Tot.41 ◆风来之西林 GB2◆勇者斗恶龙IV◆索尼克大冒险 2 for NGC◆猎头者◆混沌时代

游戏机实用技术

16 2001年10月B
TV GAME半月刊

任天堂
帝国反击战
NGC独占《生化危机》全系列！

经典回顾：《寂静岭》

《CVS2》高段解说第一章

《莎木 II》剧情攻略最速第一章

ISSN 1008-0600
16
9 771008 060006

本期赠送精美游戏贴纸

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

深圳华城新机地

游戏精品专卖　潮流影音总汇

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店。由于地域的优势，一直以来“新机地”就能够以与日本同步的速度发售最新的游戏软硬件影音器材精品，本着“以诚为本”、“顾客至上”的信条，配合完善的售后服务体系，为玩家带来更多更好的游戏和影音精品，成为玩家心目中的不二选择。

强势推出：

任天堂新主机NGC特价发售！！一同发售的包括NGC主机、记忆卡、手柄、AV线、色差端子以及三款首发游戏：《路易的鬼屋冒险》、《SUPER MONKEY BALL》、《水上赛艇：蓝色风暴》。

全国最具规模的深圳华城新机地AV&GAME店，现有4家分店，游戏AV器材精品应有尽有，欢迎来电查询。

地　址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1(518001)
电　话：0755-2286364　0755-2223012
传　真：0755-5198828
联系人：杨宇红(2223012)　杨永刚(汇款人)

《最终幻想X》系列精品：原声CD、精美座钟、豪华攻略本、可口可乐玩偶（全套16个），现特价发售。

最新GBA游戏系列，包括国内难寻的木盒包装《皇家骑士团外传》限定版以及最新的《幻想水浒传卡牌故事》、《超级机器人大战A》等。另外，不少稀有掌机的卡带也能够在这里找得到。

全球限量的《最终幻想X》主角泰达手办。泰达的神态被刻画得栩栩如生，并且泰达的四肢关节是可以活动的，这样玩家就能够为泰达设计出各种帅气的POSE。

《莎木》全系列，包括限定版《莎木 一章 横须贺》、《莎木US》以及限定版的《莎木II》，绝对是DC玩家的最佳选择！

两大王牌模拟类游戏《GT赛车3》以及《皇牌空战4》是许多喜欢模拟驾驶、模拟飞行游戏玩家的最爱，现在，对应这两款游戏的专用控制器FLIGHT STICK和GT FORCE也推出了！你不想试试操作它们时的感觉吗？

格斗热作《CAPCOM VS. SNK 2》的PS2、DC限定版及周边产品系列。包括ASC II专门为PS2版推出的大型街机摇杆以及格斗手柄、PS2的游戏+特制MODEM的限定套装版、DC的游戏+《CAPCOM对战Fans Disc》（收录CAPCOM在DC上推出的绝大多数对战游戏的精彩影像）的限定套装版。除此之外，PS2的又一利器——PS2专用硬盘也作为对应《CAPCOM VS. SNK 2》及《皇牌空战4》的强力周边成为PS2玩家的新宠，想感受完全没有读盘时间的PS2游戏吗？

www.plumbook.cn

目录 Tot.41 content

Tot.41 2001-10-16

目录		游戏立方	多边形
1		30	
特稿	GOUKI ACE飞行员	**攻略透解**	慕容非
2	《生化危机》在NGC上重生	33	莎木II
6	NGC发售大阅兵	46	风来之西林GB2 沙漠魔城
游戏情报站	SOUL	52	寂静岭
9		58	召唤之夜2
至爱排行榜	ACE飞行员	**研究中心**	纱迦
14		63	CAPCOM VS. SNK 2
前线狙击	GOUKI	**游戏动漫园**	D·S
15	VR射手3 ver.2002（暂名）	68	
16	索尼克大冒险2 for NGC（暂名）	**火热秘技**	SOUL
17	STRIDENT	72	
18	荒野兵器进化版3	**日语教室**	邪魔天使
20	勇者斗恶龙IV	73	
21	WILD EGG	**玩友自由谈**	慕容非
22	MOTO GP 2	74	
22	MOTO GP ADVANCE	**星之心画廊**	紫枫
23	猎头者	76	
黄金眼	GOUKI	**读编往来**	纱迦
24		77	
特快专递	GOUKI	封面 《CAPCOM VS. SNK 2》	
28	混沌时代	封底 《皇牌空战4 破碎的天空》	

索引

DC

CAPCOM VS. SNK 2 25 63
超级机器人大战α FOR Dreamcast 72
猎头者 23
零式枪手2 27
漫画同人会 72
莎木II 24 33 72

GBA

MOTO GP ADVANCE 22
WILD EGG 21

GBC

风来之西林GB2 沙漠魔城 46

NGC

路易的鬼屋冒险 26
生化危机 2
水上赛艇：蓝色风暴 26
SUPER MONKEY BALL 27
VR射手3 ver.2002（暂名） 15
索尼克大冒险2 for NGC（暂名） 16

PS

寂静岭 26 52 72
心跳回忆2外传 回忆之钟再度响起 27
勇者斗恶龙IV 20
召唤之夜2 58

PS2

CAPCOM VS. SNK 2 25 63
混沌时代 28
MOTO GP 2 22
荒野兵器进化版3 18
山脊赛车V 72
铁拳TT 72
真实机器人军团 72

XBOX

STRIDENT 17

郑重声明

未经本刊同意并书面授权，任何单位或个人不得以任何方式使用本刊刊登的所有内容（属本刊转载的部分除外）。对恶意侵犯本刊版权者，本刊将依据《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》、《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》中的有关规定向其追偿本刊所有被侵权益的损失。

欲向本刊投稿者，请仔细阅读以下声明，如向本刊投稿，我们都视为投稿人同意以下条款：

1. 投稿人应确保拥有所投稿件之完全著作权且未侵犯任何单位或个人的著作权。

2. 如本刊采用了投稿人的稿件并支付稿酬，则投稿人完全授予本刊自行编辑、修改和使用此稿件的权力，本刊不须再次征求投稿人同意和再次支付稿酬。

3. 投稿人如已将稿件投向本刊，在本刊回复采用或者未得到回复但尚在本刊反应期内（使用Email或ICQ方式投稿的，从稿件到达对方服务器时开始计算，本刊反应期为30日；使用信件方式投稿的，从发信方邮局的邮戳所示日期开始计算，本刊反应期为60日）或者本刊已经采用的情况下，投稿人不可以再同意其他单位或个人以任何形式使用该作品。如有违反，本刊有权不支付稿酬，并对给本刊造成的损失和影响保留法律追究的权力。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总顾问:李子奇　一编室主任:李海祥　责任编辑:郑翔　编委:刘洋 庄杰 韦波 蔡汝毅 翟雷 王恩雷 王超 刘志凌 徐翔 王树彬 王天傲　主办:甘肃省科学技术协会
社长/总编:司马　二编室主任:徐瑞金　编辑:杨晶 张元凯 徐飞 李昌奇 张志强 王梓 何莹　出版:游戏机实用技术杂志社
常务副社长:马力　三编室主任:郝飞　助理编辑:胡斌　印刷:深圳中华商务联合印刷有限公司
编辑部主任:王义　读者服务:高晓兰 宿美蓉　发行:兰州市邮政局
市场总监:宋宜明　电脑设计:吴松 康云飞　邮发代号:54-98

编辑管理:《游戏机实用技术》编辑部
通信地址:兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码:730000
电话:0931-8668378 8659190
传真:0931-8496387
Email:ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号:ISSN 1008-0600
国内统一刊号:CN62-1137/TN
广告许可证:甘工商广字:6200004000011
广告代理:北京圣德龙广告有限公司
出版日期:2001年10月16日
定价:人民币8.80元

9月初日本一家专门报道游戏展会的网站就放出“9月13日将会有重大发表”的消息。这个日子与NGC发售仅隔一天，很自然的，有关任天堂的猜测接踵而至——“SQUARE会在这一天宣布加入NGC？”或者是“《口袋妖怪》NGC版正式公布？”尽管大家在之前就已经有了接受震撼消息的心理准备，不过到了9月13日，这个“事实”还是惊得让不少人呆坐在电脑前……

《生化危机》在NGC上重生！

9月13日，CAPCOM举行游戏新作发表会，“BIOHAZARD TEAM”的领导者，《生化危机》之父三上真司面对到场的记者，宣布“NGC将在今后独占《生化危机》全系列”！！！

无论你相信与否，这的确是一个事实。GOUKI也和大家一样，一直都热切盼望着PS2版的《生化危机4》以及NGC版《生化危机0》新情报的释出……不过现在看来对PS2上《生化危机》新作的期望就到NAMCO与CAPCOM合作开发的《生化危机之枪下游魂2 代号：维罗尼卡》为止了！

三上真司在发表会上的讲话

“关于PS2版的《生化危机4》的开发工作，我们已经完全停止了！”

“我一直都有一个强烈的愿望，那就是将《生化危机》制作在同一个游戏平台上。而NGC是个非常容易开发的游戏平台，我们并没有从任天堂那里得到金钱，而只是因为相信这台主机而制作游戏。我想这台主机至少也有5年的寿命，所以应该可以在上面延续“《生化危机》系列”吧！”

“从现在开始，游戏不再只受到图像的限制。游戏性与图像的平衡所带来的乐趣更重要！我们将以任天堂的哲学为目标——有趣的游戏！”

“《生化危机0》的故事是从列车厢里开始的，因此，会出现桌布的晃动、桌上酒杯的摇晃、窗外移动的背景等新要素，是一个相当有动感的游戏。”

“《生化危机2》、《生化危机3》将会以现在的技术来进行移植，因此《生化危机0》、《生化危机2》、《生化危机3》、《生化危机 代号：维罗尼卡》的推出应该是很快的。

“我们想的只是做出一个高品质的游戏，并以此带给玩家某种程度上的快乐，并让他们有‘再继续买游戏吧’的想法。”

“海外版目前暂时还不能发表，因为海外版的标题是‘Resident Evil’，虽然我很想借这个机会全部统一成‘biohazard’，但是‘Resident Evil’已经被海外玩家所认同，似乎不太好进行改变了。”

除了主角三上真司之外，任天堂的超级制作人宫本茂也参加了这次的发表会。值得一提的是这也是宫本茂首次参加其他厂商的游戏发布活动！

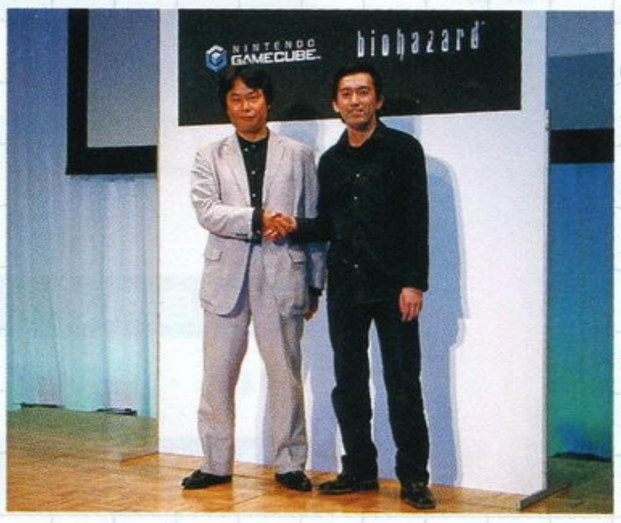
宫本茂在发表会上的讲话

“我通常不参加其他厂商的游戏发表会，但我想《生化危机》会取得成功！这是我第一次参加其他厂商的游戏发表会！”——任天堂对于《生化危机》的重视程度可见一斑！

“NGC是一个很注重‘理念’的主机，事实上，现在的游戏必须华丽，但并不能将游戏的乐趣分散！这是我和三上君达成的一个重要共识！”

“现在越来越多的游戏设计者在不知不觉中就将注意力放在了画面的不断加强上，但是当游戏开发完成后，设计者们却发现游戏原本打算表现的主题被抹杀了，也没办法尽快弥补！”

“跨平台开发这个选择是很不错，但移植或重新制作其他平台上的游戏则意味着游戏设计者只需要‘复制’。我想，从整个业界的角度来看，移植的确是一个不错的选择，但从开发者的角度来看则并不是个好主意。这次，三上君和CAPCOM表达了他们希望在NGC上‘创造全新的《生化危机》体验’的意愿，我们将对他们进行全力支持！”



看来，全世界数以百万计的《生化危机》Fans终于有了一个准确的目标了……

两位业界的顶尖制作人的握手，CAPCOM与任天堂的握手……

CAPCOM的NGC《生化危机》战略

2002年3月22日	《生化危机》
2002年秋季	《生化危机0》
发售日未定	《生化危机2》
发售日未定	《生化危机3》
发售日未定	《生化危机 代号：维罗尼卡》
发售日未定	《生化危机4》

God has His strange ways——任天堂NGC独占《生化危机》全系列的分析

文：DARKBABY

情理之中意料之外的结果，CAPCOM对于NGC异乎寻常的热情充分证明商业社会的风云诡谲！曾经推出了PS第一款原创大作《生化危机》、曾经开发了PS2首个百万软件《鬼武者》……正当诸多局外人遐想着CAPCOM与索尼PS2的蜜月之旅时却发生了石破天惊的变故。

从9月13日发表会现场，我们所能看到的仅仅是表面虚假的词饰。宫本茂和三上真司两位大腕所谓“共同的游戏理念”和“NGC是一台性能卓越的主机”等等的场面话让我们不禁联想起昔日DC版《维罗尼卡》发表时的那一幕。

作为任天堂FC时代6大核心厂商之一的CAPCOM近来一直有着失落的感觉，早年PS由于《生化危机》的推出一举摆脱了始终落后于SS的不利局面而急速飙升，而这一切的功绩完全归属于了SQUARE的《FF VII》；《鬼武者》又一次显示了厂商不俗的实力扭转了PS2软件销售极度低迷不振的局面，而索尼似乎还是完全将青睐的目光投向了SQUARE、KONAMI；在SCEI所谓权利金的四层蛋糕序列中CAPCOM的地位甚至还及不上规模、资格远逊的FROM SOFTWARE！CAPCOM的失落很大部分也源于自身错误的将过多的筹码押在了世嘉的DC上引起了索尼高层的极大不满。在业以剑拔弩张的新世代主机大战中大大小小的软件厂商都迫切地寻觅着最适合自己的阵营，撇开不冷不热的索尼，微软虽资金雄厚但在游戏业毫无根基，面对着近年来景况颇佳的旧主——

任天堂的热情招呼自然无法使CAPCOM不芳心大动！

另一方面确如发表会中双方顶尖制作人所说的那样，任天堂和CAPCOM确实有着共同的理念。冈本吉起、船水纪孝等FC时代的元老们对任天堂有着特殊的感情——毕竟那方土壤也曾经孕育了诸如《魔界村》、《龙战士》、《街霸》等大批风云一时的杰作！NGC准确的市场定位、简便快捷的开发、只有天知道的优惠条件也都是令CAPCOM高层决心惊天一掷的关键。

PS2机能和市场策略的种种弊端将使索尼在未来与任天堂、微软的竞争中处于极被动的局面，一力鼓吹的大作主义本身也将引起软件厂商之间的利益纠葛。我们可以把此次的事件等同于1996年SQUARE加盟索尼PS来看待：如果CAPCOM等第三方厂商果真能全力协助任天堂的话未来的局面将极为扑朔迷离。

同日，任天堂北美总裁荒川实在接受质询时说了如下意味深长的话："我们可以把最近纽约世贸大厦的不幸事件和CAPCOM的回归用一句古代的格言来形容'God has His strange ways'！！"

注：God has His strange ways（上帝有他奇怪的作风）——系流传百年的摩门教格言。

《生化危机》全系列的销售成绩（全球）

《生化危机》	574万套
《生化危机2》	675万套
《生化危机3》	376万套
《生化危机 代号：维罗尼卡》	163万套

看到上面这个销量表，就不难体会CAPCOM此举的用心良苦了——再这样下去，CAPCOM绝对会失去《生化危机》这块金字招牌！不过如果细究其原因，很大程度上也是CAPCOM的决策错误所造成的：《生化危机3》更像是一个《生化危机外传》，与《生化危机2》相隔一年半，但是玩家所能了解到的故事却几乎没有任何进展；《生化危机 代号：维罗尼卡》在DC上推出，单是在故事的连贯性上就无法得到保证！之后重新在PS2上推出"完全版"，但是PS2玩家此时对于游戏的故事却早已有了了解——游戏的销量仅刚过50万……以上这些相信都是CAPCOM痛下决心的关键因素！

黑暗笼罩着**RACCOON CITY**——一座位于美国中西部的小城。

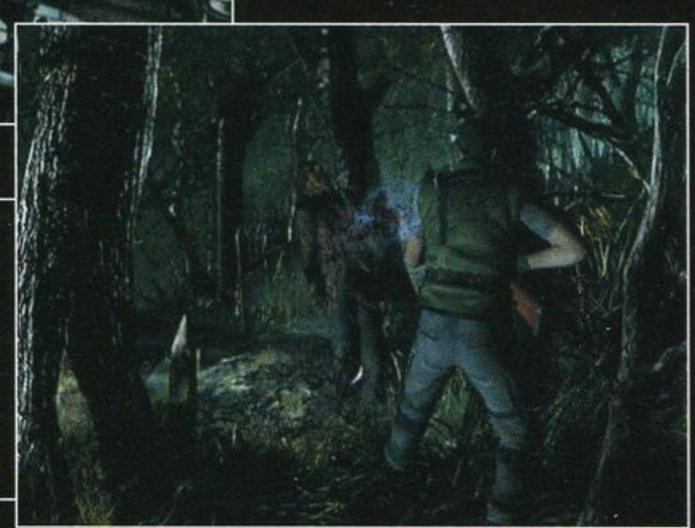
1998年7月，美国中西部的小城**RACCOON**市接二连三地在野外发生神秘的死亡事件，死者都尸首不全，似乎是被某种野兽袭击致死……事态严重，**RACCOON**市的特殊行动小队**S.T.A.R.S.**的队长威斯克（**Wesker**）接到市长布莱恩·埃容斯（**Brain·Irons**）直接下达的命令，派出**S.T.A.R.S.**的**Bravo**小队前往位于市郊的斯宾塞古堡中调查。但**Bravo**小队到达现场后随即与**S.T.A.R.S.**失去了联络。队长威斯克于是决定亲自带领**S.T.A.R.S.**的另一支小分队**Alpha**小队前往事发地点，他们肩负着寻找**Bravo**小队以及调查事件真相的重任！

不过，当**Alpha**小队到达现场之后，连这群受过专业训练的队员们也被眼前的情景给惊呆了……

游戏的剧情虽然没有正式公开，不过想来也不会与PS版有太大的区别吧？从发表会的情况来看，游戏的主角仍将是克里斯与吉尔两人。目前克里斯在游戏中的造型已经公开，发型似乎有点改变；吉尔的造型则还没有正式公开，只是在发表会现场公开了一幅吉尔的头像而已。（个人更期待威斯克的造型公布……）

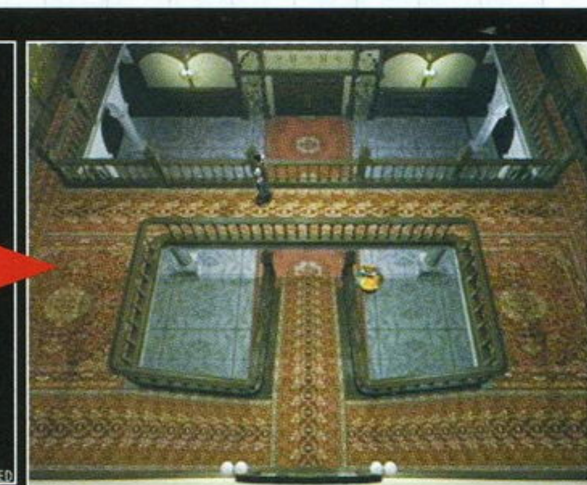
不过这一次公布的克里斯的图片中没有几个近景的，因此也看不清脸部建模与《维罗尼卡》中的有什么不一样。

古堡二楼，这一次由于机能的提升，相信上楼是不用再读盘了……事实上整个古堡的构造还是和PS版的《生化危机》以及DC、PS2的《维罗尼卡》中的古堡差不太多的。不同的就在于那种阴森森的气氛更浓了。

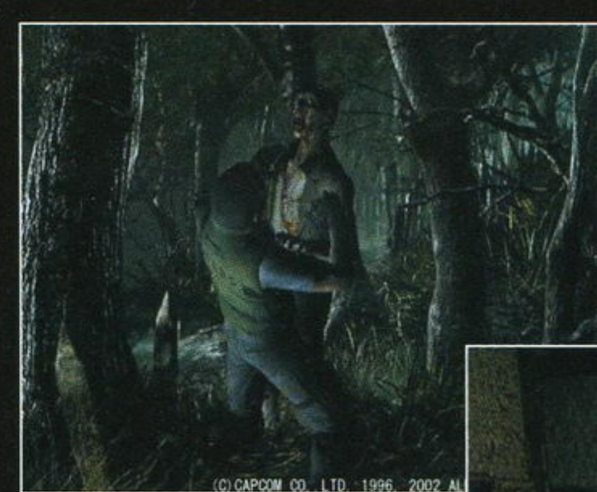


当然不会只是"简单地"进行移植，新的场景也是非常必要的。毕竟在未来NGC版的《生化危机》还是需要大批的"《生化危机》系列"的铁杆玩家的支持。图中克里斯手持着大猎枪向丧尸射击，这个场景就是全新的。

这就是斯宾塞古堡一楼的大厅，在NGC的强力渲染下显得是那么的……似乎找不出什么词来形容了。



与PS版一代的大厅俯视图进行比较，差别是显而易见的。



注意看！丧尸"张开"血盆大口咬向克里斯！在CAPCOM官方公开的演示画面中，可以很清楚地看到丧尸撕咬克里斯的一系列细腻动作，丧尸也有了"表情"！

很有代表性的一个场景，记得当初GBC版《生化危机》公布的时候也是用的这个场景的图片。

玩过了《路易的鬼屋冒险》之后，就对这样的场景充满了信心！（笑）

一楼的饭厅

克里斯抽出格斗刀，一刀扎向扑过来的丧尸！

话梅杂志&3DM-SMV

文：DARKBABY

前度任郎今又来——希望与隐忧并存的NGC

2001年9月14日，50万台出荷量的任天堂新一代游戏主机NGC被摆上货架，这台凝聚着任天堂无数心血和期望的方盒子能否顺调推向市场已经成为近日业界注目的焦点所在。

诚如所料的那样，当天凌晨秋叶原、日本桥等各地电玩店都出现了长长的队列等候着将期待已久的新主机带回家中，每日新闻等各大媒体也用较大篇幅对销售盛况做了报道，通同的关键词是："Game老铺的再进发……"

目前广大第三方软件商关心的是NGC在PS2、XBOX的前后围堵中到底能够走多远；而玩家们所瞩目的是未来会有多少脍炙人口的大作精品出现在这一硬件上；失去市场主导权多年的任天堂则将未来社运完全寄于这乾坤一掷！

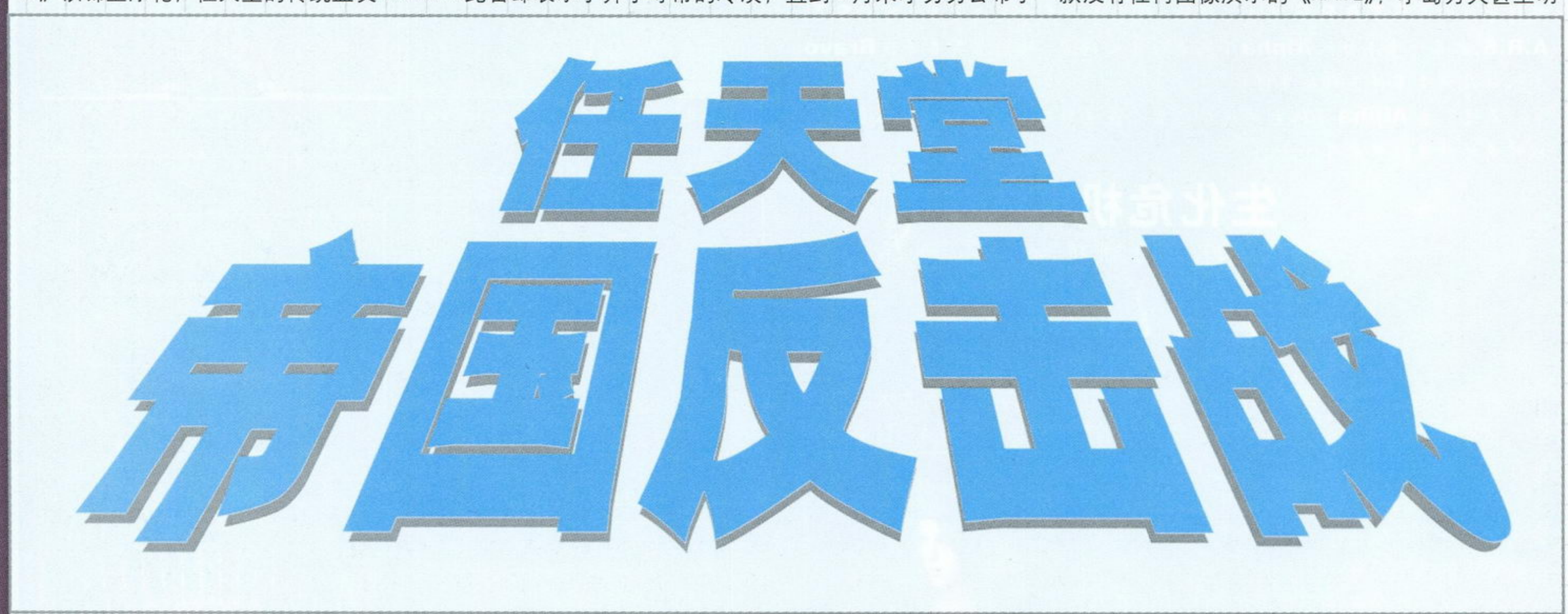
今年3月新型掌机GBA上市以来任天堂似乎一直处于顺风满帆的境地。不到半年时间GBA已经在本土销售了300万台一举取代了索尼PS2硬件销量冠军的宝座，希望为GBA开发软件的厂商挤破了门槛，IGN截止八月末的统计数字表明全球约有117家厂商共计430款软件正在紧锣密鼓地开发中，仅半年就有如此局面在游戏史上也堪称绝无仅有。继5月E3成功展示NGC后8月末的幕张任天堂SPACE WORLD 2001再创观展人数的新记录（据任天堂官方统计3天到展人数近20万）；展会期间宫本茂公布NGC版《马里奥》、《塞尔达传说》最新作DEMO时全场千余人起立鼓掌欢呼的场面让人又一次领略了任天堂游戏强大的号召力！在SPACE WORLD会场上我们更看到许多新朋旧怨的身影，NAMCO、SEGA、FROM SOFTWARE、SAMMY……曾几何时这些厂商都坚决地站在了任氏的对立面；又有多少人料想到巨大的索尼克布偶今日会憨态可掬地走在任天堂的秀场？！

大清早就排队购买NGC的日本玩家。

NGC果真形势一片大好么？

任天堂难道又将一统江湖君临天下吗？？

捷报频传的背后仍然埋藏着极大隐忧，目前最大的合作伙伴世嘉的主力产品均移植自DC；NAMCO将看家作《铁拳》移植给了GBA后又普惠世人地宣布《刀魂2》、《山脊赛车VI》将同时登陆现行三大主机；CAPCOM并没有适时展示其为NGC独家制作的《生化危机0》以锦上添花；任天堂的传统盟友KONAMI此番却表示了异乎寻常的冷漠，直到8月末才匆匆公布了一款没有任何图像演示的《RAVE》，小岛秀夫甚至明



确表示不会把《MGS2》移植给NGC；至于RPG两大泰斗SQUARE、ENIX则更是芳踪难寻觅！艺术家气质的任天堂软件开发总负责人宫本茂在接受访谈时也无意之中泄露了一丝天机："目前全球开发中的第一方和第三方软件合计约六十多款……"（除去任天堂自社与第二方外实际真正启动开发的第三方远不如索尼、微软两个阵营）浏览了GBA一长串的加盟厂商与软件的名单再与NGC乏善可陈的软件表两相对照，我们不难发现多数第三方厂商心照不宣地所谓共识：TV主机以索尼PS2主导，由任天堂GBA控制掌机领域。似乎那种格局才是包括SQUARE等软件商们认为的最佳方案！！

NGC推出前局势的险恶比之当年N64有过之而无不及！索尼PS2只用一年多时间就实现了全球出荷1700万台的销售成绩，虽然今年三月以来气势受到了GBA的扼制仍然在本土销售了220万台（截止到8月末）。《FFX》、《大众高尔夫3》推出以后又掀起了一股新的硬件销售热潮，年末年初将有《MGS2》、《VR战士4》、《铁拳4》、《异度传说》等大批超大作可用以有效狙击NGC、XBOX。作为本土普及突破五百万台的PS2主机在理论上软件突破百万的几率大为提高，这也是广大第三方趋之若鹜的关键所在！借助着PS的成功PS2在消费者心目中也具有最高的知名度和信赖度。

8月27日也就是任天堂SPACE WORLD 2001结束的次日，微软在东京举行了盛大的新闻发布会。几乎所有日本一线软件商都莅临捧场，微软宣布了XBOX将于2002年2月22日在日本登陆的消息，以《死或生3》为代表的15～20款首发豪华阵容再次证明了在IT界广为流传的"谁轻视微软就代表了死亡"这一格言。

9月14日，日本游戏店属于任天堂。

对于任天堂来说最大的敌人莫过于自己！任天堂无法改变FC时代因专制统治与广大第三方形成对立的固有现实，NAMCO等虽然重归阵营但仍不愿再度重现一家独大的噩梦而多方掣肘。任天堂十几年来形成的游戏风格也将严重制约NGC的普及程度，被广泛认为趋于低龄化并刻意追求游戏性的任氏作品很难为二十岁以上的青年人所认同，"儿童的任天堂"所带来的负面后果非旦夕可以消弭。任天堂的手中掌握着一大批诸如《皮卡丘》、《塞尔达》、《马里奥》等在业界最具有号召力的固有角色品牌也将阻碍着任天堂向更为深广层次拓展的步伐！在竞争日益激烈的今天，软件商大多甘于倚赖着手

中知名品牌反复翻炒着食之无味的冷饭以求获得最廉价的收益。任天堂当然更有资格炒冷饭，君不见每个挂着《马里奥》、《皮卡丘》名字的游戏都能轻松突破百万大关（GBA《马里奥赛车》仅一个多月就实际销售60万套、累计出荷突破了百万）；N64时代任天堂就凭借着手中的固有品牌硬生生割据了大片的市场。正如评论家平林久和所说："那些创造了游戏业神话的名作，同时也将成为埋葬市场的墓石……"面临未来瞬息万变局势的任天堂如果再想对旧日辉煌甘之如饴无疑将会被时代所唾弃，而完全摆脱巨大短期利益束缚则需要有壮士断腕的勇气！

"我对《Smash Bros. 2》和《水上赛艇：蓝色风暴》等游戏并没有太大兴趣，感觉不过是N64的延续而已……《PIKMIN》很有意思，想亲身体验一下……"以上是KONAMI著名游戏制作人小岛秀夫在参观SPACE WORLD 2001后发表的感想。

与其把9月14日作为NGC在日本的正式发售日，我们还不如将10月《PIKMIN》推出之期视为真正的登场亮相。《PIKMIN》到底是怎样的一款软件呢？！我们可以将之看作是任天堂崭新游

