♦《最终幻想X》♦《莎木II》♦《MGS2》♦《WE5》♦《VF4》♦《维罗尼卡完全版》♦《口袋妖怪·水晶》

游戏机

2001
3
总第28期

实用技术

Practical Techniques For Games

故事背景 制作揭秘

鬼武者

本期赠送精美游戏贴纸

世嘉退出硬件市场之完全剖析

定价：人民币12元
ISSN 1008-0600
03
9 771008 060006

~モールモースの崩壊門~
2
1-24

爱屋及乌游戏论

卷首语

《尚书大传·大战》中有言:“爱人者，兼其屋上之乌。”后来许自昌在《水浒记·投胶》中有一句话说:“他们都是你舅舅的相识，你何无爱屋及乌情?”

以上就是“爱屋及乌”这句成语的来历。

一切都好自然:喜欢上小说《射雕英雄传》，然后喜欢上郭靖和黄蓉，继而喜欢上金庸先生和他的每一部作品，接着又喜欢上其它的武侠小说，不久又喜欢上游戏《仙剑奇侠传》……

一切都好自然:喜欢上《索尼克大冒险》、《太空频道5》、《NBA2K》，然后喜欢上DC，继而喜欢上世嘉和世嘉的其它作品……

于是爱屋及乌又一次在我身上体现了一回。

现在世嘉放弃了DC，勿论其策略是否得当，至少在家用游戏机硬件的竞争中输掉了。于是一众所谓的世嘉FANS纷纷发表言论，当然有赞有骂，一片嘈杂。

我听到很多也看到很多安慰伤心者，安抚不满者的言论。大致上的意思是说:世嘉毕竟是个要赢利的公司，况且大家还可以玩到世嘉的游戏，所以“吹皱一池春水，干卿底事?”只要玩游戏就好了。

不过，有些人“爱屋及乌”爱得深了，这些话不大容易听得进去。与其安慰安抚，使其不得郁郁啜泣或高声叫骂，倒不如尽情发泄的好。因为——这里我再引经据典一次——《大话西游》有云:“爱 一个人需要理由吗?不需要吗?需要吗?不需要吗?需要吗……”

这样说的意思,还是要从另一个方面安慰和安抚那些因世嘉的动作而感情波动的游戏爱好者。既然爱了，当然要有发言的权利，当然可以用默哀或者是坐立不安甚至高声叫骂等行动来反映出心中对这件事的感受。毋庸质疑，这是正常的。虽然世嘉并不会感知到中国的每一个铁杆FANS那强烈的感情，就好像“屋上之乌”并不能了解“爱人者”的感情一样，但“爱人者”显然不会在意这一点，爱乌之情是不会因此而有所改变的。于是，我和一众伤心的世嘉迷们泪眼执手、相对唏嘘，然后各自回家睡觉，醒来后心情平静，游戏照玩，地球照转……

爱屋及乌没有错，该爱就爱，该骂就骂吧。

我对世嘉的感情是:喜欢，但还不算铁杆。所以，感情波动不算大，想到了爱屋及乌的理由来宽慰自己，同时也想宽慰他人。

这里还要说一句:我无意把世嘉比作是屋上之“乌”，世嘉的角色应该是造屋的匠人，只是没有“爱屋及匠”这样的成语。我的比喻不是很恰当，不过想来是把要表达的意思说清楚了。

本期的《新闻聚焦》有关于世嘉的文章，相信无论是不是世嘉的FANS都会有兴趣看一下的。毕竟，世嘉又制造了一件业界的大事。

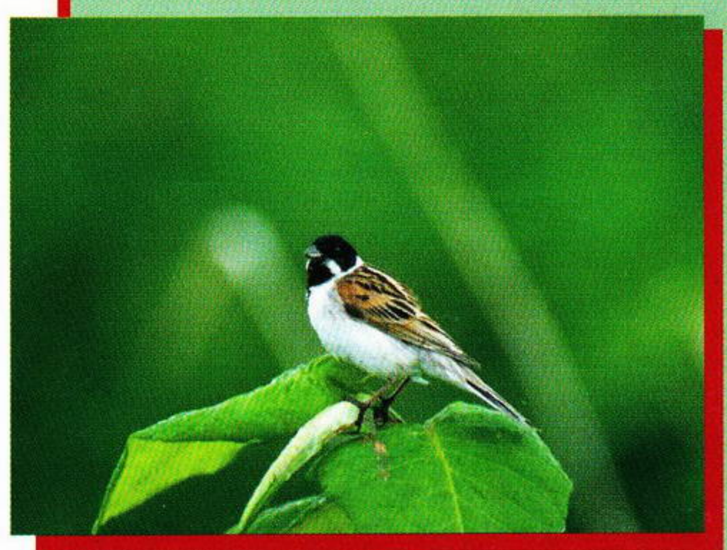
因为喜欢PS，所以会同样喜欢PS2。虽然不大玩RPG，但是还是对这期公布的《最终幻想X》那蔚蓝的世界激动不已，因为我很喜欢《最终幻想Ⅷ》的主题歌和一流CG，所以爱屋及乌了……相信《最终幻想X》对PS2来说绝对是一把“致命武器”吧。

近来对《鬼武者》好评如潮，除了游戏本身的高素质以外，多多少少也是因为金城武的名气吧!相信因为金城武才更喜欢《鬼武者》的人不在少数。不过因为喜欢《鬼武者》而突然发现金城武魅力的也大有人在，至少在下便是一例。在我这里，《鬼武者》是屋，金城武是乌。当然，我还是要声明一点，把金城武比作乌并没有贬义，各位金城武的FANS不要紧张。

其实以CAPCOM在AVG领域的霸主地位来说，喜欢《生化危机》、《恐龙危机》系列的人自然会爱屋及乌地对《鬼武者》抱有极大的好感。虽然此作反复翻炒《生化危机 代号:维罗尼卡》的做法多少让人感到无聊，不过以一向对CAPCOM的喜爱，对这种事情也不会去计较了。

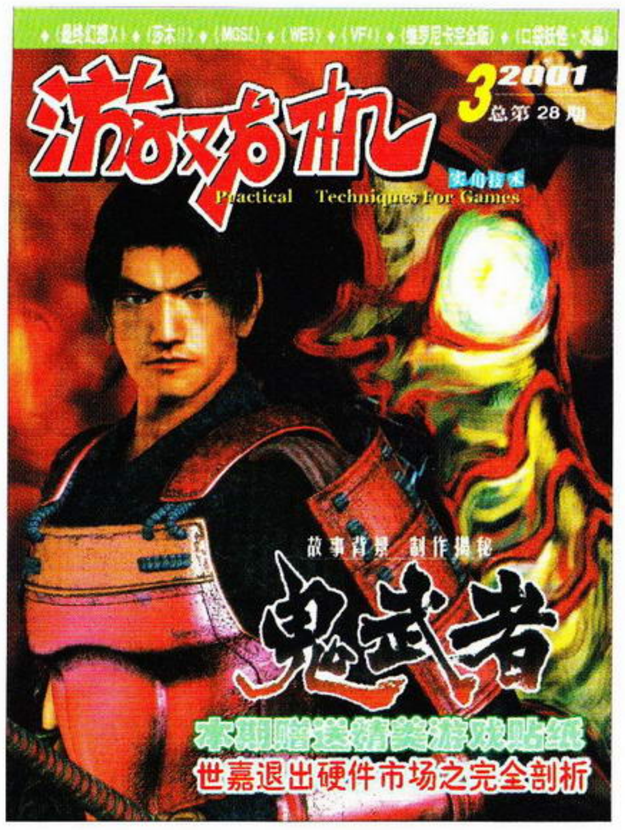
爱屋及乌这种“传染性”极强的感情扩张方式同样也会发生在即将推出的《纹章传说》、《机战α外传》、《樱大战》等等作品上，这使人对游戏业界的光明未来抱有绝对的信心。

爱屋及乌有理，我就是要爱屋及乌，而且每一个人都和我一样……爱屋及乌。



还是那句话，《游戏机》所作的一切改变都是为了更好地服务大家，包括历次的改版，编辑部的扩编，特约撰稿人制度，还有我们的广告。

青春的岁月应该是洒满阳光的，并且也应该可以燃烧理想，这正是我们努力的动力吧!在这新的世纪里，祝大家心想事成，玩得开心!



总　顾　问：李子奇
社长／总编：司　马
常务副社长：马　力
编辑部主任：王　义

责任编辑：郑　翔
编　　辑：杨　晶　张元凯
　　张志强　徐　飞
编　　务：张　娜　高晓兰

电脑设计：顾咏梅　吴　松

邮发主任：李海祥
广　告　部：宋宣明　郝　飞

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378 8659190
传　　真：0931-8496387
E-Mail：gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98

主　　办：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
印　　刷：深圳当纳利旭日印刷有限公司
发　　行：兰州市邮政局
出版日期：2001年3月10日
定　　价：人民币12元

各地书商订购请致电:013609325110

VOL.28

目　录

content

卷首语　邪魔天使
1

目录
2

新闻聚焦　GOUKI
3 世嘉停产DC主机展开跨平台的软件业务
5 DC停产，世嘉何去何从?

特别报道　GOUKI
8 XBOX来了!
10 美国人的主机

游戏情报站　GOUKI
12 SQUARE高层变动，坂口博信辞去SQUARE副社长之职
12 GBA的预订数量已达到270万部
13 “CESA游戏大赏”候选游戏名单公布
15 《VR战士4》角色造型公开

至爱排行榜　慕容非
17

前线狙击　GOUKI
19 最终幻想X
24 莎木II
28 生化危机 代号：维罗尼卡 完全版
31 鬼泣
32 合金装备 索利德2·自由之子
34 世界足球胜利11人5
36 风之克罗诺亚2～望着被遗忘的世界～
38 毁灭
40 百剑
42 西风狂诗曲
44 纹章传说
46 超级机器人大战α外传
50 Dance Dance Revolution 4th MIX
51 鬼神降临传ONI零——复活
52 心跳回忆2外传跃动的文化祭
52 心跳回忆2对战方块
53 塞尔达传说之不可思议的果实

游戏黄金眼　GOUKI
56

特快专递　GOUKI
58 鬼武者
62 GIGAWING2

攻略透解　慕容非
64 梦幻之星在线
71 恐惧反应
76 口袋妖怪·水晶
78 永恒传说——补完计划
81 火焰之纹章II——圣战系谱

研究中心　GOUKI
87 偶然遗迹

硬件道场　D·S
91

日语教室　SOUL
95

游戏动漫园　D·S
96

星之心画廊　紫枫
100

读编往来　邪魔天使
102

玩友自由谈　紫枫
104

玩友沙龙　慕容非
106

游戏诊所　邪魔天使
108

火热秘技　SOUL
110

金手指尖　SOUL
112

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	世嘉梦工场
FC	任天堂红白机
GB	任天堂8位掌机
GBA	任天堂32位掌机
GBC	任天堂8位彩色掌机
MD	世嘉16位主机
N64	任天堂64位主机
NGC	任天堂新世代主机
NGP	SNK16位掌机
NGPC	SNK16位彩色掌机
PS	索尼32位主机
PS2	索尼128位主机
SFC	任天堂16位主机
SS	世嘉土星
WS	BANDAI16位掌机
WSC	BANDAI16位彩色掌机
XBOX	微软新世代主机

游戏类型

ACT	动作过关类
ARPG	动作角色扮演类
AVG	冒险类
ETC	其它类
FTG	格斗类
FREE	完全反射视点类
MUG	音乐类
PUZ	益智类
RAC	赛车类
RPG	角色扮演类
RTS	即时战略
SLG	策略模拟类
SRPG	战略角色扮演类
SPT	体育类
STG	射击类
TAB	桌面类

索　引

PS
超级机器人大战α外传 46 108
Dance Dance Revolution 4th MIX 50
恶魔城 109
鬼神降临传ONI零——复活 51
合金弹头X 57 112
FF IX 108
幻想传说 108 110
幻想水浒传2 108
寄生前夜2 108
极速危机 108
恐惧反应 71
木乃伊 112
偶然遗迹 87
三国志VII 56 110 112
数码怪兽 卡片竞技场 110
死或生 109
纹章传说 44
心跳回忆2 108
心跳回忆2对战方块 52
心跳回忆2外传跃动的文化祭 52
永恒传说 78 109
装甲强盗 110
PS2
风之克罗诺亚2～望着被遗忘的世界～ 36
鬼泣 31
鬼武者 56 58 109 111
合金装备 索利德2·自由之子 32
毁灭 38
生化危机 代号：维罗尼卡 完全版 28
世界足球胜利11人5 34
最终幻想X 19
DC
百剑 40
BLACK MATRIX AD 111
BLUE STINGER 112
超级街头霸王II X 110
DAYTONA USA 2001 111
FIGHTING VIPERS 2 111
格斗之蛇2 57
GET BASS 111
GIGAWING2 57 62
黄金国之门 第三卷 57
MDK2 112
梦幻之星在线 64 110
莎木II 24
生化危机 代号：维罗尼卡 完全版 28
西风狂诗曲 42
GBC
口袋妖怪·水晶 76
塞尔达传说之不可思议的果实 53
SFC
火焰之纹章II——圣战系谱 81
FC
勇者斗恶龙III 109

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

世嘉 停产DC主机 展开跨平台的软件业务

以下是世嘉于1月31日在它的官方网站上刊登的一封《致所有热爱世嘉人们的公开信》，请所有的世嘉 FANS、非世嘉FANS仔细读完。说实在的，面对这个突然的变化，与其像其它媒体一样使用连续的负面新闻轰炸，不如让大家自己用心去领悟世嘉此举比较好。

如果你爱世嘉，愿上帝祝福世嘉吧；

如果你（已）不爱世嘉，愿上帝1000倍地祝福它吧。

致所有热爱SEGA（世嘉）人们的一封公开信

公开者：SEGA 官方（2001—01—31）

翻译者：吉川明静（天人娱乐网）

◎SEGA 依旧存在，SEGA 的基因一定要延续下去

今天，我们作出了一项极其重要的决定。

这个决定就是：SEGA将中止本公司的家用游戏机的生产，在今后发挥自己的强项，以“转变为世界第一的游戏软件提供商”为目标而不懈努力，誓将软件事业和娱乐事业在原有的基础上发展得更为尽善尽美。

所谓着重发展软件，具体来说就是不仅仅将SEGA所具备的软件开发实力和实际内容资产局限在本公司的硬件DREAMCAST上，而是向着世界上的一切游戏平台展开我们的事业，其中包括各家公司所生产的家用游戏机、遍携游戏机、移动终端（I—MODE终端、次世代便携电话、PDA等等）；而着重发展娱乐事业的目标则在于使得SEGA继续保持业界的领导地位，为娱乐业带来更蓬勃的生机，多方面带动市场的腾飞。如果没有这样的痛下决心，SEGA将难以维持自己在游戏业界的领导地位，自然也无从谈起继续提供大家喜爱的SEGA游戏和娱乐项目。

SEGA自从1960年设立以来，长期作为娱乐机械开发商在为大家不断服务，1983年以后，更是进入了家用游戏机市场。自那以后，我们一直为用户提供先进的制品，自觉为市场起了领导作用。可以说SEGA的魅力来自于“在广阔游戏领域内的开发力，生产具有业内独创概念制品的技术应用力，世界屈指可数的游戏生产商”，正因为有着这些魅力，SEGA才会得到各位的拥护的吧。

长期以来购买并支持我们硬件的各位，发自内心地感谢你们。虽然这次的决定显得有些悲壮，但也因为这次决定，SEGA的精神才能够继续存在，SEGA的“基因”才能得以通过各种平台，将自己扩展到一个前所未有的广阔世界中去。

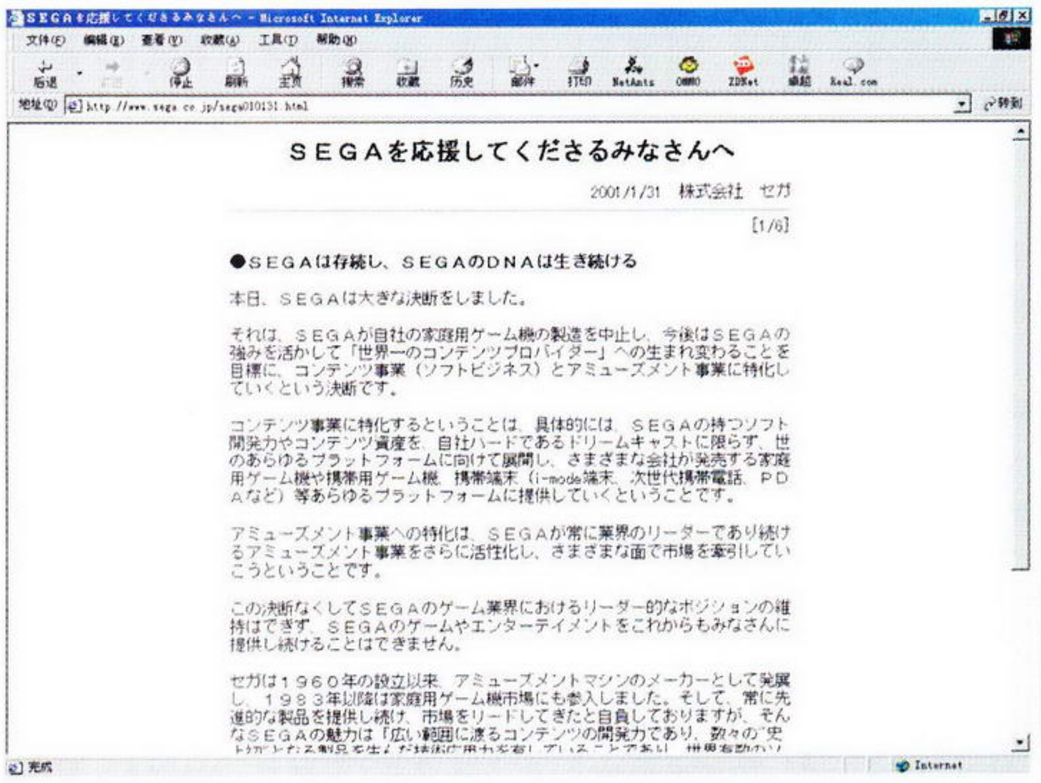
◎SEGA 退出硬件商务

各位都已经知道，至今年为止SEGA已经连续4年出现赤字，经营状况面临严峻的局面。而产生赤字的最主要原因，也正如公众时常指责的那样，是出在DREAMCAST的销售上。

说到DREAMCAST，它的游戏开发简易性、强大的表现力、优越的开发环境等所有方面都得到了游戏开发者的高度评价。它的优秀之处还并不局限于此，作为放眼于21世纪的机种，它最先具有MODEM的标准配置，可以说自发售之日起，就名副其实成了一款与SEGA命运息息相关的最尖端的游戏机。然而，在硬件和软件的销售上它均没有取得满意的成果，时至今日已难以再为公司带来收益。

软件和硬件两轮并弛的家用游戏机商务理想模式，就是廉价提供高性能的硬件，而从每台机器上软件的多数销售中获取收益。然而在这个游戏市场大变动的21世纪，作为前提条件的硬件“扩销”越发走向了高成本竞争，使得硬件和软件的销售难以维持理想的平衡，从而无法获得合理的收益。

在这样的情况下，DREAMCAST软件销售利润难以填补硬件“扩销”的高成本，再加上在与其他公司家用游戏机争夺市场份额的过程



中，硬件被迫面临竞争性的降价，更是陷入了一个大幅赤字的恶性商务循环之中。在以上所述的严峻环境中，SEGA合理地中止了无法赢利、本身库存又比较充裕的DREAMCAST主机的制造，并且进一步决定不再开发DREAMCAST之后的新主机。

◎对 DREAMCAST 采取的积极措施

受美国去年不景气和欧美去年末圣诞商战低调结束的影响，DREAMCAST的销售远远没有完成去年春天的计划指标，结果导致现在我们在全世界库存了200万台的DREAMCAST主机。我们并不会将这些主机视作包袱，而是将有效地利用这些库存，展开积极措施，以便将您所需要的主机送到您的手边。从上周停产一事报道以来，有很多来信询问：“DC是否以后再也买不到了？”我们可以保证，虽然DREAMCAST中止生产，但相反我们将会研究出更容易购买的方式，以便各位及时买到。

况且，虽然硬件方面DC已告中止，但游戏软件方面我们将一如既往地展开积极的工作。这不是为了别的，正是为了向全世界700万持有DREAMCAST的热心支持者真心回报。仅SEGA本社，就仍在着手开发30款以上的DC游戏，今后我们也准备同样为各位DC的用户开发充足的游戏以及网络娱乐项目。此外，经过我们认证正在开发中的游戏，也有40款以上之多。

虽然现在的DREAMCAST硬件不再会有新的发展，但凭借着DREAMCAST技术向STB和PC的提供，DREAMCAST的标准格式将在变化的前提下继续生存下去。例如前日SEGA发表与英国PACE为首的数家公司展开具体商讨交涉一事，将会向各位及时报告进展。

不管怎样说，SEGA已经退出了打算依靠DREAMCAST取得家用游戏机首席市场份额的舞台，各位一定担心DREAMCAST的相关业务会急剧缩小吧。为了维持DREAMCAST的生存，SEGA已准备了如下几条新的方案：

首先是针对软件开发，SEGA将更为宽松地向开发商提供所需的工

具、书籍和特许证明，营造一个更为便捷的商务环境，无论如何都要努力向各位提供更多的游戏。

在销售店环节上，SEGA将采用各种新的措施，营造更为容易在销售店买到DC相关产品的环境，强化与那些合作店的关系。

我们还将重新配备SEGA用于网上销售的“DREAMCAST－DIRECT”，强化便利的直销系统，能够使各位无论何时、无论何地都能直接在家中收到所选商品。

大家所关心的DREAMCAST的网络功能，因为DC自带MODEM和浏览器（DREAMPASSPORT），因此与PC相仿的互连网浏览和Email收发功一直能够使用下去。而DC的售后服务，我们也将尽可能地予以延续下去。在DC中止销售后，我们仍将提供本体以及零部件的6年保修，服务中心也将极尽可能继续提供SEGA的制品，请大家放心地使用DC。

◎强化娱乐事业，复兴SEGA街机王国

能够最早实现收益改善的娱乐事业，将与软件开发事业同时成为SEGA的重要两翼。我们将延续业界的领导地位，在设施和机器两方面创造市场，以“街机SEGA”之名恢复在娱乐业界的活力。

在娱乐设施开发方面，将开设新店面，并增加新的设施。而且凭借过去与其他业种市场结合的创造性经验，今后我们的计划是：开发在同一空间推进与其他业种有机融合的“混合娱乐设施”这一新业态。

此外从这次决定之后，SEGA也从DREAMCAST的拘束中解放出来，实现了与其他软件公司的联盟，相信这次战略性的决定会在业内成为一个崭新的商务模式。我们在全国有600家左右的店铺，每年集客力可达到1亿人，我们将以这样庞大的骨干网为中心，采取联营的方式帮助娱乐业界以外的软件制造商开发可称之为“日本型PC房”的新业态。

街机游戏的开发也是我们强化软件发展的重要一环，我们今后将继续开发体感游戏系列以及如“赛马个人俱乐部”一类、充满令人惊异的“新机轴性”的撼世之作。SEGA业务用CG基板“NAOMI”系列，其压倒性的普及量在国内有10万，在世界范围内有17万之多，我们将以之为主力，武装到娱乐设施，形成强大的网络，向各位提供更好更新的服务。在街机基板的商务方面，我们要将优势发挥得更为淋漓尽致，于不久的将来构筑出世界级的服务方案，从原先的商务模式转换成崭新的、一个与软件事业连动的娱乐事业，并自信能从业已饱和的娱乐市场上挖掘出新的收益源。

◎在网络时代努力成为世界最强的游戏提供商

在本文最初已提及，我们将采取“向软件开发转化”的方针，向其他公司的游戏平台提供积极的软件支持。对SCE的PLAYSTATION2，我们将投入《VR战士4》、《樱花大战系列》、《太空频道5系列》、《育成系列》等游戏，此外也有计划以欧美为中心向PLAYSTAION重新制作移植SATURN的游戏。

对任天堂的GAMEBOYADVANCE（GBA），我们将在日本发售《CHUCHU火箭》，在美国GBA发售的同时推出《SONIC·THE·HEDGEHOG ADVANCE（暂名）》。

至于对微软XBOX和任天堂GAMECUBE的软件支持，我们也正在紧锣密鼓的协议之中，对上述两机的游戏开发准备工作，业已基本就绪。

还有就是一直以来我们所提供发售PC游戏的“SEGA PC”工程，也将对其实质进行系统地再构筑，为SEGA成为世界屈指可数的PC游戏制造商而努力。在移动通讯方面，也将为iMODE和JPHONE两大平台提供游戏服务，并积极展开和加强与大企业的合作。

我们要成为世界最强的游戏提供商，就是要通过游戏本身对游戏平台的趋势产生决定性影响，并且拉近一切不同游戏机的距离，然后向全世界“深爱游戏的人”献上SEGA的精彩游戏，尽全力让整个世界都了解SEGA的魅力所在。

◎请让我们倾听大家的声音

我们以这次决定为契机，真挚地希望能够听到长期以来支持SEGA的人们的声音，希望我们的经营改变能够得到大家的反馈。

今后我们为了同各位更好地联系在一起，准备以这个SEGA官方网站为中心展开各种各样的活动。如有关SEGA最新情报的公布、SEGA对各位的信息发布、收集各位的呼声、提供SEGAFANS相互之间联系的空间、SEGA相关商品的网上销售等等，让这个网站起到SEGA与各位交流的“网关”作用。我们在今春以后将做出一系列的改革，敬请大家期待。

热切期待大家把各种意见和建议（包括针对这次的发表）通过Email寄给我们，最后再次向大家表示衷心的感谢。

www.sega.co.jp

（译者心语：虽然笔名很“日式化”，但我是正统的中国人，喜欢研究日本文化，但决无卖国之嫌，这正如我为世嘉翻译这篇冗长的稿子，并非是收了世嘉什么好处一样。不，其实说到好处，自打10年前抱回MEGA DRIVE的那天开始，就一直开始接受世嘉的恩泽了。你或许一望可知我是为数不多、忠心耿耿的世嘉铁杆中的一员，但我依旧对自己的行为是否真正配得上这个光荣的称号而羞愧。古训教育我们要懂得滴水涌泉之理，在用工资偶尔买一天价的正版游戏之余，或许我只有这么做才能去回报哪怕一点点了。

这不是一篇失败声明，更不是一份投降书。你可以从字里行间看到一个英雄虽然遭受挫折，但是毫无气馁、反思转进的气概。望全国的世嘉迷以这种精神自勉！

本文请任意转贴各地论坛或免费转载任何媒体，让全国各地每一个焦急的SEGAFANS都听到世嘉真心的声音！）

近期有关SEGA的重要新闻节录

·DC主机将于3月1日正式停产，并且同日价格将由原来的19900日元下调至9900日元，下调幅度高达50%。

·今年内，DC上将会有70款以上的游戏发售，请留意本期的《重要游戏发售表》。

·世嘉社长大川功两年内无偿赠予世嘉合计1350亿日元，助世嘉度过难关。

日本其它游戏厂商对待世嘉此举的看法

任天堂　广报室

任天堂欢迎世嘉能以软件商的身份继续制作优质的游戏。这对整个游戏业界是有着积极作用的。以一个游戏软件商的立场来看，任天堂对此持乐观的态度。世嘉已经确定将会为GBA开发游戏，至于NGC则目前正在协议中。由于GBA能够与NGC互动，相信世嘉与任天堂的合作一定能够激荡出更有趣的想法。

SCE副社长　佐伯雅司

·SCEI非常欢迎世嘉能加盟PS2软件的开发，这对PS2的发展有非常强烈的稳定作用，同时也对未来两家公司的合作持乐观态度。

·SCEI与世嘉也将针对网络发展相互合作，希望能通过世嘉目前拥有的网络游戏的开发技术、经验来加速PS2网络计划的进行。不过详细的合作计划还需要与世嘉进行进一步的洽谈。

·目前世嘉一口气公布了多款PS2游戏的开发计划，全部都是世嘉的招牌游戏，这对玩家而言不但是好事，而且也是开创两家公司合作的良好契机。

·世嘉打算把SS上的名作如《SONIC》移植到PSone上，这也是一个好消息。PS2能够完全兼容PSone，其实世嘉这样做非常聪明。

微软XBOX事业部　广报部

世嘉能以软件商的身份在游戏市场上继续活跃，的确是一个值得注意和高兴的事情。而目前微软与世嘉也在积极商讨关于为XBOX制作游戏的协议。不过目前来说，微软最重要的工作，是开发出符合大众口味的游戏，而微软目前也积极投入游戏软件的开发，在三月底的东京电玩展上，大家会看到不少令人震撼的作品。

CAPCOM常务董事　冈本吉起

·CAPCOM对于投入DC游戏的开发一直都是不遗余力的，如今世嘉宣布停产DC主机虽然对世嘉的支持者以及DC玩家来说有所冲击，但也只能说世嘉真的是尽力了。

·目前CAPCOM针对DC主机的游戏开发计划还是不变的。

·站在同样身为游戏软件商的立场，CAPCOM欢迎世嘉能够在软件上有所发展，并期待世嘉能因此摆脱亏损的压力。

香山哲阐明 SEGA 未来的发展方面

担任“世嘉构造改革推进本部”总指挥的香山哲可以说是这次世嘉“脱胎换骨”计划的直接领导者，日前他接受了媒体的采访，透露了世嘉这次大改革的经过以及未来的发展方向，重点节录如下：

·世嘉早在去年11月就已经开始研究PS2、XBOX、NGC的游戏开发工具，并且有了一定程度的开发进度，建立了这三个平台的开发函数库。

·从香山哲的语气来看，世嘉加盟XBOX和NGC是早晚的事。

·除了《PSO》外，香山哲还不经意地提到了《光明黑暗网络版》和《Alien Syndrome Online》两款游戏。不过不能确定这两款游戏是真的在开发还是只举例说明而已。

·世嘉本打算把SS上的游戏移植到GBA上，无奈GBA记忆体的限制，只有放弃。

·为了庆祝《SONIC》推出十周年，世嘉将会有两款关于SONIC的游戏推出，一款是DC上的《SONIC AD2》，另一款是GBA版的《SONIC THE HEDGEHOG》。

·虽然世嘉没有宣布为WSC开发游戏，但香山哲希望能将MD上的游戏移植到WSC上。

·香山哲相信未来的游戏界有两个世界级的品牌，一个是世嘉，一个是任天堂。

·今年4月将是世嘉的过渡期。

·《VR战士4》移植到PS2上，除了有利益上的考虑外，世嘉也希望更多的玩家能够感受到世嘉制作游戏的实力。让大家惊叹“这就是世嘉啊！”

·PS2版《樱大战》并非单纯移植DC版，也不是4代，而是将制作更多的原创要素，并有实力成为百万大作。

·“育成系列”将会是第一批推出的PS2游戏，世嘉希望能把握住2002年在日本和韩国举办世界杯的机会，大大宣传一番《育成球会》，只是还有一些肖像权的问题要和KONAMI多多沟通。

·DC游戏的开发不会停止。

·世嘉已经不会再开发新主机，未来以纯游戏软件开发商为主。

DC停产，世嘉何去何从？

文／特约撰稿人：LEO

大川功

早就听到传闻说世嘉会放弃家用机硬件市场，转变成为软件公司，但只是抱着“姑且听之”的心态来看待。

可是，要来的终于还是要来的。

1月31日，世嘉正式宣布停止该公司新世代主机Dreamcast的生产，世嘉公司将完全变为软件公司，世嘉的扛鼎作品《VF4》在街机版推出后也将移植到PS2上而不是DC上。世嘉软件化的范围非常广泛，将包括SONY的PS、PS2 任天堂的GBA、GAMECUBE；微软的XBOX以及移动电话等等。

这个消息震惊了全世界的玩家。一时间，各种媒体上充满了玩家的议论。而且看法也很两极化：一边是哀叹世嘉终于完了，另一边则是为世嘉这种壮士断臂的举动大声叫好。反差之大，匪夷所思。

很多世嘉的FANS实在难以理解世嘉的行为。目前DC虽然绝对不可以说前景光明，但也绝对不到山穷水尽的地步。以世嘉的作风放弃DC实在令人迷惑。尤其如今DC在欧美的销量还算不错，在《莎木》等大作都收到了意想不到的效果的情况下世嘉这样做更是令人不解。

到底世嘉做出这个决定又是基于什么原因呢？世嘉停产DC并变成软件公司又会对它的将来、甚至对整个业界的将来有些什么影响呢？

上篇：停产DC，对世嘉是好是坏？

停产DC是世嘉匆忙又无奈的决定

从任何一个角度看，这次世嘉都是很匆忙做出这个决定的：

1.《樱大战3》即将推出，《莎木2》、《SONIC ADV2》等也蓄势待发，世嘉本来完全可以等到把DC的存货卖完才宣布DC停产的。或者换一个角度说世嘉若是早几个月就做出停产DC的决定，它就根本不会生产那么多的DC。如今消息宣布了，DC也沦为了淘汰主机，剩下的200万台存货如何卖掉？一台DC的成本要2万多日元，200万台又是四百多亿日元！就算200万台都能卖掉，DC已经降价到9900日元一台，世嘉也要多损失二百多亿日元！

2.世嘉前段时间还在为推出反盗版DC而准备，现在连生产线都改装完了，第一批产品也出来了（《樱大战》限定版DC），这才突然停产DC，损失之大可想而知。

3 世嘉还为DC进入印度做了大量的准备工作。准备工作中甚至连广告都做了，花费的美金也是千万级的，DC一停产，这也成了竹篮打水——一场空了。

从上面的几点我们可以看出，世嘉停产DC的决定是匆忙做出的。

如果说世嘉退出硬件市场的决定是早几个月作出的话，它绝对不会白白做这么多“无用功”的。

DC停产的原因何在？

那又是因为什么使世嘉要不顾以上这些因素而坚持做出停产DC的决定呢？原因不外乎下面几个：

1.这个财政年度即将结束，世嘉必须要在下一个财政年度开始前挽回投资者和玩家的信心。

世嘉连续4年的大亏损，使得众多的投资者对它失去了信心，下一步开发软件的资金来源也就成了个大问题。DC在这个财政年度结束前宣布停产，这就代表着DC带来的亏损可以留在本年度内结束，不必带到下一个财政年度去。这同时表示在2001～2002财政年度，世嘉将会有一个新的开始。所以世嘉一定要在3月前结束DC的硬件业务。由于DC的停产，预计2001年3月底世嘉的最终赤字将由原来预计的236亿日元大幅度增加到583亿日元。（而SEGA现任社长大川功则表示说将以私人的名义提供850亿日元给SEGA，帮助世嘉度过目前的难关。大川功为什么这样做？当然是他相信世嘉还会重新崛起，帮助他获得更多的利润。）与此同时，许多市场分析家却不约而同地提高了对世嘉2001～2002年度收益的预算。因此世嘉决定在这个财政年度结束之前停产DC的决定还是非常正确的。

2 上一年圣诞商战不理想，DC的失败不可避免。

圣诞商战的失败是世嘉放弃DC的重要原因之一。上一年年底PS2出现了严重缺货的现象，而且大作也只有《保镖》一个（现在看来《保镖》只不过是个不过不失的作品而已），这已经是DC最后、也是最好的一个机会了。而DC最后却在圣诞商战里落了个垫底的下场，销量甚至连N64都比不上。可以想象到了今年PS2货源充足、XBOX和GAMECUBE也相继推出的时候，DC胜利的希望更是渺茫之极。这是显而易见的事，世嘉的领导者当然也明白这个道理。所以他们选择了让DC急流勇退，否则到DC被打得一败涂地的时候才放弃的话对玩家和公司本身的利益更加不利。

3 《PSO》叫好不叫座，真正使世嘉失去了信心，导致DC也走上了不归路。

（LEO不想不幸言中，但LEO真的不幸言中了。）

硬件卖不好，那还是其次，毕竟卖硬件亏钱。但是软件卖不动那就很难办了，不但硬件上亏的钱赚不回来，甚至连开发软件的钱都会赔进去。难以想象，《梦幻之星在线》，由一个拥有世嘉最高技术力的小组，制作经年，投资上千万美元的RPG大作，在圣诞期间没有其它大作竞争的情况下，竟然只卖了20万份左右！看来日本的消费者对于世嘉的主机是已经不抱什么希望了，否则凭《PSO》本身的素质，它

的销量绝对不止这个数字。这几年来世嘉在《SONIC ADV》、《莎木》、《永恒的阿卡迪亚》和《梦幻之星》等几个大作里累计投入了超过1亿美元的开发费用，但最后除了《SONIC ADV》获得了应有的成功外，其余作品的销售情况是每况愈下。是它的游戏越做越差了吗？显然不是。问题的症结是消费者普遍认为世嘉的主机必败无疑，所以尽管世嘉主机上的某些游戏做得很好，他们还是不会购买世嘉的主机。失去了人心，DC必败。《PSO》让世嘉的领导者们看清楚了这一点。放弃DC，也就是意料中事了。

停产DC对世嘉的将来有什么影响？

首先，世嘉将会结束历年来在硬件上的大幅亏损，重新进入“赢利→加强实力→再赢利更多”的良性循环。我们知道，世嘉每卖一台DC就要亏损1万日元左右。上一年DC卖了多少？236万台。这就是说世嘉在硬件上亏了236亿日元！236亿，刚好是上一年世嘉预计亏损的数字（由DC停产带来的347亿日元不算在内）！很奇妙，是不是？但这却是千真万确的事实。DC停产了，明年世嘉的亏损也应该结束了。

就在世嘉宣布DC停产后，它的股票价格就出现了大幅度增长的情况。消息公布后的第二天，世嘉的股价在东京证券交易所收盘价为1987日元，比上一天上涨了279日元，增长幅度为17.5%，实在让人感到不可思议。其实自从1月下旬开始有传言说世嘉将停止生产DC后，世嘉的股票价格就一直在上涨，截止到2月1日，已经从原来的975日元增长到了1987日元，难怪众多分析师当初把世嘉的股票评价为“SELL”，而现在却改为“Strong BUY”。由此看来外界对世嘉非常看好，世嘉转营还是得到大部分投资者的认可的！

其次，世嘉转为软件公司后，有助于大大提高它的软件竞争力。一直以来，世嘉的游戏都以游戏性高、耐玩而著称。但是它却太注重于游戏性，发售的游戏都没有经过好好的商业包装（指没有多少CG或没有家用版的原创要素）与宣传，所以在非专业玩家群中世嘉的游戏都没有收到好的效果。而世嘉的这个弱点正是SONY的特长，世嘉在和SONY加强合作之后，若能学到SONY的这个优点，对它以后制作游戏一定有很大的帮助。

退出硬件市场，也使得世嘉在市场策略上更加灵活。如今世嘉可以全力支持PS2，尽量地在PS2上多推出软件，迟点如果PS2并不能占到老大的位置或者优势不明显，它一样会回过头来帮XBOX和GAMECUBE制作软件。反正都是“是否加盟微软的XBOX以及任天堂的GAMECUBE目前正在协议中”（此为世嘉官方原话）。

最后，突然转成软件公司还能使世嘉软件的市场占有率大大上升。大家可以想到，DC在这种情况下停产，它的市场并不会突然消亡，推出软件的销量也不会比以前低太多。再加上占领了一部分PS2的软件市场，世嘉在软件市场上的占有率一定会比以前高得多。这大概也是DC在现在就停产的另一个理由——如果硬撑DC到像土星一样失败的时候才停产，那时DC的软件市场业已萎缩，在其他主机上制作软件一时间又未必能被用户群认可，世嘉真的要吃不了兜着走了。

最最后，上篇开头的问题得出答案：停产DC，对世嘉的将来是件好事。

下篇：世嘉停产和业界将来的联系

世嘉停产DC对业界的将来又有什么影响？

1.DC退出市场，对整个业界的发展有利

早就有很多游戏业界人士得出结论：美国、日本的家用机市场顶多能容纳三台主机同时存在。美国、日本尚且如此，其他国家就更不用提了。DC不退出市场，XBOX和GAMECUBE发售后市场上就会同时存在四台主机，这就会使很多消费者处于观望状态（我们可以想象，当初SS、PS里选择一台就已经使我们中大多数的人头痛了。如果是四台主机里要选择一台的话，我想大部分人都会持观望态度的），太多不同的游戏开发平台也会使很多开发商无所适从。理论上来讲，2～3台主机共存的状态对业界是最有利的——既不会浪费太多的开发资源，也不会轻易出现垄断的局面。所以DC退出市场对业界的发展是件好事。

2.世嘉现在处于最有利的位置

DC不退出市场，其余三家主机的胜负形势是不太明朗的：XBOX的优点是无敌的机能和大批欧美游戏厂商鼎力支持；NGC的优点是拥有简便的开发系统和能与新世代手掌机GBA连动；PS2的优点是有SQUARE撑腰和PS广泛的用户基础。真要拼起来，还有一个售价低廉的DC在后面搅和，这三家都没有必胜的把握。

但现在又不同了。DC退出了，世嘉作为一个软件商就成为了市场上剩下的三种主机争胜负的最大变数。

大家应该看到的是，这么多年来，世嘉只是凭着自己做的软件，就已经能做到和任天堂、SONY这些巨头周旋至今（虽然世嘉每次都失败），世嘉制作软件的水平可谓有目共睹。作为一个软件商的话，世嘉的实力起码是世界前三。SQUARE是跟定了SONY，可以说若世嘉仅仅加入SONY一家的话，则天下已定，GAMECUBE和XBOX再无和PS2一争的能力。反过来说若世嘉仅仅加入XBOX或者GAMECUBE中任何一方的话，那这台主机就能对PS2构成严重的威胁。也就是说，世嘉加入哪一边绝对能左右以后业界局势的变化（这也真是讽刺，世嘉推广家用硬件十几年以来都没有做到的事，到现在退出了家用机市场才能做到。）

世嘉转变为软件公司，松了一口气的是三个硬件公司，紧张起来的却是一些大软件商。以世嘉的软件制作实力，制作几个能在PS2上卖过百万的软件不成问题。（DC在日本销量不过100万的时候，就能有《SONIC ADV》、《世嘉拉力2》卖到近50万份，现在PS2在日本可是卖了近500万台！）开心的当然是收取权利金的SONY，担心的呢？

只能是SQUARE、EA、KONAMI这些在同一市场上直接竞争的软件商了。一年就那么12个月，消费者每个月顶多就购买那么一个半个游戏，发售的大作多了，同一个月碰上那么一两个对大家都没好处。《莎木》、《DQ Ⅷ》、《FF Ⅸ》这些巨作都尽量避免在同一个月里发售就是这个道理了。可世嘉现在是无路可退，一副拼命的架势。它要是把《VF4》放到今年的圣诞发售，你其它公司的大作还真得退避三舍。

世嘉到底要支持那一台主机？

说了那么多，终于说到世嘉拥护者们最关心的问题上了。其实作为世嘉的支持者，他们最关心的是以后在那一台主机上能更多地玩到世嘉的游戏。

当然，世嘉可以像CAPCOM一样所有主机都加入。但是，世嘉应该不会这样做。

只加入一台主机无形中能把世嘉的地位抬高。假设世嘉是所有主机都加入，在所有的新主机上都推出它的作品的话，则它对三台主机固有的形势起不到作用，领导业界也无从谈起。反之若是世嘉象SQUARE一样只加入一家的话，则整个业界的形势就要为世嘉所操控了。

目前有一种论调，推测世嘉退出硬件市场是要和SONY联合起来对抗XBOX，以继续保持日本在游戏界的绝对优势。但为什么世嘉要选择应该是它痛恨的SONY呢？

对于世嘉来说，它当然是觉得SONY比微软好的。首先大家都是日本企业，其次从PS发售到现在，SONY对待软件商的态度是一如既往，并没有因为PS的成功而飞扬跋扈，不像任天堂那样不把第三方厂商当一回事，这种态度是能让世嘉放心的。而微软当年在DC推出前还信誓旦旦地保证不会推出主机与DC竞争，如今言犹在耳，XBOX却气势汹汹地出来了，世嘉对这种背后一刀的行为显然是很痛恨的。更何况SONY有SQUARE帮助，就算世嘉加入XBOX，XBOX也未必能一口吞下PS2。

那世嘉又为什么不选择NGC呢？这可能就得从MD时代说起了。虽然说以前SS和PS拼得很凶，但SONY和世嘉之间始终没有发生什么不愉快的事情，即使到了PS已经取得决定性的胜负以后SONY也没有阻碍软件商为SS制作软件。而任天堂呢？在FC时代它竟然宣布了“帮MD制作软件的厂商三年内不得将其软件在FC上推出”这样的条款，这是令世嘉很难受的。此外任天堂对待第三方软件商的态度也很不得人心，假若世嘉帮助任天堂重新当上老大，难说以后任天堂不会走回专制的道路上来。

可以说，世嘉在感情上和现实上都是偏向于SONY的。在可以选择的时候它宁愿选择SONY也不选择任天堂或者微软。（什么叫没有选择？嘿嘿，掌机市场绝对是GB系列的天下，加入GBA这就叫没有选择了。）

世嘉加入SONY还有一个深层次的原因。表面上看来，XBOX和GAMECUBE再怎么差总共也能占领30%的主机市场，世嘉单帮PS2做软件则只有70%的主机市场可供它的软件在里面流通，并不如所有主机都加入后得到100%的市场。但是，要看到的是，如果世嘉帮助PS2以压倒性的优势战胜XBOX和GAMECUBE的话，世嘉得到的好处还是要大于所有主机都加入。为什么呢？这是因为在购买人群中存在着很大一部分的观望人群！在主机大战还难分难解的时候他们还是会观望的，但一旦某一台主机取得了绝对优势之后，他们就都会去买那一种主机。到了这个时期，获胜主机的销量是上升得非常快的，最后70%的市场份额就能比以前100%的市场大得多！SQUARE以前采取的就是这一套了：当年若是它两边都加入的话，料想到现在SS和PS的市场份额合起来也不会超过5000万。而它帮助PS战胜SS后PS的销量飞涨，4年就卖了6500万台！世嘉的领导者们肯定能想到这一层。

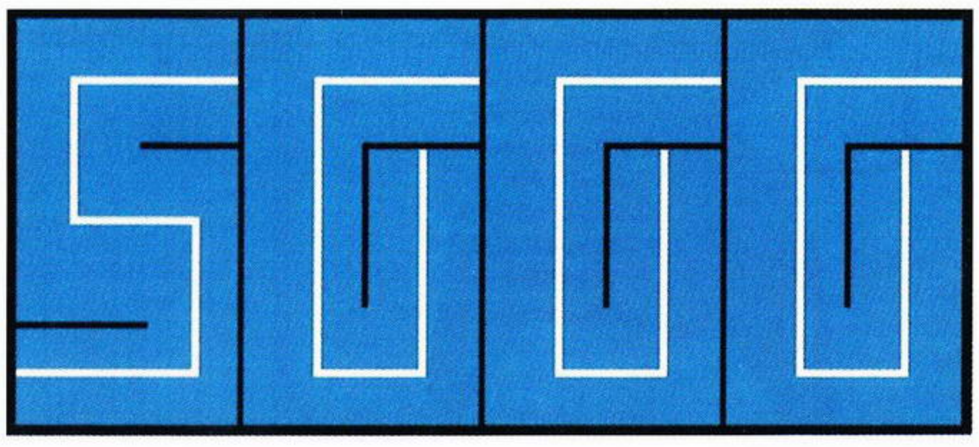
当然，反过来我们也可以说，如果世嘉是要全力支持XBOX或者GAMECUBE的话，那它就不会这么快停产DC，起码不会这么快宣布DC停产的消息。毕竟DC能拖住PS2的前进步伐，世嘉若是等到XBOX或者GAMECUBE推出的时候再宣布放弃DC，这样对这两台新主机有很大的好处。而目前市场上新世代主机只剩下了PS2一台，消费者没有了选择的余地，可以想象这半年内PS2的销量一定会获得大幅度的上涨。所以我们绝对有理由相信，世嘉现在就放弃了DC，是要把注都押在PS2上。《VF4》、《太空频道5》、《樱大战》、《疯狂出租车》这些作品都公布在PS2上推出就是证明之一。其实话又说回来，世嘉目前公布《VF4》在PS2上推出而没有公布在XBOX或者GAMECUBE上推出就已经说明了世嘉目前的态度。回想一下，从《VF》到《VF3》，每一代的移植计划都是在街机版推出后很久才确定的，这一次《VF4》移植计划公布之快实在是出人意表，把所有人都吓了一跳。《VF4》的街机版现在仍然没有正式的消息，要推出起码也是四五个月以后的事情了（世嘉悄悄地推出《VF4》是绝对不可想象的），家用机版起码要等一年后。而现在世嘉手上肯定已经拥有了三台主机的开发工具，一年后XBOX和GAMECUBE也已经推出了，在哪台主机上推出《VF4》其实都是可以的。世嘉现在就公布《VF4》在PS2上出，目的只能是为了借《VF》系列的影响帮助PS2尽量扩大市场而已。

最后得出的结论是：在家用机方面，世嘉在目前只会把大部分的精力放到为PS2制作游戏上，要尽量多地玩到世嘉的游戏，我们应该选择的是——PS2。

LEO有话说

“世嘉放弃DC，着实伤透了广大拥护者的心。”这是LEO在网上看到的最多的一句话。

的确，世嘉这次放弃DC，让很多的拥护者伤心。但是，世嘉的拥护者们都应该记得是怎么喜欢上世嘉的——是因为世嘉的名字？还是世嘉的主机？显然都不是。大家喜欢的是世嘉的游戏！世嘉转型后，它的游戏必然能被世界上更多的人所认识，所喜爱，世嘉的名字也将变得更广为人知。这不正是世嘉的拥护者们所期望看到的吗？而且世嘉和SONY目前是同一条战线上的，一直以来的世嘉派与SONY派的斗争也可以结束了。（各族人民大团结万岁！HAHAHAHA）这不是很好吗？



这款游戏对于世嘉的意义可非比寻常

我们要成为世界最强的游戏提供商，就是要通过游戏本身对游戏平台的趋势产生决定性影响，并且拉近一切不同游戏机的距离，然后向全世界“深爱游戏的人”献上SEGA的精彩游戏，并尽全力让整个世界都了解SEGA的魅力所在。

——摘自世嘉停产DC的声明稿

XBOX来了!

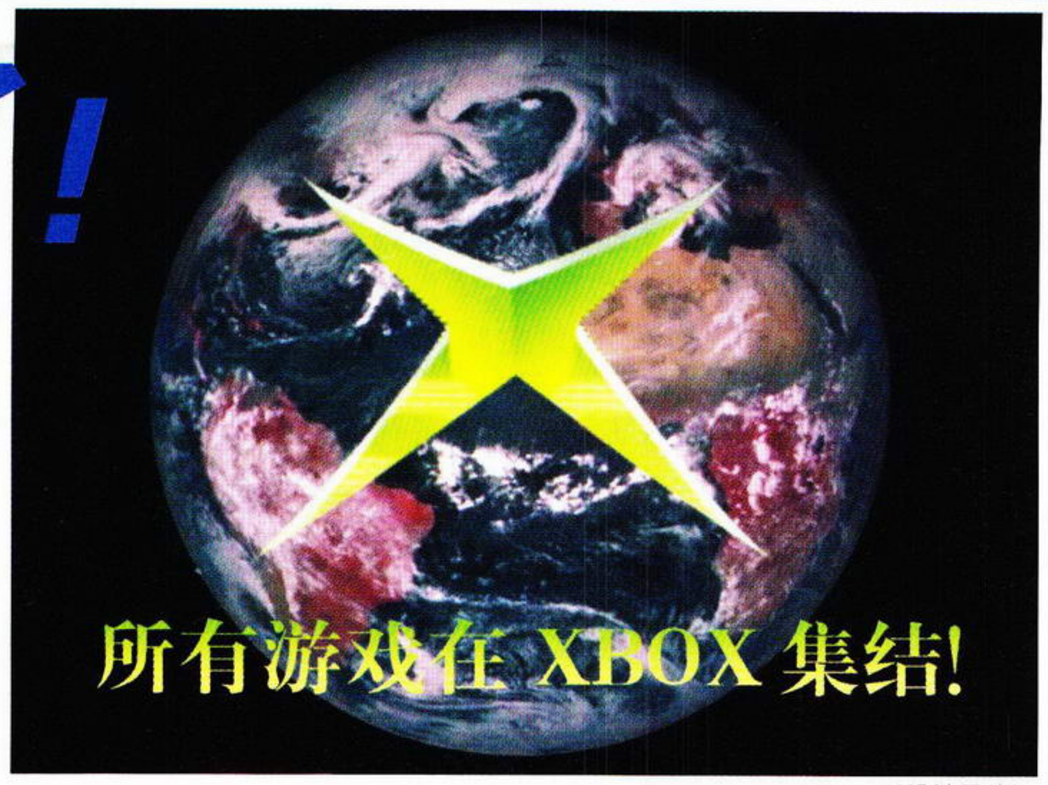
试想这样的一个有趣的片段。在一个周日的早上5点天蒙蒙亮的时候，比尔·盖茨一个人站在空荡荡的大街上，看了看手表上的时间，点了点头，轻轻地说了句："XBOX正式发表了。"随即，雄壮的背景音乐响起，大街上一下子变得热闹起来，不同年龄、不同国家的人都围了上来，气氛甚至有些火爆。之后镜头迅速拉远，越来越远，直到出现整个地球的全景，你会发现有一个大大的绿色"X"慢慢地在地球上展开，同时，画面下方出现字幕——所有游戏在XBOX集结!

我要是做XBOX的广告，肯定就会这么做。

更何况XBOX是大张旗鼓地公开的。

2001年1月6日，美国的"消费者电子商品展"(Consumer Electronics Show)的开幕日，微软的董事长比尔·盖茨先生进行了开幕致辞，在比尔·盖茨致辞的整个过程中，所有在场的以及通过internet观看现场直播的观众的注意力都始终被台上的那个盖着一块黑布的"物体"所吸引——虽然他们都清楚那里面会是什么，虽然他们有可能在前一天已经通过internet看到了里面的答案。

比尔·盖茨揭开"黑盖头"的同时，表示"一次电视游戏机革命即将发生!"



(设计图片)

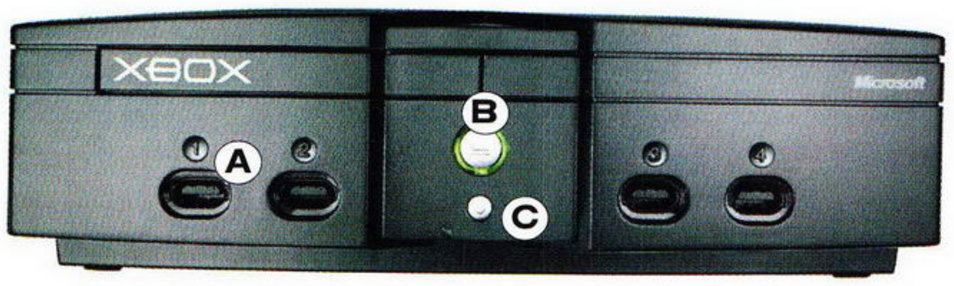
XBOX为何有如此巨大？微软的解释是便于散热。

主机完全解析

XBOX 主机

这个就是XBOX的主机了，不要"小"看它，它可比你想像中的要大得多。有多大？具体数据是长331mm、宽248mm、高89mm。如果觉得不够直观的话请注意文章的底图，任天堂的NGC够小，我们才舍得拿出一页放出它的原始大小，但XBOX对于一本杂志来说实在是太大了，只有采用一个对页才能重现XBOX的原始大小。具体算来，XBOX的体积是PS2的1.6倍，是NGC的2.6倍。底图即为大概尺寸（由于XBOX过于巨大，杂志放不下……）

PS2与XBOX放在一起，说实话还真是XBOX比较"抢眼"一点。



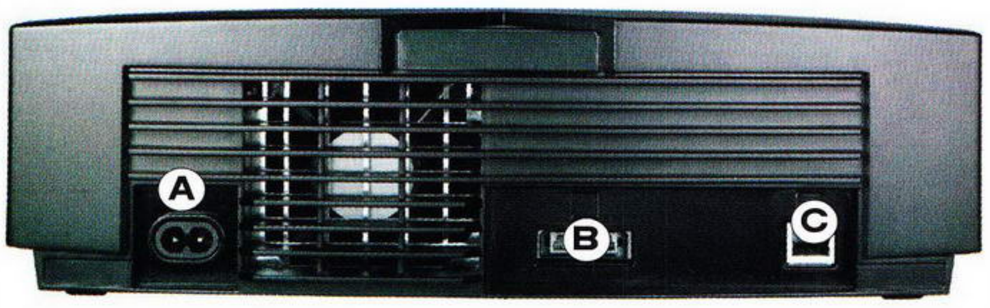
XBOX主机前方

A：四个手柄接口

B：弹出光驱的键

C：电源键

很奇怪的是在XBOX上我们居然没有发现复位键(RESET)？不过仔细想想DC也没有使用到复位键的。看来XBOX同DC一样，将采用手柄按键复位的方法来进行复位以及关机。



XBOX主机的后方

A：电源接口

B：视频音频输出口

C：宽带网络接口

XBOX 的手柄

XBOX 的手柄同 XBOX 主机一样，也是大得惊人，据比尔·盖茨解释这是根据欧美人的手的大小来设计的，可能并不适合亚洲玩家。因此微软还有可能会推出亚洲玩家使用的“小一号”的手柄。这款被称为“集大成”的手柄综合了PS、DC、NGC手柄的特点，按键个数也达到16个之多，就手柄来说，现今的所有手柄功能，都基本上在“XBOX的手柄上集结”了。

1.左类比摇杆（ANALOG）

2.右类比摇杆，这两个类比摇杆和PS的两个类比摇杆一样，都能够按下去的。

3.START键。

4.BACK键。传统位置上的SELECT键被换成BACK键，具体作用相信和SELECT键差不多。

5.传统的十字键。

6.A、B、X、Y四按键。

7.黑键与白键。

8.手柄背后的L、R键，位置是和DC相同的。

9.两个手柄附件的插槽，附件可以是记忆卡、耳机等。

10.内置震动功能，原理与PS手柄差不多，依靠两个不同震动程度的马达配合，产生不同的效果。

XBOX的手柄与PSone的比较图，几乎一样大。

XBOX的机能表请详见后文《美国人的主机》。

XBOX正式发表当日，微软游戏发行事业部副社长埃德·弗莱斯(Ed Fries)、XBOX的事业部总监J.阿莱德(J·Allard)以及XBOX另一负责人谢默斯·布莱克利（Seamus Blackley）也在会场接受了媒体的访问，并透露了以下的一些内容：

◆目前已经有两百多家世界各地的游戏开发商加盟了XBOX，并已经有超过100款XBOX对应游戏正在开发中。

◆XBOX具有PC的软件开发环境开放性与家用游戏机开发平台最佳的封闭性，提供给游戏开发商最佳的开发平台。

◆XBOX主机外型经过了一百次以上的设计，在正式确定之前曾让美国与日本的120个家庭、五千多名玩家参与评估，才最终决定了这个造型。

◆XBOX是一台纯游戏主机，不能运行现有的PC程序。

◆为了强化XBOX的纯游戏主机形象，XBOX取消了USB与IEEE-1394接口，以避免让对应PC的USB配件与XBOX连接产生不兼容的问题。

◆XBOX的DVD播放功能须要另购一个DVD播放器（包括一个内置播放程序的卡以及一个遥控器），以降低XBOX主机的成本。

◆XBOX的网络功能以游戏为主，并不会推出兼容PC的浏览器。

◆XBOX将会在3月份举办的“GAMESTOCK”发表会上公布更多的对应游戏。

◆XBOX将会参加3月30日~4月1日在东京举行的“2001年东京春季电玩展”，并会在会上公布由日本厂商开发的XBOX游戏，

◆今年五月份的美国E3展上，将会正式公布XBOX的发售日与售价。

◆XBOX将会在北美、日本同时推出，欧洲地区则会在2002年第一季度内推出。

◆预计与XBOX同时推出的对应游戏有12~15款，而今年年底前还会有30~40款游戏推出。

◆XBOX内置8GB的硬盘，除了能把游戏资料储存到硬盘中以节省DVD读取的时间，还能够通过网络下载新的资料，扩展游戏的内容。此外，XBOX还具备了超强的声音处理能力，甚至能够通过硬件直接进行游戏配乐的变调处理，例如让原本的交响曲变成摇滚曲，从而制作出一首全新的游戏主题曲，增添更多的游戏乐趣。

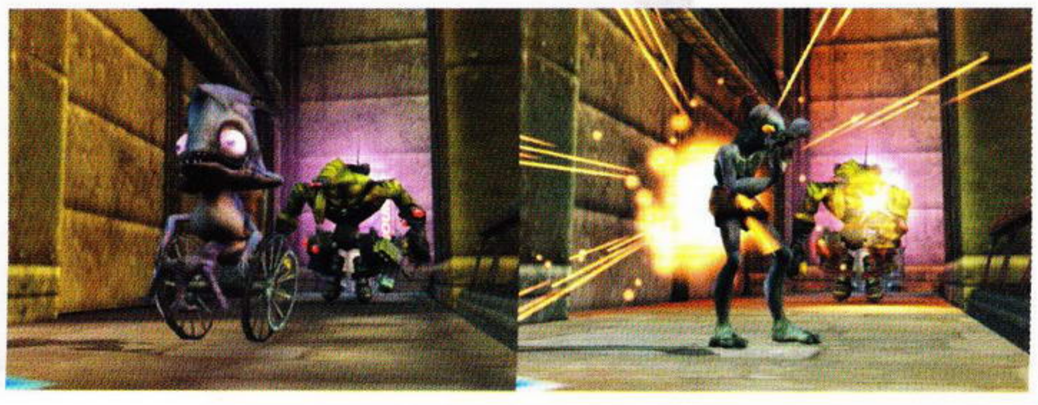
◆XBOX内置的宽带网卡，将提供超越目前其它带有网络功能游戏主机的超高速的感觉。微软从一开始就只打算让XBOX只对应宽带网络，并且完全针对游戏来设计，当XBOX的网络游戏陆续推出之后，玩家就能知道XBOX网络功能比起其它对手来说是先进太多了。

XBOX 的游戏

在发表会现场，微软以播放影像的方式介绍了两款将与XBOX同时推出的游戏《Oddworld: Munch's Odyssey》(暂译《阿比逃亡记2》)以及《Malice》(暂译《阴谋》)，现在就让我们来看看这两款XBOX游戏的实力。

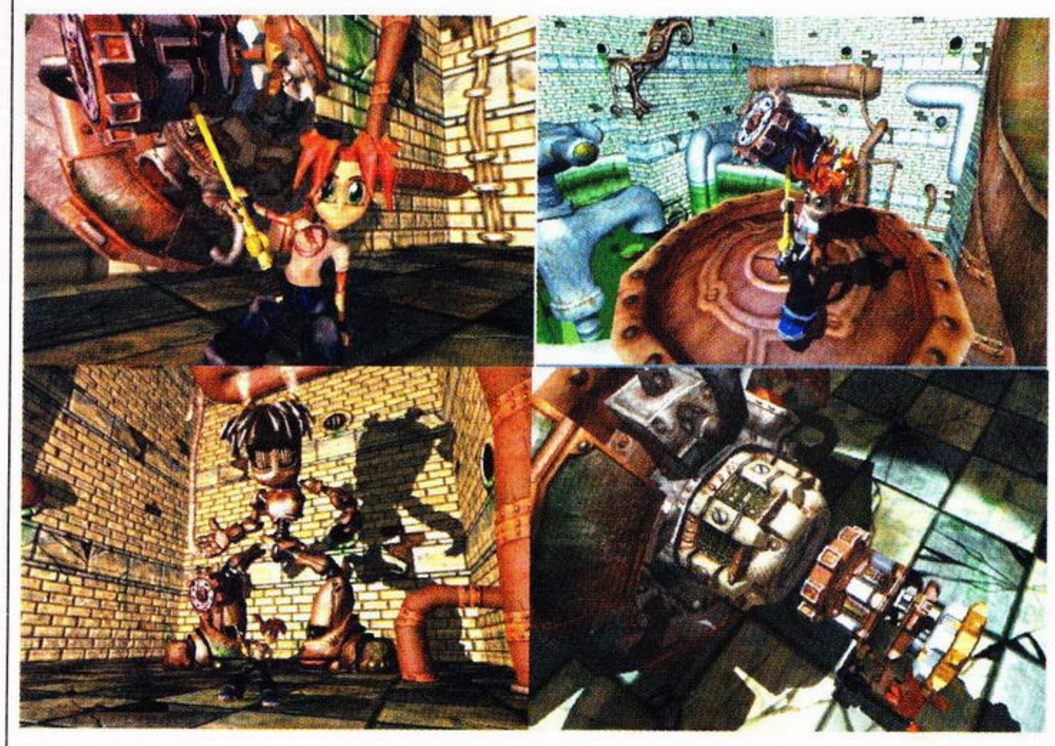
《阿比逃亡记2》

在欧美大受欢迎的系列第三作，由PS2游戏改为现在的XBOX独占作品。从公布的画面上来看，这款号称只用上了XBOX五分之一机能的游戏表现得确实惊人，角色丰富多变的表情以及游戏特有的风格让欧美众多“阿比”迷们期待万分。



《阴谋》

由 Argonaut 开发，微软负责发行的又一个 XBOX 专属游戏，游戏类型是 ACT。Argonaut 表示在游戏中将会大量运用动态即时光源技术与即时阴影描绘技术，让游戏的光影效果达到以前的任何游戏从未达到的程度。从已公开的游戏画面上来看，除了精致的画面外，游戏中光源效果的运用的确是令人印象深刻。



美国人的主机

文／乌龙

（前言）

记得某饮料的广告词是“中国人自己的可乐”，那么 XBOX 的广告词怎么没想到用“美国人自己的主机”这句呢（笑）？

（一）

微软终于正式公布 XBOX 的造型啦。

虽然微软的保密工作没有做到家——XBOX 的造型早在官方公布的前两天已经通过网络泄露出去了，可想而知比尔·盖茨掀开 XBOX 的盖头的一刹那肯定是有一丝没面子——但是至少 XBOX 的正式公布终于满足了世界的好奇心，而且网络又涌起了一股谈论XBOX的热潮，微软的目的也就达到了。

话说XBOX的造型自然有人喜欢也有人嘲笑，在乌龙个人看起来做为PC的机箱是够前卫了，但做为家用游戏机则显得粗大了一点。不过据微软所说，由于内部包含的东西太多，发热量又太大，这已经是微软所能做到的最小体积了。

至于 XBOX 的手柄就更夸张了，微软自称是为了欧美人的大手设计的，光这句话就可以想象出 XBOX 手柄的与众不同。

总之一句话：XBOX 及其手柄果然气势宏大，不可“小”看（笑）。

（二）

如果比尔·盖茨现在想发出一笔奖金，对手下进行论功行赏的话，微软公司旗下的宣传部门以及公关人员拿的必是重头——他们拿最多的钱定是众望所归而且自己问心无愧。XBOX 作为微软乱入家用游戏机市场的第一台主机，在还没有正式推出前就成为世界注目的焦点，并且隐隐有可以和PS2 相提并论的地位，这其中微软的宣传队伍功不可没。

比尔·盖茨自己也是微软宣传战略的一枚重要的棋子，据说他自己还会在2001 年春季东京电玩展的开幕式上发表演说为XBOX大造声势——身为老板还如此兢兢业业，打工族们又怎能不被这种精神所深深感动？

纵观微软的宣传手法，我们可以发现：大撒金钱攻势是其基础（此乃“重中之重”），什么话都敢说是其手段（此乃微软的一贯行事风格）。

先谈“基础”：虽然有钱的不一定是老大，可也差不多了。于是一时间，报刊、杂志、网站、电子媒体、专业的、外行的个个一面倒地倾向XBOX，那架势XBOX俨然已经成为未来游戏机市场的霸主，而把SONY 的PS2、任天堂的NGC、SEGA 的DC 视若无物，简直要活活气死久多、山内、大川三个老牌社长。如果要说媒体的这种表现是因为收到了微软的好处未免是小人之心，大家都不想得罪微软才是真实原因所在——没来由去得罪微软这样一家恐龙级公司干什么，大家都是聪明人嘛，嘿嘿。

再谈“手段”：微软一出手，果然神乎其技，令世人叹为观止。用微软的话说，XBOX硬件能力远在现有PS2的三倍之上，软件更不在话下，“所有的游戏均在 XBOX 集结”（这已经不是PS 独用的广告语啦）——总之XBOX加入家用机市场的竞争，不但任天堂和SEGA这种老得掉牙的主机厂商已然自身难保，连新生代厂商 SONY 的 PS2 恐怕也得靠边站，至于我们这些乡巴佬玩家，看到微软的这种声势，就只有目瞪口呆的份了。

这样的基础，再加上这样的手段，即便是不喜欢微软、不喜欢 XBOX 的朋友，只怕也不敢小看微软，更别说它的竞争对手了。微软做为一家主营PC操作系统和软件的公司，突然做出开发游戏机这么重大的决策，这其中的决心让人为之震撼。

（三）

微软是PC 业界呼风唤雨的大哥大，它的一次突发奇想——用 PC 的标准架构来做游戏机——虽然看似异想天开，倒不失为神来之笔。不知是哪个天才最先想到的这个点子？估计当他（她）半夜里突然有了这个灵感时，可能会激动得觉也睡不着了吧（笑），换了乌龙肯定是马上爬下床写评估，第二天上交比尔·盖茨。

XBOX 的好处在四个字：“扬长避短”，针对PC 而言——它继承了PC 游戏开发简单的优点，而避免了PC 升级换代过快的缺点，由此塑造出一个功能强劲、相对稳定的硬件平台。这对家用游戏机产业是一个强力的冲击，也是人们看好 XBOX 的一个主要原因。

不过光是沿用PC 的架构，而没有在XBOX 的硬件设计中加入新的东西，微软未免太偷懒了，也可能在将来给自己带来麻烦。众所周知PC的硬件架构自从第一台个人计算机的诞生起便一直是这样的，多年来没有改过，除了各种配件以惊人的速度在升级，但系统整体瓶颈始终存在。因此，类似于PC 结构的 XBOX 的硬件设计可能是个长处，也可能成为一个阻碍自己发展的短处。

XBOX的定位也存在问题。微软自己说 XBOX 是“纯粹的游戏机”，姑且信之。可是和 PC 这么相似的硬件难道不会和 PC 游戏市场互相影响吗？既然都是微软的操作系统，那么不论是PC游戏或 XBOX 游戏都应该很容易进行相互移植，这个时候 XBOX 究竟是会被 PC 游戏市场所侵蚀还是会反过来侵蚀 PC 游戏市场？

“定位”虽然看起来一件小事，但绝对不是不值一提，因为这已经是在替未来打伏笔啦。当年任天堂正是因为对N64 的定位出现问题，才使得 N64 这样一台被寄予厚望的主机没能成气候，而将家用机霸主之位拱手让给了 SONY；也正是任天堂对掌机 GB 的定位准确，所以依然能笑傲江湖，成为游戏业界赚钱最多的公司。

看来，微软是又想要把PC上的资源全部利用上，又想洗掉PC 的痕迹，这样的XBOX 夹在其中，就成了两头不讨好的角色。

Microsoft Xbox Performance Sheet

	Xbox	Sony PlayStation 2	Nintendo GameCube
CPU	733 MHz Pentium III	294.912 MHz	405MHz Power PC
Graphics Processor	250Mhz custom-designed chip, developed by NEC and nVidia	147.456MHz	202.5 MHz Custom chip "Flipper"
Total Memory	64MB	32MB 38MB	43MB
Memory Bandwidth	6.4GB/sec Shared	3.2 GB/sec	3.2GB/sec
Polygon Performance	125 M/sec Unrealistic	66 M/sec Whatever!	6-12 M/sec Conservative
Simultaneous Textures	4	1	8
Pixel Fill Rate - No texture	4.0 G/Sec	2.4 G/Sec	N/A Estimated: 3.2G/s
Pixel Fill Rate - 1 Textures	4.0 G/Sec Hee, hee.	1.2 G/Sec	N/A
Pixel Fill Rate - 2 Textures	4.0 G/Sec Look, flying pigs!	0.6 G/Sec	N/A
Compressed Textures	Yes (6:1)	No	ST3C compressed textures (6:1)
Storage Medium	2-5x DVD, Hard disk 8GB, 8MB Memory card	4x DVD, 8MB Memory card	Propriety 1.5GB disc, Digicard - ½ Megabyte
I/O	Game controller x4 Ethernet (10/100)	Game controller x2 USB 1394 PCMCIA	Game contoller x4 High-speed serial port x2 High-speed parallel port
Audio Channels	256 Realistic?	48	64+ Conservative
3D Audio Support in Hardware	Yes (64 3D channels)	No	No Dolby Pro-Logic
MIDI+DLS Support	Yes	Yes	Yes Busy!
Hardware audio filtering and EQ	Yes	No	No Busy!
Broadband enabled	Yes	Future Upgrade	Optional
DVD Movie playback	Remote control accessory required	Yes	No
HDTV Movie support	Yes	Yes	No
HDTV Game support	Yes	No Busy	N/A Standard: Progressive Scan
Maximum resolution	1920x1080	1280X1024	1024x480x 640x480 Full-screen
Maximum resolution (2 x 32bpp frame buffers + Z)	1920x1080	640x480	N/A
US Launch Date	Fall 2001	October 2000	October 2001

www.ign.com

表一

（四）

下面这张性能对比列表是从微软的官方网站 www.xbox.com 上面找来的，除了翻译，未做其他改动。

主机	Xbox	Sony PlayStation 2	Nintendo GameCube
CPU	733MHz	294.912MHz	405MHz Power PC
图形处理器	特制 250Mhz (Microsoft 与 nVidia 联合开发)	147.456MHz	特制 202.5 MHz (Flipper)
总内存	64MB	32MB	43MB
内存带宽	6.4GB/s	3.2 GB/s	3.2GB/s
多边形能力	每秒 1.25 亿	每秒 6600 万	每秒 600 ~ 1200 万
同时贴图数	4	1	未公开
象素填充率(无贴图时候)	4.0 G/s	2.4 G/s	未公开
象素填充率(一层贴图)	4.0 G/s	1.2 G/s	未公开
象素填充率(二层贴图)	4.0 G/s	0.6 G/s	未公开
贴图压缩	Yes（6：1）	ST3C 技术（6：1）	No
存储媒体	2 ~ 5 速 DVD、8GB 硬盘、8MB 记忆卡	4 速 DVD 8MB 记忆卡	专用 1.5GB 光盘 数字记忆卡
I/O	4 个手柄端口、10/100M 网卡	2 个手柄端口 USB 1394 PCMCIA	4 个手柄端口、2 个高速串行口、高速并行口
音频通道	256	48	64
硬件 3D 音频支持	Yes（64 3D channels）	No	未公开
MIDI+DLS 支持	Yes	Yes	未公开
硬件音频过滤及 EQ	Yes	No	未公开
宽带支持	Yes	未来升级	可选
播放 DVD 影片	外置硬件支持	Yes	No
HDTV 影片支持	Yes	Yes	No
HDTV 游戏支持	Yes	No	未公开
最大分辨率	1920x1080	1280X1024	未公开
最大分辨率 (2 x 32bpp frame buffers + Z)	1920x1080	640x480	未公开
北美首卖	预定 2001 秋	2000 年 10 月	预定 2001 年 10 月

说来好笑，上面这张表格微软自己说是："Microsoft Xbox Performance Sheet（微软 XBOX 性能表）"，但微软在列出自己的 XBOX 性能数据之余仍不忘宣传一下竞争对手 PS2 和 NGC，不愧是大家风范啊（笑）。其实换了 SONY 或任天堂，无论如何都不可能象微软这样来一手的——如此直接地在自己的官方网页上公开将自己的产品和对手的产品进行对比——微软的做法是标准的美国人风格，倒也率直可爱。

XBOX 果然不是吃素的，只见表格上 XBOX 的各种数据都令人眼前一亮，各方各面比起竞争对手的主机都有超出的地方。也难怪微软急不可耐地将这张表格抛到世人眼前，明眼人一看就知道是在炫耀——不能不佩服微软的爽快，根本没有拐弯抹角。

这张表格既然出自微软之手，以微软这么大的公司，自然不会说一些歪曲事实的话来损害自己的名声，所以该表格的可信度应该不低：不过既然是微软所说的，有些地方可能要打个折扣，也不能全信。

上面这段话看起来矛盾了，其实不然。"指鹿为马、颠倒黑白"的事相信微软不可能做得出来，不过为自家的孩子小小地吹嘘一下也是人之常情，说好听是："美言几句"。微软以前就曾经吹嘘过 XBOX 能上 3 亿个多边形，现在发现无法自圆其说，只好又降下来了。有第一次，难免就会有第二次。

一家正常的商业公司对自己的产品进行造势和吹捧，原是无可厚非。有句话叫"玩是孩子的天性"，或者可以这么说："吹牛是公司的天性"。其实要抓 SONY、任天堂、SEGA 等公司宣传上的把柄，也是随手就有：SONY 吹 PS2 是"革命的主机"现今已经受到了质疑；任天堂吹 GBA "3D 可比 SS，2D 可比 DC"一度被人嘲笑；SEGA 误导 DC 是"128 位主机"受到了严肃的批评。这些"劣迹"虽然和微软比起来尚算小巫见大巫，但仍可见"王婆卖瓜，自卖自夸"这一古已有之的优秀商业法则是深入人心，谁也不比谁好多少。

因此，微软对自己的 XBOX 进行自吹自擂，本是商场游戏，不但是正当的，而且是必要的。

玩家现在要做的就是擦亮自己的眼睛，认清 XBOX 的"真实面目"，做到心里有数，以免将来发现 XBOX 不如预期再来指责微软，做事后诸葛亮可不高明。

美国一家叫 IGNCUBE 的网站（cube.ign.com）就很冷静地分析了这张微软提供的性能表，（表一）对微软自己提供的数据中有夸大其辞嫌疑的地方用红笔标了出来，十分幽默，各位玩家可以参考一下（另外，根据该网站的看法，任天堂的 NGC 的性能数据偏向保守，未公开的地方更有绝活所在，值得关注——由于该网站是任天堂专门网站，说说任天堂的好话也不奇怪 ^-^）

（五）

谈完硬件，也该谈谈软件了。说来也奇，要谈 XBOX 的软件，竟然无从入手。

提到 PS2，大家总会想到《铁拳 TT》、《FF X》、《鬼武者》等招牌软件；提到 NGC，就会想起《马里奥》、《赛尔达》、《口袋妖怪》等任天堂自家法宝 但说起 XBOX，对不起，它暂时还没有自己的特色产品。

XBOX 在公布造型的同时也顺便公布了几段正在开发的游戏 DEMO，平心而论，这几款美式风格浓厚的游戏并没有多少惊人之处。画面是一方面，以其中一个演示游戏《Malice》来说，微软也深知它的画面不能让人心服（毕竟自己已经放话了："XBOX 的能力是 PS2 的 3 倍"），无奈只好用"该游戏只发挥了 XBOX 五分之一的机能"一说来掩盖。

画面也还罢了，作品的名气是更重要的问题，XBOX 现在公布的几款游戏并没有 PS2、NGC 那些招牌作的号召力，缺乏吸引眼球的实力。

日本加入 XBOX 的第三方软件厂商看起来着实不少，不过大都还没有公布具体的作品，这种表现很明显是抱"走着瞧"的态度。KONAMI 算是全力支持 XBOX 的了，不过宣布推出的几款 XBOX 作品 PS2 上也都有，实在谈不上是 XBOX 的特色。据说（未确认）甚至连大名鼎鼎的《METAL GEAR X》都不是《METAL GEAR SOLID 2》的 XBOX 版，而是一代的加强版，那 XBOX 确实没有什么好得意的了。

微软老是声称现在有多少家厂商已经加入 XBOX 的开发行列了，又或是有多少款 XBOX 游戏已经在开发了，但实质的东西——比如这些游戏里有多少款是让人一看就想玩，而且是 XBOX 专有的——则一切无可奉告。这可不是一个好消息：要是 XBOX 真没有什么惊世之作，那么即便硬件再强，前途总不见得有多光明。

以微软的性格，如果真有好的软件只怕就会敲锣打鼓宣传到路人皆知的地步了吧，现在对 XBOX 的软件这么低调，看来不是微软转性了想学任天堂的保密功夫，就是 XBOX 一时是拿不出东西来了。

（六）

主机以及手柄的大小、游戏软件的美式风味、加上微软的行事作风，这一切无异是明明白白地告诉世人——XBOX 是一台"美国人的主机"。

原本由日本人占绝对领导地位的家用游戏机市场，由于肉肥汁美，终于把狼给招来啦。

美国人和日本人争夺游戏机市场的霸主之位，到底谁能够跑在最前面呢？

想当初，XBOX 爆炸性的宣布产生了非同小可的轰动效应，原因不用多说，这毕竟是"微软"的主机啊！在那个时候家用机的市场主力是 SONY（严格来说是 SCE）、任天堂和 SEGA 三家大公司，如果换了别家公司要推出新的家用游戏机，想必无人会去看好它，无它，实力原因。但是微软出手局面当即大不相同，不用说别的，"微软"两个字就够了。

以目前所见，XBOX 上的游戏还是打满了"美国制造"的烙印。这对微软企图统一游戏机市场的雄心壮志有那么一些不利——就游戏本身而言，美国游戏的大部分除了本地市场接受外，尚还无法象日本游戏那样在全世界流行，起码无法在日本流行。

所以 XBOX 必须从"美国人的主机"进化成"世界的主机"才有资格和它的竞争对手一较高下。

（尾声）

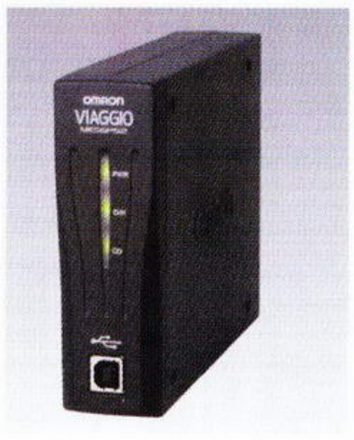
最近又听闻微软眼红任天堂在掌机市场的霸主地位，也想出个掌机来和任天堂的 GBA 竞争了。哈哈，这正是"微软"！

本文仅代表作者个人观点，并非本刊立场。

硬件

PS2 的 MODEM 正式公布

日本 Omron 公司表示，他们开发的 PS2 专用 56K MODEM（调制解调器）“ME56PS2”将会在 3 月 29 日推出，售价为 12800 日元。这套支持 USB 接口的 56K MODEM 可以通过 PS2 的 USB 接口与之相连，并对应 ERGO 公司开发的 PS2 网络浏览软件“EGBROWSER”，进行上网、收发电子邮件、播放 MP3 等操作。日本 SQUARE、KONAMI、CAPCOM、ENIX、TAITO、HUDSON 等公司已经宣布支持 PS2 的网络发展，首批对应 PS2 网络的游戏为 KONAMI 的《帝国时代 II》和 TAITO 的《BATTLE GEAR2》。



GBA 完全兼容 GBC 游戏

日前在德国汉堡玩具展中，任天堂展出了 GBA，虽然 GBA 在去年 8 月份任天堂就已经进行过展示，但这次任天堂公布的 GBA 兼容 GBC 游戏的图片还是让不少玩家对于 GBA 的向下兼容性有了一个了解。从公布的图片上来看，GBA 的游戏卡带槽要比 GBC 的浅一些，所以当玩家在使用 GBA 玩 GBC 游戏时，会发现卡带的部分是突在外面的。不过兼容性方面却完全没有问题，这一点玩家可以放心了。

事件

韩国人开发《KOF》

日前韩国游戏公司 EOLITH（代表作品为街机音乐游戏《EZ2DJ》）与日本 SNK 签下合约，将会由 EOLITH 开发《KOF2001》。之前曾有一家名为 BREZZA 的日本公司公开表示过将会开发《KOF》系列的最新作，但最后却不了了之，现在看来 2001 年的《KOF》大赛会由韩国人举办了。

EA 明确表态：加盟任天堂

EA 日前正式宣布将制作任天堂的下一代掌机 GBA 的对应游戏。根据 EA 总裁拉里·普拉伯斯（Larry Probst）表示，EA 预计在 2002 年推出 4 ~ 6 款 GBA 游戏。至于近来盛传的 EA 会为 NGC 制作游戏的消息，EA 并没有做出任何正式声明。目前 EA 正在为 PS2 加紧赶制游戏，预计在今年第四季时会有 25 款游戏推出。

2001 年东京春季游戏展的新消息

日本电脑娱乐协会（CESA）日前公布了 2001 年东京春季游戏展的相关消息，这已经是第十次举办东京游戏展了。

CESA 委员会会长原洋一表示，这次的东京游戏展将在 3 月 30 日 ~ 4 月 1 日举行，地点一样是东京幕张国际展览馆，主办单位为 CESA，赞助单位为日本经济产业省，特别赞助单位为 NTT DoCoMo，协办单位为 SCEI 与微软。SEGA 则是第二次不参加东京游戏展，另一个缺席此次游戏展的是 ENIX。

本次游戏展的主题为“游戏产业开创 21 世纪的新娱乐”。微软的总裁比尔·盖茨将会到现场进行开幕致词，同时微软的 XBOX 将在这次游戏展上亮相，并有大量日本游戏软件商开发的游戏展出。

SQUARE：任天堂，我要加入 GBA
山内溏：除非也为 NGC 做游戏

1 月 22 日 SQUARE 在自己的“经营战略说明会”上，表达了强烈的加盟 GBA 的意愿。SQUARE 表示以 WSC 现有的机能，是无法移植《最终幻想 IV》（以下“最终幻想”简称 FF）、《FF V》、《FF VI》的，因此，SQUARE 希望能够将《FF IV》、《FF V》、《FF VI》带到机能更加出色的掌机上。“更出色的掌机”无疑就是指的将在 3 月 21 日发售的任天堂 32 位新掌机 GBA。怎知 SQUARE 的这一精明的商业决定并没有得到任天堂社长山内溏的认可。山内溏表示这是 SQUARE 的一家之言，没有任何的契约效力，而任天堂与 SQUARE 能够继续讨论此事的可能性也是微乎其微，除非 SQUARE 决定在 NGC 上发售两款《FF》系列的新作。看来在 1996 年时 SQUARE 舍弃 N64 而转投 PS 这一决定产生的阴影，始终都蒙在山内溏的心中没有散去。山内溏做出这样的发言后不久，SQUARE 就表示“SQUARE 加盟 GBA 对于 SQUARE 和任天堂都是非常重要的，SQUARE 将会尽所能去说服任天堂采纳这个提议。”

至于到底结果如何，目前尚未明朗，请关注本刊的连续报道。

（PFTG 短评：如果 SQUARE 真是抱着“凭《FF IV》、《FF V》、《FF VI》在 GBA 上捞一把就走”的心态，那么任天堂当然不会答应。任天堂提出的“在 NGC 上至少开发两款《FF》系列新作”的条件看起来很合理，但若 SQUARE 答应，天知道会对还未完全打响的家用主机硬件战造成什么样的冲击？）

SQUARE 的《FF》战略

在“经营战略说明会”上，SQUARE 还表示目前正在开发 23 款新游戏，令人感到吃惊的是其中竟然有从《FF II》到《FF XII》共计 11 款《FF》系列的游戏，看样子 SQUARE 是打算利用《FF》系列大赚一笔了。其中，《FF II》、《FF III》已经决定对应 WSC；《FF IV》、《FF V》、《FF VI》因为任天堂拒绝 SQUARE 将其移植到 GBA 上的提议而改为“平台未定”；《FF VII》、《FF VIII》、《FF IX》则将会以 DVD 作为储存媒体在 PS2 上重新发售一次（不会以合集的形式发售）；《FF X》是 PS2 上的作品，本刊这一期已有详细介绍；《FF XI》暂定为 PC/PS2 上的作品，《FF XII》的开发平台则是未定。

GBA 的预订数量已达到 270 万部

任天堂社长山内溏在接受《BLOOMBERG NEWS》访问时透露，预定于 3 月 21 日推出的新一代掌机 GBA 的预订数量已经达到了 270 万部。而预计与 GBA 同时发售的 4 款任天堂本社制作的游戏的预订数量也已经达到了 140 万。这其中还不包括超人气的《口袋妖怪》系列。在谈到《口袋妖怪》系列时，山内溏表示《口袋妖怪》系列的新作将会在夏季推出。

AOU SHOW 强强登场

预定于 2 月 23 日 ~ 24 日举行的日本街机展将会有 54 家厂商参展，展出 1800 台新款街机，规模空前，最引人注目的是 NAMCO 与 SEGA 将会在这次展会上展出各自的招牌系列作品的最新作《灵魂能力 2》与《VR 战士 4》。这也是此次展会的焦点所在。本刊将会在下一期杂志中进行详细介绍。

SQUARE 高层变动，坂口博信辞去 SQUARE 副社长之职

日本 SQUARE 于 2 月 8 日对外公布了一系列的高层人事变动，其中最具爆炸性的，便是《FF》系列的生父坂口博信辞去了公司副社长的职务！与他一起宣布辞职的还有原公司会长武市智行及董事平松正嗣。这三人辞职之后，仍然会为 SQUARE 工作，武市智行会成为 SQUARE 的合约顾问；平松正嗣会以执行董事的身份继续工作；而坂口博信则会以合约的形式，出任 SQUARE 的执行制作人，也就是说，他日后会正式参与《FF》系列的制作工作。

这一次的高层人士变动，明眼人一看便知是将这三人变相降职。而引发这场人事变动的原因，相信和 SQUARE 自公司成立以来今年首次出

现财政赤字有关。

不过，坂口博信再次全身投入于游戏的制作当中，对于玩家来说，绝对是件好事。

“CESA 游戏大赏”候选游戏名单公布

一年一度的“CESA 大赏”可以说是日本最有影响力的一个游戏“奥斯卡”，新一届的“CESA 大赏”评选已经进入了“半决赛”，评出了各项目的候选游戏名单。评选的最终结果将会在3月29日，也就是东京游戏春季展开幕的前一天公布。本刊也会第一时间报道评奖的结果。以下是候选游戏的名单：

大奖入选作品

游戏名称	机种	厂商
高机动幻想	PS	SCEI
萨尔达传说 梅祖拉的面具	N64	任天堂
勇者斗恶龙 Ⅶ	PS	ENIX
最终幻想 Ⅸ	PS	SQUARE
梦幻之星在线	DC	SEGA

最优秀新型态奖入选作品

游戏名称	机种	厂商
滚滚卡比	GBC	任天堂
梦幻之星在线	DC	SEGA
我的暑假	PS	SCEI

海外作品奖入选作品

游戏名称	机种	厂商
帝国时代 Ⅱ 征服者	PC	微软
暗黑破坏神 Ⅱ	PC	Blizzard
古墓丽影 Ⅳ 最后的启示	PC/PS/DC	EIDOS

最佳游戏设计奖入选作品

游戏名称	机种	厂商
萨尔达传说 梅祖拉的假面	N64	任天堂
勇者斗恶龙 Ⅶ	PS	ENIX
梦幻之星在线	DC	SEGA
风来的西林 2	N64	CHUN SOFT
钻子先生	DC/GB/PS	NAMCO

程度设计奖入选作品

游戏名称	机种	厂商
死或生 2	PS2/DC	TECMO
真·三国无双	PS2	KOEI
勇者斗恶龙 Ⅶ	PS	ENIX
梦幻之星在线	DC	SEGA
山脊赛车 V	PS2	NAMCO

画面大奖入选作品

游戏名称	机种	厂商
剧空间职业棒球	PS2	SQUARE
Jet Set Radio	DC	SEGA
保镖	PS2	SQUARE
最终幻想 Ⅸ	PS	SQUARE
漂泊故事	PS	SQUARE

游戏包装设计奖入选作品

游戏名称	机种	厂商
我的暑假	PS	SCEI
7 摩鲁斯骑兵队	PS2	NAMCO
Jet Set Radio	DC	SEGA
最终幻想 Ⅸ	PS	SQUARE
钻子先生	DC/GB/PS	NAMCO

角色设计奖入选作品

角色	游戏名称	机种	厂商
卡比	星之卡比 64	N64	任天堂
井上トロ	到哪里都在一起追加DISK	PS	SCEI
皮卡丘	口袋怪物·水晶	GBC	任天堂
比比	最终幻想 Ⅸ	PS	SQUARE
波利·斯斯姆	钻子先生	DC/GB/PS	NAMCO

最佳剧本奖入选作品

游戏名称	机种	厂商
萨尔达传说 梅祖拉的面具	N64	任天堂
永恒传说	PS	NAMCO
勇者斗恶龙 Ⅶ	PS	ENIX
最终幻想 Ⅸ	PS	SQUARE
漂泊故事	PS	SQUARE

最佳音乐奖入选作品

游戏名称	机种	厂商
疯狂出租车	DC	SEGA
桑巴迪亚明哥	DC	SEGA
勇者斗恶龙 Ⅶ	PS	ENIX
最终幻想 Ⅸ	PS	SQUARE
山脊赛车 V	PS2	NAMCO

软件

GBA 的 3D 游戏《Iridion 3D》

英国游戏公司 Majesco 日前表示，由于任天堂的的GBA 主机有着不错的3D表现能力，因此他们正在开发中的新作《Iridion 3D》将会给玩家带来全新的游戏体验。这款GBA 游戏采用的是一套名为“GAX”的新游戏开发引擎，能利用GBA主机流畅地运行3D游戏。图为公开的开发中画面。

CAPCOM 的最新射击游戏《Storm of Progia》

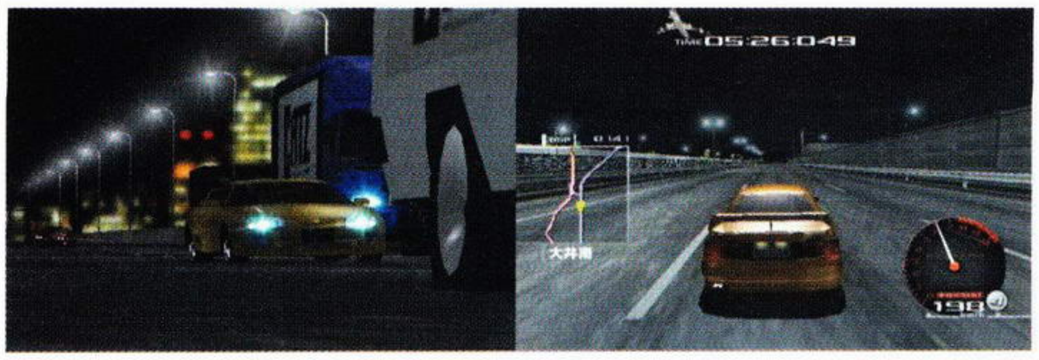
CAPCOM 近日表示，它旗下的CAVE 小组正为 DC 开发一款横版的射击游戏《Storm of Progia》。在横版射击游戏缺乏的今天，这款游戏无疑能为众多射击游戏爱好者带来新的感受。图为开发中的游戏画面。

PS2 版的《首都高赛车 ZERO》公布画面

日本游戏厂商元气（Genki）日前公布了几张将在PS2 上推出的赛车游戏《首都高赛车 ZERO》的最新画面，比起DC 版的前两作，品质更为出色。

游戏仍然保持《首都高》系列的玩法，玩家在午夜驾驶着各类跑车沿着环东京的高速公路进行一场速度的较量。游戏将会收录125 辆真实的跑车，同时还有四百多种零件让玩家自由组装，使玩家感受改

装车辆的乐趣。图为公开的游戏画面。



《樱大战 3》限定版的内容

SEGA日前公布了预定于3月22日发售的超人气作品《樱大战 3 巴黎在燃烧吗？》的限定版包装内容，限定版将会分为A、B两种版本，A版本附送的是一个特制的音乐盒，B版本则附送一个特制的VMS记忆卡。两种限定版的售价均为9800日元，普通版的售价为7800日元。限定版、普通版都是三片GD-ROM装。

GBC 版《街霸 ZERO》发售日决定

CAPCOM表示，他们将把1995年推出的格斗游戏《街霸ZERO》移植到GBC上，并会追加隐藏人物春日野樱。游戏预计于3月20日发售，离GBA的正式发售日只差了一天，不知道是不是想借这个机会提高游戏的销量呢？图为公布的游戏画面。

跨平台的《生化危机 4》

CAPCOM在日前于美国拉斯维加斯的一个小型展览会上，首次正式承认了《生化危机 4》正在开发的消息，CAPCOM表示游戏正处于开发状态中，将会于2001年内在PS2上登场。除了PS2外，CAPCOM也表示不排除向其它机种移植的可能，不过究竟是DC、NGC、XBOX或是PC中的哪一个平台，CAPCOM并未明确说明，但可以确定的是移植版至少要等到2002年才会出现。

美国CAPCOM解释，做出这个跨平台决定的原因是因为希望以此举最大限度地回收开发成本，以获得更高的收益。看来跨平台战略才是如今软件厂商的惟一出路？

GBA 版《恶魔城》的进一步消息

GBA版的《恶魔城 血之轮回》（暂名）将会在3月21日随GBA主机同时推出，KONAMI近日公开了有关此游戏的一些细节。

■《恶魔城 血之轮回》是一款2D动作游戏。

■游戏将采用类似PS版《恶魔城X 月下夜想曲》那样的关卡设计，将整个游戏舞台分为若干个大的区域，在每个区域的关口都会有BOSS把守着，打倒BOSS就会获得强化主角能力或是引发剧情的道具。

■游戏采用经验值制，打倒敌人可以获得相应的经验值、金钱以及道具。同以往的《恶魔城》系列一样，打倒敌人后也可获得“心”，这是使用特殊道具、技巧时不可缺少的要素。

PS2 的越野赛车游戏

Acclaim日前证实PS2赛车游戏《巴黎至达卡尔拉力赛》（《Paris-Dakar Rally》）已经由它旗下的Broadsword Interactive进行制作，将会推出PC版和PS2版，而XBOX版则还未确定。“巴黎至达卡尔拉力赛”是世界著名的机车拉力赛事之一。本年度的赛事已经在1月1日于西非的茅利塔尼亚正式展开。图为公布的游戏画面。

《GT 赛车 3》延期到 4 月推出

SCEI日前宣布，原本预计在2月15日推出的PS2百万级赛车游戏《GT赛车3》将延期至4月25日推出，理由是为了收录2001年出厂的最新款的车。看来车迷们还要再等上一个多月了。

PS2 版《决战 II》超值包

KOEI日前宣布，PS2的大型战略游戏《决战 II》将定于3月8日正式推出，同前作一样采用DVD作为储存媒体。此外，为了让没有玩过前作的玩家（《决战》是与PS2同时发售的）也能够体验到《决战》的魅力，KOEI还决定同时推出《决战 + 决战 2》的超值包，两款游戏合计12800日元，比分开来买要便宜1800日元。

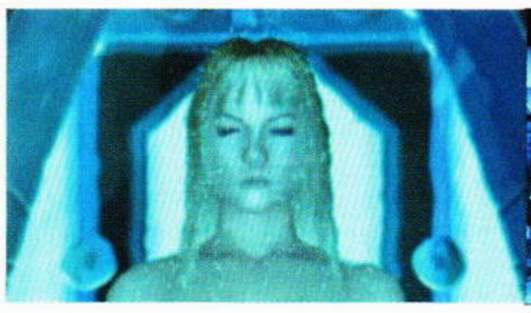
SCEI 的 PS2 篮球游戏

SCEI日前宣布将会发行由989 sport制作的篮球游戏《NBA ShootOut 2001》。游戏运用了PS2强大的机能，不论是球员的造型还是身体各部分的贴图都非常细腻。游戏预定于今年2月推出。

SCEI 的科幻动作游戏《Phase Paradox》

SCEI近日公布了一款PS2游戏《Phase Paradox》，这是一款以未来的科幻世界为背景的动作冒险游戏。游戏以巨大的宇宙航母“加蓝特”为舞台，由于小行星“220”的爆炸引发的冲击波，导致宇宙航母受到冲击而无法航行。玩家要操作探险队员来调查这次爆炸事件的真相。

游戏中共有三名主角，玩家必须操作这三名主角各自展开调查，最后将调查的结果综合在一起，才能发现事实的真相。运用PS2描绘出的壮观的场景，再加上使用动作捕捉技术生动地再现角色们的动作，使得这款游戏有不逊于电影的画面表现。游戏预计3月22日发售，采用DVD-ROM。



《VR战士4》角色造型公开

在全世界范围内都有着极高人气的划时代3D格斗游戏《VR战士》系列的最新作《VR战士4》于近日公开了游戏中三名角色的造型设定。公开的三名角色分别是结城晶、陈佩、陈洛。《VR战士4》预定将会在今年内推出街机版，并且会向PS2进行移植，而DC版的移植计划则尚未确定下来。游戏的制作人铃木裕在接受媒体采访时，透露了《VR战士4》将会做出的改良，以下是访问的摘要：

按键改回前两作时的3个，取消了"闪避键"(E键)，这是为了让初学者更易上手。

使用摇杆来进行8个方向的移动，不过这个系统正处于调试中，最终是否采用还未定。

加入倒地受身系统。

会为角色加入新的服装。

新人物方面预计加入2~3个。

每名角色都有自动化解对手进攻的特殊技能，不过究竟"自动化解"的程度如何，还不得而知。

投技的表现不再以指令来完全确定，还要加上"距离"。

角色的普通招式也能够起到一定防御的作用，具体使用情况不明。

游戏将会在2月23日开始的东京街机展上展出，到时候游戏的片段、登场的角色、具体的细节都将会一一公布。

《生化危机：火线地带》即将推出

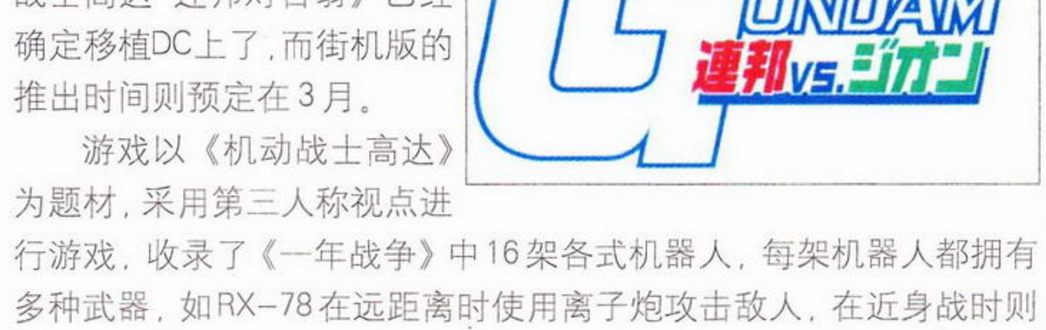
CAPCOM与NAMCO合作开发的街机光枪射击游戏《生化危机 火线地带》(《BIO HAZARD FIRE ZONE》)已于2月3日开始在日本大阪进行了公开测试。这款游戏采用了DC互换基板NAOMI进行开发，游戏的故事以《生化危机 代号：维罗尼卡》为背景，支持两人同时进行游戏。在游戏中出场的角色为克莱尔与史蒂夫，尚不知是否会有隐藏人物。

游戏的玩法与一般的光枪射击游戏不同，强调"生存"与"解谜"，玩家不能只靠反应速度和开枪就能过关，还必须找到子弹补充与重要的剧情道具才行。游戏除了收录《生化危机 代号：维罗尼卡》的部分CG，也有重新制作的CG片段。

高达对战游戏现身

由CAPCOM、BANDAI、Banpresto三家公司联合制作、利用NAOMI基板开发的《机动战士高达 连邦对吉翁》已经确定移植DC上了，而街机版的推出时间则预定在3月。

游戏以《机动战士高达》为题材，采用第三人称视点进行游戏，收录了《一年战争》中16架各式机器人，每架机器人都拥有多种武器，如RX-78在远距离时使用离子炮攻击敌人，在近身战时则以光剑砍劈。游戏支持最多4人进行连线对战。游戏的配乐也以当初动画的主题歌曲为主，令玩家怀念。DC版预定夏季推出。



GBA的超强赛车游戏

日本MTO近日公布了于3月21日与GBA同步推出的赛车游戏《Advance GTA》，游戏使用了超精细的2D描绘方式，每一辆车都使用了255张图片来模拟3D的视觉感受，看来GBA的2D能力的确出色。

终结者回来了

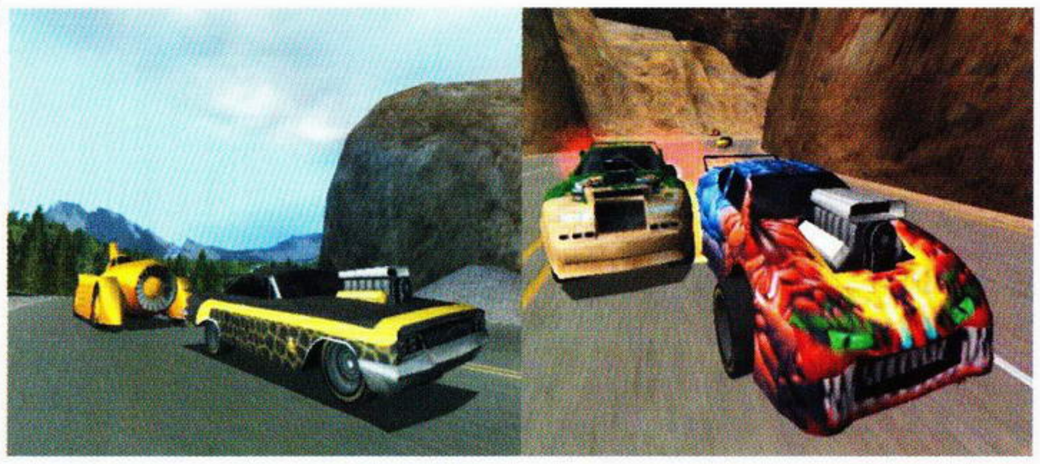
近日，Infogrames宣布他们已经获得了授权，将会推出《终结者》、《黑超特警组2》的游戏。《终结者》系列是著名影星阿诺·斯瓦辛格的重要作品之一，由《泰坦尼克号》的大导演詹姆斯·卡麦隆执导，系列两部都取得了巨大的成功。《黑超特警组》则是老牌影星汤米·李·琼斯与著名影星威尔·史密斯共同主演的一部科幻喜剧片，现在续集正在拍摄中，想必到时候玩家会在看到电影上映的同时就玩到这款同名的游戏了。

PS2版的《雷神之锤III》画面公布

EA欧洲分公司日前宣布开始制作著名电脑游戏《雷神之锤Ⅲ》的PS2版，PS2版的正式名称为《雷神之锤Ⅲ 进化》。除了和DC一样能够进行分屏四人对战外，还会加入新的单人游戏内容。图为公布的PS2版游戏画面。

EA 的又一款 PS2 赛车游戏

不知在PS2上开发赛车游戏是否已经成为欧美游戏公司的时尚了呢？日前EA宣布将会再推出一款赛车游戏《Rumble Racing》，从公开的游戏画面上来看有很强烈的美式游戏风格。不知道对于亚洲玩家来说有没有吸引力呢？

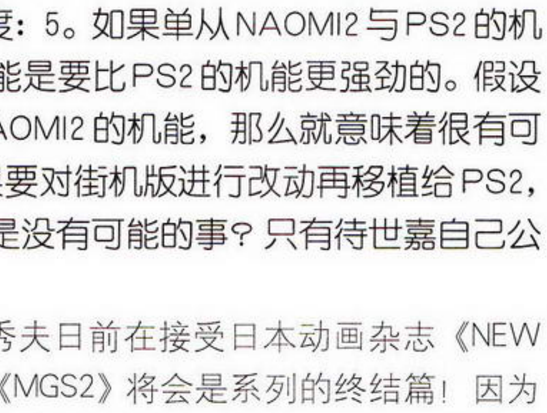


传闻版

■根据美国一个游戏网站的报道，SONY正考虑于今年夏天将日版PS2的定价大幅下调，幅度可能达到一万日元左右。（可信度：7。今年的秋天是个“多事之秋”，任天堂的NGC和微软的XBOX都会在那个时候发售，为了提高PS2的竞争力，打击对手的气势，最直接的办法就是调低自己主机的售价了，毕竟XBOX与NGC都称自己的售价将会比PS2低。不过，面对巨大的成本压力，SONY在降价这一问题上的确是要好好掂量。）

■从美国传来这样的一则消息：预计在街机和PS2上登场的《VR战士4》并不完全是同一个游戏。换句话说，SEGA目前正在开发两款不同的《VR战士》新作。（可信度：5。如果单从NAOMI2与PS2的机能进行比较的话，NAOMI2的机能是要比PS2的机能更强劲的。假设《VR战士4》能够完全发挥出NAOMI2的机能，那么就意味着很有可能PS2不能完全进行移植。如果要对街机版进行改动再移植给PS2，那么同理可证移植到DC上也不是没有可能的事？只有待世嘉自己公布了。）

■《MGS2》的制作人小岛秀夫日前在接受日本动画杂志《NEW TYPE》的访问中，表示PS2版的《MGS2》将会是系列的终结篇！因为《MGS2》的剧情发展会为整个系列带来一个完美的结局，而他本人也无意进行下一作的开发。（可信度：4。要让在全球销量超过500万套的作品划上一个句号，这对于KONAMI来说可不是件简单的事情，并且对于所有的《MGS》迷来说，也会让他们感到无比的失望。虽然这是由《MGS》的生父亲口说出，但由于这只是一个非正式性的发言，因此，还是要在可信度上打上一个大大的折扣。《生化危机》、《最终幻想》一作一作不停往下出就是一个最好的例子。也许将来会来有三种情况，一是小岛秀夫继续开发《MGS》的新作，否决这次的非官方发言（CAPCOM的三上真司就对于在PS2上发售《BHCV》而公开致歉，但在商言商并非错误）；二是KONAMI决定开发《MGS》的新作，只是制作人不再是小岛秀夫；三是小岛秀夫在大玩文字游戏，他只是声明不再推出《MGS》的系列游戏，但并不代表《METAL GEAR》这个系列会终结。只是新作的角色、故事与《MGS》无关。）



重要游戏发售表

DC

发售日未定	《死亡之屋3》	3DSTG	SEGA
发售日未定	《K-PRKJECT》	STG	SEGA
2001年内	《疯狂出租车2》	RAC	SEGA
2001年内	《德比赛马网络版》	SLG	SEGA
2001年内	《莎木Ⅱ》	FREE	SEGA
2001年内	《OUTTRIGGER》	3DSTG	SEGA
2001年内	《PROJECT PROPELLER ONLINE》	3DSTG	SEGA
2001年内	《育成怪兽》	SLG	SEGA
2001年内	《VR网球2》	SPG	SEGA
2001年内	《V-GOAL 2001》	SPG	SEGA
2001年内	《As Snow……》	SLG	SEGA
2001年内	《Alien Front》	3DFTG	SEGA
2001年内	《育成赛马2》	SLG	SEGA
2001年内	《SONIC ADV 2》	ACT	SEGA
2001年内	《新太空频道5》	MUG	SEGA
2001年内	《NBA2K系列》	SPG	SEGA
2001年内	《NFL2K系列》	SPG	SEGA
2001年内	《NHL2K系列》	SPG	SEGA
3月22日	《春雨曜日》	SLG	NEC INTERCHANNEL
3月22日	《樱大战3 巴黎在燃烧吗?》	SLG	SEGA
3月22日	《ILLBLEED》	AVG	SEGA
3月22日	《EVE ZERO完全版》	AVG	GAME VILLAGE
3月22日	《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》	AVG	CAPCOM
3月29日	《SGGG》	SLG	SEGA
3月29日	《NBA2K1》	SPG	SEGA
3月29日	《LOVE HINA 再见微笑》	AVG	SEGA

PS

3月8日	《音乐工具3》	ETC	ENTERBRAIN
3月8日	《TONY HAWK'S PRO SKATER 2》	SPG	SUCCESS
3月15日	《DDR 4thMix》	MUG	KONAMI
3月15日	《心跳回忆2对战方块》	PUZ	KONAMI
3月15日	《心跳回忆2外传 LEAPING SCHOOL FESTIVAL》	AVG	KONAMI
3月22日	《恶魔城DRACULA年代记》	ACT	KONAMI
3月22日	《幻想水浒外传第二卷水晶芭蕾的决斗》	AVG	KONAMI
3月22日	《逮捕令》	AVG	LDC
3月29日	《加油！伍佑卫门大江户大回转》	ACT	KONAMI
3月29日	《伤感涂鸦》	AVG	NEC INTERCHANNEL
3月29日	《超级机器人大战α外传》	S·RPG	BANPRESTO

PS2

3月1日	《血腥咆哮3》	3DFTG	HUDSON
3月1日	《终级地带》	ACT	KONAMI
3月8日	《毁灭》	AVG	SCEI
3月15日	《首都高BATTLE 0》	RAC	GENKI
3月15日	《我与魔王》	RPG	SCEI
3月22日	《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》	AVG	KONAMI
3月22日	《实况J联盟完美前锋3》	SPG	KONAMI
3月22日	《PHASE PARADOX》	AVG	SCEI
3月22日	《BATTLE GEAR2》	RAC	TAITO
3月22日	《风之克罗诺亚2》	ACT	NAMCO
3月22日	《怪物农场》	SLG	TECMO
3月29日	《决战2》	SLG	KOEI
3月29日	《WE5》	SPG	KONAMI

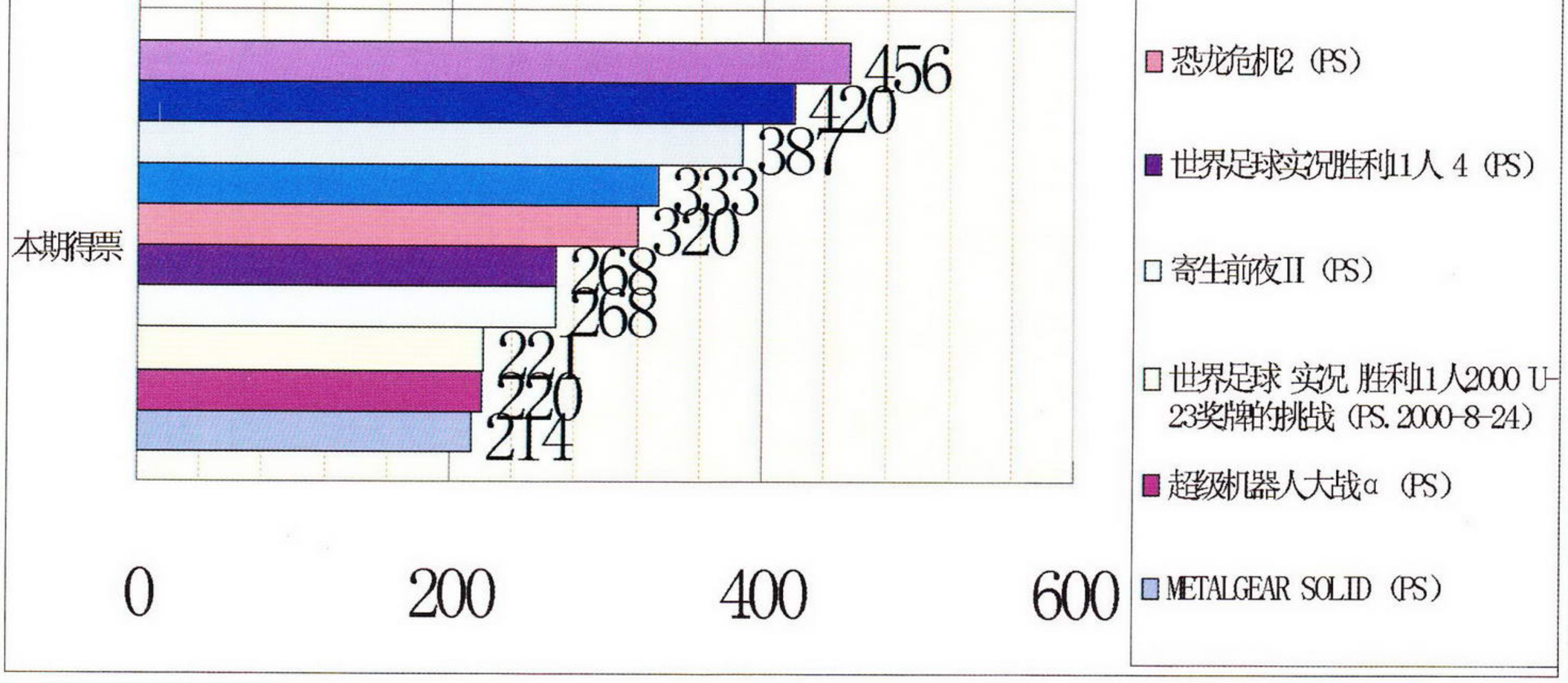
至爱排行榜

栏目主持／慕容非

新世纪终于到来了！不知道大家新年里过得怎么样？好像慕容非就比较惨，在朋友家一不小心喝了大半瓶白酒，结果晚上三个好友联床夜话的时候不幸着凉，一直咳嗽到今天……真是不堪回首的事啊。

至爱流行榜

以2月1日前收到的1月号调查表为准



新年的调查表回收得不多，很多的倒是上期的调查表过来了，《永恒传说》终于不负众望光荣上榜，实在让人高兴。像《最终幻想》这种怪兽级的游戏自然是依旧占据榜首，实在想不出什么情况下能够让它们下台？！《**危机》仍然不温不火地占领中段市场，令人注意的是《WE》目前正受到越来越多的注意，而《MGS》却只能够敬陪末座，实在让人伤感。

截稿前夕，得知世嘉终于决定为SONY做游戏了，一时之间倒是什么想法也没有。过了一段时间才意识到这个变化还是挺吓人的……

虽然慕容非已经不会为这种事情悲伤了，但还是在网上看到很多的FANS痛苦的留言，和一些安慰（自己？世嘉？）的论证。比较残忍的一种说法是"世嘉这次决不会再输了——因为它已经没什么可以输的了"。这句话自然是反世嘉派所留。

很奇怪，在中国总喜欢把商业公司人性化，并以此作为日后评价其行为的标准，然而事实上的公司运作是绝不可能以情绪为基准的，它的存在目标就是盈利。

所以，世嘉实际上也不是英雄，烈士，或者类似的什么，它只是一个公司而已。

而SONY，也只是个公司。正如卢卡斯艺术，如迪斯尼一样，它们的目标都是盈利，而为了盈利才会有《星球大战》和《米老鼠》，并不是为了什么崇高的理想。富有吸引力的商品，有效的管理，明智的市场预测，才能够使一间公司成功地运作。而正是在这种循环中，消费者在支付的同时也获得他们想要的商品和服务。

历史已经证明世嘉在家用机硬件市场的确存在一贯的失误，所以它这次回避自己的弱点，专心做游戏软件，从商业角度看，反而会是较明智的选择。

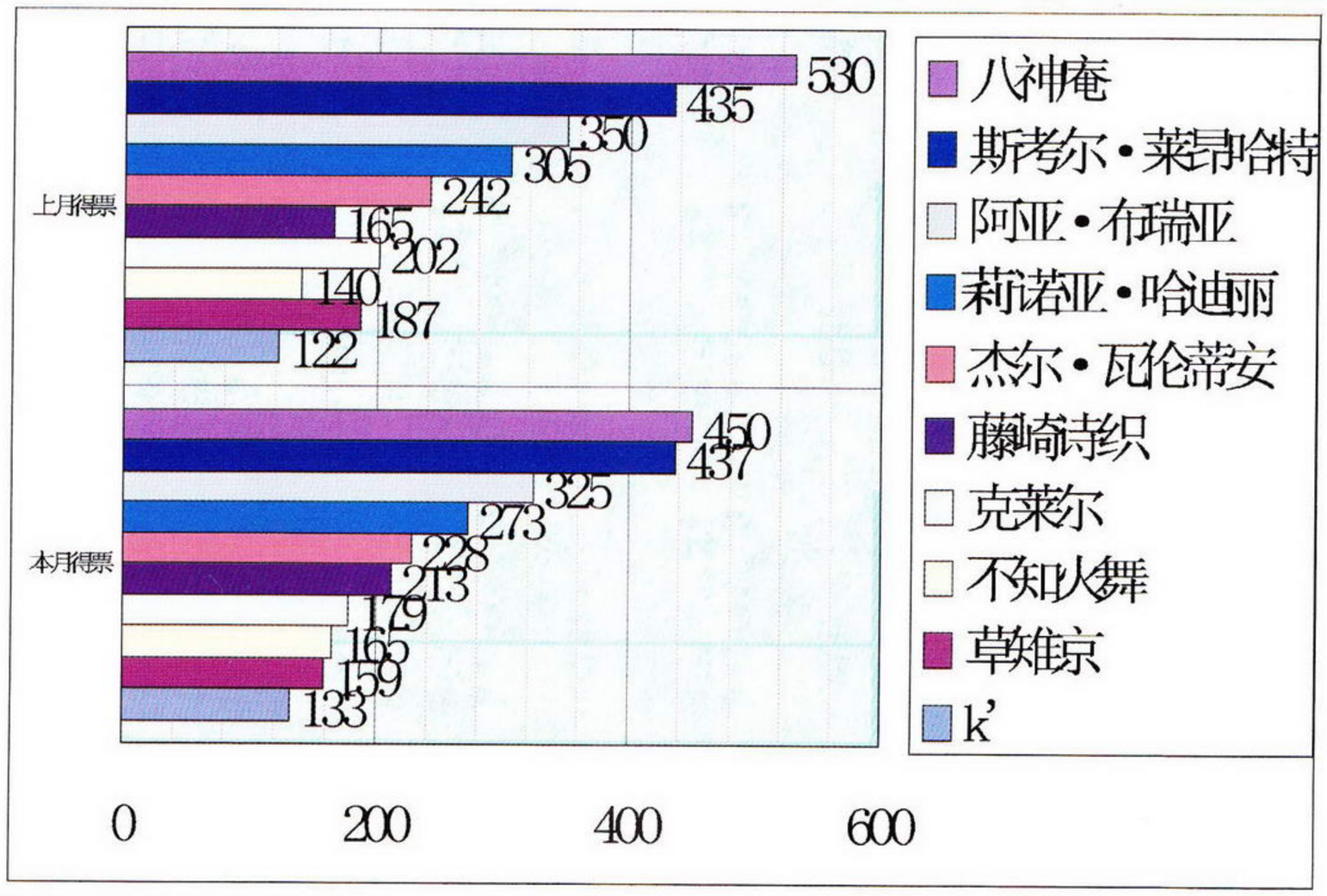
玩家和追星族还是有区别的，玩家偏向消费者的方向多一点，好像钱钟书先生说的，你吃了一个鸡蛋，认为味道很好，又何必一定要去见那只下蛋的母鸡呢？

所以，只要有《VR战士》，有《梦幻之星》，有《莎木》、《光明力量》和《索尼克》，世嘉就还是世嘉。

玩家排行榜

人气角色榜

以2月1日前收到的1月号调查表为准

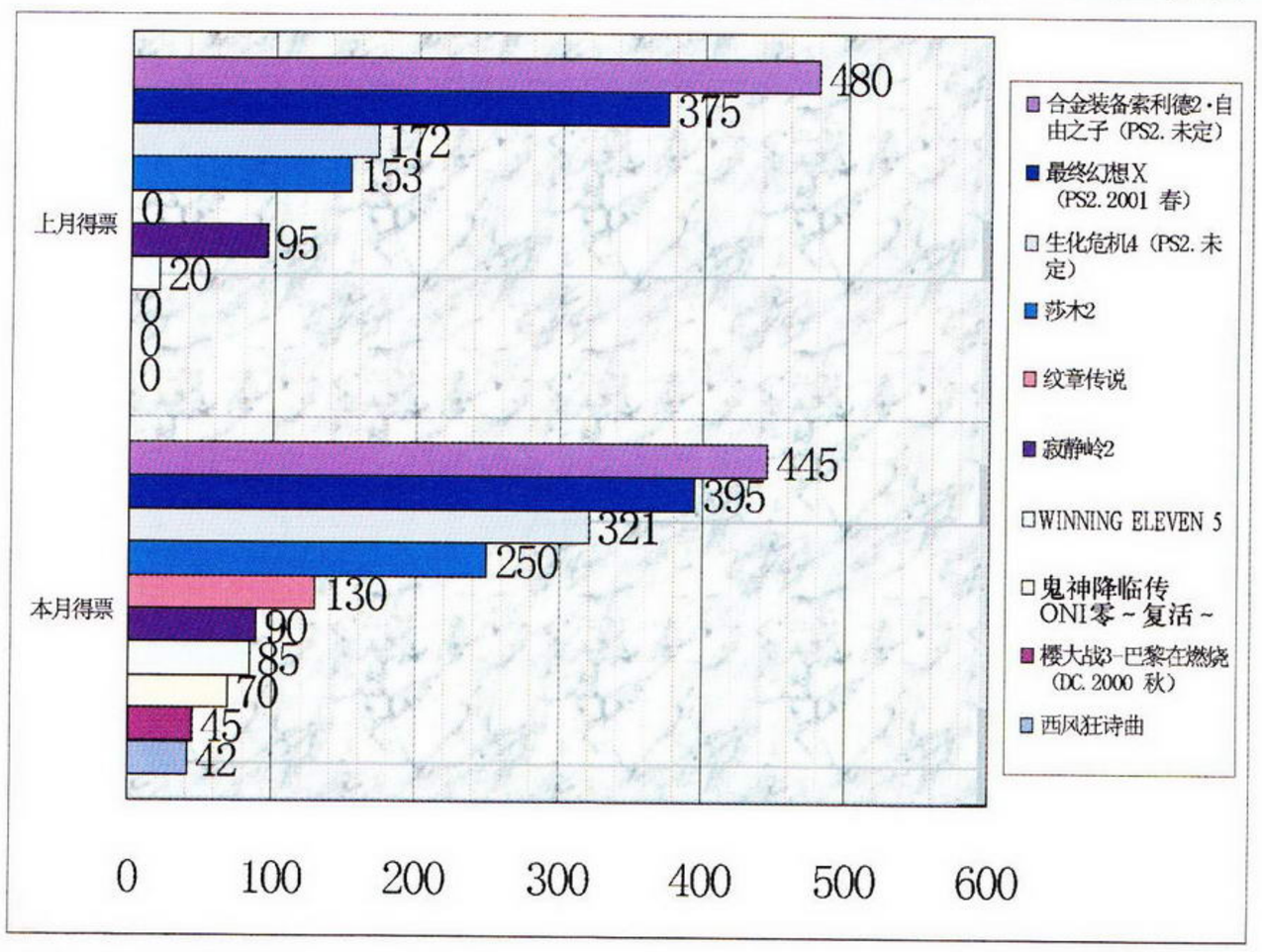


八神在新世纪仍然嚣张，斯考尔也没有引退的迹象，通观整个角色榜，发现基本上和"酷"字沾上边的人物都在榜上了！其中包括不爱说话的男性和勇猛顽强的女士，由此可见，未来社会的发展趋势真的是不太需要什么携手并进感情交流之类的了（哭）。一个好现象是诗织小姐的再度上榜，证明"乖乖女"还有一点发展前途。另一个好现象是绫波丽至今没有上榜，说明社会无情化还没有到达质变的程度。

热切期待榜

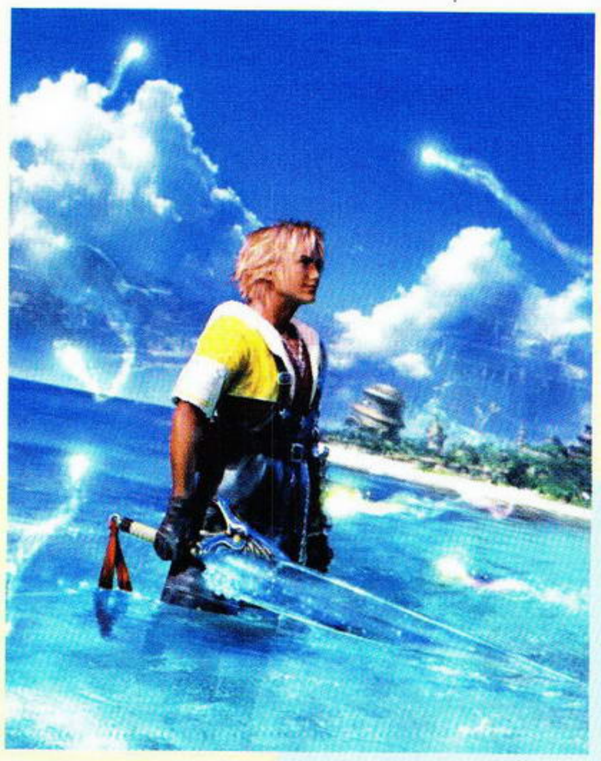
以2月1日前收到的1月号调查表为准

万众期待的作品无疑是《MGS2》，毕竟"偷偷摸摸做人远比光明正大进攻更有吸引力"（某玩友语）。《最终幻想X》的消息公开之后自然会造成轰动，而现在的形式正和几年前的某时相似，"PS——《FF Ⅶ》"&"PS2——《FF X》"。只不知道这次SQUARE能不能再次为主机的市场份额划下决定性的一笔？反正连我都对PS2有兴趣了，啊啊啊……钱呐……你这杀人不见血的刀！莎木计划是不是能够进行到底目前实在不敢再下断言了，SEGA总是让人惊讶和怜惜。而PS上最后两个拿得出手的游戏也很自然地成为大家期待的作品，希望攻略回顾中的《圣战系谱》能够为大家深入研究《纹章传说》提供帮助，其实我很希望没有玩过的朋友们都找到《系谱》来体会一下什么叫做"究极完美"的SLG，没有SFC就用PC吧！实在是不容错过的经典。



日本游戏月间销量榜

游戏名称	本月销量	累计销量
游戏王4-最强决斗者战记（GB）	1810633	1810633
口袋妖怪·水晶（GB）	1183603	1183603
马里奥PARTY（N64）	693454	693454
永恒传说（PS）	584651	584651
口袋妖怪金银（N64）	445078	445078
勇者斗恶龙III（GB）	364176	364176
パチスロ　アルゼ王国4（PS）	328811	328811
最终幻想（WS）	296082	296082
保镖（PS2）	285208	285208
机动战士高达（PS2）	259496	259496



文／SOUL

PS2	SQUARE	RPG	1人玩
	预定2001年7月发售		未定
DVD-ROM	未定		

在PS2的强大机能下，SQUARE将给我们带来怎样一个《最终幻想X》？

“‘シン’に近づきすぎ人间たは头がグルグルしちゃうんだって。だからキミも、へんなユメみたいの、见ただけじゃないかな”

当SIN过于靠近时，人们的头脑就会变得一片混沌。你不也因此在见到如梦幻一般的东西?

“わたし、‘シン’を倒します。必ず倒します”

我，要消灭SIN，一定要消灭!

“……かわいそうだよな、亲が有名だと”

……好可怜呢，因为亲人是名人。

“これが、逃れようの无い现实だとやっとわかった”

终于明白这是无法逃避的事实!

《最终幻想X》三大要素公开!

ACTIVE FIELD

《FF X》中的场地地图已经变成为全三维，以实时演算的方式来表现。在这个以多边形为架构的全3D场地中，画面的角度将会随着角色的移动而产生变化。在这样一个有着更广阔视角的世界中冒险，将会产生超强的临场感。

◆从图中可以看出，《FFX》的建筑很有特色，图中的建筑大量运用了“圆形”。椰子树一样的植物也显出游戏中“热带”、“海洋”的感觉。

FACIAL MOTION

在《FF X》中，各个角色的脸部表情变化将被实时演算出来，这就是能制造出感情的“FACIAL MOTION”（脸部动作）！根据台词的不同，角色或欢喜或愤怒或悲伤或不安……，这些微妙的表情变化都将被完美地表现出来。

和语音相配合，角色的表情变化也会被直接表现出来。原来只能在CG动画中才能看到的，现在在普通的剧情发展画面中也能看到角色脸上的表情变化了。

VOICE

终于，这一代的《FF》加入了语音，《FF》中的角色终于可以说话了！！从PS上的《FF Ⅷ》开始，笔者就觉得如果能在感人剧情中加入语音，那样的《FF》将会何等感人（想想看，在《FF Ⅷ》的结尾CG中斯考尔大声呼唤莉诺亚的剧情中如果真的加入语音，那样会不会更有感觉？），但个人认为《FF Ⅷ》就已经发挥了PS机能的极限，要想加入语音恐怕实在是“力不从心”，现在的《FF X》终于能一偿我的夙愿了!

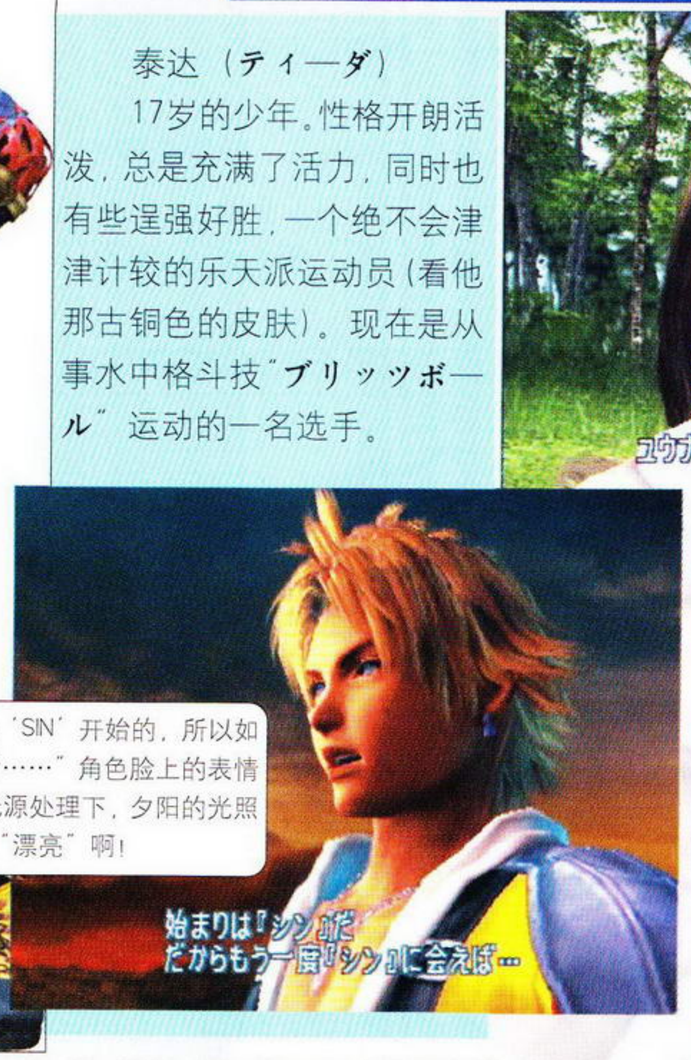
◆僧官：“所谓的召唤士，是指那些能够使用神秘的力量来守护我们这些“艾伯恩”人民的人。”

在《FFX》中，人物对话时已经不再是以弹出的对话框来表示了，而是像一般的影视剧那样，将字幕显示在画面最下方——因为已经有了配音!

两条开发线：在以坂口博信为总执行制作者（EXECUTIVE PRODUCER）的《FF》系列作中，现在已经有了两支开发队伍。《FF Ⅷ》主要是由在日本开发队伍负责，而《FF Ⅸ》则主要是由在美国夏威夷州的首府火奴鲁鲁（又名檀香山）的开发队伍负责。而这一次的《FFX》是在由以总指导北濑为首的日本开发队伍制作的。这也不禁让人想知道，现在的夏威夷的开发队伍在忙些什么。

既然是两条开发线，当然所开发出来的东西就会有两种风格，看看《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》和去年的《FF Ⅸ》，前两作属于新生代的《FF》，而《FF Ⅸ》则于传统型。不管怎么说，较喜欢前两作的玩家也必定会喜欢这一次的《FFX》。在后面的大篇幅访谈中，大家将逐渐了解“《FF》日本开发队”的各个主要成员，也将从中了解到更多的有关《FFX》的情报。

男女主角公开！



◆泰达：“是从‘SIN’开始的，所以如果能再遇到SIN的话……”角色脸上的表情很自然、真实，在光源处理下，夕阳的光照在主角脸上……好“漂亮”啊！

泰达（ティーダ）

17岁的少年。性格开朗活泼，总是充满了活力，同时也有些逞强好胜，一个绝不会津津计较的乐天派运动员（看他那古铜色的皮肤）。现在是从事水中格斗技“ブリッツボール”运动的一名选手。

◆尤娜：“那个……能不能做我的保镖？”哇，美丽的尤娜是在向男主角泰达求救吗？请读者注意看尤娜的眼睛……千真万确！尤娜的左眼是蓝色的，而右眼却是绿色的……原因是……

尤娜（ユウナ）

17岁的少女。明澈的眼里似乎还隐藏着某种秘密。尤娜是一位召唤士，她的父亲布拉斯卡（ブラスカ）是一位伟大的召唤士。

和《FFX》的主要开发人员面对面地进行交谈！发掘《FF》FANS最想了解的内幕情报！

《FFX》开发人员访谈

他们到底是何许人物？？

——首先请各位自我介绍一下，以及到目前为止，除了《FF》系列外，还从事过哪些游戏的制作？

北濑佳范（以下简称北濑）：我是《FFX》的总指导（DIRECTOR）。我所负责过的游戏中，最早的是GAME BOY上的《圣剑传说》。《FF》方面，从《FF Ⅴ》起开始参与制作，我负责了除了《FF Ⅸ》以外的《FF Ⅴ》、《FF Ⅵ》、《FF Ⅶ》和《FF Ⅷ》的制作。

直良有佑（以下简称直良）：我是负责艺术指导（ART DIRECTION）的。在《FF》方面，我是从《FFV》的制作中途才加入的，之后也是《FF Ⅶ》和《FF Ⅷ》的艺术指导。除此之外，也从事过《超时空之钥》（《CHRONO TRIGGER》）的制作。

野岛一成（以下简称野岛）：剧本（SCENARIO）方面的工作就是我来做了。我是在SQUARE制作《圣龙传说》（《BAHAMUT LAGOON》）途中加入的，当时是该游戏的总指导。接下来负责过《FF Ⅶ》和《FF Ⅷ》的剧本，现在是《FFX》。

土田俊郎（以下简称土田）：我负责《FFX》的战斗企划。这是我第一次参与《FF》的制作。在这之前，我是《前线任务》的一代、二代和三代的总指导。

野村哲也（以下简称野村）：我是这一次的角色设计者。从《FFV》开始参与《FF》系列的制作。除此之外，也参与过《寄生前夜》、《保镖》等等游戏的制作。

——那么这一次还是由你负责召唤兽的设计吗？

野村：这一次不是了。

——那么这次是专心负责《FFX》的角色设计了。

直良：这一次是由野岛确定好角色的大致形态，再和野村进行讨论，根据角色的性格设计出外表。

——那么野村先生这一次到底设计了多少个角色？

野村：嗯～～，要说的话，我只能说有那么一组吧……（苦笑）。

北濑：很巧妙的提问喔（笑）。

——《FF Ⅷ》和《FF Ⅸ》是不同的开发队伍同时进行的，那么《FFX》的中心开发人员就是《FF Ⅶ》和《FF Ⅷ》的开发人员吧？

北濑：正巧，现在在场的也可以说是集合了《FF Ⅶ》和《FF Ⅷ》的制作人员吧，不过也有例外，比如土田就是第一次参与《FF》的制作。

——说出来可能有点失礼，听到制作《前线任务》的土田参与了这次《FF》的制作，很令人意外和吃惊呢。

直良：很意外吗（笑），我想他自己也感到很意外吧？

土田：是呀（笑）。

北濑：其实最早让土田负责《前线任务》时也是这样的。这次土田负责的战斗方面将会展现出他的个性。

泰达和尤娜的声音是……！？

——《FFX》的制作是从什么时候时候开始的？

直良：10月下旬？

北濑：从去年的夏季开始启动的，正式的开发是从秋季左右开始。

——从策划的一开始就确定了是要以PS2的DVD为媒体吗？

北濑：是这样的。

——包括加入语音这个要素也是一开始就写进策划书里的吗？

北濑：关于语音也是一开始就通过了提案。

——这一次公开了两个角色泰达和尤娜，那么他们是由哪位声优配音的呢？

野岛：不是请专业的声优来配音的，而是直接用了演员的配音。泰达的演员是森田先生，而尤娜的演员是青木小姐。两个人在我们制作《FF Ⅷ》中的动画时，就参与过拍摄工作了，当时森田先生扮演的是塞尔（ZELL），青木小姐扮演的是莉诺亚（RINOA）。

北濑：比如说在片尾动画。

——那个吃得“唔”一下咽住的场景？

北濑：对啊对啊（笑）。

——那么为什么不启用声优而是直接用演员的声音呢？

野岛：这是为了不让我们的角色带有其它作品角色的色彩，(SOUL：名声优当然就会为许多著名作品配过音，但是这样的声音一发出来就会让玩家联想到其它作品中的角色，这是《FFX》制作者不想看到的。）这有很大的意义。

——所谓要表现出来的主人公的整体印象，能更具体地说一下到底是一种什么样的感觉吗？

野岛：泰达就是那种不管怎样都会精神抖擞的人。虽然和《FF Ⅸ》不同，但也不再是像《FF Ⅶ》和《FF Ⅷ》那样的冷酷型主角，尤其是斯考尔(SQUALL)。泰达的感觉就是像《FF Ⅷ》中塞尔和拉古纳那样的类型。

◆冷酷型角色的代言人：斯考尔

FACIAL MOTION和ACTIVE FIELD

——这次公开的画面是通常的游戏画面，还是MOVIE画面（即动画）呢？

直良：不是MOVIE呀。

——既然是通常的游戏画面，那么在对话的时候，角色的表情会有变化吧？

北濑："FACIAL MOTION"就是在专门用于脸部描写的技术。我们先准备了几个基本的表情，再根据不同的事件对这几个表情进行组合。但是当角色要发生一些重要的剧情时，就要用上专业演员的演技了，我们会拍下他们的脸部表情，再由我们的MOTION（动作）制作师一边看着拍下来的映像，一边着手制作出这些表情。

——好像还能够把眉间的微妙变化都表现出来吧？

野岛：第一次看到的时候，我们也会有心跳的感觉呢。

——那么"ACTIVE FIELD"方面呢？因为是在PS2上，所以大家都非常注意游戏的场景，场景的视角是配合着角色的移动而改变的，这会是一种什么样的感觉呢？还有整个世界都是由POLYGON（多边形）组成的吗？

北濑：视角会设在角色的后方，也就是尾随视角。不过这一方面直良有保留意见吧。

直良：老是尾随视角的话，是会走晕的，我就会。而且，为了要作出和现在的其它游戏不同的感觉，我们正经历一次又一次的试验。

北濑：从《Ⅶ》到《Ⅸ》，场景用的都是预先设计好的图，视角固定，然后角色在里面移动。现在《X》就不同了，因为是实时演算，所以能根据自己的喜好来改变视角。

——城市和城市之间是相连的，那还会有"世界地图"这种东西存在吗？

北濑：在现在为止还没有完全确定。不过城市和城市之间以往一直都是用"世界地图"连接起来的。

逐渐明朗的《FF X》的世界！！

——IMAGE CG（见本文最后一页）给人一种非常爽朗的感觉，和以往的所有《FF》都不同啊。

直良：这一次的确是很爽朗啊（笑）。

——仔细看这幅CG图的话，背景好像有很多机械味的东西，也有一些建筑物。

直良：这一次的关键要素可以说是都放进了这幅图里了。

——那么对水的描述应当是占了相当大的比重了吧？

直良：是这样的，占很大的比重。

野岛：游戏的最初也是从水开始。

——是不是因为在PLAYSTATION2上制作才想到用这么多"水"？

野岛：不是的，只是因为觉得在海中战斗一定会非常有趣。

——喔，会在海中战斗（笑）。

野岛：不是不是（笑）。只是会令人感受到经历了各种各样艰难曲折的（苦笑）。

——主人公的剑也相当有特征，刃部分就像是水一样，剑的形状会发生变化吗？

野村：我们正是以此为思路去设计这把剑的，想给第一眼看到这把剑的人以水一样的柔软感觉。

——泰达所穿的衣服是"ブリッツボール"运动的一支球队的队服吧？

野村：并不是队服那么简单，上面含有着许多泰达自己的个人特色的东西，他还带着许多奇怪的装饰物，和其它家伙完全不同的感觉。

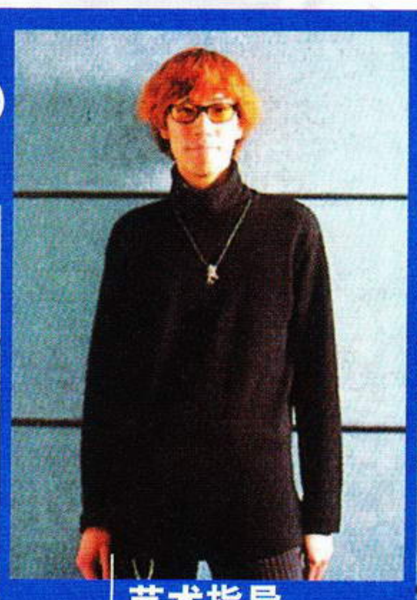
——膝盖上的图案是泰达所属队伍的标志吗？

森田先生和青木小姐

访谈中提到的扮演泰达的森田先生全名是森田成一，而扮演尤娜的青木小姐全名是青木麻由子。两个演员都是来自"NHK プロモーション"公司（NHK PROMOTION）。有趣的是他们还曾经参与过《FF Ⅷ》的制作，两个人分别扮演的是塞尔（ZELL）和莉诺亚(RINOA)，大家都对这两个角色印象深刻吧？看来，森田先生与青木小姐和大家已经是老相识了。

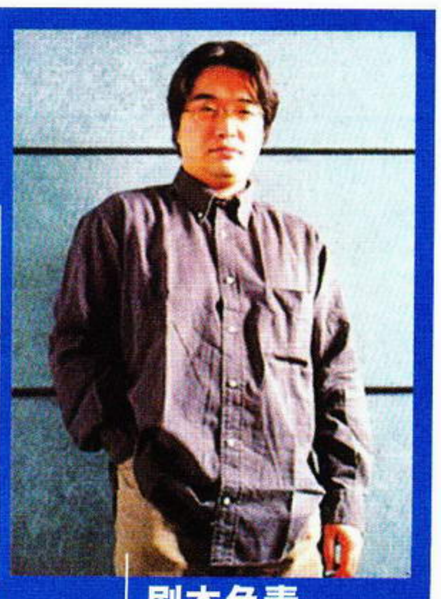
总指导
（ディレクタ）
北濑佳范

角色设计
（キャラクターデザイン）
野村哲也



艺术指导
（アートディレクター）
直良有佑

战斗负责
（バトル担当）
土田俊郎



剧本负责
（シナリオ担当）
野岛一成

野村：啊，这个也被注意到了！！（笑）

——这个图案的形状和泰达项链上的坠子的形状是相同的吧？

野村：这既和他所在队伍有关，也和他的父亲有关。

——父亲！？和泰达的父亲有关？

野村：大概你看到泰达父亲的角色设计方案后就会明白了。

直良：是头部长成那个样子的老爹（笑）。

野村：不是，不是（笑）。

——"ブリッツボール"据说是一种水中格斗球技，能说得更详细一点吗？

北濑：比赛的场地很大，是在大的水池中进行的，所以比的是在水中的球技。

——是在水中进行的篮球那种感觉吗？

北濑：就像篮球和足球一样的感觉。这个世界的水。在某种奇妙力量作用下，有着一种不可思议的固定性，这叫做SPHERE。

——泰达的左手有着护手一样的装饰，这也和"ブリッツボール"有关系吗？

北濑：是和战斗方面有关系……

土田：是另外再装备上去。

——那么这个护手只是装备品的一种了？

土田：嗯……，是的（笑）。因为装备上不同的物品在画面上就可以看到不同的样子。这是一个非常有趣的系统。

——啊，那就是像《前线任务》那样……？（笑）

土田：不不，怎么会是那样的呢？

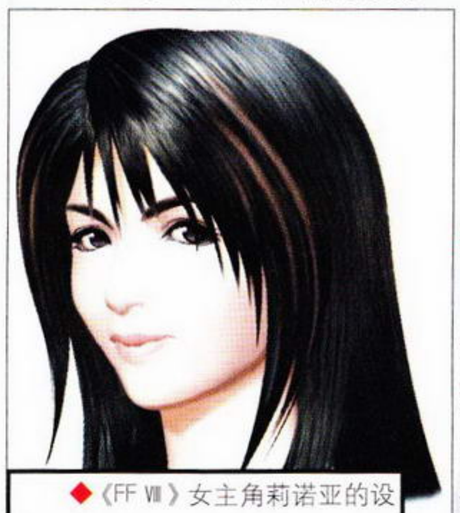
《FF X》的世界观是"亚洲味"的！？

——尤娜方面，服装设计和泰达不同，是一种日本味的服装，不论是长长的袖子还是腰带都有极浓的和服色彩，这种和风味的设计是由野岛提出来的吗？

野岛：不，这是野村设计的，我也为此感到吃惊呢。

直良：从最早创作世界观的时候就开始设计的……

野岛：亚洲味的感觉。



◆《FF Ⅷ》女主角莉诺亚的设定非常成功，让大家印象深刻。

——亚洲味吗（笑）？

野岛：以这样的思路，再依靠野村的插画设计就变成了现在的长袖模样。

——各个服装的细部，也描绘得相当细致呀。

野村：从《保镖》时就有的这种特点，因为我知道不管自己画得有多细致，都可以在游戏画面中演绎出来，所以在《FF X》里就大胆地进行了相当精细的描绘。

——尤娜有着和以往的女主角都不同的感觉。

野村：和莉诺亚（RINOA）不同，给人以正统派的感觉。指脸部方面。

——圆圆的脸啊。

野村：当初设计莉诺亚时，是要让她有特别的脸而创作的，这一次则没有什么刻意追加的特点。

——原来是这样，尤娜还被设定成是一个召唤士，《X》的世界中，召唤士具有什么样的地位呢？

野岛：是拯球世界的人，受到大家的尊敬和喜爱。

——既然被称之为召唤士，一定就能够召唤出召唤兽吧？

野岛：是的，尤娜和召唤兽非常亲密，两者只有建立起信赖感才实现召唤。

——据说她继承了伟大的召唤士"ブラスカ"（布拉斯卡）的血统？

◆以星球为图案的《FF Ⅶ》标题。

◆以"日出"时的天空颜色为过度色的《FF Ⅷ》标题。

《最终幻想》系列的标题

《FF》系列几乎每一作有一个主题，同时这个主题也会尽量地表现在标题上，如以"命"为主题词的《FF Ⅶ》标题中的是一个星球，"星球的生命"是游戏的主要线索；《FF Ⅷ》是以"爱"为主题词，标题更是直接就可以知道是相拥着的斯考尔和莉诺亚；到了《FF Ⅸ》就是近来大家都了解的回顾性的"水晶"。最新作《FFX》的标题图案是历代《FF》中设定得最为细致的一个，大家已经从访问中得知这一次的图案由尤娜、水和SIN所组成，可是右下角的几个小点又是什么？告诉你吧，那可是设计人天野喜孝大师的签名哦。

野村：她就是布拉斯卡的女儿。再没有比她更淑女的了。

"SIN"（シン）到底是什么？

——シン（即"SIN"，原意"罪恶"）到底是什么样的东西呢？

野岛：它的存在就是让这个世界陷入痛苦，在平常它也会不断进行着破坏，是让人害怕的对象。

直良：它的形态就是"天灾"那样的感觉，或许"像台风那个样子"这种说法更为贴切。

北濑：即使你什么也没做，也会受到它的迫害。

——其实就像是《Ⅶ》中的神罗公司和《Ⅷ》中的魔女一样，是应该打倒的对象吧？

野岛：这种说法倒是很直接。

——主人公们是不是就要去阻止这些灾祸的发生。

野岛：是这样的。

——标题图案（TITLE LOGO）的左侧挥动长袖的人就是尤娜吧？那么下面就是水喽？

直良：标题图案里有尤娜、水和SIN，将这三样东西画在同一个画面的工作是由天野先生完成的。

——这么说来，标题的右侧就是"SIN"吧？

直良：是它的象征性图案。

——蓝→红→黄，三种颜色逐渐过渡而成，这也是特征之一吗？

直良：它具有像亚洲的染布工艺一样复杂的颜色变化，这是设计事务所的人们经过各种各样的讨论之后才得到的结果。

——《Ⅷ》LOGO里的颜色变化就是来源于"日出"时的天空颜色变化吧？

直良：是的。

——有一幅主人公的剑插在地上的游戏画面，和这把剑插在一起还有一件的锡杖状的东西，这是尤娜的？

北濑：是尤娜的武器。

——下面那个蓝色的球呢？

北濑：既是"ブリッツボール"运动用的球，也是某个角色的……武器。

——另一张公布的图片上有"エボンの民"这样的对话，这

主题曲已经确定了！！

《FINAL FANTASY X》的主题歌已经确定了！歌名是《素敌だね》（译：太美妙了），演唱者是歌手RIKKI。当然了，作曲者还是《FF》音乐之父植松伸夫。

植松伸夫和RIKKI

关于RIKKI

RIKKI生于1975年1月19日，本名是中野律纪。早在她四岁的时候就开始唱歌。1990年在"第13回日本民谣大赏 全国大会"中获奖。之后从1993年起发行其专辑。1998年改名为RIKKI。

个“エボン”（艾波恩）指的是……？

野岛：和召唤士有深层关系。因为一言两语不能说清楚，为了不招致误解，这里就不说了。

ATB系统怎么样了？

——这一次还没有公开战斗系统，《X》的战斗系统到底会是怎样的呢？

◆《FF Ⅷ》当然也是用ATB系统，紧张的战斗！

ATB

是ACTIVE TIME BATTLE的缩写。虽然仍是指令型战斗系统，但是是却有着真实时间制的要素，这也是《FF》系列的开创性的系统之一。但是这一次负责战斗设计的是擅长于设定出高度战略性系统的土田俊郎先生（代表作为《前线任务》系列），将给大家带来一个几乎全新的《FF》战斗系统，特别是取消了ATB系统这一点。

土田：那个已经没有了！

北濑：土田，终于说出来了（笑）。

——哎，是不是有什么大的变化？

土田：不，演出部分和系统部分更令人满意了，也稍微加入了我的一些喜好，我喜欢在密集的炮火中穿梭（笑）。

——（笑）。因为是《FF》，我想会有玩家更宁愿期待她能有所改变吧。

土田：变化当然有，比如说剧情发展将会和战斗的发生结合得更紧密。一些战斗会以事件发生的场景直接作为战斗场景。在3D场地上遇到敌人后，就会直接出现战斗指令，没有切换。

——战斗中会出现战斗指令？

土田：这个是当然要保留的了。

——系统部分有什么变更点？

土田：虽然大致上是没有变化的，但是规则方面会作部分的改变。

——难道说，已经没有ATB了？

各个开发者一同：噢噢——！！（笑）

北濑：作为土田的政策，他不喜欢以玩家的判断速度作为衡量战斗胜负的关键，而是倾向于那种在相同的条件下，玩味数据之后再进行战斗的具有较高战略性的战斗。

土田：是的，另外通过积累经验值从而变得更加强大的系统是肯定有保留的要素。不过已经不是叫经验值了，是叫经验，积累经验……

北濑：啊，那不是可以说连经验值也被取消了？（笑）

直良：但是我想那种玩的感觉还是一如既往的。

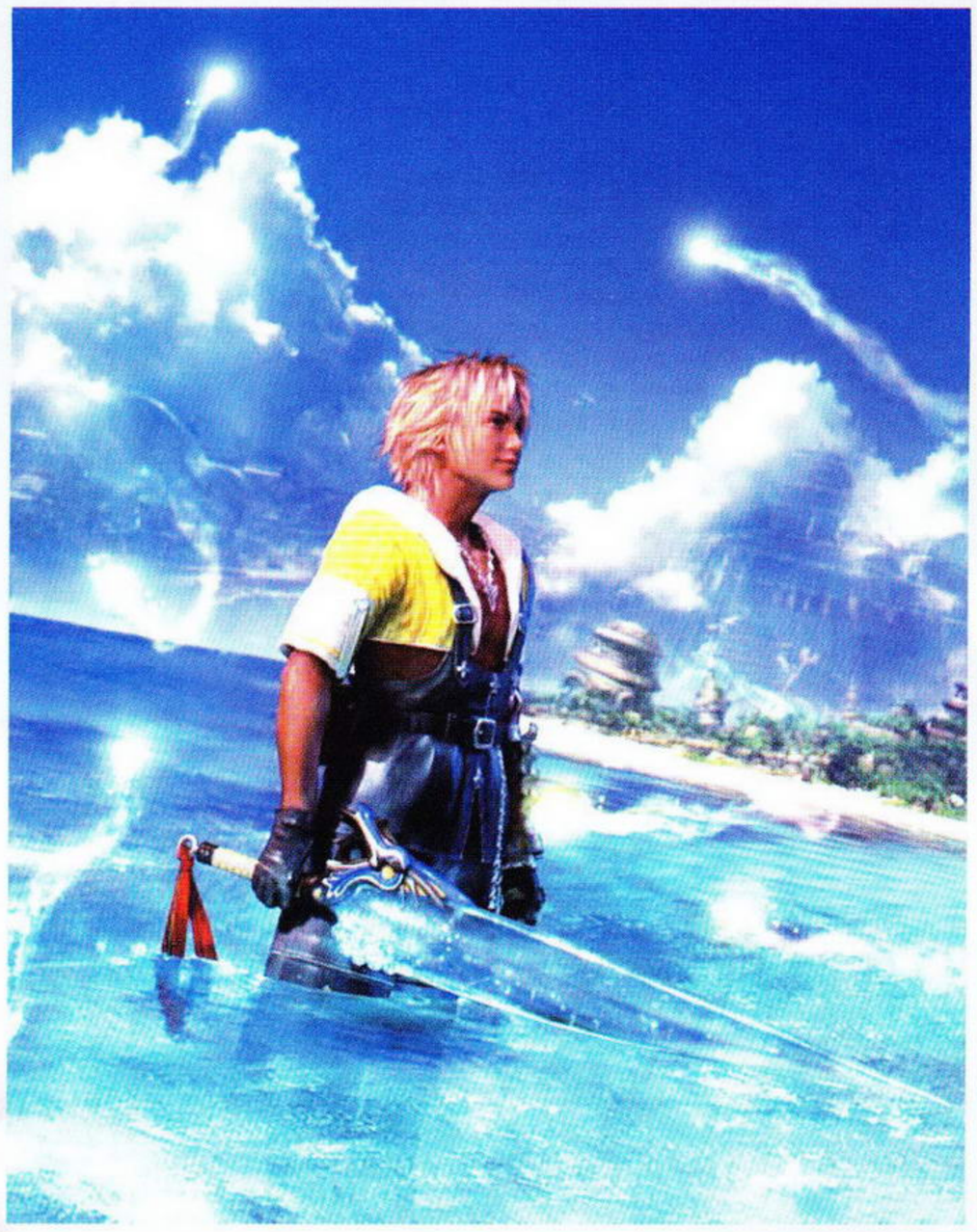
《X》的主题是“变化”和“旅”

——说一说这一次的主题吧，《Ⅶ》的主题是“命”，《Ⅷ》的主题是“爱”，那么《X》的主题呢？

野岛：总之就是要寻求改变。在游戏性方面是以“旅”为主题，剧情方面是以“变化”为主题。

北濑：一开始的决定是以“自立”为主题的。

野岛：但是在“自立”这个主题下就无法寻求改变了。



——说到自立，刚才我们说到了父亲，尤娜的父亲是一个伟大的召唤士，那么尤娜……（SOUL：尤娜的成长会不会因为父亲是名人而受到影响？）

野岛：那是个人方面的主题，也有整体世界的主题。

——《FF》系列不可缺少的东西……陆行鸟和飞空艇呢？会有魔石和JUNCTION（连接）吗？

北濑：因为我们敢于让土田作为新人员加入，目标就是要做出完全不同的感觉。不论是和剧情相关还是和世界观相关，陆行鸟和飞空艇该出现的都会出现。

◆超酷的《FF Ⅷ》的飞空艇：诸神之黄昏号。根据《FFX》的风格，如果《FFX》也有飞空艇的话，那么同样也是以酷为特色的！

——SPHERE（スフィア）的操作方法和魔石或召唤兽完全不同？

北濑：是不同的，它像日常的道具一样，而不像宝物那样珍稀。

——最后，我想知道《FF X》的开发状况，现在完成度如何了？

北濑：包括战斗在内，现在已经进入一个可以开始玩的状态了，正在进行最终的调整阶段。

——发售日呢？

北濑：嗯，因为在战斗上要做到对战略性的重视，这是《FF》系列前所未有的制作，所以为了调整平衡性，也就需要耗费比制作以往任何一作《FF》都要长的时间，请期待！

关于《最终幻想》系列不可缺少的东西

《FF》系列已经是第十部作品，从第一作开始到现在，《FF》的各个方面都在一次又一次地得以改变和进化，但其中也有一些作为系列作的共通要素而一直保持的东西。比如陆行鸟，从它出现的那一作起，就每一作都会登场亮相，而飞空艇则是每一作都有，但又每一作都不同。根据北濑先生所说的，根据世界观和故事的需要，该保持的都会保持……

◆可爱的陆行鸟可以说是SQUARE公司的吉祥物了，它在《FFX》出现的可能性最大。

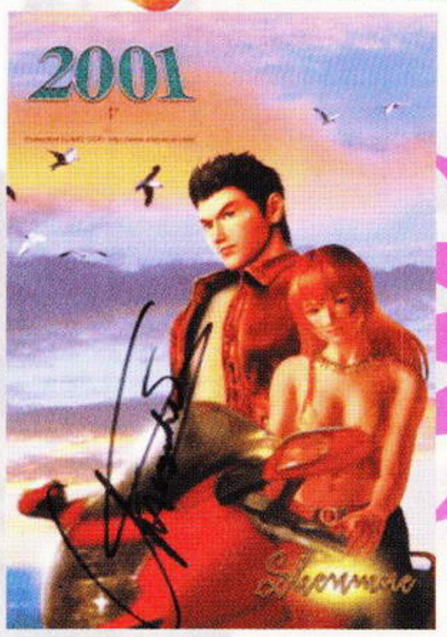
文／D·S

DC	SEGA	FREE	1人玩
	预定2001年秋发售		80格
GD-ROMX4	未定		

莎木II 最新消息

DC迷们引颈期待的DC超大作《莎木一章 横须贺》的续篇《莎木II》终于公布最新的消息了！！这款制作费用超过70亿日元，SEGA的系列大作目前全球的总销量已经达到100万，不论是在日本还是欧美都很受玩家欢迎，并且由于DC的性价比较高，这款游戏在我国国内的人气度也同样非常惊人。由于“莎木系列”是游戏制作大师铃木裕耗时5年精心策划设计的定位于全新类型FREE的游戏，强调的是高度的自由性和真实性，因此许多“慕名而游”的玩家都是在反复的品味之后才了解《莎木一章 横须贺》之真味的。

D·S在玩《莎木一章 横须贺》的时候，不敢说完全用心去体验了铃木裕大师创造的世界，但想来也相差不远。曾经编辑一文《莎木的世界》刊登在本刊2000年7月号的杂志上，出刊后收到了不少玩家的回复，其中不乏玩家对这款游戏的真知灼见。因此为了答谢广大读者一直以来的支持，这次有关《莎木II》的相关报道将尽可能地详细，并且会分为三个部分。第一个部分是有关《莎木 THE MOVIE》的消息；第二部分是有关《莎木II》的最新情报；第三部分是有关游戏发售的最新消息。

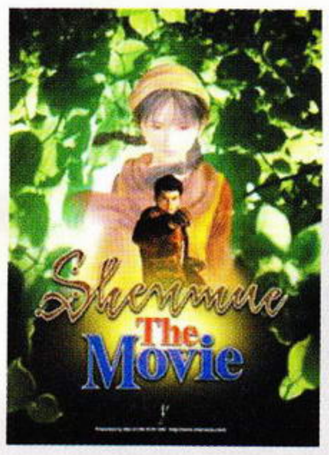


图中为铃木裕的签名。

DC迷们期待已久的大作终于有了最新的消息！万岁！！

CHECK POINT 1

《莎木 THE MOVIE》



这个放映发表会在2001年1月20日正式开始，之后将会在日本多个地方上映《莎木 THE MOVIE》这部影片。影片内容取材自美版《莎木一章 横须贺》，登场人物都是以英文配音，再加上日文字幕。根据制作单位的意见，由日文配音的新版本将在放映发表会之后正式推出。

在当天的放映发表会开始之前，就已经有不少热心朋友在会场外等候。自中午12点观众入场后至下午3点半，整个会场已是全场爆满，不少专程赶到的忠实"莎木迷"只能站着欣赏。上映会以一位身穿中国长袍的二胡演奏家一曲悠扬的《莎木》主题曲(《莎花 江清日抱花歌》)拉开了序幕，之后开始了电影的放映。

影片之中的剧情主要是以游戏中即时演算的动画部分组成。当然为了表现电影宏大的场面，也修正了部分动画的视点，而战斗部分则是根据剪辑后的游戏片段构成。整个影片长度大概一个小时左右，其画面的整体素质也比想象中高。当影片最后男主角芭月凉向香港出发后便正式结束，画面上出现"THE STORY GOES ON SHENMUE II"的字样……

铃木裕的演讲

当《莎木 THE MOVIE》播放完毕之后，游戏的制作人铃木裕先生便正式登场，进行他个人的演讲。铃木裕先生表示，《莎木一章 横须贺》这款游戏的销量非常理想，在欧美的评价出乎意料得高，截止2000年12月底，全球已经售出100万套。之后就谈到他正在全力以赴制作的《莎木II》，目前一切正顺利进行中。但是为了避免像《莎木一章 横须贺》发售时不断延期的事件再次发生，所以他希望把游戏制作到最后的阶段时再正式公布游戏的确切发售日。

↑《莎木 THE MOVIE》的剧情主要是以游戏中即时演算的动画部分串联而成。

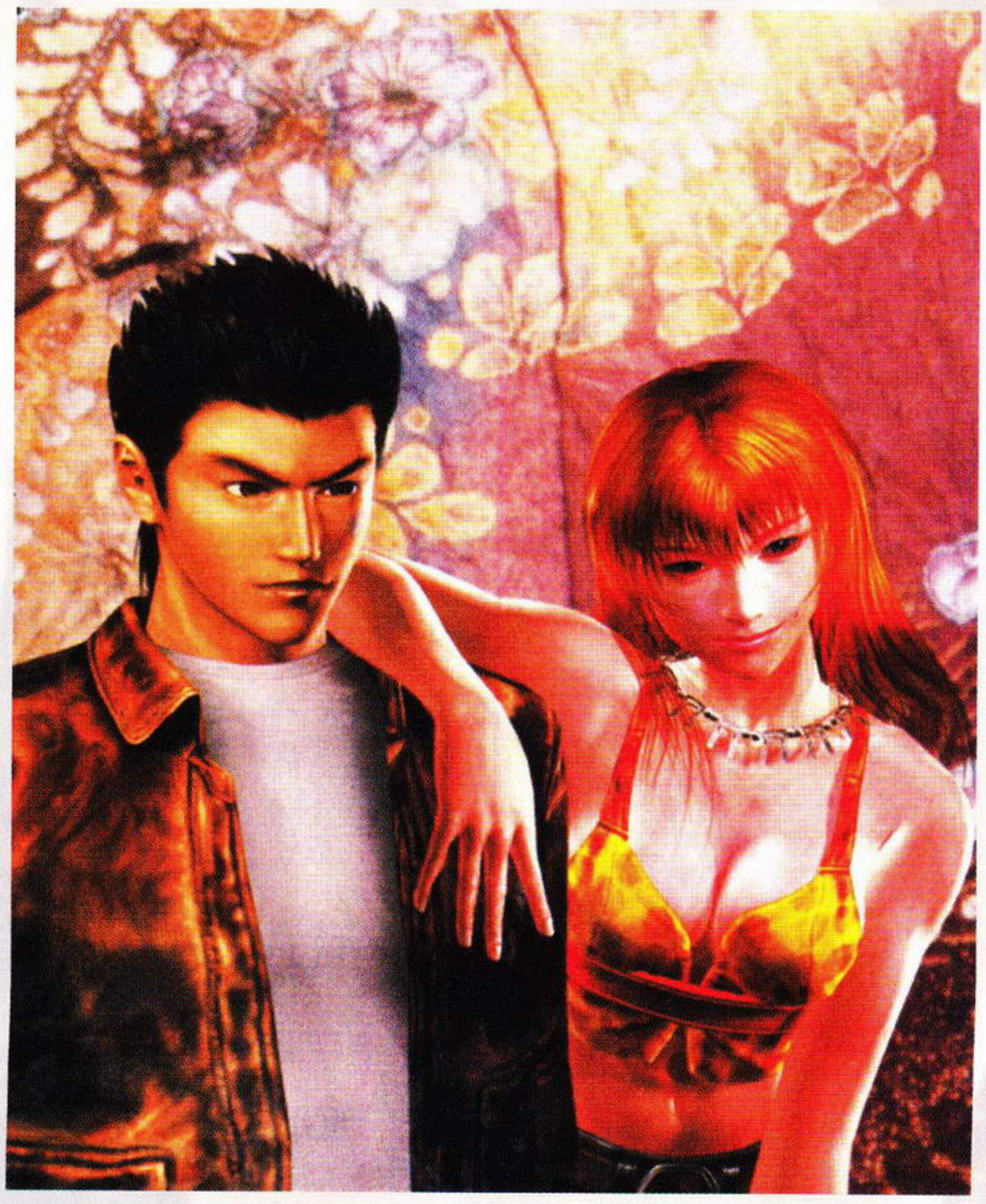
CHECK POINT 2

精彩的《莎木II》

由原先暂称《莎木二章 香港》改称现在的《莎木II》，其用意就是在于为广大玩家提供一个更加完美的虚拟世界。如果说《莎木一章 横须贺》是一部体验版的话，其实也不为过，因为《莎木II》已经完全超越了《莎木一章 横须贺》的范畴，更加真实、更加完美的游戏世界即将展现在玩家的面前。

首先就是该游戏的女主角玲莎花将在游戏的后四分之一的剧情中登场，芭月凉和玲莎花的宿命相会即将出现。另外香港黑社会的小头目刃武鹰、精通中国传统武术和文化的红绣瑛、了解凤凰镜秘密的朱元达、香港湾仔街市内的两大恶霸——周某某和郭某某，以及"蚩尤门"的四天王之一的鸟隼都将出现。还有就是2001年新公布的两位女性角色乔依(JOEY)和薰芳梅也会登场亮相，加之精彩绝伦且感人至深的剧情配合，《莎木II》的完成度已经达到"登峰造极"的境界，拥有DC的玩家千万不能错过！！

从现在公布的影像画面来看，《莎木II》中的主要活动空间已经扩展到香港以及中国桂林。各种美丽且复杂的3D构图将会使你目不暇接，人物表情也将更加丰富，真实反映人物的内心活动。接下来就由D·S带领广大DC玩家率先认识一下将在《莎木II》中首次亮相的角色。



新人物简介

玲莎花

原画设定

整个故事的女主角，热爱大自然的神秘少女。她有着与众不同的迷人气质，同时又充满了清纯少女的可爱气息。同芭月凉宿命般的相会将完全改变她的一生。

薰芳梅

原画设定

她是一个天真无邪、活泼好动的15岁小女孩。自幼跟随名师学武，有着一身好功夫。目前在一家寺院从事打杂的工作。不知道她能够为芭月凉的复仇之旅提供哪些帮助，或者找来麻烦？

原画设定

刃武鹰

香港黑社会的头目级人物。由于曾经有过一段鲜为人知的过去，所以为人处世都与众不同，表面上相当地冷酷无情。因为剧情的发展，他会是芭月凉的好对手。当然令他化敌为友也不是没有可能。

原画设定

鸟隼

和蓝帝并列"蚩尤门"四天王之位。身穿红色的妖艳服装，凭着自己的美貌和性感的身材诱惑敌人。任何东西也逃不过她那双锐利的眼睛，好象时常是在寻找猎物一般，一旦激怒她而产生的后果真是不敢想象。

原画设定

红绣瑛

她是一位容貌秀丽、头脑清晰的才女，并且对中国传统文化有广博的认识，为熟悉她的人们所敬重。但是由于传统礼教的束缚，不敢轻易表达出自己的内心感受，所以时常压抑自己对感情的渴望，但透过她那清澈的眼神，依然能感受到她温文的外表下一样有一颗火热的心，而红绣瑛与芭月凉之间的关系发展目前也还是一个谜。

原画设定

乔依

喜欢骑着摩托车到处乱逛的金发美女。因为她那开朗的性格，说起话来总是口快心直，再加上惹火的身材以及暴露的穿着，常常遭人误解，而事实上她有一颗非常温柔体贴的心。乔依是个混血儿，父亲梁春云在香港从事贸易工作，而母亲在她小的时候就去世了，因此她非常期待能够有感情上的寄托，甚至主动对芭月凉展开追求。

逼真度极高的香港街景和桂林山水

香港地区和《莎木一章 横须贺》中的横须贺有着明显的区别。不仅地域范围广阔得多，并且街道分布也相当密集曲折。而“桂林山水甲天下”这个名句更是妇孺皆知，要想完美展现自然风光则更加难上加难。可是从目前的开发中的画面可以看出，制作组不仅在《莎木 II》中做到了，并且做得非常出色。不论是高耸入云的九龙城寨还是清新秀丽的漓江山水，都非常的细腻精致却又不乏挺拔壮丽，佩服！下面就是最新公布的游戏场景画面，请大家仔细欣赏。但是由于资料来源的图片素质还不是十分理想，因此仅供参考。

莎木II WORLD 1 香港

香港是一个繁荣的地区，是一个漂亮的海港，同时也是芭月凉最先到达的地方，换句话说就是《莎木 II》故事的开端。由于这个地区附近工业区林立，所以在港口周围设有不少仓库，同前作的横须贺港有几分相似之处，相信芭月凉也可以在这里工作，甚至取得不少有价值的新情报。此外除了港口地区，香港湾一带还有许多大小船只一艘接一艘的在海上相连，里面居住着大批在海上生活的居民，也是一大环境特色之一。

莎木II WORLD 2 湾仔

作为港岛地区文化与经济中心的湾仔，昔日是一个住宅林立的地区，并且有船员们喜爱的红灯区，以及一些古旧的寺庙和露天商店。在经过一连串重建工作之后，终于变成一个以商业为主的现代化地区。为了在游戏中表现出湾仔区的繁荣和富有历史韵味的一面，开发小组特别为这个地区加入了种类不同的房间、商店和特色建筑，配合细腻的多边形制作和复杂的光源处理，一个近乎真实的湾仔将出现在玩家面前。

莎木II WORLD 3 九龙

在清代被海盗占据并作为大本营的九龙区，在抗日战争时期更有大批从中国涌入的难民，使这个地区成为了香港的贫民窟。其中的九龙城寨也逐渐形成了一个与世隔绝，无法无天的小社会，城寨内复杂的建筑使这里变成了一个类似迷宫的地方，被外国人称为“东洋的魔窟”。

莎木II WORLD 4 桂林

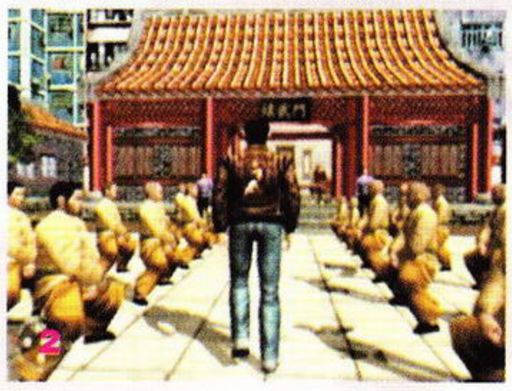
素有“山水甲天下”之称的桂林，在游戏中是一个人迹罕至、与世隔绝的荒凉之地。在漓江沿岸一带居住着一群少数民族，依靠捕鱼和采摘野果为生，一直过着简单而淳朴的生活。另外这个地区怪石嶙峋，奇岩异洞更是星罗棋布，形成仿佛山水画一般的迷人景色。那么传说中的“龙之镜”难道就隐藏在这里？

精彩绝伦的剧情动画

众所周知，从DC开始，许多以前只能通过CG动画才能表现的游戏剧情部分，现在已经能够使用3D即时演算的技术来实现。这样一是降低了游戏的开发成本，二是不影响玩家在游戏时整体的视觉效果。继前作《莎木一章 横须贺》中的剧情动画受到好评之后，这一次的《莎木 II》将使用更先进的游戏制作技术，来展现更复杂的3D构图以及人物动作。下面就是几组《莎木 II》中最新的剧情动画和游戏画面，另外附带解说，请读者欣赏。

右图和下两图展现的是芭月凉独自走进候武门，里面正有20名武生在教头的指导下习武，芭月凉从队列中间穿过，画面没有一丝拖延，SEGA的游戏制作实力令人瞠目结舌！！

1


2

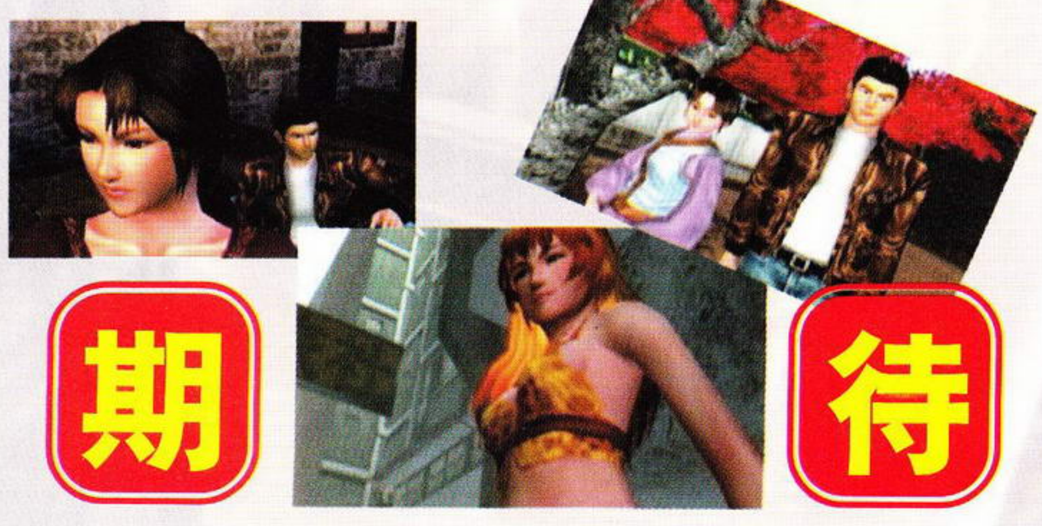
3

下图又是一组多人物的近景画面，但由于只是图片的关系，读者可能无法体会画面中每个人物做出不同动作的景象。可是看过这段动画的D·S可以保证，这样的场景在《莎木一章 横须贺》中是绝对看不到的！

CHECK POINT 3

游戏的发售日

在初步了解了《莎木 II》之后，相信DC玩家一定想早日玩到这款游戏吧！由于《莎木 II》收录了整个故事的第二章至第六章，因此暂定使用4张GD-ROM的超大容量。在《莎木 THE MOVIE》放映发表会后铃木裕先生曾经说过：“相信《莎木 II》是在MICROSOFT推出重要商品的大型活动之前推出吧……”，那件“重要商品”不用说就知道是XBOX，因此可以猜想《莎木 II》应该会在今年的秋季同广大玩家见面。



文／GOUKI

掌握《生化危机》系列“钥匙”的关键人物！

阿尔伯特·威斯克

BIOHAZARD -CODE:Veronica- 完全版

生化危机 代号：维罗尼卡 完全版

DC	CAPCOM	AVG	1人玩
GD-ROM X 2	预定2001年3月22日发售		未定
	对应振动包、VGA		

PS2	CAPCOM	AVG	1人玩
未定	预定2001年3月22日发售		未定
	未定		

3月22日这个值得纪念的日子很快就要来了，有关《生化危机》（以下简称BH）的新特辑也在酝酿当中，希望到时候能够让大家满意吧！

通过1月号对三上真司的一个简短的访谈，让大家了解到了有关“完全版”一些基本的东西。现在，游戏的制作人三上真司与游戏的导演加藤弘喜会在游戏发售之前再度透露一些游戏的情报，鉴于游戏制作人谈游戏向来比较“玄”，因此在某些对话下面的括号内会加上编辑部的一些看法。

游戏的制作者与导演谈“完全版”！

——DC版的“完全版”快要发售了，您如何看待这次的发售呢？

三上：虽然“完全版”能够再次在DC上推出，不过我还是要向所有已购买DC版的玩家道歉！因为直到“完全版”公布之前，《生化危机 代号：维罗尼卡》（以下简称BHCV）给人的感觉都是一款“DC专用作品”，并且在其游戏的专用网页中，我也曾提到过这款游戏不会在其它的游戏平台上推出。不过由于当时游戏制作时间的关系，原先已经设定好的剧情以及加藤先生的很多想法都未能出现在实际的游戏当中，这其中就包括有关威斯克的情节，这就是我们决定再推出“完全版”的原因了，至于向PS2进行移植，也是当初计划的一部分，不过如果只推出PS2版的“完全版”，DC的玩家一定会觉得很气愤，所以才决定两个版本同时推出。无论如何，我也要向DC玩家道歉：“对不起”！

（看样子PS2版的“完全版”是早已在计划之中了，倒是在DC上再次推出“完全版”才是后来才确定下来的事情，CAPCOM的这个作法的确让不少DC玩家失望，也连累了不少的游戏杂志。不过以目前的形势来看，对于BH这个系列来说，是有利无害的。）

——威斯克在原来的版本中戏份很少，只是由于制作时间的缘故吗？

三上：其实并非只是威斯克的部分，如果当时游戏的制作时间能够再长一些的话，游戏的整

“完全版”特典

《威斯克的报告》！！！

《威斯克的报告》是DC、PS2两个版本的“完全版”所附送的BH系列五周年纪念品。这张DVD将会以反派角色威斯克的立场来看待BH系列历作的故事。除此之外，还会收录游戏发表会的实况以及历代开发制作人员的访谈等等。由于只有在日本预订“完全版”才有机会获得这张珍贵的DVD，国内也许只有第一批才会附带这张碟，因此想得到它的玩家就要牢记游戏的发售日：3月22日。

三上真司

制作人（PRODUCER）

BH系列的制作人，CAPCOM第四开发部部长。目前正忙于制作《鬼泣》以及构思BH4。

体水平还会更高一些。由于"完全版"的计划使得我们有了这个弥补的机会，并且为了以后BH系列故事的发展，我们决定让威斯克在游戏中更重要一些，所以就增加了威斯克的戏份。

——能否具体说明一下呢？

三上：如果现在将什么都"说"出来就实在是太浪费了。（笑）在我们的设定中，BHCV的故事是在威斯克经历了"某事"之后才发生的。我们也想在以后的BH系列里让威斯克这名角色出现，所以有必要让他在玩家心中的印象更深刻一些。由于在BHCV中还存在不少未解之谜，比如说"威斯克究竟是一个怎样的人呢？"游戏的特别赠品《威斯克的报告》（《WESKER REPORT》）的内容是以过去的BH系列故事为中心，以威斯克的立场来看待整个故事的经过，其中就有关于威斯克的身世以及他真正的目的等等，希望大家都能看看。

（这么说来当初的"赶工之作"BHCV还真为BH开发小组带来不小的麻烦，也许连三上真司也低估了威斯克的作用了。换句话说，"完全版"将会是一款"完全"承前启后的作品，对于以后的BH系列作品的影响力也不小。）

——其它方面与BHCV有什么不同之处？

加藤：其它的就是很小的部分了，例如将原来很难取得的道具的判定加大，将原本容易被玩家错过的重要道具放置到比较显眼的地方，等等。总之都是一些利于玩家的改进。

威斯克："如果你死了的话，克里斯一定会很悲伤的吧。"这是以倒地的克莱尔的视点来表现的一幕。

三上：如果你看过了我们的修正表的话，一定会大吃一惊的。（笑）即使只是很细小的修正，我们也要将整个房间的数据进行重新制作，如果有BUG可就糟透了。

加藤：嗯，真的呢，因为在原来的版本中，BUG也未能被完全除净，所以这次在制作的时候，还要兼顾DEBUG的工作。另外，由于BHCV的难度偏高，因此，在这一次的DC"完全版"中，在游戏一开始就可以使用火箭筒，而非如同BHCV那样必须取得S级才行。

——这个与PS2版的有什么不同吗？

加藤：PS2版的并不是一开始就能够使用火箭筒的，游戏的隐藏要素方面基本上还是按照DC版的BHCV去制作。

——在移植方面有什么问题吗？

加藤：有的，例如容量方面。BHCV已经最大限度地使用了DC的机能，说实话当时制作BHCV时我没有考虑过怎样移植（笑）。

（向机能更强的PS2进行移植也会出现各种各样的问题，不知道PS2版的"完全版"会不会采用DVD作为储存媒体？另外，从加藤先生的话语中，我们也能看出在加藤这样的游戏导演/策划眼中，PS2与DC之间，存在的不是"差距"，而是"差异"。引申开来，像《莎木》这样的游戏，也不一定能被移植到PS2上。）

"完全版"中的新情节，在"采掘室"中威斯克抓住了克莱尔。在克里斯面前亲手杀死克莱尔，是威斯克复仇计划中一个重要的部分。

——DC版的价格是5800日元呢。

三上：即使是增加了新情节的"完全版"，但怎么说也经过了一年的时间，所以如果还定出6800日元这样的定价就实在是对不起玩家。我觉得游戏的素质会因为时间的流逝而减低，个人认为4800日元才是最好的定价。

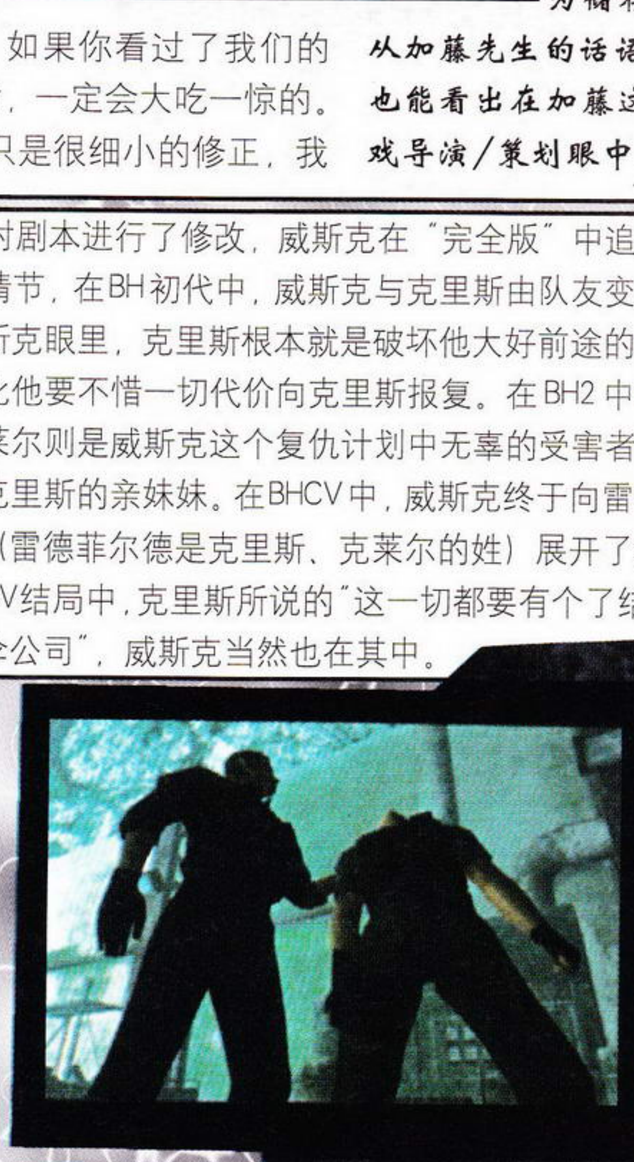
（5800日元的DC"完全版"同样也有赠送DVD的活动，DC玩家们可以将这款游戏视作如同PS上的《BH振动版》那样看待，更容易接受一些。）

——您将"完全版"定位为BH系列五周年的纪念作品，请试着对这5年进行一个回顾吧。

三上：将一个游戏系列

雷德菲尔德兄妹 VS 威斯克！

由于对剧本进行了修改，威斯克在"完全版"中追加了大量的新情节，在BH初代中，威斯克与克里斯由队友变为敌人，在威斯克眼里，克里斯根本就是破坏他大好前途的罪魁祸首，为此他要不惜一切代价向克里斯报复。在BH2中首度出场的克莱尔则是威斯克这个复仇计划中无辜的受害者，只因为她是克里斯的亲妹妹。在BHCV中，威斯克终于向雷德菲尔德兄妹（雷德菲尔德是克里斯、克莱尔的姓）展开了复仇计划！BHCV结局中，克里斯所说的"这一切都要有个了结！"除了指"伞公司"，威斯克当然也在其中。



像猫玩老鼠一样，威斯克并不想一下子致克里斯于死地。在今后的BH系列中，这两人的宿敌关系将会成为游戏的重头戏进行描述。

阿尔伯特·威斯克

原RACCOON CITY警局S.T.A.R.S.的队长，同时也是原"伞"公司的秘密研究员。在初代中死于实验用怪物凯尔贝洛斯的手下，但是很快又以某神秘组织的工作人员的身份出现，在他身后隐藏的谜也将会在"完全版"中披露。

加藤弘喜

导演（DIRECTOR）

担任CAPCOM第四开发部的游戏策划工作。SS版BH以及DC版BHCV的导演。现在则是"完全版"的负责人。

一直发展5年，说实在的还真不是件容易的事情，我也想做做其它的东西呢（笑），因为我始终是一个游戏开发者，以我的性格来说还是想尝试一些新的东西。但由于BH的热卖，大批的玩家成为这个游戏的支持者，使得我不得不尽力去满足支持者的要求，不知不觉就过了5年了……我觉得是时候尝试一下新的东西了，新的BH将会以全新的姿态出现在大家的面前，从现在起，BH将会返回以前"恐怖"的原点，配合新的要素以获得更多玩家的支持。

——谈谈BH4吧！

三上：正如之前的发表会（指《鬼泣》与"完全版"的发表会）所说的那样，原本所计划的BH4，现在已经成为了《鬼泣》。现在我们已经对BH4的制作有了一个大致的概念，但制作计划还没有落实，还是处于草拟阶段，因此正式的发表还要再等一下。

——在以前的战略发表会上，还有过"网络化BH"的制作计划呢。

三上：我现在还不能过多地谈这件事，只能说是在制作中。

——今后BH系列的目标是什么？

三上：依然是"恐怖游戏的王者"。我认为在现阶段我们仍未达到这个目标，所以我们会保持BH系列一贯的高品质。BH的目标并不是电影，BH终究是游戏，是一种可以参与进来的娱乐。

——请向DC的玩家说几句话吧。

三上：各位，因为在PS2上也要推出，所以对DC玩家感到十分抱歉。说真的，我实在是不能够要求所有买了BHCV的DC玩家再次购入"完全版"，不知道你们是如何看待这个"完全版"的呢？我们怎样为自己解释也是没有用的。本来是不打算接受这个访问的，只是单纯地让大家看看这款游戏的水准。但为了让大家更加了解这款"完全版"，所以才再度在这里解说了"完全版"。

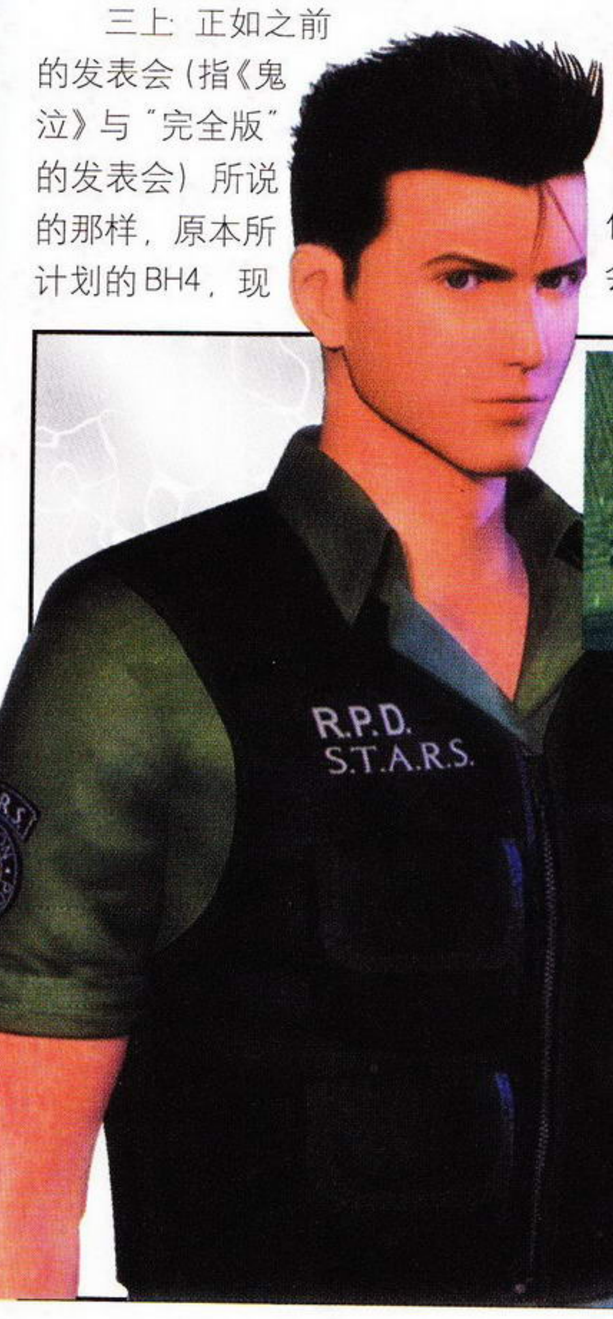
加藤：与之前所说的一样，"完全版"加入了大量的新剧情，虽然不能说是非买不可，但请喜欢BH系列的玩家多多支持。

阿莉西亚VS威斯克

在BHCV中，威斯克登场的另一个重要目的就是替效命的公司抓到阿莉西亚回去做研究。因此，威斯克与阿莉西亚之间的关系就如同猎人与老虎，只是老虎的威力超出了猎人的想像，过于强大了。威斯克从洛克福德岛一直追到南极基地，终于在南极基地的大堂中找到了已变身成第二型态的阿莉西亚。虽然一直"守护"着阿莉西亚的变态哥哥阿尔福雷德与威斯克未谋面，不过就算是狭路相逢，威斯克也不会把这种角色放在眼里。在"完全版"版中，阿莉西亚第二形态与威斯克之间还会有更精彩的演出。

非人对非人，两边都有不可告人的野心，最强者并不是好当的。

克里斯在"采掘室"遇上了威斯克，克里斯用铁管的全力一击竟被威斯克轻易挡住！之后更被一脚踢飞……



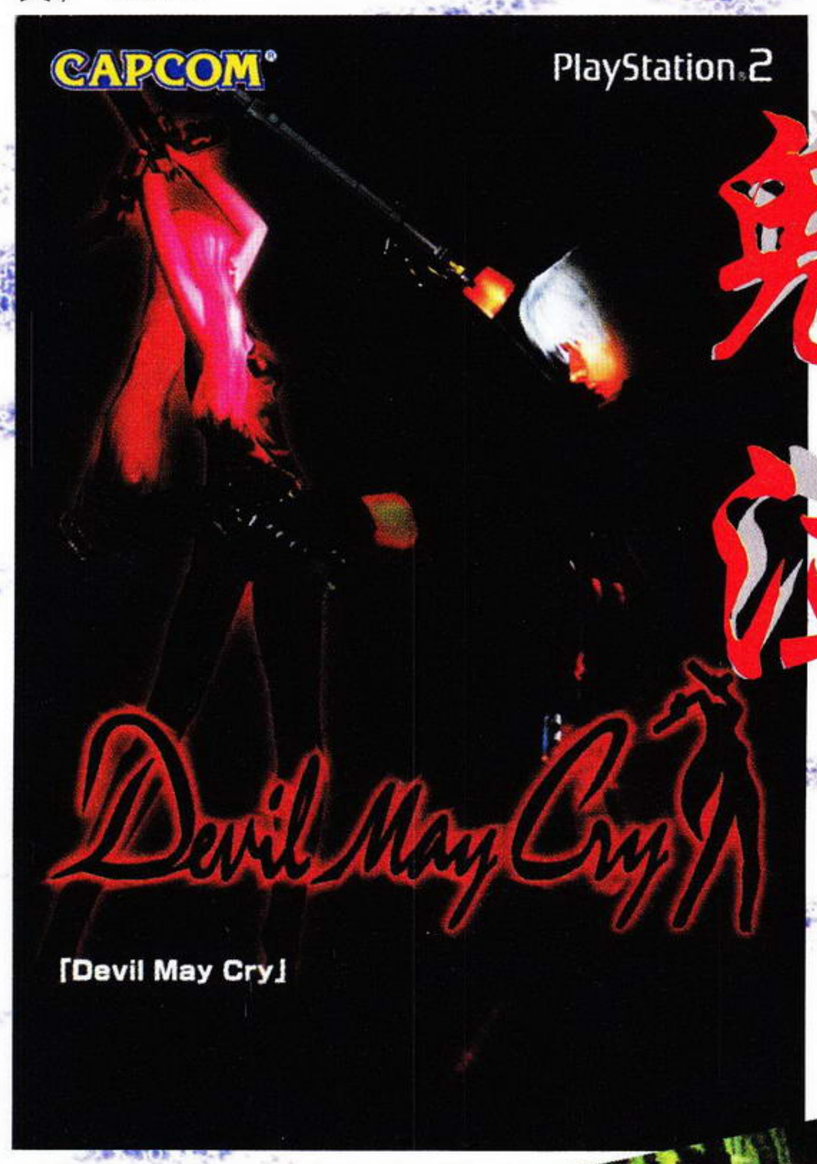
BHCV中，威斯克只是挨了一巴掌就跑了，留下克里斯收拾烂摊子。

克莱尔与史蒂夫的相遇！

在BHCV中首次出场的史蒂夫，是一个有着悲惨过去的年青人。在游戏序盘中与克莱尔在洛克福德岛邂逅，初时的他对任何人都完全没有信任感，同样也没有责任感。经过与克莱尔的共患难，慢慢地改变了对人和事物的一些过激看法，同时也对克莱尔产生了爱意。在"完全版"中将会有揭露史蒂夫"真实身份"的情节。

史蒂夫在此作中的造型发生了变化，不知道他最后的悲惨结局是否也会有所改变呢？

文／GOUKI

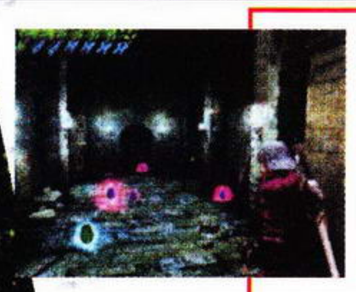


鬼泣

《鬼泣》是CAPCOM今夏重点向玩家推荐的一部动作AVG游戏。有魔剑士和恶魔双重血统的主角但丁被身体内的魔剑士之血所指引而前往一座古堡消灭恶魔，将人类从灭亡的绝境中解救出来。游戏以简单的操作、明快的系统组合出多种不同的攻击方式，动作游戏玩家一定能够从这款游戏中找到感觉。另外，在3月22日推出的《生化危机代号：维罗尼卡 完全版》中，还将会收录这款游戏的体验版，本刊也将对其进行第一时间的报道。

PS2	CAPCOM	AVG	1人玩
	预定2001年夏发售		未定
DVD-ROM	未定		

传说中的魔剑士今夏登场！



宝石之谜

通过上一期的介绍，我们已经知道但丁是拥有“变身”系统的，在变身之后，无论是自身的形态，还是其攻击的模式都会与变身之前有所不同，那么，制作者是如何为这个“变身”系统调整在游戏中的平衡度的呢？不可能让但丁随时都有这种可怕的能力吧？根据现在所公布的图片，我们可以看到在某些场景中，是存在一些红、绿色的宝石的，联系到游戏画面左上方的两条能量槽似的东西，这些红、绿色宝石是否与回复体力以及变身为“魔人”所需要的“魔力”（暂称）有关呢？

魔人变身！

在普通状态下为人类形态的但丁，在一定的条件下，由于体内恶魔之血的作用，会变身为魔人，虽然变身为魔人的具体条件不明，不过但丁在战斗中变身为魔人的图片我们已经得到了！但丁在变身时身体会浮到半空中，变身后更能够放出电来攻击敌人，给予敌人致命的打击！

浮在空中的魔人但丁可以自由地控制飞行高度，这是否就意味着在游戏中会有必须变身为魔人才能够通过的地段呢？从公开的画面上来看，魔人还能够在地上使用那把大剑攻击敌人，攻击力可是普通状态的数倍哦！

变身之前，但丁将双手放在怀中并屈体，慢慢地浮到空中。

之后身体会发出蓝白色的强光，接着背后会“长”出一对翅膀，这时就已经可以看清魔人的轮廓了。

完成变身后，魔人但丁可以继续浮在空中，放出电来攻击敌人，看得出威力很大。

使用不同种类的武器组合起来而成的超酷连击！！

但丁背后的那柄大剑可以做出三种不同的攻击，即上段技、下段技与浮空技。与但丁手中的枪（铳）相比，大剑的攻击更着重于一击的威力上。不过同样是这柄看似笨重的大剑的攻击，也可以成为连续技的起始哦！在已公开的MOVIE片段中，就多次出现了但丁先将敌人用大剑将其打至浮空，再用手中的枪（铳）进行空中的追击。看着敌人被但丁一枪打飞出画面……只能用一个“酷”字来形容。

这时敌人已经受到了但丁的连续两下攻击，是时候实施浮空技了！

接着但丁会像使出『弧月斩』那样使用大剑将敌人『挑』到空中！

敌人被挑到空中，根本没有还手的余地，只有任但丁宰割。

但丁立刻将大剑插回背后，顺手抽出枪（铳），追击浮到半空的敌人！CAPCOM不愧是个做格斗游戏出身的公司！

MGS2

合金装备 索立德2·自由之子

文／GOUKI

等了又等的《合金装备 索立德2·自由之子》(以下简称MGS2)终于要在3月份的第一天推出体验版了，体验版正式的名称为《MGS2初体验版》，加了一个“初”字，不知是否预示着体验版也不止这一个版本呢？

PS2	KONAMI	ACT	1人玩
	预定2001年秋发售		未定
DVD-ROM	未定		

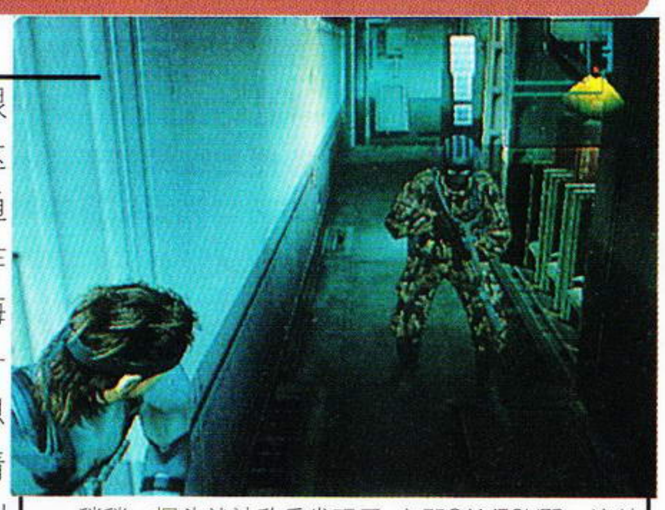
“初体验版”的各种模式详细介绍

以“潜入敌军基地”为特色的MGS系列本刊已经多次进行介绍了，这款将随着3月1日发售的《Z.O.E.》一起推出的“初体验版”以去年美国E3展中展出的游戏片段中的内容为基础，并将收录在英国ECTS展上展出的片头MOVIE，可谓是对于上一年MGS2开发工作的一次总结。游戏的舞台将在E3展演示片段中的那艘油轮中展开，“慢慢玩的话，大约需要一个小时”。

虽然只是“初体验版”，不过制作小组仍然为玩者准备了丰富的游戏模式，供任何程度的玩家进行体验，以下就是这四个模式的详细解说：

NEW GAME

首先要指出的是，根据不完全确定的消息，这个模式是对应PS版的通关记录的！联想到在前作中的双结局设定，难道梅莉尔的生死会影响到这一作的剧情吗？真的不能想像那会是一种什么样的情况哦。因为首先OTACON博士是肯定会出现在游戏当中的，所以如果真的对应前作记录的话，似乎就只剩下梅莉尔的生或者死的区别了？下一期杂志“初体验版”入手之后就会立即对此事进行确认，关心MGS2剧情的朋友不要错过。

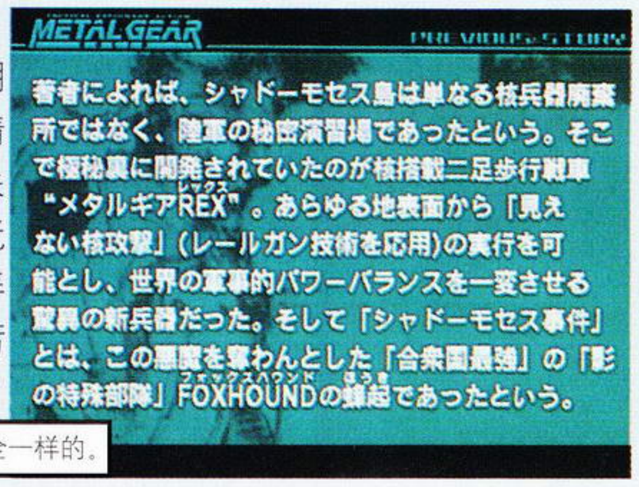


稍稍一探头就被敌兵发现了，立即GAMEOVER！这就是最高难度的可怕之处了，敌人的“第六感”也很强哦。

这个模式的作用当然就是开始“初体验版”的历程了，一上来就是5种难度：VERY EASY、EASY、NORMAL、HARD、VERY HARD。相信这五种难度的区别与PS版的是差不多的，不过在这个“初体验版”中，难度与敌兵的AI以及观察范围，是成正比的。

PREVIOUS STORY

这也是前作中有的模式，目的是让不了解前作故事大纲的新玩家对前一作的故事有所了解。看了本刊介绍的朋友一定知道，MGS2的剧情与前作有着千丝万缕的关系，不了解前作剧情，在玩MGS2的时候，也会出现弄不明白的情况：“那个挺厉害的白胡子老头是谁啊？”

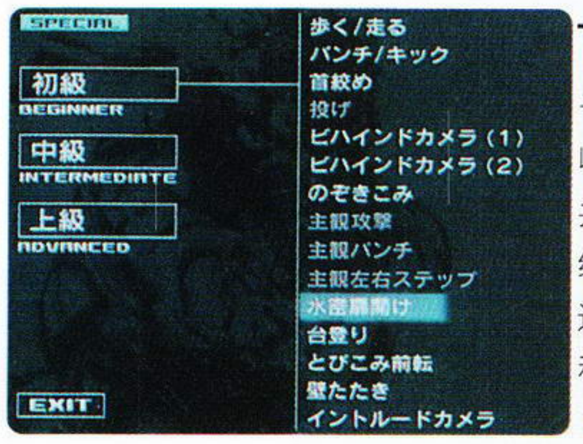


这个模式的界面是和PS版的完全一样的。

OPTION

设定菜单，玩者可以在这里进行多项设定，例如“攻击时手柄是否振动”、“受伤时是否有血溅效果”、“MOVIE时字幕的开关”等5个选项。相信等到正式版推出时，可供调整的选项会更多。

SPECIAL

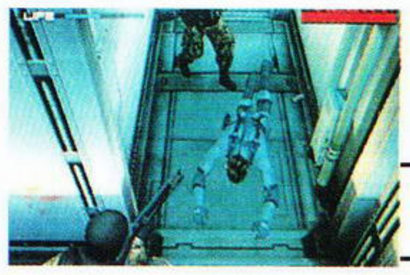


这个是“初体验版”中类似于“战斗／操作指南”的模式，收录了在体验版中可能出现的共计32种技巧，细分为3个级别，以“达标”的方式来进行这32种技巧的练习。在这32种技巧中，有近一半是此作中新加入的，除此之外，也不排除还会有隐藏技巧的可能。

BEGINNER 初级

在这个级别里，玩者要操作Snake做出投掷物品、暗杀等游戏的基本技巧，共计15种。另外，本刊曾介绍过的“前冲翻滚”这个动作也在这个级别里，看来这个也是游戏的基本操作了。

和前作相同的贴墙观察敌情的技巧，不过这一作中这个技巧也不是百分之百不会被敌人发现的，小心。



前冲翻滚的新动作，在此作是基本的技能。

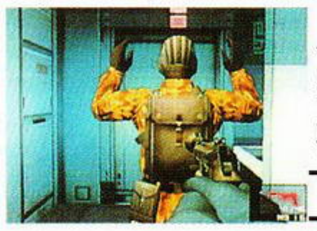
INTERMEDIADE 中级

在这个级别中，需要完成的技巧为8种，包括被敌人发现后，在敌人使用步话机联络同伴之前将其打倒、在敌人闻声而来之前，找到一个安全的地方躲起来等高一等级的战斗技巧。通过这个级别才算是能够基本了解MGS2新增的游戏系统。

敌人闻声而来，注意看画面右上角的“画中画”，清楚地显示了敌兵目前所在的位置，

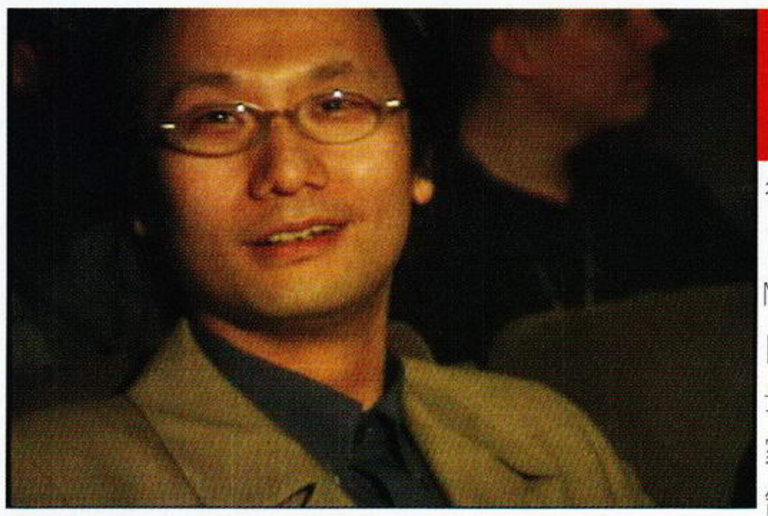
ADVANCED 上级

最高一级。需要完成的技巧有9种，都是一些难度较高的新增技巧，例如使用主观视点命中敌人身后的灭火器使敌人全灭、挟持敌人作人质，拿敌人当挡箭牌等等以往只有在电影中才可看到的技巧。对于玩家的操作方面的要求非常高，是一个很有挑战性的等级。



向无防备的敌人做近距离瞄准，敌人无奈之下只有缴械投降……

敌人追击而来，画面被切换成主观视点，瞄准敌人身后墙上的灭火器，射击……轰！



小岛先生谈MGS2体验版
向“MGSERS”送上小岛秀夫先生有关MGS2的最新访谈！

很多玩家都会有“很想玩到PS2上的MGS2”的想法吧！因此，这个体验版最主要的就是向玩家们展示出我们的制作方向，之后我们就会一边收集意见，一边着手进行改进。

——MGS2的体验版会随着3月1日发售的《Z.O.E.》一起推出，也就是说体验版的制作已经完成了吧。

小岛：是的，并且现在《Z.O.E.》也接近了完成阶段，现在，每天都是《Z.O.E.》、《Z.O.E.》。

——在《Z.O.E.》中，小岛先生实际负责的是哪部分的工作呢？

小岛：实际上对于剧本还有导演方面的工作，我都没有涉及，只是对于游戏进行监制，在这个非常时期，自己不得不同时进行MGS2的制作，游戏的故事也是每天都在变呢。

——故事在变？那么游戏的故事大纲到了最后不会有什么太大的变化吧？

小岛：虽然在PS2的开发工具未送到之前，故事的大纲基本上没有什么改变，但后来发现有些部分是在技术上无法达到的……但必须得在游戏中表现出来，否是游戏就会变得没趣……所以只能进行改动，但如果前面进行了改动，后面也必须跟着进行相应的改动。

——MGS在推出之前也曾有过体验版面市，还记得那个体验版与正式版相比有很大的不同呢，现在将要推出的MGS2的体验版也是如此吗？

小岛：嗯，会有所区别的。其实在这个时候是不应该推出体验版的，但由于MGS带来了很大的号召力，所以我们制作小组也想知道玩家对于MGS2的意见。相信有

——那么，这个版本除了可以称之为体验版之外，还可以说成是正式版的实验作品吗？

小岛：是，也可以说成是系统的骨干。因为就算是正式版，也是要一边操作Snake，一边逃避敌人来进行游戏。所以当推出体验版之后，我们就会收集意见，进行更细致地调整。

——具体来说，是希望得到哪些玩家的意见呢？

小岛：首先是喜欢MGS的朋友们，哦……我本来是这样想的，但由于是体验版的原因，所以没有玩过前作的朋友也来试试就更好了。如果是玩过前作的朋友，由他来指出与他们心中所想的“体验版”有多大出入，就是我最想听到的东西了。

——图像素质的提升，在之前的几次展会上我们已经看到了，的确是非常不错呢。不过游戏性方面，与前作相比会有很大的变化吗？

小岛：虽然在画面方面，如人的影子、细微的动作等都有一些变化，但变化最大的则要数被敌人发现之后了。在前作中，就算是被敌人发现了，只要是你有很多补给物的话，就可以在被敌人发现的情况下进行游戏，令人有“就算是被发现也没什么关系”的想法，从而失去了紧张感。因此在“2”中我们特别强调了“不能够被敌人发现”的部分，而且由于在“2”中，Snake是一开始就持有麻醉枪的，因此可以对敌人来个“先下手为强”，就算是被敌人发现，只要能够找到一个好的藏身之地，在不被敌人再次发现的情况下使其被麻醉，也能将游戏顺利地进行下去。

——好像可以搬运被打倒的敌人吧？难道就算是尸体也会一直留在现场吗？

小岛：在前作中，敌人被打死后尸体会立即消失，但在“2”中，尸体是会一直留在现场的。如果不把敌人的尸体藏起来，被其他敌人发现后就会有所警觉。对付被麻醉的敌人，也可以将其扔进海里去，真的很可怜呢（笑）。

——在被敌人发现的情况下，与前作相比有些什么地方进行了改动呢？

小岛：在前作中，一旦被敌人发现，敌人就会蜂涌而至，怎样也杀不完似的。而在“2”中，如果被敌人发现，那么只要在一定的时间内打倒这名敌人，那么他的同伴就不会赶来，情况就有点像《虎胆龙威》(《Die Hard》)一样。因此，在敌人呼叫他的同伴之前，你有很多种选择，例如击破灭火器使其爆炸、破坏他的通信器、再或者将其击倒，然后将他塞入储物柜（笑）等。总而言之，就是视自己的装备以及周围的环境，用自己的实力来作战，这就是MGS2的最大乐趣了。

——在体验版中，也会加入主观视点吗？

小岛：是的，如果没有主观视点的话，游戏会变得很难玩的。例如射击敌人，用通常的第三人称视点来锁定对手之后，就可以很容易地命中对手，但是如果要命中对手身上细小的部分，不用主观视点模式是不行的。

——在体验版中，大概可以玩到正式游戏的百分之几呢？

小岛：这个嘛，大概是百分之五左右吧！虽然现在整个的开发进度也只有百分之五左右（笑）。慢慢玩的话，这个体验版大概需要一个小时左右便可以完成，并且还能选择难易度，是个颇有玩头的版本呢。

——在一个小时完成体验版……即是说整个游戏需要20个小时就能完成吗？

小岛：这个也不尽然。虽然到现在来说还是不太清楚，但以个人而言，目标是十个小时左右，因为自己不想做出一个太长的游戏出来。前作的游戏时间大概是六、七个小时，有人嫌稍短了一点，所以我认为十个小时的话，会比较合适。

——说起来，除了MGS2外，您在2001年还有什么别的计划吗？

小岛：没有了，2001年就只有MGS2！

——对于2001年的PS2游戏有些什么看法？

小岛：应该不错吧！有《鬼武者》、《GT3》、《Z.O.E.》，连《MORNING娘》也有（笑），近来不是经常看DVD，而是十分想玩游戏呢。虽然说最近业界不太景气，不过这不仅只是PS2吧？PS2的表现力这么高，而且还有许多附加功能，PS2的玩家会与多种不同的娱乐比较才购入游戏，要求当然会高一些。

——您以前也说过对于21世纪抱有很大的期望，那么，在2001年里，您又有哪些想做的事呢？

小岛：我是在一个有机器人和太空船的时代中长大的，从小被科幻小说薰陶，但实际中，我还是没能够到木星上去，家里面也没有什么机器人之类的，所以，现在我想的可能就是在游戏中追求梦想吧。

文／GOUKI

世界足球胜利11人5

PS2	KONAMI	SPT	1～8人玩
CD-ROM	预定2001年3月29日发售		未定
	对应DUAL SHOCK 2		

让人热血沸腾的《WINNING ELEVEN》（以下简称WE）系列第五作终于又公开了新消息！！！请看GOUKI为大家带来的游戏介绍+制作人访谈！（我敢打赌绝对有不少的WE FANS是最后才看我这段话的！大家的注意力恐怕被那些游戏的画面所吸引了吧！）Let's GOAL！！

大家最关心的：除了画面之外，新作的变更点有哪些？以下公布的绝对是令人兴奋的改进！！

意大利队在比赛前队员围在一起相互加油，很有代入感啊！

从观众席的大旗来看，应该是尤文图斯队的主场，烟火、纸屑等将气氛烘托得十足热烈。

最令人震惊的一张图片！阿根廷队比赛前的合影，看前排最右那名队员，不是巴蒂又会是谁？每名队员的相貌特征在此作中会更加明显，对于球迷来说游戏时的乐趣会更高。

3月29日！

齐达内主罚任意球，看样子球是进了。

FREE KICK!

One 收录53支国家队，其中29支国家队采用真实姓名（包括解说发音）；取消了U-23奥林匹克模式；MASTER LEAGUE扩军至32支。

29支采用实名的球队：英格兰、苏格兰、爱尔兰、葡萄牙、西班牙、法国、荷兰、比利时、丹麦、德国、奥地利、意大利、波兰、匈牙利、罗马尼亚、希腊、芬兰、瑞典、挪威、乌克兰、俄罗斯、拉脱维亚、塞浦路斯、土耳其、以色列、尼日利亚、南非、澳大利亚、日本。

采用实名的球队多数为欧盟球队，不过大家不要为以上名单中缺少南斯拉夫、克罗地亚两支球队而担心。而拉脱维亚、塞浦路斯的出现有些出人意料，令人怀疑……以色列这支GOUKI一直比较感兴趣的队伍终于加入WE系列阵营了，期待。

Two MASTER LEAGUE是采用的2000～2001赛季的资料，在罗马可以看到巴蒂了，不过尚不得知那些刚刚伤愈复出的球员会不会出现在球队的主力阵容中。

Three 各支国家队、俱乐部队的球衣都是最新款的，例如近来在俱乐部球队中比较流行的圆领紧身球衣，就会在游戏中忠实再现。另外，比赛前球员入场时奏《FIFA ANTHEM》，就是世界杯每场比赛前球员入场时奏的那首。

Four 加强球员能力设定，新增了Freekick（任意球能力）与LongPass（长传）能力。

再如齐达内等前卫球员有控制中前场的能力、协调三条线层次的能力；贝克汉姆神奇的右路传中球、德尼尔森等人的一对一能力等等。每个球员的能力特点都不尽相同。

Five 多变的二过一（ONE-TWO）。

L1+X之后有多种选择！

L1+X之后再按△是与《U-23》相同的二过一。

L1+X 之后再按○是过顶二过一。

L1+X 之后再按 X，做球队员会把球传给附近其他的球友。

换句话说，L1+X 只不过是二过一的一个“起始动作”，之后还有三种选择，是不是更加“人性化”了一些呢？设想一下巴蒂先利用L1+X键将球传给中场的贝隆，之后贝隆看到对方后卫都去留意巴蒂的跑位，忽然出其不意按X将球传给另一侧的小虫洛佩斯……真是想想都兴奋。

Six 用右摇杆可以向任意方向传球，时间的长短决定传球力量的强弱。

又是一个令人感到兴奋的设定！如果你仍觉得游戏提供的传球方式不能满足你天马行空大师级的想法，那么这个设定绝对可以满足你的需要！尤其是在多人配合的时候，多传一些空档球一定能够有意想不到的收获！

Seven 游戏支持4对4，即同时8人对战！这在WE系列的历史上也是第一次，问题就在于你有没有这么多的手柄和分插器了……合作＋对抗才能够体现出足球游戏的魅力！

Eight 游戏将会采用CD-ROM作为储存媒体……没什么可说的。

高冢新吾

KCET (KCE东京) WE系列的制作人，同时也是游戏的程序师，所以说WE系列就是出自于他手下一点也不为过。

接下来为大家带来的，是对于WE系列两位不可或缺的人物，高冢新吾先生和夏本真司先生的访问，从中我们也可以得知更多有关WE5的新情报以及WE的制作秘闻，不要错过。

夏木真司

KCET 执行役员制作2部长。他主要负责WE系列的游戏调试以及游戏制作的管理工作。

[操作部分]

——从PS到PS2，除了画面的进化之外，WE5在什么地方的进化最大呢？

高冢 WE5中最大的进化就在于队员的动作大幅增加了。直到《U-23》为止，因为PS容量和机能的限制，球员的动作实际上是非常有限的。举个例子来说吧，有些时候球在地上弹跳，由于只设定了射地面球的动作，因此会出现队员看着球从自己身边弹过却没有反应的情况，在制作《U-23》时本打算针对每一种高度都设定一种射门或传球的动作，但由于机能和容量的限制，现在发售的《U-23》完成版已经是PS的极限了。

——在《U-23》中，会出现不少按了键队员也不会做动作的情况，这也是容量和机能不足的原因吗？

高冢：是的，以WE4为例，如果球是从正面飞过来的话，队员就能很轻松地将球踢出，但如果是从侧面过来的话，队员可能就会因为没有相应的动作而不会有什么反应。而在WE5中，队员就能够很轻易地做出踢侧面来球的动作，视球路的不同，动作也会有相应的变化，很丰富呢。

——即是说，玩者可以真正做到随心所欲地控制队员？

高冢：是的，我们在操作上进行了大幅强化，例如面对半高球也能够直接进行传球，对于高球则可以选择用头将球停到自己可以控制的范围内，而不是像前作那样只能选择头球传给队友。有了这些设定，我们相信玩者能够更好地操作队员进行比赛。

——那么WE5是否会给人一种“全新足球游戏”的感觉呢？

高冢：也不是的……WE系列的感觉还是在的。怎么说好呢……与其说感觉一样，倒不如说是我们在将WE系列进化到PS2上的同时，也尽力保持与PS版同一风格。这是我们一开始就确定了的目标。各位PS版的玩家玩到WE5时，不会有很难上手的感觉。

(GOUKI：现在大家是否对于在玩《U-23》时所抱怨的一些不满有了合理的解释了呢？的确在玩《U-23》时，会出现自己狂按按键现象，现在这个谜终于解开啦！另外，如果真像游戏制作人所说的那样，那么小范围内的空中短传也能够在WE系列中实现了，不知道可不可以与二过一结合起来一起使用呢？)

[设定部分]

——队员的能力值方面呢？

高冢：这一次队员的能力值以U-23为基准，参考了2000年欧锦赛以及亚洲杯。

——能力值的设定也是由你们两位来做的吗？

高冢：不是的，和整个WE系列一样，队员的能力值设定都是由专人负责的，这些人参考实际的比赛以及国外的网站、个人网页上的资料来客观地进行能力值的设定。

夏本：因为有很多关心能力值的玩家，所以在这方面马虎不得。实际上，这也是在玩家的意见中最多的一个部分，例如某人的速度值不应该只有这么少啦……还会有热心的玩家为我们设定好数值，并且还会附上详细的理由。

高冢：能力值的数量方面也有所增加，任意球方面就有射门能力和长传能力等。所以在WE5中会出现短传差、长传却十分准确的队员呢。

——这么说来，部分队员的特点不是就更加突出了吗？

夏本：是的，但只是这样是不够的，我们一直都认为数值是不能够体现出队员真正特色的，这实际上还是要靠玩家来掌握。

高冢：举个例子，柳泽敦与中山雅史的区别，不仅仅只是在能力上，他们的位置虽然相同，但各自的打法却不同。这就要靠玩家来具体掌握了。

——你们认为WE系列最不同于其它足球游戏的地方在哪里？

夏本：为了更加贴近真实的足球运动，我们要再现“足球并不容易”这一点。

高冢：这是我们制作游戏的格言，再现真实的足球比赛是我们的制作主题。

——能否具体说明一下吗？

夏本：简单来说就是“绝不妥协”。例如有很多的足球游戏都会以守门员的强弱来调整游戏的平衡性，但其实如果能够好好地针对防守队员的AI进行一些调整的话，就不会有这个必要了。

高冢：我们不会让大家有“为什么这样的球守门员也能扑到”这样的想法，否则这款足球游戏的真实性就不知从何说起了。

队员的动作将会更加细腻，动作的数量是前作的两倍。

夏本：即使如此，我们也不会满足于现状，我们还会不断地对WE进行进化。

——对自己的要求真的是十分严格呢。

高冢：因为“足球并不容易”吧！

夏本：现在游戏已经到了最后的调试阶段，正针对游戏的平衡性做出不断的修正。WE5的出现将给大家带来新的冲击，请期待究极形态的WE的面世！

(GOUKI：原来球员能力值是这样进行设定的……的确是够专业啊。正如上一期里《研究中心》中“阿根廷探戈”朋友所说的，仅一项传球的能力值，就应该再分得细些！制作者高冢对于足球游戏的认识的一番话应该细细品味，数值虽然会给球员带来直观上的区别，但真正的，实际上球员踢球的“风格”，却是根本无法用数值来表示完全的，一定要靠玩家自己来掌握。另外，“为什么这样的球守门员也能扑到”这句话似乎一下子打翻了好多足球游戏，就不一一列举啦！)

文／GOUKI

风之克罗诺亚2
～望着被遗忘的世界～

去年11月号杂志曾为大家介绍了NAMCO将在PS2上推出的动作游戏《风之克罗诺亚2》，现在游戏被正式定名为《风之克罗诺亚2～望着被遗忘的世界～》。随着3月22日这个发售日的日益临近，游戏的新情报也越来越多了，现在，就请随着大耳朵的克罗诺亚一起进入童话般的世界进行一番冒险吧！

PS2	NAMCO	ACT	1人玩
	预定2001年3月22日发售		未定
DVD-ROM	未定		

简单的操作，再加上爽快度极高的动作游戏乐趣，就构成了在玩家当中相当有口碑的《风之克罗诺亚》系列。靓丽清新的画面以及可爱的人设也使得不少女性玩家对这款动作游戏情有独钟，可以说，《风之克罗诺亚》系列是一款真正的面向所有玩家的好游戏。在"2"中，将保持PS上的那种"2D操作感觉、3D画面效果"的风格，并且将活用PS2的机能，表现出在PS上无法表现的效果，例如去年11月号杂志上介绍的"高低差的视觉冲击效果"等等。这一次将会为大家带来的，是游戏中的几个舞台以及细节部分的介绍。

滑雪板不仅是在雪地上起作用

主人公是大耳朵的克罗诺亚，这一次他（它？）将会在滑雪板上进行精彩的演出。

克罗诺亚使用滑雪板在雪地速降的迷你游戏，从目前公布的游戏图片来看，滑雪板在游戏中占有很重要的地位。

新道具"滑雪板"

克罗诺亚、巫女诺诺以及她的宠物波布卡一起来到米拉·米拉大雪山，却被险要的山势给难住了。

这时波布卡不知从哪里找来一个滑雪板，交给了克罗诺亚。

天啊！居然要克罗诺亚做出这么危险的事情！巫女诺诺赶紧为克罗诺亚祈祷，希望他能平平安安。

克罗诺亚利用大炮飞翔！

一级准备！

一级！

发射！

借助着大炮的动力，克罗诺亚向着目标飞去！

镜头紧跟着克罗诺亚，这时的画面，应该是很有迫力的吧。

安全着陆！克罗诺亚顺利抵达目的地。

利用这种大炮，克罗诺亚可以到达更高更远的地方。这让我们想到了《大金刚》系列中的木桶以及《马里奥64》中大炮的作用，不知道这种大炮会不会是进入隐藏版面的关键呢？一定要打得准哦，《风之克罗诺亚》系列也有“摔死”的设定的。

个性化敌方角色登场！！

在这一次的名为“露娜迪亚”的奇异世界里，也生活着多种奇妙的生物，它们似乎不喜欢生人的拜访，对于克罗诺亚的到来也是毫不留情地进行攻击。不过很奇怪的是其中的部分敌人竟是在PS中出现过的……难道这一作与前作还会有什么联系吗？这对于我们大耳朵的小英雄克罗诺亚来说并不重要，在他的眼里，这些怪模怪样的家伙的惟一用处就是被他的“风弹”变大，让他进行投掷攻击或者是二段跳而已。现在就让我们来看看这些怪物吧！

迪贡

生活在水中的巨大的“鱼”（不过看起来有点像狼……），克罗诺亚的“风弹”对它是不起作用的，它会在水中跳来跳去，影响克罗诺亚的前进。只有找准机会才能安全通过，不过要注意，机会可是稍纵即逝的哦。

任何攻击无效，只有看准机会跑过去啦！

捷安特姆

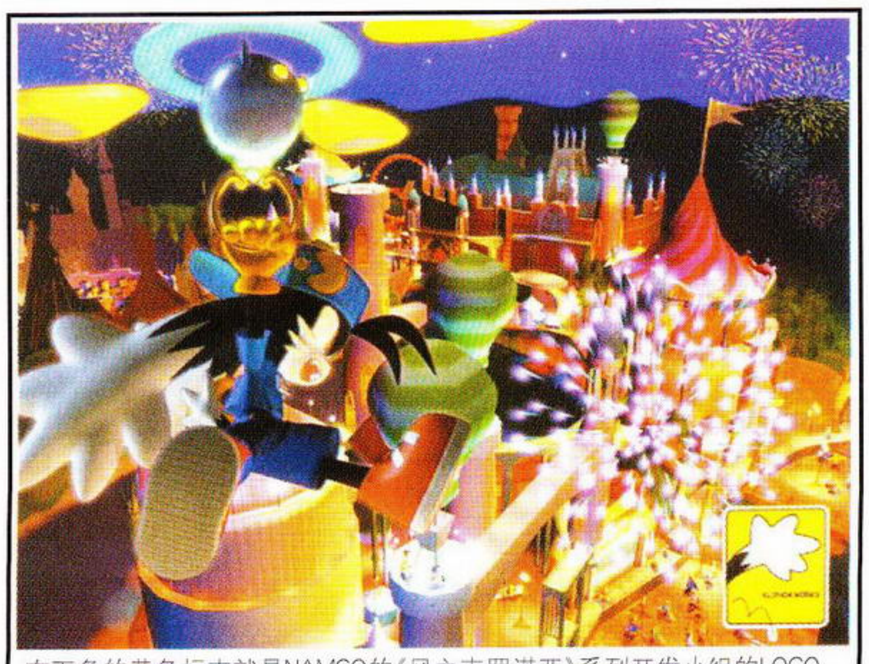
曾以低级敌人的身份出现在PS版中，为克罗诺亚能在需要的时候方便地使用二段跳立下了汗马功劳。“0”现在一向勤勤恳恳的它又来到了露娜迪亚的异世界中，继续为克罗诺亚的成功之路充当基石。难怪克罗诺亚在PS版通关之后动情地说：“我之所以成功，是因为站在巨人的身上（不是肩上）……”

大炮＋滑雪板

注意看！从大炮中飞出来的克罗诺亚是踩着滑雪板的，真是神奇的世界啊！

两大新要素的集合！

尽管有了滑雪板，不过在米拉·米拉大雪山中，还是有不少困难等着克罗诺亚的，例如雪山里面的高低差限制，这可是人力不可及的啊！没关系，还好在这座雪山中也有大炮的存在，有了它，高低差的限制也就能迎刃而解了。



右下角的黄色标志就是NAMCO的《风之克罗诺亚》系列开发小组的LOGO。

克罗诺亚勇敢地接受挑战，踏上了滑雪板，山顶速降开始啦！

文／GOUKI

EXTERMINATION 毁灭

PS2	SCEI	AVG	1人玩
	预定2001年3月8日发售		88KB
DVD-ROM	对应振动		

故事

2005年12月24日凌晨

美国的特殊侦察部队“红灯”(RED LIGHT)收到紧急命令：设在南极大陆的国家机密研究所发生紧急事态，研究所内的研究员在发出了“非常事态警报”之后就与总部失去了联络，已经是第三天了。RED LIGHT的任务便是乘坐大型运输机C-17前往南极大陆的机密研究所，调查事情的真相。然而，就在侦察部队的队员们乘坐C-17即将抵达目的地时，C-17竟然发生了原因不明的爆炸。在千钧一发之际，队员们只有选择舍弃装备逃生！

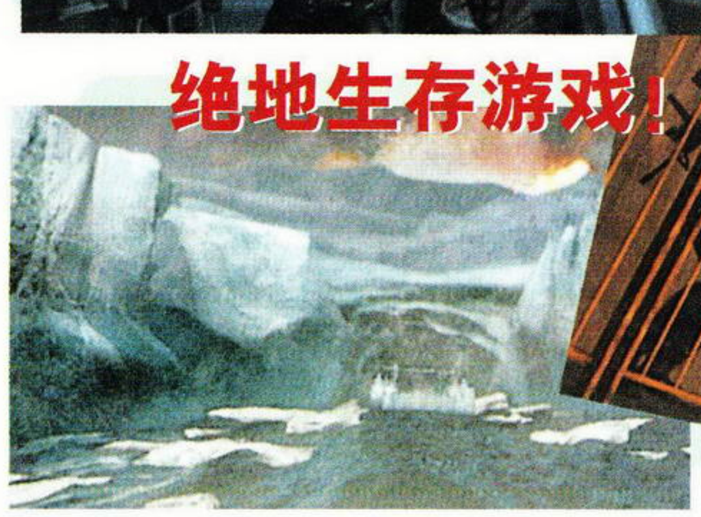
由于这场意外，使队员们失去了重型装备以及与总部的通讯联络器材。为了尽快与总部进行联络，RED LIGHT的少尉罗杰·格瑞曼与准尉丹尼斯·莱利决定进入研究所用那里的通讯器向总部求援。从研究所的通风口进入研究所内部之后，他们才发现事情似乎比他们想象的还要严重……

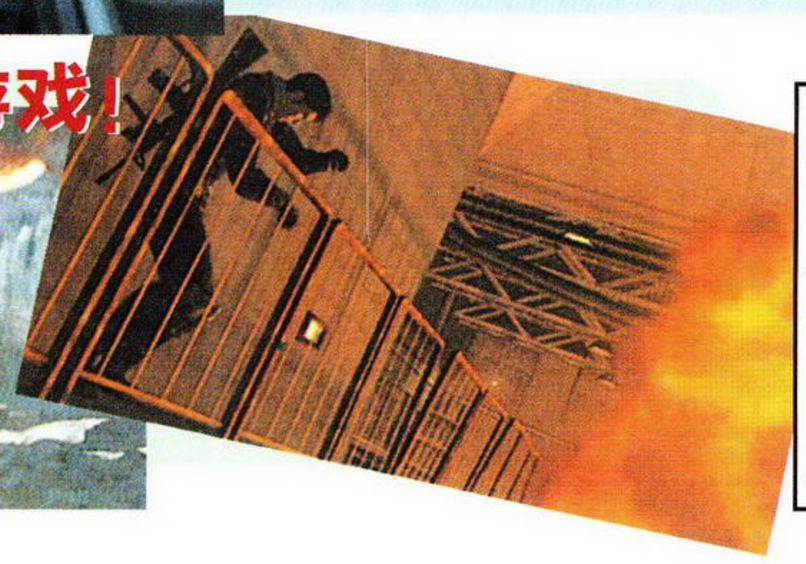
海兵隊特殊偵察部隊初の極地での作戦だ

游戏的定位：PANIC ACTION GAME

“PANIC”有惊慌、恐慌的意思，合起来直译就是“恐慌（感）的动作游戏”。制作者希望玩家在进行游戏时不但能够享受到动作游戏的爽快感，还能够感受到一份游戏无时无刻带给你的恐慌感。这一点与《生化危机》系列的前几作的定位比较相似，只是叫法不同罢了。一般来说，能够给予玩家“恐慌感”的，除了画面、音效上的刺激之外，现在越来越多的AVG游戏开始发掘更深一个层次的东西，让玩家“从意识上感受到恐惧”，换句话说就是“玩意识”，这方面做得比较成功的有《寂静岭》与《生化危机 代号：维罗尼卡》，(《D2》也不错，不过好像“玩”深了些，不太好懂^-^)两款游戏虽然给予玩家意识上的“恐慌感”的方式不同，但却都能始终让玩家在一种“心理压力”下进行游戏。希望这款《毁灭》所号称的“PAG”能够让现在越来越多的动作AVG玩家满意。

绝地生存游戏！





不可不提的游戏制作人

藤原得郎

曾参与过CAPCOM多款历年大作的制作工作，包括国内老玩家耳熟能详的《魔界村》、《战场之狼》以及如今仍是CAPCOM招牌的《生化危机》、《洛克人》系列。1996年他成立了一家名为“Whoopee Camp”的游戏软件公司（PS上的《东巴！》系列正是由该公司制作），现担任Whoopee Camp的董事长一职 同时，也是DEEP SPACE的执行制作人（EXECUTIVE PRODUCER）。现在正努力进行《毁灭》的最后调试工作。

丹尼斯·莱利[Dennis Riley]

年龄：24岁
性别：男
身高：180cm
体重：70kg
血型：O型

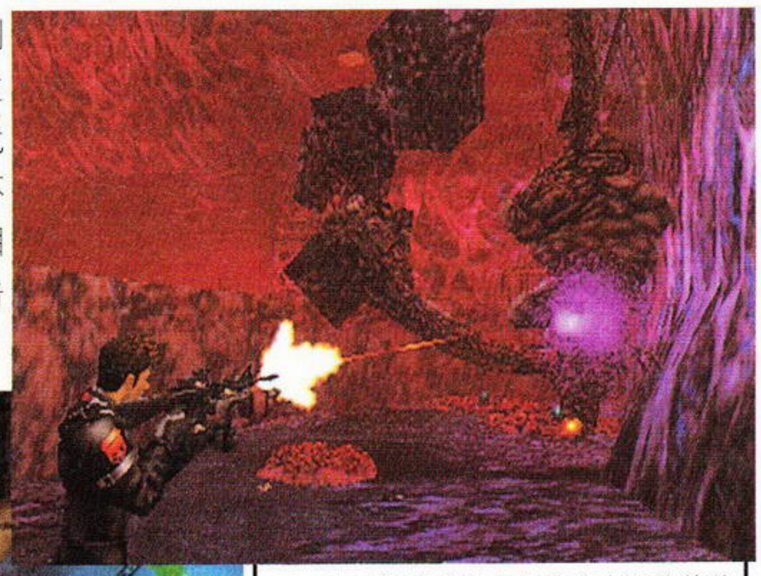
美国海军特殊侦察部队精英小队RED LIGHT的准尉。外表上看起来非常冷酷而且从来不喜形于色，但是实际上他是一个极富正义感、性格耿直、重情义的的热血汉子。作战经验丰富，精通各种武器的运用。由于感受到此次事件之后的阴谋，因此在寻找生还者的同时，也在努力发掘事件的真相。

游戏的三大要素

注意丹尼斯身后的怪物，是不是有些让人毛骨悚然？

射击

动作AVG游戏总是逃来逃去也没什么意思，身为特种部队队员的主角们当然不会在游戏中一直处于被动挨打的局面。游戏的中的“CREATURE”（创造物）是主角们的死敌，主角们需要利用手边不同的武器来对付这些怪物，针对不同的“创造物”，使用属性相克的武器进行攻击，“一击必杀”也不是没可能的事。



丹尼斯手持狙击步枪攻击远处的敌人，看那个敌人体型巨大的样子，还是离远一点好。

丹尼斯手中的那支狙击步枪似乎还有红外线瞄准器，不知道进行游戏时会采用什么样的系统来体现呢？

区域动作系统[REGION ACTION SYSYTEM]

进入一个类似直升机平台的地方，这也是“RAS”成功之后主角的反应。不知下一步会如何呢？

在现实生活中，当人遇上紧急情况的时候就会在不知不觉中将自己的本能表现出来，这种本能可能是自己本身从未表露出的，甚至是“潜能”。在《毁灭》中，就有这样的系统。在玩者（游戏中的主角）陷入极度危险（恐慌）的情况下，一个按键或是一个ANLOG键就会让主角做出例如大跳跃、冲刺、攀爬等动作。看样子区域动作系统（RAS）是一个相当刺激的系统，不过至于如何使用这个系统，制作公司并未进一步说明，不过可以猜测也许会是如同《莎木》那样以QTE的方式来进行。

发生大爆炸，主角第一个反应就是跳入水中。“求生存”，才是人类的本能。

恐慌

“PAG”自然要在“恐慌”上下功夫，游戏中充满了让人恐慌的元素。这款以第三人称视点为主的动作AVG游戏在镜头的切换上力求电影感十足，在南极研究所内主角们会不断遇到各式各样的突发事件，配合恰当的视点以及突如其来的音效，让玩者有身临其境的体验。

丹尼斯独自一人在研究所内调查，身边发生了大爆炸，只有逃了！

辛迪·陈[Cindy Chan]

年龄：23岁
性别：女
身高：163cm
体重：46kg
血型：A型

美国陆军特殊防疫部队的细菌学博士。与丹尼斯是大学校友，也是丹尼斯的好友安东尼[Antony]的恋人。在一年前的一次秘密任务中，安东尼不幸殉职，之后辛迪便加入到南极陆军机密研究所，似乎是希望在这渺无人烟的绝地让自己好好冷静一下，但由于这个打击来得实在太突然，在这一年中，辛迪都无法接受别人，过着封闭自我的生活。

罗杰·格瑞曼[Roger Grigman]

年龄：26
性别：男
身高：192cm
体重：120kg
血型：A型

美国海军特殊侦察部队精英小队RED LIGHT的少尉，多次与丹尼斯一起出生入死，完成各项特种任务，与丹尼斯两人彼此都非常信任。天生乐观，与他一起工作的人都能够感受到他带来的快乐。罗杰是RED LIGHT中体格最棒的，全队也只有他擅长于用刀来与敌人近身格斗。

百剑

文／SOUL

《百剑》是一款和PC上非常流行的即时战略游戏相同类型的游戏，是SEGA推行其网络计划的又一步举措。《百剑》也是第二个用到@barai销售方式的游戏，也就是说，可以直接到网上去购买《百剑》，而且《百剑》@barai版本的价格远比普通版的《百剑》便宜。@barai版本980日元，而购买KEY的价格是2980日元，合起来才3960日元，要知道普通版的《百剑》价格可是标准的5800日元啊。还有，@barai版的发售日要比普通版的早上几天，普通版15日，@barai版8日就登场！

既然是即时战略游戏，《百剑》最大支持4人的对战。既可以是四个队伍分别对立，也可以是组队战，如二对二，一对三。

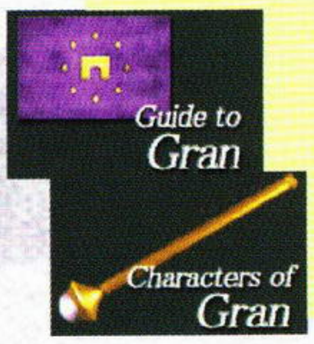
DC	SEGA/SMILE BIT	RTS	1~4人玩（网络对战）
	预定2001年2月15日发售		27格
GD-ROM	对应VM、DC键盘、振动包、VGA BOX、对应MODEM		

故事背景

很久以前，世界大陆陷于恐怖和战乱之中，骑马民族“那路威尔”的首都，少年国王拉夫举行了即位仪式。正当即位仪式举办之前，拉夫收到了一封来自北方的大国——古兰的少年女王法尔丝的信……拉夫和法尔丝自小就常有信件来往，并且都有结束战争、还世界和平的理想。

但是，拉夫的即位仪式却因为邻国玛斯卡的侵略而中止。玛卡斯国狂妄的国王（虚言王）叫嚣着要统治全世界。少年王拉夫和少女王法尔丝应该联合起来平定整个世界大陆。

各国简介

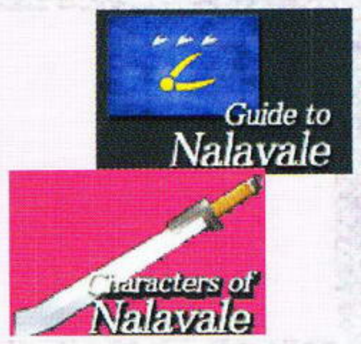


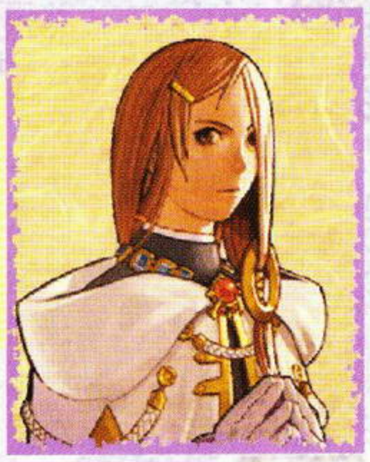
古兰国（グラン）

古兰是一个位于世界大陆的北端，永远笼罩于雾和冰之地的魔术民族，具有坚忍不拔精神的民族。在战斗方面，主要是有魔道士、步兵、石怪兽等较擅长于防御战术的兵种。

那路威尔国（ナルアヴァル）

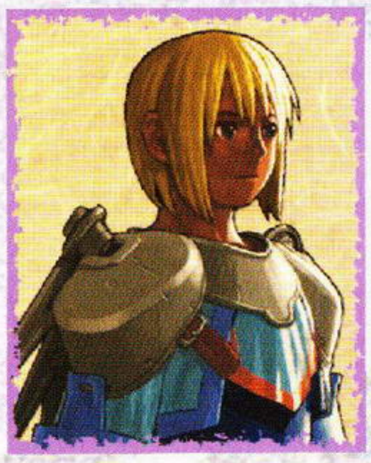
那路威尔是以注重于机动力的龙骑兵为主力部队的军团。擅长于利用骑兵的高速来发起机动战，之后迅速扩大自己领土。以前是曾经驰骋于世界大陆中部并让人们陷入战争灾难的一个民族。





法尔丝（ファルス）

少女王。本游戏的女主角。是占据大陆北方的魔法民族的女王，16岁，和大陆东端的少年王有书信往来，而且有相同的理想。一位黑色长发、黑色眼睛的少女。



拉夫（ラ—フ）

少年王。居住在世界大陆东端的骑马民族那路威尔的领袖，也是本游戏的主角。他现在15岁，拥有褐色的皮肤，但长相又极为眉清目秀。拉夫还是一个理想主义者。

艾罗儿（エロ—ル）

15岁，精通于战术、战略，一个天才的魔道士。想像力丰富，口直心快，会直接讽刺别人的缺点，现在接受法尔丝的命令，代表那路威尔去作战。

蕾儿（ネル）

那路威尔的武官，16岁。自拉夫小的时候就跟着他的武官，同时也是那路威尔国内用战弓的名手。

阿修丽（アシュリ—）

她是这个世界大陆中首屈一指擅长于使用种子的女性，利用“贤龙树的种子”来替人疗伤。现在隐居于自己的领地，但每天却过着堕落的生活。

迪亚蒙德（デアモンド）

那路威尔全军的总指挥，一个独眼的老骑士。同时也是经历过那路威尔历史上那场残酷战争洗礼的老将。虽然很少说话，但却善于用行动来实现自己的想法。一位枪术的达人。

Guide to Mascer
Characters of Mascer

玛斯卡国（マスカ）

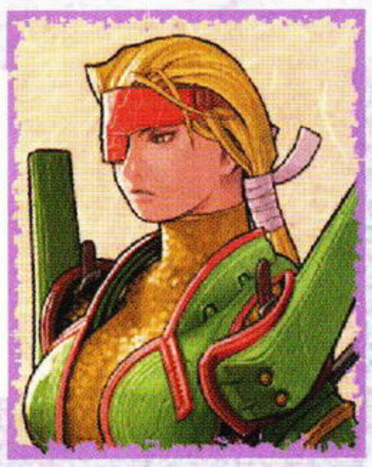
经过长年磨擦，将领国那路威尔视为仇敌的民族——玛斯卡。从古代起就是一个具有优秀谋略术的民族，擅长于应用装甲兵团进行团体作战，在接近战中能发挥出无以伦比的威力。

韧兹（レンツ）

虚言王的儿子。在战斗中会如狂犬一般疯狂，他率领的是强壮的装甲兵。他挥舞着一把巨剑，誓要向消灭那路威尔，甚至愿为此献身。

达比多夫（ダビドフ）

率领隐秘行动部队，专门袭击敌人的将军，也是韧兹的得力助手。表面上很有绅士风度，实际上却内心狠毒。



普里西拉（プリシラ）

韧兹的助手，在普里西拉的辅佐下，韧兹如虎添翼。普里西拉是一个独眼的女骑士，以超长的战斧为武器，让拉夫等人几度陷入苦战。

Guide to Ruplustorie
Characters of Ruplustorie

路普拉斯国（ルプラストリエ）

重视商业发展的路普拉斯民族，他们支配着整个世界大陆的经济。凭着那先进的经济力和技术力，他们制造出了机械兵器，这些远射程兵器都极具威力。

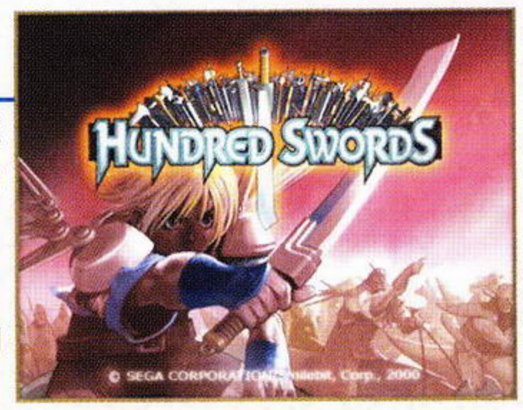
桑恩（ザーン）

路普拉斯的特务部队的高级将领，率领着北方作战军。桑恩熟知机械，也是很有理智的英杰，体现特务部队那冰冷的世界观的代表。

艾丽丝（エリス）

是著名的管理者安林顿的次女，才华横溢。由于其姐继承了家业，为了发挥自己的才能，艾丽丝便加入了军队，参与国家运动的策划，现在还指挥着机械化弓兵队。

即时战略游戏



即时战略游戏（RTS）是家用机上较少见的游戏类型，凭着DC强大的网络功能，世嘉终于推出了这款即时战略游戏。和一般的即时战略游戏进行方法一样，也是先要大力采集资源，建设好自己的大本营，然后再向对手的大本营进攻。

歼灭敌人

战斗的胜利就是要破坏敌人的基地建筑物（敌本阵），在战场中会有各种各样的兵种，各自所擅长的能力也不同，利用各兵种之间相克性，才是战略、战术的体现。如果战略应用得当，以少数兵力击败数量上是自己数倍的敌人也不无可能。

大力发展出击阵地

蓄集了资源以后，立刻投入到兵舍的建设，之后便可以在兵舍上征兵，使之成为进攻敌人阵地的据点。同时一边建设，一边还别忘了要确保资源的补充。

◆这是魔道士部队，魔道士部队能够放出贯穿坚硬装甲的魔法，古兰的精锐部队。

编制一支强力的军团

以破坏敌人的基地为目标进军，立即就要和敌人刀剑相向，兵贵神速，迅速地建立起一支宠大的兵团才能绝对性地击倒敌人。本游戏的一大特点是能够展现出壮观的战争场面。

◆那路威尔的龙骑士部队，他们像鸟一样在大地上驰骋，机动战的达人。另外，他们都很讨厌所谓的东方种田佬。

迅速采集资源

无论什么样的兵种，都要建设必要的建筑物，这就需要必要的资源，资源分布于地图上的各个位置。但是地图资源是敌我双方共有的，所以双方会为了争夺资源而展开战斗。在《百剑》中，资源总共分为两个种类，一种是建设普通建筑所需的资源，叫做“龙骨”，而另一种资源相对珍贵，其作用也不同，主要是建设能征集指挥官和大地妖怪等等特殊兵种的建筑。

前瞻

SOFTMAX

Dreamcast

文／慕容非

西风狂诗曲

The Rhapsody of Zephyr

DC	SOFTMAX	RPG	1人玩
	预定2001年2月22日发售		1格
GD-ROM	-		

韩国最成功的电脑RPG终于开始了它的移植生涯！就制作水平而言，的确可以和日式同类游戏一比，绚丽的画风，曲折的剧情，无不吸引着玩家一步步地投入它独特的世界观中。

眼下正是国内“韩流”汹涌的时候，我们关注这款游戏，应该也算是比较时尚吧？

序盘的故事

1 黑太子追寻的魔剑

希纳洛自监狱中逃脱后的第一场考验。

目的地是边境之岛巴斯，在那里传说中是魔剑“アシュラ”（阿修罗？）沉睡的禁地。

脱狱后的希纳洛饥渴交加，倒在了茫茫的沙漠之中。

幸运的是希纳洛被一名僧侣发现，并救他回到自己的小屋中。这僧侣是个美丽的少女，她就是**エスメラルダ**，一个对希纳洛来说具有特别意义的女孩。

エスメラルダ具有治疗的能力，她善良的天性和她高明的法术相得益彰，因此被人们称为“圣女”。

2 巴斯岛的试练

希纳洛伤愈之后，就决定乘船直上巴斯岛。

但是途中遭遇到怪物的袭击，船被破坏了。总算是运气不错，结果仍然能够顺利到达巴斯岛。

由于得到了岛上居住的**イオリーン**的帮助，最后终于得到了魔剑阿修罗。

イオリーン会向希纳洛详细解说本作的战斗系统，所以不熟悉本作的玩家也不用慌张了。

3 女海盗的袭击

返回大陆时，多灾多难的希纳洛又遇到海盗的袭击，但因祸得福，由此又获得了女海盗首领**シルバーナ**的尊敬，从此**シルバーナ**就和希纳洛一直并肩战斗。

4 西风之隼

下船之后，希纳洛在附近村庄收集情报。由此卷入了革命军“西风之隼”和帝国军的战争之中，由于希纳洛的介入，“西风之隼”迎来了一个新的未来，而革命军的领袖**カーナ**似乎对希纳洛也格外地重视……

独特的世界观

不同于一贯的拯救世界、消灭邪恶的主题，本作体现了一种真正的人性，主角希纳洛在蒙冤入狱之后，先是积极地脱狱逃亡，接着就目标明确地寻找传说中的魔剑阿修罗开始自己的复仇之旅。这种设定比起那些随波逐流，因缘际会地推动情节的传统故事来不仅真实许多，更体现出一种民族精神来（朝鲜历史上的确是饱受欺凌的……），实在是高明的设定。

希纳洛的恋人メルセデス

故事中占有绝对重要地位的女性——**メルセデス**，她也是宣传画面中位于正中的女子，由此可见其重要性，但是目前为止关于她的情报还不多，只知道由于希纳洛的入狱，她已经与别的男人结婚，但是希纳洛却至今不能忘记她。

另外，**メルセデス**的父亲**チェザレ**看起来似乎不是好人，他与希纳洛的遭遇有什么关系呢？

酷酷的主角希纳洛！

与眼下大多数RPG主角形象设定不太一样，本作的主角年龄偏大，表情沧桑，一头银色的长发更表现出他的冷静与成熟，通常这种形象在日式游戏中会作为主角哥哥出现的……不过慕容非倒是比较欣赏这种设定，因为冷酷通常也代表着不同一般的强大！

希纳洛的目的并不是很崇高地要拯救世界斩妖除魔什么的，他很单纯——就是要复仇！在经历了朋友背叛、恋人分离、蒙冤入狱这一系列的打击之后，他现在想的就只是找到那些陷害他的人，问一声为什么，并且为所有的一切讨回代价！

文／SOUL

纹章传说

《纹章传说》果然人气很旺啊，在《纹章传说》新资料公布后不久，它便立即在最权威游戏杂志《FAMI通》中的期待榜上占据了第四名的宝座。要知道，《FAMI通》期待榜上的前面几个大作可全是新世代机种上的“核弹级”大作，《纹章传说》能在其中占据一席之地足以说明《纹章传说》是多么吸引人。好，下面由SOUL为你们进行第三回《纹章传说》报道。

上一期的系统方面的报道是否已经让你们初步感受到《纹章传说》的高度战略性了呢？这一次的报道除了要介绍《纹章传说》的一些新要素外，还会更加深入地报道《纹章传说》的世界观。

PS	ENTER BRAIN	SRPG	1人玩
CD-ROM	预定2001年5月24日发售		未定
	未定		

又延期了……

原定于3月29日发售的《纹章传说》又宣布延期了，新的发售日被定为5月24日。在多出的两个月制作时间里，制作者表示要用来追加更多的剧情、事件等，使游戏整体素质提高。同时《纹章传说》在2月到4月之间会为部分预约该游戏的人提供体验版。体验版可以试玩到游戏序章的故事和对战模式。

两个主人公!

是的，在《纹章传说》里，除了流蓝这个“一脸主角相”的主人公外，还会有另一个主人公。他就是曾在我们第一回报道中介绍过的一位角色，即霍姆兹（“ホームズ”，第一回报道中是凯武治）。在游戏中玩家要同时指挥流蓝和霍姆兹两支队伍。相较之流蓝的主要使命是完成故事，霍姆兹的行动自由度要高得多，他的行动主要是寻找道具和赚取经验值，当然和霍姆兹相关的重要剧情也必不可少。

利贝利亚势力图

我们已经知道这个世界的大陆有四个王国的存在（**レダ**——镭达；**サリア**——莎利亚；**カナン**——嘉兰；**リーヴェ**——里维）。我们的传说则是从位于这个大陆的南方的一座岛开始的，这个岛屿也就是维尔特王国（**ウエルト**王国）。这个岛的东侧即维尔杰区域（**ウエルジェ**地方），是由年老而又非常忠诚的老伯爵马隆（**マーロン**）掌管的领地，马隆深得当地人民的民心。

◆《纹章传说》的世界地图，主角流蓝是来自东方的里维王国，而女主角莎夏则来自南方的维尔特王国。

霍姆兹队的目标是?

霍姆兹是流蓝的好友，他的行动主要是在利贝利亚大陆上到处游荡搜索古代遗迹、讨伐山贼和击退妖怪等等，而且，两支队伍之间不但能够互相交换道具、金钱，还能互相交换队员。

◆霍姆兹的梦想：在世界上冒险、收集财宝，古代道具和探索失传的财富。相对自由的霍姆兹军所能到达的地方远较流蓝军多。

◆霍姆兹冒险的主题之一：是到世界各处扫除山贼，同时还会得到战利品，一箭双雕。

霍姆兹军和流蓝军的交流

霍姆兹军登场以后，如果能和流蓝军相遇就可以进行各种各样的交换活动。

1.部队之间的角色进行交流!

基本上大部分的角色都可以在两支队伍之间交换，但是一些被标注了“☆”的主要角色还是不能进行交换的。

2.道具和金钱也能互通有无!

霍姆兹队所能展开的自由奔放的冒险

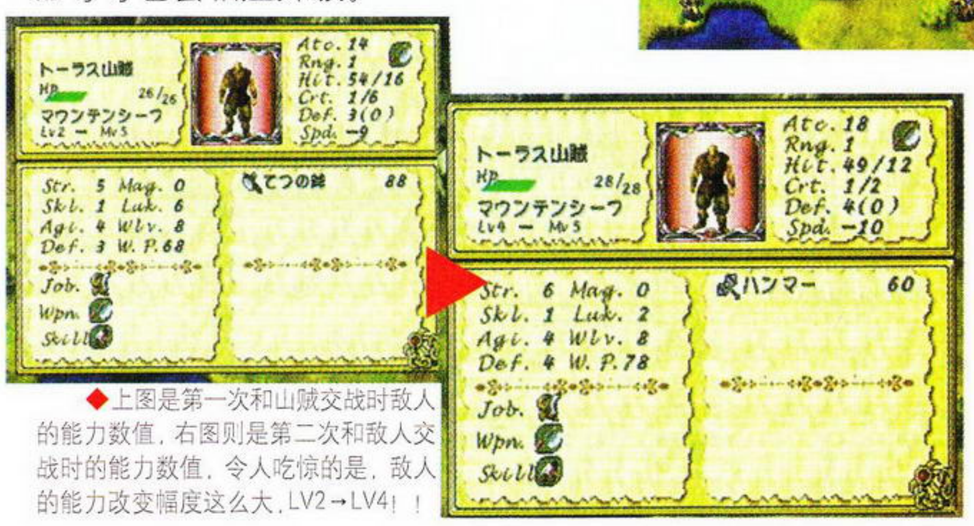
由于霍姆兹那自由的个性也决定了他的冒险也同样是海阔天空的。他既可以帮助消灭阻碍流蓝军前进的山贼，也可以在各处遗迹寻找秘宝。到底如何行动，最后当然还是取决于玩家了。而当你操纵霍姆兹军队的时候，就

◆霍姆兹在不同的地方冒险。

暂时不能控制流蓝军了。另外，霍姆兹的冒险相较之流蓝的冒险，主要是一些较小规模的战斗，因此，霍姆兹的冒险也会比较轻松。

越来越强的敌人

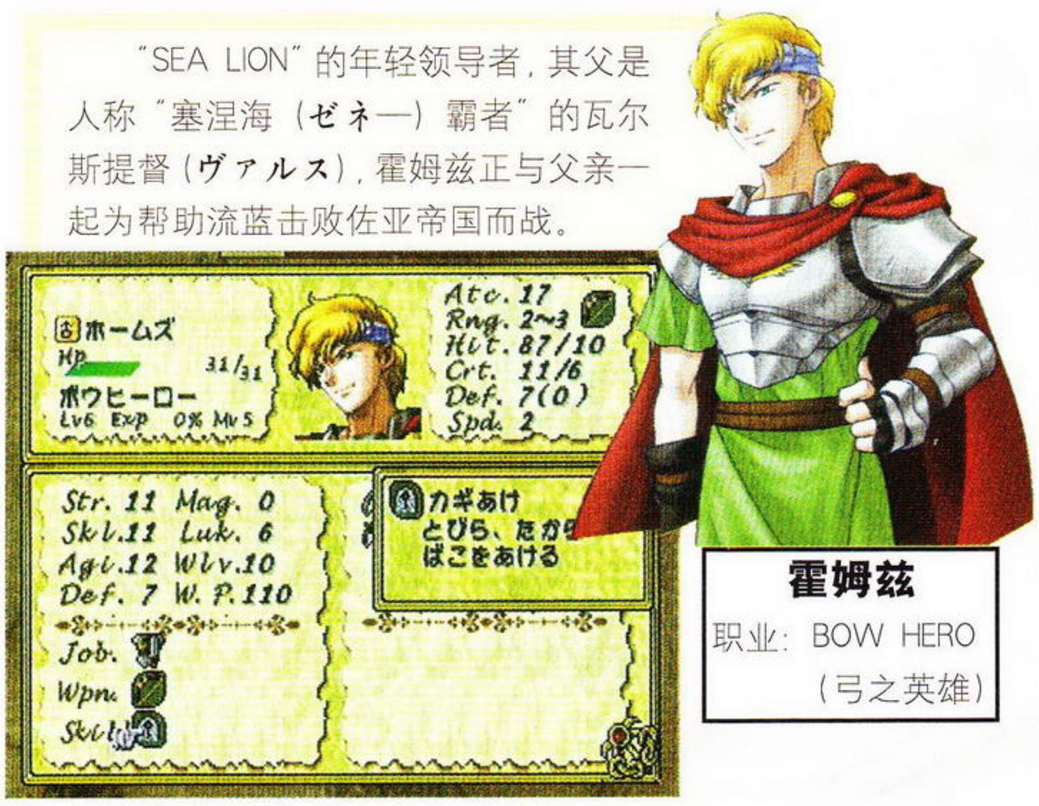
在霍姆兹的冒险中，你所去过的地方是可以再次回来，不同的是敌人会越来越强，但你可能得到的强化道具、武器等等也会相应升级。



◆上图是第一次和山贼交战时敌人的能力数值，右图则是第二次和敌人交战时的能力数值，令人吃惊的是，敌人的能力改变幅度这么大，LV2→LV4！！

霍姆兹队登场人物介绍

霍姆兹率领着一支“私掠舰队”，队伍的称号为“SEA LION”（シーライオン），各个角色都具有自己的特征和独有的特技。



霍姆兹

职业：BOW HERO
（弓之英雄）

“SEA LION”的年轻领导者，其父是人称“塞涅海（ゼネ一）霸者”的瓦尔斯提督（ヴァルス），霍姆兹正与父亲一起为帮助流蓝击败佐亚帝国而战。

霍姆兹的得力助手。席庚最擅长的就是寻找世界各地传说的古代宝物和财富。

席庚

职业：SWORD FIGHTER
（剑士）

一位少女盗贼，硬是要加入霍姆兹的队伍，一个非常任性的盗贼。

尤妮

盗贼

加罗

海贼

也是霍姆兹的部下，但是受霍姆兹的命令和流蓝军共同战斗。之后，他还会回到霍姆兹的队伍进行战斗。

比霍姆兹更年少，但是对霍姆兹和席庚这两个急性子的人来说，泽诺常常会起到一个“刹车”的作用。

泽诺

战士

那尔萨斯

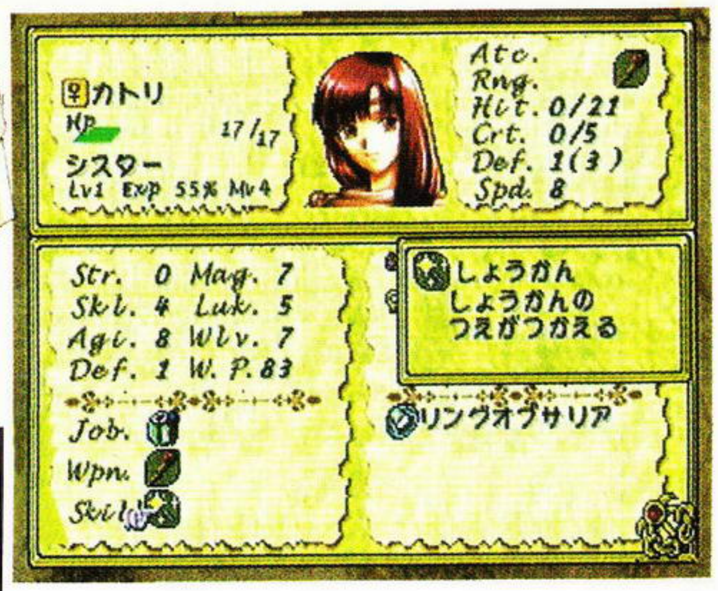
盗贼

拥有无忧无虑性格的盗贼。因为讨厌在伊斯拉岛（イスラ岛）上和海贼战斗而逃了出来。但是一旦让那尔萨斯燃起战斗的意识……

卡托莉

职业：SISTER
（召唤士）

小的时候被人遗弃在森林中，好心的司祭将她救回来并抚养成人。然而有一天，由于受到海贼的袭击，司祭付出了生命，卡托莉也是自那时候起就受到了霍姆兹的帮助。



会有对战模式！？

根据最新的图片，可以看见在标题的主菜单共有三个选项，第一项和第二项分别对应“NEW”和“CONTINUE”，第三项则是“对战模式”（对战モード）！！，玩家可以凭着自己所培养出来的超强军队的记录和别人的军队一较高下。

PS	BANPRESTO	SRPG	1人玩
CD-ROM	预定2001年3月29日		5格
	未定		

文／D·S

超级机器人大战α外传

连续特别报道第二回

上一期“前线狙击”中关于《超级机器人大战α外传》的介绍大家还满意吗？这一次D·S又将最新的第一手资料奉献给广大“机战迷”，并且告诉大家一个好消息：《超级机器人大战α外传》将在今年3月29日隆重推出！现在距离游戏发售日已经不远了，本刊继去年7月号和8月号上的《超级机器人大战α》超完美攻略之后，也将在5月号的杂志上率先刊登《超级机器人大战α外传》的究极攻略，请密切留意！！

新系统的初次接触

在这一次的《超级机器人大战α外传》中，除了加入《机动新世纪高达X》、《战斗机动沙本古鲁》、《TURN A高达》和《银河旋风布拉格》这四部新作品之外，并且还加入了新的游戏系统——援护行动系统。由于是借鉴了WS上“机战系列”中比较成熟的新游戏系统，因此在稍加改良的基础上移植到《超级机器人大战α外传》中，相信必定会使这款游戏的战略性再上一个台阶。

所谓援护行动系统，就是支援同伴攻击或者协助同伴防御的系统通称。简单地讲，援护行动系统分为援护攻击和援护防御两种。当同伴受到攻击并且进行反击的时候，符合条件的援护角色就可以“乱入”，协同同伴一起攻击，使敌方受到双倍的打击，这就是援护攻击；当敌方正要攻击我方同伴时，在符合条件的情况下就会出现我方的援护防御角色，以防御状态承受敌人的这次攻击，而使我方同伴可以在不受打击的情况下展开强力反击，这就是援护防御。

↑这就是进行援护行动的选择画面。

但是究竟满足援护行动的条件是什么呢？其实只要使负责援护的我方机体与受敌方攻击的同伴邻接着就可以了。另外援护机体中机师已经发动的精神指令和“切り拂い”等特殊技能以及援护机体的特殊能力也仍然有效。而发动援护时可以选择援护攻击或者援护防御，不过要注意援护次数是有限制的，由此可以想见这款《超级机器人大战α外传》在耐玩性上将比前作更加出色，期待！！

援护攻击

→我方机体G-VULCAN进行援护攻击，因为不会受到敌方攻击，因此防御能力低的二流机体也将可以在新作中大展身手。

↓留意战斗画面的右下角，就可以发现“援护攻击”的字样，双倍的攻击力当然不能小觑。

↑在进行援护攻击的时候，也必须留意机体的地形适应性，否则将不能达到预期的效果。

援护防御

↑我方母舰的机体HP和装甲值都很高，非常适合用作援护防御。

↓在“机战系列”中初次登场的TURN A高达具有I FIELD（I フィールド）的特殊能力，可以使一定伤害度以下的激光类武器的攻击完全无效化，厉害！

熟练度系统的变更

在《超级机器人大战α》中首次出现的熟练度系统，将会以改良的面貌出现在这款新作中。由于前作中熟练度的变化主要依赖每一话当中的分歧选择以及战斗过程中的特殊事件的达成情况，因此在很大程度上束缚了每个玩家多变的“机体和机师”的培育思路。而这一次改良后的熟练度系统，将大幅强化战斗行动对熟练度的影响，减弱剧情分歧选择对熟练度的影响。例如有些版面的胜利条件只需死守到某个回合就可以完成，但如果玩家对自己的指挥很有信心，就可以在特定回合结束之前将敌方机体全灭，增加熟练度。

↑减弱剧情分歧选择对熟练度的影响是很多玩过前作的“机战迷”的共同心声。

当熟练度高的时候，同前作一样，可能会遇上更加强力的敌人或“说得”可以加入我方的强力隐藏角色，以及得到各种隐藏的机体；当熟练度低的时候，相对敌方机体的数目就会减少，降低游戏难度。所以说不管怎样，熟练度系统仍然将在新作中占有重要的地位。

熟练度对剧情的影响

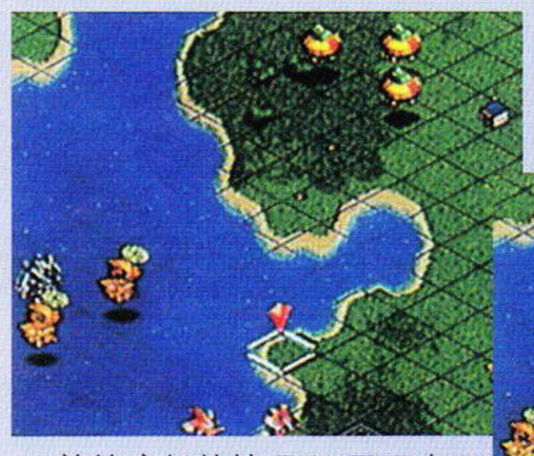
→是否在特定回合之内将敌方机体全灭会成为熟练度提升的重要指标。

←熟练度高的情况下，许多强力机师将提前加入我方阵营。

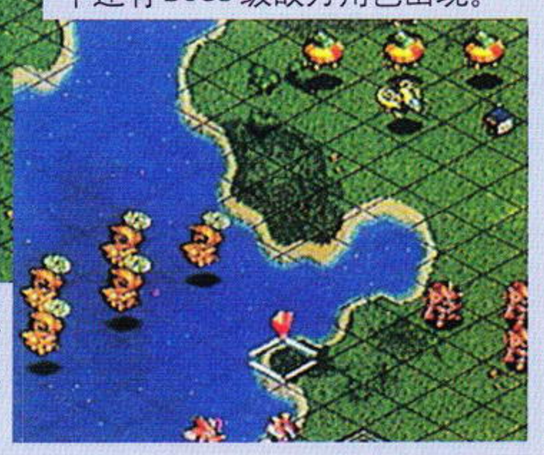
熟练度的变化状态一目了然

熟练度的变化将在新作的战斗过程中明显地表现出来。不论熟练度是升是降，玩家都可以了然于心。

熟练度对战斗的影响



↑熟练度低的情况下，画面中只有7部敌方机体登场，玩家可以轻易取胜。

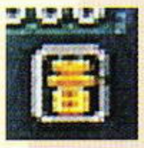


↓熟练度高的情况下，同一画面中将会有12部敌方机体登场，并且当中还有BOSS级敌方角色出现。

熟练度对游戏难度的影响

画面左上方的红圈内表示游戏当前的难度，由于熟练度的变化会影响游戏难度的三阶段变化，因此就显得十分重要。

容易，敌方机体登场数量较少，而金钱与强化配件会比较容易取得。



通常，对该系列游戏有所了解的玩家都可以应付，但是金钱与强化配件取得数量较少。

难，“机战迷”的大餐。许多平常不会登场的隐藏人物和机体都会出现。

新增特殊能力和全新战斗画面

在《超级机器人大战α外传》中新加入了一种机师的特殊技能——指挥，发动后在该机师所驾驶的机体位置四周会出现一个“指挥范围”。在这个范围内行动的同伴，其命中率和回避率均会各自提升，使用合理的话便可以大幅提高我方的战斗能力。

另外在角色状态表示画面中，出现了一种名为“防御”的数值。数值越高，相应的机体的防御力也会增加。不过同命中率和回避率联系紧密的“反应”数值却不见了，到底这样设计对游戏会产生什么影响呢？还有就是机师的精神指令中增加了曾经在《超级机器人大战COMPACT》系列中出现过的“祝福”这项精神指令，作用是可以指定某一机体在战斗胜利后取得的资金数量变为2倍，此外还加入了哪些新的精神指令还有待公布。

《超级机器人大战α外传》中最具魅力的特色之一就是在前作基础上大幅改良的战斗画面。FANS看到之后一定会热血沸腾吧，至少D·S就是这样，哇哈哈哈哈……

←TURN A高达发动必杀技“月光蝶”，射出如蝴蝶翅膀一般的聚合能量，将敌人一网打尽。

←泰坦3的“日轮攻击”发动，威力更加强大，效果更加华丽！！

←断空我发动必杀技“断空剑”的魄力演出！

←这是飞行形态的铁甲万能侠的新必杀技吗？

←一条辉面部特写。攻击开始！密集飞弹一齐发射！！

←战斗机动沙本古鲁竟然能够把如此巨大的飞弹举起来作武器。

究极华丽的战斗画面抢先放送！
魔装机神系的机体悉数登场！

在《超级机器人大战α》中没有登场的魔装机神系机体这一次将全员大出击！包括由安藤正树驾驶的风之魔装机萨巴斯塔，蒂缇·诺尔巴克驾驶的水之魔装机格迪斯，黄炎龙驾驶的炎之魔装机格兰威鲁，贵家绫驾驶的地之魔装机沙姆兹特，还有那个谜之角色白河愁驾驶的魔装机神——NGO格雷兰。

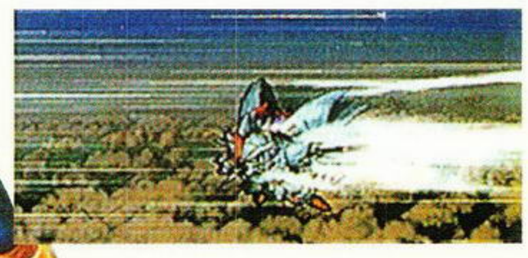
作为BANPRESTO旗下最出色原创机体，魔装机神系的机体一直都有很高的人气度，其各机体的专属机师也被设计的既酷又靓，很符合现代"机迷"的审美标准，不像那些高达系中七、八十年代的"NT机师"那么"老土"。

ゲシュペンストMK II再度登场！

风之魔装机萨巴斯塔

驾驶者 安藤正树

拥有各种命中补正率很高的武器是萨巴斯塔的一大特色，改造之后一定会更强！



前作中的隐藏必杀技"乱舞的太刀"还会出现吗？

快如闪电的风之子——安藤正树

拥有风之守护精灵的魔装机萨巴斯塔（サイバスター），其优点在于移动力和运动性均非常出众，并且可以变形为飞行状态，使机动力更加出色。另外值得一提的就是它的地图兵器范围很广，而且发动之后还不会伤及我方同伴，十分可靠。虽然在前作中这种地图兵器的威力有所减弱，但是实战中合理使用它仍然不失为一种有效战术。

水之魔装机格迪斯

拥有水之守护精灵的魔装机格迪斯（ガッデス），其优点在于非常适合水中战斗，并且各种武器的射程都比较远，再加上攻击范围很广的地图兵器，中距离战斗会更加得心应手！另外机师蒂缇·诺尔巴克的精神指令表中的"回复类"精神指令较多，是一位不可多得的辅助系强力角色。

驾驶者 蒂缇·诺尔巴克

性格温柔如水的女性机师蒂缇·诺尔巴克

←水之魔装机格迪斯在水之守护精灵的协助下发动必杀技。

→命中率很高的近身突进系攻击技，非常华丽！

→

←在新作中加入的新必杀技当然令人兴奋，但不知所需条件是否苛刻。

炎之魔装机格兰威鲁

驾驶者 黄炎龙

蕴涵着炎之守护精灵能力的格兰威鲁和性如烈火的炎之男——黄炎龙

拥有炎之守护精灵的魔装机格兰威鲁（ザムジード），其优点在于它的攻击力是众魔装机之首，但是相反防御力较低。它除了攻击力高之外，其必杀技无须太高的特定气力值就可以发动，给玩家很大的方便，再加上刀剑系、格斗系、射击系各类攻击手段它都具备，因此绝对是实战中的主力之一。

→↓格兰威鲁那华丽无比的最终必杀技“カロリック・スマッツユ”发动！将敌方机体烧成灰烬！！

→对付防御力高的敌方机体，刀剑系的攻击非常有效。

地之魔装机沙姆兹特

←看看贵家绫的可爱笑容，一定是成功避开了敌人的攻击。

→究极必杀技“超振动拳”发动！

←豪快的近身打击技伴随着贵家绫那稚嫩的叫喊声击中敌人，巨爽！

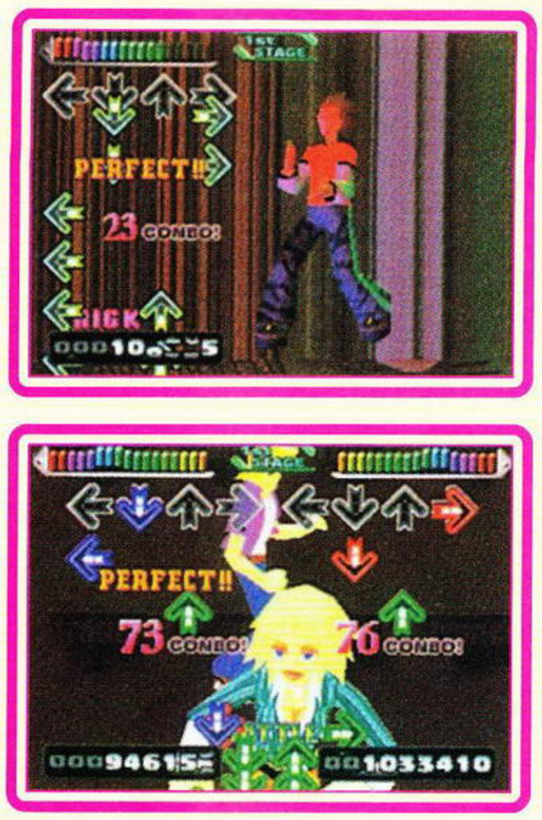
驾驶者 贵家绫

蕴涵着地之守护精灵能力的沙姆兹特和可爱的贵家绫堪称梦幻组合

拥有地之守护精灵的魔装机沙姆兹特（ザムジード），其优点在于装甲值很高，并且拥有自动回复HP的特殊能力以及潜入“地中”的特殊操作。但是机动性相对较差，攻击的主要手段为格斗系，最强的必杀技是“超振动拳”。最后告诉广大“机战迷”一则小新闻，D·S最喜爱的“机战系列”中的女性机师就是贵家绫，好可爱！

文／GOUKI

人气极高的音乐节拍舞蹈游戏《Dance Dance Revolution》（以下简称DDR）系列已经于近日推出街机的“5th”，国内的玩家也许没办法玩到，不过KONAMI已经决定将在3月15日推出PS版的“4th”，看来诸位DDR FANS们又有机会“劲舞”一番啦！



DanceDance Revolution 4thMIX

PS	KONAMI	MUG	1～2人玩
CD-ROM	预定2001年3月15日发售		1格
	对应跳舞毯		

“SOLO Dance”在家用版中首次出现！

在此次的“4th”中，将会首次收录“SOLO Dance”模式！如果玩过《DDR SOLO》的朋友一定知道“SOLO Dance”是以六方向箭头进行游戏的，比起正宗四箭头的老版本，变化更丰富，难度也相应的有所增加，就算是对于四箭头版本的高“脚”来说，也是颇有挑战性的！不过也许玩过了《DDR SOLO》的朋友会问“家用机跳舞毯只有四方向箭头，难道KONAMI还会为这个模式单独再推出一款新的跳舞毯吗？”当然不是了，“SOLO Dance”模式仍然对应老版本的跳舞毯，其中“↖”和“↗”将会用○、×来替代，完全不会影响正常的游戏。如果大家已经觉得四箭头版本的DDR没什么新意，不如就来试试这个新的模式吧！

六方向的新挑战！

歌手	歌名
THE OLIVIA PROJECT	XANADU
TAVARES	IT ONLY TAKES A MINUTE (Extended Remix)
TRIPLE J	FOLLOW THE SUN (90 IN THE SHADE MIX)
E-ROTIC	GIMME GIMME GIMME
bambee	BUMBLE BEE
PAPAYA	HERO (KCP DISCOTIQUE MIX)
BUS STOP	ONE TWO (LITTLE BITCH)
JENNIFER	IF YOU WERE HERE (B4 ZA BEAT MIX)
JOGA	DAM DARIRAM (KCP MIX)
SMILE.dk	BOYS (EURO MIX)
E-ROTIC	IN THE HEAT OF THE NIGHT
BUS STOP	KICK THE CAN
KEN D	THE 7 JUMP
ANDY G'S MAGIC DISCO MACHINE	GOTCHA (The Theme from STARSKY&HUTCH)
CAPTAIN JACK	ONLY YOU
NI-NI	1, 2, 3, 4, 007
THE SAINT	SAINT GOES MARCHING (REMIX)
HABEGALE	MUSIC
KING KONG&D.JUNGLEGIRLS	WALKIE TALKIE
PAPAYA	PINK DINOSAUR
CAPTIAN JACK	DREAM A DREAM
CUBIC22	NIGHT IN MOTION
MORGANA	NEVER GONNA MAKE(FACTORY DANCE TEAM MIX)
Rebecca	YOUNG FOREVER
BANG	SHOOTING STAR
ANGIE GOLD	EAT YOU UP
CJ Crew feat sedge	主题 (FURUHATA'S THEME)
KC&THE SUNSHINE BAND	SHAKE YOUR BOOTY
SHIN Murayama feat.Argie Phine	Let's talk it over
TaQ	Holic
dj TAKA	leading cyber
good-cool feat.JP Miles	make your name
good-cool feat.JP Miles	Never Let you Down
dj TAKA	.59
TaQ	era(nostalmix)
NAOKI feat. PAULA TERRY	LOVE AGAIN TONIGHT ～For Melissa MIX～
NM feat.SUNNY	HIGHER
DIVAS	BABY BABY GIMME YOUR LOVE
DE-SIRE	TRIP MACHINE CLIMAX
NAOKI	BURNIN'THE FLOOR
RE-VENGE	ORION.78(AMeuro-MIX)
NAOKI	B4U
MITSU-O!with GEILA	MY SUMMER LOVE
BLUE DESTROYERS	HYPN TIC CRISSI
Dr.VIBE feat.JP Miles	Don't Stop! ～AMD 2nd MIX～
SYMPHONIC DEFOGGERS with 1479	Get me in your sight～AMD CANCUN MIX～

收录了50首以上的新曲！

文／慕容非

鬼神降临传ONI零

——复活

PS	PANDORA BOX	RPG	1人玩
	预定2001年2月发售		1格
CD-ROM	对应振动		

神降系统新情报！

300位神祇等待着主角们去发现，可是怎样才能找到他们呢？据称每位神祇的取得方法都不相同，但是共同的一点就是当主角们接近藏有神祇的地方时，音乐就会有特殊的变化，同时振动机能会对应着距离的远近产生不同的振动！

发现了木鱼之神

靠近迷宫中的宝箱……

“德”的重要性！

一个独特的属性项目——德！本作中角色升级时（称为“升格”）能力值不会上升，要想获得能力的提升就必须要有“德”，并且德还是和神祇进行交涉时的必要条件！已知的提升德的手段是升格时增加少许，相信一定会有能够大幅增加德的事件或者对话选项存在！请大家注意努力“积德”！不能够到时候“缺德”啊！

注意看角色的状态画面

要想积德，就要努力升级

等级上升之后，就可以增加德，与神祇交涉的能力也加强

接受天地丸的指导

头目！死人使！

与神的交涉

要想与神交涉自然要到祠堂或者庙宇里去。并且游戏中的记录点也设在上述地方，选择不同的神祇附身会引起能力的变化，应该也会对升级时获得的技能产生影响。

可以记录，可以请神

药师如来！？

每个神都会带来积极的影响

退魔中介所

是天地丸这些年谋生的地方，通常就是在中介所里接受到委托书，然后确认任务，当完成所给的任务就可以得到相应的酬劳。而一开始主角们接受的任务就是很简单的，例如“墓场死体退治”等等。

隐忍一族を追う者たち

现已证实9年前袭击司狼丸所在村落的正是五行军，而五行军以威胁虐杀妖魔著称，对于有着妖魔变身能力的隐忍们当然也不会放过，他们的外表也同样是人类的样子，但是都具有极其强大的力量。

赤眼

義玄

拥有强韧肉体的男子，有可以在瞬间消灭敌人的力量。

黄口

五行军干部，热血单纯，是黄口的丈夫。

具有冷静性格的女子，穿着妖艳。

義覚

外表像女子的男性（通常GAME中这种人都很强大），会变身成豹？

道鏡

五行军的参谋，老奸巨猾的瘦小老人。

弓弦

五行军中首屈一指的射手，具有一流的箭技，极为憎恨妖魔。

文／D·S

ときめきメモリアル2 Substories Leaping School Festival

心跳回忆2外传 跃动的文化祭

超人气的美少女恋爱育成游戏《心跳回忆2》的外传系列第二作终于又有了最新的消息，对这类游戏一向嗅觉敏锐的D·S当然不会错过。鉴于1月号上已经概述了游戏的基本内容，本作中会出现3位女主角，包括赤井炎、伊集院美和一文字茜，本期将进行更深入的报道。

PS	KONAMI	AVG	1人玩
CD-ROM	预定2001年3月29日		未定
	未定		

隐藏EVENT出现

在《心跳回忆2外传 跃动的文化祭》中，基本的游戏系统与前作差不多，但是会加入“隐藏事件”这个新的系统。所谓隐藏事件，就是一定要完全符合要求选择特定的对话选项，之后配合画面上的游标选择特定的事物，就可以找到隐藏的地点进而发生隐藏事件。由于这个系统只针对究极的“心跳发烧友”，因此对整个主线剧情不会产生太大影响，一般玩家可以不必理会。D·S则不同了，因为一直以来爱玩美少女恋爱育成游戏已形成了一种怪癖，一款游戏的CG画面鉴赏模式或是其他类似模式的完成度没有100%，便誓不罢休！也许这就是所谓的“中毒”吧！

《心跳回忆》中超人气女主角虹野沙希登场

在“元祖”美少女恋爱育成游戏《心跳回忆》中的超人气角色虹野沙希将在本作中复出了！KONAMI在日本的“心跳迷”中曾经作过一个调查，《心跳回忆》中最受欢迎的女主角就是虹野沙希！即便是像藤崎诗织那样完美的“梦中情人”级女主角也不敌虹野沙希那可爱的笑容和精致的便当！另外例如“虹野沙希，我们爱你”这样极具煽动性的话语直到如今也还是能够在“心跳迷”们组建的网站上经常看到，这就是虹野沙希的魅力！D·S曾经在去年6月号的有关美少女恋爱育成游戏的特稿《樱花飞舞时》中举行了类似的票选活动，国内玩家心目中的“心跳女主角”的前三名依次是藤崎诗织、片桐彩子和阳之下光。而虹野沙希名列第四，相信这也是一个不错的成绩。

说到这款游戏中的虹野沙希，便只是以配角的身份登场，想来也许是同该游戏的故事背景“响之高校的校园文化祭”有关。至于虹野沙希的具体出现条件，目前还是一个谜。

虹野沙希小档案

生日：1月13日
身高：156cm
血型：A型
三围：81cm，59cm，82cm
兴趣：料理
特点：很懂得照顾别人，所做的便当（日式盒饭）一级棒！是众多“心跳迷”心目中“最佳准妻子人选”，凡是能够竭尽全力做事的有志男生就是她心目中的白马王子！（D·S：女性的这类欣赏角度均水分极大，不可轻易上当。）

最新原创人物登场

如果是玩过《心跳回忆2》的玩家，都应该知道KONAMI为“心跳迷”制作了一个有关《心跳回忆2》的专属WEB SITE，其中十分详细地介绍了有关响之高校的事情。而在这股潮流的带动下，一个很有影响力的网上组织制作了“响之网”，在这个虚拟空间内的响之高校中有两个原创的风纪委员长橘吹雪和藤原夏海将会出现在《心跳回忆2外传 跃动的文化祭》中，有兴趣的玩家可以到http：//www.hibikino.net上浏览一下。由此可以想见这次的“响之高校文化祭”一定会非常热闹！

藤原夏海

生日：7月20日
身高：164cm
血型：B型
体重：48kg
三围：80cm，54cm，83cm
特技：突击，一击必杀

橘吹雪

生日：12月29日
身高：156cm
血型：A型
体重：43kg
三围：80cm，55cm，83cm
特技：早起，风纪指导（极刑）

对战ぱずるだま

心跳回忆2对战方块

以《心跳回忆2》的人设为卖点的PUZ类游戏。游戏玩法类似《噗呦噗呦通》，只要将3个相同颜色的方块连起来便可以消去，这种方块游戏最特别的地方就是做出各种连锁效果。要做出这些连锁效果，就必须使用一定数目的方块和熟练的技巧，连锁数越高，相应攻击力也越大。另外由于每个角色的攻击模式不同，所以要战胜对方，角色的选择也同样非常重要。

文／SOUL

塞尔达传说之不可思议的果实

THE LEGEND OF ZELDA® ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章

大地之章

THE LEGEND OF ZELDA® ゼルダの伝説 時空の章

时空之章

任天堂的宫本茂先生和CAPCOM的冈本吉起先生！！在两位大腕的联合制作下，新一代的《塞尔达》会有什么样的新姿态？

GBC	NINTENDO	ARPG	1人玩
	预定2001年2月27日发售		电池记忆
卡带	GBC专用		

两个不同的故事，开始新的冒险吧！

令各位《塞尔达》迷引颈企盼的《不可思议的果实》马上就要发售了，这一次带给大家更多火热的角色、系统等等情报，本作的最大特征“LINK SYSTEM”（连接系统）也会有详细的介绍。

SOUL为您精心收集的背景资料

和CAPCOM共同开发？

首先冈本先生本身就是一个《塞尔达》系统的忠实拥护者。凭着这股热情，冈本先生得以能和《塞尔达》系统的生父任天堂的宫本先生共同开发这款游戏。这一次的《不可思议的果实》在系统上是以在FC的磁碟机(DISK SYSTEM)上登场的《塞尔达传说》的系统为基础的，而剧本的创作则是由以冈本先生为代表的FLAGSHIP公司负责。

冈本吉起

兼任CAPCOM公司的常务董事和FLAGSHIP公司的代表董事。代表作是《街霸Ⅱ》系列、《生化》系列。

FLAGSHIP公司

FLAGSHIP是CAPCOM全资子公司，1997年4月24日成立，最初是由CAPCOM、SEGA、NINTENDO三家公司共同出资、著名游戏制作人冈本吉起创立的公司。其主要的业务就是为现存的或新的游戏软件编写剧本。除了负责著名的冈本先生的《生化危机》系列以外，FLAGSHIP也负责GBC上最新的《塞尔达》作品的剧本编写。

“LINK SYSTEM”揭密！！

两个平行的，但又有某种隐秘联系的世界。

●《大地之章》和《时空之章》都可以单独完成，但是一些谜团却是一定要在两部作品连起来玩以后才能解开的。

●按你玩的顺序，游戏可以分为第一章和第二章，也就是说，两部剧本都可以成为第一章，关键在于你先玩哪一部。

●两部作品在画面上都是非常相似的，而各自的剧情和冒险过程则大相径庭的，还有一条共同的主线剧情把两部作品联合在一起。在其中一部作品中所做的举动，在另一部作品中也会有某种反应。

●在你打通第一章的故事以后，你就会得到一个密码，凭着这个密码去玩另一章的故事，另一章故事就会以第二章的方式来玩。你在第一章所用的名字也会被延续使用到你玩的第二章里。

当然，游戏还是有电池记忆的，密码只是游戏的一个系统而已。

●在《塞尔达》系列中，游戏一开始从来就是只有三个“心”的生命量，但是这一代中如果你玩完了第一个剧本再延续着着玩第二个剧本时，主角一开始就拥有四颗心。

●无论从哪一章先开始，都是在你玩的第二章的结尾才能打真正的最终BOSS，看到真正的结局（不愧是由冈本吉起的FLAGSHIP公司负责的剧本——和《生化危机2》的ZIPPING系统这么相似……）

●也可以通过密码，从第二章剧情中回到第一章，引发新事件，从而获得新的道具，最后再把它用回到第二章中。

一些事件只有在你是玩第二章时才会发生STORY。

通过LINK SYSTEM，原来在第一章登场的一对夫妇，会在第二章中再次出现吗？

◆画面风格确实是保持了上一作《梦见岛物语》的风格。

◆这一次《不可思议的果实》的剧情绝对能超过上一作，毕竟是有专业的剧本写作公司的参与。

两章各自不同的登场角色

《大地之章》和《时空之章》故事不同，登场角色也不同。看看右边这些角色的造型设计，光他们的样子就让人觉得有趣、好玩。

大地之章

《大地之章》的故事舞台是一个季节已经发生混乱的“ホロドラム”（宏罗多拉姆）地方。解开季节混乱之迷的关键就在于林克所得到的四季之杖。只要一使用四季之杖，季节就会立刻得以改变，季节的不同则游戏的场景也会发生一些微妙的变化。比如用四季之杖在靠近水的地方把季节变为冬季，水就会结成冰，从而让林克所能到达的更多的地方。

和N64版中的两款《塞尔达》（《时之笛》和《梅祖拉的面具》）相同的许多怪兽也会登场，玩过N64版《塞尔达》的玩家想必会对这一次的《塞尔达》倍感亲切。

这个不可思议的大地里的住民是……？

全部都穿着斗篷的不可思议的一个种族，乌拉族（ウーラ族）。他们竟然能够在熔岩里泡澡！！他们对热可是一点反应也没有啊。在这个大陆的某处有一个可以通往乌拉大陆的门，去那里看看吧。

◆非常抗热的乌拉一族很擅长于制铁技术。他们会制作一些什么呢？

STORY

恍恍惚惚，在不可思议的力量的引导下，林克来到了三角力量面前，刚一碰触三角力量就有一个谜之声音响起：“接受我们的考验吧！”。在一阵耀眼的光芒之后，林克来到一个陌生的森林，在那里，林克碰到了一个流浪的艺人——名叫蒂瑛（ディン）的舞女。就在这时，天空中突然乌云密布，一阵强大的龙卷风将蒂瑛带走了。凶恶的声音传来：“我的名字叫做高尔刚。”之后伴随着龙卷风的消失，大地发生异变，季节混乱了起来。到底蒂瑛有着怎样的命运？高尔刚又是谁？林克的冒险开始了。

◆林克和舞女蒂瑛的相遇。

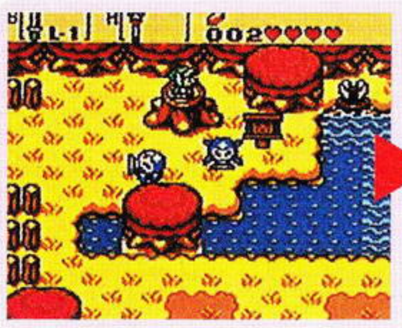
挥舞着铁链球，全身都包在铠甲里的钢铁战士。

暗将军 ゴルゴン（高尔刚）

跳着神秘舞蹈的她，是一个比较要强的女子。

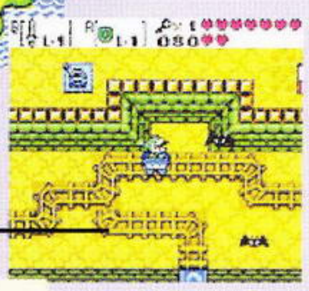
舞女 ディン（蒂瑛）

提前欣赏一下《大地之章》的代表性画面吧！



◆使用四季之杖后，季节变成了冬天，看看地形上产生了什么微妙的变化。水已经被冻住，那些小怪物都已经走到冰面上去了，林克自然也可以通过。

◆好熟悉的瀑布画面啊，不过林克所乘的是……



◆轨道车要把林克带到哪里去？该死的蝙蝠又来了。

◆一颗奇怪的树，树上好像结了一个硕大的果实。

◆画面左边有两个蘑菇一样的东西，应该是可以采摘的吧。中间的熔岩挡住了去上面的路。

◆哇，有“心”！可是要怎么过去呢，《塞尔达》系列这种看得到拿不到的东西真多——口水不够用了(*@*)。

让你感觉似曾相识怪物

各个怪物角色都有弱点，抓住各个不同怪物的特点，对症下药，就会让战斗更加轻松。在《塞尔达》系列中还有一些经常在各作中登场的怪物角色。下面是一些N64版的怪物在《不可思议的果实》中登场的样子。

◆在《时之笛》出现过的坚果怪物。会吐出果实作攻击，不过如果林克装上盾牌的话……

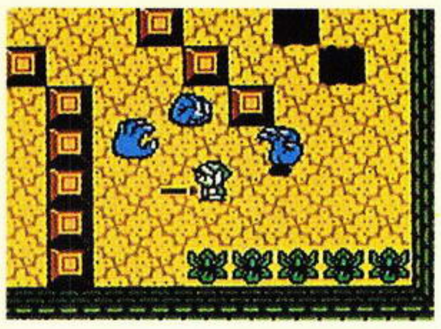
↓在N64的《时之笛》中登场。

↑在N64《时之笛》中登场。

◆也在《时之笛》出现过的怪物。会把林克吸进去，还会把林克的盾牌和钱抢去，很讨厌，这一次又出场了！

◆林克被三个巨手包围了。在过去的《塞尔达》系列中，攻击这些巨手的话，这些手还会分裂。

↓在N64的《时之笛》中登场。



时空之章

时空之章的故事舞台是一个叫做"ラブレンヌ"（拉布任奴）的地方。林克为了追踪消失了的暗司祭贝兰（ベラン），将穿梭于过去与现在两个时间……好不容易才来到过去的林克，发现这里是由一个叫安比（アンビ）的女王统治的国家。女王强迫这个国家的人民劳动，要建起一座名叫"暗黑之塔"的建筑，其目的是什么？这又和贝兰会有什么样的关系呢？

林克所持的和四季之杖同样重要的道具是竖琴，这和女主角蕾儿所持的竖琴是相同的，林克回到过去的方法是什么现在还不得而知，但竖琴肯定是关键。

◆如果能回到过去，那么这块挡路的石头是不是能……

STORY

（注意《时空之章》的故事又和2000年第一期的介绍不尽相同）

为了要救助被魔物所袭击的"印巴"（インバ），林克来到了森林中。印巴之前是依照塞尔达公主要求去保护歌姬蕾儿的。在森林中，林克见到了唱着美妙歌曲的蕾儿。这时印巴出现，还发出邪恶的笑声，原来印巴被暗司祭所控制。蕾儿的真实身份是掌管时间的巫女，贝兰的阴谋就是要利用蕾儿的力量，到过去破坏世界，这样现在的世界也会因此毁灭。已经捉走了蕾儿的贝兰，向着时间的那一方去了，林克也将为了追上贝兰而踏上通往过去的世界的旅程。

◆林克和歌姬蕾儿的相遇。

◆"为了你，让时间永远保持白昼吧。"永远的白昼？这也是贝兰阴谋的一部分吗？

◆想要见女王的林克被拒之门外，需要什么样的道具吧？

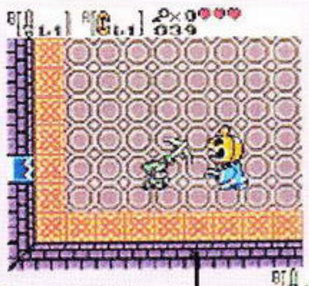
暗司祭 ベラン（贝兰）

外表相当文静的少女，实际身份是掌管时间流动的时之巫女。

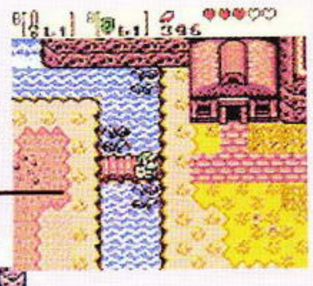
会使用各种奇怪法术的暗司祭，为了自己的阴谋而掳走了蕾儿。

歌姬 ネール（蕾儿）

提前欣赏一下《时空之章》的代表性画面吧！

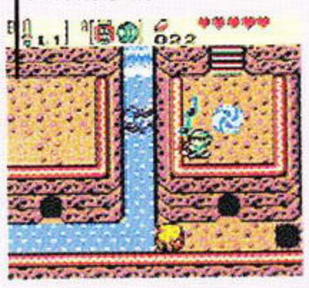


◆南瓜头怪物，是中BOSS吗？快砍！

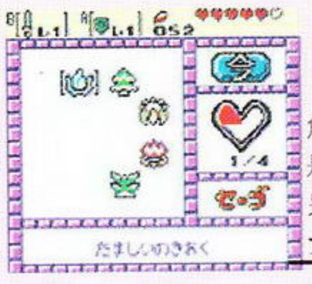


◆山脚下有一间屋子，还像《梦见岛物语》一样是用来打电话的吗？

◆好像满地都是藤的地方，还有很多结点。



◆林克正在弹奏那把竖琴！接下来会发生什么样的事情？

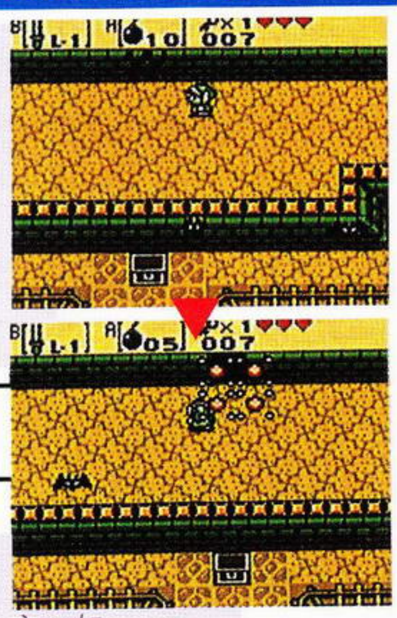


◆这就是装备画面，右上角的"今"大概就是表示时间是"现在"，而不是"过去"吧。另外可以看到右下角有"セーブ"（记录）字样。

《塞尔达》系列的精髓所在：精心设计的谜题和解谜技巧

用炸弹把墙壁炸开

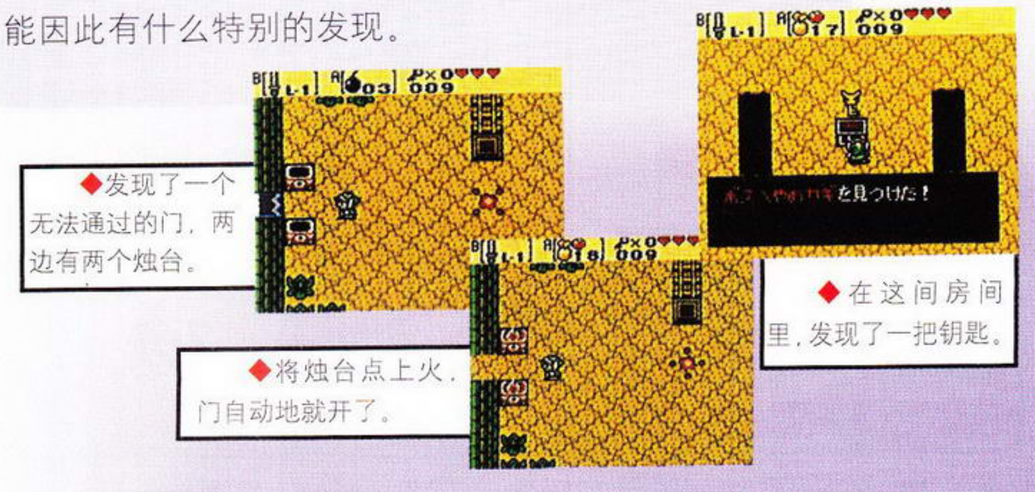
从《塞尔达》的第一作开始就存在的代表性设定。可以说是最基本的一种谜题设定。注意观察迷宫中的墙壁是否有裂缝，如果发现裂缝，一定要用炸弹试着炸炸看。



◆上图：发现有裂缝的墙壁，快把炸弹安上。
◆下图：爆炸的烟雾之后，发现里面是一个隐藏的房间。

将烛台的火点燃

这也同样是《塞尔达》系列的经典设定。如果发现有烛台，那就一定要去试着点燃它，很可能因此有什么特别的发现。



◆发现了一个无法通过的门，两边有两个烛台。

◆将烛台点上火，门自动地就开了。

◆在这间房间里，发现了一把钥匙。

由三个地域构成的《塞尔达》

宏罗多拉姆地方　　拉布任奴地方

海拉尔王国（ハイラル王国）

画面

音效

系统

游戏性

鬼武者　　CAPCOM/PS2/ONIMUSHA/AVG/2001-01-25/原创/至少420KB

GOUKI

先给《鬼武者》下个结论：真是个爽游戏。

制作时间长达3年，命运如同《生化危机2》那样坎坷，《鬼武者》好像正在重演当年在PS上发生的一幕，只是不知道最后的结局有没有《生化危机2》那样完美。（迄今为止，《鬼武者》的销量已经达到了九十万左右，无疑是目前PS2上最好卖的游戏）

《洛克人》系列一直是出名地难玩，这要归功于一直以来负责此游戏的制作人稻船敬二先生。那么由他负责开发的《鬼武者》又如何呢？在游戏正式发售之前，GOUKI一直担心的就是这个问题，不过不是担心游戏会太难，而是担心游戏会太简单。理由很充分：稻船敬二参与开发工作的《生化危机2》就是被公认的《生化危机》系列最简单的一作。好在玩过了游戏之后，发现“难与不难”，其实完全就在你的掌握之中。举个例子来说，BOSS战时，有两种方法，一是直接用强力的武器加上频繁使用“战术壳”，很快就能将BOSS击倒；二是使用普通的“打刀”，慢慢地与BOSS周旋，伺机攻击，这种方法就要求你有非常高超的操作技巧了，尤其是与“伪左马介”进行对决的时候，采用这种方法真是有一种“真剑胜负”的感受呢！仅从这一点上，就可以说《鬼武者》的确是花了心思的。可能有玩家会反驳说“这是什么新鲜的玩法啊《生化危机》我只用小刀那也算是这种玩法啊……”这就要谈到《鬼武者》的操作了。可以说，《鬼武者》是CAPCOM集合了五年的动作AVG游戏的制作经验的一款“只许成功不许失败”的作品，移动要素方面包括左右侧移、前冲疾退，具体可以参照PS上的《恐龙危机2》，不过更加灵活。“移动锁定”也是来自《恐龙危机2》，在锁定之后，左马介仍然会做出左右侧移、前冲疾退的动作。在与重量级敌人交手时，就可以充分地利用此系统，先躲过对方的一击，再利用连续技攻击。说到“连续技”，游戏中左马介共有四种主武器（加上隐藏武器毗沙门剑共五种），连续按键都能够形成连续技，只是在威力和速度上有差异。因此，在使用最普通的“打刀”的时候，也不用担心出现“你捅他一刀，他立刻还你一刀”的情况，比起《生化危机》里用小刀打游击来说，乐趣要高得多。

游戏采用“玉”的进化来推进游戏的流程（仅指在没有拿到毗沙门剑之前），玩者需要不停地杀敌来使手中的三种玉一一进化，因此首次游戏的时间不会太短。稻船敬二先生在谈到制作《鬼武者》的理念的时候，曾强调“不希望玩家为了寻找道具而在游戏中绕来绕去，影响游戏的爽快程度。”所以，在游戏中，并没有什么很难的谜题，而重要道具则基本上是为了保证在拿到毗沙门剑之后游戏的正常进程而存在的。至于游戏的二周目，也是很花心思的，在游戏中设定了青龙、白虎、朱雀、玄武四种共计十六本古书，只有将它们全部集齐才可以找出打开一些刻有奇怪暗号的箱子的答案，得到一些珍稀道具。但这些箱子有几个是出现在游戏初期的，换句话说，只有在二周目中，你才有可能利用你得到的全部答案来打开游戏中的所有这样的箱子。游戏中还有“莹石”这种看起来与游戏无关的道具，拿到了也不知如何使用。其实“莹石”的作用是与《恐龙危机2》中的“恐龙文件”类似的，在收集全20颗莹石通关之后，就会追加一个名为《鬼魂》的迷你游戏，而这个迷你游戏，又是得到最强武器毗沙门剑的关键……

剧情方面正如前面的专题所介绍的，是属于“空想”系的，将有名的历史人物与一个相对无名的小角色搓合到一起，以史实为基础进行大胆地改写，效果还是不错的。有人在批评《鬼武者》时强调故事性方面差了一些，这是事实。负责游戏剧本编写的杉村升同样也负责了《生化危机2》、《生化危机 代号：维罗尼卡》、《恐龙危机2》的剧本编写工作，恰恰上述三款游戏为其后面的续作埋伏笔的“动机”都是出了名地明显，这个《鬼武者》也不例外，不但游戏以左马介变成魔人杀了魔界之王后，呆呆地望着突然在魔界出现的织田信长为最后一幕，在游戏中干脆还收录了《鬼武者2》的一小段预告片——看来《鬼武者2》的制作工作已经开始了。希望下一作会更好。

D·S

经过数次延期终于推出了！完成品的质量相当不俗，用刀斩杀敌人的快感被表现得淋漓尽致！让人有一种一旦拿起手柄就不愿意放下的念头。整个游戏的难度比较适中，只有“挑战魔空间”和《鬼魂》小游戏比较难，但是如果掌握了方法，也可以迎刃而解。第一次完成游戏所需要的时间大概在四个小时左右，当拿到“毗沙门剑”之后进入游戏就能够很快爆机了。游戏中整体的CG素质也非常出色，但是部分细节还是表现得不够精致。由于这类游戏的耐玩性普遍不高，因此在通关五六次之后就很难再找到当初的那种兴奋感觉了，《鬼武者》也不例外，在这一点没有很大的突破实在令人失望，另外剧情部分不能够按键跳过去也是一大败笔。看来CAPCOM还需要继续努力，在PS2上开发出像当年《生化危机》在PS上初次推出时一样具有独创性和震撼性的大作！

SOUL

就像当初的《生化危机》一样，游戏给人以制作极为精细的感觉，但和《生化危机》不同的是那种彻头彻尾的动作游戏的感觉，同时又加入了极好的解谜要素；和各个BOSS的对决非常刺激，各种隐藏要素也非常地吸引人（毗沙门剑！哇哈哈……），在游戏性上来说，《鬼武者》绝对是超过了《生化危机》。

整个游戏至始至终都充满浓浓的古代和风味道。虽然游戏已经改为在PS2上推出，但仍然是和PS上的《生化危机》一样的2D背景和3D人物，所以其画面自然是精美得可以，背景是日本和风式建筑，设定非常严谨；特别值得一提的是音乐，《鬼武者》的音乐可以说是倾注了制作者的心血，我在刚开始游戏时，曾一度认为《鬼武者》的音乐一般，然而在我将BGM音量调至最大，并真正用心欣赏的时候，我的观点发生了大转折，交响乐的宏伟气势，古典乐器和游戏世界观的完美结合，在音乐的烘托下，玩者的情绪也随之迭宕起伏。最后是剧情，这方面相对较弱，剧情没有太多精彩之处。

D·S 评分：9分

GOUKI 评分：9分

SOUL 评分：9分

画面

音效

系统

游戏性

三国志 Ⅶ　　KOEI/PS/三国志 Ⅶ/SLG/2001-02-01/系列第七作/11格

邪魔天使

《三国演义》是我国四大名著之一，《三国志》则是光荣公司的招牌菜。应该说，《三国志》每一代都体现了光荣公司在战略模拟系统的严密和中规中矩，同时每一代的创新都确实会把这个游戏向前推动一步。当然，在我看来步子迈得太小了，像挤牙膏一样。但无论如何，《三国志 Ⅶ》的许多改进是令人满意的，尤其是这一代的自由度是我一直以来对《三国志》的期望。

本作有620位真实武将、54座城！丰富的资料使游戏更加耐玩。而玩家可以创造的武将可达100名，而且不但可以当君主还可以做太守、军师、一般武将、在野武将。可以说真实度与自由度是空前的。

游戏最值得称道的变化应该就是五种身份的自由选择和切换了。想一想，玩家可以从一个不为人知的小民成长为广有万里的君主，这是多么精彩的人生！这其中的过程该是多么地丰富多彩！从四处游历广交朋友开始，进而增长能力得到君主赏识，接着有人亲顾茅庐，于是为报君恩忘我征战，继而得以重用为一城之守，或者被君主亲自封为军师并对之言听计从，终于有一日天授机缘可以问鼎人主之位，从此成为那个纷乱时代的一名主角……

这才是人生，这才是三国！

而游戏中身份的变化完全是由玩家自己控制的。玩家完全可以自始至终都只做一个在野的武将，醉心于在各国游历，结交三国时期所有的名人，就算别人十顾茅庐也只做隐士，不食俸禄。玩家也可是结交各路英豪，然后选中一个空城扯旗自立，从一名普通人一跃而为君主。玩家当然也可是只做军师忠心耿耿地辅佐自己的君主成为天下共主。如果喜欢征战杀伐，那就只做一名将军吧。

另外值得一提的是游戏的画面、各种历史事件、以士气作为重点的战斗。

当然，如果想充分领略这个游戏的魅力还是赶快买一套来玩吧。《三国志》FANS不可不玩！

慕容非 评分：7分

邪魔天使 评分：8分

SOUL 评分：8分

（注）15分或以下：垃圾GAME；16-20分：不过不失；21-25分：热血推荐；26-30分：黄金珍藏

画面

音效

系统

游戏性

合金弹头X　SNK/PS/METAL SLUG X/STG/2001-01-25/街机移植/2P/1格

热血推荐

GOUKI

爆笑+高难度的动作射击游戏，本来已经不指望这款游戏会推出了，结果还是在年初二的时候如约而至，拿到这款游戏之后和朋友一边玩一边细细品味游戏中的细节，倒也是种享受。游戏的移植度很高，有读盘时间也在情理之中，关键是读盘时间不是太长，这点对于SNK来说是个很大的进步。不过在玩过《合金弹头3》之后再来玩这款游戏，就会觉得此作的魄力明显不足，这错不在游戏本身，而在于游戏推出的时间实在是太迟了。

评分: 7分

D・S

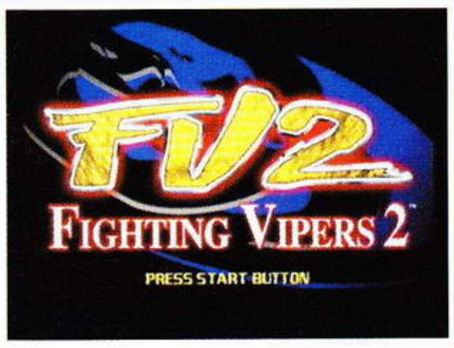
一再延期的横卷轴动作射击名作终于推出了。也许是SNK的气势大不如前的关系，这款移植作品并没有给人留下什么深刻的印象。该有的模式都有，而创新的模式则没有，没有什么惊喜。至于游戏本身还是非常出色的，除了可恶的读盘之外，移植度应该在80%以上吧。搞笑的人设，富有动感的画面，良好的操作性，较高的挑战性以及众多隐藏的秘密都是这款游戏成功的关键。在没有类似佳作推出的今天，PS的玩家应该满足了。

评分: 8分

SOUL

终于移植出来了，虽然晚了点，但经典就是经典呀。在移植度方面，感觉比第一代要高，虽然画面素质略有下降，但是整体游戏的感觉是和街机一样的，爽快的射击感、丰富多彩的敌人、精心安排于版面上的各种小秘密以及充满想像力的搞笑镜头，这样细心的制作者让人敬佩。经典名作！值得一再品味，大家千万不要错过啊。

评分: 8分



画面

音效

系统

游戏性

格斗之蛇2　SEGA/DC/FIGHTING VIPERS 2/2DFTG/2001-01-18/街机移植/2P/11格

热血推荐

GOUKI

几乎是与《VR战士3tb》同一个时代的游戏，结果弄到这个时候才在DC上推出，即使是原AM2研亲自进行移植，恐怕也提不起多少人的兴趣了。不过游戏本身的素质还是很不错的，独特的“爆甲”系统带来的爽快感受是游戏的最大卖点。比起前作，除了系统方面的改进外，新角色的造型也是“够COOL”。另外，游戏还有不少的噱头，例如最后一击将对手击飞出护栏，或干脆连人带身后的护栏一拳打飞出场外等等，都十足精彩。

评分: 7分

D・S

人设不讨好，命中感不够实在这两点是这款游戏的致命伤。就游戏画面来说，NAOMI移植MODEL3 STEP 2的游戏能够达到这个水准已经能够令人满意了。空中连续技同街机版一样还是那么夸张，那么流畅，值得玩家反复研究。另外该游戏还有不少噱头，例如“一击必杀技”，使用条件苛刻，一旦命中给人以很大的满足感！

评分: 7分

SOUL

1998年就在街机上出现，可以说有些人都已经忘了还有它的DC版，移植度相当高，但是这一作的《格斗之蛇》已经远没有当年的一代风光，首先是这一作针对上一作的增加部分主要就是人物的装甲，其次是几个人物，而各个人物的装甲实在是有些强化得过分（指美工部分），人设也确实不够吸引人，因此这一作不如一代受欢迎。但不管怎么说，毕竟是AM2研（CRI）的作品，爆甲系统依旧爽快，动作极流畅，不同于《VF》系列的格斗感觉。

评分: 7分

画面

音效

系统

游戏性

GIGA WING 2　CAPCOM&TAKUMI/DC/GIGA WING 2/STG/2001-01-18/街机移植/19格

热血推荐

GOUKI

“分不惊人死不休”的射击游戏续作。这样的“弹雨”游戏CAPCOM已经出过好几作了，不过在这一款作品中我们仍然可以发现一些新的东西。只是游戏的难度也实在是高了些，敌机射出的子弹好像倒垃圾一样排山倒海而来，根本不给你时间去考虑什么别的事情。四人同时游戏时那种混乱的场面也是在任何射击游戏中从未见过的。

评分: 7分

D・S

不愧是TAKUMI！它所开发出来的射击游戏总是那么硬派，我喜欢！由于该游戏所使用的基板从前作使用的CP Ⅲ进化到NAOMI，使得游戏画面强化不少，很有立体感。游戏的操作性秉承该小组一贯认真严谨的作风，几乎无可挑剔，向所有使用的DC手柄玩这款游戏的玩家强烈推荐用DC原装摇杆来玩，那才叫真正的街机感受，真正的刺激！！另外该游戏有一个4P模式，可以四个玩家一起进行游戏，虽然画面有时会有延迟的现象，但是无伤大体，很有挑战性。总之，喜爱在“飞雨落弹阵”中穿行的玩家就一定不要错过这款《GIGA WING 2》！

评分: 9分

SOUL

同样和上一作一样是漫天飞舞的子弹和兆级以上的分数，而且又是街机版（NAOMI）和DC版同时发售，值得赞扬。既然子弹这么夸张，那么我方的能力自然也应该有所特别了，比如子弹反弹系统就是对疯狂敌人的反击，还有我方的判定只是驾驶仓。人设和战机性能方面这一次又有了加强，人设比上一作更优秀、更有个性了；各战机特点鲜明，使用不同的战机进行游戏有完全不同的感觉。

评分: 7分

画面

音效

系统

游戏性

黄金国之门 第三卷　CAPCOM/DC/ELDORADO GATE Vol.3/连载RPG第三集/至少16格

不过不失

慕容非

传说中的神奇游戏系列第三作终于登场，整个故事的系统、情节、界面以及人物的纸片式移动依然是那么地弱智。如果有下一轮最烂游戏评比的话，我很害怕整个榜上全是黄金国这几个字——即使那样，也依然会有两个烂游戏漏网。

想像这个游戏的发展趋势，却总是莫名其妙。十二个同伴在制作上很整齐，但是到了故事终章这些人怎么安排呢？莫不成面对无辜的最终BOSS我们的主角终于要使用无耻的车轮大战吗？还是模仿《光明力量》那样分成三组齐头并进？抑或更省事一点，干脆让十二主角合体成为复活的破坏神，来一场热闹而有纪念意义的神魔决战？真是佩服本游戏的企划人员，连这种匪夷所思的奇妙构想都能够获得领导的首肯！敬仰之情有如滔滔江水……

不管制作公司有多嚣张，市场总归是无情的神秘的公正的大手，每集的销量基本上没有进入前三十名的现实，总归还是要认真面对的。所以这一次的《VOL.3》附带了六个游戏的前瞻MOVIE片断，其中包括《超级街霸Ⅱ X》、《GIGA WING2》、《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》、《街霸ZERO3 for matching service》这些让人眼馋的著名作品。这倒也不失为一种思路——忽然想到，或许本系列当初的企划方案就是要做成一个廉价而隐蔽的双月广告媒介呢？如果是这样，就本集看来倒是相当成功，让我们看看CAPCOM两个月后还能公布什么样的优秀广告片断吧！

评分: 4分

SOUL

评分: 6分

邪魔天使

评分: 6分

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持　(0755) 2286364　2223012

文／编：GOUKI

鬼武者

PS2	CAPCOM	AVG	1人玩
	2001年1月25日发售		420KB
DVD-ROM	对应DUAL SHOCK 2		

《鬼武者》世界的设定与日本史实

除了雪姬之外，左马介、信长等人都是实实在在的战国风云人物，而雪姬则是根据有关原型塑造而成的。那么，这些在《鬼武者》中有份出场的人物与史实相比，有什么不同呢？看了下面的介绍，也许你能够从中知道有关《鬼武者》更多的秘密。

历史上的桶狭间之战与《鬼武者》中的有什么不同？

时间、地点、人物以及大致的事件是相同的，不同的就在于，《鬼武者》中信长在此战获胜后被一支冷箭射穿了喉咙，“倒地身亡”，为一年之后信长的再次出现制造悬念。在史实上，信长在桶狭间之战中获胜后，便以“统一天下”为目标，开始了他最受后人争议的一段人生。在《鬼武者》的设定中，桶狭间之战后“死而复生”的信长性格大变，变得残暴无比，似乎目的就在强调信长的变化是与魔界有关的……

织田信长

有着“第六天魔王”之称的日本战国名将，信奉基督教。在桶狭间之战奇迹般地大败今川义元之后，性格大变，似乎变成了一个残忍的魔人。从游戏MOVIE片段的解说中，我们了解到信长的变故，似乎是与桶狭间之战有关……

史实 织田信长（1534-05-12～1582-06-02），年青的时候被称为一个对任何事情都漠不关心的“傻人”。在桶狭间之战大获全胜之后，为了“统一天下”的目标而努力扩张自己的势力。不过在明智光秀的谋反中，于本能寺自杀。从火烧比睿山和对长岛的血腥镇压中，表现了他残暴的一面，这个是和游戏中信长的造型设定颇为相近的。

木下藤吉郎（丰臣秀吉）

信长的忠实部下，最后被天皇赐名为丰臣秀吉的在战国时代拥有最高智谋的男人。于信长进攻稻叶山城之前来到敌阵，撞见左马介，便邀请左马介成为他的同伴。同时，他又被梦丸跟踪，似乎在进行着什么不可告人的阴谋……

史实 木下藤吉郎（1537-02-16～1598-08-18），从名字的变化就可以看出这个矮小的男人绝不简单：日吉丸→木下藤吉郎→羽柴秀吉→藤原秀吉→丰臣秀吉。从一个普通的农民一步一步爬到最后官至关白、太政大臣，其非凡的才能使他成为战国时代最强的男人，最终成功统一天下。

在游戏中，木下藤吉郎第一次出场的时候，还特地使用旁白简要介绍了一下这个男人，其地位可见一斑。

梦丸

游戏中原创的人物，一个称雪姬为“姐姐”的少年。他为了救出雪姬，在城内四处追踪木下藤吉郎，最后遇上了左马介，经过一番曲折才和左马介及雪姬一起逃离了稻叶山城。

枫

游戏中原创的人物，左马介的好助手。从心底里尊敬左马介，甚至愿意为左马介而不惜牺牲自己的生命。与左马介一同来到稻叶山城，分头寻找雪姬的下落。是个绝对值对信任的同伴。

明智左马介（秀满）

明智光秀的堂弟，当时明智家在替斋藤道三（斋藤义龙的父亲）做事。斋藤道三死后，左马介就开始了他的流浪之旅。武艺高超，德才兼备的左马介在，周游诸国的时候，曾经受到过不少邀请，请他出任官职，却都被他一一拒绝。直到有一天，在这战乱时代一直过着自由自在生活的他收到了堂妹雪姬的来信，从信中，左马介感到雪姬正受到某种威胁……于是他便立即赶往稻叶山城，去弄个明白。

史实 明智左马介，原名三宅弥平次，与明智光秀的女儿结婚后，便改姓为明智，而名则被称为秀满、左马介、光春等。在本能寺之变中，参加了光秀军的先锋进行突袭。之后，在得知光秀军被秀吉军打败后，就撤军回到光秀家的根据地坂本城，最后在秀吉军进攻坂本城时放火烧了坂本城之后自杀。

雪姬

稻叶山城城主斋藤义龙的妹妹，也是左马介的堂妹。因为察觉到近来城中的异变，因此写信给左马介求助。但是当左马介来到稻叶山城的时候，雪姬却已经被不明身份的人捉走了。这会和正进攻过来的织田信长有关吗？

史实 在史实中，斋藤义龙只有一个亲妹妹，叫做归蝶姬。因此，可以认为雪姬的原型即是归蝶姬。归蝶姬在她14岁那年被斋藤义龙以政治婚姻的方法嫁给了信长，在信长家，归蝶姬被称作美浓姬或是浓姬。由于信长与斋藤之间的战争，归蝶姬与信长之间本来和睦美满的婚姻有了间隙，直到庆长17年（1612年），她就这样孤独地落下了人生的帷幕。

《鬼武者》的历史乐章

文：huntasy小组／Alfred

古老的乐曲还在演奏着，诉说当日的点点滴滴……

永正十六年（公元1519年），一个新的生命来到了人间。天资聪颖的他自幼便在骏府郊外善得寺修行，拜护国院常庵龙崇长老（太原雪斋）为师，法号定为梅岳承芳。他精通佛法、诗歌和乐理，因此他的家族对他寄予了厚望，希望他能做出惊天动地的丰功伟绩。他就是古代日本骏河国守护大名今川氏亲三男——今川义元。

天文五年（西历1536年）今川家家督氏辉离奇暴毙，于是开始了家族的继位战争。三男义元和二男惠探不可避免地发生了相当激烈的冲突。但是惟一令人惊讶的是当时17岁的今川义元表现出了超人的判断力和决断力。终于，义元攻破了二男惠探的花仓城，迫使惠探自刃。今川义元还俗继　位，当上了大名，开始了他传奇般的人生。义元有着过人的天分，在继位之后，他即向各地派遣检地奉行，开展了艰苦的检地工作，使领土基盘得到了强化，而且分别与武田、北条同盟。凭借其强大的国力和合理的内政外交，义元迅速统一了骏河、远江、三河……

永禄3年（公元1560年），夏天，……

酷暑下，螳螂也在阴凉的地方歇着脚，然而还是有那么一些人在忙碌着。义元出兵向京都进发，企图代替没落的足利家行使将军一职。他当时已是骏河、远江、三河这三个国家拥有着百万石粮食的的国君了，而且在后方的武田、北条已经成为了同盟国，不会对其产生威胁。此外，中西部几个有实力的大名都没有对其产生威胁的理由，此时的长宗我部在四国岛，而毛利元就远在西部的中国，岛津家更是在遥不可及的九州。从另外一个方面来说，今川家是镰仓新罗八郎源义家一系的名门望族，他的拥护者相当众多，表面上看上去义元成为征夷大将军确是指日可待之事。

然而历史经常给这些伟人开一些不可忽视的玩笑……

5月19日中午，那一天的天空本来是万里无云的。清晨今川的先阵部队相继攻下了丸根、鹫津，取得了完全的胜利。于是义元决定本阵开始向大高进军。中午的天气相当炎热，义元决定让自己25000人的部队在桶狭间田乐小憩，然后继续上路，但是他没有发觉的是此时的天空已经布满了乌云，一场改变他一生命运的雷雨即将到来。

随着轰鸣的雷声，暴雨降临人间，织田信长一声令下，率领着人数大约为两千的精锐军队，卸下战旗等累赘，以布包马蹄，翻山越岭抄小路急袭今川义元的本阵，大雨不仅掩盖了马蹄声和喊杀声，使救援部队不能及时赶到，还使守军不能发射火枪，无法进行有效的还击。今川义元在突围中由于足短身长，战马受惊因而摔下马来，致使服部、毛利有机可乘。饶是如此，在义元生命的最后关头，他仍重创数人，口咬敌指，含恨而亡。这便是日本历史上著名的以少胜多的战役——桶狭间之战。

但是，正当信长军斩杀了义元，取得战斗的胜利之际，不知从何方飞来一支羽箭，射穿了信长的咽喉……信长无法发出任何言语，身躯后仰，重重地倒在地上，任凭雨水冲刷他的身躯，将流出的血液汇成小泊，他也只能纹丝不动了……

此时，远方的高崖上，出现了一名帅气的年轻人的身影，身披盔甲，手揽长枪。奋力地杀掉了所有前来进攻的敌人。他，便是后来在本能寺之变中谋反的明智光秀的义弟——明智左马介秀满。

一年之后美浓国大名斋藤义龙的居城稻叶山城。

夕阳下，左马介挥鞭策马，奋力赶着路，是他的直觉告诉他有事情要发生了！

黑暗中，绿色的光在闪动着，充满了杀意，那是一双眼睛。猛然间，那怪物嘶叫了一声，以惊人的速度朝着他的目的地潜行……

亲爱的左马介大人：

……最近在稻叶山城不断发生有兵士消失的奇怪事件，我有种不祥的感觉，从深层的地下隐藏的黑暗苏醒了。请你速来稻叶山城……

那是义龙之妹雪姬心中隐隐觉得不安，便向左马介发出的一封书信。

当左马介赶到时，雪姬的房间里，只剩下散落在地上的文房四宝和那被烛火燃烧着翅膀的飞蛾……

那夜的月相当地圆，相当地亮。幽冷的月光下，织田家的军队正向稻叶山城进发。战旗林立，大军之中，骏马之上，竟赫然出现了应已死去的织田信长的身影……

路程是遥远而且艰辛的，但是有那古老的历史的乐曲伴奏着：朝着那夕阳下稻叶山城，左马介开始了他传奇般的旅程……

“金城武版”明智左马介是如何诞生的

这也许是玩家们最想看到的一个环节了，大帅哥金城武是如何成为游戏中的主角明智左马介的呢？看了下面的图文介绍你就会明白了。

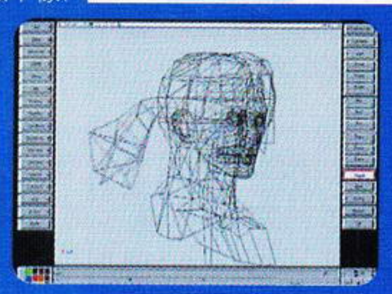
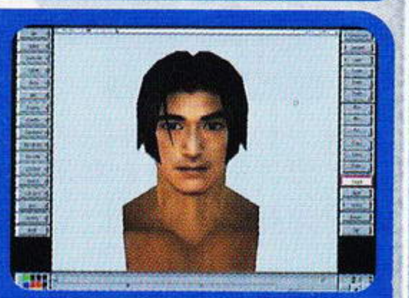
首先将一种特殊材料均匀地涂在金城武的脸上，看，一转眼金城武就变成这样了，有点恐怖片造型的味道。

这个样子，恐怕没人认得出他是谁吧？

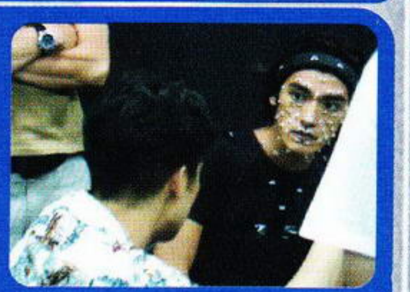
定型之后，就可以从脸上拿下来了，

取下“脸壳”之后，工作人员立刻对其进行定位和加固。比一比，像不像？

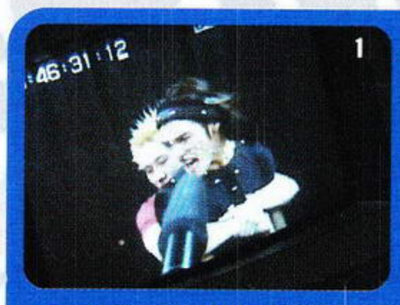
接下来将这个模型的数据输入电脑，结果就是大家看到的这样了，像吗？

接下来是制作人物表情，注意看金城武的一头长发，可见中间的步骤有多麻烦。稻船敬二也来“探望”他。



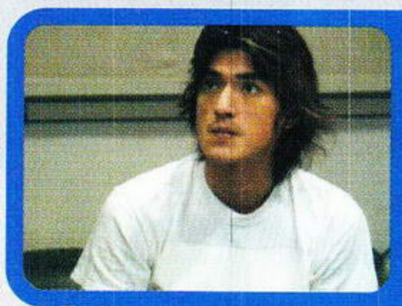
在脸上贴满金属小球，目的是让金城武的脸部活动信息如实地收录到电脑里去。之后，CG 导演金田龙给金城武“说戏”。

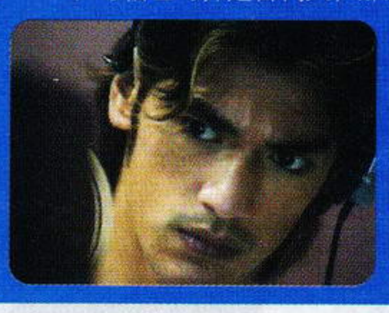
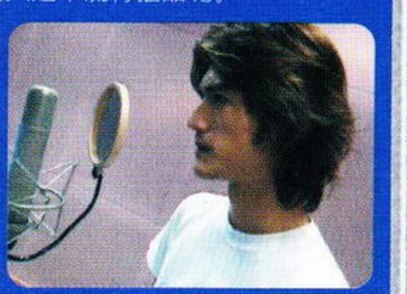


1.开拍了，这是结尾 CG 的一个片段，表现的是最终 BOSS 用手（爪）抓住了左马介，左马介拼命挣扎的一个场景。制作小组当然用不着去弄一个大爪子抓住金城武，用个人代替，只要能让金城武有“被抓住”感觉就行了。
2.看，果然是专业演员，表情痛苦。
3.OK！收工！

这是结尾 CG 中这个片段的截图，不知道大家有没有看出什么“蛛丝马迹”出来呢？

一组金城武在试音时的图片，表情极 COOL，可惜左马介是古代人，那时的人还不流行摆酷呢。



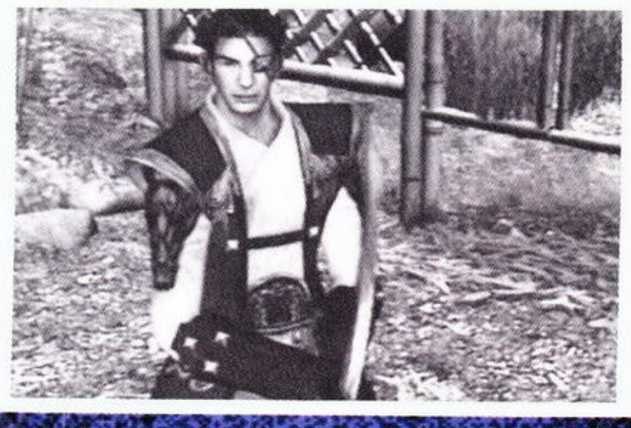
最后是为左马介配音了。首先是试音，金城武专心地听着工作人员的讲解。

试音 OK，终于可以正式录音了！

同场加映

《鬼武者 2》

经常上网的朋友一定知道前段时间在网络上流传着一些据说是《鬼武者2》的黑白图片，不要不以为然，这是真的。



在通关一次之后，新增的“特典”模式里，会出现一个名为“影像特典”的新模式，进入之后，你就会有惊人的发现了……

目前暂时还不知道图中那个独眼武士到底是谁，有人猜测这人就是日本战国赫赫有名的独眼龙伊达政宗，但从这款游戏的时间设定——“《鬼武者》故事完结10年后”，也就是1571年这个时间上来看，那时的政宗还是个小孩呢。还有人说这家伙是柳生十兵卫或者是宫本武藏，但都拿不出什么令人信服的理由……还是留到CAPCOM正式发表时再真相大白吧！无论如何可以肯定的一点是，CAPCOM 对于这次的《鬼武者》，深具信心。

金城武玩《鬼武者》

对于自己参与制作的游戏，超级偶像金城武就算是再忙，也会抽时间出来玩一玩的。在《鬼武者》正式发售后，金城武当然是第一时间拿到了游戏，并且立刻抽出时间来玩！那么他玩游戏的水平如何呢？从他的个人网页上可以得知，他第一次通关共用了六个半小时，并且还表示，游戏并不算难，如果是常玩游戏的玩家，应该不会像他那样感到“吃力”。

GIGA WING 2

文／D·S

DC	CAPCOM/TAKUMI	STG	1～4人玩
GD-ROM	2001年1月18日发售		19格
	对应振动包、VGA、摇杆		

由TAKUMI小组开发制作，CAPCOM代理发行的火爆超硬派射击游戏《GIGA WING 2》终于如期登陆DC了。由于采用了NAOMI基板来制作这款游戏，因此不论是在画面上还是在操作上均胜过前作《GIGA WING》。另外TAKUMI小组的射击游戏有一个很特别的地方就是喜欢玩数字游戏，还记得当年的《GIGA WING》是以“千兆”为目标，而到了该作中却是向“垓”这个目标前进。（D·S的数学讲座：众所周知，目前数位由小到大依次是个、十、百、千、万、亿、兆、京、垓……1垓也就是10000000000000000000，20个零！！）为了大家能够更好地掌握这个游戏，下面就让我们一起仔细地探讨一下。

基本操作

方向键：控制飞机的移动

A键：发射子弹

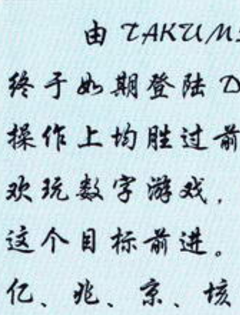
B键：FORCE BOMB

按住A键：REFLECT FORCE

按住A键再锁定敌机：REFLECT LASER

角色和战机性能介绍

●KART

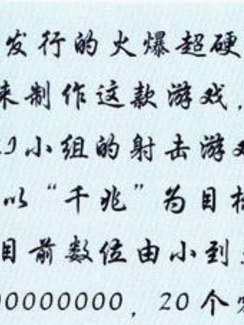


血型：A（Rh＋）
年龄：20
专属座机：KING FISHER
SUBSHOOT：前方扩散枪
FORCE BOMB：闪光炸弹
移动速度：★

KART是一位与外表完全不符的热血汉，出身于满洲里，纯粹的中国人。

KING FISHER虽然副武器的攻击范围很广，能够有效地消灭大量的小型敌机。但是机体的移动速度却比较缓慢，只适合中级者使用。

●ROMI

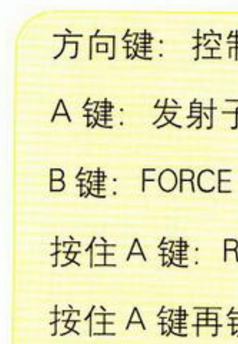


血型：AB（Rh＋）
年龄：10
专属座机：SPARROW
SUBSHOOT：密集型机枪
FORCE BOMB：WING BOMB R
移动速度：★★★★★

只有十岁的ROMI，年纪这么小就当上了战斗机的驾驶员，可见她是个天才！兴趣就是“爆破”！（D·S：*_*）

SPARROW是全部战机中速度最快的，攻击方式则是属于“前方集中型”，很难应付射程之外的敌机，只适合中级者使用。

●LIMI



血型：Rh.Nul-D/-D
年龄：12
专属座机：RAVEN
SUBSHOOT：前方炸裂枪
FORCE BOMB：WING BOMB L
移动速度：★★★

LIMI是ROMI的姐姐。现年12岁的她，与妹妹火爆的性格完全相反，LIMI是一位既冷静又温柔的女孩子。

RAVEN的副武器是向前方发射的飞弹，命中敌机后产生爆炸，威力极大！再加上移动速度比较平均，适合初级者使用。

●CHERY

血型：人工血液（乙醚活性溶液）
年龄：6（自正式启动开始）
专属座机：STORK
SUBSHOOT：全方位诱导枪
FORCE BOMB：FIRE BOMB
移动速度：★★★★

CHERY是一个看似人类的机器人，处事一丝不苟并且非常冷静。表面上不会流露任何感情，但事实上……

STORK的攻击力虽然比较低，但是胜在副武器全方位诱导枪的作用非常大。机体的移动速度也很快，因此绝对适合初级者使用。

●RALUGO

血型：O（Rh－）
年龄：46
专属座机：ALBATROSS
SUBSHOOT：近接爆弹枪
FORCE BOMB：GRAVITY BOMB
移动速度：★★

饲养了奇怪生物“娜娜”作为宠物的RALUGO，虽然外表比较凶恶，但是其实是一个心地善良的豪爽男子。

ALBATROSS的移动速度比较缓慢，副武器的射程很有限，但是威力较高，只能在接近战中才能发挥作用。只适合上级者使用。

角色选择与版面的关系

在《GIGA WING 2》中，前三关的次序会因玩家选择角色的不同而改变，详见下表：

角色名称	第一关	第二关	第三关
KART	云海	工厂	街市
ROMI	工厂	云海	街市
LIMI	街市	工厂	云海
CHERY	街市	云海	工厂
LARUGO	街市	工厂	云海

主要模式介绍

ARCADE MODE

完全移植街机版的模式，在“NORMAL”模式内最多可以供两人参加；而在“4 PLAYERS”模式中则可以最多四人一同作战。

SCORE ATTACK MODE

在限定的某个版图中，以取得最高分数为目的完成游戏，没有人数限制。

GALLERY MODE

可以观看游戏中的人物设定和各种插画，数目达到100种以上。不过要集齐这些插画，就必须在ARCADE MODE中不停地战斗，以不同的角色和难度完成游戏。

系统介绍

活用REFLECT GAUGE

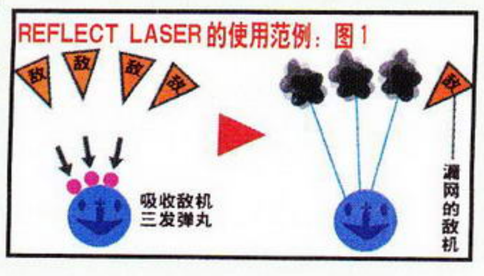
在游戏画面的左右下方，存在着称为REFLECT GAUGE的能量槽。当REFLECT GAUGE的能量槽储满能量，呈现“OK状态”时，就可以按住射击键发动REFLECT GAUGE。而REFLECT GAUGE又分为两种，一种是吸收敌方弹丸之后直接把弹丸反弹的REFLECT FORCE，如果能够以反射的弹丸击中敌机，就会出现倍率道具，增加玩家的分数。另一种就是吸收敌机弹丸后再锁定敌机进行集中攻击的REFLECT LASER，命中敌机后也可以出现倍率道具。由于以上两种方法在发动中可使自机处于完全无敌状态，因此灵活使用REFLECT GAUGE才能顺利将游戏进行下去。D·S个人认为使用REFLECT LASER可以取得更高的分数，而使用REFLECT FORCE安全系数更高。

REFLECT FORCE的合理使用

因为发动REFLECT FORCE之后，自机四周会出现一个防护罩，吸收敌机发射的弹丸并且作出即时反击，因此只有在大量的弹丸吸收之后才能给敌机部队造成整体打击。但是使用REFLECT FORCE要留意一点，就是因为自机的防御即时攻击只针对敌机发射弹丸的直线路径，也就是说无法反击改变方向的运动中的敌机，见上图。

REFLECT LASER的合理使用

因为发动REFLECT LASER之后，自机四周会出现一个防护罩，吸收敌机发射的弹丸之后但不会作出即时反击。而是由玩家操纵去锁定一部分敌机，之后再进行攻击。但是使用REFLECT LASER要留意一点，就是必须在吸收大量的敌机发射的弹丸的同时尽可能地多锁定运动中的敌机才能作出保险系数较高的反击。留意图1的说明，迎面而来的有四架敌机，自机在发动REFLECT GAUGE之后，吸收了3颗弹丸，因此只能锁定3架敌机。可一旦作出反击之后，那一架成为“漏网之鱼”的敌机便很有可能马上攻击玩家操纵的飞机，因此这种情况非常危险。而图2自机一次吸收了30颗的弹丸，这样就可以完全击毁迎面而来的3架敌机，比较安全。



倍率道具与分数的关系

当成功利用REFLECT攻击命中敌机后，会出现一定程度的倍率道具，加算在目前的倍率之上，在这个状态下再次去取得倍率道具可以令倍率不断提高。简单来说就是取得倍率道具的数量越多，所倍增的分数也越多。不过当一定时间之内未能再次取得倍率道具的话，连续增加的现倍率也会随之消失，所以没有一定的技术是绝对无法取得高分的。

使倍率道具大幅增加的方法

每当使用REFLECT攻击的时候，射向敌机的反射弹丸会使出现的倍率道具大大增加，而当画面上出现的倍率道具超过110个的话，就会出现倍率道具分裂的现象，所分裂出来的道具全部均为“+3”，可以使目前的倍率再度大幅飙升。

了解自机的被攻击判定

同去年推出的《弹丸地狱》一样，《GIGA WING 2》中机体的受攻击判定也非常小，只是在飞机的驾驶舱部分。但是由于每架飞机的造型不同，因此驾驶舱的位置也不尽相同，还是需要玩家在实战中仔细揣摩。

按键发动REFLECT GAUGE的时间差

当玩家按住射击键不放可以发动REFLECT GAUGE，而这段准备时间大概是按键后的0.48秒，因此玩家在使用的时候一定要将这个时间差考虑进去，否则就会被弹丸击中。

REFLECT GAUGE能量槽的回复时间

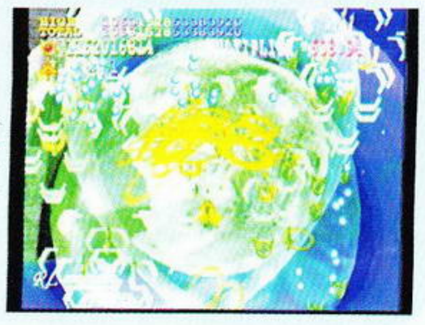
当使用过REFLECT GAUGE一次之后，便需要重新注满能量。而这段无法发动REFLECT GAUGE的准备时间大约为3.92秒，在此期间，只能靠玩家高超的躲避技巧来应付“飞弹落雨阵”了。

明白自机的无敌时间

使用过REFLECT GAUGE一次之后，自机会出现一瞬间的无敌时间，让玩家有时间准备迎击敌机。而这段时间大约为1.5秒，请一定要注意。

后记

这次有关《GIGA WING 2》的介绍就到这里吧，有兴趣的玩家还请反复磨练，并将最好的成绩寄给D·S。D·S目前在ARCADE MODE下的NORMAL模式中，难度6级、一人玩、不接关的最好记录是4京0178兆3690亿1677万8970点，你有信心挑战吗？



本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 (0755) 2286364 2223012

文／D·S

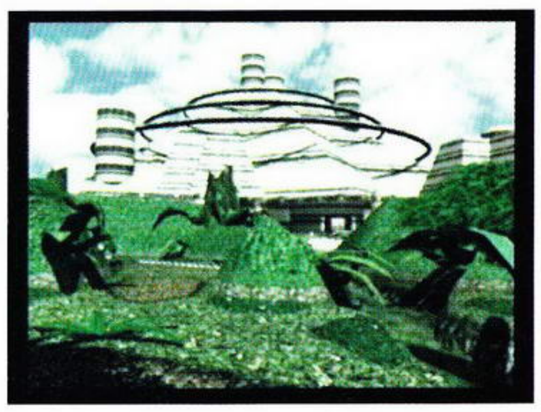
梦幻之星在线

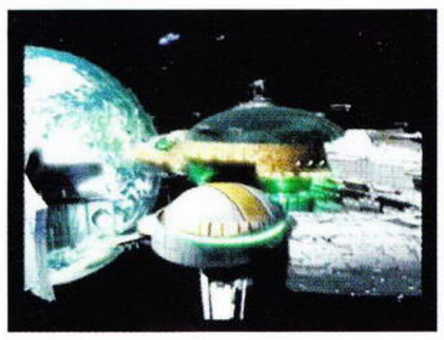
DC	SEGA／SONIC TEAM	RPG	1–4 人玩
	2000 年 12 月 21 日发售		45 格
GD–ROM	对应 VGA，MODEM，键盘		

上一期为大家提供的《DC＋梦幻之星在线上网》一文，大家都满意吗？最近我们收到一些玩家的来信，都说中了《PSO》的“毒”。但是由于客观条件所限，不能通过“ONLINE”的方式进行游戏，只能玩到“OFFLINE”的模式，希望看到有关的攻略指导。本着“一切为玩家服务的原则”，这次的重任又落到了D·S的头上，好在过完年，D·S的心情不错。NOW，LET’S GO!

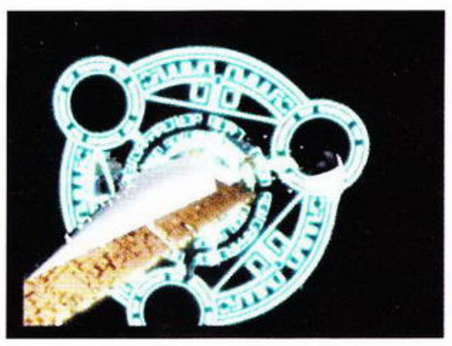
故事开端

由于母星的衰亡，人类便开始实行一项名为“先锋计划”(PIONEER PROJECT／パイオニア计划)的大规模移民行动，凭借无人探测船找到了一个适合人类居住的行星拉戈尔(RAGOL／ラグオル)，然后人们便乘着超巨型行星航行移民船“先锋一号”前往那里，确认安全后便正式开发供人类居住的环境，其生活的据点被称为“中央圆顶屋”(CENTRAL DOME／セントラルドーム)。





经过近7年的改造与开发，行星拉戈尔上的“中央圆顶屋”已经初具规模，人类的文明也慢慢渗透到这个行星的每个角落。此时，真正的第二移民船“先锋二号”正逐渐接近拉戈尔行星。当它飞抵行星轨道，将与“中央圆顶屋”进行通讯前，行星表面突然发生大爆炸，结果双方均失去了联系。于是“先锋二号”的负责人决定派遣船内的“职业猎人”通过时空隧道前往拉戈尔行星进行探索，调查该星球上究竟发生什么事……



进入游戏

在《PSO》的标题画面中共有四个选项。“NEW GAME”就是开始新游戏。由于该游戏必须要记忆卡才能进入游戏，因此在正式开始游戏之前，玩家必须确认手柄上是否插有记忆卡，并且有45格的记忆空间。另外，一块DC记忆卡只对应一个游戏记录，如果玩家要同时创造两名角色进行游戏，就必须有两个记忆卡或准备一个4M记忆卡。“CONTINUE”是读取上次记录。“OPTIONS”则是进行游戏设定，其中有一个选项可以设定语言，共有5种。想来设定成英语可能是大多数玩家的选择。“WEB SITE”的作用就是将已经注册过的DC主机，通过上网来进入PSO、SONIC TEAM、ISAO的网页。(具体方法请参看本刊2001年2月号，总第27期。)

选择职业

当正式进入新游戏之后，便有九位基本角色供玩家选择。他们分别代表不同职业、种族及性别，同时能力上也各有差异，以下就是九位基本角色的职业及能力简介。(注：HP＝体力／HIT＝命中率／TD＝精神力／TP＝技巧／AC＝回避能力／AD＝攻击能力)

角色基本性能介绍

HUmar

由男性人类作为猎人都会通称为HUmar，善于作接近战，精于使用各种近身武器。成长的平衡性较好，能使用部分的回复系及攻击系技巧，非常适合初学者使用，同时也是“ONLINE”模式下队伍中不可缺少的角色。

基本能力值	
HP	4
HIT	3
TD	1
TP	1
AC	3
AD	3

HUnewearl

由女性人类作为猎人都会通称为HUnewearl，同样善于接近战。由于新人类是凭借生化科技制造出来的，因此在遗传因子工学增幅的影响下，其精神力及体能都比一般人高，属于整体平均型，适合中级者使用。

基本能力值	
HP	3
HIT	3
TD	1
TP	2
AC	3
AD	3

HUcast

由男性机器人作为猎人都会通称为HUcast，擅长接近战。机器人的历史比新人类长，为了避免与新人类混淆，因此机器人被禁止穿上人造皮肤，而“CAST”其实就是在这个人类世界中对机器人的俗称。HUcast的特点就是有很强的生命力及攻防能力。不过由于没有精神力，而不能使用任何技巧。

基本能力值	
HP	5
HIT	3
TD	0
TP	0
AC	3
AD	4

创造属于玩家的角色

当玩家决定了自己的职业以后，便进入创造原创角色的环节。其中共有7种选择，包括面部、头部、身体、发型、服装、肤色和体型的设定，之后输入名字即可。确定了要登录的角色后，便可以选择游戏模式，分为“ONLINE”模式和“OFFLINE”模式两种。对于“ONLINE”模式的解说上期已经详细介绍过，这里不再重复。下面就进入“OFFLINE”模式。

都市内的设施

“先锋2号”内的都市，即该游戏的根据地，也是玩家经常出入的地方。都市中有不少设施将会对玩家顺利进行游戏起到辅助作用，这里就简单介绍一下。

总督府

“先锋2号”最高指挥官泰尼鲁的办公地点，玩家在这里会受到委托去调查“谜之爆炸”的原因。

商店

玩家经常光顾的地方，可以在这里购买武器、防具以及应用道具。另外这里还设有“武器鉴定屋”，如果玩家在迷宫冒险途中拣到了不知名的武器而无法装备，就可以将其拿到“武器鉴定屋”花钱请人进行鉴定，这样今后就能够使用该武器了。

寄存处

在《PSO》里每个角色只能携带30件道具（包括武器），因此在都市中设有“寄存处”，玩家可以将不常用的道具、金钱及贵重物品暂时寄存在这里。因为如果玩家在游戏中阵亡，身上的金钱数量会变成零并且所使用的武器也会遗留在战死的地方，不能继续使用。

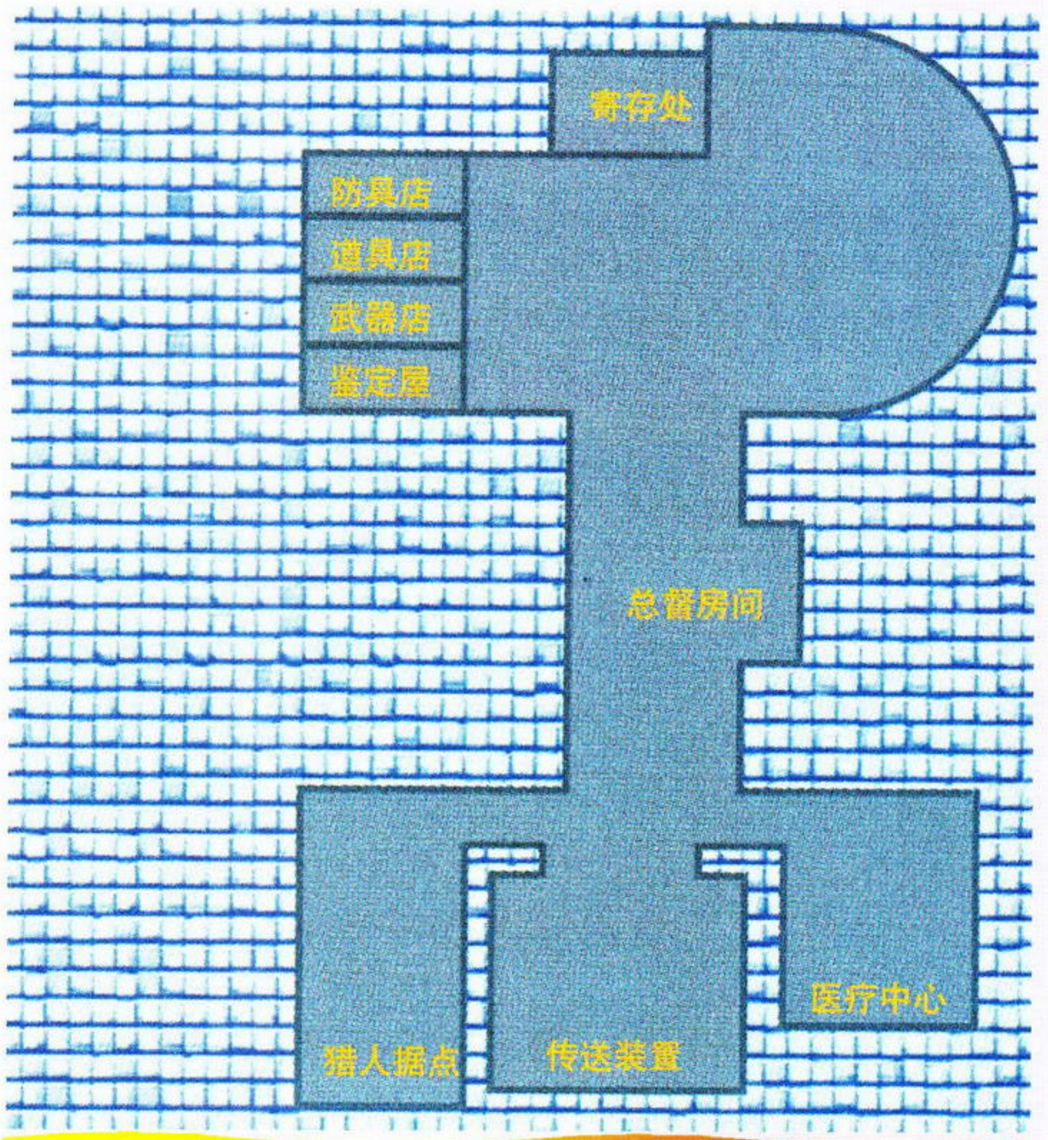
医疗中心

当玩家受伤、消耗光了TP、或是正处于不良状态，都可以到这个“医疗中心”进行治疗，花费很少。另外如果玩家在迷宫冒险中战死，就会被强制送到这里。

猎人据点

在这里猎人或其他职业者可以和委托人进行交流，并且这里是独立经营，与总督府的事务完全无关。玩家可以在这里自由选择任务，而任务的内容就是根据委托人的要求到不同地区做特定的事，如做保镖、寻人等等。完成任务后可以得到相应的报酬，当然玩家也可以借此提升经验值，部分任务更会有一个或一个以上的同伴随行，他们由电脑控制，会自行发动攻击或回复HP，不会同玩家争抢物品和金钱。不过由于NPC角色的自动攻击，所以玩家最后所分得的经验值可能会少一些。但是最重要的是玩家如果曾经击中过NPC角色攻击的对象，即便最终不是由玩家了结那个怪物，也一样可以获得经验值（但同样会少一些）。

都市地图



冒险开始

上面D·S已经为大家详细讲述了进入该游戏之后所做的准备工作。下面就要进入“PSO的世界”当中展开冒险了！由于在“OFFLINE”模式下进行游戏比较枯燥，因此本攻略会集中介绍各项

RAmar

由男性人类作为突击者，均被称为RAmar。突击者的特点是使用枪械武器，可以远距离作战，同样具有良好的平衡成长度，能使用部分回复系及攻击系技巧，适合中级者使用，同时也是“OFFLINE”模式下玩家应当选择的角色。

基本能力值	
HP	3
HIT	4
TD	1
TP	1
AC	4
AD	2

RAcaseal

由女性机器人作为突击者，均被称为RAcaseal。同样擅长使用枪械武器，拥有极高的命中率。不过也因为是机器人而没有精神力，不能使用任何技巧，回避能力比RAcast高。

基本能力值	
HP	4
HIT	5
TD	0
TP	0
AC	4
AD	2

RAcast

由男性机器人作为突击者，均被称为RAcast。擅长使用枪械武器，拥有极高的攻击能力和命中率。但是在接近战中则显得不够灵活，切记在实战中被敌人围攻。由于没有精神力，同样不能使用任何技巧。

基本能力值	
HP	4
HIT	5
TD	0
TP	0
AC	3
AD	3

任务的完成方法。但由于截稿时间所限，只能系统地为大家讲述在"FOREST"地区内可以完成的任务，其他的地区还是留待玩家自己去发掘其中的乐趣。另外在介绍任务之前，还是让我们彻底研究一下游戏的系统和指令吧！

操作简介	战斗时	辅助画面
ANALOG	角色移动	无用
方向键	选择项目	选择项目
A	使用设定在下方的行动	项目决定
B	使用设定在右方的行动	项目取消
X	使用设定在左方的行动	无用
Y	唤出键盘，按X键切换文字	无用
L	调整视点为主角的正前方	无用
R	按住后切换为另一页行动表	无用
START	辅助画面显示	游戏开始

捡拾物品

当玩家破坏了迷宫内的箱子，就会出现一些物品供玩家捡拾。除了黄色的菱形是金钱外，其他物品都以不同颜色来区分。橙色代表武器，蓝色代表防具，绿色则代表道具。

如何饲养MAG

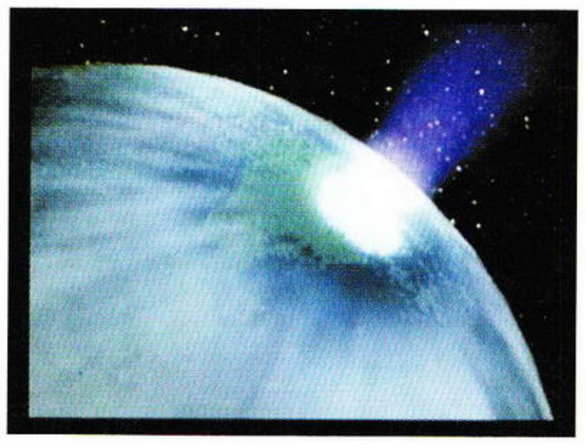
不知道已经开始进行游戏的玩家是否饲养过自己肩膀旁边的MAG呢？其实当玩家喂它一些道具之后，MAG是可以提升等级的，并且今后还可以学得一种名为"PHOTON BLAST"的必杀技，下面的小表格就是解说MAG目前的能力。

LEVEL	MAG的等级
SYNCHRO	玩家与MAG之间的同步率
IQ	MAG的智力
DEF	MAG的防御能力
POW	MAG的攻击力
DEX	MAG的回避率
MIND	MAG的进化程度

当玩家一直饲养MAG，使它的等级不断提升时，事实上就等于将玩家的特殊能力间接提升。可提升的能力包括ATP（攻击力）、DEP（防御力）、MST（精神力）以及ATA（命中率）。方法便是将MAG的DEF、POW、DEX、MIND四条能力计升至全满，那样就可以使特殊能力的提高了。

DEF	提升DEP的能力
POW	提升ATP的能力
DEX	提升MST的能力
MIND	提升ATA的能力

在MAG的能力表上所显示出的等级、同步率以及智力，对于MAG本身及玩家都有密切的关系。MAG等级的提升表现在四条能量计全部储满，就会自动提升一级。等级提升的作用除了可以使MAG的价值提升之外，也会引发MAG形态的变化。而MAG的同步率以及智力则同玩家的关系更为密切，如果两者的数目越高，那么当玩家在面对BOSS战的时候，MAG便会自行将某种特性加到玩家或同伴身上（如火焰攻击、冰结防御等等），使我方战斗处于有利的地位。



那么究竟如何饲养MAG呢？喂它不同的道具可以提升哪些能力呢？下面的一览表中就有简单的解说。由于MAG的变化甚多，因此下表也仅仅可用作参考，许多秘密还是请玩家自行发掘。

MAG变化一览表

Monomate Dimate Trimate	主要提升POW这项能力，DEF的提升排在第二。DEX和MIND这两项能力提升缓慢。
Monofluid Difluid Trifluid	主要提升DEF这项能力，POW的提升排在第二。DEX和MIND这两项能力提升缓慢。
Sol Atomizer	主要提升POW和DEF这两项能力。同时SYNCHRO（同步率）也会增加，可是MAG的IQ则会因此而下降。
Moon Atomizer	主要提升DEX和MIND这两项能力。同时SYNCHRO（同步率）也会增加。
Star Atomizer	DEF、POW、DEX、MIND这四项能力均会提升，可是SYNCHRO和IQ则会递减。
Antidote	主要提升DEX这项能力，但会减少少量的MIND能力。
Antiparalysis	主要提升MAG的DEF及IQ，但SYNCHRO则会递减。

角色基本性能介绍

FOmaerl

由女性人类作为异能者，均被称为FOmaerl。异能者大多数是由一些自愿人士与民间宗教团体参加，他们擅长使用相当于魔法的技巧，精通攻击、回复及辅助技巧，也是同样具有良好的平衡成长度。

基本能力值	
HP	2
HIT	2
TD	4
TP	4
AC	2
AD	1

FOnewm

由男性新人类作为异能者，均被称为FOnewm。拥有全部基本角色中最高的技巧值，能使用所有的技巧。但是游戏初期回避能力和体力都比较弱，只适合高级者使用。另外对他在终盘战中的爆发力非常期待！

基本能力值	
HP	2
HIT	2
TD	4
TP	5
AC	1
AD	1

FOneweal

由女性新人类作为异能者，均被称为FOneweal。与FOnewm一样，拥有全部基本角色中最高的技巧值，能使用所有的技巧。但是游戏初期命中率和体力都比较弱，同样只适合高级者使用。另外她比FOnewm的回避能力稍高一些。

基本能力值	
HP	2
HIT	1
TD	4
TP	5
AC	2
AD	1

行动指令

名称：アタック（ATTACK）效果：通常攻击，命中率高。

名称：ヘビーアタック（HEAVY ATTACK）效果：重攻击，需要蓄力且命中率低。

名称：エクストラアタック（EXTRA ATTACK）效果：特殊攻击，依照不同武器而使出，命中率低。

技巧指令

图标	名称	类别	图标	名称	类别
	フォイエ FOIE	攻击		メギド MEGID	攻击
	ギフォイエ GIFOIE	攻击		レスタ RESTA	回复
	ラフォイエ RAFOIE	攻击		アンティ ANTI	回复
	バータ BARTA	攻击		リバーサー REVERSER	回复
	ギバータ GIBARTA	攻击		シフタ SIFTA	辅助
	ラバータ RABARTA	攻击		デバンド DEBAND	辅助
	ゾンデ ZONDE	攻击		ジェルン JELLN	辅助
	ギゾンデ GIZONDE	攻击		ザルア ZARUA	辅助
	ラゾンデ RAZONDE	攻击		リューカー LUCKER	辅助
	グランツ GRANTS	攻击			

道具指令

道具名称（日／英）	效用
マグ /MAG	培育它可以增加角色的能力
モノメイド /MONOMATE	回复 70HP
ディメイド /DIMATE	回复 200HP
トリメイド /TRIMATE	回复 HP 最大值
モノフルイド /MONOFLUID	回复 70TP
ディフルイド /DIFLUID	回复 200TP
トリフルイド /TRIFLUID	回复 TP 最大值
アンティドート /ANTIDOTE	解毒药
アンティパラライズ /ANTIPARALYSIS	麻痹回复药
ムーンアトマイザー /MOONATOMIZER	令死亡的同伴复活
スターアトマイザー /STARATOMIZER	自己与身边的同伴 HP 完全回复
ソルアトマイザー /SOL ATOMIZER	全异常状态回复
テレパイプ /TELEPIPE	可以从迷宫内随时回到“先锋2号”中（版图内不能有敌人）
トラップビジョン /TRAPVISION	可以看到该地区的陷阱
モノグラインダー /MONOGRINDER	令使用者的武器附加攻击＋1
ディグラインダー /DEGRINDER	令使用者的武器附加攻击＋2
トリランダー /TRIGRINDER	令使用者的武器附加攻击＋3
スケープドール /SCAPE DOLL	使用的玩家，当死后可以在该场所立即复活
HP マテリアル /HP MATERIAL	使用者的 HP 上限＋2
TP マテリアル /TP MATERIAL	使用者的 TP 上限＋2
ディフェンスマテリアル /DEFENSE MATERIAL	使用者的防御力上限＋2
アポイドマテリアル	使用者的回避力上限＋2
イペイドマテリアル	使用者的回避力上限＋2
マインドマテリアル /MIND MATERIAL	使用者的精神力上限＋2
ヒットマテリアル /HIT MATERIAL	使用者的命中率上限＋2
ラックマテリアル /LUCK MATERIAL	使用者的运气值上限＋2
パワーマテリアル /POWER MATERIAL	使用者的攻击力上限＋2

特殊攻击

有时武器名称前有一个前缀，而那个名字就代表它持有特殊攻击，以下就会列出这些名字的含义。

特殊攻击名称（日／英）	含义
アイス /ICE	有时会附带冷冻效果
フロスト /FROST	附带冷冻效果
ブリザード /FREEZER	附带强力冷冻攻击
ヒート /HEAT	附带火焰攻击
ファイア /FIRE	附带强力火焰攻击
フレイム /FRAME	附带爆炎攻击
ショック /SHOCK	附带落雷攻击
サンダー /THUNDER	强力雷攻击
ストーム /STORM	非常强力的雷攻击
ジャドヴ /SHADOW	有时会出现一击必杀的现象
ディム /DIM	出现一击必杀的现象较多
ヘル /HELL	一击必杀
パニック /PANIC	有时会附带混乱效果
ライアット /RIOT	混乱效果出现几率较高
ハブック /HAVOC	出现混乱效果的几率非常高
カオス /CHAOS	一定出现混乱效果
バインド /BIND	有时会附带麻痹效果
ホールド /HOLD	麻痹效果出现几率较高

辅助画面指令一览表

カスタム（CUSTOM）　选择在迷宫探索时常用的行动表，分为前后两页，各有 3 个指令可以选择。

アイテムパック（ITEM PACK）　使用各道具的指令。“装备”（EQUIP）就是为玩家装备武器和防具的指令；“アイテム”（ITEM）是使用道具；“マグ”（MAG）是查看MAG的等级；“エリアマップ”（AREA MAP）是显示区域地图，可以按L键或R键进行放大缩小；“クエストファイル”（QUEST FILE）则是回顾所接受的任务。

テクニック（TECHNIC）　显示游戏内能够学到的技巧。如果已经学得，就会在这里看到这种技巧的效果及所需 TP 量。

チャット（CHAT）　这是提供与其他人对话时才使用的指令。“ショートカット”（SHORT CUT）是让玩家制作简单的惯用语。“シンボルチャット”（SYMBOL CHAT）是制作出一些图像信息；“コムカード”（COM CARD）就是与网上的朋友交换名片；“ショートメール”（SHORT MAIL）是制作简单的电子邮件；“ログウィンドウ”（LOG WINDOW）具有 VISUAL LOBBY 机能。

オプション（OPTION）　进行各种设定。

ゲーム终了（QUIT）　结束游戏，并且可在结束后进行记录。

ツーズ /SEIZE	麻痹效果出现几率很高
アストラ /ASTRA	一定出现麻痹效果
チャージ /CHARGE	消耗金钱的大威力攻击
ハート /HEART	从敌人那里吸收自己的总TP值3%
マインド /MIND	从敌人那里吸收自己的总TP值4%
ソウル /SOUL	从敌人那里吸收自己的总TP值5%
ドロー /DRAW	吸收敌人持有的HP值5%
ドレイン /DRAIN	吸收敌人持有的HP值9%
フィル /FILL	吸收敌人持有的HP值13%
マスター /MASTER	吸收敌人持有的经验值8%
ロード /LORD	吸收敌人持有的经验值10%
デビル /DEVIL	掠夺敌人一半HP
スピリット /SPREAD	消耗TP的大威力攻击

任务开始

任务一：钢铁之心（Battle Training／钢の心） 酬金500元

委托人名叫捷度（ZIDD），他告之主角在较早之前请一位年轻的猎人艾舒（ASH）前往拉戈尔做些调查，原本应该早就完成任务，可是到现在还没有他的消息。想来可能是艾舒遇上了麻烦，因此请主角前去营救，并且还安排了一名猎人协助主角。走到门前会遇上一名机器人“猎人”克里基，带着他再找捷度，捷度就会告诉玩家可以从克里基那里学到许多有用的东西，另外说明除了要营救艾舒之外，还要带回艾舒调查后的资料碟。之后主角得知艾舒就是捷度的表亲。

←在迷宫当中，克里基会告知主角许多战斗要诀。

←终于发现倒在地上的艾舒。

←地上发光的东西就是资料碟。

↑向捷度报告后才可以到“猎人据点”领取酬金。

任务二：拉戈尔的大地主（Claiming a Stake／ラグオルの大地主） 酬金700元

委托人是力顿（RACTION）的儿子，他说力顿只丢下一句话便独自离去，估计会前往拉戈尔。由于他对那里所知甚少，因此想来可能会遇上危险，需要得到主角的帮助，一定要找到力顿。

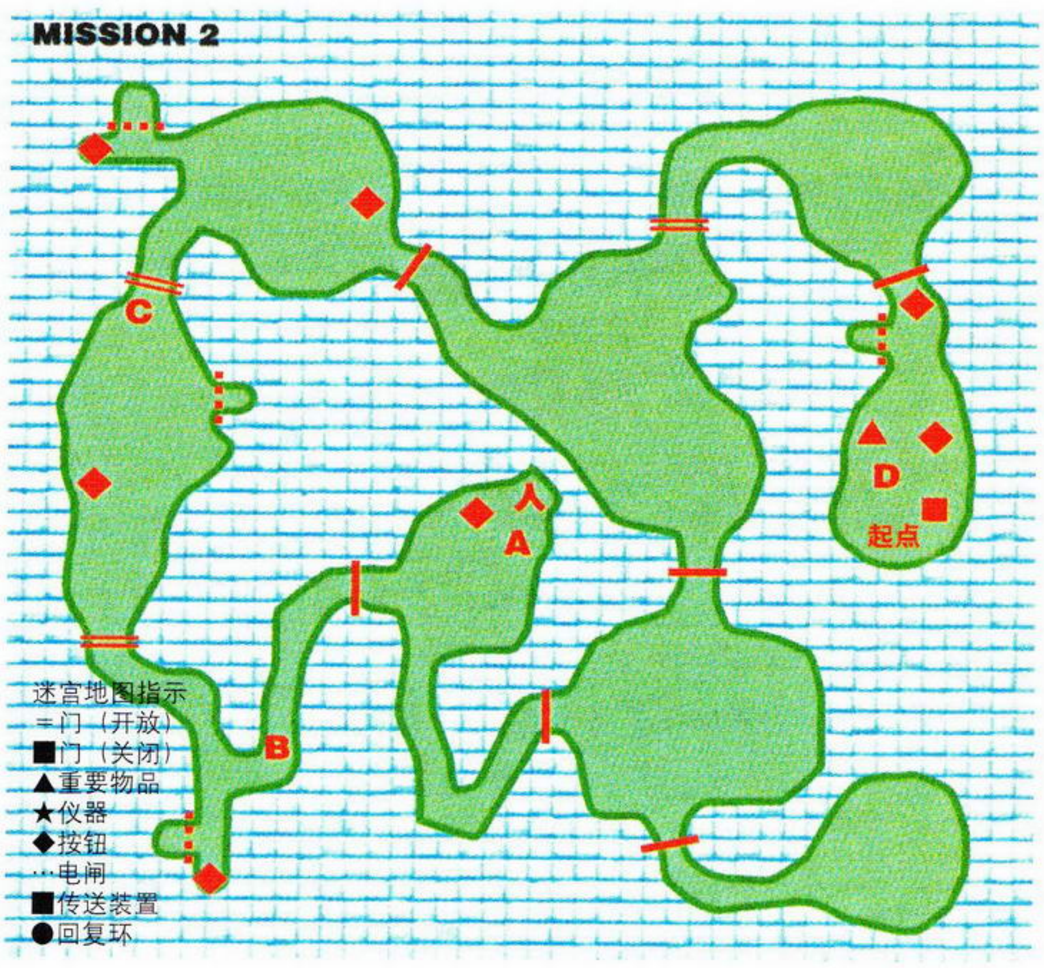
←很容易就找到了力顿，但要求主角为他寻找3个贵重的胶囊才肯一起离开。

←找到第一个胶囊。

←解除西南方的电闸后，找到第二个胶囊。

←第三个胶囊就出现在起点的位置。

←找齐胶囊后，再同力顿谈话，他就会自行离开。



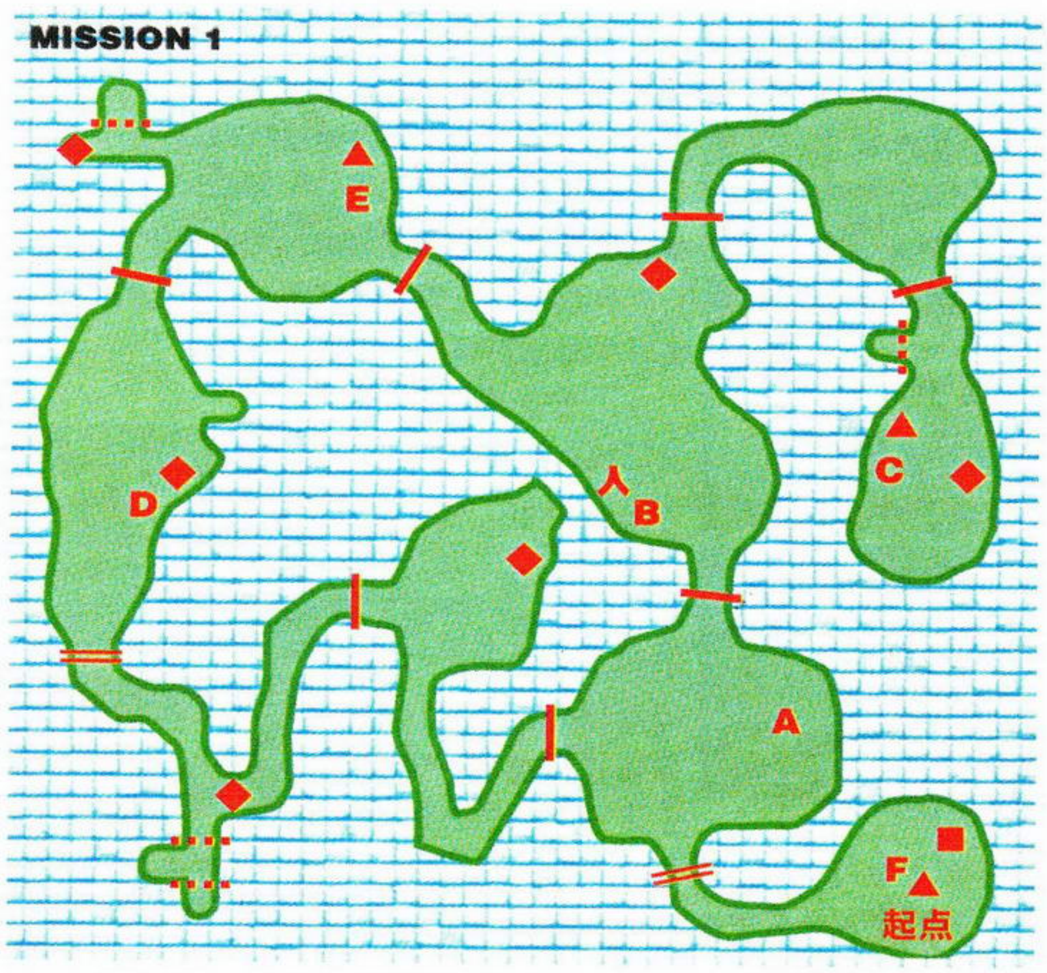
任务三：重要的金属制品（Magnitude of Metal／战いのいしずえ） 酬金500元

委托人名叫加仑（GARON），是一位商人，希望主角能到拉戈尔为他寻找丢失的货物。原来加仑之前曾经委托另外一名突击者去做这件事，可是到现在为止还渺无音讯。另外加仑告诉主角，如果还有其他问题可以向“猎人据点”外的巡逻员查询。于是主角根据加仑的指示，果然在“猎人据点”外遇到了一名胖巡逻员，他告之主角加仑那件丢失的货物就是MAG，并且还向主角讲解了有关MAG的事。

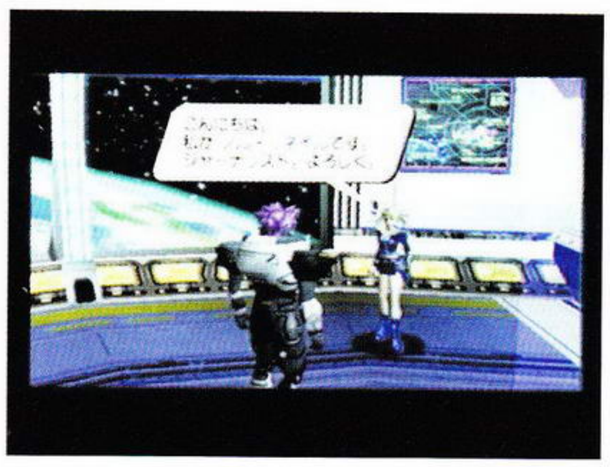
↓伊莲娜告之主角MAG是可以喂养的，当到达一定程度之后，MAG的形态就会产生变化，并且学会召唤攻击。

↓通过全部迷宫之后，回到起点的位置就可以找到MAG。

↑遇到曾经受委托的突击者伊莲娜，谈话后会跟主角一起行动。



任务四："先锋2号"新闻（Journalistic Pursuit／パイオニア2の新闻）酬金1200元



委托人名叫罗露尼娜（NOL RINALE），是一名旅行记者，在"先锋2号"从事联网新闻工作。她希望主角能带她到拉戈尔去，让她报道有关拉戈尔行星目前的真实情况。因为政府现在进行新闻管制，并且她并不擅长战斗，所以需要主角做她的保镖，带她前往目的地，就是拉戈尔的中央圆顶屋。

←在迷宫内罗露尼娜会不时地讲出自己的所见所闻。

↑在此处发现一部电脑，不过并没有相连的桥可以通过。

↑从这里就可以传送到"FOREST 2"。

↑这里有按钮可以开启本来没有相连的桥。

←电脑虽然正在运作，但是拒绝登录。此时主角已经完成了罗露尼娜的委托。

任务五：黄色伪装（The Fake in Yellow／黄色いフエイク）　酬金800元

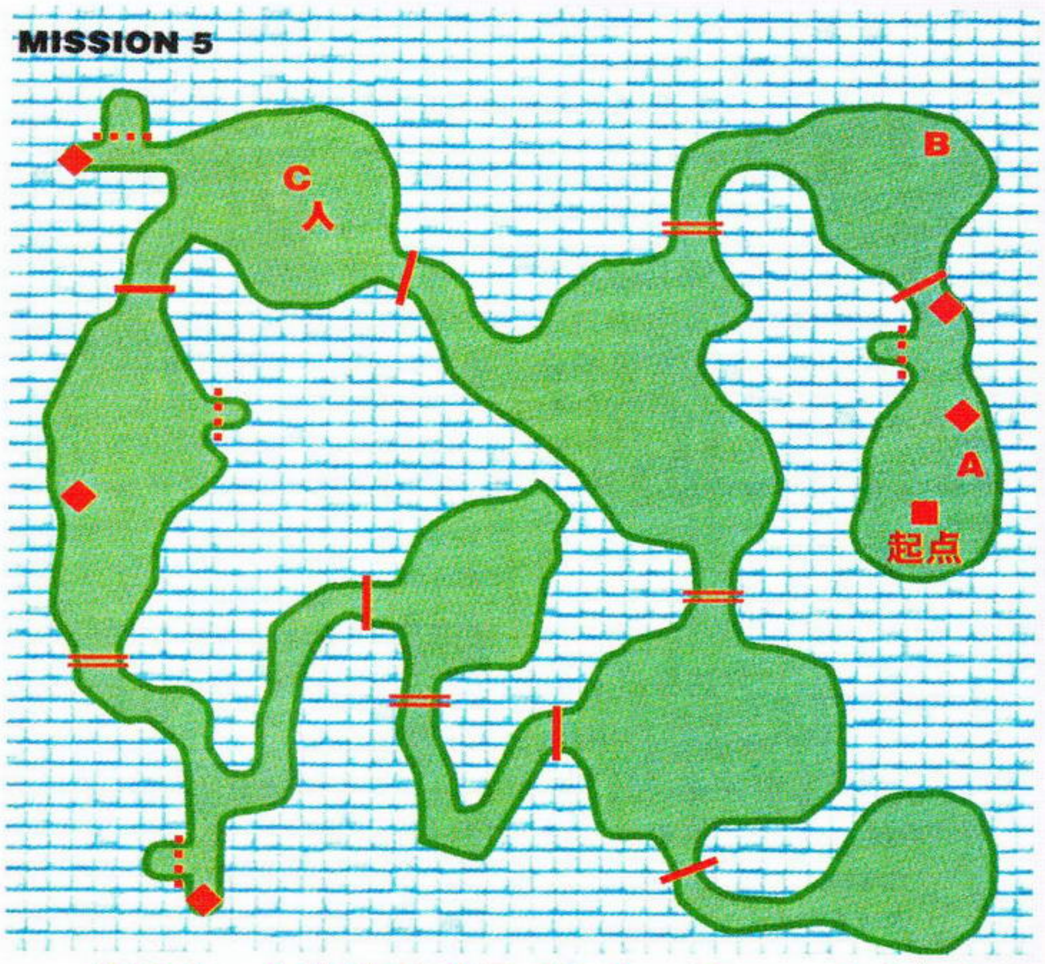
委托人是一位叫杰斯（GULS）的博士的助手。因为最近黑市有贩卖拉戈尔生物资料的活动，杰斯博士也因此沉迷下去，更为此决定亲身前往拉戈尔去考察那里的生态。最初这位助手认为博士是在开玩笑，可是到目前为止杰斯博士已经失踪了一整天，因此估计博士真的到了拉戈尔，所以委托主角找他回来。

↑发现一些RAPPY，但不会向主角攻击。

↑迷宫内所遇到的全是RAPPY。

↑在此处发现另一只不会攻击的RAPPY，谈话两次之后发现那是由博士伪装而成的，主角的任务也就到此结束。

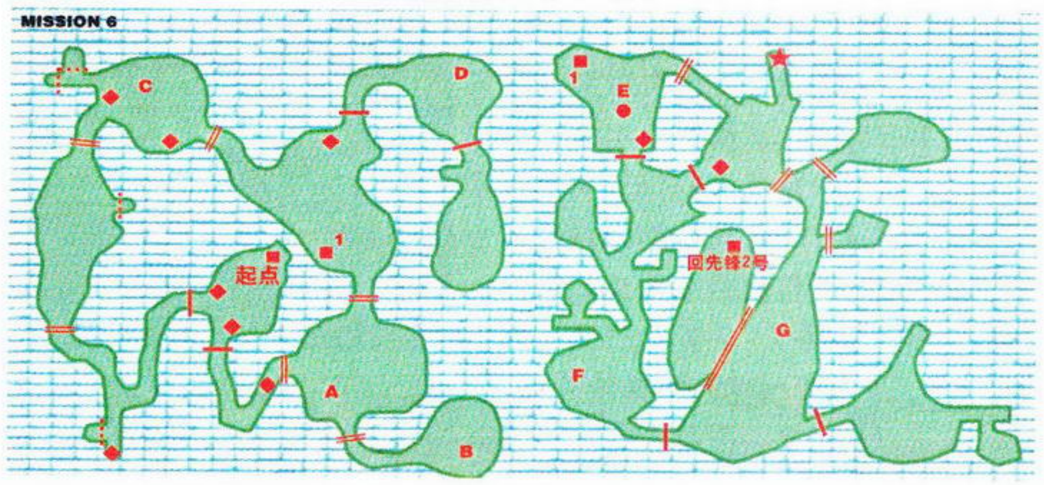
↑回到"先锋2号"就会见到博士回来。



任务六：大地的呼叫声（Native Research／大地の呼び声）酬金2500元

委托人名叫雅乐斯亚（ALICIA），她是实验室的助理。她告诉主角她需要收集5种在拉戈尔行星上NATIVE生物的资料，然后会给主角的武器加上收集资料装置，只要将某个小区域内的所有生物消灭就能

收集一种。但是要注意限时20分钟内集齐，因此主角不要只顾捡拾迷宫内的道具，应该以完成任务为基本目标。



任务七：恸哭的森林（Forest of Sorrow／恸哭の森）　酬金1500元

这次的委托人仍然是雅乐斯亚（ALICIA），她说以前请她的雇主不想公开任何详情。而现在的委托则是她个人的意愿，请主角能带她到拉戈尔。原来她花费毕生的时间去研究巨大哺乳类动物，希望能知道有关拉戈尔行星上相类似动物的生态，可是上次主角带回给她的资料却很怪异。如果那些资料属实，即代表有些变异将发生在那些动物身上，因此她有必要亲自证实一下，同时告戒主角有必要时便杀死那些变异动物。

A.雅乐斯亚说主角提供的资料是从中央圆顶屋取得的，因此请主角带她前往。

B.雅乐斯亚说利用那个传送器到圆顶屋去。

C.在此处发现幼小的HILDEBEAR，但是却被它逃掉了，而此时南面的门会自动打开。

D.从电脑中读取到有关HILDEBEAR的资料。

E.雅乐斯亚认为之前的资料正确无误，但是此处的生态受到非自然力量的改变，也使她觉得难以置信。

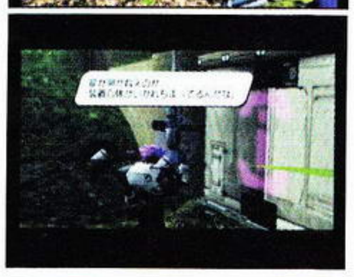
F.在这里要对付7只巨大的HILDEBEAR，请千万小心！

G.再次找到幼小的HILDEBEAR，雅乐斯亚问主角是否将它带回“先锋2号”，主角当然表示否决。雅乐斯亚也同意不能因为自己的想法而改变目前拉戈尔的自然生态。到此这个任务已经完成。

任务八：格兰史考尔（Gran Squall／グラン・スコール号）酬金1000元

委托人是一位旅游经纪人，“格兰史考尔”（GRAN SQUALL）则是一艘太空游艇的名字。在收到有关拉戈尔行星发生爆炸的消息前，该游艇便已经登陆，之后失去了与该游艇的联络，为此他决定展开一个庞大的搜索行动。有些猎人已经前往那里找寻生还者，因此他也希望主角能够找到任何有关船员的消息或物品，之后立即通知他。并且叮嘱主角不要和其他猎人交谈，因为他不想将这个消息传播开。

A.一路上会遇到其他猎人在进行搜索，不过他们都不会提供什么特别情报。



B.主角发现这扇门无法打开。

C.遇见一名叫伯尼（BERNIE）的突击者，他说委托人的话并不可靠，之后随队同行。

D.伯尼问主角是否觉得这个任务很怪异。他怀疑那艘游艇是失事坠落。

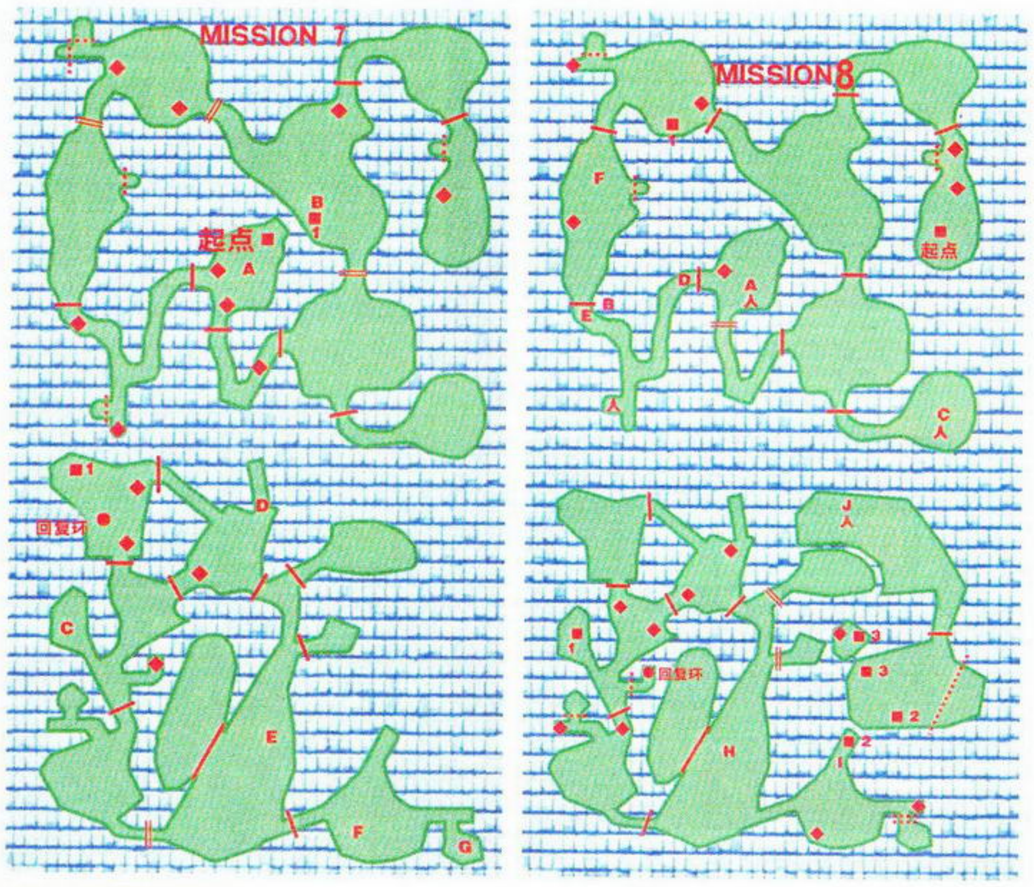
E.伯尼可以打开原先那扇无法打开的门。

F．伯尼告知主角“格兰史考尔”号并不是游艇，而是一艘秘密军事船。虽然他不知道掩饰真相的目的何在，但是他知道这里一定会有生还者，而伯尼的真正任务就是替委托人隐瞒事实的真相。

H.打倒这个区域内的敌人后，伯尼告诉主角他正在找寻一名小女孩，听说在她的体内殖入了一枚晶片，应该可以通过讯号感应到。

I.走到这里时，伯尼告诉主角他已经得到了那枚晶片传来的讯号。

J.终于找到了那个小女孩，虽然受了重伤，但是能够活下来就已经是奇迹了。伯尼向主角道谢后，就请主角回去向委托人汇报。

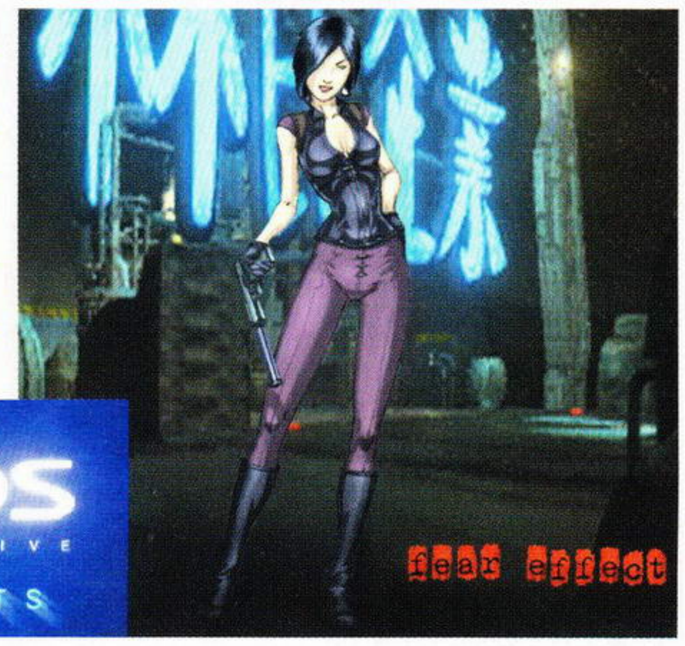


后记

到这里关于在“FOREST”内发生的委托任务就已经全部结束了，之后还有更加精彩的剧情等着大家，希望玩家能够从这款游戏中找到真正的乐趣。“ONLINE”模式虽然精彩，但是它也只是这款游戏的一个组成部分，一种新的RPG玩法。而“OFFLINE”模式似乎更强调故事性，深入其中，你就会了解一个与众不同的“PSO世界”。玩家如果有什么独门研究或实战心得，欢迎投稿！当然对本篇攻略有什么意见和要求，也请告知我们，D·S会更加努力！

文／SOUL

大家一定在上一期的《2000年游戏盘点》中注意到了这款冒险游戏（WHAT？没看到？这可是放在第一页的游戏）。其实这也是SOUL想向大家推荐的一款PS游戏，因此这一次还特地制作了这一篇攻略，大家快打开PS机开玩了。



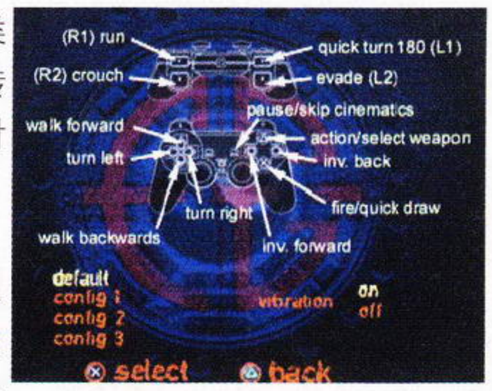
PS	EIDOS	AVG	1人玩
	2000年1月1日		1格
CD-ROM X 4	对应振动手柄		

开打之前SOUL有话要说

因为游戏的难度很高，所以常常会多次失败，而失败之后重新开始的读盘时间比较要命，说不定会有不少人因为它重新开始读盘的时间而不得不放弃了这款游戏，所以建议你还是好好看着本攻略玩，这样就可以避免不必要的失败、不必要的读盘时间。另外游戏的解谜方面，攻略中不会直接给出答案，而是提倡大家自行破解，也可以看一下逐步提示再好好想想，实在不行才到文章的最后看一下解谜方法。希望大家真正能享受这款游戏。

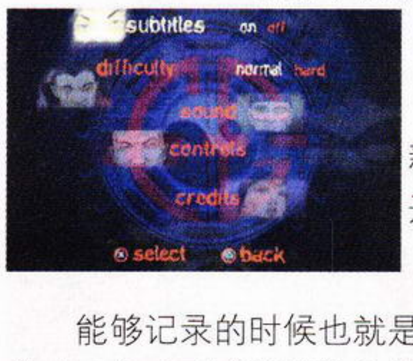
熟悉操作很重要

人物的移动操作是和《生化》类似的，而其它方面如跑动、开枪、转身等设定都不尽相同，要花一定的时间来熟悉操作。



操作说明

方向键“↑、↓”　前进和后退
方向键“←、→”　左转和右转
△　调查／使用道具、装备武器
□　选择武器
○　选择道具
X　射击
R1　跑（按住后再移动）
R2　下蹲（按住下蹲后移动就是“蹑手蹑脚”）
L1　快速180度转身
L2　翻滚（按住后再移动）
START　暂停／跳过动画



字幕

能看懂英语的玩家也别忘了，每次重新开机玩时都要在OPTION中把字幕选项打开（SUBTITLE：ON）。

游戏中的记录

能够记录的时候也就是角色要来到有电话铃响的地方，并且画面的右下角出现“SAVE”字样。这时按○键选出便携式电话（CELLULAR PHONE），按△键使用，就会出现记录选项。

游戏中的调查

游戏中所有能够调查的东西都是在你靠近目标物后才会在画面的右下方出现“USE”、“LOOK”等等字样，这时再按△键就是调查。

射击和装弹

虽然没有自动锁定键，但是你也只要大致对着敌人就能自动瞄准到（画面上方出现绿色标志），按X键可以连射攻击。注意，任何武器都可以连射，包括近身攻击用的刀、棍和拳头。要中途装弹可以按一下□键（会直接选到你现在所用的武器上），再按一下△键就可以装好弹，不至于到关键时刻才换弹。

一些经验

●游戏中按照剧情三位角色会轮番替用，每个角色都有一种近身攻击的武器，这种武器是可以用于暗杀的。

●每次来到一个新地方，要确认这块地方有没有敌人存在很重要。其实是有一种方法可以方便地确认该版面是否有敌人，那就是一旦画面的左上角有主角的心跳频率显示（也就是体力），并伴随着细微的心跳声，这就表示这块版面是有敌人存在的。

●本游戏中也有像《METAL GEAR SOLID》、《天诛》一样的暗杀成份，也就是使用R2键移动，悄悄地来到敌人的身后，再用刀子或棍子……一下就搞定，还省弹药。

●一有记录点就要记录，千万不要怕麻烦，否则会死得很惨。因为游戏的难度较大，随时都有GAME OVER的可能，随时记录可以避免前功尽弃。

●游戏中的翻滚很重要，可以轻松地躲避敌人的射击。

●要想打出完美结局，就要在高难度模式下完成游戏（DIFFECULTY：HARD）。在打到游戏的最后才将难度改为HARD是不起作用的。HARD难度设定只在选择“NEW GAME”时才起作用。但是HARD级还真是难得变态……

DISK ONE

故事概述

Mr. Lam是一个大型企业的老板，他的女儿Wee Ming Lam被绑架了，为此，我们的主角HANA和GLAS受雇去找回Wee Ming Lam。他们到达了林氏企业大厦，在这里HANA的一个名叫JIN的朋友自称有关于Wee Ming Lam下落的情报。

攻略开始

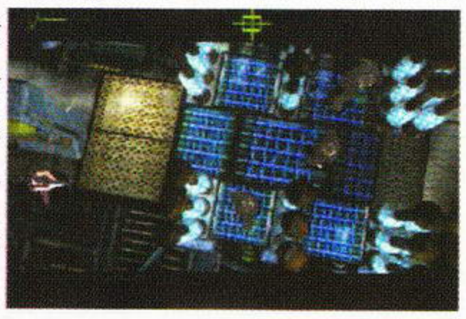
在直升飞机下降了以后，HANA开动开关才能让悬浮飞机停放平台升起。之后进入大厦，进入之后，左上角的心跳频率出现——有敌人，先装备好刀子（KNIFE），往前走发现敌人后要按R2键慢慢往前走，走到敌人的身后，按X键把敌人结果了。注意，是否能够一下干掉敌人的标识就是画面的正上方是否有出现红色的瞄准标志，靠近敌人的身后只要一出现红色的瞄准标志就按X键，敌人就会被一击毙命，同时还不会惊动其它的敌人！（除了红色的瞄准标志外，还会有绿色的瞄准标志，一般是表示通常的枪械武器已经瞄准了敌人）击倒敌人后别忘了要捡起弹药（走近弹药，当画面正下方出现弹药名称时就可以按△键捡起。）

往前走可以看到小梯子，梯子左边的门是可以调查的。调查过之后就要装备枪(.90 PISTOL)，画面上方出现绿色瞄准标志的时候射击，之后再调查门，进入后除了要打开一个开关外，还要找到道具“FUSE”。接下来爬上梯子，在上面转动一个转盘开关，原来在下面看守的守卫就会被水蒸气烫到。

捡起守卫留下的“GATE KEY”。再往前走是一扇铁门，使用刚得到的“GATE KEY”就可以打开门，注意，过了门后马上就要换上暗杀武器——KNIFE，慢慢往前走，画面一切换，你就会看到两个守卫，暗杀掉之后，其中一个守卫会留下“RED KEYCARD”。

用这张卡来打开前面的电子门。进门后，立刻往前走（潜行）。把屋里的守卫也干掉，也可以拔出手枪直接打，因为屋里只有一个守卫，不用担心会惊动什么人。之后在办公桌前记录一下。

这时才发现这房间是监视房，因为这里有监视器，调查一下监视器，可以发现JIN已经被人捉住了。之后出门，这里又有两个守卫，最好是用枪解决问题，可以得到机枪(MACH. PISTOL)。往前走，在半路上会看见一个电梯，不过目前这个电梯还不能发挥作用。再往前走，会发现有三个守卫的地方（其实是五个，还有两个躲在里面），这时先装上刚刚得到的机枪，站在原地直接打（会自动瞄准到下一个人）就可以搞定。往前走到楼梯口，这里有记录点，还可以得到“LOCKER KEY”（得到后体力自动全回复）。



走下楼梯后有两个守卫，用普通手枪就可以击倒他们，往前走可以看见一个电闸，在这里使用“FUSE”。尽头处还有一个守卫，不要疏忽了。接上“FUSE”后，上一段中提到过的电梯就可以使用了。往回走，注意敌人又重新布置了，别走得太快。回到刚才经过的有五个人看守的地方，这里要观察好地上电通过的规律再走（先往前第一块，再到上面一块中转，然后到正中央一块，最后再一冲到底），走得不小心就会“壮观”（动画播放形式）地死去。之后回到电梯处，不过先别急着乘电梯，再往回走，回到监视房（还是用RED KEYCARD开门），还记不记得房里还有一个标着“67”的柜子可以调查，但却无法打开？好了，现在就是要用已经得到的“LOCKER KEY”来打开这个柜子。得到的是另一把“PISTOL”和一张“BLUE KEYCARD”。再次回到电梯处，乘电梯向下。

走出电梯后先到电扇旁拿“WIRE CUTTER”，往前，中途有一道门没法开。尽头处的门前有记录点，门是用“BLUE KEYCARD”打开，但是最好在进门之前把双枪装上。进门后，发现JIN已经被人装上了定时炸弹，之后开打，因为有了双枪，所以可以轻松搞定敌人。但是要注意打完前面的两个敌人后，打剩下的一个敌人时，如果是双枪的话，千万不能多开枪（一个敌人只要开两次枪就可以搞定），否则子弹就会射中JIN身上的炸弹……将三个敌人击倒后，JIN和HANA就先开始为了情报而讨价还价了，从中得知原赏金竟然高达9000万！在JIN将自己的酬劳从总额的15%减到10%后，才开始进入“拆弹”谜题，到JIN身上使用“WIRE CUTTER”，开始拆弹。

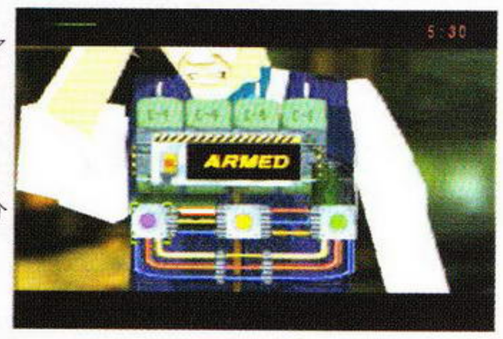
“拆弹”的逐步提示：

●大家注意到门外闪着的灯了吗？那好像意味着什么？

●每一处都要剪去两条线。

●注意看炸弹上的三个色块，分别是“紫、橙、红”。

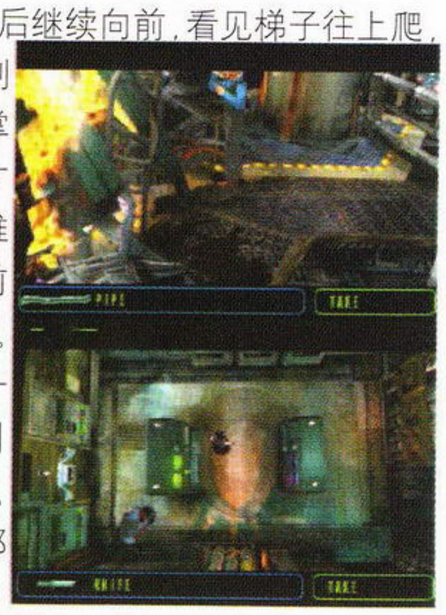
解谜方法：见本文的最后。



终于拆除了炸弹，从JIN那里得知有关WEE MING的资料是存放在一张磁盘里的，但是JIN又马上被敌人头目射中，敌人头目狂笑着坐上了电梯。电梯用不了，回到路上那个开不了的门前，使用用刚才拆下来的炸弹“EXPOLSIVE”，不过不要以为安上炸弹就没事了，要自己操作HANA赶快扭身跑开，否则又要GAME OVER。穿过被炸开的门后，发现这里原来就是离楼梯口不远的地方。上去再次记录，继续往回走，路上有两三个守卫。再次回到监视室的门前，不过不是要回监视室，而是监视室旁边的一个楼梯口开通了。从这个梯子下去，往前走，可以看到“林氏企业”的大霓虹灯，再往前就是BOSS战了。打BOSS战，必须找好一个角度，对着BOSS打几枪后，马上翻滚开来。如此反复……

击倒BOSS后得到“SIGN KEY”，到左边使用，然后再将机关上的几个文字调成“林氏企业”（对我们来说简直是弱智谜题）。之后就可以得到JIN提到过的关于WEE MING资料的磁碟，不料背后竟然又冒出一支枪来……

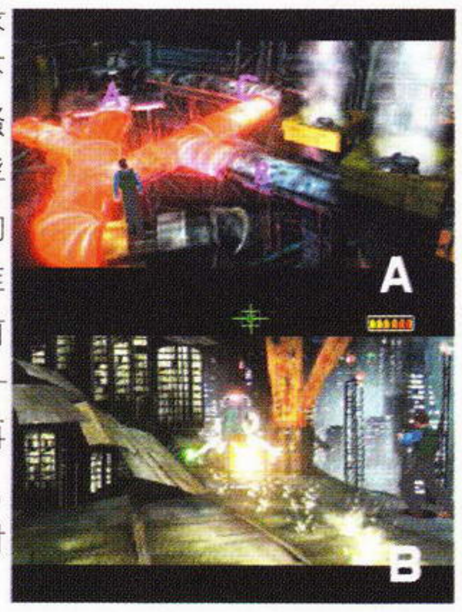
画面一转，已经在外面等得不耐烦的GLAS，决定自己进去看看（有记录点，快记录，否则……）。可是刚刚打开升降机的开关，空中就飞来一架悬浮飞机，天哪，悬浮飞机竟然向GLAS大肆进攻了，可以自由行动后要立刻奔往刚刚才出现的梯子，慢一点就GAME OVER（庆幸刚才听我的劝告吧，什么？你刚才没有记录？死吧！）爬上梯子以后要马上装备好武器，前面就有守卫。干掉守卫后继续向前，看见梯子往上爬，注意了，只是叫你往上爬，千万不要爬到顶了，不然又要遭到悬浮飞机的暗算，掌握好时间就冲过去，悬浮飞机炸掉了刚才的平台之后就可以再记录了。转身从火堆中捡起“PIPE”，往前走，在液化气大罐前使用“PIPE”，这时大罐就会泄露出气来。好，现在拔出手枪，再离液化气大罐远一点，太远了那个瞄准的标志就没有了，引爆了罐子后要尽量往后退，以免被炸到。再调查一下炸开的缺口，不料整个地方都塌了……



正下方，HANA正好乘机发难，自由行动以后就要到中央处捡起小刀，再用小刀干掉守卫，得到重武器“ASSAULT RIFLE”，往回走，途中有两个守卫，干掉之后正要爬上梯子，MR.LAM出场，HANA又被抓住了。

又回到GLAS画面，GLAS从高处摔下来后，醒来就要开始过这里的“红烧管”阵了，如图A先到达最上方的A处，启动最里面的开关，这时管烧起来的顺序就发生了改变。之后再计算好空档到达B处作中转用，最后再一口气冲到目的地C处。往前走可以看见分叉，应该先

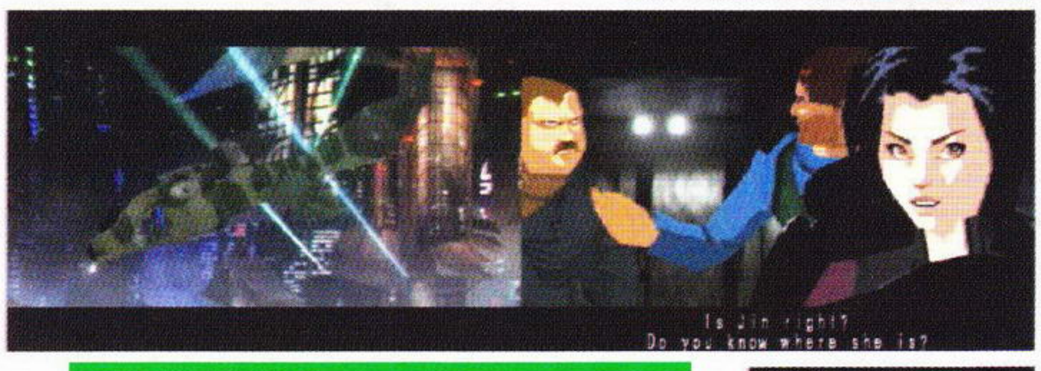
到较短的那条管上，这里有一个记录点。再往前就是BOSS战了，记录一下再前进。装备好枪后前进，刚才一直骚扰GLAS的悬浮飞机出现了，对付悬浮飞机不是硬打，而是巧取。先到右边的角落，等悬浮飞机靠近时就会出现瞄准的标志，这时马上开枪，GLAS就会将前面的旗打落，旗飞进悬浮飞机的内部——悬浮飞机的HP立马少了一半，随后再到另一边的角落以同样的方法击落旗，旗又飞进飞机内，驾驶员顿时失去了对飞机的控制，机毁人亡。



GLAS便从被击破的窗口进入，进入后发现这里就是原来HANA拆定时炸弹的地方。打开门出去，(出门后就有记录点)前面有两个守卫，将他们暗杀。之后来到被HANA炸开的那道门前，这时应该先到这道门的左边那条路上干掉两个守卫，可以得到重机枪"ASSAULT RIFLE"。然后进入那道门，这间屋里有一伙的敌人，不过你只要拿到刚才的重机枪，对付这些敌人应该不是问题。上了楼梯口，又有两个守卫。继续往前走，路上还会有一些敌人，注意重机枪的射速快，要节约子弹，也要及时装弹。

从HANA被抓的那个梯子下去，这时MR.LAM正在询问HANA那张关于WEE MING磁盘的密码，当然HANA也不知道。正在MR.LAM命令手下把HANA干掉的时候，GLAS及时出手把这些人都击倒了，之后就有一架大型的悬浮飞机出现，好好利用翻滚，地上的两个弹药也要捡起来，这样很快就能把飞机击毁。之后HANA会跳进飞机，这时千万别疏忽，因为很快会就要求GLAS向前跑，别犹豫了，是按住R1键，跑吧。到了尽头，及时按△键调查，GLAS就会成功地跳进飞机。

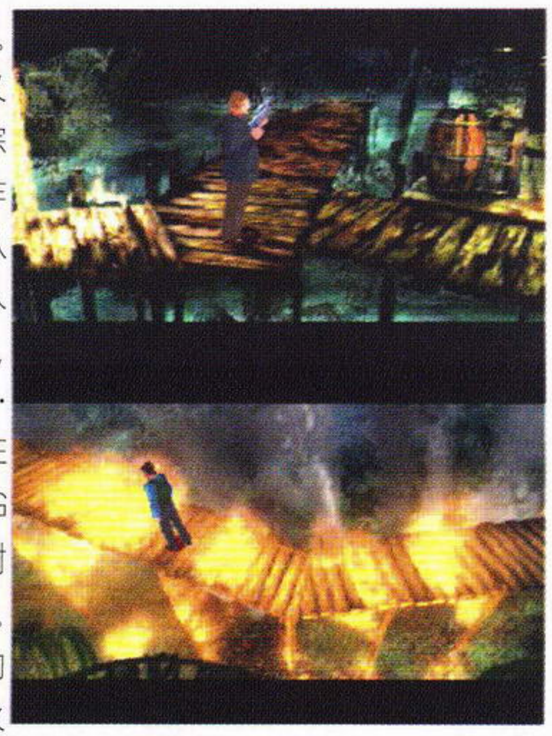
HANA、GLAS和DEKE会合，他们成功地利用解码针解除了磁盘的密码。磁盘里果然是一些有关WEE MING的资料，WEE MING似乎是MR.LAM的一个神秘计划的关键，而WEE MING很可能会找一个叫CHEN夫人的人，这个人竟是HANA认识的，CHEN夫人就住在一个叫SHAN XI镇的地方。最后他们决定自己去找回WEE MING，并以此要求更高的酬金。这时一辆车冲上来，把HANA的车逼进了已经断开了的桥，车子落入了水中……

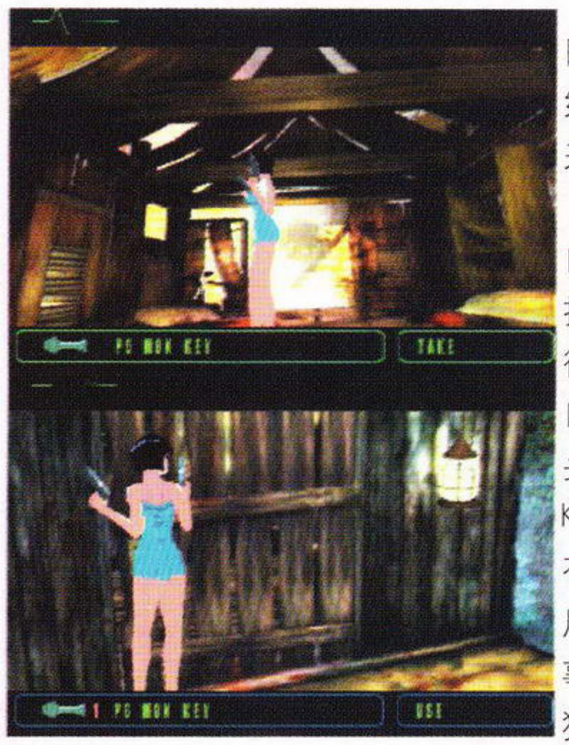


DISK TWO

HANA等人乘船向目的地出发，在一个小渔村停靠时，DEKE忽然看见村子里有WEE MING的影子出现。于是GLAS和DEKE二人决定前去调查，让HANA看船。不料，他们两个刚走，就有几个丧尸出现在HANA面前。

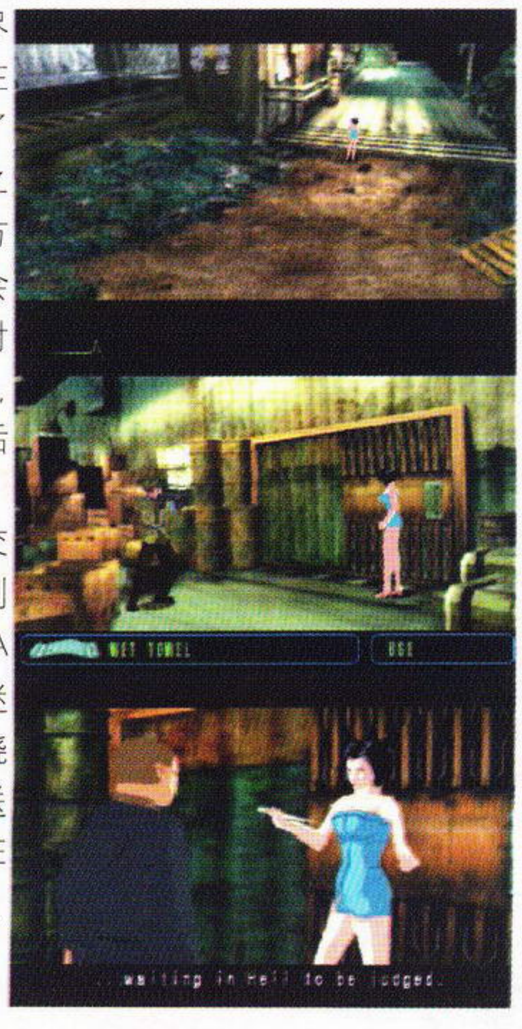
将两个丧尸消灭以后，往前走就可以得到一把手枪，紧接着又来了两个丧尸。在HANA躲进一个小屋后，镜头又一转，是GLAS和DEKE正在追踪WEE MING的影子，现在改为操作DEKE了。DEKE往前走了一段，从三叉口的右边一条路过去，进入一间屋子后，就会遇上三个丧尸，用DEKE的双枪轻松干掉他们……镜头又切换到几乎要追上WEE MING的GLAS，正追着，WEE MING突然又消失了，而旁边的一棵树更是无端地倒了下来（记录点）。往前走，就要过一段火焰弥漫的木桥，这也同样要求先观察好火的规律，再往前走。接下来就是第二段"火桥"，这一次情况更加复杂，冲过去之后GLAS看到了一辆军车。





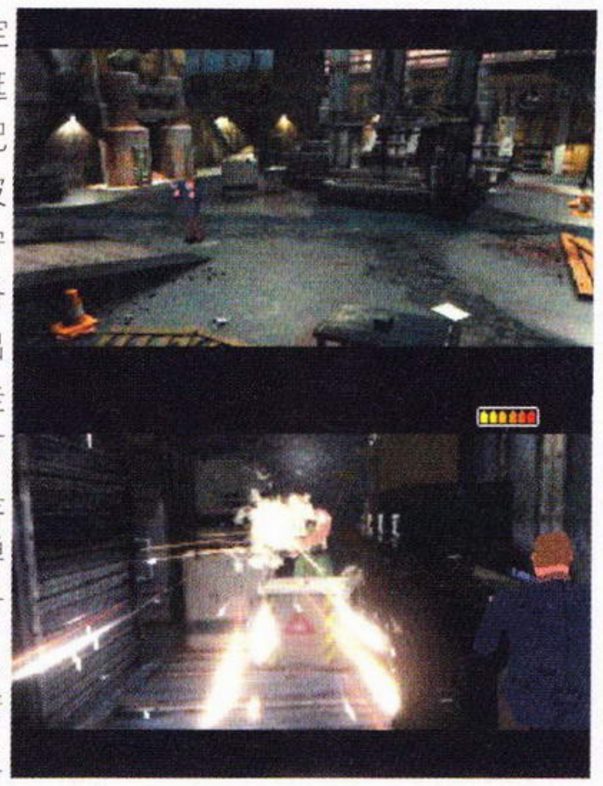
镜头终于切回HANA，HANA回到自己的船前一看，天，船已经被丧尸所占领了，而身后又传来了丧尸的呻吟，还是快跑吧(跑不了时就得开打了)。从三叉口的右边一条分路走到最尽头，打死里面的两只丧尸后，就可以得到"PO MON KEY"。回到三叉口，从三叉口左边一条路走，尽头处是一间木房，用"PO MON KEY"打开。进门后有记录点，还有一个老太婆，询问老太婆之后，才知道这个小村庄所发生的事情：原来，昨天有一个男孩单独去钓鱼，但却不慎摔断了脚，幸好有一个陌生女子救了他，使他不至于过度失血而死。当女子把男孩带回到村庄时，她身上也满是男孩的血。大家都非常感激，都围过来看她，也就在这时，这些不可思议的事情就发生了。老人还想向每周都来这里收购军粮的军队列车求救，但是那些士兵们们却因为害怕恶魔，向任何靠近他们的人开枪。

知道了大致的情况后，HANA向屋外走去。暗杀掉两个士兵后继续往前，之后往上方走。这里共是三个守卫，暗杀掉两个后，只剩下一个就好对付了。再往前走到尽头，从尽头的一个缝隙进去，正在查看的时候，一个士兵发现了HANA，HANA只好放下枪，转身之后千万不要乱动，也就是不要动方向键，(只要稍微动一下，士兵就会不断开枪，直至你死去……)这时要选择道具"WET TOWEL"使用，HANA就会……士兵一时傻眼，身后冒出DEKE，将士兵一下搞定。



DEKE和HANA碰头后，互相交换了各自得到的情报，他们还谈到了中国的迷信之一，即纸人，HANA知道这些纸人或纸制成的东西在迷信中是用来烧的，迷信的人认为烧了以后就会把这些东西作为礼物送给在阴间的人。最后HANA和DEKE决定分头行动，并在火车头碰面，HANA也换上了士兵的服装。

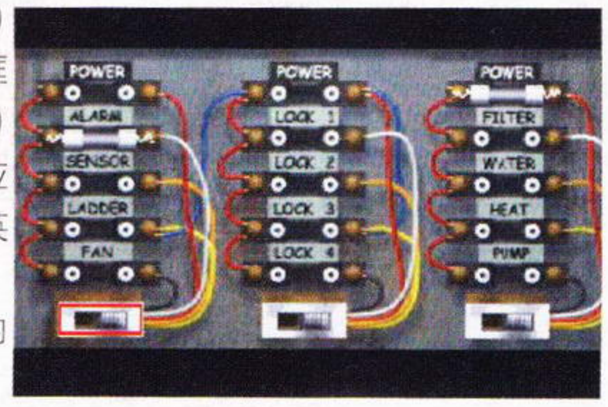
现在控制的是DEKE。搞定前面的两个守卫后，先到处逛一下，捡一些弹药，再找到记录点记录一下，最后再从斜坡处上去。上去之后不断地有守卫出现，有重机枪的话，装备上再打。往左边惟一的一条出路走去，这里有三个守卫。走到尽头处，右边有一间小屋可以进入。结果一进去才发现是一个陷阱，这里是一个军火弹药库，一个家伙扛着机枪对付你。右边是敌人机枪的死角，先躲在右边的死角里，别急着打，调整出一个好的角度，之后只要按住翻滚键（L2），再按一下“左”滚出来打一阵子，之后再按一下“右”又可以马上滚回死角，多试几次，确信每一次都能滚回死角之后就可以开打了，滚回死角的时候别忘了装弹。也要注意掌握时机，要在敌人刚出来的一小段时间里（可以先滚到画面的中间等）打，之后估计他要开枪的时候再立即滚回死角，还要千万注意，在敌人不在的时间不要乱开枪，否则不长眼的子弹就会打在爆炸箱上……轰——大家就一起上了西天。



击倒机枪大汉后就可以得到武器“MK V ASSAULT”，走出军火库后，敌人又重新布置了。把外面的三个人扫清后就可以得到“LADDER ACCESS CARD”，拿到这张卡就可以到这条路尽头左边的电源控制器上使用，这样就可以开始对电源控制器进行控制了。

“电源控制台”谜题逐步提示

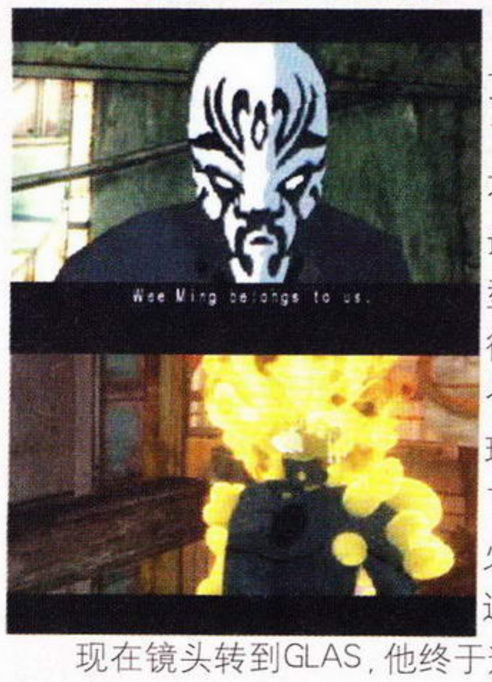
●要先将电源（POWER）断开才能操作导电棒。（让红框指向最下面的开关再按X键）注意：各个导电棒插口所对应的功能是导电插口上面的英文，而不是下面的英文。



●你的目标是让旁边的梯子（LADDER）伸下来。

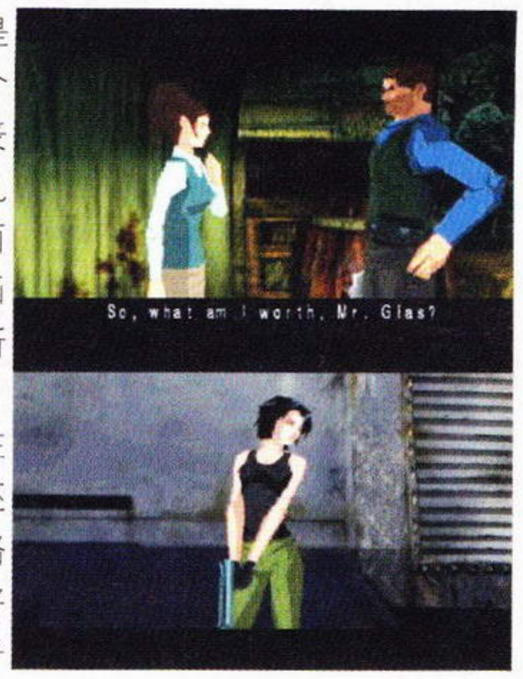
●梯子已被锁住（LOCK），也就是你要先解开锁再把梯子放下来。

解谜方法：见本文最后。

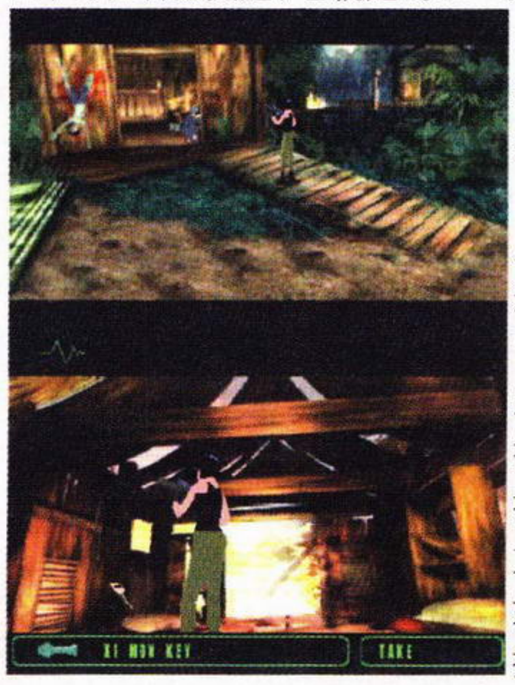


梯子终于放下来了，往上爬到顶，之后只要再走一步就可以记录了，快记录！这里很危险，因为这里不但很容易摔下去毙命（移动的时候最好按住R2键），还会出现凶猛的新型敌人，所以要先装备好强力武器再往前走，之后干掉三个怪物，搜索这个地方，不料先后又有两批怪物出现。这时DEKE就要活用快速转身键L1了。打完了所有的怪物之后怪物化成火烧了起来，DEKE惊讶人体怎么可能这么快就烧起来……

现在镜头转到GLAS，他终于追到了WEE MING。WEE MING问GLAS为什么要追踪她，GLAS当然告诉她是为了那9000万，但WEE MING表示他父亲从小就对她隐瞒一切，她现在就是要去找CHEN夫人，希望能改变自己的命运。突然，WEE MING改变话题，说自己无意让这一切的意外发生，也不知道血就是这一切的催化剂，自己只是想帮个忙……原来，GLAS身后又有一伙丧尸出现了。迅速掏枪打死身边的几个丧尸后，进入身后的屋子将里面的三个丧尸干掉，这时一小段动画后就轮到HANA出场，这次是换上新服装的HANA。



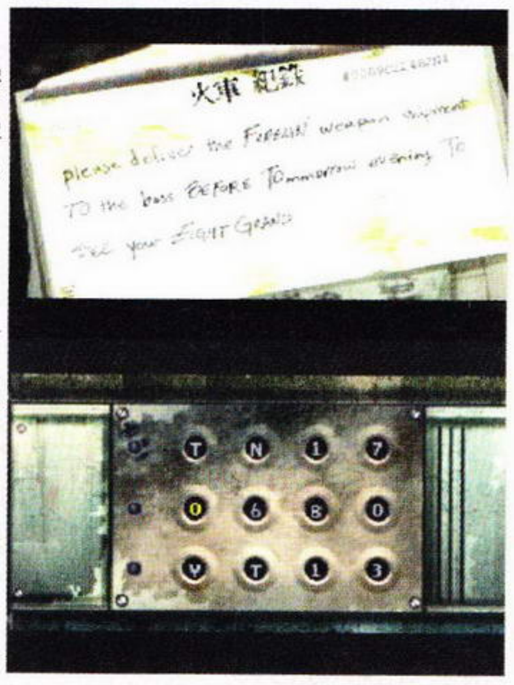
一开始就是在列车头旁边，在这里体力自动全回复，而且这里还有一个记录点。往列车的右边走，路上有两个士兵，但是只有小刀，只好一拼，如果被发现了也可以用刀子拼，硬拼时可以按R2键下蹲着再按X键打，这样打会减少受伤程度，成功地干掉这两个人的话就可以得到重机枪（实在拼不过就跑吧）。再往前走就是回到之前经过的那间小屋。继续往回走，一直回到原来的三叉口，再往右分支走，也就是到上一次曾经得到过的一把“PO MON KEY”的小房间，这一次里面有了两个曾经袭击过DEKE的怪物。干掉后，要把房里躺在地上的丧尸也消灭掉（只要一靠近它，它就会站起来），丧尸会留下一把“XI MON KEY”。有了这把钥匙，你就可以回去列车那儿了。一直走到列车那条路的尽头，这里有两道门，都是用“XI MON KEY”打开的。其中右边一道门只是用来打几个敌人，也没有什么好东西。上方那个屋子里有一伙的怪物，要做好准备，进去铲除掉所有的怪物后，捡起那个士兵留下的“TRAIN KEY”。



有了“TRAIN KEY”就可以进入列车了，往回走，一直回到列车头——就是有记录点的那一段，对准列车头的门使用钥匙，就可以进入列车头，这里就要解开列车头的“密码”谜题了。

“列车头密码”逐步提示

●从输入密码处可以得知，密码共是12位的，可以输入的是数字“0、1、2、3、4、5、6、7、8、9”和字母“A、B、C、I、L、N、T、Y、Z”。



●再试着自己原文照抄一下右边的那个便条，记住一定要按照原文。

●最后一个单词要说一下，“GRAND”在美国俚语里指的是一千元（钞票），单复数相同。

●这段英文全文是“please deliver the FOREGN weapon shipment TO the boss BEFORE TOmmorrow evening TO SEE your EIGHT GRAND”。无疑，其中的大写的字母非常显眼，这肯定就是解谜的关键。

●试着读一下（发出声音）这些单词，你发现了什么？

解谜方法：见本文最后。

输入正确的密码后，列车头就启动了，这时DEKE及时赶了过来，现在由HANA负责控制火车，由DEKE负责对付火车上的敌人，（注意：火车上走得不小心也是会掉下去的……）击毙车顶上的两个守卫后

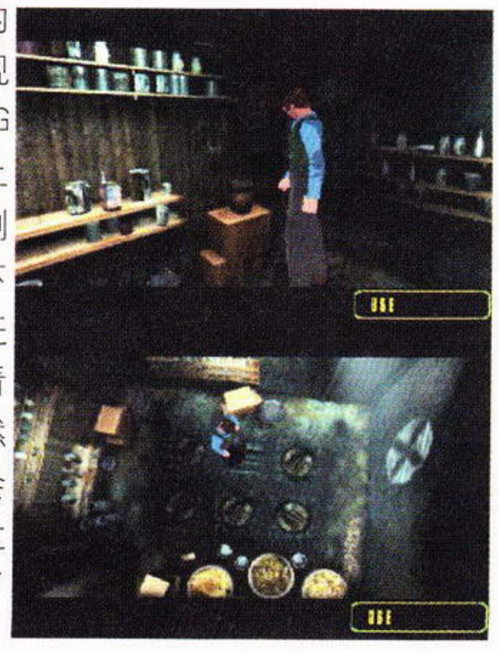
就出现剧情了，GLAS跑出来告诉HANA前面的桥已经断了，而车顶上的DEKE则不要犹豫，在镜头切换到他以后就要开始向前冲刺，否则也是一样GAME OVER。列车飞进了水里，三人再次碰头，之后又马上开始分头行动。

这一次先以GLAS开始。GLAS先沿着掉在水中的列车往前走，到达对岸后就可以沿着铁轨走，之后发现一辆军用卡车，向卡车靠近，就有一大堆的士兵出场，尽情地用重机枪扫射吧。之后可以得到“TRUCK KEY”，这自然就是旁边那辆卡车的车门钥匙了。刚一坐上卡车，突然发现WEE MING早就坐在副驾驶座上，“我不会开车。”原来如此，WEE MING决定要和GLAS等人做一笔交易，她要求GLAS等人带她到SHAN XI镇，她希望CHEN夫人能为她解答一个问题，等她见过了CHEN夫人之后就会乖乖地跟他们回去。

DISK THREE

双方的交易达成，卡车载着众人来到了SHAN XI镇，GLAS和WEE MING进入CHEN夫人的饭店，HANA和DEKE暂时留在外面作为后备力量。饭店内，WEE MING终于见到了CHEN夫人，不料原来的LAM先生已经早就在这里等着WEE MING，可怜的GLAS还被抓走，扔进了一间小房间里。

小牢房内，GLAS开始为逃出这个鬼地方想办法。先到房间里四处搜索一番，发现了“COOKING OIL”，里面还有一个罐子。调查这个罐子，GLAS就会抓起这个罐子往地上一砸。罐子破碎的声音让外面的守卫听到了，傻乎乎的他准备开门进来查看，GLAS应该在守卫进门以前，走到房间的中央惟一没有下水盖子的那块地方上（要走到屏幕右下方出现黄色的“USE”字样时），使用“COOKING OIL”，这时GLAS就会把油倒在地板上（如果没有在这块地方使用，GLAS倒出的油会直接从下水盖子的缝隙流下去——等于白倒！），倒好油后就赶快躲好。这样在守卫进来以后就会看不到人，再晃晃悠悠地走进来，当然了，走到那块油上面的时候守卫就会摔倒（咦，就这样被解决了？只不过是摔了一下而已^-^），GLAS上前拿了他的枪就可以出门了。



出门后，暗杀掉前面的一个守卫，从门口探视出去，发现WEE MING被LAM和CHEN等人强制带走了，同时LAM的手下驱逐饭店里的客人。外面的HANA和DEKE当然看到了饭店里的客人被赶出来的情景，知道GLAS出问题了。于是两人当即决定分头潜入CHEN的饭店去探个究竟。

现在镜头先是对准DEKE，DEKE翻过墙后，面前是一块全部由玻璃组成的地面。要通过这块地方，就要观察至少三次探照灯照过玻璃地面的情况，因为这三次每一次都显示出不同的玻璃碎片的分布情况。最后你就应该选择一条路线了。具体的路线，可以看一下图。当然了，在通过的时候，你一定要按住R2键再走动，不然不马上摔死才怪，安全到达对面后（这么胖也能安全到达对面？）马上就会有一个记录点让你记录一下。

解谜

TO BE CONTINUE

DISK ONE

“拆弹”方法

按照“红＋蓝＝紫”、“红＋黄＝橙”和“黄＋蓝＝绿”的配色规则。第一处是紫色圆块旁边剪掉红色和蓝色线，第二处橙色块旁剪掉红色和黄色线，第三处绿色块旁剪去蓝色和黄色线。炸弹就可以安全拆除了。

DISK TWO

“电源控制台”解决方案

先将三个地方的电切断，随后将两根导线棒分别放在中间一列的“POWER”和“LOCK 3”下面（因为LOCK 3和左边一列的LADDER是同一位置），再按最下面的开关打开电源，这样就能解开挡住梯子的锁了。之后再将两根导电棒分别放在第一列的“POWER”和“LADDER”下面，接通电源，梯子终于伸下来了，CLIMB吧。

“火车头密码”的答案

仔细看提示便条，将所有大写的单词提出来就是：“FOREGN TO BEFORE TO TO SEE EIGHT GRAND”，其中“FOR”的发音和“4”相同；“FOREGN”中去掉“FOR”后再去掉“E”和“G”就得到了“N”；“TO”的发音和“2”相同；“BE”的发音和“B”相同；“SEE”的发音和“C”相同；最后的“EIGHT GRAND”就是“8000”。最终得到的密码就是：“4N2B，422C，8000”。

密技

本刊已经在2000年8月号上已经登出过本游戏的秘技，为了大家打机方便，这里再次登出相关秘技：

以下的秘技都是要从主菜单中进入“OPTION”，再选择最后一项的“CREDITS”，在屏幕显示制作人员表时输入以下的指令，只要输入成功，就会听到一声枪响。

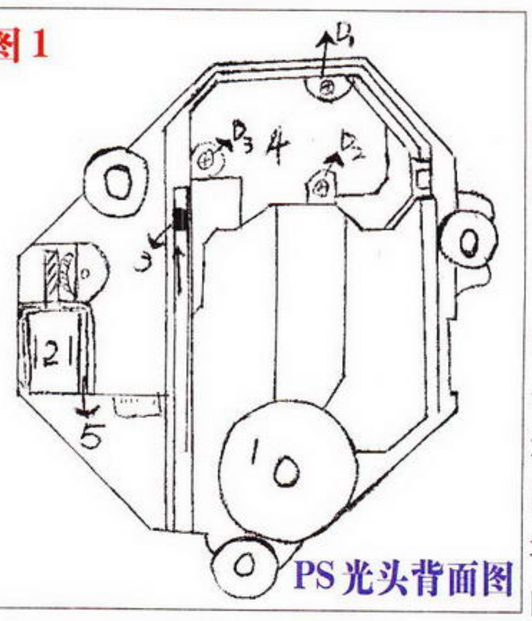
无限体力：	L1、△、↑、↓、○、○、△、□、→、□
无限弹药：	L1、△、↑、↓、○、○、△、□、←、△
谜题即解：	L1、△、↑、↓、○、○、↓、↓、↓、↑
一枪毙命：	L1、△、↑、↓、○、○、△、□、↓、R1
超难模式：	↓、↓、↓、△、↓、↓、↓、□、←、→

《FEAR EFFECT2》！！

好的作品自然要再接再厉，续集《FEAR EFFECT2》已经大致完成，将于2001年2月20日发售美版，《FEAR EFFECT2》的素质基本上和第一代相同，但又是一个全新的冒险，各类人物也都改头换面。

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 (0755)2286364 2223012

图1



PS光头背面图

已经卸下来的零件放好。

2.用小拇指轻轻拨动螺旋轴，使光头向外侧移动到最边缘处，直到无法移动为止。

3.看准图2中的E，这是一个塑料的光头固定卡。要想把光学部件取下来，就必须将光头的“固定卡”拿下来，所以这里是一个关键部位。接着看图1中的3，那里有一个黑色方块，表示的是“固定卡”下面的解扣。用准备好的螺丝刀按图上的那个方向（向光头外侧）按下去，就可以取下这个“固定卡”，接着取出光学部件，再把机械部件放在一边。

4.拆开光学部件。在光头的背面，见图1处有三个螺丝D1、D2、D3。用合适的螺丝刀拧下来，把它们放好，此时图2中的A部分就可以掀起来了。但是这里大家要注意观察，图2的C处的连线与A部分是连在一起的，所以一定要把它们分开。如果你不小心将他弄断的话，那么光头也就彻底GAME OVER了。

5.掀起A部分，里面有一个五边形的反光镜片。如果上面灰尘较多的话，可以用棉签沾纯净水,在挤干后轻轻擦拭干净。到此为止光头的分解工作就算完成了。

第二步 加高光头

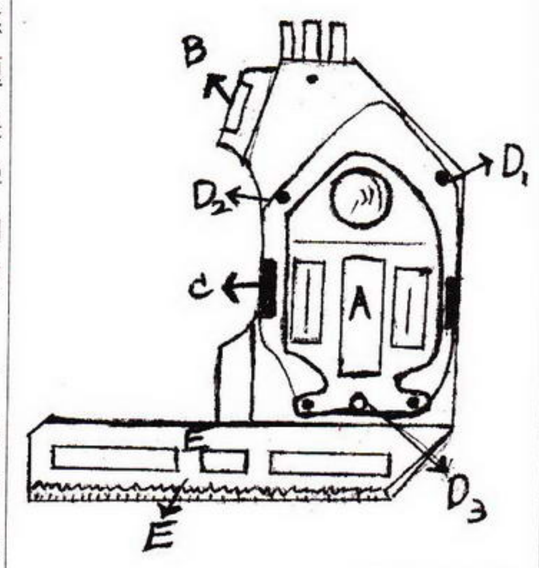
加高光头的重要道具就是具有黏性的薄胶布。本人建议使用医用胶布，剪好三小块，不要太大。然后把A部分掀起，用小镊子将剪好的胶布分别贴在D1、D2、D3的螺丝口上。再把A部分还原，将黑色光头护罩放好，卡住，拧上小螺丝。背面的三个小螺丝就不必上了。

第三步 光头的组装

把加高后的光学部件放回到机械部件中。与拿掉时一样，把光头放在最边缘处，然后把刚才取下的“固定卡”慢慢地卡回原处。但是有可能卡不上，此时千万不要慌乱。看图将“固定卡”放到图2的E处，然后向主轴电机的方向推。如果还卡不上的话你可以用手指推出，而另一只手把“固定卡”的前端用一根针挑起来，这样就可以卡住了。最后把上盖安好，再把塑料底板安装上就完成了。

PS光头有齿轮咬合不紧的情况时，会出现经常性死机的毛病，或者开机后自动进入记忆卡管理画面，出不来PS的标志画面，同时会听到“吱吱”的响声。有人用这样的方法解决：一种是敲击光头，另一种是把主机的上盖拿掉，用小拇指对准光头的螺旋轴打磨几下，使光头后移，然后盖上盖子再开机。虽然问题解决了，但是伤害主机的后果是无法挽回的。前者会把光学部件敲坏，后者会影响螺旋轴的寿命。下面就介绍一个很简单的实用方法。

图2



光学部件

大家只要找一个牙签就可以了。看图1，把牙签的一头插在进给电机（图1的2处）的旁边，就是图1的5处。插紧后把牙签多余的部分去掉就可以了，然后上点油。

后记

PS光头不读碟或经常死机除了D版碟本身的因素之外，就是光头高度不够的问题了。单纯使用加大光头功率的方法往往不如加高光头的方法有效，因为一般PS主机用上二三年就会出现光头高度不够的问题，因此加高一次光头就能继续顺畅使用很长时间。如果使用得当，PS主机的光头使用上五六年是没有问题的。我本人就是靠自己动手才丰衣足食，省下不少MONEY。

感谢2000年12月至2001年1月这段时间内，江苏淮阳的刘伟、上海的乐谊、上海的顾秋彦等等热心玩家投来的稿件，其中许多内容目前D·S正在审核，今后会择优刊登出来，同时也希望所有喜爱“硬件道场”栏目的玩家多来稿，多提宝贵意见，谢谢大家！

发烧烈火堂

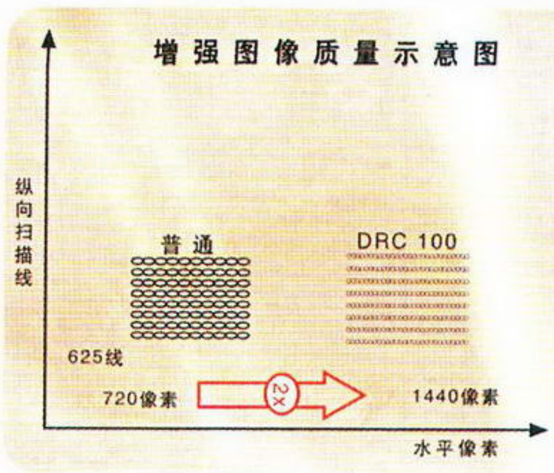
数码精密显像技术

喜爱打机的玩家可能都有一个梦想，就是有一台真正属于自己的高品质彩色电视机。目前为了引发新一轮的视觉革命，许多电视机厂商在新产品中都使用了SONY推出的DRC数码精密显像技术或是其它自行设计改良的类似技术。DRC数码精密显像技术的作用就是运用独特数码讯号演算方式，将普通电视机的电视信号转换成类似高清晰度电视机的电视信号（D·S：使用DRC数码精密显像技术的电视机不是高清晰度的数码电视机，而是一种性价比较高的过渡性产品），从而带来无比真实的高画质影像和现场感。现在DRC技术拥有DRC1250——4倍精密显像、DRC100——标准精密显像以及DRC逐行扫描三种功能（注：松下的部分大屏幕新款彩电更使用了改良设计的8倍精密显像技术），已经被广泛运用于彩色电视接收机或背投影电视机中，具有一种全新的震撼力。下面就为广大玩家介绍一下DRC数码精密显像技术的三种功能，至于实际使用效果，玩家可以自行到当地的大型电器商场欣赏。

新年新希望，不论工作还是学习，休闲的时候不要忘记打机啊！当然密切留意“硬件道场”这个栏目也是非常重要的事，听取一下我们的专业意见，也许就不会迷惑了。“发烧烈火堂”的宗旨就是竭诚为广大“发烧级”的“机迷”介绍最新、最靓、最发烧的性价比较高的游戏机周边产品，让“机迷们”能够享受到最佳的游戏乐趣！但是由于D·S介绍的周边产品价格相对较高，因此许多玩家提出了自己的建议。D·S在此先谢谢大家！中国有句俗话“一分价钱一分货”，“发烧烈火堂”中的产品绝对是“最过硬”的，为了“打机上档次”，大家还是不要那么看重自己的MONEY吧！青春只有一次，为何不痛痛快快地过一把瘾！好了，一句话，用心体会游戏的乐趣，努力吧！

硬件道场

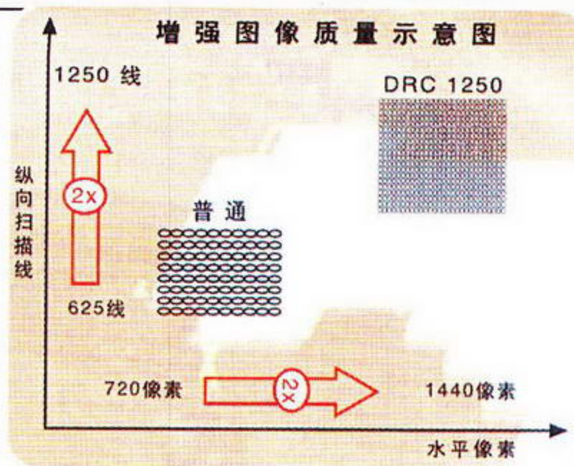
DRC100——标准精密显像



DRC100——标准精密显像在传统100HZ技术的基础上，运用双倍扫描技术，保持了625条扫描线，但却将水平像素提高了一倍。经由标准精密显像处理后，动态影像流畅而无闪烁，收视感觉更为舒适。

DRC1250——4倍精密显像

这是一种独特的数码信号处理方法，分别从纵向和横向将图像的精密度提升至原来的4倍。经过双倍提升过的纵向扫描线和水平像素，使影像的密度大大增加，肉眼可以看见的扫描线被降至最少。



DRC 逐行扫描

DRC逐行扫描采用全新逐行扫描方式，在消除了传统隔行扫描造成的行间闪烁的同时，将水平像素双倍提高，静态影像逼真细腻，直线清晰明锐。

◆新款SONY贵翔平面特丽珑彩电KV-ES38M90等系列彩电就使用了这种新技术。

道场接待处

问：在国内市场，PS one是否有光明的前途？

答：这首先要看目前还没有购买PS的“准玩家”还有多少，如果其数量达到现在国内PS占用量的三分之一以上的话，就表示PS one的前景比较光明，另外就是要看那些对PS有着较深厚感情的玩家是否会购买PS one作纪念了。在老式PS已经停产的今天，购买PS one无疑是明智的选择。

问：家中的国产29英寸彩电带S端子，用S端子玩游戏（用PS）时，画面却是黑白的。如果把电视的制式调成N制，虽是彩色，但画面却闪烁不停。何故？怎么解决？

答：原因可能有三个。一个是你的S端子线的问题，请在另一台电视上使用一下，看看是否还有闪烁现象。另一个就是电视机的问题。说句实在话，国产的全制式彩电在设计上都存在着或多或少的问题，N制不像N制，PAL制不像PAL制。比较一下国外的单制式彩电差距便立刻显示出来，建议你购买一台真正意义上的N制彩电（如果你的PS是欧版的话可以选择PAL制彩电）“爽”一下，本期“硬件道场”中推荐的新品彩电就是不错的选择。最后一个原因就是游戏碟片和PS主机之间的兼容问题，如果你的PS是欧版的话，它本身对应PAL制彩电，而你选择的碟片如果是对应N制彩电的话就会出现画面闪烁甚至画面拖慢的现象。如果你的PS主机是美版或日版的话就应该没有问题，可以按照前两种“诊断结果”去解决。

问：我的记忆卡被我弟弟带电插拔两次，记忆卡会不会留下“后遗症”？

答：这首先要看你的记忆卡是否原装，是什么主机的记忆卡。一般来讲，N64的记忆卡是绝对不能带电插拔的，而DC或PS的记忆卡在某些情况下是可以带电插拔的。如果是原装记忆卡则问题不大，但是也必须保证不能在主机读取或存储记录时插拔记忆卡。另外PS的组装记忆卡如果是点焊制（即电路板上有黑色的突起）而非芯片制的，最好不要带电插拔，否则很可能出现不良现象。

问：请问BLEEM FOR DREAMCAST何时出？

答：最新消息指出BLEEM FOR DREAMCAST将在2001年3月1日推出。

问：PS one的POWER键和OPEN键在换盘和关机时如何正确使用？

答：因为PS one没有设定RESET键，因此如果玩家要在游戏中途换盘的话可以直接按OPEN键打开CD仓上盖，等游戏碟自动转停之后取出来，再放入想要玩的游戏碟，关上CD仓上盖静等片刻就可以了。而关机的方法就是在取出游戏碟之后，按下POWER键就可以了。

问：小弟在春节前夕刚买了一台PS one主机，型号为SCPH-102A欧版机。可是最近翻了翻说明书，发现我的主机开机画面、记忆卡管理画面、CD播放界面都同说明书上的截然不同！而与老式PS主机完全一样，这究竟是为什么？

答：奇怪？这个现象D·S还是第一次听说。请先确认你的说明书上是否标有“SCPH-102A”的字样，再核对主机背面的标牌是否同样是“SCPH-102A”，如果是的话，你的主机则一定被别人动过手脚。如果说明书上标出的不是“SCPH-102A”的字样，则需要你找到对应SCPH-102A欧版机的说明书再确认。因为D·S使用过的PS one主机是日版机，主机各项界面都和老式PS不一样，但是却没有使用过欧版PS one主机，因此只能请你按照上述方法自行确定。

文／SOUL

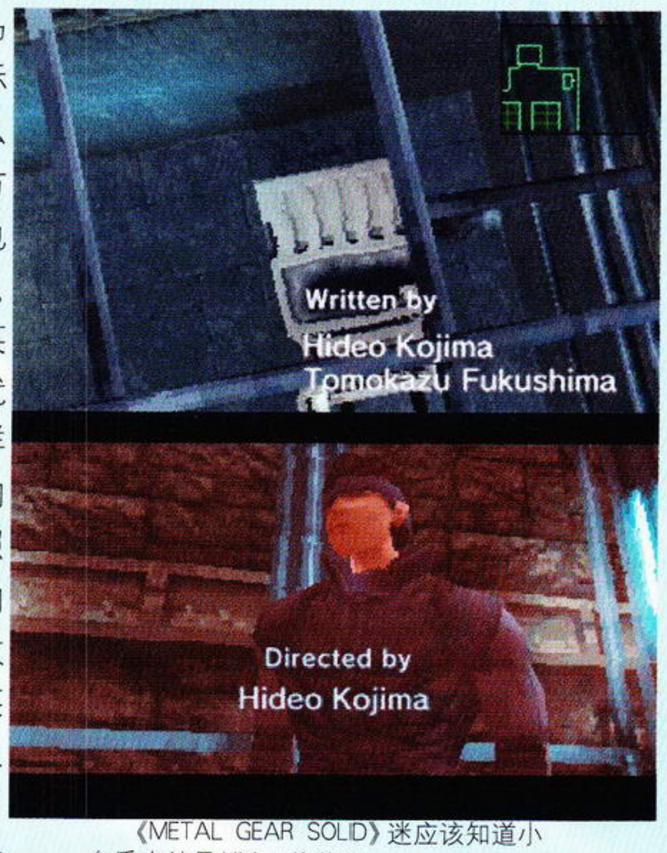
日语小杂烩II

游戏迷们都能看得懂的，都能用得着的日语知识！

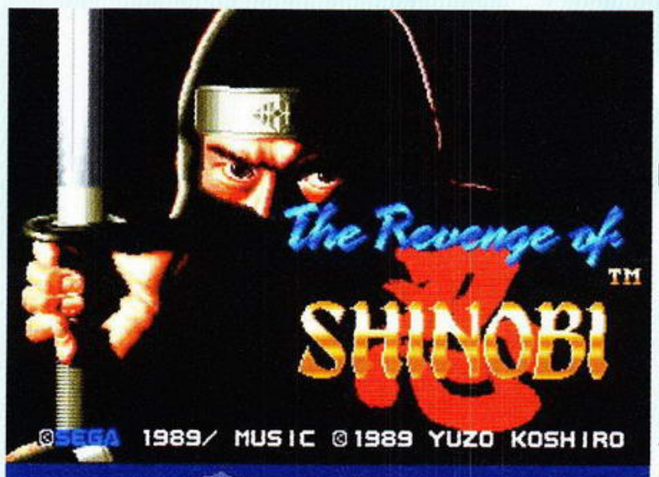
第一期《日语小杂烩》所讲的知识大家掌握得如何，平假名的学习可要比片假名难得多，要耐心一些学习，不要急于求成（掌握好平假名要求长时间内不断地进行积累），也不要轻易就放弃。上期还向大家征了稿，现在已经有几位热心的玩家写来了他们如何通过游戏来学习日语的有趣故事，预定在下一期登出，不要错过喔。

关于罗马字的闲聊

大家已经知道了罗马字是日本人为了适应国际化的需要而采用的，那么罗马字具体用于哪些地方呢？其实在游戏中大家也经常可以看到罗马字母。日本人在把名字翻译成英文名时，所依据的标准就是假名的罗马字，什么样的名字，就把名字相应的假名写成罗马字，再按照英文中名在前，姓在后的规矩，把名字的罗马字放在姓前面就是这个人的英文名了，也就是说日本人的英文名根本不用另取，只要把名字写成罗马字就可以了，倒也真是省了点事。比如说已成为KONAMI王牌游戏制作人的小岛秀夫，大家在玩《METAL GEAR SOLID》时是不是在奇怪很难找到小岛秀夫的大名，其实游戏中小岛秀夫的名字是高高挂起——高频率出现的，片头和片尾都有，只不过是用他的英文名出现，即HIDEO KOJIMA。"小岛秀夫"的发音是"**こじま ひでお／コジマ ヒデオ**"写成罗马字是"KOJIMA HIDEO"，最后按照英文中名在前、姓在后的规矩，小岛秀夫的英文名"HIDEO KOJIMA"就出来了。另外看过《鬼虫的片假名教室》的读者一定看到过另一个常见的名字：ONIMUSHI，只不过他并不是出现在游戏中，明白了吧，什么？你不知道？难道你以前从来都没注意那块"GTO"招牌吗？ONI就是"鬼"（**おに**）的读音，MUSHI就是"虫"（**むし**）的读音！



《METAL GEAR SOLID》迷应该知道小岛秀夫就是Hideo Kojima。



《超级忍》(MD)和《超级忍2》(MD)可是超级经典动作游戏（啊！？已经出现了三个"超级"！）

接下来例举一下几个大家最喜闻乐见的几个被写成的罗马字形式的日文单词，让大家知道其实我们对罗马字一点儿也不陌生，也希望能对大家的平假名或片假名的学习有一点帮助。

SAKURA，"樱"（**さくら／サクラ**，SAKURA大战）；FUJI，"富士"（**ふじ／フジ**，富士山，富士牌某某，或是富士电视台）；RYU，"隆"或"龙"（**りゅう／リュウ**，永远的格斗家）；KEN，"肯"或"拳"（**けん／ケン**，）；KYO，"京"（**きょう／キョウ**）；MAI，舞（**まい／マイ**）；TOKYO，"东京"（**ときょう／トキョウ**）；SHOHOKU，（**しょほく／ショホク**，眼熟吧？这就是"湘北"的发音，《SLAM DUNK》中湘北队的队服上从来都是印着"SHOHOKU"！）；ONIMUSHA，鬼武者，（**おにむしゃ／オニムシャ**，《鬼武者》的英文版名称就是叫做《ONIMUSHA》）；SHINOBI，忍（**しのび／シノビ**，只要玩过MD上的超级经典动作游戏《超级忍》系列的玩友应该还有印象，《超级忍》的标题名可就是《SHINOBI》！）；NINJA，忍者（**にんじゃ／ニンジャ**，又是一个动作游戏盛行时代的常见词，另外据说TECMO公司将会在PS2上推出《忍者龙剑传》的续集）；KOEI，光荣（**コエイ／こえい**，大家也知道，这是光荣公司，光荣的发音）；NINTENDO，任天堂（**にんてんど／ニンテンド**）；SEGA，（**せが／セガ**，"SEGA"在日文里和"濑贺"的发音相同，所以SEGA的新游戏《SGGG》中主角的名字就叫濑贺太郎）。还有很多很多，这里就不再往下列了。

大家还记得这个标志吧。

另外，学会假名的相应罗马字后，大家要在电脑中输入日文的时候就可以用日文的罗马字输入法来输入日文。也就是只要输入罗马字母，就可以输出假名了，很方便，这就像用拼音输入法来输入中文一样。

实用汉字词解释：

这一次同样带给大家十个汉字词，在发音上，不但标出它们的平假名，还同时标出了相应假名的罗马字，方便大家学习；在注解上，不但给出了这个汉字词的真正含义，还尽量加入了详细的注解。希望给大家留下更深的印象，不至于看完就忘。

1.素敌（すてき／ステキ／SU TE KI）：字面上有一个"敌"字，但其实这个词不但没有贬义，反而是一个褒义词，意思是"极好、极妙"。看过本期关于《FFX》的介绍，大家应该知道《FFX》的主题歌名就是《素敌だね》。

2.病气（びょうき／ビョウキ／BYO U KI）：不用怀疑，病气的意思就是生病的意思。

3.残念（ざんねん／ザンネン／ZAN NEN）：可能大家早就已经知道意思了，那看一下正确的发音吧。意思是"遗憾，可惜"。

4.本当（ほんとう／ホントウ／HON TOU）：在游戏中极为常见，但可能是以平假名的方式出现得更多，意思是"真的，千真万确的"。"**ほんとうに？**"就和英文中的"Really？"（真的吗？）所指相同。

5.气の毒（きのどく／キノドク／KI NO DO KU）：也是很常用的汉字词。现在有印象的就是在《PE Ⅱ》中，当阿亚登上水塔的高处，调查塔上的干尸时，阿亚就会说"气の毒"，"气の毒"的含义就是"可怜，悲惨"。

6.气弱（きよわ／キヨワ／KI YO WA）：即"懦弱"之意。

7.臆病（おくびょう／オクビョウ／O KU BYO U）：即"胆小"之意。在《FF8》中，赛法和塞尔开骂的时候，赛法就会说出"臆病者"（胆小鬼）。

8.大工（だいく／ダイク／DAI KU）：木匠。在《武藏传》中，武藏所救的村民中就有一个"大工"，记得他好像还杠着一根木头，木工么。

9.相手（あいて／アイテ／A I TE）：对手，对方。在格斗游戏里也可以见到。

10.邪魔（じゃま／ジャマ／JYA MA）：一个游戏中超级常用的词语，意思就是"妨碍，打扰"。《机战》中好多人的台词里都有"邪魔"，一般都是用"邪魔**するな**！"（别妨碍我！）。

伟大的神话传奇

谨以此文献给所有喜爱《3×3EYES》的朋友

曾几何时，D·S接触到了一部非常具有想象力的漫画作品，高田裕三先生创作的《3 × 3EYES》。在正式欣赏这部漫画之前，也先后接触过不少神话题材的漫画作品，但是大多数故事背景都十分简单，情节发展很单一，人设也不能令人满意。这一切直到佩和藤井八云的出现才彻底改变了D·S认为日式漫画无神话题材名作的想法。《3 × 3EYES》确实是一部情节发展曲折，角色性格鲜明，神话题材取之有道的伟大漫画。现在想来同一时期开始连载的著名漫画，直到如今还在继续连载的作品，完全可以用屈指可数来形容（注：《3 × 3EYES》的单行本最新已经出到37卷，你买齐了没有？D·S收藏的可是包装华丽的原装日文版啊！）。例如只有D·S比较感兴趣的高屋良树的《强殖装甲加尔巴》、荒木飞吕彦的《JOJO的冒险奇遇》、萩原一至的《BASTARD》还在连载当中，由此可见《3 × 3EYES》在日本的受欢迎程度。作为故事女主角的佩更是同人志经常引用的人物，许多佩的FANS CLUB还在网上成立了专门站点，至今各种论坛仍然非常红火。这就是《3 × 3EYES》的魅力！

记得高田裕三先生在创作《3 × 3EYES》之时，就曾经尝试着制作了另一部名为《碧奇魂——奇稻田密录》的漫画作品，之后曾经先后推出过OVA版动画和SS版游戏，都非常受欢迎。因为这部作品的故事题材是取材自日本的神话，所以想来高田裕三先生除了画漫画一流，还是一位知识渊博的神学家呢！能够和他相提并论的漫画家在日本恐怕也只有荻野真了。另外在1999年，高田裕三先生在连载《3 × 3EYES》的同时，还在讲坛社的另一本漫画杂志上同时连载了一部名为《幻藏人形鬼话》的作品。由于D·S只看过第一卷，也不知道后来如何了，再加上已经很久没有该作品的消息了，所以想来应该是一个短篇吧。好了，接下来，就让我们一起走进《3 × 3EYES》的世界。（下文主要介绍的是《3 × 3EYES》引用自神话传说中的典故以及部分初期剧情回顾。）

三只眼吽迦罗——使用不老不死之术的虚幻之族，就生物学而言，

他们是异于人类，追求着进化的种族，就是俗称的“妖怪”。他们有着永不衰老的生命，能与丰饶的大地共存，所以有“圣魔”的称号。他们居住在处于另一空间的圣地，借助“昆仑”（利用异次元的通路）在地球和圣地间来往。由于有最强大的法术，三只眼享有“万物之长”的地位。但身体的永恒并不意味着精神的永恒，那些骄傲的能力拥有者，那些生存了数千年的三只眼，逐渐变得没有了感情，感情与意识都不再进步，对美也不再有兴趣，虽然如此却又讨厌丑恶的东西，就以杀死无辜的人类为乐趣。而那些感情强烈的三只眼以某种形式自生自灭，留下的都是一些能力低下的老人。

鬼眼王是三只眼一族的王，是最强的三只眼吽迦罗。鬼眼王的原文是シヴァ，音译为“西瓦”，是印度三大主神之一的毁灭神，名字叫做湿婆。他还有许多名字，例如大自在天和尼拉坎陀（意为青颈，由于吞噬了众神搅海而出现的毒物，湿婆的脖子变青了，所以得到这个名字）。印度神话多来源于两部长篇史诗：《摩诃婆罗多》和《罗摩衍那》，这个名字在故事中频繁出现。

湿婆是印度教中最受崇拜的神之一，其中的意思是昌盛或吉兆，既象征毁灭，又是起死回生者，但一般被视为具有破坏性格的神。象征破坏之神的湿婆在印度教教徒的心目中也代表了繁殖和热情，种族藉此得以繁衍而胜过了个人的生死。湿婆的形象是四面、三眼（一只长在额头，代表了其思考的本领）、四臂、额头中央有一弯新月、身缠虎皮、脚踩白公牛“难迪”，双手摆成“盛开吧，莲花！”的手势。

在印度教中最高的神本是创世神梵天，信徒们认为先人那拉亚那斜倚在用无限的阿南塔或舍沙盘蛇支撑的“宇宙大海”上，在他的肚脐上发芽的莲花中生下了梵天，而梵天的想象又产生了世界。但后来由于信奉守护神毗湿奴和毁灭神湿婆的教派得势，毗湿奴和湿婆的地位也相应提高，变成了“三神和一”的局面。三位神都是至高无上的，分别履行着创造、维持、分解宇宙的职能，即梵天创造世界、毗湿奴守护世界、湿婆毁灭世界。各教派对他们的崇拜从对其妻小或与他们相关人物的崇拜就显示了这一点。这三位大神皆能自由变化，是印度教中最高的神。

在湿婆之前的老鬼眼王利用人类雕像举行人化之法（所谓人化之法是将参加仪式的两个三只眼变成人类，第三个则得到另两个的力量），吸收其他三只眼的力量而日渐强大。老鬼眼王带着那些因人化之法而得到的记忆和力量变得越来越丑。在三百年前的一次和帕凡提三世（被湿婆之爪所控制）、湿婆（失去了生活的兴趣）举行的人化之法的仪式上，由于帕凡提三世的“无”——艾尔马托拉的捣乱，反使湿婆得到了力量，成为新鬼眼王。在湿婆成为鬼眼王后，性格大变，企图以力量征服世界。三只眼一族的反对派以力量来对抗力量，导致了

三只眼全族的灭绝，最后湿婆被封入圣地的圣魔石中，惟一生存下来的是出生于天空有白龙飞舞之年的帕凡提四世佩，她是这四百年来惟一新生的三只眼。

在古印度神话中帕凡提是湿婆之妻，印度众女神的主神。她的化身甚多，诸如萨帝、破戒母、德加和时母。这位掌管土地生产的女神也是人类、特别是儿童的守护神，可使人们免得传染病。在以后的发展中，天女的崇拜分为两方面，慈善的迦格丹巴及恶毒的带骷髅头骨环的时母。帕凡提被视为湿婆的女性能源，在印度教中被称为喜马拉雅之女，是印度教密宗的主要偶像。湿婆和帕凡提生下的长子是塞楗陀，他战胜了罗刹坦罗迦。代表智慧和财富的象头神欢喜天（即加内沙，湿婆的侍卫之首）是帕凡提与湿婆的次子（在《三只眼》中是老鬼眼王的"无"）。

三只眼帕凡提一族是人格分裂型的三只眼，年纪一大就在自己的身体中创出新的自我，以长保赤子之心。湿婆在数千年前就照老鬼眼王的命令养育叫帕凡提的特殊女孩，保护帕凡提不受人类和其他三只眼的影响，等待其有足够的力量后再献给鬼眼王。佩的母亲帕凡提三世和帕凡提四世佩都是由湿婆养大的，在佩的心目中湿婆可以说是父亲。之后佩离开了圣地，来到西藏的群山中独自生活，希望舍去力量成为人类。作为佩，她是一个只知吃、睡的小女孩，忘却了过去而非常开朗，除非借助湿婆之爪，否则她没有什么力量；然而一旦额上的第三只眼睁开，佩就会恢复为高傲而强悍的三只眼，其强力的光术无人可挡。

1983年，藤井八云的父亲——民俗学家藤井教授在西藏旅行时碰到了佩。在答应了帮助佩变成人类后教授去世了，佩带着教授的信到日本找藤井八云。但刚见到八云，藏身于佩手杖中的人面鸟囊蜚邑（出生于圣地的巨型大鸟）就误伤了八云。佩施展不老不死之术使八云变成了"无"。八云从此就保持十六岁的样子不再长大，只有当佩变成人类时他才能回恢复成人类。

所谓"无"可以说是三只眼的奴隶。由于三只眼是可以被杀死的，在他们使用过大法术后又会昏睡，所以需要"无"的保护。一生只有一次，三只眼能将别人的生命取出放在自己的身体内（所以"无"不能变更，除非有办法取出先前"无"的命）。失去生命的"无"的永远都不会死去，即使是被切成碎片都能复生。但他仍如常人一般会受伤、痛疼、饥饿或中毒，不过复原的能力出奇的强。只有当主人三只眼死去时"无"才会死去。当主人三只眼的能力增强时"无"的能力也会增强，主人的能力衰弱时"无"也会衰弱，但当主人面临直接威胁时，"无"的力量会成倍的增加。

在这之后，许多妖物为了得到三只眼的不死之术（即取代八云而成为"无"）而袭击他们。年轻的"无"从此再也无法过正常人的生活，只好辍学远离过去的朋友。佩和八云在香港"文化冲击"——《妖击》杂志社副社长李玲玲和富豪黄舜丽（其实也是想成为"无"的妖怪——迅鬼）协助下为取得人类雕像而奔走。在抢夺人类雕像的过程中，他们认识了龙道士和他的妹妹龙美星，这两个人和李玲玲可以说是他们的忠实盟友，同时也出现了最强大的对手，那就是以湿婆的"无"——贝纳雷斯为首的企图解放湿婆的妖魔。

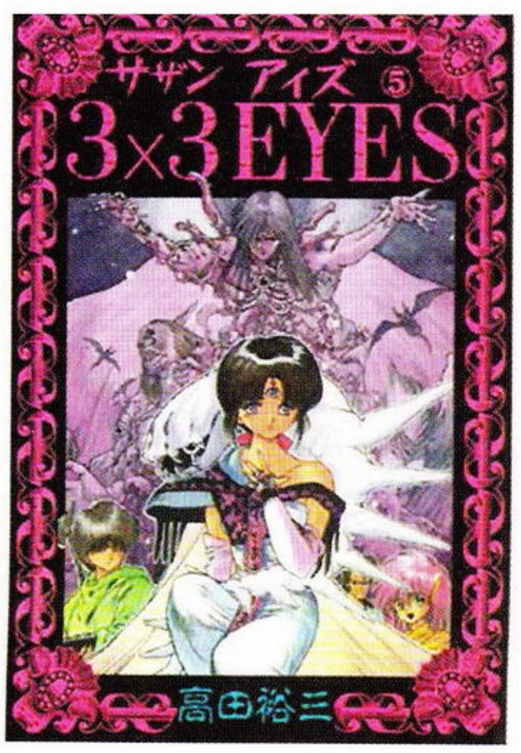
操纵着一百多种魔兽的贝纳雷斯的本体是大地之精所化成的邪恶龙皇，由于吞噬了许多的三只眼而获得了智力和人类的形状。在4000多年前被他的徒弟贝姆马托拉（艾尔马托拉的父亲）用"魔现封神"封禁在现在的威尔士地区。但马托拉也由于法术的反作用丧生了能力和记忆，作为人在欧洲各地流浪。2000年后，因为爱着贝纳雷斯的艾尔马托拉的指引，湿婆解开了封印，选择这个最强的男人做自己的"无"。

在与贝纳雷斯的战斗中，佩被贝纳雷斯的手下"水妖化蛇"（传说中的能飞行的蛇，是美容的良药）所化的"穿灵梭"附身。佩和化蛇都失去了记忆而被一对不知真相的夫妇收养，取名绫小路佩。八云为找到佩而走遍了亚洲各国，在巴基斯坦八云碰到了秘术商人阿汉。为了从他那里得到魔兽土爪和镜蛊，八云答应要介绍温柔的日本女孩给他以作为交换的条件……

所谓魔兽术是贝纳雷斯创造的法术，使用者用自己的血使魔兽的卵孵化，打败魔兽后和它定下约定。从此使用者能召唤魔兽，但魔兽会不断吸取使用者的精气。如果不是"无"而是常人，会很快干枯而死。在《三只眼》前半部分收录的魔兽就有以下几种：

土爪：状似螃蟹，前有一对小螯，后部有三只巨爪，以蛮力进行破坏。

光牙：头如龙，后部呈直线状，光术的高热魔兽。



影牙：黑色，腹部大，用以克制如光牙的魔兽。

镜蛊：状如蜘蛛，背部能反射光术，防御用魔兽。

走鳞：椭圆扁平，有六只小触角，好象滑板，海、陆、空三栖移动用魔兽。

雷蛇：型似蛇，全身充满电的魔兽，能使敌人行动瘫痪。

哭蛹：形似口袋，可封住所有法术的魔兽。

泥毛：头呈椭圆，身长，旁边有黑毛，攻击用 。

回风：中部如“倒圆锥”，左右有如镰刀的爪子，可破魔法“咒蛇缚”。

炸裂虫：小如瓢虫，有产生大爆炸的威力。

精吸牙：附于手上，头呈爪状，抓住人吸取精气。

假肢蛊：形状长而扁平，可变形代替受伤的肢体。

缚妖蜘蛛：状如巨大的蜘蛛，腹部形成“缚妖阵”，吞食敌人。

火烁甲虫：头扁平，身尖，用火焰贯穿攻击。

火猿猴爪：附在手上，以长指甲和高热能攻击。

地精集气虫：附于身上，集中大地精气供己用。

四天圣精奉还：共有四部分，形状和火烁甲虫相似，可形成金字塔形保护主人。

以上就是《3 × 3EYES》的世界中非常基本的元素。由于故事剧情非常庞大，列出的资料也只能是针对故事初期的内容。有兴趣或是有心得的“《3 × 3EYES》迷”也不妨来信和D·S探讨一下，热烈欢迎！下面按照惯例就为大家介绍一下有关《3 × 3EYES》的OVA动画和相关游戏。

有关《3 × 3EYES》的OVA动画

OVA版《3 × 3EYES》（第一部）

简介：动画内容主要是取材自漫画的第一部故事，分为四章推出，分别是《转生之章》、《八云之章》、《采生之章》以及《迷走之章》。故事从女主角佩在东京新宿遇到八云开始，直到佩与死敌贝纳雷斯在香港决战为止。由于是OVA动画的关系，其中许多地方与原作有所出入，细心的FANS一定能够发现。

OVA版《3 × 3EYES 圣魔传说》（第二部）

简介：与第一部之间相隔了很长时间才推出的第二部OVA动画，整体素质提高许多，同样也分为三章推出，分别是《末裔之章》、《键之章》和《归还之章》。故事从藤井八云在日本再次遇上失去记忆的佩开始，直到三只眼回复本性为止。同第一部一样，其中许多地方均与原作有所出入。

PC-ENGINE版《3 × 3EYES》

简介：基本上它不能算是有故事内容的动画。主要是因为它只是随着PC-ENGINE版的《3 × 3EYES》游戏而附送的录像带。其内容就是将游戏中的原创动画还原成高素质VHS制式的动画，虽然只有短短的5分钟，但是绝对精彩！之后也没有推出够与其内容相同的任何动画制品，想来也是《3 × 3EYES》“铁杆FANS”传说中的“梦之收藏品”！（D·S：这不是吊大家的胃口，因为我也没有收藏到这款精品。）

有关《3 × 3EYES》的游戏

《圣魔传说 3 × 3EYES》

机种：MD-CD

制造商：SEGA

发售日：1993年7月23日

游戏类型：RPG

售价：8800日元

《3 × 3EYES》游戏系列的第二作，在MEGA DRIVE的CD-ROM上推出，这款作品在发售前也曾数次延期推出。游戏内容主要是由漫画的第一部至第三部的故事构成，虽然有些地方做出了修改，但是它却是众多《3 × 3EYES》系列的游戏当中惟一一部按照原著故事发展而进行的游戏。此外，游戏中的战斗画面很有压迫感，虽然读碟时间较慢，但是在当时来说已经算是一款出色的作品。

《3 × 3EYES 三只眼变成》

机种：PCE-SCD

制造商：NEC

发售日：1994年7月8日

游戏类型：AVG

售价：8800日元

在《圣魔传说 3 × 3EYES》推出的一年之后，由NEC开发制作的这款作品以冒险游戏的方式进行游戏，其中加入了大量的精美动画。故事内容完全原创，并且设有原创人物，该游戏的初回限定版附送一盒录像带，其中收录了一段高素质的动画片，目前已成“绝品”。

《3 × 3EYES 转轮王幻梦》

机种：PS

制造商：日本CREATE

发售日：1998年8月6日

游戏类型：AVG

售价：6800日元

到目前为止最后一款《3 × 3EYES》系列的游戏，4CD-ROM的超大容量包含了大量的过场动画，制作精美的静止画面就超过32000张。登场人物方面，除了有漫画中后期登场人物之外，也会有原创人物出现。在故事方面，主要围绕一只被冰封的“无”而展开。另外游戏中特别设有前作的数码漫画，使许多没有玩过《3 × 3EYES 三只

《3 × 3EYES》系列游戏一览表

推出日期	游戏名称	游戏类型	机种	价格
1992 年 7 月 28 日	3 × 3EYES	RPG	SFC	9500 日元
1993 年 7 月 23 日	圣魔传说 3 × 3EYES	RPG	MD-CD	8800 日元
1994 年 7 月 8 日	3 × 3EYES 三只眼变成	AVG	PCE-SCD	8800 日元
1995 年 8 月 11 日	3 × 3EYES 吸精公主	AVG	PS	7300 日元
1995 年 12 月 22 日	3 × 3EYES 魔兽奉还	ACT	SFC	9500 日元
1996 年 4 月 19 日	3 × 3EYES 吸精公主 S	AVG	SS	7300 日元
1998 年 8 月 6 日	3 × 3EYES 转轮王幻梦	AVG	PS	6800 日元

动漫大看台

眼变成》的玩家对原创人物有所了解。

火热讨论区

马上就是“游戏动漫园”的总第十期的纪念号了（这一期是总第九期）。在总第十期的纪念号上会刊出“火热讨论区”的第一个论题，广大“动漫游发烧友”可以针对论题踊跃发表自己的建议，热烈讨论！目前候选论题有两个，见下文，请积极参与！

论题1.到目前为止，你认为以知名动画或漫画为题材而开发制作的最优秀的游戏是哪一款？为什么？

论题2.请分别列举对你影响最大的十部漫画和动画，排名不分先后，可对其中的作品稍加点评。

新书推荐区

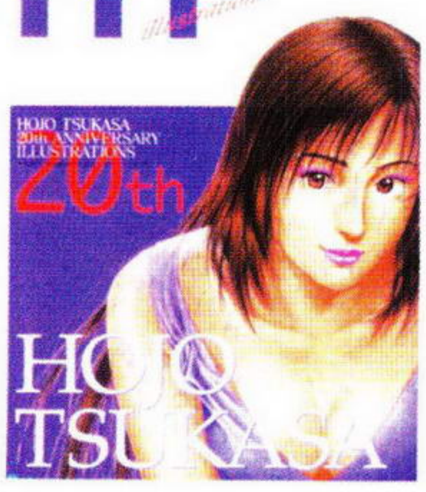
《高桥留美子原画全集 动画犬夜叉的世界》

出版社：小学馆

定价：1950 日元

喜爱高桥留美子的“动漫迷”有福了！由于日本目前正在播放 TV 版《犬夜叉》的关系，因此小学馆趁热打铁推出了这本印刷精美同时又具有收藏价值的画集。其中收录了高桥留美子的原画彩稿，TV 版动画的图片以及一些设定资料集。

《漫画家北条司 20 周年纪念画集》



出版社：集英社

定价：2400 日元

距离北条司上次推出的个人画集已经有十年的时间了，这一次北条司的画集水准完全可以用“登峰造极”来形容。无论角色造型、着色技巧还是整体构图均能够做到尽善尽美。主要收录的插画作品来自《F·COMPO》，尤其是紫苑所占的篇幅较大，可见北条司个人对她的喜好。除此之外，还有他的代表作《CITY HUNTER》和《CAT′S EYE》的最新插画，再加上一些较为罕见的短篇漫画图片，绝对是北条司 FANS 的收藏珍品！！

《HUNTER × HUNTER TV ANIME & COMICS CHARACTER BOOK》

出版社：集英社

定价：500 日元

完全可以用“超值”来形容这本《HUNTER × HUNTER》特集，主要内容是 5 位故事中的重要角色，包括小冈、古勒比加、基路亚、尼奥里奥和比索加的全面剖析。当中加插了精彩的动画插画以及 TV 版动画图片，此外其他登场角色也有出现，再加上资料详尽的设定资料集、声优座谈会和漫画故事内容大纲，非常完整。最后该书中还附送了具有收藏价值的透明贴纸，《HUNTER × HUNTER》的 FANS 千万不能错过！

《JOJO 的冒险奇遇 PART 6 STONE OCEAN（第四卷）》

作者：荒木飞吕彦

出版社：集英社

定价：390 日元，

35港币（授权漫画天下出版社出版香港中文版）

荒木飞吕彦大师的《JOJO》真是越来越深奥，就是不明白他是怎么想出来的，难怪日本漫画界称荒木飞吕彦大师为“鬼才”了！至于这一卷的内容则是讲述为了找寻空条承太郎那张被敌人抢走了的替身能力DISC，空条徐伦和艾尔美施参加了搜索失踪罪犯的搜索队。之后得知他们要找的DISC就收藏在农场的仓库里，由一个演化自浮游生物的看守者 FOO · FIGHTERS 把守着……

D·S 通告

下一期就是“游戏动漫园”总第十期的纪念号了，真是令人兴奋！说句实在话，为了办好这个栏目真的费了D·S不少的心血，不要小看这短短的三四页，完成它的工作量可不亚于一篇游戏攻略。每当看到有些读者在调查表中提到不希望在游戏杂志中看到有关动漫的内容或者本身不喜欢动漫，就将“游戏动漫园”填写在“最不喜欢的栏目”中，这真是令D·S无比伤心！！但是好在还有一些该栏目的热心读者投来稿件或是提出意见，才使“游戏动漫园”的受欢迎率保持在40%左右，风风雨雨地伴随着该栏目走过了创办初期的艰难历程，真得谢谢大家！希望下期的新内容让你们满意！

栏目编辑／紫枫

朋友们新年好啊！紫枫在这里给大家拜年了！

过了一个春节，紫枫收到的画稿已经快堆成小山了，其中不乏优秀的作品，大家如此抬爱，小生真是觉得太幸福了！“呜”（但闻编辑部的一个角落里发出了一阵狂笑，众人循声望去，只见紫枫独自坐在堆积成山的稿件上呈狼嚎状）。

前些日子在网上碰到给本期画廊投稿的作者“以闪为友”，他说为了能够更加方便将画稿投寄到编辑部，决定购置一台扫描仪！闻罢，只感兄台为建设“画廊”真是不遗余力，深深感动了紫枫。如果大家都能够这样，何愁“画廊”不能越办越好？（老编：不许误导读者！）不过，如此破费却是万万不敢当的，各位能够有这份心意，小生已经很高兴了。（不如把钱留着多买几本《实用技术》吧……）

左边是上海的夏丽君朋友送给紫枫的一幅作品，在此先行谢过了。这幅画给我的感觉很不错，拿出来与大家共赏吧。

赛车女郎

NO.1

上海　AKIRA

本期优胜作品，从线条的勾勒到人物及背景的着色都非常的优秀，各位看倌觉得何如？

不知道是哪一款赛车游戏中的女郎，从前好象都没有见过呢……

超级格斗

陕西　李宇

不知道各位有没有看清作品中每个人物的台词呢？这款作品的笑料可全都在这些台词里面了，呵呵……

仔细算起来，2D 格斗游戏中 99% 左右的人物好像都没有换过衣服，难道他们真的都那么穷？

一幅临摹作品，色彩使用十分鲜艳，对于物体的阴影效果处理得很好，只是细部勾画不太得当，望再接再厉！

这幅作品让我想起了正在制作中的《FF X》，真是很期待啊……

《FFIX》之可口可乐

天津　以闪为友

无题

广州 陈杰

啊！？这么多的雅典娜同时出现，哪一个才是真的？？

你的电脑上色技巧不错，如果能够再提高一点人物绘画技巧的话，那就更好了。

这张图可做不了封面，太……小了。

八神

江西 恐龙

独自包扎伤口的八神，看得出是刚刚经过一场恶斗，不知对手是否是草雉京呢？

比起原作，你笔下的八神那一张饱经沧桑的脸孔更显孤独……

草雉京

广西 蒙斌

作品有着很浓的海报味道，不过背景没有处理得当，感觉有些脏脏的。

不知八神看到的话会有什么感觉。（会气疯掉吧……）

奇幻游戏

北京 QianJia

人物表情略显得生硬，如果能改进一下的话相信会更好。

偷偷告诉你：美少女相关类型的游戏是D·S的最爱哦……

月光

北京 活跳狮阿桑

一个神情如此悲伤的人站在月光里，心里究竟在想些什么呢？是故乡、友人、亲人抑或是那已经远离的故人……？

呃……谁能告诉我画面中的这个男人是谁？

读编往来

读者来信选登

Dear 编辑部：

抱歉，翻了十多分钟都翻不到一张像样的信纸……就请众编凑合着看吧。对不住，实在对不住。

好友在一旁问："你干嘛？"

STYY（在下）："跳楼！你看，这样的破纸……"

好友："接着写吧！"

STYY："好吧……"

总第27期是我拥有的第2本《实用技术》，第一本是总第25期。长期的封闭式学校生活让我错过了总第26期。

好友："又想跳楼？服了你了，来点儿新鲜的行不行！"

STYY："那……我接着写。"

上一个千年的倒数第2个月月底，偶尔一次坐长途车之前，在书摊上随手拿起一本杂志，重量与用纸都吓了在下一跳，一看定价……打自己一巴掌——会痛。嗯，没在做梦。再问BOSS证实一下。

STYY："当真？"

BOSS："……"

STYY："果然？"

BOSS："……烦不烦！"

那晚我没睡觉。

令我后悔的是我以前没有买杂志的习惯，若偶尔得到一两本就会把里面附带的"没用の物"扔掉。所以一时手快就把总第25期的调查表甩在了车上……

我居然把《实用技术》的调查表当做"没用の物"！

好友看到我又激动起来，于是把窗户替我打开，沉痛地对我说："请自便。"

唉！我不好，我检讨；我不对，我有罪。我错了，你们打我吧，踢我吧，枪毙甚至用满清十大酷刑都成！

临别之前再拍两句马屁吧……

虽然手头只有两本，但是对它的好感早已超过了CLAIRE！《游戏机实用技术》绝对是机迷们的上帝！

忠实读者 STTY

千万别跳楼！

让我来宽慰你一下。

第一，大家给我们写信用的信纸很少有非常正规的，而且我们也不会在乎这一点。我们看重的是大家对我们杂志的关心，只要是寄回了调查表，甚至只回答了调查表上的一个问题，都是对我们的支持。大家随便一点儿好了，说白了，我们都同样是机迷嘛！只要来信看得清就好了，无所谓用什么样的纸和笔。

第二，以前的杂志没有就没有吧。从整体上来讲，我们的杂志是后面的比前面的好。因为有许许多多的读者来信给我们提建议，也严厉地批评我们，所以我们的杂志是不断进步的。只要以后每期都买就好了，别再想跳楼了。

第三，调查表没有了也没关系，借别人的复印一张来填，或者就调查表上某几个你感兴趣的问题回答在一张纸上寄来，这些都同样是支持我们了。至于你说的那几样惩罚，我们可不敢加诸读者身上。

怎么样？现在心里好受一些了吧！如果还觉得不舒服，请狠狠地打一场球，然后回家沐浴焚香，选一本自己最讨厌的课本来看，不一会儿就能酣然入梦，第二天早上起来心情就会好得多了。这是我的独家秘方，保证无任何严重后遗症，最多第二天起来以后四肢酸痛而已。另：一般失眠时，数数、喝牛奶等方法并不是最管用的，只有我的"看课本"这一招百试百灵。那些每一门课都很喜欢的人请找别的让自己厌烦的书来看，效果是一样的。还有，我这一招儿对锻炼身体很有帮助。

至于做机迷的上帝，我们可万万不敢当，只要能更好地为机迷们服务就行了。关心机迷、尊重机迷，机迷自然也会关心和尊重我们的。

各位编辑大哥：

不知这封信到你们手中时，各位是否已经过完年，但还是让在下先向各位拜年吧。祝各位小编早日成家！

年拜过了，帐也要算一算吧。邪魔天使，你过来！你不是希望有人在信中"调戏"你吗？我长这么大，第一次听到有人有这种爱好！那我就先拿你开刀！现在北京各大书店已经卖了3天《游戏机实用技术》。而我在3个星期前刚刚汇过144元，订了2001年2月至2002年1月的《游戏机实用技术》。你知道为什么吗？别吃手装傻！我就是为了在第一时间看到杂志，免去上书店买杂志的时间。然而到现在我也没有收到杂志。你，这个天使，快给我个充分的理由叫我不至于呼唤我的最强召唤兽——慕容非。他的"黄金灵王破"可不是闹着玩儿的。别在那儿发抖，快说！你怎么对得起我？好了，你也不用过于内疚，这次我看在你是我很喜欢的小编的份上先饶你一命。给你张纸，擦擦嘴边的白沫，工作去吧！2月份的调查表我不寄了，就作为教训吧。

接下来我想说一下各小编的形象问题。起初呢，我还能看得过去，但现在可是越看越……

邪魔天使，还是从你说起吧。每次看到你的形象时总有一种要吃的冲动。唉！真是太像大白馒头了。

D·S，如果你手上拿的是金箍棒的话，我真的以为你是孙悟空呢！尤其是那对耳朵和那发型……真叫人无话可说。不过你与我有共同的爱好，SKID ROW的音乐我也很爱听，不知你对NIN的"折寿"音乐感情如何？

SOUL，不知你与《FF IX》中的比比是否有亲缘关系，你用的也是黑魔法吗？那劳烦阁下把天使烧得松脆一点，那样更好吃。

GOUKI，你在我心中的形象应该是个身穿足球运动服的体育少年，但不知为什么变成这个样子。《合金装备2》能改主角的名字吗？我要把斯内克改成GOUKI！

慕容非，作为大"虾"出场的你为何身后背个雨伞而不是剑呢？不过仍然感谢你能在我过元旦时送上厚礼——《永恒传说》的超完美攻略。（不过好像"树林の地图"不对）

紫枫，你现在可是我们几个兄弟的热门话题了。我们常猜测未来大嫂的模样，最后推测应与天使的模样接近。嘻……开玩笑啦！不过你本应该笑得很甜，但小编形象为什么会笑得如此鬼怪、阴险呢？

春节将到，祝

更精彩！

金星

邪魔天使回复：严正声明！我不是爱好被人"调戏"，只是想和大家多多交流而已。而且我只是说希望大家调侃别的小编时别把我忘了，也把我捎带上，仅此而已。这一是表示与一众同事共同进退，有福同享、有难同当的意思；二是也想跟大家伙一起热闹热闹。不过现在已经有很多读者专门照顾我了，我心里不在意是夸我还是"调戏"我，只是感谢大家支持我，愿意和我交流，这是最重要的。金星，你的杂志会到的，再耐心等几天吧。至于什么时候收到我可不敢下结论。你知道，运人的火车都会晚点更何况是邮件。至于我的形象……我自己觉得并不白，只是有健康的粉红色而已……事实上我皮糙肉厚，肥瘦不均，体弱多病，脏腑奇毒……总之是不好吃的。

GOUKI回复：啊？谢谢谢谢……也不知道人家小岛秀夫先生让不让……多半是不让了。因为在为小编画像的那段日子里我正在制作《MGS特辑》，整天就是MGS、MGS2、SNAKE，所以……我也很想有一张颇为"运动"的造型呢，等等吧！

SOUL回复：这个……我怎么能下手呢！！！这个……既然是读者的要求……FIRE！！！咦，人呢？我刚才好像是习惯性地把魔法先往自己身上放……那可是双倍反弹！天使他，他也许被烧成灰了……对不起！你还吃吗？

D·S回复：其实那幅我的小编画像说明的是本人比较喜欢摇滚乐这一个特点，其他方面还没有涉及，毕竟一个人的性格和特点不是单一的，不可能在一幅图中把所有的性格和特点都表现出来。想了解本人真面目的读者可以参照每期《游戏动漫园》最后"D·S通告"中的形象！美形、无敌、鬼畜、狡诈、善良、矛盾、忧伤这七大特点就是D·S的真实写照，也是D·S所背负的"七宗罪"！此时耳边又响起了最爱听的GUN N' ROSE的经典摇滚歌曲《Don Cry》，还是让我们一齐FIRE吧！！！

慕容非回复：为什么拿伞？因为我崇拜福尔摩斯生活的时代呀！那时候的绅士出门总是要带伞的，而且拿着伞有利于在发生突然下雨事件的时候及时有效地为女士服务！^_^

紫枫回复：等一下！你说的貌若"天使"中的天使不会是……吧？（呵呵……）正所谓"八字还差一撇，九字尚缺一勾"啊。另外，说起紫枫的那个小编形象啊……（没有地方了，下次再说吧。^_^）

读者代表发言

一位不便透露姓名的女玩家来信说，请封杀掉D·S的小编形象，因为那和她的偶像——八神庵有一点点像。建议改成类似KYO的样子，因为KYO是她的“呕”像。

当然这里的“不便透露姓名”只是我为了防止D·S做出不理智行为而采用的权宜之计。而且D·S还是颇有一些支持者的，小弟我不得不照顾一下支持自己栏目的读者。嘿嘿……

以下又是一位女玩家对D·S的形象不满。

D·S：

你好大的胆子！新形象居然用我“心爱”的八神庵！什么？不是？IQ及格的人一眼就能看出来：那头发，那神情，还有那股傲气，像极了！可你、你、你这个D·S，居然敢冒充他！我重拳、屑风、重拳、爆豆、轻脚、屑风、1.5倍八稚女……（D·S口吐白沫，呈昏迷状，眼前只有大花花与金星星……我手指青天，大声问道：“冒充八神该当何罪？”众八神的FANS高声回答：“斩立决，再鞭尸！”

D·S，你知道该怎么办了吧！（D·S无规则抖动中……）

唉！不过话又说回来，D·S的攻略文章写得都不错，好多游戏能通关都拜他所赐，要不是他犯了这么不可原谅的错误……算了，为了广大的GAME FANS，就饶你一命，还不谢恩？如果哪一期被我找出毛病，嘻嘻，别说我事先没打招呼。哈哈哈……（当然是三段笑！）

邪魔天使仗义执言：看来我还是得替D·S解释一下的。就我所知，D·S的小编形象并不是仿八神庵做的，如果只是头发的颜色相象，想来也不足以造成各位八神爱好者太大的心理伤害，而且还是有很多人喜欢D·S的这个形象的，所以很感谢你这次能高抬贵手放过了D·S。

D·S的深情自白：其实你不懂我的心……那个小编形象就是我吗？NO！那只是一个简化版罢了。每期《游戏动漫园》最后的D·S写真才是我的完全版完美形象！！八神是什么？很可惜，D·S的字典里没有这个词，请亲爱的读者朋友们，特别是女性读者们不要再拿小编形象去同八神做比较了。虽然我还是比较喜欢摇滚乐，虽然我还是那么另类，虽然我还是那么超绝美形加无敌……没有自信的庶民们总是会自作多情，总是会旁征博引一些所谓的“酷哥”，总是会忽视那些曾经真心给过你们帮助的人或事（比如D·S和他的攻略）。好了，别闹了，不管你高兴也罢，愤怒也罢，那个小编形象还会保留下去，简化版的D·S也还会继续说话……

邪魔天使叹气：D·S伤心了……D·S很注重自己的形象……

天津赵吉心中有火：我是第一次给《游戏机实用技术》寄读者调查表，我对这期《攻略透解》有一些意见。关于《BLACK/MATRIX+CROSS》，请问D·S先生，你所说的“因为市面上与这个游戏相关的攻略非常多……”是什么意思？如果这样说的话，贵刊登过的许多攻略市面也有很多，那贵杂志社不如早早关门大吉算了。读者买《游戏机实用技术》是想看到完整的攻略！当我看到你的这段话时，我真想飞过去打你一套Squall的连续剑。请诸小编以后不要再说这样的话了。在此给小编们拜个晚年了！祝贵刊越办越好！

D·S回复：没有办法，现在本刊负责《攻略透解》栏目的主持人是慕容非。一次不小心，D·S被他抓住了把柄，要求写四五页有关《BLACK/MATRIX+CROSS》的实用资料！啊！MY GOD！！那些实用资料居然是表格！可怜的D·S在慕容非的逼迫下便不得已而为之，好在私下有邪魔天使帮助，才让本大人花了两天时间终于能够完成这艰苦卓绝、几经风雨、惊天地泣鬼神的壮举，可是却被这位仁兄说得一钱不值！啊！MY GOD！！好了，吸取教训，下次D·S不管被别人抓住了什么“生死攸关”的把柄，也绝对“咬定青山不放松”，坚持原则（注：为读者服务），斗争到底！！

邪魔天使回复：慕容非是考虑让这篇文章更实用一些，另外页数也是有限的，放得下这个放不下那个，不得不然。D·S显然是没有领会只做实用表格的原委，错以“市面上攻略多”作为原因说了一句，引起了读者的不满，请大家原谅他吧。不过这么一个表格，竟然要用“惊天地泣鬼神”这样的形容！可真是的……幸好他还提了我的功劳，就不批判他了。不过要提醒的是，赵吉玩友可没有说你的攻略一钱不值啊！只是让你不要说那样的话而已嘛！

读者HJJ建议：我对贵刊的建议是要将《玩友沙龙》的内容减去一半，改为攻略的内容，让我们这些“油细鸡”的食客们去“吃”。还有就是将《研究中心》的内容搬到《攻略透解》里去。再就是在贵刊里加一点点电脑游戏的攻略和秘技，加一点钱也好。最后就是希望贵刊把海报办得出色一些，不要有伤痕。如果这样的话，《游戏机实用技术》就是全面性的“游戏机实用技术”。也希望贵刊工作人员过一个快乐的新年，越办越好。

邪魔天使回复：关于《玩友沙龙》，各方意见不一，一直没有去掉它。对于大家的意见我们一直在统计，《玩友沙龙》还是会改进的。至于减页数也是一种可能的改变，这要看更多读者的建议和栏目制作的需要来决定了。你建议将《研究中心》的内容搬到《攻略透解》中去，从这一点看出《研究中心》这个栏目还没有形成鲜明的特色，使读者觉得与《攻略透解》栏目有些像。还是请栏目负责人GOUKI来讲一讲栏目的宗旨和今后的改进吧。

GOUKI回复：今晚的月亮真圆啊……其实在这个栏目开创之初，就已经为这个栏目下了定义，就是“需研究才得的东西”。举个例子来说，上一期有关《保镖》的研究，就显然不适合放入《攻略透解》里，因为文章的内容是对如何玩游戏没有任何帮助的。所谓攻略当然是指导大家一步一步地打通一个游戏，而研究性文章可能只局限于游戏的一个部分或某个方面做仔细分析和探讨。我们尽量把海报做得更好一些吧，可是如果要大图就不可避免地会有折痕。

北京杨跃建议：开办一个掌机的专题栏目吧，在发售表上多介绍一些掌机上的游戏吧。别太不注意掌机了，一想到掌机在杂志中的地位……唉！

邪魔天使回复：虽然现在杂志中没有掌机的专题栏目，可是我们正在逐渐加大掌机的相关部分。无论是掌机还是PS2，都是游戏机嘛，所以掌机的内容被恰当地放入各个栏目中，该是新作预告的就放在《前线狙击》栏目，该是做攻略的就放在《攻略透解》栏目。比如这一期有《口袋妖怪·水晶》的攻略，而下一期我们会有一个GBA的专题，相信你会喜欢的。希望各位掌机的爱好者写来精彩的稿件，大家可以根据自己稿件的特点投《攻略透解》、《研究中心》或是《火热秘技》等栏目。我可是流着口水等着呢！

“油细鸡”食用感受

江苏的张杰读者在来信中谈了他的“油细鸡”食用感受，广告味很浓，我就厚着脸皮用一用吧！也许我们什么时候在电视台打广告就用这一段呢！

食用“油细鸡”已经一年多，竟然发现比什么补品都有效。瞧！食用“油细鸡”之后，我轻松多了，精神清爽，读书带劲，记忆力明显提高。现在我的英语成绩已经从58升到了59，而且还有上升的势头，“SQUARE”这个单词我读一遍就可以顺着背、倒着背、中间向两边背。终于，期末考试名次从250名（年级）升到了13名（班级）。但是，我进步再大也没有“油细鸡”大，连我妈都说：“儿子，以前只听见你说要去吃“肯德鸡”，现在怎么只买“油细鸡”了？

本期赠品

根据调查表的统计结果，大多数读者对上一期的贴纸持欢迎态度，但是指出了其中的不足之处。不过，还是有很大一部分读者更喜欢海报。另有一些读者对赠品的种类给出了更多的建议。我们会根据大家的建议经常更换赠品的，而且绝不局限于海报或贴纸。因为上一次做得不够好，这一次我们又制作了一张贴纸，相信大家会更喜欢。上一期由于工作上的疏忽忘了告诉大家，贴纸中的那些小方块是给大家贴在PS/PS2记忆卡上用的。这回拿到了以后就贴吧！

邮购信息

杂志社尚有少量2001年1月号和2月号的杂志，请有需要这两期杂志的读者从速汇款邮购。邮购免邮费，每本12元。请在汇款单上注明想要邮购的期数和本数。

汇款地址是：兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社

邮政编码是：730000

读者调查表抽奖名单

总第二十七期

北京市	朱　楠	武汉市	蔡　聪	贵阳市	孙　航
北京市	吴也括	武汉市	郭　锐	贵阳市	邓楚炫
天津市	肖东瑞	南京市	曹希恩	吉安市	王斯强
上海市	曾　勇	昆山市	张　杰	上饶市	吴春宇
上海市	胡之炜	盱眙县	姚　鑫	广州市	林伟明
上海市	张潇卿	温州市	黄晨曦	广州市	叶文旭
上海市	徐忻瀚	成都市	申知佑	广州市	梁灿辉
沈阳市	王　欣	自贡市	喻　晋	肇庆市	麦宇斌
西安市	周　琨	遂宁市	张　锐	南宁市	龙永恒
西宁市	郑　磊	新都县	周　斌	南宁市	陆　坤

游戏内涵的疑问

文／罗嘉

游戏的内涵是一个很热闹的话题，因为游戏是一种全新的艺术表现形式，有待发掘，有待发展。

印象派画家吸收自然科学家对光学的研究成果，充分表现了物体的色彩变化，使画面充满生机。无可否认，电子游戏或者说互动电子娱乐，是一种含有深刻内涵并汲取了其它各种艺术表现手法的全新文化娱乐形式，它正逐渐成熟起来。

有人说现在游戏的内涵变得空虚了，丧失了游戏性，这是享受先进开发平台的必然后果。又有人得出结论“游戏的可玩性是与其画面的华丽程度成反比的”。再看那些高高在上的在国内媒体上发表评论的编辑或撰稿人，从《FF Ⅶ》开始就养成了动辄拿游戏性压人的坏毛病。随后，又有一群自视清高的玩家将其“发扬光大”。“地板”没少买，发表评论时却讽刺揶揄，尽可能搜刮一些尖酸刻薄之词来攻击游戏公司。于是，玩游戏的都开始说游戏越来越没有内涵。任天堂说：“我们追求的是游戏性。”世嘉说：“我们要的是游戏本质。”那是人家的商战策略。莫非我们这些资深玩家都有志于献身于中国的游戏业？果真如此，以上算是笔者的胡言乱语，中国游戏业的明天也就无限美好啦。

当然，我们不应否认《超级玛里奥》、《小蜜蜂》是经典，但我们也不应故作清高，装作一副蛮专业的模样把游戏厂商辛辛苦苦开发出的产品当成纯粹的量产型赚钱工具吧。商家当然为自己的经济利益着想，但以此来否认游戏的水准，并以游戏内涵空虚为借口，岂不有失辩证法的真谛吗？应该说，经济利益的追求和游戏本身素质的优秀不仅不矛盾，而且还是大有联系的。倘若连玩家自己都瞧不起游戏，对游戏带有如此的偏见，还提什么社会舆论呢？因为，现在的游戏没什么好玩的——这可是专业玩家的结论呀。

如果说非游戏媒体对游戏的理解是没有道理的，那我们的游戏媒体又在干嘛呢？世界游戏业风起云涌，整天围绕着自以为是的风云话题大发感慨，一个劲地发硬件“烧”，却不以为国人诠释游戏内涵为己任，非要与世界游戏业发展看齐。既然是左一个经典大作，右一个必买之作，那为什么在游戏发售后又满腹牢骚呢？在这样的外部环境下，游戏媒体又怎能独善其身？

现在看来，中国玩家的眼光是越来越高，对什么都议论纷纷，口若悬河：“当年风光不再”。这决不是真正的复古之风，而是被国内有关游戏的东西折磨得死去活来的一种表现。对这也不满，对那也不满，自己玩过了那么多游戏，当然而且应该说点什么了。

所有现存的好东西都是创造的果实。游戏的内涵值得每一个热爱它的人探索。所以，我没发现游戏的内涵变得空虚，反而觉得随着硬件的升级，游戏所能表现的东西越来越丰富，感染力也越来越强。至于什么游戏性，我反而以为是子虚乌有的。只要游戏能吸引我，能感染我，我已觉得很知足了。因此，我又认为那些整天叫嚷着游戏内涵、游戏本质、游戏性的人与那些读书读得昏了头到处感悟生命的人一样无聊。

其实游戏在中国人眼里，(无论他是否玩游戏)早已变得愈来愈不像游戏了。歌德说：“失火了，就去灭火，烧掉了，就去建筑。”亡羊补牢亦不晚矣。在发展中国游戏市场之前，玩家是否应该就怎样正确认识游戏内涵的问题补全一下自己的心呢？

有些玩家对游戏持悲观态度，是玩了太多游戏昏了头了；亦有些是不敢发表肯定意见的，生怕对大作的赞赏会招来人家的白眼。玩多了的您先歇半年，胆小的应该知道文章写出来是给人看，游戏做出来是给人玩的道理。自己认为优秀的作品就应该给予肯定，没必要苟同他人的评论。任何人都没有权力把自己对游戏的看法强加于你，你也没有义务非接受它不可。否则，国外那些我们公认为“垃圾”的游戏又怎会有成千上万的销量呢？

“游戏内涵空虚”——敬请三思再出口。

个人资料 姓名：罗嘉 电话：010-87293623 邮政编码：100077
地址：北京市丰台区洋桥北里12号楼1门808室
Email：ljgto@sina.com（欢迎回信）

乱弹游戏·我

文／杨星宇

我只是爱玩游戏而已。

我没什么倾向，既不是SONY派也不是SEGA帮，既非“FF”FANS也非“DQ”拥蹙。我认为我是大多数玩家的代表：不分机种机型、不管公司厂家、不论名气大小，只玩自己喜欢的游戏而已。我一身轻松，大可不必捧着杂志啃攻略，翘首以待Square的新作品或整日为提高自己的打机水平刻苦钻研。游戏，本是为了轻松娱乐所制，快乐就好了，又何苦如此较真呢？

常在杂志上看见有人哭SEGA、有人捧SONY，还有人死守NENTENDO，争得不亦乐乎。这不是没事找事吗？SEGA亏了、NENTENDO赚了、SONY笑得一塌糊涂——那又有什么关系？其实，即使它们几个通通玩儿完了，也不是从此就没有游戏了，游戏的开发者还活着，玩家们也死守着这片阵地，于是新的巨头又会诞生，带给我们更新的理念和更棒的游戏。(例如微软！)

所以，急什么？等着乐子上门吧！

机房中，硝烟弥漫，声光电网中一群大虾，弓背哈腰、脖颈前探、圆瞪两眼死死地盯住荧光屏。喊杀声、叫嚣声、笑骂声、嘶鸣声不绝于耳；“三段笑”此起彼伏——此处非久留之地，否则日后患上头晕目眩、神经衰弱等症状可要后果自负。开溜！

一杯加牛奶的热咖啡在手，暖烘烘的电热毯一裹，关上房门，安安静静。一键一鼠一手柄，扯上最佳搭档“东方不败”——万事俱备，闯江湖去喽！

随逍遥兄“仗剑江湖为红颜”，感受刻骨铭心的爱情；跟Squall一并战遍天南地北，默默感谢牵系千里姻缘的红线；在众多美眉之间游刃有余，享受心跳的感觉。放松心情，乐在其中，挥霍着幸福的感觉。

国脚们又输了，悲痛！在《WE》中用中国队把“太极虎”打成纸老虎，过瘾！又被老师K了，倒霉。摆上《KOF99》给老镇、小金一人一记“八稚女”。哈哈！爽啊！心情大大好转啦！

虽然我只能玩调密码的《星际争霸》、踢easiest的足球、打修改成仙的《FF Ⅷ》，但我自认为我才算个玩家。真正的玩家！

毕竟，享受乐趣才叫游戏嘛！

拉面馆

文／马鸿

在公元2000年x月y日z时，我和我的n个兄弟约好去吃东西。好兄弟好久不见，一见面就无所不谈。老大说的是他那擅长的电脑技术；老二说他那无人能及的学习成绩和他那漂亮的mm（就在身边）；老三和老四老五在那边不知说些什么；惟有我这个TV Game准玩家没人理（在他们眼里我是一个喜好单一的单细胞白痴）。

正在他们讨论该在什么地方大吃一顿的时候，我看见路边有一家很独特的拉面馆。它似乎有一种神奇的力量在吸引（勾引）我。一起去吃拉面怎么样？（众人呈呕吐状）在这股强大的引力作用下我以加速直线运动走向面馆。

打开门（引力值∞），我看到的是一排排mm拿着手柄（幻视），听到的是mm们的嬉笑（幻听）。这时我哪些兄弟们也跑了过来。"What's this？"老二问。（PS都没见过，白痴！）这时我觉得血液沸腾，目光闪亮。（暴走？）在这儿我是老大，哈哈哈哈……（众人向我袭来）

"老板！《实况4》！！"我用专业语言把Boss唤来。"来啦"（店小二！？）。"谁要和我一起玩？"我自豪地问。（这时我脑海中浮现出胜利时众mm欢呼的情景）"我来！"我被一声尖叫惊醒。这时老大坐在了我旁边，拿起手柄："这些按键怎么用？""这些都不会？白痴……"（一拳袭来……血啊……再次暴走！）"短传用圈长传用三角妙传用正方形射门用R1加速……会了吧？"

只听一声哨响，比赛开始了。我的那些巴西狂人们迅速向他那些法国"大爷"们的阵地发起猛攻。传球、射门、进了！！！1：0，太easy了。我无精打采地看着画面：2：0、3：0……

"呜"上半场结束。此时我终于感到了我的存在和生活的意义——众mm的欢呼太美了、太酷了！！！（幻、幻……海？？）正当我沉浸在幻海的怀中时，下半场开始了。我的那些巴西狂人们依然像上半场那样向"大爷"们的大门扑去。啊！什么！我的传球被"大爷"们的首领（齐达内）断掉了！！！只看他以非"大爷"的速度向我方大门迅速挺进：精确的传球、疯狂的盘带、漂亮的插上……凌空一脚，进了！！！3：1！什么？？？不敢相信！"喂，你那群'大爷'是不是吃'诺龙'了？"（没有回答）比赛继续进行，这时我的巴西狂人们不知怎么了，个个无精打采、连连失误，而"大爷"们却好像脱胎换骨，个个年轻了20岁（35-20=15？），经过一连串的反击和射门，我、我居然被反超了？"呜"比赛结束，比分3：5。什么？不、不、不……我崩溃了，扭头看看老大，他右手一只手拿着手柄，左手拿着……拉面？？（倒！）也许老大天天在家玩模拟器，对！一定是！（自我安慰中……）

"老二，你来！"老二坐了下来，他的mm也坐在了旁边。mm："你输了我就不理你了。"又一场比赛开始了。突然天昏地暗，血光四溅，mm一边欢呼着一边拥抱起老二，众人看了看已经石化的我，悄然离去了。

草原上只剩下一个看似白痴但是很帅的人（倒！）和他可爱的小狗（cy）。这时天空下起了雪。"走吧cy，在这儿会着凉的。"从此cy和他的主人隐姓埋名在一个山村里过着平静而幸福的生活……（童话？）

几年后。

"那个人和那只狗是不是疯啦？怎么一见到拉面馆就跑得这么快？"

游戏岁月无尽

文／广东魔帝陆国昌

也许，我天生就与游戏有着深厚的渊源，双手就是为了游戏而生的。13年前，究竟是怎样开始迷上游戏的，我已经忘记了，只知道这份感觉好自然，很是莫名其妙，就好像紫枫见到亿万美金和一位天仙般的女子一般。（紫语：亿万美金还好，那女子就作罢了吧，否则某人吃起醋来……）

说起来，在本国的游戏机潮流中我可以算得上是走在时代的前面：现在除了PS2，其他机种基本上都被我玩弄于股掌之间，哈哈……（太夸张了）

在FC时代，由于软件价格高，能玩到的每一款新游戏都可以说是来之不易的，所以那时可真是"全心全意"地去面对每款游戏，打完一遍再用其它方法去完成第二遍，什么花样都玩得出，享受着玩游戏的真正乐趣。

记得小时候，很喜欢跟表弟两人一起玩游戏。例如，在《双截龙Ⅱ》里面，我们一开始就认定最大的敌人不是最终BOSS，而是对方。在每场战斗中，都尽最大可能把对方放倒，为了分数和胜败在游戏里争个你死我活。玩《热血高校》时，用各种最毒、最狠、最阴的魔球来折磨对方，把对方打到手柄都差点搓烂，桌子都快要拍坏。（当时可是真的换了好几次手柄）

随着时代的发展，游戏主机走到了16位平台，我所玩的游戏种类也扩大了，可以说是正式开始去了解一些游戏界的事情。对我来说，那个时候就不是"玩"这么简单了，我学会了去欣赏、选择、评判和追求，从不玩RPG游戏变成以玩RPG游戏为主的"专业玩家"。而且我在彻底完成一款RPG后，会选择一些其它类型的游戏来调剂一下。

《梦幻模拟战2》是我玩的第一款SLG作品，它简直令我神魂颠倒：美丽的人设、动感的音乐……为了追求完美，我特意花了一段时间废寝忘食地把所有角色的全能力值在隐藏版"筋肉神殿"里升到LV99。此时的角色简直就只能用"横行无忌"来形容：单单一队人马就能轻易地搞掂一位BOSS。哼！（一阵恐怖的冷笑声）不单是这样，在爆机后的显示中根本看不到角色们有败北次数的出现！接下来便是《天地创造》、《梦幻之星》等劲作出现在我的生活中。我肯定，16位机的时代是我最最享受的时代，我很清楚：那时是我在玩游戏。

快乐的时光似乎总是过得很快，游戏已经一路陪伴我走到了次世代的今天，让我悲伤的日子终于来到了。

拥有PS和SS的时候，我认为那是件多么美好的事情，可以玩尽天下的好游戏，于是疯狂地购入软件。在不知不觉间，我忘记了选择和评判，只会盲目地去追求，更谈不上去欣赏了。原本的原则已经被泛滥的软件给摧毁得一干二净。出自自我的本性（！？），也能把《FF Ⅶ》、《格兰蒂亚》等彻底攻破，除了一些自己较喜欢的游戏，其它都是为了完成游戏而完成游戏，自己感觉不到一丝乐趣，有时还会白白浪费数十个小时去对着一些没有结果的游戏而埋头苦干。外面流行什么我就玩什么，渐渐地进入了"走火入魔"的地步。想起来那时真的是失去了理智，反过来被游戏玩自己。那一段日子过得实在是太辛苦了，今天的我，不会再为玩游戏而玩游戏，要从游戏中找到自己的东西，有自己的个性和风格。

1999年12月，在特殊的情况下我突然选择暂别游戏一段时间，这期间要使自己得到休息、调整，所以现在还不能体会到PS2的光芒。不过在未来的一年后，我一定会重出游戏舞台，再创无尽的辉煌历史！

玩友沙龙

玩当有志生当交友，沙底捞金淘底潜龙

栏目主持／慕容非

新年过后，玩友沙龙热闹了许多，看着这么多想要在游戏世界中寻找朋友的玩家给沙龙的来信，真是高兴得很。所以这次一下子就吸收了10位同志入伍，希望以后更多人支持沙龙啊！

希望在玩友资料中加上一项“交友意愿”栏，请大家填上自己希望结交的玩友类型和其它特别要求，这样应该可以提高大家交流的成功率吧！但是有一点要声明的是——本沙龙拒绝代理征婚启事的哦！

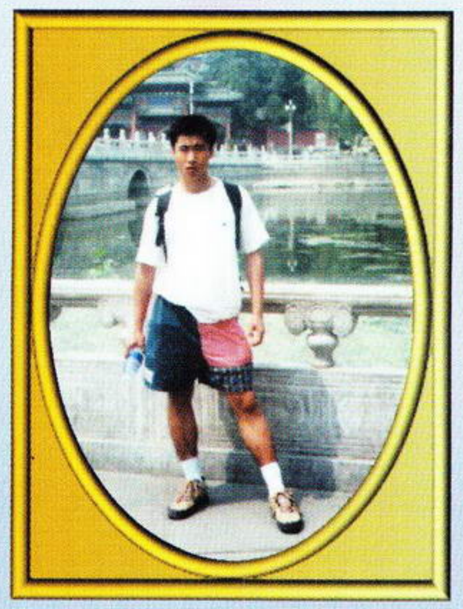
编　　号 000123
姓　　名 侯致成
性　　别 男
生　　日 1982-11-14
其　　他
星　　座
GAME真言
玩　　龄 10年
拥有的主机
喜欢或擅长的游戏类型 ACT,SLG,RPG,AVG
最喜欢的游戏 《ROCKMANX4》,《ROCKMANX5》,《机战》系列,《恶魔城 月下夜想曲》
业余爱好 看动漫画，高达模型，上网
联系方式 OICQ：25393945
交友意愿

编　　号 000124
姓　　名 商进科
性　　别 男
生　　日 1979-11-7
其　　他 别名：西蒙·贝鲁蒙多
星　　座
GAME真言 等级不够莫去寻死
玩　　龄
拥有的主机 FC,PS,PC
喜欢或擅长的游戏类型 ACT,AVG,FTG
最喜欢的游戏 《恶魔城》
业余爱好 篮球，网络，写杂文
联系方式 江苏省苏州市保兴里7幢401，邮编：215000，电话：0512-8200331，E-MAIL：SJK777@163.COM
交友意愿

编　　号 000125
姓　　名 李飞
性　　别 男
生　　日 1982-12-24
其　　他 别名：DEVIL
星　　座
GAME真言 用心去感受
玩　　龄
拥有的主机 NON
喜欢或擅长的游戏类型 RPG,ARPG,AVG,FTG-2D
最喜欢的游戏 《PERSONA2》,《幻想传说》《真说侍魂·武士道烈传》,《恶魔城 月下夜想曲》
业余爱好 涂鸦，听歌
联系方式 河南省开封市实验中学高三（5）班，邮编：475000
交友意愿

编　　号 000126
姓　　名 汪翼澎
性　　别 男
生　　日 1979-10-15
其　　他 别名：小朱（流浪的小猪！）
星　　座
GAME真言 岁月改变青春的脸，你还会不会在我身边！
玩　　龄
拥有的主机 FC,PS,GBC
喜欢或擅长的游戏类型
最喜欢的游戏 《合金装备》,《铁拳》,《未来战士》
业余爱好 研究游戏（？），电脑，收藏工艺品，旅游
联系方式 河北省满城县满城一中职教室，邮编：072150
交友意愿

编　　号 000127
姓　　名 夏晓琦
性　　别 男
生　　日 8月8日
其　　他 龙二，夜莺，FELIX
星　　座
GAME真言 わかりました
玩　　龄
拥有的主机
喜欢或擅长的游戏类型 SLG,FTG,RPG
最喜欢的游戏 《机战》系列,《实况足球》系列,《KOF》系列
业余爱好 听音乐，下围棋，看书，动漫画，全部对抗性体育项目，吃怡口莲
联系方式 南京市白下区后标营29号304室
交友意愿



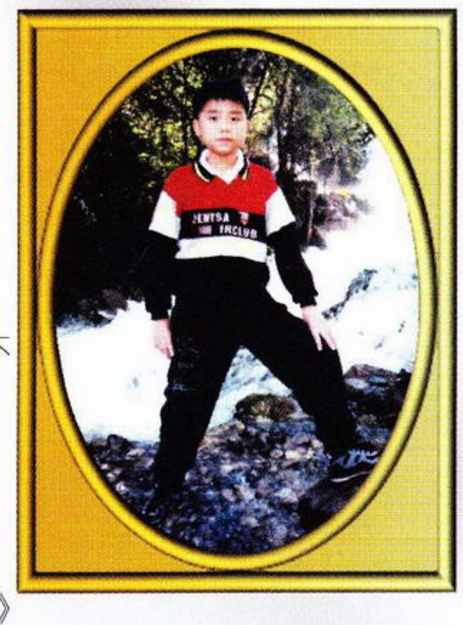
编　　号 000128
姓　　名 吕磊
性　　别 男
生　　日 1980-05-17
其　　他 别名：丑小鸭
星　　座
GAME真言 风吹夜儿落（用唱的）
玩　　龄 4年
拥有的主机 GB,SS,PS
喜欢或擅长的游戏类型 SPT,RPG
最喜欢的游戏 《足球2000》
业余爱好 健身，上网，打篮球
联系方式 辽宁省大连市沙河口区南岳街32号楼4-4-2，邮编 116021，OICQ：3779824，电话：0411-4325294，E-MAIL：LVLEI2@163.COM
交友意愿

编　　号 000129
姓　　名 宋炜
性　　别 男
生　　日 1981-8-21
其　　他 别名：SWWQ
星　　座
GAME真言 数量中出质量（玩《WE》时进攻中的挑衅语
玩　　龄 10年
拥有的主机 FC.MD.PS
喜欢或擅长的游戏类型 SLG.SPT
最喜欢的游戏 《机战》系列，《大航海时代》系列，《WE》系列
业余爱好 足球，音乐，小说，游戏
联系方式 江苏连云港市新浦区南小区新南办事处健康路6号宋继军转，邮编：222001，电话：0518-5487613
交友意愿

编　　号 000130
姓　　名 孟海鹏
性　　别 男
生　　日
其　　他 别名 暗の血天使
星　　座
GAME真言 生命不息，游戏不止
玩　　龄
拥有的主机 DC.PS.SS.MD.GBC
喜欢或擅长的游戏类型 AVG.ARPG
最喜欢的游戏
业余爱好 漫画，看日片
联系方式 浙江省绍兴县柯桥滨河花园1幢B座403室，邮编：312030，电话：199-57515117
交友意愿

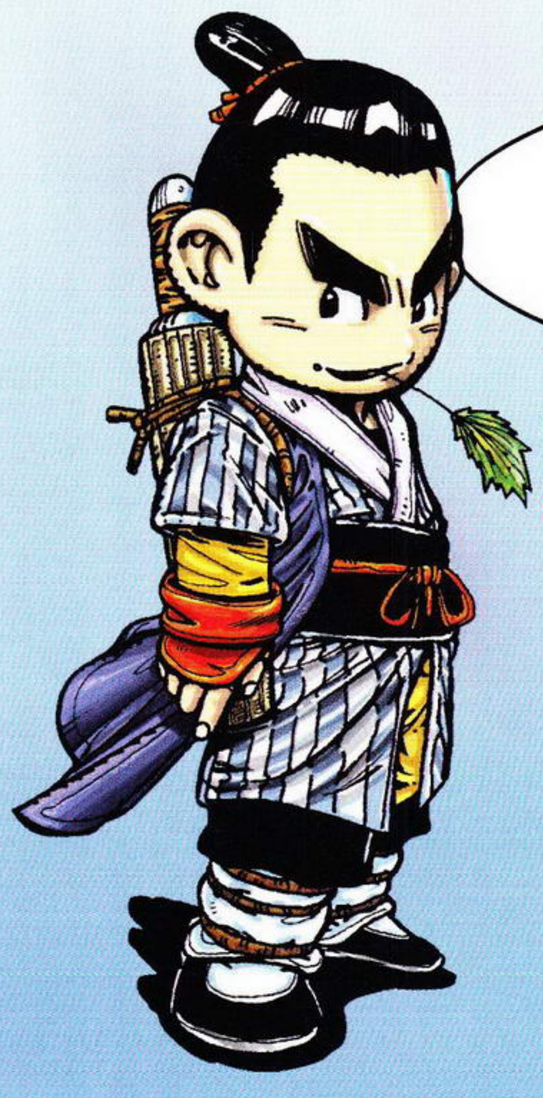
编　　号 000131
姓　　名 宁冲
性　　别 男
生　　日 1983-11-15
其　　他 JURGEN
星　　座
GAME真言 （一般在《WE》中）别慌，别急，别生气，快点赢我啊！
玩　　龄 9年
拥有的主机 FC.GB.PS
喜欢或擅长的游戏类型 RPG.SPT.AVG.ETC
最喜欢的游戏 《最终幻想》，《恐龙危机2》，《永恒传说》，《WE2000》
业余爱好 打篮球，打羽毛球，打乒乓球，看书，看球，撰稿
联系方式 广西桂林市中山中学高99-（3）班，邮编：541001
交友意愿

编　　号 000132
姓　　名 樊倪
性　　别 男
生　　日 1987-10-02
其　　他 阿波罗
星　　座
GAME真言 游戏机，旧的不去新的不来！（什么意思？——阿非）
玩　　龄 7年
拥有的主机 PS.MD.FC
喜欢或擅长的游戏类型 RPG.FTG
最喜欢的游戏 《最终幻想》，《KOF2000》
业余爱好 上网，看漫画
联系方式 成都市西北中学初一（2）班，邮编 610015，OICQ 21817639，E-MAIL：FANNIFF9@163.NET
交友意愿



非语闲玩 CLUB

THE FIRST ATTACK



从今天起，会员不再是空有其名啦！顶着压力，冒着寒风，让我们沙龙会员一起来交流情感，挥洒青春……请广大会员鼎力支持沙龙的成长，把你们的真实感受告诉所有的玩友吧！沙龙面对会员征稿，题材无限，发泄有理，请大家加油上啊！(^_^)

会员号：000112　　广西玉林黄毅华

机种争霸无聊话（仅代表其个人观点）

PS——寿命过千
PS2——前途无量
GBC——经久不衰
GBA——大展拳脚
SFC——无法忘怀
DC——稳中求进
NGC——初生牛犊
SS——昨日黄花（还没谢）
WSC——有缘无份（粪）
XBOX——天下枭雄（熊）
FC——相似无悔
ARC——没你不行

作为第一个支持沙龙话题的会员，他自然会有很多特别之处的，比如说可以在来信中叫嚣着让小编们挨鞭子……

新年都在干什么？

玩玩玩，走走走，压岁钱，入我手，不后悔，玩电玩！
另外黄毅华还送来新版《三字经》一份，抄录于下：
错别字，又增多；图片多，要整齐；
主其次，分轻重；没料写，勿夸谈；
群众眼，真雪亮；特稿好，知辛苦；
你辛苦，我快乐；你偷懒，吃鞭子。

唉，读者就是上帝，上帝拿着鞭子……

游戏诊所

感谢大家对《游戏诊所》的支持。其实，热心回答问题的玩友非常之多，但是我只能挑最先寄到编辑部的回答，并且只能给被选中的玩友寄杂志。至于其他正确回答了问题的玩友，我会记下名字、地址、回答问题的数量，让每一个热心回答问题的玩友都能公平地参加《游戏诊所》年终“游戏达人”的评选活动。

《游戏诊所》只有一两页，而读者的问题千千万，我只有挑选一些较为合适的回答。有些读者问的问题是我们杂志中近几期秘技或攻略中讲过的，如果不是很重要的我是不会再挑选出来的。比如2月号的调查表上有好几位读者问有关《永恒传说》的问题，其实在1月号上我们的《永恒传说》攻略中就都已经讲过了，请大家先仔细阅读攻略。还有一些问题是我们以后几期中会做相关攻略回顾或是有所涉及的，所以也不会挑选出来作答，请大家留意以后杂志中的相关内容。还有就是虽然我们在1月号中已经回答了PS上还会有好作品推出，但近来仍然有很多人问及这一问题。如果要评选最热门问题的话，这个问题一定是前3名了。买了PS的玩友请放心，PS上还会有不少大作的，请注意本刊的介绍吧。再者说，找出一些以前的老游戏，例如《FF》系列、《机战》系列、《街霸》系列、《GT赛车》系列、《古惑狼》系列等等，都可以得到乐趣的。我们也会根据读者的要求刊登经典游戏的攻略回顾，希望能切实地帮助国内的大部分玩家。

诊所原则

请各方面的专家给候诊室的玩友把把脉，开张方儿，然后把方子寄到诊所来，并把自己的通信地址写明，我们会给每个问题的第一个回答者寄去最新期的杂志。在年底我们还会评出3名年度“游戏达人”赠送礼品。

诊所通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社　　邮政编码：730000

诊所Email：gamedep@public.szptt.net.cn

会诊室

2001年1月号候诊室中广东麦锦钊问：《心跳回忆2》中如何使八重不转学？

江苏郑飞答：在2001年4月8日这天，八重会主动约你去中央公园并有事件发生（如果以前进展顺利的话），她会告诉你以前的事情，之后将出现选择答案的画面。请注意，千万不要选“……”，否则……

如果选对了，那么在第二天主角参加俱乐部活动时就会发现八重加入了排球部，以后她就不会转学了。

2001年1月号候诊室中广西林俊宏问：《FF IX》中吉坦拿了水晶去救同伴时，库杰骗走了水晶，艾可被抓走，这时吉坦他们应坐上飞空艇去追的，可是我找了很久仍不知飞空艇在哪儿。

江苏郑飞答：当艾可被抓后，只要控制主角到最初登陆飞空艇的地方，此时原先挡路的黑魔道士不见了，从这里出去，将梯子放下（开关就在附近），出了城后，游戏程序会控制主角乘坐的船去追库杰的飞空艇。

2001年1月号候诊室中博乐胡峥嵘问：《幻想水浒传2》中，“忍者之里”具体地点在哪里，风之洞的那个人具体在哪里？应如何交易才能使交易商的50000元减完？

黑龙江刘文帅答：“忍者之里”在“巴娜之村”的山路中，有一段爬梯子的路，爬完梯子后再过一个画面，画面向右，这时贴着这个画面向下走，就可以找到了。先在交易商那里买交易品，然后把它拿到其它地方的交易所，赚50000元后再去找他，他就会加入了。

2001年1月号候诊室中武汉许礼祥问：本人玩《极速危机》（又译为《追击特快》和《午夜列车》）至最后一关，应分开火车车头及车身方会与最终BOSS决战。但本人始终找不到开关。（本人自信前面是按真实结局玩的）

黑龙江刘文帅答：如果是按真实结局玩的话，在1号车厢的1层就可以把车分开。

2001年1月号候诊室中重庆王正刚问：《寄生前夜2》如何打出完美结局？阿亚如何能得到枪刃？

北京刘晶答：要打出完美结局要3个条件：1.在地下掩体B4的下水道里，要在一处的控制台输入密码“18”令水位转换，在另一处的机关输入密码“15”，打开“满月之门”，并从这里回到沙漠小镇DRY-FIELD，然后到水塔顶上与Pierce交谈。2.小EVE被生化兵9号捉去后，先不要去地下停车场（Underground Parking），而是到B1最上端的电梯处并往前进入最里面的一间屋子，用电话与总部联系，这样可以得到Pierce留下的便条。3.从美军基地返回地下掩体后，前往消毒室之前先到B1的一处很冷的地方与Pierce多次交谈。

四川陈亚可答：根据玩家在游戏过程中获得道具（武器）的数量和EXP值的高低会给出A、B、C三种奖励武器。A是榴弹发射器（MM1），装弹12发，射击速度较快；B是小型电磁炮（ハィペーベロシテイ），速度很慢，发射前要按R1键蓄力，但是威力很恐怖；C就是枪刃（ガンブレド）。

自称“金手指达人”的陈亚可玩友的联系方法是：（610016）四川省成都市盐道街中学高2002级三班。他愿意帮助玩《寄生前夜2》、《勇者斗恶龙Ⅲ》、《时空之轮2》、《大航海时代4》有困难的玩友。

2001年1月号候诊室中广西刘锦慧问：《幻想传说》中，去了时间机器那里N次了，选项都只有两项（攻略上写第3项才是得到光之精灵），还有モーリア坑道到××层时就下不去了，以至于多人的最终武器、最终奥义、去暗之洞窟的必要道具都得不到。

江西邓春答：获得光之精灵的前提是必须拿到光的契约的指轮，它在过去的世界中，然后在未来的古代文明都市トール的时间机器前选第3项就可让召唤士与光之精灵订下契约。在モーリア坑道的17层，地上有5个开关，踩对了门就会打开。正确的踩法是从左到右踩：1、2、3、4、2。在19层，因为没有灯光眼前一片黑暗，过几秒才会有一道光线照亮道路，仔细搜索即可通过。当然，如果已经得到22处宝藏中的3盏灯之一就可轻松通过。在20层，到处都是人像，靠近它们就会被攻击。应先走到左边第3个人像处，然后向下笔直走，它会击你一下，把你打到两个人像旁。这两个人像左右并排站在右边，一个面向上面，一个面向右边。此时应贴着这两个人像下边向右走过去，让那个面向右边的人像击一下，这时应到了道路正中的位置了。剩下的就不用我说了吧！什么？还不能

通过？又被打回去了！那么此时应该看到画面中间的右边还有两个人像呈上下排列状，从它们中间通过，挨着下面那个向下走，就会被最后一个最阴险、最狡猾的人像送过去了。

2001年1月号候诊室中上海的张汉卿问：FC的《勇者斗恶龙III》中，拿到能打开监狱门的钥匙后，到了一个城，该城的国王是妖怪假扮的，在地牢中听说在南方的洞穴中有“ドラの镜”，不知该如何拿。进入洞后我找不到，望高人指点。

四川陈亚可答：洞中地下二层有许多宝箱，但……要小心才是。地下三层湖中的宝箱里就放着你想要的“太阳神镜”，拿到后回到王宫对宿屋中躺着的假国王使用即可。

2001年1月号候诊室中北京韩忆夏问：在《高达基连之野望》中如何使用奥古或新吉恩（夏亚）？

陈冠吉答：《高达基连之野望》选地球联邦并在第一篇完全胜利（即消灭吉恩）。在第二篇发生奥古和提坦斯在联邦中对立的事件后，奥古总帅会提出联合联邦消灭提坦斯。此时拒绝，会发生奥古独立事件，然后胜利结束游戏后就可以选奥古了。选吉恩公国在第一篇完全胜利，并且尽量在第一篇中拒绝夏亚提案，在第二篇可能随机独立，胜利结束游戏后可选夏亚。也可用《基连野望攻略指令书》得到。

（陈冠吉读者请把你的通信地址告诉我们，以便给你寄去最新一期的杂志。）

浙江高传问：《永恒传说》中料理如何学齐？主角的最终武器如何获得？

小编答：要学齐料理的话就要注意多观察多调查，展开地雷式搜索的话就更OK了。其实本刊已经介绍了大部分料理的隐藏位置。主角的最终武器，不知道哪一把才是？取得光明矿石后反复进出艾门市5次以上，武器工房就会开发出“最终之剑”。但论起威力来，似乎还是斗技场战胜古力斯后得到的“永恒之剑”更强大。

广东吴尚君问：《永恒传说》中，玩第3张碟的中期，在××の丘中拿了矿石（重）后回到××城，有个老伯叫你带他到界面上的世华度观测所上，但我试了很多次也不成功，为什么？

小编答：可能是因为使用了全道具的金手指导致的程序问题，正常情况下直接乘船到界面，靠近观测所就可以进入，随后情节自动发展。

广东陈芊安问：《机战α外传》有原创的主角吗？

小编答：目前只有以前在该系列出现过的原创角色在这款新作中复出的消息，而没有只为这款游戏设计的原创机体。

河北崔红问：PS的《恶魔城》新作何时推出？

小编答：3月15日。不过不要期待会有《恶魔城 X 月下夜想曲》那样高的素质，“复刻游戏”的定位本身就说明了一些东西。可能还是GBA版的《恶魔城》更好一些。

上海王弋问：《鬼武者》是否会向其它的主机移植？

小编答：据说会出PC版。根据CAPCOM新公布的“多平台战略”，游戏向XBOX、NGC进行移植也不是没可能的事。

广西罗华问：GBA2001年3月发售后，会使GBC的游戏开发制作减少吗？GBC近期有什么值得一玩的GAME呢？

小编答：GBC的游戏开发自然会逐渐减少，不过也会有个过程，毕竟GBC的销量暂时还是大过GBA的，软件公司要赚钱自然不能放过GBC这棵“摇钱树”，你放心好啦！GBC近期的大作有《塞尔达 不可思议的果实》（2月27日）、《勇者斗恶龙 怪兽篇II》（2月20日）、《STREET FIGHTER ALPHA》（3月30日）。

云南张向东问：为何我打不出PS版《死或生》的隐藏角色AYANE？如何才能选用她？

小编答：首先要把KASUMI、TEINA、LEI-FENG的14件服装都打出来。拿到11件时要选HARD难度，在OPTION中不改任何设定，通关后才能拿到剩下的3件。然后再把剩余角色的服装全部凑齐。这样就可以选游戏的最终BOSS——雷道。把雷道的3件隐藏服装拿齐，就可以选AYANE了。

江苏陈冰青问：DC的原版记忆卡上可以玩什么游戏啊？欧版的和日版的有没有区别？一般可用多长时间、要用什么电池呢？

小编答：DC的原版记忆卡上可以从相关的DC游戏中下载迷你游戏来玩。例如《索尼克大冒险》、《永恒的阿卡迪亚》、《丧尸归来》、《侦探绅士DASH》等等许多DC游戏都对应DC记忆卡，可以玩迷你游戏。日版与欧版没有什么不同，因为玩家使用欧版主机玩D版游戏时，就已经是在欧版主机上运行日版或美版游戏软件了。一般来讲，如果每次使用记忆卡玩迷你游戏一个小时，一个半月之后记忆卡就会提示没电了。DC记忆卡所使用的电池是两枚型号为“2032”的3V“纽扣电池”，大型电器商场都有卖的，价格在8元到15元之间。

候诊室

广东林水生呼救：《修道院之谜》已玩到第4张CD了，但万圣节出现的那个BOSS可不是一般的强，我每战必负！帮我！！！

天津闫宇问：可不可以泄露一下在GBC的《心跳》里如何追到馆林见晴？在下会万分感谢！

广西姚仲杰问：《牧场物语2》中神奇手袋除了联机交换之外还有什么办法得到？

湖北熊和问：《口袋妖怪卡片》最后一个徽章怎样得到？《SNK VS CAPCOM》中某些难以得到的物品的购入方法。

广西邓家典问：《幻想水浒传2》中已得107星，只差主角无法转变为第108星，何故？

江苏丁洁宇问：《寂静岭》中在学校顶楼上，有的攻略讲有两个水轮，可实际只有一个，怎样进入通道？

广东林超平问：《幻想传说》（PS）中怎样使“未来坑道”变成21层；道斯城迷宫简易过法；暗之洞穴的一处地方写着：“4时48分火放”，在那里该怎样做？

江苏王远问：《幻想传说》暗之洞内深层4块石碑、4个踩动机关处如何通过？

吉林许凤武问：玩《幻想传说》时，我已经绕“道斯城”转了6个小时，（本人在之前绝对地按照攻略进行）除一道打不开的门之外，我调查了所有的地方，请问我必须持有什么道具才能打开那“可爱”的门呢？

四川邱自强问：《幻想传说》过去篇中阿尔法尼斯坦城中一个被螃蟹挡住的宝箱如何取得？

河南白雪峰问：《维罗尼卡》中在何处取得无尽弹药？

陕西周琨问：《漂泊的故事》中“赤色之键”在哪里得到？

广东李国柱问：《最终幻想VII》矿坑之村缆车在什么地方？

广西杨剑华问：《FF IX》“幻之合成屋”里有一把剑似乎没有人能装备，不知它有何用处？

热情与自信

玩《幻想传说》、《女神侧身像》（又名《北欧战神传》）、《基连野望》、《偶然遗迹》的战友们如有疑问，可与小弟交流切磋。

200232　上海市徐汇区三江路301弄21号506室　陈斐

火热秘技

幻想传说 PS

将“杀剧舞荒剑”的威力发挥至最大

首先必须装备上SD剑，尔后在战斗中使出“杀剧舞荒剑”的瞬间输入“↓+X、↑+○、↓+X、↑+○……”直至主角身体转红时，再顺着按“↓+○、↑+□、↓+○、↑+□……”，便可以使出十分强劲的连续技来。

安徽省合肥市 郑宇

装甲强盗（PANZER BANDIT） PS

使用8个BOSS

两种方法：①普通方法，即分别用4个主角打通故事模式一次，到选人画面就可以选8个BOSS。②在系统选项画面上，按住选择键，依次输入：“↑、↓、→、←、□、X、△、○”，就可以选BOSS了。

好早以前的游戏，不过真的很好玩，既然俞国贤玩友送来了这个秘技，在此登出也算是向大家推荐这个游戏吧。

广州市 俞国贤

三国志VII PS

简单忠诚度增加法

首先是要有两个城市，把要加忠诚度的武将委任为另一座城市的太守，之后在下一个月将他召回，他就会加10点的忠诚度，这样重复很快就可以将忠诚度加至一百！如果将此方法用在军师身上，那每个月加的可是20点啊！

梦幻之星在线 DC

新的服装！

先选择种族，再输入特定的名字，决定之后出现不同音效就表示成功。然后你就会发现在服装（COSTUME）一栏中多出了两套服装，由原来的7套服装变为现在的9套服装。随后你同样可以把名字改为自己喜欢的名字。各种族的不同所要求输入的名字也不同，见下表：

HUnewearl：“MOUEOSRHUN”
HUcast：“RUUHANGBRT”
HUmar：“KSKAUDONSU”
FOmar：“DNEROHUHEK”
FOnewm：“ASUEBHEBUI”
FOnewearl：“XSYGSSHEOH”
RAmar：“SOUDEGMKSG”
RAcast：“MEIAUGHSYN”
RAcaseal：“NUDNAFJOOH”

OFFLINE MODE下增加HP法

先装备上可以增加HP的防具，最大HP增加后，选择“QUIT GAME”记录一次。再读回记录进入OFFLINE模式，把刚才装备了的防具脱去，然后按“A+B+X+Y+START”直接回到标题画面，再读取进度进入OFFLINE模式，这时你就会发现HP增加了，重复以上的步骤，HP就不断上升了。但要注意，这个秘技只能增加一定程度的HP，超过的话反而会使HP变得比以前更低，另外使用之后也最好把MAG先寄存在CHECK ROOM，以免同步率下降。

打自己人？

难道《PSO》中也会有讨厌的“PK”？不是的，请往下看。

在可以设置“究极回复药”这个快捷键后，把究极回复药设置在“R+X”这个的快捷键上，再把重攻击设定在“X”键上，然后对准同伴使用“X”键的强攻击，看到攻击发动后，马上按住“R”键，这样你的同伴就会被“没良心”的你打倒。但是这只是打，而没有伤害到同伴，同伴不但没有减少HP，反而还会增加MAG的能量槽，多打几下就蓄到100%，可以用召唤魔法了！

数码怪兽 卡片竞技场 PS

获得额外的经验值

只要在输入名字的时候输入“たぬきこうじ”这个名字，那么每次战斗之后就会因为这是个幸运名字（LUCKY NAME）而获得额外的经验值，也就是得经验值时多了最后一项“ラッキーネーム”。

超级街头霸王II X DC

怀念，感动，刺激！单挑吧！在《超级街头霸王II X》中！

挑战豪鬼的条件

①到达VEGA一关前，总耗时不超过1500点。

②分数达到120万点以上。

③对战获得12连胜时，在出现胜利信息后，持续按住攻击键。

使用豪鬼的简单方法

在任意角色上按“轻拳+中拳+重拳+START”就可以选出豪鬼了。

隐藏的“EX OPTION”

指向OPTION后再按“重拳+重脚”进入，要以进行各种新的设定，尤其是超必杀能量槽的设定。

《X》较之前作新增的必杀技和超必杀指令（角色右向时）

隆

普通技
→+中拳
→+重拳
超必杀：↓↘→↓↘→+拳

肯

普通技
↓↘→+脚（之后按住键不放）
→↙↓+脚（之后按住键不放）
←↙↓↘→+脚（之后按住键不放）
超必杀：↓↘→↓↘+拳

春丽

普通技
←（蓄力）→+脚（空中可）
↓（蓄力）↑+脚
↘+中脚
↘+重脚
超必杀：←（蓄力）→←→+脚

本田

普通技
→↙↓↘←+拳（靠近）
超必杀：←（蓄力）→←→+拳

GUILE

超必杀：↙（蓄力）↘↙↗+脚

ZANGIEF

普通技
方向键一圈+脚
→↘↓+拳
（垂直跳跃中）↑+中拳或重拳
超必杀：方向键两圈+拳

DALSHIM

普通技
←↙↓↘→+脚
超必杀：←↙↓↘→←↙↓↘→+拳

BLANKA

普通技
←或→+三个脚同时按
↘+强拳
超必杀：←（蓄力）→←→+拳

THUNDER HAWK

超必杀：转两圈+拳

飞龙

普通技
←↙↓↘→↗+脚
→或←+中脚
超必杀：
↓↘→↓↘→+拳

CAMMY

普通技
←↙→+拳
↙↓↘↗+脚*
*后按除↑以外的方向+脚（上段）
*后按除↑以外的方向+脚（下段）
*后不按任何键
超必杀：↓↘→↓↘+脚

DEE JAY

普通技
↓（蓄力）↑+脚
超必杀：←（蓄力）→←→+脚

BISON

←（蓄力）↘+拳
←（蓄力）↘+脚
超必杀：←（蓄力）→←→+拳

SAGAT

普通技
↓→ ↗+脚
超必杀：↓↘→↓↘+拳

BALROG

普通技
三个拳键同时按
三个脚键同时按
↙（蓄力）→+脚
超必杀：↙（蓄力）↘↙↗+脚 后 拳

VEGA

普通技
↓（蓄力）↑+拳后拳

超必杀：←（蓄力）→←→＋脚

选用《SUPER SF Ⅱ》中的角色

也就是选用上一作街霸角色，其性能有着各方面的差异，如是否有超必杀，升龙拳是否完全无敌，不过最好玩的还是两代的角色同台竞技的感觉了。方法是先选定人物，在选定之后立即输入以下的指令，输入完后再按下“轻拳”为1P颜色，按下“轻拳＋轻脚”为2P颜色（这里的拳脚是指原始配置的按键设置）：

隆：→→→←

肯：←←←→

春丽：↓↓↓↑

GUILE：↑↓↓↓

BLANKA：→←←←

ZANGIEF：←→→→

DALSHIM：↓↑↑↑

本田：↑↑↑↓

HAWK：→→←←

飞龙：←←→→

CAMMY：↑↑↓↓

DEE JEY：↓↓↑↑

BISON：→←←→

BALROG：←→→←

SAGAT：↑↓↓↑

VEGA：↓↑↑↓

BLACK MATRIX AD DC

增加BONUS点数的方法

先在战斗中取胜，之后还要有其中一个人升级。在BONUS点数还没有分配的时候，按“A+B+X+Y+START”后读取进度继续游戏，再次取得胜利，那么刚才升级的人就会获得双倍的BONUS点数。

GET BASS DC

使用“汤川专务”鱼饵

这是一个使用“汤川专务”鱼饵的简易方法，只要在CONSUMER MODE中输入“H. YUKAWA”（汤川）这个名字，这样就可以在游戏开始时使用“汤川专务”鱼饵。而以原来的正常方法，是要钓到30条大鱼以后才行。

鬼武者 PS2

追加“容易模式”

游戏一开始是没有“容易模式”可选的，让“容易模式”出现的方法很简单，你只要在游戏中GAME OVER四次，“容易模式”就会自动追加。

20个荧石的获得地方提示

获得20个荧石后，游戏会追加“鬼魂”挑战模式。

1.地下寺院之地：从得到“总严之书”外的门进去右转角处。

2.南天之地：打败拿狼牙棒的BOSS，进门后的三个壶下面！

3.天守楼阁1F：拿到弓的房间外有个楼梯和宝箱，在两者之间有一个。

4.天守楼阁2F：在将木箱砍掉后会出现宝箱的地方，楼梯下就有一个。

5.天守楼阁：在拿到“青龙之书二卷”处对面的桌子。

6.天守楼阁地下：在那个满是大试管的地方，走到底再右转，最里面处有一个。

7.天守楼阁地下：得到“幻魔默示录 上”的房间里，门旁有一个。

8.西天之地 一个转角处，标志是有颗大石头。

9.西天之地 拿“银之害符”房间里的佛像。

10.西天之地：拿“反鬼之小太刀”房间的进门处。

11.西天之地：拿“式神刀”之前的斜坡上，砍断绳子让滑板车下滑后的空地上。

12.西天之地：在那个需要紫电三级的门旁，也就是拿火绳枪房间的门口处。

13.东天之地：三重之塔的塔顶上。

14.东天之地：汐见橹的搭船处（有记录点的那个地方）！

15.东天之地：东天之像的房间！（用枫得到）

16.东天之地：桥上橹番所！（有记录点）

17.东天之地：拿“铁矢”的地方。

18.魔空空章第八层：由宝箱取得。

19.魔空空章第十层：由宝箱取得。

20.魔空空章第十七层：由宝箱取得。

四个卷轴谜题的答案

四个卷轴谜题，解开后可以得到相当珍贵的可增加左马介体力和鬼力的“力石”和“鬼石”。

从右到左依次选择答案以下的答案

1.6→3→1

2.4→1→6

3.5→7→2

4.3→6

毗沙门剑的获得方法

有两种获得方法：第一种获得方法是首先要在“魔幻空间”中的最后一层（第二十层），获得“毗沙门之笛”，之后在最后一个记录点（要打最终BOSS前）旁边的门前（本来是进不去的），使用“毗沙门之笛”，就可以打开这道门，门里自然藏的就是最强之剑“毗沙门剑”。第二种获得方法就是将“鬼魂”模式（共12关）打通，这样开始新游戏时就会多出一项“最强模式”，在这个模式下，左马介一开始就拥有毗沙门之剑，毗沙门之剑对付普通的敌人都是一下，而且还可以取代其它剑的开门功能。另外在“最强模式”下，弓箭无限、子弹无限以及吸阵符无限。

DAYTONA USA 2001 DC

隐藏赛车

RED CAT：在NET BATTLE里获胜一次。

UNICORN：完成CHAMPIONSHIP MODE。

RULE OF NINES：在SINGLE RACE中把MIRROR REVERS COURSE的记录打破。

JAVELIN：玩本游戏的时间超过100个小时的时候，再进行一场的比赛，结束后就会出现。

FIGHTING VIPERS 2 DC

隐藏人物

不知从什么时候开始，隐藏人物已经成为格斗游戏中不可缺少的一项要素，基本上每款格斗游戏都会有隐藏人物的出现秘技，玩家们也乐此不彼。《格斗之蛇2》自然也不忘加上隐藏人物，这一作共有三个隐藏人物，下面是选用方法。

B.M.

在ARCADE MODE或是在RANDOM MODE中与B.M.对战，并以SUPER KO取胜，成功的话，就会在完成游戏之后出现“B.M.”的字样。（在ARCADE MODE中也可以用爆甲技）

KUHN

在ARCADE MODE击倒MAHLER时，所用的时间在5分50秒内，同时体力在一半以上，（或者是用SUPER KO击倒）这样就会出现打KUHN的奖励关。这时如能将KUHN击败，就会在完成游戏后看到“KUHN”字样，表示成功。

DELSOL

在RANDOM MODE中击败DELSOL并能完成RANDOM MODE。

＊爆装甲技：→←→← P+K+G

SUPER KO：→ P+K+G

特别服装

NURSE HONEY

在对战模式中曾经使出过全部的六种SUPER KO技后，在选择HONEY时按住R键再确定。

ORIGINAL COLOR KUHN

选择HUHN时按住R键。

奇趣秘技

HONEY的泳装

只要用HONEY在乱入对战中获得30连胜，HONEY爆装甲（→←→← P+K+G）后换为泳装进行战斗。

BAHN的隐藏胜利姿势

改为“←→→P+K”的指令来使出铁山靠把对手KO，就会出现体现男子气概的“男”字。

BAHN的隐藏胜利姿势2

在濒死状态下用“←→→P+K”指令的铁山靠KO对手。或者是在用“←→→P+K”KO对手之后，按住“P+K+G”。

RAXEL的新登场方式

在模式选择画面，按住方向键的“左”进入，之后选择RAXEL游戏，这样RAXEL就会用新的出场方式了。如果想用回原来的登场方式，就要在模式选择画面中按住“右”进入，之后选择RAXEL，他的出场方式就变回原来的了。

新角度

在ARADE MODE和RANDOM MODE中，按住“上”进入战斗，就会以一个新的视角进入战斗。

合金弹头X (PS)

可以进入COMBAT SCHOOL模式

800D3CF0 0006

时间无限

800C9B88 7000

1P无知

800C9E74 00FF

1P命不减

300C98FB 0063

1P手榴弹不减

300ED7D4 0063

1P武器子弹不减

800ED7D6 FFFF

1P战车油量不减

300EDEAA 0030

1P战车炸弹不减

300EDEB1 0063

2P无敌

800C9FC0 00FF

2P命不减

300C9A47 0063

2P手榴弹不减

300ED7DE 0063

2P武器子弹不减

800ED7E0 FFFF

2P战车油量不减

300EDED2 0030

2P战车炸弹不减

300EDED9 0063

BLUE STINGER (DC)

按L键HP不减

1FEF19BB 00705041

B1E6F5B1 OO46OO32

木乃伊 (PS)

生命数不减

D003A746 AC45 8003A746 3000

HP不减

D00C53B0 1023 800C53B0 0023

D00C53B0 1023 800C53B2 0040

子弹不减

D003A666 0106 8003A666 0100

武器在使用后，数量变为999

8003A650 03E8 8003A652 3C08

全武器

B0080004 00000000 8009FC36 8064

D0102896 0000 B0080008 00000000

30102898 0001

MDK2 (DC)

通常模式下无限体力

6D236D90 00008D96

狙击模式下无限力

ACF3577B 00008900

三国志VII (PS)

新登录武将时，按“选择键+↑”键后能力剩余点数为999（要进入“能力”选项中使用才会有效）

D00D3602 FFEE 801FD848 03E7

D00D3602 FFEE 801FD84C 03E7

新登录武将时，按“选择键+↓”键后所有能力值100（要进入“能力”选项中使用才会有效）

D00D3602 FFBE B00C0004 00000000

801FD850 0064

个人“所持金”超高

80117858 FFFF 新增武将可增点不减

D01394D6 AE32

801394D6 3402

新增点数时，增加一次为100

E004CB60 10210002 9004CB60 34020064

9004CA68 34020064

新增武将按“选择键+R1”特技全满

D00D3602 F7FE 901FEB88 FFFFFFFF

按“选择键+R2”后，卖物品金钱数大增

D00D3602 FDFE 90082FE0 3C10000E

按“选择键+L2”后，消除卖物品金钱后大增的效果

D00D3602 FEFE 90082FE0 06000007

可以无限下指令

D0040B06 A602

80040B06 A600

全部54个城市的参数调整（其中的★★★★◎◎◎◎▲▲▲▲□□□□请根据后面的表格自选替换）

金、粮食、预备兵、人口数9999999

B0040004 00000000

8011 ★★★★ 967F

B0040004 00000000

8011 ◎◎◎◎ 0098

开发、商业、技术、防御1000

B0060002 00000000

8011 ▲▲▲▲ 03E8

治安100

3011 □□□□ 0064

城市名	★★★★	◎◎◎◎	▲▲▲▲	□□□□
乐浪	6420	6422	644A	6464
襄平	6180	6482	64AA	64C4
北平	64E0	64E2	650A	6524
苏	6540	6542	656A	6584
南皮	65A0	65A2	65CA	65E4
邺	6600	6602	662A	6644
平原	6660	6662	668A	66A4
北海	66C0	66C2	66EA	6704
城阳	6720	6722	674A	6764
晋阳	6780	6782	67AA	67C4
上党	67E0	67E2	680A	6824
下邳	6840	6842	686A	6884
小沛	68A0	68A2	68CA	68E4
濮阳	6900	6902	692A	6944
陈留	6960	6962	698A	69A4
许昌	69C0	69C2	69EA	6A04
谯	6A20	6A22	6A4A	6A64
汝南	6A80	6A82	6AAA	6AC4
河内	6AE0	6AE2	6B0A	6B24
洛阳	6B40	6B42	6B6A	6B84
弘农	6BA0	6BA2	6BCA	6BE4
长安	6C00	6C02	6C2A	6C44
天水	6C60	6C62	6C8A	6CA4
安定	6CC0	6CC2	6CEA	6D04
武威	6D20	6D22	6D4A	6D64
西平	6D80	6D82	6DAA	6DC4
武都	6DE0	6DE2	6E0A	6E24
汉中	6E40	6E42	6E6A	6E84
梓潼	6EA0	6EA2	6ECA	6EE4
成都	6F00	6F02	6F2A	6F44
江州	6F60	6F62	6F8A	6FA4
永安	6FC0	6FC2	6FEA	7004
建宁	7020	7022	704A	7064
云南	7080	7082	70AA	70C4
永昌	70E0	70E2	710A	7124
宛	7140	7142	716A	7184
新野	71A0	71A2	71CA	71E4
襄阳	7200	7202	722A	7244
江夏	7260	7262	728A	72A4
上庸	72C0	72C2	72EA	7304
江陵	7320	7322	734A	7364
长沙	7380	7382	73AA	73C4
零陵	73E0	73E2	740A	7424
武陵	7440	7442	746A	7484
桂阳	74A0	74A2	74CA	74E4
寿春	7500	7502	752A	7544
庐江	7560	7562	758A	75A4
建业	75C0	75C2	75EA	7604
吴	7620	7622	764A	7664
会稽	7680	7682	76AA	76C4
柴桑	76E0	76E2	770A	7724
建安	7740	7742	776A	7784
南海	77A0	77A2	77CA	77E4
交趾	7800	7802	782A	7844

注：《金手指》的阅读顺序是“从左到右”，再“从上到下”，如果所输入的金手指不起作用，请更换金手指的版本然后再试试看。

游戏机 实用技术
Practical Techniques For Games

最快的游戏新闻
最新的游戏介绍
最好的游戏攻略

本刊下期预计推出

4月号特别奉献
《GBA 发售前游戏大特辑》

乔尔诺・乔班纳的黄金体验
《JoJo 第五部》登陆 PS2

日式和风型 RPG
《ONI 零》完全攻略

发售前深情大特集
《樱大战 3 》巴黎华击团出击

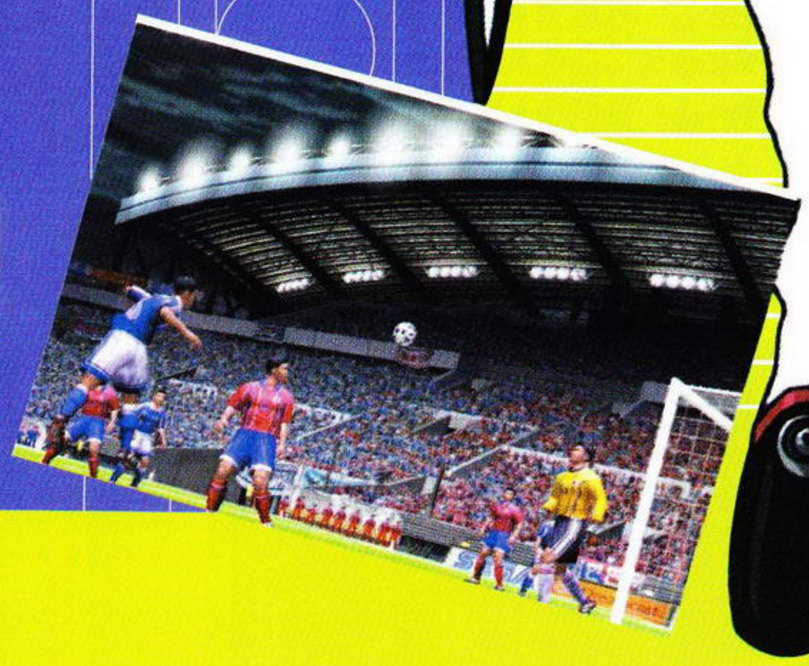
《灵魂能力 2》、《VR 战士 4》、《VR 射手 3》
AM SHOW 传说中的大作悉数登场

Snake 再度临危受命
《MGS2 初体验版》完全介绍

独处黑暗的恐惧
《寂静岭 2》最新情报

《游戏动漫园》总第十期纪念号

制作者铃木裕最新访谈
《莎木 II》追踪报道



主营：批发、零售各种主机配件及游戏，品种齐全价格理想。

信誉可靠
如假包换

游戏精品

万源亮点

光头总批发

DC游戏：市面所有游戏应有尽有

PS 光头	拆机光头	全新光头	翻新光头
长线光头	290 元	240 元	190 元
中线光头	330 元	280 元	230 元
短线光头	260 元	210 元	180 元

PS 光头加长线	8 元	PS记忆卡、芯片	30 元
PS 光头马达线	8 元	DC 光头	160 元
PS 电源板	45 元	DC 电源	30 元
PS2 电源	40 元		

★ 以上光头均可以旧换新，回收废旧光头（10 元～50 元）。
★ 回收各种主机，价格令顾客满意。
★ 免费为本店顾客清洗主机、光头。

游戏周边配件

DC 原装柄	160 元	DC 振柄	70 元	PS 光眼	5 元
DC 振动器	130 元	DC 蝙蝠手柄	70 元	PS 排线	12 元
	48 元	DC 沙锤	190 元	PS 光头顶盖	10 元
DC 记忆卡	170 元	DC 钓鱼杆	140 元	PS 光头大马达	10 元
	60 组 2M	DC 格斗柄	60 元	PS 光头小马达	15 元
	80 组 4M	DCVGA	80 元	PS 发光管	5 元
DC 枪	80 元	DC 制转	80 元	PS 光头线口	5 元

零售主机（全配置）

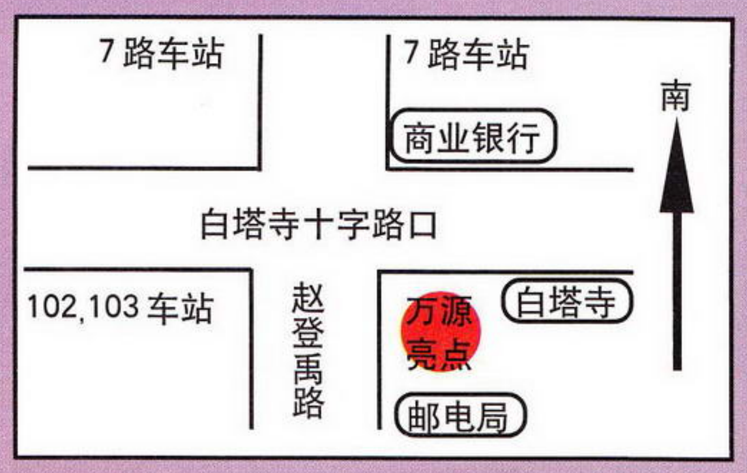
DC 日版	1450 元	PS7501	1050 元	GB 彩	520 元
DC 美版	1450 元	PS9002	1080 元	GB 薄	260 元
DC 欧版	1380 元	PSONE	1150 元	GB 厚	255 元
N64	840 元	PS2	市价		

本店主机及零配件品种齐全价格合理，我们的宗旨是一分钱一分货，力争使每一位顾客满意。以上主机除GB外都送精典游戏，只有不知道没有买不到！

品种繁多，不能一一例数，未尝商品请电询！！

经典的游戏带给你无尽的快乐，挑盘的光头也一定带给你数不清的苦恼吧！现在你的一切苦恼都一去不返了！万源亮点可以解决PS死机、挑盘的所有故障，让你的老旧主机焕然一新，重新带给你失去的快乐！

邮购：主机邮费 40 元、小件 20 元，价格不清的物品请事先联系。
店址：北京市西城区赵登禹路 441 号
电话：010-66135343 传真：010-66135342
汇款地址：北京市西城区赵登禹路 441 号
邮编：100032
收款人：钮晓东



安徽阜阳四通游戏机销售维修中心

好东西总与好朋友一起分享!

本中心销售日本SEGA（世嘉）、SONY（索尼）、Ninteodo（任天堂）等各公司游戏主机，我公司销售货真价实的商品，拥有极好的信誉及深入人心的售后服务体系，在短短四年时间内形成以零售、批发、维修、配货为中心的专业性电玩公司。我公司宗旨：不以价廉领先，只以质优取胜。新的一年，四通人必将全身心投入工作，来回报全国客商和玩友的厚爱与支持。

硬件类 邮费30元

PS Ⅱ代10000型	主机+原柄+8M记录卡+保修卡	4800元
DC 美版	主机+原柄+网卡碟+保修卡	1450元
DC 日版	主机+原柄+网卡碟+保修卡	1350元
PS ONE	主机+原柄+电源+保修卡	1200元
PS9002型	主机+双柄+记录卡+保修卡	1200元
PS7501型	主机+双柄+10款游戏+保修卡	950元

软件类

PS 千余种　DC 300多种　SS 300余种精典

等你索取目录，请付回邮信封或邮资。

掌机类 邮费10元

GB彩色机	560元
GB北通厚机	230元
GB黑白薄机	260元
WS黑白掌机	380元
WS彩色掌机	980元

郑重承诺，凡购主机，质量问题三月包换，终身保修！

配件类 邮费5元/10元

PS原振柄	90元	DC原装柄	180元	GB皮套	8元
PS原普柄	50元	DC组柄	80元	GB彩壳	12元
DS组柄	8元	DC振动包	60元	GB金手指	130元
PS电源	8元	DC光枪	90元	GB电源	8元
PS电源板	60元	DC2M/4M记录卡	60/80元	GB充电包	40元
PS记录卡组	20元	DC原记录卡	180元	GB放大镜	20元
PS电影卡	200元	DC金手指卡	160元	GB对战	10元
PS金手指	30元	DC电源板	100元	GB背包	20元
PS原装新光头	380元	DC原装光头	360元	GB摇杆	15元

二手货流通：面向全国范围高价回收电玩商品，（SS、PS、PS2、DC、MD、GB、WS、NGP及各类掌机卡带）。通过我们架起供与需的桥梁，广交天下玩友！

专业维修：专业技师维修，小毛病如：柄槽失灵10元搞定、光头保养10元、PS驱动芯片60元、PS直读芯片60元、换原装全新光头400元、保质3个月，终身免费保养。

本店售出主机，终身免费保修，大毛病费用减半！

本店地址：安徽省阜阳市颍州北路62号（火车站乘1路车到大戏院对面即到）　邮编：236000

电话/传真：0558-2298334　联系人：张秀梅　刘慧　E-mail：styx0790941@sina.com

哈尔滨游戏服饰专卖店 腾达

欢迎访问本公司网站：http://tdga.8u8.com，本站以最快的方式向广大玩友提供最新的游戏服务信息。

超新登场：

99真草雉京：外衣+内衣+裤子+手套+裤链=420元
99K'上衣+裤子+项链=360元（皮版）
草雉京：（矢吹真吾）上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=400元
八神庵：上衣+衬衫+裤子+项链=380元
特瑞：上衣+裤子+手套+帽子+内衣=320元

特价推出全皮版：

98草雉京：上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=450元
98八神：上衣+衬衫+裤子+项链=420元
火神大衣250元/件　八神大衣250元/件　特瑞大衣250元/件
斯科尔：上衣+内衣+裤子+项链=460元
斯科尔舞会服装：上衣+裤子=420元
塞法：大衣+内衣+裤子=400元
莉诺亚：上衣+内衣+护腕+项链=380元

98草雉京:450元/套
98八神庵:380元/套

99真草雉京:420元/套

斯考尔:460元/套

99K':380元/套

99真草雉京裤链：60元/条
99真草雉京手套：35元/副
99草雉京裤子：120元/条
99真草雉京内衣：120元/件
K'项链：35元/条
HOT项链：35元/条
谢霆锋项链：35元/条
K'裤子：160元/条
八神裤子：85元/条
七枷社裤子：85元/条
全勋裤子：120元/条
外国僵魔鬼面具：60元
魔鬼皮带：80元/条

便利的网上购物敬请关注：http://tdga.8u8.com

克里丝：上衣+内衣+裤子+项链+护腕=280元
98罗伯特：上衣+裤子=260元
七枷社：上衣+裤子+背带=280元
学生装（立领装）：上衣+裤子=240元
女神异闻录：
周防达哉：上衣+裤子=260元
荣吉：上衣+裤子=260元
草雉京领标：10元/对

特瑞帽子：35元
HOT头巾：35元
草雉头带：20元
八神项链：35元
HOT背带裤：160元/条（颜色全）
98草雉京皮手套：80元
HOT明信片：50元/套

斯科尔项链：10元/条（特价）　戒指：40元/个
莉诺娅项链：80元/条
HOT教跳舞VCD：80元/套（包括滑步、特技）
HOT肥裤子：80元/条（颜色全）
HOT写真集：50元/本（品种多）

特价推出格斗王胸章：包括草雉京、八神、心跳纪念品、幽游白书、各种漫画主人公等25元/个
特价推出HOT钥匙链包括：TONY安、文熙俊、李在元、张佑赫、Kang Ta每25元/个
特价推出HOT项链包括：95年标志和98年标志TONY安、文熙俊、李在元、张佑赫、Kang Ta。

HOT最新动态敬请关注：http://tdga.8u8.com

HOT幸福黑底白边大衣160元/件　HOT四件套：银灰马夹+外白短袖+内黄长袖+肥裤子=300元　HOT套服：西服+裤子=300元　HOT2000北京演唱会出场服：西服+衬衫+领带+裤子=380元（we are future）　迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服：上衣+裤子=400元

本店服装颜色齐全，品种多样，玩友有特殊要求，本店还可订做，保证忠于原版，本店同时提供大量鬼服和大量演出服。而且本店商品均向有关部门申请保险，如有邮购丢失现象均可索赔。（注：如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚，均写净量尺寸，把自己的联系电话写上，一定把字迹写清楚，索取2000年最新游戏服饰相片及详细资料每份15元，千万不要错过机会！）本广告长年有效。

地址：哈尔滨市南岗区学府路51号服装城2楼精品20号　邮编：150080　收款及联系人：杜遴遴　联系电话：0451-6670072（晚）
批发专线：013904646351　E-mail：dladm@263.net　OICQ:15162584　http://tdga.8u8.com

MICROGAME 小陆游戏专营店

专业批发、零售、邮购、维修，诚招各地经销商

欢迎浏览本公司网站：WWW.MICROGAME.COM.CN

最新的业界新闻；火爆的玩友论坛；最新产品介绍
备有各种周边软件的详细目录下载

主机系列

PS II 代机（主机+原装柄+8M记忆卡+原碟+直读JC）
15000型(主机+原装柄+8M记忆卡+原碟+直读JC)直读PS I 代游戏，5800元，
专用大功率电源，60/支，邮费80元/套（含保险费）
18000型(主机+原装柄+遥控器+原碟)5500元
本店为世嘉公司授权中讯代理DC128位机特约代理商，主机质保原装，
标准配置：主机+原柄+上网卡+原装上网碟，美版：1480元，欧版：1300元，
日版（无上网）：1380元 邮费：50元/套
专用电源：45/支，特新原版碟可接受预定，具体事宜电询，
PS ONE超薄便携机：（主机+原装柄+原装直流电源+直读）
美版101型 1280元 欧版102型（220V） 1230元 邮费：50元/套
亚洲版103型(220V)1300元
PS7501经典机型，翻新机全套配置，保质3个月（主机+双柄+电源+直读）980元/套，邮费：50元/套

特别酬宾

NGPC 彩色手掌机

厚　机：450元
超薄机：520元

均赠送原版游戏卡一盘，免邮费

精品原版软件（特快邮寄：30/套）

DC

永恒的阿卡迪亚　550元
VR射手2　320元
樱大战II　550元
英雄谭　280元
樱大战II（含原装振动包）限定版650元
能量宝石2　280元
莎木（限定版）　550元
死亡之屋2　320元
太空频道5　430元
世嘉拉力　210元
格兰蒂亚II　580元
街霸III　480元
亚特兰大奥运会　280元
首都高II　380元
VR战士3　80元
VR特警2　280元
电脑战机　280元

PS2

鬼屋者　680元
保镖　630元
决战2　750元
FIFA足球2000　280元
街霸EX3　450元
复活神话　450元

特别推荐

＊日本原装NEC 15″超平多功能显示器：带有AV、S。RGB端子、支持VGA、可使用DC VGA-BOX。送专用PS-RGB线，可看电视节目，780元/台。　N制不可看电视，650元/台。木箱包装、铁路托运，运费80元。请告知到达火车站及联络电话。

＊原装21″索尼特丽珑管二手电脑显示器，分辩率可达1600×1200，电调，保证无发黄、老化现象，2200元。可配电视盒（全制电视、S端子、AV端子），模拟机480元，数字机650元。木箱包装及运费120元，请告之到达车站及电话。

＊PS专用金属跳舞地板，完全街机DDR感受，310元/台，邮费50元/台。

周边配件

DC金手指卡 180	GB3合1充电电池组 45	PS光头马达 18	PS原装PDA 260
DC振动卡 85	薄GB机皮套 10	PS光头物镜 15	PS II代遥控器 80
DC-PS手柄连接器 90	GB双用放大镜（带灯） 25	PS光头原装排线 30	PS II代打鼓机 280
DC格斗手柄 65	GB灯（节能聚焦） 20	PS光头原装齿轮 50	北通双振飞行杆 95
DC NOKY原柄 90	GB屏幕保护帖 15	PS光头线圈总成 20	PS原装振柄手柄 85
DC4M上网记忆卡 180	GB魔术卡(黑白变彩卡) 80	PS光头专用润滑脂 10	PS木质振动吉他 130
DC格斗振动柄 90	GB超级电源 45	PS光头原装激光管 40	PS手柄四分插 95
DC电源板 100	GB彩壳 15	PS光头电机线 10	PS2主机支架（2件套） 55
DC专用大电源 50	GB万能卡 85	PS光头电机托盘 30	PS鼠标 45
DC4M记忆卡 85	GB金手指 140	PS光头可调电位器 5	PS8合1摇杆 15
DC2M记忆卡 65	GB攻略合订本 35	光头原装润滑脂（盒） 30	PS单用振动方向盘 190
DC原装可视记忆卡 180	GB（收音机） 40	PS闪灯塑胶跳舞台 260	北通小手掣 25
DC振动记忆合卡 180	PS全新光头 380	PS专用钓鱼杆 180	PS金手指书+卡 45
DC原装鬼屋枪 280	PS翻新光头 260	KONAMI原装掌上打碟机 360	PS振动背心（小） 80
DC(对应狙击)手枪 160	SS全新JVC光头 100	PS2分量线 140	太空八情侣表（对） 130
DC VGA BOX（对应D版） 95	SS三洋光头 100	PS360格记忆卡（24M） 130	太空八腰表 50
DC万用大制转 140	SS4M加速卡 80	PS9系列电影卡 230	太空八手表（皮带） 60
DC全新光头 380	SS记忆卡 80	PS五/七针电源板 90	太空八项链 15
DC背包（立体标志） 28	SS原装摇杆 85	PS-PC连接线（1出2） 15	SEGA运动衫（套） 70
DC方向盘 240	SS原装手柄 65	PS2彩色背包 50	PS原装背包 75

专业维修

本店早在1996年即在同行业中率先开展“次世代”游戏机维修服务，多年的实践积累了丰富的经验。专业的手法使您的主机在维修中受到最低程度的损伤。维修成功率高、一般故障立等可取，本店所售主机维修费用减半。例行维护免费。参考报价：光头维修30元，PS光头驱动芯片80元、DC/PS手柄接口失灵30元，PS直读芯片80元。

邮购，零售兼批发总部(汇款单填写地址)：沈阳市铁西区南八中路78号
收款人：陆振昌　　邮政编码：110023
电话(邮购查询)：024-25850632
批发总部：五爱市场东区电器精品746、745档(金城宾馆斜对面)
手机(批发专线)：013609892121　电话：024-24141448

VCD银碟动画目录

名称　CD数

最游记TV版 13CD
柯南书四部/海贼王 5CD/9CD
鬼姬传说/求你说声爱我 2CD/2CD
守护月天（剧场版） 2CD
超时空7第一部 13CD
超时空7第二部 10CD
重战机/快感指令 18CD/15CD
樱花大战（16～25集） 10CD
蓝色高达之绿色力量 10CD
流星花园TV版 17CD
太空战士九CG 1CD/宇宙骑士II 3CD
魔法骑士TV版 7CD/剧场版 2CD
D4公主 4CD
接触TV版 17CD/剧场版 2CD
女神候补生（0-9） 6CD/猎人 3CD
浪客剑心/秘藏版 3CD
秀逗魔道士NEXT（第二辑） 13CD
口袋怪物——尤古斯的反击 2CD
星界之纹章TV版 7CD
太空战士九（攻略） 2CD/万有引力 2CD
邻家女孩 6CD
魔术士奥梵II 12CD/封神演义 11CD
机动战舰TV版 9CD/剧场版 2CD
黄龙之耳 1CD
生化危机（真人版） 2CD
寄生前夜（真人版） 2CD/妖精战士 9CD
铁拳II 2CD
幽游白书——夜叉阴谋篇 1CD
库络魔法使 14CD/剧场版 2CD
樱大战II 2CD
Wet β白色猎人 9CD/剧场版 2CD
无限的利维亚斯 9CD
中华一番 11CD/风魔小次郎 6CD
GTO麻辣教师（1-34集） 17CD
秀逗魔道士（第一辑） 9CD
秀逗魔道士TRY（第三辑） 9CD
秀逗魔道士OVA 3CD/十兵卫 5CD
新世纪GPX TV版 13CD
幽游白书 TV版 38CD/剧场版 2CD
超魔神英雄传 25CD
新世纪福音战士 13CD/剧场 4CD
青之6号 4CD/格斗之王2000 1CD
罗德岛战记OVA 6CD/X战记 2CD
英雄骑士传 9CD/世界末日 2CD
GC美神TV版 15CD/剧场版 1CD
CLAMP学园侦探园 16CD
游戏王 5CD/银河英雄传说 55CD

名称　CD数

银河英雄外传 6CD/剧场版 2CD
天空战记 3CD
我的女神3CD/守护月天TV版 11CD
浪客剑心TV版 26CD/剧场版 2CD
浪客剑心追忆篇 4CD/绝爱 1CD
少女革命TV版 13CD/剧场版 2CD
孔雀王II 3CD/真孔雀王 2CD
3×3EYES I 4CD/II圣魔传说 3CD
电影少女 3CD/恐怖宠物店 2CD
超时空要塞7 1CD/D7 4CD
彼男彼女的故事 13CD/绝爱OVA 3CD
99格斗之王 1CD/98格斗之王 1CD
剑风传奇 13CD/迷宫物语 1CD
相聚一刻 32CD/剧场版 1CD
太空战士VIII 1CD
心跳回忆 2CD
圣传 2CD
圣斗士海皇篇 5CD/北欧篇 9CD
十二宫篇 25CD/真红少年 1CD
黄金苹果 1CD/最终圣战 1CD
神与神之战 1CD
生化危机 1CD
地狱先生 16CD/剧场版 1CD
街霸II 2CD
高达W 17CD/无尽的华尔兹 2CD
高达G 17CD/逆袭的夏亚 2CD
高达X 17CD/TURN A（例A）高达 8CD
08MS小队 6CD/剧场版 1CD
高达0079TV版 16CD
高达0083TV版 6CD
高达0080 3CD/高达F91 2CD
Z高达17CD/ZZ高达 17CD
V高达17CD/新天地无用 9CD
水晶国传说OVA 3CD/剧场版 2CD
烈火之焰 14CD/恶魔战士 4CD
金田一TV版 13CD/剧场版 2CD
JoJo冒险奇遇 3CD/侍魂II 2CD
天地无用之炎夏圣诞 2CD
天地无用in love II 2CD
大友克洋 2CD
圣子到BOY 12CD/枪神 13CD
不可思议的游戏TV版 25CD/剧场版 2CD
魔术士奥梵 9CD
乱马1/2 2CD
城市猎人之百万黄金阴谋 1CD
海滩之战 1CD
爱与宿命连发枪 2CD

名称　CD数

便衣女警 2CD
99版寒羽良的末日 2CD
天才犯罪教授 2CD
强殖装甲OVA 3CD/剧场版 1CD
逮捕令TV版 6CD/剧场版 2CD
橙路TV版 24CD/剧场版 2CD
攻克机动队 2CD/Q版女神 6CD
我是大哥大 7CD
暗黑破坏神 3CD
北斗神拳 2CD
东京巴比伦 1CD
听到涛声 1CD
柯南之连续两次杀人事件 2CD
来自黑暗组织的女子 2CD
第十四个目标 2CD
引爆摩天楼 2CD
世纪末的魔术师 2CD
本厅刑事恋爱物语 2CD
第十位乘客 2CD
超级杀人计划 2CD
毛利小五郎 2CD
头文字D II 5CD
灌篮高手（剧场版） 1CD/篮板王 1CD
新足球小将 5CD/饿狼传说 4CD
福星小子之圣水奇缘 2CD
爱星球之恋 2CD
情侣乐天派 2CD
银河英雄传说外传·反叛者 2CD
柯南之阿兰的推理 1CD
青山刚昌短篇集 1CD
意味深长的音乐盒 2CD
新·吸血鬼姬美夕TV版 9CD
重战机 2CD
英雄本色 1CD
魔女宅急便 2CD/幽灵公主 2CD
再见萤火虫 2CD/天空之城 2CD
飞天红猪侠 2CD/龙猫 2CD
梦幻街少女 2CD/百变狸猫 2CD
岁月的童话2 CD/风之谷 2CD
人鱼之伤 1CD
真人版金田一系列
女王蜂 2CD/女怪 2CD
医院坡上吊 2CD
超时空要塞7 TV版 13CD
高达MTV 1CD
小孩子的玩具 16CD
街霸ZERO 3、4 2CD

名称　CD数

棒球英豪TV第二部 17CD
金田一露西亚人偶杀人事件 5CD
浪客剑心TV版未放映之秘藏1CD
超人学园 2CD
新世纪GPX ZERO 4CD
亚历山大战记（完结篇） 7CD
红发少女安妮 2CD
人形草纸－傀儡师左近 4CD
浪客剑心TV版未放映之秘藏版1CD
GTO第40集 1CD
银英外传千亿之星、千亿之光 6CD
银英外传螺旋迷宫 7CD
金田一 神秘马戏团杀人事件 1CD
金田一杀戮之拼图岛 2CD/绝顶聪明的推理 2CD
柯南的第十位乘客 2CD/超级杀人计划 2CD
黑天使的祖先 2CD/木厅之刑事恋爱物语 2CD
女浪人月影兰 1CD/禁区外的少女 5CD
纯情房东俏房客 8CD
间之楔 2CD/库洛魔法使II 5CD
恋爱候补生 1CD/乱马1/2 20CD
新世纪GPX SAGA 4CD/5CD
天使禁猎区 3CD/ex-D杀手 2CD
密秘电影2CD/变形金刚2CD
梦幻妖子2CD/月影兰TV版7CD
宇宙骑士I 16CD/漫画英雄2CD
卡片招唤师1CD/魔法阵都市9CD
碧奇云13CD/钢铁天使9CD
装甲骑兵18CD/稻中兵团9CD
乱马TV版41片(1-105集)
魔法少女樱第三部7CD
掌上娇女5片
人狼2CD
命运之子4CD(破沙罗)
——齐藤1CD
幽游白书——幽助之章1CD
——飞影之章1CD
蓝色高达后篇4CD
变形金刚TV版10CD
捍卫者5CD
毁灭者战记7CD
人形草纸(1-6集)
库洛魔法使——被封印的卡片(剧场版)2CD
学生妹2CD
头文字D剧场版2CD
瞳孔中的暗杀者2CD

DC碟目录(新)

银河之翼(双打飞机)	法拉力355	星际战士(格斗)	樱花大战1(2CD)	际雷射舰(射击)	学级王	J联盟特大号
首都高1.2(直读)	隐藏与危机(过关)	机动战舰(RPG)	星球大战(双打)	三角龙骑士	钢铁战记	永恒王国
太空频道5(音乐)	翡翠战士(过关)	美少女雀士	雪的回忆(RPG)	极麻雀	银甲战士	超任模拟器(5CD)
街头霸王3(格斗)	人类最终决战(过关)	美少女生活志	苏生(RPG)	电脑对战麻雀	魔侠力量	泡泡龙4
生与死日版	空中霸王1.2(飞机)	美少女学园2	十项全能	七星魔法(AVG)	新拌角	高达旋风
漫画英雄对卡普空1.2	英雄谭(RPG)	海豚	爱丽丝大冒险(过关)	生死决战(双打)	圣灵机	苍钢骑兵
99格斗王(直读)	装甲前线(坦克)	喷画小子	黑翼天使(2CD)	私立学园	信长野望	玩具大兵
刀魂(格斗)	青之六号1.2.3	梦游世界各国(2CD)	特种部队(三角洲)	罪恶克星X	三国六	芝加哥之夜(4人玩)
街机网球(双打)	失落的皇国(RPG)	蓝刺(AVG)	城市危机(过关)	捕获唐老鸭	大都会赛车	百变神鹰
疯狂出租车(直读)	出租英雄(双打过关)	VR战士3	大头拳击1.2	跳舞台	三番市赛车	金手指
烙印战士(过关)	再生侠(双打过关)	吸血鬼大乱斗(格斗)	木偶情缘(2CD)	DDR2	爆裂无敌	格斗之蛇2
维罗尼卡(直读)	梦幻模拟战(RPG)	SNK对卡普空	98格斗王(直读)	月华剑士	东尼滑板1.2	雷神之锤特别版
VR射手2000	快打刑事(双打)	恐怖战士(AVG)	樱大战2(3CD)	v拉力3	神机世界1.2	机器猫(过关)
欢乐跳舞	死亡之屋(枪版)	能量宝石1.2(4人玩)	创造明星	最终任务	街霸三度冲击	基连野望(2CD)
千禧杀神(双打过关)	死亡密令(枪版)	凶铃杀手(AVG)	美少女大富翁	F1大赛	冰球2000	高尔夫球1.2
武装飞鸟(双打飞机)	V8杀人赛车(双打)	空军演习	雷神之锤	空母惊魂(AVG)	龙争虎斗(真人快打)	流浪汉(过关)
丧尸复仇(完美版)	VR特警2(枪版)	魔剑X(完美版)	红色摩托	GT赛艇	V拉力赛车2	街霸2
世嘉拉力2代	狙击手(枪版)	大战略	火星任务(射击)	狂野之吻	棉花小魔女2	莎木美版(完美版)
世嘉GT赛车	生化危机2(2CD)	影子侠	生化危机3(2CD)	生化魔王外传	天九战士	格兰蒂亚完全版(2CD)
武士复仇(过关)	悉尼奥运2000(体育)	森巴舞1.2	街头斗士(双打)	侦探绅士	格斗力量	生死时速(赛车)
魔月屠龙(过关)	恐龙危机(AVG)	刑警2025(双打过关)	轰炸机(射击)	世嘉新约定	超级大竞赛(过关)	
索尼克1.2外传	深海怪杰(2CD)	童话RPG1.2	NBA2001	梦幻之星网络版	NBA2K	
罗德岛战记(RPG)	七之秘馆	十八轮大卡车	恐龙世纪(AVG)	腊笔小新	重型重装战机	

龙战士 II
BREATH OF FIRE

传说中的巨龙一旦醒来，
世界的命运终将改变……
传说中拥有不可思议力量的龙，
究竟是毁灭的象征？
还是……

Ubi Soft ENTERTAINMENT

CAPCOM®

简体中文版　48元
2001年3月上市

CAPCOM 唯一 RPG 经典系列名作终于登陆 PC 平台

曾荣获日本权威电玩刊物 FAMI 通
“年度角色扮演游戏金奖大赏”

上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
服务热线:(021) 58788969-241

Composed by ©Mamoru Samuragoch. Character Samanosuke Akechi by ©Amuse/Fu Long Production,
©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED. Guest Creator:Takeshi Kaneshiro

Composed by ©Mamoru Samuragoch. Character Samanosuke Akechi by ©Amuse/Fu Long Production,
©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED. Guest Creator:Takeshi Kaneshiro