

◆保存版：2000年游戏盘点 ◆XBOX实机公开 ◆专题采访 ◆DC+《梦幻之星在线》国内上网详解

游戏机

2001
总第27期

实用技术

Practical Techniques For Games



定价：人民币 12 元

ISSN 1008-0600

02



9 771008 060006

本期赠送精美游戏贴纸

二十一世纪的娱乐!

集十五年之大成，大人们也一起来玩的“炸弹人”!

21世纪就从“炸弹人”开始吧! 经过十五年的时间，过去那令你怀念的50关挑战全部复活了。充满快乐的对战模式自然少不了，超过60种以上的冒险游戏，马上开炸了! 加入了RPG系统的《炸弹人大陆》给你带来“炸弹人”史上最高级别的心跳、兴奋、迫力! 大人们也千万不要错过啊!

炸弹人大陆
BOMBERMAN
LAND

春节快乐

全国的游戏迷们！春节快乐！！！！

在过去的一年里，《维罗尼卡》、《WE2000》、《FF IX》、《永恒传说》……一堆堆的好游戏伴我们度过了一个可爱的2000年，而《游戏机实用技术》在大家的支持下，也有了令小编们羞涩的一点点进步。接下来的2001年，会是更加精彩的一年！不但大作不断，而且又有超强力的新主机发售，配合这些业界大事，《游戏机实用技术》也会更加好看，真是太幸福了！我突然感到，我们生活在没有战争，国泰民安的国家里，有可爱的春节可以过，有这么多游戏可以玩，是多么的幸福！

春节里很多读者会拿到压岁钱吧！唉……发愁！怎么用这些钱呢？左算右算都嫌不够。干脆多买几本《游戏机实用技术》吧！哈！快过年了，心情很好，开个玩笑。

其实，很多读者会在这个“有钱也有时间”的时候购入主机和游戏的。不知各位要买主机的读者对上一期的“新春购机指南”有没有仔细研究过，而这一期的“2000年游戏盘点”会对大家买软件有一些帮助的，大家可以参考一下哦！

值此新春佳节，我们为了向读者表示一点点心意，在赠品上做了改动，这一期不再送海报而改为实用美观的不干胶贴纸。不知大家喜不喜欢，请填一下调查表寄给我们吧！这一期的封面没有用插画师的画。请大家比较一下，然后在调查表里挑选自己最喜欢的风格吧！

最后，还要提醒大家一点。在举国欢庆的节日里，相信各位游戏迷们一定会放开手脚玩个痛快吧！但请千万记住——游戏不忘报国……（离题了！）只是，请千万注意休息啊！俗话说“身体是游戏的本钱”嘛！

新年，总是让我们激动……

邪魔天使得了“妻管严”！！！！

千万别误会，邪魔天使还没有……可是自从11月感冒以后就一直咳咳咳！据某医说是“慢性之妻管严”！！！！天哪！在距离娶妻的日子还遥遥无期的时候就先把这可恶的炎症得上了？太可怜了！这很可能是自己不及时诊治，不按时吃药的后果。所以，各位打机的朋友们！加强锻炼啊！病了就赶快治啊！拿了药要按时吃啊！春节期间不要暴饮暴食啊！好吃的给我留一点儿啊！打机的时候别熬通宵啊！买杂志别不买《游戏机实用技术》啊！啊！咳咳咳！



D·S好累

这一期由于春节的原因，杂志的上市时间必须向前调整，因此当完成这本杂志的时候，编辑部中的小编们已经有80%提前“阵亡”，D·S虽然没有“阵亡”，但是也大伤元气，不知何时才能再次“进化”……

2000年的12月过得好辛苦，由于买了多款游戏大作，D·S的当月生活费“沦落”到只有区区50元！元旦时，D·S的荷包又终于“小鼓”了起来，先去“海吃”一顿再说……

回家过年的行装已经准备好了，可是一想到火车站那人山人海的景象和列车上比肩接踵的人潮，D·S就提前晕倒了……



SOUL 还挺得住！

◎我们编杂志辛苦，劳累，大家可能也听腻了，我现在想说的是，我在辛苦工作时，你们一定也在努力着。不管你们是在工作，还是在学习，当你们倍感压力时，不要太烦躁，放松一点，想想其实大家（至少还有我）都和你一样有压力啊！不过既然大家看到书的时候是春节，不要再心事重重，忘记所有的烦恼，过一个HAPPY的春节吧，什么！？你是因为玩的东西太多才心事重重？我@*%\$（_-_- ←倒在地上的SOUL）。



◎非常喜欢自己的小编造型。是的，我很像比比，我和比比一样曾经迷惑过，怀疑过……但又和比比一样最后开始重新振作，勇于面对现实，面对一切，我也喜欢蓝天白云，热爱生命。

◎总之还是想和上一期说的一样，2001年，大家继续加油，大家要快乐啊！



缺乏运动的GOUKI

与朋友闲谈，谈到去年的时候，竟用到“上个世纪末”……很“老”的感觉。

春节期间，大家在玩游戏的同时，不要忘了留一些时间陪自己的家人和朋友啊！

终于可以好好休息一段时间了。

可是，

恐怖的春运……

但愿归途一切顺利。

回家之后要做的事情太多，要恶补一下MOVIE，还要和朋友好好踢一场足球……前几天去广州有机会和KYOSUKE踢了一次球，结果回来之后浑身酸痛，看来自己真的是缺乏运动到了极点。做完杂志后是否应该进行晨跑了呢？

慕容信步离开

终于可以回家。

虽然已经和朋友约好一起出发，可是距离那个日子还有十几天。

本月慕容非很有成就感，不仅完成了主页的基本架构，又买到了全套的《圣斗士》和《高达W》，想起以前因为常常看不到动画节目就发誓要买回家慢慢看的童年，猛然间知道已经长大了。又收到朋友们的圣诞祝贺，真是很开心的一个月！工作了几个月，别的没长进，肥肉倒是可以勉强吃下几块了（笑），这件事被老妈知道又会心疼半天吧。

“我慢慢关上房门，忍住内心隐隐的痛。

当初我轻轻悄悄地走进，如今我轻轻悄悄地走出。

远离这个城市，我要去寻找自己的另一个空间。

远离这个城市，别以为过去的付出我都不在乎。

远离这个城市，我不是你想要的那一种男人。

远离这个城市，亲爱的我依然爱你，但我不会再回头。”

唱着化哥的歌，我已经开始收拾行李了，今天我是真的有一点想家，爸爸妈妈听了会很感动吗？

我挥一挥衣袖，不留下一片云彩。



紫枫の言

转眼间就过年了……

似乎还有好多事情都还没有做完……

似乎还有好多计划都还没有实现……

似乎还有好多目标都还没有达到……

似乎还有好多好多……

怎么这么快就过年了？

不行！明年一定不能混过去了。

多少总得做一些“实事”……

仔细想一想，好像自己每一年的年底都会这样总结一番，然后到了第二年即将过去的时候才猛然发现原来自己所预定要完成的事情一样都没有做。而年关将至，重复的事情终于再一次的发生了……

总是这样，生活虽有计划，可实行的却不多。朋友们可千万别跟我一样……

明年又将是一个新的开始，在明年我要做的事情可真多啊，先得去……



目 录

c o n t e n t



总 顾 问：李子奇
社 长 / 总 编：司 马
常 务 副 社 长：马 力
编 辑 部 主 任：王 义

责 任 编 辑：郑 翔
编 辑：杨 晶 张元凯
 张志强 徐 飞
编 务：张 娜 高晓兰

电 脑 设 计：顾咏梅 吴 松

邮 发 主 任：李海祥
广 告 部：宋宣明 郝 飞

编 辑 管 理：《游戏机实用技术》编辑部
通 信 地 址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮 政 编 码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
E-Mail: gamedep@public.szptt.net.cn

国际标刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广 告 许 可 证：甘工商广字：6200004000011
邮 发 代 号：54-98

主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳当纳利旭日印刷有限公司
发 行：兰州市邮政局
出 版 日 期：2001 年 2 月 10 日
定 价：人民币 12 元

各地书商订购请致电：013609325110

卷首语

1

目录

2

专题采访

3 国内游戏开发公司谈家用游戏机市场

游戏情报站

7 SCEI的“PLAYSTATION 2 PARTY~THANKS&REALIZATION~”
10 《最终幻想 X》的最新消息
10 《莎木 II》即将公布

新闻聚焦

12 PS2+ 开发软件 = 武器?
13 从 XBOX 事件看到的……

排行榜

14

前线狙击

22 Z.O.E
23 记忆的影子
24 皇牌空战 4
25 真·女神转生
26 VOLFOSS
28 纹章传说
32 超级机器人大战 α 外传

黄金眼

35

特稿

37 2000 年游戏盘点

特快专递

55 DC+《梦幻之星在线》国内上网详解
60 创造球会特大号~J联盟职业球会俱乐部~

攻略透解

63 罪恶装备 X
70 永恒传说
75 BLACK/MATRIX+CROSS
80 勇者斗恶龙 III
82 黄金国之门~第二卷
84 生化危机 3 八大结局回顾

研究中心

85 WINNING ELEVEN 2001
88 保镖
90 超级机器人大战 RP2

硬件道场

93

游戏动漫园

97

星之心画廊

100

玩友自由谈

102

玩友沙龙

104

读编往来

106

日语教室

108

游戏诊所

109

火热秘技

110

金手指尖

112

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	世嘉梦工场
FC	任天堂红白机
GB	任天堂 8 位掌机
GBA	任天堂 32 位掌机
GBC	任天堂 8 位彩色掌机
MD	世嘉 16 位主机
N64	任天堂 64 位主机
NGC	任天堂新世代主机
NGP	SNK16 位掌机
NGPC	SNK16 位彩色掌机
PS	索尼 32 位主机
PS2	索尼 128 位主机
SFC	任天堂 16 位主机
SS	世嘉土星
WS	BANDA116 位掌机
WSC	BANDA116 位彩色掌机
XBOX	微软新世代主机

游戏类型

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

索引

PS	WE2000 U-23 奖牌的挑战	112	BLUE STINGER	112
BLACK/MATRIX+CROSS	纹章传说	28	地通纳 USA 2001	36
超级机器人大战 α 外传	WINNING ELEVEN 2001	85	黄金国之门-第二卷	82
大航海时代 IV	WIZARDRY EMPIRE (巫术帝国)	112	梦幻之星在线	36 55
FAVORITE DEAR - 纯白的预言者	异形复活 (ALIEN RESURRECTION)	111	幕府浪漫第二幕 月华的剑士	36 111
古惑狼嘉年华	永恒传说	70	燃烧吧! 正义学园	111
合金装备·索立德	游戏王-被封印的记忆	110	READY TO RUMBLE: ROUND 2 (美版)	110
洛克人 X5	真·女神转生	25	死或生 2	112
牧场物语 HARVEST MOON FOR GIRL	最终幻想 IX (美版)	110	STAR GLADIATOR 2 (星际悍将 2)	110
偶然遗迹	PS2		罪恶装备 X 63	112
神来	保镖	35 88	GBC	
生化危机 3	皇牌空战 4	24	勇者斗恶龙 III	80 112
数码怪兽卡片竞技场 2	记忆的影子	23	游戏王 DEUL MONSTER 4	111
天诛 2	Z.O.E	22	ARC	
VOLFOSS	DC		三国战纪 2	111
王者模拟战 (GROWLANCER)	创造球会特大号	60 112		

国内游戏开发公司谈家用游戏机市场

这个专题采访的产生

无论如何,PS已经要成为“过去”了,就好像谈及去年12月的某事时说“上个世纪我去过那里……”,给人一种似近还远的感觉。PS的辉煌是毋庸置疑的,可以说现在仍然辉煌,可是一股很强大的力量使我把他抛在后面,而不停地思考这样一个问题:接下来会是谁来铸造同样的辉煌?或者,是平分天下的均势?在探讨这个问题的时候,不可避免地,我又要想到中国的家用游戏机市场,它会发展成什么样子?

坐井观天当然有很大的局限性,于是想到应该向国内的几家游戏开发公司征询一下对此事的看法。这是很实际的,因为我的重点还是在于“国内的家用游戏机市场”。

这个念头早就有了,而且在首届中国E3展上与几家游戏开发公司的相关人员就此事谈过,得到的信息让我很是兴奋了一段时间,于是决定做这个专题。可惜一直很忙,没能实现。这个月总算是挤出时间来做了,可是恰值元旦前后的黄金时段,各公司都在为元旦和春节的产品上市忙活,而我提出的一些问题又涉及到各公司今后的发展方向,不得不谨慎发言,于是这一期暂时只把对西山居、华义国际、新瑞狮、金智塔这几家公司的采访综合起来讨论一番。如果可能的话,下一期再补上对其它公司的采访吧。

切入正题

微软加入后,家用游戏机的主机大战一定会非常激烈的,这个市场又要进入一个四方短兵相接的时期,DC、PS2、NGC、XBOX谁胜谁负是大家关心的问题。但是,更现实的考虑是,在国内,未来两年的软硬件市场会是什么样的状况。我想各位玩家非常关心的问题应该是以下几个:在新千年,中国加入世贸后,(预计2月底加入世贸的准备工委会完成)国内的游戏机软硬件发展会是什么样的?哪一部或者是哪几部主机会成为国内的主流?国外的主机厂商和软件厂商会不会来开拓国内市场?国内软件开发公司(包括外商独资的)会不会开拓国内市场?游戏机平台的中文游戏大潮会否来到?正版的市场会不会像电脑游戏那样以适合国情的形式发展起来?

为此我们找到了国内一些游戏软件开发公司(包括外商独资公司),请他们就以上问题阐述公司或个人的观点。

可是,几家公司的回答都显得小心谨慎,反映出的是家用游戏机市场无可奈何的“灰调”以及尚不明朗的前景,就是我自己也不敢实实在在地讲出明确的结论来,怕到时候把树脂眼镜都跌破或者被人嘲笑,这个先知还是不当的好。总之,把总结的权利留给读者吧。但无论如何,这一次采访得到的最明确的信息是:国内游戏开发公司大都有意开发家用游戏机软件。这是最让人高兴的一点了。

家用游戏机的FANS很少有对国内游戏开发公司熟悉的,因为这些公司大多是做电脑游戏的,即便做家用游戏机软件(如育碧)也不会在国内发售。所以,在问答的前面会简要介绍被采访的公司,这样会使大家有更加全面清晰的认识。

西山居游戏工作室



西山居工作室隶属于大名鼎鼎的软件公司——金山公司,成立于1995年5月,是现今国内最有影响的游戏制作组之一。西山居的第一个作品是1996年1月完成的《中关村启示录》,从商业角度及影响力来讲,它可称得上是中国大陆第一套电脑商业游戏,是大陆游戏史上一个标志性的产品。



其实西山居的代表作是1997年4月推出的RPG游戏《剑侠情缘》,算是大陆游戏产品第一次的成功,大陆的零售量接近3万套(售价128元人民币),这个记录在以后的两年多时间也未曾被打破过。

2000年6月,《剑侠情缘2》隆重登场,耗时2年,斥资近300万研发、100万宣传的这款ARPG游戏重新给沉寂已久的国产游戏注入了生机。到目前为止,《剑侠情缘2》已经创下国产游戏零售销量之新高——15万套,并将在港台地区发售。



我这次找到

了市场部游戏产品组的凌晨先生,请他谈了对于家用游戏机市场的看法。

邪魔天使(以下简称“邪”):凌晨先生,西山居是国内知名游戏开发工作室,很希望能得到你们宝贵的意见。从去年《剑侠情缘2》的成功可以看到金山西山居是极具实力的游戏制作工作室,不知你们是否考虑过家用游戏机这个专业的游戏平台呢?你们是怎样看待未来两年家用游戏机的国际市场及大陆市场的?

凌晨(以下简称“凌”):对家用游戏机我们采取的是“静观其变”的态度,因为这个领域群雄纷争,而且彼此都不兼容,所以,想要移植电脑游戏,难度和工作量都会比较大。至于未来,我相信最终会有一家成为这个领域的霸主。也许是索尼,也许是微软。但现在,连硬件都没有国内代理,说明这块市场还需要规范。

邪:那么到底会是哪一家成为霸主呢?作为游戏软件开发工作室,从技术及市场两方面来讲,DC、PS2、NGC、XBOX及GBA等各主机的优势在哪里?您对哪一款主机感兴趣?如果说规范的市场可以建立起来,您认为哪一款主机会在国内市场发展得比较好呢?

凌:DC的优势在于价格的相对低廉,还有它独特的防盗版设计,而PS2则是依靠PS那7000万用户的忠诚度以及大量软件厂商的支持来抢夺市场。相对来说,XBOX在中国会比较有优势,因为从XBOX公布的数据来看,XBOX与高端PC的差别不是很大,只要有丰富的教育软件支持,在中国推广不是什么事。

邪:“教育软件支持”?

……

哦!我明白了!这简简单单的一句话正道出了XBOX在中国大发展的“最重要”的一个推动力——“游戏以教育为先导!”或者说“游戏以教育为本!”看来游戏之路之难,难在国人的观念还不能纠正,或者说经济的发展还没有跟上。为什么世界最先进的娱乐方式,在国内还不能正常发展?希望教育软件真能做一下开路先锋吧!这倒不是我们打着教育的幌子把游戏进行下去,只是……软件丰富一些总是有好处的吧?希望若干年后,我们的玩家和游戏开发公司不会再这么累就

好了。

回归正题吧，请问在家用游戏机方面，西山居是否制定了发展计划呢？贵公司会在什么时候切入家用游戏机市场？

凌：暂时还没有计划。什么时候进入，取决于这个市场何时才能够真正规范。

邪：好，让我们拭目以待吧。相信这一天不会太远的。那么您怎样看待中国加入世贸对游戏行业的影响？中国加入世贸之后对西山居的发展有什么积极的作用吗？

凌：应该说，国内的市场环境是越来越好，假如加入世贸是一个我们与国外先进技术相融合的机会，那我们一定会珍惜这个机会。

邪：如果是这样，相信电脑游戏会首先得益，不知游戏机能否也同时得到发展。关键是，是否会因为主机制造厂商收取权利金造成家用游戏机软件不能像电脑游戏软件那样以国人可以接受的价格销售？家用游戏机游戏软件在国内能够正常发展吗？

凌：似乎权利金的问题已经早有讨论。可以理解的是，家用游戏机厂家还没有一家可以像INTEL一样潇洒，不但不收取费用，还为大量的软件厂商提供资金支持。这说明什么？说明的是一个公司有一个公司的战略。至于国内家用游戏机软件的发展，我认为，实在没有必要现在就急于做结论，因为，在这块领域敢于尝试的人还太少。

邪：感谢您回答这些问题！

凌：不用谢。

北京华义软件开发有限公司

北京华义软件开发有限公司是由台湾华义国际数位股份有限公司与北京乐讯技术开发有限公司于2000年8月联合投资创办。



北京华义软件开发有限公司以向内地玩家提供WGS多娱乐网络平台为主要业务，业务范围包括万人联网在线游戏、在线视频点播系统、在线软件使用、在线音乐播放以及WGS网络娱乐收费平台。

1993年8月成立的台湾华义国际数位股份有限公司，是目前台湾地区最大的日本游戏代理商。这几年来华义国际的品牌策略是向着代理全世界制作精良之游戏软件的目标迈进。现在北京华义把在台湾炙手可热的大型在线游戏产品及最佳的在线游戏服务带到大陆市场，并致力于构建专业的网络游戏公司。

对于《心跳》迷来说，可能认识华义比较早，因为华义曾在中国内地发行或通过代理商发行了《心跳回忆设定集》、《心跳回忆对战方块》、《心跳回忆——表白你的心》、《心跳回忆——永远属于你》。最近华义主推的在线RPG《石器时代》成为了网络游戏领域的新宠。这款游戏是由日本JSS (Japan System Supply) 株式会社制作，在全球发行的，仅台湾地区8

个月已销售超过40万套，简体中文版在大陆也同时得到各大网站的支持。北京华义租用了100兆独享带宽，投入了100台服务器，可供10万人同时上线，更有20多位工程师提供24小时不间断在线服务。

《石器时代》

最大的特点是明亮的色彩、可爱的人物造型和幽默的设计。这个游戏最让我称道的是和平的气氛，并且悠闲而有趣。和DC上的《梦幻之星在线》比起来，可说是各有千秋。



我和《大众软件》的编辑李鹏关系不错，这次他到北京华义任职，我当然不能“放过”他。

邪：您是《大众软件》的元老级人物，是我的前辈，也是我的偶像之一，您曾经给了我很多帮助和指导，所以请允许我在文章中称您是鲲前辈，可不可以？^@^（不等他回答接着发问）咱们今天谈一下家用游戏机在国内的发展就好了。这个应该没有问题吧。您对动漫及家用游戏的功底非常深厚，我对您的漫画收藏已经垂涎很久了……

坏了，又跑题了！还是入正题吧！鲲前辈，我知道您对家用游戏及动漫方面都很有心得，请您谈一下未来两年家用游戏机的国际市场及大陆市场。从技术及市场两方面来讲，DC、PS2、NGC、XBOX及GBA等各主机的优势在哪里？您认为哪一款或几款主机会在国内市场发展得比较好呢？

李鹏（以下简称“李”）：不敢当，我不过是早当了几年同行而已，其实没有资格回答这些问题的。下面我就尽我所能，简单答一下吧。

技术上，我没有什么发言权，应该是XBOX和PS2各有优势。不过，这些主机在大陆表现如何，应该和技术无关，而是要看厂商的态度。我不知道SONY对将来有何决策，是否有兴趣发展国内市场。XBOX被引进的可能性大些，因为国内不少厂商和微软有着千丝万缕的联系。GBC在国内是有正式代理的，不过D卡太多了。

以目前国外的销售体系，一旦硬件正式引进，硬件厂商自然会引进软件，倒不用每个国外软件商都亲自来国内自己开拓市场。香港SONY就是这样的，代理了大部分PS软件的销售。

邪：您原来在《大众软件》工作，肯定知道国内的电脑游戏市场正朝着健康有序的方向发展，可是国内还是有很多专注于家用游戏机的玩家，他们也都很想看到家用游戏机市场的正常发展。不过，是否会因为主机制造厂商收取权利金造成家用游戏机软件不能像电脑游戏软件那样以大陆玩家可以接受的价格销售？在大陆市场，家用游戏机游戏软件

的市场能像电脑游戏软件的市场那样正常发展吗？

李：厂商收取权利金是世界性的，每套3~5美元，如果不对中国市场有所倾斜，那么家用游戏机游戏软件的销售自然会有很大的阻力。至于正常发展，应该是没有问题。只要主机和软件有正式代理，那么自然有正版销售。不过正版的销售量能达到多大的数量，就是一个问题了。目前国内PC软件的“郑板”销售量只有“地板”的1/10至1/20，如果TV软件的价格和渠道没有掌握好，那么只会更少。不过，如果在国内销售，应该会改中文版，那么就能比“地板”有一点优势了，这方面看看PC的一些中文版就知道了。

邪：您这样一说，我看到一线曙光了！不知华义对家用游戏机市场感兴趣吗？会针对国内市场开发或代理家用游戏机游戏吗？又会在什么时候切入大陆的家用游戏机市场呢？

李：北京华义联合软件开发有限公司是台湾华义国际的子公司。华义是以开发和销售为主的公司，自然对家用游戏机市场感兴趣，不过目前还没有制定具体计划。

内地和台湾的厂商早就有心于开发家用游戏机市场了，而且也有大宇和精讯（精讯的产品未上市已夭折）开发过SS的游戏。不过作为中国公司，取得日本或美国的游戏机软件开发授权是很难的，而且最后的审核也相当严格。目前PS2和XBOX的开发机是不允许出口到中国的，所以无法开发。但一些日资和美、欧资公司，凭借母公司取得了开发许可，例如东星、KS上海、UBI SOFT。

邪：我会去征求他们的看法。不过先问一下您怎样看待中国加入世贸对游戏行业的影响？

李：加入到WTO，对国内游戏市场应该没有什么大的影响。实际上，国内开发的软件，早就和国际大厂的软件在同一个市场上竞争了。而且，由于国内目前还没有对民族软件产业有什么政策倾斜（例如关税等），所以加入到WTO应该没有什么大变化。不过，一些美国公司，可能会在国内取得原来无法取得的设立公司和制作产品的权利，对人材的争夺应该会加剧。

邪：看来前景是好的，而人材争夺从某些方面来讲其实也是一件好事。我现在对加入世贸的看法更全面了。谢谢，谢谢鲲前辈！

厦门新瑞狮多媒体有限公司

新瑞狮成立于2000年1月，现有员工75人，2000年7月在南京又成立了分公司，有二十多人，计划会发展到100人。公司有一款游戏《敦煌》现在发售中，目前还有几款游戏正在制作，2001年内将会发售。

在中国首届E3展的酒会上，我见到了新瑞狮的技术总监王飞先生，王先生正向大家演示最新的游戏，CG画面做得极为漂亮，于



开发中的《西藏》

是我被吸引过去，并与王先生谈起了家用机市场。王先生对公司在技术方面的实力极有信心，并对PS2有很大兴趣。王先生说如果能取得SONY的许可，开发PS2的游戏不是难事，而且3D技术方面也没有问题。于是这一次专题采访我又找到了王先生，请他就这一次专题的焦点问题谈一下自己的看法。

邪：王飞先生，11月在深圳的E3展酒会



开发中的《圣魔战记》

上曾与您谈及家用游戏机的开发情况，得知贵公司有相当强的实力。您对家用游戏机好像也是很有研究的，请问贵公司怎样看待未来两年家用游戏机的国际市场及大陆市场呢？

王飞（以下简称“王”）：游戏本身是娱乐性行业，随着中国大陆经济水平的进步，娱乐性行业一定也会跟着进步，影视、游戏业更是首当其冲，所以我对游戏机业相当看好。

邪：您说过对家用游戏机游戏的开发是很感兴趣的，并希望能尝试，不过您对哪一款或几款主机感兴趣？您认为哪一款或几款主机在国内市场发展得比较好呢？

王：是的，我们希望是在XBOX平台或PS2平台开发游戏。我个人认为前景较好的主机应该是PS2。

邪：那么在家用游戏机方面，新瑞狮是否制定了发展计划呢？会在什么时候切入家用游戏机市场？

王：具体切入时间还没确定，应该是今明两年吧。

邪：今明两年？那真是太好了！今年2月底我国可能就会正式加入世贸组织了，您怎么看中国加入世贸对游戏行业的影响？

王：加入世贸只会对游戏业产生正面影响，会使中国的游戏业正规化，形成一个真正的产业。

邪：如果真能形成正规的产业那就太好了！不过因为权利金的缘故，想来家用游戏机软件不会像现在的电脑游戏软件一样便宜吧！家用游戏机软件在国内能够正常发展吗？

王：我想制造商为了大陆这个大市场应该会采取一些措施来发展中国市场吧，这个我不清楚。

邪：感谢您接受采访！谢谢。

王：不用。

金智塔软件科技有限公司

金智塔的前身是中国深圳电脑软件有限公司，成立于1997年，总部设在深圳。2000年金智塔成功与韩国电信SK株式会社实现合作，开始第二次创业发展。今年将会推出《古龙群侠传》等游戏。

这次采访恰逢金智塔全力推出其年度主打游戏《古龙群侠传》，但在E3展上我和金智塔的软件开发部部长

王俊先生谈过国内家用游戏机市场的未来。王先生非常健谈，给我和GOUKI扎扎实实地上了一课，其间谈及游戏的开发过程和国内外游戏产业的发展以及我们这一次的焦点——国内家用游戏机市场的未来。首先，王先生肯定地说，金智塔将来肯定会开发家用游戏机游戏，且是以XBOX为主，但切入的时间还不能确定，不过只是未来两年内的事情，前提是XBOX能在国内有好的销量。对于国内大多数游戏开发公司来讲，XBOX的平台是非常亲切的，无论是开发还是移植都是相对容易的一件事。众所周知，国内游戏开发商在资金方面大多不能和国外的大公司比，所以能够降低成本是最能吸引他们的。把已有的PC游戏移植到XBOX可以在PC以外以极低的成本再赚一笔，无论是以前开发的还是将要开发的游戏都可以这样做，XBOX为游戏开发公司多提供了赢利的平台，何乐而不为？而且XBOX会以极低的权利金来开拓市场，这就更加增



王俊先生正在忙这个游戏未能如期接受采访

大了其吸引力。所以，金智塔将来会以XBOX为家用游戏机方面的主要开发平台。但是，这是以XBOX能发展得好为前提的。

后话

这一次的采访还有几家公司明确表示不愿意参与这次专题采访，因为他们都同样表态说，只要有一个规范的市场，将会很乐意开

发家用游戏机软件。新世代的主机中，哪一个会在中国铸造辉煌？DC——有“适合国情”的价格，有香港的正式代理跃跃欲试，可惜是新世代主机中机能最差的一个；PS2——凭借PS的辉煌市场和名气以及加盟厂商的支持有霸者之气，惜乎价格太不“国情”了；NGC——以任天堂一贯的风格，及大家对它的预期成为主流的机会是最小的。XBOX——有强大的微软帝国支撑，机能似乎是最强劲的，且得到全世界绝大多数著名厂商的支持，开发又很容易……

这次提出的问题，是仁者见仁，智者见智的，专题中的讨论只是一个引子，能留更大的空间给读者们自己讨论可能会更有意义。在入世以后的一年，大环境的改变，可能会使得主机厂商的开拓、国家相关法规和政策以及消费者的支持，这三根支柱水到渠成地支撑起家用游戏机的市场。但这只是理想化的推断而已……

本刊深圳工作室决定增加两位游戏编辑及一位美术编辑，请有意者火速投递应聘材料！

我们对美术编辑的要求是：

- 1.有良好的美术基础，具备绘画技能；
- 2.熟悉电脑操作；
- 3.喜爱游戏。

有意者请在来信中附带：

- 1.个人简历；
- 2.代表作品。

我们对游戏编辑的要求是：

- 1.绝对热爱游戏；
- 2.绝对精通游戏；
- 3.擅长表达并具有一定的文字功底；
- 4.开朗且善于与人和作；
- 5.懂日语者优先考虑。

有意者请在来信中附带：

- 1.个人简历；
- 2.一篇游戏评析；
- 3.一篇以“天生的游戏编辑”为题的文章。

硬件

美版 PSone 专用的 LCD 显示屏

美国的电气制造商 InterAct 近日推出了一款对应美版 PSone 的 LCD (液晶) 显示屏。同日版的 LCD 显示屏相比, 一个最大的不同就是这款 LCD 显示屏是按照 PSone 机身的大小设计的, 而不是如同日版那样按照 PSone 机盖的大小制作的。并且这款 LCD 显示屏可以独立放置, 而日版的则一定要连接在 PSone 上才能使用。



SEGA 再度采取防盗措施

SEGA 为了从根本上杜绝 DC 的盗版问题, 在新的一批 DC 主机中修改了部分线路, 使得 DC 无法读取 CD-ROM 的盗版游戏。SEGA 并没有给这种新 DC 机设立新的型号或特殊的外观, 第一批版本正是《樱大战》限定版 DC。修改的原理是当玩者放入盗版 CD-ROM 的 DC 碟时, DC 主机就会将这张碟视为音乐 CD 而直接跳入 Audio Mode。换句话说, 当一张碟被放入 DC 之后, DC 只用检测放入的碟是否是 GD-ROM 或 CD-ROM 就行了。由于一般的压片厂是没有 GD-ROM 的专用生产线的, 因此做出 GD-ROM 的盗版可能性就非常小了。



截稿之前的最新情报: XBOX 的造型曝光!



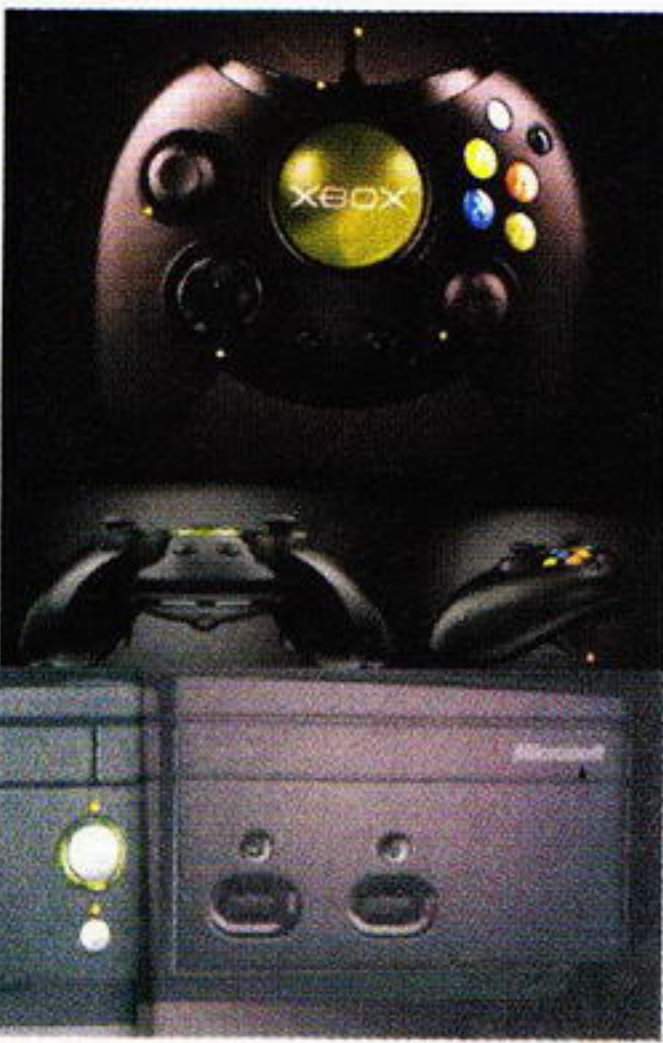
微软会在 1 月 6 日开幕的 "Consumer Electronic Show" 中正式公开 XBOX 的主机造型, 岂料就在 1 月 4 日, 美国的游戏杂志《EGM magazine》就刊出了 XBOX 的实机造型! 对于这次公布的造型, 微软超乎寻常地表示了强烈的不满, 与之前微软对公布的一些 XBOX 主机造型采取不置可否的态度形成了鲜明的对比。看来这一次的 XBOX 造型的可信度真是十分高了!

XBOX 的外观: 主体黑色, 实际大小尚不明。如果从上面看上去, 就会发现机身上的一个大大的 "X", 倒也切合 "XBOX" 这个名字。

XBOX 正面: 可以看到同 DC 一样, 有四个手柄接口, 中央是弹出碟片仓的按键, 看来是采用的与 PS2 相同的抽屉式的 DVD-ROM 驱动器。弹出键下方的按键有可能是 RESET。

XBOX 的背面: 可以看到大大的风扇, AV 线接口, 电源线接口以及电话线接口。不过从 XBOX 这个宽大的背面来看, 应该还有乾坤在其中。

XBOX 的手柄: 只能说是 NGC 手柄+DC 手柄的结合体。具体资料未明, 请期待本刊下一期的详细解说!



事件

EA 加盟 XBOX

著名的游戏开发商, 同时也是全球最大的游戏发行商 EA 近日与微软共同发表了加盟 XBOX 的计划。EA 承诺将会在 XBOX 今年秋天面市时同时推出 10 款重量级游戏来为 XBOX 造势, 其中包括《疯狂美式足球》、《纳斯卡赛车 2000》、《FFA》、《F1 2000》等在欧美地区极受欢迎的游戏。EA 向微软订购了 500 套 XBOX 的开发工具, 足以证明 EA 对于在 XBOX 上开发游戏的兴趣以及重视程度。在欧美地区, XBOX 有了 EA 的加盟, 无疑能够进一步增强 XBOX 在欧美市场的竞争力。并且需要注意的是 EA 也是 SQUARE 在欧美地区游戏软件的代理发行商。到目前为止, 全球已经有超过二百家知名游戏软件公司宣布加盟 XBOX, 并

且其中 18 家游戏软件公司的游戏只会在 XBOX 上发行。微软曾经宣布要用 5 亿美元来为 XBOX 的第一阶段市场推广造势, 不知道在 XBOX 推出之前, 还会传来什么样的惊人消息呢?

GBA 第一年的出货量: 2400 万台

随着 2001 年的到来, 离 3 月 21 日这个任天堂的下一代掌机 GBA 发售的日子也不远了, 任天堂近日宣布 GBA 在 1 月进入量产阶段, 到了正式发售的 3 月份, 会同时有 100 万台的出货量, 6 月份后每月量产 200 万台, 在发售后的一年内, 达到 2400 万台的出货量。欧美版的 GBA 要比日版稍迟一些, 会在 7 月份推出。

美国《商业周刊》批评 PS2

不少玩家最近都一直对 PS2 在年末商战中缺乏强力大作这个情况颇有微词, 现在美国《商业周刊》终于站出来批评 PS2 了, 以下是文章的摘要:

■虽然 PS2 有极为强大的性能, 能够播放 CD、DVD, 也能够同时向下兼容 PS 的游戏甚至上网, 但最近玩家们发现: 他们几乎找不到 PS2 的新游戏。购买 PS2 的玩家多数还不能算是 PS2 的 "玩家", 多半只是用 PS2 来玩 PS 的游戏或者是看 DVD。

■举出日本著名的新闻杂志《AERA》公开警告 PS2 陷入无优秀新游戏的境地的例子, 表示这样做会对其对手任天堂、SEGA、微软等 "进行大动作的机会"。

■PS2 游戏的开发环境非常恶劣, 让许多开发商叫苦连天, NAMCO 在 3 月份推出了高素质游戏《山脊赛车 V》之后, 就再也没有这样叫好又叫做的游戏出现, 从 3 月份到现在, 已经亏损了 1900 万美元, 这是 NAMCO 自公开上市之后第一次出现如此严重的亏损。

■只有更多更好的重量级游戏大作在 PS2 上出现, 才是 PS2 的惟一出路。

《最终幻想·灵魂深处》音乐监制人选确定

近日, SQUARE 宣布了将在 2001 年上映的全 CG 电影《最终幻想·灵魂深处》的音乐监制人选。由于《最终幻想》系列的音乐之父松植伸夫在忙于为《最终幻想 X》和《最终幻想 XI》配乐, 无暇为这部电影版的《最终幻想》进行配乐, 因此, SQUARE 特地请来了美国的埃里奥特·高登特尔 (Elliot Goldenthal) 负责《最终幻想·灵魂深处》的音乐监制工作。埃里奥特·高登特尔这个名字对于广大玩家来说可能



是很陌生的, 但由他配乐的电影, 如《异形 3》、《永远的蝙蝠侠》、《深海圆疑》等相信都是一直关注好莱坞电影的玩家们所熟悉的吧。高登特尔的音乐风格便是那种 "黯淡" 的音乐气氛, 这是否意味着《最终幻

想·灵魂深处》也将是这种风格呢?

XBOX 的虚拟代言人大变身

在去年 3 月 10 日微软正式发表 XBOX 的时候, 展示过一段机器人与一名女性角色的影片, 如果看过的玩家一定会对影片里那个小平头的女性角色 "印象深刻" 吧。不过以她作为 XBOX 的印象代言人的确是有些令人失望。现在, 根据美国游戏杂志《NextGen Magazine》的报道, 微软将会把这名虚拟代言人的形象进行一次 "彻底" 的更新, 图为新旧形象的对照, 新形象



是不是顺眼许多呢?

2001年美国E3展时间确定

世界最大的游戏展——“E3”，已经确定了2001年度的举办时间：2001年5月16日至18日，地点仍旧是洛杉矶的国际展览馆。这次E3展的主题是“接触未来”(Touch the Future)，微软与EA都是协办单位之一。微软的XBOX与任天堂的NGC都会出现在2001年的E3展上，因此这次的E3展可以说是21世纪主机大战的序幕，意义非凡。

欧洲XBOX将延期推出

尽管XBOX还没有一个准确的推出日期，但微软近日宣布，为了将预定于2001年秋天推出的新主机XBOX在北美推出时货源充足，因此只有取消北美版XBOX与欧洲版XBOX同时推出的计划，欧洲版的XBOX将会在2002年初推出。

微软表示，他们之所以做出这样的决定，是因为有了北美与欧洲版PS2推出时的“前车之鉴”，北美与欧洲版的PS2因为严重缺货，从而错过了圣诞大好商机。微软的XBOX主要以北美与日本市场为主要推广市场，但目前微软在北美与欧洲都已经收到了大量的订单，因此只好暂缓欧洲XBOX的发售时间，以求在最短时间内满足美日市场的要求。

日本文化厅表扬优秀游戏软件

日本文化厅媒体艺术实行委员会日前选出了2000年度得奖作品，ENIX的《勇者斗恶龙VII》获得了“2000年媒体艺术祭游戏部门大赏”，而SEGA的《莎木一章横须贺》则获得了“数码艺术互动软件优秀奖。”

软件

《生化危机—代号：维罗尼卡—完全版》的神秘礼物

预定于3月22日推出的《生化危机—代号：维罗尼卡—完全版》是CAPCOM纪念《生化危机》系列诞生5周年之作，为了感谢广大《生化危机》FANS的支持，CAPCOM特地制作了一张名为《威斯克的报告书》的DVD。在这张DVD里，反派角色威斯克会以报告的形式，对《生化危机》这五年来的发展做一个回顾。另外，这张DVD还会收录开发者的访问以及一些从未公开的游戏影像等等，对于《生化危机》FANS来说的确是非常珍贵。而得到这张DVD的办法，就是在日本预订这款游戏。



《格斗之蛇2》DC版新画面

SEGA近日公布了多张将在1月18日推出的DC格斗游戏《格斗之蛇2》的新画面，这款由SEGA AM2亲自操刀移植的游戏在各方面都不输于街机的表现。图为新公布的游戏画面。



SCEI的“PLAYSTATION 2 PARTY~ THANKS&REALIZATION~”

近日SCEI宣传部在东京举行了一个名为“PLAYSTATION 2 PARTY~ THANKS&REALIZATION~”的活动，公布了14款将在2001年发售的PS2重要游戏，每款游戏都以展示台的形式出现，让观众一饱眼福。除此之外还设立了大屏幕的电视墙，按照游戏的发售日次序，播放游戏的精彩预告片。

展出游戏	开发商	预定发售日
《SPACE VENUS STRING MORNING娘》	SCEI	1月11日
《鬼武者》	CAPCOM	1月25日
《GT赛车3》	SCEI	2月15日
《决战II》	KOEI	2月下旬
《终级地带》	KONAMI	3月1日
《PARAPARA PARADISE》	KONAMI	3月15日
《WE5》	KONAMI	3月15日
《电车GO! 3通勤篇》	TAITO	3月内
《风之克罗诺亚2》	NAMCO	3月内
《怪物农场3》	TECMO	3月内
《リモコン》	SCEI	3月内
《多罗小猫与休息日》	SCEI	明年春季
《皇牌空战4》	NAMCO	夏季预定
《MGS2》	KONAMI	年内预定

《PARAPARA PARADISE》：KONAMI的新概念音乐游戏，通过感应器对玩者手部运动的感应来完成游戏。与PS2版同时发售的还有专用控制器，与街机版的控制器最大的不同是，街机版的感应器安装在上方，而家用版的则安装在下方。

《WE5》：人气足球游戏续作，《研究中心》中详细介绍。

《皇牌空战4》：NAMCO著名座舱式空战游戏续篇，《前线狙击》中详细介绍。

《终级地带》：KONAMI数名著名制作人联手打造，《前线狙击》中详细介绍。

《电车GO! 3通勤篇》：人气街机移植作。

《多罗小猫与休息日》：1999年CESA大赏作品续篇。

《怪物农场3》：高人气育成游戏续篇。

《リモコン》：创意独特的谈话游戏。

《鬼武者》

《GT赛车3》

《风之克罗诺亚2》

《决战II》

《MGS2》



《鬼屋魔影4》DC版新画面

本刊曾经介绍过的3D冒险动作类游戏的始祖《鬼屋魔影4》(前译《独处黑暗》)在宣布了延期至今年春季上市的消息之后,于近日公布了游戏的DC版最新开发画面。其高素质的画面将恐怖的气氛渲染得淋漓尽致,的确令人期待。



《鬼武者》限定版附送DVD

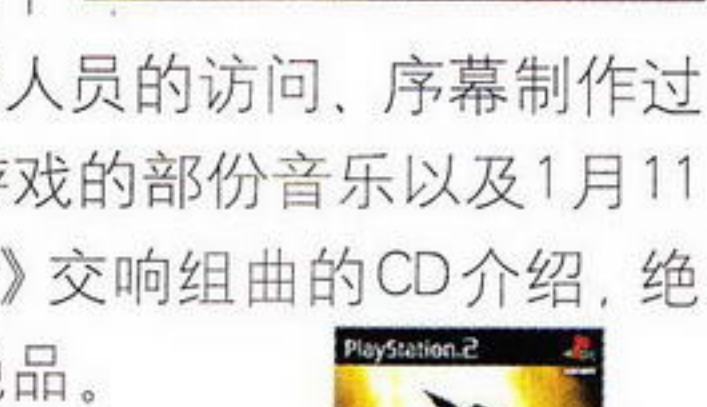
详情

定于1月25日(年初二)推出的《鬼武者》在日本已经开始声势浩大的造势活动了。从12月20日起,日本玩家在全国的GAME TSUTAYA店都能够免费租借到《鬼武者》的试玩版,并且在DVD区能够租借到收录了《鬼武者》最新游戏以及制作影像的《鬼武者World》DVD。



原声 CD 宣传海报

另外CAPCOM也公布了附带于限定版之中的《Making of 鬼武者》的内容,这张DVD将会收录金城武的个人专辑、制作开发人员的访问、序幕制作过程中的CG影片、游戏的部份音乐以及1月11日发售的《鬼武者》交响组曲的CD介绍,绝对是玩家的收藏绝品。



预定游戏所赠送的鼠标垫



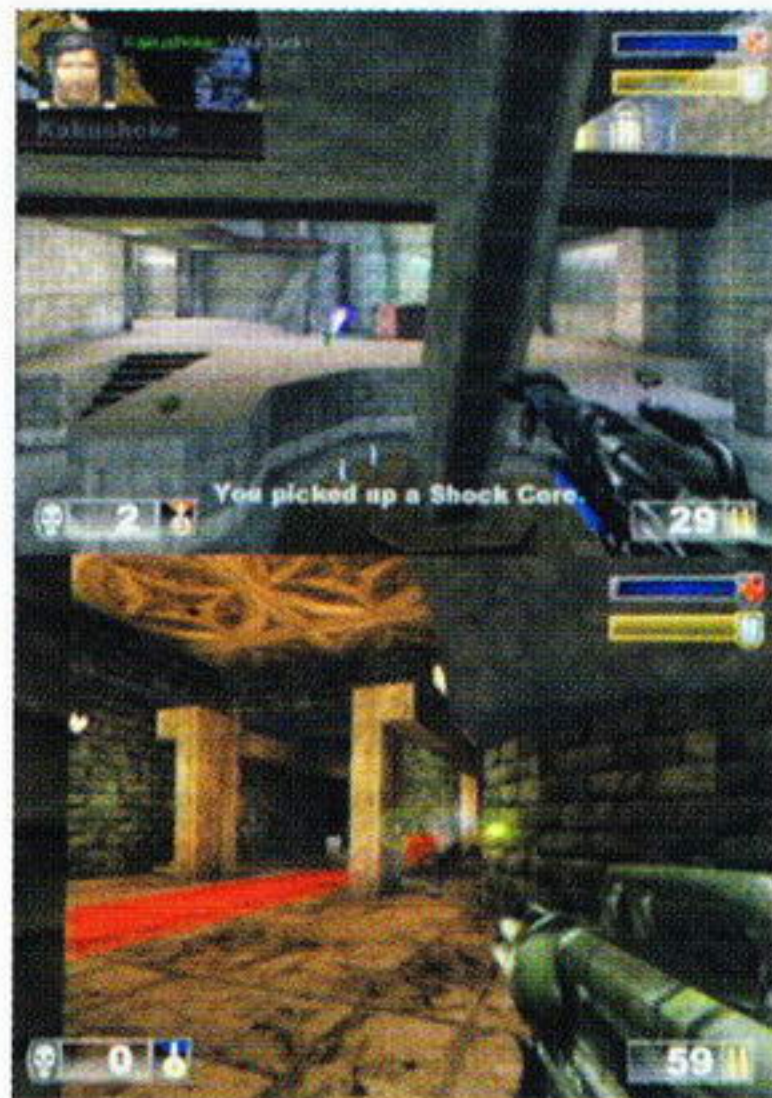
游戏的外包装



DC版《虚幻》内容介绍

在PC上大受好评的3D主视点射击游戏《虚幻》很快就要推出DC版本了,以下便是DC版游戏画面以及部分新增要素。

- 四名玩家同时对战,画面四分割。
- 将PC版的许多快捷键导入DC的手柄上,玩起来绝对方便。
- 对应8名玩家进行网络连线对战。
- 新增了“组队死亡竞赛”模式。
- 新增了10种武器。
- 练习模式。
- 新增20个DC原创的关卡。
- 自动瞄准系统。
- 对应DC的键盘和鼠标。
- 对应VGA-BOX。
- 60帧/秒的流畅画面。



《恶魔城 Dracula》确定发售日

本刊上期曾经报道过KONAMI将会在PS上再推出一款《恶魔城》系列游戏,现在又有了新消息,游戏的标题暂名为《恶魔城 历代记~恶魔城 Dracula~》,发售日预定为3月21日。游戏将会加入新的要素以及结局CG,喜欢动作游戏的玩家不要错过。

《电脑战机4》正式公布

SEGA的子公司Hitmaker(前SEGA AM4研)近日公布了街机人气大作《电脑战机》的最新作《电脑战机4 Force》。与前几作相比,此作的最大一个变更点就是加入了二对二的系统,令游戏更刺激,更富于变化,以下是新一作的部分新增要素。

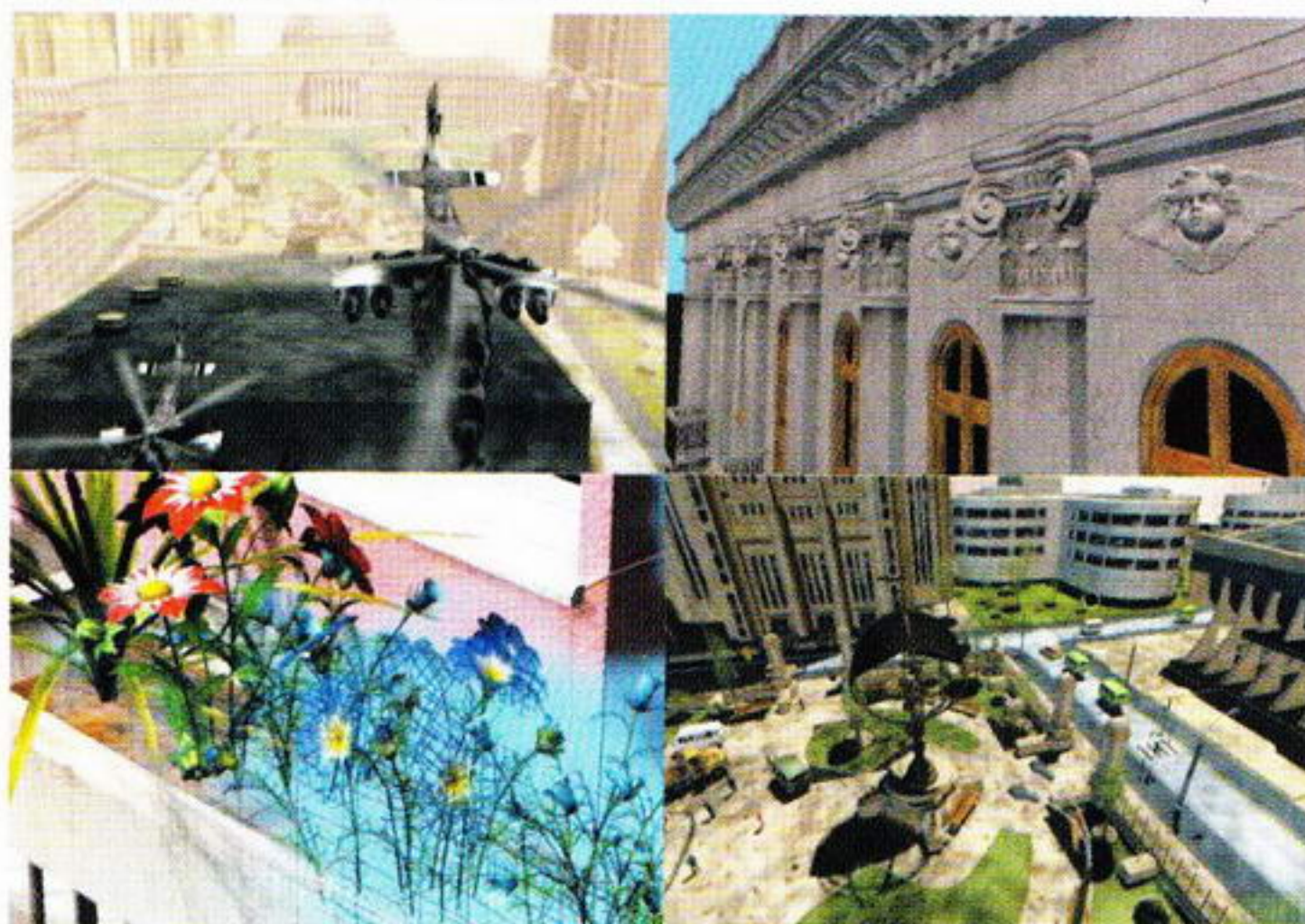


- 前作中的机器人悉数登场,并且还会有新机体加入。
- 二对二组队战。
- 组队战中,设立“主机”与“副机”,当“主机”的体力(能源)值减为零时则告失败。
- 若在规定时间内双方没有决出胜负,则以“组”为单位,将每两个机器人的体力(能源)值的总和相比较,多的一方为胜方。
- 同一组的机器人可以互相补充能源(体力)以及相互支援。

游戏预定于年内首先推出街机版。

XBOX新作《共和国:革命》

由Elixir Studios在XBOX上制作的模拟游戏《共和国:革命》(《Republic: The Revolution》)近日公布了其最新的游戏开发画面。这款游戏是一款类似于《模拟城市》以及《主题公园》那样的模拟建设游戏。以下是游戏公布的开发画面。



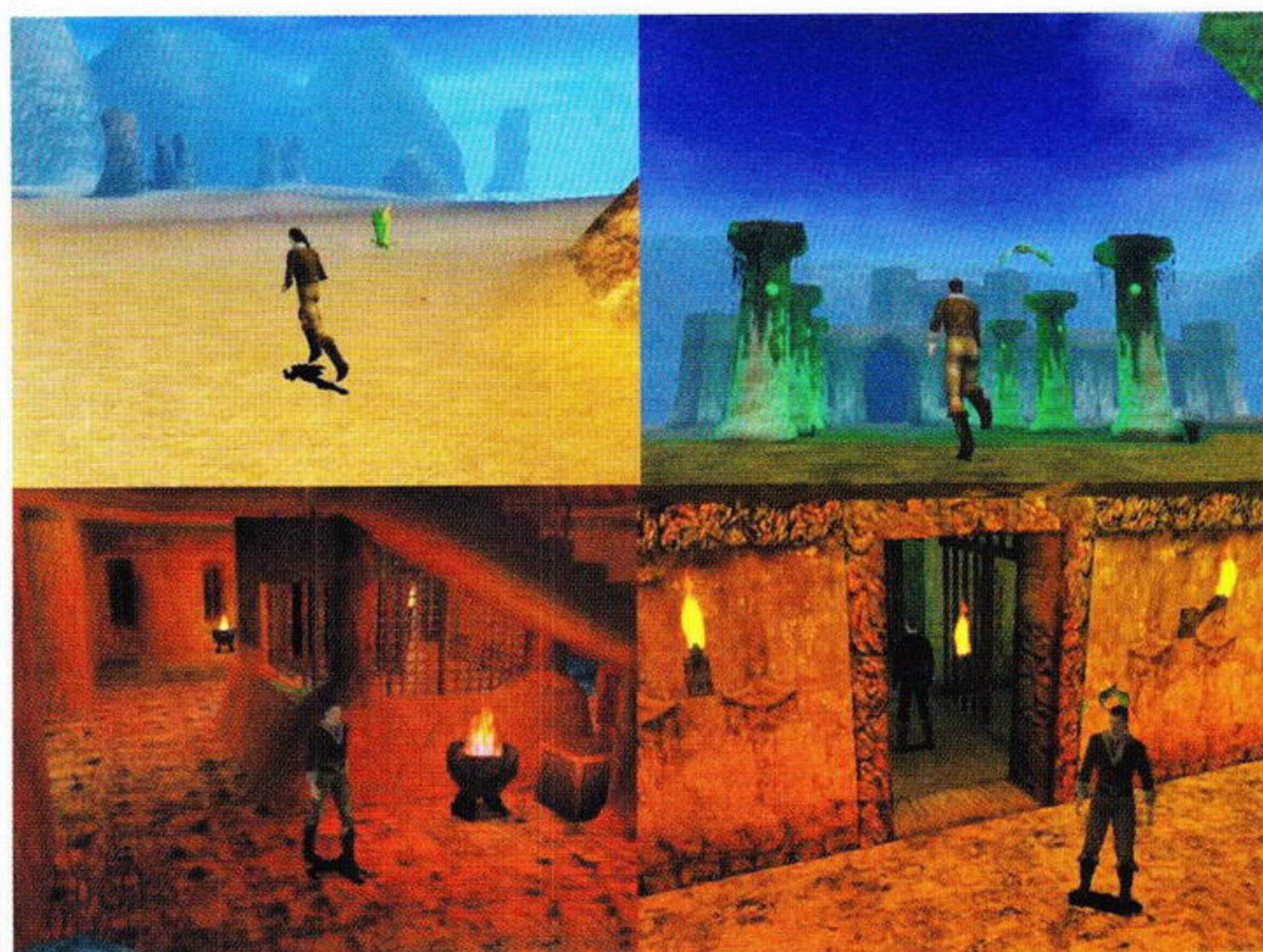
《古墓丽影》电影版剧照

由美国派拉蒙公司拍摄，著名女星安吉莉娜·茱莉 (Angelina Jolie) 主演的《古墓丽影》电影版的剧照已经公布了，劳拉迷们认为安吉莉娜·茱莉在影片中的劳拉造型如何？



Red Storm 的新作《Dragonriders: Chronicles of Pern》

隶属于法国 Ubi Soft 旗下的游戏制作公司 Red Storm 日前公布了一款 DC 动作游戏新作《Dragonriders: Chronicles of Pern》。这款改编自同名小说的作品将会有 120 个 3D 迷宫、170 种敌人以及多样化的动作与丰富的魔法。图为游戏的开发画面。



《星球大战 星战士》的延期与新画面公布

LucasArts 公司表示，原本预计在去年年底推出的 PS2 射击游戏《Star Wars Starfighter》(《星球大战 星战士》) 由于制作进度的问题延期到了今年 3 月份中旬推出。这款游戏的时代背景是《星战前传》的时代，游戏中将会收录在电影中出场的战舰、飞行器以及原创的 BOSS 角色。图为新公布的游戏画面。



《KONAMI 赛车》续报

KONAMI 为 GBA 制作的《KONAMI 赛车》近日又公开了一些新消息。游戏的玩法与任天堂的《马里奥赛车》类似，将自己公司旗下的著名角色聚集在一起，展开一场爆笑的赛车比赛，在游戏中除了可以利用



各式各样的道具攻击对手之外，每位角色都还有自己独特的能力与必杀技。目前已经确定在游戏中出场的角色有《伍佑卫门》系列的伍佑卫门、《兵蜂》系列的巴斯蒂尔、《实况棒球》系列的 POWERPRO 君、《流行音乐》的拉米、《极上疯狂沙罗曼蛇》的章鱼、《恶魔城》的 Dracula 伯爵、《MGS》的忍者、《KONAMI 世界》的摩艾君。游戏将会对应 4 人连线对战，令游戏的乐趣大增。预计 3 月份与 GBA 同时推出。

ATLUS 的 GBA 游戏

以《真女神》系列闻名的 ATLUS 公司日前公布了他们第一款 GBA 游戏《爆热！！躲避球战士》。这是以在 FC 和 SFC 上推出过的《热血躲避球》系列为基础重新制作的体育游戏。游戏预计今年春天推出，对应 4 人连线对战。图为公布的游戏标题和开发中画面。



《世界拉力锦标赛 2001》的新画面

赛车游戏近来是越来越多，越来越漂亮。欧洲公司 Evolution Studios 近日又公开了 10 张 PS2 的越野赛车游戏《World Rally Championship 2001》(《世界拉力锦标赛 2001》) 的新画面。从这些已经公布的游戏画面上来看，画面的素质的是非常惊人，并且忠实再现了巴黎至达卡的超长途拉力赛的沿途风光。游戏预计 9 月份推出，图为新公布的游戏画面。



《蜘蛛人》移植 DC

Activision 近日宣布，将会把在 PS 上推出动作游戏《蜘蛛人》移植到 DC 上。《蜘蛛人》是一款在美国极有人气的动、漫画作品。游戏的主人公有神奇的能力，能够自由地在光滑的墙壁上攀爬，并且还会使用自己特制的武器射出网来困住敌人。游戏的舞台在纽约曼哈顿，因此，游戏将会有时代广场、纽约银行等著名景点。图为游戏的开发画

面。



PS2版《机动战士高达》出货量突破35万套

BANDAI在去年12月21日发售的PS2游戏《机动战士高达》受到了玩家的热烈欢迎,在短短4天内,出货量就达到了35万套,让BANDAI对在3月底前出货量达到50万深具信心。《机动战士高达》以地球联邦军与吉翁公国之间的“一年战争”为故事背景,收录了大量经过重新绘制的精彩动画。与此同时,这款游戏还是《机动战士高达》诞生20周年的纪念作品。BANDAI在宣布这个消息的同时,也透露将会在明年推出《机动战士高达 宇宙篇》,接续此作未完成的剧情。

TAITO的PS2赛车游戏

日前TAITO公布了他们的第二款PS2游戏——移植自街机的赛车游戏《BATTLE GEAR 2》。这款游戏收录了三十多辆现实生活中的名车,并将其分为从“超初级”到“超弩级”的七个级别。游戏预计3月推出,对应i-LINK对战连线与网络功能。图为公开的游戏画面。



《最终幻想X》的新消息

去年12月23、24日,SQUARE在日本集英社主办的游戏、漫画、动画的庆典“JUMP Festival 2001”上,公布了一段30秒的游戏影像,

这是《最终幻想》系列在PS2上的第一作,同时也有可能是单机版的最后一作,因为SQUARE已经宣布《最终幻想XI》将会是一个完全的线上RPG。现在就让我们来看看《最终幻想X》都有哪些特点。



■男女主角的造型同《最终幻想VIII》的斯科尔与莉诺亚差不多,大概是由于《最终幻想VIII》的人物设计更能让全世界的玩家接受的缘故。

■游戏的故事主要围绕着火神伊夫利特与水之女神之间的冲突展开。

■游戏的故事在一个被洪水淹没的世界里展开。这样似乎就可以解释火神与水神之间为什么会有矛盾了。

■游戏的画面素质非常出色,在很多情况下,即时演算的画面也有不逊于CG的表现,游戏中采用了大量的即时演算的画面来演绎剧情。

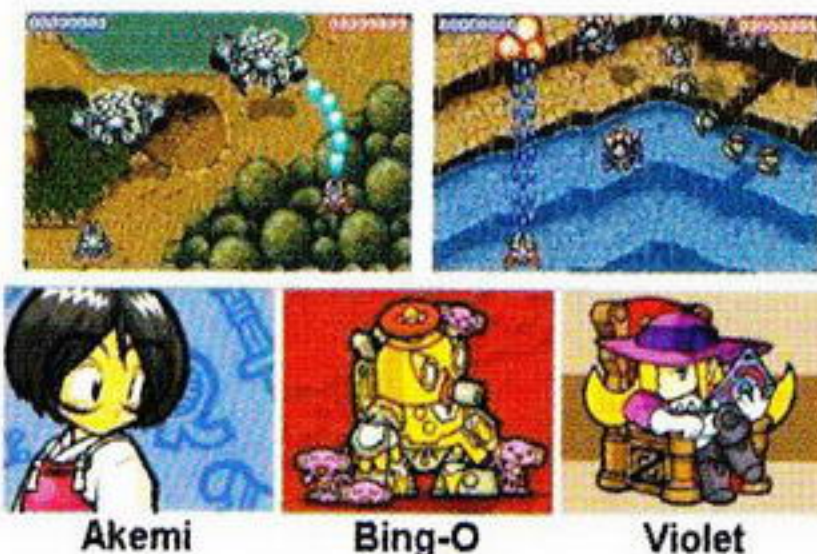
■战斗时没有将菜单画面与战斗画面隔开,而是像《最终幻想VIII》那样采用全屏显示。

■游戏中的场景全部采用3D多边形构成,而不是如同前几作那样采用做好了CG图片。

■有分支剧情的设定。

GBA的纵向射击游戏

美国游戏公司Formula Games日前公布了一款GBA的纵向射击游戏《Kaisertal》。画面的表现竟有着当年SFC的水准,这对于一款掌机来说的确是简单。并且在游戏中,子弹漫天飞来,游戏画面也没有丝毫的延迟或闪烁,足见GBA不俗的2D机能。这款游戏还能够通过对战线实现两人同时进入游戏。图为游戏的开发中画面与角色设定。



美版《DDR》对应网络功能

KONAMI宣布,将会为美版DC移植在亚洲大受好评的音乐节拍游



戏《DDR》。美版的正式名称叫做《DDR USA》,与日版最大的不同就在于,美版的《DDR USA》还对应网络功能,可以让玩家通过DC的网络将自己的最高得分放到官方网站上进行排名。另外,街机版的《DDR》也将进入北美市场,是否能够在北美也掀起一股《DDR》热浪就只有待时间去验证了。

《保镖》续篇制作中

SQUARE的年末大作《保镖》在发售之后,游戏制作人时田贵司在接受媒体采访时透露了目前正在企划中的《保镖》续篇的消息:

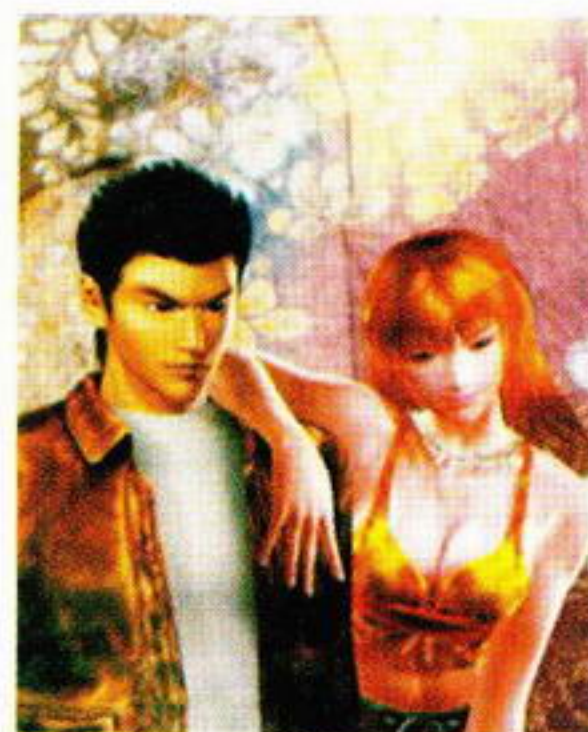
■续作的主角应该是科(KOU),因为“他有一段不为人知的神秘过去,所以应该可以好好发挥”。

■目前游戏的制作组正在收集更多的创意,努力将游戏制作得更加有趣。

■《保镖》的制作人员最多时超过了一百人,而续作将会有更多的制作人员参与,将更高品质的游戏献给玩家。

《莎木II》即将公布

近日SEGA AM2宣布,将在1月初公布传奇大作《莎木II》的最新情报。现在我们得到了一张相信是《莎木II》的最新画面,从这张图上我们看到芭月凉和一个金发少女站在一起,似乎非常亲密。本刊预计下一期刊出《莎木II》最新



的全面介绍，请诸位《莎木》的FANS们留意。

PS2新作《EXTERMINATION》画面公布

SCEI的PS2动作AVG游戏《毁灭》(《EXTERMINATION》)自从去年2月份公开之后，就再也没有了最新消息，近日，SCEI终于公布了这款游戏的详情。游戏的主角美国特种部队队员丹尼斯奉命到南极调查那里发生的变故，结果却遇上了“未知的生物”的挑战……游戏的玩法有些类似于《生化危机》系列，画面出色。预定3月8日发售。



随GBA主机同时发行的游戏名单

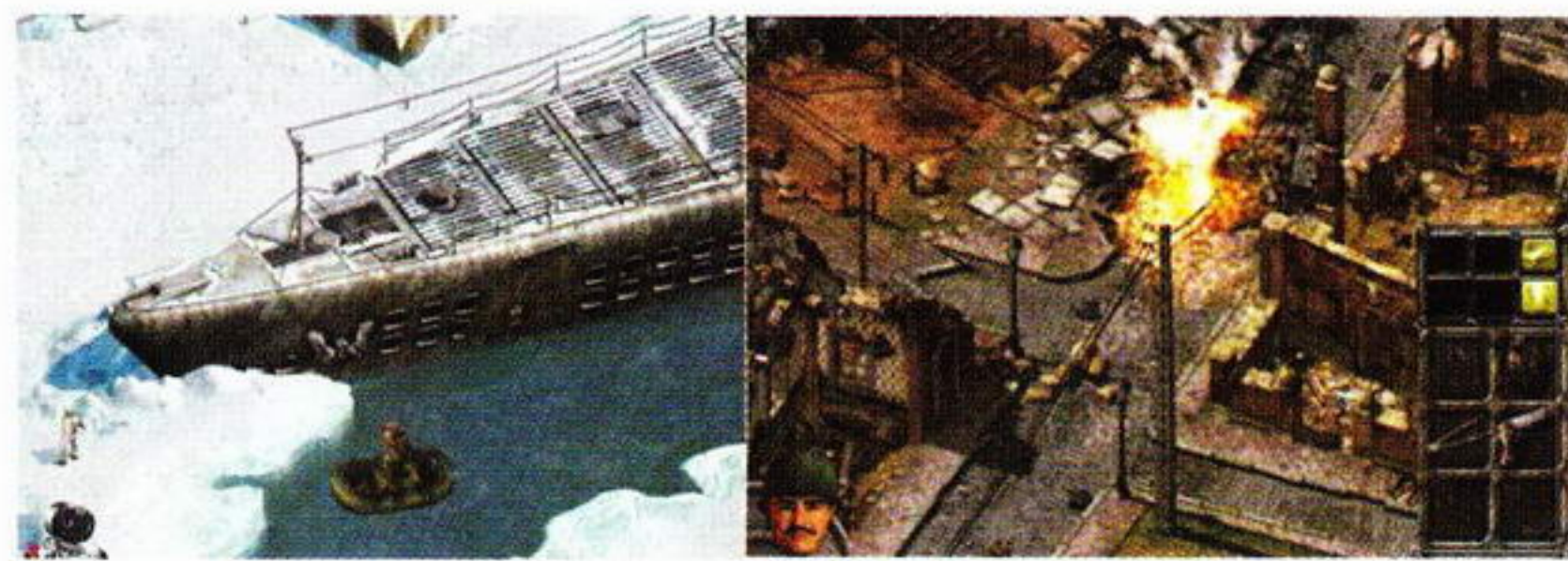
预计在今天3月21日发售的任天堂新一代掌机GBA果然气势不凡，已公开的第一批随GBA游戏同时发售的游戏中大作频频，以下是公布的游戏名单：

以下发售日：2001年3月21日

游戏名	类型	厂商
《玛里奥赛车 GBA》	RAC	任天堂
《F-ZERO FOR GBA》	RAC	任天堂
《拿破仑》	SLG	任天堂
《恶魔城 月下圆舞曲》	ACT	KONAMI
《KONAMI 大赛车》	RAC	KONAMI
《JGTO 公认高尔夫大师》	SPG	KONAMI
《寂静岭》	AVG	KONAMI
《J联盟实况足球 GBA》	SPG	KONAMI
《实况棒球 GBA》	SPG	KONAMI
《Mail & Cute》	ETC	KONAMI
《魔兽守护者》	不明	KONAMI
《魔法宝石箱》	PUZ	KENCO
《TOP GEAR 全日本 GT 选手权》	RAC	KENCO
《航空管制官》	SLG	DAM
《Pocket GT Advanced》	RAC	MDO
《洛克人 EXE》	ACT	CAPCOM
《火爆摔角 A》	SPG	SPIKE
《松本零士宇宙英雄 X》	不明	JORDAN

DC版《二战特种兵2》最新画面

令人期盼许久的即时战略游戏《二战特种兵2》到现在也没有一个准确的发售日，的确是让喜欢这款游戏的玩家非常挂心，现在我们又得到了DC版游戏的最新画面，看吧！



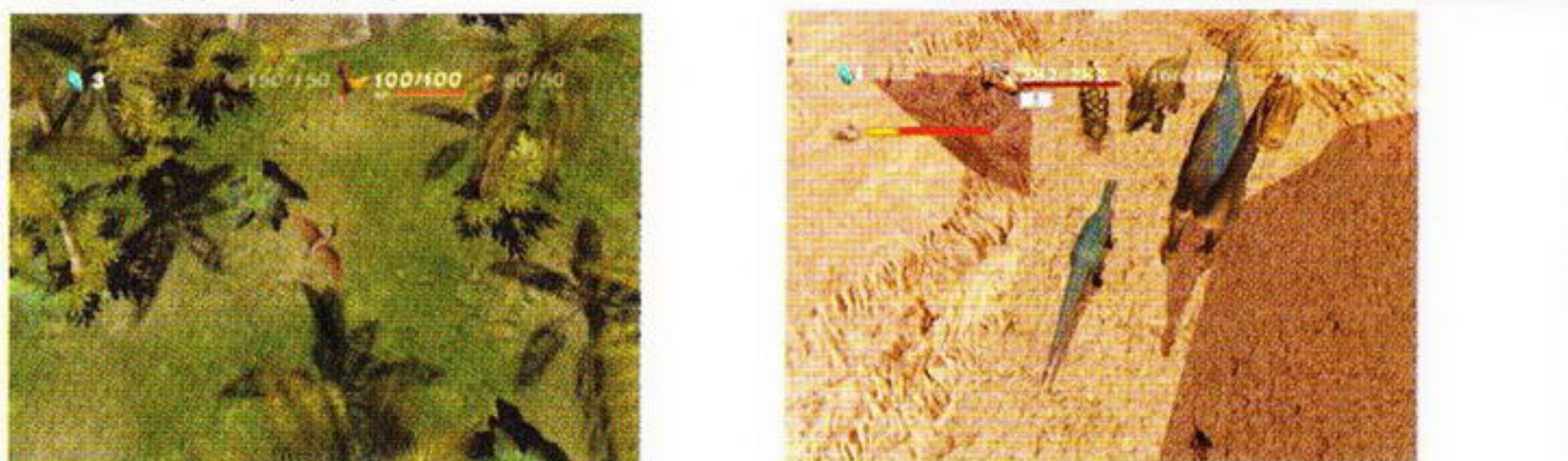
PS2版《风之克罗诺亚2》的最新画面

颇受瞩目的NAMCO动作游戏《风之克罗诺亚2》即将在3月份正式推出，近日NAMCO又放出了几张游戏的最新画面，从这些公开的游戏画面来看，完成度已经颇高了，画面素质十分优秀，游戏内也包含多种玩法。



PS2版的《恐龙世纪》最新画面

法国Ubi Soft最近公布了几张正在开发中的迪斯尼全CG动画《恐龙世纪》的游戏版画面，从这些已经公布的部分游戏内容来看，似乎与DC版的《DISNEY'S DINOSAUR》没有太大的区别，只是在画面上进行了改良。



传闻版

■传闻法国游戏公司Ubi Soft已经注册了<http://www.grandia3.com>的网址，这就则意味着《格兰蒂亚III》有可能已经进入实质性的开发阶段。GAMEARTS的《格兰蒂亚》系列一直都是由Ubi Soft负责游戏欧美版的发行。(可靠指数：8。受欢迎的游戏系列当然会继续做下去了，在游戏市场竞争日趋激烈的今天，推出名作游戏的续作已成为厂商保证自己业绩的法宝。)

■近日有传闻指出，SS名作《铁甲飞龙》的制作小组Team Andronema已经完成改组，接下来他们就会着手进行DC版《铁甲飞龙》的开发工作。(可靠指数：7。不过不排除有像《地通纳USA 2001》那样推出重新制作版本的可能。)

■有传闻指出，著名游戏大厂EA目前正在为NGC开发三款游戏，分别是《SSX 滑雪特别版》、《FIFA2001》以及《疯狂美式足球2001》。而NAMCO则在其官方网站上登出招聘广告，征集NGC游戏的开发人员。看来EA与NAMCO都将会加入NGC了？(可靠指数：7。KONAMI的多平台战略取得成功，使得众多游戏厂也纷纷走上了多平台发展的道路。但对于EA以及NAMCO这样的厂商，NGC良好的开发界面也许才是这种大公司最想要的。)

■近日有传闻，由于美国公司Acclaim取得了SEGA的《疯狂出租车》、《18轮大卡车》、《僵尸复仇》的北美地区发行权，因此他们有可能会通过代理发行的方法，将这三款游戏移植到PS2上。(可靠指数：4。很难想像这样的情况发生。)

■PS2版的《生化危机-代号:维罗尼卡-完全版》的定价是6800日元,而与其同时推出的DC版的定价则是5800日元,这中间的差价是什么呢?有传闻指出,PS2版极有可能会附带赠送一张同为三上真司开发的AVG游戏《鬼泣》的试玩版。(可靠指数:7。也有可能向《记忆的影子》将收录《寂静岭2》的最新影像那样,将《鬼泣》的开发影像以DVD的形式附带在正式的游戏中。)

■《最终幻想X》的真正发售日,SQUARE并未公布,不过已经有几家国外的网站在这款游戏的发售日一栏上写下了“2001年3月1日”。(可靠指数:5。如果单指“‘2001年3月1日’这个日期出现外国网站上”这件事情,倒的确属实,但是像《最终幻想X》这样的作品,在PS2大作频发的3月份首个出场,恐怕会影响到SCEI在3月份的整体战略,造成焦点过于集中,对于PS2的整体发展来说不太有利。不过由于《最终幻想X》已经宣布不再对应SQUARE的“PlayOnline”计划,因此,《最终幻想X》应该会在“2002年春”这个“PlayOnline”计划实施之前与玩家见面吧?具体日期是多少呢?

那就有待SQUARE的进一步公布了。)

■一则未确定的消息从好莱坞传来:美国Mindfire Entertainment已经取得了TECMO的台柱游戏《死或生》的电影制作版权,将拍摄《死或生》的电影以及电视剧集。(可靠指数:7。有了《古墓丽影》、《生化危机》这样的先例,游戏改编为电影也不是件新鲜事。再加上《死或生》出色的人设的确是非常适合来拍摄剧集的,不过剧情则有很大可能是原创的。)

■由于开发人员正沉迷于《梦幻之星在线》,因此预定于今年第三季度发售的SEGA大作《莎木II》即将宣布延期。(可靠指数:4。据可靠消息,开发《莎木II》的工作人员现在确实正沉迷于《梦幻之星在线》中,不过因为这个原因而导致游戏的延期,可能性就非常小了,更何况这条消息传来的时候,《莎木II》的消息还未正式公布呢。)

■据传国外某厂正在研制对应GBA的电视卡,预备与游戏同日推出。(可靠指数:7。如果真的的此类产品的话,这类产品绝对是会有一定的市场的,因此可能性是比较高的。)

近期重要游戏发售日

PS

2月1日	《ONI零~复活~》	RPG	PANDORA BOX
2月8日	《装甲前线bis》	SLG	ENTERBRAIN
2月22日	《Eithea》	RPG	ATLUS
2月22日	《VOLFOSS》	RPG	NAMCO
2月未定	《三国志III》	SLG	KOEI
2月未定	《三国志VII》	SLG	KOEI
3月8日	《音乐工具3》	ETC	ENTERBRAIN
3月8日	《TONY HAWK'S PRO SKATER 2》	SPG	SUCCESS
3月15日	《DDR 4thMix》	MUG	KONAMI
3月15日	《心跳回忆2 对战方块》	PUZ	KONAMI
3月15日	《心跳回忆2 外传 LEAPING SCHOOL FESTIVAL》	AVG	KONAMI
3月未定	《幻想水浒传第二卷水晶芭蕾的决斗》	AVG	KONAMI
3月未定	《逮捕令》	AVG	LDC
3月21日	《恶魔城 DRACULA 历代记》	ACT	KONAMI
3月29日	《纹章传说》	SRPG	ENTERBRAIN
3月未定	《加油! 伍佑卫门大江户大回转》	ACT	KONAMI
3月未定	《伤感涂鸦》	AVG	NEC INTERCHANNEL

PS2

2月15日	《GT赛车3》	RAC	SCEI
2月22日	《空战》	STG	角川书店
2月下旬	《决战2》	SLG	KOEI
3月1日	《终级地带》	ACT	KONAMI
3月8日	《毁灭》	AVG	SCEI
3月15日	《WE5》	SPG	KONAMI
3月22日	《生化危机-代号:维罗尼卡-完全版》	AVG	KONAMI
3月未定	《记忆的影子》	AVG	KONAMI
3月未定	《首都高BATTLE 0》	RAC	GENKI
3月未定	《风之克罗诺亚2》	ACT	NAMCO
3月未定	《我与魔王》	RPG	SCEI

DC

2月2日	《黄金国之门第三卷》	RPG	CAPCOM
2月15日	《百剑》	SLG	SEGA
2月22日	《西风狂诗曲》	RPG	SOFT MAX
2月22日	《SEGGG》	RPG	SEGA
2月22日	《超时空要塞M3》	STG	翔泳社
3月22日	《生化危机-代号:维罗尼卡-完全版》	AVG	CAPCOM
3月22日	《EVE ZERO 完全版》	AVG	GAMEVILLAGE
3月22日	《樱大战3~巴黎在燃烧吗?~》	AVG + SLG	SEGA

PS2+ 开发软件 = 武器?

文/特约撰稿人 LEO

伊拉克在日本秘密订购了四千台PS2,并运回国内。美国国防部和联邦调查局对此大为担心,并派出大量人员调查此事。美国国防部担心些什么?担心伊拉克利用PS2强大的运算能力来开发核武器!

这有点像天方夜谭吧?

笔者一开始也有点不相信。但在包括《中国青年报》等多家报刊转载原刊于英国《太阳报》的这条消息之后,真实性似乎已无可怀疑。

其实早在PS2刚刚上市的时候,就有新闻说过PS2有可能因为其功能强大而被禁止向中国出口。而目前伊拉克竟然一下子进口4000多台PS2主机,很难不让人猜想是用于其它用途。想想,偌大一个中国,到今天PS2的总拥有量也未达到几千台。伊拉克?经历了几年的制裁之后,人民连正常的生活都顾不上了,那来玩游戏的闲心?一次购买了几千台的PS2,一定不会是用来在国内推广。

有关专家表示,PS2的设计人员可能是在不知情的情况下研制出了这种对于武器开发商而言非常理想的工具。PS2使用的相关技术是当今世界最先进的,因此成为武器开发商的“新宠”不足为奇。如果伊拉克在PS2的基础上研制核武器,其后果将不堪设想。而PS2的开发是出了名的难,要让软件开发商能更好的控制PS2的机能以开发出

他们想要的游戏,单靠SONY开始时提供的开发系统是不可能的。因此SONY向软件开发商们提供了PS2各个芯片的机器级源代码以让开发商们能根据自己的实际开发出需要的软件。美国国防部担心的正是这一点。通过机器级源代码的重新编译之后,理论上就能让PS2强大的运算功能去运算任何程序!弹道计算、飞行模拟这些还算是小意思,万一通过软件的编译让N台PS2并联组成超级工作站协助开发核生化武器,这才是最最要紧的!据估计如果将12至15套PS2并连起来,那么其强大的功能将可以对伊拉克的无人驾驶空中飞行器或者导弹进行控制。所以联邦调查局才会如此紧张。美国的法律里面有这样一条:“为了本国的国防安全,不得向对美国有威胁的国家出口超级电脑,以免电脑被用作研制武器之用。”“超级电脑”指的是什么?美国的标准是拥有浮点能力超过2GFLOPS的芯片的就算是超级电脑。而PS2的主芯片呢?浮点能力高达6.2GFLOPS!由于伊拉克是向日本订购而不是向美国订购,所以美国并没有办法阻止萨达姆购买PS2。

早在8个月前,日本政府就曾对PS2面市后为一些武器开发商提供了高效的计算工具而表示担心,现在证明了当初日本政府的担心并不是多余的。日前SONY也正式对此事发表声明,表示他们也无法控

本文只代表作者个人观点,并不表示本刊一定赞同。

制PS2使用者的用途。这个结果是可以预料到的。开发软件和机器到了人家的手里, SONY又凭什么能阻止人家开发? 不过话又讲回来, 自从游戏机诞生到现在, 它的处理能力就一直在以几何等级上升。从“家庭电脑 (FAMILY COMPUTER)”到“超级家庭电脑 (SUPER FAMILY COMPUTER)”, 然后是“游戏工作站 (PLAY STATION)”, 现在是“游戏工作站 2 (PS2)”——从名字上似乎我们就能看得出主机越来越强劲的机能了^-^。FC时代家用游戏机的图像处理机能是落后于当时的主流电脑的, SFC时代家用机的图像机能则和主流电脑差不多, 到了

次世代游戏机的机能开始全面超越电脑。如今? 最好的家用电脑的机能也比不上一台 PS2 等级的家用机了!

这对玩家是好事, 但好事似乎从另一个角度看就是坏事了。笔者昨天在某报刊上看到有人就这件事发表评论“能拿来控制杀人武器, 游戏机的确不是什么好东西, 应该禁掉”。笔者不愿意多说, 只想说一句: 刀能拿来杀人, 难道全世界都不准用刀?

游戏机本该只是拿来玩游戏的, 发展到这种地步, 已经超出了设计者的初衷了。

从 XBOX 事件看到的……

12月26日, 圣诞节次日。各大游戏网站纷纷传出了XBOX图形芯片规格要降低的传闻。正当期待XBOX推出的玩家们希望微软出来澄清的时候, 微软却承认了这个传闻。微软的发言人声称: 由于该公司在上个月才决定将XBOX的CPU从600MHz升级到733MHz, 因此在这种情况下, 开发小组认为XBOX的图形芯片不必用到先前所宣布的300MHz。所以, 才决定将图形芯片的运行速度从300MHz降级到250MHz。而相应的XBOX的3D处理能力也从每秒3亿个多边形变成每秒1.25亿个。

在做出这个声明之后, 微软的股票开始下跌。两天后微软的发言人又作了一个补充说明: XBOX的3D性能在变成每秒1.25亿个之后, 仍然会有PlayStation2的两倍能力。因此微软觉得降低图形芯片的规格实在是没有什么关系, XBOX仍然会以非常超值的价格推出。

微软是这样说了, 但玩家们是不会认账的。各大游戏网站对玩家的最新调查显示, 愿意购买XBOX的人已经少了很多, 大多数玩家都宁愿购买PS2或者DC来度过这个新年而不是等到明年再购买XBOX。这次微软算是栽了。

实际上不要单单责怪微软, 玩弄文字的技巧是游戏业界里常用的手法而已。当初DC公布的时候, SEGA模糊了SH4是“128位图像引擎”还是“128位核心”的概念, 最后导致网络上骂声一片; 然后PS2公布的时候又把PS2没有加特效的多边形运算数值公布出来以混着人们的视听, 到PS2实际推出的时候软件的水平达不到玩家的理想值, 引起很多玩家的反弹。可这次微软就吹得太离谱了, 一台规格已经定型了的主机, 在CPU还升级了的情况下(从PIII600升到PIII733), 仅仅是图形芯片的频率下降了6分之一, 整机的3D效能就下降了一半还多, 这是不可能的。要知道图形芯片对一个3D系统虽然很重要, 但绝对不会重要到频率下降一点而3D能力就下降一半多的地步。更何况NVIDIA刚刚收购了3DFX, 得到了3DFX的上百项3D技术专利, 它理应能更好地提高芯片的工作效率, 而不是连宣称的速度都达不到。现在芯片的能力竟然只能达到原来宣称的一半不到, 那就只剩下一个可能了: 微软一开始就放了一个“卫星”。早在今年早些时候, 笔者就曾在文章里说过, 以现在的技术水平, 微软要想做出3D机能和宣传数据一样的XBOX, 只有两种可能: 第一就是放卫星, 第二就是NVIDIA的技术水平已经高得不可思议了。现在看来, 当时笔者的大胆推测还是对的。微软当时放“卫星”主要是估计错了NVIDIA的技术发展速度, 它以为NVIDIA能在XBOX量产之前研制出一块每秒具有3亿多边形运算能力的芯片。但是要知道现在NVIDIA最高端的GEFORCE2U版芯片也只达到了三千多万多边形运算能力和200MHz的运行频率啊! 要NVIDIA在频率不怎么提高(200MHz到300MHz)的情况下把芯片的速度一下提高10倍, 那怎么可能? 再说和3D速度息息相关的还有一个CPU速度呢! (就算显示卡再快, 也要CPU运算多边形骨架, CPU速度决定了系统所能达到的最高3D速度) 不要说PIII733, 就算是现在的P4-1400MHZ, 多边形骨架运算速度也还达不到每秒3亿! 微软凭什么能用PIII733达到3亿的多边形速度? (公布XBOX的时候CPU还说用的是PIII600呢!) 从这些方面来看微软当时公布的就仅仅只能是一个设想值而已了。微软本不应该这样做的, 但当时微软为了压制PS2的气焰,

不得不把XBOX的实际能力尽量夸大, 否则玩家是绝对不愿意等上一年半去再购买XBOX, 软件商也不会对XBOX感兴趣的。XBOX就是凭着

那夸张的数据, 才能把那么多的厂商拉上它的“贼船”。到今天KONAMI、EA等巨头都已加入了XBOX, 并且已经开始了开发游戏, 微软的目的达到了, 所以也就把真相公布出来了。但不知道它有没有想过, 玩家的信心失去了要拿什么来弥补?

从这次的XBOX事件中我们还可以看出一点, 就是游戏机的硬件发展也应该是符合摩尔定律的。即使是微软和NVIDIA这样的巨头也不例外。PS2比DC晚出一年半, 它的游戏画面至今也不比DC的游戏画面好多少, 以后也顶多比DC好一两倍, 而XBOX比PS2又晚出一年半, 现在也就是敢说到达PS2的两倍机能而已。而微软升级XBOXCPU的举动现在也就不难解释了: 微软想通过升级CPU使XBOX的3D能力得到一定加强, 以弥补3D芯片处理能力的不足。但即使这样它和NVIDIA也还是远不能使XBOX达到那天文数字般的性能规格, 所以微软索性在这个时候通过宣布XBOX图形芯片降速, 处理能力降低来企图蒙混玩家的视线。但是这次XBOX性能下降的幅度实在太大了, 玩家们的不满可想而知。通常游戏机公布性能的时候都是有所保留的, 像当初DC公布的全特效300万多边形/秒, NGC的全特效600万-1200万多边形/秒一样, 软件公司全力开发的时候通常能把这个性能数值往上提一半都不止。就像DC现在可以开发出600万多边形/秒表现力的游戏, EA测试后发现NGC开全效果后能达到1700万多边形/秒一样。现在微软反而要向下修正XBOX的性能, 我们可以想得到XBOX实际工作的时候可能连每秒1.25亿个多边形的运算能力都达不到。再加上全特效之后, XBOX的多边形运算能力能否达到每秒3000万都还是个疑问。

另外如果看得远一点, 我们还可以看到: DC发布日离正式出售日只有半年, 而且发表的时候SEGA手上已经有了可以实际操作的样子机和DEMO。PS2公布日期离发售日期有整整一年, 当时SONY连样机也没有, 只有一个底版让人看——SONY显然是不惜牺牲PS销量也要提前公布PS2规格以压制DC。任天堂则是一向的稳重, 主机规格定下后要一年时间去做好主机的第一批软件, 发表日也能拿出成型样机来过场。而微软就太大了, 不但XBOX公布日离发售日有一年半的时间, 而且连主机的成型底版都拿不出一块! 现在回过头来看微软当时可能连能达到公布标准的测试芯片都没有拿到, 只是想当然地就抛出了XBOX的性能数据来压制刚刚发售的PS2。如今搞不出东西来凑合XBOX了, 又忙不及地宣布规格降低……家用机历史上还从来没有发生过这样的事情, 一台主机公布了半年之后竟然会把原来的规格降低! 这可是业界的耻辱啊!

微软, 一开始就走错了路。这也为“浮夸”之风渐浓的业界提了个醒。

但愿业界以后再也没有同类事件发生, 那就是我们玩家之福了。

本文只代表作者个人观点, 并不表示本刊一定赞同。



游戏机

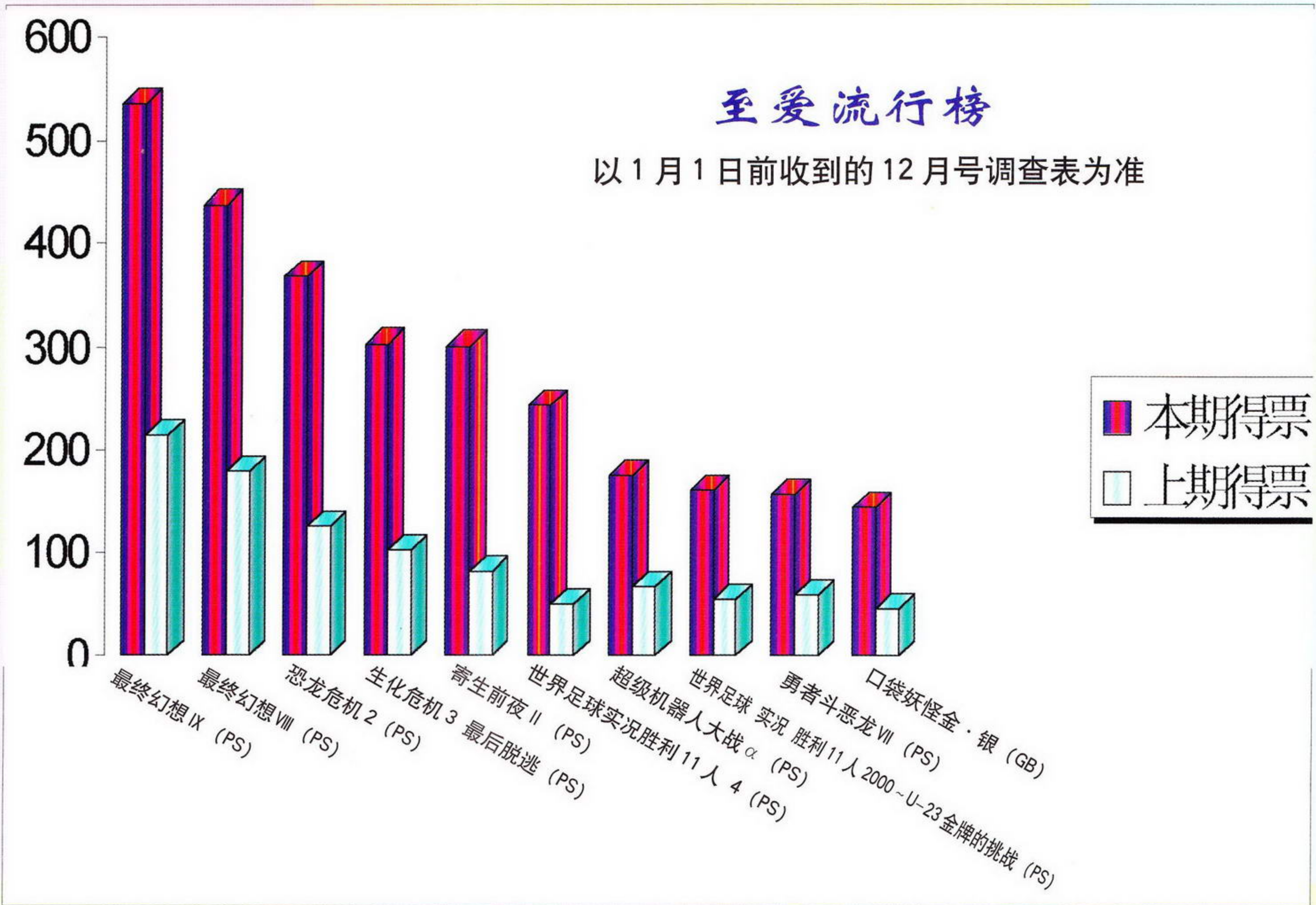
Practical Techniques For Games

至爱排行榜

至爱排行榜

马不停蹄！马不停蹄！唯当唯当地刚把一月号搞定，二月号的工作竟然又在眼前了？天啦，我的命很苦，苍天你竟然没发现吗？搞什么抽奖，结果出现在慕容非眼前的是比往常多三倍的调查表！我要开始诅咒！诅咒！谁来救我一下啊？

本期评选结果波动不大，真正的动荡应该会在下一期，可怜的《射雕》看来是没有什么希望了，这样快就有人称之为“最烂游戏”，叫小弟怎样说才好？



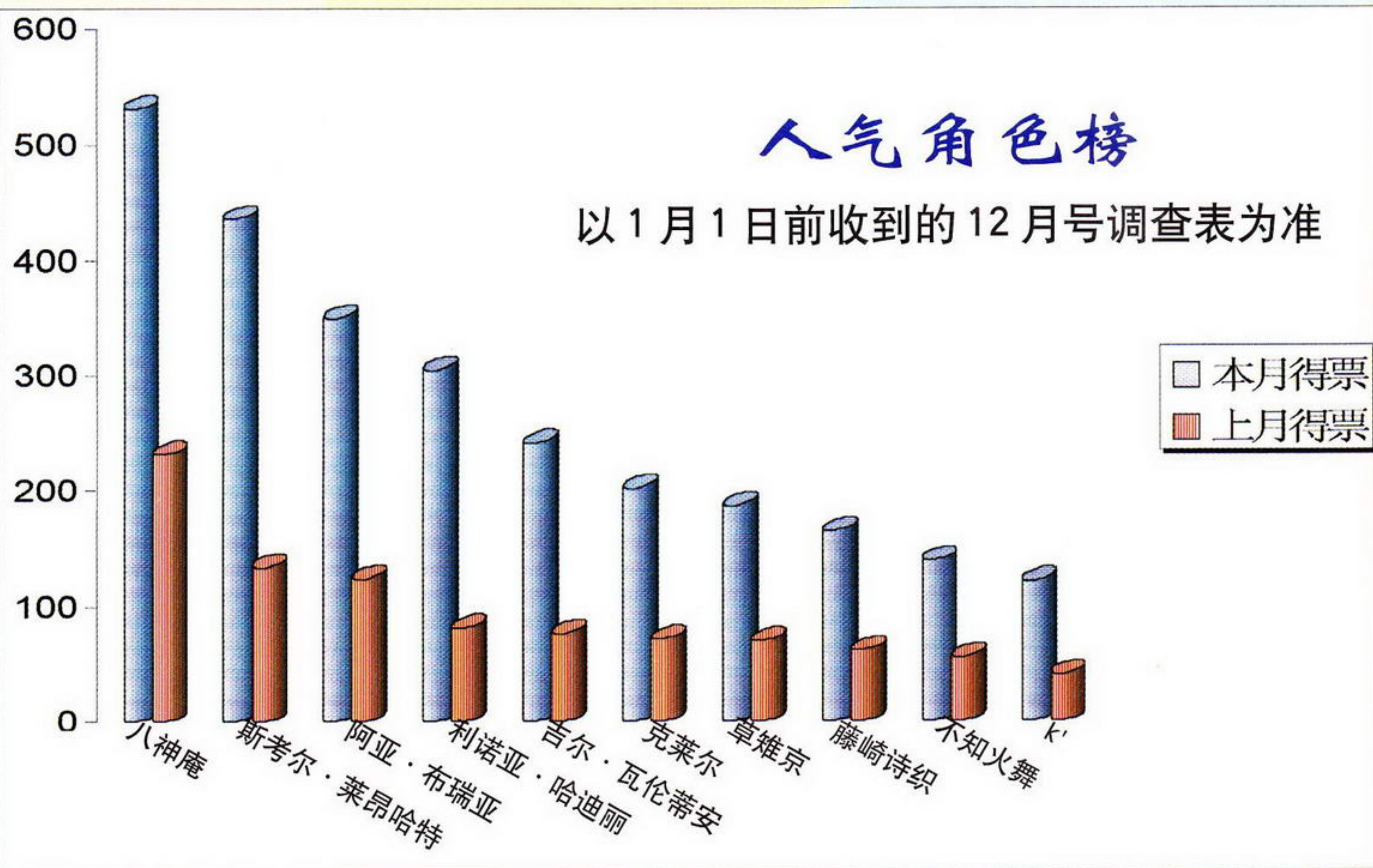
看吧！这上面的得票数就代表着慕容非的汗水和泪水！（好像读者也流汗了的？）编辑部一定要加人！来个新人让我欺负一下……

总体上的排名没有发生什么变化，就是各自的票数上升了，由此看来读者的评价大致已经有了一个稳定的反映了！基本上是 RPG6 款，AVG2 款，SPG2 款的格局，可怜的 STG 和 FTG 差不多已经绝迹……

让阿非开心的是本期有不少读者真的在至爱榜里投了《FF VII》和《KOF97》！桂林的李斌还特别注明是“为了支持慕容非的‘工作’”！真是让我开心！大家继续，继续吧！照这样发展，咱们格斗族终有一天革命会成功的！至爱榜会被攻陷的！慕容非先向读者们致敬！

人气角色榜

以1月1日前收到的12月号调查表为准



一直有人试图发表《讨何(慕)宣言》，一时间杯弓蛇影，风声鹤唳。

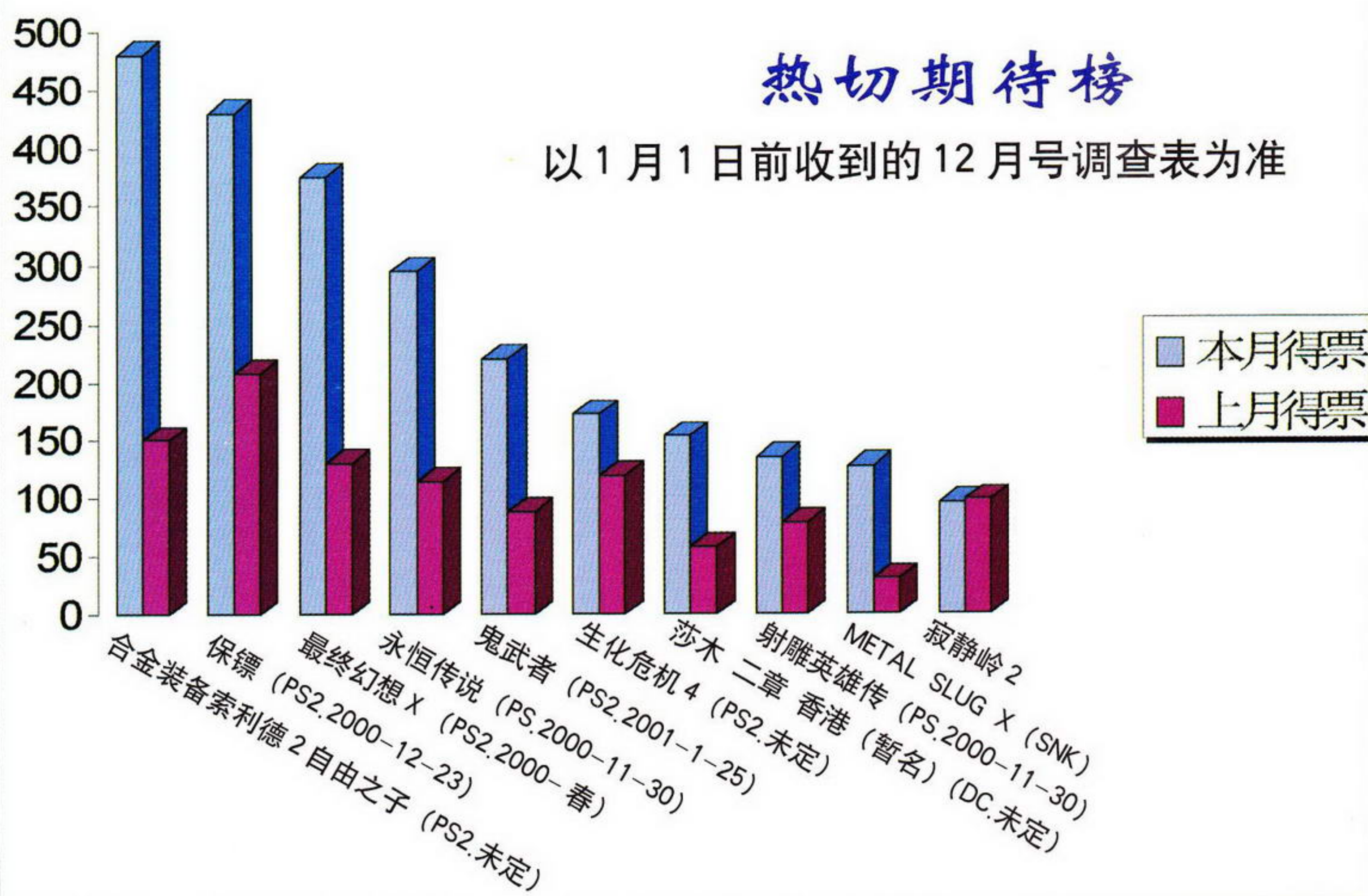
慕容非郑重声明：“八神庵是我的偶像，我的形象代言人，我的打手，我的……”，(回头：何大哥，你先撤。)

不可否认的事实又出现在眼前，八神再度荣登榜首，奇怪的是，竟然所有的名次分布都和上期差不多。看来排行榜的确要改良呢，每期都是老面孔，实在有些无聊。

最近我很想写一篇关于八神的研究，哈哈，不知道能不能登在杂志上呢？

热切期待榜

以1月1日前收到的12月号调查表为准



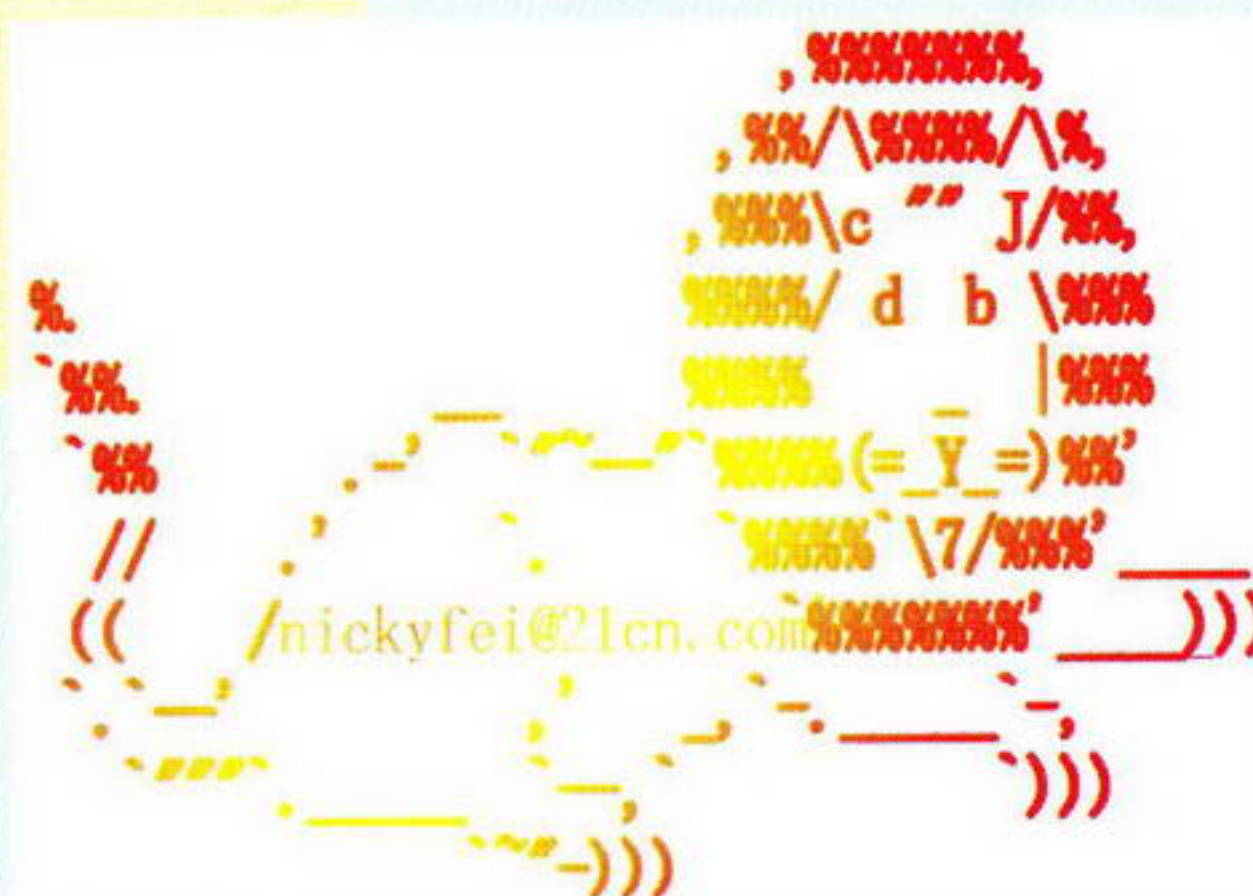
《MGS2》一下子窜到了榜首位置，速度之快，让人吃惊。

其余的变化也比较大，《保镖》无疑是下一个热点，这好像是继《鬼武者》之后的又一款并非续作的游戏上榜！

大家有没有意识到，期待榜中的游戏其实跟本刊攻略和特稿的走向有不小的关系呢？为了看到自己心爱的游戏攻略，大家要慎重投票啊！只是时效性的问题还有待解决，像本期又出现了已发售的游戏上榜的现象，苦笑。

日本游戏月间销量榜

游戏名称	月间	累计
永恒传说 (PS)	384790	384790
カスタムロボ V2 (N64)	125799	125799
幻想传说 (GB)	102275	102275
真女神转生黑之书 / 红之书 (GB)	101565	101565
玛丽奥网球 64 (GB)	88376	197246
北斗之拳世纪末救世传说(PS)	54642	113802
天诛二 (PS)	53448	53448
洛克人 X5 (PS)	46033	46033
バンジョー和カズーイ大冒険 2 (N64)	45871	45871
勇者斗恶龙 VII (PS)	42471	3744754



千年一叹 · 改

风声雨声叹息声声入耳国事家事游戏事事事关心

年度最烂游戏榜评特大号浮出水面

转眼2000年过去，此刻看着统计过后的结果，慕容非竟然想要笑？真是越来越没有同情心了！？

大约有7成的调查表都支持了本次调查活动！在此向大家表示衷心的感谢！没有你们就没有宇宙的未来！

通观没有支持本次调查的调查表，除却空白未填者，大致有如下三种情况：

1、心太软。

主要表现为不忍心让厂家的心血白费，再烂的游戏也是人做的，这样评选太刻薄了，没有哪个厂商会想把游戏做烂等等几种理由。

2、很受伤。

主要表现为太多了以至于写不完，有更烂没有最烂，烂得无法用文字表达，没有烂游戏怎能体现好游戏的优越性等等几种理由。

3、问苍天，谁有如此幸运？

主要表现为从未买过烂游戏。

此外尚有极个别另类人士表示要在本次评选结果揭晓之后，认认真真地玩一次“年度最烂游戏”！？慕容非谨祝：您悠着点……

不太惊讶的结果，PS：DC：PS2=9：1：0。因为后两种主机的普及量并不高吧，而且由于众所周知的原因，购买后两种游戏软件的玩家一般都会仔细斟酌，所以买到烂游戏的可能性也非常低了。所以这个评判结果也有一点不公正——假如就游戏绝对质量来论

的话。

下面来看看各入围选手的资料。

状元

勇者斗恶龙VII——让批评声来得更猛烈些吧！（原高尔基，引用者浙江田麦侃）

2000年8月26日发售

厂商：ENIX 类型：RPG

截至发稿日，《勇者斗恶龙VII》的日本销量是374万4754套。中国大陆的官方销量数字应该是零，但事实上可能有80%的玩家都购买了它。光是冲着它的名气，或者说为了对得起自己4年来的苦苦等候，只要不是刻骨仇视RPG的人都会去买来试试吧？

下面是摘录自调查表的评语。

关于机种：

8位水平 (广西 刘杰)

这个游戏应放到MD或SFC或PC-E上去，而不是PS上。

(广西柳州 陈原)

绝对上当受骗。明明是8位游戏，却自称是PS上最后一款大作。

(沈阳 曹天子)

FC的翻版，PS的悲哀。

(江苏沛县 郭振)

SFC的画面，FC的操作，PS的包装，被骗了四年。

(北京宣武区 高峰)

关于延期：

难产儿真是无法不让人难过。

(上海 梁飞)

跳票那么久，终于来了，却带给我们失望。

(江苏常州 徐伟栋)

关于画面：

最致命的弱点，战斗画面不见主角只见怪物傻乎乎地晃来晃去，然后受到不知何处来的攻击莫名其妙地挂了。

(上海 朱启文)

TNND！！光看画面就受不了。唉，那位做攻略的大哥真是可怜。

广西柳州 李凌 (慕容非：哇……好人……好人哪！)

也许我不懂它深奥的内涵，可画面这样次还有资格说其它的吗？

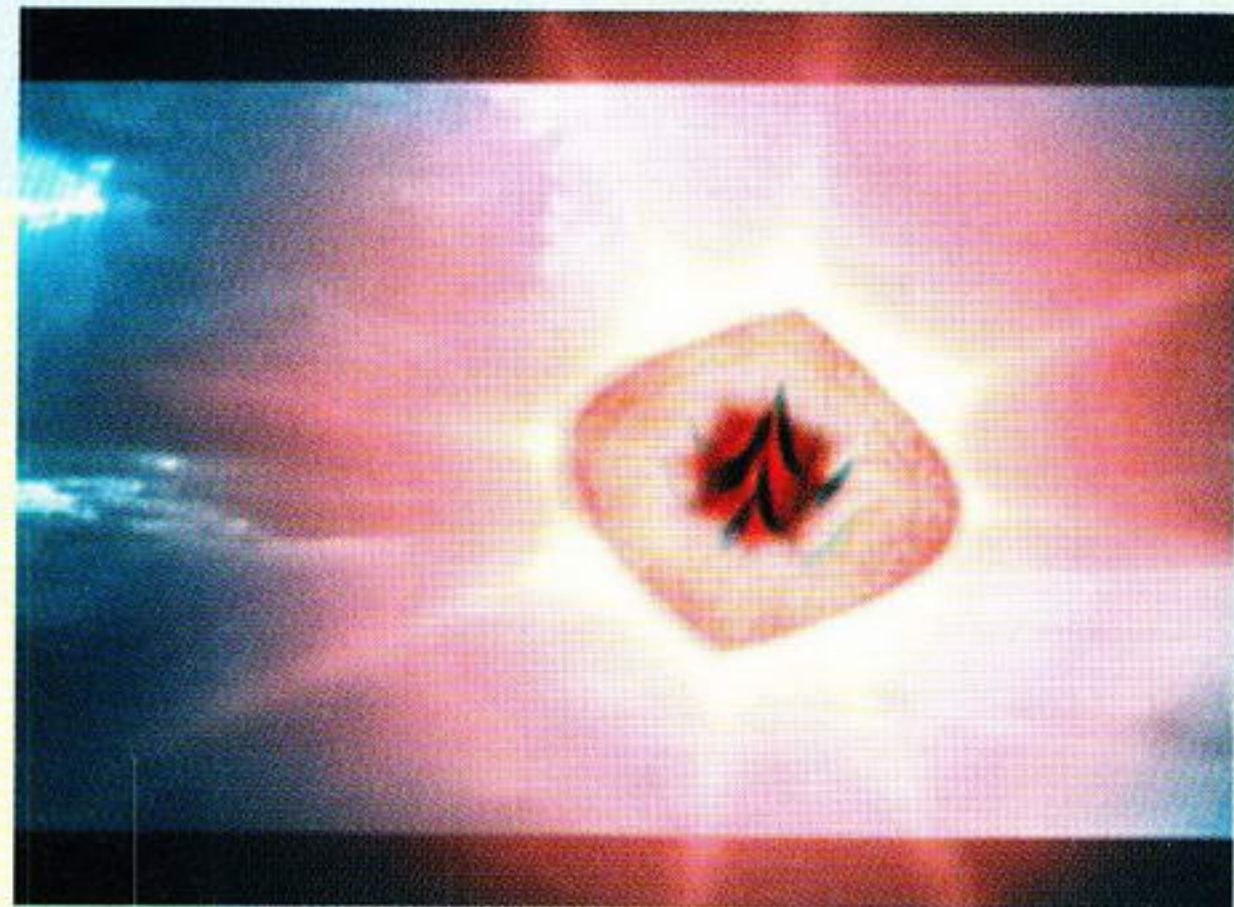
(北京石景山 凌谦)

关于其它：

失败的超大作？NO，超失败的大作。(仅限中国地区)

(浙江乐清 尚育政)

从人设开始就是个失败。(重庆 高



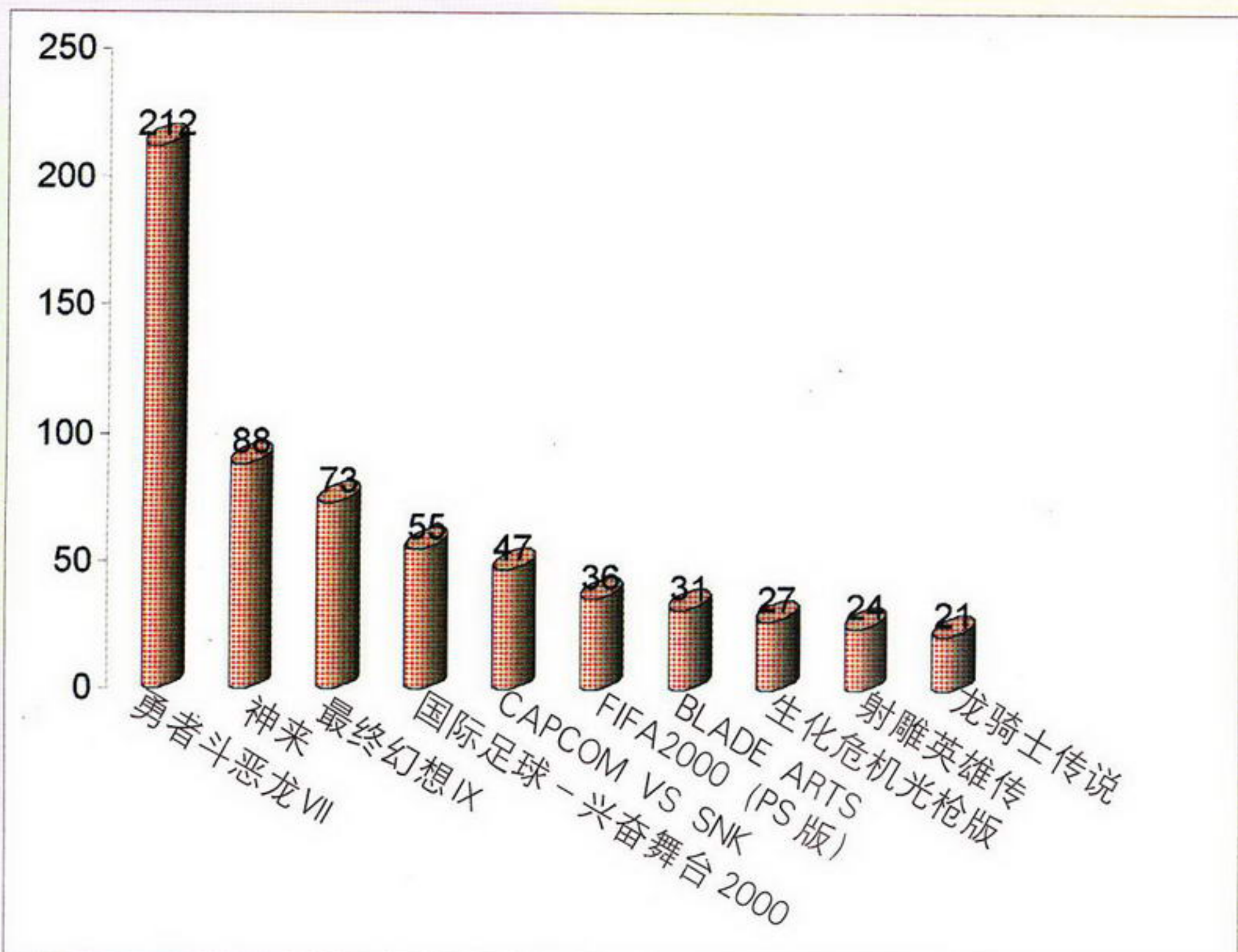
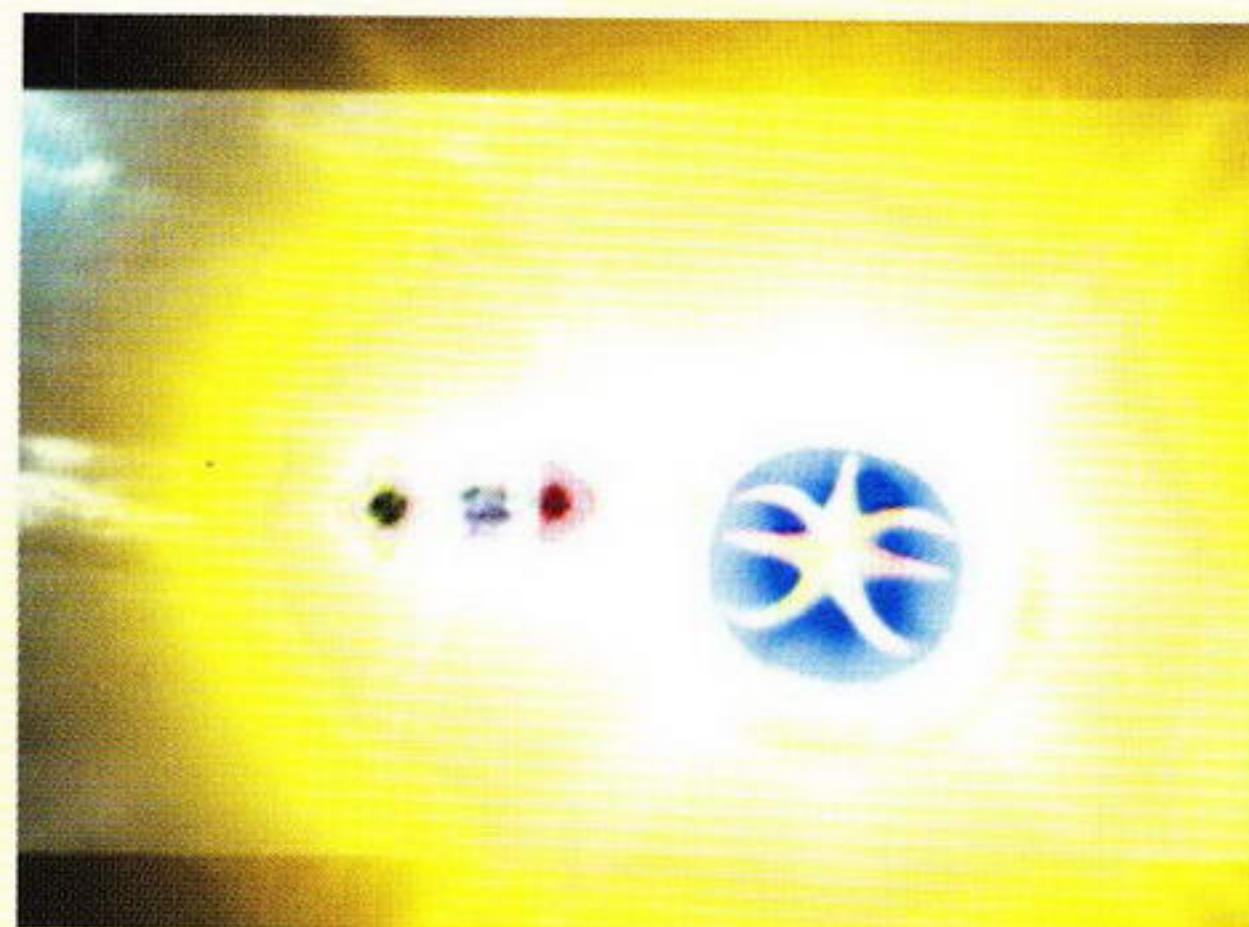
毅)

烂烂烂烂烂烂！上海宝山 马晶晶(非语：天生万物以养人，人无一物可报天，张献忠七杀碑之晶晶版?)

关于《勇者斗恶龙VII》的评论真是很多，而且通常都很激烈，但是矛盾的是它的销量和在日本的评价都非常高。真的是有“国民RPG”的因素在其中。

勇者系列的特点是将主角放到尽可能真实的世界里，然后玩者根据自己得到的各种视觉听觉信息做出判断，扮演主角在世界里成长，中间会认识很多人，也会按照自己的选择做很多事，它的世界观成熟而严谨，对于懂得日文的人来说，玩游戏时可以从各种角度去观察某件事，就仿佛在看一本“立体”的小说。这种乐趣其实也蛮强烈的，可以说勇者系列的重心就在于剧情。

但国内玩家又有多少人懂得日文呢？尤其是那种低龄儿童使用的音读平假名？连猜都很难。这样一来几乎80%的乐趣都被剥夺了，剩下的目光都集中在战斗、画面、音效上，偏偏不知出于矜持还是其他原因，《勇者斗恶龙VII》刻意地保持了系列的朴素无华，所以，中国人玩的时候，感觉上就是操纵小渔夫照着攻略指示一步步地前进、战斗、前进、战斗





(附带说一句,勇者系列推进剧情的提示很不友好,一定要多方综合再加一点运气才能想到,这就更需要攻略了),特别没劲,以至于骂声四起。

但是就制作时间和完成质量来说,《勇者斗恶龙VII》也的确有着诸多不足,

游戏流程过于单一,基本上就是搜集石板,到过去世界,再回现实世界的模式。魔法和特技毫无震撼力,只是伤害度的不同而已。怪物搜集好像是未完成版,至少应该加入带怪物参战的设定,好像游戏中有很长时间只有3人在队,明显有个空位。不会是因为赶时间推出而取消了这个吧?如果那样,ENIX的速度实在是太恐怖了。

结语:江山已改,风流不再。四年磨一剑,十步杀一人。

榜眼

神来——试问遇敌多几许?

一川烟草,满城风絮,梅子黄时雨。

2000年10月5日发售 厂商: NAMCO 类型: RPG

NAMCO 与美树本超级阵容竟生成这种 GAME,实在…… (黑龙江齐齐哈尔 孙照明)

游戏时间五分钟,一分钟开机,一分钟开始游戏,遇敌两次,五分钟后,碟从窗口飞了出去。(广西柳州 吕斌)

如此高的遇敌率,如此漫长的读盘,如此少的 SAVE 点,如此……

(辽宁朝阳市 左峰)

虎头蛇尾的最佳体现。

若说宣传手法,本游戏做得倒是比较到位,基本上没有做太大的宣传,说明NAMCO自己对此游戏的素质还是心中有数。

但是有一点可以商榷的是,此游戏明明只是小小的什么寺田事务所所做的,为什么宣传中只是提到NAMCO的大名呢?明显有误导消费者的嫌疑。是否虎头蛇尾呢?

作为此游戏在国内的首批受害者之一,慕容非应该有当然的发言权对之进行批评。第一点就是游戏的遇敌率设置极有问题,每走三步就可以看到熟悉的战斗画面。依据慕容非多年来的RPG经验推测,造成这个现象的根本原因是后期的BOSS能力设置过高,游戏本身流程过短,这就导致最终战斗时基本上是在自虐。为了弥补这个巨大的错误,考虑到增加每场战斗的经验值工程过于浩大(要做到恰到好处的微调需要无数次的测试,牵涉的东西太多),于是不知道哪个傻瓜建议提升一下遇敌率,造成现在大家看到的这个样子。我认为游戏能做到这样已经充分证明了“游戏试玩家”这份很有前途的职业的光明前

景。

第二点是游戏的新系统,千辛万苦想出来正确的答案提升了好感度和信赖度,到头来发现不管怎样都影响不到游戏的战斗难度(原因在攻略中已有说明),更气人的是只要战斗中多使用几次加血魔法就可以大幅提升信赖度,不免让人哭笑不得,好好的一个创意就这样被糟蹋了,这就叫做虎头蛇尾。

第三点是游戏的画面,开始的迷宫还可以转换视点,到了后期却只能看着傻傻的平面迷宫,同时忍受着无数的妖怪,喝不完的杯中酒,砍不尽的仇人头,这又叫做虎头蛇尾。

第四点是故事情节,大师的人设再动人也挽救不了剧情的苍白无力,推进线索的程式土到了极点,所谓的自由选择主角进行游戏,从完全相反的两个视角观察故事,最后就是这样的结果。此之曰虎头蛇尾。

结语:问敌哪得多如许,为有源头死水来。

探花:

最终幻想IX——王师北定中原日,

家祭无忘告乃翁?

2000年7月7日发售 厂商: SQUARE 类型: RPG

越来越退步。(上海杨浦区 唐寅)

剧情不感人,画面不舒服,总之感觉想吐……(我已准备好挨骂了)(湖北襄樊 冯笛)

吃不着的GAME是酸的,玩不着的GAME是烂的。

(大连沙河口区 高伟)

期望越大,失望越大。(安徽省宿州市 李欣)

正如陆游老爷爷当年郁郁而终一般,所有曾经为了《最终幻想》激动欢笑流泪悲伤的人们最终没有看到梦想中的回归,像我一样无助地郁卒着。

难道再也没有可以让我们真正感动的游戏出现吗?还是我们已经不会再为游戏感动?

所有针对SQUARE的批评几乎都集中在她的CG上,这让我感到一种很有趣的幽默。我想象着把所有CG都抽去的《最终幻想》的样子,感觉就好像看着一只被拔光了毛的天鹅,是否这样的天鹅会更美丽一些呢?

冷静地想一想,SQUARE的游戏是否除了CG以外一无是处?面对《最终幻想》、《最终幻想战略版》严谨而精细的系统,面对《异度装甲》震古烁今的博大剧情,我想不会有人无知无畏到大声说SQUARE抛弃了“游戏性”吧?

一直想不通“游戏性”这样一个莫名其妙的名词会被传唱至今,难道说一个游戏可以硬生生地分成几部分吗?一块是声光?一块是“游戏性”?这个“游戏性”包括了什么呢?莫非是程序内部的逻辑拓扑?很希望这个概念的提出者可以给出一个正面的定义。



根本上,“游戏性”的出现,是出于某些炒作和偏见在遭遇不可否认的事实打击之后试图掩饰窘态而不负责任地制造出来的概念之一,让人惊叹的是它的确骗了不少人,也由此滋生了不少稿费。其性质就好像当年蔡痞子论女性芳名——如果连特别也算不上,就说她很性格。

所以对某些人提到SQUARE就开始大骂其CG慕容非实在感到很悲哀。我们是不是看不到已经堕落到用“限制级”CG来招揽生意的TECMO呢?好像她也没遭遇什么骂声。SQUARE之所以被骂,只怕是因为她打败了土星,打破了某媒体的谎言。只是让人难堪的是——不管怎么样,事实就是事实,不会因为某个名词或者“种族情绪”而改变。

《最终幻想IX》的上榜,最主要的因素还是她没有真正实现“回归原点”的诺言,真正的FF玩家是不会因为看到水晶就认同回归的,事实上。往事已矣,什么可以回归呢?即使是复刻,也决不会再有当年的乐趣和投入吧?

这只是个宣传的错误。

怎样才算回归呢?像《勇者》那样维持FC传统吗?SQUARE显然在商业手腕上还远远比不上索尼,甚至比起ENIX来也差了一点,较起KONAMI来更是算不了什么。很佩服为SQUARE冠上“商益至上”帽子的仁兄,是不是只有把公司搞得快倒闭了才算为游戏事业献身呢?看看各大公司在游戏开发的创新和投入再说废话吧!

其次的因素,是今天能够来投票的人们,心中都忘不了《最终幻想》曾经带给我们的快乐和震撼,那已经不是单纯的游戏质量就可以重现的,因为那时我们是童年,今天已是青年。

结语:遥望天空,回忆幻想,痛并快乐着。

国际足球——兴奋舞台2000

——已是黄昏独自愁,更著风和雨。

令人不堪回首。(大连开发区 李俊澎)

在WE系列横行的年代,推出一个这样的游戏简直是自杀,不过勇气值得表扬。(上海浦东新区 陈斌)

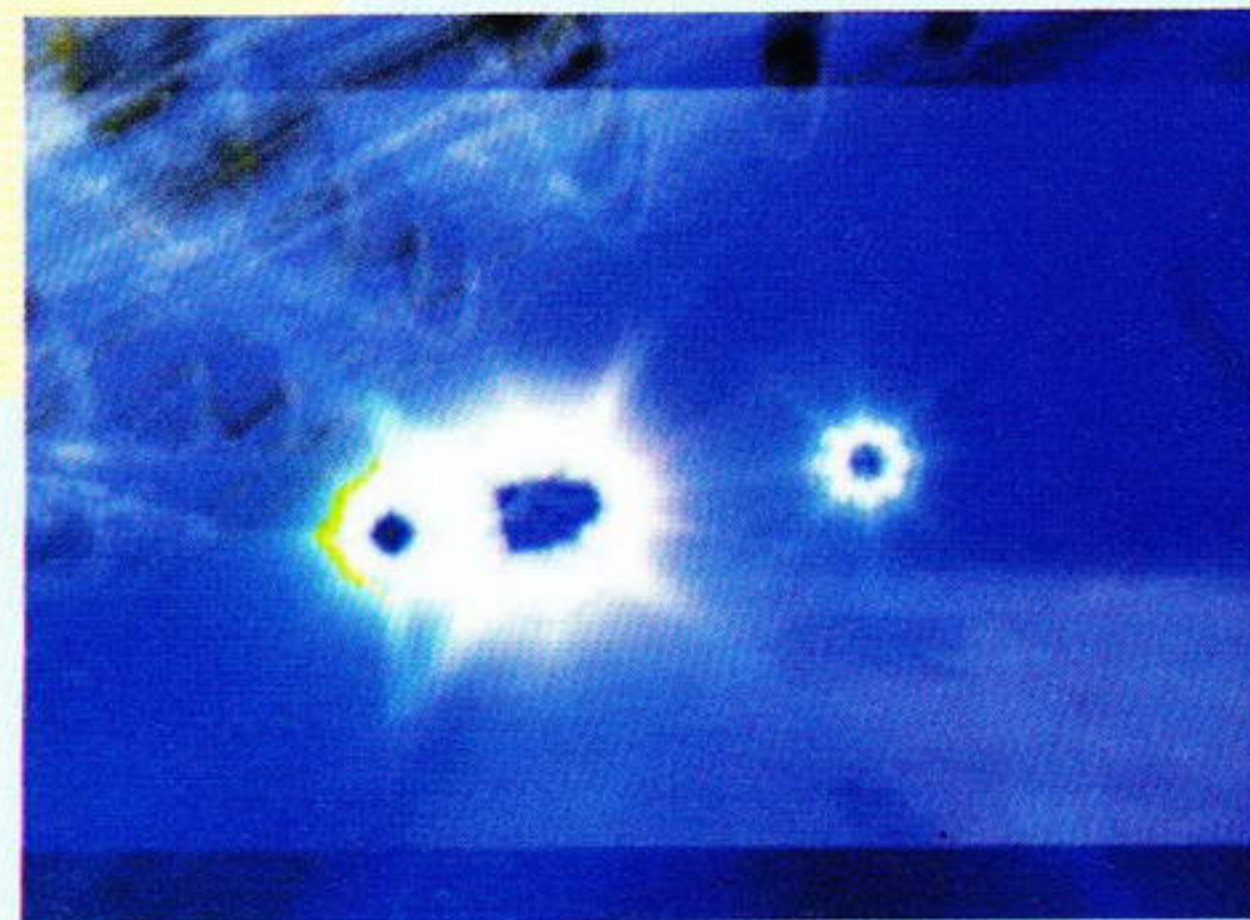
我对体育游戏的偏见,大概是它造成的!!!

(昆明市 杨成)

我问:“这张足球好不好玩?”BOSS答:“很搞笑。”回家一试!BOSS果然没骗我!!! (贵州省贵阳市 郭强)

此游戏是超任时代作品的续集,从这一点上可以证明,蟑螂、老鼠、蚊子、苍蝇的生命力本来就应该是很顽强的。

说起《阿兰多拉》、《汪达尔之心》这样



的游戏会推出恶劣至极的续作我并不会惊讶，因为马有失蹄，可以原谅，有机会的话我甚至会鼓励它再做续作。

但是这样一个本来风评就不好的足球游戏竟然也要出续作，这就很让人费解了。按照所谓“看不见的手”的规律来说该公司早就应该回家卖红薯了，莫非马老爷子也休假么？

但我们终于还是看到了这款“兴奋舞台”，也的确很让人兴奋，足球游戏也可以做出滑雪、励志、搞笑多重游戏体验，它，应该无憾了！阿门。

结语：是花还似非花，也无人惜从教整。

CAPCOM VS SNK——雕

栏玉砌应犹在，只是朱颜改。

本应公平的决战，变为了不公平，令人失望。

(湖北武汉市 王华)

这个游戏是在侮辱《KOF》的玩家。(山东青岛市 韩宗良)

好像应该有“真正的格斗玩家”应该会高兴吧，毕竟，《KOF》失败了。

我不知道什么叫做“真正的格斗游戏”，如果说就是CAPCOM近年来的软绵绵的几个烂游戏就叫做真正的话，那么，我就是心甘情愿的异教膜拜者。

这又是一个莫名其妙的名词，偏巧它也很让我佩服。

面对种种莫名其妙的指控，诸如《KOF》人物衣着比较酷等等都可以作为批评的依据（这种手法读过逻辑学的同志都会想到，其实和“SQUARE的CG”有同样奇妙的思路，天马行空，往来无迹，让人惊叹不已），我所能做的，便只是像八神一般，孤独地战斗着，残忍地面对对手（也许算不上）和自己。

幸好，阿非的排行榜里至今仍是《KOF》一家独大。

在见识所谓千年之战之前，我还不不敢想有关于它的事情。

事实好像又证明了一个真理——公司总是想要赚钱的。

面对这样一个明显是出于金钱考虑而制作的概念游戏，我很希望有“真正的格斗家”来指点一下迷津，告知小弟还有什么新的“乐趣”（类似于游戏性，格斗感觉）是我未发掘的，说不定也可以提供一个新的角度，让我再次感到CAPCOM的伟大？

如果真的尊重游戏，千年之战决不会是这样。

可惜我还没有因为厂商赚了钱就一棒子打死其作品的勇气，不然也可以乘机发泄一



下对CAPCOM的愤怒！

所以我选择比较麻烦的方法。

画面：秒间60帧很好，像《铁拳》和《VR战士》就不错，可是从第一度冲击一直到现在，《街霸》的60帧又是怎样用的？圆滑吗？我宁可认为那

是稀释过的扭动着的橡皮泥。那样的视觉效果就是格斗快感吗？

音效：有人会认为那种击中木头般的声音比得上《街霸一代》吗？不错，过度追求声光效果会“降低游戏性”嘛！所以《街霸》不会在这种地方浪费精力。

平衡性：《街霸》系列最常被称赞的足以表明CAPCOM对格斗游戏的深刻理解的平衡性哪去了呢？就是通过弱智的RAITO变化来调整吗？每个《KOF》角色平均剩下的招式有多少？能用的有多少？用了又有多大用处？

没完没了地生化着，这样的公司是不是就比较值得尊敬呢？

结语：此夜长歌当哭，非关病酒，不是伤秋。

FIFA2000 (PS版)——人在

矮檐下，岂能不低头？

比起《WE4》来差N个级别的游戏。(球员姓名除外)

(北京宣武区 刚忠男)

檐者，其意有二。

第一是《WE》的存在。当一个游戏已经占有了稳定的市场份额，新来者还是先看看形势为好，尤其对于足球游戏这样有特别高忠诚度玩家群的领域——因为足球、格斗都十分讲究手感，一旦习惯了，很难也不愿意做改变。

所以百事瞄准新生代，可口强调老口味。强行地碰撞只会两败俱伤吧？

第二是PS的机能。《FIFA》在电脑上已经是巨大的成功者，证明它的素质还是很高。只是PS的解像度远远低于电脑标准，读盘速度也是个问题。而电脑游戏和电子游戏的制作者在理念上本来就有着微妙的差别。

从《沙丘》、《暗黑》这些移植游戏的失败就可以看出来。

所以这一款游戏上榜是意料之外，情理之中。

结语：云横秦岭球何在？雪拥蓝关脚不前。

BLADE ARTS——乱花渐欲迷

人眼。

到这里才发现，能够上榜的好像都是名门子弟（笑）。

看来ENIX下次招聘的重点会是3D程式设计师以及3D电脑艺术家。

不管是《勇者》还是《黄昏》，3D的部分都逼得慕容非不得不使用一个很不想用的词——惨不忍睹。

《黄昏之都》，我看着SOUL玩了半分钟便得出结论——三维程式设置得太奇怪了！没见过把视点拉得这么近的，人物稍稍移动周围3D背景就会发生惊天动地的变化！受不了，头真的会被一个不是模拟飞行的游戏弄晕，慕容非不禁惊讶不已。

再说贴图，会不会有人认为那千篇一律的腐草式岩石是正常的？《古墓》的画面算是差的了，可是比起这个游戏，我会说那是天堂！

结语：虎父犬子ONCE MORE.

生化危机光枪版——食之无味，

弃之毫不可惜。

是充分显示CAPCOM强大淘金能力及贪婪本性的作品，借助其“先辈”所给玩家带来的“光环”效果，不只欺骗了玩家的感情，更顺便卖了几把破枪。(山西太原市 孙澍)

慕容非不屑置评。

结语：不如归去。

射雕英雄传——悲壮地呐喊，却

发现自己被关在冰冷的铁屋子里。

2000年12月29日《ファミ通》载：

《射雕英雄传》，11月30日发卖，5800日元，累计销量7122张。

我曾经激动过，在我看到官方网页上介绍的资料时，因为我觉得中文游戏做成这样也不错了。

但我的思维有定式在先，一般官方网页只会预先披露游戏15%-30%的高潮点，然而，《射雕》除了流程，完成版中竟然没有什么未知的东西了。

所以我对《射雕》的估计过于乐观。

现在我已经不激动了。

我也曾经感动过，因为终于有人挺身而出为中国的电子游戏流汗了，而且是获得了以商业操作和商业嗅觉著称于世的索尼的授权，作为经济学学生，一度我曾经疯狂崇拜过盛田昭夫，我甚至认为在索尼公司完美的决策流程下，不会出现什么差错。

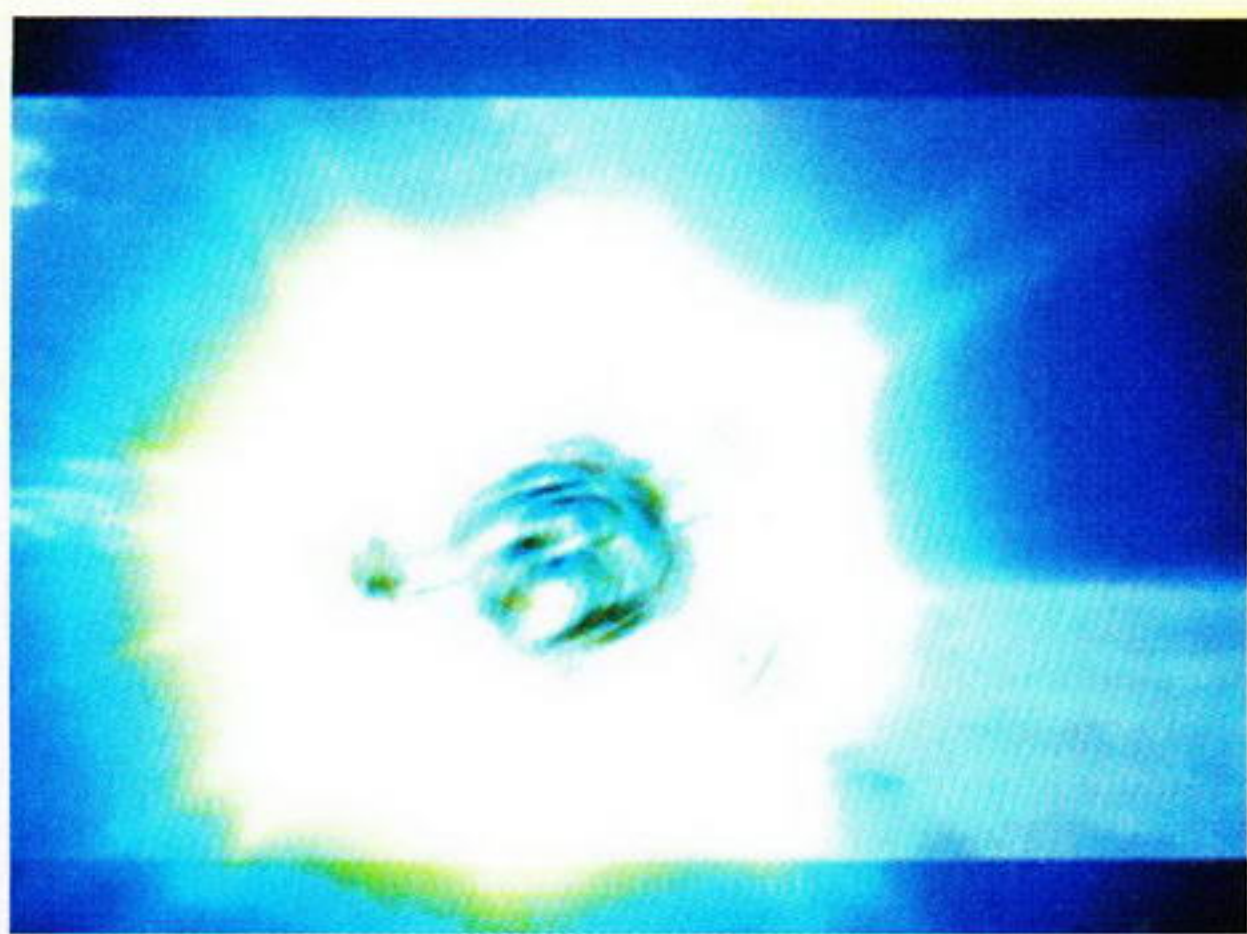
我也热爱武侠，喜欢金庸，而黄蓉——竟然是我孩童时的初恋。到现在我还忘不了——一身黄衫的黄蓉蹦跳着从绿竹林中走出的情景。

我有什么理由不期待《射雕英雄传》？当今世界最成功的PLAYSTATION主机上正式登场的第一款中国人自己制作的以金庸大师原著为剧本的RPG游戏？

我统计的调查表也表达了中国玩家们对它的期待。终于可以彻底地体会一个完整的RPG了？

但问题就出在是中国人自己制作的。

有人批评时指出射雕制作了三年，四年的确，这样长的时间，《勇VII》也已经做出了。但是，ENIX的基础是怎样的呢？勇者系列已经做了7代，已经形成了成熟的游戏系统构



造,成熟的分工协作制度,这些经验是新公司所能够具有的吗?

所谓的四年,真正用到制作上的时间又有多少?看完射雕结尾的制作员名单,就可以知道实际上是一个多么单薄的制作班子在工作着。这些中国人还得先熟悉PS的开发环境吧。

中国的人力资源是非常昂贵的。你怀疑吗?表面上中国人的工资水平都很低,可是由于长久以来已经习惯了中国式的工作方式(这是由于人口造成的,为了让大多数人都有工作做,而生产能力长期低下,所以分配到每个人的时候就只是很少一点工作了,这样子

就逐渐形成有就做,没有就休息的工作习惯。很复杂的问题,我只是说个大概吧。),单就雇人来说中国人力很便宜,但若就做事来说,在中国雇人要比其他很多国家花费大。

所以射雕制作的时候,面临这样

的问题:时间也花了,人也雇了这么多了(虽然实际上只抵得上几个人用,苦笑),所以产品再不出来就说不过去了!所以直到推出前夕,射雕的内涵也只有其主页所揭示的那么多,这其中还包括不少虎头蛇尾的东西,就像半成品一样。

这样的形势下就只有我们所习惯的尴尬——虽然我宁可选择不去面对。

的确,作为中文电子游戏来说,《射雕》面临的挑战很大,但我觉得还是可以做得更好一些,至少剧本不会那样苍白,战斗不会那么单调。为什么整个制作过程保持那样的低调呢?至少你登高一呼,中国的玩家都会出谋划策,积郁了这许多年,应该会有不少的好建议吧?但你选择了孤军奋战。

无论如何,这个结局不是成功,所以现在我也不感动了。

你们流汗,我们流泪。

这本可以是出现在另一种让人感动的场面的情景。

但现在中国玩家只有再次期待,期待另一次璀璨的流星划过天际,虽然或许仍只是



看起来很美。

但人总是要有希望的。

结语:无言独上西楼,月如钩,寂寞梧桐深院锁清秋。

龙骑士传说——既生瑜,何生亮?

升级系统让人头痛。(安徽合肥市 蒋连城)

这个游戏给我的印象很好,我真的没想到它也会上榜。

看来最为人诟病的就是它的战斗方式了,连击技在按了十几个小时后就难免会感到厌烦。因为那实在很容易让神经疲劳。

但是我仍然不赞成因为CG过于精美而批评的理由。无论如何,长处就是长处,并不能因为它有突出的地方就一口咬定是因为“故意”放弃其他部分的努力才会有这种长处的,事实上我认为此游戏制作得还是很认真的。

它的失败原因,恐怕真的是因为撞上了《最终幻想》,而且是系列中最注重画面效果的一代,这是很无奈的事情,本来《龙骑士》最大的优点现在也只能屈居人下,毕竟它的CG技术还不够SQUARE那样精深(我甚至觉得惟一能够制作可以表达意境的CG的厂商就只是SQUARE了,其余的还只是在形似阶段。),所以它的失败也是很无奈的事情。

结语:虽败犹荣。

以上是关于入围选手的介绍,再次声明,本次评选毫无权威性,勉强可作为参考。

入围作品都是知名厂商制作的比较有名气的游戏,相信还有更多的可以让同志们跌破眼镜的极烂游戏尚待发掘。本着对学术研究认真负责求深的大原则,今后慕容非仍将进一步深化我们的评选工作,争取做到公平有序,民主和集中相结合,认真负责地把这项关系国计民生的统计工作做好做透做活!我们的口号已经确定为——把最烂进行到底,一个都不能少!

希望广大读者朋友继续支持类似的票选活动,为建设充满蓬勃生机的排行榜帝国时代发光发热!

大会最后总结陈词

发言人:慕容朔

亲爱的观众朋友、听众朋友、既不观又不听的朋友们大家好!

(示意掌声停止)

经过紧张的投票选举,现在的结果想必大家已经看到了!(没有?向前翻书!)

万众瞩目的《勇者斗恶龙VII》以压倒性优势荣居榜首,众望所归,想必这个结果是大家意料之中的!但是我认为(拖长声)

“江山代有才人出,各领风骚数百年嘛!”请其余的选手不要泄气,努力拼搏,下一次站在奥林匹斯山举起



光辉火炬的人就可能是你! (掌声)

仔细分析一下冠军《勇者斗恶龙VII》的获奖原因,我认为(拖长声)有以下三个方面:

一、深厚的身家背景。

名气不是万能的,但没有名气是万万不能的!如果不是因为它的娘家是ENIX,我想今天……(在助手示意下中断)

(掌声)

二、端庄的仪态举止。

即使在今天这样开放的社会,即使女权主义已经猖獗到令人发指的地步,我仍然要说:淑女们,请注意你们的礼仪课程,这将影响到你们的一生!拿我们的冠军来说,你们想知道它为什么会获奖吗?就是因为它有完美的礼仪修养!(一片嘘声)你们不要不服气,想一想,它可以犹抱琵琶半遮面,拖过四年再过门,你们能吗?这就叫淑女。它可以不加修饰,用清纯朴素的老面孔见人,你们能吗?这就叫淑女。不要认为现在已经不讲究清纯了!事实上这很重要!它为了保持对玩家的忠诚,这么多年来仍坚持着穿同样的衣服,说同样的话,听同样的音乐,做同样的事,这种伟大的情操才是彻底征服评委们的根本原因!在现在的游戏们都不思进取,不练基本功,只忙着找什么“CG”牌的流行时装镀金的恶劣社会风气下,勇七小姐毅然地拒绝庸俗!坚持着“走自己的路,让别人去说吧!”的人生真理,最重要的是——它成功了!这将对我们的游戏事业产生多么巨大的积极影响!可以说,这将是游戏业不良风气的转折点。你们现在还年轻,五十年之后,你们就会明白我的话了。(稀疏的掌声)

(喝茉莉花茶)

三、良好的市场运作。

这个话题可能过于专业,我简单地举个例子跟大家说说。

就好像卖鸡蛋!这个懂吧?就是鸡生的蛋。

首先你要让大家明白——啊不!是相信——你要卖的是一种非常特殊的鸡蛋,特别在哪里不用说,反正它就应该世界上最好的那一种鸡蛋!

接下来你要动员所有相信的人储钱等着买蛋(不要惊讶,蛋的确还在鸡的肚子里),并且要告诉他很快(比如半年)鸡就可以把蛋生下来了,总之要让他对蛋充满信心。

发动媒体关系,告知广大民众,能够拥有这只蛋的人将会很伟大,很光荣,很有眼光。这一步操作的目的是把蛋的吸引力再加大,同时降低蛋的价格弹性。(啊!不好意思,我使用了几个术语,请不明白的同志查阅《西方经济学简明教程》,谢谢!)

到了这一步,相信等着买蛋的傻瓜们已经不少了。现在告诉他们,鸡感冒了,为了对顾客负责,我们决不让有瑕疵的鸡蛋出厂,很抱歉,请大家再等半年吧!(你可能需要招聘一个出色的客户服务经理)

继续宣传蛋的伟大之处，告诉大家：盘古开天辟地之前，天地本来就是鸡蛋，一切游戏都是从这个鸡蛋里生出来的，并且很不巧的是，这个蛋的后代就在我们手上，想尝鲜吗，等鸡身体好了再说。

现在可以不去讨好那些买蛋的人了，我们要充分挖掘客户的连锁宣传作用。现在不少傻瓜已经骑虎难下，为了面子他们还得自己帮我们宣传，所以现在鸡还得生病，必须等到所有能争取的购买欲望都争取到再说。

差不多了？广告部增加10%的资金投入，成败胜负赚多赚少就TNND搏这一记了！同时告诉顾客现在开始接受预定。都等了这么久，现在半途而废的一定是傻瓜。

顾客们，经过我们的悉心治疗，我们宝贵而伟大的鸡的身体正在逐渐康复中，预计再过3个月就可以正常产蛋了！大家鼓掌！

广告部再增加20%投入。

准时发售新鲜出炉的勇者牌鸡蛋，预定者先拿，先来后到，敬请排队购买，小本经营，恕不赊账。

基本上的操作技巧就是这样了，所谓经营之道，存乎一心，不可拘泥于纸面文章。欢迎来信讨论鸡蛋事业合作事宜，请发信至NICKYFEI@21CN.COM。

(经久不息的掌声)

(喘一口气，喝茉莉花茶)

接下来谈谈亚军《神来》的光荣入选！大家鼓掌！（长时间掌声）

首先声明，本游戏入选完全是在公证有效的投票选举中产生的！绝无讨好神界的意图。

感谢伟大的南梦宫，她不仅仅给了我们《铁拳》、《山脊赛车》、《刀魂》和《永恒传说》，更让人激动的是，她没有忘记我们这个小小的最烂游戏王国！在我们王国大选的时候，她毅然为我们献出这个奇妙得像“神来之笔”的巅峰之作！如果不是现任冠军有很多先天上的优点，我们有理由相信——《神来》绝对有夺冠的实力！

我认为（拖长声）《神来》的上榜完全是靠它自己不懈的努力。在现在这个弱肉强食的商业社会，小公司的生存越来越成问题，所以只有那些头脑灵活的经营者的才能带着自己的新生事业进入市场，就好像借壳上市一样，借壳生产也逐渐成为了中小企业生存挑战中不是办法的办法。而《神来》则提供了一个鲜活的例子给我们，我们大会组委会经过讨论后决定——另外特别创设一个奖项，颁发给《神来》的亲生父母，那就是最佳创意加勇气奖！

此外，《神来》的创新之处，还在于它给游戏业界提供了一个新的思路！从今天起，制作公司将不必再为调整游戏难度和长度而焦头烂额了！事实竟是如此简单——只要稍

微调整一下遇敌率，5个小时的流程就可以上升到17个小时，看起来完全有理由塞满一张光盘！这是一个革命性的创举，其意义不下于本世纪互联网的广泛运用带给文化事业的CAP (COPY AND PASTE) 冲击，大大降低了开发游戏的必要成本底线！

《神来》的冲击不仅仅体现在对开发商的影响，它对消费者的群体素质也产生了深远的影响。在一年前，如果有人说PS游戏80%是垃圾，索尼还无话可说，但是今天就不一样。同样的一千个游戏，交给两组从未接触过游戏的18岁青年测试，其中一组预先使用《神来》作为示范软件，另一组则使用《霸王的大陆》，并告知这款示范软件代表了业界平均水平。

最后的测试结果就是——经过几年来的发展，PS的垃圾游戏比例已经下降到0.7%了！索尼又一次成功地改变了市场评价，就好像当年的WALKMAN一样。

可以说，由于《神来》的出现，广大民众们的心理承受能力得到了前所未有的大幅度提高。为迎接新世纪，面对新挑战，征服新困难，忍受新折磨奠定了充分充实有理有据的雄厚基础。

这是对世界文化事业以及卫生事业的空前贡献，为表达我们有如滔滔江水的崇敬之情，请全体起立，三鞠躬。（全场肃穆）

同时我们不得不提的是宝刀不老的美树本老师，正是由于美树本老师的无私合作，才能够让我们心甘情愿地和神小姐发生第一次也是最后一次紧密接触！

助手（示意看表）：“慕容先生……”

啊，不好意思，和大家聊得忘记了时间，打住！打住！接下来欢迎特约嘉宾主持何文山和狂妄讲话！请大家分一点掌声给他们！（长时间掌声）

（助手将老式麦克风递给老何）

咳！咳！

这次评的虽是最烂游戏，但我们一样要对其论资排辈、划分成分、批评教育，以示一视同仁、平等关爱、童叟无欺。既沦为“最烂”，必事出有因，究其原委，我想不外乎以下几个方面：

一、盛名之下，其实难付。

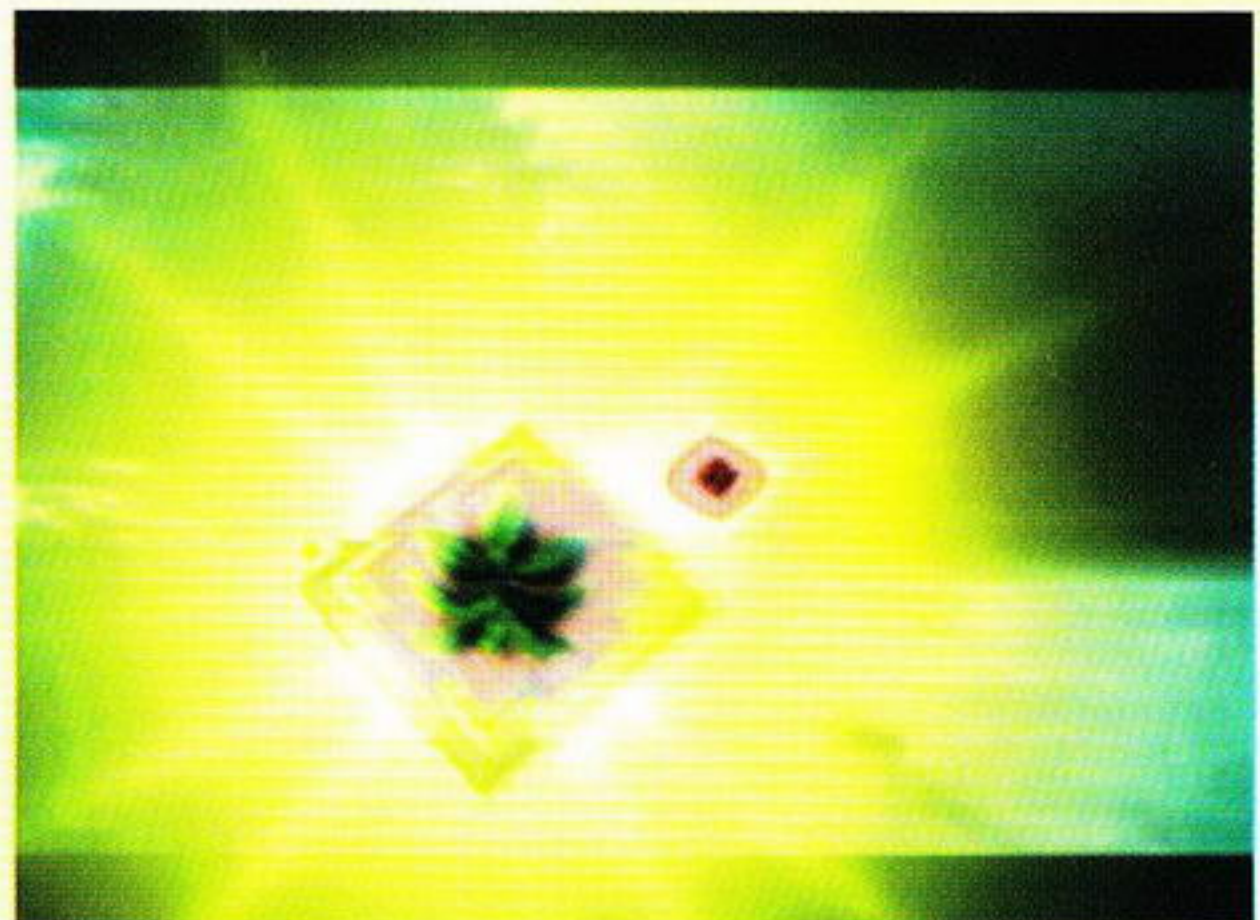
《勇者斗恶龙VII》、《最终幻想IX》、《射雕英雄传》、《龙骑士传说》以及《CAPCOM VS SNK》和《神来》皆属此类。这些游戏的地位微妙而特殊，如果再搞一次最佳游戏的评选，搞不好它们同样会上榜。但所谓“爱也深，恨亦切”。这些游戏在正式推出前，都是经过了长期宣传和介绍的，厂商信誓旦旦的承诺催生了玩家热情而急切的期望，玩家在心中已经把这些游戏构筑成了一个完美的空中

楼阁。而一旦实际的游戏成品和玩家心中那个不切实际的标准不一致的话，这个游戏十有八九就要淹没在人民群众的口水和唾沫中了。

《最终幻想IX》的承诺是“回归最初”。我想很多老玩家的第一反应就是回想起那段“一大片蓝色所表示的天空就能让我们憧憬一天的日子”吧。FC、SFC上那些简单的画面、那些简单的音乐、那些简单而充实的冒险、那些简单而充实的快乐，连同我们那些曾经拥有却早已逝去的青春，SQUARE许诺说它将再次带给我们，这样的约定怎不让大家企盼！然而游戏到手，几十个小时的匆匆一瞥后，“这算什么回归最初？！”的怒吼就响遍大江南北、神州上下了。老玩家愤怒于它“回归”得不够，新菜鸟不屑于它幼稚的造型，最后只落得个姥姥不疼、舅舅不爱，领导不悦、民怨沸腾，整个一吃力不讨好，四处都碰壁。但实际上这款游戏的水平和它所达到的高度呢？相信不言自明。

《勇者斗恶龙VII》1997年宣布在PS上制作时，不知让当时多少PS迷欢呼雀跃，让多少SS、N64的玩家捶胸顿足，即便其中有不少是从没玩过《DQ》的人。“国民RPG”的美誉本身，就是一个没有台阶可下的舞台。ENIX素以精雕细琢而闻名，它捣鼓了4年的招牌之作，怎么也得是一鸣惊人吧。大家用颤抖的双手战战兢兢地接过两张寄托了4年希望的CD后，放入PS，开机，“PUSH START BUTTON”……但紧接着几乎所有人的笑容都凝固在了脸上——《勇者斗恶龙VII》在国内死得比《最终幻想IX》还难看。我想对它最客观公正的定位，真的应该是“不属于中国人的RPG”吧。

SCE的RPG在玩家当中口碑向来还不错，《龙骑士传说》的出现，更是让大家眼前一亮。“搞不好还真的是能超越《最终幻想》的制作啊”，大家私下里兴奋地议论着。然而过高的自我定位，无异于把自己推向了悬崖绝壁：如果的确超过了对手，自是高高在上，接受玩家的顶礼膜拜；但如若稍有差错，玩家只须轻轻



一推，你就万劫不复了（说实话，《格兰蒂亚》当年也是找错了对手）。过高的遇敌几率、晦涩的战斗系统和沉闷的故事情节，让《龙骑士传说》在发售后是既不叫好，又不叫座。连SCE在玩家心目中的声誉也连带着受了些影响。推出之前的豪言壮语，现在看来真是错错错、莫莫莫！白白耽误了这样一个实际上很不错的好游戏。

《射雕英雄传》在发售前，可以说大多数玩家还是有心理准备的。然而拿到游戏后，大家还是习惯性地免不了要骂一通：谁让你是国产游戏呢？该！怪只怪事先的预告实在是说得太好了：国语配音、简体汉字、精美CG……几乎已经把它优点都讲完了，留给玩家可以在游戏中发掘的就只剩下缺点了：过短的流程、可笑的音效、难看的画面……眼见金庸大师名著被“糟蹋”成这样，“稍有良知的中国人”都应该站出来说两句吧。（苦笑）

《神来》发表之时，正当PS“下桥”不久，大家正愁在《DQ VII》和《FF IX》之后没有RPG可玩。“NAMCO制作+美树本晴彦的人物设定=信心的保证”（？），这样的等式在当时很多人心中都是成立的吧。大家流着涎等来了她，但掀开来盖头一看，新郎和来宾都吓跑了一半，只落得“空守洞房红烛泪”（笑）。踩不完的地雷和虚假的3D场景是最为玩家所诟病的地方，盼星星盼月亮盼来的姑娘原来并不十分美丽，玩家只好“风物长宜放眼量”了，还是等《永恒传说》吧。

也许所有的街机仔都有这样一个梦：CAPCOM VS SNK。痴迷的玩家在电脑的模拟器上甚至自己制作过这样一个圆梦的游戏——格斗人物的大乱斗。

我想大家都曾一度相信自己的这个梦在有生之年是不可能实现的吧。然而，世事难料，当CAPCOM和SNK宣布将要为大家实现这个梦时，有多少人当时是不敢相信自己的耳朵的呢？“——万岁！”是所有人发自心底的声音，“It can be miracles when you believe.”是当时最让人相信的预言。然而（可恶的“然而”），面对似是而非的“梦之对决”，玩家的梦想幻灭了。绚烂的肥皂泡被戳破的瞬间，45名感觉上当受骗的玩家代表所有曾经做梦的人为这款游戏投下了神圣的一票（笑）。平心而论，我想无论是谁来制作这样的游戏，都是难以企及玩家心中那个业已无限膨胀的梦幻的，要不然，为什么我们叫它“梦”呢？

可以说，被归入这一类原因的游戏是比窦娥还冤的。举个例子：由SQUARE和ENIX制作的游戏，有两款是获得美誉最多，而且几乎没有反对意见的，那就是《Xenogears》和《Valkyrie Profile》，它们有个共同之处，就是在它们推出前是没有经过什么宣传的。以低调上场的它们让玩家感到出乎意料的好，因为事先厂家并没有说它们有多好。于是它们

的缺点成了理所当然，而优点就成了不可思议。这样说也许有点过分，并且我“很不幸”地也是它们的拥戴者之一，但我想它们的成功或多或少是沾了“没有宣传”的光的。毕竟从默默无闻到一鸣惊人是最让人印象深刻的啊。所以我们可以想象：如果《射雕英雄传》在发售前没有闹得如此沸沸扬扬，那么当玩家无意间发现这款游戏时，我们的惊喜该是如何的令人无法压抑啊：“居然还能选择简体中文！”

“有配音啊！”，“好有新意的战斗方式！”，“是全三维的！”……我想，一定会是这样的。所以面对那些厂商的宣传，我们是不是应该有一个更清醒的认识呢？当然玩家的指责无可厚非，我们也需要这样的牢骚来维持业界的活跃，就连我也是靠这样的批评来骗取稿费的啊（终于说实话了）！我只是希望大家以更宽容的态度来看待每一个游戏罢了。

二、既生瑜，何生亮。

这年头，在《WE》系列的阴影的笼罩下，又有几款足球游戏能出得了头呢？在各种论坛中，《FIFA》的拥护者可以分为两类：慑于“《WE》派”的压力而不敢说话的和由于说了《FIFA》的好话而早已被“枪毙”的。现在“《WE》派”的“魔爪”已经伸向了这个排行榜，对于《FIFA》和《Exciting Stage》的上榜，我们也只能怪它们生不逢时了。安息吧！和《WE》同时代的足球游戏！（By the way: 我也是《WE》派，呵呵）

三、将门犬子。

《生化危机光枪版》就好像是伟大的《生化》家族的一个不光彩的私生子，是《生化》系列在各种可能的发展方向中的一个最可悲的结局。由于它给《生化》抹了黑，《生化》迷们的眼中自然容不得这个沙子，直欲除之而后快。它的上榜真算是合情合理、死得其所了（笑）。

都说SQUARE近年来作品质量参差不齐，其实ENIX还不是一样？《BLADE ARTS》就是这样一个牺牲品。这种现象的出现，可以说是这些大游戏生产商在积极拓宽自身发展前景的过程中，所带来的不可避免的矛盾。每个小组的制作，甚至是转包给一些其他小厂商的制作，在水平上必然是有差距的。但这样做的结果可以为更多玩家带来更多不同风格、不同类型的作品，也为厂商自身赚取了更多的利润，这是商品经济发展的必然趋势。如果有人觉得这些作品玷污了哪个厂商的“令名”的话，投他一票自是难免，只求大家今后能以发展的眼光来看待这一现象。“骂我们是可以的，但以后也还请继续支持！”是所有游戏厂商最想说的话吧。



“最烂”的排名尘埃落定，嘻笑怒骂已是过眼烟云。小小的排行榜反映了游戏市场的大生态，好！（长时间掌声）

（下面是狂妄的发言）

符合预料。本来想和《XX8》叫板的《龙骑士》因过分模仿别人导致自己失去灵魂，毫无个性，上榜实属报应。把CAPCOM颜面丢尽并给《生化》系列抹了个灰头土脸的《生化枪版》在玩家雪亮的眼睛底下自然是无所遁形，乖乖的坐

到第九的位子上。满屏的建筑材料（马赛克和木材）还不如去玩俄罗斯方块！令人愕然的是不知哪个没有良心的投了体现我中华文化博大精深的《射雕》和CAPCOM大师的绝世大作《CAPCOM VS SNK》一票？！再怎么也要给金庸老师一个面子吧？他老人家的书可是咱们学生的必修科目啊！（？）《BLADEARTS》？你终于可以出头露面了——尽管是在最烂榜……《FIFA2000》和《兴奋足球2000》声嘶力竭的哀号：“我们哪里不如《WE》！！？还我公道！”随即湮没在漫天飞舞的PS手柄和D盘之中……皇宫内室——猴子对坦嘉公主说：“陛下，有70名议员提出对您的不信任案，他们要求您就抢了RINO的风头一事向国会做出合理解释，否则就要对您进行弹劾……”《勇者》和《神来》的冠亚军之位是已成定局。不过《神来》认为要做就做最好（烂？），弄个老二也不体面：“我不服！我要求重新投票！法官大人，我要上诉！！！”佛罗里达州最高法院大法官：“驳回上诉！维持现状。为了体现本院公正公平之精神，现决定，在《游戏机实用技术》编辑部内实行人工计票！休庭！”（慕容非倒地不醒……）

（此人用心极为恶毒，慕容非招谁惹谁了？）

尾声

今天，是一个伟大的日子。第一届最烂游戏评选工作终于告一段落，这是个了不起的成功！希望大家都能够记住今天！

人的一生应当这样度过，当他回首往事的时候，他可以自豪地对自己说——该骂的烂游戏我都骂了；当他眺望未来的时候，他可以自信地对自己说——下一轮最烂游戏冠军我现在就知道；当他正在玩游戏的时候，他可以自得地对自己说——再烂的游戏我都能找到其中的乐趣。当他做到了这些，他就会成为真正的玩家，纯粹的玩家，勇敢的玩家，英雄的玩家。

此文只代表作者的个人观点，并不表示本刊一定赞同。

华丽的机器人战争将在PS2上拉开大幕!



PS2
DVD-ROM

KONAMI
预定 2001 年 3 月 1 日发售

3D ACT
1~2 人玩
未定

游戏的主题是……

生与死。好象是很沉重啊(笑)。主人公里昂是一个找不到自己生命价值的少年，而女主角塞尔薇丝给他带来了生命的希望。主人公的竞争对手薇奥拉为了寻找死亡而参加了战争……每个登场角色的身上都背负着“生与死”的主题，由此产生的故事当然也就……

——制作人冈村宪明

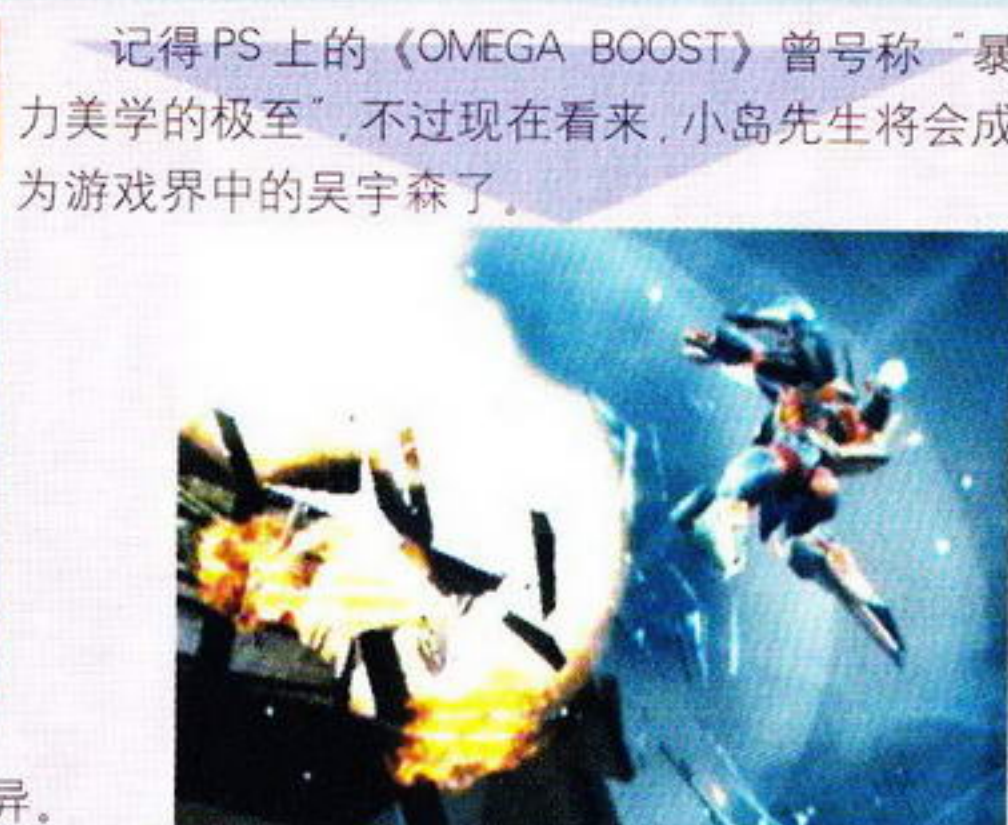


毫无疑问，KCEJ (KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN) 对这款游戏的重视程度仅次于《MGS2》。游戏的发售日为明年3月，为了增加游戏的吸引力，KCEJ还会在游戏发售时附送《MGS2》的体验版，看来无论是机器人爱好者还是《MGS》的拥护者，都难逃《Z.O.E.》的大网了。

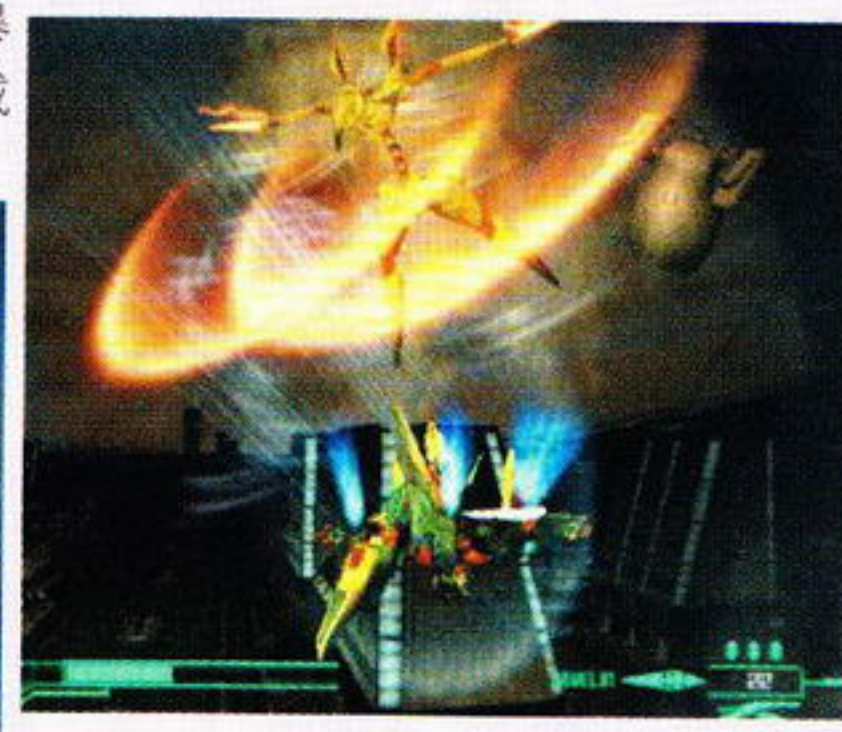
去年8月号杂志向大家介绍了游戏的超强制作阵容和故事背景，现在我们又得到了大量游戏时的画面！其中有一场杰夫帝与拉普达的生死斗，在一个靠近高楼的上空展开，杰夫帝沿着高楼边缘向上攀升，而拉普达就在与杰夫帝平行的高度不断向其射击，高楼的玻璃被子弹击中，随着杰夫帝不断的攀升而一块块的破碎……震撼人心的音效加上令人热血沸腾的画面，的确是爽快程度100%的游戏！小岛先生出品，嗯，信心的保证！



杰夫帝对拉普达，注意双方的姿态，与人类无异。



记得PS上的《OMEGA BOOST》曾号称“暴力美学的极致”，不过现在看来，小岛先生将会成为游戏界中的吴宇森了。



杰夫帝伸展双臂的一组动画，KCEJ很注意对于气氛的渲染。



在隧道这样的空间里疾进会有极强的速度感与视觉冲击力



所有机器人都有「人」的感觉



杰夫帝疾进的样子，很有型。



这部游戏是送给对机器人、科幻以及动画情有独钟的人的一部模拟剧。玩家将作为机器人的驾驶员，体验到模拟真实的感觉。《MGS》中，玩家扮演的是一个潜入敌人内部的特工。而《Z.O.E.》则是乘坐于巨大的机器人之中进行战斗。所以从基本的游戏性上来说，与《MGS》是相同的。

—— 小岛秀夫

《终极地带》超豪华限量版

事实上《终极地带》除了附送《MGS2 体验版》的普通版本外，KCEJ还准备了“超豪华限量版”。这个“超豪华限量版”，可以说是为配合《终极地带》的OVA化而特别发售的版本，价格高达13800日元，是否物有所值看看下面的清单便知了。



- 特制大号包装盒。
- 《终极地带》游戏碟片。
- 《终极地带 2167 IDOLO》OVA动画DVD碟片。(单价5800日元)
- 《终极地带》主题曲单曲CD“Kiss me sunlights/Hearts of Air”(单价1200日元)
- 《终极地带》游戏设定资料集，150页，B4尺寸。

记忆的影子



如果大家看过一部叫做《十二点零一分》的美国电影，一定还记得影片中反反复复发生在男主角身上的那一天。套用“游戏语言”来说，就是“那一天如同一个诅咒加在了主角身上，主角只有想办法找出破解这个诅咒的方法，才能真真正正看到第二天初升的太阳……”

PS2	KONAMI	AVG	1人玩
未定	预定 2001 年 2 月 28 日发售	未定	未定

死亡，不过是一个新的开始……在短短三十分钟之内来往于过去与未来之间，生存的机会只有你自己把握！



死神会教你如何……生存！



注意看画面上、下方的年份：1979年10月9日。伊克可是在2000年“死亡”的。



伊克手中拿的是什么？当然是现代化的通讯工具移动电话了。



伊克·库施在餐厅用餐时遭遇大火，被困在房间中央，终于……

制作人河野纯子

这位制作人国内的玩家也许并不熟悉，但若说起她的代表作品，那相信就是无人不知了。她的代表作品正是在国内极有口碑的RPG《幻想水浒传》系列。



死亡，只不过是一个新的开始。时间是现代，在非常普通的一天，同样非常普通的青年伊克·库施(Eike Kusch)如往常一样前往自家附近的餐厅吃饭，忽然不知是一股什么样的力量，将伊克的生命硬生生地夺去……就在伊克的生命徘徊在生与死的边缘时，传来一阵奇异的声音……一个自称是海曼克洛斯(Homunculus)的人将伊克从“死亡”中唤醒。伊克醒来的时候，发现自己已经回到了“死亡”前的30分钟，并且自己有了在时空中穿梭的能力……伊克要做的，就是利用这30分钟的“死之限期”，在时间的长河中不断地穿梭，将自己已经“死”了的宿命打破！



发生了时空转移，伊克和戴娜(DANA)一下子回到了中世纪！



それは死から始まった……



伊克和玛格丽特在中世纪邂逅，他们之间会有一段“爱情EVENT”。

登场人物介绍

Eike Kusch

伊克·库施，游戏的主角，性格有些内向。非常喜欢自己居住的城市，一有空就会去城中闲逛。



Sibylla

生活在20世纪初的小女孩西布娜，其实年龄足足比伊克大了100岁。



Magarete Wagner

生活在在中世纪的玛格丽特·华纳，是一名炼金术士的女儿，在游戏中似乎与伊克有超越时空的爱情。



Fortuneteller

占卜者，在现代的世界中给予伊克不少“命运助言”的神秘人。没人知道他(她)到底长什么样。



Homunculus

海曼克洛斯，名字直译过来就是“侏儒”，应该不是他的本名。就是他给了伊克穿梭时空的能力。



Oleg Franssen

奥勒古·弗兰森，20年前的电影导演。会给予伊克一些帮助，是一个总能给人灵感的人。



Hugo Wagner

休格·华纳，中世纪炼金术士的儿子，玛格丽特的弟弟。



Dana

戴娜，与伊克生活在同时代的女性，工作是餐厅的侍应，有些胆小怕事。



操控战斗机自由地在空中飞翔并将敌机逐一击毁可能是很多玩家的梦想，而将这个梦想变成游戏的就是NAMCO的3D射击名作——“ACE COMBAT系列”。最近该系列的最新作终于公布了，而制作平台也相应转移到机能强大的PS2上。游戏以虚拟的异世界为舞台，除了有真实的现代战机外，当然还会加上一些假想兵器。已经公布的“长期战役任务”模式将会依照玩家作战成果来决定故事走向，拥有极高的自由度。该游戏预计2001年夏发售。

虽然目前公布的还只是游戏开发中的画面，但是该游戏通过PS2超强的硬件机能即时演算，表现出的几乎接近真实的游戏画面，让人分不清楚看到的是真实的照片还是游戏画面。并且除了超级精细的战斗机3D模型外，制作组对于游戏场景的设计也并不马虎，看一看下面公开的画面中不论是高山地带的雄伟气势、海滨的迷人风光还是蔚蓝天空的广阔无边都表现出制作组对于游戏开发的用心。

PS2	NAMCO	3D STG	1人玩
DVD-ROM	预定 2001 年夏季发售		未定
		未定	

皇牌空战 4



IT'S CHANGING EVERYTHING. AGAIN.

故事背景

在一个由许多国家组成的大陆“尤西亚”(即UZIA)，其中的一个超级大国与其它的小国之间一直保持微妙的“军事平衡”，可以和平共处。突然间，因为受到太阳引力的影响，一颗小行星进入地球的运行轨道，穿过大气层，直接撞向地面。数量在1000枚以上的行星碎片夹杂着大量的灰尘几乎覆盖了整个“尤西亚”大陆。经过这次事件，在“尤西亚”大陆上留下了号称“古里达”的小行星撞击痕迹。自此人们的正常生活被改变，更严重的是，各国之间由“武装和平”所带来的均衡也随即被打破……



◆这就是小行星撞击地面所留下的痕迹。

多姿多彩的背景舞台

从已经公开的游戏开发画面来看，游戏背景舞台非常丰富。即包括了小行星撞击地面的现场，还有广阔无垠的平原、万年积雪的高山峻岭、戒备森严的军事基地等等。想来广大射击迷在该游戏中除了能驾驶着心爱的战机进行自由度极高地激烈空战，还可以欣赏到近乎完全真实的背景舞台。

◆广阔无垠的平原。



◆飞越军事禁区。



◆万年积雪的高山峻岭。

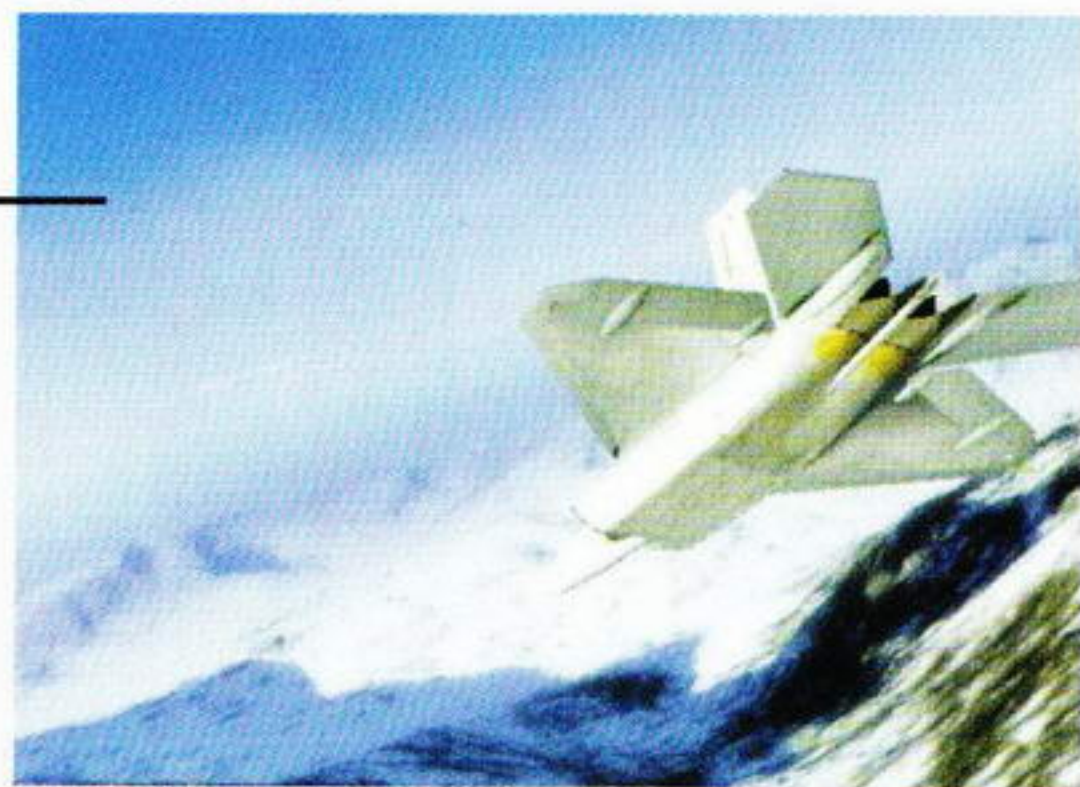


◆追尾视点。

战机简介

F-22/RAPTER

特征是三角形的主翼和尾翼，备有推进式偏向喷气口。该战机比起早期的战斗机具有压倒性的速度和机动性，可谓最尖端战斗机中的佼佼者。



幻影 2000

拥有巨大三角形的主翼，没有水平尾翼的战斗机。由于幻影 2000 在制造时使用了最新的技术，弥补了失去尾翼后机动性下降的缺憾。



RAFALE

RAFALE 备有可动式的辅助尾翼。机体的加速性能和机动性极高。在空战时，可以探测到100公里以外的敌机，而且更备有同时锁定8个目标的电脑系统以及最新型的HUD (HEAD UP DISPLAY的缩写，即头盔式显示器)，此机中光是电子设备的重量就有800公斤。



◆向着敌机发射对空导弹。



在 2000 和 2001 相交之际, PS 似乎也穷途末路, 但是令人大感意外的是, PS 竟然悄悄刮起了一股名作移植风, 各家名厂纷纷在

上面推出“陈年旧作”, 而且全都是重新制作的。而 ATLUS 的看家一号王牌软件《女神转生》系列, 这个几乎在任何机种上都有出过作品的名作(最新消息:《真·女神转生》的真正续集《真·女神转生



III》将于 2001 年冬登场 PS2), 现在已经决定要在 PS 上移植曾在超级任天堂

ATLUS 名作系列第一弹!

III》将于 2001 年冬登场 PS2), 现在已经决定要在 PS 上移植曾在超级任天堂



上的出现过的三款《女神》作品:《真·女神转生》(1992 年 10

月 30 日发售)、《真·女神转生 II》(1994 年 3 月 18 日)、《真·女神转生 if……》(1994 年 10 月 28 日)。各作的发卖时间正好是 2001 年的春、夏、秋、冬, 一年四季的《真·女神转生》由此而来。以下是刚刚公布第一作——《真·女神转生》。



真·女神转生



2001 年, 一年四季的《真·女神转生》计划即将开始!

《女神转生》系列至今已经拥有十年以上的历史, 各系

列作的累计销量也已经达到了 350 万套以上, 其外传《恶魔召唤师》和《女神异闻录》都受到了极大好评, 《女神》系列以其独特的神秘感十足的世界观、独特的游戏系统(如恶魔召唤、与恶魔交涉、仲魔合体等)正不断地吸引更多的玩家加入到《女神》FANS 的队伍中。

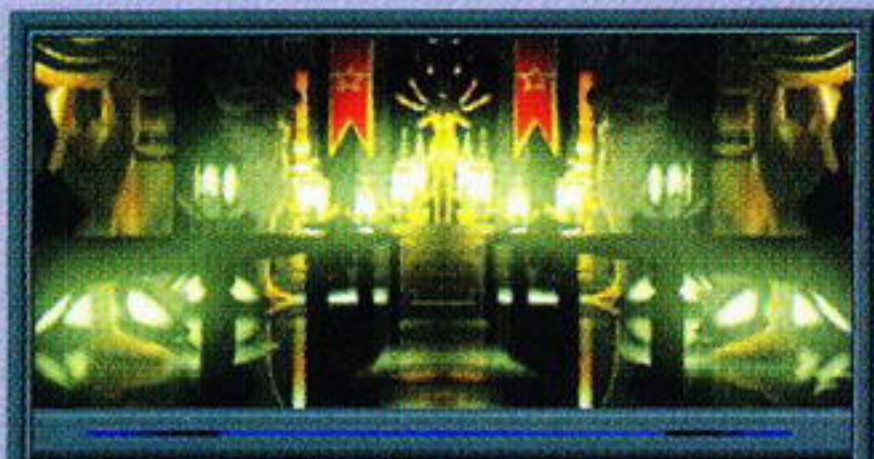


PS 版《真·女神转生》将基本上继承 SFC 版的故事和世界观, 同时游戏的画面素质、操作性等各方面都将得到大幅的提升。



序言

日本首都·东京。这个大城市的一角, 有一位和母亲两人相依为命的少年, 一直过着平和的生活。有一天, 少年做了一个奇妙的梦……



异次元世界的迷宫
敞开的大门
挂着十字架的少年
被恶魔攻击的少年
知道自己名字的谜之女性
还有那怪异的仪式……



从这个不可思议的梦中醒来, 就听说井之头公园发生了杀人案件, 整个城市都骚动起来, 公园也已经被警察封锁起来了, 而且还不准出城。这个事件之后, 街上开始流入不寻常的空气, 无数的恶魔出现了!

在少年醒来的同时, 从自己的携带型电脑上也传来了令人无法解释的奇怪信息。下载了程序以后, 发现这是能让恶魔随时听候自己的差遣, 即成为所谓的“仲魔”的“恶魔召唤程序”。在命运的弥弥指引下, 拥有“恶魔召唤程序”的少年被卷入了各种事件……



主要角色介绍

HERO (ヒーロー)

主人公与母亲二人住在吉祥寺, 内心温

柔的少年。是队伍中惟一能够利用手提电脑中“恶魔召唤程序”来和恶魔会话的人。



◆ HERO 所配的手提电脑样图。

HEROINE (ヒロイン)

是协助主人公的同伴。在主人公的梦中出现过, 现在与主人公并肩作战。具有与主人公息息相关的命运。



LAW HERO

(ロウ ヒーロー)

和主人公共同战斗的同伴。他正和主人公家邻居的女孩交往, 也正因为此, 他加入战斗队伍的目的是找到已经下落不明的女孩。



CHAOS HERO (カオス ヒーロー)

和 LAW HERO 一起与主人公共同作战的伙伴。在吉祥寺中被人击败, 为了寻求不负于对手的力量, 他加入了队伍与主人公们一起行动。





南梦宫的最新 SRPG 发表!!

VOLFOSS

PS	NAMCO	SRPG	1人玩
CD-ROM	预定 2001 年 2 月 22 日发售		3格
	未定		

目标:率领一支世界第一的佣兵团!

《永恒传说》刚刚卖得火热之时,南梦宫又再接再厉宣布一款 SRPG《VOLFOSS》将在 PS 登场!

本游戏的大卖点之一就是又一个具有鬼才画家之称的人——“菲泽靖”担任整体的视觉设计 (VISUAL DESIGN)。他的人物设计充满了一种诡异的感觉,乍看你会觉得有点天野喜孝的感觉,再看他的怪兽设计,又有金子一马的味道,总之是有够怪的,在菲泽氏所为你描绘出的 VOLFOSS 世界里,将有菲泽氏味道的总共 100 种魔物和人类角色登场。而本游戏在系统上是正统的 SRPG 形式,相信大家都比较喜欢这种系统,也比较容易上手。



菲泽靖简介



1963 年出生,是一名插画家兼造型师,他所描绘出的独特的世界,以其精巧的格调与色彩而大有人气,如果大家一直都有注意游戏信息的话,一定会觉得以前的一款游戏《伦敦精灵探侦团》的美工设定很特别,很吸引人(虽然游戏本身很普通),那就是菲泽靖的杰作之一。菲泽靖现在加盟南梦宫新 SRPG 的制作,将为大家带来新的游戏感觉。

故事背景



这是一个叫做 VOLFOSS 的奇异世界,这里充斥着各种各样的不同的怪异生物……这里有的地方长满了奇妙的类似常

春藤的植物;有的地方堆满了铁屑垃圾,甚至堆至如山一般高;有的地方则拥有各种各样丰富颜色的土地。这就是三个不同的国家“イクアイブ”、“アスデニア”、“カルデアランド”的迥然不同的地域特征。



由多姿多彩角色们串联而成的传奇性故事

游戏中共会有 200 种以上的委托任务,而战斗的场景也达到 100 种以上。游戏中还采用了剧情分支系统,随着你所选择角色的不同,故事也相应发生变化。

玩家经常要面对多个委托任务的选择,而你选择任务的不同,和主人公相关的故事就会有不同的发展。根据你选择的不同,你既

可以成为一个“在国家存亡之际挺身而出的救国英雄”,也可以成为一个“凡事总是以自己的利益为第一考虑要素的市井之人”,亦或是一个“操纵各国不断争战的暗之帝王”。



◆在战斗中也会有事件发生,影响剧情。

部分登场角色

菲泽靖先生大胆而又充满神秘感的角色设计,请欣赏:

主角 SHALVAS (シャルバス)



佣兵团 SILVER FANG 的领导者,虽然沉默寡言,但却是一个绝对的行动派,并且具有全方面的强大战斗力(看外形就知道了——一手是黑色的剑,一手是兽爪)。现在正和伙伴 MISTOS 一起追查击倒前任首领 SILVER FANG 的仇人。

MISTOS (ミストス)

SILVER FANG 的参谋。从很久以前就开始和 SHALVAS 一起同甘共苦。和行动派的 SHALVAS 正相反的是, MISTOS 具有冷静、沉着性格。能伸缩自如地操纵手上线一样的武器来攻击敌人,这样武器被称之为“THREAD WAYER”。



RIALLY (リアリー)

居住在アスデニア边境地带的セウス・レーベル里的少女。不理睬双亲的关心,奔波于世界各地之间。她曾经救援过陷入危机之中的 SILVER FANG,因此现在频繁地出入于 SILVER FANG 的基地。肩膀上还有一只蜥蜴一样的动物。



MARICA (マリカ)

MARICA 是另一支和 SILVER FANG 实力相当的佣兵团——リュートアイ的首领,她和 SILVER FANG 有着神秘的关系。两手上所持的尖锐的飞刀(忍者手里剑?)就是她的武器。



FLEMINA (フラミーナ)

是一支位于佣兵排行榜开头位置的实力派集团“マカブル”的头目。利用背上长出的两只长脚(类似鸟类的爪)支撑着自己,而本体的两支脚才是她攻击对手的利器(好大胆想象力





啊)。

UCHIDA (ウチダ)

在 VOLFOSS 世界中还有一种叫“マンセールス”的种族,他们通常在这个世界中充当商人的角色,UCHIDA 就是其中一人,他具有独特的商业哲学。UCHIDA 还向 SHALVAS 和 MISTOS 提供各种各样的情报,然而其真正的用意却没人知道……(外形……有够丑陋。)

POSSESST (ポゼスト)

是一支专门从事破坏工作及类似委托的佣兵部队“デスフィネス”的首领,也正是因为这种原因,デスフィネス佣兵队常和 SILVER FANG 佣兵队之间发生纠葛,POSSESST 也常常给 SHALVAS 造成各种阻碍。双手是好多的有毒触手。



目标是世界第一的佣兵部队

主角是一支人魔混合的佣兵部队——“银色毒牙”(SILVER FANG)的队长,挑战这个世界中的各种任务吧。以成为 VOLFOSS 世界第一佣兵队为目标的并不是只是我们的“SILVER



◆充满魄力的战斗演出效果。



◆全三维的地图画面,更有战略性。

FANG”,还会有众多的佣兵队作为竞争对手出现。玩家要不断地完成各种各样的委托任务来巩固自己的地位,取得越好的成绩,在“佣兵排行榜”上的



◆大量应用到 PS 的半透明效果处理。



◆战斗画面还能看到菲泽瑞的所给的怪兽画像。

名次就会越高,“SILVER FANG”也就能获得更多的委托任务。因此要认真完成每一项委托,这样才能取得良性循环。

下面将奉上已经公布的游戏画面,并且对游戏系统进行粗略的介绍。

基地



为了组成一支世界最强的佣兵部队,玩家就要在基地——自己的据点里对部队进行精心的编制。

■在这里进行角色雇佣和解雇。

■出击画面中要从所雇佣的角色中挑出适合本任务执行的角色。

■用战斗中的获得的技能点数来为各种技能进行升级。

■可以通过宝石的分配来作成独有的武器。利用道具的分配来强化角色的方法之一。



■在基地中也可买到其它各种各样的道具,再分配到各角色中,也是一种强化角色的方法。

■可以让在战斗中死亡的角色复活,但是这个复活好像没那么便宜了事……

在基地画面中还有为在战斗中受伤的角色治疗、审讯在战斗中所捕获的俘虏等等功能。充分利用这里的一切设施,才能让 SILVER FANG 佣兵对慢慢强大起来。

战斗场面

游戏场景是以全三维来表现,战斗画面也同样是全三维的人物造型。

物理攻击



■在游戏的序盘登场的 RINGERHUT 的攻击特征就是两手的大金环。

■正向敌人挥剑砍去的主人公,“银色毒牙”的队长——SHALVAS。

■ UNICORN 是远距离攻击系的角色,可以



用头上飞出的独角进攻。

■套着坚硬的铠甲的 WALL SOL, 防御力自然高得很。

特技



■各位角色的“技”具各种不同的效果。这是大范围攻击特技的发动画面。

道具

■利用所装备的道具进行攻击也是攻击方式的一种。

部分佣兵介绍

在 VOLFOSS 的世界里,有各种各样的种族,也就有各种的不同特点的佣兵,有的水中



行动力强,有的行动速度快,有的防御力奇强。根据各项任务的不同,你也要编成一支不同的队伍,下面是对部分佣兵的介绍:

UNICORN (ユニコーン)



最普通的一种兵种,手上拿着一把小刀似的武器,圆圆的身体上还有一个大的红色尖角,能向对手射击。它是游戏中标准的间接攻击角色。

RINGERHUT (リンガーハット)

攻击和防御都比较平均的兵种,攻击时会高速旋转起两个手腕上的环,但对远距离的敌人就没有效果了。另外头部好像可以收回到身体里去。



(ニューロン)



住在球状的铁笼子中的红色怪人,攻击的时候是让装满尖刺的笼子旋转起来,再猛地向敌人撞去。这是在游戏中以敏捷见长的兵种。

(シャウツ)

据说它所能被看到的部分都是一张张的人脸,各张脸还会不断地讲出不同的话来,让听到的对手一团迷雾。另外它对物理攻击的抵抗力较强,但却很害怕某种语言。在游戏中它是作为一种给予敌人精神伤害的特殊攻击者登场。



SIDEDOWN (サイドダウン)



呈蜘蛛状,但是只有四肢的怪兽,四个肢体上都尖锐的刺,如果它使用起旋转攻击的话,具有极大的破坏力。在游戏中它还作为一个拥有

回复技能的角色登场。

纹章传说

PS

ENTER BRAIN

S·RPG

1人玩

CD-ROM

预定 2001 年 3 月 29 日

未定

未定

纹章传说续报

虽然离游戏发售还有几个月的时间,但是整个游戏的系统已经基本上确定,我想现在总制作者加贺昭三所要大力加强的就是最关键的部分——游戏性、平衡性。

从目前所公布资料来看,《纹章传说》继承了纹章系列的许多传统,包括画面、角色、系统(音乐方面就不得而知了)。单就系统上来讲,这一作集合了各代《纹章》的特点,而毁誉参半的超任上的《776》里的许多新特点并没有被继承下来(《纹章》的老玩家应该高兴吧)。下面将对游戏的系统进行剖析,还没有接触过《纹章》系列的玩家,可得好好研究一下。

游戏的大致流程

全体地图画面

《纹章传说》中每场战斗都是以主角的部队在“リベリア” (尼比利亚) 大陆为全体地图的画面上进行移动开始的。现在已知游戏的最开始处将会是位于尼比利亚大陆东南方的“ウエルト”(维尔特) 半岛。



事件场景



在事件画面中,将一改以前只有人头像的画面,改为大魄力的半身像表示,就和《超级机器人大战α》一样,当一方讲话的时候,另一方就会暂时变暗。在这里发生的事件通常会交代出各人物的关系、他们的过去以及战况等等信息。

战术地图画面

以单个人物为一个行动单位的画面,也是游戏的主要进行方式。后面的系统介绍会对战术地图画面下进行详细的介绍。



“战术地图画面下”的各种系统详细剖析!

已经可以确定的是这一次战斗场景中也是只能“中断”,这就意味着游戏的难度相当高,你对你的每一步决策都要深思熟虑之后才付诸行动,否则到头来,你的部下数量只能越来越少,部下越少,难度又更高了,最后陷

入失败的死循环。所以为了好好地应付未来“艰巨”的战斗,现在就要开始认真地学习、钻研游戏的系统、包括剧情。

战斗的胜利

在战斗地图画面中,每一关的胜利条件都会根据剧情的不同而各不相同,各种胜利条件主要分为以下几种:

“制压”

由军团的主帅占领敌人的据点,并执行“制压”指令,就可以在本关中获胜。

“BOSS 击破”

只要能击倒敌方军团的主帅,则不论敌方还剩多少人,我方就都算获得胜利。

“敌全灭”

只有将每一个敌人都击败才能获得胜利。

战斗的失败

战斗中,如果我方主帅或女主角被击败,就会导致 GAME OVER。也会有极少数的几个版面除要求主角和女主角不能死亡以外,还要求重要的 NPC (非玩家可控角色) 也不能死亡。GAME OVER 之后,游戏可以选择重新开始这一关的战斗,当然,也可以选择回到游戏的标题画面。

战斗中,如果我方主帅或女主角被击败,就会导致 GAME OVER。也会有极少数的几个版面除要求主角和女主角不能死亡以外,还要求重要的 NPC (非玩家可控角色) 也不能死亡。

HP 回复

在《纹章传说》中,回复 HP 的方法主要有以下几种:

- 使用回复道具,如“药草”(やくそう)和“愈之滴”(いやしのしずく)。
 - 使用“药草”来回复。
 - 使用回复之杖。值得注意的是,用回复之杖的人不能为自己回复 HP。
 - 在民家、砦、据点中停留一个回合,就会回复少量的 HP。在战斗结束以后,所有生存下来的角色 HP 得到完全回复。
- 注意:在《纹章》系列中,各角色的 HP

为 0 时,角色就会死亡,并且一般情况下是无法复活的,本作亦是如此。

道具的消耗

在《纹章传说》中,除了回复药等道具以外,武器和魔道书(即攻击魔法)、回复之杖等全部都有使用回数的设定。每次使用都是对该项道具的消耗(接近战用的武器,如刀、斧头等,如果没有击中对手,就不算消耗;而弓和魔道书等远程的攻击形式,则不论是否命中对手,都算是消耗一次。当相关道具的可使用回数变为 0 时,该项道具就会破损,从道具栏中消失。

◆道具前面加一个“☆”表示这样道具是某个角色专用的。

角色的成长和转职 (クラスチェンジ)

各个角色每次进行战斗都可以获得经验值。经验值每到 100 点,该角色



◆一般来说老人的成长率是很低的。

就会升级。值得注意的是,各个角色都有自己固定的成长率,◆年少者们的潜力也各不相同,各方面的成长不尽相同。因此,角色中也会有升了好几级以后,能力方面仍未有任何增长的情况发生。

在转职方面,当角色达到一定的级别以后,就可以升到更高级别的职业,或者是转换为另一种职业。

出击准备画面

进入战斗地图画面后首先是进入出击准备画面,在这里可以做出针对本关任务地图的一



些安排，如人员的选用、道具的安排等等。

アイテム (道具)

即在此对部队的道具进行调配，可以将输送队的道具分配到各个角色身上，各角色之间也可以相互交换道具，这样就不用非要到战斗开始以后才可交换道具。

编成

即变更队伍出击时队列顺序，这样出击的初始阵形就会按照你的预想排列。对



于主帅或者是女主角等无法变更队列的角色，该角色名字的前面会出现一个☆的标记。另外各个战场中对最大出击角色数有不同的规定。在已经无法再选派角色出场中，其它角色就会呈灰色，如图。

マップ (地图)

即在你做完战前准备之前，可以先观察一下战场的情况再制定一个大致战略，并按这个战略对部队进行调配。当然，现在所看到的只是战场初始状态，之后随着战场上剧情的发展，新的敌军单位的出现也有可能。

セーブ (记录)

即记录下现在的调配情况，这样万一失败重新开始作战时就不用重复刚刚所作的调配了。

战斗

结束战前准备，开始正式进入战斗。

战斗地图画面下角色指令介绍

以下介绍角色在战斗地图画面下可以出现的大部分指令，除了以下的指令，还可能会有其它的指令。



待机

众所周知的指令，角色本回合的行动结束了。



攻击

即利用手中的武器或是魔法书来攻击敌人。

当手中带有一种以

上武器时，在攻击前就可以选择用何种武器攻击。要注意的是，**角色最后所使用的武器就被认为是该角色的装备武器**，也就是说，当对手向你方进攻时，角色就是用所装备的武器进行反击的。当然，也不是只有使用过该武器以后才能装备上它，你也可以用“アイテム”选项中的“装备”指令来指定角色所要装备的武器。

杖を使う (使用杖)

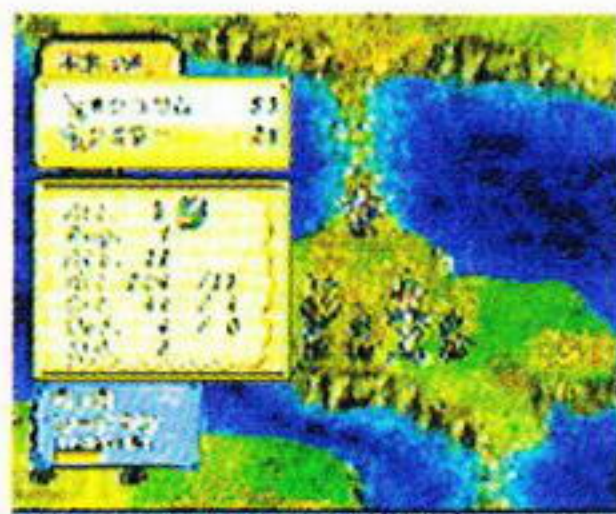
在《纹章》系列中，“杖”一般就是指“白魔法”，因此一般是回复魔法居多；而“魔法书”则一般是指“黑魔法”。

アイテム (道具)

道具选项栏主要分为以下四个子选项：

交换

当一名角色和另一名角色相邻时，就可以交换各自的道具。另外，主帅及和主帅相邻的角色是可以在输送队中自由交换道具的。(输送队就是指军团的道具仓库)



使う (使用)

使用所持的道具。道具的使用对象基本上只限定于道具使用者自身。

装备

当拥有多种武器时，用装备指令可以指定角色反击时所用的武器。

舍てる (舍弃)

当道具太多时，可以用这个指令来丢弃道具。也会有一些重要的道具是无法丢弃的。

注：“装备”和“丢弃”指令在一回合内可以多次使用，而且在使用了“装备”和“丢弃”指令以后，角色仍然可以进行移动和攻击等其它行动。

“交换”指令在一回合内也可以多次进行，但是在执行了该项指令以后，就不能再移动了（指在未移动之前就执行“交换”指令的）。

降り (乘る)



◆乘马的角色到了暗滩就要下马才能前进。

乘马的角色可以用“降り/乘る”指令来下马或上马。从马上下来虽然会下降移动力，但当角色要到达无法通过的地方，如砂地、暗滩，这时就可以选择下马

再前进了。

話す

较少出现的指令，只在特定的一些场景，特定的角色之间会出现这个对话选项。通过对话，可能会



◆要注意和同伴站在一起时是不是有“話す”这一选项。



认原来是敌人的角色加入我方，也可能是可以得到道具。

访ねる

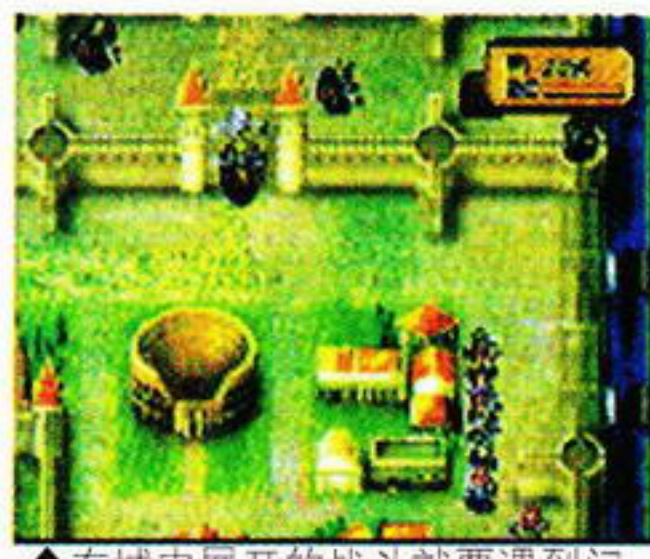
当到达民家、武器屋、道具屋及斗技场时会有该选项。通过访问民家，会有各种事件发生，如得到道具、资金，得到情报，新同伴的加入等等。

制圧

只有主帅型角色才能有的指令，在任务是要占领敌人的据点的关卡里，主角到达敌人的据点时就会出现该项指令

门攻击

当要用力量强硬打开一道门时可以使用这项指令。门也同样有HP的设定，只有通过该项指令让门的HP变为0时才算成功破坏一道门。



◆在城中展开的战斗就要遇到门的阻碍，用“门攻击”指令吧。

カギ开け (开锁)



◆盗贼这种“获取”珍贵道具的高手，自然是《纹章》里的红人。

打开脚下的宝箱的锁，一般说来，宝箱如果是锁着的，而又没有钥匙的话，就只有“盗贼”才能打开。

战斗アニメ (战斗动画)

当设定菜单下的“战斗アニメの設定”选项选为“こべつ”时，角色菜单就会出现“战斗アニメ”选项。大家就可以在此选择在角色战斗时是切换成大魄力战斗画面，还是选择成直接在地图上表示的快速简洁的作战画面。

战斗地图画面下的菜单



地图菜单的各项功能。

ユニット (角色)

浏览所有角色的状态。在各个角色名上按“△键”就会显示出该角色的具体状态。如果在角色名字按“○键”，则光标就会直接跳

转到该角色上，非常贴心的设定。

敌军ユニット (敌军角色)

浏览所有敌方角色的状态，同上一项指令一样，按“△键”和“○键”就是显示具体的角色资料和光标跳转到该角色上。

状况



即现在地图上的所在我军的总状态比较。“Turn”表示现在所进行的回合数，如图，现在是第一回合。

“マップ属性”表示本关的场景属性，如图，这个场景的属性是“海/川”，不同的场景属性会对各位角色的命中率、移动力等等产生不同的影响。“しょうじょうけん”，即胜利条件的表示，如这一关胜利条件是“リーダー击破”（打败敌方主帅）。“敌リーダー”自然就是表示敌方的主帅名称。

战斗力

这是一个比较特别的状态值，敌军和我军都有。战斗力数值是从双方所有的出场角色的能力数值相加起来的。当各个角色升级或者是死亡等等情况发生时，战斗力数值就会立即有相应的变化，让你对战场的形势有一个总体的认识。



另外，在“状况”画面下按“□键”的话，就会出现一个小地图，这里显示出了所有角色的大致分布情况和地形的概貌。



在“状况”画面下按“○键”的话，就会有过去30个回合我军和敌军战斗力变化的曲线图，这是一个相当独特的设计，使整个游戏显得更有战略性。

アイテム (道具)



◆输送队所保管的道具都显示在这里，你还可以看到流蓝军军师的头像。

这里的“道具”指令是指浏览保管在我军输送队里的所有道具，但是无法在这个画面下使用道具，或是将道具交给其它角色。

设定

对游戏系统的各个方面进行设定。具体请看后面的设定方面的详解。

ターンエンド (本回合終了)

即TURN END，不管是否还有未行动的角色，

直接结束本回合的行动。

角色各个能力参数的含义



在《纹章传说》中角色的能力资料非常的详细，按“L键”及“R键”切换，可以看到的角色能力资料共有5页之多！！看各角色的能力情报，对把握角色的能力、灵活应用各角色的个性从而制定正确的战略有极重要意义。下面以主角流蓝的能力为例说明一下各项能力参数的含义。

能力主窗口

左上角窗口

ラゼリアの公子：(拉瑟利亚的公子)角色的称号。

リュナン：(流蓝)角色的名字。

HP: 体力，因为是最重要的一项数值，所以还用一条蓝槽来表示HP，更直观。

ロードナイト：(王家骑士)该角色的职业名，职业的不同，能力会有很大的区别。

LV:(LEVEL) 等级，随着等级的上升，能力也会上升，等级的最高级是30级。

EXP:(EXPERIENCE) 经过战斗所获得的经验值。每到100就升一级。

MV:(MOVE) 移动力。

右上角窗口

Atc:(ATTACK) 装备武器后的攻击力。

Rng:(RANGE) 武器的攻击范围。

Hit: 武器的命中率。

Crt:(CRITICAL) 必杀攻击的发动率。

Def:(DEFENCE) 对物理攻击的防御力，

括号内是对魔法攻击的防御力。

Spd:(SPEED) 攻击的速度(攻速)，攻速够快的话就可以在一次战斗中进行两次的攻击。

左下角窗口

Str:(STRENGTH) 力量。影响物理攻击力。

Skl:(SKILL) 影响必杀攻击的发动率

Agl:(AGILITY) 素早。影响攻击的速度。

Def:(DEFENCE) 守备力。对物理攻击的防御力。

Mag:(MAGIC) 魔力。影响施放魔法的威力、对魔法攻击的防御力。

Luk:(LUCK) 幸运值。影响回避率、必杀回避率(即抑制对手必杀攻击的发动率)。

Wlv:(WEAPON LEVEL) 武器熟练度(?)，高的话才能使用强力的武器。

W.P: 该角色的综合战斗力。

Job: 该角色所属的兵种。如骑兵系、步兵系等等(见后面“击破”的介绍)。

Wpn: 该角色所装备武器的类别。如刀、剑等等(见后面“击破”的介绍)。

Skill 角色所拥有的特殊技能会表示在这里。

移动力消耗

这里显示出了该角色能在什么地形上移动以及在不同的地形上对移动力有什么不同的移动力消耗。总共15种地形，一目了然。



击破

这里有详细的该角色所击倒敌人的资料分类。包括击倒敌人时所在的地形、击倒过何

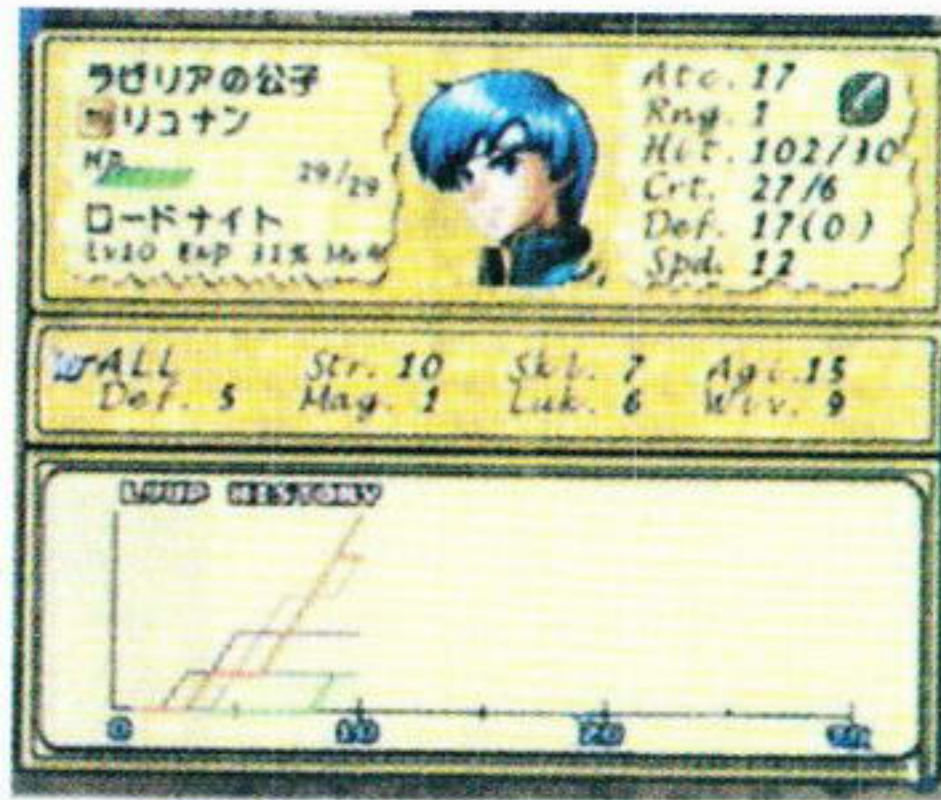


种兵种的敌人、用何种武器击倒过的敌人数。从图中我们也可以看到游戏中可能出现的兵种类别至少有这

几种：骑马系、步兵系、装甲系、山贼系、佣兵系、魔道系、神官系、龙系、飞系、魔物系；而进攻武器方面，主要有以下几种：剑、枪、斧、弓、炎、雷、风、圣、暗、杖。

升级履历

记录角色升级的各项变化。在这里你可以看到角色在整整30个级别中升级时到底上升了哪一种能力。



转职的条件 / 守护星等等角色的其它资料



如左中部的CLASS CHANGE就是表示转职条件，HOROSCOPE就是该角色的星座，即守护星。“こいびと”即恋人；“しんゆう”即亲密朋友。“なし”表示“无”。

设定菜单

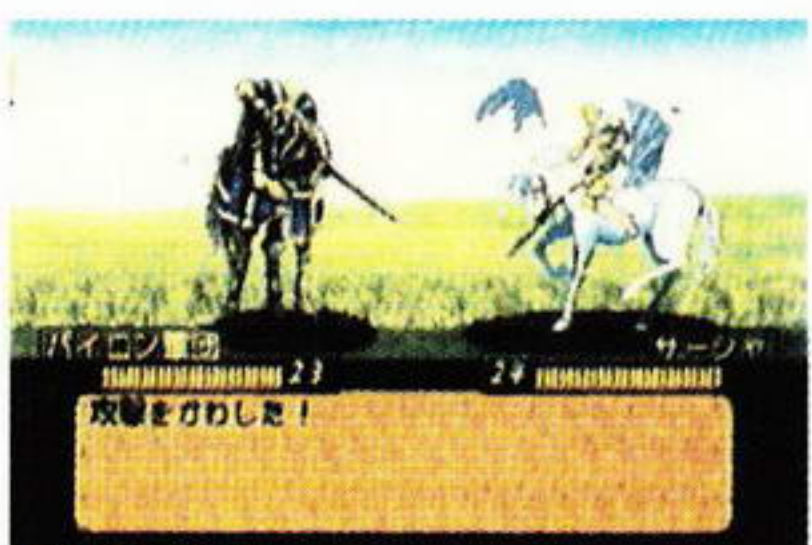
战斗アニメの設定 (战斗动画的设定)



リアル (REAL): 即战斗时画面切换为大魂力的专用战斗画面。

マップ (MAP): 战斗时画面不切换, 直接

用地图上的角色造型来表现战斗过程。相较之REAL方式, 这种方式要快捷得多。



◆这是REAL式战斗画面。



◆这是MAP式战斗画面。

こべつ (个别): 即在每个角色的战斗菜单中出现一个“アニメ”选

项。也就是说你可以具体设定各个角色的战斗画面是REAL模式或是MAP模式。



◆这是超任版《圣战的系谱》的战斗画面模式。

本选项的初期设定是“マップ”。

カーソルの設定1 (光标设定1)

“はんいモード”: 即“范围MODE”, 当显示出角色的移动范围的时候, 光标只能在角色的移动范围内移动。

“フリーカーソル”: 即“FREE CURSOR”, 当显示出角色的移动范围的时候, 光标不受这个范围的限制, 仍可以自由移动。

カーソルの設定2 (光标设定2)

“リーダーフォーカス” (LEADER FOCUS), 即每一个新回合的开始, 光标会自动先停在主帅上。

“ラストフォーカス” (LAST FOCUS), 即每一回合开始, 光标停在上一回合最后行动过的那个角色上。

初期设定是“リーダーフォーカス”。

ちけいひょうじ (地形表示)

画面的左上角或是右上角会显示出光标所指的处的地形名和地形效果。ON和OFF即是这项功能的开和关。

ユニット情報の設定 (角色情报的设定)

设置当光标停在角



◆在角落显示的面板式。

色上时, 角色名、HP等角色情报的显示方式。

◆弹出式情报显示方式。

“パネル” (PANEL) 角色情报显示在画面的左下角或是右下角。

“ふきだし” (吹出) 角色情报直接显示在该角色的正上方。

“なし” (无) 即不显示角色情报。

战斗力ひかく (战斗力比较)



◆直观的战斗力比较画面, 如果发现情况不对, 还可以取消决定。

当该选项设定为“ON”, 我方要攻击敌方时, 会显示出战斗力比较窗口。这里会显示出双方的一些基本战斗力参数, 便于玩家确认双方的强弱, 并作出一些战斗结果的预想。

移動はんいひょうじ (移动范围表示)



◆只显示移动范围。

3 只显示出我方角色的移动范围和最大攻击范围。

4: 不论敌我方, 都显示出移动范围和攻击范围。初期设定为“2”。

サウンドの設定 (音响的设定)

ステレオ (立体声) / モノラル (单声道)

BGMボリューム (背景音乐音量设定)

设定范围为0~100。初期设定为“100”。

メッセージスピード (信息显示速度)

はやい (快) / ふつう (普通) / おそい (慢)

ユニット移動スピード (角色的移动速度)

はやい (快) / ふつう (普通) / おそい (慢)

ウィンドウの色 (窗口的颜色)

分别调整R (红) G (绿) B (蓝) (调整范围是1~100), 调出自己喜欢的窗口基本颜色。初期设定全都是“50”。



超任版《圣战的系谱》的剧情画面

更详细的角色背景介绍

在上期《纹章传说》报道中, 由于是快报的关系, 角色介绍部分过于简单, 也不够清晰。对于《纹章传说》这款游戏性和剧情同样重要的游戏来说, 很有必要让大家了解到各个角色的复杂背景, 下期还将有更详细的《纹章传说》世界的描述。

注 上一期的部分译名不准确, 所有译名以本期为准。

拉瑟利亚公国 (ラゼリア)

流蓝 (リュナン)

被佐亚帝国 (ゾーア帝国) 所灭的里维王国 (リーヴェ王国) 是由四个公国所组成的, 其中一个就是拉瑟利亚公国。我们的主人公就是该公国中的王子, 他17岁就被称之为“拉瑟利亚的年轻英雄”。现在为了对抗佐亚帝国, 流蓝必须要获得维尔特王国 (ウエルト) 的帮助, 然而维尔特王国却处于内乱之中……

(职业: 王家骑士)



欧伊京 (オエゲン)

曾是流蓝的父亲古拉姆德大公 (グラムド大公) 的手下的一员将军。自古拉姆德大公去世后, 欧伊京一边负责保护流蓝, 一边继续与帝国军作战, 现在已经退出了一线, 因为拥有丰富的军务经验, 所以现在也是流蓝的军师。



维尔特王国 (王国)

莎夏 (サーシャ)

是维尔特王国的王女。因为父亲罗法尔王 (ロファール王) 在巴尔特要塞 (バルト) 一战中失踪, 掌握维尔特实权的宰相孔达 (コッダ) 竟先幽禁了莉札王妃 (リーザ王妃), 其后还下令追捕莎夏。

(职业: 公主)



孔达 (コッダ)

维尔特王国的宰相。乘罗法尔王和其它有权的贵族在巴尔特要塞与佐亚帝国作战不利之机, 掌握了王国的实权。虽然控制着幽禁莉莎王妃的军队, 但他根本没有什么声望, 也造成了很多人的不满。



超级机器人大战α外传

超级机器人大战α外传

以《超级机器人大战α》为蓝本制作的《机战》系列最新作

PS	BANPRESTO	S · RPG	1人玩
	预定 2001 年春季发售		未定
CD-ROM	未定		



◆萨巴斯塔发动新的必杀技。



◆V2高达的“光之翼”仍然健在。



◆《机动新世纪X》中的机体首次出场。



国内最受欢迎的SRPG游戏《超级机器人大战α》的续篇终于公布了！拥有“超级机器人大战之鬼”这项美誉的D·S当然会在第一时间将最完整、最权威的第一手资料为广大“机战迷”送上！在介绍之前，还是让我们这些“机战死忠”一起大笑一声，哇哈哈哈哈哈……太爽了，机战万岁！！

由于这次的机战作品以“外传”为题，因此游戏会利用《超级机器人大战α》的故事为主线，以外传形式发展下去，与前作还是有很大分别。为了增加新作品的吸引力，BANPRESTO把4套以前没有在《机战》系列中登场的动画名作中的机器人加入这款游戏中，包括《机动新世纪高达X》、《战斗机动沙本古鲁》、《TURN A高达》（就是高达迷们戏称的“胡子高达”或“野猪高达”）和《银河旋风布拉格》。但由于故事情节的需要，也相应删去了《圣战士丹拜因》、《新世纪福音战士》（即《EVA》）、《巨型机器人·地球静止之日》和《飞跃颠峰~钢巴斯塔》这4部名作中的角色和机体。（D·S：看来喜爱这4个系列的“机战迷”，残念……）

背景故事介绍

新西历187年12月，那个被称为“巴鲁马战争”的战役终于结束。虽然地球圈因为有SDF舰队的帮助，人类也因此成功渡过了史上最大的危机。但对于地球圈而言，此次的代价可谓非常巨大。因为“巴鲁马战争”的最后一役所带来的“超重力破坏”之后遗症，将在半年之后到达地球，超重力冲击波可能会将为数一半以上的殖民卫星破坏，而会对地球圈造成什么样的影响也还不得而知……



カロード「あ、あれ？
俺、何言ってるんだ？ あ、あの…だから…」



ロン「俺は親父の仇を討つまでは
あきらめないぜ！」

另一方面，这些最新情报在“巴鲁马战争”结束之后，地球联邦军就已经得知。但是SDF舰队已经解体，并且解散的真相到目前为止还不为人知。除此之外，究竟地球圈还隐藏着什么样的潜在危机呢？

《超级机器人大战α外传》登场作品一览表

(带★号的是新登场的作品)

- 超兽机神断空我
- 机动战士高达 0083 ~ 星尘的记忆
- 机动战士Z高达
- 机动战士ZZ高达
- 机动战士高达 夏亚的逆袭
- 机动战士V高达
- 新机动战记高达W ~ 未完的华尔兹
- ★机动新世纪高达X
- 无敌钢人泰坦3
- ★战斗机动沙本古鲁
- ★TURN A高达
- 勇者雷登
- 铁甲万能侠

- 铁甲万能侠2号
- 剧场版铁甲万能侠系列
- 三一万能侠
- 三一万能侠G
- 真·盖塔
- 超能电磁侠V
- V型电磁侠
- ★银河旋风布拉格
- 超时空要塞 MARCOSS
- 超时空要塞 MARCOSS ~ 可曾记得爱 MARCOSS PLUS
- ★BANPRESTO设计的原创机体和故事



◆经过改良的地图画面，各类地形变化非常丰富。



◆地形高低差仍将对战斗产生影响。

赏心悦目的华丽战斗画面

前作《超级机器人大战α》的战斗画面好评如潮，而这一次的“外传”战斗画面会在上一作的基础之上再度强化！登场机体在战斗时的动作将更加流畅，使用必杀技的画面表现将越发震撼！绝对能够满足广大“机战迷”的更高要求！不信请参看下面的游戏开发中画面。

说到游戏系统方面，此次将在前作的基础上稍加改良。“熟练度系统”还会存在，但是将设计得更合理，不至于阻碍玩家对心爱的机师进行培养，对机体进行强化。另外，据D·S所知，在这款游戏系统中将会加入WONDER SWAN版《机战》系列中独有的“援护”系统，这样看来该游戏在战略性上将大幅强化，难度增加，巨爽！！

◆ 阿姆罗和v高达的梦幻组合堪称机战系列中的最强战斗单位之一。



◆ 卡缪驾驶着高机动性能的Z高达，最适合中距离的狙击和掩护。



ZZ高达

◆ ZZ高达是众多高达机体当中攻击力数一数二的强力机体。



WING GUNDAM ZERO CUSTOM

◆ 由希罗驾驶的天使高达零式，大家还记得它那恐怖的攻击力吗？

TURN A高达

◆ 于1999年放映的高达系列最新作的主角——TURN A高达堂堂登场！



◆ 与原作相同，TURN A高达具有机体轻度损伤后，自我修复的特殊能力。

◆ 简称“GP-03”的宇宙适应型高达，驾驶它的科是属于晚熟型的强力机师啊！



高达试作3号机

◆ 一条辉专用机的必杀技——齐发射，威力更加强大！

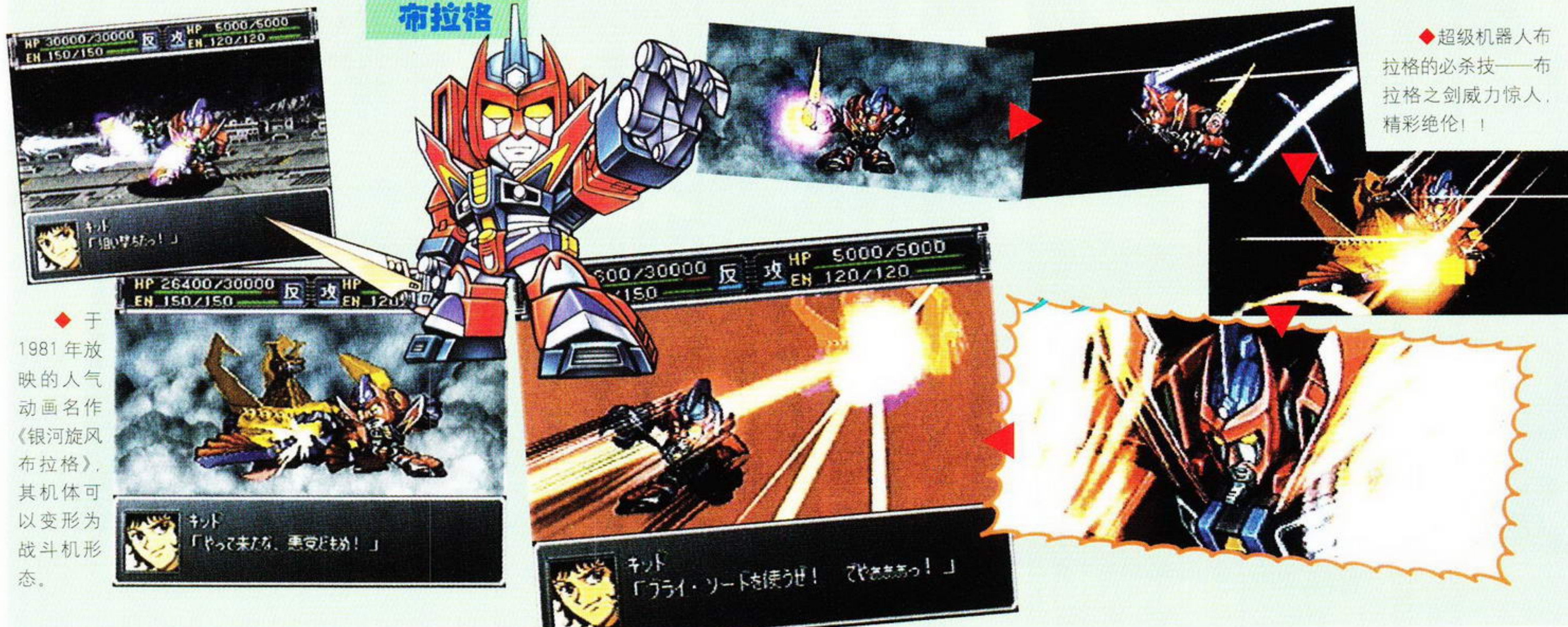
VF-1S [S] 机器人形态



◆ 拥有3段变形能力的YF-19，其整体性能仍然非常强劲！

YF-19 机器人形态

布拉格



◆ 超级机器人布拉格的必杀技——布拉格之剑威力惊人，精彩绝伦！！

◆ 于1981年放映的人气动画名作《银河旋风布拉格》，其机体可以变形为战斗机形态。



◆为加罗德祝福的少女，也就是《机动新世纪高达X》中的女主角。



◆于1996年放映的高达名作《机动新世纪高达X》，主人公就是加罗德·蓝。

◆高达X发动必杀技的精彩战斗画面。



◆破岚万丈是超级机器人系机师当中唯一拥有精神指令“魂”的人。



超能电磁侠V

◆由葵豹马驾驶的超能电磁侠V拥有多种不同类型的攻击武器。

◆对BOSS战中非常活跃的断空我，在机师气力上升之后就可以使用必杀技——断空炮！



断空我

◆“天空V字斩”的威力仍然非常高！V型电磁侠能成为超级机器人系中的主力吗？



勇者雷登

◆防御力和回避率均有所强化的勇者雷登将在新作中十分活跃。



铁甲万能侠

◆《机战》系列中登场频率最高的铁甲万能侠能真的那么经典吗？

铁甲万能侠2号



◆以前的剑铁也总是在游戏中盘出现，成为“鸡肋”。在此作中会提前出场吗？



◆许多新机体和新兵器都将在此作中出现，期待！



◆于1982年放映的《战斗机动沙本古鲁》，它可是第一次在“机战系列”中登场啊！



沙本古鲁

三一万能侠G



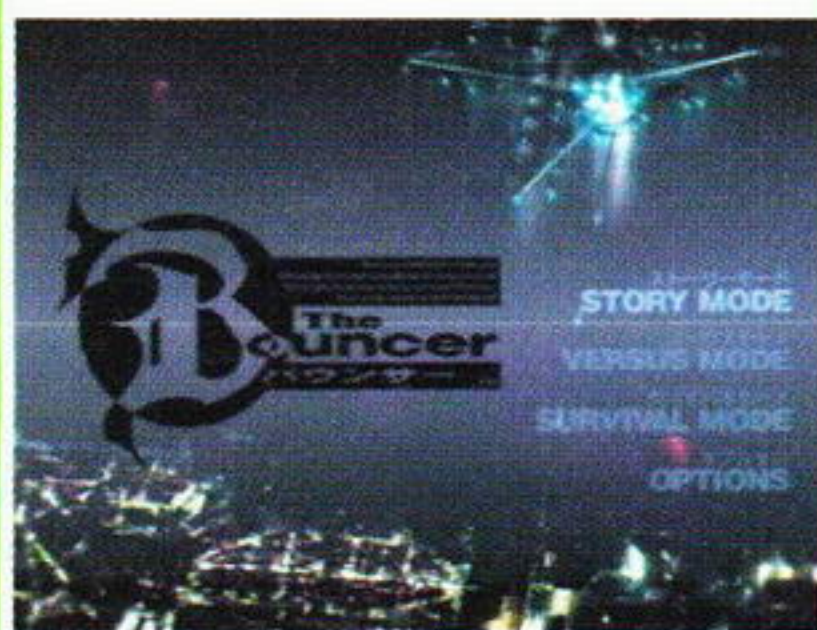
◆对各类地形都适应的三一万能侠G，非常强劲！

◆真·盖塔的最终兵器——终极闪光！！



真·盖塔

◆真·盖塔的最终兵器——终极闪光！！



保镖

画面	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>

GOUKI

12月23日当天拿到碟，虽然明知道这是一款动作游戏，可还是被其过短的流程吓了一跳。不到两个小时的实际游戏时间再加超过两小时的MOIVE动画时间，这就是《保镖》了。有这样一种感觉：《保镖》就和PS2的战略一样，销售对象并不单是玩家，而是盯着那些“偶尔为之”的非玩家群体。画面超炫，摆在游戏店的门口，很轻易地就能吸引到路人的目光：将DEMO CG剪辑得“异常出色”，不断变化闪烁的画面的视觉冲击力极强：配合暖色调，在寒冷的冬天发售，也能给你一种“温暖”的感觉：再加上铺天盖地的广告（指日本）和野村哲野极富个性的人设，将表面工夫做得十足，也难怪这样的游戏在HK会在第一天炒到超过800港币……SQUARE的宣传部真是有一手啊！

但是，Dream Factory对这款游戏所作的“电影化动作游戏”的定位，GOUKI是实在不能认同，感觉这款游戏实际上离“电影化”还有很长的路要走。

SQUARE是几个最早提出将游戏“电影化”的厂商之一，从“电影化”的RPG《寄生前夜》到“电影化”的AVG《寄生前夜2》再到《漂泊的故事》，SQUARE一直都在寻找一个“电影化”游戏的最佳切入点。然而，历数从《寄生前夜》开始的数款大型作品，能够称得上是比较较好地运用了电影元素的，却是屈指可数。当然，我们不可否认SQUARE在CG方面的造诣，不过，CG做得好是一回事，做得“电影化”那又是另一回事了。

问题的关键在于与游戏本身的融合。

游戏的“电影化”，只是不停地播片吗？

游戏的“电影化”，只是追求画面的精致与华丽，而弃“故事性”于不顾吗？

游戏的“电影化”，只是在人物对话时采用日/英语的配音，而连背景音乐都省了吗？

为什么读盘次数如此之频繁呢？（两场战斗之间按四五次“SKIP”是常有的事情）为什么不认真做做战斗模式呢？（比如被敌人击飞有受身，多增加几种合体技、不同按键组合也能构成连续技等等）为什么要引入奇怪的经验值设定呢？为什么不干脆设计一个双人或者是多人的故事模式呢？为什么与先前所展示的DEMO片段有很大不同呢？

实在是不想批评这位漂亮的美人儿，但对于全无内涵的美人儿，也有忍无可忍的时候。

虽然《保镖》的画面真的很不错，但在播放CG或是即时演算回放的时候，给人的感觉除了“精致”外，只有一个字：“闷”居然会在看同事玩的时候睡着……游戏的结尾有一段太空船撞向轨道卫星引起大爆炸的CG，我可以很肯定地对没有玩过《保镖》的玩家说，描写这个大爆炸的手法，是和电影上描写大爆炸的手法没什么两样的——这很好。但，SQUARE的CG动画一直以来的一个大毛病，仍然在这个片段里展露无遗：只有音效，没有背景音乐！就好像是在看一部没有经过最后合成的未完成电影，感觉实在是很奇怪。

《保镖》，我只能说，看上去很美。

SOUL

如同所预料中的一样，野村哲也的角色设计果然非常夺目，游戏中的CG也极端的美丽，都很震撼。配音和字幕可以分开选择是英语还是日语，利用DUAL SHOCK2的256级压力感应功能来区别强弱攻击是招式输入的全新方式。但游戏的其它方面却让已经连续几期负责该游戏介绍介绍的SOUL眼镜大跌，还跌得大了。

首先游戏没有玩ACT的快感，角色的动作硬直时间实在是过长，感受不到流畅度；其次，游戏很注重剧情，但是所安排的ACT时间实在过短，初期时最为严重，有时甚至才刚刚热身，战斗就结束再进入剧情，为什么不再多增加几个敌人，或让敌人有更多的体力呢？战斗中的背景也很单调，较之最初所公布映像，游戏在太多方面简化了，完全感受不到PS2应有的华丽；剧情场面中的配乐很令人失望；读盘时间过长，过于频繁，特别是在MIKADO大楼内，每过一个门就读一次盘……

现在想来，《保镖》真是一个不成熟的作品，我不认为是SQUARE制作不认真，他们又何尝不想把游戏做好？那到底是为了什么？我现在只能猜测：是不是用PS2开发游戏还是难？至于评分，《保镖》我还是要给8分，毕竟它还是有让我震撼的东西，也让我更期待能有续作把这一代的缺点一扫而空，还有连续几期的介绍已让我对它产生了某种感情。

D·S

再次证明了“好看不一定好玩”的道理。记得当初公开这款游戏的时候，许多玩家都被它那美仑美幻的画面和激烈打斗的场面所吸引。可是当拿到这款游戏上机一试，才发现现实与理想之间的差距。人物的动作比较流畅，但是打斗时的命中感不足，并且受攻击判定出奇的高，同伴在身边倒地，自己竟然也受到攻击！另外就是打斗场地变化太少，几乎完全没有地形效果，同以前公布的DEMO有天壤之别。读盘时间长并且频繁也是一大败笔，破坏了动作游戏的流畅性。值得赞美的还是游戏细腻的画面和精美的CG，这些都是以前推出的主机上所不能看到的。



GOUKI
评分：6分



SOUL
评分：8分



D·S
评分：7分



画面	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>

KYOSUKE

新的球会终于推出了，我对它的“加强”表示吃惊，因为我认为不如称做“变革”更为合适。

老实说，这一次的球会并不像是一个加强版，因为有几个方面的改动，使得游戏在游戏性方面上了非常大的一个台阶，撇去比DC版多1~2倍的比赛画面和漂亮秘书等表面上的优点不说，在游戏的整个系统和平衡性以及真实性上已完全地超越前作，当然，也包括难度。

新球会在系统中加入了集中营，在集中营中可以放置暂时不用的队员，在需要时再拿出来，那样的话就不用为留学和伤病的问题所困扰了，当然人数上限是六人。

其次，在球员名单上也做了很大的改动，前作中弗兰克德波尔和欧文竟然是梦幻球员（FANTASY PLAYER）实在是令我不敢恭维，而在此作中，除了那些非常非常有特点的球员之外，其他的现役球员都已经降为伟大球员。好在贝克汉姆的那脚传球还在，不然他也完了。

游戏中最大的改动还是在寻找球员和培养球员两方面，以前寻找梦幻球员和伟大球员都需要特定球探，就是某一些球探注定了只能找哪个球员，为此我们必须不断的换球探去解决问题，而不断的换球探是既浪费钱又浪费时间，毕竟每个球探的年薪和时间不同，再者又不一定能找到想要的球探，所以，非常令人讨厌，而新的球会当中不但寻找球员基本上没有了特定球探，而且加入了兜玉亨这种专门找队长级别的球探，所以在寻找球员方面变得特别的简单和真实，不再需要不断的S/L了，也不必乱花钱和浪费时间了，因为他会不断地给你找来好的球员。（要识货哦）

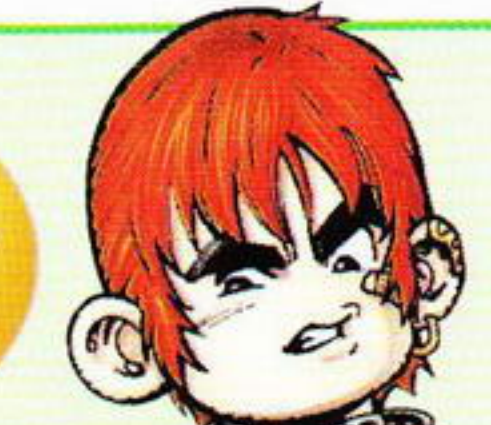
最后就是在球员培养周期上大大地缩短了，原先培养一个世界顶尖的球员通常要8~9年，而这一作基本上5年就搞定了，我的马拉多纳就是“O”，用了5年时间进攻条已经突出黑色框框了，防守条只有进攻的1/5，而任意球、射门、过人、传球评价全部是世界最高，即是SS级。（强吧？强吧？！“O”）

另外在游戏难度上有所增加，游戏的侧重面有点从原来的育成偏向于足球经理类的游戏了，因为不用在寻找球员和培养球员上浪费时间，所以，如何搭配你的球队和如何去合理经营以及如何打好每一场比赛变得更重要，从拿到手到现在，不断地发现新的优点，却没有看见缺点，是不是我短视？当然不是，因为它的游戏性太棒了，而以上几点所带来的好处绝不止我说的几个。总之，如果你是球迷或者是一个育成迷，《创造球会特大号！J联盟职业球会俱乐部》是一定要玩的。

另外，要找新球会资料的朋友请来 <http://sakatuku.yeah.net>



GOUKI
评分：9分



D·S
评分：9分



KYOSUKE
评分：10分



《游戏机实用技术》特别企划

2000年游戏盘点

黄金珍藏版

俺たちTRATの
今回の任務はシ



大家看到这一期的时候，“已经是21世纪的人了”。每当除旧迎新之时，也就是我们回顾展望之日。在这里，我们将会从2000年1月起至2000年12月31日止，以家用游戏主机为范围，对这一年来所推出的重要游戏做出评点。这不同于年鉴，也不同于“评选”，年鉴太太太杂，评选太繁太多争议，本着“没有最好，只有更好”的原则来制作这个专题，这也是应不少读者来信说“要严肃对待各类评选活动”的要求，好在这一棒子没有把“评点”打进去，否则，众编开开心心的成果（瞧，第一次没有用“辛辛苦苦”的成果……），恐怕就不能让上帝们满意了。春节了，大家开开心心过个假期吧。

最后，“为了不负封面上‘保存版’几个字样”，我们努力将这个专题做到**不仅好看，而且好用**。

成龙 特技之王		推荐度	★★★★★★☆☆☆			
	MIDWAY	Jackie Chan's Stunt Master	1月1日(美版)			
	ACT	CD-ROM × 1	1人	1格	原创	
	DUAL SHOCK		推荐销量	——		
				(FAMI通) 评分	——	

以著名动作明星成龙为主角的3D过关动作游戏。在制作游戏的过程中不仅采用了成龙的样貌特点，并且还利用 MOTION CAPTURE（动作捕捉）技术将成龙真实的动作引入游戏。针对成龙影片的特点，将成龙电影中的部分元素引入游戏当中，再现成龙电影所倡导的敏捷的身手与毫不血腥的暴力镜头。对于成龙擅长的醉拳、返技、持各式各样的道具攻击敌人等特点都有细腻的描绘。

007 明日帝国		推荐度	★★★★★★☆☆☆			
	EA	007 tomorrow never dies	1月1日(美版)			
	ACT+AVG	CD-ROM × 1	1人	1格	同名电影改编	
	DUAL SHOCK		推荐销量	——		
				(FAMI通) 评分	——	


游戏以 JAMES BOND 的第三人称视点 (CHASE VIEW) 进行，但不像《古墓丽影》那样地形复杂又注意跳跃技巧的应用，游戏主要是让玩家通过射击、回避来与敌人周旋感受到那种爽快感。由于无须表现过于复杂的地形，《明日帝国》的整体画面素质还是很高的。游戏也并不是就这么单调，不但有火爆的电影片断穿插其中，还有滑雪等等特殊任务等你执行，电影主题曲作为背景音乐播放，气氛十足。

恐惧反应		推荐度	★★★★★★☆☆☆			
	EDOS	FEAR EFFECT	1月1日(美版)			
	AVG	CD-ROM × 4	1人	1格	原创	
	DUAL SHOCK		推荐销量	——		
				(FAMI通) 评分	——	


画面演绎上很有创新意识的游戏，背景是一直在“动”的动画播放，人物则是欧美卡通味的造型。主角是女性，虽然是一个动作冒险游戏，但游戏的重点并不在于动作，而在于解谜和剧情，随时播放的华丽的动画非常吸引人，也因此使用了4CD的大容量。谜题难度较高，经常要一次次地失败，一次次地重来，游戏的缺点也在此体现，每次重来所需的读盘时间太长了，影响了游戏的流畅度。

极速危机		推荐度	★★★★★★☆☆☆			
	SCE	CHASE THE EXPRESS	1月27日			
	AVG	CD-ROM × 2	1人	1格	原创	
	DUAL SHOCK		推荐销量	3万		
				(FAMI通) 评分	30	

揉合了《生化危机》与《合金装备》部分特点的AVG作品，故事的舞台是发生在一辆不能停止的高速火车上，狭小的空间感与极强的速度感构成了游戏的主体，似乎是力图将某些电影的情节在游戏中再现。分支和多结局的设定让游戏有了重复玩的必要。战斗的锁定模式虽然比较新颖，但做得并不成熟。操作系统也不尽如人意，在游戏的末盘，主角需要反复在列车上来回，让人觉得有些索然无味。

七之秘馆 战栗的微笑		推荐度	★★★★★★☆☆☆			
	KOEI	七つの秘館 戦栗の微笑	1月20日			
	AVG	GD-ROM × 1	1-2人	至少10格	系列第二作	
	对应震动包		推荐销量	12244套		
				(FAMI通) 评分	25	

还在SS时代就已经有了此游戏开发的消息，不过因为SS的短寿而导致直到2000年才出现在其下一代主机DC上。游戏的总完成时间约在5~6个小时左右。男女主角为了调查恩师失踪的真相而来到位于南海一个名叫纽拉塞尔的小岛上进行调查，他们面临七间大屋内各种谜题、陷阱的挑战。新颖的双人协力模式能够让两个人同时感受到A·AVG乐趣，部分谜题更要双人同时进行才能解开，单人模式为两个结局，双人模式为一个结局。

生化危机 枪下游魂		推荐度	★★★★★★☆☆☆			
	CAPCOM	BIO HAZARD - GUN SURVIVOR	1月27日			
	STG	CD-ROM × 1	1人	1格	外传作品	
	DUAL SHOCK, GUN CON (NAMCO光枪)		推荐销量	27万		
				(FAMI通) 评分	31	

著名A·AVG游戏的外传作品，以STG的形式推出，大幅削弱了原作系列的解谜成分与恐怖的气氛，取而代之的是新颖的“持枪操作”模式以及命中目标的爽快与成就感。故事仍然与原作系列有关，主角被设定为二代主角LEON的朋友，一名失去记忆的私人侦探。游戏秉持了该系列一贯严密的故事性，大量采用追忆、闪回的电影手法来交待剧情，从另一个侧面描写了一段伞公司不为人知的秘密。

疯狂出租车		推荐度	★★★★★★☆☆☆			
	SEGA	CRAZY TAXI	1月27日			
	RAC 职业系列	CD-ROM × 1	1人	至少23格	街机移植	
	对应 VGA 震动包, 专用控制器		推荐销量	154805套		
				(FAMI通) 评分	34	

超人气的街机移植作，移植完成度相当高，是年初DC上的重头大作之一。顾名思义，该游戏以“疯狂”的驾车技巧为主，许多现实中不可能出现的开车状态都在该游戏中以极夸张的手法表现出来。游戏中的版图非常广大，乘客的目的地也千奇百怪，想成为真正意义上的“合格”的士司机就必须对版图非常了解，具有一定的挑战性。

波波罗古洛物语 II		推荐度	★★★★★★☆☆☆			
	SCE	ポポロクロイス物語 II	1月27日			
	RPG	CD-ROM × 3	1人	1格	系列第二作	
	DUAL SHOCK		推荐销量	16万		
				(FAMI通) 评分	29	

充满童话风格的著名RPG游戏的续篇。因为该游戏共有3CD-ROM的关系，所以整个故事流程较长并且加入了大量制作精美的过场动画。游戏系统极易上手，许多指令都以可爱的图形表示，即使不懂日文，也可以比较肤浅地了解故事剧情的主线。游戏难度适中，不用反复练级就可以将游戏进行下去，非常适合“RPG菜鸟”和女性玩家。

	<p>SQUARE在1月29日举办SQUARE千禧发表会，不但公布《FF X》《FF XI》开发计划，更公布全方位网络发展计划PlayOnline，拉开2000年电玩界的发展序幕。网络是游戏业的第三产业，SQUARE当然不甘人后。</p>
---	---


有关《FAMI通》评分：满分40分；30~31分：银殿堂；32~34分：金殿堂；35~40分：白金殿堂。
游戏销量为日本本土销量，统计截止日期为2000年12月31日。


生化危机 - 代号: 维罗尼卡 -		推荐度 ★★★★★☆☆	
	CAPCOM	BIO HAZARD -CODE: VERONICA-	2月3日
AVG	CD-ROM x 2	1人 至少11格	系列第4作
Dreamcast	对应VGA, 振动包	(FAMI通) 评分35	推定销量 451247套

 系列游戏时间最长的一作, 平均约为3~4.5小时。游戏开始时有三种难度可供选择, 动作游戏神经不发达的玩家也能享受到《生化危机》的乐趣。利用DC的机能, 使游戏在光源处理、音效音乐方面比起PS版有大幅提升, 全3D的背景也是系列首创, 更因为如此能够做出一些PS无法达到的效果。此作的故事主要发生在海上孤岛洛克福德岛与伞公司南极基地里, 主要的登场角色有前两作的男、女主角克里斯、克莱尔兄妹与新角色史蒂夫。此作中对于“恐怖”的描述与前作有着本质上的区别: 前几作中只是依靠丧尸可怕的外表以及突如其来的刺激性场面来制造恐怖, 而在此作中的“不安”与“恐怖”则来源于游戏中人物的遭遇。

能否做好发售前的宣传, 是一台主机能否成功的关键。SCE为了替3月4日发售的新主机PS2宣传, 于2月18日~20日在日本东京幕张国际展览馆举办「PS Festival 2000」, 众多PS2游戏引起玩家浓厚的兴趣和期待。PS2的成功, 也许在这个时候就注定了?

SQUARE会做的, SCE也会。尤其是赚钱的事情。2月中, SCEI为了发展电子商务而开设了「Playstation.com」。网站的第一个服务就是提供给玩家预约PS2主机的机会。但网站很快就因太多人涌入而导致死机, 这也替PS2的发售带来好兆头。到2月底为止, PS2的订购数目就已经远远超过了DC第一天发售的台数了。因为元件供应不足导致生产数量不够, SONY被迫停止了PS2的预约服务。但即使这样, 玩家们还是热切地期待3月4日的到来, 期望能第一时间拿到这台梦幻主机……

漂泊的故事		推荐度 ★★★★★☆☆	
	SQUARE	VAGRANT STORY	2月10日
AVG	CD-ROM x 1	1人 3格	原创
DUAL SHOCK	(FAMI通) 评分40	推定销量 25万	

 著名制作人松野泰己的作品。游戏主要是在一个全POLYGON的迷宫中进行探险, 画面充分利用了PS的机能, 呈现出非凡的画面感觉, 角色的表情丰富, 故事精彩扣人心弦。特点是连击系统, 如果掌握节奏的话, 就可以一直连击下去, 游戏的各方面系统极为完善, 装备不同的武器、防具、能力是其战略性所在。游戏谜题设置得不错, 其中的搬箱子谜题类似经典的“仓库番”。

决战		推荐度 ★★★★★☆☆	
	KOEI	决战	3月4日
SLG	DVD-ROM x 1	1-2人 216KB	原创
DUAL SHOCK, DUAL SHOCK2	(FAMI通) 评分32	推定销量 42万	

 PS2上的首批游戏, 同时也是PS2上的精品之一, 以日本战国历史为剧本的战略游戏, 利用DVD大容量所表现出来的动画效果惊人: 实际的战斗画面利用PS2的强大机能, 实现了全多边形的100人的大混战, 极为火爆、华丽, 真实再现了日本历史上著名的“关原合战”。然而《决战》也并非只是花架子, 其游戏性照样可圈可点, 采用极为创新的实时战略系统, 而且系统容易上手, 新手高手都可以尽得其乐。

机动战士高达 基连的野望 吉翁之系谱		推荐度 ★★★★★☆☆	
	VANDAI	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱	2月10日
SLG	CD-ROM x 2	1人 3-15格	SS版移植
无	(FAMI通) 评分33	推定销量 48万	


 BANDAI为纪念“高达20周年”而开发的战略SLG游戏。游戏由“吉翁编”和“连邦编”两张碟组成。登场的角色和机体都是大多数“高达迷”耳熟能详的经典造型, 共250种以上的兵器, 120名以上的角色, 同时也收录了40分钟以上的动画。游戏系统设计合理, 电脑AI的人工智能制作得比较成功, 整个游戏具有一定的难度。另外游戏的剧情部分和战略部分两者之间的平衡性调整得非常出色, 隐藏秘密又多, 因此游戏性当然不俗。


圣战士丹拜因 ~ 圣战士传说		推荐度 ★★★★★☆☆	
	BANDAI	圣战士ダンバイン ~ 圣战士传说	3月4日
SRPG	CD-ROM x 1	1人 1格	动画改编
无	(FAMI通) 评分25	推定销量	

 《圣战士 丹拜因》是在1983年放映的电视动画片, 现在的游戏版中就收录了当时TV动画的两个片头和一个结尾, 相信许多机战迷还是第一次看见丹拜因的原动画吧? 而游戏的CG开头和战斗画面都是出乎意料的华丽, 三维的地图, 三维的战斗画面, 但是要观看战斗画面的话, 读盘时间却会让游戏的流畅度受到重大影响。游戏系统由一部分的AVG加主要模式的“机战式”战棋SLG, 但游戏性和游戏流畅度仍有欠缺。

SEGA GT 特别认证版		推荐度 ★★★★★☆☆	
	SEGA	SEGA GT Homologation Special	2月17日
RAC	CD-ROM x 1	1-2人 至少42格	原创
对应VGA, VMS, 振动包, 网络下载, 专用控制器	(FAMI通) 评分33	推定销量 162121套	


 以真实驾驶的感觉为卖点和两年的制作时间, 再加上9家汽车商, 8家(汽车)零件商和18家赞助商的参与, 构成了这款《SEGA GT特别认证版》。独特的从零开始的“开发汽车”系统非常出色, 要求玩者有一定的汽车知识, 才能够组装出一部只属于自己, 独一无二的“原创汽车”, 从而让玩者在游戏时的投入感大大增强。游戏的难度是公认的在所有“GT”游戏中最高, 无论对于RAC游戏的新手或老兵, 都有一定的挑战性。画面、音效非常出色, VMS的迷你游戏也非常有趣, 但游戏读盘时间长, 因为强调真实而导致速度感不足是两大缺憾。

山脊赛车 V		推荐度 ★★★★★☆☆	
	NAMCO	RIDGE RACER V	3月4日
RAC	CD-ROM x 1	1-2人 420KB	系列第五作
DUAL SHOCK, 专用控制器	(FAMI通) 评分36	推定销量 76.5万	

 为PS2打头阵的赛车游戏。利用PS2的机能将一个更加出色的“RR”世界带到玩家的面前, 以近乎于CG品质的即时演算效果和新的VIRTUA IDOL(虚拟偶像)深水蓝打动了玩家的心。赛车的性能仍然与前作相同, 分为抓地系(GRIP)和甩尾系(DRIFT)两大系, 玩过前作的玩家仍能轻松掌握。在赛事的设计上并不如前两作出色, 而某些隐藏车辆出现的秘技设定也有不近人情之嫌。

飞龙1&2		推荐度 ★★★★★☆☆	
	CAPCOM	ストライダー飞龙1&2	2月24日
ACT	CD-ROM x 2	1人 1格	街机移植
DUAL SHOCK	(FAMI通) 评分30	推定销量 6万	

 著名动作游戏回归之作, 将系列两作以合集的形式推出。速度感强、爽快感高的ACT游戏。初代是MD版的复刻作品, 第二代则是移植自街机, 因此在游戏性上就有一些区别。初代的关卡长度要远长于二代, 且在难度上也比二代更高一些。二代则在画面素质、人物设定、速度感、爽快感方面要远胜初代。在将初代通关一次之后, 便可以利用其记录在二代中使用隐藏女角色——飞燕。

街头霸王 EX3		推荐度 ★★★★★☆☆	
	CAPCOM	STREET FIGHTER EX3	3月4日
FTG	CD-ROM x 1	1-4人 16KB	系列第三作
DUAL SHOCK2, 手柄分插器	(FAMI通) 评分32	推定销量 21万	

 以超必杀抵消超必杀而著称的《街霸EX》系列第三作。导入了流行的TAG模式, 但似乎并没有掌握到这类游戏的精髓所在, 四人同屏同线二对二只会让玩家觉得混乱不堪, 甚至还有画面拖慢的迹象。在操作旧有角色一对一的时候的感觉与PS版的《街霸EX 2》并没有什么不同, 一款在没有深入研究PS2机能特性的情况下的赶工之作, 除了可自创角色这一设定比较吸引人外, 其它的都感觉不到游戏制作者的诚意。

本刊2000年《游戏黄金眼》栏目评出的“黄金珍藏”级游戏: 《飞龙1&2》 26(8、9、9)

STEPPING SELECTION		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
PS2	JALCO	STEPPING SELECTION	3月4日
	MUG	DVD-ROM × 1	1~2人 20KB 街机移植 推定销量 5万
			专用控制器 (FAMI通) 评分 32



街机人气音乐节拍游戏的移植作品，以DVD的格式收录了数十首欧美流行乐坛的流行歌曲，以节拍舞蹈的形式让玩家充分表现自我，感受音乐与节拍舞蹈融入游戏所带来的快乐。游戏不但考验玩家对于音乐节拍的敏感程度，还要求玩家拥有一定的运动神经和良好的耐力。

烟花		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
PS2	SCE	FANTAVISION	3月9日
	PUZ	CD-ROM × 1	1人 300~3000B 原创 推定销量 26万
			DUAL SHOCK, DUAL SHOCK2 (FAMI通) 评分 31



PS2推出初期的一款华丽而且玩法新颖的PUZ游戏，也可以说是一款非常适合摆在商店橱窗内供玩家们了解PS2的机能实力、展示PS2漂亮画面的游戏。另类而又容易上手的操作方法，能够让初次接触游戏机的玩家也能够在绚烂的烟花中享受到巨大的成就感，因此这款游戏也能同时起到吸引非玩家视线的作用。随着游戏的不断进行，难度也会不断提升，在重放模式欣赏自己的成果，你就会发现这款游戏的魅力在哪里。

小龙斯派罗×斯帕克		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
PS2	SCE	スパイロスパークス トンでもツアーズ	3月16日
	ACT	CD-ROM × 1	1人 1格 系列第3作 推定销量 ——
			DUAL SHOCK, Pocket Station (FAMI通) 评分 30



封面为美版

一个可爱的全三维动作游戏，小龙的动作很有趣也很流畅，这是一款非常适合女孩子玩的游戏。在这一新作中，通常的关卡数就达到18关（18个国家），小龙和各个角色的对话也以全程语音表现，另外在小龙的世界中还分布隐藏着64个挑战（迷你游戏）。即使你是动作游戏的高手也能在这里得到满足，因为和其它经典的“马里奥”类动作游戏一样，游戏中有各种隐藏的东西供你发掘。

想见你…… ~你的微笑在我心中~		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
PS2	KONAMI	あいたくて…… ~your smile in my heart~	3月16日
	AVG	CD-ROM × 2	1人 3~15格 原创 推定销量 ——
			无 (FAMI通) 评分 ——



KONAMI出品的另一个美少女冒险类游戏，采用了许多的让人耳目一新的创新要素。人物的画工前所未有地带有水彩画风格，意境非凡；和《心跳回忆2》相同，游戏中的各个美少女也可以直接呼唤所输入主角的名称，投入感倍增；有超过300幅以上的事件绘图；游戏进行中会有迷你游戏的插入；在告白之后，主角还要继续发展真正的恋爱等等特点。该游戏的缺点就是，当剧情发展到了中后期，会要求玩家频繁地换碟影响了流畅度。

格斗之王 99		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
PS2	SNK	THE KING OF FIGHTERS 99	3月23日
	FTG	CD-ROM × 1	1~2人 1格 街机移植 推定销量 ——
			DUAL SHOCK (FAMI通) 评分 24



街机大人气的组队格斗游戏第六作的移植作，将原有的“3对3”改为“4对4”，前三名角色轮流上场，最后一名角色则作为援护角色（STRIKER）供在对战中唤出。读盘时间过长一直是此系列移植到PS上之后的一大缺点，这一次相对而言有所改进，但限于PS的机能，角色的动作难免会有所删减。对于街机的某些BUG进行了修正，平衡度得到一定的程度上的调整。独有的画集模式也是FANS购买此游戏的动力之一。

圣灵机		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
PS2	WINKY SOFT	圣灵机ライブレード	3月23日
	SRPG	CD-ROM × 1	1人 1格 原创 推定销量 ——
			无 (FAMI通) 评分 ——



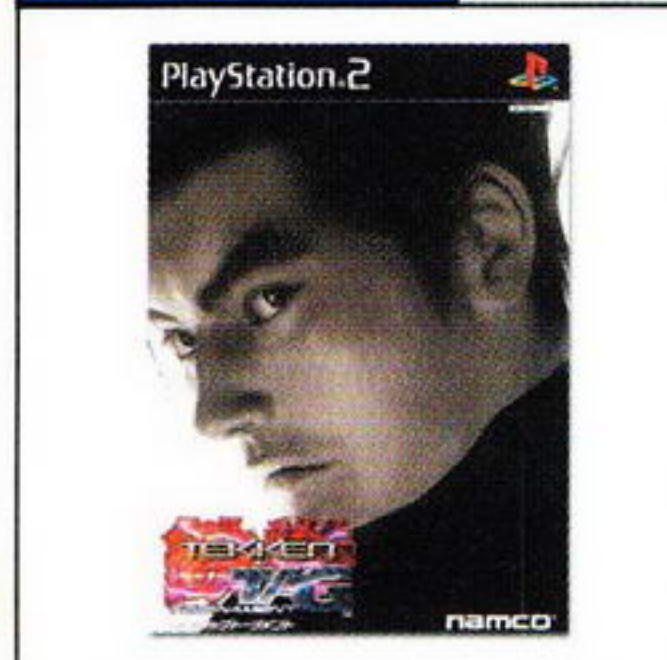
WINKY SOFT自立门户后所推出的第一款SRPG游戏。游戏系统基本上借鉴了“超级机器人大战系列”，只是在剧情方面有所加强，并且设计了众多女主角，还引入了“话题”这个游戏指令，使玩家还能够体会到恋爱育成类游戏的乐趣。整个游戏进行得比较流畅，画面和人设都非常出众，而游戏难度则只属一般。

EVE ZERO		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
PS2	NETVILLAGE	EVE ZERO	3月30日
	AVG	CD-ROM × 3	1人 4格 电脑移植 推定销量 ——
			DUAL SHOCK (FAMI通) 评分 27



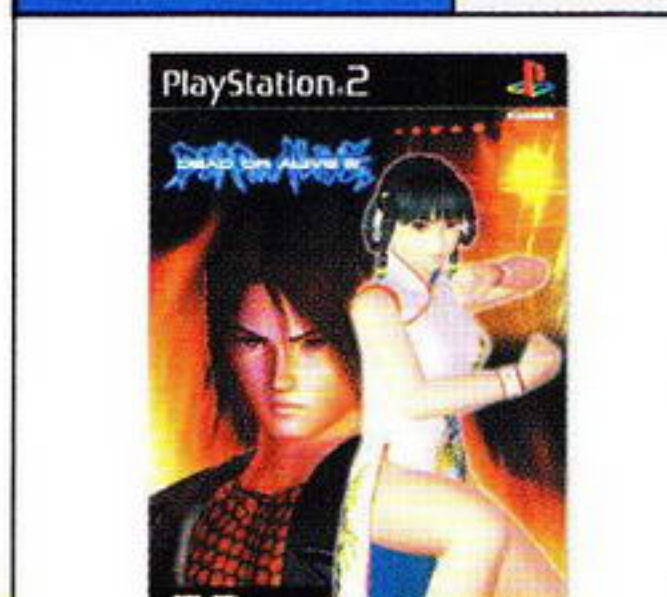
日本著名AVG解谜类游戏脚本兼制作监督菅野ひろゆき先生的“EVE系列”第三作，也是最后一作。游戏共有两个主人公，并且每个主人公所进行的流程并不相同，玩家可以从两个角度去深入了解事件的真相。游戏的原画设计田岛直先生为该游戏的CG添色不少，故事主线跌宕起伏，环环相扣，很适合对日文有一定了解的AVG文字类冒险游戏的玩家。

铁拳 组队战		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
PS2	NAMCO	铁拳TAG TOURNAMENT	3月30日
	FTG	CD-ROM × 1	1~4人 256KB 街机移植 推定销量 50万
			DUAL SHOCK2, 手柄分插器 (FAMI通) 评分 38



街机移植作品，由于是向更高级的平台PS2进行移植，因此在画面素质上有了提高，对于角色招式的判定也有所变化，对于角色间平衡性的调整有一定的帮助。原创的CG片头在游戏店播放时引来了大批玩家的目光，此外游戏也照例收录了街机版的CG片头。除此之外，更针对最终BOSS制作了一段原创的结局CG，再加上从《铁拳3》延续下来的种种有趣、实用的模式，游戏的完成度之高可见一斑。

死或生 2		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
PS2	TECMO	DEAD OR ALIVE 2	3月30日
	FTG	DVD-ROM × 1	1~4人 100KB 街机移植 推定销量 33万
			DUAL SHOCK, DUAL SHOCK2, 手柄分插器 (PS2专用) (FAMI通) 评分 34



没有先推出DC日版而率先推出PS2版本本身就应算是一个卖点吧。游戏基本上完全移植街机内容，当然也加入了全新的家用版原创要素。其中包括角色的新服装，PS2版的简易HOLD技，强化了光源效果，以及各种便捷的画面回放功能等等。由于这是《死或生2》第一款在日本登场的版本，并且该游戏所采用的媒体是DVD，因此正式发售还是引起了相当大的轰动。

VR 战警 2		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
Dreamcast	SEGA	VIRTUA COP 2	3月2日
	3DSTG	GD-ROM × 1	1~2人 2格 SS复刻 推定销量 4万
			对应VGA, 专用控制器 (FAMI通) 评分 ——



在1995年以MODEL 2基板为开发平台，街机大人气的射击游戏移植作。此后曾推出过SS版以及WINDOWS版，这个版本以WINDOWS为蓝本进行移植，历时四个月，以低价位的2800日元推出。配合DC专用的光线枪以及大屏幕电视，能够完全再现当年街机上的效果，但随之而来的问题就是缺乏新鲜感，而且也难以找回5年前这个游戏给人的感觉。仅仅只是对于街机版的完全移植，再加上少量的隐藏要素，便再次发售。

《生化危机 -代号：维罗尼卡-》：29.4(10、9.9、9.5)

《美国漫画英雄 VS CAPCOM 2·新时代的英雄们》：26(9、9、8)

《山脊赛车V》：26(9、8、9)

《龙战士IV》：26(9、9、8)



武装飞鸟 2		推荐度 ★★★★★☆☆	
	CAPCOM	GUNBIRD2	3月9日
	2DFTG	GD-ROM X 1	1-2人 9格 街机移植 推定销量 21049套
对应 VGA, 网络下载, 振动包, 专用控制器		(FAM通) 评分 29	

著名 2D 射击游戏制造商彩京的街机名作的续篇。DC 版本由 CAPCOM 负责发行，游戏中还加入了 CAPCOM 的人气角色莫妮卡以及插画欣赏模式。游戏画面色彩鲜艳，不论是敌方角色还是玩家可以选择的登场角色都非常可爱。但游戏的难度极高，BOSS 的攻击方式会随难度的变化而变化，非常适合喜欢挑战极限的射击迷。

拳皇'99 进化版		推荐度 ★★★★★☆☆	
	SNK	THE KING OF FIGHTERS' 99 EVOLUTION	3月20日
	2DFTG 组队战	GD-ROM X 1	1-2人 至少18格 街机移植 推定销量 92616套
对应 NGP, 振动包, 网络下载, 专用控制器		(FAM通) 评分 29	

街机大人格斗游戏第6作的移植作，与前作相比最大的不同就是将原有的“3对3”赛制改为“4对4”，实际对战时仍为3对3轮流出场，双方最后一名角色作为援护角色可以在游戏中唤出。DC版在街机版原有的33名角色之外还加入了多名“ANOTHER STRIKER”供玩者选择。援护角色配合玩者使出丰富多彩的连续技之后不但能给对手造成巨大的伤害，并能使游戏的趣味性有进一步的提升。与NGPC版的《BATTLE DE PARADISE》联动，能够取得最后一名“ANOTHER STRIKER”天童凯。

死亡打字机		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
	SEGA	THE TYPING OF THE DEAD	3月20日
	ETC 打字游戏	GD-ROM X 1	1-2人 22格 街机移植 推定销量 84716套
对应 VGA, 键盘		(FAM通) 评分 35	


光枪射击游戏《死亡之屋2》的改版作品，利用了DC的专用键盘来进行游戏，能够让玩者在享受到刺激游戏的同时还在不知不觉中提高了自己的打字速度，寓教于乐的游戏代表。游戏后期的难度非常之高，有时不仅仅只是按提示输入即可，而是要先猜出问题的正确解答再输入相应的文字才行。一款不一定是玩家就能玩的游戏。

NBA2K		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
	SEGA/VIAJULI CONCEPT	NBA2K	3月23日
	SPG 篮球	GD-ROM X 1	1-4人 198格 原创 推定销量 65389套
对应 VGA, 振动包		(FAM通) 评分 33	

“SEGA SPORT 系列”中最著名的一款篮球游戏。游戏画面相当精美，赛场上的气氛也被渲染得极具临场感。人物动作流畅，扣篮很有魄力。当然最吸引人的还是该游戏的系统，由于电脑AI做得非常出色，游戏中的BUG很少，玩家可以根据自己的经验控制比赛的节奏，在游戏中操控队员自由配合出许多赏心悦目的进攻。

美国漫画英雄对嘉富康 2·新时代的英雄们		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
	CAPCOM	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	3月30日
	2DFTG 组队战	GD-ROM X 1	1-2人 至少5格 街机移植 推定销量 156887套
对应 VGA, VMS, 振动包, 网络对战, 网络下载, 键盘, 专用控制器		(FAM通) 评分 34	

CAPCOM 著名的“VS 系列”最新作，共有56名角色可以选择。由于比起前作在游戏系统上改变极大，组对战以“3对3”的形式登场，因此整体上的攻防战更加紧张刺激，连续技和空中追击技极富变化，是一款常玩常新的游戏！读盘快速，3人合体技华丽无比，彻底追求2D格斗游戏的“爽快”就是该游戏的最大卖点。

宇宙巡航舰 III & IV ~复活的神话~		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
	KONAMI	グラディウス III & IV ~復活の神話~	4月13日
	STG	CD-ROM x 1	1-2人 78KB 街机移植 推定销量 4万
DUAL SHOCK2		(FAM通) 评分 ——	

1989年在街机登场的《宇宙巡航舰3》是被称之为“永久的名作”的作品。这次在PS2上的移植也是该游戏第一次往家用机上移植，而且还一同收录了《宇宙巡航舰》系列最新作《宇宙巡航舰4》(1998年登场)。由于是PS2，所以游戏本身当然是完全移植了，另外PS2版还加了速度感十足的原创CG动画。游戏中还有直接挑战各关BOSS的模式、面向初学者的游戏模式等充实的原创成分。

镭射危机		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
	TAITO	RAYCRISIS	4月20日
	STG	CD-ROM x 1	1人 1格 街机移植 推定销量 ——
DUAL SHOCK, Pocket Station		(FAM通) 评分 26	

著名射击作品《镭射风暴》的续作，继承了前作的系统，也是将画面分为两层，一层（一般是空中）用主武器攻击，一层（一般是地上）用副武器进攻，新系统“侵蚀率”要求你积极用锁定导弹来攻击敌人，这样才不致于让BOSS过早地出现。至于画面则进步不大，但上一作就已经充分应用了PS机能了，所以这一作的画面依然十分华丽。游戏还对应Pocket Station，从游戏中下载《POCKET RAY》迷你游戏。

洛克人 DASH 2		推荐度 ★★★★★☆☆☆☆	
	CAPCOM	ROCKMAN DASH2 - 大いなる遺産 -	4月20日
	ARPG	CD-ROM x 1	1人 1格 系列第二作 推定销量 4万
DUAL SHOCK		(FAM通) 评分 30	

《洛克人》系列全3D化A·RPG的第二作。比起上一作，游戏的各方面都得到了提升，爆炸画面上强化了PS的半透明机能，更加壮大的场景，以及更加激烈的战斗。系统设定完善，简单明了，游戏所提供的训练模式相当亲切，能让你很快学会《洛克人DASH2》的相关操作。洛克人可以拥有极具趣味的各种特殊武器。惟一遗憾的是在PS下，游戏的总体画面还是偏于朴素，但是洛克人的FANS绝不能错过。

《超级机器人大战α》: 26(9、9、8)

《街头霸王 III 第三度冲击 为未来而战》: 27(10、9、8)

《DDR 第三度混合》: 26(9、9、8)

《最终幻想IX》: 27(9、9、9)



龙战士 4		推荐度	★★★★★★☆☆☆
CAPCOM	プレズ オブ ファイアII うつろわざるもの	4月27日	
	RPG CD-ROM x 1 1人 1格 系列第四作	推定销量 33万	
	DUAL SHOCK (FAM通) 评分 31		



CAPCOM经典的RPG系列，这也是在PS上的第二作了。比起前作，游戏的新要素并不多。战斗中角色的动作演出明显比前作流畅。系列特色之一——男女主角名字的沿用仍然没有改变，男的是龙，女的是妮娜。游戏中较有特色的是正反主角交替控制表达故事内涵以及战斗中的龙变身，另外寻找老师学本领和钓鱼等已经成为系列特色的要素也非常吸引人，综合游戏性高。

合金装备·幽灵通天塔		推荐度	★★★★★★☆☆☆
GBC	KONAMI METAL GEAR·Ghost Babel	4月23日	
	ACT 卡带 1人 电池 系列外传	推定销量 5万	
	GBC专用 (FAM通) 评分——		



完整严密多变的情节、别具风格的游戏系统、重复可玩性高的游戏关卡，再加上“传说中的战士”的威名，就构成了这款《合金装备·幽灵通天塔》。时隔多年再次选择在8位的GAME BOY COLOR上推出，以PS版的系统为蓝本，在保证游戏性的前提下，再加以2D化的修改，让玩到这款游戏的玩家无不为此游戏系列特有的“潜入”系统以及丰富多样的武器选择而击掌叫好。

赛尔达传说 64 外传 梅祖拉的面具		推荐度	★★★★★★☆☆☆
N64	任天堂 The Legend of Zelda Majora's MASK	4月27日	
	3DA-RPG 卡带 1人 电池 系列外传	推定销量 70万	
	4兆扩充卡必须 对应震动包 (FAM通) 评分 37		



超高素质的A·RPG代表作品续作，主角林克需要在三天时间里解除一场毁灭性的危机，在游戏中，采用了“比例时间制”，即使你什么也不做，时间也会在不知不觉中慢慢地流逝。强化且强调了在前作中颇受好评的面具系统，将“面具”的使用提升到一个非常高的位置。借助4M扩充卡提升机能，进一步强化了画面的效果。在游戏中各种与主线剧情无关的隐藏的小秘密也让玩家乐此不疲，兴致勃勃地发掘。

桑巴迪亚马哥		推荐度	★★★★★★☆☆☆
Dreamcast	SEGA SAMBA DE AMIGO	4月27日	
	ETC沙锤游戏 GD-ROM X 1 1-2人 至少8格 街机移植	推定销量 61248套	
	对应VGA、网络下载、专用控制器 (FAM通) 评分 32		



SONIC TEAM赏心悦目的音乐游戏。DC版除了因为版权问题而有几首曲子未能收录外，街机版的其它一切要素忠实移植。并且还增加了多种原创模式。操作方法简单、易学难精，乐趣无穷。专用的沙锤控制器不菲的价格以及拉丁天王瑞奇·马丁的《THE CUP OF LIFE》未能收录入游戏当中都是令人感到惋惜的地方。

力量之石 2		推荐度	★★★★★★☆☆☆
Dreamcast	CAPCOM POWER STONE 2	4月27日	
	多人对战3DFTG GD-ROM X 1 1-4人 5格 街机移植	推定销量 57833套	
	对应VGA、VMS、震动包、网络对战、网络下载、键盘、专用控制器 (FAM通) 评分 31		



CAPCOM在DC上的独特对战游戏《力量之石》第二作，这一作的最大特点就是四人同时对战的新模式了。各角色在三维的场地中自由地行动，只需一个按键就能让角色作出各种丰富的动作，四人一起战斗时虽然人物缩得比较小，但是更热闹的气氛足以弥补这一缺点。四个人要召集在一起如果有难度，还可以通过网络实现通信对战。较之其街机版，DC版还独有冒险模式。音乐也十分轻快。

DC不要钱了。这是千真万确的哦！美国SEGA表示将成立新的网络事业部，名字就叫做「Sega.com」。而且成立后还将会推出免费送DC的服务，把免费PC的概念也引入到游戏机界里。如今游戏机也能免费了，只是不知道什么时候连游戏软件也能免费？

本月CAPCOM的著名制作人三上真司还公开表示，开发PS2游戏的难度很高，令程序员非常头大。这番谈话发表后，NAMCO、KONAMI、SQUARE等公司也发表了类似的言论。PS2辉煌背后的潜在危机终于表现出来了。

超级机器人大战α		推荐度	★★★★★★☆☆☆
PS	BANPRESTO スーパーロボット大戦α	5月25日	
	SRPG CD-ROM x 1 1人 3-15格 系列第14作	推定销量 71万	
	DUAL SHOCK, Pocket Station (FAM通) 评分 31		




最受欢迎的SRPG之一《超级机器人大战α》是“机战系列”完成度最高的一作。第一次在“机战系列”中加入了《超时空要塞MACROSS》系列里的登场角色和系统。Q版机体动作比前作有很大提高，变成了全动画感觉的华丽战斗画面，地图画面也首次变成斜四十五度。另外新作中改良了一部分敌方机体的攻击命中率，并且新加入了“熟练度”这个新的游戏要素，务求大幅改良游戏的平衡性。

久远之绊 再临诏		推荐度	★★★★★★☆☆☆
Dreamcast	FOG 久远の絆 再臨詔	5月18日	
	文字AVG GD-ROM x 1 1人 30格 系列第二作	推定销量 55767套	
	对应VGA、震动包 (FAM通) 评分 30		



FOG早期在PS上推出的同名游戏最新强化DC版。游戏故事背景横跨三个世纪，男女主角之间的爱情故事令人落泪，再加上众多配角的倾力演出，使该游戏的分支情节和结局都极富变化。该游戏的画面非常出众，人物动作相当柔和，背景音乐也十分动听，特别是当故事情节发展到高潮时，有撼人心魄的魔力！

樱大战		推荐度	★★★★★★☆☆☆
Dreamcast	SEGA/PED SAKURA WARS/サクラ大战	5月25日	
	AVG恋爱育成+战略SLG GD-ROM X 3 1人 至少9格 SS复刻	推定销量 122716套	
	对应震动包、网络 (FAM通) 评分 28		



SS名作的DC复刻版。画面比SS版的要精美许多，读盘时间也明显减少。故事情节设定在完全架空的虚拟社会背景下，藤岛康介的人物设计非常讨好，心理描写的笔墨较重，令人很容易入迷。因为DC版的《樱大战》有初回限定版，附送“樱大战记忆卡”，并且具有游戏记录传递的功能，所以还是吸引了一大批《樱大战》FANS购买。

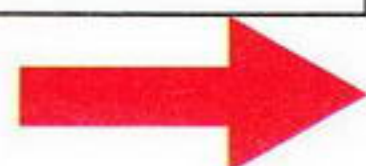
出租英雄 NO.1		推荐度	★★★★★★☆☆☆
Dreamcast	SEGA RENT A HERO NO.1	5月25日	
	A·RPG GD-ROM X 1 20格 系列第二作	推定销量 55829套	
	对应VGA、震动包 (FAM通) 评分 30		



1991年在MD上推出的A·RPG，在FANS们的呼吁下，终于在DC上经过重新3D化制作后推出。故事与MD版相同，身穿“COMPACT ARMOR”的主角需要不断接受委托，解决各种各样的难题，获得报酬，才能将游戏进行下去。在战斗时一键操作的系统非常容易上手，任何人都可以轻松操作。游戏的前半段剧情发展得比较顺畅，而在后半段的战斗频繁，失去那种一气呵成的感觉。

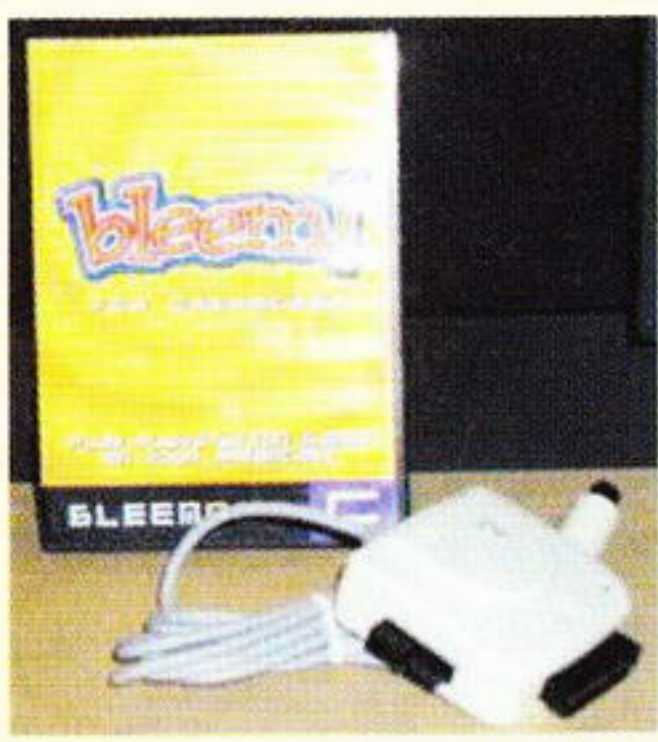
《世界足球 实况胜利 11人 2000·U-23 奖杯的挑战》：26 (9、9、8)
《永恒的阿卡迪亚》：26 (10、7、9)

《恐龙危机 2》：26 (10、8、8)
《死或生 2》：27 (9、9、9)



本月KONAMI可算是业界绝对的主角。KONAMI在E3展公布的PS2超大作《MGS2》，以直逼电影的画面表现成为了E3展上最受瞩目的游戏。而在日本方面，KONAMI除了取得自2000年4月1日到2003年4月3日期间，独家占有12支日本职业棒球队的形象使用权外，还同时把JELECO拉上被告席，以此来保证自己音乐游戏的利润。这件事引起业界一片哗然。的确，KONAMI的这种作法是倒退的，如果业界真的没有了交流，难以想象明天的游戏会是怎样。幸好玩家的眼睛是雪亮的，尽管SQUARE的《剧空间棒球》最后还是没有得到日本职棒肖像权使用许可，但它还是卖了好几十万，这也是对KONAMI的一个提醒。KONAMI，迷途知返！

此外在E3展上，Bleem!发表了可以在DC上运行PS游戏的模拟器Bleem for dreamcast!，引来无数关注的目光。暂且不管Bleem是不是因为上年E3的事对SONY心怀不满，单是这个软件能使DC比PS2更好地运行PS软件这一点就够让人佩服的了。这也是第一个正式发表的家家用机模拟家用机的软件。



J联盟 WE2000		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
KONAMI	Jリーグ実況ウイニングイレブン 2000	6月29日	
SPT	CD-ROM × 1	1-2人	2格
DUAL SHOCK, 手柄分插器		系列第五作	推定销量 12万
		(FAMI通) 评分——	

大受好评的足球游戏《WE》系列的2000年最初作，将舞台转向日本国内的J联赛，采用了日本新赛季开赛初期的球队资料，对于喜欢J联赛的球迷来说也有一定的收藏价值。延续了《WE4》的操作系统，对传球精确度进行调整，球员带球变向跑时的动作描绘也更加细致。在CPU的AI方面，包括己方队员和对方队员，无论是在跑位还是在传球上都比前作有了很大的提高，更加真实，也更有挑战性。

超时空要塞 PLUS 游戏编辑版		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
TAKARA	MACROSS PLUS -GAME EDITION-	6月29日	
ACT+STG	CD-ROM × 1	1-2人	1格
专用控制器		动画改编	推定销量——
		(FAMI通) 评分27	

《MACROSS PLUS》是一部不论在日本还是在美国都有极高评价的作品，而本游戏也是《MACROSS PLUS》第一次游戏化，本游戏的总监督同时也是原动画的导演河森正治，经过河森先生重新编辑过的原动画配音共有32分钟在游戏中重现，同时游戏也大量收录了原作的动画片断，让各位《MACROSS PLUS》的FANS投入感十足。游戏本身采用了一个D.S.S系统，即DYNAMIC SITUATION SYSTEM，操作方面也比较独特，需要练习之后才能熟悉起来。

阿空卡瓜雪岭危机		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
SCE	ACONCAGUA	6月1日	
AVG	CD-ROM × 2	1人	1格
DUAL SHOCK		原创	推定销量——
		(FAMI通) 评分29	

在TVGAME中比较少见的利用浮标指引角色移动的AVG游戏，故事发生在南美的一座大雪山中，玩家需要操作多位角色以“求生存”为目的，克服种种艰难困苦，逃出绝境。游戏初期至中段无论是剧情还是关卡的设计都体现出设计者的用心，但在后半段却频繁出现让人无法解释所以然的谜题以及一些低级的贴图错误，让人怀疑后半部是赶工制作。不过，在完成了游戏后，玩者倒是可以从这款游戏中知道一些基本的求生常识。

徐徐大作战 3		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
KONAMI	ビシバシスペシャル3 -スチップチャンプ編-	6月29日	
ETC	CD-ROM × 1	1-4人	1格
手柄分插器, DUAL SHOCK, 跳舞毯		街机移植	推定销量——
		(FAMI通) 评分——	

KONAMI从街机移植的迷你游戏大集合，每一个小游戏都很爆笑，节奏明快，操作简单，任何人都可以一玩，三个人一起玩的话更是热闹。如果觉得不过瘾，还可以接上跳舞毯狂踩一通。已经是系列的第三作，比起第二作，游戏没有什么改变，只是各个小游戏的包装不一样而已，不过在小游戏的数量上，第三作却要少于第二作。放松心情的好游戏。

DDR3		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
KONAMI	Dance Dance Revolution 3rd MIX	6月1日	
MUG	CD-ROM × 1	1-2人	1格
DUAL SHOCK, Pocket Station, 跳舞毯		街机移植	推定销量 31万
		(FAMI通) 评分——	

席卷整个亚洲的《DDR》系列第三作，作为这样一款音乐节拍游戏，其创意本身就是非常值得称道的。在此作中加入了计算卡路里的“减肥模式”，简单的难度让不擅长运动的玩家也能够享受到音乐节拍游戏的乐趣。另外，游戏还针对高等级的玩家设计了高难度的“SSR”模式以及不停歇考验玩家耐力的“NON STOP”模式，将此游戏系列推向一个新的高峰。

钻子先生		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
NAMCO	Mr DRILLER	6月29日	
ACT	CD-ROM × 1	1人玩	1格
DUAL SHOCK		街机移植	推定销量 5万
		(FAMI通) 评分32	

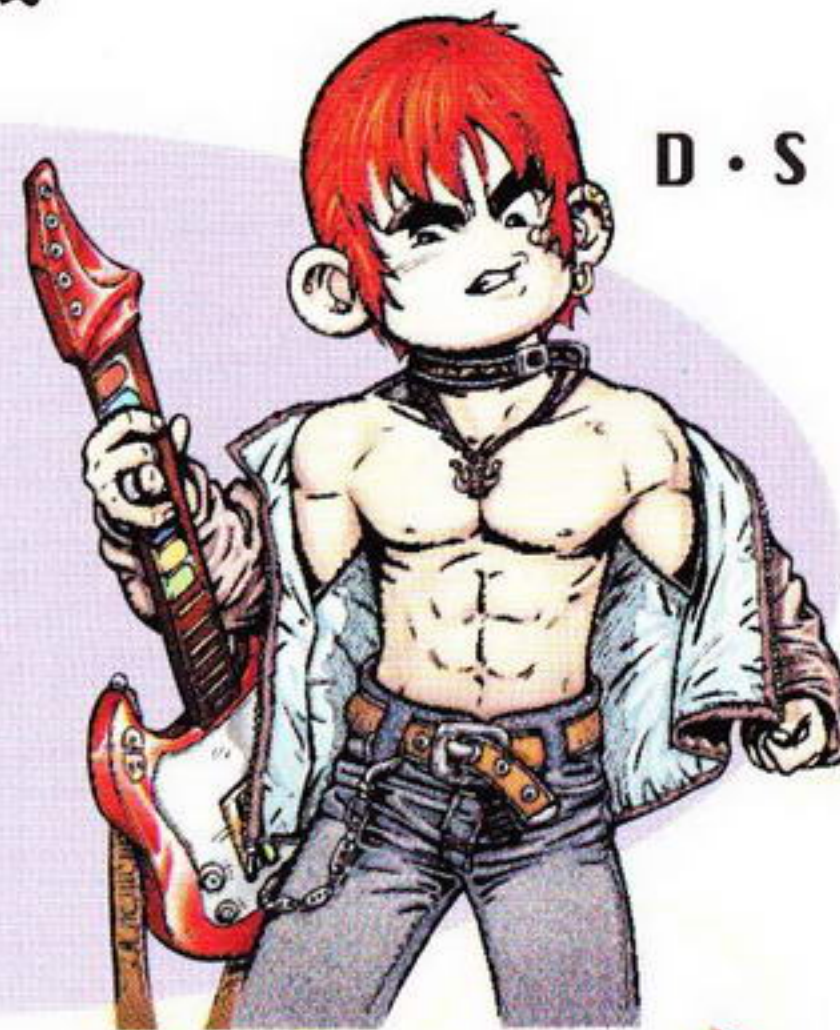
著名街机游戏的移植作。游戏的玩法非常简单，只要在限定的时间内利用钻子通过固定的版面即可。即便如此，该游戏还是非常讲究技巧的，主要考验快速的反应和熟练的手感。移植作中加入了不少新的游戏模式，并且调整了游戏的难度，使每个层次的玩家都能充分体验到该游戏刺激有趣的耐玩性。

我的暑假		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
SCE	ぼくのなつやすみ	6月22日	
AVG	CD-ROM × 1	1人	1格
DUAL SHOCK		原创	推定销量 22万
		(FAMI通) 评分——	

SCE出品的一个有创意的游戏，也取得了不俗的销量成绩。游戏的内容是一位城市的小孩在暑假期间到乡村中过上一个月。乡村恬静、优美的环境在游戏中得以淋漓尽致地表现。游戏以冒险游戏的方式进行，一方面每天都有剧情可以去发展，另一方面几个迷你游戏每天都可以玩，如捉昆虫制标本、钓鱼、虫相扑、放风筝等等。超凡脱俗的田园风景和极富个性的可爱人物更让这款游戏锦上添花。


2000年度小编心目中的十佳游戏 (游戏按发售时间排序)

- 《疯狂出租车》
- 《生化危机 -代号: 维罗尼卡-》
- 《超级机器人大战α》
- 《久远之绊 再临召》
- 《SD高达 G世纪F》
- 《死或生2》
- 《永恒的阿卡迪亚》
- 《强力扣杀 世嘉职业网球》
- 《梦幻之星在线》
- 《侦探绅士 DASH!》
- 《洛克人X5》: 27 (9、9、9)
- 《创造球会特大号! J联盟职业足球俱乐部》: 28 (10、9、9)



《永恒传说》: 27(10、8、9)
《梦幻之星在线》: 29(10、10、9)

女神异闻录 2 罪		推荐度 ★★★★★☆☆	
ATLUS	ベルツナ 2 罪	6月29日	
RPG	CD-ROM x 2	1人 3格	系列第三作 推定销量 18万
DUAL SHOCK		(FAMI通) 评分 32	



ATLUS的王牌系列,金子一马的造型设定和冈田耕始的游戏制作浑然一体,创作出独一无二的诡异世界观。通过流言的传播改变现实世界的运行。在前作中作为女主角的天野舞耶这一次作为主人公登场,以另一个身份和视角将前作曲折离奇的故事发展下去。第一次玩本作的人也能感受到乐趣,而玩过前作《女神异闻录·罪》的人会发现游戏和前作深层次的联系,并且能够找到上一作一些未解之谜的答案。

首都高 BATTLE 2		推荐度 ★★★★★☆☆	
GENKI	首都高バトル 2	6月22日	
RAC	GD-ROM X 1	1-2人 至少4格	系列第二作 推定销量 107760套
对应VGA、VMS、振动包、网络、专用控制器		(FAMI通) 评分 34	



前作有着销量十五万套以上好成绩的街道赛车游戏名作续篇。保持了前作中不同类型的车辆在游戏中表现的个性,与前作相比,新增了海岸线等赛道,全长是前作的6倍,60个车种,120个等级,画面素质更加出色。以夜晚的首都高速公路为舞台,以展现首都高速公路的夜景为特色,极富速度感与现代感,操作性也比前作有所改进。车尾标志设计能够充分体现玩者的个性与风采。

街头霸王 III 第三度打击 为未来而战		推荐度 ★★★★★☆☆	
CAPCOM	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fights for the Future	6月29日	
2DFTG	GD-ROM X 1	1-2人 至少3格	街机移植 推定销量 64506套
对应VGA、振动包、网络对战、网络下载、键盘、专用控制器		(FAMI通) 评分 34	



正宗罗马数字系列的最新作的移植作。经过的调整的“BLOCKING”系统、快速后翻起身以及蹲防不能技“LEAP ATTACK”的操作方法改变都使游戏向着更加激烈的方向转变。春丽等新、旧人物的加入使总人数达到了19人,各角色间的平衡性也再度进行了调整。DC版原创的“SYSTEM DIRECTION”能够让玩者原创一个只属于自己的《街霸》。游戏的音乐是在美国重新混音,充满了美式RAP风格。

罗德岛战记 邪神降临		推荐度 ★★★★★☆☆	
角川书店	Record of LODOSS WAR The Advent of Cardice	6月29日	
A·RPG	GD-ROM X 1	1人玩 至少61格	同名小说外传作品 推定销量 38934套
对应VGA、振动包		(FAMI通) 评分 30	



在小说、动画、漫画领域都极富盛名的佳作,被角川书店正式游戏化后搬上DC这个游戏平台。故事剧情完全原创,原作中登场的主要角色在游戏中也有露面。游戏系统采用近年比较流行的“DIABLO”式ARPG玩法,角色的动作比较流畅,遗憾的地方就是人物的冒险经历和故事主线情节联系得并不紧密。

机动战士高达 基连的野望 吉翁之系谱		推荐度 ★★★★★☆☆	
BANDAI	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜	6月29日	
战略SLG	GD-ROM X 2	1人 至少100格	PS移植 推定销量 49207套
对应VGA、网络通信		(FAMI通) 评分 30	



BANDAI为纪念“高达20周年”而开发的战略SLG游戏。游戏由“吉翁编”和“连邦编”两张碟组成。登场的角色和机体都是大多数“高达迷”耳熟能详的经典造型,共250种以上的兵器、120名以上的角色,同时也收录了40分钟以上的动画。游戏系统设计合理,电脑AI的人工智能制作得比较成功,整个游戏具有一定的难度。另外游戏的剧情部分和战略部分两者之间的平衡性调整得非常出色,隐藏秘密又多,因此游戏性当然不俗。

无奖问题: 在我们列出的 个游戏中,共有多少作品是完全原创? 又有多少作品是续作?

街头喷射小子		推荐度 ★★★★★☆☆	
SEGA	Jet Set Radio	6月29日	
ACT	GD-ROM X 1	1人 至少4格	原创 推定销量 65718套
对应VGA、振动包、网络下载		(FAMI通) 评分 32	



将在年青人中流行的直排滑轮与涂鸦结合在一起而成的高难度动作游戏。游戏的画面表现非常出色,采用漫画的手法来表现游戏中人物的样子,给人印象十分深刻。玩者不但要在规定时间内完成交给你的任务,而且还要躲避警察的追捕,令游戏的紧张感大增。隐藏人物以及不限时间的“自由模式”是通关后游戏带给你的惊喜。不过每一关进入游戏之前的读盘时间过长以及菜单设定缺乏一些必要的设定是游戏的缺憾。

PS已经日薄西山了, SCEI当然要尽量地在它身上榨取更多利润。6月8日 SCEI发表了最新版本的PS——“PSone”, 这款主机主要以可爱的造型来吸引消费者。而SEGA则宣布了将在6月4日~8月31日这段时间里北美的DC主机售价降为149.99美元,而且还附赠SegaNet的免费服务30天,希望借此来吸引更多的消费者购买DC。本月还有另一件事不可不提,这就是任天堂表示在1989年4月推出的掌上型主机Game Boy,在历经多次的改版和11年的漫长时光后,终于在2000年6月16日正式突破了全球一亿台主机的出货量。而一件令众多格斗FANS伤心的事情也于此时发生: SNK日本总公司6月13日正式结束了美国和英国分公司的业务,而SNK总公司也于8月份被ARUZE公司收购,宣布退出游戏市场。这个擅长做2D游戏的公司的倒闭,难道预示着新世纪是3D游戏的世纪?

铃木爆发		推荐度 ★★★★★☆☆	
ENIX	铃木爆发	7月6日	
ETC	CD-ROM x 1	1人 2格	原创 推定销量 3万
DUAL SHOCK		(FAMI通) 评分 28	



开创性的游戏,少女要时刻准备着拆除炸弹,而炸弹可能在桔子里,手机里,灯泡里,总之玩过以后就会变得有点紧张。游戏考验的是观察力和准确的推理能力,要在短短的几分钟里成功拆除炸弹,需要有冷静的心理素质,有时还要靠一点运气,想想看由于自己的失误造成那么“壮观”的爆炸,真的很有压力。

最终幻想 IX		推荐度 ★★★★★☆☆	
SQUARE	FINAL FANTASY IX	7月7日	
RPG	CD-ROM x 4	1-4人 1格	系列第九作 推定销量 266万
DUAL SHOCK、手柄分插器		(FAMI通) 评分 38	



《最终幻想》的第九作,是回归之作,又是集大成之作。在《VII》和《VIII》大幅变化之后,《IX》又回到了《VI》以前的风格。首先是游戏的主题又回到了水晶,但是并不完全,还恢复了古老的职业系统,但是也不完全。游戏中的人物也从前作的真实比例重新回到Q版造型,人设更是重新回到天野喜孝大师的风格。承续上一作的作风,游戏中的CG动画和主题歌都备受关注。召唤兽依然隆重登场,还在剧情中充当重要的一角。

POP' N MUSIC 动画音乐		推荐度 ★★★★★☆☆	
KONAMI	POP' N MUSIC アニメーションメロディ	7月27日	
MUG	CD-ROM x 1	1-2人 1格	街机移植 推定销量 2万
DUAL SHOCK、POP' N 控制器		(FAMI通) 评分 ——	



《POP' N MUSIC》系列是KONAMI音乐游戏的一个分支,主要是利用“POP' N CONTROLLER”(拍拍板)按节奏拍相应的按键。不同凡响的是,本作所用的音乐全都是各个年代的经典动画片主题歌,最早的来自六十年代,最新的来自九十年代,我们所熟悉的《龙珠》、《圣斗士星矢》、《一休》、《美少女战士月亮》等等等等都被收录在内,总计有20首。另外在简单的五键操作模式下不用“拍拍板”,只用PS手柄也能充分感受游戏的乐趣。



数码怪兽世界 2		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
BANDAI	デジモンワールド2	7月27日	
RPG	CD-ROM × 1	1-2人	1格 系列第二作 推定销量 14万
Wonder Wave		(FAMI通) 评分——	



无论是游戏、动画、漫画都大受欢迎的《数码怪兽世界》的第二集。游戏和GB上的《口袋妖怪》极为相似，以RPG形式进行，到处收集怪兽是最大的乐趣，本作中怪兽的对战升级到了3对3，全三维战斗画面很有迫力。另外游戏也对应第一作《数码怪兽世界》的数据，在第一作中培养的怪兽，可以在第二作中使用，而且，这一次的怪兽数量激增到200只，是上一作的2.5倍！

蜘蛛人		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
NEVERSOFT ENTERTAINMENT	SPIDER-MAN	8月30日(美版)	
ACT	CD-ROM × 1	1人	1格 漫画改编 推定销量——
DUAL SHOCK		(FAMI通) 评分——	



在美国家喻户晓的动漫画超级英雄。在这个游戏版中蜘蛛人的动作非常流畅，成功地再现了蜘蛛人利用蛛丝“飞檐”和直接“走壁”的特技。该游戏那几近完美的三维引擎让你亲身体验蜘蛛人在摩天大厦之间来回穿梭、游荡的感觉。另外游戏中画面效果被处理得和原漫画极为相像，这让原作漫画的爱好者特别高兴。游戏的总流程有些过短，但众多的隐藏服装在一定程度上提高了游戏的耐玩度。

游戏王 对战怪兽III 三圣战神降临		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
KONAMI	游戏王 DUAL MONSTER III 三圣战神降临	7月13日	
TAB卡片对战	卡带	1人	电池 系列第二作 推定销量 707564套
GBC专用 连线对战		(FAMI通) 评分——	



和原作动画、漫画同样大红大紫的卡片游戏《游戏王》系列的第三代，这一次比起前一作有了各方面的进步，不但增加了新卡片的种类，各卡片还追加了特殊能力的设定，卡片也能进行组合，引入专业卡片赛季等等，让游戏耐玩度更高。可以承继前面两作的记录也注定能吸引许多喜欢前作的玩家。游戏画面也有了相当大的提高。

实况世界足球 2000		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
KONAMI	实况ワールドサッカー2000	8月3日	
SPT+SLG	CD-ROM	1-2人	760KB 系第5作 推定销量 17万
DUAL SHOCK		(FAMI通) 评分31	




在欧美地区获得很高评价的足球游戏系列作品2000年版，由KCEO (KONAMI大阪)制作。除了在画面上进行大幅强化之外，也导入了在N64上大受好评的“SUCCESS”育成模式，培养出一名代表玩家的球员来参加国际性的比赛可以说是很多足球游戏玩家的梦想。游戏强调操作手法以及战术的运用，攻守节奏相当高。缺点在于对一些细节部分的处理有失妥当，甚至还会出现拖慢的情况。

伤感涂鸦 2		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
NEC INTERCHANNEL	Sentimental Graffiti 2	7月27日	
恋爱 AVG	GD-ROM X2	1人	至少20格 系列第二作 推定销量 74981套
对应VGA		(FAMI通) 评分26	



在PC和SS均大受欢迎的人气美少女恋爱育成游戏的续篇。由于以DC为游戏制作平台，因此在游戏中插入了大量素质较高的动画和CG图片。故事情节完全承接前作，主要登场女主角只是在形象上有所改变，玩过前作的玩家可以很快适应。每个角色的主线情节非常感人，但是游戏的玩法所受限制太大，提示又少，因此许多特殊事件玩家很难自己发现。

真·三国无双		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
KOEI	真·三国无双	8月3日	
ACT	CD-ROM × 1	1人	128KB 系列第二作 推定销量 29万
DUAL SHOCK		(FAMI通) 评分31	



PS版《三国无双》的续作，将游戏的类型由3D对战FTG改为了3D过关型的ACT，因此在角色的设定方面也进行了改良。包括隐藏角色，超过二十人的角色阵容，看来要在三国群雄中选择玩家自己喜欢的角色也不是件困难的事情。普通技、必杀技、骑马攻击等等设定都制作得比较到位，同屏显示多人也很少出现拖慢的现象，参考自史实的任务设定也让了解三国的玩家有非常明确的目标。

樱大战 GB~樱·花组入队!~		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
Media Factory	サクラ大战GB~桜・花组入队!~	7月28日	
AVG	卡带	1人	电池 外传作品 推定销量 14万
GBC专用 对应POCKET 樱计步器		(FAMI通) 评分31	



由SEGA授权，Media Factory制作的游戏《樱大战GB~樱·花组入队!~》在GBC上登场。该游戏的故事情节完全原创，并且故事主人公也不再是大神一郎，而是输入名字的玩家自己。整个游戏包括为期一个月的花组生活体验和预备队长的模拟训练。游戏画面基本发挥了GBC的硬件功能，多结局的设计也满足了“樱大战FANS”对游戏性的追求。

SD高达 G世纪-F		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
BANDAI	SDガンダムGGENERATION-F	8月3日	
SLG	CD-ROM × 4	1-4人	2-9格 系列第四作 推定销量 34万
手柄分插器, DUAL SHOCK, Wonder Wave		(FAMI通) 评分29	



本世纪最后一款“SD高达G世纪”系列的游戏，共收录了33部高达作品当中数量超过1000种以上的机体。游戏章节按高达历史先后顺序分为各个版块，战略系统较知名的“超级机器人大战”系列更加完善，并且可以大幅发挥玩家的创造性，自行设计组合新机体。另外新作中引入了“黑历史密码”这个新的要素，可以根据己方的技术力等级来制造出新的机体。

7月7日，PS的缩小版本——PSone正式发售。依靠可爱、便携的外型，在PS已经日落西山的时候，作为与PS机能无异的兼容性机种，PSone取得了令人惊讶的成功。在游戏主机的升级换代越来越快的今天，SONY的这种作法有效地延长了主机在市场上的寿命，也使得SONY的收益大大增加，是很值得其它公司学习的。SONY还发表了NAMCO与SCEI共同开发的与PS2兼容的新街机底板“SYSTEM 246”，希望以此来增强PS2对软件商的吸引力。SEGA为了扭转劣势，于本月把主要的9个游戏开发部门独立了出去，最先独立的是大名鼎鼎的SONICTEAM。SEGA本月还积极地在日本推动街机网络建设，可惜都折戟而回。而另一边微软则是不惜血本，决意抛出五个亿的美金替XBOX宣传。世界首富领导下的世界首富公司，果然出手不凡。

无奖问题：在我们列出的游戏中，有多少作品是跨平台的？

2000年度小编心目中的十佳游戏
(游戏按发售时间排序)《生化危机 -代号: 维罗尼卡-》
 《山脊赛车V》
 《赛尔达传说外传 梅祖拉的假面》
 《街头霸王 III 第三度冲击 为未来而战》
 《实况世界足球 2000》
 《法拉利 355 挑战者》
 《世界足球 实况胜利十一人 2000 U-23 奖牌的挑战》
 《恐龙危机 2》
 《强力扣杀 世嘉职业网球》
 《梦幻之星在线》



GOUKI



装甲核心2		推荐度 ★★★★★☆☆	
FROM SOFTWARE	ARMORED CORE2	8月3日	
SLG+ACT	DVD-ROM x 1	1~2人	650KB 系列第二作
DUAL SHOCK, USB鼠标, LINK CABLE		推定销量: 20万 (FAMI通) 评分: 33	



以机器人为题材的著名驾驶模拟游戏第二作。该系列的游戏一直保持着改造组装机体装甲的设定, 同时这也是该游戏最大的魅力所在。通过不断的战斗来强化装甲和武器, 再根据不同版面的任务来调整自己的作战方针和改造计划。另外新作引入了同伴“支援”系统和更多种类齐全、性能各异的敌方机体, 使整个游戏的耐玩度显著提升。

格兰蒂亚2		推荐度 ★★★★★☆☆	
GAMEARTS	GRANDIA 2	8月3日	
RPG	GD-ROM x 1	1人	至少9格 系列第二作
对应VGA, 振动包		推定销量: 191570套 (FAMI通) 评分: 35	



在土星上登场的名作《格兰蒂亚》的续编, 游戏画面完全以三维多边形表现。在地图上是可以看见敌方角色的非“踩地雷”方式进行, 使地图画面上不像其它RPG一样单调, 战斗系统中独有的IP槽设定, 让玩家能够及时把握敌我双方的形势, 让战斗极富战略性, 攻击、防御等等都有其独到的特点。其它如指南针等许多小设定也相当细致。扣人心弦的剧情和充满游戏性的战斗系统是该游戏区别于其它游戏的主要特征。

武装鹫狮 烈火		推荐度 ★★★★★☆☆	
GAME ARTS	GUNGRIFION BLAZE	8月10日	
ACT	CD-ROM x 1	1人	138KB 系列第二作
DUAL SHOCK		推定销量: 6万 (FAMI通) 评分: 33	



土星上最经典三维机器人动作游戏《武装鹫狮》的续集, 一个讲究真实感的游戏, 在PS2上自然能将其特点发扬光大, 机械的质感、重量感得以细致的重现。当然并不仅是游戏的图像升级, 游戏的系统也再次进化, 游戏中满足条件的话就能得到各种强化部件, 每次出击时都可以组合选择装备。三维的机器人动作游戏很多, 但《武装鹫狮 烈火》操作起来的流畅度、和与敌人对峙的压迫感等等却是无与伦比的。

法拉利 355 挑战者		推荐度 ★★★★★☆☆	
SEGA	F355Challenge	8月3日	
RAC 模拟驾驶	GD-ROM x 1	1~2人	至少22格 街机移植
对应VGA, VMS, 振动包, 网络对战, 连线对战, 专用控制器		推定销量: 30562套 (FAMI通) 评分: 29	



1999年7月在街机上登场的同名作品的移植作。游戏中的一大特点便是登场的车辆全部采用法拉利355, 因此在游戏中仅针对车的性能来说, 是没有区别的, 区别只在于玩者的驾驶技术。以完全模拟驾驶法拉利355为特色, 以高还原度的街机移植度为卖点, 以网络对战为最大乐趣, 再加上隐藏的赛道以及新增的“挑战”模式, 就构成了这款《法拉利 355 挑战者》。

勇者斗恶龙VII		推荐度 ★★★★★☆☆	
ENIX	DRAGON QUEST VII エデンの战士们	8月26日	
RPG	CD-ROM x 2	1人	1格 系列第七作
DUAL SHOCK		推定销量: 378.47万 (FAMI通) 评分: 38	



家用机RPG的始祖在世纪末的第七度冲击取得了意料之中的成功。以解开石板之谜为基础的壮大冒险展开了。本作利用CD的大容量, 在《DQ》史上第一次加入了动画, 地图画面也第一次3D化, 另外还加入了战斗中能和同伴对话、建设一个属于自己的城镇等等新要素。画面风格还是如以前的SFC版一般, 但是只要玩下去, 那令人温馨的世界观、轻松的剧情、战斗的平衡设定等等都让你感到这不愧是《DQ》。

再生侠 恶魔之手		推荐度 ★★★★★☆☆	
CAPCOM	SPAWN in The Demon's Hand	8月10日	
多人对战 3DFTG	GD-ROM x 1	1~4人	至少2格 街机移植
对应VGA, VMS, 振动包, 网络对战, 网络下载, 键盘, 专用控制器		推定销量: 26645套 (FAMI通) 评分: 31	



CAPCOM改编自美国漫画的3D多人对战作品。移植版本利用到了DC的网络功能, 玩家可以通过网络与未曾谋面的人进行对战。同时也可以分屏进行四人混战或者是2对2的组队战。其灵活自由的战斗系统在欧美地区获得了极高的评价。各角色的特点鲜明, 平衡度掌握得恰到好处; 操作系统容易上手, 隐藏要素非常丰富。游戏的缺点在于多人对战时对于游戏视点的控制还有待改进, 这在一定程度上甚至影响了游戏的爽快程度。

世界足球 实况胜利11人 2000 U-23 金牌的挑战		推荐度 ★★★★★☆☆	
KONAMI	WORLD SOCCER 实况WINNING ELEVEN 2000 U-23 ムダルへの挑戦	8月24日	
SPT	CD-ROM x 1	1~2人	2格 系列第7作?????
手柄分插器, DUAL SHOCK		推定销量: 35万 (FAMI通) 评分: ——	



受好评的《WE》系列2000年国际赛场版。以2个月前推出的J联赛版为基础, 将玩家引向更为广阔的国际赛场, 参考截止自6月份欧锦赛结束时的各队资料, 让所有喜欢足球的玩家都能够从这款游戏体会到“2000年足球游戏”的乐趣。将《WE4》中就获得玩家极高评价的MASTER LEAGUE模式进行扩军, 并且针对其赛制以及系统进行了调整。国家队的数量达到54支, 球员的资料更加仔细, 而且在游戏推出前的“WE SUPPORT”活动也让游戏的投入感大增。

恶魔战士历代记 网络对战版		推荐度 ★★★★★☆☆	
CAPCOM	VAMPIRE CHRONICLE for Matching Service	8月10日	
2DFTG	GD-ROM x 1	1~2人	至少3格 网络专用
对应VGA, 网络对战, 振动包, 专用控制器, 键盘		推定销量: 16100套 (FAMI通) 评分: 31	



《街霸系列》之外的CAPCOM又一人气格斗大作。DC版本中收录了到目前为止全部的“恶魔战士系列”作品, 并且作出了部分改良。游戏画面流畅, 读盘时间短, 登场角色的平衡性良好, 必杀技也十分震撼, 非常适合喜爱2D格斗游戏的玩家收藏。另外该游戏对应网络对战, 因此挑战性更高, 但在国内却无法使用这项功能。

三国志VII		推荐度 ★★★★★☆☆	
KOEI	三国志VII	8月31日	
SLG	CD-ROM x 1	1人	693KB 系列第七作
无		推定销量: 12万 (FAMI通) 评分: 32	



相对前几作的反应平平, 《三国志VII》却获得一致好评。游戏的美工仍然是无话可说, 各人物的画像和事件插画等都堪称经典。本作中加入了颇具魅力的角色扮演成分, 共有总数538人的武将可供选择, 上至君主, 下至普通的武将都可以选择, 自由度提高了, 内政方面比以前要简单, 战斗倒是没有什么变化。另外这一作游戏的帮助功能极好, 初学者也可以很容易上手, 电脑的思考速度也大有提高。

海豚 未来的守护者		推荐度 ★★★★★☆☆	
SEGA	ECCO THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE	8月16日(欧版)	
3DACT	GD-ROM x 1	1人	8格 欧洲版游戏
对应VGA, 振动包		推定销量: —— (FAMI通) 评分: ——	



SEGA在MD时代的另一款巨作《海豚》终于推出了DC版, 在全三维的新一代《海豚》中, 利用DC的强大机能, 为我们展现出浩大海洋之瑰丽。美仑美奂的海洋景色配上交响曲背景音乐, ECCO壮大的海洋之旅展开。这一次《ECCO THE DOLPHIN》的新要素是“歌”和“技能”, “歌”是ECCO摆脱危险的手段, 而“技能”则是ECCO解开一些谜题的关键。

无奖问题: 在我们列出的游戏中, 有几款销量过百万的作品?



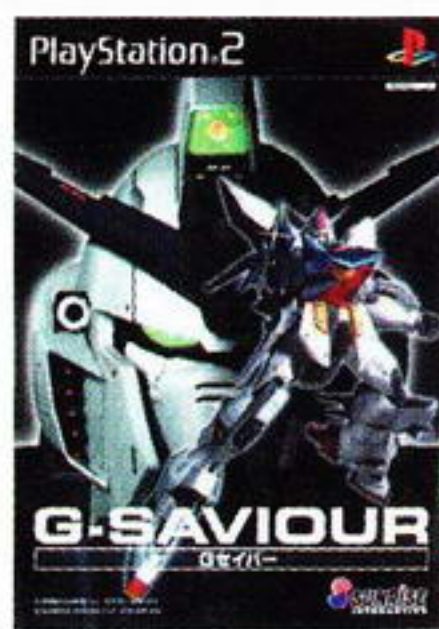


不管 PS2 和 XBOX 有多好, NGC 甚至在中央电视台上也亮了一相, 8月24日的任天堂发表会可说是成功至极。与坚持机能第一的微软相比, 业界的“赚钱老大”任天堂则在它自己的路上越走越远。在机能至上和功能越多越好的大趋势中, 机能不太出色、采用特有媒体以及功能单一使 NGC 显得很独特。上世纪卖得最好的 10 个游戏里任天堂就占了前 7, 似乎任天堂的策略才是最正确的。纷纷回到任天堂怀抱的软件商也似乎忘记了以前受到的约束, 难道真的是“严师出高徒”?

GBA 的发表可算是 2000 年掌机市场的第一大事了。自从 89 年 GB 推出以来, 有很多不同种类的掌机试图挑战 GB 的霸主地位, 但全都在 GB 面前败下阵来。任天堂在今年的发表会上同时公布了 NGC 和 GBA, 不客气地讲, GBA 抢走了 NGC 的大部分风头。GBA 的机能出奇的强, 它的发表也正式代表着掌机也开始进入 3D 时代。不过虽然任天堂的 GBA 威风八面, BANDAI 还是联合 SQUARE, 计划于 12 月 9 日推出 WSC 以对抗不可一世的 GBA。

本月还产生了 PS 游戏销售的 NO.1。8 月 26 日, 被业界人士称为“史上延期最长游戏”的《DQ7》在经历 5 年制作之后终于发售。该游戏凭着出色的剧情弥补了画面上的不足, 引起了玩家的疯狂抢购。《DQ7》的成功也让人明白了一点, 即使在这个 CG 横飞, 3D 泛滥的年代, 玩家最注重的仍然是作品的内涵而不是外表。

G-SAVIOUR		推荐度	★★★★★★☆☆☆
PlayStation 2	SUNRISE INTERACTIVE	G-SAVIOUR	9月14日
ACT+STG	DVD-ROM x 1	1人	150KB
DUAL SHOCK, DUAL SHOCK2		原创	推定销量 6.6万
			(FAMI通) 评分 27



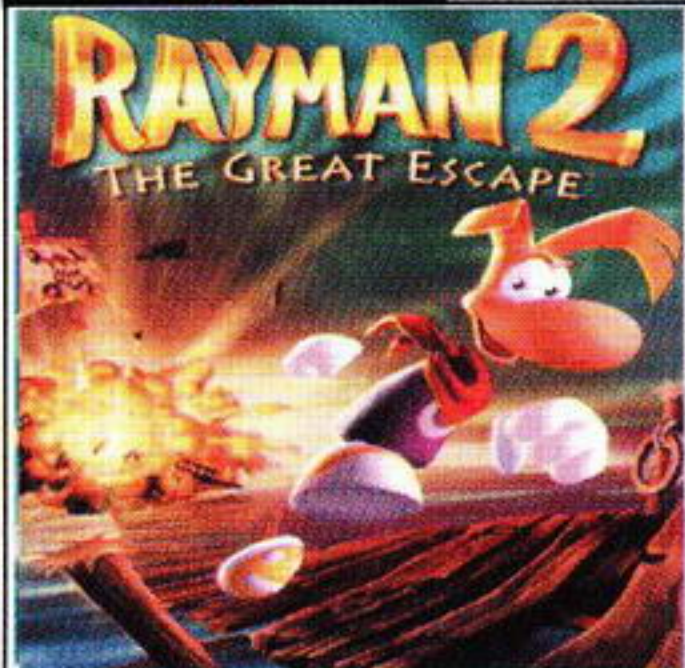
也是一款纪念高达 20 周年的作品。首先在画面上没有浪费 PS2 的机能, 画面效果出众。在操作方面, 要好好熟悉一番才能自如的操纵 G-SAVIOUR 使用光剑和光线枪 (是不是 NEW TYPE?), 玩起来也颇有速度感, 游戏难度高, 较有挑战性, 敌人角色的种类也很丰富。但是因为这是一个针对美国设定的高达 (人物以真人为造型), 所以可能会有许多的高达迷不太习惯。

牧场物语 GB3 BOY MEETS GIRL		推荐度	★★★★★★☆☆☆
GBC	Victor INTERACTIVE SOFTWARE	牧场物语 GB3 ボーイミーツガール	9月29日
SLG	卡带	1人	电池
GBC 专用		系列第三作	推定销量 6.9万
			(FAMI通) 评分 29



以经营一个农场, 养育牛和马, 耕作田地为主要内容的《牧场物语》系列第三作。虽然游戏的内容很普通, 但却凭着独具匠心的设计让这种温馨的非暴力题材游戏流行起来。在这一作中, 主人公可以选择性别了, 不同的性别对游戏产生不同的影响, 还增加了许多新系统, 如同伴系统。游戏刚开始的时候, 因为体力和资金不同可能会忙得有可开交, 到了后半期, 自由度增加了, 又可以让你忙得不亦乐乎了。

雷曼 2 胜利大逃亡		推荐度	★★★★★★☆☆☆
PS	UBI SOFT	RAYMAN 2 The Great Escape	9月1日(美版)
ACT	CD-ROM x 1	1人	1格
DUAL SHOCK		系列第二作	推定销量——
			(FAMI通) 评分——



和《马里奥》、《索尼克》等一样是属于那老少皆宜的动作游戏,《雷曼》推出后在全球掀起了热潮, 在一番长久酝酿之后,《雷曼 2》终于登场中, 雷曼的世界也进化到了全三维。在《雷曼 2》中, 画面的角度都处理得相当好, 不像一般的三维游戏让人失去方向感, 在画面效果上, 绝对可以说是发挥了 PS 机能极限, 动作流畅, 音乐有特色, 也同样拥有让人乐此不疲的秘密。《雷曼 2》拥有和经典的《马里奥》等游戏一决高下的水准。

幻想水滸外传 VOL.1 哈莫尼亚的战士		推荐度	★★★★★★☆☆☆
PS	KONAMI	幻想水滸外传 vol.1 ハルモニアの剣士	9月21日
AVG	CD-ROM x 1	1人	2格
DUAL SHOCK		外传作品	推定销量 6.5万
			(FAMI通) 评分——



以 1998 年的人气 RPG《幻想水滸传 2》为蓝本的文字冒险类游戏, 原来的许多角色都会在《外传 VOL.1》中登场, 游戏的美工很棒, 不但开场动画比专业的动画片还精彩, 游戏中的画面也几乎每一幅都堪称经典。游戏中的选择对话时加入了 LUCKY POINT (LP), 最初是零, 在经历了不同的事件后才会慢慢增加, 而游戏中也会有一些选项是要你达到一定的 LP 点数时才能选择。有多重结局, 片尾曲极为优美, 颇有意境。

超级自由人 2		推荐度	★★★★★★☆☆☆
PS	NAMCO	Liberogrande 2	9月7日
SPT	CD-ROM x 1	1-2人	1格
DUAL SHOCK		系列第二作	推定销量 3.5万
			(FAMI通) 评分 28



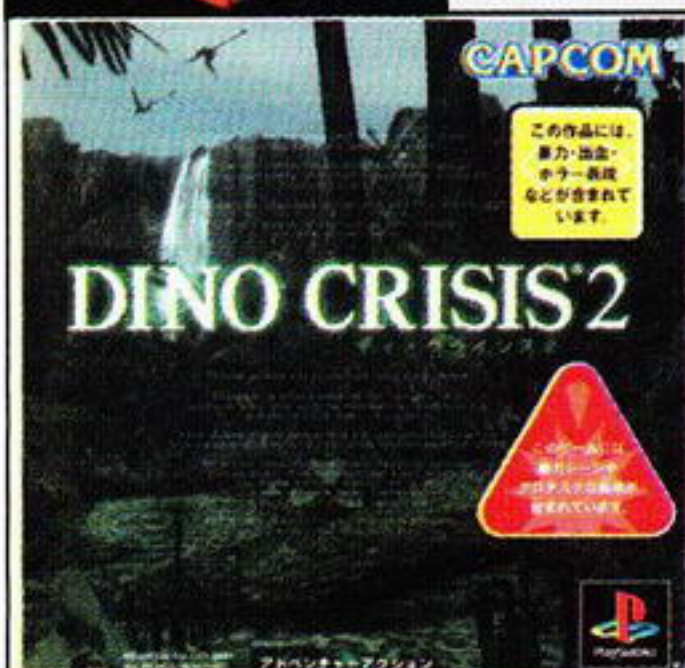
前作是移植至街机同名作品, 而此作则是专门为 PS 开发的版本。与众多足球游戏不同的是此系列作品以只操纵一名队员为最大特点。在游戏开始之前玩家必须先选择好自己想要在球场上司职的位置, 在游戏中玩家控制的这名队员不但要很好的尽到自己所处位置的责任, 更要通过自己的跑位以及按键与队友沟通来完成进攻, 战胜对手。对于玩家来说, 必须有很好的大局感以及实际踢球的经验, 才能够完全驾驭这款游戏。

偶然遗迹		推荐度	★★★★★★☆☆☆
PS	SCE	Bealphareth	9月28日
RPG	CD-ROM x 1	1人	2格
无		原创	推定销量 2万
			(FAMI通) 评分 28



较为难得的二维 ARPG 游戏。整个画面风格让人想起超任游戏, 主角可以召集两名同伴组成一个小队去地下迷宫中冒险, 迷宫为斜四十五度视角, 因此刚开始的时候操作方面可能会不太习惯。在迷宫中还可以随时变换角色, 较有特色的是各个角色具有不同的“陷阱”能力, 巧妙地使用可以让经验值和金钱加倍增长。关卡设计精巧, 需要你动一番脑筋才能解决问题。

恐龙危机 2		推荐度	★★★★★★☆☆☆
PS	CAPCOM	DINO CRISIS 2	9月13日
ACT+AVG	CD-ROM x 1	1-2人	1格
DUAL SHOCK		系列第二作	推定销量 27万
			(FAMI通) 评分 32



第一作是类《生化》游戏,《2》则转型到有自己特色的动作为主, 解谜为辅的游戏类型, 同时游戏也试图引入和《生化》系列那样的让玩家进入“想知道下一步剧情的良性循环”, 因此结局的剧情吊足人的胃口。游戏的系统有很多创新, 主、辅武器的巧妙设定, 连击和分数 (VITAL CREDIT) 的紧密结合等等。CG 动画十分震撼, 总共十一种恐龙登场, 每一种恐龙都被描绘得足以乱真, 其中最恐怖的超帝龙是最终 BOSS!

无奖问题: 在我们列出的游戏中, 有和你生日同一天发售的游戏吗?

2000 年度小编心目中的十佳游戏

(游戏按发售时间排序)

- 《桑巴迪亚明哥》
- 《我的暑假》
- 《海豚 未来的守卫者》
- 《CAPCOM VS SNK 千禧之战 2000》
- 《恐龙危机 2》
- 《永恒的阿卡迪亚》
- 《NBA 2K1》
- 《强力扣杀 世嘉职业网球》
- 《地通纳 USA 2001》
- 《梦幻之星在线》



邪魔天使



CAPCOM VS SNK 千禧之战 2000 推荐度 ★★★★★☆☆

Dreamcast	CAPCOM	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	9月6日
	2DFTG	GD-ROM × 1	1~2人 至少9格 街机移植 推定销量 21万
对应NCP连线, VGA, 网络对战, 网络下载, 振动包, 键盘, 专用控制器 (FAMI通) 评分 30			



将CAPCOM与SNK旗下的人气格斗游戏人物集合在一起的做法本身就说明了游戏的吸引力。巧妙地将CAPCOM与SNK的格斗游戏的系统精华融合起来, 配以优秀的画面演出效果, 就形成了这款被喻为“梦幻作品”的格斗游戏。几乎是与街机版同时推出, 利用VMS与街机版连动, 可以在街机上使用只有DC版才有条件买到的角色。作为一款实验性的作品, 4个级别的角色强弱分别不明显, 缺乏一些应有的基础格斗游戏系统是需要改进的地方。

KANON 推荐度 ★★★★★☆☆

Dreamcast	NEC INTERCHANNEL	KANON	9月14日
	恋爱AVG	GD-ROM × 1	1人 至少9格 电脑移植 推定销量 7万
对应VGA (FAMI通) 评分 28			



1998年在日本电脑游戏界被称为“KANON年”, 就是这样一款超人气美少女恋爱育成游戏在2000年终于移植到DC上。该游戏的人设非常可爱, 画面意境也被渲染得极富感染力。当然最值得称道的还是该游戏出色的剧情, 许多接触过该游戏, 了解故事剧情的玩家在ENDING之后无不落泪, 因为该游戏讲究的就是对人性情感的细腻描述与精美CG画面之间的配合。

樱大战 2~求你别死去~ 推荐度 ★★★★★☆☆

Dreamcast	SEGA/RED	サクラ大战2-君、死にたもことなけれ-	9月21日
	恋爱AVG+战略SLG	GD-ROM×4	1人 至少12格 SS复刻 推定销量 96万
对应振动包, 网络 (FAMI通) 评分 31			



继DC版《樱大战》之后, 再次移植的SS名作。由于本作的剧情完全承接前作, 并且大幅强化特殊事件的数量和长度, 因此具有很高的耐玩度, 并且还进化了“樱大战”独有的“LIPS系统”, 使许多喜爱美少女恋爱育成游戏的玩家都大呼过瘾, 为完成100%的事件达成率而不懈努力! 再加上对应DC版前作的记录和新加入的迷你游戏, 都是这款游戏的卖点。

死或生 2 推荐度 ★★★★★☆☆

Dreamcast	TECMO	DEAD OR ALIVE 2	9月28日
	3DFTG	GD-ROM × 1	1~4人 8~26格 街机移植 推定销量 124381套
对应VGA, 振动包, 网络下载, 专用控制器 (FAMI通) 评分 32			



著名街机游戏的DC移植作, 由于采用了和街机底版NAOMI相同的DC基板来移植, 因此该游戏与街机的效果基本相同。因为此作采用了目前3D格斗游戏比较流行且极富特色的“HOLD”系统, 所以对战起来非常激烈并且十分爽快。另外该游戏靓丽的女性人设也是一大卖点之一, 许多玩家都是先从接触这款游戏的人物开始, 而进一步去深入研究对战系统的。

在几个月没什么消息之后, 微软终于在9月20日于美国召开记者招待会, 正式公布第一阶段加盟X-BOX的155家软件商名单。名单里包含北美、日本以及欧洲的软件开发商。KONAMI也发表了官方声明, 《MGSX》、《寂静岭X》等X-BOX游戏已经开始开发了, 而以后每年还有至少10款游戏在X-BOX上推出。本月召开的第38届AM SHOW上, SEGA突然公布了新的街机底版“NAOMI2”, 刹时间成为了会场的焦点。在美国, SegaNet则正式启动了, 免费DC主机活动也正式开始。这表明了SEGA誓要抢夺北美电玩市场的决心。

神来 推荐度 ★★★★★☆☆

NAMCO	カムライ-神来-(KHAMRAI)	10月5日
	RPG	CD-ROM × 1
无 (FAMI通) 评分 24		



在神和人类两个主人公之间交替操作而展开冒险的RPG。游戏的卖点之一美树本晴彦先生的人设。游戏画面属于中等, 系统比较特别, 同伴对主角好感度和信赖度的不同, 会直接影响同伴在战斗中的表现甚至影响同伴必杀技威力的大小。但游戏的整个平衡性不好, 如遇敌率过高, 玩家无法在地图上好好地进行搜索; 两个主人公的频繁切换也可能让人无法好好地投入感情。

MOTO GP 推荐度 ★★★★★☆☆

PlayStation-2	NAMCO	MOTO GP	10月12日
	RAC	CD-ROM × 1	1~2人 420KB 街机移植 推定销量 11万
DUAL SHOCK2, 专用控制器 (FAMI通) 评分 35			



移植自街机的RAC作品, 在PS2上经过画面强化后推出。真实的赛道、真实的选手、真实的赛车, 再加上真实的驾驶感觉以及仿真的专用控制器, 这就是这款以现实为基础的摩托车赛游戏的特点。在弯道转弯时的控制器传来的振动感以及主视点视角的视觉冲击力都足以让一名真正的摩托车赛车手很好的操作这款游戏。

北斗之拳 世纪末救世主传说 推荐度 ★★★★★☆☆

BANDAI	北斗の拳 世纪末救世主传说	10月26日
	ACT	CD-ROM × 1
DUAL SHOCK (FAMI通) 评分 28		



《北斗之拳》是日本八十年代中期的三大动作漫画之一, 其动画版也广受好评, BANDAI再次将《北斗之拳》游戏化, 以全三维方式表现出来, 不但画面出众, 剧情场面大量使用原配音演员的配音, 真实地再现了原作的精髓。作为ACT, 本游戏的动作流畅, 攻击变化多, 连续技、秘孔必杀拳的设定等打起敌人也极有爽快感。除了基本的故事模式以外, 游戏中还有对战模式以及最有特色的对话编辑模式。

猎人×猎人~幻之贪婪岛~ 推荐度 ★★★★★☆☆

KONAMI	HUNTER X HUNTER - 幻のグリードアイランド-	10月26日
	RPG	CD-ROM × 1
DUAL SHOCK, 手柄分插器 (FAMI通) 评分——		



富坚义博先生的人气漫画《HUNTER X HUNTER》再次被游戏化, 前两作是在GB和WS上登场。在PS版中, 游戏的形式主要像《不可思议迷宫》一样, 即不断地闯迷宫, 每次进入, 迷宫都会有不同的变化, 不过战斗时是以战棋的方式进行, 游戏简单明了, 没有太过深奥的系统, 原作中的“念”被很好地表现出来。玩家所扮演的角色是一位刚刚领到猎人牌照的全新角色, 在游戏中可以和原作中的各个角色发生故事。

永恒的阿卡迪亚 推荐度 ★★★★★☆☆

SEGA / OVERWORKS	ETERNAL ARCADIA	10月5日
	RPG	CD-ROM X2
对应VGA, 网络下载, VMS, 振动包 (FAMI通) 评分 33		



以“天空”、“探索”和“冒险”等为关键词的超大作RPG, 其倾注了OVERWORKS公司的大量心血, 各种大气的游戏世界场面呈现在你面前, 各登场角色丰富的表情演出也让人印象深刻, 以交响乐为游戏的主题音乐让游戏更添恢弘气势。本游戏的耐玩度也极高, 一般游戏时间50小时以上, 如果还要探索、收集所有的秘密、隐藏宝物等, 就可以让游戏进行两倍以上的的时间。游戏中的遇敌率虽然高, 但也无碍整体游戏乐趣。

无奖问题: 在我们列出的游戏中, 哪个月的游戏最多 & 最少呢?



幻想传说 地下迷宫篇		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
GBC	NAMCO	TALES OF FANTASY なりきりダンジョン	11月10日
	RPG	卡带 1人 卡带 系列外传	推定销量 ——
GBC专用 对应通信、打印机		(FAM通) 评分 26	

第一款于GB上登场的《传说》系列游戏，这次又请来藤岛康介来作角色设计，因此游戏中的角色造型绝对是一流的，非常的清新可爱。故事的时间设定在《幻想传说》之后的100年，战斗系统仍然保持《传说》系列的招牌式的半自动战斗，迷宫则是那种随机生成式的，每次进入迷宫都会有所不同。最大的卖点还在于角色一换衣服就具有不同特殊能力的系统，为此游戏总共设定了上百种以上的衣服。

黄金国之门第一卷		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
Dreamcast	CAPCOM	ELDORADO GATE Vol.1	10月10日
	隔月刊连载RPG	GD-ROM X 1 1人 至少16格 原创	推定销量 4.6万
对应VGA、网络下载、键盘		(FAM通) 评分 29	

CAPCOM首创隔月式RPG的第一弹。天野喜孝担任游戏的人设，游戏中没有升级概念，利用简单的武器的合成和魔晶石的调和来对敌。这是一款轻快的RPG，通关时间再长也不会超过10个小时，总员12名主人公中也有三人在本作登场，故事方面就像是连载的小说一样吸引人。可说是面对忙人们的RPG，不过虽然单作的价格比其它游戏便宜得多，但是如果买全套的话，那数目就可怕了。

洛克人X 电子使命		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
GBC	CAPCOM	ROCKMAN X Cyber Mission	10月20日
	ACT	卡带 1人 卡带 系列外传	推定销量 5.5万
GBC专用		(FAM通) 评分 24	

动作游戏王者CAPCOM的经典动作游戏系列，不过这一作并非原创，而是SFC上《X》和《X2》和组合体，同时游戏也加强了角色个性和故事方面的份量。保持了《洛克人》系列的高难度，在GBC的性能下，《CYBER MISSION》不再像以前GB版的《洛克人世界》系列一样动作起来还有残像，动作非常流畅，游戏性方面和以前的SFC版不相伯仲，不过总体画面素质当然不如SFC版了。

18轮大卡车		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
Dreamcast	SEGA	EIGHTEEN WHEELER	10月21日
	RAC 职业驾驶系列	GD-ROM X 1 1-2人 2-5格 街机移植	推定销量 1.345套
对应VGA、振动包、网络下载、专用控制器		(FAM通) 评分 29	

驾驶着极具魄力的18轮大卡车横穿美国大陆，粗犷豪放的驾驶游戏。除了对街机模式进行完全移植外，家用版还新增了泊车模式以及竞赛模式。另外街机模式中的隐藏车辆“日本丸”还一度成为热门话题。操作感的移植度非常高，但没有街机那样的大型18轮卡车专用方向盘是一大遗憾。游戏中充满了美式风格，巨大的18轮在碰撞时给人的震撼是其它游戏都不能给予的。

沉默的狙击手		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
Dreamcast	KONAMI	SILENT SCOPE	10月21日
	3DSTG 职业模拟	GD-ROM X 1 1人 至少20格 街机移植	推定销量 1.3493套
对应VGA、振动包		(FAM通) 评分 ——	

人气街机筐体射击游戏移植作，操作方面因为没有推出专用的控制器因此只能用手柄来代替。在限定的时间内不但要找出画面中的敌人，还要将其击毙，后面的几关多半都是在黑暗中进行，因此紧张感大增。让你感受到作为狙击手那种十足的刺激。不过作为一款模拟狙击手的游戏，自由度不足是一大缺点，在向家用机移植时，也只有用各式各样的隐藏模式来弥补了。

无奖问题：在我们列出的游戏中，有否漏掉你最心爱的游戏呢？又有多少游戏是你在看了本特辑以后决定去玩的？

雷神之槌III竞技场		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
Dreamcast	SEGA	QUAKE III ARENA	10月26日(美版)
	3D主视点STG	GD-ROM X 1 1-4人 12格 美版游戏	推定销量 ——
对应VGA、振动包、网络对战、键盘、鼠标		(FAM通) 评分 ——	

电脑上主视点射击游戏的王者，作为DC进军网络的主力军，功不可没。细致完善的武器设定、成熟的地图、极有挑战性的CPU AI，60帧/s的流畅画面，都是游戏值得夸奖的地方。不过使用手柄来控制游戏让玩家很难适应，随之而来的就是很难达到较高的水准，无法最大限度地享受到游戏带给玩家的快感，因此，对于这款游戏，键盘和鼠标几乎是不可缺少的。

NBA2K1		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
Dreamcast	SEGA/VISUAL CONCEPTS	NBA2K1	10月31日(美版)
	SPG 篮球	GD-ROM X 1 1-8人 150格 系列第二作	推定销量 ——
美版 对应VGA、振动包、VMS、网络对战、键盘		(FAM通) 评分 ——	

《NBA 2K》的加强版。最明显的一点是增加了网络对战的功能。欧美的玩家不但可以通过互联网连上服务器对战，还可以下载一些最新的资料来创造新的球员及球队。美中不足的是网络对战时有小小的延迟。游戏在人物的刻画方面有了很大的改进，人物的造形更细腻，动作更多样。值得称赞的是游戏的AI做得比原来更好，拦截和跑位都比较恰当。除了保持前作的一些游戏模式以外还增加了“FRANCHISE”模式，玩家可以以教练的身份来经营球队、买卖球员。

本月PS2终于在北美推出。但严重的缺货现象使得SEGA和任天堂也赢得了宝贵的喘息机会。DC更趁这个机会把N64挤下了北美销售第二的位置。但即使是这样，因为DC的降价和街机市场的连年不景气，SEGA还是连续第四年的亏损了。为了重整公司，SEGA被迫公布了“跨平台开发”的计划。与之相对应的，CAPCOM也于10月19日在大阪发表了开发跨平台网络游戏的计划。合并，是2000年另一道风景。10月日本的Hudson与欧美著名游戏开发商Infogrames公司，一起发表了合并声明。新公司的名字为“Infogrames Hudson株式会社”。

007 黑日危机		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
Dreamcast	EA	007 the world is not enough	11月1日(美版)
	AVG	CD-ROM X 1 1人 1格 同名电影改编	推定销量 ——
DUAL SHOCK		(FAM通) 评分 ——	

著名同名电影的游戏化作品。以詹姆斯·邦德先生的魅力，再加上忠实取材自原著电影的情节、道具，以及收录的原著电影的片断，就能吸引到一批忠实的影迷兼玩家的注意力。游戏属于第一人称主视点射击类型，中间还掺杂有赛车以及与原著电影有关的迷你游戏。在使用即时演算交待剧情的时候则大量采用了原著电影中的拍摄手法。游戏的流程基本上参考自原著电影，看过电影的玩家一般都能了解自己的任务。游戏的遗憾之处在于角色的配音并不是原汁原味的。

2000年度小编心目中的十佳游戏

(游戏按发售时间排序)


- 《飞龙1&2》
- 《小龙斯派罗X斯派克》
- 《格斗之王'99》
- 《龙战士4 不变的人》
- 《超级机器人大战α》
- 《DDR 三度混合》
- 《铃木爆发》
- 《最终幻想IX》
- 《勇者斗恶龙VII》
- 《永恒传说》



慕容非




司机 2		推荐度 ★★★★★☆☆	
INFOGRAVES	DRIVER2	11月1日(美版)	
RAC+ACT	CD-ROM × 2	1-2人	1格 系列第二作 推定销量
DUAL SHOCK		(FAMI通)评分——	



《DRIVER 2》并不是一款赛车游戏那么简单,准确地说是ACT+RAC,游戏性很好。RAC方面,操作起来并不是追求真实感的驾驶,而是和动作游戏一样的流畅感觉,你让车子前进,它就前进,你让车子后退它就后退。玩家还可以驾驶自己的车横冲直撞,非常火爆,这点有些类似于PS上的另一款RAC:《RUNNABOUT》。游戏中玩家要驾着自己的车完成各项任务,各任务也很有趣,如让你去跟踪对手,但却不能被对手发现。

大头拳击 2		推荐度 ★★★★★☆☆	
MIDWAY	Ready to Rumble BOXING Round 2	11月1日(美版)	
FTG	CD-ROM × 1	1-2人	1格 系列第二作 推定销量
DUAL SHOCK		(FAMI通)评分——	



美国著名游戏制作厂商MIDWAY近年所开发的人气拳击游戏第二作。该游戏的登场人物和打斗场面都十分爆笑,操作性也比较容易上手,只是各角色之间的平衡性处理得比较粗糙。另外训练模式比一般的同类游戏更全面,更有挑战性,使玩家能够全情投入训练自己所选的角色。该游戏还有一个卖点就是将当今世界最具影响力的真实人物加入到游戏中,十分新鲜有趣。

古墓丽影 历代记		推荐度 ★★★★★☆☆	
EDOS	TOMB RAIDER CHRONICLES	11月1日(美版)	
AVG	CD-ROM × 1	1人	2格 系列第五作 推定销量
DUAL SHOCK		(FAMI通)评分——	



著名的动作AVG第五作,以主角劳拉的“死”作为全篇的起始,引起玩家的好奇心将游戏进行下去。采用回忆的手法对于劳拉所经历过的冒险生涯进行回顾,当然,回顾的过程就是玩家所要进行的游戏内容。游戏的系统基于前作进行了一些修改,增加了“走钢丝”这一新动作。难度方面在游戏后半段的关卡中有所增加,对于老玩家来说更有挑战性。游戏中收录的隐藏的“下一代《古墓丽影》MOVIE”也是吸引劳拉的FANS进行游戏的一个主要原因。

扣杀球场 3		推荐度 ★★★★★☆☆	
NAMCO	SMASH COURT 3	11月9日	
SPT	CD-ROM × 11	1-4人	1格 系列第三作 推定销量 4万
手柄分插器		(FAMI通)评分29	



幻想风格网球第三作,这一次将背景时代设定在复古气息浓厚的60年代。卡通化选手的特征描写给人以似曾相识的感觉,多个NAMCO著名角色作为隐藏角色登场也让玩家有了进行游戏的动力。丰富的迷你游戏加上个性化的场地设计都让这款游戏趣味性十足。将名作《小蜜蜂》改为网球版在游戏中登场的这一作法不能不让人佩服制作者的奇思妙想。不过由于过分注重于其它方面的设定,对于网球本质上的乐趣,在游戏中呈现得还不够。

沉默的狙击手		推荐度 ★★★★★☆☆	
KONAMI	SILENT SCOPE	11月16日	
STG	CD-ROM × 1	1人	81KB 街机移植 推定销量
对应 DUAL SHOCK		(FAMI通)评分——	




人气街机游戏的PS2移植版,强化了练习模式的内容。游戏整体的移植效果不错,画面与街机没有什么差别,音效十分震撼。但是该游戏由于没有推出专用的控制器(即狙击光枪),因此在操作上同街机相比差了很多,好在游戏的挑战性较高,流程又比较短,所以可算是一款常玩常新的射击游戏。

SUNRISE 英雄谭 R		推荐度 ★★★★★☆☆	
SUNRISE INTERACTIVE	サンライズ 英雄谭 R	11月22日	
RPG	DVD-ROM × 1	1人	141KB 多部动画改编 推定销量
对应 DUAL SHOCK		(FAMI通)评分28	




由1999年的DC版移植而来,SUNRISE旗下的人气角色和经典机体是最大的卖点,除了高达系列外,还有很多以前较少进入游戏机器人卡通,对玩家来说很有新鲜感。一般的机器人集合游戏是做成SRPG,《SUNRISE英雄谭R》却是一个RPG。相较之DC版,PS2版的画面更加细致,部分战斗以全新的CG片断表现,使整个游戏更加华丽,也有新机体和新事件的加入,机械人爱好者们不该放过。

射雕英雄传		推荐度 ★★★★★☆☆	
SCE	射雕英雄传	11月30日	
RPG	CD-ROM × 1	1人	1格 著名小说改编 推定销量
DUAL SHOCK		(FAMI通)评分——	



改编自金庸先生的代表作《射雕英雄传》,由中日双方人员合作的全中文PS游戏,全程语音配音,一宣布就得到所有中国玩家的瞩目,并当仁不让地登上了《游戏机实用技术》杂志期待排行榜的首位。游戏采用了相生相克的石头剪刀布的招式设定,使得对决BOSS常常发生很有戏剧性的妙事。游戏到了后半段,一些弱点开始暴露出来,如剧情改编过于夸张,遇敌率设定也有一定问题等等,但瑕不掩玉,《射雕英雄传》仍是优秀作品。

洛克人 X5		推荐度 ★★★★★☆☆	
CAPCOM	ROCKMAN X 5	11月30日	
ACT	CD-ROM × 1	1人	1格 系列第五作 推定销量 123万
DUAL SHOCK (只支持震动)		(FAMI通)评分27	



自1997年的《X4》之后,到了2000年才推出了《X5》,第一次加入了许多《洛克人》史上一一直没有的新要素,这些新要素包括:分支剧情、新动作下蹲和挂绳,可以调节游戏难度等等。搜集各种强化部件和芯片仍是游戏的最大乐趣之一,这一次X的四套装甲不但酷毙,而且个性十足。一贯以高难度著称的《洛克人》系列这一次也没有让动作游戏高手失望,不过比起前作,整体难度略有下降。但《X5》仍不愧是正宗、硬派的动作游戏。

DDR 迪斯尼音乐热浪		推荐度 ★★★★★☆☆	
KONAMI	DanceDanceRevolution Disney's Rave	11月30日	
MUG	CD-ROM × 1	1-2人	1格 外传作品 推定销量 45万
DUAL SHOCK (只支持震动), 跳舞毯		(FAMI通)评分——	



迪斯尼公司的那些连自己的父辈们都知道的角色再加上横扫全亚洲的《DDR》,就构成了这款《DDR 迪斯尼音乐热浪》。迪斯尼的音乐素质向来是有口皆碑的,这款游戏的最大卖点就是在于迪斯尼的音乐和角色,将欧美玩家耳熟能详的音乐改编成适合《DDR》的舞曲,不能不说是一个绝好的创意。

天诛 2		推荐度 ★★★★★☆☆	
ACTION VISION ACQUIRE	立体忍者活剧 天诛二	11月30日	
ACT	CD-ROM × 1	1人	1-15格 系列第二作 推定销量 99万
DUAL SHOCK		(FAMI通)评分29	



将忍者的冒险活动在游戏中再现的动作游戏,之前已经出过三个版本。这一次的“2”的故事设定是发生在“1”七年前,游戏的主角也由两名增加为三名。在这款全3D即时演算的游戏里,玩家可以自由地切换视角,机敏地躲过敌人,绕到背后以忍者特有的手法将其解决。数款忍者专用的道具以及在忍者活跃的那个时代的建筑风格都在游戏中很好地体现了出来。但是由于机能的原因,不少好的创意似乎都没有真正完全表达出来,令人遗憾。

无奖问题: 在我们列出的游戏中,DC游戏销量普遍偏低,原因何在?



永恒传说		推荐度 ★★★★★★★★☆☆	
	NAMCO	Tales of Eternia	11月30日
	RPG	CD-ROM x 3	1-4人 1格 系列第三作 推定销量: 55.2万
	DUAL SHOCK, Pocket Station		(FAMI通) 评分: 33

南梦宫《传说》系列第三作，游戏所在的世界很奇怪，不是地上和地下，现在和未来了，而是互相面对的两个大陆。游戏的战斗系统强化得恰到好处，既保持了爽快感，又照顾了便捷性，让人战斗时很投入。半自动式的战斗控制系统、料理、称号、晶灵术和连续技等要素都令人称道。游戏的小游戏也设定得很细致，也有不少的小秘密等待玩家们发掘，还提供三个Pocket Station小游戏供下载，可谓游戏性做足。

MSR		推荐度 ★★★★★★★★☆☆	
	SEGA	METROPOLIS STREET RACER	11月1日(美版)
	RAC	GD-ROM X 1	1-2人 68格 欧洲版游戏 推定销量: —
	对应 VGA, 振动包, 网络		(FAMI通) 评分: —


SEGA 原创的赛车游戏，游戏大量取材自世界各大城市街道的实景，而且游戏的进度以真实时间制进行，令游戏的乐趣倍增。另外在制作该游戏时采用了SEGA最新的3D技术和最佳的动力回馈设计，使游戏画面的完成度和操作感与同类游戏相比更为出色。最后丰富的游戏模式和隐藏车辆都是提升游戏耐玩性的重要指标。

弹丸地狱		推荐度 ★★★★★★★★☆☆	
	CAPCOM	MARS MATRIX	11月9日
	ZSTG	GD-ROM X 1	1-2人 至少4格 街机移植 推定销量: 9
	对应 VGA, 振动包, 网络, 专用控制器		(FAMI通) 评分: —

一款超硬派的2D射击游戏。在游戏系统上主要借鉴了CAPCOM制作的2D射击游戏《GIGA WING》，并且在此基础上有所强化。由于在游戏设计上大幅修改了传统2D射击游戏“放宝”的要素，因此难度也可想而知。由于是街机的移植作，所以在DC版中加入了大量的原创要素，耐玩度极高。如果要凑齐这些要素，就需要勤加练习了。

大头拳击 2		推荐度 ★★★★★★★★☆☆	
	MIDWAY	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2	11月14日(美版)
	3DFTG	GD-ROM X 1	1-2人 4格 美版游戏 推定销量: —
	对应 VGA, 振动包		(FAMI通) 评分: —

美国著名游戏制作厂商MIDWAY近年所开发的人气拳击游戏第二作。该游戏的登场人物和打斗场面都十分爆笑，操作性也比较容易上手，只是各角色之间的平衡性处理得比较粗糙。另外训练模式比一般的同类游戏更全面，更有挑战性，使玩家能够全情投入训练自己所选的角色。该游戏还有一个卖点就是将当今世界最具影响力的真实人物加入到游戏中，十分新鲜有趣。

真·女神转生 恶魔之子 黑/红之书		推荐度 ★★★★★★★★☆☆	
	ATLUS	真·女神转生 デビルチルドレン 黒の書/紅の書	11月17日
	RPG	卡带	1人 电池 外传作品 推定销量: 16.12万
	GBC 专用		(FAMI通) 评分: 28

《女神转生》系列的少儿版，分成了男孩和女孩（即黑与红）两个版本。值得一得的是游戏的画面在GB上来说算是非常华丽，还经常使用画面的变形效果。既然是《女神转生》，游戏中自然是有通过“交涉”获得仲魔和让仲魔合体的系统，战斗中可以派两只仲魔参与战斗，相性好的话，两只仲魔还会使用合体技，另外还加入了水、火、金、木、土、光、暗七种属性相克的系统。

无奖问题：在我们列出的游戏中，本刊曾经制作过攻略的有哪些？

强力扣杀 SEGA 职业网球		推荐度 ★★★★★★★★☆☆	
	SEGA/HITMAKER	Power Smash SEGA PROFESSIONAL TENNIS	11月23日
	SPG	GD-ROM X 1	1-4人 至少2格 街机移植 推定销量: 6.5万
	对应 VGA, 振动包, 网络对战, 键盘, 专用控制器		(FAMI通) 评分: 33

街机超人气的体育游戏移植作。以近乎完美的物理引擎来模拟真实的碰撞，再加上高素质的画面以及简单易学的操作方法，吸引了大批体育游戏玩家的参与。除了完全移植街机版的内容之外，原创隐藏人物、对应网络对战和“世界循环赛”模式也都是家用版独有的。作为一款体育游戏，能够长期在日本街机榜上占有一席之地，其魅力可见一斑。

SEGA于11月1日召开了新战略事业计划说明会，会上SEGA的发言人表示以后SEGA将会跨平台开发游戏，并且把“DC网络化”和“软件占有率升为世界第一”作为今后公司的重要目标。而接着SONY就公布了10月26日北美PS2发售所创造的营业额，PS2以单日2亿500万美金的销售额一举成为了有史以来发售得最成功的娱乐用品。

久未有大动作的SQUARE则在这个月也宣布了一件让广大玩家兴高采烈的事情：SQUARE也将实行“跨平台发展”的战略。但与此同时SQUARE也宣布了原本预计2001年初开始的“Play Online”网络计划将延期到2001年冬才开始。所以万众期待的《FFX》也将是没有网络游戏功能的。临近月底的时候，SCEI欧洲分公司则表示，11月24日PS2在欧洲的发售也取得了大成功，PS2即将成为世界标准啦？

本月有一件很值得纪念的事情，就是PS第一个全中文的RPG《射雕英雄传》推出了。作为PS上第一个全中文的RPG游戏，它出现的时间太晚，没有起到启动华人市场的作用。而且这个游戏的画面实在不怎么样，游戏后期的情节又还被改得面目全非，所以这个游戏实在是有些吃力不讨好。但无可否认，金大侠的魅力还是吸引了国内绝大部分的PS玩家（原因不言自明）。



纯白之预言者		推荐度 ★★★★★★★★☆☆	
	NEC INTERCHANNEL	FAVORITE DEAR 纯白の预言者	12月7日
	AVG	CD-ROM X 1	1人 1-13格 原创 推定销量: —
			(FAMI通) 评分: 26

这个游戏最吸引人的还是它的美工，尽显唯美风格，不论是人物对话时的CG，还是战斗画面，其素质都超过了一般PS游戏的界限。游戏还是像前作一样要寻找地上的勇者来拯救人间界，只要注意勇者们不同的性格，分配各自合适的任务，再不时送些小礼物就可以顺利地提升信赖度，这样作为天使的你在天界的地位也会水涨船高。游戏中的战斗较为简单，但是故事的分支多，要得到完美结局难度很高。

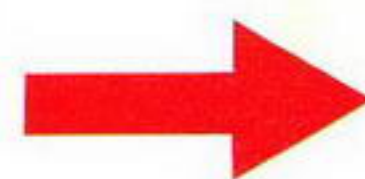
2000年度小编心目中的十佳游戏

(游戏按发售时间排序)



SOUL

- 《生化危机 - 代号: 维罗尼卡 -》
- 《铁拳 TT》
- 《赛尔达传说外传 梅祖拉的假面》
- 《超级机器人大战 α》
- 《最终幻想 IX》
- 《勇者斗恶龙 VII》
- 《恐龙危机 2》
- 《永恒的阿卡迪亚》
- 《洛克人 X5》
- 《梦幻之星在线》



RPG 工具 4		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
ENTER BRAIN	RPG ツクール4	12月7日	
ETC	CD-ROM × 2	1人	4格
DUAL SHOCK		系列第四作	推定销量 10.4万
(FAMI通) 评分: —			



虽然是一个便捷地制作自己RPG的工具，但是一代一代累积下来越来越完善的系统可能会让初玩者感到无从下手。玩家在制作过程中所能控制的程序越来越多了，创作的空间非常大，这样所制作出来的游戏也更有自己的个性，真正是自己独一无二的RPG了。操作方面，只要耐心摸索一番，就会发现游戏的操作也设计合理，很方便自己的创作。

牧场物语 丰收之夜 for GIRL		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
Victor INTERACTIVE SOFTWARE	牧场物语-ハーベストムーン for ガール	12月7日	
SLG	CD-ROM × 1	1人	4格
DUAL SHOCK, Pocket Station		外传作品	推定销量 —
(FAMI通) 评分: —			



和GBC上所推出的《牧场物语3》相比，游戏的玩法变化不大，依然是每天到田地灌溉，有养家畜的话，就要每天帮它们打理等等，再配合上穿插其中的迷你游戏，喜欢的人还是百玩不厌。画面依然清新可爱，特殊事件也比以往更多。由于是一个FOR女孩子的版本，游戏的各方面都很女性化，如增加了化妆箱、化妆镜等道具，游戏中男性角色自然也会向主角展开激烈的追求。

古惑狼 嘉年华		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
SCE	CRASH BANDIT CARNIVAL	12月14日	
ETC	CD-ROM × 1	1-4人	1格
DUAL SHOCK Pocket Station 手柄分插器		系列外传	推定销量 11.5万
(FAMI通) 评分: 26			



《古惑狼》系列的小游戏集合版本，类似任天堂的《MARIO PARTY》系列。也就是说每个小游戏都是非常的简单易学，都可以多人参与。角色们都是来自于《古惑狼》系列里怪趣、逗笑的人(或怪物)，表情丰富，动作滑稽。画面和音乐的风格当然也是承续以往各代的风格。“生产”轻松、快乐的节日氛围就是这个游戏的目的了。

燃烧吧! 正义学园		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
CAPCOM	燃えろ! ジャスティス学園	12月7日	
FTG+TAB	CD-ROM × 1	1-2人	至少2格
对应VGA, VMS, 振动包, 通信对战, 键盘, 专用控制器		系列第三作	推定销量 11万
(FAMI通) 评分: 33			



以“爽快”著称的3D格斗游戏《燃烧吧! 正义学园》在经过CAPCOM的一番强化之后，登陆DC。加入了三人合力的“正义与勇气的三连击”和“爱与友情合体技的阻止”等多项全新要素，务求使该系列游戏更具独特魅力。而在前两作中出现的“热血青春日记”模式在本作中改为“桌棋”形式出现，同样可以创造属于玩家自己的原创角色。另外对应通讯对战和街机互动的特色也是这款游戏的卖点。


黑云		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
SCE	DARK CLOUD	12月14日	
ARPG	DVD-ROM × 1	1人	390KB
DUAL SHOCK		原创	推定销量 3.5万
(FAMI通) 评分: 28			



高自由度、幻想风格的PS2原创A·RPG作品。独特的“自由构建地图”系统使得在每位玩家手中诞生的《黑云》的世界都不尽相同，在迷宫中的冒险主要分为探索与战斗两个部分，在迷宫中找到能够组成村庄的“零部件”，凑齐之后在自己喜欢的地方设立村庄，再进入村庄内发展剧情……似乎整个游戏的每一步发展都在玩家的掌握之下。战斗时玩家需要通过屏幕上的种种提示来按键完成，在这一点上的自由度则明显不如另一款A·RPG作品《赛尔达传说》系列。

无奖问题：在我们列出的游戏中，PS2游戏是否吸引你？

第一神拳 胜利的拳手们		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
讲谈社	はじめの一步 VICTORIOUS BOXERS	12月14日	
SPT	DVD-ROM × 1	1-2人	70KB
DUAL SHOCK Pocket Station		同名漫画改编	推定销量 14.2万
(FAMI通) 评分: 33			



由仍在讲谈社的《少年MAGZINE》上连载的超人气漫画《第一神拳》改编而来，并由曾在PS上开发过大受好评的《第一神拳 BOXER ROAD》的原班人马制作。游戏操作性佳，命中感强。角色多达40人，漫画中出场的拳手几乎都有份在游戏中登场。没有设立体力槽，玩家需要依靠观察游戏中人物的动作来判断受创的程度。在完全再现原作漫画气氛的基础上，加入了必杀技要素，对于真实的拳击赛方方面面的重现也做得非常出色。

死或生 2 HARD·CORE		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
TECMO	DOA 2 HARD·CORE	12月14日	
FTG	DVD-ROM × 1	1-4人	85KB
加强 对应振动		由系列第二作	推定销量 7.5万
(FAMI通) 评分: —			




对3月份推出的《死或生2》进行强化、改良之后再次推出的一个版本。新增了几个场地以及部分人物的新服饰，对于TAG技也有所修改和增加。这个“HARD·CORE”版着重对于前一个版本中被恶评的锯齿以及画面闪烁问题进行了改良，新增加的画集模式在CG数量上也比DC日版更多一些。

BLOOD 最后的吸血鬼 (上、下卷)		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
SCE	BLOOD The Last Vampire (上、下)	12月21日	
ECT	DVD-ROM × 2	1人	166KB
DUAL SHOCK		原创	推定销量 4.6万
(FAMI通) 评分: 33			



一个全动画播放的游戏，完全可以称得上互动式动画。由SCE、角川书店和SPE Visual Works三家公司联合推出的大制作，《攻壳机动队》的制作者之一、日本动画界的巨匠押井守和寺田克也的制作再配合上PS2的DVD大容量作为媒体，游戏中画面、音效都有上成的表现，故事充满悬念、惊悚。虽然游戏分成上下两卷，其实游戏还是可以分开进行的，所引入的“对话分支系统”也很有新意。

BLACK/MATRIX PLUS CROSS		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
NEC INTERCHANNEL	BLACK/MATRIX PLUS CROSS	12月14日	
AVG+RPG	CD-ROM × 2	1人	1格
—		上一作加强版	推定销量 2万
(FAMI通) 评分: 28			

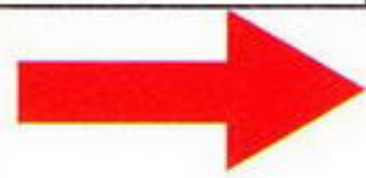


土星上的大受好评的SRPG移植作，游戏描述的是个黑白颠倒的世界。我们的美德都变成了不可原谅的罪过，所有带着白翼的人都成为奴隶。主角就是白翼天使，看来拯救天使们的任务就落在他身上了。游戏的开始有隐藏的人物ZERO可选，因为是男性，是不少女性玩家的选择。系统是非常正统的SRPG，难度稍有些高，总体的平衡性较好。

WIN BACK		推荐度 ★★★★★☆☆☆	
KOEI	WIN BACK	12月21日	
STG	DVD-ROM × 1	1-4人	120KB
DUAL SHOCK2, PS2手柄分插器		原创	推定销量 1万
(FAMI通) 评分: 30			



光荣公司的又一款非历史模拟游戏。内容是控制主角夺回被恐怖分子所占领的军事基地。游戏是利用箱子、墙壁等为掩护物隐藏自己，再用手中的枪解决敌人的三维动作游戏，躲——打——再躲，相当刺激。因为游戏方法有些特殊，所以游戏提供了相当亲切的训练模式，主角外形极酷，游戏中子弹没有限制，酷酷地将敌人击倒正是本游戏快感所在。另外，游戏还提供四人对战模式。



机动战士 GUNDAM		推荐度 ★★★★★☆☆	
PlayStation 2	BANDAI	MOBILE SUIT GUNDAM	12月21日
ACT	DVD-ROM x 1	1人 102KB	动画改编 推定销量 20.86万
DUAL SHOCK2 (全部功能) Pocket Station		(FAMI通) 评分 27	

作为BANDAI的知名游戏系列的主角——高达，其最新一作仍以“一年战争”为背景，活用PS2强大的机能，画面细腻之余，又不失机体动作的流畅度。另外玩法比较简单，很容易上手，但是操作性稍有不足。游戏中大量的精美过场动画可以充分满足“高达迷”的怀旧情感。由于该游戏共有两作，因此这款游戏的通关记录也可以在下一作上使用。

GoGo Iland		推荐度 ★★★★★☆☆	
PS2	KID	GoGo Iland	12月14日
AVG	CD-ROM x 2	1人 1格	电脑移植 推定销量 ——
——		(FAMI通) 评分 24	

著名JWIN版电脑游戏的移植作。该游戏画面艳丽，背景明快，各位女主角的人设也不错。作为美少女恋爱育成游戏的核心——剧情部分处理的比较紧凑，在对话分支选项的故事发展中穿插了女主角各项能力育成的要素，特殊事件的数量很多，并且不同的好感度对应不同的特殊事件，使玩家能够充分感受该游戏的变化，增加了耐玩度。

GUN BALINA		推荐度 ★★★★★☆☆	
PS2	NAMCO	GUN BALINA	12月21日
STG	CD-ROM x 1	1-2人 1格	系列第3作 推定销量 ——
DUAL SHOCK (只支持摇杆) GUNCON (NAMCO光枪)		(FAMI通) 评分 2.9	

《GUN BALINA》是南梦宫《GUNBULLET》系列的第三作。整个游戏就是众多小型射击游戏的集合，分别考验你的各种能力，如考验你的连射能力、你的射击准确度、你的判断力、反应力等等。每个小游戏都极具创意、构思精巧，也非常的爆笑，除了用南梦宫的光枪之外，用手柄玩虽说降低了一些乐趣，但仍会让人觉得有意思。另外各个小游戏在不同的难度下，通过的要求也会改变，使游戏的变化更多。

罪恶装备 X		推荐度 ★★★★★☆☆	
Dreamcast	SAMMY	GUILTY GEAR X	12月14日
ZDFTG	GD-ROM X 1	1-2人 至少10格	街机移植 推定销量 8.5万
对应 VGA、网络下载、震动包、专用控制器		(FAMI通) 评分 31	

SAMMY制作近两年之久的2D格斗游戏，从街机移植到DC上。由于该游戏使用了2D格斗游戏前所未有的高解像度，再加上制作人物动作时使用了最新的动态捕捉技术，因此画面显得异常华丽，必杀技也十分震撼！隐藏要素包括可以使用两大BOSS及CG MODE。玩家通过反复的练习与对战，达成条件后便可取得这些隐藏要素。

保镖		推荐度 ★★★★★☆☆	
PlayStation 2	SQUARE	The Bouncer	12月23日
R-ACT	DVD-ROM x 1	1-4人 60KB	原创 推定销量 21.99万
DUAL SHOCK2 (全部功能) PS2专用手柄分插器		(FAMI通) 评分 31	

电影化的3D过关动作游戏。由于采用了DVD为载体，游戏中大约收录了三个多小时的CG+即时演算的MOVIE。画面素质非常优秀，即时演算的画面与CG几乎没有什么区别。将RPG元素导入游戏当中，主角们必须得通过所得到的“BOUNCER POINT”来购买新的必杀技，如果想让三名主角学会所有的必杀技，三周目是必要的。不过作为一款本质上仍是以动作为主的游戏，操作性不佳，招式设计不讨好，读盘过于频繁而导致爽快度下降等都是游戏的致命缺点。

桑巴迪亚明哥 2000 版		推荐度 ★★★★★☆☆	
Dreamcast	SEGA/SOニック TEAM	SAMBA DE AMIGO VER 2000	12月14日
ETC沙锤	GD-ROM X 1	1-2人 17格	街机移植 推定销量 3万
对应 VGA、专用控制器		(FAMI通) 评分 30	

极富乐趣的沙锤游戏续作，一款连宫本茂也赞不绝口的作品。除了保持前作特有的乐趣之外，新增的“LOVE”恋人模式也能够充分显示出此游戏在两人玩的时候不仅仅局限于以分数一较高下，更能够在合作中找到新的乐趣。相比较前作，难度的上升也是显而易见的。

游戏王对战怪兽 IV 最强决斗者战记		推荐度 ★★★★★☆☆	
GBC	KONAMI	游戏王 DUAL MONSTER 最强决斗者战记 游戏篇 / 海马篇 / 城之内篇	12月7日
TAB卡片对战	卡带	1人 电池	系列第四作，分为三个版本 推定销量 166.93万
GBC专用 连线对战		(FAMI通) 评分 ——	

前后相隔不到五个月就推出第四作，而且这一作的受欢迎程度不减反增。这一次分为三个版本发售，分别是《游戏篇》、《海马篇》和《城之内篇》。系统方面当然是相差不大，但是却增加了100种卡片，包括三张原作漫画中出现的“极幻神卡”，对《游戏王》迷来说可是“致命”的诱惑。游戏的最大乐趣之一就是连线对战，而第三代中的“自我设计系统”已在本作取消。

梦幻之星在线		推荐度 ★★★★★☆☆	
Dreamcast	SEGA/SOニック TEAM	PHANTASY STAR ONLINE	12月21日
网络RPG	GD-ROM X 1	1-4人 45格	系列第五作 推定销量 9.93万
对应 VGA、网络、键盘、专用控制器		限定版送《索尼克大冒险2》体验版 (FAMI通) 评分 37	

家用游戏机上里程碑式的游戏，一个真正意义上的家用机网络RPG巨作。首先难能可贵的是一个网络RPG游戏具有如此华丽的画面，充分发挥了DC主机的机能，甚至超过了其它非网络RPG游戏的画面效果，更甚之，虽然游戏的画面极尽华丽，但却丝毫没有影响网络游戏时的速度！SONIC TEAM的制作水平真可以用“可怕”来形容。而且游戏充分发挥了网络游戏的优点，单单是游戏中的聊天功能就能让你流连忘返。另外，游戏也提供断线下的游戏模式。

最终幻想		推荐度 ★★★★★☆☆	
WSC	SQUARE	FINAL FANTASY	12月9日
RPG	卡带	1人 电池	FC移植 推定销量 26.95万
——		(FAMI通) 评分 30	

和《DQ》系列同为RPG天王的《FF》系列的元祖作品，于1987年登场，历经十三年后《FF》系列大行于天下的今天，《FF》终于经过重新制作并和WSC同时上市，画面效果已经达到超任《FF5》同级的水平，还改进了许多原作中的缺点，各方面都得到了极大的强化，令人熟悉的白魔道士和黑魔道士又重见天日。虽然总体的游戏时间只有27个小时左右，但总体游戏的感觉仍非常充实。

2000年度小编心目中的十佳游戏 (游戏按发售时间排序)

- 《特技之王 成龙》
- 《生化危机 - 代号：维罗尼卡 - 》
- 《山脊赛车 V》
- 《街头霸王 III 第三度冲击 为未来而战》
- 《恐龙危机 2》
- 《死或生 2》
- 《沉默的狙击手》
- 《北斗之拳》
- 《洛克人 X5》
- 《梦幻之星在线》



无奖问题：在我们列出的游戏中，有哪些游戏的攻略是你希望看到的而我们没有刊登的？

创造球会特大号 J联盟职业球会俱乐部		推荐度 ★★★★★☆☆
SEGA/SMLEBIT	サカつく特大号 JLEAGUE プロサッカークラブをつくらう	12月21日
Dreamcast	SLG 球会育成	GD-ROM X 1 1人 至少132格 系列第四作 推定销量10.36万
		对应VGA、网络下载、VMS、键盘 (FAMI通)评分32

DC上人气度最高的SLG模拟育成类游戏名作的最新强化版。游戏中不仅加入了日本J联盟2000年的最新球员资料和强化了J2联赛的流程，甚至包括一些熟悉的界面都经过了重新设计。另外该游戏的耐玩度和“中毒”性在众多DC游戏中可算首屈一指的，要组建一只战无不胜的“殿堂级球队”绝对要玩家下一番苦功!

超级街头霸王II X网络对战版		推荐度 ★★★★★☆☆
CAPCOM	SUPER STREET FIGHTER II X for Matching Service	12月21日
Dreamcast	2DFTG	GD-ROM X 1 1-2人 3格 网络专用 推定销量——
		对应VGA、振动包、网络对战、键盘、专用控制器 (FAMI通)评分——

曾在3DO/PS/SS上登场的《街霸II》系列作品的最后一作，“朴素”而且“生猛”的格斗游戏作品。现在应FANS们的要求而特地推出纪念性质的仅供网上订购的网络对战版。首次在《街霸》系列中导入“超必杀技”的概念，豪鬼首次作为隐藏人物出现在游戏当中，这对于《街霸》的FANS来说都是具有纪念意义的。无论是与人还是与CPU对战，都能够重拾旧日《街霸II》的感觉。

侦探绅士DASH!		推荐度 ★★★★★☆☆
Abel	探偵紳士DASH!	12月21日
Dreamcast	文字AVG	GD-ROM X 1 1人玩 至少9格 原创 推定销量3万
		对应VGA、网络下载、VMS 限定版送资料CD及设定资料集 (FAMI通)评分28

日本著名AVG解谜类游戏脚本兼制作监督菅野ひろゆき先生的最新作。由于游戏的制作平台是功能强劲的DC，因此不仅游戏画面更加悦目，音效更加逼真，而且其中还有大量具有动态效果的CG画面穿插其中。游戏剧情被分为数个任务，每个任务之间又环环相扣，为故事主线作铺垫，再加上超难的谜题设计以及复杂的人物关系，是一款挑战玩家推理能力的佳作。

口袋妖怪 水晶		推荐度 ★★★★★☆☆
任天堂	Monster Pocket Crystal	12月14日
GBC	RPG	卡带 1人 电池 系列第7作 推定销量106.58万
		GBC专用 (FAMI通)评分34

口袋妖怪已经成为任天堂新一代横扫全球的致胜法宝。这次的《水晶》已经是《口袋妖怪》系列的第七作了。总体游戏感觉基本是当然是和《金/银》差不多，但《口袋妖怪》迷们可不会这样想，因为《水晶》中增加了很多的新东西。首先这一次玩家已经可以选择主角是男性还是女性，这下女孩子们可以更投入玩了。战斗画面不再像以前一样是静态的，这次的画面有一定的动感。故事方面和《金/银》差不多，但却增加了很多的隐藏事件。

幕末浪漫第二幕 月华的剑士最终修改版		推荐度 ★★★★★☆☆
SNK	幕末浪漫第二幕 月华の剣士 FINAL EDITION	12月21日
Dreamcast	2DFTG	GD-ROM X 1 1-2人 至少3格 街机移植 推定销量——
		对应振动包、专用控制器 (FAMI通)评分26

漂亮的人设加上充满想像力的时代背景，三种剑质选择加上丰富多彩的必杀技，这就是由街机同名人气作品改编而成的“最终修改版”。由16位基板提升到32位基板上，不过可惜的是玩家并未看到更多令人惊喜的变化，相反读盘时间似乎要比同类的DC格斗游戏要长，移植度也不能说是百分之百。惟有原画集模式能够稍稍安慰一下喜欢此游戏系列的玩家。

勇者斗恶龙III		推荐度 ★★★★★☆☆
ENX	Dragon Quest III	12月8日
GBC	RPG	卡带 1人 电池 SFC移植 推定销量31.15万
		GBC专用 (FAMI通)评分30

日本的国民RPG第三集，也是《DQ》系列作卖得最多的一款RPG，总共达到了520万套。(不过这是最初的FC版加移植的SFC版的总销量。)这一次在GBC上又重新制作发售，画面上当然比不上SFC版，但是又加入了新要素：怪兽金币的收集，而且敌人和SFC版一样是有动作的。《DQ》中的极富乐趣的职业系统也是从《DQ III》才开始引入的，是延续《DQ I·II》的“洛特的传说”3部曲的完结篇，在这一作中，传说的所有的谜都将完全解开。

GUNSPIKE		推荐度 ★★★★★☆☆
CAPCOM	GUNSPIKE	12月21日
Dreamcast	3DSTG	GD-ROM X 1 1-2人 至少8格 街机移植 推定销量——
		对应VGA、振动包、网络下载、专用控制器 (FAMI通)评分30

动作名家CAPCOM和射击名家彩京共同制作的游戏，由于街机是NAOMI基板，所以移植度基本上是100%。游戏在STG中成功地加入了ACT的要素，射击和近身攻击都有强弱之分，再加上爆弹，使整个游戏十分有技巧性，灵活地使用各种攻击方式让游戏乐趣无穷，其中锁定攻击的技巧非常重要。游戏中的角色大多来自CAPCOM的经典人物，各角色能力设定极有个性。

本月是2000年度最热闹的一个月。12月8日，是新型的PS2(型号18000)的发售日。新型的PS2内置硬件DVD解码，并附带DVD遥控器、8MB记忆卡，售价不变。这引起了玩家们的排队潮，包括新宿，秋叶原等地，开店前大约都有100人左右的玩家在排队。新型的PS2在开店后1小时内全部卖光，可谓非常抢手。SONY，商业巨头，果然名不虚传。

12月9日，WSC发售日，对应游戏《最终幻想》大热卖，游戏和WSC的捆绑限定版更是被热情的玩家抢购一空。在任天堂纵横掌机市场十年后，终于出现了要让它全力对付的对手了。而几天之后，业界传出了伊拉克购买了四千多台PS2开发武器系统和任天堂将要兼并SEGA的消息。12月21日，DC游戏《梦幻之星网络版》发售了。这是家用机上第一个网络RPG游戏，所以受到了玩家的热烈欢迎。

12月26日，微软正式承认XBOX的3D运算能力只能达到每秒一亿两千五百万多边形的水平，这和原来的三亿/秒相去太远，以至玩家的期待全都变成了不满。微软的股票在这两天也遭重挫，比尔盖茨这次看来是自食其果了。失去了民心，又没有经验，XBOX，危险啊!



地通纳 USA2001		推荐度 ★★★★★☆☆
SEGA/AMUSEMENT VISION	Daytona USA 2001	12月21日
Dreamcast	RAC	GD-ROM X 1 1-2人 至少24格 街机版重新制作 推定销量——
		对应VGA、振动包、网络下载、网络对战、键盘、专用控制器 (FAMI通)评分31

多年前的街机游戏移植作，出色的画面以及高品质的移植度都让人赞叹，速度感十足的赛车游戏。无论是在赛道的设计，赛车的造型，对手车的数量以及两车碰撞时的感觉，都是值得称道的。由于是以街机版为蓝本进行的重新制作，因此在各方面都以超越街机素质为基准。难度方面也保持了SEGA赛车游戏的一贯作风，是一款看起来简单，却又需要花时间仔细研究的游戏。

无奖问题：喜欢我们这一次的特辑吗？

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

DC+《梦幻之星在线》国内上网详解

特快专递



DC	SEGA/SONIC TEAM	网络 RPG	1~4 人玩
	GD-ROM	2000 年 12 月 21 日 发售	45 格
对应 MODEM、振动包、VGA、DC 键盘			

家用机游戏史上的里程碑

网络 RPG 巨作

DC

梦幻之星在线

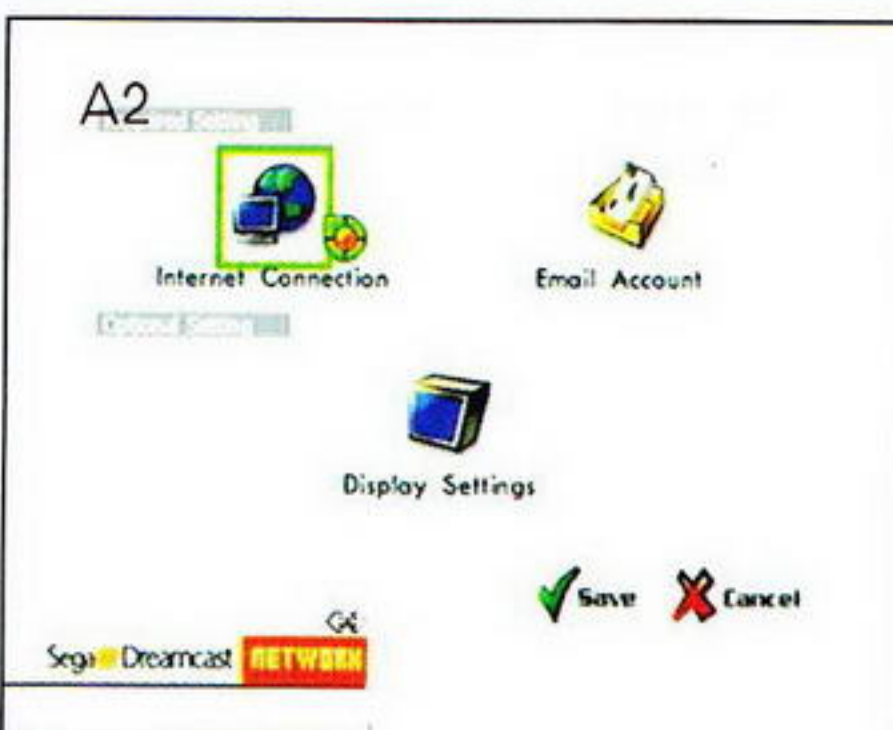
虽然国内真正可以上网的玩家可能较少,但是网络游戏必将是以后最重要的游戏类型之一,更何况《PSO》上网玩游戏也没有想象中的那么遥远,所以我们决定让各位读者也和我们一起分享《PSO》的上网游戏乐趣。下面将告诉大家如何用DC在国内上网及在国内玩《梦幻之星在线》ONLINE的方法。

一、让你的DC上网

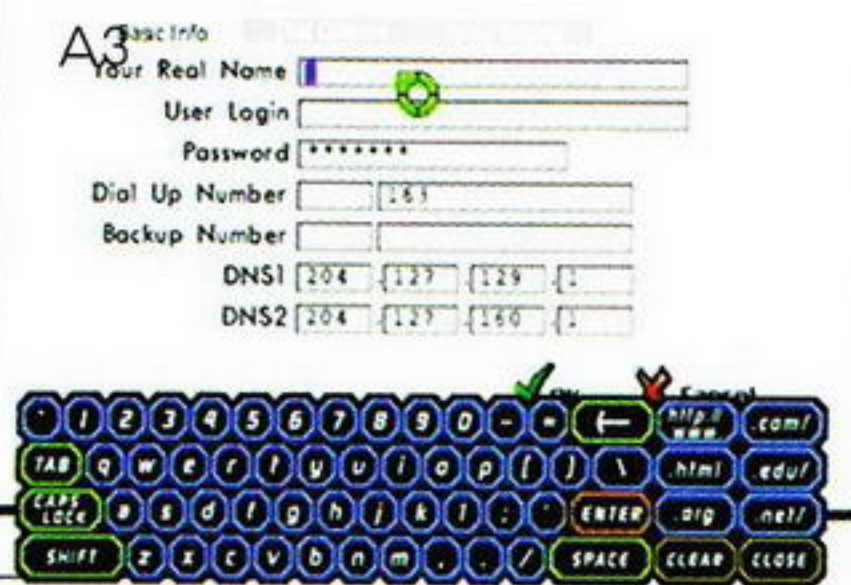
也就是让你的DC能够连上互联网,到世界各地的网页浏览,当然主要是指上英文网站和日文网站,因为我们所用的上网软件(通称“浏览器”)是美版或日版的,这些浏览器没有包括汉字字库,所以如果你连上中文网站,那你只能看到一堆乱码。

首先要有一张能够让DC使用普通D碟的所谓“开机碟”,现在它的功能是让美版的DC机能够使用日版软件,或是让日版机用美版软件(如美版浏览器,即“WEB BROWSER”,但有时候开机碟可能无法让你用美版的浏览器,这时候就应该用DC的金手指碟引导一下,再放入美版浏览器碟)。其次要有DC的MODEM(调制解调器),以前是冷门货,价格也不高,不知会不会因为《PSO》而上涨,还有你家要有电话,这样才能连入INTERNET。(如果要玩《PSO》网络RPG,则要求正版《PSO》一套,D版的不能玩到ONLINE MODE。)

安装好MODEM,将电话线接入,接下来不管是日版DC机,还是美版DC机,都要通过美版的浏览器上网。美版主机当然是直接放入美版浏览器碟。日版主机则不能直接使用,要先用“开机碟”或DC金手指碟引导,再放入美版浏览器“WEB BROWSER”,之后出现如图A1的画面;按“START”键会出现一个选择框。选择右下角的“OPTION”项来对上网的资料进行设置,出现画面A2 选择“Internet Connection”



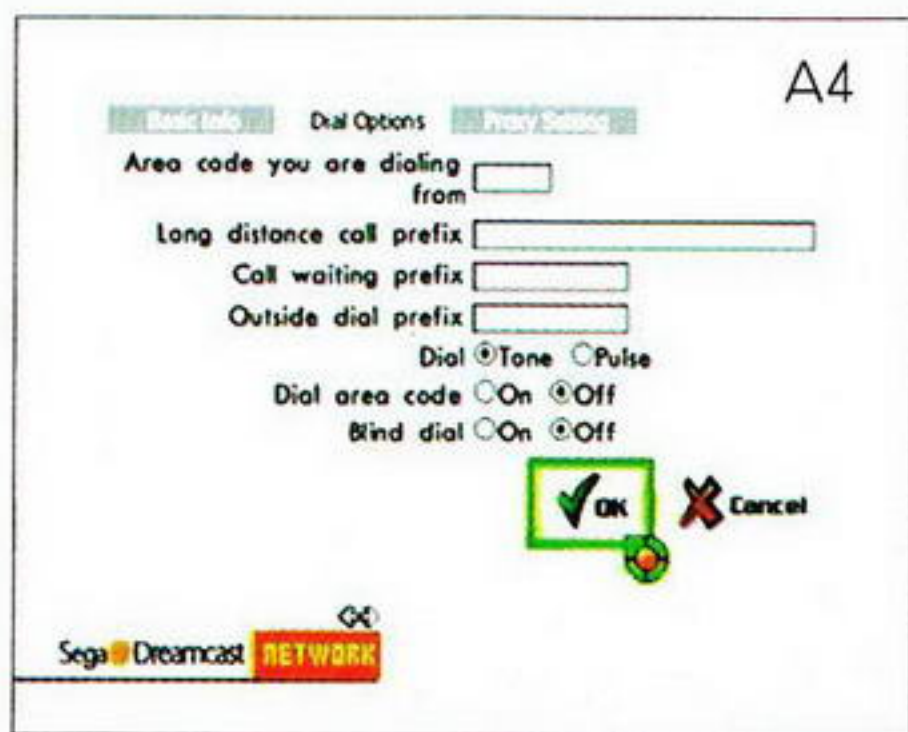
进行设定,之后出现画面A3; “Your Real Name”和



“Password”内输入你的上网账号和密码,“User Login”项暂时可以任

意填。如果你没有注册过上网的账号,也可以使用免注册的上网号码,如使用润讯163上网卡,或是使用8163(各地号码可能不尽相同)等免注册上网法,至于各种上网方法的优劣,这里就不多讲了。在“Dial Up Number”中根据你上网方式的不同,填入不同的号码,如图中填入的“163”,或是用8163免注册上网时用的“8163”。其它的选择框可以忽略。各项填完后都是选屏幕上键盘的“ENTER”确认。这一页的三个重要资料填完后就可以选“OK”了。

接下来出现图A4,这里的许多选项可以不用理会,只要注意要把最后一项“Blind dial”



设为“Off”,其它选项应该和图A4相同,第二个选项“Long distance call prefix”中如果有个“1”,就要把它去掉。再次“OK”之后出现“Proxy Setting”画面,也是直接按“OK”过去。最后就会回到A2画面,选择“Save”把刚才输入的资料进行存储,就可以完成上网的设置了。

这样你的DC就可以开始上网了,不论是日版游戏,还是美版游戏,只要选择该游戏的INTERNET选项,就可以连上网络了。

二、让你的DC在日本注册

你的DC可以开始上网了,但这并不代表你的DC就可以开始玩《PSO》的ONLINE MODE了,因为《PSO》要求你的DC机是在日本注册过了的。而要让DC机注册,一般是只能在日本国内进行的,但是SEGA方面又在其官方网站上提供能够用电脑注册的程序“DREAM PASSPORT FOR PC”,可以用电脑注册取得一个帐号,再把这个帐号通过DC上网进行确认,你的DC机就可以算是在日本注册过了。由于用电脑程序取得帐号的过程对电脑操作有些要求,讲出来的话可能要占用大量的版面,所以希望得到帐号的读者可以发EMAIL到编辑部索要获得方法,下面直接讲述得到帐号以后如何通过DC到SEGA网站进行确认。

如果没有意外的话,你用“DREAM PASSPORT FOR PC”应该是能得到如下的信息:

MAIL ACCOUNT(电子邮件账号),如我

的是: onimushi; MAIL PASSWORD(电子邮件密码); 邮件地址,如我获得的邮件地址是 onimushi@nike.dricas.com; POP 邮件服务器地址和SMTP 邮件服务地址,如nike.dricas.com 和 mails.v1.dricas.com; 最重要的是你获得的ID



号,其实这和你的电子邮件地址相同,如我的ID号就是: onimushi@nike.dricas.com,这个ID号的密码也和你的邮件密码相同。如图B1。

得到以上的几项资料以后,就可以正式开始让你的DC在日本注册了:

拿一张带有最新的浏览器(即所谓的“DREAM PASSPORT 3”)的盘,一般最新出的游戏都带有最新的浏览器,不用特地去找,如:《SAMBA DE AMIGO VER2000》、《GUILTY GEAR X》。《PSO》中也带有DREAM PASSPORT 3(即标题画面的第四个选项WEBSITE),一般情况下只要有插入MODEM就可以进入《PSO》的DREAM PASSPORT 3,但是如果有遇到《PSO》无法使用WEBSITE选项的(原因未明),就应该改用其它游戏里的DREAM PASSPORT 3。各个游戏的DREAM PASSPORT 3只要进入网络设定选项后就是完全相同的。

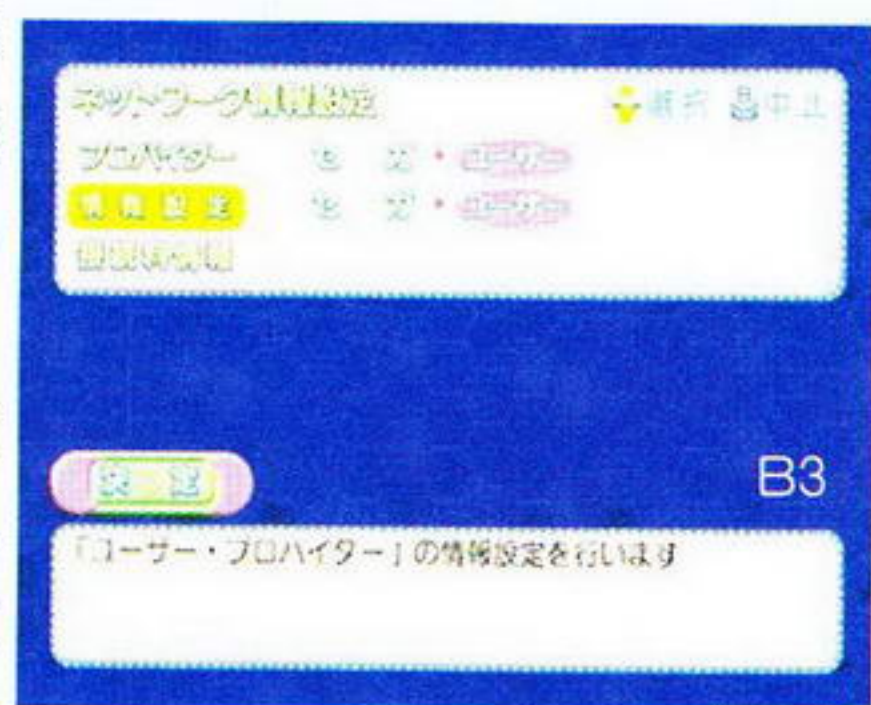


以《PSO》为例,先把游戏碟放入DC,到标题画面后,选择最后一项的“WEB SITE”,之后便进入网络连接画面,在这个画面下按L键就会出现一个如图B2

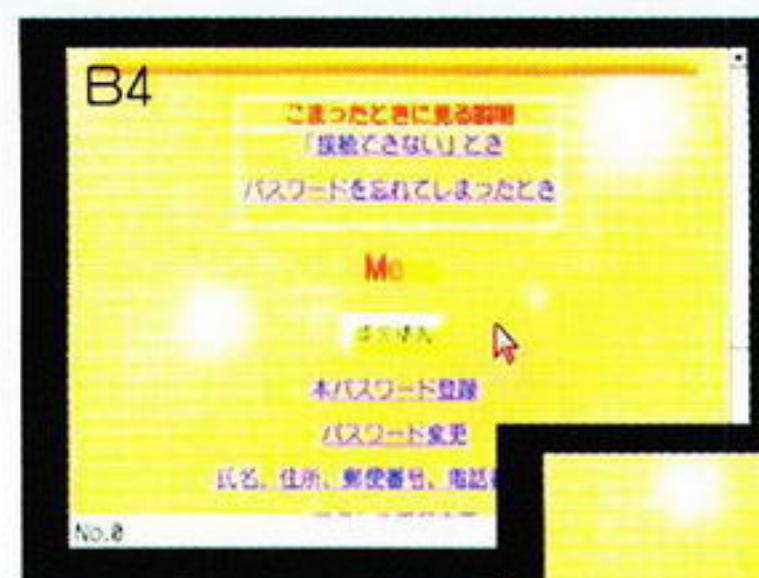
的网络工具菜单(注:其它游戏也是进入INTERNET选项后,按L键呼出这个完全相同的菜单),往下选择到“オプション”(OPTION)指令。

这时候就是出现一个有九个选项的网络设定画面,我们现在所要设定的是右下角的一项“ネットワーク情報”(NETWORK 情报),选定这一项后按“A”。

接下来所出现的画面就是有“ネットワーク情報”的画面了,如图B3,这里共有三条选项,第一项“プロバイダー”(PROVIDER)选为“ユーザー”(USER)。

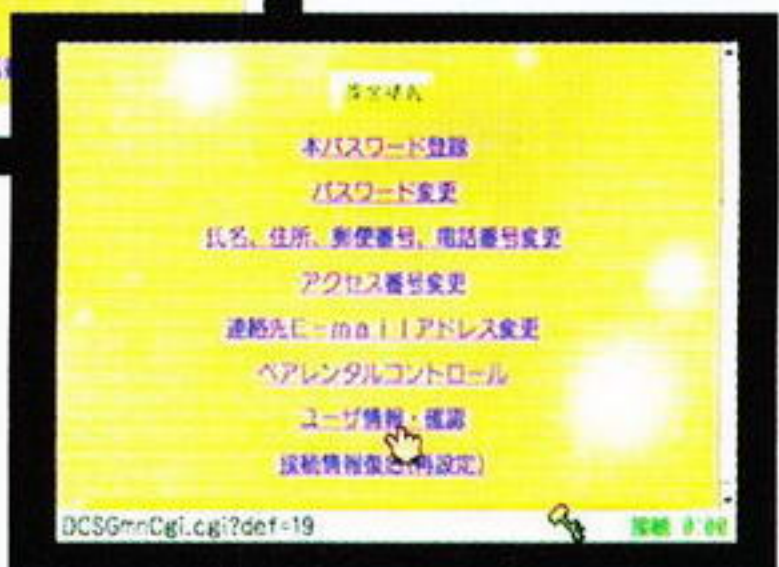


第二项“情报设定”选为“セガ”(SEGA),不过你还要在这里按“A”键来进一步设定。之后出现了个警告信息,告诉你即将连接到



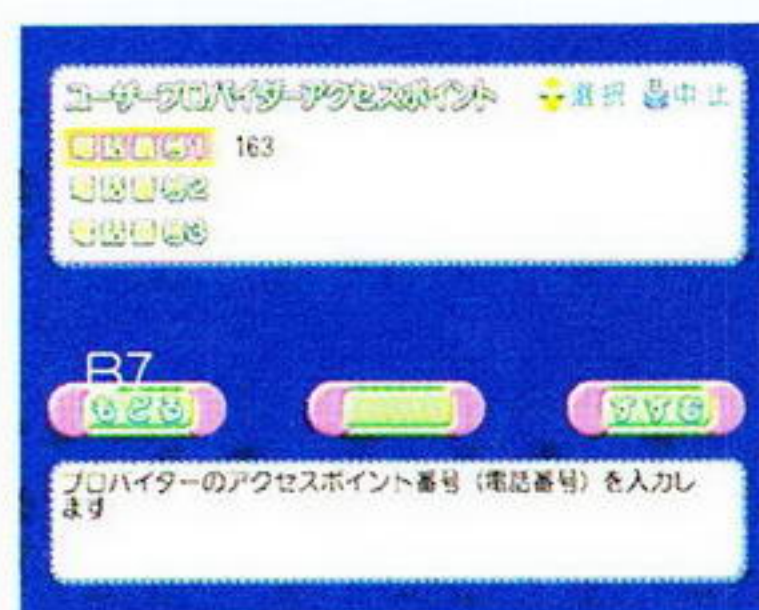
SEGA 的网络服务器, 对你的资料进行设定, 选择两次“はい”确定就可以进入了 SEGA 的主页

选择两次“はい”确定就可以进入了 SEGA 的主页



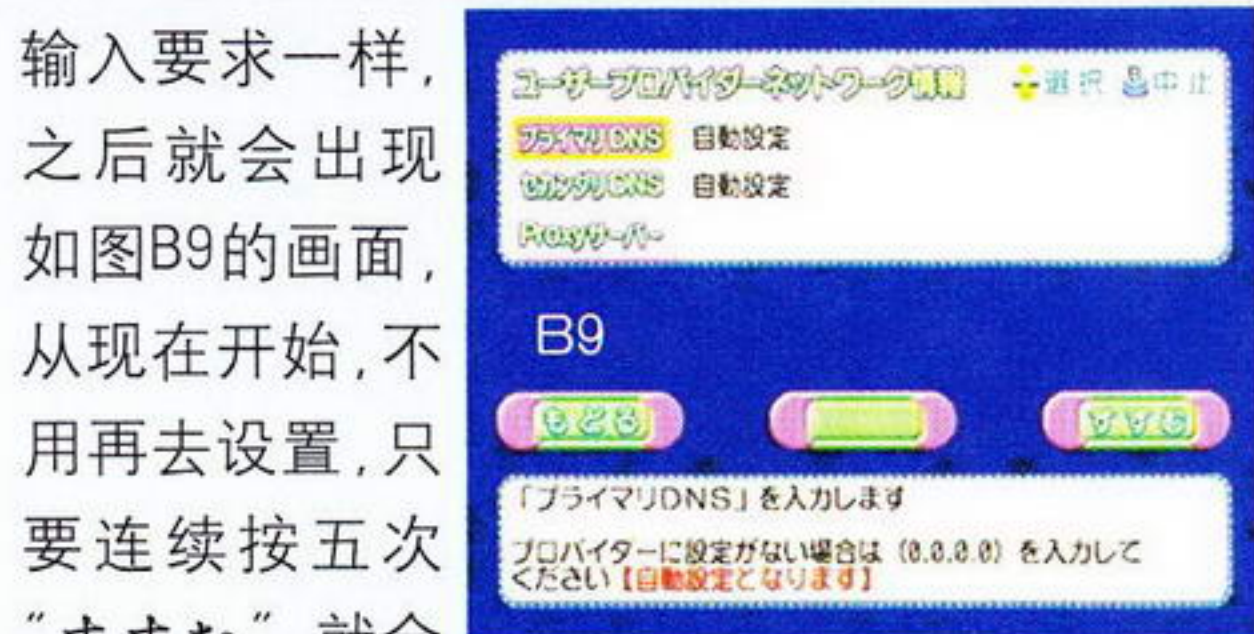
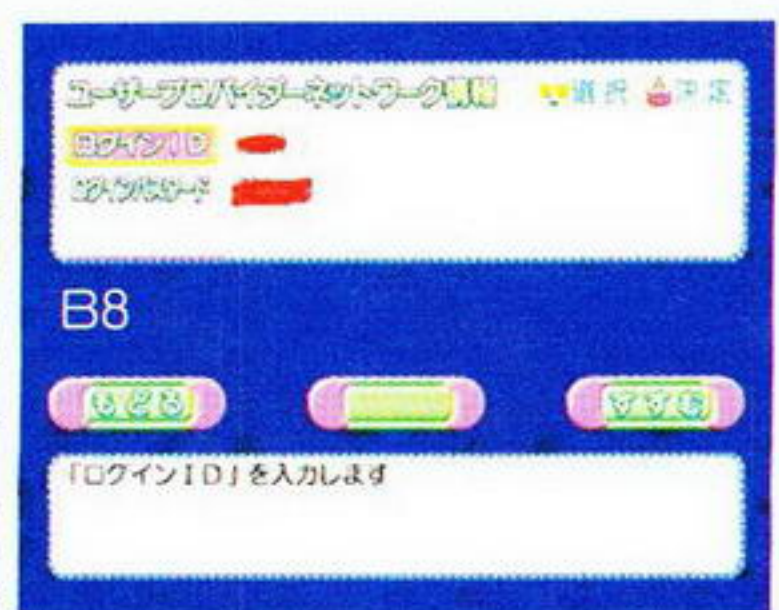
设定上你自己的资料, 如图 B4, 在这里选择倒数第二项“ユーザ情報・确认”, 就会出现最关键的画面了, 如图 B5。

这里就是让你输入之前所得到的如图 B1 的 ID 号和这个 ID 号的密码, 第一项“ログイン ID” (LOGIN ID) 就是你的 ID 号, 第二项“ログインパスワード” (LOGIN PASSWORD) 就是密码了。输入完后按下面的“送信”项。如果一切顺利的话就会出现全部都是“9”的电话号码画面, 由这个画面起一共五个画面, 一项一项地确认你的资料, 一直都按“すすむ”过去。最后出现的是三种记录方式的画面, 如图 B6, 第一种带有“IN PASS”字样的是记录下你刚刚所输入的一切信息, 包括你输入的密码; 第二种方法 (带有“NO PASS”字样的) 是只记录你刚刚输入的所有信息, 但密码除外, 这样你每次上网, DC 都会要求你输入密码, 有需要保护密码的人可以选择这一项 最后一项 (带有“CANCEL”字样的) 就是不记录刚才所输入的一切, 即取消。



记录完以后, 再次回到“ネットワーク情報”画面, 如图 B3, 这里将两项都选为“ユーザー”, 并在第二项的“ユーザー”上按 A 再次进行设定。这时出现的是画面 B7, 要你输入拨号上网的号码, 这里的输入要求和我们在图 A3 中“Dial up number”项输入的“163”是一样的, 接下来的图 B8 画面也是和图 A3 中的“your real name”和“password”两项

一样的, 接下来的图 B8 画面也是和图 A3 中的“your real name”和“password”两项



输入要求一样, 之后就会出现如图 B9 的画面, 从现在开始, 不用再去设置, 只要连续按五次“すすむ”, 就会重回到如图 B6 的记录画面, 再次进行记录。回到主菜单。终于, 所有的手续都搞定了, 现在应该就可以让我们的 PSO 上网了!!

三、和 SOUL 一起进行一次《PSO》网络初体验吧!!

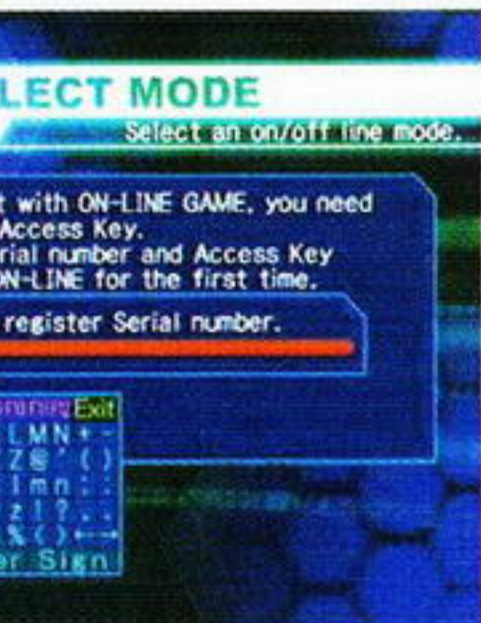
以下语种选择是“ENGLISH”。颤抖着将《PSO》盘放入 DC……进入标题画面, 按“START”键, 选择“CONTINUE”, 记忆卡里有我前两天在断线模式中练到第三级的一位人类男性异能者 (FOnewm), 当然他的名字叫做“SOUL” (图 C1)。提取了记录后, 哈哈, 终于可以大胆地选“ONLINE MODE”了, 接下来出现了一段上网可能会收费的告示, 不怕, 购入《PSO》后, 是有一个月免费上网时间的。好, 选“YES”, 接下来如图 C2, 你要从你的《PSO》



正版光碟中取出带有这套光碟系列号和相应密码的卡片, 相应的文字为——

1. 系列号: シリアルナンバー (Serial No.) (注意, 根据 SONIC TEAM 官方网站的提示, 系列号里的“圆圈”都是指“0”(零), 不是英文字母“O”); 2. 密码: アクセスキー (Access Key)。这里也就是 D 版和正版的最大区别了。SOUL 分别输入这两个略有些复杂的号码之后, 电脑便开始自动按之前我们存储在 DC 主机内的上网信息拨号上网, (图 C3), ……焦急等待中……随着大家 (各位小编都在一旁督战呢!) 的一声欢呼, 我才发现屏幕上已经显示出“Connect the PSO world. Welcome to the world of Phantasy Star Online.”字样 (图 C4)!! 连上啦!!

之后立即出现了“SHIP”选择



之后立即出现了“SHIP”选择



画面 (图 C5), 实际上这是选择网络服务器, 从各 SHIP 的前缀来看, 各网络服务器似乎分为三个地区, 分别是 JP、US、EU, 应该就是指现在已经开通了日本、美国、欧洲三地的网络服务了吧, 犹豫了一会儿之后, 我选了一个叫“Himalia”的日本服务器。接下来是 BLOCK 选择, 大概是每个服务器又细分为 20 个区吧。随便选了一个进去 (如图 C6, 这里按 X 键还可以看到各区的信息), 现在可以自由行动了, 不过当然不是要一个人行动了, 现在可是在《PSO》的世界里啊, 那要怎样找同伴呢? 先到旁边的柜台上去问问题吧, 一问之下, 出现了两个选项, 一个是“JOIN TEAM”, 一个是“ORGANIZE TEAM”。要让我自己组队? 不行, 没有任何经验, 还是选“JOIN TEAM”吧, 随后出现四个队伍可选 (如图 C7), 随便选一个队吧, 咦, 画面上提示没有 20 段不能进入 HARD 模式, 啊, 自己只有 3 段 (好可怜=^_^=), 最后还是选了 NORMAL 的第三个队。等了一会儿数据的传送之后, 屏幕的左上角出现了另外三位同伴的信息, 天哪, 从画面左面可以看到的 DAI 和 Rikuto_k 两个人, 两个家伙竟然已经四十几段了!! (图 C8) 但是他们呢? 在哪? 我怎么看不见他们? 而且马上就有叫 DAI 的向我问好了: “こんにちは、ダイです。” (你好, 我是 DAI。), 慌忙之下, 我赶快按 Y 键打开键盘选项, 这种输入方法太慢, 没办法, 就输入一句最简单的“HI”吧, (图 C9) 可我还是看不到他们。出门看一下吧。一到门口, 终于看到同伴了——原来他们早就在外面等候了。外形又酷又彪悍的是的突击者 Rikuto_k (49 级!!), 帅气的



画面 (图 C5), 实际上这是选择网络服务器, 从各 SHIP 的前缀来看, 各网络服务器似乎分为三个地区, 分别是 JP、US、EU, 应该就是指现在已经开通了日本、美国、欧洲三地的网络服务了吧, 犹豫了一会儿之后, 我选了一个叫“Himalia”的日本服务器。接下来是 BLOCK 选择, 大概是每个服务器又细分为 20 个区吧。随便选了一个进去 (如图 C6, 这里按 X 键还可以看到各区的信息), 现在可以自由行动了, 不过当然不是要一个人行动了, 现在可是在《PSO》的世界里啊, 那要怎样找同伴呢? 先到旁边的柜台上去问问题吧, 一问之下, 出现了两个选项, 一个是“JOIN TEAM”, 一个是“ORGANIZE TEAM”。要让我自己组队? 不行, 没有任何经验, 还是选“JOIN TEAM”吧, 随后出现四个队伍可选 (如图 C7), 随便选一个队吧, 咦, 画面上提示没有 20 段不能进入 HARD 模式, 啊, 自己只有 3 段 (好可怜=^_^=), 最后还是选了 NORMAL 的第三个队。等了一会儿数据的传送之后, 屏幕的左上角出现了另外三位同伴的信息, 天哪, 从画面左面可以看到的 DAI 和 Rikuto_k 两个人, 两个家伙竟然已经四十几段了!! (图 C8) 但是他们呢? 在哪? 我怎么看不见他们? 而且马上就有叫 DAI 的向我问好了: “こんにちは、ダイです。” (你好, 我是 DAI。), 慌忙之下, 我赶快按 Y 键打开键盘选项, 这种输入方法太慢, 没办法, 就输入一句最简单的“HI”吧, (图 C9) 可我还是看不到他们。出门看一下吧。一到门口, 终于看到同伴了——原来他们早就在外面等候了。外形又酷又彪悍的是的突击者 Rikuto_k (49 级!!), 帅气的



帅气的



HUNTER 是 DAI (4 3 级!), 小巧可爱的女 HUNTER 叫 D.D. 呼, 终于有一个级数比我低了 (图 C10)。大家看到我以后都纷纷向我问好, (图 C11) 可是由于我没有 DC 键盘, 还不知道怎么回应, 但对方已经问好了好几次了, 最后才好不容易打出了 "Icant type" (一句错误百出的句子。), 还是善解人意的 DAI 问我 "What is your language setting?" 我便简单输入了一个 "E" 表示我的语言设定是英语, 但是大家的回应有的是日语, 有的是英语, 一阵有些乱



的交流之后, 我终于把自己是初学者的情况向他们作了一个说明。之后, 大家不再多言, 一致决定开始战斗。我站到传送点一看, 哇, 不愧是有两位大哥带领, 已经可以直接去 "RUIN" 区了, (图 C12) 先去看看。于是我选定了 "RUIN" 就把自己传送了过去。咦, 怎么只有我一个人? 其他人呢? 他们不是来这里吗? 焦急的我这时只能看到他们发现我不见了的对话, 于是我赶紧输入自己在 "RUIN" 的信息, 最后又是好心的 DAI 让我呆在原地别动, 他会过来接我。过了一会, DAI 终于出现了, 他说了一句 "FOLLOW ME", 于是我赶紧跟上他 (图 C13)。原来他们都在 "FOREST" 区呢, 真是不好意思。这时大家又开始聊上了, Rikuto_k 感叹只有他一个只会日语, 而可爱的 D.D. 又向我问好, 还真不知道回答哪一句啊。之后, 大家开始进入森林中杀敌, 森林第一区的怪兽大都比较弱智, 但是后面的 "狼狗" 形怪兽非常厉害, 动作快, 攻击力又够高, 我被它击倒一次就去了大半体力, (图 C14) 正准备用回复道具回复体



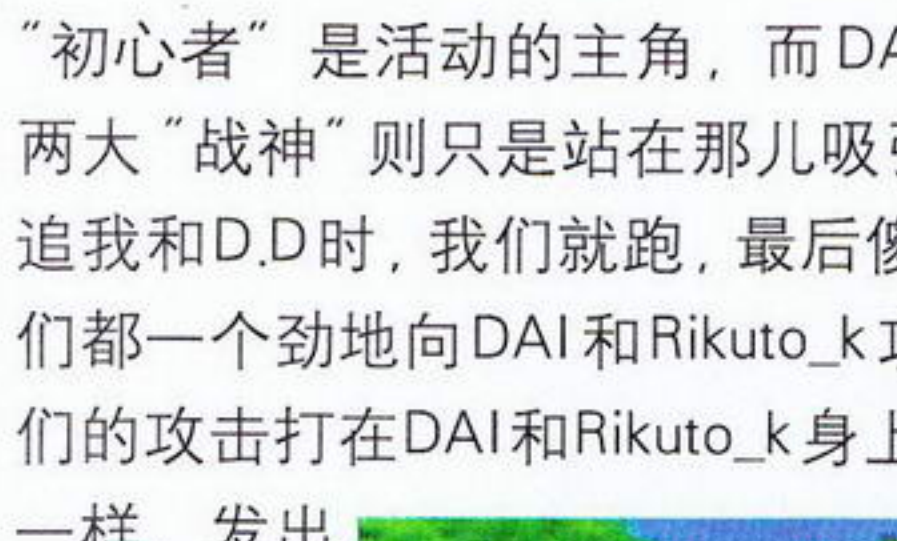
力, 发现身上灵光一冒, 跳出了一个两百多的数字, (图 C20) 哇! 不知是谁用了通加血的道具, 不是 DAI 就是 Rikuto_k, 真想谢谢他们, 但是现在周围这么多敌人, 加上自己没有键盘, 还是以积极杀敌的方式来 "报答" 他们吧。在 DAI 和 Rikuto_k 的引导下, (图 C15) 才打了没多久, 我们的战斗就达成了很好的默契: 我和 D.D. 两个 "初心者" 是活动的主角, 而 DAI 和 Rikuto_k 两大 "战神" 则只是站在那儿吸引怪兽, 怪兽追我和 D.D. 时, 我们就跑, 最后傻乎乎的怪兽们都一个劲地向 DAI 和 Rikuto_k 攻击, 但是它们的攻击打在 DAI 和 Rikuto_k 身上就像是打铁一样, 发出 "呛、呛" 的声音, 好了, 现在我和 D.D. 两人便跑到正在 "不懈努力" 的怪兽身后, 于是 D.D. 的光剑出手了, 我的火魔法也毫不留情地往怪兽身上招呼。 (图 C16) 就这样, 有怪兽他们挡着, 有好东西也给我们留着, 我们受伤、不小心死亡了, 他们还有超大的回复剂和复活神药 "侍候" 我们, 而且我们在 "努力" 杀敌时, 他们还不断地说出鼓励的话语, 真是太幸福了 (图 22)。当然感激他们还是要表达出来的, D.D. 不但人可爱, 还极有礼貌, 不断地向两个大哥说 "ありがとう" (谢谢) (图 C17), 而我则是隔了好久才迸出一个 "THX" 来表示谢谢, 天, 他们好像还看不太懂, 我只好老老实实在地打出了 THANK YOU! 不过, 他们的话题早就已经不在这儿了……呜……



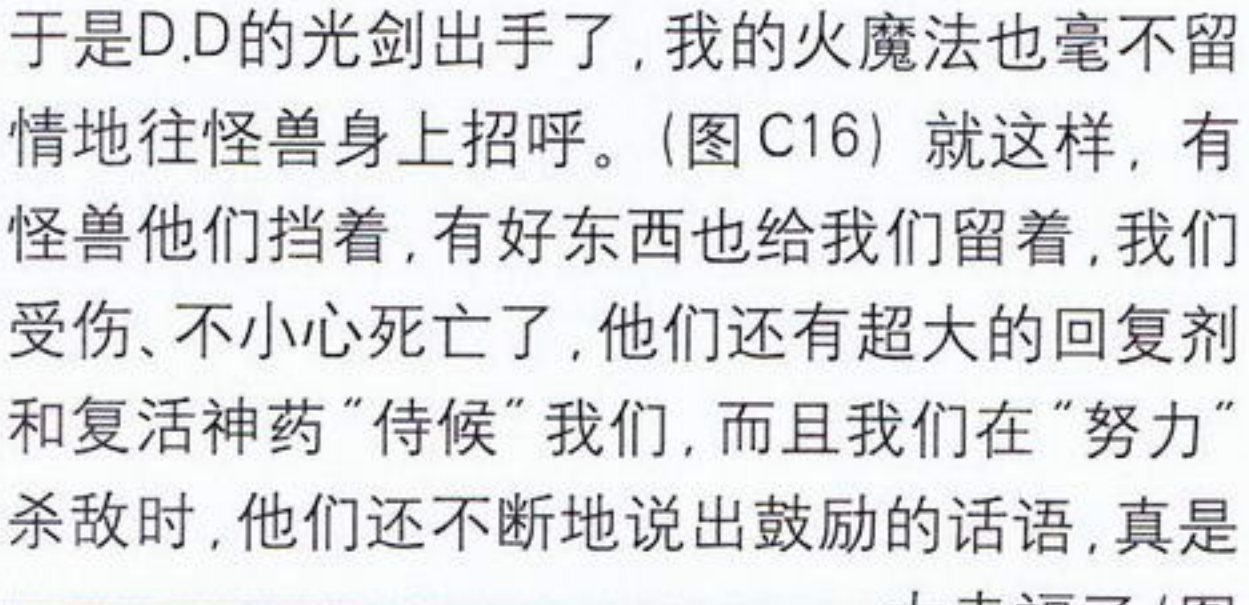
力, 发现身上灵光一冒, 跳出了一个两百多的数字, (图 C20) 哇! 不知是谁用了通加血的道具, 不是 DAI 就是 Rikuto_k, 真想谢谢他们, 但是现在周围这么多敌人, 加上自己没有键盘, 还是以积极杀敌的方式来 "报答" 他们吧。在 DAI 和 Rikuto_k 的引导下, (图 C15) 才打了没多久, 我们的战斗就达成了很好的默契: 我和 D.D. 两个 "初心者" 是活动的主角, 而 DAI 和 Rikuto_k 两大 "战神" 则只是站在那儿吸引怪兽, 怪兽追我和 D.D. 时, 我们就跑, 最后傻乎乎的怪兽们都一个劲地向 DAI 和 Rikuto_k 攻击, 但是它们的攻击打在 DAI 和 Rikuto_k 身上就像是打铁一样, 发出 "呛、呛" 的声音, 好了, 现在我和 D.D. 两人便跑到正在 "不懈努力" 的怪兽身后, 于是 D.D. 的光剑出手了, 我的火魔法也毫不留情地往怪兽身上招呼。 (图 C16) 就这样, 有怪兽他们挡着, 有好东西也给我们留着, 我们受伤、不小心死亡了, 他们还有超大的回复剂和复活神药 "侍候" 我们, 而且我们在 "努力" 杀敌时, 他们还不断地说出鼓励的话语, 真是太幸福了 (图 22)。当然感激他们还是要表达出来的, D.D. 不但人可爱, 还极有礼貌, 不断地向两个大哥说 "ありがとう" (谢谢) (图 C17), 而我则是隔了好久才迸出一个 "THX" 来表示谢谢, 天, 他们好像还看不太懂, 我只好老老实实在地打出了 THANK YOU! 不过, 他们的话题早就已经不在这儿了……呜……



力, 发现身上灵光一冒, 跳出了一个两百多的数字, (图 C20) 哇! 不知是谁用了通加血的道具, 不是 DAI 就是 Rikuto_k, 真想谢谢他们, 但是现在周围这么多敌人, 加上自己没有键盘, 还是以积极杀敌的方式来 "报答" 他们吧。在 DAI 和 Rikuto_k 的引导下, (图 C15) 才打了没多久, 我们的战斗就达成了很好的默契: 我和 D.D. 两个 "初心者" 是活动的主角, 而 DAI 和 Rikuto_k 两大 "战神" 则只是站在那儿吸引怪兽, 怪兽追我和 D.D. 时, 我们就跑, 最后傻乎乎的怪兽们都一个劲地向 DAI 和 Rikuto_k 攻击, 但是它们的攻击打在 DAI 和 Rikuto_k 身上就像是打铁一样, 发出 "呛、呛" 的声音, 好了, 现在我和 D.D. 两人便跑到正在 "不懈努力" 的怪兽身后, 于是 D.D. 的光剑出手了, 我的火魔法也毫不留情地往怪兽身上招呼。 (图 C16) 就这样, 有怪兽他们挡着, 有好东西也给我们留着, 我们受伤、不小心死亡了, 他们还有超大的回复剂和复活神药 "侍候" 我们, 而且我们在 "努力" 杀敌时, 他们还不断地说出鼓励的话语, 真是太幸福了 (图 22)。当然感激他们还是要表达出来的, D.D. 不但人可爱, 还极有礼貌, 不断地向两个大哥说 "ありがとう" (谢谢) (图 C17), 而我则是隔了好久才迸出一个 "THX" 来表示谢谢, 天, 他们好像还看不太懂, 我只好老老实实在地打出了 THANK YOU! 不过, 他们的话题早就已经不在这儿了……呜……



力, 发现身上灵光一冒, 跳出了一个两百多的数字, (图 C20) 哇! 不知是谁用了通加血的道具, 不是 DAI 就是 Rikuto_k, 真想谢谢他们, 但是现在周围这么多敌人, 加上自己没有键盘, 还是以积极杀敌的方式来 "报答" 他们吧。在 DAI 和 Rikuto_k 的引导下, (图 C15) 才打了没多久, 我们的战斗就达成了很好的默契: 我和 D.D. 两个 "初心者" 是活动的主角, 而 DAI 和 Rikuto_k 两大 "战神" 则只是站在那儿吸引怪兽, 怪兽追我和 D.D. 时, 我们就跑, 最后傻乎乎的怪兽们都一个劲地向 DAI 和 Rikuto_k 攻击, 但是它们的攻击打在 DAI 和 Rikuto_k 身上就像是打铁一样, 发出 "呛、呛" 的声音, 好了, 现在我和 D.D. 两人便跑到正在 "不懈努力" 的怪兽身后, 于是 D.D. 的光剑出手了, 我的火魔法也毫不留情地往怪兽身上招呼。 (图 C16) 就这样, 有怪兽他们挡着, 有好东西也给我们留着, 我们受伤、不小心死亡了, 他们还有超大的回复剂和复活神药 "侍候" 我们, 而且我们在 "努力" 杀敌时, 他们还不断地说出鼓励的话语, 真是太幸福了 (图 22)。当然感激他们还是要表达出来的, D.D. 不但人可爱, 还极有礼貌, 不断地向两个大哥说 "ありがとう" (谢谢) (图 C17), 而我则是隔了好久才迸出一个 "THX" 来表示谢谢, 天, 他们好像还看不太懂, 我只好老老实实在地打出了 THANK YOU! 不过, 他们的话题早就已经不在这儿了……呜……



力, 发现身上灵光一冒, 跳出了一个两百多的数字, (图 C20) 哇! 不知是谁用了通加血的道具, 不是 DAI 就是 Rikuto_k, 真想谢谢他们, 但是现在周围这么多敌人, 加上自己没有键盘, 还是以积极杀敌的方式来 "报答" 他们吧。在 DAI 和 Rikuto_k 的引导下, (图 C15) 才打了没多久, 我们的战斗就达成了很好的默契: 我和 D.D. 两个 "初心者" 是活动的主角, 而 DAI 和 Rikuto_k 两大 "战神" 则只是站在那儿吸引怪兽, 怪兽追我和 D.D. 时, 我们就跑, 最后傻乎乎的怪兽们都一个劲地向 DAI 和 Rikuto_k 攻击, 但是它们的攻击打在 DAI 和 Rikuto_k 身上就像是打铁一样, 发出 "呛、呛" 的声音, 好了, 现在我和 D.D. 两人便跑到正在 "不懈努力" 的怪兽身后, 于是 D.D. 的光剑出手了, 我的火魔法也毫不留情地往怪兽身上招呼。 (图 C16) 就这样, 有怪兽他们挡着, 有好东西也给我们留着, 我们受伤、不小心死亡了, 他们还有超大的回复剂和复活神药 "侍候" 我们, 而且我们在 "努力" 杀敌时, 他们还不断地说出鼓励的话语, 真是太幸福了 (图 22)。当然感激他们还是要表达出来的, D.D. 不但人可爱, 还极有礼貌, 不断地向两个大哥说 "ありがとう" (谢谢) (图 C17), 而我则是隔了好久才迸出一个 "THX" 来表示谢谢, 天, 他们好像还看不太懂, 我只好老老实实在地打出了 THANK YOU! 不过, 他们的话题早就已经不在这儿了……呜……



力, 发现身上灵光一冒, 跳出了一个两百多的数字, (图 C20) 哇! 不知是谁用了通加血的道具, 不是 DAI 就是 Rikuto_k, 真想谢谢他们, 但是现在周围这么多敌人, 加上自己没有键盘, 还是以积极杀敌的方式来 "报答" 他们吧。在 DAI 和 Rikuto_k 的引导下, (图 C15) 才打了没多久, 我们的战斗就达成了很好的默契: 我和 D.D. 两个 "初心者" 是活动的主角, 而 DAI 和 Rikuto_k 两大 "战神" 则只是站在那儿吸引怪兽, 怪兽追我和 D.D. 时, 我们就跑, 最后傻乎乎的怪兽们都一个劲地向 DAI 和 Rikuto_k 攻击, 但是它们的攻击打在 DAI 和 Rikuto_k 身上就像是打铁一样, 发出 "呛、呛" 的声音, 好了, 现在我和 D.D. 两人便跑到正在 "不懈努力" 的怪兽身后, 于是 D.D. 的光剑出手了, 我的火魔法也毫不留情地往怪兽身上招呼。 (图 C16) 就这样, 有怪兽他们挡着, 有好东西也给我们留着, 我们受伤、不小心死亡了, 他们还有超大的回复剂和复活神药 "侍候" 我们, 而且我们在 "努力" 杀敌时, 他们还不断地说出鼓励的话语, 真是太幸福了 (图 22)。当然感激他们还是要表达出来的, D.D. 不但人可爱, 还极有礼貌, 不断地向两个大哥说 "ありがとう" (谢谢) (图 C17), 而我则是隔了好久才迸出一个 "THX" 来表示谢谢, 天, 他们好像还看不太懂, 我只好老老实实在地打出了 THANK YOU! 不过, 他们的话题早就已经不在这儿了……呜……



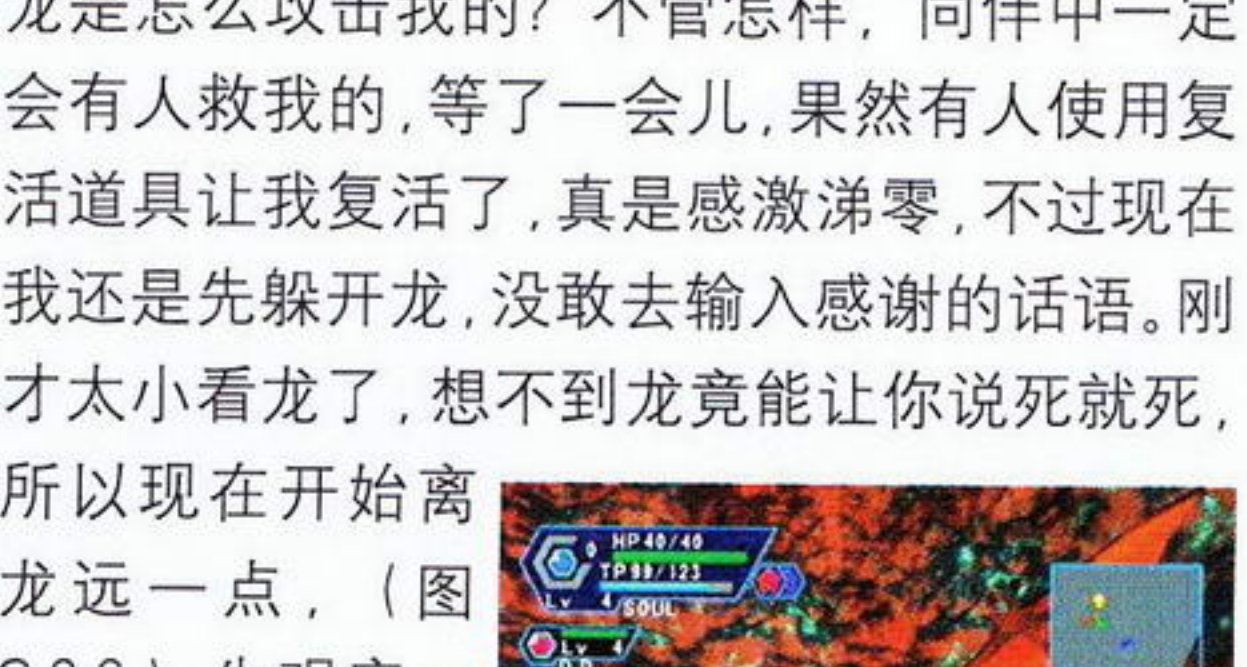
在战斗的间隙, 大家继续聊天, 准备开始多了解一点对方 (图 C18)。另外, 老大 Rikuto_k (他级数最高, 大伙都跟着他走) 还说挺羡慕我的火魔法, 这可把我给乐得…… (某编: 只顾傻笑, 还不是人家罩着你……) (图 C19) 就这样我和 D.D. 两人的等级, 很快就都升到了 4 级。打到森林第三个区的时候, 老大 Rikuto_k 突然跟我们说: "あと少してボスだな。" (再过一会儿就是 BOSS 了) (图 C21)。啊, 好兴奋。果然, 过了一會兒, 我们就到了去 BOSS 处的传送点, DAI 告诉大家要放松 "TAKE IT EASY" (图 C23), 一阵短暂的传送等待之后, 哇, 火龙! 好大的龙啊, (图 C24) 火龙在那里喷火示威了一会, 我们就可以开始行动了, 因为怕火龙的喷火神功, 我决定到龙的尾部去……不料, 还没有等我站稳, 眼前就突然一红……画面左下方出现了 "Do you wish to return to Pioneer 2?" 字样 (图 C25)……什么? 我又牺牲了? 怎么回事?



在战斗的间隙, 大家继续聊天, 准备开始多了解一点对方 (图 C18)。另外, 老大 Rikuto_k (他级数最高, 大伙都跟着他走) 还说挺羡慕我的火魔法, 这可把我给乐得…… (某编: 只顾傻笑, 还不是人家罩着你……) (图 C19) 就这样我和 D.D. 两人的等级, 很快就都升到了 4 级。打到森林第三个区的时候, 老大 Rikuto_k 突然跟我们说: "あと少してボスだな。" (再过一会儿就是 BOSS 了) (图 C21)。啊, 好兴奋。果然, 过了一會兒, 我们就到了去 BOSS 处的传送点, DAI 告诉大家要放松 "TAKE IT EASY" (图 C23), 一阵短暂的传送等待之后, 哇, 火龙! 好大的龙啊, (图 C24) 火龙在那里喷火示威了一会, 我们就可以开始行动了, 因为怕火龙的喷火神功, 我决定到龙的尾部去……不料, 还没有等我站稳, 眼前就突然一红……画面左下方出现了 "Do you wish to return to Pioneer 2?" 字样 (图 C25)……什么? 我又牺牲了? 怎么回事?



在战斗的间隙, 大家继续聊天, 准备开始多了解一点对方 (图 C18)。另外, 老大 Rikuto_k (他级数最高, 大伙都跟着他走) 还说挺羡慕我的火魔法, 这可把我给乐得…… (某编: 只顾傻笑, 还不是人家罩着你……) (图 C19) 就这样我和 D.D. 两人的等级, 很快就都升到了 4 级。打到森林第三个区的时候, 老大 Rikuto_k 突然跟我们说: "あと少してボスだな。" (再过一会儿就是 BOSS 了) (图 C21)。啊, 好兴奋。果然, 过了一會兒, 我们就到了去 BOSS 处的传送点, DAI 告诉大家要放松 "TAKE IT EASY" (图 C23), 一阵短暂的传送等待之后, 哇, 火龙! 好大的龙啊, (图 C24) 火龙在那里喷火示威了一会, 我们就可以开始行动了, 因为怕火龙的喷火神功, 我决定到龙的尾部去……不料, 还没有等我站稳, 眼前就突然一红……画面左下方出现了 "Do you wish to return to Pioneer 2?" 字样 (图 C25)……什么? 我又牺牲了? 怎么回事?



在战斗的间隙, 大家继续聊天, 准备开始多了解一点对方 (图 C18)。另外, 老大 Rikuto_k (他级数最高, 大伙都跟着他走) 还说挺羡慕我的火魔法, 这可把我给乐得…… (某编: 只顾傻笑, 还不是人家罩着你……) (图 C19) 就这样我和 D.D. 两人的等级, 很快就都升到了 4 级。打到森林第三个区的时候, 老大 Rikuto_k 突然跟我们说: "あと少してボスだな。" (再过一会儿就是 BOSS 了) (图 C21)。啊, 好兴奋。果然, 过了一會兒, 我们就到了去 BOSS 处的传送点, DAI 告诉大家要放松 "TAKE IT EASY" (图 C23), 一阵短暂的传送等待之后, 哇, 火龙! 好大的龙啊, (图 C24) 火龙在那里喷火示威了一会, 我们就可以开始行动了, 因为怕火龙的喷火神功, 我决定到龙的尾部去……不料, 还没有等我站稳, 眼前就突然一红……画面左下方出现了 "Do you wish to return to Pioneer 2?" 字样 (图 C25)……什么? 我又牺牲了? 怎么回事?

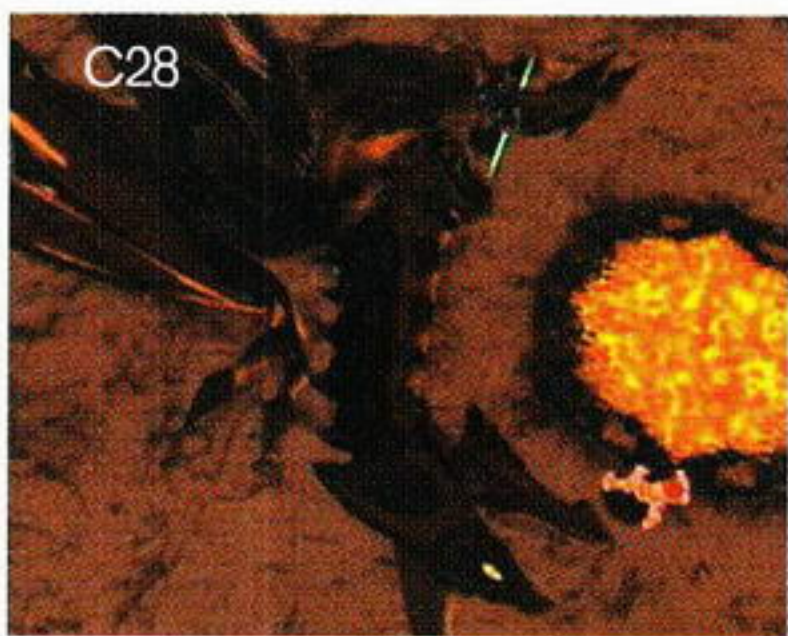


在战斗的间隙, 大家继续聊天, 准备开始多了解一点对方 (图 C18)。另外, 老大 Rikuto_k (他级数最高, 大伙都跟着他走) 还说挺羡慕我的火魔法, 这可把我给乐得…… (某编: 只顾傻笑, 还不是人家罩着你……) (图 C19) 就这样我和 D.D. 两人的等级, 很快就都升到了 4 级。打到森林第三个区的时候, 老大 Rikuto_k 突然跟我们说: "あと少してボスだな。" (再过一会儿就是 BOSS 了) (图 C21)。啊, 好兴奋。果然, 过了一會兒, 我们就到了去 BOSS 处的传送点, DAI 告诉大家要放松 "TAKE IT EASY" (图 C23), 一阵短暂的传送等待之后, 哇, 火龙! 好大的龙啊, (图 C24) 火龙在那里喷火示威了一会, 我们就可以开始行动了, 因为怕火龙的喷火神功, 我决定到龙的尾部去……不料, 还没有等我站稳, 眼前就突然一红……画面左下方出现了 "Do you wish to return to Pioneer 2?" 字样 (图 C25)……什么? 我又牺牲了? 怎么回事?



“上跳下窜”，因为龙会钻入地下，钻入的地方居然还会变成了一个小熔岩池，(图C27)不小心

踏上去会损血的。刚刚溜达了一会，两位大哥级人物好像已经不想和巨龙缠斗下去了，他们开始正式攻击巨龙，其实这也是我第一次看见他们出手……天，我再次惊叹，他们每打一下巨龙，巨龙身上冒出的数字都是300以上！好强啊，巨龙在这样的攻击下当然是没过一会儿就嗷叫一声倒地，(图C28)队伍中除了“老大”



Rikuto_k外，帅气的DAI、可爱的D.D和跑得远远的我都升级了，我连巨龙的一根汗毛都没有碰一下就升级了，(图C29)哈，而且从和他们一起组队到现在击倒巨龙，总共才花了一个小时，要知道，上一次我独自在断线模式中也是同样花了一个小时，但才打到森林的第二区呀。巨龙被击倒了以后，回到PIONEER2的传送点也出现了，大家都向传送点走去，只有我还呆呆地站在原处(C30)——我终于有时间可以输入“THANK YOU VERY MUCH”这几个字了。



大家回到了PIONEER2，一起聊之前的战斗后，也到了我向他们说再见的时候了，恋恋不舍的向他们道别后，(C31)我就选择



QUIT GAME，退出了游戏……。

回味无穷的《PSO》网络初体验就这样暂告一段落了。

下一次上网我要和日本的家伙聊一下世嘉，聊一下PS2，聊一下机战，聊一下这个游戏的销量……但首先我要一个键盘。

最后下一次我希望能能在PSO的世界里遇到你……

关于PSO的其它

PSO中的五国语言设定



文版的出现。

游戏中按下“Y”键就是呼出软键盘，再按“X”键在“单字输入”、“图形语言”、“常用的简单句子”三种对话方式中选择。其中用“常用的简单句子”方式，来和对方对话时，对方看到的就是以对方的语言设定的表示的句子，也就是说“翻译”现在只限于固定句子。

在2月6日美版推出以后，说不定还可以连接到美国的服务器上游戏，美国版的《PSO》据闻将不收取额外的费用（只计上网费）。

游戏的操作



其中虽然没有包括汉语，但却有英语可选，这对许多玩家而言已经是相当受用了，不用再像其它大作一样，苦苦等待英文版的出现。



《PSO》一个很贴心的操作方法是，当你打开菜单时，用方向键选择选项，同时，在菜单打开的状态下，你仍然可以用摇杆控

制人物的动作，便于你一边整理装备，一边躲敌人。另外，A、B、X、Y四个按键分别对应四个功能，按住R键后，再和四个按键配合就又是四个功能了，而且每个键要设成什么功能都可以自己设定，非常方便的设定。

OFFLINE 模式

我们已经在2000年12月号的杂志向大家介绍过了。该游戏的名称上虽然就带有“ONLINE”，是一个网络游戏，但是《PSO》本身的优秀使断线模式下的游戏同样具有相当的魅力。在断线模式下，NPC不但会一边和你一起战斗，同时也会不断说话，让你有和在线模式一样的感觉。另外，你在断线模式下所培养的角色也可以直接用在在线模式下，也就是说，你可以在断线模式下“偷偷”练级，这样到了在线模式就不用怕有什么不测了。断线模式和在线模式同样可以完成整个游戏，但是断线模式下孤军奋战，难度实在是太高了。

退回 PIONEER2 的三种方法

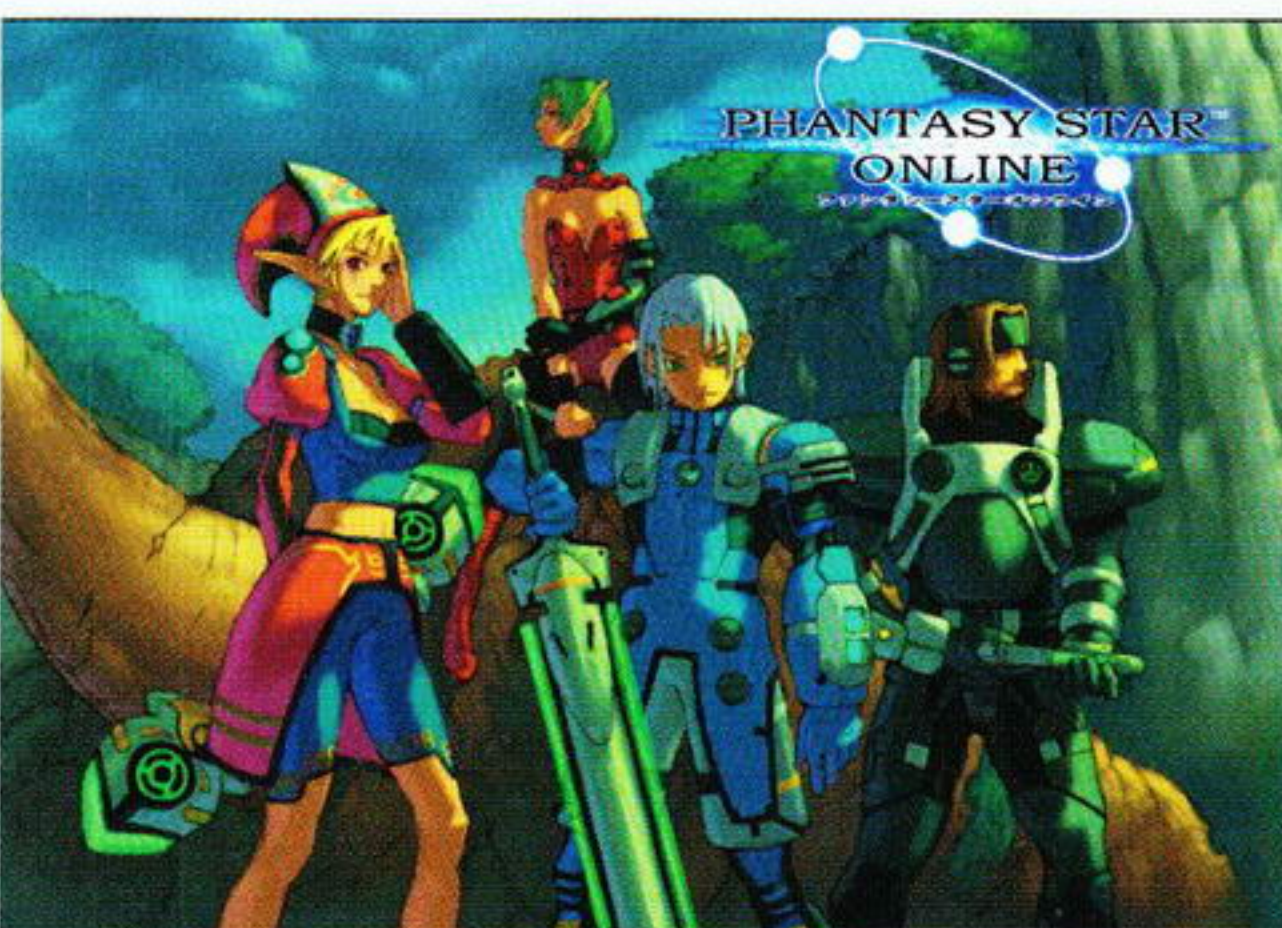
1. 利用 TELEPIPE
2. 死亡
3. 结束游戏，再重新开始

游戏怎么记录

游戏不管是断线模式，还是在在线模式，都是在你退出游戏时，才自动进入记录画面。

死去的后果

当在在线游戏中死去（也包括断线模式），又没人让你复活时，你就会直接退回到最开始的大堂。你不会失去你的所有东西，只是你装备的武器和所带的钱会丢在你死去的地方。



THIS GAME IS COMING BACK!

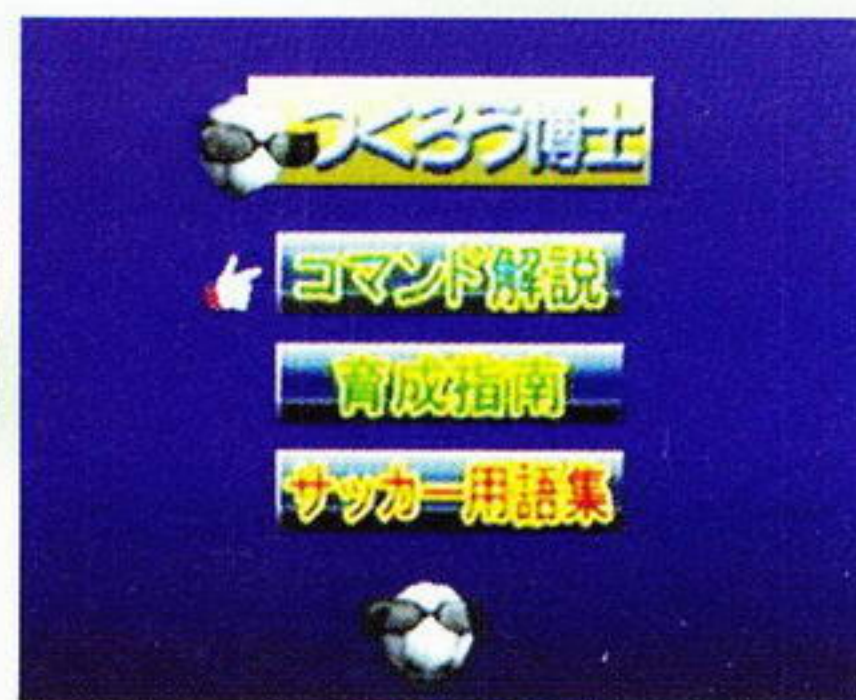
サカつく



J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!

创造球会特大号

~ J联盟职业球会俱乐部! ~



DC

SEGA/SMILE BIT

SLG

1人玩

2000年12月21日发售

至少132格

GD-ROM

对应震动包、VGA BOX、网络

特快专递

万众期待的“创造球会”系列的最新作终于在2000年12月21日发售了！虽然发售日比原先SEGA公布的预定发售日晚了一个星期，但是当20日得知订购的这款游戏已经到了的时候，D·S还是万分激动，在第一时间把这款心爱的游戏拿到手里，第一感觉就是包装还是那么华丽，份量还是那么重！说到这款游戏本身，虽说是前作的强化版，但是在试玩了几天之后，发现变动要比想像中多，不仅收录了日本J联盟2000年的最新球员资料和强化了J2联赛的流程，甚至一些熟悉的界面都经过了重新设计，绝对不是偷工减料之作。因为这次截稿时间提前的缘故，并且手中的相关最新资料有限，再加上笔者玩“创造球会”系列的时间并不长，因此许多秘密还没有发现，只好简单地向广大SLG玩家，特别是爱好足球的，介绍一下该游戏的概况和与前作相比的改良之处。



CHECK POINT 1

组建球队前的准备

当玩家在开始新游戏时，首先要做的事就是输入自己的姓名，然后从四位秘书小姐中选择一位作为自己的秘书，她在游戏中的主要工作就是向玩家传达情报和整理统计资料，是玩家一个可以信赖的信息提示的来源。基本上四位秘书在能力上并没有什么差别，只是外貌有些不同而已。(D·S：不知前作中隐藏的超级秘书在本作中是否存在?)



初めまして、「高橋 裕子」と申します。D・Sさんを精一杯サポートさせていただきますたいと思います。



「三ツ谷 裕子」と申します。秘書として、D・Sさんのお仕事を、お手伝いさせていただきますたいと思います。

◆怎么有两个秘书很像松岛菜菜子和深田恭子?!

CHECK POINT 2

设定队旗、球衣和球会根据地

选好秘书以后，跟着便要选择队旗、球衣款式和配色，这些设定完全可以根据玩家自己喜好选择，对整个球队的实力并没有影响，不过到了选择“球会根据地”(HOMETOWN)的时候便要千万小心了！

因为这项设定会直接影响球赛的观众上座率和球队建设，所以必须慎重。除了留意这个地区的气候变化要适合球员日常练习之外，人口、交通和足球在该地区的人气度这三项都是需要重点考虑的因素。人口的多寡将会直接影响球赛的门票收入和球迷协会会员增加的幅度，交通



才会影响球队远征时的费用，而足球在该地区的人气度将会影响球赛的实际入场人数、球迷协会会员增幅以及广告开支等。另外最重要的就是地价了，由于刚开始进入游戏的关系，玩家手中的资金有限，因此在确保球会未来稳定发展的前提之下，尽量选择地价较为低廉的地区才是明智之举。

改良之一

本作中给玩家选择的球衣款式增加到30款左右，并且玩家还可以自行设计球衣和队旗的配色。

CHECK POINT 3

确认球队阵容及聘用教练和球探

决定球会根据地之后，电脑AI便会随机从3个预备队中选择其一给予玩家，玩家可以在此时和球队队员逐一谈话，从而了解球员的性格和目标。接下来玩家所要做的工作就是替球队选择教练和聘用球探，这里建议现在不要花太多的金钱在球探身上，因为在游戏初期即使能经常找到一些一级球员，也付不起他们的年薪，所以找一位能力平均，善于发现国内新人的球探就可以了。



CHECK POINT 4

球队组建完成

球队正式组建完成之前，先要决定每个队员的球衣号码，一旦决定之后便不能再更改，所以预先预留下一些主力号码就显得很重要，当然球衣号码也并不会影响



球员的能力。决定之后，便已经完成所有加入 J2 联赛的流程了。

改良之二

由于该游戏中采用了2000年度最新的日本J联盟资料，所以刚刚降级的浦和红宝石 (URAWA RED DIAMONDS)、平冢贝尔玛尔 (SHONAN BELLMARE) 以及新加入 J2 联盟的水户蜀葵 (MITO HOLLYHOCK) 都将会在 J2 联赛中登场，这样 J2 赛程就会变得更加紧密，而且浦和红宝石在 J2 联赛中整体实力明显高出其它球队，看来想要第一年就升上 J1 简直难上加难！

CHECK POINT 5

球会赞助商

虽然已经成功地组建了一支球队，但是在赛级正式开始之前还有不少事务需要处理。首先一点就是找寻球会赞助商。由于目前只是处在建队第一年并且是参加较次等的 J2 联赛，所以能够取得的赞助商的总数目和赞助金额都比较少，但是只要随着球会根据地的发展和球队在联赛中的表现良好，赞助商所提出的条件也会有所改善，而在选择赞助商时，必须留意所签定的合约是否有附加条件，如果有的话便必须慎重考虑清楚能否达到条件。因为一旦不能达到合约上的条件时，除了会被终止合约，有时甚至需要归还赞助费。



CHECK POINT 6

电视台合约

当决定了球会赞助商之后，接着便轮到转播球赛的电视台了，每年年初便会由电脑 AI 自动选择电视台合约，电脑 AI 会因球队的受欢迎程度而决定负责电视转播的是哪一家电视台。而玩家如果能得到高收视率的电视台为球队转播赛事的话，便会对球队的知名度提高有很大帮助，好处就是赞助商的赞助费也会相应增加，不过最可惜是玩家不能选择采用哪一个电视台。



CHECK POINT 7

任命队长

这是一个关系到全体球员士气和球员关系的重要问题，万一选择不当，球队就会很容易出现球员之间发生争执和精神状态低迷的情况，从而导致球员在赛场上表现失常等严重后果，所以在选择队长时一定要谨慎。一般来讲，队长的年龄大约在27岁或以上最为合适，如果玩家不清楚哪一名球员的统率能力较高，可以参考一下秘书小姐的意见。除非原本的队长被辞去，送往外国留学或是外籍球员返回国家队参加比赛等特殊情况，通常只有每年年初才有一次更换队长的机会。



CHECK POINT 8

球迷会的营运费与月度报告

选择这个费用的多少对于球迷会的会员数量增长有很大影响，所以千万不要吝惜这笔支出，不过由于第1年的资金往往不够用，所以可以适当酌情减少。球迷会的营运费将分为12个月逐月扣除，因此不

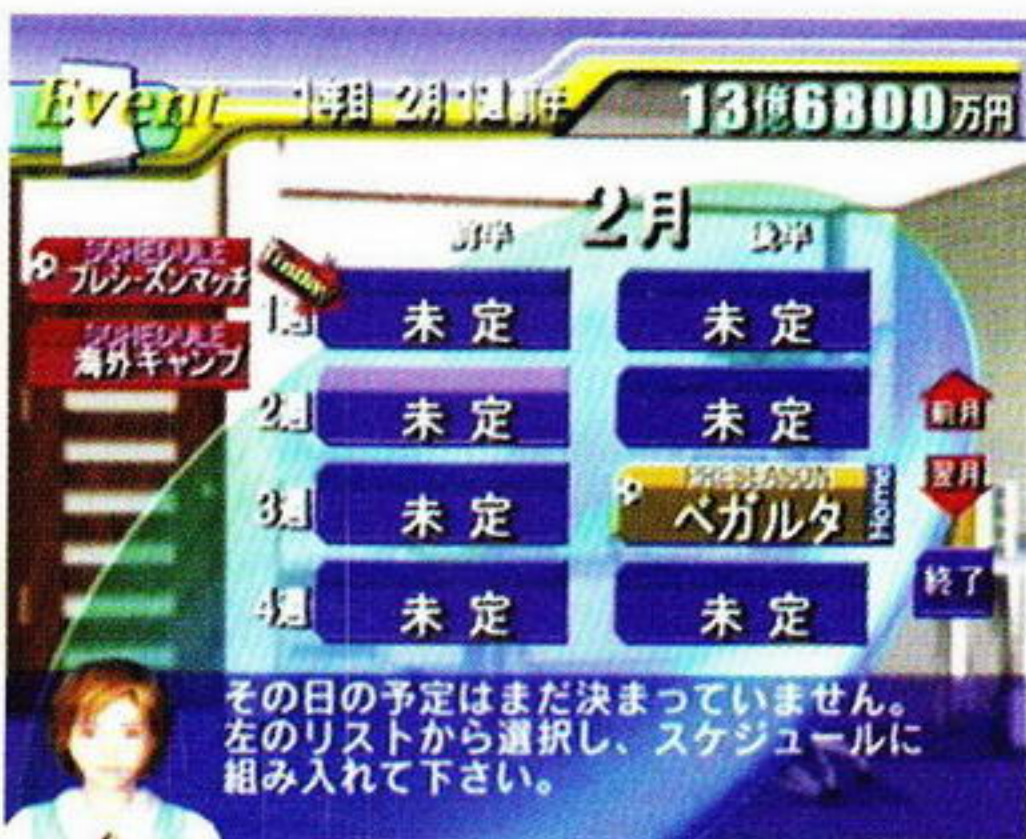


用担心一次性超额支出。一般来讲，建议划拨出1500万~3000万日元最佳。决定了球迷会营运费之后，第1年的第1个月便会结束，玩家就可以看到1月的结果报告。在这个报告中，玩家可以观察先前的1个月的比赛结果、收支、比赛的观众入场人数、收视率、球迷会会员的增减和重要球员的转会消息，并且在今后每个月结束时都有一次月度报告出现。



CHECK POINT 9

编排日程



在每一个月的月初，玩家可以参看该月的日程表，每个月会被划分为八节，其中日程表完全空白的月份是可以由玩家自由编排的。以第1年的第2个月为例，玩家在这个月可以安排一些友谊赛或海外集训。不过由于海外集训的费用非常昂贵，所以不建议玩家在资金

明显不足的第1年便到海外集训，反而应该邀请国内的球队进行4场左右的友谊赛，一来可以赚取门票收入，二来可以加深对球队的认识。当决定日程后就要选择广告费和门票的价格，广告费建议设定为5000万日元（假如这个月没有主场的赛事，广告费可相应减少，或直接设定为零），而门票则可定为2000~3000日元。

改良之三

在该游戏中，起初可以前往去海外集训的地方共有六个，虽然比上集少一些，但是能够聘请一些特定的教练或同海外都市结为友好城市。这样球员留学的留学地点便会增加，而本作中因为教练的关系而增加的留学地点一旦出现就不会被电脑 AI 消除，所以在该游戏的进行过程中，可以前往留学的地点只会不断增加，值得玩家去深入发掘。



CHECK POINT 10

球会日常事务

在日常工作中，玩家需要处理很多的事务，包括人事调动、球队训练、球会根据地的发展、扩建球场及会所、整理练习场地和了解球员和球迷的意见等。

球会根据地 (HOMETOWN)

要控制球队的日常运作，主要分为“球会根据地”和“办公室”两个主菜单。先介绍一下“球会根据地”，这里可以直接从菜单上看见球会根据地的规



模和经济状况，其中可以选择的选项共有7种。“日程进行”就是进行目前的比赛（如果没有就会自动跳到下次的日程安排

中)：“办公室”就是转移到办公室的主菜单；“练习场”可以设定及进行练习和观察练习效果；在“MEETING ROOM”内可与各位球员见面，听取他们的建议和不满；“球迷会”可以让球迷投票选出各方面最出色的球员，听取球迷们的意见和不满；“地域资料”则是观看球会根据地的情况和听取居民们的要求等等；“终了·设定”就是游戏记录和改变游戏设定的地方。

办公室 (OFFICE)

办公室的主菜单共有六个不同的指令。“日程进行”是进行目前的



比赛(如果没有就会自动跳到下次的日程安排中)；“球会根据地”是转移到根据地的快捷指令；“人事”包括探索及获得球员、解雇球员、让球员出国留学、更换教练和球探；“设施”包括增建或改建球队会所 (CLUB HOUSE)、球场和练习场，还有练习场地的整理；“DATE”可以观看自己及其他球会的球员资料，这些资料有一定的参考价值；“终了·设定”就是游戏记录和改变游戏设定的选项。

CHECK POINT 11

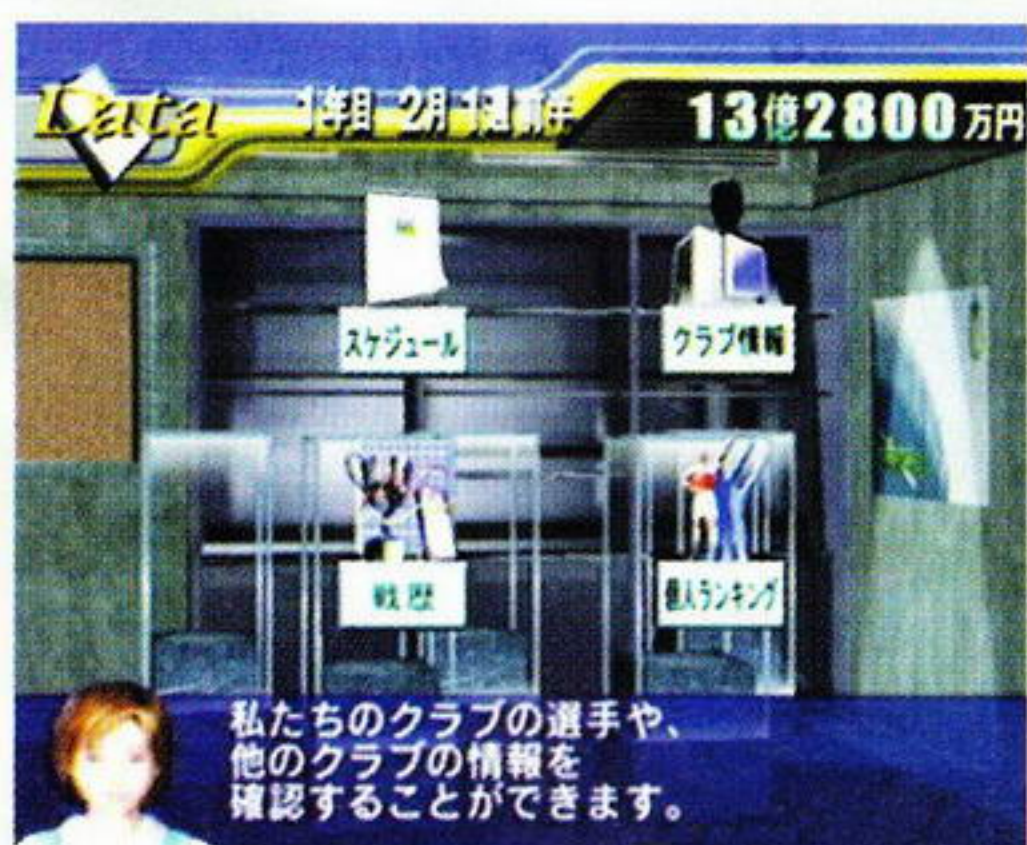
系统训练和人事变动

在“练习场”中，玩家可以自行决定各球员的训练模式，也可以交给教练代为负责。不过要小心球员因过度疲劳而受伤，如果在受了轻伤的情况下再受一次伤便会需要长时间的休息，甚至会因伤而退休，所以一定要小心分配练习



和休息的时间。在球员训练后，教练报告训练情况时，比前作更清楚和具体。

球队中出现人事变动是无可避免的，特别是球员方面，球探在每月的一周前半及三周前半会更新侦察所得的球员资料，而每当球探找到出色的球员时，会在第一时间通知玩家，此时玩家应该到“人事”中查看探得球员的资料，如果那名实力出众的球员只有16岁到18岁之间而且还没有加入其他球会，便应该与他交涉，但是球员总数已经达到上限(拥有“SATELLITE”时，上限为22人，而没有时则只有16人)，便必须解雇一名在队的球员才可与他进行交涉。另外假如能在第1年能获得2至3名出色的年轻球员，对于球队未来的发展便非常有利，不过也必须注意球会的资金是否许可。



改良之四

在本作中会有一队名为“SATELLITE”的后备队，玩家可以将在留学和受伤的球员暂时调入其中，不过现在还不清楚“SATELLITE”的具体取得条件。



后便可开始比赛，玩家可以选择是否观看比赛。如果选择观看比赛，玩家便能代替教练向球队发出指示。

改良之五

本作进入比赛时的读碟时间明显比前作要短，并且将会加入1000种以上的赛场变化，从而使比赛画面的时间延长，同屏显示的球员数量更多，充满更加紧张激烈的对抗画面，极具观赏性和戏剧性。



CHECK POINT 12

比赛中的设定

当正式进入比赛之前，可以决定所采用的战术、阵型、球员的调动和胜利时给予奖金与否及数量，当完成后便可开始比赛，玩家可以选择是否观看比赛。如果选择观看比赛，玩家便能代替教练向球队发出指示。



CHECK POINT 13

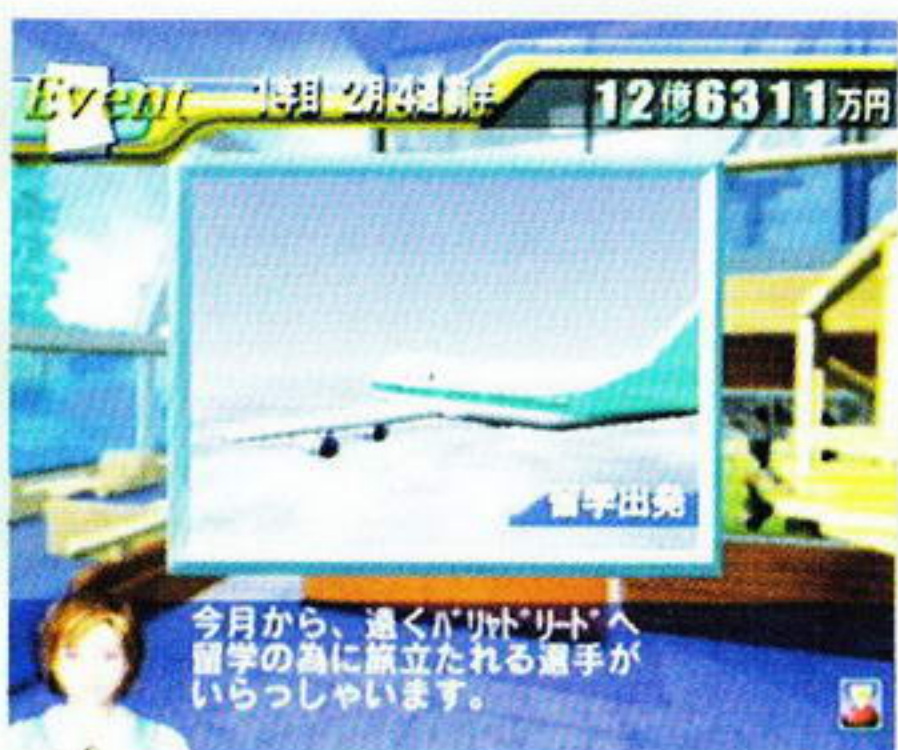
出国留学

这是其中一项非常重要的投资，能令球员的能力大幅上升，年限有半年、1年和2年。时间越长效果越大，对于把一些有潜力的新人培育为主力球员是很有用的，不过玩家必须付出一笔巨额的留学费用，所以在选择球员出国留学时一定要细心考虑。



改良之六

在该作的留学系统中加入了一种名为“空邮”的事件，就是身在国外留学的球员寄信到球会中，如果在信中该球员表示不适应或是想回国，玩家可以选择让他中途归国，不过已投入的资金是没有办法收回的。

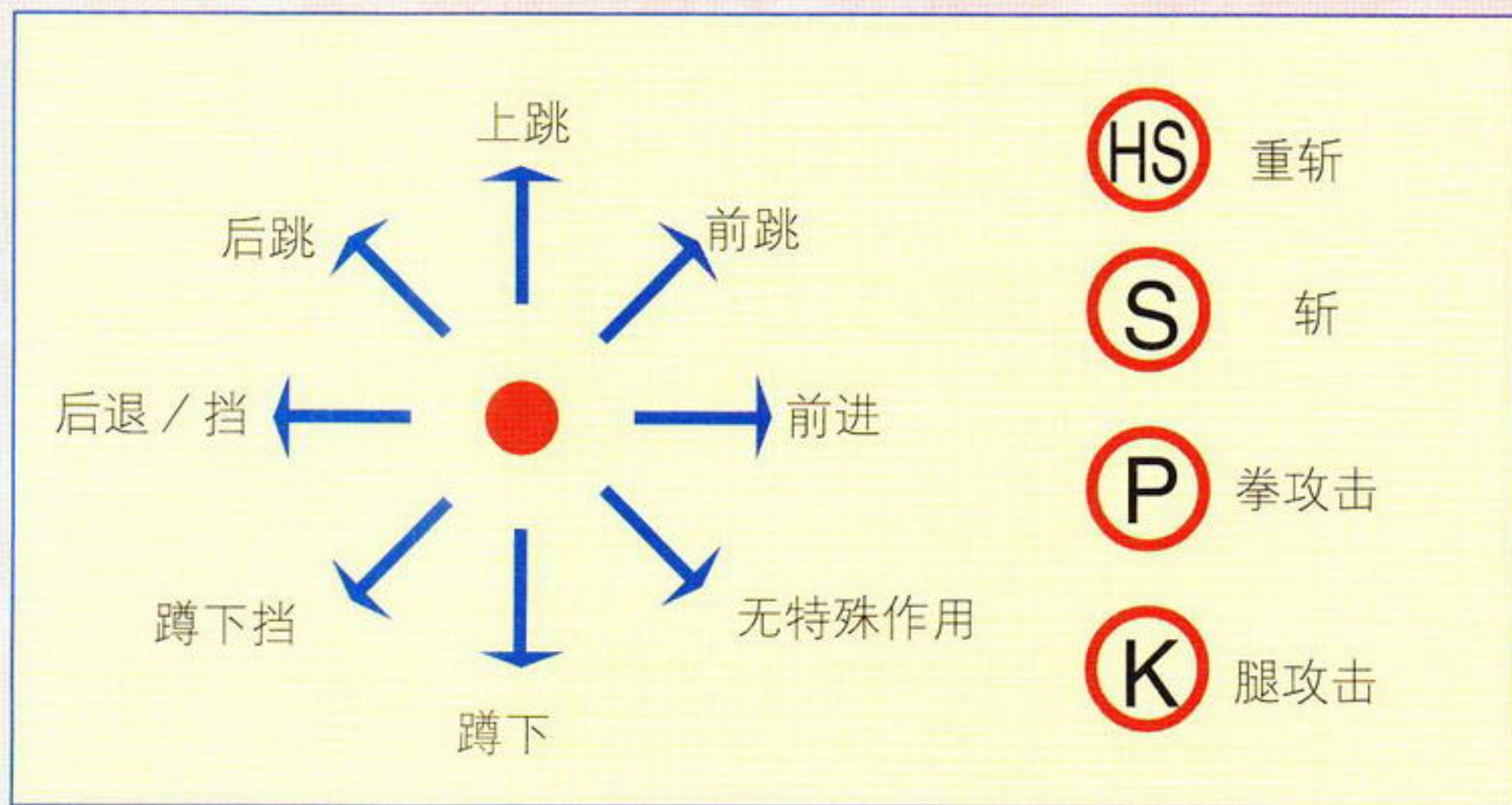


后记

以上就是进入《创造球会特大号~J联盟职业球会俱乐部!~》这款游戏初期需要做的事，相信这款游戏即使玩上半年也绝对不会觉得厌烦，只会“中毒”。当然一些球员的资料和隐藏秘密也极多，要想全部得到只有购买官方攻略本了，目前该游戏共有两种攻略本要发售。一种由《DREAMCAST MAGAZINE》攻略小组编辑，SOFT BANK出版的《育成手册》和《选手名鉴》共两本，分别在2001年1月和3月发售；而另一种是由《FAMI通》攻略部编辑出版的《必须知识篇》和《彻底解析篇》，分别在2000年12月和2001年1月发售。请广大“球会迷”密切留意，D·S铁定要“大出血”了!



基本操作



特殊操作指令一览表

- 注★1——POTEMKIN 除外。
- 注★2——MILLIA RAGE、POTEMKIN 和 DIZZY 除外。
- 注★3——ZATO-1 (ONE) 除外，另外 DIZZY、CHIPP ZANUFF 更可以作出三段跳跃。

由SAMMY制作的超人气2D格斗游戏《GUILTY GEAR X》终于以完全移植的姿态登陆到DC。这款有2D格斗游戏中最高解象、画质和动态效果的作品，在移植版本中除了基本的ARCADE MODE、VS MODE和TRAINING MODE之外，还加入了具有创新意识的SURVIVAL MODE和RECORDING MODE，以及这款游戏专用的HOMEPAGE，使这款魅力独特的作品能够以最佳的完成度展现在广大格斗游戏爱好者面前！

此次由D·S编辑的攻略将分为两个部分。第一部分是详细描述该游戏的操作系统和注意事项；第二部分就是针对每个登场角色的主力必杀技及角色技能特点的分析。其中可能会有部分疏漏的地方，如果大家能够来信批评指正，我们一定欢迎。毕竟格斗游戏是需要多人参与才有乐趣的一种游戏类型，当你深入研究之后，就会发现自己的不足之处，进而通过自己的练习和实践，向新的目标挑战！

- DASH (★1) →→ (能在空中使用)
- BACK STEP (★2) ←← (能在空中使用，并且角色起动时会出现全身无敌的状态)
- HIGH JUMP 在先输入↙OR↓OR↘之后输入↖OR↑OR↗
- 二段跳跃 (★3) 角色跳跃中输入↖OR↑OR↗
- 空中防御 空中↖OR↙OR↘(部分空中攻击不能防御)
- 瞬间防御 当对方攻击时立即按←防御
- 受身 在被对手击飞的状态下同时按任何两个攻击键，可以在受身时利用方向键决定角色向哪一面受身
- DUST ATTACK 站立状态中同时按S+HS
- 下段攻击 蹲下状态中同时按S+HS
- DEAD ANGLE ATTACK 防御中同时按→+PK (消耗50%“TENSION GAUGE”的能量)
- FORTRESS DEFENSE PK同时按住不放 (“TENSION GAUGE”的能量会随着防御的时间而下降)
- 一击必杀准备 四个攻击键同时按
- 一击必杀技 一击必杀准备中↓↘→↓↘→HS
- 一击必杀取消 一击必杀准备中同时按四个攻击键
- GATLING COMBINATION P·K·S·HS顺序输入 (途中可以省略)
- ROMAN CANCEL 攻击中三个攻击键同时按 (消耗50%“TENSION GAUGE”的能量)
- 挑衅 按R键，能够CANCEL任何通常技，同时对手的“TENSION GAUGE”的能量会增加
- 敬意 按→+R键 (能够CANCEL任何通常技)

游戏的操作系统

GUARD LEVEL



这个位于角色体力计下面的GUARD LEVEL，其实是修正连续技攻击力的指标。在每个回合开始时，GUARD LEVEL会保持在一半的状态。只要防御对手的攻击就会增加，相反，受到对手攻击则会减少。至于GUARD LEVEL越高，不仅在受到攻击时会造成更大的损伤。假如招式的攻击LEVEL越高，还可以在无条件的情下达成COUNTER HIT (下文有介绍) 的效果。



罪恶装备X



DC	SAMMY	FTG	1~2人玩
	2000年12月14日发售		10格
GD-ROM	对应震动包、VGA		

TENSION GAUGE

这是一个位于画面左下角的能量槽，在该游戏中被称为“TENSION GAUGE”。它是使用觉醒必杀技 FORTRESS DEFENSE 和 ROMAN CANCEL 等特殊行动的必要能源。只要玩家所操控的角色做出具有进攻意识的行动（包括前进、攻击、冲刺、前跳等接近对手的行动，或使出攻击系的必杀技以及主动防御或受到对手攻击），能量就会逐渐增加；相反，作出防守意识的消极行动（包括在一定时间以上，在画面两端无防御或受到对手任何攻击、后退、后跳、BACK STEP，以及空中 BACK STEP 等逃避与对手正面接触的行动），能量则会慢慢下降。假如画面上出现“DANGER”字样之后，玩家仍然继续同样的消极行动，电脑 AI 就会作出强制性惩罚，将“TENSION GAUGE”的能量减至零，并且使气绝（指角色眩晕，不能采取任何行动的状态）的机会大大提升，切记！所以“TENSION GAUGE”就是考验攻守平衡的重要指标。经过 D·S 一个星期左右的实践，发现“TENSION GAUGE”的电脑 AI 制作的还是比较严谨的，基本上能够反映出对战双方的攻守特点，公平地判定“TENSION GAUGE”的能量值，同时这个崭新的模式也为 2D 格斗游戏的进一步发展输入了新鲜的“血液”。



DUST ATTACK



全部角色共同的中段技，虽然出招速度比较慢，不过只要成功击中对手，就可以将其打上半空，这个时候只要玩家立即把摇杆推上，角色就会自动使用 HOMING JUMP 尾随对手，创造出空中连续技的机会。由于在 PS 上登场的上一代中这个操作系统太过强劲，因此在新一集的《罪恶装备 X》中“DUST ATTACK”有所减弱，但是一旦玩家熟练掌握了该系统，创造出多段华丽的空中连续技将不再是南柯一梦！

受身

一种重要的防御手段。不仅可以改变角色在空中的劣势，并且还可以利用发动受身前后的无敌时间，阻止对手完成空中连续技，作出逆转性的反击。

FORTRESS DEFENSE



具备多种特殊效果的防御系统，除了可以防止对手利用必杀技削减体力和增加 GUARD LEVEL 之外，更可以抵挡空中不能够防御的对空技或其它攻击，创造出各种反击的机会。此外，FORTRESS DEFENSE 也可以使防御攻击之后与对手保持距离，不过僵直时间就会比普通防御时间更长。比如在 DASH 中使用 FORTRESS DEFENSE，不仅可以有效地中断 DASH 动作，而且也能够防御对手，禁止对手近距离的攻击。

GATLING COMBINATION

能够构成不同连接性能或连续技的 GATLING COMBINATION，内容基本上与 CAPCOM 制作的格斗游戏系的 CHAIN COMBO 差不多，同样需要依照特定的次序输入通常技，创造出各种连续攻击的效果，而且每位角色的 GATLING COMBINATION 又有许多变化，因此掌握好 GATLING COMBINATION 就成为每个喜爱《GGX》的玩家的必修课。下文将会详细分析每个角色的 GATLING COMBINATION。



ROMAN CANCEL

《GGX》中最具特色的系统，能够强行中断特定攻击的动作，连接其他不同的攻击，组成地面或空中的连续技。此外，在我方不利的情况下，ROMAN CANCEL 更可以减少使用重斩或必杀技之后造成的处于僵直状态的时间。

下段攻击



与 DUST ATTACK 一样，属于比较重要的游戏系统。不仅攻击有效范围高，并且击中对手以后，对手也不能受身回避，造成强制倒地的效果，除了可以使用各种攻击追击之外，更可以使用 JUMP CANCEL 向尚未起身的对手进行第二轮的攻击。

DEAD ANGLE ATTACK

由 GUARD CANCEL 演变而成的系统。能够解除防御中的僵直，立即作出反击。虽然无任何攻击力，而且出招的速度不高，但是好在有全身无敌的效果，就算攻击的有效范围非常有限，对手也难以反击。所以 DEAD ANGLE ATTACK 不仅可以改变攻守双方的位置，也能够劣势中取得主导地位。例如在对手使用 GATLING COMBINATION 途中发动 DEAD ANGLE ATTACK，不但能够收到反击的效果，如果成功 COUNTER 对手，更可以创造出追击的机会。



一击必杀技



这是《GGX》与众不同的独特游戏系统之一。虽然关于这个系统的好坏有两种截然相反的评价，但是这丝毫不能改变一击必杀技那种“排山倒海”般压倒性的绚丽画面和惊人威力。当进入一击必杀准备状态时，其有效发动时间的长短同“TENSION GAUGE”的能量密切相关，因为此时的“TENSION GAUGE”的能量已经转化为“时间槽”。此外，在使用一击必杀技之后，“TENSION GAUGE”也会自动消失，直至下一回合开始为止，一切有关使用“TENSION GAUGE”的能量才能发动的攻击都暂时不可以使用。最后要注意的就是一击必杀技不但无法 CANCEL 通常技，而且更不可能击中受攻击而处于僵直状态的对手，使一击必杀技仅局限于利用无敌时间在对手攻击、对空，以及对手“气绝”这三种情况下使用。



角色攻击方式分析

COUNTER HIT

一般来讲,就是以斩、重斩或者特定的必杀技,截击攻击LEVEL(指防御攻击之后与对手保持的距离、受到攻击及防御时僵直时间的等级)较大的招式,至于COUNTER HIT的最大目的,除了可以延长对手受到攻击的僵直时间之外,更可以延长能够受身的时间,而且招式的攻击LEVEL越大,僵直的时间就相对越长,所以只要好好把握COUNTER HIT的特性,意外的连续技就会随时出现。



相杀

攻击与攻击交锋时所引发出来的现象,其中只要在相杀现象(画面中出现蓝色电光)出现的一瞬间,迅速输入必杀技,就可以立即解除相杀时的僵直状态,进行反击。



JUMP CANCEL

利用跳跃CANCEL特定通常技(地面或空中攻击)的特殊系统,除了可以比“必杀技CANCEL”更有效地组织下一步的行动之外,也大大降低了僵直时间所造成的风险。比如有效地利用高对空性能、对应JUMP CANCEL的通常技,迎击由空中展开进攻的对手,也可以创造出施展各种空中连续技的机会。至于对应JUMP CANCEL的通常技,可以参看下文中每位角色能力的详细分析。



JUST GUARD

在对手近距离攻击的一瞬间完成防御状态的特殊防御方法,而JUST GUARD成功之后,角色全身会发出白色的光芒。这不仅可以缩短在防御攻击时所产生的僵直,而且能够在连续性的攻击(GATLING COMBINATION→必杀技CANCEL)途中使用,立即做出反击。

隐藏角色 TESTAMENT 与 DIZZY 的出现方法

这两个实力极强的BOSS在DC版中是可以使用的。只要在SURVIVAL内打败金色的TESTAMENT(LV20时出现)与金色的DIZZY(LV30时出现),这两个人就可以由玩家来使用了。另外如果哪位玩家想偷懒,也可以使用简易的方法调出这两个人。使用方法就是在游戏标题画面(PRESS START BUTTON)顺序输入“↑↑↓↓←”后再按START键选出TESTAMENT;顺序输入“↓↓→→↑”再按START键选出DIZZY。当然也可以顺序输入“↑↑↓↓←↓↓→→↑”后再按START键同时选出这两个人。以下就是两个BOSS的出招表



必杀技

初次出现的光明 ↓↘→ S
 捕捉鱼儿的招式 ↓↘→ HS
 采摘果实的招式 ←↙↓ S
 变成可以畅谈的朋友 ↓↙← P或K或S或HS

觉醒必杀技

IMPERIALISM →↘↓↙←→ S
 尼古鲁的愤怒 ↘↙↘↙←→→ P
 GAMMA RAY →←→←↙↓↘→ HS

必杀技

PHANTOM SOUL ↓↘→ P或K
 GRAVDIGAR ↓↙← P
 EXCEL BEAST ←↙↘↘→ S或HS
 WORENT ↓↙← S

觉醒必杀技

KNIGHT MASS CIRCULAR →↘↓↙←→ HS

一击必杀技

ZEUS SIGN 同时按P+K+S+HS,之后↓↘→↓↘→HS

隐藏模式“GG MODE”的出现方法

- 1.在TESTAMENT与DIZZY可以使用(排除用简易方法调出的情况),将“ARCADE MODE”通关一次便可出现(每回合的时间设定设定在60秒,其他设定条件不限)。
- 2.进行“SURVIVAL MODE”游戏,当等级达到100时(LV100)自动在“OPTION”中出现。

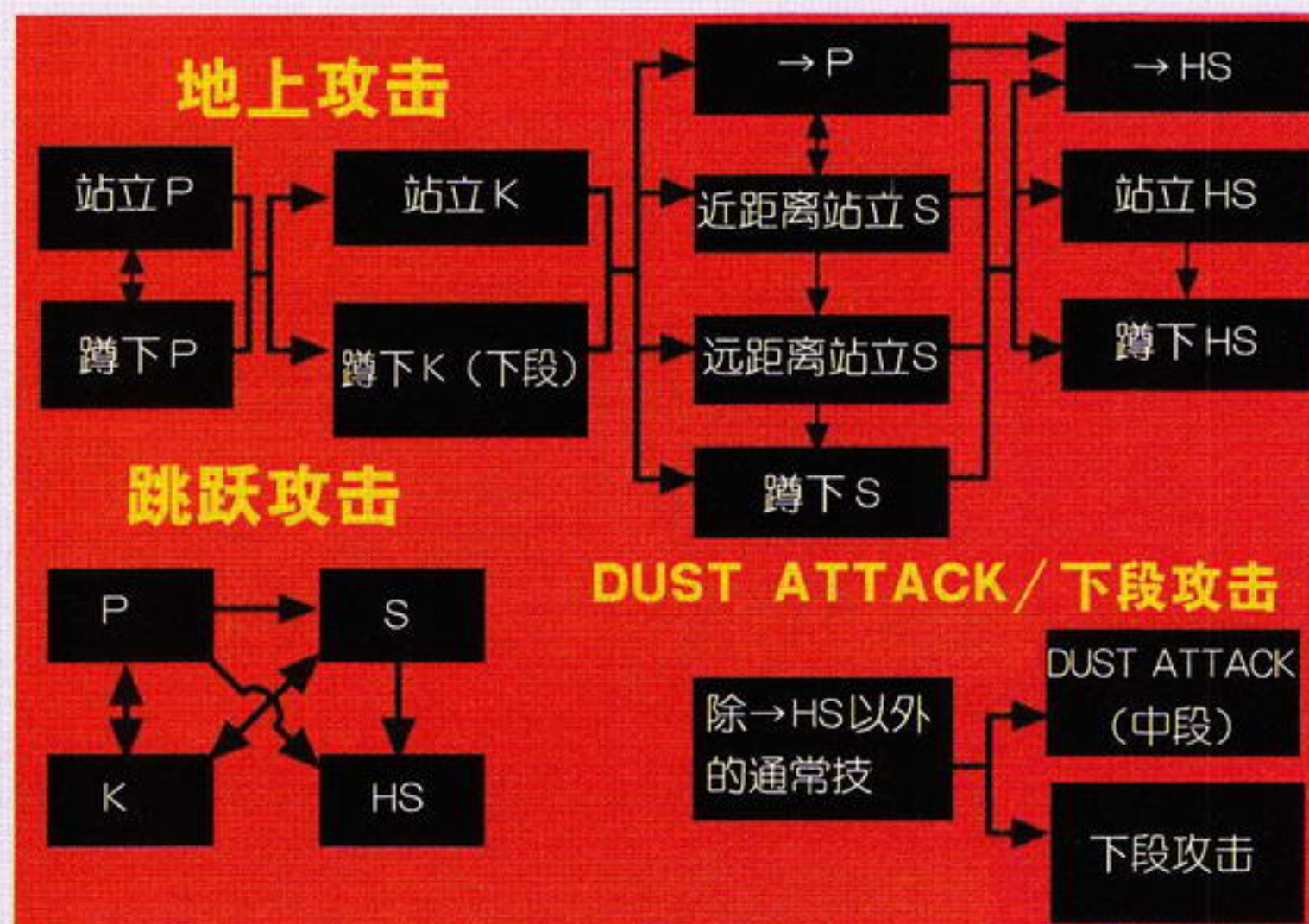
隐藏模式“GG MODE”的秘密

- 1.某些角色的攻击速度和移动力会有所提升。
- 2.减低了空中DASH的限制。(例:可在低空中做出DASH)
- 3.JUMP CANCEL的追加。(例如:可将一些不能作JUMP CANCEL的通常技变得可能)
- 4.必杀技的性能有所变更。

角色性能全接触



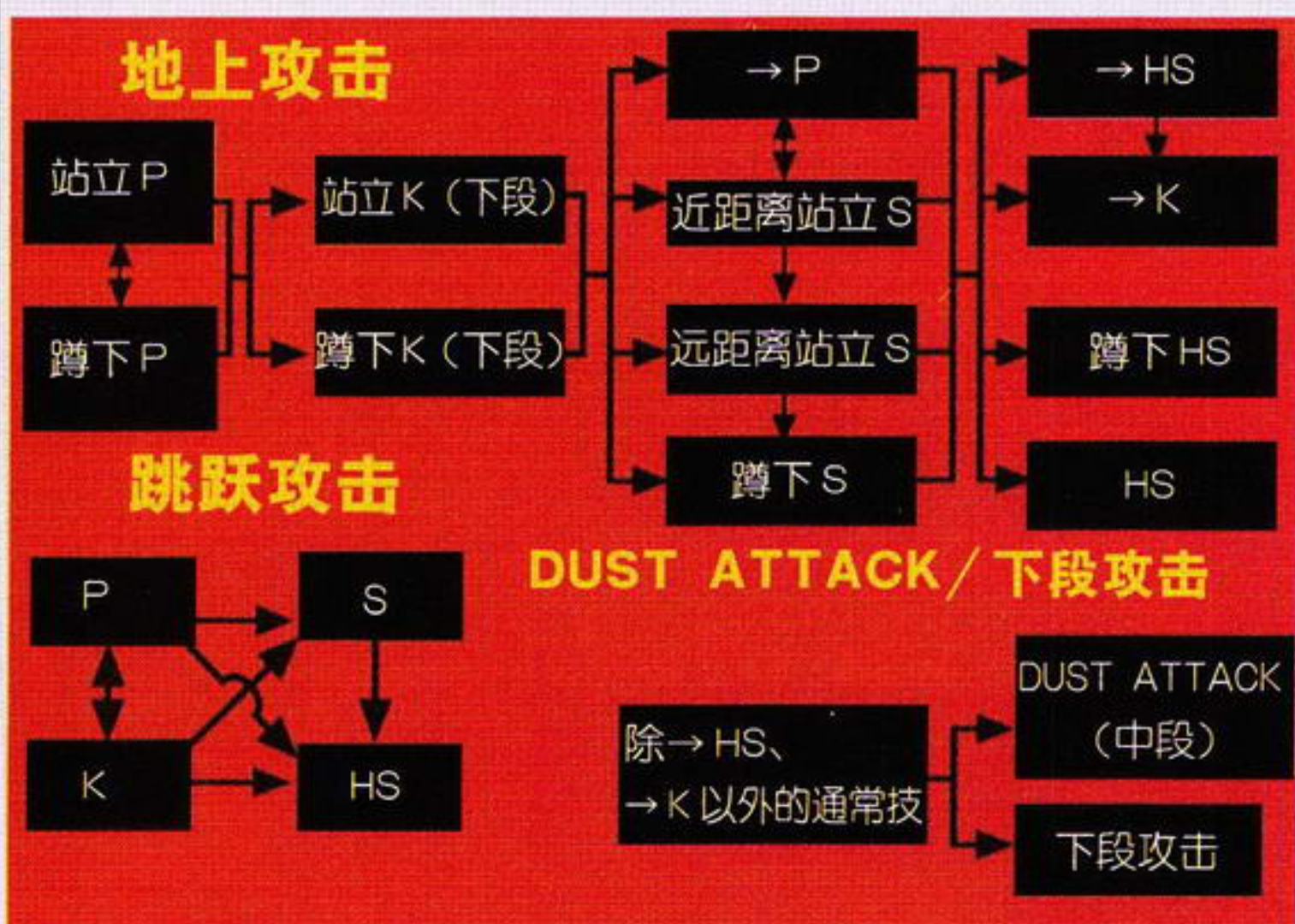
SOL BADGUY



一位攻守平衡的万能型角色。对空技的基本能力良好，起动时速度很快并且还有一瞬间的“无敌时间”。在近身攻击方面SOL也同样拥有得天独厚的特性，中段攻击混合下段攻击组合而成的连续技变化多端，可以打乱对手的防御体系。下段强力突进技“グランドヴァイパー”非常好用，绝对是CANCEL通常技的最佳选择。而觉醒必杀技共有两种。一种是加强速度的，但一段时间之后角色会出现行动不能的眩晕状态，而另一种是用于阻止对手进攻的阻击技，可以CANCEL“GATLING COMBINATION”。



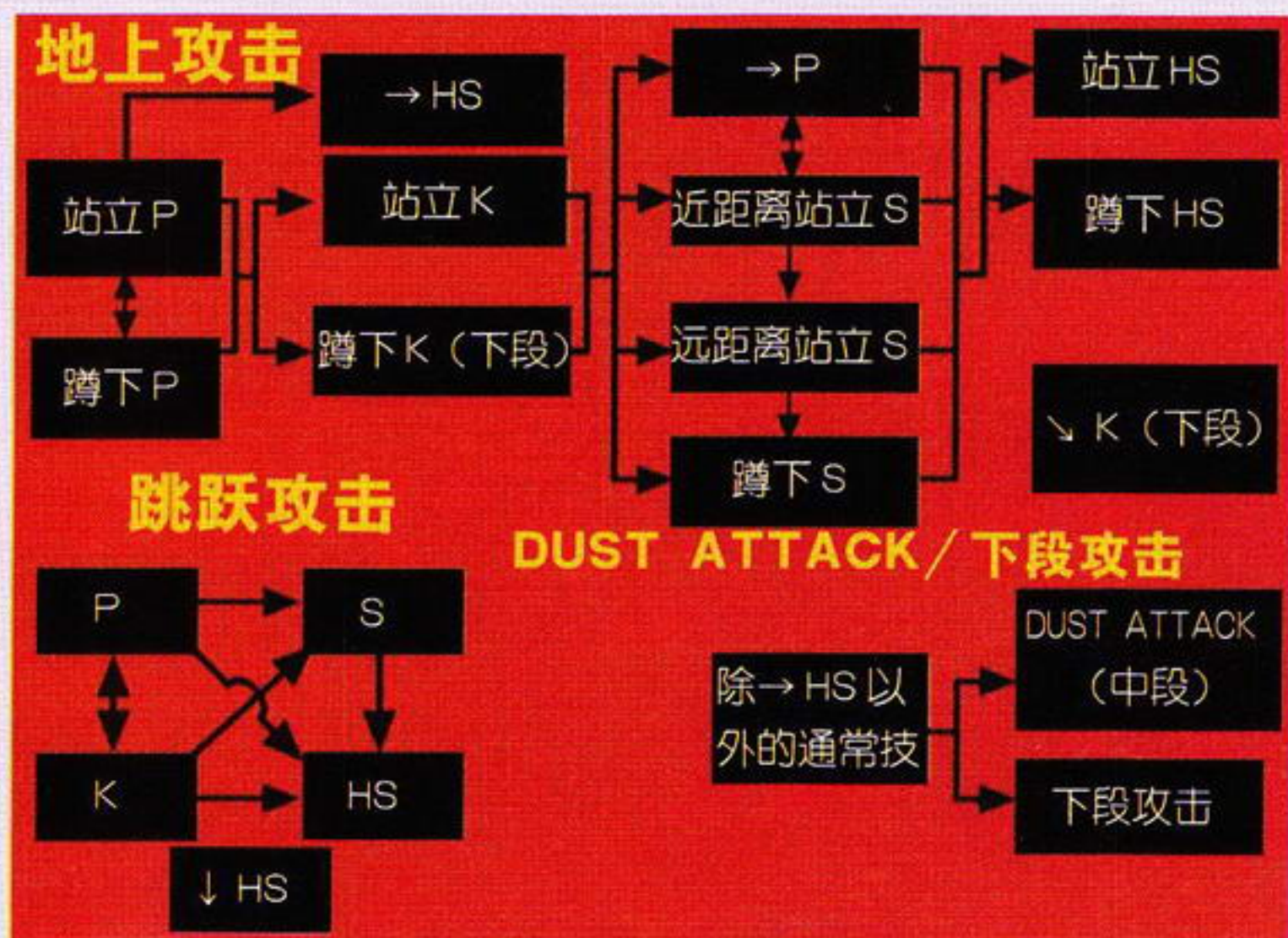
KY KISKE



实力强劲的角色之一，对CPU的战斗可以发挥他出色的能力。必杀技以中、下段为主，起动速度快，并且大部分都可以CANCEL通常技使用。飞行道具分为两种，判定均十分强，用于封位是最佳的选择。突进技的性能比较平均，攻击判定出现非常快，但是一旦被对手挡住，收招空隙非常大，很容易遭到对手一连串的反击。觉醒必杀技只有一种，可以CANCEL通常技使用，但是攻击判定范围有限，速度和攻击力也属一般，使用时一定要看准机会才行。一击必杀技的攻击判定很强，其范围几乎达到整个屏幕。



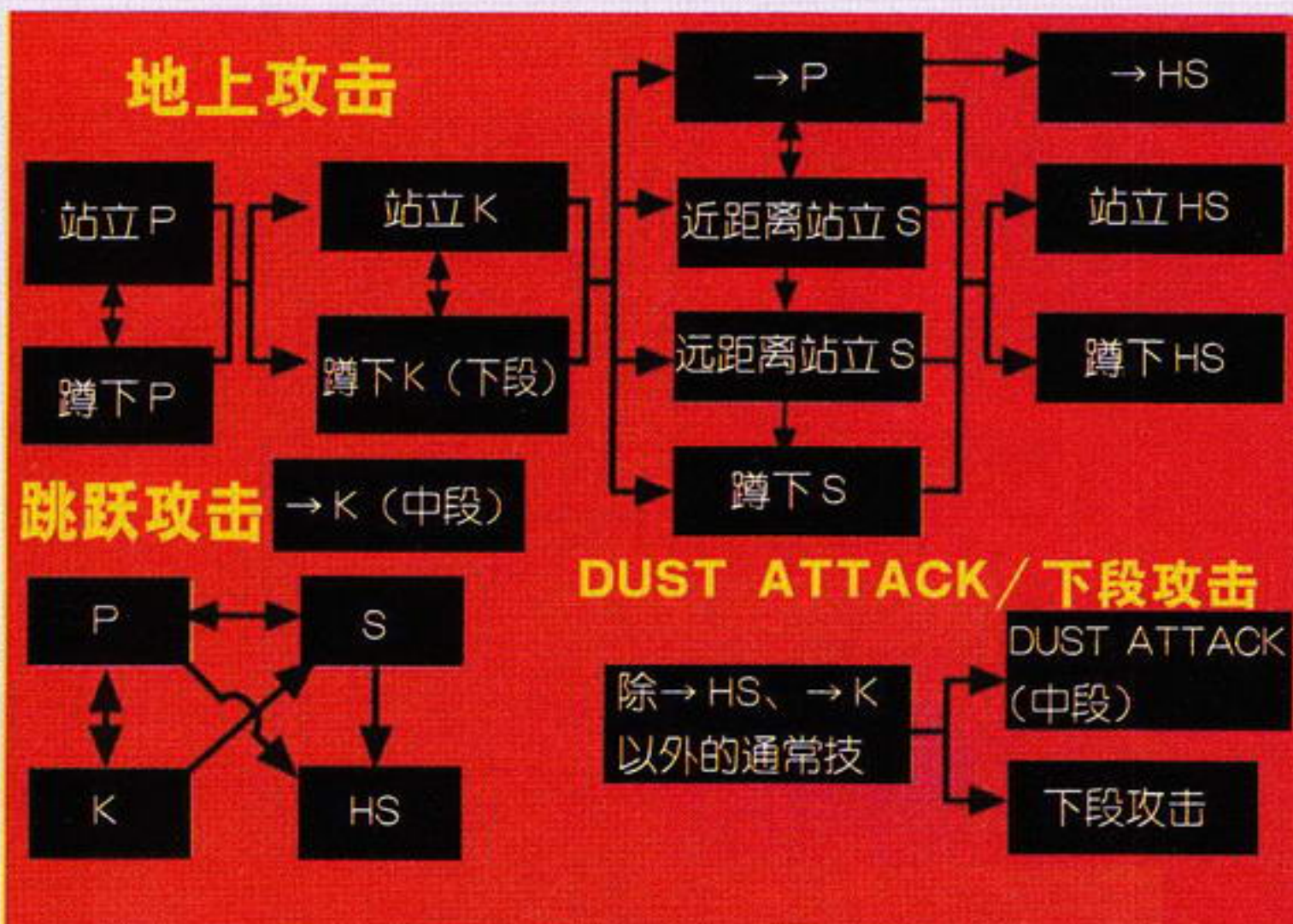
MAY



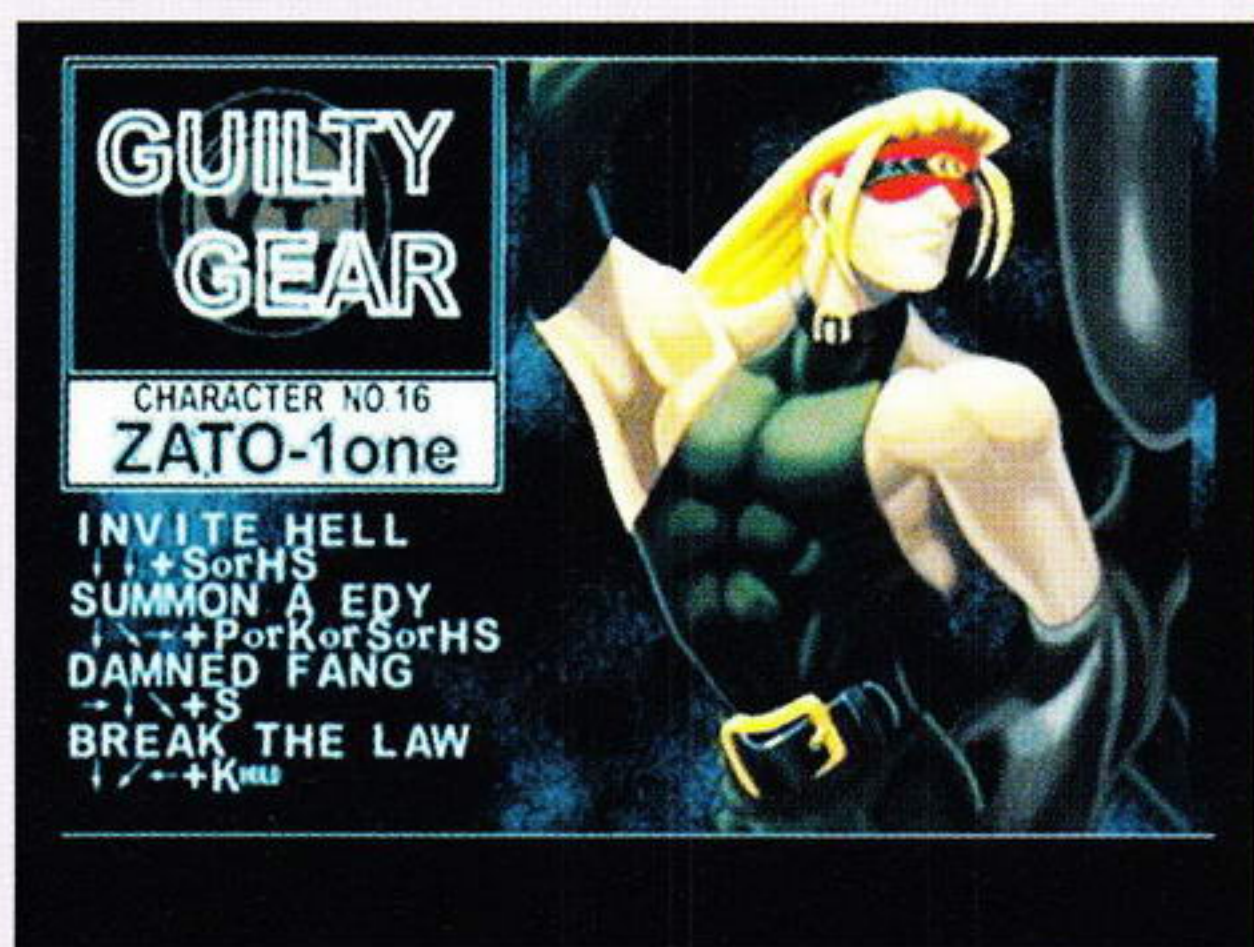
细小的个头非常适合接近战，她的通常技也差不多都是以近身攻击判定为主，其中“→HS”具有很强的牵制作用，玩家不妨多加利用。另外她的必杀技“海豚先生·纵”是很有效的对空技，攻击判定出现得早，制空范围也恰到好处。另外她的觉醒必杀技共分为两种，一种是可以CANCEL各种通常技的乱舞系必杀技，而另一种则是攻击判定范围极大的阻击技，可以在实战中充分发挥这两种不同类型必杀技的独特性能。一击必杀技完全是属于“爆笑型”的，绝对值得玩家一看！



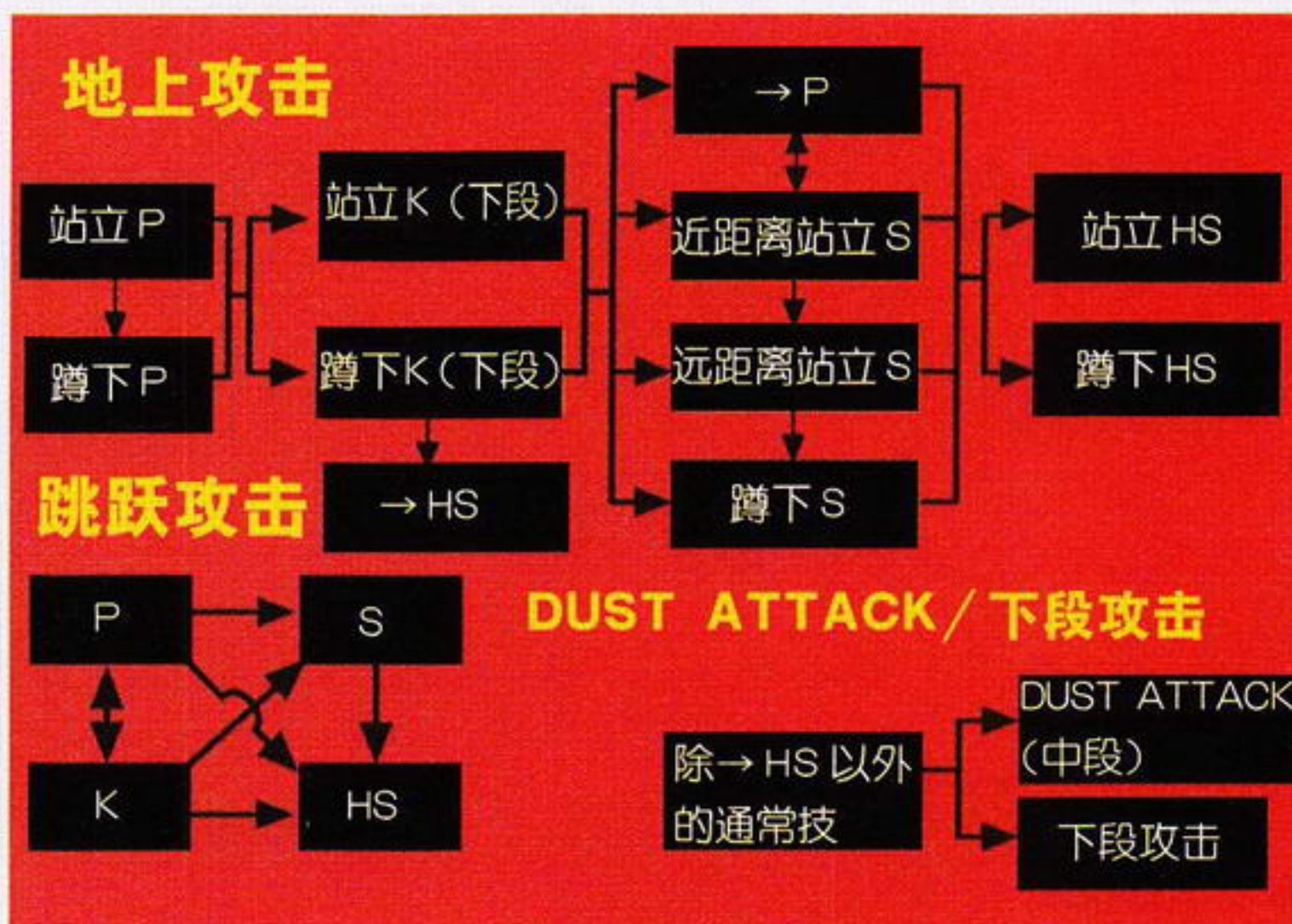
MILLIA RAGE



一位能够自由自在控制头发攻击的强力角色。她的速度在这款游戏当中是比较突出的，并且通常技的变化也比较多，攻击判定很细腻，几乎没有空隙。另外她的必杀技有一部分都具有“先读”（指需要由玩家预先判定出对手的进攻路线）的特性，所以并不适合初次玩这款游戏的玩家使用。另外就是她的中段技和下段技的种类非常丰富，配合GATLING COMBINATION连续使出，绝对会令对手头痛不已。觉醒必杀技共分为两种，起动速度快，但是攻击判定范围有限并且攻击力也不强，不要单独使用。



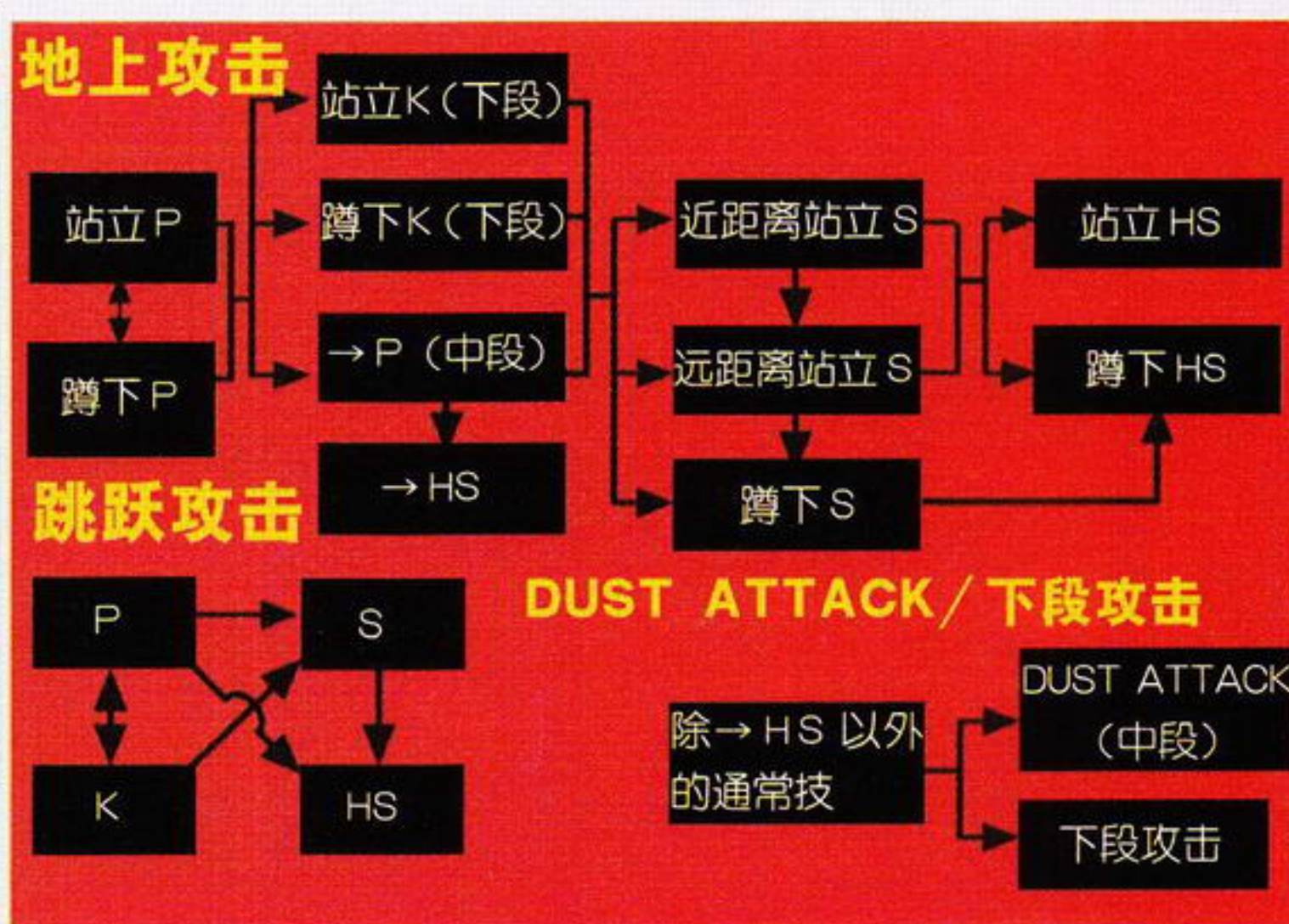
ZATO-1



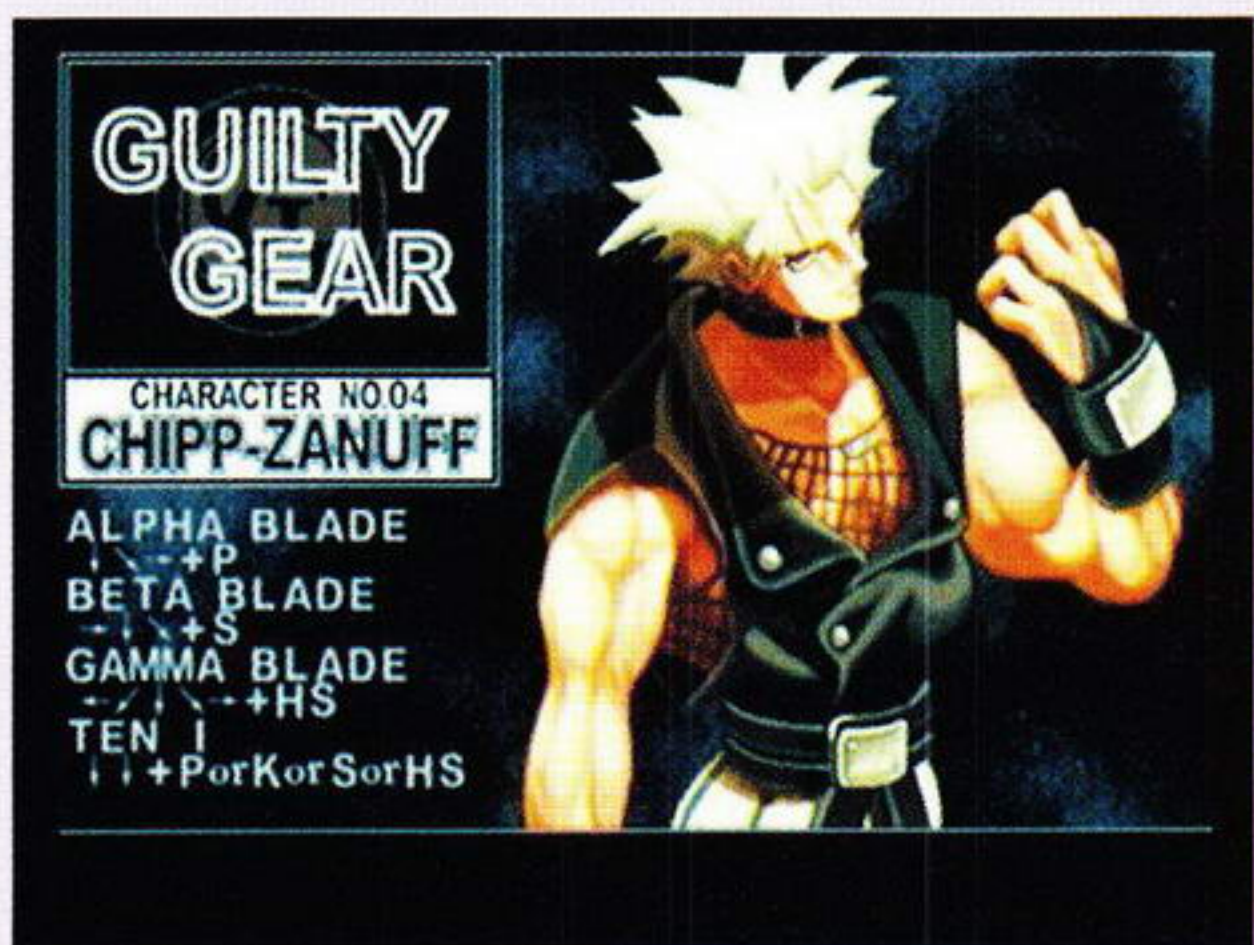
他是这款游戏当中通常技变化最多的角色之一，主要分为本体攻击和影子攻击两个部分（很象CAPCOM制作的《JOJO奇妙的冒险》中登场的角色）。基本的牵制手段就是使用“エディ召唤”，再加上各种攻击判定范围都不相同的地面攻击，想要轻易接近ZATO-1可不是一件容易的事。相比之下，ZATO-1在接近战中就显得有些力不从心了，将对手控制在三个身位的距离以外就是取得最后胜利的关键之处。觉醒必杀技共有三种，其中一种是追加攻击，都是属于攻击判定范围较广的远距离阻击技。



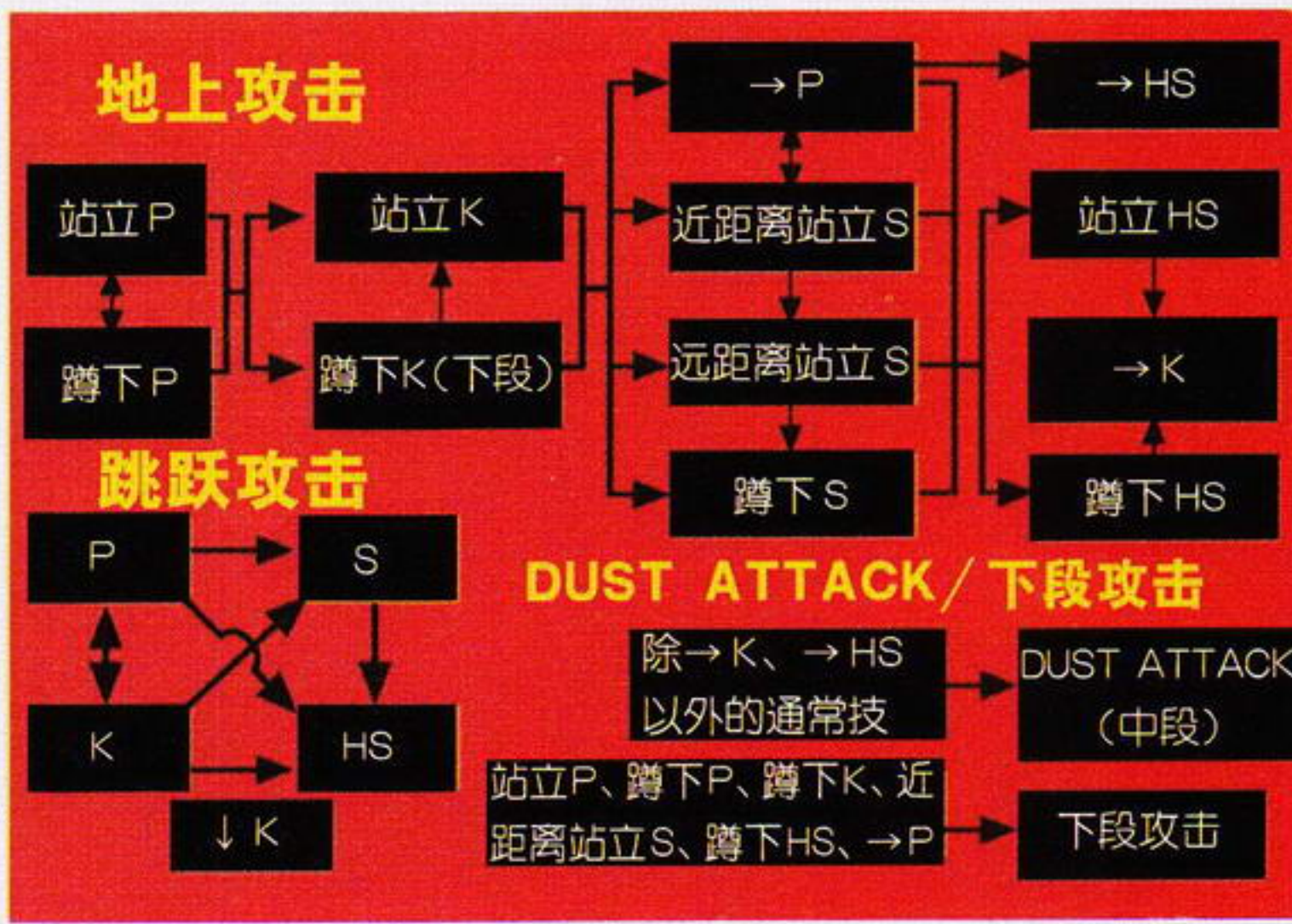
POTEMKIN



一位移动缓慢的巨型角色，没有前冲DASH的能力。但是该角色的攻击力惊人，攻击判定范围极大，一击就可能会损伤对手许多体力。近身投掷技“ボチヨムキンバスター”威力超强，具有一击损伤对手四分之一体力的恐怖攻击力，并且出招并不复杂，绝对是接近战中值得信赖的招式。另外值得一提的就是他的对空技“ヒートナックル”，属于“先读”式的强力技，熟练掌握以后就可以在对手的天空进攻路线上设置不小的麻烦。觉醒必杀技也是以投掷为主，攻击力极强！他的一击必杀技那“开天辟地”般的震撼绝对值得一看！！



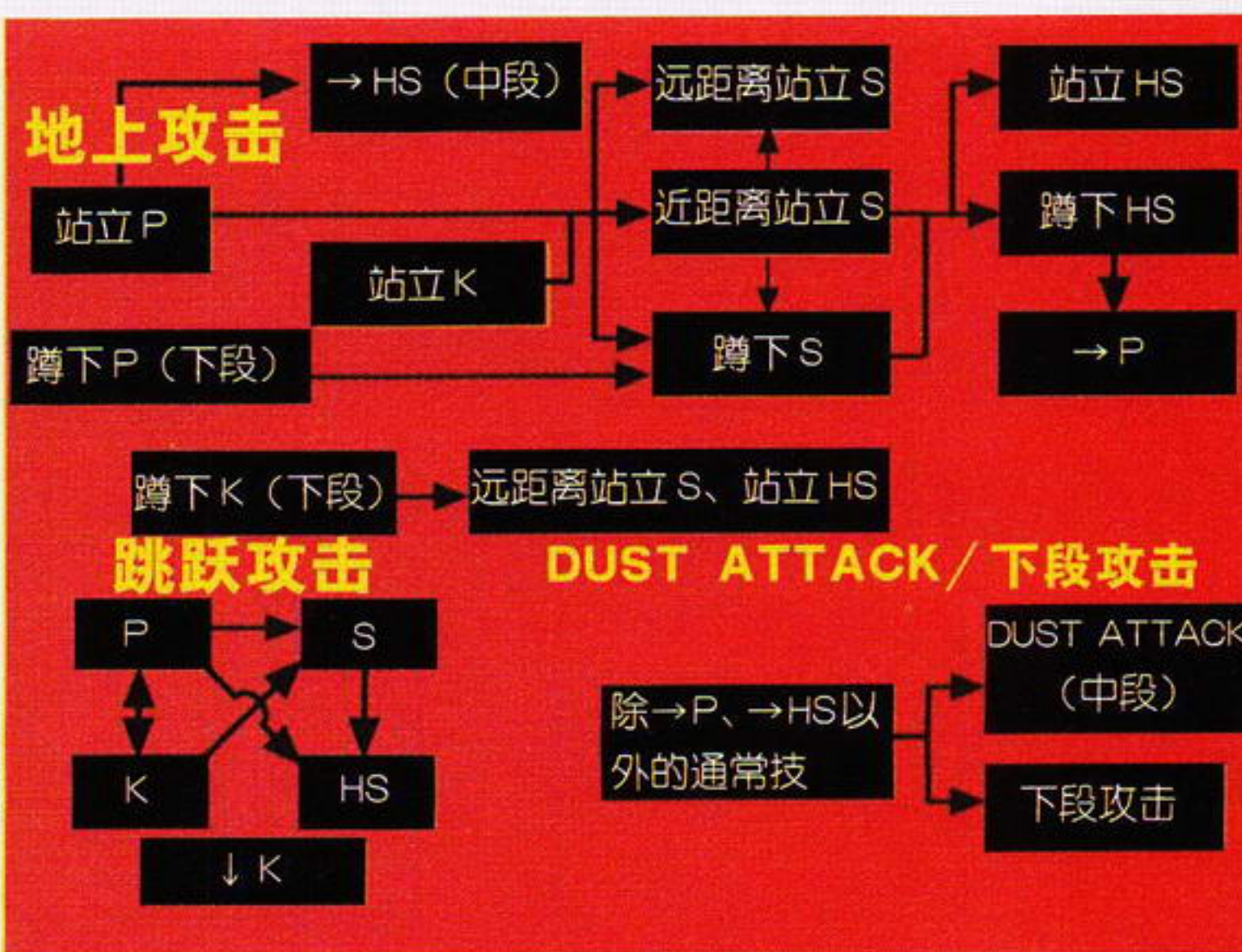
CHIPP ZANUFF



一位以忍术为主的角色，变幻自在的技巧和疾如飓风的速度都是他的制胜法宝。相反，他的攻击力和防御力就比一般角色要弱了不少。以四种不同方位转移的必杀技“毅式转移”再配合隐身技“毅式迷彩”可以充分牵制对手的防御体系，一旦发现对方出现漏洞，就使用多段强力的“GATLING COMBINATION”攻击。在近身战中，由必杀技“冽掌”命中之后派生出来的下段踢“丽碎”和中段打击技“穿踵”都是造成对手防御破绽，进而展开连续进攻的第一步。觉醒必杀技就攻击力和起动速度而言，应以“斩皇狼牙”为主。



FAUST

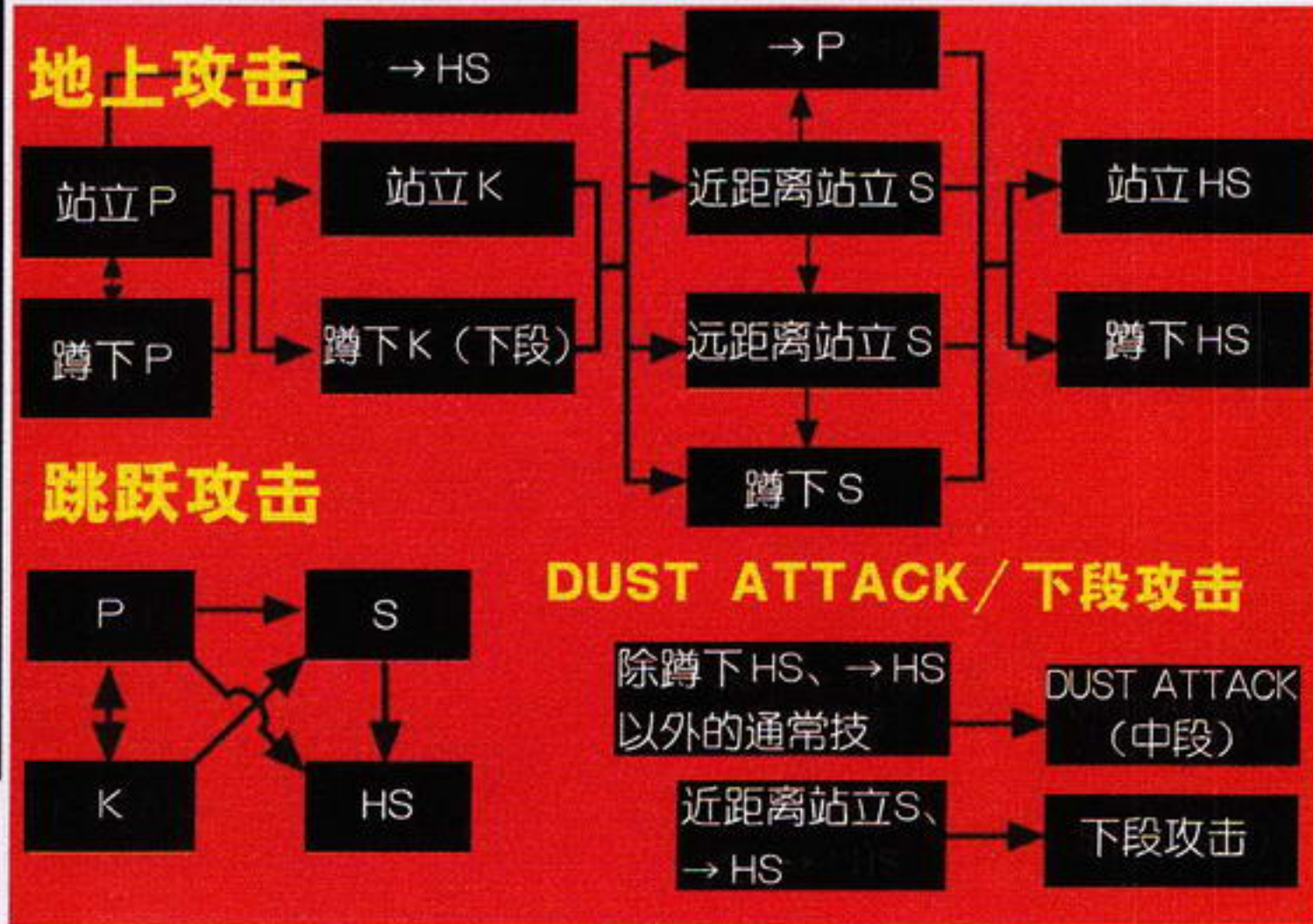


一位不论是通常技还是必杀技都非常怪异的角色。FAUST的“GATLING COMBINATION”变化极多，并且攻击判定出现的时间和范围都非常独特，令对手无从防御。但是他那“大开大合”式的必杀技在使用时会出现不少漏洞，很容易被对手看出破绽，建议一定要看准对手的进攻套路再使出相应的克制招式对付。必杀技中以“枪点远心乱舞”的派生攻击变化最大，熟练掌握它就可能取得最后的胜利。觉醒必杀技的起动时间和攻击判定出现时间都较慢，使用时一定要小心谨慎。

角色性能全接触



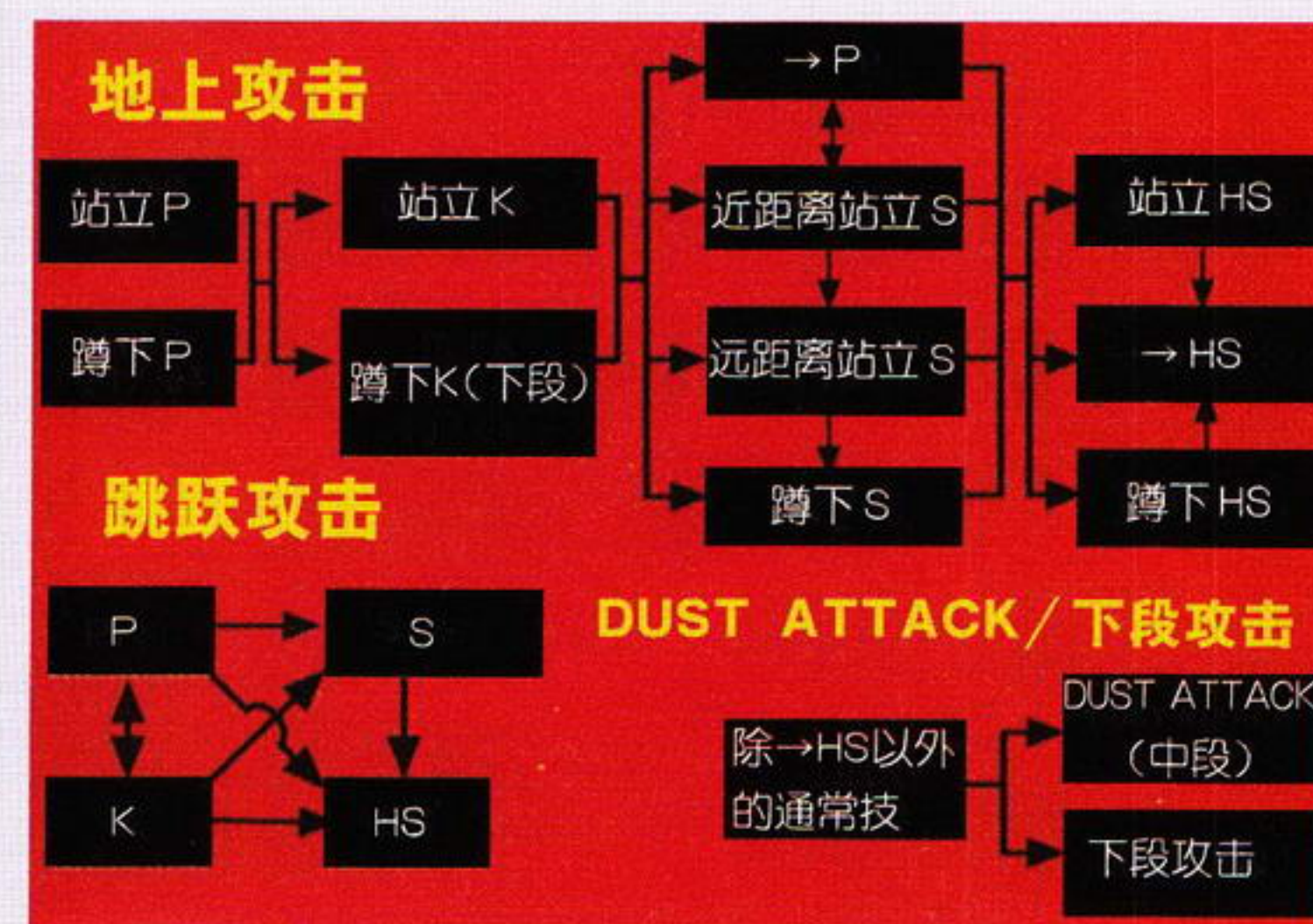
BAIKEN



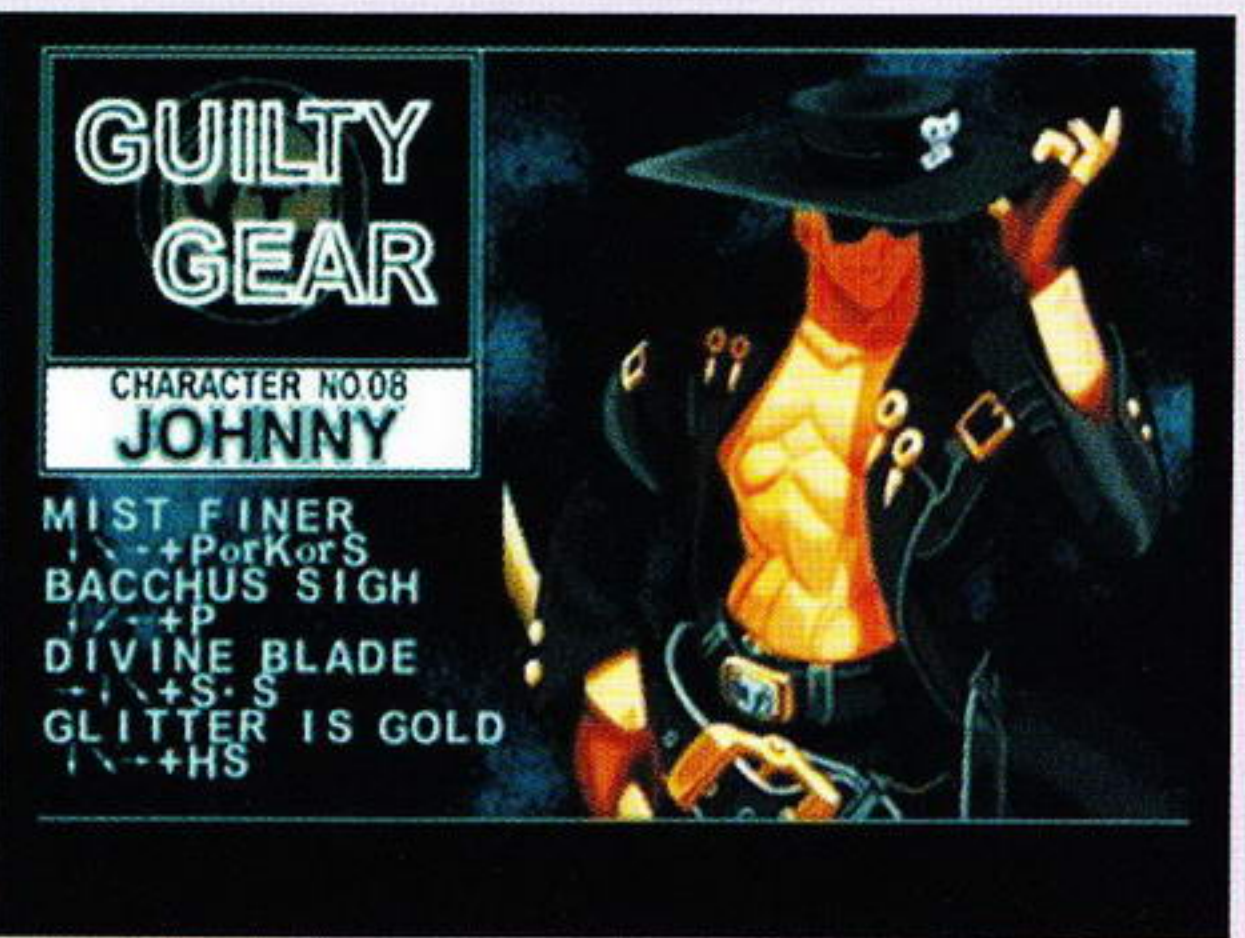
一位通常技变化并不大的角色,但是胜在使用“GATLING COMBINATION”时的空隙极小,不容易被对手反击。必杀技有一部分具有防御反击的特性,所以准确判定出对手的出招时间和招式攻击判定就能占据主动。而觉醒必杀技共有五种,“连三途渡”是一个近身才能全部命中的强力必杀技,最好用来CANCEL已经形成“GATLING COMBINATION”的连续技;而另外四种觉醒必杀技都是具有防御反击的性能,必须看准时机,使用时千万不要犹豫不决。最后值得一提的就是BAIKEN的一击必杀技“画龙点睛”,极度华丽!



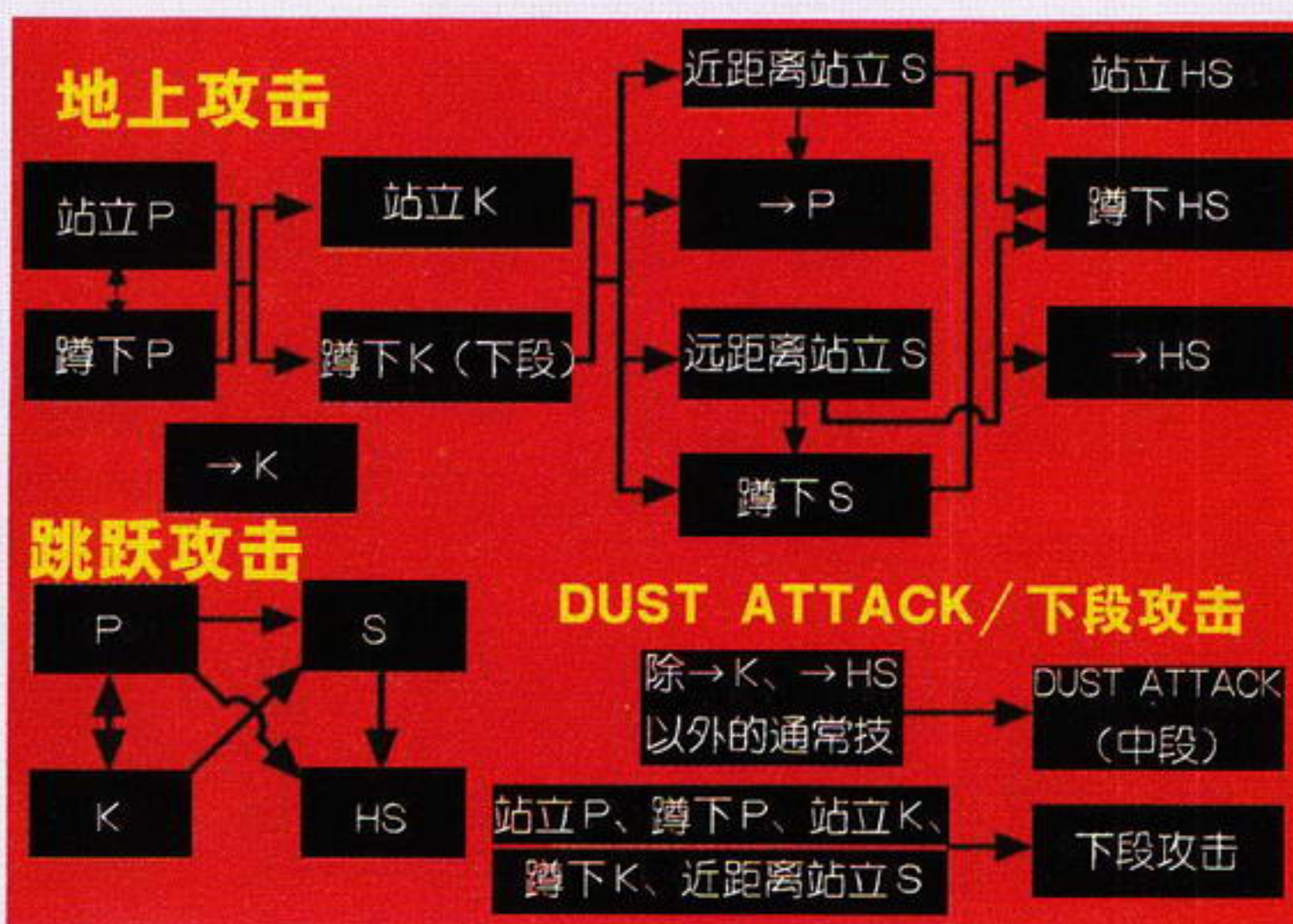
JAM KURADOBERI



一位速度型突进系的角色。必杀技“爆蹴”共有四种变化,配合“GATLING COMBINATION”使用,可以发挥意想不到的效果。通常技的变化也非常丰富,需要玩家反复练习才能够熟练掌握,因为胡乱出招只能造成破绽百出,影响玩家对整个战局的有力把握。另外必杀技“龙刃”、“逆鳞”、“剑刃楼阁”都对应强化功能,还可以在在空中发挥这些必杀技的强大威力。觉醒必杀技共有两种,“兆脚凤凰升”建议单独使用攻击力更大,而“恋崩娘”则适合CANCEL通常技使用。一击必杀技“我美惚”具有《GGX》系列独有的魅力,必看!



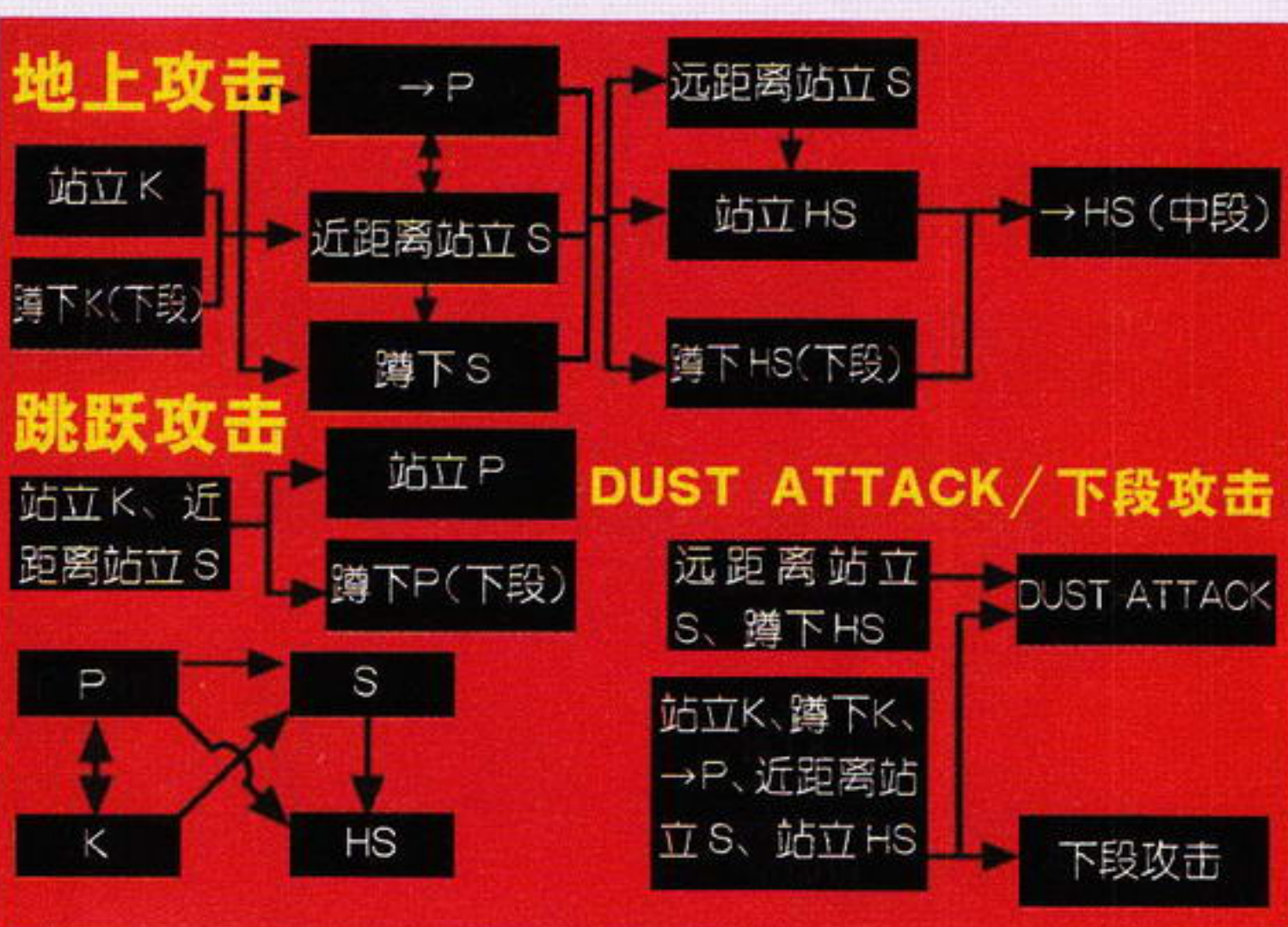
JOHNNY



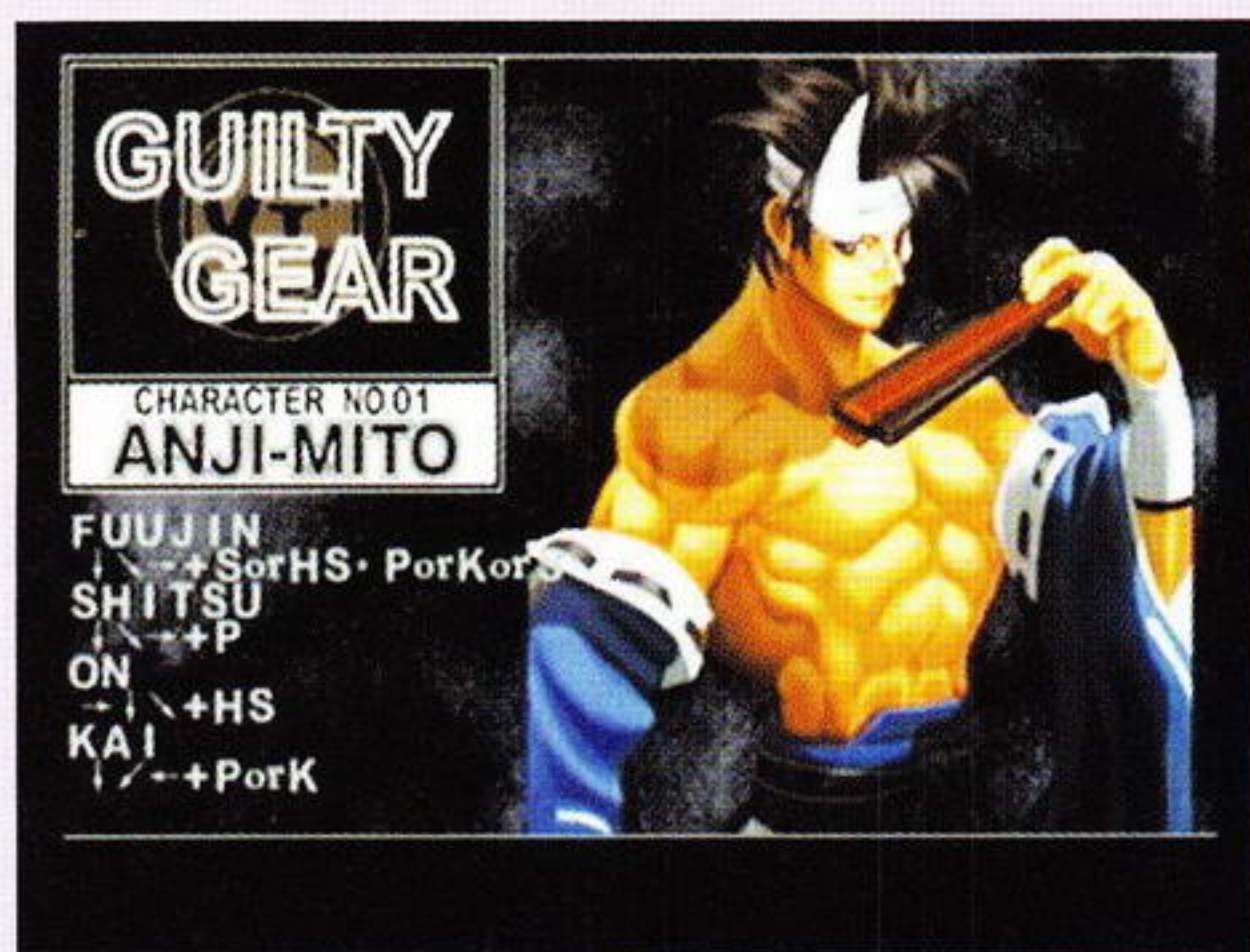
一位出招和收招都很快的角色,并且出招十分隐蔽。三个方向的必杀技“MIST FINER”用于封位可以收到极佳的效果。但是JOHNNY的缺点就是在通常技的接续上和突进技的起动速度上明显较慢,一旦出现空隙,很容易被对手展开一连串的强力反击。觉醒必杀技只有一种,属于乱舞系的必杀技,攻击判定时间出现得早,攻击力十分强劲,但是收招时间较长,一定要看准时机使出。一击必杀技的攻击判定范围虽然有限,但也很有特色,将对手变成一张扑克牌,当转到恶魔那一面时就将其一刀两断,够COOL!



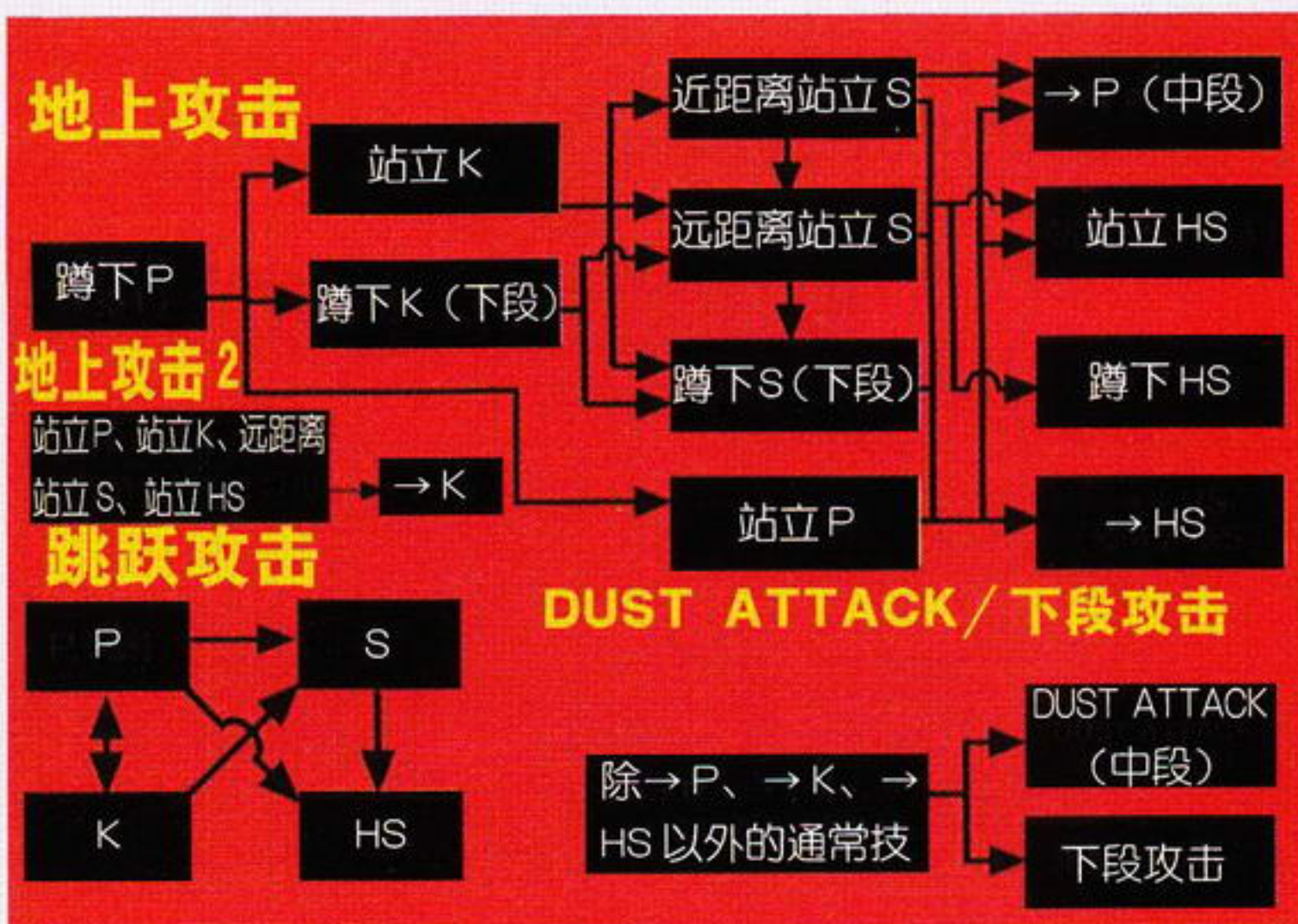
AXL LOW



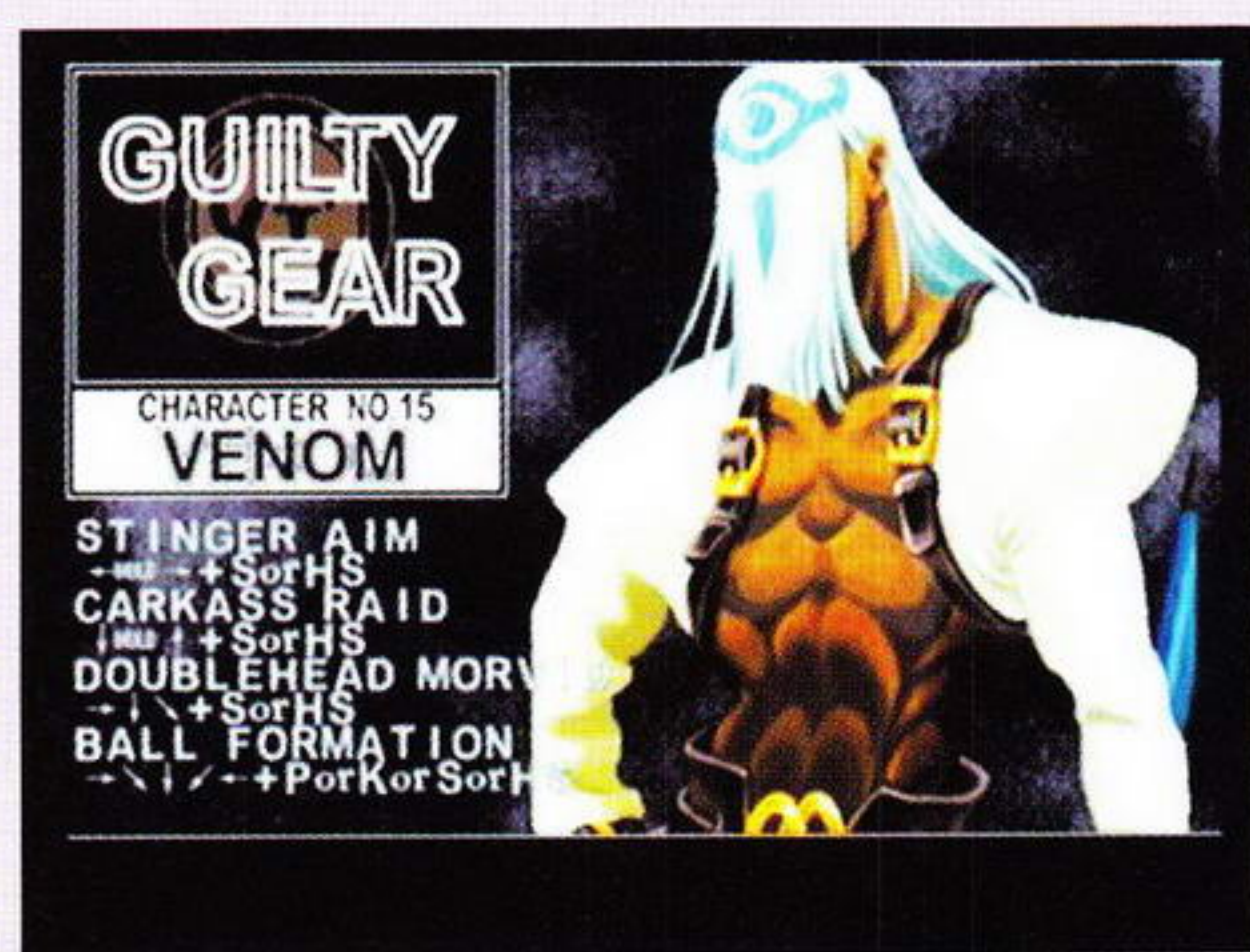
一位远距离攻击比较强劲的角色,招式大部分以“蓄力”为主,但是使用他的方法与SNK制作的《饿狼传说》中BILLY较为接近。通常技大部分攻击判定范围都是从近至远,令对手很难防御,攻击力也十分惊人。必杀技中的“雷影锁击”属于牵制技,可以有效控制对手的地面进攻路线,但是出招和收招都较慢,不宜频繁使用。觉醒必杀技只有一种,“百重镰烧”的攻击判定范围广大,并且CANCEL“GATLING COMBINATION”的攻击十分合适,在版面两端使用可以造成“一发逆转”的攻击效果。



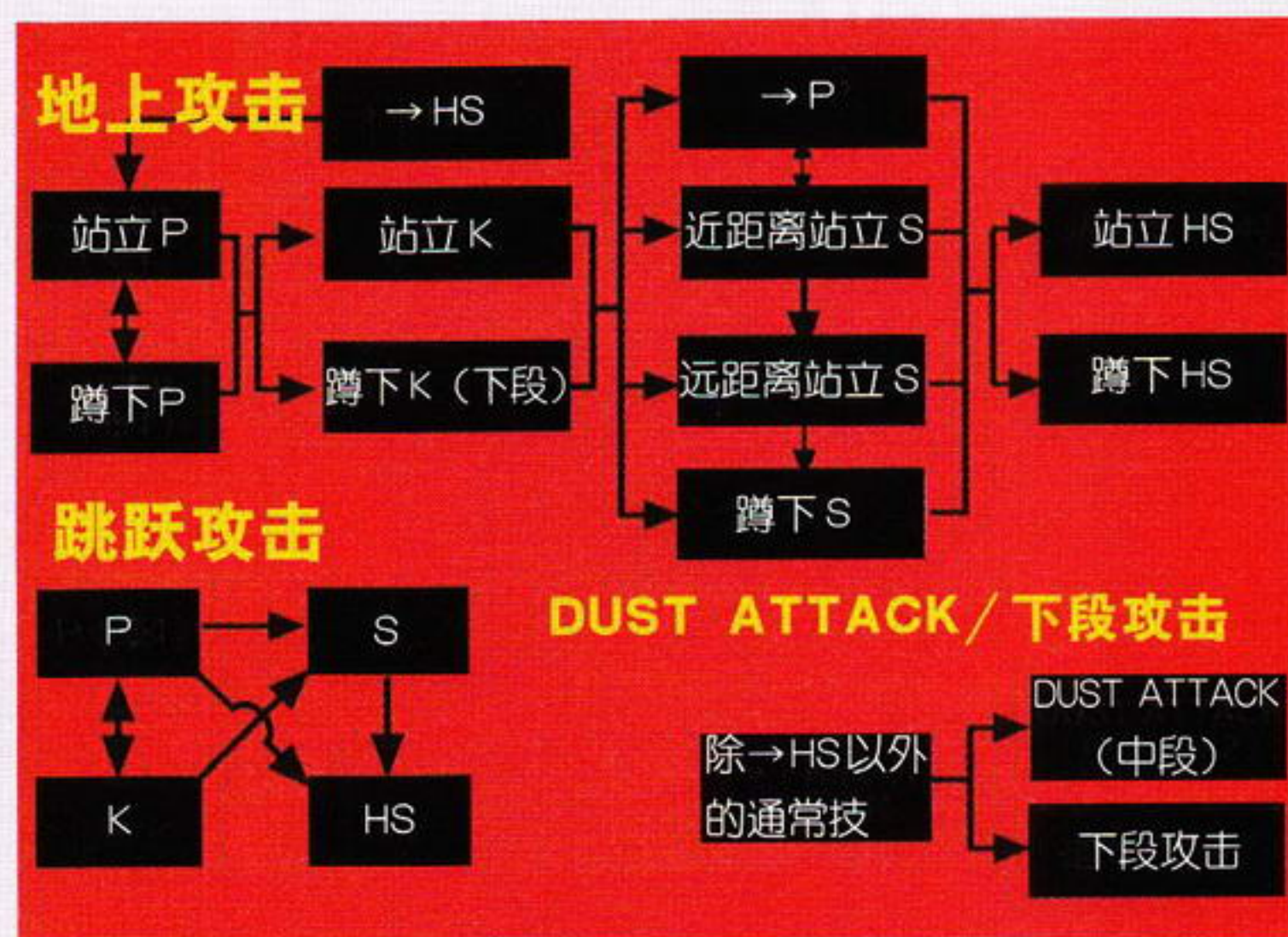
ANJI MITO



通常技和必杀技的变化与其他角色有很大不同的怪异角色。必杀技“风神”命中后的派生攻击变化非常丰富，不论是近身还是对空都具备极佳的性能。飞行道具“疾”可以说是相当无赖的招式，可以对远距离的对手起到很好的牵制作用。另外必杀技“红”、“阴”、“戒”的攻击判定范围较广，起动时间也十分短，使ANJI MITO的整体性能得到大幅强化。觉醒必杀技“一诚奥义「彩」”可以CANCEL通常技使用，攻击力很强，是扭转劣势的最佳选择。一击必杀技“决”属于突进型的。



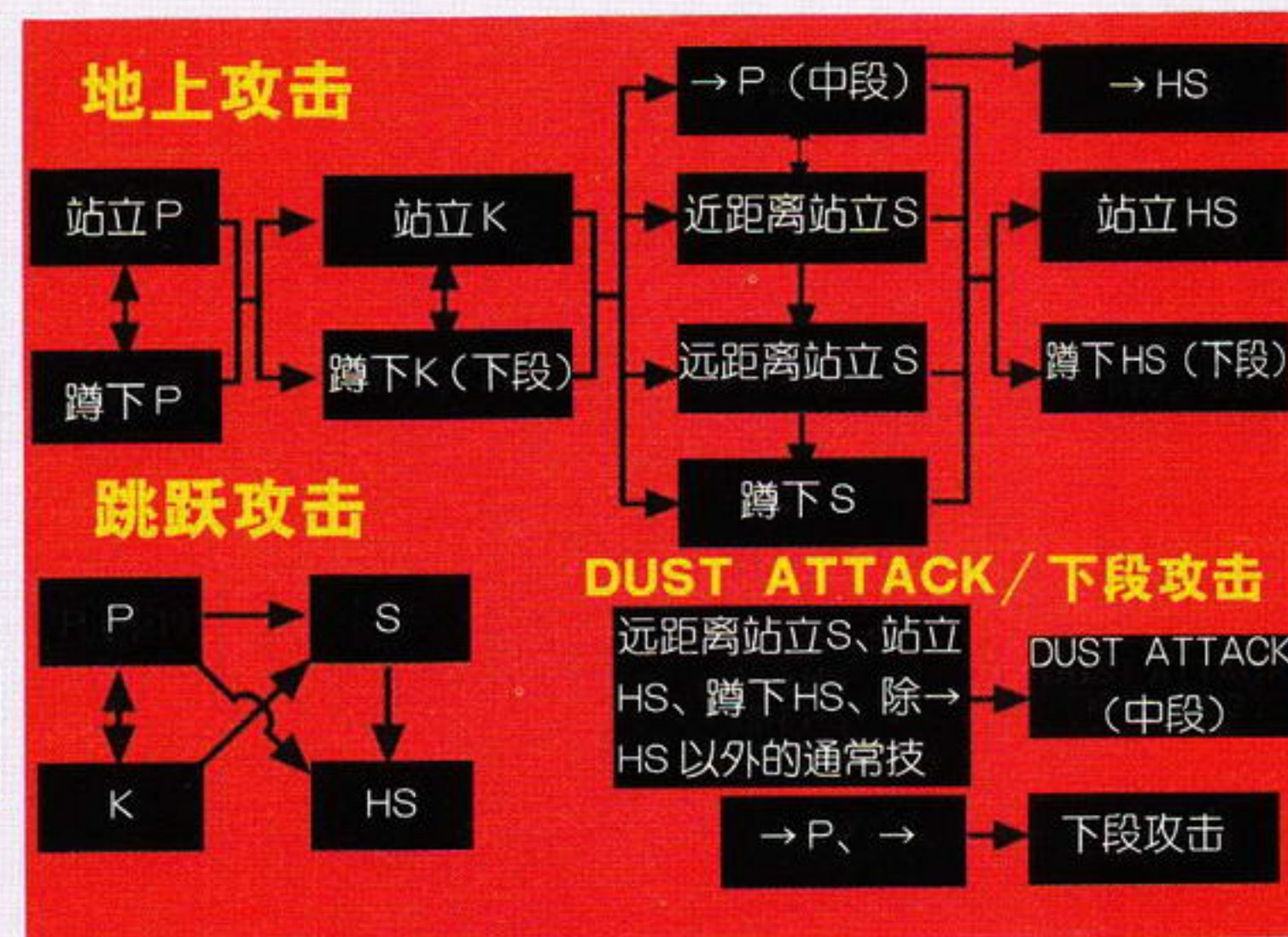
VENOM



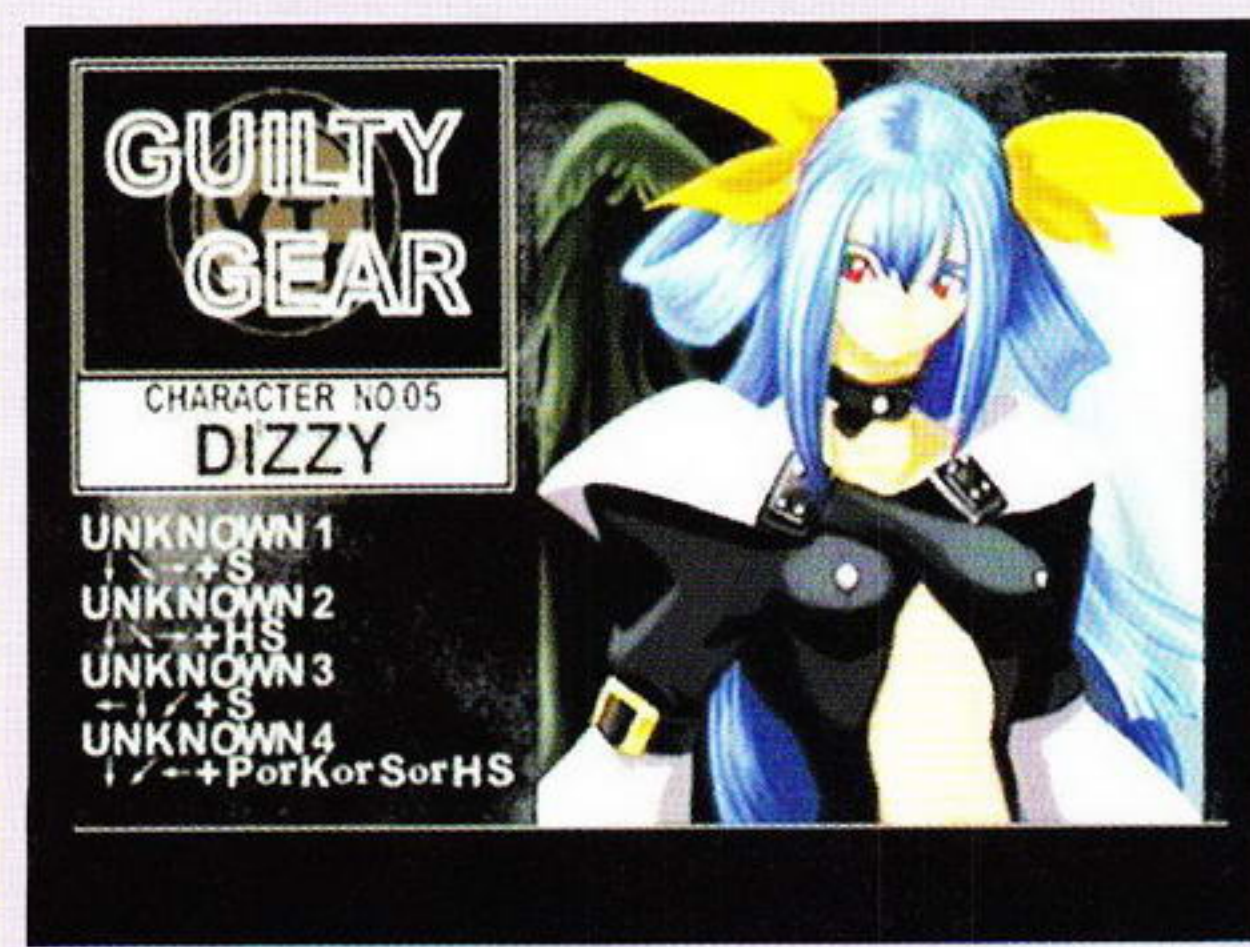
同ANJI MITO一样属于难于上手的角色，但是仍然十分强力。必杀技“STINGER AIM”和“CARCASS RIDE”都是属于蓄力型的招式，可以CANCEL“GATLING COMBINATION”来使用，给对手造成意想不到的损伤。另外由于VENOM的移动速度并不高，因此必杀技“瞬间移动”就具有良好的回避性能。对空技“DOUBLE HEAD MORBIT”的对空攻击判定很强，是玩家值得信赖的招式之一。觉醒必杀技共有两种，其中“DARK ANGEL”具有很强的牵制作用，并且还可以CANCEL通常技使用，即使对方挡住，也会造成削减其大量体力的结果。



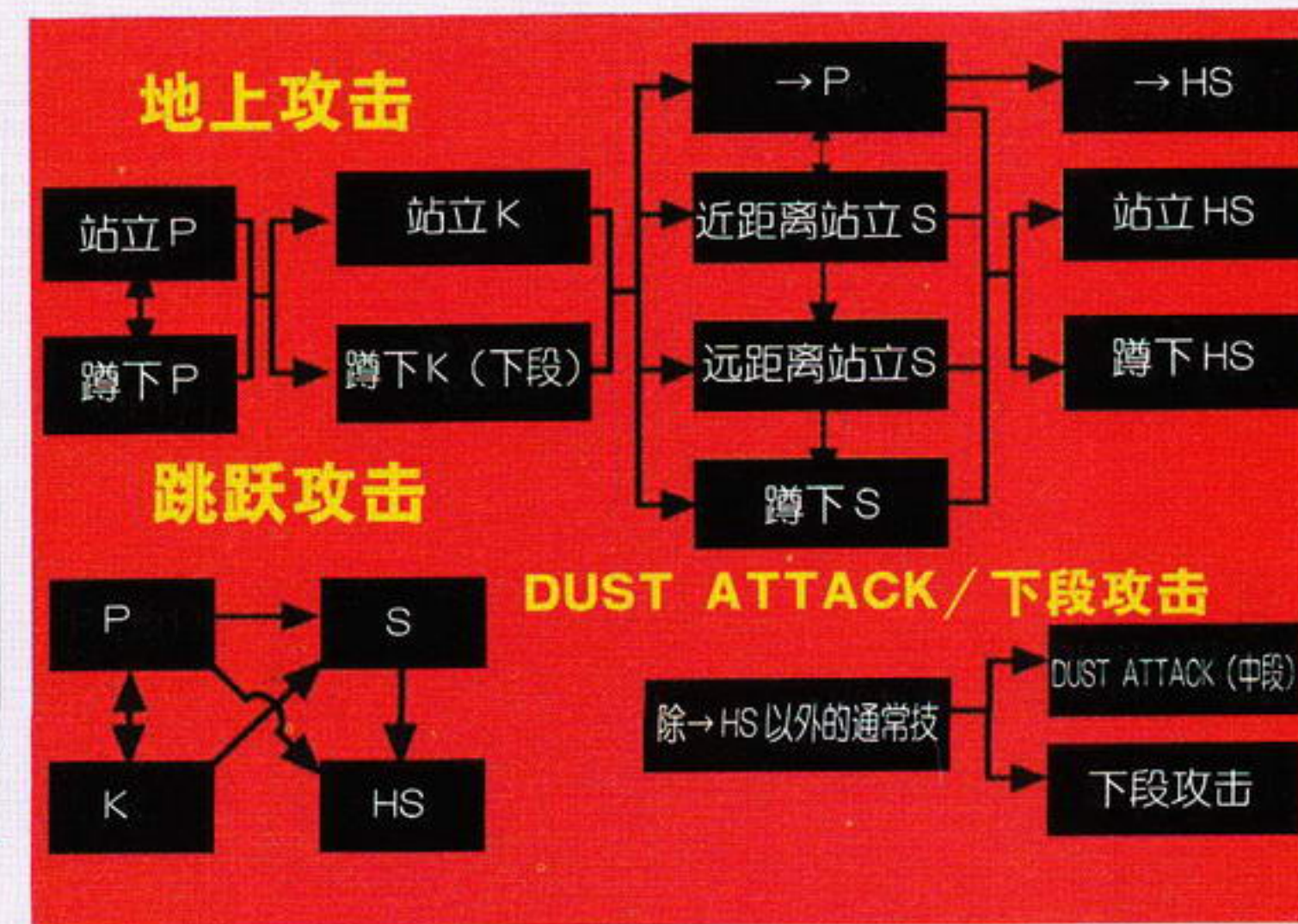
TESTAMENT



中BOSS，无可否认，TESTAMENT不愧为“中距离进攻之王”。不仅中距离的通常技较多，并且攻击力非常恐怖，再加上远距离攻击一旦命中之后，就可以接续变化多端的中段属性的“GATLING COMBINATION”，随时都可以造成对方损伤一半体力的可能。另外必杀技“PHANTOM SOUL”也非常无赖，一旦熟练掌握，简直就可以让对手无法从地上展开进攻。觉醒必杀技“NIGHTMARE CIRCULAR”的起动时间较慢，但是胜在攻击判定极强，被击中的对手会陷入“毒”状态，体力逐渐下降。



DIZZY



这款游戏最终BOSS，同时也是最强大的角色之一。各种必杀技CANCEL“GATLING COMBINATION”之后，都具有“一发逆转”的恐怖攻击力，再加上“ROMAN CANCEL”非常适合她使用，因此一旦熟练掌握她的全部技巧，玩家就可以说是“东方不败”了！必杀技“捕捉鱼儿”的招式具有多种变化，绝对是牵制对手的不二选择。觉醒必杀技共有三种，除了“GAMMA RAY”的起动时间较慢之外，另外两个觉醒必杀技都可以CANCEL通常技使用，因此DIZZY想不强也不行啊！



永恒传说

PS	NAMCO	RPG	1~4人玩
	2000年11月30日		1格
CD-ROM x 3	对应振动手柄, POCKETSTATION		

晶灵术组合一览表

晶灵术名称	组合晶灵 (括号内为必要LV)	消耗	对象	效果
ヒール	水 (1)、风 (1)	16	同伴一人	HP 回复
ナース	水 (10)、冰 (1)	42	同伴全体	HP 回复
キュア	水 (15)、元 (1)	32	同伴一人	HP 大回复
リザレクション	水 (20)、光 (1)	60	指定范围	HP 回复
レイズデッド	水 (20)、时 (1)	96	同伴一人	复活
リカバー	雷 (6)、地 (11)	10	同伴一人	异常状态回复
チャージ	雷 (5)、风 (13)	100	同伴一人	把施术者TP分给同伴
ディープミスト	暗 (5)、水 (15)	6	敌方一人	命中率降低
アシッドレイン	水 (10)、地 (5)	10	敌方全体	防御力降低
シャープネス	火 (5)、水 (7)	6	同伴一人	攻击力上升
レジスト	冰 (10)、地 (7)	6	同伴一人	晶术防御力上升
コンセントレート	风 (6)、火 (5)	6	同伴一人	命中率上升
バリアー	暗 (5)、雷 (10)	6	同伴一人	防御力上升
ホーリーブレス	光 (15)、火 (20)	8	同伴一人	HP 缓慢回复
ストラグネーション	时 (5)、冰 (30)	16	敌方一人	硬直时间变长
デイレイ	时 (20)、地 (30)	60	敌方一人	吟唱时间变长
スプレッド	水 (1)	9	指定范围	水攻击
エアスラスト	风 (1)	12	指定范围	连续风刃攻击
サイクロン	风 (24)、暗 (12)	44	指定范围	龙卷风攻击
イラブション	火 (1)	18	指定范围	岩浆攻击
フレイムウォール	火 (13)、地 (10)	12	指定范围	火墙陷阱
エクспロード	火 (15)、雷 (9)	36	指定范围	火焰爆发攻击
ロックブレイク	地 (1)	18	指定范围	岩石攻击
グランドダッシャー	地 (25)、暗 (15)	48	指定范围	地震攻击
フリーズランサー	冰 (1)	21	指定范围	冰枪攻击

ブリザード	氷 (12)、風 (15)	20	敌方全体	风雪攻击
アブソリュート	氷 (14)、雷 (12)	30	指定范围	超低温攻击
サンダーブレード	雷 (1)	24	指定范围	雷刃攻击
インディグネーション	雷 (20)、光 (15)	52	指定范围	雷阵攻击
レイ	光 (1)	30	指定范围	圣光攻击
ホーリーランス	光 (25)、元 (20)	52	指定范围	光枪攻击
ダークフォース	暗 (1)	32	指定范围	黑暗攻击
ブラッディハウリング	暗 (25)、時 (15)	72	指定范围	黑暗爆炸攻击
メテオスオーム	元 (1)	60	指定范围	陨石攻击
シューティングスター	元 (20)、時 (20)	80	敌方全体	流星攻击
デイスティーション	時 (1)	64	敌方一人	异次元攻击

隐藏晶灵术

メディカルブラス	風、光	晶术 HP 回复量增加 5%
アイテムゲッター	風、元	TECHNICAL SMASH 发生时得到奖分
ヒールウェポン	光、暗	击倒敌人时回复 HP
ライフアップ	元、氷	升级时 HP 上限加 2
ポイズンガード	元、暗	防止中毒
メンタルチャージ	地、風	战斗结束时全体 TP 回复 1%
ライフレスキュー	地、光	自动回复 HP
メンタルサプライ	地、元	受攻击时回复 TP
フリースガード	氷、火	防止冻结
パラライガード	雷、水	防止麻痹
メンタルアップ	時、火	升级时 TP 上限加 1
ドレインガード	時、光	防止虚弱

《永恒传说》初级篇 (本篇可能含有日文汉字, 并非繁体或异体字。)

1: アセリアの地で大地母神として、崇められている神さまは何でしょう?

答案: マーテル。

2 隠された神殿の中で、ソーディアンのカギとする扉の数はいくつでしたっけ?

答案: 3。

3: クラウデイスで語ったバルックさんは、世界のために何



をしたいつて言っていましたっけ?

答案: 一度、无に归す。

4: ラデイスロスの无重量エレベーターは、

地上のどこと繋がっていましたっけ?

答案: ダリルシェイド。

5: 过去ミッドガルズの騎士团长つて谁でしたっけ?

答案: ライゼン。

6: 十二星座の塔で、アルテミスがルナに逢う为に出した条件つて何でしたっけ?

答案: キス。

7: スノーフリーアの北にある氷の大河。ここで必要なアイテムつて何でしたっけ?

答案: けがわのマント。

8: ミントさんが夢の中でお母さんに貰った物つて何ですか?

答案: 帽子。

9: フィリアさんを迎えにきた海龙の名前は?

答案: ベルナルド。

10: お城でスタンさんたちに取り付けられた囚人監視用の装置つてなんでしたっけ?

答案: ティアラ。

11: エターナルソードをこつそり使っちゃったクラスさん。この時呼び出した精灵つてだれです





か?

答案: オリジン。

12: トラッシュマウンテンで手に入れた生体金属といえは?

答案: ベルセリウム。

13: アルヴァニスタでジャミルに心を操られた、王子さまの名前はなんですか?

答案: レアード。

14: エルウィンのお父さんが経営する、貿易社の名前はなんですか?

答案: レイオット。

15: モリュウ領で初めてジョニーさんが登場した時のセリフって、人呼んで〇〇たあ、この俺のとき

答案: 蒼天の稲妻。

16: ゴミだらけの町ジャンクランドで嫌悪感を催してしまつたのはどなたでしょうか?

答案: フィリア。

17: クレスさんのペンダントは、何歳の誕生日にもらつたプレゼントだったのでしょうか?

答案: 15。

18: 海中深くに沈んでいる超古代都市といえは?

答案: トール。

19: セインガルドの七將軍のうち、たつたひとりの女性將軍といえは?

答案: ミライナ。

20: ミックハイルでマリアンさんは、どうなつたのでしょうか?

答案: 下の脱出ポットで逃げた。

21: アルバおじいちゃんが、里山にいる私を連れそうとしたときの理由ってなんでしたっけ?

答案: ズボンのゴムが切れた。



22: モリスンさんの家でクレスさんが目覚めたとき、無くなつた事に気づいた物って何ですか?

答案: イヤリング。

23: ミックハイルに現れたレンブランドさん。このひとの口癖は?

答案: ホヒ、ホヒ。

24: PlayStation版のアルヴァニスタ記念レースで、クラスさんが与えられそうになつた称号ってなんですか?

答案: マッハ中年。

25: クレスさん達が過去の世界で初めて訪れた村の名前はなんですか?

答案: ベルアダム。

26: ダリルシェイドからラディスロウにいろんなお店が引っ越してきましたけど、最初に引っ越してきたのは何屋さん?

答案: 宿屋。

27: ストレイライズ神殿の中で、フィリアさんの階級は何ですか?

答案: 司祭。

28: アクアヴェイルが誇る軍隊の名前は?

答案: 黒十字軍。

29: スタンさんの妹さんの名前はなんですか?



したっけ?

答案: リリス。

30: チェリクで行なわれるミニゲームって何でしたっけ?

答案: 鬼ごっこ。

《永恒传说》 中级篇

1: エドワード=D=モリスンの最期の言叶〇、〇これは、まねするなよの〇には何が入るでしょうか?

答案: はあ、はあ

2: クレイアイドルを倒せる唯一の魔法はなんだったかな?

答案: トラクタービーム

3: 過去ヴァルハラ平原のボスイシユラント。奴のダオス軍における所属は何でしょうか?

答案: 陸軍

4: 国境の町ジェノスの酒場でナンパ男が言う台詞:〇〇ボルトの瞳に干杯! さて〇には何が入るでしょうか?



答案: 100万

5: 未来ミゲールの町の雑貨屋に置いてある石像はいくらの値が付いていたかな?

答案: 1億ガルド

6: 未来ギースショップにアイヴォリーを持って行きじゃんぱいを作ってもらおうと、完成まで何時間かかるでしょうか?

答案: 2時間

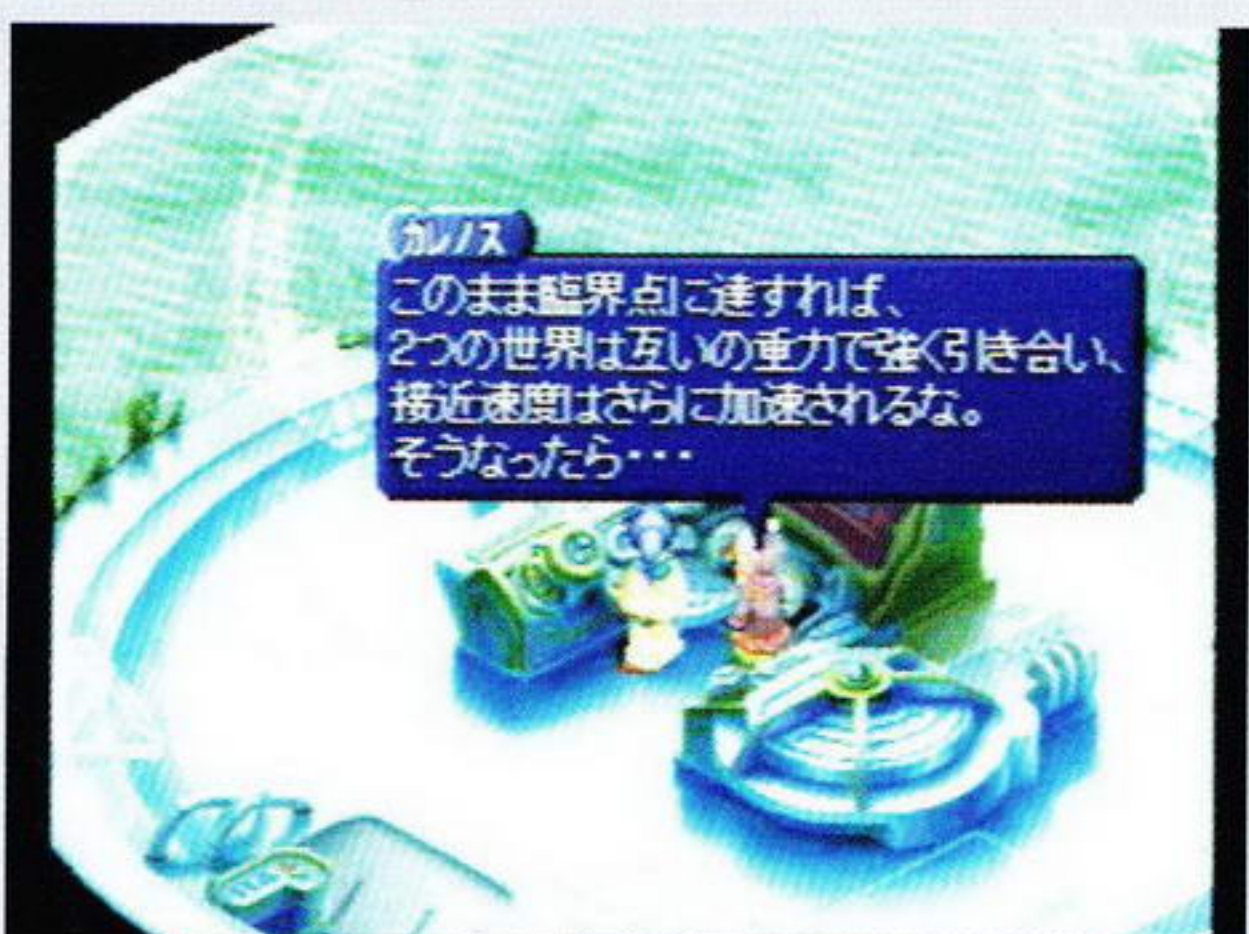
7: 未来からの使者って誰だったっけ?

答案: ハリソン

8: 未来編のベネツィアで、ピアノを一生懸命練習していた少女の名前はなんだったでしょうか?

答案: チェルシー

9: 未来のユークリッド城にいる大臣の変な口癖といえはなんですか?



答案: ざんす

10: シデン領主邸の茶室にある掛け軸に書かれている文字は何だったでしょうか?

答案: 茶心

11: ジャンクランドの毒ガスを無効化するちゅうわざい。このアイテムの効果時間は?

答案: 60秒

12: 大海賊アイフリードが残した財宝は、全部で何個所にしてあつたかな?

答案: 22

13: ダオスを封印した4人。ミゲール、モリスン、マリア、后1人は誰でしょうか?

答案: メリル

14: マリーの得





意料理は何でしょう？

答案：ビースト
ミートのポワレ

15: 樹木が生い茂っていた空中都市

の名は？

答案：クラウドイス

16: ジョニーが想いを寄せていた女性の名は？

答案：エレノア

17: 假病の弓師アルバにチェルシーが作ってあげた料理とは何でしょう？

答案：リゾット

18: レンズハンター 漆黒の翼のメンバー。おおぐらいのジョン、疾風のミリー、残りの1人は〇〇のグリット



答案：音速の貴公子

19: スタンの幼なじみの名前は何でしょう？

答案：バックラス

20: ユークリッドのマルス邸。未来の同じ場所には誰がいたかな？

答案：歌う犬

21: リトラー司令の助手になれないのは誰かな？

答案：兵士

22: ストレイライズ神殿の境界数っていくつでしょう？

答案：6

23: マリーの夫ダリス。彼の名字をえているかい？

答案：ピンセント

24: ソーディアン研究所で手に入る奥義の名は何でしょう？

答案：熱波旋风陣

25: 浮游クルーザーがある空中都市はどこでしょう？

答案：ミックハイル

26: ベイクラント落下后、斗技場で5回優勝すると何ができるでしょう？

答案：おばけ退治

27: エミルにはどんな意味があるでしょう？

答案：根源

28: 山小屋の里山でチェルシーは何と話していたかな？

答案：けやき

29: ノイシュタットのダッシュ競争。スタート地点にいるのは、案内〇〇にん。〇の中に入るのは？

答案：ねこ

30: 弓師アルバが里山にいるチェルシーを連れ戻したスタンにあげた駄賃は何？

答案：ミックスグミ

《永恒传说》 上级篇

1: ヴォルトの洞窟の入口に書かれてある言叶、「風は無、地は源、水は～、火は力」。水は何だったかな？

答案：破灭

2: HP 最大値が1000のクレスにセージを使用し、ブラックオニクスを装備させたとする。クレスのHP最大値はいくつになるかな？

答案：1365

3: エドワード=D=モリスンの奥方の名。SFC版では何といったかな？

答案：リリス

4: エルフの族長ブラムバルド。彼の名は何といったかな？

答案：ミレネー

5: オリオラの種を使って、白胡麻の肥料、青汁の肥料、青汁の肥料の順であげたとする。一体何ができるのかな？

答案：とらふぐ

6: 過去ダオスがいた時代から、未来ダオスが訪れた時代まで、何年の差があるかな？

答案：152

7: 過去のツール。タイムワープで行こうとしたのは、102年後のいつだったかな？

答案：5月21日

8: カルビオラの町外れでモンスターに襲われていた少年の名はなんといったかな？

答案：トッシュー

9: クレスタにある孤儿院の掲示板に書かれていたメッセージは何かな？

答案：1/4はぴくにつく

10: クレスの叔父オルソン。彼の妻の



名前を何といったかな？

答案：ジョアン

11: 国境の町ジェノスに初めて来た時、道具屋にセインガルド兵がおつたはずじゃ。彼は何を買っていったかな？

答案：アップルグミ2こ、レモングミ1こ

12: シデン領主邸1Fに飾ってある絵画は、何が飛んでいる絵じゃったかな？

答案：クジラ

13: さんりんしゃをくれた人の名を覚えておるかな？

答案：ゲイル

14: 十二星座の搭。アルテミスに初めて会った時、床に描かれていた星座は何だったかな？

答案：射手座

15: スタンが家で飼っているペットの名は何かな？

答案：ポテ

16: 忍者の里の温泉にある洗面器の数はぜんぶでいくつあったかな？

答案：6

17: 空に浮ぶ二つの月のうち、大きいほうの名前は何かだったかな？

答案：シルバラント

18: 第一部のノイシュタットダッシュ競争で、勝つと貰える商品は以下のうちのどれかな？

答案：セージ

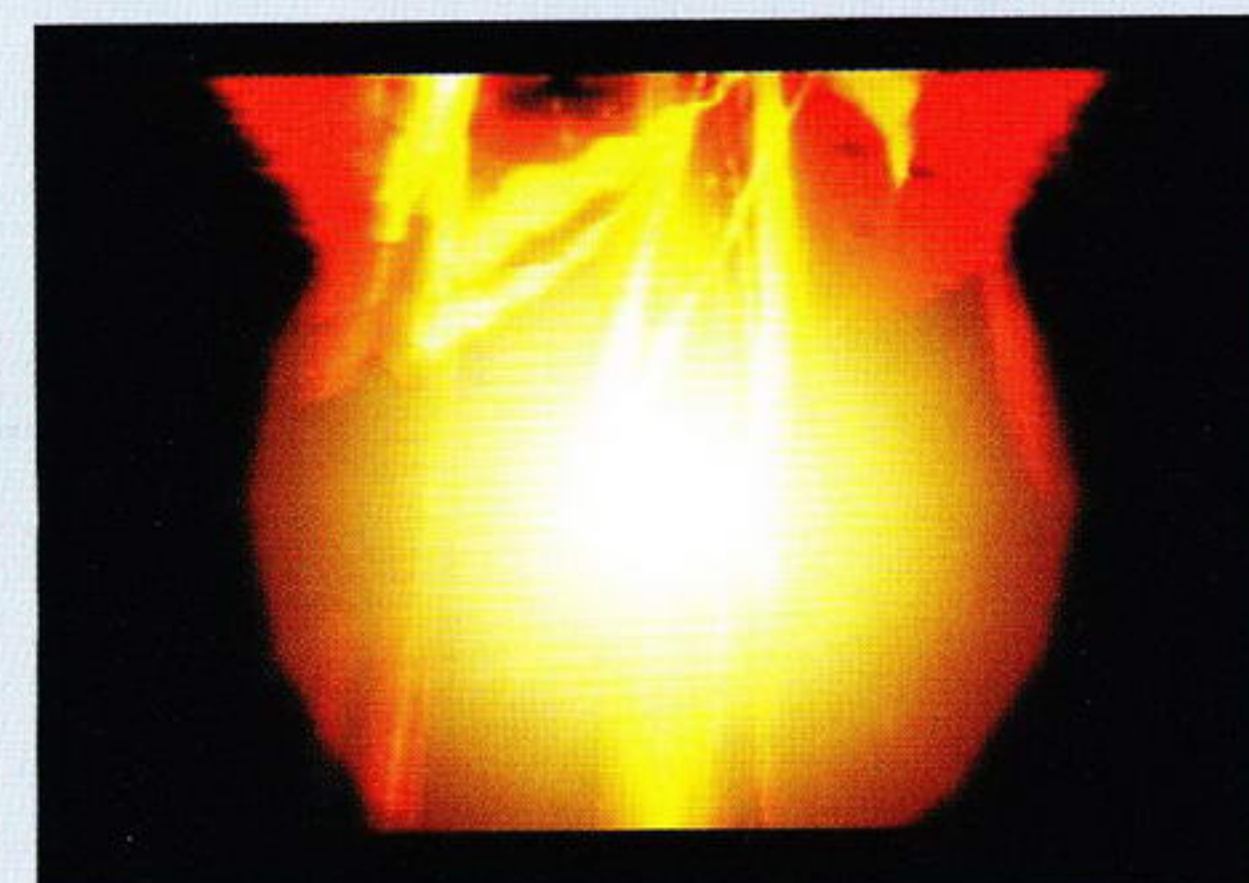
19: デリスエンブレムのかけらは、いくつあればよかつたかな？

答案：4

20: チェルシーの母親が亡くなった原因は、なんじゃったかな？

答案：黒死病

21: 白桦の森で手に入る冬虫草の総数と、兔の総数を足した数。SFC版ではいくつ





かな?

答案: 15

22: ハーメントツの村でウォルトに杖を渡したが、この時ルーティが報酬以外にせしめたガルドはいくらだったかな?

答案: 5000

23: PlayStation版では斗技場に乱入したリリス。この時リリスが使ってくる技は何かな?

答案: サンダーソード

24: 崩壊したトーテイスに作られた墓の数。SFC版ではいくつあったかな?

答案: 14

25: 魔法が正式な形になったのは、いつごろだったかな?

答案: 4210年以降

26: 本棚にはいろいろな本が置いてあるが、テイルズオブファンタジアの攻略ガイドブックが置いてあったのはどこだったかな?

答案: ハーメントツの村

27: モリュウ領に建設予定なのは何タウンと言ったかな?

答案: ナンジャ

28: 未来ユークリッドの王、ラルフ=ド=ユークリッドは何世かな?



答案: 21

29: 未来アルヴァニスタで犬が尺山いる民家があったが、一体何匹いたかな?

答案: 7

30: 密航中に発見されてしまったスタン。彼は船員に何回蹴られたかな?

答案: 4

アイフリードの海賊 全部10道問題正确答案

1、

セージが2つ

レッドセージが3つ

セボリーが3つ

体力を回復する薬草はいくつ?

答案: 5つ

2、

バナナが2つ、キウイが3つ

アマンゴが1つ、レモンが3つ

果物は全部でいくつ?

答案: 9つ

3、

トマトが3つ、ポテトが4つ



とうふが5丁

食材の名前についている と(ト)の数は合わせていくつ?

答案: 4つ

4、

■10人の海賊のうち

■ スカーフを巻いているのが5人

■ パイプをふかしているのが6人

■ スカーフを巻いている海賊は全員、

パイプをふかしている

■ スカーフも巻かずパイプもふかして

いない海賊は何人?

答案: 4人



5、

前の問題で(問題同前)

パイプをふかしていた海賊は何人?

答案: 6人

6、

アワーグラス3つ

なべのふた3つ

トートバック2つ

これらのアイテムの中で道具に分類されるのは全部でいくつ?

答案: 3つ

7、

$2 \times 3 - 2 + 29 - 1 \times 29$ は?

答案: 4

8、

からおでん1人前

にがりマーボ-4人前

あまにんどうふ3人前

全部あわせるとレッドソデイはいくつ?

答案: 1つ

9、

エビ3つ、ビート5つ

キャベツ8つ、ポテト7つ

レッドソデイ8つ

この材料があればホットボルシチを何人前作れる?

答案: 5人前

10、

おじいさん達には

子供が4人ずついる

おじいさん達の子供達にも

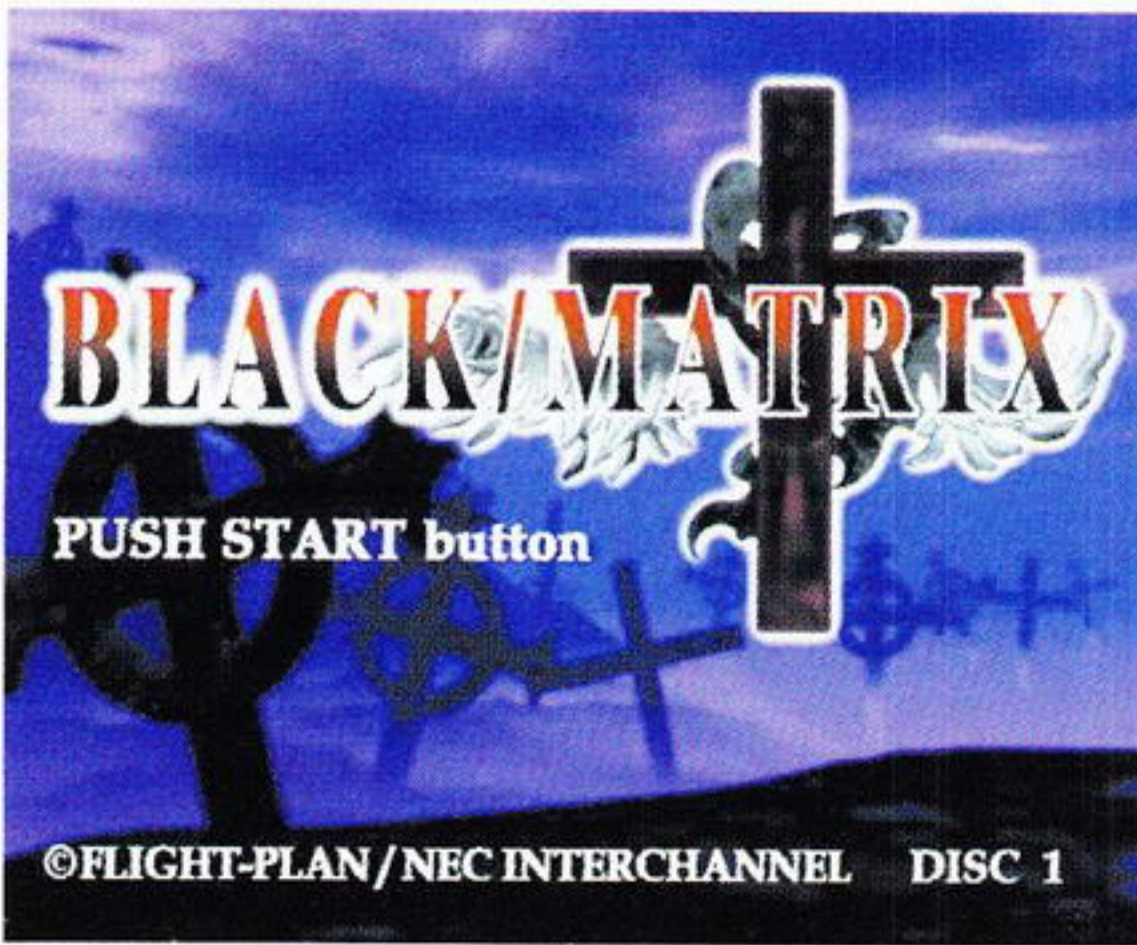
4人ずつ子供がいる

おじいさん達の孫の数は全部で96人である

おじいさん達は何人?

答案: 6人





BLACK/MATRIX: CROSS

曾经先后在SS和DC上登场的SRPG游戏《BLACK/MATRIX》如今也出现在PS这个游戏平台上。由于是NEC INTERCHANNEL第三度推出同一个游戏，因此比起前两作变化也不大。该游戏以比较压抑的黑色调为主，宗教色彩较浓，并且是以人类的伪“七宗罪”（包括“平等”、“自由”、“善良”、“友情”、“弱者”、“人权”和“爱”）为故事主题而展开的壮大物语。



因为目前市面上与这个游戏相关的攻略非常多，所以此次只将最具实用性的“武器与仪式一览表”刊登出来。

PS	NEC INTERCHANNEL	SRPG	1人玩
	2000年12月14日发售		1格
CD-ROM	对应振动手柄		

武器与仪式一览表

在每次战斗开始之前或在自由行动时，便能使用“仪式”指令将武器强化，“剑血”则是利用BP来唤醒武器潜在能力的仪式，而“净化”的用途却恰恰相反，它是将被唤醒的武器回复到先前的模样，当然用不同数值的BP来作“剑血”则有不同的效果。

武器类型	名称	效果	潜在名	潜在效果	觉醒BP值	价值
短剑	ナイフ	STR + 3	アロケン	炎属性攻击 (小)	20-40	100
			ビフロンス	被攻击队伍后退1格	41-43	
			マルキダエル (诅咒)	攻击的队伍异常状态无效化	70-95	
	マーシ-ナイフ	STR + 9	アスモダエル (诅咒)	LV影响HP消费	96-150	—
			ウアラク	水属性攻击 (小)	40-132	
			アロケル	炎属性攻击 (中)	150-180	
	キドニ-ダガー	STR + 12	スキエクロン	吸收攻击目标的BP	133-135	—
			ヤゼル	减少STR	10-30	
			ウアレフォル	水属性攻击 (中)	126-150	
	バゼラ-ド	STR + 18	バルバトス	交换武器	13-16	—
			キメエリス	减少在高地中的BP消费	105-125	
			ムリエル (诅咒)	攻击队伍的HP消费	210-230	
包丁	STR + 21	アマイモン	炎属性攻击 (中)	50-85	—	
		ウアブラ	水属性攻击 (中)	86-130		
		エイルニウス	减少在高地中的BP消费	179-181		
シェイドダガー	STR + 9, DEX + 5	ニティカ	一定指令时间内回复HP (小)	201-211	—	
		アムルス	炎属性攻击 (小)	20-40		
		ベヌゲマ	被攻击队伍后退1格	41-43		
ダ-マナイフ	STR + 15, INT + 15	クシユキエル (诅咒)	攻击的队伍异常状态无效化	70-95	—	
		ムハヌダエル	LV影响HP消费	96-150		
		ウアサゴ	水属性攻击 (中)	75-86		
		エリゴル	光属性攻击 (中)	72-97		
		フォカロル	疲劳效果无效	98-111		
		カタリス	增加在高地上的攻击力	234-236		
枪	スピア	STR + 6	ロサビス	光属性攻击 (大)	161-168	—
			トグラス	吸收攻击目标的BP	83-99	
			ハハブ	HP1/2以下的被攻击队伍即死	147-149	
	グレイブ	STR + 9	ウエルキエル	一定指令时间内要消耗BP (中)	14-61	—
			ブネ	雷属性攻击 (小)	10-40	
			フルフル	疲劳效果无效	150-200	
トライデント	STR + 15	アドリエル (诅咒)	被攻击队伍HP增加	50-80	1500	
		エギビエル (诅咒)	没有任何效果	41-49		
		マルバス	能够攻击4格外的敌人	150-152		
ハルバ-ド	STR + 18	ブルソン	增加在高地上的攻击力	33-39	3000	
		アムティエル (诅咒)	攻击的队伍异常状态无效化	5-28		
		キリエル	一定指令时间内要消耗HP (小)	1-4		
ル-ンスピア	STR + 21	ベスネル	雷属性攻击 (中)	60-73	6000	
		グシオン	能够攻击4格外的敌人	30-42		
		ラウム	交换武器	24-26		
シルバ-スピア	STR + 30	ブエル (诅咒)	LV影响BP消费	43-58	12000	
		アルフン	被攻击的队伍发生异常状态	1-30		
		アエグルン	魔法剑·毒龙卷	48-50		
グレイブ	STR + 9	グリエル (诅咒)	LV影响HP消费	31-47	—	
		レクイエル (诅咒)	攻击队伍的HP消费	51-100		
		シセラ	暗属性攻击 (中)	147-199		
グレイブ	STR + 9	カウスブ	被攻击队伍推后1格	230-236	—	
		ズプラス	能够攻击4格以外的敌人	144-146		
		アブリナエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗BP (大)	50-143		
グレイブ	STR + 9	ハウエン	雷属性攻击 (大)	1-171	—	

メルビンスピア	STR + 12, DEX + 5	シンブク コロバティロン アジエル (詛咒) サクルフ カマイサル マスカルウイン ダグリエル	一定指令时间内回复 HP (中) 自动反击 LV 影响 BP 消费 光属性攻击 (小) 回避物理攻击 魔法剑・サンドマン	200-209 172-174 210-255 250-255 150-155 57-59	—
ソリスハルボード	STR + 18, VIT + 6	ガープ ガミュギユン シャクス アルホニエル	一定指令时间内要消耗 HP (小) 追加攻击 潜在能力无效 魔法剑・状态回复	50-55 20-41 17-19 102-104	—
ニースピア	STR + 27, DEX + 20, VIT + 9	アラニエル グラシャラボラス ハゲンティ アムニキシエル (詛咒) カマイエル (詛咒)	LV 影响 BP 消费 在攻击地点 1 格内吹起旋风 魔法剑・リシチ 被攻击队伍 HP 增加 LV 影响 HP 消费	42-101 235-239 33-35 36-105 1-32	—

武器类型	名称	效果	潜在名	潜在效果	觉醒 BP 值	价值
斧头	アクス	STR + 6	ゴモリ イボス アナザキエル (詛咒) アザリエル (詛咒)	吸收攻击目标的 HP 被攻击队伍推后 1 格 没有任何效果 必定被反击	124-150 121-123 25-45 1-24	300
	バトルアクス	STR + 12	アモン マルバス モラクス カビエル (詛咒)	炎属性攻击 (中) 疲劳效果无效 一定指令时间内回复 HP (中) 一定指令时间内要消耗 HP (中)	51-84 86-122 144-146 234-255	—
	ヘッドアクス	STR + 18	ウアル ハボリウム ディラキエル (詛咒) スケリエル (詛咒)	水属性攻击 (中) 交换武器 没有任何效果 必定被反击	12-21 52-54 55-80 22-51	800
	ルーンアクス	STR + 24, INT + 6	オリアス マルコシアス アムネディア (詛咒) バルビエル (詛咒)	回避物理攻击 自动反击 LV 影响 HP 消费 必定被反击	87-89 187-189 10-86 90-185	3000
	シルバアクス	STR + 36	アミー ハルバス ナベリウス アルデシエル (詛咒)	炎属性攻击 (大) 减少 STR 自动反击 一定指令时间内要消耗 HP (大)	115-160 1-30 204-206 207-255	—
	デルフィナアクス	STR + 15, DEX - 5	アンドラス オセ バイモン ノキエル	炎属性攻击 (大) 一定指令时间内回复 HP (中) 魔法剑・サンドマン 一定指令时间内要消耗 HP (大)	50-55 200-240 133-135 1-49	—
	ヴァソアクス	STR + 30, VIT + 6	ブロケル サレオス アプデイクスエル (詛咒) ヤゼリエル (詛咒)	自动反击 魔法剑・毒龙卷 必定被反击 一定指令时间内要消耗 HP (大)	97-110 19-21 1-18 22-95	—
	コロナアクス	STR + 51, DEX - 30	ヘルレイカー アルーラー エルゴディエル (詛咒) アタリエル (詛咒)	暴风攻击 魔法剑・ゴースト 攻击队伍的 HP 消费 一定指令时间内要消耗 HP (大)	129-131 23-27 28-121 133-255	—

武器类型	名称	效果	潜在名	潜在效果	觉醒 BP 值	价值
剑	ショートソード	STR + 3	アガレス ウイス ハマリエル (詛咒) ズリエル (詛咒)	炎属性攻击 (小) 水属性攻击 (小) 攻击队伍的 HP 消费 攻击队伍的 BP 消费	10-50 51-80 81-101 3-9	200
	グラディウス	STR + 6	パティン ボテイス アイニ バルジエル (詛咒)	雷属性攻击 (小) 光属性攻击 (小) 炎属性攻击 (中) 攻击队伍的 HP 消费	1-15 16-30 39-41 42-50	—
	ロングソード	STR + 9	ベレト パプス アドナキエル (詛咒) ハナエル (詛咒)	雷属性攻击 (中) 交换武器 LV 影响 HP 消费 必定被反击	121-138 253-255 5-15 16-80	300
	バラッシュ	STR + 12	ラザニル ファルドル タブリス バキエル (詛咒)	暗属性攻击 (小) 被攻击的队伍发生异常状态 疲劳效果无效 一定指令时间内消耗 HP (小)	8-24 175-177 103-111 25-102	700
	ダマスカスソード	STR + 15	ベリト ヘイグロト ニティブス バキス	雷属性攻击 (中) 交换武器 一定指令时间内回复 HP (中) 被攻击的队伍发生异常状态	112-136 137-139 38-52 185-195	—
	シンクレア	STR + 18	ザロビ ロノベ ベトール ベインフル	光属性攻击 (中) 增加在低地上的攻击力 交换武器 魔法剑・毒怨	56-69 237-254 108-221 1-3	1500

フランベルジェ	STR + 21	アムトウスキアス トラブ ラブス ラベゼリン セレン リブラビス ファルズフ セラティエル (诅咒)	炎属性攻击 (大) 一定指令时间内回复 HP (中) 魔法剣・状態回復 魔法剣・罅倒 暗属性攻击 (大) 回避物理攻击 一定指令时间内回复 HP (中) 一定指令时间内要消耗 BP (大)	11-23 24-32 124-126 140-160 7-51 184-186 63-82 83-151	2000
ツバイハンダー	STR + 24	タクリタン タグリヌス ゾファス スカルティエル (诅咒)	增加在高地上的攻击力 增加在低地上的攻击力 魔法剣・鬼眼阳炎 被攻击队伍 HP 增加 吸收攻击目标的 HP 被攻击的队伍发生异常状态	7-14 202-213 161-163 16-43 21-35 36-38	4500
クレイモア	STR + 27	タブリタン ミズギタリ ハハビ トルウアス (诅咒)	魔法剣・极刑 没有任何效果 水属性攻击 (大) 精灵魔法无效化 被攻击队伍 BP 增加 一定指令时间内要消耗 HP (大)	45-47 111-140 53-67 42-44 45-52 68-255	5000
ルーンソード	STR + 30, INT + 15	ザカン ハータン カダキエル サルティエル (诅咒)	光属性攻击 (中) 暗属性攻击 (中) 自动反击 一定指令时间内回复 HP (小) 吸收攻击目标的 HP 吸收攻击目标的 BP 一定指令时间内回复 HP (小) 一定指令时间内回复 HP (中)	118-154 5-7 232-234 8-45 194-207 144-146 52-68 16-31	—
シルバースード	STR + 33	ザルティエル ビレット ザフン ブカファイ サリティエル (诅咒)	雷属性攻击 (大) 在攻击地点 1 格内吹起旋风 精灵魔法无效化 没有任何效果 暗属性攻击 (大) 减少 STR 减少 INT 魔法剣・麻痺 炎属性攻击 (大) 水属性攻击 (大) 魔法剣・毒云 LV 影响 BP 消费 光属性攻击 (大) HP 1/2 以下的被攻击队伍即死 魔法剣・石化毒 攻击队伍的 BP 消费	88-98 166-168 202-204 1-50 125-177 180-225 110-121 122-124 17-66 71-105 150-210 211-255 40-57 63-65 192-194 201-240	—
ガービーソード	STR + 6, DEX + 5	エイスティプス エイレヌス カラブ スクラグス アクラハイル ウエバル バグリヌス セマクイエル スサボ スフラトウス ジズフ ツァクマキエル (诅咒)	暗属性攻击 (大) 潜在能力无效 魔法剣・天罰 一定指令时间内要消耗 HP (大) 一定指令时间内回复 HP (大) 魔法剣・サナトス 自动反击 一定指令时间内要消耗 BP (大)	118-154 5-7 232-234 8-45 194-207 144-146 52-68 16-31 88-98 166-168 202-204 1-50 125-177 180-225 110-121 122-124 17-66 71-105 150-210 211-255 40-57 63-65 192-194 201-240	—
デールソード	STR + 12, DEX + 15	サイル カイク R・W・R ウアカビエル (诅咒)	魔法剣・サナトス 自动反击 一定指令时间内要消耗 BP (大)	57-59 60-120 121-200	—
ダルシーソード	STR + 15, VIT + 6	サブルス ガトルホッグ ゲルニエ エネディエル (诅咒)	魔法剣・サナトス 自动反击 一定指令时间内要消耗 BP (大)	57-59 60-120 121-200	—
ドレスソード	STR + 18, INT + 6	エネディエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 BP (大)	121-200	—
バーダースード	STR + 21, INT + 6	エネディエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 BP (大)	121-200	—
クロルソード	STR + 24, DEX + 5	エネディエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 BP (大)	121-200	—
漆黒之剣	STR + 36, DEX + 10, VIT + 9	エネディエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 BP (大)	121-200	—
深淵之剣	STR + 39, DEX + 20, VIT + 9	エネディエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 BP (大)	121-200	—

武器类型	名称	效果	潜在名	潜在效果	觉醒 BP 值	价值
刺剣	レイピア	STR + 3	アジューカス	炎属性攻击 (小)	1-11	100
			バラム	雷属性攻击 (小)	26-37	
フルーレ	STR + 9	マルネス	自动反击	19-21		
		アムブリエル (诅咒)	攻击队伍的 HP 消费	22-25		
エストック	STR + 15	ミスラン	暗属性攻击 (中)	146-202	300	
		バルクス	交换武器	47-49		
フランベルク	STR + 12	ファルグス	停顿魔法自然定律 12 个指令时间	23-28		
		ガムビエル (诅咒)	攻击的队伍异常状态无效化	50-99		
ホアレピア	STR + 51	ザレン	光属性攻击 (中)	171-179	800	
		アルミルス	减少 INT	1-97		
フルーレ	STR + 9	アゼウフ	精灵魔法无效化	137-139		
		アザジェル	必定被反击	140-170		
フルーレ	STR + 9	ハギト	暗属性攻击 (中)	18-50		
		ゼイルナ	回避物理攻击	121-123		
フルーレ	STR + 9	ゼファル	停顿魔法自然定律 12 个指令时间	51-119		
		セザルビエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 HP (小)	5-17		
フルーレ	STR + 9	トウキファト	停顿魔法自然定律 12 个指令时间	77		
		ハティファス	移动可取得经验值	138		
フルーレ	STR + 9	サライエフ	自动反击	64		
		ファキエル	一定指令时间内要消耗 BP (中)	1		

武器类型	名称	效果	潜在名	潜在效果	觉醒 BP 值	价值
弓	ショートボウ	STR + 3	アルホ	水属性攻击 (小)	90-98	300
			ディラ	被攻击的队伍发生异常状态	41-43	
			トルファエル (诅咒)	被攻击队伍 HP 增加	44-50	
	ロングボウ	STR + 6	ニティブエル (诅咒)	LV 影响 HP 消费	253-255	600
			ファキティ	暗属性攻击 (小)	52-58	
			ヘトロール	被攻击队伍后退 1 格	41-43	
	コンボジットボウ	STR + 9	バブラエル (诅咒)	攻击的队伍异常状态无效化	44-50	1000
			ビフロエル (诅咒)	被攻击的队伍 BP 增加	253-255	
			オービティ	追加攻击	180-196	
	アーバレスト	STR + 15	プロティ	交换武器	11-13	2000
			アモエル (诅咒)	攻击队伍的 HP 消费	160-170	
			バルバエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 HP (中)	116-128	
	ルーンボウ	STR + 21, INT + 6	スカルティ	吸收攻击目标的 BP	201-203	5000
			アプトウクス	增加在高地上的攻击力	230-232	
			フルカエル (诅咒)	攻击的队伍异常状态无效化	5-10	
	シルバーボウ	STR + 24	ラベゼエル (诅咒)	攻击队伍的 HP 消费	39-52	8000
			エギビリス	在攻击地点 1 格内吹起旋风	58-60	
			ディラスケリ	光属性攻击 (大)	193-197	
コルルボウ	STR + 12, DEX + 20	リブラエル (诅咒)	被攻击队伍 HP 增加	61-192	—	
		ブカエル	被攻击队伍 BP 增加	52-53		
		アザリス	减少 INT	56-60		
トリニダードボウ	STR + 18, DEX + 35	フラウロス	魔法剑·静寂	133-135	—	
		サレオエル (诅咒)	LV 影响 BP 消费	1-5		
		ストラエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 BP (中)	24-48		
アーチボルドボウ	STR + 27, DEX + 10, INT + 9	オフィ	水属性攻击 (中)	93-99	—	
		シアクマ	疲劳效果无效	155-160		
		フォルネウス	精灵魔法无效化	60-62		
		マルバシエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 HP (大)	112-128	—	
		ハロハ	追加攻击	131		
		マコダ	增加在低地上的攻击力	231		
		ヘイガー	魔法剑·状态回复	11	—	
		グラボエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 BP (中)	12-130		
		セーレ	爆风攻击	176		
		ベスネゲリエ	HP1/2 以下的被攻击队伍即死	210-220	—	
		ウアラキエル (诅咒)	攻击队伍的 HP 消费	1-111		
		ウアプエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 HP (大)	112-175		

武器类型	名称	效果	潜在名	潜在效果	觉醒 BP 值	价值
鞭	革のムチ	STR + 3	カルカ	光属性攻击 (小)	240-245	200
			サブナリエル (诅咒)	攻击的队伍异常状态无效化	1-13	
			オリアエル (诅咒)	LV 影响 HP 消费	15-21	
	イバラのムチ	STR + 6	リシユエル (诅咒)	必定被反击	23-27	600
			ボア	光属性攻击 (中)	50-70	
			アロトス	交换武器	150-152	
	锁のムチ	STR + 12	オルトエル (诅咒)	被攻击队伍 HP 增加	31-43	1200
			グシオエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 HP (小)	5-10	
			ファレロ	可以贯通攻击	10-12	
	血染のムチ	STR + 18	レティス	魔法剑·状态回复	120-122	4500
			クシユエル (诅咒)	LV 影响 BP 消费	13-92	
			ルビスエル (诅咒)	必定被反击	1-9	
	黒草のムチ	STR + 21	アラトス	光属性攻击 (大)	200-210	9000
			ウアカビス	魔法剑·石化毒	163-165	
			ミデイマエル (诅咒)	被攻击队伍 BP 增加	48-96	
	金丝のムチ	STR + 9, DEX + 10	ザロエル	一定指令时间内要消耗 BP (中)	1-47	—
			レテエレロ	魔法剑·アルラウネ	91-93	
			フルカス	可以贯通攻击	147-149	
蛇腹のムチ	STR + 24, DEX + 30	アジュエル (诅咒)	LV 影响 HP 消费	35-53	—	
		ズフラエル (诅咒)	LV 影响 BP 消费	2-12		
		アルフス	暗属性攻击 (中)	127-129		
		スタロ	回避物理攻击	7-9	—	
		バダファ	可以贯通攻击	71-72		
		アクラエル (诅咒)	必定被反击	13-15		
		マリウス	增加在高地上的攻击力	23-27	—	
		イブラエル	能够攻击 4 格外的敌人	101-109		
		アスモ	魔法剑·极刑	171-172		
		ザレエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗 BP (大)	28	- 100	

武器类型	名称	效果	潜在名	潜在效果	觉醒 BP 值	价值
棒	木の棒	STR + 0	R·W·S	爆风攻击	255	—

武器类型	名称	效果	潜在名	潜在效果	觉醒BP值	价值
杖	木の杖	STR + 0, INT + 3	サブナク	吸收攻击目标的HP	10-20	100
			ムルムル	追加攻击	21-143	
			ザフエル (诅咒)	攻击的队伍异常状态无效化	144-185	
	血染の杖	STR + 6, INT + 12	アムエル (诅咒)	LV影响HP消费	186-255	1200
			アリキーノ	减少STR	4-9	
			ルビカンテ	减少在低地中的BP消费	10-32	
	骨の杖	STR + 3, INT + 9	ヘルキン	停顿魔法自然定律12个指令时间	51-62	—
			ルビカエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗HP (小)	10-50	
			マリシヤス	回避魔法攻击	120-122	
	カバラの杖	STR + 9, INT + 24	バルバリッチャ	减少STR	4-9	—
			シスラエル (诅咒)	攻击队伍的BP消费	10-32	
			ガトホエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗HP (小)	33-119	
ロッド	クロームロッド	STR + 0, INT + 6	チリアット	吸收攻击目标的HP	216-150	—
			タスクト	减少在高地中的BP消费	251-255	
			ベルゼキュー	2/3消费BP	46-48	
	クリスタルロッド	STR + 3, INT + 9	マリシエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗BP (大)	1-45	600
			ハックルスパー	疲劳效果无效	1-9	
			グレイスコナー	自动反击	10-12	
	ジュエルロッド	STR + 9, INT + 15	アマイエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗HP (小)	13-19	—
			バラエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗BP (小)	77-151	
			カルカブ	减少INT	47-84	
	シルバーロッド	STR + 12, INT + 18	ドグライク	交换武器	120-122	4000
			ストラス	一定指令时间内回复HP (小)	110-119	
			ベリアエル (诅咒)	LV影响HP消费	17-27	
蛇眼のロッド	STR + 6, INT + 15, VIT + 5	レイエ	吸收攻击目标的BP	8-27	—	
		スナーラー	被攻击队伍后退1格	30-100		
		シアルル	精灵魔法无效化	167-169		
フレイジャーロッド	STR + 18, INT + 21, DEX + 5	ボティスエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗BP (中)	170-172	—	
		シスラウ	吸收攻击目标的HP	30-32		
		スカクリル	减少在低地中的BP消费	178-180		
ディーのロッド	STR + 15, INT + 27, VIT - 9	ファルファレロ	停顿魔法自然定律12个指令时间	100-102	—	
		スカルエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗HP (中)	2		
		バービガー	追加攻击	63-69		
フレイル	モーニングスター	STR + 3	ドゴネル	减少INT	4-6	300
			ゼバル	交换武器	1-3	
			デカラエル (诅咒)	被攻击队伍HP增加	7-9	
	スリーテイルズ	STR + 18	マレブランケ	吸收攻击目标的BP	9	—
			ゲラバース	回避物理攻击	250-255	
			ラビキヤント	2/3消费BP	13-15	
	ナインテイルズ	STR + 24	アスモエル (诅咒)	必定被反击	130-246	5000
			ファーフアレル	1/2消费BP	247-249	
			スカルミリウーネ	一定指令时间内回复HP (大)	30-38	
	アベルフレイル	STR + 9, INT + 15	キメリエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗HP (大)	130-138	—
			マレブラエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗BP (大)	139-246	
			フォラス	吸收攻击目标的HP	10-41	
レーノスフレイル	STR + 36, INT + 21, VIT + 9	オク	交换武器	135-137	—	
		デルエル (诅咒)	没有任何效果	42-96		
		アロエル (诅咒)	必定被反击	150-250		
モーニングスター	STR + 18	シュトリ	吸收攻击目标的HP	1-99	—	
		アザジス	一定指令时间内回复HP (小)	100-129		
		カダキサリテイ	停顿魔法自然定律12个指令时间	130-253		
アベルフレイル	STR + 9, INT + 15	ミズエル (诅咒)	LV影响HP消费	254-255	—	
		スカラマリオン	追加攻击	123-127		
		オフイフル	1/2消费BP	21		
モーニングスター	STR + 3	オフイエル	攻击的队伍异常状态无效化	10-20	—	
		ダンタリアン	被攻击队伍BP增加	22-81		
		オファエル	在攻击地点1格内吹起旋风	200-204		
モーニングスター	STR + 3	アムダユス	2/3消费BP	99-101	—	
		ファレグス	停顿魔法自然定律12个指令时间	30-40		
		パレティエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗BP (大)	41-43		
モーニングスター	STR + 3	ゲニエ	回避魔法攻击	10-43	—	
		エルゴティ	减少STR	44-124		
		デカラビア	水属性攻击 (大)	125-127		
モーニングスター	STR + 3	アリキエル (诅咒)	一定指令时间内要消耗BP (大)	—	—	



勇者斗恶龙III

GBC	ENIX	RPG	1人玩
	2000年12月8日发售		电池记忆
卡带	GBC专用		

出发

早晨起床，跟着妈妈一起到王宫见国王（每一集都是这样，平民就这样随便见国王），大致了解了一些关于勇者的事情。接着就可以自由行动了。



回到アリアハン城下町，在左上方的路伊达（ルイーダ）酒店里可以选择让同伴加入，建议选择的同伴职业为僧侣、战士、魔法师。然后再买几棵草药，在城外荒野上逛逛，等到等级有4、5级的时候就可以正式展开旅程寻找父亲了。（主角家里可以免费休息，好像只有一张床？）

盗贼的钥匙

离开アリアハン，然后到西北方的尼比（レーベ）之村，这里可以从村民处打听到盗贼的钥匙（とうぞくのカギ）能够打开村里锁住的门，并且目前盗贼的钥匙藏在那兹米（ナジミ）塔里。

那兹米塔就在王宫边上的湖泊中，要到达湖中间只有通过地下的洞窟通道进入了，但是地下通道里的怪物比较凶悍，所以事先要准备好草药和解毒草。

进入那兹米塔后要注意的是这里是没有护栏的，所以走到边缘时一定要小心，不然就会掉下去（不过危急的时候，可以利用这个快速逃跑）。在最顶层会遇到一位老人家，他会送盗贼钥匙给你。



回到尼比之村，打开锁住的门，里面的老人会把魔法之玉（まほうのたま）给你。



出村向东南方走，路上会看到泉水，从泉水处的楼梯可以进入诱惑（いざない）洞窟在尽头处使用魔法之玉打破墙壁，就到达新的大陆了！



遗失的皇冠

出洞一直向北，选择左边道路可以到达罗马尼亚（ロマリア），进城见到国王，发现国王的王冠被人偷走了！这种事情勇者们当然不会坐视不理，于是立刻接受国王的委托帮他寻找王冠。

离开罗马尼亚向北来到卡撒波（カザブ）小镇。

在小镇里可以打听到王冠在西南面的辛巴利（シヤンパーニ）塔的消息。进入塔中，打倒盗贼カンダタ就可以取回王冠。

回到罗马尼亚把王冠还给国王，国王很讲信誉地问主角们想不想成为国王？当然不能贪图荣华富贵了！

沉睡之村

从卡撒波再向北，发现罗亚利努（ノアニール）村里的村民们都静静地睡着了，在村庄左下方的屋子二楼找到还醒着的人，与他谈话得知是因为村里的一名男子与妖精公主私奔了，所以妖精女王一生气就把村子里的人都变得长睡不醒。为了把村民们救醒，主角们决定去找妖精女王说明情况。

妖精之村就在罗亚利努的西面，在那里大家见到了妖精女王，她正在想办法寻找女儿。为了拯救村民，只好答应先帮她找到女儿再说了。

在村子下方的罗亚利努洞窟地下四层找到了妖精公主的书信和被偷走的宝石。把这两样东西交给妖精女王，女王就会把苏醒药送给主角，这样就可以回罗亚利努村救醒村民了。

大沙漠

回到罗马尼亚向东走越过小桥就到了阿萨那姆（アッサラム），从村民口中可以知道主角的父亲前代勇者曾经到过南面的沙漠。

向南来到依西斯（イシス），打听到有关魔法钥匙的传闻，魔法钥匙现在藏在金字塔（ピラミ

ッド）里面。

由于封印的关系，金字塔里面不能够使用任何咒文，所以要事先准备好。在塔里地下右下方通过调查可以发现隐藏通道，里面可以找到武斗家的最强武器“黄金之爪”，非常强劲的武器。在三楼会遇到挡路的墙壁，顺序按下右边、左边的开关就可以通过，这样就可以得到魔法钥匙。



胡椒国王

使用魔法钥匙打开罗马尼亚西北方的关所大门，再转向西南就可以到达波鲁多加（ポルトガ）。波鲁多加的国王非常喜欢吃胡椒，宣布只要有人能够带胡椒给他就可以承认那人的勇者身份，这种差事当然是要争取的！这样取得国王介绍信（おうさまのてがみ）。

回到阿萨那姆，准备好之后去东面的ノルト洞窟，因为有国王的介绍信，这时就可以把信交给ホビット进入洞窟，穿越洞窟来到南边的巴哈拉达（バハラタ）。

这里有一家出售胡椒的店，可是由于老板的女儿被掳走了，所以停止营业，这样只好先为老板找回女儿再说。

出村向东可以看到一个洞窟，在洞窟里向右下方一直走，用魔法钥匙打开一扇门，再下楼就可以再次见到盗贼カンダタ的手下，打败他们之后，找到左下方桌子旁边的开关就可以救出被捉来的人，但在准备离开时，カンダタ出现了，又是一场激战。

救回了店主的女儿，终于可以得到胡椒

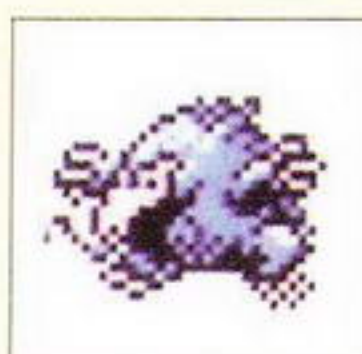




了！带着胡椒回到波鲁多加见国王，不仅得到了勇者称号，也获得了一艘船，终于可以出海了！



在世界的正中央有一座神奇的达玛神殿，等级达到20级的同伴就可以到那儿转职。



（神殿上方的ガルナ之塔藏着一本“觉悟之书”，从塔顶一直往下跳，到二楼就可以得到。使用这本书可以转职为贤者！）

搜集六颗宝珠

接下来就是乘船到世界各地搜集六种颜色的宝珠了，顺序是随意的。

绿色宝珠（グリーンオーブ）

回到故乡アリアハン城，乘船前往西面的兰西路（ランシール）。在这里购买隐身草（きりさえそう）。接着到世界左上方的艾京比亚（エジンペア），在守卫面前使用隐身草就可以大摇大摆地走进去了！在地下室里把石板推到上面蓝色处就可以开启机关，从而得到干涸之壶（かわきのつぼ）。

再从アリアハン城向南来到浅滩处，使用干涸之壶，潮水退去之后，出现了一个小庙，里面就可以得到最后的钥匙（さいごのカギ）。

这时到世界左下方的泰当（テドン）村，里面只有一个人。等到晚上的时候进入就会发现很多亡灵四处游荡，进入监狱使用最后钥匙打开牢门，里面的犯人就会给你绿色宝珠。

紫色宝珠（パープルオーブ）

在达玛神殿的右下方的斯巴克（シパンク）岛上，进入洞窟打倒一条多头怪龙，跟着追杀这条龙，杀死它之后，第二天就可以得到紫色宝珠。

红色宝珠（レッドオーブ）

アリアハン城东面有个海盗之家，这里的右上方调查一块岩石之后就会出现楼梯，进入后就可以找到红色宝珠。如果找不到入口，可以先到アープ之塔去找到回声之笛（やまびこのふえ）。

蓝色宝珠（ブルーオーブ）

在兰西路的右边有个地方叫地球的中心（地球のへそ），在神殿接受特训之后，到西边的洞窟通过四层考验就可以得到蓝色宝珠。

黄色宝珠（イエローオーブ）

回到路伊达（ルイダ）酒店招收一名商人作同伴，带着他到地图右上方的斯（スー），注意不要让他给挂了！到了这里留下商人参加城市的建设，然后进入这里的次数达到一定数量之后，城镇的规模越来越大，而商人也就开始腐败了，最后在监狱里找到他，然后到王座后面得到黄色宝珠。

银色宝珠（シルバーオーブ）

在斯与フリムラット老人之家的中间，

有一个小庙。从小庙里可以传送到东南的大陆，进入撒曼奥沙（サマンオザ）。这里的国王好像有点不对劲，在晋见国王时被抓了起来，使用魔法钥匙打开牢门，却发现真正的国王也被关在牢里！

通过密道离开，在东南的撒曼奥沙洞窟里找到拉之镜（ラーのかがみ）。晚上回到撒曼奥沙城，从东北的塔上跳到露台进入国王的房间，在拉之镜的照射下，假国王露出了原形！打败他之后可以得到变化之杖。

到フリムラット老人之家，使用变化之杖换到水手之骨，使用水手之骨，地图就会出现幽灵船所在位置的指示。在幽灵船里可以得到爱的回忆。接下来到龙女王之城北面的河流尽头使用爱的回忆，这样就可以到达下面的小庙监狱，在里面右方牢室的床上可以找到盖亚之剑（ガイアのつみぎ）。

乘船到阿萨那姆西南方的火山，使用该亚之剑后出现新的道路，之后在洞窟中的寺庙里得到银色宝珠。

不死鸟

集齐六颗宝珠，在地图左下方レイアムランド小庙，把六颗宝珠放在凤凰蛋的周围，不死鸟拉米亚就会破壳而出！乘坐它可以到达地图任意角落。先要到的地方是北方的龙女王之城，从女王那里得到一个光球。

接下来会到的地方就是魔王之城，经过



王「ひがしに扉立ち どうぼうで けんぶんしたことを…」



右边墙壁上的暗门可以见到魔王巴拉漠斯，打倒它之后全世界都开始庆祝，然而这时真正的魔王左玛（ゾーマ）出现了，世界陷入真正的危机。（哼哼！发现ENIX的传统了吧？）

乘坐不死鸟回到魔王城，经过右边的洞窟进入黑暗世界，乘船到达ラタトーム城。在二楼找到太阳石。

ラタトーム城东北处的マイラ村，在村里的温泉正下方五步处调查可以得到妖精之笛。

在北方的塔顶使用妖精之笛，卢比斯复活并且送给主角们卢比斯护符。

ラタトーム城东南面的小庙里可以找到雨云之杖，在マイラ村南方的寺庙里可以用太阳石、卢比斯护符、雨云之杖换到彩虹之露。

最后决战

在リムルダール町北面的海峡处使用彩虹之露造出虹桥，通过桥来到真正的魔王城。进入后打倒所有的石像就可以继续前进。在王座前使用咒文“トラマナ”，密道就会出现。密道中可以看到主角的父亲。最深处是大魔王左玛，先使用光球，然后攻击才会有效。

通关后的秘密

使用通关记录开始游戏，在龙女王之城可以通过光柱传送到天界，那里有个龙神之塔，试试看打败它吧！



黄金国之门

第二卷

DC	CAPCOM	RPG	1人玩
GD-ROM	2000年12月12日发售		16格
	对应VGA		

第二卷的故事开始了!

兽人巴特的叹息

故事的起点——ゾルバ之村

在エスカルロ大陆的东侧，被高山和林海所包围的兽人族的村子。兽人们本来平静的生活，随着“兽人猎人”的到来而结束，巴特自然也被牵扯到其中。

巴特的妹妹和妹夫，两人是青梅竹马的情侣。在举行婚礼的时候，兽人猎人的闯入迫使他们开始四处逃亡。

首先巴特要先同村民们交谈，接着与村长交谈，这样魔兽猎人就会赶到并向村民们发动攻击了！于是巴特带着妹妹从上方爬树离开。

沿着山路，一直走到看到一名男子为止，从男子口中得知古代遗迹中有什么传说中的宝物，巴特一下子忘记了恐惧，决定去看看。

路上会再次遇上魔兽猎人，同时会有怪物从后方出现，两面夹攻之下，巴特看来已经没有生路了！

命运之大地，哥姆斯看到巴特的遭遇就决定要去救他。

先不忙走，命运之大地还是有不少东西值得看看的，这里可以使用“奥加石”交换道具，准备好之后，与邦特罗斯身边一只怪异生物交谈就可以被传送出去。

随着一道闪光！哥姆斯大人在千钧一发的紧要关头赶到，立即对怪物发动攻击！

解决了危机之后哥姆斯很酷地离开了，巴特继续前进来到アニマンダの町，但是因为巴特是长着尾巴的兽人，所以看门人是不放他进城的！这时不能想要什么“精诚所至金石为开”的傻念头，而是到左边路口推开木箱，终于进城。

但城里仍然是不欢迎兽人的，没有哪家店铺会做巴特的生意，四处碰壁之后，走到城中最尽头的地方。和那里站的人说话，接着进入右边的店铺，离开时巴特就会遭遇到人们

愤怒的围攻！

被打昏的巴特醒来时发现自己荒原之上，四处

故事紧接着第一卷展开，玩过第一卷的人会比较容易理解一些吧？还是先介绍一下目前已知的世界观比



较好，嗯，先来看看神和恶魔。

ダイオス

创造世界的全能之神

现在统治世界的就是ダイオス教团了。在ダイオス教的教典中，记载着ダイオス神“右手创造大地，左手创造人类”的句子。但是有关于ダイオス神的详细情况，却并没有人能够说出，一直作为神秘的救世主被世人所崇拜着，但是盛行的传说究竟有多少是真实的呢？一切都像谜一样。

ラージン

毁灭世界的恶魔

同样是在ダイオス教的教典中记载着有关于ラージンの情况，“将人类引导向邪恶的道路，将自己的身体分成12块碎片投向大地，成为12座鬼神像”。鬼神像陆续地被人们发现，但接近时却有恐怖的感觉，只有被选中的人才能听到石像发出的信息。

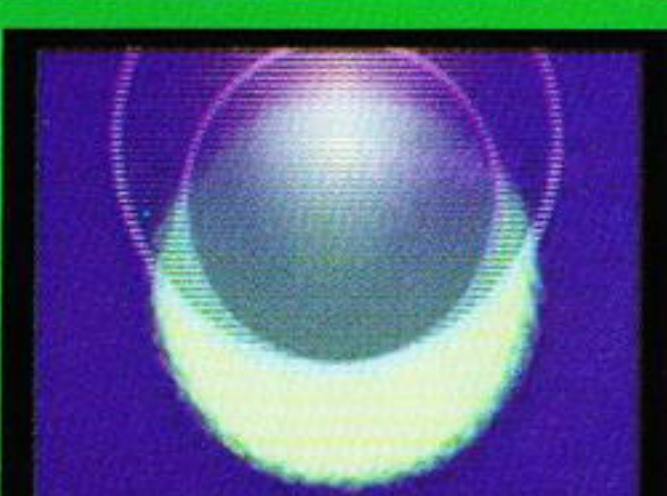
很老套的剧情，基本上就是神和魔之间的错位问题了，在我看来，最后一定是揭露可怕的真相——ラージン才是真正的救世主。真是很深邃的剧情是不是？若在10年前我定会很感动。

运命之大地

被选中的人经过一番试练之后，就可以来到这里，等待着其他同伴的加入。同时这里也是获得上级武器的地方。可以使用剧情中取得的“奥加石”交换各种武器和防具。在第二卷中，已经加入的主角们仍然是会发生种种变化的，像图中那样，运命之大地就出现了菊花人。

本卷故事大狙击！

第四话



走走，竟然发现正好可以进入传说中的古代遗迹了！

现在的任务就是在遗迹里寻找传说的宝物——最强武器！武器被分成三个部分，每找到一件就可以打开继续前进的门，所以没有什么要解决的问题，顺序前进就可以。

最后一份武器部件刚要入手时，守护的机器人为了阻止巴特和他打了起来，击败机器人就会得到武器了！

之后巴特会自行来到アニマンダの町，这里等待着巴特的敌人就是恐怖的魔兽猎人队长，打倒他本章就结束了！

恐怖的兽人猎人——布巴，他的右手是巨大的枪铳，身为兽人猎人队的队长，他具有必不可少的惨无人道的天性。以追逐和折磨兽人为乐趣。

第五话

勇剑士爱利生

爱利生本人是エスカルロ家的保镖，人称为“エスカルロ之奇迹”的美男子，原来是贵族出生，在魔晶机关发达后的产业革命中没落，为了生计而成为保镖。

ネフル是エスカルロ大陆的大地主エスカルロ家的独生女儿，性格温顺，但却和爱利生悄悄地发生了热恋。现在要强迫和她结婚的アームズ是エスカルロ大陆大妖怪王的儿子。

ネフル被妖怪掳走之后，爱利生与她的父亲エスカルロ交谈，然后离开エスカルロ家进入モース森林，在其中一间屋子里遇到了见习占卜师カトレア，她表面上十分讨厌男性，好像现在对爱利生很有兴趣。カトレア为爱利生指出正确的前进方向。

接下来可以来到トンク山道，再次发现小屋，进入之后会见到红鼻子的纯情怪力男アレクス(力大无比，在喜欢的女性面前绝对

会紧张到张口结舌，红鼻子是其身上最有魅力的部分)。与之交谈，跟着回到モース森林找カトレア，然后再回头见アレクス，这样就有同伴了！

继续前进到达ドルグ荒原救下被猎人追赶的兽人女子，但那女子却慌忙逃走了。跟着她进入兽人之村，发现整个村子正在遭到猎人的攻击，这时打倒猎人，哥姆斯就会出现并加入爱利生的队伍。

移动到コモロ山，终于见到了抢走ネフル的怪物，轻易把他打倒，仍然要继续前进。在熔岩处打倒怪物的同伴，之后还有一只怪物，最后可以见到谜之石像，爱利生的特殊能力也觉醒了。

从另一条路进入，找到最后首脑，打败它后ネフル获救，画面回到エスカルロ家，接着爱利生被传送到命运之大地。

第六话

人造人艾恩

登场角色名字叫アイン，是个人造人。因为被邦特罗斯从遗迹中发掘出来，从而把邦特罗斯当成主人。

邦特罗斯因为救小鬼族族长，而染上了奇怪的病。

哥姆斯为了找人医治邦特罗斯来到エスカルロ町，和教堂前面的人对话可以了解到有关古代之塔的事。

来到古代之塔，但是一道石门挡住了路。找到塔里居住的老人，他会命令发掘出的古代文明结晶人造人艾恩为你打通去路。

此后的障碍都是要得到艾恩的帮助的，但要注意艾恩每次完成任务自身也会受到伤害，这时就要回到老人处让老人加以修理。

来到塔顶并打倒那里的怪物，打倒怪物之后艾恩也受到严重的破坏。

来到バルデ丘，修理好艾恩之后，哥姆

斯独自离开，而艾恩也出发到カーマ村。

接下来就是控制艾恩

了，在酒吧里与博士交谈知道了ホセタリカ平原，立刻动身前往。

在平原会遇到小鬼ドンブ，帮助它之后，ドンブ就会加入队伍。

接下来到的地方是ジブラ湿原，这里看到哥姆斯正在和怪物战斗着！立刻加入战斗，但最后虽然取得了胜利，艾恩却又受伤了，哥姆斯只好再送他到バルデ丘修理，只是这次的伤比较严重，要修理不少时间。

哥姆斯留艾恩疗伤，自己再次来到ホセタリカ平原，这次终于坚持到了迷宫最深处，并且见到了首脑，但不幸的是哥姆斯被抛进了泥沼之中！

艾恩的伤已经修好，听说哥姆斯已经独自去了平原，急忙赶过去救他。

刚进入就会看到谜之石像，解开石像封印后继续前进，在路上发现泥沼中的哥姆斯并想办法把他给弄出来。

之后就是大决战，胜利之后回到命运之大地，此刻邦特罗斯的怪病也已经痊愈了！？

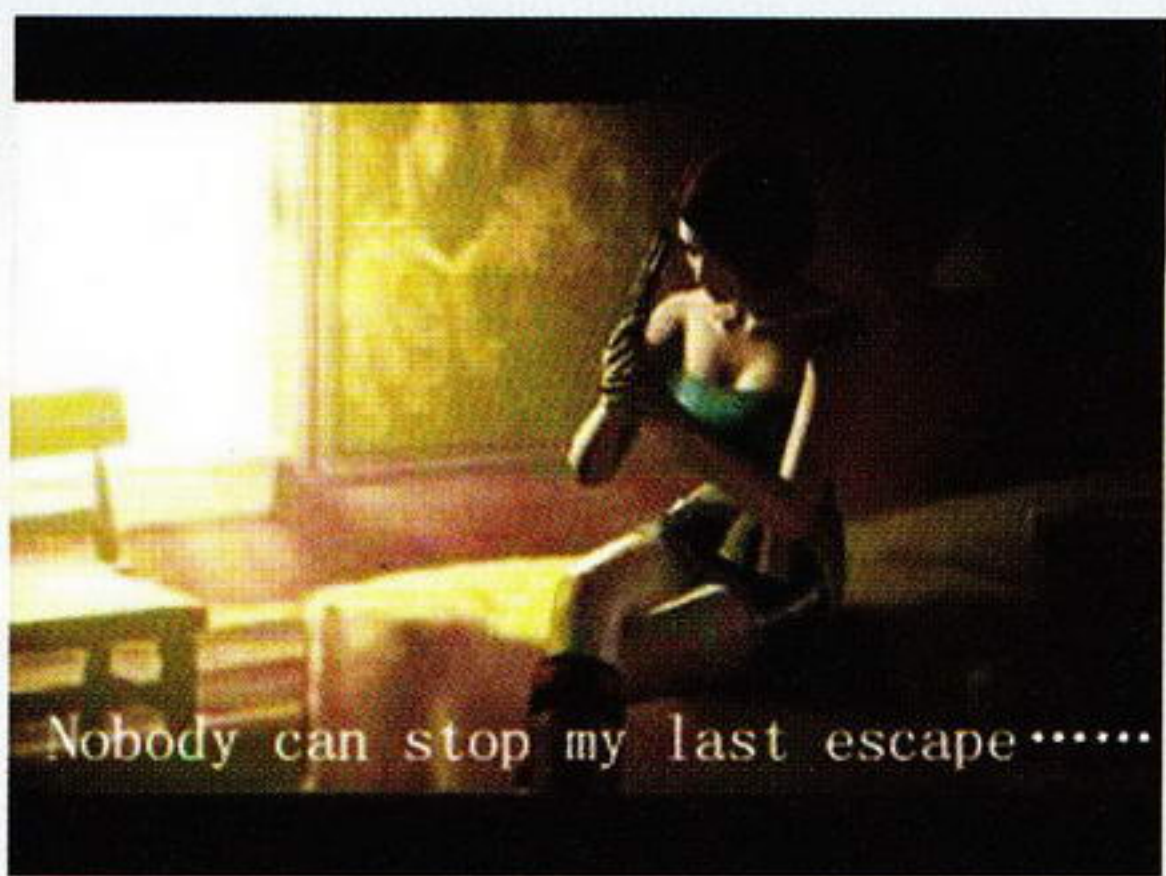
附加说明：

1. 本卷可以对应上卷的记录，这时哥姆斯的装备和金钱就会从上集中继承，不过好像也没什么用处。

2. 第二卷多了个EXTRA模式，在这个模式里可以阅读第一卷中出现的人物资料和故事背景，以及一些特殊用语的解释，同样的，也是没什么用。



生化危机3 八大结局回顾



PS	CAPCOM	AVG	1人玩
	1999年9月22日发售		1格
CD-ROM	对应振动手柄		

Ada.Wang

曾经叫 Ada.Wang 的女子，凝视着自己映照在镜子中的身影。

不禁沉湎于那个告别“Ada.Wang”的早晨。

“在下次任务以前，我已经不是 Ada 了。”

腹侧新增的伤口是真切的。

那是作为 Ada 时，为保护心爱的男子而留下的伤痕。

“这是 Ada 的伤口，不是我的。”

不再是 Ada 的早晨，女子情不自禁地流下了眼泪。



「またあんなだけかよ、死神」
回収した唯一の兵士がハンクであることがわかった。ヘリのパイロットは毒づくように言った。「いつもだ、あんなだけが生き延びる。どんな地獄のような戦場でもな」ハンクはパイロットには応えず、回収したカプセルを手に取り出してもてあそんだ。地獄は死神の領域である。「死神は死なず、か」生還者はかすかな笑みを浮かべていた。

Hunk

“又是只有你啊，死神。”

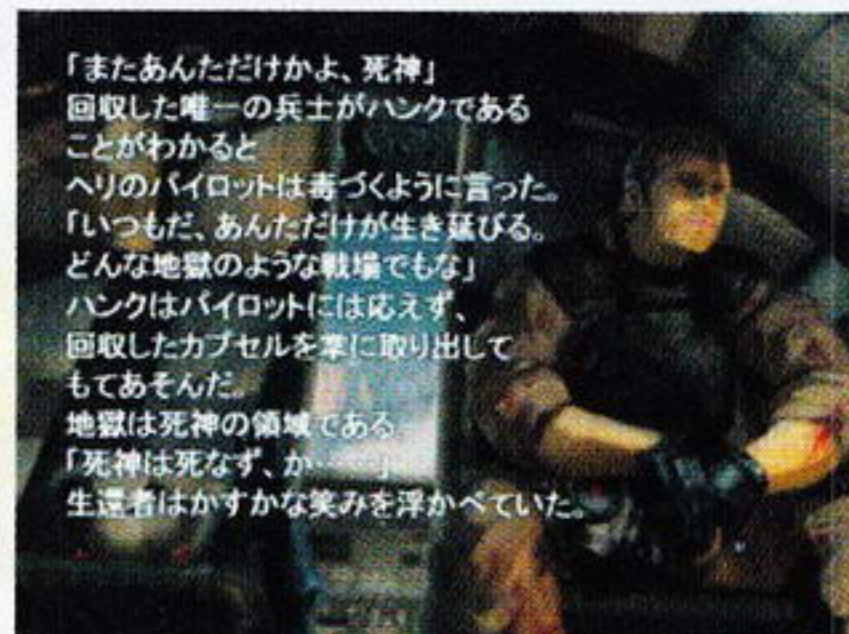
唯一生还的士兵 Hunk，刚一苏醒，就听到旁边的飞行员在大骂到：

“总是只有你才能从这种地狱般的战场活下来。”

Hunk 默默地把玩夺回的试管。(是 G 病毒血清，装在试管里的)

“地狱是死神的领域，死神怎么会死，哼……”

生还者的脸上浮现一丝冷笑。



「またあんなだけかよ、死神」
回収した唯一の兵士がハンクであることがわかった。ヘリのパイロットは毒づくように言った。「いつもだ、あんなだけが生き延びる。どんな地獄のような戦場でもな」ハンクはパイロットには応えず、回収したカプセルを手に取り出してもてあそんだ。地獄は死神の領域である。「死神は死なず、か」生還者はかすかな笑みを浮かべていた。

Barry

Barry 在年幼的女儿面前弯下腰，慢慢地，又使劲地挥了挥手。

“不行啊，同事们在等着我呢。”

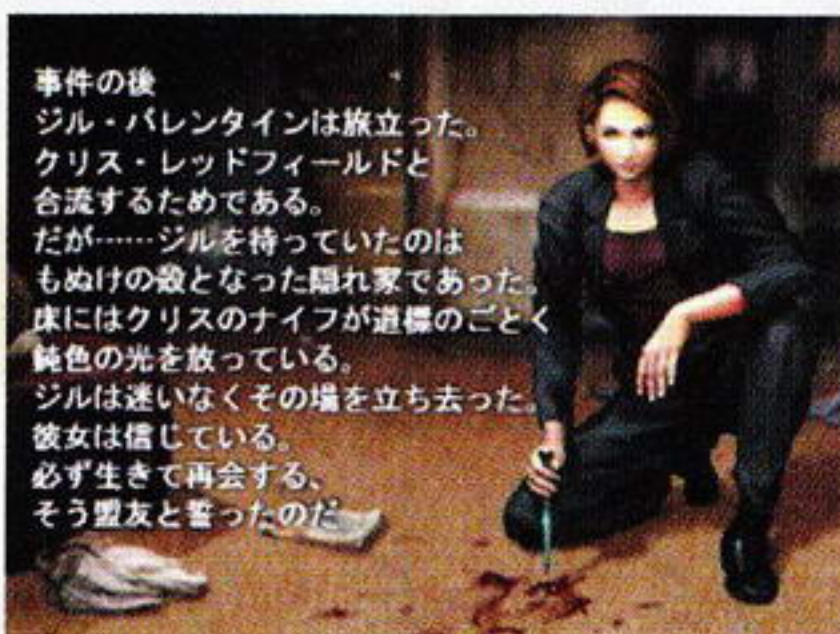
曾经，为了家庭，想要放弃。

但是，在得到同事的信任后，更坚定了他的信念，

即使忍痛放弃家庭，也要报答这



「バリー、バートンは幼い娘の前にかがみ込む。ゆっくりと手をふった。「すまない、仲間が待っている」一度は家族のため、裏切りに手を染めようとしたこともあった。それが仲間と許された時、男は家族に離れても信頼に頼る意志を固めたのだ。「あなた、私達は大丈夫……」妻は花のような笑みを浮かべ、痛いつばいの賞状を夫にくちくちした。



事件の後
ジル・バレンタインは旅立った。クリス・レッドフィールドと合流するためである。だが……ジルを持っていたのはもぬけの殻となった離れ家であった。床にはクリスのナイフが道標のごとく鈍色の光を放っている。ジルは迷いなくその場を立ち去った。彼女は信じている。必ず生きて再会する。そう盟友と誓ったのだ。

Jill

约好了与 Chris 汇合，Jill Valentine 动身出发了。

但是……等待着 Jill 的，是逃走后留下的凌乱房间。

地上，Chris 用刀刻下了记号，刀子闪耀着深灰色的光芒。

Jill 离开了现场，但并没有被迷惑。

她相信。

“一定会活着再相见的。”

就这样向盟友发誓。

Leon

Leon 坐在自称是中央情报局官员的男子面前。

“要杀了我吗？”

那男子笑而不答。

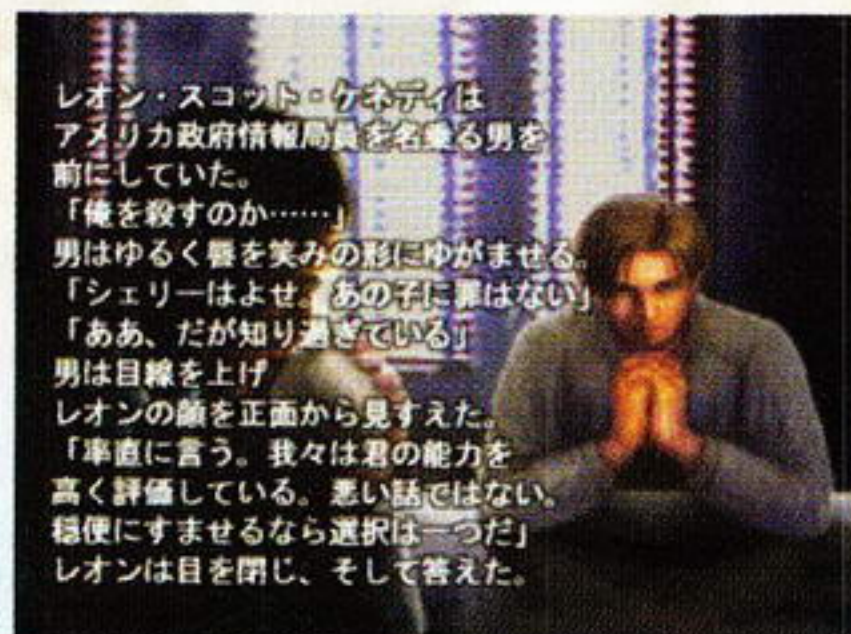
“让 Sherry 避难去，那个孩子没有罪。”

“啊，但是知道的太多了。”

男子抬起头，目不转睛地从正面盯着 Leon。

“坦率地说，我们对你的能力有很高的评价，没有说过一句坏话。为了稳妥起见，只有一个选择。”

Leon 闭上眼，没有回答。



レオン・スコット・ワグネルはアメリカ政府情報局長を名乗る男を前にしていた。「殺すのか……」男はゆるく唇を笑みの影にゆがませる。「シェリーはよせ、あの子には害はない」「ああ、だが知り過ぎている」男は視線を上げ、レオンの顔を正面から見すえた。「率直に言う。我々は君の能力を高く評価している。悪い話ではない。都合にすませるなら選択は一つだ」レオンは目を閉じ、そして答えた。

Chris

“Claire，你不行的。”

Chris 每次看完信，都得出这个结论。

他摘下太阳眼镜，坐在咖啡馆里，暖暖的落日照耀下，眯起了眼睛，

有一女孩轻盈地走过眼前，

……与妹妹一样年纪吧。

这以后，Chris 设法打听到，原来妹妹正投身于残酷的战斗。



「クレア、すまない」クリス・レッドフィールドは何度目かの手紙をいつもの言葉で締めくくった。サングラスをはずして、カプセルの暖かい白濁に目を凝めると、目の前を娘が軽やかに通り過ぎていく。……年の頃は妹と同じであろうか。その後クリスは自分の行方を迷い、妹が戦いに身を投じている事実を知った。

Claire

“别管我和 Sherry 吧。”

听了 Leon 的话，Claire 几乎不相信自己的耳朵。

“为什么，Leon？”

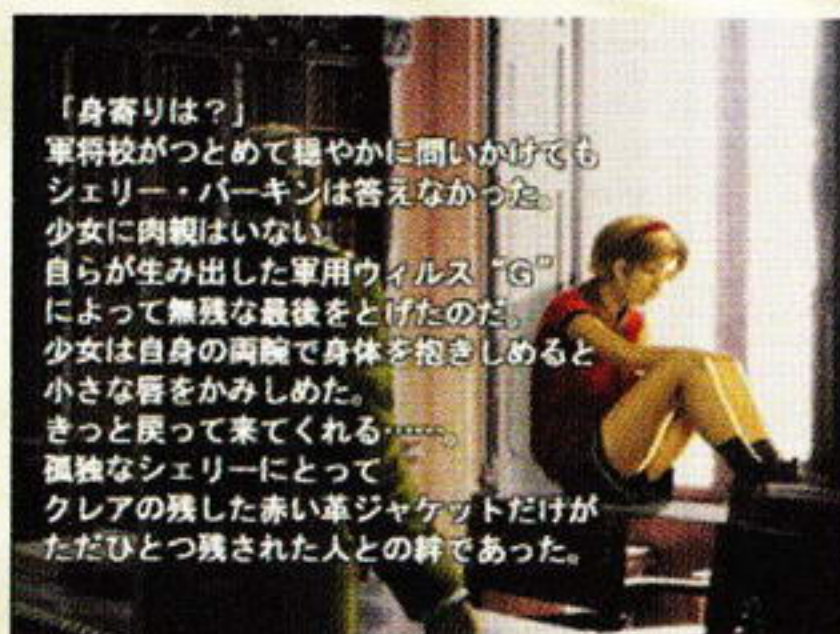
“你不是在找你哥哥吗？”

负伤的 Leon 和衰弱的 Sherry 必须尽快找到庇护。

但对于她，已经没有充裕的时间



「またシェリーを置いていくんだ」クレア・レッドフィールドはレオンの言葉に耳を塞いだ。「レオン、どうして？」「君は兄貴を捜しているんだろう？」責備しているレオンと意気投じたシェリーは、一刻も早い保護を必要としている。しかし彼女にはこれ以上の時間的余裕はなかった。「私……必ず帰る。約束する！」クレアはひとり荒野へ消えた。



「身寄りはない？」軍将校がつとめて穏やかに問いかけても、シェリー・バーキンには答えなかった。少女は胸抱きしていない。自らが生み出した軍用ウイルス「G」によって無残な最後を遂げたのだ。少女は自身の両腕で身体を抱きしめると、小さな唇をかみしめた。きつと戻って来てくれる……孤独なシェリーにとって、クレアの残した赤いジャケットだけが、ただひとつ残された人との跡であった。

Sherry

“你的亲人呢？”

军官和蔼地问道，

但是 Sherry 没有回答。

少女已经没有亲人了。

他们自己研制出军用病毒“G”，却造成了残酷的后果。

少女双臂环抱身体，咬着薄薄的嘴唇。

“一定要回来啊……”

对于孤独的 Sherry 来说，

只有 Claire 留下的红色皮夹克，

是给幸存者的惟一牵挂。

了。

“我……一定会回来的。就这么约定了！”

Claire 一个人消失在荒野中。

WINNING ELEVEN 2001

随便聊聊

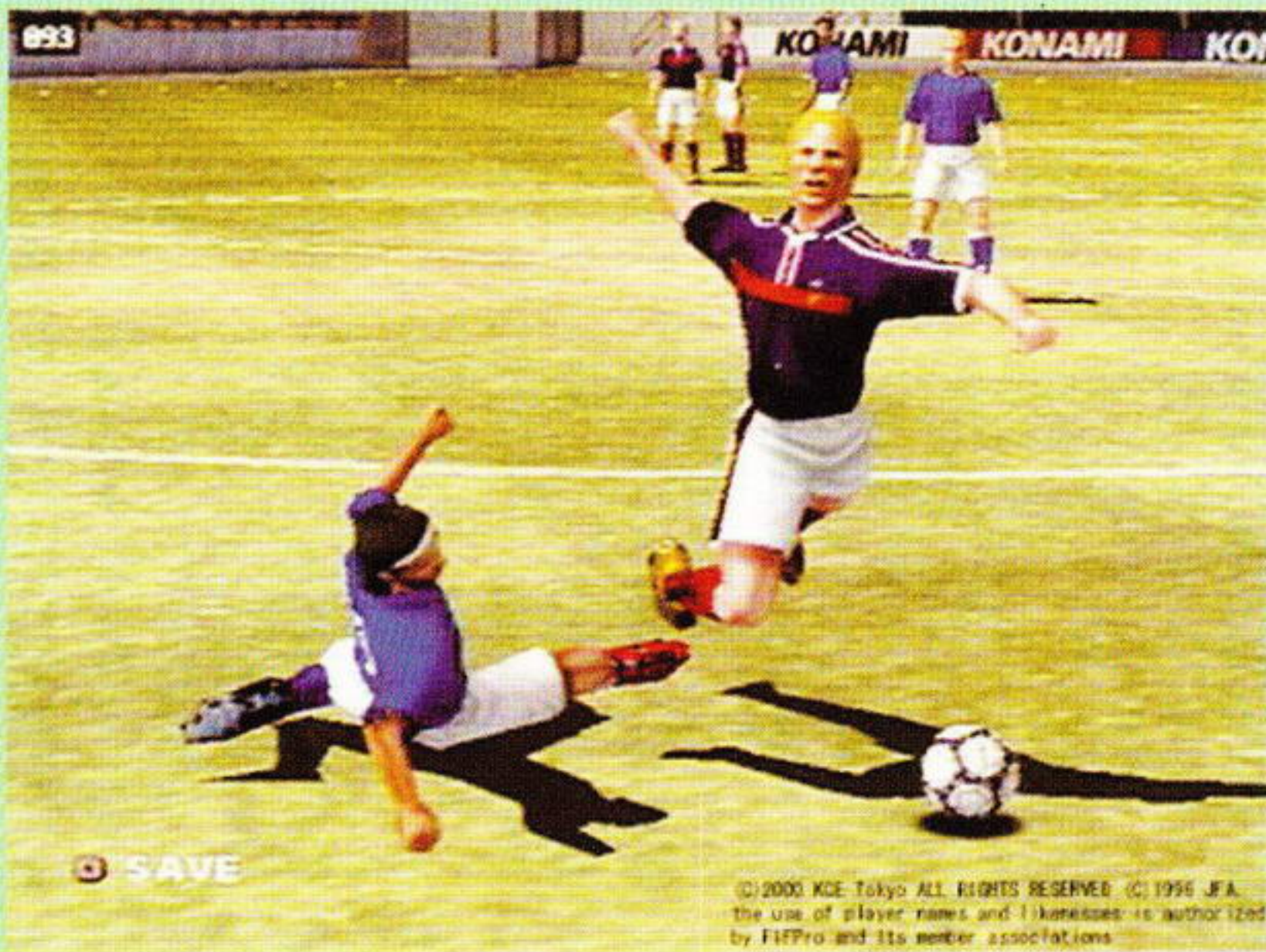
这一期这么快就和大家见面了,祝大家春节过得好,吃好、玩好、睡好……好,安安心心、舒舒服服、畅快淋漓地看几场球,南方的朋友也许还能和朋友们聚在一起踢上一场球,有助于春节期间保持诸位的体型哦……^o^

马拉多纳 VS 贝利

WINNER IS……

“老头子的”贝利和“年青人的”马拉多纳,也难怪在网上的投票选举中老马会超过老贝那么多了,FIFA居然采用这样的方式来平息“世纪足球先生”之争……2004年,不知到时候又会出来个什么结果? Diego, YEAH!

在新闻里大家应该看到GOUKI为大家报道的那个SCEI的“PLAYSTATION 2 PARTY~ THANKS & REALIZATION~”中提到《WE5》了。因为是新闻,所以不可能在里面说得太详细,否则就成另一个足球游戏专题啦!还是挪到这里详细解说吧!《WE5》预定3月15日登场,将会收录五十多国的球队的最新资讯,大人气的MASTER LEAGUE也将继续保持下来,不过赛制有何改变以及新增哪些俱乐部就尚无进一步的消息。另外有消息说由于KONAMI与UEFA(欧洲足协)达成协议,因此KONAMI可以在其足球游戏中使用欧盟球员的真实姓名!虽然即使就算是这样在游戏出来之后非日本玩家在玩日版的时候还会为球员改名,但这意味着我们将不再听到解说员说那种“九分像”的队员发音了,而是标标准的“正版”发音。游戏的新画面就暂时只有大家在新闻里看到的那一张,不过从这张图



中我们还是可以看出点什么。首先是场地,说实话就目前看到的这张图,场地效果并不怎么让人满意,和心目中新世代主机所能制作出来的“绿茵场”相差许多——至少也得像温布利那样吧(虽然已经开始拆了……),感觉上完全没有草地的质感,还是一块上面有绿色斑纹的平面而已,材质方面KCET得再下点工夫……其次是球员的造型,自从游戏公布以来,GOUKI就担心《WE5》会因为PS2机能的关系而将球员的面部“彻彻底底”地做出来,因为这样的话反而不好!比如这张图上面,那名法国球员,他是谁呢?金黄的头发,德尚?还是佩蒂特?真的是不知道哦。不过铲球的那名意大利队员倒是很明显,是内斯塔,因为扎着白头巾嘛。虽说《WE》系列从来不是以画面来吸引人的,但“碍于”PS2强大的机能……就看KCET怎么从中找到一个平衡点了。还有那个足球,做得的确不错,质感十足,真想能够早点踢到它!^o^至于系统方面,KCET还未进行更多的公布,希望能够有从《WE3 Final VER》到《WE4》那样的进步吧!而不只是如同公布的这张图片那样,只是对画面进行了强化,而忽视队员动作的改进。

春节特别节目

《WINNING ELEVEN》的进化轨迹!

《WE5》的公布,标志着《WE》系列的PS历程已经告一段落了,虽然KCET并没有直说《WE2000》就是《WE》系列在PS上的最后一作,但想必大家都猜了个大概吧!从SFC时代《实况世界足球》(《JIKKYOU WORLD SOCCER PERFECT ELEVEN》)开始,KONAMI的足球已经陪伴我们渡过6年的时间了。在这6年里,从KCEO到KCET,从《实况世界足球》到《世界足球 实况胜利11人》,我们从“K”氏的足球游戏中体验到足球带给我们的欢乐、激情、满足。然而大家是否知道,从KCET在PS上推出的第一款《WE》系列至今,在PS上共出现过多少款《WE》系列的游戏呢?看到下面这些游戏的包装封面和标题画面,你是否有一种“既熟悉又陌生”的感觉呢?

《J-LEAGUE JIKKYOU WINNING ELEVEN》

《J联盟 实况胜利11人》1995-07-21



系列初登场,此系列一切的辉煌与荣耀都起始于此,如果没有记错的话,那时“头球难顶到”是出了名的。队员的造型也很简单,就像《VR战士》与《VR战士2》之间的差距那样。J联赛球员的真实照片可以在比赛时的球员名字栏旁找到,对于日本玩家而言比较亲切。



《J联盟 实况胜利11人'97》1996-11-22

J联赛第二弹,球员的样子顺眼许多,“头球难顶到”还是一个大问题,而且还能让队员偶有“惊人”表现,例如极不合理的前0.5秒还是背对球门,接着竟然就能违背人体构造原理,腰扭180°凌空射门……收录了J联赛球员的真实大头照和个人资料。(迭戈·马拉多纳的亲弟弟胡戈·马拉多纳当时还在福冈阿维斯帕队,那样子和老马几乎是一个模子里出来的,只是球技就……)另外,R2键的作用是底线传中或是中场转移,L2则是被单独出来的二过一(L1+x也能打出二过一),连点L1是连续绕跨球,就和现在连点L1键的效果差不多,但不能往旁边拨球,因此这个设定形同虚设。



《J联盟 实况胜利11人 3》 1997-12-11

到了这一作，介绍将会越来越短……因为大家对《WE》的认识是越来越深了。



《J联盟 实况胜利11人 98' ~99'》 1998-12-03

系列中惟一不是由KCET制作的作品，可能是由于制作《世界足球 实况胜利11人 3 最终修改版》的原因，此作改由KONAMI札幌 (KCES) 负责制作。现在才知道的玩家是否会有这样的想法：难怪当初玩这一作感觉怪怪的呢……



《J联盟 实况胜利11人 2000》

1999-6-28

大家玩这一作的时候的心情，想必都是一样：世界版快出吧。



《J联盟 实况胜利11人 2000 2nd》 1999-11-30

KCET 在游戏包装背面写着“20世纪最后的‘WE’”，对于我国玩家来说价值可能就在这里。



《WORLD SOCCER JIKKYOU WINNING ELEVEN》

《世界足球 实况胜利11人》 1996-03-15

J 联赛版推出次年的作品，操作和J联赛版是完全一样的，最最最值得一提的是可以选中国队！



《世界足球 实况胜利11人' 97》 1997-6-5

可能大家真正熟悉的是其欧洲版《GOAL STORM' 97》，就是可以三国语言解说的那一作。许多《WE》的玩家就是被这一作像模像样的操作设定和几乎是在禁区内按口就进球的“神奇”所吸引，从而进入《WE》的世界的。KCET在这一点上的确是花了不少心思。此作中不能选中国队，队员名是沿用SFC上《实况世界足球 FIGHTING ELEVEN》的球员名，并且不能改名。不知道还有几位玩家记得“Gomez”是谁呢？



《世界足球 实况胜利11人3 法国世界杯' 98》 1998-5-28

系列销量最高的作品，一款足球游戏打入当年PS游戏销量“十大”，除了游戏本身的素质外，法国世界杯的成功举行也是一个很重要的原因。



《世界足球 实况胜利11人3 最终修改版》 1998-11-12

由于《世界足球 实况胜利11人3 法国世界杯' 98》的大成功而火速推出的作品，由于当时国内杂志缺乏足球游戏方面的报道，给人的感觉是“突然冒出来”一样。忠实再现法国世界杯列强的资料，无论是在游戏性还是在资料性上，都十足出色。



《世界足球 实况胜利11人 4》

1999-09-02

不用多说了吧。



《世界足球 实况胜利11人 2000~U-23 奖牌的挑战~》 2000-08-24

天天谈论的不就是这个吗？

WE LOVE SOCCER FOREVER!!!

这一次GOUKI采用两篇“有趣”和“独到”的文章，前一篇《王者之路》说的是……哈哈，请自行体会其中的乐趣。文章没有登完，如果大家喜欢的话，下一期当然还会继续下去。后一篇《有关球员的隐藏能力》则是一篇非常“专业”的学术论文，有兴趣深研《U-23》的朋友不要错过。（感谢“完全实况”网站[http://we4live.yeah.net]版主小叶子的大力支持^0^）

王者之路

文 / DXFF

(一)



嘿！！大家好。我是DXFF，一个身高181cm、年龄21岁、体格C、不留胡子、黑色L1头发、穿F型蓝鞋、各项指标全是12的中国籍边锋 (WG)。在世界联赛的第一个赛季里，我以50元的天价幸运地加盟了D2联赛中排名第1的曼联队。由于我是球队的第一笔支出，而且非常巨大，所以队友都对我寄予厚望。当然又有人下岗了，倒霉蛋是澳大利亚的“可谓而”（编注：乱译有理，下同）。我21岁，踢边锋，所以我披起了他的球衣沿用了他的号码“21号”。但是，好景不长。我的第一次登场，就见到了最最艳丽的颜色——红。那场比赛是我们客场挑战佛罗伦萨，上半场2:1，下半场15分钟我替换已经进2球的11号西班牙前锋“阿芳锁”。上场不到2分钟，我队20号巴西前锋“漏哪而多”一记远射，被守门员扑出，球向我飞来。我刚想上前拿球，一个黑人后卫却抢先得到了球，我只想着一个“拼”字，奋力一铲。“嘟——”一个亚洲籍裁判用瞬间移动跳到了我的面前，举起了一张红牌。霎时，我感觉天一下子塌了下来。我跪在地上捂住脸，没有人过来安慰我，毕竟我是个失败者。我抬起头记住了这个“马来西亚猪裁”。由于少了一人，在后30分钟里我们一直被压得死死的，巴蒂斯图塔一传一射将比分反超，2:3，我们输了这场比赛。下一场我们客场挑战多特蒙德，我被留在曼城失去了赴德的机会。凭借8号意大利后腰“啊耳背地妮”的战术角球，我队1:0获胜。回到曼城大家都很高兴，开着庆功宴。而这时我躲在训练场，独自练习任意球。“啊耳背地妮”和葡萄牙中场10号“渴死他”过来亲切地安慰了我。“渴死他”还亲自指导我任意球的踢法（虽然他踢的并不是很好），他说：“罚球时，按上——可以大力射门。”随后的几场比赛我都在下半场替换没有体力的前锋。由于上场时几乎都是快结束的时候，就连球都碰不到几下。虽然是这样我还是很满足，毕竟我是每场都上。19号的挪威中锋“服了”和9号的荷兰中锋“波个看扑”虽然有时也首发但并不是每场都有上场机会。“服了”的技术很好，对我也友善，经常和我一起练习长传。但“波个看扑”就不那么和蔼了。因为他和被挤走的澳大利亚的“可谓而”是好朋友。他经常故意的找我的麻烦，尤其是在球场上。只要一有机会他就给我塞直传球。别以为这是什么好事，我的速度和加速

度都只有12,他传的球不是出边线就是被对手拿到。一次,我急了。对方后卫再一次先于我拿到了“波个看扑”的直塞球。我猛地一铲,嘟——!!!后卫倒地,我吓了一身的冷汗。幸好德国的主裁只是口头警告,但是我再也不敢铲了。这时更倒霉的事情发生了!10号“渴死他”在一场比赛里被铲成“红色十字”可能要休息5场比赛。而代替他的竟然就是“波个看扑”,于是“波个看扑”更疯狂的用△给我球。随着次数的增加我渐渐地看出了直塞球的踢法(呵呵呵,就是按△嘛^_^),而且在我第12次拿到“波个看扑”的直塞球时,我的加速度指标加了1,变成13了。大家都为我高兴,在那场比赛中,我的一记下底传中,让20号巴西中锋“漏拿耳朵”进了一个头球。进球后,“漏拿耳朵”跑过来和我抱在一起,队友们也都跑了过来,紧紧地把我们围在中间……当时我幸福极了。不久,“渴死他”伤愈复出,中场实力有所加强。而在我第2次为“波个看扑”助攻之后,我们之间的间隙也有所缓解。更让我高兴的是,由于曼联在D2联赛中第一的名次,我幸运地被中国国家队看中,要求我在联赛间歇期归队参加亚洲杯的比赛!已经习惯D2联赛比赛强度的我,感觉亚洲队伍的逼抢是很弱的。所以虽然我的个人能力不强,但还是可以应付的。在队中我踢主力左边锋,让我不敢相信的是我竟然在6场比赛中进了5个球,助攻4次。而且我的加速度和弹跳指标各加了1。虽然在决赛中3:4负于了沙特,但是我的突出表现还是赢得了曼联主帅的信赖。回到曼联之后,我顶替“漏拿耳朵”打上了主力左边锋。因为上场时间的增加,我的各项能力也有了微调,进步最快的就是跳跃能力,当跳跃能力变为14时,世界级的土耳其前锋“哈坎苏克”加盟了曼联队,下岗的是葡萄牙中场10号“渴死他”。“渴死他”的离队让我很伤心。在他走之前我找到了他,对他说我一定会成为任意球大师并且对他给我的指导表示深深的谢意。“哈坎苏克”也来送行,这让我很感动,对“哈坎苏克”平添了许多好感。“哈坎苏克”在队中打突前前卫。看着“哈坎苏克”踢球,终于让我明白了什么才是真正的足球。“哈坎苏克”在其加盟的几场比赛中,平均每场助攻一次进球一个。使俱乐部财源滚滚。由于“哈坎苏克”的几次进球都是我的回敲,他对我也是关怀备至,还交给我转身过人的秘密。于是我们的关系更加紧密。又连胜6场后,俱乐部决定再买一名世界级球员……

(二)

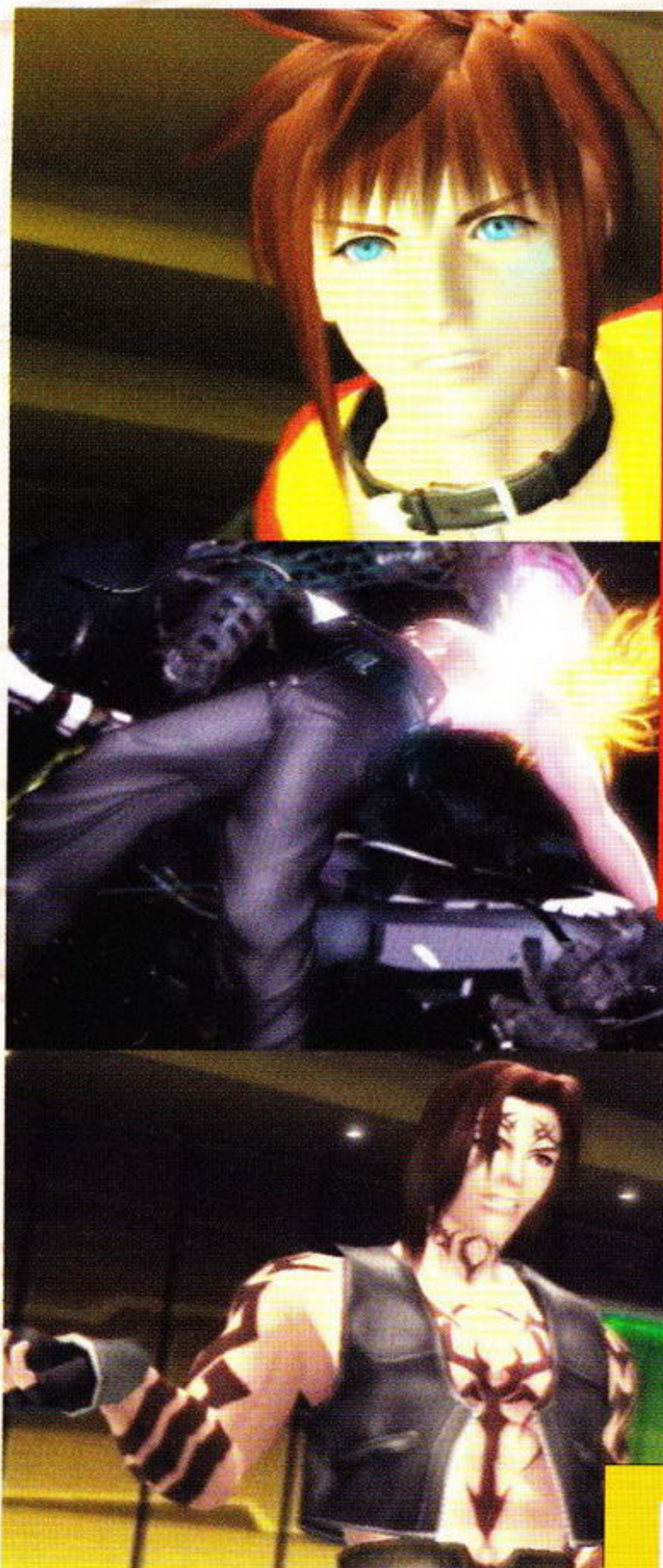
不敢相信,我真的不敢相信。我的新队友竟然是——阿根廷的“巴蒂斯图塔”。还在我未成年之前——或者说,自从我喜欢足球开始,“巴蒂”就是我心中最好的前锋,是我儿时和现在的偶像。对于“巴蒂”的到来我丝毫没有意识到我的主力地位将不保,我只是兴奋。于是,在球队练习时我总是喜欢挨着“巴蒂”。“巴蒂”似乎对我也很感兴趣,常常带着我做力量练习。他告诉我:“由于你的射门力量是13,所以在正规比赛中射13次门以后,力量就会加1。之后再累计14次就会加1。”练习的时候,“巴蒂”时常会看着我笑。我当然很奇怪,就问他笑什么??“巴蒂”笑得很奇怪又很无奈地对我说:“为什么你的身价会比我高?!”我——又打起了替补,打“巴蒂”的替补。呵呵呵,由于太高兴了,竟然忘了说,下岗的是巴西中锋“漏拿耳朵”。“漏拿耳朵”临走时对我们大家说他的理想是做个真正的“罗纳尔多”,虽然他不能再打职业联赛了,但是他不会放弃。最后,他走过来和我握手,并拍着我的脑袋说:由我所助攻他打进的那个头球是他的第一粒进球,也是他最难忘的进球。说完我哭了,我哭地言不成句。“漏拿耳朵”转身走了。望着他我还是止不住眼泪,“巴蒂”站在我身后扶着我大声地对着那个远去的背影说“不要放弃理想‘罗纳尔多’!!!!”。“漏拿耳朵”回过头……不,不是,“罗纳尔多”回过头,眼里溢出泪水,脸上泛起笑容。我的积极性加了1。事情永远不会一帆风顺,“巴蒂”在代表曼联的第一场比赛刚开场15分钟就被铲成“黄色十字”。我的状态是灰色箭头,于是我们并肩坐在替补席上。我和“巴蒂”谈起了我第一次上场的事。“巴蒂”十分惊讶地说:“原来你就是那个把‘费利卡诺’铲伤而被罚下的中国人。”我有些不好意思了,但马上自豪地说:“是啊,整个联赛只有我一个中国人。这让我很自豪。”“巴蒂”摇着头对我说:“这并不值得自豪,阿根廷国家队里的所有成员几乎都在联赛里闯荡。我也很成功,但我只为我的祖国而骄傲”。我当时并没有说“为中华之崛起而踢球”之类的话,但我下定决心一生为祖国而战。这时,场上出现了极为精彩的一幕:11号“阿芳锁”为右边位14号法国的“的商”作了一个“撞墙二过一”,“的商”下到底线面对两名后卫将球回敲,8号意大利后腰“啊耳背地妮”插上传中,只见球又平又快飞向点球点,“哈坎苏克”半凌空右脚抽射,球打近角破网。大家抱在了一起,“哈坎苏克”一边往自己半场跑一边冲我们挥手,我激动地挥舞双手表示祝贺,“巴蒂”也伸出了大拇指。事后,“巴蒂”问我,刚才的进球谁的功劳最大。我说当然是“哈坎苏克”。“巴蒂”笑了:“‘哈坎苏克’的射门虽然很精彩,但,‘啊耳背地妮’的传球是最漂亮的。”“巴蒂”看了看我:“那种又平又快的传中可不是随便就能传

出来的。”“巴蒂”故意停了停接着说:“传中时,按一下○是高球;两下就是这种又平又快的传中;三下是低平球。我还想多问,可“巴蒂”一挥手说了句“比赛结束了!”之后就拉着我去迎接凯旋的勇士们。之后我还特意请教“啊耳背地妮”有关传中的事情,“啊耳背地妮”很热情地指导了我。因为“巴蒂”有伤,我又打了三场主力前锋,在比赛中一有机会我就要练一下第二种传中球,果然威力大增。三场比赛里助攻两球分别使10号“哈坎苏克”和19号“服了”进球。这时,我打满场的次数(加上在国家队里)达到了12场,于是“耐力”加1。在这之前,射门力量也提升了一个档次变成14了。重新登场的“巴蒂”的表现让我和所有人信服,也再次证明了他的实力,我不再做“巴蒂”的替补了,21号的我和19号“服了”,11号“阿芳锁”,9号“波个看扑”轮流打另一个前锋位置。基本上是论状态上场。当联赛还有5轮结束时,曼联提前升级了。“巴蒂”要求打右边卫,而把我推上主力右边锋的位置,这时,我的加速度和弹跳分别达到了14和15。但教练却让“巴蒂”打左边卫,原因只有一个——财大气粗的曼联要引进一名新队员,他是谁呢??我不知道,我只知道他是右边卫……(待续)

关于球员的隐藏能力

文/阿根廷探戈

从《WE3 最终修改版》到《WE4》再到现在的《U-23》,球员能力值的种类越来越多了。实际上早在《WE3》中这些能力值已经是存在的,只不过是KCET并没有在游戏中以数值的形式表现出来,但玩了《U-23》以后,我觉得KCET仍没有把球员的所有属性表示出来。(至少我这么认为^_^)下面便与大家一起分析一下。首先是传球,在《U-23》中只定义了pass accuracy(传球精度)一项,可实际上却远没有这么简单。举个例子来说吧,同为传球精度17的巴蒂和奥特加就绝不相同,往往在己方快速反击的时候,同样用身后球塞给边路插上的洛佩兹,奥特加会用不大的力量传到洛佩兹身前两三步的地方,正好从后插上,而巴蒂则会扭腰将球捅到洛佩兹原来所在的边路,可怜的小虫发现巴蒂给的球太往后了,可脚步却停不下来,只好像个筛子般的抖个不停(大家应该都碰到过吧),这时对方的后卫会毫不客气地冲上去赏一大脚,这次快速反击也就……所以我觉得传球能力值相同的球员并不是完全一样。首先不同的位置影响着不同的传球方式,前锋线上的队员一般传球力量较大,球的方向也是朝所传球员当前所在的位置传去;中场队员则是力量和位置都把握得比较好,球也喂得很舒服,一般是所传球员当前位置前方的两三步;后卫的传球不及前两者,力量小不说位置比较也偏后,往往要中场队员回跑拿球,所以后卫不适于作长距离的传球,还是多用用长传吧。当然了,短传和长传能力也不是完全统一的,最明显的例子就是齐达内和贝克汉姆:在《U-23》中前者的身后球比后者好,而后者的传中球则强得不可思议,往往他的传中球像长了眼睛一样落在对方数名高大后卫之间的空档里,以至于我的一位朋友一直认为小贝有特殊能力。根据我的观察,pass accuracy应作以下分类(以齐达内,贝克汉姆和贝隆为例):齐达内directpass(直传)19,crosspass(横传)17;贝克汉姆依次为17,19;贝隆为18.5,17.5。有意思的是这与现实中的情况是非常相似的(绝对没有个人感情色彩),不知各位对此有何见解。接下来再谈谈关于习惯脚的问题,也许大家会觉得多此一举:不是左脚就是右脚,大不了还有一个both feet嘛?可不知大家有没有注意到相同习惯脚的球员在打门或传中时表现出来的差异,其实习惯脚只不过是球员在处理球时的选择性,特别是在中路打门时。一些右脚球员如巴蒂和欧文约有70%的可能用右脚打门,左脚并非是不用的;而像劳尔和里瓦尔多等左脚将,左脚打门的概率更只有60%,所以不同的球员对于习惯脚的依赖程度也是不一样的。除了上述四位之外,还有舍甫琴科、希勒、维尔托德和ml中的维耶里,在他们身上已经几乎没有习惯脚的区别了;而与之相反,罗·卡洛斯、戴维斯、姆博马等人则像个瘸子,只会用一只脚踢球,无论是右脚打门还是传中,都惨不忍睹……这种情况大多发生在左脚球员身上。值得一提的是游戏中为数不多的双脚球员,在我看来有名的那两个:马尔蒂尼和左脚球员没什么区别;而凯泽曼(南斯拉夫那位在欧锦赛上上场两分钟就被罚下去的朋友)好像也很少用他的左脚;印象中也只有《WE4》和《JWE2000》中的名良桥晃能够左右开弓。所以游戏中的单纯的习惯脚之说并不贴切,比较合理的理解是:习惯脚和攻防意识一样由两项数值决定,习惯右脚的右脚值高一些,反之亦然,而双脚的正好是两项数值达到了平衡(就像罗伊·基恩的攻防意识都是16一样)。回头再看看罗·卡洛斯的右脚,充其量是12、13的废物而已(什么?你是罗·卡洛斯的球迷?就当我说^_^)。其实《U-23》里应该还不止这些隐藏能力,例如脾气火爆的几位主动不动就吃黄牌(基恩、斯托伊科维奇),而马尔蒂尼、巴蒂等人很难吃牌,等等。不知各位有没有也发现些什么?以上是小弟的一点看法,望各位高手不吝赐教。

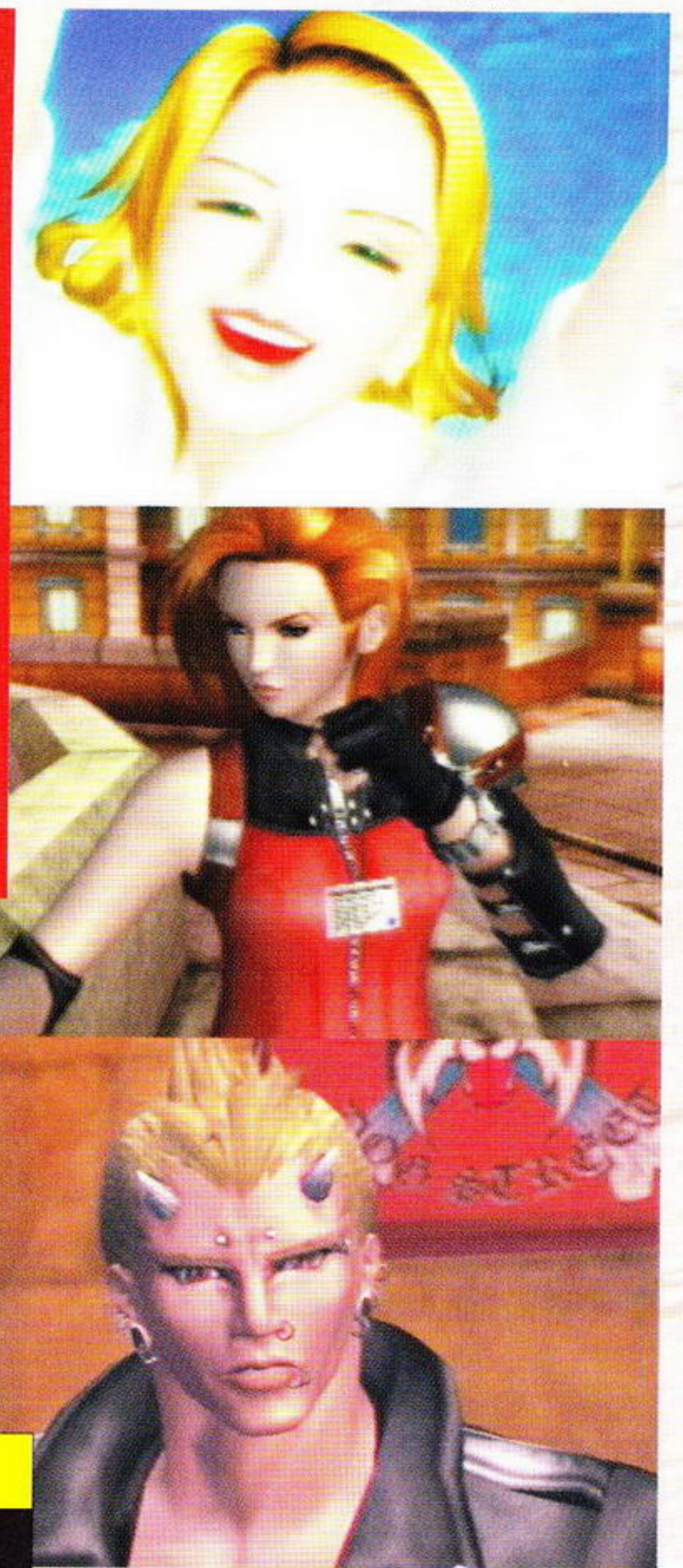


终于推出了！素质到底如何呢？

ROLE PLAYING ACTION



Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOO STREET



PS2	SQUARE	ACT	1~4人玩
	2000年12月23日发售		60KB
DVD-ROM	必须 DUAL SHOCK2		

看到了前面《游戏黄金眼》的评价，聪明的读者一定会猜到，对于这款有十分漂亮、五分好玩的游戏，我们将会从“欣赏”的角度来对待这个游戏，让大家了解这款可以说是目前为止真正发挥了PS2机能的游戏的效果到底如何。

THE BOUNCER PLUS

通过我们的五期连续报道，大家对于游戏的剧情、人物等等游戏最基本的元素都有了一个大致的了解。在这里要公开的，是用席恩 (Sion) 通关之后只属于他的特别CG ENDING。一直关心着此游戏情况的朋友一定还记得在报道初回曾经介绍过女主角多米妮克 (Dominique) 是被席恩从街上“救回”的，现在就让我们来看看多米妮克与席恩是如何“命运的邂逅”的吧！（个人认为整个游戏中就这一段做得还有点意思。）

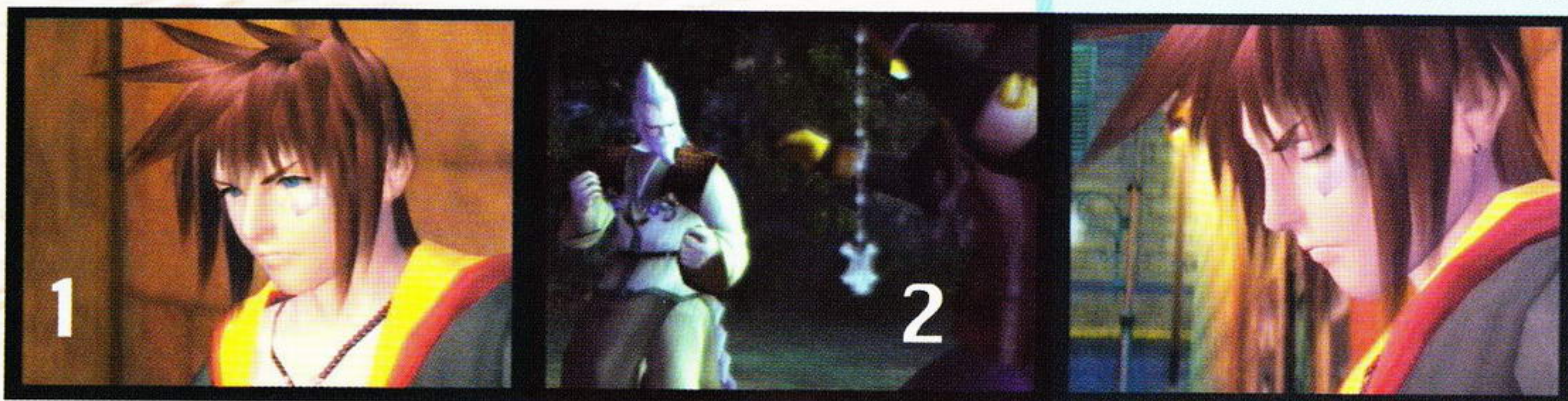
1.事情完结，大家又开始了平静的生活。席恩换瓦尔特的班，来到酒吧门外站岗。席恩还没有完全从老师凤李云的死中恢复过来，一个人靠在门边，陷入了沉思……

2.他回忆起了原来跟凤李云学习拳法时的情景，凤李云对于席恩，不仅仅是恩师，更像父亲。

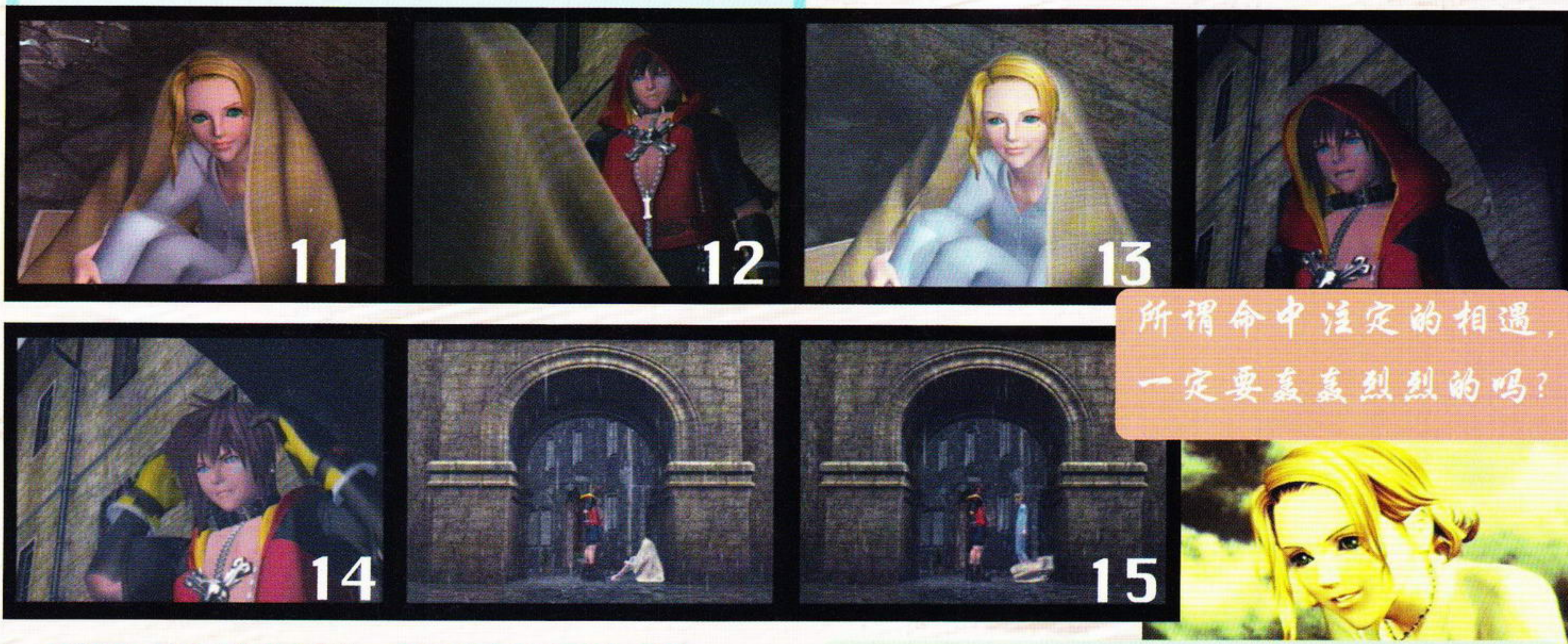
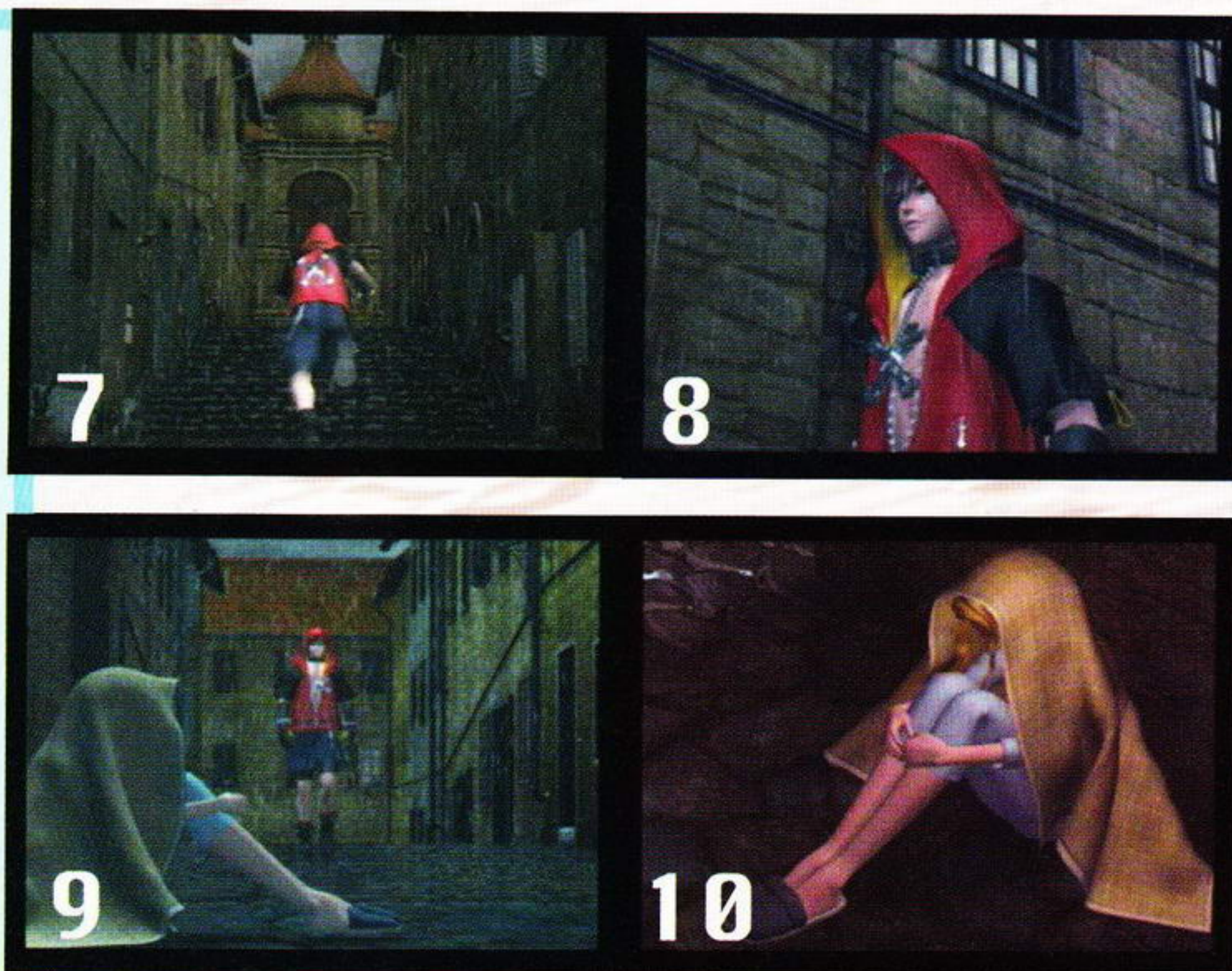
3.一个美妙的声音将席恩从回忆中拉了回来……是多米妮克。这个天真浪漫而又乐天的少女似乎已经摆脱了噩梦，反而关心起席恩来。

4.多米妮克注意到自己在被抓走的前一刻送给席恩的礼物——挂坠，现在已经安然无恙地挂在席恩的胸前，代替了他原来戴的那条。

5.这时镜头拉远，两人四目相对，沉默了一会儿，多米妮克忽然冲上去抱住了席恩……经过了重重磨难，两人的心已经紧紧地连在了一起。（很可惜，第二个镜头是随着逐渐暗去的画面出现的，到了两人拥在一起的时候，画面已经全黑了……无法截图。）



6.职员表字幕+好听的英文版主题曲《Life Is A Gift》。在此略去。
7.字幕结束后，游戏并未跳到标题画面，而是再来一段CG！感觉这已经是SQUARE的常用手法了，让人在意犹未尽的时候感受到惊喜。
8.下着大雨，席恩独自一人在街上匆匆跑着，前面有一个亭子，看样子席恩是想跑到那里避雨。
9.跑上台阶，席恩似乎发现了什么，站在那里愣住了。
10.原来已经有人在亭子下面避雨了。不过从这人披着毛毯的样子来看，似乎是一个无家可归的人。
11.镜头推进，是一个女孩子。
12.那女孩抬起头，是一张天真无邪的脸。席恩望着她，一种熟悉而又陌生的感觉……席恩不由自主地从口中吐出三个字：“Who are you?”
13.那女孩的嘴角微微翘了起来——笑了。
14.席恩将风衣帽摘了下来，等待着那女孩的回答。镜头转为远景，周围的空气似乎都凝固了下来，没有风声，没有雨点，整个世界仿佛都在为了他们的邂逅，而沉寂。
15.那女孩慢慢站了起来，“多米妮克，你呢？”
“席恩……”。



所谓命中注定的相遇，一定要轰轰烈烈的吗？

THE BOUNCER "VERSION 2"

这是“VERSION 2”的《保镖》在“FATE”酒吧内进行多人混战的画面，注意看画面深处的多米妮克，为了躲避敌人的攻击，她跳到了身后的栏杆上。



这是正式版的《保镖》画面。画面前方的这条栏杆正是多米妮克在“VERSION 2”中展示自己平衡力的地方，很可惜的是，在正式版中，你是无论如何也跳不上这条又细又长的栏杆的。也许是多米妮克注意到自己不能在正式版中有失淑女风度？

有上网看过这款游戏在去年PS2发表会时公布的影像的朋友，如果能够实实在在地玩到这款游戏，恐怕还是以失望的居多吧？在上一期《保镖》的制作人访谈里，制作人堀内雅史对于游戏有着“零号、VERSION 2、VERSION 3”三个版本的说法，在这里我们所介绍的，正是游戏的原始版本：“VERSION 2”。“VERSION 2”作为《保镖》正式公布之后的第一段公开影像，从公布之日起，就为《保镖》这款游戏的素质划定了一条“最低标准”。换句话说，日后推出的游戏正式版，其品质至少是得向这段宣传片“看齐”的。

现在就让我们来看看，这款在推出之前被炒得沸沸扬扬的SQUARE岁末大作，究竟有哪些方面与“VERSION 2”的影像有所不同呢？

本刊曾在去年12月号的《MGS特辑》中提到过的“360°摄影技术”，在“VERSION 2”版本中也能找到。过去的动作游戏、动作电影在强调力度与速度时只有依靠“出境→入境”的方法来表现，自从这个技术诞生后，在GOUKI的记忆中，“VERSION 2”版是第一个在游戏的展示中利用到此项技术的作品。面对举着桌子的敌人，多米妮克冲上去跃起→定格→360°旋转→啪！的一下将敌人踢飞出去！当时给GOUKI的感觉是：《保镖》/PS2的画面表现力的确是够强！



正式版呢？抱歉，没有。为什么？想必只有三个可能：一是制作者怕画面频繁地转来转去会让玩家眼晕？二是……机能问题？（不会吧……）三是……开发人员本身的技术力不够？

本文所有插图由 Hikari Shirakawa 制作

超级机器人大战 RP2

超机大战 SREX

编 / SOUL

文 / Hikari Shirakawa

MEMORY CHECK.....
ACCESS
LOADING SYSTEM DATA.....
LOADING PROFILE DATA.....
LOADING USER DATA.....
SYSTEM START STAND BY
PLEASE WAIT.....



流星：什么人也没有啊。

彩：白痴！这里是仓库啊，平时怎么会有人呢。

莱（一脸兴奋）：仓库！？这么说又有东西可以拿了。

彩（装作不认识）：……

流星：哎呀，仓库的门是锁着的。

彩：看看其它的路吧。

莱：……（捶胸顿足）

彩：右边还有一扇门。

莱：上面写着“BLACK MATRIX”，什么意思呀？

流星：这个我以前见过，是以前 SS 的 SRPG 游戏。

莱：还是先打开门看看吧。

什么是 SRPG？

SRPG 是 Simulation Role Playing Game 的缩写，即是模拟战略角色扮演游戏。它是由 SLG (SimuLation Game) 演变而来，因为其 RPG 要素较多，所以也被归入了 RPG 类。另有一说它是由 RPG 演变而来，其中加入了 SLG 要素，就形成了现在的 SRPG。因为有像《罗德岛战记》和《皇家骑士团》（起初都是在游戏中加入了小型 SLG 战斗，后来的续作便发展成为了 SRPG）这样的例子，所以第二种说法更具说服力。严格地说，《罗德岛战记》是史上第一个 SRPG。

三人正准备开门，突然冲出一名金发少年……

流星：哇！！！！！！！！

金发少年：对、对不起……

流星（呈愤怒状）：站住！撞到我只能说对不起就完了吗？

莱：对，一定要打败他，好挣些 Money。

彩：等等，还是算了吧，万一他是去上厕所呢？

一红发少女不知什么时候突然出现：你说对了，漂亮的姐姐，他就是去厕所。

彩：啊，说我漂亮吗？我叫小林彩，呵呵，你好可爱哦。

流星：哼，那就算了！

金发少年：啊，对不起，我走了……

莱（失望地长叹）：哎……

大家进屋坐下……

流星：我是流星，这位帅哥叫莱。

莱（得意地傻笑）：呵呵。

红发少女：我叫比莉珀，刚才的男孩叫阿贝鲁。

流星：他为什么到外面去上厕所呢？家里没有吗？

比莉珀：哎……说来话长啊，我们都是些穷人，哪能住有卫生间的房子啊。我们自己的国家是 EXP 自由分配的，平时挣的经验值都被那些有钱人分走了，自己根本得不到成长。哎，这日子怎么过呀……

莱：看书上怎么说。

什么是 EXP 自由分配？

所谓 EXP 自由分配，顾名思义就是可以将得到的 EXP 自由地分给任意一位角色。这样的好处就是方便角色的成长，一些平时使用不多的角色也可以利用这个系统来升级，不过缺点就是可能会导致角色成长的失衡（バランス悪い）。作为一个非主流的系统并没有在 RPG 中发展下去。《Black Matrix》是第一个使用 EXP 自由分配的 RPG 游戏。

流星：EXP 自由分配？不懂。

比莉珀：为了挣钱，我们只好到这里来给大楼的负责人工作。

流星：什么工作啊？

比莉珀：就是看管电源制御室啊，主要控制电梯呀，还有照明等等。

流星：看来真的是很辛苦啊，我们资助你们一些钱吧。

莱：啊嚏！（用力捅流星）

比莉珀：啊，不用了，比起我们来，东北角那个看仓库的好像更困难呢。

莱：看仓库的，是谁？

比莉珀：我也不知道他的名字，好像是从异世界来的一样，连说话都听不懂。

莱：是吗？我们去找他。

流星：喂，你忘了任务了吗？

莱：啊，是呀，差点给忘了。比莉珀小姐，有一个盗版商住在这里，你知道吗？

比莉珀：这个我就知道了，这里住了很多人呀。

莱：好像商人一定是很吝啬的，认识这样的人吗？

比莉珀：说到吝啬，东南角住着的罗特倒有一点。

莱：流星，怎么样，这个任务也太简单了吧，犯人已经找到了。

比莉珀：不过，要到他那里去必须通过电源制御室的通道，可是钥匙在阿贝鲁那儿。他为了省钱，一定到三公里外的厕所去了，一时半会儿回不来的。

流星 & 莱：……

比莉珀：不过从 B1 也能到的，我把 B1 楼

梯的钥匙给你们吧。

B1 之键入手

流星：我们从 1F 去那里吧。

莱：喂，彩，走啦！

彩（从开始到现在一直独自在一角照镜子）：真的很漂亮呀，我还没老嘛。

三人告别了比莉珀，又来到了 1F……

流星：不过，比莉珀又怎么有 1F 的钥匙呢？

莱：好像这里的每一个人都有吧。

流星：不过他们也够奇怪的，那个阿贝鲁居然……哈哈，太好笑了。

莱：是吗？你以前开着 R-1 去厕所，那不是更好笑。

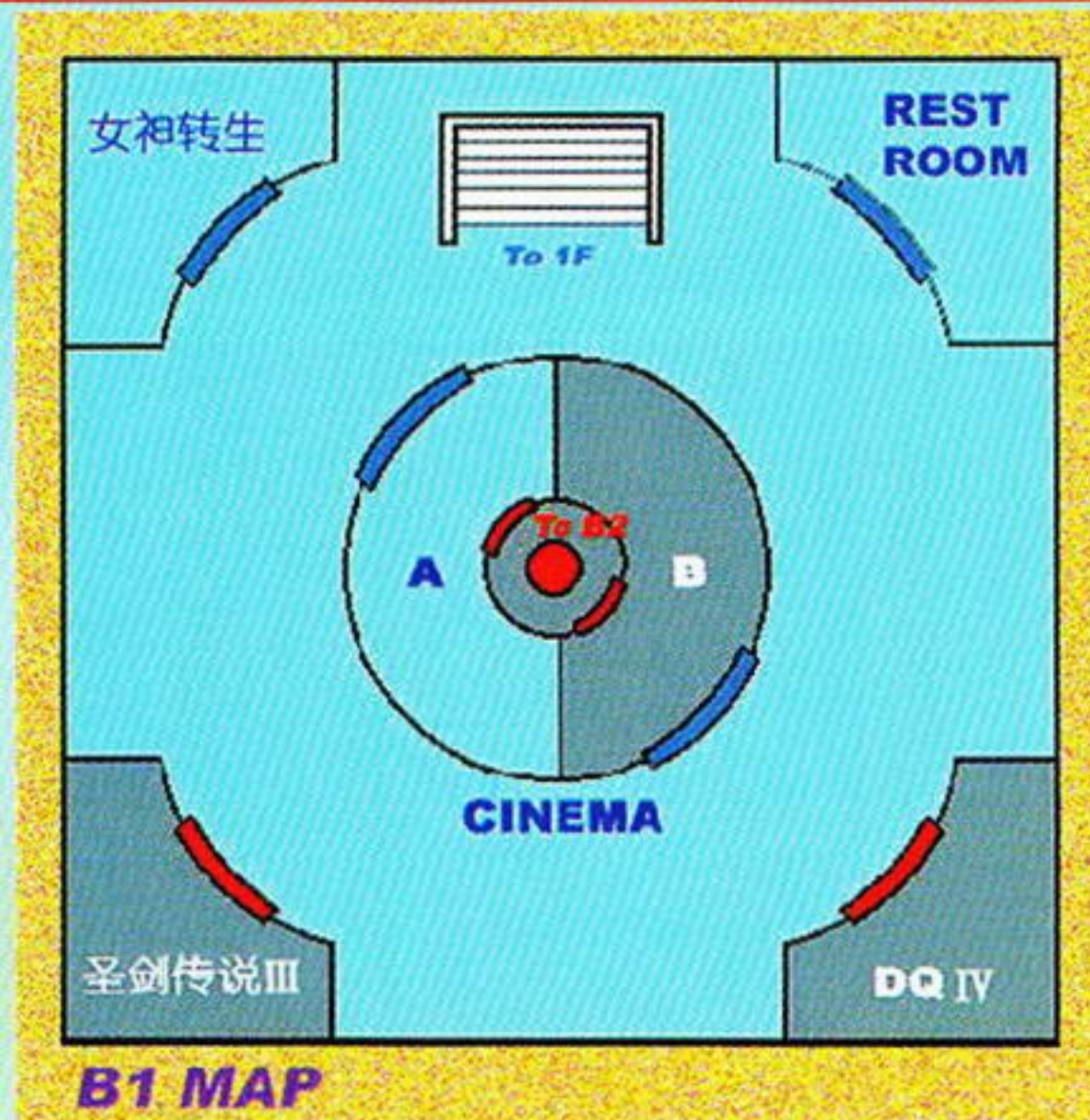
彩：真的吗？呵呵……哈哈哈哈哈……

流星：不许笑了，那时是因为附近没有厕所嘛！现在我们在执行任务，任务！

莱：看那边的 KT 版上……

彩：是 B1 和 B2 的地图啊，刚才都没有注意到。

B1 & B2 MAP 入手



打开楼梯的铁门后，三人来到了 B1……

流星：喔……好大的大厅啊。

彩：中间的圆形建筑不知道是什么？

莱（围着圆形建筑跑了一圈）：四角都有大房间，一定都是有钱人的房子！中间的圆形建筑一定是更有钱人的房子！

流星：喂，莱，中间是电影院，上面写着呢。

彩：电影吗？是什么电影，好想看呀。

流星：上面写着，A 厅：《最终幻想 VII》，B 厅：暂停放映。

彩：《FF VII》吗？快进去看！

电影院中……

流星：一个人也没有啊，电影也没有放。

莱：已经放完了吧。

彩：我的克劳德啊……（眼泪夺眶而出）

莱：银幕旁边的机器是什么？

流星：很像抽奖游戏机啊（好想玩），不过好像没通电源。

莱：现在关键是找到 B2 的路，就别管什么游戏机了。

流星：看来也是，彩，我们走吧。

彩：我的克劳德啊……（痛哭失声）

莱：只有问问有钱人了。

流星：这里只有四个房间，挨着问就知道了。

彩：对，一定要把克劳德问出来！

流星 & 莱：……

流星：四间里面有一间是空屋，写有“圣剑传说III”和“DQ IV”的房间都没亮灯，好像都没人吧。

彩：“女神转生”房间里的灯是亮的，一定有人，我们去问他吧。

莱：他该不会收我们钱吧……（不安中）

彩（敲门）：有人吗？

年轻女人的声音：门没关，请进吧。

莱：哎，是女人就好说了。

流星：（这个家伙到底在想什么啊）

彩：你好，请问……

年轻女人：啊，你们好，我叫北川由美，请多关照。

彩：我叫彩……

北川由美：你们是来看电影的吧，我来向你们介绍一下B1的电影院。

彩：啊不，我们……

北川由美：这个电影院主要是由我和东南角的迪兰管理的，我负责管理计算机，迪兰负责管理影片。

彩：这个……

北川由美：像现在这个时段几乎都没什么人来看电影，所以刚才把《FF VII》放完就没放了。

彩：那个……

北川由美：没事的时候我和迪兰他们经常在一起玩牌，迪兰的朋友很多的，那个莉丝和鹰眼都经常来玩。

彩：其实……

北川由美：忘了说了，还有住在西南角的特鲁尼克，他是给顾客负责发送什么小礼物呀什么的，不过在放电影的时候经常卖些小零食，真的很适合当个商人啊。

彩（完全被击败）：……

北川由美（仍滔滔不绝）：那个特鲁尼克呀……

彩（终于爆发）：你到底有完没完我们不是来看电影的我们是迷路了不对我们不是迷路了我们是想问你到B2去呼……呼（喘不过气来）流星你接着说，呼、呼……

流星：我们知道B1一定有通向B2的通道你知道的话请告诉我因为我们要到B2去找一位叫罗特的人他可能是一名罪犯呼……呼……

北川由美：你们知不知道你们其实很罗嗦你们直接说是问路的不就行了我当然知道通往B2的路不过告诉你们得答应我一个条件呼……呼……

莱：我就知道会这样我刚才就在想你会不会要报酬什么的结果果然是这样……噢，为什么我也跟他们学？

后来四个人都累倒在地上……

彩：那么，你的条件是什么？

北川由美：就是和我的仲魔战斗，我想看看它被培养得怎么样了。

流星：什么是仲魔呢？

彩：快看看。

什么是仲魔？

《女神转生》系列独创的系统。和其他RPG中的同伴一样，仲魔也能和主角们一同战斗，不同的是，仲魔是在战斗中通过特殊的指令来获取的，也就是说，仲魔本身就是敌人。通过“说得”等方法让敌人也变成同伴，连BOSS也不例外，使游戏变得更加有趣，这在RPG中是前所未有的。ATLUS公司在这方面开创了先河，后来的DQ系列也借鉴了这一系统，PC游戏《轩辕剑》中的炼妖壶也是这一系统的继承者。

莱：没问题（只要有钱挣），开始吧！

北川由美：好，出来吧，计算机中的金星维纳斯！

战斗开始

我方			
NAME	LV	HP	STATUS
RYUSEI	1	85/100	NORMAL
RAI	1	110/110	NORMAL
AYA	1	90/90	NORMAL
敌方			
NAME	HP	STATUS	
VENUS	????	NORMAL	

AYA 攻击——VENUS - 1 HP
(HP: ?????)

RYUSEI 攻击——VENUS - 1 HP
(HP: ?????)

RAI 攻击——VENUS 回避

VENUS 攻击——GRAVITY LASER
全员 -9999HP (全灭)

战斗结束

流星：呜……好痛……哎，我们还没死？

北川由美：呵呵，这是情节安排，你们死不了的。先带你们到休息室去休息吧。

全员 HP、SP、异常状态回复

北川由美：看来我的仲魔还挺厉害嘛。今天麻烦你们了，分点经验值给大家吧。

200EXP 入手

流星 LVUP (HP+15、STR+1、DEF+2、SPT+1)

莱 LVUP (HP+20、STR+2、DEF+2)

彩 LVUP (HP+10、AGI+1、SPT+2、SDF+1)

莱：喂，等一下，为什么我升级只加两样参数呀？

北川由美：你可以自由分配参数的呀。

什么是参数自由分配？

参数自由分配(パラメータ振分)就是指LEVEL UP后，角色会得到一定的点数，可以根据自己的喜好来自由分配它们到角色的任何一项能力上。比如说，你可以集中强化一位角色的力量，或集中强化一位角色的魔力，使他们成为你心目中最强的角色。不过这样的弊端很多，首先角色就缺少了自己的特征，其次往往会忽视一些效果不太明显的参数，如DEX（敏捷度，物理命中和回避的补正）和MEN（精神，魔法命中和回避的补正，在《FF》中还决定着白魔法的效果）及LUK等等。参数自由分配最初是出现在欧美的RPG中的（国产的PC游戏也有不少RPG用此系统），不过在符合我们东方人审美观的日本RPG中，《女神转生》是第一个采用此系统的。

莱：怎么自由分配？

北川由美：升级以后就可以了呀。

莱：不行啊。

彩：你们别争了，书上说了，参数自由分配是一种系统，我们的系统中没有参数自由分配，当然就不行啦。

流星：这样也好呀，能反映出你的成长类型，莱你一定是力量型的，以后战斗的事就交给你啦。

北川由美：还是告诉你们吧，通往B2的路就在电影院的控制室里，不过控制室是自动门啊，必须在B2的电源控制室里打开它才行。

流星：什么嘛，我能去B2我还来这里干什么。

彩：算了吧，去看看阿贝鲁回来没有。

莱：（结果还是一分钱都没得到。）

三人还是回到了B2的BLACK MATRIX的房间……

比莉珀：看来只有等阿贝鲁回来了。

阿贝鲁：我已经回来了。

比莉珀：你怎么是从控制室里面出来的呢？

阿贝鲁：太快了，我都没看清就被带回来了。

比莉珀：到底是怎么回事呀？

阿贝鲁：我在回来的路上，碰到了自称是“风一样的男人”的人，他说要我带路，就把我拖回来了。我带他到罗特那里去了以后，就自己回来了。

比莉珀：长什么样的人啊？

阿贝鲁：没看清啊。

比莉珀：傻孩子，没看清以后怎么谢别人啊。

阿贝鲁：我只记得是和彩姐姐一样的绿头发。

比莉珀：下次碰上他要好好谢谢哦。

流星：风一样的男人？

彩：绿头发？

流星 & 彩：难道是他！？

莱：你们在说谁？

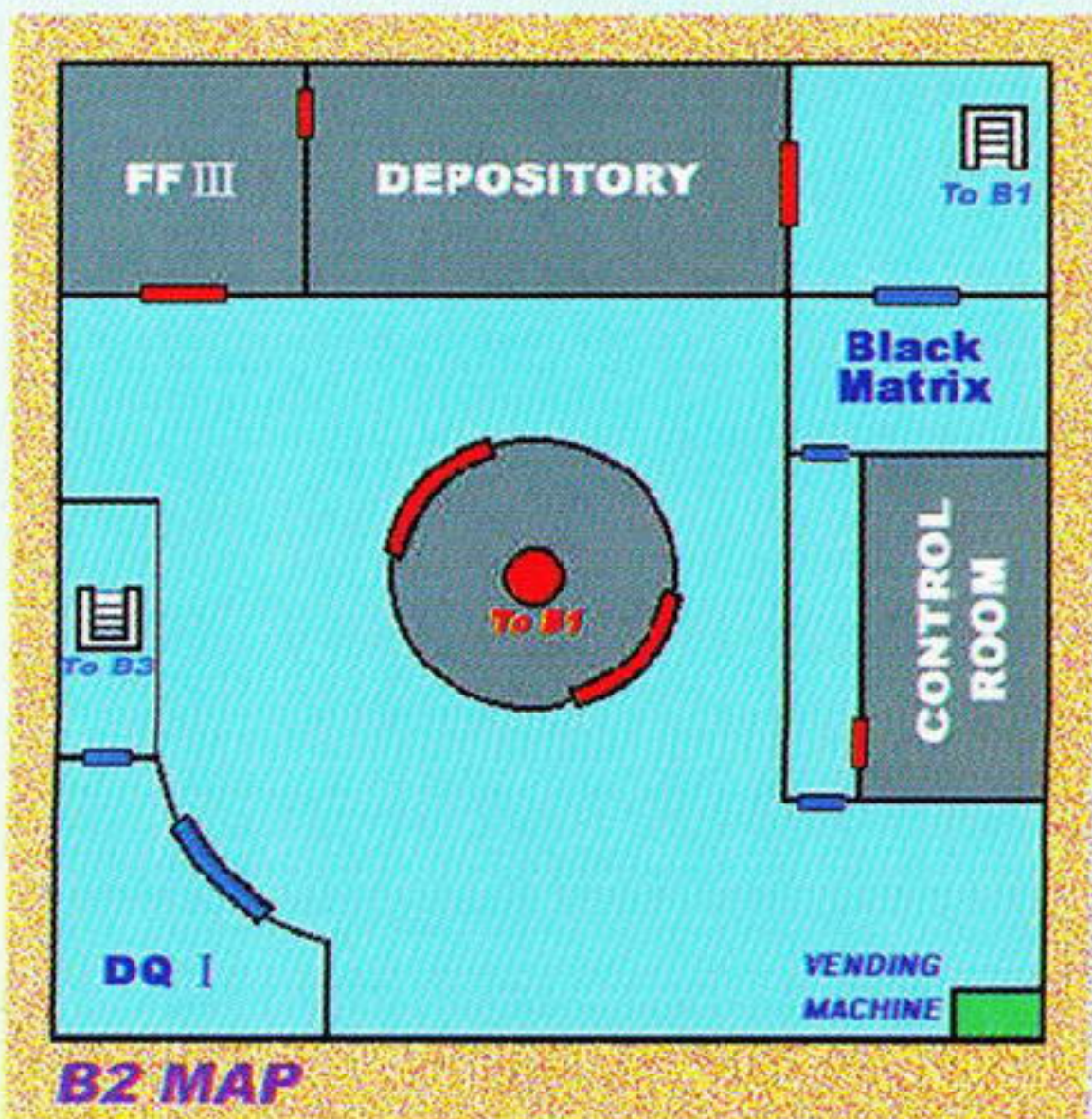
彩：他一个人没问题吗？

流星：不会迷路吧？

莱：是谁呀？

流星：阿贝鲁，你也带我们去吧。

阿贝鲁：好吧，请跟我来。



彩：比莉珀妹妹，再见啦。

比莉珀：再见，常来啊。

莱：（到底是谁呢？）

三人终于来到了标有“DQ I”的房间，这里的主人就是大家要找的罗特了。

流星：喂，老头！你涉嫌盗版制假，被逮捕了！

罗特（侧耳）：你说什么——我听不见——

流星：我说你被逮捕了！

罗特：什么——

彩：拿他没办法，和少佐联系吧。

因古拉姆（睡意朦胧）：什么呀……什么！抓住了吗？

彩：对，就是B2那个叫罗特的老头子吧。

因古拉姆：你们都白痴啊，怎么会在B2，我说了是在最底层的……不过罗特他不是老头吧……下次再打搅我睡午觉，回来扣工资！（挂断）

莱：扣工资？啊不——

罗特（卸下装）：你们这样子，怎么去抓犯人啊。

流星：果然是化了装的。

罗特：是因古拉姆少佐叫我辅助你们的。

流星：怎么辅助我们，一起去吗？

罗特：不，我只是教你们一些东西，刚才已经有一个人从这里过去了，所以你们应该相信我。

流星：不会又是他吧。

莱：他到底是谁呀？

彩：你能教我们什么呢？

罗特：当然是**特殊技能**啦。

流星：特殊技能？

罗特：你们有书吧，看看是什么？

什么是特殊技能？

特殊技能（Special Skills/わざ），就是指角色本身的攻击、防御等基本动作及指令以外，所掌握和运用专门技术的能力，往往分为指令型和装备型。指令型包括魔法、必杀技等等，一般都是使用后出现效果，这一类型的技能往往都要消费一定的数值，如MP等等（从《DQ I》开始，像魔法这一指令型的；装备型即是装备在身上就永远（或随机）都发生作用（如《FF》系列，尤其是《FF V》），当然有的RPG是不用装备，只要学会以后就能发挥作用了（《SRW》系列的特殊技能和特殊能力都属于此类）。特殊技能中的重要类型，就是个人技能和职业技能了，以后会详细地说明。

流星：那太有意思了，快教给我们吧。

一阵老套的闪光过后……

罗特：你们现在已经拥有“精神”这一指令了。

流星：哇，真的，OICQ中的SPIRIT也能用了，大家快确认。

流星 SP+100 根性、必闪 习得

莱 SP+90 加速、必闪 习得

彩 SP+110 集中、信赖 习得

罗特：注意，每个人最多只能记住12种精神，如果12种都已经学会了，就不能再“习得”其它的精神了。所以，当12种都已经“习得”



了的时候，如果觉得有不需要的，就选择“Forget”将其忘记，懂了吗？

流星 切返L1 习得

莱 切返L1 习得

彩 念动力L1 习得

罗特：注意，以上的特殊能力必须装备了才有效，一共可以装备四个，根据实际情况来调整吧。

流星：哇，太棒了！谢谢你啊，老头子。

罗特（汗）：我不是老头子！

彩：谢谢你。

罗特：我就教给你们这些了，其他的还要等你们在战斗中慢慢学。我的OICQ号给你们，以后有什么问题就问我吧。现在你们就到B3去吧，来，GPS地图和记忆卡给你们。

GPS MAP入手

记忆卡入手

彩：GPS地图？

罗特：即“全球定位系统”，只要你们走过的地方就会在地图上显示出来，不过没去过的地方是不会显示的。

流星：好啊，我们就走啦，老头子！

罗特（怒）：……

众人经过了先辈罗特的指导后，来到了B3……



莱（发抖）：好暗哦……

流星：你怕黑吗？

莱（继续发抖）：谁说的！

流星：那一定是太冷了吧……

莱：（他怎么知道我在发抖？）

彩：你们吵什么，这里明明有灯的开关！

灯被打开了，一个发光的魔法阵出现在大家面前……

流星：这是什么？

莱（剧烈发抖）：呜哇！召唤恶魔的魔法阵！

流星（不屑地看着莱）：……

彩：镇定，先看看书上怎么说。

什么是记录点？

记录点（SAVE POINT/セーブポイント）当然是用来保存游戏进度的啦，通常都是什么魔法阵呀，水晶呀等等，所以玩家看到类似魔法阵的东西不要像莱那样害怕哦。为什么要用记录点呢？玩过《FF II》的朋友一定深有感触吧！还记得米西迪亚塔和最后那个史上最长迷宫杰拉特吗？有过已经进行了两、三个钟头还没有走出迷宫反而被全灭的经历吗？没有记录点给玩家带来了极大的不便，所以，从《FF III》开始，记录点就登上了RPG的历史舞台。记录点的另一个特点就是它具有和Field Map（原野画面）一样的功能，比如可以使用一些只能在Field Map上使用的道具等等（如《FF》里的帐篷テント）。记录点的历史至今已经有十年了，仍然被使用着（《永恒传说》里被改成了读取点LOAD POINT，但作用基本上还是没有变），所以说，记录点是现代RPG最重要的要素之一。

莱（终于安心）：原来是个好东西啊，快记录啊。

流星：彩，快拿出记忆卡呀。

彩：喂，罗特不是给你了吗？

流星：是吗？我找找看……哦，在这里。

莱（青筋迸露）：弄丢了我杀了你！

NOW CHECKING MEMORY CARD……

PLEASE DO NOT REMOVE THE

MEMORY CARD

NOW DATA SAVING……

SAVE COMPLETED!

August 13th N.A.D190 PM2:00

The R.P.G Block B4

谜之男：因古拉姆吗？好久不见了。

因古拉姆：是你啊，你也想要那个东西吗？

谜之男：当然，我已经在B4了，你的部下还没影呢。

因古拉姆：我可没指望过他们，到时候我会亲自来的。

谜之男：是吗？我在最底层等你。

因古拉姆：对了，那个人也追你到那里了。

谜之男：他一定已经迷路了吧，哈哈……待续……

各游戏详细信息

游戏名	机种	厂商	发售日
罗德岛战记	SFC	角川书店	1990
皇家骑士团	SFC	QUEST	1991
BLACK MATRIX	SS	NEC	1997
女神转生	SFC	ATLUS	1990
DRAGON QUEST	FC	ENIX	1986
FINAL FANTASY III	FC	SQUARE	1990

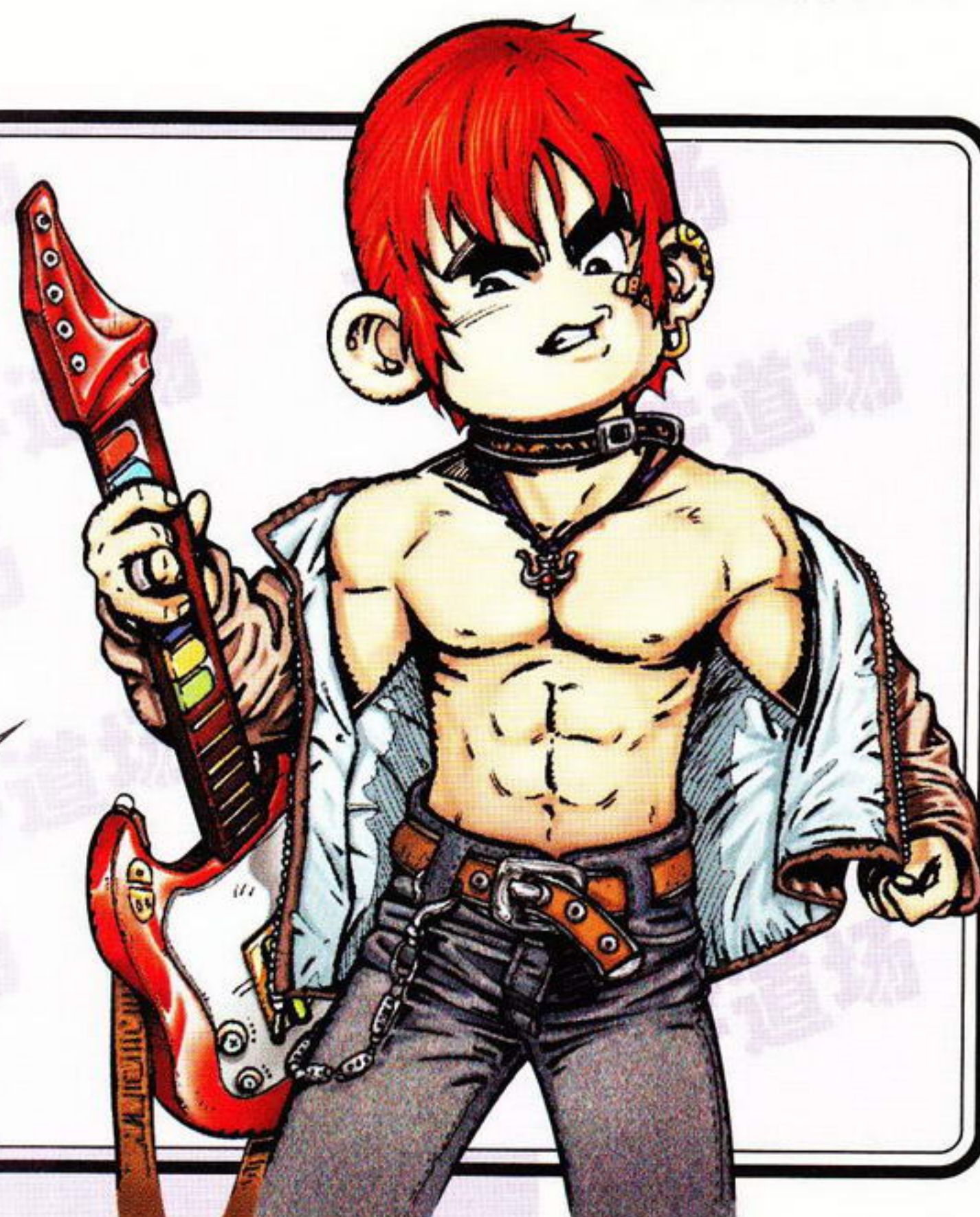
原名对照

流星（リュウセイ=ダテ）
 莱（ライデイス=F=ブランシュタイン）
 彩（アヤ=コバヤシ）
 因古拉姆（イングラム）
 阿贝鲁（アベル）
 比莉珀（ビリホ）
 罗特（ロト）
 迪兰（デュラン）
 莉丝（リース）
 鹰眼（ホークアイ）
 特鲁尼克（トルネク）
 北川由美（北川由美）
 维纳斯（ビーナス）



硬件道场

各位“机民”们，大家春节好！由于是放假的关系，想必大家一定会比平日更加努力地“练功”吧！另外与亲朋好友在一起打机的感觉也一定会比自己独自一个人玩更有乐趣，相信这就是游戏所带来的乐趣吧！好了，不说废话，上一期的“硬件道场之新春特别号”大家看过之后还满意吗？有意见就快提出来啊！如果大家已经买到心仪已久的游戏主机，那就请爱惜地使用它吧！按照惯例，本期的特约嘉宾是CAPCOM的超人气美少女（?!）莫妮卡，请大家继续支持。



本期道场指南

由于学员们的水平参差不齐，目前本道场将开放四个会馆。

第一个会馆命名为“**白带练习场**”，主要针对一些刚接触游戏主机和周边的“菜鸟”玩家，但是各方高手也可以在这里“温故而知新”。

第二个会馆命名为“**黑带竞技场**”，主要刊登一些硬件高手的玩“机”心得（单指各游戏主机维修和使用经验方面而言，并不是“游戏黄金眼”），欢迎来稿，稿酬丰厚！来稿时请直接在地址后注名“硬件道场”栏目收。

第三个会馆命名为“**发烧烈火堂**”，主要介绍热门的游戏周边配件以及性价比较高的AV器材。

第四个会馆命名为“**道场接待处**”，由D·S亲自负责接待，回答玩家关于硬件方面的任何问题。有问题的玩家可以直接来信投给“硬件道场”这个栏目或者填写在读者调查表中寄给我们。

白带练习场

AV 专业术语大解析

AV，一个看似很神秘的名词。其实玩家在日常生活中就已经对它有所接触，AV就是“AUDIO&VIDEO”的缩写。日常玩家所使用的影音设备上可能都会出现一些类似“DOLBY PROLOGIC、DTS、Ultra Bass”等令人费解的专用名词。这一次莫妮卡就根据D·S所提供的资料，为大家简单解释一下这些专用名词，希望各位玩家有所了解，将来不至于被人嘲笑，啊哈哈哈哈哈……（D·S：莫妮卡的魔族症状又发作了，请大家认真听讲！）

DOLBY PROLOGIC (杜比专业逻辑)

简单地讲，这是一种能使家用音响产生影院音效的处理系统。其作用是令观众可以从电器屏幕中央位置听到清晰的对白，并获得环绕立体声效果，使玩家有如置身于一间影音设备齐全的大型电影院。但是采用“杜比专业逻辑”这个处理系统的影音设备价格昂贵，不是普通的消费者能够使用上的，所以这也是区别“AV发烧友”和“视听爱好者”区别所在。

DOLBY DIGITAL (杜比数码)

DOLBY DIGITAL 提供了最新的家庭影院音效：除了DOLBY DIGITAL 解码器，还包括了两个环绕声道的五声道均衡式高功率输出放大器（也就是大家平常所说的杜比5.1声道功放）。DOLBY DIGITAL 将所有声音都以数位处理，而且每个声道独立，尽可能让观众获得最真实、最动感的影剧院音效。为追求声音的极至，具有5.1声道DOLBY DIGITAL 音效的功放都有供主动式超低音使用的信号输出。就性价比而言，DOLBY DIGITAL 使玩家的家庭影院效果发挥得淋漓尽致，基本满足了大家的视听需求。目前市面上销售的国产正品DVD机基本上都有这项功能，新世代游戏主机PS2当然也具备。但是只有通过对应“杜比数码”的媒体（对广大玩家来说，这种媒体通常单指光碟而言）才能达到良好的视听效果。在对应“杜比数码”的媒体上玩家都可以看到“DOLBY DIGITAL”的字样（D版因为质量极差，很多都不标出或不对应）。就游戏而言，比如即将于2001年1月25日发售，由CAPCOM制作的PS2专用游戏《鬼武者》就具备这项功能，将品质极佳的音频和视频数字信号还原出来，用大屏幕的高素质彩电来玩这款游戏，那才叫享受啊！

DTS Multi-Channel Audio Decoding (多声道音响解码)

DTS是为影像软件而设计的其中一个解码系统，或称“多频道电影径迹”，即运用在5.1声道上的影像声轨数据。这个系统的优点就在于它与一般的CD音源相比，显得音质更加优越，并且能达到更完美的声道分隔效果。目前许多中档的AV器材都已经具备这个系统，相信在不久的将来，DTS可以更加广泛地进入千家万户的娱乐空间。



LCD Remote Control(液晶显示遥控器)

这是一个设计于耳机连线上的遥控装置,使用者可以利用简单地按键,遥控音响器材的音量、选曲及其他功能。目前许多CD随身听、MD随身听和立体液晶眼镜上都已经使用了该装置。新款的PS2专用液晶眼镜EYE-TREK(型号FMD-20P,奥林巴司出品,售价50000日元)就使用了这项装置,让玩家真正体会“科技以人为本”的感觉。(莫妮卡:据我所知,该道场中有一个叫D·S的家伙目前就在为买这款发烧极品而存钱。D·S:……)



Ultra Bass (超低音) bass

这个系统的原理就是利用数码讯号来增强副扬声器的低音质量。利用谐波代替听不到的低频信号,以改善整体音质。目前该系统已经广泛应用在各种中低档AV器材上,评价极佳。

这个系统可以加强低频音的吃力,在音量低时仍然拥有最强劲的低音。许多玩家现在玩“生化危机系列”的游戏时都说已经根本不恐怖了,可以一旦你使用过具有D.B.F.B系统的AV器材后,那种丧尸的呻吟才叫“恐怖”。(D·S:在上海的一家高档AV器材店曾经领教过该系统,而用来试验的游戏软件就是《生化危机-代号:维罗尼卡-》,超惊悚!)

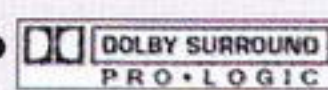


D.B.F.B (强劲超低音)

THX 音响系统



真正的“发烧AV器材”才使用的系统。THX是美国卢卡斯电影公司(LUCAS ARTS ENTERTAINMENT)制定出来的电影音响系统。它具有左、中、右、环绕声以及一个低音声道来输出信号。THX已经申请专利,使用了特殊的解码器,并且硬性规定了整套重放系统用的设备,如扬声器、放大器的牌子等。如果影音媒体产品(包括高档特制光碟、电影胶片素材等存储媒介)上贴有THX的标签,便表示该产品备有DOLBY PROLOGIC这项专利的加强功能。



TruSurround SRS (环绕立体声)

环绕立体声SRS是SRS实验室的全新科技成果,可以创造出一个更宽广的音场效果,令听众全情投入。在音量所覆盖的区域内,无论听众身处何方,利用环绕立体声SRS均可收到最好的音响效果。目前例如新品的SONY“贵翔王”等其他中高档彩电都具备这个系统,临场感极佳。

BBE System (BBE专业音响处理系统)



究极的“发烧音响处理系统”,在处理音响讯号时将发放低频音的时间延长,达到高低频音的同步发放,因而大幅减少失真,达到最高精确度的音响处理。(D·S:我曾经听过经过这个系统还原后的BON JOVI经典摇滚歌曲《KEEP FAITH》和美国发烧轻音乐“大峡谷”系列,当时就感动得流泪,这辈子没白活!)

好了,这一次的“AV专业术语大解析”就到此为止,希望广大玩家在看过之后有所收获,如果有什么新的建议和想法请直接告诉D·S,本小姐很忙,没时间在人间待得太久,SEE YOU!



黑带竞技场

PS光头日常维护和维修心得

文/王佳

国内的游戏主机99%用的是D版。DC的情况可能好一些,但是PS就没有那么幸运了。因此游戏主机所出的故障中,PS的问题占了绝大多数。而PS的故障大多数又同光头有关,所以笔者有必要向各位玩家介绍一点光头日常维护的方法,预防为主是最重要的,等坏了再去修就不太好了,因为就算你修好了,光头的“HP值”上限也已经降低了。

以下是日常维护中的要点:

1. 光头内的透镜和光电控制部件是很脆弱的,所以要绝对防止机体剧烈震动。一般来说主机从75厘米以上的高度掉到地上就有可能使透镜和光电控制部分受损。在平常打机时最好将PS放在地上(D·S:大部分日本玩家就是这样做的。当然,一定要保持地面整洁,木地板最佳),如果将PS放置在高处的话最好在机体下面垫上一点东西增加摩擦力。

2. 灰尘号称“光头杀手”。当透镜、光反通道和其它光敏元件吸附到大量的灰尘时,会大大地降低光头的读盘率。因为大量的灰尘降低了激光信号的强度,有许多人说PS的光头老化了,其中很大一部分就是灰尘引起的。当灰尘在光驱内积累到一定量的时候,激光的强度会低于光敏元件的最低感应范围,这时PS的光头就要加大功率去读取光盘上的数字信号,长久如此光头势必老化。因此必须时刻注意防尘,不要经常让PS主机盖处于“OPEN”状态。玩的时候注意房间内通风良好,不要吸烟。长时间不用主机的话应放入盒子内收藏起来。

3. 要加强PS的散热。散热在冬天没有太大的问题,关键是夏天。如果PS主机处于工作状态时,其内部温度超过40度,就已经处在

非正常工作状态的边缘,比如夏天打机时突然死机,重新启动后发现没有任何一款游戏能正常运行,但是将PS关机放置一段时间后,就可以继续工作正是属于这种情况,这已经给玩家发出了危险讯号,此时必须解决主机的散热问题。有条件的玩家可以在有空调的房间里打机,条件差一些的玩家也可以用电扇给PS吹吹风,可以将电扇放置在主机的左侧,因为左边的主机电路板是发热量最高的区域。

4. 禁止使用一切已经变形、透光、穿孔、起“泡”或刮花数据面的光碟。另外就是主机在读取光碟的数字信号时(即画面显示“NOW LOADING”字样),不要强行按“OPEN”键开机换碟或关机。因为这样做可能会使劣质D碟损伤光头的聚焦透镜及造成透镜位移。

5. 不要擅自对光头进行清洗。PS光头的结构(D·S:关于PS光头结构介绍的文章将在今后刊登,有维修经验的玩家也可以就此投来自

最近投稿“黑带竞技场”这个板块的玩家越来越多,好现象!为了答谢广大“准硬件高手”们的深情厚意,特将所有具代表性的稿件作者列出来,刊登在“黑带竞技场”这个板块的最后。你们的稿件每一篇我们都认真研究过,暂时没有一齐刊登出来是因为当期的硬件题材和篇幅有限,所以列出名单以示感谢。另外关于比较有争议的“PS光头及主板部件的维修”类文章,D·S会根据玩家需要有选择的刊登,陆续将通俗易懂、准确实用的优秀稿件发表刊登在今后的“黑带竞技场”中,请密切留意!本期D·S选择了浙江海宁玩家王佳的文章,文章内容所涉及的范围较广,对正在使用PS的玩家一定会有帮助,但是部分资料性内容并不准确,仅供参考。

己的稿件)虽然并不复杂,但它有些部件也是不能随便拆动的。目前有些光驱清洁盘在市面上销售,玩家可千万不要用它来清洁PS的光头,一是这些清洁盘质量极差,二是其清洁的工作原理不适用于PS主机。

6.不要使用光盘保护膜。这又是一项“伟大”的国产发明。贴保护膜的作用无非是为了防尘和防油污弄脏了数据面。但是一旦使用了保护膜,就会降低光碟数据面的光反射率,增加光头在工作中的负荷;其次贴保护膜如果不小心就可能造成粘贴面不平整或是起“泡”,那么这样贴了保护膜的光碟在加速或高速旋转中就会剧烈地抖动,特别是在光头读取光碟数据面外圈的数据时就越发明显,长时间运行这样的碟片就可能引发光头读盘不畅。

下面谈一谈有关PS维修的问题。目前国内的PS主机维修服务可谓“杀人不见血”,换个所谓的原装光头就要300~400元。其实PS的光头有一部分就是在中国生产的(D·S:比如深圳三洋华强中日合资有限公司在1997年度就负责了70%的土星三洋光头的生产),据笔者了解目前PS光头的出口价大约在8~10美元。香港也能买到这种“MADE IN CHINA”的光头,可零售价格却只有160港币左右。为什么国内的光头这么贵?答案就是国内的散装光头很多都是从新主机上拆下来的,价格自然比正常的光头售价贵多了。将新主机上拆下来的光头单独标价买出去,又将旧光头换在新主机上,这是一种典型的欺诈消费者的手段。虽然并不是所有的游戏专卖店都这样做,但是“一只老鼠坏一锅汤”,在这里还是请游戏专卖店的老板不要赚“昧心钱”。

(感谢2000年11月~12月这段时间内上海浦东胡伟顺、广西防城港陈国禹、长春官澄宇、安徽太和赵宏伟、浙江温州ZJW、宁夏平罗刑伟、长春李克萌、北京扬帆等玩家的投稿,对其中部分稿件是否刊登的问题正在研究中,请密切留意!)

发烧烈火堂

NEXUS 4M 记忆卡使用指南

文/北京 口水秀

大家好!我是北京的口水,很高兴在这里与大家交流游戏机的使用经验。好了!废话不说,进入今天的正题。记忆卡这东东对游戏机的重要性是不言而喻的,就像电脑主机和硬盘一样,缺一不可。今天给大家介绍的NEXUS 4M记忆卡最大的特色就是可以通过连线与电脑连接。透过DC Linker软件,实现DC游戏资料的上传,下载及记忆卡备份的功能,下面由我来为大家进行详细讲解。



一. 硬件准备篇

首先你要有一台电脑和一台DC主机(某玩家:废话!我们没有DC会看这篇文章吗?!)及一块NEXUS 4M记忆卡(日本原装的1M记忆卡不能使用,据笔者所知现在只有NEXUS 4M的记忆卡可以与电脑进行资料交换)和专用的控制软件DC Linker。

二. 连接及注意事项篇

在购买NEXUS 4M记忆卡的时候,会附送一根PC连接线,PC端连接电脑LTP1端口(即打印机端口),DC端连接记忆卡顶部的专用接口,在插DC端时,稍用些力,将连接部位固定住,保证在有震动时不会脱落。在与电脑进行通讯时,电脑本身不会供电给记忆卡,所以必须将记忆卡连入DC手柄,打开DC主机。在通讯过程中不要随意插拔记忆卡,带电操作是相当危险的,最严重时会把你的记忆卡芯片击穿!!!切记!!!



三. 软件使用篇

DC Linker是对应NEXUS 4M记忆卡的专用软件,在使用DC Linker之前必须弄明白DCI文件和DCM文件的概念,这是两种不同类型的存档文件,其区别在于DCI文件只存储有一个游戏存档,而DCM则存储了记忆卡整页的游戏存档。因为DCM文件是对记忆卡进行整

主机出故障了就一定要修,如何修?去哪里修?对于有维修经验的朋友来说,有毛病自己动手修一下就行了。而对于广大没有维修经验的玩家来说,当然还是去游戏机专卖店修理可能更现实一些。(D·S:对了,密切留意“硬件道场”这个栏目也不失为一种“少花钱多办事”的捷径,呵呵。此乃广告!)去游戏专卖店维修主机需要注意以下几点:

1.先问价,再修理。

2.要了解维修合理价。不更换部件的修理人工费大概10元左右,最多不可超过20元。如需要更换部件就要具体情况具体分析,建议可以多跑几家专卖店问一问平均价格,但是千万不要贪图小便宜或轻易听信别人的花言巧语。(D·S:现在游戏机专卖店里的“托儿”又不是没有,真搞不懂这些人脑子里在想什么?!)

3.修理时最好玩家亲自在场,需要留下来修理的主机,玩家也最好要求维修人员打开主机,自己确认一下原有部件。维修完毕后要向商家索要维修凭证,以便日后备用,并且切记要回自己主机上已经更换下来的部件。

4.有毛病的主机要多跑几家游戏机专卖店确诊一下,不要嫌麻烦。如有可能最好找一些有维修经验的朋友看一下,或者上网发个帖子,让喜爱游戏的玩家帮助“确诊”一下。

好了,以上就是笔者对PS的日常维护和维修方面的一点心得,希望对大家有用,不足之处还请见谅。

相信广大已经购买了DC的玩家都会为原装记忆卡的容量有限而烦恼吧,许多玩家都想购买市面上的4M记忆卡。这种记忆卡的容量是原装记忆卡的4倍,并且可以上网下载最新的DC游戏记录,非常实用。因此D·S特地选择了一篇玩家投稿,由于跟据亲身体验而写,所以相信可以满足DC玩家的需求。但是D·S在这里还是要提醒大家,因为该产品并非SEGA官方的授权产品,质量上可能没有原装记忆卡可靠,并且没有液晶屏,无法玩相关的DC迷你游戏,再加上2000年12月14日,SEGA已经推出了一款原厂正品的“记忆卡4X”,容量也是800个BLOCK,售价4800日元(通过SEGA官方的网上商店D-DIRECT还可以买到限定版“梦幻之星记忆卡4X”)。可该记忆卡就是不能上网下载记录,看来真是“鱼与熊掌不可得兼”啊!

页的操作,而且当从电脑中下载DCM文件到记忆卡时,会覆盖整页记忆卡中该页所有的游戏存档,所以我建议大家只使用DCI格式的文件。现在DC Linker最高的版本为2.3b(1.4b为繁体中文版,如果有需要的朋友们可以到[HTTP://www.hkems.com/](http://www.hkems.com/)下载)。

运行DC Linker 2.3b,如果记忆卡已经与电脑连接,则出现正在整理记忆卡,请等待的画面。在Slot 1栏中可以看到记忆卡中的游戏存档文件,在PAGE(见右图)栏中可进行换页,0为第一页,以此类推。在换页后程序将自动整理记忆卡。



上传:要想把记忆卡中的游戏存档文件上传到电脑中去,可以双击Slot 1栏中想要上传的游戏存档文件,此时会弹出一个对话框(见左图),选择Export就可以把该存档文件上传到电脑中去了。

下载:要从电脑中下载游戏存档文件到记忆卡中(事先必须从提供DC游戏记录下载的网站上下载记录到你的电脑中),在Slot 1栏中按鼠标右键会出



现选项(见右图),选择Import DCI file即可。这里注意一下,如果从电脑中下载的游戏存档文件在记忆卡中已经存在,则会将记忆卡中原有的文件覆盖掉,所以下载前要确认记忆卡中的游戏存档文件是否需要备份。

文件类型转换:假如遇到以DCM格式存储的文件,建议大家先将其转换成DCI格式的文件再下载到记忆卡中。方法是在FILE框中点击Open a VMU page图标,然后再按上面的方法把想要的游戏存档文件备份成DCI文件存储到电脑中去,只不过这次换在FILE框进行操作。

DC Linker还有许多其它的功能,可以对游戏存档文件进行编辑(有点像软件金手指)处理压缩记忆卡,对记忆卡进行备份等等,玩友们可以自己深入的研究。

好了,说了这么多,大家应该对NEXUS 4M记忆卡的使用方法很清楚了。那么就赶快行动,把你最得意的游戏存档放到网上,让更多的玩友分享你的快乐吧!



道场接待处

由于上一期是“新春特别号”的关系,“道场接待处”暂停服务一次。因此遗留下不少玩家急待解决的问题,可是限于版面有限的关系,每次可以帮助玩家解答的问题又十分有限,D·S将尽可能多回答一些比较有代表性的问题,疏漏之处,还请广大玩家谅解。

问:在两年前我买了一台PS主机,一直工作很正常,但是不知为什么现在玩游戏时游戏中的人物动作忽然硬直,前进和其他移动都很正常,碟片全新,这是什么原因?

答:这主要是光头老化或灰尘太多造成的,可以找当地专业修理人员清洗一下即可。

问:为什么我的7000型PS主机不能使用市面上出售的金手指、电影卡、组装记忆卡、国产震动手柄和遥控手柄?

答:这是因为目前市面上出售的金手指、电影卡、组装记忆卡、国产震动手柄和遥控手柄这些产品均是未得到日本游戏周边厂商官方授权制造的,并且像金手指、遥控手柄等产品还是国内原创的“佳作”。因此不论在质量上还是在兼容性上都不合格。相信你的PS不能使用上述周边产品反而可能是好事,因为即使在正常情况下使用这些产品也有可能烧到主板上的保护元件。一旦出了问题还是可以修理的,可以到信誉良好的游戏专卖店咨询一下。

问:我有一台GBC,有时用家中电源接变压器后玩游戏中会有杂音,有时甚至用电池也有,试过不同的卡带,都一样,这是为什么?

答:这是因为GBC对电源的要求比较高,而国内市场上出售的GBC组装变压器无一合格,只能凑合着用一下。另外中国的市电电压也同日本的标准不一样,因此使用组装变压器玩GBC游戏时必然出现杂音,建议多使用电池玩GBC。毕竟GBC是便携型游戏机啊(笑)!

问:如何辨别PS光头的真伪,如何鉴别PS二手光头,长线光

头和短线光头分别适用于什么型号的PS主机?

答:首先原装光头的架体是用铝合金铸成的,如果是塑料体,再在下面加2~3层铁片,此光头就是组装的。光头的真伪通过我们的眼睛就可很直观地看出来,一般看面盖有无划痕,光盘托盘是否光滑且有无划痕。长线光头适用于55××型到7×××型PS主机,短线光头适用于1×××型到5×××型PS主机。

问:有时打PS游戏,手柄明明插着,却无法控制,只有多插拔两次才能恢复正常,这是什么原因?

答:可能是频繁插拔手柄,造成手柄座插槽松动,接触不良造成的。

问:如何对GB或GBC游戏主机进行保养?

答:1.保证你所使用的GB卡带的输出端的接口干燥并且没有明显的残缺。

2.禁止用手或其它具有划伤可能性的物体接触GB的液晶屏幕,一旦在液晶屏幕上出现了大量的灰尘或油污,请先使用“皮老虎”(摄影器材店有售)吹去屏幕表面的灰尘,再使用干净的绒布或镜头纸轻轻擦拭即可。平时不用时可以将主机收藏在GB专用皮套内(原装GB皮套采用水牛皮或山羊皮缝制,手感光滑,极柔软,售价大概60~80元人民币,国内极少看到,建议不要购买用人造革制作的假冒GB皮套)。

3.尽量使用碱性电池,不要使用变压器玩GB或GBC。

4.尽量避免对GB或GBC造成硬性摔碰或进水。

5.关机之后请静等15秒之后再开机,避免频繁地开关机。

6.不可将主机放在使用者的床头。(D·S的老式GB曾因此从0.7米的高度向下作“自由落体运动”N次。)

注:以上部分问题的解答是由沈阳金利达游戏批发中心提供,特此感谢。

道场手记

原先办“硬件道场”的时候D·S心里就没底,但是随着一期一期稿件和问题的增多,D·S办好这个栏目的信心也呈几何级上升,这种成就感令我非常振奋!但是心情好归心情好,D·S现在还很不满足,今后一定踏实工作,为玩家提供更好的服务!(老编语:很好!有志气啊!这个月奖金加倍!D·S心想:看来喊口号还是有作用啊!就在此时,无数臭鸡蛋和烂萝卜夹杂着白菜叶向D·S飞来,我跑!)

对于“道场接待处”这个版块,目前将征集“硬件高手”的加盟,基本原则是来应征的“硬件高手”家中最好有电脑,这样本人就可以将自己无法回答的硬件问题通过E-MAIL发给全国各地的诸位“硬件高手”解答,准确的答案将刊登在“道场接待处”中。将来对于一直热心于该版块的“硬件高手”,本刊将会给予特别的奖励!有意应征者请速来信或发E-MAIL(E-MAIL地址gamedep@public.szptt.net.cn)通知D·S,再次谢谢大家!!

“硬件道场”期待你的参与!



更正:在上期“新春特别号”中介绍DC的部分,美版DC主机和欧版DC主机的型号有误。正确的应该是美版DC主机的型号为HKT-3020,欧版主机的型号为HKT-3030,特此致歉。

永远的《罗德斯岛战记》

文 / 罗嘉

谨以此文献给所有喜爱《罗德斯岛战记》的朋友

有谁没听说过《罗德斯岛战记》请举手，应该不会有人举手吧。(D·S: 哪个敢举手?!)《罗德斯岛战记》是一部壮丽的英雄史诗，一首让人永远铭记在心的英雄赞歌。与它相关的小说、动画、漫画、游戏都获得了巨大成功，想来人物性格鲜明、情节曲折感人、音乐激昂雄壮及完美写实的世界观这些特色就是它成功的主要原因吧。另外，水野良的写作实力，再加上夏元雅人、山田章博、结城信辉和漆原智志等人气漫画家的加盟，使它成为日本，不，世界动漫史上的一座不朽的里程碑！为了区别于同类文章，笔者不打算描述主要人物和故事情节(主要是因为这些内容被抄来抄去实在没有意思，上百万字的宏篇巨著又岂能三言两语说得清?)，而决定从几个侧面来谈谈《罗德斯岛战记》。(注：1.本文中的各类译名均采用西藏人民出版社出版的小说版中的译名。2.本文内容不涉及OVA版《罗德斯岛战记》中的故事和人物。)



只是一种象征。这种变态的逻辑使多少无辜的生命过早的逝去，使多少战士成为剑下的亡魂，又使多少村庄化为灰烬?! 卡拉也许只是某些人发动战争的借口，是某些人的工具。去靠战争维持均衡，这种解释如何告慰逝者的灵魂呢? 但对于多数人而言，他们希望和平，却不苟求和平。战争是永远不需要理由的……

★英雄

所有的人都是英雄。用剑维持信念的人，用魔法实现梦想的人，用战争完成统一的人。每个人的灵魂深处都有对

某件事物的执着。对于帕恩来说，正义与骑士的荣誉是他的追求。蒂德深爱着帕恩，但她依然不能放下身为妖精的矜持。伍德·杰克明知卡拉德可怕，但是他依然要借卡拉成为英雄。埃特是帕恩的好友，可他却要维持国王的尊严，要维护法利斯的利益。娜蒂亚明明可以和卡修结婚来化解风、炎两族的恩怨，可她甘愿化为火焰中的不死鸟；同样，卡修为了国家和人民，也敢于违反骑士道给予贝鲁特最后一击。愤怒精灵本已离欧鲁森而去，但他为了保护自己所爱的希莉丝却召唤回了远古的愤怒之精灵，用自己的生命保护了自己最深爱的女人。加拉克为了史帕克，居然舍身挡住了巴古纳德的致命一击。而史帕克为了履行与小妮斯之间的约定，竟放弃了罗德斯岛即将保有永世和平的机会。相信这些错综复杂的人物关系和有血有肉的个性刻画一定就是《罗德斯岛战记》这部名作的最大魅力之一。



★战争

在亚列拉斯特大陆南方有一座名为“罗德斯”的岛屿。五百年前，由于魔力的过度使用导致盛极一时的魔法王国卡斯图尔彻底瓦解。后来，几个国家纷纷成立，为了彼此的利益争斗不止。



三十年前，魔神王的封印被解开，它和其手下使整个罗德斯岛陷入了一片混沌之中。所有的种族被迫联合起来，并从其中挑出了百名勇者向魔神王挑战。最终有六个人活了下来，他们就是传说中的“六英雄”。这场壮绝的战斗可以说是正义的，它体现了不同民族在共同的强大敌人面前，同仇敌忾的决心和勇气。但是，这种团结却是被迫的，争斗的停止也是暂时的。如果能让交战的双方停手，最好的办法就是让他们共同的、比他们强大数倍的敌人再次出现在他们眼前。

如果说魔神战争还有正义可言，那么，英雄战争则完全是一场争霸战。卡拉固然是这场战争的始作俑者，但贝鲁特由于芙劳丝的话和自己的意志而发动战争则更是令人可憎。有人说贝鲁特是为了自己的理想，为了统一，但他究竟有没有听到人民的哭泣? 有没有见到被烧焦的尸体? 从某种意义上说，亚修拉姆比贝鲁特更适合当马莫的统治者。巴古纳德的确很厉害，也是一位伟大的魔法师，但是他的一生却是



悲哀的。在邪神战争最后，他被史帕克刺穿了喉咙。活该! 其实，他召唤魔神的愚蠢行动也是在步当初魔神战争时期解开魔神王封印的斯卡多太守的后尘。强大的力量并不能代表一切。

卡拉那永生的灵魂也许

英雄是为人们所崇拜的。每个人都有可能成为英雄，只要他毕生贯彻自己的信念。和顽强的信念比起来，英雄们自己的生命甚至尊严也都不那么重要了。亚修拉姆选择了离开与退却，马莫的人民就放弃了和平生活的机会，毅然离开故乡，跟随他而去。而亚修拉姆为了人民更是不惜牺牲一切同各个为巴鲁巴斯的神战斗(外传故事)。人民热爱英雄，因为他们是人们的英雄。

卡拉也有自己的信念，但她不是英雄，却是阻挡历史车轮前进的灰色魔女。因为，她把自己对世界平衡的追求强加于人们对战争的痛苦理解之上。没有其他人理解卡拉，没有其他人掌握这种邪恶的魔法，这本身也许就是一件幸运的事。

历史造就英雄，英雄谱写新的历史。





★爱情

在这混沌的乱世，如若没有爱情穿插于这个刀剑魔法交织的世界中，就会变得很没有味道。

蒂德对帕恩的爱是毫无理由的爱。两人的第一次见面很有戏剧性，但却实在想不到有着上千岁寿命的精灵会爱上一个平凡的非正规骑士。他们的爱情其实很稳定，即便希莉丝夹进来也一样。帕恩很迟钝，蒂德却带有一种小女孩特有的仰慕感（其实帕恩叫她奶奶都不为过），但两人最终还是走在一起了。让我们衷心地祝福他们吧。

据说，史列因长了一张老脸，而蕾莉亚却很漂亮。当史列因帮助蕾莉亚抚平她在做卡拉的替身而受的心灵创伤时，两人的心就已走到了一起。两个人的心从此就有了一份默契感，直到永远。两人也许会成为新的“渥特”（六英雄之一）与头戴古代王国头饰的“妮斯”。

小妮斯用的是外祖母妮斯的名字，是史列因与蕾莉亚的女儿。她是邪神卡蒂丝复活的一扇门，同时又是玛珐之女的后代。史帕克和妮斯之间有“两小无猜”的感觉，史帕克为了保护妮斯在最后时刻甚至失去理智地跟巴古纳德拼命。

欧鲁森在小时候亲眼目睹姐姐为保护自己而惨遭分尸，心灵被愤怒精灵占据。希莉丝一向看不起他，而他却在希莉丝遇到危险时变身为狂战士去保护她。欧鲁森为了希莉丝走出了自卑的低谷，用生命表达了自己的爱。希莉丝勇敢地活了下来，背负着欧鲁森的命运，直到她成为王妃，直到她率领龙骑士和帕恩一起战斗在马莫。

加拉克本是贵族，奉夏达姆的命令保护史帕克。当加拉克被巴古纳德击倒后，莱娜才第一次明显地察觉到了自己的心情。失去搭档的女盗贼渴望得到这个粗野的男人的爱。幸运的是，加拉克并没有死，并且二人最终还是结婚了。

你心中有所爱的人吗？英雄们都很坚强，因为他们并不孤单……



★正邪

正邪势不两立。

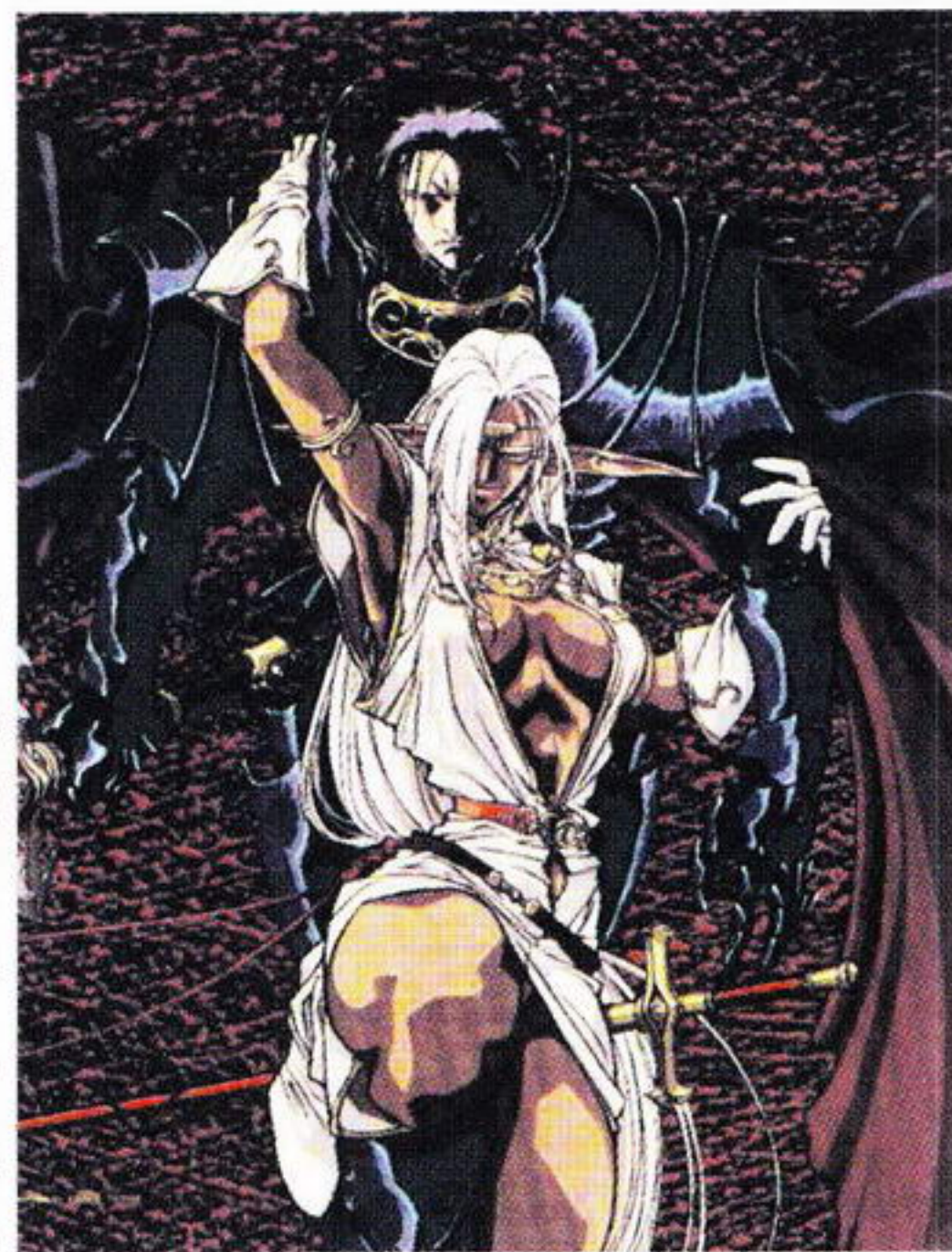
正邪没有绝对之分。

任何人都难以对贝鲁特和亚修拉姆做出评价。做为代表正义的光明勇者，在人们眼中自然是好人。那么贝鲁特想用“碎魂之剑”一统罗德斯岛，亚修拉姆为马莫的人民寻找幸福又何尝有错？那么至于卡拉呢？



其实，只要从人民的利益去考虑，卡拉就完完全全的错了。人是很难把握住正确与错误之抉择的，卡拉固执的想法永远不会为罗德斯岛带来和平，战争的阴云一直笼罩着整个罗德斯岛。正像史帕克最后对玛珐之神说的那样，罗德斯岛的和平应该由骑士们自己掌握。和平的世界，需要人们的双手来维持；而卡拉却喜欢用战争来维护所谓的“和平”。战争，永远是解决问题最直接却又是最愚蠢的做法。而正义与邪恶的根本差别也在于此。

正义与邪恶，有时还是分开些比较好。



关于《罗德斯岛战记》的游戏一览表

（由于资料所限，收录的游戏并不完全。）

游戏名称	《罗德斯岛战记》	《罗德斯岛战记》	《罗德斯岛战记 邪神降临》
机种	MD-CD	SFC	DC
发售日	1994年5月20日	1995年12月22日	2000年6月29日
游戏类型	S.RPG	RPG	A.RPG
制作厂商	SEGA	角川书店	角川书店/ESP

《罗德斯岛战记 邪神降临》

故事内容完全原创，讲述渥特利用生命之杖与魂之水晶令贝鲁特复活，帮助消灭魔神的故事。游戏系统采用目前比较流行的类似《DIABLO》这款游戏的玩法，配合DC专用的VGA-BOX，画面十分出色，音效和情节也比较令人满意。绝对是《罗德斯岛战记》的FANS必玩的名作之一！

最后，向所有热爱《罗德斯岛战记》的朋友鼎力推荐“罗德斯岛系列”的全部音乐，那可是至高的享受啊！

在《罗德斯岛战记 BEST COLLECTION》中共收录了18首曲目，包括罗德岛战记系列的11首歌曲，以及7首BMG。整张碟以古典音乐为主。其中有SHERRY演唱的“风のファンタジア”及“Adesso E FORTUNA”应该最为广大FANS所熟识，因为它们分别是OVA中的ED及OP。



动漫大看台

为了配合本刊“新世纪改版计划”，《游戏动漫园》今后将加入“动漫大看台”这个新元素。“动漫大看台”的宗旨是为了更好地为读者服务，扩大读者参与《游戏动漫园》这个栏目的机会。D·S初步计划将“动漫大看台”分为两个部分：其一是“火热讨论区”，主要由读者建议或者是由栏目主持人点题，让广大“动漫游发烧友”对某一主题展开激烈的讨论，讨论内容可以寄给《游戏动漫园》这个栏目收，D·S会择精华部分刊登在杂志上，并将不定期赠送日本原版漫画给积极参与这个活动的热心读者；其二是“新书推荐区”，主要向广大“动漫游发烧友”介绍最新的漫画书和名家画集，篇幅不大，点到为止，不代为订购，敬请见谅！另外在“新书推荐区”中将不定期地加入“最新情报”这个动漫情报速递窗口，给广大“动漫游爱好者”一些较新的实用资料。

火热讨论区

马上就是“游戏动漫园”的总第十期的纪念号了（这一期是总第八期）。在总第十期的纪念号上会刊出“火热讨论区”的第一个论题，广大“动漫游发烧友”可以针对论题踊跃发表自己的建议，热烈讨论！目前候选论题有两个，见下文，请积极参与！

论题1. 到目前为止，你认为以知名动画或漫画为题材而开发制作的最优秀的游戏是哪一款？为什么？

论题2. 请分别列举对你影响最大的十部漫画和动画，排名不分先后，可对其中的作品稍加点评。

新书推荐区

《CAPCOM VS SNK 四格漫画王》

出版社：STUDIO DNA

售价：629 日元

两大著名 2D 格斗游戏生产商携手合力制作的游戏《CAPCOM VS SNK》想必广大玩家早已玩过多时了，而与该作品同名的四格漫画也问世了。漫画内容以“爆笑”为主，画风采用可爱的 Q 版形象，制作精美。大家是否想过“CAPCOM VS SNK”除了可以比试武力之外，两大名厂旗下的超人气格斗女主角之间还可以在漫画中进行一场“比性感”的大赛呢？



《棋魂 (10)》

原作：堀田弓

漫画：小田健

出版社：集英社

售价：390 日元

超人氣的圍棋漫畫最新一卷問世了！

(國內 D 版好象已經出到 13 卷，呵呵，真是令人啼笑皆非。) 漫長的職業棋手考試已經進入中盤戰鬥，只有一敗的光仔和保持全勝的伊角在第十二戰中碰頭，揭開了上位選手之間的激烈對抗！本來處於優勢的伊角因為越智的一番話而下錯棋，令它輸掉了和對陣光仔的一局……更精彩的劇情在等着你！

《遙通信 卷一》

出版社：光榮公司 (株式會社 Koei)

售價：1000 日元



由 Koei 所推出的人氣戀愛育成遊戲《在遙遠的時空中》，終於推出官方公式 FANS BOOK 了！這真是女玩家的福氣啊！第一卷的內容包括屬於青龍的源賴久和森村天真的詳細介紹，有關他們的設定原畫都會一一公開。另外還有大量的遊戲相關資料、周邊精品介紹以及源賴久和森村天真的 TRADING CARD，絕對精彩！想來喜愛這款遊戲的女玩家就一定不會错过了！

最新情报

和月伸宏最新漫画《GUN BLAZE WEST》隆重登场！

自《浪客剑心》连载结束之后，作者和月伸宏似乎沉寂了一段时间，不过现在他的最新作品已经在《少年 JUMP》上开始连载。故事发生在 1875 年的美国西部，故事的主角绕·班斯 (9 岁)，是一名年少好胜的少年，



因为一次偶然的机会邂逅了被称为“盗贼”的马加斯·保罗，两人自此成为好友，并且一起击败了一群恶党。这件事的完美解决全靠马加斯·保罗手中那把号称全世界最强的手枪——“GUN BLAZE WEST”，围绕这把神奇的手枪，两人展开了一段不同寻常的冒险之旅……

推理漫画的最高杰作《金田一少年的事件簿》正式完结！

在日本享有盛誉的推理漫画《金田一少年的事件簿》已经正式完结了。可能许多忠实的“金田一 FANS”还很不舍不得，但是毕竟这部作品已经陪大家度过了十余个年头，为了不影响作品的质量，“金田一创作小组”决定终止了连载。但是大家也不用太伤心，“金田一创作小组”目前已经决定制作最新一辑的推理漫画，暂定 2001 年春在《周刊少年杂志》上连载 (D·S：奇怪？“金田一创作小组”怎么会这么快就宣布在讲谈社的漫画杂志《周刊少年杂志》上连载同类型漫画，难道《金田一少年的事件簿》的连载完结背后还有不为人知的原因？！)。另外目前已经公布了该漫画的角色设定，其他详细内容还未知。

D·S 通告

春节大家打算怎么过？D·S 当然会同当年上学时结交的一班好友好好聚一聚，毕竟玩游戏并不是人生的唯一娱乐选择。各位读者只要对自己心爱的动漫作品有较深入的研究，都可以投稿过来，毕竟这是一个需要大家参与的栏目。即使是由像 D·S 大人这样超绝美形兼无敌的“究极生命进化体”来主持，也难免会有照顾不到的地方，希望大家多提意见，多来稿，谢谢！





TO: 紫枫心 CAO JING. 2000.6.

过年了，希望各位朋友们都能够过一个开心快乐的春节。
 左边这张紫枫的画像是江苏的曹静——一个远方的朋友很早以前送给我的，一直觉得很好看，（虽说过于“阴柔”了一点……）放到这期画廊上面，同时也向远在异地的曹静朋友和其他各位关心紫枫以及《星之心画廊》的人说一声：“在过去的这一年里面，真的很谢谢你们一直以来的支持！”

右边那张《KOF人物全家福》（作者没有起名字，这个名字是紫枫擅自做主给起的）本是广州的陈杰朋友“送”给编辑部做封面用的，因为风格以及其他方面的各种原因，只能被紫枫委屈到“画廊”里来做了一整个页面，大家觉得这副作品如何呢？

本来打算这期送给支持“画廊”的朋友们一个大惊喜，苦于工作实在太忙，没有机会，下次吧……（空中瞬间便布满了呈抛物线运动的不明飞行物）

明年紫枫仍将继续努力把《星之心画廊》办得更好，希望朋友们多多支持才好。

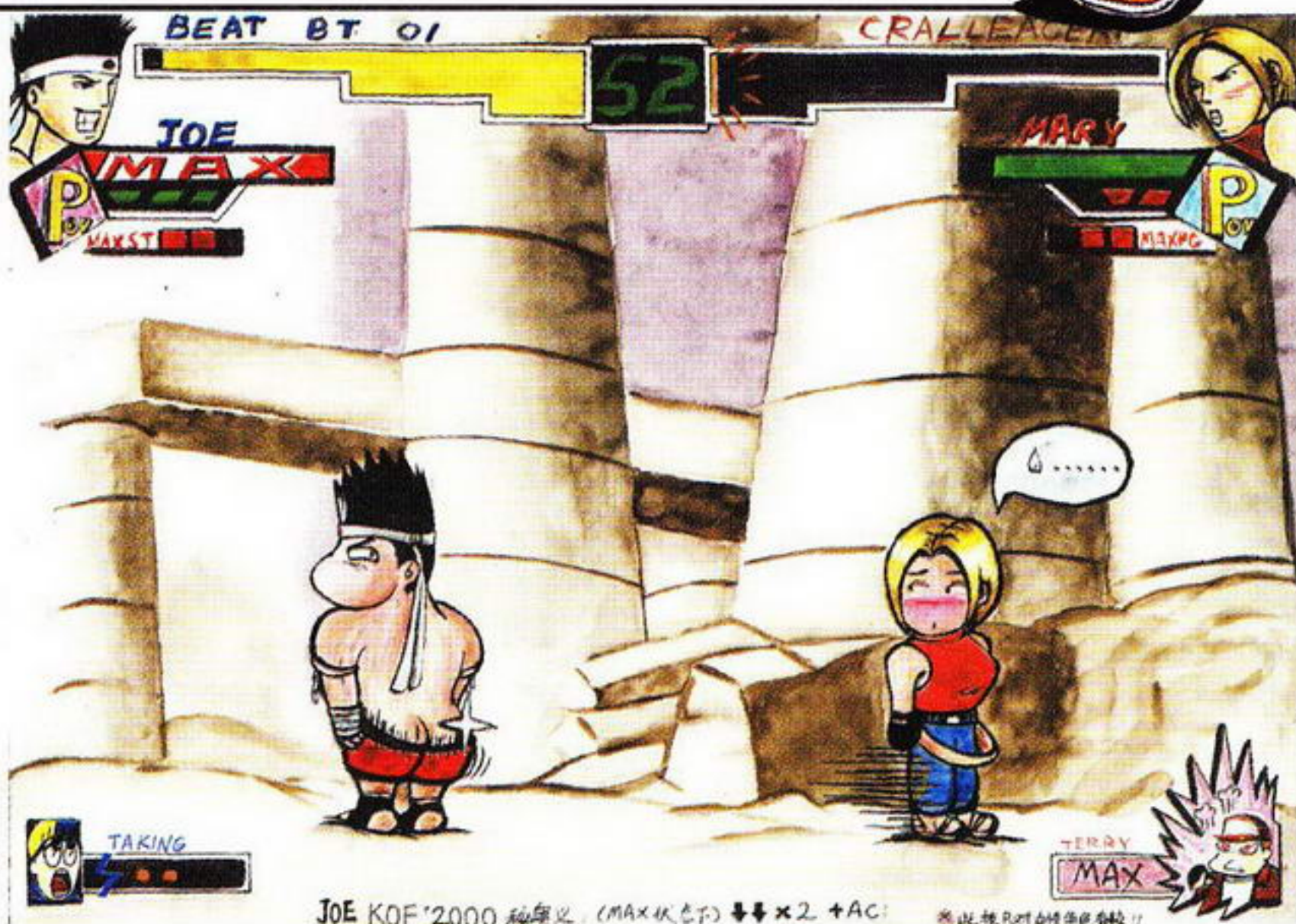


青之6号——速水铁

陕西 兰翎



人物的表情神态都掌握得恰到好处，不过作品中的速水铁似乎年轻了些许，缺少了原作中的那股颓废味道，整个人变得“健康”多了。（可惜还是叼着烟……）



东丈的传说

广西 蒙城

这个……居然不顾与特瑞多年的交情，东丈也太那个什么了吧。

画面下方注明有“此技只对女性角色有效”，你也真是……

小生佩服得五体投地。

腕关节没有处理好，不过并不影响整个画面的构图。

“一对佳人站在一起，男的普遍都要比女的漂亮。”——这似乎已经成为现在的一个不成文的规矩了……

FF IX 安徽 江华



狗不理包子好味道

贵州 Smile

怎么只有椎拳崇一个人？印象中他好像总是跟雅典娜在一块儿的……

不知为什么，看到这幅画就让我想起了柏原崇……



大航海时代

重庆 阿斌

你的另外一张画稿也很不错，不过两相比较之下，还是这一张要好一些呢。

真的是《大航海时代》吗？怎么看起来那么像萨菲罗斯呢？



游戏机的中文未来

PS 中文 RPG 《射雕英雄传》有感

文 / CRAZY DIAMOND

我的老PS上面已经积了厚厚一层灰尘,自从今年夏天解决了最后一个次世代的太空战士(《FF IX》)以后,我似乎就再没有碰过任何一个PS的游戏,即使是那个恐怖天尊CAPCOM的《恐龙危机2》出来的时候,我也只是在朋友家里看了个大概。是的,对PS的游戏缺乏兴趣只是其次(应该说,对游戏的缺乏兴趣只是其次,因为我事实上除了《FF IX》以外,今年几乎也没怎么碰过别的DC或者电脑游戏),另一方面,我认为PS早已经是一只脚踏进棺材的过时玩意儿了,在我热切的期待着PS2和X-BOX的龙争虎斗的时候,在我流着口水盼望传说中小岛秀夫的《合金装备2 自由之子》推出的时候,PS上面确实已经很难有什么东西能够引起我的注意了……如果不是还有一款叫做《射雕英雄传》的RPG的话。

我之所以没有卖了我的老PS换几个上网钱可能就是为了这款游戏。一款纯粹中国公司制造(SCE代理),一款纯粹中文,一款全程中文语音,一款彻底的中华风味的武侠RPG。是的,即使是为了给中文游戏一个面子,这也是我祭起我的老PS的理由了。而且,在我的印象中,这是中国(香港)公司第一次在主流的游戏机机种上制作中文的RPG游戏,这更是给了我一个不能不玩的理由。玩过以后,我的感觉是:

中规中矩的游戏感觉

游戏由先涛公司负责制作(对,就是那个制作《风云》CG动画的公司),SCE提供了技术协力并且负责发行。因为有SCE的全程介入,这在很大程度上给了我多一些对于游戏质量的信心保证。

游戏的流程不长,老手不用二十个小时绝对能通关吧,我的完成时间是14个小



时不到,没怎么练级,感觉也不需要练级。关于剧情,我想不用我多说看这个名字大家都了解了。想想看金庸先生真是伟大,14本小说给了多少人吃饭的机会啊!(无数的金庸剧,金庸电影,金庸游戏……还有盗版的金庸小说)游戏官方网站上的表述是“郭靖与黄蓉间两小无猜的浪迹天涯,扣人心弦的《九阴真经》争夺战及似有若无的情仇恩怨等全都忠于原著并透过玩者的手呈现在屏幕之前。”怎么?是不是感觉说话的口气有点怪怪的?没错了,这款游戏还要在日本发行,所以宣传上就有一种听上去比较古怪的东洋味。游戏剧情和人物设定基本是忠实于原著的。郭靖的头像好象太英俊了点,梅超风一点都不恐怖反而很妖艳(呵呵,梅超风的衣服实在是惹火),让人一时难以接受的是把江南七怪合成了一个人。不过玩着玩着就知道这是个比较合理的折中办法,让七个人都出现在太麻烦了,会抢了主角的戏。

我比较在意的是游戏的画面和系统。因为我并不太期待这款武侠RPG能在情节上有什么出奇之处,事实上这就是名著改编作品的一个比较悲哀的地方。游戏的画面……要怎么说……游戏的移动画面是采用了类似“异度装甲”的全三维地图,在城镇场景中可以进行镜头的自由切换(反而是在迷宫场景和大地图时不能,这点令人感到奇怪)。战斗场景不能说差,但也绝对谈不上有多么好,两人各站一边,下达指令以后镜头切换,出招,特写……很“经典”的那种模式。如果让我评价的话,我会用“中规中矩”这四个字。毕竟PS的性能摆在那里,再高也高不到哪里去。但看得出制作小组还是认真的,至少给我的感

觉是比PC上那个同样全三维,模仿《FF》的《烈X文明》要好上一些。至于CG,基本上也就是那个水准,没有使用动作捕捉技术的人物CG现在看起来总是那么生硬,如果不和SQUARE,CAPCOM,BIZZARD这些大厂的水平比较的话,那应该还算不错的。全程语音是让很多人都心动赞叹的地方,但我却对这款游戏的音乐更有兴趣。平心而论,音乐音效是这个游戏相当值得赞赏的一个地方,毕竟是中国人的耳朵,传统乐器的配乐听起来还是相当舒服的,战斗胜利时那一声很“中华风味”的锣鼓响令人印象深刻,如同京剧中的流水过场一样,那个时候确实很清醒地认识到了“这是中国人的游戏”。

战斗系统没有什么过分的出奇之处。既然是在游戏机上发表的RPG,又是主要在日本港台发行,那几乎笃定是踩地雷的战斗方式。《射雕英雄传》取消了装备的概念,所有的武器都成了使用武功的道具。武功一共分为外功(即格斗技),内功(主要是远程攻击,要消耗内功值,有点象魔法),轻功三类。三种工夫当然照例的有相生相克的关系,每种功夫当然的又是随着战斗经验的增长,会从一开始很简单的招式渐渐变得强大起来。修得高深的上层功夫象什么“降龙十八掌”之类的高级招式是要随着游戏剧情的渐渐深入靠一些NPC(例如洪七公,黄药师)来教给你的,一切看上去都是那么的……嗯,对一个RPG的老手来说,那么的“中规中矩”。当然,你也可以说是了无新意。

以上都是一般的泛泛而评。关键是这样的评论很容易让人感到这是一款没什么大问题也没什么大意思的平庸游戏而消失在滔滔的游戏历史长河中。但且慢,这款游戏还是有它值得让人记住的地方。首先这是一款中文游戏(当然在日本发售的是日文版),如果你觉得这没有什么了不起的话我会再次提醒你这是一款游戏机上的中文游戏。怎么样?有点意思了吧?而且这是一款在台湾,香港,东京三地同时进行隆重发表的游戏(没有大陆,是的,没有大陆……残念),要知道,一般来说游戏机的某款游戏,都是先在一个地方发表,然后在半年几个月之后才会再进行移植。在三地同时发表的游戏,说不定这款《射雕英雄传》是第一个!不觉得有一点点感动了吗?我很想猜猜看这个游戏的背后是不是有些更深的寓意在里边,我想下面的问题才是大家都感兴趣的:

游戏机中文未来的可能性——真的有吗?

我在玩这个游戏的时候不自觉地想到了那个如今正被炒得火热的PC游戏《傲世三国》。当这款大陆制作小组奥世的PC游戏被大鳄鱼EIDOS看中,拿去在E3上展出的时候,在游戏机的领域似乎也正发生着相同的有趣事件。日文版的《射雕英雄传》在9月22日~24日的东京GAMESHOW上跟日本的玩家见了面,而且作为SCE在PS上的重头游戏之一,除了在会场举行的宣传活动以外,SCE也在自己的大型液晶屏幕上定时播放着《射雕》的精彩画面。让我们来看看SCE的亚洲部是怎么为这款“中华RPG”做宣传的吧:“衍生自中国的四千年历史如史诗般雄壮的中华RPG!!”,“战斗则采用了魄力满点的功夫动作彼此用武功交手的战斗系统,从接拳,躲避到反击的凌厉出招!这些接连不断的功夫动作在应用了香港功夫电影的‘吊钢索’演出技术后,无一不是令人大呼过瘾的华丽演出!”(日本人真的懂我们博大精深的中国功夫么?不会以为功夫就是吊钢丝吧?)灵活运用在接近战中占上风的外功,龙在空中飞舞的轻功,及如跳舞般运气施放的内功(跳舞?)打倒眼前的敌人!!全程中文旁白!!所有语音都由香港及台湾实力派声优(配音演员)精心录制!”

与此同时的还有另一条消息:面对亚洲市场的便携式PS——PSONE也将要和《射雕英雄传》同时发售。SCE的真正目的和用心似乎到了此时才表露无疑:“PSONE和《射雕英雄传》是SCE精心准备,

送给全球华人玩家的一份厚礼！！”得了吧，我才不相信SCE真有那么好心，会在收益大副下调（主要是PS2卖得太火爆，而对于游戏机这种行业来说，主机卖得越火爆往往亏得越厉害）的时候送礼物给中国（华语）玩家。游戏机厂商又不是慈善家。我只能认为在日本和北美的游戏机市场逐渐趋向饱和的时候，游戏机产业似乎真的开始关注亚洲和中国了。虽然说PS2和X-BOX才是众人追捧的游戏机的未来，但至少目前，PS仍然是有7500万装机量的主流机种。国内或港台的软件商并不是没有在游戏机上做过游戏，事实上在FC上就有大量的中文游戏（包括所谓的学习机的游戏），但是在主流的游戏机机种上出现中文游戏，如同我在开头说的，《射雕英雄传》似乎还是第一次。

我愿意相信这是个趋势（但也有很大的可能，这只是个例外，所以，不必乐观得太早）。这个趋势预示着游戏机中文的未来即将到来。我想每个玩家都多少了解一直以来对立在电脑游戏和电子游戏之间的争论，不管看起来多么无聊，只要游戏机和电脑一天不统一，这个争论在可见的未来就应该还会继续下去。一直以来，持“电脑游戏论”者的一个重要论据就是电脑上有大量的中文游戏（且不管这其中有一些中文游戏的水准是多么的低劣），以及一些移植国外名作的中文版。无论如何，没有中文游戏，这确实是游戏机玩家胸中永远的痛。但是现在，这个论据正在逐步地被推翻……仅仅是一部《射雕英雄传》也许还不足以说明什么，但是假如，仅仅是假如，假如SONY或者其他大的什么软件发行商对亚洲和华语市场真的发生兴趣的话，那么事情就真的会变得十分有趣了。谁都知道游戏机市场上没有中文游戏并不是游戏机软件商们没有能力，而是不愿意。如果SONY能以他强力的行销手段帮助行货（正规渠道的商品）的PS进入中国市场的话（必须要明确一点，SONY是全球第一的行销高手），哪怕行货市场只有水货市场的三分之一到四分之一甚至十分之一，那么惟利是图的软件商们也会跟进的。毕竟钱是能赚一点是一点，而仅仅把游戏换一种语言版本并不是什么太过困难的事。可是，对于玩家来说，能够玩到中文

的《最终幻想》，《合金装备》，不用去看攻略，不用去靠一两个蝌蚪字或ABC去猜测剧情将是多么激动人心的一件事啊！！

让我们来尽情地幻想一下吧，仅仅是移植是不能令人满足的。我们还想要更多的原创游戏机游戏。我这么说的意思是指这也对国内的游戏公司提供了新的可能。事实上，象育碧上海这样的公司，本身就是为游戏机做游戏做得多一点（当然，他做的游戏机游戏并不在中国卖），对育碧或者是科乐美上海这样的软件公司来说，做中文的PS游戏或许比做中文的PC游戏还要驾轻就熟一点吧。对于其他的厂商来讲，也许权利金低微，开发环境和PC几乎完全相同的XBOX会更受欢迎一些，当然了，这要看XBOX在国内能不能普及开来。

一切的一切现在看来还只是幻想而已。在普及度更高的PC游戏还尚且不能做到名正言顺的今天，在游戏还是“海洛因”的今天妄谈什么游戏机的中文游戏，CRAZY DIAMOND似乎有些乐观过头了。而且中国这个尚不规范的市场，对任何软件公司来说都是个危机重重的大雷区。如果没有强力的市场手段，充足的份额，完善的行销流通系统以及出奇的好运气（几乎是要奇迹般的好运气），那结果将肯定是被活活地淹死在这个巨大的泥沼里（前车之鉴是四通代理的SEGA土星）。我不知道SONY的亚洲版PSONE和代理《射雕英雄传》是什么用意，仅仅是个试探吗？还是说真的对亚洲（中国）市场产生了兴趣，要来趟一趟极之危险的混水，现在的一切还都是个谜。我惟一知道的是，在这个层面上来考虑的话，游戏的开发这些技术性的因素远远没有市场的力量来得重要，如果没有强而有力的市场手段帮助正版市场挤掉一部分D版市场的话，如果软件商赚不到钱的话，那一切都只是镜花水月，游戏机将不会有中文的未来，中国的游戏机玩家也不会有未来，就是这么简单。当我用一阳指轻松地把欧阳锋打倒的时候，我对自己说，就是这么简单。

“一代天骄，成吉思汗，只识弯弓射大雕……”

……俱往矣，数风流人物，还看今朝。”

世界末日

文/枫叶

翌是一个有抱负的中学生，他拥有自己心爱的音响，一抽屉的CD和满柜子的模型。但他最爱的是那部存了三个月钱才买的PlayStation。

翌和楚君的故事发生在落叶纷飞的季节。

楚君虽然是女孩，不过她很爱游戏，对《最终幻想》情有独钟，翌也很喜爱这款游戏。楚君通过翌的妹妹认识了翌，那天翌与楚君通了电话，“今天下午只上一节课，让我见见你吧。”翌对话筒另一端陌生的楚君说：“好，那下午三点在Z医院门口见。”楚君答应了。

两个人就这样没有衣着特征地见了面。踏着枯黄的落叶，楚君第一次来到翌的家，看到满柜的模型，其中一个斯考尔的泥塑，“你也喜欢《最终幻想》吗？”楚君惊奇地问，“是呀，虽然不太懂日文，但我喜欢那种战斗与爱情结合的剧情。”翌说完，从抽屉里拿出一张

《最终幻想VIII》的游戏碟，此时翌已是一脸激动，仿佛已置身在斯考尔与莉诺亚的爱情之中了，楚君也很高兴，两个人一起玩《最终幻想VIII》直至11点，翌送楚君回家。

翌知道楚君喜欢莉诺亚，第二天便买了莉诺亚的泥塑送给楚君。

几天后，翌收到了楚君的信，信上楚君说：“你比你妹妹说的还要好，你妹妹还告诉我你喜欢莉诺亚那样漫画似的头发。这是我作为一个女孩第一次留长发，也是我今生遇上了你，就当这长发是为你留的吧……”信后面是楚君画的莉诺亚的画像，翌很感动，也许只是因为有一个女孩为他而留长发。

转眼又是一个深秋，又是一个落叶纷飞的季节。翌和楚君牵着手到G公园去看秋天的落叶，楚君在秋风中跑动着，那漫画似的头发随风飘扬，翌想“这是上帝带给我的莉诺亚吗？”

楚君说自己的童年是在D幼儿园渡过时，翌吃惊地说道：“真巧，我以前上的也是那个幼儿园。”“小学呢？难道你上的是E小学？”“是啊。”“真的？那我们岂不是相恋了十几年？”楚君笑了。

翌从书包里拿出一张莉诺亚的海报，画面上竟有楚君的照片，翌说这是他花了两节电脑课制成的，为此还被电脑老师K了一顿。楚君在开心之余也带着感动。

晚上，两人漫步在星光下，楚君问翌：“如果有一天我离开了你怎么办？”楚君眼里闪烁着执着，好像这事明天就会发生，“若你真的要离开我，”翌望着天空吸了口气：“那便是我的世界末日。”楚君听后，什么也没说，只是挽起翌的手臂，好像在告诉翌“我永远都不会离开你。”

老天总爱在人最幸福的时候给人伤心和悲痛。一个月后，翌的父

母要送翌和他妹妹去英国读书，很长一段时期都不能回来，楚君听到这消息，哭了一夜。翌打了个电话给楚君：“你知道了？”翌轻声问道。“……我明白，但我真的不愿意离开你！”楚君越说越激动。“如果我们晚几年相遇的话，或许会有个好的结局吧。”翌说得很镇定，不过挂了电话后仍然忍不住大哭一场。第二天，翌收到一封信，信封上面有斯考尔与莉诺亚，这是楚君写的，拆开来看，里面全是头发，还有一张小纸条，上面写着：“翌，事实改变不了，愿你在英国好好读书，这长发是为你留的，以后也永远属于你。”翌哭了，泪水浸湿了纸条。

那头发翌一直收藏着，他和楚君的故事虽不能像斯考尔与莉诺亚那样有完美的结局，但对翌来说，这已足够了。在翌的世界末日，还有个最终幻想……

由于春节的关系，杂志提前进行制作，因此收到的沙龙来稿并不多，老会员来的信也寥寥无几，甚是冷清。

写稿的时候正值圣诞前一天（周末上班——泪），今天阳光很灿烂，希望明天也一样，也希望大家都会开心！沙龙新版第一期刚刚推出，还不知道反映怎样，慕容非战战兢兢，拼命为工资担心。

一直在构思着沙龙的活动内容，但是可以实现的方案实在太少了。这样吧，关于新会员加入的规则就有一小改变，就是“我的传说”这部分，限制将会放宽。的确，让闯关族都练习写作是不切实际的，以往的规则限制了很多玩友加入沙龙的机会，从现在开始，大家不必刻意把自己的介绍写得很像“传说”了！玩友沙龙创办的宗旨是为了方便玩友们之间的交流，所以只要你写的文章能够真实地反映自己的性格、兴趣、特长，使别人对你有正确的认知就可以了！这样做是为了让大家都可以交到兴趣相投的朋友，避免时间和邮票的浪费！

所以呢，大家要在充分保证材料真实性的情况下再想办法提升自己的吸引力吧！多写一点自己在游戏上的过人之处吧！

对于老会员呢，慕容非希望大家今后多多联系，让沙龙的人气旺起来！

下期开始，沙龙的老位子板块将会加强，具体还是要广大会员们帮忙啦！我会提供一个沙龙话题（欢迎会员提出新话题），然后有兴趣的会员请来信或者E-MAIL参加话题讨论，篇幅不能太长了，大约50~200字之间就好，请大家多加支持啊！

另外，针对有些读者的要求，我们可以只列出想交友的朋友的联系方式，愿意通过沙龙交友的朋友可以在来信或调查表中注明“参加交友”以及最喜欢的游戏类型，当然，名额是有限的，可能会通过随机抽取来确定入选人。

编号：000119

姓名：戚英杰

性别：男

年龄：16

其他：（别名）Jemmy, ICE

GAME真言：爽！爽！真爽！！哇哈哈哈哈哈……

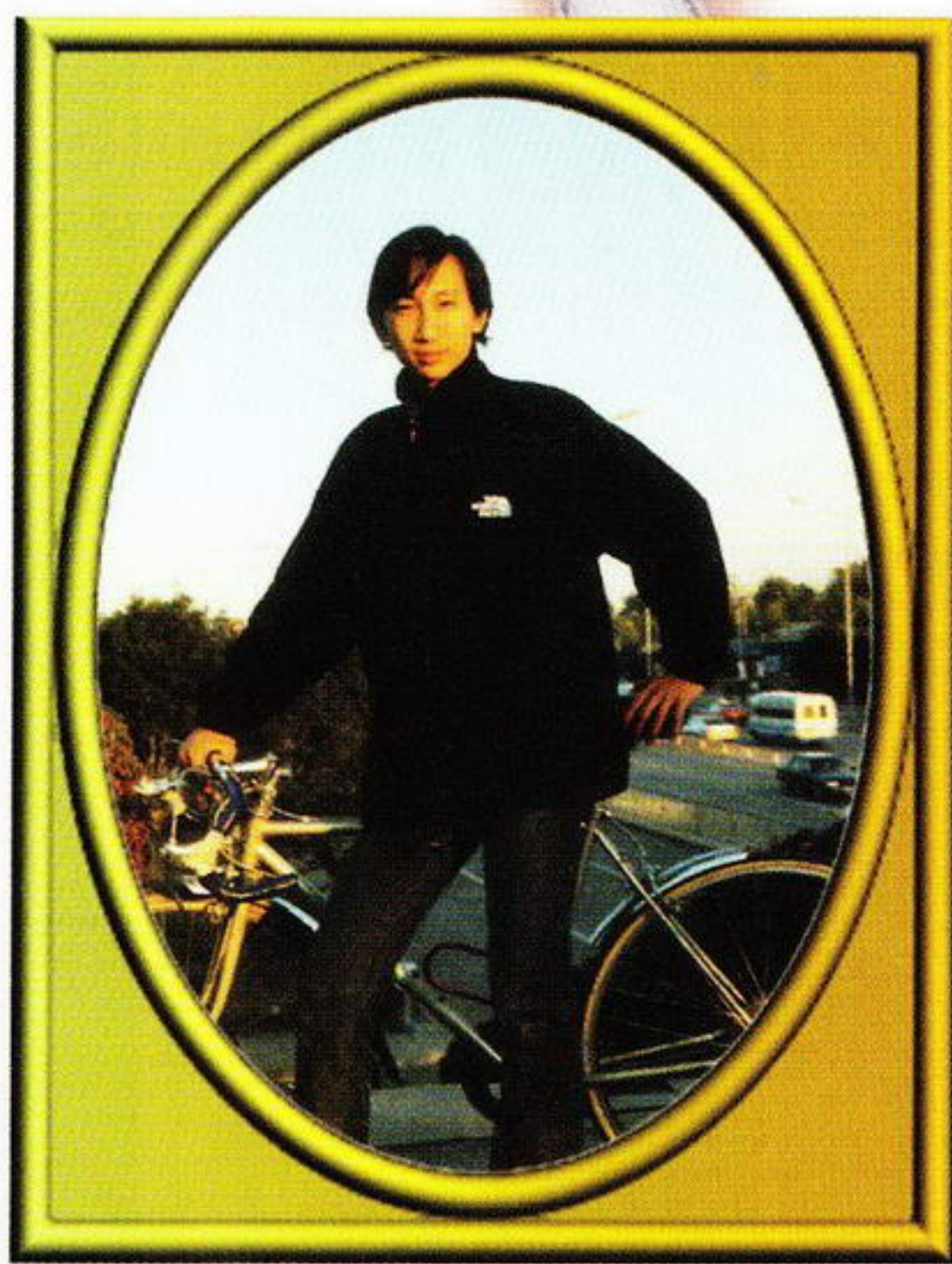
玩龄：近2年

拥有的主机：PS

喜欢或擅长的游戏类型：《最终幻想VIII》、《恐龙危机II》

业余爱好：篮、排球，结识玩友

联系方式：北京市朝阳区顺源里12楼5门501#(100009) 电话：64644105 BP: 66031188-22059



金星正传

就这张照片我还真的不相信金星只有16岁！好像比我还成熟？汗颜……

人称“FF VIII 疯人 Jemmy”的被老师认为很有潜力的高中生，在网吧里接触了《仙剑》之后，由于同学的建议，决定要买PS。

先后使用的办法——献殷勤、无限时“烦人”、睡觉假装说梦话……，结果——残念。

在使用最终招“哭”之后，终于与老爸达成协议——考上普高就买PS。在金星不懈的努力拼搏下，竟然考上了北京一中。于是PS入手，从此陷入《FF VIII》的漩涡。现在，“好比一粒沙，一根针，一滴水”的金星要加入沙龙，“希望各位游戏高手指点金星走好游戏之路。”

编号：000120

姓名：邓楚炫

性别：女

生日：6月26日

其他：（笔名）Wing·炫·Quatre

GAME真言：照自己的感觉去做，才不会有所遗憾。

玩龄：2年

拥有的主机：SFC,PS,PS2,DC,X-BOX（将会有）

喜欢或擅长的游戏类型：《生化危机》、《寄生前夜》、《恶魔城》、《机器人大战α》、《最终幻想VIII》、《恐龙危机》、《高达W》

联系方式：贵州省贵阳市友谊路186号（550001）OICQ: 31336486



嗯？沙漠高达？我喜欢！不过更喜欢的是飞翼和死神！COOL！走题了？

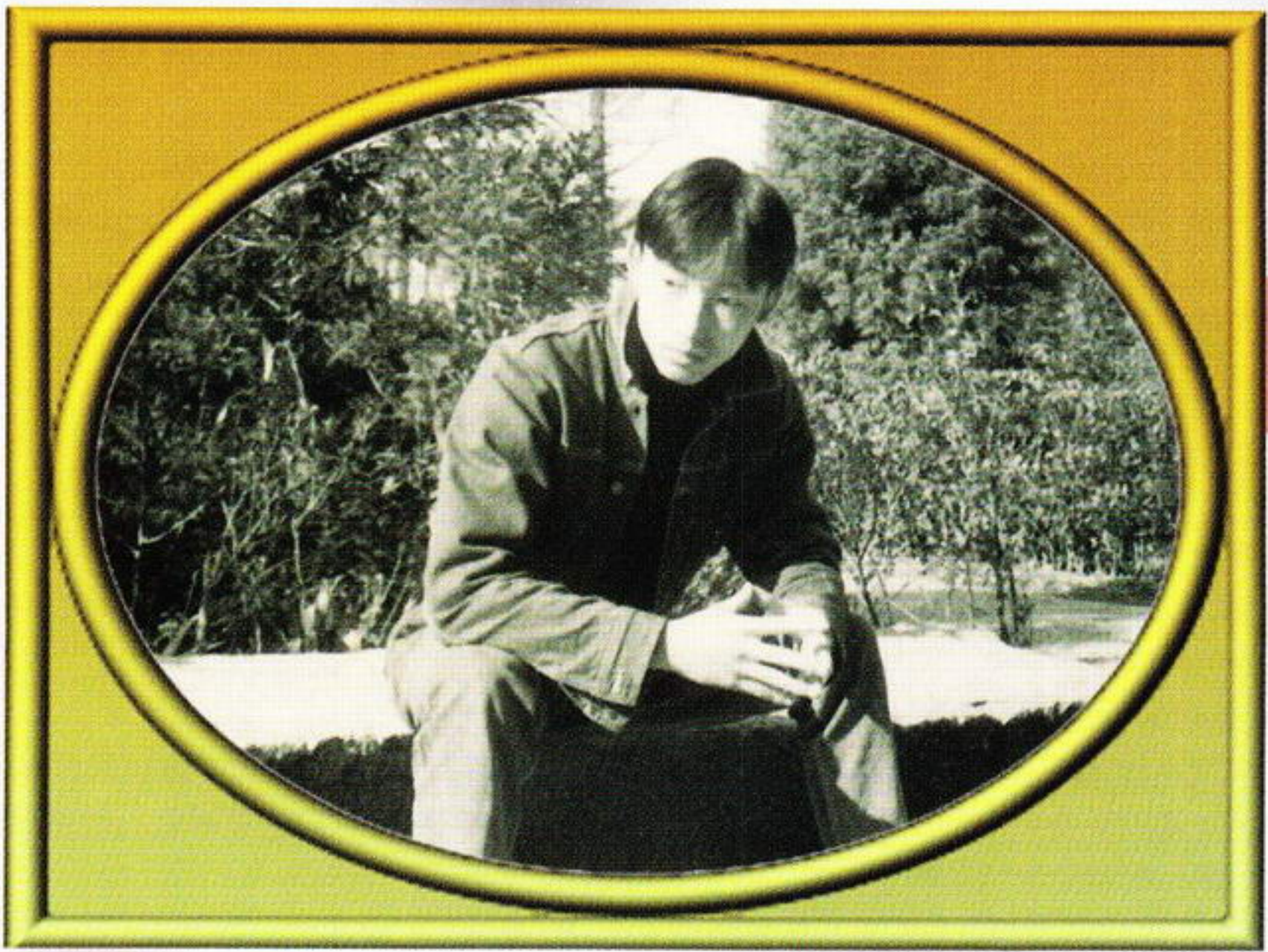
邓楚炫的画功很好，跟慕容非有得一比（笑）！不过阿非的坏习惯是只画素描，而且对象就只是费雯丽姐姐（陶醉半小时……）！邓小姐设计的信笺真是很精美，素雅的风格很对我的胃口，什么时候来帮阿非设计一下新形象，我讨厌死现在那个Q版了！还没有小狮子来的漂亮！

好像W高达的五位骑士都是邓楚炫的朋友啊？你的传说写得很浪漫，不过，这种幻想混现实的文章受到读者抨击的概率实在太大了，（也希望以后大家避免这种写法）所以阿非就不把它登出来了！但阿非还是会祝福你和卡特尔之间的“友谊”的！

PS：慕容非是先生，不是小姐，难道我表现得还不够明显吗？已经有好多人提出这个严重伤害鄙人自尊的问题了！

下期沙龙话题

- 一、机种争霸无聊话！
- 二、新年都在干什么？



编号: 000121

姓名: 王华

性别: 男

生日: 1978年5月

其他: (别名)陆挺

GAME 真言: 一山还比一山高

玩龄: 12年

拥有的主机: 无限

喜欢或擅长的游戏类型: AVG,FTG,RAC 《最终幻想VIII》

业余爱好: 音乐、漫画、电影

联系方式: 江苏太仓市梅园新村28幢101室陆挺 (215400)

王华在本期的会员中非常特别! 让我来列举一下:

一、他虽然和我同龄只有22岁,但是他——他竟然已经结婚了?! (哀悼30秒……)

二、他是游戏机店的小老板,虽然据说是凭借结婚得到的本钱才做成的。(……结婚还能赚钱,我是不是要考虑一下? 沉思中……)

三、王华的来信写满了整整8页纸!

四、在信中王华合计使用了12个“强大”,7个“最强”。

五、保密。

王华的战略很高明的,他在调查表和来信中分别花去半页纸的篇幅对《食用技术》大肆赞扬,这样这封信就得到了老……大部分人的重视,所以成为本期焦点。慕容非觉得作老板的人就是不一般啊!

以下节选自原文:

作为一个拥有12年玩龄,从FC的疯狂时代,至今天作为一家家用游戏机专卖店的小老板,我是最有权在“玩友沙龙”栏目中讲话的了!(喇!……从

五十多个方向射出了五百多种独门暗器,例:香蕉皮……)“拜托,各位,让我说完好不好!”

店中趣闻

“なに?! 年轻人嚣张跋扈,不知天高地厚,被我教训总好过出去给别人教训,来决一回《99拳王》怎么样?!”

“ok啦! 正是我强项!”说打就打,几局过招后,我深刻地体会到一件事:长江后浪推前浪啊!

“小伙子,技术不错嘛!”“那当然啦! 牛皮不是吹的!”“可是你得记住你自己的身份啊! 以后你还想不想玩呢?”恍然中:“哦! 我懂! 我知道该怎么做了!”

不错! 在连赢10多局之后,我才道:“你可以发挥一下你的实力了!”对手流泪中。

当然最后王华并没有忘记收钱。(非语:好狠!)

期待着王华说好下次“待续”的探讨文章!

编号: 000122

姓名: 周光军

性别: 男

生日: 978-11-28

其他: (别名)中田英寿

GAME 真言: 我是个天才

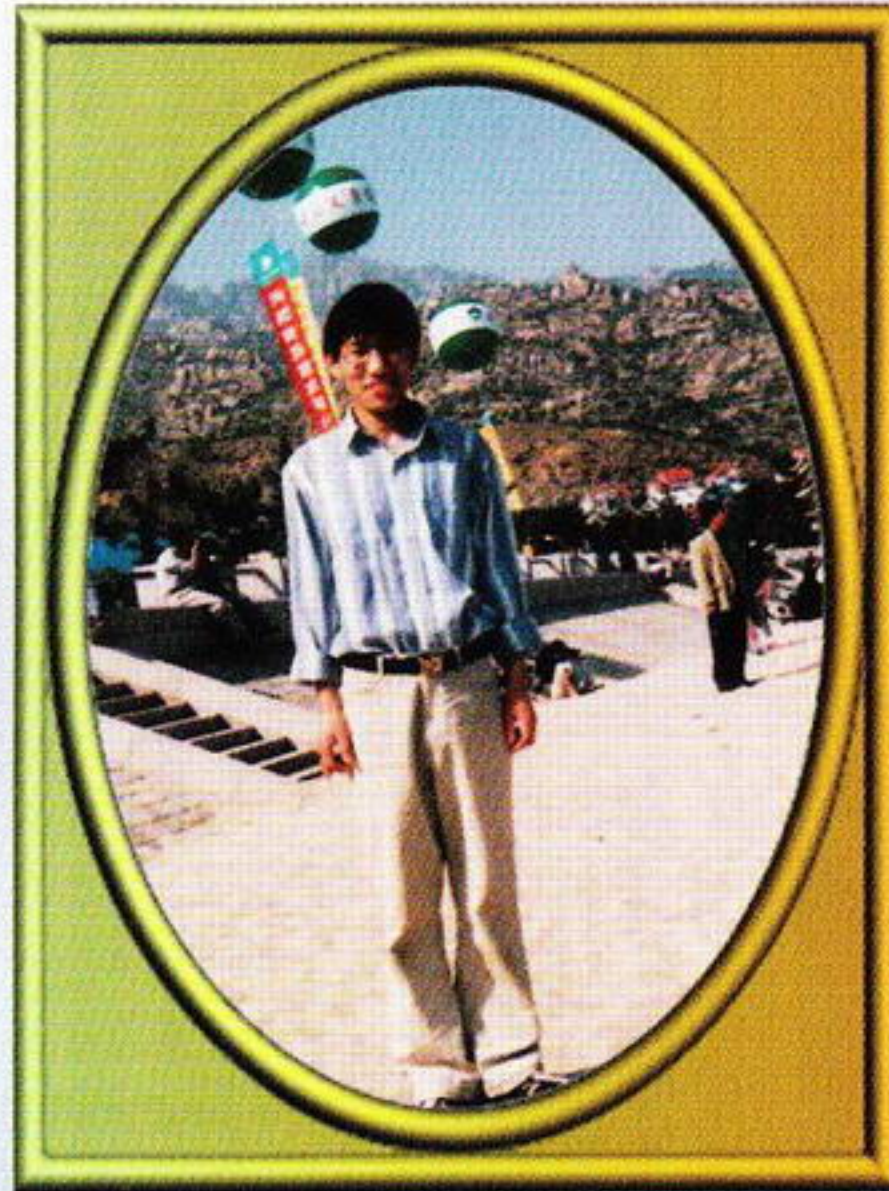
玩龄: 4年

拥有的主机: FC,PS,MD

喜欢或擅长的游戏类型: SPT,SLG,RPG 《心跳回忆》、《机器人大战》、《足球》、《三国志》系列

业余爱好: 足球、篮球、看电视、唱歌、听歌

联系方式: 重庆市沙坪坝区双碑嘉陵集团公司职业技术学校2000级计算机班 (400032)



饿 WOLF 的传说——我的《Metal Gear》情结

牛佳的别名不用说就是源于MGS中的狙击手WOLF了,“她是一个优秀的战士,一个坚强的女子,同样也是最令我感动的敌人。”

(非语:好像现在夸奖《MGS》都从剧情上夸起了,它是动作游戏不是吗? 很奇怪的事情。)

当WOLF随着SNAKE的枪声死去,当旷寒的雪原又飘起苍凉的歌声,“SNAKE,你为什么战斗?”我思考着博士的话,是啊,为什么战斗呢? 为理想? 为信念? 还是为自由? ……”

“《MGS》是第一个让我感动的PS游戏。它不仅给了我游戏的快感,通过它我也学到了许多做人的道理。比如做人要有责任感、使命感;待人应真诚,应互相理解;世上没有绝对的敌人,做人处事应自留余地。”

临至截稿,忽然收到一份给赵啸的EMAIL,由于慕容非的技术性失误,上期遗漏了赵啸的联系方式,所以MAIL寄到了编辑部。对此慕容非郑重向当事人道歉。

沙龙本就应该多一点友情吧? 我冒昧地把这封信登在杂志上,希望不会对赵啸造成困扰,同时想告诉大家的是,人生的每一刻都是人生,不要在失落的时候安慰自己明天会站起来,因为那样至少你还是失去了今天的快乐,世上有很多宝贵的感情,只是需要自己追求吧! 很想大家都成为好朋友。

赵啸:

你好。

虽然也许你永远也收不到这封E-MAIL,但我还是想把我想说的写下来。

当我合上杂志时,身体还有些发颤。我想这种感觉,你在初遇かおり时也曾体会过吧。

我与你一样,都曾有过令人不愿回想的日子。在那段日子里,我也迷茫过,忧郁过。呼……那是怎样的时光呵……整天毫无目标,东一头西一尾,对什么事都失去了兴趣。这时仍与你一样,“我”也在天台遇到了她。但与你不同的是,在了解她的过程中,我随着她,一起改变了自己。

在与かおり相伴的岁月里,我真真切切地体会了这句话:人人都可能遭受挫折,但与其自我封闭,不如乐观向前更能解决问题。也许你会认为这样简单

的道理谁都明白,可我要对你说:那是因为你还没有亲身去体验它。真的,当真正明白一个道理的时候,那感觉就好像是获得了一种新生。

赵啸,虽然你的人生经历很不幸,但千万别再封闭下去了,你看,かおり不是也笑起来了吗?

“……即使我们彼此伸出手去,指尖也仍然被一层薄薄的玻璃阻隔,那几毫米的距离,比整个宇宙还难跨越。……”

每次读这句话,我都能感受到你对かおり深深的感情……

既然这样……笑吧,赵啸,象かおり一样,露出灿烂的笑吧。不必理会过去的痛苦或是现实的虚伪,找一个目标,让自己的生活充满色彩,其实现实中也是有温暖的阳光的。

加油啊,赵啸!

祝,快乐。

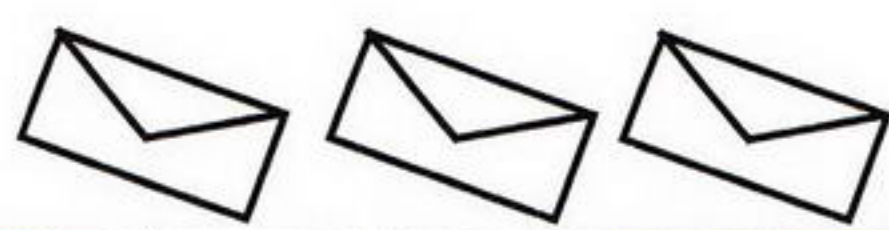
一个与你一样不承认《TM》虚幻的

中山

赵啸的联系方式: 河南省平顶山电大99计算机班 467000。

慕容非的联系方式: NICKYFEI@21.COM, 个人竹叶是: NKFEI.4567.NET; NKFEI.2699.COM。

读编往来



读者来信选登

让小编们大大感动的来信!!!

杂志社的编辑们:

你们好!

再有一个星期就是新年了,真心祝愿你们的工作一帆风顺,《游戏机实用技术》越来越好!

我是第7次买《游戏机实用技术》,也是第6次为买书而奔波,《游戏机实用技术》这本书在南京,起码在我家附近的二十几个书摊中是最畅销的。

每个月我都买五六种不同的游戏杂志,《游戏机实用技术》这本书给我的感觉——几近完美!无论是内容、纸张还是选材,真可谓出类拔萃(在我心中)。特别是这一期(2001年1月号),十分及时地刊登了《射雕》、《洛克人X5》、《永恒传说》的攻略,更喜欢的是金手指,最令我们玩家兴奋的是介绍了一些GB游戏,特别值得一提的是《硬件道场》中的内容十分实用,想必各位一定煞费苦心吧!这次在书的最后刊登了广告,终于有广告了!一本游戏杂志没有广告总觉得少点什么。

前天,我发现一个女孩子手捧《游戏机实用技术》第10期,又照上面的球员名单说:“杨晨在这儿,雷科巴在这个位置……”还有一次,我看见一位“中年男士”在《KOF2000》机台前对照《游戏机实用技术》苦练K……只要在游戏室中,《游戏机实用技术》的身影随处可见。诸位编辑的灵魂应该可以得到安慰了,谁让这本杂志销量这么好呢!

我真的很想知道,各位编辑平均一天要看多少信件。这份工作一定很累吧!辛苦了!

前天,我刚过完17岁生日,在切蛋糕前我妈让我许个愿,我想一个为他人着想时的愿望实现的可能性要大一些吧!于是我在心中许下了一个愿望——希望《游戏机实用技术》这本杂志能走出国门!!! (绝对是真的,)

它在我心中的位置太重要了!比方说,我把《游戏机实用技术》放在我书架最上层的左边,那本来是一本电脑杂志的位置,但我认为,PS比任何PC都有魅力。(报纸的重要新闻不都是在第一版的左上部吗?)

在这里感谢《游戏机实用技术》给我带来的快乐,感谢众编辑编出如此精美的杂志,感谢你们!希望你们在新的一年里,工作顺利。

17岁,李昂,12月24日
南京

看了你信的前面部分,我的脸都红了。这——是激动的,二是有点不好意思。我们再努力也达不到完美啊!可是,你给我们这么高的评价,我们只有更加卖力才能报得你的“知遇之恩”哪!至于GB的内容,我们以前做得不够,以后会更加注重这方面的内容,希望有GB的读者能多提些建议。

你许的愿让大家很感动,我们尽量努力吧!不过,只有中国的游戏制作公司多了,制作的游戏成为国际大作,那样,中国的游戏业连带我们这些媒体,才能被外国重视啊!以现在的情形看,要实现这个目标可能得订几个“五年计划”。不过,说不定真的如你所愿,我们的杂志会以另外一种形式出国。相信你的愿望会有强大的诱导力量!阿门加阿弥陀佛再加无量寿佛再加观世音菩萨……

一位读者的心里话

终于,该来的还是要来的。在杂志上还是看到了广告。但我并不讨厌它,只要它“美”,只要它“真”,只要它“好”,我就会喜欢。

贵刊经过了两年多的时间,已逐渐成长起来了,变得越来越“出类拔萃”了。对此作为一个读者我也十分高兴。想想以前我拿着你到班上看到的是一些不屑的眼神,但我并不在意,只有我认为你值得我掏“铁”,我才会掏的。现在,每到月末,班里总是有许多你的身影,对你的夸奖、赞赏也越来越多了,我的心却还是一样,十分替你高兴,而且毕竟是我使他们对你的怀疑和不屑到尝试和喜爱的。

可是现在我却越来越不认识你了,你华丽的外表内是一付毫无生气的躯壳。对不起,语气重了一些。但这的确是我的切身感受。我再也感觉不到以前的你所拥有的那份朴素简单。看看《玩友自由谈》里那一篇篇空洞毫无感觉的文章,再看看《金手指尖》页数未变但字却变小,内容变多了。难道这真是大部分玩家的意愿吗?但你们还是有一些地方是不错的,如《攻略透解》、《黄金眼》……

在此希望你们做一本有内涵、有血性、有感觉的游戏杂志,少一些功利性,少一些浮躁,做出自己的特色。记住,“自然才是美”!

读者 LY

华丽我所欲也,丽而不俗是我们的目标;内涵亦我所欲也,能为普通大众接受是我们的准则。所谓爱之深责之切,我们明白你的意思,会多加一些个性化的元素来充实我们的杂志。请继续批评,千万别客气。大家并肩上啊!没有批评哪有进步!(根据调查表的统计,对于《金手指尖》这个栏目,有30%的读者喜欢,有15%的读者讨厌,55%的读者不置可否。)

终于,邪魔天使夙愿得偿……

《油细鸡食用技术》的众小编们:

当你们看完这封邮件的时候,相信一定会气愤得吐血的,哈哈哈哈哈!!!

我这次来信的目的,不只是戏弄一下你们而已!我有更大的阴谋!

《游戏机实用技术》真是越办越好,特别是从2001年第1期改版后把本天才最讨厌的48页以后的那些欠扁的纸换掉,改成统一的纸张,真是太好啦!我就把你们这次改版当做是你们给我的贡品吧!哈哈哈哈哈!

最近你们不是招募全国各地的特约撰稿人的吗?喂,凡人们,考虑一下本天才、本大人吧!不怕告诉你们,我可是天下第一的出口成章的天才儿童哦!而且我的玩龄也有13年了,对游戏的认识可不是小孩子玩泥沙的哦!我跟你们这些凡人是不同的!哈哈哈哈哈!你们想要什么文章?游戏评论?攻略?还是什么?哦,对了,假如我成了你们的特约撰稿人的话,有没有稿费的?不要误会,我可不是为了钱才想加入你们的,因为我是真心实意地喜欢游戏,喜欢你们的杂志。请众小编们认真考虑是否让我加入。不过你们不要我也有一定的道理,因为你们怕我一加入之后你们的地位不保,是吗?哈哈哈哈哈!!!

以下是戏弄邪魔天使的话,我只是实现他(还是她?搞不懂!)的愿望而已,不是邪魔天使他自己在杂志上叫我们假如戏弄他的话不要忘了他(还是她?搞不懂!)的吗?

2001年第1期的邪魔天使越看越像郑则士,哈哈,真的。我的好几个朋友都是这样讲!现实中的邪魔天使真是胖子吗?那啤酒肚是人的肚子吗?我劝你快去买那什么叫“魔束腰带”的减肥带吧,不然你会得心脏病,脑血栓病,严重的话可能会中风,甚至死亡!!!如何?想K本大人啊?来啊,快来啊!我家就在中华人民共和国广东省韶关市曲江县马坝镇×前南路××局宿舍西×栋×××号!来啊!!邪魔天使,我等着你哦!不来吗?那GO ON!你样子傻,手脚笨,还有……算了,再讲的话你要上吊自杀了!哈哈哈哈哈!!!

你们一定要记住,考虑让我加入你们哦!我是要建立中华帝国的伟大男子汉!(一般将来时)哈哈哈哈哈!!!

夙愿得偿的感觉……真是……太好啦!(言不由衷)

注:为了保护发信人不被几十万的邪魔天使FANS找上门修理,我特意把发信人地址的关键字用×来代替。

给《游戏机实用技术》的一封信

认识你是我8月以后的一大荣幸。那天无意中走过路旁一个小书摊,无意中发现当中有“游戏机”的字样。我这人对“游戏机”或“电脑”这些字样特别敏感。于是就拿起你仔细浏览了一遍。

哗!(一旁的老板大吃一惊)

全彩页!没广告!!图片异常漂亮!!!我马上掏出钱包里仅剩的13元(还剩1元乘公车)。当时我就考虑好我每个月铁定要多省12元钱花在你身上。

看了你1个月,发现我唾液的分泌能力增强了——只因口水流太多。

看了你2个月,发现我的视力比以前好转了——只因图片太养眼。

看了你3个月,发现我已讨厌看电视和网上的广告了——只因你没广告。

看了你4个月,发现女友已开始对我不满了——只因花了本要陪她的时间来看你。

看了你5个月,我已开始存钱买DC了——只因你介绍的DC游戏太多。

不知道我再看下去会有什么结果,可能我会成了你们那里的一员;可能我会成为游戏制作员;可能我会成为SEGA的社长;可能我会垄断游戏界;可能我会……(众编:喂,睡醒了没?)

总之,希望你越出越漂亮;越出越实用;越出越牛;越出越贵(啊??谁扔臭鸡蛋!)

祝:新年快乐

谢炳强

- 1.看杂志时请戴口罩;
- 2.看杂志30分钟后请转移视线,让眼睛放松;
- 3.我们已经登广告了,以后请再次留意电视及网上的广告;
- 4.请和你的女朋友一起玩游戏,一起看《游戏机实用技术》;
- 5.请把买到的DC寄到编辑部,写邪魔天使收。(嘿嘿……玩笑!)

《游戏机实用技术》肯定会越出越漂亮;越出越实用;越出越牛;越出越……想来是贵不起来的,我们害怕被臭蛋打啊!鸡蛋还罢了,万一是鸵鸟蛋呢?



栏目主持/邪魔天使

读者代表发言

上海的徐圣奇质疑：你们说你们每封信都阅读，但我们读者怎么能知道你们读还是没读？这岂不是捉弄人吗？望改进！

小编答：很少会读出来！小编们都是默念，看到精彩处才宣传一番。没骗你，骗你是……嘿嘿。其实读者来信可是宝啊，大家都是抢来看的。

广西熊伟的批评：贵刊终于出现广告了，反正我无所谓，而且又不在于112页内。但是！我最不能容忍的事又再度发生！为什么封底的照相机广告又要剪！（用刀切“油细鸡”！）我吃“油细鸡”从来都是整只“吞”的！幸好照相机人人都有。如果让我知道谁用刀切了“油细鸡”，我一定会和他（她）拼命的！所以请不要再出现这种情况！！

小编答：对不起对不起，一定改一定改。熊伟读者虽然是批评我们，但字里行间流露出对“油细鸡”的热爱再清楚不过了！我，好感动！本来，上一次DVD的抽奖印花就被大家狠批了一通，接着又犯了这样的错误，实在是太对不起大家了。主要是因为第一次登广告，而且又是在最后截稿时上的，没有留意过这件事，广告部的同事并不熟悉大家对印花的反映，也没有想到会有这样的后果……总之，这一条是非改不可的！

广西吴哲读者的最高指示：在我看来，PS、PS2的天地已经少了，

还要加PC，你们跳楼去吧！除非另加页数但价格不变。

小编回复：报告！跳过了！我邪魔天使代表大家从一楼跳到二楼的。这可不是玩儿赖，因为我们可没有说要加PC的内容啊，只不过在调查表上调查一下大家拥有PC的情况而已。千万别紧张，千万千万！

广东贺文锋的“此处无话胜有话”：对贵刊我无话可说，要说就只能“相见恨晚”。第一次买这本书是在今年（2000年）11月，但本人向贵刊承诺必定每期都买。因为贵刊实在令人感动，同时又让我有几分伤心——这么好的杂志到现在我才发现，真是枉为玩家。为做补偿，我会向朋友推荐的。

小编回复：贺兄虽无话可说，可是把你激动的心情表达得很好嘛。为了对得起你，我们会努力到不能努力为止！（那是什么境界？）

上海任晔建议：我认为，贵刊送的海报虽然张张都是精品，但是每张都有折痕，要是把这些有折痕的海报贴在房间里，实在是……所以我只好花好几十元去扫描。现在我有这么一个主意，希望能采纳。是不是能把这么一张大的海报换成4张小的经典图像？我想这样会更好的。最后希望贵刊能越办越好，从月刊变为周刊，从周刊变成日刊，让我们这一帮游戏迷饱一下眼福。

小编回复：主意不错，不过我们这一期先从贴纸开始吧。

征稿要求

自从我们打出广告要请特约撰稿人以后，很多撰稿人、读者和玩家都向我们询问各栏目的征稿要求是什么，哪些栏目征稿，哪些栏目不征稿。其实，大家只要照着我们栏目的内容投稿就没错，而且征稿的栏目主要就是上次广告中的那几个。不过，这一次还是应该再为大家详细解说，各位踊跃投稿啊！如能用Email投稿当然最好，请发至目录页所标明的Email地址：gamedep@public.szptt.net.cn。

《新闻聚焦》

这个栏目主要是针对当前业界的焦点进行点评和深入剖析，请与专栏编辑GOUKI联系。

《游戏黄金眼》

这个栏目主要是评析刚发售的游戏，请大家在玩过以后以最快的速度把得到的印象、感想以及对游戏优点缺点的评析投至编辑部。专栏编辑是GOUKI。

《特快专递》

这个栏目主要是对最新发售而又不做攻略的游戏进行介绍，相当于游戏的入门指南，为大家介绍游戏的系统和玩法，并配有少量的点评。专栏编辑是GOUKI。

《攻略透解》

为了能以最快的速度把攻略奉献给读者，所有的攻略都是由小编们自己来完成的，而且配图也是一个大问题，所以大家投来最新游戏的攻略一般都是小编正在做或刚做好的。要想参与攻略的制作请与《攻略透解》的专栏编辑慕容非联系。用Email当然是最好的方式，只要注明是攻略投稿或慕容非收即可。而要写攻略前最好先与慕容非联系，否则很有可能不采用。其实经典游戏的攻略回放是最有可能采用大家投稿的，不过也请先与慕容非联系，确定。如果大家有对游戏的心得也可以零散地寄过来，赶得及的话会做成透解，赶不及也可以作为秘技。另请大家在选材时注意不要和本刊已有内容撞车。

《研究中心》

“一切需研究才得的”，都属于研究中心的投稿范围。不仅仅限于游戏攻略的追加补遗，对于一些不适合做攻略的游戏，例如《WE》系列，可针对游戏中的某一环节进行详细

的说明。除此之外，还包括对于游戏的方方面面的分析，比如这一期对于《保镖》的“VERSION 2版本与正式版的比较”，就是适合研究中心的内容。

《硬件道场》

《硬件道场》目前的四个版块都在全面征稿。“白带练习场”的内容主要针对一些刚接触游戏主机和周边的“菜鸟”玩家，大部分需要一些主机保养的知识或游戏主机和配件真假鉴别的小窍门；“黑带竞技场”主要刊登一些硬件高手的玩“机”心得（单指各游戏主机维修和使用经验方面而言）；“发烧烈火堂”主要介绍热门的游戏周边配件以及性价比较高的AV器材，有玩家在这方面接触过或正在使用这些器材都可以投稿；“道场接待处”目前将征集“硬件高手”的加盟，基本原则是来应征的“硬件高手”可以方便地上网，这样我们就可以将无法准确回答的硬件问题通过Email发给全国各地的诸位“硬件高手”解答，准确的答案将刊登在“道场接待处”中。有意应征者请速来信或发Email通知D·S。

《游戏动漫园》

投稿范围主要针对与游戏相关的动画或漫画作品，当然由知名动画或漫画改编推出的游戏也可以。篇幅长短不限，基本模式可以参考由D·S撰写的文章。如果一些资料性内容投稿者不齐全，也可以投稿过来，由D·S整理。另外新版块“动漫大看台”全面征集有关“论题”的投稿，玩家可以根据“论题”所涉及的内容充分发挥自己的想象力，踊跃点评。

《日语教室》

在《日语教室》中SOUL所征求的稿件是各位日语高手能写来自己怎样凭着对游戏的喜爱而开始学日语的经历，以及怎样利用游戏来学习日语的，你还可以推荐一些有助于日语学习的游戏，也可以把获得提高的过程详细一些描述出来。你也不一定非是一个日语大高手，只要你自认为有一定日语水平即可。

《火热秘技》

《火热秘技》的征稿范围不用多说了吧，秘技、独门心得，新游戏、老游戏的都要，但老游戏的秘技如果曾经在其它杂志出现过则不在登用范围之内。记得有“奖玩金”啊！

《MGS》DVD版预告片“花落谁家”？

这一次的《MGS》DVD版预告片抽奖活动出乎意料地得到大家的热情参与，看来《MGS》的魅力确实高得惊人。很多读者热情非常高，声言不拿到这份预告片誓不罢休。可是总不能拿这两份预告片去满足所有的人哪！还是看天意如何吧。

最后的天意是：

甘肃省白银市的 **党伟**
和
上海市浦东新区的 **方正**

寻人启示

王鑫读者，你的奖品被退回，原地址是：辽宁省沈阳市铁西区云峰街四段26里10-1号；邮编是：110021；收件人是：王鑫。

读者调查表抽奖名单

广西	吴哲	江苏	陈雨花	四川	冯将
广东	陈嘉龙	河北	吴培培	天津	赵永保
广西	熊伟	重庆	杨通其	浙江	博晓鸣
江苏	黄亮	四川	李伟	广西	唐宇希
广东	何嘉炜	北京	丰卿	吉林	陈禹松
陕西	周琨	湖南	范晓东	云南	钱龙
广东	李衍斌	辽宁	王戈	河北	王文陶
海南	张帆	海南	杨锐	辽宁	宋旭
陕西	胡明威	江西	谢鹏	吉林	肖春岱
重庆	战雨帆	山西	李亮	广西	黎承妮

日语小杂烩

从这一期开始, SOUL 带大家《日语小杂烩》, 里面讲的内容呢, 都是一些有关日语的小知识。当然啦, 绝对游戏日语、绝对实用易学是《日语小杂烩》的目标。喜欢《鬼虫的片假名教室》的同学们可要继续捧场啊, 如果你已经是日语高手, 那你可以尝试投稿写来自己的学习心得、学习小窍门, 不过要让大家都看得懂(详见《读编》中的征稿说明), 那个稿酬……很高哦~@^



已经有读者来信表示, 因为想早点学成五十音图, 便阅读一些有关日语的书, 但是发现书上的内容和《片假名教室》有很多不同之处, 为什么同样的一个假名, 在这里发音为[i], 而在其它地方, 他看到的资料却是发音为[r], 如“ラ”[la]。要解释这个问题, 就要涉及到日语中的罗马字问题了。

下面我们就来说说片假名的罗马字拼法, 更正确的说法应该是假名的罗马字拼法。所谓假名的罗马字拼法, 乃是日本人为了适应国际化的需要, 每个假名都用一列罗马字来表示, 这里的罗马字实际上也就是我们现在常用的英文字母。注意罗马字只是用来标注假名, 而不是假名的真正读音, 尽管大部分的罗马字很像原假名的读音。因此在一些日语教材书上你所看到的“读音”自然就会和《片假名教室》的假名“读音”不同。看看下面的罗马字列表吧, 学过片假名的同学, 可以利用对读音的熟悉, 更容易学会平假名。



◆大家来感受一下游戏中的假名表: 《心跳回忆2》。

下面的选项条中“かな”和“カナ”都是日语中的汉字“假名”的发音[kana], 但是故意被写成了平假名的“かな”和片假名的“カナ”, 以此来形象地表示片假名和平假名两个选项。

片假名和平假名两种日文字母的区别?

以前已经向大家解释过什么叫“片假名”, 但是现在有新同学了, 就连同“平假名”再向大家解释一次。首先日语的片假名和平假名都来源于中国的汉字: 片假名的“片”是指“片面”的意思, 每个片假名都取自中国汉字楷书的一笔、或一个偏旁部首, 都是一个个“片面”的汉字, 也因此片假名的笔画基本是直线, 看起来“有棱有角”, 片假名一般用于表示外来语; 平假名的“平”是指普通、平凡的意思, 是日语一般情况下使用的假名, 平假名由中国汉字草书转化而来, 因此笔画基本上是曲线, 看起来都圆乎乎的。

一些游戏中常见的汉字词

大家都知道, 日语中会有很多的汉字, 这些汉字在汉语里的含义和在日语中的含义其实大相径庭, 很容易引起误解。《日语小杂烩》每一期都会为大家列出十个, 并且加上了注音, 试念念看, 哪些是你在玩游戏时常看到、听到的?

- | | |
|-----------------------|---------------|
| 1. 大丈夫 (だいじょうぶ) | 相当于OK, 没事, 很好 |
| 2. 丈夫 (じょうぶ) | 坚固, 结实 |
| 3. 有料/无料 (ゆうりょう/むりょう) | 需要付费的/免费的 |
| 4. 嘘 (うそ) | 谎言 |
| 5. 冗谈 (じょうだん) | 玩笑, 开玩笑 |
| 6. 床 (ゆか) | 地板, 不是指床铺 |
| 7. 面白 (おもしろい) | 有趣的, 有意思的 |
| 8. 无理 (むり) | 勉强, 不合适; 硬逼 |
| 9. 勉強 (べんきょう) | 学习, 用功 |
| 10. 心配 (しんぱい) | 担心, 忧虑 |

片假名	罗马字	发音	平假名	片假名	罗马字	发音	平假名
ア	A	a	あ	ヤ	YA	ia	や
イ	I	i	い	ユ	YU	iu	ゆ
ウ	U	u	う	ヨ	YO	io	よ
エ	E	e*	え	ラ	RA	la	ら
オ	O	o	お	リ	RI	li	り
カ	KA	ka	か	ル	RU	lu	る
キ	KI	ki	き	レ	RE	le	れ
ク	KU	ku	く	ロ	RO	lo	ろ
ケ	KE	ke	け	ガ	GA	ga	が
コ	KO	ko	こ	ギ	GI	gi	ぎ
サ	SA	sa	さ	ゲ	GU	gu	ぐ
シ	SI/SHI	xi	し	ゲ	GE	ge	げ
ス	SU	si	す	ゴ	GO	go	ご
セ	SE	se	せ	ザ	ZA	za	ざ
ソ	SO	so	そ	ジ	JI	ji	じ
タ	TA	ta	た	ズ	ZU	zi	ず
チ	TI/CHI	qi	ち	ゼ	ZE	ze	ぜ
ツ	TU/TSU	cu	つ	ゾ	ZO	zo	ぞ
テ	TE	te	て	ダ	DA	da	だ
ト	TO	to	と	ヂ	DJI	ji	ぢ
ナ	NA	na	な	ヅ	DU	zi	づ
ニ	NI	ni	に	デ	DE	de	で
ヌ	NU	nu	ぬ	ド	DO	do	ど
ネ	NE	ne	ね	バ	BA	ba	ば
ノ	NO	no	の	ビ	BI	bi	び
ハ	HA	ha	は	ブ	BU	bu	ぶ
ヒ	HI	hi	ひ	ベ	BE	be	べ
フ	HU/FU	fu	ふ	ボ	BO	bo	ぼ
ヘ	HE	he	へ	パ	PA	pa	ぱ
ホ	HO	ho	ほ	ピ	PI	pi	ぴ
マ	MA	ma	ま	プ	PU	pu	ぷ
ミ	MI	mi	み	ペ	PE	pe	ぺ
ム	MU	mu	む	ポ	PO	po	ぽ
メ	ME	me	め	ヴ	V	v*	
モ	MO	mo	も	ン	N	n*	ん
				ワ	WA	wa	わ

注: 发音栏中的字母以汉语拼音发音。

标*号的三个发音, 是指这几个发音要按英语的音标去发音, [e]发音不应是“鹅”, 其它和辅音合在一起的[e]也是如此; [n]的发音不是“呢”, 而是近似于“嗯”; [v]的发音则近似于“瓦”。假名的右上角加两点的为浊音, 加一个小圈的为半浊音。大家注意几个发音相同的浊音。

游戏诊所

为了让大家在春节时看到这一期杂志，编辑部的同仁们加班加点，但是因为提前截稿的缘故，我这里还没有回收到足够的调查表，而那些具有普遍性的问题也不多，所以，这一期《游戏诊所》只有一页。请各位放心，下一次会恢复到2页的。另外也要感谢各位热心读者回答问题！会给你们寄去2月号杂志的。也请大家继续参与《游戏诊所》这个栏目。

诊所原则

请各方面的专家给候诊室的玩友把把脉，开张方儿，然后把方子寄到诊所来，并把自己的通信地址写明，我们会给您寄去最新期的杂志。在年底我们还会评出3名年度“游戏达人”赠送礼品。

诊所地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社（730000）

诊所EMAIL：gamedep@public.szptt.net.cn

会诊室

广东邱鼎佳问：为什么我前两期提出的问题没人理我呢？

小编答：一般来说，诊所的问题要具有一定的普遍性，对其他有类似问题但却没提问的读者也会有益处，这样是最好的。有一些问题小编在回信中回答了。你的回信还没有写，对不起，有空会回信的。还有一件事要提醒大家，有一些读者的电脑时间设置不正确，比如今天都还收到1999年的邮件！因为邮件是按时间顺序排列的，所以这样的邮件一收到就排到最后了，很有可能不回EMAIL的。所以，请大家正确地设置电脑上的时间。

2000年12月号候诊室中上海倪海晶求助：《偶然遗迹》第2关，要挣500元，我总无法在规定时间内完成，人打光了还不够钱。

四川王辉答：不知这位玩友注意到了没有，场景中有许多机关，如钉墙和滚石。只要把敌人引到这些地方，（越多越好）启动机关，一次性干掉多个敌人，就能挣不少钱！多试几次，定能成功！

河北宋园问：玩PS上的《WILD ARM 2》时刚收了第4个主角（那个会操纵亚精灵的法师）之后对她进行“试炼”时，那个迷宫的BOSS老补血，无法对付，不知为何。盼赐教！

河北张欣佑答：《WILD ARMS 2》（PS）第4主角有一招是使亚精灵引导出“纹章”的力量。（发动后会有一小段动画）根据使用者装备纹章的不同而有不同效果。他原配纹章效果为恢复体力。其实只要进入状态画面将其改为其它3者之一，效果就是攻击了，且威力惊人，几回合敌必死！这法术只这4人会，纹章在以后的隐藏迷宫中还有，效果都很惊人！

江苏贝怡平答：将法师装备栏的最后一项装上火属性的道具，便可将BOSS一击致死。

上海阿兹问：1.PS2上的《MGS2》和《鬼武者》是否可以像《保镖》那样，角色配音和字幕可以任意换为日语或是英语？（这对本人至关重要，望详细回答！因为实在受不了Solid说着一口流利的日语）2.有传言说《MGSX》会和XBOX同期发售，是否属实？《MGSX》是PS2上的《MGS2》的移植版吗？还是KONAMI为XBOX原创的剧情？

小编答：1.将于1月25日发售的《鬼武者》将采用DVD为媒体，已经确定采用双语，日、英文字幕，玩家可以在设定菜单里面自由切换。至于《MGS2》，据说Solid的英语版配音大卫·海特（David Hayter）将会于年初进行《MGS2》的英文配音工作，联系到在E3展上我们听到的是大家明夫的日语配音……《MGS2》双语、多语种字幕的机会很高。2.XBOX如果真的在今天秋季推出，那么届时我们看到《MGSX》的机会就很小了，因为有迹象表明《MGS2》的PS2版的预定发售日就在秋、冬两季，如此一来，岂不是撞车？与XBOX同期推出的，应该还是一些赛车、体育游戏。应该会是PS2版《MGS2》的修改版，小岛先生曾表示“《MGSX》的预售日是‘200X’年”。想玩到真正的“A HIDEO GAME”，是需要耐心的。

山西大同于婉瑜问：《时空之轮2》中一处要进“喜杜拿之沼”给女博士找“生命之辉”，但怎么绕也进不到沼泽内部，请问如何解决？还有就是如何收齐全部44名队员？

广东江永棉答：在“喜度拿之森”会发现被一植物挡道过不了。其实在发生女主角中毒的EVENT后，主角会在当地收集情报，先到酒吧与众人交谈，然后到神庙（SAVE POINT处）与巫女交谈后，再回酒吧与众人交谈，就能得到“绿之风铃”，它能令沼泽的植物让路。

关于44名同伴的加入方法，进行一次游戏是无法让他们全部加入的，写出来的话恐怕一期的“游戏诊所”版面也无法刊完，于玩友有兴趣可E-MAIL到FOXZ709394@163.NET找小弟。

厦门潘昌宇：《大航海时代4》中赫德拉姆为角色，在东亚海域进入大坂城，城门打开后，有个和尚要“元帝之形”，怎么办？玩了两遍都卡在此处。为什么在非洲只能找到一个“霸者之证”？

湖北陈文哲答：非洲要灭完敌商会后，在圣乔治遗迹得其一，去索华拉得其二。有了非洲霸证后，去泉州广场有谜之老人告诉你“呼必烈的刀”的消息，即为“元帝之形”也。取到后，给老和尚，亚洲霸者之证到手！！

天津吕琛问：《游戏王·被封印的记忆》（PS）中，在密码模式中怎样唤出卡片，每张卡片的密码是什么？我已有很多星章，但苦于没有密码，请大虾帮我。

广西彭俊杰答：要用星星换卡片的话，就需要一些正版的游戏王卡片，在这些卡片左下方有一行数字，只要照着输进去就行了，但也不是全都有用。例如青眼白龙的号码是89631139，恶魔召唤的号码是70781052。本人用此法还得到了大法师的右手、左手、左脚、右脚和头，但是现在已找不到了。注意任何一张卡片只能输入一次，若有两个记忆卡就可以无限复制了（指相互传卡片），有的卡会用去所有的星星，如上面提到的两张。

重庆一整问：DC的《死或生2》日版和美版有什么区别？日版增加了东西？但日版包括了美版的全部内容了吗？买日版后就不用买美版了？

小编答：就2000年而言，《死或生2》这款游戏一共推出了5次。3月12日DC美版，3月30日PS2日版，9月28日DC日版，10月26日PS2美版，12月14日PS2日版加强版。DC日版比DC美版增加了几个新模式和角色的新服装，并且对应《死或生2》专题网站，可以下载游戏记录或查看相关资料。而PS2美版和PS2日版加强版基本上是一样的，这两款游戏被定名为《DEAD OR ALIVE 2 HARD·CORE》，也是完成度最高的《死或生2》。因此就完成度而言，PS2日版加强版=PS2美版>DC日版>PS2日版>DC美版。买了DC日版后，根据负责该游戏攻略的编辑D·S所讲，买《DEAD OR ALIVE 2 HARD·CORE》还是很有必要的，因为该游戏强化了光源效果，增加了新场地和CG图片数量，增加了片头动画和过场动画，增加了角色新服装，增加了角色演武，增加了可全程记录游戏对战过程的模式，四人对战可以选择场地，以及画面全屏抗锯齿。

陕西樊劲荣问：贵刊1月号刊登的购买指南上，PS翻新机和PS9002怎么区分？怎样的9002型主机是原装的，两者有何大的不同，识别方法是什么？

小编答：在性能上PS翻新机和PS9002差别不大，但是在使用寿命上PS翻新机比全新原装PS9002要差很远。鉴别PS翻新机最常用的方法就是看机器外壳，一般来讲，翻新机的机壳的灰色比较浅，机身发亮，并且做工不是很精细。另外价格也是鉴别手段之一，PS翻新机的价格多在500元左右，而全新原装PS9002至少要1100元。

上海邵冲达问：PS还有没有发展前途？今年PS上一下子出了许多大作，是不是回光返照？它还能支持多久呢？

小编答：你要是喜欢的话，PS可以再支持一年、两年甚至更多，因为现在PS上几年下来已经积累了非常多的经典游戏，如果你不是为了赶新潮，是真心喜欢游戏的话，PS以前的大作已经足以让你尽享其中了，（就像当年的SFC，现在不是还有人玩得不亦乐乎？）更何况2001年还是会出好玩的PS游戏。

候诊室

广东谭向东求救：《谜之少年》第二张CD，旅馆中，除一楼有一人，二楼探得一门紧锁外，其余已升仙，未见BOSS，也不知如何发展情节。

广西庞磊问：《野战兵团》（PS）中，当女主角取回“泪之滴”后如何进入大漩涡？

合金装备·索立德

PS

C盘100%的达成方法

首先把可以进入的模式全部完成，还剩下1%，但就是无法进入忍者模式，其实只要把A、B盘的故事模式通关一次并获得FOX以上的评价，保留这个记录再进入C盘就可以感受忍者的强大了！

上海市浦东 陆伟斌

偶然遗迹

PS

终极装备获取法

终盘时，当完成任务22——“悲伤的王者们”后，不要急于完成任务23，回地面，去镇中锻冶场，此前刀匠应曾打造过两次武器，不过此时已不再出售。别管他，去遗迹中随便逛一圈，时间长点，顺便存够10万元。回到锻冶场，终极装备——“无铭”系列已诞生，此系列武器攻击力平均为80，防具防御力平均30，不过售价均为96000元，且一次只能买一样，建议还是先买主角的武器。

终盘快速升级法

在将面对最终BOSS时，若没80级左右实力，战斗会较为吃力。（老怪是个神经病，有3次变身，一次比一次可怕！）还记得任务20——“精神的道路”中那4个打不死又老跟着你的家伙吗？当获得无铭武器后，再去那儿，想办法让它们排成一行，最好让它们背靠着墙，然后再对其猛砍，不多时便可将4个家伙解决，而每打死一个都有95以上的几率获得女神像，此物可将死去的同伴复活并补满HP、MP，又可高价卖出（26000元？！）真是一举两得！

上海市虹口区 张任军

STAR GLADIATOR2 (星际悍将2)

DC

选择隐藏人物

在选人画面下输入指令即可，但每次要使用这两个隐藏人物都要重新输入一次。

KAEDE (カエデ)

选用方法：在光标停在REIN (レイン) 上时，按顺序输入：“下、下、左、左、上”，再决定即可。

必杀技：

术一·影缝 ↓\ → +A
术二·破碎光轮 ↓\ → +B
术三·夏盐蹴 ↓\ → +K
术四·双神影 ↓\ ← +A

RAI-ON (雷怨)

在光标停在白虎上时，按顺序输入：“上、下、左、左、右、左、上”，再决定即可。

必杀技：

转身雷击 ↓\ → +A 或 B 或 K
雷间冲 ↓\ ← +K
崩击 ↓\ ← +M 后 A 或 B 或 K
崩击·转 ↓\ → +M 后 A 或 B 或 K

大舰海时代IV

PS

收服“红毛女海贼”

先把印度洋的各商会全都解散，再送赠品给“バスラ”的酒娘，再到最右边的大都市的酒娘处问情报（印度洋最右边的那个），她会告诉你“血涂られたシヤムシール”的地址（东经41，北纬16），找到后，回那个都市，会发生情节，然后可以出港与女海贼火拼，并把她打倒（这才是真正的打倒）。打倒后也会发生情节，女海贼居然被手下人倒戈，快要丧命，我当然看不过去，于是阿尔、白木行久纷纷助太刀，这两个人的速度还真快，莫非……，女海贼大为感动（船上居然有这么一群帅小伙），于是就成为仲間，她的实力与白木行久不相上下，唉！我最喜欢的克里斯蒂娜要靠边站了！

其实关键就在于是否拥有“血涂られたシヤムシール”，那上面有女海贼父亲的像。这位父亲居然是以前印度洋上最强的海盗！他与女海贼的母亲有一段凄惨的故事。其实女海贼的身世可蛮可怜的！我用的主角是伯格通。女海贼成为仲間时，印度洋的霸者之证还未取得（这应该没有关系的）。

江苏省苏州市 苗永兴

游戏王~被封印的记忆

PS

一款不错的游戏，收集卡片却很麻烦，所以可以利用PS的记忆卡对战功能，选一个无《游戏王》记忆的记忆卡，开始游戏，一出来便能拥有40张卡。（每次卡片的不同与所输入的名字有关），将其一张不剩地移到你的记录中，如此多次就会很容易收集到大量卡片了。

内蒙古呼和浩特市 张军

最终幻想IX (美版)

PS

在游戏的最开始，当BAKU解释绑架计划时会有一处选项，如果不选择绑架公主，而是选择“...to kidnap Queen Brahne.”，则选项可重新跳出来让你选，如果你连续选上面一个选项64次，就会有一段不一样的小插曲发生。

READY TO RUMBLE BOXING: ROUND 2 (美版)

DC

上一期已经为大家公布了几个秘技，这一次又有更多的秘技：

特别装备和介绍

选择角色时按住“X+Y”。

选择几个隐藏选手**BRONZE CLASS BOXERS**

在CHAMPIONSHIP MODE中输入“RUMBLE POWER”为角色名，然后离开这个模式，进入ARCADE MODE就会发现已经可以使用“Kemo Claw”了。

SILVER CLASS BOXERS

步骤和上一个选手相同，只是所输入的字母是“RUMBLE BUMBLE”，之后可以选用的是“Bruce Blade”。

GOLD CLASS BOXERS

步骤和选用上一个选手相同，所输入的是“MOSMA!”，之后可以选用的是“Nat daddy”。

CHAMPIONSHIP CLASS BOXERS

步骤也是和选用上一个选手相同，所要输入的是“POD5!”，之后可以选用的是“Damien Black”。

在GYM中比赛

以2P来进行ARCADE MODE，按住“L+R”选择角色。

在CHAMPIONSHIP ARENA中比赛

以2P进行ARCADE MODE，在选择角色时按住“R”。

在室外比赛

以2P进行ARCADE MODE，在选择角色时按住“X+L+R”。

在TWO-TIER ARENA中比赛

以2P进行ARCADE MODE，在选择角色时按住“L”。

改变CORNER MAN的声音

选择角色时按住“X+摇杆的任一方向”。

便宜的VITAMINS和其它道具

CHAMPIONSHIP MODE中，在进入训练画面前按“左+A”，成功的话，你就会发现原价250000元的VITAMIN会以500元出售，其它道具的价格也一样。

节日时玩会有惊喜？

按如果DC的时钟是在节日时分，就会有某个角色身着特别的服装来为你祝贺节日。由于DC的时钟是可以任意调节的，所以如果你想马上看到这些有趣的东西的话，就马上动手调吧。

1月1日（元旦）：Joey T. 穿新年婴儿服

2月14日（情人节）：Lulu Valentine 穿性感服装

3月17日（St. Patricks）：裁判穿Leaprochon 服

4月23日（复活节）：Mama Tua 穿play-boy 小兔服

7月4日（美国国庆节）：G.C. Thunder 穿山姆大叔服装

10月31日（万圣节）：J.R. Flurry 穿骷髅服

12月25日（圣诞节）：Selene Strike 穿精灵服，RumbleMan 穿雪人服。

让妖精作为裁判

选择角色时中按住“X+L+R”。

嘲笑对手

按住“X+A”或“Y+A”。

各隐藏角色出现方法

隐藏人物的阵容可真是夸张啊，这么多名人，连克林顿夫妇都不放过（^o^），只要打通游戏就可以了，以下左边的数字表示通关的次数，后面人名则表示所出现的隐藏人物

1. Freak E. Deke; 2. Michael Jackson; 3. G.C. Thunder; 4. Wild tubby Corley; 5. Shaquille O'Neal; 6. Freedom Brock; 7. Rocket

Samchay; 8.Bill Clinton; 9.Hillary Clinton; 10. Rumbleman

天诛2 (美版) PS

所有忍者道具·改正版

在道具选择画面下按顺序输入：“□、□、□、○、□、○、○、←、↑、↓、→、R2、R2”。

天诛2 (日版) PS

龙丸编

在任务选择画面下，按顺序输入“R2、R2、←、L2、L2、←、R1、↑、L1、↓”，然后再按住“○+□”，输入“↓、↑”。

所有任务可选

在任务选择画面下，按住“△+X”，再输入“←、→、R2、R1、↑、↓、R2、R1、L2”。

全道具

在道具选择画面，按住“L1+△”，再输入“→、○、←、□、↓、↓、X”。

增加道具的数量

在道具选择画面，按住“R1+△+○”，再输入“→、↓、←、↑”。

显示完整地图

按住“SELECT”键显示地图，再输入“○、○、R2、R2、○、○、L2”。

体力全回复

暂停后按住“□”，再输入“L2、→、↓、←、↑”。

神之领域

暂停后输入“L1、L1、R1、R1、L2、L2、R2、R2”，然后再按住“△”，输入“←、→、↓、↑”。

燃烧吧！正义学园 DC

隐藏人物取得方法

所有的隐藏人物都是在ARCADE MODE中的STORY MODE中获得。只要完成以下所列出的条件即可，不限难度、所用回合数、是否续关。

先决条件：完成“太阳学园”的故事。

BURNING BATSU：在“太阳学园”的故事进展到第二话时，伐会强制出战，故意让她输掉，再以其它角色获胜，并完成游戏。

VATSU 先完成“五轮高校”的故事一次，第二次再玩“五轮高校”的故事，第二话要选“将马”一方；再玩一次“五轮高校”的故事，第二话换选“夏”一方。

ROY和TIFFANY：完成“PACIFIC学园”的故事。

WILD DAIGO：完成“外道高校”的故事，第二次玩时，在第四话中选用“晶、荣二或岩”，然后再用任何一种合体必杀技击倒他，之后完成游戏。

KUROW：完成“JUSTICE学园”的故事。

POWERED AKIRA：在玩“圣纯女高校”的故事时，第四话不以全体必杀技击倒野性化

的醍醐：之后在第五话中选用“晶”，用合体必杀技击败对手，最后在第六话中用P-AKIRA完成游戏。再次开始“圣纯女高校”的故事，第四话选用“晶、荣二或岩”，以任何一种合体必杀技击倒对手，再接着完成故事。

HYO：完成所有的学园故事后，就会出现“九郎”的故事，完成它后HYO就会出现。

DEVIL HYO：完成故事模式中的所有分支，最后的隐藏人物——恶魔忌野雹就会出现，如果你按照上面的步骤来完成的话，现在就可以看到恶魔忌野雹了。

幕末浪漫第二幕 月华之剑士 DC

隐藏人物取得方法

以下指令全部在人物选择画面下输入，成功的话可以听到音效。

DEMON 直卫虎彻

光标停在直卫虎彻处，4秒内按顺序输入：“X”5次、“B”10次、“X”2次。

枫(觉醒)

光标停在枫处，4秒内按顺序输入：“X”9次、“B”1次、“X”2次。

走失人形

光标停在一条明处，4秒内按顺序输入：“X”8次、“B”9次、等1秒后再按“X”1次。

黄龙

光标停在枫处，4秒内按顺序输入：“X”10次、“B”5次、“X”4次。

BLACK /MATRIX +CROSS PS

选择隐藏的主人

男性隐藏主人(给女生用的?) ZERO的选用方法 在刚开始游戏后画面出现“あなたのご主人様を選んでください”字样的时候按顺序输入“L1、R1、L2、R2、START”。

异形复活 (ALIEN RESURRECTION) PS

开启作弊 (CHEAT) 模式

在主菜单下 (MANI MENU) 按顺序输入“□、←、→、○、↑、R2”，在这个作弊菜单下可以直接选择无敌、全武器等。

RESEARCH MODE

也是在主菜单下按顺序输入指令：“□、↑、↓、○、←、R1”，之后就会出现RESEARCH MODE。

游戏王 DUEL MONSTER 4 GBC

17232574 双六爷爷

71837829 孔雀舞

45442120 盗贼基斯

18054115 暗之游戏

82659417 暗之汉良

45565702 马尼诺

19170603 真人版游戏

83771069 真人版海马

王者模拟战 (GROWLANCER) PS

全道具

在村庄里，顺序按：“上、右、L2、L2、下、R2、R2、上、下、R2、L2、下、左、□、□、□”

快速战斗

在战斗中，顺序输入：“Start、右、左、上、下、R1、□、R2、□、Start、下、左、X”

西安 马良

三国战纪2 ARC

一代大获好评，二代再接再厉，现在终于公开了隐藏人物的使用方法。

进入角色选择画面，按住“开始键”再输入如下的秘技：

孔明

繁体中文版：↑、↑、B、D、C、B、D、←、←、B

简体中文版：D、B、D、C、C、B、D、B、↑、↓

英文版：↑、↑、↓、↓、B、B、C、C、B、C

必杀技： 迎风掸尘 ↓↘→ A
突行技 → B

貂蝉

繁体中文版：↑、↑、C、D、D、B、←、→、←、→

简体中文版：C、D、B、B、C、D、↑、↓、↑、↓

英文版：B、C、D、D、C、C、←、←、→、→

必杀技： 天女散花 ↓↑ A
玉女金针 空中↓A(可连打)

踢云纵 → A (可连打)

突行技 → B

前滚翻 ↓↘→ B

超必杀技： 蝶舞 ↓↘→ D

蜂鸣 ←→ D

云翻 ↓↑ D

蝉蜕 ↑↓ D

庞统

繁体中文版：D、C、B、↑、↓、D、C、↑、↑、B

简体中文版：B、C、D、↑、↓、←、←、→、C、D

英文版：C、C、B、B、D、B、B、D、↑、↑

必杀技： 左右劈山 ↓↘→ A

指地成钢 ↓↑ A

隔空仙法 → A

突行技 → B

神鬼符 空中→ A

孙权

繁体中文版：↑、↑、↓、↓、B、→、B、C、C、D

简体中文版：B、B、B、C、D、C、B、B、↓、↓

英文版：←、→、B、C、D、B、B、C、←、→

必杀技： 虎臂勾 ↓↘→ A

霸王虎爪 ↓↑ A

突行技 → B

超必杀技： 一刺定江山 ↓↘→ D

江东怒吼 ←→ D

霸王咆哮 ↓↑ D



神来 PS

不遇敌 (按 SELECT+L2)
D00CB82C 0101
800334FE 1000
解除不遇敌 (按 SELETE+R2)
D00CB82C 0102
800334FE 1200

注: 有些剧情一定要解除不遇敌状态。

罪恶装甲 X DC

HP 不减
7B76DF64 A0704E1E
159C1AF7 000001B8

BLACK/MATRIX+ CROSS PS

注: “xx”处可为自己想要的数字。
可以直接选择 XZERO 为主人

8007E9B0 0003
(主人公)
最高级别
300B3F54 00XX
HP 最高
800B3F64 03E7 800B3F66 03E7
800B3F68 03E7
BP 最高
800B3F6A 03E7 800B3F6C 03E7
800B3F6E 03E7
金钱最大值
8008774C 967F 8008774E 0098
STR 最高
800B3F70 03E7 800B3F72 03E7
INZ 最高
800B3F76 03E7 800B3F78 03E7
DIZ 最高
800B3F7C 03E7 800B3F7E 03E7
DEX 最高
800B3F82 03E7 800B3F84 03E7
移动力 (平地)
300B3F50 00XX
移动力 (高地)
300B3F51 00XX
移动力 (低地)
300B3F52 00XX

FAVORITE DEAR~纯白的预言者 PS

AP 不减
D002AB3A 0064 8002AB3A 0060

WE2000 U - 23 奖牌的挑战 PS

MASTER LEAGUE 点数 200
800742EC 00C8 800742EE 00C8
800742F0 00C8 800742F2 00C8
800742F4 00C8 800742F6 00C8
800742F8 00C8 800742FA 00C8
点数不消耗 (HSP)
D012D1CA 0062 8012D1CA 0060

可以无限限制获得选手 (HSP)
D012C524 FFFF 8012C524 0000
游戏高速化 (按 L1+L2)
D007533E FAFF 800452D4 0001
速度恢复正常 (按 R1+R2)
D007533E F5FF 800452D4 FFE9

数码怪兽卡片竞技场 2 PS

所有卡片
8001578D 0067 8001578A 0067
800132D0 FFFF 80135689 0073
HP
800231D2 0068
金钱
800132D7 FFFF

BLUE STINGER DC

按 L 键 HP 不减
1FEF19BB 00705041
B1E6F5B1 00460032

牧场物语 HARVEST MOON FOR GIRL PS

资材
80071A7C 0317
金钱
80072818 967F 8007281A 0098
体力不减
800727CE 0064
镰刀工具的经验值
800727FE FFFF
锄头工具的经验值
80072800 FFFF
斧头工具的经验值
80072802 FFFF
敲石头工具的经验值
80072804 FFFF
洒水工具的经验值
80072806 FFFF

勇者斗恶龙 III GBC

金钱无限
0C4DCFF 0C4DDDB 0D4BE0B
快速升级
0C562FF 0C563FF

创造球会特大号 DC

金钱无限
F3A95840 05F5E0FF

洛克人 X5 PS

全武器
300D3123 00FF 300D3124 00FF

WIZARDRY EMPIRE (巫术帝国) PS

marks 最大
800BCA28 E0FF 800BCA2A 05F5
E.p. 最大

800BCA24 E0FF 800BCA26 05F5

死或生 2 DC

限定版

所有隐藏人物及选项全开
216F6DAD 00000101
783DDDEA 0000FFFF
8A92C3E8 E0703041
9721AE1E
CG GALLERY
63CF25A9 00000005
1P 体力不减
E9071646 0000012C
2P 体力为零
AF535F43 00000000

通常版

所有隐藏人物及选项全开
BE4E3467 00000101
181C187B 0000FFFF
1825587B E0703041
9721AE1E
1P 体力不减
7FC5DDD1 0000012C
2P 体力为零
7E65DDD1 00000000

古惑狼嘉年华 (Crash Bash 美版) PS

1P 最大点数
8009AD74 03E7
2P 最大点数
8009AD7C 03E7
3P 最大点数
8009AD84 03E7
最大点数
8009AD8C 03E7
按 L2 有更多的时间
D0063A92 FEFF 30099179 0030
最多奖杯
D005A6E0 0000 8005A6E0 0009
1P 无限体力
8009D562 0014
P2 无限体力
8009D5CE 0014
P3 无限体力
8009D63A 0014
P4 无限体力
8009D6A6 0014
1P 无限 Mines
800CAD78 0003
拥有所有的奖杯
50001102 0000 8005A6F8 0001
拥有所有的宝石
50000C02 0000 8005A744 0001
拥有所有水晶
50001002 0000 8005A75C 0001
BOSS 的体力低
8009D6E2 0000

注: 《金手指》的阅读顺序是“从左到右”,再“从上到下”,如果所输入的金手指不起作用,请更换金手指的版本然后再试试看。

MICROGAME 小陆游戏专营店

专业批发、零售、邮购、维修、诚招各地经销商

好消息

在此新千年来临之际，为感谢广大商家玩友多年来对本店的一贯支持与信任。本店将于2001年1月15日-2月15日举办“迎千年小陆游戏杯”游戏大赛，希望能为广大玩友提供一次切磋技艺、交流经验、增进友谊的机会，展现“闯关族”的精神风貌。

具体事宜请浏览本公司网站——microgame.com.cn论坛或来电咨询，即日起开始报名，奖品优厚，欢迎玩友踊跃参加。

主机系列

PS II代机(主机+原手柄+8M记忆卡+原碟+直读IC)

10000型，支持全区DVD 4900元。

15000型直读PS I代游戏，5100元。

专用大功率电源，60/支，邮费80元/套(含保险费)

本店为世嘉公司授权中讯代理DC128位机特约代理商，主机质保原装。

标准配置：主机+原柄+上网卡+原装上网碟。美版：1480元，欧版：1300元。

日版(无上网)：1380元 邮费：50元/套

专用电源：45/支，特新原碟可接受预定，具体事宜电询。

PS ONE超薄便携机：(主机+原手柄+原装直读电源+直读)

美版101型1280元 欧版102型(220V) 1230元 邮费：50元/套

亚洲版103型(220V)1300元

PS7501经典机型、翻新机全套配置，保质3个月(主机+双柄+电源+直

读)980元/套，邮费：50元/套

特别推荐



厚机：450

超薄机：520

均赠送原版游戏

卡一盘，免邮费

特别推荐

*日本原装NEC 15"超平多功能显示器，带有AV、S(纯号).RGB端子、支持VGA、可使用DC VGA-BOX。送专用PS-RGB线，可看电视节目，850元/台。N制不可看电视，750元/台。木箱包装、铁路托运，运费80元。请告知到达火车站及联络电话。

*原装21"索尼特丽珑管二手电脑显示器，分辨率可达1600×1200，电调，保证无发黄、老化现象，2200元。可配电视盒(全制电视、S端子、AV端子)，480元。木箱包装费120元，请告之到达车站及电话。

*全新日本原装TAKARA帽式眼镜显示器，60"投影感受，80~100万像素，1180元(含邮费)。

*PS专用金属跳舞地板，完全街机DDR感受，310元/台，邮费50元/台。

周边配件

DC金手指卡 180	GB3合1充电电池组 45	PS光头马达 18	PS原装PDA 260
DC振动卡 85	薄GB机皮套 10	PS光头物镜 15	PS II遥控器 80
DC-PS手柄连接器 90	GB双用放大镜(带灯) 25	PS光头原装排线 30	PS II代打鼓机 280
DC格斗手柄 65	GB灯(节能聚焦) 20	PS光头原装齿轮 50	北通双振飞行杆 95
DC NOKY原柄 90	GB屏幕保护贴 15	PS光头线圈总成 20	PS原装振柄手柄 85
DC4M上网记忆卡 180	GB魔术卡(黑白变彩卡) 80	PS光头专用润滑油 10	PS木质振动吉他 130
DC格斗振动柄 90	GB超级电源 45	PS光头原装激光管 40	PS手柄四分插 95
DC电源板 100	GB彩壳 15	PS光头电机线 10	PS2主机支架(2件套) 55
DC专用大电源 50	GB万能卡 85	PS光头电机托盘 30	PS鼠标 45
DC4M记忆卡 85	GB金手指 140	PS光头可调电位器 5	PS8合1插杆 15
DC2M记忆卡 65	GB攻略合订本 35	光头原装润滑油(盒) 30	PS单用振动方向盘 190
DC原装可视记忆卡 180	GB(收音机) 40	PS闪光灯胶舞台 260	北通小手掣 25
DC振动记忆合卡 180	PS全新光头 380	PS专用钓鱼杆 180	PS金手指卡+卡 45
DC原装鬼屋枪 280	PS翻新光头 260	KONAMI原装掌上打碟机 360	PS振动背心(小) 80
DC(对应狙击)手枪 160	SS全新JVC光头 100	PS2分量线 140	太空八情侣表(对) 130
DC VGA BOX(对应D版) 95	SS三洋光头 100	PS360记忆卡(24M) 130	太空八腰表 50
DC万用大制转 140	SS4M加速卡 80	PS9系列电影卡 230	太空八手表(皮带) 60
DC全新光头 380	SS记忆卡 80	PS五/七针电源板 90	太空八项链 15
DC背包(立体标志) 28	SS原装插杆 85	PS-PC连接线(1出2) 15	SEGA运动衫(套) 70
DC方向盘 240	SS原装手柄 65	PS2彩色背包 50	PS原装背包 75

专业维修

本店早在1996年即在同行业中率先开展“次世代”游戏机维修服务，多年的实践积累了丰富的经验。专业的手法使您的主机在维修中受到最低程度的损伤。维修成功率高、一般故障立等可取，本店所售主机维修费用减半。例行维护免费。参考报价：光头维修30元，PS光头驱动芯片80元，DC/PS手柄接口失灵30元，PS直读芯片80元。

邮购，零售兼批发总部(汇款单填写地址)：沈阳市铁西区南八中路78号

收款人：陆振昌

邮政编码：110023

电话(邮购查询)：024-25850632

批发总部：五爱市场东区电器精品746、745档(金城宾馆斜对面)

手机(批发专线)：013609892121 电话：024-24141448

VCD 银碟动画目录



名称 CD数
 最游记 TV版 13CD
 柯南书四部/海贼王 5CD/9CD
 鬼怪传说/求你说声爱我 2CD/2CD
 守护月天(剧场版) 2CD
 超时空7第一部 13CD
 超时空7第二部 10CD
 重装机/快感指令 18CD/15CD
 樱花大战(16-25集) 10CD
 蓝色高达之绿色力量 10CD
 流星花园 TV版 17CD
 太空战士9 CG 1CD/宇宙骑士 II 3CD
 魔法骑士 TV版 7CD/剧场版 2CD
 D4公主 4CD
 接触 TV版 17CD/剧场版 2CD
 女神候补生(0-9) 6CD/猎人 3CD
 浪客剑心/秘藏版 3CD
 秀逗魔道士 NEXT(第二辑) 13CD
 口袋怪物——尤古斯的反击 2CD
 星界之纹章 TV版 7CD
 太空战士9(攻略) 2CD/万有引力 2CD
 邻家女孩 6CD
 魔术师奥莫 II 12CD/封神演义 11CD
 机动战舰 TV版 9CD/剧场版 2CD
 黄龙之耳 1CD
 生化危机(真人版) 2CD
 寄生前夜(真人版) 2CD/妖精战士 9CD
 铁拳 II 2CD
 幽游白书——夜叉阴谋篇 1CD
 库洛魔法使 14CD/剧场版 2CD
 樱大战 II 2CD
 Wet β 白色猎人 9CD/剧场版 2CD
 无限的利维亚斯 9CD
 中华一番 11CD/风魔小次郎 6CD
 GTO麻辣教师(1-34集) 17CD
 秀逗魔道士(第一辑) 9CD
 秀逗魔道士 TRY(第三辑) 9CD
 秀逗魔道士OVA 3CD/十兵卫 5CD
 新世纪GPX TV版 13CD
 幽游白书 TV版 38CD/剧场版 2CD
 超魔神英雄传 25CD
 新世纪福音战士 13CD/剧场 4CD
 青之6号 4CD/格斗之王 2000 1CD



名称 CD数
 罗德岛战记 OVA 6CD/X战记 2CD
 英雄骑士传 9CD/世界末日 2CD
 GC美神 TV版 15CD/剧场版 1CD
 CLAMP学园侦探团 16CD
 游戏王 5CD/银河英雄传说 55CD
 银河英雄外传 6CD/剧场版 2CD
 天空战记 3CD
 我的女神 3CD/守护月天 TV版 11CD
 蓝色高达之绿色力量 10CD
 浪客剑心追忆篇 4CD/绝爱 1CD
 少女革命 TV版 13CD/剧场版 2CD
 孔雀王 II 3CD/真孔雀王 2CD
 3x3EYES I 4CD/II 3CD
 电影少女 3CD/恐怖宠物店 2CD
 超时空要塞 7 1CD/D7 4CD
 彼男彼女的故事 13CD/绝爱OVA 3CD
 99格斗之王 1CD/99格斗之王 1CD
 剑风传奇 13CD/迷宫物语 1CD
 相聚一刻 32CD/剧场版 1CD
 太空战士VIII 1CD
 心跳回忆 2CD
 圣传 2CD
 圣斗士海皇篇 5CD/北欧篇 9CD
 十二宫篇 25CD/真红少年 1CD
 黄金苹果 1CD/最终圣战 1CD
 神与神之战 1CD
 生化危机 1CD
 地狱先生 16CD/剧场版 1CD
 街霸 II 2CD
 高达 W 17CD/无尽的华尔兹 2CD
 高达 G 17CD/逆袭的夏亚 2CD
 高达 X 17CD/TURN A(例A) 高达 8CD
 08MS小队 6CD/剧场版 1CD
 高达 0079 TV版 16CD
 高达 0083 TV版 6CD
 高达 0080 3CD/高达 F91 2CD
 V高达 17CD/新天地无用 9CD
 水晶国传说OVA 3CD/剧场版 2CD
 烈火之焰 14CD/恶魔战士 4CD
 金田一TV版 13CD/剧场版 2CD
 JoJo冒险奇遇 3CD/传魂 II 2CD



名称 CD数
 天地无用之炎夏圣诞 2CD
 天地无用 in love II 2CD
 大友克洋 2CD
 圣子到 BOY 12CD/枪神 13CD
 不可思议的游戏 TV版 25CD/剧场版 2CD
 魔术师奥莫 9CD
 乱马 1/2 2CD
 城市猎人之百万黄金阴谋 1CD
 海滩之战 1CD
 爱与宿命连发枪 2CD
 便衣女警 2CD
 99版寒羽良的末日 2CD
 天才犯罪教授 2CD
 强殖装甲 OVA 3CD/剧场版 1CD
 逮捕令 TV版 6CD/剧场版 2CD
 橙路 TV版 24CD/剧场版 2CD
 攻克机动队 2CD/Q版女神 6CD
 我是大哥大 7CD
 暗黑破坏神 3CD
 北斗神拳 2CD
 东京巴比伦 1CD
 听到涛声 1CD
 柯南之连续两次杀人事件 2CD
 来自黑暗组织的女子 2CD
 第十四个目标 2CD
 引爆摩天楼 2CD
 世纪末的魔术师 2CD
 本厅刑事恋爱物语 2CD
 第十位乘客 2CD
 超级杀人计划 2CD
 毛利小五郎 2CD
 头文字 D II 5CD
 灌篮高手(剧场版) 1CD/篮板王 1CD
 新足球小将 5CD/饿狼传说 4CD
 福星小子之圣水奇缘 2CD
 爱星球之恋 2CD
 情侣乐天派 2CD
 银河英雄传说外传·反叛者 2CD
 柯南之阿兰的推理 1CD
 青山刚昌短篇集 1CD
 意味深长的音乐盒 2CD
 新·吸血鬼姬美夕 TV版 9CD



名称 CD数
 重装机 2CD
 英雄本色 1CD
 魔女宅急便 2CD/幽灵公主 2CD
 再见萤火虫 2CD/天空之城 2CD
 飞天红猪侠 2CD/百鬼夜行 2CD
 梦幻少女 2CD/百变狸猫 2CD
 岁月的童话 2CD/风之谷 2CD
 人鱼之伤 1CD
 真人版金田一系列
 女王蜂 2CD/女怪 2CD
 医院床上吊 2CD
 超时空要塞 7 TV版 13CD
 高达 MTV 1CD
 小孩子的玩具 16CD
 街霸 ZERO 3, 4 2CD
 棒球英雄 TV 第二部 17CD
 金田一 雾夜杀人事件 5CD
 浪客剑心 TV版未放映之秘藏 1CD
 超人学园 2CD
 新世纪 GPX ZERO 4CD
 亚历山大战记(完结篇) 7CD
 红发少女安妮 2CD
 人形草纸-傀儡师左近 4CD
 浪客剑心 TV版未放映之秘藏 1CD
 GTO 第40集 1CD
 银英外传 千亿之星、千亿之光 6CD
 金田一 神秘马戏团杀人事件 1CD
 金田一 杀戮之修罗 2CD/推理的推理 2CD
 柯南的第十位乘客 2CD/超杀人计划 2CD
 黑天使的翅膀 2CD/本厅刑事恋爱物语 2CD
 女猎人月影 1CD/禁区外的少女 5CD
 纯情房东俏房客 8CD
 间之楔 2CD/库洛魔法使 II 5CD
 恋爱候补生 1CD/乱马 1/2 20CD
 新世纪 GPX SAGA 4CD/5CD
 天使禁猎区 3CD/ex-D 杀手 2CD
 神秘电影 2CD/变形金刚 2CD
 梦幻妖子 2CD/月影兰 TV版 7CD
 宇宙骑士 I 16CD/漫画英雄 2CD
 卡片召唤师 1CD/魔法阵都市 9CD
 碧奇云 13CD/钢铁天使 9CD
 装甲骑兵 18CD/稻中兵团 9CD

DC 碟目录(新)

银河之翼(飞机)	摔角 1、2	盗墓 4	空中霸王(座舱)	七之秘馆(AVG)	橄榄球 2001	撞车王
首都高 1、2(赛车)	真人快打	杀戮夜魔 2	出租英雄(双打)	星际战士	刑警 2025	木偶情缘(2CD)
太空频道 5(音乐)	维罗尼卡(2CD)	杀手卫星	魔鬼电单车	美少女生活志	爆裂无敌	NBA 2K
生死决战(双打过关)	V拉力 3	武士复仇	再生侠(过关)	美少女雀仕	童话 RPG	澳洲足球
生死时速(赛车)	天九战士	索尼克	格兰彼洛大赛	海豚	狙击手(射击)	98格斗之王
私立学园 2	VR射手 2000	魔月屠龙(过关)	三国六	喷射小子	十八轮大卡车	欧洲足球 2000
黄金门第二卷	棉花小魔女(射击)	罗德岛战记	梦幻模拟战	梦游世界各国	侦探绅士	樱大战 1、2
罪恶之星 X	V拉力赛车 2	街机法拉利(F355)	钢铁战记	街利(完美版)	生与死(日版)	创造明星
街头霸王 3	世界棒球大赛	隐藏危机	空母惊魂	SNK对卡普空	索尼克外传	美少女富翁
生与死 2(日版)	烙印战士	流行音乐(打碟)	银甲战士(过关)	吸血鬼大乱斗	雪的回忆	雷神之锤(射击)
滑板飞跃	千禧杀神	古堡屠龙	快打刑事 2	美少女学园 2	苏生	红色摩托
漫画英雄对卡普空	梦游美国	翡翠战士	VR战士 3	恐怖战士	赌王	火星任务(射击)
99格斗之王(直读)	街霸三重冲击	台球	死亡命令(枪版)	能量宝石 1、2	梦幻之星网络版	NBA 2K1
世嘉 GT 赛车	铁达魔龙	人类最终决战	V8 杀人赛车	凶铃杀手(完美版)	十项全能	生化危机 3
古惑唐老鸭	最终任务(过关)	空中之翼	狂野之吻	钓鱼 1、2、3、4	爱丽丝大冒险(A·RPG)	索尼克 2
刀魂	武装飞鸟	摩托 2000	生化危机 2(2CD)	欧洲足球	世嘉运动全	街头斗士(双打过关)
电脑战机	丧尸(美版)	全日本职业摔角	电脑对战麻雀	魔剑 X(完美版)	黑翼天使(2CD)	轰炸机
月华战士	通信花组方块	霸王战记	魔仗力量	篮球	VR特警 2	三角龙骑士
乔乔大冒险	大力神	铃木电单车	生化魔王外传	莎木(3CD)	城市危机	极麻雀
街机网球	百兽王	英雄谭	悉尼 2000	大战略	特种部队(射击)	七星魔法
疯狂出租车	DDR跳舞	装甲前线(座舱)	日本奥运代表队	影子侠(过关)	新上海	盗墓 5
血剑狂魔	世嘉拉力	格斗之鹰	恐龙危机	森巴舞 1、2	斗魂列传	青之6号 1、2、3
高达 0079	星球大战	疯狂太空赛马	深海怪杰(2CD)	死亡之屋 2(直读)	大头拳击 1、2	

The Bouncer

バウンサー

Sion, a man haunted by a tragic past
Within him strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET