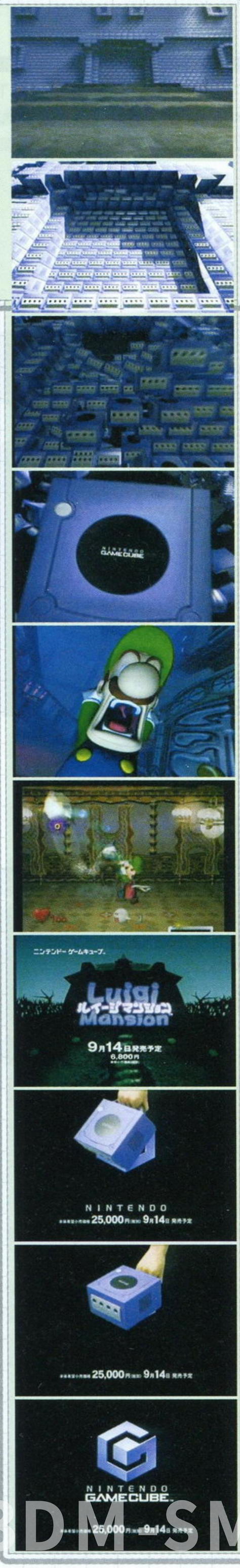
戏理念的再诠释：游戏巨匠宫本茂完全摆脱原有思路创造的新娱乐模式！在任天堂特有的充满稚趣和幻想的氛围中讲述了宇宙飞船因机械故障而降落在某个奇特的星球，玩家通过引导指挥一群名为PIKMIN的可爱生物来达成任务最终成功脱离……至今为止这个游戏在实际操作方面还存在着许多谜团。虽然没有像世嘉的《莎木》那样冠以FREE的新名词，但这无疑将是一种崭新的游戏形态。这款游戏被视为NGC今年最大的卖点成败将关乎主机的未来走向，任天堂以宫本茂为首的软件制作者清醒认识到只有刻意创新才能重新成为潮流的引导者。

任天堂深知顺应时代需求并不仅仅是使用DVD-ROM或者大量播放CG动画。任天堂明智地避免了选择与PS2、XBOX同样的发展路线，采取了以守为攻的方针。在发布会公布《塞尔达传说》最初画面后我曾担忧任天堂会走上与PS2等主机追逐画面效果的歧路；从最新的公布的2D进化形态的《塞尔达传说》欣喜地发现任天堂再次逆潮流而动走在了时代的前列！我们可以看到任天堂已经走上了和那些追求真实电影化路线的游戏公司截然相反的道路，对游戏纯粹虚幻的概念有更深层次的理解！我们无法判断两种潮流最终谁会成为主流，但确信全新的《塞尔达传说》必将再度带来冲击（GameSpot未经证实的消息称任天堂正在秘密开发两个版本的《塞尔达》；发布会上真实比例的《塞尔达》仍将推出）！

NGC与GBA的联动也将创造出许多崭新的游戏形态，从这次展会公布的《动物之森+》、《滚滚卡比》来看与掌机的联动已经远远超出了充当记忆卡和简单育成的固有范畴。《滚滚卡比》的娱乐方式是玩家用GBA对着电视屏幕以承接不断滚落的卡比并伺机反击，并且可以支持四人对战……对任天堂软件开发者的丰富想象力不得不再次顶礼膜拜！主机性能的飞跃也将为联动创造更大的可能性。针对日益普及的网络游戏和索尼、微软在这个

NGC的广告《路易的鬼屋冒险》

NGC的电视广告攻势在8月份就已经全面展开了，第一个与我们见面的是由mix-core为任天堂制作的《路易的鬼屋冒险》的广告。在这里有必要提一下mix-core，去年8月份在任天堂的SPACE WORLD 2000上展出的名为《Rebirth》那段展示NGC机能的宣传影片就是出自于mix-core之手。影片由一幢大屋的远景开始，镜头慢慢拉近，却发现原来这幢大屋竟然是由无数的NGC砌成的……大屋突然崩塌，镜头聚焦在其中的一台NGC上，接着出现《路易的鬼屋冒险》的游戏画面，最后是一只手很轻松地提起了一台NGC，露出NGC的LOGO。



领域的绝对优势，任天堂加紧了和NTT、世嘉的合作研究。董事今西宏史的表述颇意味深长："我们感觉到了网络游戏的必要性，但对成本核算与盈利模式上还存在的许多疑问。在确信能够盈利的前提下任天堂将大力开发自己的主力产品；目前有一款游戏正在开发之中！"（可靠消息称任天堂的第一款自社网络游戏将是某S·RPG名作的续篇）

性能优越、开发成本低廉的NGC本身就是诞生梦幻大作的温床。首次加盟制作RPG《RUNE》的FROM SOFTWARE仅用4个月就实现了在PS2起码一年的完成度；ATLUS的《女神转生》策划人冈田耕始在对NGC性能惊艳的同时明确表示正在开发对应的大作RPG。9月13日即NGC推出的前日，CAPCOM和任天堂召开了联合新闻发布会宣布NGC将完全独占AVG超大作"《生化危机》系列"！我们绝对不能将之视为单独的事件，CAPCOM、FROM SOFTWARE等的大力协助说明任天堂在拉拢第三方厂商的工作中取得了重大进展；除去金钱利益的诱惑也侧面证明了NGC的性能卓越。生化之父三上真司在发表会上就公开表示："NGC是一台能够实现CAPCOM理想和抱负的主机……任天堂在技术上的大力协作 也使我们充满信心！"

NGC在硬件价格方面也处在极其有利的竞争态势：XBOX、PS2每卖出一台硬件厂商都将损失50～100美元，而NGC则只损失20美元甚至据称尚有微利。这一切都归功于有"成本杀手"称号的原任天堂硬件三杰（另两人是上村雅之、横井军平）之一竹田玄洋领导的强大开发团队，仅用了一年多时间就将最尖端的技术压缩控制在25000日元的价格带，在未来的主机大战中任天堂势必再次扮演价格破坏者的角色。任天堂在开发主机时还明智地去除了播放DVD等不必要的功能，不同于索尼的是任天堂并非影音产品的制造商毋需兼顾于其他领域的拓展，纯粹的GAME用主机将更有利于软件商核算成本和预估市场，而由盟友松下推出的兼容机则会与索尼争夺影音领域的潜在份额。

随着NGC在日本本土顺利地推出，任天堂在全球范围展开了宣传攻势。在北美大小电玩专卖店的醒目位置出现了NGC的体验展位；当任天堂获知目前新主机与XBOX的预订数比率达到了1.8:1的绝对优势后反而更加稳健地打出了"大家都来试试NGC"的口号！相比以往任天堂主机是最好的那种论调显然将自身置于适当的位置以免遭受围攻。

罗马并非一天建成的。

NGC要想在PS2业已巩固的基础上占据一席之地并非易事，如何解决软件的困扰仍是目前任天堂急待解决的问题。不管今后谁主沉浮有一点可以确信：2002年将会成为游戏史上最激动人心的一年！

谨以此文献给为游戏业发展做出巨大贡献的任天堂

DM SMV

NINTENDO GAMECUBE发售大阅兵

NINTENDO GAMECUBE（以下简称NGC）于9月14日如期推向了市场，加入到家用游戏机的滚滚洪流之中。相信大家都对这款可爱小巧的新主机关注已久了吧。这次就带领大家近近地走到NGC的身边，将它从头到尾看个通通透透。NGC虽然首发软件阵容不算庞大，但是低廉的价格和强大的机能也会让人心动，有购买意向的玩家可要仔细看了。

电源开关

POWER键设计成圆形，白颜色十分醒目。

NAME PANEL

这个黑色的盖子可以取下，可能任天堂打算日后推出多种不同的颜色供玩家更换。

把手

NGC精致而小巧，这个把手的设计更体现出以人为本的特色。

电源接驳口

不用多说，这是电源线的接口。

LOGO

任天堂的标记，不用多说了。

NGC LOGO

黑白分明，一目了然的NINTENDO GAME CUBE字样。

RESET按钮

重新启动NGC的按钮。值得一提的是按下之后游戏会自动回到标题画面而不需要再观看一次NGC启动画面。这个设计的十分体贴，有一种当年玩FC卡带游戏的感觉。

碟盖按钮

轻轻按着就可以打开碟盖，这样就可以放入特制的8cmDVD-ROM。这次任天堂放弃了成本较高的抽屉式光盘存放方式。

影像输出线插槽

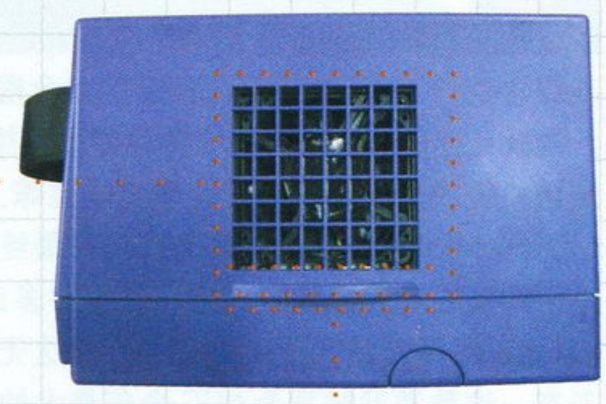
NGC的影像输入分为两种，左边的是Digital AV OUT输出，右边的是Analog AV OUT输出。值得注意的是，AV线并不是NGC的随机配件，玩家需要另外购买。不过NGC还兼容SFC、N64的AV线，有SFC或N64的玩家可以省省了。若是追求更高品质的影音表现的玩家可以考虑购买一根Digital线。

电源指示灯

打开电源开关，灯自然就会亮起了，如果不亮那就是……

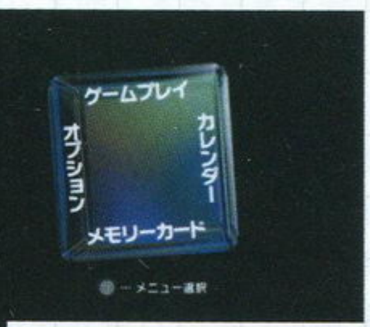
散热通风口

现在所有的主机均使用了高速处理器，做到有效的散热当然十分必要。所以NGC的散热口特别大，由于设计合理并没有影响主机整体外观。主机内部有巨大的散热片，配合一侧的风扇一同工作。



NGC的开机画面

记忆卡管理画面



菜单画面

突起物

为了有效防止主机周围的物品堵塞通风口，NGC两侧刻意设计出突起物用来保持和周围物品的距离。

NGC FAQ（常见问题集）

在正式开始之前，我们完全有必要为大家再介绍一下任天堂的上一代主机Nintendo 64（对国内玩家来说也算是补补课了，以下N64）。

作为次世代主机中最晚发售的机种，任天堂直到1996年的6月才在日本发售N64——64位的家用游戏主机。作为超受欢迎的16位主机SFC的接班人，在日本尽管《超级马里奥64》热卖，但N64在日本的销量一直没有达到领先的程度——它一直排在SONY的PS后边，名列第二。

但是在北美市场上，N64却几乎从来没有滞销过！从《007黄金眼》到《塞尔达传说64 时之笛》都达到了很高的销量。事实是在北美和欧洲销售出的N64卡带高达几千万盘！作为高价的卡带来说，任天堂赚海了。

但是一系列的事件促使任天堂不得不加入到下一代主机的开发竞争中：

1998年5月21日，日本东京，世嘉公布其最新家用主机——DreamCast（以下DC）。

1998年11月27日，世嘉在日本正式发售其最新主机DC。

1999年3月2日，日本东京，SONY为牵制世嘉而公布其最新家用机计划——"The next PlayStation"（PlayStation 2）。SONY同时宣布PS2将于2000年3月底，也就是在下一个新的财政年度里于日本发售，而在北美发售的时间则定在2000年末。

1999年3月3日，就在SONY公布PS2计划的第二天，任天堂官方发表声明："我们正在开发一台更先进的（相较于PS2来说）家用游戏机系统，但是现在关于这台主机的一切细节我们无可奉告。"所有事情都很明朗，不管那个时候任天堂是不是已经在开发新的主机——它都将参加下一次的家用机大战！任天堂所要做的就是一个公布声明，而可能就在此的几个月后，任天堂真的开始研发新主机了。

常见问题：

1.N64的接班人、任天堂的新主机的名字是怎么确定下来的？

直到2000年的SPACE WORLD展之前，任天堂新主机的官方代号的确还是"海豚计划"（Project Dolphin）。过了一段时间后，日本任天堂开始考虑一个新的名字——Star Cube，但是美国任天堂（NOA）很不满意这个名字，因此可以说是采用了一个折中的办法，于是最后任天堂的新一代家用游戏主机官方名字被定为——GAMECUBE。

2.为什么以前的开发代号会被称为"海豚"？

在1999年E3展的记者招待会上，当时的美国任天堂（NOA）主席霍华

话梅杂志&SDM-SM

主控制面板

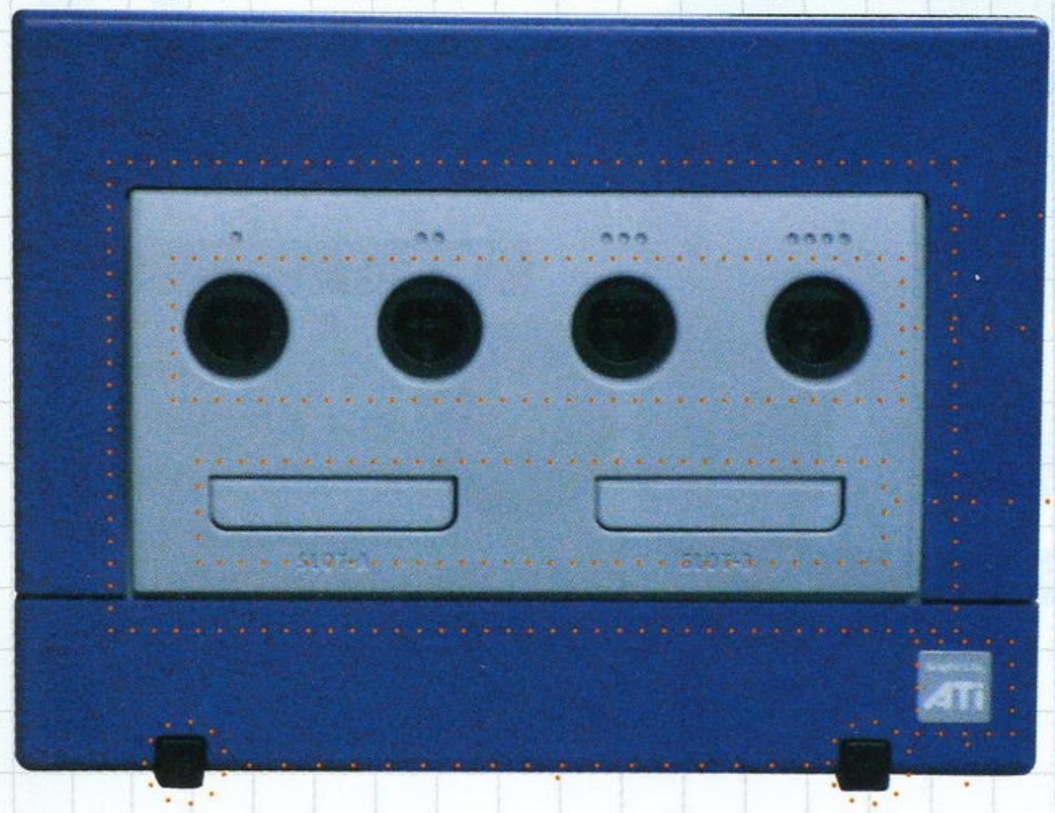
手柄和记忆卡与主机的连接处。整个控制面板微微向往凸出。

手柄插槽

NGC 主机上共有四个手柄插槽。另外使用无限手柄“WAVE BIRD”时，手柄的信号接受器同样是插在此插槽中。

记忆卡插槽

NGC 主机的专用记忆卡名为“Memory Card 59”，意义为记忆卡将分割成59个Blocks(格)。从已发售的游戏来看，《路易的鬼屋冒险》和《Super Monkey Ball》需要的存储空间为3 Blocks，《水上赛艇：蓝色风暴》所需要的记忆容量为12 Blocks。NGC 上共有两个记忆卡插槽分别为SLOT-A 和SLOT-B。这两个记忆卡插槽也是任天堂日后推出的SD卡接驳器的安装位置，SD卡是松下生产的NGC主机的专用记忆卡。虽然有关SD卡接驳器的发售时间和售价尚未公布，但相信SD卡的推出在某种程度上可以解决“Memory Card 59”可能出现的容量过小的情况。SD卡的记忆容量可分为16M、32M、64M等规格。

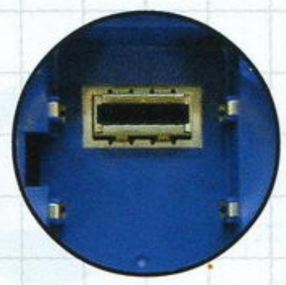


橡皮座垫

可将主机较为牢固地固定在水平平面上。

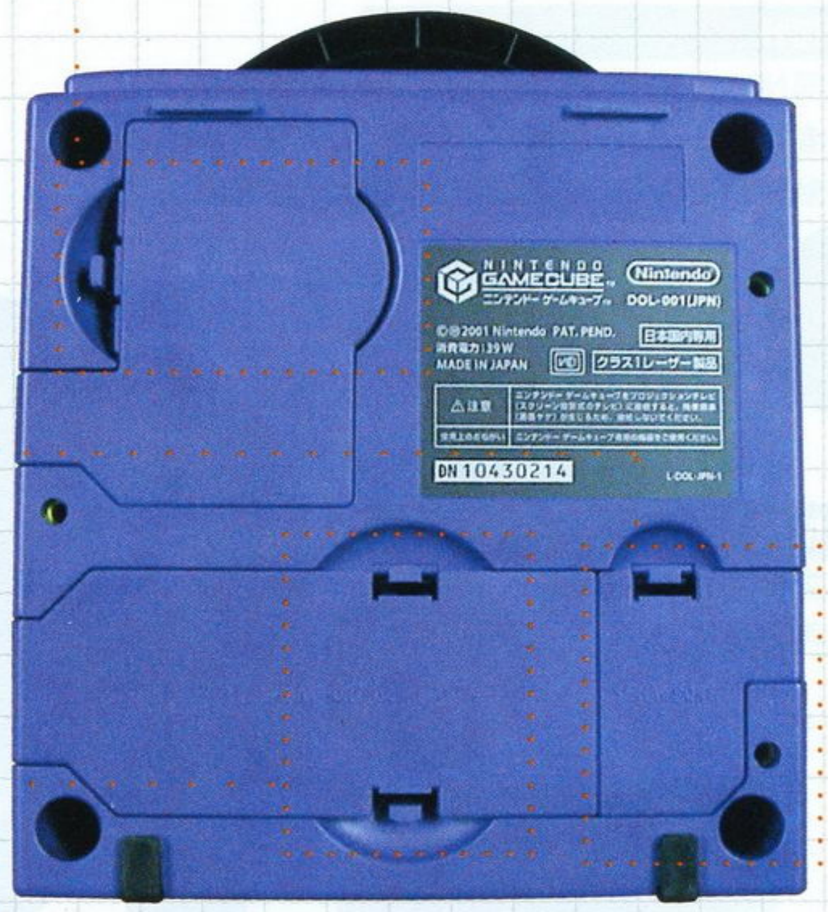
ATI LOGO

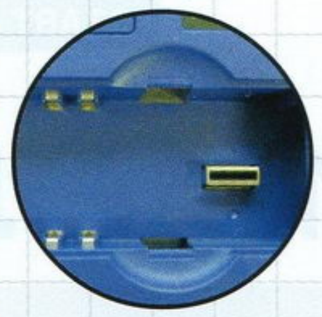
由于NGC 的图像处理器——“月光”(Flipper) 是由ATI 与NEC 合作开发而成。ATI 就成立NGC 的大功臣，主机上自然少不了ATI 的标志。



高速资料传输接口“HI SPEED PORT”

当NGC需要与其他周边设备进行大容量高速传输时就可以用到这个接口。



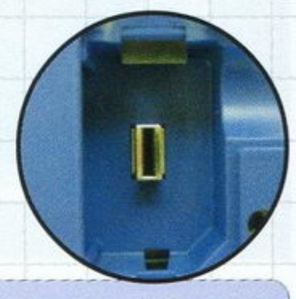


串行端口 1 “SERIAL PORT 1”

这是NGC 专用MODEM 的放置位置。其实NGC 的MODEM可分为接驳电话线的低速MODEM和接驳宽带网络的宽频接驳器两种。由于任天堂到现在还未落实具体的网络计划，所以MODEM 的发售日前还未敲定。

串行端口 2 “SERIAL PORT 2”

到现在为止任天堂还未透露这个额外的串行端口 2 将来的用途。据说这个部分比较容易损伤，大家可一定要注意主机的保养。



德·林肯（Howard Lincoln）都还不是很清楚新主机的名字为什么要取成这样，显然要说出原因来是一个很棘手的问题。林肯想了半天，说他们可能喜欢“海豚”，于是……

3.NGC 的尺寸是多少？

NGC很小，真的很小，具体的尺寸是长161mm × 宽150mm × 高110mm。它甚至比大家想象中的还要小！为了有一个比较直观的印象，我们特意把一台NGC和一台PS2以及一台XBOX放在一起进行比较，大家可以发现，作为一台家用游戏主机来说的话NGC 真的是很袖珍的啊！

4. 第一份正式的公告是什么时候发表的？

第一份有关NGC 确实存在的官方公告是在1999年的5月12号，也就是1999年的E3展的前一天任天堂自己在洛杉矶举办的记者招待会上发布的。在那个上面公布了新主机的代号（Dolphin）、合伙人、开发伙伴，并且释放出了第一份的有关新主机官方的硬件规格介绍。

5.NGC 第一次完全公开是在什么时候？

差不多经过一年的沉寂后，在2000年8月24号，即2000年任天堂SPACE WORLD 展的前一天，任天堂公开展出了NGC，并进行了示范表演！

6. 在那次公开展示中都有哪些部分暴光？

在那次的展示中公布了最终的官方名称——GAMECUBE、所有的硬件规格（但是到了后来还有改变）、主机外观的设计、手柄的设计、一部分外设、调制解调器及宽带计划。而且还演示了数款游戏的DEMO，并且全都是用NGC 实时演算完成的。

7. 在SPACE WORLD 2000展上都公开了哪些游戏以及DEMO？

《路易的鬼屋冒险》、《水上赛艇：蓝色风暴》、《星际斗士》、《星球大战流浪中队 II》、《TOO HUMAN》、一段《塞尔达传说》的主角林克的技术演示、一段《口袋妖怪》的技术演示、一段名为《Rebirth》的技术演示。

8.NGC 的第二方厂商是哪些公司？

到目前为止和任天堂合作开发NGC 的公司是：松下（Matsushita，也就是我们熟悉的Panasonic）、国际商用机器公司（IBM）、NEC（日电）、ATI、Macronix（台湾旺宏电子）、MoSys、S3、Applied Microsystems、Factor 5、Metrowerks 和Conexant。

话梅杂志&3DM-SMV

NINTENDO GAMECUBE发售大阅兵

左扳机按键／右扳机按键

手柄的左右两侧各有一个扳机(TRIGGER)按键。特别的是在TRIGGER按键上有一个向内的凹陷槽，使得手指可以舒适的放在里面。根据力量的不同TRIGGER按键会出现深浅程度不同「按幅」。这样的按键方式一定会对应将来游戏的特殊操作。

内置振动器

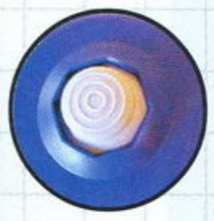
NGC手柄内置了振动器。振动的感觉也相当出色丝毫不比PS2的DUALSHOCK2逊色。

Z按键

原来N64上的Z按键被移到了右扳机按键的前方，这可是任天堂一次大胆的尝试。

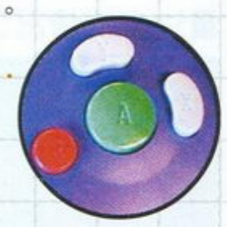
控制摇杆

功能同N64的3D-Stick类似的Analog控制摇杆。不过同前者相比NGC的控制摇杆(CONTROL-STICK)与手指的接触面积更大了，这样操作起来会更加方便。



A/B/X/Y按键

史上最奇特的按键分布方式。中央最大的为A按键，周围分别是Y键和X键，红色为B按键。说实话，刚开始拿起来真是有点不习惯。



十字按键

任天堂传统的十字按键，相信大家再熟悉不过了。

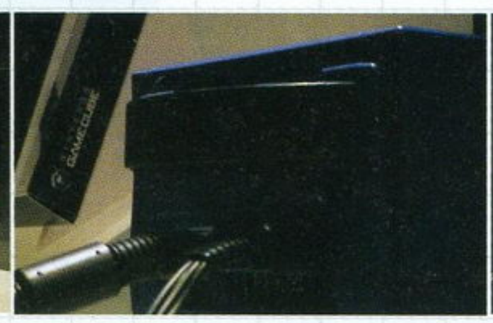
C摇杆

除了控制摇杆外，手柄上还有一个类似的黄色小摇杆C摇杆，体积较小，主要对应某些游戏特殊操作。

在首发软件《路易的鬼屋冒险》，操作这个小摇杆就可以控制吸尘器的方向。

START/PAUSE按键

一个字：小！



9. 任天堂已经向开发商提供了NGC的开发工具了吗？

是的，从2000年8月起第一方和第二方厂商都拿到了开发工具。而目前日本、北美、欧洲最主要的第三方软件商也都拿到并开始了游戏的开发工作，全球范围内有超过550套的开法工具已发放。

10.NGC能不能玩N64上面的游戏？

很遗憾，答案是否定的。NGC上没卡带插槽啊！（笑）NGC不能向下兼容N64的游戏主要有以下3个主要原因：

① NGC的硬件结构和N64完全不一样。

② NGC的媒体是特制的光盘。

③要实现向下兼容的话在成本上的付出太大，有一点得不偿失。

11.NGC能不能回放DVD？

目前有两种规格的NGC准备发售。任天堂自己的NGC不带DVD回放功能，它强调的是NGC就是一台纯粹的游戏机，只需要突出它的游戏功能，别的都不重要，而且这样做的话成本低廉，有利于销售。而松下的兼容NGC也会发售，它将包含有DVD回放功能，当然它比任天堂版的NGC要贵得多哦！

12. 为什么任天堂版的NGC不包括DVD回放功能？

任天堂对NGC的看法是它就是一台游戏机而已，而且对任天堂来说在成本上也会有问题。由世界各大电气制造商组成的DVD协会（DVD Forum，即以前的DVD联盟DVD Consortium）对每台可以用来播放DVD的上市产品要征收20美元的权利金，也就是说如果任天堂要在NGC上实现DVD的回放功能，那就得每卖出一台NGC就付给人家20美元！这对任天堂来说是无法接受的，难怪任天堂会使用受版权保护的尺寸不同的DVD光盘。

13.NGC的售价和发售日期是多少？

日本国内NGC的售价是25000日元（合204美元），在北美的售价定在199.95美元。这个价格比PS2和XBOX要便宜100美元。NGC在日本的发售日是2001年9月14日，而美版则在11月18日发售。

松下（Matsushita）

它以知名品牌Panasonic闻名于世，世界最大的消费类电子产品生产商。其负责开发、生产用于NGC的独特的光盘驱动器。除了制造光盘驱动器外，松下还负责生产NGC专用的8cm光盘，在这种光盘中，松下加入了最新的保密技术可以有效地防止盗版。

任天堂的标准版的NGC并不直接支持DVD回放，不过这不表示NGC的机能无法达到播放DVD的标准，实际上由松下生产的NGC兼容机就内建了DVD播放功能。就像霍华德·林肯说的那样，要在NGC上看DVD电影和听音乐就像在上面玩游戏那样简单！

游戏杂志&3DM-3M

游戏情报站

GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION

事件

NGC 发售盛况

以Dolphin（海豚）为开发代号的任天堂新一代主机NINTENDO GAME CUBE（NGC）终于在2001年9月14日准时发售了。

其实NGC近期内的游戏阵容并不算太强，而就在新主机发售的前一天，任天堂就和CAPCOM同时进行了足以震惊整个业界的“生化危机战略发表会”（详见前面的专题报道），很显然，任天堂是以这样的方式为NGC造势，另一方面也意图将NGC主机进一步向儿童之外的市场发展。

作为一部未带有DVD功能，甚至不支持音乐CD播放功能的彻头彻尾的游戏机，NGC的首发游戏阵容确实不强，因此造成了吸引力的不足，这可以从NGC的发售情况看出一点端倪。

发售当天，日本各地游戏专卖店的门口自然是出现了排队的人群，从几十人到两三百人不等。由于各店家的安排妥当，各个玩家很快就都买到了主机。大部分专卖店前排队的人群在30分左右就全部散去。之后来专卖店购买主机的玩家，基本上就是随到随买了。比起当初PS2和GBA的发售狂潮，的确是有一定的差别。最令人倍感惊奇的是，在游戏专卖店前排队的NGC购买者中，出现了很多外国人，甚至有些地方排队的外国人占了整个队伍的一半。临发售的前一刻，相较之外国人溢于言表的兴奋，日本玩家则显得冷静得多。

▲这是由店家发配给排队者的“整理券”，当日有效，一人只能购买一台。

▲还好，只是小雨而已。

所销售的NGC软件以《路易的鬼屋冒险》最为热门，许多外国玩家则是三款首发软件一起购买，也有一些想玩多人《SUPER MONKEY BALL》游戏的玩家，一次性就买足了4个手柄。试着问一下各购买者，许多人都说：“因为是任天堂的，所以能放心地购买。”

在主机发售的第二天（9月15日），各地的NGC都还有很大数量的存货，看来NGC的首次发售的确是没有引起抢购热潮。

日本的TSUTAYA连锁店开始进行二手软件的销售

由于二手软件的流通会对软件商的软件销售有影响，为此二手软件的销售曾经在日本引起了纠纷，因此现在的许多游戏软件都会在包装背后印上“NO RESALE”的字样，表示不得进行二手流通。

9月12日，TSUTAYA公布将开始进行二手游戏软件的销售。销售活动将从10月下旬开始，但是TSUTAYA方面表示这里的二手软件销售是在顾及到软件商利益的基础上进行的，现在预定会在80家店铺中引入这样的服务，包括游戏软件和音乐CD。

特别关联资料

TSUTAYA是日本集团公司Culture Convenience Club旗下的一家视频、音频娱乐的出租连锁店，但也有各种流行电子娱乐品的销售，包括CD、书籍，游戏软件和电脑软件。目前TSUTAYA在日本已经有超过1000家的连锁店，而且已经日益成长为日本最大的游戏零售商。各游戏公司的许多促销活动都和TSUTAYA有关，如SEGA当初推出的游戏出租服务就是和TSUTAYA合作的；CAPCOM为《鬼武者》造势时推出的免费《鬼武者WORLD》和《鬼武者》体验版出租服务也是和TSUTAYA合作的。

ECTS展会报道

9月2日到9月4日，欧洲ECTS展召开。

ECTS的全名是European Computer Trade Show，它是欧洲惟一一个能够让全欧洲的互动娱乐公司聚集在一起的PC及TV游戏的展览交易会，一年一度。

和去年的“ECTS2000”不同，今年由于三家大型GAME厂商，包括欧洲任天堂（NINTENDO of EUROPE）、欧洲SCE（SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE）和微软（MICOROSOFT）都没有参加此次展会，因此比起去年的ECTS，今年的要冷清得多，也没有多少关于TV GAME的重要信息公布。

展会上也有由欧洲的记者和ECTS的评审员共同进行投票选举出来的最佳游戏，大家不妨见识一下这是些什么游戏。

大会最佳游戏（包括PC GAME和TV GAME）
《Denki Blocks》（GBA/RAGE）

最佳台式游戏机游戏
《Universal Studios》（NGC/KEMCO）

最佳携带型主机游戏
《Denki Blocks》（GBA/RAGE）

▲《Denki Blocks》是一个很有创意的益智类游戏。

任天堂在欧洲举行“THE NINTENDO SHOW 2001”

▲会场的外景。这里是英国的Westminster Central Hall（威斯敏斯特中央礼堂）。

紧接着在东京举行的“SPACE WORLD 2001”，任天堂在欧洲不参加“ECTS2001”展会，转而举行自己的单独展会——“THE NINTENDO SHOW 2001”。

