Tot.56

◆漫画 FF XI新接触◆我的暑假 2 ◆绝体绝命都市◆基连的野望

游戏机实用技术

11 2002年6月A
TV GAME半月刊

焦点评析

降价、又见降价（XBOX）

攻略新时代

《樱大战 4》，与她在生死之间

《露娜传说》攻略完结

《机战 IMPACT》最后爆弹

《异度传说》绝赞连载中

世界游戏盛会E3展前瞻

极速密集豪华软件阵容短报

《生化危机 0》正式公布！

新鲜猛料

《生化危机》迷你特辑 PART.6

球迷玩家的节日：“WE”三大作全面解析

经典回顾大串烧

ISSN 1008-0600
11
9 771008 060006

本期赠送《生化危机》超酷记事本

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

大量回收
日本原版片主机
本店原版片可以旧
换新

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）

本店GBA主机498元
保修一年
修、修、修~改、改、
改立等可取

品　名	价格／邮费
PS2 主机（30000 型全套）直读已到	1980/30
PS2 硬盘	1650/30
PS2 记忆卡	150/10
PS2 分量 S 端子线	120/10
PS2 原装遥控器	250/10
PS2 原装四分叉	300/10
PS2 原装光头	450/10
PS2 组装光头	288/10
PS2 GT3 专用方向盘	880/30
PS2 光线枪	290/10
PS2 皇牌飞行摇杆	520/10
PS2 啪啦啪啦专用控制器	480/30
PS2 打碟机(原装)	750/30
PS2 钢琴(原装)	680/30
PS2 铁拳 4 专用摇杆加游戏	780/30
PS2 铁拳 4 专用摇杆	480/30
PS2 鬼武者 2	360/10
PS2 燃烧战车	360/10
PS2 实况 5 最终版	280/10
PS2 实况 6	410/10
PS2 鬼武者 1 代	300/10
PS2 GT 东京概念	260/10
PS2 吸血鬼之夜	410/10
PS2 ICO（中文版）	360/10
PS2 决战 2	350/10
PS2 生化危机枪版(限定版)	880/10
PS2 燃烧战车 2 限定版(日版)	1450/30
PS2 燃烧战车 2 限定版(港版)	750/30
PS 1 代燃烧战车限定版(仅一套)	1480/30
PS2 维罗尼卡	398/10
PS2 生与死最终版	390/10
PS2 毁灭	250/10
PS2 心跳回忆 3(特价)	250/10
PS2 FF10 国际版	340/10
PS2 三国战记	380/10
PS2 声控足球加控制器	880/10
PS2 太空频道 5	430/10
PS2 荒野骑兵 3(限定版)	690/30
PS2 双心之暗黑之心	420/10
PS2 格兰蒂亚 2 代	450/10
PS2 格兰蒂亚 X	390/10
PS2 皇牌空战 4	395/10
PS2NBA	450/10
PS2 铁拳 TT	280/10
PS2 寂静岭	380/10
PS2 真·三国无双 1 代	250/10
PS2 真·三国无双 2 代	390/10
PS2 装甲核心 3 代	380/10
PS2 DX 高达	420/10
PS2 吉翁前线	380/10
PS2 王国之心	450/10
PS2 机器人大战 IMPACT	460/10
PS2 VR4	350/10
PS2 鬼泣	398/10
PS2 异度传说限定版	1300/30
PS2 ZOE 限定版(仅 1 套)	880/30
PS2 零	430/10
PS2 创造球会 2002	430/10
PS2 异度传说(普通版)	450/10
PS2 GT3	300/10
PS2 东京巴士	250/10
PS2 电车 GO 带控制器	750/30
PS2 机甲兵团	250/10
PS2 达比赛马	180/10
PS2 FIFA2000	80/10
PS2 ASC Ⅱ原装格斗手柄	330/10
PS2 鬼武者 2 限定版记忆卡	280/10
PSone 主机(全套)	660/30
PSone 原装液晶(日版)	1250/30
PS7501 主机(全套)	848/30
PS 最终幻想(456 合集)仅 1 套	880/30
PS 最终幻想 7 代(特价)	300/10
PS 最终幻想 8 代	420/10
PS 最终幻想 9 代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS GT2	220/10
PS 永恒传说	450/10
PS 心跳回忆 1 代限定版	1250/30
PS 心跳回忆 2 代	450/10
PS 异度装甲	330/10
PS FFT 战略版	330/10
PS 幻想水浒传 1 代	280/10

品　名	价格／邮费
PS 幻想水浒传 2 代	280/10
PS 刀魂	230/10
PS 燃烧战车(普通版)	180/10
PS 燃烧战车(完全版)	280/10
PS 燃烧战车(限定版)	1480/10
PS D 之食卓	250/10
PS 陆行鸟	150/10
PS 三国无双 1 代	150/10
PS 妖精战士(1-3 代)每套	260/10
PS 生化危机(1-3 代)每套	350/10
PS 五周年考克箱	2280/10
PS 机器人大战 α	330/10
PS 机器人大战 α 外传（限定版）	980/30
PS 恶魔城	280/10
PS 机器人大战 F	250/10
PS 放浪冒险传	330/10
PS 龙战士	150/10
PS 圣剑传说	280/10
PS 荒野骑兵	250/10
PS SD 高达	150/10
PS 浪漫纱迦 1 代	280/10
PS 浪漫纱迦 2 代	280/10
PS 寄生前夜 2 代	350/10
PS 阿兰多拉	250/10
PS 时空之轮	330/10
PS 大航海时代Ⅱ	180/10
PS 皇牌空战 3 代	280/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS 梦幻模拟战(1+2)代	250/10
PS 三国志(孔明传)	150/10
PS 星际格斗	150/10
PS 三国志 4 代	150/10
PS 三国志 5 代(中文)	150/10
PS 3×3 只眼	230/10
PS 95 格斗王	230/10
PS EX 街霸	150/10
PS 升龙三国演义	120/10
PS 古墓丽影 2 代	180/10
PS 大战略	180/10
PS 尤特那英雄战记(火焰纹章)	450/10
PS 实况足球 3 代	80/10
PS GT 赛车 1 代	230/10
PS 恐龙危机	180/10
PS 足球自由人	150/10
PS 豪血寺一族	120/10
PS Over Blood 1 代	180/10
PS Over Blood 2 代	180/10

品　名	价格／邮费
NGC 主机(全套)	1650/30
NGC 松下版主机(全套)	2750/30
NGC 记忆卡	105/10
NGC 生化危机 1 代	380/10
NGC 路易冒险	320/10
NGC 明星大乱斗	430/10
NGC 星球大战	420/10
NGC VR 射手 3 代	420/10
NGC PIKMIN	420/10
NGC 巨人	420/10
NGC 封神演义	430/10
NGC 实况足球 2002	450/10
NGC 索尼克	380/10
NGC 冲浪	330/10
NGC 猴子球	280/10
NGC FIFA2002	380/10
NGC 分量线	300/10
NGC GBA 连接线	120/10
NGC XBOX PS2 万用 VGABOX	300/10
NGC 血腥咆哮	450/10

品　名	价格／邮费
XBOX 主机(全套)	2280/30
XBOX 限定版主机(全套)	2880/30
XBOX 生与死 3 专用摇杆	480/30
XBOX 生与死 3	430/10
XBOX 幻魔鬼武者	430/10
XBOX 喷漆小子	430/10
XBOX 老鼠	430/10
XBOX 枪之女神	450/10
XBOX 寂静岭	420/10
XBOX 空中力量	420/10

品　名	价格／邮费
DC 主机（全套）	750/30
DC 原装光线枪	120/10
DC 原装 VGA	120/10
DC 樱花大战 1 代(复制版)	450/10

品　名	价格／邮费
DC 樱花大战 2 代(限定版)	480/10
DC 樱花大战 3 代(普通版)	420/10
DC 樱花大战 4 代(限定版)	780/10
DC 樱花大战(1-4 代)永久保存版	1680/30
DC 创造球 特大号 1 代	230/10
DC 创造球 特大号 2 代	350/10
DC 街霸 2 次冲击	150/10
DC 樱花大战(帝都浪漫限定版)	780/30
DC 樱花大战(巴黎优雅限定版)	820/30
DC 世嘉拉力 2 代	80/10
DC 格兰蒂亚	320/10
DC NBA 2K	80/10
DC 漫画英雄对街霸	150/10
DC 黄金城之门(1-5 卷)每卷	90/10
DC 索尼克 1 代	30/10
DC 阿拉伯王子	30/10
DC 欧州足球	60/10
DC 英雄谭	120/10
DC 99 拳王	180/10
DC 高达战线	250/10
DC 摩拉哥 F-1 一级方程式	80/10
DC 出租英雄	150/10
DC 鬼屋冲版	120/10

品　名	价格／邮费
SS 95 格斗王	250/10
SS 96 格斗王	250/10
SS 97 格斗王	280/10
SS 饿狼传说(特别版)	250/10
SS 真人街霸(绝版)	280/10
SS 大战略	150/10
SS 格兰蒂亚 1 代	180/10
SS 光明力量(1-3 卷)每卷	380/10
SS 天外魔境(广井王子)	230/10
SS 创造球会 1 代	150/10
SS 创造球会 2 代	150/10
GBA 主机(保修 1 年)	485/10
GBA 黄金太阳(正版)	288/10
GBA 99 拳王限定版主机	980/30
GBA 口袋妖怪限定版主机	850/30
GBA 龙战士(正版)	180/10
GBA 实况足球 J 联盟	68/10
GBA 机器人大战 A	68/10
GBA 恶魔城	68/10
GBA 火焰之文章	75/10
GBA 光明力量	75/10
GBA 洛克人 EXE 2 代	68/10
GBA 索尼克大冒险 2 代	68/10
GBA 铁拳	68/10
GBA 天使之翼	75/10
GBA 大战略 2 代	75/10
GBA 幻想水浒传	65/10
GBA 三国志	75/10
GBA99 拳王 EX	75/10
GBA 罪恶克星 X	75/10
GBA 玛丽	55/10
GBA 钻地小子	38/10
GBA 街霸	68/10
GBA 玛丽赛车	55/10
GBA 大盗五佑卫门	75/10
GBA 明星赛车	65/10
GBA 皇家骑士团	75/10
GBA 哈利波特	85/10
GBA 创造球会	75/10
GBA GTA 赛车	68/10
GBA 瓦里奥大冒险	75/10
GBA 游戏王 5	85/10
GBA 游戏王 6	150/10
GBA 信长野望	85/10
GBA 快打旋风	60/10
GBA 泡泡龙	75/10
GBA 吃豆小子	68/10
GBA 网球	65/10
GBA ZOE	75/10
GBA 俄罗丝方块	68/10
GBA 洛克人 ZERO	78/10
GBA 实况足球 2002	78/10
GBA 银河之星	78/10
GBA 魔法封神榜	78/10

版面有限，无法一一刊登，请留意我们的网址：
网址：http//www.shj7812.126.com
E-mail:shj7812@163.com

迅雷资源&3DM-SMV

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号 耀辉火锅楼对面（提篮桥）
收款人：盛健华　手机:13901790511　邮编：200082
电话／传真：021-65358097　58715206
浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场　闸门店：上海市芷江西路125号

买正版请到总店

www.plumbook.cn

contents

目录 Tot.56

Tot.56 2002-06-1

2 游戏情报站 SOUL&GOUKI
2 NAMCO 举行战略发表会
3 极速密集游戏软件短报
5 降价，又见降价
6 至爱排行榜 ACE 飞行员
7 前线狙击
7 最终幻想XI
10 我的暑假 2
12 灵魂能力 II
13 星之海洋 3
14 世界梦幻明星足球
15 镇鬼敢死队
16 勇者斗恶龙怪兽篇 1 + 2
18 口袋妖怪 GBA
19 钻子先生 ACE
20 恶魔城 白夜协奏曲
21 龙吼
22 特快专递
22 绝体绝命都市
23 生化危机迷你特辑PART.6
26 生化危机 0
28 世界足球 胜利 11 人 6
30 实况足球 胜利 11 人
31 世界足球 胜利 11 人 2002
32 洛克人 ZERO
34 基连的野望 吉翁独立战争记
36 黄金眼 GOUKI
38 游戏立方 多边形
42 画廊 紫枫
43 攻略透解
43 樱大战 4
50 超级机器人大战 IMPACT
52 露娜传说
56 异度传说
60 口袋战士
61 雷弩机兵
62 PHILOSOMA
63 瓦里奥大陆 2
64 研究中心 纱迦
66 铁拳 ZONE
68 火焰之纹章 封印之剑
70 天籁之音
71 火热秘技
72 游戏动漫园 D・S&SOUL
74 玩友自由谈 GOUKI
76 读编往来 纱迦
封面 《机动战士高达》之阿姆罗・利
封底 《电脑战机》

索 引

GAME INDEX

ARC
龙吼 21
DC
樱大战 4 恋爱吧，少女 43
太空频道第 2 集 71
GBA
口袋妖怪 GBA 18
钻子先生 ACE 19
恶魔城 白夜协奏曲 20
洛克人 ZERO 32、37
实况足球 胜利 11 人 30、36
ADVANCE GT 2 37
露娜传说 52
火焰之纹章 封印之剑 68
超级泡泡龙 ADV 71
怪兽农场 71
GBC
瓦里奥大陆 2 63
NGC
生化危机 0 26
PS
勇者斗恶龙怪兽篇 1 + 2 16
世界足球 胜利 11 人 2002 31、36
口袋战士 60
雷弩机兵 61
PHILOSOMA 62
克罗诺亚沙滩排球 36
天诛 71
PS2
最终幻想XI 7
我的暑假 2 10
灵魂能力 II 12
星之海洋 3 13
世界梦幻明星足球 14
镇鬼敢死队 15
绝体绝命都市 22、37
世界足球 胜利 11 人 6 28、36
基连的野望 吉翁独立战争记 34
监视者 37
超级机器人大战 IMPACT 50、71
异度传说 56
王国之心 64、71
铁拳 4 66
荒野兵器进化版 3 71
装甲核心 3 71
世界拉力锦标赛 71
鬼武者 2 71
死或生 HARD・CORE 71

郑重声明

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

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 EMAIL 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总 顾 问：李子奇
社长／总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责 任 编 辑：郑 翔
一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明
编 委：翟 雷 栾 东 刘志凌 钱维量 韦 波 吴 淦 任多佳 陈汝康 王 超 康 磊 许潇俊
主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编 辑：《游戏机实用技术》编辑部
通 信 地 址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮 政 编 码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email: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：2002 年 6 月 1 日
定 价：人民币 8.80 元

游戏情报站
GAME NEWS STATION

事件 EVENT

NAMCO 举行战略发表会
新生 NAMCO 将大力推行网络游戏

4月22日，NAMCO针对5月1日将进行的公司改组召开了一次战略发表会。即将担任社长的高木九四郎主持了会议。

发表会开始之时，会长中村雅哉说到："自己已经掌控NAMCO的经营权很长时间了，现在应该是自己对公司的经营进行重新思考的时候。而高木先生的新改革早在一年前就开始着手了。"

高木则对现在的NAMCO作了严格的评价："作为中坚部门的家用游戏部门现在非常弱。"他为现在的NAMCO引入了新的游戏制作人制、编成局等让游戏制作更方便的制度，同时在街机部门，他将重建所有利润率5%以下的店铺。新的NAMCO将正式参与在日本长盛不衰的弹钢珠机和博彩机市场，同时强化在日本、美国及亚洲的手机游戏业务。NAMCO也将更加重视全球化的市场趋势，他们会更加强化美国、欧洲的产品销售。

在游戏制作方面，NAMCO短期内将增加面向低年龄层玩家的游戏软件的开发。不过发表会上并没有公布具体的游戏名称。在NAMCO完成新的开发体制的改革后，将大力推行网络游戏，各主机不管是PS2，还是NGC、XBOX等都会有相应的网络业务展开。其实在今年2月所举行的SCE的发表会上，NAMCO就已经公布了好几个网络游戏，这些游戏都将进入实际开发阶段。

▲会长中村雅哉

▲社长高木九四郎

最后，关于《铁拳》的电影版，NAMCO并没有参与影片的投资。但因为《铁拳》在全世界都有影响力，所以为了让《铁拳》的世界观不至于被破坏，他们将在电影的脚本方面保持自己的立场，不过电影制作的主导权还是归电影公司所有。

事件 EVENT

SONY2001年财政年度业绩公布
游戏部门一举由赤字转为黑字

4月25日，SONY集团向外界公布了2001财政年度（2001年3月到2002年3月）的业绩，其中以PS2为主力的游戏部门获得了极高的收益，SONY游戏部门终于迎来了全面丰收的时期！

游戏部门的销售额高达10037亿日元（比上年增加51.9%，按近期外汇牌价，折合78.4亿美元）！营业利益也达到829亿日元（按近期外汇牌价，折合6.5亿美元），要知道，上一个财政年度，SONY的游戏部门是511亿日元的赤字（即支出大于收入的部分），现在真是一举转为了黑字。究其原因，除了势不可挡的PS2软件阵容以外，PS2主机本身的制作成本下降也是重要的原因。

PS2上一个财政年度在全球一共卖出了1807万台，对应的软件销售数量达到1亿2180万套（比上一年度增加了8640万套），成绩惊人，下一年度PS2将面临逐渐成熟的NGC和XBOX的挑战，PS2能否继续保持这样的好成绩？让我们拭目以待。

PSone主机共售出了740万台（比上一年度减少191万台），PSone软件售出了9100万套（比上一年度减少4400万套）。看来在PS2大行其道的时候，PSone主机及其软件仍然大热销，不过相信随着PS2主机的进一步普及，PSone下一年度的销量会有更大幅减少，主机的更替顺利进行中。

▲SONY现在的总裁出井伸之。

SONY会长（总裁）兼CEO（首席执行官）出井伸之说到："PS2业务方面，这一财政年度硬件普及工作很顺利，各款充满魅力的软件的发售使这一游戏平台能够形成良性循环，从而让PS2在发售的第二个财政年度就进入了收获期。"

事件 EVENT

"PlayStation Awards 2002"
开始接受投票

SCE每年一次表彰热门软件的活动"PlayStation Awards"（PS大奖）即将展开，从4月26日开始到5月26日为止，他们开始接受一般玩家的投票。

"PlayStation Awards"不但要算一般玩家的投票，还要算上各游戏杂志、各游戏零售店及各家游戏制作商的投票，最后再统计出一个综合的点数，以此来决定最后的大奖作品。可以选择的游戏包括从2001年5月开始到2002年4月30日为止的所有PS及PS2软件（廉价版软件除外）。玩家可以从中选出5款自己喜欢的游戏进行投票，也可以只选出1款。

特报 SCOOP

CAPCOM也将举办自己的独角秀
"CAPCOM GAME FAIR 2002" 6月份举行

CAPCOM还未参加E3展，但现在就已经决定要将他们在E3展上所公布的最新游戏再在日本正式公布一次。具体的时间是在6月2日（东京）和6月9日（大孤）两次，入场还是免费的。

5月22日所举行的E3展是各游戏公司发表新作的好时机，但E3毕竟主要是面向业界人士开办的，一般的玩家实际能体验到游戏的机会很少。CAPCOM就是想弥补这样的缺憾，把E3展上展出的游戏再转到在日本展出，游戏都可以实际试玩！

目前预定展出的游戏包括：

PS2	NGC
JOJO的奇妙冒险 黄金的旋风	生化危机
枪下游魂3 恐龙危机	生化危机 0
PRIDE（暂名）	CAPCOM VS. SNK2 EO
auto modellista	**GBA**
动画 超级混和 明日的乔2	超魔界村R
动画 超级混和 巨人之星	洛克人 ZERO

www.plumbook.cn

事件 EVENT

台湾省《铁拳4》比赛顺利结束

由SCEH（Sony Computer Entertainment Hongkong）举办的台湾省第一场官方“铁拳4硬派格斗大赛”经过多日的紧张赛事，来自台北、台中及高雄的14位铁拳高手脱颖而出，他们于4月27日在台北进行了最后的比赛。

在比赛现场，台北市的京华城10楼，SCEH特别搭建一座豪华的格斗大舞台，中央配上了大型电视墙实时放映出比赛选手的比赛过程，让比赛的气氛十足。比赛的主持人是台湾知名艺人黄子佼，在黄子佼轻松、逗趣的主持下，各选手们的紧张心情也得以一定的放松，都在比赛中发挥出稳定的水平。比赛之前还有相当优秀的COSPLAY表演，玩家扮演的有克里斯蒂、洛和凌晓雨，个个形神兼备，让人佩服不已。

▲冠军 ANSWER

最终的冠军落入了台北的李邵铭（ANSWER）手中。李邵铭的确“身手”非凡，在半决赛中他选用保罗，几乎每发必出的“龙王霹雳掌”让人叫绝，总决赛时他又改用吉光，严密的防守、积极多变的进攻，整体的沉稳发挥让他直落3局成为台湾第一次《铁拳4》比赛的“铁拳王”。最后他的奖品是——当然不是“铁拳财阀的掌控权”，而是一台PS2主机+3张正版游戏+NAMCO提供的各项《铁拳4》礼品。

▲这三位是不是有型有款？

另一方面，香港的《铁拳4》比赛也于近日举行，相信PS2及《铁拳4》热浪会继续相得益彰，共同在港台取得更好的销售成绩。

特报 SCOOP

《鬼屋魔影 新的噩梦》漫画登场

Infograme的招牌游戏《鬼屋魔影》（Alone in the Dark）也将被改编成漫画，漫画预计于今年7月份登场，漫画的原作是Jean-Marc Lofficier，画师为Matt Haley和Aleksi Briclot。

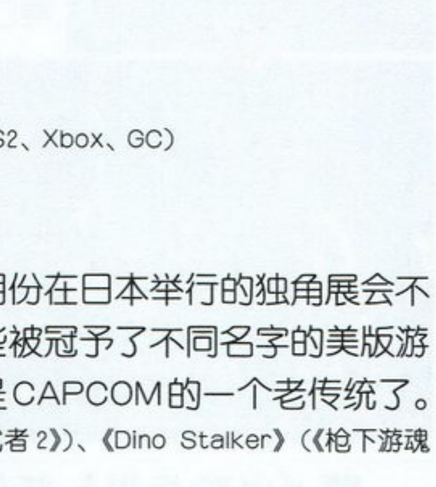
《鬼屋魔影》是著名的A·AVG代表作之一，曾在PS获得轰动性成功的《生化危机》正是在一定程度上参考了《鬼屋魔影》才制作出来的。系列作最早于1992年登场于PC平台，游戏的最新作《鬼屋魔影 新的噩梦》（Alone in the Dark The New Nightmare）是反过来吸收了《生化危机》的一些优点之后才推出的系列第四作，2001年在各大主机登场。它凭着对恐怖游戏的另一种诠释而获得成功，其中手电筒所带来的光源处理效果尤为让人印象深刻。

漫画的故事发生在《新的噩梦》的故事之前，剧情将描述男主角Edward Carnby如何遇到女主角Aline Cedrac。

特报 SCOOP

美国电子娱乐展（E3）前瞻

E3（ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO）将近，世界各大游戏制作商都相当重视这个一年一度的游戏盛会。距E3还有约一个月，就陆续有一些大牌游戏厂商公开了他们的E3参展游戏列表。欲成为游戏软件之王的SEGA公司更是拟定了一份相当有分量的软件清单，可以说宣传效果十足。以下是目前为止几家已经公布了参展游戏列表的游戏公司，不过这些只是目前的游戏列表，按照历年来E3展的惯例，直到E3召开当日才突然公开最新作品也是常有的事。



SEGA

SEGA在E3展的一举一动都将非常引人注目，超大作软件不断公布。如在日本还未正式公布的《忍》（SHINOBI），目前已经有《忍》的相关的情报先行公布，本刊也将于下期制作一个有关于SEGA公司的《忍》游戏的专题，包含了这个PS2版新忍者游戏的全新情报。

PS2部门

《F355 Challenge》、**《铳墓》**、《SEGA Bass Fishing Duel》、《忍》

NGC部门

《超级猴球2》、**《梦幻之星在线 Episode I & II》**、《沙滩排球》

XBOX部门

《segaGT2002》、**《铁甲飞龙 Orta》**、**《疯狂出租车3 High Roller》**、**《死亡之屋3》**、《ToeJam & Earl III: All Funked Up》

其他

SEGA运动游戏系列

《SEGA Sports Tennis》（PS2）

《SEGA Sports NFL 2K3》（PS2、Xbox、GC）

《SEGA Sports NBA 2K3》（PS2、Xbox、GC）

《SEGA Sports NHL 2K3》（PS2、Xbox、GC）

《SEGA Sports NCAAR College Football 2K3》（PS2、Xbox、GC）

《SEGA Sports World SeriesR Baseball》（Xbox）

CAPCOM

CAPCOM在E3上所展出的游戏与将于6月份在日本举行的独角展会不同，主要是还包括了一些美版游戏，特别是一些被冠予了不同名字的美版游戏，美日版分别有着不同的名称，这也可以算是CAPCOM的一个老传统了。

PS2方面，《Onimusha 2: Samurai's Destiny》（《鬼武者2》）、《Dino Stalker》（《枪下游魂3》）、**《JoJo's Bizarre Adventure》**、《Auto Modellista》。

XBOX方面就是《Steel Battalion》（日版名为《铁骑》）。

GBA方面是**《Street Fighter Alpha 3》**（日版名为《Street Fighter ZERO 3 UPPER》）、《Super Ghouls 'N Ghosts》（日版名为《超魔界村R》）、《Mega Man Battle Network 2》（《洛克人EXE2》）。

E3展上CAPCOM还将公布NGC版的**《Resident Evil 0》**（日版名为《BIO HAZARD 0》），一个有神秘红衣枪客的PS2游戏（目前已经可以证实，那是**《鬼泣2》**）。

Infogrames

Infogrames是法国大牌游戏商之一，其游戏从来都是走全球化路线的。目前他们预定将会展出的游戏如下：

XBOX部门

《Battle Engine Aquila》、《Dungeons & Dragons Heroes》、《Furious Karting》、《Loons》、《Risk》、《RX》、《Splashdown》、《Superman: The Man of Steel》、**《Terminator: Dawn of Fate》**、《Transworld Snowboarding》、**《Unreal Championship》**

PS2部门

《Fugitive Hunter》、**《Men in Black 2: Alien Escape》**、《Micro Machines》、《Monopoly Party》、《NASCAR Heat 2》、《Stuntman》、《Superman: Shadow of Apokolips》、《Taz: Wanted》、**《Terminator: Dawn of Fate》**、**《V-Rally 3》**、《Wheel of Fortune》、《Zapper》

NGC部门

《Backyard Football》、《Big Air Freestyle》、**《Godzilla: Destroy All Monsters Melee》**、《Nickelodeon Party Blast》

GBA部门

《Backyard Football》、《Dungeons and Dragons: Eye of the Beholder》、**《Driver 2》**

软件 SOFT WARE

极速密集游戏软件短报

所有的软件游戏短报都在这里集合！

■超级巨作《铁甲飞龙》最新作将在XBOX发售

《铁甲飞龙》的最新作《铁甲飞龙ORTA》（PANZER DRAGOON ORTA）终于有了更详细的情报公布！首先在游戏类型方面，新作将是正宗的《铁甲飞龙》，属于动作射击游戏。

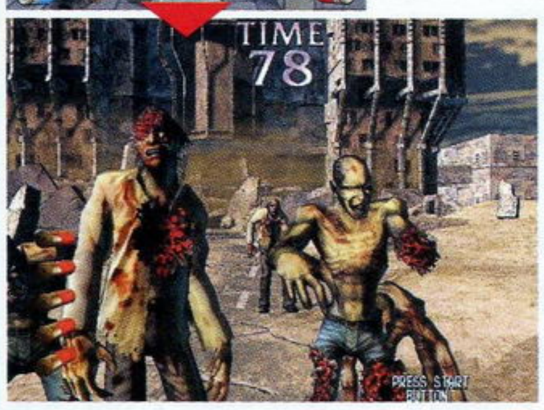
志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

游戏将会有10个关卡，每个关卡内都会有数条分支路线。而飞龙也将不断地学会新的攻击方式和新的特技。比较特别的是，本作游戏中一些剧情的分支将会取决于飞龙所习得的攻击技和特技的数量。目前游戏预定于2002年秋天发售。

▲这样的画面素质，玩过原作的玩友看到后会不会热泪盈框？

■光枪射击游戏经典《死亡之屋》最新作



同样又是XBOX的游戏，《死亡之屋》是光枪射击游戏史上的代表作之一，新作的开发自然吊人胃口。从这次的最新游戏开发画面上来看，游戏的风格似乎经过了一定的转变。早期公布的画面明显带有“卡通渲染”味道，而新公布的画面则大不相同，风格与《死亡之屋2》较为接近。看来SEGA经过反复研究之后，还是认为原来的演绎方法更适合“《死亡之屋》系列”。

■《电脑战机》新作开始运作

“《电脑战机》系列”的最新版本《电脑战机VIRTUAON FORCE Ver7.7》已于近日在日本各大街机厅正式开始运作。

▲这就是“V04卡”的各种图案。

SEGA公司（Hitmaker公司制作）的3D机器人对战游戏“《电脑战机》系列”一直都是街机业中体感格斗游戏的王者，曾长年停留在日本各大街机游戏排行榜的前列。游戏的最新版本在各方面都进行了加强，如新的机体、新的对战场地等。玩该游戏所用到的卡片“V04卡”也有新的彩色版追加。

SEGA还将于7月28日举行名为“Conflict Alliance 2002”的《电脑战机》日本全国决胜大会。

■Artoon公司的《Ghost Trap》将在GBA上出现

Artoon公司近日公布了两大主流机种上以“Ghost”为标题的游戏，分别是PS2版的《Ghost Vibration》（镇鬼敢死队）和GBA版的《Ghost Trap》（捉鬼陷阱）。这两个作品都是动作恐怖类型的游戏，故事发生在一幢别墅里，主角乔治和艾里西亚要使用类似矛枪的武器和其他道具捕捉在别墅不同地区出现的幽灵。两个作品都是基于3D基础的动作游戏，但是具体流程会有很大差别：PS2版会按照一定顺序发展故事，而GBA版则更加注重解谜要素。PS2版预定7月5日发售，而GBA版的发售日定在7月25日。这两款游戏都是由Eidos日本分公司制作发行的，是完全的日版游戏。

■小龙斯派罗传人《Ratchet & Clank》登场

曾是《小龙斯派罗》的缔造者Insomniac Games公司目前正在开发一款名为《Ratchet & Clank》（雷奇特和柯兰克）的PS2全新动作游戏。在游戏中，玩家将操纵一只叫做雷奇特的蝙蝠状生物和一个总是呆在雷奇特肩膀上的叫做柯兰克的小机器人角色。柯兰克能够使用各种机械技巧帮助雷奇特到达世界的各个地区。雷奇特登场的时候，会用一个扳手作为他的主要武器，但是在整个游戏过程中玩家可以获得35种特色武器，包括喷火器、爆弹手套和闪电枪等。另外雷奇特要使用在各个迷宫里得到的螺母来维修这些道具。游戏预定2002年年末发售。

■NAMCO的网络游戏《Project Venus》

NAMCO推行网络游戏的第一步，PS2版的《Project Venus》（维纳斯计划，暂名）目前终于向外界公开了游戏的真面目。《维纳斯计划》是与NAMCO在2000年12月发售的PS2软件《七兵团 莫尔莫斯的骑兵队》有紧密联系的一款网络RPG。不过目前还没有公布游戏的发售日。

作为玩家的分身、游戏中的主角，是一位经历了某事件之后成为不老不死的年轻人——布拉德·保尔，主角遵从女神爱丽亚的指示，为了防止100年后所可能发生的世界的灭亡而战。在主角所生活的100年间，主角将会遇到各种各样的人，与他们共同战斗、接着与他们分别，最后，主角将找到令世界灭亡的根源，从而拯救世界。

布拉德·保尔

在这个网络游戏中，游戏的整体氛围继承自《七兵团》，玩家可以联合起来共同进行战斗，战斗是实时制的。游戏中还将提供排名模式，让游戏更具有乐趣。目前已经公布了登场的角色的资料，风格颇为唯美，还带有一丝飘逸。

爱丽亚

布拉德·保尔

自警团的头领，同时也是游戏的主人公。外表上看是一个青年，但其实已经有100岁以上，为了拯救世界而战。

维维

爱丽亚

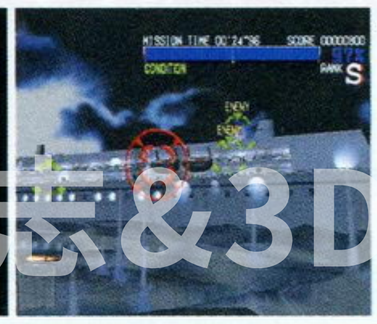
降临在布拉德身边的女神，她预言100年后世界将会灭亡，并让布拉德为了拯救世界而战。

维维

具有超越时间能力和强大力量的魔女。不知为何，她总是出现在布拉德的身边。

■美国街机王者续作即将登场

KONAMI在美国街机业连年取得好成绩，《沉默的狙击手》（SILENT SCOPE）第一作和第二作更是连续两年获得美国街机业ASI组织的“最佳销售成绩金奖”。现在《沉默的狙击手》第三作的欧洲版已经率先公布，同时PS2版的《沉默的狙击手3》也预定于2002年底发售。新一作的任务更具有挑战性，游戏的场景包括一艘类似泰坦尼克号的船、海底等，甚至



www.plumbook.cn

还让玩家乘上滑翔伞进行狙击。随着玩家所选择的分岐路线的不同，最后玩家将达成不同的结局。

■80年代超经典街机游戏移植GBA

80年代，是街机业迅猛发展的时代，KONAMI也制作了众多街机经典游戏。现在KONAMI又将这些超经典游戏搬到了GBA上，合6为1，名为《KONAMI街机游戏合集》（コナミアーケードゲームコレクション），游戏的日版发售于5月2日。这些移植的游戏不但会保留原作游戏的所有要素，还将增加一定的新要素，如新的关卡、新的角色等。想不想见识一下游戏业之初的游戏形态？先看以下6个游戏的简单介绍。

《FROGER》（青蛙过河）

最早登场于1981年的元祖级《青蛙过河》游戏，迄今已经有21年的时间了，典型的简单、好玩的游戏。青蛙不但要穿过车来车往的街道，还要通过危险的河流。

《SCRAMBLE》

最早登场于1981年，横版射击游戏的原点之作。战机一边要补充燃料，一边要攻击在地上和空中的敌人。

《TIME PILOT》（时空飞行员）

最早登场于1982年，超越时空的飞行射击游戏，敌人被击倒一定的数量后，BOSS就会出现。

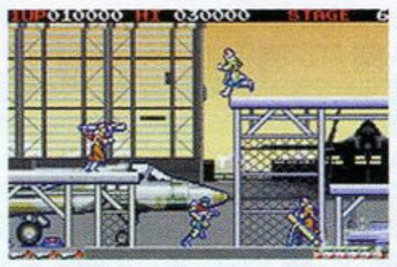
《GYRUSS》

最早登场于1983年，是一款可以让战机360度回转进行射击游戏。

《イーアルカンフー》（功夫）

最早登场于1985年，老玩家都玩过FC版《功夫》吧，那么街机版呢？这可是现在格斗游戏的元祖，游戏的按键就分为拳和脚，方向键上就是跳。

《ラッシャンアタック》（绿色兵团）



最早登场于1985年，硬派动作游戏。玩家扮演绿色贝蕾帽，要潜入敌人的基地拯救被俘的战友，（好像不是潜入的吧？）利用手中的匕首消灭敌人，相信当年的FC版的玩家都玩过。

降价，又见降价

文：特约撰稿人 LEO

4月19日，微软官方发表一份声明，详细内容如下：

从4月26日起，英国微软将把XBOX主机售价由目前的299英镑降到199英镑（266美元，折合人民币2200元左右），降幅达三分之一，与目前英国PS2主机同价；澳洲方面XBOX主机将从650澳元降价到399澳元（215美元，折合人民币1780元左右，降幅超过38%），保持对PS2的499澳元售价的优势。而在4月26日前刚购买XBOX的英国、澳洲地区玩家，微软为了补偿玩家权益，将让玩家免费获得两款XBOX游戏（自行选择）与一个XBOX手柄，期限到6月1日为止。

▲比尔·盖茨还是世界首富……

为何刚发售不久的主机要降价？主要及最直接的原因应该是XBOX近来的销售萎靡不振。在日本至今不过30万的累计销量，（编注：据日本媒体的调查，XBOX的销量为20万台左右）在欧洲的首发数量又只有可怜的几万台，最后在美国本土XBOX目前又面临更低价的NGC和软件丰富的PS2两面夹击——短期内，微软实在找不到解决这种困境的方法。

在前段不断强调XBOX强大机能和未来前景之后，微软最近不得不对广大股东与媒体表示，微软将大幅度降低当初预期的XBOX销售目标，从当初预期的到2002年6月底全球销售450万～600万台的目标，大幅度降低到全球350万～400万台。降低目标的原因，主要是因为XBOX在日本和欧洲的销售远不如预期，但微软表示他们预期2003年6月底达到全球900万～1100万台的目标不变。有了这么一个低迷的开端以后，微软靠什么来达成它的长期目标？——目前只能，也只剩下降价这条路了。这同时也是广大软件厂商对微软所做的一大提议。

微软果然是出手大方。在世界各地把刚面市不久的XBOX降到和18个月前推出的PS2一样甚至更低的价钱。（编注：北美PS2的发售日为2000年10月26日；欧洲PS2的发售日为11月24日）XBOX在澳洲的报价最低，只约等于1800元人民币而已。要知道，这1800元人民币可以买到的XBOX，可是一台包括了比GF3更强的显卡、PIII733的CPU、8G硬盘、AC3声卡和5倍速DVD的微型电脑！单从配置上看来，XBOX并不弱于现在的主流PC，3D机能更是强大无比。在这里套用摩尔定律，比PS2晚出刚好18个月的XBOX应该有PS2的2倍性能——实际上XBOX的性能也应该是PS2的2倍左右。但，现在XBOX的价格却降到了和PS2同一水平。

为什么？

微软现在的举动，很有点孤注一掷的味道。众所周知，游戏机界公开的秘密就是卖主机不赚钱，靠软件赚钱——原来XBOX卖1台就要让微软亏损100美元左右，那现在呢？降价促销这种金钱战术用在卖主机上，和对方比拼的已经不单单是成本，还包括公司的长期财力和硬件的未来收益。两个方面稍有不慎，很可能就会产生强大的反效果。当年的3DO和世嘉就是明证。

其实XBOX原来在欧洲和澳洲卖得比美国贵很多，很大原因只是因为电子类产品的关税比较高，并不是因为微软要赚取暴利。所以在这种情况下，微软的降价，将更直接影响到微软的财政收入和XBOX长期的良性发展。

游戏机的历史证明，不管是哪一台主机，凡是没有大作支持，而单纯只靠主机降价来促进主机销售的话，那效果只等于是饮鸩止渴而已。联想到以前的MD、SS和日版的WSC、N64DC，虽然都在不同时期有过大降价行动，但实际上收效并不大。相比之下，当有大作软件配合某台主机做出一定幅度的降价行动，往往就会收到最好的效果。如当年PS配合《FF7》的小幅度降价、PS2捆绑《GT3》的变相降价，无不取得了良好的市场反应和效果。

如今呢？XBOX上短期内根本没有就多少大作级的游戏发售，XBOX选择这种时候降价，能否收到最大效果仍然是未知数。更何况现在许多XBOX游戏纷纷延期甚至转换平台。

那么XBOX的降价会对竞争对手产生什么样的影响？首先对地位巩固的PS2来说，绝对是不会有多大的影响，那对同期发售的NGC呢？就目前说来，XBOX即使降价了，对NGC造成的影响也很有限。就在欧洲版XBOX宣布把价格从480欧元（合299英镑）降到320欧元（合199英镑）的时候，欧洲任天堂也正式宣布将其欧洲版NGC发售价格下调为199欧元，保持了对XBOX的巨大价格优势。即使在XBOX降价最厉害的澳洲，澳洲任天堂也表示，澳洲NGC主机将调整为329澳币（约175美金，折合人民币1500元左右），比微软宣布的399澳币便宜70澳元，还保证在年底前有20多个作品在澳洲版的NGC上推出。这一系列措施，让XBOX尽快抢占NGC市场的努力也几乎完全白费。任天堂游戏的亲和力，决不是微软能比的，再加上没有主机价格上的相对优势，XBOX同样也撼不动NGC。

▲XBOX的未来会怎样？

消费者对游戏的需要毕竟是感性的。他们购买游戏机也只是为了获得现实中得不到的乐趣而已。能让消费者获得更大乐趣的主机，即使它在机能上明显低于其他同价格的主机，那它也根本不用担心销路——这就是游戏机市场铁一般的定律！

www.plumbook.cn

王者排行榜

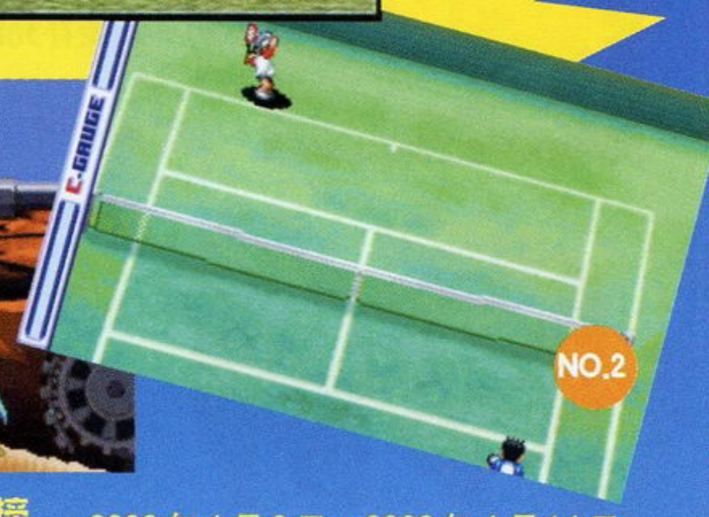
ACE 飞行员主持

日本游戏最新销量排行榜 TOP 20

2002 年 4 月 22 日～4 月 28 日

1	世界足球胜利十一人 6 NEW!	KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-04-25 ■ 40 万 5016 套◆累计 40 万 5016 套
2	网球王子 NEW!	KONAMI ■ GBA ■ SPG ■ 2002-04-25 ■ 8 万 8794 套◆累计 8 万 8794 套
3	洛克人 ZERO NEW!	CAPCOM ■ GBA ■ ACT ■ 2002-04-26 ■ 5 万 8185 套◆累计 5 万 8185 套
4	绝体绝命都市 NEW!	IREM ■ PS2 ■ A · AVG ■ 2002-04-25 ■ 5 万 2134 套◆累计 5 万 2134 套
5	热中！职业棒球 2002	NAMCO ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-04-18 ■ 3 万 8615 套◆累计 11 万 8745 套
6	日美间职业棒球 FINAL LEAGUE	SQUARE ■ SPG ■ SPG ■ 2002-04-25 ■ 3 万 1605 套◆累计 3 万 1605 套
7	王国之心	SQUARE ■ PS2 ■ RPG ■ 2002-03-28 ■ 3 万 1086 套◆累计 65 万 0287 套
8	世界足球胜利十一人 2002 NEW!	KONAMI ■ PS ■ SPG ■ 2002-04-25 ■ 3 万 0670 套◆累计 3 万 0670 套
9	HALO（日版）	MICROSOFT ■ XBOX ■ STG ■ 2002-04-25 ■ 2 万 5162 套◆累计 2 万 5162 套
10	来自 TV 动画 ONE PIECE 伟大的格斗！2	BANDAI ■ PS ■ FTG ■ 2002-03-20 ■ 2 万 3935 套◆累计 41 万 7021 套
11	名侦探柯南 最强的伙伴 NEW!	BANDAI ■ PS ■ AVG ■ 2002-04-25 ■ 2 万 2399 套◆累计 2 万 2399 套
12	混沌时代 NEXT	iDEA ■ PS2 ■ S · RPG ■ 2002-04-25 ■ 1 万 6370 套◆累计 1 万 6370 套
13	超级机器人大战 IMPACT	BANPRESTO ■ PS2 ■ S · RPG ■ 2002-03-28 ■ 1 万 6180 套◆累计 52 万 5637 套
14	遗迹 NEW!	FROMSOFTWARE ■ NGC ■ A · RPG ■ 2002-04-26 ■ 1 万 4540 套◆累计 1 万 4540 套
15	铁拳 4	NAMCO ■ PS2 ■ FTG ■ 2002-03-28 ■ 1 万 0908 套◆累计 27 万 9146 套
16	血腥咆哮 extreme NEW!	HUDSUN ■ NGC ■ FTG ■ 2001-04-26 ■ 1 万 0400 套◆累计 1 万 0400 套
17	装甲核心 3	FROMSOFTWARE ■ PS2 ■ STG ■ 2002-04-04 ■ 1 万 0352 套◆累计 17 万 3248 套
18	火焰之纹章 封印之剑	任天堂 ■ GBA ■ S · RPG ■ 2002-03-29 ■ 1 万 0143 套◆累计 19 万 1273 套
19	械甲兵团 J-PHOENIX NEW!	TAKARA ■ PS2 ■ ACT ■ 2002-04-25 ■ 9987 套◆累计 9987 套
20	力量职业棒球 口袋版 4	KONAMI ■ GBA ■ SPG ■ 2002-03-20 ■ 9272 套◆累计 17 万 2799 套

2002 年 4 月 22 日～4 月 28 日短短一个星期内，在日本竟然共推出了 43 款新游戏。在家用游戏平台上，借着世界杯的春风，《WE6》更是得意，首发就独占榜首，发售数超过 40 万套，占了首批出货量的 60% 左右，同时也创造了该系列首周最佳销售记录。不仅仅如此，KONAMI 更希望《WE6》能够再接再厉，顺着世界杯的东风一举突破百万大关，成为首个在日本突破百万销量的足球游戏。榜上 2、3 位的都是面向低年龄层的游戏，两款游戏均有不俗的表现，特别是《洛克人 ZERO》，可以说是最近不可多得的 ACT 佳作，推荐大家都去试试，它一定不会令你失望。



日本最新主机销量排行榜

2002 年 4 月 8 日～2002 年 4 月 14 日

机种	一周贩卖台数	年度累计台数	市场占有率
PS2	6 万 6407 台	141 万 9468 台	52.0 %
GBA	3 万 8082 台	89 万 5671 台	29.8 %
NGC	1 万 2362 台	38 万 7849 台	9.7 %
XBOX	2532 台	19 万 5812 台	2.0 %
PSone	4217 台	10 万 4709 台	3.3 %
GBC	2235 台	5 万 8805 台	1.7 %
WSC	1980 台	5 万 3391 台	1.5 %

由于日本游戏业渐渐进入了淡季，所以各大主机销量均有所下滑。虽说进入淡季，但是纵观 4 月的游戏市场，还是有很多新游戏在这个月发售，玩家不必担心有断粮的危险。除了《WE6》，4 月份主要集中了很多中小厂商的作品，例如《装甲核心 3》、《绝体绝命都市》、《创世方舟：灰烬》，都应该属于二线作品，虽然不能大红大紫，但是拿来玩玩都会别有一番风味。本周 XBOX 在日本销量有所好转，欧版和澳洲版 XBOX 的疯狂降价，令 XBOX 出现抢够风潮，国内希望购买 XBOX 的玩友可以再观望一段时间，希望日版 XBOX 能够早日降价，因为马上 SEGA 将会在 XBOX 上推出一大批重量级作品，本人最期待的当然就是《铁甲飞龙》啦。

经典游戏怀旧排行榜 TOP10

1999 年 12 月 27～1998 年 12 月 31 日

名次	游戏名称	类型	厂商	机种	销量
1	勇者斗恶龙 VII	RPG	ENIX	PS	378 万 4682 套
2	最终幻想 IX	RPG	SQUARE	PS	265 万 9222 套
3	马里奥网球 64	SPG	任天堂	N64	73 万 8745 套
4	超级机器人大战 α	SLG	BANPRESTO	PS	71 万 4789 套
5	星之卡比 64	ACT	任天堂	N64	70 万 3965 套
6	马里奥 PARTY 3	ECT	任天堂	N64	61 万 5750 套
7	山脊赛车 V	RAC	NAMCO	PS2	61 万 1507 套
8	赛尔达传说 梅祖拉的面具	A · RPG	任天堂	N64	60 万 1539 套
9	永恒传说	A · RPG	NAMCO	PS	55 万 2009 套
10	基连的野望 吉翁的系谱	SLG	BANDAI	PS	53 万 6599 套

希望大家看了这个“旧作排行榜”后，能够有一种将尘封已久的“老经典”拿出来玩玩的冲动。

www.plumbook.cn

文：SOUL

最终幻想XI

SQUARE在努力探索！不管《FFXI》的未来会怎样，我们都将为SQUARE喝采！

关于《FFXI》世界的点点滴滴

3DMMORPG（3D Massive Multiplay Online）可以说是未来游戏界必将得以长足发展的一个重大分支，在SCE和SQUARE的努力下，PS2平台的3DMMORPG历史狂潮即将揭开，其中的急先锋——《FFXI》更是业界瞩目的焦点。这次我们就将告诉大家有关《FFXI》世界的点点滴滴，希望大家对《FFXI》宏大的世界观、游戏自由度之高有一定的认识。

PS2	SQUARE	3DMMORPG	1～18人
	预定2002年5月16日发售		未定
DVD-ROM	PS2专用硬盘、网络连接器、键盘、鼠标等		

总之，GM的一举一动都将受到所有人的关注，成为一个GM就意味着荣誉，这样不但《FFXI》爱好者的热情能有发挥的余地，《FFXI》游戏本身也将变为更好玩、更具平衡性。

吃饭

游戏中可以吃饭吗？是的 ，但绝不是像现实生活一样，一定要每日三餐。这里的说到的吃饭，其实只是因为游戏中有一部分道具是食物类道具。吃了这些食物之后，主角的一些能力就会在一定时间内得以提高。

▲肉类和蛋类

比如说肉类和蛋类食物，吃完以后主角就可以提升一定的力量（STR），但也同时降低一定的精神力（MIND），另外还具有让敌人50%的毒攻击无效化的功能。

▲海水鱼类

海水鱼类则可以提升敏捷度（AGI），但也会降低一定的魔法值（MP），另外海水鱼类具有让敌人50%的麻痹攻击无效化的功能。

《FFXI》中陆行鸟与莫古利

▲除了岩石等那样坚硬的地方以外，其他几乎所有的地方都可以挖一挖看的……

在《FFXI》的世界里，要想乘上陆行鸟可没有那么容易，陆行鸟在这里可是有一定危险性的交通生物，因此要想骑上陆行鸟，就必须得到“陆行鸟乘坐许可证”，在现实世界里，这东西叫机车驾照。（笑）

陆行鸟不但是像马那样的交通用生物，陆行鸟还具有其他特别能力，比如“穴掘”。如果你怀疑什么地方可能隐藏着宝物，那么你就可以让陆行鸟用它尖锐的嘴掘地，很可能因此就得到很有用的道具。不过如果陆行鸟肚子正饿着的话，它就不会“穴掘”了。

莫古利也现身于《FFXI》！“《FF》系列”的标志宠物之一——可爱的莫古利也将在《FFXI》中担任重要角色。在这里，它主要是莫古屋的主人。

莫古屋相当重要，因为玩家不但可以在莫古屋中进行转职，还可以在莫古屋里存放道具。

关于网络管理员

所谓的网络管理员（GAME MASTER，GM），是由SQUARE从普通玩家中征集的负责对《FFXI》游戏过程进行一定管理的玩家。

GM的职责主要是处理游戏进行中一些玩家的违规行为、解决游戏中出现的问题等。GM还具有对游戏的规则提出看法、让游戏变得更有平衡性的职责。

感情表达的多种方式

网络RPG中，玩家之间的交流是最重要的成分之一。在《FFXI》里，交流同互联网上常用的聊天室一样，除了可以用自己输入的言语来表达感情以外，还可以选择一些动作来加强感情效果，所不同的是，在《FFXI》中你会看到真正的动作画面。

要在游戏中让代表着自己的角色在与伙伴的交谈中出现感情动作，可以在自己所输入的文字后加上“/”字符，再接上固定的表达动作的小写英文词。下面列举一些游戏中可以实现的动作：（游戏中有几十种感情动作）

▲/nod，/yes（点头）

▲/point（指）

▲/wave（招手）

▲/laugh（笑）

关于游戏的升级

《FFXI》制作人曾经说过网络RPG是活生生的事物，因此只有得到可以重新修改数据的硬盘的支持才能进行下去。《FFXI》将会充分利用到PS2专用硬盘来对游戏进行必要的升级。

《FFXI》的升级将用来实现：增加游戏的新要素、调整游戏的平衡性、改正游戏的错误等功能，也就是说在游戏发售后《FFXI》仍会持续不断地进行完善。另外《FFXI》升级是强制性的，也就是当游戏必须进行升级时，那么玩家如果不进行升级就无法继续游戏。《FFXI》的可升级性也是《FFXI》最为重要的特点之一！

漫画

《FFXI》初体验

漫画家：铃木MISO

漫画的阅读方法：
从上到下，再从左到右。

ビュウウウ：风吹的声音。MASTER和TARUQUE为《FFXI》的两位制作人。

PROTES：《FF》中的魔法，增加物理防御力魔法。

游海杂志&3DM-3DM
www.putmeaway.com

■游戏开始可选的人物形象

《FFXI》不但可以设定玩家在游戏中的脸谱、体型，还可以设定自己所属的职业、所属的国家等等。这些都对人物的形象有一定的影响。以下是所公布的人物脸谱也只是其中一部分而已。

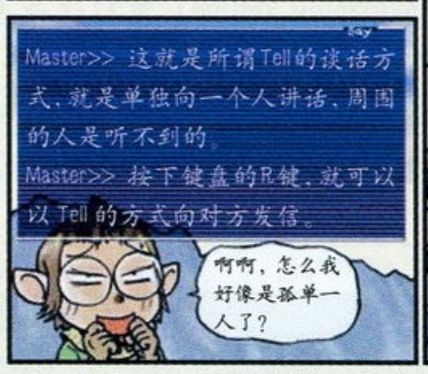
人族男性：

人族女性：

精灵族男性：

精灵族女性：

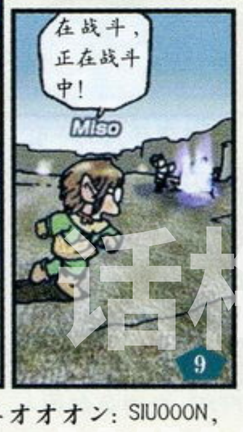
塔尔塔尔族男性：



ビョワワ—ン：BIO WAAAN。バイキ—ン：BAIKIN。カタカタカタ：咔嗒咔嗒咔嗒。

ドキドキ：DOKI DOKI 表示心跳声。“S”即 SAY 的普通谈话方式，

キョリ：KIO LI，窗口出现的音效。注：这里的半调子指普通攻击不擅长，魔法也不强的角色……



タタタ：TATATA，脚步声。バキ：BAKI，剑砍中东西的声音。シュオオオン：SIUOOON，怪兽消失的声音。スタタタ：SUTATATA，脚步声。ガチ：gaqi，按键摁下的声音。

www.pubmedbook.cn
活梅资志&3DM-SMW

ギョワ—ン：GIO WAAN。シャキ—ン：SIAKIN。CURE：一般的体力回复魔法。

ビュッ：BIU。ガッ：GA。チャキン：QIAKIN。

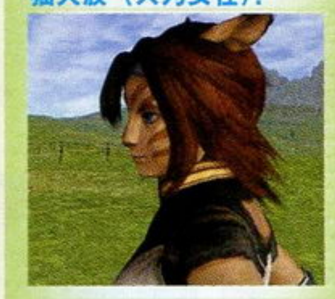
チャリ：QIA LI。

ペッ パッ：PE PA，敲在硬物的声音。ベキドガ：BEKI DOGA

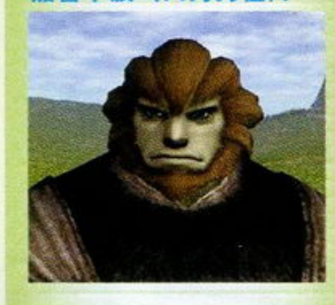
どよん：DO YON。シュワワ：SYU WAWAWA。

塔尔塔尔族女性：

猫人族（只为女性）：



嘉鲁卡族（只为男性）：



■游戏中可选的职业（补）

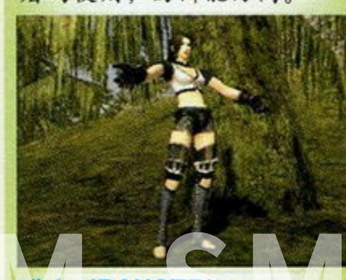
除了本刊之前曾经介绍过的几种职业以外，《FFXI》中还将出现以下几种职业。

吟游诗人（BARD）：
可以装备乐器，还能在魔法指令中选择“唱歌”。

训兽使（BEASTMASTER）：
能够通过“操纵”指令在一定的时间内操纵怪兽。

暗黑骑士（DARK KNIGHT）：
操纵禁忌之力，在攻击中还可以“吸收”。

游侠（PALADIN）：
接受圣神祝福的人，擅长于盾的使用，防御能力高。



猎人（RANGER）：
擅长于弓术的狙击手，也很擅长其他远距离攻击。

插梅杂志&3DM.SM
www.plumbook.cn

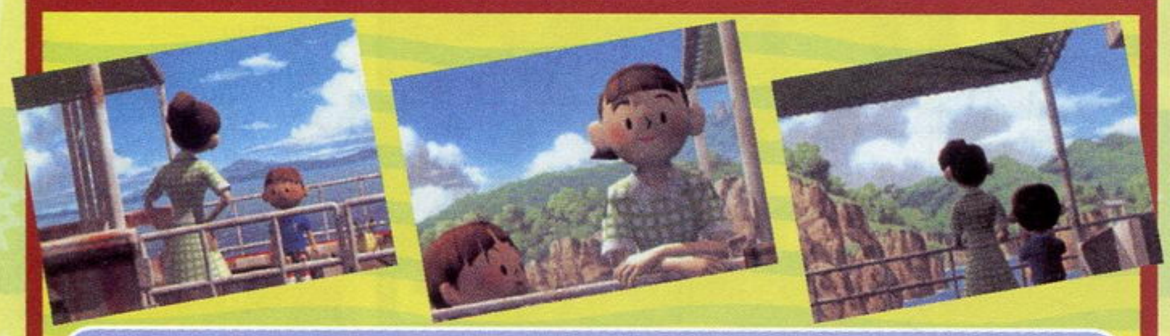
文：ACE 飞行员

PS2	SCEI	A · AVG	1 人
	预定 2002 年 6 月 27 日发售		未定
DVD-ROM	–		

ぼくのなつやすみ2 海の冒険篇 我的暑假 2 海的冒险篇

今年就和我一起度过一个无忧无虑的暑假吧！！

这就是我和源太叔叔一家人的合影，中间那个穿一件黄T恤的小孩就是我啦。



今年的暑假和去年不同！

一想到暑假就会给人一种飞起来的感觉，特别是小学时代的暑假，相信是每 个人一生最美好的回忆。前作以其美丽清新的画面，轻松的节拍、众多的有趣小游戏不但吸引了一大批从未接触过这款游戏的玩家，良好的口碑更使得《我的暑假》在日本创下了超过30万套的销量，充分肯定了游戏的过人之处。时隔两年，《我的暑假 2》即将于今年夏季登陆PS2。与前作相同，故事同样发生在1975年的夏天。由于母亲需要外出办事，所以把我送到了源太叔叔家。源太叔叔家住一个名叫“富海”的小镇上，那里民风纯朴，依山傍海，风景怡人，真是个避暑的好地方。在那里，我将和源太叔叔一家人一同度过一个月美好的暑假时光，蔚蓝的大海，翠绿的小山正等着我呢。

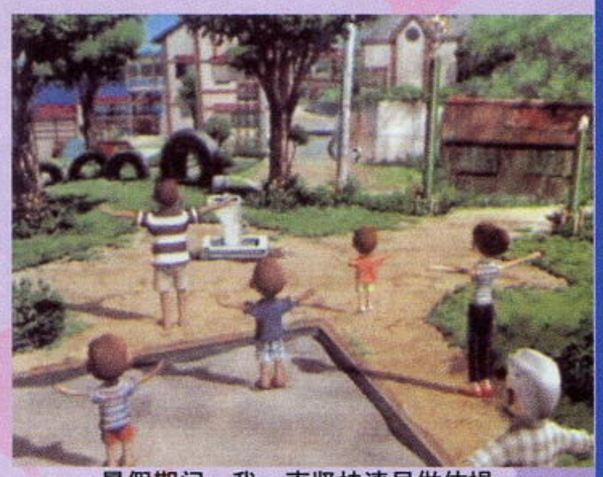
和前作有所不同，这次游戏的舞台被搬到了风景怡人的海滨小镇，这次的游戏主题就变成了“海的冒险”。《我的暑假 2》运用的是动态背景与即时演算相结合的画面形式，一切都显得那样亲切而真实，看着这样清新的画面仿佛周围的空气都特别新鲜、凉爽。游戏的主人公就是“我”，玩家就扮演“我”，利用一个月的暑假时间去尽情享受那快乐的时光。我住在源太叔叔家，他和美津子阿姨一同在富海小镇开了一家小杂货店名叫“茜屋”。他们一家人对我非常热情，大姐姐对我特别的照顾。这是我第一次能够有这么长的时间住在海边，对我这样一个在城里长大的孩子来说，这里的一切都显得那么新鲜。我现在最想去的地方就是海边，还有那座小山，那里一定有很多秘密……

“茜屋”就建在海边，出门就是大海啦，羡慕吧。

这就是“茜屋”的内部，我和大哥哥住在二楼靠海的房间，哈哈。

我在那里认识了很多人……

整个富海小镇可以说是一个旅游的天堂。我每天早上都可以到小镇上的公园进行早锻炼，那里不但有很多小朋友，而且还有很多游乐设施，大家一大早就可以玩个够。在《我的暑假2》中，游戏的舞台比前作大了数倍，不但完全保留了前作所有受欢迎的游戏要素，而且增加了许多新元素，游戏的自由度更是提高了一大截，我可以想去哪儿就去哪儿。在小镇上可以碰见的人也比前作多了很多，友善的人们给我了很多美好的回忆，亲切的阿姨还给了我很多礼物……



暑假期间，我一直坚持清早做体操……

游戏中的对话将显示在画面的右侧。

这就是游戏的菜单，看起来就像一张桌面。我的目标——用一个月的时间逛边富海。

游戏中不但对景物的刻画格外出色，对整个环境的描绘也颇见SCEI的制作功力。呼呼的海风声，有点让人烦躁的小虫叫声，海浪拍打着岸边……这一切都勾勒出富海小镇世外桃源般美丽的景象。当然，如果不按时回家，还是会被美津子阿姨责怪的。

来到医院探望生病的少女……必须完成某些特定剧情，剧情才能发展。

www.plumbook.cn

为美好的生活写下日记

和前作相同，一天结束以后，玩家完成的固定事件都会以日记的形式保留下来。不但可以拿出来看看，还可以随时检查自己游戏的完成度情况。

每篇日记配合一张图片，简直可以做为学龄前儿童的“看图说话”教材了。

NEW! 遨游大海

本作最大的特点就是加入了大海这样一个全新的舞台，从游戏的副标题就可以看出来。我想很多玩家都没有在大海潜水的经验吧，那就戴上潜水镜，在《我的暑假 2》进行一次体验吧。游戏中玩家可以在美丽的珊瑚礁水域自由的潜水，一股股的气泡会将画面偶尔扭曲。大海中有许多宝物正等着我去发掘，比如高贵的王冠等宝藏。

圆圆的气泡，活跃的海鱼，茂盛的水草，长满海藻的岩石还有我的小裤衩……一个新奇，未知的海洋世界。

屏幕左上角会有一个气槽，一旦满了，我就会溺水，这可是会被美津子阿姨责骂的喔。

我是一只鱼……

NEW! 海钓的挑战

前作中的我也曾经钓过鱼，但那只是小溪里的鱼，而这次我可以进行令人激动的海钓了，这种感觉和在小溪中钓鱼是完全不同的。在大海中的鱼感觉比小溪中的鱼奇怪得多，而且五颜六色，登场鱼的种类也会比前作多出数倍。

每次钓上来的海鱼都显示具体数据。有信心钓到更大的鱼吗？

钓鱼需要的是耐心！

钓鱼的场所就在“茜屋”延伸到海港的栈桥上。

NEW! 晒黑了？

烈日当头。成天在外面跑的我不免会被太阳晒，虽然我一点都不在乎，但是一个月下来我的皮肤会渐渐被晒黑，这样不是显得更加健康吗？

大量的小游戏构成了《我的暑假 2》

NEW! 骑自行车

这次的假期，我可以骑着自行车游走富海各地，这样就方便多了。因为富海是一个小镇，那里的道路并不算太宽敞，而且还有很多的山路，所以要想在那里自由穿行还很要点技巧呢。可能许多人都会骑自行车，但是在富海骑车却会别有一番风味。

夕阳西下，我赶紧骑车回家。

昆虫采集

前作中大受欢迎的小游戏“昆虫的采集”也被完全保留下来，并得到了大幅度的强化。每当我外出捕虫时需要带上自己的标本夹子，当然还有捕虫的专用工具。若想采集种类繁多的标本就需要到富海各地去试试，说不定哪儿会有非常珍稀的昆虫。不但我对小虫非常感兴趣，富海的其他孩子也经常外出捕虫。大家在一起时，拿出自己捕获的小虫来进行比赛是最快乐的事情了。

↓看，今天我终于捉到了珍贵的相扑天牛甲虫，它的大牙可厉害呢。

用我刚刚捕获的“大将军”和小朋友进行对决，掌握挑逗甲虫的技巧同样十分重要。

虫虫危机！

我要学古天乐黑色健康美！

→躲在房间里也会被晒黑？

←为了能够抓到更“厉害”的甲虫，我成天往山上跑，这里的风景真不错。

在这无限美景中度过一个难忘的暑假！

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

SOULCALIBUR II 灵魂能力II

●NAMCO ●SYSTEM 246 ●FTG	完成度 67%	●移植时间未定 ●PS2、NGC、XBOX 移植决定

文：ACE飞行员

随着一首恢弘的主旋律《Light & Darkness》，DC版《灵魂能力》就这样拉开了序幕，相信当时每一位玩家都会被游戏无与伦比的完美表现所征服，回想一下那已经是1999年8月5日的往事了。时至今日，《灵魂能力II》即将与广大玩友见面。目前游戏已预定将在4月27日和28日分别在日本的东京和大阪进行地区性测试，如果一切顺利的话，游戏将于六七月正式登陆街机市场。相信今年内，《灵魂能力II》就可以陆续登陆三大家用机游戏平台。从NAMCO最新公布的大量画面上来看，《灵魂能力II》越来越令人期待。这次要为玩家介绍的是一位金发碧眼的新人，西洋剑士——拉斐尔，前作故事中因伤阵亡的人气角色真喜志也再度登场。现在《灵魂能力II》已经聚集了14位各具特色的角色，游戏也离我们越来越近了……

新人拉斐尔的剑技流派相当特别，他手中的那把剑因为经过特殊改造，既可以刺，又可以斩。其招式上融合了多种西欧传统剑技技巧，不但姿态潇洒，速度迅猛，而且极具杀伤力。拉斐尔的实力究竟如何呢？

新登场！

风度翩翩的剑士 Raphael

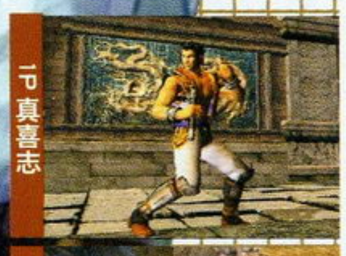
姓名：拉斐尔
年龄：32岁
出身：里昂／法兰西王国（法国）
身高：178cm
体重：72kg
使用武器：Sword/Rapier（特制的剑）
武器名：フランベット
流派：索莱尔家族剑术

16世纪的法国、曾经是索莱尔家族年轻主人的拉斐尔被牵连进イヴィルスパーム事件，从而丢了这个身分。被孤立的他逃往贫民街，遇到了少女艾伊米，让他找回了失落已久的感情。为了躲避战乱，他带着艾伊米逃离了贫民街。然后，为了得到养活艾伊米的财产，他毒杀了某个地方城市的一个资本家，并且占据了他的房子。在这座房子的图书室里，拉斐尔得到了关于SoulEdge的情报。为了杀光那些因为一己私欲就随意挑起战乱的愚蠢贵族，也为了和艾伊米走上自己中意的人生之路，拉斐尔做出了“SoulEdge是不可缺少的”的判断。

复活的咆哮男子 MAXI

姓名：真喜志
年龄：28岁
出身：首里／琉球王国（冲绳）
身长：174cm
体重：64kg
使用武器：双节棍
武器名：苏龙集
流派：七闪架里破手

在和阿斯塔罗斯的战斗中，真喜志取得了胜利，但是保护着受了重伤而败阵的阿斯塔罗斯的阿莱斯神却把真喜志拖入了地下。他醒来时发现自己身处岸边，附近的村人把他给救了上来。从此他就在这个小村里生活。每当看到自己受伤的四肢，他就会想如此终老一生也不坏……但是，四年过去了，当他听到了关于手持大斧头的巨人的传闻的时候，他还是无法就此沉寂下去。于是，借助村中神秘老师的秘术之力，真喜志再次踏上旅程。



2P 角色造型一举公开，《灵魂能力II》全家到齐？

话梅杂志&3DM-SM

星之海洋3 直到时间的尽头

STAR OCEAN Till the End of Time™
スターオーシャン3

PS2	ENIX/tri-Ace	RPG	1人
DVD-ROM	发售未定		未定
	未定		

文：阿修罗

书接上回：《星之海洋3》在公布了3名主要角色后，又对游戏的战斗系统作了比较详细的解说。欲知详情如何，各位看官且莫心急，待阿修罗慢慢道来。

游戏的基本战斗系统和二代的《Second Strory》是一样的，只是追加了一些新的要素。下面就来看图说话。

全体地图

因为本作的战斗进行了3D化，这个地图可以让玩家对角色的相对位置关系有更好的把握。

FinalAttackGauge（特技槽）

战斗中实施各项行动都会使这个槽增长，蓄满后可以使出强力的技巧。

HP（HitPoint）

代表角色的抗打击能力，受到物理攻击后减少，变为0则该角色战斗不能。有可能存在消耗HP进行攻击的战斗方式。（不确定）

MP（MentalPoint）

代表角色的精神力，咒纹类等精神力攻击方式会消耗固定的MP。受到精神伤害MP也会减少，变为0则该角色也会战斗不能。

Guts（耐力）

系列一直存在的一项参数，在本作中上升到和HP、MP同样重要的地位。（上期阿修罗的猜测有误，失礼了！）

从战斗画面上可以看出，战斗是由3人（最大）组队进行的。玩家可以操纵的只有一个人，其他的两人是由AI控制的。在战斗中利用L1和R1键可以随意切换操作的角色，十分方便。

Guts究竟是什么……

这里阿修罗要详细的解说一下这个“Guts”的问题。Guts在游戏中用百分比的形式表示，战斗中不管角色做出什么行动，Guts都会减少。敌人如果实施暗云攻击，角色的Guts有可能直接变为0。当Guts变为0的时候，角色就会暂时行动不能（注意，不是战斗不能）。而所谓的行动不能，是指无法进行攻击和防御的状态。恢复Guts值的方法就是什么也不做，随着时间的流逝，Guts就会增长。

Guts处于MAX状态时，如果角色处于待机状态（什么也不做），只要受到敌方攻击，就会发动100%防御对方通常攻击的防护罩（プロテクト）。但是防护罩无法防御强攻击和咒纹攻击。

锁定和攻击

在《Second Story》中，基本战斗技巧是先用○键锁定，然后角色会自动向敌人接近并进行攻击，是一种半自动的战斗方式。这一次的改变也不是很大，只不过攻击方式变成了可选择的“通常攻击”和“强攻击”两种。通常攻击是普通的具备一定速度、威力和命中率的攻击，而强攻击的威力则是普通攻击的几倍，但是发动攻击却需要一定的准备时间。

注意要点：MP伤害

在本作中，除了基本的HP攻击外，MP也因为特定攻击而受到损伤，无论是HP还是MP哪一个数值变为0，角色都会变成战斗不能状态。无论是以强劲的肉体著称而在精神力方面很薄弱的战士，还是拥有强大的精神力体质却很弱的魔术师都要遵循这个规律，这样就使得游戏的战斗更加人性化。当然，这个设定也会使游戏的战略性和难度提升很多。

使用魔法的时候也要注意MP的消耗。

战斗技巧 バトルスキル

《Second Story》中有魔术师系角色使用的“咒纹”和战士系角色的“必杀技”攻击方式，在本作中，这两种消耗MP的攻击方式被统称为“战斗技巧”。而所有的战斗技巧都是无视敌方防护罩的强力攻击，巧妙使用的话可以使战斗变得更加有利。这里介绍三大种类的战斗技巧。

必杀技系

必杀技和咒纹不同，是直接给予敌方伤害的技巧。

用不知道从哪里拿出来的巨大锤子攻击敌方。（牧村香？）

咒纹系

从攻击到回复，冒险中需要用到的各种技巧可以说是应有尽有。咒纹＝魔法？

反射（リフレクション）

产生雷属性防御的盾牌。在《3》中，属性防御会很重要。

仙女之光（フェアリーライト）

己方全体HP大回复魔法

冰刃（フローズンダガー）

放出无数兵刃的冰属性攻击魔法

属性赋与系

让武器附带炎和雷等属性的战斗技巧，本作中可能针对不同武器必须赋与特定的属性才行。

非持的剑被赋与了炎属性，成了热能剑，针对弱点，可以轻松打倒强大的敌人。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

SQUARE足球游戏第一弹！

文：纱迦

PS2	SQUARE	SPG	1～2人
	预定2002年6月6日推出		—
DVD-ROM	—		

游戏中登场的国家队一共有36支，不过肯定还会有隐藏球队。你看，最下方连位置都留好了。

继3月份《王国之心》取得佳绩之际，SQUARE再接再厉，目前已有多款游戏正在紧锣密鼓地制作中。这些游戏中有很多游戏的类型都是SQUARE从未尝试过的，其中最令人大跌眼镜的便是这款《世界梦幻明星足球》。看来在世界杯大潮的冲击之下，连SQUARE也不能幸免。但目前已有多款足球游戏拦在SQUARE的前面，究竟这款《世界梦幻明星足球》能否杀出生天呢？让我们拭目以待。

选手编辑

目前足球游戏中只有“《FIFA》系列”能够做到全部球员以实名登场，虽然本作的口号是“リアル（REAL）”，但全部球员以实名登场还是不可能。目前已知在本作中只有日本队的全部球员能够以实名登场，不过球员总数多达36名，玩家需要从这36名队员中选出23人来参加世界杯赛。这样玩家还能过上一把教练瘾。

球员的姓名直接表示在球员头上。

一直受伤病困扰的名波浩也在大名单中。

赛前准备

赛前准备是足球比赛中非常重要的一个环节，在游戏中也是这样。从目前得到的情报来看，本作在这一点上绝对不比《WE》差，阵形调整、球员位置、人盯人设定等等应有尽有。这下子大家就不用担心游戏的可玩性不强了（毕竟SQUARE第一次做足球游戏，有些想法也是情有可原的）。

日本的进攻主要由左路小野伸二策动。

在此画面还可以决定定位球由谁来主罚。

WORLD FANTASISTA 世界梦幻明星足球

所有的梦幻明星集结在此

大家先看看下面的三位大腕，都认得出来吧？本作的标题很好地表达了制作者的理念：把世界足坛的梦幻明星们集合起来，在《世界梦幻明星足球》这个大舞台上表演。从这一出发点来看，本作和“《WE》系列”可以说是截然不同，“WINNING ELEVEN”很明显强调的是整体，而本作似乎更强调球星的作用。

和《WE6》一样，SQUARE也请来了一位日本球星来做这个游戏的形象代言人，他就是曾在意甲球队威尼队效力过的著名球星名波浩。此外还有号称是半支巴拉圭队的神奇门将奇拉维特和非洲雄狮喀麦隆队的利爪姆博马，在游戏中他们不但将以实名登场，就连样子都是一模一样。可以想象，等到游戏实际发售后，我们还能够找到更多的明星。

奇拉维特
Chilavert
以任意球名动天下的奇拉维特又在尝试射门了。

名波浩
Nanami
本作MOTION CAPTURE的担当正是名波浩本人。

姆博马
Mboma
姆博马曾效力过大阪钢巴队，给日本人留下很深的印象。

绝对不能错过的片头CG！

SQUARE的CG制作水平就是不一样。

现在一提到SQUARE人们就会想起《最终幻想》，而想起《最终幻想》就自然会想到那精妙绝伦的CG。本作虽然只是个足球游戏，但也继承了《最终幻想》的这一传统。本作片头CG的制作人员曾参与过《最终幻想Ⅷ、Ⅸ、Ⅹ》和《最终幻想 灵魂深处》（电影）的CG制作，这几乎就是品质的保证了。从已经公布的画面来看，CG的素质确实不错，人物的面孔清晰可辨。可以想象，在游戏中肯定还会有更多的CG。想来这也是SQUARE吸引LIGHT USER的一种方法吧。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

镇鬼敢死队

ゴーストヴァイブレーション

文：ACE 飞行员

PS2	Eidos/ARTOON	ACT	1 人
	预定 2002 年 7 月 4 日推出		–
DVD-ROM	–		

同鬼魂、幽灵以及丧尸打交道一直是游戏制作中很重要的题材，这类游戏可以说是层出不穷。在PS2上，著名游戏公司Eidos即将代理发行由ARTOON开发的最新动作游戏《镇鬼敢死队》。本作针对亚洲市场进行开发，日本地区率先发行，这在Eidos的发行史上是非常罕见的。《镇鬼敢死队》以一所巨大的洋馆为舞台，所有场景以全多边形进行描绘，主角的任务就是解开发生在洋馆中的种种谜团并且成功地逃离。游戏中登场的鬼魂共达 200 多个，它们都有自己的名字，只要能成功地捕获它们，主角就可以了解鬼魂们那凄惨的过去，借此便可解开发生在洋馆中那些不为人知的秘密。当然，没有PS2 的朋友不必太遗憾，因为 ARTOON 将在 GBA 上推出一款与本作世界观完全相同的动作游戏《Ghost Trap》（捉鬼陷阱）。

GBA 版开发画面

故事由一个电话开始……

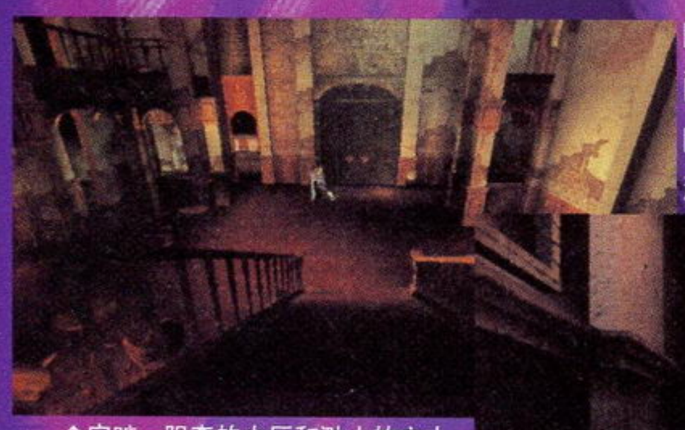
主角 GEORGE 是一位身经百战的捉鬼高手。一天，他突然接到青梅竹马 ALICIA 的一个电话，看来这次 ALICIA 有了大麻烦。没时间问个究竟，GEORGE 立刻动身，乘飞机赶往欧洲，来到 ALICIA 的身边。和 ALICIA 见面后，她并没多作解释立刻带着 GEORGE 来到了一座阴森的大洋馆，一无所知的 GEORGE 带着他的捉鬼利器——“SPEAR GUN”（矛枪）独自踏进了这所凶宅……

ALICIA 的眼神实在可疑，她到底隐瞒着什么？

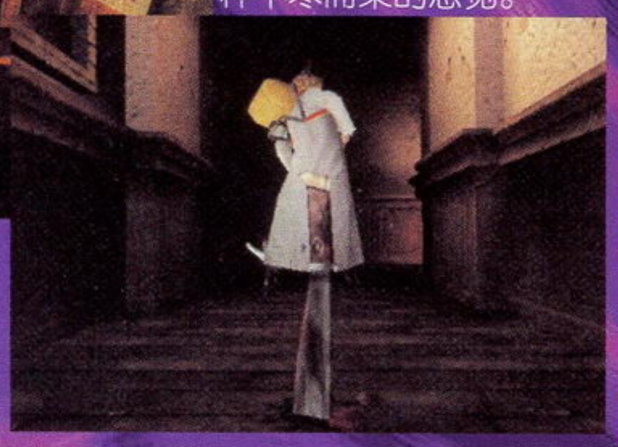
探索 WALK MODE

主角 GEORGE 在洋馆内不断地探索前进，并且还要面对突如其来的恶鬼们的袭击。前进的路线可由玩家任意选择，随着行进路线的改变，GEORGE 碰到的恶鬼也不尽相同。游戏由 9 大区域组成，玩家一旦走完一个区域就再不能回头继续搜索，这意味着游戏很可能有多重结局，多种完成度。这回玩家再没有全身而退的避难所，惟一的命运就是拿起手中的武器将面前的敌人干掉。配合不同的视点和电影化的配乐，玩家一定会有一种不寒而栗的感觉。

根据不同的剧情，角色还会伴有丰富的表情。



↑空旷、阴森的大厅和渺小的主人公形成了鲜明的对比。



→一把屠刀赫然插在地上，GEORGE 随时会有危险。

捕获 SCOPE MODE

对付出现的恶鬼，GEORGE 使用的是“SPEAR GUN”，外形类似一把捕鲸枪，而他头上还可以佩戴上一个幽灵探测器，用以侦测恶鬼的存在。当发现有可疑情况时，只要按下△键便会进入游戏的主观视点“SCOPE MODE”，进行 360 度的观测，一旦出现恶鬼便用“SPEAR GUN”进行射击，只要击中恶鬼，GEORGE和恶鬼进行战斗就真正开始了。游戏的操作感觉就会变得像在钓鱼一样，玩家的视点会被挣扎的恶鬼带着旋转。体验与恶鬼搏斗的快感是游戏最大的特点。

飘荡的鬼魂并不是那么好对付的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

ドラゴンクエストモンスターズ1・2®

PS	ENIX	RPG	1人
CD-ROM	预定2002年5月30日推出		-

在GB上引起过大热卖的“《勇者斗恶龙怪兽篇》系列”经过各方面的强化后在PS上复刻，而且PS版一次就包括了系列的全部3作（1代《特瑞的神奇王国》加上2代两个版本的《玛露达的不可思议之钥》），玩过GB版的玩家这次又可以重温从前的感动了。

勇者斗恶龙怪物篇1+2 星降的勇者和牧场的同伴们

特瑞的神奇王国 大树国的神奇历险

首先我们来看看1代的主人公特瑞的故事。小男孩特瑞为了救回被坏蛋捉走的姐姐而来到了大树国。这个国家整个都建造在一个大树上，特瑞的冒险就是从此开始的。在大树里面有各种各样的设施，特瑞要在这些地方收集情报，购买道具。而且随着剧情的发展，大树还会生长，能去的场所会变得越来越多，下面就让我们来看看这些奇异的场所吧！

斗技场 与“泥手”的对决

斗技场里面聚集着许多怪物教练，他们都是像特瑞一样操纵怪兽进行战斗的人，他们经常在斗技场里将自己培养的怪兽拿出来对战，激烈的战斗通常都会吸引许多人的视线，引来大批观众。在斗技场的一角，有一只“泥手”，在这里特瑞能和它玩“石头、剪刀、布”的猜拳游戏，如果能连赢它5回，就会……

↑→地上3个怪物形状的地板分别代表“石头、剪刀、布”，踩上哪个就代表你选择哪个。

牧场 牧场上空“天空之龙”

在大树国的最顶部是一片大牧场，特瑞所收服的怪兽同伴都可以在这里饲养。在牧场的左上方特瑞突然发现了一只“天空之龙”，但是它飞来飞去不肯降落下来，这么珍贵的怪兽怎样才能收服呢？（小心被它的屎砸中啊！）

发现上空的“天空之龙”，但是却无法靠近。

右上方发现一个蓝色的漩涡，但是巨大的地洞挡在面前，去不了那里……

不能到达的漩涡

在牧场的另一侧，特瑞发现一个通往“异世界”的漩涡，但是却被一个巨大的洞隔开，开来现在去不了那里，到底那个漩涡会通向什么样的“异世界”呢？

集市 享受烧烤的人们

这里有几个在此进行野餐的人们，但是没有火种点燃炉子，怎样帮助他们呢？

在大树国右边有一片延伸出去的树枝，这里就是大树国的集市，在这里的义卖市场能够买到各种道具，都是对冒险有很大用处的道具，特别是那些降低怪兽野性值的诱饵需要经常来购买。

井户 魔法使的研究室

在大树国的中部有一口井，从那里掉下就能来到大树国的底部——魔法使的神秘研究室。屋中摆满了瓶瓶罐罐，还有几大书架的奇怪书籍，屋子正中的大罐子正在煮着什么……一切都透着诡异的味道，真不知道那个奇怪的魔法使在进行什么研究。

巨大罐子中绿色的液体在沸腾，看起来有点恶心。

图书馆 守住大门的女子

在游戏中最重要的一个要素就是让怪兽配合，而这个图书馆就记录着各种怪物的资料以及配合的方法等珍贵情报，可以随时在这里查阅。不过，在图书馆的里面还有一扇门，但是外面有个女子拦住门口不让进去，到底里面有什么秘密呢？（其实玩过GB版的玩家应该很熟悉里面有什么。）

从那个女子的话语看来，里面似乎有许多重要的书籍。

电梯杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

玛露达的不可思议之匙

鲁加和伊露的冒险

钥匙的名称

通过鉴定而得知的钥匙名称一般都由两部分组成，后半部分的名称决定冒险的世界以及剧情，而前本部分的名称决定这个世界出现的怪兽。

下面来介绍另一篇故事，是关于男孩露加和女孩伊露的故事。故事发生在名叫玛露达的王国，在这个王国有着许多被称为“不可思议之门”的地方，据说只要找到相应的“不可思议之钥匙”打开那些门就能到异世界去。于是，为了收集那些钥匙，主人公的冒险展开了。

冒险中得到的钥匙必须先找人鉴定才能知道名称

旅人之钥

这里就是通过“旅人之钥”而来到的异世界，在这个世界的一个小镇，本来是住着很多居民，但就在主人公拜访这个小镇的第二天，村民们全部都消失不见，只剩下一名商人在小镇门口徘徊……这一切到底是谁造成的？

这是一片沙漠世界，前面就是那个小镇。

→“天亮的时候，镇上的人全部不见了！”商人这样说道。

丧尸之钥

这个世界充满迷雾，阴森的感觉缠绕心头。

钥匙的名字听起来就让人毛骨悚然，通过这个钥匙而来到的异世界的确有不寻常的故事。在这个镇上，那间最大的房子里面突然出现了幽灵，为了调查事情原委，主人公不得不进入其中，到底会出现怎样的冒险呢？

在镇上打听情报，幽灵事件好像并不是一般的恶作剧，怎样去解决……

公主的钥匙

同钥匙的名字那样，这次的故事是围绕公主展开的。任性的公主突然离城出走，使得全城上下的人都为她担心不已，所以这次主人公的任务是要将公主给找回来。

公主好像是出城去游玩去了，国王担心不已。

公主失踪，《勇者斗恶龙》的故事里经常出现的情节。

续・公主的钥匙

在“公主的钥匙”的世界里失踪的公主，竟然在这个世界里大为活跃。在这个世界的一个小镇上，主人公找到了那位任性的公主，但是公主似乎被什么苦恼的事情所困扰……

刚才的世界是沙漠，现在的世界是冰天雪地。

公主刚来的时候很高兴，可是现在……

公主到底遇到什么不高兴的事情呢？

密室的钥匙

这次的故事是围绕一个杀人事件展开的。村中突然发生了杀人事件，村中的名人アルコン被怀疑为杀人凶手，于是，主人公与名侦探コロゴロ一起展开了调查。

アルコン突然失踪，他会是凶手吗？

到处展开调查，收集情报。

名侦探コロゴロ似乎已经找到真正的凶手了，会是谁？

电梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

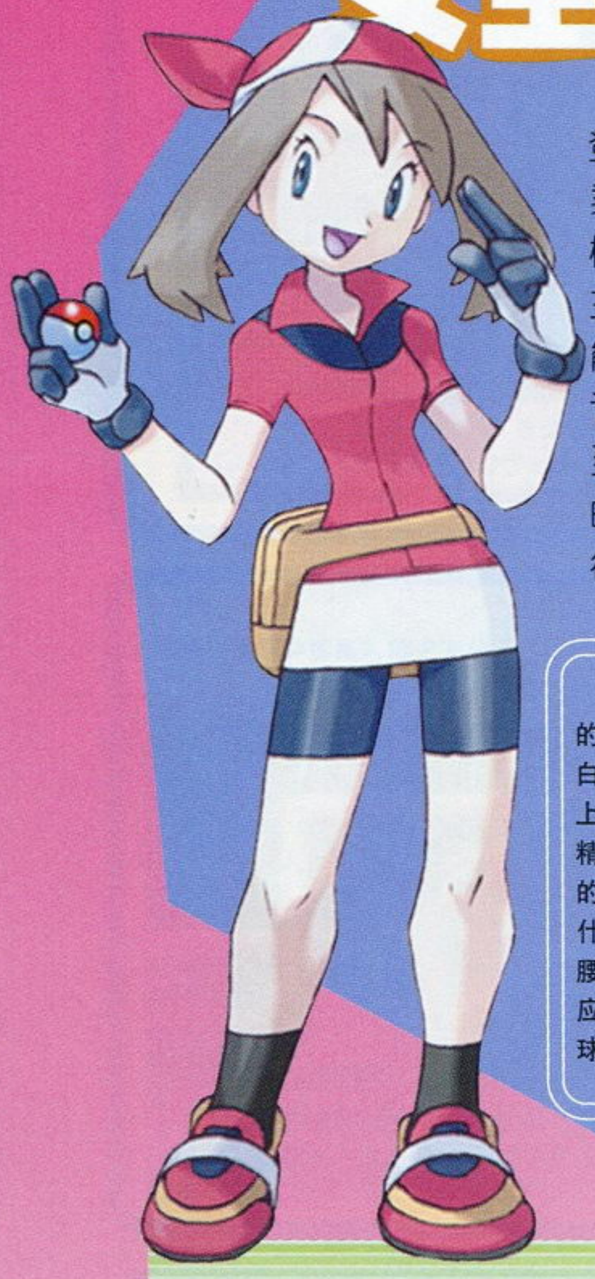
文：LIKY

GBA	NINTENDO	RPG	1人
卡带	预定2002年发售		自带记忆功能
	-		

口袋妖怪 GBA

在5月A的杂志上LIKY曾简单给大家介绍过GBA版的《口袋妖怪》，不过当时游戏刚刚公布，得到的情报也较少，大家肯定觉得意犹未尽。（题外话，当时LIKY不小心说了游戏两句“坏话”，后立刻收到一“口袋FANS”的来信抗议，看来LIKY实在是低估了FANS对这个游戏的热情。其实说归说，游戏要是出了LIKY可是第一个要玩的。）好了，这次游戏又有新的情报公布了，除了公布了游戏的女主角，还公布了一组战斗画面，相信这些都是献给FANS的最好礼物，赶快往下看吧！

女主角登场了



在前作《口袋妖怪水晶版》登场时，就以能选择女主角为卖点，在这次的GBA版中，同样保留了这一大受好评的设定。主人公是自己在游戏中的分身，能够选择女性版主人公可能会让人有更大的投入度吧。（笑）至于选择的主人公不同，游戏的剧情会不会不同，目前还不得而知。

←表情可爱的女主角，扎着红白相间的头巾，手上拿的是红色的精灵球，与男主角的绿色精灵球有什么不同吗？她腰间的挎包里面应该装满了精灵球吧！

→这是上次已经给大家介绍过的男主角，至于是选择他还是女主角就全凭玩家自己的喜好了。

帅气的男主角

在充满浓雾的洞窟里面冒险，道路都快看不清了，有种不祥的预感。

新的妖怪“カクレォン”，这是刚刚在去年公映的剧场版动画中登场的新妖怪，这么快就能在游戏中见到了。

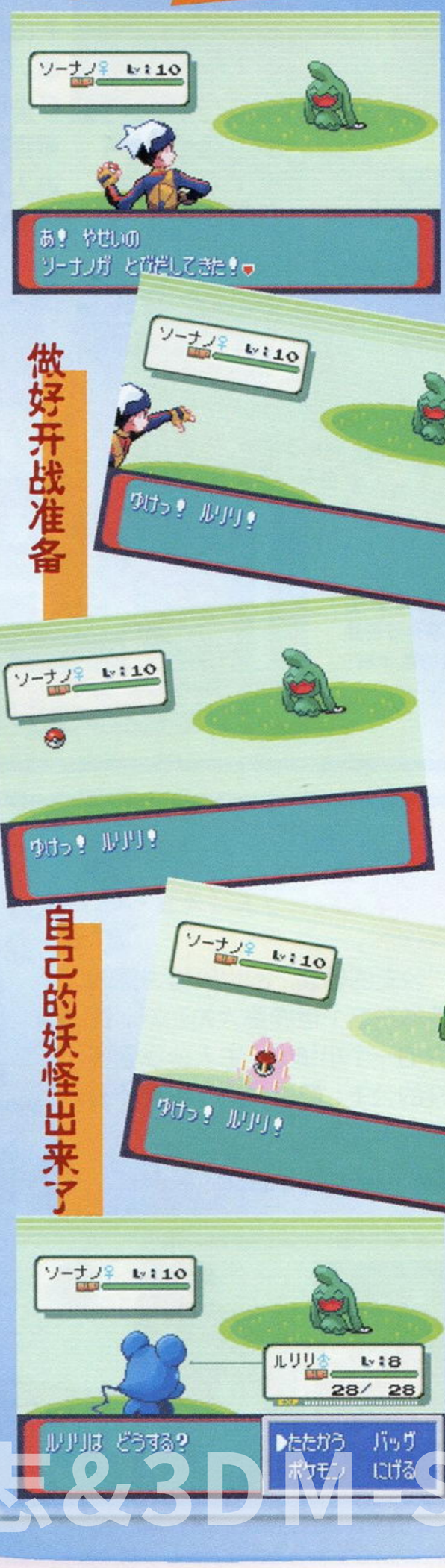
来到了一个城市，可以看到传统的“SHOP”和“P.C”屋。

最新的《口袋妖怪》剧场版“水都的守护神”预定于今年7月12日在日本公映。两只新的妖怪ラティアス和ラティオス将会活跃其中，那么，它们会不会出现在这次的游戏中呢？还是让我们慢慢等待游戏情报的进一步公布吧！

战斗画面大公开

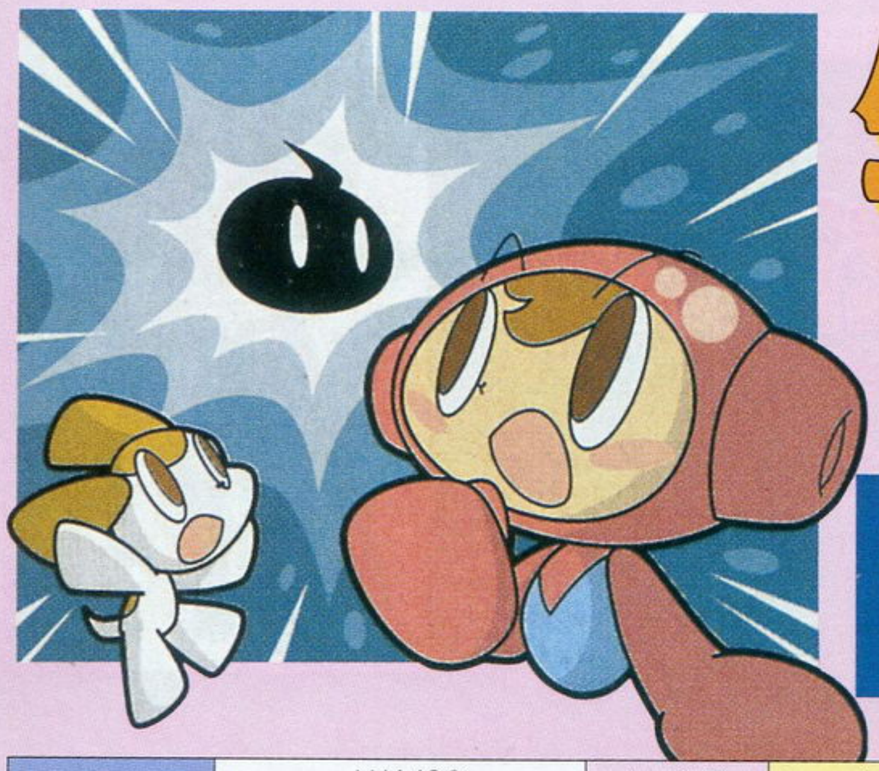
同以前的系列一样，主人公遭遇到怪物时是派出自己的怪物出战的，首先将自己的怪物从精灵球里面放出来，然后指挥它与敌人开战。下面一组镜头就是主人公与野生妖怪“ソーナノ”遭遇时的战斗画面。

野生妖怪遭遇战！



游戏杂志&3DM-SMW
www.plumboo.com

文：阿修罗



钻子先生Ace

不可思议的帕库太利亚

GBA	NAMCO	A · PUZ	1～2人
	2002年7月12日发售预定		自带记忆功能
卡带	未定		

前作游戏凭借着超高的耐玩性和可爱的人设得到了各层次玩家的喜爱，于是NAMCO再次在GBA上推出续作，并且加入了很多全新的要素。请各位钻子先生Fans擦亮眼睛，看好阿修罗为你带来的超级前线。

想必大家已经注意到了游戏的副标题——不可思议的帕库太利亚了吧？那么它究竟是什么意思呢？

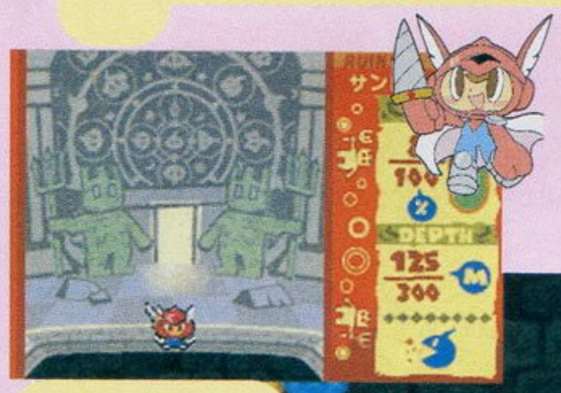
原来所谓的“帕库太利亚”是一种神秘的地下生命体，因为这种生物有着保护色，加上生活在地底深处，所以长期以来一直不为人所知。但是自从发生了地下砖块喷出事件后，人们注意到了被钻子破坏的砖块残骸上存在着被分解过的痕迹，所以怀疑可能存在某种奇特的生物。最近，赛特博士的研究小组成功地捕获了帕库太利亚，证明了这种生物的存在。但是它们的生态还是无法完全了解，目前只知道它们以地下矿物作为食物，很喜欢地底人制造的砖块，随着成长其体色体形会发生剧烈的变化。

帕库太利亚的种类有很多，从公布的画面来看，玩家是可以像玩宠物蛋那样配培养帕库太利亚的，但是具体的培养方法却不得而知。据推测应该是和地底突然出现的遗迹有关，而圣骑士Susumu究竟和这个有什么关系暂时还无法知道详细的情况。

ミッションドリラー

以规定的终点为目标的传统任务模式这回依然保留，但是有一部分关卡的名字会改变。比如普通难度由原来的美国变成了法国。从图片上可以看出，这个模式可以选择的角色有6人之多。而这些角色也是各有特性的，所以攻略起来的方法可能也会差别很大。另外，在任务模式，商店也会登场，在这里可以买到各种道具，但是具体如何操作也需要更多的资料才能够完全确定。

这样的Susumu没有见过吧？



大亮点！在游戏中新增的场地“ドリドラドの遗迹”中，主角Susumu会以全新的造型登场。快看，他身上穿着盔甲型钻探服“ドリアーマー”（钻甲），手中举着剑型钻子“ドリキャリバー”（钻刃），俨然一副圣骑士的造型。

这个就是新增的场地了！

在这个场地中，除了时间有限制外，随着挖地的进一步深入，氧气量也会逐渐减少，和PS版的“ドリストーンステージ”采用了相同的规则。另外，大家应该注意到场地中有很多从来没有见过的砖块吧，它们到底有什么特别呢？还有还有，那个SHOP，难道是商店？

ドリラーグランプリ

新的模式是钻子大奖赛，在这个模式里玩家要和由电脑控制的角色共同挑战一个关卡，先到达终点者为胜。

消息

除了在GBA上推出《钻子先生》的最新作外，NGC上的新作也已经发表了。暂定的名字是《新ミスタードリラー》，也有可能是《ドリールランド》。因为只是发表，并没有公布很多资料，所以可以说这款最新作品还被包围在迷雾之中。游戏预定秋季发售，但是关于容量、售价甚至类型都处于未定状态。

www.plumbook.cn

文：紫枫

GBA	KONAMI	A · RPG	1 人
	2002 年 6 月 6 日		自带记忆功能
卡带	对应 GBA 专用通信线		

恶魔城白夜协奏曲

死神："你的确强大，但和我主子相比却拥有着截然不同的能力。"

4月6日至7日已经在日本举行了试玩的《恶魔城 白夜协奏曲》大受好评。崭新的系统、小岛的人设、以及那历来动听的恶魔城BGM，一切都是那么显得令人期待。到底《恶魔城 白夜协奏曲》会制作成什么感觉呢？也许答案只有在6月6日才能揭晓了，但可以肯定的是——由《恶魔城×月下夜想曲》原班人马制作出来的游戏绝对不会令大家失望的。从已知情报看来，《恶魔城 白夜协奏曲》已经确定为充满RPG要素的ACT游戏。对传统ACT不在行的人完全可以慢慢打直到通关。那么它还有什么新加入的要素呢？请大家随我来……

新增"SPELL FUSION"系统

本作取消了DSS卡片系统，取而代之的是"SPELL FUSION"系统。该系统能将在游戏中捡到的魔导书与辅助武器结合。举个例子：如玩家现在的辅助武器为斧头，捡到"炎魔导书"后将其调为"ONE"状态。此时和平常一样按"↑+B键"的话将释放出威力更为惊人的"乱舞追踪火龙"。和DSS卡片系统一样，魔导书还有很多种类。通过对魔导书的切换可以进行不同的魔法攻击。如果心不够了或是自行关闭"SPELL FUSION"的话则可以发动普通的辅助武器攻击。切换魔导书是在副画面中进行的，但也可以即时变更。这一切听起来似乎很像是《月轮》的DSS卡片系统呢，《月轮》是通过卡片的组合来增强皮鞭的攻击性能，而这回则是通过装备魔导书来增强辅助武器的花样。到底玩起来会有什么样的感觉呢？光是想想就已经很兴奋了呢！

新增辅助武器

主人公祖斯特的攻击方式和前几作很接近，分为皮鞭和辅助武器两大类。在辅助武器中除了经典的十字架、斧头、圣水以及飞刀外还外加了《月下》里的圣经和新辅助武器圣拳。圣经不用说就是环绕身体乱舞的书啦，而圣拳则是装备后能够边跑边打。跟历代《恶魔城》一样，辅助武器要靠心来维持使用次数，而且只能够带一件在身上。在《月轮》里十字架显得过于强大，而导致捡到十字架后就不想使用其它辅助武器的情况发生。希望本作中辅助武器的平衡性能够调节到令人满意的状态。

历代恶魔城主要作品年表

1476年	拉尔夫・贝尔蒙特	恶魔城传说
1576年	克里斯多佛・贝尔蒙特	德拉古拉传说
1591年	克里斯多佛・贝尔蒙特	德拉古拉传说II
1691年	西蒙・贝尔蒙特	恶魔城德拉古拉
1698年	西蒙・贝尔蒙特	得拉古拉II咒之封印
1748年	祖斯特・贝尔蒙特	恶魔城 白夜协奏曲
1792年	利希特・贝尔蒙特	恶魔城X血之轮回
1797年	阿鲁卡多	恶魔城X月下夜想曲
1897年	奎斯・莫里斯	对德拉古拉伯爵战
1914年	约翰・莫里斯	吸血鬼杀手

试玩

游戏即将发售之际，KONAMI公司在东京等几个城市的有名游戏专卖店举行了小型试玩会，从现场看来很是成功呢。慕名而来的玩家络绎不绝。历代《恶魔城》在欧美非常受欢迎，但在日本玩家的评价中只算是一般——在中国颇受欢迎的《恶月下》日本媒体只评了二十多分，《月轮》在日本也只买了5万份左右（默哀3分钟）……这次KONAMI一改传统不惜将最新作定名为"Castlevania"（标准英文名），更是大动干戈拼命地宣传。看来这次《恶魔城 白夜协奏曲》很有可能在日本火上一把。

已经试玩过的玩家对游戏表示出极大的兴趣，在试玩现场就预约游戏的玩家更可以在发售当天获赠印有小岛文美插画的鼠标垫。国内玩家看来很难入手。试玩会上出现了一个比较注目的问题——游戏画面太亮？大家不必担心，KONAMI公司表示这只是电视屏幕的原因。玩过模拟器的玩家应该知道电脑彩显上显示的画面总是比GBA上要亮许多吧。当初《月轮》在显示屏上演示时画面正常，但在GBA上则变得很暗。换句话说玩家们在GBA上玩《恶魔城 白夜协奏曲》的话亮度会很正常，既不暗也不会太亮。

游戏现在已经制作完成，调试工作也已进入尾声。不管是制作人员还是想买这款游戏的玩家都在等待6月6日的到来，希望KONAMI能给大家一个惊喜。

注：图为《月下》漫画

诺梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

龙吼

倍受关注的MVS新作《RAGE OF THE DRAGONS》已经确定了它的官方中文名称《龙吼》（本刊上期译为《龙之怒》）！这次为大家献上的是全人物资料。《龙吼》的角色一共有14名（含女性角色6名），其中有很多令人过目不忘的角色。啊，真希望能快点玩到这个游戏。

文：纱迦

ARC	PLAYMORE	FTG	1～2人
MVS	预定2002年5月推出		—

伊野村 ONI

年龄：20岁　流派：略夺型
生日：？　爱好：纠纷
国籍：不明（疑为日本）　擅长：没有
身高：184cm　珍物：钩爪
体重：78kg　厌恶：人
血型：O

PUPA

年龄：17岁　血型：A
生日：10月8日　流派：卡波卫勒
国籍：巴西　爱好：机械修理
身高：165cm　擅长：潜水
体重：48kg　珍物：帽子
三围：85・57・87　厌恶：寒冷

Mr. JONES

年龄：34岁　流派：截拳道
生日：2月？日　爱好：头发
国籍：美国　擅长：MARTIAL ART
身高：192cm　珍物：戒指
体重：75kg　厌恶：宽松的服装
血型：AB

SONIA

年龄：22岁　血型：AB
生日：1月1日　流派：杀人术+SAMBO
国籍：俄罗斯　爱好：弹吉体、购物
身高：178cm　擅长：游泳
体重：60kg　珍物：匕首
三围：98・59・94　厌恶：内衣

RADEL

年龄：26岁　流派：古式狩猎术
生日：7月8日　爱好：磨刀
国籍：欧洲某国（疑为挪威）　擅长：任何运动
身高：195cm　珍物：纪念品
体重：98kg　厌恶：与龙有关的东西
血型：不明

KANG

年龄：35岁　流派：自由搏击
生日：6月28日　爱好：厨艺、看动作片
国籍：韩国　擅长：赚钱
身高：175cm　珍物：摔交面具
体重：145kg　厌恶：蜘蛛
血型：不明

村上 ANNIE

年龄：16岁　血型：AB
生日：12月19日　流派：超能力
国籍：日本　爱好：锻炼自己能力
身高：163cm　擅长：体操
体重：50kg.　珍物：十字架
三围：80・58・80　厌恶：恶灵

PEPE

年龄：19岁　流派：阿芝台克军技
生日：9月11日　爱好：和朋友聚会
国籍：墨西哥　擅长：任何剧烈运动
身高：174cm　珍物：亲友
体重：63kg　厌恶：老鼠
血型：A+

ELIAS

年龄：42岁　流派：拳击
生日：10月13日　爱好：古典音乐
国籍：爱尔兰　擅长：锻炼
身高：190cm　珍物：家人的照片
体重：95kg　厌恶：为正义而战
血型：O RH+

ALICE

年龄：13岁　血型：B
生日：11月1日　流派：体操
国籍：英国　爱好：读书
身高：153cm　擅长：体操
体重：40kg　珍物：鞋子
三围：72・50・77　厌恶：兔子

CASSANDRA

年龄：20岁　血型：O型
生日：不明　流派：天使力量
国籍：不明（疑为日本）　爱好：安静
身高：170cm　擅长：无
体重：48kg　珍物：鬼
三围：81・57・83　厌恶：暴力

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

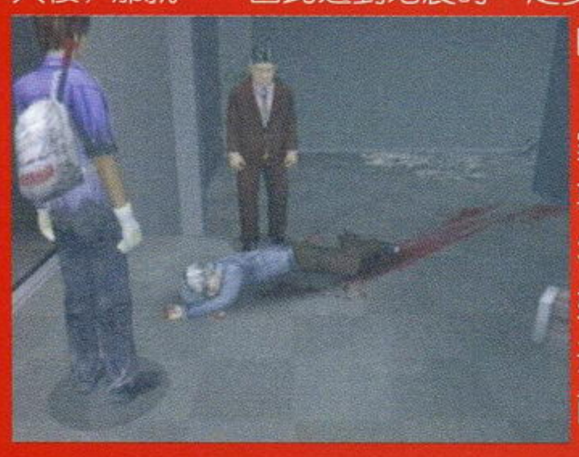
PS2	IREM	A · AVG	1 人
DVD-ROM	2002 年 4 月 25 日发售		320KB
	–		

绝体绝命绝对新颖

日本是一个多灾的国家，因此好莱坞的灾难片在日本总是能获得很高的票房，但以灾难为题材的游戏却真不多。本游戏的故事背景发生在2005年，地点是太平洋上的一个大型人工岛。人工岛这个名词离我们似乎很遥远，但对日本人来说却是再熟悉不过的东西。人工岛是人们为了居住、生活、娱乐和工商业活动而建筑的大面积的海上设施。现在世界上经济发展越快，人口密度越高的地方，建造的人工岛就越多。日本的国土面积为377 873平方公里，人口数量却达到了1.27亿，不能不说是一个非常惊人的数字，所以日本也是建造人工岛最多的国家。不过人工岛孤悬大海，如果出了什么情况，那可真是叫天天不应，叫地地不灵了。IREM将此款游戏的背景定在人工岛上，实乃点睛之笔。

天灾与人祸

综观整个游戏，确实很好地做出了那种逃生的感觉。以往的A · AVG游戏，场景都比较狭窄，而《绝命绝命都市》的场景非常广阔，而且变化很多。很多地方看上去好好的，当你走过去时说不定就会立刻倒塌，此时再抬头一看，就变得面目全非了。遇到地震时地面会抖动，此时就要立刻按R1蹲下。不过有时候你所在的地方说不定会受震倒下，遇到这种情况就得冒着受伤的危险迅速来到安全地带。有时在你蹲下时说不定会有几颗石头准确地落到你的头上，如果是小石头倒还好说，可如果落到你头上的是大石头甚至是半截大楼，那就……因此遇到地震时一定要注意周围的环境，从而做出准确的判断。此外由于故事发生在人工岛，因此主人公还有可能遭遇海啸。



除了天灾之外，主人公须藤真幸还要面临“人祸”。游戏进行到一半时玩家就会看到一些幸存者被人枪杀了。随着剧情的推进就会真相大白，但整个事件的元凶为了杀人灭口，出动各种武器对玩家进行追杀（很有《生化危机3》中的追击者的感觉），其中还不乏开汽艇闪躲火箭炮的惊险场面，很有点好莱坞大片的感觉。同时几个求生者之间的关系也非常复杂，大家同舟共济、齐心协力逃出绝体绝命都市只不过是小市民一厢情愿的想法罢了。在灾难面前，人类最丑恶的一面都完全暴露出来了。

还算丰富的隐藏要素

《绝体绝命都市》中也加入了时下非常流行的多重结局设定，同时也有GOOD ENDING和BAD ENDING之分。GOOD ENDING自然是好人全部逃出坏人全部死绝的那种，BAD ENDING就是主人公一人脱逃了。通关之后，原来标题画面中的“？？？”选项就会打开，里面是30张剧情照片。在游戏中只要触发了对应的剧情，照片就会被收入进去。不过游戏中隐藏的故事情节很多，一不留神就会错过，如天降大雨时把伞给女主人公相泽真理，就会出现新剧情。因此当你捡到一些稀奇古怪的道具时，就要注意了。

游戏的另一大乐趣就是收集指南针。整个人工岛上面有很多指南针，非常有趣（不过除了外观之外，作用没什么不同，纯粹收集而已）。这些指南针的造型都来自于IREM的其他游戏，有很浓的怀旧气氛。另外游戏中也有和《生化危机》类似的道具组合系统，更有和组合相反的拆分系统，实在是非常有趣。

水是生命之源

在游戏还未发售时，IREM就在“水”上大做文章，大谈水是游戏中的重点云云，而确实水在游戏中的地位非常重要。游戏中在主人公体力槽的下方就是水槽（不是装水的槽），如果水槽降为零的话，就有可能GAME OVER，因此水的补给就非常重要了。水的补给多半是在水龙头完成，水龙头的自来水可以喝个饱。如果你有容器的话，还可以把水储存起来，以备不时之需。而且最重要的一点，就是水龙头同时也是记录点，很有意思的一个设定。当然游戏中还有各种各样的水源，如海边灌满了海水的水龙头里的水虽然也能喝，但由于盐分太多，因此喝后很快就会干渴难忍。

从操作看游戏

既然是A · AVG，那么操作无疑是一个非常关键的因素。

L1：呼叫
L2：变换视角
START：开始／暂停
SELECT：跳过某些剧情
R1：蹲下
R3：地图画面
△：主人公视点
□：菜单
○：调查／对话／确定
×：跑步／取消

控制主人公行动有两种方法，一种是标准的操作方式，就是按那个方向键往那个方向移动，另一种操作方法类似“生化”。被CAPCOM的“生化”类作品惯坏了的玩家一定特别留意R1键的作用，而在《绝体绝命都市》里R1键的作用是蹲下，这是一个非常重要的动作。当余震发生时，如果不及时蹲下，就有可能因摔倒而受伤。总的来说，游戏的操作性还是不错的。

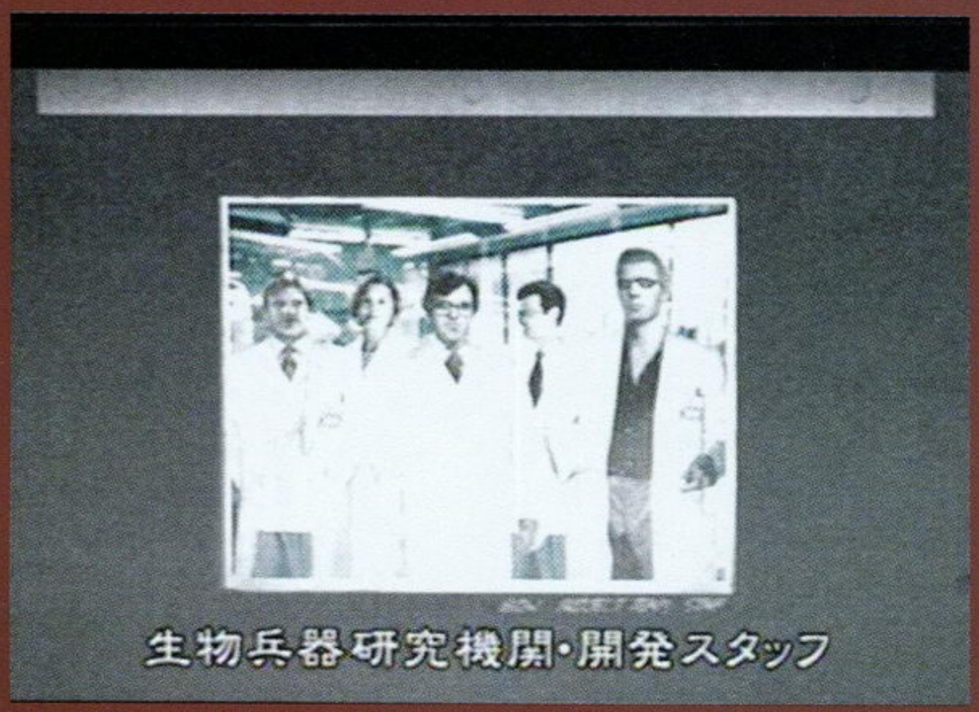
今不如昔的IREM

上面说了那么多优点，也该说说这个游戏的缺点了。IREM在制作这款游戏时非常注意细节，让人深切体会到制作者的用心。如主人公身上有些什么道具，看看主人公的身上就明白了。还有就是随着冒险的推进，男女主人公身上的衣服也会渐渐破烂，实在是很真实。但限于IREM的技术力，一些一眼就可以看出来的缺陷却无法改善。首先就是动作缺乏连贯性，以主人公转身为例，整个动作过程居然就是在主人公正面和背面的两张图片中进行切换，这一点在过独木桥时更为明显，这已经不能用丢帧来形容了。另外游戏中的延迟现象非常明显（特别是游戏最后男女主人公作《ICO》牵手状时），实在是不该。如果辅以强大的技术力，这个游戏真的可以说是一个非常优秀的作品。希望IREM能够总结经验教训，为我们奉献出更加优秀的《绝体绝命都市2》！

电梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《生化危机》迷你特辑 PART.6

文:GOUKI



从事T病毒开发工作的全体研究员合照。最右侧的是阿尔伯特·威斯克，居中戴眼镜的那位是威廉姆·柏肯。柏肯左侧的女性就是他的妻子安耐特·柏肯。这样的一个5人组合，直接造成了浣熊市的彻底毁灭。

游戏的结局

女性实验体事件之后，吉尔／克里斯的下一个目的地就是阿克雷研究所，游戏的终点站。

吉尔篇，如果巴瑞仍然活着，在进入研究所实验室的电梯之前，巴瑞会跑过来和你一起进入电梯前往实验室调查。当两人走进实验室，吉尔看到威斯克正在电脑前操作着什么，而巴瑞则举起枪，再次背叛了吉尔对他的信任。

威斯克仍然头也不回地在操作电脑，“有劳你了，巴瑞。”

吉尔：“你知道这件事？”（指巴瑞的背叛）

威斯克：“当然，巴瑞一直都是我安插在你们当中的间谍，如果没有巴瑞，我真不知道该怎么把你们引到这里来。”

吉尔仍然不太相信这里发生的事情，“巴瑞，你……”

威斯克得意得笑出声来，“哼，我们的大好人巴瑞不希望他的老婆还有两个可爱的女儿受到一点点的伤害吧？”

巴瑞无奈地在吉尔身后低下了头。

吉尔：“威斯克，你这个卑鄙的家伙！

威斯克：“随你怎么说好了。不过我想你还是担心一下你自己现实一点。”

吉尔：“威斯克你！将S.T.A.R.S. 引到这里来也是拜你一手所赐的吧！”

威斯克：“噢，这个可是安布雷拉的意思。”

吉尔：“你这个安布雷拉的走狗！”

威斯克沉下了脸，转过身来举枪对准了吉尔，“巴瑞，这儿没你的事了，你返回研究所1F听候我的命令！”

巴瑞听命转身离开。吉尔本能地喊了一声“巴瑞”。

威斯克：“你就别枉费苦心了，吉尔，巴瑞怕死了安布雷拉了。”

吉尔：“你竟然卑鄙到利用无辜的人来……你这个混蛋！”

被惹怒的威斯克将吉尔打倒在地，仿佛自说自话似的改变了话题：“安布雷拉？不，我还有我的目的……你以为安布雷拉真可以控制一切吗？”

吉尔：“你还有什么计划？”

“哼，你看看这个……”说着，威斯克按下了键盘上的几个键，一旁的巨大容器中的液体开始发生反应。这时吉尔才注意到那容器里面装着的竟然是一个身高接近3米的人形怪物！

“瞧，这就是科学的奇迹，不可思议……”威斯克看着那容器里的怪物，似乎已经陶醉了。

吉尔：“我只觉得恶心！”

威斯克转过身来，“哼，你知道么，我真不想和你说再见！”说完威斯克举枪向吉尔射击，枪声过后倒下来的反而是威斯克——原来是巴瑞救了吉尔！

巴瑞慢慢地向吉尔走过来：“原谅……我，吉尔。我只是想保护我的家人。”

吉尔：“巴瑞，这不是你的错，是威斯克和安布雷拉！他们……”

这时威斯克挣扎着爬了起来，完成了对电脑的操作。巴瑞想阻止也已经来不及了。

容器内的液体渐渐退去，里面的巨型怪物也逐渐显露出了真面目：一身灰白的皮肤，肌肉并没有像普通丧尸那样腐烂得就像是要掉下来一样，而是显得非常强壮；手指部分变异为锋利的巨爪，外露的心脏与主动脉更显得触目惊心；没有嘴唇、暴露在外的肌肉组织与深陷的眼睛让这个怪物——Tyrant（暴君）越发显得狰狞！

Tyrant轻易地就破坏了面前的容器玻璃，慢慢走了出来。“我要让你们好看！”威斯克得意地狂笑，却把Tyrant的注意力给吸引过来了。Tyrant对着威斯克挥动了手刀……“太早了一点……”威斯克留下这句莫明其妙的话，就被Tyrant干净利落地捅倒在地，抽搐了两下就断了气。Tyrant接着一拳打昏巴瑞，就只剩下吉尔了……

在实验室打倒了Tyrant之后，吉尔在威斯克的“尸体”上找到一份柏肯博士有关“G病毒”的“观察记录书”。接着吉尔唤醒了巴瑞，巴瑞醒来第一件事就是询问威斯克的下落，吉尔回头一看，却发现原本躺着威斯克“尸体”的地方空空如也——威斯克就这样消失了。

从牢房中救出被困的克里斯，在直升机用火箭筒彻底解决了Tyrant，吉尔、巴瑞、克里斯乘坐着队友布拉德驾驶的直升机，伴随着研究所爆炸的轰鸣声，离开了这个噩梦之地……（TURE END）

以上就是新生版吉尔篇的完美结局了，GOUKI通过对比克里斯篇的完美结局，认为吉尔的完美结局才是CAPCOM官方认定的《生化危机》初代的真正结局，理由很简单：一是威斯克在克里斯篇中虽然也会被干掉，但却不会发生“尸体失踪”事件，也就是说不能为日后威斯克在《维罗尼卡》中的出现埋下伏笔；二是最后脱出时的角色是克里斯、吉尔与瑞贝卡3人——巴瑞呢？相比较吉尔篇的完美结局，虽然少了瑞贝卡，但由于瑞贝卡本身是《生化危机0》的女主角，她单独作为幸存者回到浣熊市也不是没可能的事情，因此当然是吉尔的完美结局更有说服力了。在这里稍稍提一下克里斯篇的“不完美结局”，即是克里斯在离开洋馆时会听到瑞贝卡的呼救，如果你铁石心肠不去救她，那么在最后克里斯脱出时就……

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

操作与战斗系统

从PS版的《生化危机》起就确立起来的操作系统与战斗系统在经过了后作的不断进化与演变之后，实在是相当的成熟而且完善了。因此制作小组只需能够让玩家在使用NGC的手柄时有使用PS手柄那样的感觉就可以了。不过，使用NGC的类比摇杆来操作游戏实在相当不习惯，就像一只没头的苍蝇那样乱窜——不过若是使用十字键就好得多，但还是要适应一下十字键的另一大缺点：小。按键方面大大的A键是开枪与调查，L键是切换瞄准目标、R键是举枪瞄准、R键旁不太引人注意的的Z键是显示地图，B键是跑、Y键是调出菜单、X键没有作用、黄色的C摇杆是180度转身——玩家可以很轻松地找回在PS上玩《生化危机》的感觉。并且，利用NGC手柄L、R键特有的机能，吉尔（克里斯）在持刀时还能够做出疾退的动作（随着按下R键力度的不同，角色的动作也会有一些区别，疾退的动作就是依照这个原理实现的）。

战斗系统方面，“举枪瞄准→开枪→切换目标→开枪”仍然是主角们的生命线。尽管敌人们的行动大都非常迟缓，但由于游戏多半是在室内展开，因此回避敌人就不是那么容易的事情了。使用主角们最初装备的“SAMURAI EDGE STANDARD MOD.”手枪射击普通丧尸时也有“爆头”的几率，算是一种意外的“惊喜”——由于新生版中“狂暴化丧尸”的存在（详细介绍见后文），因此惟有被“爆头”的丧尸才是无威胁的。

游戏的难度分为“简单”、“普通”与“困难”3种，体现在游戏中就是敌人的攻击力与体力的大幅增加。在普通难度中，吉尔能够顶得住丧尸“3口”，而在困难难度中，吉尔能够坚持“两口”就已经是相当不容易了！更不用提游戏中后期出现的HUNTER以及基梅拉（chimera、キメラ）那可以用“疯狂”来形容的表现了。

在新生版的战斗系统中，“紧急回避道具系统”（前称“防御用辅助武器系统”）绝对是相当重要的一个变更。克里斯与吉尔共通的紧急回避用道具“小刀”以及克里斯专用的“闪光手榴弹”、吉尔专用的“电击器”在游戏中的作用就如同射击游戏中的“保险”一样，在危急时刻使用往往能够力挽狂澜！就算是被HUNTER扑倒在地，HUNTER正打算下杀招的时候，克里斯／吉尔如果装备有“小刀”，你就会看到克里斯／吉尔挣扎着将小刀抽出，狠狠地捅入HUNTER的眼中！HUNTER则会惨叫着起身，一支爪将伤口捂住，另一支爪则凭空乱挥，基本丧失了攻击和防御能力，任你处置；在使用闪光手榴弹对付

一般丧尸的时候，你可以“享受”到100%成功爆头的“快感”：将闪光手榴弹塞入丧尸的血盆大口中，然后后退几步至安全距离，瞄准，开枪——轰……

游戏中人气最旺的真正主角？——丧尸Zombie

登场怪物上篇

“t病毒”的最大“成就”，那就是让浣熊市的99.999%的市民都变成了毫无理性、智能低下、只懂得嗜血的“丧尸”——Zombie。面对这样的“人类变异体”，不管是谁也会感到无以言表的恐惧感吧！那么，一个好端端的普通人是怎么会变成“丧尸”的呢？

t病毒的传播

我们已经知道，t病毒是由安布雷拉公司制造，当时的目的是为了加速生物体体内的新陈代谢——当生物体的新陈代谢的速度达到了一定程度的时候，生物体受创时的伤口愈合速度就会达到惊人的水平，这对一个“生化生体武器”来说，是再好不过的特性了。当t病毒第一次被注入“实验体”体内的时候，就已经为日后的大规模传播建立了一个循环的起点。由于t病毒能够让生物变得暴戾无比，因此在整个实验过程中，“实验体”攻击研究员的事件就几乎是不可避免了。与普通病毒类似的是，t病毒必须进入生物的血液才可使生物体产生变异（换句话说只有这样才可使t病毒生效），所以，当“实验体”咬到研究员手臂或是用手划破研究员身体的一瞬间，就几乎已经决定了那名研究员悲惨的命运。

t病毒感染人体的过程

根据手头上掌握到的资料，以及游戏中提供给玩家的一些受害者的“报告书”、“日记”一类的东西，我们可以基本推断出t病毒感染人体的过程，大致分为4个阶段。

初期阶段，t病毒的感染症状与一般的小病症的症状没有什么区别，最多也就是咳嗽、打喷嚏，皮肤偶尔也会起疹子般地发痒——人体在过敏或受到刺激时的反应也就与上述症状差不多，所以也不会有人去在意这些，顶多以为自己不过是感冒了，就用些普通的药片来对付。当然，这些普通的药片是无法让这些症状消失的，并且，在经过了一段时间以后，人体体内的t病毒就开始感染宿主的细胞组织，从而进入了第二阶段。

第二阶段，就是t病毒真正发挥效用的时候了。t病毒最根本的作用是加快生物体内的新陈代谢，于是，当作为宿主的人类体内的新陈代谢速度加快的时候，宿主的皮外表就会不可避免地发生一些变化——首先是皮肤变得惨白，毫无血色，这正是由于在快速的新陈代谢之下，已死亡的表皮细胞逐渐堆积所造成的；然后，由于t病毒自身的不断繁衍，使得宿主体内的新陈代谢速度越来越快，当皮肤细胞无法承受这么快速的新陈代谢的速度时，皮肤就会发生软化甚至腐烂的情况，直至大面积地脱落。最终我们就看到了那些身上肌肉残缺不全，甚至没有嘴唇、脸皮、眼珠的宿主——现在我们已经可以将其称之为“丧尸”了。

第三阶段，宿主的症状将变得更加严重。由于病毒已经开始破坏脑细胞，使得宿主自身的智能急剧减退，理性、感性也慢慢变得迟钝，最后完全丧失作为“人”最基本的道德观，成为一具彻底的行尸走肉。但是，宿主本身的身体

附录：饲养员日记

1998年5月9日

晚上，我和警卫斯科特、阿里亚斯以及研究员史蒂史一起玩扑克牌，最后史蒂史成了大赢家，但我想这家伙是靠出老千才赢这么多的！

1998年5月10日

今天，一位一级研究员叫我去喂一个新品种的“怪物”。

它活像一只没皮的大猩猩，研究员告诉我必须得以活的生物来喂食。我放了一只猪进去，它先是把猪玩弄了一番——先是将猪的大腿撕下，然后再将猪的肠子给掏了出来……

1998年5月11日

凌晨5点左右，斯科特叫醒了我。还叫我和他一样也穿上一件太空服般的“防护外套”。听说是实验室出了什么意外，唉，似乎研究员们都是些不用睡觉的家伙。

1998年5月12日

从昨天起我就穿着那件笨重的防护服一直到现在，它使我的皮肤发痒，非常难受。

我让那群怪物空着肚子，看着它们焦躁不安的样子，我才觉得好过一些。

1998年5月13日

我的背部又红又肿，只好去了医务室。

医生在我背上绑了一条大绷带，并告诉我可以不用再穿着那件“太空服”了。我想今晚总算是能够睡个好觉了。

1998年5月14日

一觉醒来，我发现我的脚上起了个大水泡。但还是有工作要做……我只有穿着拖鞋去喂那些怪物。奇怪的是今天它们似乎显得特别安静，似乎有什么不对劲？细细一检查我才发现原来少了几只怪物！如果这件事情被上头的人知道麻烦可就大了……

1998年5月15日

嗯……今天的确有些不太舒服，不过我仍然打算去和我的南希（注：女名）见面，这可是我等了好久的假期。可是公司门口的警卫却把我给拦下来了，说公司命令任何人也不准离开这里，甚至连打电话也不准……实在太离谱了！

1998年5月16日

听说昨晚有一个试图逃离这里的研究员被枪决了。

我只感到浑身灼热，就像火烤一样，并且瘙痒难耐……

而当我用手用力抓手臂上那些发肿的地方时，手上一块腐烂的肌肉掉了下来……

究竟在我的身上发生了什么事？

1998年5月19日

我已不再发热，但却仍然发痒。

饿的时候，就吃狗粮充饥。

与我有着差不多的症状的斯科特过来我这边，他那副丑样叫我非杀了他不可！

真是美味啊！

发痒！美味！

www.plumbook.cn

机能还是在高速的新陈代谢之下超负荷运行着，为了弥补高速新陈代谢所消耗的大量能源，而这些能源的补充只能从体外摄取，所以，宿主的食欲就变得异常亢奋，只要是看到、听到、闻到其他生物的存在，就会立刻向该生物发起进攻，就是所谓的“吃人”。而受到袭击的生物，同时也受到t病毒的传染，就算是被侥幸逃脱，在一段时间之后，身体就会出现初期阶段的症状：咳嗽、打喷嚏、皮肤发红发痒……丧尸的世界就这样扩张开来了。

第四阶段，末期。这时宿主——某丧尸的全身组织已经开始溃烂，浑身散发丧尸所特有的“恶臭”（这么说来主角们的鼻子真倒霉……），动作也变得迟钝起来，除了脑部的少数维持身体基本运作的神经元之外，其它部分已经完全被t病毒所破坏了，只剩下“动作的本能”。虽然此时丧尸的头部大小并没有因此而缩小，但脑容量却已经接近零了，并且全身的骨头也因为身体负担过重而脆化——所以有时只需要一枪，就能够把丧尸的头给“打爆”、一脚，就能够将丧尸的头踏碎——这不但是一个刺激的画面效果的展示，并且也用事实证明了丧尸的大脑是空的。而当丧尸的头被彻底毁坏的那一刹那，身体的最后一点机能也算是消失得完完全全了——流出的一滩污血告诉玩家，这次丧尸是真的倒下了。

新生版的超级丧尸——狂暴化丧尸

新生版中被打倒的丧尸是不会消失的，除非被爆头。而且丧尸也一改以往给人的那种动作迟慢的印象，在被击倒之后，如果没有收拾残局（使用打火机与灯油来个“毁尸灭迹”，当然，在吉尔篇中如果使用火焰弹直接命中丧尸也会起到相同的作用），那么在一定时间之后，倒下的丧尸就会在你经过时忽然爬起来，双眼闪着红光如同《生化危机3》中的追迹者那样向你猛冲过来！不但行动速度变快，而且攻击的方式也由原来的用嘴咬变成了直接用“爪”去抓！这种“狂暴化”的丧尸的惟一缺点就是体力比较低，命中一两枪就会再度倒下再起不能——不过，总是在这些尸体边经过也是够提心吊胆的。

特别篇

生化危机 电影版

详细情报
出品：康斯坦丁影业（Constantin Film）
制作：康斯坦丁影业（Constantin Film）
电影名称：《生化危机》（《Resident Evil Ground Zero》）
首映：2002年3月15日
类型：惊悚
级别：R级（限制级，17岁以下的观众需有家长或成年监护人陪伴才能入场观赏）
导演：保罗·安德森
主演：米拉·乔沃维奇
米歇尔·罗德里格兹
艾瑞克·马比乌斯
詹姆斯·皮尔弗伊
官方网站:http://www.spe.sony.com/movies/residentevil/
上映当周票房（上映两日）：约一千七百七十万美元
上映4周票房：约三千七百四十万美元

“在21世纪初，一个名为“安布雷拉”的公司成为了美国最大的企业，它们的经济影响像一张天罗地网，覆盖着美国的各个角落。表面上，它只是一家合法的厂商，专门从事科技、医药以及保健产品的生产，但实际上，它们通过走私军火而赚取大笔金钱的累累罪行，却一直被很好地掩饰在不为人知的黑暗之中，包括武器以及生化实验……”

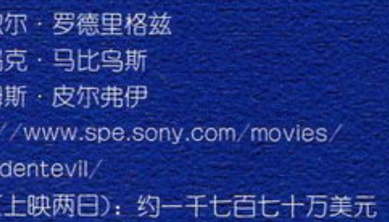
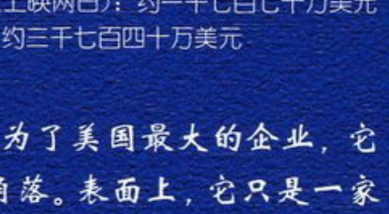
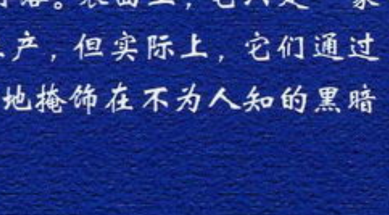
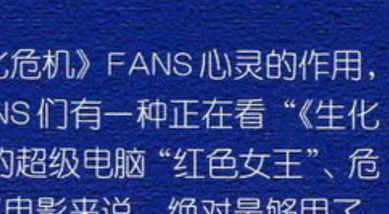
RESIDENT EVIL

◆影片开头的这段旁述的确是能够起到震撼《生化危机》FANS心灵的作用，不但将安布雷拉公司的来历、地位交待清楚，也让FANS们有一种正在看“《生化危机》新作”的感觉。封闭的秘密实验室、失去了控制的超级电脑“红色女王”、危险的t病毒、出色的特种部队队员，这些要素对于一部电影来说，绝对是够用了。真人扮演的丧尸比起游戏中的那些丧尸也差不了多少，至少在扮相上已经达到了《生化危机3》CG的水平。特别是在看到电影中段艾丽丝及她的同伴们为了躲避丧尸的围攻，躲在通风口的那一幕时，禁不住想：这可能就是三上真司想做而没有做到的吧！

◆最后的“BOSS”居然只是一只再普通不过的“舔食者”，这真是有点出乎大家的意料——在《生化危机》的最终BOSS越做越大的今天，电影版的最终BOSS反而却做得好像是游戏中的一个杂兵一样，似乎有点说不过去啊……

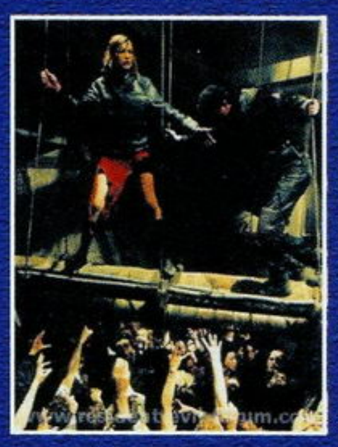
◆结尾处给人的感觉相当好。虽然也有人指责这样的结尾似乎太过老套，制作续集的意图太明显，但如果你是一个《生化危机》FAN的话，在看到了浩劫之后的浣熊市的惨景出现在实拍的电影中时，是否会有一些异样的感动呢？这可是素质再高的CG也无法达到的。

◆最后要说的是，不知道大家注意了没有，电影中的反面角色名叫“斯宾思”（Spance），与《生化危机》中那个从未露面的重要角色“斯宾塞”（Spancer）的拼法只差一个字母而已，这意味着什么呢？

制作花絮

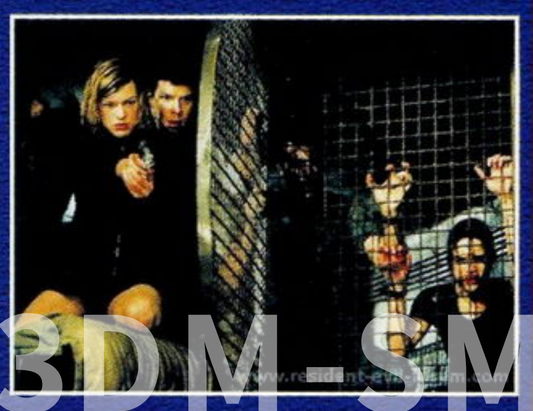
《生化危机》开拍电影版的消息由来已久，最早在1998年《生化危机2》推出的时候，CAPCOM就请来了好莱坞著名的恐怖片大师乔治·罗梅罗（代表作品：《活死人》）来担任游戏广告的导演工作。罗梅罗将广告完成得非常出色，为《生化危机2》骄人的销售成绩立下了汗马功劳。“《生化危机》系列”在全世界范围内大获成功，众多影业公司自然也注意到了这款游戏与电影之间的联系——“毫无疑问，《生化危机》是一款非常值得改编为电影的游戏。”德国的康斯坦丁影业（Constantin Film）表现得最为积极，他们首先是将导演的绣球投向了乔治·罗梅罗。事实上乔治·罗梅罗本身并不怎么了解《生化危机》这款游戏，自然很难就剧本与制作公司达成一致——康斯坦丁影业的着眼点除了恐怖片的爱好者之外，全球数以百万计的《生化危机》FANS也是他们的目标。最后，康斯坦丁影业选择了英国导演保罗·安德森。



在这位英国导演的作品年表中，我们能够看到《魔宫帝国》以及《兵人》这两部作品。前者也就是我们玩家所熟悉的《真人快打》电影版，据说这是在众多由游戏改编为电影的作品中最为成功的一部；而后者《兵人》则更有趣，是先有的电影，之后再由电影改编为游戏。所以说，保罗·安德森与游戏算是有着不解之缘。

影片在筹备初期，各种种样的问题接踵而至。首先是保罗·安德森对《生化危机》的认识问题。“为什么就必须在影片中出现那些‘跳来跳去’的丧尸呢？”——显然导演先生还不清楚“丧尸”对于《生化危机》来说意味着什么，他甚至连丧尸的行动特点也不知道。之后，他更直言“我不喜欢丧尸”。这些发言也由网络传到关心这部电影的玩家耳中，可以想象当时玩家所发起的抗议行动有多“热闹”：“没有丧尸，这样的《生化危机》谁会去看？”“不，没有丧尸的《生化危机》是不可想象的！”为此，电影的拍摄工作停摆了好长一段时间，直到剧本经过了再三修改，专家们认为这个剧本无论是对《生化危机》FANS们来说还是对影迷来说都是可以接受的时候，电影的拍摄工作才正式展开。

主角不是我们所熟悉的吉尔，也不是克里斯，而是原创角色艾丽丝、瑞恩以及马特。他们的身分是“特别战术及拯救部队”（S.T.A.R.S. ）队员，为了破坏电脑红色女王而进入浣熊市郊的研究所。主角艾丽丝由大美女米拉·乔沃维奇扮演，她最为人称道的两部作品《第五元素》以及《圣女贞德》相信许多电影爱好者们已经领教过了吧。（虽然有人说她是沾了法国大导演兼她的丈夫吕克·贝松的光，不过始终“是金子总会发光的”）

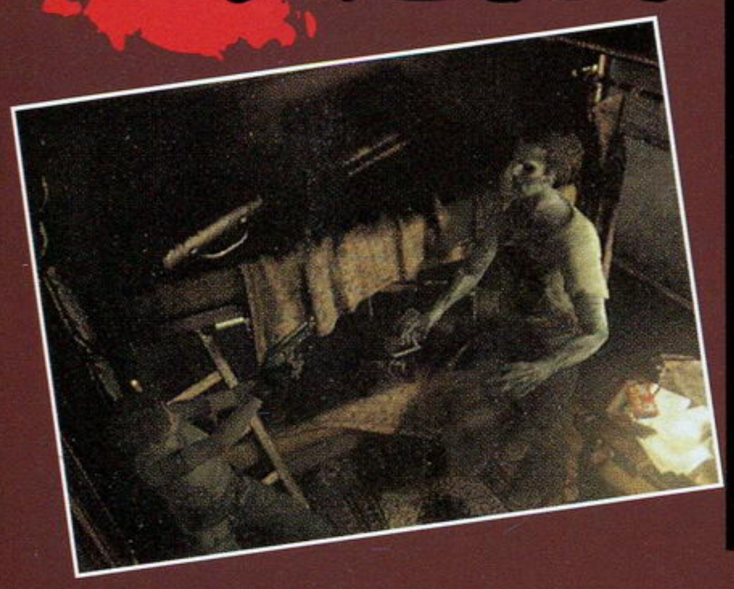


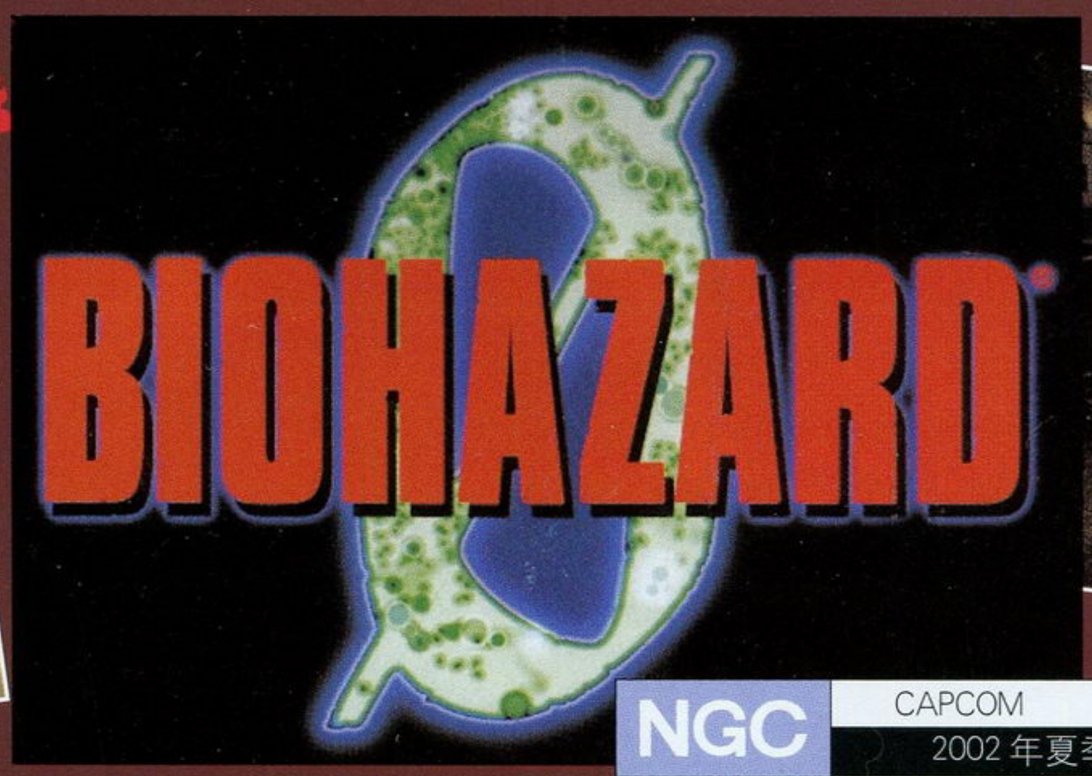
在影片正式开拍之前，保罗·安德森就已经说过，如果影片受欢迎，那么他将很快投拍第二集，甚至连名字也想好了，叫做《生化危机 启示录》。故事将一改原创的风格，而是努力与游戏的剧情靠拢，吉尔、克里斯、克莱尔等人都会出场！现在看影片的票房成绩，看来续集的拍摄是肯定的了！就让我们一起期待着这部感觉更加“生化”的《生化危机 启示录》吧。

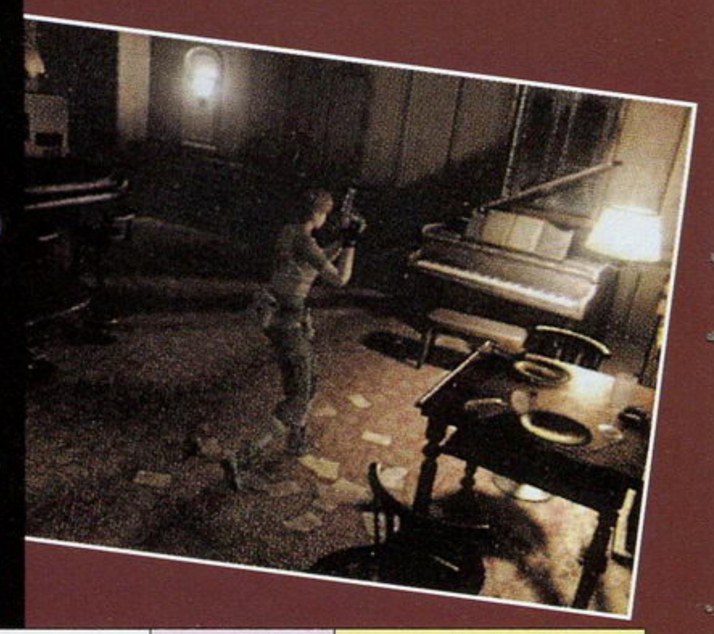
拓梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文:GOUKI

生化危机0







NGC	CAPCOM	A・AVG	1人
	2002年夏季~秋季发售		—
8cm DVD-ROM	—		

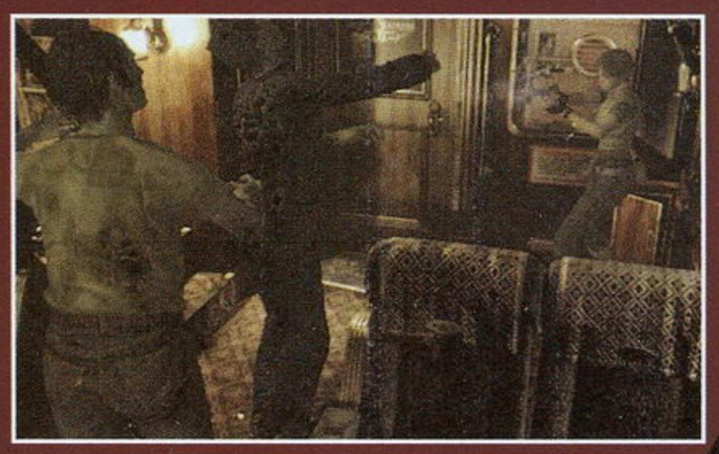
惨剧的真相？一切事件的源头？将bio进化到无限可能的“零”！

时隔二年，终于再度公开！

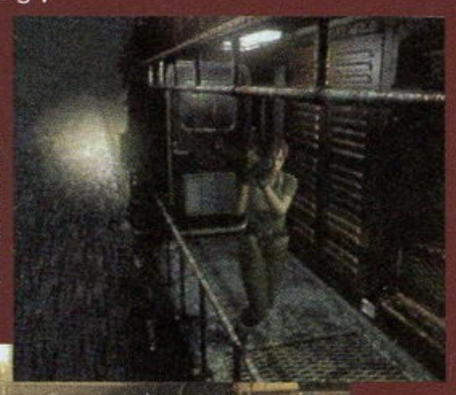
早在上个世纪末，CAPCOM就已经向FANS们宣布了《生化危机0》的存在，并在游戏展上公开展示了完成度极高的N64版。不过之后这款倍受FANS们瞩目的游戏就如同石沉大海一般，再也没有了消息。直到任天堂新主机慢慢浮出水面，CAPCOM才宣布，N64版已经停止开发，《生化危机0》就像当年的《鬼武者》那样，表演的舞台由N64转到了更高一级的NGC上。现在，随着新生版的《生化危机》的推出，CAPCOM的“NGC《生化危机》战略”已经进入第二步，预定在夏秋之交发售的《生化危机0》终于正式公开！

剧情初探

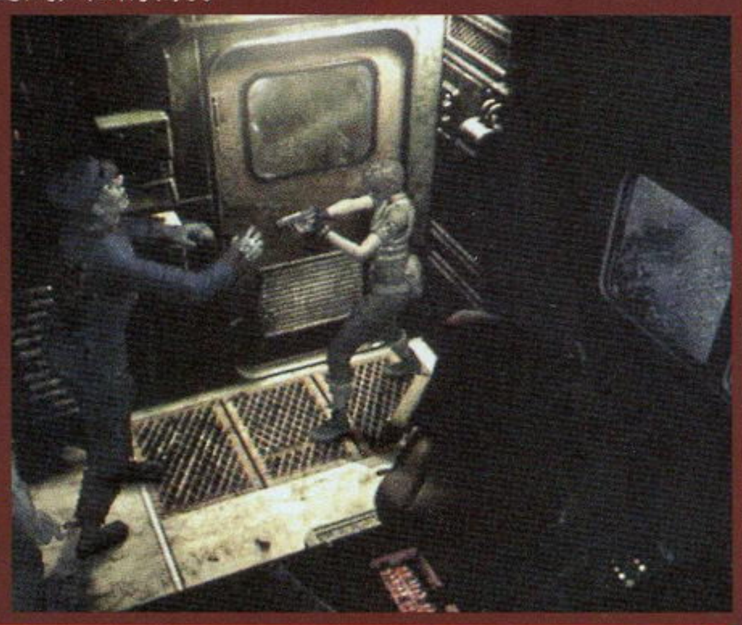
由于近日在阿克雷山区附近发生多起猛兽袭击人的事件，因此浣熊市警方宣布将暂时封锁阿克雷山的登山路线，市警局的S.T.A.R.S. 的Bravo小队受命前往阿克雷森林，进行搜索失踪者的工作。可是，Bravo小队乘坐的直升机在飞抵目的地之前意外坠毁，大部分队员虽然在直升机坠落之前成功逃离，但却因此而被迫分散。小队队员之一，医护人员瑞贝卡·查姆博斯在降落地点附近意外地发现了一辆损坏严重的囚车，囚车内是几具海军士兵的尸体，死状惨不忍睹……瑞贝卡能从危机四伏的阿克雷森林成功逃脱吗？



瑞贝卡的冒险将在一辆高速行驶的列车上展开。至于瑞贝卡为什么踏上这辆列车？而列车的目的地又是哪儿？——这些问题就只有等待CAPCOM的进一步公布了。本期我们将介绍游戏的两大新系统。



游戏将在行驶中的列车上展开，因此丧尸多半都是列车上的乘客、乘务员之类的打扮。这样狭小的空间是否存在着生还者呢？



列车内部的构造被刻画得相当存细，光源效果的表现也让人惊叹。

瑞贝卡·查姆博斯
Rebecca Chambers

年龄	18
血型	AB
身高	161cm
体重	42.1kg

对医疗、化学药品有着极深认识的少女。由于在学生阶段的连连跳级，年仅18岁的她就已经从大学毕业了。心思缜密、有着极高的计划能力的她在浣熊市警察局找到了第一份工作，而此次的调查搜救行动也是她上任之后的第一个任务。

在《生化危机》中登场的瑞贝卡

瑞贝卡在《生化危机》的克里斯篇中首次登场，拥有丰富化学知识的她帮助克里斯解决了不少难题。S.T.A.R.S. 的Bravo小队所属，同时也是我们所知的Bravo小队惟一的幸存者。此次在《生化危机0》中担任主角，将会为我们解开Bravo小队的覆灭之谜。在《生化危机》中，我们只是运用了瑞贝卡一小部分的知识，相信在此作中，瑞贝卡的化学知识会有更大的发挥余地。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

搭档系统

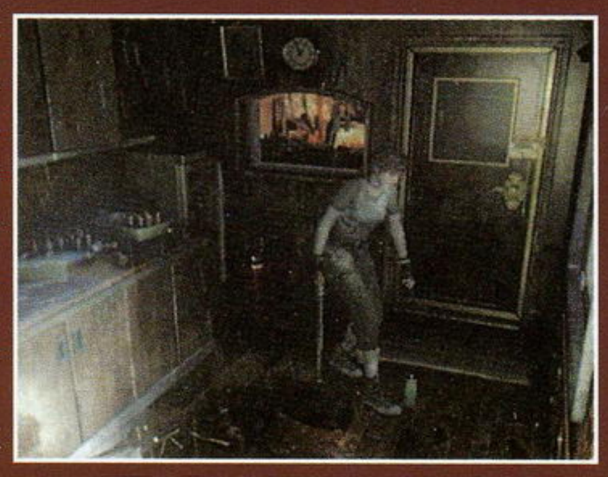
这也是在两年前就已经发表过的“新”系统。玩家可以在瑞贝卡与新角色比利·柯恩之间随时切换操作，将剧情顺利地发展下去。比如在瑞贝卡遇上了解不开的谜题或是敌不过的怪物时，就可以切换为比利继续进行游戏，寻找突破口。两名角色大部分时间都是集体行动的——这样的设定似乎更加贴近“真实”？假设你与你的朋友遇上了不可预知的危险，你会和他（她）分头行动吗？整个游戏采用的是真实时间制，在切换角色操作时，另一个角色是处于毫无防备的状态下的，因此，这也多少限制了切换角色的时机——很显然你不能把其中的任何一个人扔在丧尸堆里不管吧？

虽然CAPCOM还未正式公开新角色比利·柯恩的详细资料，但通过两年前公开的有关N64版《生化危机0》的资料，我们还是可以对他了解个大概。

本刊曾在4月A（总第52期）简单介绍了一下比利·柯恩的身分，被指控杀害了23个人的“屠夫比利”看样子也没有放过囚车内的那几位海军军官？难道瑞贝卡这一次会“与魔鬼同行”？根据N64版的《生化危机0》公开的比利设定原画来看，倒也不像是个坏人……只是他右手上的纹身“MOTHER LOVE”比较让人奇怪……左手上是被破坏了的手铐，看样子比利·柯恩可真是个强力角色啊。

道具的置下与交换

《生化危机0》的道具箱将不存在“异次元空间”性能，相信这一点大家早就已经知道了。这样一来在进行游戏时难免会遇到道具太多装不下的情况——没可能明知是重要道具不去捡吧！针对这样的情况，游戏新增了一个“置下”的指令，顾名思义，也就是能够将暂时没有用处的道具放到地上，到需要时再回来取。不过，暂时还不知道“置下”对于道具是否有特殊的要求。引申一下这个“置下”的概念，我们就能够得出“角色间也能够自由地交换道具”这一结论。就如同《维罗尼卡》中克莱尔能将部分武器留给克里斯使用一样。具体到此作中，可能外表文弱的瑞贝卡将主要负责解谜方面的任务，而前海军少尉比利则主要用武力来解决问题？

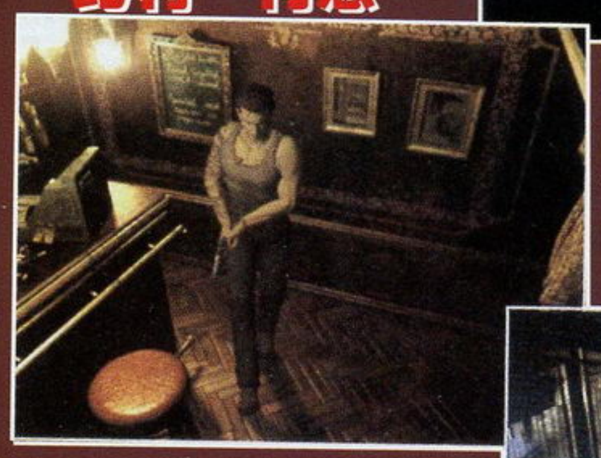


置下不用的道具，空出的道具栏就可以用来拾取重要道具了。

两人的道具箱也是共用的。不能用来交换道具那还能用来做什么？

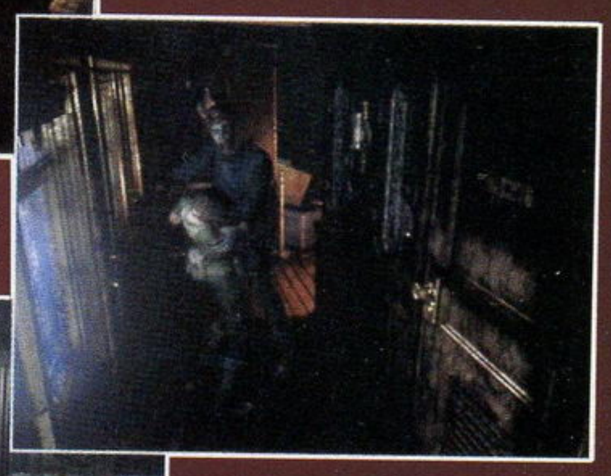
N64版的画面。注意看比利右手上的纹身，写得很清楚：MOTHER LOVE。

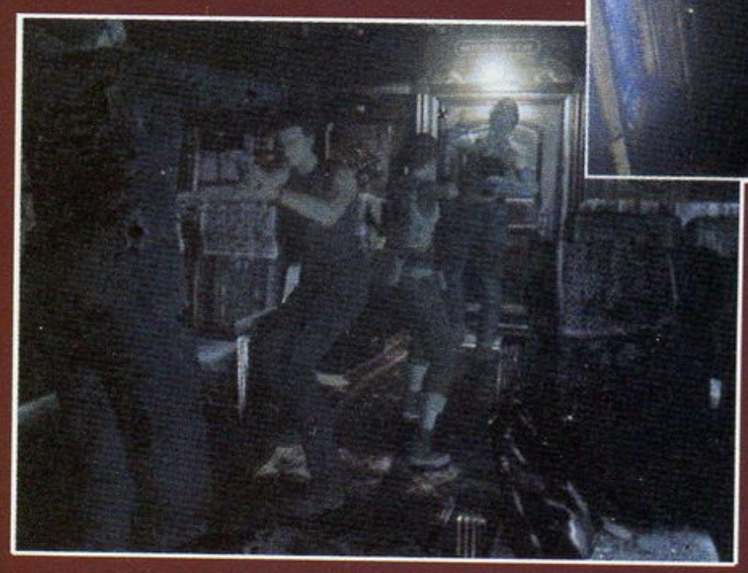
神秘的新角色 比利·柯恩



一定要在安全区域切换角色，否则就会受到丧尸的攻击，到时后悔也来不及了。

NGC版的画面。当然是与新生版的《生化危机》一个级别的。比利赤膊背心的打扮显得力量十足。

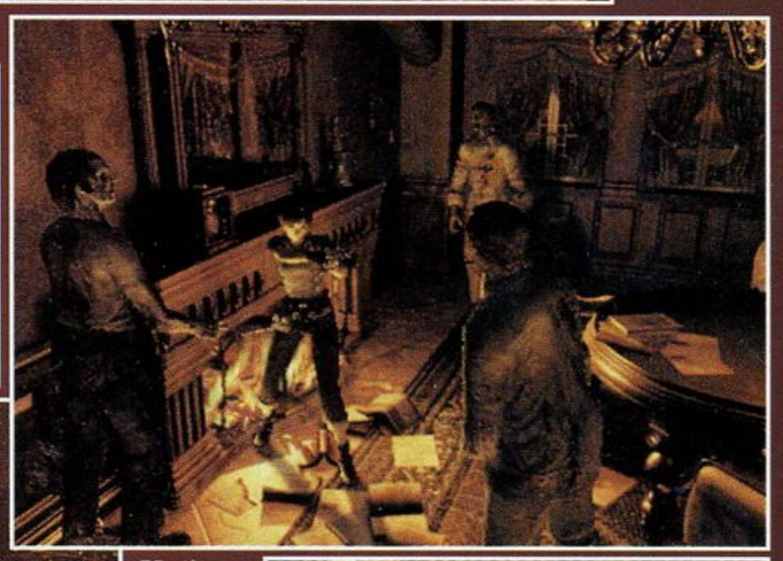




两人协力作战可能？

两人协力战斗！有关这个系统的详细未明，难道可以双打吗？

华丽的住宅，看样子这已经是下了列车的事了。这又是哪里呢？



从高级列车到装修豪华的住所，只有一件事情是不变的，那就是无所不在的丧尸。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

世界足球 胜利11人6

WORLD SOCCER Winning Eleven 6

PS2	KONAMI	SPG	1～8人
CD-ROM	2002年4月25日发售		至少647KB
	对应手柄分插器		

文：GOUKI

我们终于等到了究极的足球游戏了吗？来欢呼吧！

挑战极限的训练模式

系列中一直可有可无的トレーニングモード（TRAINNING MODE）——训练模式在本作中也得到了相应的强化。为了让没有接触过该系列的玩家能够更快地上手，为了让系列的老玩家在这个模式中找到一些新意，制作小组特别设计了一个“挑战模式”（CHALLENGING MODE），你有信心接受这个史无前例的挑战吗？

ドリブル DRIBBLER（1人）

挑战你带球技巧的模式。玩家需要操作球员按照提示箭头带球绕过红色的标记柱。需要玩家良好的反应能力以及判断力。共有28个障碍物，通过的时间越短，则分数越高。获得第一名应该不是件难事。当分数超过1100点时，就会出现“FANTASTIC”字样，并提示玩家获得了一名隐藏球员サビチェビッチ（萨维切维奇）！在MASTER LEAGUE里的“未契约球员”中能够找到他。

ショートパス SHORT PASS（5人）

挑战你短传技术的模式。玩家首先要在球队中确定出场的5名球员，这5名球员要在两名防守球员不知疲倦的抢断中将球传出——有过踢球经验的玩家相信都与朋友们玩过这样的游戏，只是各地的叫法不同罢了。在45秒之内，你能够成功传球的次数越多，每次传球的距离越长，最后所得到的点数也就越高。球一旦出界或者是被对方抢断下来，就算GAMEOVER。当所得到的分数超过1100点达成“FANTASTIC”时，就会得到隐藏球员ヴァルデラマ（瓦尔德拉马），在MASTER LEAGUE里的“未契约球员”中能够找到他。

传球的距离不能太短，否则就算次数多点数也不一定很高。

マニュアルパス MANUAL PASS（2人）

挑战你使用右摇杆进行MANUAL PASS（手动传球）技术的模式。自从《WE5》中出现了可利用右摇杆进行手动传球这一设定之后，手动传球的作用是越来越明显了。在这个挑战模式中，玩家需要控制一名球员与一名CPU球员进行为期一分钟的手动传球的配合。你的传球越接近CPU球员附近的黄色五角星符号，那么就表明你的传球质量越高，点数也就越多。当所得到的分数超过1100点达成“FANTASTIC”时，就会得到隐藏球员シーフォ（西福，前比利时著名球员），在MASTER LEAGUE里的“未契约球员”中能够找到他。

フリーキックロングパス FREE KICK LONG PASS（1人）

挑战你的定位球长传技术的模式。规则非常简单直观，使用○键将球传到指定的区域，如果命中红色的靶心就会获得到高点数，黄色次之，蓝色最低。这个模式需要注意的只有两点：方向与力度。球速越高，所得到的评价也会越高，因此要多使用快速低平任意球的踢法（按住方向键↑）。当所得到的点数超过1100点达成“FANTASTIC”时，就会得到隐藏球员ドゥンガ（邓加），在MASTER LEAGUE里的“未契约球员”中能够找到他。

フリーキックシュート FREE KICK SHOOT（1人）

挑战你定位球射门技术的模式。这个模式与普通训练模式中的任意球练习的不同之处就在于这个模式的罚球位置以及入球区域都是指定的。将球射入指定的区域，命中红色的靶心就会获得到高点数，黄色次之，蓝色最低。同样的，球的力度与弧度不同，就算是命中红色的靶心所得到的评价也会不同。当所得到的点数超过1100点达成“FANTASTIC”时，就会得到隐藏球员ストイチコフ（斯托伊奇科夫），在MASTER LEAGUE里的“未契约球员”中能够找到他。

ボールキープ BALL KEEP（11人）

全队11人一起出战，挑战你持球技术的模式。对方的防守队员会从5人慢慢增加至11人，防守的积极程度也是慢慢增加的。球一旦出界或是被对方抢断下来就算GAMEOVER。这个模式没有时间限制，不过如果你想获得高点数，只是待在自己半场传球那是绝对不可能的。只有当你的队员越接近对方禁区，点数才有增加的可能。当所得到的点数超过1100点达成“FANTASTIC”时，就会得到隐藏球员デシャン（德尚），在MASTER LEAGUE里的“未契约球员”中能够找到他。

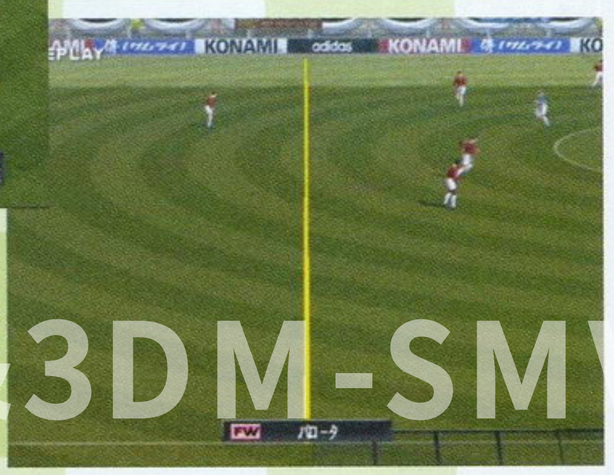
当6个挑战模式全部达到“RANK IN”之后，就会出现最后的挑战模式——チャレンジキック（CHALLENGING KING），也就是对你的综合考验，将上述6个挑战模式串连起来，全部完成之后再计算总成绩。事实上当你能够在6个挑战模式中达到“RANK IN”之后，这个模式也就变得没什么难度了。在获得了4950点以上达到“FANTASTIC”时，就会得到该模式的最后一名隐藏球员ストイコビッチ（斯托伊科维奇），在MASTER LEAGUE里的“未契约球员”中能够找到他（很遗憾是吧？斯托伊科维奇能够成为最后的隐藏球员，绝对是托日本J联赛的福了）。

越位判罚的重播更加人性化

在重播越位判罚时，屏幕上会有一条黄色的线来清楚地表明进攻球员是如何、何时掉入对方的越位陷井的。这样的设定更加直观，也能够平息掉玩家间对某球的争议。

提醒你注意的黄牌表示设定

球员在得到了黄牌之后，每当控制他时，头顶上的“1”或者“2”就会变成使用黄色字体来显示，以此来提醒玩家的注意：他已经有一张黄牌了，碰到对手时千万脚下留情！



3DM-SMW
www.plumbook.cn

星之心画廊

以前说过女读者的姓名会打上红色的，但线索越来越不明显。如本期的老读者“活跳尸阿爽”，大家想想看：一具尸体，是的，确实是一具尸体，而且是一具活的、会跳的尸体！并且这具尸体还有个名字叫作阿爽。你说奇怪不奇怪？更令人恐怖的是这具尸体竟然是一个女生！（哈哈，开个玩笑啦！阿爽是我们画廊的“老顾客”了，不过说起来当你在信里提到你是个女生时我还真是吓了一跳呢。）所以在这里提及一下：给女性读者名字打上红色本来就只是一个“小动作”，大家不必过于认真。

迈克儿·克莱顿新作《回到中世纪》3天看完，里面有个理论很令人惊奇：时间根本就不存在，那只是人的一种错觉、一种生来就被这个社会强压上的习惯！就如古代人坚信地球是宇宙的中心一样，所谓的时间旅行也是不可能的，因为昨天的你和今天的你就是同一个你，假如大家强制性地排除时间这一概念就能明白这个道理。我似乎已经中毒了……推荐科幻迷买这本书！

长春·潘冬

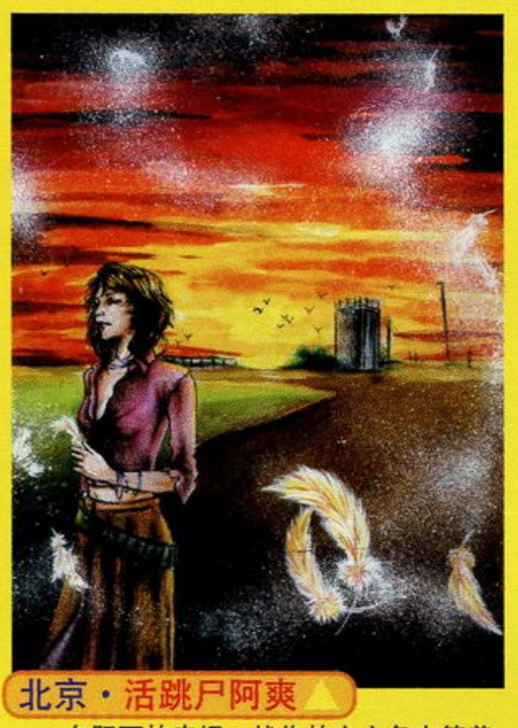
画得不错啊！上次稿费没有收到？如果各位读者的画稿自刊登两个月后稿费还没有收到的话，请打电话到编辑部说明清楚。我们会仔细检查汇款记录的。

本溪·瞧森

应该叫施瓦辛格去演 Snake、汤姆·克鲁斯演雷电、小岛秀夫演 Otacon。其他角色也全采用世界级演员，如布鲁斯·威利斯演奥塞罗特等等。这部电影绝对轰动全球！

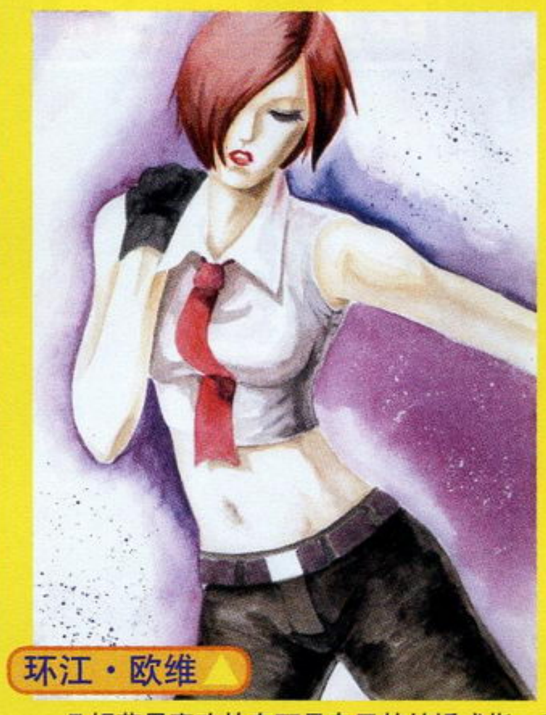
北京·唐涛

临兵斗者皆阵列在前！世界上最恐怖的职业就是杀手！第二恐怖的职业是保镖！第三恐怖的职业是欲从事以上职业的读者……



北京·活跳尸阿爽

夕阳下的农场，忧伤的女主角在等着她的丈夫从战场上归来吗？（另，非常抱歉，没想到你竟然是个女生！）



环江·欧维

凡妮莎最喜欢的东西是自己的结婚戒指，我很想知道那个买戒指给她的男人是谁！郁闷……

K.O.F

在KOF中，有一个无法解开的谜题。

鞍山·神秘人

PS 版《CAPCOM VS. SNK》又看到了酷酷的八神。读盘好痛苦啊！整整 17 秒……

哈尔滨·于海水

拜托加点背景好不好啊！不过这张特瑞以白色作底色倒也不错。这次饶了你！

龙州·津

抱歉……这是哪个游戏里的人物？

北海·天景

那小嘴唇……真的好小啊！（笑）干嘛要做这样的动作呢？

唐山·耿军

It is JOJO！这里想问大家一个问题：世界上最强的替身到底是不是乔鲁诺的黄金体验镇魂曲呢？

池上辽一

(Ikegami Ryoichi)

池上辽一，日本超硬派写实漫画家。1944 年 5 月 29 日于日本福井县出生。大家应该看过他的漫画吧。从《泪眼杀星》到《圣域》（《英雄本色》）再从《圣域》到《马勇历险记》。作品中无不充满着男儿热血顶天的英雄气概。池上辽一的很多作品都以日本黑帮为题材，除了风靡日本、美国、香港、台湾之外，还不知不觉地影响了很多漫画家的作品。，池上辽一作品不单只内容，还有取镜色调、人物头部大特写，权力的斗争以及双方谈判的情景等等一些特点，都在默默地影响着一些后辈漫画家。难怪井上雄彦公开表示自己最崇拜的漫画家只有一个，那就是池上辽一。

池上辽一的绘画技法非常成熟，可以说是日本漫画界画风最写实的漫画家之一。漫画里人物的俊美曾一度迷倒众多读者，大家有兴趣走漫画这条道路的话可以试着临摹他的一些作品。想当年紫枫可是努力学习过他的画风啊……

池上辽一的作品包括《泪眼杀星》等都已被国人所熟悉，因版面有限我就不一一介绍了。（看看这拥挤的画廊……）下期呢，有可能的话想介绍一下国内的一些实力漫画家，如张晓雨、赵佳、陆明等等。（留意了没有？都是些偏向于写实的硬派漫画家哟！）毕竟自 5155 工程以来国内的漫画也发展得突飞猛进。大家都是漫画迷，就朝着这个方向努力吧！

www.plumbook.cn

文：D·S

樱大战4

剧情攻略

DC	SEGA	S·AVG	1人
	2002年3月21日发售		9格
GD-ROM	对应振动包、VGA		

VOL.3 完全保存版

第三幕　与她在生死之间

欢迎宴会

得到了巴黎华击团的协助，帝都内终于解决了蒸气机械暴走的事件，银座也渐渐回复了昔日的繁盛。在大帝国剧场内，今天虽然不是公演的日子，但是却显得非常热闹，大家也正忙碌着准备欢迎宴会，这便是为庆祝巴黎华击团·花组的队员远道而来的欢迎会。在上一次的战役中，如果没有她们前来支援，后果不堪设想，此次为她们举行欢迎宴会除了表达感激之情外，更多的是想借助这个机会使今后能够更好地沟通与合作。

宴会的场地在帝剧的中庭举行，而时间定在晚上，从艾莉嘉兴奋的神情来看，她非常期待这个热闹的PARTY呢！其实这是完全可以理解的，因为这群充满朝气的少女第一次来到这个陌生的都市，能够被视为亲人一样受到如此盛情的款待，当然很开心了！虽然说这是专门为巴黎华击团举办的欢迎会，但是看到大家正忙碌地进行布置的时候，哥古妮戈和花火也要上前帮忙，就连一向不喜欢和大伙儿在一起行动的罗比莉雅也禁不住为宴会尽一份绵力。米田看到这番热闹的景象，自己也有一种发自内心的喜悦，想想自己为了控制三笠的暴走而付出的勇气与代价都是值得的，和平对于曾经经历过那场惨烈的降魔战争的他来说太重要了，一丝会心的微笑此时此刻似乎抚平了他那隐藏在皱纹深处的痛楚。这种和平景象所带来的喜悦，一方面是舞台剧《悲惨世界》的排练进行得很顺利；另一方面已经彻底击败了这次事件的首领，他个人对于大神的英勇表现也相当满意，仿佛在内心深处他已经确定了自己的接班人。当他见到大神之后，便对他说出“如果没有大神在，华击团便溃不成军”，“以后也要拜托你了”这类使大神感到有点莫名其妙的话。

时间过得很快，经过大家的一番努力，欢迎会的准备工作已经处理得差不多了。另一方面，加山受到米田所托，前去日本桥地下取回记载银座发展史的《银座文书》的任务已经完成，虽然这次事件已经圆满解决，未必再需要此文书上的资料，但经验丰富的加山仍然打算第一时间把它交给大神。

正当加山平安无事地来到大帝国剧场前，在街道边的暗巷里却听到了可疑的声音，身为隐秘部队月组队长的他当然要调查清楚了。加山拔出配刀，向着传来可疑声音的位置挥刀砍去，然而却没有劈中任何东西，由于喷出金色蒸气的首领已经被消灭，这可能是自己对妖气的疑心过重吧。就在加山准备前去帝剧参加晚宴之际，一名穿着能乐剧服装的人影突然从他身后出现，只听见加山发出悲鸣的惨叫，他已经被那个神秘人暗算……从那名神秘人的口中更传出令人产生莫明恐惧的声音：“银……神座……江户……”

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
中庭	罗比莉雅认为举行欢迎会不应干涉自己的行动	那么我们去喝酒吗（じゃ、二人で酒でも飲てるか？）	罗比莉雅↑
中庭	米田赞扬大神	任何选项	——

电玩迷 3DMGAME
WWW.3DMGAME.COM

被隐藏的真相

回看正在举行欢迎宴会的帝剧中庭内，此时此刻真的热闹非凡，不论是帝都花组或巴黎花组的女孩们都玩得非常开心，当中的艾莉嘉对于日本特产的山嵛菜（一种带有怪味的绿色食品）似乎很感兴趣，还邀请大神一同品尝。大神虽然不太习惯那种味道，但是能够和大家如此无忧无虑地享受生活，也自然让他觉得肩上的担子轻松了不少，快乐使人年轻，这句话一点没错。在晚宴中，接到椿的通知加山已经回到帝剧，大神的第一反应就是拜托他去寻找的《银座文书》已经到手了。在帝剧正门接待处从加山的手中接过《银座文书》之后，大神便发觉今天的加山与以往的他有点不同，平时没说两句话就不知从哪里变出吉他摆酷的他一脸面色沉重的神情，似乎有什么在隐瞒着大神。邀请加山参加晚宴，他却找个理由回避了。在加山离开之前，他忠告大神此次事件并没有得到完美解决，千万不要大意。正当大神还在琢磨加山留言的含义时，副司令枫也前来找加山，当她追赶至帝剧门前时，发现地上留下了丝丝血迹，这么说加山受了伤？当枫跑出大门面对加山的时候，他还是摆出一副安然无事的样子，但在枫面前他不敢撒谎，根本无法隐瞒自己背部受了重伤的事实。枫把自己祖传的疗伤药交给加山之后，也从他那里知道了真正的元凶还没有出现的严重情况……

晚宴结束之后，大神回到自己的房间准备阅读《银座文书》，而枫也同时到来打算与他一起分析一下书上所记载的内容。根据《银座文书》的记载：银座是与金座同时期以江户（日本人对旧东京的称呼）货币经济为基础修建的城市。借助能乐剧中的神乐舞，银座成为了一片封魔的土地。而所谓的神乐舞便是守护银座的银座金春流一族的职责。银座与金座，神乐舞与金春流，对大神来说全部都是第一次听说的名词。枫认为与银座对应的金座有可能是一片呼唤魔物的场所，而神乐舞则可能是一种镇压神灵的舞蹈。大神回想起当日在跟艾莉丝看能乐剧的时候隐约之间看见的怪影，似乎与这些事件有着密切的关连，和枫商讨了一会儿，大神觉得有必要做进一步调查。

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
中庭	艾莉嘉请大神品尝她做的食物	输入中强力度	艾莉嘉↑
玄关	加山面色一片沉重	任何选项	——
队长室	对于《银座文书》的感想	任何选项	——

帝都的观光

翌日，巴黎华击团的队员打算到帝都四处观光，因为除了花火外，其他的4位队员都是首次来到帝都的，因此表现得异常兴奋，而她们也打算分头行动，也许只有这样才能够在有限的时间内游遍帝都内所有的景点吧。其实有时候自己没有去过，听别人讲讲观光时的感受也不错。（D·S：呵呵，旅行可是我的强项啊！）首先是艾莉嘉和哥古妮戈跟着完奈、艾莉丝和红兰去吃煎饼；古妮西露和花火跟着堇、樱去了解花道这种具有日本特色的文化；最后是罗比莉雅跟着玛利亚、织姬和雷尼到浅草寺观光购物。3组观光队都盛情邀请大神同行，一时间这可为难了他，不过想想既然心中已经有了她，当然应该毫不犹豫地加入她所在的那一组了。趁着中午出发前的一个小时之内，大神便先决定去找巴黎华击团的队员谈论有关她们对结婚看法的意见，好当作自己首次全权负责的舞台剧的参考。

而在自由活动的这段时间内，枫突然前来找大神商讨《银座文书》的事情，从一张在太正四年降魔战争前（也就是还没有降魔出现的年代中）的照片看，拍摄了在银座出现的一位能乐师的模糊人影。对于照片中的能乐师，枫推测这可能跟镇压神魔的金春流能乐师有关，说不定就是他扰乱帝都的地脉才令降魔诞生的。虽然没有实质的证据证明以上的言论，不过可以肯定在银座这片土地上仍然存在未知的谜。

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
食堂	樱问及大神打算跟她们到哪里游玩	与艾莉嘉到集市去（エリカたちと下町へ行く）	艾莉嘉↑
		与古妮西露去学习花道（グリシーヌたちと华道をする）	古妮西露↑
		与罗比莉雅到浅草寺去（ロベリアたちと浅草寺に行く）	罗比莉雅↑

自由行动时间

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
11点30分前			
屋根里部屋	看眼睛×2	——	艾莉嘉↑
	看头发×2	——	艾莉嘉↑
	谈话	这跟外国人或日本人没有关系（外国人も日本も关系ないよ）	艾莉嘉↑
		这是日本人的本质（それが日本人の心意气だよ）	艾莉嘉↑
	看胸部×2	——	艾莉嘉↓
	※离开时可以向艾莉嘉问及结婚的问题		艾莉嘉↑↑
露台	看眼睛×2	——	古妮西露↑
	谈话	没问题，一定会大受欢迎的（大丈夫、きつと大欢迎だよ）	古妮西露↑↑
	看胸部×2	——	古妮西露↓↓
	看胸部×3	——	古妮西露↓↓
	※离开时可以向古妮西露问及结婚的问题		古妮西露↑↑
厨房	看眼睛×2	——	哥古妮戈↑
	看头发×3	——	哥古妮戈↑↑
	谈话	大家在一起很快乐（みんな一绪だと乐しそうだね）	哥古妮戈↑
	看胸部×3	——	哥古妮戈↓
	※哥古妮戈为巴黎恋人时谈话中选第3个选项会好感度大增		
	※离开时可以向哥古妮戈问及结婚的问题		哥古妮戈↑↑
蔷薇组部屋	谈话	会受到应有的恶报（痛い目に会うと思うぞ……）	罗比莉雅↑
	看头发×2	——	罗比莉雅↓↓
	看胸部×3	——	罗比莉雅↓
	※离开时可以向罗比莉雅问及结婚的问题		罗比莉雅↑↑
图书室	看眼睛×2	——	花火↑
	看头发×2	——	花火↑
	谈话	现在的花火已经很好了（今の花火くんの方がいいよ）	花火↑
	看胸部×2	——	花火↓
	※离开时可以向花火问及结婚的问题		花火↑↑
队长室	樱和罗比莉雅不知道在里面干什么	在限定时间经过一半之后选择"冲进去"（部屋に突入する！）	樱↑罗比莉雅↑
		总而言之先离开（とりあえず立ち去る）	罗比莉雅↑
食堂	艾莉嘉为帮助别人把完奈的优胜旗送出去了	辛苦你了（人助けご苦劳さま）	艾莉嘉↑玛利亚↑
		一会儿取回来吧（后で返してもらつてくるんだぞ）	玛利亚↓完奈↓
		不回答	玛利亚↑↑
游戏室	玛利亚和罗比莉雅进行决斗	不回答	玛利亚↑↑
大道具部屋	蔷薇组他们似乎受了伤	——	出现变化
※如过后出现的队员为樱的情况下，没有抚摩过蔷薇组队员会增加好感度，相反则下降；而出现的队员为艾莉嘉的情况下，抚摩蔷薇组队员各两次以上可以增加她的好感度。			
乐屋	樱和菊之丞教花火如何化妆	花火很美丽（きれいだよ……花火くん）	花火↑
		我认为樱比较漂亮（俺はさくらくんの方が……）	樱↑
	花火不知道菊之丞是男孩子	他是真真正正的大和抚子（正真正铭の大和なでしこなんだ！）	花火↑
音乐室	堇和织姬为鞋子的事情开始吵闹起来	我也会拘泥于鞋子的事情（俺もクツのはこだわりがあるぞ）	织姬↑↑
		不回答	堇↑
	古妮西露前来和解	不回答	古妮西露↑↑
中庭	艾莉嘉打算跳起来取树上的气球	输入中强力度	艾莉嘉↑↑
	如何处置气球内的种子	那么大家一起种植吧（じゃ、みんなで植えようか）	樱↑艾莉嘉↑
		分一半给巴黎的同伴（巴里と半分こにしようね）	艾莉嘉↑樱↑
一阶客席／二阶客席／舞台／舞台里	巴黎花组也希望在帝剧演出	舞蹈表演最好（レビユーがいいんじゃないのか？）	古妮西露↑↑花火↑

手梅杂志@3DM-SMV

座塔已经没有必要再来了，所以出门后这个地点在地图上就再也不会出现了。

回到利图亚，酒场老板给了一张盗贼卡片，现在就可以进入他身后的盗贼市场了。（从此，那种红色的宝箱也可以打开了）在市场里，和门口右边的人说话就可以取回白龙之翼。在离开市场的时候，突然听到了有人说话，那鲁听出那个人正是洛薇丝。赶过去一看，原来她正在哄骗老板的孙女莉拉，因为这个小女孩也是一名歌姬。众人还是没有洛薇丝的手快，莉拉也被她抓走了，她还扬言要在阿莱斯之前取得赤龙的力量。之后来到盗贼市场，和左边的某人对话可以得到一个笔记本，是伊尔库村（イルクの村）的一个名字叫做希艾拉（シエラ）的人的飞船设计图！伊尔库村就在地图的最下方，而希艾拉的房子就在村中女神像的北边。把笔记本还给他后，他答应制造一个气球，但是还需要一种叫做フワフワむし的虫子气球才能够做成。从村子左边的楼梯下去见植物学者，再从北边的门里进去就开始抓虫子了！在最北边，杀死那个紫色的虫子就可以获得所需要的东西。把虫子交给希艾拉，经过一个晚上气球终于做好了！选择第一项就可以飞向火龙洞窟了。

来到火龙洞窟第一层，就听到赤龙的说话，它会在洞窟最深处的赤龙之间等待众人。一路前进，居然又碰到了洛薇丝，她派出两只很麻烦的火焰犬对付大家了。然后洛薇丝又一次逃走了，临死前她说众人所追寻的红色之光将不再闪耀，看来和赤龙有关！继续前进，赤龙告诉大家，它的肉体已经被毁灭了，现在和大家说话的是它的灵魂。之后，赤龙给了阿莱斯赤龙的盾，并且把众人传送到了最初的着陆点。

回程的时候，气球坠落在利图亚，众人都晕了过去，而气球的残骸也被镇上的人拿走了。当众人醒来的时候，又碰到了莱克。等他离开后去酒场向他询问，知道利用米洛德的渡船可以去新的地点。果然现在可以使用渡船了，大家来到了利顿村（リトン），青龙神殿就在附近。刚进村就听到了奇怪的歌声，于是向长老了解详情。长老告诉阿莱斯，因为魔物占据了可以发出风之音的洞窟导致祭祀无法进行，也就无法呼唤青龙了。洞窟的入口就在村子右侧的小庙中。来到洞窟深处，发现发出声音的风穴缺了一块，补上了石头后就好了。完事后回到长老那里，长老告诉大家，在北边的湖边，只要两个相爱的人一起唱歌就可以呼唤出隐藏的青龙神殿。

在湖边，那修和米娅、基莉和捷西卡都没能够让青龙神殿出现。心中思念着露娜的阿莱斯吹起了洋笛，远在边境魔族领地的露娜感受到了阿莱斯的思念，心中也挂念着阿莱斯的她情不自禁地唱起了歌。两人相通的心意终于解开了青龙神殿的封印，道路出现了。众人还是被妃希雅赶在了前面。青龙把青龙的头盔交给了阿莱斯，并且告诉众人黑龙就在东边的某个地方，然后也消失了。在大家就要离开的时候，妃希雅来到众人面前，她是来警告大家不要再继续下去的，否则的话性命不保。

要想去黑龙所在的黑龙砦必须要经过タムル一の山道。在就要出谷的时候，赛诺碧雅挡在了路口，她为了阻止阿莱斯和黑龙见面派出了恶魔，但是这样怎么能够阻止阿莱斯呢？但是似乎她想用人海战术拖垮大家。正在这时，两只飞箭击中了恶魔，受到了外来干扰的赛诺碧雅撤退了。原来是两个牧民模样的人帮的忙。

穿过山道就来到了塔姆鲁（タムル一）村，在这里大家又碰到了莱克。他告诉大家他知道有人可以制造飞空艇，这样就可以去边境的魔族大本营了。于是其他人留在村中收集黑龙的情报，而莱克和阿莱斯两个人则一起去找那个会制造飞艇的麦特（マイト）。两人来到北方的麦特之塔。进入后就会有一个无尽迷宫，还好是有提示的，只要按着左右下上的顺序走入各扇门中就能够继续前进了。然后在管道里四处穿梭，终于来到了顶楼。麦特和莱克是老相识了，立刻答应制造飞空艇，但是是要花时间的，所以还是先找到黑龙接受试炼再说。从房间左边的门可以直接回到地下室。回到塔姆鲁后，莱克又要走了。临走之前，莱克告诉阿莱斯，黑龙砦就在南边，穿过迷路之森就可以到达了。

在村子里找齐伙伴就可以出发了，但是那修却迟到了。大家刚要出村，发现有个人被吊在村口，之前在山谷帮过阿莱斯他们的那两个人就在一旁，说要处死他。阿莱斯自然要阻止这样的事情了。从对话中得知，这两个人男的叫做铁木真（テムジン），女的叫做霹雳雅（ピリア），被吊着的男人为了赚钱贩卖假药，而说谎在草原人的规矩中是要被处死的。铁木真认为真正的战士不应该维护恶人，于是要求和阿莱斯决斗。为了救人，阿莱斯不得不应战。打倒铁木真后，他终于承认阿莱斯是真正的战士，同时也告诉大家，他们也是因为草原族的歌姬被魔族抓走才四处搜寻的。之后，铁木真还把草原象征勇气的龙之首饰交给了阿莱斯。他们离开后，那鲁在首饰上发现了黑龙的印记，看来草原族的战士和黑龙是有关系的。大家在迷路之森转了好几圈，根本找不到出路，于是捷西卡提议先休息一个晚上。天亮了，突然出现了一帮人，原来是草原之民。阿莱斯说自己是来寻找铁木真的，并且把首饰交给他们验证，这些人一看真的是族长铁木真的朋友，就把众人带出了迷路之森。出了森林就是草原族的聚居地包（パウ）村。

在村中最南边的帐篷中，大家又见到了铁木真。大家正在互相交换情报的时候，一阵奇怪的歌声传来，是暗之歌姬的诅咒之歌。听到歌声的女性全部晕倒在地，连赶来告诉大家暗之歌姬就在黑龙砦中的霹雳雅也难逃一劫。铁木真立刻冲向了黑龙砦。而白龙之翼也因为诅咒之歌不再发光。从村子上方的长老屋那里得到长老的允许后，大家进入了村子东边被视为圣地的黑龙砦去帮助铁木真。在二楼，铁木真会加入队伍。在四楼，黑龙的声音告诉大家，暗之歌姬用歌声控制了它的肉体，它要求阿莱斯毁灭自己的肉体。同时它把黑龙之铠交给了阿莱斯，但是他还没有经过试炼，因此还不是真正的龙之使者，而黑龙的试炼就是探访拥有正义之心的人，只有这样的人才能够使黑龙之铠放出光芒。

大家继续前进，终于来到了顶楼。黑龙的肉体前站着的居然是——露娜！然而那似乎并不是露娜本人！正在阿莱斯要上前追问缘由的时候，魔法皇帝出现在露娜的身后，是他控制着露娜的意识。露娜唱起新的歌曲，所有的人都感到不适。但是在阿莱斯的呼唤下，露娜恢复了本性，为了拯救露娜，阿莱斯的正义之心被唤起了，黑龙之铠发出光辉，新的龙之使者诞生了。但是露娜被魔法皇帝打晕，又变回了暗之歌姬，并且操纵黑龙的肉体向众人打来。打倒了黑龙后，魔法皇帝又一次使黑龙复苏，然后带着露娜坐着黑龙离开了。

回到铁木真的帐篷，米娅他们都恢复了健康，而白龙之翼也恢复了力量。这时候莱克又出现了，他告诉大家飞行船离完工只有一个晚上的时间了，让大家快去麦特那里。而铁木真也会感谢阿莱斯，并且赠送一把很强的剑。用白龙之翼可以轻松地传送到麦特的房间，他要开始最后的工作，于是众人耐心地等待。和伙伴们都对话一遍后，再和莱克说话，飞空艇就造好了。大家一起来到楼顶。正在大家要登上飞空艇的时候，那修破坏了飞艇的引擎。洛薇丝也出现了，原来那修早就把众人的行踪报告给了她，洛薇丝带走了背叛了的那修。麦特说只要找到替换的引擎，飞空艇还能够继续使用。基里突然想到了原来的气球，用那个引擎就可以了。在盗贼市场，和右边的人对话就可以得到引擎了。回到麦特那里，修理工作就开始了。等到和大家对话完了，飞空艇也修好了。

于是众人飞向机械城，但是却遭遇到机械城的强力魔法结界，于是不得不从城下改为步行。大家进入了一个矿山，里边的工人都是魔物，但似乎都不是邪恶之辈。在前进途中，发现一个工头正在殴打一名矿工，帮忙解决了后继续前进。突然大家眼前一黑，灯光再起之时捷西卡和米娅两人已经被赛诺碧雅的魔法困住了。赛诺碧雅本来想利用这个机会让基里和阿莱斯自相残杀，但是基里不吃这一套，而捷西卡也悄悄地使用解咒魔法打破了束缚。眼看失败的赛诺碧雅又放出恶魔阻挠大家，自己却逃掉了。

离开矿山后，来到魔族的村落加迪恩（ガディン），在最里面看到了赛诺碧雅在指责妃希雅忘记了魔族的仇恨。赛诺碧雅离开后，妃希雅告诉了大家进入机械城鲁伊德（ルイド）的方法。经过讨论，大家一致认为妃希雅的话是可信的。结果也证明的确如此，按照妃希雅提供的方法，一行人成功地从暗门潜入鲁伊德。在顶楼遇到了巴塔南（バタネン），他是魔族的科学家。他叫出被改造成魔道机械兵器的那修。那修对众人施以电击。看到

话梅绿茶&3DM-SMV
www.plumbook.cn

这个情景，米娅打了那修一个耳光，唤醒了他的良知，他把巴塔南撞下了大楼，而身上的魔道盔甲也随之碎掉了。

但是这一切只是加莱昂拖延时间的伎俩，现在机械城启动了，没有什么再能够阻止他的阴谋了。而他说，等到露娜醒来的时候，她就会真正地觉醒。当众人离开的时候，巴塔南又出现了。击倒他后，众人回到了飞行船，但是还是无法接近机械城。米娅突然发现加莱昂就是为了和女神之塔对抗才建造了机械城的，所以米娅提议回到韦恩想对策。到了魔法公会，米娅向母亲要求进入银之塔，用来对抗机械城。莱米莉亚应允了，于是全部韦恩的人都离开避难去了，只留下阿莱斯一行人来到银之塔（入口就在大厅左侧）。集合了众人的力量，米娅用韦恩全部能量放出魔法，终于打破了机械城的结界，但是韦恩也坠落到了地上。

众人用白龙之翼传送到了黑玫瑰路，从这里出城就可以来到机械城。在城下，阿莱斯他们遇到了前来助阵的铁木真等人。穿过机械城的底部，居然来到了一个风景宜人的大花园，这里住着很多妖精族的人。继续前进，在深处会发现一扇被强力的魔法封印的门。正在大家无可奈何的时候，妃希雅出现了。她为大家解开了封印，正当她想说出加莱昂的阴谋时，赛诺碧雅和洛薇丝出现了。妃希雅挡在了她们面前，让阿莱斯她们快去加莱昂那里救出露娜，打破加莱昂的野心。

最后，终于要和加莱昂决战了，虽然他很厉害，但是龙之使者和他的伙伴们也是很强大的。恶战之下，阿莱斯他们终于获得了胜利。然而露娜已经不再是露娜了，她的灵魂已经被别的东西取代了！在露娜的召唤下，女神之塔出现了！而加莱昂居然再次出现在众人面前，原来刚才大家所打倒的只不过是一个傀儡罢了。加莱昂告诉阿莱斯，露娜其实是阿尔蒂娜女神的转世，而现在女神的力量已经被他得到了手中。加莱昂要带着露娜——不，现在应该说是阿尔蒂娜统治整个世界。他放出雷魔法，打晕了众人。在昏迷的时候，阿莱斯听到了真正的女神阿尔蒂娜的声音。那个声音告诉他，真正的力量就在他自己的心中，一定要坚持拯救露娜的决心。

醒来的时候，阿莱斯发现自己躺在麦鲁的公馆里，捷西卡和那修都在身边。在广场下方的长凳上找到米娅，在港口的酒吧发现了基里后，莱克再次出现，把大家带回了故事最初的地方——布鲁古村的达因墓地！在墓地，莱克给大家讲述了15年前女神转生的真相。而莱克其实就前任龙之使者达因。达因告诉阿莱斯，他如果真正地为露娜着想、为人类着想就能够拔出墓碑上插着的阿尔蒂娜之剑，成为真正的龙之使者。阿莱斯拔出神剑，发挥了龙之使者的真正力量。

之后，那鲁体内的白龙之力觉醒了，他带着众人飞上了魔道都市。在入口附近，大家居然碰到了露娜，她说的话很奇怪。很快大家就认识到，这个露娜是个冒牌货，果然，她正是洛薇丝假扮的！洛薇丝对众人下了诅咒，以后每次战斗都会数名成员会处于不良状态，而且这个诅咒是无法解开的，使用道具也没有效果。虽然中了暗算，但是大家还是奋勇前进，终于再次找到了洛薇丝。打倒了她诅咒就解开了，而且也可以进入女神之塔了。女神之塔中有很多机关，都要按照白红蓝黑的顺序开启。经过重重阻挠，阿莱斯他们终于又见到了赛诺碧雅。她对众人展开了心理攻势，想利用人类内心的脆弱来打败众人。但是大家都对人类的未来充满了信心，自然也已经战胜了自己内心的迷惑，赛诺碧雅的战术失败了。失败了的赛诺碧雅为了不让众人去到加莱昂那里，亲自上阵作战，但是在强大的众人手下还是失败了。

大家来到女神之塔的最顶层，看到加莱昂正要阿尔蒂娜完成仪式，成为永远的女神。但是那样的话，作为女神转生的露娜的肉体和灵魂都会被消灭……阿莱斯怎么能够让这样的事情发生呢？但加莱昂是不会让他们破坏仪式的，因为他的阴谋就是利用仪式的魔力成为新的神。一场战斗在所难免……终于打到了加莱昂，在临死前加莱昂终于看到了这种过去没有认识到的力量……

下面的事就是救出露娜了！阿莱斯来到露娜的身前，却遭到雷电的攻击，原来现在露娜体内的阿尔蒂娜女神的意识已经开始觉醒了。然而阿莱斯不会放弃，他继续前进，同时说出了自己真实的想法：他不会舍弃整个人类或者所爱的人的任何一方，谁也不舍弃，谁也不伤害！他要救助露娜，也要救助这个世界！在雷电中，阿莱斯来到露娜的身边。阿莱斯告诉女神，龙之使者并不是为了女神一人而存在的，而是为了全体人类，也为了露娜。但是女神说即使打到了加莱昂也无法停止魔道都市的机能，魔法力继续这样集合下去的话整个世界就会变成荒漠；而如果她离开仪式范围的话，这种力量也会暴走，破坏整个都市。原来这个时候露娜的意识已经恢复了！阿莱斯要露娜相信他的力量，相信人类的力量。集合了两个人的力量，露娜终于脱离仪式的魔法阵，而整个都市也开始崩溃。

米娅等人及时逃了出来，大地又恢复了生机，而阿莱斯和露娜也在光芒中出现在大家面前，大家一起回到了麦利比亚。决战之后，人们又可以过上和平的生活了。米娅正式担任了魔法公会的新主人，而那修则负责协助她进行韦恩的重建工作；麦鲁提督的身体也复员了，捷西卡终于可以用真面目面对父亲了，麦鲁也把她托付给了基里；拉姆斯还在努力地经营着自己的商店。在决战中，露娜和阿莱斯都失去了力量，变成了普通的人类了；但是他们却可以过着幸福的生活，而他们的精神也会永远被所有的人类所传颂。

在港口，准备回布鲁古的阿莱斯和露娜遇到了莱克大叔。莱克问大家是否准备回家，回答“是”（第一项）以后，最后的对话开始了。莱克告诉阿莱斯，达因这个人已经不存在了，而神和英雄的时代也已经结束了。从现在开始，是无名但充满勇气的普通人开创历史的时代。莱克还要继续旅程，因为世界上还有很多未知的事情要发生。他说，人类并不只是不断向未来前进的历史中的匆匆过客，人们之间发生的事情只是必然会发生的偶然，而阿莱斯他们的冒险也才刚刚开始。说完，莱克就离开了，而露娜他们也将回到布鲁古村开始新的生活，我们的故事到此也终于告一段落了。

连载两期，终于把《露娜·传说》的攻略写完了，这里阿修罗要说一下自己的看法！游戏在剧情和系统上的确没有什么可说的，十分出色，不愧是号称“感动了一百万人的RPG”。可能是由于机能的限制，本作的遇敌方式变成了踩地雷，而触发频率又相当高，很多人对此不满。另外游戏的隐藏要素还不够多，希望2代移植的时候可以改进！总而言之，这是一款值得推荐的好游戏！

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

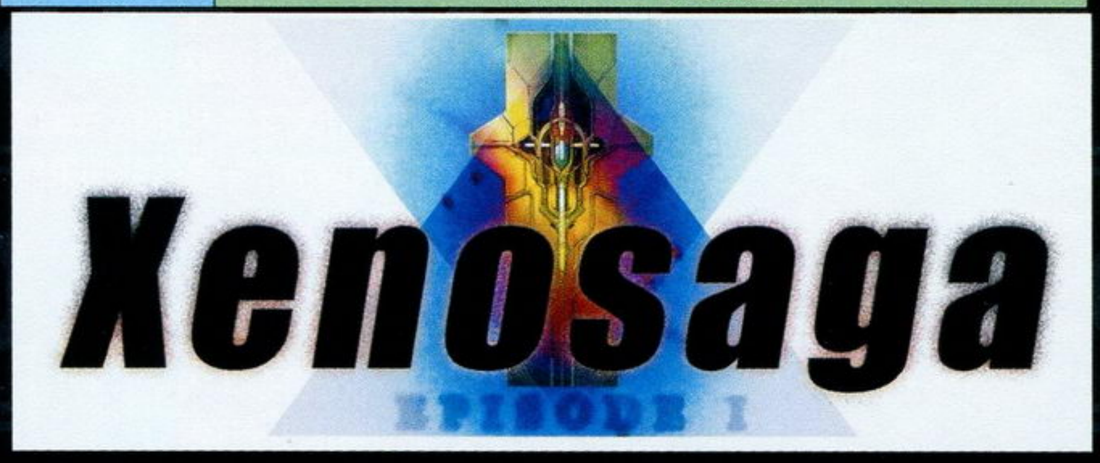
XENOSAGA EPISODE I 力之意志 Der Wille zur Macht

《异度传说》小说攻略

文：慕容非 协力：Silence

PS2	NAMCO	RPG	1人
	2002年2月28日		165KB
DVD-ROM	对应PS2专用硬盘		

《异度传说》的小说攻略已经连载了很多期，期间有不少XENO的爱好者夸我写得好，当然也有不少人把我骂得狗血喷头……不过像XENO这样的游戏，其吸引人的地方就是剧情，我找不出不将她小说化的理由，只能希望那些把游戏快速打穿的朋友们能静下心来仔细品味一下剧情，把这个游戏当作是一部小说或电影来看才是最好的。



在公园，希恩、卡奥斯、阿林和娜菲莉姆谈论着KOS-MOS。

希恩："这里真的是美尔提亚（ミルチア）？"

娜菲莉姆："是的，是沉睡在你记忆深处的世界，现在通过KOS-MOS使得它再次重现。也可以说这个世界就是KOS-MOS的记忆。"

希恩："KOS-MOS的……记忆……"

娜菲莉姆："没错，记忆并不是个人独有的东西，也不是一直停止不变的。"

"不是的！"希恩喊道："因为KOS-MOS的原型已经……"

希恩回想起两年前KOS-MOS暴走的悲剧，她的恋人凯就在那时被KOS-MOS杀了，希恩也轰爆了KOS-MOS原型的头。

娜菲莉姆："你最重要的人在那时候死了……而你真正能想起来的只有一半，另外的一半你并没有记忆，只不过是你意识的想象而已。"

希恩："意识、想象……什么意思？"

娜菲莉姆："你不得不再次来到美尔提亚（ミルチア）。"

希恩："告诉我，为什么我一定要再回到美尔提亚（ミルチア）！"

娜菲莉姆没有回答希恩的问题，只是用手指着前方说："这个答案只有KOS-MOS能告诉你，她正在那儿等着你，希恩。"

"KOS-MOS……在那里……等着我……"希恩自言自语地讲着一些奇怪的话，就向KOS-MOS所在的方向走去。

娜菲莉姆看着远去的希恩说："这样好么？她再也不能回头了。"

"这个我也明白……不过，她（KOS-MOS）也需要希恩。"

"你也一样吧。你又会怎样做呢？"

卡奥斯没有回答娜菲莉姆的问题。

接着希恩方面的行动没有任何难点，道路也不复杂。Jr.那边也一样，最终的目的是两队人汇合。值得注意的是，这儿的敌人很强悍，如果前面没有针对性地提升过等级，在这儿必将陷入苦战。

Jr.一行又来到了一个广场，Jr.看到前面的景物后大惊："嘿！开玩笑吧！"

M.O.M.O.问道："怎么了？"

"这是U-TIC机关中央大楼——拉比林特斯（ラビュリントス）。"

突然楼上传来了一个中年男性的叫声："哈勒路耶！于是海交出其中的死人，死亡的阴府也交出其中的死人，他们都按照各自的罪行遭受审判。"

"这声音……是爸爸！"M.O.M.O.喊着向前冲去，却被齐格拦了下来："等一下M.O.M.O.，你想去哪？"

"是爸爸啊！爸爸在呼唤我啊！"

Jr.："没错了，那个人就是狂人亚逖姆（ヨアキム·ミズラヒ）。"

亚逖姆继续念着："若是有人的名字没被记录在书上，那他就会被扔在火池中，大家高歌吧！宴会的时间到来了！"

说完，亚逖姆便纵身从高高的大楼上跳了下来。

"不要啊！"M.O.M.O.这时不顾齐格的阻拦，冲上前去想接住"爸爸"，但亚逖姆的身体穿过M.O.M.O.的双手后消失了……"爸爸——"M.O.M.O.痛心疾首地喊道。

齐格："这里……真的是14年前的美尔提亚（ミルチア）吗？"

（编注：亚逖姆所说的话来源于《圣经》中的《启示录》第二十一章13～15节。）

之后又是希恩他们一行的流程，其中值得一提的是在森林中与うーくん的小游戏。先要取得うーくん最喜欢的饮料"Sキャロットj"（可无限取得），然后把它放在うーくん房前的树桩上，再趁うーくん不注意的时候溜进房子，这样就能取得珍贵道具"デコーダ·3"。

在一个风景优美的地方，Jr.一行和希恩一行终于汇合了。

钟声隐隐响起，当教会出现在他们面前的时候，谁也说不清在这幻境之中会寻觅到如何的真相。

在教会之前，希恩见到了Jr.他们，不明白他们为何也会跟着来到

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Der Wille Zur Macht
XENOSAGA EPISODE I 力之意志

这里。

“难道那是……教会……”希恩环视了一下四周，“Jr.！你们怎么会在这里？”

Jr.：“我也不太明白。也许只是因为希恩的采样，而让我们的视界到达这里的。一路上产生了各种各样的幻觉……”

阿林：“我们全体都进入了主任的エンセフェロン采样，看样子已经全部连接上了。自KOS-MOS 处传来的电波一旦发生逆流现象，会造成很多混乱。因此我采用了非接触式的诱发器。”

希恩：“简易端口根本无法承担这种程度的负荷，但现在看起来，一定有某种外力产生了作用……”

（娜菲莉姆：“就这样一直引导着你们……”）

卡奥斯：“这里应该是KOS-MOS 的中心区，精神内部的世界。这个世界是由我们各自记忆产生的共鸣而造就的，我是这么感觉的。”

希恩：“不过我记忆中没有这样的场所呀……”

卡奥斯：“记忆……就是遗落在过去的事物，会随着时间轴和空间轴的复合而产生共鸣，越是强烈的印象，越可能会领先其他发生作用。”

希恩：“这么说起来的话，我和阿林的记忆能够反映同样的东西，真是不可思议的事呀。”

齐格：“在我们面前的这个世界，是由具有共通的空间和时间体验者所创造的，但也因此而时常变化。”

Jr.：“因为KOS-MOS 的媒介作用，我们会陷入到自己过去的世界，不，幻象中去了。”

希恩：“幻觉和现实在体验者自己而言，都是一样的，也许，这并不是什么幻觉。”

阿林：“主任……”

希恩看着那静静的教堂：“我们无法不进入那里，无法不接受它带来的东西……”

大家慢慢走进教堂，烛光朦胧而辉煌。一个静止的背影，仿佛自一开始就镌刻在神坛前方。

阿林：“有一个人……不对，这应该是人造人（レアリアン）的服装。”

M.O.M.O. ：“是啊。看起来确实像人造人（レアリアン）。不过，好像有种微妙差别的感觉。”

阿林：“这又是谁心中的景象呢，主任？”

齐格：“你是一个人造人（レアリアン）吗？”

白发少女回过头来，脸上带着娴静的微笑：“是的。可以叫我菲布罗尼娅（フェブロニアア）。为了找到使人造人（レアリアン）安息的场所，就来到这座教会里。”

希恩：“菲布罗尼娅……我们认识吗？”她闭眼略略思考了片刻。“我想起来了。想起来了，你是……但是，真讨厌这种回忆，不过，不过……”

“欢迎你。希恩。”菲布罗尼娅看着希恩，平静如水。

“在这扇门开启的瞬间，你们将找到真正的自我。”神秘的少女娜菲莉姆出现在面前。

“那些无比痛苦，无比哀伤的过去会一一重现。但是，无论是你们还是我们，这里都是极为重要的东西。这就是，主任的心中，这就是重度神经症治疗设施，你所熟知的地方。”

希恩闭起了双眼：“是……母亲入院后居住的房间……”

菲布罗尼娅：“是的。漂满了悲哀痛苦的记忆的场所。而你，正在逐步接近它……”

希恩痛苦地捂住了双眼。过去的景象在脑中一闪而过，丑陋的怪物，令人胆寒的噬咬声……而在Jr. 眼中却同时出现了记忆中那和自己相似的银发少年：“阿尔贝特……歌声，歌声把我……就像镜子一样，将我反映，把我重新定义。我不是简单的对存在……我将要导入无穷无尽的连锁……”

就这样，在他们面前出现了巨大的怪兽。那是他们心像凝结的产物，也是困扰着他们记忆的痛苦和残片，因此必须让他们两个自己去打破它。

这个BOSS 的强悍是难以想象的，因为它会对希恩和Jr. 的行动作出反应发动我方全体大伤害攻击！而且要将它击倒3次才行，真是十分变态。打这个BOSS 阿非第一次输得很惨，但第二次却很轻松，看来运气才是击倒BOSS 最好的利器。

一片青空，一片草原，似乎从刚才的混沌解脱出来，同时让希恩越发无法知道自己身处何方。

“对不起，希恩。”菲布罗尼娅的神情永远沉静。“把你带到了痛苦的记忆里，但是……这样你可以见到真实的他们。你所见到的那个并不是我，那只是被创造出的孩子们，虚像，幻觉（两个女孩在树下无忧无虑地跑着，而菲布罗尼娅的虚像却坐在树下）。在这里的是为我的妹妹赛希莉（セシリ）和卡斯（カス）所创造的世界。通过KOS-MOS 的エンセフェロン能力，而让你们见到了这里的一切。”

阿林看着树下的女孩，似乎也一同沉浸入了那种童年单纯的快乐中。“不过，看起来是多么幸福呀。”

“也许在你们眼中是这样。但是……”一片黑暗，枯干的树如魔掌一般，奔跑的女孩们也被定格在那里。“这里也是他们被囚禁的场所。为了能够制御ゾハル，而被人类创造的系统所束缚。但对于他们来说，却是真正的现实世界。请把这里解放吧，请把妹妹们救出……（菲布罗尼娅眼中第一次有了悲戚的神情，看向希恩）为了我们的未来，为了人造人（レアリアン）的未来。”

希恩：“人造人（レアリアン）的未来……”

娜菲莉姆：“不仅仅是人造人（レアリアン）。人类，物质，为了把所有的意识存留下来，我和菲布罗尼娅存在着的意识的世界，将要变成实在的世界，已经没有剩余什么时间了。而我们只能看着它渐渐地变化而无法干涉，因此才把你们召唤到这里……为了改变未来。”

希恩：“改变未来……”面前的环境变成了浩渺的银河，并且慢慢出现了闪着蓝光的行星。

“这是……美尔提亚（ミルチア）……”而在行星之前，一个躯体展开了蓝色的光翼。“那是，KOS-MOS！”

KOS-MOS 释放出无尽的能量，将整个星球笼罩。

任梅杂志&3D
www.plumbook.cn

XENOSAGA EPISODE I 力之意志

Der Wille Zur Macht

娜菲莉姆："这个波动，就是被称为ウ·ドゥ的意识体。"

Jr.惊呼："ウ·ドゥ！"

娜菲莉姆："ウ·ドゥ是在14年前将美尔提亚（ミルチア）宙域卷入的局所事像变移之源，现在所看到的光景是ウ·ドゥ与本来姿态的KOS-MOS相遇时所发生的共振，也是未来的映像。ウ·ドゥ即将苏醒过来，希望得到'他'力量的人，他们的意识会成为他苏醒的助力。"

"要苏醒了吗……"Jr.看着远方，似乎在追思某个人的样子。"那个家伙……"

娜菲莉姆："现在所看到的未来，只是无限可能性事像的其中之一。最后会形成怎样的未来还没有定局，新生的波动正在推动全体的波纹，越来越广。事像随时都在产生变化，而经过的波动将会影响他们。"

希恩："这个波动，是指我们吗？"

娜菲莉姆："在这之前，一切都会向过去复合。但，很抱歉，对于过去无能为力。"

希恩："为什么，会是我们？"

娜菲莉姆："你和葛诺希斯（グノーシス）发生过直接接触，然而到现在为止，你一直都还是你'自己'。"

希恩："但是……"

娜菲莉姆："所有的一切都会在这里开始。去美尔提亚（ミルチア），找到真相吧。"

希恩："等等！"

空中出现了一扇巨大的门，希恩迟疑着走上前，慢慢推开这道门，见到的却是被缚在十字架上的KOS-MOS。

希恩走上前去，看着KOS-MOS："KOS-MOS，你怎么会在这里……"

她将手伸向KOS-MOS的面部，散发出的蓝光笼罩住了KOS-MOS的躯体。

"你们将要缔造一个真神。"

不明来处的声音庄严地响在希恩耳边，与此同时，深层领域的程序也停止了制动，希恩他们终于从幻象中归还现实。

一切都结束了，希恩看着从调整槽中醒来的KOS-MOS说了一句许久没说过的话："早上好……KOS-MOS。"但现在并不是早晨，至少在宇宙中不是。

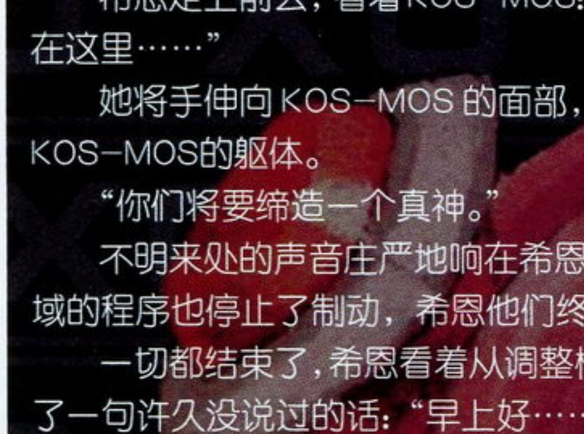
"你也早上好，希恩。"KOS-MOS也和平时一样回答。

卡奥斯："大家都平安回来了。"

"真是太好了！"阿林说完就走向希恩把她抱在怀中，"主任，还好你没事。"

希恩对阿林的行为只能一脸茫然……

希恩一行离开艾尔萨（エルサ）来到德兰多尔（デュランダル）的舰桥，把KOS-MOS的记忆资料给了罗曼大尉。



希恩："这是对葛诺希斯（グノーシス）人形扫荡兵器XP-X，简称KOS-MOS的记忆资料，这里面的信息被加以AAA级保护，是不可能被修改的。"

罗曼大尉拿了记忆体资料后说了几句客套话就带着士兵离开了，这时该南也来到了舰桥，还对Jr.使了个眼色。

后来Jr.问希恩，幻境中出现的少女叫什么名字。

"好像娜菲莉姆，"希恩回答，"有什么事么？"

Jr.环抱了双手低着头说："那个女孩知道我想知道的东西，看来她和那个东西之间有什么联系……我又有的忙了。"

希恩对那一堆难以理解的话只能眨了眨眼睛。

在休息室，阿林和卡奥斯坐在一起谈心。

"你知道吗？主任她……曾经哭过。"

阿林说出以前在曙光号（一艘长1000KM的超大型宇宙殖民飞船）的墓地，希恩因为凯的意外死亡，而在凯的坟边失声痛苦……

"主任从来没对其他人说过这件事，她也一直很坚强，但身为她的部下，我……不想再看到主任的眼泪了。"

"你……很喜欢希恩呢。"

"你什么都不知道，不要瞎说！"阿林喊道，"对……对不起……"

"你为人很好，我很欣赏你这样的人呢。不过对人太好，反而会成为别人的负担……"

在该南的办公室，海尔玛用光波通讯告知该南："KOS-MOS的深层领域记忆今天就会开始检查，联邦的舰队也马上就会离开，对于第二美尔提亚（ミルチア）政府和你们的怀疑明天就会消除，你们可以放心了。"

"多谢您的协助。至于ミズラヒ的百式也是相当重要的存在。"

"没错，看来他们也在暗中观察，你务必多加小心。"

"谢谢您的关心……"

通讯完毕后该南看着早已在床上熟睡的Jr.想：难道真的有这么疲劳吗？以前从没有过啊……

在居住区希恩的房间里。

希恩躺在床上不停地叹气："唉……虽说是在紧急状态，但在没有告知上级的情况下，把社内的最高机密交给联邦政府……看来我只能等着被开除了。M.O.M.O.好像也没精神呢。"

希恩在半梦半醒间看到了阿林向她走来。

"主任，呃……去喝茶好么？刚才别人向我介绍了一个不错的地方。"

"对不起，阿林，我好累……"希恩说完这句话后阿林的幻象就消失了。

"其他人的事……娜菲莉姆的事……娜菲莉姆的妹妹……解放她们两人的事……这究竟是怎么一会事啊？还有ウ·ドゥ和KOS-MOS……相对立的过去……我应该怎么做才好啊……我什么也搞不清啊……"

（未完待续）

245用语解释 第一回

U.M.N.DATAPAGE

No.001 Archetype（アーキタイプ）

即"原型"。在荣格（Jung，Carl Gustav，1875-1961）的心理学里所指，经由遗传方式而延续在内心的部分，该部分（型）下意识地、本能地与内心结合，并将内心的行动组织化。在游戏中，凯所设计的KOS-MOS原型（两年前失控

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

的那部）采用了这个名字。

No.002 Athalia（アタリア）

星团联邦所属的行星之一，接近沃克琳德遇难宙域较近的行星。是通往 Shenir 的转移轨道上的中继站。

注："Athalia" 这个词出自《旧约圣经》。

No.003 Attrack Inhibit（アトラクト インヒビター）

活动阻止模拟佐哈鲁（ゾハル）的装置。原是生化学的用语，是指阻碍酵素活动的物质，即抑制剂。

No.004 ABYSS（アビス）

直译为"深渊"，带有深穴、地域的意思。在游戏中所指的，是在旧美尔提亚（旧ミルチア）区域里所出现的二重黑洞。

No.005 嵐の内は暗く一

原句："It was very dark,and the wind howled horribly around her."出自L·Frank Baum（法兰克·鲍姆）于1900年所著的《The Wonderful Wizard of OZ》（绿野仙踪）。

No.006 Albedo Piazzolla（アルベド ピアソラ）

T.C.4741 年出生，26岁，U.R.T.V. 个体编号667（乳白色头发）的匿称。名字出自荣格所著的《心理学与炼金术》，在炼金术中是指白化的程序。

注：这里的白化和葛诺斯的白化是没有关系的。

No.007 Albedo 的机体（アルベドの机体）

到目前为止，有关其名称等详细资料全都是谜，但从外观几个特征来看——超过10米的高度、没搭载D.S.S.S. 、以及就能毁掉数千公里的葛诺希斯（グノーシス）等来看，很明显并非属于一般（或根本不是）的A.G.W.S. ，另外动力来源也并非一般或转送型的引擎。

No.008 阿林·烈捷连（アレン・リッジリー）

T.C.4743 年出生，24岁，好像是资本家的儿子，个人兴趣是钓鱼。Vector 第一开发局KOS-MOS 开发计划统合作业系统（启动系统/OS）开发室副主任。毕业于普罗米奥大学，在T.C.4764 年进入Vector 第一开发局。虽然比希恩大两岁，但在 Vector 里的资历却比她少了一年。

No.009 安德鲁（アンドリュー）

T.C.4731 年出生，36岁，联邦军海兵队中佐，担任巡洋舰"ヴォークリンデ"的副舰长。好像隐藏了好多秘密，过去曾患过"多种精神病"，因此被实施了多次性格改造"纠正"，但仍被社会、爱人所排挤，最后得到U-TIC 的马古利斯司令的赏识而卖命于他。

No.010 Android（アンドロイド）

智能机器人。这个名词出处是法国作家Villiers de L'isle-Adam（1838～1889）所著的《未来的夏娃》（L'eve Future），书中有一个名叫"Android"的智能机器人。

在游戏中"アンドロイド"这个词广义用在"人造人"上，然而和人类身体组织几乎相同的人造人（レアリアン）（M.O.M.O. 一类的）就没在アンドロイド的范畴内。

No.011 Amplifier（アブリファイアー）

在战舰上是名为"Hilbert Effect"（ヒルベルトエフェクト）的增幅装置，可以把百式观测器产生的特殊波长经过增幅后扩散到周围，最大半径可达100公里。这种装置的质量很高，只有大型战舰和都市才能装载，后来成了联邦舰队的必备装备。

No.012 ECM

ECM 是"Electronic Counter Measuere"的简写，ECM 指的是阻碍电子仪器的电磁波。在游戏中是用来对付葛诺希斯（グノーシス）的，所以ECM 并不是单纯的电磁波。

No.013 EPR Paradox（EPR パラドックス）

EPR 是爱因斯坦（Einstein）、伯多尔斯基（Podsldki）和罗森（Rosen）三人姓名的头一个字母组成，因为他们研究了关于两个粒子间量子力学的关系，游戏中提到这点时就是在说量子力学等。

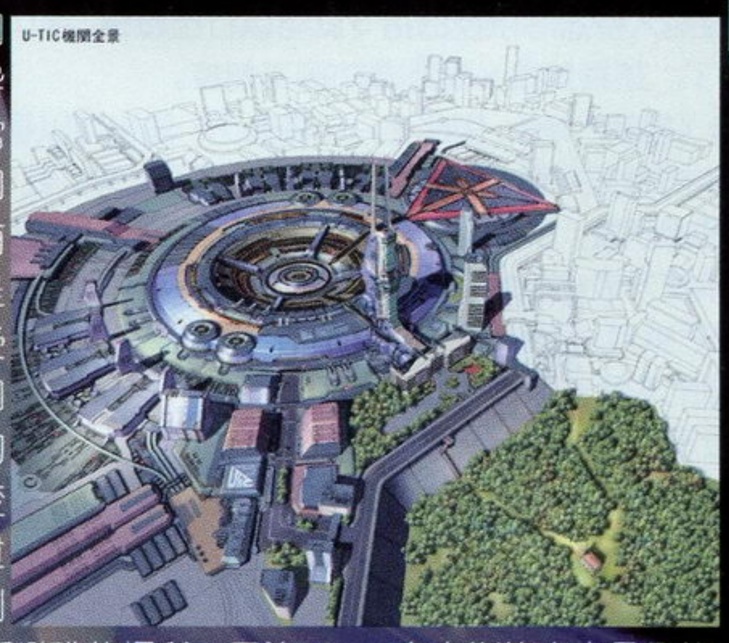
No.014 ERP Rader

应用了ERP Rader 理论，凭借ERP Rader 可以超过光速界限来进行数万光年的侦察。

No.015 意识领域的防壁（意识领域の防壁）

就是心理防线，不想告诉别人的事，在说话时就加以控制不说出来。

No.016 异能者



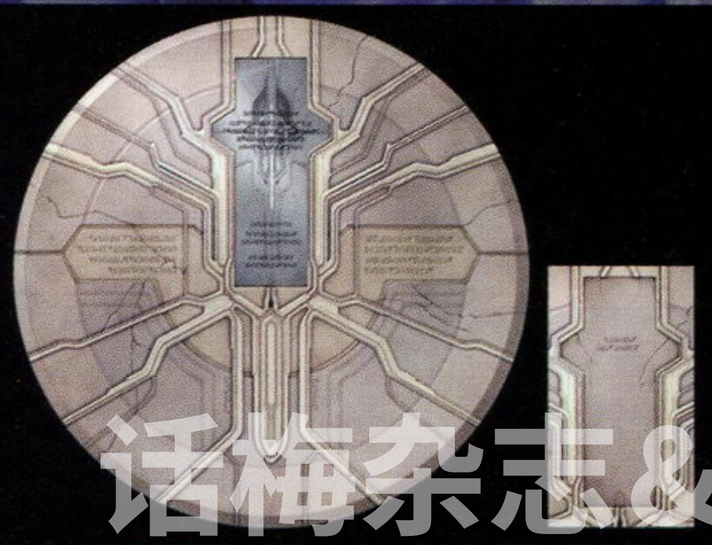
阿林称他们是"Mutan（变异体）"，他们和正常人完全没两样，却拥有普通人没有的特殊能力。但是异能者经常遭受普通人的歧视和排挤，联邦颁布的法条也没能改变这一现状，不过Jr. 所属的财团则提供给那些人生活避难的场所，因为 Jr.、卡奥斯等人也是异能者。

No.017 Inter Connection

游戏中这是一种运用了 EPR Paradox 技术的通讯方式，理论上它可以无视距离的存在也能使通讯没有时间上的延误，这是U.M.N. 掌握的高级技术。

No.018 Inter Ring

两个物体之间，以物理连接的方式使得思维直接沟通，通常用移植入人脑的U.M.N. 回路来实行。



话梅杂志&3DM
www.plumbook.cn

经典回顾 口袋战士 大串烧

文：纱迦

PS	CAPCOM	FTG	1～2人
CD-ROM	1998年6月11日 发售		1格
	—		

据说船水纪孝对中国最深的印象就是壮观的自行车群，所以……

玩过这么多格斗游戏，要问哪个格斗游戏最搞笑、最轻松、最休闲、最有趣，那绝对是CAPCOM的《口袋战士》。这款集合了CAPCOM三大知名作品（《街头霸王》、《恶魔战士》、《WIZARD》）中主要角色的格斗游戏想必大家都玩过吧，不过可惜的是，它在国内的人气度并不高。《口袋战士》和其他的格斗游戏遇到的问题不同，对于普通格斗游戏来说，如果能够在第一时间吸引玩家的目光，那它就成功了一半。但《口袋战士》不一样，只要是稍微对格斗游戏有点兴趣的玩家第一眼看到它的时候，就会有玩上一把的冲动。不过嘻嘻哈哈玩上几把后，就会觉得索然无味，转而去寻找别的格斗游戏。这是因为很多玩家在心里并没有把它看做是一个正规的格斗游戏，认为这只是给小孩子玩的，所以乐归乐，认真研究是绝对不会的。其实《口袋战士》的格斗精髓一点儿都不逊色于CAPCOM的其他游戏，现在就由纱迦来为大家进行解说吧！

看似简单的格斗系统

CAPCOM制作的格斗游戏几乎都是六键制，偶尔也会有四键制，不过《口袋战士》的按键只有三个：P（拳）、K（脚）、S（特殊）。S键是用来发超杀的，配合S键只需要输入普通必杀技的指令就可以打出超杀，所以要连上超杀也不是什么难事了。如果单按S键则是防御不能技。

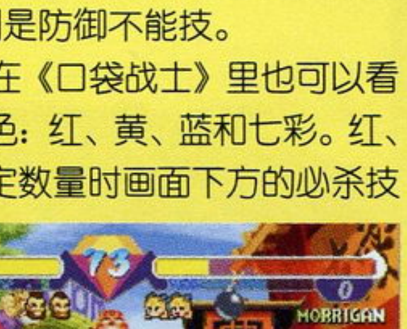
《口袋战士》的前身就是《街霸方块》，因此在《口袋战士》里也可以看到方块和宝石的身影。游戏中的宝石共有4种颜色：红、黄、蓝和七彩。红、黄、蓝色的宝石分别对应一种必杀技，收集到一定数量时画面下方的必杀技能量槽就会填满，这表示必杀技升级了（最高Lv.3），必杀技升级后威力、形态、判定都会有变化。吃到七彩宝石则三种能量槽都会增加，此外宝石还可以使超必杀技能量槽上升。

来自施瓦辛格《红场特警》中的经典台词。

除了上述的两大系统外，游戏中还有很多非常重要的系统。举个例子，游戏中防御任何招式都是不掉血，因此反击（防御中← ↙↓ +S）就很重要了。只要你对游戏系统略加研究，就会发现这个游戏绝非你想象中的那么简单。

妙趣横生的组合技

《口袋战士》最有趣的设定就是类似《三国志》那样连按攻击键的组合技，在发动组合技的同时，各位角色还会进行精彩的换装表演，再配合非常搞笑的动作，实在令人捧腹不已。组合技的第一击必为P，其后的变化一共有8种:PPPP 、PPKP、PPKK、PPPK、PKPP、PKKP、PKKK、PKPK。



组合技的最后一击是精华所在。每位角色组合技的最后一击都有4种变化：防御不能技、投技、浮空技和打击技，其中又以投技为精华中的精华，非常搞笑，不可不看。

瞬狱杀一黑一白两种形态大比拼。

多种超必杀输入方法

前面已经说过了，在《口袋战士》里只需要输入普通必杀技的指令加上S键就可以很轻松地打出超杀，不过细心的制作人员还是为玩家保留了超杀的正统输入法。如果使用正统输入法的话，就和以前的游戏一样。以隆的真空波动拳为例，输入↓↘ →+S 也行，输入↓↘ →↓↘ →+P 也行，不过使用前者自然更快捷方便。那么正统输入法好在哪里呢？游戏中绝大部分招式使用两种输入法的效果都是一样的，不过也有例外，最典型的例子就是豪鬼的瞬狱杀。如果使用简化输入法只需要→↘↓↙←+S 就可以了，不过如果采用PP →KS的正统输入法，威力和形态都会有本质的不同。

一向孤芳自赏的莫莉卡被炸成了摩登原始人。

爆笑道具攻击

《口袋战士》另一个比较另类的设定就是可以拾起一些道具攻击对手。玩家可以同时拥有数个道具，只要按开始键便可自由选择哪个道具，选定后同时按下K+S便可将道具当做飞行道具攻击对手。这些道具是牵制敌人的绝佳武器。

别出心裁的防御不能技

游戏中配合简单的方向键和S键就可以使出防御不能技，不过这种技巧可不仅仅只是防御不能这么简单，它的另一大功效是可以击出对手身上的宝石，每一种防御不能技都对应一种颜色的宝石。不过由于防御不能技判定大、威力强，即使单用效果也相当不错。对付防御不能技可以使用当身，方法是输入← +S，这样就可以把防御不能技返回去。只是防御不能技是可以通过按住键不放来进行蓄力的，所以乱用当身也不是办法。

千奇百怪的投技

很多刚开始玩《口袋战士》的玩家都碰到过这样一个问题：怎么使用投技？《口袋战士》里投技的出法是P+K，配合简单的方向键会有数种变化。而指令投也依然保留，绝大部分角色共通的指令投是← ↙↓↘ →+P+K 和→↘↓↙ ← +P+K 。前者的效果和按键组合技中的投技效果一样，后者则具有令对手浮空的效果。此外，游戏中几乎所有的角色都有空投。

（丹的结局）

樱在丹的指导下悉心学习飞不出手的我道拳。

数月后丹收到了樱的一封信……

丹感动得热泪盈眶。

说到浮空，就不能不提受身，受身的方法是P+K，这项技巧在《口袋战士》中非常重要。如果不受身的话，很多追打都能形成无限连，如肯的神龙拳×N、春丽的霸山天升脚×N。此外还有一种超级受身，方法是三键齐按，使用后角色会把身上的宝石全部放出来，形成全屏范围的大爆炸。此技只推荐在敌人体力不多时使用。

以上只简单地介绍了这款游戏的几个优点，其实游戏的乐趣还远不止这些。只要稍微留意一下游戏中各个场地的背景，就会发现很多CAPCOM人物，绝对可以说是CAPCOM全家福。当年玩这个游戏时，辨认这些NPC也是一大乐趣。其中还有一些比较生僻的角色，各位玩家不妨试试，看自己能不能认出所有人来。此外游戏每位角色的结局都设计得非常幽默，捧腹大笑之余令人不得不对CAPCOM的设计人员致以十二万分的敬意。各位PS玩家，快从你们尘封已久的碟山中把它找出来吧！

www.plumbook.cn

PS	AXELA/AVIT Inc.	A · RPG	1～2 人
	1997 年 7 月 17 日发售		1 格
CD-ROM	—		

雷弩机兵 GUYBRAVE

文：SOUL

难得一见的双人玩 A · RPG！

这是SOUL已经雪藏多年的游戏，现在趁着“串串烧”，终于有机会向大家推荐这款优秀的作品！希望看过文章后能挑起你玩一把的激情。

■游戏特色

◇可双人玩：历来都是独乐乐不如众乐乐，不过现在的多人玩游戏多为对抗型，双人合作，久违了吧？

◇类型为 A · RPG：本来可双人玩就已经很不错，类型居然还是属于 ACT 爱好者和 RPG 爱好者都喜欢的 A · RPG！

◇其他方面：画面好，充分利用了PS的三维机能，游戏还具有较强的光源处理效果。音乐不俗，而且所有重要剧情都配有语音。游戏总时间不长，适合工作或学习繁忙的你。游戏性强，系统设置精巧，武器丰富且各具特性。

■游戏的玩法介绍

以下介绍有关于游戏的各种玩法。

★战斗画面下的操作

L1	视角选择 2：近视角及远视角
L2	视角选择 1：3 种角度选择
R1	更换手部武器
R2	更换主武器（肩部武器）
SELECT	爆弹攻击
△	护盾
□	普通手部武器攻击
○	主武器攻击
X	跳跃（可以二段跳）

城镇中没有什么特别的操作，按△键可让角色从所乘的机器人降下来，这样就可以和市民直接对话了。

★附加说明

1. 城镇的 ENERGY STAND 可以回复玩家的所有的主武器的能量（EN）、机甲的 HP 及爆弹的数量。另外，在商店中及状态画面下，L1 和 R1 键可以用于翻页，非常方便。在道具店中在所要购买的物品前按方向键→就可以直接增加所要购买的数量。更换角色的时候，金钱、装备和道具是共通的，但经验值并不共通，因此要让某个角色的能力增长，就要单独拿那个角色出来练习。

2. 轻点两下方向键的前，机器人就会处于冲刺状态，之后不用按住方向键机器人也会自动向前冲，这时如果按一下方向键的后，则机器人就会倒退着冲刺，这是一项很有用的操作方法，如果连按两下后，机器人就会立即转为向另一个方向冲刺。到游戏后期，移动引擎提升到一定程度的时候，机器人就可以长时间飞跃在空中！

★主武器与手武器的区别

连发：所有主武器（MAIN）都可以连发，而手武器(HAND)中只有特有武器才具有连发功能。

能量的消耗：MAIN 都有能量的消耗，HAND 无。

移动与否：MAIN 可以边移动边发射，HAND 不行。

另外盾牌在撑开后虽然无法进行普通的移动，却可以进行冲刺，也就是说，在冲刺中，是可以一边开着护盾，一边用主武器进攻的。

★画面查看方法

1. 机甲的HP
2. 爆弹的数量
3. 目前所用的主武器及EN量
4. 目前所用的手武器
5. 雷达

（白点为己方，绿点为敌人方）

6. 视角选择1
7. 视角选择2

★部分必杀技出法

所学的大部分必杀技都是装备好固定的武器，再连按□键。初级的几项必杀技有：按住上接近连打；按住下接近连打；按住前，打到第三下就可以将敌人抓住，抓住之后可以接下+ □、上+ □，或直接将敌人扔出，抓住敌人后甚至还可以先按跳，再按□，来个“种地瓜”。

★ OPTION 介绍

サウンド：声音选择，左为立体声，右为单声道。

味方のヒット：双打模式时，是否可以击中己方。

视点变更：视点变更由 1P 决定还是由 2P 决定。

■游戏简单流程

（基本上每个城镇都分为“XX 西”、“XX 中央”及“XX 东”三块地方。）

先到“坠落宇宙船”处，这里会与几个 BOSS 碰面，不过这次是必败的，不要过于认真。之后回到游戏开始时的第一座城，与研究所里的人对话。接下来从城的最右边的门出去。之后穿过大地图右边的“沙漠区”和“丛森区”来到“デブリタウン”。再往前来到“テペク山の洞窟”，这里就会遇上一个难题——洞窟前的门打不开，之后往回走，回到“沙漠中央”时，会有 BOSS 战。

打完BOSS后，就可以来到“デブリタウン”，访问外表为一个圆锥表的房子，之后再往前到城里的手武器店里，可以花 20 000 Mec 买到手武器“ジェットモール”。换上该武器，就可以击破洞窟的门。之后通过“テペク高原”，再往前的“冰原”就又有 BOSS 战，一定要事先做好准备。穿过“冰原”后就来到“ラスィーテタウン”，这里可以强化自己的装甲。之后到“エンジン塔の滨边”，会发现中间的那座塔里的门根本无法进入，回到“ラスィーテタウン”，在“中央区”的正中央的那座房子里，和一个醉酒老军官对话。之后回到游戏最开始处的研究所，就会自动和博士进行对话。对话剧情之后，回到“エンジン塔の滨边”就会发生剧情，接下来是 BOSS 战。BOSS 战后进入“エンジン塔”内，再次剧情后，就又要回到游戏最开始的那座城，再次与博士对话后，到“坠落宇宙船”处，进入宇宙船，就会继续剧情。还是回到第一座城的研究所，与博士对话。之后就可以去最后的决战地——位于画面最左端的“ヴァルター研究所”，战胜极为强大的最终 BOSS 后就迎来了大团圆结局。

■《雷弩机兵》秘技大放送

状态画面下的特殊操作

在状态画面下，按住 L2 键就可以用方向键来转动自己的装甲机器人，而且还可以用□键和○键来回旋显示。同样地，在状态画面下查看武器时，按住 R2 键就可以用方向键及□键和○键来自由观察武器。（注：在武器店里也可实行此操作）

隐藏的装甲机器人——月光将军

在格纳库的画面中，输入“R1、R1、R2、R2、←、→、←、→、△、○”，之后就可以使用月光将军了。月光将军名字是很酷，不过造型方面大家不要有太大的期望……

以下另外 4 个秘技不推荐大家在第一次玩游戏时使用，如果第一次玩就使用以下秘技的话，就会降低游戏的游戏性。另外，以下秘技每次重新开始游戏时都要输入一下。

无限爆弹

在所拥有的金钱数不足的情况下到“デブリタウン”的道具屋，选择购买爆弹，这样不停地选择 10 次后，老板就会极不奈烦地给了你无限的爆弹。

超电导发电装置

在任意一个能量补充站（エネルギースタンド）里按住“R1+R2+L1+L2+ ↑ +SELECT”后再进行能量的补充就可以获得超电导发电装置。（画面上也会有字样提示）也就是说，主武器将不再耗费任何能量了。有些难按，不过你会想到办法的，

4 倍上升

在地图画面上按“SELECT、L1、L2、→、←、↑、SELECT、L1、↓、→、□”，战斗后得到的经验值、金钱数就是通常的 4 倍！注意输入要有一定的流畅度，成功的话，可以听到一声音效的！该秘技比较适合想培养多位角色的玩家。

隐藏的引擎

在地图画面中，输入“L1、L2、R2、R1、L1、L2、R2、R1、R1、R2、L2、L1、□”。之后到ラスティータウン的引擎屋（モーター屋）去，就可以买到サイクロンアーム和ソニックレッグ两种强力的引擎。输入要求有一定的速度，其实大家可以仔细看一下，按键的输入很有规律。成功后可以只凭4000元买到能力高达250点的引擎。

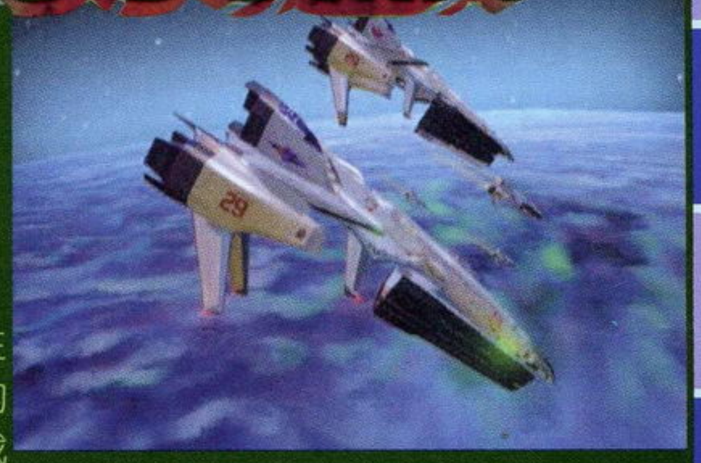
SDM-SMV
www.plumbook.cn

大串烧

PHILOSOMA

文：ACE飞行员

PS	SCEI	STG	1人
	1995年7月28日发售		1格
CD-ROM	-		



七八年前SONY Computer Entertainment Inc.(SCEI)对于无数玩家来说还是个相当陌生的名字，对于我来说同样如此。1994年12月3日，伴随着全新次世代主机PlayStation的推出，SCEI开始自己出品游戏，《妖精战士》、《Beyond the Beyond》都是PS早期推出的游戏，现在看来可以说是骨灰级的作品了，通过这两部游戏，人们渐渐认识了SCEI——这个游戏制作的生力军，同时也告诉了全世界玩家PS是一台性能强大的主机。

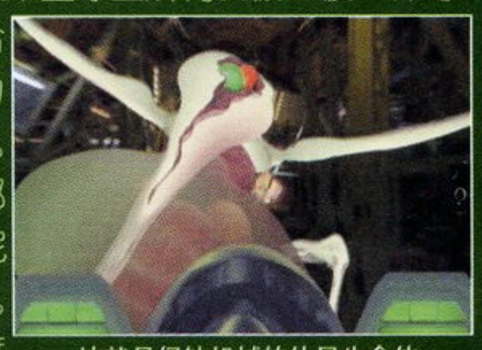
当时在玩家中争论最激烈的热门话题就是：PS和SS到底谁更强大？笔者也被这个问题困扰了好长一段时间，毕竟一下子拿出近3000元购买一台主机可不是开玩笑的。次世代主机和以往主机最大的区别之一就是拥有强大的播片功能，可以播放长时间的动画影像，这对于当时的玩家来说相当新鲜，也极具吸引力。之前，SS上的一款《铁甲飞龙》已经让笔者领略到了CG动画强大的冲击力，难道PS上就没有可以与之抗衡的游戏出现吗？

1995年7月28，SCEI在PS上推出了一款名字奇特的射击游戏《PHILOSOMA》，它的出现不但让笔者对PS有了全新的认识，甚至最后就因为这款游戏，笔者毅然放弃了购买SS的决定，投奔到一台还是相当陌生的主机——PS的怀抱。

《PHILOSOMA》，可能很多玩家都会对这个游戏感到相当陌生，也许你看过，也许你玩过，但是你就是说不出它的名字。游戏的名称的确相当特别，因为“PHILOSOMA”是一个合成词，SCEI当初为什么要给游戏起这样一个名字，不得而知。其实只要较为深入地了解一下这款游戏，就会明白PHILOSOMA就是一颗外太空惑星的名字，在这个名字背后引发出整个游戏的故事背景……不要认为一款射击游戏就不需要什么故事背景，在《PHILOSOMA》中穿插了大量高素质的CG动画来表现游戏的故事，这也是游戏最大的卖点。《PHILOSOMA》中的CG动画解析度高达640 × 240，每秒动画格数为15帧，并进行的是全屏播放，CG动画总长超过20分钟，清晰的动画影像充满了魄力和想象力。在CG动画充斥游戏的2002年再来看《PHILOSOMA》，可能会觉得它平常许多，但是对于1995的游戏来说，能够有这样的表现，足以拉拢许多正处于观望中的那些迷茫的玩家们和PS的距离，足以说明PS的播片机能在次世代主机中是最强悍的，这可能就是SCEI推出《PHILOSOMA》的意义所在吧，那么就让我们一起来认识一下这款游戏。

灰色的回忆……

公元2097年，正在外太空巡逻的UNF第七任务小队突然收到了来自宇宙220号行星发来的求救信号，代号VFA-29的飞行中队奉命出发搜索整个220号行星，并且拯救尚未遇难的生还者。玩家扮演的主人公D-3是一位新兵，他驾驶的是Delta小队3号战斗机。游戏中未来战机名为F/A-37，每部造价高达480亿美元（当时的汇率）。与D-3共同执行这次危险任务的除了Delta小队另外两名同伴外，还包括Alpha小队、Bravo小队以及Charlie小队，共计12架战斗机（CG中只交代了6架）。当所有战机穿过行星大气层后遭到了行星防卫系统的攻击，更令人不可思议的是，所有防卫系统竟然都是无人操控的，原来星球上所有机械正被一种奇怪的生命体所侵蚀，生命体最后会和机械体合二为一，队员们把这种奇异的现象称之为PHILOSOMA，最后也就成了220号行星名字。



这就是侵蚀机械的外星生命体。

对于所有参加这次任务的人来说，这都是一场浩劫，除了D-3和Charlie小队队长尼古拉·米雪（女性）外，其他队员全部丧生。游戏运用了倒叙的方式，从尼古拉·米雪角度在游戏一开始就为我们讲述整个事件的大概过程，灰色的画面更加衬托出生还者那段永远无法抹去的记忆。游戏利用大段的CG动画向玩家描述了这次任务的全过程，场面可谓惊心动魄，扣人心弦，游戏中途D-3战机会不断收到其他队员发来的通讯语音，完成整个游戏就好像看完了一部精彩的科幻电影，让人意犹未尽。

游戏本身

《PHILOSOMA》属于传统的射击游戏，但与其他射击游戏不同的是，游戏的射击方式几乎含盖过去所有的射击类型。例如俯视、仰视、侧视、斜45度、追尾视点等应有尽有，这可以说是《PHILOSOMA》又一大特点所在。游戏中机体刻画得相当巨大，有一关机体有半个屏幕那么宽。《PHILOSOMA》的武器系统共有4种，每一种武器都可以进行3次Level Up，战机共有3层防护，只要不继关，战机坠毁前其他已经升级的武器还可以继续保留下来，这一点设计还比较新颖。游戏共6关，场景采用2D + 3D结合的方式，层次感很强，画面比较艳丽。从玩的角度来说，《PHILOSOMA》感觉还是和其他射击游戏有所不同，它不失为快节奏的新潮射击游戏之代表。

写在最后

吹了这么多关于《PHILOSOMA》的东西，就是希望没有玩过它的玩家能够去试试这款游戏。惟一让飞行员担心的就是各位玩家现在是否可以买到这款游戏，因为它早在几年前就好像在市场上绝迹了。游戏没有正式的中文名称，港台译名为《盲人禁区》。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

瓦里奥大陆 2 被盗走的财宝

-盗まれた財宝- WARIOLAND 2 ワリオランド

文：阿修罗

GB	NINTENTO	ACT	1 人
	1998 年 10 月 21 日发售		电池记忆
卡带	全 GB 系列通用		

知道任天堂公司的人没有不知道马里奥的，知道马里奥你就不能不了解瓦里奥，而当你了解了瓦里奥你就一定会喜欢上他。瓦里奥最初是作为马里奥的宿敌登场的，所以他的设定完全是针对马里奥而来的：邪恶、粗俗、暴力、贪财、以自我为中心……总之一切马里奥没有的缺点他都有！但是，比起马里奥，瓦里奥有着更强的战斗能力。第一个以瓦里奥为主角的游戏是 GB 上的《Super Mario Land 3 · Wario Land · 海盗的财宝》，在日本有156万套以上的销量。就是凭着这款游戏，瓦里奥以比马里奥更可爱（或者说邪恶）的造型、更丰富的变身状态和更加多变的动作受到了玩家的喜爱。随着受欢迎的程度逐日上升，任天堂为瓦里奥另开了一个系列，保留并加强了《海盗的财宝》中的各种要素，这就是“《Wario Land》系列”。

《Wario Land 2》正是瓦里奥独立出来的第一作，因此无论从哪个方面来说，它都具有很高的地位。首先，本游戏是和GBC同日推出的，可以看出任天堂对这个游戏的重视，虽然并非GBC专用游戏，但是一样运用了GBC的彩色显示功能，加上各种强化要素，使得游戏比起一代更加有趣耐玩。其次，一代的变身系统不仅被完整保留还被大幅度强化，形成了系列最吸引人的要素。另外，本作中瓦里奥进化成了不死身，永远不会GameOver，这样可以让玩家专注于游戏的过程而不用担心无法通关。再次，系列还有另外一个吸引玩家的要素就是瓦里奥丰富的动作，除了马里奥家族头顶脚踩屁股坐的经典动作外，瓦里奥还有冲击、滚坡、踩跳、投掷等独门绝技，这也被后来的作品所继承。最后，也是最重要的一点，游戏采用了多结局的系统，完美通关（所谓完美通关是指找出了游戏所有的隐藏要素）后，还会有新增的时间挑战模式和小游戏供玩家游玩，之后的作品也都继承了这一点，不过单从情节性和多结局这一角度来说，本作可算是系列最好的。

《Wario Land 2》的故事讲述了一代之后的情节。瓦里奥抢劫了海盗的财宝后，（黑吃黑？）回到了自己的城堡过着逍遥的生活；另一方面，被打劫的海盗首领十分不爽，某天黎明，趁着瓦里奥熟睡的时候派人（对不起，应该是派怪物）潜入了城堡……

攻略难点要点解说

1-1：这一话有游戏的第一个分支，在游戏刚开始的时候，不要按任何键，几秒钟后会自动过关，进入第 2 章 A 路线。

1-5：本章有分支存在。打倒BOSS的傻蛇（坐它的头 4 下）可以进入第 2 章路线 B；故意被 BOSS 抓住会被扔到天花板上，右上侧的墙壁可以破坏，里面有通向第2章路线C的门。

2AF：最终话的 BOSS 是一个巨大的铁枪兵。它会不断来回冲刺，不要被枪扎到。几次以后，它会因为电力不足而停下来充电，这时候用冲击撞它的正面就可以让它受伤。反复两次后，它会变得更加疯狂，但是对付的方法是一样的。这一次打倒它后，天上的海盗首领会不断放闪电，小心不要被击中，同时还要把铁枪兵举起来，跳起来用它击中首领的飞船就算成功了！

2B1：把最右边的母鸡带回左边的鸡窝里就可以过关了。

2B4：沿着路走可以发现海盗船的锚，把它撞开就可以进入第5话；而进入第一个门后往下走，左侧的墙壁可以用敌兵砸开，进入后可以发现一个大塞子，撞开后进入第 3 章路线 B。

2B5：BOSS 是一只大怪鸟，只要踩它的头 3 下就可以了。需要注意的是每过一段时间，BOSS 会吹起大风，这时要按住下，然后连打按键，否则会被吹上天空。

2C5：这关的 BOSS 是大野猪，它会来回冲撞，企图把瓦里奥撞下两侧的空档。对付它的方法是，在它冲过来的时候跳到它身后，用冲击把它撞下去，反复3次就可以了。需要注意的是，有时候它冲完后会跳一下，所以一定要看准了再撞，自己掉下去就不好了！

3A5：这次的 BOSS 是超级大蜜蜂，打倒它的方法是这样的：当它扎进地面的时候坐它的头部，然后躲开它放出的小蜜蜂的攻击并且消灭他们，之后再次重复先前的动作。这样 3 次就可以杀死它了！

3B4：本关的BOSS是一条全身是刺的咸鱼（因为是海产嘛，活活），唯一的弱点是肚皮，只要撞那里4次就可以送它上天堂了！不过本关也有分支路线：进入金字塔后，进入第一个房间开启机关，这样原来的路会因为砖块移开而无法通行，但是用踩跳（跳到敌人身上的瞬间输入上 + 跳）还是可以上去的。之后进入门中，从下面的路走，终点就是通向最终话的大门。

3BF：最终 BOSS 居然是一个大水泡，难道是海底生物？它的弱点就在头部，坐 3 次就可以了，不过被攻击一次后它就会多一个分身，不要被抓住呀！

4-4：本关有两个出口，一个在版图上很容易看到，进入后是第 5 话；另外一条比较隐蔽，通向FA1，具体进入方法是：在有机关房间的大屋子里，左下角房门旁的一个螺母是可以坐掉的。

4-5：这次的BOSS是一个会打篮球的兔子，首先要把它踩成球，然后举起来摔进篮筐。要小心对方也会做和你同样的事，不要被灌篮呀！本关同样有分支存在，关键就在于 BOSS 屋入口右侧的墙壁是可以用敌人砸开的，正好这个房间里有就一个铁枪兵……

FAF：最终话的 BOSS 就是久违了的海盗团长，不管三七二十一，上来先把她的飞船撞烂（3 次）。当驾驶舱坏了以后，她就会不断放下飞行炸弹，先把炸弹坐下来，然后举起来砸她（3 次），一切就 OK 了！注意，炸弹爆炸有一定时间要求，扔炸弹的时机一定要把握好！另外，炸弹的飞行轨迹是会变化的，不要被击中，而最后一次炸弹会垂直落下引起震动，要及时跳起闪避。

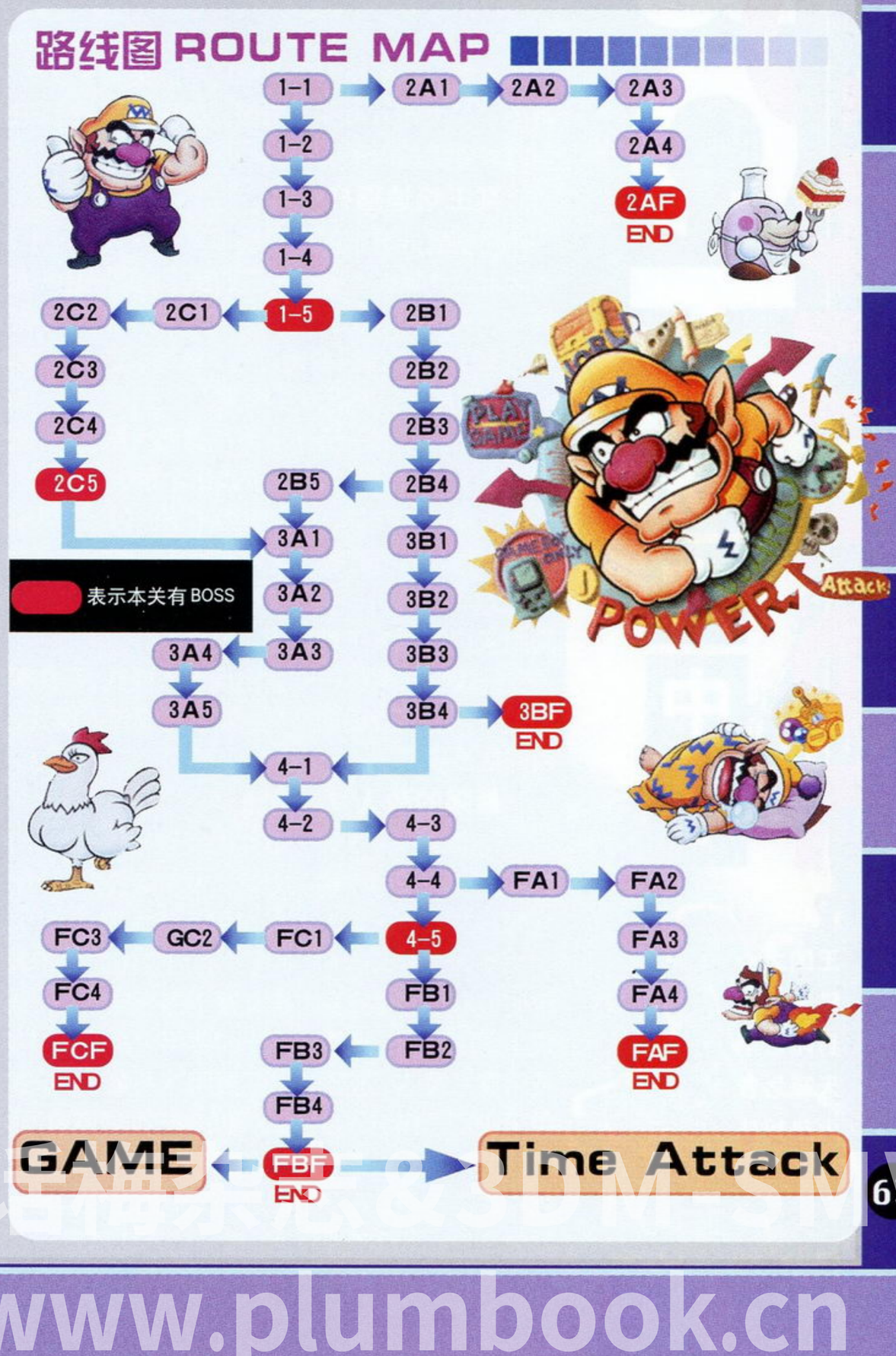
FBF：又和海盗团长见面了，这回是在一个大火坑里，不要被地上的火苗给烧到了。一开始 BOSS 会放出黑色的铁枪兵，踩翻它，举起来砸BOSS，两次以后团长就开始变换攻击方式了！这回扔下来的是一种炸弹，这种炸弹砸到地面会向两边放出火苗。这次的攻略方法是在空中接住炸弹，在它爆炸前扔到地面的火苗上，这样就可以引发巨大火柱，只要击中她两次就可以 KO 团长了！

FCF：这次的 BOSS 是一个大幽灵，可是不管是什么都难不倒瓦里奥大人，我撞！撞 4 次以后，大幽灵终于升天了！

补遗：

游戏的难度并不是特别高，但是要想发现全部隐藏要素却需要熟练运用各种技巧。每一关有一个房间里有猜宝箱的小游戏，胜出后可以获得宝物；而每关通过后有一个数字拼图的小游戏，胜出后可以得到一块图板。所有关卡的图板和宝物都集齐后，就会多出一个考验记忆力的小游戏和一个时间挑战关卡，难度很高。

路线图 ROUTE MAP



www.plumbook.cn

王国之心

文：纱迦

101 斑点狗

1·2·3	トラヴァースタウン·3番街不思议な馆，需要特技グライド
4·5·6	トラヴァースタウン·1番街发动红色三人技
7·8·9	トラヴァースタウン·道具店里的宝箱
10·11·12	トラヴァースタウン·2番街水路的宝箱
13·14·15	ワンダーランド·ハートの女王の城门右上方
16·17·18	ワンダーランド·ハスの森
19·20·21	ワンダーランド·ティーパーティ会场，需要特技グライド
22·23·24	オリンポスコロシアム发动蓝色三人技
25·26·27	ディープジャングル·カバの沼
28·29·30	ディープジャングル·ジャングル入り口
31·32·33	ディープジャングル·奥地の大树发动蓝色三人技
34·35·36	ディープジャングル·キャンプ发动蓝色三人技
37·38·39	アグラバー·アラジンの家
40·41·42	ハロウィンタウン·つり桥
43·44·45	ネバーランド·时计台
46·47·48	アグラバー·王宫前，需要特技グライド
49·50·51	アグラバー·魔法の洞窟·入り口，需要特技グライド
52·53·54	アグラバー·宝物库
55·56·57	モンストロ·腹部3
58·59·60	ワンダーランド·ハートの女王の城门右上方
61·62·63	ホロウバスティオン·大广场
64·65·66	从ハロウィンタウン小山丘附近的墓碑进去
67·68·69	ハロウィンタウン·ギロチン广场
70·71·72	ハロウィンタウン·ギロチン广场，需要特技グライド
73·74·75	モンストロ·口，需要特技ハイジャンプ
76·77·78	モンストロ·腹部3
79·80·81	モンストロ·腹部5
82·83·84	ネバーランド某个房间里的宝箱
85·86·87	ネバーランド发动某个房间里的黄色三人技后进门
88·89·90	ネバーランド·船长室
91·92·93	ホロウバスティオン·逆卷く泷の底
94·95·96	ホロウバスティオン·大纹壁，需要重力（グラビデ）系魔法
97·98·99	ホロウバスティオン·高楼，需要重力（グラビデ）系魔法

收集一定数量的斑点狗后可以来到トラヴァースタウン·2番街·子犬たちの家拿道具，如果能将101只斑点狗全部凑齐，可以拿到更加珍贵的道具。

冥王哈迪斯杯

当剧情推进到彻底完成ホロウバスティオン世界后，通过オリンポスコロシアム的前三项赛事后就会出现最后的冥王哈迪斯杯（ハデスカップ）。这项赛事是所有赛事中最难的一项，一共要打50场，不过只要通过后，就可以选择从第49、39、29、19、9场比赛开始，无需从头再来。

幕后黑手冥王哈迪斯将在这项大赛的第10场中亲自出马，他的实力非常强劲。由于他的攻击全是火属性的，因此玩家一定要备上火属性的防具，否则等级不够时凶多吉少。将他打败后比赛继续进行，最后的敌人是岩石巨人。他的动作虽然缓慢异常，但攻击力非常高，一不小心就有可能被KO。如果你有足够的耐心，采用求稳的战术不难胜出。

完成哈迪斯杯后就会出现单人模式，在此模式中玩家只能用索拉一人来完成哈迪斯杯。如果完成单人模式，还会出现最难的限时挑战模式。

最强的敌人ファントム

完成ネバーランド事件后回到ネバーランド船室，在小飞侠加入的情况下与小精灵对话，大家就会来到时计台，而游戏中最强的BOSSファントム在这里等着大家。

ファントム的HP不多，而且攻击力也不算太高，但要想打倒他很麻烦。他的弱点是斗篷下的光球，当光球放白光时用物理攻击可以奏效，光球放红光时要用火系魔法才能奏效，放黄光时要用雷系魔法，放蓝光时则要用冰系魔法。玩家要根据光球的颜色来决定怎样进攻，用掉大量的MP回复道具可以说是在所难免。

ファントム最无耻的一招就是死亡宣告。和“《FF》系列”的死亡宣告不同，在《王国之心》里死亡宣告是无解的，时间一到就会阵亡，而且不能复活。惟一的方法就是用时间魔法ストップ把大钟定住，这样时间就会停止，我方队员也可以多活一阵子。需要注意的是要对着大钟的正中央使用时间魔法才能把大钟定住，不要弄错了。打败ファントム后就有一次提升时间魔法的机会。

召唤魔法

玩惯“《FF》系列”一定非常喜欢召唤魔法，那夸张无比的画面无论是谁第一次看到都会“大震惊”。《王国之心》很好地继承了这个传统，在游戏中一共有6种召唤魔法登场。

①狮子王（シンバ）：完成ディープジャングル后回トラヴァースタウン与斯考尔对话后取得道具大地のかがやき，把大地のかがやき交给梅林家中的中年仙女就可以得到。

②灯神（ジーニー）：完成アグラバー后自动入手。

③小飞象（ダンボ）：在モンストロ·口的宝箱中可以拿到道具水のかがやき，把水のかがやき交给梅林家中的中年仙女就可以得到。

④小精灵（ティンク）：完成ネバーランド后自动入手。

⑤木须龙（ムーシュー）：战胜ホロウバスティオン的BOSSマレフィセント后可以拿到道具火のかがやき，把火のかがやき交给梅林家中的中年仙女就可以得到。

⑥小鹿斑比（バンビ）：完成小熊维尼世界中小熊吃蜂蜜的迷你游戏后就可以拿到。

魔法提升表

《王国之心》里的每一种魔法都有3个级别，也就是说需要3次提升才能达到最高级别。限于篇幅，仅列出强制剧情之外的魔法提升机会。

ファイガ：通过ホロウバスティオン后由公主传授。

ブリザガ：在オリンポスコロシアム的哈迪斯杯中打倒排名40位的ベヒーモス。

サンダガ：在オリンポスコロシアム的哈迪斯杯中打倒排名30位的ケルベロス。

ケアルガ：打倒ホロウバスティオン的BOSSベヒーモス后来到书库与艾丽斯对话3次。

エアロラ：在ネバーランド的某个房间里发动黄色三人技后进门从宝箱中取得。

エアロガ：收集一定数量的斑点狗后取得。

グラビデ：完成オリンポスコロシアム的フィルカップ。

グラビガ：在オリンポスコロシアム的哈迪斯杯中打倒排名10位的哈迪斯。

ストプラ：完成小熊维尼的迷你游戏。

ストプガ：打倒最强BOSSファントム。

最强武器アルテマウェポン

在トラヴァースタウン的合成店中完成全部24种合成后就可以合成这把最强的武器，其原料为：透きとおる魔石×5、力の魔石×5、とどろく魔石×5、满たされるしずく×3、吹き荒れるカゼ×3。

パオプの实

在索拉和凯丽的世界里有一个传说，如果两人互相喂对方吃パオプの实的话，两个人就会在一起永不分离。最后凯丽把秘密场所的那个图案补全，表示自己对索拉的思念。

小熊维尼的百亩森林

在トラヴァースタウン·3番街不思议な馆梅林的家中可以找到一本奇妙的魔法书，调查它就会进入小熊维尼的世界：百亩森林。书中的世界分为很多地区，进入之后满足一定条件就可以玩一些迷你游戏。不过有很多地区刚开始时是不能进入的，只有当玩家找到了魔法书残缺的页面后才能进入，这些页面的位置如下：

王国之心
铁拳4
封印之剑
天籁之音
火热秘技

栏目主持：纱迦

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

阿拉丁魔法洞窟
小美人鱼的秘密场所
モンストロ・腹部6
ハロウィンタウン的研究室书架上
收集60只斑点狗

下面简单解说一下几个迷你游戏。

吃蜂蜜

首先玩家会看到粉红小猪，如果靠近它的话它会躲起来，只能绕到树后去接近它，接近它后迷你游戏开始了。游戏的玩法很简单，只要TIME UP时小熊还在树顶吃蜜就算通过，对于敢来骚扰的蜂群，就要靠索拉了。通过后可以得到用来召唤小鹿斑比的魔石。

拔萝卜

来到小兔子的家中调查屋顶的蜂蜜后小熊就开始大吃起来，结果贪吃的小熊卡在树洞里出不来了。解决的方法是让它吃地里的萝卜，但跳跳虎此时赶来捣乱，玩家要看准方向接住它，不能让它踩到萝卜，

荡秋千

小驴子的尾巴不见了，玩家要用锁定引导小熊来到山丘上玩荡秋千。游戏的玩法很简单，只要当树上的猫头鹰扇翅膀时按R1键就可以了，如果力道足够的话就可以找到尾巴。

伐木场

刚进入这里时要和跳跳虎玩一个小游戏，它怎么行动你就要怎么行动，3次之后就可以胜出。不过不服输的跳跳虎躲进了一个大罐子里，玩家要把它丢出来的苹果全部击回去，达到一定数量后就可以通过。完成这个迷你游戏后还可以利用跷跷板寻找一些果实，把这些果实交给猫头鹰还可以换得道具。

捉迷藏

只要完成这个游戏就可以封印这个世界的键穴。玩家的任务是把小熊维尼的朋友全部找到，其中最后的小猪躲在山坡上的一个洞里，玩家要利用蓝色的花把维尼带上高台，而树洞里的蜘蛛网要用火魔法及时清除。

时计塔的秘密

在时计塔上有12扇门，其中都是一些珍贵道具。每隔一段时间就可以打开其中的某一扇门，大家不妨常回来看看。

香菇小子的秘密

玩家在游戏中经常会碰到白色的香菇小子，只要根据它的动作使用相应的魔法，就可以获得特别奖励，具体情况如下：发抖：火；扇风：冰；沮丧（头上有光照下来）：雷；旋转：风；浮空：重力；伏地：回复；不动：时间。注意捕捉一种动作时要连续成功3次才行，各位就老老实实在它身边等吧！

光是知道这些还是不行，因为除了火、冰、雷3种动作外，其余的动作都只有特定的香菇小子才会做出，大家可以参见下表：

伏地：泰山篇的营地
浮空：阿拉丁篇的宝物库
旋转：鬼屋篇的棺材墓地
不动：美人鱼篇到达宫殿前的第二个版面

除了白色香菇小子外，玩家还会碰到蓝色香菇小子和黑色香菇小子。如果让蓝色香菇小子跳50次可以拿到达人之证，跳100次可以拿到名人之证；黑色香菇小子会变成石头，此时对它使用重力魔法有效。

隐藏ENDING

满足一定条件后完成游戏，就可以看到隐藏ENDING。隐藏ENDING是一段CG动画，可以看做是《王国之心2》的预告片。从中可以看出，二代的主人公极有可能是利库，而且游戏人物也不再是Q版造型，改为《最终幻想X》那样的写实风格。同时玩家还可以看到“Where Is Sora?”、“We Will Go Together.”等字样，在最后还能看到一位长发美女站在海边眺望远方，我们有足够的理由怀疑她就是长大后的凯丽。

隐藏ENDING出现的条件如下：
①封印所有世界（含小熊维尼的世界）的键穴；
②收集齐101只斑点狗；
③通过斗技场的全部4个赛事。

どんな时だって
たった一人で
运命忘れて
生きてきたのに
突然の光の中、目が觉める
真夜中に
静かに幽口に耳って
暗暗に光を击て
今时约束なんて
不安にさせるだけかな
愿いを口にしたいだけさ
家族にも绍介するよ
きっとうまくいくよ
どんな时だって
ずっと二人で
どんな时だって
侧にいるから
君という光が私を见つける
真夜中に
うるさい通りに入って
运命の假面をとれ
先读みのし过ぎなんて
意味の无いことは
止めて
今日はおいしい物を
食べようよ
未来はずっと先だよ
仆にも分からない
完成させないで
もっと良くして
ワンシーンづつ撮って
いけばいいから
君という光が私のシナリオ
映し出す
もっと话そうよ
目前の明日の事も
テレビ消して
私の事だけを见ていてよ
どんなに良くったって
信じきれないね
そんな时だって
侧にいるから
君という光が私を见つける
真夜中に

无论何时
总是独自一人
明明忘却了命运
一路走到现在
却在突如其来的一阵光中 醒了过来
就在午夜中
静静站在幽口
把光芒击向黑暗中
如今再说些承诺是否只会带给你不安
其实我只想
说出我的心愿
我会介绍你给家人认识
相信一切会顺利的
无论何时
就只有你和我
无论何时
我都会陪在你身旁
你这道光芒终将找到我
就在午夜中
走入嘈杂的大街
摘下命运的面具
揣测未来
这种毫无意义的事
别再继续
今天何不同去
饱餐一顿
未来还在好久以后
我也不知将会如何
何必急着去完成
可以做得更好一点
何不一个接一个地
慢慢来拍摄镜头
你的光芒映照出
属于我的剧本
让我们多谈一谈
谈谈近在眼前的明天
将电视关掉
你只需看着我
无论多么美好无比
就是无法让人完全相信
即使在那样的时候
我都会陪在你身旁
你这道光芒终将找到我
就在午夜中

作词：
作曲：宇多田光
演唱：

光

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

编：SOUL& 慕容非

直线最强铁腕——保罗解析

文：赵华 协力：aya_hr

典型的美国风格、性格豪迈的保罗·菲尼克斯一直是深受欧美玩家和中国玩家所喜爱的《铁拳》主要角色之一，5部《铁拳》作品无一作缺席。其爽快激情的战斗风格，同时适合初学者以及老鸟使用，因为保罗兼具"上手容易"与"要想真正用好也并不容易"两个特点。在《铁拳4》中，他的战斗风格发生了很大的变化，在某种程度甚至可以说是完全否定了前几作的主要打法，向着更高级别发展。

本期介绍的保罗同样是《铁拳4》的强力角色之一，与上期一样，不管是用他的玩家，还不是想击倒他的玩家都应当看以下的文章。因为这里不但阐述了保罗的厉害之处，也指出了保罗的软肋所在。用保罗者可以更有针对性地扬长避短，与保罗对峙者则可以更好地掌握对方的整体战略，从而抓住对方的弱点进攻！

（时间的表示：帧，1帧=1/60 秒

LP：LEFT PUNCH，左拳　RP：RIGHT PUNCH，右拳　LK：LEFT KICK，左脚　RK：RIGHT KICK，右脚　☆：不按方向键。以下指令以角色面向右方为准。）

保罗主要固有技解析

1. 左右连拳（LP RP）：极快的上段拳击，虽然LP从出击到真正形成判定的帧数和一八一样都是8，但实际出招很快。可以将之作为近距离和中距离牵制，积极使用会令人厌恶，但却非常强劲。

2. 崩拳（↓↘ →RP）：保罗的招牌技，单发、中段、高攻击力，出招速度很快，很容易打中意图进攻的对手，中距离被防御后较安全，但近距离被防御住就可能被还击，要注意的是胡乱发出很容易被对方横移动避开。

3. 双飞天脚（↗ LK RK）：攻击判定很强，可拦截很多中段攻击，第一发如未中第二发也可令对手浮空。要注意此招被防御住后会有9帧的硬直，对方必定可以用LP和投技还击。

4. 岩石割（对手倒地时，↓ RP）：对地专用，出手快，但攻击力一般。

5. 飞身蹴（→→RK）：出招较慢，击中下蹲状态的对手时具有浮空效果，作为对地攻击威力较高。

6. 三宝龙（→→LK RK RK）：前两发判定类似于双飞天脚，第三发可按住→由上端改为中段，按住↓改变为下段攻击。多适用于空中连技的后续攻击。

7. 瓦割（↓ LP）：可以压制意图起身和前后滚动的对手，在《铁拳4》里更可以根据地形连续击打倒地不动的对手，实用性很高。

8. 瓦割崩拳（↓ LP RP）：第一发瓦割COUNTER命中，第二发崩拳就防不住，但由于第二发崩拳出招太慢，极容易被对手LP点击，所以这招的实用价值不大。

9. 叶樱崩拳（下蹲状态↘ RP LP）：出手速度一般的二发中段攻击，由于需下蹲后才能使出，所以也无法成为主力技，多用于连续技之后。

10. 疾风崩激（→→RP LP）：《铁拳4》新技，作为疾风的强化型，第一发击中下蹲的对手后第二发是必中的，但被防御住后劣势也很明显。

11. 万圣龙咆拳（→→RP击中瞬间输入LP）：这招更是疾风崩激的完全形态，第二发需JF（JUST FRAME）输入，攻击力更强，击中后的特写画面更是爽快感十足，而且被防御后保罗基本是没有硬直时间的，所以必须完全掌握并积极使用，用作空中连技和强力中段突击都相当好。但要注意第一发虽然具有一定追踪对手横移动的效果，但第二发在远距离时很容易被横移动中的对手避开，其后就要面临将侧面露给对手的不利局面。

12. 落叶（↓ RK RP）：一代比一代弱化的下段起始技，也是保罗为数不多的下段技之一，在《铁拳TT》中第一发↓RK被防住后保罗会进入僵直状态，而《铁拳4》中即使被防住第一下，还是可以发出第二发，但被防御后保罗的硬直实在是太长了。但第二发RP如果是JF输入，便会出现"真落叶"，特点是可将对手防御体势略微推开，但还是有被对手还击的危险，所以实用价值大不如前。

13. 龙王霹雳掌（↓ RK RP LP）：《铁拳4》最强新招之一，无论是在气势、威力或是华丽程度上都展现出保罗的极限爽快感，是落叶的进化完美型。出招方法是在"真落叶"的基础上，再次以JF输入LP。最后的这一击判定是几近霸道的，中上段完全无敌，而且被防御住更可大幅度推开对手，完全没有防御硬直时间，并且由于第二击是将对手防御体势迫开，第三击对手就无法用任何返技或中段裁还击，只能乖乖防守。若第三下输入的是"LP+RP"更可出现带白光的"龙王霹雳掌"，可将攻击力提升至更高。此招用于近距离制压或空中连续技都可给对手强大的打击和威摄力。不过，如果想在实战中高成功率地使出，就一定要经过长期努力练习。

14. 富狱（→LP+RK）：具有上中段回避效果的中段攻击，不过攻击力一般。

立疾风（↓↘ →LP）：纯上段攻击，击中有浮空效果，更可COUNTER令对手产生晕厥状态（对手可迅速输入→来恢复），对横移动也有一定追击作用，但由于是上段攻击不可轻易使用。

（编注：关于回复的时机，大家同样可以在练习模式中，打开"HIT ANALYSIS"，这样你就可以清楚地看到什么时候是输入→指令的时间了。）

15. 钺打（→LP+RP）：出招较慢的中段打击技，可打中倒地后意图移动的或者地势较高的对手。

16. 浮草（↓↙ ←）：向后移动的特殊技，可略微回避上段攻击。

17. 飘瓦（↓↙ ←LP）：COUNTER命中有浮空效果，其后可接续空中连技。

18. 旋樱崩激（↓↙ ←LK RP LP）：第一发为下段攻击，多用于空中连技中，同样还有↓↙←LK RP RP的改变技。

19. 铁山靠（↓LP+RP）：同样也是非常爽快的一招新技，出招瞬间中段无敌，并且出手速度很快，由于是背部面积大，攻击判定大，所以可以完全制约对手的横移闪避，用于近距离和中距离截击对手出招以及墙壁技中效果都很好。近距离被防御住后虽然可以略微推开对手，但其实还是有10帧的硬直时间，典型的如一八的踵切就可以有效还击，相对的中距离被防御就比较安全一些了。铁山靠的实际攻击距离其实是很短的，一旦距离没有达到而遭到对手的攻击，就会很容易被打成侧向甚至背向，这是相当危险的，所以说铁山靠虽然好用，但也像一柄双刃剑，不可过分依赖。

20. 不知火（横移动中LK）：很好用的下段攻击，虽然不能令对手倒地，但近距离攻击力有22点，并且也无防御硬直，特别是在对手倒地时作为对地攻击的效果比岩石割要好，而中距离击中相对攻击力较低。

21. 震月（站立途中RP）：主力站立途中技，也是保罗最重要的浮空手段之一，经过练习，结合连续技能给予对手50点左右的伤害，但由于出招不快，在下蹲避过对手上段投技、上段攻击或防住对手的下段技后要立即使用，注意被防住会有8帧的硬直。

22. 避疾风（←→LP）：完全回避上段攻击的技巧，命中后可接瓦割或飞身蹴。

23. 瓦割龙王霹雳掌（↓LP RK RP LP）：相对于龙王霹雳掌来说要容易掌握一些，因为龙王霹雳掌相当于由2个JF组成的，而瓦割龙王霹雳掌只需最后的LP用JF输入就可以了，但要小心对手的返技和中段裁。不过由于第一发瓦割后就可以被对手以LP起始的技巧所破，所以这招实用价值不大，如果接在浮草后面使用倒有一定的隐蔽性。

投技解说

保罗的格斗技以柔道为主，因此投技是比较全面的，在空旷场地使用"左一本背负投"（RP+RK →）或"风牙"（↘LP+RP）比较好，这两个投技后有很大机会可以使用瓦割追击到。而在狭小场地就可以使用"我净掌"（RP+RK ←）或"里当"（→→LP+RP），这样对手被击到墙壁后可增加攻击力。当背靠墙时，"巴投"（←LP+RK）可以将对手扔在背后的墙上。而在快跑中将对手扑倒后，如对手没有及时逃脱，其后的坐骑关节技"暗云绞"（扑倒后RP，↓LP LP，RK LP，LP+RP）是无法逃脱的，总和60点的伤害值，所以一定要熟练掌握。

空中连续技

1. ↘RP或↗RK后：LK（简单实惠）

崩拳（在最快时间内出崩拳，攻击力可达到52点）

LP LP LP LP 万圣龙咆拳（华丽，但伤害值不是最高）

三宝龙（威力较高，难度不大，注意→→不要按得太早）

LP LP 三宝龙（两下LP必须前冲一步）

2. 震月后：站立途中LK（直接按LK即可）

LP RP，LP，万圣龙咆拳

崩拳（很难直接接上）

龙王霹雳掌（威力最大，但需苦练）

LP，三宝龙（最后一击如靠墙，伤害值可增加20点）

3. 瓦割反击命中：崩拳

前冲，旋樱崩激

→→RK，下LP，叶樱崩拳

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

→→RK，下LP，站立LP，LP，LP，万圣龙咆拳（下LP后的站立时机需看准。）

墙壁技

从正面将对手推至墙壁后只有8帧的时间，可以使用LP RP，然后是我方一个先制时间，可以给对手做选择题：继续向前推至墙壁再次施以左右拳，或使用↘RP，如对手下蹲中招，将会形成防御不能状态，马上接崩拳是很爽快的。

从侧面将对手推至墙壁后的壁技就相对较强了，铁山靠是必中技巧，再接崩拳根据距离可达到70点以上的伤害值，是比较痛的。而在韩国日本等地的《铁拳4》高手们流行在前面的铁山靠后接钺打，其后的瓦割是必中的，虽然总合伤害值不如铁山靠后接崩拳，但其后保罗可以占有着很大的行动先机，可以根据地形或战况连续施以瓦割压制，也可趁对手慌忙起身时再让其做一次选择题。所以活用保罗的墙壁技，是使战局一发逆转的重要手段。

其他技巧

下段裁后的技巧：双飞天脚是确定命中的，而↗LK后再施以空中连续技打击也是不错的选择。最好是接龙王霹雳掌。

返技：按←RP+RK使出，比前几作出现判定时间要短，偶尔使用可给对手以斗志上的打击。

在《铁拳4》中的保罗拥有极快的上段牵制、极强的直线攻击能力以及极霸道的JF技巧，是一个超强的人物，但这一切均需付出辛勤的汗水来练习，就像武道的修行是不可投机取巧的，如果避开那些超难的技巧，单凭以往对保罗的理解和打法，或许也能获得胜利，但这永远也达不到“铁腕”的最高境界。

全角色隐藏招（下）

文：SOUL

这次依然是各角色所有隐藏技的集合，固然，有些技巧未必有很高的实用性，但完整地知道一个角色的所有出招还是很有必要的。否则在对局中对方突然使出，把自己给吓了一下，那可就不好了……

投技的拆解方面，主要集中于被扑倒后坐骑关节技的拆解。另，克里斯蒂与花郎相同，各种固有技之后就会固定变为各种架式，因变化繁多，在此不一一阐述。

保罗

被保罗扑倒后的关节技拆解方法：

暗云绞（扑倒后RP，↓LP LP，RK LP，LP+RP）——后几下无法挣脱，但第一下固定可以用右拳拆解。腕拉十字固（扑倒后LP+RP）——LP+RP RP RP RP RP；暗云3段后的腕拉十字固同样也是以LP+RP RP RP RP RP解。如果对手是有关节技的人，那么他们就可以反折对方，伤害力为10。

风间仁

右回突→☆↓↘RP具有最速设定，最后的↘和RP同时输入，且在六分之一秒内输入。三战立（←LP+RP）中输入→→←RP+RK为返技。

以下技巧之后再输入↓LP+RP会进入残心：

◆风间流五连击（LP LK RP LP RK）5发后

◆风间流六连击（→→LK LP LK RP LP RK）6发后

◆右里拳~左中段前回踢（←RP LK）第二发命中后

◆正拳二段突（LP+RP）命中后

◆左足刀（↘LK）命中后

◆左中段回踢（→LK）命中后

◆纵踢~左足刀（→LK LK LK）命中后

◆右足刀（↘RK）命中后

◆右中段前踢（→RK）命中后

◆踏入右下段回踢（→☆↓↘RK）命中后

真空残心——三战立（←LP+RP）后不要放开LP+RP，再输入↓↑←→，之后可以出以下技巧：

真空右回突——真空残心之后6秒以内→☆↓↘RP；真空踏入右下段回踢——真空残心之后6秒以内→☆↓↘RK；真空六连击——真空残心之后6秒以内LP RP LK RP → LK LK；真空八连击——真空残心之后6秒以内LP RP LK LP LK RP LP RK，第八发之后输入↓LP+RP同样可以进入残心。

三岛平八

特殊头槌：→→LP+RK，可以把对方击出更远，但只有对手是保罗、雷武龙、风间仁、布莱恩及平八时才能用出来，特殊头槌可以用LP+RP拆解，但如果对手在平八用出头槌的过程中才按LP+RP拆解，就变为反用头槌还击，让平八损失30点体力。

刚掌列破：←LP+RP，可以按住LP+RP进行一定时间的蓄力，蓄到最大时的攻击力由原来的20点提高到36点。

“三岛流·金刚壁”（←RP+RK）在使用过程中，可以反击对方的上中段攻击，攻击力为18点，但是平八本身损失45点体力；如果没有用出返技，完成动作后，平八自动进入气合状态。

平八的雷神拳可以有简易的输入方法，即↓☆↘LP，另外平八的雷神拳也有极速的设定，同样是↘与LP要同时按下，且在六分之一秒内输入指令。

风神拳（改）：输入风神拳的指令后，不要放开RP，就可以使用风神拳（改），击中后不是将对手击飞，而是将对手浮空，另外平八的风神拳同样也有最速的设定，出法与一八相同。

烈闪脚：↓↘→所搓出来的动作出现后的10~20帧的时间内，再按LP出雷神拳，击中对手在自己落地的瞬间按↓☆↑LK RK就是烈闪脚，不过最后的LK RK需要JUST FRAME输入。

马歇尔·洛

以下招式使出以后，可以输入←→让洛进入龙蓄力状态（自译名词），注意是轻点←→，而不是长按住←后再按→。

◆DRAGON CANNON（→→LK或龙蓄力状态中LK）后

◆LP RP使用出

◆RK LK RK的第二发、第三发后

◆→RP RP RP最后一下后

◆RK ↑LK第二下后

◆站立途中RK后

◆←RP LK RK第三下使出以后

◆←LP RP LP的第一下及第二下

◆横移动中RP LP RP LP的第一、第二、第三下后

◆←RP+RK拨开敌人的进攻以后

RP RP LP RP中第三发和第四发可以延迟输入。↓↘→LP RK后，可以再接着输入LK RK；也可以按←→让洛进入龙蓄力状态。站立途中LK后会自动进入龙蓄力状态。↙RP RK第二发以后，按住↓就会进入倒地状态。

尼娜

关于尼娜和KING的连续投的逃脱时机，大家可以打开硬直表示模式，即在练习模式中的倒数第三项：HIT ANALYSIS，将之设为ON即可，之后在COMMAND LIST的演示中，大家就可以清楚地看到什么时候是输入拆解指令的时机了。

尼娜和KING的所有连续投的拆解指令都是在LP、RP及LP+RP之间进行选择，大家在练习模式中自行试出，也就不一一列举了。尼娜很多固有技都可以延迟输入，这里也不一一列举。

↘LP后也可以接RP LK。LP RP LK或↘LP RP LK或RP LK或站立途中LK后按下LP+RP可以加上一个投技，但需要JUST FRAME。↘LK RP LK中后两下可以延迟输入，↘LK RP后按↓或↑可以立即转为横移动。双掌破也可以按→→LP+RP输入，这样还能将攻击力由原来的30提高到45。KNEEL KICK（→→RK）的出法也可以是↓↘→RK。→→LK也可以用↓↘→LK来出。↘LK LP RP中，↘LK LP之后可以按↓或↑直接转为横移动。

KING

记住，所有的投技都可以拆解。另外KING的一些招式要在COUNTER时才能使出来，COUNTER的日文为“カウンター”，大家在游戏中的出招表中要注意看。

被→←↙↓↘→LP的投技投出后是可以受身的，伤害力也会从70减为45。↓LK+RK后RK RK RK RK的最后两发必须是要在第一发为COUNTER时才能用出来，另外如果是COUNTER击中第一发，那么在第二发及第三发以后可以接RP。背向时LK击中对手之后再接LP+RP为投技，LP+RP要求JUST FRAME输入，注意该投技同样也可以挣脱，挣脱指令为RP。→☆↓↘☆LP+RP中，LP+RP可以按住蓄力，蓄力程度的不同，跳起的高度就不同。

坐骑后关节技的拆解方法：腕拉十字固（扑倒对手后LP+RP）可以按LP+RP RP RP RP RP拆解；膝十字固（扑倒对手后LK+RK）可以按LP+RP LP LP LP LP拆解。

其他几个投技的特别拆解法：↙LP+RP，即可以用LP+RP解，也可以用LK+RK解，用后者可以让KING受到26的伤害。←LP+RP LK+RK，可以用LK+RK来拆解。ジャガードライバー（↓↘→LP），可以用LP解，投技途中可以用LK+RK来解；ボストンクラブ（↓↘→LP之后LP+RP LK RK LP+RP）的投技途中用LK+RK解；アーチロックフェイスバスター（↓↘→LP之后LP+RP）的投技途中用LK+RK解。ジャンピングパワーボム（→→☆RP反击命中时LP+RP ↑↓LK+RK）要用LK+RK拆解。

布莱恩（BRYAN）

←RP LP RP中第二下后可以按↓或↑来直接转为横移动。→→LK中，可以按住LK蓄力，攻击力最高达到40。↙RP的中段拳击，也可以用↓RP来出。用←LP+RP成功地抓住对方的上中段拳头攻击后，立刻按下RP就可以立即反击。

史蒂夫（STEVE）

LP →LP后及LP LP →LP后，按住←进入Flicker架式。直接进入Flicker架式的方法既可以是←LP+RP，也可以是LP+RP↙RP的出法也可以是长按住↓后输入↙RP。RP→LP可以反击上中段的拳头攻击。DUCKING（→LK+RK）的出法也可以是→LK或→RK。LONG DUCKING（长按住→LK+RK）的出法也可以是长按住→LK或长按住→RK。Flicker架式中的LP LP LP RP中，前3下的任意一下使出后都可以按住←来维持Flicker架式。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

封印之剑基本技巧篇

文：LIKY

1. 转职时机

游戏中，除了盗贼、输送队、舞娘、吟游诗人4种职业外，其他的下级职业都能够转职，转职后不仅能力值会有一定提高，能力值的上限也会增加，而且武器等级以及能使用的武器种类也会增加。（下级职业的武器等级是不能到达S级的）下级职业只要到达LV10就可以转职，许多初学者或许此时就会迫不及待地进行转职，其实这是不妥的。无论是下级职业还是上级职业，等级的最大值都是20，也就是说从下级职业LV1开始升到上级职业LV20，你最多有39次升级机会，（也就是有39次提升能力值的机会）如果你在刚到达LV10时就进行转职，那么你就白白浪费了10次升级机会，这样最终培养出来的人物实力肯定是不理想的，所以最好的办法就是在下级职业时将人物升满20级再转职，这也是培养人物最基本的一条。

转职道具

名称	价格	适用对象
英雄の证	10000	LV10以上的佣兵、剑士、战士、山贼、海贼
骑士の勋章	10000	LV10以上的S骑士、A骑士
导の指轮	10000	LV10以上的魔道士、僧侣、巫师、神官骑士
天空のムチ	10000	LV10以上的天马骑士、龙骑士
オリオンの矢	10000	LV10以上的弓箭手、游牧民

2. 狂战士、剑圣

狂战士和剑圣是两个特殊的职业，他们拥有自己的职业特技，即必杀率+30，当他们装备必杀剑或必杀斧时可获得惊人的必杀率，基本上出手就是必杀一击，十分恐怖，遇到这样的敌人一定不要正面冲突，用魔法或弓箭手来对付他们吧。

3. 救出的灵活利用

对付某些占据城门不会出击的BOSS，如果能灵活利用“救出”，可以毫发无损地将他消灭。例如第5章的山贼BOSS，他身上带有能攻击2格的手斧，但是开始并没有装备，此时就可以用魔道士来远程攻击他，他并不会反击，攻击完后立刻派人将魔道士救出，撤出BOSS的攻击范围，然后再派一个人来“引受”魔道士，最后将他降下，这样下一回合魔道士又可以展开攻击，就这样重复，可以将BOSS轻易消灭，对付后面的许多BOSS此法都很奏效。

另外，利用骑兵救出别人后还能再移动的特性，可以快速转移某个单位。例如在12章“真实的敌人”有回合数的限制（为进入外传），如果稍微耽搁，宝箱还没有收集完，就可以让骑兵像接力一样将盗贼快速转移到宝箱附近，节省时间。

4. 支援人选的确定

上期杂志我们已经登出了全部人物的支援关系，大家可以看到每个人都可以和其他至少5个人发生支援，但是每个人最多只有5次支援对话的机会，因此确定合适的支援对象也是一个重要的技巧。一般来说应该注意以下两点：

①支援对象最好是作为主力人员，有培养前途，而且是经常出战的。这一点很重要，道理也很简单，因为只有出战人员才能发挥支援效果，如果与某个人员发生了支援，但那个人毫无培养价值而且长期不出战，你不仅得不到他的支援效果，还会因此浪费一次支援机会在他身上。比如说我玩的时候不小心让罗伊与那个衰老头马卡斯发生支援，简直是后悔莫及。所以大家玩的时候就要注意，千万不要靠近那些没有前途的衰人，免得跟他们扯上不清不楚的关系，最后想摆脱都摆脱不了。

②最好能形成网状支援效果。支援的效果是可以累加的，因此如果让多个人物之间形成网状支援，那么获得的支援补正效果是相当惊人的，例如路特加－迪克－克拉丽蕾，罗伊－亚雷－朗斯等都是相当不错的网状支援组合。

我们这期又登出了全部人物成长率表，大家可以对照上期支援表来确定合适的支援人选。

5. 通关后加入的隐藏人物

游戏每通关一遍都能加入一名隐藏人物，这些人物可以在通关后的附加关中出战，让我们来看看都有哪些隐藏人物。

6. 三角攻击

在FC的《纹章之谜》中登场的天马三姐妹的三角攻击这次同样登场，不光如此，这次还加入了3个重铠骑士的三角攻击（ボールス、ウェンディ、バース），大家只要让3人围住敌人发动攻击就能看到这华丽一击。需要注意的是，天马的最后一位ユーノ是只有在20章B路线才能收得的。

7. 斗技场存活技巧

斗技场是“《纹章》系列”最著名的场所，要赚钱、要练级这里是最好的地方，但是只要在里面战死那就是无可挽回的，所以一直以来都是让人又爱又怕。下面就介绍一点斗技场练级的经验给大家。

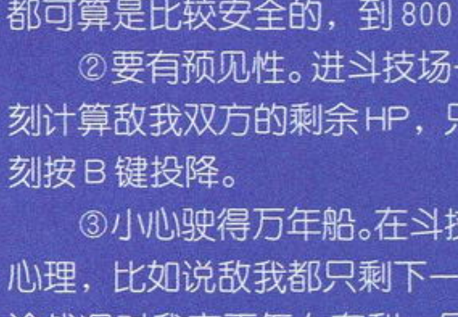
①从最低价格开始打。一般来说700元以下的都可算是比较安全的，到800元就算很危险了。

②要有预见性。进斗技场一定要精神集中，时刻计算敌我双方的剩余HP，只要情况不妙，要立刻按B键投降。

③小心驶得万年船。在斗技场中最忌存在侥幸心理，比如说敌我都只剩下一击的HP，这时候无论战况对我方再怎么有利，只要我方下一击不是100%地打死对方，而对方下一击有1%的可能打中我，此时都要果断地按下B键投降，投降了100%地下次还有机会再打，了不起就损失几百块钱，如果硬撑可能你永远就没有机会了，电脑有时候是很赖皮的，对这一点相信很多人都深有体会。

④利用支援效果。支援效果是能够带入斗技场的，所以进入斗技场时最好在周围放上支援角色。

⑤装备神将器。神将器都带有附加效果，例如神剑使力量加5点，神斧使守备加5点，装备神将器后能使自己的能力得到提升，而进入斗技场又不会消耗武器，所以装备神将器进入斗技场也是一种行之有效的方法。不过此法只适用于上级职业，因为神将器的武器等级为S，只有上级职业才能装备。



⑥无赖RESET法。进入斗技场后，决定参加比赛时会出现对手的资料，如左图，此时如果觉得对手过强，没有必胜的把握，可以A+B+SELECT+START4键齐按RESET，再次进入游戏后你会发现已经退到进入斗技场之前的状态了，这就是无赖RESET法。此法绝对是重要技巧，一定要掌握，特别是当碰上对手是剑圣或是狂战士时，想都不要想，立刻RESET吧。

《无题》

作者：盛强

www.plumbook.cn

全人物成长率表

成长率全部是以百分率为标准的，超过100的能力升级时可能加2点，超过200的能力升级时可能加3点。

章	姓名	职业	HP	力	技	速度	守备	魔防	幸运
1	ロイ	领主	80	40	50	40	25	30	60

贵为主人公，各方面的成长率都很平均，能力也属于中上水准，能很快与多人形成支援是其特点，不过其特殊的身分也决定他只能在后面“捡漏”或找“软柿子”捏，而且转职太晚也是其弱点。

1	マーカス	圣骑士	60	25	20	25	15	20	20

虽然初期能力极强，但成长率极低，前途暗淡（应该说毫无前途）的家伙，不要让他抢经验值了。

1	アレン	S骑士	85	45	40	45	25	10	40

成长率一流的骑士，一般很容易就能将力、技加到上限，速度的成长也不错，自始至终都是战斗的主力。

1	ボールス	A骑士	90	30	30	40	35	10	50

作为A骑士，力量的成长不够理想，而且受移动力过低这一职业弱点的制约，属于从开始就舍弃的角色。

1	ウォルト	弓箭手	80	40	50	40	20	15	40

虽然成长率还不错，但有了斯（ス－）以及辛（シン）这两个游牧民，移动力低而且只能使用弓箭的他只能长期观战了。

1	ランス	S骑士	80	40	45	50	20	15	35

成长率与亚雷（アレン）相当，虽然力的成长不如他，但速度值上升得很快，同样是战斗的主力，值得培养。

2	マリナス	输送队	100	0	50	50	20	5	100

这家伙就不用说了，谁要能让他升一级我倒是佩服他。不过他有一无人能及的能力，那就是永远死不了。

2	エレン	僧侣	45	50	30	20	5	60	70

魔力、魔防和运的成长非常突出，转职后就能显出她的厉害，在第7章的斗技场就附带着培养她吧！（加血）

2	シャニー	天马骑士	45	30	55	60	10	25	60

初期能力很低，升级时也只有速度、技、运气猛加，属于那种别人打不中她、她打别人也不痛不痒的角色。

2	ディーク	佣兵	90	40	40	30	20	15	35

绝对的主力型角色，HP、力、技很容易达到上限，而且体格很高，使用重型武器不会导致攻速过低。

2	ワード	战士	75	50	45	20	30	5	45

力量的成长很快，弱点是速度的成长很不理想，属于在初期活跃的角色。

2	ロット	战士	80	30	30	35	40	15	30

同瓦德（ワード）不同，他的速度上升很快，其他能力就很平均了，不过也属于在初期活跃的角色。

3	チャド	盗贼	85	50	50	80	25	15	60

各方面的成长率都很高，特别是速度和运气，稍加培养后在初期可作为战斗的主力，不过不能转职很可惜。

3	ルウ	魔道士	50	40	50	50	15	30	35

绝对是我方的主力魔道士，速度和技应该能在升满级（转职后）之前达到上限，而且魔力的成长率不低。

4	クラリーネ	神官骑士	40	30	40	50	10	40	65

速度、运气极高的成长率导致她回避率一流，没有多少人能打中她，除了守备外其他能力也不俗，强力角色。

4	ルトガー	剑士	80	30	60	50	20	20	30

超强的角色，速度、技轻易就能到达上限，转职后基本无人能敌了（随便一出手就是必杀），美中不足就是力量稍低。

6	サウル	僧侣	60	40	45	45	15	50	15

成长率不错，而且重要的是转职后能使用光属性的魔法，值得培养。

6	ドロシー	弓箭手	85	50	45	45	15	15	35

说实话，她的成长率不错，但是弓箭手基本上没有前途，何况她长的也太……

6	スー	游牧民	55	30	55	65	10	15	50

绝对值得培养的角色，速度、技成长很快，力量稍逊，最大的特点是转职后能够使用剑，远战近战皆佳。

7	ゼロット	圣骑士	75	25	20	20	30	15	15

与初期的圣骑士同一类型，毫无培养价值。

7	トレック	S骑士	85	40	30	35	30	5	50

样子巨傻，成长率一般，有了初期的红、绿骑士他还是免了吧。

7	ノア	S骑士	75	30	45	30	30	10	40

实际的成长率很差，基本没有培养前途。

8	リリーナ	魔道士	45	75	20	35	10	35	50

女主人公，魔力的成长率非常高，很容易达到上限，强力的魔法型角色，一定要培养。

8	アストール	盗贼	90	35	40	50	20	20	15

属于在特定场合下才会出场的角色，（抢宝箱或充当电灯泡照明）所以基本没有什么培养的必要。

8	ウェンディ	A骑士	85	40	40	40	30	10	45

在所有的重铠战士中，她最具培养价值了，能力上升很平均，长的也很不错。(^-^)

8	バース	A骑士	100	60	25	20	40	2	20

他是重铠，所以不说了。

8	オージェ	佣兵	85	40	30	45	20	15	55

成长率不错，培养得好的话最终的综合能力有可能超过迪克（ディーク）。

9	フィル	剑士	75	25	50	55	15	20	50

速度、技术、运气太容易成长了，相反的力量的成长就太低了，所以她要出战的话“倭刀”或“必杀剑”必不可少。

9	シン	游牧民	75	45	50	50	10	15	25

与斯一样极具培养价值，而且她的力量成长要比斯好。

10A/10B	ゴンザレス	山贼	90	60	15	50	25	5	35

这位心灵美的家伙是典型的实用型角色，力量、速度成长巨快，对付敌人两下就搞定，转职成狂战士后更猛。

10A/11B	ギース	海贼	85	50	30	40	20	10	40

能力成长很平均，而且能在水中移动，转职成为狂战士后能力更强，值得培养。

10B/11A	クレイン	狙击手	60	35	40	45	15	25	50

还是那句话，有了游牧民，其他的弓箭手就……（其实他的能力和成长率都还不错。）

10B/11A	ティト	天马骑士	60	40	45	55	15	20	40

基本与前一个天马骑士一样的成长类型，不过她的力量成长稍好。

11A	ララム	舞娘	70	10	5	70	20	30	80

可算是最强的支援型角色，不过初期能力极低，要细心呵护一段时间后才能放心。

11A	エキドナ	勇者	75	30	25	30	15	15	20

作为游戏中惟一的女性勇者（穿裙子），虽然登场时能力不错，但成长率太平庸了。

11B	エルフィン	吟游诗人	80	5	5	65	25	55	65

同舞娘的性质相同的角色，成长率也与她相差不大。

11B	バアトル	勇士	70	40	20	30	20	5	20

登场时已是上级职业，力量值也相当高，可惜成长率太低了（除了HP和力量），没有什么前途的大叔。

12	レイ	巫师	55	45	55	40	15	35	15

使用暗魔法的魔法师，成长率也不错，值得培养。

12	キャス	盗贼	80	40	45	85	15	20	50

在罗伊的3次规劝之下才加入队伍，成长率虽不错但仍不能转职，观战吧。

13	ミレディ	龙骑士	75	50	50	45	20	5	25

初期能力就不低，力量、技、速度的成长率也高，稍加培养就能成为一线主力。

13/15	パーシバル	圣骑士	75	30	25	35	20	10	20

艾特鲁里亚王国的三军将之一，初期能力就很高，但是成长率不够理想。

14	セシリア	女武神	60	35	45	25	20	25	25

艾特鲁里亚王国的魔道军将，但是初期能力不高，成长率也很一般。

14	ソフィーヤ	巫师	60	55	40	30	20	55	20

那巴塔村的暗之巫女，初期能力简直弱得不能再弱了，但是成长潜力很大，值得培养。

15	イグレーヌ	狙击手	70	35	25	35	10	5	20

守护那巴塔村的女狙击手，初期实力较强，可惜成长率不够高，勉强可以一用。

15	ガレット	狂战士	70	45	25	25	15	5	15

初期登场的职业就为狂战士，因此必杀率极高，但是速度值太低了，而且成长也很困难。

15	ファ	龙人	130	90	85	65	30	50	130

实力极强的小家伙，成长率惊人，但是由于其武器“神龙石”使用次数太少，所以培养他时得尽量找一些经验值高的敌人打。

16	ヒュウ	魔道士	75	30	30	45	20	15	25

他的价值恐怕只体现在身上带着的“会员卡”吧，我方的魔道士已经够多了。

16	ツァイス	龙骑士	80	60	50	35	25	5	20

贝伦国的龙骑士，很有潜力，特别是力量、技的成长很快。

16外	ダグラス	将军	60	30	30	30	30	5	20

艾特鲁里亚王国的三军将之首，守备力极高，总体成长率还凑合。

19B/20A	ニイメ	Druid	25	15	15	15	15	20	5

他的职业是Druid（德鲁伊教团员），初期能力就很高了。（注：德鲁伊教团员的解释是古代盖尔或不列颠人中一个牧师品级的成员，他们在威尔士及爱尔兰传说中是预言家和占卜家。）

20A	ダヤン	游牧骑兵	55	20	20	15	10	10	20

被誉为萨卡草原的“灰色之狼”，但是能力和成长率都不怎样，根本不如他的女儿斯。

20B	ユーノ	猎鹰骑士	50	20	35	30	10	10	45

天马骑士团的队长，ゼロット的妻子。力量的成长率仍然很低。

21	ヨーデル	司祭	20	30	15	10	10	20	20

艾利米内教团的大司祭，加入时手持神将器“圣者之杖”。

23	カレル	剑圣	210	150	160	150	110	100	130

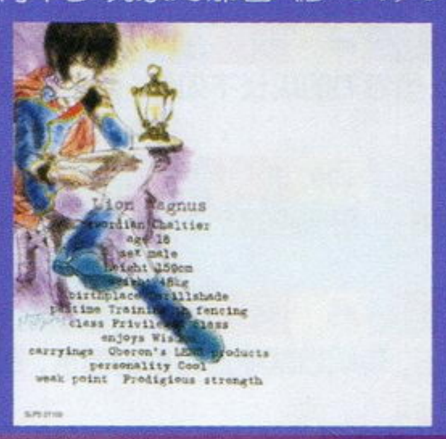
别看他的成长率那么变态，其实他只能升一级，不过他的能力绝对是超强的，不愧是大陆上最有名的剑圣。

www.plumbook.cn

NAMCO传说三部曲 天籁之音

DEEN是1993年组成的B'z、ZARD、大黑摩季、FIELD OF VIEW、仓木麻衣、小松未步所属的音乐制作集团，DEEN当时所作的音乐使得B'z、ZARD、大黑摩季、WANDS、T-BOLAN在日本流行乐坛排行榜上独占TOP10！DEEN的前身叫Being，是一个名叫池森秀一的作曲家与4位志同道合的友人所组成，最初只有池森、山根两人。随着时间的推移，在1994年2月Being发卖专辑《DEEN》以后名声大躁，后来就确定了现在“DEEN”的乐队名，这时乐队中有：池森、山根、田川、宇津本4人。从那以后，DEEN迅速走红，1995年4月日本东海电视台专门开设了名为《DEEN Street Jam》的节目，可见当时DEEN的人气之大。不过当时DEEN只在日本流行，国内根本就没几个人听说，直到PS上NAMCO大作《宿命传说》发卖后，DEEN在国内玩家同好中很快地普及开来，直至今天仍有不少玩家对那首《夢である ように》津津乐道。

DEEN的音乐悠扬舒畅又不失气魄，在音乐爱好者中口碑极好。正当DEEN如日中天时，突然在2000年1月，乐队中的宇津本以“音乐和自己的性格不符”为由脱离DEEN，从那以后DEEN只剩下了3人，以至于有很长一段的沉闷期。不过近期传来官方消息，NAMCO的《宿命传说2》正在制作中，主题歌还是由DEEN负责，游戏将于年底发售，喜欢DEEN的朋友可要注意了！



GARNET CROW是日本优秀唱片制作公司“GIZA studio”旗下的四人乐团。乐队主唱中村由利是一个实力派歌手.（编注：GARNET CROW的所有歌曲都是中村由利自己作曲和演唱的！），她低沉的嗓音随著略带哀愁的旋律，能深切地唱出在爱恋情感中惆怅而茫然的心情，并且拥有极品级的容貌（笑），在日本极有人气。GARNET CROW在国内已经有了一定人气，不但《永恒传说》的主题曲由他们负责，热门动画《名侦探柯南》中的片首与片尾主题曲也是由他们负责的。GARNET CROW自2000年3月以《MysteriousEyes》单曲出道以来，主唱中村由利低沉深具磁性的嗓音与アズキ充满诗意的写词风格，在冈本仁志与古井弘人音乐才华的衬托下，创造出他们GARNET CROW独特的风格。

GARNET CROW成员简介

中村　由利（YURI NAKAMURA）

职业：作曲、主唱

担任GARNET CROW所有乐曲的创作，她的音乐极具深度，歌声颇能撼动歌迷的内心世界。

冈本　仁志（HITOSHI OKAMOTO）

职业：吉他手

自己曾发表过2张单曲，还担任ZARD船上演唱会的乐团成员。

アズキ七（NANA AZUKI）

职业：作词、键盘手

曾经负责过许多歌手的作词，在日本是比较有名的。

古井　弘人（HIROHITO FURUI）

职业：编曲、键盘手

担任许多歌手的录音工作，代表作有小松未步和DEEN的几张专辑。

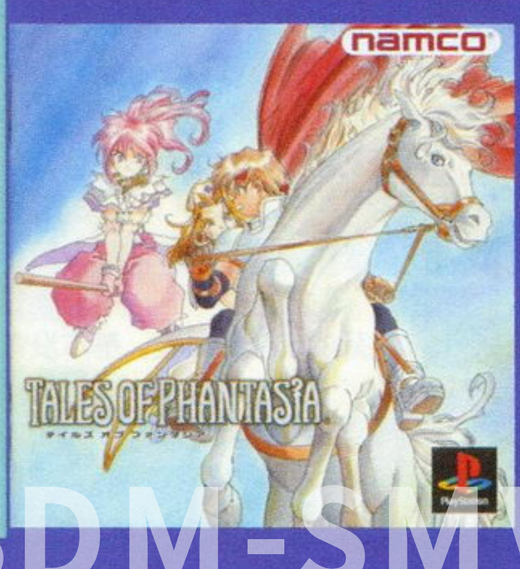
关口敏行

个人档案

1957年富山县出生，小学入学后开始学习英语-_-b，中学三年级年时休学出国。1972年考入美国ASIJ大学，那时开始展现在音乐方面的天赋，在学校内多次举办音乐会，并在一些小型比赛中获奖。1978年考入美国巴库雷音乐大学（作、编曲科）1982年毕业，毕业后2年间在自己的大学作、编曲科担任教师。1985年归国开始了他音乐作、编曲家的生活。

关口敏行不是很喜欢游戏，所以他并没有为哪个游戏做过音乐（好可惜……），不过他的业绩很突出，很多有名的歌手都请他作过曲，比较典型的是酒井法子……

《幻想传说》的主题曲并不是关口为游戏作的，而是为一位女歌手出道写的，只是音乐写得实在很好，NAMCO就直接拿来用了。



http://heschi.dyndns.org/lister.php?Xenogears　是一个欧美网站提供的《异度装甲》OST欣赏，感兴趣的读者可以试试。

浦梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2 荒野兵器进化版3

イナーシャルキャンセル

战斗中发动魔法、召唤、特技时画面下方就会出现一条细细的时间槽。在时间槽减为零之前按X键就可以解除角色的行动，这样就可以重新输入指令，不过此技需要消费25点FP。如果给角色装上特技バリバリキャンセル，就可以令FP消费降为零。这种特技用来练级也是一种不错的选择。

ラッキーシュート

用幸运属性的召唤兽打死敌人后100％会留下道具，不过要注意此技的攻击力极低，建议先用魔法グラッヴ或让ジェット对敌人使用各种属性ジェム，把敌人打成濒死状态后再用召唤将其一击毙命。

（南京张辉：什么叫游戏性？玩过《WA3》就知道！）

PS2 装甲核心3

超热血的第一人称视点

游戏中先暂停，然后同时按住L1+R2+ ↓+□+ × 不放，最后解除暂停，游戏就会变为第一人称视点了。注：新手切勿尝试！

（纱迦：这是一款SOUL注意了很久却下不手的游戏，大家为他加加油、鼓鼓劲！）

GBA 超级泡泡龙 ADVANCE

隐藏关卡出现

在游戏标题画面下输入B、R、L、B，在标题画面下方就会出现一个地球的图案。之后进入游戏，就会出现隐藏关卡。如果玩家此前已经通关的话，就会出现135个新关卡！

（纱迦：各位是不是觉得就像是买了一盘新卡一样啊？）

GBA 怪兽农场

会变成强力怪兽的密码

在游戏中输入特定密码的话，就会出现一些强力怪兽。限于篇幅，仅举出GBA版追加新怪兽月光（ゲッコウ）的密码シンダイでんしゃ，它是一只既好看又厉害的强力怪兽。

（纱迦：如要更多密码，请来咨询。来人来函欢迎！）

DC 太空频道5 第2集

无敌秘技

目前市面上流行的DC版《太空频道5 第2集》共有普通版、网络销售版和体验版三个版本，仅用原来杂志上刊登的无敌秘技是不行的。以下是三个版本的全部秘技，请大家自行试验。

①游戏中按住LR不放依次输入B、B、上、左、A、左、A、左、A。

②游戏中按住LR不放依次输入上、左、A、左、A、下、右、B、右、B。

③游戏中依次输入上、左、A、左、A。

PS2 世界拉力锦标赛

追加密码

只要在输入密码的画面中输入以下密码，就会出现一些特别的模式，从而令游戏乐趣大增。

ontheceiling：比赛画面上下倒转
evopower：自车速度更快
heliumaid：指导员的声音变大
wibblywobbly：比赛时的水花更大
thatsstupid：赛车隐形
floatylight：REPLAY时赛车飞空

（纱迦：ACE飞行员友情购入的游戏，能给玩家带来不同于《GT3》的全新感受。）

PS2 鬼武者2

化石骨快速入手法

要拿到可以轻易一闪的道具黑之首饰，就得从同伴那里换到3根化石骨。这3根化石骨分别在杂贺孙市、安国寺惠琼、风魔小太郎3人手中。下面便为大家献上换得化石骨的快速方法，当然SL大法是少不了的。

安国寺惠琼：第一次来到今庄之町时用（统一？）乌龙茶换得。

杂贺孙市：第一次来到今庄之町时用青蛙或植物辞典换得。

风魔小太郎：第一次来到今庄之町时用布换得。

植物辞典可以在道具屋中购入，布在今庄之町的タタラ场中，青蛙在高女洞外的草丛中，而乌龙茶在柳生之庄的阵屋里。

（上海柳全：《鬼武者2》——四个男人和一个女人的故事。）

PS 天诛

完全回复

游戏中暂停后依次输入上上下下左右左右。

全部关卡出现

选关时按住L1、L2、R1、R2不放，依次输入上上下下左右左右。

道具99个

按住L1不放依次输入上上下下左右左右。

道具全部出现

按住R1不放依次输入上上下下左右左右。

道具增加

按住L2不放依次输入上上下下左右左右。

（纱迦：应广大读者要求特放出此秘技，今后还会不定期放出一些实用的老游戏秘技。）

PS2 死或生2 HARDCORE

生存模式无限得分法

先选择一名出招快的角色，当第一场开始时立刻按PS2上的OPEN键，把游戏碟取出来。然后把CPU逼入角落，注意当CPU的体力不多时不要用投技、HOLD技等无法连续追打的招式将CPU击倒，而要用一些可以连续追打的招式（如霞的PPPP）。由于碟已被取出，所以读不出下一个出场的角色，于是我方可以尽情追打。将其打倒后用DOWN攻击技追打可以打出很多加分道具，而更夸张的是对手倒下时每挑衅一次就可以加5000分！只要你有足够的耐心，想得多少分就可以得多少分。如果想继续游戏，只要把碟放入机内就可以了。注：此法对DC版无效。

（纱迦：此秘技由上海高打美辉提供，欢迎各位读者积极来稿。）

PS2 超级机器人大战 IMPACT

无限行动

条件：①マリ必须学会再动；②レイナ和アイナ必须学会复活；③三人的SP超过180；④マリ搭乘ブルーガー⑤レイナ搭乘パワーランザー（レイナ）⑥アイナ和バーニー搭乘クインマンサ（或スーパーガンダム）。

具体方法：①ブルーガー的再动能用2次后自爆。

②用アイナ把ブルーガー复活。

③重复步骤①。

④用アイナ把ブルーガー复活后，バーニー自爆。

⑤用レイナ把アイナ复活。

⑥重复步骤①～④。

⑦用レイナ把アイナ复活后，用地图兵器打爆レイナ。

⑧用アイナ把レイナ复活。

⑨ブルーガー的再动能用2次后自爆。

⑩用アイナ把ブルーガー复活后自爆。

最后重复步骤⑦。

无限SP

条件：①ちずる、レイナ和アイナ必须学会复活；②クインマンサ（或スーパーガンダム）的HP必须高于其余二机；③三人的SP要高；④ちずる搭乘コン·バトラーV⑤レイナ搭乘パワーランザー（レイナ）⑥アイナ和バーニー搭乘クインマンサ（或スーパーガンダム）。

具体方法：①レイナ和アイナ不断用献身。

②SP不足时アイナ（バーニー）在レイナ身边自爆。

③用ちずる把アイナ复活。

④用アイナ把レイナ复活。

⑤アイナ和ちずる不断用献身。

⑥SP不足时アイナ（バーニー）在ちずる身边自爆。

⑦用レイナ把アイナ复活，用アイナ把ちずる复活。

最后重复以上步骤。

（纱迦：以上方法枯燥乏味，建议大家不要多用。）

PS2 王国之心

ハガキ

在トラヴァースタウン可以找到10枚ハガキ，此道具可以在1番街换得各种道具。

1枚目：1番街アクセサリーショップ屋顶。
2枚目：1番街アイテムショップ换气扇。
3枚目：1番街金库。
4枚目：1番街发动青色三人技。
5枚目：2番街宿屋正对的建筑物顶部。
6枚目：3番街唐老鸭和果菲刚出现时的地方。
7枚目：3番街对着漏电的管道使用雷系魔法，然后进入からくり屋开动全部3个开关，最后调查时钟。
8枚目：同上。
9枚目：1番街合成屋
10枚目：1番街ゼペットの家，完成モンストロ后出现。

换得的道具如下：

1枚目：コテージ
2枚目：ミスリルのかけら
3枚目：メガポーション
4枚目：メガエーテル
5枚目：ミスリル
6枚目：エリクサー
7枚目：ラストエリクサー
8枚目：オリハルコン
9枚目：ガードアップ
10枚目：パワーアップ

更正：上期“研究中心”《古惑狼GBA》研究的作者是星级风，在此对作者表示歉意及感谢！

www.plumbook.cn

栏目主持：D·S & SOUL

欢迎来到别样的世界
满载《.hack》新情报

Game

游牧民

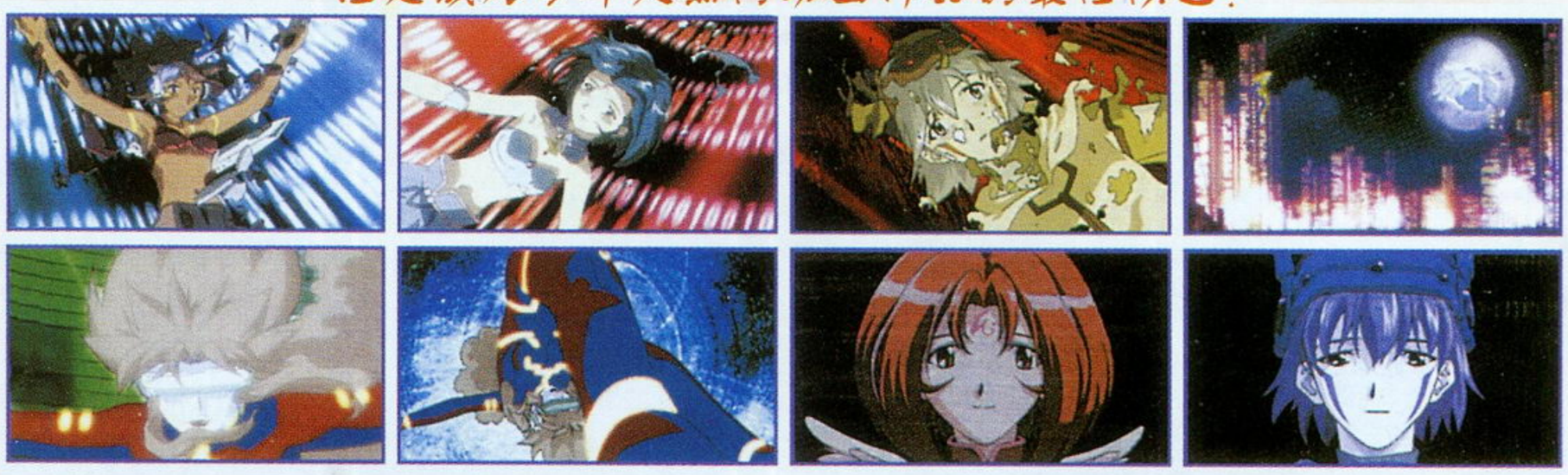
之前的“游戏动漫园”中曾经为大家介绍过《.hack》这部动画，你还有印象吗？最近该动画的制作公司为了扩大影响，从TV GAME、OVA和TV Animation这三方面着手，全力将该动画的世界观呈现在每一个期待它的观众面前。由于TV GAME和OVA都暂时还未推出，所以这一次就先看一看TV版的新情报，好让读者先了解TV版的《.hack/SIGN》世界，从而更加深入整个“THE WORLD”以及《.hack》计划！

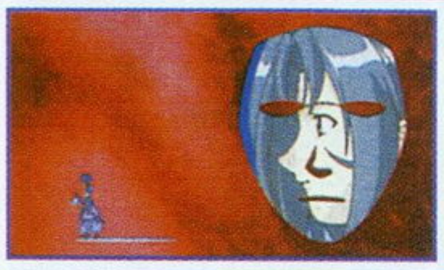
有2000万人正在进行游戏中的“THE WORLD”，这也是《.hack》的主要故事核心，而男主角司就是游戏中的咒纹使，不过现实世界的他为人沉默寡言，而且不太愿意和别人合作与沟通，当踏入“THE WORLD”的冒险世界后，他的性格也渐渐地改变过来。而在第一话完结的那一幕，司不能从“THE WORLD”中Logout，此时他看见一个少女的身影，究竟她是谁呢？是否意味着司和这名少女有着微妙的关系？另外昂从楚良口中得知一件名叫“黄昏之键”的道具，并且出发寻找。还有BT曾说过：“THE WORLD只有一个不存在的隐藏道具。”究竟这又是什么意思呢？相信要观众追看下去才可分解其中的秘密。最后附送上该动画的OP和ED，相信各位一定很想早日看到这部动画吧！

注定成为今年大热门动画作品的最佳候选！

OPENING
主题以司等人的Login为主，大家可以看到司和各游戏玩家Login“THE WORLD”的情况，再加上现实和虚拟世界的交错画面，绝对令人有疑幻疑真的感觉。

ENDING
和OP的动感画面有着很明显的分别，最令人印象深刻的可能是司和昂十指紧扣的一幕。不过在ED的最后，出现了一个少女的身影，究竟这名少女是谁呢？





世界观大剖析

GAME

今年6月将会推出的PS2版游戏，故事的开端是从AURA的觉醒开始，主角KAITO Login“THE WORLD”世界后的冒险旅程。其后更会推出《恶性变异》、《侵食污染》和《绝对包围》3部该系列的续作。

KAITO

游戏玩家操纵的主角，由AURA取得Install Book而开始进入“THE WORLD”的世界。拥有改变Data的能力，不过在系统管理中，他是一个不存在的角色。

OVA

推出时期和PS2版一样，故事讲述Logout“THE WORLD”后的香住智成昏迷不醒，之后女主角焦濑舞开始展开调查。严格来说是一个推理故事，和TV版以及TV GAME的冒险世界完全不同。

ERUKU

ERUKU和TV版中的司一样，都是一名咒纹使，就连服装设定都差不多。作为游戏当中的主要角色，这样的人物设计的确让人有一种耳目一新的感觉，在日本他的人气也很高呢！

Black Rose

充满朝气并拥有一定实力的女战士，其造型就好像TV版中的MIMIRU一样。惟一不一样的，就是Black Rose是不能在“THE WORLD”游戏中Logout的。

ORUKA

游戏中主角KAITO的同学。和TV版的BEA身为中学生的设定不一样，ORUKA是一名不能Logout的著名剑士。

寺岛良子

无论面对什么处境都依然展现笑容的精神领袖，和TV版中的昂十分相似。另外在满是片假名的“THE WORLD”世界中，她拥有的日本人名字的确相当特别。

AURA

在TV、OVA和TV GAME中都会登场的少女，动画版主角司和她相会时她还在沉睡中。不过在PS2版游戏中已经开始觉醒，她的名字是来自罗马神话中的曙光女神AURORA。

TV Animation

TV版故事是发生在PS2版《.hack 感染扩大》的半年前，而故事主干就是讲述谜之白色少女以及司的冒险故事。基本角色以及人物职业和PS2版游戏没有太大分别。

司

人际关系极不好的少年，由于在“THE WORLD”游戏中不能Logout，所以惟有继续进行冒险。在机缘巧合下，得到了守护者之力。

MIMIRU

性格开朗的大剑士，而且对司也十分关心。她的职业就好像PS2版游戏中的Black Rose般，这可能是与《.hack》计划之间的微妙关系。

BEA

非常照顾初玩者及充满热情的战士，知道司不能Logout“THE WORLD”后，便开始做架空与现实事界之间的桥梁。职业和《.hack 感染扩大》的ORUKA一样。

昂

天生拥有极大的忍耐力，而且也是司等人的“红衣之骑士团”的精神支柱。她所扮演的角色就好像《.hack 感染扩大》的寺岛良子那样。

www.plumbook.cn

C&A 动漫特工队

爱丽斯的最后结局？《ARMS》逼近最终回！

连载已久的《ARMS》终于进入倒数的最终回！于今年18号《周刊少年SUNDAY》上连载的第240回距离结局只剩下两回而已！故事已经进入了最后的决战，虽然渣巴伏古本身已经有很强的力量，但在爱丽斯的憎恨绝望以及压倒性的力量之下，渣巴伏古轻易地被重创在地！但是应该已经筋疲力尽的渣巴伏古竟然以无限的意志令自己再次站起来，并且发挥出奇迹般的力量击倒了爱丽斯！而在胜美以及渣巴伏古的帮助之下，爱丽斯似乎终于得到解脱，原来爱丽斯竟然希望被渣巴伏古破坏而得到完全的解脱！到底高规凉将如何对付，而胜美、新宫隼人以及巴武士等人的命运又会如何呢？一切都有待最后的两个回合见分晓！

新噩梦降临，《强殖装甲加尔巴》最新单行本中文版登场！

相信追看漫画《BASTARD！》的漫画迷都会充分感受到等待新一期的痛苦，因为这是套不定期出刊的单行本，相隔日期可以长达1年到2年之久！如果要数能与《BASTARD！》连载时间“并驾齐驱”的漫画作品，《强殖装甲加尔巴》大概算得上其中的一个！不过这套令人望穿秋水的作品终于在近期推出了日文版第19卷，而中文版也火速上市！这一卷讲述深町和速水他们几经辛苦，终于找到并成功潜入了LV4实验室，发现了被石化了的阿普顿！这个时候深町他们不知怎么启动了机关，令本来已经被石化的阿普顿变成了粉末！不过原来阿普顿并没有死亡，而是变成了另一种形态便于融合捕食的生存方式，使自己变得更强！他一开始就吸收了格捷达鲁，使自己的躯体重生，之后失常的它更想连深町也吸收，幸好因为加尔巴的防御装置启动而没有使它得逞，深町他们且战且退，但这样反而使阿普顿吸收了更多的超兽化兵而变得拥有更难以想象的力量，到底深町他们能够摆脱这噩梦一般的危机吗？

所有的经典作品在这里集合！

《棋魂》人物大全登场
《棋魂 CHARACTERS GUIDE》正式发售！

上期本刊曾经介绍过《棋魂CHARACTERS GUIDE》正式发售了，其中记载了《棋魂》内全部角色的详细资料！书中也收录了以前刊载过以及未刊载过的彩页，更附有严肃与搞笑相融合的《棋魂报》，其内容收录了不少《棋魂》制作中的秘闻！除此之外，书中还有短篇漫画《千年放浪》，佐为在平安时代的朋友会在其中出现。更有趣的是，书中还有《棋魂》的最初人物设定，塔矢亮原本竟然是短发的！想看的朋友要留意了。

而在新一期的《周刊少年跳跃》当中，新一辑的番外篇再次登场，这次的主角是六段棋士仓田厚，故事讲述光仔到面店吃面的时候竟然碰到了一个曾在8年前担任仓田实习老师的人，原来那时候仓田喜欢的不是围棋而是赌马！而且仓田赌马时也有其独到的见解，甚至令这位这位实习老师“刮目相看”！那么，喜欢赌马的仓田为什么会开始下围棋呢？请密切关注。

死斗的终焉，究极龙的结局

大人气漫画《游戏王》中拼杀已久的游戏和海马于决斗都市中的死斗终于分出了胜负！故事讲述海马利用巧妙的组合召唤出青眼之究极龙，而游戏不甘示弱，在这个时候召唤出超魔导剑士！但是只有2900攻击力的超魔导剑士仍远远比不上究极龙4500的攻击力，不过超魔导剑士具有只要有龙在场上便能提升500点攻击力的特性，使其攻击力提升至3900，而最后游戏更在海马命令究极龙攻击的时候使用“融合解除”将究极龙分解回3条青眼白龙，同时将海马的怪兽降回3000点攻击力并提升了超魔导剑士的攻击力，使游戏取得了这场千年对决的最后胜利！

《樱铁对话篇》闪电完结
“新藤崎龙”又登场？

凭借《封神演义》而大受欢迎的藤崎龙所绘画的新作《樱铁对话篇》，在新一期的《周刊少年跳跃》中登出了最终回。在最终回中作者仍不失“无厘头”至极的本色，作者一栏就用了开玩笑似的笔名“新藤崎龙”，而主人公也突然换成了另一个主角——钢，故事讲述钢他们处于地球正逐渐变成沙漠化的世界，为了保护他们“最后的乐园”，钢极其搞笑地召唤出圣剑将怪兽击退，而在一切都完结之后，钢竟然在沙漠中看到了樱铁的房间以及富良兔他们？究竟作者今后的计划会怎样呢？还是让我们拭目以待吧。

公映前最后情报，柯南动画电影作品《贝克街之亡灵》即将问世！

在4月20日于日本进行全国公映的第6套柯南动画电影作品——《贝克街之亡灵》，相信不少读者都非常期待吧！这一次的第6套剧场版由荣获“江户川乱步赏”的野泽尚编写剧本。故事讲述柯南等人横跨100年前的伦敦以及现实世界舞台为主，福尔摩斯和柯南两个传奇角色更会一同登场，这个涉及50条人命的游戏，究竟是怎么一回事呢？

↑于1888年8月31日至11月9日间，与伦敦5件连环杀人事件有关的Jack the Ripper。

米花市酒店中，举行了一个模拟体感游戏COCOON的发表会，COCOON其实是一个像蛋型的胶囊，里面的玩者都会体验到一个极真实的事件。而这一次的发表会请来了名侦探毛利小五郎（当然柯南及少年侦探团都有份出场啦！）、一众政界以及演艺界人士合共50人来参与。

当COCOON起动时，一个名叫诺亚方舟的人工智能却取代了原本的人工智能，由外部操作。COCOON开始不受控制，并展开了一个死亡游戏，目的是要解构历史的推理谜题，只要有一个人能将全部谜题都解开的话，全部50名人质都可以得到释放。而人工智能诺亚方舟选取了福尔摩斯居住的伦敦贝克街作游戏背景，究竟柯南等人能否化险为夷呢？大家还是去认真看看这部动画电影吧。

这一次原作者青山刚昌更会负责绘画电影中少量原画，可以称得上是原汁原味吧！

→不仅指元太等人，连哀都会消失，在临走前，她更会向柯南说：“你就是我们的福尔摩斯。”

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

一出华丽的日本活剧
——《鬼武者2》杂感

文：张弦

《鬼武者》一代刚出的时候，我对它并没有什么好感，觉得它不过是拿了人气明星金城武作招牌，用日本战国时期的背景作卖点，套用一个老掉牙的英雄救美故事，以类似《生化危机》系统制作的一个水准平平的动作冒险游戏而已。然而，一年多以后，《鬼武者2》的出现，却让我眼睛一亮，虽然表面上看跟一代有很多相似之处，但事实上内核已经发生了脱胎换骨的变化。看来，《鬼武者2》才是真正体现这个系列风格的成熟作品，相比之下，一代更像是投石问路的实验之作。

CAPCOM从《生化危机》开始，便确立了电影化的叙事风格。游戏流程中运用电影镜头切换的手法，剧情演绎巧妙穿插其间，使玩家有一种亲身"演"电影的感觉。《鬼武者2》自然承袭并发扬这一风格，但这次他们更为创新的是，将这部"影片"做成了典型的日本传统活剧风格。

CAPCOM的动作冒险系列游戏，其风格往往和作品本身的时代背景融合得很好。"《生化危机》系列"以现代美国城市为背景，故事带有科幻性质，所以作品风格接近美国好莱坞影片，许多好莱坞商业片元素被融入其间。而《鬼武者》则以日本历史上最脍炙人口的战国时代为背景，讲述的又是根植于民间传说的"幻魔"的故事，所以要用更民族、更传统的方式来演绎，才更有感觉。《鬼武者2》确实更像一部华丽的日本活剧，在CAPCOM大量充满西方文化风味的作品中，显得别具一格。

游戏开场那段CG动画就将人带入这独特的氛围中。一开场，便是天正元年，幻魔化的织田信长带着鬼兵前去血洗柳生庄。这段CG完全是经典动作影片的处理，节奏明快、扣人心弦。接下来，画面一转，赫然出现的竟然是舞台布景！寺院、树木、楼阁、波涛，一看便是舞台上的道具布景，而角色却完全是真人画法，伴随着典型的日本民族风格音乐，"真实"的人就在这"虚假"的环境中亮相表演，令人耳目一新。这段人物介绍造成明显的间离效果，一下子就带给人浓烈的舞台剧的感觉。

既然是"活剧"，就不能不谈到演员的"演技"。在CAPCOM所有的AVG系列中，《鬼武者2》可说是迄今为止角色演技最生动、最细腻的一部。《生化危机》的前几作，受限于机能，交代剧情部分的人物动作都机械而模式化，更别提面部表情了。《维罗尼卡》已经注重了细部表情刻画，可是仍嫌粗糙单薄，用专业的的眼光来看，属于"演技较差"的一类。《鬼武者》启用人气明星金城武，显然也是出于要在演技上有所突破的想法，不过仍然未近人意，游戏中的左马介仍显得表情呆滞生硬，看不出他内心有什么思想和感受，跟真实的金城武在影视作品里的表演相差甚远。

《鬼武者2》的演技水准却大大提升了。柳生十兵卫、阿邑、安国寺惠琼、杂贺孙市、风魔小太郎、但丁……这些性格各异的鲜活人物在舞台上尽情表演，令人几乎忘却了他们只是电脑虚拟人物。

本作启用日本已故演员松田优作主演，出演柳生十兵卫。松田优作给人第一感觉是"土"，似乎远不如金城武漂亮，但他却长着一张标准古代日本人的脸，与游戏要表现的那个时代十分贴切。同时，他那种木讷、执着的气质，也同柳生十兵卫的性格合拍。他绝对是越看越耐看。在游戏中，不仅松田优作的形象极为逼真，就连他说话的腔调、下意识的面部表情，乃至一些习惯性的小动作，都被模仿得惟妙惟肖，令人产生松田优作复活的感觉。松田优作出色的"演技"，使我们能感受到这个角色内心深沉的情感。

小谷城的阿邑，这位神秘的女性，我认为是CAPCOM历代游戏中表现得最生动的女性角色。在CAPCOM以往的AVG作品中，固然有大量的女性角色：吉尔、克莱尔、艾达、蕾吉娜等等，但她们除了有美丽的容貌和娇人的身材之外，内在的女性气质却少有表现，用我们影视圈的话来说，就只是个"花瓶"而已。但是《鬼武者2》中的阿邑却俨然是个"演技派"的演员。她的一笑一颦，她的一个眼神、一个蹙眉，浑身上下都透着戏。我看了《鬼武者2》的制作花絮，里面大量应用MOTION CAPTURE技术，而阿邑一角也确实是由一位身材纤细、气质清纯的女性来扮演，做动态捕捉。如果仅仅只是为了几个打斗动作的话，相信捕捉男性的动态也同样可行。可是CAPCOM现在这样做，显然就是因为他们希望这个阿邑是个"真正"的女人，因为女人有很多特有的自然流露的习惯动作，是男人无法模拟的。这种做法确实达到了很好的效果。我们看到游戏中的阿邑，女人味十足，那种复杂的眼神，那种想对心上人吐露真情而欲言又止的表情，那种受了冤枉却又难以说明真相的委屈，都被表现得淋漓尽致。特别是结尾，阿邑同柳生遥遥相望的一幕，我们更可以从她的眼中读出无奈与幽怨。

还有一个角色不能不提，那就是"幻魔界最高剑士"但丁。我不知道他是不是真的和《鬼泣》主角是同一个人，如果是，那CAPCOM倒是不怕将自己的英雄小丑化了。我相信玩过游戏的人肯定都对但丁那拿腔拿调的表演印象颇深。他的表演明显带有舞台剧痕迹，非常夸张，说话过程中不时摆几个亮相造型，给人以"作秀"的感觉。这正是这个人物的出彩之处。既然是舞台剧风格，那么就要有跟影视不太一样的、带有夸张痕迹的表演，听着但丁那套酸酸的哈姆雷特似的文艺腔，还真让人忍俊不禁。

其他几名角色的性格也都非常鲜明：安国寺惠琼豪放开朗、杂贺孙市深藏不露、风魔小太郎天真活泼，每个角色都有尽情表现自己的机会，有充足的"演戏"空间。甚至就连街市上的平民百姓、市井无赖，也是各有个性，用我们的术语来说，就是"群众演员的表演"也非常到位。

CAPCOM的动作冒险类游戏历来有以下几个不可或缺的要素：剧情、动作、谜题、电影化的表现手法。在不同的作品中，只是这些要素所占比重有变化，却不会完全少掉其中的某个要素。

CAPCOM在情节处理上一贯强调简洁明快，跟KONAMI "《MGS》系列"喜好冗长繁复的对白大为不同，也不似《寂静岭》那样大玩诡异的心理悬念。它的剧情设置属于"主流电影"，也就是商业化，容易被大家接受，但缺点是相对来说显得简单了些。在这些AVG系列中，我认为《生化危机2》和《维罗尼卡》的剧情设置最好，悬念、人物情感都表现得比较到位。"《恐龙危机》系列"剧情就较为简单。《鬼泣》虽然也有个故事，但重点更在于硬派的动作，人物关系以及情感纠葛都没有很好展开。至于《鬼武者》，我当时觉得不满原因之一就是故事过于简单。本来，桶狭间之战，织田信长中箭丧命，利用幻魔力量复活，带领那些武士亡灵作祟，明智左马介出来对抗幻魔，这是一个很吸引人的题材，可是游戏却把这一切简单化了。我们只看见明智左马介为了救雪姬而不停地闯关厮杀，他与雪姬、女忍者阿枫之间几乎没有什么情感交流，剧情也是单线的，没有什么波折和悬念。

看得出，《鬼武者2》在剧情设置上颇花了些心思。这是个传统武侠复仇剧的结构，以主角全家被灭门开始，到主角手刃仇敌结束，中间穿插了他跟几个同伴之间的恩恩怨怨，以及跟女主角之间的爱情纠葛。故事充满悬念——阿邑的真实身分究竟是什么？风魔小太郎为什么一直敌视她？安国寺惠琼和杂贺孙市内心又有什么秘密？这一切都深深吸引着玩家玩下去。而其中最引人注目的一点，就是它采用了多分支流程的剧情结构。

其实，多分支剧情本来就该是RPG、ARPG、AVG类游戏的重要特性之一。人的一生中永远要面对无数个可能性，一次看似偶然的选择也许就会造成今后命运的巨大变化。前些年在国际上引起轰动的《罗拉快跑》，就是这样一部以分支剧情构成的游戏化电影。

但是CAPCOM的AVG系列游戏却似乎并不太注重分支。《生化危机》初代设置了几个不错的分支情节和不同的结尾，可这个尝试到了2代就没有再延续下去。3代有分支，但基本上都是靠让玩家做选择题这样一种僵硬的形式来实现，显得太直白。到了《维罗尼卡》，又摒弃了做分支的思路。《恐龙危机》、《鬼泣》、《鬼武者》也都没有设置分支，似乎游戏制作者更多是想让玩家体验动作的爽快，而不是让玩家真正融入到剧情中。

现在，《鬼武者2》重新又把剧情摆到了重要位置上，大量的分支、隐藏剧情，充满各种可能性的走向，成为吸引玩家的一个重要因素。而且，本作的分支设定可以说是真正意义上的分支，不是简单地做几个不同的结局，而是在游戏过程中随着玩家看似不经意的行为就会引发不同的剧情。记得刚开始玩《鬼武者2》的时候，几个朋友第一次通关后一交流，居然发现大家的故事都不尽相同。有的人是安国寺惠琼和主角并肩作战；有的人则发现惠琼居然成了主角的对手；有的人是风魔小太郎潜入魔幻森林救援迷路的柳生；有的人却是柳生独自走出了这片森林；有人是柳生与阿邑共诉衷肠，最后在星空下浪漫拥吻；有人是柳生与阿邑仍然保持着淡淡的关系，虽然心里都有感觉，但谁也没有说破；还有人在通关之后那些同伴都不知去向；还有人却遇上了一直怀疑阿邑的风魔小太郎最后却为救阿邑而牺牲自己的悲壮故事……

《鬼武者2》造成分支流程最主要依靠的就是"道具交换系统"。这可以说在CAPCOM历代的AVG游戏中是个创新。主角得到、买到的道具基本上都是不能直接用的，而是要拿来送给安国寺惠琼、杂贺孙市、风魔小太郎和阿邑这4个同伴，从他们手里再得到别的道具。由于每个人的性格、脾气、爱好都不一样，因此他们喜好的道具也不同，比如惠琼好酒食、女人，孙市好研究历史，小太郎喜欢奇巧精致的工艺品，阿邑则喜好西洋的生活方式以及女孩子都会喜欢的东西。主角在跟他们交换道具的时候就会造成他们与主角的友好度发生变化，这样也就影响了以后的剧情发展。但是这些人的友好度会相生相克，因为他们之间各有矛盾，如果某人的友好度高了，另一个人就会逐渐跟主角冷淡。玩家是不可能同时跟四个伙伴都保持友好关系的。特别是如果一开始就拼命追阿邑，跟她打得火热的话，那到了游戏后

半部就只有阿邑一个人陪着主角，其他三个男子都不知去向，也许正应了“重色轻友”这句老话。如果玩家希望发展的是跟其他伙伴的友谊，那么对不起，只好先冷落一下美眉了。

除了用这种方式造成分支之外，游戏中还有大量的隐藏剧情。比如，风魔小太郎的出场就有两种可能。第一种，柳生在买到上金山通行证之后，在锅炉厂附近听到有村民在谈论一个叫小太郎的年轻忍者，这时候立刻折返酒馆2楼的话，正好遇到有人找风魔小太郎寻衅，柳生将其救下，两人自报家门，由此相识。第二种，柳生当时并不折回，直接上金山，直到打完了第一个BOSS回到酒馆2楼时，会发现小太郎正卧躺在地。小太郎一见有人来，甚是警觉，掷出飞镖便逃。柳生追到楼下后院，方才与他碰面。其他类似的隐藏情节还有很多。

感觉上，就像拍电影的时候，拍摄了各种可能性的素材，而最后剪辑出来的只能是其中的一种走向。现在玩家也就像一个导演，根据自己的喜好决定这个故事的走向。所以，这个游戏在有些人手里会演绎成喜剧，而在有些人手里就变成了悲剧，主角柳生十兵卫在有些人的手里是个感情丰富的“情圣”，在有些人手里却是内敛、冷峻的剑客。每个人能按照不同的方式来演绎《鬼武者2》，这是它吸引人最重要的一点。

同时，由于人物关系、事件流程之间存在相生相克的问题，所以如果形成分支A，就不可能出现情节B，也就是说，玩家第一次通关的时候，绝无可能看到所有剧情，完成度总是比较低。因此，玩家必须反复玩，反复寻找、开启新的情节流程，这就大大增加了游戏的耐玩性。

《鬼武者2》中的人物虽然历史上实有其人，但对历史的演绎却完全是“戏说”。整个剧情设置完全是商业片的思路，怎么好看、火爆就怎么编，充满了天马行空的想象。比如，在那个年代就出现了大量蒸汽机机械设备、木制机械人、飞空艇以及各种希奇古怪的交通工具，特别是在飞空艇上发射激光扫射信长部队千军万马那一段，场面宏大，宛若《星球大战之魅影危机》。而主角柳生十兵卫的身世，居然是他父亲同森林女妖“高女”野合所生。但这一切并没使人感到荒诞，反而更被它丰富的想象力和华丽的场面所深深吸引。打个比方，1代只是一部低成本的动作片，而2代则完全是耗资巨大的大片了。

其实，将历史人物、历史事件重新解构，加入许多创新元素，迎合时尚口味，是当今艺术作品的趋势。陈凯歌的《吕布与貂蝉》也是这样的作品，其动漫神话般的风格与《鬼武者》倒有几分相似，不知是不是巧合，陈凯歌重金聘请的《吕布与貂蝉》作曲，正是为《鬼武者》作曲的日本著名作曲家佐村河内守！也许，陈凯歌也很喜欢“《鬼武者》系列”吧！

作为以动作为主的游戏，这次《鬼武者2》确实让玩家很好地过了一把动作瘾。1代动作少，打法单调，2代却大大增加了招数，并强调了格斗的技巧性。除了普通连击之外，更有重斩、指令必杀技和多段的蓄力攻击。四名同伴的武器、攻击方式各不相同，且都有让玩家操纵的机会。特别是绝技“一闪”和“弹一闪”，更成为游戏中制胜的手段，也是区别熟练玩家和菜鸟的重要技巧。玩家如果自如地使出这种“一招夺命”的功夫，不仅爽快无比，而且画面效果也十分华丽，令日本剑客的气质体现得更淋漓尽致。而依靠“下上”指令使出的必杀技，更让人回想起当年CAPCOM的经典动作游戏《吞食天地 赤壁之战》、《复仇者》、《凯迪拉克与恐龙》等等，颇有怀旧的感觉。

从《生化危机》开始，CAPCOM就选择了CG背景加3D即时演算人物的处理方法，这种做法的优点是背景可以制作得很细腻逼真，如果再加上特效的话更是效果绝佳，而且可以把多边形处理都用在人物身上，把人物做得更细致。缺点是一个个镜头都是固定死的，许多在电影中广泛应用的运动镜头就无法表现。此外，最关键的一点是，如果主机机能有限，每个画面之间都会有一段停顿，显得很不流畅。也许因为这个原因，CAPCOM在《恐龙危机》初代、《维罗尼卡》、《鬼泣》中开始尝试3D即时演算背景，这样就可以应用大量表现力强的电影手法，而画面之间的切换也不会出现停顿。特别是《维罗尼卡》和《鬼泣》，由于是在DC和PS2上制作，即时演算的背景还比较细致。

《鬼武者》又重新使用CG背景，看来CAPCOM最后还是觉得CG背景效果更好。而在《鬼武者2》中，更是大量使用动态CG和静态画面结合的方法，效果出奇地好。在背景上合成利用CG播片制作的流水，无论是小河、山溪还是海浪都极其逼真，这一点确实是做3D即时演算背景难以达到的，而且背景上增加了活动画面，也使得镜头不再感觉呆版。更重要的是，CAPCOM在PS2上解决了画面切换时停顿的问题，《鬼武者2》每个镜头之间毫无停顿，一气呵成，感觉非常流畅。游戏中即时演算的人物可以说达到了目前PS2游戏的最高水准，除了光影效果弱一些之外，素质绝不比CG差，甚至在某些神态的细节方面，还胜CG一筹。由此，《鬼武者2》依靠华丽精美的画面效果吸引了众人的目光。

《鬼武者2》的结尾，留给我们的是《鬼武者3》制作始动的预告。看来，这个系列还会有强盛的生命力。

这才是生化危机的最终形态
——回归最初的恐怖感

文：罗嘉

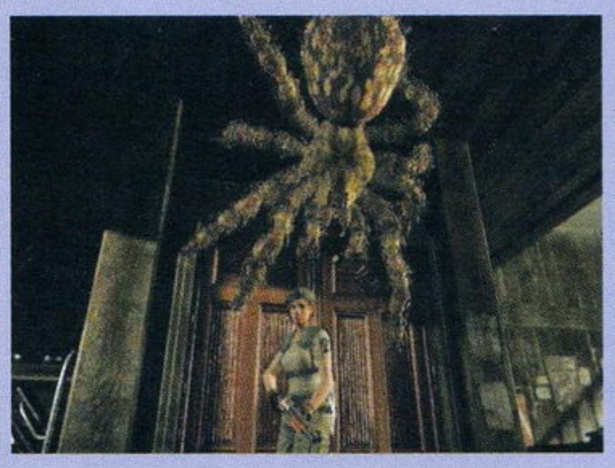
如果说“幻魔”才是《鬼武者》的真正形态，那么NGC版的《生化危机》才称得上是《生化危机》的真正形态。如果说CAPCOM是冷饭高手，那么这一次三上绝对没有让任何人失望。每一个玩NGC版的玩家都会有一种“恐怖感又回来了”的感觉。

去年当三上真司宣布以后的“《生化》系列”全部由NGC独占以后，让人联想更多的是CAPCOM的商战策略，是它怎样保持硬件市场的微妙平衡；甚至有人说三上看上去一表人才，而暗地里却对宫本氏马屁拍尽之类云云。排除搞笑的理由，我想每一个如此抱怨的玩家，莫不是选择了PS2的《生化》的老FANS。但是当笔者享受了这款游戏之后，实在感觉到NGC才是它真正理想的平台。而且，生化所追求的游戏本质的确与宫本茂的许多理念是相同的，三上最初也许正是从创作的角度出发，选择了NGC，而公司的高层也有让三家分治硬件市场的想法，所以才准许了三上的做法。

也许1996年《生化危机》第一次出现在PS上只是一个实验性的作品，然而接近真实的恐怖感却令作品创造了销量的奇迹。但是续作的销量逐渐减少却令制作人疑惑不已，三上也很快发觉这不是玩家的问题，错误出现在游戏本身，游戏的真髓——恐怖感早已荡然无存了。一代中的丧尸总是恰到好处地出现，总是那样震撼人心，反观二代和三代，一上来就有成群的丧尸围攻你，又怎么会感觉到恐怖？所以，这一次制作人员煞费苦心只为了改变丧尸在玩家心目中的地位^_^。首先，本作中的丧尸用枪击倒有两种状态，一种是暴头（CS？），一种只是暂时性倒地。只有被暴头的丧尸才是真正的死亡，而暂时性倒地的丧尸在一段时间以后会变身并复活，不但攻击力极高，行动更是迅速无比！要想把丧尸彻底消灭掉，只有随身携带灌满了油的器皿和打火机，将倒地的丧尸烧死。而且随身带的油只够烧死两只丧尸用，在洋馆中储物间中的油桶也只够灌几次用的。另外要想灌油只好自己绕路去找……而且暴头的几率是和枪的种类有关的。

游戏的节奏控制得相当好，无论是变得强大的丧尸还是在濒临死亡的状况下及时发现的补血用药和各种防身道具，处处都体现了制作者的用心良苦。游戏的整体难度确实有所增加，跟笔者一起游戏的一位《生化》达人，由于存盘次数太多，色带差点都不够用。曾经有不少玩友抱怨《生化》的谜题公式化到了无聊的地步，可是这次虽然是重新制作的一代，但有些迷题的难度已经到了BT的地步。特别是对道具的调查系统，迫使你不得不在得到每个道具后进行详细的调查。比如在某个毫无征兆的地点使用“狗笛”召唤出几只丧犬，击倒后在其中一只的颈部发现一个特殊的项圈，调查发现物品，再调查该物品的孔洞，物品才会变成钥匙……

游戏的画面带给玩家的震撼绝对不是一般的强，那摇曳的影子，那昏暗的灯光，那飘动的秀发，还有那鲨鱼池的水，是那样的真实自然。有人说这是在炫耀机能，但是所谓的机能强，不就是用来表现游戏夸张效果用的吗？平常我们所说的CAPCOM冷饭风格在作品中是一点也看不到的，华丽的画面背后所体现的是以三上真司为首的《生化》制作组对游戏内涵的不断探索与追求，并且在游戏过程中不断让你获得感动。有些地方完全是制作者和老玩家开的玩笑，如果仅依照记忆来玩新的《生化危机》的话，寸步难行到不至于，但有些时候……



任何一部文艺作品，它影响力的大小和是否成功就在于有多少人知道它，了解它，接受它；而评价它的艺术价值，不是评论家对它的赞誉有多高，而要看它对热爱者的征服性有多强。当我听说《生化危机》被评为39分时，我除了惊讶还是惊讶，一部重新制作的游戏，除了画面加强之外，还能强到什么地步呢？然而当我进行游戏的时候虽然依旧除了惊讶还是惊讶，但心中却在抱怨为什么不是40分。其实机能论并没有什么错误，哪个在第一次接触《生化》的人能够想象它会变成今天的这个样子？哪个《生化》的FANS不想它变成今天这么美丽？问题在于高性能的硬件平台是否会成为妨碍制作者创造力发挥的桎梏，但我们欣喜地看到宫本茂不会，铃木裕不会，小岛秀夫不会，如今三上真司用它的《生化危机》证明了自己的实力，无愧于王牌制作人的称号！

随着《生化危机》的出现，NGC真正的实力终于显露出来。可以说，它在NGC游戏中的地位是重中之重，不仅是硬件机能的展示，而且它的成功将是NGC打开高年龄市场所迈出的第一步。我们有理由相信，《生化》的以后几部作品同样将达到甚至超过这部游戏的表现。说CAPCOM只会玩时尚，倒不如说PS2就是一部时尚的主机，购买主机的是什么样的用户，软件商就会制作什么样的游戏。NGC上的这款《生化危机》将是反驳那些指责CAPCOM不懂艺术为何物的有力武器。和其他SCE公布的其他那些网络化游戏一样，《生化危机》网络版是否能够出现还是个未知数，但是《生化危机0》已经上了发售表。墙头草并不可怕，可怕的是轰轰烈烈造势，却不踏踏实实地干事。

如果你是一个《生化》的爱好者，一定要购买NGC，因为恐怖，rebirth……

读编往来

栏目主持：纱迦

◆到本期为止，我们的玩家贴心奖活动就结束了。本次大奖一共送出PS2 6台，正版游戏6张，其中《最终幻想X》3张、《MGS2》、《异度传说》、《VR战士4》各1张。对于没中奖的朋友，我们只能说一声抱歉了，不过来日方长，以后还会有机会的。

◆E3展迫在眉睫，目前出展作品已经大致浮出水面，其中不乏足以令任何游戏迷动心的大作、超大作。撇开E3展不算，《FF XI》的发售也绝对是一个重大事件，它很有可能关系到未来业界的发展方向。

◆本来很希望《铁拳4》和《生化危机》能够上演绝地大反攻的好戏，但从现在的销量榜来看显然已经不现实，可惜。CAPCOM身子还挺硬朗，只是NAMCO已不是当年的NAMCO了，加油啊！

贵阳向旭：这是我第二次写信，因为听说你们终于有了自己的网站。我激动得一夜没睡觉，为网站取了一个非常响亮的域名，既简单又好记：WWW.GAMEOVER.COM。GAMEOVER在任何游戏中都有两层含义，不是死在敌人手上，就是通关了。我取这个名字的意思是说明本网站是任何游戏的终结者。无论任何游戏的一切消息都逃不过本网站的法眼。GAMEOVER不仅代表了结束，更代表了新的开始，所有最新最COOL的游戏动态都逃不过WWW.GAMEOVER.COM的网罗。

无独有偶（或是英雄所见略同？），广东薛斌华（你的签名太艺术，只能猜了）也提到了这个域名，他看中的是好记、出名。

太原贾波：贵刊的优点是有目共睹的，那些地球人都知道的优点不说也罢，不过我希望贵刊能够保持以下几点：

1. 杂志要集中精力做，不要因为周边变多了就降低质量。毕竟《游戏机实用技术》是主，不要给人不安全感。

2. 消息求快，内容求新。

3. 预告要准。

4. “攻略透解”要详实，很多人买杂志就为了这个。

虽然贵刊已经很优秀了，但一味地闭门造车一定会被淘汰。

很赞同你的最后一句话，至于是否做到了这四点，光我们说是没用的，还是要靠读者来监督。

武汉陈凯：由于过年，我妹妹到我家玩，我提出玩《CVS2》，但是她不会。经过一番讨论，决定用扑克牌决胜负。谁抽得大就可以打别人一下。想不到我练了这么久，就在这种玩法下以17：24败给了她。

这可以算是变态玩法的补遗，相信当时的你一定非常郁闷吧。

武汉邓智泉：玩游戏之余，在家还想学一点编程，可同学们都一口咬定做游戏是不可能的，弄得我觉得好没希望。真想为游戏做一点事，因为周围的人对游戏的误解太深，我早就放弃了说服他们的想法，只想能够以自己来向他们证明一点：游戏是一种专业的、完全值得崇拜的艺术。你们也许觉得这是幼稚的，的确，这是没什么用，但它起码是一点力量，呐喊和宣传靠你们了，现实的事情就靠我们这样一些抱着像孩子一样理想的玩家来做吧！不管能坚持多长时间，这都是可贵的！也只有我们这一代的年青人能够做到这一点。

感动！事实上现在玩游戏的环境比当年玩《魂斗罗》时已经好了很多了。我心目中我们网站的最佳域名是www.9thart.com，因为我坚信，总有一天，游戏能够真真正正地和音乐、戏剧、美术、雕塑、舞蹈、建筑、文学、电影一起并称为人类的九大艺术！

广西陆胜荃：迦纱，“读编往来”不要老是登那些搞笑、赞扬性的文章，多登些批评文章反映一下读者的心声吧，我就爱看这些文章（可能是受鲁迅影响吧）。最后要说的就是目前国内最流行的游戏主机绝对不会是PS2之流，为了照顾广大玩家，请贵刊找一些贵刊没做过攻略的大作来做一下怀旧攻略。

你说的很有道理，今后我会注意这个问题。此外不光是要回顾大作，一些值得一玩的小游戏也应该回顾。因为PS、DC游戏那么多，玩家不可能每个游戏都玩过，肯定会有一些被错过的好游戏。如果想知道这方面的情报，就要注意我们的经典回顾大串烧了。

IQ比金田一一还高的程奕星：我发现在这个班上，我没有一个知心朋友，真可悲啊。所以15天一期的《游戏机实用技术》就成了我精神的寄托、生命的源泉，编辑部就成了我的精神家园。最近看了一本书，叫《做自己想做的人，行动成功学》（名字超长），发现的确不错，有助于人的一生，特推荐给你们。

李践先生的书当然不错啦，不过纱迦早就已经看过了，在此纱迦也推荐大家看一看这本书，对你今后一生说不定都会有作用哟！

广东邓泽鲲：我家是单亲家庭，条件不好。小时候总缠着妈妈买游戏机，妈妈缠烦了，就答应我如果我考出好成绩就给我买，结果我废寝忘食地学习，终于拿到游戏机。现在想起来，用妈妈一个多月的工资买一台游戏机真是不该。但想到从此我进入了一个美丽的世界，又不免暗自庆幸。现在游戏已经成了我生命中不可缺少的一部分。

能有PS玩你已经很幸福了，希望你能以此为动力，游戏学习两不误，让你的母亲天天开心。

SONGSHAO：如果有一天你们也老了，还会像现在这么有活力吗？只希望你们像天山童姥，总有返老还童的资本。

好强的比喻。放心吧，众小编个个练就一身八荒六合惟我独尊功，我们的杂志会永葆青春的！

ZHANGDAN：松下为任天堂做了一个兼容机叫“Q”，我为贵刊也设想了一个标志“%”，我解释一下这个标志的含义：上面的0是高高在上的读者大人，下面的0就是你们小编啦，而中间的斜杠就是贵刊，标题的整体含义是《游戏机实用技术》架起读者与小编沟通的桥梁！怎么样，够水准吧！我相信贵刊只要采纳了我的意见，那销量可就……

我一听到“Q”，就会想起鲁迅笔下的阿Q。说起来《街霸III》里我最

总第五十四期读者调查表抽奖名单

辽宁	杨明	黑龙江	全泉孜	辽宁	方原
辽宁	吴昊	上海	邢烨	广西	陈政
天津	孙炎	广东	关丹丹	上海	朱荣
北京	刘晨	吉林	刘斌	辽宁	李斯斯
天津	袁晓宇	福建	冯翔	天津	施飞
云南	李斌	北京	尚晓鹏	江苏	赵一鹏
北京	潘雨潇	四川	严旭	广东	张新业
四川	施瑞	辽宁	吕桐宇	上海	黄子宇
广东	梁超华	江苏	赵鹏飞	广东	李瑞锋
北京	侯小可	广东	傅任	广东	梁景泉

人可以十天不吃饭，但不可七天不喝水；人可以七天不喝水，但不可以三天不陪女朋友；人可以三天不陪女朋友，但不可以一天不看“油细鸡”；人可以一天不看“油细鸡”，但不可以一刻不玩《女神侧身像》！

——枪刃月评ENIX的PS大作《女神侧身像》

攻略杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

爱用的角色就是阿Q，配合“锵锵锵，我手执钢鞭将你打！”的台词，与GOUKI对战颇有心得。

柳州邱晨：《真·三国无双2》最值得大书特书的地方就是无双乱舞的加入，每个人都有自己独特的无双技，每个无双技的优劣都不同。掌握任何一个人的无双技，并且发挥到最好，是一件很困难的事情。

没错，《真·三国无双2》是一款买了都说好的游戏。要玩《真·三国无双2》就一定要玩HARD，不玩HARD就不能体会《真·三国无双2》的乐趣。纱迦强烈推荐HARD难度下的合肥新城一战，选择魏军的话就能体会到《真·三国无双2》的最大乐趣。

乐山张颖科：我就是不说“你们好”，知道为什么吗？别告诉我不知道，为什么PS2不多送几台？就算只有一台也应该给我一份吧！你问为什么？你没见过我这么帅的人吗？弄得我现在听到电话就幻想是你们恭喜我中了奖——电话妄想症，可恶啊。我看每期PS2大奖得主名单还是简单点儿好，别那么详细，就登个“XX省XXX”就可以了，省得有人查清了地址去谋机害命。

据一些读者来信反映，在他们那里已经出现了一种不良现象，那就是冒充编辑部给朋友打电话告诉他中奖，等他欣喜若狂之余再告诉他真象，据称中招者往往会有轻生的念头。有位中大奖的读者在刚接到电话时都以为是别人在开玩笑。不过现在我们的大奖已经结束，相信你的病也会不治而愈吧。什么？你问我为什么你没中奖？这个……还是要怪你的LUC值不够吧，平时多买买彩票练习一下，“平时多流汗，战时少流血“。

抚顺王学松：以中大奖来吸引读者，是一个很好的方法，不过我不这么认为。有人问我：“你买这本书中过奖吗？”我回答：“没有，但我非常喜欢这本书。”我感到只要能参与进去就是我最高兴的事情。

最近经常可以看到一些新读者的来信，信中说他们是被抽奖吸引着买了我们的杂志，虽然奖没抽到，却从此认识了一本很好的杂志。重在参与是放之四海而皆准的真理。

南昌袁启铭：雨果说过：“世界上最宽阔的是海洋，比海洋更宽阔的是天空，比天空更宽阔的是人的胸怀。”游戏又何尝不是如此。在游戏中也有着宽阔的世界，它不比海洋更渺小，不比天空更狭隘，它就像毕淑敏所谓的精神小屋，同样可以盛放我们的爱，盛放我们的事业和我们自己。

不知我们是否曾有同样的经历，为了一个好游戏花上几十个小时去研究它、体会它，而当我们爆机的一刹那，是否会有一阵感动的电流传遍全身呢？如果有，那么你就找到了游戏中的爱，它不同于对父母的敬爱、对伴侣的情爱、对子女的疼爱、对朋友的关爱，它属于那种对游戏追求的热爱，一种有勇气将游戏当做自己伴侣并为之付出的爱。它或许并不永恒，但同样值得我们去珍惜。

美文一篇，希望大家多投一些自己的游戏感悟和心得，以玩会友。

河北韩长会：个人游戏观点一则：不同类别、不同风格的游戏是不应该做无谓比较的，因为作品内容的诉求与传达方式完全不同。应该说，每一种类别与风格都有其存在的价值与意义，都是灿烂游戏文化不可或缺的一部分。

用硕大无比的字体写在首页，确实很有震撼力。阿弥陀佛，如果人人都能做到这一点，电玩界也就少了无数的腥风血雨，但即使是众小编也不能免俗……

在下有一好友Q君对GB游戏极为痴迷，其程度不亚于紫枫对PS2的渴求、纱迦对加薪的奢望和在下对“油细鸡”的执著。Q君便是GB终结者传说的缔造者。

传说开始于高一的某个晚自习，Q君在第一排第一桌豪爽地搓着GBC版《热血物语》，突然，班主任的身影如鬼魅般出现在他身旁……其后不久，Q君又续写了他的传奇——被收去了3个GBP。

Q君最罪无可恕的地方在于葬送在他手上的GB都不是他的，而且他对失主从来都没有什么表示的，所以众人送他一个绰号“GB终结者”，并敬他而远之。不过噩梦终于降临到了我的头上，那天我把GBA借给他在宿舍玩《机战A》，正当他发多蒙的石破天惊拳时生活老师奇迹般地出现在他面前……伴随着我的痛苦，他却迎来了他的春天——他终于买了一台自己的GBA。但传说马上又被续写了，和我GBA被收的同样地点，同样的老师收去了他视为珍宝的GBA。但Q君不是平常人，在他连哭带求的苦求下，居然要回了GBA。不过Q君果然不是平常人，48小时后，他的GBA又被班主任收去了。传说，仍在继续……

通州黄禹

武汉斌斌为大家献上《最终幻想IX》主题歌的拼音、英语、汉语三合一歌词，大家不容错过。请大家想象旋津，自行演唱。

啊DAY摸那 KU SA MA YOUR DAY一大
DAY拉GA LI罗LA GU SA WA洗ZU ZU GA大
A拉GA A GA E A，O O I DAY WA
可可乐 一呀事 吴大你洗DEI
呀GU 三GO LO，SU路GU DO MO拉GU
K WA恩个个WA MO GI MEI大你MO沙ZU
LA KI洗LEI 三洗DAY 大洗KA A DAY
……

为避免出人命，歌词就登到这里。俗话说“好事成双”，真是说得再正确不过了，平时这样的来信很少收到，这期一下子收到两封。河南永城的崔征玩友寄来了《宿命传说》主题歌的歌词，歌词大意如下：“猴撒利达，敌气达拉哪……”（下略）

保定赵昆玮：俺对贵刊的感情可不是几个字就可以形容出来的，俺买的第一本杂志是2001年9月B，很晚吧，不过自从听朋友介绍买过一次后，便疯狂地迷恋上了它，从此一发而不可收拾。为了在第一时间买到它，甚至一天之内连跑5趟书店。每次一拿到最新一期杂志，就会热泪盈眶、激动万分（稍有夸张），欣喜之情流于言表。我对贵刊做了这么大的牺牲，而贵刊却连一点点表示都没有，就算一句安慰的话也好啊！我的命好苦啊，不过这动摇不了我坚定的信念。

好同志，你受苦了！（这下你满意了吧？）

CHAMCHAM：感谢你开启了我的信，哈哈，恭喜你中了头奖，你的眼睛要有罪受了。我最近也开始疯狂迷恋COSPLAY，而且我想现在越来越多的国人开始接受COSPLAY，所以我迫切希望你们能开个COSPLAY的版块。这也是对GAME热爱的表现啊！可惜没有栏目收容我们这些热爱GAME的COSPLAYER，可怜的我们只有向动漫杂志进攻……此番先献上本人的COSPLAY照，请先审查。

哇，实在是有专业水平的COSPLAY。其实纱迦早有推广COSPLAY之意，不过目前时机还未成熟。因为要开办这个栏目，就得靠广大读者踊跃来稿了，总不成让众小编天天披挂上阵吧。期待你的下一个作品。

GAME全明星生日表
6月1日～6月15日）

生日	姓名	初登场作品
6月1日	桑吉尔夫	《街头霸王Ⅱ》
6月2日	佐久间良树	《ダブルキャスト》
6月5日	艾丽丝	《斗神传》
6月6日	二阶堂红丸	《KOF94》
	秦崇秀	《饿狼传说3》
	秦崇雷	《饿狼传说3》
	影丸	《VR战士》
	色	《侍魂》
	豪血寺志摩	《豪血寺一族》
	葵叉丹	《樱大战》
6月7日	水无月响子	《私立正义学园》
6月8日	御剑平四郎	《魂之利刃》
6月9日	牙神幻十郎	《侍魂》
6月12日	结城瑞穗	《下级生》
6月13日	古式由加利	《心跳回忆》
6月15日	隼	《死或生》

www.plumbook.cn

电玩综合症（上）

文：梵天

有人说经常专注地干一件事会沉迷其中，那么玩多了游戏呢？“会变成疯子。”梵天曰。（众玩家别砍我，有话好好说，和气生财啦^_^）话说梵天酷爱游戏，且绝对是达人级的玩家（又吹！）。像这样的游戏疯子，经过数年的游戏理论磨练和实践经验的结合，已逐渐显露出了N个爆笑电玩综合症。

1. 看到玩《MGS2》的一位神人，惊呼：“老兄，派你去绝对可抓住拉登！”

2. 一段时间内对《街霸方块》如痴如狂，在冲咖啡时得到如下结论：四块方糖叠成正方形时的甜度等于2倍的方糖叠成长方形时的甜度。

3. 受《MGS》影响，拿钥匙开门时，先贴墙，再屏息数3、2、1，然后快速闪入，不论手里拿着什么，均举起来当武器用；现在门锁已坏，用钥匙开不了，但一记大脚马上有效。于是模仿《生化》，一记大脚开门后在门口摆pose。

4. 一个人待在宿舍时，经常听到（幻听？）一些奇怪的声音，随后四处调查：床底、抽屉、柜子、桌下……其收获为找到失散已久的另一半拖鞋、袜子……（汗）另注：这不是梵天本人的错，无奈大学女生宿舍太乱所致。

5. 好友来玩，问起女生楼中有无PPMM，答曰：“无丧尸，但有恐龙。”

6. 恋“《FF》系列”成痴，且好收集GF，从此得到另一伟大真理：召唤兽=GF=good friend=girl friend。该等式理论上绝对成立，一般情况下约好友出来玩时，都以女友为理由拒绝邀请。

7. 玩FTG走火入魔，每打完一局口中便冒出不知名的台词，同时伴随胜利姿势（通常为超人状）。

8. 喜欢刀剑格斗（持械斗殴？），自称侍魂千人斩，以后看到日本刀就两眼放光，而且四处找道场学剑道。

9. 生病在医院挂水，看到护士小姐走过来时，就打算携带盐水瓶一同逃走。理由：病态护士来了。

10. 在大街偶遇红发COOL男，想冲上去要签名；如果条件允许的话，能要到丧尸的签名也不错。

11. 刻苦修炼《MGS》，自此以后，不管是上课迟到或是想中途开溜，均可在发现度为0的情况下潜入潜出教室。

12. 修理打印机，却死活不肯丢掉已坏的墨盒（墨带）。理由：不够存盘怎么办？

13. 打《机战》时，将自己辛苦收集的高达模型一并摆出，好坏分开，模拟游戏中的回合战斗场面。

14. 认为如果要找男朋友，对方必须要有追踪者的精神面貌和心理素质。你到哪里，他就跟到哪里。（注：长相就免了，呵呵……）

15. 不论见到什么样的狗，均以pubby做称呼。

16. 用亚当·斯密、萨米尔森等经济学家的理论研究RPG的资金使用问题，务求花最少的钱换到最好的装备和道具，并实现最强组合，从而使资源达到最优化配置。

17. 对明星一无所知，但对电玩人物了解深刻，能从个人资料、相关事件到八卦新闻一并说出。

18. 能说一口流利的美式英语，但随着游戏功力的不断加深，美式英语逐渐变成日式英语，有时还略带关西腔。

19. 知道且确定与法国大革命同年发生的大事是“天草降临”。

20. 不看球赛，也不知道98世界杯谁是最终BOSS，但明确指出那一年曾发生“生化危机”。

各位小编们好：

我是贵刊的一位读者。我看了你们赠刊里的访谈录（对不起，我现在才买到手），读后感慨挺深的，因为我也是从那段岁月里过来的，文章里面所谈到的过去，就仿佛是在说我自己，特别是雪鹰姐的经历和我很相似。我想现在成长的这一代游戏族们很难再体验到我们的那种生活了。

和其他的一些游戏族人不同，我的游戏生涯是从家用机开始的，记得小时候有一次在我们那条街上出现了一台黑色东西，有一个控制器和它相连，上面只有一个摇杆和一个按钮，用它可以操纵电视里的东西按你的意愿行动，后来才知道这个叫游戏机。从那以后我就被它征服了。记得我第一次玩它时，是玩个一个纵向飞机射击游戏，由于太紧张，手都在颤抖，结果不到一分钟就OVER了。

虽然很短暂，但留给我的印象却是深刻的。我们那儿不久又出了个更厉害的家伙，现在叫它FC，画面更上一层楼了，我那时应该是读小学吧，没钱，所以难得有机会去试一试，就常常放学时去看看，为此我还被别人顺手牵羊地把我的书包“清理”了一番，不过，我还是一如既往地去观看。“看的时候多于玩的时候”，是我那时的真实写照。

后来我通过MD、SFC加深我对游戏的认识，还有一部光碟机，好像是3DO。再后来我工作了，但收入并不富裕，因此就在兄弟的帮助下，“贷款”买了台PS，当时那种心情甭提多开心了，回家后把它当做心肝宝贝，处处小心伺候着。当然对家长是瞒着的，说是我兄弟的，后来才公开身分（地下斗争很激烈的）。这台PS已经陪我度过了三个春秋了，虽然成了明日黄花，但它带给我的快乐是不能用言语表达的。

现在已经步入了新世代，游戏带给我们的快乐更加无止境，不过，我是永远不会忘记过去所走过的那段历程，毕竟这里面的酸甜苦辣只有走过来的人才会明白。

一口气写了这么多，其实这只是我看了那篇文章后产生的一些想法。由于是第一次写信，有不妥之处还请多多包涵。至于增刊其他一些内容嘛，我还没看呢，等我看完后再说吧。^O^

总之，贵刊是我国为数不多的成功游戏杂志，我自然希望贵刊能越办越好、蒸蒸日上，不过，要想做到这样可少不了我们读者的支持哟！所以你们可不能被现在所取得的成绩冲昏了头脑，把我们的宝贵意见抛在一边，那样的话我们读者大军是不会手下留情的！^O^

好了，罗嗦了这么多，最后还是祝愿你们的杂志“销量第一，品牌第一，收入第一”！小编们“天天开心，事事顺心，常常舒心”！

CROW

下期预告！

我们拒绝平庸！

我们渴求创意！

全新改版!!!

因此下期《游戏机实用技术》……

寄生在PS2上

——解析PS2盲读芯片现状

客观公正

最新游戏情报一网打尽！

星之海洋3　鲁邦三世 魔术王的遗产

阳光马里奥　忍

疯狂出租车3　超魔界村R

攻略透解强势冲击波

《基连的野望 吉翁独立战争记》

——将胜利掌控在手中

《异度传说》小说攻略好评连载中

为PS满分RPG大作重塑辉煌

《漂泊的故事》给你不一样的精彩

樱大战4 最终幕 樱花色的爱情

火热的足球月即将到来，《WE6》进一步系统详解！

连续不断的精彩内容

期待您的关注……

话梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

纱迦

☆世界杯临近，最近又开始做些诸如中国队进了半决赛、荷兰顶替爱尔兰参赛之类的怪梦。我的一大特技就是在梦中我就可以察觉到这是梦，但我故意不醒来，像看电视剧一样继续把梦做完。从此我的夜生活丰富了很多。

☆最近发现我在校稿方面有特技，那就是可以在最短的时间内从一大篇文字中一眼看出其中的一处错误，用“FF”的术语来说就是“先制”。

☆不是我不明白，LIKY一下子成了摄影师，D·S的爱情已经发展到了如火如荼的地步，这世界变化真的是很快。大家天天都在一起，咋差别就这么大哩？

阿修罗

热热热！怎么就这么热呢？天气是越来越热了，蚊子也越来越多了……阿修罗最近装了一个MG版的RX-79（G）陆战高达，果然是原装产品，品质相当之高，完成之后很有原作动画的感觉，可惜因为工具不够齐全，成品稍微有一点瑕疵。下个目标是……PG版的W Gundam Zero Custom，或者是HGUC版的GP-03，两个都好好好好漂亮，我好好好好中意哟！（说话神态请参照台湾言情片）但是……都好好好好贵呀！最近又重温了《TURN A Gundam》TV版，的确是经典，推荐大家也看一下，不过看之前绝对不能够抱有任何成见，那样才能看到真相！前几天还看到了一个倒A的模型，但是老板说没货了 ，残念……

生命中永难忘怀的4月 D·S

◆这个月终于把那个听了10年的CD机更新换代了，然后把它永远封存在回忆的长廊中……

◆去海南旅游的计划基本敲定，虽然口袋中的银子还在一天一天减少，但是那渴望体验自然的心情却跳动得越来越激烈……

◆最近的游戏界似乎在悄悄酝酿着一场革命，真的没有一次像现在这样期待即将到来的美国E3展……

◆生命中最美好的一瞬间在熠熠闪光，我不奢求它能够为我带来哪些改变，只求梦永远是美好的……

◆有个傻瓜爱上了一个喜欢和他在一起的女孩……哎，不是我不明白，这世界变化快……

SOUL

☆趁着五一节的几天假期，仔仔细细追看了《铳梦LAST ORDER》宇宙篇的新连载。《铳梦》的世界观真是越来越完善了，不愧是自己最喜欢的漫画之一，不过每月一次的连载速度总让人“望穿秋水”……

☆在台湾举办的《铁拳4》比赛真是相当有气氛，毕竟是有NAMCO的支持啊，尤其是克里斯蒂的COSPLAY……令我高兴的是最终决赛在花郎和吉光之间展开的，更令我高兴的是冠军选手answer的获胜，他用的是——吉光！《铁拳4》SOUL最常用的就是花郎、吉光和布莱恩，最喜欢的角色就是吉光！

☆虽然有些迟了，不过还是祝所有支持我的好友和读者五一幸福快乐！

ACE飞行员

今天外出有意外的发现，着实让我兴奋了好一会儿。

清晨，当我来到屋外的一块空地时，竟然发现有一只身长约40cm的蜥蜴（尾巴就有20cm）正趴在那里享受着夏日的阳光。起初我并不敢确认那是只蜥蜴，当我走上前时，那小家伙竟然一点都不害怕，竖起身体开始打量我。真想把它捉住，带回宿舍给其他人瞧瞧，但我最后还是决定让它自己过着自由的生活吧。为了避免这只傻头傻脑的蜥蜴被其他路人捉住，我将它赶向了旁边的一块绿地。

这还是我头一次在户外看见蜥蜴，它让我一天精神充沛。

多边形

LIKY购入了数码相机，整天都在构思怎样把买数码相机的钱从我们身上勒索回来，已有多人为避免自己的照片不流传到网上而被迫掏钱，还好我警觉性高，啪（闪光灯的声音）——啊，他终于对我下了毒手！连多边形你都拍，你还是不是人啊？

天气也热了，最近多边形天天都去游戏，啊不是，应该是游泳。可能是因为还没到游泳的时候，游泳池里空荡荡的，就是好像是我的专场。本来人少一些也无所谓，但没有美女就有所谓了。而且不知为何游泳池外总是聚集着一大堆男女老少看我游泳，实在是惊诧莫名，我有这么帅吗？（纱迦：别臭美了，他们是在看我呢！）

邪魔天使

最近ACE飞行员不和我抢着玩GT FORCE了，所以，这个最伟大的设备被我束之高阁了。游戏还是要大家一起玩的！很想求ACE飞行员跟我抢（有些变态），但是强迫来的也不会有意思，还是放过他吧，等《R6》和《GT4》出了，看他抢不抢！

五一放假，除了吃就是睡，太惬意了！

世界杯临近了，看到GOUKI在忙着做足球的专辑，心里真是羡慕啊！为自己喜欢的运动和游戏做喜欢的专辑……

我的桌子正对窗户，偶尔抬头可以看见白云在蓝天上飘过，想起了《最终幻想Ⅷ》和我向往的九寨沟……

读者的来信很多很多，我从热情读者的来信上收集了一堆邮票打算送给喜欢集邮的读者，不过最近纱迦告诉我，现在集邮已经不流行了，尤其是盖过邮戳的更没人会要。真是打击我的积极性啊！到底有没有人要啊！

慕容非

最近《异度传说》、《基连的野望》、《SRWI》、《创造球会2002》等游戏连续攻略中，每天睡眠时间4～6小时，身体虚弱不堪……

《铁拳4》在达人赵华的指导下功力突飞猛进，S级（自认）阶段晋级中。

五一期间买了N多DVD动画，虽说都是比较老的动画，但很有纪念和收藏意义，持续回顾中，可惜的是《银英传》还没买到，残念！

最近开销颇大，收入呈严重赤字，也许本人已近圆满……

购入数码相机的LIKY

本月最爽的事情就是购入了数码相机，奥林巴斯C-2，210万像素，非常小巧时尚，太爽了。

买了数码相机当然要拍了，最开始的目标就是身边的各位同事了。那天刚买回来时已经是晚上了，大家都洗完澡，身着便装（清一色的裤衩）惬意地躺在床上或沙发上看电视，于是俺毫不吝啬地拿出相机给他们拍起了写真集……相机的效果果然不俗，众人大加称赞。正在此时，邪魔天使推门而入，我还没来得及向他炫耀我的数码相机，他就直接拿着毛巾进洗手间洗澡去了。分明是不给我面子嘛，那可怪不得我了……

洗手间的门没有锁，那家伙在里面洗得正爽呢，还肆无忌惮地大声放歌。嘿嘿！机会正好。开门，冲入，（歌声嘎然而止）对焦，“咔嚓”，搞定收工。

众人立刻聚拢过来。

“哈哈！太经典了！”

“啧啧！拍得真不错，明天发到我共享里。”

“我也要一个，我传到网上去！”

邪魔天使此时已经明白事情的严重性，衣服没穿好就冲了出来，大叫“删了、删了！”，但是……

至于这件裸照事情是如何解决的，LIKY先卖个关子，下次再告诉大家吧，哈哈……

足球，足球，足球！世界杯、世界杯、世界杯！ GOUKI

◆大家看到这期杂志大约一星期后，我们精心策划的《我们是冠军》VCD+附赠别册就会与大家见面了。在等待世界杯来临的日子里，希望超值的VCD+附赠别册会让同是球迷玩家的你满意！

◆在等待世界杯的日子里，自己已经为世界杯做好了充足的准备：中国和阿根廷的球迷衫、中国队的新款比赛队服、舒服的长椅和沙发、大电视、飞火流星MINI版，当然，还有可玩性高到令人发指的《WE6》！

◆米卢历届世界杯热身赛的成绩都不怎么好，但最后总是有个好结果。因此，也隐隐约约地希望中国队的热身赛……不过，话虽这样说，但自己始终还是会为中国队的每一场比赛呐喊加油的！（是真的“喊”！）

◆足球，足球，足球！世界杯、世界杯、世界杯！整个6月是属于你的！

紫枫

昨天看了全知贤主演的《触不到的恋人》，感觉非常棒。目前紫枫最爱看的爱情片前五强为：《重庆森林》、《甜蜜蜜》、《我的野蛮女友》、《花样年华》、《触不到的恋人》。向各位极力推荐！

《刀锋战士2》里甄志丹出演十几分钟后被“收割者”咬死……郁闷！

《未来战士3》开拍中，感动！颤抖！流泪！

电脑杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

“油细鸡”资深食客试卷

北京刘嘉在杂志社创刊四周年之际，特拟了20道试题，作为杂志的生日礼物。纱迦从中精选了10道试题，答案将在下期揭晓，大家不妨试一试。如果能全部答对，你就可以算是我们的忠实读者了。

1.“油细鸡”于何时创刊?

A.1997年6月　B.1997年7月　C.1998年6月　D.1998年7月

2.“油细鸡”创刊号封面是

A.机器猫　B.斯考尔　C.莉诺雅　D.IC卡记分器

3.“油细鸡”从第几期改为半月刊?

A.总第29期　B.总第30期　C.总第31期　D.总第32期

4.“油细鸡”半月刊第1期赠送的是

A.海报　B.游戏贴纸　C.精美卡片　D.攻略别册

5.编辑部人称“江南第一讼师”的是

A.慕容非　B.邪魔天使　C.D·S　D.GOUKI

6.LIKY的性别是

A.男　B.女　C.人妖　D.也许是乱马

7.邪魔天使加入“油细鸡”时看到的第一个编辑是

A.LEO　B.紫枫　C.慕容非　D.纱迦

8.首届编辑部格斗大赛由谁垫底?

A.LIKY　B.邪魔天使　C.纱迦　D.SOUL

9.LIKY的导师是

A.LEO　B.邪魔天使　C.GOUKI　D.纱迦

10.D·S最喜欢什么类型的游戏?

A.SPG　B.RPG　C.RAC　D.恋爱游戏

玩家贴心奖抽奖活动第五期结果大揭晓!

获得第五期贴心大奖的两位读者是——

广东省茂名市河东茂石化　蔡飞飞

他选择的奖品是PS2主机一部+变压器一个+原装记忆卡一个

他选择的正版PS2游戏是《VR战士4》

上海市杨浦区五角场政通路　吴晓磊

他选择的奖品是PS2主机一部+变压器一个+原装记忆卡一个

他选择的正版PS2游戏是《异度传说》

读编往来

以下20名读者将各获得万年历计算器一台

黑龙江	赵德志	广东	廖贵林
河北	张文远	上海	张珍毅
北京	焦洋	福建	孙肖丹
上海	姜毅	湖北	杨波
广西	陈晓	山西	姜湖
宁夏	于洪亮	广东	谭耀铭
云南	刘 吉吉	广西	吴志军
广东	邓其星	河北	张卫华
天津	王宁	四川	赵伟
江苏	李松	黑龙江	李丹洋

以下20名读者将各获得时尚挂链表一块

云南	王春	山东	周亮
长春	赵国有	浙江	周琪
云南	张文智	湖北	周乙林
辽宁	邱兆华	河南	张剑
天津	杨钦	上海	汪杰
山西	刘文涛	河南	姚志勇
天津	刘礼	上海	刘凤楠
浙江	屠威	江苏	杨磊
安徽	汪洋	广东	周剑锋
陕西	惠今一	云南	曲哲

以下20名读者将各获得最终幻想腰表一只

河北	孟鑫	北京	马旭
浙江	李遵耀	河北	范大鹏
湖南	杨佳节	浙江	董建利
吉林	孙磊	天津	范晓杰
上海	邱庭	新疆	赵哲
重庆	陈果	广西	卢忻
上海	黄海	甘肃	赵文君
陕西	余鹏	四川	杨灵
河南	冯松波	上海	沈春泉
浙江	曹宏磊	天津	赵磊

以下50名读者将各获得时尚护腕表一块

浙江	王坚	上海	王秉荃	上海	胡奇巍	吉林	王玉萍	山东	齐勇
北京	陈科科	北京	朱宏	江苏	唐昕	辽宁	郑强	陕西	刘龙
天津	马嵩	广西	周少伟	天津	李强	辽宁	韩冰	陕西	宋文斌
福建	谢熙	江苏	徐杨	北京	张珲	北京	杨智勇	甘肃	韩雨杉
广西	李天符	广东	周子荣	河南	彭刚	河北	贺凯	上海	张青松
天津	王晨	黑龙江	季友全	山东	谭程远	福建	郑菡琦	黑龙江	曹庆
辽宁	陈希	黑龙江	王锐	黑龙江	苏适	广西	张广程	甘肃	王朝晖
广西	覃操	广东	邓伟恒	广西	李宝健	上海	王昊鹏	上海	陆洋
北京	谭凯安	河北	黄鹤	上海	唐蕴宇	山西	任小峰	黑龙江	王哲
江苏	王鹤鸣	上海	朱晨	江苏	缪晓杰	湖北	彭云	江苏	刘欣

以下50名读者将各获得随身验钞器一部

江苏	沈昊	四川	吴涛	贵州	李鲲	北京	马莹	上海	徐宁彬
上海	周伟	北京	邵维	江苏	陈鹏	广西	张锐	广东	王宇征
江苏	李何杰	浙江	乐栋杰	湖南	林明	北京	刘源	四川	毛晋
上海	徐云	上海	陆晓晨	江苏	王鹏	四川	易芒	云南	陈祥熙
北京	周雪	天津	郝杰	上海	蔡俊杰	天津	邵晨	广西	梁富东
湖南	李光	云南	魏涛	湖南	张遂	新疆	李杰	陕西	史渊
江苏	周丰	江苏	许鹏程	新疆	赵雷	上海	袁翌青	广东	何嘉俊
安徽	徐然	湖南	毛栋	江苏	蔡佳	新疆	丁浩	北京	屈瑞
广东	谭柱	浙江	陈捷	北京	辛锐	江苏	胡伟	广东	杨升亮
辽宁	韩基昌	广西	黄梁禹	北京	胡晨晨	江苏	路纪强	陕西	魏华

电话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海亮仔电玩工作室

本工作室自1996年以来一直以服务至上为宗旨，深受广大玩友和商家信赖，为了使广大玩友和商家放心满意，提高自我维修实力和质量（至现在起保修半年）。

专业维修次世代主机：PS2、XBOX、PSone、DC、GB、GBA、SS 等主机。

维修范围： 维修主机、光头、底机、电源板、加直读；换光头、光驱、电源板、底板、机壳、直读；加装 PS2 直读（免原装 DVD 碟）现场加装 10 分钟。

批发零售：

GBA	485 元
NGC	17XX 元
PSone103 型：	6XX 元
PS230000 型：	19XX 元
PS230006 型：	19XX 元
XBOX（普通版）	2XXX 元
XBOX（限定版）	3XXX 元
PSone 专用 4 寸真彩超薄液晶显示屏：	420 元
DC 专用 4 寸真彩超薄液晶显示屏：	440 元

XBOX 碟：生与死 3、空战、街头喷射小子、幻魔鬼武者、暴力赛车、寂静岭、式神战机、枪之女神

专卖维修配件： PS2 真正的直读，不要任何引导碟。

PS：光头、电源板、驱动 IC BA6392、BA6397、BA5977、CPU CXD8606、PPU CXD8561；

DC：光头、光驱、电源板、主板、驱动 IC BA5986、图像 IC315-6145、315-6258、CPU、PPU；

PS2：光头、光驱、电源板、排线、主板、驱动 IC BA6664、BA5810、BA5815、CPU、PPU、ROM

地址：上海市静安区余姚路 214 号 -1
电话 / 传真：021-62551780
手机：13901916321
E-mail:jt010454@online.sh.cn
邮编：200040　　联系人：冯亮

上海智力苑电玩超市

凭此贴花购 PS2 主机可再优惠 100 元

优惠券

本公司开业八周年，老店装修一新，给玩家带来与众不同的舒适选购环境。

上海智力苑公司是专业销售 GB、GBA、GBC、DC、PS、PS2、NGC、XBOX 等各类主机及其周边配件的实体公司，正值公司八周年庆典，各种主机大优惠

PS2 主机全套（主机 +AV 线 + 原装手柄，可真正直读不用任何引导碟）

惊喜价格 1650 元（不做虚价，现货供应）

GBA　　4XX 元；

XBOX　　24XX 元；

GBA 所有节目 15 元搞定？？？

零售兼批发台湾正版 DVD、卡通 D5、D9

版面有限，详情请来电！

本店因内部装修，前一段时间给国内广大购买 T 恤衫和手办的用户造成了极大的不便，深表歉意！目前各种 T 恤衫和近百种手办货源全部到位，欢迎选购！

应广大玩家要求，本公司引进风靡日本、台湾、香港及东南亚地区游戏、动画人物的 T 恤衫和手办（如：FF10、鬼泣、MGS2、樱花大战、心跳回忆、最游记、幽游白书等等）。

诚征全国各地游戏同仁代理、经销

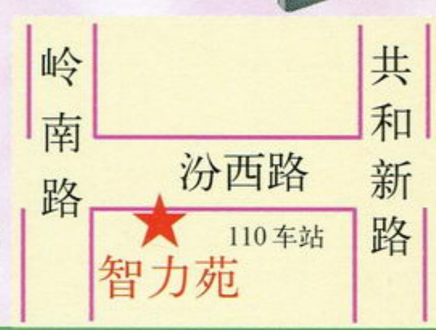
台湾原装 DVD 动画、D5、D9 有数百种，近千种日本卡通音乐 CD，超低价出售，送精美卡壳！

（免费索取目录或查询网站 http://www.cartoon.com）

本公司所售主机一律免费保修光头，各种故障现场操作，立等可取。本部维修技术精湛，所售主机终身维修！

外地读者可办理邮购业务：

闸北总店：上海市汾西路 652 号（公交 46 路、95 路、865 路、110 路、551 路、206 路、912 路、527 路均可到达）
联系电话：021-56884803　　传　真：021-66830188
邮编：200435　　收款人：孙建伟



上海普陀区立名游戏机经营部

邮编：200333　地址：铜川路 2016 号　电话：021-52798344　收款人：高纯刚

（大件邮费 10 元，小件邮费 5 元）

让我们一起成为游戏人

正版 DVD（批发、零售）+ 送货上门　零售送货仅限上海市区（浦东收费 9 元，郊县电洽）

现有品种：D5（容量 90 分钟以上）20 元 / 片　D9（容量 120 分钟以上）25 元 / 片

罗德岛战记 I	D9-2CD	封神演义	D9-3CD	樱通信	D5-3CD	新世纪 GPX 赛车 -TV 版	D9-4CD
天空艾斯嘉科尼 TV 版	D9-3CD	机动战舰 TV 版	D9-3CD	枪神	D5-6CD		D5-1CD
罗德岛战记 II	D9-3CD	银装骑攻队	D9-3CD	电影少女	D5-2CD	GTO 麻辣教师	D9-5CD
青之六号	D9-1CD	亚基拉特别版	D9-2CD	DNA	D5-3CD	人鱼之伤	D5-2CD
飞越颠峰	D9-1CD	宇宙骑士 II	D9-1CD	JOJO 奇妙冒险	D5-2CD	高达 0083 电影版	D5-1CD
圣斗士星矢剧场版	D9-1CD	刃牙	D9-3CD	圣斗士星矢，海皇篇	D5-3CD	日本动画歌集 MTV- I	D5-1CD
魔术师奥芬 I	D9-3CD	永恒传说①	D9-1CD	叮当 - 电影版	D5-2CD	日本动画歌集 MTV- II	D5-1CD
魔术师奥芬 II	D9-3CD	永恒传说②	D5-1CD	高达 G- 真人版	D5-1CD	日本动画歌集 MTV- III	D5-1CD
魔法骑士 TV 版	D9-3CD	BUBBLE GUN CRISIS	D9-2CD	魔法少女	D5-1CD	日本动画歌集 MTV- IV	D5-1CD
女恶魔人	D9-0CD	宇宙骑士 TV 版	D9-3CD	猎人 TV 版 Part1	D5-3CD	日本动画歌集 MTV- V	D5-1CD
新世纪福音战士 TV 版	D9-3CD	亚基拉	D5-1CD	海贼王 TV 版	D5-3CD	W 高达 -TV 版	D5-10CD
不可思议的游戏，朱雀篇	D9-3CD	激情的恋爱	D5-3CD	音之末裔	D5-3CD	X 高达 -TV 版	D5-7CD
不可思议的游戏，青龙篇	D9-3CD	星界之纹章	D5-3CD	安达充风之速	D5-1CD	V 高达 -TV 版	D5-8CD
女神侯补生	D9-3CD	菜菜仔解体	D5-2CD	机动警察(剧场版)	D5-2CD	0079 高达 -TV 版	D5-8CD
钢铁天使① - ②	D9-2CD	MS08 小队	D5-3CD	我的女神 -OVA	D5-2CD	超时空要塞 TV 版	D5-7CD
钢铁天使③	D5-1CD	机动战舰 OVA 版	D5-1CD	花右京	D5-2CD	超时空要塞 D7-TV 版	D5-8CD
暗黑破坏神	D9-1CD	库洛魔法使电影版	D5-1CD	AVACON（亚洲龙）	D5-1CD	ZZ 高达 -TV 版	D5-8CD
Lowboy Bebop(恶男杰特)	D9-3CD	电脑黑魔	D5-1CD	铁拳浪子	D5-3CD	猎人 TV(卷二)	D5-3CD
幽游白书 TV 版 1-11	D9-11CD	逮捕令 Special	D5-2CD	圣传	D5-1CD	银河冒险战记 II	D5-1CD
幽游白书 TV 版 -12 1	D5-1CD	超时空要塞 OVA 版	D5-1CD	金田 -OVA 版	D5-1CD	通灵王	D5-1CD
相聚一刻	D9-10CD	街头霸王 ZERO	D5-1CD	浪客剑心镇魂歌	D5-1CD	X 战记 TV 版	D5-1CD
橙路 TV 版	D9-5CD	午夜之眼	D5-1CD	纯情房东俏房客总集篇	D5-2CD	无限战记冒险(FFU)	D5-1CD
高达 Z	D9-6CD	足球小将 - 欧洲篇	D5-3CD	EXD 杀手	D5-2CD	亚纪多剧场版	D5-1CD
烈火之炎	D9-6CD	足球小将 - 剧场版	D5-3CD	机动警察 OVA I	D5-2CD	柯南往天国的倒计时	D5-1CD
剑风传奇	D9-3CD	他和她的事情	D5-4CD	新逮捕令 Part1	D5-3CD	亚男杰特剧场版 - 天国之扉	D5-1CD
魔剑美神 Part I	D9-3CD	金田 - 杀戮之深海	D5-1CD	机动天使	D5-3CD	高达 EVOLVE	D5-1CD
魔剑美神 NEXT	D9-3CD	星界之战旗	D5-3CD	星之海洋	D5-3CD	守护月天 OVA 版	D5-2CD
魔剑美神 Try	D9-3CD	浪客剑心追忆篇	D5-2CD	高达 F91	D5-1CD	伤追之人	D5-2CD
纯情房东俏房客 TV 版	D9-3CD	霸王大系	D5-3CD	ZOE(狂野的禁区)	D5-3CD	幻影天使	D9-1CD
头文字 D 系列	D9-3CD	老人与 Z	D5-1CD	欲望	D5-3CD		D5-1CD
魔装机神 TV 版	D9-3CD	高达 0083TV 版	D5-3CD	黑街二人组	D5-3CD	新白血姬传说	D5-2CD
A 高达	D9-5CD	变形金刚电影版	D5-1CD	超时空要塞 2012	D5-1CD	吹波糖危机 2040	D9-3CD
保卫者	D9-1CD	Boys Be	D5-4CD	吸血鬼猎人 D	D5-1CD	机动警察新 OVA 版	D9-2CD
高智能方程式系列	D9-4CD	南海奇皇	D5-6CD	钢之魂 1999	D5-1CD	宇宙骑士 1(电视版)	D9-5CD
魔神 Big-o	D9-2CD	机械人嘉年华	D5-1CD	幽游白书剧场版大全集	D5-3CD	神秘世界	D5-3CD
高达 0079-TV 版	D9-5CD	士郎正宗经典系列	D5-1CD	蒙面超人古加(特别版)	D5-1CD	海贼王 TV 版(卷二)	D5-3CD
高达 W-TV 版	D9-5CD	男儿当入尊 TV 版(卷一)	D9-3CD	寺田有纪 - 舞蹈天后	D5-1CD	东映 TV 主题歌	D5-3CD
超时空要塞 TV 版	D9-5CD		D5-1CD	柯南，工藤新一	D5-1CD	东映 TV 大全集	D5-3CD
最游记 TV 版(卷一)	D9-3CD	男儿当入尊 TV 版(卷二)	D5-3CD	柯南，深入黑暗组织	D5-1CD	蒙面超人 Black(一)	D9-2CD
最游记 TV 版(卷二)	D9-3CD	高达 0079 剧场版	D5-3CD	柯南，20 年后的杀机	D5-1CD	蒙面超人 Black(二)	D9-3CD
妖精战士	D9-3CD	铃音	D5-4CD	海贼王发条岛冒险	D5-1CD	亚纪多电影版	D5-1CD
3X3 只眼	D9-2CD	头文字D-Extra Stage !	D5-1CD	银英传剧场版	D5-2CD	筋肉人电影版	D5-1CD
捍卫者	D9-3CD	头文字D-Second Stage	D5-3CD	北斗之拳	D5-1CD	游戏王 TV 版	D9-3CD
库洛魔法使 TV 版	D9-8CD	游戏王剧场版	D5-1CD	黄金战士 TV 版	D9-2CD	名侦探福尔摩斯	D9-3CD
圣斗士星矢.12 宫篇	D9-8CD	寺田有纪 - 神秘电影	D5-1CD		D5-1CD	姊妹公主	D5-4CD
圣斗士星矢，北欧篇	D9-3CD	太阳之船	D5-2CD	飞鹰侠	D9-1CD	头文字D Battle Stage	D5-1CD
宫崎峻系列 1-5	D9-5CD	寺田有纪 - 神秘演唱会	D5-1CD	大友克洋 - 大都会	D5-1CD	无限战记冒险(FFU) II	D9-1CD
宫崎峻系列 6	D5-1CD	超时空要塞 PLUS	D5-2CD	美少女战士	D5-3CD	毕其顿恶魔	D5-1CD
犬夜叉 TV 版(卷一)	D9-3CD	超时空要塞 II	D5-2CD	强殖装甲 II	D5-2CD	橙路歌集篇	D5-1CD
犬夜叉 TV 版(卷二)	D9-3CD	不思议游戏 OVA 版	D5-2CD	柯南人鱼失踪记	D5-1CD	足球小将 中学篇	D5-6CD
高达 G.TV 版	D9-5CD	银河冒险战记	D5-3CD	通灵王	D5-1CD	足球小将 高中篇	D5-6CD
梦幻妖子	D9-3CD	大友克洋 - 记忆篇	D5-1CD	游戏王特别版	D5-1CD	GPX II OVA	D5-1CD
浪客剑心 TV 版(第一卷)	D9-3CD	怪医秦博士 OVA 版	D5-1CD	网球王子	D5-1CD	饿狼传说	D5-1CD
	D5-1CD	头文字 D- III 电影版	D5-1CD	棋魂	D5-1CD	万有引力(OVA)	D5-1CD
浪客剑心 TV 版(第二卷)	D9-3CD	安达充大学篇	D5-1CD	高达 X-TV 版	D9-4CD	风月影兰	D5-3CD
	D9-1CD	超神姬	D5-1CD		D5-1CD	青涩宝贝	D5-2CD
冒险少女娜汀亚 TV 版	D9-4CD	口袋怪物爆诞	D5-1CD	太空战士十 CG 大全	D9-2CD	东京巴比伦	D5-1CD
	D5-1CD	口袋怪物逆袭	D5-1CD				

零售：￥28 元 / 套，批发请来电洽谈！

现有品种

恶魔城——月下幻想曲（带中文说明书）
寂静岭（带中文说明书）
洛克人 X6
莎迦之文章
实况 5（中文版）（带中文说明书）
基连之野望——攻略指令书（带中文说明书）
机器人大战 α 外传（带中文说明书）
机器人大战 α 外传（Books 版）
最终幻想战略版（Books 版）
太空战士 8（完美版）（带中文说明书）
恐龙危机 II（带中文说明书）
放浪冒险传说
寄生前夜 II
基连之野望
皇版空战 III
实况足球 6
SNK 对 COPCOM

租赁热线 各种 PS、SS、DC、PS2 正版片（10 元 -30 元）/ 周　各类游戏主机 10-100 元 / 周　GBA 卡（5 元 -10 元）/ 周　各类配件 5 元起 / 周（品种繁多，租金面议）　（GB 卡、MD 卡、PC 卡）5 元 / 周　动画 DVD 正版碟 5 元 / 天 / 片，3 片以上 3 元 / 片（每天）

PS2 正版碟特价卡 99 元，可打遍 50 款游戏（时限 1 年）

送货热线 凡购满百元者均送货上门（上海市区 1 元，浦东地区 9 元，市郊电洽）

注：凡来电订货说明购买物件、送货时间和地点及其它。

贴换服务 PS 旧机(7501 型以上)　换　PS2 30000 型全新(日版)仅贴 1560 元

DC 旧机(欧版、美版、日版)

GB 薄机、彩机换 GBA(日版)全新仅贴 355 元 255 元　SS、DC、PS、PS2 正版片贴换(同档次)　10-50 元

PS2 30001 型(美版)	1555 元	SS 机（光头、芯片全新）	299 元	DC 欧版 A 型原配置	720 元
PS2 30000 型(日版)	1955 元	XBOX（原配置）	2399 元	GBA(日版)	489 元
PS 7501 型港版（全配置）	499 元	NGC（原配置）	1699 元	GB 彩机	369 元
PS 9022 型港版(全配置)	549 元	DC 机 港版(全配置)	559 元	GB 薄机	269 元
PSone（原配置）	649 元	DC 日版、美版(原配置)	750 元		

跳水区域（凡注有“★”标记的为二手碟）

PS II 正版片

FF10(国际版)	399 元	高达 0079	179 元	莎迦之纹章	309 元
FF10(日版)	399 元	世嘉拉力 II	99 元	勇者斗恶龙 4(限定版)	659 元
燃烧战车	299 元	永恒的阿尔卡蒂亚	479 元	★海钓之王	99 元
ICO	339 元	格兰蒂亚 II	449 元	★育成拳击	99 元
侍魂	429 元	神机世界 I	149 元	★98 世界杯	99 元
郑问三国志	469 元	鬼屋(冲版)	149 元	★青龙骑士	99 元
鬼武者 I	249 元	欧洲足球 2000	99 元	★玩具大兵	99 元
高达 0079	359 元	电脑战机	149 元	★极之麻雀	49 元
决战 II	259 元	疯狂出租车 II	379 元	★斗神传	49 元
雷神之锤 III	389 元	★NBA 2k	179 元	★斗魂列传 II	49 元
机动战士(高达 G)	389 元	波斯王子	25 元	★妖精战士 I	149 元
铁拳 TAG	289 元	樱大战 II（日版）	299 元	★俄罗斯方块	49 元
机动战士 DX	358 元	莎木 I	249 元	SNK 对 CAPCOM	399 元
跳舞	299 元	刀魂	199 元	**SS**	
实况足球 5	159 元	炮弹飞车	129 元	VR 战士(加强版)	29 元
实况足球 5(完美版)	259 元	D 之食卓 II	299 元	★VR 战士	29 元
实况足球 6	390 元	高达 0079(特别版)	69 元	叮当大冒险	49 元
蚊	299 元	足球特大号 II	399 元	X 摄影	49 元
R5 赛车	329 元	生化危机 - 维罗尼卡	299 元	★恶魔全书	99 元
GT3	249 元	战斗飞行团	299 元	98J 联盟	99 元
格兰蒂亚 X	369 元	梦幻之梦	299 元	★变形拳击头	99 元
寂静岭 2	359 元	VR 足球	169 元	★飓车王	49 元
生与死 2	459 元	机器人大战 α	259 元	诞生	99 元
铁拳 4	339 元	心跳回忆系列(日本原装)99 元 / 套		太平洋之岚 II	199 元
魔术士(奥凡)	339 元	**PS**		★大战略	149 元
鬼武者 2	859 元	胜利足球	99 元	★钟表匠骑士	49 元
ZOE	299 元	★机器人大战 α 外传	399 元	★高达 0079	49 元
燃烧战车(限定版)	599 元	波子机	49 元	★VR 足球	49 元
异度传说	399 元	★电车 GO II	299 元	美少女湾岸赛车(完美版)	99 元
DC		假面超人	99 元	创造球会 2	169 元
育成足球特大号	399 元	★南梦宫网球	199 元	GT24 赛车	69 元
★GT 赛车	119 元	★双界仪	249 元	邪神降临	99 元
★兰刺	149 元	棒球 2001	99 元	龙之力量 I	129 元
特警NO.1	119 元	★棒球 98 完全版	59 元	龙之力量 II	169 元
★枪手赛车	149 元	★FF8	399 元	街霸 ZERO3(带原装 4M 卡)	199 元
★CAPCOM 对 SNK2	149 元	FF9	299 元	不带卡	109 元
鬼屋 2	99 元	★街霸 EX	99 元	心跳回忆 - 虹色青春	129 元
		★R4 赛车	199 元	钢铁之女友 3CD	99 元

本店高价收购各类游戏主机、正版碟、原装配件！

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 8.8 元