Tot.92

特别企划：2003年末商战前瞻

游戏机实用技术

TV GAME半月刊
2003年第23期 12月A

Gamehalo

杀戮开关游戏介绍
WE7 MUSIC VIDEO
马里奥现场演奏会
零 红蝶特典影像

特快专递

忍者神龟PS2 • SSX3
忍者神龟GBA • 杀戮开关

攻略透解

火影忍者
超时空要塞
卧虎藏龙
青之天外

前线狙击

山脊赛车 进化
波斯王子 时之砂
GT赛车4 序幕版
最终幻想X-2 最终任务
SD高达G世纪 ADVANCE

悪魔城キャッスルヴァニア
Castlevania®
百分百剧情攻略
100%图解研究

ISSN 1008-0600
23
9 771008 060006

本期赠送
超时空要塞PS2原创海报
Gamehalo精彩VCD

www.plumbook.cn

BETOP
北通产品

[至酷]

当澎湃的激情

涨满了每一个毛孔

你，无法遮掩

唯有，形于外

犹如北通GBA SP一般的

至酷和时尚

北通
GBA SP系列

拥有北通
游戏更轻松

北通SP装饰面盖 BTP-S211	北通2合1面盖 BTP-S212	北通扩音器411 BTP-S411	北通2合1腰扣 BTP-S213	北通SP组合821 BTP-S821	北通SP组合822 BTP-S822	北通SP组合824 BTP-S824

游戏机实用技术 TV GAME

总第92期 2003年第23期
TV GAME半月刊 2003年12月A刊

CONTENTS

游戏索引 GAME INDEX

ARC
侍魂零 · · · · · 91

GBA
波斯王子 时之砂 · · · · · 104
DOWNTOWN 热血物语ex · · · · · 27
F-ZERO 隼之传说 · · · · · 29
马里奥和路易RPG · · · · · 30
牧场物语 矿石镇的同伴们 · · · · · 11 91
ORIENTAL BLUE 青之天外 · · · · · 10 68
忍者神龟 · · · · · 8 44
SD高达G世纪 ADVANCE · · · · · 28
炸弹人杰特斯 游戏大全集 · · · · · 10 46
致命格斗 死亡联盟 · · · · · 91

NGC
波斯王子 时之砂 · · · · · 104
超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险 · · 10 47 91
山脊赛车 进化 · · · · · 32
仙乐传说 · · · · · 91

PS2
波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险 · · · · 26
波斯王子 时之砂 · · · · · 104
超时空要塞 · · · · · 10 81
恶魔城Castlevania 无辜者的悼词 · · · 8 58
GT赛车4 序幕版 · · · · · 16
格斗之王2001 · · · · · 91
荒野兵器Alter Code：F · · · · · 13
火影忍者NARUTO 究极的英雄 · · · · 9 78
梦幻骑士IV 时之旅人 · · · · · 18
忍者神龟 · · · · · 8 42 91
山脊赛车 进化 · · · · · 32
生化危机 逃出生天 · · · · · 24
尸人 · · · · · 25
侍道2 · · · · · 84
世界足球 胜利11人7 · · · · · 88
卧虎藏龙 · · · · · 8 74
新世纪GPX 高智能方程式赛车 通向零之领域之路 31
星之海洋3 导演剪辑版 · · · · · 20
真·三国无双3 猛将传 · · · · · 91
指环王 国王归来 · · · · · 9
最终幻想X-2 国际版+最终任务 · · · · 22

Xbox
波斯王子 时之砂 · · · · · 104
忍者神龟 · · · · · 8 42 91
SSX3 · · · · · 9 48
山脊赛车 进化 · · · · · 32
杀戮开关 · · · · · 9 45

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

焦点 2003年中期软件销售50强 · · · · · 2
日本游戏软件商到底几家欢喜几家愁？

游戏情报站
N-GAGE 发售未满一个月即降价 3
神游机将于11月初正式发售 · · · · · 3
日本第七届CESA大奖揭晓 · · · · · 4
游戏发售表 · · · · · 6

黄金眼 8
至爱排行榜 12

前线狙击
荒野兵器Alter Code：F · · · · · 13
GT赛车4 序幕版 · · · · · 16
梦幻骑士IV 时之旅人 · · · · · 18
星之海洋3 导演剪辑版 · · · · · 20
最终幻想X-2 国际版+最终任务 22
生化危机 逃出生天 · · · · · 24
尸人 · · · · · 25
波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险 26
DOWNTOWN 热血物语ex · · · 27
SD高达G世纪 ADVANCE · · · 28
F-ZERO 隼之传说 · · · · · 29
马里奥和路易RPG · · · · · 30
新世纪GPX · · · · · 31
山脊赛车 进化 · · · · · 32

特别企划 2003年末商战前瞻 · · · · · 34
为你详尽介绍各机种上值得关注的游戏

特快专递
忍者神龟（PS2） · · · · · 42
忍者神龟（GBA） · · · · · 44
杀戮开关 · · · · · 45
炸弹人杰特斯 游戏大全集 · · · · · 46
超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险 47
SSX3 · · · · · 48

游戏立方
多边共享区 · · · · · 49
问题小卖部 · · · · · 51
胜负町 · · · · · 52
太郎天地 · · · · · 53
一骑当千 · · · · · 54
MOBILE ZONE · · · · · 55
邪魔院 · · · · · 56
SOUL的秘密花园 · · · · · 57

攻略透解
恶魔城Castlevania 无辜者的悼词 · · · · · 58
ORIENTAL BLUE 青之天外 · · · · · 68
卧虎藏龙 · · · · · 74
火影忍者NARUTO 究极的英雄 · · · · · 78
超时空要塞 · · · · · 81

研究中心
侍道2 · · · · · 84
名作殿堂 · · · · · 86
世界足球 胜利11人7 · · · · · 88
火热秘技 · · · · · 91

游戏动漫园 92
自由谈 96
星之心画廊 94
游戏光环 98
读编往来 99

推荐 波斯王子 时之砂 · · · · · 104
3D动作游戏的新旗舰

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

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
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告总代理：北京东方天海广告有限公司
联系电话：010-84090297 020-37588660
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2003年12月1日
定价：人民币9.80元

文：SOUL

2003年中期软件销售50强

(2003年3月31日~9月28日)

所谓的2003年中期，这里指的是2003年3月31日～9月28日，即2003年中间的6个月，这6个月其实在日本游戏公司里应该称之为2004财政年度（2003年3月31日～2004年3月31日）的前半期。那么在2003年中期，日本游戏市场中各软件商到底几家欢喜几家愁呢？读者们各自钟爱的游戏的具体销量又是如何呢？下面就是“2003年中期软件销售50强”！

名次	机种	游戏名	开发商	类型	价格	发售时间	统计期销售数（套）	累计销售数（套）
1	PS2	胜利十一人 7	KONAMI	SPG	6980 日元	2003 年 8 月 7 日	105 万 7127	105 万 7127
2	PS2	机动战士高达 相会在宇宙	BANDAI	ACT	6980 日元	2003 年 9 月 4 日	51 万 9474	51 万 9474
3	PS2	J 联盟 职业创造球会 3!	SEGA	SLG	6800 日元	2003 年 6 月 5 日	51 万 7587	51 万 7587
4	PS2	实况力量职业棒球 10	KONAMI	SPG	6980 日元	2003 年 7 月 17 日	49 万 1449	49 万 1449
5	GBA	超级马里奥 ADVANCE4	任天堂	ACT	4800 日元	2003 年 7 月 11 日	39 万 0195	39 万 0195
6	GBA	DQ 怪兽篇 旅团之心	ENIX	RPG	5980 日元	2003 年 3 月 29 日	38 万 0847	57 万 2519
7	NGC	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG	6800 日元	2003 年 8 月 8 日	32 万 0512	32 万 0512
8	GBA	瓦里奥制造	任天堂	ACT	4800 日元	2003 年 3 月 21 日	31 万 7150	45 万 6662
9	PS2	卡比的空中滑板	任天堂	RAC	5800 日元	2003 年 7 月 11 日	31 万 5374	31 万 5374
10	PS2	热中！职业棒球 2003 年	NAMCO	SPG	6800 日元	2003 年 4 月 3 日	29 万 3688	29 万 3688
11	PS2	真・三国无双 3 猛将传	光荣	ACT	4280 日元	2003 年 9 月 25 日	28 万 7270	28 万 7270
12	PS2	头文字 D Special Stage	SEGA	RAC	6800 日元	2003 年 6 月 26 日	27 万 8179	27 万 8179
13	NGC	仙乐传说	NAMCO	RPG	6800 日元	2003 年 8 月 29 日	26 万 8384	26 万 8384
14	PS2	MOTHER 1+2	任天堂	RPG	4800 日元	2003 年 6 月 20 日	26 万 3620	26 万 3620
15	PS2	天诛 参	FROM SOFTWARE	ACT	6800 日元	2003 年 4 月 24 日	25 万 5378	25 万 5378
16	GBA	火焰之纹章 烈火之剑	任天堂	S・RPG	4800 日元	2003 年 4 月 25 日	24 万 7977	24 万 7977
17	GBA	新约 圣剑传说	SQUARE ENIX	RPG	5800 日元	2003 年 8 月 29 日	24 万 5595	24 万 5595
18	GBA	火腿太郎 4 大行进	任天堂	AVG	4800 日元	2003 年 5 月 23 日	23 万 2159	23 万 2159
19	NGC	动物之森 e+	任天堂	ETC	6800 日元	2003 年 6 月 27 日	22 万 9792	22 万 9792
20	GBA	口袋妖怪 桌球 红宝石 & 蓝宝石	POKEMON	ACT	4800 日元	2003 年 8 月 1 日	22 万 1243	22 万 1243
21	PS2	首都高 BATTLE 01	元气	RAC	6800 日元	2003 年 7 月 24 日	22 万 1226	22 万 1226
22	PS2	机动战士高达 SEED	BANDAI	STG	6800 日元	2003 年 7 月 31 日	21 万 9766	21 万 9766
23	PS2	太鼓之达人 咚！满是新曲的春祭	NAMCO	ACT	4500 日元	2003 年 3 月 27 日	21 万 7769	32 万 9286
24	PS2	召唤之夜 3	BANPRESTO	S・RPG	6800 日元	2003 年 8 月 7 日	21 万 3975	21 万 3975
25	GBA	口袋妖怪 蓝宝石	POKEMON	RPG	4800 日元	2002 年 11 月 21 日	19 万 9361	229 万 6490
26	PS2	第 2 次超级机器人大战 α	BANPRESTO	S・RPG	7980 日元	2003 年 3 月 27 日	19 万 4790	51 万 6848
27	PS2	龙背上的骑兵	SQUARE ENIX	A・RPG	6800 日元	2003 年 9 月 11 日	19 万 3895	19 万 3895
28	GBA	口袋妖怪 红宝石	POKEMON	RPG	4800 日元	2002 年 11 月 21 日	18 万 7948	223 万 4363
29	NGC	口袋妖怪收藏盒 红宝石 & 蓝宝石	POKEMON	ETC	2000 日元	2003 年 5 月 30 日	18 万 4096	18 万 4096
30	GBA	超级机器人大战 D	BANPRESTO	S・RPG	5800 日元	2003 年 8 月 8 日	17 万 5947	17 万 5947
31	PS2	太鼓之达人	NAMCO	MUG	6980 日元	2002 年 10 月 24 日	17 万 5149	69 万 0605
32	NGC	NARUTO 激斗 忍者大战！	TOMMY	FTG	6800 日元	2003 年 4 月 11 日	16 万 7698	16 万 7698
33	GBA	NARUTO 忍术全开！最强忍者大结集	TOMMY	ACT	4800 日元	2003 年 5 月 1 日	16 万 4776	16 万 4776
34	GBA	传说的斯塔菲 2	任天堂	ACT	4800 日元	2003 年 9 月 5 日	15 万 8309	15 万 8309
35	PS2	怪兽农场 4	TECMO	SLG	6800 日元	2003 年 8 月 14 日	15 万 6650	15 万 6650
36	PS2	半熟英雄对 3D	SQUARE ENIX	S・RPG	6800 日元	2003 年 6 月 26 日	15 万 4895	15 万 4895
37	GBA	洛克人 ZERO 2	CAPCOM	ACT	4800 日元	2003 年 5 月 2 日	15 万 2644	15 万 2644
38	PS2	最终幻想 X-2	SQUARE	RPG	7800 日元	2003 年 3 月 13 日	15 万 1669	198 万 9556
39	NGC	马里奥高尔夫 家庭之旅	任天堂	SPG	6800 日元	2003 年 9 月 5 日	13 万 3547	13 万 3547
40	PS2	真・三国无双 3	光荣	ACT	6800 日元	2003 年 2 月 27 日	12 万 9351	114 万 5336
41	GBA	幻想传说	NAMCO	RPG	4800 日元	2003 年 8 月 1 日	12 万 4879	12 万 4879
42	PS2	横行霸道 III	CAPCOM	ACT	6800 日元	2003 年 9 月 25 日	12 万 4257	12 万 4257
43	PS	ONE PIECE OCEAN STREAM!	BANDAI	RPG	5800 日元	2003 年 5 月 1 日	12 万 3786	12 万 3786
44	PS2	最终幻想 XI 吉拉特的幻景	SQUARE ENIX	RPG	3980 日元	2003 年 4 月 17 日	12 万 1571	12 万 1571
45	PS2	.hack// 绝对包围 Vol.4	BANDAI	RPG	5800 日元	2003 年 4 月 10 日	12 万 0391	12 万 0391
46	GBA	洛克人 EXE3 BLACK	CAPCOM	RPG	4800 日元	2003 年 3 月 28 日	11 万 5094	14 万 6877
47	GBA	塞尔达传说 4 支剑	任天堂	RPG	4800 日元	2003 年 3 月 14 日	11 万 4931	29 万 7064
48	GBA	牧场物语 密涅拉尔镇的伙伴们	MARVELOUS	SLG	4800 日元	2003 年 4 月 18 日	11 万 0428	11 万 0428
49	PS2	电脑战机 VIRTUA ON	SEGA	ACT	6800 日元	2003 年 5 月 29 日	10 万 6745	10 万 6745
50	PS2	寂静岭 3	KONAMI	A・AVG	6980 日元	2003 年 7 月 3 日	9 万 8214	9 万 8214

2003年中期的销售冠军是《胜利十一人7》，续上一作顺利突破百万之后，本作再次轻松突破百万销量，目前该作的欧版已经在欧洲上市，再次与“《FIFA》系列”展开交锋。

这次的亚军宝座是《机动战士高达 相会在宇宙》，51万9千多套的销量令人惊叹，再看看同样于今年发售的《第二次超级机器人大战α》，累计销量竟然“不谋而合”也达到了51万8千多套，让人不禁感叹：现在的日本游戏市场“机器人游戏”影响力巨大啊！

在前50个排名的游戏中，出自任天堂之手的游戏共有9款，如果再算上任天堂的子公司POKEMON的几款《口袋妖怪》作品，任天堂的作品共有13款，当之无愧是出产畅销软件最多的厂商。在总的软件销售成绩上，应该来说这6个月来日本市场的软件销售情况还是不错的，PS2软件一共售出了1144万套，NGC软件则比去年同期相比增加了54%，为284万套。但畅销的游戏软件中，大多为续作型游戏，或是由动漫改编的游戏，全新概念的原创游戏仍是太少。这也难怪，当今的游戏的制作成本为10年前的几十倍，但软件的销售量却在一年一年地减少，游戏开发商们自然要开发一些比较有“安全系数”的游戏了。

相较之软件市场不错的成绩，硬件市场则较之去年有所下降。其实日本市场上PS2主机已经趋向于饱合，毕竟日本市场上PS2的累计销售数已经达到1300万台，所以虽然今年这6个月PS2主机的销售数比去年同期相比下滑了33%，为108万台，但实际下滑的数量也才三十多万台；任天堂NGC的销量则比去年同期增加了5%，总共为31万台；微软的Xbox方面则比前年减少了67.7%，为2.8万台，基本上可以说处于停滞状态，而且在这个年中的软件销售总数榜中，Xbox甚至没有一款游戏进入到前100名，Xbox在日本市场“软硬”皆败；今年的硬件销售冠军其实是GBA SP，其在日本的销量已经达到117万台。

其他值得关注软件的销售成绩 (2003年3月31日~9月28日)

在50名的排名之外，还有数款值得我们注意的作品，或者说，是我国玩家比较关心的几款游戏的销售成绩。

名次	机种	游戏名	发售日	销售数（套）
51	PS2	洛克人 X7	2003 年 7 月 17 日	9 万 4843
52	NGC	F-ZERO GX	2003 年 7 月 25 日	9 万 2845
62	NGC	红侠乔伊	2003 年 6 月 26 日	8 万 1747
63	PS2	网球王子 Smash Hits!	2003 年 7 月 24 日	7 万 6351
65	GBA	最终幻想战略版 ADVANCE	2003 年 2 月 14 日	7 万 4663
66	GBA	我们的太阳	2003 年 7 月 17 日	7 万 3847
68	GBA	游戏王 对战怪兽 8 破灭的大邪神	2003 年 3 月 20 日	7 万 3331
70	PS2	三国志战记 2	2003 年 6 月 26 日	6 万 7149
83	PS2	灵魂能力 II	2003 年 3 月 27 日	5 万 3494
87	NGC	灵魂能力 II	2003 年 3 月 27 日	5 万 2788
93	NGC	塞尔达传说 风之杖	2002 年 12 月 13 日	4 万 9098

注：《最终幻想战略版 ADVANCE》的累计销量为47万套，《塞尔达传说 风之杖》的累计销量为68万套，PS2《灵魂能力II》的累计销售数为11万5894套，NGC《灵魂能力II》的累计销售数为9万6041套。

游戏情报站 GAME NEWS STATION

特报 SCOOP

科乐美上海为拓展而诚聘英才 从侧面反映我国游戏业的发展

近日科乐美上海由于业务的拓展，又将招聘各类人才，有志于游戏开发的读者不要错过机会。本期杂志就刊登有KONAMI的招聘启事，敬请查看。科乐美上海这次为了拓展而诚聘英才，从一个侧面反映出我国游戏业发展步伐的加快。

KONAMI

我国的电子游戏事业目前虽然还处于初级的阶段，但这几年来一直都没有停止前进的脚步，先是电子游戏杂志的问世，接着是各国著名的游戏软件商先于游戏硬件商进入中国，现在不但电子游戏杂志一片繁荣市场，任天堂的神游机面市在即，而且索尼的PS2等产品也即将正式进入中国市场。而且在2004年1月份，北京将举行的“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”也将是规模空前，据悉欧美日韩等国的游戏公司及产业协会也将前往参展。这一切的一切，都说明了我国电子游戏产业即将迎来飞速的发展！

特报 SCOOP

SONY全面改革策略展开 久多良木健成为集团首席运营官之一

SONY于10月28日下午举办了一场经营方针说明会，SONY会长兼集团CEO（首席执行官）出井伸之，社长兼集团COO（首席运营官）安藤国威，以及SONY副社长兼SCE社长久多良木健等人出席。在会场上，SONY宣布整个集团将进行一个彻底的革新计划“Transformation 60”（即“改革60”），并以成为最强的消费者品牌而努力。

在久多良木健的发言中，他指出，SONY未来的主要经营支柱为视听娱乐类、电器类及电子游戏类。数码家电市场正以惊人的速度增长着，数码家电将会成为次世代技术的牵引力，而数码家电的核心技术就是半导体技术，未来SONY将会加强半导体技术（如CELL芯片），并以此来占领未来的数码家电市场。

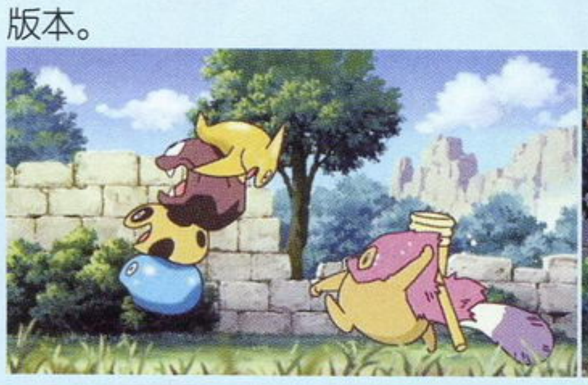
除了未来的方针策略之外，SONY也公布了新人事变动，预定将从11月1日起由SONY副社长兼SCE社长久多良木健就任SONY总集团的COO一职，同时被选为COO的还有SONY副会长兼美国SONY会长的Howard Stringer以及SONY副社长兼SONY EMCS会长高筱静雄。

成为了SONY的COO之后，久多良木健所负责的领域为家庭网络公司、游戏业集团、宽带网络公司。

软件 SOFTWARE

《史莱姆总动员》即将发售 电视广告动用大手笔动画制作

2003年10月29日起，《史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团》的电视广告就将在日本各大电视台播放，虽说是广告，但我们同样可以看到SQUARE ENIX的大手笔。可爱的史莱姆的造型同样请来了鸟山明先生执笔，而动画则交给了日本著名的动画制作梦工厂——东映动画来制作。在游戏未发售之前一般是放映30秒版本电视广告的，但在游戏发售之后则改为15秒的短版本。



硬件 HARDWARE

神游机将于11月初正式发售 《神游马力欧》等大作即将与大家见面

自本月中旬宣布延期之后，目前又有消息指出，神游机将会在11月7日左右正式在上海开始经营。事实上，神游科技方面的确已经开始了实际行动，他们已经向上海各家游戏专卖店发放了神游机的广告海报。

从这张神游机的海报上可以看出，神游机将随机附送第一款游戏《马力欧医生》（注：这里及以下的游戏名中，“马力欧”就是本刊所指的“马里奥”），除此之外，购买神游机还将赠送一张48元的“神游券”，也就是说，凭着这张“神游券”，玩家还可以为自己的可重写卡“烧录”一款游戏，并且可以任意选择自己所喜欢的一款游戏；最后购买神游机还将赠送4款游戏的试玩版，包括《神游马力欧》、《塞尔达传说 时光之笛》、《水上摩托》及《星际火狐》。这里我们已经基本可以得知，神游机的首发，或是前期游戏软件至少会包括以上这5款软件。在神游机游戏推出之后，今后本刊将在第一时间为大家进行详细报道。

另据10月27日任天堂的正式消息，任天堂目前还不考虑将NGC主机投入中国市场，只会在中国专注于神游机的推广，不过未来将会推出神游机上的原创游戏。另外，神游机及未来神游机的专用游戏甚至还有可能会逆输入到日本。

硬件 HARDWARE

N-GAGE发售未满一个月即降价 游戏手机价格仅为199美元

诺基亚于10月6日在全球同时上市的游戏手机N-GAGE在发售的首周就出师不利——英国首周销量仅为500台，美国首周销量仅为5000台，而且首周之后N-GAGE的销量就停滞不前了。不久，就有了N-GAGE将会降价的传言，最终于10月24日这条传言得以证实，一些大型的游戏零售商已经将价格从299美元降到了199美元，其名义是“万圣节促销活动”（万圣节为10月31日晚），也就是说N-GAGE的降价期只会持续到11月2日。尽管如此，N-GAGE的价格仍是GBA SP的两倍（GBA SP价格为99美元）。不过诺基亚方面并没有正式进行公布。刚发售不久就马上降价，之前也有另一款主机这样做过，那就是Xbox，由此或许可以说明，刚发售没多久就降价并不代表该主机今后就一定不能成功。

N-GAGE在英国及美国的销售情况可能不能说明一切，因为诺基亚方面正式宣布，N-GAGE在欧洲及亚洲地区一共售出了40万台。

www.plumbook.cn

软件 SOFTWARE

《勇者斗恶龙Ⅴ》在PS2复活 全新的技术将让经典焕发新的魅力

10月29日，SQUARE ENIX公布将于明年春季发售《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》（《DQ Ⅴ》）的重制版。《DQ Ⅴ》原来是SFC上的作品，在这一作中，故事时间跨越了祖孙3代，并且可以让怪兽成为同伴，这些新要素的加入让“《勇者斗恶龙》系列”又上升到了一个新台阶，当时该作获得了280万的惊人销量。

PS2重制版还是延续了“《勇者斗恶龙》系列”的梦幻制作人组合：剧本、游戏设计由核心人物堀井雄二担任，角色设定还是鸟山明，而音乐依旧交给了杉山浩一，画面方面是由曾负责过SFC版《勇者斗恶龙》一至四代、PS版的《勇者斗恶龙Ⅳ》、《勇者斗恶龙Ⅶ》的真岛真太郎担当导演，而游戏的具体开发工作则交给了曾制作过PS版《勇者斗恶龙Ⅳ》、《勇者斗恶龙Ⅶ》的ARTEPIAZZA公司。重新制作的《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》的画面经过了重新制作，并且应用了全3D技术，实际画面具体会是什么样子，是否有新剧情、新怪兽等新要素，这些都还有待SQUARE ENIX的进一步公布，本刊也会进行追踪报道。

▲为了保持原作的风格，《DQ Ⅴ》不太可能会像《DQ Ⅷ》一样采用真实比例人物。

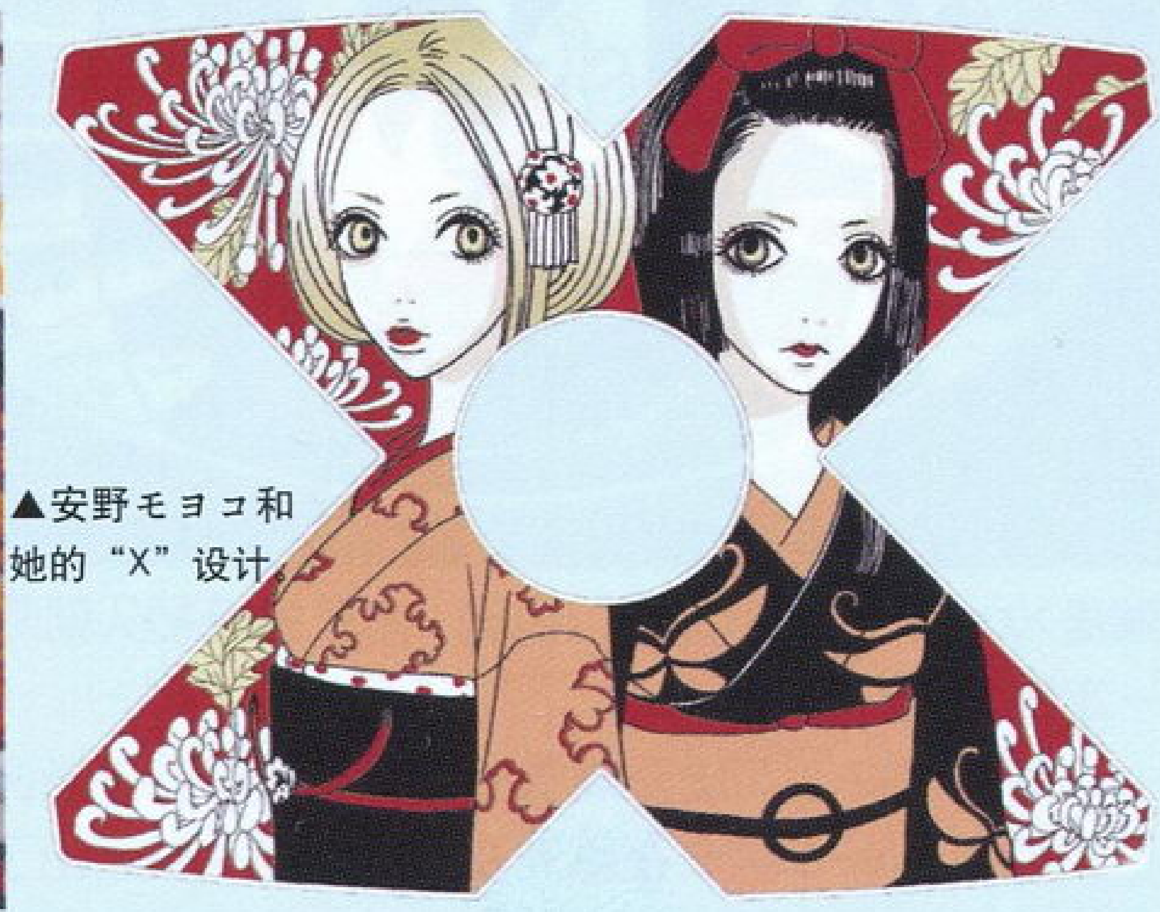
之前PS上的重制版《勇者斗恶龙Ⅳ》以《勇者斗恶龙Ⅶ》的引擎制作，并且“不经意间”就突破了100万套销量，因此这次的《DQ Ⅴ》自然也极受关注。另外最近SQUARE ENIX正式公布《最终幻想Ⅻ》会延期到2004年4月以后发售，其实谁都知道《最终幻想Ⅻ》不会这么快发售，更何况现在已经有了PS2版《DQ Ⅴ》来填补SQUARE ENIX明年3月游戏发售黄金期的空档了。

硬件 HARDWARE

Xbox的“X”形换装开始 各具特色的改装Xbox即将面市

微软公司将于11月15日起到12月20日止召开一个特别的发布会，而发布会的内容就是6名制作人装饰的各具特色的Xbox换装主机。主机被改装的部分是顶部的“X”部分，经过了重新设计的图案给人耳目一新的感觉。参加设计的制作人有Xbox发售当初出演电视广告的浅野忠信、漫画具有“独特感性”的安野モヨコ、以设计LOGO出名的NIGO、AIBO 31X系列和从事过美国NIKE广告的若野桂、活跃在VJ及图像设计界的宇川直宏。

而要得到这些具有个性改装的Xbox需要登陆专门预约网站，然后随机抽取2000幸运顾客。据报道，之后还会有类似的活动，其中包括《死或生 极限沙滩排球》的“与霞在夏威夷版”，怎么样，是不是有些令人心动？



▲安野モヨコ和她的“X”设计

事件 EVENT

日本第七届CESA大奖揭晓 《FF XI》及《太鼓之达人》均获大奖

2003年10月30日，第七届CESA GAME AWARDS大奖颁奖仪式召开。这次的大奖出现了有史以来第一次两款作品同时获得最优秀奖的情况，下面就让我们来看看获奖的情况吧。

GAME AWARDS 2002～2003 最优秀奖

获奖游戏	发行商	游戏平台
最终幻想XI	SQUARE ENIX	PS2/PC
太鼓之达人	NAMCO	PS2

GAME AWARDS 2002-2003 环球奖

获奖游戏	发行商	游戏平台
王国之心	SQUARE ENIX	PS2
GTA：VC	Rockstar Games	PS2

特别奖

ANUBIS Z.O.E.	KONAMI	PS2

GAME AWARDS 2002～2003 优秀奖

获奖游戏	发行商	游戏平台
口袋妖怪 红&蓝宝石	任天堂	GBA
真・三国无双3	KOEI	PS2/Xbox
塞尔达传说 风之杖	任天堂	NGC
铁骑	CAPCOM	Xbox
.hack 系列	BANDAI	PS2
光环	MICROSOFT	Xbox
瓦里奥制造	任天堂	GBA
WE6	KONAMI	PS2

GAME AWARDS 2002-2003 销售奖

口袋妖怪 红&蓝宝石	任天堂	GBA

▲各精英制作人汇聚一堂

▲小岛秀夫因《Z.O.E.》的续作而获得特别奖

▲《太鼓之达人》的制作人

▲《最终幻想XI》的制作人

软件 SOFTWARE

《EYE TOY》在欧洲销售突破100万 最新作将可以玩到麦当娜及猫王的歌曲

SCEE于10月28日公布，极具创意的PS2输入装置EYE TOY的相关游戏第一作《EYE TOY：PLAY》已经在欧洲售出了100万套，《EYE TOY：PLAY》是于今年7月在欧洲上市的，也就是说在不足4个月的时间里，该作就突破了百万销量。EYE TOY及其软件即将于今年末及明年初在美国及日本上市，届时EYE TOY将再掀“手舞足蹈”式游戏方式的热潮。

虽然《EYE TOY：PLAY》于7月份才刚刚发售，但很快SCEE又将在欧洲发售对应EYE TOY的第二作软件《EYE TOY：GROOVE》，与上一作的大集锦式游戏方式不同，本作的游戏方式主要集中在“跳舞”，玩家将随着游戏所提供的音乐旋律起舞，目前已经确定游戏中会提供25首经过各方授权的音乐，原唱人包括数位世界级的流行音乐界大人物，如麦当娜（Madonna）、猫王（Elvis）、Fatboy Slim、The Jacksons及Mis-teeq等等，不可不谓众星云集啊。

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特报 SCOOP 超大型格斗比赛“斗剧”举行第二届 《恶魔救世主》及《铁拳4》用于比赛

由日本街机杂志《ARCADIA》主办的综合格斗游戏比赛“斗剧”重新掀起了日本格斗游戏比赛的高峰。在第一次斗剧取得了圆满成功之后，举办方又于日前公布将会举办第二届“斗剧”，具体的比赛时间为2004年1月～3月，2004年进行日本全国总决赛。

这次所设置的比赛项目（所选用的游戏）共有8种，包括4种个人战，4种团体战。

个人战所采用的游戏包括：《恶魔救世主》（CAPCOM）、《铁拳4》（NAMCO）、《侍魂 零》（SNK PLAYMORE）及《格斗之王2003》（SNK PLAYMORE）。

团体战所采用的游戏包括：《街头霸王III 三度冲击》（CAPCOM）、《CAPCOM VS. SNK 2》（CAPCOM）、《VR战士4 进化版》（SEGA）及《罪恶装备XX #RELOAD》（SAMMY）。

随着第二届“斗剧”的进行，届时广大玩家又将欣赏到众多精彩的比赛了，同时日本的格斗游戏市场也很可能因此而有所上升。

特报 SCOOP HORI又有新的游戏周边问世 新概念的PS2手柄横空出世

日本著名游戏周边厂商HORI又有新产品发售，那就PS2专用的“分离式手柄”，该手柄预定于2003年11月27日发售。正如它的名字那样，这款手柄是完全分离成两部分的，可以两手分开操作。右手边的操纵器除了SELECT、START外，甚至还有L1、L2键，如果是玩文字类冒险游戏或者是一些角色扮演游戏及战略游戏的话，只用右手就可以操作了。重量方面也很适中，拿起来很轻便。

不过不要以为这个一分为二的手柄只能分开用，这两部分照样可以接在一起当单个手柄用。颜色方面现在公布的有两种，一种是透明蓝，另一种是透明紫黑。

硬件 HARDWARE 比PSP先行一步成为便携播放机 GBA用动画播放工具即将推出

am3公司用于GBA的动画播放接驳器——Advance Movie Adapter发售日已经定于2003年11月20日了。GBA动画接驳器售价3200日元，附带了动画节目的Smart Media卡（SM卡）为2380日元，空白SM卡的售价是1800日元。首发动画是著名动画《名侦探柯南》前面几话的合集，售价3800日元。

使用该装置播放动画非常方便，先将动画接驳器像插游戏卡一样插在GBA上，之后将节目卡插入动画接驳器就可以用GBA播放动画了。动画接驳器采用的SM卡与一般通用的SM卡稍有不同，它是am3特制的，其中加入了特殊的加密技术以防止盗版。播放动画时，是利用GBA的CPU——ARM7 POWER对软件进行解码的，这项技术采用的是法国的ACTIMAGINE技术。am3的黑山说：“本来仅靠GBA的机能要播放MP3都勉为其难，但只要运用了这个技术，不仅可以播放含有高品质MP3音乐的影像，而且还可以播放出不输于MPEG4素质的影像。”

▲ Advance Movie Adapter实体。

目前SQUARE ENIX已经与任天堂达成了协议，预定在GBA的新作《王国之心 记忆之链》中采用这种解码技术，这也解开了在TGS上SQUARE ENIX公布《王国之心 记忆之链》时那段素质惊人的MOVIE之谜。另外，不仅仅是全画面播放MOVIE，采用这一系统后，播放MOVIE时还可以实现背景画面不动，只在画面上的一部分播放动画的功能，这样一来，成本问题也就解决了。

▶用来烧录动画节目的装置。

软件 SOFTWARE NAMCO动作大作《脱狱潜龙》续作公布 JACK SLATE及狼狗SHADOW回归

美国NAMCO的黑马级作品《脱狱潜龙》（DEAD TO RIGHTS）因其创意独特的系统、爽快流畅的枪战而大受玩家的好评，其Xbox版也顺利突破了百万销售纪录。

因为是“初出牛犊”，所以《脱狱潜龙》在具有许多闪光点的同时也有一些缺陷，正当人们期待NAMCO会推出一个全面加强的续作时，E3上NAMCO公布的却是一款名为《极限力量：格兰特市反恐战》（EXTREME FORCE：GRANT CITY ANIT-CRIME）的外传性质的作品，让人稍有些失望。之后，《极限力量：格兰特市反恐战》不再放出任何消息，直到最近，NAMCO突然宣布《脱狱潜龙》正统续作《脱狱潜龙2》（DEAD TO RIGHTS 2）的开发，并同时公布了一幅插画，是的，主角JACK SLATE回来了，连同他的忠实朋友——狼狗SHADOW。目前《脱狱潜龙2》除了这些非常基本的信息之外，还没有公布其他任何更具体的情报，一有最新情报，我刊将第一时间为大家报道。

短信息 MESSAGE EXPRESS

■10月22日，美国KONAMI公布，他们于10月21日在美国发售的跨平台游戏《忍者神龟》（包括GBA版）的总出货在当天就达到了100万套。

■《WE7》的欧版《PRO EVOLUTION SOCCER 3》（PES3）已经于10月下旬在欧洲上市，在足球运动流行的英国，《PES3》首周就取得了12万套的销售佳绩，在英国有史以来的游戏首周销售记录中，12万套的成绩可以排在第6位！KONAMI的《PES3》与EA的“《FIFA》系列”最新作的硬碰硬似乎越来越激烈了。

■10月22日SCE公布，澳大利亚的PS2销售数已经突破了100万台，（PS2在全球的销售数已经突破6000万台）。澳大利亚PS2于2000年11月发售，经过了近3年时间达成了百万销量，平均每个月出售的数量是2万9000台。

■当初以出产韩国自己的超高性能手掌机的GAMEPARK公司宣布，将会于2004年3月正式在欧洲发售其掌机GP32，不过也有报道指出，GAMEPARK是因为陷入财政危机才产生这一计划的。

■10月29日，CHUNSOFT公布，为了纪念他们到2004年公司成立20周年，他们将会发售3款新作，新作的情报近日就会公开。

■据悉，近期PS2上将有数款游戏会中文化，并很快就将推出，包括《指环王：国王归来》、《尸人》（SIREN）及《化解危机3》，看来年末PS2玩家们又有中文游戏可玩了。

■TAKE 2的副总裁近日公布《横行霸道》的最新作将于2004年第四季度的后半段时间发售，目前该作暂称为《横行霸道5》。

www.plumbook.cn

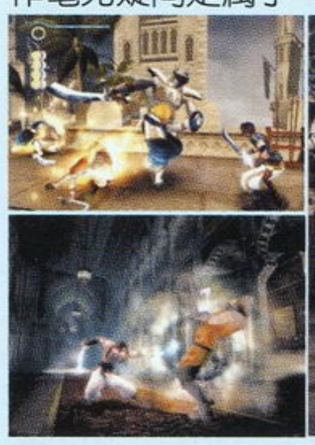
新作发售表

瑞奇与叮当 2	SCEA	ACT
PS2	Ratchet&Clank2	预定 2003 年 11 月 11 日	美版
	1 人	记忆要求未定	售价未定
	对应周边未定		

以高科技的重型武器、爽快的射击感和精美的画面吸引了无数欧美玩家的游戏将再次与大家见面，虽然这次先推出的是美版（这种美式风格的游戏一般会在欧美首先推出），但似乎大部分的国内玩家也比较喜欢玩美版，估计是大多数玩家们的英语都比日语要“上手”吧。《瑞奇与叮当 2》在前一段时间的 EGM 杂志上有 9.2 分（满分为 10 分）的惊人评分，可见新作的确是进化得非常成功，这样更增加了前作玩家们对新作的信心。今年年底的美版游戏连续出击，先是《马克西莫 机械军团的野心》，然后是刚发售不久的《杰克 II》，这次的《瑞奇与叮当 2》想必是 3D ACT 游戏玩家的第三度冲击吧。

波斯王子 时之砂	UBI	ACT
Multi	Prince of Persia: The Sands of Time	预定 2003 年 11 月 11 日	美版
	1 人	记忆要求未定	49.99 美元
	对应周边未定		

《波斯王子 时之砂》是 2003 年 UBI 的重头戏，曾经在 PC 及家用平台大红大紫的“《波斯王子》系列”在经过了长久的沉默之后终于将在这个冬天再度爆发。本作面向全平台，GBA 版已经推出。家用机版采用全新的 3D 引擎，角色、关卡经过了精心设计，誓将动作冒险游戏推向一个新的高峰！游戏独特的“时之砂”系统能够控制时间的流逝，并且如《黑客帝国》般眩目的镜头运用手法会令玩家耳目一新！这个冬天的冒险动作游戏的最佳作毫无疑问是属于《波斯王子 时之砂》的。



粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

11 月					
11 月 6 日	**潜龙谍影 完全版（PSone Books）**	メタルギアソリッド インテグラル（PSone Books）	ACT	KONAMI	1800 日元
11 月 6 日	召唤之夜 2（PSone Books）	サモンナイト 2（PSone Books）	S・RPG	BANPRESTO	1800 日元
11 月 13 日	公主妹妹 2 豪华 FAN DISC	シスター・プリンセス プレミアムファンディスク	AVG	MEDIA WORKS	5800 日元
11 月 20 日	**恶魔城 月下的夜想曲（PSone Books）**	恶魔城ドラキュラ X 月下の夜想曲（PSone Books）	A・RPG	KONAMI	1800 日元
11 月 20 日	棋魂 院生顶上决战（KONAMI the Best）	ヒカルの棋 院生顶上决战（KONAMI the Best）	SPG	KONAMI	2800 日元
11 月 20 日	宇宙巡航机外传（PSone Books）	グラディウス外传（PSone Books）	STG	KONAMI	1800 日元
12 月					
12 月 11 日	鬼太郎 逆袭！妖魔大血战	ゲゲゲの鬼太郎 逆袭！妖魔大血战	A・RPG	KONAMI	3980 日元
12 月 12 日	前线任务 历史	フロントミッション ヒストリー	ETC	SQUARE ENIX	9000 日元

PLAYSTATION2

11 月					
11 月 6 日	影之心（PS2 the Best）	シャドウハーツ（PS2 the Best）	ARUZE	RPG	2800 日元
11 月 6 日	**尸人**	**SIREN**	**SCEI**	**AVG**	**5800 日元**
11 月 6 日	EX 人生游戏 II	EX 人生ゲーム II	SLG	TAKARA	6800 日元
11 月 6 日	EX 人生游戏 II 人生游戏 35 周年纪念 限定版	EX 人生ゲーム II 人生ゲーム 35 周年纪念 限定版	SLG	TAKARA	6800 日元
11 月 6 日	潜龙谍影 实体（PS2 the Best）	メタルギア 2 サブスタンス（PS2 the Best）	ACT	KONAMI	2800 日元
11 月 6 日	宿命传说 2（MEGA HITS！）	テイルズ オブ デステニー2（MEGA HITS！）	RPG	NAMCO	3000 日元
11 月 6 日	**超级机器人大战 特勤司令员**	スーパーロッボト大战 スクランブルコマンダー	RTS	BANPRESTO	7800 日元
11 月 13 日	哈里・波特 奎第奇世界杯	ハリー・ポッター クリディッチワールドカップ	SPG	EA	6800 日元
11 月 13 日	高桥尚子的马拉松	高桥尚子のマラソンしようよ！	SLG	TAITO	6800 日元
11 月 20 日	创造职业棒球队！2003	プロ野球チームをつくろう！2003	SLG	SEGA	6980 日元
11 月 20 日	**异度传说 一章 Reloaded 力之意志**	ゼノサーガ エピソード リローディッド 「力への意志」	RPG	NAMCO	4800 日元
11 月 20 日	The Getaway	The Getaway	RAC	CAPCOM	6800 日元
11 月 20 日	山脊赛车 进化	R：レーシングエヴォリューション	RAC	NAMCO	6800 日元
11 月 20 日	沉默的狙击手 3（KONAMI the Best）	サイレントスコープ 3（KONAMI the Best）	STG	KONAMI	2800 日元
11 月 27 日	**鬼武者 无赖传**	**鬼武者 无赖传**	ACT	CAPCOM	6800 日元
11 月 27 日	三国志 IX	三国志 IX	SLG	KOEI	9800 日元
11 月 27 日	**恶魔城 Castlevania**	キャッスルヴァニア	ACT	KONAMI	6800 日元
11 月 27 日	**恶魔城 Castlevania 限定版**	キャッスルヴァニア 限定版	ACT	KONAMI	8800 日元
11 月 27 日	**荒野兵器 Alter Code：F**	ワイルドアームズ アルターコード：F	RPG	SCEI	6800 日元
11 月 27 日	**零 红蝶**	**零 红蝶**	AVG	TECMO	6800 日元
11 月	新世纪福音战士 2	新世纪エヴァンゲリオン 2	SLG	BANDAI	价格未定
11 月	学园天堂 BOY'S LOVE SCRAMBLE！	学园ヘヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE！	AVG	NEC	6800 日元
12 月					
12 月 4 日	**GT 赛车 4 序幕版**	グランツーリスモ 4 プロローグ版	RAC	SCEI	2980 日元
12 月 4 日	荣誉勋章 日出	メタル オブ オナー ライジングサン	FPS	EA	6800 日元
12 月 4 日	机动战士 Z 高达 幽谷 VS. 泰坦斯	机动战士Zガンダム エウ-VS.ゴティターンズ	ACT	BANDAI	6800 日元
12 月 4 日	机动战士 Z 高达 幽谷 VS. 泰坦斯 网络套件	机动战士Zガンダム エウ-VS.ゴティターンズ ネットワークアダプターパック	ETC	SCEI	8980 日元

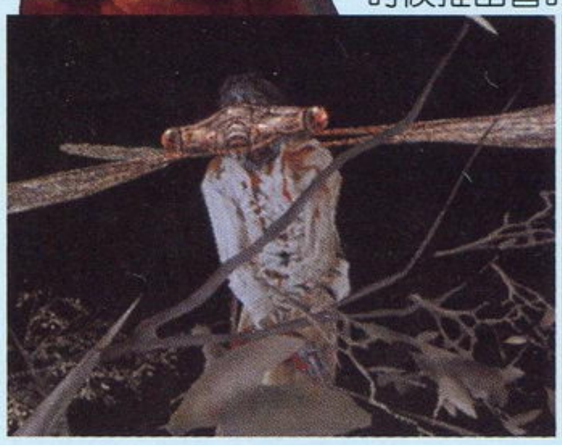
www.plumbook.cn

超级机器人大战 特勤司令员	BANPRESTO	RTS
PS2 スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー	预定 2003 年 11 月 6 日	日版
1 人	记忆要求未定	7800 日元
对应周边未定		

可能很多玩家都没想到，新的《机战》居然是以即时战术的类型推出。这样一来，不知那些玩惯了S·RPG类型的玩家会有什么想法。毕竟这次《机战》的战斗系统可以说已经彻底改变，由回合制变成即时制，这么一来对玩家在统筹安排、及时作出判断下达正确的指令方面就有了更高的要求，看来以前那些习惯了慢节奏玩《机战》的玩家可要好好改变一下自己的打法了。从登场的动画作品上看，虽然从数量上有一定的减少，但我们可以看到人气作品《EVA》的回归，《08MS小队》的再次登场，再加上《盖塔》、《魔神Z》这些“常客”，可以说这次《机战》阵容的豪华程度不亚于之前的任何一作，现在我们期待的就是即时战术的战斗系统了，希望有优秀的表现，那样才能不辱“机战”之名！

尸人	SCEI	AVG
PS2 セイレン	预定 2003 年 11 月 6 日	日版
1 人	77KB 以上	5800 日元
对应周边未定	推荐玩家年龄：15 岁以上	

《尸人》是一款能够操纵数名角色，在有限的时间内进行各种活动的新型AVG游戏。游戏的各个剧情片段中，都包含有游戏通关的某一条件，而且根据使用角色的不同，装备的武器也会发生变化。向哪条路线前进，采取什么样的行动，这些都将是游戏最大的要点。游戏要求的不仅仅是操作的技巧，还需要玩家的战略性“头脑”。在游戏中登场的一些怪物，比如头脑尸人或是羽根尸人都是一些外形可怕的怪物，到底这些家伙在游戏中会有什么表现，就只有等到11月6日才能知晓了。另外，据说该游戏将会推出中文版本，具体什么时候推出暂时还不得而知。



DREAMCAST

11 月					
11 月 27 日	永远的 17 岁 the out of infinity remium Edition	エバ－17 the out of infinity remium Edition	AVG	KID	4800 日元
11 月 27 日	恋爱 CHU！完美快乐	恋爱 CHU！ハッピーパーフェクト	AVG	GN SOFTWARE	6800 日元
11 月 27 日	恋爱 CHU！完美快乐（初回限定版）	恋爱 CHU！ハッピーパーフェクト（初回限定版）	AVG	GN SOFTWARE	7800 日元
12 月					
12 月 11 日	风之歌	风ノ歌	AVG	CHARARA	7500 日元

GAMEBOY ADVANCE

11 月					
11 月 14 日	史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト 冲击のしっぽ团	AVG	SQUARE ENIX	5800 日元
11 月 14 日	哈里·波特 奎第奇世界杯	ハリー・ポッター クリディッチワールドカップ	SPG	EA	4800 日元
11 月 21 日	马里奥＆路易 RPG	マリオ＆ルイージ RPG	RPG	NINTENDO	4800 日元
11 月 27 日	SD 高达 G 世纪 ADVANCE	SD ガンダム Gジェネレーション アドバンス	SLG	BANDAI	5800 日元
11 月 27 日	SD 高达 G 世纪 ADVANCE GBA SP 夏亚专用色同捆版	SD ガンダム Gジェネレーション アドバンス GBA SP シャア专用カラー同捆版	SLG	BANDAI	18300 日元
11 月 28 日	F-ZERO 隼之传说	F-ZERO ファルコン传说	RAC	NINTENDO	3480 日元
12 月					
12 月 4 日	大家的王子	みんなの王子样	ETC	KONAMI	4980 日元
12 月 4 日	索尼克 Battle	ソニックバトル	ACT	SEGA	4980 日元

NINTENDO GAME CUBE

11 月					
11 月 7 日	马里奥赛车 双重冲击	マリオカート ダブルダッシュ！	RAC	NINTENDO	5800 日元
11 月 14 日	哈里·波特 奎第奇世界杯	ハリー・ポッター クリディッチワールドカップ	SPG	EA	5800 日元
11 月 21 日	口袋妖怪竞技场	ポケモンコロシアム	ETC	NINTENDO	5800 日元
11 月 27 日	梦幻之星在线 1 章＆2 章 PLUS	ファンタシースターオンライン エピソードⅠ＆Ⅱ プラス	A·RPG	SEGA	3980 日元
11 月 27 日	梦幻之星在线 Ⅲ章 卡牌革命	ファンタシースターオンライン エピソードⅢ カードレボリューション	TAB	SEGA	6980 日元
11 月 28 日	龙珠 Z	ドラゴンボールZ	ACT	BANDAI	6800 日元
12 月					
12 月 6 日	海底总动员	ファインディン ネモ	ACT	YUKES	5800 日元

Xbox

11 月					
11 月 20 日	SEGA GT online	SEGA GT online	RAC	SEGA	6980 日元
11 月 20 日	魔牙灵	魔牙灵	ACT	MICROSOFT	6800 日元
11 月 20 日	魔牙灵（初回生产版）	魔牙灵（初回生产份）	ACT	MICROSOFT	5800 日元
11 月 27 日	山脊赛车 进化	R: レーシングエヴォリューション	RAC	NAMCO	6800 日元
12 月					
12 月 18 日	索尼克英雄	ソニックヒーローズ	ACT	SEGA	6980 日元
12 月 25 日	御伽 百鬼讨伐绘卷	O·TO·GI 百鬼讨伐绘卷	ACT	FROM SOFTWARE	6800 日元

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

恶魔城Castlevania 无辜者的悼词

画面 音效 系统
游戏耐玩度

阿修罗

惊喜，绝对是惊喜！本作虽然没有进化到振聋发聩的地步，但绝对可说是完美再现了IGA的监督创作意图！从阴冷的地下水道到华丽的歌剧院，不同风格的建筑物和形态各异的敌人让人在游戏的时候完全如同亲自在恶魔城中冒险一般。游戏的操作也非常流畅，而且简单易学，任何人都可以轻松上手。在音乐方面也可圈可点。缺点是场景略显单调，难度较低，部分隐藏要素藏得太过隐密。

纱迦

如果你仅仅是因为本作的玩法与以往作品有很大不同就大呼失败，那么你就错了；如果你还没有打过CRAZY难度就大呼本作还有这样那样的不足，那么你又错了。要想体会到真正的乐趣，一定要打CRAZY难度才行。在CRAZY难度中，很多看似鸡肋的设定变得举足轻重，你会发现原来游戏还有这么多的秘密。这次的PS2版告诉我们，就算做成纯粹的ＡＣＴ，《恶魔城》同样优秀。

SOUL

作出了各种大胆尝试的新生代《恶魔城》取得了成功！挥鞭的爽快感，10分！音乐，10分！解谜要素，10分！游戏整体气氛，10分！不过单从动作游戏的乐趣方面，普通模式只能体验到75%的乐趣，"CRAZY"模式才能让你体验到100%的乐趣。3D在这里只是一种增加画面表现力的手段，并没有强求360度视角，非常欣赏这样的设定。满分并非表示游戏已经完美无缺，而是因为游戏的优点实在是太突出了。

总分：29 黄金珍藏

PS2■DVD-ROM■KCET■Castlevania Lament of Innocence■ACT■2003-10-21■1人■只对应DS2手柄■124KB

卧虎藏龙

画面 音效 系统
忠实原作程度

胜负师

一款由同名电影改编的颇具争议的动作游戏。其画面水准一般，但使用电影原声音乐与画面配合比较到位，收录40分钟的精彩电影片段也为游戏增色不少。本作的操作不易上手，3D游戏的视角问题比较突出，而拿腔拿调的中文配音也令不少国内玩家颇为不满。不过游戏的系统方面有不少亮点，Block及Special Move的设定颇具创意。虽然本作存在着一些硬伤，但依然是一款可以逐渐得到乐趣的作品。

邪魔天使

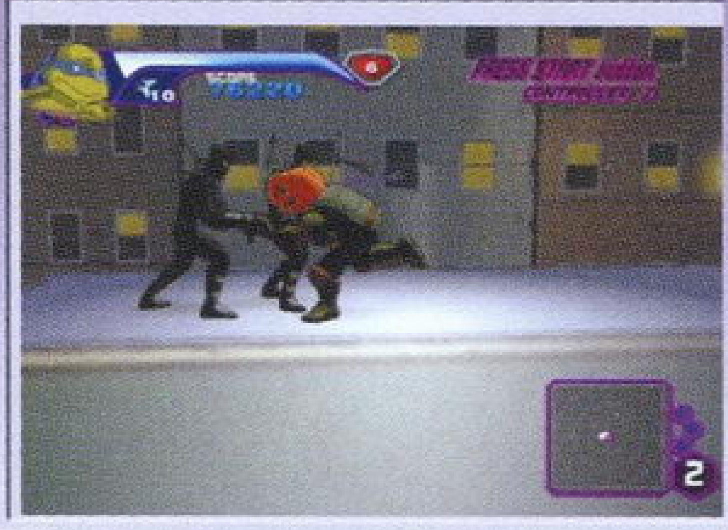
看到如此简陋的3D建模，听到发音有些诡异的中文，我的第一感觉就是——这不是一款给中国人玩的游戏。不过在玩过之后发现，其实这个游戏也不是那么一无是处。因为加入了成长要素，所以玩的时候枯燥之感有所下降。每个角色由于擅长的技能不同，使用的时候就会有一些区别；新手用角色、高手用角色分得很明显，玩起来的时候很有挑战性。不过游戏视角问题确实是其诟病所在。

多边形

该作在推出前，通过媒体公布的游戏画面和介绍给人的印象不过是一款由电影改编的平庸之作。实际体验后，发现游戏虽然整体素质一般，但并非没有亮点。谭盾先生的电影音乐贯穿全作，使之增色不少。而手感方面，初玩时稍显生硬，不过当玩家上手后，手感方面的特色就显示出来了。格挡和闪避系统的效果颇具观赏性，在对阵BOSS时，该系统还能将传统武术中的套路对练与游戏过程有机结合，可谓独具匠心。

总分：21 不过不失

PS2■DVD-ROM■UBI/元气■Crouching Tiger Hidden Dragon■ACT■2003-10-09■1人■无对应周边■279KB



忍者神龟

画面 音效 系统
怀旧度

猫太

先不要说画面和系统，光靠这4只乌龟状的生物已经可以吸引无数美国和国内的玩家了。而且继承传统ACT的新作依然保持着原始爽快的感觉，再加上2P合作的诱人设定，年末最强的横版2P动作游戏非它莫属。每位忍者龟各有特点，并不是那种换个人物造型，换样武器就应付过去的"懒惰"制作方法。只可惜游戏中欠缺了一些多变的感觉，要知道单纯的攻击、跳跃和冲刺并不能满足现在的新一代玩家哦！

胜负师

这是一款比较纯正的美版动作游戏，无论是题材、表现手法，还是动作设计、难度把握，各方面都有浓重的美式风格。本作的4个角色在流程上会有一些不同之处，这也增加了游戏的耐玩度。不过与E3时看到的宣传影像相比，实际游戏的品质令人稍有些失望。作为一款清版ACT，其理念的确是陈旧了一些，这使玩家在上手之后不免产生单调的感觉。尽管如此，本作依然是目前最好的《忍者神龟》游戏。

沙罗

虽然自己是非常喜欢FC时代的这一系列和这一系列的原著……不过时过境迁，现在再静下心来玩一款基本和FC的前几作内容差不多的游戏，感觉真的已经完全变了。本作最让人觉得烦躁的地方，就是同一个场景出现的敌人数量太多，往往高达数十个。这样的重复战斗打下来甚是乏味。不过游戏中的一些过场动画，以及万圣节出现南瓜头、圣诞节出现圣诞帽的设定还是非常不错的。推荐喜欢动作游戏的玩家试试。

总分：23 热血推荐

PS2■DVD-ROM■KONAMI■TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES■ACT■2003-10-21■1～2人■只对应DS2手柄■57KB

忍者神龟

画面 音效 系统
爽快度

LIKY

一款相当爽快的2D动作游戏，游戏不光打斗激烈，玩法花样也很丰富，穿插在游戏中有不少迷你游戏式的舞台，这次给人最大的惊喜就是这4名主角不仅招式、特性完全不同，连舞台关卡也全不一样，没有任何重复。每个主角都会展开自己不同的剧情，完成各自的小章节后，再一起到最终舞台合力对付斯雷德。这一设定避免了无味的重复，每一关都能给玩家带来新鲜刺激的感觉，但由此带来的弊端就是流程过短。

沙罗

比起PS2版，个人觉得GBA版的内容更丰富一些。每位角色各不相同的多种招式，清晰的打击感与爽快感尤其感到实在！虽然整个游戏的流程和通关时间对个人来说太短了些，但每个角色独立的舞台以及独立的迷你游戏，却足以抵消这些不满情绪。相比之下，个人觉得如果可以支持多人游戏的话，本作倒更像以前的街机版……不过没有能够在游戏中见到太多原著中的老面孔，实在可惜。

SOUL

拥有极丰富游戏要素的一作。忍者龟之间个性及特色的差别非常明显，从普通攻击，到跳跃能力、特殊技，一直到必杀技，四个忍者龟的设定完全不同，而且动作设计得也非常华丽，打击感同样不俗，各关之中还有隐藏要素可以探索，让人充分体会到制作者的诚意。中途穿插的各种小游戏也制作得相当认真，具有很高的完成度。不过完成4个忍者龟各自流程后的最终关太短了，算是一个遗憾。

总分：24 热血推荐

GBA■卡带（64M）■KONAMI■Teenage Mutant Ninja Turtles■ACT■2003-10-21■1人■自带记忆功能

16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

话梅杂志&3DM-SMV www.ptumbook.cn

黄金眼

代表“编辑推荐”

SSX3

画面
音效
系统
爽快度

泰坦

《SSX3》将高山滑雪游戏的惊险之处前所未有地表现了出来。这款游戏最初于2000年登场于PS2，本作并未改变游戏的基础操作，但却增加了不少新花样，特技系统也有所加强。游戏拥有专业得当的镜头跟踪和移动方式，为玩家提供了紧张竞技与自由探险的游戏空间，爽快感十足。在体验高速滑雪运动的同时，游戏中的景色也值得我们去欣赏和体会，无论是老手还是新手都可以在这款作品中获得乐趣。

SOUL

少数几款出众的滑雪板游戏之一。作为一项极限运动，滑雪板游戏并不像一般的滑板游戏那样容易实现，因此备受瞩目。滑雪板游戏和滑板游戏的区别很大，前者速度感的享受要强烈得多。精心打造的本作让游戏画面再度进化，游戏中光是雪景就足以让你陶醉。本作不但完美地把滑雪板运动的速度感及技巧性表现了出来，而且极具平衡感。如果你喜欢极限运动，请不要错过《SSX3》。

阿修罗

作为知名滑雪游戏的最新作，本游戏应该说是没有让人失望。在继承了系列的众多优良传统的基础上，一些全新要素的加入也使得游戏的兴奋点非常多。游戏的画面自然是不用说的，雪山的感觉被很好地表现出来了，不管有没有亲自体验过那种感觉，这款游戏都能够让你很好地享受的。特技部分也是游戏的卖点之一，完成复杂而华丽的技巧时的成就感可不是盖的！要说缺点的话那就是游戏的读盘时间实在太长了！

总分：23

热血推荐

Xbox■DVD-ROM■Electronic Arts/EA Canada■SSX3■SPG■2003-10-20■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

杀戮开关

画面
音效
系统
火爆程度

GOUKI

将“战术射击”的理念继续升华，躲避敌人的攻击之后起身瞄准的感觉非常好，各种武器的设定也比较到位，没有哪种武器有很多余的感觉。敌兵的AI在进攻方面的思路设计得不错，既不会让玩家有巨大挫折感，也不会很容易就被找到死穴。场面异常火爆，但并不血腥。巧妙的故事背景设定让游戏的舞台没有地域的限制，只是剧情画面的交待实在太苍白了，此外流程短也是一大遗憾。

多边形

本作由NAMCO出品，手感令人放心。游戏开始安排有训练关，可以让玩家迅速地熟悉各项操作，极为体贴。游戏过程中，最重要的是合理地利用地形，尤其是各类掩体来应付敌人的进攻，同时不失时机地采用各种手段予以还击，步步推进。游戏对玩家能否协调地使用左右摇杆在移动过程中随时观察敌人行动并有效瞄准提出了一定的要求。但逐渐掌握操作要领之后便会大呼过瘾。

SOUL

虽然又是一款第三人称枪械动作游戏，但强调利用掩体使它有别于同类游戏，那种巷战中才有的与敌人周旋的感觉被完美表现了出来，整体游戏气氛营造也非常优秀。但缺点很严重，一定要用右摇杆来瞄准敌人射击，而且要求较精确的瞄准。可是手柄上的摇杆实在不方便用于精确的瞄准，这也是现在很多家用机版FPS降低瞄准精确度要求的原因。当然玩家如果克服了这一点的话，那么游戏的乐趣就会上升一个档次。

总分：24

热血推荐

Xbox■DVD-ROM■NAMCO■KILL SWITCH■ACT■2003-10-28■1人■硬盘记忆

指环王 国王归来

画面
音效
系统
视听效果

纱迦

前作可谓是游戏与电影互动的超级典范，足以给所有游戏厂商和电影公司上一课了。本作依然保持了这个特点，游戏内容与即将上映的电影完全互动，人物访谈、制作花絮、开发秘闻应有尽有，甚至有人为了不丧失看电影的乐趣而拒绝玩此游戏。互动到这个地步，本作也算是前无古人了！游戏本身的隐藏要素非常多，缺点在于打击感依然欠缺，招式虽多但没有特色，希望以后的同类作品能改掉这一毛病。

阿修罗

EA在画面上所下的功夫的确是令人佩服的，整个游戏玩起来就如同在观看电影一般。不过本作偶尔会出现拖慢或者丢帧的现象，这是一个遗憾。另外，游戏时人物比例普遍偏小，很容易看错。游戏的总体流程不长，但是分成了3条路线，每一个关卡的长度倒也十分惊人。基本系统沿袭前作，稍微作了一些改良。不过手感方面进步不是很大，虽然加了不少新动作，但是操作性依然不好。

SOUL

虽然电影本身光芒夺目，但作为改编游戏的本作并没有因为电影的吸引力而粗制滥造，即使单从游戏本身的角度而言，本作也是一款难得的佳作。延续前作成功的步伐，EA扎扎实实地推出了续作，电影中壮阔、火爆的场面在这里以互动的形式表现出来，而且质量之高令人拍板叫绝。本作还支持双人游戏模式，弥补了前作最大的缺憾。打击感还有些不足，但音效声相对音乐声偏大这个不大不小的缺点就有一定改观。

总分：24

热血推荐

PS2■DVD-ROM■EA■the Lord of the Rings Return of the King■ACT■2003-11-05■1～2人■只对应DS2手柄■78KB

火影忍者NARUTO 究极的英雄

画面
音效
系统
忠实原著度

猫太

早在上次的游戏介绍中已经对这款游戏十分看好，现在看来BANDAI公司并没有让所有《火影忍者》的FANS失望。爽快的打斗、生动的角色和完全忠实于原作的情节，这是一款任何玩家都适合的对战游戏。收集部分制作得也比较有意思，利用在故事模式中赚取的点数购买“彩票”，随机抽出一个奖品。虽然说背景忠实于原作也是一件好事，但花巧的背景有时确实会给人一种头晕目眩的感觉。

胜负师

BANDAI自“《海盗路飞》系列”大获成功之后，在制作乱斗游戏方面已经是轻车熟路，本作可以说是此类作品的又一代表。游戏的众多设定均忠实于原作，对于《火影》熟悉的玩家会很有亲切感。卡通渲染画面比较容易表现原作的精神，在查克拉技的表演效果上也极具魄力。游戏的收集要素多到令人“绝望”的地步，而任务模式也极具挑战。无论你是不是“火影饭”，本作都值得一试。

卡伦

继前段时间的《网球王子》热潮后，《火影忍者》也在最近掀起了一阵旋风。本作应该算得上是动漫改编游戏中少有的精品之一，无论你是否是格斗游戏的达人都能在这款游戏中享受到那种战斗的爽快感。以双方按键的速度和准确性来决定必杀技是否成功的设定十分新颖，而忠实于原作并华丽异常的招式也会让《火影》的FANS爱不释手，是近期值得推荐的游戏之一。

总分：24

热血推荐

PS2■DVD-ROM■BANDAI■NARUTO ナルト ナルティメット■ACT■2003-10-23■1～2人■只对应DS2手柄■54KB

16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

电脑公会&3DM-SMV
www.plumbook.cn

黄金眼

代表“编辑推荐”

炸弹人杰特斯游戏大全集

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
休闲度 ■■■■■■□□

猫太

音乐超强的一作，光听到游戏标题画面的音乐已经觉得眼前一亮了。弹珠台模式虽然采用了拯救人质的方式比较有新意，但由于碰撞感比较差，经常都会出现眼看还没有碰到墙壁就弹回来的现象。幸好紧张刺激的对战模式依然健在，再加入轻松的口袋模式更是吸引人。不知道是有意还是偶然，HUDSON今年所推出的“《炸弹人》系列”都附带有众多的迷你游戏，难道HUDSON想把自己的游戏做得更加“轻松化”？

LIKY

这游戏让我想起了《瓦里奥制造》，因为都是一些迷你游戏的合集，不过本作的迷你游戏完成度都比较高，有很多还相当有趣。当然最好玩的还是最传统的4人对战的炸弹人模式，这次可选人物多达10名，每个人都有一招自己独有的必杀技，对战起来非常激烈，而且此游戏对应1卡4人联机，和朋友一起同乐时会更加热闹，可以让你重新找回和朋友一起同乐的乐趣。

泰坦

对战模式的设计保持了传统特色，乐趣十足，道具设置和地图大小不及原来的PS版本，但乐趣却丝毫不减。支持1卡4人联机使得游戏的可交互性大大拓展。对战时操作上感觉稍有拖慢，当然也可能是游戏本身的节奏如此。新增的其他趣味模式也恰到好处，不过弹珠台的隐藏要素不是很丰富。这款游戏适合在休闲的时候跟玩友们找点小刺激，另外对战模式中可供选择的角色可是不少哦！

总分：23

热血推荐

GBA■卡带（64M）■HUDSON■ボンバーマンジェッターズ ゲームコレクション■TAB■2003-10-16■1～4人■对应GBA通信对战线■自带记忆功能

ORIENTAL BLUE 青之天外

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
自由度 ■■■■■■□□

LIKY

本来不太喜欢这种主观视点战斗的RPG，但是这个游戏我玩了一阵后却被吸引住了。最大的感觉就是游戏不愧是叫着“天外”这个名字，游戏中处处有着奇想天外的构思，每到一个村子都会让我感到新奇无比，比如上海的大赌场，还有上海通往九龙的火车等等，加上游戏的自由度非常高，自己去探索这个神奇的世界给人很大的乐趣。游戏的系统也很值得研究，魔石的合成，武器的改造都很有意思。

阿修罗

非常正统的RPG，在画面和音乐方面都中规中矩，画面部分制作得非常精细。游戏本身难度不高，系统虽然比较有趣但是并不复杂，任何人都很容易上手。不过游戏的信息量很大，虽然游戏中也有不少汉字，不过更多的是大量的假名，想来这会成为国内玩家理解游戏的一个大障碍。在剧情方面，多分支的设定使得游戏的耐玩度大幅度上升，不过游戏只有一个存档的设定倒是很麻烦！

邪魔天使

一直都对战斗时看不到己方人员的RPG不感冒，不过这款正统RPG的确有其可圈可点的地方。正如游戏厂商事前公布的那样，游戏充满了亚洲风情，不管是中式建筑还是日式建筑，一些亚洲其他国家的东西都会在游戏中出现。游戏的情节方面相当丰富，大量的分支情节让你在玩这款游戏时觉得很充实，在游戏结束前都没有什么冷场的感觉，不过也许是分支情节做得太好，主线情节反而给人很单薄的感觉。

总分：24

热血推荐

GBA■卡带（128M）■HUDSON■オリエンタルブル　青の天外■RPG■2003-10-24■1人■自带记忆功能

超时空要塞

画面 ■■■■■■■□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
爽快度 ■■■■■■□□

沙罗

事前实在没能想到本作竟会出自SEGA的AM2之手。初上手时有种打《相会在宇宙》的感觉。玩家所操纵的可变式战斗机，能够同时进行空战和地面战，这点相信也是许多玩家梦寐以求的战斗吧！另外，游戏可以选择TV版和剧场版两种模式，也确实能令这一系列的FANS大呼过瘾。歌声一直是系列原著的特点，这在本作中也得到了很好的体现。可惜最令人失望的，莫过于战斗中竟然无法自由更换锁定的目标……

卡伦

游戏只有在结尾时才会出现一段动画是我对这游戏的最大不满，像这类怀旧性质的作品不加入原作的动画感染力也减弱了一些。不过单论游戏品质的话，本作还算是相当不错的，TV和剧场两种模式的设定使两者的FANS都能融入到游戏中，而SEGA－AM2负责制作的空战部分也是爽快感十足，不愧是制作“《飞空之舞》系列”的原班人马的作品啊，值得大家去尝试。

猫太

《MACROSS》FANS的福音，完全改编于原作剧情的动作游戏。如果看过最早期的TV版更会有种想大叫的兴奋。在游戏中除了可以驾驶バルギリ－在空中滑翔外，还有在地面的激战。而且随着玩家得到的分数，可选择机体的数量也会逐渐增加。不过本作的空中战远不及上一作的美版《MACROSS》，除了简单的界面，平淡的操作感更是让人很快厌倦。猫太认为这款游戏是比较属于那种“FANS向”的作品。

总分：23

热血推荐

PS2■DVD-ROM■BANDAI/SEGA AM2■超时空要塞マクロス■STG■2003-10-23■1人■无对应周边■133KB

超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■■■□□
可爱度 ■■■■■■□□

猫太

SONICTEAM再添一员，这款以鸡做主题的可爱类游戏无论从哪个角度看都像是它的老大“《索尼克大冒险》系列”。但毕竟是可爱类游戏，所以并不能以速度感来吸引大家，所取代的便是滚动鸡蛋的乐趣。光是一个鸡蛋就可以做出那么多的动作，而且给鸡蛋们喂养食物还能召唤出蛋兽或者道具等稀奇古怪的东西，实在是非常有趣。游戏的缺点在于视角还存在不少问题，希望SONICTEAM能以此为鉴。

阿修罗

期待了很长时间的游戏，不过实际拿到手里以后发现并没有想象中的那么好。游戏的主题就是操纵超级蛋宝宝和蛋兽做出各种动作来解开各种谜题，或者打击敌人。但是将攻击方式完全依附在蛋宝宝上的后果就是游戏的爽快感不够，没有了《索尼克》那样的流畅感。不过游戏的画面实在太可爱了，不论是主角还是蛋兽都那么卡哇伊，让人在游戏的时候感到非常轻松。

沙罗

或许是因为出自同一个制作小组的缘故吧，本作看上去竟然那么像《索尼克大冒险》。游戏的画面充满了童趣，看着一群鸡仔们齐声鸣叫，还真是觉得非常可爱呢！只不过虽然蛋宝宝的移动、攻击方式多种多样，但反过来说，完全将一切都依赖在其身上的话，反而觉得非常麻烦。游戏中的谜题也是非常丰富，玩家需要不断从NPC的对话中找出攻关的提示。因此一些日文苦手的玩家恐怕就有点头痛了。

总分：24

热血推荐

NGC■DVD-ROM■SEGA/SONICTEAM■ジャイアント エッグ ビリー・ハッチャーの大冒险■ACT■2003-10-09■1～4人■对应NGC-GBA专用通信线■2格

16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

www.ptumbook.cn

文：纱迦

游戏时间　超过80小时

牧场物语 矿石镇的同伴们

牧场物语 矿石镇的同伴们	VICTOR	SLG
GBA	牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち	2003年4月18日	日版
	1人	电池记忆	64M	4800日元
	对应NGC-GBA专用通信线		推荐玩家年龄：全年龄

我的牧场情结

我虽然出生于鱼米之乡，却一直对塞外放牧的生活心驰神迷。回想起来，这种情结从小学时学了斛律金的《敕勒歌》后就开始了："天苍苍，野茫茫，风吹草低见牛羊。"试想，这是何等的美景啊！后来上了初中，看过《天龙八部》后，每每想起阿朱对乔峰许下的诺言，更是不能忘怀。有了这段渊源，爱上《牧场物语》，也就在情理之中了。

第一次认识《牧场物语》，是刚上大学时。有一次到邻校去玩，因为时间太晚，就准备留在同学寝室里过夜。长夜漫漫，无心睡眠，我们谈兴正浓。同寝室的几位年龄和爱好都与我差不多，也加入了话团。惟有一位上铺的兄弟，手持GB一台，玩得正开心。看他玩得那么投入的样子，我不禁好奇心起，问他究竟在玩什么游戏，他回答说是《牧场物语》。问他这个游戏怎么玩，他回答说是在牧场中种庄稼养牲畜赚钱。当时我不禁反问："既然是'牧场物语'，应该全是放牧，怎么还要种庄稼呢？"此君不禁当场语塞，埋头GB不再理我。而我也带着胜利的微笑睡去了。

当我成为游戏编辑后，因为工作关系，每天都要看读者来信。读者来信中提到游戏的话，如果自己很熟的话，就留下来；如果自己对这个游戏不熟，就拣出来给其他人。我渐渐发现在那堆提到我不熟的游戏的信件中，有很多都是关于《牧场物语》的，特别是当今年GBA版推出后。于是当我拥有自己的GBA SP后，第一个想到要玩的游戏自然就是这款《牧场物语 矿石镇的同伴们》了。结果这一玩，我这个浸淫游戏十数年的老玩家就这样陷进去啦！

超高完成度的GBA版

初玩《牧场物语 矿石镇的同伴们》，不禁为游戏超高的完成度惊叹不已。不但系统非常完善，一点也看不出这是GBA上的第一个作品，而且隐藏要素之丰富，实在是到了令人发指的地步。玩过GBA版后对全系列产生了浓厚的兴趣，掉转头回去看之前推出的作品，这才发现原来GBA版《牧场物语 矿石镇的同伴们》其实是PS版《牧场物语 中秋满月》的强化版。当年的PS版大受好评，如今事隔多年之后在GBA上推出强化版，难怪完成度如此之高。

和PS版比起来，GBA版除了画面外，其他方面的进步是明显的，最吸引人的地方就是新加入的各种隐藏要素了。游戏的隐藏要素非常多，涵盖了挖矿、农具、种植、畜牧、结婚、钓鱼等领域，这已经是游戏的全部方面了。而且这些隐藏要素的难度简直可以用可怕来形容，要想全部达成的话没有近百个小时的努力是不可能的。例如要与隐藏角色女神结婚的话，就要满足钓到全部的鱼、卖出过所有的商品、全部农具达到贤者级、收集完女神的秘宝且爱情度达到6万等变态条件。很多玩家往往都知难而退了，不过也有很多玩家迎难而上，最后终于抱得女神归。

GBA版和PS版比起来，有一个得天独厚的条件，就是可以与NGC进行联动。GBA版与NGC版所描述的两个世界其实是彼此相邻的。只要玩家不断进行联动，就能令连接度不断上升，从而使得两个世界的交流越来越频繁。由于NGC版晚于GBA版推出，因此直到今年9月，玩家才能真正玩到完整的《牧场物语 矿石镇的同伴们》。与NGC版联动后，就能在GBA版中看到很多关于NGC版的信息，并可以见到一些来自NGC版的角色。连接度达到一定程度后，还能从女神处得到海之别墅作为奖励。本人正是玩过GBA版和NGC版《牧场物语》后，才终于完全领悟了任天堂提出的掌机四原则。

重复劳动中的乐趣

一位记者采访一个正在放羊的小孩子，采访过程如下：

"你为什么要放羊？"

"为了赚钱"

"为什么要赚钱？"

"为了结婚。"

"结婚以后呢？"

"生小孩。"

"生了小孩呢？"

"把小孩养大。"

"小孩大了能干什么？"

"放羊。"

以上只是笑话。虽然只是一个笑话，不过很多SLG的游戏过程其实和它差不多，赚钱→提高竞争力→扩展势力→赚更多的钱……之所以玩家不会对这样的重复劳动感到厌烦，是因为玩家能够从中体会到成就感，没有什么比看到自己的势力一点点扩大更有成就感的事情了。因此对于SLG来说，往往玩家最感到无聊的时候并不是一开始通过重复劳动使自己的势力逐渐扩大时，而是自己的势力扩展到了极点、打遍天下无敌手之际。

《牧场物语 矿石镇的同伴们》比较特殊的一点就是没有同行的竞争对手，再加上游戏的时间很长（几乎可以视为无限），因此玩起来的感觉与一般的经营型SLG有明显不同。为了使玩家不至于过早地厌烦牧场生活，设计者在每一个领域都为玩家设计了几乎不可能完成的任务。除此之外，设计者在NPC身上下了大工夫，使得玩家在人之人之间的交流中也能领悟到别样人生。游戏中每一位NPC都有自己的故事，只要提高与他们的好感度，就会发生剧情。通过这些剧情，可以获得道具、食谱或提示，与特定角色提高好感度，还能够结婚。当然，最大最大的成就感，莫过于看到牧场在自己的努力下日益成长了。加之牧场中的一草一木（千真万确）都是玩家自己辛勤劳动的结果，令玩家有强烈的代入感。

放牧天下的理想

尽管《牧场物语》向来拥有不错的口碑，不过始终难以跻身于一流作品之列。从1996年8月6日SFC版《牧场物语》推出以来，全系列一共推出11部作品。纵观这11部作品，游戏的系统一直都在发生变化，给人一种很不成熟的感觉。像PS2上推出的《牧场物语3 燃起心中的火焰》很明显只是一部试验性作品，竟然冠上了正统的第3作之名。如此多变的目的，无非就是想能做出一部真正令系列名动天下的作品，可惜制作人一直没有成功。

其实虽然游戏优点多多，不过缺点同样比较明显。以GBA版为例，部分隐藏要素的难度实在是有些过分。例如在地下矿石场挖高级农具，不但耗时巨长，而且出现几率奇低，实在令人忍无可忍。希望这一点能够在即将发售的《牧场物语 矿石镇的同伴们 女孩版》中得到改进。

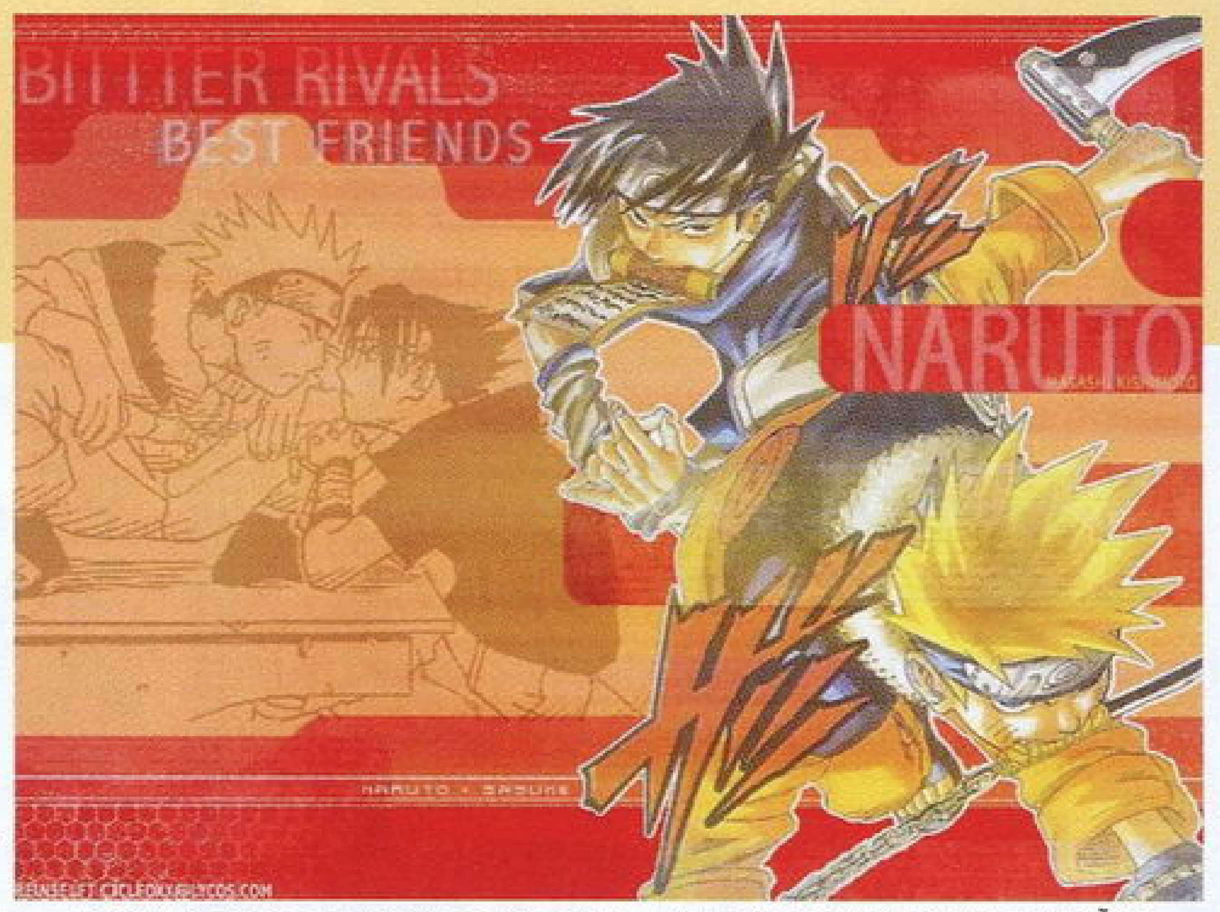
说到《牧场物语》，笔者真是有一种相恨见晚的感觉。虽然现在从事的是游戏编辑一职，但由于工作繁忙，不能在一个游戏上花上太多时间。另外由于自己年事已高（笑），学生时代无忧无虑的心情已经不复存在，使得自己在玩《牧场物语》时已不能全身心地投入到游戏营造的轻松气氛之中，令人不禁有"逝水年华"之叹。在此向各位年轻玩家全力推荐这款《牧场物语 矿石镇的同伴们》，希望大家能够乐在其中！

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）82286364 25156912

www.plumbook.cn

至爱排行榜

栏目主持：卡伦



▲无论你是不是原作漫画的FANS，《火影忍者》这款游戏都能够让你体会到格斗的快感。

TGS的硝烟散尽后，这一段时间迎来了超大作的真空期，但众多二线作品无论在作品素质还是在销量上都值得称道。《真·三国无双3 猛将传》依然保留在三甲行列，而移植自GBA上的《集合吧！瓦里奥制造》虽然评价不高，但在加入了多人模式的基础上还是成为了当周的销量冠军。

至于10月20～26日这一周则成为了动漫类游戏的天下，《火影忍者》首周便卖出了13万套，《超时空要塞》虽然销量欠佳，但却是FANS的必收之作。《横行霸道III》的长卖势头令人吃惊，这也是美版游戏在日本少有的成功之作；而与其相比，《古墓丽影 美丽的逃亡者》的成绩就只能以惨淡来形容了，看来这个系列还是没有被日本玩家所接受啊。

值得一提的是，在经历了漫长时间的沉寂后，《前线任务 1st》的出现终于又让PS的名字出现在了排行榜上，实在是让人佩服这个系列对它的FANS的吸引力。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年10月13日～2003年10月19日

1位 NGC 集合吧！瓦里奥制造

任天堂■ETC■2003年10月17日■9万4263套■累计9万4263套

胖胖的瓦里奥大叔又回来了！移植到NGC上之后，这款游戏已经成为了多人娱乐的最佳选择之一。本作收录的迷你游戏高达200种之多，如果是朋友到家里来聚会的话，那一定不要忘记将这款游戏拿出来，大家一同在竞争中增进感情吧。

2位 PS2 侍道2

SPIKE■A·AVG■2003年10月9日■3万4189套■累计14万1779套

步入十月中旬后，这款游戏的销售势头也日益疲软，以目前的情况来看，它想要达到前作20余万（加上完全版30余万）套的销量成绩有着一定的难度。但即使如此，SPIKE也足以为它的成功而开香槟庆祝一番了。

3位 PS2 真·三国无双3 猛将传

KOEI■ACT■2003年9月25日■2万5987套■累计42万8878套

本作距离光荣50万套销量的目标已经越来越近了，“《真·三国无双》系列”长卖的势头令人佩服光荣当初将此系列做成这种形态的创意，不过在日后同类游戏越来越多的的情况下，它是否还能保持傲视群雄之姿就要看光荣的制作态度了。

名次	游戏
4	横行霸道III CAPCOM■PS2■ACT■2003-9-25■2万3025套■累计21万5974套
5	天外魔境II MANJI MARU HUDSON■PS2■RPG■2003-10-2■1万4564套■累计13万5316套
6	传说的斯塔菲2 任天堂■GBA■ACT■2003-9-5■1万0125套■累计19万3109套
7	龙背上的骑兵 SQUARE ENIX■PS2■A·RPG■2003-9-11■8576套■累计23万3255套
8	绝体绝命 DANGEROUS 史上最强土下座 KIDS STATION■GBA■A·AVG■2003-9-26■8160套■累计4万8416套
9	机动战士高达 相会在宇宙 CAPCOM■PS2■ACT■2003-9-4■7361套■累计55万3182套
10	实战柏青哥必胜法！骆驼王 SAMMY■PS2■SLG■2003-10-2■6919套■累计4万6615套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年10月20日～2003年10月26日

1位 PS2 火影忍者 NARUTO 究极的英雄

BANDAI■ACT■2003年10月23日■13万3981套■累计13万3981套

本作可算是迄今为止所有根据《火影》漫画改编的作品中最成功的一款了，几乎让人不敢相信这是BANDAI的作品。漫画本身的素质便很高，并拥有一批稳定的忠实拥簇，再加上作品本身的质量，真是想不大卖都不行啊。

2位 PS2 超时空要塞

BANDAI■STG■2003年10月23日■7万8814套■累计7万8814套

虽然本作的评价比较高，但实际的销量却只能算是差强人意。游戏可以让玩家体验到TV版和剧场版《可曾记得爱》两者的魅力，而由SEGA-AM2负责制作也使本作有着很高的可玩性，对《超时空要塞》有感情的玩家绝对不可以错过哦。

3位 NGC 集合吧！瓦里奥制造

任天堂■ETC■2003年10月17日■6万516套■累计15万4779套

“最多、最短、最速”，这就是任天堂对本作的宣传口号。在保留了GBA版单人模式的同时，NGC版多人模式的加入就是此款游戏最大的卖点。任天堂的游戏一向便能够令玩家感受到童年时与朋友同乐的感觉，本作正是他们理念的最佳体现之一。

名次	游戏
4	天外魔境 青之天外 NEW! 任天堂■GBA■RPG■2003-10-24■2万6757套■累计2万6757套
5	古墓丽影 美丽的逃亡者 NEW! EIDOS■PS2■A·AVG■2003-10-23■2万6726套■累计2万6726套
6	格斗之王2001 NEW! SNK PLAYMORE■PS2■FTG■2003-10-23■2万2192套■累计2万2192套
7	真·三国无双3 猛将传 KOEI■PS2■ACT■2003-9-25■2万0058套■累计44万8936套
8	前线任务 1st NEW! SQUARE ENIX■PS■SLG■2003-10-23■2万0002套■累计2万0002套
9	横行霸道III CAPCOM■PS2■ACT■2003-9-25■1万9198套■累计23万5172套
10	职业棒球2003 秋夜祭 NEW! NAMCO■PS2■SPG■2003-10-23■1万8025套■累计1万8025套

www.plumbook.cn

前线狙击

文：沙罗

继上次的报道之后，官方又一次公布了大量全新的资料。其中也包括了新的人物和系统。离游戏的发售还不到一个月的时间，大家是不是已经迫不及待了呢？好了，接着往下看吧！

豪爽的船长

巴塞洛缪船长

Captain Bar tholmew

以港镇提姆尼为中心在内海进行贸易经商的商船船长。虽然性格憨厚仁义，但传闻他的恋爱倾向似乎很特别……

荒野兵器	Alter Code:F	SCE/MEDIA VISION	RPG
PS2	WILD ARMS Alter Code:F	预定 2003 年 11 月 27 日	日版
	1 人	记忆要求未定	6800 日元
	对应周边未定		

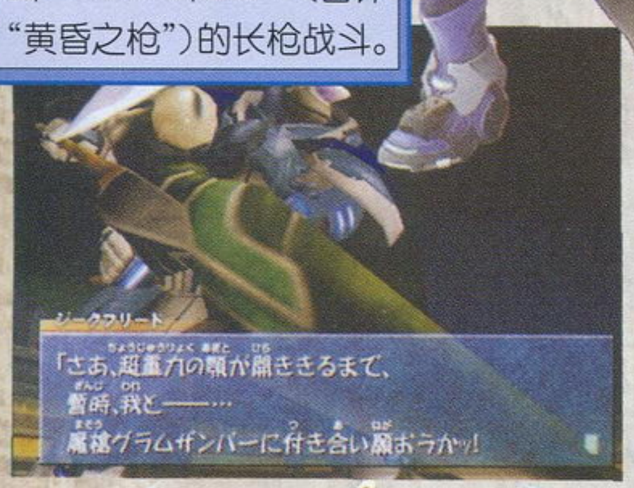
4人魔族——Quarter Knight!

善于谋略的领导者 齐格弗里德

Siegfried

CV：若本规夫

Quarter Knight的首领。是个野心勃勃、擅长于谋略的家伙。一直使用叫“Dark Spear”（暂译“黄昏之枪”）的长枪战斗。



整个珐尔该亚大陆由于经历了千年前和魔族的大战，导致了世界一片荒芜。虽然那场大战最后由珐尔该亚方获得了胜利，同时也几乎消灭了所有的魔族，但仅存下来的强大魔族们经过了1000年的修养生息后，再一次将矛头指向了珐尔该亚。他们就是自称为“Quarter Knight”的4人魔族！

Harken

CV：矢岛晶子

自尊心极强，一切行动以自己的自尊为准，厌恶卑鄙的行为。在战斗中手持名叫“Azrael”（暂译“死之天使”）的大镰刀，仿佛是一位向人们宣告死亡的天使。

哈根 高傲的女神

阿鲁哈扎德 神秘的外表

Alhazred

CV：绪方贤一

向来将战斗当作游戏，是Quarter Knight中最残忍的家伙。在战斗中会操纵飘浮在身旁左右的PERNOD和ESPERANZA进行攻击。最神秘的，是他的真正模样至今无人知晓……

Berserkr

CV：饭冢昭三

Quarter Knight中的最强者，使用大型铁球“Disrupt Hammer”（暂译“破坏之槌”）的猛士。对欺负弱者有着变态的喜悦心理，一直追求着这样的战场。

狂战士 最强的猛士

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

偏爱古代技术的科学家

艾玛·海特菲尔德

Ema Hetfield

CV：根谷美智子

Age：39

Height：167cm

以ARM为开端，热心研究古代技术的女性科学家。由于她那喜欢强迫别人做事的孤傲个性，使跟她扯上关系的人对她都有“疯狂使唤别人的女人”这样一种想法。

▲对集古代技术之大成的结晶石巨人表现出浓厚兴趣的她，毫不迟疑地加入了主人公一行。以她的性格，主角他们以后可有得罪受了……

给人世间带来骚乱的灾难少女

简·麦克斯韦

Jane Maxwell

CV：大谷育江

Age：14

Height：155cm

以“Calamity Jane”之名闻名于世的渡鸟。虽然其态度和言行举止都令人反感，但她能够使用ARM，也是属于实力派的那种。她本人是个爱财如命的拜金主义者。

在简身边提供援助的超一流管家

玛格达伦·哈兹

Magdalen Har ts

CV：佐佐木胜彦

Age：51

Height：175cm

麦克斯韦家的管家。长年来一直跟随着简，是个很有礼貌的绅士。从家务事到亲身战斗，他都是超一流的人材，同时更是麦克斯韦家不可或缺的人物。

世界的守护者——守护兽

与反面角色的魔族相对的，在旅途中一直帮助罗迪等人的这些家伙们就是被称为守护兽的生物。它们是支撑整个世界的力量，拥有存在于大地、风、水、火等万物之中的能量。虽然守护兽们因为1000年前和魔族的战斗而削弱了实力，但剩余的力量仍然是非常强大的。传闻想要借助它们的力量，就不能只有战斗的力量。似乎只有掌握“心之力”才是真正需要的条件。

掌管风的守护兽。其尖锐的爪子所划出的真空刃能够瞬间将敌人撕裂。

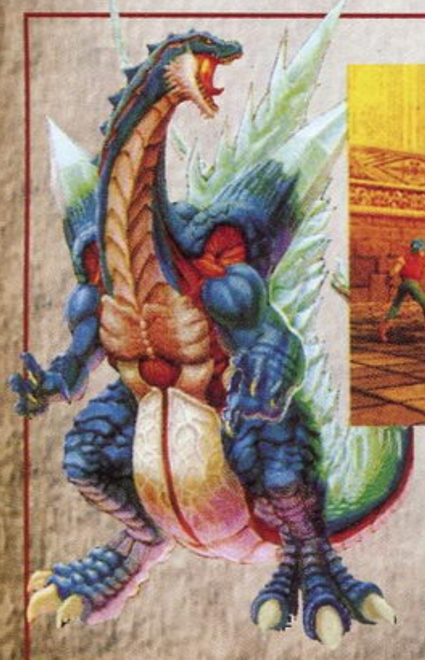
Fengalon

Stoldark

掌管水的守护兽。在战斗中利用能够抑制住一切邪恶生物的激流进行攻击。在守护兽中性格算是比较温和的。正是它引导公主展开了冒险之旅。

Moa Gault

性格刚烈、掌管火的守护兽。在战斗中会放出烧尽一切的烈炎，所过之处一片火海。



Gurdieff

掌管大地的守护兽。能够轻易地引发破坏力强大的大地震，对于想要消灭所有扰乱世界和平的正义者来说，它是绝对可靠的同伴。

话梅杂志 DM-SMV
www.plumbook.cn

6人组队制复活！

在《WA2》中，曾经采用了6人组队制，而这个系统也被沿用到了本作中。不过，虽然是沿用，但制作人员还是针对本作将系统做了一点小小的改变。同时，还公开了每个角色的特殊指令。

6人组队制的特征

1 队伍分为前卫和后卫

在本作中队伍中的成员被分成了前卫和后卫两部分，另外能够参战的角色也只有3人。但是，在每回合初，玩家能够自由更换战斗成员，就好比《FF X》那样，所以好好利用这一系统，也可以使战斗更加轻松。战斗结束后的经验值虽然是全员都能够得到的，但是附加经验值就只有前卫成员才能够得到。

▲濒死的角色就赶快换下去吧！

2 后卫成员可利用VIT槽进行HP回复

当某个角色成为后卫成员退后时，到了下一个回合时便可以消耗VIT槽进行HP的回复。VIT槽可以利用在迷宫之类的场所中得到的道具进行回复。

3 敌人使用BACK ATTACK时，后卫成员会进行战斗

通常情况下，只有前卫成员才会进行战斗。但是如果对手使用BACK ATTACK的话，同样能够打中后卫成员，使其被迫进入战斗状态。而且，在一回合中由于角色无法进行位置交换，所以后卫成员很可能会在HP不足的情况下遭到BACK ATTACK，就此全灭……

集系列之大成的各色系统

SYSTEM1 搜索系统

与3代相同，有一些迷宫或者城镇在大地图画面中是看不到的。而该系统就是针对这一点而设计的——得到了情报后，只要到一些可疑的场所进行搜索（按□键），那么进入搜索范围内的迷宫或城镇就会出现。以后也可以一直在大地图画面上表示出来了。

SYSTEM2 荒野阅览

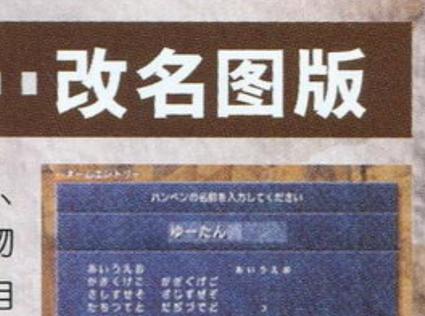
该系统其实是一个拥有多种功能、方便玩家探索整个世界的辅助地图。在本作中，一些可以被发现的迷宫或城镇会在该地图中表示出来。另外，如果拥有了某种道具的话，还能够表示出一些没有被发现的迷宫或掉落在野外的物品，非常便利！

◀走访过的城镇名都被收进了列表中，位置一览无遗。

◀地图上的光点表示城镇或物品，非常便利。

SYSTEM3 谜题盒

在世界各地都散布有一些被称为“谜题盒”的特殊遗迹。在那里能够玩到一些有趣的迷你游戏。游戏的规则很简单，只要令有相同颜色的色块在两个以上，那么就可以消去并排的其他色块。虽然这只是个迷你游戏，但它和游戏的攻关是密不可分的。另外将全部色块都消去的话，还能够得到奖品。



▲看上去很像魔方。

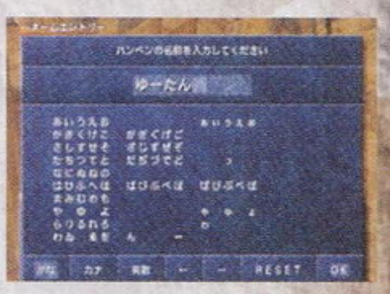
SYSTEM4 记忆硬币

记忆硬币是能够在迷宫中进行SAVE的贵重物品。另外，在战斗中全员败北时，也可以使用这一道具来继续游戏。不过，由于其可以得到的数量有限，所以千万不能胡乱使用，否则到了游戏后半部分时……

▲屡败屡战！

SYSTEM5 改名图版

改名图版是一种能够改变主人公一行人、NPC的姓名的道具。如果玩家对游戏中某某人物的姓名极度不爽的话，就可以靠它来起一个让自己满意的名字了！它可以在迷宫中得到，另外似乎也能够在一部分城镇中购买得到。



珐尔该亚的各个著名场所

◀失去了内心的巨人安眠的场所。而古代技术的结晶“巨石人”便被安置在这里。

◀位于珐尔该亚的荒野中的一座遗迹，传闻里面藏有大量宝贵的财富。

▶素有“神圣兽人”之称的城镇。该镇的四周都筑有一层墙壁，以防止外敌的入侵。

◀内海中的一座集结了贸易商人的港镇。各种各样的人都在这里进行情报或物品的交易。

话梅杂志&3DM3MV
www.plumbook.cn

前线狙击

GT 赛车 4 序幕版	SCEI	RAC
PS2	GRAN TURISMO4 Prologue	预定 2003 年 12 月 4 日	日版
	游戏人数未定	记忆要求未定	2980 日元
	对应 GT FORCE Pro、GT FORCE		

文：邪魔天使

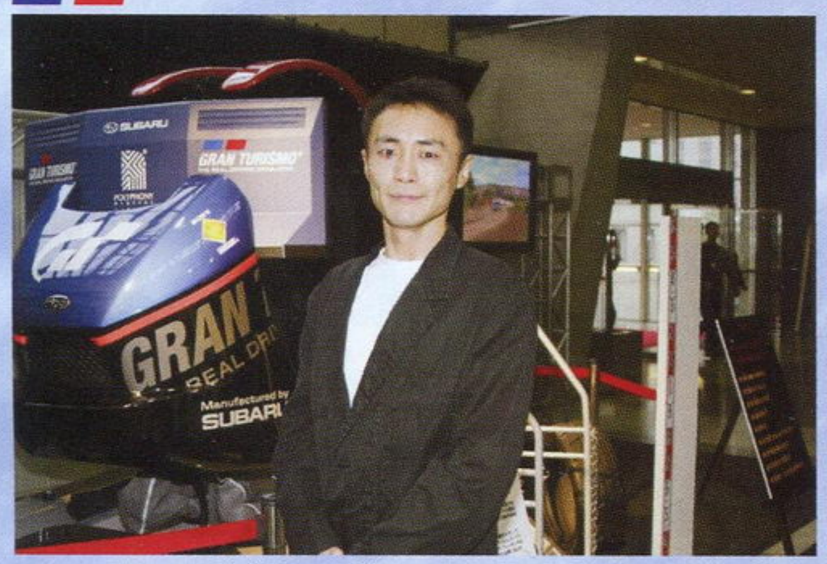
10 月 25 日，东京汽车展召开，山内一典的《GT 赛车 4》也在会上亮相，不过这并不是正式的《GT 赛车 4》而是先行发卖的《GT 赛车 4 序幕版》。会场上一共设置了20台试玩机供广大玩家试玩，并且作为监制的山内一典先生还亲自到现场进行讲解。会上山内先生表明这是一款初心者也能很好娱乐的游戏，游戏中收录了 5 条赛道，分别是：筑波环形赛道、富士高速公路、意大利城市街道、环形谷、以纽约时报广场为中心的纽约赛道。不要小看这 5 条赛道，这些赛道可以说是以后《GT 赛车 4》的代表赛道。比如筑波环形赛道，当在赛道上驾驶时，如果对原赛道稍微熟悉的话，那么你就会发现在游戏中各种车辆的速度跟现实中车辆在筑波环形赛道上行驶的速度是相同的；而由于目前富士高速公路其实还处于未完成阶段，所以在游戏中我们可以事先体会到驾驶在这条高速公路的感觉；而环形谷方面，游戏完全重现了其长达40km的路程，近景与远景也配合得天衣无缝。而山内先生又表明，虽然是《序幕版》，但在制作方面却没有一丝偷工减料，所以广大玩家可以通过玩《序幕版》来想象一下未来《GT 赛车 4》的情景。

《GT 赛车 4 序幕版》开发的初衷
新生的《GT 赛车 4》又是什么样子？

——原来如此，这就是第二个想法吧。

山内 是的。这就是我们的概念，如果贯彻了这两个想法，应该能行得通的。

《序幕版》并不是缩小版？


▲站在新型 GT 模拟机台前的山内一典。

——首先请问一下山内一典先生，您决定做这个《GT 赛车 4 序幕版》的经过是什么？

山内一典（以下简称山内） 首先是《GT 赛车》这个重要的游戏再一次让我们重新认识了自己。而现在我们“加入新的游戏模式”、“加入新的机能”这样的愿望也越来越强烈。以往的《GT 赛车》都是我们做完了之后立即就拿出来卖，但这次的《GT 赛车》我们想对系列进行一个全面的整理，所以大家都认为这次不能就这样简简单单地拿出来，因此才想到了先出一个《序幕版》的想法。

——的确，联想到前几日山内先生的发言（参见POINT1），到《GT 赛车 4》完成，这条道路确实是很曲折啊。

山内 其实原本我就是那样按照自己的想法做的，但久多良木社长对我说“一个（游戏）作品，最重要的就是与消费者（玩家）之间的交流。虽然我知道你非常想做一款出色的游戏，但如果在某一时刻与玩家失去了交流，那么什么事都是白搭。”

——果然是含义深刻的话啊。

山内 是啊，当时我就说“没想到您偶尔也会说一些这样的话啊。”（笑）然后我就开始对游戏进行重新考虑。

——所以就有了这个“GT4 浓缩版”吧。

山内 嗯……与浓缩版还是有点不同吧，不过从一个侧面讲有这方面的意思。之前在游戏展上大家也看到了《GT 赛车 4》的进化形态，比如新的机动车驾驶模拟、新的赛道表现形式、更加漂亮的汽车。而早一点让玩家看到这些新东西，我觉得是很有必要的。

——先生的想法就只有这些？

山内 是的。不过这个《序幕版》给人的感觉的确很像“浓缩版”。而得到做这个《序幕版》的机会之后，我们就在考虑到底要告诉玩家什么样的信息。其实从很久以前开始，我们就已经注意到一些问题了。不仅仅是那些从《GT 赛车》一代就开始玩的玩家，对于那些初次接触《GT 赛车》的初心者而言，如何适当地引导他们，也是我们应该关注的一个课题。当然，像《GT 赛车 3》、《GT 赛车概念版》，还有这次的《GT 赛车 4》都有为初心者和高手准备的东西，在平衡性方面作过仔细的调整。但这次我想的是将这个“浓缩版”的《GT 赛车》做成一个入门级的作品。

通往《GT 赛车》的练习场

——通过与先生的谈话，我觉得这个《序幕版》与通常所说的“先行试玩版”有一些不同啊。

▲山内一典正在发表对《GT 赛车 4》最新情报的解说以及介绍《序章》。

山内 是的。我认为都可以算是另一个游戏了。如果单纯地说要让玩家看到《GT 赛车》，那么在游戏展上让他们玩一下拿来演示用的试玩部分就行了。但如果想到对那些初次接触《GT 赛车》乐趣的人来说，这么做是完全行不通的，而且像《GT 赛车概念版》那样的形式也是不行的。也不能只有很少的车辆、很少的赛道，所以这次我们才精心做了这款《序幕版》。现在我想的就是让这款游戏担当通往《GT 赛车》的带路人，而这款游戏也就成了玩家练习的场所。

——那么跟迄今为止的《GT 赛车》在玩法方面有什么不同吗？

山内 没那种想象不到的新的玩法，玩到游戏后大家可能会觉得还是有点不同。其实《序章》并不是以赛道为中心，而是让大家感觉《GT 赛车》的趣味性。

——第一次看到驾照模式的那种兴奋看来要复苏了呢。（笑）

山内 比如游戏中还有操作方向盘的练习，这都是为了让广大玩家更加深入这个游戏。而且这也不是只有初心者才能体会到的乐趣，高手也能从中找到自己的快乐。

——原来如此。也就是说什么样的玩家都能快乐地玩这款游戏了。另外，虽说是“浓缩版”，但收录的汽车种类有多少呢？

山内 这个我经过了慎重考虑。《GT 赛车 4》里一共收录了 500 多种汽车，将这500辆车看成

插梅杂志&3D
www.plumbe

500分的价值的话，那么在《序幕版》中收录100辆汽车决不能说成是500分之100的乐趣这样简单的计算方式。如果考虑到初次接触《GT赛车》的玩家的话，那么重要就是让他们觉得有《GT赛车》一代的感觉。也就是说，让他们知道FF是什么，FR又是什么，不同型号的汽车在驾驶的时候又有哪些地方不同。所以在汽车种类方面为了让他们了解《GT赛车》的世界，或者是说让他们了解汽车的世界，收录的都是具有代表性的车辆。（具体情况参加下面“《GT赛车4》各作品情报一览”表）

向非线形进化的《GT赛车4》

——最后请问《GT赛车4》会如何发展？

山内 我一直都想开一个正式的发表会，对向非线形进化的《GT赛车》一部分一部分进行仔细的讲解。不过在完成之前还需要花一定的时间，但不会让大家等得太久，应该是明年气候开始变暖的时候吧。（笑）在规模、品质上，也许会与玩家想象中的不一样，但却是非常棒的东西，敬请期待。

POINT1《GT赛车4》延期的理由……

“纵观现在的世界，一切事物都在发生天翻地覆的变化，所以我觉得《GT赛车》也不能在原来进化的路线上一成不变，而要具有非连续、非线形的跳跃性的‘不可想象的惊人之处’。我们应该向新时代的“游戏体验”进行挑战！”（山内语）

POINT2 各种测试都会在《GT赛车4》中反映出来吗？

当山内先生被问及“会有燃料费用计算的新要素吗？”这一问题是，他的回答是“因为我们与丰田有亲密的合作关系，在之前我们确实是实现了这一想法，但这还只是针对一些空想汽车而言，不过在《GT赛车4》里面应该会有可能加入这个设定。”

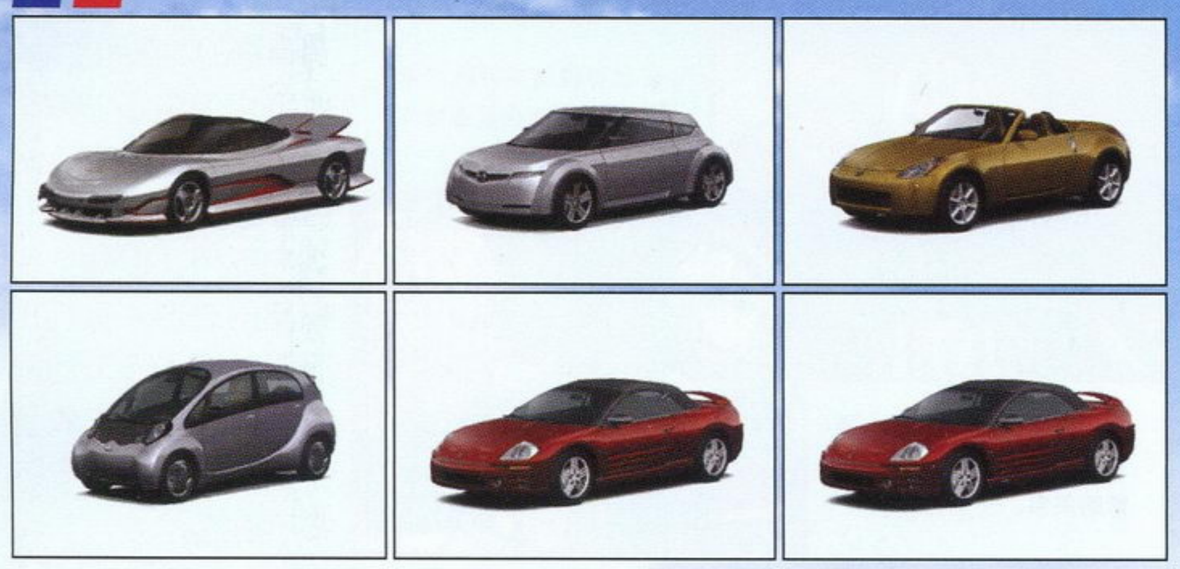
POINT3 已经判明的《GT赛车4》新要素！

现在已经判明的新要素就是有集中了许多商店的“整备村”的存在。“在这里可以自由地进行整备，商店会根据客人的要求对汽车进行改装。在商店里不仅有零件卖，还会提供组装方案。”

《GT赛车4》各作品情报一览

	GT4 Concept	GT4 序幕版	GT4 本篇
开头动画	○	○	○
收录赛道数	5个授权赛道，5个大型电玩赛道	30个教学赛道，5个大型电玩赛道	100个授权赛道，50个大型电玩赛道
收录车种数	约50种左右	约50种左右	500种以上
测时模式（Time Trial）	○	○	○
Single Racing	○	○	○
授权	○	○	○
GT模式	×	×	○
2P对战	○	×	○
重播模式（Replay Theater）	○	○	○
i.Link 对战	×	×	–
网络对应	×	×	○
其他	收录《GT4》影像	收录《GT4》影像	–

汽车展上展出的部分收录车种



《GT赛车4 序章》里收录的赛道

丰富的内容和惊人的画面表现

预定收录车种

厂商	车种	年份
大发（Daihatsu）	Copen Activetop	2002
	Mira TR-XX Avanzato R	1997
本田（Honda）	Beat	1991
	Fit W	2001
	Civic TypeR（EK）	1998
	Integra TypeR 98spec	1998
	NSX Type S Zero	1997
	TAKATA童梦NSX	2003
Spoon	Spoon Fit	2003
	Spoon Civic TypeR（EK）	1999
	Spoon S2000	2000
马自达（Mazda）	RX-7 Spirit R Type A（FD）	2002
	RX-8 Type S	2003
	Demio Sport	2003
	Road Star 1.6（NA）	1989
三菱（Mitsubishi）	Lancer Evolution V GSR	1998
	Lancer Evolution VIII MR	2003
	Colt 1.5 Sport X Version	2002
Nissan	Sylvia K's Aero（S14）	1996
	Skyline GT-R V Spec II（R32）	1994
	Skyline GT-R V Spec II Nur（R34）	2002
	Xanavi NISMO GT-R	2003
	March 12c 5门	2003
Nismo	Fair Lady Z Z-tune（Z33）	2003
速霸陆（Subaru）	Impreza Sedan WRX STi Version VI（GC）	1999
	Impreza Rally Car（GC）	1999
	Impreza Sedan WRX STi（GD Type-II）	2003
	Impreza Rally Car（GD Type-II）	2003
	Legacy B4 2.0GT specB	2003
	Legacy Touring Wagon 2.0GT spec B	2003
铃木（Suzuki）	Cappuccino	1992
	AltoWorks Sport Limited	1997
丰田（TOYOTA）	bB Z 1.5 2WD X Version	2000
	Celica GT-FOUR Rally Car（ST205）	1995
	ist 1.5S（2WD）	2002
	Vitz RS 1.5	2000
	MR2 GT-S（SW20）	1998
	Prius G Touring Selection	2003
Woodone	Tom's Supra	2003
Trial	Celica SS-II Tuning Car（ZZT231）	2003
Dodge	Viper GTS	1998
福特（Ford）	Ford GT Concept	2002
	Focus Rally Car	1998
BMW	McLaren F1 GTR Fina（Long Version）	1997
Lancia	Delta HF Integrale Rally Car	1992
Lotus	Elise Sport 190	2000
Mercedes-Benz	SL55 AMG	2002
Volkswagen	Lupo GTI Cup Car	2003

www.gamebook.cn

前线狙击 GROWLANSER IV

グローランサーIV Wayfarer of the time

梦幻骑士IV 时之旅人		ATLUS	RPG
PS2	GROWLANSER IV Wayfarer of the time	预定12月18日发售	日版
	1人	83KB	6800日元
	对应周边未定		

文：猫太

漆原智志的金属画风确实让很多人都臣服于他的笔下，也是因为这位大师的参与，令当年ATLUS的“《梦幻模拟战》系列”取得了相当大的成功。当玩家们以为《梦幻模拟战V》结束了“《梦幻》系列”的系谱时，以“LANSER”为名的另一款游戏登场了，那就是《梦幻骑士》。从S·RPG到RPG的改变，虽然游戏在很多地方都有不足，但在制作小组的不断努力之下，新作的系统被一次又一次地修改，直到2001年年底的《梦幻骑士III》都能给人一种全新的感觉。如今，新作《梦幻骑士IV》再次公开了，以下就为大家介绍新的要素吧！

蕾基娜

CV：清水こずえ

守护克雷巴尼尔的坚强姐姐

角色资料

年龄	20岁	喜欢的事	活动身体
身高	162cm	讨厌的事	发呆

阿鲁特恩·修巴鲁特佣兵团团长的女儿。小时候被佣兵团长拾回来养育成人的克雷巴尼尔当然也把她当成是姐姐。性格比较反叛，被她捉弄的团员数之不尽。为了帮助背负着沉重宿命的克雷巴尼尔，在冒险途中加入了队伍。

▼虽然平时都是吊儿郎当的性格，但在最重要的弟弟面前还是很有魅力的一名女性角色。

系统详解

RING装备

装备RING除了能改变武器的属性和状态外，如果装备上特定的武器还能增加一些特殊的效果。因为每个角色的身上都可以同时装备几个魔石，所以组合不同的魔石还能发挥意想不到的效果。另外应针对角色的能力装备魔石，总不能给一个物理攻击型的角色装备上“魔力+1”的魔石吧……（^_^）

◀重视接近战的角色应在RING里装备上“空蝉之术”这种增加回避率和攻击力的魔石。

RING和魔石的装备画面

这边是RING，上面显示了该RING可装备相应颜色魔石的最大等级（1～9）。这次的RING分成了红、绿和黄3种颜色，也就是有3个种类，看来在装备魔石方面要下一番工夫。

这边是现在装备中的魔石，一定要相应颜色的魔石才能装备，而且等级要小于或等于左边的数字。但与左边不同的是魔石颜色方面多了一种白色，估计是所有颜色的空位都能装备上。

关键词——迪鲁克海姆军

迪鲁克海姆军，也是主人公克雷巴尼尔国所属的军队。克雷巴尼尔国作为四大国家的其中一个，长久以来都一直统治着游戏舞台中的大陆。因为国家拥有丰富的物质和土地，所以也成为了邻国译伊古雷基阿斯的侵略目标。在需要大量的兵力支持，以便抵抗外部的袭击。克雷巴尼尔一行人作为迪鲁克海姆军，因为收到了调查遗迹的命令不得不前往。

▲谜之男贝斯塔出现，看来他与军队的上层有不寻常的关系。

▼在冒险途中相遇的剑士瓦雷利，他也是迪鲁克海姆国的军人。

www.plumbook.cn

技能、魔法和特技

本作的技能种类与系列一样分成了技能、魔法和特技 3 种。玩家们可以根据自己的爱好学习不同的特技。除了使用魔石学习特技外，打倒敌人赚取点数并学习特技是本作新的要素。(以往只能靠提升等级后得到的点数学习。) 但相同的技能，不同的角色需要消耗的点数也不同哦。

特技分析

技能

技能在学习后会自动发动，比如像“毒攻击”这项技能就是在物理攻击的同时带有一定几率让敌人中毒，而且等级越高发动的几率也越高。

魔法

虽然魔法的咏唱时间比较长，但威力绝对是比其他攻击都要强的。而且再加上“咏唱时间短缩”等技能的辅助，效果更是显著。

特技

特技一般就是起辅助的作用，像可以穿透敌人的“贯通攻击”都是非常实用的战斗特技，不可以忽视哦。

角色资料

年龄	23 岁	喜欢的事	不需要动手就可以解决的谜题
身高	177cm	讨厌的事	充满感情的生活方式

同样是迪鲁克海姆军人的他由于经验比较丰富，因此一直担当着主人公们的前辈角色。非常沉默寡言，但做事十分认真。在基地里剑术排行前 3 位，赢得了很多同性的羡慕，奇怪的是他对克雷巴尼尔特别严格。

布伦提鲁

CV：子安武人

▲对克雷巴尼尔特别严格，可能他感觉到主人公的潜力非常高。

▶ 突然询问主人公小时候的事情，不知道与自己有什么关系。

角色资料

年龄	30 岁	喜欢的事	享受游戏
身高	182cm	讨厌的事	在游戏中耍赖

在调查遗迹时遇见的神秘男子。好像是为了某个目的而出现在主人公的面前。他不属于任何一个国家，但似乎迪鲁克海姆军的上层非常熟悉。指着主人公说是“游戏的玩具”的他究竟想表达什么意思呢？

贝斯塔

CV：松山鹰志

为了策划某个目的而出现的神秘男子

指导克雷巴尼尔成长的迪鲁克海姆军人

那么请你们保重吧！

我那些重要的玩具们！

虽然你想给我展现你的战斗方式，但始终还是太天真了。继续这样的话你就会把自己的性命也丢掉。

www.plum-soft.com

文：星夜

星之海洋3 导演剪辑版

星之海洋3 导演剪辑版	SQUARE ENIX/tri-Ace	RPG
PS2	スターオーシャン3 ディレクターズカット / 预定2003年冬季发售	日版
	游戏人数未定 / 记忆容量未定	售价未定
	对应周边未定	

看了上期《游戏机实用技术》上的《星之海洋3 导演剪辑版》的介绍，各位玩家是不是又开始摩拳擦掌了呢？不要着急，离发售日还有些时间，而更多资料也开始逐渐公开。这次我们将为大家介绍第二个新同伴：クレア的父亲安德雷·拉兹巴德，同时还会为大家带来部分角色的2P、3P服装以及新的隐藏迷宫的介绍，可别错过哦！

POINT 1 新同伴追加！

安德雷·拉兹巴德

姓名： アドレー·ラーズバード (Adlai Lasbard)

身高： 183cm

体重： 100公斤

种族： エリクール人

使用武器： 刀和纹章术

手上的长刀、臂上的纹身、背后更醒目的“爱娘”的纹身，新登场的安德雷·拉兹巴德给人的感觉是一个比较异类的大叔。(大叔！胡子大叔！我要买！ 旁边传来邪魔的叫声……)同样出人意料的是他的战斗技能，看起来很粗犷的大叔，除了物理系的攻击外，居然还有不少魔法系的技巧！看来有作为施术部队的领导者之一的クレア这样的女儿也不足为奇。另外和上次介绍的米拉吉不同，安德雷在《星之海洋3 直到时间的尽头》中并没有登场，因此在这次的《星之海洋3 导演剪辑版》中，想必会增加不少相关的全新情节。什么时候才会正式加入呢？真想早点试试他的威力呀！

▲◀和纯粹魔法系的索菲亚不同，安德雷同时拥有魔法和物理攻击的技能，在游戏中应该非常活跃。

◀▲这是另外两种造型，看上去感觉不太一样，特别是左边这个，这个姿势可是非常少见的，背上的クレア的Q版头像非常可爱哦！

▲安德雷在和菲特交谈些什么呢？从背景的建筑物上也许可以推断是哪个时期的情节。

▶有这样大叔加入队伍，会使得队伍的行事成熟稳重不少，相信他会给菲特不少帮助。

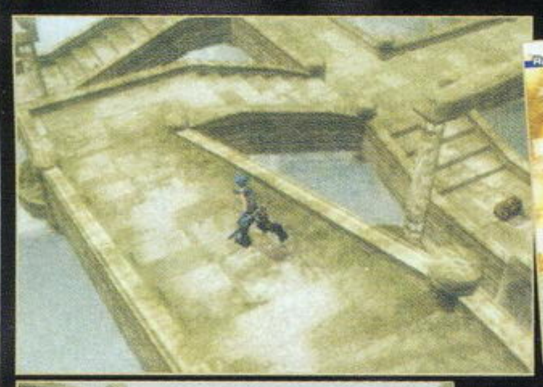
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

POINT 2 新迷宫追加！

这也几乎是各种游戏完全版肯定追加的内容之一，已经公布的有两个隐藏迷宫：サーフェリオ水中庭园和ウルザ石窟寺院，全新的谜题和同样全新的敌人正静静等候着挑战！不过要说只有这两个迷宫倒也未必，我还想和“死人之王”交战呢！

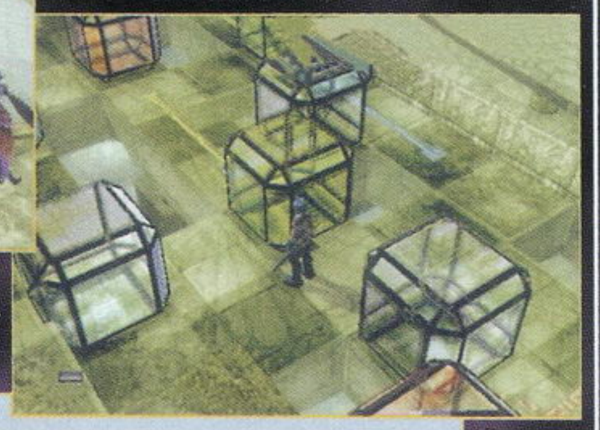
サーフェリオ水中庭园

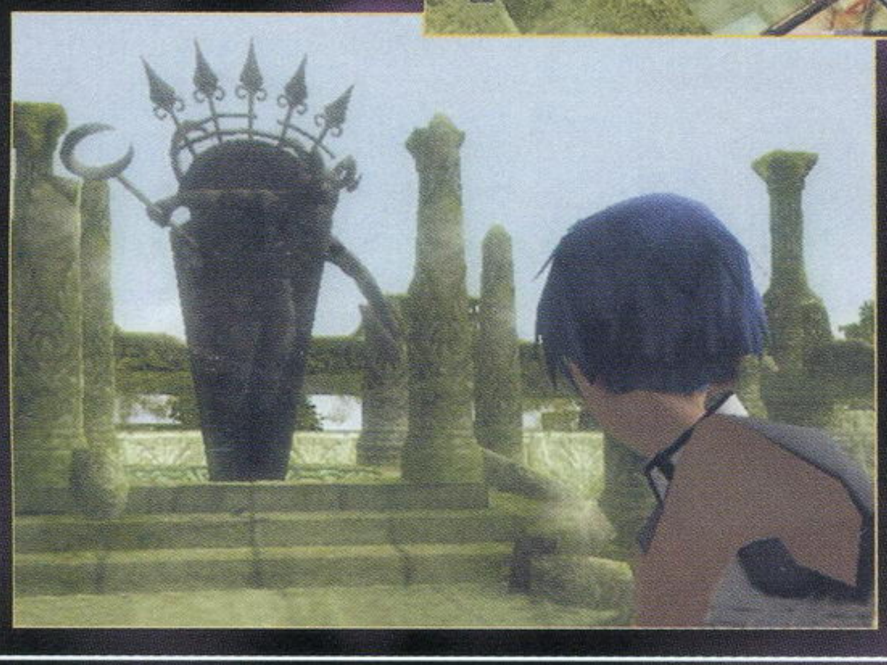
サーフェリオ是罗杰的家乡，在《星之海洋3》中，这个村庄也只是原有都市沉没后留下的部分遗迹。不过在这次的导演剪辑版中，我们将能够前去都市的一部分——水中庭园进行冒险。和想像中的不太一样，虽然是水中庭园，不过由于结界的保护，在内部同样是没有水的。而这个迷宫谜题的关键就在于地上那7色的立方体，同时还有石像等守护者。



▲石像和巨人，前所未见的敌人，其实力究竟如何呢？

▶ 如果碰触立方体的话，就会在地图上移动。





◀好容易到达最深处，出现在我们面前的又会是什么呢？

ウルザ石窟寺院

这是位于ウルザ熔岩洞地下深处的巨大遗迹，由地、风、水、火4属性相对应的巨大的锅来控制通道，而迷宫内也布满了各种属性的魔物。在寺院的最深部，会发现有着不可思议的力量的水镜，当主角们到达这里时就会发生奇特的现象！至于这个寺院是什么时候、什么人建造的，现在还是个谜题。看起来比水中庭园要困难得多的迷宫，菲特等人能够平安回来吗？

颜色和属性是一一对应的，要掌握这点，不断切换属性才能顺利前进。

和同伴战斗？

在水镜中出现的是2P和3P服装的同伴们，这究竟是什么回事呢？他们的正体又是什么？此外满足一定条件后，我们也可以在通常战斗中换上2P和3P服装了。

◀从水镜中突然出现的2P奈露，看上去颇为诡异。

▶看来打倒他们才能知道真相，那么就准备战斗吧！

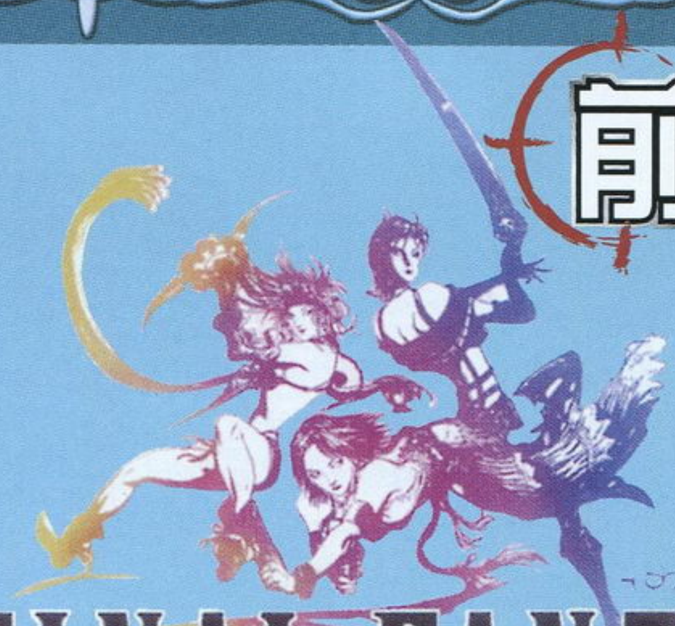
▲▶菲特的最终奥义！《星之海洋3》中威力最强的特技，而且要到最后的隐藏迷宫才能学会。会使用这种特技攻击，看来这次的敌人相当不好对付啊！

POINT 3 新服装情报追加！

在上期的前线中，我们已经看到了不少对战模式中同伴的新服装。由于在对战模式中最多可以选3个人，因此本作的新服装也只有两套，这样已经足够区分各人操作的角色了。2P和3P服装样式会和1P有较大的差别，而且头发的颜色等方面也会有相应变化。例如前一页的安德雷的三种服装，是不是各有特色呢？这次公布的服装可不止他一个人的哦！来看看都有哪些吧！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

最终幻想X -2 国际版+最终任务	SQUARE ENIX	RPG
PS2 ファイナルファンタジX -2 INTERNATIONAL+LAST MISSION	预定 2003 年冬	日版
1人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		



ファイナルファンタジーX-2 FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION

文：邪魔天使

自TGS之后，相信这款《最终幻想X -2 国际版+最终任务》（以下简称《FF X -2 INTER》）一定吊起了众多FANS的胃口。从目前公布的情报看，这次的国际版的确是诚意十足，个人感觉“最终任务”一定是一个非常出彩的部分。与以往的那些“国际版”、“加强版”不同，这次的《FF X -2 INTER》里可以说是新要素多多，都可以单独拿出来做一个“最终幻想 怪物农场”了。好了，想必你已经等得不耐烦了，那么就让我们一起进入《FF X -2 INTER》的神奇世界里吧！

超短裙少女登场

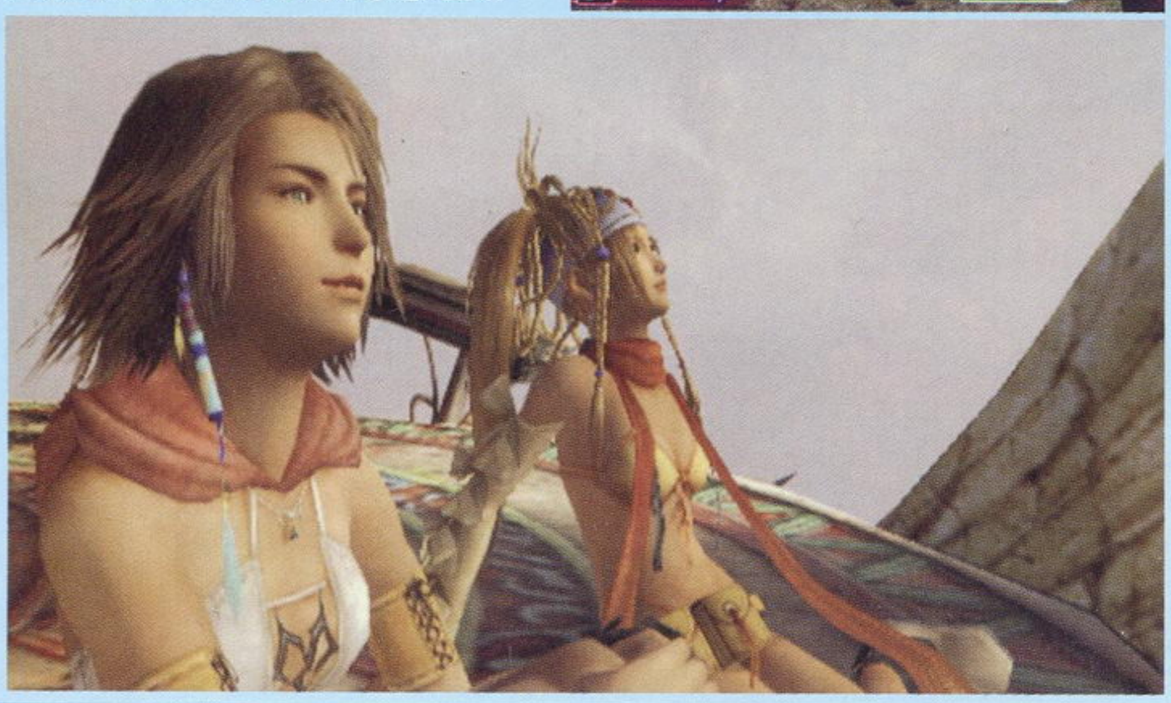
上一次我们看到了在《FF X -2 INTER》中新增的服装——超能少女装，不知道各位玩家看了之后有什么感觉。如果说尤娜看起来是那种成熟少女的话，那么琉库就是充满青春活力的少女。与尤娜的水手服风格的服装不同的是，琉库的超能力少女装是充满青春风格的超短裙装。

技巧 电磁眼

从眼睛发出粉红色的镭射光线给予敌单体伤害，是否带有属性现在还不是很明确，不过在连击数方面有很好的效果。这个设定的创意应该是参考了人气电影《X战警》里的独眼侠吧。

技巧 精神爆弹

使用念力给予敌全体伤害，从表现效果上看与电磁眼一样，都属于那种效果华丽的技巧。不过在上一次的介绍中我们知道尤娜也有这一技巧，看来这是超能力少女装的通用技。



新要素追加！怪兽大集结！

怪兽与NPC参战！

在《FF X -2 INTER》中又有新要素增加了！那就是这个“クリクリ”系统！什么是“クリクリ”呢？那就是“怪兽创造”的简称。具体情况是：可以捕获分布在世界各地的怪兽，并且可以对其进行育成，也可以让它们加入队伍成为同伴参加战斗。除此之外，还可以在竞技场让它们进行对战。怪兽的总数有150种以上，并且在这个模式中各位玩家还可以知道各个怪物自己的故事。怪物自己的故事？不错，在这部分中我们会深入怪物们的生活，了解它们的家庭、理想。（真够奇怪的……）比如说那些鱼怪以前是条美丽的金鱼，雪狼想与哥哥在一起等等，总之是个令人感到新意十足的部分就是了。

▲不仅是怪兽，像兄贵、塔奇这些NPC也是能够成为同伴参加战斗的，从图上我们可以看出兄贵的攻击方式是“臀部冲撞”。(-_-b)

兄贵、塔奇参战！

▲新系统“クリクリ”从序盘开始就可以玩，这样的设定真是体贴啊。(^_^)

将怪兽封进罐子里！

不要以为什么罐子都能捕获住怪兽，根据捕获罐子的种类，成为同伴的怪兽的种类是不一样的，而且强力怪兽要用强力罐子去捕获。（为什么让我想到了《口袋妖怪》？）

如何捕获怪兽？

要捕获怪兽就需要从塞尔西乌丝号上在世界各地设置机关，当怪兽掉进机关后就可以开始捕获了。捕获的怪兽可以成为同伴参加战斗，不过不能用指令操作它们，只能根据AI进行行动。而且参加战斗的怪兽也是有LV UP的。不过设置机关后就只有等待怪兽上钩，那么用什么方法捕获呢？现在还不是很明确，不过捕获罐子是有级别的，这一点已经确定，相信捕获时会有特殊的方法。（难道又是将怪兽的HP伤害到一定值以下？）

辛拉会对捕获的怪兽进行资料分析，这样我们就可以知道它们的背景故事了。

www.plumbook.cn

利用クリクリ对怪兽进行育成

“クリクリ”一共有6种菜单，基本流程是捕获→育成→完成怪兽的怪兽人生→让它们去竞技场参加战斗→新的捕获罐入手→捕获更强的怪兽……不过按照海鸥团自身的财政状况来看，一次最多只能育成8只怪兽。

クリクリ菜单

怪兽捕获

在世界各地设置捕获罐捕获怪兽。

怪兽育成

育成捕获的怪兽，以及编队。

怪兽人生

分析怪兽，了解它们的生活。

怪兽词典

查看完成了怪兽人生的怪兽的资料。

怪兽命名

变更所捕获怪兽的名字。

怪兽竞技场

在竞技场进行组队战。

MONSTER EPISODE CHECK

当分析怪兽时，我们就会了解到该怪兽的背景故事。基本上游戏中的怪兽都有自己的故事，而且其中有的怪兽还与游戏的主线情节有千丝万缕的关系，这样一来在进行游戏主线情节时我们会觉得更加亲切。

▶怪兽也有自己的故事，让它们成长的话，它们之间的密谈也会增加。（讲述怪兽们自己的故事……）

▲当分析怪兽的时候我们就会了解到它不为人知的一面，不过一开始看到的资料都比较少。

▲根据种族的不同故事会有一些变化，最多有5个章节，让它们多参加战斗章节就会增加。

▲当完成怪兽的故事后，它们的灵魂就会被解放，这时就可以去捕获其他怪兽并完成它们的故事了。

了解怪兽的心情！

在怪兽人生这一栏中我们可以看到150多种怪兽的故事，但由于一次性只能育成8只怪兽，所以难度还是挺高的，看来游戏时间上百小时是肯定的了。（爆）

▲每一只怪兽都有自己的生活，光是看这些怪兽的生活情况也是一件有趣的事啊。(^_^) 何况这些怪兽中还有与故事主线有关的特殊怪兽存在，让我们将它们抓出来！

竞技场参战的流程

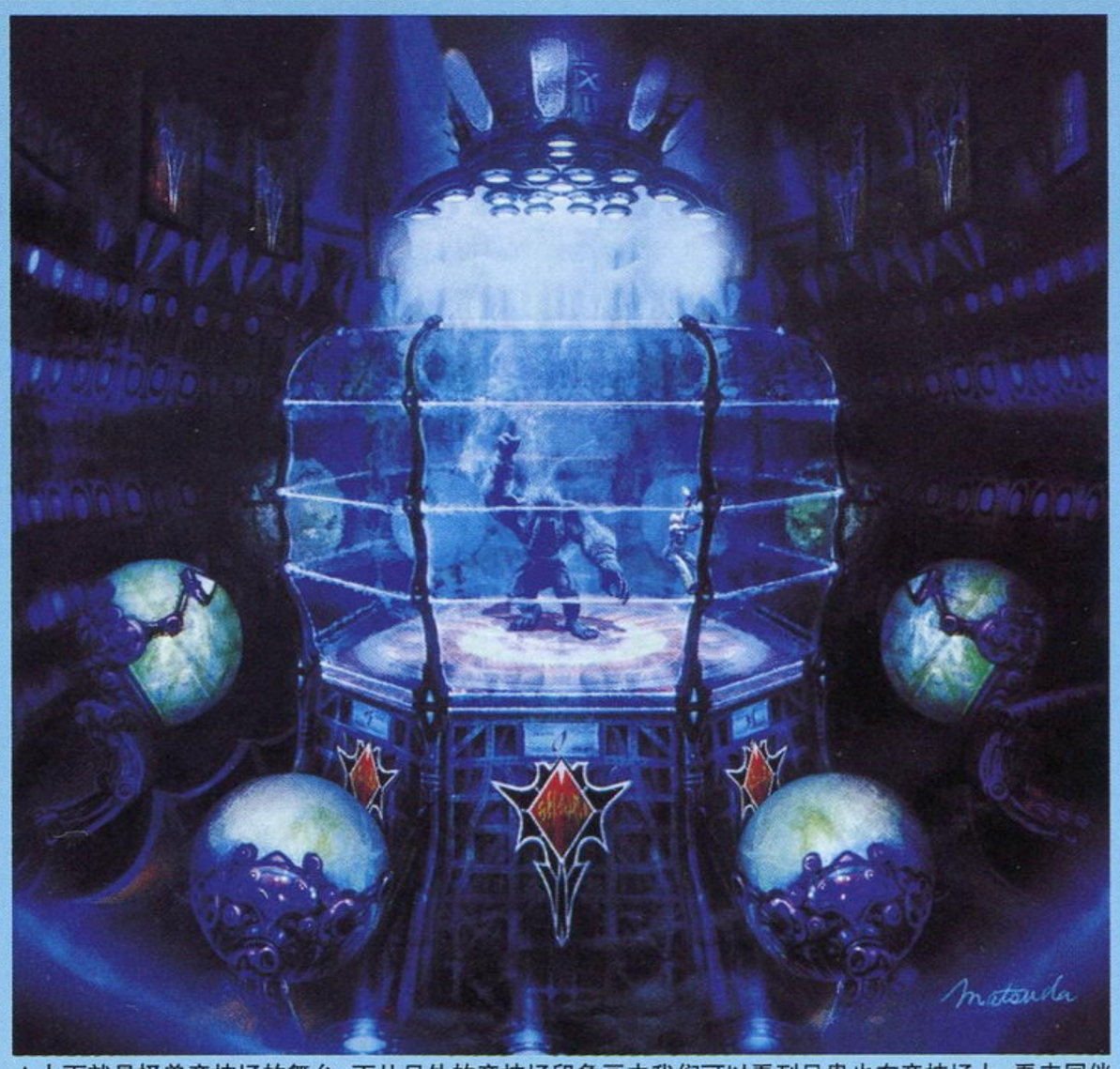
捕获怪兽之后，在“クリクリ”菜单中选择“怪兽コロシアム”（怪兽竞技场）→“お好みの大会”（想参加的大会），就可以自由参加自己喜欢的比赛了。

比赛按照循环赛的形式

参加比赛的队伍最多一共有16支，是按照单循环的流程决定胜利的队伍，不知道在比赛中能不能使用道具，不管怎样，看上去应该是相当艰苦的战斗。

各种队伍登场

玩家对手的队伍多半都是由全怪兽组成的队伍，不过据传闻也会有由努吉、基普鲁、巴拉拉伊组成的赤木队参战。不过如果真的有这些人组成的队伍的话，那到时我们看到由杰克、奥隆、布拉斯卡组成的“原召唤士一行队”，由西莫亚一人组成的“一人变化队”也不是稀奇事了。



▲上面就是怪兽竞技场的舞台，而从另外的竞技场印象画中我们可以看到兄贵也在竞技场上，看来同伴角色也是可以参赛的。

怪兽竞技场

如果说到“クリクリ”系统最大的亮点、最吸引人的地方，想必就是这个“怪兽竞技场”了。现在就让我们一起来了解一些队伍构成、大会规则、育成方法、优胜奖品这些要素的情况吧。

用最强怪兽制霸大会！

在“クリクリ”中我们捕获到怪兽后就可以对其进行育成，而育成好的怪兽就可以让它们去竞技场参加战斗。在竞技场里已经准备了很多杯赛，胜利之后就可以得到一些超珍贵的道具和捕获罐子，这样就可以去抓能力更强的怪兽了。（不知道能不能捕获隐藏BOSS……）

测试育成怪兽实力的舞台

对应各级别的杯赛

大会准备了新手赛这些初心者参加的赛事，如果对系统还不是很熟练的话可以参加新手赛来了解一下。另外，大会根据怪兽的强度设置了不同级别的杯赛，只有怪兽的级别达到了要求才能参加。

每个杯赛都有自己的规则

这是大多数杯赛都有的内容，为了增加比赛的种类只有捕获怪兽进行育成，并将其灵魂解放，当灵魂解放到一定数量时比赛的种类就会增加。虽然现在还不知道具体方式，但制霸所有级别的大会、进行故事流程这些一定是必要条件。