超小型掌机“Pokemon mini”（迷你口袋妖怪）公布

展会上公布了任天堂的超小型掌机“Pokemon mini”（迷你口袋妖怪）。出展时，任天堂董事兼经营企

www.plumh

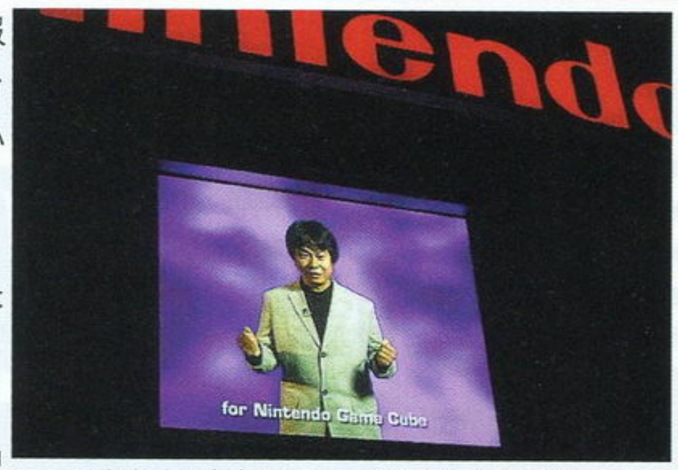
划室长岩田聪直接从自己的西服的右口袋里掏出了一台"Pokemon mini"，立即就给人小巧玲珑的感觉。

"Pokemon mini"

大小：74×58×23毫米（长度×宽度×厚度）

重量：70克

屏幕为单色的LCD（液晶屏），正面设有十字键和A、B键，较特别的是其设在侧面的C键，外形看起来也好像很适手的样子。"Pokemon mini"还具有在1米的范围内进行红外线通信的机能，最多还可以让4个玩家同时进行游戏。更厉害的是，"Pokemon mini"还具有振动功能！



▲宫本茂没有亲自出席，以映象的方式出现。

▲由岩田聪展示体现GBA和NGC互动机能的《滚滚卡比2》。

"Pokemon mini"并不是一台游戏和主机合成的游戏机，"Pokemon mini"的背后有和GAME BOY类似的卡带插槽，目前所对应的游戏也同时公布了三作，包括：《Pokemon Pinball mini（暂名）》（迷你口袋妖怪弹珠台）、《Pokemon Zany Cards（暂名）》（口袋妖怪小丑卡片）、《Pokemon Puzzle Collection（暂名）》（口袋妖怪益智游戏集）。

在展会的现场，"Pokemon mini"就已经可以进行试玩了，除了红外线通信机能外，其他机能都已经完成了。

相较之任天堂公司以前曾经发售过的一体化机种"口袋·皮卡丘"和"口袋·皮卡丘COLOR"，"Pokemon mini"已经就是一台掌上游戏机，因此对应的游戏种类和复杂程度也大幅上升了。当然现在它所对应的还是清一色的以"口袋妖怪"为素材的游戏，可以说是专门为"口袋妖怪"FANS设计的超小型掌机。

▲这就是"迷你口袋妖怪"。配置了任天的传统的十字键及A、B键，中央还有电源键（POWER）和复位键（RESET）。

▲从斜上方可以看到"迷你口袋妖怪"的红外线通信口，也能看到插在背面的卡带。

▲这里可以清楚地看到位于侧面的C键。

其他

任天堂在该展会上的其他展示，基本上就和刚在"SPACE WORLD 2001"上所展示的一样。包括NGC的《阳光马里奥》和《塞尔达传说GC》及E-CARD系统等等。

据稍后来自日本的消息，"Pokemon mini"将于11月末发售，1节4号电池可能连续游戏达60个小时。发售时主机将会带有卡带《pokemon party mini》，其他三款软件《迷你口袋妖怪弹珠台》、《口袋妖怪动画卡片》、《口袋妖怪益智游戏集》也将同时发售，建议零售价为1200日元。

AM2夏日庆祝会结束

▲活动开始时播放的由松风雅也和萩原匠演出的《Making of 莎木II CM in 上海》。搞笑的短剧风格引得全场欢笑。

9月2日SEGA-AM2公司在日本全国范围内举行的FANS感谢活动——"AM2 SUMMER FESTIVAL"的最后站在东京举行。庆祝会开幕后首先播放了由《莎木II》中主演芭月凉的松风雅也和主演刃武鹰的萩原匠拍摄的广告——《Making of 莎木II CM in 上海》，为了拍摄这个广告，他们俩亲自到上海，四处寻找外景拍摄地点。

会场上，在完整介绍《莎木II》一次后，AM2乐队开始现场演奏专为这次巡回演出特别制作的《VR战士4》专题音乐，会场中的大型投影同时播放着《VR战士4》的演示画面，他们的演奏引来全场观众的热烈掌声。

▲录像结束后登场的松风雅也和萩原匠。

之后，真正的主角登场了，《VR战士4》和"《莎木》系列"的总制作者铃木裕出现在舞台上。对于这次活动，他打趣地说道："总是关在开发室里，纯粹是在消耗能量，而利用这种机会和大家见面，感觉像是从你们身上得到了很多能量。"他接着说："每个地方都有各自的不同特点，感觉非常有趣。静冈的宁静，家庭式的氛围很好，相比较而言大阪的气氛显得非常热烈。"

▲大会进行到中场时，铃木裕开始出场。

▲永远清纯的石垣はづき小姐，真的好漂亮。

谈笑风生中他把话题转到《莎木II》上，说："这是世嘉以DC为平台开发的最后一部大作，所以我们的制作是非常认真非常投入的。之后，2002年春季，推出《樱大战4》。我想这是顺应时代的吧"

谈到《莎木II》制作的辛苦，他说："关于《莎木II》，原本只是打算收录从第二章到第六章的，但是，考虑如果不让女主角玲莎花登场的话，玩家肯定接受不了。本来，玲莎花是在第六章登场的，所以也就必需让她从这里出现。但这样就意味着剧情的容量更大了。因此，与前作相比，本作所采用的压缩技术和资料数据的制作都是不同的"

▲铃木裕和萩原匠的特别对战。铃木裕虽然用一只手就轻松取胜了。

最后举行了《VR战士4》的对战比赛。首先出场的对阵的是萩原匠和铃木裕。虽然铃木裕先生只能使用左手，但是还是很轻松地战胜了萩原匠，赢得全场一片掌声。最后铃木裕讲到："SEGA-AM2还有一些没有公布的正在开发的游戏，时间很紧，我们必须返回制作室了。希望今后也能够得到大家的支持。"

NAMCO举办《铁拳4》比武大会

本刊在上一期的"前线狙击"栏目中曾向大家报道过由NAMCO举办的第一次《铁拳4》比赛在9月2日开始进行决赛。以下就是比赛的图片式报道。

◀这是当日在现场进行的预选赛，共分为A～H8个区，这里的优胜者可以和已经入选的15位来自日本各地的《铁拳4》高手一决高下。

▲在比赛现场特设的一组对战台，这里可以自由和1999年《铁拳TT》的冠军判藤先生进行表演性的比赛！

▲COSPLAYER们已经等不及要出来亮相了吧？

◀从"准准决胜赛"开始，比赛就会在赛场的最显眼处进行，此时就是比赛现场的最高潮。

▶左起：亚军"石井千聪"、冠军"严龙"及季军"骑马的吉尼弗"。冠军严龙将获得《铁拳4》的街机基板一台，他是选用凌晓雨获胜的。

DM-SM
www.plum

SEGA—AM2《莎木 II》发售盛况

SEGA公司和旗下的SEGA—AM2公司一起于9月6日在日本的电子一条街秋叶原上进行《莎木 II》的现场发售会，总制作者铃木裕及《莎木 II》的主要出演者松风雅也、萩原匠、石垣はづき都出场了。发售现场，游戏迷们纷拥而来，大多数人都和他们握手、合影留念，或者是要求他们在自己的海报上、游戏光碟上、衣服上签名。

很多FANS在会场上表现对世嘉的支持："世嘉游戏是世界上最好的！"

到晚上7点半，现场销售活动结束之际，参加展会的人却没有离开的意思。整个《莎木 II》在FANS 的热心支持下圆满结束了。

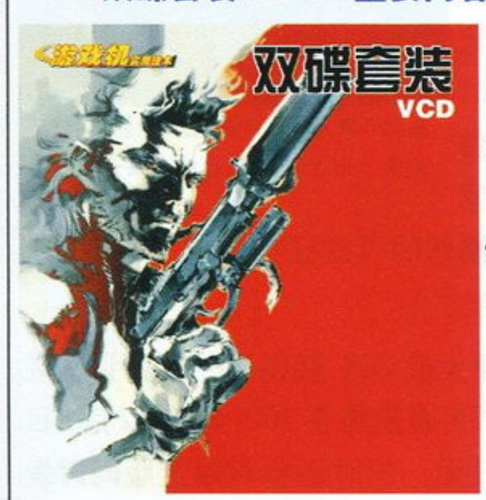
▲为了给FANS签名都快忙不过来了。

▲这算不算是里三层、外三层？

《游戏机实用技术》双碟套装 VCD 终于问世

《游戏机实用技术》各编辑精心编制的"双碟套装 VCD"及附赠的《3周年珍藏特辑》终于达到了100%的完成度并且与本期杂志同步上市。

"双碟套装 VCD"主要内容



DISC 1：《合金装备 索立德 2 自由之子》、《死或生3》、《寂静岭2》、《鬼武者2》及大量XBOX游戏宣传片

DISC 2：《最终幻想 X》、《鬼泣》、《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战 2001》、《铁拳4》及NGC游戏大曝光！

另外VCD中还带有"《生化危机》战略发表会"上公布的《生化危机》的震撼影像！

《3周年纪念特辑》的主要内容

●与《游戏机实用技术》一起成长——3周年庆，众小编的心路历程

●电子游戏历史之旅

感性、真实地接触电子游戏几十年来的发展

●最终幻想经典召唤

为你讲述出现在《最终幻想》中的召唤兽的奇闻轶事

●《FFX》经典小说保存版（附《FFX》解惑书）

慕容非迄今为止最为得意之作，现经修改已经成为永久保存版

●网络视野：最终幻想

《最终幻想》之幻想编年史

●《MGS》剧本小说

"MGS的对话风格冷峻而内敛，措辞多是点到为止，很有分寸。其文字简洁锐利不尚华丽，表面看似平淡而内在张力十足，仔细思索玩味之下是很有感染力很能打动人的。"——译者原话

"这绝不仅仅是翻译！它包含了太多《MGS》的内容，应该不比小岛秀夫本人知道的少吧？"——SOUL与GOUKI吐血推荐中！

●火焰大系

我们骄傲地宣布，这是国内最完美的"《火焰纹章》系列"综述，完全超乎你的想象！

●FTG胜利姿势特典

对格斗游戏中的所有胜利姿势进行总结，你会发现原来总结一下会这么好玩。

●解读魔装机神大系

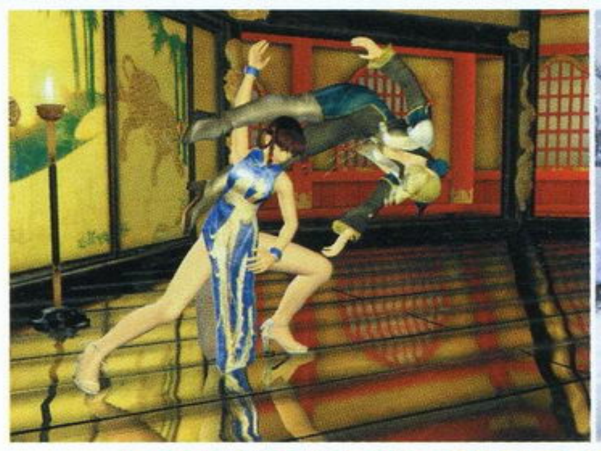
独家！《机战》中最重要的原创作品——魔装机神的方方面面

软件

★死或生全新画面放送！！！

这一次的焦点主要是雷芳！

又有新的《死或生3》画面放出，以当前的情报看来，称《死或生3》为家用机上最华丽的格斗游戏绝不为过，甚至还可以和当前街机最华丽的《VR战士3》一较高下。各个如"女神"一般美丽的女性角色在《死或生3》中的出色表演真让人赞叹不已。

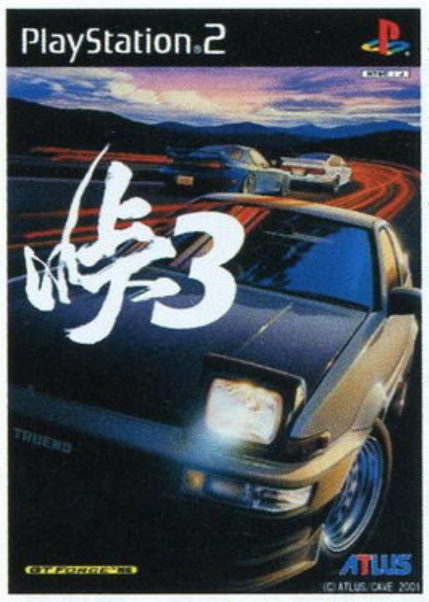


★NAMCO的《钻子先生 GREAT》移植PS

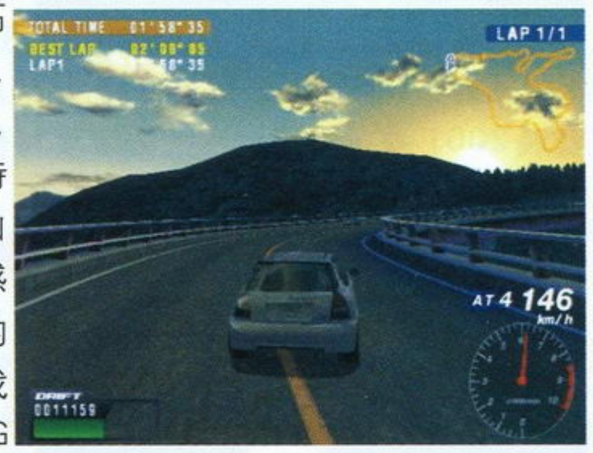
《钻子先生》（《MR.DRILLER》）是NAMCO近两年来的当红益智类游戏。前作《钻子先生2》中，玩家可以有两个主角选择，而本作《钻子先生GREAT》中，可以选择的角色数达到了6个，各角色都各具优缺点。目前得知家用机版会有原创要素，具体未明。

▲玩起来会让人很紧张的益智类游戏。

★ATLUS著名赛车游戏最新作



由ATLUS制作的赛车游戏"《峠》系列"即将于10月11日在PS2上登场。游戏也将对应PS2专用赛车方向盘"GT FORCE"。"《峠》系列"正如其名称"峠"（日文汉字，意为山顶）一样，很注重让玩家有在山顶上驾驶的感觉，各赛道弯道多而急，路面高低差很大，起伏激烈，带给人独特的刺激的山道赛车感觉。著名的赛车手土屋圭一以对手角色身分在游戏中以实名登场。如果你完成"KING BATTLE"后，就可以和他对战了，战胜他后，就能使用他那辆专用的功率强大的土屋专用车！

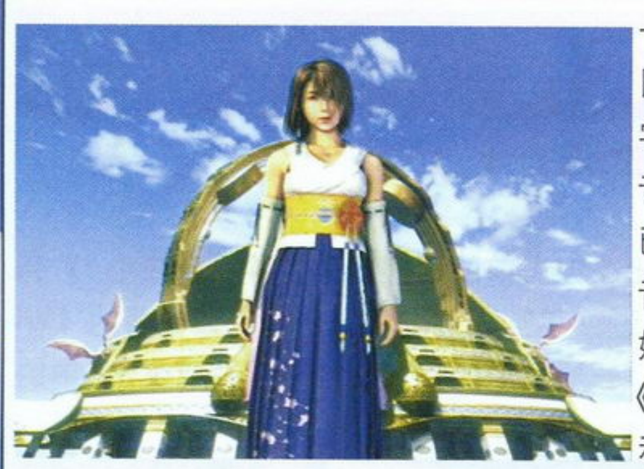


★《FINAL FANTASY X》美版情报

SQUARE在美国的总代理发行商Square Electronic Arts于9月12日公布了《FINAL FANTASY X》（《FFX》）的美版相关情报，《FFX》将于2002年1月份被摆上货架！比之前SQUARE方面宣布的2月份还要早上一个月，这对已经等得不耐烦的美国《FF》FANS来说是一条大喜讯。

《FFX》是SQUARE在PS2上的第一款RPG，应用了语音，这也是系列的第

www.plumh



一次。所以发行美版时就不可能像以往的"《FF》系列"一样只需进行字幕的翻译，这次还要进行英语配音的制作。而美版配音演员的阵容已经确定了，其中男主角TITUS的配音演员为James Arnold Taylor（詹姆士·阿诺德·泰勒），他曾参与过《A Moment of Silence》、《Futurama》和《Team Atlantis》等影视剧的演出。女主角YUNA的配音演员为Hedy Burress（赫蒂·布芮丝），她曾参与过《Valentine》、《If These Walls Could Talk》、《First Monday》、《Boston Common》、《Gideon's Crossing》等影视剧的演出。

《FFX》美版的发售是达成当初SQUARE所定下的全球销售目标的重要的一步，目前日版《FFX》的销量已经达到220万套以上。

★《NBA 2K2》即将发售

"《NBA 2K》系列"是SEGA著名的篮球游戏，它甚至被很多美国人认为是有史以来最好的篮球游戏！"《NBA 2K》系列"的前两作为《NBA 2K》和《NBA 2K1》。最新作《NBA 2K2》将在10月份于美国发售。

★《Dance Dance Revolution 5th MIX》发售

KONAMI热门跳舞游戏《DDR》的五度混音版于9月20发售，定价5980日元。不好意思在街机厅献丑的人，可以先用PS版在家里好好练习一番了。

★《异度传说 第一章 》延期到2002年2月

由MONOLITHSOFT公司制作，NAMCO公司发行的《异度传说 第一章 力への意志》（暂译：通往力量的意志）是SQUARE百万级RPG《异度装甲》的续集，游戏的发售日已经由原来的2001年12月延期到2002年的2月。

至于延期的理由，由官方宣布的是，"《异度传说》系列"所描述的内容比制作者预想中的还要大，因此第一作的制作就要花更多的时间，2个月的延期时间，也是想让游戏的品质能够更高。另外，《异度传说 第一章 》已经决定参展东京游戏展2001秋，请读者密切留意我刊有关东京游戏展2001秋报道。

制作公司的个性标志

★《生化危机之枪下游魂2》正式宣布移植PS2

▲每一关的任务都不同，如"击倒BOSS并逃出"、"搜集所有的宝石"等。

CAPCOM日前终于宣布6月份推出的《生化危机之枪下游魂2 代号：维罗尼卡》会移植到PS2上，预定于11月发售，售价为6800日元，游戏对应PS2光枪GUNCON2，游戏发售时也会有GUNCON2和软件的捆绑销售。PS2版除了"街机模式"外，还会增加原创的"迷宫模式"，还会有PS2版原创的地图。

★美版《莎木II》发售信息

SEGA of America方面已经确认美版《莎木II》将不会有英语配音，而会直接使用日语配音。SEGA方面表示这是为了保持整个游戏主题的统一性和真实性，其实要让《莎木II》能及时在今年圣诞节前发售才是主要原因。目前《莎木II》的美版发售日被定为12月4日。

★宫本茂作品《PIKMIN》

体现天才游戏制作人宫本茂无限创意的NGC游戏《Pikmin》有新画面公布。在《PIKMIN》中，主角是一个外星人，因为飞船事故而被迫降到一个类似地球的星球中，主角就必须依靠居住在这个星球的叫PIKMIN的居民（长得有点像蚂蚁）找回自己飞船的碎片。《PIKMIN》预定于10月26日发售。

▲这就是主角……真傻得可爱。

▲Pikmin们会紧跟在主角的背后，随时听候差遣。

▲只要转动右摇杆就可以改变Pikmin们的排列阵形，以对应不同的敌人。

★"四狂神"复活

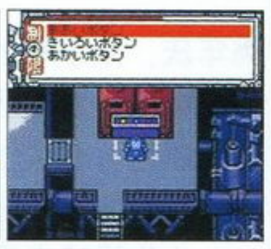
▲GBC版的《复苏的传说》

TAITO最著名的RPG"《四狂神传记》系列"已经在9月7日发售了该系列的第三作——GBC版《四狂神传记 复苏的传说》(《エストポリス传记～よみがえる传说～》)。紧接着又有最新消息指出，TAITO还会在GBA上发售该系列的最新作——《四狂神传记外传》，预定2002年2月份发售。《四狂神传记外传》将支持4人连线一起在自动生成的迷宫中冒险。第二作《四狂神传记》是在SFC上制作的《四狂神传记II》。

▲GBA版《四狂神传记外传》的战斗画面，似乎是在放召唤魔法。

★《樱大战GB2》圣诞节前发售

SEGA的《樱大战》登陆GB的第一作《樱大战GB》获得了一致好评，现在第二作《樱大战GB2》确定将在2001年的12月6日发售，售价为5800日元。同时还会有限定版同时发售，售价6800日元，限定版包括一个GB PORCH和三张精美的《樱大战》卡片。



★GBA版《索尼克》最新情报

《索尼克ADVANCE》又公布了新情报，以下几点真是很令人动心，让人不得不佩服制作商SONICTEAM的强大技术力，游戏预定2001年12月发售，售价5800日元。

1. 这是SONICTEAM为了纪念索尼克诞生十周年而制作的2D《索尼克》的最新作，也就是说这是一款全新的2D《索尼克》，将会有SONIC、TAILS、KNUCKLES及EMMY等角色登场。

2. 游戏将对应通信对战线，支持4人同时游戏，可以进行2对2的组队对战，更厉害的是，本作支持一卡4人玩的功能！

3. 带有"CHAOS GUARDIAN ADVANCE"功能，可以在GBA上培育查欧，而且还能通过GBA与NGC的互动功能，将所培育的查欧送到NGC版《索尼克大冒险2》中使用。

硬件

SCEI各种新产品信息

PS2专用键盘和鼠标

www.plum

▲看来就很适手的样子，用它一定可以准确、迅速地进行光标的定位。

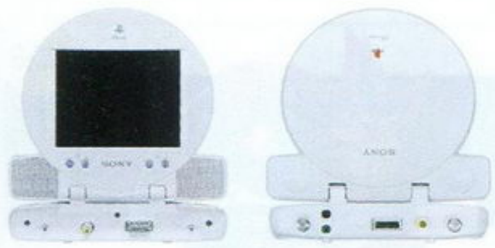
9月20日，PS2专用的USB接口键盘和鼠标同时发售，鼠标售价为3000日元，键盘售价为4000日元。

▲很标准的键盘，和一般的PC用键盘几乎一个样——华贵的外壳色除外。

键盘和鼠标的主色调和充满神秘、高贵感觉的PS2主机体的颜色相同，都为黑色，和PS2主机相当匹配。

PSone新价格

从9月12日开始，PSone（型号为SCPH-100）的价格将降为9980日元。



PSone专用液晶屏

PSone专用液晶屏（型号为SCPH-130）终于确定将于10月12日正式发售，定价为14800日元。该液晶显示屏独自带有两个立体声喇叭，可以接驳耳机，显示屏的显示面积为5英寸。

特别

《最终幻想》电影在日本上映、《最终幻想》的TV动画版即将播出

9月15日，由坂口博信执导的《最终幻想》电影（美版名为《最终幻想 灵魂深处》）终于开始在日本正式上映，成为日本近期最受人注目的电影。《最终幻想 灵魂深处》在美国的票房收入可以说很不理想，希望此次日版的上映情况能有所不同。

与《最终幻想》电影所造成的气势相呼应，《最终幻想》的TV动画版已经开始制作，动画版名为《Final Fantasy：Unlimited》（《最终幻想：无限》）。从十月份开始正式播出，具体播出时间是每周火曜日（即周二）傍晚的6:30～7:00。

《最终幻想：无限》是以在日本海出现的异世界为舞台，描述男主角风和女主角莉莎为了追查毁灭了自己家乡的敌人而展开的科幻冒险故事。相信各位"《最终幻想》系列"的忠实FANS都已经迫不及待地想看到这部动画片了吧？

▲图为《最终幻想》电影剧照。

《CVS2》创意电视广告放映

于9月13日发售的超热门的白金级格斗游戏《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》（《CVS2》）将于9月6日～16日在日本播出体现PS2版和DC版进行异机种对战特点的电视广告（CM）。通过DC和PS2的专用MODEM，就可以进行《CVS2》的网络对战，但这一次的《CVS2》将不仅仅支持同机种之间的网络对战，DC版和PS2版之间是可以直接通过网络进行对战的。

▲真正的FANS更能够了解到这个CM中隐藏着很多有趣的亮点，如图右下角的那个"升龙轩"……

这次公开播放的这些电视广告演示了通过电话线激烈对决火花四射的超现实场面，看到这个场景，就算是讨厌网络对战的人相信也会产生一种立即参加通信对战的欲望。

▲工作人员正在"制造"风。

▲实际广告画面，对决中！

访问上海铱星软件有限公司

本刊特约记者日前到上海访问了上海铱星。上海铱星目前值得关注的是他们将会代理日本和韩国著名TV平台的游戏，并将他们移植到PC平台上。

上海铱星软件有限公司目前的大作就是恋爱AVG《青涩宝贝2》的PC汉化版。日本SQUARE公司在制作《最终幻想Ⅷ》时曾邀请亚洲歌后王菲为游戏演唱主题曲《Eyes On Me》，取得了相当好的效果。而这次《青涩宝贝2》宣传部请来的明星形象代言人也正是歌后王菲。目前上海铱星已经和日本富士通集团上海通力计算机通信技术有限公司正式签约合作独家推出香港著名歌手王菲的数码写真集CD-ROM，并于在《青涩宝贝2》的精装版中赠送。

最值得关注的恐怕还是上海铱星要代理的PC平台的《格兰蒂亚2》。《格兰蒂亚2》是DC上最优秀的RPG之一，我刊也曾经跟踪报道过该游戏，而且制作过该游戏的攻略。这次PC平台上GAME ARTS和韩国公司合作，率先在PC领域推出韩文版的《格兰蒂亚2》，中文版本的《格兰蒂亚2》将由上海铱星公司代理推向中国市场。为此特约记者专门采访了上海铱星软件有限公司的总裁王子杰先生（原上海KONAMI分公司的执行总裁），询问有关《格兰蒂亚2》汉化情况。

"两个游戏的汉化工作都不轻松！《青涩宝贝2》是在台湾汉化的，《格兰蒂亚2》的汉化比《青涩宝贝2》要复杂很多，整个工作是在上海和台湾由专业人士完成。因为《青涩宝贝2》是平面游戏，不涉及3D显示卡的问题，所以移植工作相对要简单许多，而《格兰蒂亚2》涉及3D显示卡的问题，所以移植上稍有困难。不过另一方面，《青涩宝贝2》文字方面的内容要多于《格兰蒂亚2》，这也是《青涩宝贝2》移植时的主要工作所在。"

此后，从王总的口中，记者得知一条至关重要的信息：在欧美及日本大红大紫的恐怖游戏《寂静岭》将推出PC版；而在X-BOX发售以后，KONAMI公司的重量级作品，如《合金装备X》也会有PC版。这些，都将由上海铱星代理发行中文简体版本。虽然这些大作需要等待的时间可能还很漫长，但还是禁不住自己的期待之情！

近期重要游戏发售时间

PS			
9月20日	《DanceDanceRevolution 5th MIX》	MUG	KONAMI
9月27日	《HUNTER × HUNTER 被夺走的奥拉石》	AVG	KONAMI
9月27日	《FAVORITE DEAR 圆环物语》	SLG	NEC INTERCHANNEL
9月27日	《Memories Off 2nd》	恋爱AVG	KID
9月27日	《EVE The Fatal Attraction》	AVG	GAMEVILLAGE
9月30日	《虹吸战士3》	A・AVG	SCEA
PS2			
9月20日	《F1 2001》	RAC	EA SQUARE
9月20日	《电车GO！新干线 山阳新干线编》	RAC	TAITO
9月20日	《ESPN 极限运动 滑冰板》	SPG	KONAMI
9月27日	《空中猎人》	STG	SCEI
10月4日	《国王的领地Ⅳ》	A・RPG	FROM SOFTWARE
10月4日	《TIME CYISYS2》	GUN・STG	NAMCO
10月4日	《星球大战 星球战士》	3D・STG	EA・SQUARE
10月11日	《峠3》	RAC	ATLUS
10月11日	《Formula One 2001》	RAC	SCE
DC			
9月27日	《饿狼传说 狼之标记》	FTG	SNK
9月27日	《Memories Off 2nd》	恋爱AVG	KID
9月27日	《TYPING OF THE DATE》	打字	HUDSON
GBA			
9月28日	《信长的野望》	SLG	KOEI
WSC			
9月27日	《罪恶装备 PITTY2》	FTG	SAMMY
9月27日	《星之心 星和大地的使者》	A・RPG	BANDAI

www.plum

至爱排行榜

TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP

这一期杂志真是够忙的，不仅是我一个人，其他的编辑们也都忙的不可开交，那么多好游戏都只能放在一旁，手痒心更痒。由于没有准确的资料，所以飞行员没有将关于新主机NGC的销售情况列出来，在这里还请大家谅解。在下一期杂志中我一定为大家献上第一手的资料。随便说一句，根据较可靠的消息称NGC首发销量为31万台，这个成绩和当初任天堂预计的五十万台还是有不小差距，首发软件阵容不强大是最根本的原因。

日本游戏最新销售排行榜 TOP 20

2001年9月3日～9月9日

1	吉翁前线 机动战士高达0079	BANDAI	PS2	SLG	2001-09-06	14万6238套◆累计14万6238套
2	莎木II	SEGA-AM2	DC	FREE	2001-09-06	9万2917套◆累计9万2917 套
3	游戏王 真对战怪兽II 被继承的记忆	KONAMI	PS2	TAB	2001-09-06	3万9730套◆累计3万9730套
4	实况力量职业棒球8	KONAMI	PS2	SLG	2001-08-30	3万9730套◆累计3万9730套
5	鬼泣	CAPCOM	PS2	A · AVG	2001-08-23	3万5056套◆累计48万1261套
6	大众高尔夫3	SCEI	PS2	SPG	2001-07-26	3万0767套◆累计3万9730套
7	徽章机器人 NABI	IMAGINEER	GBA	S · RPG	2001-09-07	2万5802套◆累计2万5802套
8	瓦里奥大冒险 YOKI的宝物	任天堂	GBA	ACT	2001-08-21	2万2045套◆累计16万2638套
9	实况世界足球2001	KONAMI	PS2	SPG	2001-09-06	2万1502套◆累计2万1502套
10	啪啦啪啦啪2	SCE	PS2	MUG	2001-08-30	1万8770套◆累计6万8963套
11	超级特撮大战	BANPRESTO	PS	S · RPG	2001-09-06	1万7004套◆累计1万7004套
12	欢迎来到PIA CARROT 幻想篇	BROCCOLI	DC	AVG	2001-09-06	1万3724套◆累计1万3724套
13	马里奥赛车ADV	任天堂	GBA	RAC	2001-07-21	1万3338套◆累计55万9021套
14	From TV animation ONE PIECE 海盗团出发!	BANDAI	PS	RPG	2001-08-02	1万3027套◆累计24万6421套
15	黄金太阳	任天堂	GBA	RPG	2001-08-01	1万2663套◆累计28万599套
16	最终幻想X	SQUARE	PS2	RPG	2001-07-19	1万0558套◆累计220万6054套
17	LOVE HINA	MARVELOUS	GBA	AVG	2001-09-07	1万0350套◆累计1万0350套
18	超级机器人大战α FOR DC	BANPRESTO	DC	S · RPG	2001-08-30	8896套◆累计6万1674套
19	爆转SHOOT BAYBLADE	ブロッコリー	GB	A · AVG	2001-07-27	7881套◆累计15万4144套
20	GT赛车3 A规格	SCE	PS2	RAC	2001-04-28	6949套◆累计138万5412套

短评：这么好的游戏第一周只卖了9万套，真是替《莎木II》感到不平，游戏市场不景气也是很重要的原因。听说最近SEGA-AM2正在检讨在DC上发售《莎木》的可能性，不知道我们还能不能在DC上看到《莎木》的最终章呢？BANDAI的高达游戏是越卖越红火了，看来当时选择延期来避过《FFX》的风头是很明智的决定……

NO.1

NO.3

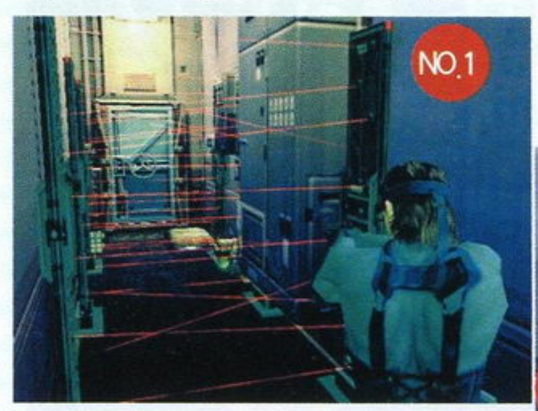
NO.2

流行主机销量排行榜

2001年9月3日～2001年9月9日

主机名	本周销售	本年度销售	市场占有率
GBA	5万7405台	304万1288台	49.1%
PS2	4万4844台	230万4259台	38.4%
DC	8245台	26万0503台	7.1%
GB	2431台	45万8631台	2.1%
PSone	1982台	14万3877台	1.7%
WSC	1666台	22万2734台	1.4%
N64	347台	6万6785台	0.3%
其他	1974台	16万5875台	

短评：虽然DC已经停产，但是本周DC销售量却有一定的上升，可能还是托《莎木II》福吧。GBA也突破了300万台销售大关。


NO.1

NO.2

NO.3

油细鸡期待排行榜 TOP 10

(2001年第15期10月A刊)

	游戏名称	期待度	机种	预定发售时间
1	合金装备2 自由之子	20.2%	PS2	2001年11月29日（日版）
2	寂静岭2	16.1%	PS2	2001年9月27日
3	超级机器人大战 A	12.7%	GBA	2001年9月21日
4	樱大战4	11.5%	DC	未定
5	生化危机 4	10.0%	NGC	未定
6	WE6	7.4%	PS2	2002世界杯开幕前
7	格斗之王GBA	6.9%	GBA	2001年12月
8	死或生3	5.9%	XBOX	2001年11月8日（美版）
9	鬼武者2	4.9%	PS2	2002年3月7日
10	黄金太阳2	3.0%	GBA	2002年春天
	其他	1.4%		

短评：我也是到现在才知道，《生化危机 4》是属于NGC的。还有一点要提醒大家，那些已发售的游戏就不统计在“期待排行榜”中了。

文：纱迦

VR射手3 ver.2002 (暂名)

NGC	SEGA	SPG	1～2人
特制DVD-ROM	预定2002年春季发售		未定
	未定		

史上最强的街机足球游戏登陆NGC！！！

KICK OFF!

《VR射手3》是SEGA“《VR射手》系列”的最新作，也是NAOMI 2基板的第一部作品，现在它就要移植NGC了。NGC版的《VR射手3》目前暂名为《VR射手3 ver.2002》，这是SEGA继《SUPER MONKEY BALL》后为NGC移植的又一个街机游戏。想知道到底NGC机能有多强大吗？这就是很好的一块试金石。

SEGA的SPG一向以操作简单而著称，《VR射手3》也不例外，在游戏中一共只有三个键有用：一个是长传，一个是短传，另一个是射门。不过不要因此而小瞧了这款游戏，因为利用这三个键其实可以组合出无数种变化来。

新增要素

可供选择的球队增加！

在NGC版的《VR射手3》中可供选择的球队数量由原来的32支上升到了60支以上！考虑到一支球队有22名球员，如此一来等于是多了六百多名球员。

编辑机能追加！

如果光是发音相近还不能使你满意的话，这个编辑机能一定会让你满意的！利用NGC版独有的编辑机能，玩家可以尽情地修改球员的能力、姓名、号码等，动心了吧？快去创造属于你自己的球队吧！

战术和阵形

前面已经一再强调在本作中战术和阵形已经完全独立开来，这是因为在以往的“《VR射手》系列”中战术和阵形是连动的，只要改动其中一项，另一项也会跟着发生变化，不过在本作中就不会有这种情况发生了。

RANKING MODE

NGC版追加了几个全新的模式，其中最有意思的是RANKING MODE。玩家不但要赢得比赛的胜利，还要追求得分（不是指比分，而是指射门的艺术性）——这可是“《VR射手》系列”里最有意思的一个系统了。成绩的好坏将直接关系到隐藏要素。大家还记得那个由中裕司率领的索尼克队吗？

阵形

又是一个球迷们耳熟能详的名词，在此就不用多说了。本作的阵形收录了类似“4-3-1-2”这样的阵形，极具现代感。另外在本作中阵形和战术已经完全独立开来。

位置·姓名

前面这个“FW”表示球员所打的位置，相信球迷朋友们对此一定是再熟悉不过了。后面的日语则表示球员的姓名，不过可惜的是在本作中除了日本队外，其他所有球队的球员姓名全部采用假名。这也是没有办法的事情。

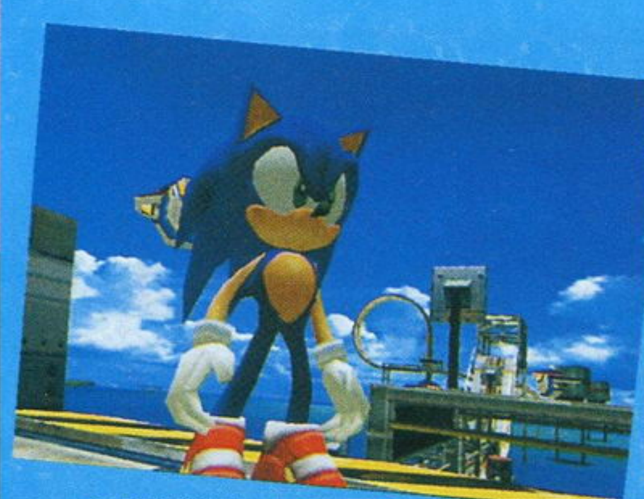
战术

游戏中各球员在场上的位置以三个阶段来表示，这样有利于玩家针对场上瞬息万变的形势及时作出战术调整。在本作中战术和阵形已经完全独立开来。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

索尼克大冒险2 for NGC（暂名）

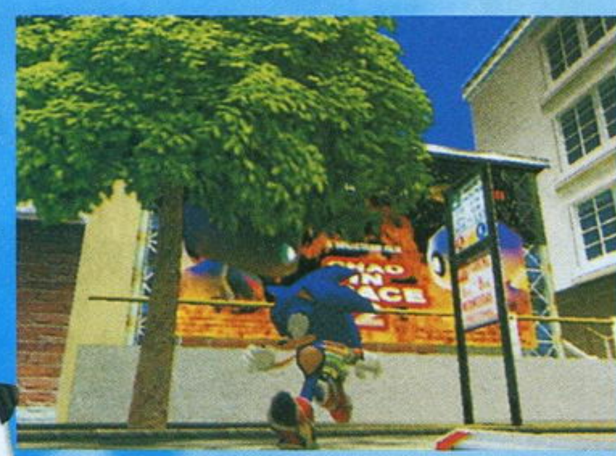


NGC	SEGA	3DACT	1～2人
	预定2001年冬季发售		未定
特制DVD-ROM	未定		

SONICTEAM在任天堂SPACE WORLD 2001中终于公布了它的神秘作品——《索尼克大冒险2 for NGC》（暂名），这也是索尼克这位SEGA的招牌角色继《索尼克ADVANCE》后与任天堂的第二次亲密接触。废话少说，让我们来看看他在机能远胜DC的NGC上会有什么样的精彩表演吧！

纳克尔斯 KNUCKLES

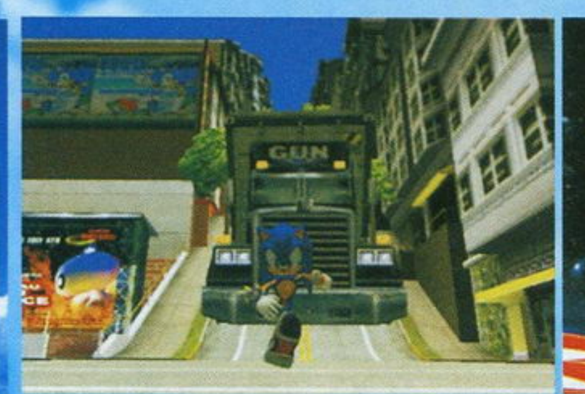
索尼克的好友，生活在天使之岛，生性高傲，喜欢过与世隔绝的生活。不过邪恶的到来迫使他又一次投入战斗。



索尼克 SONIC

有着"音速小子"之称的他是蛋头博士在征服世界道路上的最大敌人，这次由于阴影而被警方误认为罪犯。

DC停产的消息的确是对DC造成了致命的打击，导致像《索尼克大冒险2》这样出众的游戏都没能突破20万的销量，要知道前作可是百万级的大作呀！SONICTEAM当然不满意这样的成绩了，所以《索尼克大冒险2》转战NGC的消息虽然让人觉得有些突兀，但仔细一想倒也在情理之中。玩家最关心的肯定是在NGC版的《索尼克大冒险2》中会追加那些新要素，可惜的是目前还没有任何确切的消息，有无新人物、新动作、新模式都还是个未知数。



↑这是原DC版英雄阵营的第1关，还记得那扣人心弦的汽车追逐战吗？

↑不知道阴影的结局会不会有所改变，不过不出意外的话他还是死定了。

DC版《索尼克大冒险2》共有30大关，再加上是索尼克十周年纪念作品，因此还有很多隐藏人物和隐藏关卡，不知在本作中有无变化。按照移植的惯例，削减是不大可能的，现在就看有没有新要素了，真希望再加两个新人呀！凭借NGC的强大机能，本作的画面效果一定会胜过DC版，双人对战时画面的流畅度可以说是有了保障。另外从公布的角色画面上来看，各位角色的打扮好像全是DC版中的最强装备，难道在这一作中一开始就可以选择最强装备吗？真想现在就玩到呀！

阴影 SHADOW

人造究极生命体，能够利用混沌宝石（CHAOS EMERALD）进行时空转移。帮助蛋头博士征服世界，其实真正目的是为了替故主复仇。

↓→令人激动的天空滑轨模式依然健在，又可以好好爽一把啦！

罗姬 ROUGE

自封为世界上所有财宝的主人，极度贪婪且具有强烈的自我中心意识。明为财宝猎人，实为政府的间谍，前来调查这帮"不法之徒"。

话梅糖&3DMGMV
www.plumbook.cn

文：ACE飞行员

XBOX	PHANTAGRAM	ACT	1人
	预定2002年冬天发售		未定
DVD-ROM	未定		

难倒《MGS》只能在它的领域内独孤求败，永远做一位寂寞的王者吗？

在最近召开ECTS 2001大会上，名不见经传的游戏开发公司Phantagram一口气推出多部分别以XBOX及PC为平台的游戏。所有游戏的素质都达到了很高的水平，其中有一款游戏让笔者眼前为之一亮那就是下面要向大家介绍的——《Strident》。

PHANTAGRAM可能是一间许多玩家闻所未闻的游戏公司。但是像这样颇具实力，而且往往能因一两部游戏就一夜成名的游戏公司在欧美地区并不少见。例如当年在PC上推出《Commandos》(二战特种兵)的西班牙游戏公司Pyro就是以《Commandos》在竞争激烈的游戏界打开了自己的一片天地，马上《Commandos 2》就要在PS2上登场了。言归正传，说到《Strident》，当你第一眼看到它时一定会觉得它是一款出自日本大牌游戏公司的作品。因为游戏开场的CG动画制作的极为精致细腻而人物造型的设定，情节的刻画，镜头的运用也充满了日本游戏风格，绝对称得上是业界顶尖的制作水平。这不禁让人想到了在XBOX公布初期，微软就大力在日本招募各路游戏制作人才为XBOX打造符合亚洲玩家口味的游戏。而PHANTAGRAM这间公司也让人怀疑其后台得到了微软大量的技术支持，因为从游戏画面看已经大大超越了如：EA、MIDWAY、INFORGRAMES等欧美游戏大厂在XBOX上所公布的游戏画面，实在让人有点出乎意料。

场景 STAGE

《Strident》的游戏画面可以用无可挑剔来形容。游戏的画面不仅细致，而且极为复杂和庞大。从PHANTAGRAM已经公布的画面我们可以清楚地看到秘密基地内的一切。随着远近高低的不同，画面中的各种光线的分布也有很大的区别。画面中的建筑都由钢铁水泥组成，看起来都很富有质感，我们完全可以感觉到钢铁的坚固和水泥的冰冷，而这一切又构造出一个空间感极强的游戏舞台。游戏人物刻画自然也是非常的到位，难能可贵的是《Strident》不单是游戏中的主角，就是在敌兵的制作上也保证了和主角同样高的素质，这一点在其他游戏上却很难找到。

潜入是游戏游戏重要的组成部分

STRIDENT 挑战《MGS》王者地位的游戏即将诞生!?

人物 CHARACTER

故事背景以未来世界为主线，而游戏的女主角首次登场地点就是在中国香港。现在暂时不清楚女主角的身分，但是当你见过她的尊容之后，就会给你留下深刻的印象。她那飞檐走壁的身手可不是普通人类可以做到的，不由得让你怀疑她是不是一位人造人。深夜中，她正在执行一项极为艰巨的潜入任务……游戏故事的设定并不是只有敌对两方，而是象《MGS》那样存在着相互对立的多方势力。现在厂商公布了两位个性鲜明的男性：一个是手持先进阻击步枪的白发男子，另外一个是和他同时来到神秘基地的半机械人。他们两人和女主角不约而同的来到神秘基地，至于为了什么，只有等待厂商以后的公布了。

看着我的眼睛，喵……

游戏中又一强力角色——狙击手

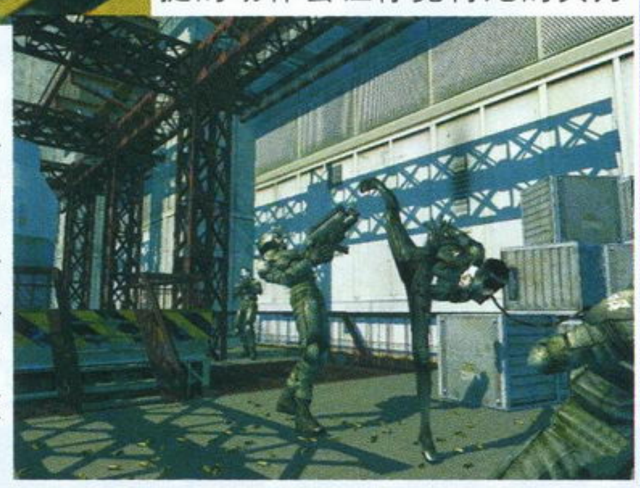
这个画面让人想起《铁血战士2》中的Predator

壮汉型角色——机械之男

动作 ACTION

极具层次感的场景

游戏中女主角的主角武器就是她的手，说清楚点也就是她那双犹如钢刀般的利爪，加上她那无双的腿技，呈现在玩家面前的就是一部制作精良的动作大片，而PHANTAGRAM也将游戏定为ACT。虽然游戏的主角是一位女性，但是她威猛敏捷的动作会让你觉得她的实力绝对不在任何男人之下。《Strident》不但打造了一位身手不凡的女主角，而且女主角的动作与周围的建筑物形成了完全互动。攀爬、抓墙壁、依靠墙壁反弹飞踢等这些只能在玩家想象中才会出现的复杂动作，都会在《Strident》中一一表现出来。



遍地散落的弹壳

目前距离XBOX正式发售日期尚有2个多月时间，而且微软并没有因此而停止挖掘人才，在主机发售前，积极四处寻找有意加盟XBOX游戏开发阵营的公司，单看现在的发展路线及经营方针，足见其进军世界游戏市场的野心非常之大。现在关于《Strident》的资料还相当有限，而且游戏距离发售日还有近一年半的时间，因此以后有最新的消息本刊将会继续报道这款XBOX的神秘大作。

话梅杂志&3DM SMV

WILD ARMS 3

PS2	SCE	RPG	1人
	预定2001年冬		未定
DVD-ROM	未定		

画面和系统大幅提升的《WILDARMS 3》，究竟有什么吸引人的地方呢？玩过前作的人都知道，本系列最厉害的就是那些巧妙的谜题机关，还有很爽快的战斗系统。

这次的进化主要表现在整个画面质量的提升，特别是操作界面，有一种独一无二的细致感。看上去很舒服。

而各个角色也很吸引人，让人看了就想立刻融入他们的冒险世界中去。好了，废话不说，仔细看看这次更新的情报吧！

系列报道第2回！SCE最成功RPG进化形态再次更新！

★迄今为止公布的角色们!!

我们曾经在7月A公布了主角所属的“渡鸟”组织的4名成员的情报。现在关于他们的情报又多了一些，并且出现了两个新角色！

使用双枪的少女

ヴァージニア・マックスウエル
巴吉莉雅·玛克斯威尔
身高：163cm
体重：49kg

她是游戏开始时的主角，因为某种未知的原因加入“渡鸟”组织。在所有人当中她的速度是最高的，因此具有绝对强的攻击和回避能力。但相应的，她的攻击力和防御力就显得比较低。因为枪是可以远程攻击的武器，因此显然巴吉莉雅适合做支援型的角色参加战斗。此外，由于巴吉莉雅的魔力比较高，所以让她使用魔法也是很好的选择。

轻狂少年

ジェット・エンデューロ
杰特·恩得罗
身高：166cm
体重：57kg

为了寻找财宝，完全不顾忌犯罪与否的少年。具有极高的攻击力和体力，是部队的进攻主力成员。但对于魔法来说就完全不行，无论是魔法进攻还是防守都很差劲。他使用的武器是可以同时发射6发子弹的特殊左轮枪。

自由开朗的壮男（非LIKY型）

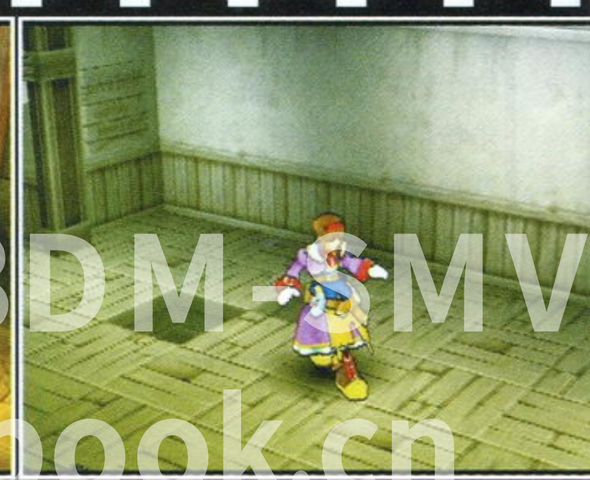
ギャロウズ・キャラダイン
基罗佛兹·奇纳丁
身高：192cm
体重：100kg

信奉守护兽ガーディアン的バスカー族青年，继承了“バスカー”神官的血脉。与他的外表不同的是，他这样粗豪的男人竟然具有不可思议的魔力！难道真的是有血统的原因吗？这样历史上最强壮的魔法师就出现了！幸好这家伙的物理攻击命中率不高，不然主角们还真的没什么可混的了！

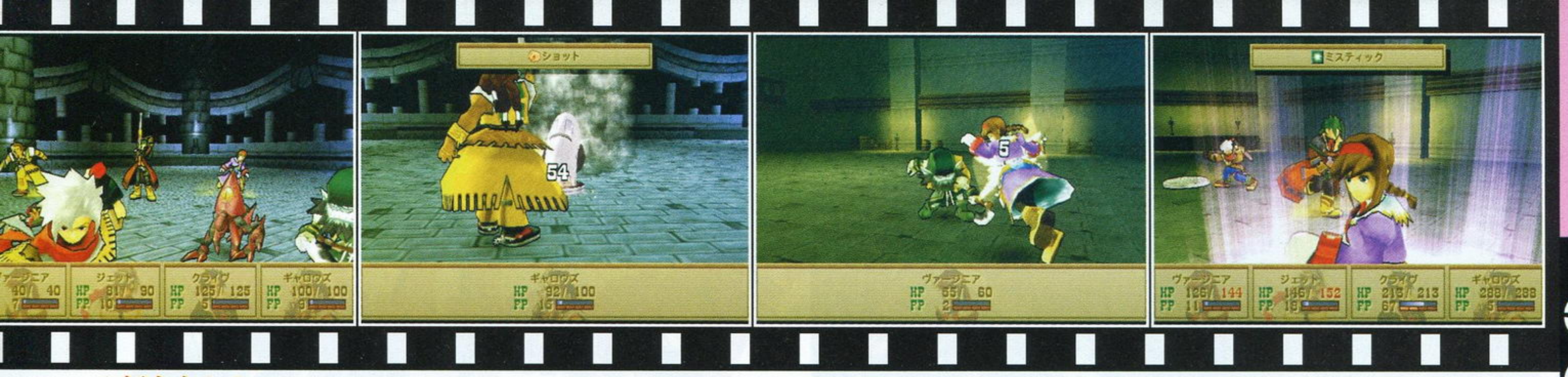
孤傲的酷哥

クライヴ・ウィンスレット
古拉布·温斯列特
身高：177cm
体重：69kg

上次已经公布过这家伙单挑BOSS的画面了，总之他是个有足够实力狂妄的射击高手，完全不是看起来的那副彬彬有礼的样子。不管是命中率还是攻击力他都十分厉害。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



★新角色！！

枪刃剑客

ジエイナス・ガスケード

杰纳斯·加斯凯特

身高：183cm

体重：75kg

他的枪刃创意完全抄袭斯考尔的创意，这样他的攻击手段就肯定包括一些近距离的招式了！从他登场的情景和台词来看，他很可能是和主角敌对的势力。唉，为什么帅哥总会成为反派呢？

阳光少女

シェーン・ギャラダイン

希恩·吉拉丁

身高：未知

体重：未知

有关她的详细情报是……ZERO。只是从设计稿上可以看出她应该是个很开朗的乡村少女。SCE 太可恶了！这样吊人胃口！

截稿之前5分钟……收到新情报！

立刻将新到图片加上！

他们是与杰纳斯·加斯凯特一起出现的

★惊喜情报之一！

角色自命名——可能！！

右边的图片已经明确表明了游戏中可以给角色重新命名，（^_^）哈哈，这个我最喜欢啦！

★惊喜情报之二！

NPC 表情系统！

游戏中的对话框制作得精细异常，最让人兴奋的就是这个表情系统了，在每段对话的右边都会显示出当时发言者的肖像，这个肖像会随着该角色当时的表情而变化的！多认真的制作态度啊！

★惊喜情报之三！

全程秒间 60 帧！

这个应该不用多解释了，秒间 60 帧是将来的业界新标准，不过对于使用旧式电视的玩友来说有点浪费吧！因为传统的 PAL 电视好像只支持 50 帧的。游戏中无论是普通迷宫状态还是战斗状态，全部 60 帧，让挑剔的眼睛再也找不出不爽的理由！

★隶书文字的广泛使用！

上次已经说过，游戏中为了体现出特有的文化氛围，制作组决定采用大量的汉字来传达信息。这次就有更夸张的情报！大家看看就知道了，标准隶书出现了！真的是国内玩家的福音啊！

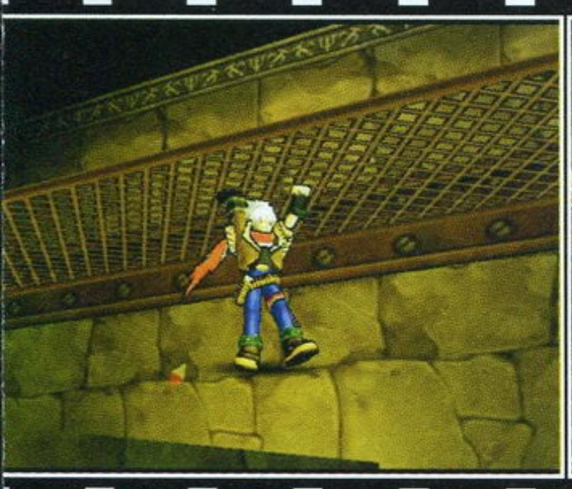
但是还有更惊人的消息！游戏中使用了多种字体，会跟随谈话状况采用相应的字体以求更好地烘托气氛，真是前所未有的想法！

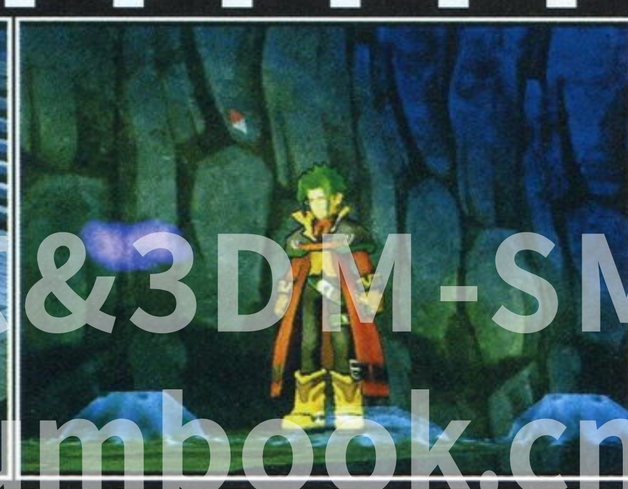
★ 关键字系统登场！

不知道 SCE 和史克维尔是不是有什么约定……前面的枪刃问题就算了，这次竟然赤裸裸地把《FF Ⅱ》的关键字系统全盘照搬过来了！

所谓关键字系统，就是在同 NPC 对话中，会有一些关键的词语出现，如果这时候按下■键的话就可以把这个词记录下来，然后找到合适的对象向他询问有关这个词的情报！一般关键的剧情都需要在这种情况下才能够发展下去。

感觉这个游戏越来越好玩了！希望发售日早日确定啊！^_^





话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS	ENIX	RPG	1人
	2001年11月22日		1格
CD-ROM	未定		

勇者斗恶龙IV

世界正在陷入复古中……1990年在FC上登场的《勇者斗恶龙Ⅳ》，在相隔11年的今天，又在业界复活了！

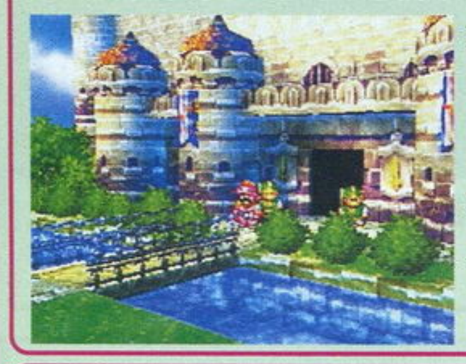
很明显的一点是，这次的《DQ Ⅳ》完全套用了7代的三维引擎，和7代之间的区别就只是剧情上的区别了！请大家做好心理准备。

众所周知的，《DQ Ⅳ》的最大特色在于整个游戏分成5章进行，由于每一章开始时主角们都会换为全新人物，因此每一章几乎可以看作全新的游戏来玩。因此，我们的狙击就围绕这5章来进行吧！

第一章 王宫的战士

登场主角 ライアン

ライアン是边境王国バトランド的战士，责任是保卫王宫。故事一开始，他就被国王派出执行任务，游戏就这样开始。



从全新的游戏画面可以看出，《DQ Ⅳ》可以算是“多边形”化得非常彻底，这也是本系列在PS上的巨大特色之一！^_^

第二章 淘气公主的大冒险

登场主角 ブライ アリーナ クリフト

出于强烈的好奇心，サントハイム城的アリーナ公主逃出了王宫，想要进行神奇又有趣的冒险。为了她的安全，不得不陪着她的还有ブライ神官和魔法师クリフト。

同样的，这个场景几乎和7代中某个村庄的完全一样……

第三章 武器商人トルネコ

登场主角 トルネコ

为了成为世界第一富商的トルネコ决定到外面的世界闯荡，离开了家乡レイクナバ。

这一章是难度最大的，因为作为战斗力量来说商人实在是太弱了！很容易就会死掉，所以这一章一定要经常存盘才行的……

第四章 姐妹的复仇

登场主角 マーニャ ミネア

具有天生的跳舞才能的姐姐マーニャ，具有热情开朗的性格。而身为占卜师的妹妹ミネア，却显得沉稳得多。这对矛盾的姐妹为了寻找杀害父亲的仇人而开始了冒险之路。

游戏开始的时候，可以看到姐姐マーニャ在モンバーハラ跳舞的情景，显然她很受欢迎。

第五章 被领导者

登场主角 勇者

这一章里，玩家才能够真正控制自己的角色，作为勇者来拯救这个世界。本章开始的时候，主角生活在一个宁静的小山村里，但命运是不可逃避的……

新画面下的马车！

《DQ》独有的马车，相信玩过的人一定都深有体会吧？参加战斗的成员会留在马车外面，最多只有4个人能够加入战斗。多出来的队员就会呆在马车里面，除非手动切换出来，不然是不能作战的。

从画面上就可以看出，只有名字前面有数字的才能够参加战斗。

时间系统！

《DQ》将每一天分成3个阶段，分别是白昼、黄昏和深夜。从画面就可以清楚地分辨出来，在夜里，怪物的等级会比白天的高，而且遇敌几率也会高一些。

诸神梦想&3DM-SMV
www.plumbook.cn

WILD EGG

提起ENIX的《勇者斗恶龙怪物篇》相信有很多玩家都不会陌生吧，现在有一款同类型的游戏即将在GBA上面登场了，就是这款名叫“WILD EGG”的游戏了。不过大家注意这个游戏可是CAPCOM推出的。

GBA	CAPCOM	RPG	1人
	预定2001年冬		电池记忆
卡带	未定		

同《怪物篇》一样，玩家要在迷宫中收集魔物，然后通过战斗来培养它们，等这些魔物长大后，还可以让它们进行配合，这样就可以生出蛋，继承父母的能力。游戏的迷宫同样是那种随机式的，每次进入都不一样。

↑战斗画面，同样是三人组的主观视点。

←主人公的对手，好像是利用喇叭来操纵魔物的。

↓看！新的生命诞生了。

↑↓这就是主人公初期的同伴，也是从小和主人公一起长大的朋友，战斗时就要靠他了，另外对魔物的说得也要他出马。

↑魔物的配合，还要看两个人的爱情度。如果爱情度不够是不可能配合生出蛋的。

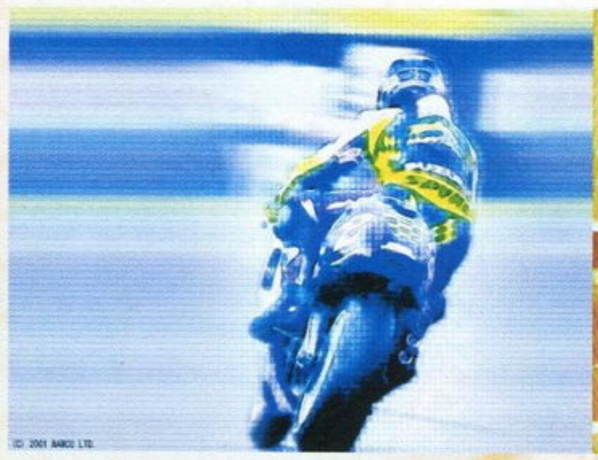
↑战斗时要想说得魔物，必须投其所好。比如魔物说它肚子饿了，赶快给它吃的，它一高兴，友好度（FP）上升，就会加入了。

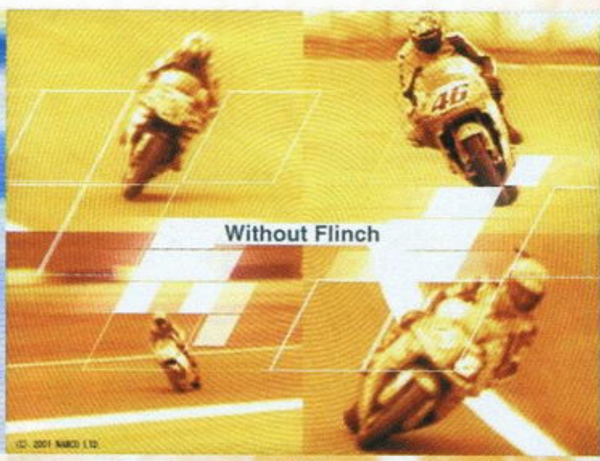
这就是游戏的主人公，森之国的少年，奇怪的装束，头上竟然戴着树桩。他能利用手中的魔笛来自由操纵魔物。为了从魔王手中拯救出森之民，他最终的目标就是成为魔物大师。

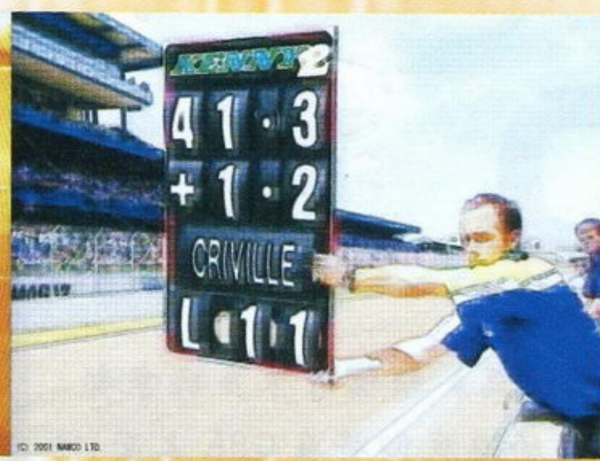
→在迷宫中冒险的同时还要花钱经营地上的牧场。牧场里养的都是收集到的魔物。（连牧场都有，简直就是《怪物篇》的翻版了。）

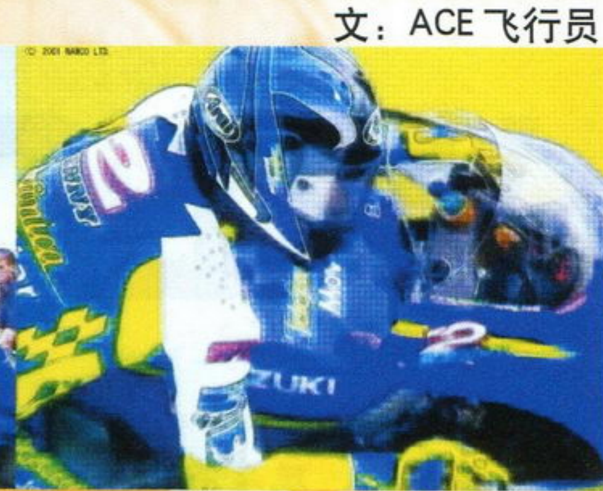
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbooks.cn

文：ACE 飞行员









PS2	NAMCO	RAC	1～2人
	预定2001年冬季发售		未定
DVD-ROM	未定		

以完全再现摩托车大奖赛热血沸腾的场面为目标的摩托竞速游戏——《MOTO GP2》将在著名游戏公司NAMCO的精雕细凿下再次登陆PS2主机。新的一集《MOTO GP2》无论是在画面还是操作感上都比上一部作品有了大幅度的提高。另外，世界上最著名的赛道也会完全收录到游戏中，完美地再现在玩家的面前。

1 游戏最大的魅力——速度

摩托车比赛最大的魅力就是那令人窒息的速度感，因为驾驶摩托车时选手的身体是完全暴露在外面没有任何保护，所以给人速度的体验感也会格外的强烈，震撼。绝对称的上是最具有刺激性的赛车运动。NAMCO在摩托车游戏方面有着多年的经验，现在我们都可以在大型商场中看到多款由NAMCO出品的摩托车游戏。可贵的是NAMCO所制作的摩托竞速游戏都有一个共同的优点，那就是将速度感和操作感完美的结合。在简单的操控下玩家完全可以体会到摩托运动中那风驰电掣的感觉。这一点是很多其他摩托游戏都无法相比的。游戏和真实比赛完全相同，按照排气量的不同将摩托车分为：125CC CLASS、250CC CLASS、500CC CLASS三个级别。根据级别的不同，摩托车在各个方面性能上都存在着一定的差异，这就需要玩家自己去熟悉掌握。

2 收录赛道是前作的2倍

虽然摩托车竞速游戏最大的特点是那闪电般飞驰的速度感，不过正所谓牡丹虽好还要绿叶的衬托，要追求速度感当然要根据所选择的赛道类型来决定。令人欣喜的是在《MOTO GP2》中所有赛道不但取材于真实的国际赛道，而且赛道共有12条，足足比《MOTO GP》的赛道多出了一倍。收录在游戏中的跑道全部由NAMCO的游戏开发小组成员进行了实地调查，《MOTO GP2》将忠实地再现赛道的地形高低差，广告板和旁边观众席上人山人海的人群。很快玩家们就可以在游戏中驾驶摩托飞驰在像“铃鹿”、“摩纳哥”这样的著名赛道上了。

3 完全真实的赛车手

《MOTO GP2》中玩家所扮演的赛车手都是真实存在的，和你争夺冠军的也是世界摩托车比赛中的顶尖车手。例如年青天才车手VALENTINO ROSSI，DAIJIRO，KATOH和MASAO AZUMA等人都会出现在《MOTO GP2》。最近这几年日本选手在世界摩托车大奖赛中表现甚是突出，NAMCO更是邀请到了赛车界中异常活跃的青木宣笃、拓磨和治亲三兄弟，他们的加入使玩家能够欣赏到与真实比赛同样激烈的场面。

MOTO GP ADVANCE

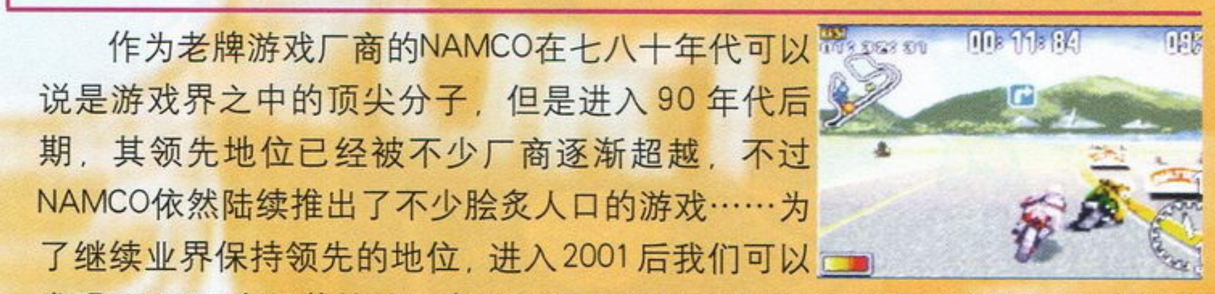
GBA	NAMCO	RAC	1～4人
	预定2001年10月发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

入弯的动作也制作的一丝不苟

NAMCO刚刚公布PS2版的《MOTO GP 2》，目前又公布了另外一个MOTO GP游戏这就是即将在GBA上推出的《MOTO GP ADVANCE》。在游戏中共有20条赛道供玩家选择，而可供选择的摩托车品牌多达12种。而这些赛车完全是按照原厂出品赛车的真实名称收录到游戏中。例如著名的HONDA、APRILLIA、YAMAHA及SUZUKI等。至于比赛方面同样也分为125CC CLASS、250CC CLASS、500CC CLASS三个级别。游戏同样支持利用通讯对战线连接四台GBA进行通讯对战。

画面感觉很像早年的街机

作为老牌游戏厂商的NAMCO在七八十年代可以说是游戏界之中的顶尖分子，但是进入90年代后期，其领先地位已经被不少厂商逐渐超越，不过NAMCO依然陆续推出了不少脍炙人口的游戏……为了继续业界保持领先的地位，进入2001后我们可以发现NAMCO在经营策略上有了很大的改变，其经营方针也变得比过去灵活了许多，而且加强了与其他游戏厂商和著名企业的合作，以谋求更广阔的发展。现在NAMCO遵循多平台共同发展的方针，以后我们会在各个机种上看到NAMCO活跃的身影。



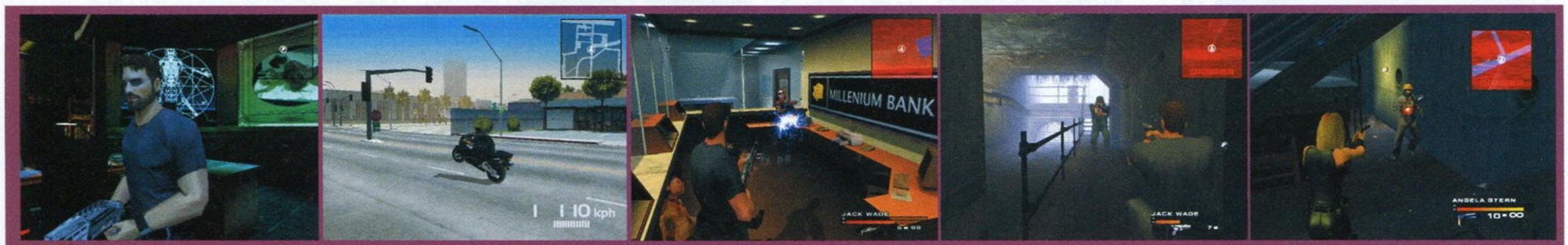
话梅杂志&3DM-SMV
www.3dmgpk.cn

文：ACE 飞行员

猎头者 HEADHUNTER

DC	AMUZE	AVG	1~8 人
	未定		未定
GD-ROM	未定		

《莎木》引擎继续书写新的篇章，超大作再次点燃 DC 的斗志！



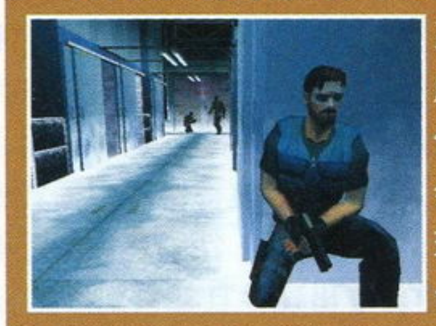
较早前本刊曾经报道过，英国游戏开发公司 AMUZE 正利用《莎木》引擎在 DC 上积极开发一款全新的动作冒险游戏——《猎头者》(HEADHUNTER)。虽然 DC 已经停止生产，并且很多游戏厂商特别是欧美地区的游戏厂商甚至中途停止 DC 游戏的开发工作，但是 DC 还是在停产之后陆续推出了不少的游戏作品，并且没有像一些悲观的人士预测的那样迅速的从家用游戏机市场消失。而《猎头者》很有可能是广大 DC 用户续《莎木 II》之后又一款值得期待的大作！虽然 AMUZE 公司并没有向外界透露很多游戏方面的资料，但是相信各位 DC 玩家都会对这款犹抱琵琶半遮面的神秘游戏产生浓厚的兴趣。

游戏风格电影化仿佛是现在电子游戏的大趋势。如果说"《最终幻想》系列"走的是电影风格的路线的话，那么同PS2上的《合金装备2》一样，《猎头者》同样是一部彻底追求电影表现的游戏。游戏的故事背景发生在 2019 年美国的加利福尼亚。那时候的加利福尼亚已经不再是人们印象中的那个充满了阳光的加利福尼亚，到处充满了恐怖和不安的气氛。好像游戏开发商就是喜欢将游戏的背景设定在黑暗的年代，从中再让玩家寻找到成就感，故事也就是从这时候开始。加利福尼亚的政府机构已经完全被一群腐化、堕落、无能的"蛀虫"们所操纵，人民正常的生活次序完全得不到保障，而政府机构干脆拿出钱来雇佣一批亡命之徒负责城市的治安工作。这样的故事背景立刻会让人想到了《机械战警》(《ROBOT COP》)、《过关斩将》(《BLADE RUNNER》)、逃离洛杉矶《ESCAPE FROM L.A.》等电影大片。而在这混乱的年代中最令人满意的工作也就是被人称为——猎头者(HEADHUNTER)的工作。而猎头者的工作就是拿人钱财与人消灾，猎头者工作原则就是谁出高价就替谁做事。男主角JACK WADE就是猎头者中的一员。这次JACK WADE接到一桩"高价生意"，但是这个生意是来自他极端厌恶的政府内部，而调查的对象更是一宗令人发指的人体器官交易大案和幕后操纵的庞大黑势力。面对巨额报酬和个人立场 JACK WADE 应该如何应对呢？

对应网络的全新设定

在 SEGA 的支持下，《猎头者》也将对应网络功能，并且可以在网上最多支持 8 人同时游戏。听起来可能不可思议，一个 AVG 游戏怎么来进行网络游戏呢。据 AMUZE 公司宣布只要玩家到时候登陆《猎头者》的官方网站，就可以进入 ONLINE 模式，而在这个模式中，玩家的任务就是在地图上同其他玩家进行竞争，驾驶交通工具往返于地图上不同地区收集各种装备和道具，然后再下载到自己的 VMU 上，这样在离线模式的 Single-Player 模式中玩家就会有更多的道具和装备去选用。

和《莎木》一样，《猎头者》在游戏中的场景十分庞大，游戏运用了大量的多边形对周围景物的描绘也异常的精细。不同于以往某些游戏只对近处的景物进行精心的描绘而忽略远处的景物，《猎头者》则是充分利用 DC 的机能真正做到了面面俱到。虽然游戏在户外的时候只能以传统的第三人称视点进行游戏，例如："《生化危机》系列"、"《鬼屋魔影》系列"那样，而且游戏的视点并不能进行任意的改变。但是进入室内之后游戏的自由度就会大大的增加，玩家可以操作角色作出一系列精彩的动作。这些动作吸收了很多著名游戏中的精华例如在"《MGS》系列"中出现的利用墙壁进行窥探和躲避敌人的行动。主角初期的主要武器是一把大威力的手枪，而和敌人战斗时敌人身上会出现锁定标记，这一点又和NAMCO即将推出的动作游戏《脱狱潜龙》不谋而合，这样就避免了在3D游戏中经常出现的瞄准不便的情况，这个系统被称为"Lock-On System"。

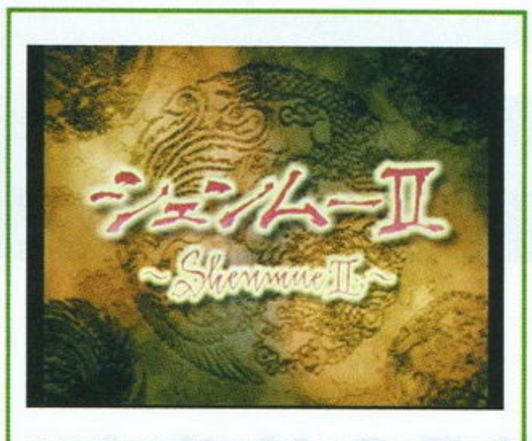


《猎头者》中虽然饱含大量的动作成分，但是同样也需要玩家进行耐心地调查和寻找，同事件相关的NPC进行交谈，这一定又有点像《莎木》倡导的FREE类型。不知道AMUZE公司是不是可意的模仿《莎木》，《猎头者》也出现了通常交通工具——摩托车，男主角就是依靠摩托车穿行于加利福尼亚各地区。

女主角来到阴森的停尸房

《猎头者》除了一位男主角 JACK WADE 之外，还有一位女主角名叫 ANGELA STERN，现在还暂时不清楚她的身分，她将和男主角一同展开各种调查。相信游戏的剧情会异常的丰富，会不会出现类似《生化危机 2》中表里两种剧情呢？等到游戏发生之后，一切都会明朗。

游戏中会出现精彩的追逐场面



画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■□
游戏性	■■■□□

评分	GOUKI	D・S	纱迦
	8	9	9

GOUKI

游戏相对于前作来说的确是进行了相当的强化，一切都在为“方便玩家”这一目的而努力。不过这一努力有时候会觉得是多余的，以至于游戏本身更像是一个AVG，而不是“FREE”。

事实上一直对于“FREE”这一类型自己是很不能理解的——虽然它的全称与真正的“FREE”并没有什么关系。尤其是当游戏的主线是“为父报仇”这一沉重的主题时。没错，在游戏中我们的确没有看到凉咧开嘴笑过，不过那万年不变的表情却实在是令人觉得很奇怪，以至于让我对凉的本性产生了怀疑：在他父亲遇害之前，他究竟是个什么样的人？

游戏实在是太强调“打工”在游戏中的重要性了。而从另一方面来说，“打工”也是串起主线流程的重要元素。如果将打工看成是迷你游戏的话，那倒也算是很不错的迷你游戏，但每天都是如此就会给人“《莎木II》就是很多的迷你游戏组成的”这种感觉，一点也不FREE。

游戏对于人物性格的刻画还是很不错的，这一点在刃武鹰身上体现得淋漓尽致。不过鉴于D・S这一期的攻略并没有做到“那里”，因此也还请玩家们自己玩时用心去体会“猜硬币事件”吧（笑）。

最最欣赏的是游戏的“人性化”。这一点无论是在迷你游戏中还是在发展剧情中都体现得相当出色。给人感觉制作者至少自己是亲身经历过的。也许真的是“平平淡淡才是真”吗？

D・S

凭心而论，《莎木II》确实是一款用心制作的游戏。虽然入手后试玩的感觉远远不如前作震撼，但也总算找到了熟悉的操作界面。如果现在来看整个“《莎木》系列”的发展的话，就会发觉《莎木 一章 横须贺》真的不过只是一个体验版而已，而《莎木II》也只是故事的开端罢了。抛开DC目前的现状不谈，从游戏的角度来看，《莎木II》的剧情就像一杯柠檬茶，并不适合所有人的口味，但却在清凉中带有丝丝的浓郁味道。

如果只是按照记事本的提示去寻找剧情发展的话，整个《莎木II》的流程其实很短，但正是庞大的与主线相关的隐藏剧情穿插其中，才使得故事完整性比前作大有提高，即使是一个很小的MINI游戏也往往会让人玩得不亦乐乎。在那些重要剧情的表现上，《莎木II》却表现得不够突出，几个原本认为是主要人物的角色，在性格上却着墨很少（例如红秀瑛、JOY以及朱元达），可能仅仅是故事开端的缘故吧，确实不好枉加评论。但是印象中芭月凉和刃武鹰潜入黄天楼、与斗牛决战以及与玲莎花露宿山洞这些段重要剧情还是处理得相当经典的，完全表达出铃木裕对于FREE这种新类型游戏独到的见解——一种生活化的游戏艺术形态，与普通的AVG相比显得更加流畅与感动。而正是这种改变在玩惯普通AVG玩家的眼中可能会显得比较单调与不紧凑，但如果从人物性格以及当时的社会背景去考虑的话，相信会得到与众不同的答案。在新的尝试面前没有什么失败者，积累经验就是最大的财富，这一点也正是SEGA的游戏多年来在游戏业界口碑良好的证明。在音乐方面完全继承前作的风格，相当值得喜欢中国式音乐的玩家反复玩味，配合剧情的需要，背景音乐给人的感觉很合拍，达到了很高的艺术水准。特别是主题歌《江清日抱花歌》值得反复玩味，原本在前作中偶尔出现的主旋律在新作的DISC4中反复出现并且都恰到好处，这不能不让人对配乐小组的工作感到由衷的敬意。在操作性上有所改良，芭月凉的某些招式做了一定的修改，招式上的连接更加便利了，平衡性也大大提高，以至于打擂剧情部分的FREE BATTLE完全可以当作一款格斗游戏来研究，那种拳拳到肉，使玩家手心出汗的生理反应比起前作更加有过之而无不及。说到操作上的不足之处可能就是缺少了像前作“70人拔”的爽快模式，而且BOSS的实力太弱也是减低玩家获胜后得到满足感的巨大瓶颈，看来针对大众消费者的工作真的不好做啊！

总而言之，如果对《莎木II》这款游戏有所研究进而获得感动的话，就必须对各种类型的游戏都有所了解才行，看看SEGA是如何把它们融合在一起的。尽管FREE这种类型还有许多不足之处，但总算迈出了坚实的第一步，在游戏业界大炒冷饭、不思进取的现实面前，《莎木II》的出现犹如带来了一丝清新的风……

纱迦

本来是一个绝对意义上的超大作，结果放在DC这台行将就木的主机上推出，让人感到一种莫名的悲凉。

在通关之后可以看到当年SS版的《莎木》。画面虽然简陋，但已得其神。在此不能不尊称铃木裕一声大师，对他先进的游戏理念表示由衷的敬佩！

但是大师的理念未免太超前了一点，《莎木》的构想，不要说是SS，就算是DC乃至PS2都无法完全实现。由于横须贺只是一个小城市，所以这个问题还没有明显地暴露出来，到了《莎木II》就不一样了：偌大一个香港，居然只有这么小一块地方，无论如何也说不过去吧。这完全是因为DC的机能所限，给人留下了遗憾。

真正令我不快的是原本很期待的几个设定没有使我满意。首先就是读盘时间。除了进出街边小店的速度有所提高外，其他地方并没有提高；其次是打工系统。俗话说“三百六十行”，本来对这个系统极为期待，结果上手才知道不是那么回事儿。种类少倒好说，玩起来很没意思才是致命的。而且比较无聊的是有不少剧情非得用钱来推进，这完全就是在故意拖延你的游戏时间。

不过当玩到第四张碟时我还是被感动了一回：这就是桂林的感觉！而且谁也没想到芭月凉和玲莎花第一次见面竟然是在那样的情景下。于是忽然之间我忘掉了它全部的缺点，然后继续狂热地期待《莎木III》。

莎木II　SEGA-AM2/DC/4GD-ROM/SHENMUE II/FREE/2001-09-06/系列第二作/至少22格/对应VGA/限定版6GD-ROM，附送“《VR战士》系列”影像及VF.NET上网盘

画面
音效
系统
游戏性

评分	GOUKI	D・S	纱迦
	9	9	9

GOUKI

无论是SNK系玩家还是CAPCOM系玩家都应该好好玩玩这款游戏。

由于游戏系统的大幅改进，因此既使是在前作中被公认的赖皮角色在此作中的招式判定强度有增无减，却也无法再像前作中那样随心所欲地威风八面了。C模式有空防、A模式有OC、P模式有BLOCKING、S模式有闪避、N模式有爆气、K模式有"怒"，只要你能够掌握到里面任何一个系统的精髓，再通过练习熟悉了游戏的判定，就足够你在战场上驰骋好一阵子的了。事实上为了包容SNK系以及CAPCOM系的玩家，在角色连续技的设定上CAPCOM尽可能地做到"忠实移植"，看着许多SNK的角色在游戏中使出在"《KOF》系列"或是其他游戏中的成名连续技，确实有一种很奇妙的感觉。

纱迦

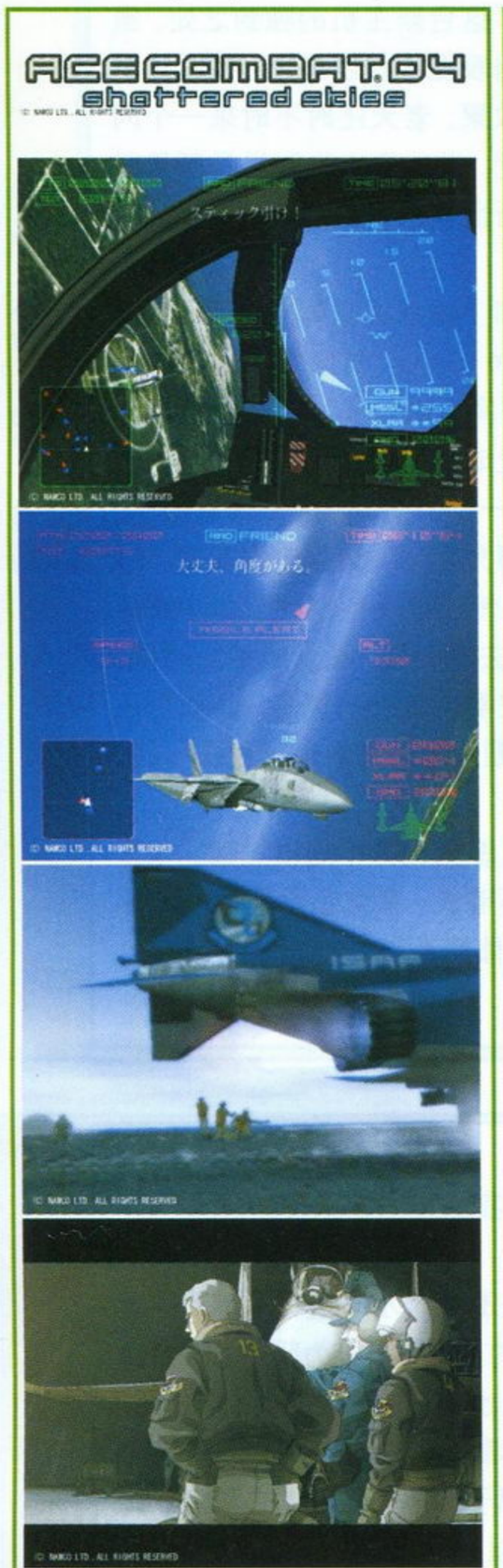
这的确是FTG史上的一次盛会！

前作曾被人讥为《街霸对格斗之王》，于是这一代吸收了很多其他游戏里的角色，尤其是霸王丸的加入，实现了"SNK迷"们的长久以来的梦想。而且非常值得称道的是这些角色的加入并不只是凑个热闹，他们惯用的杀招和技巧都被尽可能地移植了过来，比如恭介的空中连续技、霸王丸那爽快的攻击力、高岭响的升华和乱舞奥义等等，再加上那6个显然是精心设计过的系统，使人感到CAPCOM这次的确是在很认真地在做这个游戏，而不再像前作那样仅仅只是把几个人气角色堆一起。（不过比起来旧角色似乎就吃亏了一点……）

场景和音乐方面比起前作来也有进步，比较喜欢风车那关的场景和音乐，玩起来很有点感觉。另外不可不提的是本游戏是史上第一个实现异平台对战的游戏，虽然国内玩家沾不了多大福荫，但它的意义绝对是深远的。

黄金珍藏

CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001 CAPCOM/DC/CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001/FTG/2001-09-13/系列第二作/至少12格/对应VGA、街机摇杆/网络对战、异平台对战
CAPCOM/PS2/DVD-ROM/CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001/FTG/2001-09-13/系列第二作/至少110KB/对应街机摇杆、PS2硬盘、网络对战、异平台对战



画面
音效
系统
游戏性

评分	GOUKI	ACE飞行员	纱迦
	8	9	9

ACE飞行员

感谢NAMCO，感谢《皇牌空战4》制作小组的全体成员为我们玩家奉献这样一款精彩的游戏，《皇牌空战4》真的没有让热爱、支持它的玩家失望。自从NAMCO宣布将要在PS2制作《皇牌空战4》之后，ACE飞行员便日夜翘首盼望着它的推出，这份心情超过对任何一款大作和游戏主机的期盼。虽然类似《皇牌空战》这样的模拟飞行射击游戏无论是在家用游戏机还是PC平台上都推出了不少作品，例如PS上的"《响尾蛇》系列"，DC上的"《AERO DANCING》系列"、《AIRFORCE DELTA》以及PC平台上的《EF2000》、《F22》等，但是为什么最受关注的还是《皇牌空战》呢？我觉得这个胜利完全归功于NAMCO对模拟飞行射击游戏这一特殊游戏类型的诠释和对游戏主题的把握。

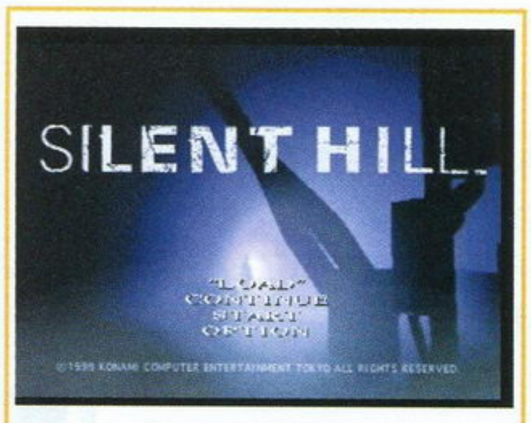
言归正传，《皇牌空战4》的推出又一次使NAMCO在模拟飞行射击的游戏领域处于遥遥领先的位置，将其他对手远远抛在了后面。先看画面，NAMCO对战斗机机体的描绘早已经是驾轻就熟了的，机身看上去自然而又真实，富有重量感，甚至到了以假乱真的程度。游戏场景也是空前的广阔给人无边无际的感觉，再加上对云层、阳光、地面精心的渲染，这种飞行实在让人陶醉。由于游戏故事中的世界是完全虚构的这使得《皇牌空战4》的场景给人一种近未来的感觉，但是又不完全脱离现在真实的世界，所以总给人一种似曾相识的感觉，这种感觉很奇妙。可能由于PS2机能的限制，游戏对很多地面的场景都是贴图处理，但是这也是NAMCO高明的地方，能够将游戏整个场景融合的这样完美，我们还有什么可遗憾的呢。再看游戏音效，"煽情，绝对的煽情"，如果《皇牌空战4》的画面不能让你满意的话，那么游戏的背景音乐和音效一定会让你100%满意。毫不夸张地说《皇牌空战4》音乐丝毫不比好莱坞一线动作大片来得逊色，而且游戏时的作战任务与背景音乐契合得简直是天衣无缝，将游戏的气氛渲染到了顶点，不仅仅是热血沸腾，我觉得更多的是激动，欣喜时的感动。高亢、宏大、壮丽再加划破长空时战斗机的引擎声和敌机爆炸声还有全程的标准语音通信功能……游戏能够做到这样的程度实在是每一位热爱《皇牌空战》的玩家的福气。在《皇牌空战3》中玩家还可以选择专业模式还是业余模式，而《皇牌空战4》一上来就给你专业模式即完全仿真的360°的操作方式，对于不熟悉这种操作方式的玩家可能需要一定的时间，一旦上手之后还是会觉得十分容易。《皇牌空战4》秉承前作的所有优点，完美模拟出战斗机的重量和飞行感觉，而且本作中战斗机在各项性能上会比前作有更加明显区别，操作起来也更富有其特性，再配合DUALSHOCK2的多级振动，感觉好极了。玩法上《皇牌空战4》和前作一样采取任务制，但是主要攻击目标变得不明显了，很多任务改成了点数达成制，这需要玩家在广大的地图上不断打击目标并在规定时间内完成。加上游戏中增加了前所未有的"对战模式"，如果仔细玩一下，你会发现这是会让你和你的朋友手心冒汗的精彩模式。

当然《皇牌空战4》并不是一款十全十美的游戏，它所面对的游戏消费人群相对来说比较固定。先天的游戏方式决定了"《皇牌空战》系列"始终不能成为像"《最终幻想》系列"那样大红大紫的一线游戏。这样也决定了"《皇牌空战》系列"每一代的进步都要花很大的气力才可能受到玩家的认可。《皇牌空战4》画面虽然已经很优秀但是和某些新世代主机的超大作比起来还是显得有点不足。《皇牌空战4》最值得夸耀的我觉得就是它整体的游戏感觉，这种感觉是很多被誉为超大作游戏所无法比拟的。如果你喜欢模拟飞行射击游戏，喜欢体验那种壮志凌云的感觉那你就到《皇牌空战4》中去寻找吧，它会给你满意的答案。

黄金珍藏

皇牌空战4 破碎的天空　NAMCO/PS2/DVD-ROM/ACE COMBAT 04 SHATTERED SKIES/S・STG/2001-09-13/系列第四作/至少 KB/对应专用飞行摇杆、PS2专用硬盘

（注） 15分及以下：垃圾GAME；16～20：不过不失；21～25：热血推荐；26～30：黄金珍藏



画面
音效
系统
游戏性

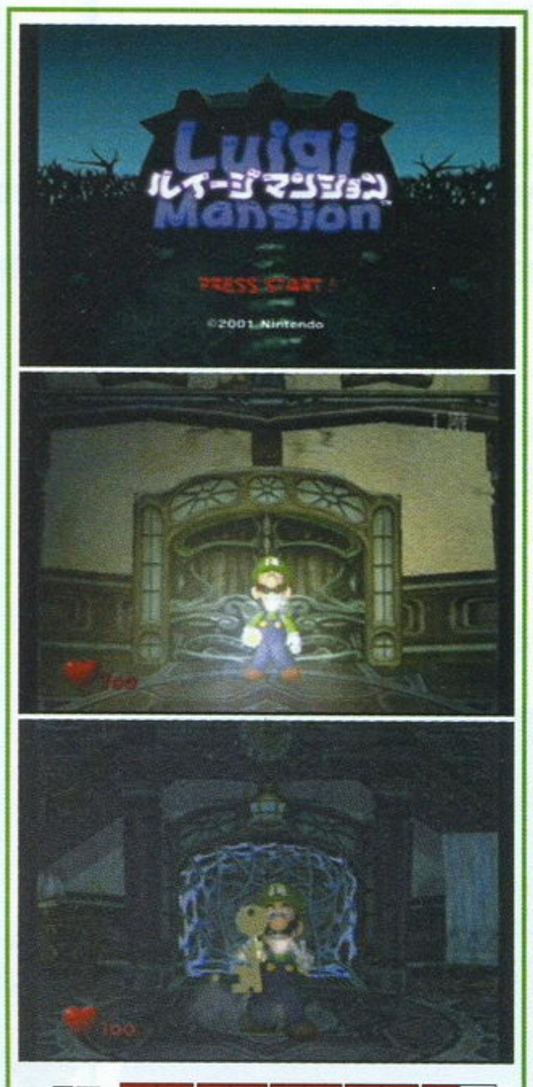
评分	ACE飞行员	D·S	GOUKI
	9	8	9

ACE飞行员

曾经一度在玩家和各游戏媒体之间展开过对《寂静岭》激烈的讨论，玩家自然心中有数，我只想说一下个人的一些想法。《寂静岭》，代表了AVG游戏又一个崭新的领域。怕！《寂静岭》是惟一一款让我觉得怕的游戏，这种怕是那么地彻底。说的更清楚一些就是那种挥之不去的压抑感。《生化危机》要比《寂静岭》早推出整整2年的时间，而且在AVG领域不曾碰见敌手，然而两年后半路却突然杀出一个《寂静岭》给了业界公认的AVG王牌游戏《生化危机》重重的一击。虽然我对"《生化危机》系列"十分热爱，但是更欣赏《寂静岭》对恐惧的表达方式。到现在《生化危机》已经推出了总共5款作品，现在拿起来玩已经没有了丝毫的恐惧感，吸引我的就只剩下游戏剧情。而《寂静岭》现在拿起来我是不敢玩，要不是为了写攻略，我永远不想再碰《寂静岭》，它给我带来的回忆实在太糟糕了。看不见的东西才是最可怕的，这一点是《寂静岭》着重刻画的主题。再加上匪夷所思的剧情和个性鲜明的人物，使得《寂静岭》更加有血有肉。相信玩家们还记得《寂静岭》中的学校和医院吧，这两处可以说是《寂静岭》最重要也是最成功的地方。有资料显示学校和医院将会出现在即将发售的《寂静岭2》中。期待《寂静岭2》的表现吧，9月27日噩梦重新笼罩在你的天空。

黄金珍藏

寂静岭　KONAMI/PS/SILENT HILL/AVG/1999-03-04/原创/1格



画面
音效
系统
游戏性

评分	GOUKI	D·S	LIKY
	9	8	9

乌龙

《路易的鬼屋冒险》作为任天堂新主机NGC的首发软件，一方面要展示NGC的机能特点，另一方面则不能光为了炫耀机能而忽视了游戏的趣味性，否则会败坏"任式"游戏的名声。幸好这款游戏漂亮地完成了这两个任务。

机能方面：只要玩过这个游戏的朋友，应该在最多一个小时内就能体验到NGC这台新主机的独到之处。虽然以前我们所看到的NGC性能数据（任天堂自己公布的）十分保守，但真实游戏的表现却相当出色。操纵路易在鬼屋里面冒险的时候，手电筒、蜡烛等道具在黑暗的环境下表现出精彩的光影效果。老天还时不时来一个闪电，于是原来黑压压的房间突然被照亮，路易的影子拉长，给人以极其真实的感觉。游戏里人物和场景都是即时演算出来的，细腻度高，色彩丰富，让人感受到了有别于其他主机的特色——新世代主机上的新软件，就该是这样子的。

游戏方面：能控制路易这样一个傻乎乎的卡通人物的行动本身就很有意思，加上路易经常有些小动作，比如他自己会一边走一边哼着歌，在空地按A键还会把手放在嘴边呼唤："M-a-r-i-o……"，这时常常能让人不由自主地发笑。这个游戏简直就是"Q版的生化危机"，在一栋大厦内探索各个房间，破解各种谜题，正是标准的《生化危机》游戏模式，只是把血腥恐怖变成了可爱逗趣，把用手枪打僵尸变成了用吸尘器吸鬼。相比之下，《路易》的进行方式更简化了，无非就是在一个房间吸完了鬼后得到钥匙到下一个房间。听起来好象很闷，不过游戏里有着各种各样惹人发笑的鬼，比如音乐家鬼、娃娃鬼、运动员鬼、跳舞鬼等等，造型丰富多采，打法各有巧妙，所以玩起来充满了乐趣，而且还要动一点脑筋。"任式"游戏的优良传统就是各种细节都考虑得很周到，这款游戏也不例外。路易和场景之间有很多互动：当看到花的时候，用水去浇一浇；看到蜡烛的时候，用火点燃；看到奇怪物体的时候，用吸尘器去吸一吸，总之发挥你的想象力，往往都有意外的惊喜。游戏里还有一个音乐屋，把里面所有的乐器打开，还会自动合奏当年FC版《马里奥》的主题曲，如果你也玩过那一代，你肯定会和我一样会心微笑。

本游戏的最大遗憾是流程短了点，没办法，这也是"生化模式"的局限，让人感觉玩得不是很过瘾。和当年N64的首发软件《马里奥64》比起来，本游戏确实有一定的差距——游戏时间不够长，变化也不够多——这两点不得不扣分。当然，本游戏还是表现出了很高的水准，日后的NGC游戏更加值得期待。

黄金珍藏

路易的鬼屋冒险 任天堂/NGC/LUIGI MANSION/A·AVG/2001-09-14/原创/3格

画面
音效
系统
游戏性

评分	ACE飞行员	SOUL	GOUKI
	8	7	9

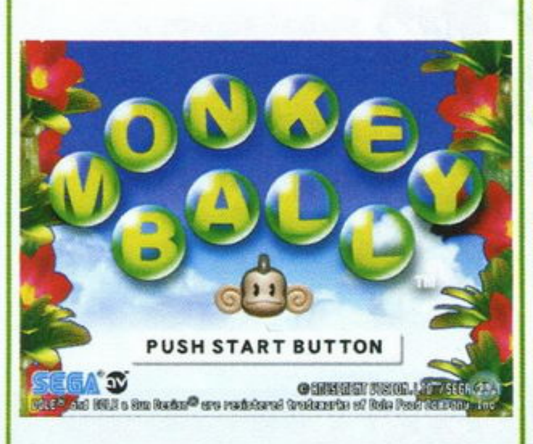
ACE飞行员

机能，机能，这就是《水上赛艇》首发推出的意义所在吧。从《水上赛艇》中我们可以看到NGC强劲的硬件实力和任天堂本社强大的制作水平。

既然是水上赛艇自然离不开水，所以游戏在"水"上大作文章，整个游戏都是围绕着水来进行。游戏中既有波光鳞鳞的水也有惊涛拍案的水甚至还有夹杂着大量泥沙的洪水。而对这些水的刻画，都极为精致，仿佛伸出手去我们就可以感受到游戏中水的滋润，水的清凉。游戏场景其他部分制作丝毫也不马虎，就拿"海豚公园"这一关来说吧，海面浪高达到了一米，驾驶起来极不平稳。清澈见底的海面下可以看见大片的珊瑚和四处游弋的海龟，不时的还会有一两只海豚从你身旁经过。岸边的小岛上既有茅草屋又有椰子树，能在这样的环境下比赛真是一种享受。游戏中所有的场景都很有天气的变化，这在后来的游戏中都可以进行选择。《水上赛艇》不仅好看而且好玩，游戏中的选手可以做出相当丰富的动作，这样给游戏又增加了一份乐趣，激烈的比赛中摆上几个"POSE"更是会让玩家大呼过瘾。不幸的是《水上赛艇》虽然相当出色，但是并没有受到广大玩家的一致认同。咎其原因可能是玩家对游戏的期待值太高看到实际游戏时反而造成了很大的心理落差。游戏本身也有一定难度，由于风大浪急，造成赛艇很不平稳，往往一个大浪打来就会前功尽弃。刚开始就想很顺畅地完成比赛几乎是不可能的，更别说挑战更高难度的挑战赛了，这样给刚上手的玩家会造成很大的挫折感游戏应有的爽快感也荡然无存，还没有熟悉游戏的操作就已经放弃了。这可能是任天堂万万没有想到的地方吧。

热血推荐

水上赛艇：蓝色风暴　任天堂/NGC/WAVE RACE：BLUE STORM/RAC/2001-09-14/1～4人/系列第二作/12格



画面 音效 系统 游戏性

评分	SOUL	ACE飞行员	GOUKI
	7	7	7

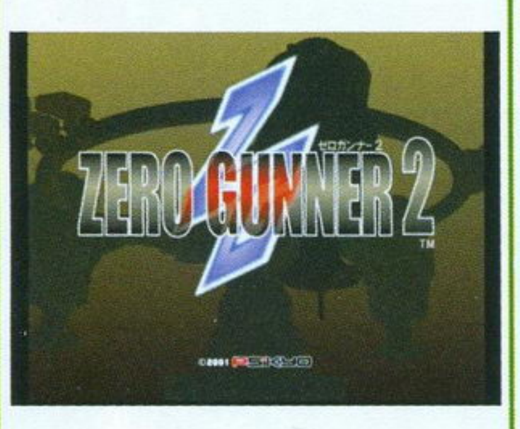
GOUKI

我们并不能奢求这款打着世嘉旗号的游戏会为NGC带来些什么，毕竟这是一款移植至街机的作品——这本身就说明了些什么。在玩过这款游戏之后，不得不说这款游戏的确是需要“手感”的，就算是熟练掌握之后也是如此。可以这样说，如果你心情好的话，玩这款游戏也许会觉得乐趣无穷，不过你若是想找个游戏痛快地发泄一下，那还是不要碰这个游戏的好——有时候它的难度会让你将面前的那个小盒子拎起来扔到窗外去……

ACE飞行员

好奇怪的感觉，在任天堂的新主机上看见了SEGA的字样，这在以前是不敢想象的，而如今却变成了现实。《SUPER MONKEY BALL》移植自大型街机，也是SEGA公司为NGC主机制作的第一款游戏软件。游戏操作简单的到了极点，就是利用手柄的左摇杆控制困在玻璃球中的猴子到达指定地点就算过关。游戏需要的玩家有足够的耐心和精确的操作，虽然游戏的规则很简单，但其中的变化却相当的丰富。大家可以想象一下控制一个球体通过一根高悬于空中的木棍是一种怎样的情形，有时候还要应付地面的倾斜、振动、断裂等复杂的变化，所以玩家们可不要小瞧了这款游戏的难度哦！说句实在话，作为跟随主机首发的软件，《SUPER MONKEY BALL》并不具备号召力，只能算作一款小品级的游戏，画面的表现只是一般，我想在DC上制作都不会存在什么问题，所以根本就不能突出NGC应有的机能。可能《SUPER MONKEY BALL》只是SEGA加盟NGC后小试身手的一款作品，同时也向外界表达了SEGA支持任天堂的立场。

SUPER MONKEY BALL SEGA/NGC/SUPER MONKEY BALL/ACT/2001-09-14/1～4人/街机移植/至少3格



画面 音效 系统 游戏性

评分	D·S	LIKY	纱迦
	8	7	8

纱迦

从《GUN SPIKE》到《零式枪手2》，感觉彩京越来越成熟了。

《GUN SPIKE》的画面已经可以让人接受，《零式枪手2》又更进一步。而从2D到3D后场景的过渡做得更加自然，特别是各关BOSS出现时的变形特写，给人一种大作的感觉，而以往的彩京游戏往往缺少这点感觉。

除了画面的3D化外，真正能体现3D感觉的就是那个转向系统了。即使你是彩京老手，也还是要花一定时间去适应的。《零式枪手2》的子弹密度远远不如其他彩京游戏，想来这样的设定是为了给玩家适应3D射击的时间——看来彩京很有野心将战火烧到3DSTG，想在这个领域里建立起新的权威。

不可不提的是REPLAY系统，再也没有什么别的游戏会比STG更需要这样一个系统了。通关一遍之后就会出现彩京程序员的演示，个人感觉他们没拿出全力。不过对初学者来说这已经够了，而我也不必再做攻略了，皆大欢喜！

LIKY

射击游戏通常都是我作为“调剂”用的游戏，不时拿来爽一爽确实可以驱散玩RPG时的“硬直感”。

画面上号称“无马赛克的真3D游戏”也的确名不虚传，极具震撼的3D背景、各有特色的机体和魄力十足的BOSS设计都可堪称为现时最出色的射击游戏。但话又说回来，游戏中总有些不爽：新增的机体转向瞄准射击设定虽然很具挑战性，但会令手指头很快就出现酸疼现象，实在有点不体贴；游戏中弹药的变化偏小，取得三个P后就满了，也是不爽；另外游戏中居然取消了保险的设定，令人顿感不适；最后就是加分的不爽了，金块金币统统不见了，很不像彩京的风格。

不满归不满，但说到底《零式枪手2》都是款不错的射击游戏，喜欢这类型的玩家千万不要错过！

零式枪手 PSIKYO/DC/ZERO GUNNER 2/STG/2001-09-06/街机移植/对应VGA

画面 音效 系统 游戏性

评分	D·S	LIKY	邪魔天使
	7	9	7

LIKY

能在PS“晚年”享受到如此令人感动的游戏，实在是要感谢一下KONAMI公司！

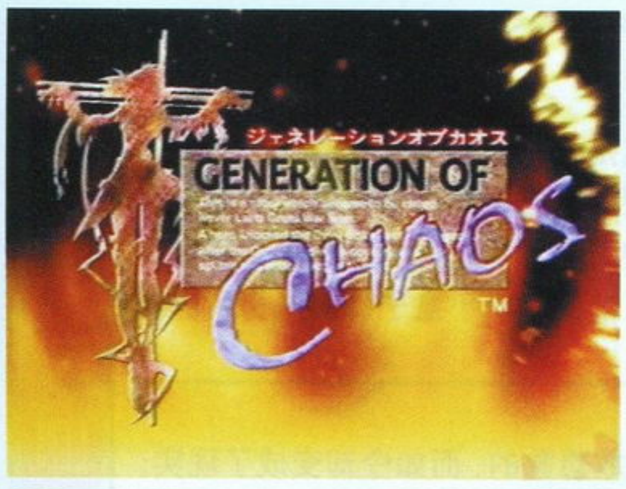
无可否认，《旅立之诗》是《心跳》一代最好的一部作品，而本作的故事在剧情及音效上都可与它媲美。虽说不能完全超越《旅》，但相信动人的剧情也不会令“心跳迷”们失望！故事是接着《心跳回忆2》的内容，以已步入大学一年的主角（玩家）对高中毕业前的回忆作为主线，从而引出一个个充满“醋”意的小故事。而这股“醋味”可以说是本游戏的主卖点，无论玩家选择的对象是谁（其实在游戏开始时的三个选项中，玩家的选择会直接影响与其亲密的女主角，但中间的分支亦可改变玩家的“命运”），在剧情中总是会碰到“情敌相遇”的局面，而误会的出现也是游戏的一个高潮。能否摆平误会、把友情与爱情分清楚就是玩家所要做到和体会到的。除了阳下光、水无月琴子和麻生华澄这三位主要角色外，其实还有其他角色的结局等着玩家来发掘！（本人在无意中居然打出了九段下舞佳的结局^o^，而这结局就隐藏在开始第三选项的剧情中；很难说在游戏中是不是还会遇到藤崎诗织呢……）与《旅》很大不同的就是这次加入了BAD ENDING的设定，在某些关键的情节中，玩家一不小心就会因选择错误而立刻进入BAD ENDING。但其实只要重新读取记录，跳过此危险的选项就可继续开展剧情（剧情的设计很精细，在记录时，看存档上的名字就可知道KONAMI的专业精神）。迷你游戏方面特色就很一般了，而“打桌球”这一迷你游戏又偏难（大家要是试过在剧情中与阳下光对战就知道厉害啦……），但幸好只有对象是阳下光时，迷你游戏“打保龄球”才会稍微影响剧情，其他的就没所谓啦！

独特而鲜明的人物个性加上感人的剧情，相信会使玩家对“《心跳回忆》系列”和PS留有更美好的回忆！

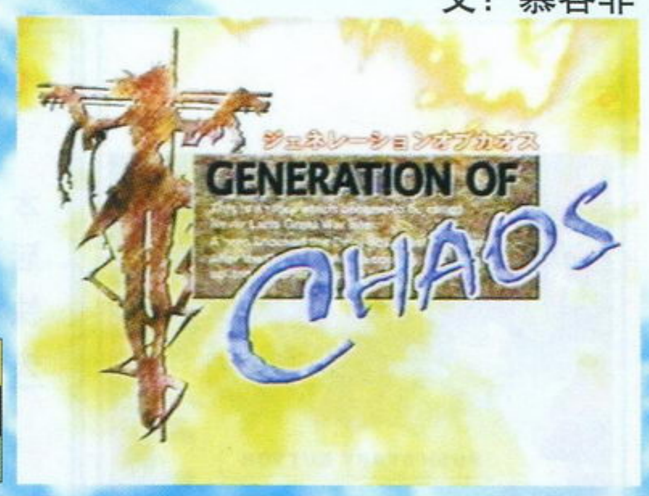
心跳回忆2 外传 回忆之钟再度响起 KONAMI/PS/2CD-ROM/TOKIMIKI MEMORAL2 SUBSTORIES MEMORIES RINGING ON/AVG/2001-08-30/《心跳回忆2》外传系列第三作/至少2格

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

文：慕容非



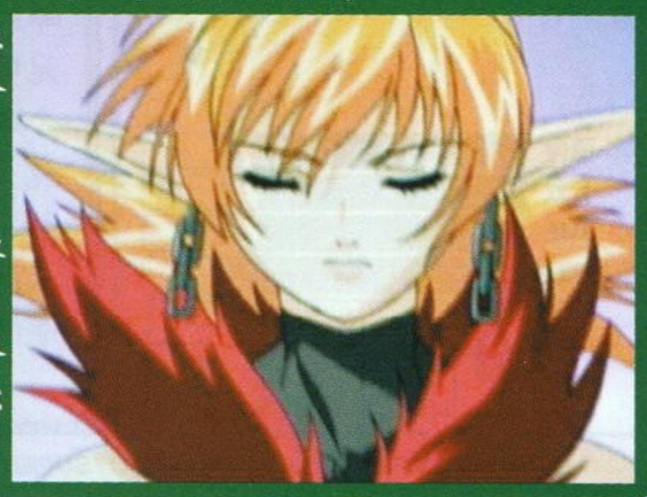
混沌时代



PS2	IDEAFACTORY	SLG+RPG	1人
	2001年8月9日发售		273K
CD-ROM	对应振动		

《混沌时代》静悄悄地登场了，好像没引起多大的注意。但这个游戏的上市，应该说标志着IDEAFACTORY在一步一步地走向成熟。

从当初哗众取宠的“1000VS1000”，到现在的《混沌时代》，可以清楚地看出IDEAFACTORY的成长历程。虽然游戏大体上还是延续了一贯的模式，但与第一作相比较，可以明显地看出《混沌时代》在制作上的用心，整个游戏内涵一下子提升很多。



废话少说，大家随我一起来看看这款游戏吧！

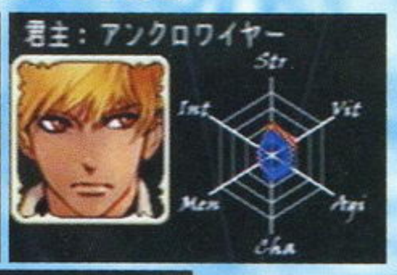
做了这么多的“特快”，这次忽然想改变一贯的思路，不求甚解，只是从这个游戏我认为好玩的几个方面做一个介绍，让大家都可以了解一下这个游戏适不适合自己，这是个尝试，不知道会不会招来群殴！^_^

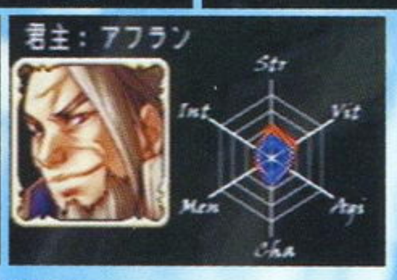
一进入游戏，就会发现这次游戏中出现的角色仍然是那些熟悉的老面孔，事实上由于“灵魂之塔”的世界观设定得很宏大细致，所以IDEAFACTORY为了充分表现这个世界，已经决定用这个世界观为中心开发一系列不同风格和类型的游戏。《混沌时代》只是其中之一。

老规矩，一开始能够使用只有几个国家，在这些候选国家中女性君主只有两个，而铃鱼姬又长得十分让我“放心”，所以在试玩阶段我只好选择罗塞了！

首先，游戏总的来说还是按照回合制来进行的，虽然每个月的指令下达完毕后可以看到大地图上那些武将们好像在做“实时”的行动，但是实际上这一阶段已经不能改变已做出的指令了，所以一切行动都在内政阶段完成，后来只是在表演。

一开始可以选择的君主们





战争

战争最重要的是武将的指挥能力高低和兵力的多寡。而武将本身的能力影响并不是很大的，因为要想发出必杀技的话，这一集需要花费的时间比以前多许多，往往等不到必杀技发动战斗就已经结束了。所以想要凭借超强武将横冲直撞的玩家可能会很失望。

下面我就发动一场战争需要注意的几个方面解说一下。

1. 征兵

征兵在游戏中并没有单独出现，而是放在“编成→武将”菜单中，在武将情报画面中，按下□键就可以增加各武将所带兵力，根据兵种的不同，所需要花费的金钱也不相同。每名角色最多可以带49名士兵，加上武将本身，每个部队理论上最多可以有4名武将196名士兵在内。战场上一场战斗最多同时出现400人混战。

注意：选择武将的时候最重要的是看他的指挥能力，这在状态界面可以清楚看到。各个兵种的攻防能力在兵种画面上方也有明确的表示。

战斗中会对兵士战斗能力产生影响的几个因素

天气

游戏中总共有5种天气存在。分别是晴天、快晴、降雨、降雪、浓雾。各个兵种对每种天气都有三种程度的适应性。分别是◎、○、X，◎表示特别适应，在这种天气里可以发挥很强的战斗力；○表示普通状态，不会对兵种的基本战斗力产生什么影响；X表示不适应，在这种天气中士兵会受到不利影响，发挥不出正常水平。

地形

游戏中的地形有平地、高原、沙漠、水边、森林、山岳这6种，对各种地形士兵也有适应程度的差别，有些地形是不能让某些兵种进入的。

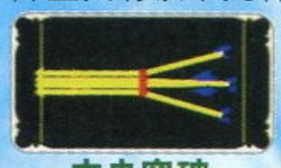
属性

游戏中的魔法属性有地、风、水、火、圣、暗这六种，互相克制的规则是

对战斗来讲，就是士兵对不同属性的攻击的抵抗力和攻击力的差别，在威力大小上同样是用◎、○、X来表示的。

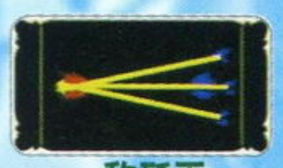
攻击阵型

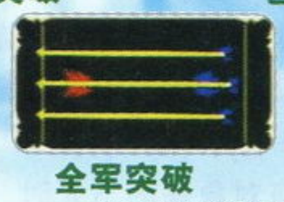
战场上是完全即时操控的，这也是本游戏最吸引人的地方，有些当年《霸王的大陆》的影子，首先每场战斗开始的时候都可以选择一种基本阵型。基本阵型共有以下几种。


中央突破

包围

集中攻击


敌歼灭


全军突破

全军退却

全军待机

一般来说80%的战斗都可以使用中央突破开始，在敌我力量悬殊的情况下，如果想要俘虏敌将，就可以选择包围阵型。但如果是我方实力远低于敌方的话，就只有选择退却了。

必杀技

每个角色都有自己独特的必杀技，特别是那些有特别身份的角色们，往往都具有超强的扭转局势的能力。在武将战斗过程中，会逐渐积累必杀技槽，等到蓄满的时候就可以发出必杀技。

必杀技有很多种，有的是具有攻击力的，有的是回复系的，可以回复武将的HP，有的是辅助系的，可以增强我方部队的各种能力，但越强的必杀技需要积累的时间越长，所以说在战场上必杀技的作用已经被削弱了许多。

查看角色是不是能够施放必杀技，可以用LR键切换控制的角色，再用○键确定，如果必杀技的文字变成白色的话，就表示可以使用必杀技指令了，但有时候攻击系的必杀技需要在敌方距离我方较远的时候才能够发出，这就需要手动将角色移动到远一些的地方再发必杀。

2. 编队

手下的武将如果不进行编队的话，是不能自由移动和参加战斗的，但这游戏的菜单设置的确有些晦涩，编队指令竟然也隐藏在“编成”项下面，在选择部队的时候不要按○键，直接按下△键，就会进入新部队编成界面，里面的四个空档需要用○键进入其中选择交换，换下待机中的武将才行，这样把需要的武将都换出来，最后再取个名字，一个新部队就形成了，但是还不能忘记征兵啊！

出征

出征对于新手来说有些困惑吧？因为没有这个命令……

实际上，移动命令包括了进攻，如果移动的目的地是己方城市的话就是正常移动，如果目的地是地方城市，那就意味着是进攻了，如果在移动过程中和别的部队在路上遭遇，就会发生野外战斗。

攻城战

如果敌方退守城内不肯外出应战的话，那么就只好攻城了，攻城的时候敌方城市的城防值关系着战斗的胜败，要想在攻城战胜利的话，就要有足够的兵力参加战斗，游戏中可以派出多个部队同时攻击同一座城市。另外的一个方法是使用禁咒，这是直接降低敌人城防的方法，是只能在内政时实施的，而且每个季度只能使用一次。所以在进攻大型城市的时候才会用上。

探索

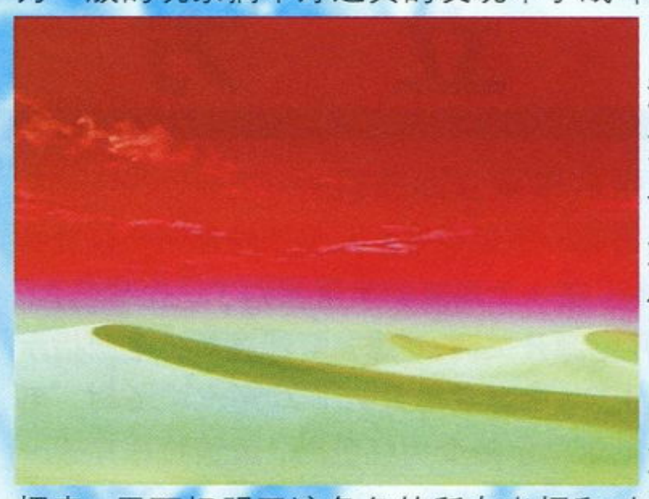
游戏中每个武将都可以装备武器、防具、饰物各一件，这些东西直接关系到武将的攻防能力，要得到这些道具和装备就要进行探索。同时探索还是获得强力同伴的方法之一。

并不是每个城市都可以进行探索的，只有一些王都或者遗迹才可以。而且只有本地驻扎的部队才能够进入其中探索。在可以进行探索的情况下，选择探索指令就可以派遣部队进行探索了。

进入探索模式，按下△键的话就会发现这时候出现了一个新的系统界面，里面的装备、道具、状态、阵型等等都是标准RPG的菜单设置，在这里可以认真看一下各角色的能力情况，并适当调整一下各自位置。

比如罗塞因为有吸血的技巧，而且防御力又不低，所以把她放在最前方是很适合的。而其他较弱的武将就不要冒险了，会很浪费道具。

迷宫探索中除了寻找道具的乐趣之外，最主要的就是战斗。本游戏有一个独树一帜的战斗系统。（其实是综合了“女神”、“FF”……）下面就着重介绍一下战斗方法，因为一般的玩家搞不好还真的发现不了战斗方式的规则……



首先，与《女神侧身像》一样，游戏中右边的四个键分别对应着我方的四个成员。可以简单地按下某个键操纵该角色发动普通攻击。但如果只是这样的话，这个游戏就不值得去玩了。

每个角色都有一个气量槽，会自动增加，一共可以积蓄到6条。游戏中按下选择键就会出现角色的出招表，里面标明了该角色的所有出招和对应的消耗气槽数。用LR可以观看不同角色的出招。

这些必杀技威力自然远远超过普通攻击，但是使用的方法就有一些特别的技巧了。首先角色要先有一定量的气槽，然后要了解自己想出的招式的对应指令。

例如：

死亡闪光

LV6	敌全	XX□□

就需要有最高级别的气槽，然后根据罗塞所站的位置（我设置的是在□键对应的最前方），按住□键不要立刻松开一直到罗塞身体发出白光，这时迅速放开□键，并在白光消失前顺序按下XX□□这4个键就可以发出这招必杀技了。

有些必杀技发出之后，还会根据玩家连续按键的速度改变伤害力，这样的招式一般都可以造成5000以上的伤害值，非常厉害。

一般来说，每个角色虽然可以使用的招式很多，但最实用的基本上只有几个，因此多试几次就可以掌握到战斗的节奏，整个战斗过程非常爽快，一点都不闷。

在罗塞一开始可以探索的这个迷宫里，可以在塔的最高一层救下一个小孩子，很可爱的一个人类小孩，具有14的潜在能力，很有发展前途。

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

梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

GAME 3

游 戏 立 方

VOL.001 | 栏目主持：多边形

GBA 的指示灯变为红色时是否需要立即关机？

大可不必。难道你没有好好地研究一下说明书？？为了给你一个权威的答复，我特地搜遍整个编辑部，终于在一个黑暗的角落找到了“尘封已久”的GBA说明书，上面原话为：打开电源开关时，“绿”灯即亮灯。电源指示器的颜色随电池电量的消耗变化如下：电池电量只剩下20%～30%时，电源指示器从“绿”变为“红”色。电源指示器变为红色时，就请将程序逐一保存。电源指示器变红后，随着电池电量的消耗，电源指示器会越来越暗，感到变暗时，就请尽快保存游戏程序，更换新电池。如在保存前电池断电，未保存的程序将消失。怎么样？灯变“红”时，电池里应该还有四分之一的电量，本人的经验大约至少还可以玩一个小时。（甚至更长，不过当然是好电池了，请不要用什么垃圾电池，虽然对主机一般没什么伤害，但持续的时间很短，十分地不爽）对GBA来说，因为电池没电而突然关机，对其本身来说没什么大的害处，大家可以这样想，我就是使用电源，要关机还不是说关就关！（只要不变态到拨电源开关每分钟XX下就OK了……）另外说到GBA的日本造、中国造，大家购机时不要太在意这个问题，没什么区别的，而且可能以后大家能买到的全都是MADE IN CHINA了。

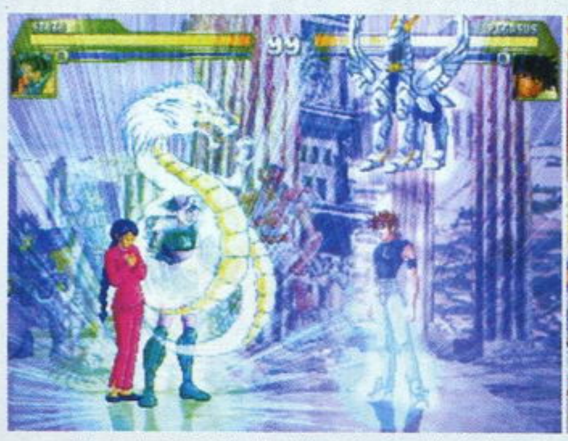
现在买PS2硬盘是否过早了些？为什么？

当然，对我们国内的玩家来说，现在就去花几千块钱买个PS2硬盘是不太明智的。先不说价格大家能不能承受，关键是买回来最多就只能加快一下读盘速度，真是大材小用！我劝大家再等等，到了玩游戏不得不使用硬盘的时候再出手吧。（听说《FF XI》就非得要硬盘，否则不能运行！）

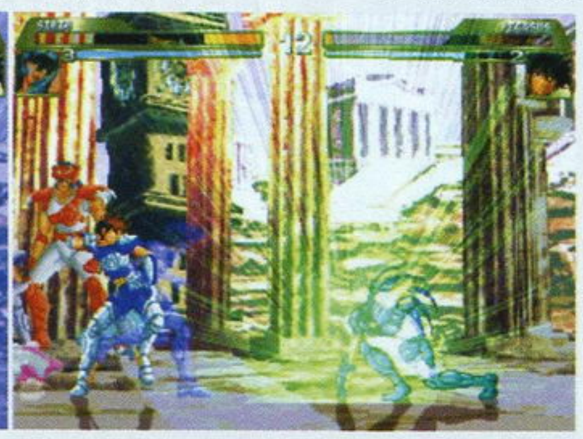
分享 天马座的幻想

圣斗士是多边形最喜欢的上个世纪日本漫画之一。不过以玩家的身分来看，圣斗士的游戏就只能算得上是苍白的回忆。相信有很多的玩家都和xx一样不止一次地想象圣斗士的格斗版会是什么样的……现在，大家终于可以圆梦了！

游戏的人设完全忠于原著动画，相信各位再熟悉不过了。游戏基于2D格斗引擎M.U.G.E.N 开发，现在只有测试版，所以只能选择星矢和紫龙两位角色。令人感动的是游戏人物登场就极具魄力，背景音乐也是引用动画版中震撼的战斗音乐，听起来让人热血沸腾。游戏中还有一种防御系统，利用瞬间防御可以大大增加必杀槽能量。



春丽（不是那个格斗女王）为男友紫龙祈祷，紫龙的小宇宙爆发啦！



2P星矢对紫龙，紫龙这一招是要出庐山亢龙霸吗？

绝密

姓名： 多边形
性别： 不明
年龄： 介于青春期与更年期之间
玩龄： 两位数
擅长的游戏： 已发售的游戏
不擅长的游戏： 未发售的游戏

评价： 此人整天四处游荡，但对业界动态了如指掌，各种秘闻趣事如数家珍，任何风吹草动都逃不过他的眼睛，并练有一身过硬的游戏功夫。看似游手好闲，实为深藏不露。可堪重用。

GBA《黄金太阳》在“コリマ”村被变成树的村民怎样解救？我在此已经被卡几十个小时了。

这个问题看来难倒了一批玩家。首先要来到村庄北部的科利玛（コリマ）森。在森林的最深处，有两颗神木，它们已经被邪恶所支配。利用藤条进入到了右边那颗神木的体内，BOSS就躲在神木的最下方。干掉这个木头木脑的BOSS之后要去世界最北边的水神（マ－キュリ－）灯台寻找ヘルメスの水。先在灯塔外部的伊美儿（イミル）村找到梅雅莉（メアリィ），注意要拿起一旁的空瓶。然后再去灯台。灯台的地形非常复杂，首先应该向右前进，这样很快就能找到梅雅莉。找到她后继续前进，最后会从洞中落到女神像前，对着它使用梅雅莉的祈祷（プライ）魔法，就可以学会一种特殊能力：来到标有星星图案的小平台上就可以在水面上连续跳跃三次。利用这种能力向左前进，最后会来到一个有彩虹的房间。在女神像前使用梅雅莉的祈祷魔法，就会出现新路，而BOSS就在前面。获胜后用空瓶打一瓶水，回到那个村庄就可以完成任务了。

最值得称道是游戏中人物的超杀表现：星矢当然是天马流星拳，而紫龙竟然可以召唤出天平座圣衣，利用圣剑给出致命一击。

紫龙喜欢脱衣服的坏习惯被完美地“移植”入了游戏中。（笑）

天平座圣衣给我力量吧！

游戏可以进行四人大乱斗！

看我的庐山百龙霸了！，

一秒钟一百拳哦！！

看星矢有型有款的“天马流星拳”！

当然游戏还有许多不足之处，而且暂时只会推出PC版本，可惜现在我不清楚《圣斗士星矢》确切的推出时间，感兴趣的玩家可要留意了。

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。

这次做完别册和半月刊，我想已经只剩下半条命了，到现在为止，还有不少工作未完成……
这次从FFSKY翻到不少好东西，暂且在“自由谈”里放上一篇漫谈性质的，不过作者似乎还不觉得“要快点做完”的样子——没有压力的生活真好。
国庆节和中秋节凑到一起，可是现在得到的消息好像到时候我们竟然不能放假！？FAINT。

游戏中的象征物和形象精选

作者：leomelloen

物品篇

1.船

在许多传说里，船有两种象征性的功能。它是太阳神的坐车，并挟带死人的灵魂到达来生。在早期的基督教墓葬艺术中，它有一个十字架形状的主桅杆，并且正在驶向一个灯塔。埃及的太阳神乘一艘三桅帆船，白天穿越天空，晚上则从地下回到东方。船能把死者载到来世，因此船的模型成为陪葬品，尤其是在中王国时期的坟墓里。美索不达米亚的太阳神生于船中，他们降生的场面最早出现于阿卡德的的圆筒印章上（公元前3000年晚期）天神带着神到达金字型神塔顶端的神庙中，他在这里举行神圣的婚礼。日本的“灵船”是一种小型的的陪葬用品，它由稻草制成，状如帆船，船中盛有食物和酒，用来献给死去的亲属和祖先。每当神道的亡灵节结束时，人们便让灵船顺着河流漂走。传说中神道的宝船载着日本的七位喜神和他们的财宝，每当除夕夜，它就驶入港湾。它的形象在庆祝新年的活动中常常出现，它也是《根付》中一个常见的话题。船与诺亚方舟和“纳维塞拉”号一样，象征基督教会。各式各样的船象征使徒彼得、尤里安、伊拉丝、莫乌尔、苏拉维斯大贞女劳蒂亚，以及人化的希望（她头戴船饰）和命运。

2.书

书象征各种身份的学者，特别是通晓传说知识的学者；在基督教艺术中，它象征福音传道者，几位圣徒（特别是保罗），教会神父，女巫拟人化的忠诚以及许多以知识或著作闻名的圣徒。书有时有书名或引文。“被七枚印章封住”的书中隐藏着人类命运的秘密。书卷象征着智慧和多种拟人化的美德；它象征雅典娜·米涅瓦、缪斯克丽俄和卡利俄珀、主要美德之一的谨慎、文科七艺中的语法和修辞学、哲学、四秉性中的忧愁以及历史。厄洛斯·丘比特置身于书中则象征着爱情战胜了学识。

在印度雕刻作品中，梵天和毗湿奴的第五个转世化身手中都持有一本《吠陀本集》；在早期雕塑中，她们手中所持的则是棕榈叶书。印度知识女神娑罗室伐底也有一本书，它象征吠陀神“圣言之神”，他是一个具有种种神秘色彩的智者、先知，并且是诸神的老师。他被认为是木星的化神，并且与象征其它行星的诸神一起出现在印度南部的湿婆庙中。他的手里是一个玫瑰花坛。智慧女神般若波罗蜜多身边的莲花上有一本佛教经书，文殊师利和观世音身边也有佛教经书，书还象征好几位佛教的护法者。

中国古代的书则是成套的置于书匣中，用丝带绑束。两本书构成了八宝之一。一套书和两杆毛笔象征着中国学者所应掌握的四艺中的文学。书还象征着中国的文学之神，貌似魔鬼的魁星。道教的创始人老子手里拿着一卷书。背负经书的中国僧人是玄奘，他于公元7世纪到印度去收集佛教经典。中国的古典名著如易经则有驱邪的力量。

3.墨丘利的节杖

墨丘利的节杖是罗马的信使和使节持有的标志，以便顺利通过，因此它象征和平。亚述人、赫梯人和腓尼基人的诸神使者持有一种末端为圆形或新月形的棍状标志。后来希腊人在与腓尼基人进行贸易过程中得到了这一标志，它很可能是最初的商业标志。在早期的希腊花瓶画中，它是一根裂开的小棍。后来棍上缠绕着两条蛇，棍的顶部添上了两个翅膀，这也许是有翼光环的变形。后来它成为诸神信使赫尔墨斯·墨丘利的节杖。他用节杖来复活从冥府中拯救出的死者，这恐怕就是节杖后来具有治病疗效的原因。

4.圣杯

圣杯是基督圣餐仪式中盛酒的礼器，杯中的酒象征基督的血。圣杯与脆薄饼（基督的身体）一起象征基督为世人赎罪的力量。圣杯有时盛着他流血的心脏。十字架上的基督伤口流出的鲜血流入了亚当（中世纪时）或一位天使（13世纪以后）手中的圣杯里。圣杯象征着拟人化的忠诚，象征圣徒芭芭拉（圣杯与薄饼一起），方济各会的波拿文都拉，保罗（杯中蛇代表撒旦）和多明我会的托马斯·阿奎那。

5.洗礼盆

洗礼盆是洗礼时盛水的容器，在基督教艺术里是洗礼仪式的标志。罗马式的洗礼盆上饰有各种浮雕。由于德尔图良（公元160-225年）把基督徒比喻成在洗礼水中畅游的小鱼，因此各种形状的鱼成为盆饰上的流行图案，这种鱼形装饰图案有时带有异教色彩。洗礼盆还象征拟人化的忠诚。

6.喷泉

喷泉象泉水一样是清水的源泉。在艺术作品中，当它象征水中各种再生力时，它总被描绘成装饰物。在美索不达米亚各民族的神话传说里，喷泉可以使地下的死人复生。《圣经》中记述的生命之水从上帝的宝座流淌到整个天堂，这种水能够挽救灵魂和赋予永生。喷泉（有时是封住的）还是无玷受胎的圣母的象征之一。青春之泉能使在其中沐浴的老年人抛弃拐杖，重获青春，它是文艺复兴时期寓言中多次出现的一个主题。

植物篇

1.苹果

在基督教艺术里，它是夏娃从智慧树上摘取的禁果。所以，它象征人类的堕落。婴儿耶稣手中所握的苹果，暗指赎救人类的教义，在希腊神话里，引起纷争混乱的苹果被丢在诸神的聚餐桌上，后成为帕里斯给阿芙洛狄特·唯纳斯的赏赐，也是她的侍从美惠三女神的特征。赫斯珀里得斯看守的金苹果象征长生不死，也是赫尔克里斯的象征。在中国，野生的苹果象征阴柔的女性之美。

2.康乃馨

常取代玫瑰象征圣母玛丽亚。红色康乃馨象征殉难的基督徒的血；白色的则象征处女的纯结。文艺复兴时代的画像手中如持此花，就暗示已有婚约。它还是五感觉中嗅觉的化身。在中国，康乃馨让人想到婚姻，常配以百合与蝴蝶装饰陶瓷和纺织品。

3.樱

日本民族的象征。在日本，樱花象征春天与女性的美。在基督教艺术里，樱是祝福者享用的“天堂之果”。婴儿时的基督有时也握有此物。

4.雏菊

象征婴儿基督的天真，尤其见于自公元15世纪末开始的意大利绘画中的礼拜场面，在画面中，雏菊取代了圣母的白合。

5.风信子

与众多希腊神话之一有关的主题，可能源自古代丰收仪式。在希腊神话中，青年雅辛托斯被他的好友阿波罗所扔的铁饼误伤而死，从他的血泊中长出了风信子。奥维德说，风信子“取白合之形而呈紫色”。艺术家对其最熟悉的花类各有各的发挥和理解。文艺复兴绘画中可于弗洛拉的花园里见到此花。此花在基督教中还是谨慎、节俭的象征，不过在艺术作品中罕见，显然源自神话。

6.常春藤

供奉给酒神狄俄尼索斯·巴可斯之物。酒神的崇拜者巴坎特斯在狂欢中用它作装饰。狄俄尼索斯头戴一常春藤花冠，或把它缠绕在他的神杖上头。作为一种常青植物，它象征不朽。因为“它是一种会吸干树木的水分使其毁灭的凶木”，故而又是死亡的象征。在劝世绘画里，颅骨顶上的常春藤暗示不朽。罗马皇帝哈得良的宠物安蒂诺斯可能也戴常春藤。哈得良自杀而死，在罗马雕像中获得永生。

7.百合

西方广泛认为白色的百合是纯洁的象征。在古希腊，人们认为它是从赫拉·朱诺的奶水中长出来的。作为基督教的象征，它指处女，是圣母最著名的花。所以，在天使加百利传报中，它或是在天使手中，或是插在花瓶里，很是显眼。在末日审判中，百合花和利剑象征无辜和罪恶。百合花是贞洁的圣徒的象征，特别是指锡耶那的凯瑟琳、克拉雷、尤菲米亚、斯高拉斯蒂卡；以及帕多瓦的安东尼、多米尼克、阿西西的弗朗西斯、弗朗西斯·沙勿略、圣母的丈夫约瑟、菲利蒲·内里，还有托马斯·阿奎那和阿尔色雷女巫。百合又是五种感觉之一嗅觉的象征。

8.木兰花

在古代，木兰为中国皇帝所专有，皇帝可以指定一种植物象征皇室的恩赐。此花代表温和与阴柔美。花木兰是中国家喻户晓的女英雄（公元220-588年之间）她男扮女装，替父从军，驰骋沙场。

四字篇

1.四性格

受巴比伦占星术的影响，中世纪人们相信人是存在于宇宙的小宇宙，所以人的身体也受各种星象的影响。他们通过人体内部器官发挥作用而产生4种体液，这些体液决定了人的性格。这其中也有地球的影响。四体液与四要素有相同的内涵并与四季，四时，冥府四水流以及其他有奇妙的四字组合都有联系，并和被认为与他们具有同样性格的四种动物相联。据此：

多血质（血）：空气，春，早晨，冥河，狼。

胆汁质（胆汁）：火，夏，正午，冥界火河，狮子。

忧郁质（黑胆汁）：土，秋，黄昏，环绕冥土的冥河，猪。

粘液质（粘液）：水，冬，夜晚，科塞特利河，羊。

2.四季

希腊掌管自然法则和四季的女神是四位霍莉。她们原被崇奉为生育之神并且在最古老的神话中只有三位。最初她们彼此没有区别，但在希腊－罗马后期的绘画和雕塑中，被分成了各具特色的四位神并基本保持到了公元18世纪。

春：花束。在文艺复兴和之后的绘画中她头戴花环，手持橇或锄。从此时起，她成为古典女神阿芙洛狄特·维纳斯的化身。

夏：镰刀、麦穗或一捆玉米。文艺复兴时期还有水果。神：得墨忒尔·刻瑞斯。

秋：葡萄、藤叶。神：狄俄尼索斯·巴克斯。

冬：厚重的装束，文艺复兴时期有时为批斗蓬烤火的老人。神：北风神包里斯或众神铁匠赫菲斯托斯·伍尔坎。

四季与古代天文学家紧密相连：霍莉在希腊代表了天空的四组象限。在中国，四季是一复杂的宇宙天像图的一部分，这图包括了象限，方向，四种神奇动物和四元素。在中国纺织品和瓷器的装饰图案中，四季是由牡丹，荷花，菊花和梅花来象征。

3.四先知

《圣经旧约》先知书的作者以塞亚，耶利米，以西结和但以理作为四先知，他们在基督教艺术中常被当作一个群体。他们与《圣经旧约》里的其它预示基督耶稣的人物一起首先出现在公元13世纪的教堂里，经常是在西门。他们可能拿着载有他们所作先知书内容的卷轴。辩认他们的特征有：

以塞亚：锯子，导致他死亡的器具；夹着一块发光的木炭的钳子。

耶利米：十字架，耶稣受难的先知。

以西结：轮子或双轮，暗示他的显圣。

但以理：狮子或狮皮。

4.四行

对物质元素的信仰与炼金术密切相关。古代的伪科学大概发源在古埃及，在远早于基督教时代的时候，就在东西方流行。四行由相反的元素土与气，火与水组成。在中国是五行：金，木，水，火，土，各自互相以各种方式相联系。在中国艺术作品中，用“五虎”或猪，鸡，狗，羊，牛来象征它们，人们还把它们与春，夏，秋，冬相应的动物联系起来。在西方，四行在意大利文艺复兴时期是用女性寓意形象表现的，特别是在公元16世纪是作为古典诸神表现的：

土：她的象征物来自古老的生育女神：丰饶角，蛇（得墨忒斯·刻瑞斯），蝎（忒而斯·麦特），角楼冠（塞比利）。她可能给一两个婴儿喂奶。公元17和18世纪的民俗场景描绘了各式各样的园艺活动。

气：蜥蜴；女神赫拉·朱诺的孔雀和其他鸟类；或者她被吊到空中，两脚分别坠着一个石具；民俗场景：拿风车或吹肥皂泡的孩子。

火：火蛇，雷电，着火的人头或作头饰的凤凰；铁匠赫菲斯托斯·伍尔坎。

水：拥有飘浮着的缸的河神；波塞顿·尼普顿带着他的随从以及他的伙伴海豚和马头鱼尾怪兽；民俗场景：河边或小船上的垂钓者。

世嘉之败

作者：顾聪林

Dreamcast的失败，在弱肉强食、汰弱留强的商业社会来讲已经是不争的事实。而现在我就单纯以商业的角度来分析Dreamcast在市场策略上的种种问题，希望有关方面可以引以为鉴。

第一，Dreamcast所采用的是由Toshiba（东芝）开发的GD-ROM。而在这里我并不打算辩论这种新媒体的优劣，不过因为GD-ROM媒体在市场上并不普及（因为只有Dreamcast一家公司采用），加上新媒体的开发令SEGA的财政负担大大增加。所以在Dreamcast还未正式推出的时候，SEGA已经耗用不少的资金在新媒体的开发上。但如果世嘉一开始就使用日渐普及的DVD-ROM作为媒体的话，单是硬件开发的成本已经可以节省不少。（注：DVD媒体技术在89年已经在美国方面率先推出，直到96年才开始普及）

第二，在销售策略上世嘉可能会给人一种“倒行逆施”的感觉。传统的市场概念上，产品的销售网当然是越广越好，可以令消费者轻易买到你的产品才是一个成功的策略。不过在这一方面世嘉就好像不大同意了。记得在Dreamcast推出之前，有关方面只将存货分发给全日本约5000间的特约商号，并要求消费者先要在这些商号办理订购手续，然后世嘉就会发一张具有收藏价值的订购证给订户。到主机正式发售当日，订户就可以凭证到特约商号换购Dreamcast主机。虽然，这样的做法可能会令订户得到一份过人的优越感。但对于一家公司来讲这样的安排，就令行政成本增加了不少。而特约商号的出现，更会令商户和供货商出现摩擦。最重要的就是限制了销售网的范围，这对于一样新产品来讲并不是一件好事。

第三，就是市场定位的问题。一直以来，世嘉都以游戏专家自居。情况有点像苹果计算机，认为只有专业的用家才懂得欣赏Mac的优点。但问题就是市场上到底有多少的游戏专家呢？他们的消费力足以养活一家上市公司吗？答案是绝对不可能的。

的确，世嘉在游戏制作方面的确是无出其右。不过到底有几多的游戏是真正可以迎合一般消费者的需要呢？有多少游戏真的可以配合当时的潮流文化呢？反观SCE推出的一款《无论在哪里也在一起》的通信游戏就已经知道谁才最明白市场的需要。《无论在哪里也在一起》的成功就是利用可爱的电子小宠物作招徕物，好让玩家可以有借口来结识其它新朋友，令这个游戏成为一个潮流文化。这样的市场触觉，就是“专家”们所欠缺的了。

第四，美国市场失利可以说是加速了Dreamcast衰亡的原因之一。今年年初美国版Dreamcast推出，并打败N64，成为美国市场的第二把交椅。不过，其后就因为没有什么有份量的游戏去支持Dreamcast的强势，令主机的销量回落，加上D版游戏的普及更令Dreamcast在欧美市场受到一定的影响。而当《宠物小精灵 金·银》版在美国登场的时候，Dreamcast的情况更是急转直下。这就说明世嘉方面似乎欠缺一些有张力的游戏去令主机的寿命延长，亦说明了世嘉似乎对于年轻一群并不看重，才会错失一个如此庞大的市场。

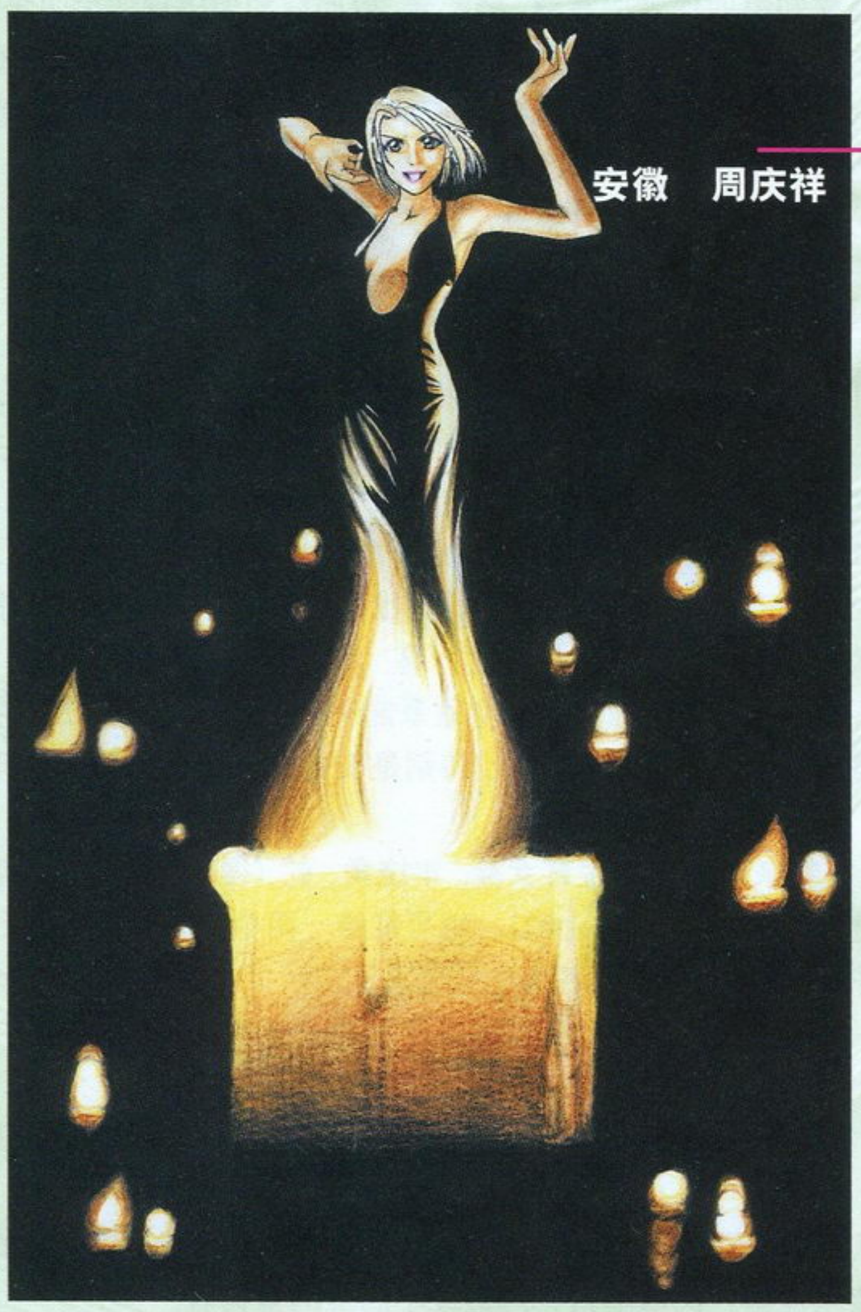
第五，就游戏软件的销量。因为Dreamcast主机的销量而令有关的游戏软件销量一直都不甚理想，甚至乎有点差强人意。现在Dreamcast正式宣布停产。日后世嘉将会将旗下的作品在PLAYSTATION 2上推出，届时世嘉再没有借口推说因为主机的销量不足而影响软件的销量。日后世嘉能否保着游戏专家的地位，除了看游戏素质之外，就要看看制作人员有没有这样的市场触觉，还是继续固步自封了。

梅花杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

因为一些伤心的事情，这个月也变得比较多愁善感，不过好像在大家心目中的紫枫一直都是这个样子的吧？

本期“画廊”容量为一页，很多精彩的东东不能放上来，希望大家能够海涵，不过这次刊登的这幅名为“pity啊！——《FF VIII》番外篇”的四格画稿可是被SOUL誉为“超超经典作品”的哦，确实很值得一看呢。^_^

今天还有一件很开心的事情，就是收到了邓楚炫小妹妹送来的一个装满了纸鹤的瓶子(都是自己折的，足足有100只呢)，真是谢谢啦！



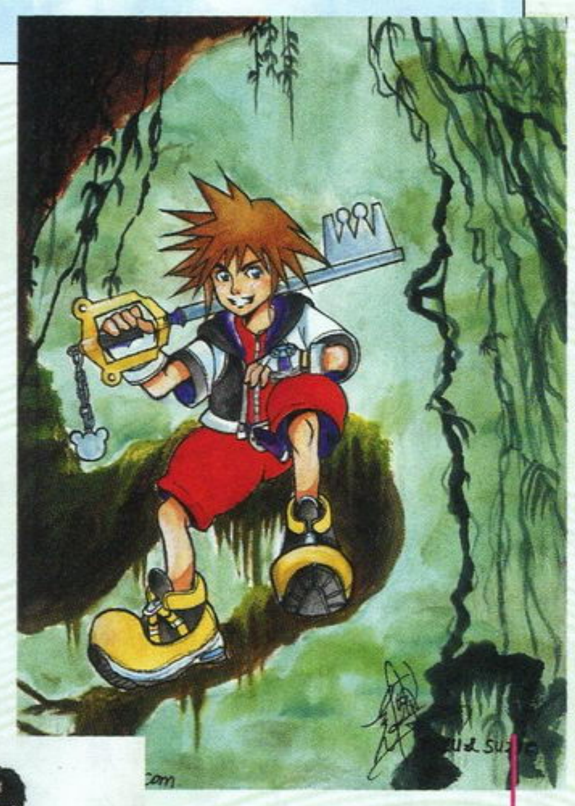
安徽　周庆祥

神魂颠倒

◀如此画面让我想起了一份不知道在哪里看过的广告，似乎也是一个看似十分妖异的主角站在一大片火堆中间作舞蹈状，不知是不是因为不太耐热的关系呢，呵呵……

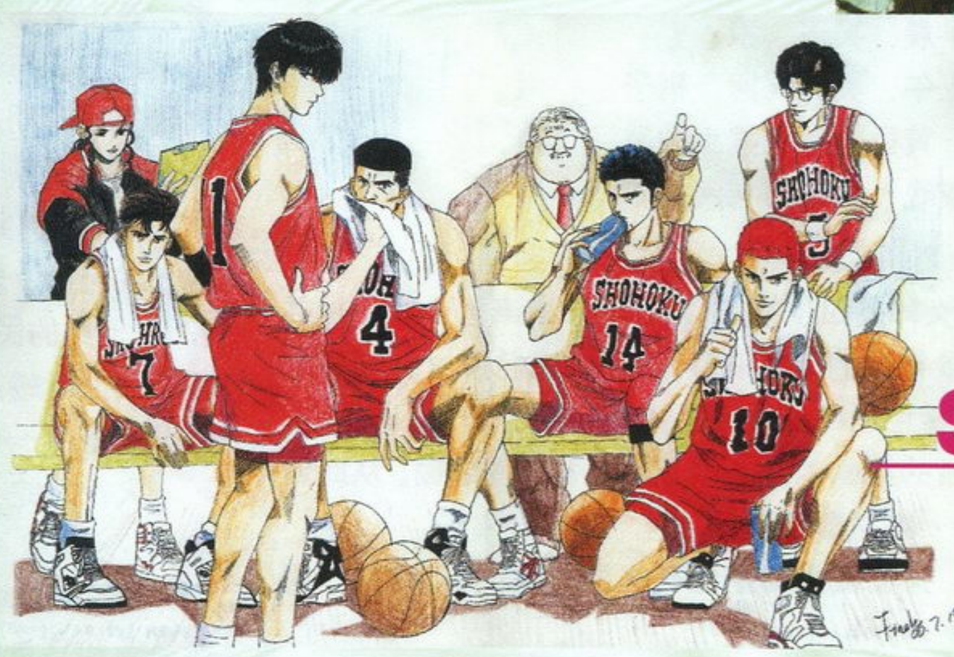
不过这幅稿件的创意确实蛮优秀的，整体感觉相当不错。由于最后上色的过程没有处理得当，整张稿件感觉有些脏，希望下次能够改进。

跟SOUL打赌说画中的女孩是阿雅，希望我没有认错……



王国之心

吉林　袁博



SlamDunk

北京　周雪

pity啊！

——《FF VIII》番外篇

湖北　陈珊珊

◀这就是被SOUL誉为“超超经典作品”的那个四格漫画了，其实私人觉得每个画面下面的两个主角更有意思些，很搞笑的样子……

虽然对于《FF VIII》这款游戏本人接触得并不如慕容非及SOUL那样多，不过至少里面的几个角色还能够大致叫得出名字(惭愧)，不过看起来你似乎对这款作品很熟的样子呢。希望还能够看到你更多的作品。^_^

决定将“NO.1”给你了，希望继续努力！

NO.1

读编往来

最近业界非常热闹呀！硬件方面自然是山内老爷爷的NGC发售了，没想到“游戏方块”还真的是个大方块呀，不过价格实在是便宜。和其他的主机刚发售时比起来，的确是非常吸引人。再加上NGC有“《生化》系列”撑腰，胜负还真是个未知数。

软件方面当推DC大作《莎木Ⅱ》。事实上《莎木》已经成了DC的象征，对于各位世嘉FANS来说这款游戏想都不用想，就两个字：必买！在《莎木Ⅱ》里，为父报仇的芭月凉来到了山水甲天下的桂林，在这里他终于遇到了女一号玲莎花。不过游戏并没有结束。到底玲莎花、蓝帝、芭月凉之间有什么关系呢？故事的结尾会是什么样呢？编辑部里也是众说纷纭。不知道各位读者有什么看法，欢迎来信说说你们对《莎木》大结局的猜测，内容不限，荒诞搞笑都行。

最不可思议的事情追踪报道

本来在上一期已经向大家汇报了史上最不可思议的事情，不过要说到最不可思议的事情，就不能不提到“《WE》系列”中的BUG。如果不计读者来信所描述球队和球员的不同，事实上“史上最不可思议的事情”这顶桂冠应该是它的。

读者们所描述的“《WE》系列”中的BUG大致可以分为以下几类：

第一类是黑哨。典型案例是甲铲倒乙被幽灵裁判吹为犯规，但从RE-PLAY来看甲的大腿事实上距乙还有数米。不过布拉特老爷子说过，假球黑哨也是足球魅力的一部分，有了假球黑哨足球才是完整的。看来KONAMI对老爷子的提示是心领神会；

第二类是关于球网质量的研讨。“《WE》系列”里的球网质量实在是太差了，射门队员力度稍大就可以射破球网，于是发生了很多球打在边网上也算进的案例。不过也有读者指出这不是球网的质量太差，而是因为网眼的空隙太大(？！)；

第三类就是明显的BUG了。例如甲乙两队正在比赛，甲队的队员一脚射门，打在乙队队员丙的身上变线弹入网内——这很明显是一记乌龙球，不过在“《WE》系列”里有时候丙竟然会穿上甲队的球衣与甲队队员尽情地欢呼，实在是够骇人听闻的。有意思的是凡提到这种BUG的读者一般都会由此想起埃斯科巴，并加上一句“不知他回国后是怎么个死法”。

《FF X》

自从慕容非在卷首语中说了句“Z版的《FF X》还要金手指引导”后，有无数提心吊胆的读者来人来函询问是否属实。在此郑重声明：一切属实！不过这是因为编辑部的PS2光头已经严重老化，请大家放心购买。

对于没有《FF X》的朋友来说，恐怕《FF X》就是他们心目中的最高理想了。内蒙古**刘一楠**读者的话可能代表了大家的心声：

今天，我来到我们这里一家新装修的游戏专卖店。一进门，一眼就看见了桌上PS2旁的电视中尤娜的美丽身影，然后

惊喜 进门就看见《FF X》的画面
↓
激动 看《FF X》大约十分钟
↓
疑问 向老板询问《FF X》的价格
↓
苦恼 得知了《FF X》的价格
↓
离开 发现了新的“油细鸡”，决定用它来抵消《FF X》对我的吸引
↓
信心 看了“油细鸡”上的《FF X》攻略后，决定开始攒钱

祝大家能够早日买到自己心爱的游戏！

壮汉情结

南京**李俊**：“本人对壮汉很崇拜，希望贵刊能介绍一些有壮汉角色的游戏，万分感谢！”

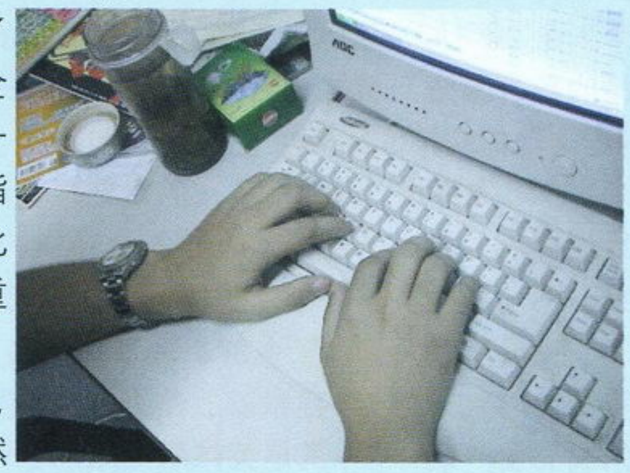
李俊读者的品味真是与众不同，令人肃然起敬。其实只要是格斗游戏，基本上都有壮汉型角色，如杰夫里之于《VR战士》、陈可汉之于《KOF》、桑吉尔夫之于《街霸》。不过如果要论壮汉的普及率，那一定是和WWF有关的游戏了，因为这种游戏里的选手全是壮汉。这类游戏在各大机种上均有作品，可以放心购买。

最早的知名全壮汉格斗游戏应该是CAPCOM的《摔角霸王》了。参战选手几乎全是罕见的巨无霸级身材，其中还有来自《快打旋风》的著名选手市长哈格。这个游戏的摔投技极为爽快，另外还可以使用很多武器，十分过瘾。不过里面最厉害的角色好像并不是大块头……

一封表扬信

警告！此信含有肉麻成分，阅读者要有心理准备。

武汉**谭啸**：“这几期的《FF X》的超超超……详细攻略真是前无古人，后无来者，读者伤心，阅者流泪。SORRY，我实在是找不出词来形容当我看到它时的感受，只觉得自己的心仿佛被一支箭射中了，脑子里不断回想着：“就是她，我等她已经等了一万年！”



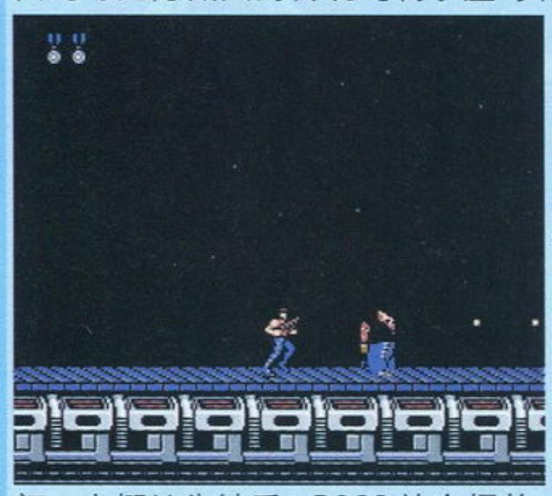
谢谢你们，让我找到了她！另外提一个小要求：那全部的《FF X》小说攻略如果是一个人做的，请用他（她）的手指做下期封底。我想看看在如此短时间内经过手柄和键盘双重折磨后的手（爪）。”

这位读者的想法极具创意，可惜不能付诸实施。不过虽然不能做封底，但让大家看一下还是可以的。请看，就是这样的一双手写下《FF X》攻略，大家如果看不顺眼的话，敬请指正，来人来函欢迎！

铅梅杂志&3DM-SM

世纪之谜追踪报道

在9月B里提了提《魂斗罗》的隐藏关，没想到在读者中引起了强烈的反响。看来大家都很喜欢怀旧呀！从得到的反馈来看，绝大部分读者都表示自己曾经听说过隐藏关的传说，但没有一个人曾经亲眼看到过隐藏关，由此可见隐藏关的传说纯属子虚乌有。



俗话说“真的假不了，假的真不了”，为什么这样一个谣言可以传遍全国呢？这一方面是因为当时这个游戏实在是太红了，再就是《魂斗罗》里的确是有一些BUG。可能所谓的隐藏关就是这些BUG以讹传讹的结果。

以下是所有传闻的大集合。

1.从第N关开始一枪不发，也不能损失生命。到最后BOSS的时候一味躲闪，大概N分钟后，BOSS就会爆炸，大门也会随之自动开启，然后进入水下八关。这条传闻能够生存的原因显然是因为当年大家的水平还不够高，就算是假的也很难有人能够证明。

2.在第6关最后快打BOSS时，躲在台阶前，等一个敌人跑过来放一枪后，有时他会转身往后跑。这时候跟上去，他就会变成一个怪物，只要能跳到他身上就能进入隐藏关。

这个BUG的确存在，不过却不是隐藏关的入口。这也是来信的读者中提及最多的一种方法。

3.在第7关的后半部分，有轨道小车出现，还有敌人乘小车攻击勇士。勇士要从其头上跳过去，然后向空中开三枪，不能击中任何目标。这时敌人行至左边时会变成大螃蟹向勇士冲来。如果能够跳起来踩到螃蟹背上，就可进入到海洋关中。

这是最完整的一个版本，而且由于当年曾在一本杂志上出现过，所以知名度最高，不过当然也是假的。

几乎所有版本的谣言都要加上一句：必须是原版卡带。这是为什么呢？说起来KONAMI的老四强好像都有128K和256K这两个版本，《魂斗罗》也不例外，一种为128K，另一种为256K，而原版卡带的容量是256K。由于256=128 × 2，所以有人认为原版一定多八关，其实不然，这多出来的128K体现在了别的方面，如开场动画（姑且算是动画吧）、过场动画和背景的刻画。

尤西提（油细鸡）歪传

这是北京读者**赵某人**（自称）编出来的编辑部的故事，他把我们的编辑部改成了什么尤西提大魔法学院，不过人设倒是挺搞笑的。

邪魔天使：尤西提大魔法学院院长，同时担任教育主任兼黑白青魔法讲师兼召唤士讲师兼医疗室老师兼厨师长兼仓库保管员兼看门人兼厕所清洁工。

慕容非：自称“英俊潇洒风流倜傥玉树临风超级宇宙第一霹雳无敌天才”的神秘转校生，怀着不为人知的目的，并且拥有怪异的能力。传说有人在午夜时分看见一只疯猫在他的宿舍中……

D·S：尤西提大魔法学院的问题学生，曾因衣衫不整有伤风化而被石化一年（就是留级啦），被人称为“尤西提大陆上孤傲的一匹狼”。自称谈过上千次恋爱（同理可证也失恋过上千次），武器是手中的一把吉他以及发出的噪音。（医疗室常客）

LIKY：幼年时曾因参加“咒泉乡三日游”而不慎落入溺泉中，遇冷水为男生，遇热水为女生（本身性别无从考证）。因为缺少爱情的滋养（不言而喻），整日生活在巨大的压力和痛苦中，终日以泪洗面。

纱迦：因为长相与LIKY相似而被误认为变态，为了证明自身的能力而努力学习中。不过因为练习高级雷系魔法时不慎轰到了邪魔天使的身上而没有拿到毕业证书（邪魔天使公报私仇）。

紫枫：除邪魔天使外本学院惟一的教师，特长是画画，不过却能将物质实体化（画什么就能出来什么＝召唤术），总是装出一副道貌岸然的样子（身边时而会出现一条莫明的呆鱼……）

泡泡：魔法学院的守护神兽，说白了就是一只看门狗。

GOUKI&SOUL：住在学院旁山头上的两个穷山贼，口头禅是“为了维护世界的和平，为了保证世界不会被破坏，坚持爱和正义的最有魅力的两个人是：GOUKI、SOUL！”。据传本是学院的高材生，后因邪魔天使乱七八糟的教育方法而精神失常，从而占山为王。目标是将看门狗泡泡搞到手（否则他们所谓的绝美组合就完成不了）。

ACE飞行员：满天空乱飞的疯狂驾驶员，追求速度与刺激感。因为曾经撞掉过“伟大的邪魔天使校长”金像的半个脑袋而被邪魔天使深恶痛绝。不过和学员及两个山贼的关系都不错。

在截稿前又收到了**朱阳晨**读者的来稿，内容也是他对编辑部里各位小编身分的大猜想，内容和以上差不多。有意思的是两位读者对LIKY身分的猜测完全一模一样，真是英雄所见略同。不过LIKY又暴走了约莫一顿饭工夫。

祝福

紫枫这家伙实在是够无耻的，结婚这种大事居然对我们只字不提，只是在我排他的小编寄语时不经意地来一句：“在图上加上‘我结婚了’四个字。”我们这才知道这件事。

自从这个消息公开之后，有很多读者都在信中向紫枫真情祝福。苦于时间有限，紫枫不能一一回信，只能要我代他向大家表示感谢。另有一位“星之心画廊”的忠实拥护者送来了一玻璃瓶千纸鹤，感动得紫枫痛哭流涕。

不过有一封信甚是搞笑，被我拼命地收藏了起来。否则让紫枫知道了，非得暴走不可。信中写道：“D·S、紫枫君，新婚快乐！祝恩恩爱爱，白头偕老！”

兰州一片月，众人倒地声！

南昌**刘祺然**：“平生第一次接触到RPG游戏时是在初一。看别人在玩“仙剑齐瞎转”时觉得很好玩，正好那人下机，于是我便上去玩。当时不知道什么叫存档，就乱玩一通，结果被拜月教的那老家伙几下子就解决了。读档时我读了进度一，当时我以为是第一关，后来当然又被解决了。我火了，心想第一关过不去就玩第二关（进度二）吧，结果一关一关（就是一个进度一个进度）往下玩，玩完了后大骂：‘什么破游戏，第一关比第五关还难！’”

这一次收到北京**尚晓鹏**读者的一封信，信中大骂邪魔天使，并附来了菜刀一把、炸弹一颗、草绳一根。邪魔天使战战兢兢地看完信，才知道事情的原委。大约一年前，尚读者写信来问一个问题，但没有得到邪魔天使的答复，后来自行解决了。在这期间他一共寄过五封信，但每一次都是杳无音讯。于是因爱成恨，大骂邪魔天使。具体言词就不便透露了。不过他还附来一首诗，他对邪魔天使的仇恨从中可见一斑。诗云：

游戏人间数十载，　我辈族人皆兄弟。
有难求助几多回，　竟如泥牛入大海。
心中有恨怒难消，　祭起毒誓与诅咒。
祝君早踏天堂路，　天使邪魔共做伴。

由于是处于盛怒之中，所以难免有不押韵之处，可以理解。看来还是让我来给他消消火吧。自从松野泰己跳槽到SQUARE后，QUEST公司元气大伤。而核心一走，整个“《皇家骑士团》系列”其实已经名存实亡。所以这个系列前景……有消息说松野泰己将负责《最终幻想XII》的开发工作，很期待呀！

诺梅杂志&3DM-SMV

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作、拼命玩！

当大家看到这本杂志时，我们的套装VCD也上市了。此VCD附赠一本144页全彩特辑，不知道大家看了没有，感觉如何呀？有什么意见和想法尽管来信告诉我们。这本书可以说是倾注了我们这些小编的心血，另外还邀来了一些国内的知名玩家为我们助阵。那两张VCD的内容更是精彩纷呈，内有NGC游戏一线报道，绝对值得一看。

短短时间做了两本书，即使是从不叫苦的邪魔天使也开始大叫顶不住了，幸好有“9·15”大捷和NGC驾临这两件大喜事给大家打了一针强心剂。望着工作比较轻的LIKY痛痛快快地操纵路易在鬼屋里冒险的情景，我们只有在一旁羡慕的份儿了。终于，老编发话了：“LIKY，你很闲吗？下期你做《机战A》吧——小说+流程+研究。”……

D·S为了工作，不得不最快时间爆机《莎木2》，无数催人泪下的剧情都被错过；ACE飞行员终于拿到了《皇牌空战4》，飞行员终于名副其实了，但至少还要等七天才能开始尽情地翱翔在破碎的天空中；GOUKI迎来了他非常喜爱的游戏——《CAPCOM VS. SNK 2》，但每天工作12个小时的他已经没有时间也没有心情去玩了；邪魔天使已经三天没合眼；而我至今还没有碰过NGC一根毫毛（如果有的话）……大家拼命加班之余都在构思这期做完之后自己要补哪些课，只有这样才能让我们暂时忘掉工作的疲劳。

待机一周的“X宽”终于复活了！大家再也顾不上编排恶毒的词语咒骂它，马上飞奔至自己的电脑旁，聊天的聊天，下载的下载，打牌的打牌，收信的收信，誓要将这七天的损失在最短时间内补回来。接着就是测试网络速度，大家选定同一文件，一声令下同时下载，万箭齐发，何其壮观！最后还是邪魔天使获得了第一。

平时天天在网上时不觉得，一旦掉了线上不了网这才发现“ALWAYS ONLINE”的感觉真好呀！其实生活有很多事情都是一样，当你拥有的时候并不珍惜，等到失去的时候才后悔莫及。

已经一只脚迈进了世界杯！

◆Ray的《MGS剧本小说》终于完成了……“……终于完成了。它可能不完美，但是完成了。只要能完成，它也就是最好的！”希望《MGS》Fans一定不要错过！

◆其他的似乎就没什么了……很想睡觉。

GOUKI

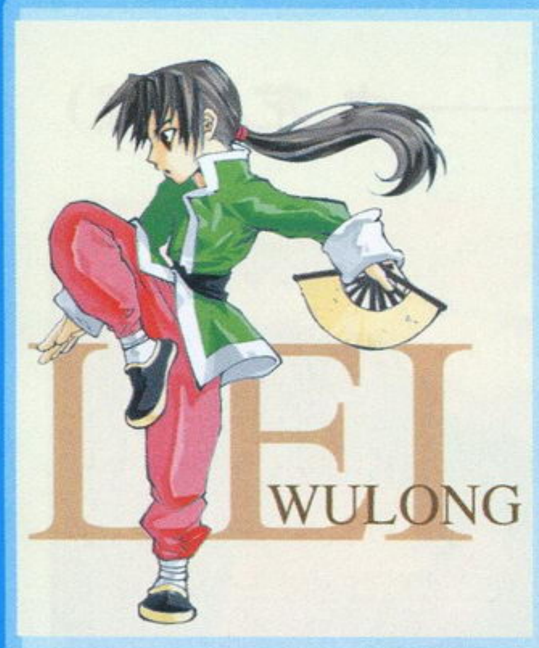
国庆计划中的D·S

◆国庆出游计划落空，只能在编辑部加班。也许我是一只小小鸟，神啊，救救我吧！

◆《超级机器人大战A》超乎想象的出色，GBA的魅力真是无法阻挡啊！MONEY啊……

◆最近迷上了美丽的“枫叶之国”加拿大，好想看看那里的冬季啊，坚信一定会完成这个心愿的！

◆编辑的日子有时会很单调的，可是一想到未来，往往会不由得振作起精神，时间真的很宝贵啊！



无题

★本期制作，SOUL到我们的美编处学习、工作了一段时间，深刻体会我们的美术编辑工作的艰辛，各个读者，你们在看到编排精美的版面时，可要想到那是我们的美编和小编们含辛茹苦的作品啊……

★工作紧张、紧张，但越紧张的工作，是不是越应该懂得如何放松呢？当然，这里指心情的放松。

★因为制作双碟套装VCD和《3周年珍藏特辑》的缘故，这次的“游戏情报站”最后安排由SOUL主持，为了不至于砸了“游戏情报站”的招牌，SOUL可是含辛茹苦哪……(—_—!怎么又是“含辛茹苦”？)

★这次怎么净说些工作的事……

LIKY的话

本期好像就算我最闲呀，望着大家忙碌的身影，心里总有点过意不去，于是我义不容辞地接过了体验NGC的重任。据说多边形说第一批货有质量问题，玩者有生命危险，我可是抱着“十八年后又是一名编辑”的心态来玩的哟！（^_^）

说起这个多边形我就有火，美其名曰帮我装修诊所，结果抢夺了我的劳动果实。不过不要看他在前面指手画脚的样子，软件部分没有我的大力支持，他哪里搞得定！

其实现在的“游戏立方”就是原来的诊所，只是因为我最近陷入GBA游戏不能自拔，没时间去照顾诊所——当然，这游戏也不是白玩的，老编是有秘密任务交给我。总之大家以后有什么问题尽管去问多边形，这家伙能耐大着呢！

I CAN FLY

终于等到了《皇牌空战4》，这期做完以后就可以好好地寻找一下溶化在蓝天中的感觉了。

“《皇牌空战》系列”一直都是我非常喜欢的游戏，我之所以取了一个“ACE飞行员”的笔名，有60%的原因就是因为它。另外那40%的原因嘛，是因为我的确是一个“ACE飞行员”。（笑）

我也是一位玩龄有两位数的玩家，我最喜欢的游戏类型是ACT、AVG、RAC、STG、3DFTG，最喜欢的游戏公司是南梦宫，擅长的游戏除了“《皇牌空战》系列”外，就是《铁拳》了。一到编辑部就把号称“铁拳达人”的SOUL打得天天晚上上晚自习；玩起《GT赛车3》来旁边总是围了一圈人，严重影响了大家的工作；没事还爱以D·S为靶子练习豹王的五连投。不过总被GOUKI利用，每次都替他义务扛100本书去遥远的地方。闲暇时间我喜欢玩一些老游戏，这点和遥远的纱迦倒是很像。

这个星期真是太忙了，解放后我一定要玩三天三夜游戏来弥补损失！

（昨晚我又梦见开飞机，还是S—37呢！）

话梅杂志&3DM-SM

草雉京·大蛇雉

先来看一封山东陈忽读者的来信：

“不知是哪位小编当家，劳驾您打开9月B第73页。对对对，就是邪魔天使主持的‘日语教室’。首先让我们一同来看第一行，有没有搞错——草‘雉’京！贵刊在本人心目中一直以仔细著称，怎么犯这种错误！为了查究真相，本人翻阅了众多资料，以一辨真伪！（以下略去上万字的资料）

结论一：日本没有草‘雉’这个姓；

结论二：贵刊写错了。（要不就是我错了！）”

你没有错。其实像我们编辑部里的这些骨灰级玩家怎么会犯这种指鹿为马的错误呢？这是因为这个字是日本汉字，虽然汉语里面也有这个字，但是这已属于生僻字。一般的电脑字库里没有这个字，无法显示，故采用“雉”字作为代替。类似的情况还有很多，比如《三国志》里的荀“或”、李“催”、张“合”……

第一次认识这个字是在《三国志》里，华容道那关的究极武器就是草“雉”剑。当时的叫法真是五花八门，无奇不有。叫草“雉”剑还勉强可以用“秀才识字认半边”来搪塞，叫草“鸡”剑就有些不可思议了。不过据考证，雉就是山鸡，所以这样叫似乎还有道理？还有一种比较搞笑的叫法是草“菜”剑，大概就是取那个草字头发明的读音吧。不过这样一来岂不成了“炒菜剑”？后来随着《三国志II 霸王的大陆》等SLG的普及，这个字才渐渐地变得不那么陌生了。其实这个字的正确读法是“剃”。

第二期“大家来找碴”活动揭晓！

获得第二期“大家来找碴”活动奖品的三位读者是：

武汉的东方蜘蛛

上海的张辉

自贡的商礼治

这三位读者将获得我们11月A的杂志。

不可不提的是这位东方蜘蛛。此人用了一天的时间通读杂志，竟然找出了90%以上的错误，以绝对优势当选本次活动的第一名。他来信表示还要将“找碴”活动深入地、持久地进行下去，长此以往，那他岂不是不用买杂志了？真是其心可诛。不过作为编辑的我们，对这种读者自然是鼓掌欢迎了。只要干得出色，说不定我们会发一个金质奖章给你，正面刻“游戏机实用技术”七个大字，反面就刻“御用金牌校稿人”吧！

广东郑泽逵：“尽快搬家！我看电视得知兰州的空气污染水平常年居全国首位，为了众小编的健康和避免我们吃到受污染的油细鸡，，请尽快搬家！”读者的关怀使我们激动得说不出话来。没事，大家现在……咳咳……身体好得很，多谢……咳咳……多谢你关心了，没事……咳咳……

读者调查表抽奖名单

总第三十九期

辽宁	穆继宏	浙江	顾鹃芳	黑龙江	黄伟
辽宁	王海峰	广东	郑洪辉	广东	陈益哲
南京	狄佳南	上海	吴鸣婷	广东	陈沃均
浙江	刘力阳	上海	林蕴	江苏	徐超
四川	任秋林	安徽	杜振宇	江苏	陆俊
湖南	陈晓红	四川	王瑰佳	江苏	金迪
四川	王熙	广西	文泉	天津	陈海望
山西	马波	长沙	刘杰	广东	刘翌
广西	吕晖	上海	邵连涌	广东	庞宇
云南	黄国婴	南宁	祝三山	上海	王嵘

下期预告

莎木II 9月大作全力直击！！

剧情攻略第二章（香港——九龙城篇）

《CAPCOM VS. SNK 2百万之战2001》高段解说第二章

《皇牌空战4 破碎的天空》

《寂静岭2》

《超级机器人大战A》

《真三国无双2》

话梅杂志&3DM-SMV

高价回收原装二手片
及各类游戏机
会员制后还可享受更低的价格。

上海游戏机地

邮购（收款）地址：上海市复兴中路277号　收款人：傅正

主机每台邮费30元，正版碟邮费10元。

欢迎全国各地的朋友前来邮购

本公司为庆国庆，迎接APEC会议，在国庆期间都分产品特价大优惠。

品名	价格
PS2 （各类型号主机）	超值价
PS2 8M原装记忆卡	250元
PS2 原装手柄	198元
PS2 原装DVD分量线	280元
PS2 原装电子琴	650元 连游戏 1150元
PS2 原装打碟机	750元 连游戏 1280元
PS2 啪啦啪拉跳舞机	连游戏 1280元
PS2 啪啦啪拉2	430元
PS2 GT3	290元
PS2 鬼泣	490元
PS2 决战I	280元
PS2 决战II	390元（特价）
PS2 死或生2（完全版）	490元
PS2 蚊	450元
PS2 捉猴子	480元
PS2 大众高尔夫球3	430元
PS2 装甲核心 另一个年代	490元
PS2 毁灭	390元（特价）
PS2 魔剑爻（限定版）	490元
PS2 梦幻骑士2	450元
PS2 保镖	390元（特价）
PS2 Z.O.E.	450元
PS2 鬼武者	560元
PS2 铁拳II	480元
PS2 维罗尼卡	450元
PS2 THE FEAR	580元
PS2 影子之心	490元
PS2 实况5	490元
PS2 FFX	580元
PS2 风之克罗诺亚2	480元
PS2 真·三国无双	350元
PS2 名星摔角	280元
PS2 黑云	380元
PS2 皇牌空战4	490元
PS2 吉翁前线	520元

品名	价格
PS2 真·三国无双2	490元
PS2 寂静岭2	530元
DC 日版机	580～780元
DC 欧版机 B、A版	780～850元
DC 美版机 B、A版	780～880元
DC 亚洲版（中迅代理）B、A	880～950元
DC 原装手柄	98元
DC 原装（VMS）	128元
DC 原装VGABOX	98元
DC 原装千禧手柄	148元
DC 原装振动器	128元
DC 原装格斗振动手柄	168元
DC 原装键盘	450元
DC 火箭鼠	68元
DC 黄金之门全集	各280元
DC 世嘉拉力	99元（特价）
DC 电脑战机	128元
DC 僵尸复仇	148元
DC 出租英雄NO.1	198元
DC 能量宝石2	298元
DC 太空频道5	250元
DC 漫画英雄VS CAPCOM 2	298元
DC 街霸3	298元
DC VR射手	198元
DC 月华剑士	298元
DC 百剑	298元
DC 特大号足球	430元
DC NBA 2K	198元
DC 鬼屋2	148元
DC 格兰迪亚2	480元
DC 格兰迪亚2（限定版）	550元
DC 阿卡迪亚	530元
DC 维罗尼卡	198元
DC 维罗尼卡（完全版）	398元
DC D之食卓	198元

品名	价格
DC 梦游美国	398元
DC 卡片召唤师II	580元
DC 漫画同人会	580元
DC 火焰圣母	580元
DC 基连野望	448元
DC 高达战争在线	448元
DC 机战人大战α FOR DC	530元
DC 梦幻之星	380元（30天免费上网）
DC 梦幻之星2	399元
DC 索尼克2	（普通版）350元
DC 索尼克2	（限定版）480元
DC 樱大战3（限定版）B、A	850～880元
DC 莎木回归版	320元
DC 樱大战2（限定版）	480元
DC 樱大战3	530元
DC 莎木II（限定版）	530元
DC AIR	550元
DC 饿狼	430元
DC 格斗王99	260元
DC CAPCOM VS SNK2	490元
DC MEMORIES OFF 2ND（限定版）	580元
GBA 主机（中国产）	640元
GBA 主机（日本产）	650元
GBA 正版恶魔城（日版）	390元
GBA 正版黄金太阳	330元
GBA 正版皇家骑士团	290元
GBA 正版蜜蜂大冒险	280元
GBA 正版洛克人EXE	280元
GBA 正版龙战士	330元
GBA 正版游戏王5	280元（特价）
GBA 正版机器人大战A	430元
GBA 拷贝机+拷贝卡	1080元
GBA 其它国产卡	80元起售（特价）
NGC 主机+游戏×2	2???（特价）
NGC 原装手柄	190元

品名	价格
NGC 原装记忆卡	150元
NGC GAME	300元～500元
N64主机+GAME×1	680元
PSone主机（内置金手指）	790元
PS7501主机（全套）	850元
PSone+专用液晶+全配制	1280元
PS 原装振动手柄	98元
PS 机器人大战F	280元
PS 机器人大战F（完结篇）	285元
PS 妖精战士1	280元
PS 妖精战士2	280元
PS 妖精战士3	290元
PS 幻想水浒传1	280元
PS 幻想水浒传2	290元
PS 幻想传说	290元
PS 宿命传说	290元
PS 梦幻模拟战1+2	290元
PS 燃烧战车（完全版）	290元
PS 少年街霸3	280元
PS 心跳回忆	280元
PS 皇家骑士团	290元
PS 恶魔城X	290元
PS 寂静岭	290元
PS 宇宙骑警	290元
PS D之食卓	290元
PS 汪达尔之心1	280元
PS 汪达尔之心2	290元
PS 心跳回忆2	380元
PS WILD ARMS 1	280元
PS WILD ARMS 2	290元
PS 皇牌空战3	290元
PS 寄生前夜（限定版）	480元
PS 圣剑传说（限定版）	480元
PS 浪漫沙加（限定版）	480元
PS 时空之轮（限定版）	480元

史克威尔限定版、其它限定版均为480元

正版游戏原声CD，品种繁多

本店还有更多产品，版面有限无法一一刊登，详情请来电咨询。

庆国庆开张大优惠

NGC	主机+手柄	1990元
PS2	决战2	390元
PS2	毁灭	390元
PS2	保镖	390元
DC	黄金之门	99元
GBA	游戏王	280元

本店特价产品	价格
DC注册号+MODEM+电话线+正版梦幻之星2+半年上网费	699元
任天堂NGC主机+原装手柄+电源+AV线+GAME路易的鬼屋冒险	2550元

本店还可为您从日本、香港订购您所需要的最新产品，另可为您代办DC上网注册号，注册以后，您可在DC的国际互联网上尽情的与世界各地的玩家一起游戏。（注册号+MODEM+电话线 特价199元）

卢湾店地址：上海市复兴中路277号近黄陂南路
（原复兴中路200号中迅上海DC代理）
乘公交17、24、864、109、23、18路、
大桥一线、地铁一号线可到。　电话：021—53063358

长宁店地址：上海市玉屏南路202号（近遵义路）
电话：021—62283973
乘公交71、127、88、737、69、141、113路可到。

济南鑫龙电玩

（原金正来商行）

★本店专业批发PS2、DC、NGC、PSone、GBA主机及各种配件，软件齐全。

¡æ维修各种光碟游戏机，当面维修、当天取机。办理PS2、GBA、GBC软件交换，旧机换新机业务。

¡æ可预订PS2、DC、GBA、NGC等各种主机的最新软件、配件及各种新型主机。回收各种光碟游戏机。

★邮购及本店地址：济南市经二纬五路59号旁门（鑫龙电子）（乘1、78、98路公交车建联宾馆下车向西50米路口南，正章干洗店内）

联系人：陈厚卫　　邮编：250001

电话：（0531）7031485（邮购时请先电询店内当日报价）

梦 族电玩

凡在本店购买GBA游戏者均可享受换卡业务。

主机

NGC（原装手柄,AV线，原版游戏路易的鬼屋冒险）	2550
GBA（港版）	650
GBA（日版）	680
GBC（日产）	410
WS（日产）	150
PS2 30000型（原装手柄,AV线）	2650
DC美版（原装手柄,AV线）	730
PSone（原装手柄,AV线）	740
PS2 15000～35000型DVD游戏改装芯片	350元
PS2 DVD游戏	50～80元／张
PS2 原装震动手柄	198（清仓价）
PS2 原装记忆卡	240

●本店承接各类主机维修（立等可取），以及以旧换新业务并接受各种正版软件的预定
●本店也大量回收二手主机以及正版游戏
●承接外地邮购业务，款到即发货

GBA正版游戏

超级机器人大战A	420（特价）
黄金的太阳	299（特价）
皇家骑士团	320
街霸	340
恶魔城	390

正版软件

NGC 路易的鬼屋冒险	490
NGC 蓝色风暴	490
PS2 寂静岭	480
PS2 FFX	560
PS2 DEVIL MAY CRY（鬼泣）	480
PS2 皇牌空战4	460
DC 莎木II（限定版）	490
PS2 吉翁前线	480
PS2 GT3	250

GBA组装游戏

超级机器人大战A	220	钻地小子	80
恶魔城中文版	170	柯那米赛车	140
恶魔城日语版	140	风之克诺罗亚	160
皇家骑士团	160	强手棋	150
瓦里奥大冒险	150	怪物猎人Q	160
千年女王	120	无边之旅	145
热血躲避球	120	Q版赛车	145
龙战士	140	航空管制官	105
F-ZERO	80	马里奥赛车	145

注：以上价格均为邮购价格，本市玩友以店堂为准，因市场变化价格会有浮动，请见谅。
邮费：主机类每台30元，卡带每盒10元。

地址：上海市虹口区河南北路382号（海宁路口）
电话：021—63645839　邮政编码：200081
如果您想得知我们最新的动态请浏览我们的主页：
http://Dreamshopweb.yeah.net
EMAIL:zhangbb2k@elong.com　联系人：张力

其它可到达的公交路：55路,18路,63路,21路,13路,25路。

www.plumbook.cn

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币 8.80 元

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn