

# 游戏机实用技术

TV GAME半月刊  
2003年第12期 6月B

## 2003年E3展 超白金报道

攻略透解  
**寂静岭3**

**PS2**  
潜龙谍影3 食蛇者  
鬼武者3  
GT赛车4  
WE7

**GBA**  
超级玛丽奥ADVANCE4  
银河战士 零点任务  
马里奥和路易

**NGC**  
梦幻之星在线 III章  
潜龙谍影 孪蛇  
口袋妖怪竞技场

**Xbox**  
光环2  
忍者龙剑传  
DOA ONLINE

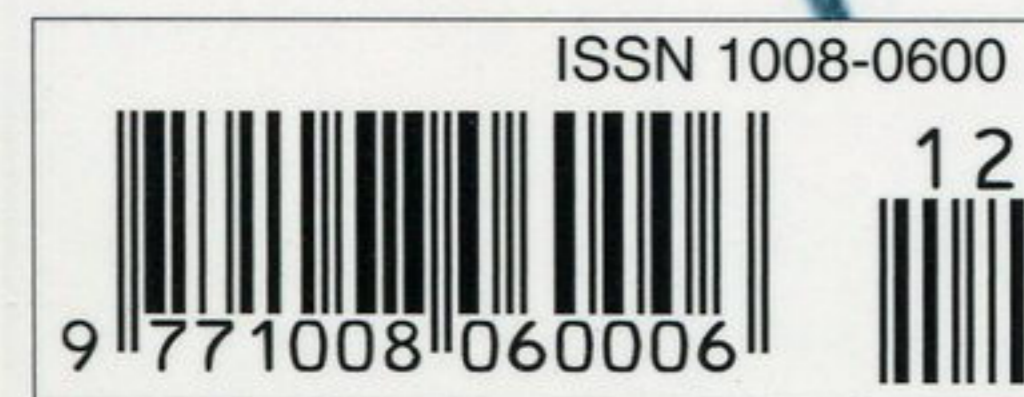
特别奉献

## 钢之魂 机战系列完全回顾

研究中心

## 恶魔城 晓月圆舞曲 火焰之纹章 烈火之剑

# 焦点 21世纪的WALKMAN SONY公布最新掌机



本期赠送E3游戏迷手册以及  
Gamehalo精彩VCD





# 深圳华城新机地

**专营：原装游戏、原装主机、原装配件，最新最快最全！**

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店，总部设在香港，在日本、美国以及欧洲均有采购点，具有价格优势，货源有绝对的保证。能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品。货品的价格同行业最低，“快！全！廉！”是新机地经营的法宝！比广州市场的价格更具优势，品种更全。并且，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持，绝无后顾之忧。

全国最具规模的深圳华城新机地AV&GAME店，现有4家分店，游戏AV器材精品应有尽有。现已展开游戏及AV器材的批发、邮购业务，欢迎来人来函洽谈查询。

- 地址：深圳市罗湖区新园路西华宫 207A1 (518001)
- 电话：0755-25198828 (查询电话) 0755-82286364
- 传真：0755-25198828
- 联系人：杨宇红 (26338933 手机：13802233900)

收款人：耿杰  
交通银行太平洋卡号：  
60142811319431508

**本店长期展开游戏AV器材精品的批发业务，欢迎有志于在本行业发展的同仁联系我们！**



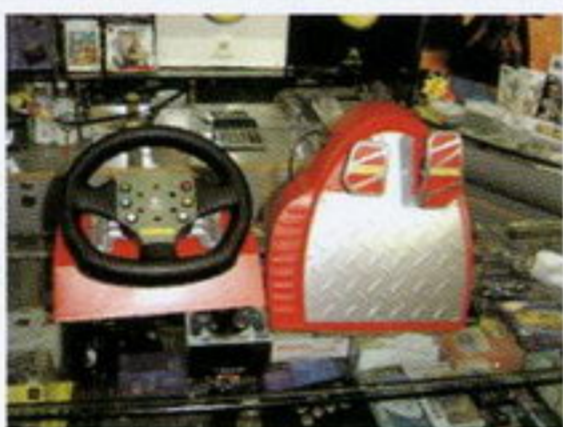
**五种颜色的PS2任你选择！**



50000 型火速上市

**五福临门！**

《真·三国无双3》限定版、《樱大战 浓情之澜》限定版、《ZOE2》限定版、《魔界战记》限定版、《第二次超级机器人大战α》限定版、《妖精战士 精灵的黄昏》限定版、《VF4E》以及《灵魂能力II》原装大摇杆全部现货供应！



超越GT FORCE的GT FORCE MOMO，给你更强的临场感，更真实的驾驶感觉！



**主流机种的主流意识！最新最全的PS2周边尽在新机地！**



“Tiny Bee”枪型手柄，《最终幻想》FANS用来玩《FFX-2》的绝佳装备！此外还有《FFX-2》记忆卡、《FFX-2》纵置支架、“5.1 3D SOUND SYSTEM”迷你音响以及两款原装原声CD+主角钥匙扣。



《FFX-2》主角手办

**《最终幻想X-2》主角手办独家发售**



《FF》精装金属笔记本



新机地书店

新机地书店电话：  
0755-25192481  
手机：13538212402  
联系人：陈洁贞



**NGC 主机及周边系列**

4种颜色的NGC主机(紫、橙、黑、银白)、松下版可播放DVD的“Q”、各个级别的信号输出端子(AV/S/色差/D端子)、最新游戏软件(《塞尔达传说 风之杖》+预约特典)！



**Xbox 主机及周边系列**

从最初的Xbox透明机壳限定版主机到最新的《铁甲飞龙ORTA》限定版主机、各个级别的信号输出端子(AV/S/色差)、DVD播放套件、最新游戏软件(《DOA极限沙滩排球》)应有尽有！



传说中的战士 Solid Snake 的爱枪 SOCOM 有售！附带消音器，战术手电筒！

本店提供日本原装BB弹模型枪的邮购业务，包括USP、M16、PSG1、SOCOM、沙漠之鹰、柯尔特左轮系列在内的数百种精品模型枪等待着军事爱好者的挑选！除此之外还有大量相关书籍可供订购！

**模型枪的邮购业务**



**《生化危机》FANS的首选**



M4

**S.T.A.R.S. 专用配枪 M92F 特价发售！**

浣熊市 S.T.A.R.S. 成员专用的大型手枪武士之刃 (SAMURAI EDGE) 现已到货！1:1 的真实比例，质感异常出色，绝对是《生化》铁杆 FANS 的珍藏之物！

**GAMEBOY PLAYER 登场！**



能够让你在NGC上玩GBA游戏的官方产品！现在已经推出！此外还有 HORI 专门为此推出的手柄！



情人节发售的纯白色GBASP+《FFTA》+原装攻略，绝对是掌机一族的珍品！SQUARE 参入 GBA 的第一弹，试问怎能错过？



新机地书店：特价发售最新日本、港台原装漫画、动画D9 DVD《HUNTER X HUNTER》、《高达SEED》、《圣斗士 冥界篇》、《攻克机动队》、《鬼眼狂刀》、《ONE PIECE》、《足球小将》、《超时空要塞》系列、《乔乔奇妙冒险》等等新作。快与我们的陈小姐联系吧！





## 焦点

### 21世纪的 WALKMAN . . . . . 2

SONY 公布最新掌机

### E3 特别企划

潜龙谍影3 食蛇者	10	瓦里奥世界	22	口袋妖怪竞技场	30
潜龙谍影 孪蛇	12	梦幻之星在线III章 卡牌革命	23	口袋妖怪收藏盒	31
GT 赛车4	14	马里奥赛车 双重冲击	23	口袋妖怪弹珠台	31
鬼武者3	15	星际火狐 舰队	24	马里奥和路易 RPG	32
鬼武者 无赖传	15	塞尔达传说 泰特拉的追寻者	25	超级马里奥 ADVANCE 4	32
马克西莫对赛恩军团	16	塞尔达传说 四支剑	25	最终幻想 水晶编年史	33
卡拉OK 革命	17	山脊赛车 进化	26	仙乐传说	33
宇宙巡航机V	17	哈利·波特: 世界杯奎地奇球赛	27	DOA ONLINE	34
化解危机3	18	星际争霸: 幽灵	27	忍者龙剑传	35
CY GIRLS	18	索尼克英雄	28	DOOM3	36
兽王记	19	索尼克 BATTLE	28	铁骑	36
KUNOICHI 忍	19	银河战士 零点任务	29	光环2	37
忍者神龟	20	再生侠	29	博德之门 暗黑联盟II	38
恶魔城 Castlevania 无辜者的悼词	21	口袋妖怪频道	30	凯恩的遗产 挑战	38

## 游戏索引 GAME INDEX

### GBA

超级马里奥 ADVANCE 4	32
恶魔城 晓月圆舞曲	74 86
火焰之纹章 烈火之剑	81
口袋妖怪弹珠台	31
马里奥和路易 RPG	32
忍者刑警	64
索尼克 BATTLE	28
银河战士 零点任务	29
召唤之夜 铸剑物语	85

### NGC

哈利·波特: 世界杯奎地奇球赛	27
卡比之空中滑轨	47
口袋妖怪频道	30
口袋妖怪竞技场	30
口袋妖怪收藏盒	31
马里奥赛车 双重冲击	23
梦幻之星在线III章 卡牌革命	23
潜龙谍影 孪蛇	12
忍者神龟	20
塞尔达传说 四支剑	25
塞尔达传说 泰特拉的追寻者	25
山脊赛车 进化	26
身临矩阵	86
索尼克英雄	28
瓦里奥世界	22
仙乐传说	33
星际火狐 舰队	24
星际争霸: 幽灵	27
再生侠	29
最终幻想 水晶编年史	33

### PS2

.hack// 绝对包围 Vol.4	84
博德之门 暗黑联盟II	38
CY GIRLS	18
恶魔城 Castlevania 无辜者的悼词	21
GT 赛车4	14
怪物农场4	48
鬼武者3	15
鬼武者 无赖传	15
哈利·波特: 世界杯奎地奇球赛	27
化解危机3	18
寂静岭3	78
卡拉OK 革命	17
凯恩的遗产 挑战	38
KUNOICHI 忍	19
零 红蝶	102
洛克人 X7	50
马克西莫对赛恩军团	16
潜龙谍影3 食蛇者	10
忍者神龟	20
山脊赛车 进化	26
身临矩阵	86
十二国记 红莲之标 黄尘之路	52
私人护士	49
兽王记	19
索尼克英雄	28
我的画本	63
星际争霸: 幽灵	27
宇宙巡航机V	17
再生侠	29

### Xbox

博德之门 暗黑联盟II	38
DOA ONLINE	34
DOOM3	36
光环2	37
哈利·波特: 世界杯奎地奇球赛	27
凯恩的遗产 挑战	38
模拟人生 THE SIMS	86
忍者龙剑传	35
忍者神龟	20
身临矩阵	86
山脊赛车 进化	26
索尼克英雄	28
铁骑	36
星际争霸: 幽灵	27
再生侠	29

### 游戏情报站

小口久雄任 SEGA 新社长	39	CAPCOM 专务董事长冈本吉起退任	40
NGC 与 GBP 套装确定发售	40	SONY SHOCK	41

### 黄金眼

44

### 至爱排行榜

46

### 前线狙击

卡比之空中滑轨	47	洛克人 X7	50
怪物农场4	48	十二国记 红莲之标 黄尘之路	52
私人护士	49		

### 特稿

日本政府与游戏界	54	钢之魂	56
----------	----	-----	----

### 特快专递

我的画本	63	忍者刑警	64
------	----	------	----

### 游戏立方

问题小卖部	70	胜负町	72
MOBILE ZONE	71	邪魔院	73

## 攻略透解

恶魔城 晓月圆舞曲	74
寂静岭3	78

### 研究中心

火焰之纹章 烈火之剑	81	召唤之夜 铸剑物语	85
.hack// 绝对包围 Vol.4	84	火热秘技	86

### 自由谈

87

### 星之心画廊

90

### 游戏动漫园

92

### 游戏光环

97

### 读编往来

98

### 互动信箱

105

## 推荐

零 红蝶	102
孪生姐妹的离奇命运	.....

### 郑重声明

未经本刊同意或授权, 任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容, 一经发现, 本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定, 向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。本刊如有印装质量问题, 请将原杂志寄回编辑部, 由本部负责调换。

总 顾 问: 李子奇  
社 长 / 总 编: 司马 杨 晶  
常 务 副 社 长: 马 力  
编 辑 部 主 任: 王 义  
执 行 主 编: 郑 翔

编 委: 陈汝康 董 磊  
冯蔚骁 李昌奇  
黎振基 刘志凌  
钱维量 吴 淦  
许满俊

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: 北京华联印刷有限公司  
国际 标准 刊 号: ISSN 1008-0600  
国 内 统 一 刊 号: CN62-1137/TN  
发 行: 兰州市邮政局  
邮 发 代 号: 54-98

编 辑: 《游戏机实用技术》编辑部  
通 信 地 址: 兰州市歌家庄邮局99号信箱  
邮 政 编 码: 730000  
电 话: 0931-8668378 8659190  
传 真: 0931-8496387  
Email: ucg@ucg.com.cn

告 告 总 代 理: 北京东方天海广告有限公司  
告 告 总 监: 刘 方  
联 系 电 话: 010-84090297 020-37588660  
告 告 邮 箱: ad@ucg.com.cn  
告 告 许 可 证: 甘工商广字:6200004000011  
出 版 日 期: 2003年6月16日  
定 价: 人民币9.80元



# 21世纪的Walkman 索尼公布掌上主机PSP

2003年5月13日, 还有一天全球最大规模的娱乐游戏展E3就将拉开帷幕, 然而此时的索尼却已经为还未开幕的E3投下了一枚重磅炸弹——索尼电子娱乐的社长久多良木健亲自在这一天的记者会上发表了索尼的掌上型主机PlayStation Portable (PlayStation 便携版), 简称PSP。

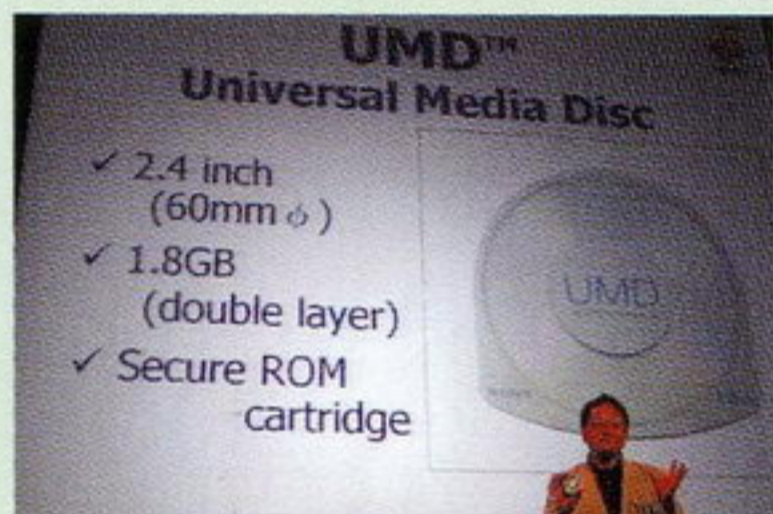


▲久多良木健社长在会场上向大家展示 UMD 光碟。

PSP 将采用 32 位 CPU 芯片; 使用双层存储式 UMD 小型光盘; 拥有 3D 多边形显示机能, 并可播放 MPEG4。索尼给新主机的定义是——“21 世纪的 Walkman”, 从这句话里我们不难看出索尼对 PSP 的定位——这将是一款未来型掌上综合娱乐平台, 而不仅仅是一款掌上游戏主机那么简单。

遗憾的是, 在记者会上索尼并没有公布 PSP 的具体造型, 久多良木健手中向大家展示的只有 PSP 所用的特制 UMD 光盘。至于主机的发售日, 则被定于 2004 年底。

UMD 全称为 Universal Media Disc, 直径仅为 6cm, 是普通 cd 光光盘的一半大小, 但是它的数据容量却是普通 cd 的 3 倍, 达到 1.8GB, 比 NGC 的 8cm 光盘的容量还要大 (NGC 光盘容量为 1.5GB)。这种光盘将会采用更新的防盗版技术, 而且每张光盘都会有自己独有的 ID 号。



屏幕方面也是吸引人的一个焦点, PSP 将会采用超大的 4.5 英寸的 TFT 液晶显示屏, 屏幕具有背光效果, 而且是宽屏 16: 9 的显示规格, 解析度为 480 × 272。(GBA 和 GBA SP 的屏幕都为 2.9 英寸, 解析度为 240 × 160, GBA SP 的屏幕使用的是前光)

## 图像

PSP 另一个吸引人的地方就在于它们直接播放 MPEG4 格式的影像, 画质可媲美 DVD 影像。另外, 由于采用了 MD 上常用的 ATRAC (注 1) 压缩算法, 可以播放多种格式的音乐。PSP 本身上备有立体声喇叭, 同时也备有立体声耳机插孔。

1. 具备 3D 多边形处理。
2. 具备 3D 曲面技术 (NURB)。
3. 能播放 MPEG4 格式的影像, 并具有最新的解码功能。

## EDITOR'S VIEWPOINT

其实谁都知道, 曾成功推出过 Walkman、Discman、MD 等一系列便携式娱乐产品的索尼是不会放过掌上这个肥厚的市场让任天堂一家独大的, PSP 的推出应该在许多人的意料之中, 也正如许多人预想的那样, 索尼的掌上集成了众多高端技术, PSP 给人的感觉就是一次掌机的革命, 革新的媒体, 多样的娱乐方式, 怎不让人兴奋? 但是我们也必须看到, 以 PSP 所标榜的那些功能, 它还有不少问题要解决。

首先是电力消耗问题, 单就 4.5 寸的液晶显示屏就绝对是耗电大户 (世嘉的 GAMEGEAR 是最好的例子), 再加上 PSP 的高集成化芯片要同时处理图像、声音或播放 MPEG4 等一系列功能, 耗电量可想而知, 目前锂离子充电电池的最大容量可达到 2000mAh 左右, 这是远远不够的, 未来锂离子电池在技术上肯定有所革新, 容量肯定会进一步增大, 但能否达到 PSP 的要求还是一个未知数, 所以 PSP 必须在电池容量或者主机耗电量上找到一个合理的解决方案。另外 PSP 的价格也是一个关键问题, 韩国的掌上 GP32 曾卖到与 PS2 一样的价格, 标榜了更高机能以及更多附属娱乐功能的 PSP 会定一个怎样的价位让人关注。从索尼的市场定位来看,

## 声音

※注 1 ATRAC (Adaptive Transform Acoustic Coding 自适应声学转换编码), 是一套基于心理声学原理的音响译码系统, 它可以把 CD 唱片的音频压缩到原来数据量的大约 1/5 而声音质量没有明显的损失, 是一种广泛应用于 MD 随身听上的音乐格式压缩技术。

※注 2 AAC (Advanced Audio Coding), 这是根据 MP3 发展而来的音乐文件格式, 频率范围比 MP3 宽, 达到 8~96kHz, 因此音质比 MP3 好, 而压缩比率则与 MP3 大致相同, 多用于日本厂商的 MP3 随身听上。

1. 3D 音效。
2. PCM 音源。
3. 采用 ATRAC 压缩算法, 支持 AAC (注 2) 等音乐格式。
4. 可重构数字音频设备
5. 立体声喇叭。
6. 立体声耳机插孔。

## CPU

PSP 搭载一枚每秒能处理 100 万条指令的 32 位元 CPU, 采用 90 纳米技

1. MIPS 32 位 CPU。
2. 主内存: 内置动态随机存取存储器。
3. 90 纳米制造技术。
4. CPU 主频: 待定。
5. 超级集成芯片, 同时具有处理画面、声音等功能的。

术制造 (PS2 的 EE 芯片及 GS 芯片采用的是 180 纳米技术制造), 目前索尼还没有公布 CPU 时钟频率的具体数据, 不过可以确定性能上将超过 PS, 可以完全移植 PS 的游戏。

## 外部扩张性

外部扩张性方面, PSP 采用的是 USB 2.0 的传输标准, 除了能实现多部 PSP 之间的互联, 也能够方便地实现 PSP 与电脑、PS2 的相连。另外, 主机还配备 MS 记忆棒 (注 3) 插槽, 可以利用 MS 记忆棒快速地进行资料保存、交换等功能。索尼还表示, PSP 以后还会对应无线上网、GPS (全球定位系统) 等技术。

※注 3 MS 记忆棒, 全称为 Memory Stick, 是索尼研制的一种闪存卡, 目前单片最大容量为 128MB, 广泛应用于索尼的笔记本电脑、数码相机、数码摄像机等电子产品中。另外索尼在今年 3 月份推出了升级产品 Memory Stick Pro, 最大容量可达 1GB。



▲ 64MB 的 MS 记忆棒。



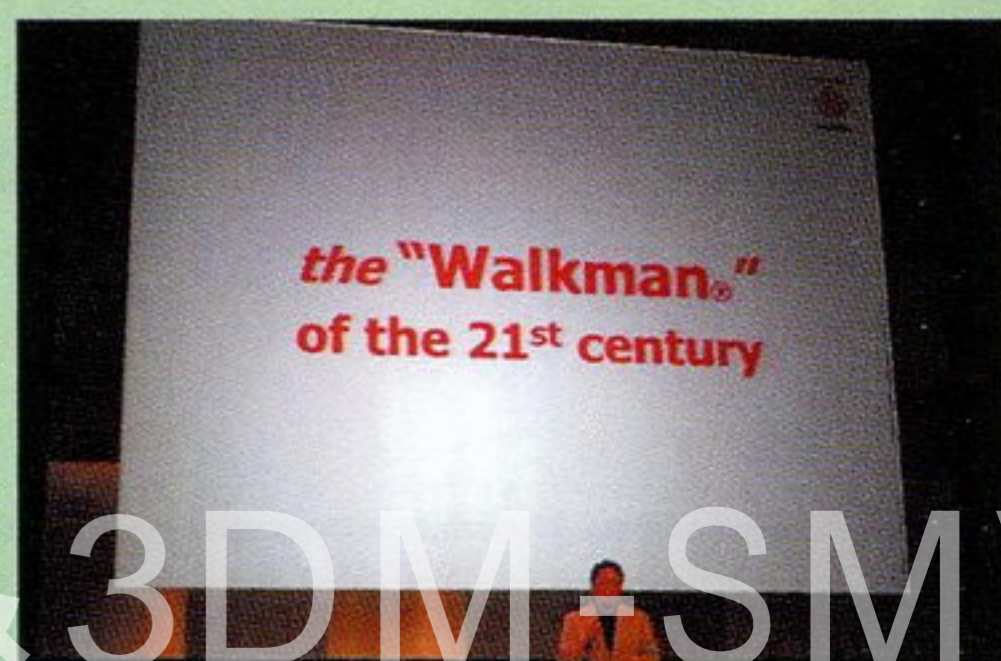
▲ 1GB 的 MS Pro 记忆棒。

掌机最重要的一个指标就是电力消耗问题, PSP 将会采用锂离子充电电池供电 (同 GBA SP 一样), 当然也可外接电源。

索尼表示, PSP 的开发工具将会在今年秋天发放到各大厂商手中, 并会给予软件开发工作提供积极的支持。而索尼也定下了不小的目标——在 2005 年内使 PSP 的销量达到 1000 万台。

PSP 不是纯粹的游戏机, 它能实现随身听甚至便携式 DVD 的功能, 面向年龄群也应该是较高收入的年轻人, 所以 PSP 的价格也决不会像任天堂的掌机那样低。再加上 PSP 使用的是光驱, 这是不同于卡带式主机半导体式构造的机械部件, 不仅成本高而且降价空间也较小, 能否将主机价格控制在一个大多数人能接受的范围内也是很关键的问题。(相信不少人也了解, 索尼的产品一向都是偏贵的。)

比尔盖茨曾经说过, 到 2005 年就可以生产出便携的 Xbox 来, 姑且不论微软是否真的有这个计划, 但至少可以说明掌机市场的确要迎来一次大的变革, 掌机的概念以及规格都要重新定制了。PSP 的突然公布无疑是索尼给任天堂下的一道战书, 有竞争才会有发展, 任天堂会作何反应? 相信更多的人还是想看到任天堂公布用来对抗 PSP 的 GBA2 吧, 让我们拭目以待。



▲索尼对 PSP 的定位——21 世纪的 Walkman。



# E3超白金报道

## E3 新闻总汇



▲仍然是以PS或PS2手柄上充满个性的按键符号“△□×○”为宣传图主题，仍然以简炼的“LIVE IN YOUR WORLD.PLAY IN OURS.”为宣传口号。



▲ATARI比原来的INFOGRAMES具有更强的号召力，也更具有国际化企业的感觉。新设定的红白标志不但充满个性，也很漂亮。

### 1.E3 总括



▲展馆外的走廊也布满了SCEA的PlayStation形象广告。



▲手机厂商诺基亚今年也开始在E3展上大展身手，图为N-Gage的宣布画。

5月14~16日，世界最大规模的电子娱乐展会E3 2003在美国洛杉矶的会展中心（Los Angeles Convention Center）举行。3天时间中，共有超过80个国家与地区的62000人入场参观，400多个展区中共展出了1350款以上的电子游戏，其中83%的游戏将于今年内发售。



▲美国陆军在E3现场耀武扬威并不是为了保卫E3现场，而是为了吸引那些对战争游戏着迷的年轻人，也是为了宣传美国陆军的免费游戏《America's Army》，最终目的只有一个——“年轻人，加入美国陆军吧！”

每一年洛杉矶会展中心西厅及南厅入口处的超大型海报都是最为醒目的，也因此成为人们的话题。今年西厅入口处的超大海报仍与去年一样为SCEA的海报。而南厅则为在E3召开之前刚刚宣布更名的ATARI的公司标志，ATARI公司最早就是70年代末80年代初开创电视游戏业先河的“雅达利公司”，公司名归法国大型游戏公司INFOGRAMES所有之后，INFOGRAMES先是于前一段时间在北美使用这个公司名发售了一些游戏，现在干脆将自己整个公司的名称换成ATARI。的确，ATARI（雅达利）不但具有较深的历史影响力，也显得更为简炼。

### 2. 各硬件商新闻发布会

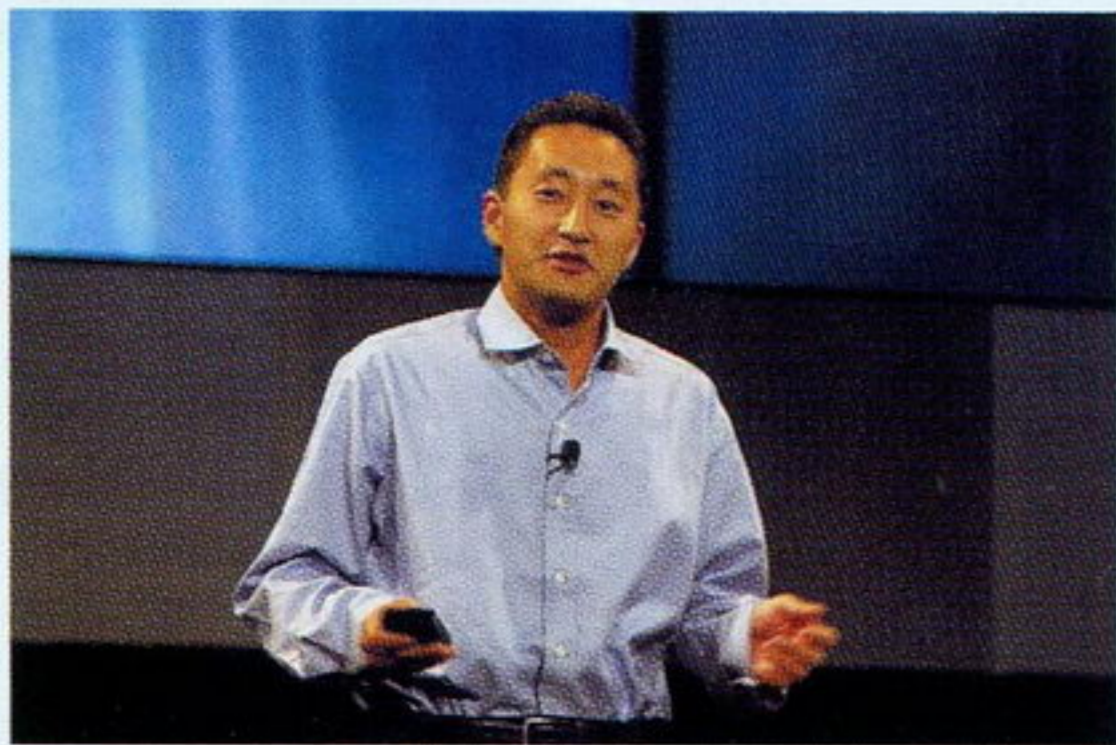
按照每年E3的惯例，在E3展正式举行（一般为当周的星期三）的前两天，各游戏机的硬件商及一些大型软件商都会在洛杉矶当地举行新闻发布会。综观微软、任天堂及SCEA的新闻发布会，3家公司的新闻会都长约1小时，其中微软新闻发布会是气氛最随意、场面最热烈的，而SCEA的新闻发布会相较之下要严肃一些，任天堂新闻发布会的现场气氛热烈程度居于两者之间。微软的新闻会于12日晚举行，SCEA的新闻会于13日上午9点举行，任天堂的新闻会紧随其后于13日上午11点半举行。

#### ● SCEA E3前新闻发布会

SCEA的新闻发布会是三大硬件商中最有看头、最有内容、时间也是最长的，会上有众多令人惊讶的消息公布，当然其中最令人感兴趣的，当属直

到新闻会的最后才登台的久多良木健所公布PSP了。以往的E3新闻会，久多良木健总是在台下作一个忠实的听众，但这次不同，他不但登台了，还亲自





▲ SCEA 总裁兼 COO 平井一夫。

操着英语公布 PSP，足见 PSP 在 SCE 的战略布局中具有何等重要的地位，关于更具体的 PSP 的报道，请参看本期“焦点”。

主持这次新闻发布会的仍与以往一样是充满自信的 SCEA 总裁兼 COO 平井一夫，他首先是对过去 SCE 所取得的成绩进行了一次总结：

★ PS 的出货量已经达到了 9641 万台，即将突破 1 亿台大关。（北美 3754 万台、欧洲 3878 万台、日本 2009 万台）

★ PS2 的总出货量已经达到 5120 万（北美 2221 万台、日本 1270 万台、欧洲 1629 万台），SCE 预计 2003 年 PS2 及 PS 的合计出货量仍会达到 2250 万台。

★ 硬件战争早已在去年就结束了，PS2 目前的全球出货量为 5120 万台，而 Xbox 的全球出货量为 1300 万台（到今年 6 月前为止），还不足 PS2 出货量为 26%，NGC 的全球出货量则为 940 万台，不足 PS2 出货量为 20%。PS2 今后的焦点就是“硬件的进化”、“交流”、“市场的扩大”。

除了硬件成绩以外，平井一夫也公布了软件方面的成绩：

★ PS2 的软件出货量在美国已经达到 1 亿 6200 万套，在欧洲已经达到 1 亿零 300 万套，在日本已经达到 8500 万套。



▲ 第三方软件商所取得的成绩举例。

★ PS2 平台上的主要百万作表

最终幻想 X (SQUARE ENIX)	590 万套
王国之心 (SQUARE ENIX)	300 万套
MADDEN NFL 2003 (EA)	250 万套
荣誉勋章 前线 (EA)	350 万套
指环王 双塔 (EA)	300 万套
哈利·波特与密室 (EA)	200 万套
鬼泣 (CAPCOM)	290 万套
鬼武者 (CAPCOM)	260 万套
托尼·霍克 职业滑板手 3 & 4 (ACTIVISION)	500 万套
潜龙谍影 2 (KONAMI)	530 万套
GT 赛车 3 (SCE)	1100 万套
GTA3 及 GTA3 罪恶都市 (Rockstar)	1700 万套

SCE 第一方、第二方软件阵容主要成绩

杰克与达斯特	180 万套
瑞奇与叮当	140 万套
大逃亡	250 万套
海豹突击队	120 万套
大众高尔夫	173 万套

强大的第三方软件阵容今后还将持续，因为平井一夫紧接着大声宣布 PS2 上最热门的两款游戏《MGS2》及《GTA3》的最新续作都将为 PS2 独占。

平井一夫接着又介绍了 SCE 的第一方、第二方软件，他指出，《杰克与达斯特》、《海豹突击队》及《瑞奇与叮当》都在美国当地突破了百万销量大关。之后还特别介绍了由国际动作巨星李连杰大力参与制作的 ACT《荣誉之战》。

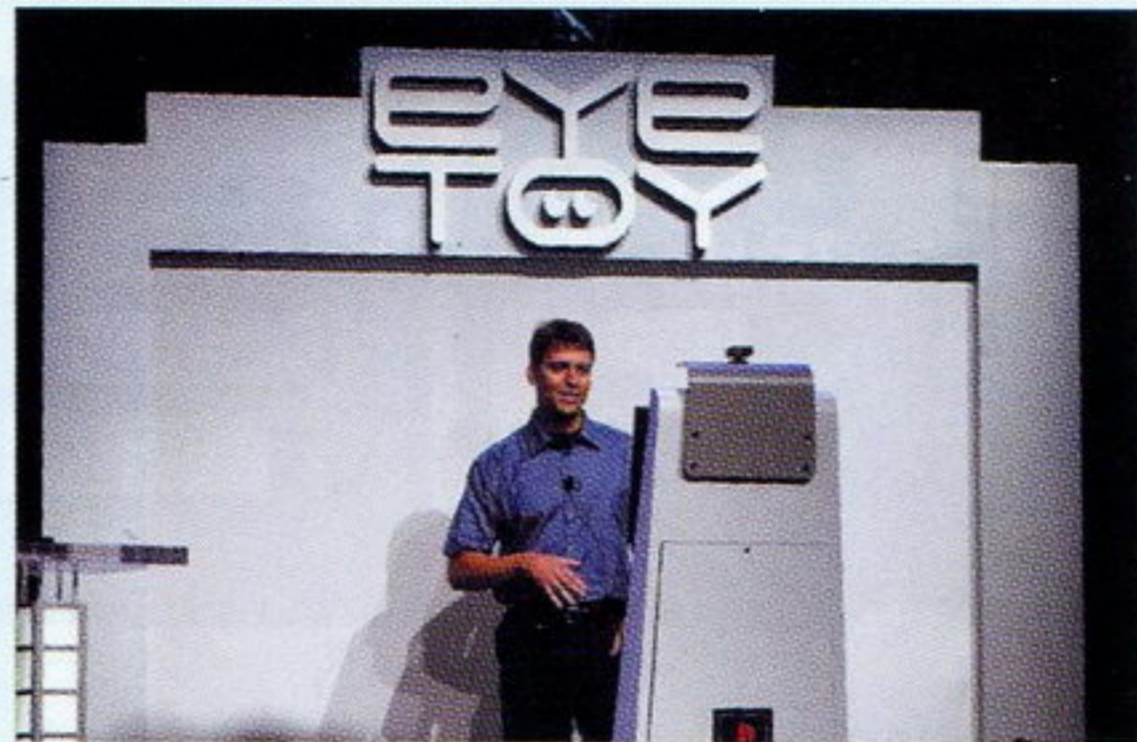
接着就是 PS 及 PS2 上最畅销、最具代表性的游戏之一——“《GT 赛车》系列”的制作者山内一典登台向观众介绍《GT 赛车 4》的开发情况，这也是《GT 赛车 4》第一次向大众公布。山内一典提到，在开发《GT 赛车 3》时，开发队的精力主要集中在如何向人们展示 PS2 的能力，而《GT 赛车 4》则转为集中精力表现“汽车应是什么形态”及“汽车所处的背景应是如何的”，至今他们已经为此努力了两年时间，接下来山内一典向观众展示了《GT 赛车 4》的最新影像及他们的开发队在世界各地考查赛道的情形。（关于《GT 赛车 4》更具体的报道，请参阅本期“E3 前线狙击”）

平井一夫再次登台，公布 5 月 15 日于日本上市的 50000 型 PS2 也将于 6 月在北美市场上市，而目前为止在北美以 199 美元的价格销售的 PS2 将会在 6 月以后搭载 PS2 网络连接器的 PS2 一起销售，但价格仍为 199 美元。这是 PS2 以另一种方式降价，也是 SCE 提高对 PS2 的网络计划的重视程度的相应举措。

接下来介绍的，就是这次除 PSP 之外 SCE 最引人注目的一项新产品——



▲ 《GT 赛车 4》制作组到世界各地调查的情景。



▲ Richard Marks 博士现场解说 EYE TOY。

EYE TOY，该产品耗费 SCEA 的研发部门 2 年时间研制而成，目前已经确定将于 2003 年 10 月起在北美销售，售价为 39 美元。那么 EYE TOY 到底是什么呢？负责 EYE TOY 开发的 Richard Marks 博士为记者们现场演示了 EYE TOY 的使用方法。

EYE TOY 是一个 USB 接口的数码摄影头，但 EYE TOY 的主要功能并不是用来摄影，而是用来将玩家实际所做的肢体动作输入到 PS2 游戏中，Richard 在现场演示了一些应用了 EYE TOY 技术的小游戏，游戏画面中先是出现了 EYE TOY 所实时拍摄到的 Richard，之后 Richard 必须在游戏画面中做出实际的打击动作以击倒四面八方涌来的敌人，令人耳目一新的理念令人大开眼界，有趣的演示过程也数度引来人们会心的笑声。



▲ 这时新闻会中最逗趣的一幕，平井一夫及 Richard Marks 一起在 EYE TOY 前“快乐”地凭空挥舞手部。游戏画面中出现的却是他们二人一起将充满污垢的玻璃抹干净的情景。EYE TOY 的确带来了新的游戏输入理念。



SCE 新闻会的最后一项内容就是对 PS2 网络游戏现状进行总结，并分



▲ JOHN RICCITIELLO, Electronic Arts 的总裁兼 COO。

析今后的 PS2 网络游戏策略。到目前为止，PS2 的网络连接器已经在北美售出 60 万套，以连机作战为卖点的《海豹突击队》(SOCOM: U.S. NAVY SEALs) 的玩家中有 30% 是网络玩家。根据调查，北美 73% 的网络游戏用户集中在 18~34 岁这个年龄层

中；而在网络的连接方式上，42% 的用户用的是拨号上网，58% 的用户已经采用宽带上网。SCE 今后的目标就是希望能将网络游戏用户从原来的核心级玩家向大众玩家扩展，而为了达到这个目标，SCE 销售直接搭载着网络连接器的 PS2 就是举措之一。而今后 SCEA 的两款重要的网络游戏分别是《海豹突击队 II》及《虹吸战士：最后关头》(Syphon Filter: The Omega Strain)，前者预定于 2003 年 11 月发售，后者预定于 2004 年 2 月发售，而 SQUARE ENIX 的 MMORPG《FFXI》则定于 2004 年第一季度推出。关于 PS2 网络游戏策略的公布并没有到此结束。接下来，全球最大的软件商、最大的运动游戏商 EA 的总裁兼 COO JOHN RICCITIELLO 出现在台上，他宣布在 2003 年~2004 年期间，以 EA Sports 为品牌的 9 款运动游戏的网络游戏模式将只对应 PS2 平台，也就是说，EA 的运动游戏不对应微软的 Xbox LIVE。联系到运动游戏在欧美市场的重要地位及 EA 在欧美运动游戏市场的地位，这一决定具有相当重要的意义，势必将对未来的欧美网络游戏市场形成重大的影响。JOHN RICCITIELLO 随后现场展示了 EA Sports 运动游戏在 PS2 网络上的运行情况，最后特别嘉宾泰戈·伍兹——这位高尔夫冠军天才以远距离影像的方式出现在大屏幕上，与现场一起联动玩 EA 的高尔夫球新作《Tiger Woods PGA TOUR 2004》。

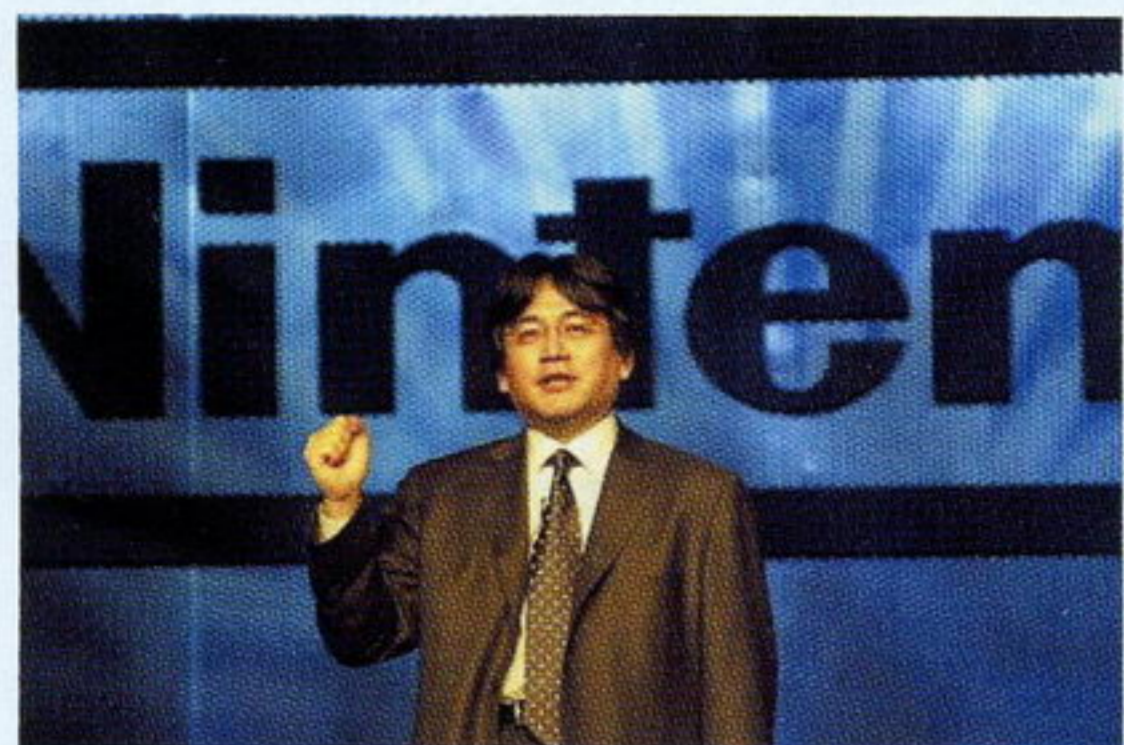


▲ 泰戈·伍兹与现场的嘉宾比赛玩《Tiger Woods PGA TOUR 2004》，结果是……泰戈·伍兹输了。



## ●任天堂 E3 前新闻发布会

任天堂新闻发布会最先出场的是美国任天堂副总裁 George Harrison。



▲任天堂总社社长岩田聪。

他引用2003年以来任天堂所取得的成绩来说明NGC又将重新振作起来。接着现场演示的就是将在这次E3上公布的其中20余款软件的动画剪辑，作为重头软件公布的第一款游戏就是《马里奥赛车 双重冲击》，从现场人们的反应来看，欧美方面对新《马里奥赛车》是极为期待的，其后还有《PIKMIN2》、《口袋妖怪 弹珠台》、《口袋妖怪竞技场》、《BILLY HATCHER AND GIANT EGG》、《超级大金刚》、《瓦里奥制造》、《超级马里奥3》、《瓦里奥世界》、《星际火狐2》等作品，超经典的FC作品《超级马里奥3》终于得以移植GBA，其画面一公布就引起台下观众的高声欢呼。

任天堂这次新闻发布会的真正主题是“Connectivity”（连动），“连动”具有多层意思，其一就是指GBA与NGC的连动，George Harrison公布这次E3将会展出20多款能够实现GBA与NGC连动的游戏；“连动”也意指任天堂与第三方厂商的合作，说到这里George Harrison将会议的主持工作交给了任天堂总社的社长岩田聪。岩田聪仍同前年一样直接以英语面对来自全球的记者。

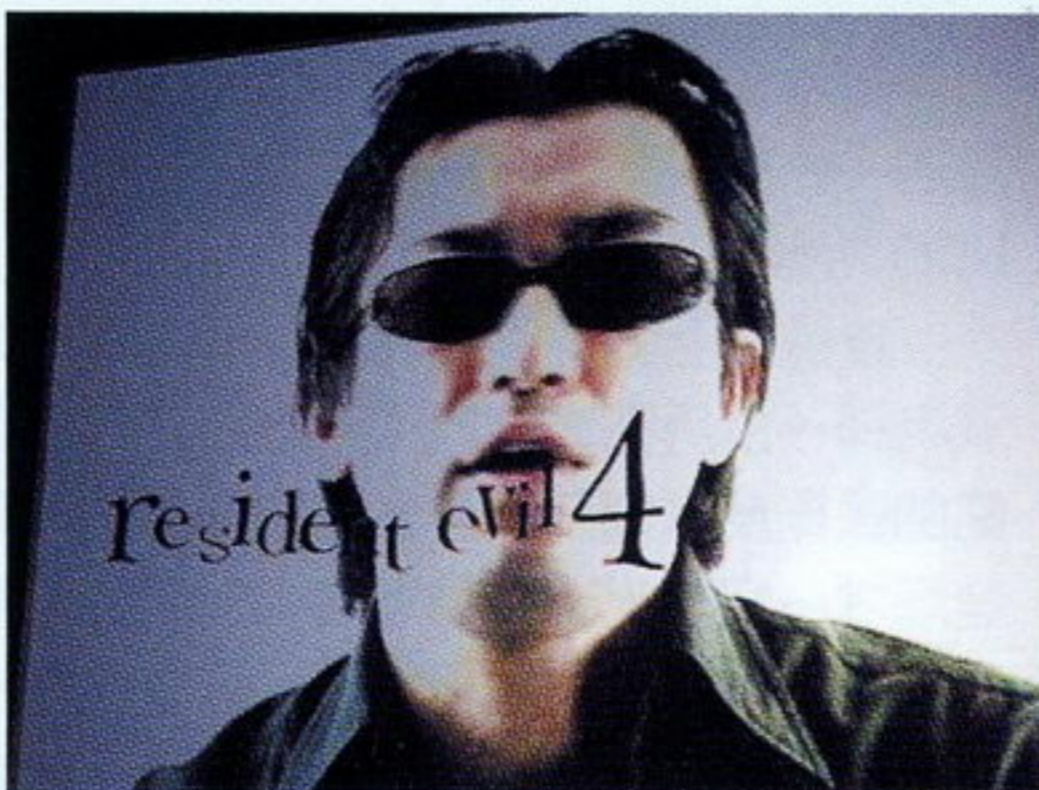


▲美国任天堂副总裁 George Harrison。

岩田聪回顾了自他担任任天堂社长以来任天堂在NGC方面业绩不佳的状况，岩田聪谈到，这1年来，NGC的销量的确没有达到他们原来预想的水平，《银河战士PRIME》及《阳光马里奥》的销量也没能达以令人满意的水平，这与任天堂没有尽快加强“连动”有关，但这也与游戏业界正面临的共同危机有关，现在的游戏界过于追求高水平的图像，却很少在游戏系统方面作更多的改善。岩田聪还提出了两个发人深省的问题，即“工作忙碌的人还有必要玩一些复杂的游戏吗？”、“像《GTA》那样有暴力描写的游戏合理吗？”

对此任天堂当然有自己的答案，对第二个问题，任天堂的答案就是继续坚持自己的软件风格，“马里奥永远也不会拿起枪的”。对第一个问题，任天堂的举措是“在东京设立新的软件开发团队”，因为一直以来任天堂的软件都只在日本京都进行开发，因此这一举措对任天堂来说是具有划时代意义的。另外，任天堂今年以来着重加强与第三方软件商的合作也是对该问题的答案之一。接着岩田聪便开始介绍了一些强力的第三方软件商的游戏，包括《生化危机4》、LUCAS的《星战：侠盗中队III》、原《毁灭公爵3D》制作者开发的《GEIST》（亡灵）及《FFCC》。

作为任天堂最强力的第三方软件之一的《生化危机4》，新闻会上放映了三上真司的一段影像，这是一段特别编制的充满幽默气味的影像，三上真司在影像中谈到说：“最近有传言说我已经被CAPCOM解雇了，现在我想告诉你们的是，我还是很快乐地在CAPCOM工作着。非常遗憾，我因为开发《生化危机4》而忙坏了，



▲“Don't Pee Your Pants!”这是三上的充满自信的发言。

所以无法来参观E3。NGC独占的《生化危机4》的开发工作进行得非常顺利。”随后三上真司一边以极具表演性的动作，一边亲自以英语谈到：“《红侠乔伊》与《KILLER7》很快就可以和大家见面了，它们都具有无比的原创性，一定能对你的大脑造成冲击。还有一件事，《生化危机4》将具有前所未有的恐怖感，小心别吓得尿裤子了！”在众人的笑声及掌声中，大屏幕开始放映这次全新的《生化危机4》影像。《生化危机4》之后，岩田聪指出，任天堂将信守原来的承诺，为所有年龄层的玩家开发相应的游戏。



▲宫本茂与 Will Wright。

接下来是宫本茂登场，他主要是对任天堂的“Connectivity”（连动）策略做进一步的解释。他首先请来以创造《模拟城市》、《模拟人生》（THE SIMS）等闻名的天才游戏制作人 Will Wright 上场，并表示 Will Wright 正在为NGC及GBA开发具有“连动”功能的《模拟人生》游戏。之后宫本茂以NGC的两款新游戏《塞尔传说 四支剑》及《吃豆人》（PAC-MAN）为例，对任天堂今年的“Connectivity”做更具体的说明，这两款游戏都充分展示了GBA与NGC连动所带来的无限乐趣。在演示NGC版《吃豆人》时，宫本茂邀请了George Harrison、NAMCO原《吃豆人》的制作人岩谷辙及 Will Wright 几位名人共同上台游戏，分别扮演其中的吃豆人及幽灵，谁成功抓到吃豆人，谁就成为下一个吃豆人。看似几乎完全相同的《吃豆人》游戏，却在多人游戏方式下带来完全不同的游戏乐趣，的确令人赞叹不已。



▲宫本茂、Will Wright、岩谷辙及 George Harrison，一起为观众演示连动的乐趣。



▲任天堂新闻会的关键词。



▲成为吃豆人的玩家就可以在自己的GBA屏幕上看到整个场地，其他幽灵则只能在共用的电视屏幕上看到自己周围的一小块地方，幽灵是无法看到整个场地的。这样的设定不但非常有趣、合理，而且还充分利用到了GBA与NGC各自的作用。图为任天堂在展台上展出的《PAC-MAN》的场景。



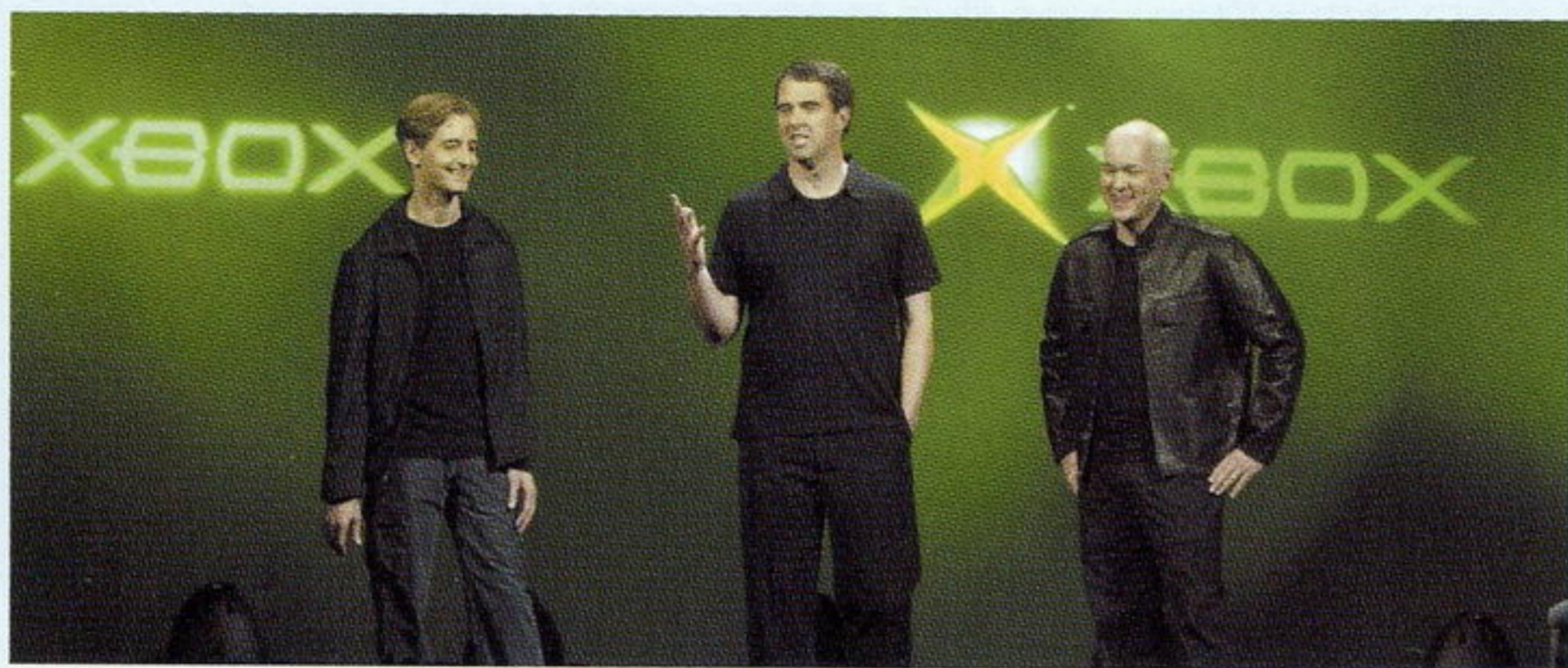
▲宫本茂与小岛秀夫

邻近新闻会尾声，宫本茂又引荐了这次新闻会上的特别嘉宾小岛秀夫，两人共同为观众带来了《MGS 孪蛇》初次公布的影像。最后的最后，岩田聪又为人们带来了爆炸性的信息——任天堂不再喜欢步于竞争对手的后尘，下一代主机正在开发中。这预示着任天堂的下一代主机将不会再比其他主机更迟登场。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR SOLID**  
THE TWIN SNAKES



## ● 微软 E3 前新闻发布会



▲新闻会由Robbie Bach、Ed Fries及J Allard共同主持。

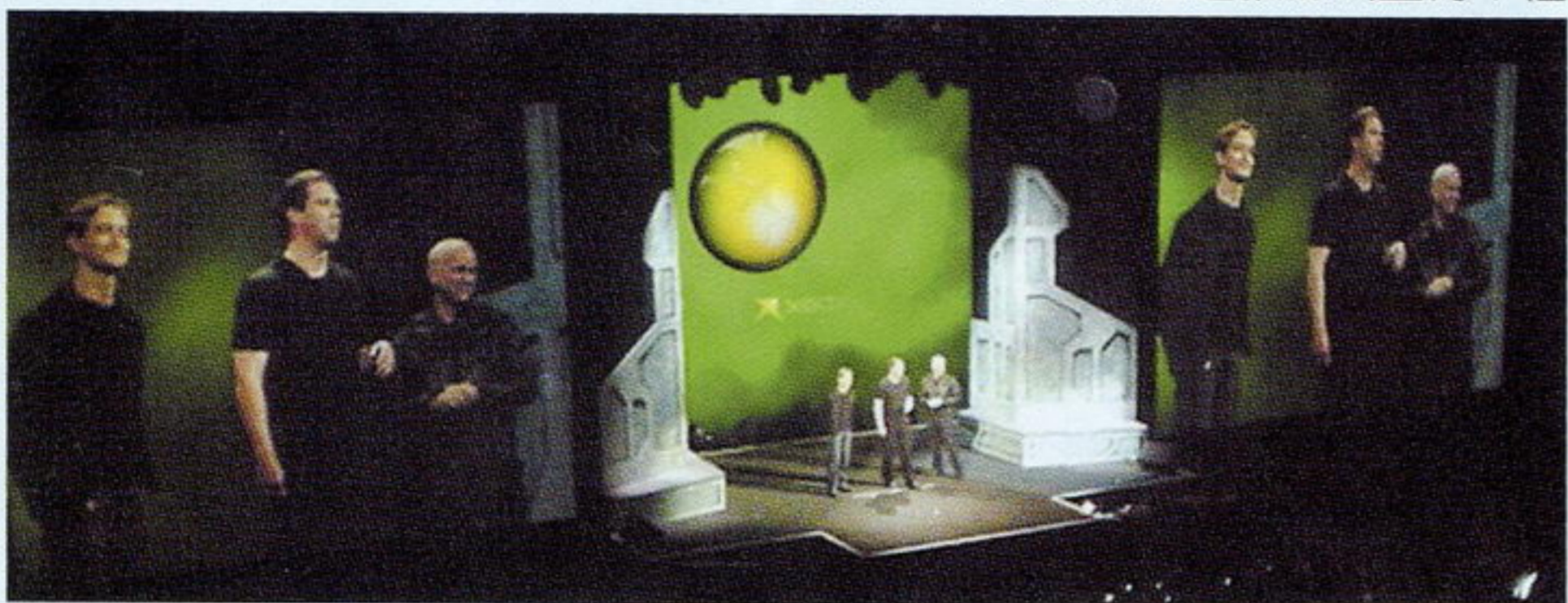
微软的新闻发布会是由微软Xbox部门的3位主要人物Robbie Bach、Ed Fries及J Allard共同主持的，会议主要是介绍了一些Xbox上的新游戏及Xbox LIVE上的新计划。



▲养兵千日，用兵一时，RARE终于将开始大展拳脚了。

首先是Robbie Bach再一次向记者们介绍了微软所宣传的“数码娱乐生活方式”的理念，之后便进入正题——公布Xbox大作。整个会议最先公布的游戏就是应用了最先端画面技术的《毁灭战士3》，作为FPS的开山之作“《毁灭战士》系列”的最新作，这款超重头、超华丽的作品的确够份量作为第一款在会上亮相的游戏，《毁灭战士3》的登陆也使Xbox对FPS爱好者的吸引力更为巨大。

《纽约赛车计划2》的最新游戏画面及全新作《星战：共和国突击队员》的动画公布之后，Ed Fries登场，他向听众介绍了Xbox为改变游戏类型单调状态而引入的MMORPG《真幻想在线》。接下来令人眼睛一亮的是一款游戏标题的公布——《天诛 永恒》(Tenchu Eternal)，但除标题之外，就没有任何相关信息了。而新加盟到微软的RARE公司展出了作品《落入鬼掌》(Grabbed by the Ghoulies)，幽默+恐怖+卡通渲染让这款游戏显得个性



▲新闻会现场前台的结构。

十足。其后是连续数款软件画面的快速巡礼，引得台下人群齐声喝彩的是《Conker Live and Uncut》(七叶树果实：原始势力)、《灵魂能力II》、《星际争霸：幽灵》、《忍者神龟》、《反恐精英》及《忍者龙剑传》这几款游戏。

接下来Ed Fries登台介绍了Xbox的“MUSIC MIXER”(音乐混合器)套件，MUSIC MIXER主要具有卡拉OK功能，可以让玩家通过Xbox来享受音乐。



▲MUSIC MIXER画面。



▲大屏幕上显示“Xbox MUSIC MIXER”的包装。



▲运动游戏在欧美具有很大的市场空间，在线玩的运动游戏同样是一块巨大的“蛋糕”。图为XSN的标志。

接下来J Allard登台，介绍了Xbox LIVE的未来。今后玩家将可以通过PC或是手机、PDA等设备来接收Xbox LIVE上的有关信息，例如其他玩家的参战邀请就可以通过这种方式来接收。但更重要的举措是，微软决定加大对

对在线运动游戏的经营——建立一个新的品牌，Xbox Sports Network，即XSN，这个网络将会每隔15分钟就更新一次最新的队员资料。

J Allard介绍完Xbox LIVE之后，大屏幕上终于开始演示Xbox的压轴大作《光环2》，这段《光环2》制作得很特别，它既不是展示动画，也不是游戏片段的剪辑，而是一段完整的，由制作公司BUNGIE的工作人员实际游戏的长约8分钟的录像，充分显示了《光环2》所具有的超高魅力。



▲《光环2》的一段演示画面是微软新闻会的压轴戏。

**注：有关E3的进一步报道将在下一期刊登。**

## 隔岸观火记——2003年E3随感

本文仅代表作者个人观点

文：特约撰稿人 DARKBABY



对于广大游戏产业界人士而言，E3大会的焦点已经逐渐由展会本身转向了开幕前夕各大实力厂商分别举行的战略发表会，甚至有人戏称真正的游戏展在开场前就已经结束了……

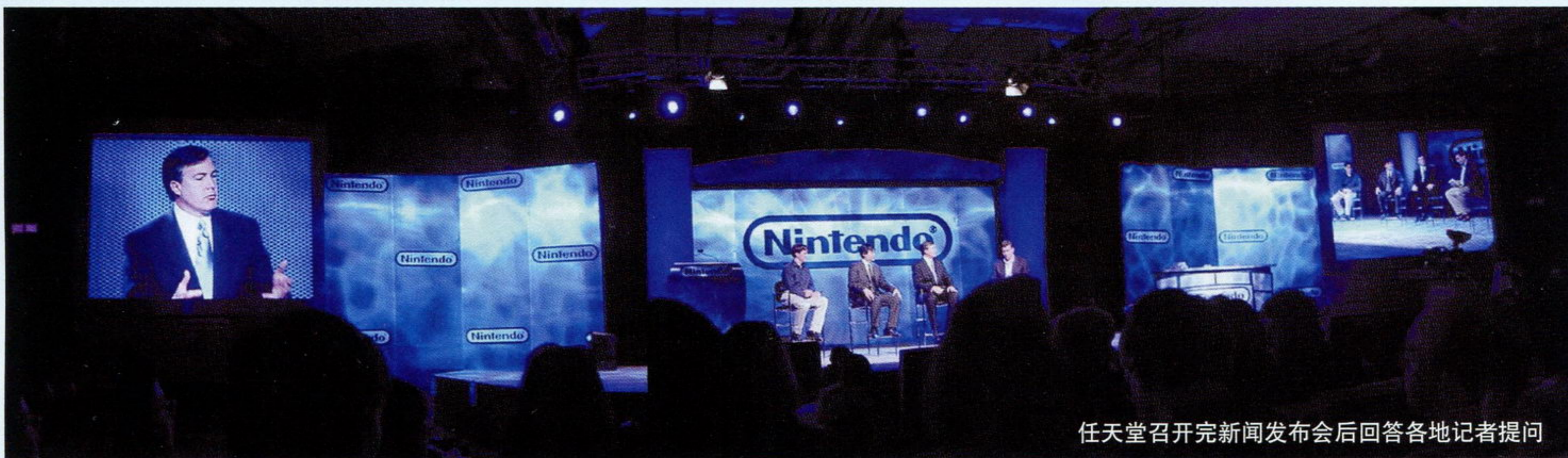
三大硬件厂商中率先出阵的自然是东道主MICROSOFT，战略发表会上该厂商表示未来Xbox主机将重点围绕Xbox LIVE网络服务来进一步强化其整体战略。

次日即5月13日，SCE战略发表会开始

时SCEA(SCE北美分社)社长平井一夫再次重演了去年此时的高姿态，他声言TV游戏产业的主机大战在去年就已经结束，余下来不过是Xbox与NGC两者谋求生存权的争斗。

接踵而至的任天堂战略发表会却让大多数与会者跌破了眼镜。这家游戏老铺一反历届E3时无可匹敌的霸气，居然以新社长岩田聪对以往商业战略的深刻反省揭开发表会的序幕，那种略带郁闷伤感的气氛直到宫本茂的登场才一扫而光，全场观客同时起立鼓掌的盛况足以表明这位游戏业的传奇人物已经完全被神格化了，宫本茂的一举一动仍将在未来很长一段时间内与任天堂的休咎兴亡紧密相关。在战略发表会上岩田聪向外界透露了一条非常重要的讯息：“任天堂绝对不会因为暂时的挫折而退出台式主机的竞





任天堂召开完新闻发布会后回答各地记者提问

争行列,NGC的次世代主机已经在紧密筹划中!”这表明了三国鼎立的纷乱局面可能还将会延续很长一段时间。对于如火如荼的网络游戏风潮,岩田聪表示任天堂目前尚无任何开发计划,一旦摸索到合理的赢利模式便会毫不犹豫地大力投入软件开发。发表会以《银河战士》最新作的演示画面作为结束,总体来说任天堂发表会公布的游戏大多事先都已经广为所知,并没有太多令人感到意外的新鲜东西,任天堂似乎刻意想营造出一种与实力第三方厂商之间融洽的氛围,事实上也确实取得了一定成效。岩田聪在发表会结束后接受记者采访时声称:“任天堂对SCE那么早发表PSP并不感到担心,拥有绝对市场主导权的GBA完全有信心与之对抗。”

E3大会的强势变相证明了北美这个大市场在全球举足轻重的地位,然而E3 2003总体给人的感觉相当沉闷,至始自终缺乏引人瞩目的新鲜话题,除了SCE电击发表PSP掀起微澜以外,三大阵营基本都不约而同地保持着一种含而不发的战略态势,这实际与三大主机目前各自所处的境况也完全吻合,PS2目前已经在市场占据了完全主动,只需要维持稳定的软件推出频率便能继续保持优势地位,Xbox和NGC则正各自蓄力准备在今年某个预定时间再度发起新一轮市场冲击,在公开性的展会上隐藏部分实力也完全在情理之中。

几乎所有的第三方厂商都把战略重点置于主流的PS2平台,PS2的软件数量和类型依然令竞争对手望尘莫及。SCE的《GT4》和KONAMI的《MGS3 食蛇者》成为了该主机的重头戏,在展会期间排队试玩《GT4》的人流始终络绎不绝,除此之外PS2庞大的软件群中并没有多少值得称道的新东西,显然好整以暇的SCE并不急于拿出诸如《FFXII》、《DQVIII》这样的必杀武器,且留待关键时刻给予对手致命一击。通过这次《GT4》和《MGS3》等游戏的图像表现我们也可以充分认识到PS2的硬件性能已经被挖掘到了一个新的高度,但似乎这已经完全无关大局了。对于今年的任天堂展位业界人士有着截然相反的两种不同评价,很多人认为凭借着以《马里奥赛车 双重冲击》为首的自社软件群加上近年来最豪华的诸如《FFCC》、《MGS 孪蛇》等第三方提携阵容必然将使得任天堂在下半年的商战中取得极大成果,甚至有可能利用PS2的软件调整期赢得局部胜利。也有相当部分人对任天堂未来前景感到悲观失望,他们认为这次任天堂展出的NGC软件虽然数量可观,但80%以上都是过去名作的续篇,很难获得新规参入消费层的广泛支持,这样的言论似乎也不无道理。任天堂这次展会并没有拿出《马里奥128》等一些新作,完全以“《马里奥赛车》系列”新作展开宣传造势,这款曾经创造RAC游戏史上最高销量记录的超大作今年将再度肩负起牵引硬件的重任,12月年末商战与PS2《GT4》的正面冲突被誉为史上最悲壮的对决,虽然两者实力相当但主机普及量的悬殊使得《马里奥赛车》处在相对不利的位置。任天堂这次新发表的NGC游戏《Stage Debut》取得了不俗的反响,玩家可以通过GBA搭载的数码相机拍摄人物头像,然后通过SD卡编辑转换到游戏中去,在E3发表会上山内溥前社长、岩田聪等一些知名人士都在游戏中粉墨登场,这也体现了任天堂对这款作品的重视程度。目前为止《Stage

Debut》还包藏在大量不为人所知的谜团,KONAMI的小岛秀夫也将友情客串创意设计。在GBA游戏方面,任天堂新发表的《马里奥和路易RPG》备受期待,而传说的不朽名作《超级马里奥3》的重新登场更是让拥趸们欣喜若狂。今年是任天堂全面实施其NGC+GBA联动战略的关键一年,其成败可能直接影响到次世代主机的设计思路。

MICROSOFT的展位无疑在E3 2003最受到瞩目,排队观看《光环2》演示画面的观者形成了蔚为壮观的长龙,这部FPS超大作以远远凌驾于前作的视觉冲击获得全场一致好评。据美国记者报道,会展期间宫本茂和小岛秀夫两个日本游戏界的泰斗曾联袂访问MS的展台,对于《光环2》的杰出表现也不禁相视苦笑。通过本次E3大展,Xbox对于其他两大主机在硬件性能上的优势日益凸显,《光环2》、《忍者龙剑传》、《铁骑大战》等一批全新力作充分体现了目前TV平台的最高水准。然而Xbox游戏对应层面过于狭窄的弱点在今年会展也充分暴露无疑,虽然数量可观的FPS、ACT及SPG等游戏有助于在欧美继续拓展市场,但在亚洲等地域Xbox依然缺乏足够吸引力。另外由于对微软独占网络服务利益不满,EA于5月14日宣布退出Xbox LIVE转而全力支持SCE的PSBB计划,这个消息可能将对MICROSOFT自信满满的ONLINE战略造成足以致命的打击。

世界最大的手机厂商NOKIA也在E3正式发表其手机一体型便携主机N-Gage的价格为299美圆,虽然该主机本次展示的《古墓丽影》、《索尼克》等游戏水准不俗,但因为其定价和SCE发表PSP等一系列因素使得广大业内人士普遍认为前景渺茫。在事先曾声称机能力压三大主机、对应软件5000款的INFINIUM LABS新主机“幻影”则成了所谓雷声大雨点小的最佳注解。

总结E3的整体情况,2003年将是大作续篇横行泛滥的一年,甚至连《双截龙》、《热血物语》等这些墓木早拱的陈年旧货也被挖出来牟取剩余价值。经过2002年的殊死搏杀,无论硬件厂商还是软件厂商大都已经精疲力竭,需要时间进行蓄力调整,我们完全可以把E3视为大战前短暂的沉寂,新的杀机正在悄悄酝酿中,三大阵营各自都隐藏了相当数量的王牌,等待关键时刻发挥最大的威力。本届E3大会另外一个不为一般人所知的特征就是业界人才流动加速化表面化,本届展会上MICROSOFT日本开发组公布的新作《魔牙灵》获得了很大反响,该作由原《FF7》、《FF9》、《寄生前夜》等SQUARE名作的主程序员川井博司负责开发。原负责《DQVII》开发的山名学小组则主持开发了NGC

《口袋妖怪竞技场》,另根据任天堂官方透露,NGC版《自制机器人》的主要开发成员均来自原世嘉AM2。SCE的ACT大作《杰克2》的部分新成员也来自于原美国世嘉分社……人才流动的加速和去年以来全球各大游戏开发厂商的整合购并有着密切关系,另外大手厂商为了强化竞争实力也采取积极导入新鲜血液的措施,总体来说人才流动对于游戏产业的加速发展不无助益。

终于曲终人散,我们有足够理由相信明年此时会更为精彩激烈,届时PS3等新型台式主机势将纷纷粉墨登场,PS2与任天堂、MICROSOFT筹划中的携带主机也可能展开正面冲突,《FFXII》等一批万众期待的大作届时亦将为来访者带来新的震撼,TV游戏产业的新时代已经近在咫尺。





# 4.E3 风景 SHOW



▲《真实犯罪：洛城街头》为了给参观者以真实的气氛，竟在现场布置了一个真实汽车相撞的场面。



▲《变形侠医》(或《绿巨人》)是近期就要推出的游戏，厂商的宣传攻势也做得很猛。



▲诺基亚N-GAGE的试玩区，入口处就做成了N-GAGE状，看来还是较别致的。



▲在任天堂展区展出的五彩缤纷的GBASP，前方是对应SD卡的GBA的周边设备。



▲SEGA展台，各大作的海报一字排开，海报下就设有一些试玩机。



▲SCE展台中《GT赛车4》的试玩区，布置非常豪华，不愧是PS2上的首席软件啊。



▲板垣伴信不但参加了E3展，还在当众演示了《忍者龙剑传》。



▲任天堂的展区布置了一些透明状的布，给人以梦幻的感觉。



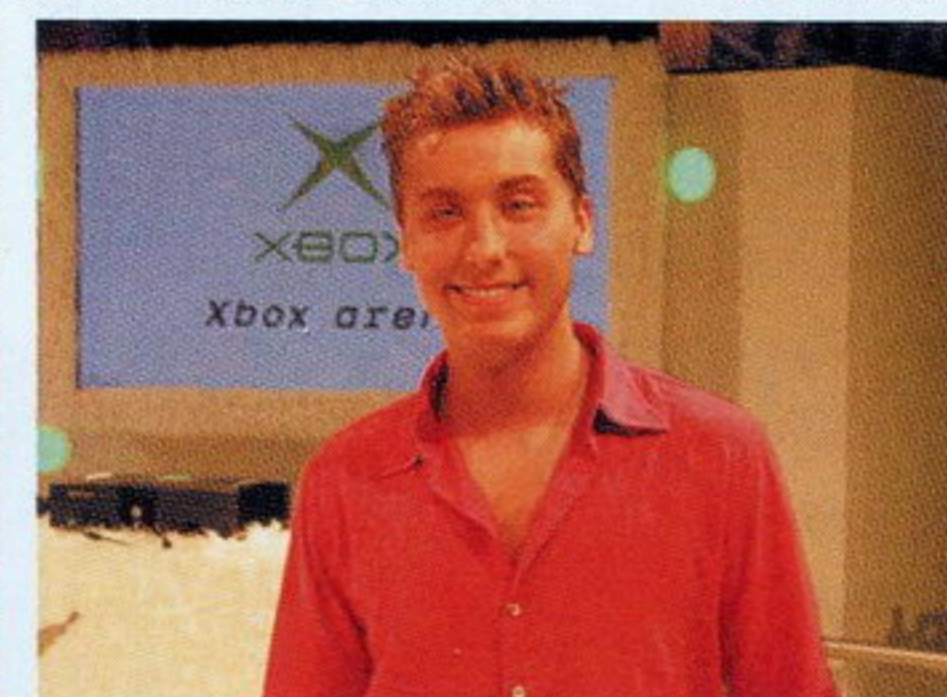
▲美国陆军的宣传从场外做到场内。



▲《MGS 孪蛇》的展台。



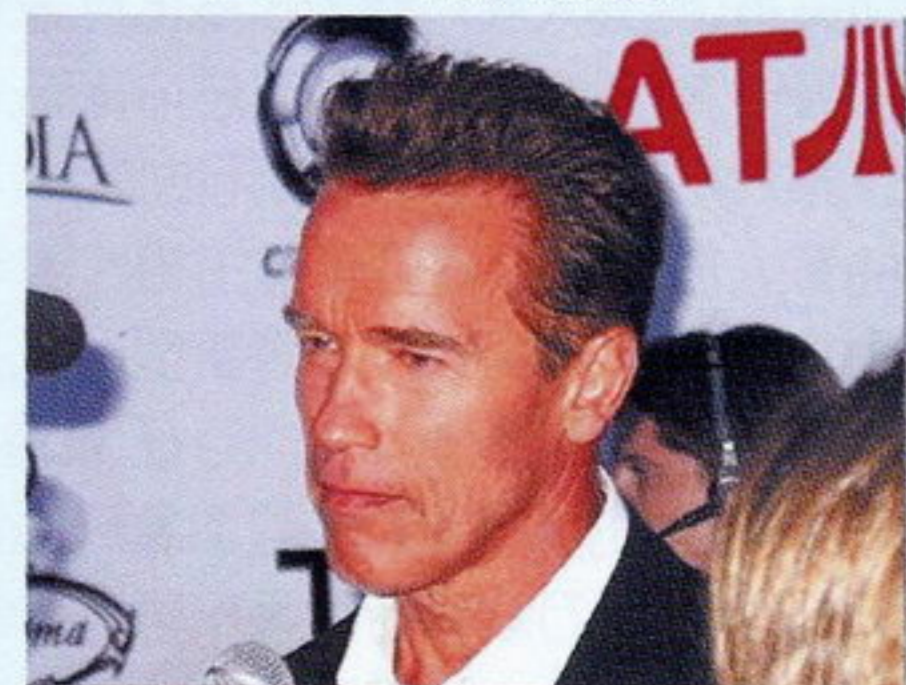
▲不同形态的索尼克排在一起给人感觉更酷了。



▲美国超级男孩组合中的Lance Bass。



▲美国滑板界名人托尼·霍克也在现场。



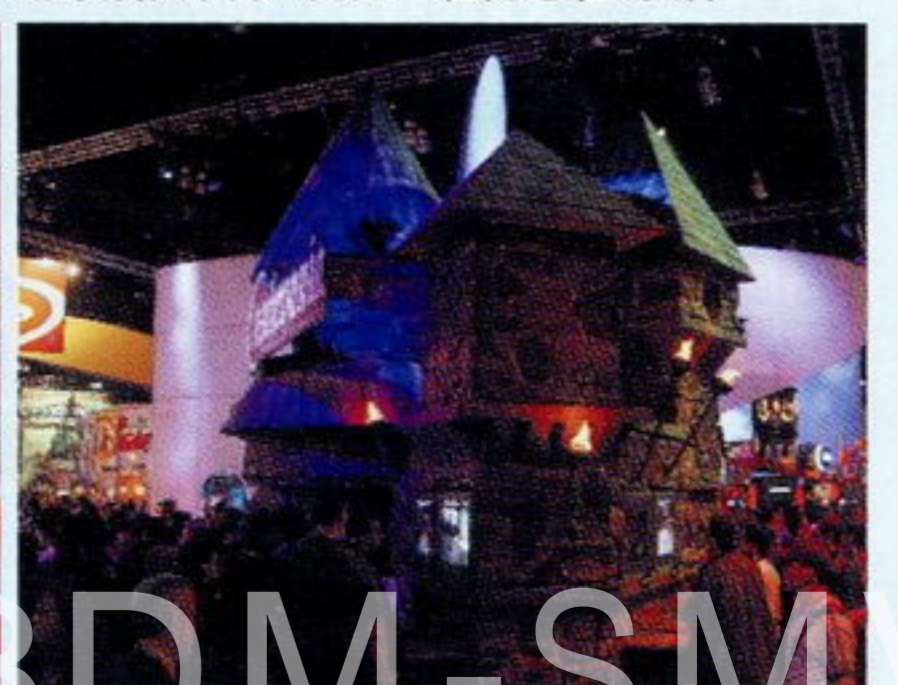
▲“终结者”阿诺德出场！他这次来主要是配合ATARI公司《终结者3》游戏的宣传活动。



▲同样也很豪华的《F-ZERO GX》试玩机台。



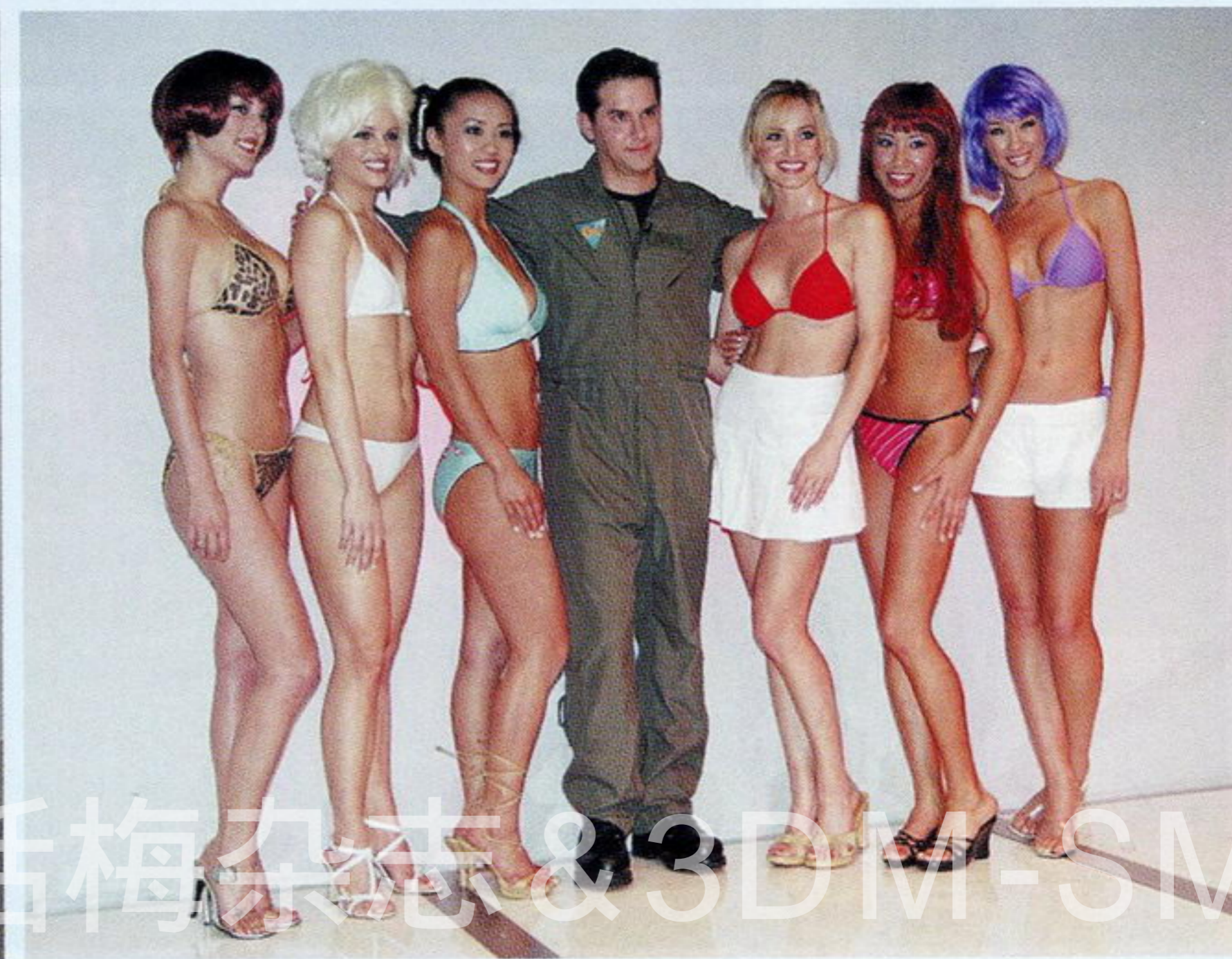
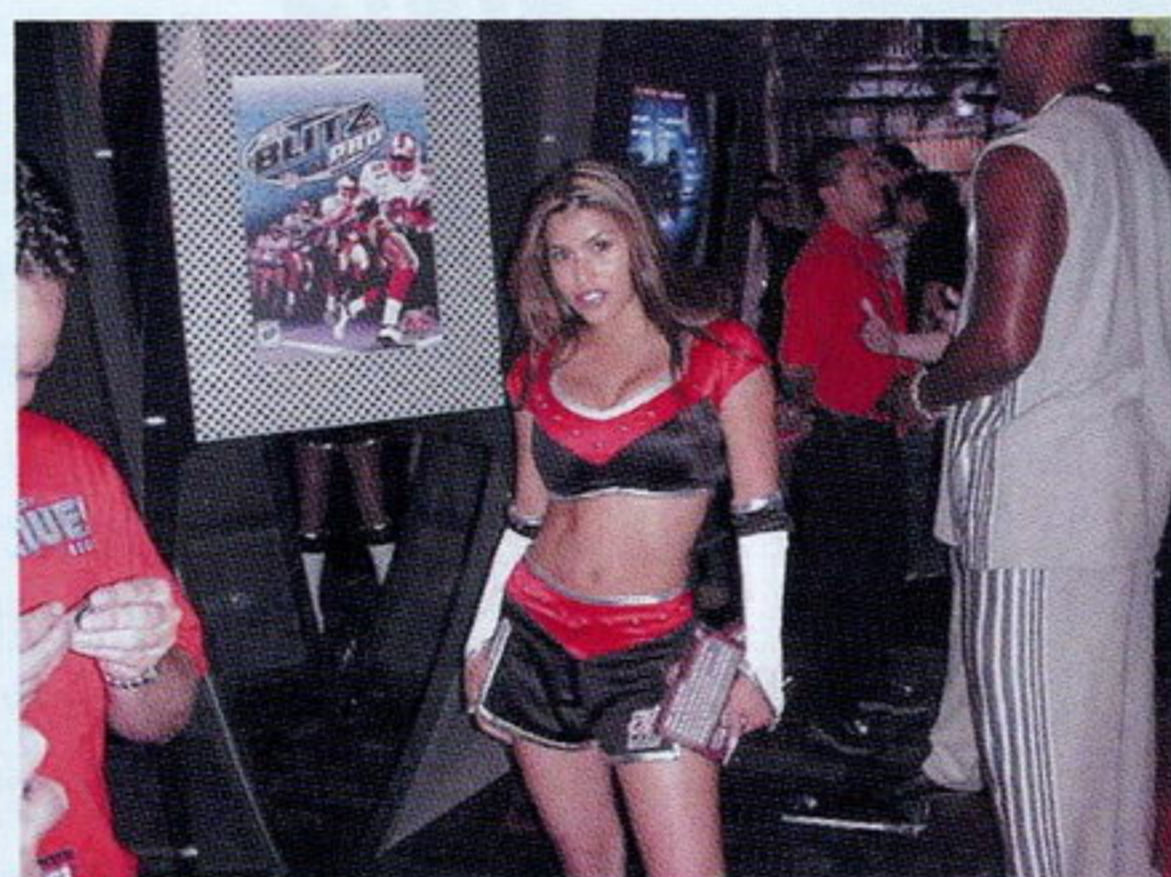
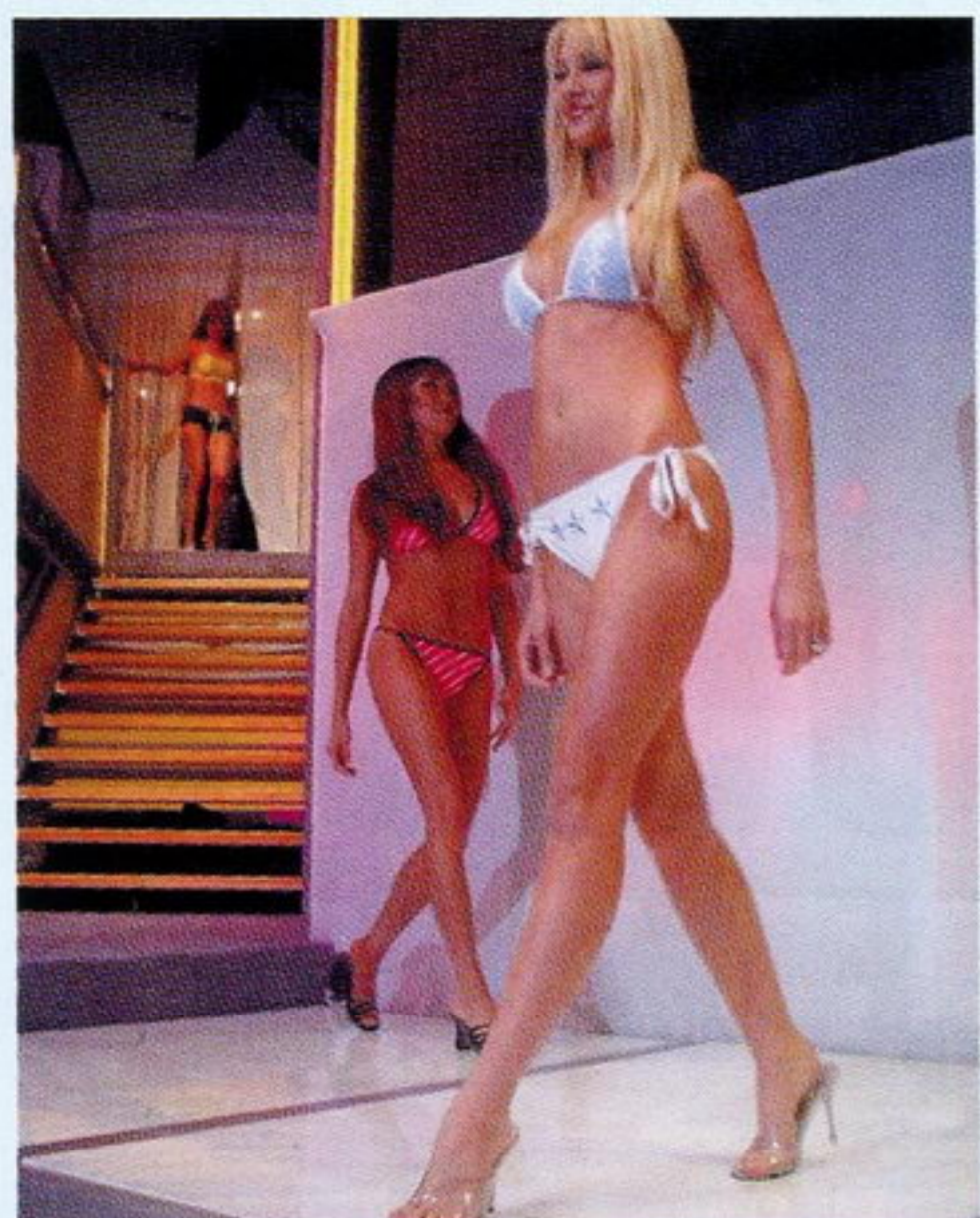
▲美国著名的摔角手沃德在任天堂展区现场玩《马里奥赛车 双重冲击》。



▲PS2《恶魔城》的展台。



# 5.E3 展台小姐 SHOW





## 丛林生存战术谍报动作

每个人都认为《MGS3》的故事将会延续《MGS2》发展，以至于不少人都对“爱国者”这个谣传中的副标题深信不疑。谁能想到《MGS3》会是这样的设定？60年代？一个怎样的理由才能将Solid Snake与传说中的“冷战时期”联系起来？Solid Snake不是007，不可能像邦先生那样四十年如一日地保持着他那优雅的风度。那么，接下来我们将要看到的一切又该如何解释呢？有过上一次的教训，还有谁敢对剧情妄加推断呢？我们还是老老实实地看着小岛组如何带领我们进入2004年《MGS3》发售的那一刻吧！

TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR SOLID<sup>®</sup> 3**  
**SNAKE EATER**

## 潜龙谍影3 食蛇者

■ PS2 ■ KONAMI ■ ACT ■ 预定 2004 年秋发售 ■ 文：GOUKI

**生存** 生存，当为了能够活下来而不择手段时，才会有“生存感”。

本作的副标题“SNAKE EATER”让人联想起“MOUSE EATER”，意即为了生存甚至连老鼠也吃的特种部队队员们。不知道“SNAKE EATER”是否也有同样的意思？生存作为本作的另一大主题，为《MGS3》又增添了一份紧张及压抑。Snake不但要与敌人对抗，还要与严酷的环境较量！经历过野外生存训练的也许对此的体会更深一些？



◀ 在地形复杂的丛林中小心行动 感觉随时可能陷入四面受敌的困境。



▲ 给自己脸上抹上迷彩，这下子就更像《铁血战士》了。

### 丛林

丛林，复杂的地理环境，多变的天气，潜伏的杀机。

《MGS》的雪原、核武基地，《MGS2》的轮船、海上平台，到了《MGS3》，环境发生了根本的变化，由精密、冰冷变成了潮湿、闷热。关于丛林战，最典型例子除了斯瓦辛格的《铁血战士》，就是史泰龙的《蓝博》了。丛林战就代表着无限的不可预知性，在纯粹的大自然里，人类无法控制的东西实在太多。坚硬的石头，锋利的边缘，枯萎的朽木，隐藏在植被下的沼泽……每一样都会形成致命的杀机。在与敌人的战斗中，甚至只是一个不大的落差就会给你造成极大的麻烦，更不用说丛林中原本的主人——昆虫、毒蛇们会对何对待陌生的闯入者了。

### 小岛秀夫访谈

记者：我们都看到了，这次的游戏场景是以丛林为主。您是否进行过一些相关的调查工作？比如了解如何在丛林中生存、猎食动物等等。

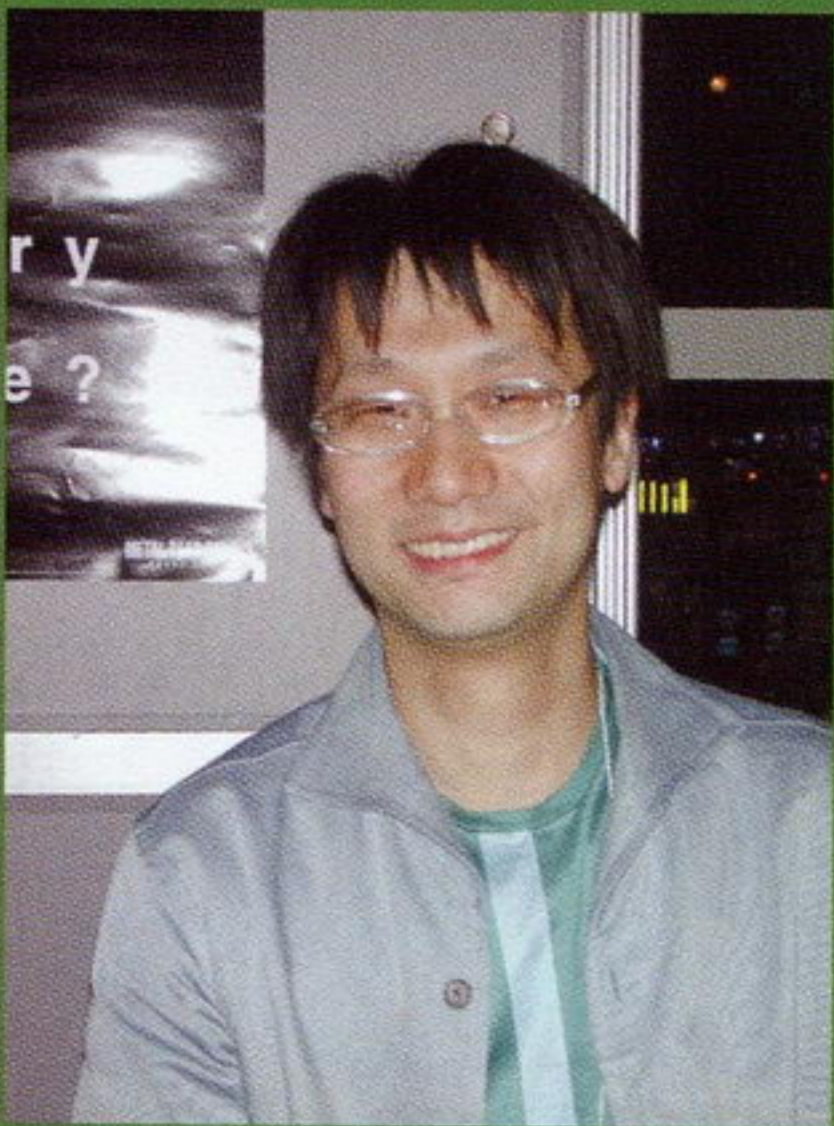
小岛秀夫：首先，当我们决定采用丛林作为游戏的主要环境之后，我们就在想，我们想要什么样的丛林？于是我们便去了一趟一个名叫屋久岛的小岛。宫崎骏的《魔法公主》的故事就是在这里发生的。虽然游戏并不

是在这座岛上发生，但是我们还是需要在一个真正的小岛上找找感觉。紧接着我们还去了附近的奄美大岛，那座岛上有红树林，这里是日本唯一可以找到红树林的地方。除此之外我们还去了东京附近山区以及加拿大的森林。我们有时也会去动物园或者蛇展上看看，研究在游戏中出现的小动物。

我们进行的最大的一次集体行动就是和游戏军事顾问毛利元贞先生在山里过了一夜，他为我们准备了多项训练活动，比如在晚上让我们穿上迷彩学习匍匐前进、秘密潜入等等。到了半夜，我们还会分为A队和B队进行互相偷袭的活动，非常刺激（笑）。我们会在自己的小屋前布置哨兵，严防死守。到了最后，我的小队活了下来，其他人却被杀了（笑）。

记者：您考虑过离开日本在国外展开相关的调查取样工作吗？或是说您在日本已经找到了所需要的环境？

小岛秀夫：我们确实想到别的地方去看看，但是公司方面不允许。我们选择的地方都是一些很危险的地方，当我们决定要去某个地方的时候，却发现



话梅杂志 & 3DM-SMIV



## 60年代?

世界局势微妙的60年代初，美苏之间的冷战，东京湾事件，越南战役。

虽然小岛秀夫已经在各个场合确认了“本作的时代背景就是美苏对峙的60年代”，但是由于他刻意回避掉了一切有关剧情方面的问题，因此本作的发生年代就很令人怀疑了。如果《METAL GEAR SOLID 3》中的“SOLID”依然指的是 Solid Snake 的话，如果 Solid Snake 依然是《MGS3》的主角的话，如果小岛秀夫不是一再强调本作发生在60年代的话，如果不是因为有《MGS2》的前车之鉴的话，那么除非官方发表正式的消息，否则真的会有不少MGSers因此而疯掉——60年代，Solid Snake 还未出生——准确地说，是还未被复制出来……



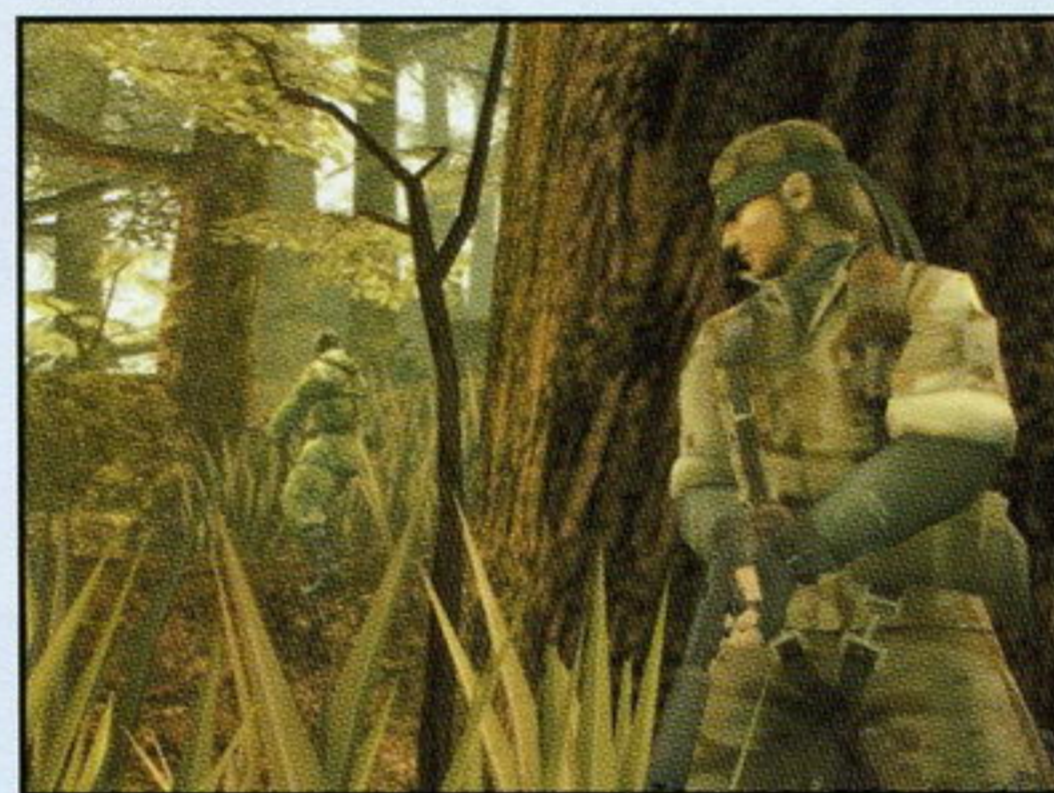
▲ Snake 站在瀑布前端着 M4 开火。如果是实际游戏的话一定还能听到身后传来的震耳欲聋的瀑布声吧。



▲ Snake 单手吊在树干上用枪瞄准敌人！这是此次公开的影像中的精彩一幕。像这样的新动作在本作中层出不穷。



▲ 在桥上偷袭敌人！这似乎也是某部电影的经典场面之一。



▲ 看起来 Snake 在本作中会有很多套不同的迷彩服，以对应不同的环境。



▲ 看起来挟持敌人的设定依然存在。这一次还会收集狗牌吗？

▲ 用刀！这真的是 Snake 吗？

▲ Snake 是戴着耳机的，的确是60年代啊，那个时候还没有纳米发报机这东西呢。

## Big Boss

Big Boss，伟大的战士，拥有强健的体魄和超人的毅力。优秀的履历显赫的战功使他成为传中的英雄而受到新兵们的拥戴。

没有主角的电影是不可想象的，相信谁也不希望类似“Snake 的传说”那样分散的故事会成为《MGS3》的实体。那么我们在影像中看到的那个 Snake 到底是谁？

一个名字渐渐浮现，那就是 Big Boss，Solid Snake 的“父亲”。但是，在官方未确定消息之前（这段时间也许会一直延续到游戏正式发售的那一天），谁又能保证你看到的影像不是含有水分的？根据目前所能得到的情报来看（还是开始猜测了），Big Boss 是最有可能成为主角的人选了。从 E3 展上拿到了《MGS3》官方宣传手册上我们也能够看到这样暗示，这叫我什么好呢？



▲ 赤裸上身的 Snake，看样子受到了些磨难。

## 关于本次公开的影像

Snake 跳伞进入敌区！这很难不让人想到 FC 版的《METAL GEAR》。有情报指出本作的故事发生地应该就是在俄罗斯与中亚附近，但是，在那里会有这样的热带丛林吗？在影像的后半段出现的那个河边的敌兵基地让人想到了太多的反映越南战争时的美国电影，如果这里不是越南，那一定是火星。

接下来是一些“否认本作的主角是 Solid Snake”的理由。除了时间设定完全不符合之外，在公开的影像中我们还居然看到了 Snake 用刀的场面！还记得吗，在《MGS2》中，Snake 是怎么对雷电说的——“我对刀剑之类的玩意儿没什么兴趣”。而接下来 Snake 残忍地大开杀戒，鲜血四溅的场面也的确不符合 Snake 一贯的风格，对此，我只能解释为这个人根本就不是 Solid Snake，仅仅只是长得比较像罢了——那么谁会长得比较像 Snake 呢？除了 Solid Snake，也就只有 Big Boss 了吧。

吃鱼，吃蛇，总之本作给人的感觉的确很奇怪。我实在无法想象在游戏中当你体力低落的时候就从河里抓条鱼出来吃的场面，这也许只是针对游戏中的其中一个要素而专门制作的段落吧。动作要素的增强是显而易见的，期待着小岛组能够尽早公布更多的细节，热烈期待游戏的体验版！

那个地方正好在打仗。

记者：新川洋司先生还是负责机械与角色的设定吗？他对游戏的环境有什么看法？

小岛秀夫：是的，这次还是由他来负责。同时他也负责调整游戏中的光源。不过游戏中的丛林环境是由其他设计师来完成的。新川也和我们一起上了山，但他比较爱静，所以通常都是待在一旁画他的设定稿（笑）。

记者：这次的环境有很高的大树也有一落千丈的瀑布，看来这次的环境落差很大了？

小岛秀夫：游戏可活动的空间很大，我们希望的是那种真正的丛林的感觉。在其他一些有丛林的游戏里，虽然那些看上去像丛林，而实际上却还是有比较清晰的道路，这就不是真正丛林。我们认为真正的丛林是没有那么重的人工化痕迹的，在游戏中你看到前面是你去的目的地，但也许到达的方式就不是“一直朝着那个方向走”那么简单了，可能你会爬上高坡或者是绕一下路才行。

记者：本次的作品在潜入的基础上加入了“生存”这个要素，那么请问您是打算如何表现 Snake 在野外生存这一要素的？

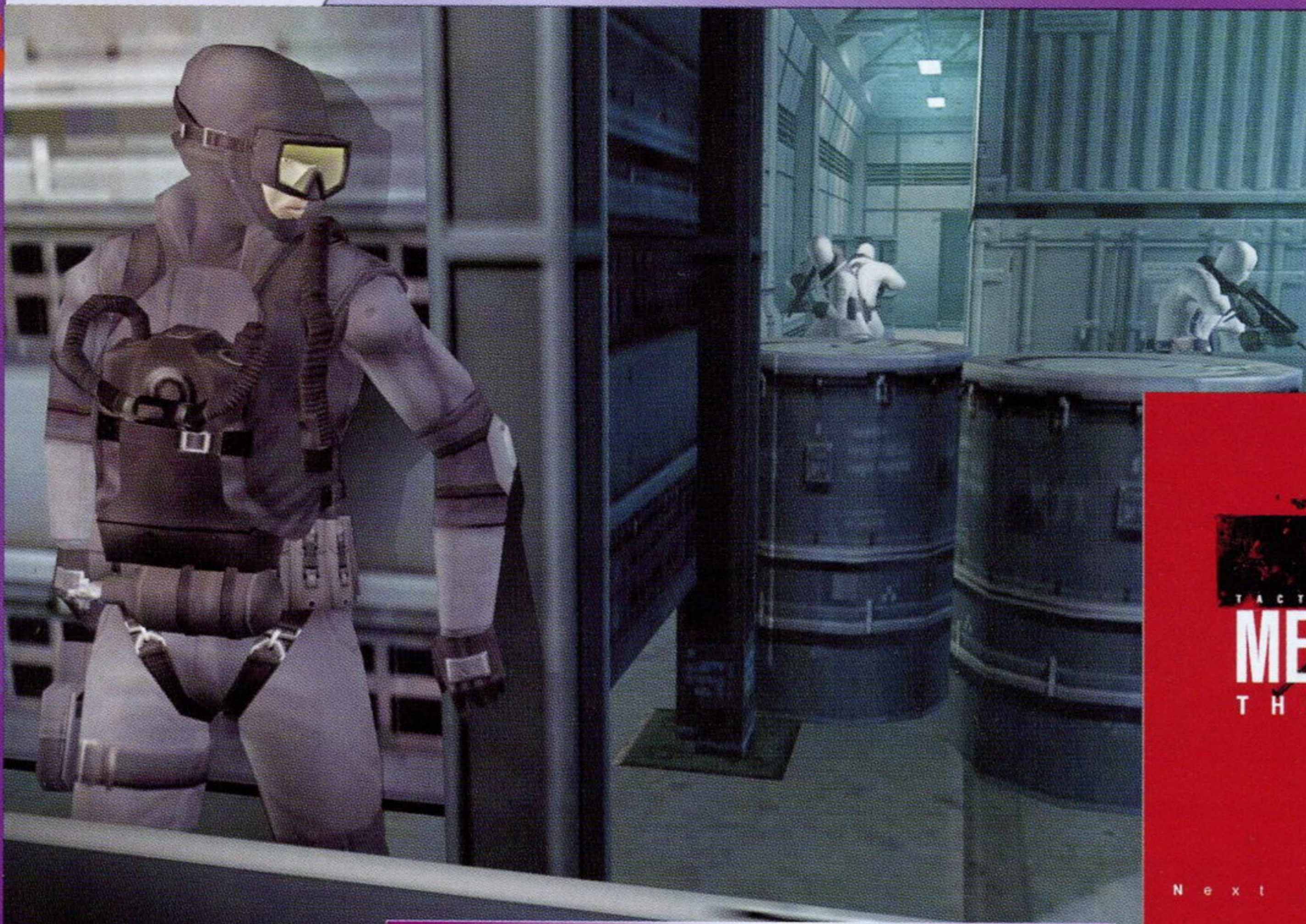
小岛秀夫：整个游戏大约有 70% 都发生在野外，不止是丛林，还有一些无建筑物的空旷区域。事实上生存的要害不仅仅只是“填饱肚子”这么简单。如果天气寒冷，你必须要保暖。而你的敌人也不再只是人类，还有毒蛇、昆虫等等。如果你不幸摔断了骨头，那你必须自己想办法处理这些问题。

我刚刚提到了蛇，没错，你可以吃蛇，蛇也可以咬你。如果你不小心中了毒，那你就得自己想办法保命。如果你不需要吃蛇，那么你也可以把蛇捡起来扔向敌人。谈到食物，你当然不用靠吃蛇维持，你也可以潜入敌人的驻地，偷他们的食物来吃。

记者：谈到生存这个问题，系列前作都是发生在比较短的一段时间里的，但本作加入了生存这个概念，那么本作在时间上会不会拖得比较长？

小岛秀夫：我们目前还不能确定具体在哪个场景上花上多少时间，但





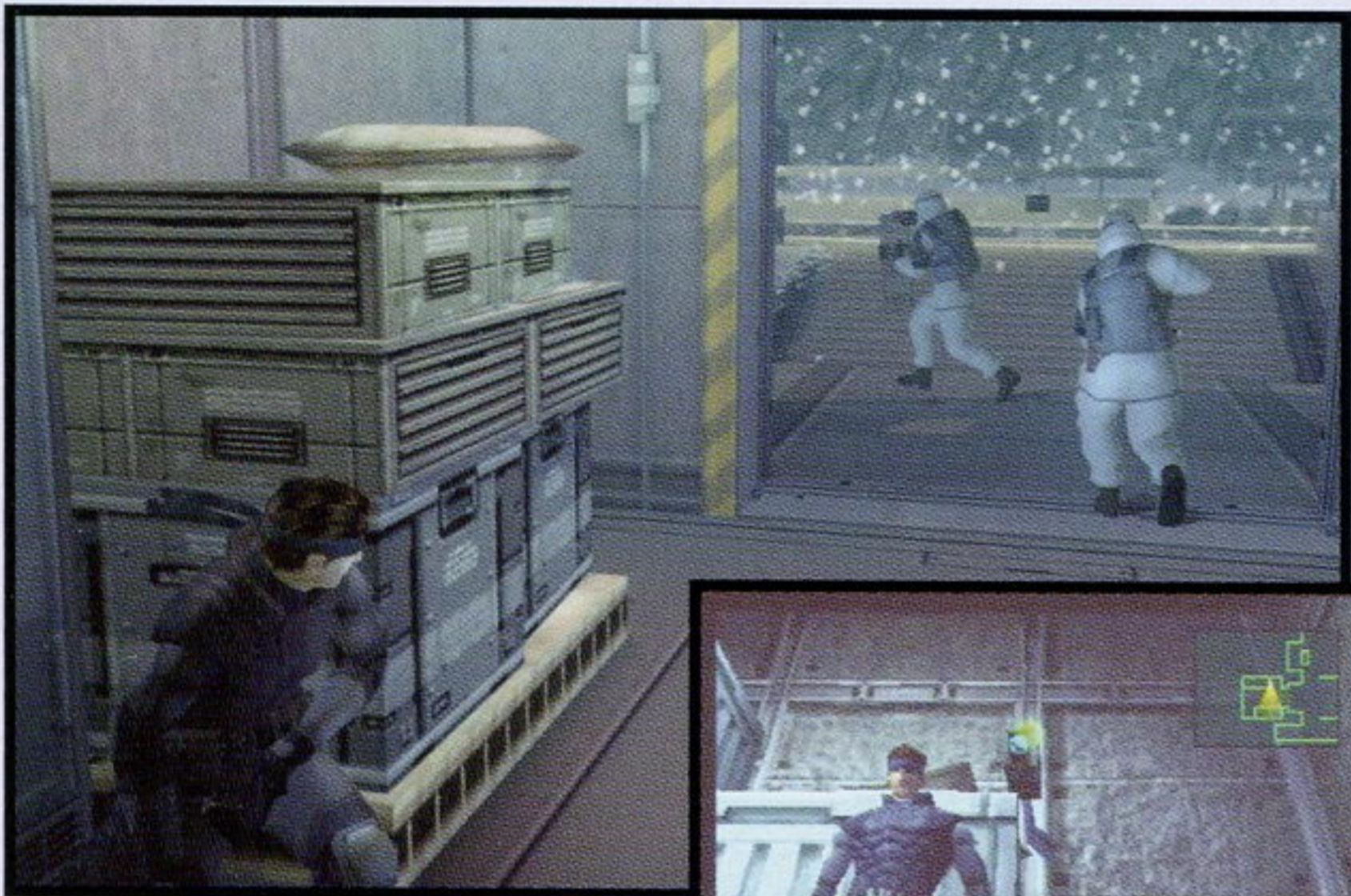
在游戏的官方主页上，KONAMI 以龙、蛇、骑作为游戏的宣传口号，龙代表着游戏的剧情动画导演北村龙平，蛇代表着创造了 SNAKE 这个角色的著名游戏制作人小岛秀夫，骑则代表着担任重制版制作任务的 SILICON KINGHTS——开发了大获好评的《永恒的黑暗》的硅骑士公司。



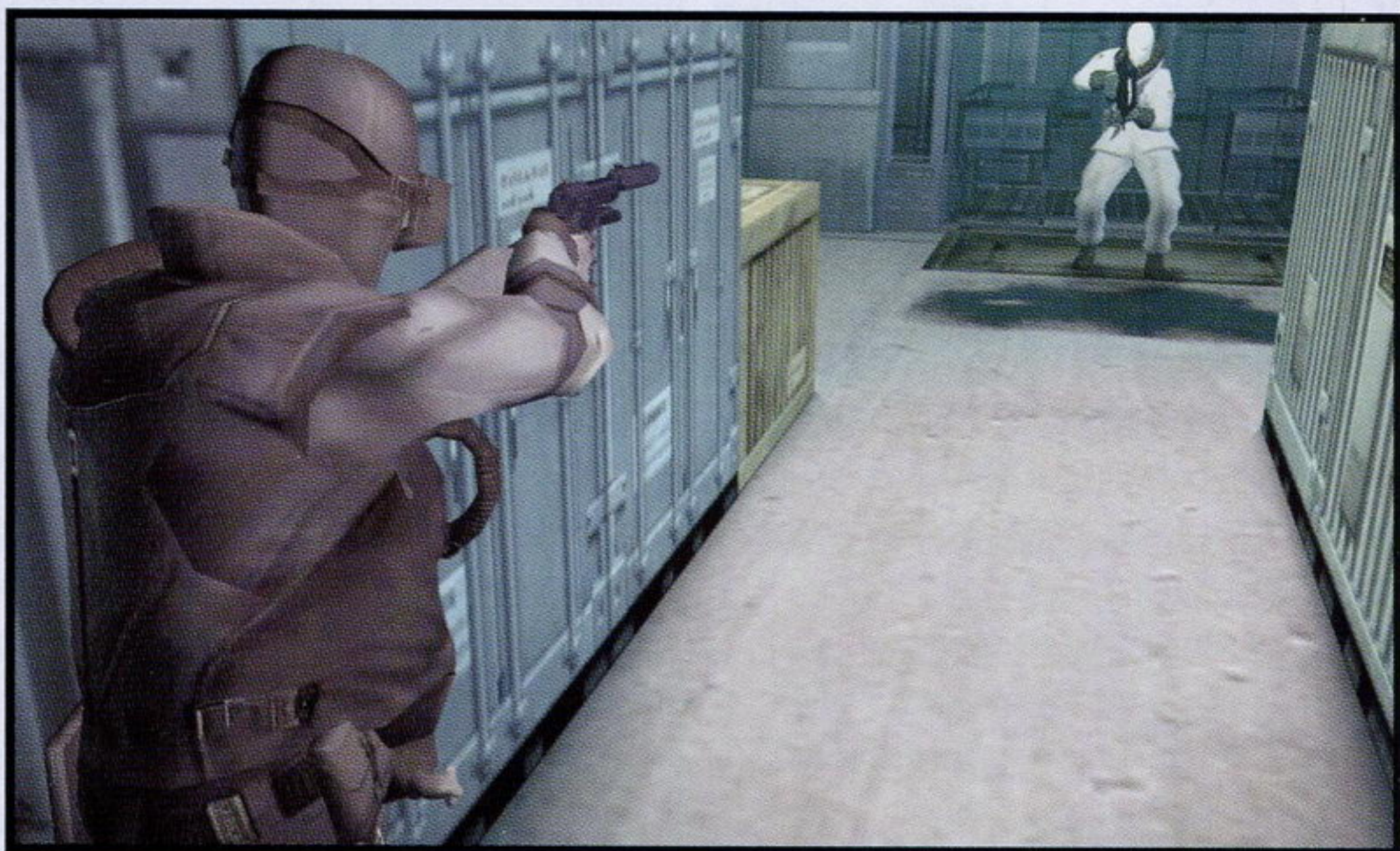
■ NGC ■ KONAMI ■ ACT ■ 预定今冬发售 ■ 文：GOUKI

# 潜龙谍影 孪蛇

经典的回归，今冬 NGC 登场！



▲这里是直升机场西面的仓库，如果大家还有印象的话一定还记得 Snake 目前所处的位置上方有一个监视器吧？



▲从冰海中潜入，这是片头中的一幕。可以看到 Snake 拿的枪是带有消音器的。

是在任何一部间谍片里面主角能掌握的时间都非常有限，比如 48 小时之内这样的。游戏中的时间设置当然不会像现实生活中那样，游戏中的时间设定通常都很短。

记者：在展示影像中我们看到，游戏的故事是发生在 60 年代的，这是否代表着这个年代的意义将会是本作所要讨论的主题？

小岛秀夫：首先，我真的没有办法透露任何关于本作的主题，因为我一旦透露了，还会连游戏的剧情也一起说出来。游戏的剧情主线就是这个丛林，这仍然是款间谍动作游戏。

至于 60 年代的问题，我可以多少说一些。前两作发生在近未来，其实这是间谍游戏的一种误区。作为间谍游戏来说冷战时期才是最有发挥空间的。这也是我们要在本作中采用这个时间设定的原因。秘密任务的概念在那个年代里有着最好的描绘空间。现在回过头来看看，当年美苏冷战，双方都想从对方那里得到情报，是敌是友很难分清，如果要制作间谍游戏，这真的是最棒的一个年代。

记者：在如此开放的环境中，敌兵与 Snake 的战略会有什么变化？在前两作中敌兵们的行动都是固定在角落或者走廊上的，现在在丛林中可没有这样的直角角度了，这是否会影响到游戏的玩法？

小岛秀夫：在前两作中我们看到的是短兵相接的近距离战斗，而这次会是野外的战斗。两者有着本质的区别。迷彩的重要性会在本作中着重提出，这对于你或者是敌人来说都是同等重要的。此外，在本作中敌兵的 AI 也会与前作有区别，当他们发现你之后，并不会使用对讲机要求支援，而是会立即联合同伴一起想尽办法抓住你。

一开始，你的目的是通过丛林，潜入敌人的基地，最后你要进入敌人的基地，进入基地之后的感觉就和前作有些相似了。

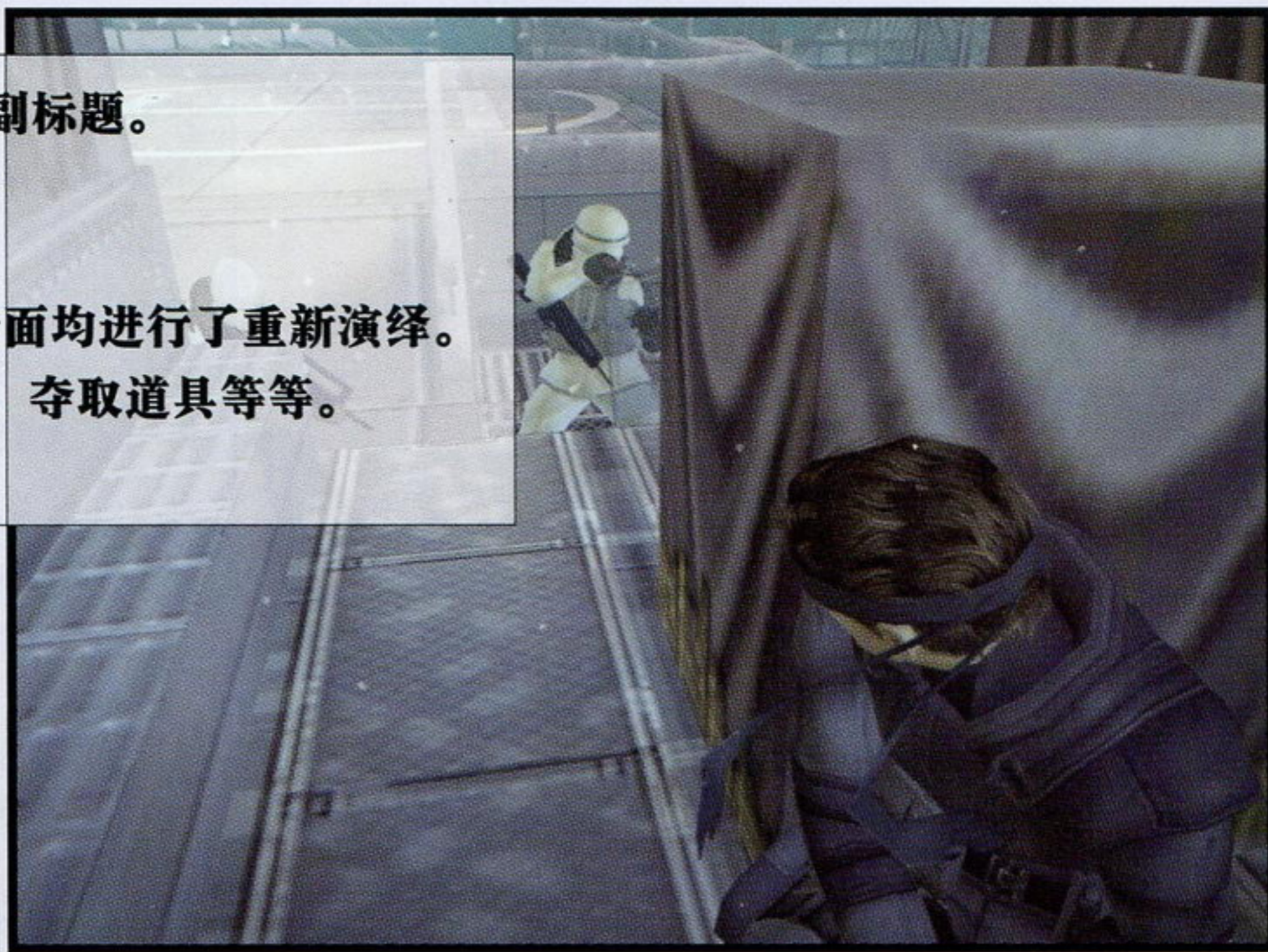
记者：最近游戏界掀起一股经典名作的重制风潮，将旧游戏采用新技术重新制作，您想过重制作您的其他作品吗？比如《太空骑警》。

小岛秀夫：我想是不会的。我并不想这么做。我之所以制作《孪蛇》是因为任天堂的邀请，他们问我，你愿意为我们开发一款《潜龙谍影》的游戏吗？

话梅杂志 & 3DM-SMTV



- ◆标题重新设计，增加了“THE TWIN SNAKES”这个副标题。
- ◆除了灰狐之外的所有角色原班人马重新配音！
- ◆日版采用英语配音，日文字幕。
- ◆主线剧情不会发生变化，新增数个剧情动画，对著名场面均进行了重新演绎。
- ◆采用《MGS2》的系统，包括主观视点射击，挟持敌人，夺取道具等等。
- ◆与GBA联动机能未定。



▲这个是在直升机场附近的卡车内。Snake的USP就是在这里取得的。

## 想在冰天雪地的阿拉斯加挨冻吗？ 想被传说中的战士Snake折磨吗？

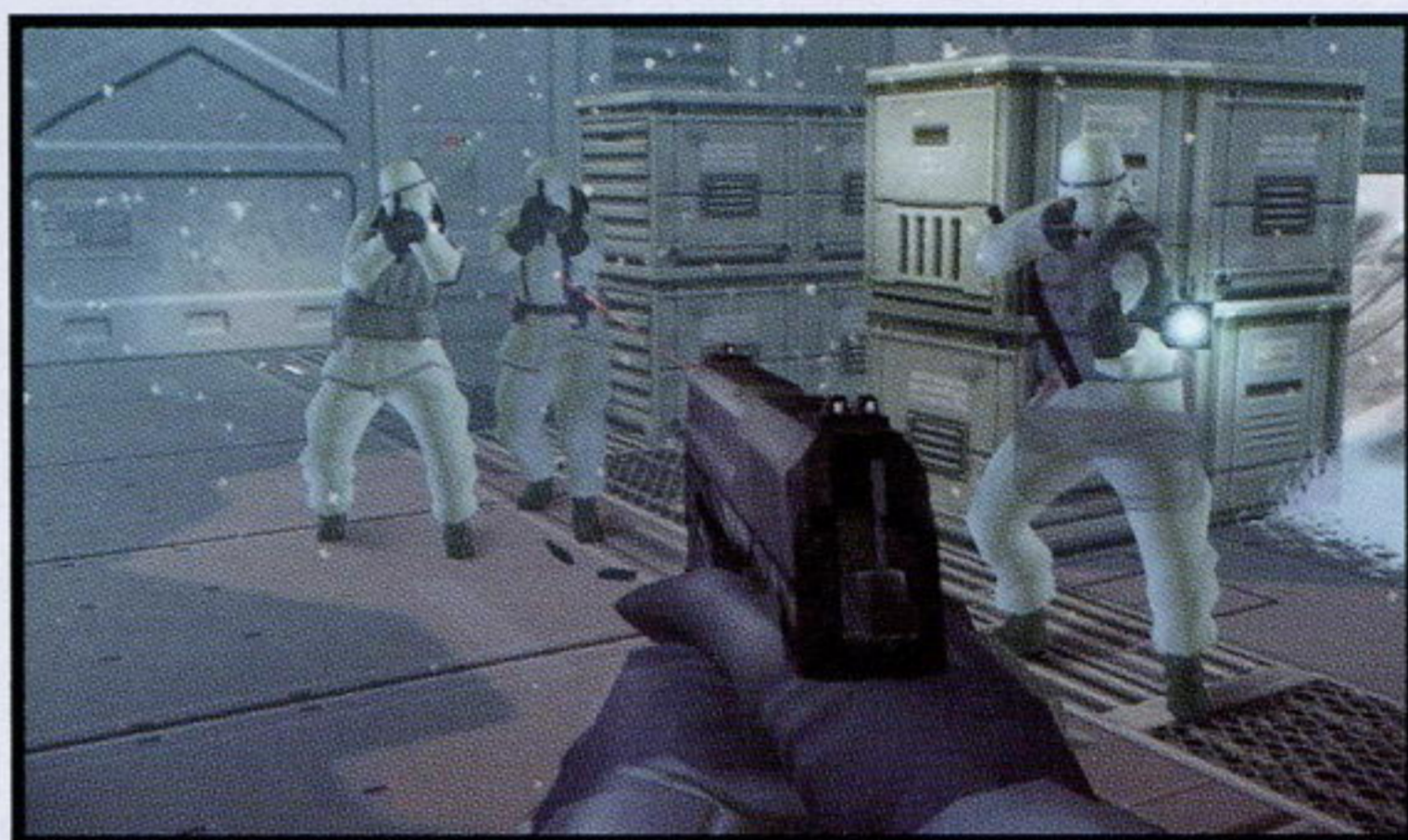
那么就去下面的网址注册吧！

[http://www.konamijpn.com/products/mgs\\_tts/japanese/dogtag.html](http://www.konamijpn.com/products/mgs_tts/japanese/dogtag.html)

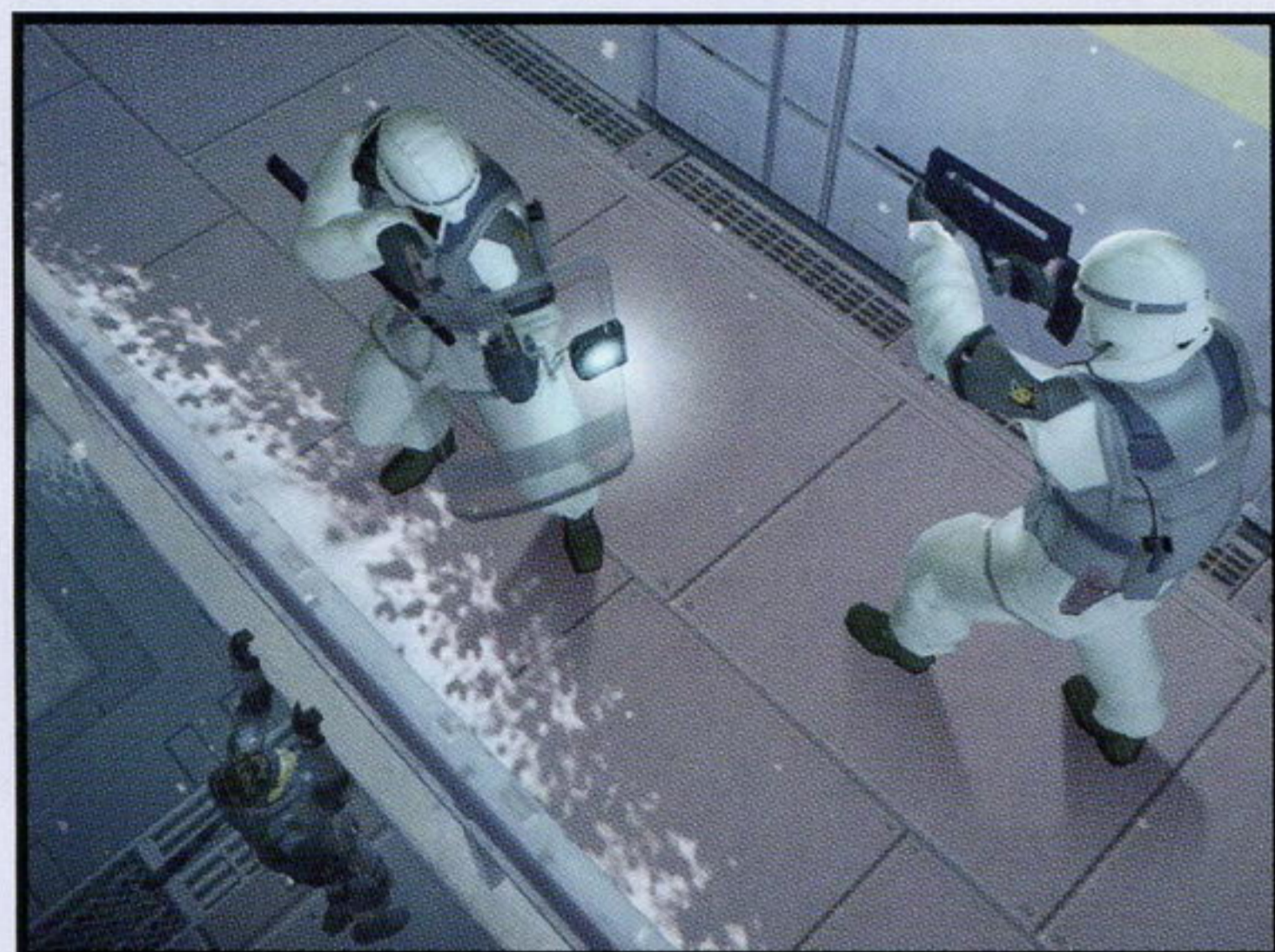
DOG TAGS 募集第二波！

### 关于本次公开的影像

对于《孪蛇》来说，如果只是画面素质的提升显然是无法让FANS满意的。PS版《潜龙谍影》以粗糙却又非常传神的即时演算画面为我们演绎了那段惊心动魄的故事，而有了《MGS2》的范例，试问《孪蛇》的各项标准又怎能只是与《MGS2》看齐这么简单呢？整段影像都以大段大段的对话作为背景音，这也是在向我们表明，此次的配音也是经过重新录制的！相同的对话，只是语气不同，就会产生截然不同的感觉，不知道这一次David Hayter重新拾起《潜龙谍影》的剧本，能否弥补当初PS版曾留下的些许遗憾呢？整段影像的高潮部分当然是灰狐屠杀士兵的场面，在PS版的《潜龙谍影》中，这一段只是在士兵们凄惨的叫声下一带而过，而在《孪蛇》中，日本的新锐导演北村龙平则将这一段完整地再现于我们眼前了。北村龙平的电影素来以暴力、血腥、大胆镜头而闻名，现在看来真的是一点也没错。

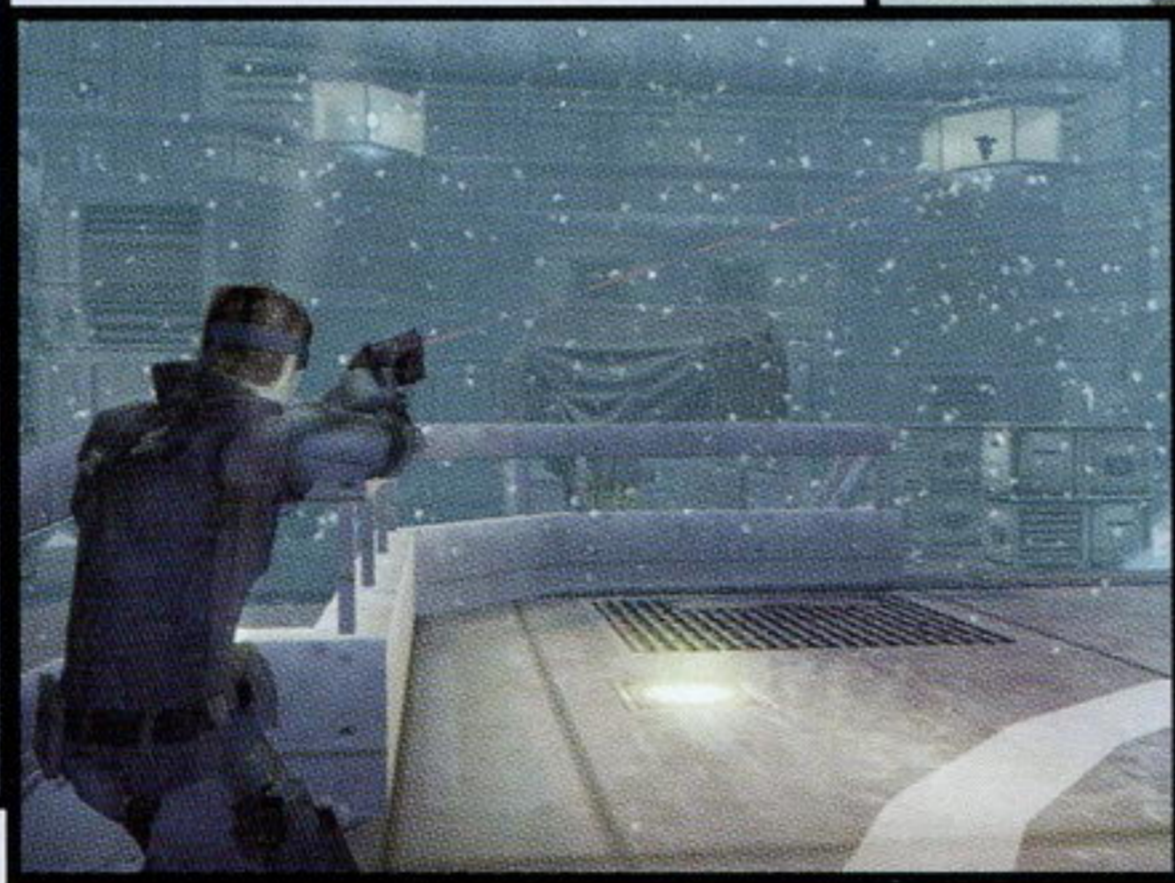


▲主观视点射击！注意看最右边的敌兵，是拿着盾牌的！



▲挂在栏杆外沿，这个动作也被移植到本作中了。还会有更多的新动作吗？

▼在直升机平台上一幕。Snake手中的USP的红外线瞄准器非常明显。这就是画面素质的提升所带来的变化了。



▲能够将敌人塞进储物柜子里！注意看敌人的双肩，猎狐犬的标记清晰可见。

宫本茂先生是我极为敬重的一位前辈，我实在没有办法拒绝他。所以，任天堂与SILICON KNIGHTS公司，还有我的朋友北村龙平先生便一起参与了这次的开发工作。我知道我们可以在原作的基础上创作出新感觉的作品，这就是我要制作《孪蛇》的原因。

记者：负责游戏开发工作的SILICON KNIGHTS公司是宫本茂先生向你介绍的，那么北村龙平先生是如何加入开发工作中的呢？

小岛秀夫：我们是好朋友，也一直希望能够有合作的机会。我不知道你有没有看过电影《VERSUS》，他的确是一位在日本大受欢迎，实力非常接近好莱坞导演。《MGS》原先的剧本是我写的，后来我把剧本交给了他，问他是否能够参与《孪蛇》的开发工作，我要求他负责设计游戏的过场动画。于是他与他的工作团队制作了分镜头的脚本，他告诉演员在动态捕捉时应该怎么做动作。当我们从北村龙平先生那里拿到分镜头脚本的时候，发现与我们原始版本的完全不同。所以当你看到《孪蛇》过场动画的时候，会发现和你之前在《MGS》原始版本中看到的完全不同。

你在展示的影像以及试玩版中看到的都是非常初期的版本，北村龙平先生尊重我之前的成就，所以他试着尽可能地忠实再现原来的那个版本，所以它们看起来并没有太大的区别，但那不是我所想要的。所以他大概从游戏的中期开始就开始对过场动画进行大刀阔斧的修改了。

记者：在《MGS3》的展示影片中，有个家伙准备发动摩托车，他是谁？

小岛秀夫：他是Johnny·佐佐木。

记者：这些画面都会在完成版中出现吗？还是仅仅只是些恶搞？

小岛秀夫：这一段以及最后那段“告诉我发售日！”都是为了这次的E3展而特别制作的。

记者：《孪蛇》加入了许多《MGS2》的要素，那么这样会带来什么变化呢？敌人是否变得更强大？

小岛秀夫：我们不会过多地改变整个游戏的风格。这毕竟是一款以《MGS》为基础重新制作的游戏。猎狐犬部队的成员的动作会有很大的改变，北村龙平先生也会对他们外貌进行一定程度的修改。



# GT

## GRAN TURISMO® 4

THE REAL DRIVING SIMULATOR

■ PS2 ■ SCE ■ RAC ■ 发售日未定 ■ 文：泰坦

事实上,“GT”系列一直拥有比较深厚的可供挖掘的要素,很多人喜欢它并不代表很多人都研究得透,即使是国内的电玩杂志也中鲜有对“GT”系列”的研究文章出现,可见中国玩家的水平与日美相比还是有一定差距的。

今年的E3展上,索尼公布了《GT4》,下面让我们一起来关注一下这个堪称世界顶级的赛车游戏。

各位读者可以从本期杂志赠送的Gamehalo 光盘中看到一些录像,结合这里列出的图片,可能会对《GT4》的风格有了

一个初步的了解。在E3中发布的试玩版中包含了3条赛道,其一在纽约,另外两条分别是环形拉力赛道;可供试玩的车则有多种。

在《GT4》中你首先觉察到的不同可能是道路旁的景物细节。Polyphony Digital使用新技术充分发挥了PS2的机能,在增添赛道细节描述的同时并没有削减车子本身的多边形,这样整个画面看起来将会更加真实。例如让玩家切实体会到震撼感觉的纽约赛道,你会看到逼真的时代广场、巨大的动态液晶电视广告牌,甚至包括路旁明亮显示的美国证券交易商自动报价系统,所有的材质都恰到好处,比如振动中的广告牌给你的感觉就是易碎。光影效果在本作中的应用也相当惊人,车窗玻璃对周围景物的反射也有表现,



▲这就是山内一典。“GT”系列的创始人。你看他像不像港片里的警察卧底?你能说他没有做警察的天分(笑)?这可是SCE的灵魂人物啊!

甚至赛道上与车身互动的影子都是那么真实,新建的灯光模型使用了写实主义的打光风格,比前作更进一步,从路灯到阳光都会让玩家切实体会到景色带来的舒畅感。E3展上,《GT4》有许多景色让驻足展台前的玩家感动到说不出话来。

当然,图像的进步以外,玩家更关心的是驾驶感觉,在这里泰坦可能要给尚未接触到“GT”系列”玩家“泼一点冷水”,因为本作将更追求真实的操作感,对细节的要求让许多《GT3》的老玩家都感到棘手,尤其是刹车和甩尾动作要求更精细的操作,稍有不慎将会适得其反;本作中很

《GT3》的全球销量是1100万,如果你怀疑这款游戏的素质,那么本段开头的那个数字还不能打消你的疑虑吗?全球平均每600个人中,就有一个人是“《GT》系列”的FANS——这就是说,平均下来,全球的任何一所学校,任何一个政府机构,甚至任何一家大型医院里都有该游戏的FANS……



多技巧性动作也将会更难做出来,相信对系列FANS是个很有意义的挑战。一些体验过《GT4》试玩版本的国外记者认为“经过《GT4》的磨练,真实驾驶技术会得到提升。”

本作的路面震动传感系统经过了新的设计,玩家使用GT FORCE控制游戏时,将会更真切地体会到路途的颠簸。转向助力系统虽然早有引入,在路况不好时仍然不可掉以轻心,很多E3上试玩的玩家都有被方向盘撞到胳膊的经验。

对于早期玩家所关心的车体损坏显示和语音控制系统在E3上被证实为谣言,但山内一典发言说参赛车辆的AI将会大幅提高,比如,正常情况下没有哪个车会落后你太远,而且在你撞倒障碍停在路中间时它们会很聪明地绕开你——而不是像从前那样撞倒你身上。

此外让人吃惊的是,《GT4》竟然支持ONLINE MODE,演示中的ONLINE画面非常平滑流畅,没有任何延迟,但对于这个模式究竟如何运作目前还所知甚少,相信随着游戏进一步明朗化,会有这方面的消息透露出来。



▲E3展上公开的部分游戏画面,比《GT3》更清新亮丽,赛道取景也更大胆。从静止的图片中可能已经看不出激动人心之处,事实上每个赛道的细节部分都得到了强化,而车身却毫无缩水;这得益于优化的软件算法。《GT4》图像小组的实力令许多E3的到场专家称赞不已。

### 关于《GT4》的一些资料

●《GT4》对前作的改进主要体现在:车辆种类(大约500种不同车型),人工智能,图像,操作感觉,拟真度,赛道选择和增设在线模式。

●本作的赛道会更接近真实景物,这借助于多种新的软件图形技术,也源于设计小组的敬业精神:他们曾经亲自考察过无数实际的赛道,在大峡谷花了10天的时间体验和拍照,并对赛道附近40平方公里以内的地形进行了研究和采样。这种认真制作游戏的态度应该令一些习惯于粗制滥造的RAC PRODUCER汗颜吧……

●本作的驾驶感觉会更逼真,制作小组曾经在他们的车中进行反复的试验并记录相关数据,最后合成时甚至用到了许多非常前沿的驾驶理念和经典物理学知识,山内一典认为当玩家使用专用的方向盘来驾驶时会对此有更深刻的感触。

●游戏将为不同层次的玩家提供不同的驾驶方式,玩家可选ASM(Assisted Stability Management)开始,也可选TCS(Traction Control System)开始,还可以无视任何辅助系统。不同的设置会影响到轮胎动力与刹车方式等等。

●新增一个模式:GT Universe,从山内一典的发言来看这是一个“特殊模拟模式”;至于在不同区域自由选车和直接从厂家购入等细节尚不太明了。

●Logitech将会专门推出对应《GT4》的方向盘,支持900度旋转和新型振动传感系统。



#### 《GT4》在E3展上公开的车型

Alpine Renault 1600S	Plymouth 'Cuda 440-6
Nissan Fair Lady 240AG	Pontiac GXP
Subaru Impreza Rally Car	Toyota Supra 2.5 Twin Turbo
Subaru Impreza WRX Sti	Honda Prelude Type S
Mitsubishi Evo VII Rally	Suzuki Cappuccino
Mitsubishi Lancer Evo VIII	Chevrolet Chevelle SS 464
Chevrolet SSR	Pontiac GTO
Lotus Europa Special	Chrysler Prowler
Chevrolet Corvette Stingray 350	Pontiac Vibe GT
Chevrolet Camaro Z28 302	Chevrolet SS12
Isuzu Giulia Spirit 117 Coupe GTA	Nissan Z Unlimited Edition
Toyota Corolla Levin 1600 GT Apex	Honda RSX-R Unlimited





■ PS2 ■ CAPCOM ■ ACT ■ 预定明年内发售 ■ 文：纱迦



稻船当然不会丢掉这个传统，还是让我们耐心等待吧！

很明显，游戏引入了最没创意却永远最吸引人的时间要素。在2004年的巴黎，让·雷诺为了保护市民而挺身而出，但他的武器对幻魔没有作用。而此时在1582年的日本正上演着本能寺之变的好戏，明智左马介仅用了一个回合就将森兰丸讨取，但很快又被信长的魔力弄到了2004年的巴黎。故事就这样开始了。

稻船敬二的创新精神令人致敬，《鬼武者2》比起《鬼武者》来，有



着令人惊喜的变化，它的魅力至今仍为广大玩家所津津乐道。在最新公开的这段影像中，我们又看到了很多改进。最令人惊喜的当然是雅克·布朗的动作终于曝光了，他的武器是左手的手枪和右手的光鞭。他的光鞭可以把敌人卷至半空中进行追打，用法上感觉和去年在PS2上登场的《阿耳戈斯战士》中的迪斯卡玛比较类似，而且同样可以进行悬挂。另外雅克·布朗还可以跳跃，这可是明智左马介和柳生十兵卫所不及的。

从动作方面来看，增加了鬼一闪。使用方法为敌人攻击到你的瞬间按△键，这样就能使出鬼一闪。鬼一闪需要消耗鬼力，但威力更大，而且非常华丽。另外游戏依然有着变身的设定，在画面的左上方有一个十字架样的标志，只要拿齐5颗紫魂，就能令十字架全部亮起，这样就能变身为鬼武者。鬼武者是完全无敌的，还能无限使用鬼战术，但有时间限制，时间一到就会恢复原状。变为鬼武者时受到攻击的话不会损失生命，但却会令时间减少。



CAPCOM官方依然没有公布女主角，按照惯例的话女主角当然是少不了的。在影像中出现了一位拿枪冒险的金发女性，如果不出意外的话，她应该就是游戏的女主角了。至于进一步的情报，还有待CAPCOM公布，毕竟离游戏发售还有很长一段时间，让我们耐心等待吧！



CAPCOM官方依然没有公布女主角，按照惯例的话女主角当然是少不了的。在影像中出现了一位拿枪冒险的金发女性，如果不出意外的话，她应该就是游戏的女主角了。至于进一步的情报，还有待CAPCOM公布，毕竟离游戏发售还有很长一段时间，让我们耐心等待吧！



■ PS2 ■ CAPCOM ■ ACT ■ 预定2003年11月发售 ■ 文：纱迦

《鬼武者 无赖传》最早给人的印象是一款类似于《能量宝石》或《任天堂明星大乱斗》式的乱斗游戏，但现在看来这是错误的。在《鬼武者 无赖传》里基本上没有那种用来捣乱的机关，而且看得出游戏虽然是全3D的，但玩法和当年叱咤MD的《幽游白书 魔强统一战》非常相似！同样是4人作战，同样是多重战线，想当年TREASURE公司的《幽游白书 魔强统一战》可真是风靡MD，至今仍有不少人认为它是MD上最经典的游戏。CAPCOM声称，本作玩起来绝对会有玩对战格斗的感觉，而非乱斗。听起来还是相当不错的，但令人头痛的是PS2和MD一样，要想4打的话就得去购置专用的4打器。

目前公布的登场角色全是《鬼武者》和《鬼武者2》中的角色，目前确认会登场的角色有：明智左马介、枫、柳生十兵卫、邑、安国寺惠琼和作为敌方角色登场的大刀幻魔、刀足轻、忍者幻魔。还有一位在系列中从未露过面的角色也在影像中露了一下脸，从他的打扮来看应该是战国第一倾奇者前田庆次。当然光是这些角色还是少了点儿，希望能够看到三代中的角色。可能是为了配合3代，游戏中我们丝毫看不到有3代角色加入的迹象。

由于官方并未展出试玩版，我们只能根据影像来进行判断。系列的两大特色：一闪和吸魂，仍然得到了保留。一闪的设定和正作中一样，当敌人攻击到你的瞬间就能发动，而且依然有着弹一闪的设定；而吸魂的设定有些类似于Xbox版的《幻魔鬼武者》，当数人同时吸魂时，就会发生争夺魂的情况，吸收力强的角色将吸到魂，但由于对方也在吸魂，所以吸魂的速度会大大降低。看来吸收力也是一个非常重要的数据。







# 马克西莫对赛恩军团

■ XBOX ■ MICROSOFT/BUNGIE ■ FPS ■ 预定明年内发售 ■ 文: D·S

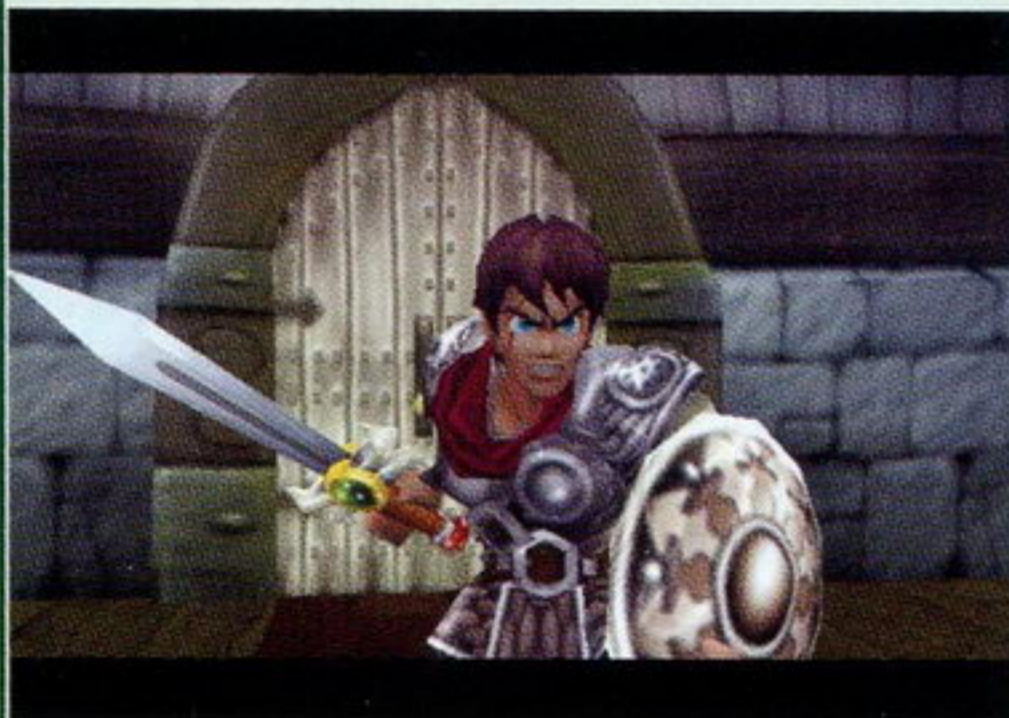
由CAPCOM开发的原创PS2动作游戏《马克西莫》的续作如今正式在E3展上与广大玩家见面,许多玩家在上手之后都对它赞不绝口,称之为“3D《魔界村》”。确实如这些玩家所言,CAPCOM在保留了“《魔界村》系列”一贯的流畅操作与隐藏道具的同时,还兼顾到3D动作游戏的精髓。这次CAPCOM第8开发部利用更先进的3D游戏技术突出表现那些充满神秘感的战斗舞台与具有挑战性的BOSS对决,务求在PS2上创造一个新的经典动作游戏系列!



## 故事大纲



▲游戏视点相当具有漫画分镜的特色,玩久了便会比较适应了。



自从马克西莫王子战胜了魔王阿吉利,并消灭了变成魔兽的索非亚公主之后,时间又过去了很久很久……马克西莫王子已经变成一位富有战斗经验与胆识的剑客。而此时远古的魔鬼复活了,它释放出一支机械化的军队到处杀戮与破坏,整个王国的和平被颠覆……而游戏主人公马克西莫为了捍卫正义再次挺身而出,与实力强大的赛恩军团展开面对面的较量!

▲久违的勇敢剑士马克西莫登场了,使用自己的力量捍卫正义!

## 画面系统介绍



▲同一画面内显示的敌人数量比前作明显增加,战斗场面好激烈啊!



▲不同武器的使用效果也截然不同,新追加的必杀技使画面更加华丽!

画面右上方所显示的是游戏中的基本要素,包括玩家角色数、金币和小精灵。金币和小精灵都能够在战斗中收集到,达到一定的数量之后,便会对玩家过关起到辅助作用。画面左上方所显示的是战斗时的基本要素,包括体力、盾耐久度和特殊武器消耗值。图中圆球周围的是特殊武器消耗值,绿色表示体力,红色格子表示盾耐久度。画面左下方通过按键可以表示出得到道具的能力,而道具的种类非常多。随着过关进程的增加,这些特殊道具的能力将显得越发重要,玩家可以参考道具的注解来了解使用方法。

## 游戏特色

在游戏中,马克西莫有超过30多种的战斗技巧可以使用,这其中包括许多连续攻击的招术。他的必杀剑技、新武器以及装甲都是随着游戏进程的推进而不断增加的。而前作中图案各异的短裤也依然收录在这款游戏中。事实上每种图案不同的短裤有着不同的能力,比如穿上有拳击手套图案的短裤就可以增加战斗力呢!

在众多CAPCOM出品的动作游戏中,《马克西莫》算是难度比较高的一款了,而如今公布的新作也继承了前作的难度,为动作游戏的核心玩家提供一种难得的选择,考验玩家坚韧不拔的耐心与恒心。游戏的视点相当独特,特别是操纵角色进行空中连续跳跃的时候更能体验到那种惊心动魄的感觉!



▲运用自己的勇气与智慧将强大的BOSS消灭是动作游戏最大的魅力了!

## 基本元素解析



▲游戏的角色设计仍然是由著名的插画大师松下进先生负责的,那种结合了日式漫画的细腻与美式构图风格的确实让人难以忘怀。



▲游戏中无论是BOSS还是普通的喽罗兵都充满了机械化的味道!

### 角色数

所有动作游戏的基本元素,当角色数耗尽之后便会GAME OVER。该游戏提供了接关条件,但需要得到接关道具才可以,而且越往后所需要的接关道具的数量就越多,游戏前期还是保存实力最佳。

### 金币

不论是攻击敌人还是打开宝箱,都能够得到金币,而游戏中钱袋和钻石则是金币的聚合体。有了足够的金币,便能够购买自己最需要的道具(包括武器和装备),同时游戏记录也需要金币。

### 小精灵

被魔鬼封印的小精灵是光明的使者,它们都隐藏在一些特殊地点。玩家将闯关途中一些有白光闪动的设施破坏之后,就可以解救出小精灵。从最初50个小精灵换一个角色,之后逐渐增加。



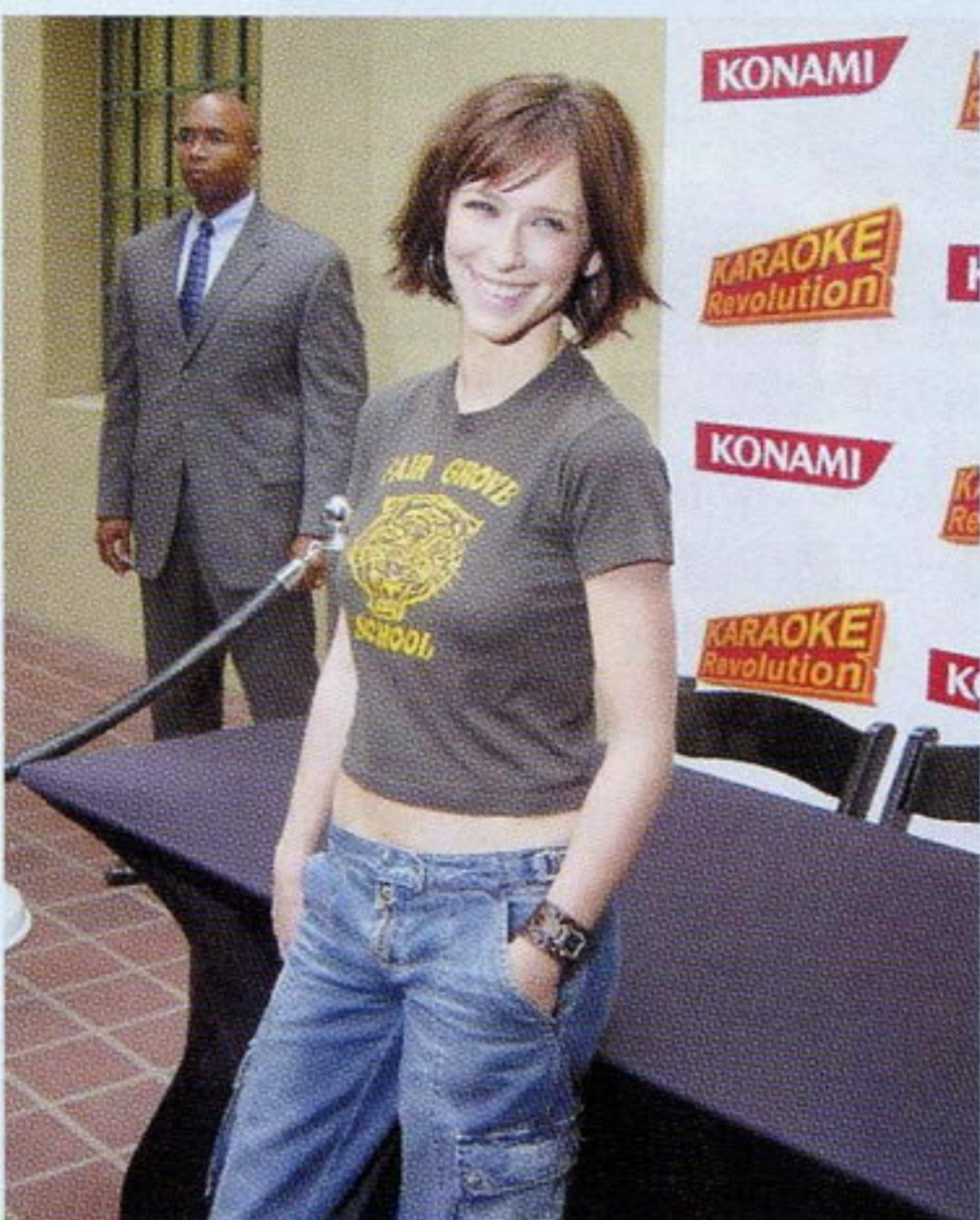
# 卡拉OK革命

PS2 ■ KONAMI ■ MUG ■ 发售日未定 ■ 文：胜负师



KONAMI在这次E3展上公布的新作相当多，除了几款重点宣传的大作，也有一款意外的作品受到意外的欢迎，那就是《卡拉OK革命》。卡拉OK做为20世纪90年代兴起的娱乐方式已经为大众所接受，而声音识别技术在游戏中的运用也逐渐成熟起来。开创音乐游戏潮流的KONAMI在2000年以《热舞革命》席卷东南亚，而在MUG渐已没落的今天又以其出色的创意吸引玩家的眼球。将卡拉OK与游戏结合到一起又会出现怎样的一番景象呢？

从现有的资料来看，这款游戏将使用新型的声音识别技术，可以对音量、音准等数据进行分析反馈，因此该游戏将配备专用的麦克风控制器。麦克风可接在PS2的USB接口上，然后便可以随着游戏中的伴奏来演唱了。因为是一款音乐游戏，自然与一般的卡拉OK有很多不同的地方，屏幕上除了造型奇特的歌手在表演外，歌词会以滚动方式出现，还会标出每个字的音高和持续时间，根据玩家演唱的音准、节奏、流畅度等方面来评分，这可要比一般的卡拉OK电脑评分准确得多。而且游戏所展现的互动性也相当高，说它是一种卡拉OK的“革命”的确不为过。



▲特邀演唱嘉宾 Jennifer Love Hewitt。

在KONAMI的E3发表会上还专门请来了女演员 Jennifer Love Hewitt 为本作造势。她还现场演示了游戏的玩法。（其实就是演唱了游戏中收录的一首她自己的歌曲）Jennifer的唱功十分出色，原本平静的会场气氛也随着优美的歌声而变得热烈起来，从笑声到掌声，从掌声到哨声，从哨声到尖叫……如



▲E3展上 Jennifer 的现场演唱。

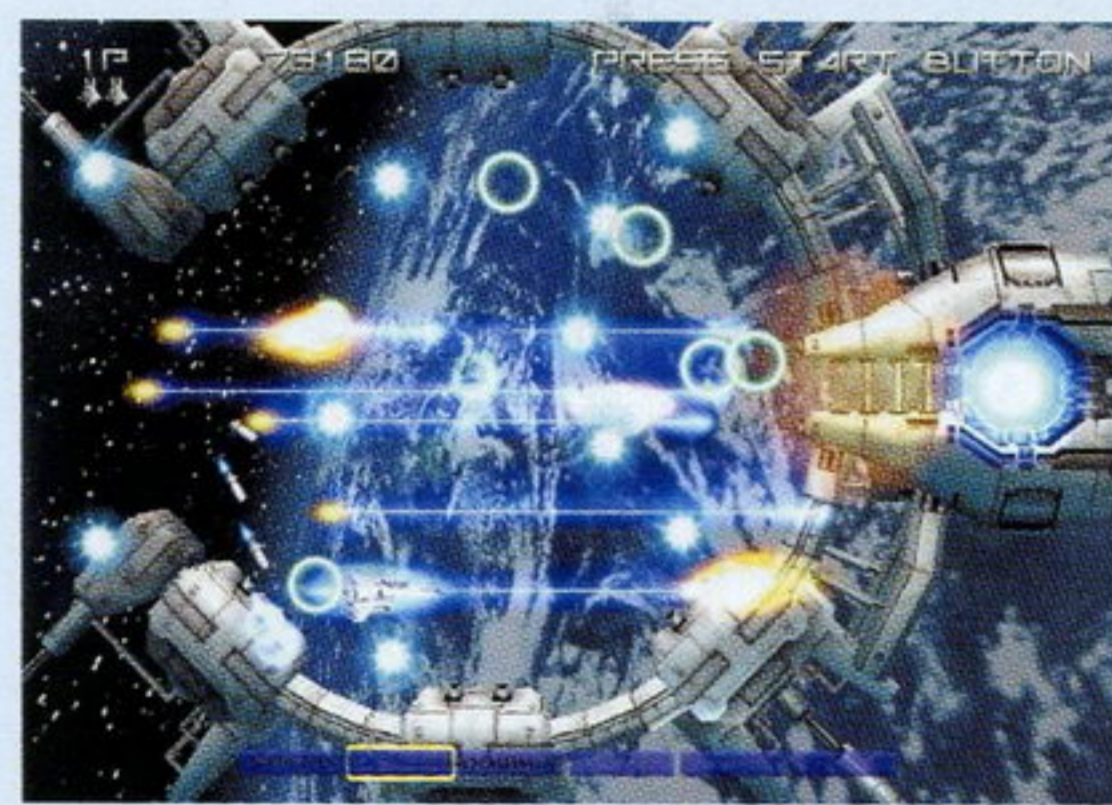
同流行演唱会一般，这应该也是KONAMI始料不及的吧！

这款游戏的受众面比较广，但对硬件的要求可能会比较高——除了专用控制器，至少还要有套过得去的音响。与之相比，玩家更关注的可能是曲目的数量以及类型，想来美版和日版的曲目应该是完全不同的才对，曲目数量应该在50首以上，如果真是这样，那这个游戏还是很值得期待的。而这种全新的游戏概念会不会对今后的KTV娱乐产生影响就不得而知了。



# 宇宙巡航机V

PS2 ■ KONAMI ■ STG ■ 预定2003年发售 ■ 文：胜负师



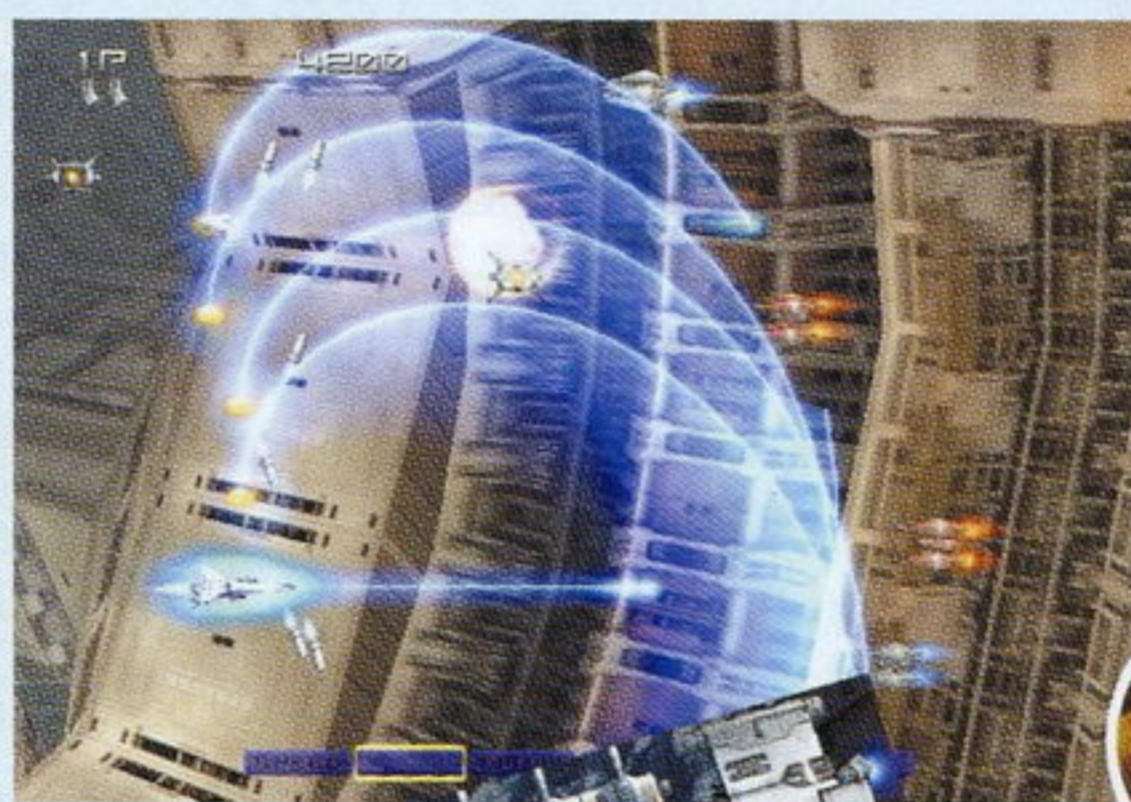
KONAMI的“《宇宙巡航机》系列”相信大家十分熟悉。国内有不少玩家将之称为“沙罗曼蛇”，这种说法有误，《沙罗曼蛇》这个分支只能算是《宇宙巡航机》的外传。而此次E3上公布的《宇宙巡航机V》则是该系列的正统续作。

E3上公布的相关影像还是相当具有震撼力，这款PS2

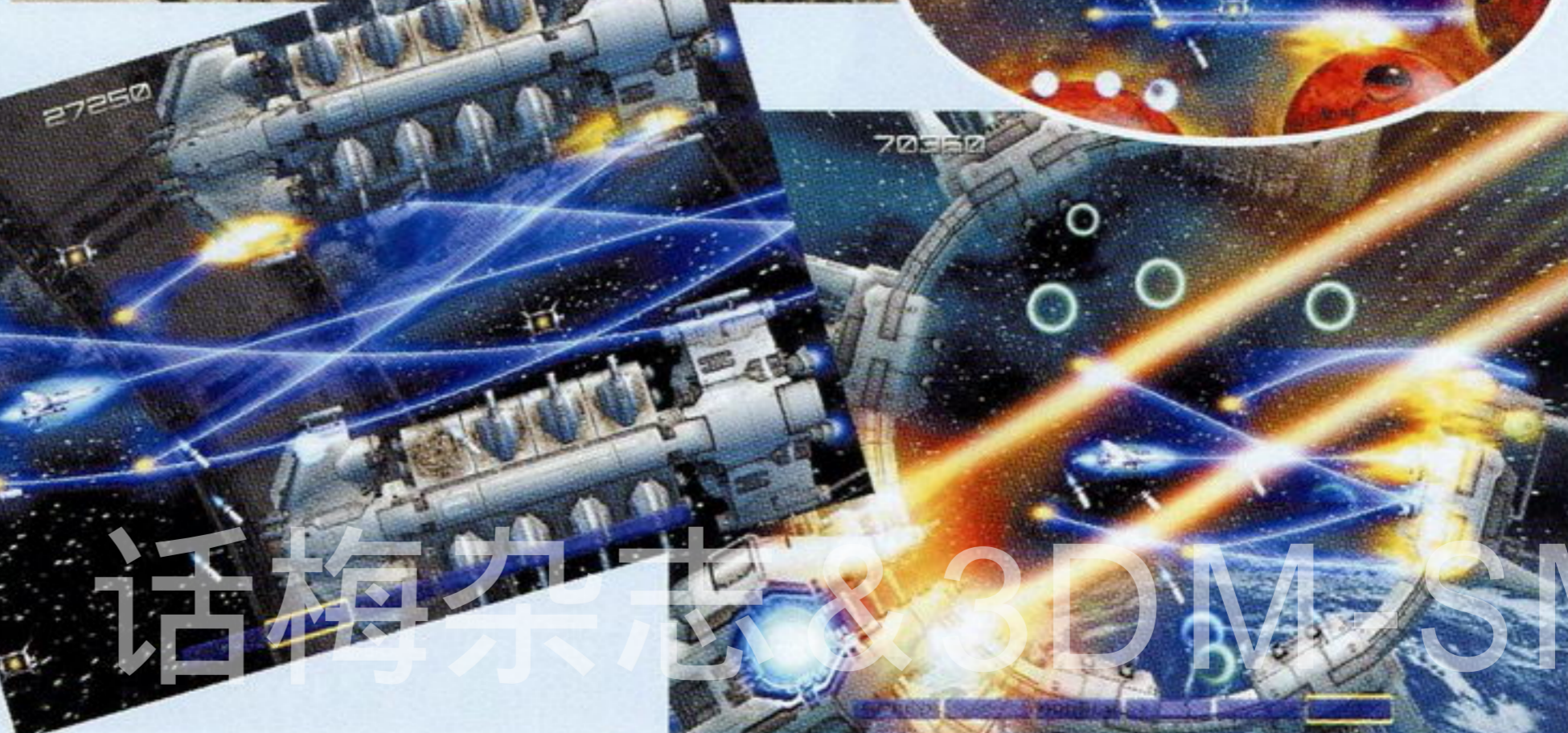
的射击游戏具有相当华丽的画面表现，全3D化的机体与背景，艳丽的色彩，声光特效也十分丰富。虽然画面的进化十分明显，但《宇宙巡航机》招牌的设定都得以保留，而且还可以看到不少十分熟悉的敌人，BOSS的造型也让人备感亲切。武器方面则向着更为劲爆的方向发展，传统的激光变成了持续型光线炮，而且还有可以弯曲追尾的光线炮，如果拥有4个分身的话更会出现极具魄力的火爆场面。

从公布的影像来看，本作的完全度已经比较高了，还可提供试玩，而且还可以同屏双打，这在现在的射击游戏中更是难能可贵。不过游戏的难度似乎相当高，可能是“《宇宙巡

航机》系列”例代的中弹判定都很高，再加上最新作强化了同屏出现敌人、障碍物的数量以及弹幕的密度，所以让试玩者难以招架。不过就像《真·魂斗罗》一样，这种难度给予玩家的是探索与挑战，而且敌人和弹幕的出现方式也颇具美感，可以让玩家真正体会到射击游戏的游戏乐趣。



在当前的横版射击游戏中能与《宇宙巡航机V》相提并论的可能也只有《R·TYPE 最终版》了，对于射击游戏爱好者来说，这又将是一道丰盛的大餐。胜负师自己也有些迫不及待了。





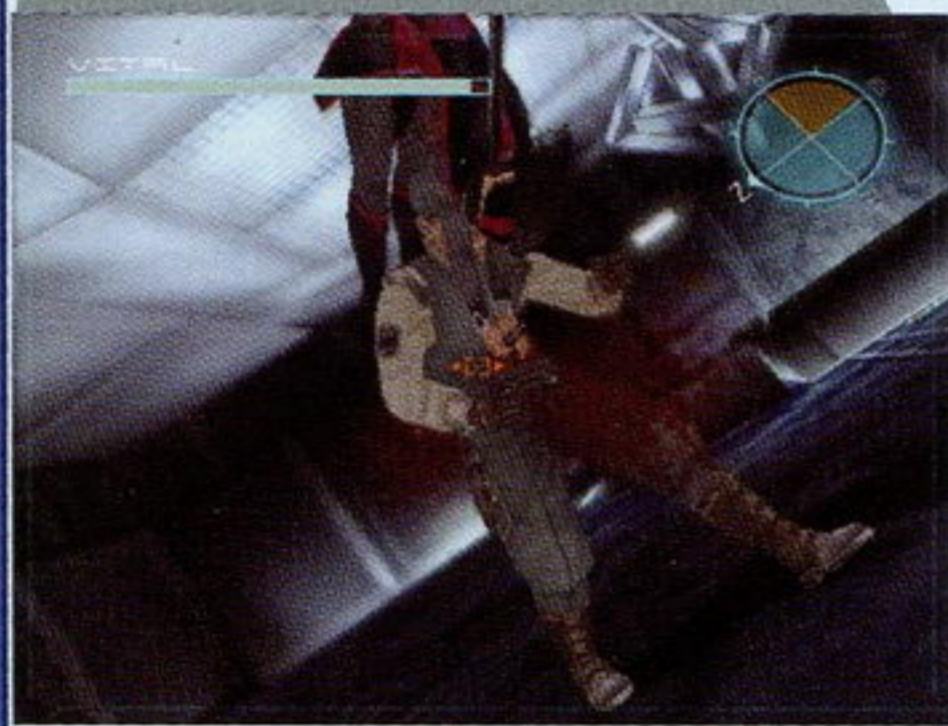


# CY GIRLS

■ PS2 ■ KONAMI ■ ACT ■ 预定明年内发售 ■ 文: D·S

在去年E3展上以《COOL GIRL》为名展示的未来派动作游戏，在今年的E3展上则更名为《CY GIRLS》！这款根据TAKARA公司的“COOL GIRL系列”玩具人物制作的游戏，以新颖的游戏设计与华丽的动作表现一举成为KONAMI年内发售的备受瞩目的一款动作游戏。

游戏中共有两名体态丰满、性感冷艳的女主角登场：一位叫做艾丝，另一位叫做飞鸟。她们分别使用不同的战斗技巧来捍卫着正义与和平。艾丝有几分机械化战士的味道，这主要是因为她配备了许许多多不同类型的轻型武器和一部超远程的重型武器。飞鸟是一名忍者装束打扮的战士，主要武器就是那把背在身后的雪亮的忍者刀。而两位女主角或多或少地在游戏中有着各有差异的冒险旅程，但有时候则会因剧情的发展走到一起。根据E3展上公开的DEMO的画面可以看出两个女主角需要完成的任务有着很大差别，华丽而充满动感的CG画面更是钓足了玩家的胃口。



▲哇！飞鸟的一击必杀技相当血腥啊！



▲游戏中通过锁定来攻击目标或进行侦察是比较常见的技巧。



▲一般的动作电影中出现的追击场面也在游戏中可以看到。



▲人物的动作相当逼真，可见有不少技巧要玩家掌握。



卫斯里·兰贝特

艾伦·当纳维

# 艾里西娅·文斯顿 化解危机3

■ PS2 ■ NAMCO ■ STG ■ 发售日未定 ■ 文: 胜负师

“《化解危机》系列”对于玩家来说并不陌生，踏板的设计有如神来之笔，开创了集趣味性于紧张感于一体的全新光枪射击游戏概念。今年NAMCO推出了该系列街机版本的第3作，而将重要的街机作品移植到家用机上已是NAMCO的优良传统了，因此本次E3发布PS2《化解危机3》的相关内容也就在情理之中了。

在E3上公布的影像主要公布的是故事的基本背景和角色简介：美丽富饶的地中海岛屿阿斯迪克斯本是小国鲁卡诺的领土，但却被萨克里亚斯联邦的武装势力强行占领，正致力于独立运动的鲁卡诺对这样突如其来的变故显得束手无策。萨克里亚斯联邦以阿斯迪克斯岛为据点布置了大量导弹，对鲁卡诺和周边诸国造成了极大的威胁。VSSE军事组织对于这种恐怖分子式的侵略行径表示质疑，派遣了两位年轻果敢的战士艾伦·当纳维和卫斯里·兰贝特去岛上调查，并伺机破坏其弹导配置。（其实破坏才是重点）游戏依然是以反恐作为游戏的主题，也具有一定的现实意义。

影像中除了两位主人公的英姿，还出现了女主人公艾里西娅·文斯顿的身影，她是鲁卡诺独立解放军成员。而此次PS2移植版还为这位街机版中的NPC角色原创了本篇以外的“里故事模式”，而且采用的是狙击手系统，与街机模式有着完全不同的游戏感觉。游戏中的还有个性十足的BOSS，其中还包括老对手野狗（WILD DOG）和犬牙（WILD FANG）。



从公布的画面来看，PS2版《化解危机3》最大的问题可能还是在于画面，与2代的移植版相比提高相当有限，当然这只是“开发中画面”，成品应该会有所提高。这次游戏在系统上有一定的革新，换枪系统是本作的一个亮点。另外，NAMCO对于移植作品120%的投入态度在业界有口皆碑，相信本作也不会例外，丰富多彩的模式会令游戏的可玩性大幅提高。

如果您的GUNCON2已经布满灰尘，那《化解危机3》的发售日就将是光枪的清洁日。



# 兽王记



PS2 SEGA ACT 预定明年内发售 文: 纱迦

如果你是一位从MD时代过来的玩家,那你一定听说过SEGA《兽王记》的大名。这款游戏最早诞生于街机上,后来当SEGA发售它的16位主机MEGA DRIVE时,就将其作为首发软件之一。此后在FC上也推出过一款《兽王记》,不过这款游戏并不是SEGA出品,而游戏人数也变为1人,但关卡更多,登场的野兽也更多,游戏性有过之而无不及。



经过近15年的漫长岁月后,如今《兽王记》终于重出江湖。在这次E3展上,SEGA公开了PS2版《兽王记》的最新影像。当在场的美国玩家看到“ALTERED BEAST”(《兽王记》的美版名)这个标题时,人群立刻骚动起来。人终究是怀旧的动物,看到自己儿时的名作以全新的面目出现在自己面前时,怎么能够不激动呢?

由于游戏的发售时间定为明年,因此现在的情报非常有限,SEGA仅仅公布了一段短短的影像,并不能试玩。从这段短短的影像可以看出来,故事的背景不再是神话时代,而是现代。主人公依然拥有着变身为野兽的强大能力,而且种类并不是惟一的。不同的野兽除了攻击方式有明显不同外,似乎还有各自的属性。游戏的画面和视角都和去年在PS2上登场的作品《忍》比较相像,大家应该对游戏的素质心中有数了。

### 目前的三大疑点:

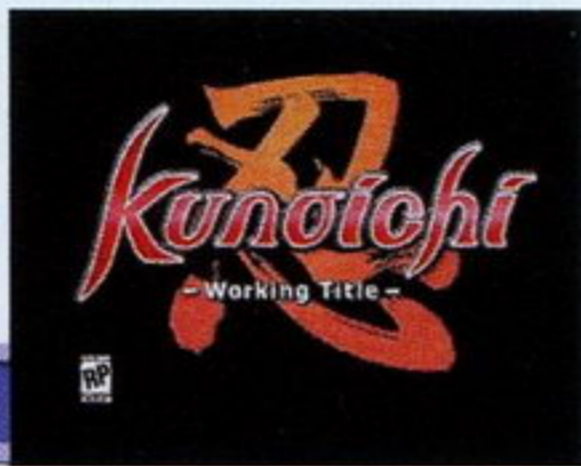
一、目前游戏并未说明游戏人数,但从游戏画面来看,画面右上方刚好留有显示2P生命值的空间,看来游戏似乎支持双打。

二、原祖《兽王记》虽然有5种变身,但每关变身的野兽是固定的。如果此作改为可以自由选择变身的野兽,自由度将大得多。

三、从影像来看,游戏的打击感不是太好,当然这有可能是因为目前游戏的开发度不高所致,不过还有一种解释就是游戏将融入大量的AVG要素。如果这样的话,相信游戏的可玩性会高很多。



# Kunoichi忍



PS2 SEGA ACT 预定2003年12月发售 文: 胜负师

去年12月,世嘉的ACT力作《Shinobi 忍》虽然没有能够创造销量奇迹,但也成为了硬派动作玩家口中的热门话题,在国内更是有不少玩家成为其FANS。随着《天诛叁》的发售和《忍者外传》发售日的临近,忍者题材的游戏也出现了“二次复兴”,世嘉的“忍”系列也因此拥有强大的生命力,在不到半年的时间就公布了全新的“忍术ACT”《Kunoichi 忍》(Kunoichi直译就是“女忍者”的意思),而且发售日也预定在了前作发售一年后的12月。



现了猎物。此时,三架新型战机穿梭于摩天楼之间,女忍者从楼顶一跃而下,再现《Shinobi 忍》中秀真“跳楼”的经典场面。只是这次劈斩的不再是大楼,而是敌方的战机。在这个足以得到12分的华丽一跳中表现的已经不再是秀真的那种刚柔并济,而是女性独有的阴柔华美。她的武器与秀真也不相同,双刀也许更适合女性。在影像中穿插的原画中可以依稀见到一些重要角色和BOSS的原画设定,与前作的角色设定相比,看得出是出自同一画师之手。而秀真背后的超长红围巾这次也被女忍者的白色长发所代替,可谓别有风味。

现在有关本作的情报依然相当少,只知道“故事以现代日本的大都市(极有可能是东京)为舞台,神秘的女忍者将向新锐的现代兵器、巨大的怪物和最强的忍者军团发起挑战,她以高超的忍术一一完成几乎无法完成的任务,她将超越传说中的忍者,成为新时代的传说……”至于游戏的画面、关卡以及最为人关心的“杀阵”系统会得到怎么样的改变和进化都与女忍者的身份一样充满了疑团。

忍者动作游戏究竟会向怎么的方向发展,在下一个圣诞节之前可能就会有答案。



在这次E3展上SEGA的参展作品相当丰富,只是唯独《Kunoichi 忍》没有实际的游戏画面公布,不过那段仅为53秒的宣传动画却给与会者留下了相当深刻的印象。

随着与《Shinobi 忍》风格十分相似的背景音乐响起,只见一个不知名的女忍者站在群楼之巅,四周是钢筋混凝土的森林。以红白两色构成的忍者服勾勒出她性感的曲线,面具(头盔?)下锐利的双眼如同高空中的翱翔的隼发





# 忍者神龟

■ NGC/PS2/Xbox ■ KONAMI ■ ACT ■ 发售日未定 ■ 文：猫太

要说起怀旧的美国动画，大家肯定会立刻想起《变形金刚》、《忍者神龟》和《超人》这几部经典的动画，而最近这三部动画都相继在游戏上推出新作游戏，看来喜欢怀旧的玩家有福了。

## Raphael 拉菲尔



绰号：红豆冰  
 年龄：十五岁（以人类年龄计算）  
 体格：170公分、75公斤  
 龟壳：坚硬可防弹  
 性格：急躁冲动、心地善良、对人无恶意  
 喜爱颜色：红色  
 使用武器：忍者十手  
 喜爱食物：鸡块、奶析  
 嗜好：跳霹雳舞、看电影  
 厌恶东西：与正义对抗的人

## Donatello 多纳铁罗



绰号：紫菜包、紫葡萄  
 年龄：十五岁（以人类年龄计算）  
 体格：169公分、74公斤  
 龟壳：坚硬如坦克  
 性格：富创造力、思想敏捷、遇事镇定而富应变能力  
 喜爱颜色：紫色  
 使用武器：武士棒  
 喜爱食物：香鸡堡、蛋卷冰淇淋、辣肉薄饼  
 嗜好：发明武器、用自制的电视机收看电视节目  
 厌恶东西：流氓

## Leonardo 里奥纳多



绰号：蓝霹雳、蓝天使  
 年龄：十六岁（以人类年龄计算）  
 体格：170公分、78公斤  
 龟壳：防弹防震、龟中的“金钟罩”  
 性格：富领导才能、英勇、果断、触觉敏锐  
 喜爱颜色：蓝色  
 使用武器：武士刀  
 喜爱食物：牛肉堡、沙乐美肠薄饼、苹果馅饼  
 嗜好：阅读、集邮  
 厌恶东西：坑渠水蛇

## Michelangelo 米开朗基罗



绰号：新奇士，柳丁花  
 年龄：15岁半（以人类年龄计算）  
 体格：168公分、70公斤  
 龟壳：坚硬，光滑程度为众龟之冠  
 性格：乐天主义，富正义感，爱交朋友  
 喜爱颜色：橙色  
 使用武器：双节棍  
 喜爱食物：香鱼堡、圣代冰淇淋、花生酱  
 嗜好：看漫画、睡觉、玩滑板  
 厌恶东西：鱼汤

## 关于《忍者神龟》这部动画片

忍者神龟诞生于1983年美国的新罕普夏州，由两个默默无闻的地下漫画家Kevin Eastman(凯文·伊斯特曼)和Peter Laird(彼特·拉德)从一次无聊的涂鸦之中，发现了几个有趣的乌龟造型，从而把它们搬上了漫画纸。可能两位漫画家的画笔功夫确实



▲最初在漫画上出现的忍者神龟们，但确实很粗糙。



▲在动画中表现出来的效果却很出色。

太差，刚刚做出来的效果还是很烂，但是后来在一次机缘巧合之下得到了改编动画的机会，经过动画化的加工后收到了广大的好评，后来还找过真人来拍电影和制作游戏等等。

故事是讲述4只突变的乌龟，住在纽约市的下水道，他们的老师是一只由老鼠突变而成的日本忍者，教导他们忍者的精神与功夫，于是4只忍者龟在纽约市开始了打击犯罪的任务。

## 游戏卖点：

1. 采用了近期较少采用的二人动作游戏模式。在家用机上的二人动作游戏几乎绝迹，采用这个类型的确能引起大家的注意力，毕竟游戏还是大家一起玩才能得到其中的乐趣。

2. 沿用成熟的动画渲染技术，很多人都说最近使用这种技术的游戏简直就是泛滥，但就是因为这种所谓的“泛滥”，才能使技术向更高的方向走。

3. 人见人爱的角色们，除4名忍者神龟会出现之外，还有他们的许多好朋友和很多动画中熟悉的角色都会相继出现，实在是令人感动。

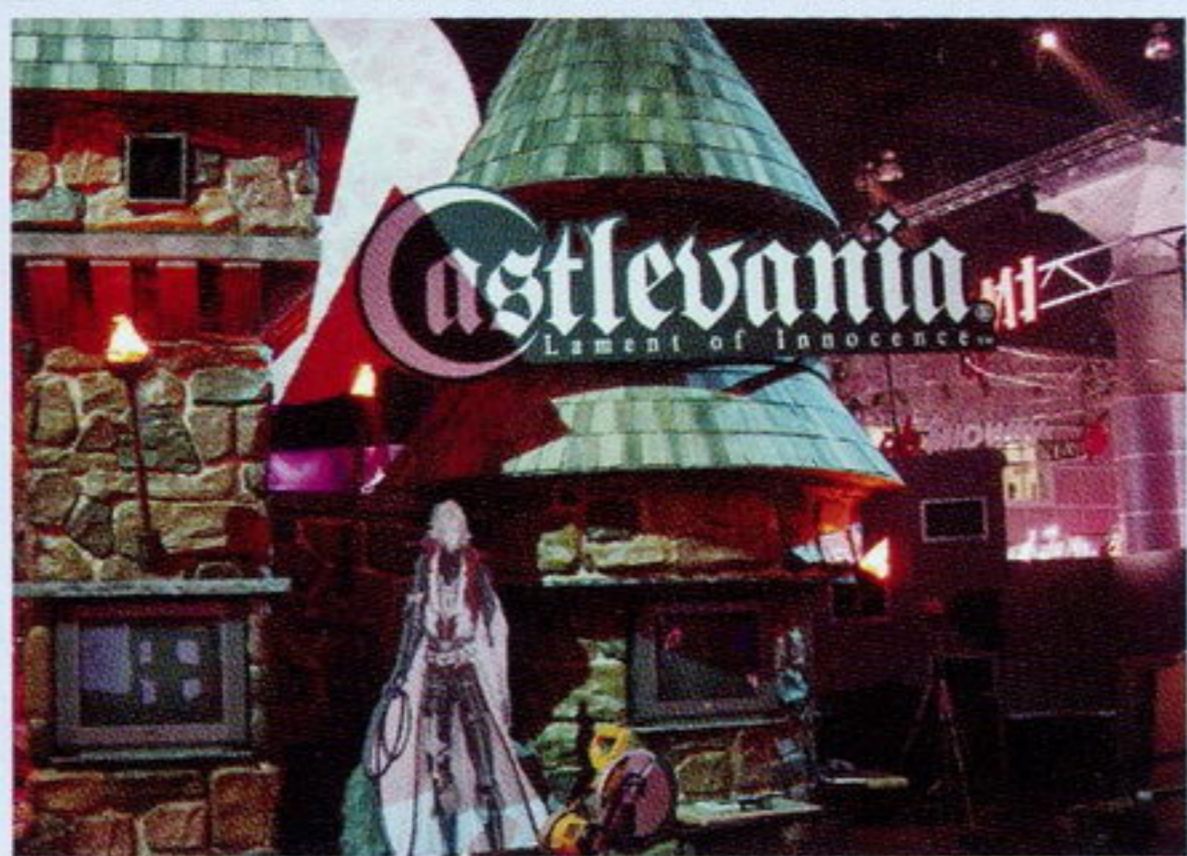
4. 丰富的动作和特技。在游戏中除能用普通的攻击之外，还能利用一些如手里剑之类的道具，这样就不会出现只要按同一个键就能通关的情况。

时隔差不多10年再出现的游戏续作，画面已经随着开发平台的变迁而变得更漂亮，动作更丰富，无论是怀念FC、SFC时代的玩家也好，喜欢动作游戏的玩家也好，让我们一起期待这款KONAMI的作品吧。



神龟力量!





# 恶魔城Castlevania 无辜者的悼词(暂译)

PS2 ■ KONAMI ■ ACT ■ 预定 2003 年 11 月美版发售 ■ 文：阿修罗

各位想必刚从《晓月圆舞曲》的未来时代回来吧，现在KONAMI一下子又把我们拉回了遥远的过去。那么，就让我们一起走进贝尔蒙特家的历史中，看看恶魔城的传说是如何开始的吧！

## 故事背景 Story

故事发生在距今10个世纪之前的遥远的古代。如火如荼的十字军东征刚开始不久，整个社会以及国家的政策都被教会牢牢地掌握在手中。我们的主角——里昂·贝尔蒙特 (Leon Belmont) 是中欧地区的一位贵族，他正准备和他的恋人莎拉 (Sara) 举行婚礼。然而，就如其他传说的开端一样，在某个宿命的夜晚，莎拉被人绑架到了一个阴森的古堡……里昂为此不得不亲自出动去拯救自己的爱人。但是他并不知道，等待他的将是一个悠久传说的开端和与恶魔永世纠缠的宿命……心中焦急万分的里昂拿起了一



把护身用的匕首就展开了自己的行动。然而就在他穿越城堡附近的森林时，他仿佛走过了一道蓝色火墙。那火墙的后面的仿佛是另外一个世界一般，不应该在这世上出现的各种魔物纷纷在城堡的周围徘徊。莎拉被绑架到这里还能回来吗？单靠一把匕首里昂就能够突破魔物的重围吗？在危急的关头，一位神秘的炼金术士出现在里昂的面前，他把一条鞭子交给里昂用来护身。里昂从这鞭子身上感受到了巨大的力量，这给了无比的信心。穿过森林，来到城堡高大的城门前，里昂坚定地说道：“等着我，莎拉！我这就来救你了！”

## 总体介绍 Introduce

《晓月圆舞曲》刚刚讲完德拉古拉伯爵“被毁灭”了的未来的故事，现在IGA 监督就要为大家讲述恶魔城是如何出现在历史上的！其实前些年GB版的《漆黑前奏曲》的剧情就讲述了贝尔蒙特家的先祖——索尼娅·贝尔蒙特的故事。不过，因为这款游戏并不是IGA 监督制作的，所以IGA 并不承认它的正统性（就如同《月轮》一样，在《白夜协奏曲》的官方网站上所列举的《恶魔城》年表里面是找不到这两款作品的）。因此IGA 特地又制作了这款《无辜者的悼词》（暂译），这样这个系列就有了一个名正言顺的前传了！



这一次的故事会向玩家交待整个传说的起源，包括圣鞭的来历，贝尔蒙特家和德拉古拉伯爵势不两立的起因，所有的一切都会在这里得到解释。因为故事方面是正统的贝尔蒙多家的历史，所以主角里昂·贝尔蒙特的武器自然就是圣鞭 Vampire Killer 了！虽然之前的《晓月圆舞曲》中取消了系列中最著名的副武器系统，但是这个系统仍然会出现在本次作品中。

相对于《月下夜想曲》风格的《恶魔城》作品来说，本作将更加强调动作性，其中的RPG 要素会进行削弱。因为IGA 监督不想让这款全新的次世代《恶魔城》变得过分复杂，要让玩家在简单的系统和操作上体验到最原汁原味的《恶魔城》。而且，因为这是IGA 监督的系列第一款全3D作品（N64版的《默示录》及《外传》因为不是IGA 监督的，所以也不在计算范围之内），所以他投入了大量精力来处理游戏的视角和操作。就像宣传片中所说的，“系列最好的操作手感”会是相当引人注目的一点！



## 游戏本身 About the game

虽然游戏变成了全3D类型，但是《月下夜想曲》那样的探索的乐趣丝毫不会减少。按照目前公布的情报来看，新的魔城至少分成了7个部分：序章部分的森林，进入城堡以后还有大圣堂、剧院、庭园、炼金研究栋和地牢等5大区域，最后的则是BOSS 德拉古拉所在的地点（目前名称不明，不过照惯例来说应该是恶魔城最上阶）。游戏中出现的房间总数在100以上，相信当中还会有不少隐藏房间，玩家一定不会失望的！从宣传片中我们也可以看出来，系列一贯的特色——各种机关也会一一出现在里昂的面前。而且，借助3D图像的表现形式，这些机关的魄力将更加惊人，绝对会让玩家如同里昂本人一般感受到那种紧张刺激的临场感。



变成3D游戏以后敌方角色的个性也会得到张扬：以前只会前后移动、扔烂骨头的骷髅现在则会用一种奇怪的步伐在角色周围徘徊，然后出其不意地突然发动攻击……如果说缺点的话，那就是因为制作多彩的敌方动作实在是很花费精力的，所以这一次登场的敌方魔物种类只在35种以上。这种数量比起2D版本来说的确少了很多，希望在游戏发售前这不到半年的时间内开发小组能够在这一方面再做一些工作。

自从《月下夜想曲》加入众多爽快的动作以来，玩家们已经习惯了这种流畅的《恶魔城》。虽然本作的主人公是贝尔蒙特家的老祖宗，但是他却不像他早期的子孙拉尔夫、西蒙那样只会步行、挥鞭。二段跳、连续技等对于里昂来说都是小菜一碟，这些技巧结合在一起，里昂的战斗的华丽程度将是之前的《恶魔城》——无论是传统的2D还是《默示录》那样的3D版都从来没有达到过的！虽然这一次里昂不能像阿鲁卡多那样使用多种武器，但是他的鞭术却比以往任何一位贝尔蒙特家的后人都要强，那种简单的挥鞭—攻击—收鞭的战斗方式在本作中是不存在的。除了基本的连续攻击以外，配合各种副武器和魔导器他还能做出更多丰富的动作。



目前，本作中已经确定存在5种副武器：十字架、圣水、战斧、匕首和水晶。虽然这些副武器大部分都在以往的作品中出现过，但是这一次从2D到3D的进化则给它们的表现形式带来了巨大的变化！大家从Gamehalo中收录的宣传片中就可以看出，副武器的新变化使得它们即使在全3D的游戏世界中也同样拥有很高的地位。至于魔导器，虽然还不清楚它们的具体名称和作用，但是已经确定会有10种出现在游戏中。相信这些魔导器应该依然和2D版一样，能够让里昂获得更多的特殊动作，从而能够前往更多的新地点。而且游戏中还将出现一种被称为“宝珠”的道具，共分为7种。这些宝珠配合里昂的其他攻击方式将会产生更加华丽的特效。不过关于这种道具的具体细节目前还不是很明朗，只有等待KONAMI 公布更多的游戏资料了。

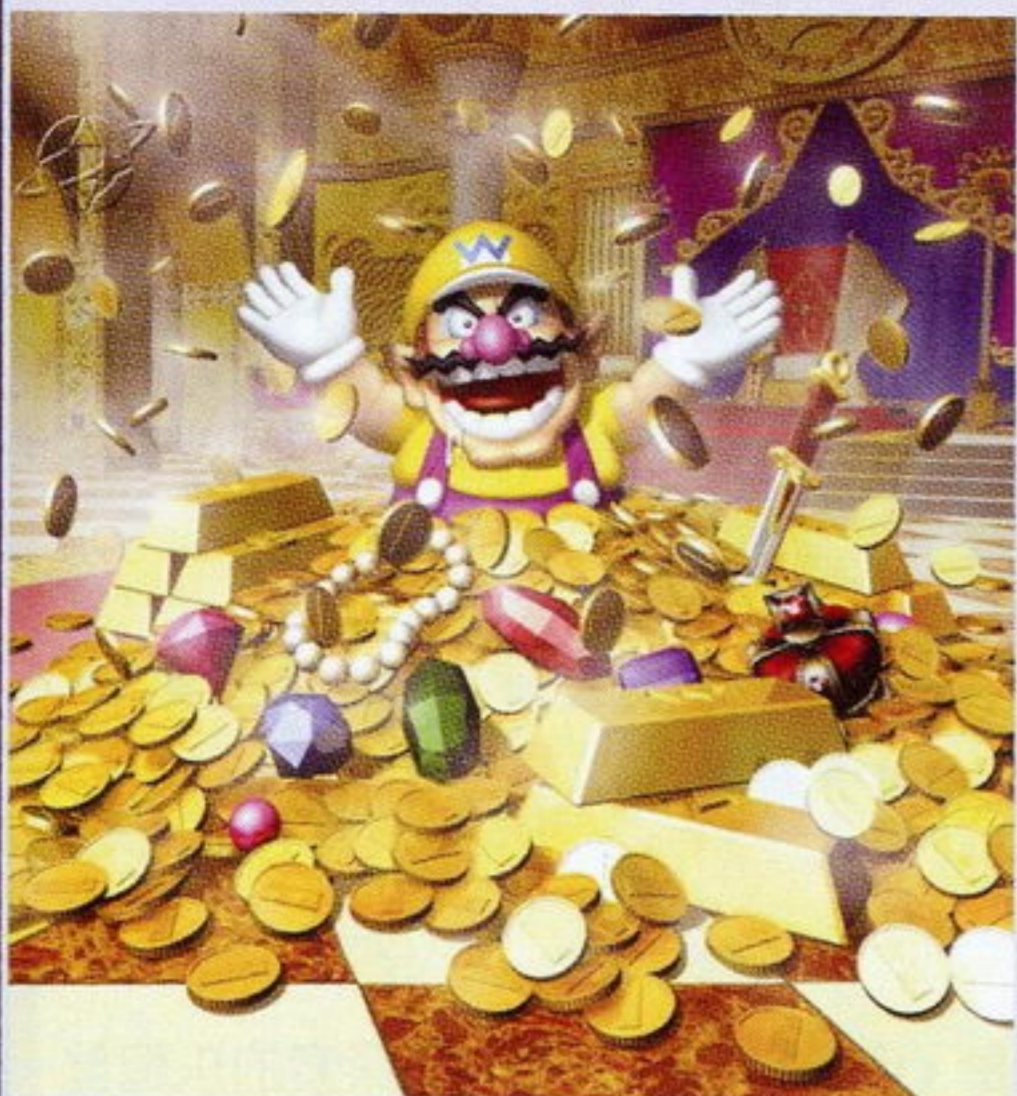




# 瓦里奥世界

■ NGC ■ NINTENDO ■ ACT ■ 预定 2003 年 6 月 23 日发售 ■ 文：阿修罗

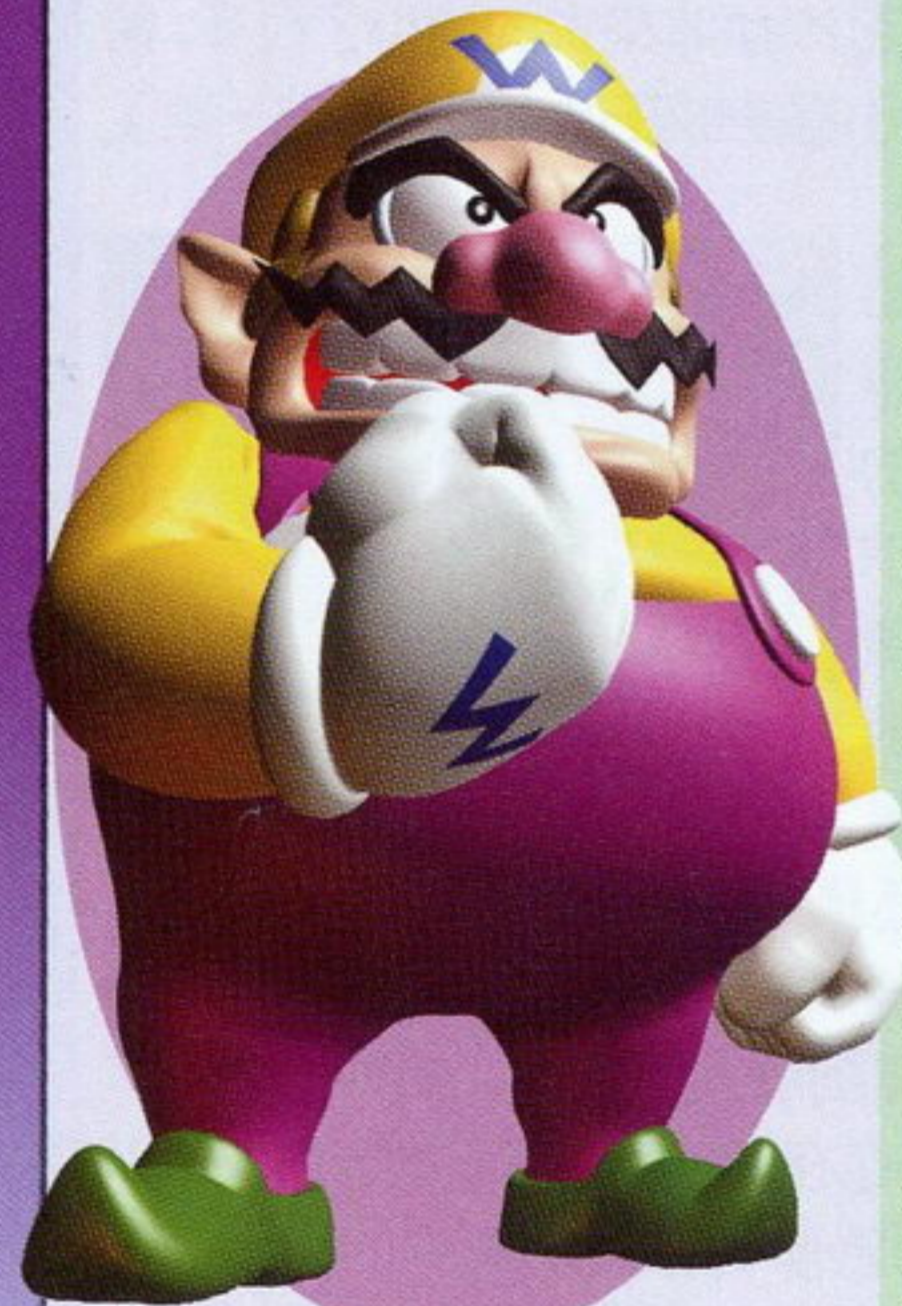
在《瓦里奥制造》又发了一笔大财的瓦里奥大人又回来了！自从去年E3公布了NGC新作《瓦里奥世界》以后，一年很快就过去了。这一年里，任天堂的保密工作做得很好，几乎没有什么有价值的消息泄露出来。这让身为瓦里奥大人忠实FANS的阿修罗备感焦急。不过，随着发售日的临近，新的内容终于出现了，让我们一起随着瓦里奥大人曼妙的身姿和动听的歌喉跳起来、唱起来吧！呜呜咪呀！



瓦里奥大人经过无数次（汗，好像数得过来吧）的冒险，凭借着自已强壮的身躯，以力服人，收集了一大屋子的财宝。坐在自己的宝座上，瓦里奥大人看着这些金光闪闪的宝物不由得开心地抠起鼻屎来……然而，在他收集的这些宝物中隐藏着—块黑色的宝石。这块宝石有不同寻常的魔力，它居然把瓦里奥大人的财宝都变成了怪物！乖乖隆的东，这下可大事不妙了！瓦里奥大人怎么能够允许发生这样的事呢！于是他再次出击去化解这次财宝危机。不过这一次的舞台可是3D的哦！瓦里奥大人又能够发挥他的巨大魅力了！

HP制。当瓦里奥的体力降到0的时候会强制退出这个关卡。

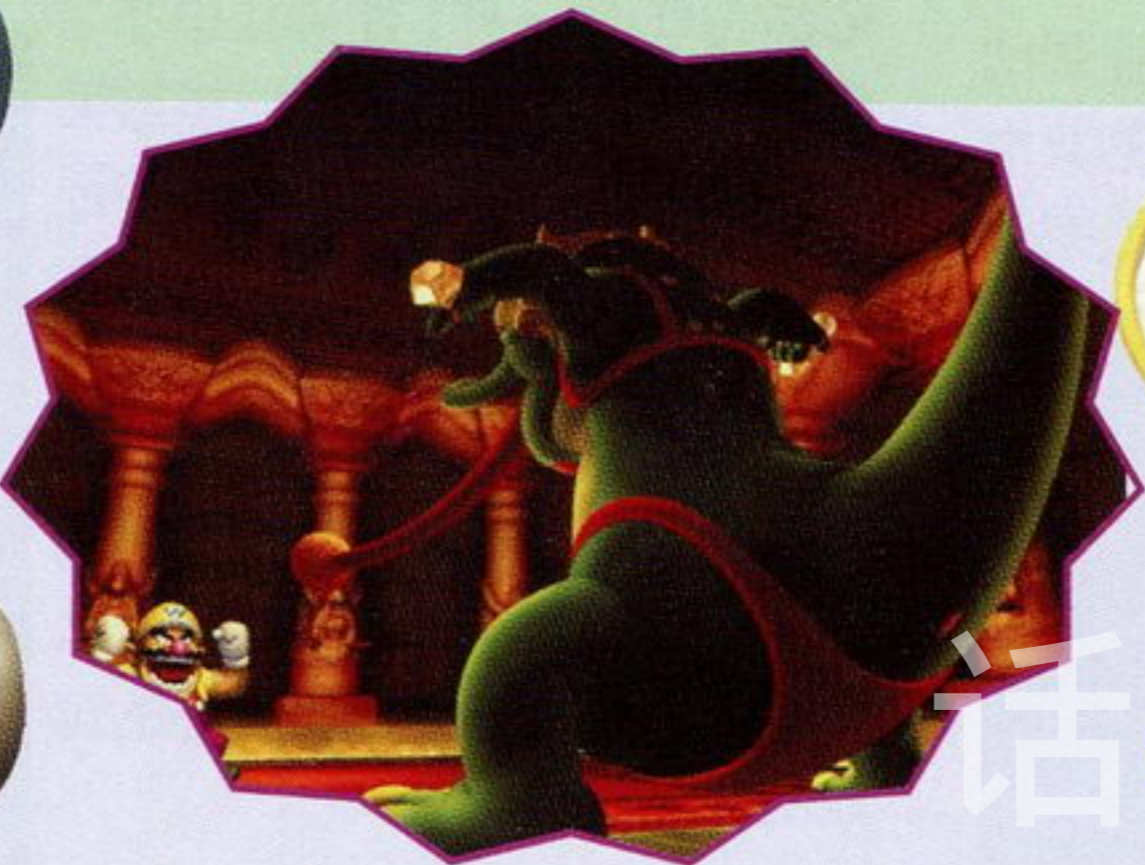
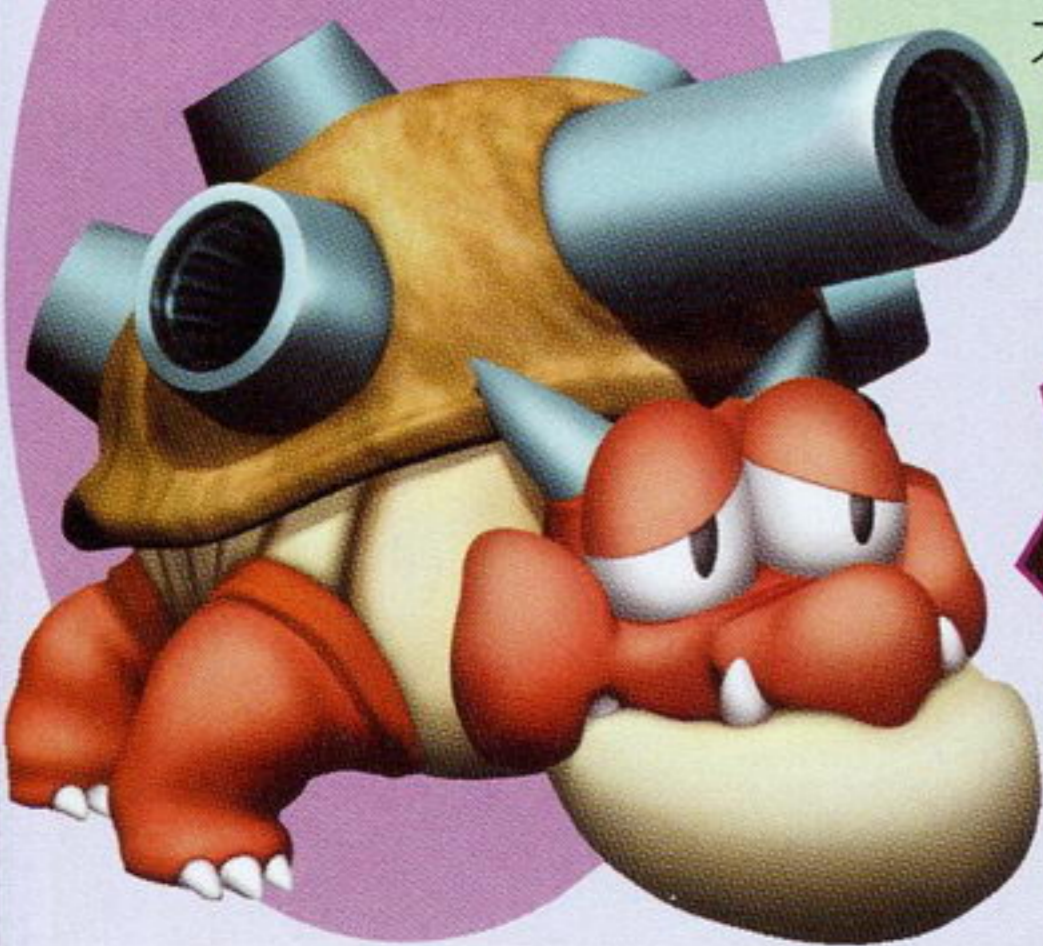
瓦里奥大人和马里奥的不同之处就在于他拥有强壮的身体（不死之身哦），对付敌人的时候也不再只限于踩它们的脑袋，还可以用自己强有力的臂膀展开华丽的攻击！进化到3D形式以后，瓦里奥大人又新增了数种技巧，甚至还可以抓住敌人或者石柱当棍子用。至于“《瓦里奥》系列”最大的特色——瓦里奥大人对于各种攻击充满魅力各种变身，似乎在本作中并没有什么突出的表现。不过我们还是可以在官方公布的宣传片最后，瓦里奥大人和一个大金刚一样的BOSS的战斗时看到他老人家屁股着火满地乱窜的可爱形象。希望在正式版的游戏中这一方面得到加强。



从新公布的图片和影像来看，这一次的《瓦里奥世界》采用的是FC、SFC时代比较流行的伪3D横版过关方式（类似《名将》、《快打旋风》等）。

大部分时间玩家都只能看到侧面的场景，这对于更习惯于2D形式的系列老玩家来说是非常体贴的。在某些BOSS战的时候，视角会拉得比较近，这个时候的效果就比较接近《阳光马里奥》了！新的游戏画面表明，本作似乎采用了和GBA版《瓦里奥大陆Advance》类似的系统——即

这次的《瓦里奥世界》将是美版先行，预定于6月23日发售，而日版则要略微延后一点。不管怎么说，身为瓦里奥大人的第一拥趸，阿修罗一定会在尽量短的时间内为大家献上游戏的相关情报的！





ファンタジースターオンライン  
PHANTASY STAR ONLINE III  
episode  
CARD Revolution III

# 梦幻之星在线 III章 卡牌革命

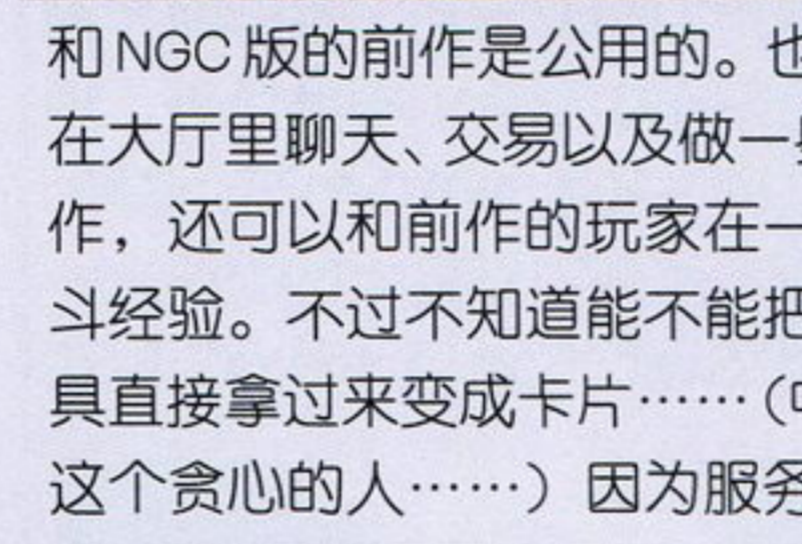
■ NGC ■ SEGA ■ 在线 / 卡片 ■ 预定 2003 年秋发售 ■ 文：阿修罗



在去年E3的时候就听说了《梦幻之星在线》将推出一个卡片游戏版本，但是让阿修罗万万没有想到的是，当初传说的如同外传一般的卡片游戏居然堂堂正正地冠上了《III章》的名号，这对于已经习惯了《PSO》独特的战斗系统的老玩家来说的确是一场“革命”了。

游戏标题中的“卡牌革命”除了表示对旧有的游戏方式的革命以外，还有另外一层意思，那就是对现有的一对一卡片对战游戏的一种革命。虽然卡片对战游戏在各大机种上推出过很多品种，但是到目前为止没有一款是网络类型的，也没有一款是可以进行多人对战的！本作最大的特色自然就是以上这两点了。网络的引入使得玩家可以走出以往卡片游戏一人苦战的过去，随时随地和一些自己不认识的人进行对战，把玩家和全世界联系在了一起。而多人合作的卡片游戏更是一种独特的创意，帮助同伴恢复体力、抵挡攻击，看准机会与己方成员一起使用连携攻击，这都是你在别的卡片游戏中找寻不到的乐趣！

在本作中，玩家要选择两种牌组：道具牌组和敌人牌组。这两个牌组分别代表游戏中的两个势力：猎人和方舟。猎人势力就如同以往的游戏一



和NGC版的前作是公用的。也就是说，这一次玩家不仅可以和以前一样在大厅里聊天、交易以及做一些BT的动作，还可以和前作的玩家在一起交流战斗经验。不过不知道能不能把前作的道具直接拿过来变成卡片……（中裕司：你这个贪心的人……）因为服务器是共用的，所以目前还无法得知SONICTEAM会不会因为本作的推出而增加NGC版的服务器总数。如果真的可以增加的话，那么对于前作的玩家来说也是一件好事呀！



样，通过各种装备卡片来对敌人进行攻击，而方舟势力则反其道而行之，需要通过召唤各种怪物来达成攻击对手的目的。既然游戏号称《III章》，那么前作中的世界观、道具和角色自然也会完全保留下来。这次的作品不仅在剧情上紧接着以前的故事，以前的各种珍稀道具和敌人也都会被完全卡片化！看来有收集癖的玩家这下又“难逃魔掌”了！

还有一点FANS们不可不知道，那就是本作同样存在Visual Lobby，而且



# 马里奥赛车 双重冲击

■ NGC ■ NINTENDO ■ RAC ■ 预定 2003 年发售 ■ 文：LIK Y



NGC版的《马里奥赛车》在E3上自然是吸引玩家眼球的游戏，该系列无论是在日本还是在欧美都是极具人气的作品，这次NGC版与以往最大的不同就在于赛车不是一个人开了，而是双人同乘，即一个人在前面驾驶，另一个人在后面负责使用道具，这一设定乍一看比较多余，因为以往一个人都能完成驾驶和使用道具的工作，何必要弄两个人分工呢？其实任天堂这次是想加入“组队战”的概念，因为同一辆车上的两个人在比赛中可以随时切换位置，也就是说可随时换驾驶员，熟悉此系列的玩家也知道，不同角色的驾驶能力是不同的，比如桃子公主速度一流，而库巴抗撞击最强，如果两个人配合起来驾驶一辆车便可在不同的状况下有了更多的应对之策，游戏的战略性也得到了进一步提升。

在比赛开始前玩家可以自由选择角色组合，不过组合也一定要求，那便是重量，角色分为轻、中、重3个重量级，两个重型角色是不能同坐一辆车的。

《马里奥赛车》一向强调多人对战的乐趣，同N64版一样，NGC也能实现1台主机4人分屏对战，战况比以往更加刺激，因为这次加入了更多了道具，更多的赛道。



▲ 4人分屏对战对于NGC来说可以轻易实现。



▲ 这个赛道中还出现了“毛毛虫列车”，可不要撞上了。



▲ 蓝天碧海下，风景无限，已经看不到赛道了。



▲ 看马里奥和耀西乘坐的是耀西牌赛车。



# Star Fox Armada 星际火狐 舰队

■ NGC ■ NAMCO / 任天堂 ■ STG ■ 预定明年内 ■ 文：沙罗

《星际火狐》这一游戏系列，最早是在1993年2月21日，SFC平台上发售的。距今已有10年了。虽然在低年龄的玩家群中可能知名度不高，不过从《星际火狐》中的角色在N64和NGC的两款《大乱斗》中均有出场这点来看，任天堂本身对这个系列还是非常重视的。这不，由任天堂发行、NAMCO制作的《星际火狐》最新作《星际火狐 舰队》的影像已经在E3展上公布。同时在展览会上还推出了该作的游戏体验版（只限于多人游戏模式）。广大“火狐”爱好者又有得盼了。

## 本作对应LAN?

当记者问到本作是否对应LAN（局域网联机）时，任天堂/NAMCO方面的发言人只是笑着回答到“可能会，也可能不会。”

看来，由于本作是明年发售，所以未完成的内容还很多。连官方人士都还没有作出决定。不过宁可信其有，不可信其无。我们来期待一下也无所谓吧？

游戏的绘图方面并没有什么可圈可点之处。游戏角色所使用的多边形数量也不多。但是不管是单人游戏还是多人游戏，整个游戏的进程速度都基本能保持在60fps左右，大家不用担心多人游戏时速度被大幅度拖慢。

由于本作的角色既能够搭乘飞行物战斗，也能够步行战斗，所以可能有人会担心步行状



态完全无法与乘坐飞行物的敌人对抗。从已经公布的影像来看，玩家操纵的角色即使不乘坐飞行物，也完全能够和飞行物之类的敌人对抗——本作中建筑物之类的背景十分之多，玩家可以借助这些掩体对空中的敌人进行狙击；而上空的敌人却完全不能伤到玩家操纵的这些角色。可见根据场景的变化，任何战况都有可能发生。

## 操作

方向键配合R键为跑；配合L键是左右横移动。

跑步状态下，摇杆控制角色的方向移动，A键射击；Y键跳跃；C摇杆瞄准。

当使用搭乘物（如Arwing）时，A键射击；L、R键旋转机体；按下Z键，角色能够跳到自己的搭乘物上进行“肉搏战”。不过一定要注意，此时搭乘物是无人驾驶状态，很容易撞上周围的建筑物哦。

站在搭乘物上战斗是本作的新要素。虽然在单人游戏时意义不大，但一旦到了多人游戏模式下，就可以一人控制搭乘物，一人进行肉搏战了——相信这种多人配合的战斗，一定会给玩家带来新的快感吧！



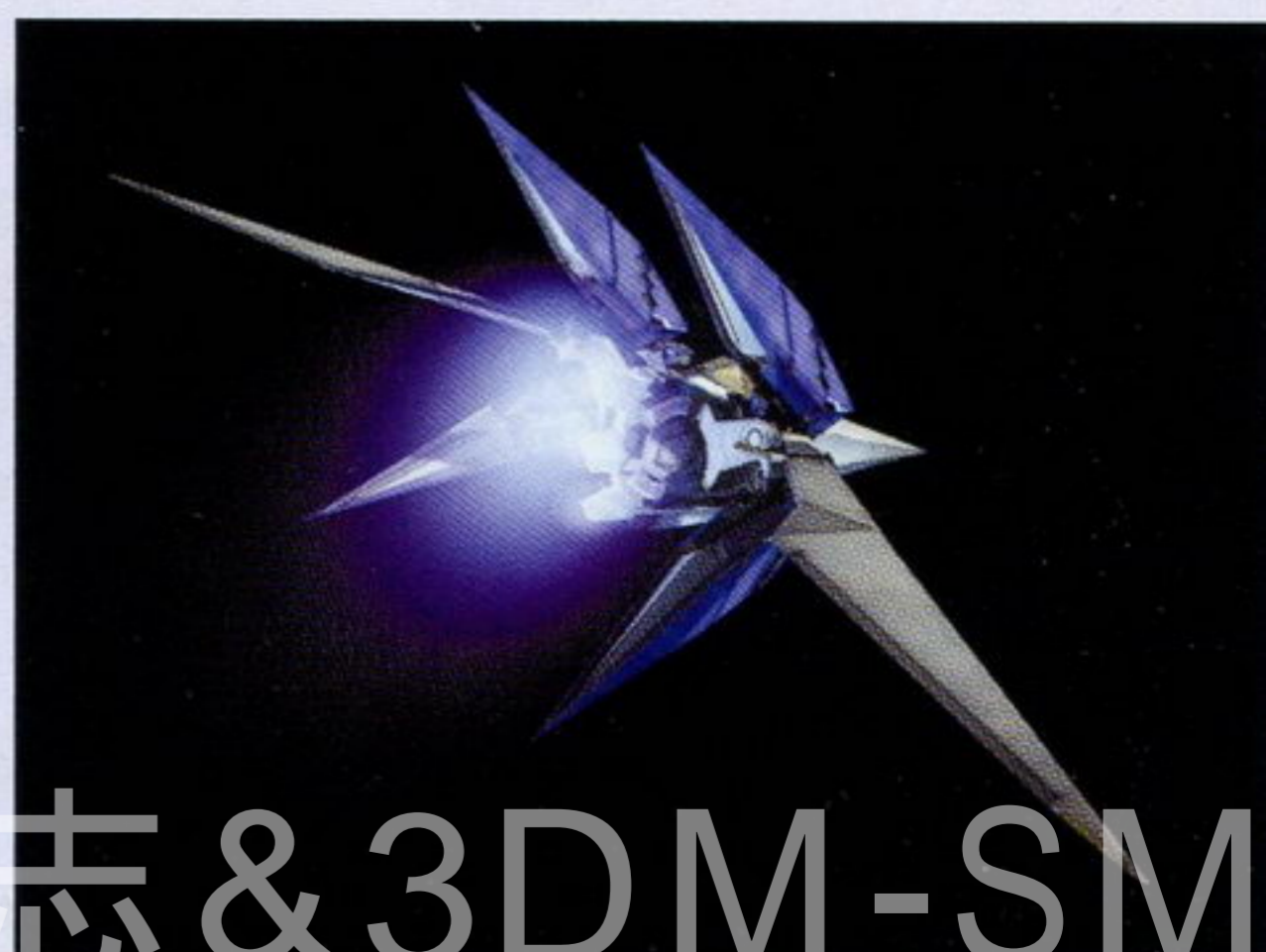
在“恐龙星球”的危机告一段落后（NGC版前作剧情），莱拉特防卫军收到了有“有一股新的威胁正在太阳系内扩展势力”的传闻。“Star Fox”小队为了阻止这股新的势力再次出动。本作除了有前作中登场的旧角色外，还有许多新的角色出现。这样，本系列中最强大的小队——“Star Fox Armada”就这样诞生了！

样诞生了！

本作的主要变动有2点。一是玩家们操纵的角色们，可以更换多种多样的搭乘物来配合战斗的需要；二是增加了“配合游戏”这一模式。顾名思义，就是二人以上的多人游戏啦！在多人游戏时，画面会像众多的FPS游戏那样分成2至4个小屏幕，大家分别操纵自己的角色一起战斗。据称这次的模式能够对应4人同时游戏。实在太令人期待了！虽然游戏的发售日还未定，但我相信任天堂和NAMCO一定会给大家一个满意的答复。



▲多人游戏时的画面，期待度满点！



▲角色们乘坐的飞船，非常漂亮！根据报道说，游戏初期主角们所处的场所就有这样的搭乘物约4架。





# 塞尔达传说 泰特拉的追寻者



■ NGC ■ NINTENDO ■ ETC ■ 发售日未定 ■ 文：阿修罗

前一段时间一直在谣传 CAPCOM 正在开发 NGC 版的《塞尔达传说》，可谓众说纷纭。这不，现在任天堂真的公布了 CAPCOM 协力开发的新作，而且还一下子公布了两个！不过相信这两部作品一定都很出乎大家的意料吧？不管怎么说，还是先让我们看看它们的料吧！



两款 NGC-GBA 联动的《塞尔达传说》新作其中的一部，同样并非正统的 A·RPG 类型。因为今后一段时间任天堂的战略就是 NGC-GBA 以及其他周边的联动，所以用《塞尔达传说》的名头来进行号召也是情有可原的！

相对于 NGC 版《四支剑》中 NGC、GBA 两不误的设计理念来说，这部作品中的联动概念就不是那么令人满意了。从目前公布的一些信息来看，NGC 所连接的大屏幕上只会显示游戏全图、泰特拉的评价等内容，基本上玩家的主要游戏画面都在 GBA 上。虽然可能不用像《四支剑》那样频繁变化眼睛焦点的位置，但是很明显游戏的



刺激程度也会比《四支剑》下降很多。

至于游戏的类型更是有点让人吃惊：玩家要把 GBA 当作游戏的控制器和主要显示设备，按照副画面——电视的大屏幕上所显示的泰特拉的提示，操纵林克按顺序前往场景各处寻找泰特拉的海盗手下以收集邮戳。从这一点来看游戏应该属于 RAC 类型；不过因为泰特拉的那些手下们都躲在一些奇怪的地方，所以林克不得不利用在系列中出现过的各种道具克服困难不断前进，这样游戏又充满了 ACT 要素。



与同时公布的另外一款《塞尔达》不同，本作的画面风格和 GBA 版的《四支剑》是一样的。不过因为游戏的特殊类型，在系统方面会有较大的差异。游戏同样支持最多 4 人同时对战。不过游戏中的敌人和 BOSS 会以什么样的形式出现还不是很明朗。而且这一次 E3 上并没有展出相关影像，所以相信本作的完成度还不是很高。不过一旦有最新情报，身为编辑部“塞尔达第一人”（自称）的阿修罗决会在第一时间为您奉上最权威的报道！请记住，要了解《塞尔达》一定要看《游戏机实用技术》！

## 塞尔达传说两大新作意外公布 任天堂 NGC-GBA 联动新作不断

### 塞尔达传说 四支剑

■ NGC ■ NINTENDO ■ A·RPG ■ 发售日未定 ■ 文：阿修罗



玩家吃惊得说不出话来！

从目前公布的影像和图片上来看，这一次的 NGC 版不再是 GBA 版的随机地图了！因为我们可以从当中发现很多和《众神的三角力量》一模一样的场景。不管是否存在全新的地图场景，至少这一部分的场景是无法随机变化的！当然，在原有地图的基础上，本作中新加入了一些地道和机关，使得玩家在感到熟悉的同时又能够保持一定的新鲜感！

游戏的基本方式是 1 到 4 名玩家用 GBA 当作游戏的控制器，操纵某个林克和伙伴们一起行动。NGC 所连接的大电视上会显示出所有角色的行动。在 NGC 的放大缩小机能帮助下，无论是远景还是近景，游戏画面都能够保持相当高的素质。不过，当某个玩家脱离队伍进入里世界、地道或者民家之后，他所控制的角色就会从 NGC 的大屏幕上消失。这个时候该玩家的游戏画面就会单独显示在 GBA 的小屏幕上，玩家可以单独做一些与其他伙伴毫不相干的事情！尤其是这次的里世界有着独特的设定：在表世界的玩家是无法从大屏幕上看到身在里世界的同伴的，但是在里世界的人却可以在 GBA 的小屏幕上



通过黑影清楚地掌握表世界的一举一动，而且两个世界虽然外貌不同，但是实际上是相互关联着的，如果里世界的角色将表世界的同伴举了起来，那么在表世界的其他人就会看到该同伴莫名其妙地飞到了半空之中……这种设定的好处在于：当各位玩家在合作对敌时，角色会显示在同一屏幕上，这样更利于相互之间的信息交流；而在对抗作战部分，每个玩家可以放心大胆地做自己想做的事而不被别人干扰。以前 GBA 版 BOSS 战时因为无法掌握相互之间的位置而阻挠同伴闪避、攻击的情况这一次会大大地减少了！

虽然游戏的风格采用了《众神的三角力量》这种“古典”的样式，但是游戏中的声光效果却得到了大大的强化！回旋斩蓄力时闪动的剑光、敌人冲刺时造成的残像、火堆燃烧产生的烟柱等，用 GBA 难以处理的半透明等即时效果都在本作中得以轻松实现。到时候看到满屏带着残像飞来飞去的敌人，大家的下巴可不要掉到地上哟！

游戏的乐趣是绝对有保证的，在多人游戏越来越少的今天更是相当吸引人的！不过现在阿修罗唯一担心的就是一个人能否顺利游戏……毕竟在这个繁忙的社会里，要想同时找到另外 3 个伙伴一起来游戏已经不是那么容易的了……





# 山脊赛车 进化



■ PS2/NGC/Xbox ■ NAMCO ■ RAC ■ 发售日未定 ■ 文: 胜负师

R: RACING EVOLUTION

## CG 动画

这次E3上, NAMCO公布了不少《山脊赛车 进化》的相关影像, 其中包括一段十分精彩的CG, 从经验来看这很可能就是本作过场动画中的一部分。前作没有CG动画也造成了不少玩家的不满, 这次有NAMCO一贯的高素质动画保证, 相信可以让大多数玩家感到满意。这段CG一开始表现的是新作主人公速水雷娜试车后小憩的情景, 夕阳的余辉照着地上的头盔, 显得十分安逸……首先亮相的并不是雷娜, 而是她的竞争对手吉娜。吉娜的眼神中透着自信与孤傲, 漫不经心地与雷娜寒暄了几句, 而此时影像中才第一次出现了雷娜俊秀的脸庞。之后就是一位中年男子(可能是车队的教练)将一张参赛卡交给了雷娜, 紧接着雷娜与吉娜发生了一些小摩擦, 吉娜不耐烦地将头盔扔给雷娜。影像在雷娜与车队同事的交谈中结束。



这段CG一开始表现的是新作主人公速水雷娜试车后小憩的情景, 夕阳的余辉照着地上的头盔, 显得十分安逸……首先亮相的并不是雷娜, 而是她的竞争对手吉娜。吉娜的眼神中透着自信与孤傲, 漫不经心地与雷娜寒暄了几句, 而此时影像中才第一次出现了雷娜俊秀的脸庞。之后就是一位中年男子(可能是车队的教练)将一张参赛卡交给了雷娜, 紧接着雷娜与吉娜发生了一些小摩擦, 吉娜不耐烦地将头盔扔给雷娜。影像在雷娜与车队同事的交谈中结束。

“《山脊赛车》系列”是大家十分熟悉的NAMCO招牌游戏之一, 而在本次E3展上NAMCO公布的这款系列最新作《山脊赛车 进化》, 可以说是NAMCO此次参展的重头所在。(E3之前的传闻是“《铁拳》系列”的最新作)与前作相隔3年之久, “《RR》系列”再现江湖, 不免让FANS也稍感意外。2000年, 《山脊赛车5》作为PS2的首发软件登场, 但却因为制作人员在对PS2机能不熟悉的情况下赶工推出而使本作大失水准, 无论是画面、操作、游戏性都没能得到应有的提高, 导致《R5》的口碑及销量都不尽人意。而此次公布的新作名为“进化”, 那么又将带领着这个经典赛车系列向着什么样的方向发展和进化呢?

## 实际画面



另外几段影像是游戏REPLAY时的即时演算影像。从现阶段的演示画面来看, 游戏的确无愧于“进化”二字, 画面效果直逼《GT3》, 车身上的反光与光源的运用十分柔和自然, 而赛道和景物的制作也比较精细, 前作中为人诟病的锯齿也得到了较好的解决, 就画面而言有质的飞跃。当然, REPLAY时的即时演算会有一些优化处理, 《GT3》

也是如此, 对于尚未公布操作画面的《山脊赛车 进化》来说还不能给出定论, 而且赛车游戏最重要的操作感并不能在这样的影像中得以体现, 不过以爽快简洁的操作著称的“《RR》系列”应该不会让人在操作方面感到失望。另外, NAMCO的家用机作品中丰富的游戏模式也为人称道, 相信本作在模式方面也会有所创新, 这一点也十分值得期待。

### 速水雷娜 Rena Hayami 游戏的主人公



这次游戏中主角依然是女性, 但已经不再是赛车女郎, 而是真正的车手。雷娜的造形方面突出的是运动型MM身体曲线上的美感, 而容貌方面的东方味并没有她的前辈永濑丽子和深水蓝那么重。雷娜那种温和的性格则给人以“动如脱兔, 静如处子”的感觉。

### R之特长

NAMCO在这款游戏的宣传主题方面较为注重, 并称之为“R之特长”, 主要内容包含以下几点:

- ☆游戏的主题为“人”, 体现的是车手、车与赛事之间的关系。
  - ☆充满魅力的女性角色与她的对手在“R”的世界中所体现出的独特气质, 与高素质的CG结合在一起, 让你体验具有戏剧性的赛车世界。
  - ☆制作者继续追求驾驶时的真实感觉, 同时也会让玩家体验高速飞驰时的快感。
  - ☆游戏中将收录众多真实世界中存在的车辆, 比前几作更重视车的款式与性能, 以追求真实性和玩家的高投入度。
  - ☆游戏中包含了十分丰富的赛道, 有真实存在的也有架空虚构的, 制作者还就地取材, 尝试使用《MotoGP》中的著名赛道。
  - ☆赛车的过程有着丰富的变化, 充满了乐趣, 令玩家不会感到单调。
- 《山脊赛车 进化》是NAMCO的全机种战略在《灵魂能力II》之后的二度出击, 成功与否对于NAMCO来说相当重要, 素质方面应该有保证, 这也让FANS更为期待。



### 吉娜·卡瓦利 Gina Cavalli 雷娜的对手(左)



作为竞争者出现的吉娜也是独具魅力的角色。她的造形则更为国际化, 棕发碧眼、高鼻厚唇, 个子也比雷娜略高。吉娜的眉宇之间透着几分英气, 充满自信, 还有些不可一世。她一出场就没给雷娜好脸色, 看来是个难缠的对手, 说不定会在游戏中抢尽风头哦!





# 哈利·波特 世界杯奎地奇球赛

■ PS2/Xbox/NGC ■ NAMCO Hometek ■ ACT ■ 预定 2003 年发售 ■ 文: SOUL

《哈利·波特》又出游戏了，不过这次不再是以小说某集为故事背景了，而是直接以《哈利·波特》故事中的奎地奇球赛 (Quidditch World Cup) 为主题而制作的一款游戏。你不得不佩服EA的商业头脑，他们知道如何利用哈利·波特的“名人”效应大赚其钱，要知道之前的几作《哈利·波特》总销量已经超出了



1000万套，EA怎能不趁胜追击？其实EA此举也并非独创，LUCAS几年来所开发的无数《星战》游戏就足够让其他厂商学的。

看过《哈利·波特》电影吧？电影中的奎地奇球赛是不是够刺激？你想像过自己也能像哈利·波特和他的伙伴那样骑着扫帚在空中自由飞行并进行着紧张的比赛吗？好了，现在把这个梦想寄托在EA在E3上所公布的《哈利·波特：世界杯奎地奇球赛》吧。

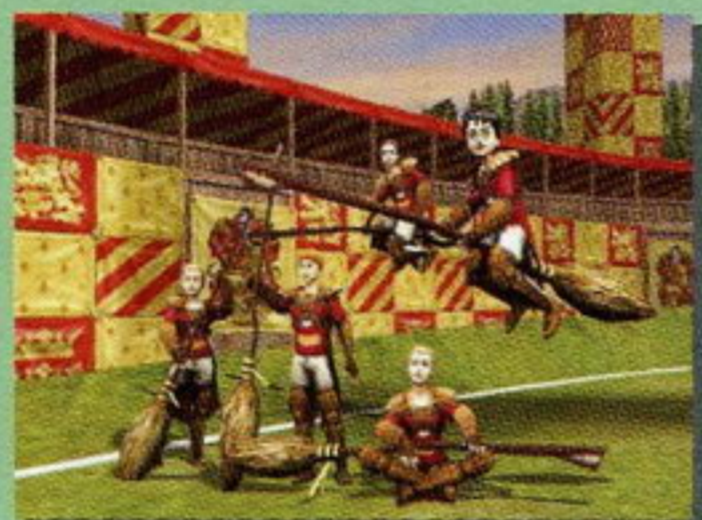
比赛的基本规则是：两支7人的队伍、4颗球；7人队伍中，各队员各司其职，具体分配是——3名出击者、2名打者、1名守门员及1名搜索者，如果搜索者能够找得到黄金密宝，就可以直接结束比赛，取得胜利。

既然是比赛，那么多人之间的对抗自然就会成为游戏的主要卖点。游戏中有许多不同的队伍供玩家选择，包括美国队、保加利亚队、日尔曼队、英国队、日本队、德国队、法国队及澳大利亚队等。每个国家都具有自己独有的场地（场空？）设计，各场地在高度、宽度都有所不同。

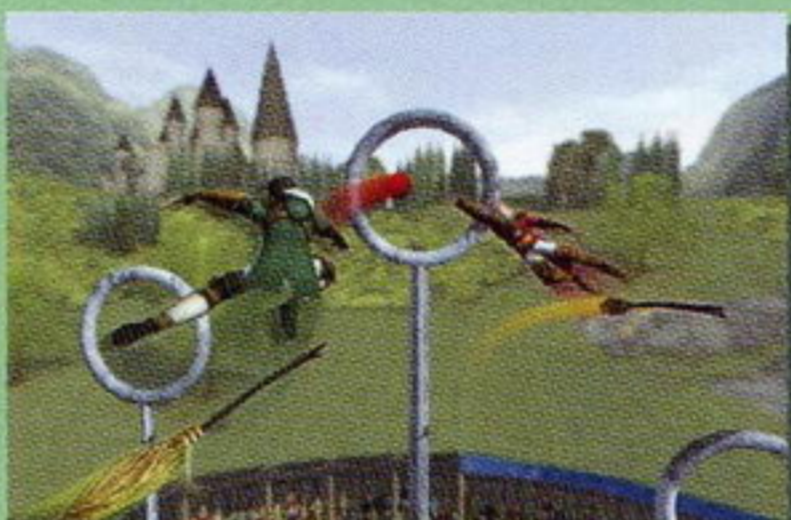
骑着扫帚进行比赛！



◀ 各球员在空中飞舞时扫帚尾部都会带出一条彩色光，赏心悦目。



◀ 哈利·波特及他的伙伴们这些原作小说及电影中大家熟悉的角色都会登场。



◀ 守门员扑球的动作与英式足球游戏中的扑球动作一般无二，非常漂亮。



◀ 传球中画面还应用了一些残像效果，速度感更为突出了。



## 星际争霸：幽灵



■ Xbox/PS2/NGC ■ BLIZZARD ■ ACT ■ 2003 年 11 月 18 日发售 ■ 文: 泰坦

在5月8日的杂志上我们曾经为玩家报道了暴雪将在今年年底推出的动作游戏《星际争霸：幽灵》。本次的E3展上，我们并没有得太多新的画面和资料。与先前公布的图像来对比，本次的画面并没有什么本质的进步，估计年底推出的时候除了细节的优化以外，画面也不会有什么飞跃。现在看来似乎游戏并没有制作第二主角的打算，游戏依然紧跟诺娃的冒险旅程，而诺娃将会拥有从前《星际争霸》中幽灵的全部技能以及一些独创的特技，而这些特技在诺娃能够隐蔽自己时将发挥更大的功效。

暴雪正式宣布本作将会包含一些PC版本《星际争霸》中的场景和设施，比如人族的大舰和神族的光子加农炮，当然这些设施都是以3D方式来体现，

这一点可能会令老星际玩家感到有趣。另外，根据目前发布的情报来看，虫族的Hydralisk和神族的zealots以及dragons将会成为本作中诺娃的主要敌人。

现在距离游戏发售还有五六个月，相信本作会不断透露出新情报，届时本刊将为玩家做第一时间的报道。



▲同上次公布相比，画面素质并没有提高，但出现了一些新的场景和战斗画面。



# ソニックヒーローズ

## 索尼克英雄

■ PS2\NGC\Xbox ■ SEGA ■ ACT ■ 发售日未定 ■ 文：猫太



首次跨越了三大平台,我们这位小小的SEGA英雄又要出来耍帅啦!想当初谁也想不到这位小刺猬会出现在PS2上,如今时代已经开始变化,连这位小刺猬也到其他平台去冲刺冲刺了。



▲ CHAOTIX 是曾经在 SEGA 的 32X 主机上推出的一个侦探游戏中的角色。

### 全新的系统

与之前的作品相比,本作在系统方面有很大的变化。不再以每个人的能力来通过关卡,而是组合3个人不同的能力把难题解开。

### 众多的英雄

一共有12名角色4只队伍可供选择,他们分别是SONIC队、ROSE队、DARK队和CHAOTIX队。

### 丰富的动作要素

每个队伍中都有3种不同类型的人物,改变队伍的前锋角色便可以运用该角色的能力,在舞台中要充分发挥他们的能力才能取得胜利。

速度型:利用强大的加速力形成火箭加速器,高速的移动还能使周围产



▲ 连在 GBA 《SONIC ADVANCE 2》上出现过的克利姆也登场。

生龙卷风,利用这点可对敌人做出攻击。

飞行型:除了可以带其他两名同伴飞往更高的地段之外,还能扔出同伴的身躯对敌人作出雷电攻击。

力量型:利用同伴对敌人作出强力的火球攻击,并可以破坏障碍物。

3台不同主机,享受同样的乐趣,你准备好了吗?



# 索尼克 BATTLE

## ソニックバトル

■ GBA ■ SEGA ■ A · FTG ■ 2003 年冬预定发售 ■ 文：猫太



◀ 想办法在充满火药味的台场景中生存也是一种乐趣。



▲ 多彩的 3D 对战舞台

这是 SONICTEAM 在 E3 展中公布的一个 SONIC 游戏,游戏以 3D 对战为主题,彻底发挥了 GBA 联机对战的乐趣。

游戏的最大特色在于利用了 3D 的场景,使战略性变得更加丰富。比如躲在对方看不见的墙壁底下进行回复或者在神不知鬼不觉的情况下布置地雷对对方造成伤害。

另外本作还存在卡片游戏所拥有的相克元素。每个角色都设定了 POWER、SHOT 和 SET 3 种技能,而随着每个角色的不同,他们所发挥的效果也各异:对空、对地和防御,灵活运用这 3 种效果的组合可对敌人造成加倍的伤害。

战斗时间采用了 30 秒的实际时间,想要在这短短的 30 秒中以巧妙的方法赢取对手,就要运用一下自己的头脑了。





# 再生侠

■ PS2/Xbox/NGC ■ NAMCO Hometek ■ ACT ■ 预定 2003 年发售 ■ 文: SOUL

上期“游戏情报站”SOUL 中向大家介绍了NAMCO+托德·麦法兰合作的情况,很快,这款才刚刚公布的作品就在E3上亮相了。

实际进行《再生侠》开发工作的是NAMCO Hometek,也就是NAMCO的美国开发公司,NAMCO Hometek曾推出过《脱狱潜龙》(DEAD TO RIGHTS),并因此而获得了一致好评。《再生侠》是一款类似《鬼泣》那样的动作游戏。据悉游戏将会涉及7个不同的场景,共有30个关卡,美国首席漫画家托德·麦法兰除了提供再生侠角色的版权以外,还将积极参与游戏的制作,在故事设定及游戏玩法上提出他自己的想法。毕竟在托德·麦法兰笔下,再生侠才是他的最具招牌性的、最畅销的漫画角色。

E3上所展出的《再生侠》可以试玩,从试玩的画面上看,《再生侠》融合了当前许多流行动作游戏的成功元素,尤其是《鬼泣》中的一些设定,如把怪物打到空中再继续连射、侧移中射击等。游戏还大胆地引入了时下最流行的慢动作模式,《脱狱潜龙》使用特定的超能力后,游戏画面就会变慢,并出现残像,这时动作看起来当然也酷了一些,但实际作用未明。更绝的还有,游



戏中再生侠竟然可以使用如《SHINOBI 忍》中秀真那样的残影冲刺动作!

除了借鉴,《再生侠》自然也有许多自己的独门绝招,如场景破坏,游戏场景中布置有很多家具之类的物品,再生侠可以将它们一一破坏,这让整个场面的火爆感更加突出。在热兵器的设置上,再生侠主要装备的是重武器,包括双枪、散弹枪、滚筒式重机枪等,显出再生侠自身的特点。作为对冷兵器、热兵器的一项补充,再生侠还可以使用自己的多种特殊能力,如向敌人投掷必杀光球、“金钟罩”、像蜘蛛人那样的攀墙能力等等,这些能力也可以在原作漫画中看到。配乐方面感觉也很到位,重金属风格的乐风很适合《再生侠》的世界观。

可能游戏还处于初期开发阶段,再生侠的一些动作显得不酷,大斧挥舞起来打击敌人的击中感也制作得不是太好,看来NAMCO Hometek 的工作人员还需再努力啊。



# 银河战士 零点任务

■ GBA ■ NINTENDO ■ ACT ■ 发售日未定 ■ 文: 阿修罗



《银河战士》新作? 现在连阿修罗也说不清楚了……任天堂在E3上只公布了一段没有背景音乐的影像,想来是想向各位玩家表明GBA的《银河战士》下一部作品正在开发中,不过看来游戏的完成度还不够高,甚至连音乐都没有完成……

但是……从影像中的人物造型和关卡设置来看,本作似乎并不是全新的作品,而更像是FC版的初代《银河战士》的复刻版。而游戏的副标题



《Zero Mission》更加表明了这个问题。早年因为机能的限制,游戏的场景显得相当单调,而且背景也十分简陋。既然它是一个经典系列的开山老祖,那么将它重新制作推出在GBA上也是在情理

中的事。(其实大家只要把GBA版的《银河战士 融合》通关并和NGC版的《银河战士 PRIME》通信,就可以在大电视上玩到原汁原味的初代游戏了。)

从目前公布的影像和图片来看,本作是基于《银河战士 融合》的图像引擎所开发的,所以在画面的总体风格上很接近《融合》。不过在人物的造型

方面则是FC初代的加强型,通过丰富的用色来表现萨姆斯的战斗服的质感。不过过于接近于原作的造型实在令已经习惯了《超级银河战士》及《融合》中萨姆斯外观的玩家感到很不适应。(官方公布的screenshot和影像中展示的内容略有差异。)

当然,本作绝对不是简单的画面加强版,任天堂特地为本作制作了一些全新的要素。比如,萨姆斯可以使用一些在《超级银河战士》才开始出现的技能,像冲刺。这样就可以突破某些墙壁。这也意味着在关卡的设计上本作也会和原作存在巨大的差异。按照目前所知的一些情报来分析,这一次的确会增加一些新的地区和新的敌人,而全新的BOSS自然也是不可少的。这样一来,无论是老玩家还是刚接触这个游戏的玩家都可以体验到《银河战士》独有的乐趣了!

因为目前官方公布的资料实在太少,想从这1分钟左右的影像和几张图片中看出更多的信息是相当困难的!不过阿修罗一定会及时为大家带来更加详细的情报的,喜欢《银河战士》的朋友们请一定要继续关注我们的后续报道呀!





# POKÉMON BOX

## RUBY & SAPPHIRE

# 口袋妖怪收藏盒

红宝石 ● 蓝宝石



NGC NINTENDO ETC 预定 2003 年 5 月 30 日发售 文：阿修罗



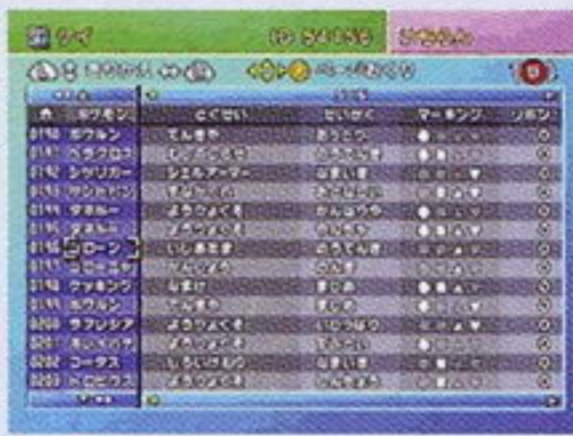
本作定价 2000 日元还附赠 59 格记忆卡，另外一个版本定价 2800 日元附赠 NGC-GBA 专用联机线。看到如此低廉的定价各位玩家不要太兴奋，因为实际上本作并不是一个有着独立内容的作品。就如标题所说的，本作是让 GBA 版《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的玩家来收藏在游戏中抓到的妖怪的。最多只能算一个功能强大的妖怪管理器。

虽然 GBA 版本本身已经可存放相当多的妖怪了，但是如果对于那些喜欢通过配种产生下一代妖怪的玩家来说可能还是会觉得空间不够。如果你使用了本作和 GBA 版进行联动，那么你就可以通过 NGC 的记忆卡存放更多的妖怪，最大数量甚至达到了 1500 只！

除了存放功能以外，本作中的各种检索机能也是相当强劲的！各个妖怪的昵称、种族、各种技能以及身上携带的道具等信息都可以通过简单的选择迅速地找到结果。这对于那些收集了众多妖怪的玩家来说是最体贴不过的了！



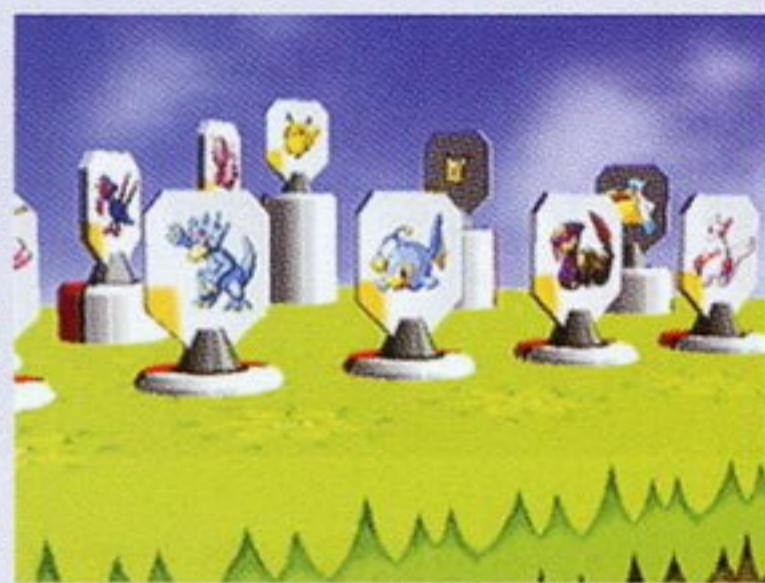
在本作中，妖怪整理界面除了传统的



GBA 风格外，玩家还可以选择用 3D 形式来观看。看着一排排整齐地站好队伍的 3D 妖怪，各位玩家心中的成就感一定很高吧！而且，这些画面是可以利用游戏的特殊摄像功能存储下来的，然后玩家还可以将这枚相片当作收藏盒的壁纸，使得自己的收藏盒更加个性化。

游戏还有一大特色不得不提，那就是如果玩家拥有 NGC-GBA 专用联机线，可以通过《收藏盒》内藏的软件直接在 NGC 上进行《红宝石·蓝宝石》的游戏，而不需要使用周边产品 Gameboy Player！这样设定是因为考虑到玩家有可能在整理妖怪的时候突然决定再去抓几只，如果老是要切换来切换去一定很麻烦。所以专门设计了可以直接游戏的模式。

总体来说，对于一般的玩家，这款“游戏”可玩的部分实在太少了，所以不推荐大家购买。但是如果是《口袋妖怪》的死忠的话应该还是会买的吧？



# 口袋妖怪弹珠台

## 红宝石·蓝宝石

GBA NINTENDO TAB 预定 2003 年 8 月 1 日发售 文：阿修罗



一看标题就知道，这是 GB 版《口袋妖怪弹珠台》的续作；一看标题就知道，本作中的妖怪都是在《红宝石·蓝宝石》中出现过的！阿修罗不知道各位掌机玩家有没有接触过 GB 上的前作，但是阿修罗可以告诉大家：那是一款素质颇高的作品。因为弹珠台游戏本身很难吸引玩家，所以大家很难找到几部优秀的作品，不过《口袋妖怪弹珠台》绝对可以让你体验到游戏的乐趣。

卡通味十足的台面、耳熟能详的各种口袋妖怪，种类丰富的各色机关，这些都是这个系列的特色。GBA 版在前作的基础上进行了大幅度的强化，无论是画面的特效还是机关的种类都比前作有了很大的提升。不过基本的游戏

方式则继续继承前作的风格：通过击打台面各处的机关开启各种奖励条件，通过撞击口袋妖怪来获得它的图鉴。所以，就如同前作一样，《红宝石·蓝宝石》篇同样让你在体验弹珠游戏乐趣的时候也能够享受到收集妖怪的乐趣。GBA 版《口袋妖怪》中登场的 200 种 PM 都会出现在游戏中，等待着玩家们去捕获。



和前作一样，游戏中也设置了两个不同的台面：红宝石版和蓝宝石版。这两个台面除了机关的设置完全不同以外，妖怪的出现几率也是不同的，所以要想将这款游戏完美完成，就一定要充分熟悉两种台面的不同特性才行。想不想试试看用弹珠台你能抓到多少种妖怪呢？





# POKÉMON CHANNEL

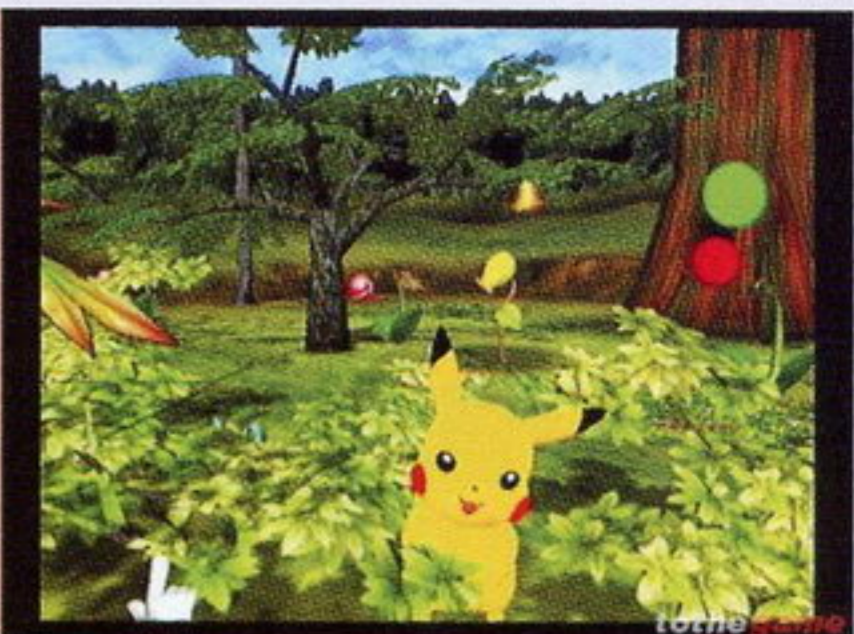
## 口袋妖怪频道 和 皮卡丘在一起

■ NGC ■ NINTENDO ■ ETC ■ 预定 2003 年 7 月 18 日 秋发售 ■ 文：阿修罗

皮卡丘果然是《口袋妖怪》最耀眼的明星呀！以它为主角的游戏又出现在了NGC上。至于本作到底是一款什么样的游戏……哎呀，真的很难说呀……反正就是天南地北，什么东西都有的哪一种类型。不管它到底属于哪一种类型，只要它够轻松够休闲就行！这仿佛已经是任天堂小品游戏的宗旨了，反正这款游戏就是这样的！

基本上，游戏的流程就是皮卡丘看电视……（流汗！）随着频道的不同，看到的电视节目也不同。皮卡丘可以看动画片，可以听新闻，甚至还可以电视购物……（继续流汗！）看到高兴的时候皮卡丘和玩家的好感度也会提升了。当然，老师告诉我们：看一个小时电视要让眼睛休息半个小时！所以皮卡丘同学除了看电视以外，还要到屋外活动活动，散散步、种种花什么的，说不定还会碰到一些别的什么妖怪，然后两个人（汗）就在一起交流一下生活经验什么的……

既然出在NGC上，游戏自然是全3D的，这样玩家就可以从各个角度欣赏可爱的电气老鼠皮卡丘的可爱的动作和可爱的模样了！（说得很复杂，其实大家只要记住“可爱”就可以了！）因为游戏类型比较特殊，所以想通过本作体验《口袋妖怪》独特的战斗和收集的乐趣是不大可能了。但是如果你无比“热爱”皮卡丘，一定要知道关于它的一切，那么这款游戏绝对是你的最佳选择！如果你喜欢休闲类的游戏，那么也请不要错过这款游戏。因为你一定要相信任天堂在制作这种游戏上的丰富经验！



## 口袋妖怪竞技场

■ NGC ■ NINTENDO ■ ACT ■ 预定 2003 年 秋发售 ■ 文：阿修罗

因为国内主机普及率的问题，N64版的《口袋妖怪竞技场》相信很多玩家只是“久仰大名”而“未能亲见”。不过现在最新版本的《竞技场》就要登陆NGC了！想见识一下的玩家千万不要错过了！

《口袋妖怪竞技场》的最大乐趣就是让原本在掌机上大出风头的口袋妖怪们能够进化成3D造型出现在家用主机上，而且原作中各种华丽的技巧也全部会以3D的形式表现出来。因为新作是在NGC上推出的，所以其画面效果比起原来的N64版本会优秀很多。而且，本作对应NGC-GBA专用联机线，玩家可以将自己在GBA的《红宝石·蓝宝石》中培养的得力妖怪的数据传送到本作中。用大电视看3D风格的妖怪对战，这是只拥有GBA版的玩家绝对体验不到的感受！另外，同GBA版一样，本作也会支持4个训练员二对二的战斗方式。这样，不同妖怪之间的相互配合也会成为一种新的战术研究方向。

大家从目前公布的图片中也能看出来，本作中除了会有《红宝石·蓝宝石》的众多妖怪以外，一些GBC的前作《金·银·水晶》中才有的妖怪也会登场。这不是意味着本作中的妖怪总数会达到传说中的380种呢？既然游戏可以和GBA版联动，那么在本作中得到的前代妖怪会不会能够传送回GBA版，让玩家可以在GBA上也使用这些妖怪呢？不过关于这些细节，任天堂到目前为止仍然守口如瓶，我们只能抱着这样美好的希望来期待这部作品。如果今后还有什么进一步的情报，阿修罗一定会及时向大家汇报的！







GBA上又有《马里奥》新作了,不过说“新作”实在是不恰当,应该称为“新的移植作”才好,因为这次的《马里奥A4》仍然不是原创作品,而是1988年FC版《超级马里奥兄弟3》的移植版。有消息称GBA上的下一作《马里奥》将是N64版《马里奥64》的移植版,简直令人咋舌,看来任天堂是想让《马里奥》系列“在GBA上全面回归了,一个个排好队慢慢移植。(笑)

FC版《超级马里奥兄弟3》虽然是1988年的作品,但在1993年曾被移植到SFC上(收录在《超级马里奥合集》中),所以这次再次出现在GBA上也算是“二进宫”了。当然游戏不会是纯粹的移植,在内容方面会有更丰富的新要素加入,其中最有趣的一点就是对应最新的“Card-e Reader+”系统,通过这个读卡器读入新的数据后,游戏就会追加新的舞台、新的敌人、新的道具。

相信不少玩家当年都在FC上领略过该作的独特魅力,毫不夸张地说,《超级马里奥兄弟3》绝对是FC上动作游戏的巅峰之作,游戏的一大特色就是马里奥可以变身狸猫、青蛙等多种形态而获得不同的能力,花样十足的动作以及丰富的舞台都给人留下深刻的印象。从E3上公布的画面以及影像来看,这次的GBA版在画面、音乐素质上基本与SFC版相当,也可以说是完全移植了SFC版,总体效果让人满意。以前玩过FC版的“骨灰级”玩家可以在GBA上再次重温这款精典之作了。

从E3上公布的画面以及影像来看,这次的GBA版在画面、音乐素质上基本与SFC版相当,也可以说是完全移植了SFC版,总体效果让人满意。以前玩过FC版的“骨灰级”玩家可以在GBA上再次重温这款精典之作了。



▲穿上狸猫服的马里奥样子极为滑稽。



▲马里奥换上了斗篷装,这是利用了“Card-e Reader+”后才会出现的。



▲出现地图画面也是游戏的一大特点。



▲继承一贯的传统,“MARIO BROS模式”依然健在。

# 超级马里奥 ADVANCE4 (暂名)

GBA NINTENDO ACT 预定2003年7月11日发售 文: LIKY



## 马里奥和路易RPG

GBA NINTENDO A·RPG 预定2003年发售 文: LIKY

1996年SQUARE与NINTENDO在SFC平台上联手打造了《马里奥》史上第一个RPG——《超级马里奥RPG》,为这个纯动作系列开创了一个新的天地,如今在GBA终于有了后续作品出现,游戏的标题变成了《马里奥和路易RPG》,也就是说主角不再是马里奥一个,还有他的好兄弟路易。



在游戏中马里奥和路易是形影不离的一对,两人要一起战斗,一起解谜,玩家要灵活利用两人不同的能力来解决各种难题。游戏名虽然冠以

“RPG”作后缀,但游戏类型却是A·RPG,也就是说非常强调动作要素。不仅在地图上会出现许多考验玩家操纵技巧的机关,在战斗中有时也需要玩家配合按键来完成攻击。

游戏的一大特色就在于角色形象、动作都极为滑稽,夸张的表情和意想不到的动作常常让人忍俊不禁,在官方公布的一段影像中我们看到了有趣的一幕,有一扇很小的门,马里奥和路易都进不去,结果路易举起一个大锤子猛地砸向马里奥,马里奥一下子就被砸小了,然后顺利地进入那扇门。类似的情况还有很多,比如路易被马里奥砸小后整个人被埋入地下,只留个帽子露在地面上,然后便从地下潜入特殊场所。这些巧妙的设定不禁让人对这款作品充满了期待。



▲在这款大岩石前,两人该怎样配合才能通过呢?



▲此时要同时操纵两人在合适的时机起跳。



▲战斗时两人也会有配合攻击的招式,看马里奥骑到路易的肩上了,会发动怎样的攻击呢?



# 仙乐传说 TALES OF SYMPHONIA

■ NGC ■ NAMCO ■ RPG ■ 预定今年夏季发售 ■ 文：猫太

自上一期公布了一些《TOS》的细节和吉积信先生的访谈之后，NAMCO在E3展中继续公布新的游戏画面，并在之前公布了两名新的角色，虽然两名角色的资料还不明确，但是可以肯定的就是他们都可以参与战斗。



● 在一些悬崖处会出现跳跃指令，这样可以既可以增加战斗外的动作，而且还能增加对隐藏地点的探索可能。

● 游戏画面的视角跟上回访谈一样，是不能转换的，但是根据玩家的移动，画面会自动作出轻微的调整，这也算是一种体贴的表现手法吧。

## 新的要素

● 在地图中行走，敌人也会显示在画面中，所以玩家可以选择战斗或者回避。

● 某些宝箱可能会被一些东西压住而不能打开，但是运用戒指的能力便能将障碍物清除，或者像前几作的传说那样利用点火能力用来解开谜题。

## 新的谜团

○ 在E3公布的游戏画面中，只要注意到战斗胜利后取得经验值画面的右下方，大家都会见到一个“料理”的按钮图标，这个究竟有什么作用呢？难道是战斗后能立刻进行料理？但是这样设定的话又不太符合现实，现在推测的一个可能性就是游戏中存在连续战斗这种情况，在一场战斗结束后允许使用料理对己方进行回复，这样的话料理在本作的作用变得更大。



▲ NGC的机能果然强大，城里的地图都变得漂亮多了。

○ 战斗中，当左下角出现“号令解除”的标记时就会出现一条红色的能量槽，现在不明确用途。

虽然明确了几个新要素，但同时也出现了很多新的不解之谜。不论怎么样，大家都期待夏天，期待这款游戏的来临吧。



# 最终幻想 水晶编年史

■ NGC ■ SQUARE ENIX ■ A · RPG ■ 预定2003年7月18日发售 ■ 文：邪魔天使

冠以“FF”之名的游戏在NGC上的处女作，想必当史克威尔离开任天堂投入索尼的怀抱后，很多人都希望她的回归吧。虽然这还不是《FF》的正统作品，但游戏中充斥的“FF因子”无时无刻不在提醒着玩家：这确实是一款《FF》，即使它不是正篇！熟悉的魔法，熟悉的飞天猪，熟悉的路行鸟，还有那“FF”永远不变的主题——水晶。总觉得游戏中出现了“水晶”，那才是《FF》，那才是玩家的幻想。写到这不禁让笔者想到：由鬼才松野泰己一手打造的《FF XII》的主题会不会回到水晶呢？（星辰：笨！《FF XII》的世界观是秉承《FFTA》的，《FFTA》里面最重要的就是水晶！邪魔：—b怎么把这茬儿忘了……）



这是一个被瘴气笼罩的大地，触及过瘴气的人很快就会死去，而避免受到瘴气所害的方法就是利用水晶的力量。但水晶的力量并不是永恒的，它会随着时间的流逝而逐渐衰退，为了恢复水晶的力量，那就需要用米鲁拉的水滴将水晶洗净。所以每年都有年轻人带上水晶槽出发，去寻找米鲁拉的水滴。

如此充满童话风味的游戏给人的感觉就像是炎夏中吹来的一



阵清风，在欣赏精美的画面，华丽的魔法，各式各样的场景的同时，体会着游戏给人带来的乐趣。另外，与GBA的联动更是让人惊喜，由于电视屏幕上对于角色的各项能力是不会显示的（只会显示角色的头像以及HP量），所以如果是几个玩家一起玩时那就需要通力合作，相互进行口头上的交流，这也是制作人所期望的效果——促进玩家本身之间的交流。如此人性化的设计，不禁对制作者河津秋敏先生佩服得五体投地。

## 对E3上《FFCC》MOVIE的看法

果然还是动态的画面比静止的图片强啊！看着这些可爱角色都动起来那真是一种享受。游戏的画面个人感觉是接近《FF IX》那种明亮鲜艳的风格，但用色方面由于蓝色与绿色成了主流颜色，不像《FF IX》那样是以红、黄暖色调为主，所以显得特别清新。游戏正值夏季发售，这样的用色无疑是为了给玩家带来清凉的感觉，赞！



战斗画面也极为华丽，四人同时作战让人充分享受合作的快乐，现在最关心的就是谜题的数量与难度了，最好能像《塞尔达》那样。（阿修罗：你做梦！）



# DOA ONLINE

■ XBOX ■ TECMO ■ FTG ■ 预定今冬发售 ■ 文: D·S



DEAD OR ALIVE Online  
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2003

参展E3的TECMO如果没有公布“《DOA》系列”新作的話,相信多少会让FANS有些失望吧。新推出的《DOA ONLINE》尽管不能算是一款标准意义上的新作,但每当看到新场地与新服装的时候,FANS就应该不会刻意去挑剔了吧。《DOA ONLINE》这款游戏包括《DOA 1 ONLINE》与《DOA 2 ONLINE》,其中一代是对当年SS版的完全复刻,而二代则活用了Xbox主机的硬件性能,采用与《DOAX》相同的制作技术开发,可以表现出更加生动与逼真的人物动作和表情,而且还将加入各种新的要素。此外《DOA ONLINE》将对应Xbox live,并预定首先于今年秋天在北美发售,让Xbox用户群庞大的美国与加拿大玩家率先玩到。



在E3开展以前被广大DOA FANS瞩目的《DOA Code:Cronus》并没有公布任何消息,而“DOA之父”坂垣先生也公开表示《DOA Code:Cronus》和《DOA ONLINE》是两个完全不同的游戏,那按照这种说法,以前有关《DOA Code:Cronus》内容的传言自然也不攻自破了,看来TECMO在“《DOA》系列”新作的开发上一刻也没有停止过前进的脚步。

只有收集这款游戏,才能真正在Xbox上实现“DOA全至霸”!

► KASUMI的新服装啊!尽管在PS版上有过类似的样式,但这一次看来更完美了。



DEAD OR ALIVE Online  
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2003

▼完美收录了SS版《DOA》的全部内容,令FANS落泪的初代画面又回归了!



DEAD OR ALIVE Online  
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2003



DEAD OR ALIVE Online  
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2003

关于《DOA4》的问题,坂垣先生也在接受媒体记者访问的时候谈到了。基本上《DOA4》的开发工作目前已经全面开始了,所有的角色全部重新制作,并对应Xbox LIVE,制作中会根据《DOA ONLINE》的实际网络对战的效果进行修正。但问及《DOA4》的具体内容时,坂垣先生则笑了笑没有作答,只表示请玩家耐心等待。

▼ AYANE是首先在PS版《DOA》上登场的角色,这次在新的硬件平台上演出相信更出色吧。



DEAD OR ALIVE Online  
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2003



DEAD OR ALIVE Online  
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2003

◀ 没有比较就没有鉴别,从1996年推出的一代到现在,“《DOA》系列”已经有7年的历史了!

► 《DOA HARD-CORE》中就有这个场地的春秋两季两个版本,而再加上这次的冬季版就“圆满”了。



DEAD OR ALIVE Online  
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2003



DEAD OR ALIVE Online  
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2003

▲如果笔者记性不差的话,每次公布新作的首批角色中必定有LEI-FANG!



DEAD OR ALIVE Online  
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2003

◀ 这个场景在二代中也同样出现过,但此次加入了雷电效果之后大幅提升了格斗时的临场感。



# 忍者龙剑传

■ XBOX ■ TECMO ■ ACT ■ 预定 2003 年 9 月 1 日发售 ■ 文: D·S

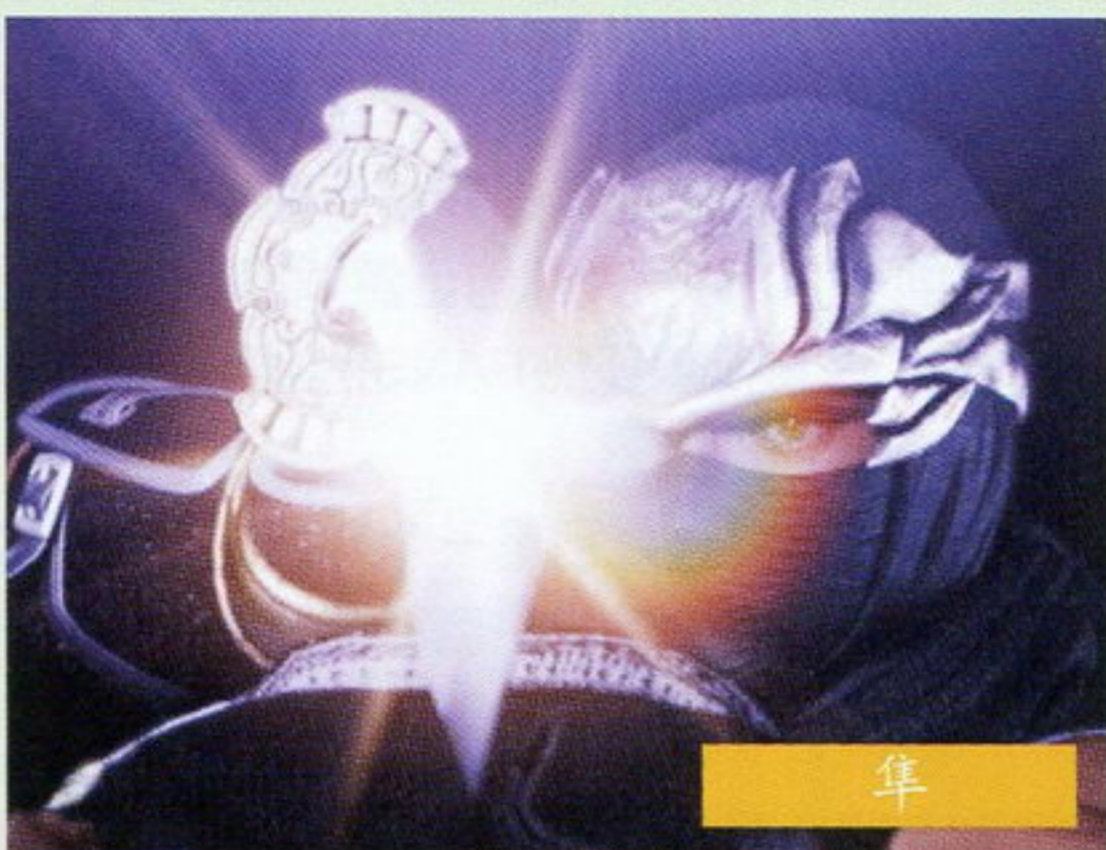
当年FC时代受到国内动作游戏玩家大好评的“《忍者龙剑传》系列”如今在E3展上再放光芒！尽管离最初公布Xbox版《忍者龙剑传》已经过去了一年多的时间，但许多忠实的Xbox玩家并没有忘记这款游戏的存在，几乎每当最新的截选CG画面在大屏幕上播放的时候，台下震耳欲聋的掌声与叫好声便无法控制了。究竟这款游戏蕴藏着怎样的魅力呢？现在尽管入手的资料还相当有限，但为了满足FANS“饥渴”的等待，这次就先来个入手资料“彻底验证”吧！

游戏故事的开端讲述由于全家遭人灭门，因此Ryu Hayabusa（隼）决定展开对Vigor Empire的复仇行动，并同时考虑出发前往寻找秘传的龙剑以帮助自己完成复仇的目标，而因此展开的一连串的冒险传奇便是故事的核心内容了。令人意想不到的是这款游戏对应Xbox Live，但详细的对应情况并没有在E3上进行公开的说明，实在叫人难以揣摩啊。

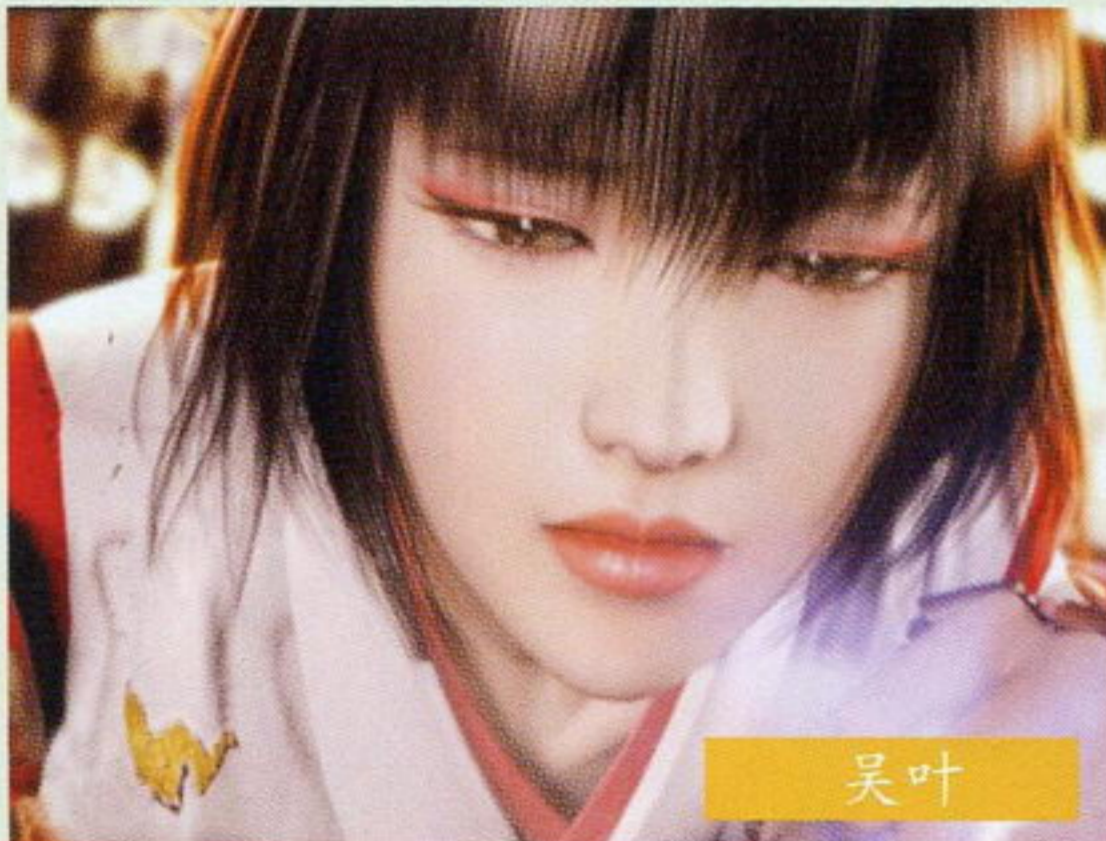
## 游戏 DEMO 的启示

在E3展上展示《忍者龙剑传》的时候，由Team Ninja的开发制作监督坂垣先生亲自操作Xbox手柄边示范边解说。整个体验版中只有隼可以使用，在任意场景中都可以切换到第一人称的视点，用来观察地形与调查机关谜题，并且在第一人称视点时使用弓箭打击敌人的时候，还可以放大缩小画面的显示效果，更有利于提升射箭的命中准确率。

体验版中游戏的场景主要是包括在一座地下的遗迹之内。因为遗迹内有积水，所以隼在展开冒险的过程中就不得不需要使用忍者的技巧。基本上来讲，场景中的



隼



吴叶



爽快的空中连续斩实在值得期待！



酷炫的画面效果绝对发挥了Xbox的硬件机能。

墙壁都是可以任意由隼来攀爬的，而且忍者著名的“踏墙跑”也在游戏中可以实现，这样一些隐藏着特殊宝物的箱子就不难发现了。在攀爬的过程中，还可以操纵隼进行各类难度不一的连续跳跃，而具体的使用方法则完全没有公开。

与敌人进行战斗的时候，隼可以使用很多种类不同的连续斩与必杀技克敌制胜。而画面上的连击数显示则从一个方面代表了玩家的操作水平。此外系列中忍法必杀技被保留了下来。所谓忍法必杀技就是一种大范围、高攻击力的打击技巧，至于发动条件坂垣先生在现场并没有交代，但华丽的画面效果令在场的玩家无不惊叹。

## Team Ninja开发的ACT名作《忍者龙剑传》再次出展E3



谜之少女



雷切尔

## 2003年9月1日在北美发售的消息，令FANS无不拍手称快！

《忍者龙剑传》是一款非常出色的3D动作游戏。无论是隼、敌方角色，还是场景的变化都可谓花费了游戏制作者巨大的心血。整个游戏的进程也相当流畅，将忍者那种轻盈与灵巧的身手完美地展示在玩家的面前。但比较遗憾的是这次公布的DEMO中敌人的攻击相当单调，而且显得电脑AI水平较低，部分视点的变化也还没有完全达到理想的效果。此外最终与BOSS骨架龙的战斗并不能实际操作，这多少都让满心期待的FANS们心中产生一丝忧虑，究竟到了9月1日游戏发售的那一天，《忍者龙剑传》能够令人真正满意吗？

好了，这里就先不做无谓的假设了，有关该游戏的后续报道本刊一定会在第一时间内奉献给玩家的。



阿鲁马重鬼脚



多库重鬼脚

▲一组经过剪辑的CG动画，效果堪称一流！





# DOOM 3

■ Xbox ■ Activision ■ FPS ■ 发售日未定 ■ 文：泰坦

厂商并没有公布试玩版，只是发布了几张图，其中一张还是LOGO。游戏的发售日也没定，按照惯例来看，今年内发售应该可能性不大。这款游戏我想也不必多做介绍，它开创了3D第一人称射击游戏的一个纪元，自从1993年发布了共享版本以来，受到无数狂热FANS的喜爱，丝毫不亚于《FF》或者《DQ》在日本受到的礼遇。

《DOOM3》将不会包含什么深层的故事，它是一个典型的纯技术类射击游戏，正如美国专题杂志评论的那样，这是一款非常“大气”的作品，“玩家可以从此找到无可替代的愉悦和刺激，不需要任何故事和背景的辅助”。

开发商宣布Xbox版本的《DOOM3》将会使用改进的图形算法引擎来提升画质和动态阴影效果，ID SOFTWARE自己在讨论这部游戏使用到最多的词语是“哇！”和“难以置信”，然后他们公布了一堆技术资料，其中包括“高分辨率画面”和“对应5.1声道环绕立体声”等等。

虽然没有公布发售日，但ID SOFTWARE已经确认有一个18人的团队积极地在Xbox开发机上努力地工作，游戏可望在年底之前完成。让我们拭目以待。



▲目前得到的资料不多，这是仅有的几张图片之一。漂亮的标题，无与伦比的光影效果，当心头晕……



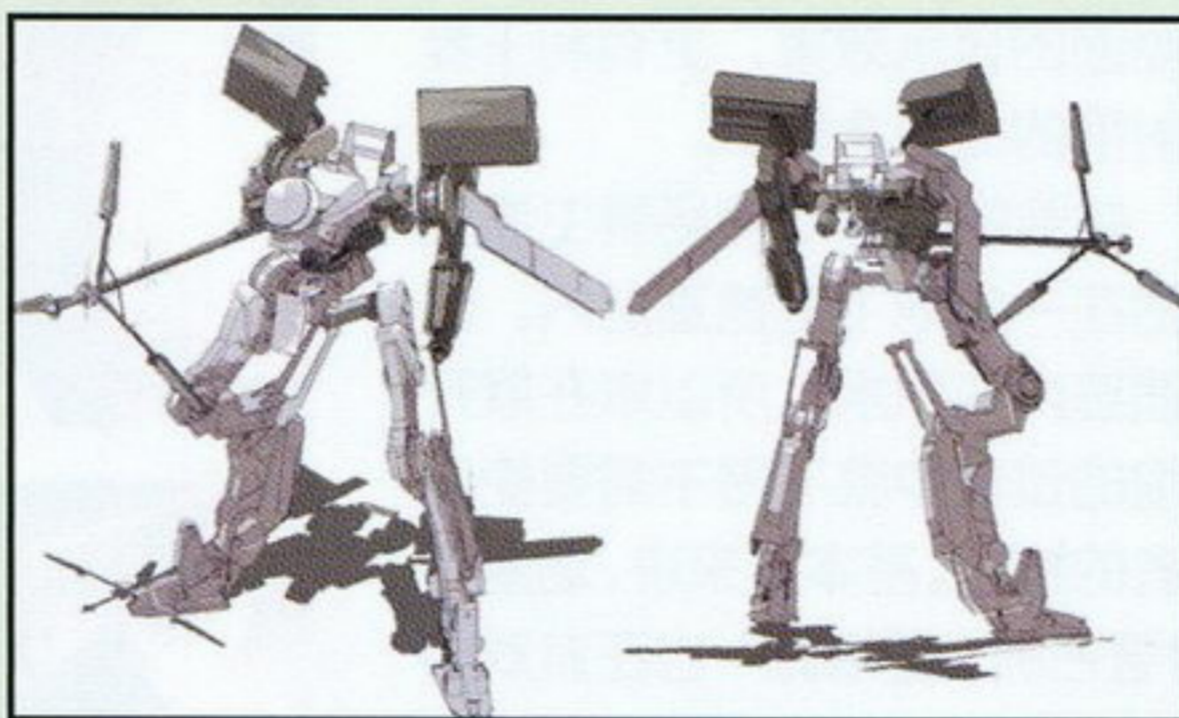
▲激动人心的时刻到来了。

这个游戏迟早会出在Xbox上吧，反正泰坦是这样认为的。去年的E3上微软公布了《反恐精英》，今年又来了《DOOM3》，想想看，还有《光环2》呢，看来FPS确实是在Xbox上当道啊……本作登陆Xbox的消息是由Activision和ID Software共同发布的。

当然，在E3展上

# 铁骑大战

■ Xbox ■ CAPCOM ■ ACT ■ 发售日未定 ■ 文：多边形



与前作的《铁骑》不同，《铁骑大战》专门对应了Xbox Live，能够进行网络多人对战。游戏中登场的各种VT的机动力、火力和类型也都有若干的变化。当然了，在操作方面，依然必须使用专用控制器才行（前作的控制器可以使用）。

本次E3大展，CAPCOM在展示会场上公布了《铁骑大战》和《恐龙危机3》等日本人比较喜爱的Xbox大作情报。它们不约而同地受到了日美两国玩家的高度关注。

《铁骑大战》最多能够5人一组，从而进行5人对5人的小队战。这一次的会展也提供了游戏的体验版供玩家试玩。CAPCOM方面设置了6台、微软会场设置了2台共计8台的试玩机。可以进行4人对4人的对战。面对这样有趣的多人对战，试玩机周围的气氛始终非常热烈。

另外设置的游戏画面演示机，则演示了“不断打倒眼前的敌人，夺取敌人阵地”的任务模式。从演示的影像和观看者的热情度来看，任务模式也是同样值得期待的。



▲由于会场就设置了8台试玩机，使得到会者们纷纷上一展身手，进行4人对4人的激烈对战。



# HALO 2

## 光环 2



在E3展上，BUNGIE公布了一段长达8分钟的《光环2》最新影像。这段影像内容十分丰富精彩，使得不少到场观看的玩家不时发出热烈的欢呼声。尤其是士官长将滑翔机从敌人手中抢夺过来的那一幕，成为了众人津津乐道的话题。同时，BUNGIE也在网页上公布了《光环2》的相关FAQ，其中提到了2代中包含的新要素。下面，就让我们一起来看看这些新要素中的几个要点吧！

■ Xbox ■ MICROSOFT / BUNGIE ■ FPS ■ 预定明年内发售 ■ 文：多边形

### 新的战斗舞台

上次我们报道了本作的前半段，玩家作战的舞台是荒芜的地球。但这仅仅是游戏的前半部分。之后，战火还会蔓延到月球基地、低重力区域和联盟的据点等各种各样的新舞台，还有许多新的场景BUNGIE至今没有公开（大概是想要给玩家一个惊喜吧）。另外，各场景的背景拟真程度得到了质的飞跃——玩家或者敌AI可以肆意破坏各种建筑、物品！比如在一条长廊中，敌人为了轻易地对玩家发动进攻，很可能会集中火力先将碍事的自动门打坏；玩家们在广大的场景中为了避免身形暴露在光天化日之下，可以将天花板上的照明物破坏掉！

### 新武器

本作的“多人游戏”模式得到了相当大的改进。初步估计游戏的故事模式不会再像前作仅限于2人游戏，而至少能够4人一起进行（还只是估计）！当然了，武器也多了不少。

前作的“Assault Rifle”被分成了“Submachine Gun”和“Battle Rifle”两种。前者命中率低下但连射率高；而后的命中率高且付有范围显示但连射率很低。



很可惜，除了以上两种武器外，BUNGIE就再也没有公布其他武器的资料……有消息说本作将会有一种名为“兽王”的枪登场。从名字来猜测的话，很可能是《光环2》中的究极武器！但是真是假至今不得而知……

### 新势力



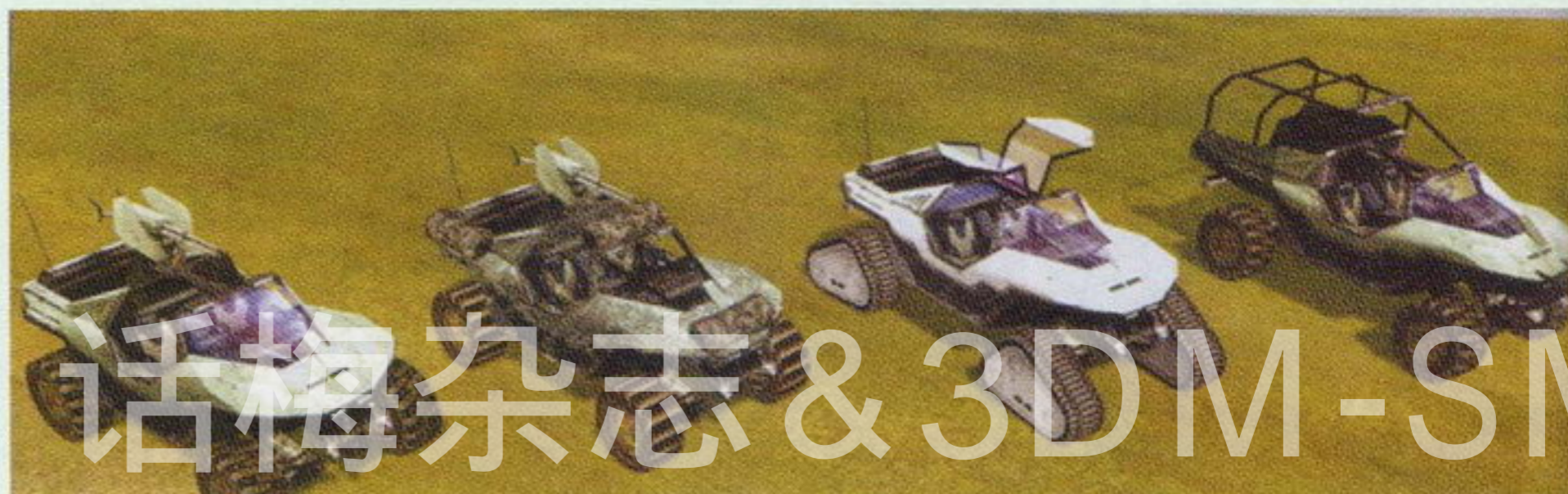
“Brute”是结合了“Gorilla”与豺狼外表的种族。他们在战场上能够发挥恐怖的力量。从目前厂商公布的资料来看，这一种族大概是《光环2》里最强大的敌人了。

被称为“宇宙巨大的僧侣”的“Prophet”一族，在联盟中拥有政治、宗教和精神三方面的领导者地位。



### 新搭乘物

号称全方位进化的《光环2》，自然不会放过前作大受好评的搭乘器械。虽然在FAQ中BUNGIE并没有提到相关信息，但光看已经公布的图片，就颇让人心动了！





# 博德之门 暗黑联盟 II

■ PS2/Xbox ■ Black Isle ■ A·RPG ■ 预定 2003 年发售 ■ 文：邪魔天使

自从 2001 年的第一作登场以来，该作就以其超高的游戏素质获得了无数玩家的良好口碑。游戏与《无冬之夜》一样，采用的是《龙与地下城》的规则，适应力极强的人类、肌肉结实的矮人、睿智美丽的精灵，这些奇幻文学中经常出现的生物都活生生地站在我们面前，而他们所面对的敌人也是在《怪物图鉴》中出现过的怪物。本作与前作一样，会推出 PS2 版和 Xbox 版，不过这次是同时发售，不像前作，Xbox 版整整比 PS2 版迟了十月多才推出，这下 Xbox 的玩家不会埋怨了吧。

## 游戏的变更点



魔法道具，会让玩家体会到更多的乐趣。

在这次的 E3 展上，展示的角色是 5 个角色中的 3 人：人类野蛮人、暗黑精灵武僧、月之精灵巫师。游戏中，野蛮人自然担当的是队伍前方开路的“血

这次的《博德之门 暗黑联盟 II》(以下简称《BGDA II》)采用的是第三版《龙与地下城》的规则(此书已经由第三波汉化，现《玩家手册》、《城主指南》、《怪物图鉴》三本全部上市)，而角色会在前作 3 人(不包括隐藏人物暗黑精灵崔斯特)的基础上增加到 5 人。新的魔法技巧、新的魔

牛”，而武僧和精灵可以用自己的特殊技巧进行支援，其中已知的是巫师可以召唤亡灵来攻击周围的敌人。《BGDA II》中可以冒险的区域有 60 种之多，从白雪茫茫的雪山到一望无垠的草原，从沼泽到暗黑精灵的地下世界，这些只有在奇幻小说中



出现的场所无处不充满致命的吸引力。另外，在前作中就表现极为优秀的水的效果这次将得到再次增强，潺潺流动的小溪、波涛汹涌的瀑布将充分体现制作人那高超的技术。如此精彩的游戏，真是让人期待度满点啊！

## 对 E3 上展示的 MOVIE 的看法

从展示的 MOVIE 上我们可以看出，游戏场景增加、增大，而出现敌人的种类也比前作多了。可用角色的增加，让可玩性再次提升了一个档次。不同的技巧、不同的魔法，这些都是吸引玩家的地方。而水的表现还是那么出色，看得出开发者已经基本上吃透了主机的机能。喜欢美式 RPG 的玩家就不要犹豫了，等 2003 年第四季度游戏发售之后就立刻入手吧！



# LEGACY OF KAIN

# 凯恩的遗产 挑战

■ Xbox/PS2 ■ EIDOS ■ A·AVG ■ 预定 2003 年 11 月发售 ■ 阿修罗



EIDOS 的 A·AVG 新秀——“凯恩的遗产”系列本身就分为《血兆》和《噬魂者》(原译作《灵魂吸收者》)两大系列。这两个子系列虽然主角和游戏的方式都完全不同，但是其剧情却是息息相关的，而且其类似《塞尔达传说》的动作加解谜的基本构架也是很类似的。《血兆》的主角凯恩正是《噬魂者》的主角拉杰艾尔的死对头兼作品的最终 BOSS。

作为整个“凯恩的遗产”系列的第五部作品，《挑战》却开创了一个全新的游戏方式。在本作中，玩家可以自由选择凯恩或者拉杰艾尔担任主角，并且操纵他们使用各自不同的技能去完成整个游戏。因为系列的两位主角同时出场，所以这一次的故事也会比以前更加壮大。而且不光如此，游戏的基本方式也从原先的解谜第一、战斗第二的风格转变成了更加强调战斗的类型。游戏的视角从以前的第三人称

追尾视角转变成了类似《鬼泣》的远距离第三人称视角，这样一来同屏出现的敌人数量也会大大增加。对于解谜“苦手”



的玩家这次可以大开杀戒，操纵两位主角用比以前更加流畅的招式去攻击敌人。而且，新加入意念移物的特殊能力使得玩家可以做出如同《星球大战》中绝地武士般的攻击技巧。

虽然游戏比以前更加强调动作性，但是两位主角各自的特色以及解谜的要素并没有被忽视掉。在战胜敌人之后，凯恩和拉杰艾尔要一如既往地通过吸血或者噬魂来补充体力，两个人的基本能力也是完全不同的，所以绝对不会有重复的感觉。而那著名的通过在精神世界和物质世界中切换来解谜的系统这次也同样会出现。

因为游戏的风格是以血腥和暴力为主的，整个故事的世界观也相当灰暗，所以目前只预定在 PS2 和 Xbox 上推出。相信系列一贯的零读盘时间的传统也一定会保留的。而随着开发小组水晶动力对于次世代主机的进一步熟悉，游戏的实际效果会达到一个新的高度。现在阿修罗惟一担心的就是解谜要素被削减过了头，毕竟原来这一部分才是最让阿修罗心动的！（当然另外一点就是拉杰艾尔另类的“英俊”容貌了……）

因为游戏的风格是以血腥和暴力为主的，整个故事的世界观也相当灰暗，所以目前只预定在 PS2 和 Xbox 上推出。相信系列一贯的零读盘时间的传统也一定会保留的。而随着开发小组水晶动力对于次世代主机的进一步熟悉，游戏的实际效果会达到一个新的高度。现在阿修罗惟一担心的就是解谜要素被削减过了头，毕竟原来这一部分才是最让阿修罗心动的！（当然另外一点就是拉杰艾尔另类的“英俊”容貌了……）

因为游戏的风格是以血腥和暴力为主的，整个故事的世界观也相当灰暗，所以目前只预定在 PS2 和 Xbox 上推出。相信系列一贯的零读盘时间的传统也一定会保留的。而随着开发小组水晶动力对于次世代主机的进一步熟悉，游戏的实际效果会达到一个新的高度。现在阿修罗惟一担心的就是解谜要素被削减过了头，毕竟原来这一部分才是最让阿修罗心动的！（当然另外一点就是拉杰艾尔另类的“英俊”容貌了……）

因为游戏的风格是以血腥和暴力为主的，整个故事的世界观也相当灰暗，所以目前只预定在 PS2 和 Xbox 上推出。相信系列一贯的零读盘时间的传统也一定会保留的。而随着开发小组水晶动力对于次世代主机的进一步熟悉，游戏的实际效果会达到一个新的高度。现在阿修罗惟一担心的就是解谜要素被削减过了头，毕竟原来这一部分才是最让阿修罗心动的！（当然另外一点就是拉杰艾尔另类的“英俊”容貌了……）

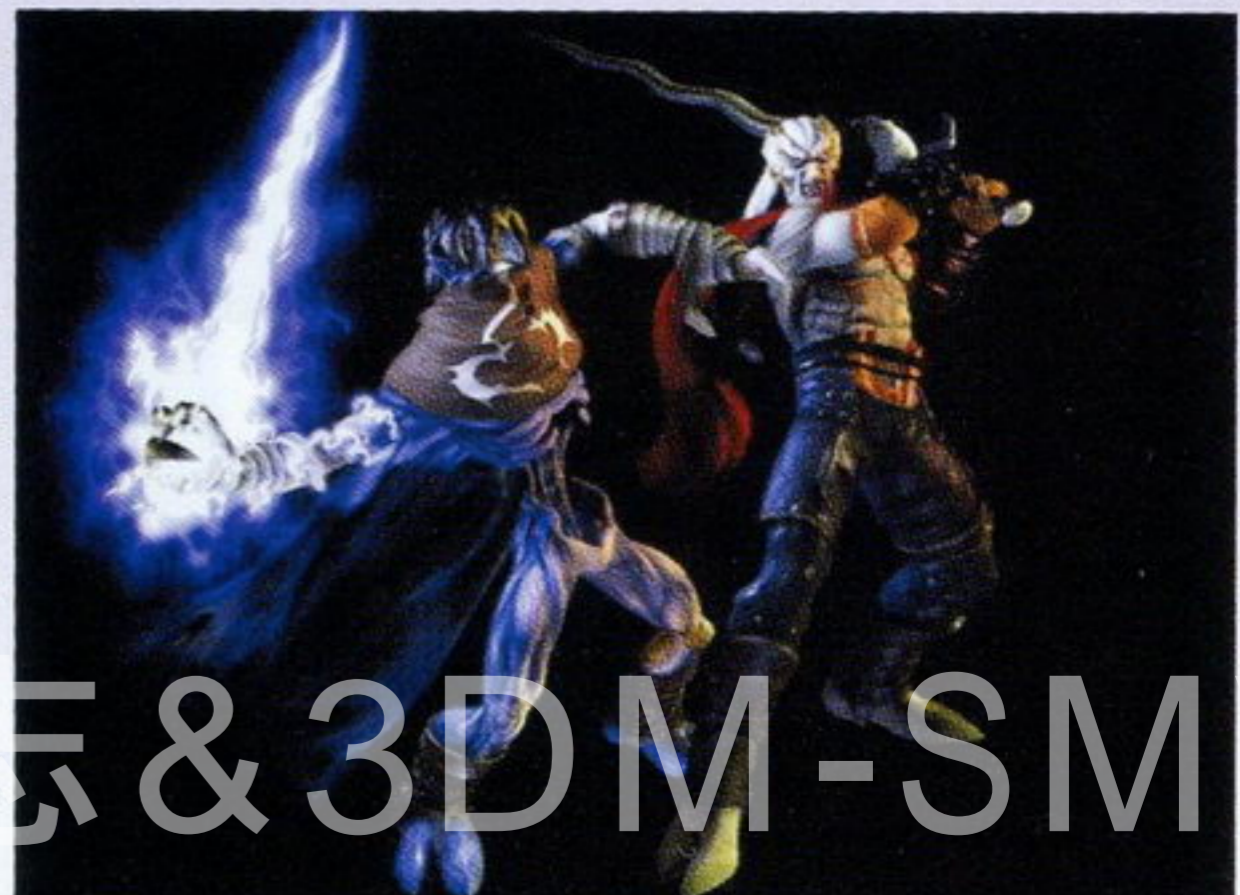
因为游戏的风格是以血腥和暴力为主的，整个故事的世界观也相当灰暗，所以目前只预定在 PS2 和 Xbox 上推出。相信系列一贯的零读盘时间的传统也一定会保留的。而随着开发小组水晶动力对于次世代主机的进一步熟悉，游戏的实际效果会达到一个新的高度。现在阿修罗惟一担心的就是解谜要素被削减过了头，毕竟原来这一部分才是最让阿修罗心动的！（当然另外一点就是拉杰艾尔另类的“英俊”容貌了……）

因为游戏的风格是以血腥和暴力为主的，整个故事的世界观也相当灰暗，所以目前只预定在 PS2 和 Xbox 上推出。相信系列一贯的零读盘时间的传统也一定会保留的。而随着开发小组水晶动力对于次世代主机的进一步熟悉，游戏的实际效果会达到一个新的高度。现在阿修罗惟一担心的就是解谜要素被削减过了头，毕竟原来这一部分才是最让阿修罗心动的！（当然另外一点就是拉杰艾尔另类的“英俊”容貌了……）

因为游戏的风格是以血腥和暴力为主的，整个故事的世界观也相当灰暗，所以目前只预定在 PS2 和 Xbox 上推出。相信系列一贯的零读盘时间的传统也一定会保留的。而随着开发小组水晶动力对于次世代主机的进一步熟悉，游戏的实际效果会达到一个新的高度。现在阿修罗惟一担心的就是解谜要素被削减过了头，毕竟原来这一部分才是最让阿修罗心动的！（当然另外一点就是拉杰艾尔另类的“英俊”容貌了……）

因为游戏的风格是以血腥和暴力为主的，整个故事的世界观也相当灰暗，所以目前只预定在 PS2 和 Xbox 上推出。相信系列一贯的零读盘时间的传统也一定会保留的。而随着开发小组水晶动力对于次世代主机的进一步熟悉，游戏的实际效果会达到一个新的高度。现在阿修罗惟一担心的就是解谜要素被削减过了头，毕竟原来这一部分才是最让阿修罗心动的！（当然另外一点就是拉杰艾尔另类的“英俊”容貌了……）

因为游戏的风格是以血腥和暴力为主的，整个故事的世界观也相当灰暗，所以目前只预定在 PS2 和 Xbox 上推出。相信系列一贯的零读盘时间的传统也一定会保留的。而随着开发小组水晶动力对于次世代主机的进一步熟悉，游戏的实际效果会达到一个新的高度。现在阿修罗惟一担心的就是解谜要素被削减过了头，毕竟原来这一部分才是最让阿修罗心动的！（当然另外一点就是拉杰艾尔另类的“英俊”容貌了……）



示 & 3DM-SM



# 游戏情报站

GAME NEWS STATION

事件

EVENT

## 合并风波之后是换社长 小口久雄任 SEGA 新社长

5月9日, SEGA 宣布中止与 SAMMY 的合并计划的同一天, NAMCO 宣布撤回原来向 SEGA 提出的合并申请。原因是, NAMCO 早在5月初就向 SEGA 提出, 须在5月10日之前给出答复, 但 SEGA 直到5月9日仍未给 NAMCO 明确答复, 这最终令 NAMCO 宣布合并请求无效。



▲ SEGA 的新社长小口久雄还只有 43 岁。

受这次的合并事件影响, SEGA 内部又再次开始变革。5月19日, SEGA 方面突然宣布, 将由 SEGA 社内的小口久雄 (43 岁) 担任 SEGA 的新社长职务, 而原社长佐藤秀树担任董事会长职务, 新的人事变动将于 6 月 27 日召开的股东总会决议之后正式生效。佐藤秀树表示: “因为与 SAMMY 或 NAMCO 的合并事件而给大家造成了麻烦, 现在反省中。” 小口久雄则充满自信地表示: “SEGA 还是有可能独立地重新站起来的。”

目前小口久雄预定将采用如下新的经营策略:

- 以扩大北美市场份额为目标而与海外的开发商共同合作。
- 现在 SEGA 公司分为 10 家开发子公司, 未来将会重新规化为 4~5 家

子公司, 各公司按职能来划分, 如专职街机的、专职 PC 软件的等等。

- 将会在现有的 1000 名开发员工中裁员 10%~20%。

- 比以前更积极开发面向 PC 平台的软件。

- 上一财年中所发售的 106 款游戏中有一半是赤字, 这一财年中预定发售的 77 款游戏的赤字率将控制在 20% 以内。

SEGA 2002 财年的业绩盘点于近日结束并公布, 上一财年最终为 30 亿日元的黑字, 这是 SEGA 相隔 6 年来的首次黑字, 不过上一财年销售额却比前一财年减少了 4.4%, 为 1972 亿日元, 总营业利润比前年减少了 34.55%, 为 92 亿日元。其中, 街机部门创造了 188 亿日元的营业利润, 家用机部门在北美市场陷入了苦战, 为 85 亿日元的赤字。

# SEGA

### 小口久雄个人简历

1960 年 3 月出生于日本长野县。

1984 年 3 月日本中央大学理工学部毕业

1984 年 4 月进入 SEGA 公司

1993 年 5 月担任 SEGA AM3 研究开发部部长

1999 年 5 月担任 SEGA 第三软件研究开发部部长

2000 年 4 月担任 SEGA 子公司 HITMAKER 社长

特报

SCOOP

## TECMO 将推出《DOAX》泳装 沙滩上也出现《DOAX》美女

5月16日, TECMO 宣布将会以 Team NINJA 为品牌, 销售以《死或生极限沙滩排球》(《DOAX》) 中的设计为原型的泳装。第一弹将推出 5 款泳装, 发售日定为 6 月 10 旬, 价格分别为 19000 日元。

《DOAX》中共有 300 种以上的泳装登场, 各款倾注了开发者心血的泳装设计可以说是《DOAX》游戏中最大的亮点之一, 现在 TECMO 将这些泳装做成实物销售, 是不是意味着人们今后将可以在沙滩上看到身着《DOAX》中泳装的美女? 《DOAX》泳装也预定将在美国推出, 不过其中那款“校园泳装”只会在日本发售。为了纪念这次《DOAX》泳装的销售, TECMO 将会到 5 月 31 日为止, 从预约这些泳装的人当中抽出 10 人赠送《DOAX》的“HAPPY 袋”。



▲以后在沙滩上也可以看到这样泳装吗?

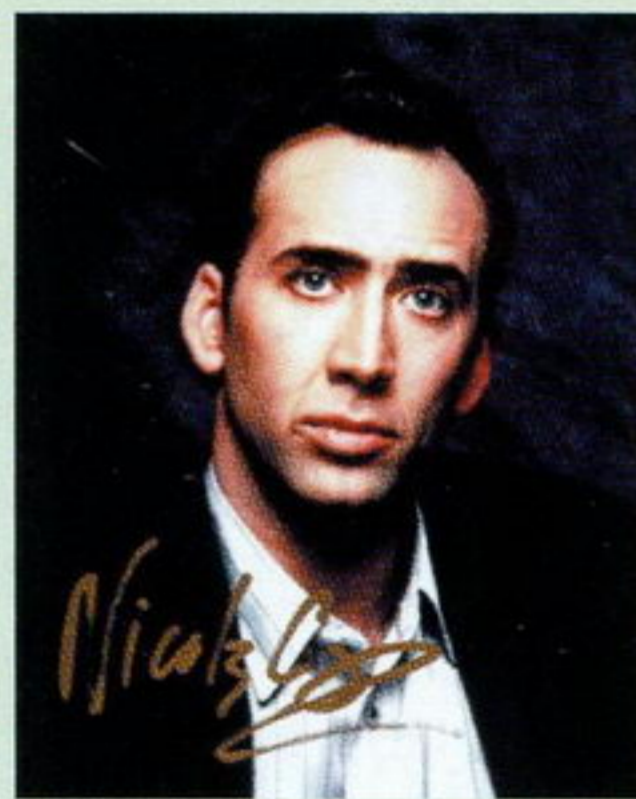
特报

SCOOP

## 《脱狱潜龙》电影制作计划公布 影帝尼古拉斯·凯奇将任主演

5月20日, NAMCO 的游戏《脱狱潜龙》(Dead to Rights) 确定将由好莱坞改编成一部电影, 主演是好莱坞巨星、奥斯卡影帝尼古拉斯·凯奇 (Nicholas Cage), 同时他还担任这部电影的部分监制工作。《脱狱潜龙》剧本写作者为 Kevin Brodbin (曾是《飞虎狂龙》的剧本作者), 有关剧本的写作计划也已经确定下来。而目前 NAMCO 的《脱狱潜龙》已经确定续作为《Extreme Force: Grant City Anti-Crime》, 将全机种展开。

尼古拉斯·凯奇生于 1964 年, 他的叔叔是以《教父》和《现代启示录》等片闻名于世的大导演弗朗西斯·科波拉。凯奇从小就在充满音乐与书籍的环境中长大, 并对演戏、摄影产生了浓厚兴趣。他 17 岁开始进入电影圈, 1990 年《野性难驯》获第 43 届戛纳电影节金棕榈大奖, 成为凯奇转折点。1995 年, 他凭主演小成本影片《逃离拉斯维加斯》而获得的奥斯卡金像奖。接下来在 1996 年的《石破天惊》、1997 年的《空中监狱》及《变脸》中, 他连续担任动作片的主角, 并都取得了极大的成功, 从此成为好莱坞又一动作派票房巨星。



特报

SCOOP

## 山内溥虽引退仍有大量收入 列日本纳税最多者第 15 位

5月16日, 日本国税厅公布了 2002 年期前 100 位纳税最多的个人。在这 100 人的名单中, 原任天堂社长、现顾问的山内溥以 5 亿 1470 万日元的税款而位居第 15 位, 这也是日本游戏业界中排名最高的一位。而柏青哥业的老大之一 ARUZE 的社长位居第 10 位, 以下是在这 100 人的名单中与游戏业有关的几位。

排名	姓名	职务	所缴税款
10	冈田和生	ARUZE 社长	66 102 万日元
15	山内溥	任天堂顾问	51 147 万日元
49	冈田知裕	ARUZE 原员工	35 341 万日元
77	上月景正	KONAMI 社长	30 211 万日元
89	古川亨	美国微软副总裁	27 763 万日元
91	里见治	SAMMY 社长	27 686 万日元





**软件** 《分裂细胞》续作 E3 后公布  
 SOFTWARE 新作将加入多人在线游戏要素

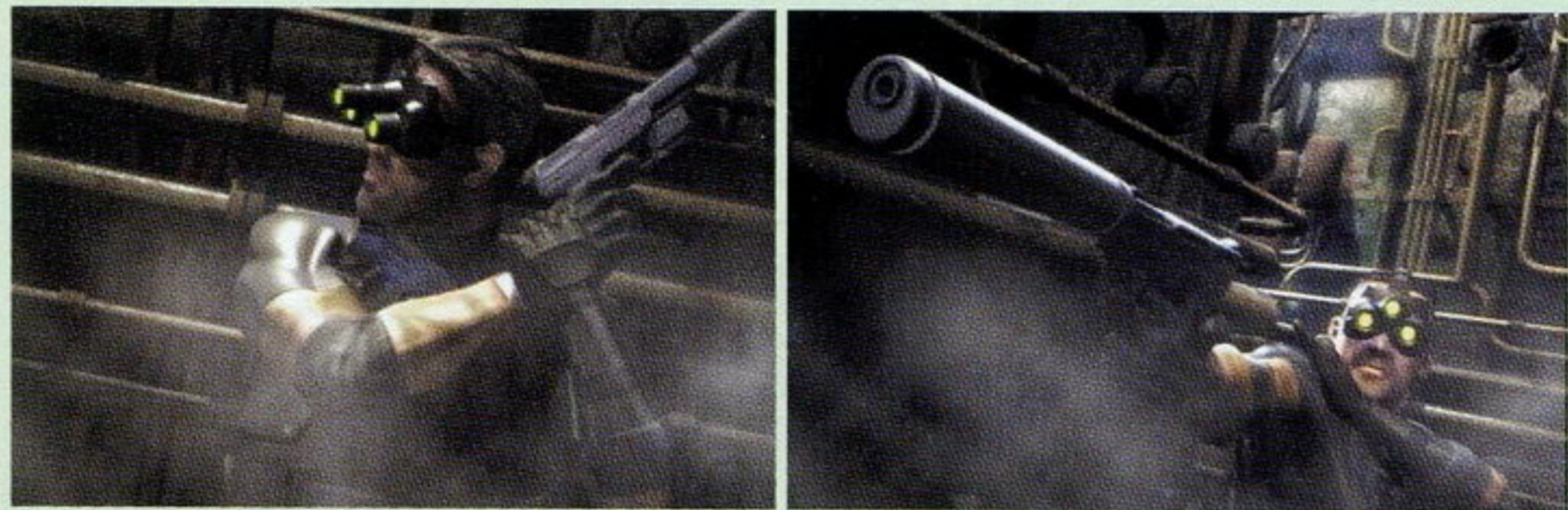
在E3之前,《分裂细胞》将公布续作的信息就已经流传开了,这一消息也得到UBI官方的默认,但E3中却始终不见《分裂细胞》续作的踪影。终于,在E3结束几天后,UBI公布了《分裂细胞》续作的情况。

《分裂细胞》续作的正式名称为《分裂细胞:潘多拉明日》(暂译),与前作先行为Xbox设计的方式不同,这次《分裂细胞》是直接以多平台为目标进行开发的。UBI许诺本作将更具电影般的游戏感觉,游戏的场景也将更为真实。不过更重要的加强要素是,本作将增加多人在线游戏模式, Sam Fisher与队友们一起来共同完成任务成为可能。目前《分裂细胞:潘多拉明日》预定将于2004年第一季度上市。



▲续作并不满足于原地踏步,而是做出了更大胆的强化。

前作《分裂细胞》一共达到了300万套的总销量,可以说取得了相当喜人的成绩。但为什么UBI不在E3上公布《分裂细胞:潘多拉明日》呢?据传是UBI为了不与《MGS3》的公布相冲突而将续作的公布押后的。而前作《分裂细胞》大卖的日子,也是正好是《MGS2》与《MGS2》续作青黄不接的时间,至少可以说,在没有《MGS》的空缺的日子里,《分裂细胞》就可以卖得更多。同理,UBI在E3之后公布《分裂细胞:潘多拉明日》也是较明智的选择。



**事件** CAPCOM 上期业绩公布  
 EVENT 专务董事冈本吉起退任

5月12日,CAPCOM公布了2002财年的总业绩,最终CAPCOM为195亿9800万日元的赤字,公布业绩的同时,CAPCOM宣布原专务董事冈本吉起退任,退任的时间为6月20日。

CAPCOM上一财年的销售额为620亿3600万日元,只比前财年减少了1.1%。与CAPCOM于4月所公布的预想业绩相同的是,CAPCOM的主轴部门,即家用机软件部门因为《钟楼惊魂3》、《龙战士V》及《生化危机0》等作品成绩不佳而未能营利。除此之外,CAPCOM转让原来所保有的不动产、中止一些软件的开发,这些也造成了368亿5000万日元的损失。



**硬件** NGC与GBP套装确定发售  
 HARDWARE 台式机及掌机一体机问世

近日,任天堂公布了人们早已预想到的NGC与GBP(GB PLAYER)套装的发售信息。NGC与GBP套装的名称为“ENJOY PLUS PACK”,将于6月21日在日本发售,建议零售价为19800日元。这也是任天堂NGC主机以另一种形式在日本降价,因为按照原来的价格,购买NGC与GBP为19800日元+5000日元=24800日元,按现在的价格,就相当于任天堂在赠送GBP。在颜色的选择上,NGC与GBP套装一开始就具有4种不同的颜色,分别为紫罗兰色、橙色、黑色及银色。



任天堂方面还表示:“在暑假之前,将会有众多NGC及GBA游戏推出,现在这个套装的推出,是希望NGC能与GBA取得相乘效果,让NGC与GBA分别取得更大的发展。”在暑假前将推出的有《口袋妖怪收藏盒》(5月30日)、《MOTHER 1+2》(6月20日)及《重装机兵2改》等作,这些软件都将实现NGC与GBA的联动。

**硬件** 可900度回转的控制器  
 HARDWARE 罗技的新PS2用赛车控制器

5月16日,著名的周边生产商罗技宣布又将推出一款全新的PS2用赛车控制器,名为“GT FORCE Pro”(暂名)。罗技所生产的周边向来以精细著称,众所周知的PS2用赛车控制器“GT FORCE”也正是出自罗技之手,当时“GT FORCE”的名称总是和《GT赛车3》一起被提到。如今罗技为了对应《GT赛车4》的推出而决定生产“GT FORCE Pro”,“GT FORCE Pro”是由罗技与SCE旗下开发“《GT赛车》系列”的POLYPHONY合作研究开发的,因此“GT FORCE Pro”可以算是官方的《GT赛车4》方向盘式控制器了。



“GT FORCE Pro”是与《GT赛车4》定在同一发售日的,价格为20000日元左右。在连接方法上,“GT FORCE Pro”与“GT FORCE”一样并非使用普通的手柄接口与PS2连接,而是使用PS2上的USB接口。这款新方向盘控制器的最大特点在于可以实现900度的旋转(即方向盘可以转动2圈半),而一般的方向盘式控制器最多只能达到300度的转动程度,“GT FORCE”也只能达到最大200度的转动程度。900度转角的实现将使“GT FORCE Pro”与真实汽车的转动程度相同,《GT赛车4》的游戏经历也因此将更为真实。

**中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会时间变更情况说明**

2003年5月14日,即美国E3展览会期间,中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会组委会正式对外发布中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会延期的官方正式通知。现对时间变更情况做综合说明。

中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会组委会鉴于目前国内SARS疫情问题,经组委会成员慎重讨论决定将原定于2003年7月25日至27日在北京展览馆举办的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会改期为2004年1月16日至18日举行,地点保持北京展览馆原址不变。

目前展会的主办方已经在展会的广告宣传方面投入巨大宣传经费,并在已经过去的半年时间将中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会的情况介绍给中国乃至亚洲、欧美等国。为了保证时间更改后的展会质量组委会还将继续

投入宣传经费做好下半年的展会宣传,我们相信届时将会有更多的专业观众和游戏爱好者参与此次盛会,组委会的组织工作将会更加完美。虽然展会的主办方需要付出更多的投入(无论是物质上的还是精力上的),但相信在组委会的统一领导下,首届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会必将取得成功。而对于参加此次活动的参展公司来说,组委会提供的宣传期增加,参展准备时间延长等因素也将会使他们受益良多。

在此,中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会组委会衷心感谢各游戏厂商对此次活动的大力支持和对展会时间变更的理解,我们将会以此次展会的成功举办回报参展商。让我们共同努力缔造我们产业自己的“ChinaJoy”。



# SONY SHOCK

## 一、危机！深刻危机！

战争、SARS、索尼——导致近期日本股市狂泻的三大罪恶之源。（德意志证券东京支部某经济分析师）

出井伸之



4月24日，索尼集团正式公布其2003年3月期财务决算后立即引发了全球性的恐慌性抛售，欧美市场上索尼股票5天内由每股30美元跌到23美元，而日本新经济象征物的索尼在本土更带动了整个东京股市连续数天的大幅急挫，仅决算次日索尼自身就蒸发了足足4000亿日元的股票市值，相关证券界人士把这次日本股市大波动定名为“SONY SHOCK”。面对如今每股仅2800日元的惨状，实不知昔日曾预言索尼股票将飙升到50000日元每股的出井伸之会长作何感想。

在整个2002财务年度里索尼集团一直麻烦不断，年初四国香川县议会控告索尼在当地深山里弃置大量有害化学废料，这一事件至今悬而未决。继去年回收数百万部问题手机后，索爱的新款手机在全球范围陷入了苦战，在与诺基亚、三星等竞争中逐渐趋于被动。及至年末索尼著名的笔记本电脑品牌VAIO系列的部分型号因为质量问题被紧急召回，索尼在这个领域与NEC、富士通两强的较量中也渐行渐远，暂居三位的VAIO甚至全年度销量不足富士通的一半。子会社爱华和索尼音乐的亏损在整个年度里也呈日趋扩大之势。更令出井伸之等如坐针毡的是，在传统的优势领域索尼也正遭受前所未有的冲击，在目前DVD规格的较量中，松下+先锋阵营的DVD RAM格式已经占据了70%以上的份额，而索尼独自研发的DVD RW+格式则不到20%。在数码相机市场老牌企业佳能由于及时调整了经营战略，2001年以来份额扶摇直上，已经有凌驾索尼而称霸之势。一直是稳定收益源的彩电领域，由于索尼过分迷恋于特丽珑（Trinitron）技术，使得PDP（等离子显示器）彩电等先端技术的应用已经落后于先锋和三星等竞争对手。负责低端产品制造的子会社爱华因受到来自中国、韩国等同类制造商的猛烈冲击，其经营恶化的状况仍然在持续发展。在索尼集团涉足的其他领域，索尼音乐和索尼生命保险这两大经营项目也相当糟糕，索尼音乐仅去年因结构调整造成的纯损失便为1.2亿美元。所幸的是电影、游戏这两个部门在2002年获得了极大的成功，电影《蜘蛛侠》等总计获得了高达8028亿日元的营业额，营业利润比前年增加了88.6%。游戏部门SCE因为PS2主机的热卖而逐步占据了市场的主导地位，硬件制造成本下降和软件销售顺畅的因素使得该部门营业利润比去年增长35.7%为1127亿日元。

虽然索尼2003年3月期财务决算显示的营业利益为1854亿日元，纯利益1127亿日元（同比增长750%），但由于一系列不利因素使得投资者对其未来前景普遍悲观失望，从而造成了疯狂抛售的局面。受美伊战争等影响在上个财年的第四期（2003年1~3月）索尼集团业绩出现了巨额赤字，亏损额达到了

1200亿日元，包括SCE在内几乎所有部门的销售额都大幅度下落，这种下滑趋势至今尚未扭转，下一财年减收减益已成定局。另外索尼在发表财务报告时4称新财年中该社用于处理辞退员工的安置费用将为1400亿日元，而近将来此项目的支出总额更将达到1兆日元的天文数字。目前游戏部门已经成为了索尼最有力的收益源，甚至可视之为救命稻草，然而很多投资者把索尼注入巨金用于CELL芯片的研发视为危险的赌博，该芯片未来的应用前景可能远没有厂商预期的那么乐观。众所周知，主机在发售初期将不可避免地承受巨大财务赤字，预定2005年发售的PS3主机也是投资者目前关注的焦点，财务情况相当窘迫的索尼能否承受如此庞大的亏损还是未知之数。有鉴于以上不确定因素，全球证券投资机构纷纷调整对索尼股票的评价，连一直对之追捧的摩根斯坦利银行也由“持有”降低为“迅速卖出”。三菱证券的著名财务分析师露久保裕道在评估未来形势时指出：“索尼脆弱的财务状况难以维系其与MICROSOFT的长期消耗战，PS3很可能在下次主机大战输给Xbox2！”而德意志银行的股票调查部长佐藤文昭更是一针见血：“索尼近年以来的投资方向失误频发，而市场竞争却日渐趋于白热化，索尼在通信和网络等领域的投资处于全军覆没的状态，近未来也没有类似WALKMAN、PS、VAIO这样超人气商品登场的迹象……”

自PS2发售以来，索尼由时价每股16000日元市值总额15兆日元急速滑落到每股2800日元，市值总额不足4兆日元，我们不能不真切感受到这个家电业巨子的深刻危机！

## 二、反思

索尼是地球上少数可以用“伟大”来形容的工业企业，当二战期间松下和三菱等会社大量参与军用产品制造时，并深大等一批青年科学家却日夜盼望着不义战争的早日结束。1945年8月15日天皇裕仁发布投降宣告时，日本全国上下哀声一片，索尼著名的技术者通口秋良却兴奋地对同事说：“我们终于可以不再制造武器，能够自由发明有用的东西了！”索尼悄然诞生于战争的废墟中，并深大和盛田昭夫被誉为创造与经营完美结合的典范，不断地发明，不断地成功推销，终于营造起了这个“工程师的王国”。索尼在其鼎盛时期每年用于技术研发的费用就高达35亿美元，也正由于其孜孜不倦的创造精神，才使得“IT'S SONY”的广告词得以播及四海。

1995年秋，激进派的出井伸之成为了索尼新任掌门，野心勃勃的出井在就职演说时发表了这样具有煽动性的言论：“终有一天你会惊奇的发现，在生活中索尼无处不在……”出井伸之的言论表达了索尼新领导层跨出家电制造业把触角遍及各个领域的决心，他们并没有意识到这种思想的危险性，在全球化的大市场中任何企业都只能充当市场的一部分而不是全部，即使是索尼也没有这样的能力。作为现代工业代表的索尼似乎忘记了自身过去的历史，正是过去的集中经营体制才取代了三菱等杂货铺式的多元化经营体制，日本泡沫经济的虚假繁荣使得新经营者们暂时迷失了方向。

最初的时期确实让索尼尝到了不少甜头，索尼音乐连续出击打垮了当时最大的唱片业巨头宝丽金，SCE凭借PlayStation主机初次参与TV游戏产业就挫败老牌厂商任天堂和世嘉等，索尼生命保险的利润也令人刮目相看，VAIO系列笔记本电脑的推出使得索尼在这个领域的市场份额直线飙升……1997年索尼的产品利润率曾高达7.6%，1998年其纯利润更是创下历史最高记录。此后的情况便开始急转直下，日本经济滑坡等因素使得索尼的多角化高端化经济体制受到了巨大挑战，佳能、先锋、三洋等日本著名制造企业在遭遇逆境后迅速

# SONY

话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbocook.cn



调整战略,通过收缩战线集中投资优势项目的策略迅速走出了低谷,而索尼却依然在其过长的战线上苦苦支撑。当松下及时大规模裁员以降低人力成本时,索尼对此反应也相当迟钝,该社最高峰时约5万名员工,以人均年薪1000万日元计算,其成本开支甚至相当于任天堂的年营业额。多角化经营造成了财力和技术力的分散,使得索尼在竞争中处于不利地位,近年来先锋、日立、PDP彩电、液晶彩电等方面的技术已经逐渐超越了索尼,年初时先锋和索尼在日本国内PDP彩电领域的销售比达到了4:1,出井伸之也在SONY CLUB经营会议上也不禁感叹:“索尼第一次成了技术的后来者!”在与韩国三星角逐海外市场的竞争中索尼也接连挫败,在索尼的传统领地北美地区,三星大胆将其高品质的大屏幕液晶彩电以低廉价格投入市场,结果获得了极大成功,在手机领域更是高歌猛进,与诺基亚、摩托罗拉共同把持了市场,索尼的手机则处于全灭状态。在世界最大的潜在消费市场中国,三星手机和液晶电脑屏幕等电子类产品的市场占有率逐年攀升,索尼品牌的影响力则日形减弱。三星集团CEO尹钟龙自豪地放言:“5年以后我们超越索尼的将不仅仅只是市场份额……”

游戏部门是目前索尼集团的主要收益源,但是由于SCE过去出身于二级子公司(原隶属索尼音乐SME旗下),所以在集团内部一直不受到重视,游戏部门的经营运作政出多门,常常缺乏必要的协调性,近年来更因为集团整体的经营恶化,SCE的经营利润被大量挪用作其他投资项目,大大限制了该社在游戏产业的进一步扩张势力。由于领导层对游戏产业的高成长性缺乏正确判断力,索尼没有在1997年前后趁任天堂最脆弱的时候及时打入携带主机领域致其死命,给予了对手宝贵的喘息机会,重整旗鼓的任天堂仍将在今后很长一段时期内对SCE构成严重威胁。在PS2主机的研发过程中,索尼过分依仗自身技术力进行自主开发,结果硬件性能差强人意,而软件开发困难的问题更是让第三方厂商叫苦连天,在PS2首发时甚至还出现了记忆卡瑕疵的混乱情况。在现行三大主流硬件中PS2硬件性能最低、软件开发最困难、权利金最高,目前仅仅凭借着远胜于对手的装机量来获得开发厂商的支持,难怪有日本业界人士嘲讽PS2为“瘸足的王样”。

PS时代的索尼游戏产品一直以敢于创新著称于世,连续推出了诸如《啪拉啪拉》、《随身玩伴》等大批优秀作品,其市场份额曾经一度完全压倒了任天堂等老牌企业。进入PS2时代后却因为投入的减少而呈江河日下之势,大量品质劣化的续篇作品使得玩家产生了排斥心理。一些违背常理的举动也令索尼游戏部门元气大伤,SCE在和维望迪集团争夺3D ACT名作“《古惑狼》系列”版权时,竟轻易将这个精心孕育多年的百万级大作拱手相让。同样脍炙人口的名作“《天诛》系列”,居然被SME当做不良资产“处分”给了ACTIVISION。《天诛3》发售前夕,曾参与过历代作品开发的制作人堀江忠行在接受《电击PS2》访谈时曾经不无伤感地谈到了当时的情景:“正当大家鼓足干劲准备开发续篇的时候,传来了我们被抛弃的消息,一时间尝到了背叛的滋味,有的同仁不禁当场失声痛哭……”“《古惑狼》系列”新作在全球取得了240万套以上的累计销量,《天诛3》在日本上市两周后出货即突破了30万套。类似的不明智举动对于索尼来说仅仅是冰山一角而已,上田文人历时3年精心打造的《ICO》以其高品质获得了业界一致好评,却因为SCE在广告宣传上的漫不经心而销售惨败。索尼在TV游戏业的最重要合作伙伴之一SQUARE在推广其ONLINE大作《FF XI》遭遇困境时,SCE也坐视其陷入苦战而不及及时施以援手,结果SQUARE被迫与宿敌任天堂携手并最终与ENIX达成合并,为未来的主机大战增添了许多不确定因素。索尼的一系列失策从表象看可以视为财务困窘的综合体现,从更深层次分析其领导层的决策确实存在着许多问题。

PlayStation之父久多良木健是一位极具远见的经营者,当年PS开发之初遭受到全社上下一致反对,甚至有高层嘲讽道:“我不想看到索尼变成玩具工厂!”经过久多良木极力奔走游说这个项目才勉强上马。即便在游戏产业成为索尼经济支柱的今日,久多良木健在社内的地位依然相当微妙,今年初他被晋升为索尼集团副社长的次日,当日记者询问索尼新闻发言人久多良木健氏是否会依照惯例递升为社长时,该发言人斩钉截铁地回答道:“久多良木不过是一个优秀的技术人员,他缺乏总揽索尼经营全局的必要能力,未来成为社长的可能性非常之低!”或许在一些索尼高层的眼里,游戏产业永远都是摆不上台面的玩意儿。

2003年5月10日,美国一个由证券投资家组成的权威评估团体将丰田、本田、竹中工业这3家会社列为近5年日本优秀经营的代表企业,曾3度位列其中的索尼则首度落选。从事企业竞争力评估的Business Research Guide

副社长丰隅优最近指出:“索尼已经到了应该重新审视自身价值的关键时刻!”

### 三、对策

2006年是索尼建社60周年的盛大庆典,出井伸之近期将开始着手大规模结构改革,采用“profit model”的全新经营体制,力争在2006年将索尼的经营收益率由目前不足3%提高到10%,具体措施是3年内投资1兆3000千亿日元用于半导体开发和IT技术的研究,力争在相关技术上取得领先优势,这暗示着未来索尼的经营战略将围绕CELL芯片展开。

对于索尼的结构改革方针从目前看来并无多少新意,其投资的风险也相当之大,业界评估人士对此普遍抱悲观态度,以索尼/东芝/IBM联盟的实力挑战WINTEL联盟的胜算并不大,微软和INTEL目前占据着绝对多数的市场份额,产能足够满足市场需求,两社手头的可支配现金更是超过了600亿美元,试图撼动其根基谈何容易。

索尼的出路在哪里?

真正的“profit model”应该是尽快削减冗员降低成本,分离或出售经营状况不佳的非核心产业以缩短战线,并将资金集中投资于将来性良好的项目,在技术上积极与其他企业合作以降低研发成本,同时大幅度提高产品的品质。

现今索尼前景最乐观的经营项目就是游戏产业,这个产业在未来数年内将发展到年销售额300亿美元左右的庞大规模,其利润率也相当惊人,索尼目前在这个领域中的对手主要是微软和任天堂两家,从综合实力分析这两家都非同小可。微软是PC操作系统领域的绝对霸者,其年利润保持在40亿美元的超高水准。任天堂垄断了整个携带掌机市场,可支配现金超过80亿美元。因为这两家各自拥有着规模不等但收益稳定的后花园,所以虽然在台式主机领域里与索尼的角逐中处于劣势,却都丝毫没有后退的迹象。微软Xbox事业的负责人扬言:“我们有足够耐心与对手周旋,就好像在盖茨先生家的大院里焚烧数十亿美元的现金那样,丝毫不会让他感到痛惜……”任天堂新社长岩田聪则发下了“退出主机硬件制造之时便是任天堂从游戏业彻底撤退之时”的郑重誓言。以索尼现在的财务体制与这两家收益良好的企业打长期消耗战显然是不明智的。

### 三国争衡,择其弱者击之

索尼应当乘时趁势,利用自身在便携电子产品技术上的优势及时杀入便携掌机市场向任天堂发起决定性的战役。过去索尼PS成功切入台式主机市场是因为抓住了2D时代向3D时代过渡的契机,而目前无疑又是一个千载难逢的绝妙时机,次世代便携游戏主机的发展趋势肯定将是朝高性能、大容量、多媒体等方向发展,过去被任天堂视为巨大财富的卡带媒体再度成了制约其未来发展的瓶颈,予取予舍是目前该社为之困惑的重大课题。索尼完全可以利用这个空隙进入这个市场,只要有适合的软件载体、出众的硬件指标、便利的开发环境再加上索尼凭借台式主机领域的强大号召力发动SQUARE ENIX、KONAMI等第三方厂商积极参与,从根本上动摇任天堂GB掌机十多年的根基并非难事。如果能够有效斩断任天堂的收益源使其财政出现连续赤字,该社必然选择被迫退出硬件制造的竞争转而从从事软件开发。一旦获取了独占携带主机市场的巨额收益并得到任天堂加盟后,索尼便可拥有足够的资本与微软周旋到底。当然,索尼杀入便携掌机市场利在速胜,一旦与任天堂陷入了僵持不下的泥沼战,反而可能给微软坐收渔利的机会。

WALKMAN、PlayStation、VAIO……索尼为人类社会创造了太多的科学财富,我们由衷期待着新的飞跃!

后记:

本文基本结构完成于E3 2003开幕之前,此后发生的一些事情不幸被笔者所言中,作为任天堂拥趸的在下来说殊无快意,对于游戏产业而言,战争才刚刚开始……



▲1979年7月,革命性的产品WALKMAN问世了。图为当时型号为TPS-L2的耳塞加卡带WALKMAN套装。



# 新作发售表

粗黑字体: 受注目游戏  
红色字体: 发售日、售价有变更的游戏

## PLAYSTATION

5月						
5月29日	寓教于乐系列8用游戏开始 TOEIC TEST 首先是入门篇 1500	プレイで覚えるシリーズ8 ゲームではじめる TOEIC TEST ETC	长瀬	2800 日元		
5月	怪盗杏子	怪盗アプリコット	SLG	KID	5800 日元	
6月						
6月5日	幻想水滸传 Vol.1 哈鲁莫尼亚的剑士 (PSone Books)	幻想水滸传 Vol.1 ハルモニアの剣士 (PSone Books)	SLG	KONAMI	1800 日元	
6月5日	幻想水滸传 Vol.2 水晶芭蕾的决斗 (PSone Books)	幻想水滸传 Vol.2 クリスタルパレーの决斗 (PSone Books)	SLG	KONAMI	1800 日元	

## PLAYSTATION2

5月						
5月22日	纯情房东俏房客 美妙的奇遇	ラブひな ご~じゃ~すちラッ&ハブニング!	AVG	KONAMI	4800 日元	
5月22日	纯情房东俏房客 美妙的奇遇 初回限定版	ラブひな ご~じゃ~すちラッ&ハブニング! 初回限定版	AVG	KONAMI	5800 日元	
5月29日	胜利赛马5 最强篇 2003	ウイニングポスト5 マキシマム 2003	SLG	KOEI	6800 日元	
5月29日	最终兵器彼女	最终兵器彼女	AVG	KONAMI	6800 日元	
5月29日	最终兵器彼女 限定版	最终兵器彼女 限定版	AVG	KONAMI	6800 日元	
5月29日	梦幻幸运星 2	ファンタスティックフォーチュン 2	PUZ	GEN-X	7800 日元	
5月29日	电脑战机	电脑战机 パーチャロン マーズ	ACT	SEGA	6800 日元	
5月	魔法南瓜 安与格雷格的大冒险	魔法のパンプキン アンとグレッグの大冒険	ACT	M・T・O	6800 日元	
6月						
6月5日	J联盟 创造职业球会 3	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 3	SLG	SEGA	6800 日元	
6月5日	幻想水滸传 III (KONAMI THE BEST)	幻想水滸传 III (KONAMI THE BEST)	RPG	KONAMI	2800 日元	
6月5日	青蛙王子	フロッガー	ACT	KONAMI	5800 日元	
6月5日	MVP 棒球 2003	MVP ベースボール 2003	SPG	EA	5800 日元	
6月5日	目标! 百万富翁! 大富豪人生!	モノポリー めざせつ!! 大富豪人生!!	ETC	TOMY	6800 日元	
6月12日	爱丽丝梦游仙境	不思議の国のアリス	ACT	G・A・E	6800 日元	
6月12日	里普鲁的蛋	リブルのたまご	ETC	D3 出版社	4800 日元	
6月19日	星球大战	スター・ウォーズ ジャンゴ・フェット	ACT	EA	6800 日元	
6月19日	骇客帝国 身临矩阵	エンター・ザ・マトリックス	ACT	BANDAI	6800 日元	
6月26日	维奥拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士 2	ヴィオラートのアトリエ グラムナートの炼金术士 2	S・RPG	GUST	6800 日元	
6月26日	维奥拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士 2 限定版	ヴィオラートのアトリエ グラムナートの炼金术士 2 限定版	S・RPG	GUST	6800 日元	
6月26日	三国志战记 2	三国志战记 2	SLG	KOEI	6800 日元	
6月26日	半熟英雄对 3D	半熟英雄对 3D	S・RPG	SQUARE・ENIX	6800 日元	
6月26日	7大附录! 半熟英雄对 3D 特大号!	7大ふくろ付! 半熟英雄对 3D 特大号!	S・RPG	SQUARE・ENIX	8800 日元	
6月26日	头文字 D Special Stage	头文字 D Special Stage	RAC	SEGA	6800 日元	

## DREAMCAST

5月						
5月29日	公主日记 旋转的苹果亭千夜一夜	プリンセス ホリデー 转がるりんご亭千夜一夜	AVG	ALCHEMIST	6800 日元	
5月29日	公主日记 旋转的苹果亭千夜一夜 限定版	プリンセス ホリデー 转がるりんご亭千夜一夜 限定版	AVG	ALCHEMIST	7800 日元	
5月29日	Cafe・LittleWish	Cafe・LittleWish	AVG	PRINCESSOFT	6800 日元	
6月						
6月19日	格斗之王 2002	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	FTG	PLAYMORE	6800 日元	
6月26日	白诘草话 EPISODE OF THE CLOVERS	白诘草话 EPISODE OF THE CLOVERS	SLG	NEC	6800 日元	
6月26日	白诘草话 EPISODE OF THE CLOVERS (初回限定版)	白诘草话 EPISODE OF THE CLOVERS (初回限定版)	SLG	NEC	7900 日元	
6月26日	魔女的茶会	魔女のお茶会	SLG	NEC	6800 日元	
6月26日	魔女的茶会 (初回限定版)	魔女のお茶会 (初回限定版)	SLG	NEC	7900 日元	

## GAMEBOY ADVANCE

5月						
5月23日	火腿太郎 4 虹色大行进	とつとハム太郎 4 にじいろ大行进であゆ	ETC	NINTENDO	4800 日元	
6月						
6月5日	青蛙王子 魔法王国大冒险	フロッガー 魔法の国の大冒険	ACT	KONAMI	4800 日元	
6月12日	怪兽之门 大迷宫 封印的宝珠	モンスターゲート 大なるダンジョン 封印のオーブ	RPG	KONAMI	4800 日元	

## NINTENDO GAME CUBE

5月						
5月30日	家庭运动场 2003	ファミリースタジアム 2003	SPG	NAMCO	价格未定	
5月30日	口袋妖怪收藏盒 蓝宝石与红宝石	ポケモンボックス ルビー&サファイア	ETC	NINTENDO	2000 日元	
5月30日	口袋妖怪收藏盒 蓝宝石与红宝石 优惠 GBA-NGC 通信线套装	ポケモンボックス ルビー&サファイア お買い得 GBA ケーブルパック	ETC	NINTENDO	2800 日元	
5月	魔法南瓜 安与格雷格的大冒险	魔法のパンプキン アンとグレッグの大冒険	ACT	M・T・O	6800 日元	
6月						
6月5日	青蛙王子	フロッガー	ACT	KONAMI	5800 日元	
6月5日	目标! 百万富翁! 大富豪人生!	モノポリー めざせつ!! 大富豪人生!!	ETC	TOMY	6800 日元	
6月19日	骇客帝国 身临矩阵	エンター・ザ・マトリックス	ACT	BANDAI	6800 日元	

## XBOX

5月						
5月29日	大战略 VII	大战略 VII	SLG	COOLKIDS	6800 日元	
6月						
6月5日	C.A.T 机动队	C.A.T サイバーアタックチーム	ACT	MEDIX	6800 日元	
6月19日	骇客帝国 身临矩阵	エンター・ザ・マトリックス	ACT	BANDAI	6800 日元	
6月24日	恐龙危机 3	ディノクライシス 3	AVG	CAPCOM	6800 日元	



相信这个月最大的新闻就是在美国举行的E3展了,不知道各位读者在看了我们这次做的E3报道后都相中了哪些游戏?(什么,一个都没看上?)《恶魔城 无辜者的悼词》(暂名)、《MGS3》、《我们的太阳》、《生化危机4》等大作的公布,还有就是SONY的掌机PSP的发表,一时间让人应接不暇。在这软件的淡季,相信E3展的召开应该是最吸引各位玩家的东西了。

不知各位玩家对上个月发售的《烈火之剑》有何感想,由于加入了支援对话收集,两位男性角色不同的篇章,相信有很多玩家这个月都还在奋战吧。忽然想到这是不是任氏的策略之一,一款如此耐玩的游戏,在即将进入游戏淡季的时候推出,那么刚好可以填补一下淡季的空白,而且在6月份还有NGC版的《口袋妖怪》(只能算资料篇吧)发售,刚好可以形成一个COMBO。(笑)

终于我们要看到第一个打上SQUARE ENIX标志的第一个游戏了,如果不出意外的话,那就是《半熟英雄对3D》(为什么不是《时空之旅2》啊>\_<),对于这款恶搞至上的游戏,在看了公布后的情报后更是无言以对。游戏将BT二字发挥到了极限,但与此同时也不失耐玩的游戏性,真佩服制作者那想象力丰富的脑袋;另外,从玩家中征集来的角色也都充分体现了现代青年的BT概念,不容错过!说到从玩家中征集人物,最近的《混沌时代3》也同样如此,看来这种玩家与游戏制造商联动的活动以后会越来越多啊。









文：纱迦

经过2代加《猛将传》的洗礼过后,“真·三国无双”系列在中国PS2玩家心目中的人气已经不知不觉地达到了顶点。当我看到3代推出后读者如雪片飘来般的来信和各大论坛上的火爆讨论时,自己也被吓了一跳,实在是没想到这个系列在国内已经火爆如斯。想当初2代推出时,国内玩家的反应只能用冷淡来形容。两年时光,真的改变了很多东西。

现在才动笔写这篇REVIEW,很显然是迟了点儿,已经赶不上前两个月讨论《真·三国无双3》(以下简称《真三3》,《真三2》、《真三1》同理)的大潮了。为了能够公正地评价这款焦点之作,加之此前还有几个疑点没能得到权威的解释(如友好度等),我一直等到官方的两本《真·三国无双3 COMPLETE GUIDE》出版后,这才开始动笔。

### 进步

虽然光荣的技术力令人怀疑,但《真三3》的画面效果还是有一定进步的。但真正得到提高的却是音乐,当初从《真三1》进化到《真三2》时,沿用了80%的BGM,《猛将传》则是完全照搬《真三2》的BGM。而这一次从《真三2》进化到《真三3》,除了3首传统曲目外,其他BGM都是全新制作的。而这次的音乐风格更是令人耳目一新,虽然主题曲不再具有中国味,但《紫竹调》、《康定情歌》等的引入令这种感觉比起《真三2》来有过之而无不及。

和之前所预料的一样,《真三3》果然还是采用了Xbox版《真三2》的方案,即以牺牲流畅度来减少人物消失现象。一些没有玩过《猛将传》的玩家在玩过《真三3》后,大呼游戏流畅度不足,殊不知比起《猛将传》中令人发指的人物消失现象,这已经算是长足的进步了。

系统方面,个人最满意的两点就是反弹技和好感度。反弹技有些类似《鬼武者》中的一闪,即在对手攻击的一瞬间输入指令,就会使出完全无敌的反击技巧。在《真三3》里使用反弹技的风险要比《鬼武者》小得多,因此反弹技的威力也小得多。个人觉得这是一个小小的遗憾,因为我比较喜欢高风险高回报。好感度的设定是一大亮点,与激·无双乱舞和武将一骑挑结合起来更是高明之处,而且看得出来设计者对此还留有余力。

### 退步

过去我向朋友介绍《真三2》时,总是用这样一段话作为开场白:“如果你玩EASY的话,它就是



## 真·三国无双3

PS2	KOEI	ACT	1~2人
DVD-ROM	2003年2月27日发售		150KB
	只对应DS2, 对应硬盘		6800 日元

ACT,只要熟悉操作就能顺利通关;如果你玩NORMAL的话,它就是RPG,因为如果你不练能力是不能通关的;如果你玩HARD的话,它就是SLG,因为你得根据战场上的形势来决定你的行动。”但到了《真三3》里,这种SLG的成分被很明显地削弱了,这与战场设计的变化是分不开的。在游戏发售前光荣大肆宣传所谓的战术系统,在游戏中也没有很好地体现出来。士气还是决定胜负的关键因素,万能的诸葛亮也经常被一般的南蛮武将打败。

这次的战场设计有些令人失望,关键是重复率太高。当年曹操八十三万大军号称百万,如今是《真三3》17个区域号称50个战场。他势力的无双模式本来剧情就乏善可陈,再加上几个似曾相识的战场,只会令人更加反感。在《真三2》里,所有战场出现的交战双方都可以选择,像宛城之战的张绣军和刘表奇袭战的刘表军都可以选择,这说明设计者在设计的时候已经充分考虑到了双方的情况,这就是设计成功的表现。恰恰相反的是,在《猛将传》和《真三3》里则涌现出了大量的只能选择一方的战场。其实《真三2》的战场设计也并非完美,30分钟的小战场鲜有成功之处,但几个大战场如合肥、合肥新城设计得相当不错。《真三3》的小战场有不少出彩之处,但大战场就明显欠缺一些。这主要是因为设计者为了区别相似的战场,设计了很多狭窄的通道或关隘,把战场划成若干块,每个战场只开放几块特定的区域,这样严重地影响

了大战场中千军万马的行动。另外战场变大也是原因之一。

### 感想

自从在杂志上挂出无双总帅的大旗后,收到了很多读者的来信。有一些读者说他们觉得《真三3》不如《猛将传》,想听听我的意见;还有一些读者想知道我给《真三3》打了满分,而给《猛将传》只打9分的理由。我可以告诉大家,如果你喜欢《真三2》的话,那么你一定喜欢《猛将传》,因为《猛将传》是《真三2》的加强版和资料篇,它涵盖了《真三2》的一切内容而且进行了大幅改良。也许《猛将传》确实比《真三3》要好玩一些,但它不能得满分。《真三3》尽管有这样那样的缺点,但我们可以从中看出设计者的求新求变之心。给予满分其实是对设计者的嘉奖,也包含了对续作的期待之情。

认为《真三3》不如《真三2》的玩友很多,他们最主要的一个理由就是爽快感下降了。俗话说“触一发而动全身”,设计者一个小小的改动,往往能造成游戏本质的变化,何况从《真三2》到《真三3》经过了这么大的变化呢?《真三2》里的猛将,可以分为无双派(如甘宁)和属性派(如曹操),只要无双够猛,或是有一把斩属性的武器,就能成为猛将。到了《猛将传》里,由于敌人的能力大幅加强,于是无双派开始失宠,只剩无视敌防的属性派一家独大。在《真三2》乏人问津的夏侯渊,到了《猛将传》突然摇身一变成为五绝之一,就是因为多了一把斩属性的封神狗牙。如果用金手指等方法把所有人的武器都改为斩属性,那么甄姬又成为最强者了。游戏进化

到这个程度上,强将弱将的分别,基本上就只取决于武器属性是否为斩。设计者的初衷是对游戏平衡性进行调整,从而避免《真三2》中强弱分明的现象,于是大幅削弱了无双的威力和属性的出现几率,使得像吕布、张飞这种招式强劲的角色开始抬头。结果游戏平衡性确实上去了,但爽快感就下来了,平衡性上升当然是一件好事,爽快感下降当然是一件坏事,问题在于对这样一个动作游戏本身来说,平衡性是否真的很重要。看来光荣得像解决画面延迟和人物消失问题一样,在平衡性和爽快感之间再次做出抉择。

### 展望

很早以前就有人提出过一种理论,即一个系列的第二作往往是全系列中最经典的,这次《真三3》的表现似乎又一次证明了这个理论。作为光荣史上最畅销游戏的“《真三国无双》系列”究竟能够走多远已是众人关注的焦点。按照光荣的经营方针,再根据美国网站上悄悄更新的《DYNASTY WARRIOR 4 EXTREME》(《真三国无双2 猛将传》的美版名为《DYNASTY WARRIOR 3 EXTREME》),如果哪天光荣突然公布《真三3 猛将传》的消息,我想是不会有太多人表示出惊奇之情的。从《真三3》来看,《真三3 猛将传》可以加强的地方还有很多,如强化AI、增加难度、改良原创武将、增加新战场新外传等等,想必光荣早已是成竹在胸了。真正值得关注的是《真三4》的变化。新角色的加入自然是必不可少的,事实上出众的人设已经成为了《真·三国无双》能够延续下去的最大理由之一。3本《真·三国无双通信》已经公开指出了有望加入的3位新角色:徐庶、曹丕、鲁肃,在今年6月初推出的第4本《真·三国无双通信》中还会公布一位他势力武将,这样刚好魏、蜀、吴、他各一位武将。系统究竟要如何变化,这才是关键所在。系列的制作人友池隆纯在游戏发售前的最后一次采访中曾经表示,《真三3》已是全系列的最终形态,以后如果要推出新作的話,只是单纯地增加武将和战场而已。不过从现在来看,游戏要改进的地方还是很多的。



# 至爱排行榜

总第 81 期(6A) 协力店名单

北京嘉兴游戏机经营店  
北京新亚电玩  
兰州岚声游戏机俱乐部  
南京风云  
南京(新世界) 纽沃德公司  
成都蝌蚪电玩  
宁波东新电玩

沈阳小陆游戏精品专营店  
新疆国利电器  
上海游戏 2000  
上海智力苑电玩超市  
上海新次元电玩专卖店  
上海宏龙 GAME 专卖  
上海浦东风暴  
上海王子电玩  
上海瑞通玩具

武汉夏源电玩  
武汉市武昌电玩堂游戏专卖  
武汉前卫电玩  
河南亚虎电子商行  
长沙火炬电子  
江苏常州佳韵电玩  
青岛索尼克电玩专卖  
杭州次世代电玩连锁  
杭州最终幻想游戏专卖

## 日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年4月28日~2003年5月4日

**1位** **PS** **From TV animation ONE PIECE 海之梦!**  
BANDAI ■ RPG ■ 2003-05-01 ■ 6万1288套 ◆ 累计6万1288套



大人气的少年漫画《ONE PIECE》如今单行本初回版的销量已经达到270万册,集英社与BANDAI都视其为赚钱的机器。而按照以往的惯例,每年5月份的时候都是PS上将推出“《ONE PIECE》系列”新作的时候,今年的这款RPG可谓诚意十足!

**2位** **GBA** **洛克人 ZERO 2**  
CAPCOM ■ ACT ■ 2003-05-02 ■ 5万9926套 ◆ 累计5万9926套



以变态的难度为卖点的“《洛克人 ZERO》系列”在前作好评如潮的情况下再接再厉,发售了CAPCOM近年来难度最高的动作游戏。从首周的销量来看,虽然没有达到理想的销售成绩,但玩家的反映却相当热烈!可见该系列的玩家也越来越核心派了。

**3位** **PS2** **天诛叁**  
FROM SOFTWARE ■ ACT ■ 2003-04-24 ■ 5万2748套 ◆ 累计17万4904套



在欧美玩家流行欣赏“东瀛忍者”的同时,日本目前也悄然刮起了一阵“忍者风”!尽管在4月底5月初推出的游戏正值青黄不接的时期,可这款制作考究的《天诛叁》仍然取得了不错的销售成绩。相信力丸与彩女以后的传说将变得更为精彩!

4	<b>火焰之纹章 烈火之剑</b> 任天堂 ■ GBA ■ S·RPG ■ 2003-04-25 ■ 4万7550套 ◆ 累计14万1430套
5	<b>火影忍者 忍术全开! 最强忍者 大集结</b> <b>NEW!</b> SAMMY ■ GBA ■ ACT ■ 2003-05-01 ■ 3万9920套 ◆ 累计3万9920套
6	<b>瓦里奥制造</b> 任天堂 ■ GBA ■ ETC ■ 2003-03-21 ■ 3万5858套 ◆ 累计29万3437套
7	<b>勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心</b> ENIX ■ GBA ■ RPG ■ 2003-03-29 ■ 2万7545套 ◆ 累计43万2356套
8	<b>山佐 Digi 世界 SP 海一番 R</b> <b>NEW!</b> 山佐娱乐 ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-05-01 ■ 2万8466套 ◆ 累计2万8466套
9	<b>火热! 职业棒球 2003</b> NAMCO ■ PS2 ■ SPG ■ 2003-04-03 ■ 2万1669套 ◆ 累计20万1988套
10	<b>太鼓的达人</b> NAMCO ■ PS2 ■ ETC ■ 2002-10-24 ■ 1万9463套 ◆ 累计58万6848套

## 日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年5月5日~2003年5月11日

**1位** **GBA** **洛克人 ZERO 2**  
CAPCOM ■ ACT ■ 2003-05-02 ■ 2万5230套 ◆ 累计8万5156套



仅仅只有2万多的销量就可以荣登排行榜的榜首?这究竟是什么世道啊!“《洛克人 ZERO》系列”的好玩之处就在于玩家不停地挑战自己的极限,请让我们向那些在游戏淡季中还毅然购买这种类型游戏的玩家致敬!只因目前的“游戏风气”太浮躁了!

**2位** **PS2** **天诛叁**  
FROM SOFTWARE ■ ACT ■ 2003-04-24 ■ 2万3296套 ◆ 累计19万8200套



FROM SOFTWARE 在一般的玩家看来是一间名不见经传的游戏制作公司,可是每年各大游戏公司在汇总一年来的销售成绩与业绩的时候,却总能发现FROM SOFTWARE 位列前10名之内。为什么呢?如果找不到答案就从这款《天诛叁》开始玩起吧!

**3位** **GBA** **火焰之纹章 烈火之剑**  
任天堂 ■ S·RPG ■ 2003-04-25 ■ 2万2722套 ◆ 累计16万4152套



重新爬回排行榜前3名的阵营中,而从眼下每周稳定的销售量来看,这次“《火焰之纹章》系列”将难度调低,并凭借其出色的游戏性而获得了更多新玩家的支持已经变成不争的事实!总的来说,S·RPG类型的游戏只要闯出品牌,生命力总是顽强的!

4	<b>From TV animation ONE PIECE 海之梦!</b> BANDAI ■ PS ■ RPG ■ 2003-05-01 ■ 2万0943套 ◆ 累计8万2231套
5	<b>勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心</b> ENIX ■ GBA ■ RPG ■ 2003-03-29 ■ 2万0544套 ◆ 累计48万6030套
6	<b>混沌时代3 时之封印</b> <b>NEW!</b> IDEA FACTORY ■ PS2 ■ S·RPG ■ 2003-05-08 ■ 2万0500套 ◆ 累计2万0500套
7	<b>火影忍者 忍术全开! 最强忍者 大集结</b> SAMMY ■ GBA ■ ACT ■ 2003-05-01 ■ 2万0411套 ◆ 累计6万0331套
8	<b>瓦里奥制造</b> 任天堂 ■ GBA ■ ETC ■ 2003-03-21 ■ 2万0318套 ◆ 累计31万3755套
9	<b>恶魔城 晓月圆舞曲</b> <b>NEW!</b> KONAMI ■ GBA ■ ACT ■ 2003-05-08 ■ 1万9400套 ◆ 累计1万9400套
10	<b>火热! 职业棒球 2003</b> NAMCO ■ PS2 ■ SPG ■ 2003-04-03 ■ 1万6486套 ◆ 累计21万8474套

## 中国 TV GAME 销量排行榜

2003年4月20日~2003年5月19日

**PS2 月间游戏销量**

1	<b>最终幻想 X-2</b> SQUARE ■ RPG ■ 2003-03-14 ◆ 月间累计344套
2	<b>第2次超级机器人大战 α</b> BANPRESTO ■ S·RPG ■ 2003-03-27 ◆ 月间累计217套
3	<b>天诛叁</b> KOEI ■ ACT ■ 2003-02-27 ◆ 月间累计146套

**NGC 月间游戏销量**

1	<b>生化危机 0</b> 任天堂 ■ A·RPG ■ 2002-12-13 ◆ 月间累计57套
2	<b>塞尔达传说 风之杖</b> CAPCOM ■ AVG ■ 2002-11-21 ◆ 月间累计39套
3	<b>刀魂 II</b> NAMCO ■ FTG ■ 2003-03-27 ◆ 月间累计27套

**Xbox 月间游戏销量**

1	<b>DOA 极限沙滩排球</b> TECMO ■ ACT ■ 2003-01-23 ◆ 月间累计83套
2	<b>刀魂 II</b> NAMCO ■ FTG ■ 2003-03-27 ◆ 月间累计75套
3	<b>死或生 3</b> TECMO ■ FTG ■ 2002-01-22 ◆ 月间累计37套



# 前线狙击

NGC DVD-ROM	NINTENDO	RAC	1~4人
	预定 2003 年夏季发售		记忆容量未定 售价未定

# 卡比之空中滑轨

滑稽可爱的卡比在NGC上登场，  
完全3D化的场景营造梦的世界！

作为任天堂全明星大家族的一员，卡比这次终于有机会在NGC上一展身手了！说到卡比，它最伟大的能力就是能够张开大嘴将敌人吸入自己的身体中，然后变身成为具有该敌人专属攻击特性的超级卡比！而游戏简单的操作也是吸引玩家的魅力之一，卡比所有的动作几乎只需要按A键便可以完成！可能没有接触过《星之卡比》系列的玩家此时就会产生疑问了，将操作简化到这种程度会好玩吗？如果一定要给出答案的话，那就是“请相信任天堂吧”！



## “传送之星”再登场

在游戏中，卡比乘坐的飞行道具是一种被称为“传送之星”的东西。玩家通过控制“传送之星”便能够让卡比在3D场景中自由地飞行，而只要使用了特殊操作就能够让“传送之星”在短时间内达到最高速度，另外如果让“传送之星”与地面摩擦的话，还可以达到紧急刹停的目的，相信在一些特殊的关卡中一定会用到这些技巧。

在游戏中还有一些与赛车游戏类似的竞速模式出现，这个时候“传送之星”就变成了卡比掌握的“赛车”了，至于能否在限定的时间内达到过关条件，这就要看玩家的操作水平了！使游戏充满乐趣而让玩家产生刺激感是任天堂动作游戏的一贯特征，在越来越熟悉NGC这个开发平台的今天，相信游戏制作小组一定不会让玩家失望的！

**超级加速**

◀“传送之星”使用起来好像空中滑板那样，刺激感与速度感同在。

▶使“传送之星”的速度完全降下来的特殊技巧，使用前要紧贴地面。

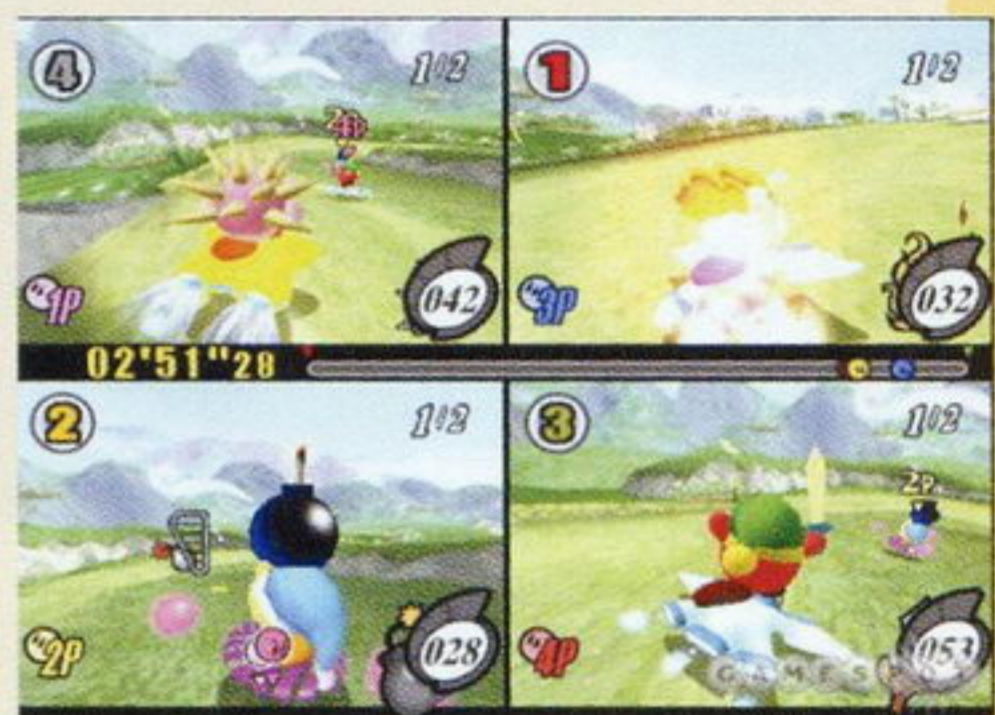
**紧急刹停**

**空中遨游**

▲利用“传送之星”的漂浮特性，可以让卡比根据地形的不同改变飞行状态。

## 4P 对战乐无穷

差不多所有任天堂的动作游戏在制作的时候都考虑到了4人对战，而这一要素也正是导致任天堂游戏适合男女老少、家人亲朋一起娱乐的成功之处。在这款新作中，同时对应初级者和高手的4人对战模式相当接近经典游戏《马里奥赛车》，玩家可以随时随地捡到一些特殊的道具，这些道具的作用有的可以帮助自己更快地到达终点，有的则能够用来陷害对手。大家一起向着目标冲刺的话，必定会引出许许多多搞笑的事情。当然咯，要想在与高手的对战中取得胜利，那些初级玩家便可以在OPTION中改变一些默认的能力设定，以求让比赛更公平。



▲任天堂的4人对战游戏是同类中最好玩的，每一次尝试都可谓是对玩家眼、脑、手的锻炼啊！

## 3D 世界大冒险

与当年N64上推出的第一款游戏《超级马里奥64》一样，《卡比之空中滑轨》也是一款完全3D化的游戏。而在NGC强大的硬件机能保障下，此次的3D场景不仅更加广阔，而且特色鲜明。卡比的两大动作要素“吸收”与“复制”在本作中将会强化起来，并将加入新的系统。至于新的系统是怎样的，任天堂官方还没有做出正式的解释，但却提到会要求玩家必须适应一段时间才能灵活掌握。

**突进**

▲用燃烧的身体向目标撞去，凡与之接触的都会被烧到。

▼手持宝剑与敌人进行近距离的一击决胜！

**一闪**

**炸弹**

▲炸弹居然比卡比还要大，必须随时留意导火线。

活用道具的不同作用！究竟比赛的第一名属于谁呢？



PS2	TECMO	SLG	1人
DVD-ROM	发售日未定		记忆容量未定
			售价未定

文：阿修罗

# 怪物农场4

近年来TECMO除了《死或生》还有什么能让你记住名字？大概就是这个“怪物农场”系列了吧！顾名思义，怪物农场的特色就在于为数众多的各色怪物，玩家要和它们一起生活并把它们培养成出色的怪物，在战斗和比赛中获得胜利。游戏的另外一大特色就是产生怪物的方式：将各种光盘放入光驱中就会产生各种不同的怪物。本作当然对应DVD-ROM了，也就是说可以产生更多新品种的怪物，除此以外还有很多新追加的要素，这都使得FANS的投入度更加高了！



## 农场

这一次玩家可以自行改造自己的农场，在广大的农场各地配置不同的训练具，创造出只属于自己的原创农场。除了数量众多的训练具外，农场中还会发生众多特殊事件。最初农场的面积并不是很大，但是随着游戏的进行，玩家可以不断扩张自己的领地哦！

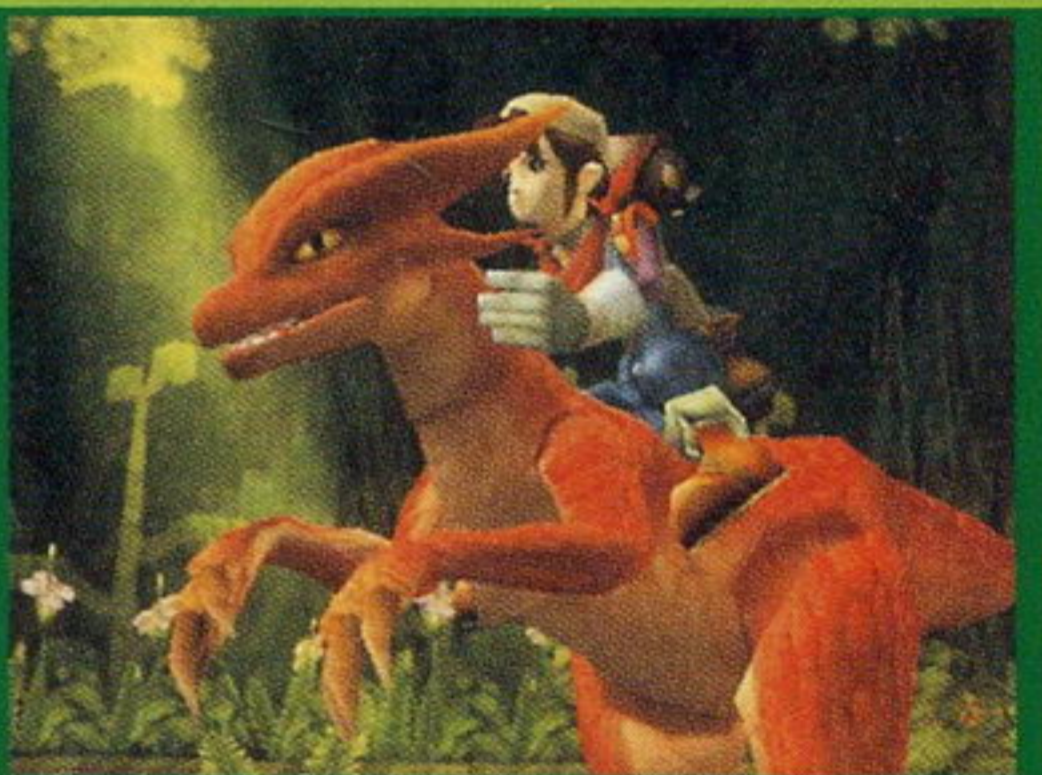


随着农场的不断扩张，玩家可以去的地方也越来越多，这样就可以找到更多隐藏着秘密的地点。当然这些秘密也都不是可以轻易解开的，如果能够了解到所有的谜底的话一定对于游戏的顺利进行有更多的帮助吧！



的地点等待着玩家呢！

而且，因为这一次同时育成的怪物增多了，所以玩家可以携带的怪物也会增多，可以组成自己独特的小队。而且，组队制也会使得游戏的战斗系统发生重大的变化，真想早日见到战斗的画面哟！

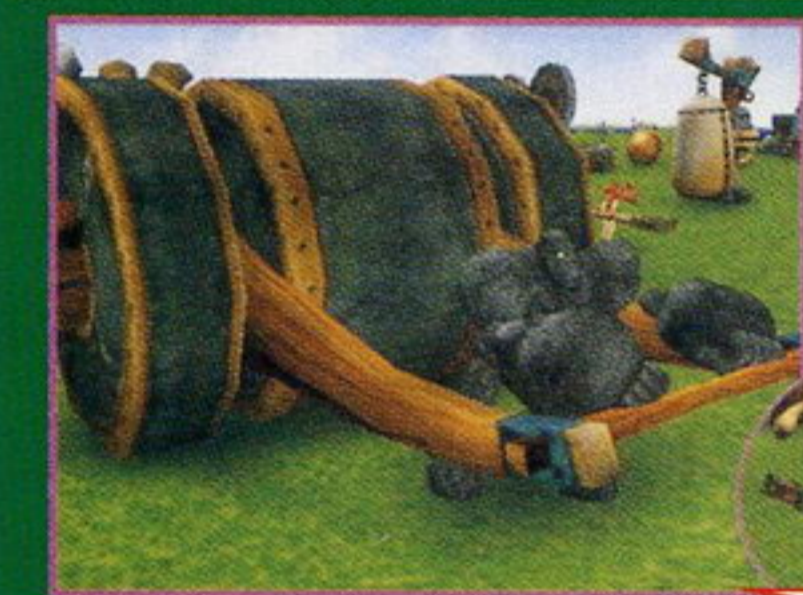


## 育成

这一次的作品中玩家不再只能同时训练一只怪物了！应广大FANS的要求，复数育成系统终于登场了。本作中最多可以同时培养5只怪物。而怪物本身也有自己的性格，如何把相互之间适应性高的怪物搭配起来进行育成就变成了相当重要的战略了。

本作还新增了育成用的道具“训练具”。训练具使得怪物的育成方面更加轻松，强壮度、好胜心等可以通过这些道具轻松上升。

当然，不同的训练具的效果也是各不相同的，随着等级的不同可以提升的能力值多少也会有所差别。



## 锻炼身体咯！

## 冒险

当然，除了SLG的育成部分，游戏还有像RPG那样的冒险部分。在这一部分玩家可以和自己培养出来的怪物一起外出冒险。除了先前所说的农场内部的各个重要地点以外，游戏中还有世界各地的遗迹和迷宫之类



# 世界观和角色们

故事的舞台是北方的街道图格尔，具体说来这个地点和系列以往的舞台有什么联系还不清楚，不过相信这并不是一个独立的世界！



### 主人公阿方

系列第一个“有脸”的主人公，作为怪物饲养员有着优秀的素质。因为某个事件的缘故而来到新兴的街道图格尔。

### 切萨雷

图格尔的名人，担任神官的职务，因为性格温和而具有很高的人缘。

### 缇缇

过去是人气度很高的怪物训练员，不过现在在从事巡回演出的工作。

### 菲奥

切萨雷的女儿，除了自己的父亲和亲近的怪物以外不会像其他人敞开心扉。

### 由丽

图格尔道具屋的服务员，过去也有过成为怪物训练员的愿望。



# PC人气美少女恋爱游戏登陆PS2,“心的治疗”始动!

### 某一天在自己的家门口出现了这样一个女孩……



## STORY

幼年时感染了怪病而因此一直烦恼着的少年——力道广树，在即将展开一段没有什么冲劲的高中生活时，突然碰见了一个自称“玛利亚”的私人护士，而且还宣称一定要住在广树的家中对他进行治疗，但是却被本来就讨厌医生的广树拒绝，而这一切都被广树的“死党”宫森彩乃看见了……究竟广树在这影响他一生命运的一个月之中会发生什么事呢？故事就是从这里开始的……



まゆあ  
ちょっとだけ、ジッとして下さい  
……熱、計りますから



### 玛利亚

游戏中的女主人公，也是对广树进行私人治疗的究极护士。(具有国际级别的职业资格)温柔的性格让她脸上每时每刻都洋溢着迷人的笑颜。



### 漫画插入式构图

这款游戏最可爱的地方相信就是在静止CG画面中会根据剧情的需要加入一些漫画风格的插图，在整个画面中以分屏或图框的形式出现，不仅表现手法灵活，而且更重要的是将玩家的感情充分地融入到游戏中，比起一般的类似作品，真是有过之而无不及!



# Private Nurse

## 私人护士

### 宫森彩乃

与广树一起长大的彩乃是一位成绩优秀、体育万能并使许多男生为之倾倒的女孩子，尽管彩乃不承认与广树之间的缘分，但仍然很关心他。

广树所在的学校的保健医生。被男生称为“保健室的天使”。不过喜欢妄想与白天睡觉的习惯多少都让美绪并不像别人传说中那么完美。

### 沙生美绪



お前の病は、自分で作り出しているんじゃないの？

## 前线狙击 PS2

DVD-ROM

DATAM POLYSTAR

AVG

1人

预定 2003 年夏发售

记忆容量未定

售价未定

### 名词解释

拥有“特别的护士资格”，究极的私人专属护士。她们拥有出色的医疗经验与技术，即便仅仅是一个人就可以与一家大学医院所有的专家医生匹敌。

### 私人护士

## 追踪“AngelSmile”计划

由日本PC美少女界有一定影响力的制作厂商CD Bros 倡导的“AngelSmile”计划是网罗了当代新派美少女插画家的创作成果，加之经过严格的剧本筛选而推出的一系列美少女恋爱育成游戏的总称。其中PC版《私人护士》在推出之后受到了各方面不俗的评价，在将移植版权交给DATAM POLYSTAR后，CD Bros 希望更多的玩家在PS2上能够在不受年龄限制的情况下体会到这款游戏的精彩之处。在日本，如果在4月25日至5月3日这段时间内预定这款游戏的话还将可以得到游戏专用主题的手机壁纸。而目前DATAM POLYSTAR的官方网页上也有该游戏的介绍，渴望追踪最新情报的玩家可以到<http://www.datam.co.jp/>上查看。

貴方の心

癒してあげます。





## 前线狙击

PS2  
DVD-ROMCAPCOM  
预定 2003 年 7 月发售

ACT

1 人

记忆容量未定

5800 日元

洛克人 X7

## ROCKMAN X7



不输本家“洛克人”系列”的高度动作性、特别的科幻风格世界观，这些都是“洛克人X”系列的风格。当年《洛克人X4》的推出可以说达到了动作游戏的巅峰，而之后的两部续作虽然各有特色，但是在成就方面则不尽如人意了！这一次，CAPCOM对这部作品进行了让人难以置信的改变，究竟《X7》能否再创辉煌呢？

## 关键词检索

**レプリロイド** 半机器人，完全具有人类般的思考方式和感情的机器人。并不是单纯按照程序来进行行动的，而是会进行独立的思考和判断，然后再行动。

**メカニロイド** 按照事先设定的程序进行行动的机器人。在大小、形状和用途方面可谓花样繁多，从道路工事到宇宙探索，在这些纯劳力方面比较活跃。

**イレギュラー** 暴走化的反乱者。因为某些特殊原因，半机器人或者机器人的电子头脑发生故障，陷入暴走的状态。只要对自己以外的东西造成了危害，那么就会立刻被认定为暴走化。至于原因方面，除了单纯的故障外，电脑病毒等也是罪魁祸首。

**イレギュラーハンター（个人）** 反乱猎人，专门处置反乱者的、守卫和平的正义的半机器人。根据能力的高低分为特A级、A级和B级等不同等级。

**イレギュラーハンター（组织）** 反乱猎人门所属的组织。猎人们在这里等待命令赶赴现场，处理各种紧急事态。组织被分为若干个部队，X、ZERO，还有SIGMA以前也曾经作为部队长活跃过。

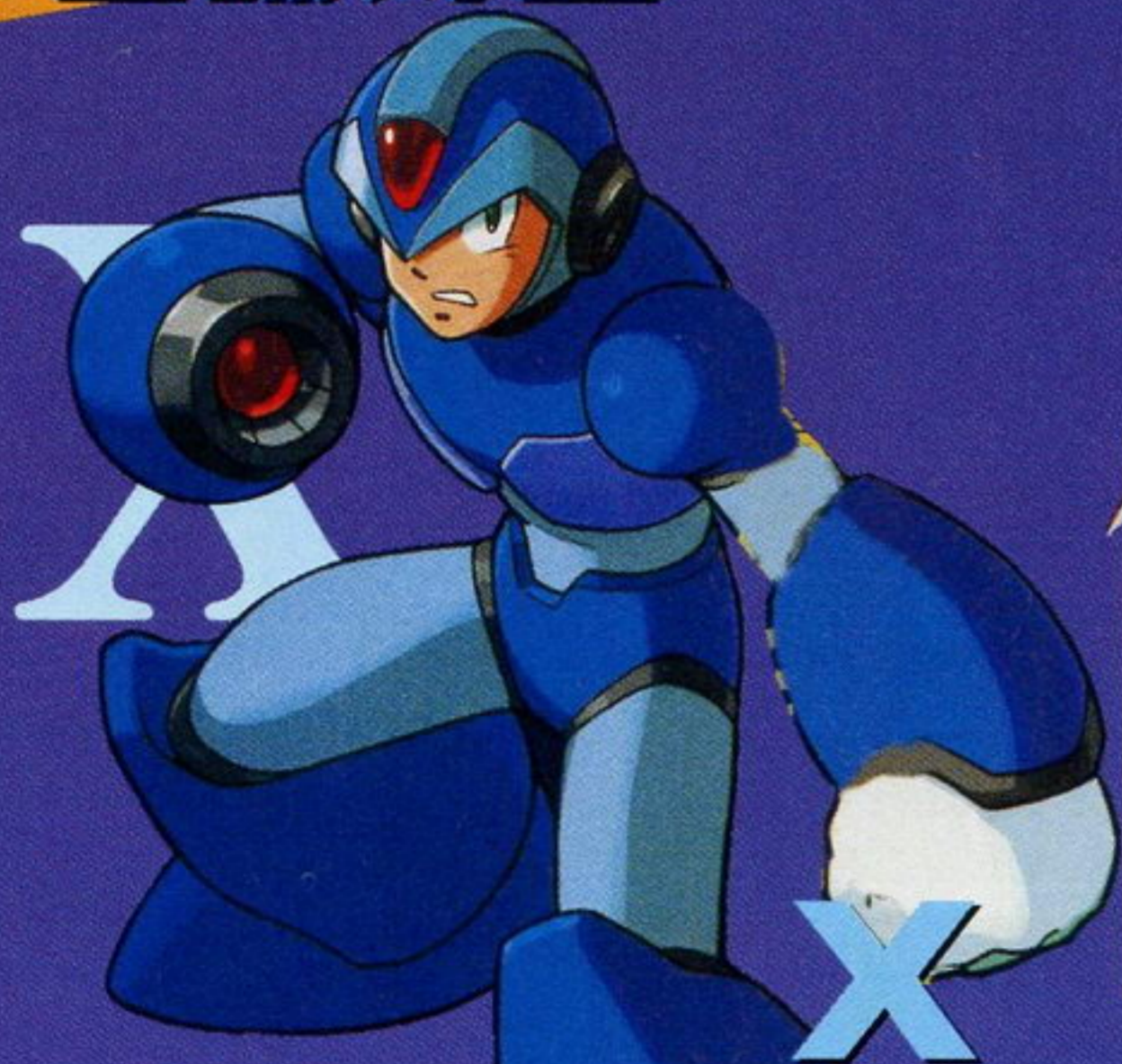
**シグマ** SIGMA，过去被称为史上最强的反乱猎人。但是在某个事件中暴走化，企图毁灭人类。系列的最终BOSS。

## 故事

时间是21XX年……半机器人生活的世界飞快地发展着，但是各种犯罪也随之而来。尽管X和ZERO他们所属的反乱猎人组织已经尽了很大的努力，犯罪率增加的倾向仍然十分显著。其中，有人组织了自行消灭罪犯的自警集团——红色警报，在各地镇压反乱者们。某天，ZERO在执行任务的时候遇到了一个叫做AXL的少年半机器人。AXL说他为了成为反乱猎人而从红色警报的组织中逃了出来，但是再想问他一些详细的情况他却缄口不语了！接着，ZERO又收到了红色警报要求交还AXL的通信。X他们向红色警报询问详情，但是同样没有得到回答。同时，红色警报为了夺回AXL，开始侵占世界上各个重要的据点。于是，两个组织为这个神秘的少年展开了战斗……



## 登场角色



使用双光剑，解决了众多事件的特A级猎人，无论陷入什么样的事态都不会失去冷静之心的酷哥。在系列最初的两代中只是事件角色，3代中可以作为配角使用，从4代起就成为了和X不相上下的第2主人公。不过在《X6》的最后他不是将自己封印了吗？而“《ZERO》系列”中也没有提到过本作中的情节，到底本作中他会扮演什么样的角色呢？

全新的角色，过去的战斗纪录以及经历等数据完全没有留下来的谜之半机器人。原本隶属于赏金猎人组织“红色警报”，但是不知道因为什么脱出了该组织，并且遭到追杀。AXL的武器是连射能力优秀的小型手枪。除此以外，AXL还拥有复制对手的思想以及运动能力的特殊能力。总之，他是和本作剧情息息相关的重要人物哟！

本系列的第一主人公，在系列一开始只是一个新手猎人，但是到了后期则成为了受人尊敬的优秀战士！（在和本系列关系密切的“洛克人ZERO”系列中，X则是传说中的反乱猎人救世主。）本身的性格十分随和，基本上不喜欢争斗。但是如果战斗的目的是为了守卫和平以及对抗邪恶，那么他绝对全力以赴的！期待全新的装甲！

话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbbook.cn

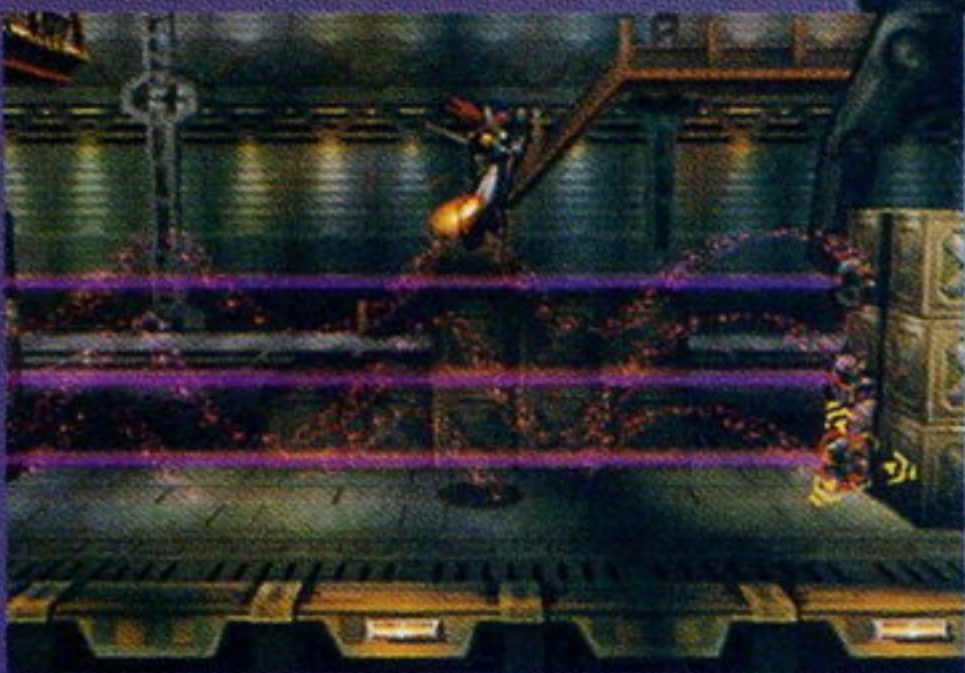
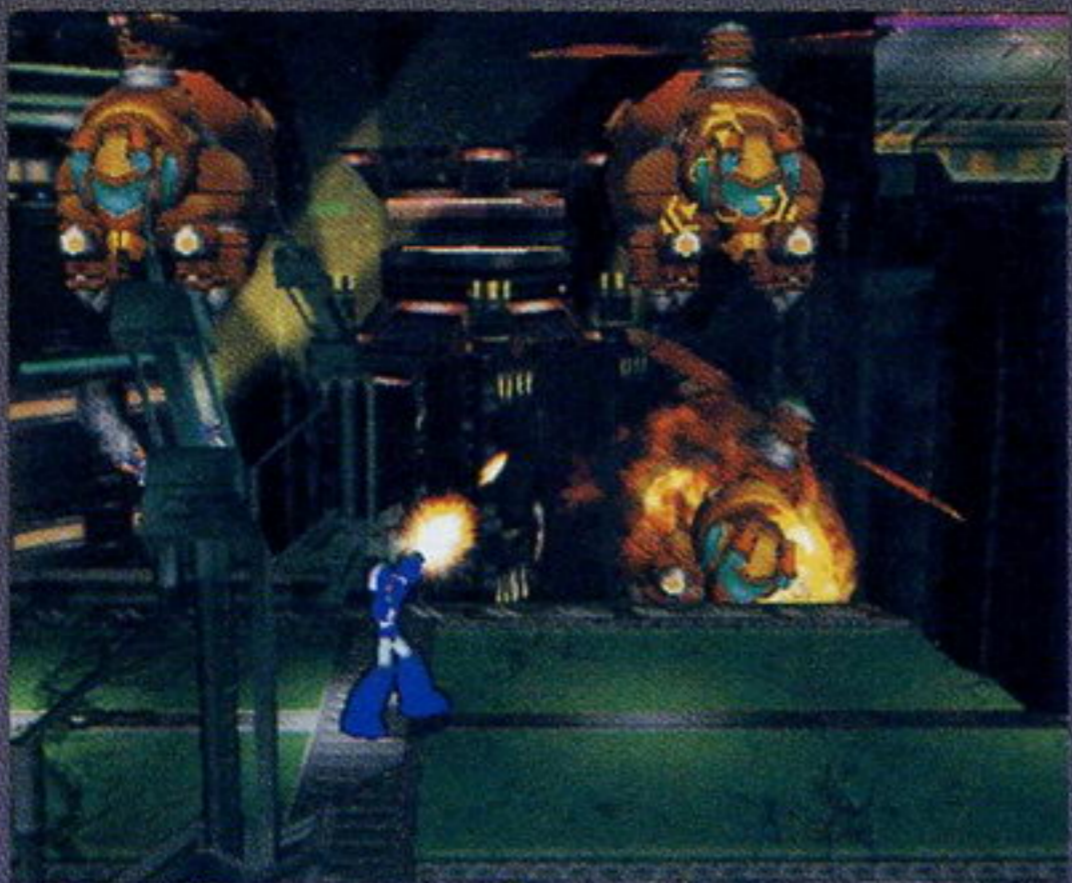


# 全新变化

就如大家所看到的，这次的《洛克人X7》一改系列以往的风格，变成了纯3D的动作射击游戏。那么，究竟这种变化会对游戏方式带来什么样的影响呢？

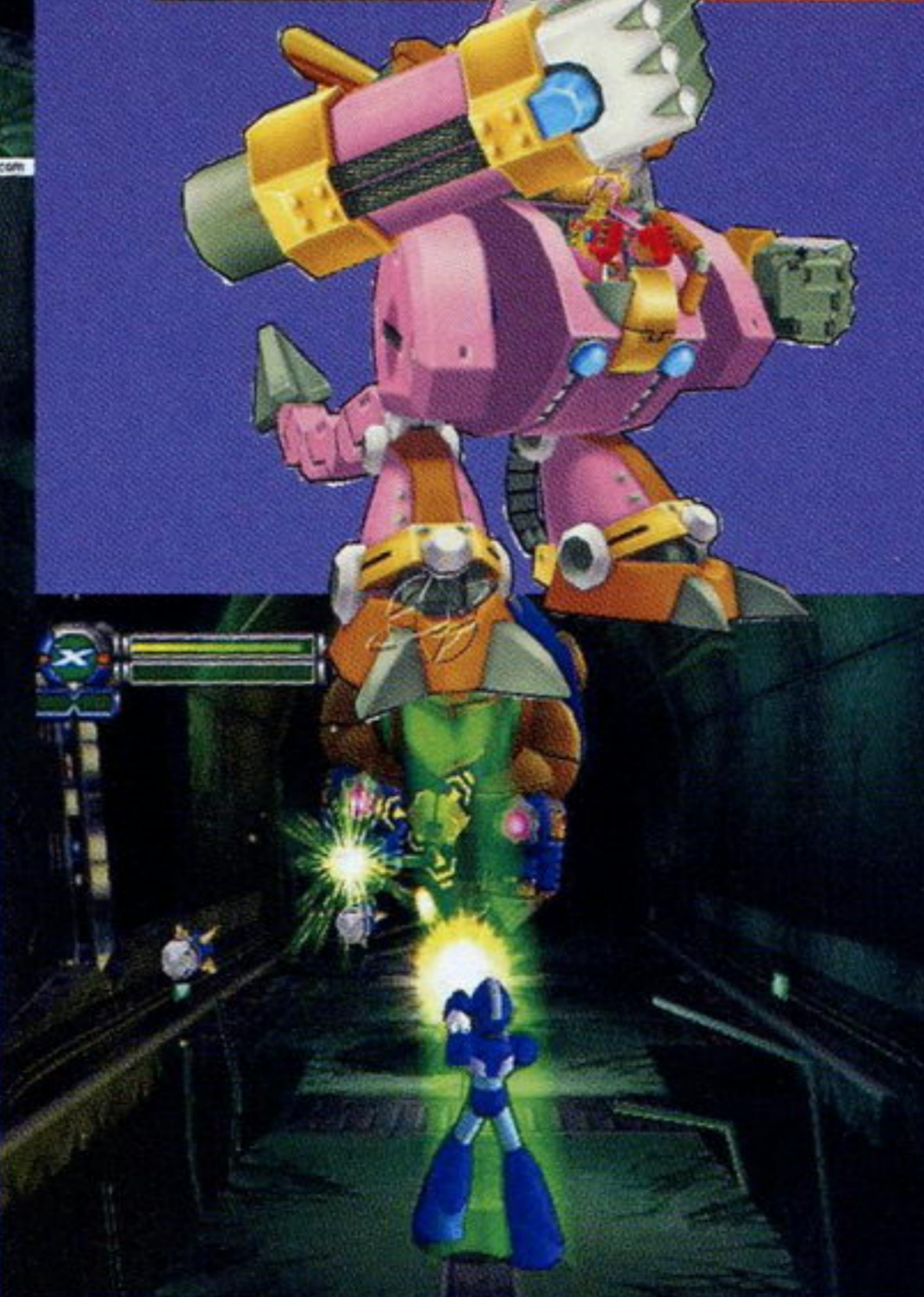
## 传统2D视点

这个视点下，游戏的基本方式是和以前相同的：操纵角色进行左右移动，利用各种动作躲开关卡中的机关并且消灭敌人。相信老玩家会觉得非常亲切，至于3D化的感觉大家可以玩一下NGC版的《洛克人EXE》，基本上就是那样的了！不过，《X7》中的2D视点可不像《EXE》中那么简单，因为敌人可能会从画面内部或者外部出现，而且游戏的视点也可能突然转变方向，这样说来大家的参照物就应该是《真魂斗罗》了。



## 3D 追尾视点

这是3D动作游戏最常用的视点之一，也曾经被“《洛克人DASH》系列”所采用。这个视点的特色就在于玩家在游戏时的临场感十分强，玩家的所见就仿佛是游戏中的角色的所见，投入感最高！而且，在面对巨大的敌人的时候，其魄力也绝非其他两种视点所能比的！



## 伪3D视点

这种视点在国产RPG中是很常见的，而CAPCOM对于这种视点下的游戏动作性改良也很有经验。在这个视点下，角色周围的物体一览无余，行动也最为方便，可以说是最利于玩家进行游戏的一个视点了！这个视点下对于物体尤其是敌人的形状和大小的把握最准确，玩家可以清楚感觉到敌人的存在，甚至还能够感受到敌兵的重量感。



## 杂谈 & 预想

按照目前的形势，2D游戏进化到3D似乎是一个潮流，但是并不是所有的游戏都能够像《塞尔达传说》那样成功的。本系列的进化能否成功目前尚不能知晓，只希望《洛克人X》独特的风格不要被破坏就好了！

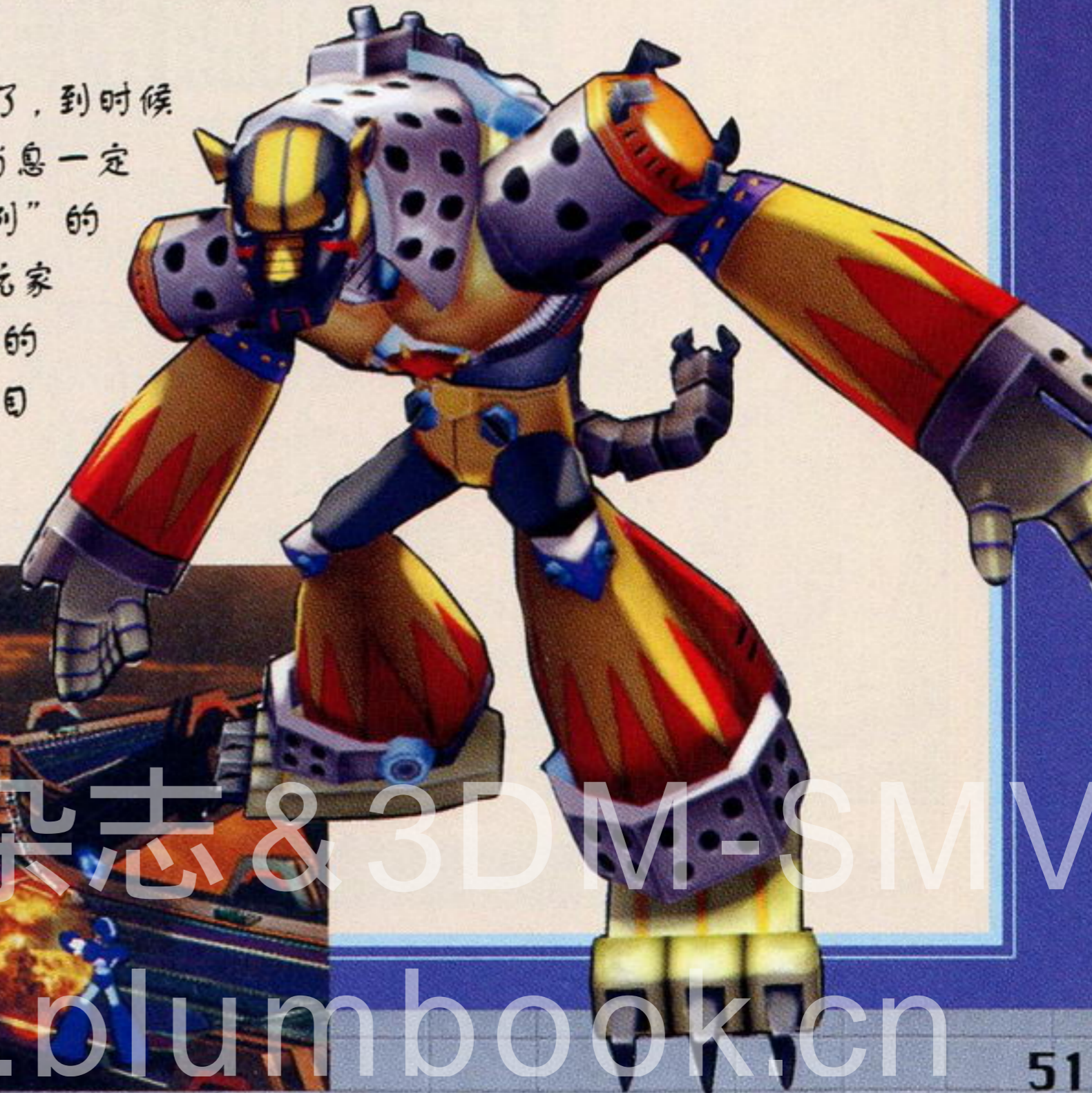
在以往的作品中，X的特色就是变化多端的铠甲系统。在不同的关卡中的隐秘之处取得铠甲的部件，收集完全以后就可以获得能力和特技独树一帜的铠甲。这个系统的出现使得以射击为主的X变得更加好用，所以一向很受好评。不知道在新作中会出现哪些新的铠甲，这些铠甲在3D画面中又会有怎么样的惊人表现呢？

说到ZERO，他凭着一把威力巨大的光剑和多彩的必杀技从X那里抢了不少FANS，这一次不知道还能够看到他的哪些惊人剑技呢？就象前文所说，按照以前的剧情设定，ZERO是不应该出现在本作中的。既然他不负广大玩家的要求还是出现了，那么和他相关的剧情就成为了值得FANS探究的内容了。

新人物AXL也是一个充满了悬念的人物，从剧情的设定上就可以看出来。而他眉间巨大的十字伤究竟隐藏着什么样的故事呢？AXL的武器是一把手枪，比起X可以蓄力的爆极枪和ZERO的Z光剑来真是显得非常无力，不过他的复制能力则是非常诱人的设定。这种能力究竟是用来复制X和ZERO的能力的，还是复制敌人的能力的呢？

除了以上3个新人物以外，照惯例应该还有很多剧情人物会出场的。前作中登场的反乱猎人本部的众人还会在本作中登场吗？

很快就要到7月了，到时候关于本作的进一步消息一定会公布的。“《X》系列”的发展将何去何从，玩家们的期待会有什么样的回报？让我们一起拭目以待吧！





PS2 DVD-ROM	KONAMI	AVG	1人
	预定 2003 年夏发售		记忆容量未定
	对应周边未定		售价未定

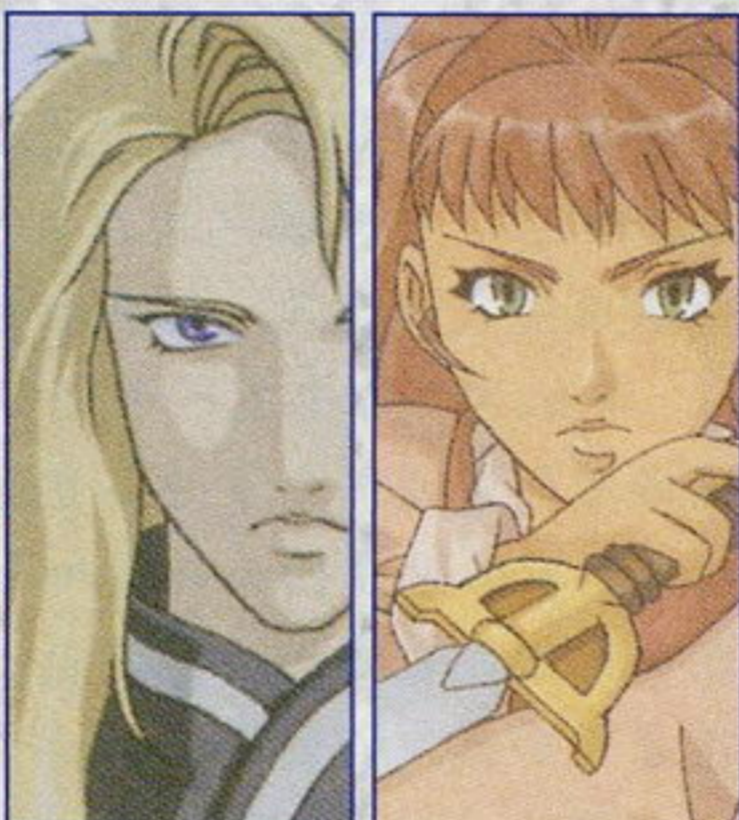
# 十二国记 红莲之标 黄尘之路

你看过《龙与地下城》没有？你看过《罗德岛战记》没有？美国的、日本的和国内的，奇幻小说可能你已经看得太多、听得太多了。但是，你看过《十二国记》没有？你想知道一个普通高中女生在一个古代中国风的异世界中会遇到什么样的事情呢？今年夏天，小说和动画都受到过无数FANS关注的《十二国记》终于要游戏化了。但是这究竟是怎样的一款作品呢？让我们一起推开那通向异世界的大门吧！



## 故事

除了与生俱来的红色头发以外一切都平凡的高中女生中岛阳子突然开始做奇怪的噩梦，在梦中她遭到神秘的影子的袭击，为此她十分烦恼。突然有一天，在不安中度日的阳子面前出现了一个叫作景麒的青年。他将阳子称为主人，然而随后妖魔也出现了。阳子借助景麒的力量打败了妖魔，然后又被她带到了个异世界。但是中途遭到袭击的两人失散了，阳子一个人流落在了人生地不熟的异世界。不过，等待阳子的却是一个壮大的命运的交响曲……



## 原著、动画以及世界观

### 关于原著

小野不由美原著的小说版《十二国记》原本是面向低龄层的幻想小说，描述了异世界中十二国的兴亡。不过由于作品的出色，其读者群越来越广，远远超出了作者当初的预想。从1992年《月之影 影之海》（上卷）发行以来，到目前为止相关书籍的累积销量已经突破了504万本。

### 关于动画

因为小说的出色，相应的动画版本的推出也就不足为奇了。动画版的人物设定是担任小说版插画的山田章博，而声优群也相当惊人：久川绫、子安武人、山口胜平等，都是业界的名人。与小说版相比，动画版新增了一些原创角色，即使看过了原著的人在欣赏动画的时候也会有不同的感受。而且动画也为原本就很出色的文字增添了更加独特的魅力。



### 世界观

在我们居住的地球之外，有一个通过叫作“蚀”的现象和现实世界联系在一起的“十二国”。在纯黑的海洋——虚海上漂浮着的十二个国家，以被称为黄海的未知土地为中心，像盛开的花朵一般分散在各地。（如图）这个世界以古代的中国为蓝本，有着独特的文化和思想。与中国完全不同的是，这里的人说着奇怪的语言，而且在荒野中还有各种妖魔在徘徊……



## 王和麒麟的关系

在十二国中，每国都有一只麒麟。麒麟是遵从上天意志选择大王、并辅佐大王的存在。麒麟们正式的官职名是“宰辅”。“台辅”是麒麟在向他所支配的妖魔们下命令时所用的别名。麒麟在自己所辅佐的大王背离王道的时候会罹患一种叫作“失道之病”的疾病，直到死去。

## 水禺刀

“绝对不要让剑和鞘分离，绝对不要让别人得到这把剑”，景麒将水禺刀交给阳子时这样说。剑鞘上拴着一个可以治愈伤痕的神奇宝珠“碧双珠”。水禺刀和阳子有莫大的渊源，别人都无法使用这把宝剑，只有阳子才能将宝剑从剑鞘中拔出来。这是故事的关键所在。



## 关键词检索

### 蚀

将我们的世界和十二国世界一时间联系在一起的现象。蚀出现的时候在十二国的世界中会产生天地异变般的灾害，所以那里的人们对蚀是非常害怕的！

### 海客

被卷入蚀，从虚海另一面漂流到十二国的人被当地人如此称呼。十二国的人对于和蚀联系在一起的海客十分反感，通常会把他们抓去见官。

### 妖魔

非人非兽，拥有特殊能力的异形生物。有的是长角的巨大鸟类，还有青牛以及人面虎等种类，总之品种是相当繁多的。



## 角色

《十二国记》之所以能够吸引这么多读者观看，绝不仅仅是因为它充满幻想色彩的世界观。众多充满了人格魅力的角色共同创造的故事才是最吸引人的。这里为大家介绍在《十二国记》中不可或缺的6个人物，要想了解故事背景一定要好好关注他们。

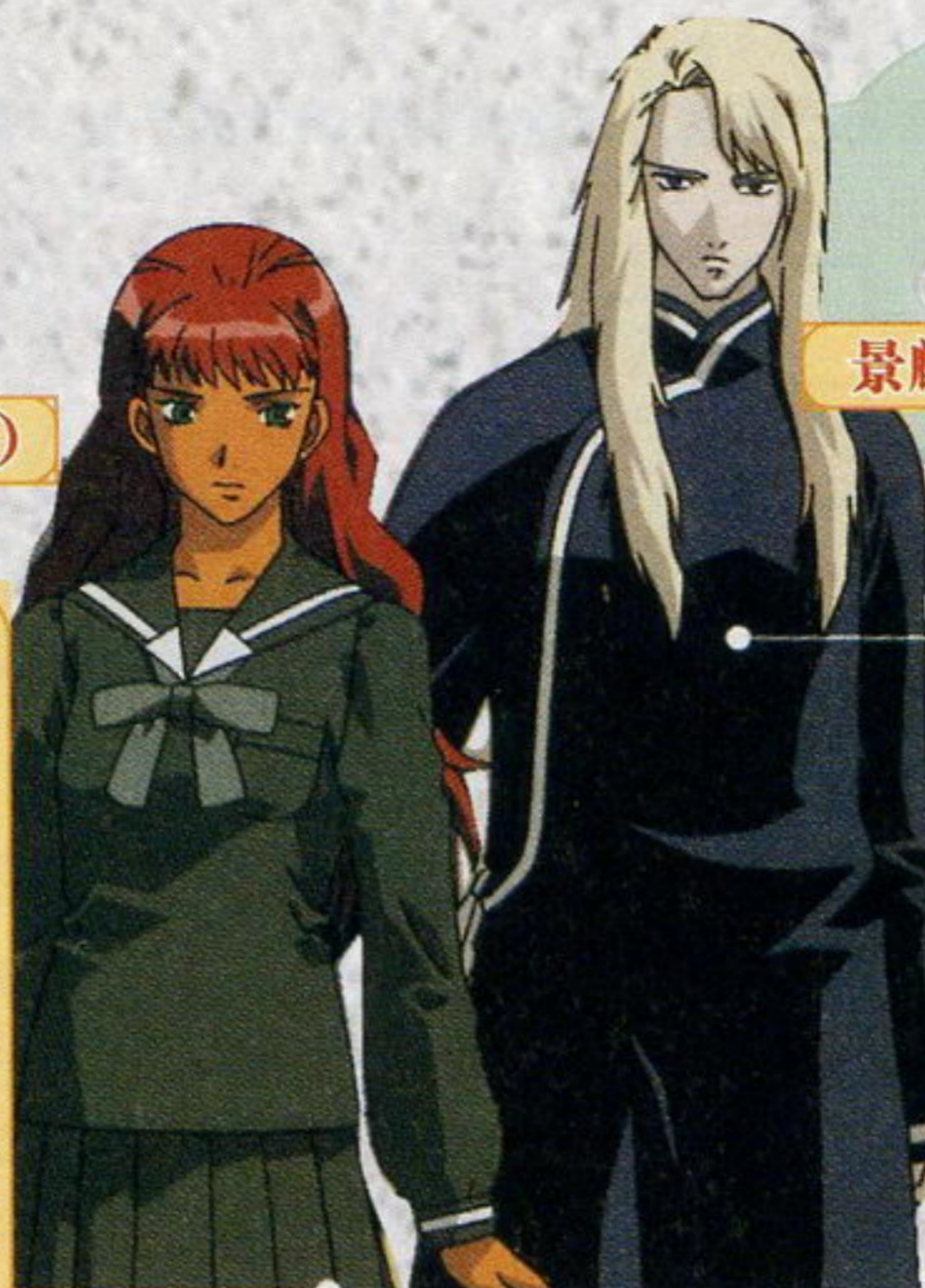


苍猿 (CV: 冈野浩介)

半人半猿的神秘男子，正体是水禺刀的刀鞘的变体。当阳子内心的不安在异世界逐渐扩大的时候，他出现在阳子的面前，如梦如幻地将阳子的内心展现出来。可以说是阳子内心的分身一般的存在。

中岛阳子 (CV: 久川绫)

除了红头发以外，阳子只是一个普通的少女，整天看着别人的脸色生活，没有什么野心。然而，那一天一个将自己称为主人的年轻人出现了，还将阳子带到了一个完全不了解的异世界。不知道何去何从的阳子在异世界展开了孤独旅程。



景麒 (CV: 子安武人)

突然出现在阳子面前，并将水禺刀托付给她的金发青年，正体是庆国的麒麟。他化身成人类来到现实世界寻找庆国的新主人，也就是中岛阳子。然而在返回十二国的时候遭到妖魔的袭击，和阳子失散了。

## 关于游戏

游戏分为AVG和RPG两个部分，两个部分相互结合，展开比小说和动画更加精彩的庞大剧情。

### AVG部分

在这个部分的剧情中，存在着小说、动画和游戏3种分歧。玩家要扮演中岛阳子触发各种事件。随着玩家的选择不同，故事整体朝着不同的方向发展，玩家可以创作出自己独特的《十二国记》。



### RPG部分



在各段剧情之间，玩家就要如同原作一半，在异世界的土地上流浪并与各种妖魔战斗。地图画面的移动和战斗等都充满了标准的RPG风味。玩家还可以对水禺刀以及阳子的能力进行各种强化。



### 水禺刀的成长

与别的游戏不同，本作中阳子只能使用水禺刀一把武器。但是只要满足特定的条件，水禺刀就会成长为更加强力的武器，同时还会附加属性、增添特技。而且，水禺刀的成长方向也分为很多种，不同的形态在战斗时的效果也会有很多差异。

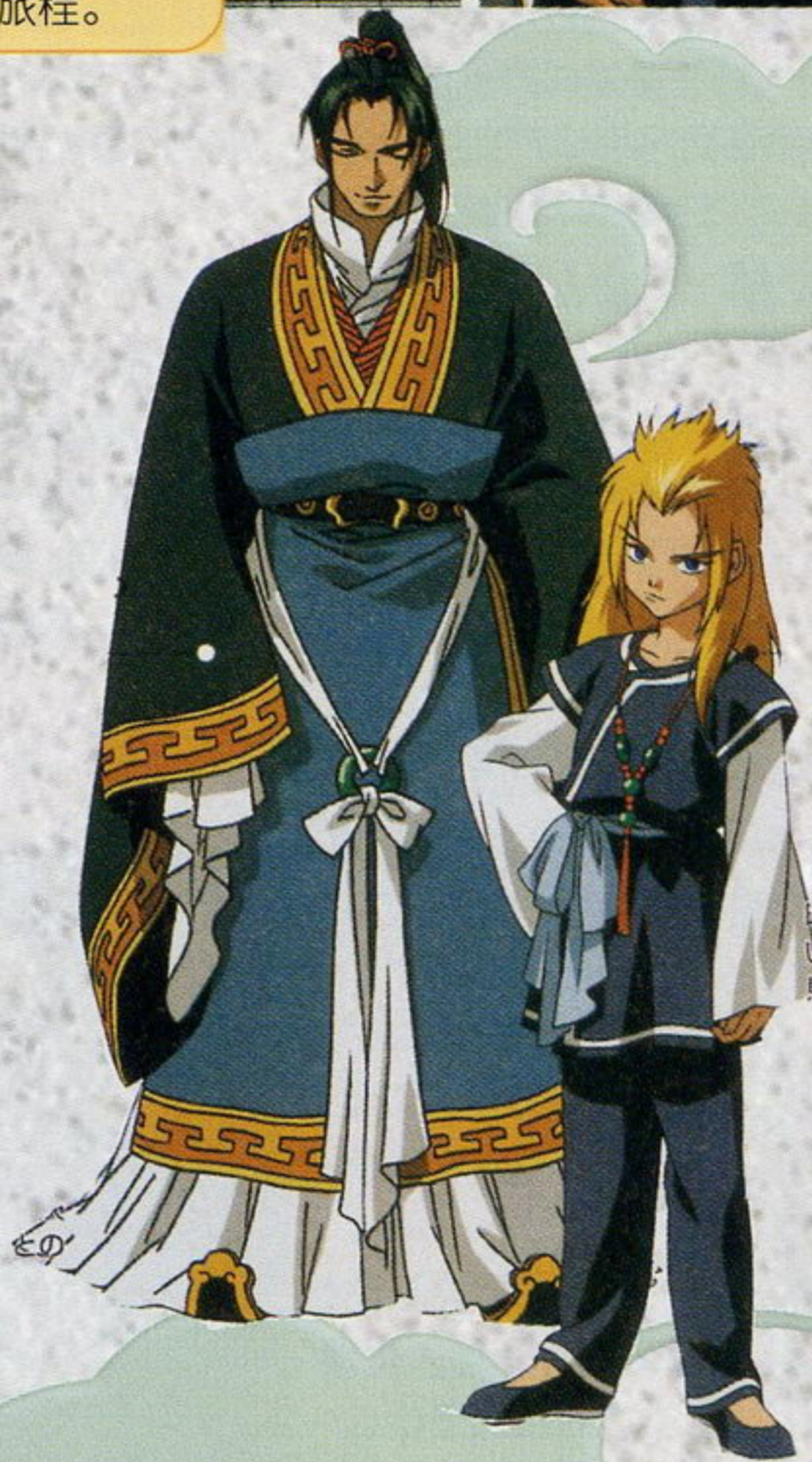


尚隆 (CV: 相泽正辉)

十二国之一的雁国的王，正是他鼎力帮助在异世界失去了目标的阳子。尚隆的性格十分豪快，也十分善良，不过下决定的时候也是相当冷酷的。在统治雁国的500年的历史中，支持他的原动力就是他心中永远不会忘记的那个誓言……

六太 (CV: 山口胜平)

辅助尚隆的雁国的麒麟。行动力和好奇心十分旺盛，不过说起话来总是十分不客气。虽然看上去还是一个孩子，但是实际上年龄已经超过500岁了。曾经有一段时间对于自己是麒麟感到过苦恼，不过现在则伴随着尚隆静静地守卫着雁国。



杉本优香 (CV: 石津彩)

阳子的同班同学，但是在同学中人缘十分恶劣，十分孤独。她对于总是用同情的目光看自己的阳子十分讨厌。平时最喜欢看幻想小说，憧憬着那样的世界。和阳子一起被带到十二国以后，认定这里就是自己的理想国。



# 十二国记

紅蓮の標+黄塵の路™

くれんのしるべ+こうじんのみち



**特稿**

游戏业已经成为日本具有代表性的产业，那么日本政府为游戏业做过什么呢？

# 日本政府与游戏界

日本是游戏天国，游戏业也已经成为日本具有代表性的产业，那么日本政府又是怎样看待游戏业的呢？他们为游戏业做过一些什么呢？相信看完下文你就会略知一二了。游戏业是现在及近未来世界上发展最快的产业之一，游戏产业也必将成为中国的未来支柱产业之一，因此我们的游戏业不应该在将来仍处于落后状态。日本政府对游戏的认可与扶持值得我们思考。

## 日本首相亲自担任“知识产权战略会议”部长

日本政府数年来一直都在积极地支持以游戏为代表的多媒体产业，去年起召开的“知识产权战略会议”就是最好的例子，会议的总部长由日本首相小泉纯一郎亲自担任，其目的就是“要想强化日本产业的国际竞争力及让经济活性化，就要提高对知识产权的重视程度。因此，日本有必要尽早拟定知识产权战略”。就此问题，“知识产权战略会议”已经召开了8次会议，其成果就是2002年12月出台的《知识产权基本法》（有关多媒体产品的创造、保护、活用等方面的法律）。通过该法律，日本政府认可多媒体产业的优越性，并为了更好地发展多媒体产业，政府将会逐步加大对多媒体产业的扶持。

## 经济产业省召开“多媒体产业国际战略研讨会”

从2003年4月24日起，日本经济产业省（即日本政府的经济产业部门）召开“多媒体产业国际战略研讨会”。第一次会议上，从事多媒体产业（包括游戏、动画、电影、音乐、出版等）的各界代表聚集在一起，共同商讨如何进一步将日本的多媒体产业推向国外市场，以及政府部门应该如何支援的问题。其中作为游戏业界代表出席的CESA会长、CAPCOM社长迁本宪三提出，应该在亚洲地区培养以50美元为软件价格的市场。

## 采访支援游戏业的日本经济产业省及文化厅

《FAMI通》记者采访了日本经济产业省及文化厅两个部门的官员，从产业及文化等各个观点来进一步阐述日本政府与游戏业的关系。

### 经济产业省

经济产业省的职责就是给企业或个人创造一个良好的经济活动环境。其中“商务情报政策局文化情报关联产业科”被称为多媒体产品科，它的作用就是扶持游戏、电影、音乐、出版等。

#### 经济产业省所进行的游戏相关的具体活动

- 举行“数码多媒体作品大奖赛”
- 召开“多媒体产业国际战略研讨会”
- 扶持“多媒体海外流通促进机构”
- 设立“游戏软件流通研究会”
- 改善网络的基础设施建设
- 改善游戏开发者的投资环境
- 其他各种各样的扶持

受访者：日本“商务情报政策局文化情报关联产业科”的境真良

——请问召开“数码多媒体作品大奖赛”（注1）的意义是什么？其成果如何？

境真良（以下简称境）：在该奖赛的前身——“多媒体大奖赛”召开的90年代前半期，还没有什么能够称之为作品的数码多媒体产品。之后，我们想通过这个大奖赛，以国家

（政府）的身份，将多媒体作品的价值介绍给社会。

——大奖赛的评价基准是什么？

境：当然是能够体现该产业优点的作品。本来作品的成功与否只由市场决定的，现在我们就是“不看重作品本身的市场，仅对作品是否对该产业的未来有发展作用”来给予评价。事实上，评价标准我们至今都还在探索中，每年我们都会重新看待这个问题。

——“数码多媒体作品大奖赛”也表彰个人吧，那么说来还是会评估个人对各个产业的贡献吧？

境：是的，这也是为了鼓舞其他制作人以受表彰者为目标努力，我认为多媒体产业的发展就应该以“人”为出发点。“想成为这样的人”、“想接近这样的人”，在这种憧憬下引导人才、

集合人才，这具有很大的意义。

——去年“日本电视游戏商业组合”与经济产业省组建了“游戏软件流通研究会”，中古软件（即二手销售的软件）的问题是课题之一，请问您对这一问题是怎么看的？

境：中古软件的流通（即中古软件的销售）好不好，这个问题的答案连“制度官厅”方面都没有给出明确的答复。从本质上讲，这是个业界内部自己就能商讨出结果的问题，所以现阶段我们还是持观望态度。

——在日本国内，由于亚洲地区盗版软件横行，日本的游戏开发商也开始参与探讨这个问题，关于盗版问题有什么对策吗？

境：这是一个不可避免的问题，目前也存在着“由于没正版，所以盗版在市面上流通”这样的问题。所以对于我们而言，能做的就是支持那些“将正版投入到存在盗版的市场的企业”。另外去年我们设立了“多媒体产品海外流通促进机构”来进行盗版的调查，CESA的迁本会长作为代表，开始在亚洲各国视察，并阐述了所受到的巨大损失。而今年4月24日召开了“多媒体产业国际战略研讨会”，各多媒体业界的代表都讨论了具体的对策。

——会对游戏制作本身提供资金援助吗？

境：现在还没有游戏制造商向国家要求资金援助的呼声。确实，如今的游戏业界也出现了不景气的问题；但是，在这种情况下业界内部经过自己的努



▲1999年5月，宫本茂在美国“互动艺术与科学学院”（AIAS）所举办的第二届AIAS成就奖上，一人独得11个奖项。说明日本游戏业在全球范围内具有极大的影响力。



力,已经有相当数量的厂商制定了相应的对策。而且,我们基本上是不会给多媒体作品制作提供资金的,对于为消费者制造的商品,最大的后援者应该是消费者本身。但我们会创造出一个保护著作权、游戏开发商能够更容易得到资金的大环境。

——也就是不会向多媒体产品本身出资,而是彻底地完善一个制作环境?

境:对,是这样的。

——作为一项产业,您认为日本的游戏的未来光明吗?

境:这里是我个人的意见。我认为游戏在其他产业中的应用性是很强的。比如通过网络进行的医疗或教育,就可以活用网络游戏中所发展起来的那些技术。像这样的以游戏为基础的服务出口,前景可以说是光明的。但是与此同时,今后的国际竞争也会越来越激化,韩国、中国等在日本以外的亚洲地区,都会积极地加入到这个市场里来。

——那在竞争中,日本能够取胜吗?

境:成功之道确实存在,但是守株待兔坐享其成是不可能成功的。如果同其他的亚洲人民同样地努力前进,相信成功会等着我们。

## ★文化厅

日本文化厅属于日本文部科学省,其主要职责为支持文化活动、保护文化遗产。文化厅将游戏与CG、动画、电影一起,归为“媒体艺术”这样的地位。

### 文化厅所进行的与游戏相关的活动

举办文化厅“媒体艺术节”

扶持“多媒体海外流通促进机构”

培养艺术家人才

受访者:文化部艺术文化调查官 杉本昌裕

——文化厅为了振兴多媒体艺术具体采取了什么措施呢?

杉本昌裕(以下简称杉本):我们于2001年起开始实施《文化艺术振兴法》(注2),在这个法律颁布的同时,又召开了“文化厅媒体艺术节”。

——文化厅媒体艺术节获得了什么样的评价?

杉本:看来大家都很关心嘛。去年的展示会上几乎有3万人到场,比预计的多得多,我感到一般大众对媒体艺术也越来越关心,反应也很强烈。

——每年的媒体艺术节,都会召集媒体艺术作品,将游戏、CG、网页作为数字艺术划到统一范畴进行审查、表彰。这些审查的基准是什么?

杉本:这些作品都属于文化、艺术方面,今年得到特别奖的《Rez》的评价是其创意超越了目前游戏的框架。我认为,以卖了多少来对作品作评价,那不是文化厅的职责。另外,关于游戏,基本上都是由数字艺术的相关部门从影像、音乐等方面进行审核。不过,由于媒体艺术本身存在多样性,所以那些方面的划分还有些困难,今后我们有必要重新拟定审查的标准。特别是因为游戏具有艺术与娱乐的两面性,所以我们现在正在讨论,是否将游戏与其他的媒体艺术分开,单独设立一个游戏部门对其评审。

——游戏与其他媒体艺术除此之外还有什么差异吗?

杉本:那就是游戏是由企业在做,而不是个人。去年的媒体艺术文化节上,游戏获奖的很少,其最大的原因是受业界不景气所影响。因为业界不景气影响公司,一些制作者就因为公司所处的状况而不能完全发挥自己的才能。

——为了振兴包括游戏在内的媒体艺术,今后预计会有什么活动呢?

杉本:媒体艺术现在处于一个很好的发展状态中,我们会继续目前所进行的发展方式。另外,现在能称之为艺术家的制作人还不是太多,所以今后的目标就是人才发掘。

——也就是说要培养新的人才了?那有什么相关措施呢?

杉本:并不是特别培养游戏方面的人才,其实我们以前开始就集中过各个领域的艺术家到海外留学或是在国内从事研究工作。在需要更多的游戏开发者人才的同时,我们其实更需要的是能够培育游戏开发者的人才。

注1:“数码多媒体作品大奖赛”

经济产业省与数码多媒体协会共同举办的大奖赛,2001年之前的名称为“多媒体大奖赛”,去年召开的是第17届。

注2:《文化艺术振兴法》

记载了文化艺术的振兴,政府应有的基本的理念、方针、措施的法律。第九条记载“国家为了振兴媒体艺术,应当采取必要的措施”。

## 来自消费者的声音

这是《FAMI通》记者所收集到的日本一般消费者希望能够传达给政府的一些呼声。

Q:现在的舆论有很多关于游戏的犯罪报道,使民间对游戏有不正确的认识,希望能够改善这个状态。

A:文化厅已经通过“媒体艺术节”表彰了游戏,我国政府也承认游戏是一种文化,相信这样的举动能端正民众对游戏的不正确认识。(文化厅)

Q:由于在线游戏的普及,希望完善宽带网络环境的建设。

A:宽带确实需要好好完善。日本的通信环境与全世界比较不算坏的,但问题是目前的商业构造还比较零散。现在由于各从业人员的竞争已经导致了优质服务的产生。所以请再耐心地等一下吧。(经济产业省)

Q:希望设立一个能够保存游戏的图书馆。

A:我们也需要博物馆那样的设施来保存媒体艺术,但是这项工程浩大,需要很多资金,想立刻实现估计很困难。(文化厅)



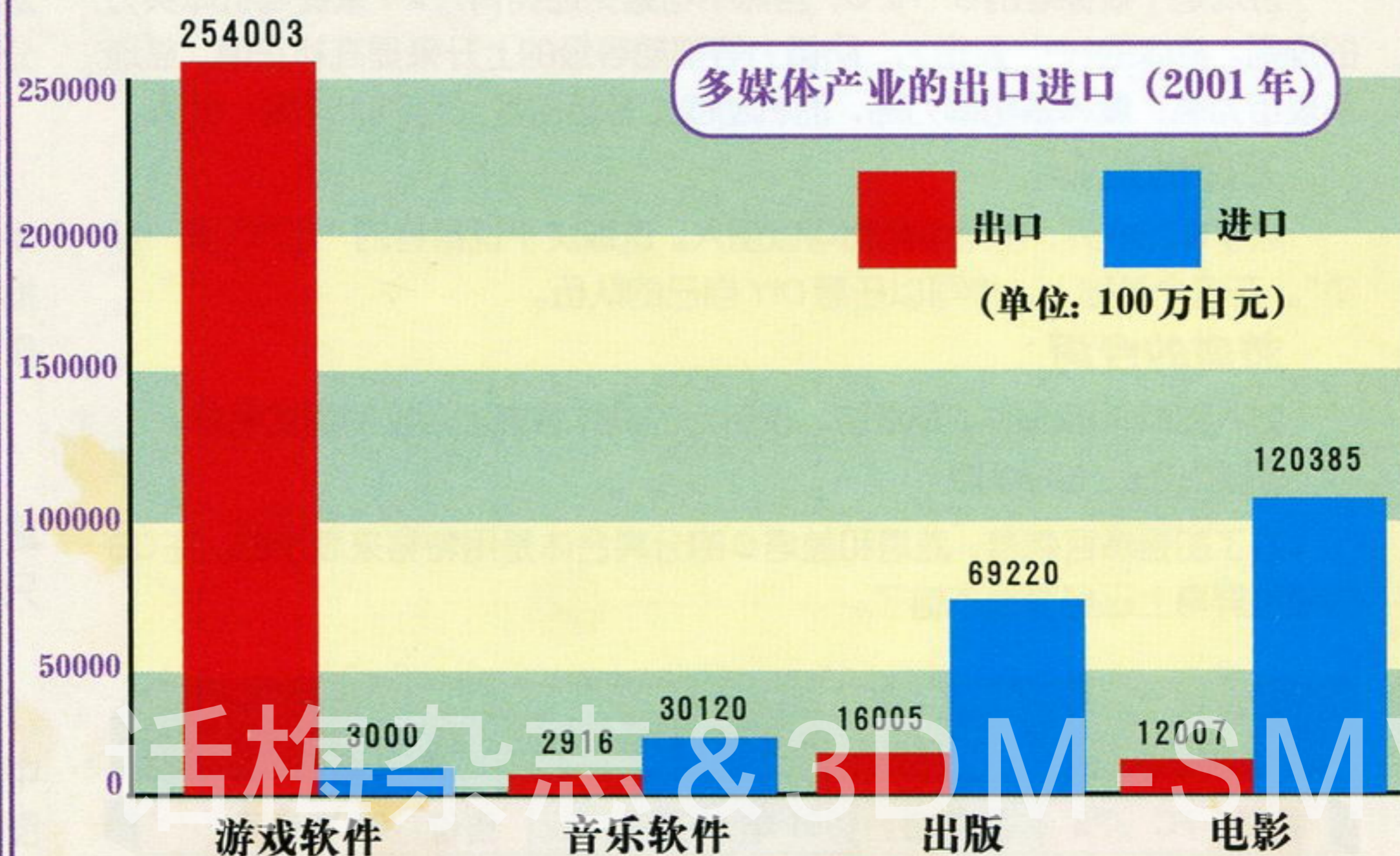
▲SEGA的《REZ》就属于典型的销量不佳,但具有创新意义的游戏。制作人水口哲也曾因此而耿耿于怀,不过水口哲也在各个颁奖会上取回了应有的荣誉。

## 近年来日本政府和游戏业有关的举动

1997年2月2日	“文化厅媒体艺术节”召开 从这一年开始,文化厅每年召开以动画、漫画、游戏、CG等媒体艺术为主题的“文化厅多媒体艺术节”。
2001年12月7日	《文化艺术振兴基本法》公布、实施 以振兴文化艺术为基本理念的法律,以求振兴包含游戏在内的媒体艺术。
2002年2月25日	小泉内阁设立了“知识产权战略会议” 通过战略性地创造、保护、活用包含游戏在内的媒体艺术,实现“知识产权立国”,以求推动社会、经济再度活性化发展。
2002年3月11日	“数码多媒体作品大奖赛”召开 日本经济产业省与多媒体产品振兴协会共同举办“数码多媒体作品大奖赛”。
2003年4月24日	“多媒体产业国际战略研讨会”开始 讨论如何扶持多媒体产业向国外发展。

## 日本游戏业的规模到底多大?

经过对各种多媒体产业进出口额的调查,结果正如下表所显示的那样,游戏产业明显是输出型产业。日本政府对此也给予了很高的评价,进而准备实行对其国际化的扶持。





## “《机战》系列”综述

文：机战世界 绯川陵彦 编：沙罗



### 超级机器人大战

机种：GB 发售日：1991年4月20日 售价：3980日元

在做完《SD BATTLE 大相扑》之后，杉浦幸昌先生所萌生的灵感造就了这部未来将成为金牌系列游戏的第一部作品的诞生。她就是《超级机器人大战》！游戏包含了《机动战士高达》、《魔神Z》和《盖塔机器人》这三部最具代表性的机器人作品。不过由于是第一部的关系，制作人员没有设定详细的剧情，这就造就了系列中唯一一部没有机师的作品。游戏的自由度很高，你可以凭角色魅力说服除了BOSS外的任何敌人加入我方阵营（有点像三国志）。虽然这种设定在现在看来很粗糙，但却为以后的辉煌埋下了伏笔。



#### 登场作品

机动战士高达	魔神Z
机动战士Z高达	大魔神
机动战士ZZ高达	盖塔机器人
机动战士高达F-91	盖塔G
机动战士高达—逆袭的夏亚	魔神剧场版系列

#### STORY

宇宙孕育了无数生命，有一颗青色的星球，活跃于此的是一批铜头铁臂的超级机器人，他们在这颗美丽的星球上坚强地生存。

但是灾难即将降临到他们身上。从宇宙的黑暗彼方来的星球破坏者，宇宙怪兽基尔基尔刚就是充满了恶意的侵略者。为了满足自己的食欲，将一切破坏和毁灭，这就是他的目的。

来到这颗星球的它，被超级机器人所吸引，决定支配他们，使他们成为自己的战斗力。于是它放出了奇怪的电波，电波所到之处，机器人纷纷被其操纵，进而拥护这位支配者。

但是仍有没有被操纵的机器人存在，凭借着不屈的钢之魂，剩余的机器人开始一边拯救被操纵的伙伴，一边反抗宇宙怪兽的统治，为了这颗星球的未来而战斗。

#### 系统

##### LV制度

游戏是个很标准的S·RPG，自然不可避免地拥有升LV来提高机体实力的规则。机体的HP，攻击力，防御力等都随等级的上升来提高补正值。盖塔系攻击力高，魔神系防御力高，而机动战士系运动性（当时叫速度）优秀。

##### 万能的说得

除了BOSS外，任何角色都可以加入。这取决于说得者的“正气”和“威望”。在这个基础上，你可以任意DIY自己的队伍。

##### 热血的台词

切入到战斗画面时不是默剧，攻击方的机体会喊出所出的招式名称。

##### 机体合体SHOW

为了加强感官刺激，盖塔和盖塔G的分离合体是用特写来表示的。在GB的液晶屏幕上已经算很不错了。

### 第2次超级机器人大战

机种：FC / PS 发售日：1991年12月29日 售价：8200日元

初代的销量并不能遏止这个系列的发展，杉浦先生没有因此而满足。他仔细审核了WINKY SOFT这家公司在初代中的表现，W社过人的创造力使他定下了“以后的《SRW》作品由WINKY SOFT来制作，BANRPESTO负责发行”的商业运营方针。而W社也的确没有让我们失望，精彩的一笔改变了《SRW》的命运。

在脱胎换骨的《第2次超级机器人大战》中，出现了大批的机师和崭新的机体。看着熟悉的角色们超越原作的束缚，在一起并肩作战，那种感动对于一个“萝卜控”来说是无与伦比的。更可喜的是，只为游戏而设定的华丽的原创机体开始一一活跃于我们面前：塞巴斯塔，古兰森，瓦尔希昂……阪田雅彦为游戏精心打造的剧本又使得这部作品锦上添花。总之，无论是从剧本的伏笔还是玩家的称赞来看，一个更广阔的世界逐渐呈现在我们面前。

#### 新登场作品

UFO 魔神 古连泰沙  
魔装机神 LORD OF ELEMENTAL

#### STORY

在广阔无垠的宇宙中，一直被认为存在着智能生物。天才科学家比安博士则根据他的研究，证明了“有强大的外宇宙敌人会以地球为目标展开攻势”这个推论。比安博士认为，为了对抗未知的敌人，守护地球的和平，只有超越国家的界限，将所有力量聚集到一起才有可能退敌。于是，他建立了庞大的军事组织“DC”。有很多战士慕DC之名，投靠到DC的旗下。一时间DC的力量无人与其争锋。

但是，比安博士偏执地为了消除国家的界限，开始向各个国家展开侵略行动。各国政府都不敌DC那压倒性的战斗力，纷纷缴械投降。战败的国家，将被划入DC的管理范围，由DC来统治。

比安那暴力性的征服并没有压跨所有人，他们就是以高达、盖塔、万能侠三大系机器人为主力，白色要塞战舰为基地的游击队“白色要塞队”。他们为了抵抗比安的统治，开始辗转于世界各地战斗……

#### 系统

##### 机师系统

与初代的木偶剧不同，此次登场的所有机体都按照原著的规划为其配上了所属的机师。而且对比初代的“英雄救世界”类的单纯剧情，本次的剧情更为宏大和系统化，从中甚至能窥探到续作的伏笔。看着原著的角色们抛弃界限之分在一起并肩战斗，这就是《SRW》的精神之所在。

##### 华丽的原创机

未曾出现在任何原著中，只为游戏而存在的钢铁机人们开始在本作中展开华丽的战斗。正树驾驶的塞巴斯塔和愁驾驶的古兰森一直是《SRW》中颇为抢眼的两颗明星，后来更会和其他的原创系展开只属于自己的故事。原创机们作为将各个原著联系到一起的纽带，一直是《SRW》中不可互缺的一道风景。

##### 宝物商店

在本作中，金钱有两大用途。一是修复在战斗中被破坏的机体，另一个用途就是在宝物商店中购买各种对于战力的发展有利的宝物。不过这个宝物商店只出现于本作，就像一颗流星一样。

##### 同时攻击一群敌人——MAP兵器

《SRW》历代不可缺少的赚钱利器“地图炮”（MAP系兵器）就是在本作中首次展露头角的。顾名思义，这种武器可以不用切换战斗画面，直接攻击地图上的复数敌人。如何利用好这种武器来加强战略性，也是一种乐趣。



## 第3次超级机器人大战

机种：SFC 发售时间：1993年7月23日 售价：9800日元

《第3次超级机器人大战》在SFC上登陆，一切都得到极大的强化。战斗追加了各种地形背景，令铁甲万能侠防守于光子力研究所、夏亚与阿姆罗在陨石带中战斗等场面重现。SFC的强大机能亦令武器的画面表现更多样化，浮游炮、垒球炮等特殊武器都活现于玩家眼前。



游戏废除了《第2次》中的道具店系统，取而代之的机体强化系统一直沿用至今。可以说《第3次》的出现影响了以后的机战作品，无疑《第3次》是最成功的机战作品之一。

### 新登场作品

机动战士高达 0080~口袋中的战争  
机动战士高达 0083~星尘的回忆  
无敌钢人泰坦3

超能电磁侠 V  
V型电磁侠  
勇者雷汀

### STORY

经历了令全世界混乱的“DC战争”（第2次机器人大战），世界再次得到了和平，半年后，萨比家支配了DC战争时被分裂的DC。至此，全世界各国感觉到了世界统一的必要性，于是成立了新的国际机关“地球联邦政府”。“DC战争”时的英雄，联邦的外部队“朗德贝尔”名义上担任着各国治安的任务，实际上是处于害怕他的力量的政治家的监视之下，因此几乎没有什么装备。在如此不安定的形式下，新的威胁开始了……

### 系统：

#### 强化系统

此功能就是后来一些《机战》作品中的机体改造，只是第3次中还不能改造机体武器，改造方面只包括反应、装甲、HP和EN。

#### 机体换乘

从这部作品开始加入的选项，可以让机师换乘机体，当然高达机师还是只能驾驶机动战士系的机体，不能去“抢”盖塔系或魔神系的机体用。

#### 命令指令

1. 无论任何时候都反击
2. 只有当敌人攻击被击中会死的情况下回避或者防御，其它情况全部反击
3. HP在一半以下时回避或者防御，一半以上反击
4. 无论何时都回避或者防御

#### 5位数字的HP

虽然画面上只显示最多4位，但数值上可以超过9999，而上10000HP后就会以????来显示。

#### 分支剧情

新加入的分支剧情是本作品的特色，比起以前的《超级机器人大战》和《第2次机器人大战》，游戏的耐玩性更高了。

## 超级机器人大战EX

机种：SFC 发售时间：1994年3月25日 售价：9800日元

经过《第2次》和《第3次》，原创作品魔装机神已经有一定的支持者，有见于此，BANPRESTO特别制作了这款以魔装机神CYBASTER的背景世界朗·基亚斯为舞台的EX版。

### 新登场作品

圣战士丹拜因  
战国魔神豪将军



### STORY

地底世界朗·基亚斯的兰古朗王国由于邻国玖特多托尼亚的进攻正面临毁灭的危机。同时，朗·基亚斯各地相继发生了大量地上人召唤事件。其中不仅有朗特·贝尔队的成员，也有琉妮和DC残党的身影……

### 系统

游戏分为3章进行：正树之章（简单）、流妮之章（普通）、白河愁之章（困难）。注：完成前两章后第3章才会出现。

EX使用了《第3次》的基本系统，并增加了武器改造，令你能更有效地强化喜欢使用的武器，战斗时倍感得心应手。此外EX中更加入一种名为“INTERACTIVE SCENARIO SYSTEM”（ISS）的新系统，系统一旦开启后，玩家在任何一章的行动都会影响你日后选玩其它章节时的剧情。

## 第四次超级机器人大战

机种：SFC 发售时间：1994年3月25日 价格：9800日元

绝对的经典，以致于在其后的《F完结篇》都是以其为基线设计的（无非是加入了新的作品）。它的出台为之后的《机战》作品做了优秀的榜样。丰富的登场机器人，超强的战斗动画（就当时而言），相对完善的系统，精彩的剧情演出，以及……疯狂的自杀骗级。



### 新登场作品

机动战士高达S  
重战机艾尔凯姆  
超兽机神断空我  
真·盖塔机器人

无敌超人神宝3  
斗将泰姆斯  
BANPRESTO原创角色



### STORY

在第3次大战结束的3个月左右时间里，地球发生了很大变化，到处都是破坏分子的踪迹，而地球联邦政府在这时奉行地球至上原则，这一政策立刻受到了各阶层的响应，而贾米托夫准将更以镇压反动分子为名，建立了以旧DC部队为主的特殊部队泰坦斯，而朗德·贝尔却受到地球联邦高层的压力。在另一方面，兴起了新DC、旧DC和奥干等不少组织。这个时候朗德贝尔队遇到了外星人塔巴，从他的述说中了解到他们的母星波塞达尔军开始计划侵略地球。就这样，第4次机器人大战拉开了序幕。

### 系统

#### 精灵

圣战士和重战机系的机师驾驶的机体可以配备精灵，等于多一人份的精神，同系列的精灵可以互换。

#### 主人公系统

主人公系统的加入，能让玩家们更投入游戏，加上还有恋人这一个设定，更是让玩家投入感倍增！生日血型的设定关系到主角习得的精神；让我们记住第一个超级生日吧——9月2日，O型血。

#### REAL&SUPER

主人公的座机有REAL（真实）和SUPER（超级）两种可选，伪科学和空想科学的比拚！休克拜因和古伦加斯特的诞生！

## 第4次超级机器人大战S

机种：PS 发售日：1996年1月26日 售价：6800日元

SFC的移植作，BGM强化，战斗画面强化，新章节追加。最重要的——加入了语音！机战从此“吼”起来了！

## 第2次超级机器人大战G

机种：GB 发售时间：1995年6月30日 售价：5800日元

GB上最好的S·RPG！完全可以这样说。以《第2次》为基础又加入了V和G，魅力大增！完全超越当时掌机水平的战斗动画令人热血沸腾！





## 新登场作品

机动战士V高达  
机动武斗传G高达

## STORY

同《第2次》

## 系统

值得一提的是改满机体能让机体进化(V2->V2AB型),还有通过剧情习得必杀技(石破天惊拳)。

## 超级机器人大战外传魔装机神

机种: SFC 发售时间: 1996年3月22日 售价: 7800日元



非常优秀的作品,情节完全原创,剧本十分出色,游戏的制作也非常精良,甚至可以和PS游戏相媲美。游戏由第一章(第2次以前正树的过去)和第二章(第4次以后的朗·基亚斯)两章组成;内容十分丰富。战斗画面和地图画面的机体都采用等身比例,异常华丽。二地图则是斜45度的立体地图,地形表示非常清楚漂亮。人物头像也不再单一,拥有各种表情,十分生动。

## 登场作品

魔装机神 LORD OF ELEMENTAL

## 系统

### 位置关系

高低差,地形,机体的方向都会对攻击,防御,回避和命中产生不同的影响。

### 连续攻击

新的技能,一次战斗能攻击两次。

## 新超级机器人大战

机种: PS 发售时间: 1996年4月17日 售价: 6800日元

除了魔装机神外另一部以等身比例制作的机战。机体非常的有气势,但换来的是令人几乎无法忍受的硬伤——超长的读盘时间。整个流程分为地上篇和宇宙篇两条路线,每条路线的人物都不相同。另外,本作第一次引入了全新的原创系列——SRX!在以后的作品中,SRX也将以主角的身分活跃于正统系列的舞台上。

## 登场作品

新机动战记高达W  
苍之流SPT雷兹纳  
大空魔龙  
无敌ROBO トライダーG7  
超机大战SRX

## 系统

分路跑的系统,还有……KUSO一下……武器15段改造……

## 超级机器人大战F

机种: SS 发售时间: 1997年9月25日 售价: 6800日元

机种: PS 发售时间: 1998年12月10日 售价: 6800日元

系列的一个巅峰,但也代表着WINKY时代的结束。WINKY SOFT在最后尽了最大的努力为我们奉上了这道美味无比的大餐。主要是以第4次的故事为蓝本,再加上得到G社的许可,《EVA》和《飞跃巅峰》这两部超人气作品在机战中露脸;新新高达W也开始参战,带来了一大票一大票的新FANS。战斗画面也有很大提高,但还谈不上是质的飞跃;但音乐实在是十分出色(独指SS版)。

## 新登场作品

EVA  
BANPRESTO原创角色

## STORY

同第4次

## 系统

### 无上练功大法

本作开始修理和补给进行修理、补给指令能得到经验,就这个方法可以很方便地练到lv99……造就了一代练级狂人。

### 暴走

EVA初号机的能力,被打爆就会暴走…能力爆高乱打一气。不过这时候可以再打爆,再打爆……再打爆……打爆一次40000大元……

## 超级机器人大战F 完结篇

机种: SS 发售时间: 1998年4月23日(SS) 售价: 6800日元

机种: PS 发售时间: 1999年4月15日(PS) 售价: 6800日元

《F》的后续,可以接着《F》的纪录玩,也可以用游戏自带的进度开始。战斗进入白热化,魅力机体一同登台!

## 登场作品(追加)

新机动战记高达W Endless Waltz  
传说巨人伊迪安  
飞跃巅峰



## STORY

知晓了泰坦斯阴谋的朗特·贝尔被诬陷成叛乱军。但是,得到托列兹的帮助成功揭穿了泰坦斯的阴谋从而成功地使得贾米托夫失势。激战仍在继续,而朗特·贝尔则开始动身前往GUEST的本处地——火星。

## 系统

### 10段改造系统

只要你有钱,超级恐怖的部队将不是梦想,机体能力和武器的改造级数在完结篇中史无前例地达到了10段!让你真正砸钱爽到心眼儿里……

### 蓄力MAP炮

伊甸的终极威力全范围MAP炮……只要你能坚持到能源充满,那等待敌人的将是真正的地狱……

## 超级机器人大战64

机种: N64 发售时间: 1999年10月29日 价格: 7800日元

N64上的一款机器人大战,地图还是类似以前的作品,但战斗画面改为了2D机体,3D背景。丰富的登场作品,性格各异的主角,以及各有特色的机体,再加上近乎完美的剧情,可以说这部作品之所以没有其他作品流行的主要原因只因为N64主机不够普及。同时,这作也是最早加入合体技的机战作品了。

## 新登场机体

六神合体  
大铁人地球静止之日  
BANPRESTO原创角色

## STORY

人类由于自身人口的不断增加而向宇宙移民,已经将近有2个世纪了。几百个巨大的太空殖民地悬浮在地球上空,人们把这些人工的大地当作了自己的第二故乡。这个时代里,总人口的80%都已经迁移到了宇宙里。

但是,残留在地上的政府高官和一部分特权阶级者们,即使在这样的时代里也依然坚持应该由地上来统辖宇宙的观点。地上的精英们和宇宙移民者之间形成了强烈的意识方式的对立,在这种格局之下,联邦政府对殖民地采取了高度压抑和限制政策。

A.C.191年,1月……距离地球最远的殖民地群SIDE-3,以“ジオン公





国”的名义挑起了对地球联邦的独立战争。这场战争整整持续了半年多，人类总数剧减至原来的一半，造成了史上从未出现过的凄惨情景。战争最终以有很大国力优势的地球联邦一方胜利而告终，ジオン公国的独裁者ザビー家也被打倒。但是……这对于今后人类的苦难来说，还只是前奏曲而已……

A.C.191年，9月……人类就像以前所想象的故事那样，遭到了恐怖的威胁。来自外宇宙的侵略者——ムゲゾルバドス帝国出现了。而这个时候人们正因为ジオン独立战争的影响而疲惫不堪，作为胜利者的地球联邦政府却陷入腐败，在以极疲倦的速度进行战后复兴的同时，他们现在也已经沉醉于胜利的美酒当中。

在以压倒性战力朝地球进行侵攻的ムゲゾルバドス帝国军面前，联邦宇宙军的抵抗根本就起不了多少作用，轻而易举地被击倒而节节败退。从卫星轨道上发起的攻击使得地面上70%的区域都被战火所波及，地球联邦政府也在无奈之下签定了全面投降条约。就这样，地球圈开始在异星人帝国的占领下持续着一切的运作……这个时候，是A.C.191年，12月。

随着这场后来被称作一年战争的战事接踵而来的，是帝国苛烈的镇压和血的肃清；然后……便是陷在恐怖之中的支配。帝国支配体制的确立，也促进了潜在地球上一些“非人类”种族的出现，人类开始为自己行为的后果感到恐惧。

从那之后过了3年，世界各地再一次出现了抵抗帝国支配运动的兆头，而且这些活动也渐渐地扩大其规模和明朗化。A.C.195年……地球的未来，还处在一片混沌的黑暗中。

## 系统

### 合体攻击

系列首次出现的合体攻击，由几部机体同时发动组合、连携攻击，非常华丽。

### 主角宿敌关系

这次的主角都是一对的，两人的关系不无例外都是宿敌，要等后期才能加入。

## 超级机器人大战α

机种：PS 发售时间：2000年5月25日 价格：6,800日元

主线不再是围绕DC的了，而是“新机战”中的《超机大战SRX》。Winky离开了，这部《α》是眼镜厂的独立作品，可以说是从里到外全部变了个样。首先就是那令人血脉贲张的战斗动画，机器人终于“动”起来了！而地图也采用了类似魔装的那种45度立体地图。再加上完全个性化的8位原创主角和超魅力的原创机体更是能让人全力投入其中。

## 新登场作品

超时空要塞 Macross  
超时空要塞 Macross ~可曾记得爱  
超时空要塞 PLUS  
BANPRESTO 原创角色



## STORY

在人类进入宇宙近两个世纪以后，地球逐渐分为两大势力。

一个是统一地球的地球联邦政府，另一个是在宇宙中漂浮的宇宙殖民卫星群。本来殖民卫星是在地球联邦政府的管辖之下，不过随着岁月流逝，殖民卫星的数量不断增加，作为“宇宙殖民地”的意味也逐渐淡化了。

新公元179年，距离地球最远的殖民卫星群SIDE3以吉翁公国的名义对地球联邦政府挑起了独立战争。尽管拥有人形机动兵器的吉翁军当初占有一定的优势，但是在地球联邦军的猛攻之下，也陷入了持久战的僵局。但是，在地球联邦军发动最后的作战——星一号作战前夕，在L5空域突然出现了未知的巨大物体，将地球联邦军和吉翁公国军的大部分宇宙舰队卷入其中，坠落到地球的南阿塔利亚岛上。本来在战斗力上就已经疲惫不堪的两军在这个事件的影响下不得不缔结停战协定，这次被后人称作“一年战争”的大战就此完结。

战后，坠落在南阿塔利亚岛上的物体根据以比安·佐尔达克博士为中心的调查团体——EOTI的研究，被证实为未知文明所建造的超大型宇宙战舰。

因此，这个事件使人类证明了其他智能生命体的存在，也证明了太阳系以外正在进行一场大规模的战争。但是，地球联邦政府的高官们却没有认识到事件的严重性，仍然为了强化自身对地球的统治，妄图扩充联邦军的军事力量。

另一方面，比安·佐尔达克博士等人预测到地球不久将被卷入前所未有的宇宙战争，并发出了“人类现在已经无处可逃”的警告。

接下来，他创立了从事开发应用外星人的超技术（EOT）的对外星人战斗用兵器的组织“神圣十字军”（DC）。与此同时由两艘超大型宇宙战舰为旗舰的对外星人军队“SDF”（联邦特别宇宙军）也集结完成。但是，这些造成了巨大的军费开支，也导致了地球经济状况的恶化。

多数的人们对地球以外存在智慧生命体这一事实并不承认，尤其是宇宙居住者们对地球联邦政府的统治不满，各地都发生了反地球联邦运动。

随后，也许是与地球的混乱相呼应的，逃往小行星阿克西斯的吉翁公国军以“新吉翁军”为名再度崛起，开始了军事活动。为了应付此事，地球联邦军的上层结成了特殊部队“泰坦斯”和特务部队“OZ”，开始了剿灭吉翁残党和镇压宇宙居民的反地球联邦运动的行动。

另一方面，在地球上恐龙帝国和妖魔帝国出现，对极东地区进行袭击。但是在魔神Z，盖塔小队和勇者雷汀的活跃下被消灭了。一直帮助恐龙帝国的地狱博士和妖魔帝国的王子沙金正在寻找东山再起的机会，都在不断增强着各自的实力。

新公元187年……在各种各样的组织的暗中活跃下，地球再次被紧迫的空气所包围……

## 系统

### 熟练度系统

熟练度提高，敌人的数目就会变多，增援的次数也会增加，但有不少不错的机体可以入手，包括新的特技。熟练度低的话，自然敌人数量减少，增援次数也减少，而且能得到额外的金钱和强化装备。

### 全面强化的特技

勇者，社长，野性化，SP回复等等各种特技十分丰富有趣。

### 机师能力培养

击落越多敌机，机师就越强。比如用射击武器击落了5台敌机，那么射击就会增长一点。人物的成长开始掌握在玩家自己的手中

### 防御反击

这次在防御后还可以反击，但回避=0，攻击力-50%

### 与POCKET STATION互动

在Intermission画面中把它插在记忆卡的槽里面，选择“Pocket Station”选项就可以把《SRW》的两个小游戏传送到Pocket里面，之后在Pocket里面玩这两个小游戏（最高分数99999），取得成绩之后再插到记忆卡槽中，再次选择选项就可以把分数转化为¥，从游戏开始到最后的转化率是分数的10%到分数的100%（就是说随着流程转化率递增），还有要注意的就是每话只能传递一次。

### 皇牌机师

击坠数达到50时，人物资料中的特技一栏那个灰色的星会发亮，至此以后人物的出场气力增加5。

### 换装系统

在ALPHA中可以换装的机体只有V2高达和REAL系主角机，具体的用处也就是为了适应各种地形和战斗需要。

## 超级机器人大战α for DC

机种：DC 发售时间：2002年8月30日 价格：7800日元



3D化的《α》，有人说好有人说不好，特点就是加入了合体攻击和补完了《EVA》的剧情。以及在难度上提高了一点。其他和《α》完全一样。



## 超级机器人大战COMPACT

机种：WS 发售时间：1999年4月28日 售价：4500日元

哦哦，还是要帮老东家做游戏的嘛。老B这次的作品可以说还是不错的，又是一个独立的时空（也就是和“新”一样和以前没有任何关系）。画面不错，



故事也比较有意思，和以前不一样，这次比较重视原作中的原创情节。而且游戏进行的方式是分章构成，每章由5个STAGE组成，先玩哪个后玩哪个都随玩家的意思。

## 新登场作品

无

## STORY

宇宙世纪00XX。为了探索消除自然人和新人类、以及地球住民和宇宙住民之间执念的天才科学家，破岚创造。被他自己的信念所造出的改造人试作1号机“扎萨”、2号机“克罗斯”爆走而消灭了。失去了创造主的改造人克罗斯遵从残留下不完整的程序，发动了“人类改造人化计划”并向地球人类宣战。同时、以征服地球圈为目标的姆盖地球的侵略也开始了……

## 系统

最引人注目的自然是“FREE ORDER STAGE”系统，它可以让你在每一章内随意按照自己喜欢的顺序冲关。

而自己在WS中的个人资料(名字，生日，血型)竟然会影响到人物会学到的精神，这点也比较有意思。



## 超级机器人大战 COMPACT 2

### 第一部：地上激动篇

机种：WS 发售日：2000年3月30日 售价：4500日元

### 第二部：宇宙激震篇

机种：WS 发售日：2000年9月14日 售价：4500日元

### 第三部：银河决战篇

机种：WS 发售日：2001年1月18日 售价：4500日元

著名的WS机战三部曲。全作由3部分组成，每一作都可以继承前一作的记录。你在前一部中所做的事情结果将直接反映到下一部。剧本十分出色，战斗画面的制作也数掌机中的上层。而新的原创系列“ATX”也是从这里开始发芽…男主角响介第一部，女主角艾库塞琳第二部，第三部胜利会师……

## 新登场作品

忍者战士飞影  
破邪大星弹劾凰  
机器人克罗诺斯大逆袭  
BANPRESTO原创角色



## 系统

### 援护系统

系列中首次出现的援护系统，在攻击和防御的时候能够采取援护攻击以及援护防御的行动。

### 技能协调系统

根据过关的回合数不同，会奖励给玩家一次习得特殊能力的机会。想要取得强力的特殊能力，就要在最短时间内达成过关条件。

### 个人资料的互动

这次的WS内个人资料不仅影响到机师学得的精神，还影响到主角的能力。强的话能力可以比绝对主力的数值还高……(要是按照自己的名字生日血型创造出来的主角很强很容易满足虚荣心啊……)

### 三部作品的互动

在第一部中所走的路线，攻关的顺序以及某些人物的说的将直接影响到第二、第三部的某些人是否能出场，是否能追加武器等等……请务必非常小心。

## 超级机器人大战 COMPACT COLOR

机种：WSC 发售时间：2001年12月3日 价格：4800日元

《COMPACT》的复刻板，重新制作了战斗画面，加入了很多大魄力的特写动画。系统用的是《COMPACT 2》的，在剧情方面也更加丰富了一些。



## 超级机器人大战 α 外传

机种：PS 发售日：2001年3月29日 售价：6980日元

《α》的续作，故事发生在n年后的地球，比起《α》在画面上又有了一些进步；机体的动作更加流畅，特效更加漂亮。不过大家都发现，敌人全部都裹上了一层硬皮——难啃了不少。再也看不到像《α》时那样单机突入敌阵痛快斩杀的场面了……但取而代之的则是《COMPACT》中的援护系统登场，其他各种设定也作了相应的变化……

## 新登场作品

银河旋风布兰卡  
机动新世纪高达X  
TURN-A 高达  
战斗机甲萨芬格尔

## STORY

新西历187年12月

被称为“巴鲁马战役”的大战终结数月后，由于SDF舰队和朗特·贝尔队的活跃，将人类从未曾有过的巨大危机中解救了出来。

但代价是巨大的。巴鲁马战役最终作战时，超重力崩坏所发生的冲击波将在半年后到达地球圈……

预测那时候，大半殖民卫星将被摧毁，而地球也将遭到巨大的损害。

不过，掌握了情报的地球联邦军却将SDF和朗特·贝尔解散，并让泰坦斯藏了起来，让众多人都不明事情的真相……

## 系统

### 指挥系统

在指挥范围内的集体命中回避都会得到一定程度的补正。

### 援护行动加入

这就不用多说了，援护攻击和援护防御。

### 熟练度系统的改良

这次拿到熟练度会有提示，而且根据熟练度不同，“难”、“普”、“易”三个阶段的难度会在菜单上显示出来。

### 集装箱和隐藏的宝物

地图上会有集装箱这样的东西存在，里面一般都是钱和芯片。但是遇到一些特殊地形的话不妨去探上一探。会挖到机器人也说不定哦！

### 经过强化的机师能力经验值系统

只要使用武器命中就可以得到隐藏的经验点，20点能力+1，同样回避、防御等能力也可以培养。

### 机体交易，芯片买卖系统

后期有商店的话可以买卖机体和芯片，交易的货币是一种名为“BLUE STONE”的东西

## 超级机器人大战 A

机种：GBA 发售时间：2001年9月21日 价格：5800日元

老B终于忍不住要在GBA上开花了，毕竟WS系列的销售太惨淡。A相当的出色，画面，剧情，可玩性，作品的吸引力都不错；绝对是上佳的作品。顺便说一下，这几台主角机体不就是机战64主角机体的克隆嘛……

## 新登场作品

机动战舰 NADESICO  
机甲战记龙骑兵

## STORY

1年战争，格里普斯战役……经过这二次大战洗礼的地球圈终于迎来了短暂的和平。火星也开始执行惑星地球化计划、用来治愈泰坦斯叛乱所留下的爪痕……地球圈的复兴、正在急速平稳地进行中。

但是好景不长……





失去了母星,在宇宙中流浪的巴姆星人向地球发出了移民的要求并准备进行和平交涉。

已经接受了殖民卫星国家、并且现在状况很好的地球联邦政府很友好地接受了和平会谈的要求。

但是……

在同巴姆星人的和平会谈上发生了“和平代表暗杀”的恶劣事件,导致谈判破裂……双方即刻进入了战争状态。

为地球圈的混乱所忧的月之吉卡诺斯帝国的吉尔托鲁元帅指责使会谈决裂的地球人太过无能,宣布从地球方独立,并对地球政府宣战。

似乎是为了迎合这战乱的气氛、火星开拓都市受到了来自谜之敌人的突然袭击。地球也开始遭到潜伏已久的百鬼帝国的进攻……

就这样……地球又被卷入战争的漩涡中。

面对着急速变化的事态发展,早已放松筋骨的联邦政府完全无法找到应对措施。

但只有一个,那就是地球联邦第13独立部队……通称“朗特·贝尔队”例外。

但是,朗特·贝尔队发现了这次战乱的真正内幕……并遇到了来自“无限接近、也无限遥远”之地来的访客。

大战的火种已被吹起,“他们”也是如此。

## 系统

### 援护系统

大同小异

### 盾防御系统

这个变化较大,盾牌也变成了可以改造(次数)的项目之一,而且必定发动。

### 新技能“カウンター”

在敌人攻击的时候抢先回击而且必定会心一击。



## 超级机器人大战 IMPACT

机种: PS2 发售时间: 2002年3月28日 售价: 7980日元

PS2上的机战第一弹!怎么说呢……机体能动性提高换来的代价是粗糙的机体表面……3D地图比较不友好,不看小地图根本没办法找到正确位置……攻击力大幅降低,意味着难度有所提高?总之《IMPACT》不是一部面对机战新手的游戏。

游戏内容就是《COMPACT2》三合一(不过也有新作品加入啦),一百多话绝对让你打到抽筋吐血。不过《IMPACT》也造就了一位非常成功的男主角——南部响介(没错没错……偶也是超喜欢响介的!不过这里要批评一下设定数值的家伙……响介的能力太……低了)。还有一位最成功的LOLI主角——阿露菲米(萌え~!!!)……

## 新登场作品

无

## 系统

### カウンター系统

カウンター

在敌方攻击前,先攻击,必定发动,每回合发动次数由カウンター等级而定。

### 先手必胜

在敌方攻击前,先攻击,只要气力达到120就能发动这个能力,而且可以无限次地使用カウンター。

### 合体攻击

特定人物之间就会有合体攻击,大家都应该知道的吧。

### 熟练度系统

强化部件入手方法:

1. 消灭要逃走的敌人
2. 规定回合数内打倒敌人
3. 我方增援前,让敌人全灭

这次BANPRESTO还说了每关一定会有一点以上的熟练度获得,而且熟练度不同,所得到的强化部件也不同。



## 新加入的精神——诱爆

使用诱爆后,如果用地图武器以外的武器消灭敌人,则它相邻的机体也同样受到伤害。

## 援护系统

### 援护攻击

选择机体攻击→敌人反击→援护机体攻击,和以前机战作品中的援护攻击系统一样,这里就不多做介绍了。

### 援护防御

援护的机体来代替被援护的机体遭受攻击,和以前机战作品中的援护防御系统一样,这里就不多做介绍了

### 同时援护攻击

这是一个作用与“合体攻击”类似的攻击方式,但是所使用的攻击武器却可以自行决定,而并非像合体攻击般只能使用特定的合体攻击武器才行。发动合体攻击时画面会一分为二,我方两架机体同时发动攻击,敌人要连续承受两轮攻击后才有机会反击。要注意的是机师发动“同时援护攻击”必须要具备“统率”能力才可以。

### 战舰援护

顾名思义,这是只有主舰才持有的能力。在战斗中主舰可以将舰内在战斗开始时选择出击机体时没有被选中的机体发出,由他们进行援护攻击或者防御。

技能协调系统和FREE ORDER STAGE系统则和《COMPACT》一样。

## 超级机器人大战R

机种: GBA 发售时间: 2002年8月2日 价格: 5800日元

如果说《机器人大战A》只是BANPRESTO用来测试GBA机能的话,这款机器人大战R则充分利用了GBA的强大性能,此间的R来源于REVERSAL(逆转,意指游戏中的时空倒流)。虽然本作所加入的登场作品并没有很多人先前想象中的那么丰富,但其中精品不少,加上它出身于掌机的优势,绝对是款不可多得的好游戏。

## 新登场作品

机动战舰NADESICO剧场版

GEAR战士电童

真盖塔对新盖塔

## STORY

一年战争开始后,人们已经经历了数不清的战争,战争在地球上留下了数不清的伤痕,地球人在接受完全和平主义之下实行地球统一国家,因此战争也就暂且终结了。但这只是在地球圈的内部,当地球圈外部来侵略之时,在完全和平主义的概念下的地球圈内部,军备的缩小,武器的废弃使他们几乎丧失了和外界对抗的能力。只有通过各个秘密基地所建造的机器人来和外星球战斗,最后取得胜利并与外星人和解。

但也正因为这场战役,使地球圈内的人认为完全和平统一主义下的国家很无能,随即建立了新地球联邦。但另一方面随着和殖民卫星的矛盾逐渐加深,从而诞生了由夏亚率领的新吉恩,之后,地球与殖民卫星的战争再次展开……

## 系统

### 机体换装系统

《R》的换装系统内容以及方法和《α》时差不多,同样是在开始下一话战斗前的INTERMISSION画面中进行。

### 可关闭战斗的系统

这次的战斗动画终于可以关闭了,节省了很多时间。

### 随时中断系统

很有用的系统,无论在什么情况下(除了战斗时)都能记录。

### NT新特技——实弹击落

新人类(NEWTTYPE)驾驶的机体的武器表中,其中有一项武器拥有(统)的图示便可以发动新系统。当这个系统发动时,战斗画面上方显示(击ち落と)在一定概率下可以把实弹攻击击落,使敌方攻击无效化。

### 合体攻击的改变





合体攻击的改变，这次在进行合体攻击时也能发动  
援护行动。

### 新的皇牌机师系统

当驾驶员的击坠数每达到50时，便可以得到一个皇  
牌机师的ICON“A”，从下一个STAGE开始出场时的气力+5，当击坠数达到  
100时气力就会+10。另外他们所获得的资金都会比其他机师为多。

### 新的盾防御系统

这次的盾防御系统再度作了改良。拥有盾牌的机体在战斗时选择防御命令  
的话，就可以利用盾来防御敌人的攻击。盾牌可以防御的攻击力大小随着防御  
能力的Lv而变化。当然，也加上了以前就有的一定几率发动的盾防御能力，  
发动的话所受到的伤害会减轻。（也就是说加入新系统同时又保留旧系统。）

### 指挥系统

指挥范围效果作用增大。持有“指挥”能力的机师在其周围发动“指挥范  
围”。一旦进入这个范围内，机体（己方）的命中率和回避率都会上升，这就  
是指挥范围系统。随着指挥能力的Lv上升，指挥范围也会相应变大。

### 信赖度

分为友情和爱情两种，补正的效果可以从火焰（友情）和心（爱情）的大  
小来判断。提高信赖度的方法是一——粘在一起，经常援护攻击、援护防御。



## 超级机器人大战 ORIGINAL GENERATION

机种：GBA 发售时间：2002年11月22日 价格：5800日元

绝对的好游戏！剧本无可挑剔！原创的剧情让人既熟悉又新奇！音乐更是  
没得说！部分机体的战斗动画竟然达到了ALPHA的水准！总之喜欢原创机  
体、人物的朋友一定要试试，绝对不会让你失望！

### 登场作品

BANPRESTO 原创角色

### STORY



这是被称为新西历的时代

自从人类能真正随意进出宇宙已经过去了近两个世纪，

但人们的生活水平仍然停留在21世纪初的阶段……

这是因为两颗陨石落到地球所产生的危害和混乱、使人类暂时停止了发  
展。

然后，新西历179年。

第三颗陨石“美迪奥3”、在南太平洋马凯撒兹诸岛坠下。

地球联邦政府调查团的调查结果表明，这颗陨石是人造物，在里面封印了  
人类完全未知的物质和技术的情报。

人们将这种技术称为“EOT”（Extra Over Technology）、在“EOT特  
别审议会”及“EOT I 机关”的严密管理下，展开了调查。

接着，EOT I 机关的代表比安·佐尔达克（ビアン＝ゾルダーク）博士、  
从研究结果中得出地球外未知的生命体侵略的危机、并向地球联邦政府及地球  
联邦军示警……

随后，为了应对可能出现的危机，开始了通称为“パーソナルトルーパー  
—”（Personal Trooper）的人型机动兵器的开发……

### 系统

#### 双主角

响介和隆圣两条路线分别非常棒，而且结局也不同。

#### 可见的熟练度条件

本次的熟练度取得条件直接可见，非常体贴。

#### 随时可以取消的战斗动画

战斗画面中用按B键可以直接退出战斗动画。

#### 有趣的PP (PILOT POINT) 系统

机师养成系统，打倒敌人可以获得PP，PP可以在机师养成中为机师提高所  
有能力，学得新技能。你可以按照自己的意思培养出各种不同类型的强力机师。

#### 随时都能记录

继承了《R》的人性化设定。

### 武器装备系统

非常有意思的系统，游戏中所有的PT和AM都可以装备各种各样的武  
器，当然要在自身重量（W值）允许的情况下。

## 第2次超级机器人大战 α

机种：PS2 发售时间：2003年3月27日 价格：7800日元

虽然我知道它很优秀，但却没想到有这么优秀！之前的疑虑全部一扫而  
光！老B带给我们的绝不是随便应付一下子就拿出厂的货色！战斗动画差不多  
可以说是完美了……音乐也很出色！4位性格各异的主角故事完全不同！引用  
了《OG》的PP系统使得培养机师也成了乐趣之一。新增的小队系统褒贬不  
一，但个人认为还是很不错的……个人觉得，这次寺田贵信还真没怎么说大  
话……

### 新登场作品

机动战士海盗高达

勇者王我王凯牙

Brain Powered

钢铁吉克

Banpresto 原创角色



### STORY

新西历188年

为了弥补上次大战（《超级机器人大战α》、《超级机器人大战α外传》）所  
留下的疮痍，地球圈正在进行着复兴的工作……

泰坦斯瓦解之后的联邦军，为了对抗异星侵略者以及潜伏在地底的敌对势  
力，开始了组织重建及军备增强的工作。

地球侧，“大空魔龙队”结成，不少超级机器人加入其中。

同时，直属联邦政府的秘密防卫组织“GGG”也做完了准备，开始正式活  
动。

宇宙方面则是由朗德·贝尔以卫星殖民地隆迪尼奥为根据地，从新吉恩残  
党和死亡先锋开始展开对反地球联邦势力的调查工作。

再有，与在火星上推进“行星地球化计划”的同时，以“Preventer”为  
中心、开始建设作为对外星人作战的桥头堡的军事基地。

就这样，地球圈的人们不再把希望寄托在短暂的和平上，而开始着眼于不  
断巩固用于对抗来自天外和地中侵略者的手段。

但是，人们也预感到了任谁也无法逃避的战乱，其序幕即将拉开……

### 系统

#### 小队系统

4人一组的小队，能让所有板凳队员都有发光的机会！但要注意一个小队  
的容量是5，超过了的话只能用芯片减肥才可以塞进去哦。

附带在小队系统里面的还有小队长能力，小队能力和小队攻击。

#### PP系统

经过《OG》的同种系统改善后的PP系统，增加了加点所需的PP值，也  
算是取一个平衡点吧。

#### 换装系统

这次可以换装的机体比以往多多了，而同种机体是可以公用换装配件的哦。

#### 合体攻击

记得要在一个小队里面才会有啊。

#### 帮助系统

SELECT键可以唤出帮助框，不懂的话就看看吧。

嗯……写到这里也该差不多了，突然发现在自己的脑子里面抠东西也是一件很痛  
苦的事情，在最后放条消息：

BANPRESTO 会社发表2003年3月期连结对决算，营业额为295亿日元（前期比增  
加8.0%），营业利益23亿日元（前期比上升136.0%），纯利益11亿日元（前期比上  
升41.8%），BANPRESTO 同时表示将强化《超级机器人大战》系列作品的开发。

现在唯一的希望就是：  
下·部·机·战·快·点·来·呀

星夜附注：近日已经有分别在WSC、GBA、NGC上的《机战》宣布开始制作，FANS可以欢呼了！



特快专递

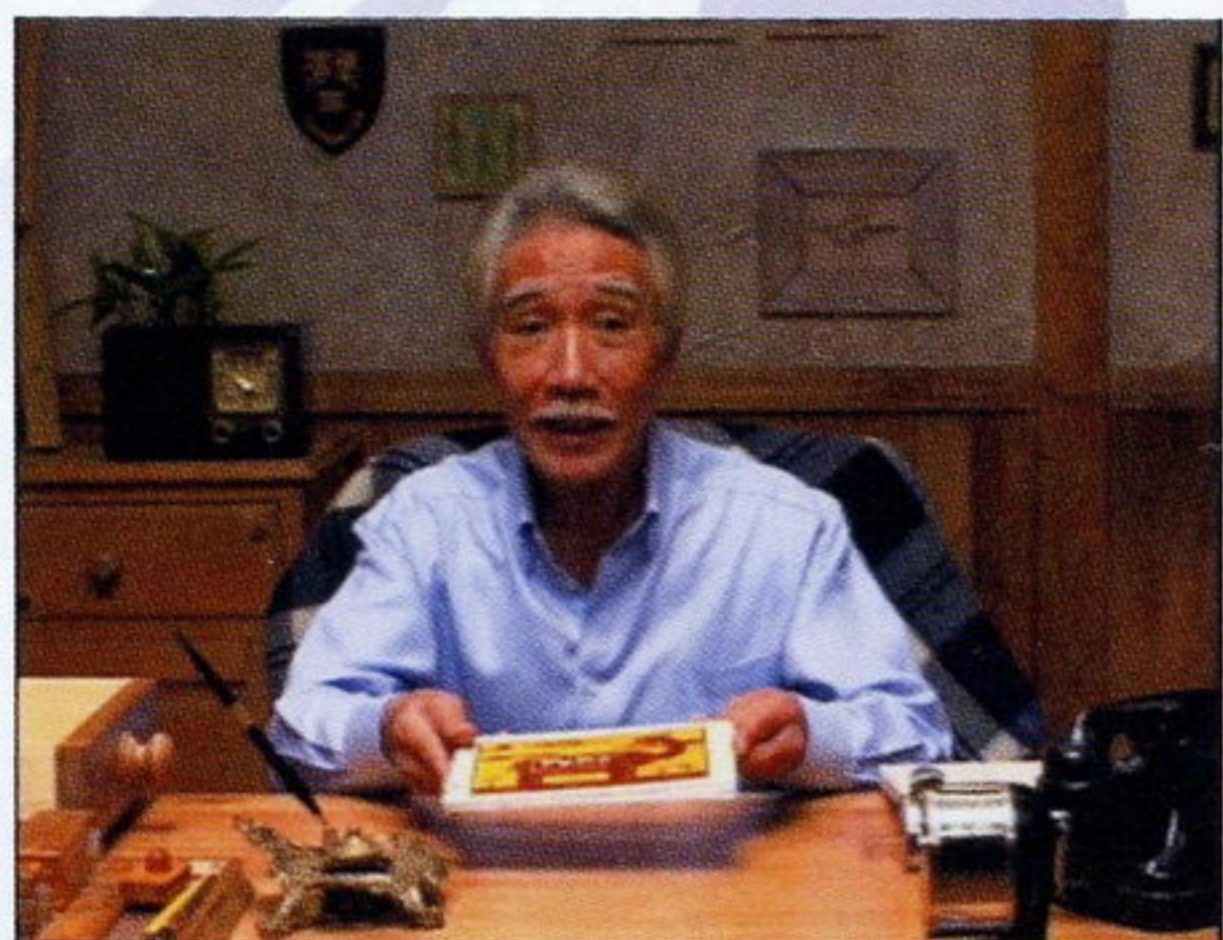
# 我的画本

~到哪里也在一起~

PS2	SCEI	ETC	1人
	2003年4月24日发售		518KB
DVD-ROM	-		5800日元

还记得那只调皮可爱的白猫多罗吗？还记得与它在一起时的种种回忆吗？给你仿佛童话般美妙感觉的系列最新作，终于登场了。在玩惯了各种画面华丽的所谓大作后，也请你抽出一些时间，打开你的PS2，与多罗和它的伙伴们一起溶入那不可思议的世界。一起去创造只属于自己的“我的画本”。相信一定，会带给你不同以往的全新感受。

与以往的作品不同，这次的主要目的就是要创造出自己独特的“画本”。通过玩家不同的组合，故事也会发生不同的变化。100个人，可以有100种玩法呢。怎么样？听到这里，是不是已有跃跃欲试的感觉了？你儿时所梦想的各种故事，现在都有可能在这里成为现实。相信我，这个游戏，绝对比你想象的要好玩得多。



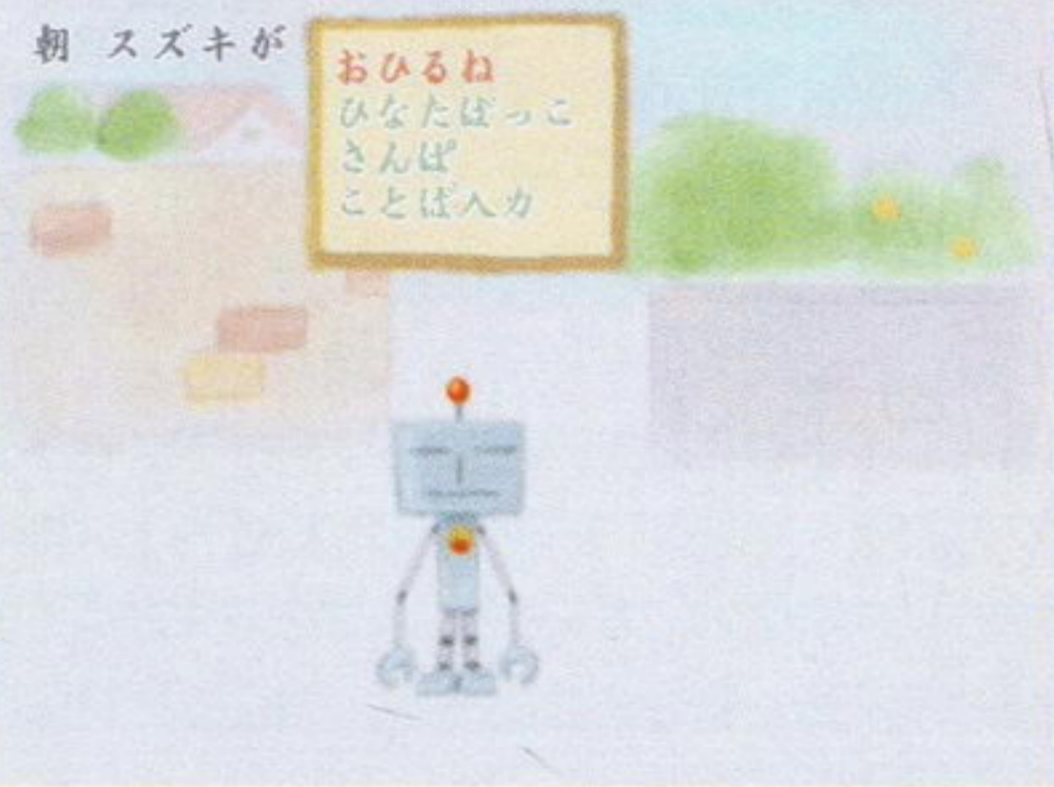
▲画本店的老爷爷，就是他教会你创作画本的乐趣。

## 童话般的画本世界



与以往的系列不同，这次的“我的画本”突出的是清新舒服的感觉，虽然没有华丽的即时演算，但游戏上的人物却并没有丝毫的走型。多罗等的动作通过干净细腻的画面无一遗漏地表现出来。而特殊的“词汇入力”系统更让玩家有很强的代入感。与多罗和它的伙伴们一起去分享喜、怒、哀、乐……

按照作者的个性，制作好的画本也会有不同的乐趣。（不过这对玩家的日语水平有一定要求，虽然词汇入力时也可选择英语，但若不能完全看懂剧情，可是会乐趣大减的哦）最后提醒一点，创造画本时，可是要消耗金钱的。不过话虽如此，就算金钱消耗完也可以继续创造画本，而且只要过一天再继续玩，手头上就会莫名其妙地多出一些金钱。倒……所以个人感觉这个系统完全没有存在的必要。不知道SCEI想出这么个鸡肋系统的用意何在……



▲这就是特殊的「词汇入力」系统了。

## 游玩的方法

一开始玩家可以输入自己的各项数据并选择喜欢的宠物。而游戏的操作亦非常简单，在观看画本的同时，会出现各种选项供玩家选择。如果不满意这些已提供的组合，更可以通过“词汇入力”来输入自己想要的词语。创造新词的同时，也就创造了新的故事。而随着选择的不同，故事的走向和结尾也会有千差万别。各位大可以不必太理性，就顺着脑海里想到的词语来创造画本吧。

## 多罗和它的伙伴们

可爱的多罗当然不会是只有一个人冒险，在它的身边有很多好伙伴，而它们也会在故事中出现。现在，就让我们来看看有关它们的简单介绍。



多罗

NO.1

梦想成为人类的白猫，本名是井上多罗，喜欢的食物是虾结（一种贝类）



皮埃尔

NO.2

喜欢做梦的少女(?)花语和占卜方面的知识非常丰富。



珍

NO.3

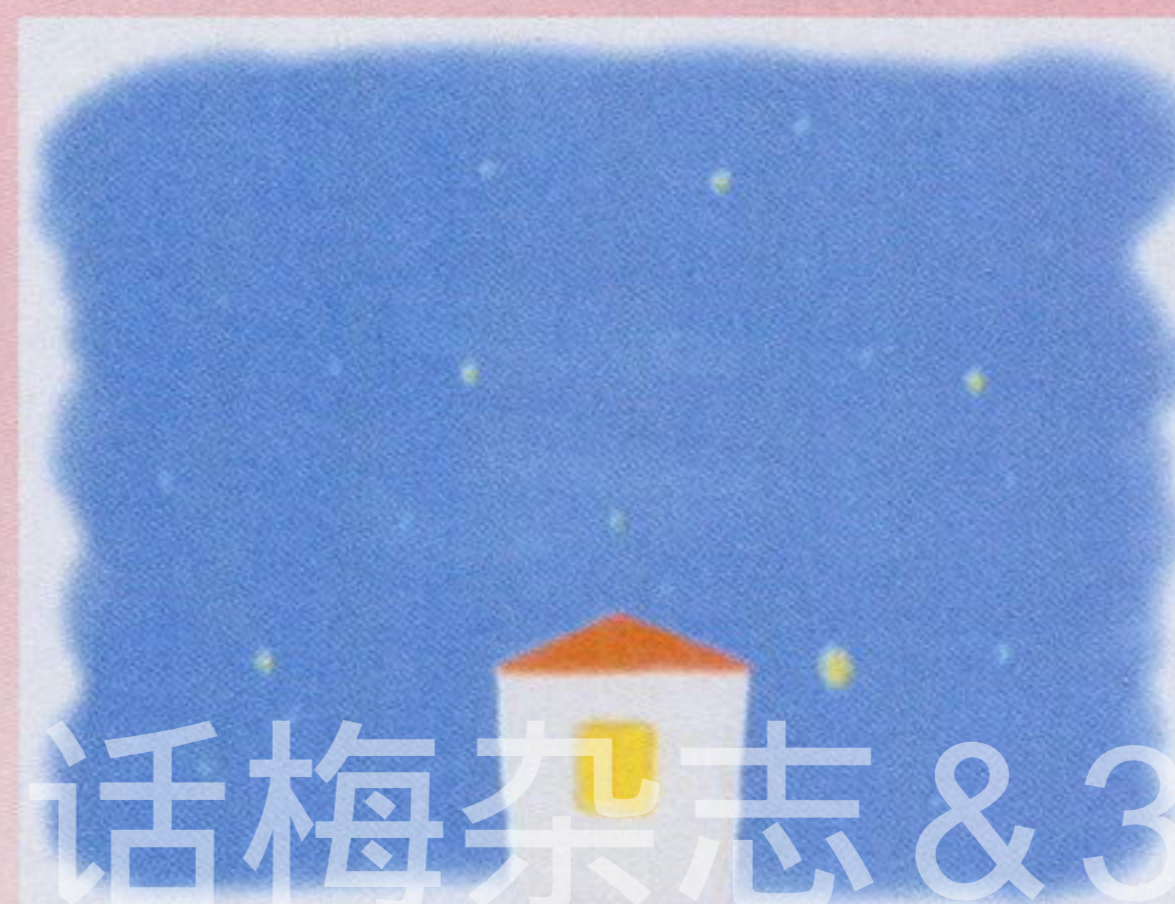
爱好唱歌和看电视，本名是三原珍。非常喜欢拉面和咖喱。

此外还有希望成为世界第一格斗家的青蛙利基和理性的机器人铃木，以及众多形形色色的人们。他们在故事中会起到什么作用，又会给多罗带来怎样的帮助呢？让我们一起期待与他们在游戏中见面的那一日吧！

## 有很多故事可供玩家创作

在进入游戏后，会随机拣选出几个故事供玩家创作，但它们的出现顺序可是不固定的。而故事中的出场人物也会作出相应的变化，整个故事的氛围也会不同。是想把它创作成快乐还是悲哀的故事，就全操纵在你自己的手上了。而创造出的画本与自由输入的词汇，更会及时地记录在“书棚”中，供玩家查找和修改，非常方便。不仅如此，你也可以先登录词汇，这些已登录的词语和人物。就会出现在今后的故事中，从而产生千丝万缕的关系。

按照时间的不同，也会有独特的画本登场！



由于对应PS2内置的时钟机能，随着游戏时间和日子的不同，也会有特别的画本登场。读这些特别的画本时，是不需要消耗金钱的。但是由于是“特别”的，所以这些画本不能记录下来，就只有一次机会观看。如果你遇到了，就好好创作故事，务求使它变成内心中最美好的回忆吧。



# 特快专递



GBA	KONAMI	ACT	1人
	2003年4月11日发售		自带记忆功能
卡带(32M)			29.99 英镑

# 忍者刑警

## 基本操作

主角动作还是较多的, 手里剑、斩击、攀爬、忍术、滑行……惟一不会的就是跑(晕, 连跑都不会的忍者), 未免美中不足。

站立时斩击可以连发两次(二连斩), 不过这两下的威力还不如一个跳斩大, 所以尽量用跳斩来干掉敌人吧。主角可以通过接特殊道具

“闪电”(闪光型)来提升等级, 共3级。等级提升后不仅衣服颜色发生变化(蓝色→红色→黑色), 武器威力也会提升, 其中手里剑的变化最明显, 第一级是最普通的手里剑; 第二级会变成带火的手里剑, 一次发3个; 第三级时手里剑会具有激光一样的穿透效果, 可以打穿那些忍者敌人的防御。

### 忍术

在HP槽的下方有一个绿色忍术槽, 涨满后可发动威力强大的全屏攻击忍术, 不过即使没有涨满也可以按A+B发动, 此时发动的便是护身型忍术, 刀枪不入, 不过会根据忍术槽的长短来决定持续时间, 而且发动后不能取消。增长忍术槽可通过打倒敌人或接道具(不闪光的闪电标志)来实现。



### 锁链

锁链能够勾住墙壁或者屋顶的任何位置, 通过摇荡可以到达跳不到的地方。其中, 用锁链连续勾墙的技巧必须掌握好, 比如连续勾住屋顶可以实现脚不沾地地向前移动(就像蜘蛛人一样), 可以避开地面大量的针刺地板; 而连续勾住垂直的墙壁向上攀爬也是一项重要技巧, 这里掌握一个诀窍: 勾住墙壁后按住后斜上方向起跳能够跳得更高。

## BOSS 战提示

第一关BOSS是个类似“千两狂死郎”的歌舞伎, 打他没有什么难点。

第二关BOSS是个耍“二刀流”的家伙, 而且还带个大蛤蟆当坐骑(让我想起了《换装迷宫2》中的铃)。对付他最好跳起用飞行道具打, 两下后他会跳下蛤蟆乱滚, 此时赶快躲到两边(用锁链钩住边缘躲在平台下), 他根本伤不了你, 等他发疯发够了又会跳上蛤蟆, 你再出来用飞行道具打, 如此重复可轻松解决他。

终于能在GBA上玩到一款不错的“忍者游戏”了, 实在难得。像这样一款正统的2D动作型的“忍者游戏”, 玩着玩着就让人回想起以前的《忍者龙剑传》、《超级忍》等经典之作。比较起来, 此作在关卡设计以及动作流畅度上都有不错的表现, 利用锁链来飞檐走壁的爽快感也令人印象深刻, 总的来说是一款不错的动作游戏, 推荐大家试试。

## 游戏目的

我们的主角是一位忍者刑警, 他的主要任务就是深入到恐怖分子占领的大楼、海港等地, 解救被劫持的人质, 并打击顽抗恐怖分子。在游戏中, 玩家要做的也就是消灭敌人、解救人质, 每一关的过关条件基本一样, 就是解救完所有的人质后进入红色门, 不过进门之前你必须找到红色钥匙才行, 一般在找到红色钥匙之前, 你还要进入蓝色、黄色、绿色的门, 而这些门也是需要专门钥匙的, 所以, 游戏也就在不断找钥匙、进门、救人质上反复进行。好在每一关的长度非常适中, 而且游戏也比较强调动作性, 所以并没有让人产生烦闷的感觉。



▲对付挟持人质的敌人可以跳到他头上斩击, 不过千万别伤到人质, 会减自己HP的。



▲画面下方会显示你目前拿到的钥匙, 以及还有几个人质没有解救。

## 舞台

游戏最初有3个舞台可供自由选择, 分别是银行、海港、飞机场, 每个舞台都是3小关再加上一个BOSS关。如果你选EASY难度开始游戏, 打过这3个舞台后便穿机了, 但如果选择NORMAL难度, 打过这3个舞台后还会出现第4个舞台“山洞”以及第5个舞台“基地”, 难度一下子就上来了, 此时你会体会到游戏巨大的挑战性。而最后还有一个限时90秒的最终关“发射基地”, 足可以折磨你的手指, 不过游戏能够不限次数的接关, 所以要看到结局画面也只是时间问题了。另外用NORMAL难度穿机后游戏会出现HARD难度, 喜欢挑战的玩家可以试试, 你要误杀一个人质就立刻挂掉。



▲最终关的目的是爬到发射架顶破坏发射装置。

第三关BOSS会挟持一个人质, 跳起斩击很容易伤到人质, 所以只有用飞行道具打他头部才行。一段时间后BOSS会变火龙, 攻击头部才有效, 不过你最好还是先想着怎么躲吧。这个BOSS难度较大, 没有太好的打法, 只有随机应变了。

第四关BOSS是个蝙蝠人, 本身并没有什么利害的招式, 讨厌的是他会召唤出许多小蝙蝠, 比较烦人。对付这个BOSS可以站在左边的平台, 也不用跟着他到处跑, 守株待兔就行, 等他到面前时立刻跳起来砍他, 这样会把他砍走, 对付大群的蝙蝠可以不断跳起斩击, 因为跳斩的判定比较强。这样重复几次后BOSS就挂了。

最终BOSS其实在第三关就出现过了, 虽然此时的他会召唤出更多的火龙, 但感觉还没有上次厉害, 只用记住, 每次他消失的时候先站在正中间, 避免火龙突然从下方出来而不及躲避的情况出现, 剩下要做的就是不断用跳斩打他头部就行了。







Email To: [game3@ucg.com.cn](mailto:game3@ucg.com.cn)

受全世界热爱游戏的人密切关注的E3展圆满地结束了。对多边形来讲，好游戏的公布总能刺激我的激情，而我工作中的最大动力就是从那种激情中转化而来的。真的难以想象在一个没有创新的游戏世界里有谁能够自始至终保持那种坚韧不拔的耐性？眼下无论是杂筹备高考的考生还是在准备期末考试的学生，希望你们都能够一直保持自己的耐性，争取不错的成绩！

**VOL.038**

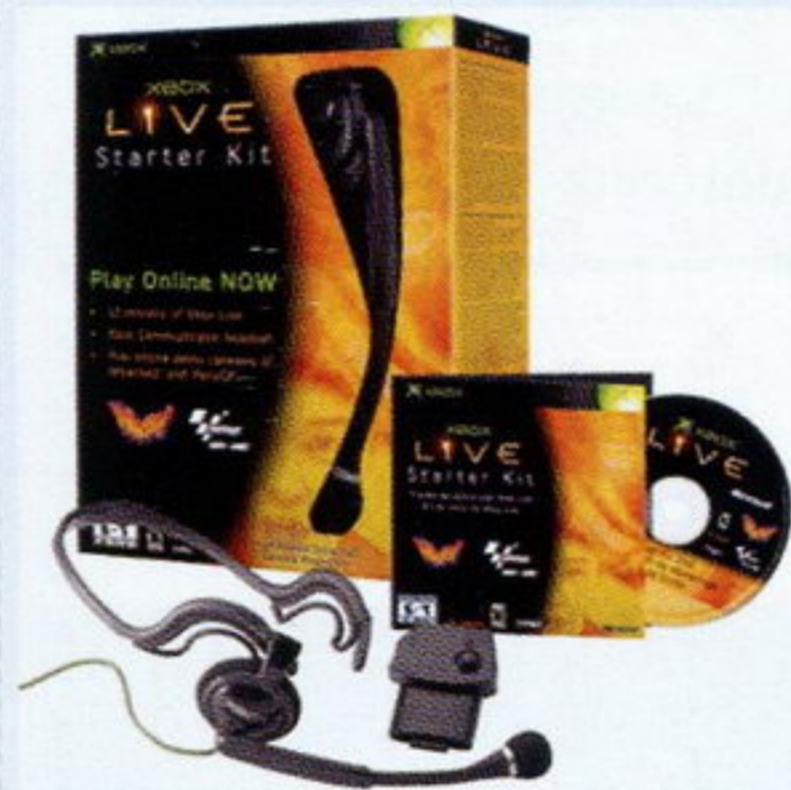
栏目主持：多边形

# Xbox live国内使用指南

文：xbox-sky

Xbox于2001年11月15日在北美上市，接着在2002年11月底登陆亚洲，而这股风潮已经向国内涌来，Xbox的诱人之处不单单是出色的机能，完美的画面，精彩的游戏，一个更让人痴迷的因素便是Xbox live在线游戏，其中以

支持语音对话的Xb版《PSO EPISODE I & II》（《梦幻之星在线EPISODE I & II》）最为著名！而其他的诸如《MOTO GP》以及预定在今年年底便会发行的《Halo 2》、《Moto GP 2》等对应Xbox live的游戏大作也是十分诱人的！随着国内宽频的普及，对于国内通过各种渠道而拥有Xbox的玩家来说，Xbox live已经不是可望而不可及了！好了，直入正题，看看我们怎样才能享受Xbox live！



了。安装的时候可以选择语言，其中有繁体中文的，这个很简单。不用多说，1.1的港版机就连上面那一步都可以省略了，直接选择live就可以开始设定了，初次连接的时候live会尝试自动设置的，如果无法连接live，就会进入设置界面的了。那么如何设置网络呢？笔者会分几种情况说一下。

## ADSL

ADSL最特别的地方就是要设置拨号账号和密码，因为Xbox已经内置支持PPPoE拨号，（就是所谓的ADSL拨号）所以其实很简单的，直接把ADSL modem的网线接到Xbox的网线口，然后进入live的连接设置，可以看到一个项是PPPoE连接的，默认是关闭的，你把其打开填入用户名和密码就可以了，服务商不用填，然后把ip和dns的设置都设置成自动，就可以连接了。一切顺利的话就能连上live进入帐户设定了。

## 小区宽带接入

现在的宽带无非就两种：一种是固定ip的，一种是DHCP自动分配ip的。这些设置都很简单，如果是固定ip的话就把isp给你的ip、子网掩码、网关填入ip设置那里，然后把dns都设置对就可以了；自动分配IP就是把全部设置自动就可以了。（自动分配的其实根本无需你进入菜单了，因为你第一次连接live的时候的默认配置就是这个）

## 特殊情况

现在来看看一些特殊的接入情况，现在的宽带接入有时基于管理方面的原因，有时会采取一些控制措施来限制接入。比如基于网卡物理地址的（mac地址）的过滤，或者基于网页的用户名和密码控制的。对于基于网卡mac地址的过滤，我们可以在进阶选项里面更改mac地址。只需要把你的台式机的mac地址或者你在isp那里登记的地址填上就可以了。至于那种基于网页的用户名和密码的方式的就麻烦一点了，只能在自己的PC上装多一张网卡接Xbox（用交叉线），把PC作为一个代理网关那样。上网的时候先用PC上网页输入用户名和密码，然后再用Xbox连接live，具体的软件设置参考网上的相关教程，win2k和winxp就具体设置一下internet共享连接就可以了。

## 三、连线注册

连上live后，剩下的步骤就是在线注册了。先申请gametag，这个类似于ID啦，注意这个id不是游戏中的id，但却是live的账号id，live软件包上面有一个序列号的，上网注册的过程就是把这个序列号转换为一个gametag，转换结束后这个sn就没用了，而你的gametag也就注入了第一年的live年费，你的注册资料中唯一不能变的就是这个gametag了。其他还要填写的资料包括信用卡号码和地址电话等，需要注意的是你必须填写一个开通了live的地区的地址和邮编，还有电话号码。（如日本）另外如果你的地址和邮政编码不对应的系统是检测出来的，所以最好找一个存在的地址和邮编，还要将电话号码填上去。最后记得用笔记记下你所有的注册资料并谨慎保存，用于将来账号在其他Xbox上恢复。

## 四、开始游戏

日版live kit里面有《头脑对战》（智力小游戏）和《PSO EPISODE I &

## 一、上live的先决条件

a. 玩家需要有live start kit和没有改机的xbox。不过因为一些特殊的原因，在购买时就被店家改装过Xbox的朋友，需要将恢复Xbox的原厂状态。当然，如果你知道自己的机器是被店家用什么方法改的，或许还比较容易补救。如果是LPC型的mod芯片，可以将芯片直接拔掉或是加开关将其关闭。

b. internet宽带连接。笔者指的带宽是指起码2M或者以上的宽带线路，国内通常有ADSL、长城宽带和各种小区宽带等几种选择，但是ISDN就奉劝不要试了，因为实在是慢了。

c. 一张可以国际结算的信用卡或者国际借记卡，笔者用的是招商银行的信用卡，因为它不用预存钱，日元交易的时候可用国际美金结算，而且申请手续相对简单很多。

d. 一张正版Xbox live游戏光碟。（日版的live套装里面附送了《PSO EPISODE I & II》）

## 二、准备工作

Xbox live毕竟是诱人的，但大家必须先支持正版。为了避免你的Xbox因为非法改装而被ban（被微软锁定你的Xbox，永远不能享受xbox live）改机的朋友先要屏蔽了芯片，换了硬盘的朋友也要重新锁上F盘，而且确保C盘的xboxdash.xbe是原装的，因为不少被店家改机的Xbox的xboxdash.xbe是evox的启动文件，这点要比较小心，无法确认的朋友请用ftp连接你的Xbox，检查C盘下面的xboxdash.xbe的大小，原装dash的大小是1.6M左右，而evox改成的dash只有几百k而已，一看大小就能分辨的。如果dash被换了，那么查查目录下面应该有其他一个dash.xbe的文件，通常命名为msxboxdash.xbe，大小在1.6M左右的，将其重新改名过来，然后关闭直读芯片。总而言之，上live的时候你的Xbox是必须在不能玩D版的状态。可以先找张D版试试，玩不了？OK，你可以放心进行下一步了。

打开Live start kit的包装，里面有张安装光盘。如果你的主机是1.0版本的，开机的界面上也没有live的选项的话，那么你就需要用这张光盘升级Xbox



II》。注册完 live 后就可以玩了，不过《PSO EPISODE I & II》还要附加月费的，每月 600 日元，首月免费。开始游戏的时候会提示你收费规定，然后要购买一个 license，其实就是让你同意通过 Xbox 帐户登记的信用卡来付费，然后就可以登陆游戏了。因为《PSO EPISODE I & II》是专用 online game，所以要附加月费，但很多非专用 online game 都不用附加月费的。

## 五、注意事项

上 live 最主要的是将网络设置好。因为 live 的验证服务器是用域名而不是 ip 来登陆的，而国内的 dns 开始的时候未必能解释到那个域名，经常会说找不到 live 的。所以有时会出现网络都设置好了，却找不到 live 的现象。因为 dns 解释会 timeout 的，多试几次就会找到了。

对于改机的问题，切记关闭 mod。如果开着 mod 连接 live，无论你玩的是正版或者 D 版，你的 xbox 都会被 ban 的。注意是 Xbox，不是账号，你的 live 账号可以去其他机器上用，但是你的 Xbox 以后也无法上 live 了。由于 live 账号是可以移动的，或者说 live 账号是可以和你的 Xbox 分离的，在另外一部 Xbox 上可以通过账号恢复来转移。另外就是一部机器可以有多个 live 账号的，和朋友共用 xbox 的时候也不怕互相影响。

关于主机的版本和 live 的版本问题，live 套装和游戏一样也是分为不同版本的。主要根据你的 Xbox 的制式来分，美版 live 只能在 NTSC 制式的 Xbox 上玩并且连接到美版的 server；日版的 live kit 可以在 NTSC-J 的 Xbox 上玩。换言之就是所有在亚洲地区发行的行货 Xbox，包括了日版、港版、台版、新加坡版的 Xbox 上 live 都是可以，而欧洲版的 live kit 只能在欧版 (PAL) Xbox 上用，就算是同样一个游戏不同版本之间暂时也还不能互联的。

注意：本文的 mod 泛指各种型号直读芯片。

live start kit 就是指 live 套装，日版包括账号一个、耳机以及 USB 键盘适配器、live 升级光盘以及日版《PSO EPISODE I & II》。



### 附录：支持 live 对战游戏列表

《Capcom vs. SNK 2: EO》  
《Midnight Club 2》  
《MechAssault》  
《MotoGP》  
《NCAA College Basketball 2K3》  
《NFL 2K3》  
《NFL Fever 2003》  
《PSO EPISODE I & II》  
《Sega Sports NBA 2K3》  
《Sega Sports NHL 2K3》

《Star Wars: The Clone Wars》  
《Tom Clancy's Ghost Recon》  
《Unreal Championship》  
《Whacked!》

### 支持 live 下载任务的游戏列表

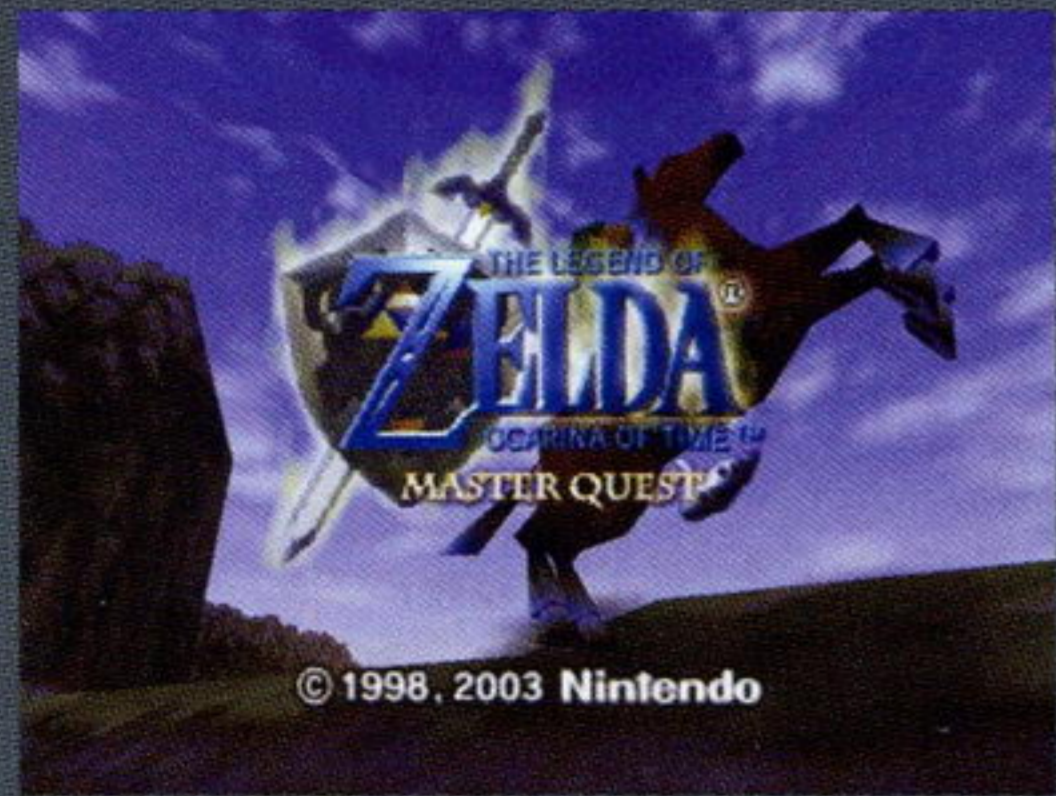
《Tom Clancy's Splinter Cell》  
《ToeJam & Earl 3: Mission to Earth》  
《All-Star Baseball 2004》  
《Godzilla: Destroy All Monsters Melee》  
《High Heat Major League Baseball 2004》  
《MX Superfly featuring Ricky Carmichael》

## 模拟通告

MAME 0.68 版与时俱进，正式起名为《GX RELOADED》，《骇客帝国》的影迷们看到了一定会会心一笑。MAME 的官方网站上曾经幸灾乐祸地对玩家说：“对不起，你们的硬盘过时了。”这都是蜘蛛原来提过的《AREA51/ Maximum Force Duo》惹的祸。

文：蜘蛛

它的硬盘镜像有 1.66G 之大，大家准备好 120G 的硬盘对付 MAME 了吗？可能大家都以为 MAME 是街机仔的事情，现在这个想法可要变变了。《心跳回忆》居然有街机版，这恐怕是连不少心跳 FANS 都没有想到的吧。这是一个方块对战游戏，饶是美少女游戏达人 D·S 见多识广也只是对这个游戏耳闻而已，尚未目睹。想要达成“《心跳回忆》系列”全收集的 FANS，和蜘蛛一起来享受 MAME 0.68 版吧！



▲《里之塞尔达》原本是 N64 磁碟机 N64DD 准备的挥出的重拳，由于 N64DD 的发售取消而未正式发售，现在在 NGC 和 PC 上重现天日。

新版最重要的动作既不是正式支持了《婆罗罗 2》、《沙罗曼蛇 2》以及《野狼行动 3》，也不是 MAME 新版有史以来第一次由尼古拉大帝以外的 MAME 程序员发表，而是 MAME 加入了对微软的 D3D 支持。MAME 以往不支持 D3D 可不是那些程序员功力不够，而是其一贯的精神——精确模拟和可移植性决定了 MAME 一向对微软的产品不理不睬。这也是为什么

MAME 能在那么多平台上大显身手——试想，程序员如何让 MAME 移植到数码相机的版本支持 D3D 的特效材质管理呢？与能输出比原主机还清晰锐利的 3D 画面的 EPSXE 不同，MAME 由于不支持 D3D 加速，模拟游戏时只是 CPU 出苦力，再昂贵的 3D 加速卡也基本上在袖手旁观，只是起到一个输出图象的作用，大型复杂游戏幻灯片式的模拟速度也就可想而知了。现在 MAME 虽然做了妥协初步支持了 D3D，蜘蛛认为这只是一个起步而已，以后

的变数还很多，就算真想把 D3D 用足也不是一天两天就可以搞定的。

接下来是蜘蛛从来没有想到过的一个可以被模拟的游戏：那就是传说中的《里之塞尔达》！这个原本仅随预定塞尔达特典附赠的游戏蜘蛛以为要玩到是 NGC 被模拟之后的事——估计要等上 2 年，下一代任天堂的主机出了，主频 10G 的 CPU 普及了再说。刚看到游戏截图的时候蜘蛛一个劲地看日历——还没有到 2005 年哪。等这个游戏真真切切地在蜘蛛地电脑上运行的时候蜘蛛差点把眼珠瞪出眼眶，蜘蛛硬是信了他的邪。蜘蛛告诉纱迦的时候仿佛通过电脑屏幕看到了纱迦 REPLAY 蜘蛛刚开始的表情！过了半晌，纱迦才喃喃地说：“难道 NGC 被模拟了？”当然不是 NGC 被模拟了，而是高人将塞尔达特典中的游戏析出，用最佳 N64 模拟器 PJ641.5 版可以完美运行！这么说其实任天堂自己在 NGC 上写了个 N64 模拟器运行这个新出来的老游戏。尽管这个《里之塞尔达》和原来的在剧情方面没有什么不同，只是迷宫和敌人发生变化，难度更高，但是

对于喜欢林克又暂时没有 NGC 的 FANS 来说可是好好地解了渴，YY（含义请参看《游戏人》第二辑 54 页右下角）自己已经拥有了 NGC。和真正的 NGC 主机比起来如何呢？蜘蛛又特地请任天堂达人阿修罗看了一下 NGC 运行的效果，结论是：只要配置说的过去，（蜘蛛是 ATHLON1700+，Nforce2 集成显卡，256 兆内存）效果比在 NGC 上还要流畅清晰！

《里之塞尔达》的模拟让蜘蛛知道自己的想像力在模拟器面前是不够用的……很好，蜘蛛手痒不够，被好消息震得不省人事才好。



▲如果不是 MAME，我们可能永远无缘这么多没有移植版的（请问一下其他人有没有见过沙罗曼蛇 2 的移植版，有的话就把前几个字删掉）优秀街机游戏。

话梅杂志 & 3DM-SM



# 新型 PS2 “SCPH-50000” 试用报告

## ——静音的感动



▲外盒包装上有一个明显的黄色“+”号标志。

SCEI的最新型PS2终于在5月15日开始贩卖，现在就让我们来看看它与之前的型号有什么区别。

### ■与30000型的比较

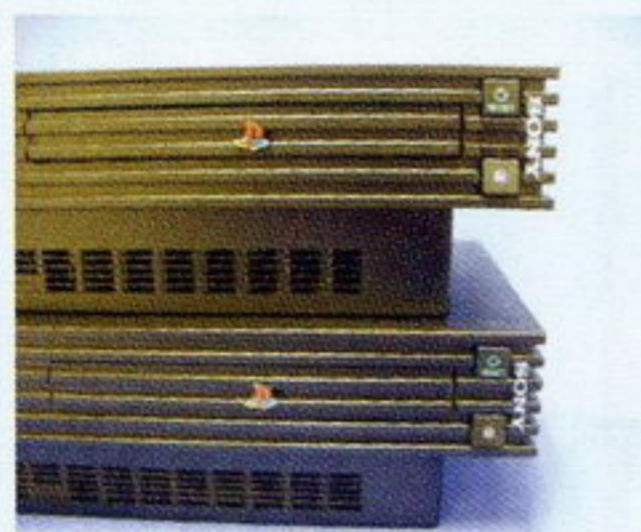
#### ·正面

从机体正面看上去，很明显有一处地方不一样，那就是50000型没有了iLINK端子的插口。如此一来，FROM SOFTWARE的《装甲核心》以及NAMCO的《化解危机2》等可以

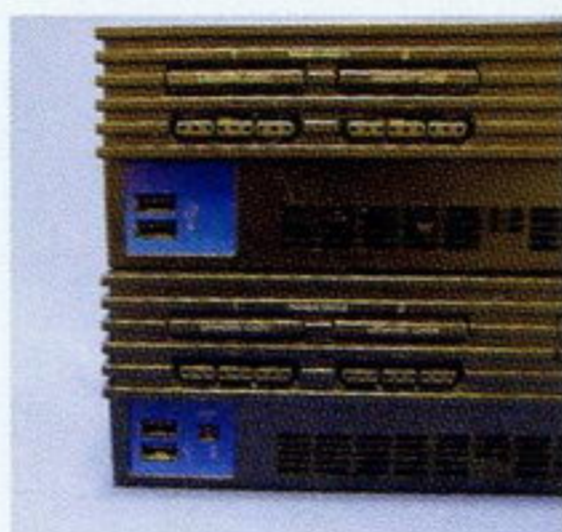
通过iLINK联机对战的游戏就不能那样玩了，这是令人遗憾的地方。另外一个变更点是红外线接受器内藏在电源键与出仓键之间的位置，这样就可以不用插外接的红外线接收器了。



▲上面是50000型，下面是30000型。



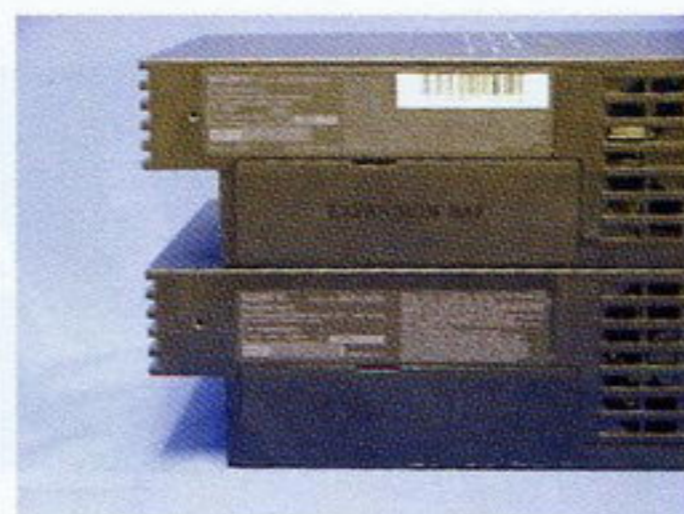
▲仓盖的旁边就是内藏的遥控器的感光处。



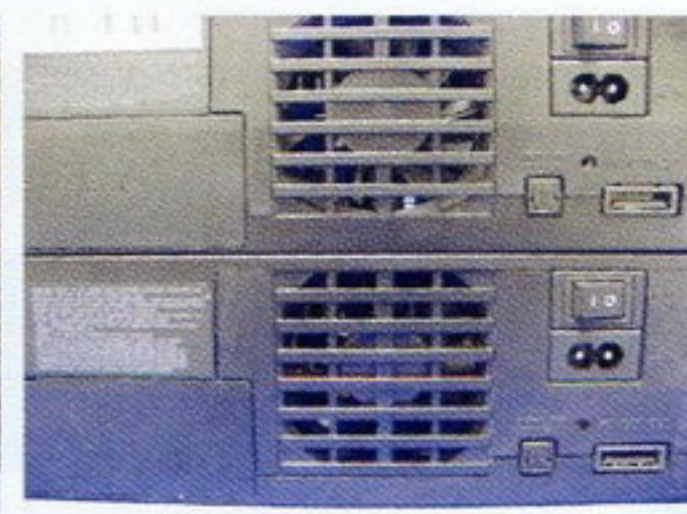
▲没有了iLINK端子。

#### ·背面

从背面来看，我们可以看到产品封条部分变宽变大了，另外我们还可以看到新型号印有一个条形码，就是接上了PlayStation BB Unit都可以看到封条的一部分。最后一个不同点，那就是背面的散热风扇。虽然直径没有变，但扇叶的数量却不同。30000型有9片扇叶，而50000型增加到了11片，而每一片扇叶的宽度也减小了，这对50000型的“静音化”起到了很大的作用。



▲产品封条大型化。



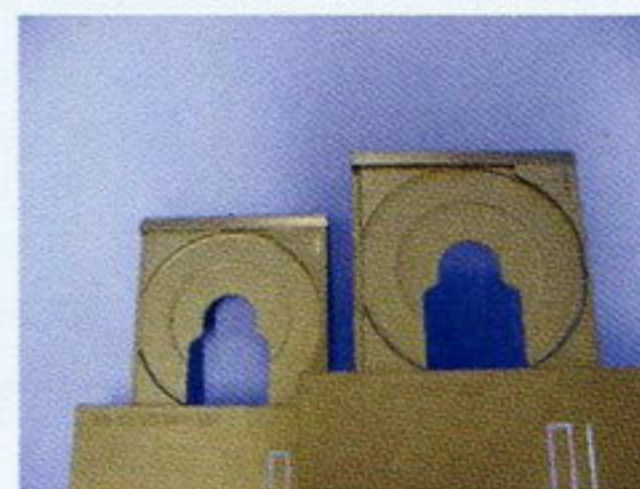
▲扇叶的枚数变更。



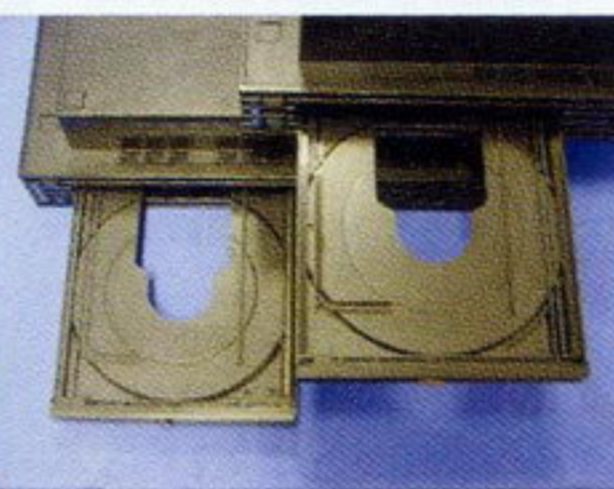
▲这是装上了PlayStation BB Unit后的情况，右边是30000型，左边是50000型。

#### ·DVD光驱部分

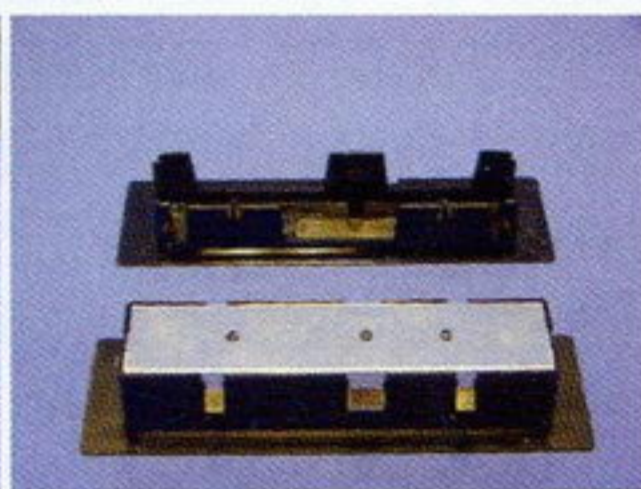
一眼看上去，可能会觉得光驱托盘没什么变化，但仔细看会发现原来托碟部分的前端被取消了。而托盘背面与光驱垂直的一根金属棒也被去掉了，一般人会认为那根金属棒是为了竖放时能起到引导仓盖更顺畅地滑动，其实不过是仓盖制作成型后嵌入的东西而已，没什么作用。当把50000型PS2竖放的时候，打开仓盖时并没有跟以前不同，仓盖打开、关闭时的时间与声音也没什么变化，说明那根金属棒完全是多余的。



▲左边为30000型，右边为50000型。



▲左边为30000型，右边为50000型。



▲扩展槽简化，上面是50000型，下面是30000型。

#### ·其他

在重量方面，由以前的2.2kg降到了2.0kg，虽说只是轻了0.2kg，不过拿到手上还是会感觉到50000型明显要轻便一些。另外，重心也有所改变，拿的时候手感更好了，真感谢SCEI在这些细节上的用心。打开PlayStation BB Unit的扩展槽会发现扩展槽的盖子已换为ABS树脂制作，这样一来重量与成本又降低了。

### ■插上电源后

这一点与30000型一样，先开后面的电源，然后按下机体正面的RESET键启动。不过最重要的是声音，30000型即使不刻意地对着风扇，都能够清楚地听到风扇工作时发出的声音；而50000型基本上是听不到风扇工作时的声音。

最后，50000型的一个改良点那就是可以使用DVD遥控器直接关电源，这一点也是很方便的。

## 大黑や工房精品手办欣赏

“大黑や工房”对于国内的玩家来讲也许是比较陌生的，但是在日本的手办迷中却有着相当不俗的口碑，这主要是与手办的生产过程有关。“大黑や工房”的手办全部都是由手办技师手工完成的，因为在做工上与机械化生产的手办有本质的区别，所以在完成品的精细程度上与产品数



量上都比一般的手办更珍贵。本次“游戏立方”中特别介绍几款手办以飨读者。

左图是来自《街霸III 3rd》的春丽，根据“大黑や工房”的负责人介绍，该手办从造型到最后的涂装试作品共耗时半年时间，前后修改达到37次。而最终完成品的数量只有65款，目前已经全部售完。想要买的话只能接受网络预定了。

莫妮卡是手办造型师眼中的“红人”，但真正能将其魅力展现出来的手办作品却不多，但“大黑や工房”的手办造型果然不同凡响。



来自《GGX》中的梅梅，尽管该角色在日本格斗游戏迷中的人气很高，但手办的种类却不多，这款“大黑や工房”的作品的确效果不俗。





# 关于 GBA SP 的电池

GBA SP的电池问题似乎一直都是困扰玩家的顽疾，原本简单的世界因为组装电池的出现而变得复杂起来，在《掌机王》第4辑上我们曾给大家介绍过GBA SP的原装、组装电池的鉴别方法，相信给不少玩家提供了帮助。最近我们又对市场作了一次调查，调查结果实在让我们吃惊不已。“不是我不明白，只是这世界变化快。”《掌机王》上面的鉴别方法放在现在完全不适用了，我们在惶恐之余也不得不佩服国内组装电池制造商行动如此之迅速，这么快就针对市场行情推出了改进产品，使得SP电池市场变得更加真假难辨。针对这一情况，我这次就再来仔细谈谈SP的电池问题，希望能给大家解答一些疑问。

(请大家先看右边的部分)

## SP 原装、组装电池鉴别方法 (更新版)

由于目前国内市场上的组装电池绝大部分都是仿制“1”型原装电池，“2”型的仿制品已经很难见到，所以下面这个鉴别方法也主要针对“1”型。



▲早期的“1”型仿制品，电池右边正负极标志下面有黑色字。

说到“1”型的仿原装电池，其实在《掌机王》第4辑的鉴别中就已经提到过它，因为它很早就

在市场上出现了，当时我们曾简单总结出两点它与原装电池的不同之处：一个是它正负极标志下方多出几个黑体字母；另一个是它的上下方没有小凹槽。如果你现在仍然照这个方法去判断，你一定上当，因为这种电池现在的版本已经完全改进了这两个破绽——出现凹槽，消去黑字，现在的外形简直就跟原装的一模一样，也难怪会有读者来询问《掌机王》上的电池图片是不是弄反了。

那现在该怎么判断呢？其实关键还是在电池正负极标志下方的那些字母上，由于最早的仿制品写有很明显的字，与原装电池区别很大，我们也忽视了原装电池正负极下方其实也是写有字母的，只不过那是白色的字母，而且是刻上去的，所以很不显眼，我们当时并没有指出来。但是现在这些不显眼的字母则成了判断原装、组装电池的重要依据了。也就是说，如果正负极标志下面有黑色的字或者光溜溜没有字的就是组装电池，而刻有白色字的就是原装电池。（也不知道是不是就因为当初在《掌机王》上没有指出原装电池刻上去的白字，而使得电池厂商忘了彻底改进这一点。）



▲近期的“1”型仿制品，电池右边正负极标志下面的黑字已经没有了。价格在40元左右。

关于SP的电池暂时就说到这里，最后还是要说那句话，市场行情瞬息万变，适用于现在的规则可能很快就变得不再适用，我们也不知道这个更新版的电池鉴别方法能够适用多久，

我们也不知道国内的电池厂商又会推出或者改进哪些组装电池，我们只能尽量迅速地作出应有的反应。同时在这里也希望玩家也能及时地给我们提供相关信息，反馈最新的市场行情，让我们能更好地为更多玩家服务。

### 常见的4种SP原装电池

目前在市面上比较常见的原装电池有4种包装，具体如下：

1. 最早期SP原装电池，第一批SP基本都用这种电池，而现在已经很少见到了。市面上有大量的组装电池就是仿制它的外形，所以请大家特别注意，鉴别方法会在后文详细说明。
2. 这种包装的原装电池现在在市面上最常见到，在早期曾出现过一批仿制它的组装品，而且外形与它几乎一样，鉴别方法只能靠用电时间来判定，好在现在这个型号的仿制品已经很少见了（不知道是不是因为《掌机王》上提到过），现在使用这种电池的SP玩家如果能开灯用到8个小时以上就不用担心是组装货。
3. 常见于亚洲版SP中的原装电池，竖着写的字，有英文、韩文等多国文字，包装为蓝色，目前还没有见到它的仿制品。
4. 与上一种电池基本一样，也竖着写有英文、韩文等多国文字，只是包装为白色，目前也没有见到它的仿制品。



▲左边是原装电池，右边是组装电池。看电池右边正负极标志下面的字，组装的没有字，而原装的是刻上去的白字。



# 《莎木》实景图片篇

不知大家还记得写过莎木“里世界”研究一文的作者“自摸”，前段时间，他曾日本的横须贺亲手拍摄了实景照片。这些照片中有许多与《莎木一章 横须贺》中的场景非常相似，个别的甚至可以说是一模一样！这样的好东西，不让全国的《莎木》FANS一起观赏怎么行？于是在征得了自摸本人的同意后，我们精心挑选了五张具有代表性的照片，希望大家喜欢。（以下图文均由自摸友情提供）



芭月家门口。这张是所有的照片中与实景最像的了。大家还记得这里吧。



樱丘公园里的木头长凳，后面和游戏中一样，也是一棵樱花树（可惜因为地面泥泞的问题，走不过去），当时感动得说不出话来！



樱丘公园的样子，因为下雨，所以地上满是泥水。不过大家可以看到远处的秋千和滑梯跟游戏中的一模一样！我个人感觉游戏中只是把实景缩小了而已！其他的完全一样！



商店街的停车场，游戏中是凉练功的地方，大家看，是不是很像！



绿丘的街景，大家看，是不是很像游戏中的山之瀨。在现实中，不管是在地图上还是实地我都没有找到叫山之瀨的地方。



文：D·S

## 友情GAME推荐：欢迎来到咖啡屋！3

差不多是做着世界上最平凡的工作，又恰恰与世界上最美丽的一群少女在一起打工，这个前无古人、后无来者的基本世界观就是“《欢迎来到咖啡屋》系列”能够一直保持其特色的地方。由于在家用机平台上推出的该系列游戏均是移植自PC版的，所以在游戏中每位女主角的剧情安排上可谓短小精悍！有时候玩家只要抽出一个比较空闲的周末，置身于游戏中就仿佛看到了一幕幕在剧情上高度凝练的爱情短剧，虽然与每位女主角发展剧情期间那种恋爱的酸甜苦辣各不相同，但却共同诉说着一个的唯一的主题：“We've been waiting for you.”



对于该系列游戏的老玩家而言，传统的经典“US模式”依然健在，并在自由度上做出了许多调整，即便在没有攻略的指引下，玩家也可以按照自己的选择培养自身各方面的能力，并在对话选择中根据实际情况做出正确的判断。当然了，以“美少女制服文化”为游戏主打魅力的这款新作在这一点的表现上同样相当出色，要知道游戏里被选用的那3种制服款式可是从15种候选样式中通过近5000名FANS的票选而最终确定的啊！此外还是想废话一句的是该游戏的画面非常精美，几乎每一张都可以用来作电脑桌面壁纸了。

在已经到来的炎热夏季里，为什么不到位于美崎海岸边的“Pia Carrot4号店”作客呢？

## 有关《DDR》的豆知识

在上期介绍的《DDRMAX2 7thMIX》中，想必大家对于《LOVE SHINE》、《DIVE TO THE NIGHT》、《ever snow》、《BREAK DOWN!》、《CANDY》这几首好听的歌曲印象深刻吧。而它们的演唱者BeForUR的来头可不小，在这里就简单介绍一下。在推出《DD 5thMIX》之后，为了进一步挽回《DDR》散失的人气，KONAMI先后举办了两次ARTIST AUDITION的活动，向广大玩家征集原创歌曲、歌手及组合。小坂りゆ、前原しゆな、白石纪亚、小松代真4位美少女为幸运女神所垂青，在BIMANI专属音乐人NAOKI的包装与培养之下，成立了少女演唱组合BeForU。她们的歌曲不仅理所当然地收录在游戏中，而且还正式推出了专辑，主唱小坂りゆ更是星途无量。从普通的玩家参与游戏的音乐制作，到打入歌坛，可能只有日本游戏界才会有这种童话般的奇迹吧？

小松代真

白石纪亚



前原しゆな

小坂りゆ



# 问题小卖部



## 小卖部处理情感问题第一弹

你好，多大哥：

我以为你不会回信，（我给你发了很多信）但我今天看了信箱，看见你的回信，我好高兴……我还想告诉你，我现在在船上工作，由于种种原因，我不能玩PS2。不过，现在我的GAME情结也慢慢淡化了，看见甚么GAME都提不起兴趣，我该怎么办？（向文文）

多边形：原来向老弟是个船员啊，工作应该很辛苦吧？感谢您能支持《游戏机实用技术》，支持“游戏立方”。您说的这个问题在很多20岁以上的玩家群体中比较常见，包括小编们在内有时也会出现这样的困扰。



小时候，就算只是在游戏室里看别人玩《魂斗罗》、《打坦克》也可以坐上整整一天，丝毫不会感到无聊；现在虽然拥有先进的主机和华丽的大作，却也不再像当年玩《赤影战士》或者是《超级忍》时的那种感动了。人在长大，思想在成熟，对于游戏的认识也在深入，玩游戏时所希望得到的精神需求也在不断增加，再加上成年人要为很多事烦心，对于游戏的热情也不可能像孩童时代那么单纯，在这种情况下，游戏情结的消退也在情理之中。其实有类似情况的朋友都不必太担心，不妨改变一下心态，

找一些轻松、简单的小品或儿时的经典来，不为体会游戏的内涵，只是单纯地感受其中的乐趣；或者干脆使用“休克疗法”，在一段时间里完全把游戏搁在一边。经过一些沉淀和调整，你或许就会在游戏中得到全新的感受。毕竟，人生不只是游戏。

多哥你好，本人已将《樱大战 浓情之澜》穿了两遍，但仍有一个问题：在“帝剧悠长的一天”中大神有9种必杀，而我只有8种，请问是否有隐藏必杀？如有的话怎样打出？请务必回答。谢谢！（Email来信）

多边形：《樱大战 浓情之澜》的确有一招强力的隐藏必杀技“天下无双”，其特点与3代中的“震天动地”比较相似，发动时需要在敌方最近距离，不过攻击范围是全部敌人。在圣魔城入口一战前的记录点，如达成天下无双的条件，表示“风林火山”属性的圆圈会变成一白狼头，大神的称号也会变成“绝对正义”，而能力修正为攻+10、防+10、行动值+3，每次气合则加35点气力。而队长指令则全部变成岚、树、炎、岳。至于达成条件和“震天动地”差不多，与信赖度及战斗后的评价有关。细节方面比较复杂，这里就列出攻略时的注意事项：

- ① 5位配角有较高的好感度；
- ② 在得到神武之前（第九话）就拿到金勋章；
- ③ 完成11个连锁事件；
- ④ 花牌大战6战全胜。

后两个虽然不是必要条件，但只要能够完成的话，得到的队长值和信赖度都相当可观，对勋章的入手绝对有帮助。在游戏中可以记录一下配角的重点选项，应该可以事半功倍。

小弟有几个问题想问问大哥：①以GBA的机能，移植PS的《恶魔城 月下夜想曲》能否？②GBASP多少钱入手才合理？（zhangxuetao）

多边形：①这个问题倒是有些创意。个人认为缩水移植的话应该不成问题，毕竟从GBA的3个《恶魔城》来看，基本架构都与《月下》比较接近，移植难度不会太大。不过由于GBA“《恶魔城》系列”的评价和销量都还不错，推出速度也很平均，相信新作也会在明年公布，就算是《月下》的移植版也不奇怪，不过相比之下还是新作更有吸引力吧。②现在的GBASP价格波动不大，一般略高于850元，如果接近你的心理价位，不妨尽快入手。

有一个问题想问你，我的小电视只有两个AV接口，用AV接上后有声音和图像，但图像是黑白的，前两天玩《天诛叁》图像又变为彩色的，不知为何会这样？（不再斩 0753）

多边形：你说的那种小电视机应该只有PAL制式的，而PS2的绝大多数游戏是NTSC制式的，所以画面就会出现异常。你只需要买一个制式转换器就能搞定，制式转换器到处有卖，而且一般只售人民币数十元，使用也很方便。你玩的《天诛叁》应该是欧版的，有部分欧版的PS2游戏是PAL制的，只是现在的彩电一般都有自动制式选择功能，所以大家往往不会注意。

本人的PS2记忆卡在查看记录时读到一个记录就会死机，但在游戏时读写都正常，不知是什么原因，望会复。（yuna）

多边形：记忆卡异常是让人很郁闷的事，而且出现故障的原因也比较多。比如高处掉落、外力挤压、带电插拔、使用错误的金手指等，都有可能使记录出错。单一的记录破损，就及时将受损记录删除，如果是记忆卡本身的故障那就很难修复了。你所说的情况倒是很少见，因为用普通方法可能无法将此记录删除，建议先把记忆卡拿到别的PS2上试一下，确定不是自己的PS2有问题，然后将重要记录备份，以免遭受重大损失。在游戏时多读取几次，在管理画面尝试删除错误记录。还有就是使用PS2记忆卡PC连接器应该比较容易解决，只是连接器的价格在300以上，操作也比较繁复，实在不行还不如再买一块记忆卡。

请问GBA版《街霸ZERO3》所有的隐藏模式怎么打出来？多哥，我已经试了好多次，怎么打也打不出来。如果知道请务必告诉我！（tntyourfriend）

多边形：要把GBA《SFZ3 1》的所有隐藏模式打出来还是有些难度的。胜负师对这个游戏颇有研究，就请他来回答这个问题。

SURVIVAL MODE: DRAMATIC BATTLE 选任意一人通关后出现的生存模式，内分SINGLE（1对1）、ORIGINAL（与原创人物1对1）、BOSS（与BOSS级人物1对1）、DRAMATIC（2对1）、10 BATTLE（10人战）、30 BATTLE（30人战）、50 BATTLE（50人战）、

∞ BATTLE（无限人战）8个模式。

DRAMATIC BATTLE: SINGLE MODE 选任意一人通关后出现的2对1模式。

FINAL BATTLE: 打通SURVIVAL MODE中的BOSS模式便会出现。

战斗模式：只要完成生存模式中的10人战、30人战和50人战，本气（MAZI）、サイキョー（SAIKYOU）、クラシカル（CLASSIC）3种战斗模式就会分别出现，并会在人物选择与ISM选择之间出现。

多哥，我那台PS手柄插槽好像有点问题，用原装手柄的时候，有时震动功能会忽然消失，而且有时连手柄也会失灵。手柄绝对是原装的。但我用组装普通手柄就不会发生这样的情况。还有我的原装手柄要往插槽外拉一点才能用。请问是哪出了问题，要修的话要多少钱？望多哥能给我指条明路，谢谢。（星龙）

多边形：你的PS用的时间应该不短了吧。PS因为长时间使用及手柄频繁插拔导致插槽松动或接触不良的情况并不少见，特别是使用做工粗糙、插拔感觉生硬的组装手柄更容易出现此类情况。修理的话比较容易，价格应该在50元以下。

《G NEO》中，小弟80%、90%的命中率常常打不到敌机，晕。是不是要按什么键呀？（不是偶尔一次是十回有八，我快被玩死了，555555）

多边形：这个游戏的命中率数值的确很成问题，D·S曾经96%的命中率没打中敌人，又被敌人12%命中率连着打中3次，您就认命吧！

想问一下NGC在国内价格是多少？NGC松下Q机与普通NGC有何区别？（张妍）

多边形：NGC在国内的价格和其他主机一样存在一定的地区差别，但一般在1450元左右。Q与NGC在功能上最大的不同在于Q可以播放，但是价格也比NGC高出500元以上，另外据使用者的经验，Q的DVD读取能力还比不上Xbox和PS2，因此不推荐购买。



我们会在这个小栏目中介绍一些来自移动电话的游戏和手机相关的小知识。毕竟越来越多的玩家都已经步入移动通讯的时代了嘛(笑)。今后你会在这里看到日本最新的手机游戏发展情况,以及适合符合国内现状的手机介绍,本次是一篇关于手机采购方面的文章,希望大家读过之后有所收益。(本栏目与“映画馆”会交替出现)

## 有关水货与行货

文: 泰坦

可能TV GAME的玩家对手机“水货”存在的质量问题并不是那么敏感,原因是其中很多人用惯了高质量的“水货”游戏机。在这些玩家看来,所谓水货无非就是瞒过海关走私到大陆的逃税的原装正品,有些产品的国外版本甚至比国内正式发售的版本质量还要好。

这样的观念对于PS2、Xbox、NGC和GBA来说或许有些道理,但如果在购买手机的时候你也这样想,那你可就大错特错了。在手机贩卖商人的行语里面,“水货”的“水”字并非“通过水路从国外走私”的含义,在绝大多数情况下“水”指的是“质量差”。如今的市面上,同一种类的手机,水货与行货价格相差近40%,单纯的“走私国外/境外的原装正品”已经不能满足那些不法商人们对利益的欲望。

在90%的情况下,水货手机指的是次品香港行货机器(如生产线上的不合格机器、替换过非原装零件的机器)或者大陆返修机器。这些机器有许多小毛病,比如:屏幕灯光不够亮(可能根本就是报废的灯),按键质量差,机身质量差,容易死机,电磁辐射不合格,软件版本不兼容,输入法或功能缺陷等等。当然,如果你愿意忍受包括电磁辐射超标在内的各种质量问题,就是为了图个便宜而去买水货,那泰坦也佩服你的勇气和毅力。

一般情况下,较新型号的水货手机或者有妥善走私渠道的水货手机的质量能够得到一定程度上的保证,比如SONY ERICSSON的P802和SAMSUNG的很多机器。但尽管如此,买到全新机器的可能性还是跟白捡到一台机器的可能性几乎相当。

你认为泰坦在危言耸听吗?我敢说完全为以上的文字负责,因为我有半年的“行业内”经验(笑)。总结这些经验,能够买到一台真正没有问题的原装水货手机必须同时满足下列条件:

- 1 你的人品很好,平常不做亏心事,而且之所以不做亏心事并非因为智商低;
- 2 你遇到一个温柔善良的老板(做生意不为赚钱只为兴趣),虽然不可能;
- 3 你不要砍价——让他赚;

4 你在购买一款手机之前对这款机器有足够的了解;例如NOKIA6100,你知道输入\*#06#可以看到序列号并且你能看懂序列号的含义,知道输入\*#0000#可以查看软件版本并且懂得软件版本的作用,知道如何分辨电池,知道如何分辨电路板上的维修痕迹,知道调整待机时钟可以检测屏幕显示效果,还必须了解内置天线对电磁辐射以及信号的影响等等。

5 即使如此,你也买不到新机器。因为新机器几乎不存在。你最多能分辨出自己购买的廉价产品的缺陷在哪里。

有鉴于此,泰坦奉劝生活在容易接触到水货手机的地区的玩家们还是不要贪图小便宜,买行货比较放心——假如你真的关心产品质量。

不过我们也有必要在此对比一下,购买行货并非是一劳永逸,它也有让你头疼的地方,随便举例如下:

1 售后服务。你的手机出了问题,水货老板基本上会无条件为你更换,因为这对他说属于正常经营范围;当然了,收费不收费,要取决于老板在一定时期内的人品波动情况。行货呢?想换?基本不可能。售货员会用甜美的笑脸敦促你自己到厂商去做质量检测,开一大堆票据,然后分析出错的原因,最后在你精疲力尽的时候才帮你解决实际问题。你一直认为行货就一定不会出现质量问题吧?那售后服务部的人不是早就下岗回家玩游戏去了,中国的游戏市场也会更景气。

2 售价高,你别嫌贵,还不打折!同等价位可以买更高级的水货手机。为什么香港地区和日本欧美的售价要便宜,而为大陆制定的售价要昂贵呢?这主要还是跟关税有关,而对于此类问题,我们自己国家的手机工业崛起才是解决之道。事实上国产手机反而要贵一些,高端市场定位比较多见。

3 有些行货的区域设置不当。这个尤以索尼为最。Z28在香港可以上网,橘生淮南则为枳,到了大陆别说上网,连STK服务都不支持。同样的机型,厂商偏偏要屏蔽掉一些功能,原因很简单:你们用不上。那么,我们真的不上吗?是这样吗?竞争愈来愈激烈,索尼在手机这块市场上本来就不是稳坐钓鱼台的主儿,今年Z28不是也大降价了好几次,不是也老实实在地打开了WAP功能以及对STK的支持么?

4 现以沙迦同志的诺基亚6610和泰坦本人的索尼Z28为例,做正式的对比:

购买行货	6610	Z28	购买水货	6610	Z28
花费金钱	2400元	1380元	花费金钱	1750元	700元
实用价值	90%	80%	实用价值	20%-80%	10%-50%
得到经验值	30点	0点	得到经验值	200点	1000点

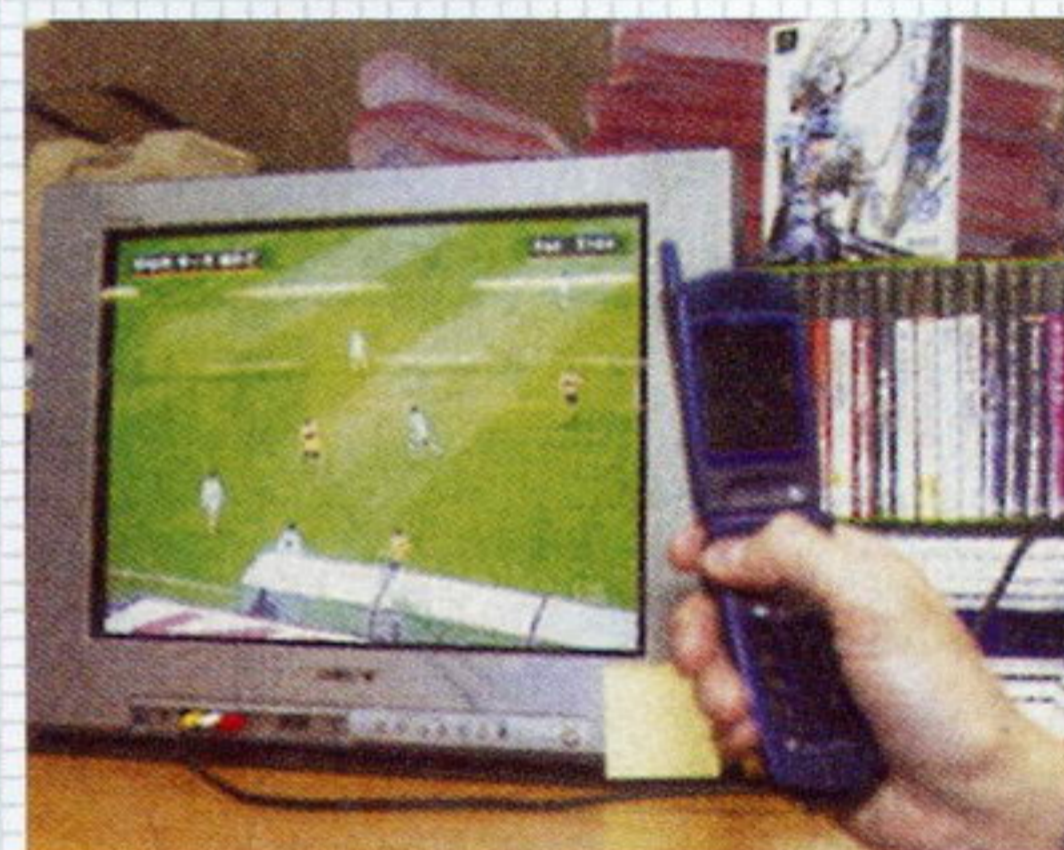
注:得到的经验值可以用于今后购机时少受骗,200点经验可以使未来上当次数减少1。

OK,写了这么多,不知道大家有没有什么收获(笑),最后泰坦还是想提醒那些对手机不了解的读者,在购机时不要贪图便宜,可以读一读专门的杂志,从网络上搜集一些相关的知识,少得一点当;如果你有足够的银子,还是买行货放心一些。

## 日本方面



对应imode的NTTdokomo“ムーバ505i系列”正式发表!它们分别是NEC的N505i、夏普的SH505i、索尼爱立信的SO505i、松下的P505i、富士通的F505i和三菱的D505i这6款(今年春天开始依次发售,价格未定)。在发表这些消息的同时,HUDSON、CAPCOM和KONAMI等这些“死党”们都分别发表了大量的对应作品!



505i系列搭载了控制器机能。下载了专用的iappli后,就能把它当做电视控制器来使用,实现了众多人的幻想。

iappli更名为iappliDX后其机能也得到补充,扩大了记忆体容量,也可以在上面制作更高质量的游戏。

在iappli上收发信件和电话号码等情报也可在游戏中放映出来。



在505i系列中还搭载了Macromedia Flash Player。手机游戏将会使用flash电影来制作Opening。



# 胜负町

# 日本主流格斗游戏角色使用率 (续)

有读者询问，日本的“斗剧”格斗游戏大会一共有7个比赛项目，为什么上期“胜负町”只给出了其中3个游戏的角色使用率呢？唉，版面所限，颇感无奈，这次就为大家把剩余的内容补完。只可惜大会没有对《KOF2002》进行具体百分率统计，使用频繁的角色有麻宫雅典娜、莉安娜、蔡宝健、比利、坂崎由莉等，是不是与您不谋而合呢？以下的数据统计同样来自官方，是“斗剧”预选出现的选手所使用角色的分布情况，以供格斗爱好者参考。

## CAPCOM VS SNK

角色使用率

1	沙盖特	17.9%
2	布兰卡	12.1%
3	维加	9.5%
4	嘉米	6.9%
5	樱	5.3%



在《CVS2》中使用频率最高的当属判定很强的沙盖特和布兰卡。然后选择能与之对抗的春丽、嘉米等角色的玩家也大有人在。特别是春丽，在这次斗剧大会中就如同狂风吹过，令人印象深刻，其他的沙盖特和布兰卡倒是没能引起很多人的注意。

虽说选择角色很重要，但是因为《CVS2》中有6种模式可供选择，选择模式不同，战术也要随之改变，这里也提一下模式的使用率吧。

A模式是选用人最多的模式，其中对付大型的角色和P、K模式有特效的樱，以及拥有强力OC连技的维加是A模式玩家选用的主力角色，不过他们的OC连技对于操作的要求都非常高。由于有近四成的玩家使用A模式，很多玩家都有一套对付A模式的“A对策”。使用率第二的C模式因为稳定性很高而备受青睐。而使用率低的P和N模式玩家都会有他们自己独特的打法。P模式是对抗RC技巧（用必杀技取消滚动制造无敌时间）的有效手段，可以利用保持气槽和小跳跃形成很多的攻击方式；而N模式则可以利用前冲间隙进行突进攻击，是一种华丽的战斗技巧。K模式可以利用JUST DEFENSE与对手周旋，或者利用怒气爆发令使用A模式对手陷入苦战。S模式在参加名单中难觅踪影，看来是没什么前途了。



模式使用率

1	A模式	38.1%
2	C模式	23.8%
3	K模式	20.6%
4	P模式	9.5%
5	N模式	7.9%

## GUILTY GEAR XX (罪恶装备XX)



《GGXX》在日本的受欢迎程度超乎想象，水平在世界范围也绝对领先，所以在“斗剧”中与《VF4EVO》一样没有海外选手参加决赛。

在所有的角色中，EDDIE无疑是使用率最高的角色。他可以分身和本体同时移动，强化了站立回旋攻击和中、下段同时攻击等多种陷阱，令人防不胜防，对于任何角色来说都是一种威胁，是万能型的强力角色。

排行第二的JOHNNY是技巧型的角色，在发动Bacchus Sigh之后可追加跳起攻击，还有超强力的中段攻击燕穿牙等连续技，使用难度高但是威力惊人。

还有就是身为斗牛士的SLAYER，可以使用“吸血宇宙”这个强力的连续技令敌人气绝，其他基本技能也可使对手陷入苦战，虽然使用率不高，但是在大会中也是令人瞩目的角色。



角色使用率

1	EDDIE	13%
2	JOHNNY	9%
3	FAUST	8%
3	梅喧	8%
5	MILLIA	6%
LAST5	TESTAMENT	3%
LAST2	KY	2%
LAST2	纱梦	2%
LAST2	ZAPPA	2%
LAST1	MAI	1%

## SOUL CALIBUR II 灵魂能力 II

角色使用率

1	柴香华	20%
2	NIGHEMARE	10%
2	ASTAROTH	10%
4	TAKI	8%
LAST3	MAXI	5%
LAST3	KILIK	5%
LAST3	洪润星	5%
LAST3	御剑平四郎	5%
LAST2	VOLDO	3%
LAST1	CERVANTES	2%



“斗剧”中使用频率最高的还是香华。强力的技能和丰富多彩的上段技能快速地将对手压制，几乎所有的对手与她对峙都要用花很长时间才能打破僵局。其中那招高性能的“乃游祇”一边进行轴移动一边还可以进行纵斩，对对手打出8WAY-RUN之后还可以连上个横斩。强力的连续攻击成为全角色中攻击力最高的一位。对防御坚固

的角色，使用上段回避性能高、攻击范围广的下段攻击可将防御崩坏。

使用率排第二位的NIGHEMARE具有很多个性化的技能。利用チーフホルドキャンセル就可以在反击限定的同时活用减少危险、上段回避及横斩等多重性能。而且命中后在チーフホルド中按下B键就可以在压倒性的有利状况下攻击，具有相当高的攻击力。当然，在漫长的比赛中，远距离作战也不容忽视。

其他的角色虽然出场数都差不多，但是最值得一看的就是使用强力忍法·菊的吉光，这个技能对于破解8WAY-

RUN相当有效，普通状态下命中三下还能接高威力的中段横斩。菊后各种状态的活用均可令战况向有利方向发展。

评价不是很高的KILIK，在预选的后半部分使用人数猛增。在本作中使用感觉良好，可能是拥有很多下段攻击的原因吧。攻击范围广，上段回避性强的↓+B键攻击，在近距离击中的话还可以追加打击投技，在任何情况下都可以使用丰富的自保技能，是一个使用下段牵制攻击慢慢把敌人的体力耗完的角色。

值得一提的是本次比赛的冠军使用的是使用率很低的御剑平四郎，看来使用率这件事还是不必太过迷信。







# 邪魔天使与他愉快的伙伴们

こんにちは、邪魔天使です。自从“邪魔院”复活以来，收到了很多玩家的真切慰问和关于日语方面的咨询，真的是非常感谢大家的支持啊，哦呵呵呵呵呵呵呵。不过随着讲解的深入，之后的难度可能会稍微有点上升，如果有什么问题可以发 mail 到我们的信箱 game3@ucg.com.cn 来进行询问，来信必答！好了，闲话少说，现在就进入这次的学习中吧。皆さん、華麗に舞いなさい！



广东连州 小龙龙

这次我们要接触的是体言，体言是日语语法形态的术语，表示事物的实体概念，指的是无形变化的独立词中的名词、代名词和数词三个词的总称。

## 一、名词

名词表示一切事物的名称，属于体言之一，无活用。名词后添加助词、助动词等附属词在句中能构成主语、谓语、宾语、补语以及定语和状语等不同成分。例如：ガンダムが宇宙にある（高达在宇宙中），这里的ガンダム作主语，宇宙作补语；先生が本を読む（老师在读书）这里的先生就是主语，而本就是宾语；自転車で学校へ行きます（乘自行车去学校），这里的自転車作状语，学校作补语；私の絵本（我的画本），这里的私就是定语了。

以上就是名字在后续助词后在句子中充当的不同成分，另外，与判断助动词だ、です等结合还可以构成谓语成分。例如：私は女王様です（我是女王）。

## 二、代名词

代名词是表示指代人和事的词，主要分人称代名词和指示代词。

### 人称代名词

根据说话人所指示的人物，人称代名词分自称、对称、他称和不定称四种。在使用上还有普通、尊敬、谦逊、简慢、长辈对晚辈等用词的区别。

#### 自称（第一人称）

わたし、わたくし、我々、われ、僕、あたし、俺、おいら、わし、拙者、自分等

#### 对称（第二人称）

貴方、お前、君、あんた、君、諸君、貴様、てめえ、汝等

#### 他称（第三人称）

近称	こちらさま、こちらさん、このかた、この人、こちら、これ、こいつ、こやつ
中称	そちらさま、そちらさん、そのつ人、そちら、それ、そいつ、そやつ
远称	あちらさま、あちらさん、あのかた、あの人、彼、彼女、あれ、あいつ、あやつ、やつ
不定称	どちらさま、どちらさん、どなたさま、どなた、どのかた、どちら、どの人、誰、どっち、どいつ

### 指示代名词

指示代名词表示指代事物、场所、方向，只属于他称范围，分为近称、中称、远称和不定称。

#### 1、近称

指代说话人跟前的或与说话人有关的最接近的事物。

#### 2、中称

指代靠近听话人或与听话人有关的最接近的事物。

#### 3、远称

指代距离说话人、听话人远的事物。

## 4、不定称

指代对于说话人和听话人都不清楚的事物。

近称	これ（这个）（事物）、ここ（这里）（场所）、こちら、こっち（这边）（方向）
中称	それ（那个）（事物）、そこ（那里）（场所）、そちら、そっち（那边）（方向）
远称	あれ（那个）（事物）、あそこ（那里）（场所）、あちら、あっち（那边）（方向）
不定称	どれ（哪个）（事物）、どこ（哪里）（场所）、どちら、どっち（哪边）（方向）

## 三、数词

这个就不用多说了吧，表示事物的数量和顺序，主要分数量词和顺序数词。比如一（いち）（数量）、第一（だいいち）（顺序）

呼，今天一口气讲了好多。语言这东西本来就别想一口吃个胖子，要一天一天积累，邪魔还是希望各位在游戏的同时体会一下语言的乐趣，皆、頑張る。（大家加油啊！）



广东连州 小龙龙

## 词汇

先生	せんせい（老师）
本	ほん（书）
読む	よむ（读）
宇宙	うちゅう（宇宙）
自転車	じてんしゃ（自行车）
学校	がっこう（学校）
行く	いく（去）
絵本	えほん（词典）
私	わたし、わたくし（我）
我	われ（我）
我々	われわれ（我们）

僕	ぼく（我）
俺	おれ（我）
拙者	せっしゃ（在下）
自分	じぶん（自己）
貴方	あなた（你）
お前	おまえ（你）
君	きみ（你）
諸君	しよくん（诸位）
貴様	きさま（你）
汝	なんじ（你）



学了这么久的日语，如果不知道其原委那就太说不过去了。日语原来与许多中国的少数民族语言一样，是没有文字的。在一千多年前，许多日本的留学生——遣隋使、遣唐使来到中国学习中国的文化（留学生一词从此诞生，这个词可是个不折不扣的日语哦^\_^）。留学生将中国的文明，包括语言带到了日本，日本从此正式开始了利用文字记载语言的历史。最初，日语的每一个音都是由汉字表达，到了公元九世纪，日本人在汉字的基础上创造了假名（假名多是由中文的草书和汉字偏旁演变而来）。现代日语中，假名共 71 个，最基本的有 46 个，排列成了我们常见的五十音图。

日语汉字的发音分为“音读”和“训读”两大类。音读，即日本人引入中国汉字时模仿汉语发音的读法。由于中国汉字进入日本是一个比较长的过程，中国不同朝代的“普通话”又有一定的差异，所以日语汉字的读音上就留下了不同的汉语语言痕迹。因此，现代日语中一个汉字的读音通常有两种，称为“吴音”和“汉音”。例如日语中汉字“人”的读音，吴音为“にん”，汉音为“じん”。训读是利用汉字表达日语固有词语的读法，也可以说是汉字的日译。如刚才我们说的“人”字，其训读就是“ひと”。另外，日语中由汉字组成的词语，在意义上与现代汉语也有许多差异。例如交通上常用的“油断一秒、怪我一生”，其真正含义其实是疏忽一下，可能会痛恨终生。



火花天龙剑 Fate





# 恶魔城Castlevania 晓月圆舞曲 曲谱小记

上一期阿修罗为大家带来的《晓月》小说攻略不知道各位读者是否喜欢，希望阿修罗在数天之内日夜加班的努力没有白费。这一次的研究中，阿修罗将为大家分析一些更加深入的内容，同时也会修正和补充一些上次因为时间关系而没能达到完美的部分。喜欢《晓月》的诸君请千万不要错过了！

## 结局分析

### Normal Ending

**达成条件：**不按照记载伯爵力量秘密的古文书上所提示的内容装备战魂，即不同时装备炎魔、大蝙蝠和魅魔的战魂，以这种状态进入城主之间击倒格拉汉姆。

随着苍真将光之剑从格拉汉姆的胸口拔出，格拉汉姆的伤口中喷出了大量的鲜血。苍真来不及闪开，洁白的大衣上也溅了很多血滴，仿佛冬天盛开的梅花一般。没过几分钟，格拉汉姆和魔物的尸体就被蓝色的火焰包围了，一点点地化为了灰烬，而蛋白质被烧焦的恶臭也充满了整个房间。

城主之间的空气因为肉体被焚烧而变得十分浑浊，一些肉眼可见的黑色气团逐渐出现在空中，它们不断地散发出邪恶的气息。看着这些黑气团，苍真若有所思地说道：“那家伙收集的魔力开始分解了……”

“城堡中的魔力开始减弱了！”这个声音是有角幻也的，他一边说着一边从城主之间的内室走了出来，苍真这个时候有点不知所措，甚至没有去考虑为什么有角会在那里出现……“现在通向原来世界的道路一定已经打开了！”有角走到苍真面前以后这么说道。

“那么我该怎么办？”苍真并不知道自己将何去何从。

“下命令！”有角的语气十分有力，但是听上去却很冷漠，“向这城堡展示了自己的力量的你一定能够做到的！”

“明白了，我试试看！”苍真点了点头。然后他站直身体，深吸了一口气，用自己最有力的语气大声叫道：“以我的名义命令！将我们这些生还者送还到原来所在的世界！”

沉默，肃静。苍真的声音很快就消失在了空气之中，然而这座城堡依然静静地矗立着，没有丝毫动静。

“……”苍真等了一会儿，冲着有角无奈地摇了摇头，“好像什么也没有发生！”

有角闭上了眼睛，似乎在思考着什么，然后突然回答说：“不！空间已经开始产生裂缝了！”

正在苍真想要询问到底是怎么回事的时候，他眼前一花。等他恢复了正常的视力以后，他发现自己已经回到了白马神社。高大的鸟居就在他的面前



不远的地方矗立着，他的身边站着弥那，而有角也在他跟前。“已经回来了吗？”对于这一切的变化，苍真始终觉得有点太突然了，就像当初进入恶魔城时一样，现在一下子又回到了自己的世界。

“没错！”弥那看着自己熟悉的神社，兴奋地说道，“我们终于又回来了！”

“不错，你总算做到了！”有角

嘴上这么说，脸上表情却丝毫没变，还是那么酷。

苍真看了看周围，疑惑地问有角：“哎，其他人都到哪里去了？”

“你不用担心他们了！”有角答道，“到时候他们自然就会出现！”

“是吗……”苍真抬头看着太阳。日食马上就要结束了，太阳上的阴影也在逐渐变小，想到自己曾在那里战斗过，苍真总是觉得很怪。“那城堡……”他想了很长时间，还是决定向有角问清楚，“那城堡还留在那个地方吧？”

有角也抬起头来，沉重地说：“是的！它还在寻求新的主人！还在等着那应该成为德拉古拉的人出现……我也不知道他究竟什么时候会变……”说完，他意味深长地看着苍真。

苍真的目光还没有从日食上移开，他仿佛想从那里面找到些什么。“你到底是怎么了？”弥那不解地问他，“从我们回来的时候起你就一脸深沉的样子……”

苍真低头看着弥那说道：“我总是感到那座城堡还在召唤着我……说不定我就应该呆着那个地方……”听到这里，有角的眉头挑了一下，似乎苍真说错了什么。

“是你多虑了吧！”弥那安慰苍真道，“而且现在我们不是已经回来了吗？”

“这么说的话也可以吧……”看得出来苍真对这事还是很在意。

“到了那城堡真的呼唤你的时候再考虑这种问题吧！”有角站了起来，“现在就别想这种事了！”

“是吗……”苍真的回答也无法掩饰他内心的犹豫。他究竟为什么会去恶魔城，为什么会有支配魔物灵魂的力量，也许这一切在他的一生中都将成为一个谜题吧……

### Bad Ending

**达成条件：**成功进入混沌，与魔城的混沌之源进行决战。如果在决战中战败就能够见到这一结局。

虽然有着伙伴们的支持，但是混沌的力量实在太强大了！苍真的每一次攻击都被混沌闪避了过去，随即就遭到无数暗黑力量的痛击。

混沌的攻击每打中苍真一次，苍真就觉得自己体内的邪恶意志又壮大了一点，而自己的灵魂则正被一点点吞噬。“不要！”苍真心中这样呐喊着，“我不要成为魔王！弥那和大家还在等我回去，我不要……”他的招式越来越散乱，呼吸越来越不均匀，这使得他的破绽也越来越多。他的身体慢慢地陷入了混沌的疯狂攻击之中，而他的意识也逐渐地被黑暗彻底包围了……

恶魔城，城主之间，魔王之王座。苍真翘着二郎腿斜靠在椅背上。他左手托着腮帮子，两只眼睛紧盯着右手手中的酒杯。酒杯在他的手中轻轻地晃动，透过酒杯的玻璃可以看到，杯中鲜红色的





液体也随着酒杯不断波动。这液体的颜色就如同房间地上那些血液的颜色一般鲜红，在苍真看来，这颜色是全世界最美丽的。

突然，城主之间的门被人粗暴地推开了。苍真眼皮一抬，想看看到底是谁打断了自己的休息。出现在他眼前的是一个50多岁的欧洲男人，打扮十分古典。“这人好眼熟呀！”苍真心里这么说，然后他就看到了那个人举起手中的鞭子说道：“让你久等了！我来完成和你的约定了！”

“呛啷”，苍真将手中的酒杯扔到了地上。杯子摔成了几块，里面的液体和地上的血液融为了一体。苍真的嘴角向上翘了起来，似乎是在微笑：“我想起来，那条鞭子，还有那个人！我是德拉古拉，没有人可以在我的宝座前撒野！”

德拉古拉伯爵和吸血鬼猎人一族之间的故事将永远继续下去……

## 有角其人

仔细看过上一期攻略的读者应该已经发现有角这个人的不寻常身份了吧……不错，其实他就是在国内拥有最高人气度的《恶魔城》男主角——阿鲁卡多。至于他为什么会变成了有角幻也，请听阿修罗慢慢道来。

我们先来看一下官方的设定资料

有角幻也（年龄：不详）

总是穿着黑色西装的男人，为人非常冷酷，但是其美丽的容貌却远远超出了普通人类所应有的范围。似乎隶属于掌握着国家机密的某个机构，对于德拉古拉伯爵复活的预言十分清楚。

单看设定资料也许并没有什么特别突出的地方，除了年龄不详和超出人类所应有的美丽容貌以外，其他都不足以说明什么问题。不过当你完成整个游戏以后就可以找到众多有力的证据！

### 证据一

有角幻也，他的姓氏“有角”日文读作“ありかど”，用罗马字母标注就是“Arikado”，如果把“有”这个字单独拿出来又可读作“Aru”，所以有角也可以认为就是“Arukado”；阿鲁卡多，英文写作“Alucard”，如大家所知，是他老爸的名字“Dracula”的颠倒写法，在日文里发音为“アルカード”，用罗马字母标注就是“Arukaado”（其中第三个“a”表示前面的音节“ka”发长音）……大家一定看出什么来了吧？不错！IGA 监督跟我们玩了一个文字游戏，用日文里的多音字在游戏最初就提示了我们，有角幻也就是阿鲁卡多。而且游戏序幕时候，有角对敌人使用的那个必杀技大家不觉得很眼熟吗？那就是传说中《月下夜想曲》中的“吸星大法”了！

### 证据二

在藏书库第一次遇见洋子的时候，她提到是有角幻也告诉了她关于苍真的事情的。但是，洋子一开始说的名字并不是“有角幻也”，而是“阿鲁卡……”！话说了一半的时候，她又突然改口：“我的意思是有角……”如果你玩的是英文版，那么这一点就更明显了，因为洋子一开始说的是“Aluca……”！苍真虽然是伯爵灵魂的继承者，但是实际上他对于阿鲁卡多的事一点都不了解，所以阿修罗在行文的时候就写成了他认为洋子的日语说得不流畅。不过话说回来，似乎洋子对于阿鲁卡多/有角幻也倒是十分了解的样子，看起来阿鲁卡多和洋子所代表的教会已经达成了一定程度上的合作协定。

### 证据三

有角幻也对于恶魔城的了解程度以及对于德拉古拉复活的整个过程的熟悉已经远远超过了身为教会成员的洋子，如果只是一个普通的人类是绝对不可能做到的！何况，洋子也提到过有角和苍真一样拥有暗黑的力量。事实上当时洋子也不知道有角关注苍真的真正目的，很显然有角对于苍真就是德拉古拉的真相并没有完全向教会方面通告。他只把一些表面上的、无关他计划核心的内容告诉了教会，自己则继续按照计划引导苍真走向城主之间并成为德拉古拉。教会在整个事件的过程中只是被有角利用而已，因为教会所关心的只是阻止德拉古拉在现世的复活，而不是彻底断绝他和混沌之间的联系。

### 证据四

在城主之间，苍真击倒了格拉汉姆以后，却发现角早已经躲在房间的内室里了。或许我们可以理解为正因为有角就是阿鲁卡多，所以他才能够在恶魔

城中自由进出吧……（但是当初玩《月下》的时候为什么还要我们跑来跑去？）其后，有角在解释自己的计划的时候也说过，既然继承了德拉古拉灵魂的苍真总有一天会真的变成德拉古拉，那么还不如在他（有角自己）能够发挥自己力量的地方变，那样他才能够控制一切。这个能够发挥他力量的地方自然就是指恶魔城，这也进一步向大家暗示了：恶魔城才是有角的大本营。这个时候还说他不是阿鲁卡多，大概没有几个人会相信吧？

### 证据五

为什么有角幻也要如此大费周章地布局，让苍真成为德拉古拉并且靠自己的力量切断和混沌的联系呢？那正是因为，真正身份其实是阿鲁卡多的他为了将父亲弗拉德三世·德拉古拉伯爵的灵魂从混沌的黑暗之中解放出来，让他摆脱永远的魔王宿命，相信这也是他的母亲丽莎的愿望。所以在游戏的结尾他才会说出“以我母亲的名义，我向你表示衷心的感谢”这样的话！或许有人会问：为什么阿鲁卡多要向自己的老爸——苍真变成的德拉古拉表示感谢呢？那是因为苍真所继承的只是伯爵的灵魂（在城主之间的战斗之后也继承了魔力），伯爵的肉体已经在1999年被尤里乌斯彻底毁灭了；而且现在的苍真除了

得到了部分伯爵的记忆以外，实质上还是那个高中生来须苍真。整个《晓月》的游戏过程就是阿鲁卡多利用苍真的身体和能力替自己父亲的灵魂摆脱魔王宿命的过程，所以最后他说一句谢谢也是应该的！

在已经明确了有角幻也=阿鲁卡多之后，可能还有不少玩家会留有不少疑问：为什么阿鲁卡多变成了日本人，还是国家秘密组织的成员？洋子·贝尔南德斯到底是什么人，和阿鲁卡多是什么关系？对于第一个问题，相信很多人的确会感到不解，白发帅哥一下子变成了黑毛男，照常理来说是根本不可能的。不过大家可别忘了，阿鲁卡多是人类与吸血鬼的后代，虽然魔力比不上他老爸，但是做一些简单的易容变换之术还是轻而易举的！很显然，阿鲁卡多在1999年以后感觉到德拉古拉

并没有如同教会所认为的那样被彻底消灭了，（至于他有没有亲自参与1999年的除魔行动则不得而知）而身为魔王之子的他对于德拉古拉的复活自然也比普通人更加了解，因此他利用各种手段（这些小手段对于智慧远超常人的阿鲁卡多来说应该是很简单的）潜入了这个“掌握着国家机密”的秘密组织。

阿鲁卡多和教会之间的关系在游戏中并没有明确说出，但是很显然教会是知道他的真实身份的！他们之间的合作关系十分微妙，至于具体是如何开始这种关系的就无法考证了。其中一种可能就是在《月下夜想曲》的剧情结束以后，阿鲁卡多经由玛丽亚的劝说决定不把自己封印起来，同时借助贝尔蒙特家在教会的影响开始作为人类生活下去。另一种可能就是如同《恶魔城III 德拉古拉的诅咒》中一样，自己向教会方面表明了身份，并且要求合作。

关于洋子·贝尔南德斯这个女人，大家请不要把她和《月下夜想曲》中的玛丽亚联系到一起。这两个人绝对不会是同一个人！玛丽亚在《月下》的事件中对于魔王之子阿鲁卡多产生爱意，当阿鲁卡多成功地将自己的父亲送回了黑暗之中、决定再次把自己罪恶的血脉封印起来的时候，玛丽亚则决定追随他一生。虽然故事最后并没有明确告诉大家，玛丽亚是否说服了阿鲁卡多不要把自己封印起来，也没有明确地交代两个人最后的归宿。但是我们可以知道，身为普通人类的玛丽亚绝对不可能活到2035年！而且“贝尔南德斯”这个家族姓氏在《恶魔城》中也不是可以乱用的，因为它代表着贝尔蒙特家族的一个分支，同样也是吸血鬼猎人的代名词之一。贝尔蒙特家族在《月下》以后的时代中就从《恶魔城》的历史中消失了，但是吸血鬼猎人的传统和它在教会的地位则由旁系贝尔南德斯一族继承了。所以这一次代表教会的是洋子·贝尔南德斯，而不是重出江湖的贝尔蒙特家族后人尤里乌斯。





# 恶魔城全图改良版

幻梦宫

恶魔城最上阶

時計塔

100.0%

舞蹈馆

礼拜堂

荒城回廊

炼狱竞技场

地下水域

地下深殿

不可侵洞窟

图例 ■ 存盘点 ■ 传送之间 ■ 隐藏房间 ■ 区域切换房间 游离于城堡主地图之外的小区域都属于忘却的庭园。

## 关于隐藏模式

通关一遍以后，除了使用尤里乌斯进行游戏的模式以外，还有另外两种特殊模式。在新游戏的签名时输入“NOSOUL”，就会进入无法使用战魂的模式（可以得到但是无法使用），这个模式难度极大，因为没有任何辅助技巧，完全要靠武器来战斗，BOSS战时尤其痛苦。另外一种模式要求签名时输入“NOUSE”，这样就会进入无法使用道具的模式，与NOSOUL模式相比，这个模式要相对简单一些，凭借技巧以及万分的小心应该会比较顺利。

## 关于隐藏道具

当玩家的战魂收集率达到100%的时候，在混沌的某个房间（具体位置是在金色的大骸骨左侧的小屋中）中就会出现一枚混沌戒指。这枚混沌戒指作为饰品除了有提升各项数值的能力以外，最吸引人的地方就在于它可以使得使用战魂时消耗的MP变为0！有了这枚戒指，无论是对于游戏攻略还是对于BOSS RUSH来说都是至高的宝物。不过，事实上因为要想达到战魂100%收集决非易事，所以就算能够得到也要到一周目的最后了，而且游戏的时间也会达到10小时以上。如果没有耐心在一周目收集全部战魂，那么大可留到二周目去做。不过阿修罗在这里友情提醒一下，如果你在一周目就得到了这枚戒指，那么二周目的冒险将会变得非常轻松。另外，混沌中有3种敌人是恶魔城其他地方所没有的，因此，即使一周目不拿混沌戒指也一定要把这3种敌人的魂收入才行！它们的名字分别是：剑魔（图鉴91号）、恶魔头领（103号）和影子



骑士（106号）。



在二周目时如果选择HARD难度，那么就能够得到一些普通难度下无法入手的道具。比如死神的镰刀、死神的长袍、血泪等。这种道具虽然不是很多，但是很容易被忽视掉。它们通常放在一些必须变成蝙蝠才能到达的地方，或者放在一些以前空无一物的房间中。这些地方在一周目的时候都是空空如也的，所以很有可能被一心赶路的人给遗漏掉……

还有3件武器则必须在BOSS RUSH中取得优秀的成绩（4分钟左右，或者更快）才能够得到。它们分别是圣剑Excalibur（即石中剑，如图）、阳电子炮（看过《EVA》的人没有不知道的）和真空刃（《月下夜想曲》的究极武器）。





## 关于 BOSS RUSH

上一期阿修罗在讲述BOSS RUSH的规则的时候犯了一个小错误：BOSS RUSH中苍真的等级固定为40级，而不会随着所使用存档中的等级产生变化。这一个错误可能使得不少玩家花费了不少时间用来练级。不过这并不打紧，因为事实上在练级的过程中道具以及战魂的收集率会不断上升。虽然BOSS RUSH不继承等级，但是这两样东西则和原始存档是通用的！

要想在BOSS RUSH取得好成绩，首要的条件就是取得混沌戒指，具体方法清参看前文。如果没有得到这个戒指，可能在击败一些难缠的BOSS以后就会不得不去接那个全恢复的血珠，从而导致浪费很多时间。而另外一个重要的战魂就是血色米诺陶（在炼狱斗技场比赛），它的战魂是攻击型的，使用以后会召唤出一个巨型的战斧进行大范围攻击，缺点是消耗MP值达到了150！在平时根本无法连续使用的该战魂如果配合混沌戒指魔力无限的能力，那么它的效果才会被发挥到最大程度。第一个BOSS卧骷髅和第二个刺尾狮甚至只要使用一次战魂就可以击败了！大家仔细观察了血色米诺陶的巨斧发射轨迹就会发现，在适当距离背对敌方使用战魂就可以形成2连击，这样就可以省去很多时间。

另外，守护型的魔神（魔兽或者恶魔亦可）变身以及特殊战魂黑豹（击倒格拉汉姆后得到的前冲能力）可以大大缩短平时的移动时间。可以先使用变身

系战魂冲到敌人背后，接着立刻使用血色米诺陶的巨斧，击败BOSS以后再使用黑豹进入下一个房间。另外，在作战的时候如果装备巨铠（61号）的战魂，可以通过按住R键将攻击力临时提高到原来的1.2倍，也相当实用。

至于效果型的战魂方面，如果已经将全部战魂收集完了，那么猎头者（幻梦宫的BOSS，107号）的战魂会是不错的选择，装备以后苍真的各项数值（除了幸运值）都会上升。不过如果单纯强调攻击性的话，那么有一个更好的选择：怒鬼（100号）。这个战魂的功绩是随着苍真体力的减少而提升攻击力（上一期的战魂列表中阿修罗写成了“提升HP上限”，那是不正确的，这里向各位读者道歉），当苍真体力很低的时候，其最终的攻击力也相当“令人发指”！这就是兵法书上所说的“置之死地而后生”吧！不过用这个方法提升攻击力的话也很容易因为体力过低而被攻击力高的BOSS瞬杀，这是需要注意的！

最后讲一下BOSS RUSH下提供的道具“腐烂的肉”和“放了3年的牛奶”吧！刚开始看到这两样会减自己体力的“自杀道具”可能很多玩家会觉得很奇怪。但是如果你已经得到了81号肉身巨像兵的战魂，那么就可以放心大胆地使用了，因为这个战魂会逆转它们的负面效应。当然，在BOSS RUSH中它们还有另外的用法：配合怒鬼的能力，瞬间提高攻击力。结合这些道具和该战魂，在BOSS RUSH刚开始的时候苍真的攻击力就可以达到很高的程度，打起来也会轻松多了！（不过前提是冒着被秒杀的危险……）



## 实用战魂友情推荐

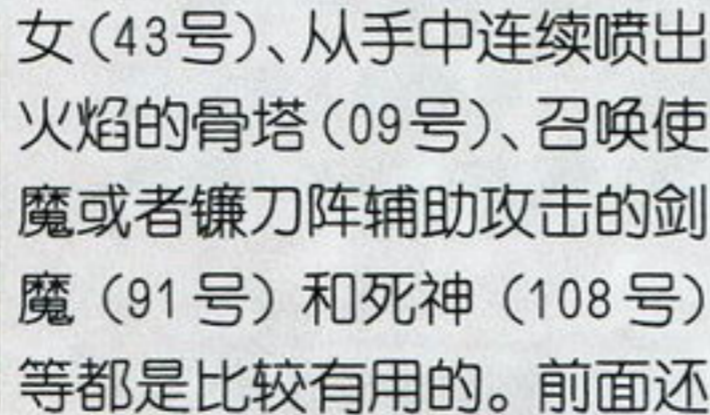
### 攻击型 Bullet Type

如果单从攻击效果方面来考虑，排名第一的自然就是血色米诺陶的战斧了！不过在未得到混沌戒指之前，150的MP消耗量对于玩家来说消耗实在太大了。这样算来，消耗MP相对较少的范围攻击型战魂80号曼陀罗骷髅就要实用多了。其他的像女武神（42号）、电击人偶（60号）和炎魔（105号）也都是相当不错的！另外一个值得一提的就是蝙蝠（01号）的战魂了，使用以后会在身体周围产生一圈带有攻击力的超声波，在游戏早期作为护身用途相当不错。



### 守护型 Guardian Type

除了3种变身突进型的战魂以外，可以反弹飞行道具的巨灵（20号）和魔女（43号）、从手中连续喷出火焰的骨塔（09号）、召唤使魔或者镰刀阵辅助攻击的剑魔（91号）和死神（108号）等都是比较有用的。前面还提到过61号巨铠的能力，它可以暂时提升角色攻击力到原来的1.2倍。关于这个战魂的能力是这样的：只要玩家按下R键攻击力就会产生变化，而MP也只在這個時候消耗。所以大可以在攻击命中敌人的一瞬间才按键，这样可以节省不少MP。



### 效果型 Enchant Type

各种提升能力的战魂自然是十分有用的，但是除了猎头者以外，其他大多都只是单独强化攻击或者防御的类型，玩家可以根据自己的喜好来强化角色。不过当战魂的收集率达到了100%以后，猎头者将是众多提升能力的战魂中最强的一个。还有一些战魂有特殊的效果，比如防止石化、诅咒状态。本作中各种异常状态的伤害性并不是特别大，所以是否装备就要看玩家对于自己的技术有没有自信了！除此以外，获得经验值1.2倍、受到伤害金钱增加、MP增加等都是在练级、赚钱的过程中很有用的，应该有目的的装备。

### 小技巧

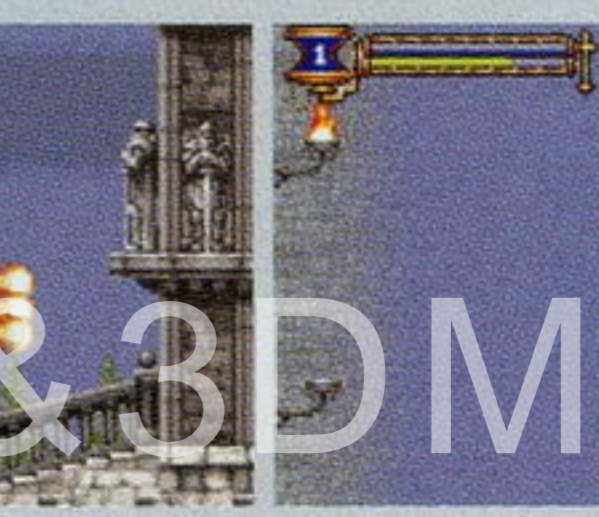
快速恢复体力：在存盘点位置按上，然后立刻按B键取消存档。这个时候HP和MP会慢慢回复至最大值，但是只要按Start键进入菜单再退出，就会发现两者已经在一瞬间加满了。

迅速赚钱法：通过买卖道具、收集钱袋的方法已经落后了！摔掉Gold Ring和Rare Ring吧！这个方法首先需要得到97号拟形怪的战魂，装备以后专门去找一些可以造成重大伤害的地方。该战魂可以把伤害值转换成5倍的金钱。在时计塔某个存盘点的外面有一个刺坑，那里是最佳的赚钱地点。不用多长时间你就足够的钱去商店买噬魂戒指了！

迅速练级法：对于以99级为目标玩家来说，练级是一个很漫长的过程。不过由于这一次对于战斗经验值没有等级修正，所以相对来说要轻松很多。游戏中的杂兵经验值最多的是混沌里面的恶魔头领和影子骑士，有3000，配合经验值1.2倍的魂就有3600。而影子骑士相当难对付，那么练级的对象就只有恶魔头领了。在练级之前请先得到混沌戒指，这是无上的法宝。在混沌中某个类似幻梦宫的房间，靠近右边的出口处有一个恶魔头领。只要反复进出，使用血色米诺陶的大斧头就可以轻松取胜，而且绝无性命之忧！

## 蝙蝠的秘密

在炼狱斗技场比赛击倒邪眼魔神以后苍真可以获得号称“蝙蝠之王”的大蝙蝠的战魂。现在大家都知道了这个战魂是取得Good Ending的关键所在，但是其实当中还隐藏着一些秘密。在变成蝙蝠的时候，如果攻击型战魂是蝙蝠（01号），那么按下攻击键就可以发出超声波。而在装备魔王套装（炎魔、大蝙蝠和魅魔）时，蝙蝠状态下的苍真可以发射3向火焰，而且这火焰有一定几率变成5方向发射的状态！







PS2 DVD-ROM	KONAMI	AVG	1人
	2003年5月23日发售		363KB
			6800 日元

## 流程

# 寂静岭3

## 准备工作

1、《SH》的标志出现后会有PAL 50 或 NTSC 60 的选择，建议选择N制式比较适合，如果不做选择，几秒后自动跳过。

2、游戏前进入OPTION。选择CONFIG，将操作模式改为TYPE A，比较符合我们的操作习惯。

3、进入NEW GAME后左边是游戏难度选择，右边是谜题难度选择，分别有3档。本流程以双NORMAL为主，其他与之不同的地方在括号内注明。

## 基本操作 (TYPE A):

方向键左、右控制角色左转或右转。

方向键上为行走，方向键上+X奔跑，也可以用

左摇杆操作

○调查 △: 打开地图 □: 开关电筒

L1、R1: 平移, 闪躲 L2: 切换视角

R2+ ○: 攻击 (EASY下按○直接攻击)

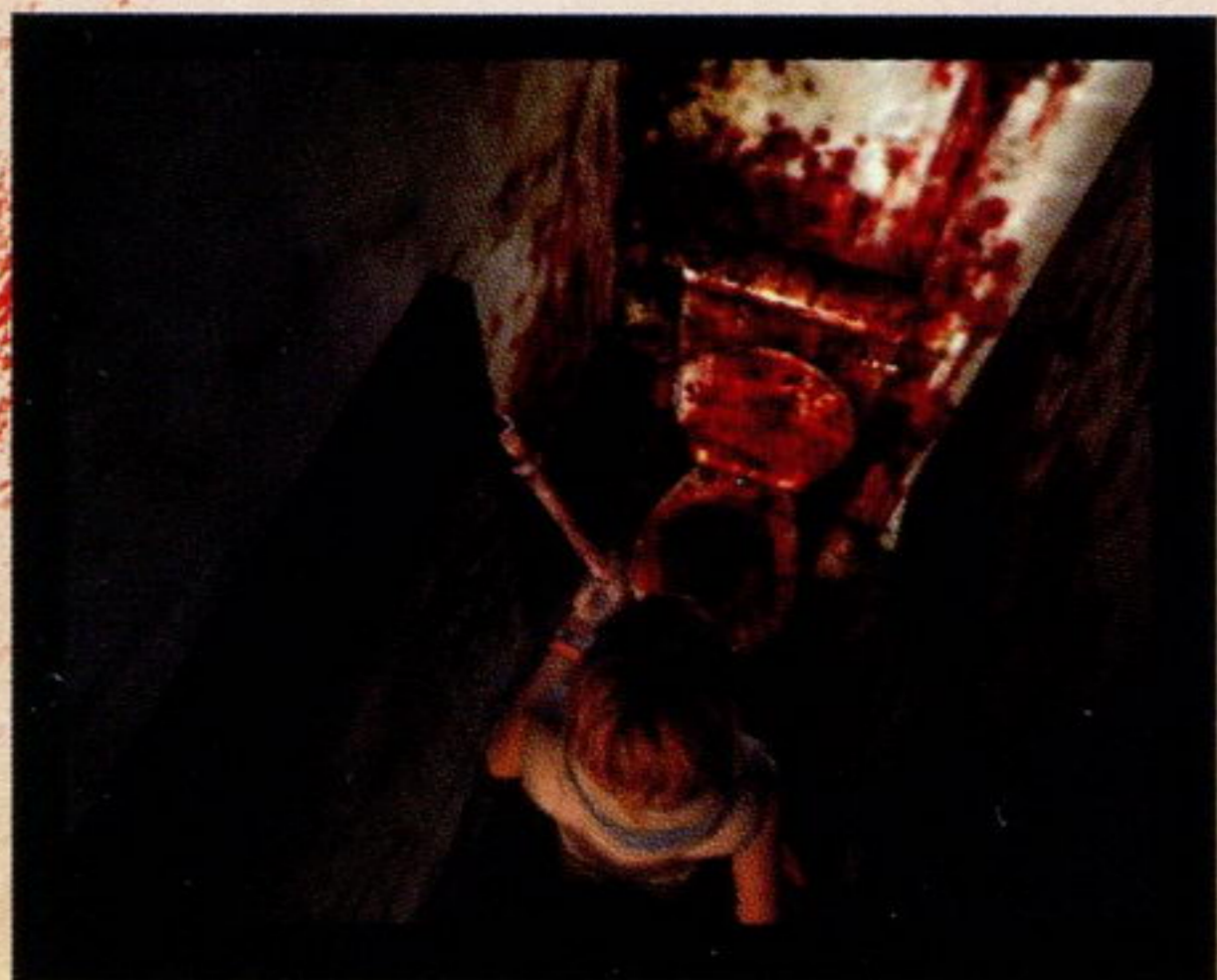
SELECT: 暂停 START: 道具菜单

## 序章: 梦中

开始出现的地点是公园内，这个舞台没有道具和机关。进入对面大门后可到达环形通道，途中有杂货店可以进入，但没有任何道具。有只怪物狗，可不加理会，直接进入旁边一扇拱形小门即可。打开虚掩的铁门，沿铁楼梯走到过山车轨道处。上轨道直走，然后发生希瑟被冲来的过山车撞下的剧情（另外被怪物杀死或掉下过山车轨道也会发生希瑟醒来的剧情）。

## CHAPTER 1: 购物中心

希瑟醒来发现是一场噩梦，打电话向父亲说明自己想要回家。之后一名自称道格拉斯 (Douglas) 的侦探上前搭讪被希瑟拒绝。从厕所 (有记录点) 的窗户出来后沿通道直走进入一扇小门。里面是中心广场大楼，一共3层。附近有一扇半开的卷帘门，进



入后发生捡到枪并打死怪物的剧情。进入里面柜台后的门，左拐角的墙上公告栏处拿到地图。

开门进入旁边楼梯，上2楼，左边的通道走到底是一个环形广场，进入面包店拿夹子。另外售货台上还有一封信。返回，走右边的通道，一间房屋拿腐肉，另一间储物仓库里有弹药和恢复剂、记录点，在一个角落上有掉进缝隙的钥匙，用刚刚拿到的夹子把它夹出。

拿钥匙去刚刚的广场打开书店大门，里面将遇到第一个解谜——地上有五本莎士比亚的名著，书脊上有特殊的符号，拣起来按照一定顺序排列放到书架，最后使书脊上的符号拼合成4位数字。密码随机。用这个数字开书店里面的密码门，之后会发生遇见克劳蒂亚 (Claudia) 的剧情。



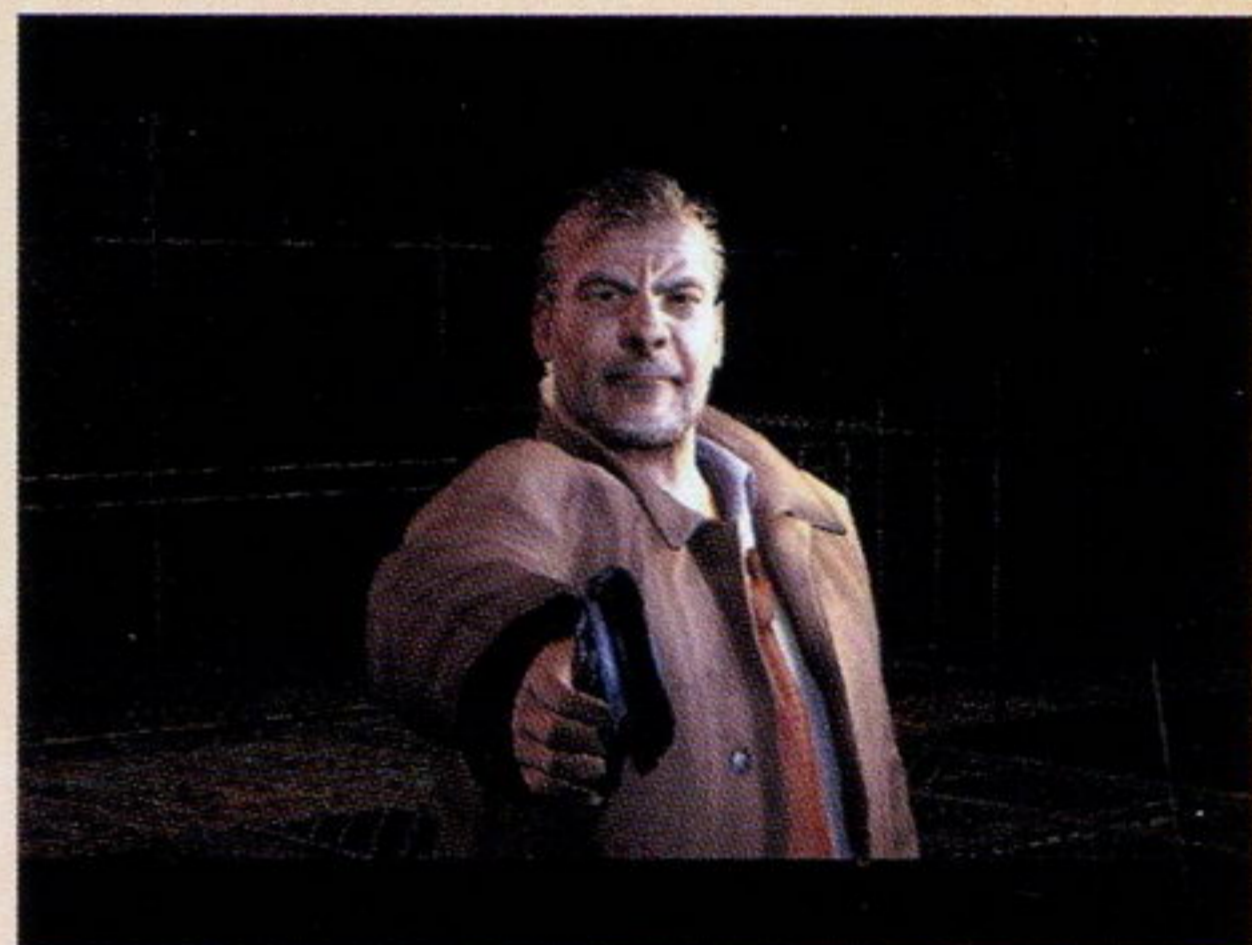
追踪她走入通道，进入拐角的电梯，开动后上方会落下一台收音机 (radio)。电梯停下后希瑟刚走出会发生剧情，然后整个购物中心进入噩梦世界。

## CHEPTER 2: 噩梦购物中心

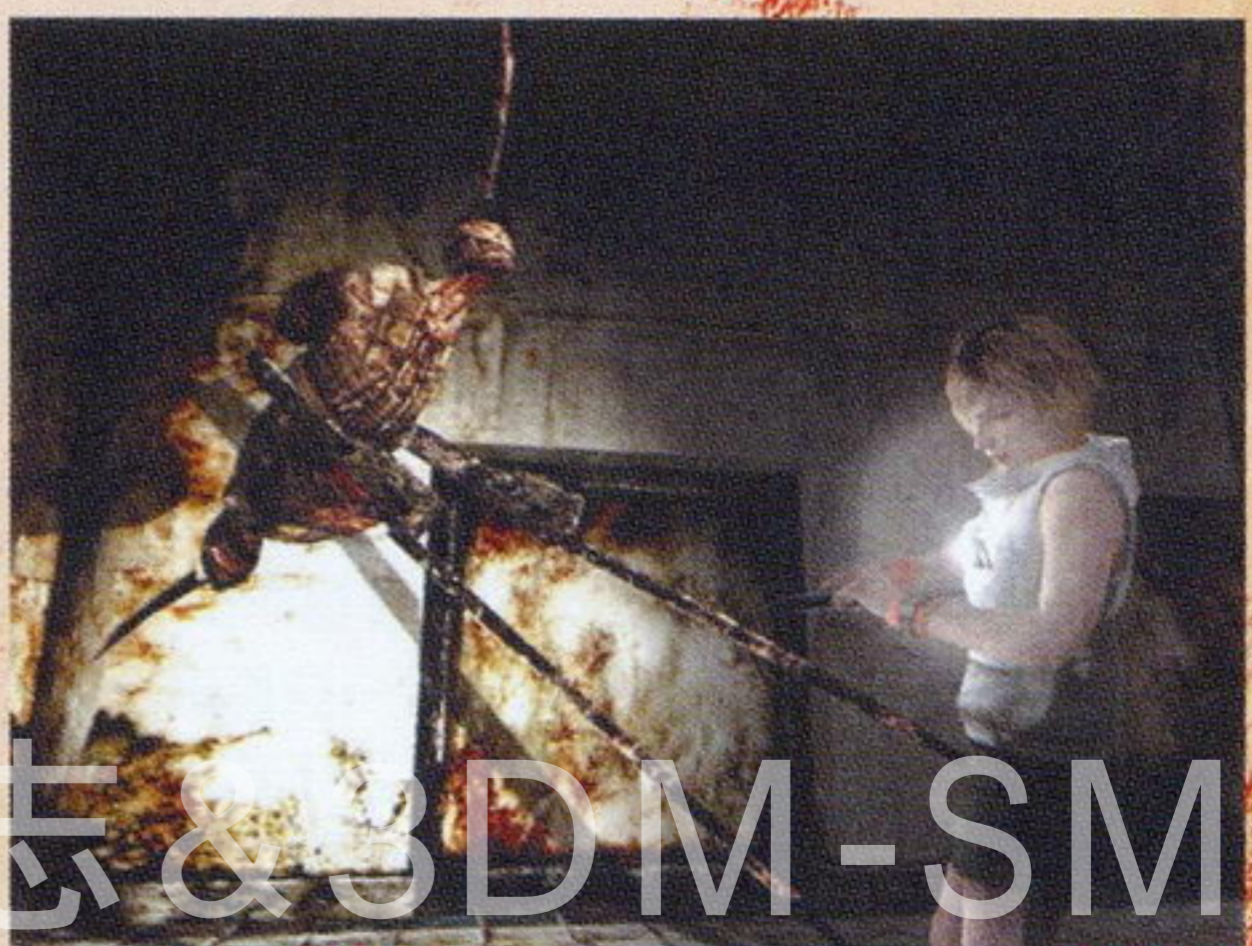
好在建筑物内部结构变化不大，1楼左下角的房间内有记录点。然后沿通道向上，进入女厕所隔壁的房间关闭电灯拿到一支手电筒。前行穿过一个半开的烂铁闸，进入以前到过的那间服装店。在服装店内可找到一件防弹衣 (装备后防御上升，速度下降) 和一个衣架 (很容易漏掉!) 出来后在女厕所拿到一瓶有危险性的化学物质。然后出门右转，沿通道下行再右转 (即地图画面左方) 的一间房屋内有铁爬梯。但是太高了，将衣架扭弯后刚好可以把它勾下来，爬铁梯上2楼，在通道附近的电视上有记录点。

在2楼通道的尽头有一扇大门，进入后在一个

破碎的玻璃柜台里拿到一个核桃 (walnut)。随后沿手扶电梯上3楼，右手边是一家餐厅，在有一只很大的狗的桌子上拣到厨房钥匙 (cook key)，旁边的架子上有恢复剂，拿了再说。回到2楼，沿



通道向右，用刚刚得到的钥匙开门进入厨房，拿恢复剂和水管 (武器)。再沿转盘向右进入一间房屋拿另一支具有危险性的化学物质 (detergent)。之后走后门出去，沿通道走到被飞蛾挡住的地方。返回到通道里有抽风机的地方，调查开关选择OFF，之后再到有飞蛾的地方，发现地上有一个桶，将两种危险性化学物质混合 (combine) 后出门，重新启动抽风机，再回来就可以发现飞蛾已经全死了，通道也可以通行。在通道的房间里可以拿到子弹和恢复剂。穿过后往左走进入另一间有手术床的房间。床上有一个钳子，在这里使用核桃可以将它打开，里面是一颗月亮石 (moonstone)。拿月亮石上3楼，在一处有巨大月亮图案的门前使用，打开发现里面是一个环形通道，中间有一道向下的爬梯。沿爬梯到底层一个有许多洞口的房间，在这里与BOSS战斗，它会不停地从洞口钻进钻出，但速度不快，攻击头





部即可杀死它。然后回到真实世界。

## CHAPTER 3: 地铁篇

画面转到了希瑟在购物中心大厅里，这时侦探又出现了，与他对话后去地铁站。在地铁站出入口的闸门前拿地图。顺楼梯下到地下2层，附近有一道用铁链锁住的大门。现在去第3层，这里有3只怪物狗但不用管它，一口起跑到第4层沿走廊到尽头可以拿到开锁的工具(nutcracker)，注意一共有两个楼梯可以下到第



4层，另一边可以拿恢复剂和弹药。拿完东西后返回2层铁门处使用开锁工具，下到第3层，在废弃的车厢里拿猎枪(shotgun)和子弹。然后再往下一直走到3号站台(必须在尽头那条楼梯向下，其他地方均会GAME OVER)，下去后沿轨道向上走到一处发着红光的小铁门处，调查铁门后会串出两只怪物狗，也会听见远处火车的呼啸，不要管两只狗，迅速回跑爬上站台，呼啸的火车刚好擦身而过，在站台边停下来，动作稍慢就会GAME OVER。

上楼梯再从另一边下去来到月台的另一端，从开着的门进入列车。然后列车突然启动，从车尾向前走，途中有怪物和补给品。走到尽头后火车停了下来。

走出火车后旁边墙上有记录点。第一个房间的衣物柜里可以拿到圆星槌，黑板上拿到地图。来到地图上左下角。在尽头的一堆垃圾里找到酒瓶。经过地图中央部分到右边的办公室里有恢复剂、弹药和记录点。然后在旁边的机器上用酒瓶装满油。然后去办公室旁边的机器房，将油倒进机器里并开动它。

机器转动后旁边一口井里的污水就会被排干，之后希瑟就可以下去了。

下到井后进入一间垃圾房，在椅子上找到吹风(dryer)，还可以桌子上拣到一瓶香水(ampoule)，对面的房间还可以发现一些药品。继续往前走，打开一道门口旁边墙上可以发现一个插座，把刚刚的电吹风插上后会发生希瑟把它扔进下水道的剧情，而恰好电死了水里的一只怪物(如果不做这一步直接走过去的话，希瑟会被怪物拖下水GAME OVER)。接连经过几个很长的通道后可以看见一段楼梯，上去后是一段爬梯，再上去就终于回到地面了。

## CHAPTER 4: 建筑工地

沿通道找到大厦的入口，旁边有记录点。进入后顺楼梯上5楼，在5楼的一个废弃的中间有大洞的房间里找到弹药，旁边还有一张床垫。把床垫推下洞口后跟着跳下。发现下面这间屋子的

墙上有一大破洞，出去后是大厦的外墙。沿着外墙可以走到另一座大厦。翻窗户进入后是一间什么也没有的办公室，还有一间有很多人体模型的房间里可以找到物品。

一直往前走，打开门口这里有四间屋子。上方最大的一间里除了怪物狗什么也没有，可以不进入。另外3间屋子里除中间进不去外其他两间里分别可以拿到地图和恢复剂，另外在有记录点的那间房间里还可以发现一个半开的抽屉。此时通过楼梯到达5楼，进入展览室后打开第2道门，进入后左转拿螺丝刀。另外向前其中一间屋子里可拿到日本刀。离开展览室后向右走，最后在对面的房间里找到药水和千斤顶(jack)。然后回3楼，用螺丝刀打开原来那个半开的抽屉，在里面拿到绳子。之后去3楼电梯处使用千斤顶和绳子，爬下绳子后到达2楼。进入地图左边的房门得到腐肉，再穿过右边两道房门后到达一个有浴缸的地方，调查浴缸发生剧情，世界回到噩梦中。



## CHAPTER 5: 噩梦大厦

此时来到地图左上角房间会遇到一个名叫文森特(Vincent)的男子，对话后从房间的另一个门出去，在储物柜中拿恢复剂与一瓶氧化剂(oxydol)，跟着在关在怪物的房间的旁边的屋子里拿火柴(match book)。然后乘电梯到1楼，搜索后可以一个角落的冰箱里拿到猪肝(pork liver)。有了这3样东西后来到了5楼记录点处，在一副巨大的画前使用，把画烧掉后露出后面的密道。进入通道后到达4楼。在地图右下角的房间里拿到子弹和恢复剂。沿通道走到地图左上角。在左上角房间的桌子上拿一枚银币(silver coin)，把银币投入里面的售货机得到一听饮料，从饮料中倒出一把钥匙(life insurance key)。坐电梯下到1楼，在地图右边的门上使用钥匙开锁继续走，一直到道路被挡住，进入旁边的小门，阅读完几页书后发现世界发生变化，此时去大门口发现怪兽已经消失，可以出去了。

出大厦后，沿街走穿过一条小道来到自己家的公寓里。记录后进入自己家后发现父亲被杀，沿血迹爬上天台发现克劳蒂亚在那里，发生BOSS战。由于敌人会挡住正面攻击所以要尽量绕开。战斗结束后回家发现侦探正在这里，对话后他提出开车送希瑟去寂静岭，出门后有一段雨夜驾车的剧情，十分感人，光影效果也非常惊人。

之后在旅馆对话后希瑟便前往医院调查。医院地位置在地图上用圆圈标明。



## CHAPTER 6: 医院

进入医院后在入口正对的房间里拿医院地图、恢复剂和子弹并记录游戏。之后到C4房间发现一把钥匙在墙上但无法拿走。在1F的visiting room阅读桌上的日记和拿恢复剂。然后乘电梯上2F，在woman locker room中找到一本日记和药水(nail polish)，拿它回到1F有C4房间内融化墙壁取走钥匙(stairwell key)。用钥匙打开后楼梯的门，从楼梯上3F，来到地图正上方的厕所，最左边的一格内有日记本，读完后到旁边STORE ROOM拿恢复剂并记录游戏。再读完柜子上的记事本。回2F，从楼梯的门出来后对面是一道密码门，阅读墙上的文字可得到如下提示：第一个数比第二个数大，第二个数是第三个数的3倍，第三个数比第四个数小，第四个数是第一个的一半，四个数字都不重复。最后经过推算可以得知密码的数字是8634(EASY模式为4639)。打开后进入M4房间，关掉一只正在响的闹钟，留意上面的时间。然后将这个时间输入旁边一只密码箱(密码随机)，得到里面的东西。

继续从楼梯上行，直到RF门口，这里也有一本日记。开门后天台上有两只大怪物，绕开他们拿到相机和弹药。然后下到B层，在通道上取得机关枪(submachine gun)和机枪子弹。然后去杂物房，在杂物柜旁边使用相机照出后面的密码(随机)，将这个密码输入3F的密码门后进入S1房间。在里面发现一本日记。之后到S12，床上也有一本日记，还可以听见电话在响，接听后发现是克劳蒂亚的父亲打来的。之后到2F，在地图左下角的尽头原来不能打开的门现在可以打开了，这条通道会不停在后面关上门让希瑟无法回头，最后在一面墙上一道封印处调查出现另一条密道，从尽头爬梯上去进入噩梦世界的3F。

## CHAPTER 7: 噩梦医院

注意千万不要进入电梯旁边的房间(即有一面巨大镜子的房间，即使万一不小心进入也要立刻回头跑开门逃走，否则慢慢溢出的鲜血会杀死





希瑟而GAME OVER)乘电梯到2F的man locker room, 打开柜子接听电话, 原来是克劳蒂亚打来。然后进入对面woman locker room, 在垃圾筒里拣一个塑料袋(plastic bag)。接着去B3, 在停尸间的墙上的画中隐藏着罗马字的痕迹。然后根据床的位置推算出4位密码(随机), 输入旁边的密码锁后在画的背后得到钥匙(cremated key)。用钥匙打开1F通道门进入C1房间拿恢复剂。在C4房间有记录点和神台。然后那塑料袋去3F的examining room房间对着桶装满血。然后回来C4倒在神台上, 血迹下面就会出现一个大洞。在旁边的记录点上记录后就可以下去打BOSS了, 这个BOSS其实就是被克劳蒂亚囚禁的克劳蒂亚的父亲。(BOSS不算厉害, 传说有人将它打倒在地用脚踏死, 寒……)

胜利后希瑟发现自己真实世界的C4房间醒



来。在地上拣到一枚金币后出医院回到地图上106旅馆处发生与文森特对话的剧情, 之后希瑟按提示来到地图左上方的湖滨公园。

## CHAPTER 8: 游乐园

进入公园发生来到噩梦世界的剧情。这时候没有地图, 但可以发现这地方其实就是序章中做梦来过的地方。进入惟一的绿色大门后是环形通道, 进入以前的那家杂货店(门口有灯那家)里面有记录点、恢复剂和子弹, 记录点附近地上的盒子里还有一条钥匙(roller coaster key)。拿到后进入前面绿色门旁边的小门。经楼梯上去, 用钥匙打开过山车控制室门后将开关拨过去。之后上过山车轨道, 走不一会儿发生过山车开过的剧情, 与序幕不同的是希瑟会自己跳下轨道。之后是一段道格拉斯和克劳蒂亚的剧情。希瑟醒来发现自己在一只箱子上。开门出去后是一个庭院, 中间有记录点。再往前是一座公寓, 进入有会有个喋喋不休的男子不停地说话, 听他说完一段落后就可以房门, 进入后他回继续说, 如此这般一直走到一间有蜡像人的房间里, 天花板上会突然掉下一具被捆绑的尸体, 挺吓人的。之后再开门发现是一条狭长的通道, 一道红光在身后很快地追过来, 不要犹豫, 赶快往前飞奔, 它会一直追过来。好在这里只有一条路, 不出现操作失误就不会GAME OVER。只要一直跑出公寓, 还没完, 外面是两只大怪物, 别浪费弹药, 继续跑, 经过一个小通道到达一处有旋转飞机的地方, 因为绿色的门现在打不开所以进入旁边的铁门, 里面是一个露天剧场, 在观众席上拿锁链(chain), 然后在舞台的中心拣到一只高跟鞋(red shoe)。回到刚刚那个有旋转飞机的地方, 将锁链的一头系在大

门上, 另一头系在旋转飞机中心的柱子上。然后到下面的控制室开动飞机。这样就可以强行拉开铁门了, 进入后发现道格拉斯受伤的剧情, 其实这老头子人挺好的, 希瑟自告奋勇去消灭敌人去了。

打开前方的铁门来到占卜店, 在桌上拿面具(doll head), 记录后再走出去可以看到两座蜡像, 左边的放上面具, 右边的放上高跟鞋。再从左方的门出去后就到达旋转木马处了。这时候全部的木马会突然转动起来, 其中13只木马中只有一只不会动, 调查那只得知必须砍死其余12只怪物木马才能令机器停下, 一只一只慢慢砍吧。全部完成后真正的BOSS才会登场, 那是个与希瑟一模一样的家伙, 但全身都是可怕的鲜血, 它会先用匕首作战, 打死后复活; 改拿水管, 再把它打死, 再复活, 这次拿的是机枪, 不用害怕。如果想节省子弹用日本刀就可以解决它了。

胜利后出门有一条很长的通道, 打开通道尽头的门发现已经到了教堂。

## CHAPTER 9: 教堂

在教堂内发生与克劳蒂亚对话的剧情后在十字架下拿到塔罗牌eye of night. 从旁边的小门出去, 来到一间很小的忏悔室, 在里面听到一个女人的忏悔, 选择1或者2都没有影响。离开后一直向上走, 在一间房间里可拿到子弹和一合磁带(cassette tape), 之后在走廊上发现一幅巨大的画。在旁边调查移开它后发现后面还有一道门。进入后一直走到尽头房间, 这里会发生文森特给希瑟一本“来世法律”的书的剧情, 还可以拿到塔罗牌moon。拿到后坐电梯去下一层, 来到地图的左下方希瑟17年前的家中。墙上的蝴蝶标本盒里拿到钥匙(brass key), 旁边有记录点。另外旁边一道上锁的门上有9个放塔罗牌的洞。在地图左上方的房间里拿到塔罗牌hanged man。在一间有录音机恢复剂的房间(可以放磁带听)隔壁的房间里可以拿到一张塔罗牌high priestess。最后出房间, 听到有脚步声, 穿过一间有2只大怪物的房间走到通道的尽头(视点自动切换的地方)发现有血脚印一直走到墙上, 调查进入秘密的房间, 拿到最后一张fool。

将这5张塔罗牌按如下顺序排放在希瑟家的门上: 左上角放eye of night, 左中央放high priestess, 中间最下面放hanged man, 右上角放moon, 右中央放fool。完成后打开门发生剧情, 之后开始最终BOSS战。战斗前使用项链, 打开吃下里面的一粒

药。希瑟就会吐出所谓的“GOD”。正要踩死它, 但克劳蒂亚突然冲来抢走, 并吞下它变成怪物, 之后跳下一条缝就开始最后的战斗了。BOSS会不断吐出火焰, 并每隔一段时间头部就会垂下, 趁这时就可以攻击。这是一场相当漫长的战斗, 围绕BOSS作约10分钟的攻击后终于消灭了它。之后回去发生与道格拉斯对话情节, 最后希瑟会拜祭亲人, 至此故事便结束了。

## 通关之后:

通关后将得到详细的通关资料及评价, 并且系统将给你一个通关密码, EASY模式为HappyBirthDay, NORMAL模式为Princessheart(注意区分大小写)。此外, 将会出现EXTRA NEW GAME选项并会视成绩和模式的不同得到不同的武器作为奖励。一般来说通关的武器有喷火器(flamethrower), 激光剑(beam saber)或者无限机关枪武器(unlimited sub gun), 分别在一至二周目即可拿完。另外还有一件网上流传的武器“the heather beam”, 但取得方法不明。服装方面每通关一次会获得一件, 已知有红色shirt装和变装恶搞装两套。再次进入游戏后, 一部分原来不能打开的门现在也可以进入了。

关于结局方面, 有传闻是要在HARD模式回家前杀到333人就会出现UFO ending。

## 其他:

玩过一代的玩家可以发现, 其实这才是寂静岭一代的正统续作, 而二代不过是一个外传性质。熟悉的场景在这里再次出现并得到强化, 而曲折复杂的剧情方面到这里才算画上了真正的句号。遗憾的是一代主角竟然在此作中光荣阵亡, 难道果然验证了“长江后浪推前浪, 前浪死在沙滩上”的真理吗? 剧情详解不在本文范围之内, 流程到此结束。



话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumpook.cn



# 研究中心

## RESEARCH CENTER

# 《火焰之纹章 烈火之剑》

## 战斗系统简析

GBA	NINTENDO	S·RPG	1~4人
	2003年4月25日发售		自带记忆功能
	卡带 (128M)	对应 GBA 通信对战线	4800 日元



一部战棋式的游戏，其战斗系统在整个游戏中占有极其重要的地位，而“火焰之纹章”系列作为一个经典的战略游戏系列，十多年来的发展中任天堂不断地改进其战斗系统。对于各代作品虽然大家都可以一眼就认出是《FE》，但看似微小而又影响实在的内在改变却令每一位玩家都要重新去适应与研究。

最新作的《烈火之剑》同样如此，看上去与前作简直毫无分别，再加上两



作的时间间隔比较短，剧情方面又联系得极为紧密，给笔者最初的印象完全是《封印之剑》的加强版，甚至有了任天堂这番举动纯属骗钱的怀疑。然而上手之后才发觉，《烈火》在酷似《封印》的同时，有着不少令人振奋的改变。这首先体现在战斗目的上，以前各代的章节大多是制压

或者敌全灭，条件比较单一，通常令不少朋友到了后期就想也不用想地向前冲。而本作则不然，一定回合内防御、达成特定对话、找出指定地点等非“蛮干”的章节占了不少的比例，（插一个题外话，港镇巴顿那一章大概使到不少朋友感到郁闷吧^^）这在要求对剧情必须多加理解之外，也间接使游戏过程不再会因千篇一律而令人感到烦闷。其次，军师系统、天气系统的引入虽然在实际的战斗中并没有很大的影响，却起到了令人耳目一新的作用。初次的系统引入没有做得很成熟，原因推测一来经验不够，二来任天堂可能也怕改变太大令玩家难以接受。被戏称为教学篇的普通模式琳篇的出现既是对新接触《FE》的玩家的体贴设定，同时只怕也有介绍两个系统的意思在内，琳篇一定要有军师登场就是一个明证。

但即使如此，对于战斗而言，军师与天气的影响实在是太薄弱了。军师的作用局限于微弱的命中回避加成，而且仅对应自己同属性的同伴，完全可以说是一个鸡肋。本来军师的星数上升就不快，而对应同属性的同伴数量就更低，到结束最多也不过七八个人左右，能上战场的就更少。在这种情况下，除非刻意去寻找，否则只怕连军师的作用也令人毫不知情。相对于《776》时代指挥值全员有效的实用性，赋予了正式地位的军师却陷入了如此尴尬的地位不能不说是设计上的一种失败。如果说军师是玩家的代言者，那么军师对同属性同伴的支援又显得不伦不类，还不如在剧情上增加军师的分量而不仅仅止于章节开头某一同伴既冷冰冰又无意义的对话。深究其原因，我们不妨作以下推测：《封印》引入的人物属性系统此前实际上基本只作为支援的一部分而存在着，在其他方面可以说是没有任何意义。而当制作者正在为如何改进其系统以适应日趋突出的平衡性要求烦恼时，人物属性这个在《FE》各代从未开发过的处女地足以使其眼睛一亮。但接下来如何引入人物属性的区别又不至于颠覆长久以来形成的习惯则是一个现实的问题。如果说人物属性具有不同武器种类之间相克的性质，那么两者之间的重复计算则间接造成了至少两个不容忽视的问题。第一，原本可以不加理会的敌人也必须加上属性，而由于客观条件的制约，敌人的杂兵同一种职业的相关数值大多数只能是由一个模板加上LV的辨别因素构成，不然若数量庞大的敌人杂兵占据容量也像我方一样的话，那么卡带的容量，GBA本身的性能、内存根本难以承受。既然如此，解决办法只能是针对属性增多几个模板，即同一种职业有七种不同属性的模板。即使如此，章节设计、数据管理上依然会复杂得多。举个例子，某个章节中原本前方的一群敌人只是单一的骑兵，现在必须为这些骑兵加上不同的属性，而为了保持足够的难

度又不能随便了事，但这种增加制作者负担的劳动却未必有什么作用甚至适得其反。第二，此举容易造成难度上的下降。接上面的例子，假设那一群骑兵彼此间并没有属性上的分别，则只要玩家针对其属性选用合适的同伴与武器，在人物属性与武器双重影响下至少有30%的对敌命中回避优势，那样本来实力就不会强的敌人杂兵更加成了豆腐块。而即使有所分别，玩家也可以细心地选取适当的策略达到有双重优势的目的，习惯下去说不定使得玩家对整个战场的把握不予理会而只专心于战术上的运用。对于一个这样的游戏而言，战略让位于战术根本就是讽刺。而这个设定就敌BOSS而言，更是一个可怕的噩梦，玩家使用合适的バスター系武器与属性，45%的优势使得再强的BOSS也只有痛哭的路可走了，难度的下降几乎不可避免。就算提升敌人的数值也只能在前面的章节有点效果，后面的也如封印的HARD模式，由于上限的存在，我方成长起来后敌人一样的不经打。如果说削弱两者的相克加成使得与现时设定差不多，那么就相当于白白浪费了人物属性这一个宝贵的资源。刚好这时意图追求变革或者可以实时评价玩家水平而引入的军师系统正面临是否加大改变力度的考虑，让人物属性与军师系统这两个都有待发展的部分结合不失为一种良好的解决方法，继而由此诞生了军师评价的影响。

比较起来，天气系统更是处于被忽视的地位，整个《烈火》下来几十章，有天气影响的才多少？俗语说天时地利，地利在《FE》已经是一个不容忽视的战略要素，虽然本作中地形方面几乎没有什么变化，只增加了与损坏的墙效果差不多的古树，但比起被拿出来挂名的天气，适用的范围广泛、影响的重要性不知强了不知多少倍。而且天气的方式除了以前就有的雾与夜晚（两者其实可以说完全一样）外，真正意义上的天气只有下雨与下雪，而令人不满的是，两者本质上同样没有分别。除了令敌我双方移动下降以至战略上的推进受到阻碍外，这样的天气影响完全没有挂心的价值。笔者原来干旱对火魔法，下雨对雷魔法，下雪对风魔法有利而对其他魔法不利以及对各种职业有好坏不同影响等等的想法更是彻底破灭。估计是任天堂因循守旧，不肯一下子搞大幅度的更改，导致影响一场战斗整个战略层面的大范围因素除了传统上就占重要地位的地形外，其他的并没有起到足够的作用。这也许是一个遗憾吧，又或者只是我们不切实际的过高期待，因为在其他方面上，《烈火》确实在小小的系统变更中改变了我们的战略方式。

“《火焰之纹章》系列”以前备受指责的是我方职业、武器或角色的不平衡比较严重，尤其处于弱势地位的就是各位成长率普遍不高，样子也大多不怎么讨好的斧男哥哥、重甲叔叔了（笑）。到了前一作终于有些改观，甚至有重甲MM，然而却由于战斗位置与剑圣重复，加上出场人数有限，一般朋友依然将实力略低的斧系角色放在冷板凳上，至于各位重甲更是替补的机会都没有。而不知是任天堂良心发现还是觉得这样的平衡性不能再存在于世，《烈火》在首次出现三主角，并且将描述剧情的重点从传统型的主角上转移出来之外，在战斗方面的调整上也压制剑系、光系，抬高斧系、暗系。例如将剑圣、狂战士必杀加成压低，看似同时在削弱两个职业，实际上对于本身命中就不算高，攻击防御出众的狂战士而言影响不大；但对于剑圣却是一大打击，加上《烈火》之中剑圣的上限相对较低，必杀与上限的降低意味着实力的大幅下降。此外在勇者与剑圣的比较之中，终于能完整地分清两者，而借助于斧系武器的变强，勇者也从剑圣的阴影中走了出来。可以说，这一次职业、武器设定上的改变在FE的战斗系统史上具有划时代的意义。它首次完整地突破一直以来存在的有意无意间的歧视，在平衡性上的设定上认识到一部战略游戏仅仅依靠于角色之间的不同或者剧情上的完美是没有存在价值的。那样的话，本质上用于对自身战略智慧考验的作品与RPG、ADV等有什么区别？

现在的《FE》玩家许多对《系谱》与《776》，还有包括《TRS》的特技系统念念不忘。诚然，该系统在《系谱》上的运用确实是近乎完美的演出，结



婚系统的存在使得可玩性大大提高。但就整个系列来看,《系谱》的系统却是最为不“合群”的怪胎,而它上面不平衡的因素——特技、血统等等由于设定上的不同创下了系列之最。半继承它的《776》同样如此,甚至变本加厉,隐藏的反击必杀倍率的存在以及其0至5的巨大分别是那么赤裸裸的明显。《系谱》与《776》追求的是同伴间的分别,但这种分别造成的不平衡显得多么的残酷。对于《FE》本身也就意味着可变性在无意识中下降了,当每个人都知道某一角色一无是处,某一角色是绝对的强大后,除了刻意去玩的人,普通的玩家还是选择后者来进行战斗吧?而《烈火》的职业平衡性重新到达一定高度是值得庆贺的一件事,由于各人的成长率相差得不是很大,一般可理解为只是同伴成长趋向上的分别。这样一来,我们只要考虑各个职业以及职业所能使用的武器之间的分别就可以了。实际上制作者为了提高各职业之间的区分度给各职业都细心地设计了彼此不同之处,比如盗贼可以偷盗,刺客具有瞬杀的特殊技能,修女转职前只能用杖而修道士则只能用光魔法等。此外还有一个有关区分度的重要改变是正常时候角色的武器熟练度只能有一项达到S级,而之后使用该类型的武器就有命中与必杀的加成。当某一职业可以使用两种武器以上时,如果培养的该职业角色也有两个则可以考虑让两者达到S级的武器种类不一样,这样也加大除了成长率影响外两者的分别。

而在《烈火》详细的改进中明显可以感受到的是斧系地位的提高,任天堂这一次连剧情的重点都放到了用斧的海克托尔身上,这足以证明斧系不再是以前的受压地位。此外,卡艾拉的加入必须要某一斧男转职并LV5以上才加入几乎是半强制玩家去使用斧系的人物,而最为令人振奋的是剑士杀手的重新出现,横行多年的剑步兵类职业在本作终于也有了弱点。虽然说这个武器出现得比较迟,但前期也没什么难缠的剑士,到了终章则成为了对付罗伊德与莱纳斯的最好工具。除此之外,刺客的瞬杀技能也使他固定了边缘攻击力的位置。加上各种魔法师,这些便构成了《烈火》的职业网络。大概因为GBA机能的关系,《封印》与《烈火》的角色都分为物理系与魔法系。因而单就职业数量而言比起以前是少了很多,战术上的变化空间也同样受到压缩。不过也带来一个好处,制作者可以有更多的精力放到各个职业之间的协调处理上。在一些细节上就可以看出这一点,比如勇者的速度上限为26,比剑圣的30刚好低了4而会受到剑圣追击,这样就不会因为剑士杀手的存在而使剑圣的实力下降到勇者之下。对于这些基于平衡考虑的细微设定我们不得不佩服任天堂的细心与严谨。可惜的是,由于区分为物理系与魔法系,武器使用上的分别就必定会低了许多。魔法系转职后武器使用基本上是某一魔法加上杖,而物理系也最多是任两类武器的组合。所以在《烈火》中同一类的同伴干脆就只有两三个甚至只有一个,为的是不至于出现角色千篇一律的情况,毕竟成长率是一个不确定的概念,单单数值上的划分不太明显。另一方面,作为同一系的同伴,假设七要素都相同,那么如忽略同系的可能有武器相克上的分别外,实际的战斗效果正常来说是一样的(即不考虑瞬杀,ルナ魔法等特殊效果)。那样任天堂一番苦心就要白费了,所以它必定会尽一切可能避免这种情况的出现。首先就是在职业上添加瞬杀等特殊攻击,再增添一些区分要素,如瞬杀攻击、特殊经验值等。但不可否认的是,单是职业方面提供给制作者的修改空间没有多少,那么职业的周边影响要素就有文章可做了。而作为一直以来的重要组成部分的武器(外传除外)则提供了最好的载体,修改某一类武器的相关属性直接影响到可以使用该类型武器的职业的实际战斗力。从这里看,物理系明显比魔法系受到的关注为多,除了武器种类上的增加外,各类型之间的特效武器特别多;反观魔法系只有暗魔法称得上有点出彩,其余的基本没有在制作者的考虑范围之内,估计是一直来魔法系表现得相对平衡,以前过分的风系已经并入理系,光系也已经风光不再甚至某一传统无赖魔法还变成了暗魔法的一部分。因而之前魔法系的平淡跟物理系剑士、骑

士的过分强大相比,制作者的不加理会也可以理解。

《烈火》的角色设计在平衡物理系本身同时,在这个职业网络也完整地构成物理系与魔法系相对统一的局面,某一章还以两系各四人的经验来决定进入那一条路线。这看似已经达到了美妙的平衡,背后却隐含着魔法系地位的没落。第一个最简单的就是从人物数量上来看,魔法系与物理系有着比历代更为悬殊的比例。相同职业的魔法师少之又少,跟物理系那些兴旺的大家族相比不免给人人丁凋零之感。而关注度如上所言更是远远比不上物理系。登场较早的三个魔法系当中就有两个属于回复类,其后加入的光、暗类魔法师也很长时间之内没有替补。除此之外,在武器上魔法师长时间使用的都是非常单一的魔法攻击。武器上的变化极少,像无视魔防之类的特效魔法实在屈指可数,远程魔法又极为珍稀。甚至敌方中还出现了一个魔法师的的天敌——封魔者的职业。联想到前作的龙族制造的战斗龙人,本作奈鲁卡鲁制造的人偶,或许以后《FE》将会以另一种方式由剑与魔法的背景进入变相的物质文明世界也说不定。可怜笔者一直盼望的魔法飞兵什么时候才会出现呢?到了这种地步还不如想办法舍弃物理系与魔法系的区别回归过去的一统局面。思前想后,对这个惟一说得过去的解释就是制作者意图将玩家对于魔法系的宠爱集中到那有限的几个人当中了。

支援在“《火焰之纹章》系列”中占有特殊的地位,相互间具有支援的同伴在一起行动会具有更大的优势与把握。从《封印》开始,人物属性具有对支援效果决定性的影响。而《烈火》则完整地保留了这一特性,并且对其系统进行一些强化,到了一定章节甚至能自由查看角色可以与谁进行支援。支援本身的加成虽然不是很多,但与军师的修正相比实用性还是高了不少,能最大限度的利用可以使我们的战略目的的达成变得容易一些。但它本身的出现却要求我们进行细致的检讨,因为可以支援的两者好感度的上升并不是像系谱一般固定不变的,如果一回合只会上升一点的,那么两人出现支援效果所需的回合数会非常之多,在追求通关评价的时候会成为攻略评价一个很大的负担。而且培养的两类最好都是决定要一直作为主力使用到后期,不然就是一种浪费。另外,支援两者的移动力也是不容忽视的一点,一般认为移动力相同的支援可以共同进退会方便一些。但就笔者的意见来看,除非两者移动差距有3以上,不然非飞兵类有一定的移动差额会更好。《烈火》大多数的地图并不大,因而就算不刻意保持距离,飞兵以外的同伴间的距离相差不会太大,再加上推进途中必定会遇到敌人,实际上的移动速度不可能完全等同于角色的移动力。而假设支援两者的移动一样,当遇到一股敌人时,其中一位同伴即将与敌人发生战斗,另一位同伴很可能由于移动力一样,无法移动到在旁边进行协助防守以及包抄攻击。而且在途中战斗结束之后走快的同伴要慢一些以等待另一位同伴,实际上同样浪费了一定的移动力。

总体而言,《烈火》上的战斗系统偏重于对《封印》发展过来的模式进行改进与调整。原创性的影响相对处于次要的位置,回头对两者进行审视,给人的感觉是《封印》完全是一个半成品。各个系统的设定与《烈火》相比都有点不成熟,但就《烈火》的现状进行推测,很可能《烈火》也是下一作系统的跳板。作为新要素引入的军师、天气等系统不必说,吟游诗人、舞娘可以通过特殊的道具使得自身能赋予同伴一定的有利状态等等的改变预示着以后辅助系角色的分量将会有所加大。假如以后这些新要素都成为系列的固有的一部分,就必定会进行加强。比如天气的影响可以有更大的作用,至少具有跟在本作中没有什么改变的地形具有等同的价值。无责任推测:下雪后一定回合内水面会结冰而可以像在陆地上一样通过。这些虽然只能作为我们现时的一种期待,但有所期待也可算是一种好事罢。当然,像这次必须跟任天堂的店头特典通讯才能获得某一些特定道具的新设定多了,大概也颇令人郁闷的——。





# 支援关系表

人物	支援対象(初期友好度 / 友好度增加值)							
エリウッド	ヘクトル(72/3)	リン(10/2)	ニニアン(0/5)	マーカス(25/2)	ロウエン(20/2)	ハーケン(25/3)	フィオーラ(0/2)	
マーカス	エリウッド(25/2)	マリナス(0/2)	ロウエン(20/3)	イサドラ(15/3)	ハーケン(20/2)	-	-	
ロウエン	エリウッド(20/2)	マーカス(20/3)	イサドラ(10/3)	ハーケン(15/3)	レベッカ(5/2)	-	-	
レベッカ	ウィル(30/3)	ロウエン(5/2)	セイン(0/2)	ダーツ(35/3)	ルイズ(0/3)	レイヴァン(0/2)	ニノ(0/3)	
バートル	ドルカス(15/3)	レイヴァン(0/1)	カナス(0/2)	カアラ(5/4)	レナート(0/1)	-	-	
ドルカス	バートル(15/3)	ガイッ(0/3)	オズイン(0/2)	ヴァイダ(0/2)	ファリナ(0/1)	-	-	
ヘクトル	エリウッド(72/3)	リン(0/3)	オズイン(20/2)	マシユ- (20/3)	フロリーナ(5/2)	セーラ(15/1)	ファリナ(0/1)	
オズイン	ヘクトル(20/2)	マシユ- (5/2)	セーラ(10/1)	ブリシラ(0/2)	ドルカス(0/2)	-	-	
セーラ	ヘクトル(15/1)	マシユ- (5/1)	フロリーナ(0/1)	セイン(0/2)	オズイン(10/1)	ルセア(0/2)	エルク(2/1)	
マシユ-	ヘクトル(20/3)	ジャファル(0/1)	ギイ(10/3)	セーラ(5/1)	オズイン(5/2)	ラガルト(0/2)	-	
ギイ	マシユ- (10/3)	ラス(0/4)	カレル(5/3)	ブリシラ(0/2)	ルイズ(0/1)	-	-	
マリナス	マーカス(0/2)	ニノ(0/2)	ヴァイダ(0/1)	-	-	-	-	
エルク	ルイズ(20/2)	ニノ(0/3)	パント(25/3)	ブリシラ(15/3)	セーラ(2/1)	-	-	
ブリシラ	レイヴァン(20/3)	ルセア(5/2)	エルク(15/3)	オズイン(0/2)	セイン(0/2)	ヒース(0/2)	ギイ(0/2)	
リン	エリウッド(10/2)	ヘクトル(0/3)	フロリーナ(76/4)	ラス(15/4)	ケント(20/3)	ウィル(15/3)	ワレス(15/2)	
セイン	ケント(30/3)	フィオーラ(0/2)	セーラ(0/2)	レベッカ(0/2)	ブリシラ(0/2)	ルイズ(0/1)	イサドラ(0/1)	
ケント	リン(20/3)	セイン(30/3)	フィオーラ(0/3)	ファリナ(0/1)	ワレス(15/2)	ヒース(0/2)	-	
フロリーナ	ヘクトル(5/2)	リン(76/4)	ファリナ(35/3)	フィオーラ(35/4)	ニニアン(0/4)	ニノ(0/2)	セーラ(0/1)	
ウィル	リン(15/3)	レベッカ(30/3)	ラス(0/2)	ダーツ(20/3)	ワレス(0/2)	レイヴァン(0/1)	-	
レイヴァン	ルセア(30/3)	ブリシラ(20/3)	レベッカ(0/2)	ウィル(0/1)	バートル(0/1)	-	-	
ルセア	レイヴァン(30/3)	ブリシラ(5/2)	セーラ(0/2)	レナート(0/2)	カレル(0/1)	-	-	
カナス	パント(0/3)	ニノ(0/3)	レナート(0/2)	バートル(0/2)	ヴァイダ(0/2)	-	-	
ダーツ	ファリナ(0/2)	ウィル(20/3)	ガイッ(0/2)	レベッカ(35/3)	カレル(0/2)	-	-	
フィオーラ	ファリナ(30/3)	フロリーナ(35/4)	エリウッド(0/2)	ケント(0/3)	セイン(0/2)	パント(10/2)	ガイッ(0/1)	
ニニアン	エリウッド(0/5)	フロリーナ(0/4)	ホークアイ(0/3)	-	-	-	-	
イサドラ	ラガルト(0/1)	ロウエン(10/3)	マーカス(15/3)	ハーケン(40/4)	ガイッ(0/2)	レナート(0/1)	セイン(0/1)	
ヒース	ヴァイダ(0/2)	ラガルト(0/2)	ルイズ(0/1)	ブリシラ(0/2)	ケント(0/2)	-	-	
ラス	リン(15/4)	ウィル(0/2)	ギイ(0/4)	-	-	-	-	
ホークアイ	ニニアン(0/3)	パント(20/3)	ルイズ(20/3)	-	-	-	-	
ワレス	リン(15/2)	レナート(0/2)	ウィル(0/2)	ヴァイダ(0/2)	ケント(15/2)	-	-	
パント	ルイズ(241/0)	エルク(25/3)	カナス(0/3)	ホークアイ(20/3)	フィオーラ(10/2)	-	-	
ルイズ	パント(241/0)	エルク(20/2)	ホークアイ(20/3)	レベッカ(0/3)	ギイ(0/1)	ヒース(0/1)	セイン(0/1)	
ハーケン	エリウッド(25/3)	イサドラ(40/4)	ロウエン(15/3)	マーカス(20/2)	ヴァイダ(0/1)	-	-	
カレル	ギイ(5/3)	ガイッ(0/2)	カアラ(25/3)	ダーツ(0/2)	ルセア(0/1)	-	-	
ニノ	ジャファル(25/3)	エルク(0/3)	フロリーナ(0/2)	マリナス(0/2)	ラガルト(0/2)	カナス(0/3)	レベッカ(0/3)	
ジャファル	ニノ(25/3)	マシユ- (0/1)	ラガルト(5/1)	-	-	-	-	
ヴァイダ	ヒース(0/2)	ハーケン(0/1)	カアラ(0/2)	ワレス(0/2)	カナス(0/2)	ドルカス(0/2)	マリナス(0/1)	
ラガルト	バートル(0/1)	イサドラ(0/1)	ルセア(0/2)	ワレス(0/2)	カナス(0/2)	-	-	
レナート	マシユ- (0/2)	ニノ(0/2)	イサドラ(0/1)	ジャファル(5/1)	ヒース(0/2)	-	-	
ファリナ	ヘクトル(0/1)	フロリーナ(35/3)	フィオーラ(30/3)	ケント(0/1)	ダーツ(0/2)	カアラ(0/2)	ドルカス(0/1)	
カアラ	カレル(25/2)	バートル(5/4)	ファリナ(0/2)	ヴァイダ(0/2)	-	-	-	
ガイッ	ドルカス(0/3)	カレル(0/2)	イサドラ(0/2)	フィオーラ(0/1)	ダーツ(0/2)	-	-	

# 转职能力变化表

注：武器经验值是由使用武器命中的次数来决定的，而等级依次为D(31)→C(71)→B(121)→A(181)→S(251)

初期职业	转职后职业	所需道具	HP	力	技	速	守	魔防	体格	移动	武器
ロード(エリウッド)	ロードナイト	天の刻印(エリウッド篇在27章结束后)	4	2	0	1	1	3	2	2	枪+31
ロード(ヘクトル)	グレートロード	天の刻印(ヘクトル篇在29章结束后)	3	0	2	3	1	5	2	1	剑+31
ロード(リン)	ブレイドロード	天の刻印	3	2	2	0	3	5	1	1	弓+31
佣兵	勇者	英雄の证	4	0	2	2	2	2	1	1	剑+40, 斧+1
剑士(男)	ソードマスター	英雄の证	5	2	0	0	2	1	1	1	剑+40
剑士(女)	ソードマスター	英雄の证	5	2	0	0	2	1	2	1	剑+40
战士	ウォーリア	英雄の证	3	1	2	0	3	3	2	1	斧+40, 弓+1
アーチャー(男)	スナイパー	オリオンの矢	3	1	2	2	2	3	1	1	弓+40
アーチャー(女)	スナイパー	オリオンの矢	4	3	1	1	2	2	1	1	弓+40
海贼	狂战士	覇者の证	4	1	1	1	2	2	3	1	斧+40
输送队	输送队(车)	Lv20后自动转职	0	0	0	0	0	0	0	5	
ソーシャルナイト	パラディン	骑士の勋章	2	1	1	1	2	1	2	1	剑+30, 枪+30, 斧+1
游牧民(男)	游牧骑兵	オリオンの矢	3	2	1	1	3	3	1	1	剑+1, 弓+40
トルバドール	ヴァルキュリア	导きの指轮	3	2	1	0	2	3	1	1	杖+40, 理+1
アーマーナイト	ジェネラル	骑士の勋章	4	2	2	3	2	3	2	1	枪+40, 斧+1
ベガサスナイト	ファルコンナイト	天空のムチ	5	2	0	0	2	2	1	1	剑+1, 枪+40
ドラゴンナイト	ドラゴンマスター	天空のムチ	4	0	2	2	0	2	1	1	剑+1, 枪+40
シスター	司祭	导きの指轮	3	1	2	1	2	2	1	1	杖+40, 光+31
修道士	司祭	导きの指轮	3	2	1	0	3	2	1	1	杖+71, 光+40
魔道士(男)	贤者	导きの指轮	4	1	0	0	3	3	1	1	杖+1, 理+40
魔道士(女)	贤者	导きの指轮	3	1	1	0	3	3	1	1	杖+1, 理+40
シャーマン	ドルイド	导きの指轮	4	0	0	3	2	2	1	1	杖+1, 暗+40
盗贼	アサシン	暗の誓约书	3	1	0	0	2	2	0	1	

火花天龙剑 (<http://www.fireemblem.net>)

一群爱好者建立的游戏网站，站上有许多《火焰之纹章》系列”的资料，欢迎同好前去论坛讨论。



# 研究中心

## RESEARCH CENTER

# 《.hack//绝对包围 Vol.4》

## 补充研究

PS2 DVD-ROM	BANDAI	A·RPG	1人
	2003年4月10日发售		683KB
	—		5800日元



### mail 回复

已经到了Vol.4,与同伴间的mail往来也更加频繁,除了新同伴以外,一些在前一作中断了音讯的同伴如米亚等人也恢复了联系。来往信件需要有一定的好感度条件,有的还要完成一定的剧情才行。另外,由于是最后一卷,好感度到顶(1000)并且已经通关的话,有些同伴会发来特殊的mail,有可能会因此在现实中见到他们哦!具体回复情况新同伴我们已经在之前的杂志中说了,其余的同伴如下:

**米亚:** 1.昔の事→2.もしかして→3.RE:もしかして→4.ぼくは→5.RE:ぼくは→6.じゃあ→7.RE:じゃあ→8.君たちは→9.君たちは→10.やっぱりミアって→11.やっぱりミアって

**马罗:** 1.妙だ→2.そうだけど→3.RE:そうだけど→4.知ってるよ。→5.RE:知ってるよ。→6.ごめん→7.RE:ごめん

**砂岚三十郎:** 1.赤ひげ→2.うん→3.RE:うん→4.どんな映画?→5.RE:どんな映画?→6.観てみようかな(或者选择“もうちょっと教えて”)→7.赤ひげ?

**ニユーク免丸:** 1.缶詰→2.そうだねえ→3.RE:そうだねえ→4.そうそう→5.RE:そうそう→6.おいおい→7.RE:おいおい

**バルムンク:** 1.質問だ→2.まずは友達から→3.RE:正直に言ったら→4.正直に言ったら→5.RE:正直に言ったら→6.つらいところだね→7.RE:つらいところだね→8.わかってもらえる→9.RE:わかってもらえる

**月长石:** 1.犬……→2.どうしたの?→3.RE:どうしたの?→4.雨が降ってるからかなあ→5.RE:雨が降ってるから→6.大丈夫→7.RE:大丈夫

**ぴろし:** 1.いい目をした君に言う4→2.タイムマシン→3.RE:タイムマシン→4.本当は→5.RE:本当は→6.タイムマシンかあ(或者选择“もしも…”)→7.RE:タイムマシンも気になるが

**ワイズマン:** 1.纳豆→2.好き嫌いは良くない→3.RE:好き嫌いは良くない→4.ぼくの友達にも→5.RE:ぼくの友達にも→6.食わず嫌い→7.RE:食わず嫌い→8.ひきわり纳豆→9.RE:ひきわり纳豆

**エルク:** 1.ごめんなさい→2.谢らないで→3.RE:谢らないで→4.ミア→5.RE:ミア→6.エルクは→7.RE:エルクは→8.もう→9.RE:もう→10.変わったよ→11.RE:変わったよ

**なつめ:** 1.跳び箱→2.助走の前に→3.RE:助走の前に→4.得意な事って→5.RE:得意な事って→6.跳び箱はね→7.RE:跳び箱はね

**レイチェル:** 1.貯金→2.お年玉→3.RE:お年玉→4.大丈夫だよ→5.RE:大丈夫だよ→6.(笑)→7.RE:(笑)

**ガルデニア:** 1.无题→2.うん→3.RE:うん→4.そうなんだあ→5.RE:そうなんだあ→6.なるほど→7.RE:なるほど

**寺岛良子:** 1.ご存知だと思いますが→2.ちょっとじゃなくて→3.RE:ちょっとじゃなくて→4.お茶目なのかなあ→5.RE:お茶目なのかなあ→6.RE:大丈夫→7.大丈夫

**ブラックローズ:** 1.いつも思うけど→2.それ下手すぎ!(或者选择“ぼくも同じだよ”)→3.初心者同士→4.でもさ→5.RE:でもさ→6.あの時は?→7.RE:あの時は?

**ミストラル:** 1.在宅勤務→2.まあ→3.RE:まあ→4.居留守→5.RE:居留守→6.头ボサボサ→7.RE:头ボサボサ→8.そういえば→9.RE:そういえば…



### 分支情节

#### 1. クリムの再会

到了最后一卷《绝对包围》,《.hack //SIGN》中的人物也出现得更加频繁了。打倒灾祸之波的第七相タルヴォス之后,登出会收到很多同伴的来信,同时在BBS也会获得一些信息和地址,其中就有据说红衣骑士团的昂曾经出现过的地址。

Ω 从顺なる 谁がための 騎士団 火属性 LV80



这个迷宫的等级虽然只有80,但是还是有一定难度的,リッチロード会成群结队地出现,同时遇到3个的话,全灭也不是没可能的。另外这里同样会有物理攻击无效的敌人登场,因此队伍中最好同时有物理系和魔法系的同伴。在物品神像处可以得到“剑舞姬の首轮”,但是最深处并没有遇到昂,出现的是《.hack //SIGN》中的重枪使クリム,事件后可以获得“クリムの重枪”。顺便说一下,如果你通关并完成隐藏迷宫后再来会有一些变化,当然,即使如此也是不能带昂前来冒险的。

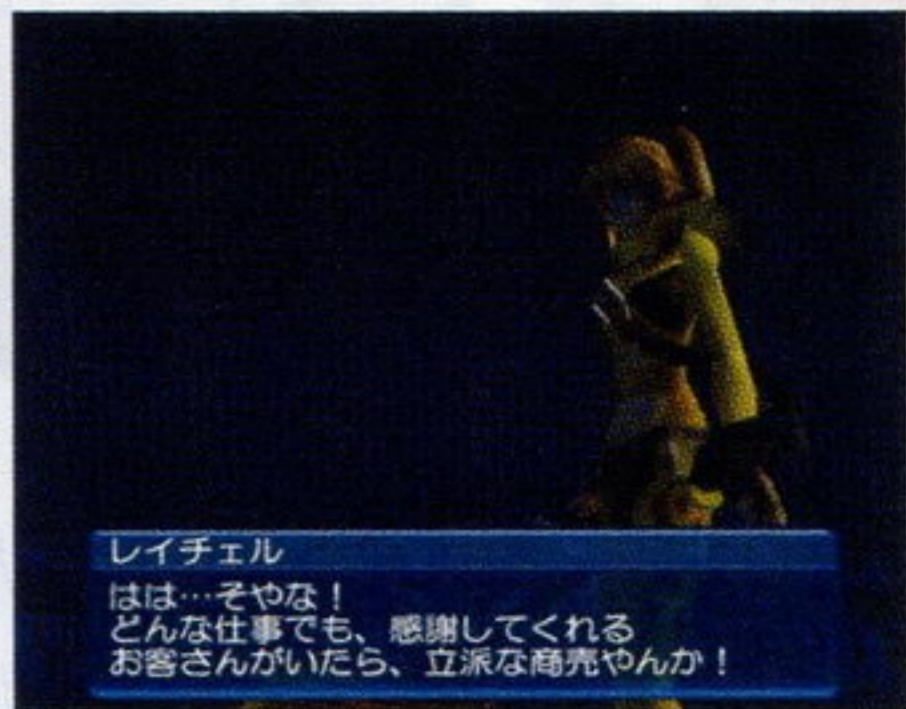
#### 2. 蕾切尔的新仕事

上次专门从事物品交换的蕾切尔大家都还记得吧,当然热血的她还是闲不住的,虽然物品交换的业务已经停止了,可这次她就在BBS上发了帖子说成立“蕾切尔救助中心”,专门帮助那些遇到危难的玩家们。凯特也有幸参与过她的一次救助行动,具体情况怎样呢?

Σ 名もなき 见せかけの 沙海 木属性 LV80

这个迷宫等级也是80,出现的敌人中有物理攻击无效的南瓜,也会同时出来数个,要先做好准备。由于凯特和蕾切尔是必须在队伍中的,因此另外一个名额最好找咒纹使吧!在第一层就遇到了要求救助的タロウ,不过不出所料的是他又要求蕾切尔前去最下层救助自己的同伴ジロウ,并拿给她一个“苏生の秘药”……在地下3阶会遇到ハナコ,她似乎在等待什么。到了最底层之后别忘记先到物品神像处去拿东西,找到ジロウ后把“苏生の秘药”给他,可他却说要求把另外一些东西送到地下3阶のハナコ……

蕾切尔当即拒绝:“我的任务是救助活动,可不是来送东西的!”不过在对方的半劝半强制之下还是接受了“大量のアイテム”。(笑)再回到地下3阶将东西交给ハナコ之后,凯特和蕾切尔会各获得5000GP作为报酬,当然还有真心的道谢。虽然结果还是变成了“アイテム配达屋”,不过这次离开时的蕾切尔应该比上次要高得多吧!



#### 3. 马罗的神秘地址

比较少说话的马罗也来信了,不过并没有说清楚有什么事情,还是先去看看吧!

Ω 瓦解せる 旅人の 砦 木属性 LV79

“这次的目的又是什么呢?是强力的怪兽还是好装备?”马罗并没有回答凯特最初提出的问题。在途中会遇到魔法耐性的敌人,而在底层的物品神像处可以获得“无缝天衣”,而到了另外的房间中才知道马罗的来意。那里的宝箱中有一堆苏生的物品和增加能力的道具,沉默寡言的马罗用自己的行动来表明了对凯特的支持。



# 研究中心

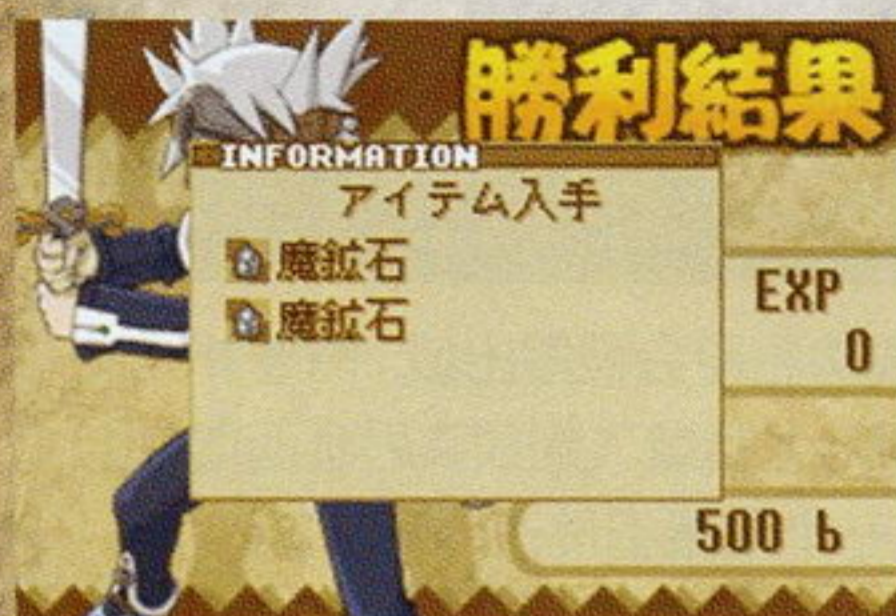
## RESEARCH CENTER

# 《召唤之夜 铸剑物语》补遗

GBA	BANPRETO	A·RPG	1~4人
	2003年4月25日发售		自带记忆功能
	卡带(64M)	对应通信对战线	4800日元



## 魔矿石的收集



魔矿石是打造附带属性的武器时所必需的材料，在游戏中大家是不是总感到魔矿石不够用呢？其实也难怪，魔矿石主要的入手方法是打败敌人后从敌人身上得到，每次只能得到一两个，而打造某些高级武器时一次都要用几十个魔矿石，实在有些捉襟见肘，但是收集魔矿石也没有比较简单的方法，只有不断地打倒敌人。这里将所有会掉落魔矿石的敌人列出，方便大家“捕杀”。注意，会掉魔矿石的敌人都比较特殊，外形都长得跟剑啊、枪啊似的，很容易辨认。

编号	名称	等级	HP	金钱	道具	出现地点
66	スベルソード	6	120	50	魔矿石	地下迷宫 B3F
67	イビルソード	49	1600	600	魔矿石	地下迷宫 B35F
68	スベルアックス	12	400	100	魔矿石	地下迷宫 B10F
69	イビルアックス	56	1900	700	魔矿石	地下迷宫 B61F
70	スベルランス	18	800	150	魔矿石	地下迷宫 B19F
71	イビルランス	57	2000	800	魔矿石	地下迷宫 B65F
72	キラースード	20	900	300	魔矿石×2	地下迷宫 B19F
73	ソードナイト	58	2050	900	魔矿石×2	地下迷宫 B61F
74	キラアックス	33	1100	400	魔矿石×2	地下迷宫 B25F
75	アックスナイト	67	1240	1000	魔矿石×2	地下迷宫 B65F
76	キラランス	37	1200	500	魔矿石×2	地下迷宫 B30F
77	ランスナイト	68	2450	1000	魔矿石×2	地下迷宫 B65F

### ★另类入手魔矿石法

情节发展至“萨库罗特训”时，会得到“勺子”（おたま）的秘传，加入1个魔矿石可以打造出“铁人的勺子”（铁人のおたま），而如果将铁人的勺子还原成材料却可以得到2个魔矿石，所以可以通过不断打造、还原铁人的勺子来一个一个地增加魔矿石，但是，这个方法会消耗大量的其他材料，因为每打造一个铁人的勺子会消耗黄矿石、蓝矿石、绿矿石、红矿石各50个，而还原出来时除了得到2个魔矿石外不会得到任何材料，所以这个另类入手魔矿石的方法并不是特别实用，只可以救急而已。

## 秘传的收集

### ★对手的秘传

与特殊人物战斗的时候如果破坏了对手的武器，战斗后就有可能得到对手武器的秘传，通常这些秘传都是独一无二的，即只有这一种得到方法，所以在游戏中与这些特殊人物发生战斗时千万不要放过这个获得秘传的机会。某些人物在剧情中会与他发生多次战斗，而每次都破坏他的武器后得到的秘传也是不同的。

如果玩家在之前没有得到这些秘传，也有补救的方法，游戏穿机后可以参加特别的“御前试合”，在这个比赛中你会与以前战斗过的几个对手再次进行对战，此时破坏了对手的武器也有机会得到秘传，不过因为这个比赛有时间的要求，用时稍长就只会得到很差的道具，得到秘传的难度比以前大得多。不过在这个“御前试合”可以得到一把极强的枪——铁球枪，攻击力200，而用它加入魔矿石后打造得到的“バリバリ铁球枪”攻击力更高达220。要得到铁球枪必须先得到所有对手的武器，之后如果能在



2分钟之内打败所有的对手就有可能得到这个强力武器。

下面列出所有从对手身上得到的秘传。

编号	名称	ATK	DEF	AGL	DUR	TEC	入手方法
剑3	チェベスの剣	24	20	-25	70	150	破坏チェベスの武器
剑24	サナレの剣	99	76	-10	95	200	破坏萨娜蕾（サナレ）的武器
钻头9	ハリオのドリル	67	43	-10	95	150	破坏哈里奥（ハリオ）的武器
钻头20	ルベーチのドリル	128	32	-10	120	200	破坏鲁贝特（ルベーチ）的武器
拳套7	ラジイのナックル	27	23	20	72	200	破坏拉吉（ラジイ）的武器
斧5	ケノンの斧	42	30	-20	90	120	破坏ケノンの武器
枪5	ヴァリラの枪	38	10	-15	75	100	在港口破坏瓦利拉（ヴァリラ）的武器
枪16	ウレクサの枪	81	75	-15	105	100	在火山破坏武雷库萨（ウレクサ）的武器
枪19	ウレクサの枪改	92	84	-15	110	125	在灯台破坏武雷库萨的武器
枪26	真ウレクサの枪	115	116	-15	125	70	在地下迷宫破坏武雷库萨的武器

### ★敌人掉落的秘传

在地下迷宫B50F以后有很多敌人身上都带有秘传，大家遇到这些敌人最好留意，下面列出这些敌人的资料，方便大家查找。

编号	敌人名称	等级	HP	金钱	出现地点	掉落秘传
22	ハリケード	54	1500	54	地下迷宫 B51F	ベアーハンゲ
24	オオグロ切断虫	56	1600	56	地下迷宫 B61F	大曲剣
26	迎击兵器	58	1640	58	地下迷宫 B65F	虹色ドリル
30	ダークドラゴン	86	5400	90	地下迷宫 B90F	ヘイブンアックス
32	銃装机兵	66	3960	66	地下迷宫 B66F	ツインドリル
60	チャージボア	78	4680	78	地下迷宫 B90F	超电动
63	デビルヘッド	80	2000	80	地下迷宫 B90F	トライヘイブン
65	ダークデーモン	85	5100	85	地下迷宫 B90F	双魔の斧

### ★隐藏BOSS的秘传

先更正一下上期攻略中的一个失误，隐藏BOSS“真怪鱼”其实是在B80F，而不是上次写的B70F，抱歉。地下迷宫的3个隐藏BOSS打败后都会得到一个秘传，B60F的メタルスレッジ打败后会得到“兽牙のドリル”；B80F的真怪鱼打败后会得到“サスマター”；B100F的“青炎の麒麟”打败后会得到“セイントブレイド”。其实，在第二次打败B60F的BOSS后还会得到一个秘传——“危険な拳”。



## 其他

### ★小钥匙的用途

在地下迷宫B50F见到BOSS之前，玩家因该能得到一个小钥匙（小さなカギ），很多人不知道这个钥匙是干什么用的，其实它是用来开自家的柜子的。（奇怪吧，该不会是3年前主角的老爸掉在这里的吧？）用这把钥匙打开自家二楼的柜子后能够得到一枚防火戒指（防火リング），装备后能够使火属性伤害减半。



### ★提高敌人掉落道具几率

如果不装备任何武器或者防具打倒敌人，敌人掉落道具的几率会大大增加，所以可以卸掉全身装备用魔法来干掉敌人，其实魔法的威力也不低哦。

### ★深红的数珠

这个道具有缩短魔法吟唱时间的效果，非常不错，那怎样得到呢？在地下迷宫B37F会有一种叫“炎术法师”的敌人出没，这件道具就在这个敌人身上。



# 火热秘技

# 恶魔城 晓月圆舞曲

## GBA 出城 BUG · 瞬移大法

不知为什么我被传到了恶魔城，这是座古典而美丽的城堡，在逛完全城后才明白这里没有逆城，不爽！于是便寻寻觅觅，却不意间发现了两处可以出城的地方，并且还可以借助一种奇怪的动物实现瞬间移动，它就是一脸忠厚老实的铁牛怪“カトプレバス”。

首先说说出城，来到如图1、2所示的礼拜堂的这个位置，然后变身成恶魔、魔神或魔兽就可以出城了！

出城后能到达很多地方，从如图3所示的地方向左跳就会直接传到混



沌，如果跳下这个石阶再向左走就会传到地下水域，这样的话初期游戏时就可以从混沌开始从左向右玩了，也许这也算是“逆”城吧！不过对于想挑战这种究级难度的玩家，我必须先告诉你们，一定要取得二段跳，否则会卡死的！

在介绍下一个出城方法前我必须对上面提到的那个铁牛怪做一下说明，它有一个特点就是走完直线后要回头转身。而在它转身的一瞬间就存在一个BUG，先跳到它的背后，就在它转头时跳到它的背上向“牛后”走去（如图

4所示），如果够快你就会一下子被“甩”出很远的。所以我们就利用这个BUG实现出城和瞬移。

练一下先，来到如图5所示的舞蹈馆这个位置：然后使用“铁牛甩尾”这个BUG就可以瞬间移到下方的传送点了，省时省力。

掌握方法后就可以来到荒城回廊

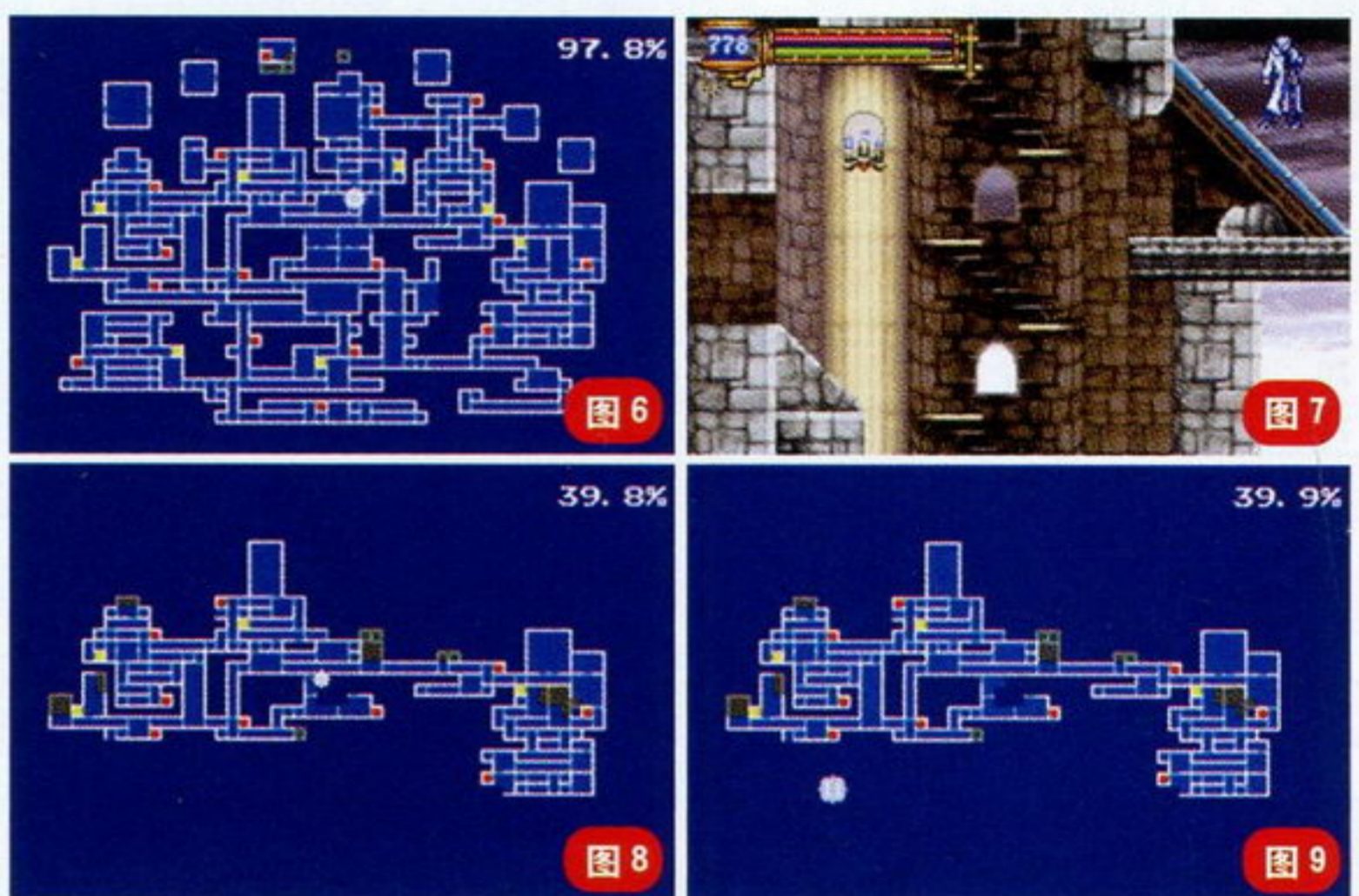
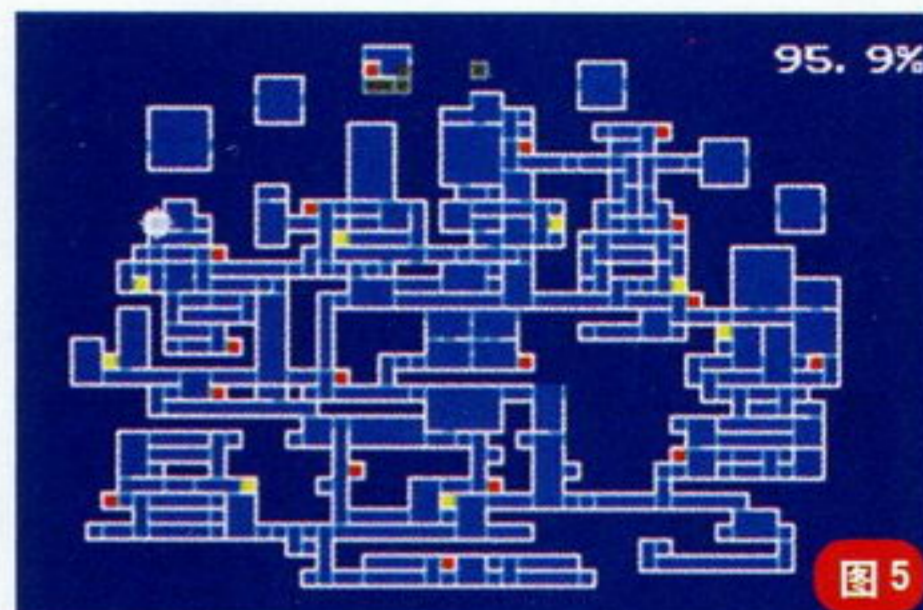
的这个位置：找到铁牛怪后就可使用了，成功后便会被甩出城。需要补充说明的是出城后只能向右走来到礼拜堂，如果向上跳或飞到顶头后面画面就会全黑，这样就只能关机了，所以这里就算是一个隐藏的传送门吧。（^@^）

还有一个地方可以实现瞬移，也能够增加游戏的乐趣，来到如图8所示的忘却的庭院的这个位置：

在这里使用“铁牛甩尾”后就会发现你已经被甩到如图9所示的炼狱斗技场比赛了！接下来就看你自己的啦！嘿嘿！

以上就是我这几天

在恶魔城中的发现，算是抛砖引玉吧，我觉得这个城和《月下夜想曲》中的那个城有的一拼，希望大家都能来作客啊！



幽川宁

## PS2 身临矩阵

## NGC 身临矩阵

## XBOX 身临矩阵

### 作弊模式

进入HACKING ENGINE后输入CHEAT.EXE，就能进入作弊模式。在作弊模式中输入以下密码，就能获得相应的效果。

- 0034AFFF：能量最大
- 1DDF2556：无限弹药
- 69E5D9E4：无限聚焦
- FFF0020A：快速恢复
- 7F4DF451：无限生命
- 13D2C77F：开启BONUS TEST LEVEL
- 4516DF45：敌人听不见你
- FFFFFFF1：敌人看不见你

- FF00001A：倍速移动
- D5C55D1E：多人混战
- 312MF451：开出租车

### HACKING ENGINE

在HACKING ENGINE中可以通过各种命令来达成目标，感觉上很像DOS。

- DIR：列目录
- CLS：清屏
- HELP：查看帮助
- TRACEKILL：清除路径
- READ：阅读\*.TXT文件
- VIEW：浏览\*.IMG文件
- PLAY：打开\*.FMV文件
- DROP JXTRR10：武器在DRAINAGE CANAL
- DROP PNSRZ10：武器在NORTH CONCOURSE
- DROP RKHMS10：武器在AIRPORT TUNNELD

- DROP JDZMT10：武器在2ND FLOOR WEST(CHATEAU)
- DROP ZKHBD10：武器在COURTYARD(CHATEAU)
- DROP RHFTQ10：武器在SKY-SCRAPER
- DROP ZSZQH10：武器在WAREHOUSE(CHINATOWN)
- DROP JDHQL10：武器在TRANSFORMER FIELD(POWER PLANT)
- DROP B1AXXF2：武器在2ND FLOOR PO BOXES

（纱边：游戏的素质实在对不起400万的预定量。）

## XBOX 模拟人生 THE SIMS

### 作弊模式

同时按下L键+R键就能进入作弊模式，在此模式中输入以下密码，就

- 能产生相应的效果。
- MIDAS：开启双人模式
- FREEALL：所有的道具都免费
- PARTY M：在双人模式中开启PARTY MOTEL
- SIMS：开启THE SIMS模式
- FISH EYE：按黑键可以用第一人称视点进行游戏

### 快速致富法

使用各种秘技后，只要SAVE后回到主画面然后RESET，就会退回一般模式。不过可以先到作弊模式输入FREEALL，把自己的家装修得美轮美奂后，买最贵的东西，买完后把这些东西丢到空地上。然后回到一般模式，把这些东西统统卖掉，马上就可以致富了！

（纱边：本系列在全球狂销一千多万，中文版即将推出，大家不妨玩一下。）





本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

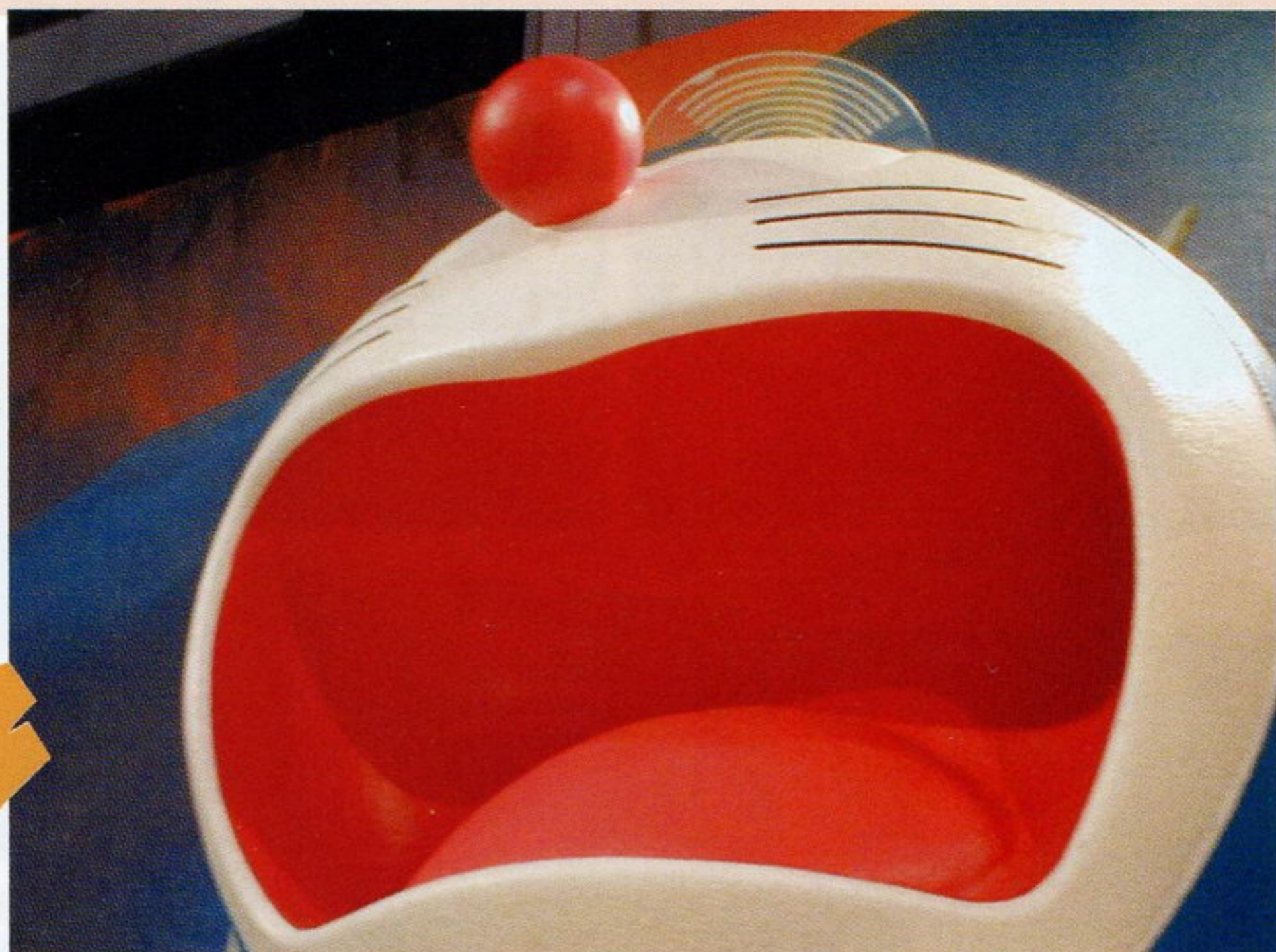
# 自由谈

主持：GOUKI

▶这个角度很特别

# 我爱机器猫

文：罗严塔尔



▲神秘的入口。

四月末五月初是日本的黄金周，利用这难得的连续休假，我终于能有时间去小叮当的主题公园“多拉A梦大冒险之国”一趟了。我在会场里拍了好多可爱的照片，现在拿出来和大家分享。

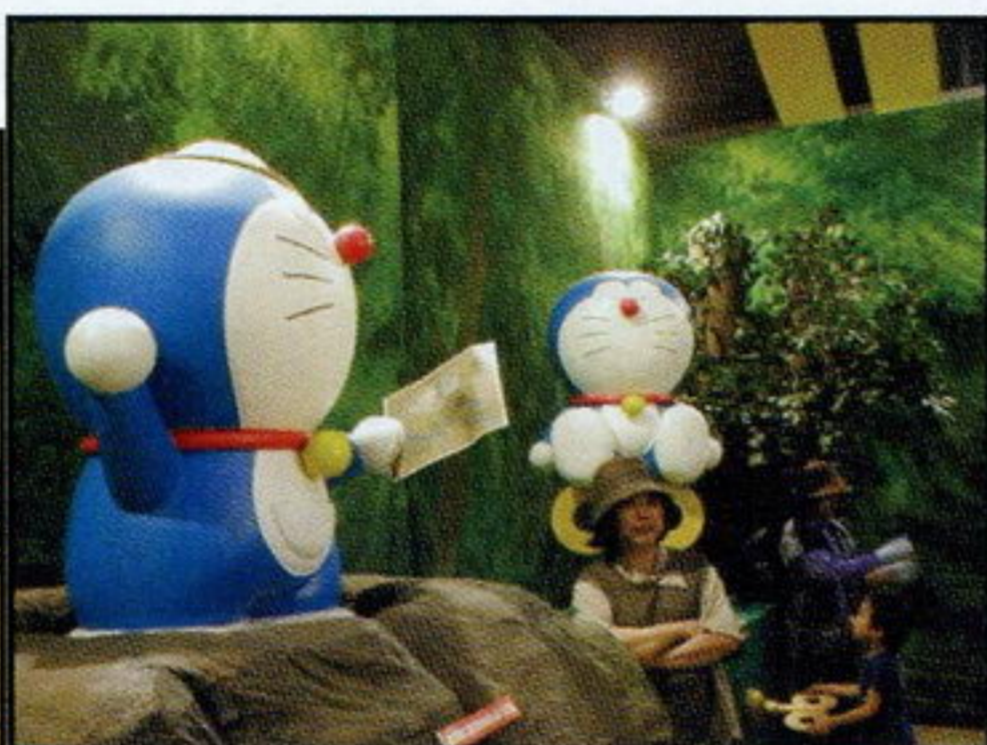
在今年说到机器猫，就不能不提阿童木。如大家所知，今年是阿童木诞生年。没错，按照漫画书中的设定，阿童木就是在2003年的4月份诞生的。阿童木作为元祖级的日本动画和最早的机器人动画，在日本动画史上的地位是远超其他作品的。日本全国各地都举行了大大小小的活动来庆祝阿童木的“诞生”。4月份的日本动漫杂志几乎全部都变成了“阿童木专门志”，有关阿童木的电视节目也层出不穷。阿童木的邮票也在今年开始发行，日本的铸币局更是专门发行了一部分刻有阿童木头像的500元稀有硬币，热衷程度可见一斑。也正是由于阿童木，日本新一轮的“机器人热”也迅速流行起来。新的机器人动画层出不穷不必说，另一个世界级的机器人巨星——机器猫，也掀起了不小的热潮。今年同时也是机器猫诞生的第30年，虽然风头盖不过阿童木，不过庆典活动也在热热闹闹的举行。两个实验性的主题游乐场（不是主题公园，暂时只是游乐场）分别在日本的关东和关西两大地区建成，以此为契机，日本将来很可能也会出现像迪斯尼一样的机器猫主题公园！

关西的主题游乐场就在京都，从3月份到7月份的主题是“大冒险之国”，就是我们看到的机器猫大长篇里的故事。游乐场的主题会不断变换，定期能看到机器猫的主题活动，这真是令人兴奋的事情！

闲话放到后面，大家先看再说！



▲这个是西游记篇，技安和小强。



▲机器猫丛林冒险篇。那个坐在发条上的机器猫，使用下面的摇杆可以转着玩。



▲从外面是看不到里面究竟有什么秘密的，但从音响里传来野比和机器猫的恶作剧的笑声……



▲机器猫的主题游乐场都开设在离铁路站非常近的地方，这就使去游乐场非常之方便，随时可以去，玩累了接着坐车回家。到了休息日，不大的游乐场会变成一个大大的“家庭聚会场”。关西区的游乐场都在“京阪近铁线”上，整条铁路线每个站上都是各种机器猫的宣传海报，不必记什么绕口的日文名，姑且把这条铁路线里记成“机器猫线”算了。



▲这个是大海盗篇。船是可以登上去的哦。



◀那个人伸手去摸铜锣烧，被突然钻出来的机器猫的声音吓到了，其实那个是机器猫往后跳的残像（笑）。在这个迷宫两面的墙上有好多铜锣烧，每一个都有机器猫设好的机关，比如图中这个，摸一下就会从洞口喷出一股强风，“不许偷吃我的铜锣烧，看我的空气炮！”的声音从里面响起。我在碰另一个铜锣烧的时候挨了它一槌子，从天空中砸下来好大一个，着实吃了一惊，还好只是Q版的充气槌。



▲“哼哼，我可厉害的喔……”



▲机器猫周游世界篇的吉普赛版本，很可爱吧。



◀这是一幅我从电视节目上拍到的照片，大家可以看到日本动画几乎遍及了世界的各个角落。经过电视上的解说之后我才明白，很多国家对日本的动画都只有一个单纯的概念，那就是——机器猫。



▶后面发光的背景分3次点亮，加上解说，正好组成一个小故事。

话梅杂志 & Doraemon





▲在头顶上晃来晃去的机器猫。



▲机器猫的骑士版本。你说，上哪找这么可爱的骑士？



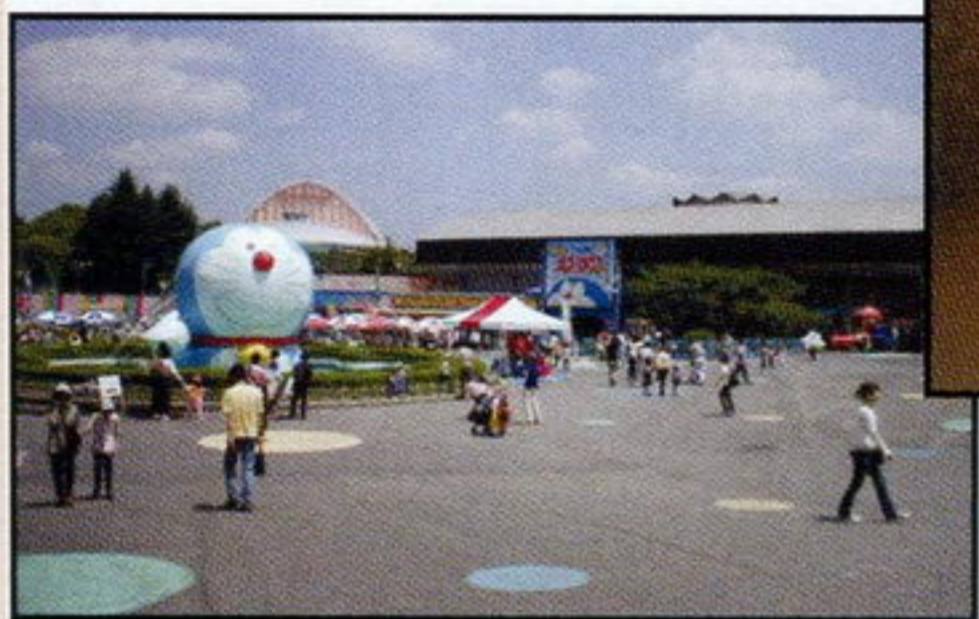
▲用来当礼品太棒了。



▲经过机器猫各种各样的恶作剧后终于来到了主题房间。这里一共分4个房间，每一个都有一个故事作主题。不管怎样，能见到这么多真实比例的机器猫，我这趟绝对没白来。



▲GOODS CORNER



▲近处是供游人照相的气球，可爱极了。远处是这个游乐场最大的秘密所在——大冒险的迷宫。4/5的游客都挤进那里去了。



▲太古纪的大冒险。



▲机器猫海底宝藏篇。机器猫坐在一堆珍珠上唱歌。



▲逃跑。



▲体验空气炮的威力。把手放到那个筒里，就能感受到空气炮的威力了。



▲在会场里免费发行的印章，可以拿来印到自己的本子上。



▲只要站到石头前，一个大大的脑袋就会从洞里冒出来。魔法师版的机器猫。



▲机器猫之伟大的酋长。



▲大雄和恐龙篇的主题房间。



▲专门为给机器猫做宣传而特别涂装的列车。(在日本一般情况下列车不允许作非公益广告，可见机器猫的人气 and 地位)



▲大人小孩一起来。任何人都能在这里找到乐趣。

在这个不大的游乐园里面我逛了近3个小时。严格来说，这并不算是一个真正意义上的主题公园 (theme park)，但仅仅是这几十个1:1的机器猫模型就可以令众多的家庭度过一个愉快的周末。不只是小孩子，连成年人也能在这里找到乐趣。全家抱着胖胖的机器猫合照一张照片是多么令人高兴的事情。

仅仅站在一个个可爱的机器猫身边便觉得高兴——这恐怕就是机器猫最大的魅力。

也许我们会问为什么机器人动画在日本如此受欢迎、影响到的层面如此之深。那大概是因为年龄的转换和个人价值观不同。人们之所以如此爱着机器猫和阿童木，是因为它不单是一部动画，里面还包含了人们的梦想和对美好事物的向往。机器猫对人们来说代表着自己清澈的童年，一个无忧无虑的世界。所有没有放弃梦想的人都会深深的爱着机器猫吧。25年来，片头里的那句“真得非常喜欢、多啦A梦”一直没有改变，机器猫从诞生起，一直是我们喜欢的东西，因为机器猫的世界里有着我们的梦想……



# 一发逆转的另类快感——《逆转裁判2》简评

文：太阳黑子工作室 全能的调停者

GBA	CAPCOM	AVG	1人
卡带	2002年10月18日发售		自带记忆功能
			5800日元

当今的游戏类型五花八门，越来越多的游戏都在试图为玩家提供一种不平凡的体验，在不同的游戏中玩家可以尝试着扮演各种不同的角色——你可以是一名中世纪欧洲的皇族后裔、一名失去记忆的冷血杀手、一名热爱生活的的士司机——然而，在一个全新的游戏系列中，我们要扮演的却是一名要靠三寸不烂之舌谋生的辩护律师。这个系列就是被CAPCOM定义为法庭BATTLE类的游戏——《逆转裁判》。

《逆转裁判》是CAPCOM于2001年在GBA上推出的新概念游戏，以其充满悬念的剧情，轻松幽默的



风格吸引了众多FANS。去年10月，老卡再接再厉，继续于GBA上推出了其续作《逆转裁判2》，甫一推出就被日本权威游戏杂志《FAMI通》入选为该周的白金殿堂游戏，销量也达到10万有余，成为该月的一个亮点，这对于这样一个玩家层相对较窄的游戏类型来说不能不说是一个奇迹。那么，到底是什么原因使得这款游戏如此受欢迎呢？根据笔者的实际游戏感受，大致可以归纳如下：

## 游戏类型新颖，系统完成度高

前面已经说过，在游戏中玩家所要扮演的是一名律师，其职责就是通过自己的努力在法庭上还原自己的委托人一个清白，这样一来《逆转》就与一般的推理游戏有了明显的区别。在一般的推理游戏中，玩家的任務只是找出真凶，但是在“《逆转》系列”中，玩家除了要找出真凶外，还要亲手用法律武器来制裁他。游戏很好地将推理部分和法庭部分结合起来，玩家要在推理部分去现场收集有利证据和情报，然后在法庭部分利用这些证据和情报为自己的委托人辩护，继而找出真凶。在前作系统完成度就已经比较高的基础上，《逆转2》还在推理部分加入了全新的“心锁”系统，与案件有关的角色“心锁”越多，其身上隐藏的秘密也就越大。而拆除“心锁”同样需要掌握较多相关线索，这就使得推理部分也与辩护时一样紧张刺激。在法庭辩护部分，玩家要对证人的每一句证词仔细推敲，利用自己掌握的有利证据寻找证词的破绽，玩家有权利对证人的每一句证词提出异议，但是如果我们的摆出的证据不充分的话就会扣除自己的“体力值”，当“体力值”为零的时候，法官会强行判被告人有罪，也就是所谓的GAME OVER。到了游戏后期，一次小小的判

断失误就会扣光所有体力，令紧张感大大增强。令人欣慰的是，在游戏中玩家提出异议的时候还加入了语音，虽然只有几个字，但是无疑令法庭的气氛更加激烈，玩家的投入感也得到了升华。

## 剧情充满悬念，角色有血有肉

一般含有推理成分的游戏，其剧情都不会太差，因为在玩游戏的同时玩家仿佛是在看一部充满悬念的推理小说，思路一直跟着游戏在转。《逆转2》也不例外。在游戏中玩家要扮演游戏的主人公成步堂龙一去接受4个不同的委托，委托的对象有女警、魔术师甚至偶像。玩家面对种种谜团要抽丝剥茧，寻找出真正的犯人，这对玩家来说是个不小的考验。特别是在最后一话，成步堂的助手绫里真宵被犯罪分子所绑架，成步堂被要挟为真正的犯人辩护，将无辜者送上法庭，玩家要在人情和伦理中做最后的抉择，剧情的白热化也上升到了最高境界。游戏中很多地方都利用了日语中的谐音，比如说“成步堂”的读法和日语中“原来如此”完全相似，第三话中小丑要我们猜的搞笑谜语中的“食堂”和“食道”等等，体现出制作者的匠心独具。尽管游戏玩起来异常紧张刺激，但是幽默和恶搞却也贯穿了游戏的始终，角色的表情非常夸张，跃然纸上。各个角色被刻画的相当生动，SM女王狩魔冥的好胜（其实她也是个内心脆弱的女孩）、干寻的成熟、御剑的冷静都给人留下了深刻的印象。也许《逆转2》的推理部分不如其他专门的推理游戏专业，但是其生动程度却不亚于任何一款游戏。

## 画面风格另类，音乐切合主题

以现在GBA上游戏画面的标准来说，《逆转裁判2》的游戏画面也许不能算十分出众，不过却胜在有特色，各个场景的刻画也比较到位。玩过《逆转2》的人应该都会对其独特的画面表现印象深刻，当角色情绪激动时，其表情会非常夸张。而伴随而来的则是画面的剧烈震动，相当过瘾。在法庭部分，如果在我们切中对方要害而一发逆转的时候，居然还会有全屏的角色特写，给人一种有如在看“《机战》系列”中必杀技的感觉，使人热血沸腾。而游戏的音乐做的也比较到位，与主题丝丝入扣，通常部分轻松俏皮，然而到了法庭上唇枪舌战时激烈的背景音乐又让人紧张的透不过气来，而当我方摆出关键证据时，所有背景音乐又会戛然而止，然后就是一片寂静，把当时紧张的气氛烘托到了最高点。

## 制作厂商重视，宣传推广得力



严格来说，这一点原因放在这里可能有点牵强，因为这和游戏本身素质没有太大关系，但是考虑到最近几年CAPCOM在游戏制作理念和态度上我觉得还是有必要说说的。“《逆转裁判》系列”的制作小组是CAPCOM的第4开发部，由于1代大受欢迎，2代由天才制作人原第四开发部部长三上真司亲自参与制作，所以说在重视程度上与前作不可同日而语。自从新世代主机以来，许多游戏厂商都不断的推出看家游戏的续作来维持利润，但是CAPCOM却不同，虽然《生化危机》的冷饭照炒，但是在全新游戏品牌的创造上老卡却从来没有懈怠过，而最近的GC5连发就是最好的证据。“《生化危机》系列”撤出PS系平台后，老卡的热卖作基本上都是新世代以来才创立的品牌，



如《鬼武者》、《鬼泣》等等，在不同的游戏平台推出符合该平台风格的原创作品显示出老卡在游戏制作上的一贯作风。于是厚重的Xbox上有了硬派的《铁骑》，前卫的PS2上有了偶像的《混沌军势》，而可塑性较强GBA上就有了这款另类的《逆转裁判》。在对《逆转2》的宣传推广上，CAPCOM也可谓不遗余力，不但在官方网站可以免费下载游戏的体验版，而且在2推出的同时还推出了1的廉价版来造势，收效相当明显，游戏在同人界也有压倒性的人气。另外，KONAMI著名制作人、《MGS》之父小岛秀夫多次在公开场合对此游戏的赞不绝口也使得游戏的知名度在无形中提高不少。

《逆转裁判2》本身的高超素质和CAPCOM独特的造星手法，使得这个系列俨然成为了又一棵摇钱树，现在又传出3代制作的消息——更加精美的画面，更加丰富的游戏内容，再加上著名声优的倾情演出，我们完全有理由相信《逆转裁判3》必将达到一个新的高度，而无疑这才是《逆转裁判》的真正完成形态。各位，如果你不幸ACT苦手玩起RPG来又昏昏欲睡的话，何不试试这款激情四射的《逆转裁判2》呢？它一定能让你感受到一种独一无二的快感！





## 阿修罗的地狱传言

主持画廊果真是一件让人很伤脑筋的事！一方面Email和信件的投稿特别多，优秀的作品也不少，让人难以取舍：想放大一些，但是那样就放不了很多张；另一方面，毕竟各位玩家的投稿还都不是专业水准，难免存在这方面那方面的缺憾，这就使得某些读者感到不满意……在这里阿修罗要想喜爱画廊的朋友们说一句：请各位继续努力，即使作品暂时没有被刊登也不要灰心，不断磨练自己的画技，总会成功的！另外，阿修罗还要向所有的读者说一句话：请尊重别人的成果，不管别人画得如何，他已经付出了努力。如果有时间说“还不如我画的”这样的话，不如也为我们画廊多投一点稿件，要知道说总比做容易！总结：大家一定要多投稿呀！

杭州市·傅晓晨



《真·女神转生》的相关作品，即使单独作为奇幻画稿来看也是相当不错的作品！感谢星夜的推荐！

## 你在做什么跳舞和谁？不告诉你



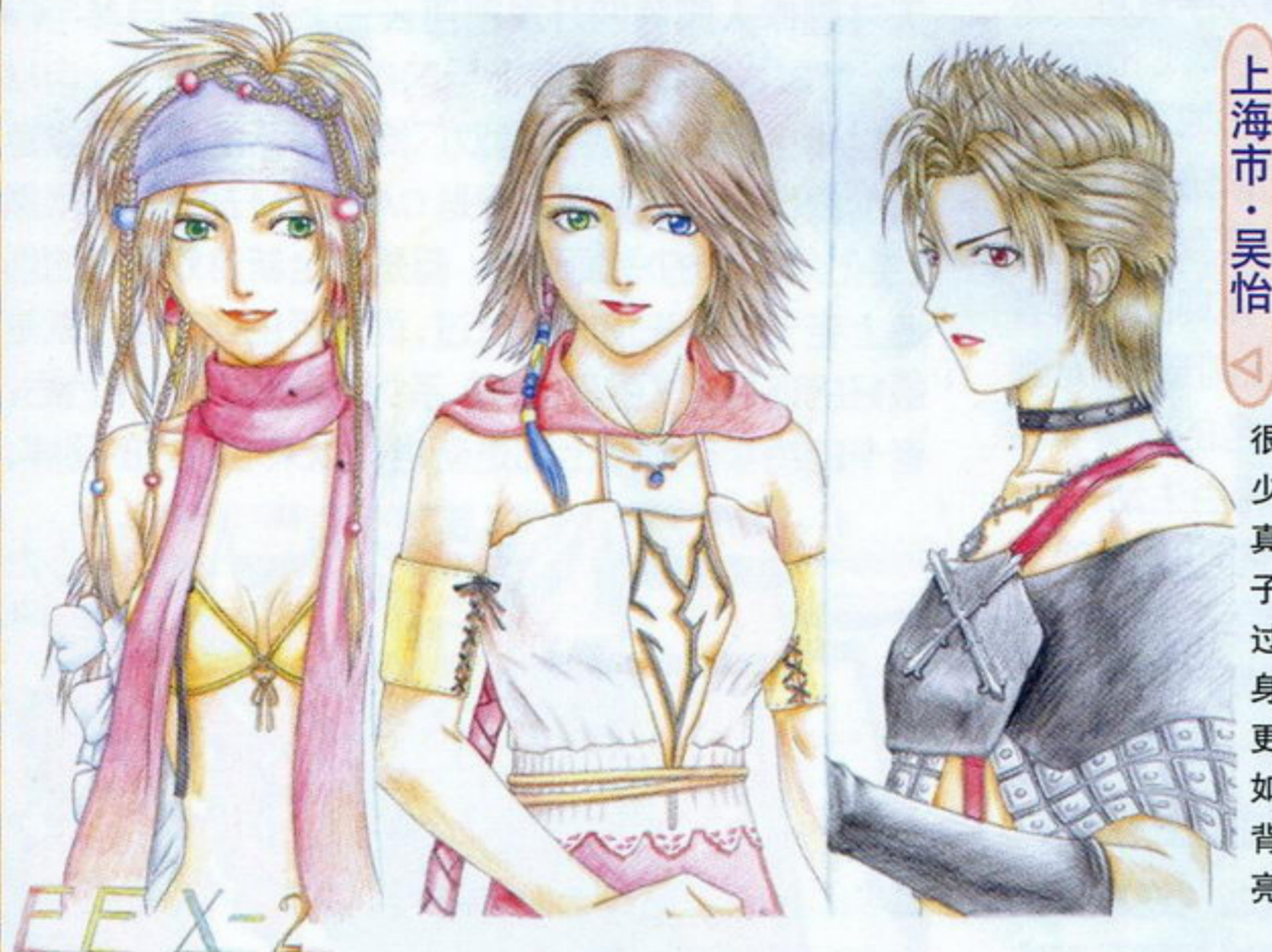
福州市·董晓旭

很“广告”嘛！以这种水平如果在大学里为社团活动制作海报一定可以吸引来很多参加者的！不知道怎么了，看到画中人阿修罗就想到了Ulala……



福州市·施迪星

很Q的画风，作者的画技也蛮高的，单独来看真是非常不错！不过SORA的发型和原作相差太大了吧……今后再注意一下哟！



上海市·吴怡

很干净的画稿，很少女的画风！果真不愧出自女孩子的手笔呀！不过今后要在人物身体的比例方面更注意一些，而且如果给画稿配上背景一定会更漂亮的！

真是让人吃惊的作品！第一眼看上去还以为刘X华要接拍电影版的《月下夜想曲》呢！随着计算机的普及，CG绘图的人越来越多了，但是真正的好作品不是很多。Gauze同学以后应该注意一下背景的设计，不用赶着把稿件投过来，画廊的大门始终是敞开的！

上海市·Gauze



悪魔城ドラキュラ 月下の夜想曲  
2003.1.13 By Gauze

**投稿须知：**形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细地联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“星之心画廊”收，Email稿件请寄往专用邮箱 [gallery@ucg.com.cn](mailto:gallery@ucg.com.cn)；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

武汉市·王毅鹏



这是专业人士的画稿，果真犀利！读者中果然藏龙卧虎呀！画中人到底是谁？阿修罗总觉得很眼熟，但是就是想不起来到底是谁！作者有如此功力应该多尝试一些原创作品，也好让全国的读者都能一饱眼福呀！

不知道是不是原图扫描得不好缘故，画面整体偏暗了。不过女武神的感觉非常好，希望下次投稿的时候在一些人物的细部方面更加下一些功夫！

也是一幅老图了！阿修罗无意中从众多邮件中找到的。原本是庆祝羊年到来的贺岁图。作者的画技相当高呢！不过很难认出画中的人物是《死或生》中的雷芳，或许这就是2D和3D的差异吧……

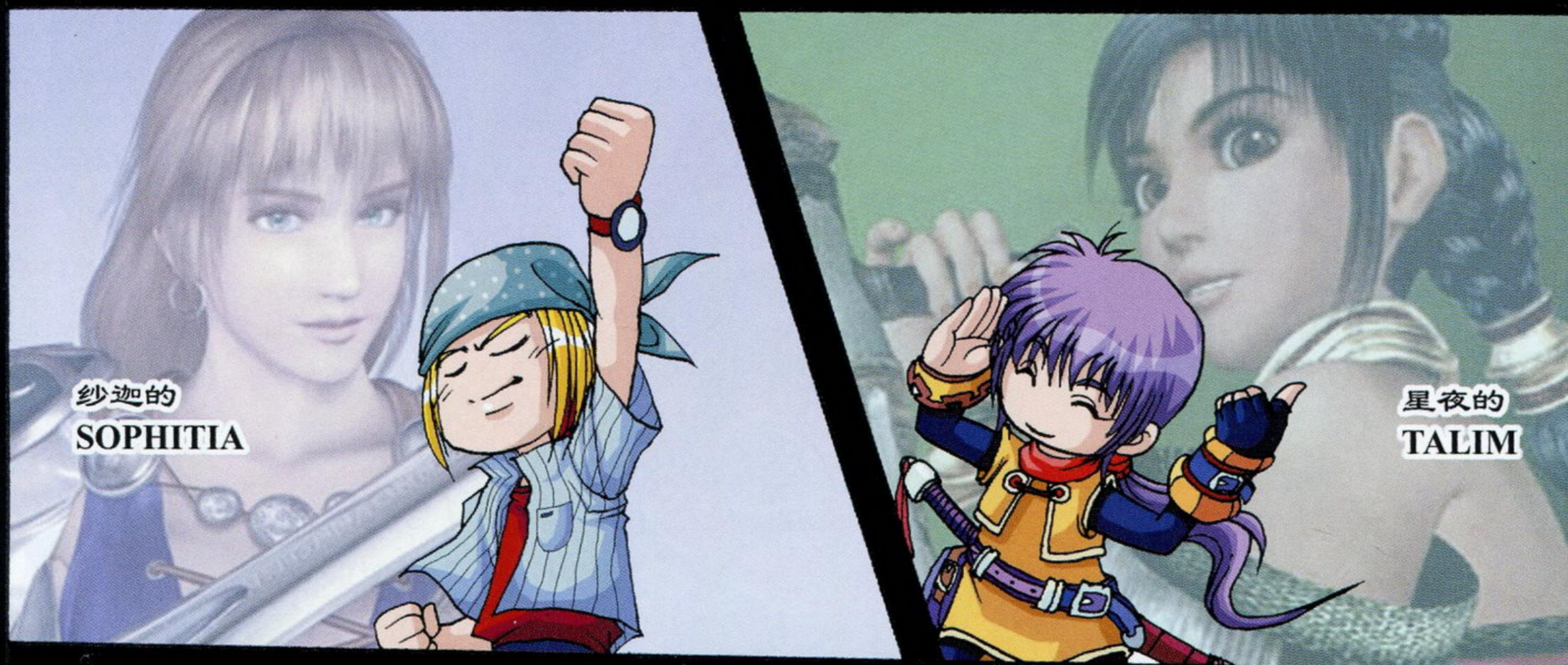
柳州市·黄里宁

南宁市·周鹏





# 编辑部的《灵魂力量2》军团！！





# 游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

## 猫耳系动画美少女大检阅

文: D·S

**【猫的关键词】**你是否算标准的动画迷呢? 如果选择“是”的话那究竟有没有留意到动画中的女孩子都有一些相同或相似的特征呢? 如果选择“有”的话你认为那是些什么样的特征呢?

早在几年之前, 几乎所有动画迷都耳熟能详的经典动画《新世纪福音战士》中的绫波丽开创了“治愈系美少女”的先河, (在“日本动画迷部落”中, 治愈系美少女代表的意义就是当观众看到该少女的时候, 就会不自然地产生怜惜的感情, 进而听到她说的每一句话都能够产生心情愉悦的感觉, 达到一种除了药物调理与咨询心理医生之外的情感诉求效果) 其后的“克隆版的绫波丽”可谓层出不穷, 那种给动画迷留下的寡言、冷艳、自闭的感觉几乎成为了当时人气动画片女主人公的标版个性之一。如果再把时间向前推移, 在90年代初《美少女战士》风靡动画界的时候, 在日本就存在着一种“水手服潮流”, 那是在一种少年动画迷渴望恋爱与成年动画迷需要唤醒青春回忆的社会环境下诞生的。而如今这种潜移默化的动画女主角“特征交叉现象”依然存在着, 它的特色便是: 幼齿、冷感、懈怠、搞笑与幻想!

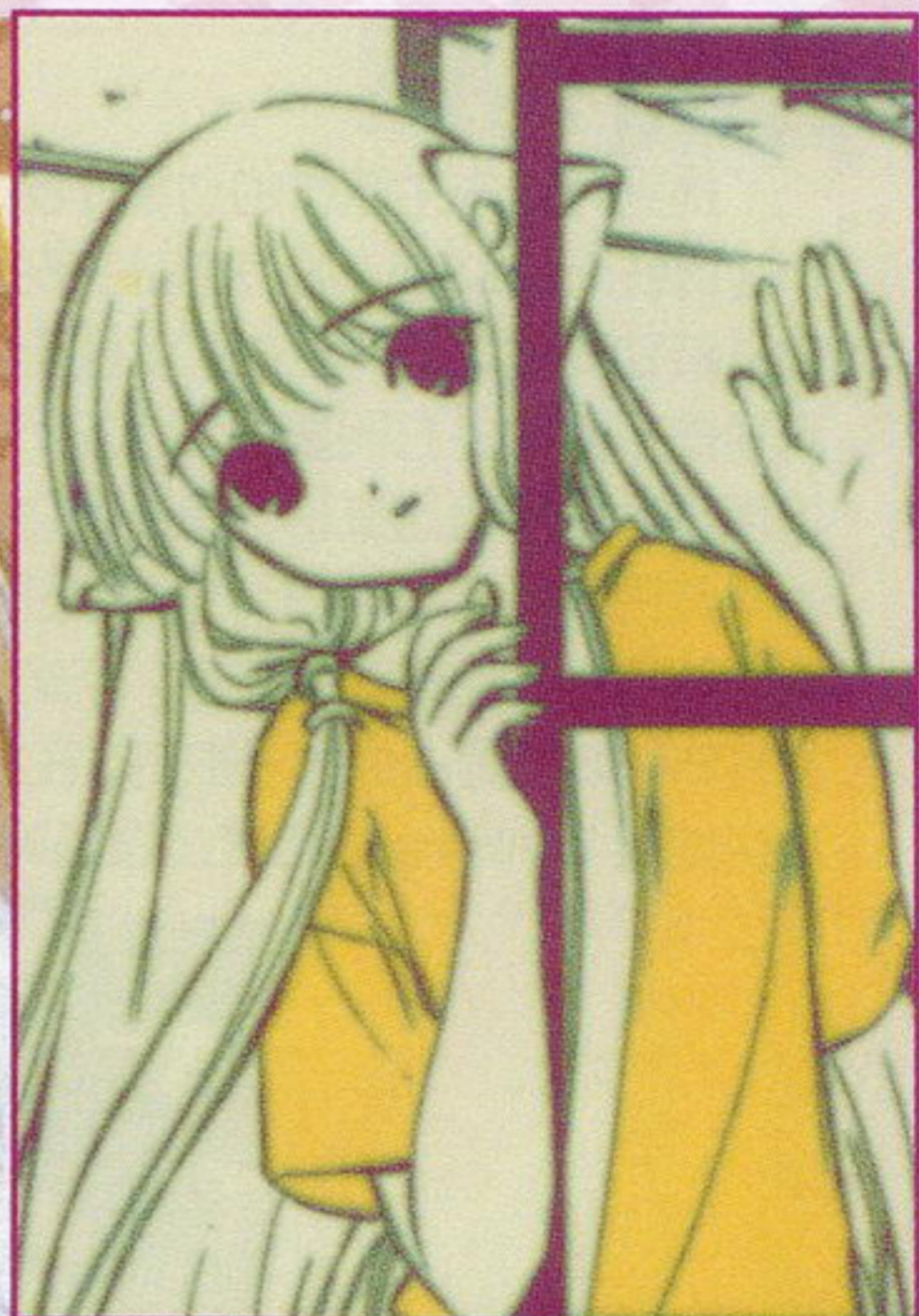


From New TV Animation

DIGIKO

可能许多动画爱好者在看到DIGIKO和PUCHIKO的造型时都有一种忍俊不禁的感觉吧, 实在相当“卡哇伊”啊! 其实自1999年底以来, 掀起“猫耳系美少女”风潮的始作俑者正是由这两位小女孩作主角的动画《喵喵DIGI CHARAT》! 最早在1999年9月, 《喵喵DIGI CHARAT》的电视动画广告就铺天盖地般袭来, 一时间导致在游戏、动漫迷聚集的秋叶原地区全天24小时都可以看到她们的身影, 此后广受欢迎也是理所当然的事情了。而到了1999年11月, 该TV动画便正式开始放映……眼下人气度绝对不逊色于任何动画的《喵喵DIGI CHARAT》至今仍然还有新的系列在大阪电视台与东京电视台推出, 不过新作面向的年龄层趋向低龄化, DIGIKO和PUCHIKO也更加可爱与温驯(?)了呢! 前后两部TV动画放映的间期, 即2001年, DIGIKO和PUCHIKO还登上了大银幕, 成为电影动画的明星呢! 此外作为日本动漫游三栖的连锁专营店“GAMERS”商品代言人的DIGIKO, 同时也是制作公司BROCCOLI的标志, 不仅在各类相关主题网站上可以看到DIGIKO的形象, 而且还有许多相关商品源源不断地推出。





**【猫耳的作用】**动画制作者与角色设计师为了满足前面所讲述的几个特色，不断地创新与总结，而最后得出的一个结论就是猫与少女！因为那些特色基本上都能够在猫这种动物的身上体现出来，所以在动画迷还对一部新的动画抱有质疑的情况下，制作者考虑到如果将猫的特征加在该片女主角的身上，不正好可以先吸引他们的眼球吗？而猫最大的特征又是什么呢？猜对了，就是猫耳！请千万不要小看这对猫耳啊，它有一种化腐朽为神奇的力量，一个看似平平的女孩子如果戴上一对猫耳的话，那种变化可以让每一个去欣赏她的人产生种种不同的联想：她看来那么无助，需要我的帮助吗？她闭上眼睛后那种傻傻的样子好可爱，真想去捏她一下啊！她产生兴奋的时候，面孔都红了呢，看上去有种莫名的性感啊！差不多所有的角色设计师在创造“猫耳系美少女”的时候都将动画迷可能想象到的全部内容都考虑进去了，而反复地修改也正是为了让角色的形象更贴近“猫的感觉”，让猫耳的作用最大化吧！

**【造型的法网】**在与国内动画迷接触最多的日本动画片中，目前已经成功定型的4类美少女造型分别是：制服系、四眼少女系（俗称“勉强系”，“勉强”是日语中“学习”的意思）、治愈系与猫耳系。而它们作为流行动画元素的先锋的同时，也抹杀了许多角色设计师新的创意，使得日式动画中的女主角总给人一种似曾相识的感觉，让所有动画爱好者在观赏动画新作的时候仿佛被笼罩在一张无形的网之中，这种难言的尴尬不能不说是动画界的悲哀。希望动画制作者运用自己的想象让动画界蓄积更多新鲜的养分，为开创更丰富的动画世界给予一定的鞭策、提供必要的力量！

**【检阅开始】**写这篇文章的初衷，在D·S看来不过是想让更多的动画迷能够激发去深入了解自己所爱好事物的兴趣，从而在记忆中留下一些与众不同的回忆。这次列举出来的几位“猫耳系美少女”都是近年来相当成功的设计，可能其中一些并不被国内动画迷所熟悉，但开阔眼界是最重要的。如果现在就对她们有印象的话，那么今后如果有机会接触到这些动画，那么观赏的时候想必一定可以投入更多的感情了！

芝

由人气漫画组合CLAMP所绘制的《Chobits》应该对于每一位动漫迷都不陌生吧。自从原作漫画改编成动画后，便使这部作品更加引人注目！故事围绕着男主角本须和秀树和人型电脑芝之间的感情而展开，虽然芝外表看来平平无奇，但其实她身上却隐藏着巨大的秘密啊！而相信最能表现芝魅力的地方是那“机械化的猫耳”了！芝被日本著名动画杂志《NEW TYPE》评选为2002年度全日本最受欢迎的动画女主角，其很大程度上是她不仅具有“猫耳系美少女”的特色，而且在性格上还具备“治愈系美少女”的全部特点，看到芝楚楚可怜的样子，相信只要是善良而心存爱心的动漫迷没有理由不喜欢她吧？看来这里还是不得不拜一下CLAMP，这种融合两代美少女特征的创新思路与设计手法的确实让人钦佩。

话梅



## 真田 SAN

提到介错先生原作的动画作品，可能国内的动画迷还不太熟悉，但他的名作《钢铁天使 KURUMI》却有许多的支持者。而他的新作《圆盘皇女 Walkure》自从被动画化之后，便一改以往走的巨乳美少女的路线，转变成以小女孩以及青春美少女为主打明星的角色设计。但不知道对于看过《圆盘皇女 Walkure》这部动画的动画迷来讲，有没有注意到其中也有一个“猫耳系美少女”呢？她就是真田 SAN！很明显介错将真田 SAN 设定为“猫耳系美少女”就是希望她能够得到更多的动画迷的支持。与幼齿型的“猫耳系美少女”相比，真田 SAN 的男性 FANS 还是占绝大多数的，在故事剧情中真田 SAN 是 Walkure 的仆人，不过说她对 Walkure 的态度却像妈妈对待女儿那样呢！



## MEW ICHIGO

对于国内的动画迷来讲，这位猫耳美少女可能非常陌生吧，其实她来自 2002 年东映协力制作的新动画《东京 MEW MEW》。MEW 本来就是形音字，代表小猫“喵喵”叫的声音。而大家看到的这位猫耳美少女 MEW ICHIGO 本身就是由桃宫草莓变身而成的少女战士。故事主要讲述她与其他在这部动画中出现的美少女一起保护地球！当然咯，尽管这样的剧情设定一点创新的概念都没有，但是正是由于 MEW ICHIGO 是该动画中唯一的猫耳美少女，因此才显得特别有魅力吧！（众读者：真是强词夺理的想法啊！）

## 神

她是来自于 2002 年最受欢迎的 TV 动画《阿兹的漫画大王》中的女孩子。可能很多非常喜欢该动画的 FANS 都没有留意到神也能变成猫耳美少女吧，其实再仔细留意一下的话，就能发现在《文化祭》那一话的故事中，神就是一副猫耳侍者的打扮。怎么样，猫耳系美少女有种无所不在的感觉吧，哈哈。

## TARUTO

介错的另一部作品，女主角 TARUTO 本来就是一位猫耳少女，而且还懂得使用魔法哦！另外该作品最大的特色就是除了 TARUTO 之外，其他在这部动画中出现的女孩子也全部都是猫耳美少女的打扮，对于那些喜欢这种角色类型的动画迷来讲，真可谓是“神的恩赐”啊！







## 小星

来自《Pia-Ten》中的猫耳少女，像小猫咪一样可爱。虽然年纪小小，但却已经开始单恋故事的男主角湖太郎了。（汗）动画制作者之所以把小星设计成猫耳少女的造型，想来正是将猫耳少女的魅力看作是一种吸引男性的“致命武器”了吧？另外原作故事中的另一位女主角美纱能否将男主角从小星那里拯救出来呢？这就是该动画最吸引人的地方了！



## 艾莉嘉

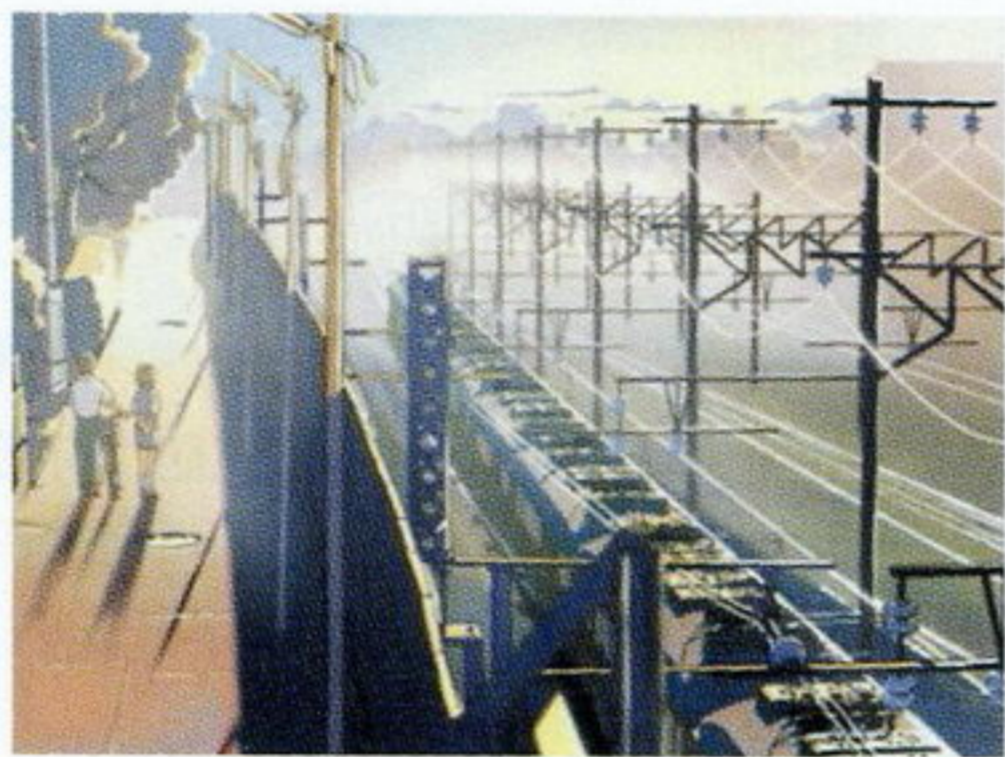
熟悉美少女恋爱游戏的玩家应该没有人不知道《樱大战》吧？早前在《樱大战3》推出的时候，官方就曾经推出过一幅樱大战3卡片套装宣传用的海报，而其中在动物服饰打扮的巴黎·花组中，就有艾莉嘉装扮成猫耳美少女的样子啊！目前正值《樱大战3 艾莉嘉的巴黎》的OVA上市，这张图片也恰好可以作为巴黎夏诺瓦尔歌剧院的宣传POSTER吧！（笑）

读者投稿作品选登

# The voices of a distant star

文：许满俊

我仍然怀念那个时候的黄昏。两个人的脚步拖出长长的影子。慢慢地走着。有的时候会突然下起雨，和你一起躲进那个破旧的车站。靠在墙上，听你说话的声音。车站外面下着大雨，仿佛是另外一个世界。也很怀念一起去过的便利店。时间啊，比认识你之前快了很多。记得那时你说，“我们一起去同一所高中。”



一个雨后的黄昏。你特别安静地坐在我的单车后面。火烧的夕阳连接着远远的地平线。头顶上掠过一排飞行编队。白色的尾气带着呼啸过后的回音在火红的天空留下了痕迹。背上轻轻感觉到了你的脸。

“阿升，我要去驾驶那个了。”

熟悉的声音从脊背传到了耳朵，应该也穿过了心脏。

你就这样走了。之前，我从来没有意识到联合舰队会同我有关系。但是，它把你带走了。带到曾经属于我们两个人的火红的天空。每一次，手机里带来的你的消息，都是来自那遥远的天空。我看不见你，但是我能感觉到你在天上的某一个角落。在那里，守卫着你的母舰，连同你的信仰。

“今天我们演习了，看到一个从来没有见过的星球。真的很辛苦呢，还好我习惯辛苦了。不会给剑道部丢脸的哟。”

“是木星的闪电啊，真的看到了。像书上的照片一样。很美啊。阿升要是也可以看到就好了。”

“今天又要到更远一些的地方去了。可能阿升收到邮件的时间又要加长了吧。阿升一定要开心啊。”

放学后，我总是一个人靠在车站的墙边等待你的邮件。每一次的等待都要比上一次更加长。我知道，你离我也越来越远。车站一直没有变，相信你回来的时候它还是这个样子。只是，我已经是高中生了。那个原来要一起念的高中。

每天我都是一个人走在街上，我的背后已经很久没有两个人的背影了。也有很久，我总是在车站里静静地收起手机，抓起书包回家。为什么那么久都没有收到你的邮件呢？是不是……不会的，你不会忘记我的。

冬天原来是这么漫长。雪原来也应该是很美的，但现在我只是感到冷。不断掉落的雪花掩埋了我一个人的脚印。迷朦的雪天里，我看到了一把伞和一个女孩。还在天空上的你应该已经忘记我了吧。

我，走到了伞下。

冬天很快就过去了。偶尔我也会想，天上的你，现在又是在哪里呢？可是，是没有答案的。手机一直都很安分，就像寡言的天空。

和她在一起也很快乐啊，车站，街道，便利店。仍然是两个人的。只是黄昏中，我保护的，是另一个背影。

又下雨了。和她躲进车站。一起笑着。突然，听到了手机的响声：

“舰队将前往天狼星系，预计行程8.6光年。当你看到这些的时候，我已经在天狼星了。我们的邮件要传到对方手上，现在起码要花8年零7个月的时间。对不起，我们好像是分开在天地两端的恋人一样啊。”

“对不起。”我对她说。

我知道很煎熬。但是我会等你。我不会站在原地，也不要守着车站。我要来找你，我也要上到天空。属于我和你的天空。我知道，我不会孤独的。你就在那里。

8年里面再没有你的声音了，但是我知道你不会忘记我的。当我穿上军装的时候，我知道，和你之间的距离，又小了一点。

脚下是曾经一起走过的柏油路，但夕阳里的空气少了你的味道。听说，地球方胜利了，但是那场战斗很惨烈。只有一架机生还。我能做的，只有在心里面祈祷，那是你。不知道你什么时候才可以回来。

手机又一次没有预料地响了起来。你还活着吗？

“24岁的阿升，你好啊，我是18岁的美加子……”后面全是乱码。

我没有管住我的眼睛。你走之后，我第一次尝到了眼泪的滋味。

美加子，我有许多怀念的东西啊……

比如，夏天的云，清凉的雨，秋天风的气息……

雨滴打在伞上的声音，春天泥土的柔软，晚上一起去便利店……

还有下课后沁凉的空气……

黑板擦的味道……

夜里卡车远去的声音……

雨后柏油路的气味……

我一直都希望可以和你一起感受

即使我们被分隔了很远很远的距离……

但是思念也许可以跨越时空宇宙……

你有没有想过呢？

如果有这么一刻，只是一瞬间，我会怎么想呢？你又会怎么想呢？

我们想的一定是同一件事情吧

我……

就在这里啊。

抬头望见的还是一片火红的天空，那里很深，很远的地方，我似乎听见了你的声音。

以上是由新海诚的动画短篇《星之声》为原型而创作的同人小说。

新海诚，日本新锐动漫人，1973年出生于日本长野县。曾在FALCOM公司担当背景和动画制作，制作过《伊苏1、2完全版》，《永远的伊苏2》片头。短篇《她和她的猫》获2000年“SKIP创造人类”大赏。次年，为制作《星之声》辞去了在FALCOM的工作。《星之声》除了音乐和女主角的声优外，全部由其个人完成制作，所以是一部一个人的动画。





# 不落的忧愁恒星——白河愁

文：沈浩翔

某日曾在网上见到别人写的随笔纪念白河愁，这不禁勾起了我对白河愁的无限思念。

也许我的文字是无力的，但我心中的激动只好以此来表示。在我的印象中，寥寥几笔已盖不住你天生的领袖气质和雍容华贵。哪怕在阴曹地府，就算是受破坏神控制，你的身上也依然散发着令人震撼的光辉。

蓝紫色飘逸的卷发和那清澈明亮的蓝紫色眸子，在深邃之下掩藏着温柔和执着，以及和你名字一样的感受——愁。

在我的印象中，你是坚毅的象征，是智慧和勇气的代表。驾驶着自己开发的古兰修纵横驰骋，没能成为霸者也许只是因为造物主在嫉妒你的才华。

你那句“介入我心者，即使是神，也不能放过”让吾辈感动了N+1遍。为了自己的野心和对绝对的强大力量的追求，通过超越圣人的努力方式，达到了科学的颠峰。为了自己的霸业，近乎疯狂的和破坏神签定契约。那并非对绝对力量的屈服，并非人的欲念，那只是充满勇气和霸气的一搏。欲望在你的野心面前显得黯淡。而你终究不是疯狂的弑神，在面对最后的祭奠——手刃蒙尼嘉公主的那一刻，激动的血液可以冲破契约的封印。最后，以极度不可思议的方式，在绝对的力与智的较量中，彻底击溃破坏神。那是只有超越神的人才可能具备的气质。“红莲”纱芙妮肯如此舍命相随，也正是为了追随你那种气质，而并非对强者的绝对崇敬。

那种对目标的执着，对生命的理解，也许我们永远无法理解。正因如此，您才值得我们敬佩，因为只有你对自己忠贞不渝。

在你的世界里，一切的一切，都像是一场骗局，但又如此真实。为了达到目的你欺骗了一切——包括正树、破坏神，乃至整个世界，也许也包括你自己。

己。一次次的更改你设定的游戏规则，好象是为了告诫全世界的天真，却又在最后，以最单纯和直截了当的方式解决了破坏神。全世界也许只有你活的最像你自己。一切是你编排的，剧本是你编写的，世界便是舞台，一切生命犹如小丑一样表演着马戏。当破坏神以为自己导演着一切时，你让他成为了最可笑的小丑。只有你一人，可以在观众台上鬼魅般的微笑。

真·忧愁恒星为你而存在，你就代表着那个时代。你的字典里没有空洞，没有压迫与被压迫，更没有失败。但在最后你却败在了正树他们手上（至少从我们的观点是这样的）。但无人真正能知道你的目标，或许连“红莲”纱芙妮和蒙尼嘉也并不能了解你的全部，更没有人了解你的成败观。也许对于正树他们来说，你就是天边的启明星，是你让他们对自己的目标如此坚定。也许只是为了找到自己的影子，因为你在他们身上看到了自己那种对真实的渴望，你找到了自己的成长道路。一切就像一局指导棋，师傅见证着徒弟的进步，直到超越自己。

一切已离我们远去，但依然能够依稀感觉到你的存在。也许你还在异界观察着我们，嘴角挂着那一丝轻松又神秘的微笑。

再或许……

你让我们浮想翩翩，让我们无法接受你已经逝去的事实。因为你是如此的真实，让我们追逐着你的足迹……



## 三井寿回忆录

文：破风万丈

闹钟把我吵醒了。窗外的阳光斜斜地射进来。我默默地刷着牙，假牙刷起来的感觉真不是滋味，总认为不是自己的牙齿。昨天装了假牙，今天还要去剪头发。宫城良田！我不由自主地想到这个矮子。“我还恨他吗？我真的恨他吗？”我问自己。

“先生，你的头发真好。”理发店的老板对我说，“真的决心剪掉吗？蓄了很长时间吧。”“少罗嗦，我说剪就剪。”我讨厌有人打断我的思绪。于是剪子就在我头上飞舞起来……

赤木被对方三人在篮下围困，束手无策，这时候外围有投手就好了。我这样想着，可我还能打篮球吗？我看着拐杖，苦笑着……

打人真是不错，特别是看着对方苦苦哀求的样子，真的能满足我心中的欲望，一种渴望胜利的欲想。身后是铁男的笑声：“三井，很不错吧？抽烟吧。”我笑了，但拒绝了他的烟。我不知道自己为什么要笑，但的确，离开篮球队后，结识了铁男，迎来了另一种胜利，似乎比篮球更爽快……

“湘北的篮球队今年来了个奇怪的人呢。”“可是好像他很厉害，人虽矮，速度、经验都很了得，据说是湘北篮球队今后的队长呢。”我们走在大街上，身后有学生这么议论着。我停了下来。崛田德男看了看我，回过头，叫住两个学生。看着我们一行人，两个学生显然吓坏了。

“你说篮球队的下任队长？名字？”我问。“宫城良田。”一个学生战战兢兢地回答我。“宫城良田，不爽的名字。”我抬头看了看天空。太阳要下山了，天空是绚丽的红色，在我看来，就像是另一种红色……

我躺在床上觉得嘴里少了什么，崛田德男告诉我，我被宫城那小子打掉了上门牙，然后那小子被龙等人一顿暴打，也住院了。我冷笑一下。“可是，三

井，为什么你要打那个小个子？他比你低一届，根本不认识你啊。”崛田问我。我狠狠地瞪了他一眼：“滚出去！”他吐了吐舌头，出去了。“我为什么要打宫城？”我问自己。是啊，我并不认识他，但他是篮球队的！篮球队的全都该死！我对自己说……

樱木花道、流川枫，湘北的实力又长了不少，对陵南的练习赛只输了1分。宫城那小子也出院了。赤木那大猩猩又在叫嚣着“全国制霸”。混蛋！那是我提出来的！湘北篮球队，好熟悉的名字，可现在很讨厌。“帮忙捡一下球好吗？”那边的篮球场上一个学生喊。“哦，好的。”崛田德男捡球，我单手抓住球，在手上玩弄：“想要球？过来拿呀。”那两个学生慢慢地走过来。我一脚把球踢向一个学生的腹部，那学生痛苦地倒在地上。我仰天长笑。崛田等人惊讶地看着我。“你好象不爽啊。”我猛地回头，是铁男。他还是一身红色背心，叼着烟，“三井，想请人帮忙吗？”我又笑了……

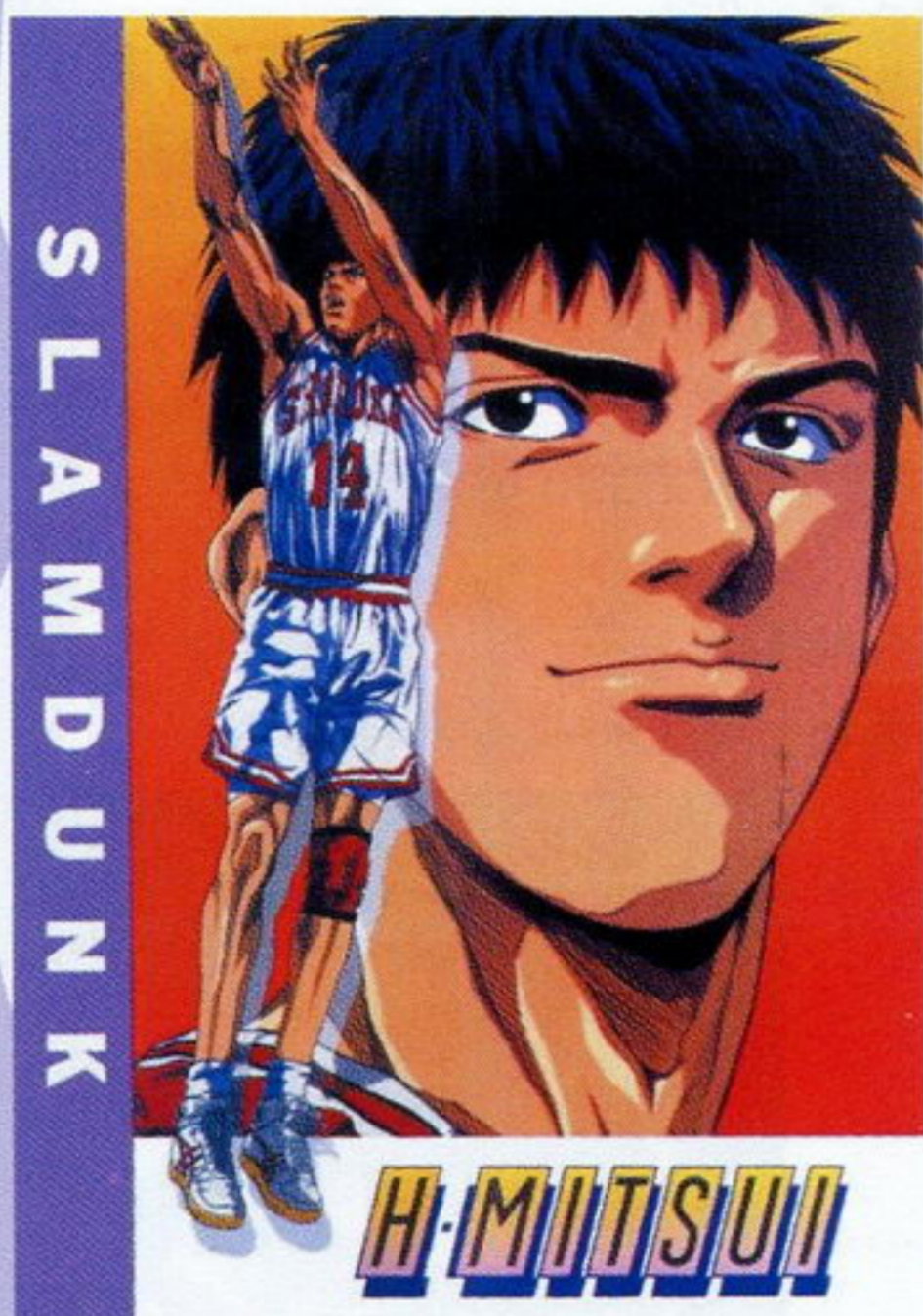
樱木花道、流川枫、那个什么呆瓜三人组，那些一年级的来干什么！篮球队与你们是什么关系啊！眼看着篮球队闹出暴力事件，我很开心。但被水户那混蛋打得好痛，赤木也更结实了。我在干什么呢？这两年来？暮木的回忆，每一句话都如针一般，扎在我心上。要不是被樱木拦着，我真想揍一顿那眼镜老弟！可他的话有错误吗？是啊，“我要让湘北称霸全国！”当年那响亮的声音不是我的吗？那三分线外篮球进框的一瞬间不是我最想看到的吗？

门开了。一个胖胖的身影。是他！“不到最后一刻，就决不放弃，如果放弃了，比赛就提前结束了。”那慈祥的声音，充满了魅力。国中MVP，是我啊，没这个人，MVP还会是我吗？看到这个我敬仰的人，积压了两年的情感倾泻而出：“教练，安西教练……我，我想打篮球，我想打篮球啊……”那一刻，我顾不得什么面子，将这个日思夜想的秘密向我的恩师告白……

“先生，您看发型，您还满意吗？”老板的声音响了起来。我睁开眼睛，看了看镜子。那是我吗？和两年前有什么区别呢？好像就如暮木说的，应该更成熟了吧。是吗？怎么镜子中的我还有眼泪？那代表什么？

篮球击地的声音传了过来，还夹杂着篮球鞋与地板摩擦的吱吱声。多么温馨的感觉啊。我深吸了一口气，推开门喊道：“我回来了！”顿时，篮球队的学弟们惊讶地不小心让手中的篮球跌在地上。樱木花道那个白痴说什么“我不相信，是那个不男不女的！”，我又想扁他，不行，我是三井寿啊，应该是篮球队的三井寿啊。听着我的三分球入篮框时那清脆的声音，多棒啊！

“可恶！什么两年的空白，不能把他当一般人看待！”看见暮木气急败坏的样子，我笑了，我是什么人啊？我可是永不放弃的炎之男——三井寿！





## 精彩内容导视

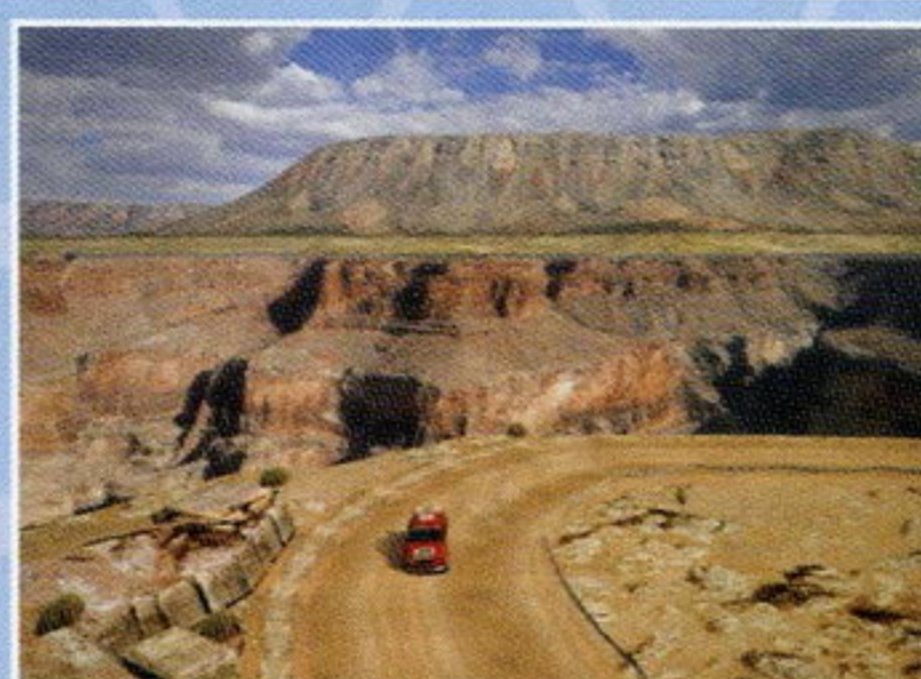
### VCD 使用说明

本光盘内的影像格式为VCD2.0, 可用VCD播放机以及电脑的相关播放软件播放; 主菜单出现后可通过按摇控器上的相应按键选择自己想看的栏目; 在影像的播放中按返回(RETURN)键可回到菜单画面。

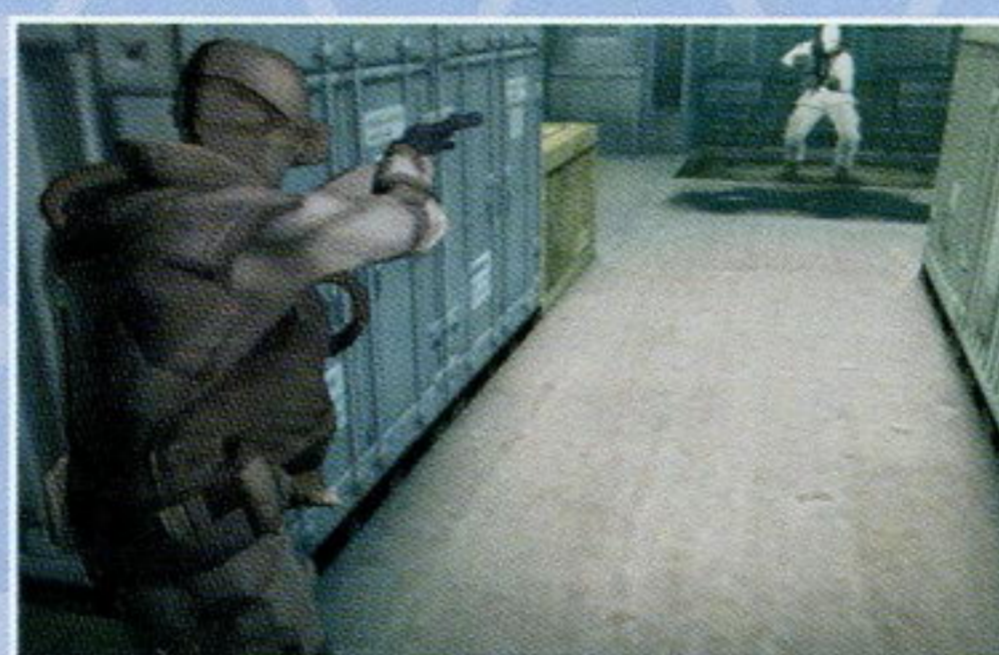
## WELCOME TO THE SHOW!



卡通渲染版《忍者神龟》、任天堂最新RPG《马里奥与路易》、CAPCOM最强作品《鬼武者3》、SONIC TEAM最新作《索尼克英雄》!



《生化危机在线》正式定名为《生化危机 逃出生天》! 片头CG率先公开! 千万级大作《GT赛车4》首度震撼公开!



《潜龙谍影》两款最新作同时公布! 还等什么呢? 总长超过15分钟的影像保证让你看得过瘾!



《塞尔达传说 四支剑GC》让你充分享受四人同乐的乐趣! 《最终幻想 水晶编年史》影像公开!





# 读编往来

WELCOME

◇ Gamehalo DVD 已经上市! 100 个游戏广告、24 个游戏预告片外加《最终幻想 X-2》全 CG+ 真结局, 我相信任何玩家都逃不出它的手掌心吧?

◇ E3 大展已经结束。看完这期杂志和 Gamehalo 后, 大家心中应该已经有新的目标了。等待自己喜爱的游戏发售是痛苦的, 但又是幸福的, 特别是游戏拿到手的那一瞬间, 真是令人难忘啊! 希望大家细心体会纱迦的这番话。

◇ 对于互动信箱的提问, 大家最头痛的一定就是“通过阅读内文, 您认为最缺乏敬业精神的小编是哪一个”了。绝大部分读者都是以“大家都很敬业”这种的答案来回答的, 也有一些读者通过抽签等方法来回答。有位读者把这项殊荣送给了纱迦, 不过另外附上《FF X》女主角尤娜的玉照一张, 以示歉意, 实在令人哭笑不得。



◇ 在上期“读编往来”里, 绫波虹虹读者介绍了一个硬盘数据恢复软件给星夜。结果在这 15 天时间内, 我们先后接到了国内多家从事数据恢复工作的权威机构的来信, 令众小编大跌眼镜。看来以后我们就未必为误删文件而烦恼了。

◇ 吴佶歌读者来信告诉我们, UCG 在医学术语里是“超声心动图”的意思。呵呵, 没想到 UCG 的意思这么多啊!

◇ 细心的读者可能已经发现这一期里又出现了新小编的名字——猫太和沙罗, 并对他们的背景感兴趣吧! 其实猫太已经来到编辑部数期, 一直潜水, 这期开始浮出水面。猫太的笔名是费尽九牛二虎之力后从原定的“巧儿”改来的, 大家认为哪个名字更好呢? 沙罗是早就预定要从学生转职为编辑的, 也得到了许可, 但因非典的原故, 迟至本期才到。不过小编形象暂时欠奉, 此二人的“嘴脸”大家以后会看到的。

读编往来通信地址: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000 Email: ucg@ucg.com.cn

因怕被群殴而不敢署名的帅男: 自从多边形从一个死胖子变成了无敌帅的忍者以来, 受到了广大男/女性读者的青睐。但在给“游戏立方”写信的时候, 总是觉得多边形这个名字太不亲切了, 而且和超酷的忍者造型不搭配。于是乎作为铁杆饭的我, 决定给多多起个更有个性的名字。想到新的忍者造型的原形是力丸, 那我们不妨就保留一个多字, 取忍者之名“多丸”。多好的名字! 意思也好! 就是有好多好多的丸儿, 呼呼啊哈哈后, 我怎么这么聪明呀!

这个名字不错, 不过个人感觉还是“多哥”、“多大人”这个名字最好, 听起来很像《神龙教》里的多隆。原来就有几位读者来信时必在前面加上一句: “多大人, 我对你的敬仰之情有如滔滔江水, 连绵不绝……”

O'NEAL: 小编们, 您好! 在上期你们说要在光盘里加上配音, 所以我很高兴, 但这一期买回来一听, 让我很失望, 听上去感觉很一般, 如果在语气上更粗犷一点就好了。最好是听了之后让人久久不能忘记, 像周星驰的声音那样让人过耳不忘, 这才是特色。希望你们以后能改进!

这可就有难为众小编了, 毕竟大家都不是声优出身, 能做到让过耳不忘可就难了。说到星爷, 他的影片能够在国内迅速普及, 与石班瑜先生的出色配音也是分不开的。可见配音有多么重要。

网吧蛋: 首先是对本期 Gamehalo 的评价, 随着“实用技术”的发展和众编辑的努力, Gamehalo 水平不断提高, 本期 Gamehalo 带配音解说更称得上是锦上添花。胜负师登场的时候众编辑齐声的“切”颇有人气, 更显随和。看到这里不禁心中暗笑: 都这么大了, 还这么调皮……我要告诉 LIKY 先生, 经

常滴“润洁”效果会降低。其他眼药水也不能多滴, 容易产生副作用和抗药性。俗话说“是药三分毒”, “药补不如食补”。多弄些羊肝来吃, 也可以熬糖喝, 慢慢养会养好。另外多吃点胡萝卜也有同样的效果。下厨的事可以交给纱迦和星夜, 此二人在外表上看来比较女性化, 熬汤的味道一定比多边形这样的热血男人要好得多啦。

(纱迦狂汗中……) 不知道星夜如何, 反正我过去在家里是从来都不会下厨的, 熬汤更是无从说起。LIKY 最近也深有体会, 确实不可依赖眼药水。他听从纱迦的主意, 买了一个盆栽放在桌上, 工作之余看看盆栽, 实在养眼。其实这也不是纱迦的主意, 最早是去年纱迦的眼睛出毛病时, 一位读者发 Email 来出的点子, 可惜现在已经忘了这位读者的大名。真是前人栽树后人乘凉啊!



▲ E3 大展如期结束, 跳楼大军中又多两员猛将: SNAKE 和 KUNOICHI。看来跳楼风并未因为新年到来而结束, 反而有愈演愈烈之势啊。

北京荆明: 俺看完 GameHalo 后, 不禁想, 编辑部的《VF4 EVO》强人是谁? GOUKI 和多边形都好厉害, 但传说中的胜负师为何没有上阵, 难道不屑于与此二人交手? SOUL 玩吗? 还是因为没有吉光而怀恨在心? 泰坦总给人一种深藏不露的感觉, 不知打得怎么样。为中国人小晶感到惋惜。真希望格斗新世纪的前三名由编辑部包揽, 俺们读者也脸上有光啊!

上次那段《VR4 EVO》的录像只不过是试牛刀, 大家都没拿出真功夫, 以后自然会有猛料的。目前编辑部内尚有 GOUKI 和胜负师每天坚持练一练《VR4 EVO》, 日后的表演多半会以他们为主了, 敬请期待!

南宁张振明: 我有一个愿望: 希望在出 PS2 专辑时, 能留少量在编辑部里。我们这种小县城买不到, 所以只能汇款。一定要留啊! 拜托!

一定会留的, 但你下手要快, 我们的目标是: “人人有功练。”

无锡浦敏京: 没想到《重装机兵》竟会在 GBA 上复活, 要知当时我班男生全是“机兵饭”, 为了研究, 本人曾变态地将全坦克通关, 看来现在又要等了。最近本人的《火焰之纹章 封印之剑》4 遍通关记录全丢, 整整 300 小时的心血泡汤。不过现在又有另一把剑可以拿了, 也没什么好遗憾的。现在我

## 我躲在班里, 手拿着 UCG, 他一定很爱你 · UCG 版

想要把你, 看上一节课, 他越走越近, 没脚步声, 我措手不及, 只得把你交出。

作者: 徐晓来

我应该在家里, 不应该在班里, 欣赏你迷人的魅力; 这样一来我也, 没有什么办法, 下课再去买一本。我绝对了解你, 不信你问问看, 攻略立方我都很熟悉, 我真的很爱你, 谁也比不上我, 你在我心中永远第一!



## 游戏另类玩法 创意 POINT: 7 另类 POINT: 10

自从《掌机王》连续两期报告《月轮》最速通关后，德拉古拉每天向我哭诉：“大哥，我刚复活不到1个小时，行行好吧！555……”于是我的青春期逆反心理被挑起，用最慢时间通关。

在盗贼模式 (THIEF MODE) 中，由于运气值高，所以一开始就可玩上三四个小时的收集游戏，收集体力回复 20 的血瓶和毒瓶外加一些装备。使用 DSS 中 PLUTO 与 THUNDER BIRD 的卡片，可随时间上升而增加攻击力，找个 SAVE 点站上 99 个小时就行了。

右边是经过一番努力后的成果，其他值太低，所以不注明。

怎么样？如此一来，去斗技场就像上厕所一样，想去就去（拉肚子不算），但是要小心的，开机时间不要太长，我的 GBA 都快冒烟了。

纱边点评：其实慢比快更难，因为快速通关所需的时间少，重来一次费不了多少时间。但要把收集一切隐藏要素或把所有角色能力都练到最大，可真是花费太多的时间。印象中，自己只有《梦幻之星 IV》、《荒野兵器进化版 3》等少数几个游戏做到过级别全满，如果要加上道具拿齐且均为 99 个，那真的是要死人的。

等级：99  
记录时间：99 小时 59 分 59 秒  
实际时间：不详  
EXP：29120786  
道具：全部 99 个  
攻击力：2268  
运气值：9999

纱边按：近日收到 maggie 玩友的一篇奇文，名为《〈悲惨世界〉再版序》，其实就是一篇讲述众小编生平的文章，不过里面的内容新奇有趣，特节选泰坦篇和胜负师篇两段以飨读者。希望 maggie 玩友能早日补完此文。

### 泰坦篇

所谓“长江后浪推前浪”、“江山代有才人出”，名校毕业的高材生泰坦谢绝了哈佛剑桥等校的邀请屈尊入社，偏又生得风流俊俏、英气逼人，一入社即受重用，美编 MM 更是喜得心花怒放。众人见此情景，心中嫉恨。从此泰坦事

就用我的推理来推些内容吧！琳肯定是《封印之剑》中女剑士她老妈，而艾利乌德可能会与瑞贝卡结婚。原因：剑士是剑士他妈生的，弓箭手是弓箭手他妈生的。

《重装机兵》据说是泰坦最喜欢的游戏之一，但泰坦声称自己不会做攻略，纱边正在密谋如何让泰坦就范，请大家支持。据星夜说你的推理是错的，但我支持你，既然“人是人他妈生的，妖是妖他妈生的”，那么“剑士是剑士他妈生的，弓箭手是弓箭手他妈生的”自然也成立了。

70 年代三大件：手表、自行车、缝纫机

80 年代三大件：彩电、冰箱、洗衣机

90 年代三大件：空调、电脑、电话

21 世纪三大件：游戏机、《游戏机实用技术》、Gamehalo

广州市 黄俊毅

吉林郑东升：看了贵刊赠送的 VCD 之后，我对原来没感兴趣的《P.N.03》产生了极大的兴趣，个人认为这游戏挺好。要是有一朝一日拿下 NGC 的话，必须得买这个了。最后问一下从前街机上的那个《豪血寺一族》里，虎发动一些招式时口里在念些什么啊？

没想到那读者画功不错啊，你这两封信纸我简直有些爱不释手了，为什么不向画廊多投点彩画稿呢？说到你的问题，可真难住我了。我只知道那只虎名叫陈念，口中说什么可是一点儿也不知道了。而且《豪血寺一族》这个游戏版本众多，里面的语音都有些不一样。

哈尔滨 CHANGE：在 4 月 B 看到了小编泰坦的新形象，总体给人很酷的感觉，可同时对这个形象也产生了疑问。看其手上的装备和那紫色的魔法长袍，分明是个再职业不过的黑魔导师，可是再看那双带齿轮的大头皮鞋，又和西部牛仔脱不了干系。可是这鞋的颜色和这身衣服是如此地配，没准这就是传说中的职业——西部黑牛仔魔导师？

因为泰坦酷爱西片，因此他的小编形象中带有很浓的西部风格。他这身装备是上世纪初期芝加哥黑帮的标准打扮（大家可以参照《街霸 3.3》中的阿 Q），个人感觉和 19 世纪末 20 世纪初四川袍哥的形象也很相象。当今社会需要复合型的人才——西部牛仔加黑魔导师？有搞头！

这几天看到电视上伊拉克平民到处抢掠，不知道伊拉克是否有电玩游戏店，有时候还幻想自己在伊拉克抢夺四大主机。最后祝愿世界和平，众小编身体健康。

——广东省佛山市 麦健龙

在下为新三无人员（无 PS2、无 Xbox、无 NGC），兼旧三无人员（无 PS、无 DC、无 SS），同时也是古董三无人员（无 SFC、无 FC、无 MD），手中仅有的 GBC（二手的）和 GBA（唯一的骄傲）。

——湖南省长沙市 唐宗敏

读贵刊三年，本有许多话要说，现在却觉得不能一下子说完，总觉得有些话慢慢说才有意思，也实在是想不起其他可以说的东西了。现在我一无电脑，二无游戏主机，实际玩过的 GAME 没几个，说了也没有什么意义。只是天生与游戏有缘，也放不下那份牵挂，如此而已，让你们见笑了，留下的话下次再说吧。

——GAME 迷 GUY

“研究中心”是我是爱去的地方，因为在这里我可以看到游戏的隐私。

——河南省郑州市 刘民生

我是一名忠实的油炒饭，由于本人较懒，一直想写信却未果。但是看到你们的超级大奖，我实在是忍不住。说起来我可是从来没有主动去参加任何抽奖彩票什么的，总觉得中奖的几率跟得非典差不多，不过现在非典已经近了，中奖看来也不远了！

——风の杪椏

留言板

事受挫，生活苦不堪言。

### 胜负师篇

胜负师终日遮掩面目，人皆不解。玩家中有多种说法，然皆流于俗套，不足道哉。其惨事在于减薪之后，囊中羞涩，偏又值青春鼎盛，交友亦不可少，也只能多吃馒头少吃菜，省下钱来谈恋爱，女友如何能忍受！她靠在豪门公子的肩上，留下一句话：“对不起，我要走了。”说完扬长而去。胜负师失声痛哭：“大丈夫连一女子尚不能保，有何面目见人。”从此未有人见其真面目。

南京施洋：我想严厉批评你们这些编辑大叔，你们做出来的“油细鸡”太偏 PS2 味了。看看索引，PS2 的内容常常是占了半壁江山。拜托，不要那么随波逐流嘛，人家日本归日本，不能太过盲目地跟着日本走，要有自己的特色，我觉得在杂志中，PS2 应占 3/10，GBA 也占 3/10，NGC 和 Xbox 各占 1/10，然后其他机种再占个 2/10（数量多少应按 PS 大于 DC 大于 GB 大于 WS）。

《游戏机实用技术》一向以公正客观而著称。并不是我们的油细鸡太偏 PS2 口味，我们每期杂志的内容都是根据具体情况而定的，像今年年初时 PS2 游戏大作不断，杂志内容就是以 PS2 为主。而前段时间 GBA 大频出，上期杂志内容也以 GBA 居多。只拥有 NGC、Xbox 的玩家也不必担心，我们是绝对不会漏掉 NGC 或 Xbox 上的好游戏的。



▲这个真宫寺樱的模型看上去好像平淡无奇，但它是一个真人等身大小的模型，当然售价也是高得离谱：40 万日元！（D·S 语：很便宜啊！某些人用一年工资就可以买一个回去了。）

虽然上期已经介绍过电子邮箱的分类了，但发现还是有很多读者弄错，本期就再提一遍吧，如果邮箱不准确的话将延缓小编们回复的速度。另外请大家回复时最好在标题中写明回复的原因，比如你是某篇稿件的作者等等。

给杂志提意见和建议、给“互动信箱”、给“读编往来”及其他业务的电子邮件请发至：[ucg@ucg.com.cn](mailto:ucg@ucg.com.cn)

询问邮购事宜、给广告部的电子邮件请发至：[ad@ucg.com.cn](mailto:ad@ucg.com.cn)

给“游戏立方”栏目的电子邮件请发至：[game3@ucg.com.cn](mailto:game3@ucg.com.cn)

给“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”投稿的电子邮件请发至：[guide@ucg.com.cn](mailto:guide@ucg.com.cn)

给“特稿”和“自由谈”栏目的电子邮件请发至：[tt@ucg.com.cn](mailto:tt@ucg.com.cn)

给“星之心画廊”和“游戏动漫园”的电子邮件请发至：[gallery@ucg.com.cn](mailto:gallery@ucg.com.cn)

给“Gamehalo”的电子邮件请发至：[gamehalo@ucg.com.cn](mailto:gamehalo@ucg.com.cn)

给《掌机王》的电子邮件请发至：[pocket@ucg.com.cn](mailto:pocket@ucg.com.cn)

给《游戏·人》的电子邮件请发至：[gamer@ucg.com.cn](mailto:gamer@ucg.com.cn)



## 斗牛的国度

上期才刊登了一位加拿大读者的来信,这期就收到了一封从西班牙寄来的读者来信。真是不看不知道,一看吓一跳。原来西班牙人也爱玩《KOF》,也爱看《蜡笔小新》。最令人汗颜的是西班牙已经有《新豪血寺一族 斗婚》了,在国内这个游戏恐怕非常罕见吧?(至少纱迦没见过……)作者ZERO还附来了一份《FF X》不走晶球盘的攻略,看来这就是他在异国他乡潜心修炼的结果吧!

纱迦:

你好!

从总13期开始就与UCG结缘了,但迟至今日才动笔。在这个斗牛的国度(这只是国人的看法,实际上只有在过节的时候才会有斗牛比赛的),游戏并不是太受欢迎。这里基本上没有私人经营的游戏店,也没有人知道高达是什么。PS2和Xbox还卖249.99欧元。采访一下班上的同学,PS2的普及率是最高的,高达60%~70%,但大多数都只是买上一两款游戏在无聊的时候玩一下。NGC几乎没有人气,而GBA的人气冲天。《GTA3》和《GTA VICE CITY》仍是热门游戏,我同桌表示:那种发泄欲望的快感无与伦比。RPG方面只知道《FF X》,其实这也是羊群效应,大部分人都还不知道RPG是哪3个词的缩写。西班牙人评比玩游戏水平的标准非常简单:是否通关。我同桌经常向我炫耀自己打穿了《FF X》,直到有一天他看到我完美通关与极限通关的两个记录……

西班牙没有街机这个词,西班牙人管街机叫游艺机,只是一种放松方式。全马德里就8家街机厅,每玩一次就要乘地铁30分钟,不过老虎机的普及率却与日本的柏青哥不相上下。这两天常和一位胖同学一起去玩《KOF2002》,这里吃币率最高的就是“《KOF》系列”,但只有亚洲人和南美人玩这个游戏,但由于种种原因南美人总强一点,残念……街机机种方面不算全,机板倒是常换,这个月10号玩到了《斗婚》。

网吧大部分以连锁店的形式分布在各地,入会后才能上。机箱体积多为5×25×15(单位:cm),连光驱都没有。在中国人开的网吧中,《传奇》有着极高的人气,然后是扑克。

马德里的动画只在午饭前播放,所以上学的时候没法看。动画的种类很杂,各个电视台都在放,有《多啦A梦》、《蜡笔小新》(超人气! )、《柯南》(人气一般)、《大力水手》、《三千里寻母记》(N年前的东西,碟版在商店中卖88欧元)和一些国产动画。

好了,旅西实记就到此为止了,再见。

Crystal's Zero  
2003年4月14日

## 趣事趣闻

今天发生了一件很有意思的事。我背着一个PS游戏机专用背包(JS告诉我,说它是SONY公司N周年纪念,可装PS2。可我回家试了一下才知道,它只能装PSone,唉……)去买XBOX。因为昨天已经商量得差不多了,所以关于价钱的事我没多废话,但我对摆在柜台上的那个真正的PS2专用包却是志在必得。经过一番激烈的舌战我用20块就拿下了。望着BOSS那依依不舍的眼神……嘿嘿。

大家都知道,一个Xbox盒子有多大,我索性就用塑料袋装主机,其他周边就装在PS2包里。我右肩斜挎着PS包,同时背着PS2包,右手又在裤兜里,左手拿着Xbox。自我感觉很威风,但在别人眼里可能很欠扁……

我一路走,引来无数人的目光,我心里那叫一个美啊。不知不觉,我到了回家的车站。我身边正站着一对情侣,还是男生好眼力,一眼便认出了Xbox,他情不自禁地“啊”了一声。随后,女生也向我投来了羡慕的目光。两人一阵窃窃私语之后,男生的目光突然变得迷惘起来。我猜肯定是女生提了什么要求……女生抱着男生的胳膊,越甩越厉害,最后他俩终于向游戏店走去……途中,男生多次回头看我,目光里满是仇恨,我也只能无奈地冲他点点头,祝你们幸福……

北京理工附中 王自洁 SAGA

①我这里有个开PS游戏店的老板,他说《生化2》通关后出现的生存者游戏,如果玩得过去,他给你20元,玩不过去你给他2元,我输了6元……②以前我们这里把《三国志》中的关羽叫阿拉伯人,张飞叫印第安人,黄忠叫老头,魏延叫光头佬。③某日我去游戏厅玩,一群人都在玩“《KOF》系列”,就我一个人在玩最原始的《街霸II》。一玩友嘲笑我说:“哥们,啥年代了,还《街霸》咧!”我反驳道:“你不知道吗?这是现在最流行的游戏,外面的大城市里玩《街霸》的人远多于玩《KOF》的。再说了,都是农村包围城市,哪有城市包围农村的。”对方无语……

变异中的杨剑敏

经常有读者来信询问如何才能转职为游戏玩家的最终职业——编辑,我们杂志目前正在扩招外语属性极高的编辑,本期就将具体的转职方法完全公开!

要想转职为一名编辑,自己的日语属性或英语属性一定要高!日语属性达到一级,或者是英语属性达到六级以上,再加上优秀的听力,才能转职为编辑!

满足以上条件后,如果你拥有超高的电子游戏经验值、HP上限超极高(能承受熬夜苦战赶稿)、早已习得“文笔优秀”的特技、人品优秀且擅长和仲間协同作战,就请立刻发Email或来信给游戏机实用技术杂志社,争取转职为《游戏机实用技术》小编!

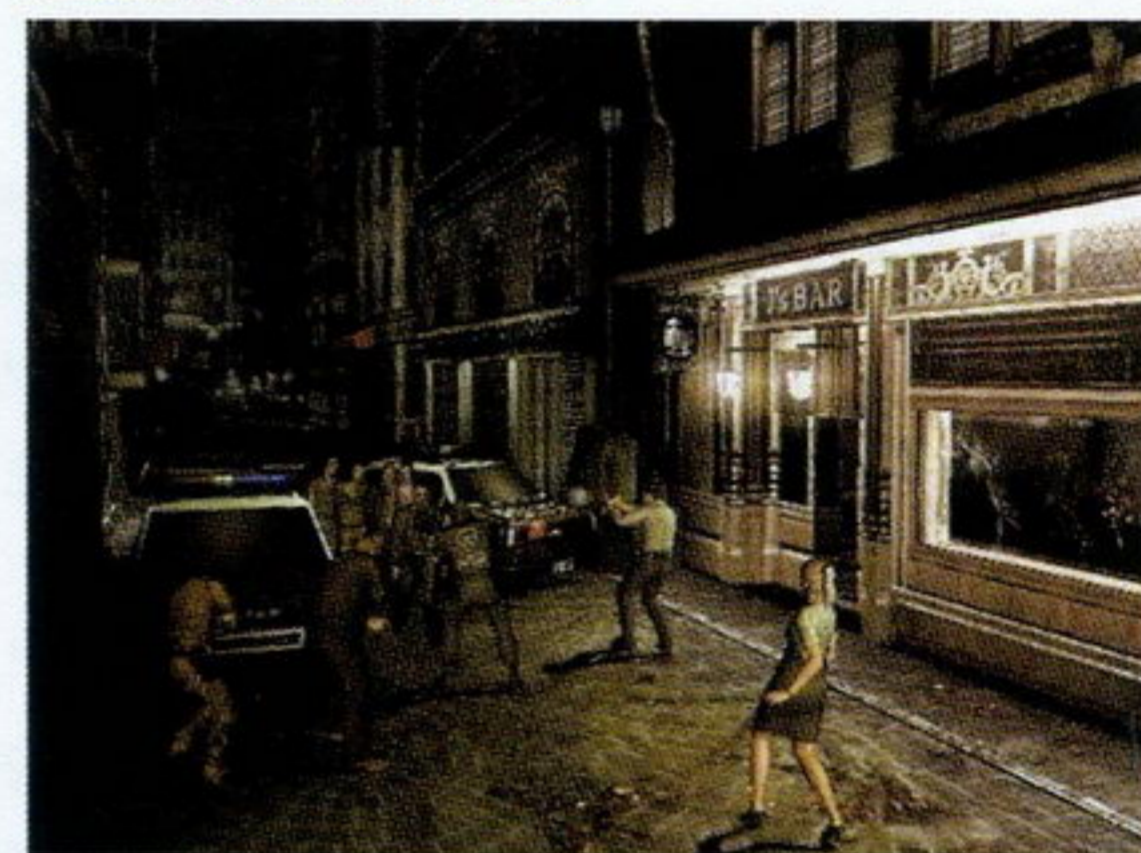
扩招

## 下期预告

### 机战生化,四作齐发!

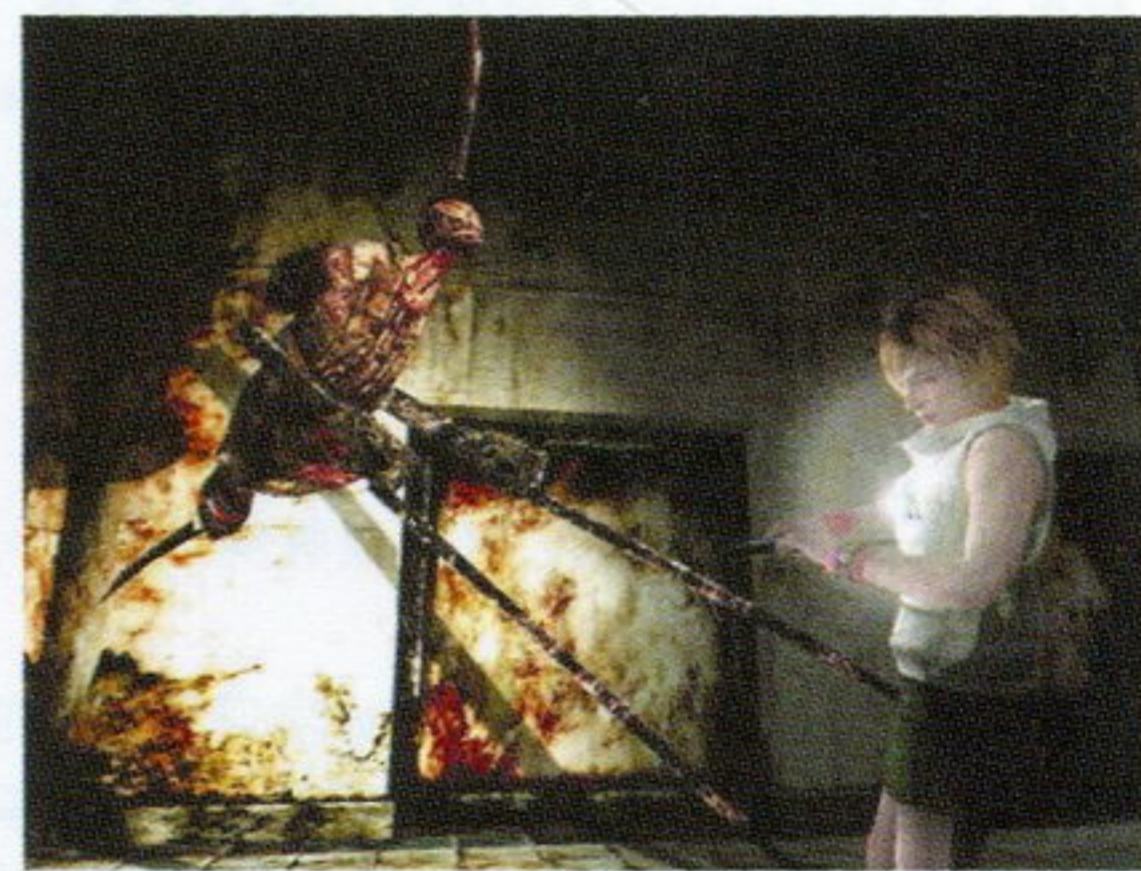


超级机器人大战D  
超级机器人大战COMPACT 3



生化危机 逃出生天  
生化危机4

绝对珍藏  
寂静岭3小说



WE7  
详细情报公布!  
攻略透解  
混沌时代3  
经典回顾  
幻想大陆战记(PS)



Gamehal

继续赠送E3珍贵影像



# 我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

## LIKY

◆从花市带回一盆三草，就放在我的电脑旁，虽然它很小，但是却能给人一种非常清新的感觉，工作中感到烦闷时或者疲劳时，一扭头就能看到它。此时立刻能感受到它那充满生机的绿意，顿时觉得精神一振。

◆最近与一个朋友很认真地聊了一些很“沉闷”的话题，比如人生，朋友，感觉受益匪浅，虽然这些话题有时让我觉得很压抑，但我还是饶有兴致地跟他交流下去，因为那位朋友的一句话给我很大启示——“我相信每个人都有他独特的思想，当你给予别人机会与你交流时，同时也是给自己一个机会。”在此也将这句话分享给大家。



## 纱迦

应邀去看某人的收藏，无意中发现一张《刀魂》的图是我从未见过的，当场从二楼阳台上RING OUT。从日本买了N本《刀魂》相关的书和画集，没想到还是有漏网之鱼，日本人真会赚钱。但不管怎么说，该买的还得买。5月30日的《SOULCALIBUR II OFFICIAL PERFECT GUIDE》必买！

早在月初当我看到《彩京纪念特辑》即将推出时，就有了不详的预感。果然，书的发售时间和彩京宣布正式结束游戏生涯的时间是一样的。想想自己有生以来写得最得意的三篇文章全是与彩京有关的，确实有一种很惆怅的感觉啊！



## 星夜

☆虽说是游戏的淡季，但是还有很多游戏可玩的。这几天尝试了PS2上数款移植的恋爱游戏，如《pia3》、《air》、《only you》等，名家出品的游戏，质量还是有一定保障的。

☆PS2与PC的usb连接线测试中，感觉良好，有空的话来为大家介绍一下。

☆近日每天更新软件中，原本使用的软件约有70%进行了升级，特别推荐winrar3.2简体中文版。

☆狼组汉化的超任经典游戏《火焰之纹章 纹章之谜》正式宣告完成！之前为语言所苦的朋友这次可不要再错过哦！



## D·S

◆本次的E3展圆满落幕了，但给我留下深刻印象的游戏并不多。但PC版《半条命2》的玩法实在花样很多，看来我会等游戏发售之后重新尝试一下久违的键盘加鼠标的操作感觉。

◆随着天气一天比一天炎热，编辑部中的“格斗对战热潮”有悄悄抬头的趋势，眼下我练的最勤的角色就是《SC II》中的洪润星了！

◆以往跑步锻炼的时候总对时间比较在意，而现在更喜欢在有一定坡度的道路上跑，但不知道为什么，仅仅10分钟就能让我汗流浹背了……

◆最近自我感觉很节俭，但可能积蓄到一定程度的话又要去旅行了吧，哈哈，归根结底我还是个奢侈的家伙啊！



## GOUKI

◆大家看到这一期杂志的时候，我们精心准备的《Gamehalo DVD》第一辑也已经面市了，大家多多支持啊！

◆让我数数最近公布了多少我必玩的游戏：《MGS3》、《MGSTS》、《WE7》、《马里奥赛车 DOUBLE DASH》，再加上之前已经公布的《生化危机 逃出生天》、《生化危机4》、《红侠乔伊》……还好这些游戏的发售日都离得很远啊。

◆《WE》的模拟育成游戏？难道我也有玩SLG的那一天吗？

◆下期为大家送上《WE7》的详细情报！

◆听说《终结者3》很快就将在国内公映，很期待啊。



## 多边形

◆不知不觉夏天已经到来，每天下班之后都会学习一些书本上的东西，这种感觉让我体会到了一种工作之外的充实。

◆本次E3展中的美版游戏让人有一种眼花缭乱的感觉。按照我个人的想法，美版游戏代表着两种极端，一种是制作相当考究，游戏性也很不错；另一种则表现得粗枝大叶，根本不值得一玩。

◆上星期休息的时候去民俗村玩，但却发现因为SARS的关系而导致许多原定的表演节目被取消了，实在是对于拟订这个计划的人……唉，太“败兴”了！

◆《GT4》酷毙，GT FORCE PRO入手计划预定中……



## 猫太

○……大……大家……好。（那魔：喂！用得着那么害羞吗？）我……喜欢……游戏。

○来到编辑部已经有两期的时间，因为比较害羞，一直在潜水。最近没有什么大作，拼命地找前一段没时间玩的游戏。但是《寂静岭3》实在太恐怖，一般都只是玩了30分钟就关掉PS2电源（怕得连其他游戏都不敢玩了）。

○最近老是在看阿修罗玩《钻子先生钻探岛》，发现里面的音乐和歌曲都十分出色，再加上SONICTEAM在E3展上连续公布5款游戏，其中有3款都是对应NGC上的，看来下一个购买目标就是NGC了。

○E3公布的MOVIE中，比较感兴趣的除了SONICTEAM的作品之外还有两款MGS系列和《忍者神龟》，记得小时候和哥哥偷偷地去街机厅玩《忍者神龟》被老爸当场捉到，其后果……

## 胜负师

★E3展因为SOUL与GOUKI的统筹让人有身临其境的感觉，大量新作公布也使小编们各有惊喜。对于胜负师来说，2003年可能又将是“游戏之年”，现在开始筹备资金才是上策。

☆“在宿舍不玩游戏”已成习惯，正以每日一部DVD的速度补课，去年错过的好片子已经悉数补齐。去年的港片中除了《无间道》，《一碌蔗》给我的印象最深，友情推荐一下。

★制作《游戏·人》第三辑经历的是一个忙碌而愉快的过程，而6月初大家看到的便是这一过程之后的成果。——胜泰二人组



## 邪魔天使

◆庆祝AC打入冠军杯的决赛\`O`/不过对方是允文，允文的皮肉偶也很喜欢啊！唉，没办法，在大团面前，一切人都靠后吧……

◆《烈火》继续中，对支援对话深度中毒，大叔军团用意！

◆最近常阅读的一本书就是《圣战之系谱 Treasure》，其中加贺先生的访谈值得玩味，正值《烈火》发售，可以体会到很多东西。

◆某日误入一《真三国》同人站……无法自拔中……

◆近期流行语：气持がいてしよう。



## 泰坦

◆编辑部又来了两位新编辑。以后我就是老编了，谁再说我是新小编我跟谁急！

◆最近有读者寄来了他在某网络游戏中的沙漠里杀泰坦的图片，这小子还在信中说“我以杀泰坦为生”……何必呢？何苦呢？你去冰风谷杀冰后不也一样长经验吗？

◆最近体验的一部游戏是Konami的《寂静岭3》，最近回顾的一张专辑是Dire Straits的《Brothers In Arms》，最近读的一本书是爱新觉罗·溥仪的《我的前半生》，最近用的相机是Sony的DSC-P8（玩具），最近生的病是非……器质性失眠，呵呵。

◆第三辑《游戏·人》一定会让大家更满意，我保证，而且我们会更贴近普通玩家。



## SOUL

最近翻旧书的时候，才发现这期就是自己来到编辑部所参与制作的第60本杂志，60本杂志了……从当年的总第21期到现在的总第81期，第一篇“特快专递”《我的暑假》、第一篇“前线狙击”《终极地带》……制作《鬼虫的片假名教室》、《机战α外传》攻略、《FFX》攻略……制作《2000年游戏盘点》、《盘点2001年游戏》、《盘点2002年游戏》，回想每年制作“盘点”的经历，虽然有如恶梦一般，但更多还是成就感。

60本了，有些太匆忙了吗？回顾一下，觉得有时候对自己高要求也有些过于自虐，每一则新闻报道，自己都要求最权威、最正确的报道；每一幅插画，都力求最恰当、最华丽。

60本了，自己的年龄也在编辑部中属于老一輩级别的人；60本了，对我来说离100本还有40本，对杂志来说离100本还有19本，那么对于读者您来说，离100本还有几本呢？



## 阿修罗

最近比较忙！E3的好东西真不少，众小编的活又比以前多了不少……

上一期没日没夜写出了《晓月圆舞曲》的小说攻略，看到大部分读者都比较喜欢，阿修罗也十分开心。只不过因为页码的限制而删除了一些部分总觉得有点遗憾……（老编：10页你还嫌少吗……不要得寸进尺了！你这个贪心的家伙！）

阿修罗要在这里声明一点：上一次Gamehalo收录的《SRWα II》影像中，后面一半才是阿修罗的原声，前面一部分是专业人士的声音！要开炮的同志们别搞错了对象哦！

虽然迟了将近两个月，但是最后阿修罗还是拿到了《风之杖》的OST。一边工作一边听歌真是惬意得很哪！

友情推荐：《银河战士PRIME》。虽然采用了第一人称视角，但是整个游戏还是完美地再现了2D《银河战士》的感觉，FANS不可不玩！不过如果有3D游戏眩晕症的话还是免了吧！（大汗！）



## 沙罗

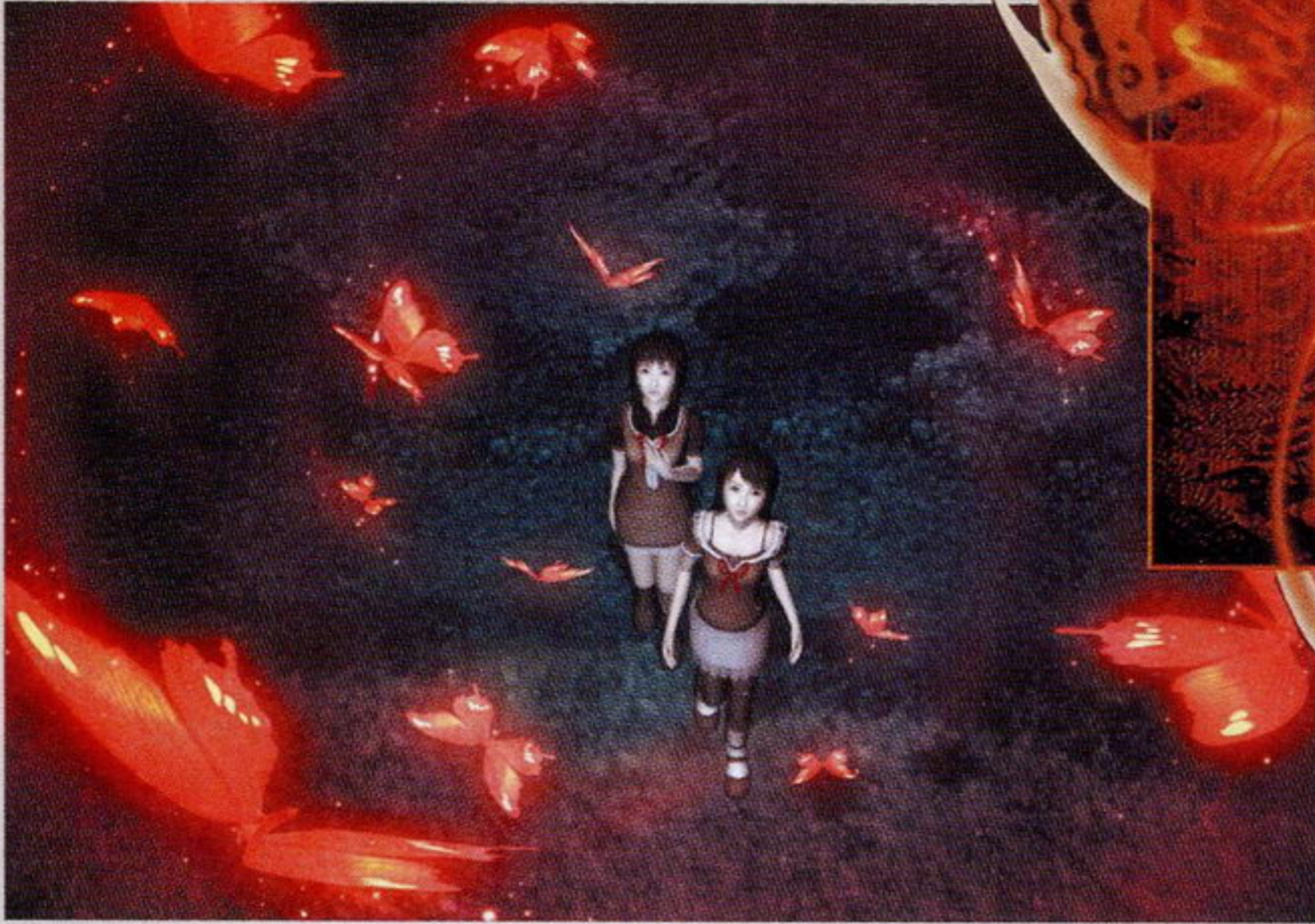
临行前的头一天，我去银行取钱。顺手就把一本刚买到的“油细鸡”放在了一边。没想到一位银行的职员看到那本书后竟劈头一问：“《Gamehalo DVD》已经出了？”我着实吃了一惊——没想到“游戏机”的势力蔓延竟然如此之广？之后在与那位职员的聊天中，我越发觉得，如今中国的TV游戏玩家已经越来越多，玩家层也越来越广了。这实在是一件大喜事啊！

啊，忘了向各位介绍！我是新来的，各方面都是菜鸟（T\_T），原本一直在与编辑部有所联系并准备加入“游戏机”。只因为“非典”肆虐，不得不拖到现在。刚来编辑部，很多方面都还有些不适应。不过大家都是大好人，尤其是邪魔。总之，以后就请大家多多指教了！



游戏机  
**推荐**  
Our Choice

感觉背后有一股冷气袭来般的惊悚，  
全面超越《零 ZERO》的恐怖作品诞生！



# 零 紅蝶

纯和风派的恐怖冒险游戏《零》的续篇如今终于公布了！新作的主人公是名叫天仓零与天仓茧的孪生姐妹。与前作相同，游戏中仍然会出现大量的怨灵作为袭击女主角的敌人，而操纵在女主角手中的可以与之对抗的武器则是一种被称为“射影机”的东西。本作的舞台被设定在包括许多间民宅的小山村中，比起前作在深川邸一座废屋中的冒险，这次的场景要大了许多。此外在战斗部分中会同时出现数个怨灵，这就使得游戏更加具有紧张感和刺激感。请喜爱这类游戏的玩家接着看下面的介绍吧……

PS2 DVD-ROM	TECMO	AVG	1人
	预定 2003 年秋季发售		记忆容量未定 售价未定



### 皆神村

图片中的就是皆神村，这是一个在地图上没有任何记载的小山村，周边村落里的人也神秘地消失了……天仓零与天仓茧究竟会有怎样的遭遇呢？

▶皆神村的怨灵究竟都聚集在什么地方呢？疑问越多，内心便越发感到恐惧……



◀ 潜入在地图上消失的山村中，狂乱的夜令人毛骨悚然！



▲恐怖的怨灵是游戏的特色之一，而新加的几种怨灵更是将日式恐怖电影中的鬼魅完全收录进来，考验玩家勇气的时刻到了！

整个山村被包裹在恐怖之中！



## 游戏主人公是一对孪生姐妹



### 天仓零

茧的孪生妹妹。拥有比姐姐高出数倍的灵力。握住茧的手就算连“不存在的光景”也能清楚看见。后来她得到了能把灵魂封印起来的道具——“射影机”。

### 天仓茧

零的姐姐。虽然灵力很强但却没什么耐性，很容易就受到怨灵的攻击。如果一个人行动的话很快会被怨灵吞噬掉，所以要保持与零一起行动。小时候和零一起玩时摔到了山间小道上，之后腿上留下了明显的伤疤。



# 故事开端

故事发生在一对关系亲密的孪生姐妹间。在眼中隐藏着强烈意志的是妹妹 澪，内心蕴藏着黑暗怨念的是姐姐 茧。两人打算重返小时候的回忆之地，路上两人一边回味着旧事一边缓缓地散步，而此时突然发现了很多能够发出妖光的红蝶。出于好奇心，姐姐茧跟着它们进入森林，“姐姐！不可以去啊……”与此同时澪的黑暗记忆再次被唤起，那是一件因为自己的过失而给姐姐留下肉体伤害的事件。很快，黑暗的浓雾包围了整个森林，而在她们前面的红蝶，就像被风吹起的花瓣一样翩翩起舞……



## 孪生姐妹的命运将会如何？

## 无数怨灵从四面八方而来！

在前作中遇到怨灵的情况下，基本上都是一对一的战斗。而新作中在同一画面内将同时出现多个怨灵，这不仅使游戏的难度大幅提升，而且恐怖感与刺激感也将始终伴随着玩家……



▶ 怨灵隐藏在废屋中的各个角落，难道这对孪生姐妹就注定要惨死在这里吗？



## “红贖祭”是什么？

在皆神村中，于一定时期之内便会举行神秘的“红贖祭”。在这个具有古老传统的祭奠中，一对孪生巫女将会携手一起走进“仪式之地”中……



## 根本就无处可逃吗？

## 皆神村的背景舞台赏析

游戏中的舞台是一座相当具有日本民族特色的小山村。在夜色与浓雾的包围之中有种令人毛骨悚然的感觉。究竟怨灵都隐藏在何处呢？



在村中进行探索，昏黄的烛光，幽静的森林，日式的庭院，与怨灵的战斗现在开始了……



▼ 游戏的光源效果非常棒，将调查探索时的氛围渲染得相当出色！

## 澪的脑海中深藏的恐怖记忆

在无数的死尸胡乱堆砌着的一座大屋深处，站着一位表情凄惨的女性。而这一切都是浮现在女主角澪的脑海中的恐怖景象，但这一切都意味着什么呢？



话梅网 www.plumbok.com 2003年秋季恐怖将降临在你的身上……





索尼克英雄 2 GBA平台

日版2003年5月2日发售

话梅杂志 & 3DM-SMV  
www.plumbook.cn







## 江苏常州造韵电玩专营店

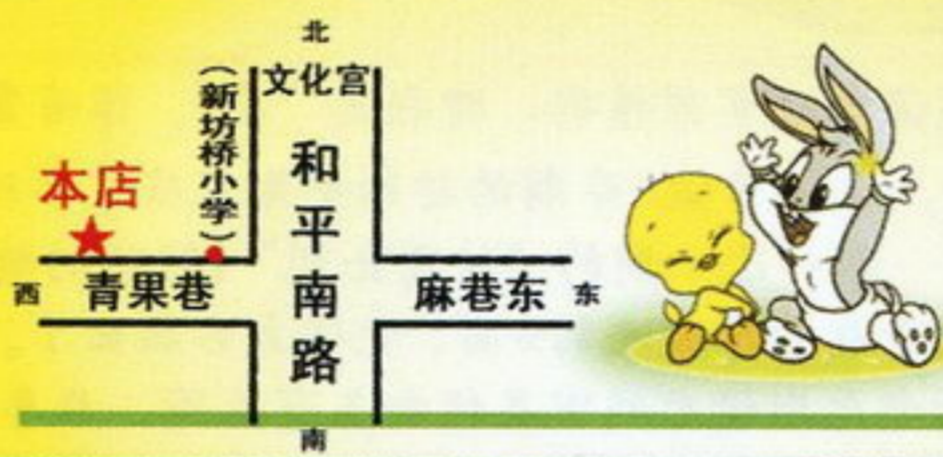
本店宗旨：服务热情、顾客至上、让您买得放心，买得称心，玩得开心！本店所有商品均有质保，享有终身维修服务。

- PS II 30001+现场改机+原柄+IC+AV 全套 1580元
- PS II 39001 全套 1700元
- PS II 30001+带原厂封条+第一次开机画面+现场加装弥塞亚II+原柄+AV 全套 1850元 (热卖中)
- PS II 39000+现场改机+弥塞亚II+AV 全套 2000元
- GBA 主机 550元 GBA SP 900元
- GBA 所有游戏卡均特价供应
- GBA LINK(64M)常州总代理 代理价：160元/套(谨防假冒)
- 智慧宝盒烧录系统(128M)常州总代理 128M卡+上网线+机器 250元/套
- PS one 101、102、103 全新机火爆价 550元/台
- DC 全新机 550元 (数量有限)
- XBOX 主机+改装IC+送DVD遥控器 全套 2050元
- NGC 主机 1450元 部分NGC卡 300元/张

本店另有千余款日语原声卡通VCD、600余款卡通原声音乐CD、500余款卡通DVD，欢迎爱好日本卡通的朋友速来购买！本店卡通VCD、音乐CD均4元/张。

本店所有邮购商品，均经专业人员测试，保证质量，款到当日发货。三月内有质量问题包换，邮费15元，保价另计。

邮购部地址：江苏省常州市青果巷8号  
邮编：213003 收款人：刘雪琴小姐  
总店地址：江苏省常州市青果巷8号  
电话：0519-8108234 联系人：刘炜  
营业时间：(9:00-19:00)全年无休  
分店地址：江苏省常州市戚墅堰区卫东桥东侧10层楼工行对面  
电话：013063992326  
投诉热线：0519-6129270 刘先生



## 上海游戏王电玩专卖

本店以诚为本、薄利多销、新址开业期间，各类主机特价中！  
★本店开展邮购业务，热忱欢迎全国各地玩家惠顾及来电垂询！



凭此广告购主机加送价值50元的物品(任选)掌机除外

- |                     |       |          |       |
|---------------------|-------|----------|-------|
| PSII 39000(春季限定三色版) | 1950元 | NGC Q    | 2450元 |
| PSII 39000(普通版)     | 1800元 | NGC 普通色  | 1320元 |
| PSII 39006          | 1800元 | NGC 银色   | 1420元 |
| PSII 39004          | 1750元 | DC       | 550元  |
| PSII 39001          | 1700元 | PSone    | 520元  |
| PSII 39001(极品机)     | 特价    | GBA      | 520元  |
| X-BOX港版(标配)         | 1880元 | GBA-SP   | 845元  |
| X-BOX日版(标配+遥控器)     | 1850元 | EZ Flash | 450元  |
| X-BOX美版(标配)         | 1680元 |          |       |

承诺：本店所售各类主机若有质量问题，30天包退包换、365天保修、终身维修！

- ★十年以上维修经验，现场维修各类主机，改机立等可取。
- ★免费清洗主机光头
- ★高价回收各类主机并可以旧换新

新址：上海市重庆南路308号  
(近建国中路、卢湾区文化馆底楼)  
电话：021-54653948  
54653949  
联系人：葛先生  
邮编：200025



连锁店地址：上海市黄浦区黄家阙路178号  
电话：021-63671540  
联系人：施小姐



## 南京风云电玩

专业批发、维修、代购、热情服务、真诚待客！

网址：WWW.NJ-FENG YUN.COM WWW. 风云电玩.COM

- ★鼓楼店：中央路28号(口腔医院与麦当劳中间) 电话：025-3612540
- ★中央门批发店：中央路401号(公交中央门南站旁) 电话：025-3421324
- GBA 510元 GBA-SP 840元 PSone 490元

- PS2 全新30001 极品机+现场改机+原振+D9直读+AV线 全套1750元
- PS2 全新39001+现场改机+原振+D9直读+AV线 全套1780元
- NGC 主机原配(原柄+AV线+电源) 1280元
- XBOX 全新主机+现场改机+原柄+直读+AV线(送DVD遥控器) 1900元

绝无虚价 货真价实

- PS2、DVD 游戏 全部5元/片
- PS2 台湾版精装DVD 游戏 全部10元/片
- 全新GBA卡 32M/30元 64M/45元 128M/90元
- 智慧宝盒烧录系统：64/128M卡+上网线+机器 188/248元/套
- Link：128M 218元 64M 145元

特价：PS2 30001 主机+AV线+原振+直读IC 1480元

所售PS2 主机均有原始开机画面，原厂封条，现场加装完美直读！

XBOX 主机硬盘可以升级、直接拷贝游戏

- ★本公司长期以低价格批发、零售各类电玩产品、周边、模型。
- ★专业维修各类游戏机，现场维修，立等可取，专业技术人员为您服务！

本公司为：EZ-flash XG-flash GBA-Link 智慧宝盒 烧录系统 南京地区总经销 谨防假冒!!!

所有邮购物品均经检测后寄出，款到当日发货，一个月内有问题包换！  
邮购部：南京市中央路401号 陈强(收) 邮编：210037 电话：025-3462500

邮费15元 保价另计

- 鼓楼店：1. 中央路63号(鼓楼隧道北口、五星城旁) 电话：025-3249216 联系人：浦国华
  - 2. 中央路28号(口腔医院与麦当劳中间) 电话：025-3612540 联系人：李先生
  - 许府巷店：中央路359号(公交车站旁) 电话/传真：025-3462500 联系人：陈先生
  - 中央门总店(批发部)：中央路401号(公交中央门南站旁) 联系人：居先生
  - (24小时批发热线：13305176976 13338605293 陈先生 13305176975 居先生)
  - 维修部：中央路401号 电话：025-3421324 中央路63号 电话：025-3249216
- 受篇幅所限，各类主机及周边配件价格，请来电或上网查询。(市区购物，免费送货上门)

## 上海王子电玩

(原上海王子游戏)

邮购地址：上海市黄浦区广西南路81号 邮编：200021  
咨询电话：021-53837005 收款人：王君春

主机	价格/主机	价格/主机
PS2 主机(30001型+原装手柄+直读)	1580/30	PSone 主机全套(含主机+手柄+电源+记录卡+直读) 550/20
PS2 主机三色限定版	2250/30	GBA.SP 主机 日版 主机+电源 超低价 780(机)880(原)/10
PS2 主机(39001型+原手柄+直读)	1850/30	GBA 主机 日版超低价 520/10
NGC 主机 NGC 松下Q 主机(可看全DVD) 全套	2750/30	EZ-Flash 128M 420/10
NGC 主机(NGC 主机+原装手柄+电源线+AV线)	1280/30	GX-Flash 128M 370/10
XBOX 主机全套+直读	1880/30	EZ-Flash 256M 640/10
DC 主机美版全套(含主机+原装手柄+电源+记录卡)	590/30	GX-Flash 256M 590/10
3DO(主机+手柄+8款游戏+电源)	380/10	

本店特聘专业人士维修各种游戏主机并安装各种直读，立等可取

周边配件	价格/配件	价格/配件	价格/配件
PS2 D 端子线(原装)	290/10	PS2 分量端子线	190/10
XBOX 分量线(原装)	290/10	PS2 原装遥控器	180/10
PS2 铁拳4 摇杆	260/30	PS2 金手指(卡+碟)	90/10
PS2 VR4 摇杆	380/20	PS2 原装手柄	130/10
PS2 硬盘	1900/20	PS1 原装手柄	65/10
PS2 GT3 方向盘	880/30	PSone 原装振动手柄	95/10
PS2 激光原装枪	330/10	PSone 原装液晶屏幕	680/20
PS2 激光组装枪	90/10	PSone(HoR1)原装手柄	60/10
PS2 组装光头	250/10	PSone(主机+手柄+电源+记忆卡+原装屏幕)	1280/20
PS2 原装光头	480/10	NGC 原装S端子线	190/10
PS2 分量S端子线	150/10	NGC 原装分量线	280/10
		NGC 原装遥控手柄	290/10
		XBox 色差端子线	280/10
		XBox 原装遥控器	290/10
		XBox 原装手柄	260/10
		DC 原装手柄	58/10
		DC 原装记录卡	75/10
		DC 原装VGA	90/10
		GBA 原装保护贴膜	40/5
		GBA9-10 小时大容量充电器	35/10
		NGC 记忆卡(4M)	28/10

软件	价格/软件	价格/软件	价格/软件
NGC 赛艇	140/10	NGC 星际火狐	350/10
NGC 沙滩排球	380/10	NGC VR 射手3	420/10
NGC 萨尔达	280/10	NGC NBA2002	280/10
NGC 阳光玛莉	400/10	NGC 炸弹人	400/10
PS2 铁拳4	180/10	PS2 黑色细胞	180/10
PS2 生化危机	280/10	PS2 高达	180/10
PS2 真三国无双猛将传	280/10	PS1 机械人大战a 外传	180/10

GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询(邮购 GBA 主机送游戏卡一盒(GB 二盒以上免邮费))

勇者斗恶龙	48/5	街霸方块	48/5	古墓丽影	48/5	简单任务	48/5
换装迷宫2	38/5	闪光舞之剑	38/5	鬼眼狂刀	48/5	光明之魂(中文)	48/5
世界传说	48/5	洛克人 ZERO	48/5	实况足球2	48/5	火焰纹章1、2	48/5
樱花之国	30/5	火焰之纹章 烈火之剑	88/5	忍	48/5	七龙珠 ZERO	48/5
疯狂的士	38/5	炸弹人三	48/5	钻地先生 A	48/5	游戏王6、7、8	38/5
决战三国	58/5	分裂细胞	48/5	怪兽农场	48/5	玛莉奥1、2、3	38/5
牧场物语	48/5	拳皇二	48/5	狙击手	48/5	龙战士1、2	29/5
恶魔城3(中文)	48/5	萨尔达3	38/5	梦幻之星	48/5	蜘蛛侠	48/5
HUNTER+HUNTER	48/5	机器人大战A.O.R	各48/5	口袋红、蓝宝石(中文版)	48/5	分裂细胞	48/5
召唤使子夜	48/5	指环王双塔	88/5	洛克人1、2	48/5	洛克人2	48/5
F.F.T	88/5	指环王魔界	48/5	特鲁尼克大冒险	48/5	中央大陆战记2	48/5

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临

上海市虹口区海伦西路77号(四川北路向东20米) 电话：021-53837005  
上海市黄浦区广西南路81号(淮海路) 电话：021-53837005  
营业时间：10:00-20:00(全年无休) 营业时间：10:00-18:30(全年无休)  
公交：18、21、100、104路、轻轨明珠线 公交：01.11.17.18.23.43.71 路



# 上海超时代 毛毛电玩专卖

**PS2**  
39000 春季限定版(银色、樱花色、紫兰色)+AV线+原柄 2280元  
39001+AV线+IC+原振柄+电源+支架 1780元  
39006+AV线+IC+原振柄+电源+支架 1980元  
30001+AV线+IC+原振柄+电源+支架(返新机) 1450元  
30001+AV线+美赛亚+原振柄+电源+支架(珍藏版) 1980元

**XBOX**  
日版+IC+原振柄+电源+AV线 1850元  
港版+IC+原振柄+电源+AV线 1950元  
珍藏品 XBOX 限定透明版+分量盒+AV线+原手柄+签名牌 2750元

**NGC**  
NGC Q 松下可改DVD 2650元  
NGC 日版(黄、黑、兰、银)+AV线+手柄+电源 1280元

**GBA**  
GBA-SP 比卡丘限定版+原装比卡丘手提袋 1320元  
GBA-SP(银、黑、兰) 830元  
GBA H、港版 485元  
PSone 495元

**周边区**  
PS2 320元  
VR4 摇杆 280元  
铁拳摇杆 280元  
刀魂摇杆 350元  
FFX-2 记忆卡(三色) 220元  
原装索尼记忆卡 150元  
记忆卡 130元  
原装南梦宫光枪 295元  
组装枪 130元  
VGA.3 合1 280元  
原光头 380元  
XBOX 遥控器 180元  
分量盒 260元  
原手柄 280元  
组手柄 130元  
枪 150元  
NGC 450元  
GBP 320元  
遥控手柄 320元  
小超任手柄 160元  
EZ 256MB 680元  
128MB 480元

**软件区**  
PS2 系列  
三国无双3 430元  
FFX-2 420元  
合金装备2(特价) 150元  
生与死 50元  
保镖 50元  
南极大冒险 160元  
装甲核心加强版 160元  
枪下游戏3 380元  
三国战记 355元  
决战2 290元  
信长之野望(岚世记) 580元  
VR4 160元  
格兰蒂亚2 160元  
实况5 最终版 280元  
零 380元  
鬼武者1 180元  
铁拳4 290元  
寂静岭2 230元  
异度传说 225元  
机动战士0079 290元  
XBOX 系列  
生与死3(特价) 130元

**GBA 正版卡**  
铁拳 230元  
龙战士 150元  
GT 150元  
玛莉II 150元  
拿破仑 210元  
F-ZERO 180元  
拳皇EX2 150元  
机a 280元  
玛莉奥 150元

本店高价回收各种游戏主机以及正版碟,专业维修各种游戏主机,改机立等可取大量现货供应 DVD 动漫

长宁店: 上海市长宁区玉屏南路 59号(丙) 邮编: 200051 电话/传真: 021-62748885 联系人: 江松海

浦东店: 上海市浦东新区张扬路423号(富杰商行内,靠八百伴旁) 邮编: 200120 电话: 021-58772543 联系人: 毛建武

## 上海浦东 游戏风暴 专营店

**重要启事:** 为了答谢广大新老玩家对本店的信任,针对目前市场上 PS2、X-BOX 主机型号、芯片读碟性能各异,如何让您购买质优价廉的主机,特此开通咨询热线电话: 021-68871441 恭候您的光临和垂询!

**承诺: 我们只要微利, 但需要更多的朋友! 所有型号 PS2 均可现场改直读, 100% 免引导**

**主机类(买主机送您一定想要的大礼)**

PS2 39000(春季三色版)	2200元
PS2 39000(普通版)推荐	1800元
PS2 39006 推荐	1800元
PS2 39001 推荐	1700元
XBOX 港版(标配)	1950元
日版(送遥控器)	2000元
美版(标配)	1800元
NGC Q 普通色	2650元
DC	560元
PSone	520元
GBA	520元
GBA SP(原装电池板)	880元
国产电池板	780元
XG Flash	3XX元
EZ Flash	4XX元
SFC(超任)	120元
SS(土星)	250元

大量供应各大主机周边配件及发烧线 PS2 原装光头 300元

**高价(现金)回收各类主机及 GB、GBC、GBA(所有主机均可以旧换新)**

**玩家知音**  
GB、GBC、GBA、小小贴换 GBA SP  
GBA 游戏 40元起, 土星游戏 400余种, DC 正版大量供应 20元起  
地址: 上海市浦东大道 276号 邮编: 200120  
联系人: 盛新杰  
电话: 021-58889005 监督电话: 13916565431  
全年无休 营业时间: 9:30-20:00

**诚招本市游戏机加盟店!**

浦东大道 东方路 车站 本店

# 开心小子 兼容过千种GB游戏卡 大量游戏开发中

## 中国首台 数码掌机王 面世

随机附送 价值 150元 数码暴龙 红宝石 蓝宝石

● 兼容所有GB游戏卡 格斗、冒险、益智、运动以及角色扮演等游戏  
● 超大屏幕 显示更清晰、图像更动感、观赏更悦目  
● 超强省电 两节五号电池正常使用时间可达10小时

**全国招商正在进行中**

服务无忧:	三包时间	条件	用户权利
包退	用户自购机之日起7天内	主机发生性能故障时	用户有权选择维修、换货或退货
包换	用户购机第8天至第90天	主机发生性能故障时	用户有权选择维修或换货
保修	用户自购机之日起一年内	主机发生性能故障时	用户享有免费保修服务

十二种 时尚色彩

中山市宝来电子有限公司 香港电子龙有限公司监制  
地址: 广东省中山市中山二路47号二楼 电话: 0760-8870176 传真: 0760-8870276 Email: jlzxt@sohu.com  
地址: 香港九龙太子道东698号宝光商业中心1502室 电话: 852-26453782 传真: 852-26465222 Email: techiron@hkstar.com

# 夏源电玩 100%互通 天帝电玩

电子有限公司 游戏娱乐中心

## 武汉 口袋电玩 POCKET CLUB

请登陆我们的网站: [www.playpocket.com](http://www.playpocket.com)

武汉 GBA-LINK 总代理 市面上功能最全, 价格最优惠的 GBA 烧录器  
XG Flash 授权一级经销商 USB 接口, 方便、速度最快的 GBA 烧录器

BETOP 北通 TV-GAME 产品一级经销商 酷豹 TV-GAME 产品一级经销商

各类游戏机主机软件 配件精品种类繁多 不能尽叙, 请来电咨询!

**GBA SP 855元(日版)** **XGFLASH 128M 368元套** **GBALINK 64M 188元套**

以上特价仅限 武昌口袋店 欢迎邮购

武昌口袋店地址: 华中电脑数码城1楼1028室  
武昌广埠屯(华中师范大学前行100米)  
电话: 027-51854285 (邮购部)  
联系人: 张小姐 email: shuyu2000@163.com

汉口夏源店 夏先生 电话: 027-82774106 82845979  
汉口天帝店 王先生 电话: 013071293030

话梅杂志 & 3DM-SM







北京瑞明兴隆游戏服务中心 休闲假日别徘徊 快到瑞明兴隆来

诚征各地加盟店批发、零售、维修、代购

好消息 本月手机以旧换新... 本公司以诚信为本、合理的价格、优质的服务... 本月开始在本店邮购商品全部为快件发货...

本服务中心面向全国大量按市价60%-80%高价回收, 代卖二手游戏机及原版游戏软件, 也可以旧换旧, 以旧换新, 出租各类游戏主机, 高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

- GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯 690元... ● 二手PSII正版游戏: 真三国无双 190元, 异度传说 220元...

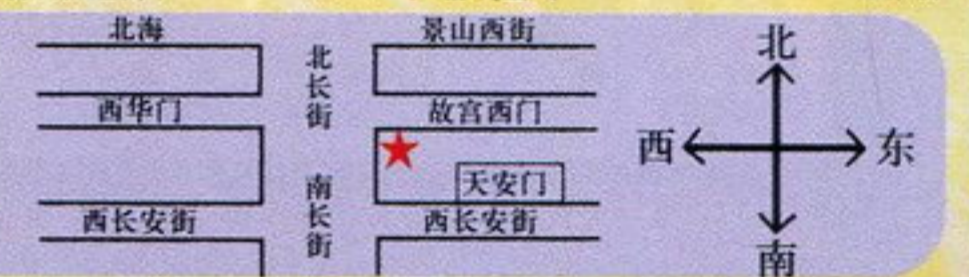
Table listing various game consoles and accessories with prices. Includes NGC转GBA接收器, PS2 39001, DC原装美版, PSONE100/103, GBA金银限定版主机, 微软XBOX中文版, etc.

Table listing PS2 39001 (39001, 39002, 39004, 39006, 39007) and other accessories like PS2手柄, DC VGA, PS2电视接收器, etc.

Table listing PS2 39001 (39001, 39002, 39004, 39006, 39007) and other accessories like PS2手柄, DC VGA, PS2电视接收器, etc.

Table listing GBA配件及GBA经典卡带, 其它GB卡带, GBA配件, GBA SP耳机, GBA SP专用包, etc.

店址及汇款地址: 北京市西城区南长街12号 邮编: 100031 电话/传真: 010-66054729 邮购咨询电话: 13051327889 收款人: 赖伟涛



日本索尼PSII专卖店 上海静安游戏2000 普陀玩虫游戏店

注: 本店因市政动迁现已迁至南京西路上海电视台对面的花鸟市场。 新地址: 上海市市西静安区凤阳路633号C3乙(大田路凤阳路口) 电话: 021-62179924 13002128661 联系人: 冷将 邮编: 200041

邮购地址: 上海市普陀区兰溪路92号甲 邮编: 200062 电话: 021-62546892 13003271873 联系人: 陈卫

PS II 限定版主机 (银色、樱花色、金属蓝)+AV线+原装振动手柄 2280元. PSII系列, X-BOX系列, NGC系列, GBA系列, PSone系列, DC系列, 录卡系列, MD系列. Includes images of consoles and accessories.

★推出租借NGC主机加软件(任选)加记录卡, 特惠价150元. ★高价回收旧主机、古董机、以旧换新, 高价回收“变形金刚”原装玩具. ★产品15天保换, 1年保调, 终身保修.

游戏2000(静安店) 地址: 上海市市西静安区凤阳路633号C3乙(大田路凤阳路口) 电话: 021-62179924 13002128661 联系人: 冷将 邮编: 200041 公交线路: 20, 112, 23, 15, 21, 37, 93, 19. 地铁2号线石门路站下车(火车站到本店只要5分钟路程) 营业时间: 早10:00~晚8:30





# 上海游戏机地

## DreamStore

本店所售主机均有一次性开机画面,原厂封条,一机一号,现场改机,立等可取,30天包换,一年保修,终身维修!

邮购地址: 主机邮费30元(快件), 正版10元(快件)  
卢湾店: 上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口(近新天地),  
电话/传真: 021-53063358 收款人: 傅正 邮编: 200021  
松江店: 上海松江区松汇中路626号(步行街内, 松江一中对面)万富电玩商店  
电话: 021-57817382

大量收购  
任何正版  
游戏!

### 主机特价区

- PS2主机(30001型+原柄+直读IC+人工+支架+正版游戏+AV线)全套(翻新机) 1550元
- PS2主机(30001型+原柄+直读IC+人工+支架+正版游戏+AV线)全套(全新兼容机) 1980元
- PS2主机(39001型+原柄+直读IC+人工+支架+正版游戏+AV线)全套(翻新机) 1580元
- PS2主机(39001型+原柄+直读IC+人工+支架+正版游戏+AV线)全套(全新机) 1850元
- PS2主机(39004型+原柄+直读IC+人工+支架+正版游戏+AV线)全套(全新机) 1880元
- PS2主机(39006型+原柄+直读IC+人工+支架+正版游戏+AV线)全套(全新机) 1880元
- PS2主机(春季三色限定版)全套(全新) 2180元
- XB主机(美版+手柄+直读IC+AV线)全套(全新) 1780元
- XB主机(日版+手柄+直读IC+AV线)全套(全新) 1880元
- XB主机(港版+手柄+直读IC+AV线)全套(全新) 1880元
- GC主机(美版+原柄+AV线+电源)全套(翻新机只限紫色) 980元
- GC主机(美版+原柄+AV线+电源)全套(全新机四种颜色可选) 1280元
- GC主机(日版+原柄+AV线+电源)全套(全新机四种颜色可选) 1280元
- GC优惠套装(全新主机+原柄+直读IC+支架+电源+生化危机0+记忆卡) 1599元
- GBA-SP主机(电板版+电源)保修一年 850元
- GBA主机(日版)保修一年 480元
- GBA套装(日版主机+游戏+专用包) 530元
- PSone主机(手柄+记忆卡+电源)全套 550元
- D5主机(全套) 580元

**Messiah 2**  
V1.22A 980元  
V1.30A 480元

39001的福星!  
最强直读IC, M-chip 升级版  
39000的克星 NH.7 最新直读IC, D5, D9 通吃

### 经典收藏区

- SFC 桃太郎电铁 DX (包装, 说明书齐全) 120
- SFC 桃太郎传说 (包装, 说明书齐全) 150
- SFC 暗黑破坏神 150
- SFC 天外魔境 ZERO (包装, 说明书齐全) 180
- SFC 太空战士4-6 (包装, 说明书齐全) 各280
- SFC 勇者斗恶龙 1, 2, 3, 5, 6 (包装, 说明书齐全) 各250
- SFC 前线任务 (包装, 说明书齐全) 280
- SFC 魔装机神 (包装, 说明书齐全) 480
- SFC 财宝猎人G (包装, 说明书齐全) 380
- SFC 梦幻模拟战II (包装, 说明书齐全) 380
- SFC 心跳回忆 (包装, 说明书齐全) 380
- SFC 马里奥RPG (包装, 说明书齐全) 380
- SFC 星海传说 (包装, 说明书齐全) 480
- SFC 鲁多多的密室 (包装, 说明书齐全) 380
- SS 樱大战1代 280
- SS 异灵EO 180
- SS 七风鸟物语 250
- SS 龙之力量 180
- SS 大战略 180
- SS 同级生2 280
- SS 机战F, F完结篇 250
- SS 基连野望 280
- SS D之食卓 280
- NG-CD 拳皇94-99 (各220-280)
- NG-CD 侍魂1-4 (各180-280)
- N64 机战64 (包装, 说明书齐全) 350
- N64 塞尔达-时之笛 (包装, 说明书齐全) 290
- N64 恶魔城 (包装, 说明书齐全) 280
- N64 比卡丘主机+正版口袋妖怪金、银 980
- PSone 北欧女神 (限定版) 1180

### 精品玩具区

- 扭扭, 食玩: 180
- 恶魔战士3 (6个一套) 180
- SNK 女战士 (6个一套) 150
- 樱花大战4 (5个一套) 160
- JOJO 奇妙冒险Pt1 (5个一套) 150
- JOJO 奇妙冒险Pt2 (6个一套) 180
- 犬夜叉3 (6个一套) 180
- 南梦宫女英雄1-3 (6个一套) 各150
- CAPCOM VS SNK 1 (6个一套) 150
- CAPCOM VS SNK 2 (6个一套) 180
- 圣斗士-青铜战士 (5个一套) 150
- 圣斗士黄金十二宫Pt1 (6个一套) 180
- 北斗神拳 (6个一套) 150
- 英雄谭 (6个一套) 190
- 机动战士 (6个一套) 180
- 高达英雄Pt1, 2 (6个一套) 各150
- 龙珠Z (6个一套) 120
- 高达MS系列 (6个一套) 128
- SD高达系列 (6个一套) 68

**变形金刚:**  
TAKAIA 变形金刚No.1-5 各290  
TAKAIA 变形金刚擎天柱 580  
威震天 580

**孩子宝变形金刚:**  
新版擎天柱 480  
红蜘蛛 350  
机器恐龙 350

**麦克法兰玩具:**  
SPAWN 23代 (5个一套) 890  
MM6代 (4个一套) 720  
SPAWN, REBORN (6个一套) 980

**高价回收  
主机、正版片**

### 正版游戏特价区

(因近期许多商家反映市面上有些不良商人为以低价吸引顾客不惜将二手游戏充当全新游戏来售, 严重地损害了玩家的权益! 特此, 本店向全国玩家保证所售正版均为全新! 如需二手游戏请另来电咨询中古游戏买卖。)

- |                |     |                 |     |
|----------------|-----|-----------------|-----|
| PS2 VF4        | 98  | PS2 浑沌军势        | 330 |
| PS2 育成足球 2002  | 98  | PS2 樱大战~浓情之潮    | 350 |
| PS2 波波罗物语3     | 98  | PS2 樱大战~浓情之潮初回版 | 450 |
| PS2 双心         | 98  | PS2 樱大战~浓情之潮限定版 | 580 |
| PS2 捉鬼敢死队      | 98  | PS2 星海传说3       | 370 |
| PS2 一步神拳       | 158 |                 |     |
| PS2 HACK2      | 158 | GC 蓝色风暴         | 158 |
| PS2 DNA        | 198 | GC 路易的鬼屋        | 258 |
| PS2 决战2        | 198 | GC 战斗封神         | 258 |
| PS2 HACK3      | 198 | GC 热血足球         | 258 |
| PS2 GET GO2    | 198 | GC 猴子球          | 258 |
| PS2 无尽沙加       | 198 | GC 萨尔达          | 228 |
| PS2 藤原纪香       | 198 | GC 沙滩排球         | 298 |
| PS2 阿甘斯战士(日版)  | 198 | GC VR射手3        | 298 |
| PS2 忍者突击       | 258 | GC 永恒黑暗         | 298 |
| PS2 真魂斗罗       | 288 | GC CVS2E0       | 298 |
| PS2 合金装备2(实体)  | 228 | GC 萨尔达+特典       | 430 |
| PS2 异度传说       | 228 |                 |     |
| PS2 FFX1(限定版)  | 398 | XB DOA3(行货)     | 148 |
| PS2 阿甘斯战士(中文版) | 298 | XB DOA3(日版)     | 188 |
| PS2 龙战士V       | 298 | XB 幻想魔兽者        | 188 |
| PS2 人面鱼+麦克风    |     | XB 信长野望~岚世纪     | 258 |
|                |     | XB 老鬼大冒险        | 198 |
|                |     | XB DOAX         | 358 |
| PS2 VT4 EVO    | 320 | XB 斩歌舞城         | 198 |
| PS2 鬼泣?        | 350 |                 |     |

### 近期新货区

- PS2 天诛3 380
- PS2 怒首领蜂~大亡生 485
- PS2 钢铁的咆哮? (同捆版) 260
- PS2 创造球会3 380
- PS2 头文字D 380
- PS2 合金弹头 380
- PS2 电脑战机 380
- PS2 三国战记2 430
- PS2 半熟英雄对3D 380
- PS2 信长野望online 480
- PS2 大众高尔夫online 380
- XB N.U.D.E@ (初回限定版) 530

**史上最强VGABOX**  
XRGB2-PLUS 1780元

- XB 恐龙危机3 430
- GC 口袋妖怪送记忆卡+GC-GBA (同捆版) 260
- GC RUNE II 430
- GC 索尼克DX 430
- GC 红侠乔义 430
- GC 烈火之剑 360
- GC 恶魔城-晓月圆舞曲 360
- GC 幻想传说 360
- GC MOTHERE1+2 480
- DC 拳皇2002 380
- WS 洛克人X-NE 380

### DG 超平特价区

- VR 战士3 38
- 海豚历险 38
- 皇帝财宝 38
- 电脑战机 38
- 炼金术士(限定版) 58
- 死亡之屋2 68
- 僵尸复仇 68
- 育成足球 68
- 我的女神 68
- 樱大战3 68
- D之食卓2 68
- 英雄谭 98
- 漫画英雄VS CAPCOM 2 98
- 仲夏夜之梦(原班御姐) 88
- 忆卡+原声CD+写真集 88
- LOL 38
- 莎木-横须贺 158
- 莎木2(限定版) 288
- 基连野望 158
- J联赛足球 188
- 死或生2(初回限定版) 188
- 樱花大战2 258
- 格兰蒂亚2(限) 48
- ES 杀人事件 58
- NBA2K 780
- 太空5频道 38
- 世嘉GT 38
- 梦游美国2001 38
- 涂鸭小子 38

**机器人大大战 a** 38

**机器人大大战 b** 38

**机器人大大战 c** 38

**机器人大大战 d** 38

**机器人大大战 e** 38

**机器人大大战 f** 38

**机器人大大战 g** 38

**机器人大大战 h** 38

**机器人大大战 i** 38

**机器人大大战 j** 38

**机器人大大战 k** 38

**机器人大大战 l** 38

**机器人大大战 m** 38

**机器人大大战 n** 38

**机器人大大战 o** 38

**机器人大大战 p** 38

**机器人大大战 q** 38

**机器人大大战 r** 38

**机器人大大战 s** 38

**机器人大大战 t** 38

**机器人大大战 u** 38

**机器人大大战 v** 38

**机器人大大战 w** 38

**机器人大大战 x** 38

**机器人大大战 y** 38

**机器人大大战 z** 38

上海游戏机地玩具部即将开业, 敬请留意近期广告!

中国电视游戏资讯网 www.chinatvgame.cn 欢迎点击

# 北京嘉兴游戏机经营店

GBA价格 530元 (日本原装颜色不限)  
EZ GBA烧录卡128~256M  
烧录器 390~680元

## 嘉兴精品模型中心 6.9-7.5 折优惠

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品  
游戏中心经营地址: 北京市东城区美术馆后街果壳厂2号  
模型中心热线电话: 010-64035610 游戏中心热线电话: 010-64031591  
邮购地址: 北京市东城区东四邮局22号信箱 收件人: 蔡晓初先生 邮编: 100010

### GBA卡大全 GBA卡免邮费

- |                |          |                |        |
|----------------|----------|----------------|--------|
| GBA 新卡         | 49       | 幻想水滸           | 33     |
| 炸弹人 I          | 49       | 快打旋风           | 33     |
| 索尼 II, II      | 49/48    | 洛克人 III, II    | 49/48  |
| 机甲 O-A-R       | 49/49/49 | 陆行鸟            | 53     |
| 指环王双塔(128M)    | 95       | 电话 A           | 49     |
| 指环王魔界(64M)     | 52       | 换装迷音           | 49     |
| 真女神之光          | 49       | 美国大兵 II        | 49     |
| 真女神之光-书        | 49       | 简单任务           | 51     |
| 真女神之光-书        | 49       | 光明之魂(中、日)      | 49/48  |
| 真女神之光-书        | 49       | 火焰纹章           | 49     |
| V拉力            | 33       | 火焰纹章           | 49     |
| 索尼克 II(128M)   | 91       | 龙皇 ZERO        | 49     |
| 风之少年 III(128M) | 90       | 游戏王 4, 5, 6, 7 | 49-105 |
| 海盜路飞 I, II     | 49       | 炸弹人 2(红、蓝)     | 50     |
| 通灵王 III(128M)  | 98       | 德鲁尼克           | 49     |
| 魂斗罗            | 33       | 索尼克 I          | 49     |
| 哈利波特(密室)       | 49       | 玛莉奥 I, II, III | 32     |
| 实况足球 II        | 49       | 玛莉奥            | 47     |
| 古墓丽影           | 49       | 龙珠 I/2         | 33/33  |
| 枪火英雄           | 49       | 勇者斗恶龙          | 49     |
| 鬼眼狂刀           | 49       | 游戏王 8 (128M)   | 92     |
| 金色编年史          | 49       | 洛克人 ZERO       | 51     |
| 蓝色编年史          | 49       | 泡泡龙            | 33     |
| 刀魂             | 33       | GT II          | 49     |
| 刀魂             | 33       | 超人             | 49     |
| 刀魂             | 33       | 羊之心情           | 49     |
| 刀魂             | 33       | 魔兽界 R          | 33     |
| 刀魂             | 33       | 疯狂战士 II(中文)    | 49/49  |
| 刀魂             | 33       | 疯狂战士 I(中文)     | 49     |
| 刀魂             | 33       | 黄金太阳 I(中文)     | 49     |
| 刀魂             | 33       | 黄金太阳 II        | 89     |
| 刀魂             | 33       | F1A 战机         | 33     |

### 原装主机

微软 X-BOX、日版+直读(热卖中)

- 索尼原装 PS2 39000 型春夏限定机 1960元/邮资50元
- 索尼原装 PS2 30000 型(原装电磁振动手柄, 原机 AV 线, 电源线, 保修半年) 1960元/邮资50元
- 索尼原装 PS2 30001/30004(原装电池手柄, 原机 AV 线, 电源线, 完美直读, 保修半年) 电询/邮资50元
- 世嘉原装 DC-美版(原装手柄, 振动器, AV 线, 110V-240V 电源, 56K 调制解调器, 保修半年) 580元/邮资40元
- 索尼原装 PS2 39000 型(原装电磁振动手柄+AV 线+电源+完美直读) 2050元/邮资50元
- 索尼原装 PS2 39001 型(原装电磁振动手柄+AV 线+电源+完美直读) 1890元/邮资50元
- 索尼原装 PS2 39002 型(原装电磁振动手柄+AV 线+电源+完美直读) 1900元/邮资50元
- 索尼原装 PS2 30007 型(原装电磁振动手柄+AV 线+电源+完美直读) 2000元/邮资50元
- 索尼原装 PS2 50000 型(原装电磁振动手柄+AV 线+电源+完美直读) 1750元/邮资50元

### 配件大全

- PSII 原装铁拳摇杆 280
- PSII 原装 VR4 摇杆 350
- PSII 原装刀魂摇杆 360
- PS II 横支架、竖支架(原装) 27/25
- PSII 防尘网 35
- DVD 遥控器(原装) 190
- DVD 遥控器(组) 65
- 原装 8W 记忆卡 125
- 索尼限定版手柄 230
- 金手指(原装) 190
- 原装包 95
- 光枪(原装) 290
- GBA SP 套 95-150
- FFTT 限定贴膜 27
- GBA SP 手柄 350
- 分把器(原装) 75
- X-BOX 原装全新手柄(日版) 280
- X-BOX 原装 DVD 遥控器 160
- X-BOX 原装限定版手柄 330
- NGC 原装记忆卡 59 格 89
- NGC 原装记忆卡 251 格 165
- NGC 手柄(原装) 190
- NGC 手柄(组) 75
- NGC 原装防尘套 65
- NGC 原装无线手柄 360
- NGC, PS II, X-BOX 通用 UGA 280
- NGC 与 GBA 连线 65
- NGC 原装刀魂摇杆 370
- NGC 原装 GBA 卡连接器 460
- 以上产品邮费均为 10 元

### NGC 正版碟

- 阳光玛莉 390
- 星际火狐 390
- 梦幻之星 410
- 梦幻之星(网卡) 680
- 阿卡拉迪亚 410
- 索尼克 I, II 380
- 街头篮球 390
- NBA 390
- 玛莉奥 4 390
- 大乱斗 370
- 塞尔达风之杖 350
- 塞尔达风之杖+特典 560
- 生化0(带记忆卡) 360
- 生化1(带记忆卡) 385
- 生化II 330
- 生化III 330
- 实况 2002 360
- 炸弹人 390
- 洛克人 390
- 路易鬼屋 290
- 星球大战 390
- 巨人(带记忆卡) 390
- RUNE 390
- NBA 血盟咆哮 370
- CAPCOM VS SNK (带记忆卡) 340
- 大乱斗 370
- 银河战士 440
- 刀魂 430
- PNO3 360
- 以上商品邮费均为 10 元

加装夜光屏和 SP 效果相同 (可调光、可调音量)

**本店现场加装 GBA 夜光板, 原装 330元, 组装 190元**

新一代日本原装哈罗已到 货! (可对应 8 种语言)



DC 原装光头 140元, 原装 PS I 光头 170元, 原装 PS2 光头 280元 (外省客户请电询) 邮费 10元



# 北京盛隆海达电子产品中心



### 中心简介:

盛隆海达原名“海达”，在北京朝阳区已有三年的经营历史，后到鼓楼东大街改名为“水晶佳人”。后因把佳人转让，所以现在又开办了盛隆海达电子产品中心，为广大玩友继续服务。本中心还将遵循顾客至上的原则，质量第一、信誉第一为经营宗旨，让客户在海达购物轻松愉快，放心开心。希望新老顾客支持我们。



**经营项目:** PS2、PS、NGC、GBA、SP、XBOX 日本正版 CD、正版 DVD 动画、日本原装公仔、原装画集、原装游戏周边

**假一赔十**

### 海达承诺:

凡在本中心在未说明的情况下购买到组装假冒产品，本中心均以十倍赔偿!



三种颜色的 PS2 限量版主机



正版恶魔城月下夜想曲原声 CD  
FFX-2 原声 CD  
燃烧战车 2 原声 CD (还有很多种)

本中心有专人常驻日本，常年为本中心服务，国内玩家可在本中心购买和预定到真正的日本原装游戏产品。其中还包括偶像 CD、DVD、动画 CD、DVD、电子数码产品。

**只有您想不到的，没有我们做不到的!**



GBA 256MB  
128MB 烧录卡



正版晓月之圆舞曲



### 多款原装游戏画集 攻略本



### 开业大酬宾，凡在本店购物的均有精美礼品赠送



多种 PS2 限定普通记忆卡任您选购

多种纯日版 PS2 正版游戏

GT 原装方向盘，赛车手的最佳选择



原水晶佳人实况俱乐部现改为海达实况俱乐部，并诚邀实况高手来店切磋。



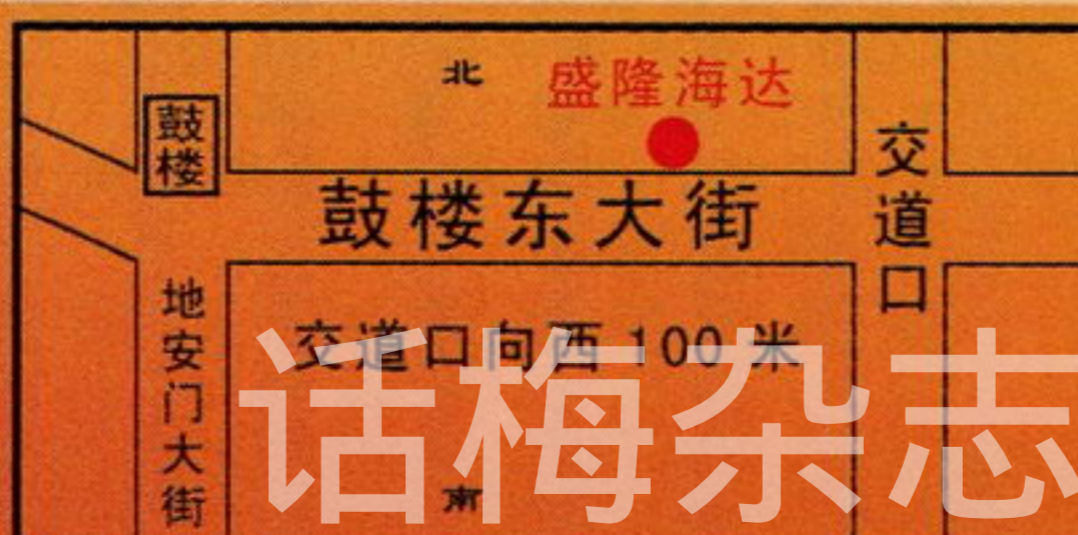
FIFA2002 纪念版 ZIPPO, WE6f 原装攻略本。



音乐游戏一直被很多玩家喜爱，钢琴键盘，DJ 键盘都是音乐游戏爱好者的最佳装备。

本中心设立了专门的维修工作室，聘请了专业维修师在本中心主修。

本中心专为广大的外地客户成立了邮购部，使顾客能够在最快的时间内拿到称心如意的产品，让您的邮购风险降低到零。



地址: 北京市东城区鼓楼东大街甲 35 号  
邮编: 100009  
收款人: 张海滨  
电话: 010-84043132  
联系人: 张海滨  
E-mail: haidagame@vip.sina.com

话梅杂志 & 3DM-SM







# 宏龙 GAME

年中无休 · 营业时间: AM10:00~PM:21:00

时尚的你怎能错过?

专业游戏贩售店



GAMEBOY ADVANCE SP

¥.950

¥.1250

GAMECUBE



¥.1700

PLAYSTATION2



¥.1780

XBOX



XB主机大量供货中

这里有一流的技术、完善的售后服务、心动的价格，还不快来?



网之仅超低价供应2XX元

改机新方案 NEW  
PS2救世主真的来了  
100%免引导  
热血推荐  
**Messiah 2**  
米塞亚2.0芯片 V1.33A  
惊喜特别价!!!  
PS2全系列均可改 450元

欢迎光临  
いっしょに遊ぼう!  
WELCOME



BAA © VER.Shanghai

支持WIN98/WIN2000/WINXP  
EZ-FLASH 128M: ¥480  
256M: ¥680  
XG-FLASH 128M: ¥380  
256M: ¥650

总店Tel:021-63872721

分店Tel:021-63023315

总店地址: 上海市黄浦区

浙江南路151号

分店地址: 上海市卢湾区

斜土路723号

店长: 鲍晓龙

邮编: 200002

www.hlgame.com.cn 欢迎各位光临



我们的网站已开通

www.hlgame.com.cn 欢迎各位光临

## 上海智力苑电玩超市

本店PS2各款型号齐全! 所售PS2主机均有索尼原厂封条, 第一次开机画面, 现场改机。售后30天内如有质量问题包退、包换, 一年保修, 终身维修。(买主机 送大礼)

九年老店, 是质量的保证, 完美的售后服务, 值得信赖! 智力苑连锁店只此五家, 实行统一管理, 购主机可凭保修卡到任一连锁店进行免费保养。本公司有专业维修部和维修师, 帮您解决任何主机的疑难杂症, 立等可取。欢迎光临!



原配 1250元

2800元



现场改装



原配 1680(可现场改装) 原配 560元

卡通 DVD 动画大量 现货供应!



PS2 39000 型

粉色

蓝色

银色

1800元

梦想成真的价格



PS2 50000 型 主机现已发售!

南北总店

地址: 上海市汾西路652号 邮编: 200435  
 公交: 46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达! 火车站南广场可直达本店  
 批发、邮购请与总店联系  
 电话: 021-66884803 传真: 021-66830188  
 收款人: 孙建伟 营业时间: 9:00-21:00

- PS2 主机全套(39001型翻新机) 主机+AV线+原装振动手柄+直读IC+支架+游戏=1580元
- PS2 主机全套(30001型翻新机) 主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美塞亚”+支架+游戏=1450元
- PS2 主机全套(30001型全兼容极品机) 主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美塞亚”+支架+游戏=2200元

特点: 原封装内有中文说明书, 节目内容不会死机, 不伤光头。欢迎外地客户前来批发或邮购!

- |              |           |                |             |
|--------------|-----------|----------------|-------------|
| PS2台湾珍藏版游戏   | 盟军敢死队2    | 古惑狼4           | 拳王2000      |
| 真·三国无双(中文版)  | 生化危机维罗尼克  | 感染扩大2          | 大逃亡         |
| 真·三国无双2(日文版) | 寂静岭最期之诗   | 恐龙危机3          | 007特工队      |
| 真·三国无双2(中文版) | 极品飞车      | 皇牌空战4          | SD高达        |
| 真·三国无双2 猛将传  | JOJO 奇妙冒险 | 漫画英雄 VS CAPCOM | 荒野兵器3       |
| 侍            | 沉默杀手2     | 捉猴记2           | 铁拳4         |
| 武装雄师         | 超·战斗封神    | 偷车贼3           | 维纳斯于布鲁斯     |
| 实况6(中文版)     | 七龙珠       | 偷车贼4           | 生化危机4       |
| GP 摩托车2      | 宿命传说2     | 恐龙猎人           | 魂斗罗 DVD     |
| 潜水艇          | 世嘉网球      | 燃烧战车           | 实况6 最终版 DVD |
| 太阳立志4        | 忍者突袭      | 燃烧战车 实体 D9     | 鬼武者1        |
| VR 战士4       | 鬼泣        | 最终幻想10         | 真·三国无双3     |
| 降龙默示录        | GT3       | 忍              | ZOE2        |
| MAXIMO(马克西姆) | 王国之心      | 指环王双塔(中文版)     | SNK 对街霸     |
| 铁拳 TT        | 鬼武者2      | 龙战士5           | 天诛 III      |
| RS           | 幕前前线      | NBA2K3         | 刀魂 II       |
| 牧场物语3        | 蜘蛛侠       | 脱狱潜龙           | 太空战士 X-2    |
| 血腥咆哮3        | 荣誉勋章      | 异度传说 D9        | 妖精战士4       |
| 狙击手2         | 绝对致命都市    | 实况6 最终版        | 机器人大战2      |
| 狙击手3         | 幻想水浒传3    | 阿尔戈斯战士         | VR 战士4 最终版  |
| 真·魂斗罗        | 头文字D      | 狼狐大冒险          | 星海传说3       |
| 大战略 1941     | 三角洲特种部队3  | 暗黑编年史          | 音乐指挥家       |
| 特鲁尼克大冒险3     | 刀锋战士2     | 真人快打 V         | 钢铁咆哮        |
| 机动战士高达       | 保镖        | 决战2            | 混沌军势        |
| 机动战士高达战记     | 统一        | 死或生2           | 寂静岭3        |
| 机器人大战 IMPACT | 化解危机2     | 浪漫沙加2          | 寂静岭3        |
| 封神演义2        | 式神之城      | 钟楼3            | 分裂细胞        |
| 卡片召唤师2       |           | 鬼泣2            | 摩托GP3       |
|              |           |                | 混沌世界3       |



新店地址:  
上海市西藏北路917号  
电话: 021-66901799  
罗小姐



PS2 台湾珍藏版优点

不伤光头, 不会死机, 真心珍藏零售价 25元 上百种游戏供选择, 游戏不断增加中……



EZ-FLASH 128MB 350元  
上海指定经销商 256MB 700元

现已发售 GBASP



原配 5XX元

大量高价回收 GB 超薄机和 GBC 彩机



850元



1200元

普陀店: 上海市岚皋路113号 公交85路、40路、112路、909路、747路和平新村下  
 静安店: 上海市静安寺路111号 公交112路、909路、747路和平新村下  
 静安店: 上海市静安寺路111号 电话: 021-62485663 联系人: 孙小姐  
 愚园路: 上海市愚园路支路18号 (公交824路、15路、20路、21路、830路、94路、  
 地铁2号线静安寺站下) 电话: 021-62485663 联系人: 孙小姐  
 芷江路: 上海市西藏北路917号 电话: 021-66901799  
 普陀店: 上海市中山北路2437号 电话: 021-62044017 联系人: 孙小姐





# GAMER 3



精彩加成

三度冲击



# 游戏·人

## 第三辑

音乐CD + 128页全彩 + 精美赠品

众小编与精英撰稿人诚意制作

The King Of RPG: SQUARE

梦幻厂商的最终回顾

3D格斗游戏发展史+剑魂传说 (续)

幻影斗技栏目阵容空前

无常花+无印良品专题

特约撰稿人与网络写手协力奉献

网络游戏自由谈

TV GAME 老玩家趣谈网游体验

奇迹

熟悉的另类作者，精彩的游人小说



八大特辑为您呈现

定价12元

锁定六月上旬 清凉上市

话梅杂志 & 3DM-SMV