参加队伍数量

基本数值是16。

重量限制

每个怪兽都设置有各自的重量，根据比赛规则不同有的比赛只能让轻量级的怪兽参加，反之亦然。

优胜回数

表示参加比赛的胜利回数。

解说

表示大会的主旨与优胜奖品。

▲怪兽的行动全部由AI来决定，但是玩家自己也可以进行一些基本的设定。

攻略志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：卡伦

BIOHAZARD® OUTBREAK

生化危机 逃出生天		CAPCOM	A·AVG
PS2	BIOHAZARD OUTBREAK	预定 2003 年 12 月 11 日	日版
	1～4 人	记忆要求未定	6800 日元
	对应 PS BB Unit、网络套件		

随着游戏发售日期的日益临近，CAPCOM 对这款游戏的宣传力度也是越来越大。在 10 月 15 日于银座举行的游戏试玩会上，又有数十名玩家先行体验到了这款游戏的魅力，而游戏的第一幕故事的发生地点及背景也已确定，并且还会有全新的怪物加入到捕猎主角们的阵容中。距离该作发售的时间已经只剩下一个月了，真是让人期待 12 月 11 日尽快来临啊。

新怪物确认存在！

虽然官方还未公布这个全身都被银白色笼罩着的怪物的名字，不过从那巨大的利爪上我们就可以看出，它也是 HUNTER 的变种之一，而其出现的场所应该是在二代地下研究所的低温实验室附近。从图片上我们可以察觉到，它经过的地面都罩上了一层薄薄的冰，拥有利爪和冻气这双重武器的它大概会给主角们造成极大的麻烦。

第一幕：发生 outbreak

在一天的任务结束后，浣熊市的警员们来到了平日中的休闲场所——名为“J'S BAR”的小酒吧，想要小饮几杯以缓解一下连日工作的疲惫。但他们不会想到的是，前所未有的恐怖正离他们越来越近，而且会将他们拖入漫长痛苦的恶梦中……

▼为了逃出这里，玩家需要打开二楼的房门，而此时的首要任务便是找到房门的钥匙。

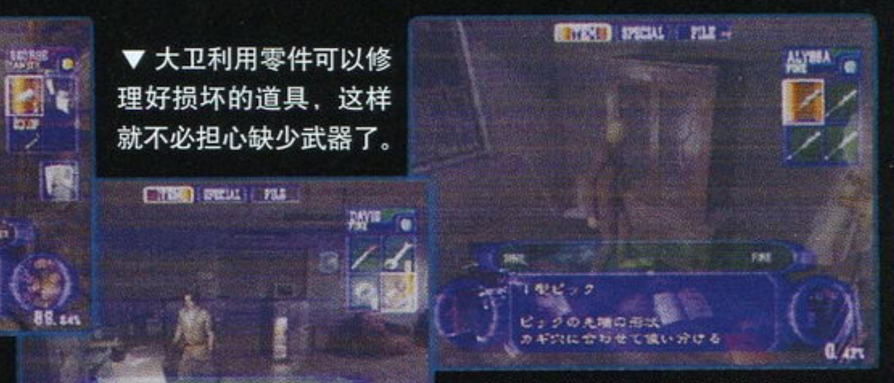
◀ ▲酒吧侍应听到有开门的声音，于是向门口看去，出现在其面前的是一个看上去很奇怪的男子。

▲将酒桶推到门前可以争取到很短的一段时间脱逃，但本作的丧尸可以爬过障碍物进入室内。

▶察觉到情况不对的侍应立刻将门关上，但此时酒吧已经被丧尸包围了。

角色特技进一步揭露

▼大卫利用零件可以修理好损坏的道具，这样就不必担心缺少武器了。



▲乔治可以通过技能调和出令病毒的感染速度减缓的药品，这对于玩家来说可以说是救命的重要道具。

▲艾莉萨的身上拥有多种多样的开锁工具，即使没有找到某些房门的钥匙，她也可以凭借这些工具将其打开。

单机模式 Q&A

Q：网络模式和单机模式的剧情会有所差异吗？

A：不会。

Q：玩家可以自由选择 AIPC（由电脑控制和玩家协同作战的角色）吗？

A：每一幕都有固定的 AIPC。

Q：AIPC 可以使用武器吗？

A：当然可以。

Q：AIPC 能够使用解谜的道具吗？

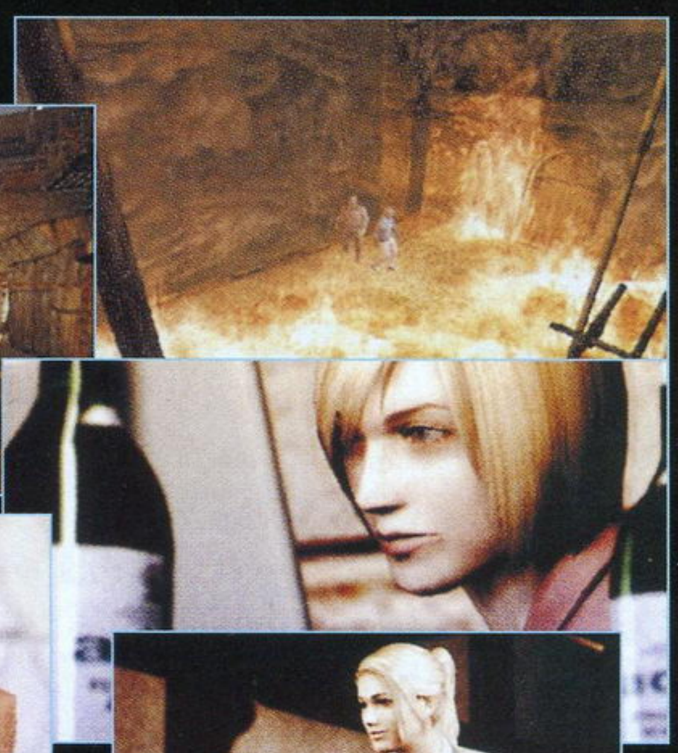
A：不行，只有玩家才能够使用。

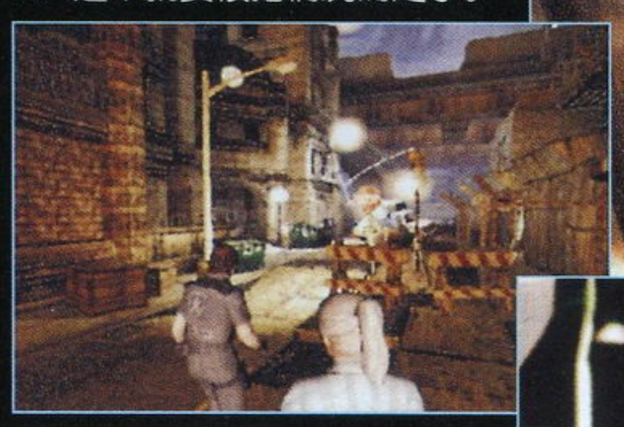
Q：在游戏中会与 AIPC 分开行动吗？

A：会的，不过玩家可以通过下达指示让其与自己会合。

Q：AIPC 会与玩家对话吗？

A：这个就要根据情况而定了。

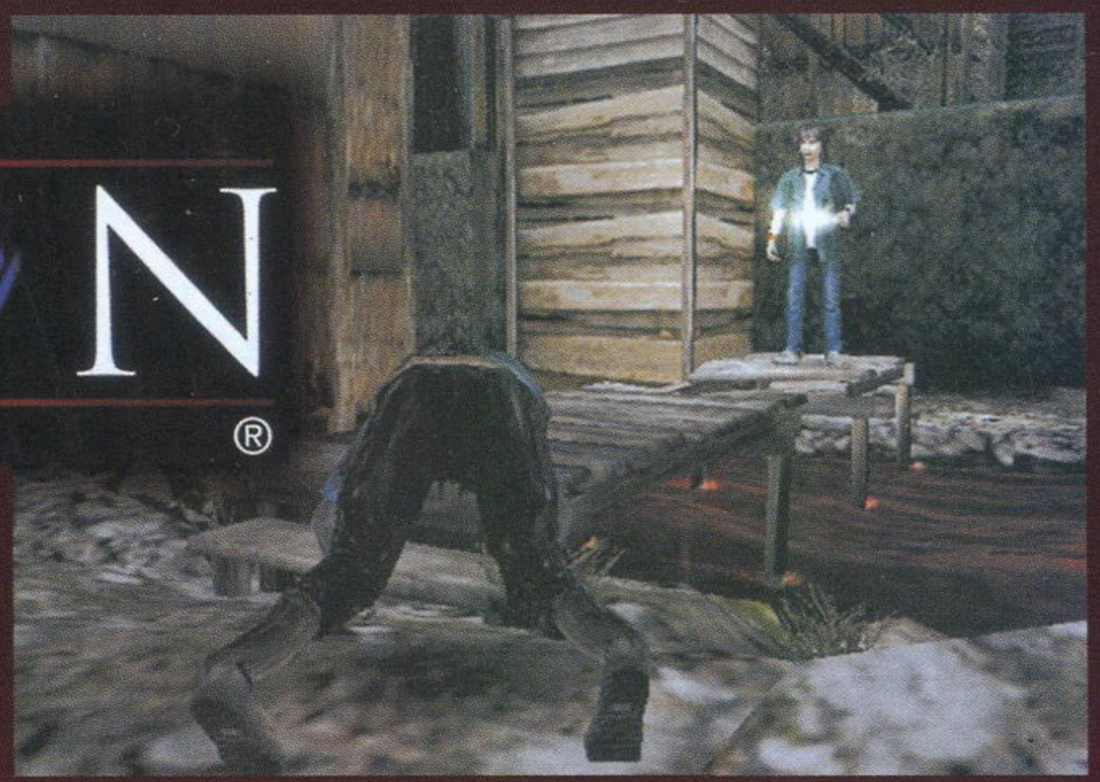




话梅杂志&3DM·SMV
www.plumbook.cn

SIREN

文：沙罗



尸人	SCE	AVG
PS2	SIREN	预定 2003 年 11 月 6 日	日版
	1 人	77KB 以上	5800 日元
	无对应周边	推荐玩家年龄：15 岁以上

舞台是深山中的一座贫困的村子——羽生蛇村。整座村子的人口还不到 1500 人。由于该村四周被群山包围，交通十分落后，这里的人也基本过着与外界隔绝的生活。从某一日开始，每当夜深时分，村中便会响起奇怪的笛声，与此同时大海和河流也不知什么原因被染成了血红色。喝过了这种水的村民们，便不幸地变成了拥有不死之身的“尸人”……玩家们所要做的，便是操纵那些仅有的几个幸存者，逃出这座尸人之村！

看了上面的介绍，也许大部分玩家都能猜出游戏的类型了。没错，本作是SCE即将发售的一款恐怖冒险AVG游戏。游戏的最大特点是能够操纵数名角色，在有限的时间内进行各种活动。游戏的各个剧情片段中，都包含有游戏通关的某一条件，而且根据使用角色的不同，装备的武器也会发生变化。游戏要求的不仅仅是操作的技巧，还需要玩家的战略性“头脑”。现在游戏的发卖日已经定在了 11 月 6 日。随便一提，SCE 还准备在不久之后推出本作的中文版哦！

战斗方面

幻视

有一些场所由于被大量尸人所占据，强行通过显然是不可能的。此时就只有利用角色的“幻视”能力来进行情报收集了。幻视这一能力是主角们被神秘的红色之水感染后学到的特殊技能。当使用了幻视的能力时，玩家可以占据其他人或是尸人的身体，以他们的所在位置感受四周的情况。

灵活应用道具

既然要进行冒险，那么在村子内必然可以找到大量的可以利用的道具。不过前面已经说过，游戏不仅对操作有所要求，对玩家头脑的冷静程度也有更高要求，根据当时的情况灵活应用得到的道具。比如说，在离尸人较远的地方使用烟雾弹，可以引来尸人的注意，这就可以起到声东击西的效果。

游戏进行流程

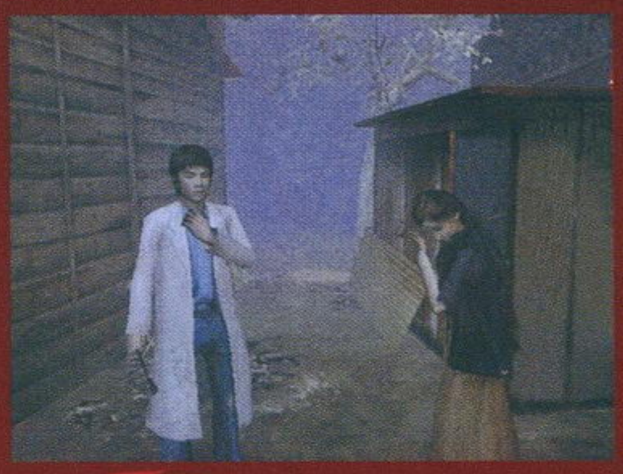
完成剧本

在游戏的序幕，玩家要按照已经定好的顺序一一完成各个剧本的内容。在这一阶段内，玩家能够对各个角色的背景、特征和基本操作、基本性能等方面进行了解并掌握。

▲一些角色在刚开始时可能会出现完全没有装备任何武器的情况。所以大家首先要做的，就是四处寻找合适的武器。

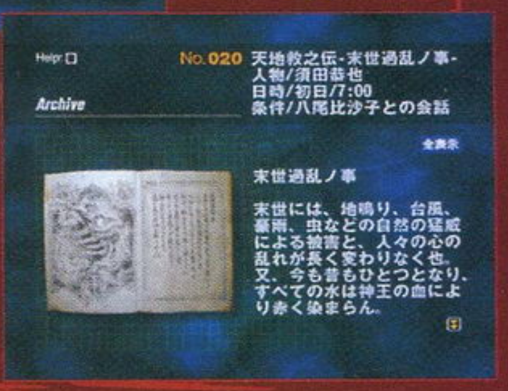
开启剧本选择功能

当游戏进展到了某一阶段后，便能够开启剧本选择模式。在阅览了“LINK NAVIGATOR”后，什么事件会对剧本产生影响，什么事件能够产生新的剧本结局等线索就能够轻易了解了。不过，在进行游戏 2 周目时要特别注意一些尸人的出现位置和物品的所在位置会发生改变。



发展新的路线

在LINK NAVIGATOR中，一些未完成的非主线事件也能够表示出来。如果将这些支线剧情完成的话，就能够发现新的分支路线。随着使用角色和时间段的变化，玩家多打几次会就可以逐渐解开故事中的各种谜题。



▲根据完成故事时的条件不同，流程也会发生变化。

▶收集全部的物品，也是进行游戏的目的之一。

不要忘了收集物品

幸存者们

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

前线狙击

文：猫太

继上次TGS展上公布的新影像之后，相信读者们都已经对这款新作的风格有了大概的认识了吧！这次为大家献上最新的情报，其中还包括了最受大家关注的战斗系统。上一作就是因为缓慢且单调的战斗系统让很多玩家都大呼不满，我想这次的新系统肯定会更振奋人心。不用多说了，现在就看看新的消息吧！

ポポロクロイス 月の掟の冒険 おきて

POPOLOCROIS

波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	SCE	RPG
PS2	ポポロクイス 月の掟の冒険	预定 2004 年 1 月	日版
	游戏人数未定	记忆容量未定	售价未定
	对应周边未定		

月之规章

在很久很久以前，当这个世界还被光芒所包围的时候，世界上充满着妖精族的欢笑声。森林和大海，甚至连天空都属于妖精族。但不久后，生物的长老龙族和众神的代理人人类出现了，他们分布在世界的每一个角落。妖精们生活的空间大大减少，和平的内心开始产生了变化…… 在这种不安定的内心之间，黑暗的意识开始产生了。然后妖精之主杰菲斯得到了黑暗的力量，并且成为了暗之妖精王，最后企图把其他的种族都驱逐在外。随着杰菲斯的悲哀和憎恨的增加，这个世界上也逐渐失去光芒和辉映，最后整个世界都充满着黑暗。众神们得知后，一怒之下使用了创造主迪安的力量把杰菲斯打倒了，并且把他永远封印在黑暗的世界里。就这样，妖精族也被分成了大海和森林两种，两者定下了月之规章且不得再互相干涉。

▲这个故事是皮诺王子在睡觉前娜鲁西亚王妃讲述的。但皮诺似乎在听过后更加激起了外出冒险的心。

亲子3人组

游戏中的3名主人公几乎都是前作角色所生下的儿子，因此在这里要对系列的老玩家们作一次怀旧特辑，有些角色是怎么也想不到的哦。现在就在这里作一次大检阅吧！

父 皮耶多罗王

子

龙族的母亲与人类的父亲所生下的波波罗古罗伊斯国王，也是先代的男主人公。少年时非常热爱冒险，估计皮诺就是继承了他的这个遗传因子。

母 娜鲁西亚王妃

温柔的王妃，也是皮诺的母亲。过去与皮耶多罗一起冒险并且拯救了世界。她是森之妖精王的女儿，摆脱了妖精不能与人类相爱的传统观念。

子

母 蕾欧娜

能与动物心灵相通的女人，也是马鲁格的母亲。对弓箭十分拿手，在《波波罗古罗伊斯物语Ⅱ》中是皮耶多罗的同伴。尤其是与父亲见面时的那段情节特别爆笑。

母 瑟蕾妮

露娜的母亲，母子二人都拥有同样的温柔心肠。由于露娜是本作的关键角色，所以瑟蕾妮理所当然也成为了一个不可忽略的人物。她非常担心露娜与皮诺的相会。

女

战斗系统

终于公布了新作比较具体的战斗系统分析。其中最让人兴奋的是本作采用了传统的“实时战斗系统”，而且新作还将会把这个系统制作成像《最终幻想X》一样的行动顺序轴，这样玩家就可以对各角色的行动一目了然了。要知道，实时战斗系统是最能表现出RPG游戏紧张刺激的气氛的。

◀位于左上方的就是角色的行动顺序轴 角色和敌人的相应图标会在轴的下方从左到右移动 当然 行动速度快的角色图标也会移动得更快。

▲除了轴下方的角色图标外，上方还有MP和EXP等图标，不知道代表什么呢？真让人期待啊！

▲皮诺、露娜和马鲁格的身上同时发出光芒，相信这就是合体技的前奏了。

动画化决定

让FANS期待的消息登场！从10月5日开始，在东京电视便会播放《波波罗古罗伊斯》的最新动画。讲述了以《波波罗古罗伊斯Ⅲ》为中心的新故事，当然，其中也会有新的角色登场。自从1998年10月4日到1999年3月28日播放了第一部《波波罗古罗伊斯》动画至今刚好有5年时间，新的故事终于开始啦！

www.plumbook.cn

文：纱迦

ダウンタウン熱血物語ex

DOWNTOWN 热血物语 ex		ATLUS	ACT
GBA	ダウンタウン热血物语 ex	预定 2004 年	日版
	游戏人数未定 自带记忆功能	卡带容量未定	售价未定
	对应周边未定		

TECHNOS的名作“《热血》系列”终于复活！从1987年到1994年，全系列一共推出过23部作品，深受日本玩家好评。在中国，“《热血》系列”因为是FC上屈指可数的4打游戏，同样令无数中国玩家刻骨铭心。这次首先复活的是系列的第一作《热血物语》，此番经过大幅强化后在GBA上登场，名称也变为了《DOWNTOWN 热血物语ex》，赶快做好迎接的准备吧！

阿力

◀国夫的好友，全名是鲛岛力。他是花田高校3年级的学生，外号“音速拳阿力”。他是国夫永远的对手，也是国夫的最佳拍档。（顺便说一句，阿力的发音和LIKY一样哦！）

国夫

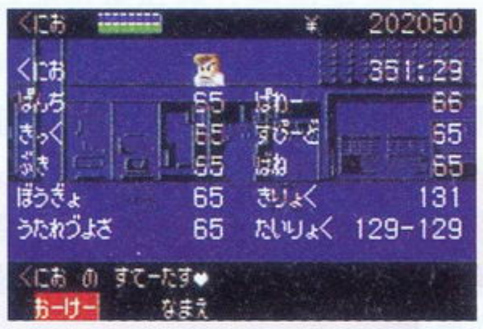
▲全系列的主人公，热血高校3年级学生。号称是专门锄强扶弱的充满正义感的不良少年，在学校里拥有极高的人气。很多受过国夫恩惠的人都自愿成为他的手下，令国夫的声誉在当地如日中天。

故事概括

冷峰学园向来学风淳朴，很多家长都愿意把自己的子女送到这里来就读。但一切在龙一、龙二两兄弟转学到这儿后就改变了。龙二兄弟仅花了数月时间，便已经支配了冷峰学园附近的所有高校。未被他们征服的学校听到“双截龙”兄弟的威名，无不胆战心惊。不过龙一、龙二要想独霸高校，还得打败最强的对手——被称为“热血高校正义的不良少年”的国夫，以及国夫永远的对手阿力。对于龙一、龙二兄弟的恶行，国夫和阿力早就看在眼中，只是一直隐忍不发。终于有一天，阿力的女友岛田真美被龙氏兄弟给抓走了，嚣张的龙氏兄弟还给阿力发来了挑战状。愤怒的阿力约上国夫，誓要救出女友、打垮冷峰学园！

用万恶的金钱提高战斗力

在游戏中打倒敌人后就会获得金钱，利用金钱就能去商店街疯狂购物。商店街的设施有茶屋、咖啡屋、寿司店、澡堂、书店等等。这些设施多半是用来回复体力的，也有提升角色能力和学会新技巧的，还有的设施是搞笑用的（比如说女澡堂）。



面包店

面包店里卖的面包是提升能力用的，不同的面包对应不同的能力。

书店

虽然是不良少年，不过也得通过看书来领悟新的必杀技啊！

热血不良少年的青春物语

TECHNOS公司的另一名作就是“《双截龙》系列”，《热血物语》和《双截龙》的操作方法有很多相似之处。游戏的魅力之一就是用简单的操作也能做出非常多彩的动作。游戏中只有A、B两键有用，分别代表拳打和脚踢，两键齐按为飞腿。连续打击敌人，使其陷入痛苦状态后靠近他，就能擒住对手使用勒技和投技。此外还能充分利用一切武器攻击敌人，小至匕首，大至垃圾桶，真是“草木皆兵”啊！只是不知游戏是否会加入后续作品中出现的两人合体必杀技。期待！

▲用垃圾桶打人攻击力大，警察来后也无法从你身上找到凶器，不愧是七种武器之首。

▲将敌人打成痛苦状态后，靠近他就能把他举起来。快把敌人扔到悬崖下面去吧！

▲爆笑的台词向来都是“《热血》系列”的卖点，不过不懂日语的话就……

▲在“《双截龙》系列”中亦有登场的铁鞭，FC版中甚至有向后的判定。

成功男人背后的女人

岛田真美

▲天真可爱的金发少女，花园高校2年级学生。她是阿力的女友，也是阿力力量的来源。在本作中冷峰学园正是利用了她和阿力的关系，以她为诱饵，引阿力步入险地。

芦野久仁子

▲热血高校1年级学生，自称国子（日语中国子和久仁子发音相同）。号称是国夫的天字第一号FAN，喜欢自己开着电单车单独行动。她的身分和来历充满了谜团。

▼冷峰学园3年级学生，学生会副会长。从校内乃至全国，没有不知道她的名字的人，她是全国闻名的传说之辣妹。因为曾是国夫的同学，所以经常在暗中帮助国夫。

长谷部和美

试读结束&3DM_SMV
www.plumbook.cn

前线狙击

SD ガンダム GGENERATION ADVANCE

ジージェネレーション アドバンス

文：沙罗

继上次我们给大家介绍了游戏的基本画面和登场作品等内容后，这次将会针对游戏的系统方面进行比较详细的介绍。

SD 高达 G 世纪 ADVANCE	BANDAI		S・RPG
GBA	SD ガンダム G ジェネレーション アドバンス	预定 2003 年 11 月 27 日	日版
	游戏人数未定	自带记忆功能	128M	5800 日元
	SP 同捆版18300 日元		

攻击顺序

在战斗中，敌我双方的攻击顺序往往会随着玩家选择的武器种类的不同而发生改变。通常情况下，射击攻击会抢先发动，之后才轮到接近攻击。但是，由于射击攻击的命中率远远不如接近攻击高，所以大家也要根据状况的不同而采取相应的攻击。在小队 3 对 3 的战斗中，第 1 台机体会攻击敌方的第 1 台机体，以此顺序直到第 3 台机体攻击完毕为止。

希罗强烈的一击！

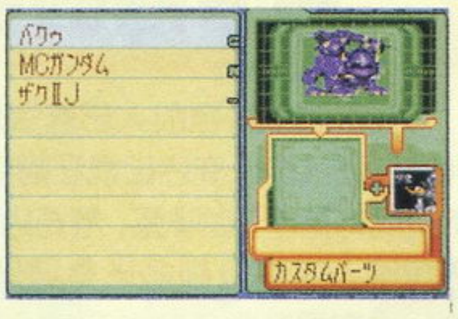
▲对方是两机组成的小队，所以首先使用射击攻击比较好。这里，先锋战自然就交给 WING GUNDAM 来对付了。

机体强化

随着游戏的进行，玩家们面临的敌人也会越来越强大。如果自军的战力得不到提高的话，恐怕十有八九会落得个全军覆没的下场。所以，在每关结束后进行机体的强化是必不可少的。

改造

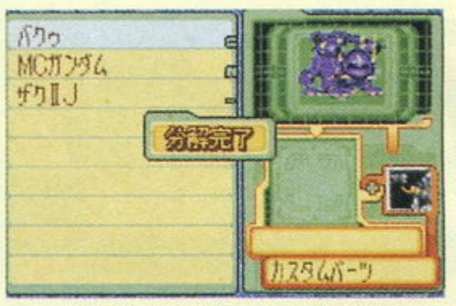
将机体进行分解或者打败特定的敌人后，便能够得到一些强化部件。将这些部件和自军的机体进行组合后，便能够制造出新的机体！在进行数次的改造之后，便能够得到最先进、最强大的机体了。相信用这些机体去对付敌人的杂兵时一定会有横扫千军的快感吧！



▲将机体进行分解，结果得到了改造用的部件“カスタムパーツ”。

分解

将不会出场战斗的机体或者从敌人那里捕获的机体 —— 进行“解剖”，那些大块大块的机体零件们分解后就可以得到用来进行改造的部件。好好地使用这些能够进行改造的部件的话，说不定全新的机体就会一台接一台地被改造出来呢！



▲由于游戏中也含有一些只能经过分解后才能够得到的部件，所以哪些机体能够生成哪些部件，也值得事先详细调查一下。

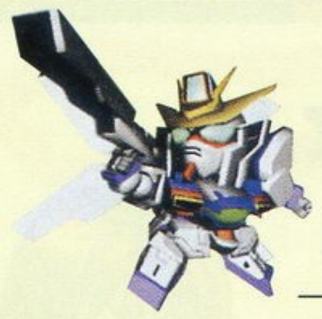
间接攻击

虽然组成三机一体的小队后，在对付敌人时会更加有利，但却会被敌方的战舰有机可乘。在受到敌方战舰的“间接攻击”时，你会选择为了回避攻击而将阵形散开，还是选择继续维持阵形、硬接战舰的炮轰呢？这只是一个简单的二选一问题，但是选择后带来的结果，却往往能够左右战争的胜负。

维持小组阵形，还是躲避敌人的攻击？你选择哪样？

▲由于在组队状态下受到的伤害会非常大，所以可能的话最好是利用间接攻击打散敌人的阵形。战舰发难的时候到了！

▲为了维持阵形不乱，也可以选择硬生生地接下战舰的间接攻击。受到巨大的伤害恐怕是免不了了。



敌机捕获

与以前的几作相同，本作也同样有“捕获”这一系统。不过根据目前的情报来看，在本作中，只有将敌机四面全部包围以后，才能够进行捕获。在捕获以后，不仅能够当作自军的机体使用，还可以进行解体得到改造用的部件。多捕获一些机体，就能够多得到一些改造部件，这也就意味着全新的机体能够源源不断地被开发出来。

▲将敌机四面八方全部包围后，就可以进行捕获了。在本作中，连捕获机体的成功率都能够在游戏中看到。

▲在接触敌人的瞬间捕获！看样子似乎是成功了！

▲大和吉良在接近敌人后开始进行劝说，仅仅是劝说的话……能够投降吗？

▲还可以看到捕获机体的成功率，真是体贴的设定！

www.plumbook.cn

前线狙击

F-ZERO ファルコン伝説（エフゼロ でんせつ）

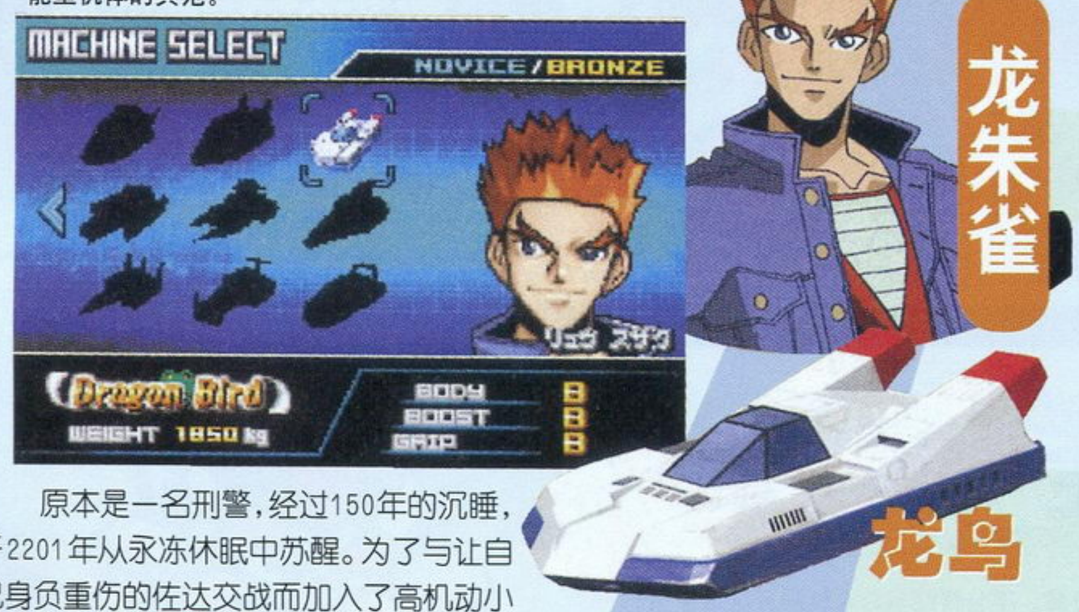
文：邪魔天使

忽然发现这次新的《F-ZERO》距前作《F-ZERO GX》发售只有短短3个月时间，这也许与同名动画的人气大爆发有关吧。众所周知，“《F-ZERO》系列”一贯以其高速度、高刺激性为各位玩家所喜爱，而最近放映的动画《F-ZERO 隼之传说》也获得了一致好评，趁热打铁推出同名游戏这也是日本游戏业界的惯用手法。本作的世界观基于同名动画，而出场人物也是大家耳濡目染的熟悉角色，再加上系列惯有的优良品质，相信热卖是肯定的了。好，下面就让我们一起走进这“宇宙最速传说”中的世界吧！

F-ZERO 隼之传说		NINTENDO	R · ACT
GBA	F-ZERO ファルコン伝説	预定 2003 年 11 月 28 日	日版
	1～2 人　自带记忆功能	64M	4800 日元
	对应 GBA 专用通信对战线	推荐玩家年龄：全年龄	

CHARACTER

游戏主人公与动画一样，是一名叫做龙朱雀的少年。除此之外，多次在系列中登场的隼队长这次同样会有出色的表现，再加上形形色色的敌方角色，可以猜测这次在剧情上也会有不错的表现。



▼加入了银河警察最新技术的机体，操作简便，可以说是万能型机体的典范。

原本是一名刑警，经过150年的沉睡，于2201年从永冻休眠中苏醒。为了与让自己身负重伤的佐达交战而加入了高机动小队，成为了一名出色的驾驶员。

个人资料与外貌都是谜（因为一直都戴着一个面罩），F-ZERO大奖赛最快速度的保持者。不知道在游戏中他与龙是什么关系，看样子应该是同伴吧。

▲机体强度和冲击力都属于顶级水平，是一台平衡性很好的机体。（毕竟人家是队长嘛）

▼虽然机体强度方面有些薄弱，但加速性能非常优越，是一台敏捷性很高的机体。

在黑影的召唤下于2201年复活的极恶罪犯，他与龙朱雀有着千丝万缕的关系，他所驾驶的机体是由导弹改造而成，相信在机动性方面有着出色的表现。

新赛道收录

大凡这种赛车游戏出新作时都会加入一些新的赛道，该游戏也不例外，除了前几作中出现的赛道外，还加入了一些新的赛道。

原创赛道

米斯特甫洛

红之谷

30 台机体同时参加的大奖赛

全宇宙一共30名出色选手报名参加的大奖赛，比赛会根据最后冲过终点的名次给予相应的点数，经过5次比赛后以总点数的高低来决定谁是冠军。

▶ 兽人这些在前作《F-ZERO GX》中登场的角色，在本作中同样会看到他们的身影。

善用赛道上的设施

比赛的赛道上是设有各种各样的设施的，像金属跳板、修理区域这些系列中常出现的设施在游戏中时常可以看到，期待有什么新的设施吧。

修理区域

进入该区域后机体的能量会得到回复，不过要注意的是太靠里的话会碰到墙壁，这样速度会下降。

金属跳板

经过金属跳板时机体会高高跃起，从而跳向更远的地方。但要注意，在空中时如果操作不当可能会跳到赛道外面去。

冲刺金属板

经过时机体会在一定时间内速度上升，与爆发的效果相同，而且好处是不会消耗能量。

www.gamebook.cn

マリオ&ルイージRPG

文：LIKY

马里奥和路易 RPG		NINTENDO		A · RPG
GBA	マリオ&ルイージ RPG	2003 年 11 月 21 日		日版
	1 人	自带记忆功能	128M	4800 日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄	

自今年 5 月份的 E3 展上该游戏被公布以来，这款新感觉的 A · RPG《马里奥》游戏就一直备受玩家期待，转眼间游戏就快要发售了，实在是让人兴奋不已。趁着发售前我们给大家带来最后一次前线报道吧。

碧奇公主失声

▲身披黑色斗篷的丑陋女子，给平静的蘑菇王国带来了灾难。

美丽平静的蘑菇王国突然出现了一个邪恶的魔女ゲラゲモーナ，在她邪恶的魔法下，碧奇公主失去了自己的声音。看着泪如泉涌却说不出一句话来的公主，马里奥和路易义不容辞地踏上了寻找魔女的旅途。他们来到与蘑菇王国相邻的玛美利亚王国，却发现这里的玛美拉女王和玛美克王子也被魔女施了魔法，原来魔女就是住在这个王国的，于是马里奥和路易的冒险便在这个玛美利亚王国展开了。

▼ 魔女突然出现在城堡中，一团毒烟笼罩了碧奇公主的头。

▲公主失去了声音，眼泪像喷泉一样涌了出来。

库巴大魔王改邪归正

一直都是马里奥最大敌人的库巴大魔王这次竟然改邪归正了，他将为马里奥和路易的冒险提供强力的支援，他也担当起保护碧奇公主的任务，这实在是令人惊异的一幕。

▲库巴军团集合了，库巴向马里奥提供了他最新研制的乌龟飞行器。

▼库巴拦在公主身前，不分青红皂白地就展开攻击。

▲曾经最大的对手现在成了同伴，他会提供怎样的帮助呢？

被砸小的马里奥

路易拿出一个大锤子，对着马里奥一锤砸下去，马里奥一下子变成了小不点，然后看到他走进了一扇只有小个子才能通过的小门……

▲路易举起了大锤子。可怜的马里奥遭受了狠狠一击。

▲这样马里奥就可以通过了小门了，但是路易怎么过去呢？

动作介绍

游戏最大的特点就是马里奥和路易要一起合力冒险，在游戏中他们俩经常要配合着解开各种机关和谜题。而游戏的动作要素也非常强，玩家经常要根据提示在合适的时机按下相应的按键来完成某些操作，以便让这兄弟俩成功躲过某些障碍或者通过某些机关，下面就介绍几种合力行动的方式。

旋风跳

站在路易身后的马里奥跳到路易头上，然后两人一起旋转着起跳，像旋风一样飘过了断层，这就是两人配合使出的“旋风跳”。这种跳跃能够横向平移很长一段距离，适用于跳过很宽的断层。

▲在这么危险的地方只要使用“旋风跳”便可安然通过。

高跳

与旋风跳不同的是，这次是路易跳上了马里奥的头上，然后路易起跳后又将马里奥带了起来，于是两人一起跳上了平台。这种跳跃能够跳上落差很高的平台。

▲首先路易踩到马里奥头上，马里奥好像被踩扁了。

◀然后两人一起跳上了更高的平台。

迷你游戏

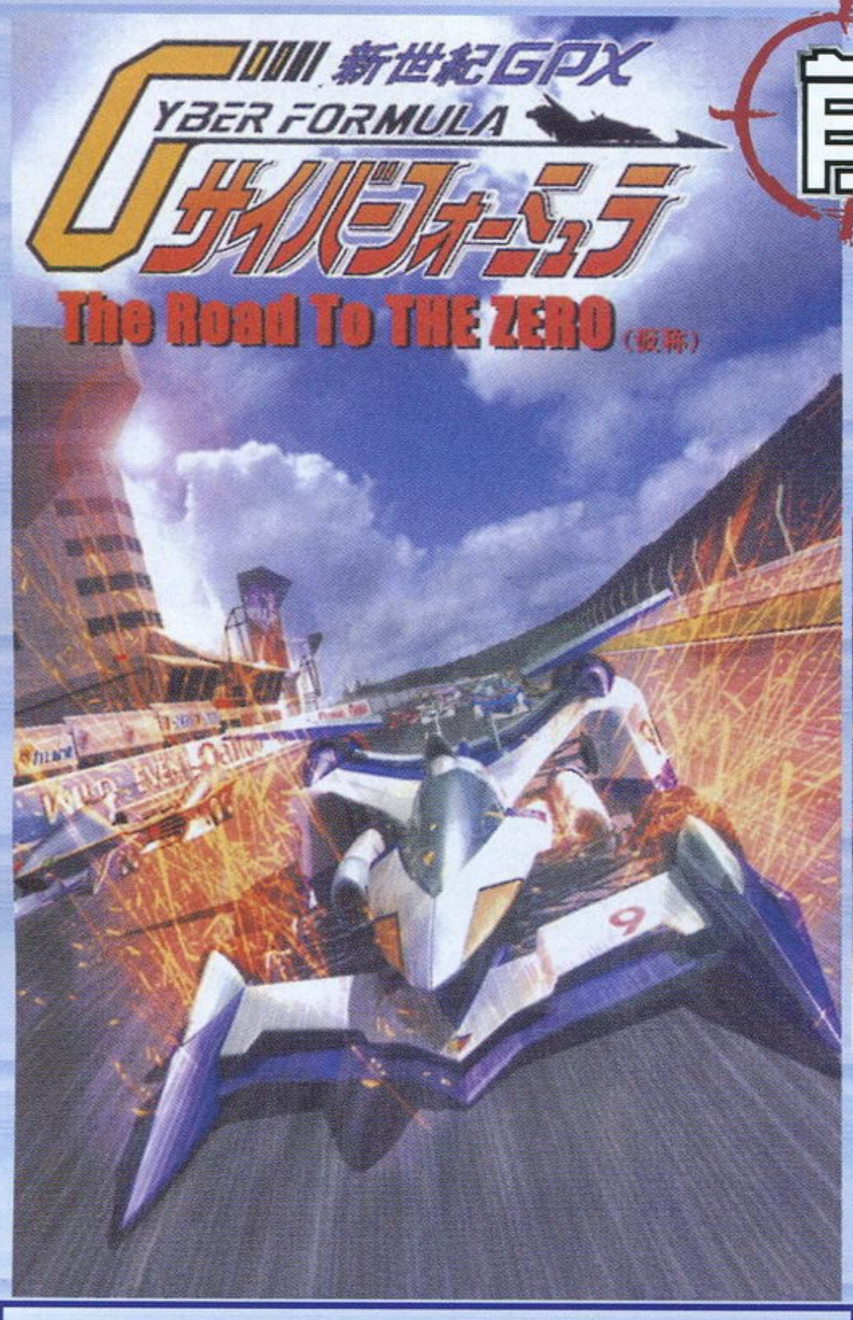
冒险途中也会有各种各样的迷你游戏登场，这些迷你游戏也需要两兄弟协力配合才能完成，比如有个类似跳绳的游戏，要交替控制马里奥和路易在适当的时候起跳，不能被绳子绊倒。

www.plumbook.cn

文：阿修罗

前线狙击

新世纪GPX 高智能方程式赛车 通向零之领域之路		SUNRISE	RAC
PS2	新世纪GPX サイバーフォミューラ	预定2003年12月11日	日版
	游戏人数未定	记忆要求未定	6800日元
	对应周边未定		



《新世纪GPX 高智能方程式赛车》在日本是相当有人气的SF赛车动画，国内也曾经引进过其TV版的动画。其曲折的剧情、华丽的人设以及紧张刺激的比赛都是吸引观众眼球的有力武器。不过碍于动画题材的限制，到目前为止这部作品相关的游戏却不是很多，这一点让广大的FANS觉得非常不爽。该作的监督福田己津央可以说就是依靠这部作品在业界占据了重要的地位。该监督最近导演了大人气的《机动战士高达SEED》，不知道PS2版《新世界GPX》游戏的制作是否和这个有关呢？

原作动画描写的是近未来的世界，当时被称为“高智能方程式”的赛车已经取代了现在大家所熟知的F1赛车，而故事的主人公们就是为了追求至高的速度而不断奋斗的赛车手们。所谓高智能方程式赛车，这个名字当然来源于赛车上所搭载的高智能电脑，它们能够像拉力赛中的导航员那样给车手以正确的指示。不过最吸引动画观众的应该还是高智能方程式赛车所搭载的超级推进器吧！虽然高智能方程式赛车看上去和现在的F1赛车区别并不是很大，但是到了关键的时候这种赛车可以通过变形的方式打开用于加速的超级推进器。推进器可以让赛车在瞬间获得更高的速度，据说时速可以超越600公里！这往往是扭转胜负的关键所在！

本作的设定是基于OVA《新世纪GPX 高智能方程式赛车SAGA》进行的，所以在游戏中登场的各种高智能方程式赛车也都是《SAGA》那个年代的产物。这次先给大家介绍其中8辆赛车，不过实际的游戏中可以使用的车辆绝对不只这些，在《SAGA》以外的那些OVA作品中活跃的赛车也有可能登场，甚至一些在动画版中戏份不多的发烧友级的特殊车辆也会登场哦！

スゴウグランプリ υアスラーダAKF-0

主角风见隼人的爱车，除了普通的超级推进以外还拥有二重推进的特殊能力，极为强劲！

スゴウグランプリ ガーランドSF-03

车手是安利·克雷特，基本性能同隼人的アスーラダ是一样的，不过没有变形机构，而且抓地和加速的性能得到了强化。

アオイZIPフォーミュラ アルザードNP-1

菲尔的爱车，搭载了先进的生化电脑，可以以普通人类难以逾越的方式奔驰，在业界引起了轩然大波。

KAMスタンピード スタンピードJ-1001

因为是《新世纪GPX 高智能方程式赛车》中惟一的女性车手玛莉·阿尔伯特·鲁伊扎的爱车而受到瞩目。

ユニオンセイバー イシュザーク00-X3/ II

兰德尔和新条所搭乘的回转驾驶舱规格的赛车，因为减震器的关系操控性是相当安定的。

A·G·S エルコンドルB-19

日吉所属的车队A·G·S的赛车，性能方面相当标准化，与ガーランド一样属于初心者向的赛车。

シュトルムツェンダー シュティールHG165

海涅尔依据独自的理论开发的高科技赛车，在弯道处的安定性是相当突出的。

ミッシングリンク ストラトミッショネルMS-3/B

车手是赛车年龄最长的“铁人”埃德利·布茨霍尔兹。赛车比较重视甩尾，把握好时机是成功的关键。

电脑杂志&3DM
www.plumbook.cn

文：胜负师

R:RACING EVOLUTION

山脊赛车 进化	NAMCO	RAC
Multi	R：RACING EVOLUTION	预定 2003 年 11 月 27 日	日版
	1～2 人	记忆要求未定	售价未定
	PS2、NGC、Xbox		

南梦宫旗下第一赛车游戏系列《山脊赛车》的最新作《山脊赛车 进化》（以下简称《RRE》）已经进入了发售的倒数阶段。11 月 27 日三大机种同时发售，绝无厚此薄彼。之前，南梦宫的多平台战略收获颇丰，这次将《RRE》的发售日定在年末商战的火线上，南梦宫对本作的表现可谓自信满满。在发售前一个月，南梦宫又公布了不少关于本作的新资料，本次将针对模式、车辆、赛道等方面为大家介绍一番，对赛车游戏感兴趣的玩家可要睁大眼睛咯！

MFD 系统

“《山脊赛车》系列”是基于 JGTC、拉力等现实中存在的赛车比赛制作的RAC游戏，以真实感与爽快感并重而著称。为了进一步突出真实感，《RRE》中搭载了创新的 MFD 系统。MFD 全称 Multi Function Display，意为“多机能显示”，这一系统对应 GT CLASS1 以及 RALLY CLASS1 规格的车辆，在车辆行驶时按方向键，便可调出 MFD 菜单。

虽然说字面上是“多机能显示”，但实际上这一系统的主要作用是对行驶中的车辆进行设置与调节，其中包括最高速度的表示，加速器平衡度的变更，前后避震器硬度的变更，调节方向盘的灵敏度，LSD 的微调等等。这些项目的显示与调整，都是在行驶中以真实时间表现的，也就是说只要一调节，车子的机能就会即时发生变化，这无疑增加了临场感与紧张感，对于车手的操作熟练度以及对不同情况的应变能力提出了更高的要求。这个系统对于那些追求更短时间的专业玩家来说会相当有用吧。

▲画面左下角就是MFD的选项，希望实际操作时不会令玩家手忙脚乱。

Reward Point

Reward Point（以下简称RP）即奖励点数，是《RRE》中的一个重要元素。在完成故事模式、事件精选集、对战模式的一场比赛后，在排名画面会根据成绩好坏得到相应数量的 RP。RP 是游戏中的通货，可以用于购买新的事件、新的车辆，在改装、更换与调整车辆的各部件时，也会消耗一定数量的 RP。可见游戏的收集要素会相当多，耐玩度自然就会相当高了。

▲20 亿 RP？原来开发人员也用金手指啊！（笑）

游戏模式简介

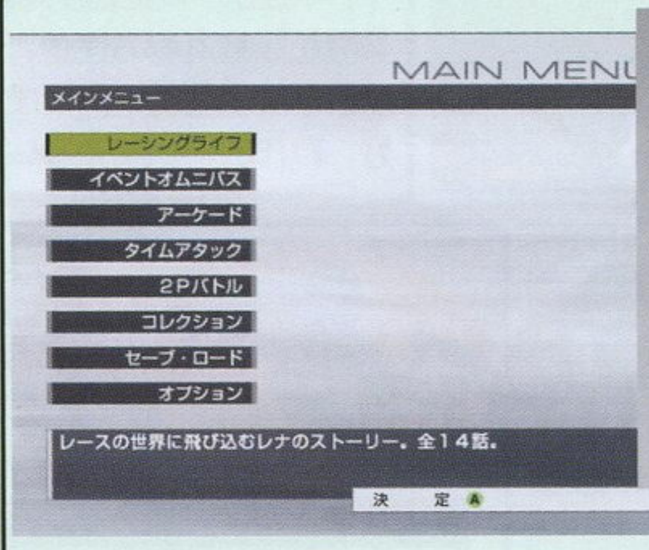
レーシングライフ：故事模式。在以前的“前线狙击”栏目中已经有所介绍。这个模式共分14话，除了表现赛道中激烈的竞逐外，还会对出场角色的平日生活与心理成长进行描写。速水雷娜将有什么样的表现大家一定也很期待吧。

イベントオムニバス：事件精选集。这个模式的官方说明较为含糊，应该相当于任务模式。根据游戏进程触发不同事件，便可以进行多彩的任务挑战。此模式的事件总数在 160 个以上，可以说是《RRE》中十分重要的组成部分。

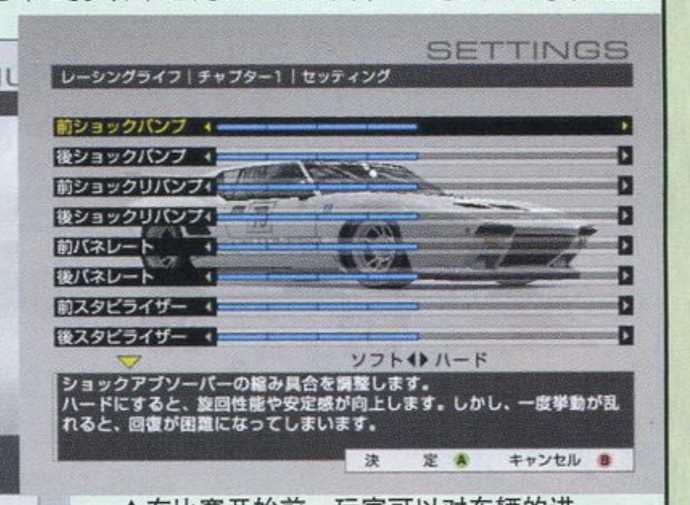
アーケード：街机模式。这个好像不用多解释了吧，其中可能会有一些子模式供玩家选择。

タイムアタック：时间挑战模式。自由选择车辆及赛道对最短时间进行挑战。用这个模式还可以测试车辆性能，熟悉赛道。

2P バトル：2 人对战模式。这个也不需要太多说明，本作的对战采用的是传统的上下分屏显示。希望可以使用两张记忆卡的资料进行对战，那样一定会更有乐趣。



▲ Xbox 版的模式选择画面，感觉十分简洁。



▲在比赛开始前，玩家可以对车辆的进行极为细致的调整。

▲2 人对战模式画面，画面上的信息实在是太多了！

▲时机挑战模式画面，赛车游戏中著名的“幽灵车”也会登场。

www.plumbook.cn

车辆公开

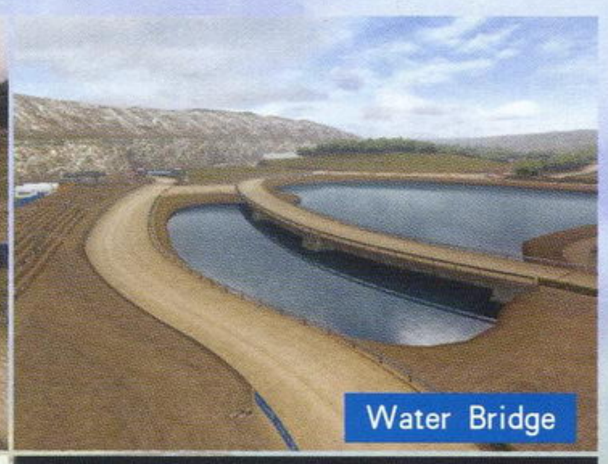
《RRE》的登场车辆与同类作品相比算是比较多的，下表就已经包含了46辆，其中HUMMER的H1 OPEN TOP是只会在Xbox版中登场的特别车辆。因为有了《灵魂能力II》的经验，相信其他版本中存在独有车辆的可能性相当大。

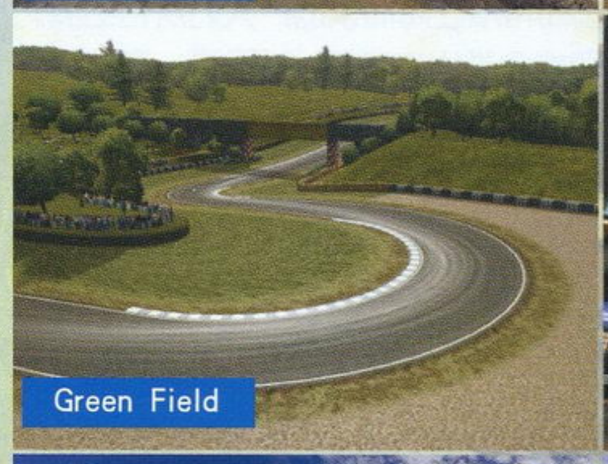
类型	厂商	车辆名称
GT CLASS1	BMW	BMW M3 GTR
	BMW	BMW McLaren F1
	CHEVROLET	CORVETTE C5-R
	DODGE	VIPER COMPETITION COUPE
	Honda	TAKATA DOME NSX
	NISSAN	CALSONIC SKYLINE
	SALEEN	S7 R
	TOYOTA	ESSO ULTRAFLO SUPRA
	VOLKSWAGEN	W12
GT CLASS2	ALFA ROMEO	156 GTA
	DE TOMASO	PANTERA GT5-S
	DODGE	CHARGER R/T
	Honda	S2000
	LOTUS	SPORT ELISE
	MAZDA	RX-7 R-SPEC
	MITSUBISHI	LANCER EVOLUTION VIII RS
	NISSAN	FAIRLADY Z
	PEUGEOT	206
	SHELBY	GT500
	SUBARU	IMPREZA WRX STi
GT CLASS3	AUDI	TT COUPE 1.8T quattro
	Honda	INTEGRA TYPE R
	MINI	COOPER S
	TRD	VM180
PROTOTYPE CLASS	AUDI	Infineon AUDI R8
	BENTLEY	EXP SPEED 8
	童梦	ADVAN KONDO S101
RALLY CLASS1	FORD	FOCUS RALLY CAR
	MITSUBISHI	LANCER EVOLUTION VIII RALLY CAR
	PEUGEOT	206 WRC PROTOTYPE (1999)
	SUBARU	IMPREZA WRX STi RALLY CAR
	HUMMER	H1 OPEN TOP (Xbox版特别车辆)
RALLY CLASS2	ALFA ROMEO	Giulia GTA Junior RALLY CAR
	FIAT	500 F RALLY CAR
	Honda	INTEGRA TYPE R RALLY CAR
	MINI	COOPER S RALLY CAR
	RENAULT	ALPINE A110 RALLY CAR
PRIVATE CLASS	ALFA ROMEO	Giulia GTA Junior
	FIAT	500 F
	RENAULT	ALPINE A110
DRAG CLASS	DODGE	CHARGER R/T DRAG CAR
	FORD	FOCUS DRAG CAR
	MAZDA	RX-7 R-SPEC DRAG CAR
	NISSAN	FAIRLADY Z DRAG CAR
	SHELBY	GT500 DRAG CAR

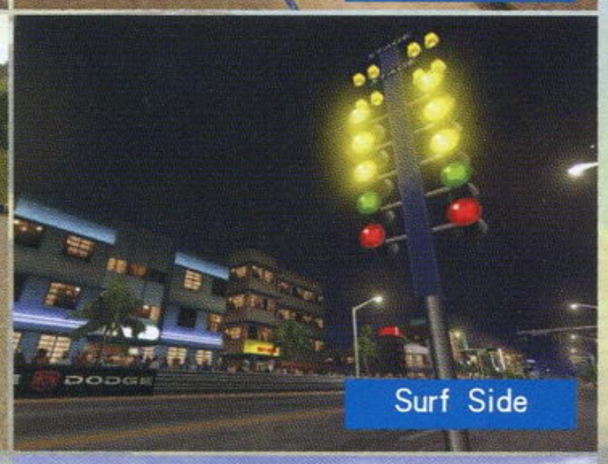
赛道公开

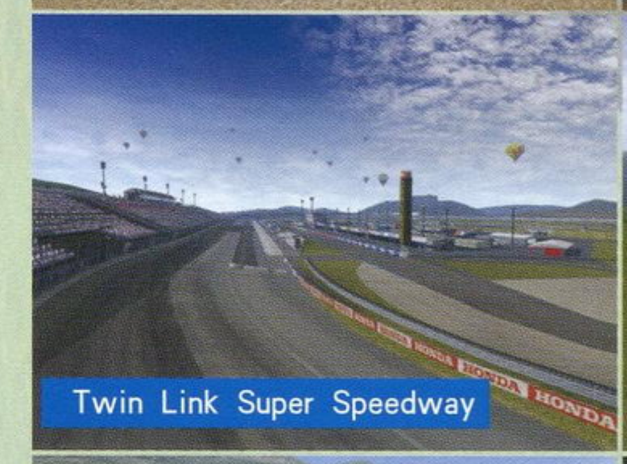
在本作中，赛道的设计也是游戏的一大亮点，我们可以看到更加真实的赛道、更加细致的背景以及更加出色的画面表现，与前作相比进步可以说是相当明显的。现在已经公布了14条赛道，（其中3条逆行、1条分支）相信成品中应该还会有更多赛道可供选择。

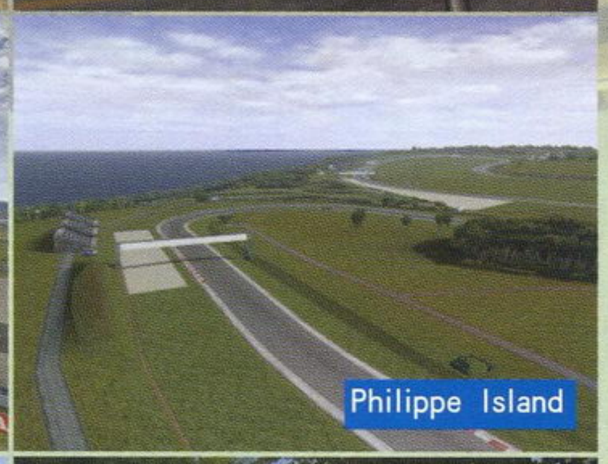
名称	距离	国家
Windmill Hill	4.977km	西班牙
Windmill Hill（逆行）	4.977km	西班牙
Water Bridge	4.948km	西班牙
Water Bridge（逆行）	4.948km	西班牙
Green Field	2.042km	英国
Surf Side	0.800km	美国
Surf Side（逆行）	0.800km	美国
Twin Link Super Speedway	2.414km	日本
Philippe Island	4.448km	澳大利亚
MONACO	3.370km	摩那哥
Rally Arena SS	5.221km	西班牙
横滨港未来赛道	4.276km	日本
铃鹿环形赛道	5.807km	日本
铃鹿环形赛道（东）	2.746km	日本

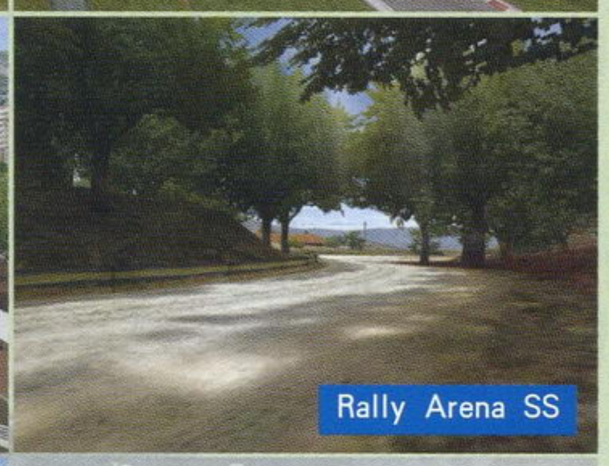


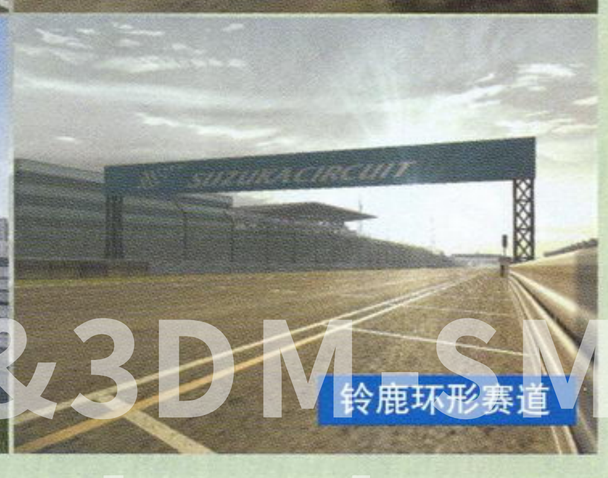












迅梅杂志&3DM_SMV
www.plumbook.cn

2003年末商战前瞻

文：卡伦 &SOUL

特别企划

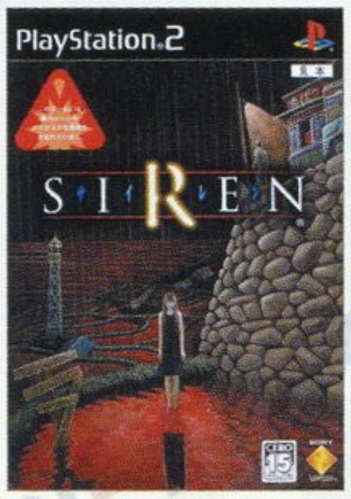
秋风萧瑟，不知不觉间，我们又迎来了每年必定会爆发一次的年末圣诞商战，相比前两年的三方争霸而言，本次战斗的主机方胜利者实际上早已被市场确定，因此，我们也可以将目光重新放回到游戏本身。相信当大家拿到杂志时，这场惨烈战争的导火索——11月6日之战应该刚刚开始。下面，就让我们一同进入那热火朝天的战场中吧。

日本篇

11月6日 《玻璃蔷薇》+《尸人》+《超级机器人大战 特勤司令员》

一向属于S·RPG类游戏范畴的“《机战》系列”本次将有着翻天覆地的变化。真实比例、全3D建模，这看似新鲜的两条广告口号实际上在以往的作品中都曾实现过，最重要的是，《特勤司令员》将是《机战》史上第一款小队制即时战术模拟游戏！以往玩家可以边悠闲地吃着零食边用一只手控制游戏的进展，但如今却要时时绷紧神经，注意战场上形势的进展以便下达正确的指示。不过本作是否能取得成功，就得依赖于市场的检验了。

《尸人》也许会带给玩家一种全新的恐怖体验，“幻视”这种能力的存在使得游戏的可玩度增加了许多，不过对于此类游戏而言，恐怖感才是决定其成败的最重要因素，而综合各方面的情报来看的话，这也正是《尸人》的优势之所在。有幸先玩到该作的评论家甚至感叹地称其为有史以来最恐怖的游戏，虽然此话不可尽信，但我们也可以从中感受到即将从红海而来的尸人们所带给我们的那股寒意。值得一提的是，本作还有可能会推出中文版，对日语一窍不通但又想体验这款游戏的朋友不妨等到那时再出手。



而《玻璃蔷薇》的推定用户群则与前两者完全不同，著名电视明星松岗昌宏才是本作的最大卖点，对于他的FANS来说本游戏绝对是必买之作。但因为有着与其卖点类似的《密涅瓦计划》的前车之鉴，所以令人对其素质产生了一丝忧虑，从日刊对它的评价来看应该还是不错的，看来CAPCOM的实力果然不是D3 Publisher那种厂商所能比肩的呀。

11月13日~14日 《武神0》+《史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团》

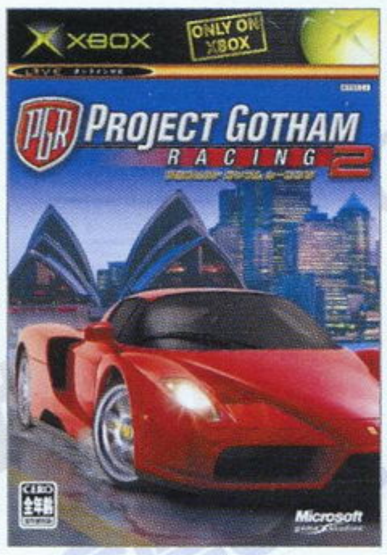
阔别四年后，被称为元祖3DRPG游戏的《巫术》终于又将推出新作，ATLUS此次同样邀请了知名插画家寺田克也担任人设工作，而且也保留了该系列的一贯特色，只要一上手，玩家就会深切地感受到：这正是《巫术》！本系列的拥趸们绝对不要放过此作哦。

而《史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团》则是一款颇为轻松的作品，也许SQUARE ENIX是从之前的《陆行鸟迷宫》等游戏的成功中得到了灵感，所以也要将之前便具有很高人气的史莱姆大捧一番，不知本作发售后是否又会造就一个新的偶像呢？

11月20日~21日 《新世纪福音战士2》+《卡拉OK革命》（系列）+《书道节拍》+《化解危机3》+《异度传说 一章 Reloaded 力的意志》+《魔牙灵》++《哥谭赛车计划2》+《口袋竞技场》

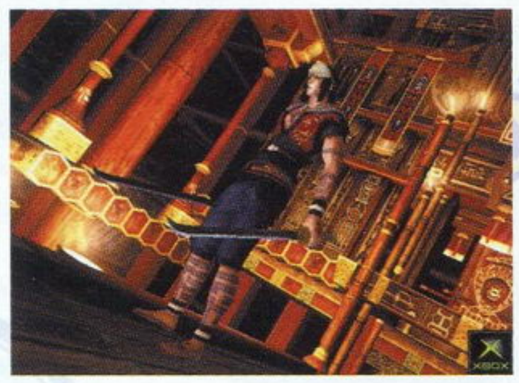
这两天虽然推出的游戏众多，但真正意义上的超大作却寥寥无几，大概厂商都不约而同地将目光盯准了七天后的那个星期四吧。

作为上世纪末最具影响力的动画，《EVA》的骗钱计划依然在进行着，庞大的FANS群落历来就不会让BANDAI担心游戏的销量问题，游戏的主线还是TV版剧情，而随着玩家的选择不同更是可以创造出与动画完全不同的剧情。本作是由庵野秀明先生亲自监督制作完成的，相信不会令《EVA》迷们感到失望。而与其相比，《异度传说 Reloaded》也丝毫不会逊色，虽然只是前作的强化版，但在加入了新服装、可随意观看动画的剧场模式、以及英文语音日文字幕等多种新要素后，还是值得玩家为其再出一次血的，更何况它还会附赠一张收录有二代宣传动画及各种资料的DVD。总觉得“《XENO》系列”与漫画界鬼才永野护的《五星物语》很相似，两者庞大深邃的世界观及深奥难懂的剧情都会令许多人望而却步，但如果你真正融入到游戏中所刻画出的那个世界的话，就会沉浸在其中而无法自拔的，这就是“《XENO》系列”的惊人魅力！



继《啪啦啪啦啪》后，松浦雅也又为我们带来了一款创意十足的音乐游戏。《书道节拍》的问世就像一阵清凉的风一般吹过了杀气弥漫的战场，在充斥着跟风现象的业界内，大概也只有SCEI敢于大胆地将创意变为现实了，单为这一点就值得玩家对其大加赞叹。但愿此款游戏的成绩也能够让SCEI也满意吧，因为现在的业界实在是太需要这样充满新意的清新空气了。

而KONAMI的“《卡拉OK》革命”也将在今日疯狂出击，多达7款的游戏加上同时发售的麦克风足以让喜欢唱歌的玩家过足瘾，当然，过完瘾后，您大概就要心疼地望着自己的钱包流泪了。在美版先行推出一个月后，《化解危机3》的日版也将于今日发售，除了画面稍逊外，PS2上的此作无论在各方面比起街机版都有所提升，不过，如果您想要真切体会到《化解危机》的精髓的话，那GUNCON2便是必不可缺的配件。



在《世嘉GT ONLINE》由于要解决游戏在特定情况会出现的问题而宣布延期至12月25日后，本日Xbox参战的阵容便只剩下了两位。

《哥谭赛车计划2》的前作作为Xbox上首个过百万的RAC游戏受到了媒体和玩家的一致好评，而在经过了各方面改良后，如果不出意料的话，本作依然会维持一代大卖的势头。而《魔牙灵》的试玩版给玩家的感觉只是一般而已，动作飘、打击感差，这就是许多人给它下的评语，希望当我们拿到成品时这种现象能有所改善。

如果说11月21日属于PS2的话，那紧接着的一天便是任天堂的天下了。有着“怪物”美誉的“《口袋妖怪》系列”将再度出击，而其将大卖也是板上钉钉之事（何时此系列不大卖才是新闻），可以与《红宝石·蓝宝石》及《火红·叶绿》联动的它使玩家可以收集到接近400种的怪物，绝对可以满足您的收集及育成欲。而《米老鼠与唐老鸭的魔法冒险》也无疑将成为年幼玩家爱不释手的作品，至于《马里奥和路易RPG》就更不用说了，相信还有不少朋友记得当年SFC上的《马里奥RPG》吧，不过现在失去了SQUARE的协助，不知由任天堂单方面制作的该作是否还能让玩家体会到当年的那种感觉呢？

11月27日 《鬼武者 无赖传》+《恶魔城 Castlevania》+《大众高尔夫4》+《荒野兵器 Alter Code：F》+《零 红蝶》+《山脊赛车 进化》+《喧哗军团》+《SD高达G世纪 ADVANCE》

按照日本游戏界的传统，每年11月的最后一个星期四都会成为各厂商年末厮杀最激烈的战场。去年是《宿命传说2》+《暗黑编年史》+《SD高达G世纪NEO》+《KOF2000》+《脱狱潜龙》之间展开的一场混战，而今年的战况无疑将更为惨烈。

纵观在本日将发生正面冲突的这7款游戏，《零 红蝶》无疑将是其中最受瞩目的作品，前作在没有经过大肆宣传的基础上取得了市场及评价的双重成功，并被许多人认为是迄今为止PS2上最恐怖的游戏，而按目前的状况来看的话，《零 红蝶》应该会取得比前作更好的成绩。在今年的TGS展上，虽然身处在几万人的会展大厅，但体验过这款游戏的试玩版的玩家都感到一股寒意自背后升起，并渐渐渗透进身体的每一寸肌肤内。也许从本作开始，“《零》系列”将正式跨入一线大作的行列，但究竟情况如何，还是让我们等待11月27日那一天的到来吧。

SCEI的两大RPG系列中，《妖精战士》的影响力随着时光的推移正在慢慢减弱，而《荒野兵器》却始终在玩家中有着不错的口碑，此次的《Alter Code：F》虽是一代的重制版，但在经过SCEI全面的改良后，我们完全可以将其当作一款全新的作品来看待。还记得那极其优美的口哨旋律吗？就在今天，我们将会重温那数年前的感动，并获得全新的感动！

虽然《恶魔城Castlevania》的美版已先行发售，不过还有许多玩家坚持在等待着日版的推出。虽然“《恶魔城》系列”在中国可谓是风光无限，但在日本的评价却只是一般而已，也许转变了风格的本作会成为此系列在日本市场上的翻身之作？谁知道呢……

不知道各位玩家中能亲身体验到高尔夫球的魅力的会有几个，能站在那广阔的草坪上挥动球杆的又有几个。如果没有意外的话，相信应该会是寥寥无几……不过您完全可以通过“《大众高尔夫》系列”来领略到这一运动究竟为何会吸引如此多人的目光，SCEI的宗旨便是“让不懂高尔夫球的人也能在游戏中体会到这一运动的乐趣”，简单的操作指令应该不会让初接触此作的玩家感到无从下手的，有着“日后一定要跨入社会名流行列”梦想的玩家，不妨在那之前先用这款作品练习一下自己梦想达成后必定会接触的这项休闲运动如何？

如果各位想要感受到的只是单纯的爽快感的话，那《鬼武者 无赖传》和《山脊赛车 进化》这两款游戏便是您的最佳选择。大乱斗类型的游戏一向便是CAPCOM的擅长，三线型的线转换系统也不禁让人联想到当年在中国风光一时的MD游戏《幽游白书 魔强统一战》。从目前公布的情报来看，《无赖传》在保留了前两代的攻击方式的同时又增加了能够使战斗更加爽快的新要素，多人进行对战的话必定会乐趣无穷的。而《山脊赛车 进化》就更不必说了，NAMCO的多平台战略又一次启动，此前采用此种战略的《灵魂能力2》和《脱狱潜龙》都取得了不错的成绩，相信此次也不会有太大差异。上一作由于赶工的缘故而招致了很多玩家的不满，而这一次正是NAMCO重振“《山脊赛车》系列”的最佳时机。在《GT4》还是遥遥无期的如今，《山脊赛车 进化》无疑将是赛车迷的最佳选择之一，而将发售日期放在这一天也显示了NAMCO对自己作品的强烈自信。

在今年风光无限的《高达SEED》将正式加入“《SD高达G世纪》系列”中，光为这一点便让我们有充足的理由将GBA上的这款《SD高达G世纪ADVANCE》列入11月27日的购买游戏清单中了。

而将于NGC上登场的《喧哗军团》则与以上几者不同，CAPCOM制作的这款游戏瞄准的是以小学生为主的低幼龄用户群，这从其画风及游戏表现上就可以明显地看出来。高达100种以上各具特色的喧哗战车是本作最吸引人的地方，而本日会与其撞车的游戏也没有几个，应该会取得令CAPCOM比较满意的成绩吧。

11月28日 《马里奥聚会5》（暂名）+《龙珠Z》+《F－ZERO 隼之传说》

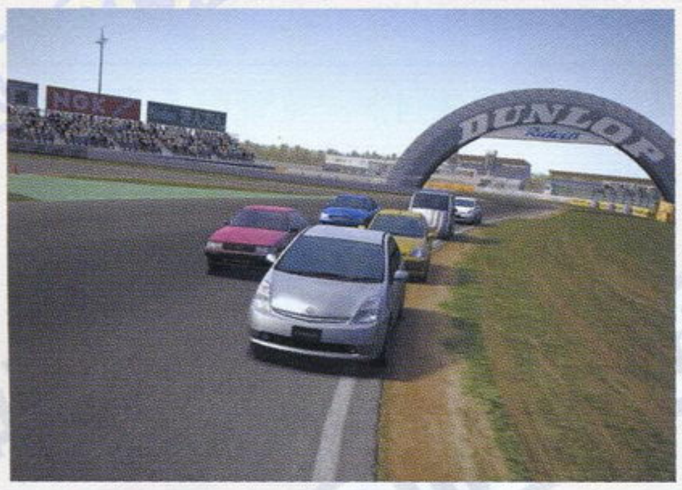
11月28日属于任天堂，几乎没有人会对这句话产生怀疑。原因只有一个，《马里奥聚会5》将在今日隆重登场。每作必获成功的传统相信这次也可以毫无意外地保留下去，如果有朋友聚会的话，那取出这个游戏便是你的最佳选择。

《龙珠》虽然在日本的热潮早已过去，但动画在美国的播映却让其目前在那里的人气高居不下，不过近两年来出品的《龙珠》游戏还没有什么可以称得上是精品的作品，希望NGC上的本作能够给我们一个意外惊喜吧。

《F-ZERO 隼之传说》目前正在日本火热放映中，而任天堂当然不会放过这个大好机会，于是仅仅与前作相隔了短短的三个月，根据动画改编的同名游戏便将登陆于GBA平台。即使是“宇宙最速传说”，但这所谓的传说也来得太频繁了些吧……

攻略志&3DM-SM

12月4日~5日 《GT赛车4 序幕版》+《Kunoichi 忍》+《机动战士Z高达 幽谷VS.泰坦斯》+《索尼克BATTLE》+《BATEN KAITOS 无尽的翅膀与失去的海》



在今年的TGS上,《GT4》那无与伦比的视觉效果倾倒了与会的所有玩家,那精美的图像几乎让人不敢相信这会是PS2的作品。虽然离《GT4》的发售日还很遥远,但玩家完全可以通过这款《GT赛车4 序幕版》来先行感受一下《GT4》的感觉,仅仅2980日元的定价再加上作品本身的高素质,应该会吸引众多车迷的目光吧。

杀阵再现!相信这一天的到来对于《SHINOBI 忍》的FANS们来说已经是等待许久了吧。妖刀恶食变为了忍刀现世及小太刀双翅,秀真也被更具吸引力的绯花取代。新加的数种攻击方式以及那传说中的百人杀阵都令人神往不已。原本有传闻说,本作限定版附送的东西是绯花那件标准的镂空网点SM紧身衣,但实际上限定版送的只是印有本作LOGO的T恤而已,不知有多少男性玩家在听到这个消息后会大失所望呢?(笑)

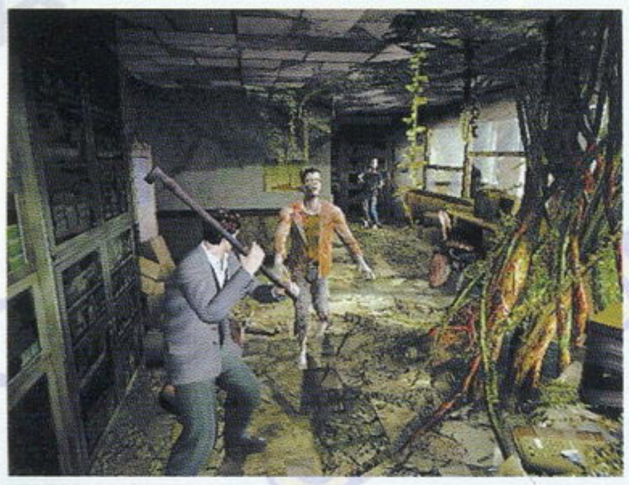
由于有将于三大主机上同时推出的《索尼克英雄》存在,因此这款《索尼克BATTLE》受到的瞩目便小了很多,不过就GBA游戏而言那流畅的3D画面处理还是令人颇为惊叹,从目前看来SEGA宣传的重点还是《索尼克英雄》,但说不定这款游戏会带给他们意外的惊喜。

当NAMCO初次公布《BATEN KAITOS 无尽的翅膀与失去的海》时,这款NGC的独占作品便以其独特的人设风格及绚丽的画面给人一种惊艳的感觉,不过卡片型的战斗方式大概会令一部分玩家(尤其是国内)望而却步吧。本作的开发部门与"《异度传说》系列"相同,都是monolithsoft,而他们也自信地称本作将会是与《异度传说二章 善恶的彼岸》并驾齐躯的大作。怎样,众位"《XENO》系列"的FANS是否要考虑一下入手呢?

《机动战士高达》向来便是BANDAI的摇钱树,时值岁末,它们自然也不会错失良机。不久前推出的《相会在宇宙》的素质之高令人赞叹不已,不过这款《机动战士高达 幽谷VS.泰坦斯》的街机版评价却只是一般而已,希望BANDAI在推出PS2版时能够多增加些原创要素吧。

12月11日~12日 《ONE PIECE GRAND BATTLE! 3》+《生化危机 逃出生天》+《J联盟 胜利11人战略版》+《间谍小说》+《新世纪GPX》+《桃太郎电铁12 西日本篇》+《洛克人EXE4锦标赛 红日·蓝月》

除了11月27日,12月11日也是颇受玩家瞩目的一天,《逃出生天》从宣布制作的最初便受到了世人的关注,虽然那时人们关注的是《生化》正统续作会否也籍此契机出现在PS2上,但随着时间的推移,玩家们也渐渐将目光转移到了游戏本身。可以扮演僵尸本来是个很大的卖点,记得当时还有人猜测也许玩家连Hunter、追踪者这类的怪物都能够选择,但最终厂商公布的资料却让人颇为失望,不仅后者不见踪影,就连丧尸也只是能操纵一段时间而已。对于身为网络游戏的本作而言,无法即时通过言语交流大概是其最致命的弱点(只能通过按键的组合表达出如走、救命等简单的言语),这样协同作战逃生的感觉将会大为减弱。虽然说本游戏也可以单机进行,但如果有条件的话,还是推荐大家上网联机玩一下本作,因为只有在最危急的关头才能看清楚一个人的本性啊。



身为近年来最受欢迎的少年漫画,《ONE PIECE》的魅力几乎无人能挡,BANDAI之前推出的几款游戏虽然良莠不齐,但也算是凭借漫画和动画的影响力而狠捞了一笔。本系列在PS上的前两作都轻而易举地冲破了50万大关,这次大概也不会例外吧,相信《ONE PIECE》的FANS们依然会毫不犹豫地出手的。与其相比,《新世纪GPX 高智能方程式赛车 通向零之领域之路》(好长的名字……)的影响力就稍逊一筹了,虽然本作也是根据经典动画改编,但如今的影响力已不比以往,风见隼人只能感叹自己不该和路飞同日登场吧。

《J联盟 胜利11人战略版》是KONAMI继《足球教练 FORMATION FINAL》后在足球策略型游戏上的又一次尝试。与后者相比,《J联盟战略版》在形式上更接近著名的"《CM》系列",不过那几个怎么看怎么像超人和怪物的原创角色则使人产生了疑惑,难道KONAMI想将其做成《天使之翼》那种以必杀技决胜负的样子不成?

不知不觉间,《桃太郎电铁》竟然已经在自己的名字后面加上了"12"这个数字,日本人对它的喜爱毋庸质疑,但国内的朋友大概只会当其不存在吧。

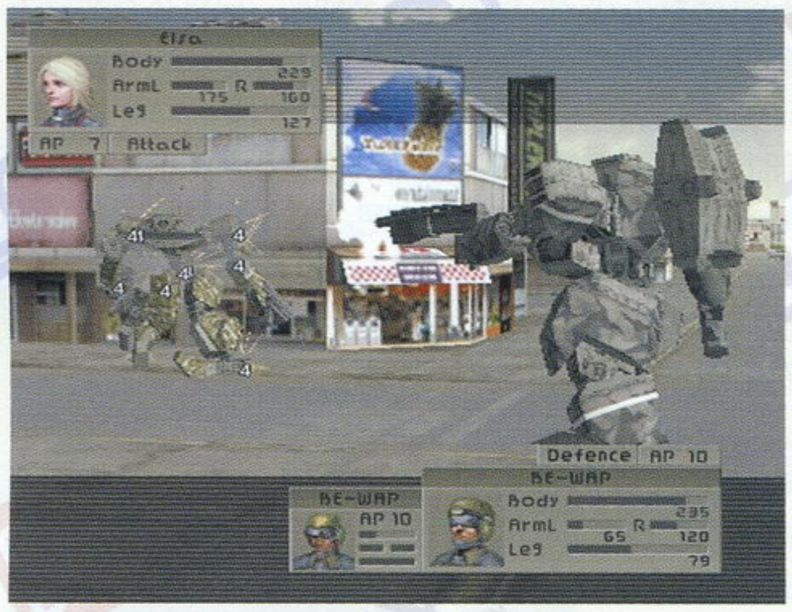
ACCESS GAMES这个厂商大概没有多少人听说过,因为《间谍小说》正是它的首部作品,从构思到最终开发完成共经历了5年时光的本作堪称为该厂商的呕心沥血之作。不知被他们称为"将PS2机能发挥到极限"的这部作品最终表现又会是怎样,是否会达到"《MGS》系列"和《分裂细胞》那样的高度呢?

自《口袋妖怪》开了成功的先例后,很多厂商都养成了将游戏分成两个版本推出的习惯,《网球王子》如此,《真女神转生》如此,"《洛克人EXE》系列"也不例外。前几作虽谈不上大卖,但其成绩也足以令CAPCOM满意,不知本作最终的销量又会如何呢?值得一提的是,《我们的太阳》中的强哥和吸血鬼也会在本作中登场哦。

12月18日 《梦幻骑士IV》+《SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS》+《至尊街头霸王II 纪念版》+《索尼克英雄》+《前线任务4》+《铁臂阿童木 阿童木之心的秘密》

格斗游戏迷的节日将于今天降临，还记得童年时在街机厅那段血脉贲张的岁月吗？还记得“红疯、大汉、泰森”这些名字吗？还记得“豪油肯、迪迪达迪”那熟悉的呐喊吗？作为“街霸15周年”的纪念之作，集中了“《街霸II》系列”5个版本精华的《至尊街头霸王II》又将带领我们重返那以地球为选人画面的战场上，相信这对于格斗一族来说是绝对不会放过的珍品吧。不过以CAPCOM的习性来推测的话，说不定等5年后又会有为了纪念“街霸20周年”而推出的类似游戏登场……

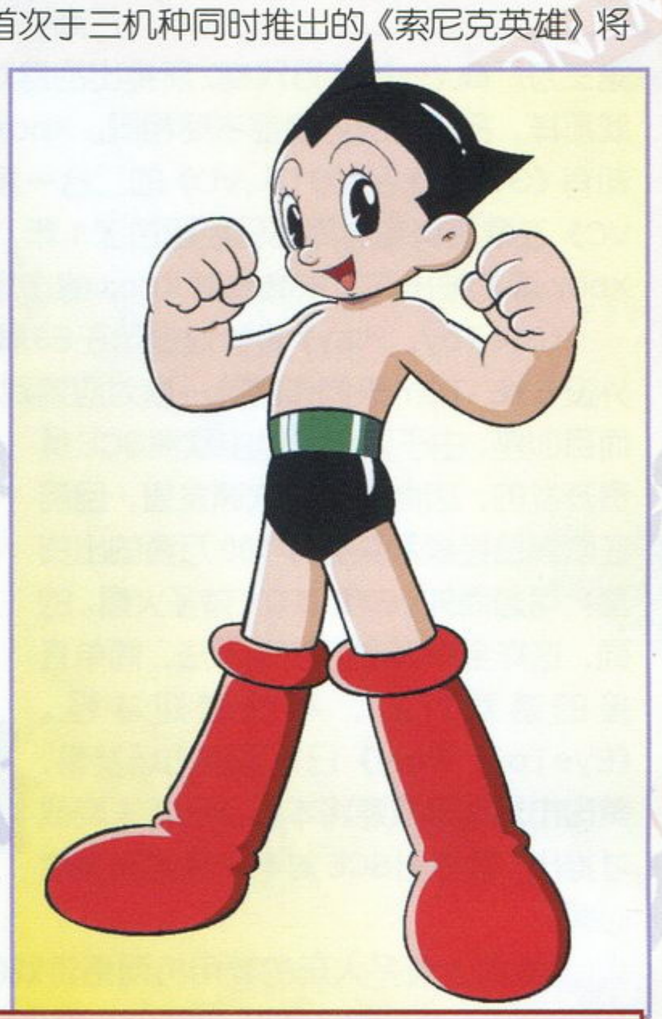
与前者相比，很显然，《SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS》面向的不再是“CAPCOM的街霸玩家”，异于“《街霸》系列”作品的手感以及独特的画面表现相信一定会给有幸玩过街机版的玩家留下深刻的印象。PS2版赶在圣诞档与《街霸II 纪念版》一同推出，但我们可以肯定这两款作品面向的玩家群几乎没有重合的地方，与后者的3800日元那诚意十足的定价相比，本作6800日元的定价既标榜着这是一款新作，同时也预示着这部作品的销量大概会与《格斗之王2001》处于一个水平线上。



转眼间，由漆原智志担当人设的“《梦幻骑士》系列”已经出到了四代，相信对该系列感兴趣的朋友大多都是《兰古利萨》的FANS吧。曲折精彩的剧情、超唯美的人设，再加上颇具新意的战斗系统，这就是《梦幻骑士》在残酷的游戏市场闯出一片天地的三大因素。尽管本作的世界观和剧情与前三作有很大区别，但相信这三点还是不会改变的。虽然说《梦幻骑士》很难进入一线大作的行列，但凭借众多FANS的支持，相信存活下去还是没有任何问题的。本作的销量估计不会低于前作的，不过如果ATLUS满足于现在的成绩而止步不前的话，那《兰古利萨》的下场未尝不会再度降临在这个系列的身上。而与《梦幻骑士》一年一作甚至一年两作的作风相比，《前线任务4》可谓是数年磨一剑了，SQUARE ENIX对本作抱有很大的期望，而战棋迷们也必定会将目光聚焦于此的。

《索尼克》的FANS们有福了，首次于三机种同时推出的《索尼克英雄》将再次引领他们进入那个速度与激情的世界中，新增的三人组队系统再加上角色各自的特殊能力无疑会令玩家们大呼过瘾，这是凝聚了SONICTEAM心血的作品，衷心祝愿这次SEGA能凭借该作打一个漂亮的翻身仗。

依然是怀旧的感觉，但对《铁臂阿童木》抱有感情的朋友在年龄和资历上都无疑遥遥领先于其他一切游戏的拥簇，对于25岁左右的朋友来说，《阿童木》在童年时带给他们的欢乐是没有什么东西能比拟的，SEGA能够得到手冢大神漫画的改编游戏权无论是对动漫迷还是游戏迷来说都是大功一件，如果GBA上的这款作品素质不是太过差的话，相信会取得不错的销售成绩的。



12月25日 《钢之炼金术师 不会飞的天使》+《武刃街》+《御伽 百鬼讨伐绘卷》+《第一神拳2》+《世嘉GT Online》

挂满彩灯的松树，红帽子白胡子的胖老头，还有那挂在床头的大袜子。圣诞节终于在此日来到，而这也是年末商战的最后一天。相信经历了前一阵的大抢购后，此时玩家们的钱包里剩下的大概只有空气了。没关系，将袜子挂到床头然后美美地睡一觉吧，说不定梦醒之后会有让你惊喜的事情发生哦。（别理我，我知道自己在做梦……）

在推出动画版后，《钢之炼金术师》无论是在国内还是在日本都掀起了一股新的热潮，SQUARE ENIX趁此时机推出本游戏当属明智之举，以“等价交换”为准则的炼金术战斗极为华丽，利用炼金术，玩家可以将火车上的铁皮转换成火力强劲的大炮；可以将湍急的河流变为静止的冰川，根据战场环境的不同而有多种多样的进攻手段。而SQUARE ENIX对此游戏也是颇下了一番功夫来宣传，如果他们能够将动画的精髓表现出来的话，那本作应该会取得不错的销售成绩。

相信大家在看过上期Gamehalo中的《武刃街》试玩报告的话，都会对这部作品产生一些兴趣的，TAITO与RED的携手之作又怎可能为泛泛之辈？不过对于某些朋友来说，游戏本身其实并不重要，只要有Gackt的加入就足以让他们毫不犹豫地取出钱包了。

与《明日之丈》并列为日本两大拳击漫画经典的《第一神拳》将于本日再度出现在PS2上，其前作便以超逼真的拳击感受而受到了玩家们的瞩目，而本作在其基础上又加强了拳击的真实感，无论你是不是原作的FANS，这都是值得你一玩的作品。

在因技术原因延期至本日后，世嘉在Xbox上推出的《世嘉GT ONLINE》避开了与《哥谭赛车计划2》的正面冲突，去年9月的《世嘉GT2002》取得了还算不错的成绩，而对应Xbox Live的本作最高可以允许12人同时在线对战，并且也允许单机四人对战，相信会成为玩家速度竞技的最佳选择之一。

虽然前作堪称是Xbox上的经典之作，但作品的超高素质与过低的销量明显不成正比。时隔一年后推出的这款《御伽 百鬼讨伐绘卷》依然继承了前作那种究极的战斗爽快感及破坏感，而可供选择的角色也达到了六人之多，不过考虑到Xbox在日本的市场占有率以及前作的遭遇，还是令人对本作的销量感到担忧啊。

请翻到下一页吧，在那里您将会看到一个全新而激烈的战场。

美国篇

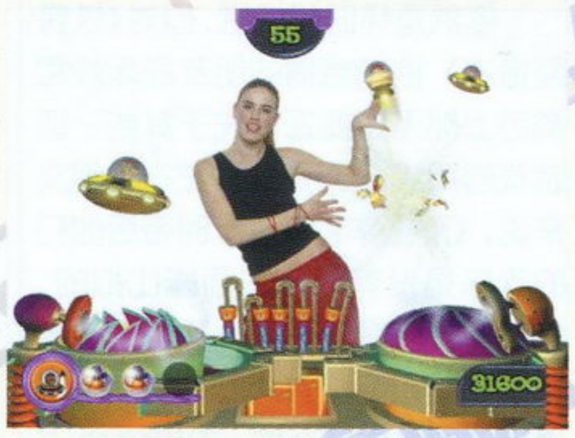
为什么去年我刊的《年末圣诞商战》一文只介绍到日本市场，今年却增加了美版市场呢？美版游戏必须重视是一方面原因，但更主要的，则是因为今年年末商战美国市场的游戏阵容相当强盛，重量级作品的密集程度甚至比日本市场还高。这也难怪，相较之日本市场的稍微低调，近年来欧美游戏市场一直都增长很快，游戏业整体都呈快速的增长势头，尤其是美国市场，一直都是全球最大的一块电子游戏市场。在这样的背景下，美国市场自然就会有众多精品游戏应运而生。（注：以下所涉及作品主要还是以我国玩家感兴趣为主。另外如果没有特别指明，则所介绍的作品一概为跨三个平台的）

11月4日~6日 《EyeToy: Play》+《海豹突击队II》+《指环王：国王归来》+《真实犯罪：洛城街头》+《XIII》

注目度	
《EyeToy: Play》	★★★★☆
《海豹突击队 II》	★★★☆☆
《指环王：国王归来》	★★★★☆
《真实犯罪：洛城街头》	★★★★☆
《XIII》	★★★☆☆

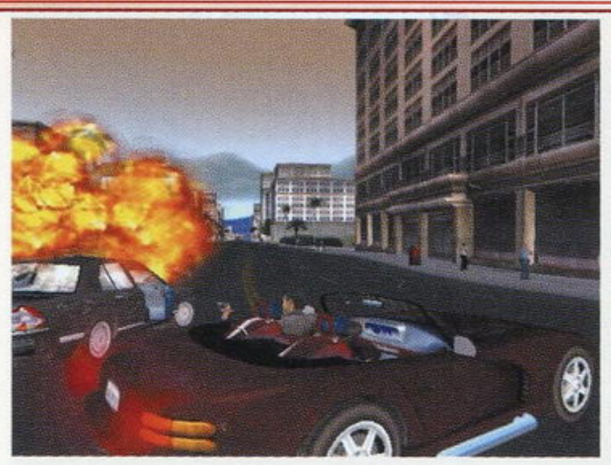
年末商战的头炮，共有5款大作登场。这5款大作除了《EyeToy：Play》及《海豹突击队 II》为PS2独占之外，其他3款均是全平台制霸，这也是美版游戏的一个特点，除了第一方厂商（主机生产商本身）及第二方厂商（主机生产商资助的游戏开发者）之外，第三方厂商（一般的游戏商）所推出的游戏很多都是跨平台的，而不像日版游戏那样，各平台的游戏都不尽相同。Xbox方面，虽然没有其他独占游戏，但却有《GTA 3》及《GTA:VC》的二合一套装推出，虽然《GTA 3》及《GTA:VC》在欧美销售时间都已经超过了1年，但至今仍有不俗的销售成绩，因此Xbox版的推出在年末商战对Xbox的市场地位还是有一定影响力的。

《EyeToy：Play》是针对今年在E3展上大出风头的PS2专用的图像捕捉外设EYE TOY来制作的第一款对应游戏。EYE TOY及相关游戏不仅叫好，而且叫座，由于该产品是由欧洲SCE负责开发的，因此率先在欧洲发售，目前在欧洲已经顺利突破了100万套的出货量！可想而知，EYE TOY有多火爆。的确，这样全新理念的控制手法，简单直接的游戏方式，不受欢迎才怪。《EyeToy：Play》已在欧洲市场发售，美国市场则是故意将本作延到年末商战才推出，看得出SCE对本作真是充满信心啊。



“世界上最多人玩的家用机网络游戏的续作！”这就是《海豹突击队 II》（SOCOM II：U.S. Navy SEALS）套在自己身上的光环，去年配合美国PS2网络适配器同时发售的游戏中，《海豹突击队》就是其中最有分量的一款作品，单在美国市场，其最后的销量也达到了100万套，虽然这100万用户并不是人人都玩网络游戏模式，但至少也有三分之一的玩家参与了网络游戏模式。今年的续作在前作的基础上进行了各方面的加强，更多的武器、更多的玩法、更真实的画面，续作能否保持“家用机第一网络游戏”的头衔？让我们等着瞧。

《指环王：国王归来》（The Lord of the Rings：The Return of the King）游戏与去年一样在电影上映之前就率先推出了，由于电影要到12月17日才能够看到，还得再等1个多月的时间，相信许许多多《指环王》FANS都无法再忍受1个多月的“相思”之苦，尤其是EA的这款《指环王》游戏的最新作推出以后。游戏虽然不可能直接用上过多电影里的画面及剧情，但或多或少涉及到的还是不少，不过最重要的一点是，EA的《指环王》游戏具有相当高的素质，这点从前作《指环王：双塔》的表现就可以就看出来了，即使撇开电影的吸引力不谈，《指环王：双塔》仍是一款响当当的动作游戏大作。因此今年在各个方面都进行了强化的新作没有理由会不受欢迎。其实《指环王：国王归来》本来是有一个非常强劲的对手的，那就是《黑客帝国3》，但《黑客帝国》的相关游戏《身临矩阵》（ENTER THE MATRIX）抢在今年5月就上市了，结果今年11月6日全球同步上映《黑客帝国3》时，并没有新的《黑客帝国》相关游戏推出，算是错过了一个推出相关游戏的黄金期。



《真实犯罪：洛城街头》（True Crime：Streets of LA），这是Activision的野心之作，有什么游戏能够集合格斗、动作、赛车、射击、冒险等游戏要素于一身，同时又每一部分都花大血本进行制作？那就是本作，为了对抗目前欧美影响力巨大的“《横行霸道》系列”（GTA），《真实犯罪：洛城街头》被迫奋发图强，不断提高游戏本身的卖点，接替《GTA》成为新的老大虽然并不是Activision一家公司的想法，但众多向“《GTA》系列”挑战的作品，只有少数几款能够称得上够实力。SCE的《大逃亡》算是其中一款，虽然也取得了相当大的成功（在美国有接近百万套的销量），但仍然撼不动《GTA》的霸者地位。另外还有两款作品，一款是本作，另一款则是《车手3》（DRIVER3），但同样多年磨一剑的《车手3》发售日定于2004年。近期的消息称，“《GTA》系列”的最新作定于2005年推出，那么现在可是天时、地利，这是《真实犯罪：洛城街头》放手一搏的好机会，让我们期待Activision这个大赌注下得对吧。

《XIII》是由育碧推出的一款卡通渲染FPS，本来FPS游戏讲究的就是真实感，但本作却反其道而采用卡通渲染型画面。育碧这样做是有原因的，一方面谁也未曾尝试过卡通渲染型的FPS，另一方面是因为本作故事是由流行的漫画改编的，用卡通渲染演绎的画面来才算到位。除了画面以外，本作也在游戏系统上做出了各种全新的尝试，其宣传的手法更是一流，因为游戏是卡通渲染画面，因此整个游戏看来就像是动画片，育碧就直接让游戏中的人物每周演出一段剧情做成动画推出。《XIII》还力挫群雄，为育碧拿下了今年欧洲ECTS展的最佳展出游戏奖，这更让育碧对本作寄以厚望了。

其他关注作品：《血腥咆哮4》，PS2独占作品，HUDSON的这个3D格斗系列

活梅杂志&3DM-SM

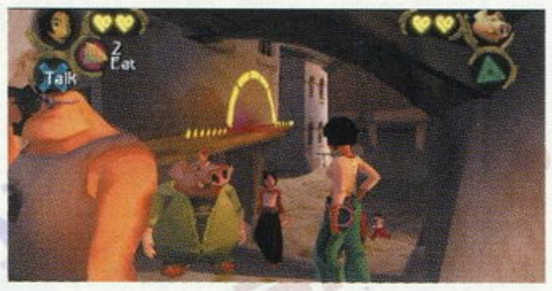
在美国一直都很受关注；《西马：仇敌》(CIMA：The Enemy)，GBA上的新作A·RPG，因制作者NATSUME曾是以往FC及SFC时期的强力开发商而一直为人们所怀念，叫NATSUME可能大家还常见得陌生，叫《赤影战士》或是《空中魂斗罗》的开发商大家就熟悉了吧？这是他们近年来难得的新作，虽然游戏日式风格极重，但却是一款美版游戏；《FIFA Soccer 2004》是EA的足球作品，但由于美国人只喜欢他们钟爱的四大球类运动（橄榄球、篮球、冰球及棒球），因此对足球游戏素来不太关心，所以欧洲等地比较吃香的“《FIFA》系列”在美国最多也只能算是一款“注目作品”了；《KYA：暗之血统（暂译）》(Kya：Dark Lineage)，PS2独占作品，这是ATARI发行的一款极具个性的作品，属于第三人称动作游戏，游戏吸收了很多日本格斗游戏中的经典设定，值得关注。

11月11日～12日 《超越善恶》+《凯恩的遗产 挑战》+《马里奥聚会5》+《波斯王子：时之砂》+《哥谭赛车计划2》+《瑞奇与叮当2》+《终结者3》+《荣誉勋章 日出》

注目度	
《超越善恶》	★★★☆☆
《凯恩的遗产 挑战》	★★★☆☆
《马里奥聚会5》	★★★☆☆
《波斯王子：时之砂》	★★★★★
《哥谭赛车计划2》	★★★☆☆
《瑞奇与叮当2》	★★★★☆
《终结者3》	★★★☆☆
《荣誉勋章 日出》	★★★★☆

这段发售日的8款大作中，共有3款作品为单一机种所独占，正如我们之前所谈到的，美版游戏中的独占游戏一般就是第一方或第二方厂商的游戏，这3款作品无一例外是第一方厂商的作品，即《马里奥聚会5》(任天堂)、《哥谭赛车计划2》(微软)及《瑞奇与叮当2》(SCE)。

《超越善恶》(Beyond Good & Evil)是育碧公司的《雷曼》之父Michel Ancel经过多年沉寂之后的爆发之作。但游戏与“《雷曼》系列”却没有任何关系，虽然仍是一款3D动作游戏，但却引入了诸多全新的要素，一个海洋的异世界、解谜要素、丰富的武打动作（是的，武打），这些都让本作看起来新意十足，但实际效果是否能被广大玩家们接受的还有待时间检证。

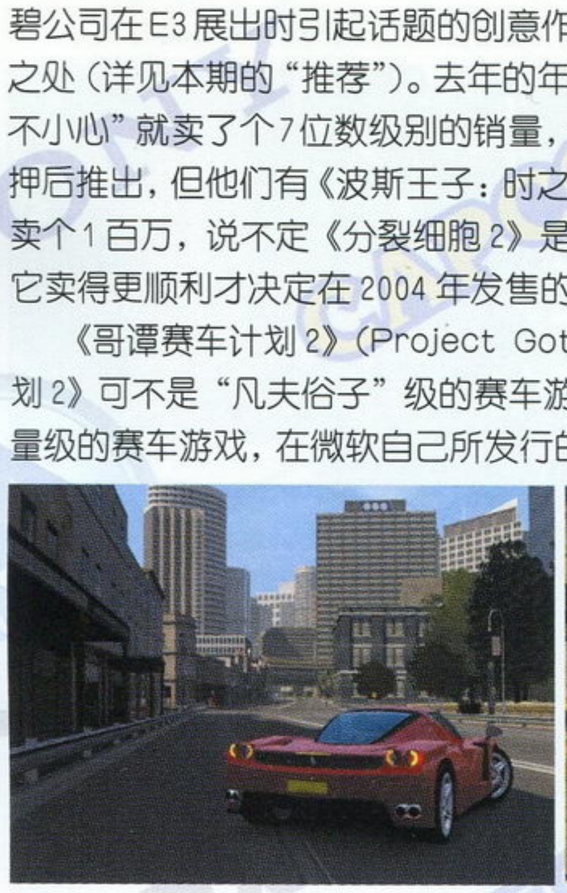


《凯恩的遗产 挑战》(Legacy of Kain：Defiance)已经是系列的第五作了（注：本作无NGC版），之前已经有不少玩家在PS或是DC上尝试过它的前作《血兆》及《噬魂者》了吧？前作拥有相当不俗销量（《噬魂者》已有超过百万的销量），但本作并没有躺在以前的成就上睡大觉，而是又大胆地进行创新，首先是游戏一开始就可以选择两个主角，其次是游戏大量地借鉴了《鬼泣》的成功因素，大刀阔斧地对游戏的动作系统进行革新，但解谜要素仍是重要的组成部分，而且也是主要卖点之一。

《马里奥聚会5》(Mario Party 5)是真正名副其实的聚会游戏，选择在圣诞节这个聚会的节日推出，当然是最合适的了。“《马里奥聚会》系列”虽然是从N64才开始的系列作，但出续作的频率很高，从1999年推出的第一作开始，《马里奥聚会》每年圣诞节前都会推出一作，今年正好是第五作了，可见本作的假日聚会意味之浓。

《波斯王子：时之砂》(Prince of Persia：The Sands of Time)是育碧公司在E3展出时引起话题的创意作品，独特的“时之砂”系统是其最出彩之处(详见本期的“推荐”)。去年的年末商战期育碧有《分裂细胞》，结果“一不小心”就卖了个7位数级别的销量，今年年末虽然育碧虽然把《分裂细胞2》押后推出，但他们有《波斯王子：时之砂》，而且这个也很容易“一不留神”就卖个1百万，说不定《分裂细胞2》是故意给《波斯王子：时之砂》让路，让它卖得更顺利才决定在2004年发售的呢。

《哥谭赛车计划2》(Project Gotham Racing 2)，微软的《哥谭赛车计划2》可不是“凡夫俗子”级的赛车游戏，它的前作可是Xbox上首个百万销量级的赛车游戏，在微软自己所发行的游戏当中，除了200万销量以上的“一哥”《光环》之外，接下来就是这位“一人之下”的《哥谭赛车计划》了，如今这个续作的推出也已经是酝酿多时了，这也是Xbox的独占游戏中较具份量的作品了。



在这个大作的最密集期，SCE用来对抗Xbox及NGC的利器就是动作游戏《瑞奇与叮当2》(Ratchet & Clank：Going Commando)了，与同为SCE发行的，已经将游戏风格改得更大龄化的《杰克II》相比，《瑞奇与叮当2》仍然保持全年龄向的风格定位。而且本作较之前作的进化程度并不低于《杰克与达斯特》到《杰克II》的进化程度，除了画面理所当然地进化之外，本作中体力可以升级、装甲可以升级、武器可以升级、交通工具可以升级，总共20多种武器更是让人大呼过瘾。本作的舞台将更为宏大，壮阔的场面随处可见，瑞奇与叮当一对活宝将会活跃在这样的银河之中，成为“银河突击队员”！

《终结者3》(Terminator 3：Rise of the Machines)游戏并不是与今年5月的电影一起同步上市，而是选择和今年11月11日发售的《终结者3》DVD一起上市，不要小看了DVD，DVD市场现在可是美国好莱坞电影巨大的后花园，一些电影DVD其所产生的市场价值丝毫不逊于电影票房，也就是说大作电影出DVD的日子也是很隆重的，因此《终结者3》游戏选择在这个时期推出可以说是占尽了天时、地利、人和这三者。

主观视点射击游戏（FPS）并非PC游戏的专利，家用机上同样可以有优秀的、原创的FPS游戏玩，当年在PS上原创的“《荣誉勋章》系列”可算是出尽了风头，证明FPS在家用机上同样具有很大的市场，到了PS2等128位机时代，FPS正式开始在家用机上流行起来，一般情况下，在家用机上原创的FPS总是会比从PC上移植的FPS更受欢迎，如《恐龙猎人》、《光环》，以及马上就要推出新作的《荣誉勋章》。一贯以二战历史为题材的该系列在最新

作《荣誉勋章 日出》(Medal of Honor Rising Sun)中，将历史背景聚焦到“抗日”，从“偷袭珍珠港”事件开始玩起。已是家用机FPS领头羊级的“《荣誉勋章》系列”这次不可能会让玩家们失望，再破百万销量纪录只是时间问题。

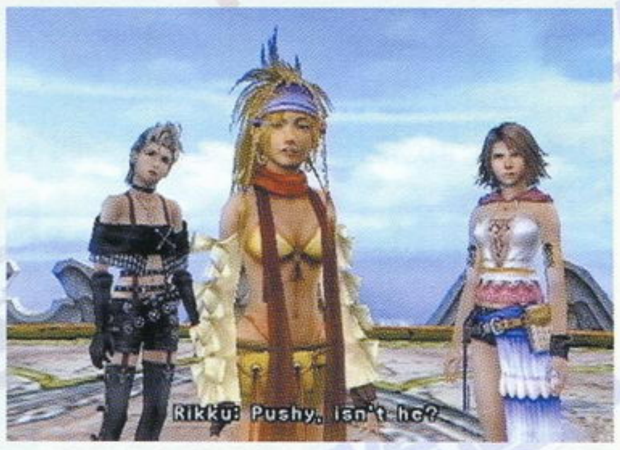
其他关注作品：《古惑狼火爆赛车》(Crash Nitro Kart)，《古惑狼赛车》曾在PS上推出过，这次是128位机时代的第一作；《零 红蝶》(Fatal Frame 2: Crimson Butterfly)，PS2独占作品，当初TECMO也没有想到，前作《零》(美版名为《Fatal Frame》)竟然会在美国更受欢迎，这次的续作积极迎合美国市场，甚至先行推出美版(发售日为11月15日)；《18号消防员》(Firefighter F.D.18)，PS2独占作品，早在今年E3上展出时，就引起人们注意的作品，虽然以消防员为题材的动作游戏并不是KONAMI第一个制作，但在家用机上，这可以算是第一款；《Group S Challenge》，Xbox独占游戏，发售日为11月15日，这是由CAPCOM出品的赛车游戏，但目前赛车游戏真的已经不少了，即使单从Xbox平台来说，赛车游戏也不少。

11月17日～18日 《最终幻想X-2》+《马里奥赛车：双重冲击》+《极品飞车 地下》+《再生侠：世界末日之战》

注目度	
《最终幻想X-2》	★★★★★
《马里奥赛车：双重冲击》	★★★★★
《极品飞车 地下》	★★★☆☆
《再生侠：世界末日之战》	★★★★☆

任天堂在美国市场一向呼风唤雨，不论是FC时期、SFC时期还是N64时期，但到了NGC时期，任天堂在PS2及Xbox的夹击下，竟失去了以往的霸气。11月份任天堂NGC的独占作品只有《马里奥聚会5》和《马里奥赛车：双重冲击》两款，相较之其他主机，NGC的独占作品在数量上要少得多，甚至有部分游戏只有PS2及Xbox版，惟独没有NGC版。虽然《马里奥赛车：双重冲击》是绝对够分量的超大作，但NGC的软件阵容仍是相对较弱的。不过任天堂“软”的不行来“硬”的，从前段时间开始NGC就将价格降到了99.99美元，而且据说还会在11月17日左右推出附送《塞尔达传说 收藏版》的新套装NGC，价格仍为99.99美元，这样的话，NGC还有极有可能在今年年末这个关键的时期大获成功的。

《最终幻想X-2》(Final Fantasy X-2)的美版和日版相隔了约8个月时间才推出，主要原因当然就是为了将游戏的发售时间放到年末商战期了。目前美版游戏会增加哪些要素我们不太确定。但相信除了日版《最终幻想X-2 国际版+最终任务》原创的“最终任务”之外，大部分“国际版”的新增要素都是可以在美版中看到的，所以国内玩家如果等不及日版，就先拿这个美版来也可以进行游戏的啊。当年的《最终幻想X》可以说在美国取得了出乎意料之外的好成绩，销量达到150万套以上，那么《最终幻想X-2》呢？在日本已经确定是取得了成功了(销量200万套)，但对以女性角色为主的本作，美国人是否买帐还有点悬，不过想想以美女为卖点之一的“《死或生》系列”，不是在美国也热卖？这样的话，看来美国人也很接受日式美女的嘛。

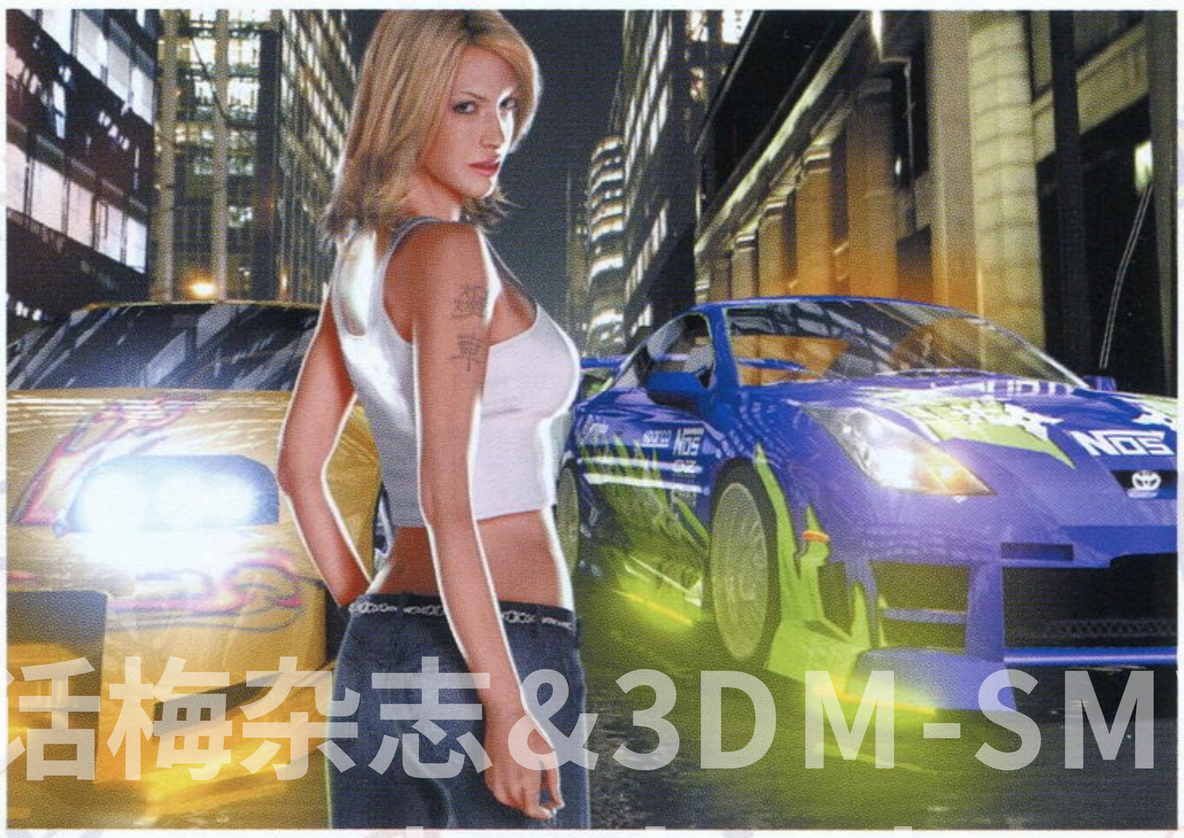


接着上一周的《马里奥聚会5》，这周是更加超重量级的《马里奥赛车：双重冲击》(Mario Kart: Double Dash!)，任天堂在年末商战期真的布下了超强阵容啊。谈到《马里奥赛车》的地位，恐怕还是有人不太了解吧，该系列的前两作(GBA版是SFC版的移植)，包括SFC的《马里奥赛车》及N64的《马里奥赛车64》的销量都是数以百万计的，《马里奥赛车64》在美国的销量为477万套。“《马里奥赛车》系列”在地位上与正统的《超级马里奥》平起平坐，这也是为什么任天堂会将本作作为NGC主机在圣诞节时的主打作品的原因，相隔约6年时间后推出这个最新续作，能否再续前作的销售神话呢，让我们拭目以待。

《极品飞车 地下》(Need for Speed Underground)同样出自EA。赛车作品虽然不少，但如果没有做出自己的特点的话就很难受到肯定。“《极品飞车》系列”原来的特色就在于华丽的画面、来自现实中的跑车，但现在这两点已经不大可能成为特色了。因此本作在“地下”二字下手，一方面游戏中所涉及的比赛是地下的非正规比赛，让玩家备感新鲜和刺激；另一方面，因为是地下比赛，大多都在晚上举行，游戏便理所当然地把所有的场景都做了夜景，因此美妙的城市夜景以及灯光照在豪华跑车映射出来的绚烂光彩也成为了本作给人的主要印象。有了这两样法宝，EA的《极品飞车 地下》便可以从形形色色的赛车作品中脱颖而出，继续像前作一样大卖了。

NAMCO与美国漫画界第一人托德·麦法兰合作的《再生侠：世界末日之战》(Spawn：Armageddon)也将于这个商战期登场(发售日稍有不同，为11月21日)。对于在漫画界、动画界及模型界无往不利的《再生侠》来说，如果本作成功了，才算是在游戏界站稳了脚跟，因为到目前为止，真正可以算得上是大卖的《再生侠》游戏还没有出现。在国内，《再生侠》的FANS数量正稳步增加中，相信关注本作的玩家应该也不少吧？本作“世界末日之战”这个副标题名是近期才加上去的，意指天使欲铲除地狱，但同时地球也有可能因此而毁灭……

其他关注作品：《反恐精英》(Counter-Strike)，Xbox独占游戏，目前PC上的首席网络FPS对战游戏现在终于要移植到Xbox上了，当然，对应“Xbox Live”进行联网对战是必然的；《双截龙 Advance》，这是GBA上的作品，移植自原来经典的《双截龙II》，不过游戏的画面，尤其是人物及人物的动作、招式已经和原作有了很大的差别，与其说是全部重新制作，不如说是新作；《无尽的任务 在线冒险：领域篇》(EverQuest Online Adventures: Frontiers)，PS2独占游戏，SCE的招牌级多人在线网络RPG在PS2平台上推出的新篇；《SEGA GT Online》，Xbox独占游戏，由SEGA推出的对应“Xbox在线”的赛车作品，不过现在在其他众多赛车游戏的压制下反而显得有些底气不足了；《我流忍者》(I-Ninja)，仍是NAMCO的作品，这是一款立意休闲的动作游戏，集合了众多动作游戏的流行要素。



活梅杂志&3DM-SM

11月下旬

关注作品：《空军三角洲 打击》（11月27日），PS2独占作品，来自KONAMI的空战游戏，这次加强了故事方面的内容；《龙珠Z：对决》（Dragon Ball Z：Taiketsu）则是推出在GBA平台上的，类型不再是A·RPG，而是格斗，发售日为11月24日。

12月 《龙珠Z：武道会2》+《马克思·佩恩2：马克思·佩恩的堕落》+《塞尔达传说：四支剑》+《山脊赛车 进化》+《忍者龙剑传》

注目度	
《龙珠Z：武道会2》	★★★☆☆
《马克思·佩恩2：马克思·佩恩的堕落》	★★★☆☆
《塞尔达传说：四支剑》	★★★★★
《山脊赛车 进化》	★★★★☆
《忍者龙剑传》	★★★★★

虽说12月有个欧美地区最重要的节日——圣诞节，但人们的购物热情其实更集中于圣诞节前的一个月，也就是11月，欧美人现在也的确有了在11月进行疯狂购物的习惯了。因此12月相较之11月，大作的数量反而少了很多，而且大作也集中在12月的上半期，从12月16日开始的12月后半期中，甚至连一款值得关注的作品都没有。所谓的年末商战或圣诞商战，其实战争早在11月就已经进入白热化，到了真正的年底，反而是收场的时候了。但关于年末商战，也要明白一件事，那就是在美国，虽然游戏刚发售的那一段时间销量的确很大，但之后游戏仍是可以继续热卖的，日本市场反而是比较依赖游戏刚发售之初的游戏销量，再往后游戏就很难卖得动了，当然，少数例外是有的。

《龙珠Z：武道会2》（Dragon Ball Z：Budokai 2，12月2日发售），PS2独占作品，前作发售不久就在全球范围内轻松突破了200万套的销量，充分证明了《龙珠Z》的票房号召力。本作又利用了卡通渲染方法来表现画面，使鸟山明原画的精髓得以体现，趁着《龙珠Z》热仍然持续之时，本作仍将大捞一票。值得注意的是，目前本作仍是PS2独占，虽然不能保证本作以后不会移植到其他平台，但本作肯定会在不短的一段时间内为PS2独占。

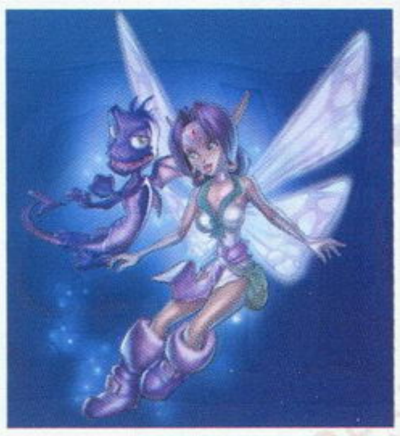
《马克斯·佩恩2：马克斯·佩恩的堕落》（Max Payne 2：The Fall of Max Payne，12月2日发售，注：本作无NGC版）自第一作叱咤风云以来，续作的呼声就很高，本作继续在“子弹时间”、慢镜头及360度回旋镜头等效果下功夫，同时故事方面仍和前作一样引人入胜，而且本作还加入了爱情戏……

《塞尔达传说：四支剑》（The Legend of Zelda：Four Swords，12月2日发售），最早曾于E3上展出的作品，其原始创意来自GBA版的《塞尔达传说：四支剑》中原创的多人游戏模式，这里则是将这个多人游戏模式发扬光大了，而且还利用到了GBA与NGC联动所具有的独特效果，即在大地图上一起游戏的四个人看的是电视机上的画面，但进入屋子或是山洞之后，大家就要看自己GBA的屏幕了。如此充满创意的作品相信也只有天才宫本茂才能想得出来了，本作也是整个12月NGC主机上的扛鼎之作，令人期待。

《山脊赛车 进化》（R：Racing Evolution，12月9日发售），前面说过，现在的赛车游戏华丽的画面及来自现实的跑车已经不能构成特色，而《山脊赛车 进化》则是带有很强自身特色的，除了保持系列作的特色之外，本作将大大加强故事模式，主角就是女性赛车手速水雷娜。一款正统赛车游戏有主角设定已经很特别了，更何况还选用的是女性赛车手。看来NAMCO一定在故事方面有过人之处。虽然现在《山脊赛车》在赛车游戏界的注目度已不再像以前那么高，但“《山脊赛车》系列”自PS时代以来便积累了无数FANS，这些人会相当关注本作的。

《忍者龙剑传》（Ninja Gaiden，12月15日发售），Xbox独占作品，年末Xbox上最引人注目的作品，倾注了制作人板垣伴信多年心血的野心之作终于将在圣诞节前上市。从之前9月底在TGS上展出的情况来看，《忍者龙剑传》的确令人心跳不已，华美至极的CG动画、隼龙丰富多彩的动作、花样繁多的武器，相信不少人甚至会因为本作而一举买下Xbox主机，TECMO也将继续在Xbox平台上升华。

其他关注作品：



《卡美奥：元素之力》（Kameo：Elements of Power，12月1日发售），Xbox独占游戏，这是由RARE开发的作品，这是前任天堂最强第二方厂商之一RARE自加入微软阵营以来的开发的第二款Xbox游戏；《不可能完成的任务：Surma行动》（Mission：Impossible：Operation Surma），ATARI现在似乎炒电影改编游戏上瘾了，这个《不可能完成的任务》是以潜入型动作游戏去做的；《幽游白书：幽灵侦探》（Yu Yu Hakusho：Spirit Detective，12月9日发售），GBA平台，《幽游白书》漫画也已经开始在美国连载，相关游戏便随之开发了；《汤姆·克兰西的幽灵侦察团：丛林风暴》（Tom Clancy's Ghost Recon：Jungle Storm，12月16日发售），PS2独占游戏，军事游戏终于稍稍有些降温，当然军事游戏还是少不了的，比如本作。

到了1月，硝烟散尽，这场精彩的年末商战就将结束，但这之中的众多精彩游戏岂是11月到12月所能够消化得了的？因此商战期之后，就是玩家们仔细享受这些商战期精彩游戏的时候了。

www.dumbook.com

忍者神龟	KONAMI	ACT
PS2	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	2003年10月21日	美版
	1～2人	910KB	39.99 美元
	只对应DS2		

忍者神龟	KONAMI	ACT
Xbox	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	2003年10月21日	美版
	1～2人	硬盘记忆	39.99 美元
	—		

文：猫太

还记得在今年的美国E3会展上，那段让无数人心情激昂的音乐吗？还记得在那荧光屏上那4只熟悉的身影吗？没错，它正是陪伴了众玩家童年的《忍者神龟》。如今那首怀念的音乐再度响起，这款游戏终于到手了。继承了传统的ACT风格，而且更以两人同肘合作的系列卖点粉墨登场。虽然并没有什么华丽的必杀技和魔法等设定，但爽快的动作感绝对可以让你不想放下手柄。现在就让我们一起投入到这款游戏的世界中去吧！（※以下以PS2版为主）

操作说明

相比于以往的FC版和街机版的两个按键设定，PS2和Xbox上的众多按键当然不能浪费掉，也就是说这次已经增加了不少动作和技巧的要素。由于总的来说会比较复杂，所以在这里向大家说明一下。另外，还会教大家一些操作中的小技巧，希望能对游戏的进行有帮助。（※以下按键参照默认的设定）

PS2

○	跳跃（按两下是二段跳）
×	轻攻击／确定
□	重攻击
△	施放手里剑／取消／跳过情节
L1	特殊攻击
L2	冲刺
R1	更换手里剑
R2	挑空技
START	暂停

Xbox

B	跳跃（按两下是二段跳）
A	轻攻击／确定
X	重攻击
Y	施放手里剑／取消／跳过情节
白键	特殊攻击
L	冲刺
黑键	更换手里剑
R	挑空技
START	暂停

●被敌人击倒在地上的一瞬间按下跳跃键便可以立刻站起。

●在游戏的第一关中并不能使用跳跃攻击，要完成在通过了第一关后的修道场中的试练才能使用。

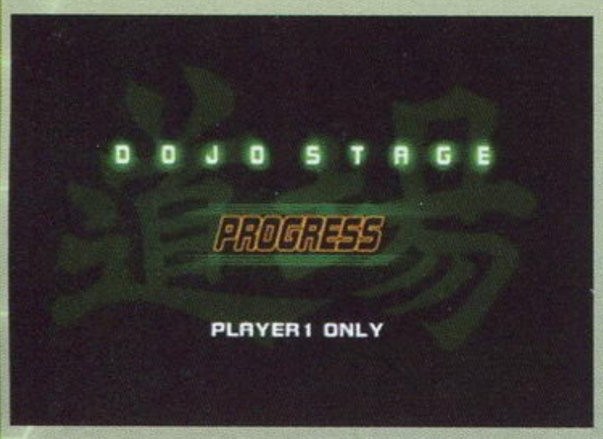
●本作像“《真·三国无双》系列”一样，拥有轻重攻击配合的技能。如果直接连按轻攻击便可以最多打出5下的连击。但如果分别在第1、2、3下轻攻击之后追加重攻击的话便会变成效果不同的技能。虽然每位角色的追加技能效果都不一样，但可以肯定的就是追加的第一下都是昏迷攻击。

●跑一段距离后按下重攻击会变成另一种特技。

●冲刺后虽然不能追加攻击，但利用冲刺可以随时取消正在进行的任何攻击动作。因为有些BOSS在吃了你两下攻击后会立刻反击，所以这招取消攻击也变得非常实用了。

●在下楼梯或者下台阶时不能使用冲刺。

●不要小看跳跃攻击的威力，因为大多数角色的跳跃攻击都属于重攻击，善加利用对战斗绝对有利。



●使用挑空技把敌人挑到空中后可以追加攻击，如果熟悉每位角色的特性更可以使出无限连。

●施放手里剑除了可用于远距离引爆油筒外还可以使敌人出现硬直时间，尤其对一些BOSS更是有效。当然，带雷电属性和爆炸属性的手里剑更有效率。

●除了使用手里剑外，如何熟悉利用挑空攻击把油筒打飞以攻击远距离的敌人也是游戏的一门重要课程，如对付第二关的机械人BOSS就更能体会到这点。

●在2P模式中，两人靠近后同时按下轻攻击键和重攻击键可以发动合体技。

系统说明

◆游戏一共分成6大关，而每一关也分成5～7个区域。在每一关的结束后系统都会自动储存。而玩家也可以在下次游戏中直接选择想玩的关卡。但关卡中的区域则不能储存，如果想在游戏中途退出，就要做好从本关开始玩的觉悟。

◆每次进入新的关卡都会有6条命和10个手里剑，进入新区域HP会补满，死后手里剑会恢复到10个的状态，但其他道具则会消失。当6条命全部耗完后便会GAME OVER。

◆游戏中一共会出现3个训练关卡，通过第一个关卡中可以学到跳跃攻击，通过第二和第三个关卡可以增加角色的攻击力。虽然关卡可以重复玩，但能力只会增加一次。

◆除了第一个训练关卡外，每个角色的其他训练关卡均有不同。但总体来说难度都不会太大，这里就不再说明了。

◆虽然每个角色的游戏流程都是一样的，但在剧情和一些小BOSS战中会有所不同，结局画面也会有所变化。

◆在标题的菜单有个“DATA BASE”的选项，里面收录了4名忍者神龟的原画和其他角色、敌人等设定，不过这些都要在游戏中取得“卷物”才能收集到。

◆游戏的难度越高，关卡中出现的“卷物”也就越多，就是说如果想收集所有的图片除了要在关卡的一些隐藏地点找到卷物外，还要在HARD的难度之下通关。

角色能力分析

正所谓知己知彼，百战百胜。毕竟每个角色特点都有所不同，这也是猫太觉得本作制作方面比较不偷懒的一个地方。除了武器不同以外，各个角色都有不同的能力。所以在这里要为大家分析一下己方角色，顺便也在后面分析一下敌方BOSS的能力和打法，好让大家占一些便宜以便在战斗中更加轻松。

Leonardo（里奥纳多）

使用武器：武士刀

特点：能力平均

能力分析：作为“老大”的他实力当然是比较平均的，双刀的威力确实很一般，攻击速度比较慢，但追加技的实用程度比较高，而且站立重攻击的范围也很广，跳跃攻击不但快，甚至能抵消空中敌人的攻击，适合初学者使用。

www.plumbook.cn

使用武器：武士棒

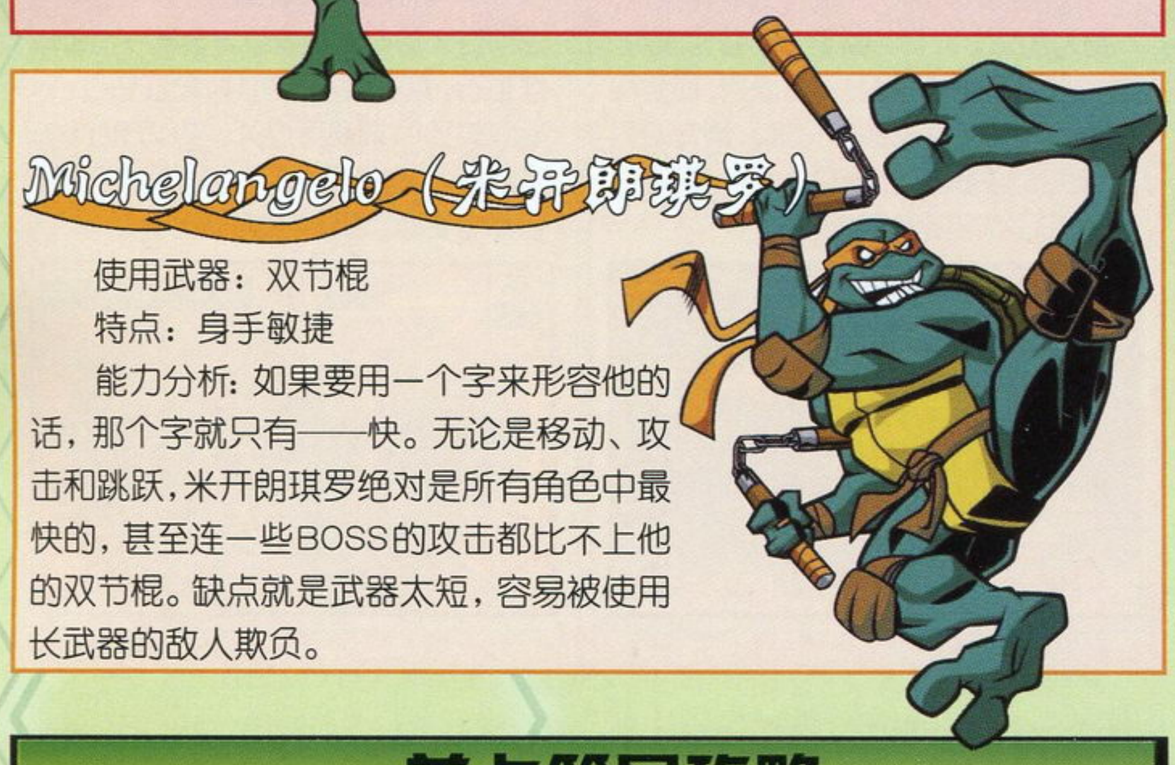
特点：变化多端

能力分析：虽然长长的棒棍的确影响了挥动的速度，但并没有因此而影响攻击效率，他依靠那根棒棍可以作出变换多端的追加攻击。跳跃攻击威力也不错，只是速度比较慢，比较推荐熟悉游戏操作的玩家选择。

使用武器：忍者十手

特点：高攻击力

能力分析：虽然他手持比较轻盈的十手，而且攻击力比里奥纳多的武士刀还要高，但速度竟然更慢。他的跳跃攻击是钻向地面，所以威力也非常惊人。第二下追加技能对普通杂兵更是有一击必杀的能力，非常厉害。



使用武器：双节棍

特点：身手敏捷

能力分析：如果要用一个字来形容他的话，那个字就只有——快。无论是移动、攻击和跳跃，米开朗琪罗绝对是所有角色中最快的，甚至连一些BOSS的攻击都比不上他的双节棍。缺点就是武器太短，容易被使用长武器的敌人欺负。

关卡简易攻略

在每一关的最后一个区域都要打BOSS，这就是传统ACT的标准设定。而本作也不例外，而且在关卡的途中还会出现一些小BOSS。以下要给大家讲解一下各关的一些要点和BOSS战的心得。

STAGE1

作为游戏的第一关，难度自然会比较低，玩家尽量在这关熟悉一下操作和战斗技巧。在第三个区域会有一个小BOSS，对他连续攻击会受到反击，因此要配合跑后重攻击这招攻击他。或者可以打他两到三下然后使用冲刺离开他的攻击范围。

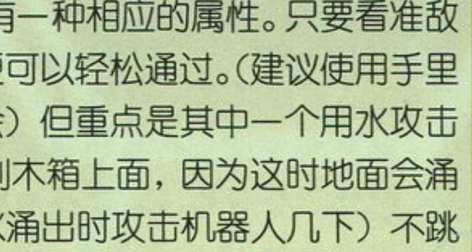
BOSS战　本关的BOSS是一个机器人，注意尽量不要离开它太远，因为它会发射飞弹。在他的侧面或者背后攻击它才是上策。在旁边也有很多回复道具，所以难度很低。

STAGE2

这关要面对的大多数都是机器人，尤其要注意一种蓝色的机器人，它们不但可以从远距离发射铁拳飞弹，（阿修罗：ロケットパーンチ！）而且近身攻击也比较快，被围的话很容易消耗大量的血，最难搞的就是把它们击倒后还会自爆，不过稍加利用还是可以变成武器的，嘻嘻！本关会在途中两次遇到变形机器人，不过实力都很弱，可以安心应付。

BOSS战　变形机器人的最终形态，首先一定要掌握好利用挑空技把油筒打飞，这样的话就可以在正式攻击前就把BOSS的血扣剩一半左右。之后再利用跳跃攻击跟敌人纠缠，反正两旁还有回复道具。

STAGE3



本关会出现会隐身的敌人，而且地图上的雷达显示不了他们的位置，但同样会显示数量，因此要小心身边的一些透明物体。当把他们击倒在地上后便会露出原形，此外还要注意他们的跳跃攻击，尽量向不同的方向冲刺。在关卡途中会出现一次机器忍者龟，而且它会仿效4名忍者龟的攻击方式，只要熟悉挑空技把它打到空中再进行攻击便可以轻松获胜。

BOSS战　同样是机器忍者龟，这次由于战斗的地点是在高速移动的货柜中，因此也比较难掌握挑空技的发动距离。它还会跳到空中发射激光，只要远离它便可以回避。

STAGE4

本关不但会出现大量的忍者兵，而且还会出现一种驾驶飞行机器在空中攻击的敌人，幸好它们比较弱，只要跳跃攻击3下左右便可以收拾掉。在第三个区域中，会连续遇到4个机器人BOSS，他们各有一种相应的属性。只要看准敌人攻击的间隔便可以轻松通过。（建议使用手里剑制造攻击机会）但重点是其中一个用水攻击的机器人，当它身边涌起3支水柱时要赶快站到木箱上面，因为这时地面会涌出大量的水，（对自己的技巧有信心的可以在水涌出时攻击机器人几下）不跳上木箱的话就会失去一定量的血，因此进入这个房间时切记先不要把木箱打烂。

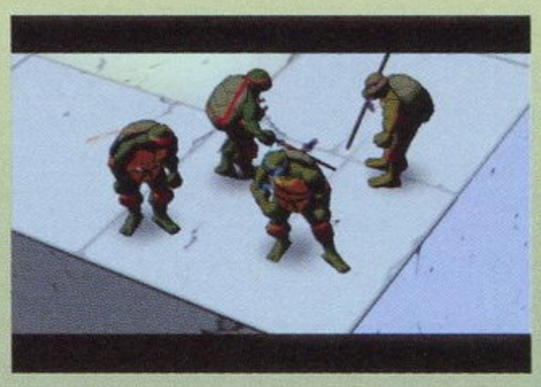
BOSS战　这个BOSS比较难缠，因为他会使用3种武器：手枪、带有一点跟踪效果的导弹和范围非常广的火焰喷射枪。更难搞的是他手上的盾，正面攻击对他完全无效，建议的打法就是在他的身边不停利用冲刺围着他转，待他发射导弹或者火焰喷射器时会处于没有防御的状态，这个时候便可以对他使用一次重攻击。坚持就是胜利啊！

STAGE5

被众编誉为难度最高的一关。因为本关所出现的敌人几乎都是变异后的生物，不但具有远距离的毒液攻击，（被击中也不会中毒）而且被黄色的生化怪物给抱住还会被扣去大量的血。每一个区域都比较长，完全是苦战。在本关中还会在途中出现两个BOSS，第一个红色怪物可以利用跳跃攻击将它击倒，第二个BOSS则可以在它分身出现时立刻攻击两下，很快就可以收拾。

BOSS战　变异怪物，攻击力非常高。在它的血少于一半之前都是比较容易应付的，注意一下它的空中攻击就行了，利用跳跃攻击便可以轻松搞定。但当它的血少于一半后便会开始暴走，空中攻击的速度更会变得非常快，建议多站在中间的台阶上用二段跳攻击它。

STAGE6



最后一关。本关被分成7个区域，而且小BOSS也比较多。在第4关出现的属性机器人也会出现（除了水属性的机器人），在其中几个区域更会出现一名红色的忍者BOSS。他不但会分身，而且会瞬间移动到角色的身旁攻击。只要在他移动到身旁的一瞬间立刻作出反击便可以取消他的攻击。至于他的分身，大可以在他刚进行分身后攻击他的分身，因为分身的血很少，大概一两轮攻击便可以打倒他们。最后提醒大家这名BOSS也是会在你攻击两下后反击的，要小心哦。在第四个区域会同时出现两个第一关的BOSS，采用交换打法降低它们发射飞弹的几率。

BOSS战　这个大家已经熟悉得不能再熟悉的斯雷德果然又担当起最后的总BOSS这个角色，不知道是不是游戏设计者到后面有所偷懒，总觉得BOSS比较弱。虽然他会不断地使用连续斩和地面爆炸技，但只要走开四周木箱中的雷电手里剑攻击他便会出现一大段硬直时间，完全可以NO DAMAGE就把他击倒。

www.plumbook.cn

特快专递

忍者神龟		KONAMI	ACT
GBA	Teenage Mutant Ninja Turtles	2003年10月21日	美版
	1人 自带记忆功能	64M	29.88 美元
	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

曾经风靡一时的《忍者神龟》现在又将掀起热潮。为配合在美国福克斯电视台热播的《忍者神龟》最新动画，KONAMI在各大机种上都制作了全新的《忍者神龟》游戏，其中在GBA上的这款作品是一款相当爽快的2D动作游戏，游戏不光打斗激烈，玩法花样也很丰富，向大家极力推荐。

虽然KONAMI以前在家用机和街机上曾推出过不少《忍者神龟》游戏，但相信有相当一部分玩家印象最深刻的还是FC版的《忍者神龟》3作吧。（LIKY对二代的印象尤其深刻，当初跟弟弟一起玩这个游戏的日子可不短，还研究出了将人物走到画面外的方法。）这次的GBA版再次让我们回忆起当年的感动。使用双刀的达芬奇、个性沉稳使用长棍的多那泰罗、随和体贴又擅长双叉的拉斐尔与最爱搞笑的双节棍高手米开朗琪罗，这4个武艺高强的忍者神龟在斯普林特老师的教导下，与邪恶的斯雷德再次展开了对决。在游戏中，玩家可以随意从他们4人中挑选一个开始游戏，不过这次给人最大的惊喜就是这4名主角不仅招式、特性完全不同，连舞台关卡也全不一样，没有任何重复。每个主角都会展开自己不同的剧情，完成各自的小章节后，再一起到最终舞台合力对付斯雷德。这一设定避免了无谓的重复，每一关都能给玩家带来新鲜刺激的感觉。

说说操作

游戏的操作简单明了，A键是跳跃，B键是攻击，R键或者A+B键是必杀技（费血），连续两下A是二段跳，→→或←←是冲刺，冲刺的途中进行攻击可以将敌人撞飞。攻击的时候，连续按B键能够打出特定的连续技，而配合方向键的上或者下进行攻击可以打出浮空技或者下段技。另外，按住B键一段时间后放开可以发出蓄力必杀技，每个主角都有两种，根据蓄力时间长短来定。以上讲的这些操作都是普遍情况，而不同的主角也存在一些细微的不同之处。比如使用双节棍的米开朗琪罗在冲刺中按后可以进行后空翻；使用长棍的多那泰罗没有二段跳的能力，不过可以通过按住“↑”+跳来跳得更高。另外他的“↑”+攻击也不是将敌人挑空，而是对敌人一通猛戳的“百裂棍”。等等这些，玩家在实际游戏中去慢慢体会吧。

▲必杀技不光能解围，有时候还具有受身、浮空、组合连续技等特性，灵活利用吧。

PASSWORD

游戏的主菜单中有一个PASSWORD选项，输入密码后能够挑战摩托竞速的游戏，共有5条赛道，密码如下：

LSMMS Course 1	SSLDM Course 2	MSSLD Course 3
SRLMD Course 4	LSDRM Course 5	

文：LIKY

丰富多彩的关卡设定

每位主角都有4个独立的关卡，而其中都会有一个不是进行打斗的特殊关卡。比如达芬奇会开着战车在下水道中射击机器老鼠；拉斐尔要开着摩托与对手竞速；多那泰罗乘着简易滑翔机在空中进行射击；而米开朗琪罗会踩着滑板在下水道中收集钻石。

战车射击

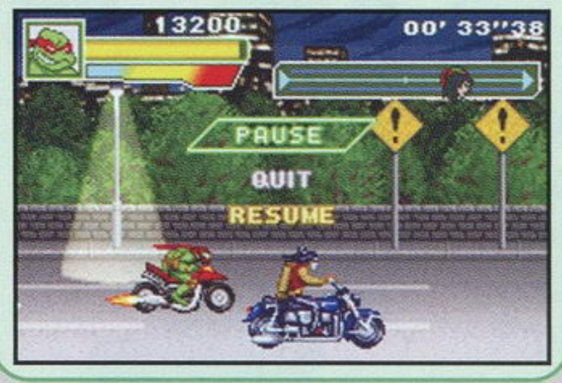
用方向键控制准星，射击不断出现的机器老鼠，危急时刻可以按R键（或者A+B）放保险，能够一下消灭全屏敌人，不过保险只有3个。在最后要打坏下水道大门。

飞行射击

典型的横版卷轴的射击游戏，B键为射击，可以蓄力放出散弹（有两段变化），A键和R键是翻滚，可以躲避导弹。在后半段飞行速度会加快，不要被障碍撞到了。

摩托竞速

拉斐尔与CASEY进行的摩托竞速，B键为加速，A键为跳跃，L键为减速。途中有许多障碍，需要灵活躲避，还要尽量多地利用加速箭头来提速。刚开始可能会失败好多次，多挑战几次、记熟了路段特点后应该就容易获胜了。



滑板

米开朗琪罗踩着滑板在下水道中飞速前进，他要一边躲过垃圾桶一边收集红钻石，这一关一共有100颗红钻石，只要收集了90颗便可过关。操作方面A键是跳跃，B键是翻到顶上，后期有不少钻石都需要翻到顶上才能接到。

将4个主角的所有关卡全部通过后，最终的斯雷德关就会出现，这一关可以任选一名主角挑战，不过需要注意，游戏难度选择NARMAL或者HARD时这个最终关才会出现。爆机后可以得到一个密码，在NGC版的《忍者神龟》中输入后可以开启某些隐藏要素。

爽快十足的打斗

游戏做得最出色的一点就是打斗十分爽快，我认为这一优点其实是建立在两个前提之下的，一个是主角的招式够丰富、够花哨、够火爆；另一个就是敌人数量够多，那种街头乱斗能够让你打得不亦乐乎。说到主角的招式，厂商的确很下功夫。4名主角的招式完全不同，打在敌人身上的判定也各有差异，比如使用双刀的达芬奇，令人眼花缭乱的刀技砍在敌人身上就是刀刀入肉的感觉，而使用双节棍的米开朗琪罗，讲究的是快速连续击打敌人的技巧，先站立一通猛打后还可将敌人挑空，然后在空中继续追打。4名主角每个人的攻击方式都不同，打击技巧也不同，研究每个角色的连续技也成为游戏的一个乐趣。

关于宝石

每个主角都能够收集5颗蓝钻石，一共是20颗，LIKY目前只收集了16颗（多那泰罗的5颗收集齐，其他都没有），还不知道收集齐20颗后有什么效果，如果玩家已经收集齐不妨来信告诉我吧。最后，再次向玩家推荐这款游戏，玩起来很爽快的。

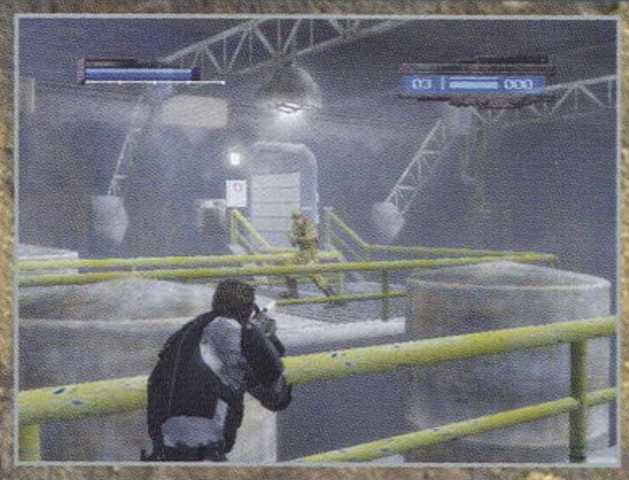
www.plumbook.cn

文：GOUKI

特快专递

杀戮开关	NAMCO	ACT
KILL SWITCH	2003 年 10 月 28 日	美版
1 人	自带记忆功能	49.99 美元
无对应周边		推荐玩家年龄：15 岁以上

Xbox

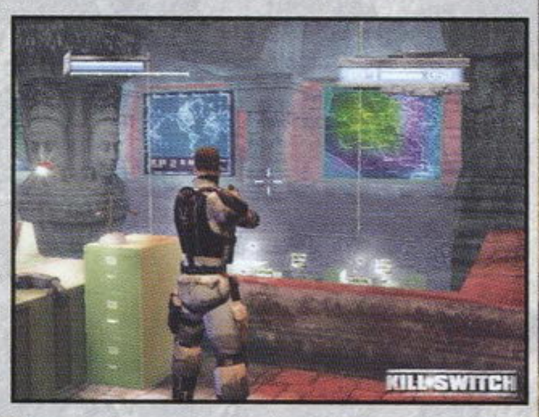


操作说明

左摇杆	角色移动
右摇杆	准星移动
按下右摇杆	主视点
A 键	翻滚
B 键	近距离武器攻击
X 键	扔手雷
Y 键	使用指定道具
START 键	游戏暂停
SELECT 键	看本关任务
L 键	蹲下 / 贴墙
R 键	射击
黑键	装填子弹
白键	切换武器
十字键上 / 下	切换手雷种类
十字键左 / 右	切换武器

整整一年前的《脱狱潜龙》让玩家们在游戏中好好地享受了一番香港电影式的暴力美学。像这样利用身边的障碍物来躲避敌人的攻击，再伺机反击的游戏类型被制作公司NAMCO称之为“战术射击”（TACTIC SHOOTING）。在今年的E3展上我们第一次看到了《杀戮开关》这款基于“战术射击”理念而开发的游戏，主角从落魄的悍警变成了英勇的全能战士，战况自然也随之升级！

ZERO 懂得游戏规则



前面提到了“战术射击”的理念。整个游戏的制作，包括关卡、敌兵AI的设计都是围绕着这个理念来进行的。在游戏中存在着相当多的障碍物和拐角，懂得利用这些对自己有利的地形来作掩护是让游戏能够继续下去的根本规则之一。敌兵也不会贸然大举冲锋，而是比较克制自己，同玩家一样利用地形来作掩护，先进行火力压制，再一步一步缩小与玩家间的距离。在本作中你可以真正体会到“步步为营”带给你的刺激感觉。如果你想扮演阿诺那样的无畏角色，这个游戏可不是最佳的选择。

ONE BLIND FIRE

▲像这样，就叫BLIND FIRE，动作倒是酷毙了。

BLIND FIRE的本意是“盲目射击”，而这个词在本作中则有另一番意义：在游戏中你时常都需要紧贴着墙壁，看准机会低头举枪一阵乱扫。在这种状态下，你想完成“每一颗子弹消灭一个敌人”的壮举是绝对不可能的——想活命，就别吝惜子弹。战斗中你可以使用右摇杆来控制准星的移动，但是千万注意一点的是，在BLIND FIRE的情况下，即使你将准星移到了目标处，你依然有九成的几率脱靶，你有两个选择：要么继续BLIND FIRE，狂扫一阵，增加目标命中的几率，要么用左摇杆控制主角起身，这样做虽然会让主角暴露在敌人的火力网之下，但是你却能够做到弹无虚发。如果你心理素质足够好，按下右摇杆进入主视点射击模式，那样的命中率会更高。

TWO 装甲系统

在敌人密集的交叉火力网下，仅凭血肉之躯是无法取得最后的胜利的。屏幕左上角的蓝色槽就是主角的体力值，被扣为零即GAMEOVER。不过主角身上的装甲有自动回复的功能，只要不是直接受到了重创，被减去的体力值（装甲值）是能够自动回复的。但如果直接正面受到了敌人的攻击，那么除了会扣掉体力值外还会直接减掉体力槽的上限值。另外，如果被手雷直接命中，就会立即GAMEOVER，所以，一旦听到敌兵喊“FIRE IN THE HOLE”的时候，千万记住要立即离开自己所处的位置。

THREE 主视点射击模式

▲这个就是在AK-47的主视点下的画面。

虽然这款游戏在绝大多数情况下都以第三人称视点展开，但是在瞄准远处的目标或者是在使用狙击步枪的时候，还是要用到主视点射击模式的。在进入了主视点射击模式之后，你除了可以使用右摇杆移动准星之外，还能够用左摇杆进行缓慢的移动——之所以说是“缓慢的移动”是因为一旦你加大了推动左摇杆的力度，就会立即恢复到第三人称视点模式。也许是借鉴了《反恐精英》的武器理念，使用不同的武器进入主视点射击时的手感都会有细微的差别，比如说使用装上了消音器的M4的命中率就要比AK-47高，在使用AK-47进行连续射击时会发现准星在不停地上下抖动。而在使用M249这种重型机枪时就更难瞄准了。

FOUR 手雷的使用方法

基本上，本作的常用手雷有两种，分别是有直接攻击力的爆破雷和能够在短时间内让敌兵失去战斗力的眩目弹。在面对大批敌兵时或者无法判断前方虚实时就需要好好利用手雷了。敌兵一般对手雷的反应都很大，他们会不顾一切地鱼跃跳离手雷的爆炸范围，即使是扑到了主角的身前也在所不惜（接下来的事情就很简单了……），而眩目弹则会让敌兵在短时间内站在原地盲目开枪，成为你的固定靶。不过要注意的是这两种手雷对自己都是有杀伤力的，千万不要做出把手雷垂直向上扔这样愚蠢的事情来。

掌握了以上4点，本作就基本可以算得上是入门了。在激烈的战斗中还是非常考验玩家左右脑的协调性的。不难看出本作在许多方面都借鉴了《MGS》以及《反恐精英》的一些系统特点，并且加入了自己独特的风格，在这里向喜欢火爆美式游戏的玩家推荐本作，一定不会让你失望的。

www.plumbook.cn

文：猫太

炸弹人杰特斯 游戏大全集		HUDSON	TAB
GBA	ボンバーマンジェッターズ ゲームコレクション	2003年10月16日	日版
	1～4人	自带记忆功能 64M	4800日元
	对应GBA通信对战线		推荐玩家年龄：全年龄

自上次PS2和NGC上的《炸弹人大陆2》之后，HUDSON再度于GBA上推出了这款新作——《炸弹人杰特斯 游戏大全集》。其实这款作品与《炸弹人杰特斯 传说的炸弹人》（2002年10月24日于GBA）和《炸弹人杰特斯》（2002年12月19日于PS2和NGC）是同一类作品。这3款以传说的炸弹人杰特斯为主题的游戏甚至可以算是炸弹人的一个新系列。要知道，炸弹人从FC开始到现在已经有无数的作品，从总的系列中再细分出几个系列也是比较正常的事。废话不再说了，来看看这次要介绍的游戏吧！

前作介绍

动画版《炸弹人杰特斯》的主人公白宝的哥哥“马依迪”是一个众所周知的英雄人物。当他得知了宇宙中十恶不赦的集团“比柯比柯团”意图抢夺在宇宙边境“休闲星球”所发掘出来的强力武器——光线炮，因此便连同搭档邦格一同阻止。但在途中邦格突然肚子痛，马依迪不得不一个人到休闲星球调查。就这样，新的冒险展开了。

这款游戏的类型是A·RPG，但作为“《炸弹人》系列”的作品，使用炸弹作武器是必不可少的一环。其实这类型的游戏在GB上已经出现过，由于拥有高自由度和传统A·RPG的练级等要素，当时受到玩家的好评。到后来，HUDSON就索性把这个类型游戏都冠以“《炸弹人杰特斯》系列”。

本作魅力

新作的玩法并不是像以往那样的A·RPG形式，而是像前一段时间的《炸弹人大陆2》那样的迷你游戏合集。本作一共分成了4个游戏部分，分别是弹珠台（ピンボール）、对战游戏（バトルゲーム）、迷你游戏（ポケットゲーム）和图片库（ギャラリー）。对于一个64M的GBA游戏来说，这4个游戏已经可以满足一个TAB玩家的大部分需求了。下面就为大家介绍一下各个部分的玩法和特色。

弹珠台

基本玩法与其他弹珠台游戏无异，像BALL SAVE等一般的设定依然存在。但毕竟在“《炸弹人杰特斯》系列”中，我们的主人公是英雄人物，拯救被捉去的人质才是我们的最终任务。当玩家把弹珠打向左右两边的角色点数次之后，该角色对应的上方入口便会打开，只要将弹珠打进入口便会发生拯救人质的另类游戏，有时会要求你用弹珠把画面上的所有敌人打倒，有时会要求你用弹珠打破困住人质的仪器等，玩法非常多。如果拯救人质时超过限定时间或者接不到弹珠便会宣告失败，但不要灰心，因为人质是不会因为这样而失去的，下次还可以继续挑战。毕竟失败乃成功之母嘛！

▲比起前一段时间的《口袋妖怪弹珠台 红宝石＆蓝宝石》，本作弹珠台部分的碰撞精确度实在不尽人意，希望以后能改进。

对战游戏

作为炸弹全系列都会出现的对战模式，其游戏性依然可以打上满分。本作可选择的角色多达十个，而且每个角色都会有不同的特殊能力哦！只要在游戏中按下B键便可以发动这些技能。战斗舞台方面也是非常丰富，总数一共有十个，而且各具特色，在充满陷阱的战斗舞台中与朋友们一起联机对战的感觉，不是用“有趣”两个字就可以形容的。在道具方面，本作的辅助道具并没有多大的变化，还是只有“加速鞋”和“扔炸弹手套”等传统的道具，老玩家很容易就上手。本作最让人佩服的地方就是在音乐方面的表现，可以说本作的音乐绝对能排上GBA游戏“动听音乐榜”的前十位之内。

▲如果把这个对战模式去掉的话，那么就感觉不到炸弹人的传统特色。

迷你游戏

▲希望以后的系列作品都能加入这个部分。

可能《炸弹人大陆2》的迷你游戏取得了大多数玩家的一致认可，本作就跟着制作了一个迷你游戏的模式。在这个模式里玩家可以挑战16个非常有趣的迷你游戏，比如打地鼠、切萝卜、高尔夫和赛车等等。对于一台便携的手掌机来说，随时随地都可以拿出来玩，并且可以随时随地没有中断的游戏才是真正的TAB游戏。因此这个模式可以说是玩家在无聊场合拿出来挑战自己反射神经的好伴侣。

图片库

最近的游戏都比较流行加入这个模式，不然就是加入了其他收集类的模式。不过这个做法的确可以增加游戏的耐玩度和挑战度，只要花小小的心思就可以得到比较大的效果，那又为什么不添加这类模式呢？本作图片库的特色在于玩家可以直接查看到该图片的入手方法，这样就可以免去到处找攻略的烦恼。

▲全部图片一共有60张，当然，很多图片的要求都是比较复杂的……

www.plumbook.cn

文：猫太

超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险	SEGA/SONICTEAM	ACT
NGC	ジャイアント エッグ ビリー・ハッチャーの大冒険 / 2003年10月9日	日版
	1～4人 / 2格	6980日元
	对应NGC-GBA专用通信线	推荐年龄：全年龄

以“《索尼克》系列”与“《PSO》系列”闻名的SONICTEAM在今年的E3展中公布了一个以鸡为主题的3DACT游戏。乍一看，无论从画面还是从人设方面看都与《索尼克大冒险》非常相似，不同的是本作并不是一款讲求速度感的游戏，而是利用滚动鸡蛋做出各种各样的动作，确实非常有意思。虽然游戏在10月9日在日本发售，但销量让人非常失望，在国内也非常难买到。游戏的质量是不用怀疑的，那么在这里我就向大家介绍一下这款游戏的魅力所在吧。

养鸡手册1章

大家好，我是上回（总89期）那个介绍忍者的猫忍太郎的弟弟猫农次郎啊！那家伙竟然扔下我一个人走到外面学什么忍术，把家里的整个鸡场都留给我管理。不过既然我哥哥那么乐于教学，那么我也在这里教大家一些养鸡的心得吧！幸好这次有个叫《超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险》的游戏，那么我们就从这个游戏的操作开始说起。

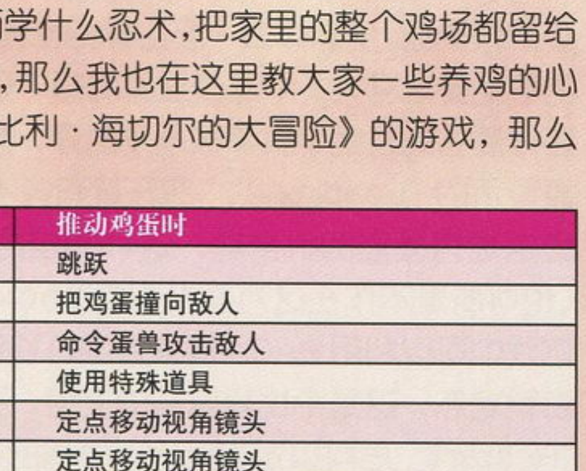
	平时	推动鸡蛋时
A	决定／跳跃	跳跃
B	取消／对话	把鸡蛋撞向敌人
X	–	命令蛋兽攻击敌人
Y	使用特殊道具	使用特殊道具
C	定点移动视角镜头	定点移动视角镜头
十字键	定点移动视角镜头	定点移动视角镜头
左摇杆	移动	移动
L	把视角切换成人物前方向	把视角切换成人物前方向
R	唤醒蛋	加速跑／长按锁定敌人方向
START	暂停	暂停

组合技能	
R+A	冲刺跳跃，可以跳向更远的地方
A+B	跳到空中把鸡蛋扔到前面的方向，范围比较广
B+B	跳到空中再利用地面反弹以跳到更高的地方
B+ 长按B	跳到空中垂直落下攻击，范围很广，可对付群体敌人，也用于打开地面机关

操作 CHECK POINT

▲只要滚动着鸡蛋就可以攻击敌人，并不一定要用鸡蛋撞击。

▲直接向着鸡蛋的方向便可以滚动鸡蛋，但滚动的原理非常符合物理规律，一旦玩家突然反方向移动鸡蛋便会脱手。



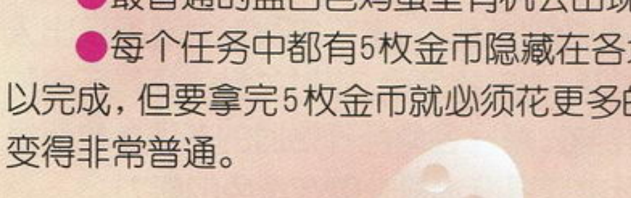
▲不同花纹的鸡蛋只会影响唤醒出来的东西，并不会影响滚动的效果。

▲鸡蛋在以下两个情况下会产生破裂和破碎，第一是被一些显示有HP的大型怪物或者BOSS攻击，第二是不小心把鸡蛋推向岩浆或者针棘地中。但前者有时只会造成鸡蛋出现裂痕，不会影响招唤出蛋兽的质量。

▲蛋在破碎后几秒，在出现蛋的位置会重新出现一模一样的蛋。

养鸡手册2章

除了给小鸡们喂养食物外，还要知道整个养鸡场的管理操作和运转，不要以为每天给它们充分的食物就可以解决问题哦！就拿这款游戏来说，推着鸡蛋到处乱跑很容易就出乱子，还是让我来较大家一些基础的技巧吧！



●游戏共分成6个地点，每个地点都有5个任务。这点与《索尼克大冒险》几乎是一样的。但本作的每一个任务都对以后的故事有影响，比如在每关的第一个任务就是要救出当地的鸡长老，第二个任务就是打倒BOSS开启下一个地点，第三个任务就是挑战等。

●虽然每个地点都有5个任务，但发生的区域都不同，因此也不会因为重复玩同一个地点而失去新鲜感。

●在地图画面的左边有一个EGG GALLERY的书籍，里面可以看到曾经唤醒过的鸡蛋资料和作用。

●每个任务结束后都会有个评价，按照你在任务中所消耗的时间、打倒的敌人个数和连击数等决定分数，再给予玩家一个等级。

●最普通的蓝白色鸡蛋里有机会出现加命的道具。

●每个任务中都有5枚金币隐藏在各地，有些关卡虽然花很少的时间就可以完成，但要拿完5枚金币就必须花更多的工夫。因此重复挑战同一个任务也变得非常普通。

养鸡手册3章

以下将为大家介绍一下一些实用的鸡蛋，并对比鸡蛋的类型。这样大家就不用在游戏中为了选择鸡蛋而手忙脚乱了。

这种表面满布鸡冠花纹的蛋其实是一些增加属性的装饰。当唤醒后便可以装备在头上，在滚动蛋攻击敌人时便可以增加相应的效果。

这种有整齐蛋花纹的鸡蛋里面有两种东西，一种是妨碍敌人用的道具，一种是辅助用道具，比如隐身或者回复生命值等。

这种有横型条纹的鸡蛋就是玩家的好帮手蛋兽，除了可以攻击敌人外，他们还可以解开一些机关，比如用水之蛋兽クリベン把火扑灭。

这种金光闪闪的鸡蛋一看就知道是重要的东西。没错，这便是封印各个地点长老的蛋，得到后同样要给它们喂养食物以唤醒它们。

养鸡心得

无论从系统上或者角色设定上，总体来说这款游戏都与《索尼克大冒险》非常相似。但毕竟都出自于SEGA的SONICTEAM，因此这也是无法避免的。从原创的角度来说，这款游戏的设计算是中等水平，因此还存在着一些视角和操作的问题。从市场角度来看，SEGA没有花太多的金钱为这款游戏做宣传也是一个比较失败的地方，最后造成了只有一万份左右的成绩，想想这是多么残酷的现实啊！不过我推荐拥有NGC的玩家购买这款游戏，毕竟游戏的素质是比较高的。

www.plumbook.cn

特快专递

文：泰坦

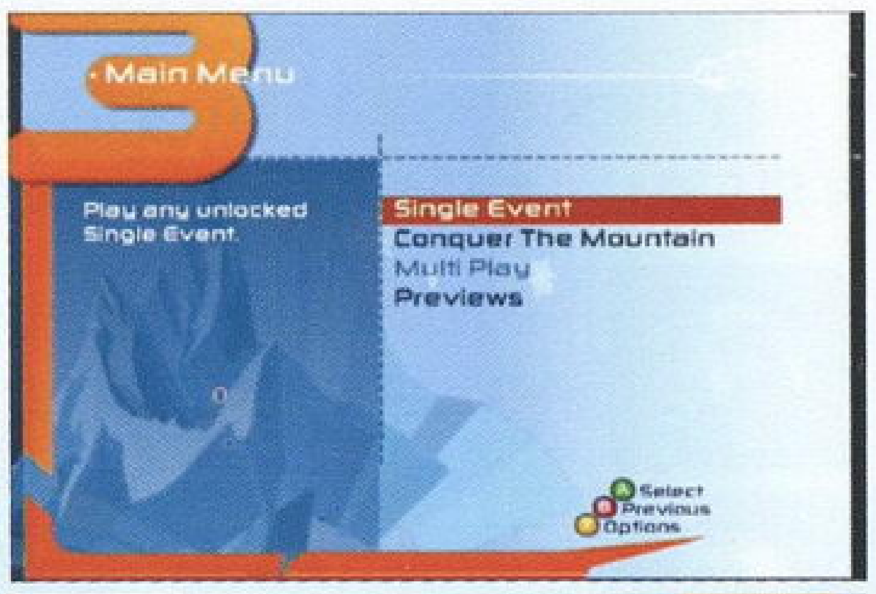
SSX3	Electronic Arts/EA Canada		SPG
Xbox	SSX3	预定 2003 年 10 月 20 日	美版
	1～2 人	对应硬盘记忆	49.99 美元
	无对应周边		

世界知名的滑雪游戏“《SSX》系列”第三作终于对应全机种发售了，现在我们以Xbox版本为例来为诸位玩家做个简要介绍。时值冬季，《SSX3》更是一款让我们切实体会到 COOL 的游戏，本作拥有比前作大数倍的赛道，使用加强的多边形技术重现了山脉等地形，并且增加了特技数量与特殊飞跃地点，令游戏可玩性大增。玩家可以在本作中参与二十多种滑雪比赛，并可接触到上千种奖励物品，爱好滑雪运动的玩家有福了。

正如从前版本的“《SSX》系列”一样，本作中玩家将使用初始选择的角色来进行培养，最后使之成为最优秀的滑雪运动员。老玩家可能会迅速认出人物选单中的老面孔，当然本作也加入了一些新的角色。不过关键的还是玩家的操作技术，选择哪名角色并不是最重要的。每一名角色开始时的各项参数都很低，很多参数之间是相互关联的，玩家需要设法提升自选角色的能力。

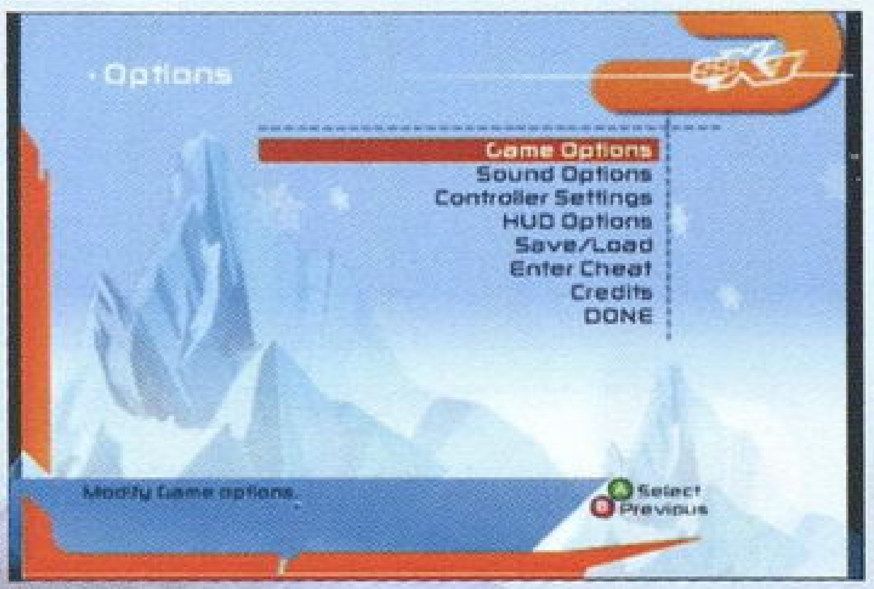
在游戏开始，有4个选项可供选择，分别是：

单人赛事模式（Single Event）、征服雪山模式（Conquer The Mountain）、多人模式（Multiplay）、游戏预告（Previews）



按Y键可以进入选项菜单，包括如下项目：

游戏选项、声音选项、操作变更、屏幕提示选项、存储/读取、输入作弊码、制作人名单、结束（存档）



游戏操作

左类比摇杆	方向
左十字键	方向、旋转、冲刺
X键	蓄力，攻击
L键，Y键，B键	特技，攻击
A键	跳跃

单人赛事模式

这个模式允许玩家在初期开启的赛事中自由选择参赛。进入该模式后，可以在10名初始角色中进行选择。选定角色之后，可以配置角色装备和详情，然后选择山峰和比赛的细节。比赛过程中，按START键可以暂停，此时可选择回到游戏、重新开始、音效、设置和退出，而BACK键则可退回数秒以前便于重做之前失败的动作。其余各键相互配合可以做出各种特技动作，随着角色成长，特技动作也会有所增加。在特殊的地点——比如空中——做出高难度动作可以得到额外的奖励。比赛结束后，获得相应的名次可以得到一定的报酬、提升能力并开启新的赛事。

征服雪山模式

这个模式可以赢取奖杯，参加广域大赛，可以探索游戏中的未知世界，并为单人赛事模式开启赛事及获得一些隐藏要素。该模式仍然是在10名角色中选择一名进行比赛。游戏过程中暂停后可以选择返回、传送（可以随时传送到已经被开启的比赛地点）、区间、消息、音效、设置和退出。

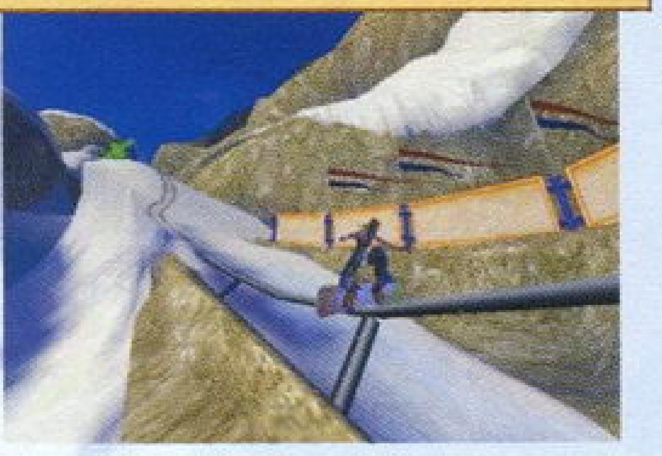
关于游戏

《SSX3》的全部赛事都发生在一些虚构的雪山中，但其中许多雪山并非本代首创，玩过从前作品的玩家一定会对一些山峰比较熟悉，当然道路都是经过改良设计的。在本作中，每一条滑雪赛道都有其独特之处，针对不同的环境，使用不同的角色，玩法各异，这需要玩家在游戏中探索。游戏中的滑雪赛道还包括精心设计的断层点，玩家在这些地方可以尽情地表演高难度动作以赚取分数，大部分的滑雪赛道都包括一些隐藏的通路，能够在高速运动时发现它们就要看玩家的眼力了。游戏的目的很简单，你一定要努力争取第一名，或者争取获得尽可能多的点数（连续特技，也就是Trick Combos可以大幅增加分数。）当然，在游戏过程中，你还可以搜集图标用来换取现金。

游戏开始时，只有最初的山峰和基本通路被开启，当你出色地完成这些地段后会不断有新的地点和新的赛事开启，事实上每一座山峰都包括了许多隐藏的赛事和赛道，在游戏中尽力发掘这些隐藏要素也不失为乐事。打通从山顶到山底的全部通路后，一般选择一条路从顶端滑雪而下至山脚下需要十分钟左右，体验一座山峰全部的通路则至少需要半个小时的时间。

EA在加拿大的开发小组制作这款游戏时使用了特殊的数据流技术，却很少依赖硬盘。当你体会一座山峰的全程滑雪时，虽然游戏过程中需要频繁读取的数据量非常大，中途读盘时间却不是很长。不过在你滑雪的过程中突然被系统暂停，看着屏幕上短暂显示的“Loading...”实在是有些不舒服——毕竟这是有硬盘的机器啊，这种问题绝对不应当有（也可能是本作在这方面没有为Xbox特别优化。）游戏中可以利用BACK键来退回几秒钟以前的游戏状态，这是个比较体贴的设定，另外选择“Restart”后可以迅速回到本关卡的初始，重新来过。

在比赛模式中，分数并不是最重要的东西，不过正确运用某些特技却可以使你拥有更快的速度，跳得更高，身体更灵活。当蓄力槽加满时，玩家可以在空中表演超级特技，在一次单程比赛中发动超级特技的次数超过一定数量将得到额外的奖赏，比如得到新的技能或者获得无限特技使用时间。特技表演是“《SSX》系列”的精髓所在，游戏中有很多特技配合焰火和镜头摇动效果的感觉非常眩目，玩家可在游戏中认真体会。



游戏中，对手的人工智能设计也比较恰到好处，非常真实，同这些对手进行比赛也是十分激动人心的事情。当你因为寻找隐藏要素而落后得太远，就可能会无法追赶上前方的选手；而当你将身旁的选手打翻到山沟中之后，他们也绝不会像某些游戏中虚拟的那样隔几秒钟之后又突然出现在你身旁。

本作针对不同机种进行了优化，从画面上看起来，Xbox版本要比PS2版本强一些，当然也不是非常明显。另外PS2版本的《SSX3》还支持在线游戏，又为紧张的比赛平添了几分刺激，建议有机会玩到此作的玩家们体验一番。

www.plumbook.cn

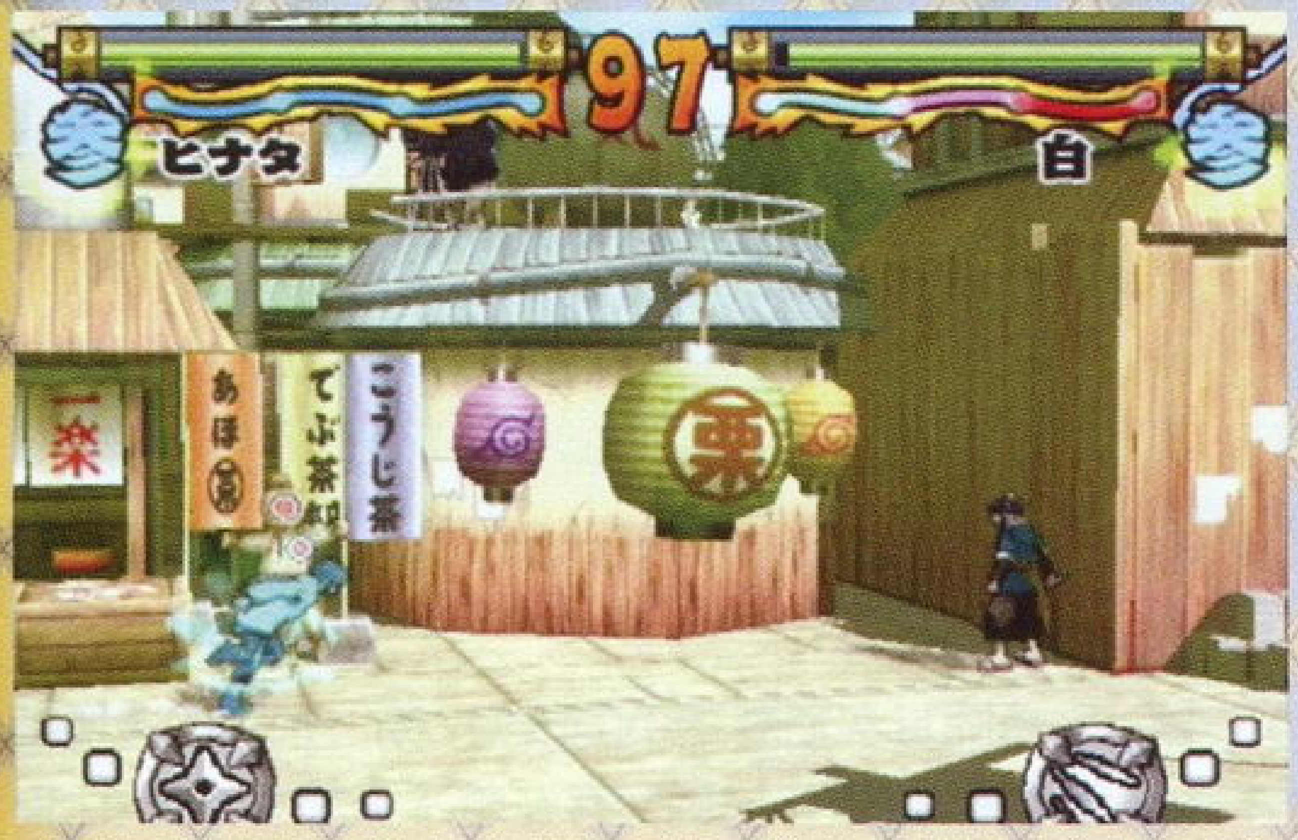
火影忍者NARUTO 究极的英雄		BANDAI	FTG
PS2	NARUTO ナルト ナルティメットヒーロー	2003年10月23日	日版
	1～2人	54KB以上	6800日元
	对应DS2手柄		推荐玩家年龄：全年龄

攻略透解

文：猫太

今年突然在国内知名度大增的《火影忍者NARUTO》终于也被搬上了PS2。游戏的画面、打斗感和忍术等系统都制作得非常成功，在剧情方面几乎也沿用了动画（漫画）中的原作情节。在游戏的背景方面，最让人感到意外的不是那熟悉的战斗舞台，而是舞台中那些与剧情相互关联的事件。（比如在桔梗城天守阁的舞台中，会有监考官月光疾风与沙之国忍者打斗的原作剧情。）其实从之前公布的消息中就已经知道了本作并非只赚FANS钱的作品，首周发卖十多万份的事实就是猫太要极力推荐本作的理由。

战斗操作



本作的战斗系统做得非常有特色，也非常符合动漫画原作每一个部分的精髓，因此操作也跟随着这千变万化的系统而变得复杂起来。刚进入游戏的玩家更会是弄得一头雾水。在这里猫太会为大家仔细分析战斗中的具体操作和每个技巧的应用，以便能与玩家们分享这款游戏中的乐趣所在。

一般操作	
方向键	移动／在敌人发动攻击时按下反方向键便会自动防御
○	普通攻击
×	跳跃
□	施放忍具
△	按一下便可以使用一格查克拉槽，以此类推
L1和R1	更换忍具栏中的忍具
L2和R2	防御
START	暂停／战斗菜单

特殊动作	
二段跳	连按两下跳跃键是空中追击，在按下第一次后在半空中再按一次便是二段跳，要注意两个操作的差别。空中追击除了有跟踪敌人的功能，还可以弹开迎面而来的手里剑，用途十分广
紧急跳跃	反方向连续按两下跳跃键便可以做出一个紧急后跳的动作，可以立刻与敌人拉开一段距离
线移动	一般情况下，按方向键↑或者↓再按跳跃键会作出舞台的线移动
缩短倒地时间	当倒地后使用↑＋跳跃键的话会缩短倒地的时间，这样就不会受到敌人的地面攻击了。也可以使用紧急跳跃做出这种效果
受身	在被敌人用攻击吹飞后可以在空中按下↑＋跳跃键发动受身
手里剑	普通手里剑数量是无限的，而且具有跟踪敌人的效果
倒地攻击	方向键下是蹲下动作，如果在敌人倒地时可以使用蹲下攻击对他造成伤害。当然，使用具有跟踪效果的手里剑也可以伤害倒下的敌人
替身术	L2和R2键虽然也是防御键，但如果在敌人攻击到玩家的一瞬间时按下其中一个键便会使用替身术（变成木桩），且绕到敌人的身后。这样既可以躲开敌人的攻击，又可以在敌人没有任何防备之际痛殴一顿。不过按键的时间要掌握得非常好
追加攻击	某些技能可以将敌人打到老远或者打到空中，结合一定的时机按下方向键＋攻击键便可以追加一次攻击。（其中以↑＋○○技后再加↑＋○最容易发动）但有时会被AI高的对手使用替身术反击或者回避攻击
回复查克拉	除了拾取道具回复查克拉外，还可以在站立时紧按↓慢慢回复，不过途中要确保敌人不会攻击你
挑拔	在站立时按方向键下就可以对敌人做出挑拔动作，看来这只是对NPC有效……
投技	本作的投技是按下方向键←＋攻击键，在使用后还可以追击一次，比较实用
翻墙	直接向着墙壁的方向走就会翻上去，但翻上去后就只能向上走了

CHECK POINT

普通技与查克拉技：在战斗菜单的技能表（コマンド表）中，蓝色字体即为查克拉技（チャクラ技）。一定要注意分清楚，以免浪费。

奥义详解：■奥义一共分成3段，发动奥义的方法是按下△后，在查克拉还在身上时攻击命中敌人。■要注意按下△后可以发动奥义的时间很短暂，不过就算没有成功发动也不会消耗查克拉槽的。■当发动奥义之后便会随机出现出现一连串的按键提示，只要在下方的时间槽没有消失前成功输入便可以接着发动下一个连贯奥义，而且还会增加威力。输入失败则不会连接下一个奥义。■在输入指令时对方也会同时输入防御指令，如果对方输入成功就会减少我方攻击的威力。

道具补充：本作不但可以使用在战斗舞台上拾取的忍具，还可以使用在“扭蛋机模式”中得到和输入暗号所得到的道具。只要在战斗途中按下START键，选择菜单中的“アイテムストック”就可以补充了。

应援人物：在战斗舞台中会出现两方角色相应的应援人物，他们一般会出现在战斗舞台的背景处，当他们出现时会出现提示．接近这些应援人物后便可以得到一个忍具或者回复道具。你也可以攻击对手的应援人物让他得不到支援。除了道具应援外，使用协力忍具（握手图标的忍具）也可以召唤出应援人物辅助攻击。

切换战斗场景：在战斗中，有时当其中一方倒地时画面会出现“↑＋×背景移动”的提示，只要玩家在这个时候按下相应的键便可以像漫画翻页一样，更换到另一个战斗舞台。发动更换战斗舞台的一方可以得到回复道具，而敌人也会有主动改变场景的可能。

特殊忍具：也就是图标为“黄色手里剑”的武器，每个人使用的效果有会有所不同，比如佐助使用就是风魔手里剑。

各模式攻略

本作的内容可谓丰富多彩，不但拥有一般动漫移植游戏的故事模式和对战模式，还新加入了原作动画中的“任务”模式和收藏模式。确实不可以小看这款游戏的魅力啊！以下就为大家介绍各个模式的内容。

故事模式（シナリオ）

在这个模式中，《火影忍者NARUTO》可以体现到一份熟悉的感觉，而抱着尝试心态而玩的玩家则可以得到新鲜的快感。进入游戏后最初只能选择鸣人（うずまきナルト）、佐助（うちはサスケ）、樱（春野サクラ）、卡卡西（はたけカカシ）、鹿丸（奈良シカマル）和李洛克（ロック・リー）这6个人的故事，但只要将每个人的故事都通关便可以不断得到新的角色。在这个模式的战斗要求都很比较简单，就是根据所选角色剧情一直打下去，直到通关为止。每个角色的长度从3场战斗到6场战斗不等，其中的剧情大部分都是从原作中照搬过来，但也有不少原创部分。其实这个模式的主要目的估计就是吸引新的FANS，并对老读者进行交代。角色一共有12个，其他6名角色出现的条件分别是：李洛克→宁次（日向 ネジ）→日向（日向 ヒナタ）→白（白）→再不斩（桃地 再不斩）→我爱罗（砂漠の我爱罗）→大蛇丸（大蛇丸）。只要按照这条路线通关的话就可以选用所有的角色，包括在对战模式和练习模式中。

www.plumbook.cn

CHECK POINT

战斗后的评价：在任何模式的每一场战斗后都会有一份对这场战斗的评价表，在战斗中达成的固定条件越多，所得到的金钱就越多。因此打好每一场比赛也是玩家必须做的事情哦。由于条件都是固定的10项，那么猫太就在这里为大家翻译一下了。（第8和第9项条件是必定会取得的，但要根据成绩来决定所得金钱）

条件项	原意	实际意思
1	到别的场所战斗	利用跌到在地后背景移动指令转换到别的地区战斗
2	使用心眼找到秘传之书	找到隐藏在该场战斗舞台的秘传之书
3	破坏物品	破坏地图上至少一样背景物品
4	以奥义之力发动总攻击	使用奥义攻击敌人
5	使用攻击道具攻击	使用普通手里剑以外的攻击道具攻击敌人
6	使用连携攻击	使用技能表中的技能攻击敌人
7	使用空中技能	使用技能表中的空中技能攻击敌人
8	尽快清除敌人	以最快的速度把敌人打倒
9	保留自己的生命值	尽量受到最小伤害把敌人打倒
10	战斗必胜	把敌人打倒（并非在没有时间之下通过）

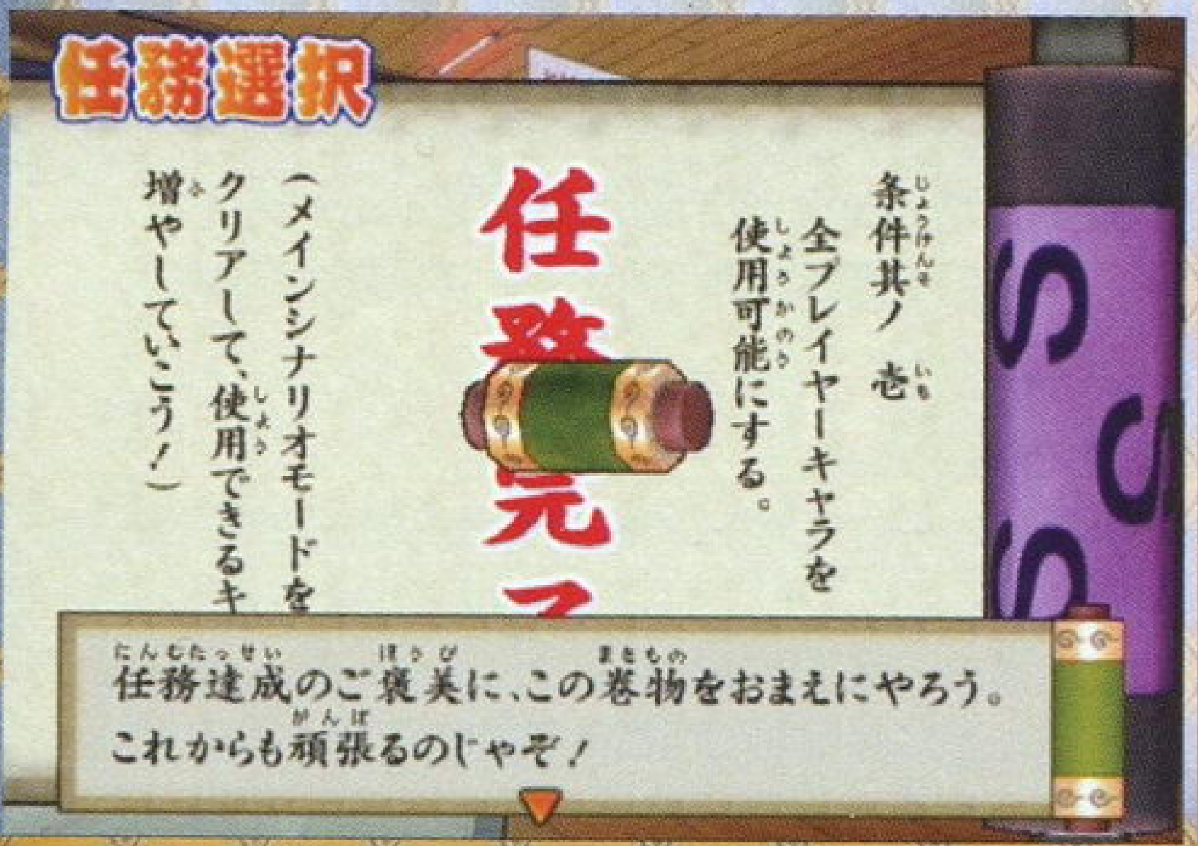
任务模式

在原作中，主人公们要从最低级的“下忍”开始通过接受任务取得评价，然后再通过考试才能得到更高级称号。而游戏的任务模式就是根据这个部分改编的，甚至连任务的等级也被明确地划分了出来。不过虽然说任务的内容与原作中一样，但本作毕竟是FTG游戏，因此每个委托的内容也是对战。但与一般战斗不同的是任务模式中的战斗都需要满足一定的条件才能算是通过，有些条件更是有一定的难度。不过这么难的模式赚的钱也是赚钱途径中最快的，每完成一个任务都至少可以赚得几千以上的金钱。随着难度的提高所得到的报酬也会更多的哦！那么以下我们来介绍每个任务的达成条件吧！

任务详解

D等级任务

项目	达成条件
任务1	1. 战斗胜利 2.30 秒内结束战斗
任务2	1. 战斗胜利 2. 使用第2段奥义打倒对手
任务3	1. 战斗胜利 2. 在查克拉槽在3格的状态下打倒对手
任务4	1. 战斗胜利 2. 使用第1段奥义打倒对手
任务5	1. 战斗胜利 2. 使用第3段奥义打倒对手
任务6	1. 一直战斗到时间结束 2. 生命值80%以上结束战斗
任务7	1. 战斗胜利 2. 翻上墙壁两秒以上
任务8	1. 战斗胜利 2. 翻上墙壁3秒以上
	3. 在查克拉槽在3格的状态下打倒对手
任务9	1. 战斗胜利 2.30 秒内结束战斗 3. 使用3次以上追击
任务10	1. 战斗胜利 2.30 秒内结束战斗 3. 使用6次以上追击
任务11	1. 战斗胜利 2. 不使用奥义 3.30 秒内结束战斗
任务12	1. 战斗胜利 2. 不使用奥义 3. 不使用术
任务13	1. 战斗胜利 2. 持有“瞬身の卷物”的状态下结束战斗 3.30 秒内结束战斗
任务14	1. 战斗胜利 2. 使用第3段奥义打倒对手
任务15	1. 战斗胜利 2. 在对手的查克拉槽为0的状态下打倒他



C等级任务

项目	达成条件
任务1	1. 战斗胜利 2.20 秒内结束战斗 3. 生命值50%以上结束战斗
任务2	1. 战斗胜利 2.30 秒内结束战斗 3. 在查克拉槽在3格的状态打倒对手
任务3	1. 战斗胜利 2.30 秒内结束战斗 3. 使用第3段奥义打倒对手
任务4	1. 战斗胜利 2. 生命值10%以下结束战斗 3. 使用6次以上追击
任务5	1. 战斗胜利 2. 在对手的查克拉槽为0的状态下打倒
任务6	1. 战斗胜利 2.20 秒内结束战斗 3. 生命值50%以上结束战斗
任务7	1. 战斗胜利 2.20 秒内结束战斗 3. 使用第3段奥义打倒对手
任务8	1. 战斗胜利 2. 只能使用忍具攻击对手
任务9	1. 战斗胜利 2. 在水上停留的时间一共达到30秒以上
任务10	1. 战斗胜利 2. 不能防御敌人攻击 3. 生命值50%以上结束战斗
任务11	1. 战斗胜利 2.20 秒内结束战斗 3. 生命值50%以上结束战斗
任务12	1. 战斗胜利 2. 石像不能受到破坏 3. 把敌人打出场地外的次数达到3次以上
任务13	1. 战斗胜利 2. 使用6次以上追击 3. 最后一击要在空中击倒
任务14	1. 战斗胜利 2. 不能使用空中技以外的技能
任务15	1. 战斗胜利 2. 手动更换战斗舞台3次以上 3. 使用6次以上的替身术

演习

项目	达成条件
练习1	1. 战斗胜利 2.30 秒内结束战斗
练习2	1. 战斗胜利 2. 在持有特殊忍具的状态下结束战斗
练习3	1. 战斗胜利 2. 持有“根性のおもり”的状态下结束战斗
练习4	1. 战斗胜利 2. 生命值50%以上结束战斗
练习3	1. 战斗胜利 2. 生命值50%以上结束战斗

B等级任务

项目	达成条件
任务1	1. 战斗胜利 2. 不能让对方拾取忍具 3. 以忍具在3种的状态下打倒对手
任务2	1. 战斗胜利 2. 分别使用3个阶段的奥义
任务3	1. 战斗胜利 2. 生命值80%以上结束战斗 3. 在查克拉槽在2格以上的状态下打倒对手
任务4	1. 战斗胜利 2.30 秒内结束战斗 3. 不能使用空中技以外的技能
任务5	1. 战斗胜利 2. 不能跳跃 3. 不能防御敌人攻击 4. 不能使用奥义
任务6	1. 战斗胜利 2.20 秒内结束战斗 3. 使用投技打倒对手
任务7	1. 战斗胜利 2. 持有“瞬身の卷物”的状态下结束战斗 3. 要从应援人物身上取得3次道具以上 4. 不能让对方拾取忍具
任务8	1. 战斗胜利 2. 使用6次以上的替身术 3. 使用3次以上追击
任务9	1. 战斗胜利 2. 使用3次以上的替身术 3. 使用6次以上追击
任务10	1. 战斗胜利 2. 不能使用奥义 3. 不能超过1秒以上不攻击 4. 生命值30%以上结束战斗
任务11	1. 一直战斗到时间结束 2. 生命值10%以下结束战斗 3. 不能防御对方的攻击
任务12	1. 战斗胜利 2. 使用第2段奥义打倒对手 3. 使用3次以上追击
任务13	1. 战斗胜利 2. 最后一击要在空中击倒 3. 使用3次以上的替身术
任务14	1. 战斗胜利 2.30 秒内结束战斗 3. 不能使用空中技以外的技能
任务15	1. 战斗胜利 2. 除了忍具外，不能落空任何一次攻击

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

练习模式 &FREE 对战模式

这两个模式我想不用多说大家也知道是什么回事了吧！只要在故事模式中取得了所有的角色就可以在这两个模式中选用了。在这两个模式中可以随意选择12个战斗舞台的其中一个。比较有特色的地方就是在战斗前可以调整一些有趣设定，比如不需要出现忍具或者不能使用奥义等，可以增加两方的公平性嘛！

CHECK POINT

☆在选择角色时按着R1再按○选择可以改变角色衣服的颜色（2P服装）。

☆前面提及过每个战斗舞台都隐藏着秘传之书，要达到一定的条件才会出现，非常难入手。光靠每个角色通关后那一两句提示确实是难倒了不少玩家。猫太在这里提供所有战斗舞台的秘传之书入手方法，希望大家喜欢哦！

一乐拉面馆	把前面的灯笼全部打成红色就会出现
慰灵碑	攻击对方的应援人物5次便会出现
演习场	破坏稻草人10次左右便会出现
やぐら	首先要破坏周围的结界，然后从右边青蛙的头上跳向蛇的头上，然后来回反复2～3次就会出现
试验会场	从一边的底下洞入口走出另一边出口，来回几次便会出现
隐れ家	在最上面的中间房间处（有花盘）站立3秒就可以得到
大桥	站在桥下的船3秒就能得到
风影の屋敷	拼命攻击左边的售卖机就可以得到
砂肝亭と佛像	当龙卷风吹来时走到左边攻击风里带来的物品，随机出现
死の森	攻击3次水中的鱼便可以得到
桔梗城	当强风吹来时，站在最上面的鱼上跳跃15次左右，不能落到其他地方
颜岩	在里面中间的树上跳跃15次就可以得到

鸣人的房间

其实这里是一个观看玩家从扭蛋机中得到的奖品。老实说，BANDAI这次把这个收藏库的阵容搞得太庞大了。光是影像资料就有1008卷那么多，要完成真的不知道要花上多少时间呀！其他的收藏也是几百几百的，光看到数字就有点恐惧了。不过收藏的内容可真是丰富，除了在原动画中出现的一些截图外，还有认识札等珍贵的东西，网上是找不到的哦！

所以是收集狂或者是FANS的你又怎么能放弃呢？在这个模式里还有一个“暗号入力”的选项，只要输入正确的暗号就可以得到认识札、金钱或者道具。在这里，猫太还是要提供一些可用的暗号，希望玩家们有更多的暗号一定要来信或者寄Email到我们的邮箱guide@ucg.com.cn与我交流哦！（作−76等格式是认识卡的编号）

雷属性	
丑辰卯	忍−34 木ノ叶丸
丑辰亥	作−69 ダンゴにおしるこ
丑戌卯	作−68 ゴールの先に
寅卯亥	作−61 木ノ叶丸军团参上！
卯寅子	忍−49 神月イズモ
卯午戌	瞬身の卷物×5
辰戌午	术−68 チャクラ吸着
巳卯巳	作−62 メシ抜き＋5000两
午丑卯	根性のおもり×5
午未丑	サポートアイテム×10
午酉酉	忍−53 忍龟
未丑亥	术−1 クナイ
申子子	忍−61 うずまきナルト＋5000两
申丑寅	忍−31 ロック・リー
申未戌	忍−63 イルカ
酉亥丑	术−69 金缚りの术
戌申戌	作−70 みたらしアンコ见参！＋サポートアイテム×10
亥子戌	作−1 ラーメン一乐
亥酉申	术−61 影分身の术＋5000两

土属性	
丑丑丑	作−39 小さな勇气
寅午巳	作−81 地の书
寅酉午	作−83 远い约束＋5000两
卯丑寅	忍−66 ウドン
卯卯申	作−20 忍术学校（アカデミー）
卯巳丑	忍−6 秋道チョウジ
卯戌申	忍−51 飞竹トンボ
辰子辰	作−66 草むしり
辰寅卯	作−84 ハラペコ
辰戌寅	忍−52 森乃イビキ＋5000两
巳申午	作−82 食料确保
未未戌	术−63 烟玉
申寅午	忍−33 日向ネジ
申辰巳	忍−30 日向ヒナタ＋5000两
申酉丑	忍−5 奈良シカマル
酉巳酉	忍−4 山中いの
酉午子	忍−32 テンテン
戌卯未	术−66 隐れ蓑の术
戌午寅	术−20 绳拔けの术
戌申未	忍−70 山中いの＋5000两

S等级任务

项目	达成条件
任务1	收集所有的秘传之书
任务2	在FREE对战模式中所有的角色对战数都达到10次以上
任务3	在练习模式中，所有角色都使用过技能表中的所有技能
任务4	在故事模式中可以使用所有人物
任务5	取得所有的认识札
任务6	取得所有的人偶
任务7	取得所有的音乐资料
任务8	取得所有的声音资料
任务9	取得所有的影像资料
任务10	在扭蛋机中没有中奖数到达999次

A等级任务

项目	达成条件
任务1	1. 战斗胜利 2. 使用应援攻击打倒敌人 3. 要从应援人物身上取得6次道具以上
任务2	1. 战斗胜利 2. 不能被敌人的奥义击中 3. 使用6次以上的替身术
任务3	1. 战斗胜利 2. 把敌人打出场地外的次数达到3次以上 3. 手动更换战斗舞台3次以上
任务4	1. 战斗胜利 2. 找出场地中的秘传之书 3. 生命值10%以下结束战斗
任务5	1. 战斗胜利 2. 在战斗开始的15秒内破坏所有舞台内的物品
任务6	1. 战斗胜利 2. 不能超过1秒以上不攻击 3. 使用第3段奥义打倒对手
任务7	1. 战斗胜利 2. 除了忍具外，不能落空任何一次攻击 3. 使用第1段奥义打倒对手
任务8	1. 战斗胜利 2.30秒内结束战斗 3. 除了忍具外，不能落空任何一次攻击
任务9	1. 战斗胜利 2.20秒内结束战斗 3. 不能受到1次攻击
任务10	1. 战斗胜利 2. 舞台内的物品一个也不能被破坏

火属性	
丑寅戌	术−64 写轮眼、5000两
丑卯卯	特殊忍具×10
丑戌巳	作−46 予备试验
寅巳丑	忍−13 三代目火影、5000两
寅巳戌	作−29 一进一退
寅酉酉	作−6 迷子のペット“トラ”捕获任务
卯卯戌	云隐れの卷物×5
卯巳午	术−73 火遁・龙火の术、特殊忍具×10
辰寅辰	术−70 操系の术
辰午戌	依−6 ワラジ
辰申巳	忍−64 うちはサスケ、兵粮丸×5
巳子卯	术−10 火遁・豪华球の术、5000两
巳子酉	瞬身の卷物×10
巳巳丑	忍−82 暗部、サポートアイテム×15
午辰巳	忍−36 赤丸
午午酉	忍−28 犬冢キバ

风属性	
巳丑酉	术65− 大手里剑
辰子亥	作−15 うちなるサクラ＋5000
午未戌	作−77 忍歌《忍机》
未子巳	忍−27 春野サクラ
未辰子	忍−29 油女シノ
申寅丑	术−19 魔幻・奈烙见の术＋5000两
申未午	术−78 砂缚柩
申亥子	忍−38 夕日红＋5000两
酉寅巳	作−78 ラッキー！
酉未寅	忍−79 胧（オボロ）
戌子未	忍−80 篝（カガリ）
戌寅未	忍−9 ミズキ
亥午午	忍−65 モエギ

午未巳	忍−50 はがねコテツ
未辰丑	特殊忍具×10
未巳丑	作−63 新人9人全员集合
未未未	忍−62 うちはサスケ、5000两
未酉午	作−71 咒印の暴走、兵粮丸×5
未亥子	作−64 サバイバル演习、5000两
申戌寅	术−62 封邪法印、5000两
酉寅申	术−72 操风车三ノ太刀
酉巳亥	忍−64 はたけカカシ
酉申申	术−71 火遁・凤仙火の术、5000两
酉酉子	上忍の靴×5
酉酉午	术−8 远眼镜の术
酉戌酉	作−73 死の森のサバイバル
戌辰寅	作−72 苏れ写轮眼！
戌亥巳	忍−74 モズク

水属性	
丑申卯	忍−75 巨大蛇
寅午丑	忍−78 ミダレ
辰午子	术−74 口寄せ
午申酉	忍−84 大蛇丸 サポートアイテム×15
未申丑	作−7 观察者
未戌寅	术−77 双蛇相杀の术
申午丑	忍−76 シグレ
申午申	忍−75 如雨露千本
戌卯巳	云隐れ卷物×5
亥酉酉	作−76 死のイメージ

商店

说是说卖店，其实就只有一台扭蛋机。在这里需要花费100～1000的金钱转一次这台扭蛋机，花费的金钱越多，中奖率就越高。如果你肯花1000的话那么中奖率就是100%了。在这里能抽到在鸣人房间中的所有收藏品，反正在任务模式中赚了那么多，不花光就没意思了。

CHECK POINT

☆每次进入标题主菜单都会随机有一位角色在解说，当收藏品的总数量达到一定的比例时，在菜单中解说的角色就会越来越多，是“声优狂”的玩家又怎么能错过呢？

☆当把故事模式中的所有角色通关一遍后就能欣赏到特别的ENDING。如果在看完这个ENDING后再随便找个角色通关一遍，并且在制作名单中同时按下L1和R1的话……（卖个关子^_^）

www.plumbook.cn

文：沙罗

攻略透解

超时空要塞	BANDAI/SEGA AM2	STG
PS2 超时空要塞マクロス	2003年10月23日	日版
1人	133KB	6800日元
无对应周边		

超時空要塞 マクロス MACROSS

系统解析

基本操作

↑	视角转为导弹视角
↓	视角转为动作视角
→	视角转为右边视角
←	视角转为左边视角
SELECT	切换武器
○	导弹锁定、使用副武器
□	发射机枪
△	减速

×	加速
L1	向左横移
R1	向右横移
L2	变形／索敌（BATTROID状态下）
R2	变形
L3	控制机体方向
R3	视角转为动作视角

战机形态

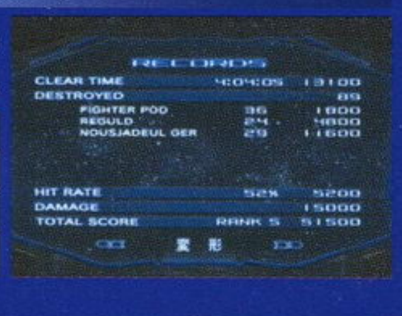
在《超时空要塞》中登场的瓦尔基里战斗机一共可以变形为三种形态：FIGHTER形态（三种形态中速度最快、但只能进行空中战）、GERWALK形态（可以静止在空中不动，不过机动力相对较低）、以及BATTROID形态。（主要用来进行地面战，通常情况下不能使用导弹）这些形态的变换都需要通过L2和R2键来实现。熟练掌握机体三段形态的变换的话，就能够在实战中取得压倒性的优势。

FIGHTER形态　GERWALK形态　BATTROID形态

关于S级评价的取得

本作的等级评价是由每关结束时取得的分数来决定的。至于取得分数的高低，则主要是由以下几个方面来决定的。

游戏时间	每关结束时，时间用得越短，分数越高。
敌击坠数	打败的敌机数越高，分数越高。
命中率	在整个游戏过程中，武器的命中率越高分数越高。
伤害	每关结束时自机、护卫对象的HP残量越高分数越高。



TV版与剧场版

本作共有两大部分，即《超时空要塞MACROSS》的TV版和剧场版《超时空要塞MACROSS 可曾记得爱》。两个部分的关卡、流程内容、难度和登场角色均不尽相同。这两个部分在游戏一开始时便可以进行选择，玩家大可以根据自己的喜好选择。

普通导弹形成的爆风

在通常情况下的战斗中，导弹主要分为NORMAL MISSILE和MICRO MISSILE两个种类。虽然MICRO MISSILE的数量有数百发之多，但威力很低；而NORMAL MISSILE的威力不仅要高出不少，而且在命中目标后还会产生爆风，处于爆风范围内的敌机均会受到波及。

紧急回转动作

熟悉该系列原著的人都知道，敌我任意机体一次性可发射出去的导弹数量，那可不是盖的！万一自己的操纵水准不足，眼见着面前铺天盖地的导弹，其下场也是不言而喻了。好在本作中有一个能够轻易躲避导弹的紧急回转动作，熟练掌握后也许一颗导弹也碰不到你哦！

前后回转动作	左右回转动作
迅速将L3摇杆以 中央→下（上）→上（下）的顺序推动	迅速将L3摇杆以 中央→右（左）→左（右）的顺序推动

注：如果在进行回转动作中再向反方向推动的话，那么机体就可以连续做出回转动作。不过连续的回转动作一口气最多只能做5次。

空中战和地面战的基本战法

空中战

空中战的主力形态是FIGHTER形态和GERWALK形态。不断地利用L1、R2两键的回转来寻找周围的敌人，同时将进入射程范围的敌机锁定，一口气发射数枚导弹出去。这是最基本的战法。不过有时候也可以变形成BATTROID形态，按下L2键来直接将目标锁定在离自己最近的敌机身上，这个时候用机枪进行攻击，效果比导弹会高出不少。注意变成BATTROID形态后，自机便会停在空中，此时很可能会成为众矢之的。

地面战

主力形态是BATTROID形态和GERWALK形态。在敌人离自己较远的时候，变成GERWALK形态迅速锁定敌人并发射导弹，可以瞬间消灭大量敌人；当敌人接近后，就变成BATTROID形态并利用L2键的索敌功能将敌人一一歼灭。注意此时按住×键不放的话，机体能够快速的飞向高空，这招用来躲避敌人的导弹也是比较有用的。

关卡中的各个分段

根据情节的需要，游戏中大部分的关卡都被分成了数个小部分。在进入下一个阶段时，不仅会演示出过场画面，自机的HP残量也可以及时得到回复。大体上，HP残量能够得到3格的回复，而导弹的残弹数则不能得到补充（个别关卡除外）。充分利用这一特点，保存自己的战力也是必要的。

副武器键连续使用

在发射导弹的时候，如果按住副武器键不放，那么一次至少可以发射5至6枚导弹，但如此一来便会遇到另一个问题——攻击同一个目标的6枚导弹，如果只命中了2、3枚，敌机就被击破的话，剩下的导弹就会被判定为命中MISS。这样也会降低过关后的命中率评价的哦。但是，如果在敌机进入了锁定范围后连打副武器键的话，那么自机就只会朝离自己最近的敌机发射导弹，

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

一次一枚。这样即使画面上有大量的敌机，也可以集中向一个敌机攻击，提高命中率。

R2变形键的便利使用

在通常情况下×键的作用是加速，不过当自机从GERWALK形态变成FIGHTER形态时，如果按住R2键不放，那么在变形完成后，自机会立刻进入加速状态。利用这一特点，在击坠敌机后就可以立刻使用R2键逃离导弹的攻击了。

RETRY和RESTART的难度变化

在GAME OVER的时候，玩家可以选择RETRY或RESTART。其中，RETRY可以直接从玩家GAME OVER时的阶段开始游戏，同时HP残量和武器残量也可以得到完全回复。如此一来，不管难度多大的关卡，玩家也应该可以轻松地通过吧。惟一要注意的是，使用RETRY的话，过关后得到的分数和评价都会降低。所以不到万不得已最好不要使用……

关卡攻略

TV版

进入TV版路线：游戏开始时选择“PROME THEUS WINGS”。

STAGE01 ブービー・トラップ（BOOBY TRAP）

前半战是空中战，我军负责消灭出现的三队敌机。全部击破后便自动进入地面战部分。

地面战一开始敌机会四散于建筑物的周围，并且向MACROSS发动猛攻。初期的敌人只要利用BATTROID形态的索敌功能+机枪就能够轻易扫除。不久之后第二波和第三波敌人会从空中出现。不要急于上前，此时只要跳到空中变成GERWALK形态，利用导弹便可消灭绝大部分的敌人。余下的杂兵靠近时只要立刻变回BATTROID形态对付即可。

BOSS机的装甲比较厚，且周围还有一些杂兵会进行对其进行援护，最简单的解决方法，便是用BATTROID形态的机枪不停地围着它扫射。要不了1分钟BOSS就完蛋了。

STAGE02 スペース・フォールド（SPACE FOLD）

第一阶段的战斗是在大气层外。敌人的种类跟第一关基本一样，只用导弹对付的话，应该没有任何问题。第二阶段的战斗位于大气层内的万米高空上，此时由于敌我双方的距离相当接近，导弹是很难命中目标的。不妨将这里当作是地面战那样，变形成BATTROID形态用机枪对付，会容易许多。

最后一个阶段有2分钟的时间限制，由于MACROSS即将进入超时空融合的状态，所以玩家必须立刻将战机开到MACROSS上并就地着陆。周围的敌人数量十分多，不要理会它们直接向下猛冲即可。当机体离MACROSS还剩下数百米时，就可以变成BATTROID形态进行着陆了。

STAGE03 トランス・フォーメーション（TRANSFORMER FORMATION）

这关可以说是第一次正式的守卫战，正是对玩家们操纵战机能力的考验。本关长度为4分钟，在经过了前1分钟后，MACROSS便会进入变形的准备时间，在其进行准备的3分钟内，玩家要尽力防止任何敌机的接近。这里最需要注意的是，在锁定离MACROSS太近的敌机时，流弹很可能会打中MACROSS，造成大量额外的损失。最佳的防守位置，是在离MACROSS千米远的距离，用BATTROID形态的索敌和机枪消灭近距离敌人，之后立刻变形用导弹消灭远处的敌人。

STAGE04 ダイダロス・アタック（DAIDALOS ATTACK）

前半部分以到达指定目的地为目标，所以只管朝着目标直飞即可。需要注意是绝对不能超过画面右上角给出的高度范围，一旦超出任务即告失败。另外，一路上有大量陨石阻挡，虽然撞上去战机不会爆炸，但这样会耽误大量宝贵的时间。

进入后半部分，在消灭一波杂兵后，敌军的战舰开始向MACROSS发射大量的巨型导弹。此时必须要尽可能地将这些导弹击落，以免MACROSS遭到破坏。可以选择变成GERWALK形态，静止在某一处狙击全部的导弹。等限定时间结束后即可过关。

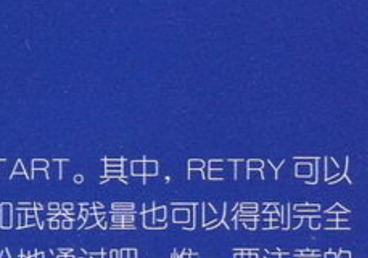
STAGE05 バイバイ・マルス（BYE-BYE MARS）

前半部分的任务是在指定的范围内消灭进攻MACROSS的敌人。在刚开始时，最好的处理方法就是跳至半空变成GERWALK形态，这样可以靠全导弹发射一次性消灭每一轮敌人的80%。紧接着出现的BOSS机，要特别留意的就是其光束攻击，威力不小哦。由于机枪对BOSS机威力太小，所以此时可以飞至高空，从正上方向下用导弹狂轰。后半部分的战斗相比之下就非常简单了，直接用BATTROID形态对付即可。

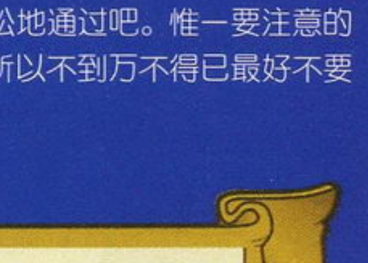
剧场版

STAGE01 袭来

玩家首先要在两分钟之内，全灭出现的敌人同时到达指定的合流地点。之后出现的敌人由于机动力较高，敌我距离时远时近，所以GERWALK形态配合BATTROID形态的话战斗会轻松不少。第三阶段的战斗转移到了岛屿上。面对敌人的空降部队，还是用BATTROID形态合适一些。遇到被枪林弹雨围攻的时候，可以利用紧急回转动作来躲避。



需要提醒一下的是，在剧场版模式中敌人的炮火频率和游戏的难度要比TV版高出不少。这类游戏苦手的玩家可以反复多试几次，在一个小时内通关绝对不是问题。



STAGE02 变形

才刚刚突破了地球大气层，进入了星辰大海的MACROSS，立刻遇到到布利太的舰队。双方展开了激烈的交战。不过由于超时空航行系统出现了问题，只有变形后才能够发射战舰的主炮。在进行变形准备的150秒间，玩家需要死守MACROSS。注意在用导弹时很可能会打中MACROSS，造成过多的伤害。

STAGE03 巨人

敌人的先头部队共有三波，数量极为庞大！在配合紧急回转的动作同时，连续发射导弹慢慢削弱敌人实力才是上策。另外，建议大家随时留意画面右下角的雷达，因为敌人很可能会绕到背后进行偷袭。

第二阶段的任务是进入MACROSS的内部，将入侵的敌人全部消灭。这一部分的敌人不仅有两批，而且还有两分钟的时间限制。不过总得来说只要小心躲在建筑物背后的敌人，就没有什么问题了。

STAGE04 索敌

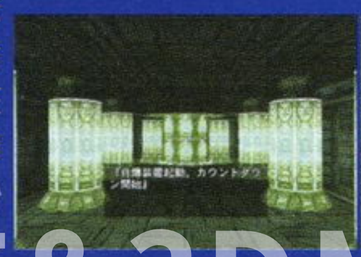
本关玩家驾驶的是侦察用机体，所以机体性能并不算高。第一阶段与TV版的第4关非常相似，同样是要求到达指定目的地。之后出现的敌人都离自机非常接近，所以用机枪扫射是十分方便的，另外如此一来也可以节约导弹残量，留着对付后面出现的BOSS机。

在第二阶段有4分钟的时间限制。玩家在到达各个目的地后周围均会出现一些敌人。基本在一个地方花上半分钟到1分钟消灭敌人的话，那么就没有什么大问题了。

BOSS机的武装非常厉害，不过利用紧急回转动作也可以躲开大部分攻击。与BOSS机拉开距离后使用全导弹发射，相信要不了多久就能过关。

STAGE05 敌船

本关的任务是潜入敌战舰内进行情报收集，因此自机在敌舰内活动，用BATTROID形态比较合适。在到达了内部上方的系统中枢后，自爆装置启动。玩家要在剩下的210秒时间内按照原路返回并逃离战舰。



不过返回的路线并不是那么好走的，随着自爆装置的启动，舰内的自动防卫系统也跟着打开，沿路都是敌人的炮火，而且在一些空旷的房间中，玩家甚至需要将出现的敌人全

语雅杂志&3DM_SMV
www.plumbook.cn

STAGE06　ミス・マクロス（MISS MACROSS）

本关的敌人只有一机，但是装甲非常结实，用普通导弹的话，要打上数十次。敌人的攻击方式基本有3种：光束乱射攻击、导弹攻击和接近突击。这3种攻击都可以用简单的推进器加速来回避。注意到敌人接近时最好立刻用机枪攻击，这样能够起到不错的效果。

STAGE07　ブラインド・ゲーム（BLIND GAME）

本关任务是护卫同行的侦察机。战斗与前几关基本没什么区别，不过第二部分时，敌机会将侦察机抓获。为了救回同行的侦察机，必须尽快追上去，将敌机歼灭。注意使用导弹的话会伤害到侦察机，所以最好是变成FIGHTER形态追上敌机后，再马上变成BATTROID形态用机枪扫射。等救出侦察机后，最后将残留敌人消灭即可。

STAGE08　ビッグ・エスケープ（BIG ESCAPE）

前半部分没有什么特别之处，不久以后敌军的ACE机师米利亚出现。注意她的主要攻击手段是导弹攻击。在导弹接近时多使用紧急回转动作即可。另外普通的导弹对米利亚的伤害甚低，所以可以切换成威力高一些的副武器。最后在回收未沙的机体时，注意到变成BATTROID形态接近才行。

STAGE09　パイン・サラダ（PINE SALAD）

初期的敌人只有两波，之后米利亚会再度出现，希望能够一雪上一次的耻辱。而第二阶段的战斗同样有两波的敌人，基本上只有靠不断地发射导弹才能够迅速消灭。最后与米利亚对决时，只要和上一关对付她时同样的打法就行了。

经过此战，骷髅机队长福克因失血过多不幸身亡，MACROSS又失去了一名ACE机师。

STAGE10　バースト・ポイント（BURST POINT）

前半部分依然是迎击出现的敌人。由于敌人的出现位置在上方，因此必须随时观察一下自己的正上方是否有敌机接近。这里变成GERWALK形态的话，是最容易利用导弹攻击的。

到了后半阶段，MACROSS展开了防护罩，希望借此来抵挡敌人猛烈的炮火。虽然刚开始时效果显著，不过发动机却无法支持防护罩长时间的运转。因此必须要尽快将周围四艘战舰上的炮台全部消灭。不能不注意的是，只有将战舰上全部炮台一个不剩的消灭后，本关才能够结束。每艘战舰上的全部炮台被消灭后，通信员小姐便会及时通知，大家要多多留意一下哦。

STAGE11　ドロップ・アウト（DROP OUT）

本关一开始便会立刻与敌人展开接近战。画面上会不断地出现增援，另外不少敌机的机动性和装甲特别的优秀，要一一消灭它们恐怕要花去相当的时间。在战斗经过一分钟后敌战舰出现；再过一分钟后MACROSS展开DAIDALOS ATTACK攻击，但却因此被敌人钻了空子，大量敌机冲进了MACROSS内部。

第二阶段便是在MACROSS内部扫讨那些冲进内部的敌机。在内部无法使用导弹，因此直接用机枪攻击是明智的选择。后面出现的BOSS与火星时没有任何变化，大家现在应该已经可以轻易干掉了。

STAGE12　愛は流れる（爱在流逝）

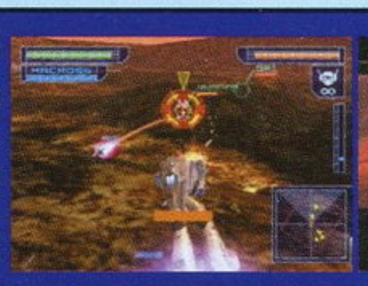
TV版的最后一关。内容是以前国内放映过的《天空堡垒》的第26集“武力”。刚开始只是与敌人的小部队进行试探性接触，过数分钟后，按照原著动画的剧情，会一一发生敌军攻击地球以及阿拉斯加基本的大炮发射的剧情。此时便可以进入第二阶段的战斗了。

在进行了补给之后，反应弹允许使用，大家只要在非BATTROID形态下切换武器即可使用。该武器威力巨大，一颗导弹便具有摧毁一艘敌战舰的威力！相对的，最后的任务便是连续摧毁敌人5艘战舰。不过需要注意的是，反应弹威力实在太大，其爆炸范围更是令人发指。如果在近距离发射并发生爆炸的话，爆炸的冲击很可能会把自机也卷入其中，造成极大伤害。所以比较理想的距离，是在距离敌舰1000米外的位置，一旦发射便立刻掉头离开。反应弹总数有16颗，而一颗导弹便足以消灭一艘战舰，所以应该够用了。等5艘战舰均被消灭后，大家就可以静下心来欣赏结局了。

部消灭才能够继续前进。在通过一些长长的通道时，可以选择变成FIGHTER形态或GERWALK形态，无视阻拦的攻击加速前冲。顺利的话，最迟应该可以在剩下2、30秒的时候抵达出口。

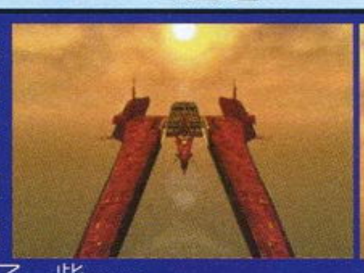
STAGE06　军神

本关的任务是驾驶重装型的瓦尔基里战机为MACROSS护航。要注意在重装甲形态下，机体是不能变形的。在初期阶段，敌人的数量奇多，可以说几乎是不可能不让敌人漏网。在此，只能建议大家不断高跳，在空中快速锁定敌人用全导弹发射攻击。这样多少能够消灭相当数量的敌人。



STAGE07　遗迹

本关和最后一关的难度……虽然并不是想象中那么难，但也绝对不是那么简单。当消灭了本关一开始的杂兵后，米利亚便会出现。她的攻击方式与对付方式与TV版中相差无几，不过总感觉好像更加经打了一些……



这里一定要注意保留自己的导弹数量，否则剩下的部分就只有欲哭无泪的份了。

待米利亚败走后，敌人的大型战舰便会开始远程炮轰！其威力奇大无比，自机哪怕沾上一点点的话，伤害值也有好几格了。最后的目的是在210秒的时间限制内破坏敌战舰的主炮。这里大家要记得只有从正面攻击炮口才能够对其造成伤害。

STAGE08　可曾记得爱

本关是剧场版的最后一关。初期阶段的敌人数量实在是惊人，如果不随时使用紧急回转动作的话，相信要不了多久自机的HP就会被扣掉大半了！在不断躲避的同时，专心将出现在最近距离的敌人打败，那么大概2、3分钟后敌人便会被全部消灭。

第二阶段，反应弹允许被使用。这样一来，大家可以寻找一个敌机聚居在一起的位置使用，一次可以消灭掉许多的敌机。与TV版不同的是，在这一阶段里玩家只要消灭两艘战舰即可进入下一个阶段，不过其过程……比TV版可要难多了。

第三阶段，玩家将要操纵自机与最终BOSS进行一对一的战斗。建议大家将双方的距离拉远一些，然后变成GERWALK形态，一边连续使用紧急回转，一边连续发射导弹。将BOSS的外罩打掉以后，此时可以选择变成BATTROID形态使用机枪打接近战。只要持续使用紧急回转动作的话，不出半分钟即可消灭最终BOSS，迎来最后的胜利！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

侍道2

侍道2		SPIKE/Acquire	A·AVG
PS2	侍道2	2003年10月9日	日版
	1人	114KB以上	6800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

文：沙罗

全称号取得法

称号	条件
侍フォーエバー	通关时侍度为120%
きのこ侍	吃过10个以上的阿修罗きのこ
人畜无害	杀人数在1人以下（含1人）
刀探求者	超过刀质上限且锻造了10回以上
滋养强壮	睡眠时间为0
达人の境地	体力的总消费量在1000以下
一击师	用一击必杀杀死300人，中途离开天原亦可
金持ち侍	所持有金在8000文以上
迂斩り侍	斩杀人数在300以上，中途离开天原亦可
寡默な侍	尽量避免与别人谈话
俭约侍	金钱消费数为500文以下、总收入3000文以上
くされ外道	被捕数在7次以上，中途离开天原亦可
刀の虫	冠名数在10次以上，中途离开天原亦可
ワーカホリック	工作达成20次以上
好色侍	在妓院消费10次以上，中途离开天原亦可
无能の侍	工作失败次数在10次以上，中途离开天原亦可
鬼畜王	将尸体再进行150次以上的攻击，中途离开天原亦可
かしまし侍	与多数人进行过大量的对话
刀を大切に	刀折断的次数在10次以上，中途离开天原亦可
ポンコツ	气力为0的次数在2次以上，中途离开天原亦可
侍王	侍度100%～119%
至高の侍	侍度90%～99%
惊异の侍	侍度80%～89%
侍师范代	侍度70%～79%
传闻の侍	侍度60%～69%
侍修行中	侍度50%～59%
凡人	侍度40%～49%
未熟者	侍度30%～39%
チンピラ	侍度20%～29%
马の骨	侍度0%～19%

全冠名一览

在给自己喜欢的刀冠上一个响亮的名字后，刀的能力可是会发生极大改变哦！有的可以提高刀的攻击力或防御力，有的能够增加刀质，还有的可以令还未学会的刀技立刻学会。由于效果不同，玩家也可以专挑自己喜欢的名字冠名。

冠名	效果	条件
剃刀	攻击力+5	攻击力30以上
锐刃	攻击力+10	攻击力45以上
炎刃	攻击力+15	攻击力60以上
霹雳	攻击力+20	攻击力80以上
鬼神	攻击力+30、刀技	攻击力100以上
雨伞	防御力+5	防御力30以上
锁壁	防御力+10	防御力45以上
铁壁	防御力+15	防御力60以上
刃坏钢	防御力+20	防御力80以上
御人守	防御力+30、刀技	防御力100以上
白米	质分母+1	质分子7以上
名刀	质分母+2	质分子9以上
白金造	质分母+3	质分子11以上
神佛游	质分母+3、刀技	质分子12以上
人斩り	攻击力+10、防御力-5	杀人数100以上
杀戮	攻击力+20、防御力-10	杀人数200以上
血碎	攻击力+30、防御力-15	杀人数300以上
斩鬼	攻击力+40、防御力-20	杀人数500以上
猎鬼守	攻击力+60、防御力-30、刀技	杀人数1000以上
霜振り	攻击力+3、防御力+3	经验值500以上
爱刀	攻击力+7、防御力+7	经验值800以上
名碎	攻击力+12、防御力+12	经验值1400以上
光轮	攻击力+18、防御力+18	经验值2000以上
仙露刃	攻击力+25、防御力+25、刀技	经验值3000以上
长曾孙	质分母+3	琥彻
铭华	质分母+2	十曼国
赤玉	攻击力+10、防御力+10	神风
魔刃	攻击力+60、防御力-20	村雨
名作	质分母+5	坐刀
备中高梁	攻击力+20、防御力-20	赤羽根
备中金光	质分母+5	无铭刀
池田鬼神丸	攻击力+40	国重
纵断	学会刀技“盛者必衰”	日本列刀
备前义友	攻击力+15、防御力+15	胧月夜
天原守尾宗	质分母+1、防御力+30	义基
青门守	防御力+20、质分母+1	贯诚
和泉守藤原	防御力+40	兼贞
备前长船	攻击力+30	百偈
加州藤原	攻击力+20、质分母+1	清满
青门	防御力+30	斩鬼丸
赤玉	攻击力+10、防御力+10	神风
斗将	防御力+30	金毗罗伐折罗

从情报屋那里得来刀狩情报

在夜里前往天原神社的话，就能够看到一位女士。从她那里可以打听到各种各样的好刀的情报——当然，情报不是白来的，不花出几百文钱，什么也得不到。根据情报中刀的种类和价值，共分为松、竹、梅三个等级。由于同样等级打听到的情报可能会出现重复的情报，而且打听到的情报是不会再发生变化的，所以最好能够利用SL大法，一打听到必要的情报便复位。存够1600文后就去神社吧！

松 400文
七转八刀、无赖庵、爪杨枝

竹 800文
爪杨枝、紫冥燕月、夜叶、国重

梅 1600文
夜叶、国重、琥彻、陆奥白金、神风

迁梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

全刀取得一览

刀名	取得方法
上段刀	
根卷	同心、チンピラ、武士等人所持有，在游戏中后期比较容易出现。
无赖庵	チンピラ、武士等人所持有。
恐山	迂斩り、チンピラ、工作中的消灭对象等人所持有。在困难模式下比较容易出现。
琥彻	困难模式下的同心所持有。在刀狩处可以花 1600 文钱购买情报。
十曼国	傻瓜三人组的次男仁平所持有。通常情况下傻瓜三人组是同时出现的，所以可以选择先将其干掉。
鬼包丁	中村宗助所持有。前往奉行所时便能够找到并斩杀。
大铁生	黑生铁生所持有。前往道场向其挑战，在短时间内将其斩杀。(约30秒内吧)
鲛肌丸	困难模式下中村宗助一定几率所持有。
村雨	在困难模式下将町人的势力和信赖度提高后，沼田町、大冢町的浪人有一定几率持有。 在接受奉行所的工作时，遇到暗杀どチンピラ的委托后，暗杀对象どチンピラ所持有。 在完成了青门组数次的工作后，在夜里神社或町外れ会出现“始末屋”，将其打败后就可以斩杀装备了村雨的どチンピラ。
中段刀	
坐刀	チンピラ、同心等人所持有。
赤羽根	チンピラ最常带的刀。
无铭刀	主角初期的装备武器。
中元	道场的门弟、チンピラ等人所持有。
国重	在刀狩那里花1600文钱能打听到情报。困难模式下工作中的消灭对象所持有。
炼狱	困难模式下门弟所持有。
日本列刀	困难和普通模式下门弟偶尔会装备。
中庸刀	困难模式下，武藤乡四郎会随机持有。在 27 日夜，斩杀保野的事件发生前去奉行所，在入口处可以斩杀武藤。
胧月夜	武藤乡四郎所持有。
下段刀	
七转八刀	大チンピラ所持有。
蛇丸	大チンピラ所持有。
大云丸	チンピラ、大チンピラ等人所持有。在困难模式下比较容易出现。
百万石	工作中的消灭对象所持有。困难模式中大チンピラ也有装备。
出云乃柱	各个势力的信赖度达到最低点时，27 日后出现的仕置人所持有。
鬼雀	困难模式下的チンピラ、大チンピラ所持有。
虎猫爪	保野暮右卫门所持有。
鹰眼剑	傻瓜三人组的三男，三太所持有。
一发丸	困难模式下，团八所持有。
脉构刀	
千草	同心、浪人所持有。
堂岛锤贞	同心、浪人所持有。
牡丹雪	困难模式下同心、浪人所持有。
紫冥燕月	同心所持有。另外困难模式下浪人或工作中的消灭对象也持有的。
神薙	困难模式下同心所持有。
义基	黑羽三河守义隆所持有。
贯诚	霞所持有。在青门组路线中，27 日夜或 28 日未明之时与青门组门口的チンピラ对话后四处寻找霞，打败后便能够得到。
苍莲华	奈美・范巴斯藤所持有。
兼贞	接受青门组的铁炮玉工作后，将对象打败即可。
イプスカリバ	町人势力非常高的状态，27 日以后前往大手门后打败异人得到。
居合刀	
三昧卸	迂斩り所持有。
陆奥白金	到刀狩处花1600文可得到情报。工作中的消灭对象或者迂斩り有时候也持有。
百偈	困难模式下夜里出现的始末屋所持有。
清满	“普通”以上的难度中，沼田町的某女的父亲所有。需要一直赠送她父亲所需要的东西，等父亲康复后，前往神社将其打败。
斩鬼丸	半左卫门所持有。

刀名	取得方法
片手刀	
目明し十手	冈引所持有。
鸳口十手	困难模式下冈引偶尔会持有。
爪杨枝	チンピラ所持有。
飞弹芭蕉	チンピラが所持有。
椿	チンピラ所持有。困难模式比较容易出现。
樱花国光	チンピラ所持有。困难模式比较容易出现。
ハルユキ	迂斩り所持有。困难模式下チンピラ有时候也持有。
美帝骨	阴沼京次郎所持有。
风来坊	傻瓜三人组的一吉所持有。
微热	困难模式下，女忍者おぼろ所持有。
神风	在刀狩处花 1600 文得到情报。
二刀构	
太郎次郎	迂斩り所持有。
赤鬼青鬼	困难模式下，取回异人的偷盗品工作中，沼田町的异人所持有。
龙凰丸虎眼丸	迂斩り所持有。
阿吼	困难模式下迂斩り所持有。
孔雀二刀流	困难模式下迂斩り所持有。
金毗罗伐折罗	团八所持有。
此知ト重一	沼田町的锻冶屋老板堂岛所持有。
忍者刀	
夜葬	夜里出现的迂斩り虚无僧所持有。在刀狩处花费 1600 文可以得到情报。
鸟崖	夜里出现的迂斩り虚无僧所持有。
樱旋风	夜里出现的忍者隐秘所持有。
浮云小太刀	夜里出现的女忍者おぼろ所持有。
残月	夜或未明之时迂斩り虚无僧偶尔会持有，几率很低。

关于难易度的变化

随着游戏难度的变化，游戏中 NPC 的行动会变化自不用说，他们所持有的刀、刀的攻防能力以及种类、出现几率均会发生极大的变化。

“简单”模式的特征

总的来说，玩家只能收集到一些能力较差，非常普通的刀。不过从主要剧情相关的人物那里得到的刀基本能力没有什么变化，相反的取得几率还更高一些。

主要特点

- ◆给予敌人的伤害为 1.5 倍
- ◆受到的伤害只有一半
- ◆刀的修正值比标准值多了 10 点左右
- ◆硬度和刀质比标准值少 2 点

“普通”模式和“一击死”模式的特征

普通模式是以一切标准值为基准的（除了硬度、修正值与刀质外），所以初玩者也可以放心地选择该模式进行游戏。几乎大部分的刀都可以在该模式下取得，不过几率相比困难模式，还是低了不少。而在一击死模式中，刀的出现率和种类是与普通模式相同的。只不过，在该模式中包括玩家控制的主角，所有的角色都是一击即死。所以该模式对于想要收集武器的玩家来说并不合适。试想被一群敌人包围住的感觉……

主要特点

- ◆给予敌人的伤害普通
- ◆受到的伤害普通
- ◆刀的修正值比标准值多了 10 点左右
- ◆硬度、刀质比标准值少 1 点
- ◆一击死模式下除了打击外所有攻击一击即死

“困难”模式的特征

该难度下，在“简单”或“困难”难度中极难取得的好刀，出现率会大大地提高。NPC的AI也一样会有不小的提高，攻击方式和攻击频率均有所加强。往往能够给人一种喘不过气来的感觉。最关键的还有一点，那就是刀的修正值会比其他模式高出许多，可以避免无谓的锻造过程。如此一来就能在游戏初期得到能力极高的名刀。

主要不同点

- ◆给予敌人的伤害只有其他模式的一半
- ◆受到的伤害是其他模式的 1.5 倍
- ◆刀的修正值比标准值多了 30 点左右
- ◆硬度和刀质的基本值无变化

酷梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

名作殿堂

TacticsOgre 外传	NINTENDO/QUEST		S・RPG
GBA	タクティクスオウガ外传 The Knight of Lodis	2001 年 6 月 21 日	日版
	1～2 人　自带记忆功能	64M	4800 日元
	对应 GBA 专用通信对战线		推荐玩家年龄：全年龄

不是结束的结束

文：拖把

——《Tactics Ogre外传》回顾

I. 发售前后的小小杂音

The March of the Black queen
Let us Cling together
Person of Lordly Calibur

正在“《OB》系列”的死忠们猜测着预定公布于新生掌机GameBoyAdvance上的“《OB》系列”新作到底会以Queen的哪一部作品名称为副标题时，QUEST却让他们扶了扶眼镜。

2001年6月21日，《Tactics Ogre 外传 The Knight of Lodis》正式发售。

小小的不快再次提醒人们：松野已经走了，而这也并非“《OB》系列”正统续作，仅仅是一部外传而已。

名叫阿尔丰斯·雷艾尔的黑发骑士，成为了本作的主角；从发售之前的公式设定中，人们没有了解到任何东西；而在游戏的初始，玩家对这位或许是原创的主角也并未有多大疑问——除了在设定角色时，少数注意到那默认地龙之月2月15日生日的细心人吧。

而不久以后人们便了解了这个主角的真正身份：年轻的黑发骑士正是《Tactics Ogre》中的核心人物之一——暗黑骑士兰斯洛特·塔尔塔罗斯。

罗迪斯教国属国法利斯公国圣炎骑士团见习骑士阿尔丰斯·雷艾尔受命踏上异国土地的同时受到了雇佣兵的狙击，除了佣兵们的刀剑外，相当音量的批评声同时搅扰着异国的骑士们。

而为首的基本是这两种声音：

——“WT槽在哪里？”

是的，这便是这一作为人最先诟病之处：将WT行动制改成了回合制。直接导致的结果，是职业平衡的部分丧失，某些《TO》中拥有高超的行动能力而受重视的兵种在外传中彻底失去存在意义，被单纯的强战斗力职业取代，而间接导致了战术变化性的缺失。

围绕这一条的争论实在太多了，我却并不反对这一条的改变——如果保留WT制，把GBA拿出去玩，紧急时刻需要立即中断却碰到超高行动力的敌人在得意地行动，大概会很尴尬吧。

——“为什么总有慢动作？”

这一条是后来很有分量的意见的前身：战斗节奏偏慢。但实际观察，除了各角色的擅长武器攻击动作太花哨，一般的攻击动作并不能算是拖泥带水，而导致战斗节奏拖慢的另一个缘故大概就是这个了：同画面内数量角色增加到一个程度，画面便出现严重的延迟现象。

或许是作为GBA首发阵容作品，QUEST未能完全掌握新平台性能吧。但与性能相近的SFC上流畅的TO比较，QUEST技术衰微，倒好象确乎是事实了。

抱怨归抱怨，《TO外传》还是相当受欢迎的。其最大的原因，应该是一眼看上去让《TO》的FANS具有最大的亲切感吧。但一段时间后，人们便发现：即使《TO外传》和《TO》很像，但玩过《TO》的，对外传的系统却并不一定能立刻接受，因为它们从骨子里根本是两种不同的理念。不妨来看一下《TO外传》的系统。

II. 系统与职业

外传中，出现了名为“勋章”的新系统，并且这个系统与转职系统关联：特定的职业必须拥有特定的勋章方可转职，如转职剑圣需要的“皆传の书”，需要连续三次回避对手攻击取得；而转职魔女需要的“子恶魔のささやき”，则需由女性角色说得敌方男性角色才能取得。

勋章是让人很有投入感的一个系统，部分的勋章有增加能力的作用，在培养强力人物的过程中是大幅度提升能力的选择。

而在获得这些勋章的过程中，还需要注意时间的先后，这就代表可玩时间的不断延长，试举一例：勋章“鬼神”，取得方法为除必杀技外，物理攻击一击予对手以200以上伤害，而鬼神的效果是STR+30 INT−30，但INT−30对于INT本来便不很高的物理攻击人物实在是很吃亏的效果，若LV1便取得鬼神，则LV1的soilder仅仅12INT也只扣到零而已，相对INT30以上算是赚了18INT。但LV1的角色要取得鬼神，必须有相当强力的武器，对追求完美的玩家，惟一的选择是在游戏的中后期重新雇佣培养人物，无疑，这样的手段再一次延长了游戏的寿命。

又如STR+20的“百人长”须以一己之力击败版面上所有敌人，又从另一个角度减慢了游戏的攻略速度，也使玩家愈来愈注重野外战斗的进行。

所以，《TO外传》的剧情流程相当短，但游戏时间却可以很长，有相当部分是拜这个系统所赐。

外传的第二个新系统，便是QUEST MODE：在战场上获得相关书籍后，可以在标题画面进入QUEST MODE，由前到后可以取得《ヌ－ミダ风土记》、《ティネア传承觉书》、《地底探索》、《バトラ－ル年代记》以及最后的《冰土の地质学》。不同级别的QUEST Mode可以获得不同的物品和赏金，以及各种强力装备，甚至包括游戏可习得的三种必杀技中的弓、枪两种。很明显，要获得珍贵物品和技能，QUEST Mode是不可错过的模式。

显然，和游戏短促的流程相比，QUEST显然是在“收集”这盒N氏掌机的万金油上下足了功夫，不得不承认，勋章多样化的取得方式将游戏的边缘乐趣大大提高：为了获得全勋章，野外战及训练战成为了游戏不可缺少的一环，确实是很高明的游戏长寿法。

而全男性职业转职要求的“レリクスの纹章”，全女性职业转职必要的“リプルの纹章”，以及全龙系转职必要的圣龙の纹章，也成为游戏中最大的挑战之一。

当然，也成为了磨时间的资本。（笑）

至于QUEST Mode，其存在的意义就如PC上著名的《Diablo Ⅱ》中的MF一样，在于可以反复进入、反复取得的特征，以及对类似于赌徒心理的把握——你并不知道下一次MF是否会出些你急着想看到的好东西，但对那未来的下一次永远会抱有希望。

外传刚推出那段时间，一直在日本的相关站点上搜寻信息。无意间某次看见一篇询问关于各人最终战队伍组成的帖子，看过去，看过来，所有的人都在用那几个角色，都在用那几个职业，这让我很惊讶，回头一想，不是没有原因的，因为外传对职业平衡度的设定有相当的问题。而这与其游戏细节上的一些设定有相当程度的关联。

首先很明显的一点便是：外传里似乎都很抗打，双方互殴数回合却平安无事，在《TO》中挨几下血便见底的日子是真的过去了，在大部分的地图中，我方又都是处于低势地形，弓手的地位马上由《TO》中的镇家之宝变成了可有可无。而最高攻击力的弓也堪堪与一把普通肉搏武器的威力相比，弓手这个职业的成长又不尽人意，不客气地说，一个专业的弓手在队伍中几乎是可有可无的存在。

二刀流的取消，使得《TO》中的重要职业忍者一没而入氓氓，虽然拥有最高的AGI成长率，拥有相当高的格挡率和回避率，但由于WT的取消，以及抗击打能力的普遍增强，除了作为过渡职业外，亦

www.plumbook.cn

变得可有可无。

而从另一个角度看，中后期出场的几个特殊魔法人物的强力成长和特技，使他们可以完全作为队伍中的常驻人员，而剩余的几个位置，精心培养，肉搏系最强的龙骑士和剑圣不可或缺，而很多被忽略的职业甚至一直都没有出场机会。

而平日在战棋游戏中几乎是作为忌讳存在的“最强职业”却真的出现了：Lich，天生物理RES30%，稍微有些了解的玩家基本都可以知道怎么制造出一个拥有最强防御的Lich，在此笔者就不再赘述。

当一个战棋游戏同时有相当数量的被忽视职业和任何一个无敌职业的存在时，其平衡度便相当值得质疑了。

事实上，《TO外传》要PASS的难度相当低，所用时间也相当少，而取代原本的职业调整考虑的，是如何获得勋章和如何搜集武器。

些许得，些许失，亦不算无所得矣。

III. 那传说中的人们

《TO外传》将主人公设定为《TO》中很有人气的暗黑骑士兰斯洛特·塔尔塔罗斯，本意该是籍外传对罗迪斯教国及暗之兰斯洛特的过去作一个补充性阐释，以满足《TO》玩家进一步的好奇心，并让玩家了解兰斯洛特·塔尔塔罗斯成为暗黑骑士之前的故事，换句话说：是如何成为暗黑骑士。然而由当时《TO外传》的剧情完结后，Ogrebattle主题论坛的持续讨论来看，这个疑问并未得到很好的解决。其一是因为女主角艾蕾诺娅·奥利亚特的设定和事件实在是相当突兀；其二，是剧情流程的过短和过于单薄，使创作者没有能力将他塑造成另一个德尼姆或是维斯或是卡秋娅——换句话说：在剧情的交待上并没有能达到预期的目的，阿尔丰斯·雷艾尔几乎是被半强制性地换上了一张兰斯洛特·塔尔塔罗斯的脸。

直到最终将圣枪呈于罗迪斯教廷，向教皇报上自己的姓名时，爆机的玩家方才发现：原来手中那款游戏的主角就是那传说中的暗黑骑士。而却仍然对“如何变成暗黑骑士”毫无头绪。剧情完全不能展开，实在是相当地遗憾。QUEST之式微，继OB64后又在此作得见。

阿尔丰斯的设定不算成功，艾蕾诺娅的设定亦不算成功，但外传还是成功地塑造了一些能给人留下深刻印象的角色……

“教皇之手”茜碧拉·阿琳达便是这样的人物之一。

在雷克多与阿尔丰斯绝裂时，是她斩钉截铁地告诉消沉的阿尔丰斯“走自己该走的路，并负起自己该负的责任。”

或许初上岛时被敌人首领轻视成小杂鱼的黑发骑士，就是在与她同行的过程中沾染了那份霸气和坚强吧。

而召唤士艾里克和巫女尤菲尔这对父女的遭遇，让人不由得想起那个著名的残酷问题：

妻子和女儿同时落水，会先救哪一个？

虽然问题的情况稍微有些变化：艾里克的妻子在罗迪斯的侵略后丧生。但出于对妻子和女儿同等的爱，艾里克以他的绝望方式——将妻子的灵魂置入女儿的身体内——作出险些酿成大错的回答。而玩到这里的朋友，如果想起那个问题，又会作何回答？或许也只有各位玩家在内心独自斟酌罢。

IV. 关于两个结局的一些疑惑

《TO外传》的路线并不复杂，只有A、B两条，然而这两条路线有着迥异的结局，若是A路线，则艾蕾诺雅会与坠天使一起人间蒸发（-_-），而失落的阿尔丰斯与茜碧拉回到罗迪斯，呈上圣枪，自此以兰斯洛特·塔尔塔罗斯为名；而B路线结局，则是两小无猜一起手拉手跑去山林隐居。

这两个结局的相差如此太大，而在《TO》已先定下结局的前提下，出现B路线的结局的确令人疑惑。但这也给了人一个暗示：B结局可以作为一种有偏差的，“野史”类的记载，但A结局是否亦可如是观之？

A结局，黑发的骑士奉上圣枪后为教皇赐名兰斯洛特，似乎是很完美的传说，但作为一个外传，是否也可以将其作为一种真实待考的野史来看？流传着的千百个故事可以叙说兰斯洛特·塔尔塔罗斯的不同经历，而真相始终不为人知？

抑或只是笔者个人的猜测？很难说，我们姑且就认为——A路线的结局的确是可以作为一种考证史料来记载，而只有B结局才是真正的野史传说吧。

V. 或许算是剧情评价

这些
就是万物的起源
深埋根须的大地
自源头喷溅而出之泉水
伟大的风灵之手
以及太阳的炽炎

简短的Opening将罗迪斯的教化史娓娓道来：以天父费拉哈为绝对神的罗迪斯教国籍布教之名，向各国进行侵略，已然数十年。和一般的殖民行为不同，罗迪斯并不剥夺被占领国的自主权，而让它们成为其属国，在这些从属国国内发生动乱时，更给予人力和物力的支援……外传的故事，正是自罗迪斯属国之一法利斯公国圣炎骑士团在这种背景下出征奥依斯岛开始。

进入奥依斯岛的年轻骑士遭遇了很多事：从负命而来到与朋友决裂，从一无所知到卷入围绕着圣枪展开的层层阴谋，由人间的恩怨直到击败操纵一切的暗天使，直至最后与坠天使夏巴尔的决战。

剧情并没有什么复杂的分叉，线络很清晰，一战一战一战一战不断胜利下去，好吧，我是最后的胜利者……但……

这真的是《TO》么？

无论如何，万莱利亚人是万莱利亚人，罗迪斯人是罗迪斯人。但多年后那孤独的万莱利亚少年在现世的旋涡中沉浮，而罗迪斯的年轻骑士却陷入了和坠天使不知所谓的大战：外传的故事不是一个烂剧本，然而它却不是一个适合“《Tactics Ogre》的外传”这个身份的剧本。

松野的《TO》卷起的是民族恩怨的旋涡；拉努格尔斯人，法利斯人和罗迪斯人却是在为某个确定的存在物展开争夺——勉强要说的话，编剧的想象力实在被宝物至上论束缚了很多——“决定战争胜负的是人，而不是一两件新式武器”，这个剧本似乎是没明白这个道理……

过于注重点的描写而忽略面的描写，整体便会被切割成零落的碎片，此间的分寸把握，《TO》抓住了，《外传》却确是犯了偏颇于点的失误，结果，群体的战争变成了个人为中心的小小战役，年轻的骑士阿尔丰斯进行着RPG式的冒险：外传或许能成为一个不错的RPG，但《TO》的名头，对它来说，实在太巨大了。

围绕着圣枪的争夺，或许对诺利斯·巴特拉尔而言，是为了不再像无能的兄弟一样，继续被罗迪斯耻辱地统治；而或许对法利斯公爵也有相同的意义。从这个角度看，编剧者又或许是想重新制造一场万莱利亚之战，而让玩家站在罗迪斯一面，站在镇压一面，再次站在自己的正义那一面——抱歉，也许我很难脱下标有“TacticsOgre”的太阳镜去对《外传》指手画脚了，而从那个角度看，的确是再自然不过。

然而我看到了什么？

我看到勇者；我看到世界被神的慈爱拯救；我看到圣枪的光芒前倒下的传统型野心家巴特拉尔，即使死前有所言说，也只被人当作临终呓语；我还看到坠天使黑白羽翼轻描淡写拂去历史的厚积，将现世的东西扯入光怪陆离的混乱异空间。

哈，够了。

VI. 尾声

《TacticsOgre外传》，作为QUEST在松野泰己离去后的又一部Ogrebattle作品，并作为主流掌机上的首部作品，与另两部非松野作的OB作品相比，在市场成绩上可以算是幸运多了。但松野离去后凸显出来的剧本松散落俗，人物黯淡无光的事实，却非销量所能掩藏。商业上，或许它是个成功者，也许更是个不错的游戏，但放到整个“《OB》系列”中，却仍然让人叹上一口气，哀叹皇骑已不复皇骑。

幸运的是，如今塞迪基内亚神话的版权已归新生的SQUARE ENIX所有，松野曾为之执著的梦又回到了他的身边。

那么，下一个梦，会是什么颜色呢？

语梅杂志 PLUMBOOK
www.plumbook.cn

上期GOUKI的“阿根廷攻略”果然有效，一下子就有两位巴西队的使用者来到专页做客，一位是使用4-4-2中场平行站位的aleale，另一位是使用3-5-2A改的ROCKY。之所以本期专页一次采用两位高手技战术心得，是因为考虑到希望让巴西队的FANS们能够有更多的选择，更多的参考。GOUKI在平日休息的时候常常与ROCKY与球会友，相互取长补短。最后说一句：GOUKI最惊讶的就是ROCKY在使用卡洛斯罚远距离任意球时那惊人的高成功率了，实在佩服。

身披着五星的荣耀——Brazil巴西队攻略

文：伟大的火星18号ROCKY

平心而论，《WE7》的巴西队是历代中综合配置最为合理的巴西队！而这一切仅仅因为两个人到来——前锋阿德里亚诺和后卫路易扎奥。阿德里亚诺的到来大大丰富了巴西队的进攻套路，189cm的身高让以往想都不敢想的上三路进攻已经成为了可能，而且他并不只是一个头重脚轻的前锋，其高达91的射门技巧、83的盘带准确度配上双足的特殊能力无疑使其成为《WE7》中不可多得的全面型前锋，而且是“一个具有德国前锋素质的巴西人”，偶像克林斯曼的再世！后卫路易扎奥则更为恐怖，192cm的身高配合高达88的防守能力让人怀疑他天生应该是一个标准的欧洲后防中坚。在罚定位球的时候他的身高优势明显，与阿德里亚诺一起争点使巴西队的角球不再是鸡肋。如此一来再配合巴西队以往特有的技术与速度，无疑《WE7》的巴西队将成为历代以来综合配置最为合理的巴西队。

阵形的选择——究极3-5-2A·改

《WE7》中巴西队默认的阵形是4-4-2双后腰，ROCKY以为这样的阵形对于巴西队来说太浪费人才、太不适合战术发挥了！默认阵容里光是两条边路就囤积了4个人，而且两个边后卫全部是强力助攻型的，这样后防线经常只留有两个中后卫，虽然有双后腰但进攻中往往至少其中的一个后腰去参与进攻，这样实际上在进攻时整个巴西队的后场只有3个人，在被对手反击的时候经常会出现3打3甚至2打3的情况！在阵地战的时候，两个边后卫防守能力又略显不足，而且中路没有一个清道夫式的人物实在难以令人放心。进攻中过多屯兵于边路使中路进攻能力不强，经常在边路突破之后回敲中路时要不是没有人接应，要不就是一个后腰上来一脚，效果可想而知……这样的阵形是要动动手术了！在仔细观察并实战分析之后，ROCKY认为3-5-2A才是巴西队的正确选择，但是这个3-5-2A并不是默认的那个，在位置上还要动动手术，实际上应该算是一个3-6-1的阵形。

在这个3-5-2A的阵形里后防线和后腰的位置都不动，将两个边前卫的位置后移到与后腰基本平行再略向边路，将两个前腰中左边的那个前移到自己前腰位置的深红色区域左上角（不用改变位置属性），将右边的前腰后移到中场中圈稍前居中偏右的位置（因为右边的前锋会经常打到左边去，右倾一点可以使这个位置上不至于没有人），最后将左边的前锋平移到最中间（专为阿德里亚诺左脚设置），将右边的前锋后移到自己前锋位置区域的右下角（不用改变位置属性）。如此大功告成！看上去就像是一个3-6-1的阵形，但是大胆一点想象可以认为是一个3-3-4的阵形。为什么要费这么大的脑筋呢？这还是跟《WE7》的系统设定有关系，现实中现代足球提倡一种位置的模糊化，即不再像旧式足球那样把每个人的位置固定死，只能在自己的区域内活动，而提倡相互间的穿插跑位创造机会。但历作包括《WE7》都还没有完全体现出这种理念，对于阵容上的位置要求十分严格，譬如使用默认的一个前锋的话总是感觉前面就是只有一个前锋，而身后的队员不管你的箭头怎么向前总是要比前面的前锋慢一步，不能当成是一个影子前锋来看待。此外在防守中这样的设计可以尽可能地将对方的中间防守力量拉出来制造空当。在后面还会有介绍。

接下来对各位置的攻守意识调整一下，攻击中两个边前卫、左前腰与右前锋的红箭头向前，防守中两个边前卫与后腰防守意识高，两个前锋防守意识低，其余均为中。整队意识里区域压迫调为A，其余的不变即可。

战术设置中，ROCKY选择了中路突破、区域压迫还有防守反击3个。巴西队员的脚下活出色，选择中路突破尽可能地利用中央囤积的盘带高手制造机会。区域压迫可以使对方在刚一拿球的时候进行围抢，利用巴西球员的速度和身体平衡能力好的特点御敌于国门之外。选择防守反击则是为了在防守的时候可以有更多的前场球员回来参与防守，以减少本方防守的空隙，同时利用罗纳尔多伺机打对手个措手不及。

人员的搭配——技术与力量的完美结合

门将：ROCKY选择的是默认正选门将马科斯。其实仔细观察一下可以发现巴西队的3个门将水平都差不多，但罗格里奥的身体条件使他只能成为三号。至于马科斯和迪达，两个人可谓不分伯仲，一些体现门将的关键能力迪达要好于马科斯，但是在一些基本素质上马科斯又好于迪达。ROCKY选择马科斯的理由是心里素质好（72>62），而且发挥稳定，经常有出乎意料的扑救（也可能是个人的心理作用）。

后卫：整个巴西队的阵容里面一共只有4个人可以打中后卫，其中卢西奥和路易扎奥是铁打的主力，至于剩下的一个，埃迪尔森和胡安两个人水平差不多，但是埃迪尔森的身高有优势（186cm）而且身体条件略好于胡安所以选择他。至于位置搭配，埃迪尔森居左，路易扎奥居中，卢西奥居右。这样安排是因为卢西奥有盯人的特殊能力而且比路易扎奥更有速度、更灵活。此外居中的路易扎奥在本方罚角球的时候可以到对方的禁区里面利用自己192cm的身高抢点，卢西奥在后面可以防止对手的快速反击。这样的后防线配置在《WE7》中绝对可以排在五甲之列。缺点就是只有一个替补，大面积状态不佳的时候用兵会稍有困难。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

后腰：这次的巴西队后腰人数之多冠列各代，甚至连泽·罗伯托都有CM的属性。但是这些人选里面素质可谓良莠不齐，克莱伯森和弗拉维奥基本上属于替补的替补，除非万不得已不会使用，泽·罗伯托还是安心去专攻他的边路吧。在剩下的吉尔伯托和埃莫森之间ROCKY选择了埃莫森，因为在体力、平衡、反应、技术、传球等关键数值上埃莫森都要强于吉尔伯托，而且埃莫森还有OUTSIDE的特殊能力，可以使其利用充沛的体力出现在场上任何需要的地方，更好地把进攻与防守连接起来。吉尔伯托当个替补是个不错的选择。

边前卫：巴西队从来就不缺乏边路突破的好手，虽然没有了盘带王德尼尔森但泽·罗伯托的加盟丝毫没有减弱巴西队的边路力量。在众多的选择中，主力的位置还是牢牢地掌握在卡福和卡洛斯的手上，因为这两个人的能力实在高出其他备选太多，实在状态不好的时候可以用泽·罗伯托顶上，至于其他一干人选——儒尼奥尔、阿西尔森、贝尔莱蒂因为能力太差只好坐穿冷板凳了。

前腰：巴西队里多面手不少，既能打前锋又能打前腰的就有里瓦尔多、罗纳尔迪尼奥、阿莫鲁索3人，在ROCKY的阵形里左边突前的那个前腰也就是相当于半个前锋了，这个位置交给能传能射的左脚里瓦尔多，泽·罗伯托这个多面手是个不错的替补，如果两个人状态都不行的话还有阿莫鲁索可以顶上。位于中间的前腰位置自然留给了罗纳尔迪尼奥。小罗的能力比起上代有了大幅度的提高，尤其他具备精良的射术使其在禁区线附近具有很强的杀伤力。此外阿莫鲁索凭借着良好的控球技术、传球能力和射门技巧，还有无数个特殊能力、逆足精度有6，可以使其成为前场的“万金油”，哪里需要就可以顶上。此外替补阵容中还有个不错的替补——约金霍，他的各项数值除了定位球之外没有太突出的地方，但是整个巴西队中只有他拥有PASSING的特殊能力，可以作为奇兵使用。

前锋：中间的是阿德里亚诺，右边靠后的那个自然是罗纳尔多了。替补嘛，阿莫鲁索顶上。为什么把罗纳尔多的位置后移呢？首先，可以尽量地将对方的中后卫吸引出来，拉出空当，给里瓦尔多和罗纳尔迪尼奥创造机会；其次给罗纳尔多更大的活动空间，可以发挥他的速度与技术，如果只是在禁区内很难有施展的空间；最后还要制造近角射门绝杀，《WE7》的近角射门成功率实在太高，罗纳尔多的射门无论准确、力量还是技巧均是顶级，将其位置后移偏右可以使他强行从对方肋部突入禁区制造近角射门绝杀。

实战——把它当成是德国队

可能是自己一直是用德国队出身，在操作起其他球队的时候难免也会受到传染。《WE7》中的巴西队在ROCKY的手下俨然已经是一支德国化的巴西队。

进攻：多利用罗纳尔迪尼奥、里瓦尔多、罗纳尔多3个人相互之间的小范围配合从中路突破，如果找不到合适的射门机会，卡福和卡洛斯早已在边路等候多时了，利用穿越球传给他们突破下底传中，给中路创造机会（记得用L1+○传中），阿德里亚诺的头球就派上用场了，要是位置不好还可以摆渡给其他球员。如果对方头球解围不要紧，有OUTSIDE技能的埃莫森会出现在最关键的位置。此外可以利用罗纳尔多的速度硬抗对手，他的身体条件也不错，在保护身位的时候有一定的优势，《WE7》系统设定中前锋是可以相互换位的，这样罗纳尔多经常就会跑到左边接近里瓦尔多的位置，更容易从对方的防守空挡突入。阿德里亚诺的主要作用就是牵制和扯空挡，为后方的己方球员创造得分的机会。罚前场定位球30米以外就交给卡洛斯了，30米以内还是要靠里瓦尔多，罚角球一定要加上弧度，尽量打后点成功率高一些。

防守：基本上巴西队的防守以3个中后卫加上后腰组成，三个后卫基本上是不参加进攻的，一旦得球迅速转移，在必要时补边前卫留下的空挡。采用防守反击的战术可以更好地使自己的大部分球员有时间回到本方半场，在两个边前卫回来防守后实际上后防线就有5名球员，加上全场飞奔的后腰，在人数上绝对不会形成以少打多的不利局面。在防守意识上两个前锋都设定为低，这样一旦打起反击，己方的机会就很大了。禁区内高空球的防守基本没有问题，但3个后卫转身都比较慢，防守时不要扑得太猛，以免被对手打身后，此外，要注意埃迪尔森的能力稍弱，一定要有其他队友上来协防。

卡洛斯大力任意球攻略

以折中35米场地中央的任意球为例，左右方向均以卡洛斯视线方向为准。首先调整角度，卡洛斯的任意球是向左旋的，所以要充分考虑踢出去以后的弧度，一般如果对方守门员在球的左侧则调整角度使对方人墙右边数第二个人与对方球门右立柱重合；如果对方守门员在球的右侧则轻点一下方向键右就OK！接下来就是射门了，按住方向键上（如果距离再远一些的话连R1一起按着，30米左右不用按方向键上），然后按射门键，一次蓄力，力度大约是一半再加上三分之一，蓄力完成以后同时松开方向键上和射门键，然后马上按死方向键左和下（不管守门员在球的哪边），你就可以看着炮弹速度加上美妙弧线的球向对方大门飞去，接下来嘛就要看你的造化了！多用练习模式练习一下，掌握之后很少能打飞的，而且对方守门员根本就不可能抱住。

小结

总的说来，《WE7》的巴西队实力还是很强的，三条线都有关键选手，但是“废人”也比较多（GOUKI总说阿根廷“废人”多，其实巴西一点也不少），ROCKY很奇怪为什么阿西尔森、弗拉维奥等选手还会出现在阵容之中，但是细细考虑一下，如果网罗尽天下的巴西好手，那么整个游戏的平衡性必然会大受影响。看来KONAMI在游戏平衡度上还是颇费了一片苦心的。这篇文章只是大致介绍了一下自己在使用巴西队时的一些心得和感受，其实每个玩家都有自己的一套战术体系，自己也就是抛砖引玉一下，希望能拓展一下大家的思路，欢迎指正。

攻略志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

巴西攻略

文／同盟原创组：aleale

位置篇

门将，意甲制造

巴西队默认的门将是马科斯，该门将的特点在巴西国家队中并不明显，虽然身高超过190cm，而其弹跳力低和没有任何门将专有特技是其致命弱点，而两个替补门将迪达和罗格里奥中，无论是身高，弹跳力还是特技，最优秀的肯定是意甲强豪AC米兰的巴西门将迪达，该门将具有身高优势，且具有有扑点球的特技，这样的门将，肯定是巴西国门第一人选。

后卫，“外”强“中”干

在后卫线上，巴西外线的实力是最强的：

两边卫罗伯特·卡洛斯和卡福一样，在巴西队中是不可或缺的队员，卡洛斯既可以打边后卫也可以打边前卫。甚至，你拿他来打边锋也行，我们可以根据他擅长左脚的特点，更多的是把他用在左边一线上。在巴西队中，他攻防均衡且速度奇快，要用好他，当然是从巴西的实际出发：他的本职工作是后卫，但是进攻力超强，因此打左边后卫是把握巴西攻防平衡最好的选择，而右路的卡福，也是当仁不让的边后卫人选。可惜在默认国家队选手中，两边后卫居然没有安排一名实力接近的替补选手，当然，这个问题也有解决的办法，这是后话。

巴西的后防

卢西奥属于超级中卫王牌，而另外一个中后卫位置的人选，默认的艾迪尔森数据惨白，特别是在反应这个数值上，作为正选中卫就不那么合适，而替补席上的路易扎奥是这个位置的最佳人选。因此，如果大家打4后卫（两边卫两中卫）的阵形的话，建议用上面介绍的后防线组合比较保险一点。

后腰，巴西有对双保险

首先我们要看我们中场是双后腰还是单后腰，如果是一个后腰的设置，在替补席上“郁闷”的埃莫森一个就足够了， 如果您用双后腰，吉尔伯托·席尔瓦比较好用，可以作为和埃莫森配合的另外一个后腰人选。

边前卫，进攻的火力点

两个边前卫的组合上，左边用泽·罗伯托，右边当然是用罗纳尔迪尼奥，我们需要他们的盘带发动攻击，这个位置上替补是儒尼尼奥和康西卡奥。

本阵形没有设置前腰，原因将在后面的战术篇中详细说明。当然，您也可以设置前腰，菱型站位的中场也是可以的，但是中路防守的空当就相对要大一点了，前腰位置上，罗纳尔迪尼奥和里瓦尔多两人都可以打这个位置。以牺牲中路防守人数的代价，换取一个中路的进攻发起点，对于攻击来说，效果也许会更好。

前锋线，足够强大！

这次的巴西前锋组合是巴西三条线中最强大的，罗纳尔多的灵活性和柔韧性就不说了，最厉害的是他的逆足精度高达7，因此基本上是一个能左能右能传能射的全能型前锋，而且他的盘带小技术用好了，突破过人相当厉害，惟一的缺点是头球一般。左边前锋里瓦尔多除了有打前锋的资质之外，也具备作为左边前卫和前腰的能力，是巴西前场不可多得的9号半。替补席上的阿莫罗索和阿德里亚诺也是大将之才。前者的特征和大罗比较相似，后者我只能用“巴西的维耶里”来进行比喻 ，头球，护球，肯定是阿德里亚诺的特长了。

如果大家选用两前锋，同时你喜欢边路进攻，最好用大罗+阿德里亚诺的组合，阿德里亚诺头球的威力不比维耶里差，您就等着边路能够突破起球吧！大罗？当然是隐藏在阿德里亚诺身后的影子杀手了。

如果你喜欢地面推进的中路进攻，里瓦+大罗的组合则是最合适的，射术，盘带两人都非常强，替补是同样技术流的阿莫罗索；如果你用三前锋，中锋用阿德里亚诺的取得制空权，右边用大罗，剩下的位置随你定了，但是笔者并不推荐三前锋打法，因为三前锋的出现势必减少巴西中后场的人数，这对于巴西盘带突破为基础，以中场控制全场的打法特点是相悖的。

战术篇

巴西的战术其实就是以盘带为基础的战术，以盘带开始，以突破进球结束，笔者推荐的战术是4-4-2原始阵形的战术，也就是说四名后卫、平行站位的四中场以及双前锋，这个阵形是不设置前腰的。传统阵形中前腰的作用被两个边前卫分别部分代替。在前锋方面，把大罗放在禁区内是巴西队给对方的最大威胁，而在禁区外，如果设置一个盘带好技术好可以送球分球的前锋，对大罗进行游动支持，那么你巴西的威力将达到最大化。一般来说，禁区外那个游动的前锋理论上应该是里瓦，他的替补是阿莫罗索，而阿德里亚诺的存在，则是为了头球和身体争夺空中位置的打法，也可以在禁区外为大罗做球。

如何发挥阵形特点？

下一个问题是，如果里瓦和阿莫罗索都状态不好，前锋线怎么排？这个时候，大罗的逆足精度的效果就可以实际应用到了：大罗放左边，禁区外，逆足也能传能射，阿德里亚诺在禁区内争身体，吃力气，这样的组合，在实战中的效果是比较不错的。当然，你也可以调整阵形，大罗调整到右边的禁区外，阿德里亚诺因为是左脚所以放在左边的禁区内。

如果大罗状态不好，阿莫罗索+其他前锋的组合也是一个办法，但是要注意球员的擅长足到底是哪支，放反了位置的话，射门很离谱，毕竟巴西队中逆足射门最全面的只有大罗一个。

这个阵形的特点是没有前腰，全靠两边的突破。因此，左路的泽罗伯托和右路的罗纳尔迪尼奥的盘带就成了你主要的攻击方式，但是请注意，aleale并不是提倡全场在任何位置都要盘带，而仅仅是在对方半场的两个肋部用两翼前卫向前突。下底也好，向对方阵形的肋部的禁区突破也好，总之，充分运用两个边前卫的突破能力是巴西阵地战向前推进最重要的武器，需要大家多练习突破盘带才可以达到比较高的水平。

英文名	中文名	所属俱乐部队	位置
Taffarel	塔法雷尔	帕尔马	GK
Zago	扎戈	隐藏选手	CB
Ze Maria	泽马利亚	佩鲁贾	SB
Lima	利马	罗马	DH
Dede	德德	多特蒙德	SMF
Serginho	塞尔吉奥	AC米兰	SMF
Luciano	卢西亚诺	切沃	SMF
Savio	萨维奥	波尔多	OH
Denilson	德尼尔森	皇家贝蒂斯	WF
Elber	艾尔伯	拜仁慕尼黑	CF
Romario	罗马里奥	隐藏选手	CF
Assuncao	阿松桑	皇家贝蒂斯	DH
P.Juninho	保莱斯塔·儒尼尼奥	隐藏选手	OH

注：以《WE7》的默认资料为准。

在国家队大门外等待的桑巴战士们

www.plumbook.cn

火热秘技

PS2 Xbox 忍者神龟

换装

打倒最终BOSS后会得到一个密码。记下这个密码，然后在OPTION的PASSWORD里输入，就可以得到通关角色的2P服装。以后在STORY MODE的选人菜单中按着L1或者R1选择人物，就可以更换（其实应该说是穿上）该角色的服装了。每位角色的服装都不同，更奇怪的是那件衣服竟然可以把背上的龟壳也包在里面了，真是爆笑。如果不想通关但又想更换服装的话就要看下面的密码了。

里奥纳多：LDMSR

多纳泰罗：DDSMS

拉斐尔：DMDML

米开朗琪罗：RRLMA

节日特别版 COSPLAY

要知道在美国的节日中，万圣节（10月31日）和圣诞节（12月25日）是很受重视的。做为美式风格的《忍者神龟》当然也要搞搞气氛，只要玩家的PS2或Xbox的内藏时钟是这两天的话便会见到奇异的景象——万圣节那天4名忍者神龟们会带着万圣节南瓜头作战，而圣诞节那天则会带着圣诞帽。最爆笑的是米开朗琪罗换装后再带上南瓜头的话，他的面孔会转到后面去。大家不妨一试。

武器提升

在OPTION的PASSWORD选项中输入以下密码，各角色就会自动进入攻击力增加的状态，通关可谓易如反掌。

里奥纳多：LMLSD

拉斐尔：RDSRL

米开朗琪罗：MSRMM

隐藏角色

用特定角色打过特定的关卡，就可以在对战模式中使用隐藏角色。

SPLINTER：用里奥纳多打过DOJO STAGE 3。

CASEY JONES：用拉斐尔打过STAGE 1 AREA 2。

EVIL TURTLEBOT：用任意角色打过STAGE 3 AREA 5。

HUN：用米开朗琪罗打过STAGE 6 AREA 6。

YOSHI HAMATO：用任意角色打败CHALLENGE MODE BOSS。

OROKU SAKI：用任意角色打过STAGE 6 AREA 8。

SHREDDER：用任意角色打过STAGE 6 AREA 7。

（纱迦：本作发售没多久就已经达成百万出货量，《忍者神龟》势头无人能挡啊！密码有些难认，别看错了。）

PS2 格斗之王2001

隐藏角色

在PARTY MODE战胜150人可使用中BOSS ZERO，战胜200人可使用最终BOSS IGNIS。IGNIS可以在除了PARTY MODE外的任意模式中使用，非常厉害。

（纱迦：SNK移植的街机作品向来都很晚，不过这样才能保证街机获得最大收益。）

NGC 仙乐传说

奇怪的秘技

当用PS2手柄玩《仙乐传说》时（需要用到NGC转接PS2手柄的装置），角色的移动速度会增加，真是奇怪的秘技啊！

（纱迦：从来没用过PS2手柄玩NGC游戏呢！当年GOUKI就是因为嫌NGC手柄不好，才放弃了NGC版《WE6FE》。）

NGC 超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险

好玩的标题画面

每次从游戏中切换到标题画面时，背景的时间都会不同。从早上到晚上，景色也会有所变化。最爆笑的就是平时在树桩上跳来跳去的小鸡到了晚上还会变成乌鸦。

（纱迦："蛋宝宝"的销量确实惨了点儿，要知道蛋宝宝可是好人啊！）

GBA 牧场物语 矿石镇的同伴们

红色奇幻草

红色奇幻草（赤いマジックレッド草）是制作体力恢复剂和疲劳恢复剂时必须要用到的道具，不过这种道具的入手方法比较特别，既不能买到，也不能捡到。当你种下蓝色奇幻草种子（在中国商人处有售）后，就有机会获得红色奇幻草。基本上9朵蓝色奇幻草中会出现1朵红色奇幻草，但并不是每次都会出现。比较保险的方法是S/L大法：播种前先SAVE，如果没出现就LOAD，直到出现为止。观察是否出现红色奇幻草可以通过地图，无需亲自去田中观察。

万步计的BUG

女神的爱情事件全部和万步计相关，当步数分别达到1万步、10万步、1百万步、1千万步、1亿步和10亿步时，女神就会出现并为你加油，爱情度增加3000。要想达到泡到女神的6万爱情度，这1万8千点爱情度非常重要。不过正常情况下要想走到10亿步，简直太可怕了！但只要走时连按R键，步数就会暴涨，大约可增加3～4倍。虽然10亿步依然遥不可及，不过有此秘技后自然会轻松一点。

逆刃刀

（纱迦：12月10日《牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版》发售，期待中！）

ARC 侍魂零

德川庆寅的七之太刀

新主人公德川庆寅的招式是用数字来命名的，从一至六。其实他还有隐藏的七之太刀，只是出法比较繁琐。在一场战斗中（不是一局）用一之太刀、二之太刀、三之太刀、四之太刀、五之太刀、六之太刀命中对手后（顺序不拘，但一之太刀 扶子必须要完全命中时才算数），才能使出七之太刀。七之太刀使用次数不限，状似藤堂香澄的超降破，出法为：

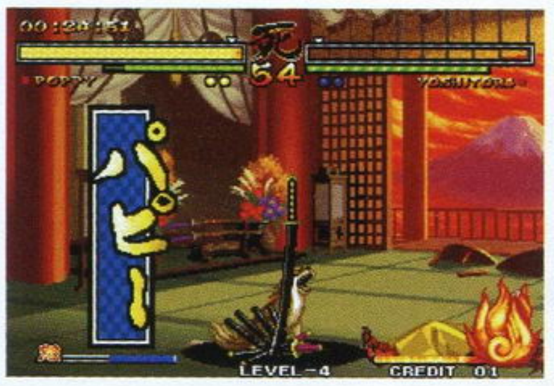
→↘↓↙←→+BC

隐藏角色

谁都没想到这一次的隐藏角色竟然是PUPPY！（什么？你不知道PUPPY是谁？PUPPY就是加尔福特的爱犬啊！SNK果然创意无限！）从《真·侍魂》时代开始就一直想使用PUPPY了，没想到到了这一代才梦想成真。PUPPY的选择方法仅限于日版，另外由于街机有角色释放时间限制，因此有可能要到一定时间后才能选择PUPPY。

选择方法是将光标指向火月，然后依次输入←→←←→→←←→，如果最后停在加尔福特身上即为大功告成，之后按键确定就行了！

（纱迦：德川庆寅见到娜可露露、蕾娜、真镜名美那和绯雨闲丸时都会告白，真是令人大汗啊！）



PS2 真·三国无双3 猛将传

必须码

EC856220 14357EE8

过关后武勋阶级MAX

1C8651CC 1456E7A5

过关后武器等级变更

1C865918 284663xx

xx=45：Lv.9

xx=46：Lv.10

xx=47：Lv.11

全道具入手

1C9AC328 2CD5E79A

1C9AC32C 0836E7A7

1C9AC330 2855E7xx

1C9AC334 2855E7xx

1C9AC338 15F6E79D

1C9AC33C B495E7A5

1C863AB4 0C5397A5

第1个xx代表能力道具，第2个xx代表玉。

xx=0C：アイテム削除

xx=B8：Lv.20

xx=A8：Lv.4

通梅杂志

www.plumbook.cn

游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN

青春园舞曲

文：水草地蛇刀 张部

“まだまだだね。”（你还差得远呢。）

“さあ、油断せずにこう。”（大家不要疏忽了。）

“たちきる！”（截断你前进的道路！）

“残念だな、そうはさせない！”（真遗憾，我是不会让你如愿以偿的！）

“残念无念、また来周！”（真是遗憾，下周再见！）

“今日は盛り上がられないといけないな、いけねぇよ。”（看来今天不发飙是不行了，不行呀。）

“燃えるぜ、バーニング！”（燃烧吧！Burning！）

“デ　タはうそをつかないよ。”（数据是不会说谎的。）

“精神力で胜つ！”（靠精神力取胜！）

一句句充满个性的台词，一个个充满朝气的少年，对胜利、对梦想的执着，这，就构成了目前《少年跳跃》上的人气漫画——《网球王子》！一直觉得日本人对体育类漫画有着特殊的情结，不管是《足球小将》还是《篮球飞人》，我们从中都能找到类似的影子。不过它们虽然中心思想一样，但表现的方式却大相径庭。《足球小将》最能吸引人的除了大空翼、岬太郎、日向小次郎的个人魅力之外，更容易被读者记住的却是他们那令人眼花缭乱、华丽异常、不符合物理学的必杀技.而《篮球飞人》则更侧重于每个人物的描写，发挥角色最大的人格魅力，不管是樱木的狂、流川的冷静，读者记住的是这个人，是被这个人的性格所吸引。通篇看下来，书中没有出现一个夸张的，诸如空中旋转两周一个大力扣篮、过人时突然出现5个残象，或从自方区域来个超远距离投篮这些让人觉得匪夷所思的“必杀技”。将必杀技与角色魅力有机地结合在了一起，这就是我们现在看到的《网球王子》。

必杀技。相信很多人早在《排球女将》、《绿水英雄》中就见识过了“流星赶月”、“晴空霹雳”、“飞鱼转身”这些“日式必杀”的英姿。《网球王子》秉承了“日式体育必杀”这一传统，每个角色都有N招自己的绝技，什么外旋发球、入樽式扣球、燕返、零式削球、手冢区域……一时间必杀技满天飞，整个网球场变成了角色们显示自己高超技能的舞台。网球突破保护栏的铁丝网飞出场外、球拍被打破如同吃白菜一样简单，时不时球还像导弹一样飞出，真不知道这到底是在玩格斗游戏还是在打网球。不过我们如果仔细去体会的话就会明白，必杀技不过是烘托气氛的一种手段而已。我们知道网球不像篮球、足球那样，有十几二十个人在场上飞奔。网球可以说是属于相对比较“安静”的一种体育，整个网球场上最多只有4人在进行对决，如何创造比赛的气氛、如何把握比赛的节奏、如何安排胜负的时机，这都需要更高的要求。而《网球王子》却能够很好地把握这些东西，不得不佩服许斐刚老师的功力。虽说他是目前日本漫画界最年轻的一辈，但对这些细微部分的把握丝毫不输给他的前辈，也难怪《少年跳跃》要力捧他成为一线画师了。

角色。在角色方面，《网球王子》更倾向于走偶像派路线。酷酷的龙马、总是面带微笑眯着眼睛的不二、从没见过真实面目的乾（即使摘下眼镜也要打上

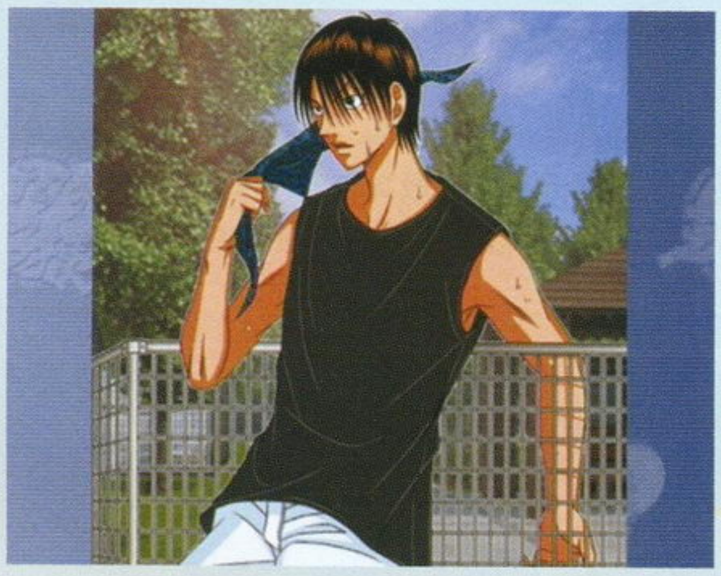
马赛克）、有双重人格的河村，这些性格迥异的角色让人觉得整部漫画就像是一部“活剧”。（个人最喜欢的角色是河村隆。肯定有人会问怎么会喜欢这个青学人气度最低的角色？呵呵，现在社会像タカさん这样的新好男人已经像熊猫一样珍贵了，我们应该像保护珍稀动物一样把他关起来，这样的人不喜欢他还喜欢谁啊！）虽然个人认为这种做法商业味太浓，有点像是故意去迎合不同喜好的读者的口味，但不可否认这样会得到更多读者的认同，也更容易让读者乖乖地掏钱买各个角色的CD、手机挂绳、人偶等周边产品。不过商业手段归商业手段，不能否认的是在人物刻画方面《网球王子》做到了入木三分。刚才说过我最喜欢的角色是河村隆，但最敬佩的角色是手冢国光！为了让龙马认识打网球真正的意义，他甘愿牺牲掉自己的左手。当他在夕阳下对龙马说出“越前，你要成为青学的支柱！”时，我才感觉到他并不是一天到晚就知道摆酷的木头部长，而是一个真正的王者！

注：以下内容可能会引起某些读者的不适，请自行跳过。

记得某人曾经说过“如果一个游戏（动漫）中的男性角色过多，那它势必会变成女性向游戏（动漫）。”，还记得任天堂的一个宗旨是“小孩和妇女的钱最好赚。”似乎许斐刚先生也发现到了这一点，所以这部漫画越来越向女性向方面发展了。前几卷（前几话）中还是偶尔出现的两人在一起的场景在后面大有愈演愈烈之势。先不管最早出现的“桃龙双打”事件，还有所谓的“黄金搭档”，到对不动峰时河村隆为不二周助挡下那一记波动球，川原特训的乾贞治和海堂熏，对冰帝时不二周助借用河村隆还带有血迹的球拍……一时官方也开始公开配对，在最新的动画106集《一起去合宿》里更有众人入浴的情景，相信有不少女性FANS会大喷鼻血吧。（爆，这一定是TVTOKYO特意安排的，一定是！）如果有时间到网上去逛一圈的话，你会发现《网球王子》以B字打头的网站占了绝对优势，可以说几乎找不到正常性质的网站，“某某×某某”的字一查就是一大堆，让人不得不怀疑这部漫画定位是不是出了问题……

知道今年3月30日在日本著名的网球比赛圣地——有明竞技场举行的“青春学院网球祭2003”吗？到场的1万6千名观众是从全日本15万名读者中抽签抽取出来的幸运儿，而在这1万6千名观众中男性只有200多名！看到男女比例相差的悬殊了吧，这已经足以说明上面我们提到的现象。也难怪当小野坂昌也（桃城武役）听到这个数据后大叫“200人？

www.plumbook.cn



200人？这么少！”了。

好了，好了，不能再说了，再说你们肯定真的以为这是一部女性向动漫了。其实不管它向哪个方面发展，但只要我们能看到那些少年为了自己的梦想挥洒自己青春的汗水，为了自己的梦想而克服重重难关那就足够了。也许你会说这些不过是口号而已，都像浮云一般，但请记住，这才是此类漫画的真正意义所在！因为青春不会有第二次！

《网球王子》中毒症一览

1.在与别人进行体育竞技或游戏比赛时，如果胜利了会自然而然地说出“你还差得远呢。”如遇到性格比较暴躁的对手，很有可能招致真人PK。

2.开始觉得戴眼镜是件很酷的事情，更用乳白胶将镜片涂白，尽量让别人看不到自己的眼睛，不过这样很有可能第二天就因交通意外而被送进医院。

3.看见蛇的第一反应就是：为什么它不缠一条头巾？

4.握住柄状物体时性格发生大变，以至于开始对周围的人进行挑衅和疯狂打击，其对象包括桌子、椅子、电视、经理、董事长之类的可见物体……

5.说话开始带有动物的叫声，而此叫声以猫和鸭子居多……

6.开始自己动手制作颜色看起来诡异的液体，最好是呈粘稠状并且还可以自动冒泡，然后经过N天后，周围的朋友会发现自己身边的人在一个一个减少。

7.说话开始含糊不清，让别人越难理解越好。

8.向父母死缠烂打要买一只喜玛拉雅种的猫。

9.当别人问你将来希望进那所学校时，你会毫不迟疑地回答——青春学园！

10.打网球的时候每击一次球就会喊出必杀技的名字，并努力向教练讨教如何发出角度刁钻的外旋球、无论如何都不会弹起来的发球、可以自动向回旋转的短球、如何发动像小宇宙般的“XX区域”……结果就是教练叫你明天不用来训练了。

11.觉得阿加西、库尔滕、桑普拉斯、威廉姆斯姐妹、辛吉斯这些选手根本上不了台面，原因很简单——他们都不能发必杀技。

★在经过了前几话的平淡后，《HUNTER×HUNTER》迎来了又一个高潮。不过，那却是令人心碎的高潮。继190话中可爱的训蜂少女彭丝被奇美拉军团活活生食后，198话中爆库尔也被菜刀剁成了肉馅。而在第199话的最后一页，引导小杰走上猎人之路的导师、此前无限风光的凯特也死在了女王直属亲卫队的猫女手下，身体被冷冻起来以供女王日后食用，只余一颗头颅被猫女如玩具般在手中玩弄着。富坚义博的屠夫本色再度显露出来，看奇美拉军团目前的凶猛势头，不知日后还会有多少人遭殃啊……

紧急速报：《HUNTER×HUNTER》第200话在截稿前紧急杀到，从猫女的话中，我们感受到了凯特即将复活的先兆。

★《钢之炼金术师》是荒川弘在《少年月刊ガンガン》上连载的大人气少年漫画，在第89期杂志上，我们曾为大家介绍过根据这部漫画改编并即将发售的游戏，而其动画版也已于10月4日开始在日本放映，目前已播放到第4集。毫不夸张地说，从目前的情况来看，这无疑是本年度最好看的动画之一。动画版对以“等价交换”为准则的炼金术的表现极为华丽，而其剧情的精彩程度也令人欲罢不能。不久前SQUARE ENIX已公布《钢之炼金术师 不会飞的天使》这款作品将在12月25日发售，玩家们届时就可以操纵艾德和艾尔两兄弟进行新的冒险了。

★由冈田芽武绘画的《圣斗士星矢 Episode G》依然在《RED》上连载着，虽然那与车田正美先生格格不入的画风受到了众多圣斗士FANS的指责，但《G》的单行本也已经出到了第二卷，而且取得了不错的成绩。与此同时，剧场版《天界篇》虽然刚刚由东映宣布制作，可这部作品所谓的故事大纲却已经在网上传得沸沸扬扬，但其真实性还是令人质疑。

★据日本NHK电视台10月29日公布，手冢治虫先生的不朽名作《火鸟》在经过用高画质的动画制作后，将于明年春天在数字电视及传统电视频道开始放映！这次的动画制作共包括了“黎明篇”、“复活篇”、“异形篇”、“太阳篇”、“未来篇”这五幕，会分为25集共13话播映。本作将由NHK及NHK ENTERTAINMENT21联合制作，而动画的制作方则是手冢工作室。

在这之前，《火鸟》的“宇宙篇”及“大和篇”也曾被改编成动画，但那已经是1987年的事情了，本次的动画制作公布实在是让人心潮澎湃，但惟一一点令人担心的是，导演及制作人员是否能够将号称“有史以来最伟大的漫画”的这部作品那恢宏壮阔的世界及发人深省的剧情完全表现出来呢？

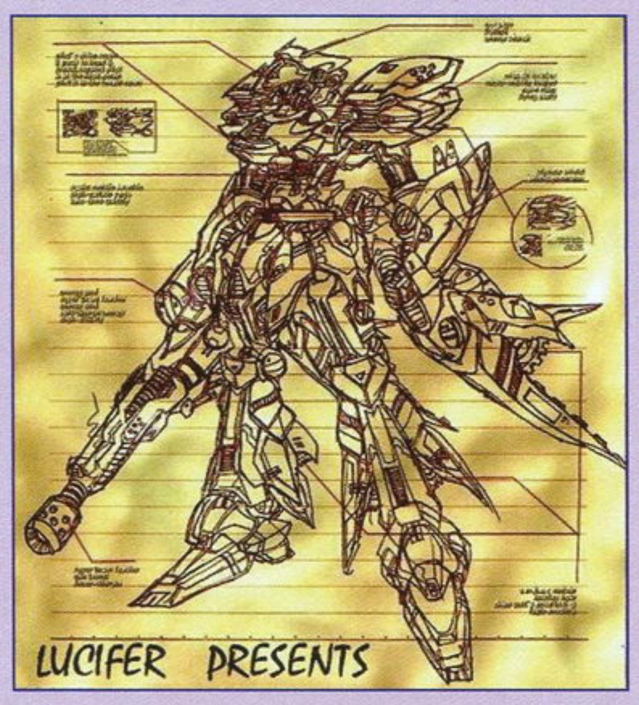
★《王国之心》漫画单行本即将推出。由天野シロ先生绘画，一直在《ファミ通PS2》上连载的这部作品忠实再现了游戏中的情节，目前漫画的剧情已发展到了索拉与利库在Traverse town的再度相遇。而10月25日漫画的单行本第一卷也将推出，诸位《王国之心》的忠实FANS绝对不要错过该作哦。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

星之心画廊

阿修罗的地狱传言

工作繁忙，已经有些日子没有看漫画了。偶尔走进漫画书店，放眼望去尽是少女漫画，这怎么能符合热血的阿修罗的要求呢！阿修罗是多么期待能够再出现一些能够重新夺回少年漫画天下的超级大作呀！那天查找资料的时候突然发现居然有《超级机器人大战 Alpha》的官方漫画《超机人传说》，当中出现了很多比游戏中更加夸张的必杀技，真想搞来看看呀！



△沈阳・李智威

◀这张画很有前途呀！给人的感觉非常棒，就像是专业的机械设定一样！可惜图片稍微小了一些，再大一点的话会更有气势的！

△不详・KIWI

▲很有感觉的一幅图，和美树本先生的原画风格很像！不过你怎么又没有写地址，我强调了不止一遍了吧？

▲这个真的不是拿漆原智志原稿来欺骗阿修罗的吗？画得也太好了吧……虽然阿修罗对这种画风不太感冒，不过对于作者的画功还是要肯定一下的！

△不详・周历历

△湛江・王聪

▲这是什么？最上面的那个东东是什么？难道我看到了灵异现象？作者绘画的技法还是非常高的，《机战》FANS看到以后绝对会有很强的带入感！

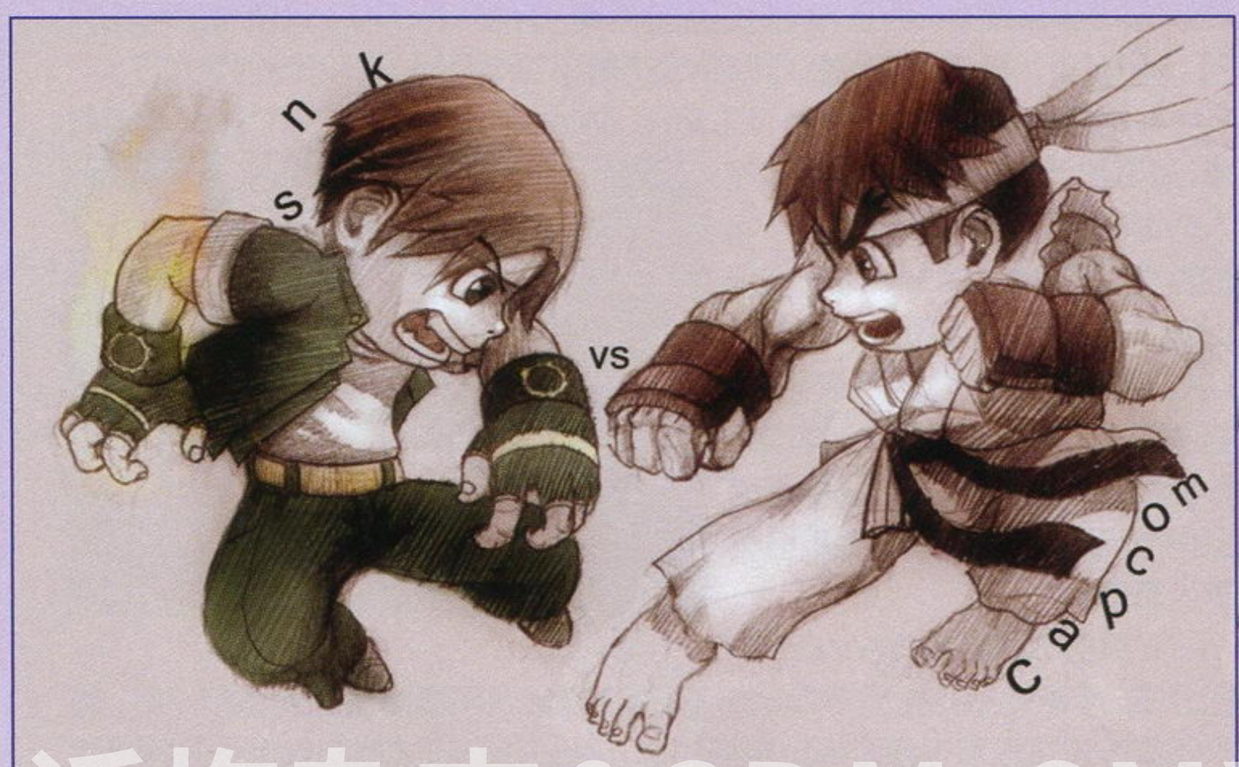
△武汉・董邵华

▲董绍华同学也是很有实力的画手呀！他给我们投的几次画稿都非常出色，希望大家也能够喜欢这张《龙背上的骑兵》！

◀这张图也是蛮不错的！记得黄玉郎先生在他的漫画版《街头霸王》中把隆（赤龙）和春丽凑成了一对，不知道算不算恶趣味呢？

△南京・KAZUYA

△内蒙古・蜘蛛



▲KAZUYA兄因为工作的关系将有一段时间不能在画廊露面了，不过他向大家保证他还会回来的！阿修罗希望能够有更多的高手为画廊投稿，那样我们的家就会更漂亮了！

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“星之心画廊”收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40～100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

转载自3DM SMV
www.plumbook.cn

好，记住啦·

我要油条！

我要粥！

哇

喵

汪

唔~

隐秀失败？

?!

?!

!!

擦

啊！

本阵！！

谁！

喂

动物保护协会

防止虐畜会

糟糕，闯祸了！

编绘：广州陈杰

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

主持人：GOUKI

英国最大的游戏专卖店GAME专访

文／最恨苦瓜

称英国为欧洲的电子游戏中心一点也不为过：英国拥有诸如EIDOS等世界顶尖的本土电子游戏制作公司，日本和美国等其他大陆的著名游戏制作公司如NAMCO、SQUARE ENIX等也纷纷把自己的欧洲总部设在英国；英国人口不到欧洲总人口的十二分之一，但这里却是全欧洲最大的游戏市场；而就游戏零售这一块来说，英国的GAME集团是英国乃至全欧洲最大的游戏专卖连锁店，GAME的500多家分店遍布整个欧洲。苦瓜近日走访了Lancaster（英格兰西北部的一个古老的小镇）的GAME并与经理Keith做了一个采访，希望通过对GAME的介绍能让国内的玩家对英国的游戏产业有个基本的了解。

背景

GAME目前在欧洲大陆共有约500家分店，注册资金为五百万英镑。2002年是GAME历史上最辉煌的一年：GAME在2002财年度的税前利润为3300万英镑，营业额为5亿6千万英镑，比2001年增加了23%！今年上半年GAME的成绩也相当不错，营业额为2亿3千万英镑，比去年同期增长了8%，不过纯利润与去年同期（310万英镑）相比却下降了约三分之一，为210万英镑。另外今年上半年GAME的销售主要组成部分是主机销售，所以预计今年下半年圣诞节软件黄金期的成绩会相当乐观。

采访内容

关于GAME：

●请问GAME是什么时候建立的？

正式开始使用GAME这个名字是两年前，不过GAME的历史可以追溯到1993年，当时的名称是FutureZone，是美国公司EB（Electronics Boutique）集团旗下的零售店。不过现在EB在英国的所有游戏零售店都已经被新成立的GAME集团收购，并于去年十月份重组完毕，GAME已经顺利地完成了从EB到GAME的品牌过渡。

●Electronics Boutique？

嗯，EB集团是美国最大的游戏连锁店之一，业务遍布全世界，现在在全球各地已经有了1145家分店，还有275家新的分店准备开张。

●那GAME现在的规模如何，现在有多少间分店？

目前在英国本土有大概380家分店，年底还会扩张到400家。除了英国本土之外，GAME还在欧洲各地比如法国、西班牙和瑞典等地开有110家分店！

●那GAME在英国算是最大的游戏零售商吗？还有其他的大的销售游戏的连锁店吗？

GAME当然是英国最大的了，要说其他的比较大的就要数GAMESTATION了，这是一家新成立的游戏店，发展非常快，成立至今不到十个月时间已经有了190家分店。

●GAME是否由此感到了威胁？

呵呵，多多少少吧，不过GAME还是最强的，将来还会更强。

尽管GAME已经把EB在英国的零售店重组完毕，但是两集团之间的产权交接还有很大问题，GAME最近在与EB的官司里被二审维持原判，GAME必须把在英国营业额的1%支付给EB作为特许经营使用费直到2006年1月。

硬件部分

●目前各大主机的销售情况如何，比如每周能销出几台？

嗯，这个其实难说，主要要看时段，比如Xbox目前我店每周的出货量大概是10台左右，但是到了圣诞节或者复活节期间它的销量就会翻两倍甚至是三倍。

●英国国内游戏主机销售情况最好的应该就是GBA和PS2了吧？

（呵呵）那是当然，它们确实是英国最受欢迎的主机。GBA一直都很受欢迎，GBA SP出现之后这种势头更是有增无减，GBA（包括GBASP）在英国的销售额今年6月就突破200万就是一个明证，而PS2则更不用说，它无疑是迄今为止最成功的家用机了。

另外，NGC的情况不太好，NINTENDO表示此主机也将停产，英国国内很多家电销售商准备撤架。外界有种声音，就是NGC完了？（无奈地笑了笑）这是一台在不适当的时候出现的不适当的主机。的确NGC近来的销售情况是不太好，但这并不意味着NGC就完了，因为PS2的普及率已经非常高了，而且PS系列的下一代主机预计要2007年才能出来，所以在这个时间段NGC还是有很大空间的。

●这么说Xbox的空间也很大了？

对，近来Xbox增势非常迅猛，Xbox近来大作不断，其LIVE和配套服务的素质在不断提高，再加上刚提到的那点，Xbox的前景很被看好。

●那就是说NGC仍然要在底线挣扎了？

呵呵，那是当然。不过它们都很有希望。（笑）

●他们的价格各是多少？

PS2带EYE TOY的套装是169.99镑，带《FFX》的则要189.99镑；GBA SP裸机是69.99镑；Xbox带《泰格·伍兹高尔夫球2003》的是149.99镑；NGC加《塞尔达》的套装是129.99镑……

●这些都是含税的价格吗？

含税，店内所有物品的标价都是已经含税的了。

●听说在英国购物都要交纳17.5%的消费税？

对，那就是VAT，无论是游客还是本地人都要交，不过游客可以在出境的时候申报退税，前提是购物金额超过100镑和购物发生期在离境前的3个月内。

软件部分：

●PS2上最受欢迎的游戏是哪些？“《真·三国无双》系列”和“《鬼武者》系列”如何？

嗯，毫无疑问《真·三国无双》系列”和“《鬼武者》系列”都是非常棒的游戏，有很多人喜欢玩，但是他们的缺点就是流程太短和难度太低了，实际销量并不大。

●但是最新的《真·三国无双3》增加了武器升级系统和更多篇章的故事等等新要素？

●嗯，的确，但是很多顾客还是买了回去两三天后就拿回来了，这类动作游戏普遍的缺点就是流程太短了，还是RPG或者运动类的游戏比较耐玩些……

●不知道你对《真·三国无双》的故事背景有没什么了解？

嗯……呵呵，说实话了解不多，也只是知道个大概，还有，中国人的名字实在是太难记了（笑）不过说到最成功的还是要数“《FF》系列”，那才是当之无愧的王者游戏，它的画面、音效、情节、人设等等（省略一堆赞美之词……）实在是太棒了！

www.plumbook.cn

●说到体育类的，“《Pro Evolution Soccer》系列”（《WE》）受欢迎吗？

呵呵，这是当然，不过除了《Pro Evolution Soccer》之外还有其他的很多很受欢迎的游戏比如《托尼滑板》、EA的《棒球》，他们都是销量极大的游戏。

●嗯，那Xbox游戏呢？《DOA极限沙滩排球》受欢迎吗？

嗯……说实话这是一款差到极点的游戏，游戏性不值一提，简直不能称为是一款合格的体育竞技游戏，很多顾客买后第二天就拿回来了。

礼貌的英国人很少会直接提出如此尖锐的批评，由此可见《DOAX》在英国的地位，谁会想到这款在日本各大游戏店外人们排起长龙争相购买的热门游戏在英国竟是处在如此尴尬的境地！它还一度带起了在日本奄奄一息的Xbox的销量呢！

●但是这款游戏在日本销量不错呢？

这个我不太清楚，但是我想买游戏最注重的还是游戏性，因为游戏是用来“玩”的，而不是其他的什么（笑）。

●嗯，那Xbox上最受欢迎的游戏是什么呢？

《光环》和《分裂细胞》，这是两款极受欢迎的游戏。另外尽管《DOAX》是失败作品，但《DOA》的正统系列还是很不错的，特别是《DOA3》，画面实在是太棒了！

●呵呵，那任天堂的两个平台呢，哪些游戏比较受玩家喜爱？

那当然是《马里奥》、《塞尔达》和《索尼克》系列了，它们在两个平台都有很不错的表现，特别是《马里奥》，水管工的形象从FC时代就深入人心了。呵呵，还有NGC上的《生化危机》，系列的每一作我都打通了，真是不可多得的好游戏啊！

●《口袋妖怪》呢？它不也是极受欢迎的游戏吗？

的确，《口袋妖怪》毫无疑问是应该大红大紫的游戏，但是这在本国（本店）的销量上并没有完全反映出来，因为欧洲推出的时间晚（7月25日），相对美国日本来说晚了约4个月，很多迫不及待的玩家早已通过找朋友或者其他的途径买到了《口袋妖怪》，这在一定程度上影响了它在欧洲本土的销量。

关于二手与盗版：

●店内随处都可见到“Played it? Trade it!”的标语……

哦，那是我们的关于回收顾客用过的游戏机及游戏软件的广告，我们鼓励顾客把用过的游戏软硬件卖回店里，这样一来他们就可以节省很大一笔的购买游戏的费用……

●然后继续购买新的游戏？

（笑）呵呵，是啊，这是一个互利的过程，这也是保持顾客忠诚度的策略之一。

●那这些二手货物是怎么定价的呢？有什么标准吗？

二手主机一般是看使用新旧程度（使用时间长短等），而二手游戏软件除了新旧之外还会看软件的受欢迎的程度，《GTA Ⅲ》一类的热门游戏的价格肯定会高些。

●嗯，不过好像一般游戏软件都有“本软件不得重新包装出售”之类的版权声明？

这个我们是经过官方授权的，GAME每年都要向微软、任天堂和SONY等公司交纳一笔专门的费用取得经营二手家用机及相关产品的许可，不过我们不会经营二手电脑游戏软件，原因就是电脑游戏软件不像家用机游戏软件一样由某一个平台硬件厂商统一出版发行，每个电脑游戏软件各自属于不同的游戏制作公司，他们都有自己的发行方式，要取得授权实在是太麻烦了，所以我们不经营二手电脑游戏软件。

●嗯，谈到版权，不知道英国对盗版有什么看法？

盗版在英国是严令禁止的，这不仅从事盗版交易的人要被判入监狱，而且使用盗版软件的人被发现也要被处以罚款！

●连使用盗版软件的人都要被罚款？

对。

●这……好严厉的处罚，难怪英国这么少盗版软件……对于打击盗版，有什么监测手段吗？

嗯，我们尽我们最大的努力去阻止盗版，虽然我们没办法监控每一个盗版者，但我们尽我们最大的努力去停止这种犯罪行为。比如发现某个客户每出新游戏都第一时间来买，然后没过两天就回来换，这种频繁的怪异举止就会引起我们的注意，我们也许会请求警察或者其他的一些相关部分协助调查，另外还会通过客户反映（举报）等方式来共同打击盗版。

关于客户群：

●一般来说店里顾客以哪个年龄段的为多？

大人小孩都有，不过以青少年为多数。

●不知道英国的家长对自己的孩子玩游戏有什么看法，会不会反对他们玩游戏？

不会，这是很正常的一种娱乐手段，为什么要反对呢？而且每逢周末都会有很多家长陪着自己的孩子来到店里买游戏。

●那家长有限制小孩选的游戏吗？

这个偶尔会有，不过一般还是以小孩的意见为主，因为玩游戏的毕竟是小孩而不是大人，当然，有些标明有年龄限制的游戏是必须要家长同意才能购买的，比如《GTA Ⅲ》和《GTA：Vice City》。

●《GTA Ⅲ》实在是个很受欢迎的游戏啊~

是啊。这个游戏自由度很大，而且某种程度上反映了人的本性（笑）。很多年龄不够的小孩都吵着要买只不过家长不同意，所以有部分小孩就找年龄大些的兄弟或者朋友来买（笑）。

●呵呵，那这类游戏对孩子们有什么负面影响吗？比如模仿游戏里面的暴力场面之类的？

呵呵，这是个挺难回答的问题，毕竟我不是社会工作者，但是我认为这种情况很少，因为他们都

有要对自己的行为负责的概念。

（相对于视游戏为洪水猛兽的国内家长来说，英国家长的观念开放多了，英国人视游戏为一项基本娱乐，是持接受态度的，而且对于游戏对孩子心灵产生的影响也持乐观态度：他们教育孩子从小开始就要学会独立思考，也要学会为自己的行为承担责任。）

GAME的售后服务

●GAME一般会提供怎样的售后服务？

除了GBA和GBA SP是90天之外，一般所有的商品（包括硬件和软件）都是一年保修期。

●为什么GBA和GBA SP是例外呢？

呵呵，这是任天堂官方给的保质期，我们只是遵守而已。

●那二手的东西呢？

二手的保修期与新的一样，我们都会给予相同待遇。

●二手的也能保修与新的一样那么长时间啊？

是啊，这等于是我们对顾客作出的一个质量保证，而且我们还有10天内退货的服务。

●全额？

当然是全额。顾客若对产品有任何一方面的不满意（无论是否质量问题），我们我会给予全额退款或者更换其他商品。

●嗯，这实在是很好的一项服务啊！

我们还有个竞价（Price-Match）措施，如果你在英国其他任何一家游戏店看到某一样商品的价格比我们这里低，只要你回到GAME来，我们都可以以同样的价钱出售该商品给你，我们致力于顾客能在GAME买到质量和服务最好而且最便宜的东西。

在英国，价钱并不是影响顾客购买商品的最主要因素，顾客看中的是服务，时刻为顾客着想的优质服务也许就是GAME成功的最大原因。

卡&3DM.SM
www.plumbooks.cn

精彩内容导视

VCD 使用说明

本期Gamehalo改为更加直观的数字选单的方式出现，这样大家就能够在重复观赏Gamehalo的时候立刻找到自己希望看到的影像了。在播放影像的时候按下相应的数字键就可以直接跳到自己想要看到的片段。在播放影像途中按 RETURN 键即可回到菜单画面。

01 《零 红蝶》特典影像

距离《零 红蝶》发售已经不到20天了，TECMO对这款作品的宣传力度也是越来越大，日前，他们向日本众多店铺派送了《零 红蝶》的特典影像DVD，相信大家看完这段近8分钟的影像后一定会对这部作品的期待度大大增加的。而由天野琴子演唱的主题曲《蝶》也无疑将给各位留下极其深刻的印象。姐妹之间的羁绊、突然消失的村庄、神秘的仪式、徘徊在整个村庄中的恶灵，以及那在夜空中闪耀着淡淡光芒的红色蝴蝶。TECMO已经将大家的胃口全都吊起来了，我们剩下的，就是期待11月27日那天的尽快降临吧。

02 《灵武战记》

03 《杀戮开关》游戏介绍

GOUKI向美式动作游戏的爱好者强烈推荐本作！本段影像的内容为游戏的上手指导以及要点解说，让你一尝“战术射击”游戏所带来的强烈感官刺激！

04 《侍道2》

虽然《侍道2》仅仅是由一家小公司制作的一款小品级游戏，但是其良好的口碑，优秀的游戏内容，使得游戏得到了众多玩家的喜爱。虽然本作比起前作还是有着这样那样的缺点，但其可玩性却仍旧得到了一致的公认。本次影像所包含的，主要以游戏进行的基本场所、精彩的打斗画面和简单的刀剑锻造法为主。影像并不长，但也已经包含了游戏的精华部分，希望玩家们在看过了这段影像后会接受并喜欢上这部作品。

05 《街头霸王III三度冲击》最多段连续技

MAX连技目指！虽然在本段影像中收录的连技大部分都有限定，但不可否认的是当我们第一次看到这些连技的时候，也忍不住为影像中超群的操作以及想象力而鼓掌叫好！关于本段影像的详细解说将收录在本期的胜负町当中。

06 《WE7》MUSIC VIDEO

《WE7》MUSIC VIDEO第一弹！由于舟朋友为我们带来。在本段影像中我们可以看到一个又一个精彩绝伦的进球，配合熟悉的音乐，《WE7》玩家绝对不可错过！

07 《星之海洋3》极限挑战（下）

在上期的Gamehalo中，我们用LV1的索菲亚不受伤打倒了最高的FD难度下的最终BOSS路西法，而这次我们挑战的对象则是游戏中最强大的隐藏BOSS：芙蕾！FD难度下芙蕾的HP高达6千万，而且众多攻击均足以致命，决之技更是有几条命也不够挡的……那么攻击力仅仅5千多的索菲亚又是如何在不受伤害的情况下打倒她的呢？看了本期Gamehalo中的影像就明白了。

由于实际挑战过程较长而且相对过程比较重复，因此我们将影像重点放在前后的解说和演示上，仔细看会领会不少东西的哦！

08 ENDING SONG

马里奥&塞尔达大乐队现场演奏会精选！这次为大家献上的是《超级马里奥兄弟 主题曲》。熟悉的曲调经过专业乐队的重新演绎，必将让你感受到不同于FC音源的超高质量享受！今后还会继续献上《塞尔达》与《马里奥》的各个经典曲目。

www.plumbook.cn

读编往来

WELCOME

☆先给大家通报一声：由众小编+广大读者倾情编写的五周年纪念特辑第一部分已经完成。这次众小编可是爆出不少猛料哦，一些小编更是来了个真面目大曝光。可以说，本书绝对是值得所有喜爱“油细鸡”的读者珍藏的极品！

☆用了快三年 WINDOWS 98 的我，本期终于换上了 WINDOWS XP，这也宣告着编辑部内最后一个用WINDOWS 98的人也转型了。不过在重装系统时忘记备份某个文件夹，

导致大量美图失踪，真是可惜啊！

☆本期看信的最大收获就是广西南宁的王东海寄来的信。这张信纸上面写着“FINAL FANTASY Ⅷ”，下面画的却是《灵魂能力》中的 SOPHITIA。不过看上去倒是非常好看，真是服了这种“拿来主义”。

☆《游戏 · 人》第五辑已经上市，这是春节前的最后一辑《游戏 · 人》，当然是精品中的精品了。大家不要错过哦！

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社　　邮编：730000　Email：ucg@ucg.com.cn

游戏幻想曲

文：鞍山 席猛

早晨起来，一看闹钟——不好！七点半了，又要迟到了，都怪我昨晚看《数学课课练》看得太晚了，这也没办法，只有在夜深人静时我才敢偷偷学习一会儿。别想这么多了，我匆忙地收拾起桌子上的PS2、GBA往书包里一塞，拿上几张光盘，以CRAZY TAXI的速度飞奔至学校。守门的老大爷笑着对我说：“同学，你又差点迟到了。小心再被罚开 20 圈《GT》！”回想起上次受罚的情形，我至今还心有余悸。

今天的第一节课是索老师的课，来到班里看见大家早已接好了PS2，大部分同学都在复习《忍》，这是今天要测试的科目。只有几位同学似乎已经胸有成竹，在一旁对练《VF4》和《WE7》。我可是一点也不敢放松的，因为我连杀阵都还没掌握好呢！没想到刚练了一会儿，索老师就进来了。他说：“大家把相关的攻略都收起来，现在开始测试《忍》。关卡为 8B，S 级满分，B 级及格。”没办法，既然不能看攻略，我就抄同桌的吧。那个家伙是 ACT 高手，一下子他就打到BOSS处了，而我却只打到一半。测试结束了，我只得了 C 级。索老师对我说：“你为什么不好好玩游戏呢？这样下去你将来没有出息的。这次就罚你把《真 · 三国无双 3》的贵重品取得方法写两遍。还有，下午下了自习到我的办公室里来补考，主机自带。”唉，都怪我基础差。

好不容易熬到了中午。几个与我志同道合的朋友凑过来说：“今天放学后去数学补习班怎么样？整天整天地玩游戏实在是太无聊了。”“不好吧，最近学校抓得挺紧的，到处都有便衣守着，抓到了要记过的。”唉，空闲时间学校只鼓励我们去街机厅，关于学习的东西一点都不让碰，上次我拿来的《物理题解》还被老师撕得粉碎呢！

放学前班主任开了个班会，在会上，他表扬了一些同学，如小 A 玩《WE7》在最高难度下用中国队夺得了世界杯、小 B 得了全校《CVS2》的冠军、小 C 是全校第一个收集全《真 · 三国无双 3 猛将传》11 级武器的……同时他也指出了一些问题，如某某同学放学后偷偷去化学补习班、上课时有人偷看《几何 AB 卷》等。虽未点名，但很明显是说我们。他还警告说，若再发现，除了学校的处分外，他还要惩罚那个人打一下午《俄罗斯方块》。

终于回家了。一进门，老妈就关切地问：“今天怎么样啊？”我苦笑着告诉她还行。老妈语重心长地对我说：“孩子，现在可要抓紧时间玩游戏啊！不然的话，你的前途就很渺茫。你的《作文精选》和《数学精编》我先给你收起来，看这些东西没用。我已经给你订了一年的《游戏机实用技术》，还帮你在 RPG 补习班报了名。你得好好补一补，玩了这么多年游戏，竟然连《FF X》都没通关，说出去会让人笑话的。”

夜里，我躺在床上翻来复去睡不着。游戏、游戏，难道就不能让我们干点别的吗？学习可以丰富我的生活，让我了解更多的课外知识，我不想整天和别人讨论谁是《WE》里最强的前锋、谁是高达里的最强 NT，可谁又能理解我呢？

留言簿

古有刘玄德、曹阿瞒煮酒论英雄，今有 jojo、青蛙品茶论游戏。瞎掰了一个上午，终于侃出了这么一个东西来。

人生＝游戏

初恋＝“最终幻想”，绝对经典！

情人＝“潜龙谍影”，偷偷摸摸，一被发现，立即 game over！

朋友＝“真 三国无双”，人物众多，实用的却没有几个！

女友＝“忍”，开始容易，越往下就越难！

同学＝PS2 版的“天外魔境 2”，感情深厚，可惜是过去式！

老婆＝“超级机器人大战”，称不上一流，却可伴你打发时间！

网友＝《妖精战士 精灵的黄昏》中文版，食之无味，弃之可惜！

达人级的人物则不在此限。　　——jojo

我发现 UCG 的隐藏用法：“麻痹”。本人的一次亲身经历，拔牙 +UCG 攻略中＝无痛拔牙。后人赞之“古有关云长下棋刮骨疗毒，今有阿 G 崽看 UCG 拔牙”。　——如今吃嘛嘛香的阿 G 崽

那天晚上，我去听华硕中国区老总的演讲。一边听一边翻着“油细鸡”，一心两用。那老总说他刚出道时的座右铭是：“钱多事少离家近，位高权重责任轻，睡觉睡到大天亮。”怎么听着这么耳熟呀？好像在哪里见过……啊！想起来了，这不是“读编往来”留言薄里的读者留言吗？世界真是小啊！　——killcow

拿书交钱时，抽出流血的10大元，那姐姐补了钱，就找碟。拉出一大堆，足有 30 厘米。分三叠，找了足有 10 分钟都没找到。另一个姐姐也来帮忙，问：“在不在这里？”我一看，就从一堆碟中见到 TGS 的宣传画，就一手抽出来，告诉姐姐：“是这个。”姐姐拿过来一看，说：“哦，是啊。”还居然伸出大拇指说：“懂游戏的人就是不一样啊。”　——钟琦

每次离和UCG相见的日子还有四五天，就开始天天打电话问。当回答到了书后，我以每小时 30 公里的速度赶到报刊亭。在回家的路上，一不小心掉进了臭水沟，幸好水不深，只到膝盖，但裤子还是……侥幸的是在掉下去的时候，杂志被我下意识地举到了头顶，自己也一个劲地庆幸：还好没事。　——广西北流 蒙茗富

www.plumbook.cn

上海 周华：做游戏编辑有时很痛苦，很悲惨。当朋友、亲人知道你要做这一行时，肯定是不赞成，但如果真的做了，那就一定要坚持，不然不就等于承认自己当初的选择是错的吗？但坚持下去又很痛苦，当初游戏带来的快乐已经大于如今的折磨了（虽然各位嘴上不承认）。如果真的觉得很累，那就趁早抽身，“眼前无路想回头，身后有余望缩手”。所以，如果我是你，我坚持一天8小时工作制，工作完了才能打游戏（那不都一样？），心情不一样嘛！如果我是你，连续游戏时间绝不超过4小时，不然不但眼睛受不了，机器受不了，还会有厌烦情绪；如果我是你，绝不熬通宵，一个通宵，十个好觉也补不回来；如果我是你，坚持一天看一会儿文学作品，不然会变得很幼稚。

说到做游戏编辑，人人都有一本难念的经。为了工作通宵打游戏当然很痛苦，连续游戏几十个小时也是家常便饭，不过我们现在这些小编都是乐在其中。很多事情只有亲身经历过才会有深刻体会，众小编对此深有感悟。在五周年特辑中众小编将向读者真情告白，为大家揭示编辑生活的酸甜苦辣。

油炒饭死忠 yen：不知是第几次发邮件了，本不想发的，但我发现11月A（第90期）上有一些东西实在太好笑了。例如在你写的《真·三国无双3 猛将传》攻略第64页周瑜传第二行：此“美洲狼”=“美周郎”呼？不知是故意写错还是无意，我觉得还是蛮有创意的，现在我一读“美周郎”就想笑！谢谢你带给我们欢乐和笑声！

“美洲狼”确实是搞笑的，不过这不是纱迦的发明，很多人都这么叫。其实杂志和游戏一样，是用来休闲放松的，年龄大的读者平时要上班，年龄小的读者平时要上学。多一些幽默的话语，能够让大家发出会心一笑，我们就很满足了。

江苏太仓 陈明辉：这期介绍的那款游戏手机N-GAGE我是没什么兴趣啦，但那位手拿N-GAGE的MM倒是引起了我的注意。留着这样发型的，又能以如此优美、典雅、端庄的姿势拿着这款手机的，铁定是个大美女。看到众小编广东游一图更坚定了我的想法。据我观察，该MM身高172cm，体重55kg，芳龄26岁，B型血，未婚。放着这样一个美女一个人孤零零的，众小编真是太不像话了！强烈谴责＆抗议！俗话说：肥水不流外人田。各位要加油啊！个人认为最有希望者为星夜。

▲超酷UCG但丁图，由playkoller提供。

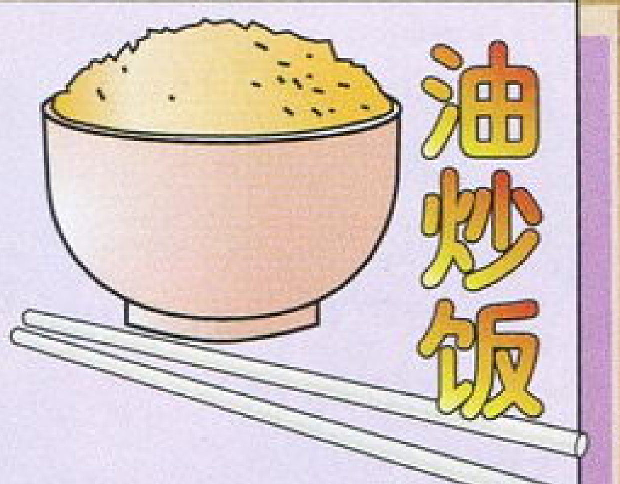
你可真会联想。不过你还别说，数据猜得挺准的。第一次看你的信时，还以为是哪位熟人发来Email开玩笑呢！看了你的信，美编MM那天一口气排了20多页版呢！（可怜星夜被众小编一顿暴打。）

Acacia：闲下来的时候终于到了，一直考试一直考试，完全没有时间放松。不过还好有油油的陪伴，把每次半个月的等待变成一种精神上的享受，到手的那一刻甚至想要让全校都看到我的激动。哈哈，多少有一点夸张的抒情在里面吧。算起来，认识油油是在跨进大学校门的同一时刻，时间不长也不算短，自认是游戏菜鸟吧，然而每一期的油油都有，变成一种习惯。两年中围绕着油油，在我的身上也发生过大大小小的一些事情，无聊的时候会想到要像写日记一样的记下来，想等到我们一起变老的时候，拿出来作为青春的回忆。没想到油油却是在5岁的时候就吵着要看了。这样也好，算做油油记事吧。

自从公布五周年纪念征文活动以来，已经收到了很多读者的来信。不过和UCG遍布天下的读者数量比起来，还是远远不够啊。在此希望大家踊跃投稿，不需要多好的文笔，只要是真人真事，就有机会入选！

mudi198251：最近在贵刊上有一个女生经常出现（《游戏·人》第四辑封面，UCG11月A中胜负师的桌面），很面熟。请问她是否就是日本女星伊东美咲？她主演的《逮捕令》我看过，挺不错的，推荐给大家看。

没错，就是她啊。说起来在总第64期的“游戏情报站”中就已经介绍过由她主演的《逮捕令》了，当时SOUL的一句注释“想要被这样的女警逮捕”更是成为了“传诵一时”的名言。第五辑《游戏·人》的封面也是她哦！



星野罡：请问一下，有的游戏上写着：“推荐年龄：全年龄”，这样写有什么用。当推荐年龄不是全年龄的时候，则那个栏是空的。那写和不写有什么区别啊，不如改写别的吧。

加入对应玩家年龄是我们信息栏改版的重要部分，也是与国际接轨的重要举措。俗话说，不以规矩，不成方圆。平时大家可能只知道电影的分级制度，其实在欧美，游戏年龄分级制度已经实行了N年，这是保护游戏产业、保护未成年玩家的重要举措，这也象征着游戏产业的规范化、合理化。很多家长不让自己的孩子玩游戏，很重要的一点就是怕自己的孩子受了游戏的影响。如果在游戏上明确标出此游戏的对应年龄层，家长自然就能放心了。其实日本也是刚刚才开始实施这项制度，因此很多游戏都没有明确标出对应年龄层。遇到这种情况，我们也只好空出来了。

合肥 姜春：我和我的一个朋友是《MGS》铁杆，他为了玩《MGS2》买了PS2。玩的时候我和他在他家里，没看攻略，一起研究。看到又有新的《MGS》要出，我们非常兴奋。因为没钱，为了《MGS 孪蛇》，他卖了PS2买回NGC。我说：“那《MGS3》推出的时候怎么办呢？”他回答：“那就再卖掉NGC，买回PS2！”唉，我真是服了他！

看来你朋友真的是一个不折不扣的“《MGS》迷”，可怜天下FANS心啊！

广东梅州 韩雷：今年最常玩的游戏就是《KOF EX2》。一次突然发现选人时角色头像下都有选用次数，而我的八神早已达到了最大值：99，而华守纯和包之流竟然只有十多次。于是决定将所有角色的使用次数都用到99，看看会出现什么隐藏要素。然后就是无数次的送死和无数次的续关。折腾了将近一周时间，终于所有角色的使用次数都是99了，可惜什么都没有。哭！

其实这样的“傻”事我也经常干啊！原来玩MD上的《古代封印》时，无意中在地图上找到了一块所有攻略中都没有提到过的矿石，我想这个游戏中一定还隐藏着更多的道具，于是决定每走一步都调查一次。我花一个星期时间完成了我的壮举，最后发现除了那一块矿石外再也没有新的隐藏道具了……前不久为了让我《灵魂能力II》中所有统计的第1名都是SOPHITIA，也用了我整整一天时间呢！

河北唐山 孙超：10月B的赠品，4张卡片做得相当精美，说实话我很喜欢，不过这4张卡片就这么夹在书中既容易丢又容易被盗。我在书店就碰到过这么一回事：一个看上去挺老实的人在书架旁拿着该期UCG翻阅，当翻到“读编往来”时把书敞放在柜桌上，紧贴自己，做认真阅读状，然后右手扶住杂志，左手快速将卡片抽出装进自己的口袋里。整个过程中面部表情和眼神没有任何变化，我心中暗自佩服。建议杂志以后送卡片时把卡片装入一个小袋中，然后把小袋粘在书里。

难怪时有读者报告说买到的书中没有赠品，原来还有这回事啊。不过古人说的好，锁只能防君子，不能防小人。就算用你所说的方法，恐怕还是防不住这种人啊！

长春 王迪：我实在太喜欢这期《游戏机实用技术》了。在看到预告说下期有东京电玩展报道时，我就很兴奋。没想到你们做的比我想象得还要好。我觉得这期UCG应该就是油炒饭心目中的本年度大作吧！

看到这样的来信，众小编也很欣慰。现在东京电玩展的重要性已经不如E3展了，基本上就成了一个“新作续报展”。加之今年没有《FF》的正统续作公布，更是造成了一定影响。不过万众期待的《FF XII》下期就会有新情报了，敬请期待！

四川乐山 吴磊：不知今年年底的合刊会有什么内容。有时候看到自己在游戏中完成了图鉴，是很满足的。不知能否在合刊中加入图鉴这一要素，怪物、武器、召唤兽、道具、主角、游戏标题画、记忆卡图标……收集这些资料是很困难的，可以挑选容易实现的。记得以前有期增刊中对格斗游戏胜利姿式进行了诠释，实在有意思。

合刊是我们杂志的特色之一，说起来今年的合刊马上就要来了。按照惯例，当然会对本年度的全部值得一玩的游戏进行年鉴式的总结了。这个内容可是超受欢迎的，连各地的游戏店BOSS也是奉如圣经。由于合刊页数众多（两期杂志厚），因此可以出现一些平时无法实现的内容。你提的建议很好，不要错过合刊哦！

www.plumbook.cn

LIKY的画册

“你猜猜相片中这人头攒动的是在干嘛？”

“排队上厕所？”

“切，想哪儿去了。”

“可是左边那牌子上不正是厕所标志吗？”

“可那是女厕所，没看到排这么多男同志。”

“就是啊，我也奇怪。”

“告诉你吧，他们在等电梯。”

“哦，等电梯，这人真不少啊。”

相片中的这一幕我们这些编辑几乎每天早上都要经历。这栋大楼里的公司上班时间几乎相同，所以一大早挤电梯成了每天上班工作之前的序曲。每次最尴尬的就是当你刚走进电梯，电梯的超重警铃突然响起，于是你不得不在满电梯同仁们的注视下退出来，然后抬腕看看表：“惨了，铁定迟到了！”

征友启示 上海 戎仕豪

批艾丝，男，因整日沉溺于游戏，不能自拔，但吾天性温柔善良，根据历史经验吾对女友一向言听计从，所以诚征一女友，望能救吾于机深柄热之中。

吾对女友外貌无甚奢求，前卫时尚如GBA SP者、娇小玲珑如GBA者、宽大魁梧如Xbox者、体型干瘦如PS2者、皮肤黝黑如MD者、朴实无华如FC者吾皆喜爱。只求女友能于吾凄神寒骨之时伴吾左右。若有能符合下列条件者，吾当长相厮守、一生相伴。

为人大方豪爽，能以一己之力斩破千人之阵如同《真三国无双》者。

通晓物理，能精确计算高速移动物体（如赛车之类）运动轨迹无甚错误如《GT》者；

狂爱足球，且能完美描述球赛感觉、气氛、技巧、战术等细节如《WE》者。

神出鬼末，所做之事出其不意、难以预料如《MGS》者。

浪漫天真，又能与吾出生入死共同拯救世界如《FF》者。

阴森恐怖，令吾心跳加速、肾上腺分泌混乱如《寂静岭》者。

集美国卡通明星及自身气质于一体如《王国之心》者。

身材高挑，除魔飒爽，刀与手枪运用自如如《鬼泣》者。

若有意者请速于我联系。

地址：UCG市普雷丝推雄路123号2室。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第65～66期，定价8.8元；总第72期、总第76～92期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏·人》第三辑、第四辑、第五辑，定价12元；《掌机王》第四辑、第五辑、第六辑，定价16元；《Gamehalo DVD》、《Gamehalo DVD第2辑 东京游戏展2003特辑》，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好在留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

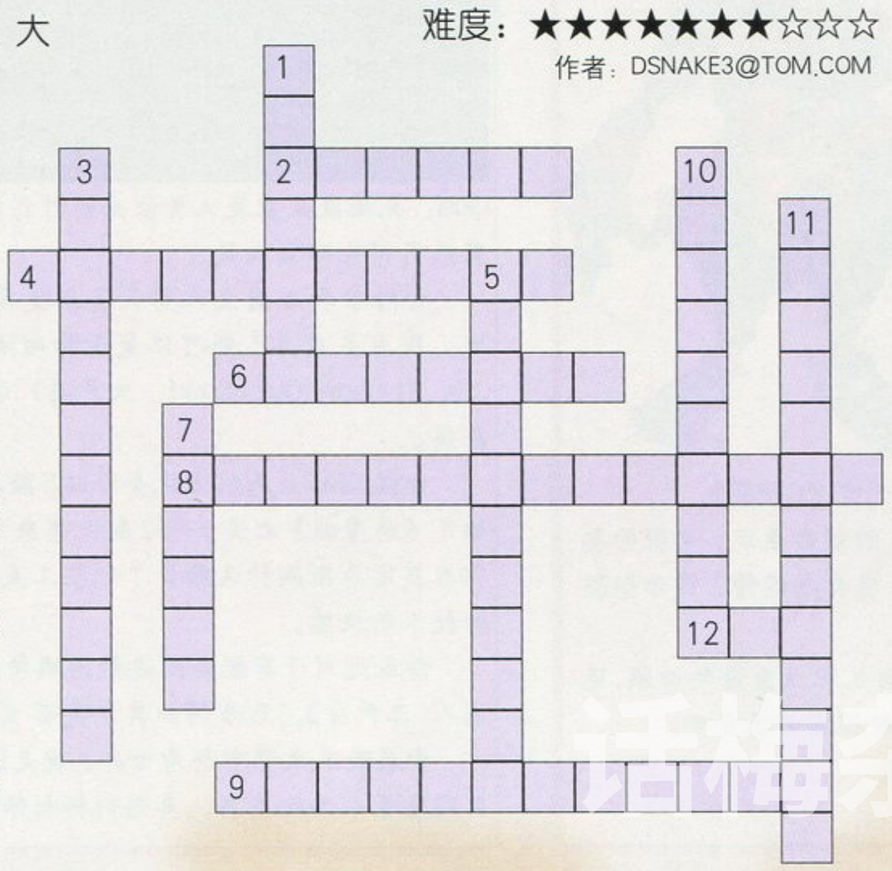
填字游戏·英文版

难度：★★★★★★★☆☆☆

作者：DSNAKE3@TOM.COM

这次的填字游戏有一个特点，不过不能说，一说就太简单了。当大家完成之后自然就会发现其中的奥秘了。纱迦认为突破口是4和6，大家要是做不出来的话就多想想这两条吧！

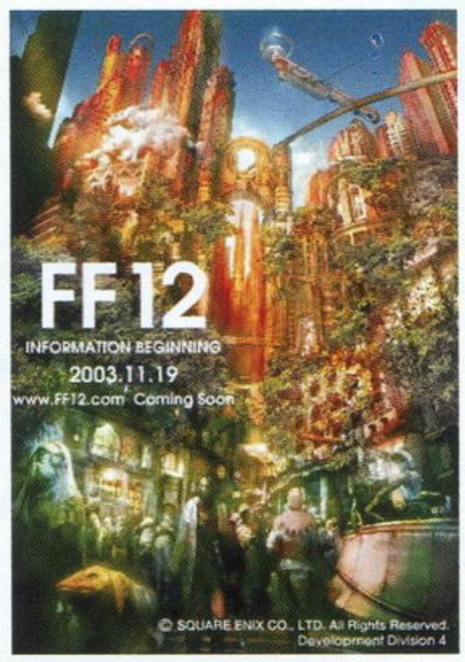
1. 某公司的招牌角色
2. 某公司名
3. 某公司的首个RPG作品
4. 本作的主角将出演某知名系列RPG的第3作强化版
5. 某公司的最著名AVG系列
6. 某平台上首个出货量达百万的产品
7. 某超高难度的2D ACT游戏的3D版
8. 11的制作人制作的RAC游戏
9. 某公司在某平台上推出的第2个原创作品
10. 某公司根据5衍生出来的产品
11. 几乎无人不知无人不晓的经典作品
12. 某公司比较缺少此类产品



下期预告

最终幻想XII

万众期待



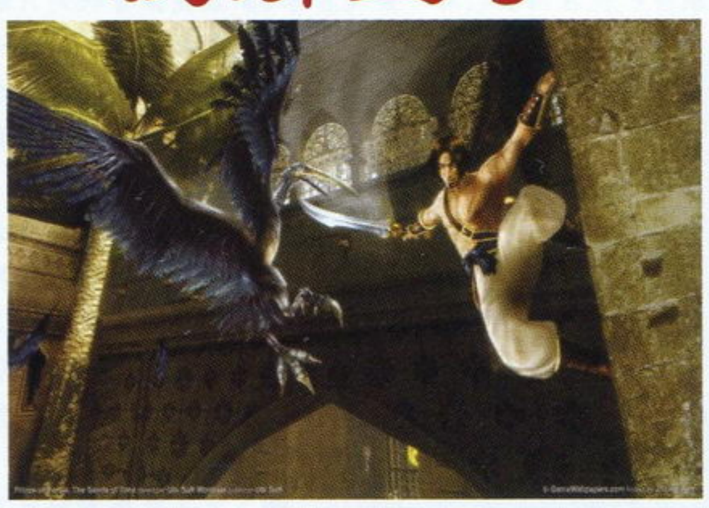
震撼公布

超级机器人大战

特勤司令员

瑞奇与叮当2

波斯王子



Gamehalo

www.plumbook.cn

邪魔天使

◆这个月母亲千里迢迢从家乡来看我，看到她精神的样子稍稍有些安心，因为在这边一直说的是普通话，所以说家乡话时反而不习惯了。(−_−b)

◆最近对于《网球王子》越来越入迷，以至于只要跟《网球王子》沾边的东西都要去看一下。

◆期待12月4日GBA的《大家的王子》，期待12月18日PS2的《网球王子 Smash Hit! 2》。

◆11月27日真是恶梦，继《恶魔城》限定版之后，《Wild Arms》也有预约特典，当我叫日本的同学买时，他兴奋异常，并叫我买东西多多益善，因为他回国就有钱花了……

◆近期流行语：精神力で胜つ!

多边形

◆刚刚目睹编辑部n人众分屏爽《马里奥赛车》，场面热闹异常，看着大家洋溢着轻松笑容的脸，突然意识到：或许，最简单的就是最深刻的!

◆不知怎么回事，这两天几乎每天晚上睡觉前必须玩一次《Shinobi忍》的4A关“天权”，否则就会难以入眠。结果被人强行套上一个绰号“4−A”……

◆《Kunoichi忍》推出的日子越来越近了，无限期待中。

◆最近一段时间偶尔牙疼，不爽啊!

猫太

◎这期买了NGC一台和《索尼克大冒险DX》，估计再过一个星期就会饿死于编辑部……

◎每星期只有一集的《火影忍者》真不够爽，最近与SOUL和邪魔天使等编发掘了另一部动画——《钢之炼金术士》。

◎11月27日虽然大作如潮，但好像也没有什么特别感兴趣的游戏。只有《梦幻之星网络版1+2 PLUS》有点吸引力，嘻嘻!还是期待12月18日的《索尼克英雄》和《实况力量职业棒球 超决定版》。

◎这期生肖属猫的读者运程是——吉!太有规律的人生有时会让自己觉得无聊，所以玩家们应该适当地“疯狂”一下哦!

◎前一段时间订阅的“パワプロ通信”最近果然就是打着《实况力量职业棒球 超决定版》的口号!

SOUL

■天哪，年底太多游戏了吧……偏偏又是最忙的时候。

■PS2《恶魔城》实在是太出乎意料的好了，本期玩它的时间总是忍不住超标，现在正努力于超难模式“CRAZY MODE”中。PS2史上最强游戏之一!向所有动作游戏爱好者，尤其是游戏老鸟推荐!

■11月5日就可以与美国同步看到《黑客3》!超期待!现在网上已有一些《黑客3》在美国首映的片断下载，坚决抵制诱惑!因为再等一等就可以到电影院看了!（附:《黑客2》全球票房已经达到7.3亿美元。）

■安室奈美惠的新单曲《SO CRAZY/COME》很好听啊，而且都很耐听，尤其是后一首《COME》。

■“生活的贪心鬼，我问你!游戏你要玩，电影你要看，恋爱你想谈，身体你想锻炼，觉你想照睡，钱你想照赚，你觉得这可能吗?”

■五周年纪念特辑中写了对自己职业生涯的回顾，还有一些杂七杂八的东西，算是某种程度的曝光吧。

■算着算着，好像离春节也快了……一年……又要过了吗?

泰坦

◆近期购入IBM T21−2647二手笔记本一台，P3−800Mhz的CPU，显卡不提也罢，增添到256MB内存、40GB硬盘，重操旧业写点小玩意儿，看看录像听听音乐，不亦乐乎!早些时候泰坦在学校用的台式机也差不多是这个配置。顺便说，摩尔定律二十年内就会失效，半导体制造工艺现在已经可以达到0.09微米技术（指导线宽度，0.09微米即90纳米），当导线宽度接近原子直径（0.1纳米级别）时就无法再进步了。我们有生之年，量子计算机和光子计算机很可能会问世，到时候电子游戏会是什么样子呢……

◆小LIKY发威了，购入美能达F300，功能虽不错，耗电能力实在是……不过我猜他在小编寄语里准保要显摆一下。

◆黄圣依原来是北京电影学院的在校学生，想当年泰坦也在“北影”陪同几位兄弟小住过一段时间，怎么没发现这等人才……不过周星驰的眼光还真不是盖的，这小妹妹看上去的确蛮可爱，演技想必也不差，否则也演不好周星星的片子……什么?不知道黄姑娘是谁?等着年底看《功夫》吧!

◆《游戏·人》第五辑版式是不是变得漂亮了呢?原因嘛，秘密啊（笑）……

GOUKI

●《X档案》第六季顺利结束。从第七季开始自己就基本没有落下几集，因此，自己的《X档案》攻略也总算是即将告一段落了。接下来期待的就应该是《X档案 TH MOVIE 2》了。

●《黑客帝国 革命》!首映日刚好也是休息日，已经约好和SOUL同学以及阿修罗同学结伴观看了。期待啊。

●写五周年纪念的相关内容，让自己回忆起这几年来与UCG的一些有趣的小故事。大家到时可以在五周年纪念里看到。

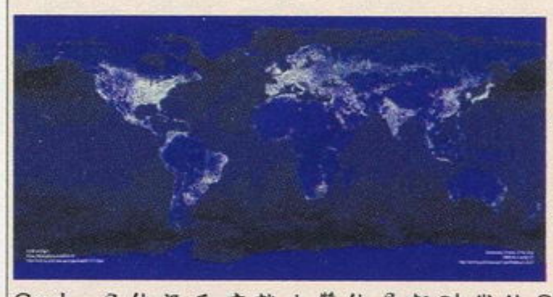
●即将紧随泰坦同学的脚步跨入笔记本一族，不过却是暂时的。希望能够趁着这个机会更加完善正在火热制作中的《生化危机DVD》。

●翻出了前年买的茶壶，在楼下的7−11买了包绿茶，重新开始喝茶，可乐和咖啡先靠边站吧。

●休战一周之后再度扭伤左脚。还好没有上次严重，但也足够毁掉难得的运动日了。希望能够在下下周本年度最重要的比赛开赛前及时恢复。

●近期最期待的游戏——《波斯王子 时之砂》。希望不要让我失望。

纱迦



★在一位英籍印度朋友的帮助下完成了一个夙愿，我不禁在MSN上大赞他是God，见他没反应就大赞他是新时代的SHIVA（湿婆），果然引得他哈哈大笑。

☆经常和外国友人聊天有助提高自己的外语水平啊，现在基本上已经可以毫无障碍地交谈了，但对于LOL（Laugh Out Loud，大声笑）这样的口语还是很头痛。

★继NGC上两代生化全部以S级告终后，本期又开始了《恶魔城》之旅。PS2版比想象中要好很多，为了打出莫比乌斯胸针又颇费了一些工夫，现在正在享受虐待敌人的快感。

☆最近对于有配套周边的游戏特别感兴趣，《剑神》入手未果，又瞄上了《太鼓的达人 三代目》。后来得知其中竟有《灵魂能力II》的音乐，更是必定要入手的啦!

★夜晚从太空中观看世界，就是这个样子。我向来都认为海景是最美的，但没想到其实空景也如此美丽。真想向杨利伟学习，上太空看看自己的家乡是什么样子啊!

www.plumbook.cn

胜负师

★《游戏·人》第五辑登场，大家千万别手软，出手要快。错过了这一辑，下一辑可是要等到年后了。胜泰二人组正等着大家的反馈意见呢！

★最近的ACT不论大作、小作是源源不断，这真是让我欢喜让我忧，“躺着的虎，躲着的龙”之后，又有攻略任务要完成，那就是“波斯亚公主4：蒂姆的沙子”。（寒！）

▲胜负师冬季桌面第一弹

★“看港片能看到好片子，让人感觉就像吃屎吃到豆一样幸运。奉劝你还是多看些欧美和日本片子吧，那里头的豆子还多一些……”这是一位读者写给GOUKI的话，虽然这话说得稍粗了一点，但也令人印象深刻。

★第一次看到朋友的才艺表现让我颇为惊异。虽然在广场上站了两个多小时，但听到如此美妙的旋律，看到如此自信的笑容，也就值回票价了。

★“闭着眼睛绑着你的鞋带，放朵花在你窗台，你是我的天使虽然偶尔有点坏……”

卡伦

★第一次出现在这片地方，感觉还是颇为奇妙的。

★《钢之炼金术师》的动画真是好看啊，强烈向各位推荐这部作品！不过说起来最近由于工作的缘故，有很长时间没有去碟市淘碟了……决定了，这期忙完之后至少30张动画及电影DVD目指。

★由于学业的关系，与GF已经有几个星期没见面了，甚至打电话的时间也少了很多，有时候想起来还是感到很郁闷。还是听听她最喜欢的周杰伦。自从认识后她就一直不遗余力威逼利诱地要我学会他们的某几首歌曲。

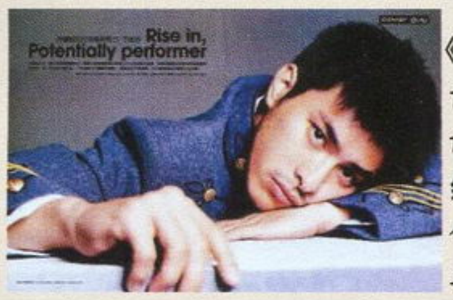
“谁在用琵琶弹奏一曲东风破，岁月在墙上剥落想起小时候，篱笆……”

篱笆……篱笆什么来着？又忘了……

★高中时的班长前几天结婚了，可惜我却无法回去亲临婚礼现场，只好通过电话向他表达了祝贺，当然也没忘了嘲笑他几句。听说另一个同学也要在年底成亲，怎么，最近流行结婚呐？

★《久远之绊 再临诏》继续时断时续进行中。

阿修罗



这一期都在忙《恶魔城》。说句公道话，这次的作品绝对说不上完美，但是也绝对是一款不可多得的好游戏，众多隐藏要素和丰富的模式让人舍不得放手。现在就等着月底日版限定版了！

提前入手本来并不打算购入的《马里奥赛车》，发现游戏真是出乎阿修罗的预料呀！不仅速度感绝赞，操纵性也好，与人对战更是“其乐无穷呀”（发音参考上世纪某著名XX机广告）！即使是赛车游戏变形虫的阿修罗也能够轻松上手，绝对是NGC玩家不可错过的作品呀！

补完了《翼神传说》的剧场版，揭开一些谜题，又获得了一些新的谜题……最近总是在听这部作品的一部Drama CD，久川绫巴桑的声音真是强呀！有机会的话会在“动漫园”里面对整个系列来个大解析！

白天和晚上都很忙，没时间，所以最近总是在半夜里看一些经典的影视作品，往往又是一部注意就到了凌晨。上一期是好不容易找到的《蓼子》（真的很难找，光原作小说就让我找了一个下午），这一期是《大宅门》。范植伟真的很帅，陈宝国的演技真的很高！

D·S

◆阴差阳错的一个月，好多事情在没有处理妥当的前提下，完全变成了另外一种“味道”……

◆老爸手术后康复中，希望能够快些好起来……

◆最近游戏的热情有所减退，但却转化为了加倍努力工作的动力，毕竟事在人为啊……

◆当读到William Butler Yeats的诗时，对这样一段描述很有同感：

How many loved your moments of glad grace,
And loved your beauty with love false or ture,
But one man loved the pilgrim soul in you,
And loved the sorrows of your changing face.

沙罗

虽然买到了一些一直想要收藏的动画，但是最最想看的一部动画——《龙之谜 达伊大冒险》却始终没有找到……据朋友说很久很久以前在上海见到过有卖……看来我真的跟这部动画无缘啊……(T_T)

《马里奥赛车 双重冲击》是个不错的游戏，已经有很长一段时间没有跟别人一起玩赛车了，一时间玩得不亦乐乎。但不知为何，在玩着玩着，总会不由自主地想起曾经沉迷了很长一段日子的《古惑狼赛车》。

一日跟卡伦大谈了一次各自对“《梦幻模拟战》系列”的看法，又开始做起《梦幻模拟战》复刻的白日梦了……

《DQ V 天空的新娘》终于要推出PS2复刻版了。回忆一下，最后一次玩SFC的5代好像已经是三四年前了……估计自己就算再玩一次复刻版，也不会再有第一次玩该游戏时的感动了，不过仍然要支持一下。话又说回来，本作用的是《特鲁尼克大冒险3》的引擎，其实个人更希望看到用《DQ8》的引擎做出来的5代是什么样的……毕竟，这样也能够见识一下未来的DQ形态嘛。不过要是《火焰之纹章》的SFC3作也能出复刻，那就更加完美了！

LIKY

◆跟随我仅仅半年时间的索尼DSC P-7退役，原因乃借给朋友后摔进了沙堆（汗），镜头盖都合不上，后虽然修好，但成像质量已经惨不忍睹，模糊一片，忍痛低价折让给店家。此乃教训，数码相机乃超精密东西，轻易不能碰不能摔，摔了就等于废掉，根本不能修。

◆本人已成为没有DC便不能过的人，所以卖出P7的同时购入美能达F300。此机器我跟泰坦都已经关注良久，早想升级，此时正好为契机。该机型目前来说性价比极高，500万像素，美能达自家的GT镜头，1/1.8英寸的原色CCD，成像质量不俗，另外手动功能完善，还带有遥控功能……目前正在不断研究中，个人对该机器非常满意。

星夜

☆收到等待已久的某经典名作的卡带，兴奋中，可惜游戏机在家里，没办法马上玩。

☆《星之海洋3》极限挑战下半部分制做完毕，也花了不少时间呢！另外还在测试新的连击挑战，有一次已经打到9400多hit了，可还是突然断了，深受打击……过几天再挑战9999吧！

☆在书店里面看到了一些想买的书和DVD，犹豫中……还是先寄钱回家吧！

☆和去年差不多，今年的11月27日有不少不错的作品发售，到时候恐怕又难以选择了呢！说起来去年年底和今年年初两次游戏大作发售日过于集中，使得我错过了其中不少值得玩的游戏，至今仍然觉得遗憾。

www.plumbook.cn

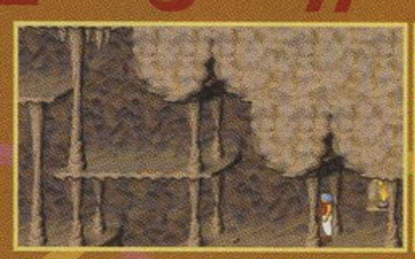
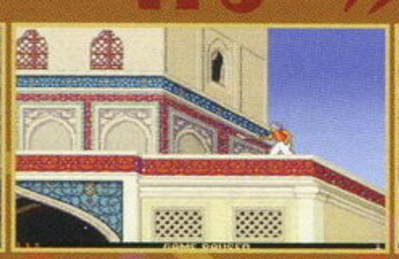
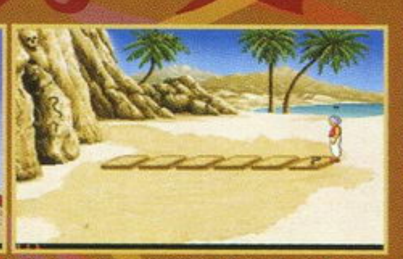
文：蜘蛛 &GOUKI

《波斯王子》的历史

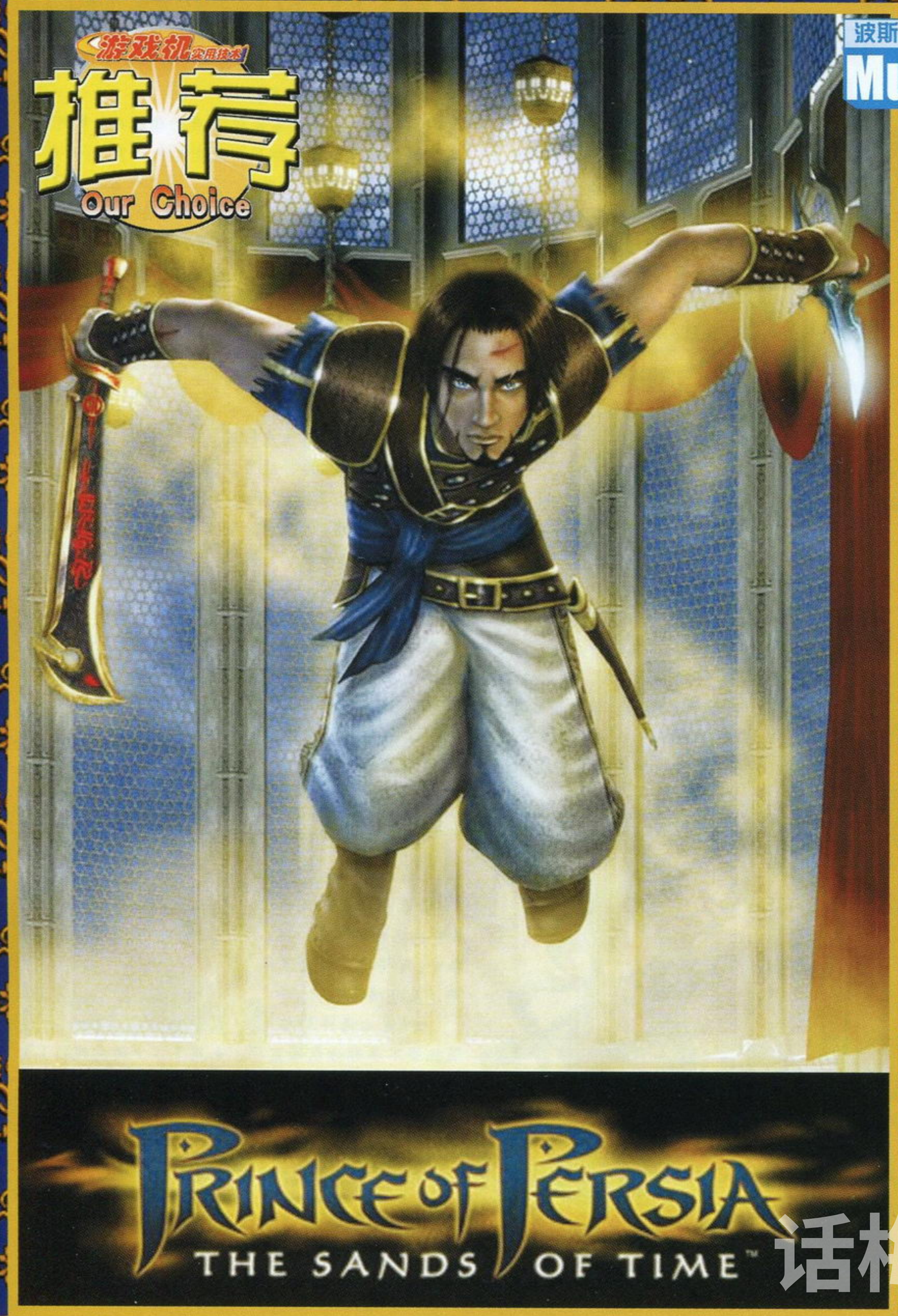
《波斯王子》最初于1989年出现在红极一时的苹果II上，当时几个活动块构成的画面十分粗糙。游戏的开发者们只好把精力放在游戏的趣味性上。巧妙绝伦的关卡设计，浓郁的阿拉伯风味使其成为2D动作游戏的代表作，现在仍有评论家认为是《波斯王子》开创了动作冒险游戏这一类型，其地位相当于《DOOM》(《毁灭战士》之于第一人称射击游戏（《反恐精英》的FANS应该把《DOOM》供起来)、《命令与征服》之于即时战略游戏。王子在所有的平台上大显身手，直到后来的SFC、MD上都可以看到王子矫健的身影。Broderhund Software公司在1990年将其移植到DOS环境下。音效就是PC喇叭那单调的响声（想一下开机时“滴”的一声就是当时游戏能使用的音乐与音效，真是恍若隔世）Jordan Mechner是《波斯王子》之父（但他不是波斯国王，笑)。他是个狂热的冒险影片爱好者，当初做这款游戏的目的纯属好奇，是为了看一看在当时的技术极限下可以为一个动作游戏中的人物设计多少动作。他的小组推出《波斯王子》之后，跟风之作无数。(跟风之作的数量是确定一个游戏经典程度的重要指标)

在销量和口碑上大获全胜的一代之后，又曾推出了两款续作：一个是1993年推出的《波斯王子：火与影》，另一个是1999年Red Orb娱乐公司推出的《波斯王子：3D》。前者虽然仍有好评，但与登峰造极的一代相比，并无多少超越之处；后者想借助3D的力量使这个古老的游戏重生，可惜轮到它不幸地成为了《古墓丽影》的跟风之作，很快就从大家的视野中消失了。前三作累计销量超过了300万份。

▲最初一作的画面在现在看来极其简陋，但精巧的关卡设计让这款游戏成为流芳百世的作品。第一作的剧情以现在的眼光来看依然十分诱人：波斯国的国师JAFFAR用邪恶的力量夺取了国王的权力，并将年轻美丽的公主囚禁，公主的男友，也就是游戏的主角波斯王子也被JAFFAR投入了地牢。JAFFAR威胁公主说要么就嫁给他，要么就被处死。留给公主考虑的时间只有一小时。公主通过她的好朋友，一只小老鼠的帮助将这个消息带给波斯王子，为了救回心上人，波斯王子奋力逃狱，留给他的，只有短短的一小时而已……

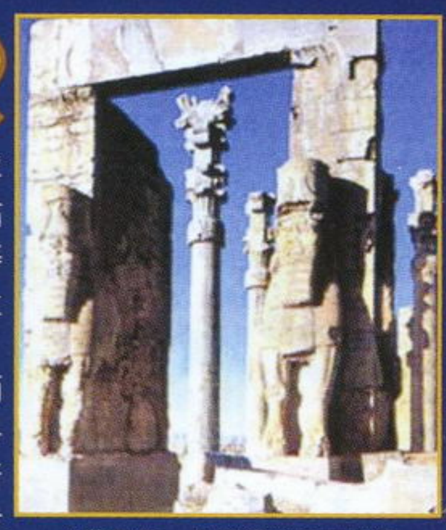
▲于1993年推出的第二作在画面上有了很大改良，(相对于那时而言的）高素质画面吸引了更多的玩家。游戏的流程更长，谜题的设计也更加令人叫绝。故事的剧情紧接前作，公主与波斯王子终于成为了伴侣，但JAFFAR并没有死心，在一天清晨，他突然出现在公主与波斯王子面前，用魔法将波斯王子变成了乞丐，而自己则化身为波斯王子，还想把真正的王子抓起来！王子只有跳窗逃走，再次踏上艰难的复仇之旅……



波斯王子 时之砂	UBI SOFT	ACT
Prince of Persia：The Sands of Time	预定2003年11月11日	美版
1人	记忆要求未定	49.99美元
对应周边未定		推荐玩家年龄：全年龄

Multi

波斯简介



▲薛西斯一世修建的万国之门

一提起波斯，大家脑海中就会浮现出沙海中的商队、小伙子的弯刀、姑娘的面纱、新月下的清真寺和飞毯等浓郁的阿拉伯风格的东东，那历史上真实的波斯是怎么回事呢？

公元前7世纪中期，伊朗高原西南部的米底王国兴起，征服了波斯各部落，脱离亚述而独立。不久又联合新巴比伦王国灭掉了亚述。公元前6世纪，米底和巴比伦冲突，内部又发生叛乱。公元前553年，波斯人在最有势力的贵族阿黑门尼德族人居鲁士领导下，起兵反抗米底。经过三年的战争，终于灭掉米底，建立波斯王国。强大的波斯很快侵吞了小亚细亚的吕底亚王国（现土耳其境内)，西部沿海各希腊城邦、美索不达米亚和巴比伦。远征中亚，占领了巴克特利亚、索格第安那和花剌子模，控制了乌浒河和药杀河之间的很大一部分地区。入侵希腊时帝国在马拉松一役战败，薛西斯一世继续执行征服希腊的计划。结果，海军败于萨拉米，陆军败于普拉蒂亚，自此国运转衰。公元前330年，亚历山大大帝攻陷帝国都城波斯波利斯，大流士三世在逃亡中被杀，帝国灭亡。

波斯民族创立了人类历史上第一个横跨亚非欧的辽阔帝国，直接沟通了世界上所有主要的文明——印度文明、西亚文明、埃及文明和爱琴海文明，与华夏文明也通过丝绸之路连接起来。波斯帝国吞吐着各个文明的优秀文化，形成了发达的文明。柏拉图、阿基米德、欧几里德等古希腊的学者也曾在波斯留学。波斯的建筑融合埃及、巴比伦、希腊各民族的艺术成就，构成自己独特的雄伟壮丽的风格。受两河流域文化影响，波斯使用楔形文字。大流士一世当政时，琐罗亚斯德教被定为国教。

大家现在一提起波斯就想到阿拉伯，那是因为公元7世纪阿拉伯人征服了波斯，波斯从那时才成为伊斯兰国家。伊朗，在古波斯语中是“光明”的意思。所以，史学上的波斯和我们大家想的不是一回事。但是一则对那个帝国的追缅，二则灿烂的波斯文化也一直在那块神秘的土地上延续，大家一直称那块土地为波斯，这和称海外华人聚居的地方为唐人街是一样的。直到上世纪，在伊朗政府的强烈要求下，国际社会才改称波斯为伊朗。

作为一个曾经繁荣发达的文明，它浪漫的情调仍在千年后撩拨起人们无尽的遐思。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

UBI获得了《波斯王子》的版权之后，雄心勃勃地要让这个经典浴火重生，不仅要让老玩家满意，还要抓牢新玩家的眼球。UBI于今年3月宣布年末在五大平台上推出《波斯王子：时之砂》！制作人员不但包括该系列的创始人Jordan Mechner，UBI还特地遣出旗下的精锐部队Montreal tudios来负责本作，他们之前的力作就是好评如潮的《分裂细胞》。Montreal studios中本来就有不少人是前两作的Fans，就算有人想糊弄玩家，制作人员就第一个不答应。有他们压阵，我们无需担心《波斯王子》新作的画面质量和手感。

UBI投入之大，重视程度之高，可以让人看到它想在动作冒险游戏领域树立自己品牌的决心。强大的制作班底让人颇为放心，《波斯王子》的老玩家纷纷奔走相告，对这个游戏抱以极大的关注，心情有如是在等待旧日国王的回归。在E3展上，UBI的展示动画也以其流畅的动作、让人移不开脚步的画面和富有新意的游戏方式令人啧啧称好，不光是老玩家没有感到失望，也吸引了没有玩过前作的新玩家的注意。在看过、玩过PS2的试玩版后，我们确信：UBI没有在任何一个细节上掉以轻心，王子新的冒险不会令我们失望！

故事背景

古老的诅咒，致命的错误——王子的救赎之旅

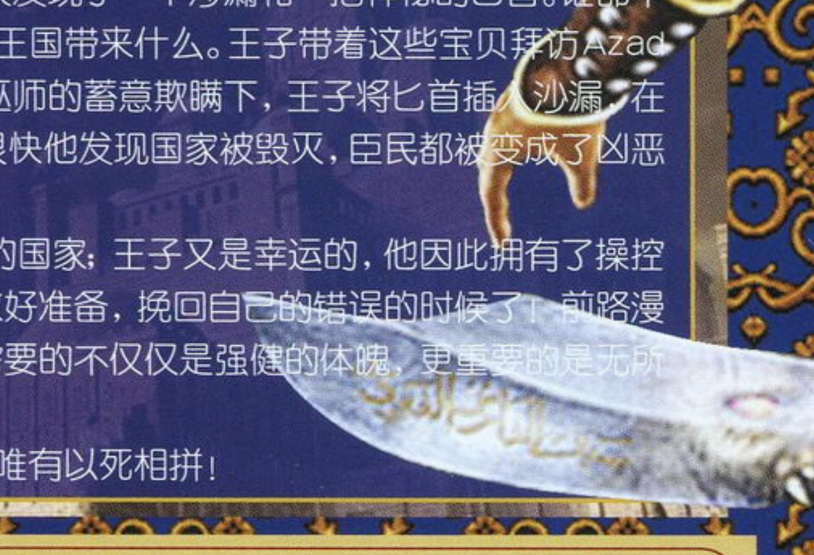
故事设定在波斯的全盛时期，波斯国王与王子得到了Azad国苏丹的帮助，击溃了强大的印度土邦王公，在清理战利品的时候发现了一个沙漏和一把神秘的匕首。谁都不知道藏在奢华的王宫里的这两样东西会给王国带来什么。王子带着这些宝贝拜访Azad的苏丹。在苏丹的宰相，也是一个邪恶的巫师的蓄意欺瞒下，王子将匕首插入沙漏，在Farra的惊呼声中，时之砂逃出了束缚！很快他发现国家被毁灭，臣民都被变成了凶恶的鬼怪……

王子是不幸的，他的失误毁掉了自己的国家；王子又是幸运的，他因此拥有了操控时间的能力。现在，是王子，也就是你，做好准备，挽回自己的错误的时候了！前路漫漫，机关重重，魔兽当道。要恢复一切，需要的不仅仅是强健的体魄，更重要的是无所畏惧的精神。

王子，不总是拥香抱翠，为国为家，唯有以死相拼！

剧情分析

筋肉男肆意屠杀对手，这显然不是当今动作游戏的特点。Jordan Mechner亲自为剧本操刀。游戏的剧情虽说不是本作的主要卖点，创作人却并未掉以轻心。王子身体强壮，除此之外仍然是一个普通的人。王子对法拉不可不信却又不可全信，他们的关系随着剧情的推进和生死与共的战斗逐渐纠缠在一起，法拉一开始国破家亡，又被耻辱地掠走，但最后却爱上了王子……从法拉的AI和身体语言上，我们将会察觉出法拉对王子态度的不断变化。游戏的最终，他们终于获得了对方的完全信任，向BOSS发出最后一击！



法拉：这回王子不是孤军奋战，身边也有红粉添香。法拉是被击败的印度王公的女儿，父亲战败之后作为奴隶被掳到波斯。她箭术高超，战斗也十分勇猛，不过一路上帮助王子的目的是为了取回那一把神秘的匕首。她与王子不止是战斗能力不同，有时需要经常利用娇小的身躯钻进狭小的空间，打开被锁起来的房门。她会经常向王子提出一些有用的建议。鉴于她特殊的身分，王子很是为该不该相信她而感到苦恼……

王子：天生的运动家，身体素质一流。父王从小就让他接受最强剑士的严格训练。他对自己的能力很自信，只是缺少经验。在与印度土邦王公的战斗中认识到自己的能力。在现在的情形下他殊死搏斗的目的是生存，而不是为了荣誉。在游戏中会多次出现王子和法拉同心合作，共度难关的场景。

人物介绍

Vizier：他原来是Azad的宰相。他承诺与波斯国王和王子里应外合击跨王公，只要一个礼物作为回报——这个礼物就是时之砂。不过没有人知道他的另一面：既是高超的法师，又是精明的阴谋家。他早就对沙漏和匕首垂涎三尺，原因很简单：沙漏和匕首可以使它们的拥有者变成不死之身。他的法杖也使其自身未受时之砂的影响。诱惑王子放出时之砂后，他召唤出了沙化的魔怪部族来对付杀回来的王子……注意看他的名字的读音，是不是和WIZARD（巫师）很相近呢？

▲▶在富丽堂皇的宫殿与Vizier展开近身搏杀！不知道这是在游戏的结局处还是仅仅只是个序幕呢？

游侠杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

敌方角色

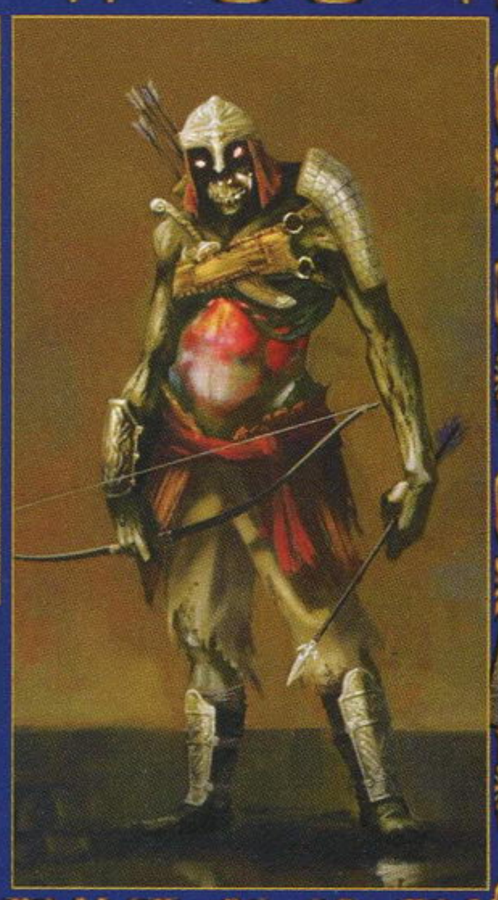
在本作中，沙化的鬼怪可以让你过足瘾，此外我们还会遇到很多前两作的“老朋友”。在《时之砂》中有一种看起来十分性感的女性敌人，但是靠近她才发现这种手拿两把利刃的敌人根本就不能算得上是“人类”，在薄薄的面纱下面的是一张可怖的面孔……还有一些在本作中第一次登场的敌方角色单单只是看它们的原画就感觉魅力十足。并且在攻击技巧的设定上，设计者们也考虑到了不同敌兵之间性能的互补问题——总而言之，这些敌兵的存在就是为了给波斯王子找麻烦的，而不仅仅只是给波斯王子增加时之砂之力的道具而已……

▲手持巨锤的怪力秃头佬，光看到这副打扮就让人觉得不寒而栗。不知道这种浑身蛮力的角色的弱点是什么呢？

◀看起来十分性感的女性敌人，但是靠近她才发现这种手拿两把利刃的敌人根本就不能算得上是“人类”，在薄薄的面纱下面的是一张可怖的面孔……

▲手持大弯刀的盔甲巨人，想必它的防御力与攻击力都十分了得。

▶专门在远处给玩家找麻烦的弓箭兵，只是保持了一个人类的形态而已。胸前的小刀不知道是不是在近战时使用的呢？



音乐和音效

音乐和音效为《潜龙谍影2》的成功做出了多少贡献，其他游戏制作商不可能不清楚。

UBI也为自己的年度大作《波斯王子：时之砂》请来了天才的音乐制作群，音乐方面的阵容强大，丝毫不亚于图像和设计方面。负责游戏音乐创作的是摇滚乐队 Tea Party 的 Stuart Chatwood，音效出自奥斯卡最佳音效设计获得者DaneTracks制作室之手。Jason Bentley和DJ Melo-D将会负责游戏的广告片以及预告片音乐的制作。Bentley堪称行家里手，大名鼎鼎的《骇客帝国》的音乐正是他监督制作，《时之砂》的音乐并没有因此变成工业摇滚（笑），传统的乌德琴，通巴克鼓天衣无缝地配合王子那酷炫有型的动作。无论是官方站点的背景音乐还是片头动画，光是波斯特有的“塔赫里尔”唱腔的女声就把我们拉回到那个神秘的时代。我们有理由对游戏音乐抱有信心。

别担心一个摇滚乐队的主创玩不转波斯音乐，Stuart Chatwood以多才多艺而在圈内得到尊重。他为制作游戏的配乐除了阿拉伯风格之外，还有印度音乐的要素（土邦王公正是印度人），拿手的摇滚也不会被埋没。古色古香的旋律以摇滚的节奏表现出来，听过的所有人都没有表示出遗憾和不满。Dane Davis因为《骇客帝国》中杰出的音效表现拿下一个奥斯卡最佳音效奖，他对工作的一贯的苛刻要求给我们带来了身临其境的音效。

Melo-D从Dub、Funk到Jazz无不精通，Bentley制作的《骇客帝国》超超白金，也为自己赢得了格莱美奖的提名。这二位大腕将在体会游戏的氛围之后联手打造一首主题曲，将情节推向高潮。

事实上，在E3展上公布的试玩版中最出彩的正是音乐部分。拿捏到位的音乐不仅仅能表现出情绪的变化，甚至可以提示玩家：线索就在附近！当王子让时间扭曲的时候，音乐同样会密切配合，变慢或加速。

在配音方面，玩过试玩版的玩家表示非常满意，很好地契合了游戏人物的性格和游戏的气氛。

《时之砂》的系统

《波斯王子》作为成名已久的动作冒险游戏，UBI当然不会让王子的荣耀砸在自己的手里招来骂名。除了流畅的手感，丰富的场景之外，还要做出动作冒险游戏的新意来，新的系统是重头戏。游戏既然名为时之砂，当然得在“时间”这个要素上下足功夫。由于王子握有匕首，他自己不会受到时之砂的影响。

▲这个就是拥有神奇力量的匕首，造型相当不错。

power of revival: 重生之力。遇到危险的时候，倒转时间到几十秒之前。这个系统可以说是最令人眼前一亮，也是大家最津津乐道的新元素。“让时间倒转，我肯定不会再犯刚才愚蠢的错误”这个想法，谁在玩动作游戏的时候没有过呢？虽然能够让时间倒流的游戏《时之砂》并不是第一个，但我们有理由相信，它会是最好的一个。

power of delay: 延缓之力。使时间的流逝变慢。演示动画中王子潇洒的空中翻滚明显地使人感觉借鉴了《骇客帝国》的经典慢镜头。（使用他人首创的镜头，这种行为一开始叫“抄袭”，后来叫“借鉴”，现在最流行的说法叫“向 XXXX 致敬”。）

power of restraint: 抑制之力。敌人的行动停止，而王子可以自由行动。对于70年代末80年代初出生的玩家来说，这个设定令人没法不想起《恐龙特急克塞号》里著名的无赖技：时间停止！王子前来拜访！！

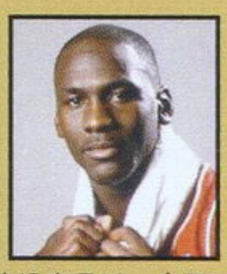
power of haste: 犹豫之力。敌人的速度不变，而王子的速度变快，正是疯狂屠杀的好机会。

power of destiny: 命运之力。可以看见尚未发生的重要事件，这种能力也许会成为下一步行动的重要提示。

场景与关卡设计

充满异国情调的场景，庞大的版面。游戏大气而不失细腻的场景也归功于JADE引擎和UBI的美工。从整体的构架到细节的表达绝非凭空想象，为了构建出大家想要看到的波斯风情的精美场景，UBI的精英团队查阅了大量的史料。毫无特色的波斯小物件变得熠熠生辉。游戏场景令人称道的地方是整个场景笼罩在一种温暖的光辉之下，在公布的影像中给大家留下了很好的印象。做了这么多目的只有一个：让玩家融入到《一千零一夜》的氛围中去。

没有内在机巧的设计，再漂亮的外景也是白搭。虽然设计师总是在叫苦，但我们知道，在《分裂细胞》中他们有相当出色的发挥。荡绳子爬柱子去触动开关，解开谜题也会是游戏的乐趣之一。提醒大家，活用视角的切换，也是解开谜题的关键因素。



▲波斯王子的人物设定是以一个职业运动员为原型。只不过美工没有明说这个运动员就是蜘蛛心目中的神——迈克尔·乔丹。

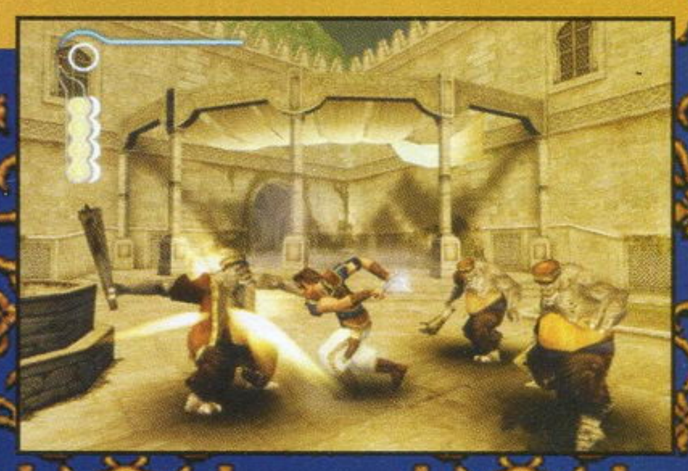
为了检验场景机关设计是否合理，设计师干脆采用了这个办法：假如是迈克尔·乔丹，在这种环境下会怎么办？

请勿禁忌&3D M-SMV

www.plumbook.cn

极致的游戏图像

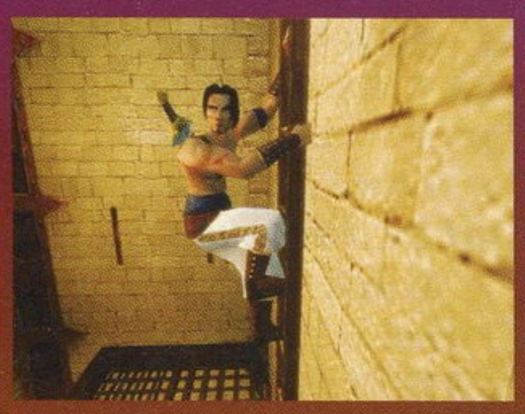
图像方面，极尽炫目，物理模型、光照和动画均有出色表现。游戏采用了BeyondGood&Evil制作小组使用的Jade引擎。这个引擎于去年的E3大展上首度亮相。《波斯王子》的开发人员称它最大的优点是让人物的动作“如丝般顺滑”（不知开发小组是否使用这个引擎生产的洗发水，笑）。除了使主人公更好地与场景互动，还可以管理头发、衣服的飘动等细节。引擎提供了几个视角，主视角可以由L3键自由控制，并会随着游戏场景而自动微调。为了更好地欣赏主角战斗时的动作，在格斗时还将提供一个专门的视角，其目的就是让打斗效果看起来更像港式动作片。动画由UBI新成立的专门负责过场动画的新子公司制作。片头CG并非暴雪在《魔兽争霸3》中采用的那种精细到极致的写实风格，而是类似蜘蛛偏爱的迪士尼在《埃及王子》中的人设、画风。

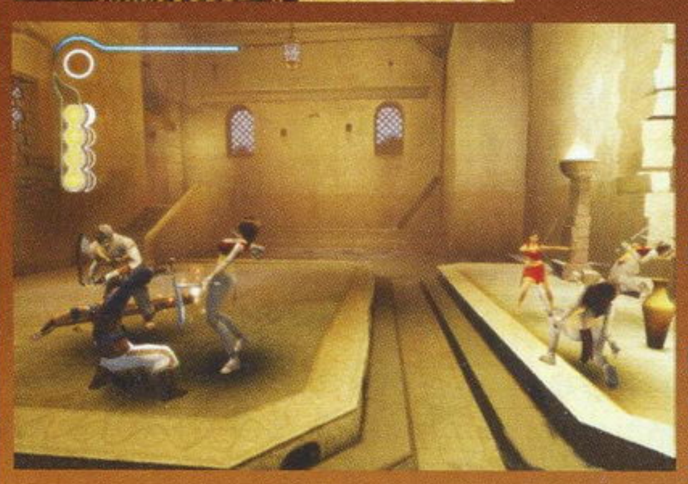


主人公的动作

首先，当然要让追捧《时之砂》的老玩家满意。流畅的动作，爽快的手感，细腻的场景和紧凑的战斗系统一定要形神俱在。动作设计师在动手之前已经在脑子里装满了香港动作片。与时俱进，王子也有了杂耍般的动作和酷毙的连击技。王子不仅对蹬墙上树悠绳子之类的动作得心应手，而且经常玩出前空翻两周半抓杠（难度系数3.0）之类的标准体操动作，在空中倒转身体将对手砍成两段更是不在话下——“劳拉的动作已经落后了”。王子几乎可以在空中抓住任何东西——绳子、屋檐……乍一看无法逾越的鸿沟只要稍动脑筋观察地形即可轻松跨越。留给玩家的是考虑应该抓住哪些东西，而不是能不能抓到东西。王子在空中潇洒地闪转腾挪，颇有成龙大哥的影子。制作小组保证，用出这些有型的动作无需繁杂的操作，你需要对付的是屏幕上的敌人而不是手柄。

▲随着游戏不断推进，王子的装束也会发生变化，这是制作小组向《虎胆龙威》（DIEHARD）表达他们的敬意。在《虎胆龙威》中，布鲁斯·威利斯扮演的悍警约翰·麦克兰恩会随着剧情的发展而变换自己的服装（其实是越穿越少，越穿越破）。





关于战斗设计，制作小组力图融合其他动作游戏的成功之处，既要追求砍到敌人的爽快感，也要考虑形势和敌人的位置，躲开进攻。砍死敌人之后，效果和《刀锋战士》中一样，敌人会变成沙子，分解消失。可能是认为王子的弯刀已经足够令魔怪们胆寒，游戏中将不能拾起敌人的武器。最令人振奋的是当王子在战斗的紧要关头用出极为抢眼的动作时，可以使出时之砂旋转视角，慢动作播放，也减低了出招的难度。本要素出现没有影响游戏的流畅度。这个设定虽说自从《骇客帝国》以来无数次地被引用，但是只要能耍酷，谁会在意多玩几次呢？

制作人Jordan Mechner谈到法拉这个角色时，说这个角色的设定主要是考虑到其他动作冒险游戏的主人公往往是独闯龙潭，孤军深入，玩家总不免有些寂寞，法拉的存在可以让大家经常感受到一些来自异性的温情，也使游戏更富人情味，再说了，有王子的游戏哪能没有公主啊！法拉不是一个只等着英雄来搭救的碧奇公主，她同样是一位箭术精湛的斗士。她的护身符不仅保护她没有被变成怪物，而且同样有操纵时间的能力。在一个场景中，我们看到王子把地面上的怪物杀干净后却对老鹰束手无策，这就是法拉大显身手的时候了。她弯弓射大雕，那飒爽英姿给我们留下了极深的印象。不过，让人感到比较可惜的是在游戏中我们是无法操作法拉进行游戏的，玩家只能操作王子，法拉就交给AI了。

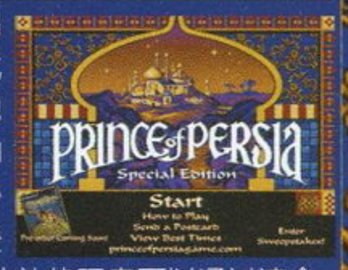
GBA版的《波斯王子 时之砂》简介

GBA版与其他版本有着相同的故事背景。由于机能的限制，GBA版仍还是一个传统的2D动作游戏，这使怀念《波斯王子》原来风格的玩家也有合适的选择。一些当今横版动作游戏的标准要素：在各处寻找钥匙，扳动开关来打开房门、移开拦路石，需要思考的谜题等等自然不会缺席。流畅的动作一贯是《波斯王子》的招牌，人物和场景的原画设定直接来自家用机版，确保了原汁原味的感觉；更加入了时下流行的卡通渲染，要是产生自己在看动画片的错觉，那也没什么奇怪。为了迎合大家现在的口味，游戏将降低原来几作中对玩家耐性的过高要求，偏重于爽快感和快节奏，不会在操作上过于严格。《波斯王子》历来的特色——动作丰富多彩，在GBA版中得到发扬光大。王子可以如体操运动员般自如地在深坑和屋檐间跑、跳，还要时不时和对手拼剑，而这不过是基本技术而已。随着游戏的深入，王子可以习得更多的动作，撑杆跳、爬绳子、上柱子应有尽有，大家可以开动脑筋打出自己的通关方法哦！

当然，招牌系统——时之砂仍是最大的卖点。不光是在受伤时可以起到后悔药的作用，有时道具的取得也要时之砂的帮忙。比方说要拿到一个陷阱里的道具，可以先冲进去拿到手，再用时之砂的倒转时间功能回到安全地带，继续自己的旅程——听起来是不是很酷？相较家用机、PC版，蜘蛛更期待的是GBA版。本游戏肯定支持GBA与NGO版的互动，UBI能玩出什么花样来，大家也会很感兴趣，不过一切只有拿到后才知道了。

在《波斯王子 时之砂》的官方网页上体验初代的魅力！

《时之砂》推出在即，UBI也在游戏的官方网页上特地制作了一个FLASH版本的《波斯王子》初代简化版，没有经历过《波斯王子》洗礼的玩家可以通过这个FLASH来了解《波斯王子》是如何通过朴素的游戏画面来获得惊人的支持率的；而老玩家则更不应该错过个重温旧梦的好机会了！



地址是：http://www.princeofpersiagame.com/minigame/game/flash/index.html

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

为杂志出谋划策

互动信箱

办好属于大家的游戏杂志

互动信箱参与方法

A. 为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个“互动信箱”栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。

B. 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。

C. 写普通信件和发 Email 都有均等的机会获得礼品。

D. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

E. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

F.Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

本期求教

1. 您觉得本期杂志最差的是什么？
2. 您认为本期攻略和研究里哪篇做得好，哪篇做得差？攻略中是否有什么错误和不足？
3. 您喜欢本期的赠品吗？为避免折痕某期送三四张小幅的“海报”您喜欢吗？
4. 您喜欢本期的封面吗？
5. 您对本期的 Gamehalo 有什么看法？

本期谢礼

1名 GBASP

5名 迷你数码相机

80名 精美多工艺FF贴纸本

11A互动信箱送礼名单

GBASP 1名 多工艺贴纸本 100名

获得 GBASP 的读者 安徽省蚌埠市地质队 刘晖

获得 FFX-2 多工艺贴纸本的读者

荆州市	艾文	揭阳市	黄彬鸿	濮阳县	孟飞	昆明市	李黎
西安市	张翔	承德市	佟超	北流市	蒙茗富	秦皇岛	王伟达
南宁市	王浜琴	海南省	符荣欣	梅州市	韩雷	崇州市	鲁小春
成都市	韩兴谦	深圳市	邱家威	合肥市	姜春	上海市	张宏伟
开远市	焦清	两当县	吴江	唐山市	孙超	上海市	孙俊
保定市	张名琦	南宁市	苏兴	长春市	王迪	长沙市	温斌
南京市	邢耀南	南宁市	谢祖良	乐山市	吴磊	上海市	谢瀛
北京市	晁峰	虞城县	朱鑫民	鞍山市	席锰	上海市	沈致远
柳州市	石蕾	贵阳市	韩滔韬	桂林市	周研	南京市	张明雷
滨州市	陈春	梧州市	肖金腾	都江堰	王曦	上海市	凌天佑
内江市	张洪伟	苍梧市	谢东明	上海市	王天愚	广汉市	万超
唐山市	李鹏飞	天津市	陈超	北京市	刘伟	汕头市	杨乐源
北京市	宋刚	重庆市	赵云川	北京市	孙琳	济南市	高鑫
南宁市	谢俊	西安市	吕佳家	重庆市	谢杨馨	长沙市	谭伟
上海市	陈施端	上海市	刘姗姗	汕头市	陈斯斯	杭州市	陈浩文
嘉峪关	陈志远	上海市	张杰	廊坊市	张鑫	杭州市	曹新建
山西市	李宁	斗门县	冯景文	瑞安市	孙元	天津市	陈海望
长春市	霍佳	南宁市	廖国庆	葫芦岛	潇秋吉	南阳市	褚阳
成都市	谢珂	南宁市	林朝荣	上海市	陈吉豪	佛山市	蔡冠坤
化州市	黎志亮	南宁市	胡志超	大连市	潘鑫	北京市	杨波
常熟市	郁苏洋	秦皇岛	戴龙森	上海市	李盛开	柳州	刘浪
苏州市	耿一鸣	广州市	汪玮琛	天津市	陈羽中	广州市	庞廷文
梧州市	冀春宏	银川市	关德毅	绥化市	郎世杰	南宁市	曹安
唐山市	曹悦	玉林市	刘业康	柳州市	邬俊超	化州市	董冲
保山市	曹波	郑州市	刘猛	内江市	高异斯	本溪市	杨程录

读者评11A最差内容

上海王天愚：“游戏动漫园”最差，别问我为什么。

崇州鲁小春：本人一入手UCG，花了两个小时终于读完了本期，并发现本期的“游戏动漫园”真是越来越差，一期不如一期。

开远焦清：我觉得本期最差的就是“特快专递”了，根本没什么看头，还不如让给攻略。

kid_3229043：最差，讲不上什么最差，只是看起来没有以前的那种感动和纯真了，为什么，不知道，不过，感觉上是这样。

成都韩兴谦：“自由谈”《融合魅力》这种文章既不包含新的资讯，又没有权威性。我不喜欢这种内容。

恩施徐珂：本期的杂志《星之心画廊》比较差，没有什么好画。

淮安侯　：“特快转递”中的足球教练没用。

北京晁峰：“邪魔院”最差。

滨州陈春：《WE7》专页我不知道这两期的转会数据对我有什么用，因为我早在联赛开赛以前就拿到了。

天津丁弘：最差的，我再投《WE7》专页一票，原因是有占页码之嫌。

编：“游戏动漫园”是否应该多介绍动漫作品而少些体会文章？请对这个栏目比较关注的读者来信详细说一说栏目的设置吧。“邪魔院”会向简单通俗及更有趣的方向发展。此外，“特快专递”、《WE7》专页这些内容我们都会改进的。

读者对11A攻略的看法

开远焦清：做得最好的就是《真·三国无双3 猛将传》了，我太喜欢了，希望以后多多发扬啊！

上海王天愚：自然是《真·三国无双3 猛将传》！内容详细且附有据点地图，让人一看便知，非常实用。

成都韩兴谦：攻略最好的当然是《真·三国无双3 猛将传》了，及时、准确、生动。

蚌埠刘晖：我说写得不错，主要是不失一个“透”字，像这期我就非常喜欢《真·三国无双3 猛将传》和《龙背上的骑兵》的攻略。细嘛，所以我喜欢，尤其是“真353”的，既有入手方法又有详解。就从我买了杂志后的3天里便拿齐了所有的武器，无双总帅纱迦就该加薪了，呵呵。《龙背上的骑兵》的攻略也很好，我正在玩，要说哪个最好？这期是“真353”，而上期就是《龙背上的骑兵》好。

柳州石蕾：至于攻略，做得还是满成功的。“353”虽然没玩过，不过攻略让我看得津津有味（向往中……）。《真.女神转生》我认为可以再简略点，具体的可以放在《掌机王》里面嘛。

滨州陈春：《真·三国无双3 猛将传》的攻略实效性很强，《真·女神传生》我还是更喜欢剧情小说攻略。

编：本期的《真·三国无双 猛将传》大获好评。制作的小编当然是很得意了。《真·女神转生》的攻略大家提出了更多的建议，多谢各位指导，我们做攻略的经验值持续UP中……

读者对“名作殿堂”的看法

西安张翔：本期的“名作殿堂”非常好，很详细，很经典，让人对奥伽战争的历史有所了解。

成都韩兴谦：“名作殿堂”介绍的《皇家骑士团》我虽然没有玩过，但看了以后还是觉得它很不错。

蚌埠刘晖：虽说是《皇家骑士团》这样的经典，但也不用回顾了整整2期吧？这期又是说了游戏系统，又是人设等等，写了有四五页之多，我看了一小半后真的看不下去了。说到回顾，我个人认为只要让我们知道大家曾经对这么个游戏着迷过，曾经疯狂过，就够了！不要那么罗罗嗦嗦。

北京晁峰：不要占太多的页数就行。

柳州石蕾：这期“名作殿堂”真是经典，我只玩过GBA上的《TO》，让我觉得很好玩，这期让我知道更多关于《TO》的内容。不过原本以为是小说的，如果是小说就更经典了。

滨州陈春：我非常喜欢“名作殿堂”这个版块，特别喜欢有着宏大缜密故事背景的作品，这两期的《皇骑》就很对我胃口。

编：对于“名作殿堂”这样的老游戏的文章，我们一直很小心，生怕引起读者的反感。但这几次向大家询问，看来大多数读者还能接受。但对这个版块的页数、内容、形式提出了建议。首先，我们会尽量控制页数，以免不喜欢的读者会太吃亏，其次我们会按大家的建议去打造一个更多读者喜欢的“名作殿堂”。

读者对11A赠品的看法

绥化郎世杰：如果我不喜欢高达，我会说我不喜欢本期赠品。我会不喜欢高达么？

滨州陈春：我也是高达FAN，当然喜欢了，这种动画2D海报已经很少赠送了，希望增加。

北京陈旭：实话说我不喜欢本期的赠品。而且请各位UCG的小编们自己想想把一张满是折痕的海报挂在墙上的情景，那就快跟糊墙的报纸站在同一水平线上了，所多者无非是彩印了图画。所以我希望你们如果送海报的话内容都在其次，首要的是保证海报平滑，无折痕。这样才能起到养眼的作用，否则……

编：海报，果然还是受到欢迎啊，但主要还是高达的FANS最高兴啊。很多读者都讨厌折痕，可这个问题……暂时还没法解决。如果在杂志中给出三四张与杂志同大小的画作为“小型”海报，大家能接受吗？来信说一说吧。

读者对11AGamehalo的看法

崇州鲁小春：本人对Gamehalo特别满意，特别是“353猛将传”好哇！特爽！

西安张翔：本期质量很高，又回归了当初的充实感，主要内容非常多。希望以后做得更好，期待下一期Gamehalo。

成都韩兴谦：本期光盘内容丰富，但TSG的影象不是全屏，感觉不爽。

开远焦清：这期的Gamehalo太经典了，特别是《恶魔城》的试玩报告书，我看了N遍啊！

蚌埠刘晖：Gamehole 的内容我感觉还可以，东京展的内容很丰富。

恩施徐珂：Gamehalo 中内容很充实啊，比以前的要好很多！

柳州石蕾：这次的Gamehalo很好看，有点意犹未尽，GamehaloDVD一定要买。

编：托东京游戏展的福，本期的内容算是很丰富很吸引人了。除此之外《恶魔城》的试玩，《真·三国无双3 猛将传》的解说，《马克西莫》的CG，也都是当期的重头戏，给这一次的光盘增了点光。无论如何，我们还是向着“丰富”的方向努力。

如果我是UCG的小编……

自从在11A的“互动信箱”提出让大家参与“如果我是UCG的小编”这个活动，得到了众“油炒饭”的热烈响应，无数“炒饭”发来了自已的心声，许多设想的做法让我等小编们脸红兼流汗啊！我们会在今后的“互动信箱”和“读编往来”里刊登众多读者才华横溢的建议和天马行空的幻想，并且挑选力所能及的建议来实践。

在“如果我是UCG的小编”活动中，“坚决要在生化危机网络版上扮演丧尸的杨剑敏”说：“如果我是UCG的小编，嘿嘿！我会做到以下3点：①开设一个”家长心语“或”沟通“等类似的栏目，里面可以发一些比较开明的家长的看法，玩家与游戏机良性共处，共同发展的例子……主要目的在于打开家长的心结，让他们与孩子们沟通，教他们如何控制好玩游戏机的时间……②……③……”

杨剑敏玩友的想法真是太好了！其实也有为人父母者给我们来过信，讲述和孩子一起玩游戏的情况，甚至有老师给我们写信说自己玩游戏的心得。在此，要请各位“油炒饭”速速相互转告并动员合乎条件的人投来以下内容的文章：

①家长对子女玩游戏的看法

②老师对学生玩游戏的看法

③优等生的游戏生活

稿件请投至：730000 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，或者发Email至：ucg@ucg.com.cn 。

话梅杂志&
www.plumbook.cn

KONAMI
SOFTWARE
SHANGHAI

由日本著名游戏企业KONAMI株式会社注册投资的科乐美（KONAMI)软件（上海）有限公司是一家从事各类家用电脑及电视娱乐软件开发的高新技术企业。自2000年6月成立以来，为中国有志于新时代数字娱乐软件产品开发的青年提供了新的机会和挑战。因公司业务拓展，现招聘如下人员数名：

■ 以下职业需要： 热爱游戏，熟悉游戏。具有高度的敬业精神，良好的语言表达能力以及较强的团队合作精神

● 韩语编辑兼制作。
1 精通韩语，具有较强的听说读写能力。（朝鲜族优先）
2 热爱文学，具有深厚的文学功底，擅长文字编辑及写作。
3 能熟练操作办公室自动化软件。
4 大专及以上学历。

● 游戏策划
1 热爱文学，具有深厚的文学功底，擅长文字编辑及写作。
2 懂日语，具有较强的日语阅读能力。
3 能熟练操作办公室自动化软件。
4 大专及以上学历。

● 三维动画设计
1 熟悉Softimage或Maya或3Dmax。
2 具有在游戏或CG中的动画制作经验。
3 美术专业或相关美术设计专业。

● 角色设计
1 熟悉PhotoShop，Illustrator及其它相关美术设计软件。
2 擅长画原画及动画设计。要具有良好的色彩感觉。
3 美术专业或相关美术设计专业。

● 游戏演出设计
1 熟悉Softimage或Maya或3Dmax。
2 具有在游戏或电影中的演出设计经验。
3 擅长设计Story Board。要具有灵活运用视点和光源的能力。
4 大专及以上学历。

科乐美上海网页现已开通 ：

http:// www.konami.co.jp/shanghai/

有意者请将简历及相关学历证明等复印件（有个人作品者将作品） 邮寄至：科乐美软件（上海）有限公司
上海市浦东新区世纪大道88号金茂大厦15楼 业务推进部人事收（信封上请注明应聘职位） 邮编：200121
或将简历 E-mail至 shanghai-info@konamicom

科乐美（KONAMI)软件（上海）有限公司诚聘

《游戏机实用技术5周年纪念特辑》制作进入中盘阶段！

受到广大油炒饭强烈关注的《游戏机实用技术5周年纪念特辑》目前正在有条不紊地制作中，很多读者通过各种方式来询问该书的具体情况。这里可以告诉大家的是该书的主要特点在于个性印刷、包装精美、内容绝密、限量发行。下面“互动信箱”就这4大特点作一个详细的解释：

什么是个性印刷？ 个性印刷是一种国际上非常流行的独立平面设计方案，它的价值在于惟一性！说得通俗一些，那就是购买者的名字将直接印刷在该书刊的封面上，并特别注明“××专阅”或“××珍藏”这类的字样，既高贵又有收藏价值。

该书的包装是什么样子的？ 《游戏机实用技术5周年纪念特辑》聘请专业的包装设计师提出设计方案，由一级美工设计师进行制作，其成品丝毫不逊色于豪华日本游戏限定版的包装形式，并附赠极具收藏价值的礼品。

这本书主要包括哪些内容？ 作为5周年的纪念，该书将主要详细回顾杂志这5年来发展的历程，每位小编都会亲自献身说法，详细介绍有关“个人隐私”的方方面面，并保证绝对真实。此外还特别收录了《游戏机实用技术 ZERO》（总第0期），这是无论在哪里也看不到的终极版杂志！

什么是限量发行？ 该书将在限定的时间内接受订购，并采取邮寄的方式发送到读者的手中，市面上不可能买到也不会加印。

有关《游戏机实用技术5周年纪念特辑》的详细情报请继续关注杂志中的介绍，年内与你不见不散！

上海浦东 GAME 游戏 风暴 专营店

以诚为本 以诚交友

特别推荐（绝无虚价）
PS II 39001型 + 直读IC + 原配柄 + 原装8M记忆卡 + 支架 + 防尘罩 + 大功率电源 + 再送10款经典游戏
￥1800元（一机一号、开机画面、现场改机）

承诺：我们只要微利，但需要更多的朋友！
所有型号PS2均可现场改直读，100%免引导
新产品：太极鲨（GBA烧录卡）火速上市，买一送一，赶快哦！

主机类
（专业批发各类主机，并办理各种邮购业务）

PSII50000(标配)	2000元
PSII39000(春季三色版)	2300元
PSII39000(普通版)	1800元
PSII39006 推荐	1750元
PSII39007	1800元
PSII39002～39004 欧版	1700元
XBOX 港版(标配)	1850元
日版(送遥控器)	1800元
美版(标配)	1700元
NGC 松下Q	2600元
普通色	1200元
DC	550元
PSone	520元
GBA(日、港)	480元
GBA SP(原装电池板)	820元
(国产电池板)	800元
GBC（全新）	400元
XG Flash	350元
EZ Flash	420元
EZ Flash 2代 256M	750元
SS(土星)	250元

玩家知音
GB、GBC、GBA、小小贴换GBA SP

GBA原装高清晰加亮被窝精品
GBASP、GBA原装锐屏镜面已到！
大量供应各大主机周边配件及发烧线
PS2原装光头300元

高价(现金)回收各类主机及GB、GBC、GBA(所有主机均可以旧换新)

共和新路 闸北区 闻喜路 曲沃路 本店 闸北加盟新店开张！
地址：上海市闸北区闻喜路1078号 银河电玩
公交线路：46、96、910、206、849、951闻喜路站下；741、745、110曲沃路站下
联系人：张良 营业时间：10：00-21：00
电话：021-66248408 13918106851

我们太需要GBA，您有吗？GBA最高收购价：450元

东海宾馆 车站 浦东大道 本店 泥车站 杨高路 东方路 崂山西路 乳山路 东昌路2号出口
地址：上海市浦东大道276号
邮编：200120
公交线：公交线路隧道5、8、9线、522、610、620、623、608、619、775、935、936、819、申陆专线、乳合专线到乳山路站下车（地铁2号线东昌路2号出口）
联系人：盛新杰
电话：021-58889005 68871441
监督电话：13916565431
全年无休 营业时间：9：30-20：00

GBA游戏30元起，土星游戏400余种（赠送目录壹份），DC正版大量供应20元起；PSII、XBOX台湾精装版大量供应！

www.plumbook.cn

银行汇款 >>>>>>>>>>>>>>>>>>>> 最快捷的汇款方式

深圳交通银行帐号：6014281131282630l 户名：李瑞芹

Jiusheng

久圣电玩专卖店

JiuSheng Dianwan Zhuanmaidian

久圣电玩专卖店是位于深圳东门步行街西华宫的一家电子游戏及其相关器材的专营店。本店兼顾零售业务和批发业务，在电玩销售行业范围内颇具影响力。我们一贯秉承质量第一、客户至上的经营理念，多年来店铺规格不断扩大，进货渠道也相应得到稳定保证。我们拥有驻港分店，常年保证在第一时间内为玩家提供最新的游戏主机和软件。久圣历来坚持信誉最高的运作理念，现在面向全国玩家开展邮购业务，欢迎广大玩家来函来电垂询。

联系方式 1

深圳店头电话：0755 – 82203785 李瑞芹
深圳店头手机：13923427798 李瑞芹
深圳店铺传真：0755–82250016
邮购地址：深圳市解放路西华宫一楼 G11 号 518001
邮购收款人：李瑞芹

联系方式 2

香港店头电话：00852–65515289 邓绍强
香港店头手机：00852–92343141 邓绍强

多颜色限定版套装 PlayStation2

★本店出售各色各型号Playstation2，均为日本原装全新机器，保证质量。

★高性能 3D 游戏
★蓝牙无线连接
★支持 MMS 彩信
★支持电子邮件收发
★支持GPRS
★数字 MP3 随身听
★内置收音机

诺基亚 N–GAGE 游戏机有售！港行质量保证！

各色限定版 GBA SP 有售！

★原装锂电池，主机版本任选。

各机种新游戏到货！

★马里奥赛车 ★龙珠 Z
★忍者神龟 ★恶魔城（美版）

久圣游戏模型玩偶精品

新世纪福音战士 超合金魂

超兽机神断空我 超合金魂

阪神优胜纪念限定版套装 NGC

夏亚限定版红色 NGC

★《仙乐传说》限定版 NGC 主机 +GBP 底座 + 游戏套装！现货供应，价格优惠！

★圣斗士原装模型

久圣电玩维修中心

精悍技艺 细致入微

将心比心 玩家放心

我们聘用经验老道的技师为各类主机和游戏器材进行检测和维修，拥有齐全的配件和机器外设以及专业的检修设备。久圣电玩维修中心收费低廉，服务周到，修复迅速。欢迎广大玩家携“爱机”前来就诊。

《生化危机》系列全套游戏模型枪

持本广告至久圣深圳店头可换取精美礼品一份

话梅杂志 PLUM-SMV
www.plumbook.cn

TOPWAY

科技领航 健康为本

游戏“玩”美奉献

欢迎您登陆//www.sztopway.cn了解我们更多产品!

通威产品质量承诺：一个月保换，一年保修。

深圳宝安中瑞电器有限公司
深圳市东宝祥电子科技有限公司
TEL:0755-27380288 27380388
Http://www.sztopway.cn
E-mail:zr@sztopway.cn

“通威”、“ ”的商标和产品都已注册，任何企业和个人未经通威公司许可，都不得使用、仿冒。违者必究。

广州分销处:020-81290555 33330599
北京分销处:010-85614098
上海分销处:021-32130145

通威 狮雄 TP-PSII /U780III TP-U606 III

通威 格鬥王 TP-PSII670 TP-U615

通威 雙振雄霸 TP-PSII /VJ636 TP-U620

通威 時代精手 TP-PSII /BG628C

通威 飛天鼠 TP-PC/M801

通威 雙雄聖鬥士 TP-U526

通威 GBA金手指 TP-GF120

通威 PS ONE/PSII金手指 TP-PSII/GF620-1B TP-PS/GF620-1A

通威 自選擒貝卡 G128

南晶科技有限公司

诚征全国各地代理商

以信为本 以质取胜

深圳市南晶科技有限公司是一家专业从事IC芯片、电子游戏软件开发的新兴高科技企业，集开发、销售、售后服务为一体，拥有先进的生产检测设备、高素质的技术和管理人才，与香港、日本的游戏同业有着良好的合作关系。

以“创新求生存、以信誉求发展”是我们的原则。我公司自成立以来以勇于开拓的精神，凭借尖端的专业技术，以不断开发的新产品、合理的销售价格、完善的售后服务，赢得了广大新老客户的一致好评和信赖。

为了公司的进一步发展壮大，现面向全国诚征各区域经销商，“六个月退货、一年保修、终身维护”是我们不变的承诺。我们将一如既往地遵循“质量第一、客户第一、信誉第一”的宗旨，竭诚为广大新客户服务，公司全体同仁真诚欢迎您的莅临和加盟！

宝石系列
数码暴龙3
数码战队2
傲视三国志
三国之傲视天地
机器人大战D
吞食天地V
口袋水晶
口袋钻石

服务承诺

六个月包换，一年保修，终身维护，
详情与当地经销商联系

公司售后专线：0755-27922797

反恐风暴 机甲战士III

红宝石 蓝宝石

银宝石 金宝石

内容丰厚，异彩纷呈

TV 8位 RPG ACT SLG 彩色中文版

地址：深圳市宝安50区新安五路129号步馨楼八楼

招商电话:（王小姐）0755-27922299 传真:0755-27920272

www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路 1073 号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）

收款人：盛健华
手机：13901790511
邮编：200082
电话／传真：021-65358097
58715206

浦东店：上海市金桥路 179 号庆鑫商场
闸北店：西藏北路 867 号（原芷江西路 125 号）
虹口店：四川北路 188 号 弘基假日广场底楼 5A203（春天百货对面）
电话：021-63077219

特讯
本店主机有一次开机画面、原装封条、一机一号、现场改装，立等可取

PS2 主机(50000 型 普通版 标配)	1800/30
PS2 主机(50000 型＋硬盘＋网卡＋AV 线＋电源线)	2600/30
PS2 主机(30001 型＋原柄＋直读＋人工＋支架＋正版片(全套返新机)	1200/30
PS2 主机（39000 型＋原柄＋直读＋人工＋支架＋正版片＋游戏）全套	1900/30
PS2 主机（39000 型 三色限定版 标配）	2300/30
PS2 主机（39006 型＋原柄＋直读＋人工＋支架＋正版片＋电源＋游戏）全套	1800/30
PS2 主机（39007 型＋原柄＋直读＋人工＋支架＋正版片＋游戏）全套	1830/30
PS2 主机（39001 型＋原柄＋直读＋人工＋支架＋正版片＋游戏）全新机	1620/30
PS2 主机（39001 型＋原柄＋直读＋人工＋支架＋正版片＋游戏）30001 型改成 39001 型	1300/30
PS2 主机（39002 型-39004 型＋原柄＋直读＋人工＋支架＋正版片）	1600/30
PS2 主机 50006 型＋原柄＋支架＋正版＋AV 线＋电源（全套）	1800/30

PS2 硬盘	1250/30
PS2 原装 S 端子线	180/10
PS2 原装遥控器	180/10
PS2 组装光头	280/10
PS2 原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3 方向盘	750/30
PS2 光线枪(原装)	250/10
PS2 打碟机(原装)	750/10
PS2 钢琴(原装)	720/10
PS2 鬼武者 1 代	260/10
PS2 鬼武者 2 代	248/10
PS2 三国无双 2 代 猛将传	220/10
PS2 阿尔戈斯战士(中文版)	158/10
PS2 铳墓(限定版)	550/30
PS2 漫画英雄对卡普空 2 代	150/10
PS2 燃烧战车(廉价版)	150/10
PS2 燃烧战车(日版限定版)	980/30
PS2 实况 6 最终版	198/10
PS2 完美射手 5 代	98/10
PS2 完美射手 6 代	128/10
PS2 GT3(限定版)	320/10
PS2 世界梦幻明星足球	350/10
PS2 心跳回忆 3(限定版)	780/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	580/30
PS2 声控足球加控制	650/10
PS2 荒野骑兵 3	360/10
PS2 三国志战纪	180/10
PS2 暗黑之心 2 代	380/10
PS2 我的暑假	180/10
PS2 幻想水浒传 3	415/10
PS2 封神演义 2	258/10
PS2 机器人大战 IMPACT	368/10
PS2 异度传说	258/10
PS2 PROJECT MINERVA（藤原纪香)(限定版)	450/30
PS2 鬼泣	280/10
PS2 荒野骑兵 3 代(限定版)	550/10
PS2 魔法古罗兰物语(限定版)保证全新	350/30
PS2 幻想水浒传 3 代(限定版)	1080/30
PS2 王国之心	268/10
PS2 风之克罗诺亚	220/10
PS2 大鼓之达人	680/30
PS2 宿命传说（中文版）	330/10
PS2 浪漫沙加	150/10
PS2 超战斗封神	258/10
PS2 拳王 2000	248/10
PS2 龙战士 5 代	180/10
PS2SD 高达 G 世纪 NEO	385/10
PS2 超级忍	385/10
PS2 钟楼 3 代	288/10
PS2 王国之心(最终版)	258/10
PS2 魂斗罗	198/10
PS2 鬼泣 2 代(超大作)	280/10
PS2 ZOE2 代	460/10
PS2 三国无双 3 代	430/10
PS2 真女神转生 3	395/10
PS2 星之海洋 3	148/10
PS2 创造球会 3	385/10
PS2 无线手柄	680/30
PS2 王国之心限定版	880/30
PS2 浪漫沙加(限定版)	368/10
PS2 头文字 D	385/10
PS2 半熟英雄 3D 特大号	365/10
PS2 三国志战纪 2 代	385/10
PS2 炼金术士 2 代	395/10
PS2 骁雄帝国	358/10
PS2 电脑战纪	385/10
PS2 电脑战纪限定版	780/30
PS2 最衙兵器彼	430/10
PS2 太十 X-2 枪	1380/30
PS2 樱花大战（普通版）	198/10
PS2 樱花大战（中文版）	308/10
PS2 樱花大战（初回特典版）	248/10
PS2 樱花大战限定版（送钟）	285/10
PS2 刀魂 2	288/10
PS2 FF10-2	398/10
PS2 VR4 进化版	288/10
PS2 妖精战士 4 代精灵黄昏	258/10
PS2 妖精战士(限定版)	595/30
PS2 第 2 次机器人大战 α	360/10
PS2 第 2 次机器人大战 α(限定版)	650/30
PS2 ZOE2 代(限定版)	980/10
PS2 真女神转生 3 代(限定版)	980/30
PS2 真三国无双 3(限定版)	880/30
PS2 混沌军势	358/10
PS2VR4 进化版摇杆	350/30
PS2 机器人大战 α 手柄	350/10
PS2 刀魂摇杆	298/30
PS2 天珠 3 代	365/10
PS2 狙击手 3 代	158/10
PS2 封神 2＋猛将传 2 合 1(限定版)	350/10
PS2 封神 2＋战斗封神 2 合 1(限定版)	350/10
PS2 罪格斗 XX	250/10
PS2 VR4 老版本（全新）	60/10
PS2 荣誉勋章	290/10
PS2 魔戒（中文版）	290/10
PS2 鲁邦三世	258/10
PS2 实体	220/10
PS2 ZOE1 代	220/10
PS2 三国无双 1 代	198/10
PS2 决战 1 代	258/10
PS2 联邦 DX 高达	288/10
PS2 RS 单车	198/10
PS2 降魔默士录	198/10
PS2 寂静岭 3 代普通版(送 CD)	420/10
PS2 半熟英雄(限定版)	750/30
PS2 太空频道 2 代	258/10
PS2 实况 7 代	430/10
PS2 机动战士 SEED	430/10
PS2 装甲核心 3（寂静的前线）	148/10
PS2 机动战士高达（相逢在宇宙）	430/10
PS2 龙背上的骑士	395/10
PS2 新世纪福音战士	380/10
PS2 格斗拳王 2001	380/10
PS2 真三国无双 3 猛将传	298/10
PS2 真三国无双 3 猛将传(套装版)	700/10
PS2 秋之回忆(中文版)	158/10
PS2 火影忍者究极的英雄	385/10
PS2 变形金刚	390/10
PS2 异度传说最终版	365/10
PS2 机器人大战特勤司令员	430/10
PS2 FF10 日版（全新）	385/10
PS2 超时空要塞	430/10
PS2 恶魔城 无罪叹息	430/10
PS2 机战 SC	430/10
PSone 主机(全套)	550/10
PSone(双手柄＋电源+AV 线＋记忆卡)	560/30
PSone 原装液晶	950/10
PS 7501 主机(全套)	560/10
PS 最终幻想4、5、6合集)仅1套	780/10
PS 太空战士 7 代	350/10
PS 太空战士 8 代	420/10
PS 太空战士 9 代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS 永恒传说	350/10
PS GT2	220/10
PS 陆行鸟	100/10
PS 心跳回忆 1 代限定版	980/10
PS 心跳回忆 2 代	450/10
PS 心跳回忆 3 代	220/10
PS 恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS 拳王京	150/10
PS 放浪冒险传	290/10
PS 浪漫沙加(1-2 代)每套	280/10
PS 浪漫沙加(限定版)	480/10
PS 幻想水浒传 1 代	280/10
PS 幻想水浒传 2 代	280/10
PS 机器人大战 F	230/10
PS 汪达尔之心 1 代	280/10
PS 汪达尔之心 2 代	300/10
PS 燃烧战车 1 代(普通版)	180/10
PS 燃烧战车 1 代(完全版)	280/10
PS 燃烧战车 1 代(限定版)	980/30
PS 荒野骑兵(1-2 代)每套	260/10
PS 寂静岭	180/10
PS 时空之轮	290/10
PS 妖精战士(1-3 代)每卷	260/10
PS 圣剑传说	290/10
PS FFT 战略版	280/10
PS 机器人大战 α	330/10
PS 机器人大战 α 外传(限定版)	950/30
PS SD 高达	120/10
PS 恐龙危机	180/10
PS 三国无双	120/10
PS 寄生前夜 2 代	300/10
PS Over Blood 1 代	150/10
PS Over Blood 2 代	150/10
PS 盗墓者 2 代	150/10
PS Begond	80/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS 精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS 原版真女神转生	285/10
PS 龙骑士	350/10
PS 北欧女神（限定版）	1380/30
PS 永恒传说（限定版）	1280/30
PS 神勇雷台（限定版）	380/30
PS 圣剑传说（限定版）	580/30
PS 燃烧战车人偶（衣服配件可脱卸）	980/30
PS1 代太空战士 1 代	340/10
PS1 代太空战士 2 代	340/10
PS1 代太空战士(1+2)代限定版	720/30
PS1 代原版片 火焰纹章	450/10
PS1 代东京美人学院	285/10
PS1 代心跳回忆系列(凝望骑士)	450/10
PS1 代 W 新机动战记	280/10
PS1 代 G 高达机动武斗传	280/10
PS1 代机器人大战 α(限定版)	850/30
PS1 代风之谷少年排球	220/10
PS1 代北欧女神普通版	450/10
PS1 代永恒传说(限定版)	1380/30
PS1 代心跳 2 代(限定版)	980/30
PS1 代太空战士 4、5、6 合集(限定版)	1580/30
PS1 代心跳回忆 放课后	198/10
PS1 代心跳回忆 对战方块	198/10
PS1 代心跳回忆 红色青春	198/10
PS1 代心跳回忆 彩之爱歌	198/10
PS1 代心跳回忆 旅立之诗	198/10
PS1 代心跳回忆 热舞暑假	198/10
PS1 代心跳回忆 回忆之钟	198/10
PS1 代心跳回忆 响之高校祭	198/10
PS1 代心跳回忆 2 代对战方块	198/10
NGC 松下 Q 主机(可看 DVD 全套)	2750/30
NGC 仙乐传说限定版主机全套	2380/30
NGC 主机＋原装手柄＋电源线＋AV 线(美)	1080/30
NGC 主机＋原装手柄＋电源线＋AV 线(日)	1250/30
NGC DVD 色差线	280/10
NGC 原装 VGA	380/10
NGC 原装 S 端子线	188/10
NGC 原装遥控手柄	288/30
NGC 生化危机 0(送记忆卡)	285/10
NGC 生化危机 1(送记忆卡)	340/10
NGC 生化危机 2	340/10
NGC 生化危机 3	340/10
NGC 生化危机收藏盒	1XXX/30
NGC 猴子球	260/10
NGC 猴子球 2 代	360/10
NGC 天使之翼	298/10
NGC 路易大冒险	220/10
NGC 大乱斗	350/10
NGC 星球大战	360/10
NGC 索尼克 2	298/10
NGC VR 射手	150/10
NGC RUNE	298/10
NGC PIKMIN	360/10
NGC 巨人	230/10
NGC 动物之森	298/10
NGC NBA	385/10
NGC 战斗封神	360/10
NGC 血腥咆哮	360/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC 沙滩排球	320/10
NGC 神机世界	330/10
NGC 梦幻之星 1、2	435/10
NGC 迪士尼明星足球	298/10
NGC 迪士尼滑板	425/10
NGC RAVE	298/10
原装玛丽遥控赛车	360/20
原装万代 HARO	385/20
NGC 马里奥聚会 4	365/10
NGC 塞尔达传说(限定版)	585/10
NGC 哈里波特	420/10
NGC NBA 2003	415/10
NGC 桃太郎电铁	230/10
NGC 索尼克合集	350/10
NGC 永恒阿卡迪亚	415/10
NGC 实况 6 最终版	430/10
NGC 指环王双塔	415/10
NGC 刀魂 II	430/10
NGC 银河战士	450/10
NGC 萨尔达风之杖	248/10
NG PNO3	298/10
NGC 刀魂摇杆	385/10
NGC 红侠乔易	410/10
NGC II 代妖怪合子	185/10
NGC 骁客帝国	420/10
NGC 仙乐传说	385/10
NGC 星际火狐	248/10
NGC 阳光玛丽	320/10
NGC 塞尔达传说	200/10
NGC 蓝色风暴	150/10
NGC 永恒黑暗	240/10
NGC 太空战士 水晶编年史	450/10
NGC 生化危机 维罗尼卡	385/10
NGC 仙乐传说	395/10
NGC F-ZERO GX	385/10
NGC 鲁邦三世	365/10
NGC 天外魔镜	410/10
NGC 牧场物语(奇妙人生)	405/10
NGC 马里奥高尔夫	420/10
NGC 瓦里奥制造	320/10
NGC PS03	430/10
NGC 马里奥赛车	395/10
XBOX（手柄＋电源线＋AV 线＋主机直读）	1800/30
XBOX 三国无双限定版主机全套	2480/30
XBOX DVD 色插 端子	280/10
XBOX 原装遥控器	285/10
XBOX 生与死 3	165/10
XBOX 幻魔鬼武者 2	165/10
XBOX 疯狂出租车	258/10
XBOX HALO	410/10
XBOX 世嘉 GT2002	198/10
XBOX 三国无双	298/10
XBOX 铁甲飞龙	450/10
XBOX 生与死沙滩排球初回限定版(送扑克)	498/10
XBOX 沙滩排球 扑克	258/10
XBOX 红海	298/10
XBOX 铁骑连(原装控制器)	1880/50
XBOX 玉加	450/10
XBOX 燃烧战车实体	365/10
XBOX 合金装备(实体)	360/10
XBOX 分裂细胞	298/10
XBOX 刀魂 II	430/10
XBOX 真女神转生(限定版)	880/10
XBOX 恐龙危机限定版主	2480/30
XBOX 恐龙危机 3 代	395/10
XBOX 骁客帝国	420/10
XBOX 武神之城	258/10
XBOX 零（日版）	268/10
XBOX 空中力量	258/10
XBOX 斩歌舞伎	228/10
XBOX 李小龙	298/10
XBOX 寂静岭 2	298/10
XBOX 红猪	110/10
DC 主机(全套)	580/30
GBA 主机(保修 1 年)	480/10
GBA SP 原装电源＋充电器（日版）	800/30
GBA-SP 我的太阳限定版主机全套	1450/30
GBA-SP 圣剑传说限定版主机全套	1480/30
GBA 99 拳王（限定版）	970/10
GBA 电视接收器	480/30
FC 红白机(纪念版)全新	850/30
任天堂 VIRTUALBOY 主机(仅 1 套)	1880/30
卡西欧古董主机送 2 盒卡带	780/30

本店维修主机，当场修理，立等可取

持此广告购 PS2 主机者送 PS2 代正版碟 1 张
想要买全新主机请到盛记，谢谢光顾！
大量回收日本原版片主机、本店原版片可以旧换新。

版面有限，无法一一刊登，买正版请到总店。

日本索尼 PS II 专营店
虹口分店开张了！

位于四川北路 188 号弘基假日广场底楼 5A203 室
电话：021-63077219

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多。

现场改机
现场修理
立等可取

大量回收日本原版片、主机
本店原版片可以旧换新

服务宗旨：
主机保修一年，有质量问题 35 天包换，终身维修。

上海市普陀区 立名游戏机经营部
www.lmgame.com

品质与服务是我们永恒的宗旨
欢迎加入游戏人的行列

主 机 信 息 （我们坚持有开机画面、原厂封条、一机一号，现场改机！）

PSII（39001 型）主机＋直读芯片＋原振手柄＋AV 线＋电源＋支架＋10 款游戏	1500 元
PSII（39001/39006/39007 型）主机＋完美直读芯片＋原振手柄＋AV 线＋电源＋支架＋10 款游戏	1700 元
PSII（39001/39006/39007 型）主机＋原装美塞亚 II 芯片＋原振手柄＋AV 线＋铁盒大电源＋支架＋10 款游戏	1900 元
PSII39000 型（限定版） 原配置	2050 元
PSII37000 型（透明纪念版） 原配置	2250 元
PSII 各种型号旧机（翻新机）主机＋直读芯片＋振动手柄＋AV 线＋电源＋支架＋10 款游戏	800—1000 元
PS7501/9002 型＋双手柄＋原装记忆卡或金手指＋电源＋10 款游戏	400 元
DC 主机＋双手柄＋记忆卡＋原装振动包＋VGA·BOX＋电源＋10 款游戏	550 元
PS-one（全套原配置）＋10 款游戏	500 元
GBA·SP 原装电池版	800 元
GBA 主机＋充电器＋电源	500 元
GB 彩机＋充电器＋电源	380 元
GB 薄机＋电源＋音响	190 元
GB 厚机＋皮套＋摇杆	90 元
SS 主机＋双手柄＋电源＋20 款游戏	250 元
NGC 主机（原配置）	1050 元
X.BOX 主机（原配置）	1750 元

游 戏 新 闻

★ 突破 PSII 芯片的技术壁垒，我们的 PSII 没有弱点！改好的主机有质量问题包退包换 3 个月主版芯片终身保用！
★ 凡批发、购机、购物满百元者均可送货上门！主机售后有质量问题者，可为您上门服务、处理。（注：仅限上海地区）
★ 本公司对外招商，合作及加盟！
详情请拨打：13311880169 徐先生
★ DC、PS、SS 正版软件特价！详情请点击我们的网站

贴 换 商 品

旧 PSII 机换 PSII39001 型（全新全套）	贴 600 元
旧 PS/CD 机换 PSII39001 型（全新全套）	贴 1000 元
旧 GBA 机换 GBA.SP（全新全套）	贴 400 元
旧 GB 薄机／彩机换 GBA（全新全套）	贴 380/200 元

邮购批发请与总店联系！
总店地址：上海市铜川路 2016 号 收款人：徐立敏 邮编：200333
业务咨询热线：021-52798344 投诉电话：13311880169（徐先生）
公交：706、105、743、852、1516、827、807 路（乘坐轻轨者可在曹杨路站下，转乘 743 路高陵路站下）
长风店地址：上海市枣阳路 465 弄 3 号门面房（近长风公园 2 号门）
公交：223、876、67、94、44 到金沙江路站、枣阳路站、长风公园站下
电话：021-52711640 手机：13301853328 联系人：高纯刚

最新产品

诺基亚 N-GAGE 2650 元
EZ-FLASH2 128M 450 元 256M 700 元
PSII50000 型＋完美直读 1950 元

www.plumbook.cn

卢湾店开业了！欢迎光临

www.rtplayer.com

电玩天地 模型世界

瑞通玩具

二代红色哈罗310/10

来瑞通购物放心100%

邮购地址：上海市市西长宁区天山路698号瑞通玩具（近古北路）
邮政编码：200336　收款人：李志亮
电　话：021-62747631
营业时间：10:00-20:00
公交：71、72、74、54、520、69、251 808、829、855、856、141、941、

卢湾店地址：上海市卢湾区蒙自路438号（近鲁班路的斜土路）
邮政编码：200023
电　话：021-63017924
营业时间：10:00-20:00
公　交：89、96、146、109

PS2正版游戏

恶魔城		超时空要塞	
忍者神龟		妖精战士中文版	330/10
妖精战士	150/10	三国无双3猛将传	350/10
阿尔格斯战士中文版	150/10	龙背上的骑士	380/10
星之海洋3	150/10	头文字D	430/10
装甲核心3	150/10	VR4进化版	290/10
秋之回忆中文版	150/10	荒野兵器3	150/10
梦境历险	80/10	东泥滑雪3	100/10
波波罗丝物语	120/10	声控足球	80/10
梦幻之星套装	300/10	生与死2	180/10
合金装备2实体	200/10	dance summit2001	120/10
异度传说	210/10	异度传说	150/10
无尽沙加	180/10	感染扩大V.1	220/10
实况足球7	450/10	决战2	180/10
寂静岭3	440/10	合金装备2	100/10
樱花中文版	330/10	FFX国际版（双碟）	250/10
高达SEED	420/10	天空之翼4	100/10
灵魂能力2	390/10	NBA 2K2（美版）	70/10
三国志战记2	450/10	三国无双2（美版）	70/10
第二次机器人大战a	480/10	OKAGE（美版）	50/10
相逢在宇宙	450/10	EXTRATIME（美版）	50/10
最终幻想X-2	430/10	DDRMAX（美版）	100/10
电脑战机	390/10	鬼泣2（美版）	180/10
半熟英雄限定版	680/10	樱花限定版(日版)	480/10
太鼓达人鼓	480/30	PS2原装光枪	300/10

各类游戏主机及正版游戏软件现货供应

NGC正版游戏

水晶编年史	450/10	仙乐传说	450/10
维罗尼卡	330/10	红侠乔易	450/10
生化危机0	280/10	银河战士	390/10
生化危机1	390/10	实况足球6	450/10
生化危机2	340/10	灵魂能力2	410/10
生化危机3	340/10	梦幻之星在线	430/10
星际火狐	250/10	永恒的阿卡迪亚	280/10
沙滩排球	380/10	玛里奥聚会4	330/10
实况2002	280/10	永恒的黑暗	250/10
阳光玛里奥	330/10	巨人多辛	310/10
动物番长	240/10	塞尔达传说	210/10
PIKMIN	340/10	口袋妖怪盒（套装版）	240/10
阳光玛里奥（美版）	330/10	VR射手（美版）	160/10
CAPCOM vs. SNK	280/10	哥拉斯（美版）	100/10

GBA正版游戏

拳皇EXE	180/10	足球经理	180/10
洛克人EXE	150/10	天使之翼	150/10
拿破仑	150/10	航空管制官	150/10
白夜协奏曲	360/10	机器人大战a	350/10
光明之魂	360/10	GT赛车	180/10
机器人大战原创世界	390/10		

DC正版游戏

向北去	28/10	高达战线	38/10	电车GO	28/10
梦游美国	30/10	午夜凶铃	260/10	海豚	45/10
GT2002	30/10	生与死2	180/10	VR3	30/10
梦幻之星	35/10	太空5频道	30/10	索尼克2限定版	35/10

XBOX正版游戏

铁甲飞龙	250/10	恐龙危机3	430/10
恐龙危机3	320/10	灵魂能力2	450/10
红海	250/10	拳击2002	100/10
梦幻之星	320/10		

ZiLi 智力苑电玩超市

九年老店，是质量的保证，完美的售后服务，值得信赖！智力苑连锁店只此六家，实行统一管理，购主机可凭保修卡到任一连锁店进行免费保养。本公司有专业维修部和维修师，帮您解决任何主机的疑难杂症，立等可取。**欢迎光临！**

日本DVD 动画大量现货

凡在智力苑购买任何主机玩友（掌机除外），总店车票报销50元，各连锁店报销20元（另外赠送精美卡通扑克，可任选品种）。

XBOX精装台湾版
恐龙危机3　刀魂2
御伽　生与死3
沙滩排球　铁甲飞龙
疯狂出租车　鬼屋3
光环中文版　枪之女神

★PS2主机全套（39001型）主机+AV线+原装振动手柄+直读IC+支架+游戏=1550元
★PS2主机全套（30001型翻新机）主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美赛亚”+支架+游戏=1250元
★PS2 50001型主机全套 主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美赛亚”+支架+游戏=2150元

本超市PS2各款型号齐全！均有索尼原厂封条，第一次开机画面，**坚持现场改机，可拆机验收，旧一罚十！**售后30天如有质量问题包退、包换、一年包修，终身维修。（买主机，送大礼）

PS2台湾珍藏版游戏
特点：原封装内有中文说明书，节目内容不伤光头，不会死机，真心珍藏零售价20元 上百种游戏供选择，且在不断增加中…

PS2精装版游戏目录、真.三国无双(中文版)、真.三国无双2(中文版)、真.三国无双2(日文版)、真.三国无双2猛将传、武装神师、实况6(中文版)、GP摩托车2、潜水艇、太阁立志4、VR战士4、降魔勤示录、MAXIM马克西姆、铁拳TT、R5、牧场物语3、血腥趣野3、狙击手2、狙击手3、真.魂斗罗、大战略1941、特警尼克大冒险3、机动战士高达、机动战士高达战记、超级机器人大战IM-PACT、封神演义2、卡片召唤师2、魔界战死队2、生化危机代号维罗尼卡、寂静岭短眠之诗、极品飞车、JOJO奇妙冒险、沉默杀手2、超.战斗封神、龙珠、宿命传说2、NBA2K3、世界足球、忍者突袭、鬼泣、鬼泣2、GT3、王国之心、鬼武者、鬼武者2、蜘蛛侠、零、荣誉勋章、绝体绝命都市、幻想水浒传3、保镖、三角洲特种部队3、刀锋战士2、式神之城、古惑狼4、.hack Vol2恶性变异、GUN SURVIVOR 3 恐龙危机、漫画英雄VS CAPCOM 2、捉鬼记2、侠盗车手3、侠盗车手罪恶都市、恐龙猎人2、合金装备2、合金装备2实体(D9)、最终幻想X、最终幻想X-2、忍、龙战士5、异度传说(D9)、实况6最终、侠盗SLY COOPER、暗黑编年史、真人快打5、决战2、三国志8、死或生2、铁骑3、拳皇2000、大逃亡、007夜火、SD高达GGENERATION NEO、装甲核心3、铁拳4、GUN SURVIVOR 4 生化危机、ICO(中文版)、真.魂斗罗(DVD)、实况6最终进化(DVD)、真.三国无双3、ZOE2、CAPCOM VS SNK 2、天诛3、灵魂能力2、妖精战士4、第2次超级机器人大战a、星际传说3、VR战士4进化、混沌军势、音乐指挥家、钢铁的咆哮2、怒.首领蜂 大往生、寂静岭3、分裂细胞、混沌时代3、天诛3(日文)、GP摩托车3、越南战役3、实况7、街头霸王EX3、机动战士高达SEED

为回报广大玩友的厚爱，本店将每月推出一款超特价商品！凡购买主机的玩友均可凭信誉卡购买。

本月超特价商品

PSII原装遥控器 110元

现场改装所有机种　米塞亚II芯片
PS2 39000捆绑版
PS2 39000型限定版
EZ-FLASH128M380元、256M620元、512M920元
新增NGC主机和NGC软件租赁业务。只限（闸北总店、普陀店、愚园店）
各款颜色齐全
各款颜色齐全
XBS（原配全套）
可同时兼容VCD和DVD影碟
诺基亚 N-GAGE

这里有 一流的购物环境、一流的技术、一流的服务，给顾客以最佳享受！

批发或邮购请与总店联系

闸北总店
地址：上海市汾西路652号 邮编：200435
公交：46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达）火车站南广场可直达本店批发
电话：021-56884803
传真：021-66830188　收款人：孙建伟
营业时间：9:00-21:00

分店地址：普陀店：上海市岚皋路113号　电话：021-52900732　联系人：孙小姐
公　交：865路、40路、112路、909路、747路和平新村下轻轨镇坪路站下
静安店：上海市新闸路906号　电话：021-62536579　联系人：奇奇
公　交：19路、136路、36路、15路、21路直达
愚园店：上海市愚园支路18号
公　交：824路、15路、20路、21路、830路、94路、地铁2号线静安寺站下
电　话：021-62485683　联系人：孙小姐
芷江店：上海市西藏北路917号　电话：021-56901799　联系人：小范
虹口店：上海市广灵一路120号　电话：021-65606009　联系人：开开
公　交：537、139、51、52、952、115、97、875、川虹线、轻轨赤峰路站下直达
昆山分店：昆山市南街95号　电话：0512-55224617　联系人：罗刚

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

Castlevania®

キャッスルヴァニア

详细资料&3DM-SMV
www.plumbook.com
国内统一刊号：ISBN962-1137-N 邮发代号：54-98 订阅零售价：人民币9.80元

(C) 1986 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo