Tot.68

★本期特稿★《星海3》发售延期的真相:彷徨的ENIX

游戏机实用技术

23 2002年12月A
TV GAME半月刊

新闻热点

神秘大作详细公布! 检阅新生的史克威尔!

最终幻想X-2
史克威尔战略发表会

特别推荐

盛开在PS2上的樱之花

樱大战 激情之澜最新情报大公开

攻略透解

GBA上最靓的A·RPG PS2上系统最奇特的RPG

世界传说 换装迷宫2
研究攻略

7 莫尔莫斯骑兵队
彻底攻略

研究中心

《FF X》国际版究极BUG

铁拳4裁技基础研究
尤娜的第二次婚礼
永恒传说究极研究

特快专递

将法庭上的危机一发逆转!

太空堡垒 BATTLE CRY
逆转裁判2 法庭绘卷
星之卡比 梦之泉DX

焦点

细致剖析索尼在大陆发卖PS2计划的始末!

我们将拥有大陆版行货主机?

索尼进入大陆游戏产业始末

特别企划

今年年底您的选择是……

年末圣诞商战

ISSN 1008-0600
23
9 771008 060006

本期赠送《最终幻想Ⅰ+Ⅱ》攻略别册

www.plumbook.cn

国际品质

酷豹电玩.....

最酷的选择

与时尚共舞

科技+享受=快乐

挑战未来

质量好.服务好.信誉好.

酷豹GBA灯系列

新颖的时尚外形设计全屏幕照射没有死角,还具有保护主机显示屏的功能.太阳灯可提供超级白光;光线充足,可随意调节照射角度;不会反光,保护您的眼睛.将GBA立体声转为3D重低音效果.

酷豹GB-A金手指

全球第一家中文G.B-A金手指,可兼容三国语言(中.日.英);已内建350种游戏密码,超高质量,方便快捷,可内存10000个金手指密码;让您在游戏过程中永远处于不败之地.

酷豹PS-2专用电源

本产品通过国家电工产品认证委员会认证 CH0059405-2001

电阻.绕组.钨光片(武钢560型)经十几道品质检验,其单体极限测试电感量1200高斯,选购成品电源变压器寿命则超过5万小时,经久耐用,安全可靠.

酷豹PSX2四分插

先进的线路板设计,明显优于同类产品,质量保证,得到众多消费者的认可,只要轻松联接,即可马上使用.

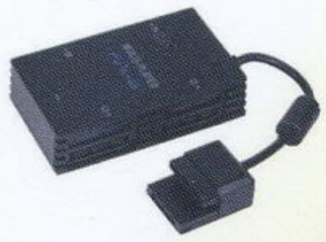
酷豹GB-A金手指

酷豹GBA灯系列

酷豹高级USB方向盘

酷豹小电源

酷豹PS-2专用电源



酷豹PSX2四分插

酷豹PSX2方向盘

酷豹PSX2退镗光枪

酷豹USB方向盘

符合人体工程学的设计,转动灵活,多个强力固定吸盘,全方位19个按键控制,无需外加电源提供振动,真正对应游戏振动,方向盘180°的急转动角度,带给您全新的真实体验.

酷豹小电源

可反复充电800次,即插即充无需放电 1200mA镍氢可充电池,国际标准110V-220V 两用电子变压器安全耐用,电阻电容件,全部采用台资厂生产,质量明显优于同类产品,经久耐用.

酷豹PS-2退镗光枪

前卫的设计风格,布局美观合理GUNCON2,GUNCON,NORMAL三种模式兼容,与PS/Psone/Ps2枪光碟游戏兼容,光枪自动区分各接口信号,单法/自动连法/自动装弹功能,PAL&NTSC 两种制式兼容,自动退镗功能,为您带来双重享受,把您带入游戏的完美境界,快来亲身体验本产品技术的高明之处吧!

酷豹PS-2方向盘

转动灵活,急弯转向特佳,多个强力固定吸盘,全方位19个按键控制,无需外加电源提供振动,真正对应游戏振动,方向盘180度的急转动角度使你有真实的感觉,方向盘能上中下随意调整您理想的角度.

好心情的关键,来自哪里?

PANTHERLORD

诚征:全国各地代理商

全国总代理兼广州经销商:
广州市西堤二马路南太批发市场A002
联系人:李小姐
手机:13503066608　电话:020-81291209

河南省郑州市金林市场
地址:(福寿街门面房8号亚虎电子总店)
联系人:盛先生　手机:13607646059
电话:0371-6990886　6760977

武汉市夏源电子有限公司
地址:汉口中心电脑广场1楼A12号
联系人:夏先生　电话:027-82774106

南京市纽沃德新世界电子有限公司
地址:南京市中央门建宁路27号
联系人:颜先生　电话:025-5504672

(本宣传资料产品图片可能与实物有差别,请以销售实物为准确)

宏龙 GAMES

专业游戏贩售店

年中无休·营业时间: AM10:00~PM:21:00

欢迎光临
いらっしゃいませ!!
WELCOME

BAA© VER.Shanghai

真正のPLUG&PLAY
100%免引导
PS2&X-BOX NEW
完美解决方案!

M2 芯片+人工
PS2版
X箱版

惊喜特别价!!!
PS2:250元 XB:150元
10000、15000、18000均可改

新业务拓展
EZ销售商
大量批发、零售

史上最强の GBA卡带 烧录器

宏龙惊喜价
128M:¥500　256M:¥900

¥.1800

SALE

¥.1430

¥.1820

cool

¥.538

新到超酷金银两色

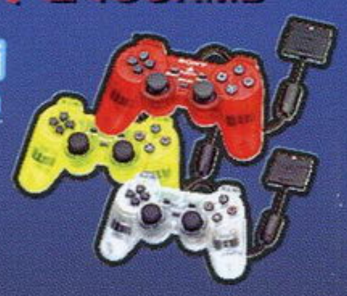
2002夏
洋&禅 新登场

PS2限定版海洋蓝&透明黑
¥: 2400RMB

X箱超酷装备
铁骑 摇杆

只售: 1950元(带游戏)

PS2彩色透明手柄
¥.200



决赞大热卖中!!

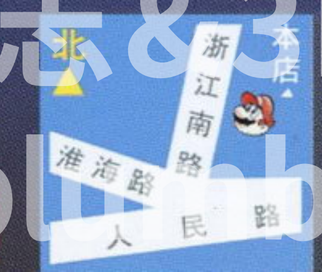
松下Q(GAME CUBE兼容机)	¥.2750
BEATMANIA II DX键盘机	¥.650
罗技GT方向盘	¥.880
南梦宫原装光枪	¥.290

本店所售主机及部分配件七天包换、三月包修
收售各款主机、Z版光盘,提供光盘修复业务
销售超大量DVD动画片 D9、D5格式片源俱全
NGC各种游戏俱全,欢迎来电来信垂询
部分PS2超低价供应: 1950元(全配,有开机画面,已改好IC芯片)

¥.900(改好)

GBA荧光版·改闪亮登场!
现场加装GBA屏幕发光板,
亮度超高,被窝精品!(夜间可做照明用)

上海市卢湾区
斜土路723号
(近鲁班路)
欢迎光临
宏龙GAME
卢湾店
tel:021-63023315
吉
阿凤的店



地址: 上海市黄浦区
浙江南路151号
店长: 鲍晓龙
邮编: 200002
总店Tel:021-63872721

专业维修

插梅杂志 &3DM.SMV
www.plumbook.cn

contents 目录

Tot.68

Tot.68 2002-12-01

2 焦点

2 号角

索尼进军中国大陆游戏产业始末

4 最终幻想 X -2

9 史克威尔战略发表会

10 游戏情报站 SOUL

14 至爱排行榜 多边形

15 黄金眼 GOUKI

18 特别企划

18 年末圣诞商战

24 前线狙击 GOUKI

24 生化危机在线

26 枪下游魂 4 生化危机

27 无尽沙加

28 龙战士 V

29 战斗网络 洛克人 EXE3

30 最终幻想战略版 ADVANCE

32 口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石

33 玛莉、艾莉 & 艾妮斯的工作室

34 超级机器人大战原创世纪

36 特稿

36 彷徨中的 ENIX

38 特快专递 SOUL

38 NBA LIVE 2003 Vs. NBA 2K3

41 沉默的狙击手 3

42 太空堡垒：BATTLE CRY

43 激斗 Advance 金太郎的复仇

44 星之卡比 梦之泉 DX

46 逆转裁判 2

48 游戏立方 多边形

52 攻略透解 纱迦

52 世界传说 换装迷宫 2

56 7 莫尔莫斯骑兵队

62 研究中心 纱迦

62 第二次婚礼《最终幻想 X》国际版究极BUG

63 《梦幻之星在线 1 章 &2 章》

64 《铁拳 4》裁技基础研究

66 《永恒传说》究极研究

69 火热秘技

70 星之心画廊 紫枫

72 游戏动漫园 D · S

74 读编往来 纱迦

78 自由谈 GOUKI

81 互动信箱 D · S

82 本期推荐

82 樱大战 浓情之澜

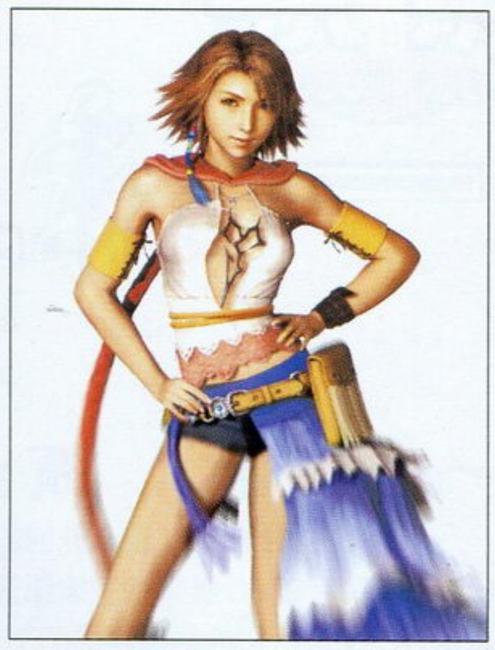
84 信息瞭望台

37 《星之海洋 3》海报欣赏

封面 《最终幻想 X -2》尤娜

封底 脱狱潜龙

每月两份，精彩加倍！



索 引
GAME INDEX

ARC

三国战记 2 飞龙在天 69

DC

莎木 II 69

GBA

最终幻想战略版 ADVANCE 30

口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石 32

玛莉、艾莉 & 艾妮斯的工作室 33

超级机器人大战原创世纪 34

战斗网络 洛克人 EXE3 29

星之卡比 梦之泉 DX 16、44

激斗 Advance 金太郎的复仇 16、43

世界传说 换装迷宫 2 16、52

逆转裁判 2 16、46

超级马里奥 Advance3 69

NGC

梦幻之星在线 1 章 &2 章 63

PS

永恒传说 66

圣石小子 69

PS2

最终幻想 X 62

最终幻想 X -2 4

生化危机在线 24

枪下游魂 4 生化危机 26

无尽沙加 27

龙战士 V 28

NBA 15、38

沉默的狙击手 3 41

太空堡垒 42

铁拳 4 56

7 莫尔莫斯骑兵队 17、56、69

樱大战 浓情之澜 82

恐龙猎人 进化 69

真魂斗罗 69

双心 69

雷盖亚 2 决斗传奇 69

郑重声明

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

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 曾 勇 刘志凌 钱维量 韦 波 吴 淦 任多佳 陈汝康 王 超 康 磊 许潇俊 冯蔚骁

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
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发 行：兰州市邮政局
邮 发 代 号：54-98

编 辑：《游戏机实用技术》编辑部
通 信 地 址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮 政 编 码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

广告总代理：北京东方天海广告有限公司
广 告 总 监：刘 方
联 系 电 话：010-84036022 84036023
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出 版 日 期：2002 年 12 月 1 日
定 价：人民币 8.80 元

号角

——索尼进军中国大陆游戏产业始末

Do You Dream In SONY?

文：特约撰稿人 DARKBABY

一、预兆、预兆、早！

早在2002年那个浮躁而无聊的夏季即将结束的时候，笔者就在某PC媒体的主编那里获悉任天堂正在为其游戏产品的行货价格做详细的市场调查，还有业内人士传言说山内溥的长子正仁曾经秘密拜访过京沪两地的TOSE等几家外资游戏软件开发公司。几乎与此同时，SCE的社长、PLAYSTATION之父久多良木健的身影也悄然出现在上海街头，当我经常驻足的几家较大型的个体电玩专卖店的老板得意地向来往顾客展示久多良木先生的亲笔签名时，我们才确确实实地聆听到了来自彼岸的进军号角声……

8月末，索尼音乐在张江高科技园区设立的CD、DVD数码媒体生产工厂正式启动，此举被很多人认为是索尼跨过娱乐产品进口高附加税门槛的一种有效手段，在国内设厂直接生产数码媒体将使得产品零售价格大幅度降低。

10月25日，索尼全球董事会议在中国上海市举行，索尼新任社长兼首席运营官安藤国威在接受记者采访时表示："中国市场是索尼全球业务发展新的'引擎'，我们将加快步伐，为中国消费者提供更新更好的产品和服务！"同日上海市长陈良宇亲切接见了安藤国威，对索尼积极开拓中国市场表示了赞赏。各大新闻媒体竞相刊登了上海未来几年将大力开拓娱乐软件产业做为经济新增长点的新闻通稿，暗示着国内对于电子娱乐产品的某些严格限制政策将大大放宽。

10月28日，索尼在北京举办为期一周的"SONY WEEK"，旨在推广最新数码影像技术成果。索尼会长出井伸之在记者会表示："东亚地区将会是世界上成长性最高也是最大的消费市场，目前索尼在中国大陆的年营业额在10亿美元左右，希望这个数字到2005年能扩大5倍。"同日的日本《产业经济新闻》在显要位置刊登消息称索尼集团已经决定将在来年把全世界大人气的家庭用游戏主机PLAYSTATION系列正式在中国大陆进行贩卖，报章声称此举是索尼抢占市场制高点进一步拉开与任天堂、微软等竞争对手差距的重大举措。不过在报道结尾部分对于中国大陆市场的不足1美元价格盗版的泛滥横流将对索尼中国未来市场战略的影响表示了严重担忧。

综上所述，索尼凭借其独到的战略眼光和难以匹敌的市场号召力再次抢先于任天堂、微软等竞争对手之前登陆了中国大陆这个全球最后也是最大的处女地，无论其未来成就如何，我们还是应该对索尼脱帽致意，被冷落鄙弃许多年的中国大陆终于被正式纳入了游戏产业的全球大市场，可以说现在才是中国TV产业真正萌芽诞生之时。

二、竞争、竞争、忙！

事实上现行三大主流硬件厂商中最早进入中国大陆的是任天堂，任天堂在上世纪90年代初期就在我国江西省设立工厂生产FC、SFC和GB，由于低廉的人工使得产品成本大幅度得到降低，结果当时从日本进口价达800元以上的黑白GB以不到400元的低价迅速在国内普及，保守估计国内行货GB系列的普及台数突破了百万台。但是任天堂仍然对代理商香港万信的成绩非常不满（在华语区内水货占据了绝对市场，有可靠调查数据称仅台湾GBA拥有量就超过了200万台，但任天堂在当地并没有正式以行货发售），目前国内的主要代理由上海TOMMY负责。任天堂的江西工厂现在担负着约占任天堂现行主力商品40%以上的生产份额（GBA和GAMECUBE），已经逐步发展成该会社最重要的生产基地。

索尼的行销方式与任天堂截然不同，并不委托当地代理商负责商品销售，而是采用直接在当地设立分公司的形式进行操作，设立分公司的好处在于能够充分利用品牌资源的优势并可以最大限度的把握主动，这一点SCE香港（SCEH）的成功运作已经可以证明。SCEH设立之前，香港行货市场基本由任天堂委托的代理商香港万信主导，限于万信自身有限的财力和影响力关系，正版行货一直无法打开局面，盗版产品几乎完全占据了市场，万信惟一可圈可点的举措就是在香港和中国大陆部分地区播放了由郭富城主演的"GAMEBOY 玩转天地"的宣传广告，使得GB的知名度明显提升。SCEH进驻后立即协同香港政府对盗版游戏进行了不间断的大规模打击，短时间内便气象一新。SCEH还出资赞助《GAME PLAYER》等当地游戏媒体强化PS相关产品的宣传，在其提携下一些倾向于索尼系的传媒迅速成长，而万信赞助的《任天堂通信》等非索尼系媒体则招架不住而被迫先后黯然退场。在销售渠道上SCEH确保消费者能够以相对低廉的价格与日本同时间得到最新游戏产品并不定期推出汉化版本，这点获得了专卖店和消费者的广泛青睐。SCEH还经常举办大型的产品展示活动，PS2发售时"《GT赛车》系列"策划人山内一典等都亲临现场助阵。这样的规模、这样的排场，显然不是小小一家代理商能力所及的。

中国大陆将是索尼与任天堂的又一个重要决战场。中国大陆市场有着迥然不同于其他市场的特殊性，购买力有限的原因导致低价格主机和盗版软件技术成熟的主机往往能大行其道，任天堂的GB系列掌机综上因素至今仍然是国内的绝对主流，其影响力遍及都市村镇。而索尼的PS也不遑多让，在大中城市的周边地区PS几乎成为了家用游戏主机的代名词。任天堂和索尼的水货主机在中国都有着百万台以上的市场销量，如此潜力巨大的市场无法不令日本商家垂涎三尺。而在这个双方知名度相当的领域里争夺地盘，谁能先发制人将是胜败的关键所在。任天堂在去年就已经授权代理商销售GBA软硬件，但是因为高额关税等诸多客观原因一直进展缓慢，试想有多少国人会去光顾豪华大商场中售价千元以上的行货GBA和昂贵的行货正版软件？而中国加入WTO以后无疑是一个重大转折点，任天堂和索尼几乎同时展开了周密的市场调查，两方都试图将各自的家庭用主机在国内正式销售。

索尼比较起任天堂、微软有着得天独厚的优势，一直以来该会社都是以世界著名家电制造厂商的身份立足于中国大陆，与我国有着紧密的经济往来并经常致力于两国间文化交流活动（前会长大贺典雄曾赴北京亲自指挥交响音乐会），因此索尼品牌在中国有着良好的口碑。而任天堂给人的印象就是完全的家庭游戏产品制造商，长期遭到国内意识形态的排斥。至于微软，因为一贯的强硬作风和某些其他因素导致在政府和消费者心目中印象不佳。所以索尼在推广其中国数码娱乐战略时得到政府积极支持完全在情理之中。在市场运作方面索尼也有着竞争对手无法比拟的优势，多年来该厂商在中国许多大中城市都设立了专门的DIGITAL WORKSHOP，这已经成为其宣传品牌的最佳阵地。在广告宣传等方面一向为索尼所擅长，与国内媒体的合作也是驾轻就熟。相比索尼利用原有家电销售渠道贩卖PS2主机的低成本运作，如果任天堂试图把GAMECUBE等产品成功推向中国大陆市场，就必须撇开不成气候的代理商站到台前与索尼直接交锋，其人力、财力的投入将相当惊人！软件的销售方面任天堂也处在不利的局面，NGC的8厘米特制DVD和GBA卡带的生产地分别在日本本土和台湾，辗转运输将造成营运成本压力。而索尼位于上海的数码媒体生产基地将确保原产地的商品供应，在关税和运输成本等方面都有很多优势。

从目前汇总的诸多内幕消息看，任天堂和微软把自家的娱乐产品在中国大陆这块世界市场最后的伊甸发售是迟早的事情。不过索尼再次在对手进入之前构筑起了无比坚实的障壁，在国内政策的微妙影响下，对于任天堂和微软等来说某些障碍可能将是无法逾越的。

三、战略、战略、急！

曾有一位国际著名市场分析家提出了"得中国市场而得天下"这样的口号。应该清醒地看到，近十年来中国经济所取得的发展成果，形成市场消费力核心的所谓中产阶层正不断地扩大中，日本某权威经济调查机构最近曾发表这样的报告："中国大陆目前月收入在2500～10000元间的中等收入者（也就是所谓的主要社会消费群体）已经占据了人口总数约5.3%……"这些人成为了中国国内豪华住宅、汽车、高档家电等商品的主要消费群，近6000万人的群体所隐藏的巨大商机足以令索尼乃至其他所有的世界企业垂涎三尺。（注：或许很多人可能怀疑抽样调查报告的真实性，笔者就职的汽车制造业年前也曾经做过一次同类型社会调查，其结论是我国中等收入人群在4.7%左右，两份分别来自国内外的报告书基本接近）

日本大藏省（日本财政部）的最新报告显示：目前在华投资的日本企业80%以上盈利……

索尼全面进军中国大陆有着深远的战略意图，经过

www.plumbook.cn

二十多年的市场孕育后SONY这个品牌已经深入人心，2001年该厂商在中国的销售收入超过了10亿美元，其中被公认为高端产品的VAIO系列新型笔记本电脑的行货销量突破万台大关，中国大陆市场的成长性令索尼的高层相当震惊，将之定位在与北美、欧洲、日本等同等规模的未来第四个国际市场。索尼今年上半期（4～9月）的财务报表一举扭转了前两年同期巨额亏损的状况实现纯利润173亿日元（去年同期亏损132亿日元），营业额也达到1万8300亿日元比去年同期增加2.4%，但该会社的实际经营状况并不容持续乐观。今年索尼扭亏为盈的主要因素在于以下几点：

1. 内部实行减员增效，约有8%的员工将在2002财年中因早期退职计划而离职。为了降低产品成本，索尼目前积极推行通用零件的计划，力图在多种不同产品中使用互换零件。这两项措施短期内将大幅度削减营运成本。

2.PS2预想以上的热卖是维系索尼财务的主要支柱！从去年12月到今年6月末PS2创造了累计销售1300万台的历史最高记录，SCE对今年PS2的软硬件销售计划做了向上修正，上半期SCE的利润达到了246亿日元（不妨设想一下没有PS2时索尼的财务状况）。但是从明年开始进入完全成熟期后的PS2势必会因市场饱和而出现销售下滑趋势，而且还存在着价格战等诸多不确定因素。

3.数码相机业务的急速扩张，该业务将成为索尼近几年成长最迅猛的经济新增长点，对传统相机厂商造成巨大压力。

4.电影业务的复苏，今年初正式公映的《蜘蛛侠》的放映收入已经突破了3.6亿美元而大获成功。但鉴于经济萧条等外界因素使得从业者对未来电影业的趋势并不看好。

索尼的软肋则更多，日本经济的低迷导致索尼生命保险等部门严重萧条，子会社爱华的巨额亏损短期无法扭转、手机等通讯业务面临停产重组的境地。即使在索尼的传统强项彩电业务和DVD业务也和竞争对手陷入胶着状态。去年末开始，日本液晶彩电和等离子彩电逐渐普及，由于索尼在传统彩电掌握着特丽珑等技术优势所以反应相当迟钝，先锋等厂商已经取得很大先机，先锋与索尼在同类产品的出货比最高曾达到7:1的差距，出井伸之也在4月的索尼董事会上感叹：“技术的SONY也终于充当了技术后来者的角色………”至于DVD业务，由于松下等对手近期在DVDRAM技术上连续取得重大突破，给索尼也形成了竞争压力。世界整体经济形势也是制约索尼发展的关键，日本本土经济积重难返，美国、欧洲市场也趋向饱和，惟一可能具有长期增长潜力的市场也就是中国大陆。

索尼在中国有着得天独厚的优势，其品牌美誉度一直独占鳌头，上海索广等制造基地也已经形成规模，近年来该会社在华业务一直呈上升态势。索尼为了在未来继续保持良好发展就必须寻求新的突破点，加入WTO后全面开放的中国市场无疑是最合理的选择。中国的潜在消费力，中国网络业务的飞速成长，对于置力于从传统家电制造商向综合数码娱乐企业过渡的索尼极具诱惑力，中国的INTERNET用户已经远远超过了日本并将在未来取代美国的老大位置，网络游戏的风靡程度更是令人惊讶。索尼将PS2推向中国从表面看是尽可能榨取一个步入衰退期电子产品的“剩余价值”，但是从深远分析不辄是高明的布局，索尼利用推广PS2为将来奠定基础，给今后全面ONILNE化的PS3作好铺垫。用潜移默化的方式彻底扭转中国民众早已深入人心的“家电SONY”形象而变成“娱乐SONY”，这或许是整个计划的真实意图。索尼对于中国市场寄予了殷切厚望，董事会希望到2008年时在华营业额能一举超越日本本土，和北美市场处在同等位置，其用心之深可想而知。

索尼一直存在着强烈的危机感，出井伸之在接受时尚杂志《WIRED》专访时道出了这样的心声：“SONY出售的是电影、VAIO、PLAYSTATION、WALKMAN等等，它们并不是维持人类生命的必需品，我们存在的理由是创造人们的欲望，进入他们的生活，提供一种梦想，为了达到这目的，我们得保持充满好奇和欢乐的赤子之心，赋予人们一种像儿童般无忧无虑的快乐生活。”正是基于如此的想法才使得索尼始终保持着他人无法比拟的创造激情！

四、冷水、冷水、泼！

安藤国威如此公开表示：“索尼的进步离不开中国的发展。上海及周边地区的知识产权保护等工作开展得卓有成效，我们全体董事会成员都对中国市场充满期待！”

现实往往与预期有着极大出入，笔者对索尼在大陆销售PS2的市场前景并不看好，过去曾经风传索尼会以相当惊人的低价格普及PS2软硬件，很多从业人员都对索尼的诚意充满了期待感。但实际我们现在从索尼专卖店看到的主机价格约在2700元左右（官方网站上单机价格为2100元，而配件不包括在其中），国内相关媒体获悉未来行货软件的定价会在350元～450元之间，这样高昂的价格明显超出了普通消费者的心理承受能力，在与水货争夺市场时处于明显的下风。最近曾有国外游戏业人士发表过这样的看法：“我个人并不认为在中国PC游戏业默认的50～100元的正版价格真正体现了游戏的价值，长此以往将使得这个产业陷入无利可图的绝境！”或许事实如此，但是我们不能不正视中国大陆市场的现状，有意愿和实力购买400元左右正版软件的玩

家毕竟还只是绝对少数，更何况水货和盗版等产生的巨大负面影响。目前在中国的盗版之风已呈星火燎原之势，索尼凭一己之力试图扑灭杜绝又谈何容易?

我们现在拭目以待想知道的是索尼将如何宣传定位中国市场的PS2主机，带游戏功能的DVD播放机还是带DVD播放功能的游戏机是非常重要的分歧点。假设是前者的话索尼意图将PS2作为一款家电产品在华销售，虽然可能拓展出一定的高年龄消费者市场但对我国TV游戏产业的影响将微乎其微。如果是后者的话索尼必需耗费巨资积极开拓全新的市场，因为正规销售渠道方面中国既没有日本那种覆盖面极广的小卖店体制更没有像北美、欧洲诸如沃尔玛、家乐福那样的大型连锁销售系统，仅仅依托大中城市数量有限的索尼专卖店根本杯水车薪。中国目前的电玩专卖店全部是私营体制，大都规模较小且缺乏专业素养，几乎没有几家专卖店有兴趣和实力成为未来PS2行货产品的特许加盟店。至于在连锁超市等地方设置软硬件销售窗口，这和目前国人的消费习惯也存在着极大差异。在宣传的难度上中国大陆也和香港、台湾等地存在天壤之别，类似港台那样的大型推广PARTY至多只能在一城一地有所见效，整体布局的难度将超乎想象。在传媒方面，因国内TV游戏产业积弱多时，现存的几家媒体社会影响力相当有限，索尼想短时期内打开局面谈何容易！在可能成为主机推广胜负关键的游戏软件方面，索尼必然会借助国内现有游戏开发厂商参与一些游戏的汉化和制作，但是国内部分从业者的能力和道德水准也值得商榷（去年末上海某号称国内最大的外资游戏软件开发企业曾发生过中层干部与盗版商内外勾结泄露企业知识成果的恶性事件，这样的事情已经屡见不鲜）。

很多从业者乃至玩家都对索尼PS2正式进入大陆的消息欢呼雀跃，个人认为目前来看象征意义远大于实际意义，短时期内不会根本改变国内的现状，但是我们毕竟终于有了一个实实在在可以触摸到的、实实在在与国际相接轨的TV游戏市场！

五、未来、未来、等！

长期以来由于市场的不规范导致国外硬件制造厂商把中国大陆完全排斥，绝对真空状态使得玩家长期只能依赖水货和盗版，媒体因缺乏正规资讯来源和广告赞助而被迫陷于低层次的无序竞争，为数不多尚存的游戏开发厂商则大多只能靠开发低成本劣质的PC国产游戏或者为国外厂商代理、代工等方式营营苟活。

索尼和任天堂等主流硬件制造商进入中国后将使得局面逐渐得到改观，他们将会在我国政府部门的配合下积极打击从事水货和盗版等非法经营的从业者，逐步构建起正规的商品销售渠道，从而形成完整市场体系的重要一环。游戏开发厂商和宣传媒体也是市场开拓计划的主要受益者，游戏开发商的活跃舞台将进一步得到伸展，在可能得到硬件商资金和技术扶持的前提下开发或者移植一些高水准的游戏，这样会增强国内游戏产业的竞争力，参入主流硬件后的国内厂商将直接面对严酷的市场竞争，优胜劣汰的良性循环也将逐步形成。国内的TV媒体将从此一改过去只能空谈、隔靴搔痒的尴尬局面，在得到官方新闻授权和正式产品广告支持等必要的业务提携后媒体的社会影响力和经营状况将得到根本改善。我们有理由相信，国外硬件厂商大规模进军之时，无论国内游戏开发厂商还是相关媒体都将面临着一场残酷的洗牌，能够笑到最后的必然在未来成为规范化市场的中坚力量。

或许有人会质疑；即使PS2或者GBA之流在中国大陆推广成功那也不过是他国企业的胜利，我们又有什么足以弹冠相庆的地方呢?撇开狭隘的所谓爱国情节，中国TV游戏产业目前的现状就是一片空白，需要有经验和实力的人去加以开拓，我们不能冀望于目光短浅的学习机生产商，更无法期待那些半路出家的国内家电制造业者会有什么远见卓识，现在惟一能做的就是期待索尼、任天堂之流能够有足够的实力和信心把中国大陆游戏产业的市场勾勒出来。过去当雅达利大举进军日本时，并未闻当时日本人发出国将不国的哀叹，但是雅达利却带给了日本无比珍贵的实践经验。从无数模仿克隆ATARI 2600的游戏机中最终诞生了任天堂红白机这样的不世王者，雅达利日本的残骸中又崛起了许多诸如NAMCO那样的优秀游戏开发厂商，如果没有当年雅达利的进入可能根本不会有现在日本TV游戏产业如此兴旺发达的局面。“师夷长技以制夷”——这是目前我国游戏产业明智的发展道路，有理由相信未来真正属于中国的游戏主机和优秀软件都孕育在这一切的契机中。

中国古代有一句名言“治大国者若烹小鲜”，意即治理一个国家要像煎小鱼那样细致耐心。孕育我们中国TV游戏业的大市场同样需要抱持着这样的心态，这就需要各方面的不懈努力，如果游戏开发商能坚持制作优质的TV游戏软件、有良知的商人提供货真价实的商品、消费者能够量力而行地支持正版软件，那么美好的明天很快就会到来！

www.plumbook.cn

《最终幻想X》续篇终于公布！

开发度 60%

2001年7月19日，“《最终幻想》系列”登陆PS2的第一作——《最终幻想X》（以下称《FFX》）终于发售，虽然售价高达8800日元，虽然日本经济不景气，但《FFX》仍在日本售出了250万套，《FFX》果然无愧于“FF”的盛名！随后《FFX》相续在北美及欧洲等地发售，同样大获成功，到现在为止《FFX》在全球已经突破了500万套。《FFX》获得成功之时，也正好是SQUARE公司大力进行改革的时候，在新生的SQUARE之下，“《FF》系列”破天荒地打破从不制作续篇的惯例，最新作《最终幻想X-2》（以下称《FFX-2》，注意《FFX-2》与《FFXII》有别）将在故事上是《FFX》的延续，《FFX》中所出现的人物、场景等都会有相当部分在《FFX-2》中再现。已经为《FFX》的魅力所倾倒的1000万忠实玩家也都急切地想知道《FFX-2》将会如何再续《FFX》的风采。（假设每套《FFX》有两个人玩过）

明年3月发售似乎有些早，其实当时的《FFX》从首次公布到发售，中间间隔的时间也不到半年，原因在于现在的SQUARE喜欢在游戏快发售时才开始公开游戏，因为《FFX-2》目前就已经有60%以上的完成度了。

在本次游戏介绍中，除了带给大家有关《FFX-2》的新情报以外，SOUL还精心准备了关于《FFX》世界观的名词解释，因为《FFX-2》与《FFX》关系实在是太紧密了，但《FFX》的世界观又略显复杂，所以不管大家玩没玩过《FFX》，只要对《FFX-2》有兴趣，都应当看一下《FFX》世界观的名词解释。

关于本作的标题图案

本作的标题图案仍由天野喜孝大师绘制，图案描绘的是3位女性角色，可以确定正中央的角色是尤娜，左边角色是琉库，但最右方的角色目前无法确定，有可能就是露露，但也有可能是全新角色。标题图案都以这3位女性角色为主题，本作的主角自然就是这3位角色。另外，本作标题名为《FFX-2》，而不是用“FFX”+“副标题名”的形式，那么是不是说明以后还会有《FFX-3》呢？

PS2	SQUARE	RPG	1人
	预定2003年3月发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

FINAL FANTASY® X-2

ファイナルファンタジーX-2

最终幻想X-2

文：SOUL

（注：本文中的《FFX》相关译名与本刊以往的《FFX》中的译名有所出入，以本文为准。）

www.plumbook.cn

故事开端

本作的故事延续自《最终幻想X》，在日版《最终幻想X 国际版》（2002年1月31日发售）所附赠的那张“特典DVD”中，附有一段名为“永远的那基节”的故事，总长为14分30秒，这就是《FFX-2》的故事引子。看完这段“永远的那基节”，你就会对《FFX-2》的世界观有很好的了解，尤娜的服装来历、斯彼拉机械化的缘由、尤娜出游的原因。

来到这里的话，
说不定可以遇到你，
我这样想过无数次了……

“永远的那基节”故事简介

时间是《FFX》剧情之后的两年，尤娜回到了比塞德岛生活，看样子她一点都没有变，但瓦卡却发福了。尤娜在瓦卡的指导下努力练习在水中屏气，那天她还达到了2分41秒的最新纪录。

这时候的斯彼拉世界，因为已经没有了“辛”这个人类的共同敌人的威胁，艾本教的绝对权威也消失了。世界上因此成立了各式各样的新组织，包括新艾本党、青年同盟等等，每个组织都在追求着属于自己的时代。同时各个组织都在积极争取让尤娜加入他们的组织，因为尤娜可是大名大名鼎鼎的击倒“辛”的人，但尤娜向他们明确表示，她既不会去支持任何组织，也不会建立自己的组织。

一天，一位常客来拜访尤娜了，她是琉库。自从击倒了“辛”以后，斯彼拉人民真正认识到机械本身并没有过错，开始欣然接受机械，而琉库就奔波于整个斯彼拉世界中，到处传播使用机械的方法，同时也积极协助当地的人们挖掘遗迹。琉库的活跃让整个斯彼拉世界的机械文明发展极为迅速。虽然琉库总是忙得焦头烂额，但因为生来就喜欢机械，她也能乐在其中。今天琉库来找尤娜，带来了一件特别的东西，那是由位于嘉嘉泽图山的基玛力在山中发现、并让琉库转交给尤娜的一个记忆晶球。虽然晶球中的画面很模糊，但可以清楚地听出，里面大声呐喊的人是泰达。对于尤娜，不能说他的声音很令人怀念，因为尤娜感觉他的声音一直都围绕在她身边。那么这个记忆晶球是什么来历呢？泰达还在这个世界上吗？

“想去调查吧？”琉库向尤娜提议。

“要去哪里调查呢？”

“不知道，但不管怎样，可以先去问一问基玛力，其他的事以后再想吧。”

两年来，斯彼拉的人们都为了重建自己的幸福而努力着，而尤娜几乎都不是为了自己活着的，每天都忙着接待来见她的人。现在她决心再次展开2年前那样的旅行，这次不再是为了拯救世界，这次——是为了自己。

“我就知道尤娜会这么想的，等一下，我给你带来了礼物。”琉库为尤娜带来的是一套服装，因为尤娜现在的太有名气了，换一下服装可以隐藏身分……

永远的那基节
就是我的2分41秒以及略微发福的瓦卡
这是渺小的、平和的幸福
但我想更贪心些……

“琉库，我们现在马上就出发吧！”尤娜突然变得迫不及待起来，甚至不愿意等瓦卡与露露了……

《FFX》世界观关键词解释

《FFX》世界观将会在《FFX-2》中得以完全继承，所以要想真正理解《FFX-2》的世界观，就务必要了解一些《FFX》世界观的关键词。

（注：以下剧情会透露《FFX》中的关键剧情及结局，还未完成《FFX》的玩家可以自行跳过这一部分，当然，如果不介意先知道《FFX》的结局的话，就尽管往下看吧。）

记忆晶球

是斯彼拉世界中可以用来记忆影像的东西。

幻光虫

幻光虫并不是真的昆虫，而是某种能量体，生物内都会有幻光虫，人死后就会散发出这些能量，因此在《FFX》中，这样的能量等同于灵魂。因为发出光芒的缘故，这些能量体被称之为“幻光虫”。如果有强烈的精神力量支持的话，幻光虫就会集结在一起实体化，这也是一些死去的人们魔兽化或是继续“存在”的原因，也是《FFX》中泰达等人存在于实体世界的缘由。

斯彼拉与“辛”

斯彼拉是《FFX》中这个世界大陆的总称。1000多年以前，斯彼拉上有两种文明，一种是崇尚于向机械文明发展的贝贝鲁文明，一种是崇尚自然、一心向召唤术发展的札那尔港多文明。1000年前，札那尔港多遭贝贝鲁侵略，因为不敌贝贝鲁人的机械文明，札那尔港多族人最后一齐牺牲自己成为“祈之子”，让札那尔港多族首领艾本·久为此使出究极召唤，让札那尔港多城在一个心灵领域中完全再现。之后艾本·久将自己的灵魂分离出肉体，寄宿于所召唤出的最强召唤兽中，以求永存，保持“梦之札那尔港多”。但艾本·久自己也没有想到，所召唤出的召唤兽竟然因为自己那种灭族的悲痛而具有无比的破坏力，最强召唤兽迅速灭亡了贝贝鲁的机械文明，并持续不断地破坏斯彼拉世界。这就是“辛”最早的由来。

“辛”就是被艾本·久的灵魂附身的超强召唤兽，但每当有新的更强的召唤兽击倒“辛”时，艾本·久的灵魂就会转而附身到新的召唤兽中，因此“辛”总能不断复活，而且越来越强。

艾本教

在打倒“辛”之前，艾本教是遍及整个斯彼拉世界的惟一大教，它是为了对抗“辛”而创的宗教，由尤娜尼斯卡创立。其实尤娜尼斯卡就是艾本·久的女儿，这也是艾本教名称的真正来历。教内掌握着击倒“辛”的究极召唤兽召唤方法，但其实这种方法并不彻底，只会让“辛”越来越强大。

比塞德岛

斯彼拉世界中一个宁静的小岛，尤娜自7岁时就被送到这里，并在这里长大。击倒“辛”之后，尤娜又回到这里生活。

阿尔贝多族

因为“辛”攻击机械文明，所以斯彼拉人民认为机械是让“辛”诞生的原因，极力排斥机械。但阿尔贝多族则并不这么认为，反而大力使用机械，斯彼拉人因此视他们为异端。讽刺的是，斯彼拉人所崇敬的大召唤士布拉斯卡的妻子就是一位阿尔贝多族人，而且是阿尔贝多族族长希德的妹妹。

闪电球

斯彼拉世界中最流行的职业化竞技运动。闪电球是在一个注满水的大球中进行的，很久以前人们就掌握了如何让这样的球形球场悬浮在空中的技术。

奥隆

当年大召唤士布拉斯卡的守护者，但在发现布拉斯卡与杰克多所实行的究极召唤兽并不能消灭“辛”后，只身与尤娜尼斯卡战斗，但却不敌而频死，在将尤娜托付给基玛力之后死去。但凭强烈的精神力继续存在于这个世界，并通过“辛”来到梦之札那尔港多照顾成为孤儿的泰达成长。

泰达

《FFX》的主角，在梦之札那尔港多城长大的，也是札那尔港多城的阿贝斯球队的闪电球明星。泰达的父亲杰克多无意中来到实体世界斯彼拉中，并卷入斯彼拉世界中的反“辛”作战。之后父亲的战友奥隆通过“辛”将泰达带到了斯彼拉世界中，寻求击倒“辛”的新方法。但最后真正击倒“辛”的宿主艾本·久后，召唤梦之札那尔港多的祈之子们真正安息了，但支持泰达的集结精神也消失，附在泰达上的幻光虫散开来……之后，尤娜在向全世界斯彼拉人民讲话时，希望人们要经常记得泰达等人的事情，期望能凭此提供精神力量，将泰达召唤回来。

琉库

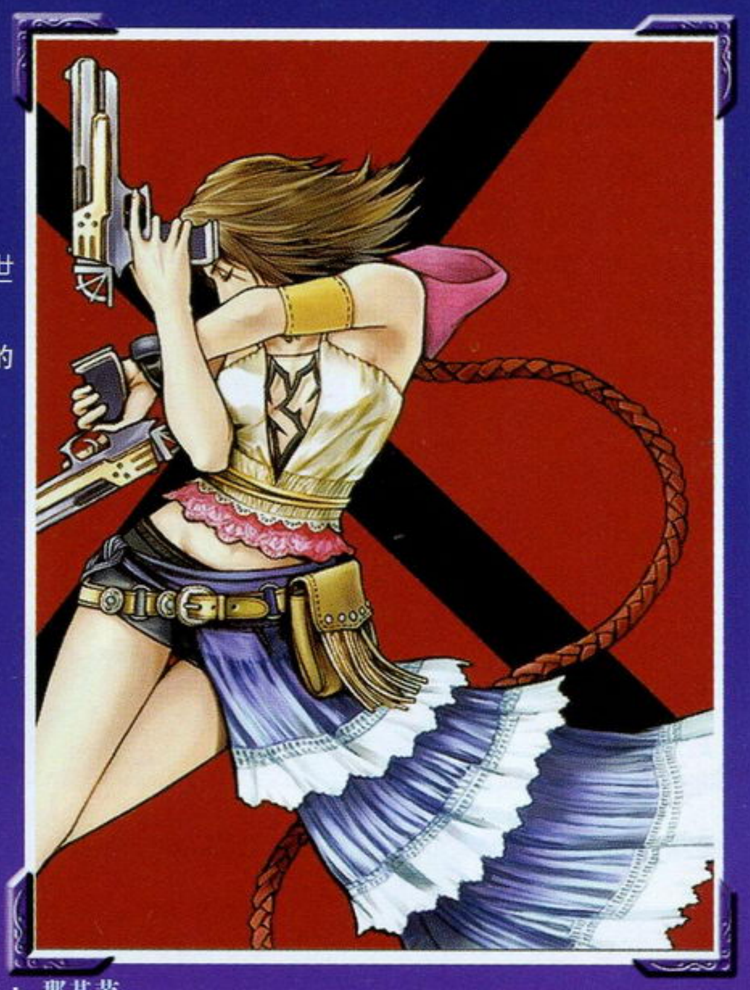
是阿尔贝多族族长希德的女儿，同时也就是尤娜的表妹，因此她与尤娜非常亲密。

瓦卡

是原比塞多闪电球队的队长，两年前在泰达的协助下夺取了冠军，之后因为想参与击倒“辛”而退役，专心做尤娜的守护者。

露露

12年前从尤娜来到比塞多岛开始，就像姐姐一样照顾尤娜，后来成为尤娜的守护者之一。



那基节

虽然“辛”每次被击倒后都会重新复活，但它也要经过一段时间才能完全复活，而在“辛”完全复活之前的这段时间就是斯彼拉人民难得的平和日子，人们会像过节一样进行庆祝，因此这段时间被称之为“那基节”，在“辛”被尤娜等人彻底击倒后，斯彼拉世界也迎来了永远的那基节。

布拉斯卡

《FFX》女主角尤娜的父亲，曾成功发动究极召唤击倒过“辛”的伟大召唤士。

杰克多

《FFX》主角泰达的父亲，曾化作究极召唤兽，与布拉斯卡一起击倒“辛”，但之后又成为新一代的“辛”。

基玛力

隆佐族人，曾是尤娜最忠诚的守护者。现正在家乡嘉嘉泽图山教导隆佐族的孤儿们学习各种本领。（隆佐族在《FFX》的故事中被残暴的西莫亚血洗过）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

主角——尤娜

不再为了别人，而是为了自己展开冒险。
不再依赖召唤兽，而是用自己的力量前进。

今年已经19岁，两年前她还是一位召唤士，曾与泰达、奥隆等守护者一起永远地击倒了“辛”。前作中尤娜背负着拯救世界的沉重命运展开冒险，现在尤娜却是为了寻找泰达、抑或为了自己而展开新的冒险。

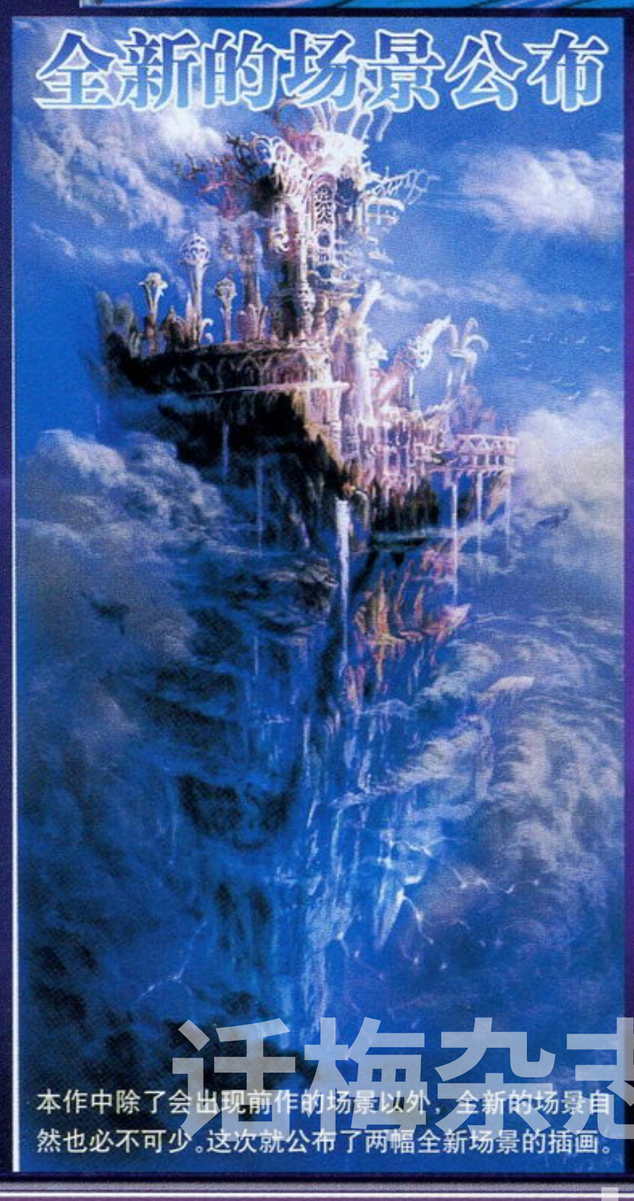
两年前的她，尤娜实在是有太多的变化了，首先是长大两岁，尤娜变得更成熟、更有女人味了，其次是尤娜完全改变前作的扮相，换上了一套由琉库提供的全新服装，这套服装与琉库的服装很相似，服装的主要特点就是很方便行动，同时也更能展现尤娜的女性美。剪短的头发则让她看起来更有精神，同时让她少了一分原来的古板，多了一分活泼。尤娜新服装胸口处的图案是原来扎那尔港多·阿贝斯闪电球队的标志，泰达胸前的项饰及戒指上的图案也是这个标志，尤娜用这个图案是为了表示对泰达的思念吗？尤娜身后那条长长的辫子并不是尤娜真的头发，纯属装饰品。而尤娜手持的双枪也有特别的来历，不过目前不得而知。

虽然是扮相一新，但原来尤娜的几个标志性特征没有变，如她右耳上别致的耳饰；还有她那一只绿色、一只蓝色的眼睛，这是种族混血的缘故，因为尤娜的母亲是一位标准的碧绿双眼的阿尔贝多族人，这种遗传现像在我们的现实世界中也是存在的，在医学界称之为Heterochromia，是在异染色体上进行的。

由野村哲也绘制的尤娜插画。这次的角色设计主要是由野村哲也担任，注意，他是主要角色设计，也就是说本作还会有其他的画师担当人设，会增加全新角色吗？

两年后的斯彼拉世界

全新的场景公布



本作中除了会出现前作的场景以外，全新的场景自然也必不可少。这次就公布了两幅全新场景的插画。

《FFX》故事之后的两年有别于以往1000年中的任何时候，因为这是完全没有“辛”破坏的时代，两年的时间，斯彼拉世界发生了很大的变化，世界文明急速发展。首先是机械文明的传播与发展，这其中阿尔贝多族人起到了相当大的作用，就连原来反对机械的艾本教也在寺院大方地开始使用机械，机械文明的广泛利用，让在斯彼拉人民生活更为便利。机械文明也让斯彼拉世界产生了诸多急剧变化，如原来在斯彼拉世界中居住着很多的亚人族，但现在亚人族们却逐渐离开城市，隐居到其他地方。

▲这里好像是一座寺院那样的建筑，相当雄伟。

▲“现在每天都能到处飞行，真的很快乐。”看来《FFX-2》中很早就可以开始使用飞空艇了。

▲出现在米亥恩街道机械人，《FFX》中这些机械人曾被艾本教用来阻挡泰达一行人。

迷梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏系统

虽然《FFX》中由土田俊郎设计的战斗系统获得了绝对好评，但SQUARE希望《FFX-2》能给人们全新的感觉，所以《FFX-2》中的战斗系统将会重新进行设计。既然战斗方面《FFX-2》是“《FF》系列”的总结，那么我们来回顾一下“《FF》系列”的战斗系统。

《FF》到《FFIII》所采用的战斗系统是传统的回合制。“《FF》系列”的招牌战斗系统是ATB系统（Active Time Battle），最早于《FFIV》中引入，一直沿用到《FFIX》。《FFX》时曾制作《前线任务》的土田俊郎担任战斗设计一职，他认为战斗胜负不应该取决于玩家的反应能力的快慢，而更应该注重于战略性，给予玩家思考的时间，因此在《FFX》取消了ATB，引入了CTB系统（COUNT TIME BATTLE）。

目前只有“战斗方面《FFX-2》是‘《FF》系列’的总结”的说法，但我们无法预测出《FFX-2》中的战斗系统会是什么样子。有一点可以肯定，《FFX-2》的战斗系统不同于以往的任何一作《FF》。

场景也发生了变化！

▲这里很显然是比塞德岛，由于有了跳跃动作，现在可以去以前去不了的地方了。

画面的构成仍与前作相似，上一作的场景画面也可以在本作中直接使用。但是场景画面中将会加入一定的动作要素，如跳跃，但这些动作要素会很简单，玩家只要使用一个按键就可以实行各种动作，加入了动作要素之后，游戏中的角色与玩家之间就会有更高的一体感了。

焕然一新的系统

战斗方面《FFX-2》是“《FF》系列”的总结

战斗画面直击

尤娜手持双枪指着一只机械怪兽的场面！真是让人兴奋啊，到底尤娜开起枪来会是什么样的感觉呢？战斗会真的像“《寄生前夜》系列”那样的手动控制方法吗？但考虑到本作战斗还是三人一组的，所以《FFX-2》的战斗又绝不像《寄生前夜》系列”那样直接。上图的右上角还可以看到“Active Mode”字样，“Active Mode”指的是什么？是可以即时进行行动的模式吗？即时制＋回合制？让我们期待SQUARE快些正式公布《FFX-2》的战斗系统吧。

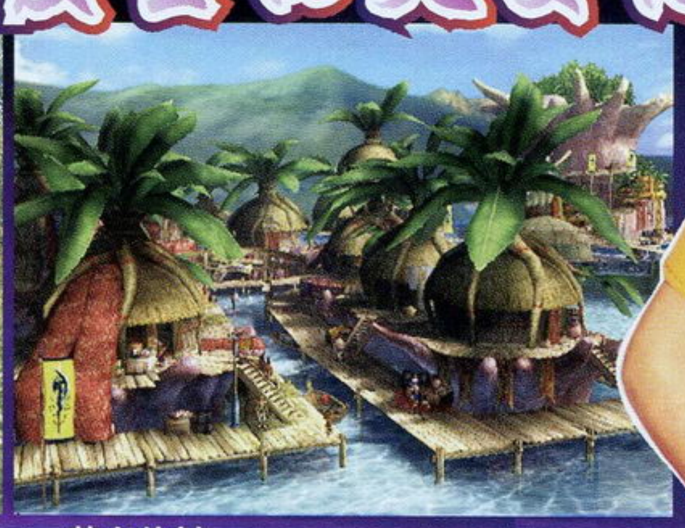
▲《FFX》的标准战斗画面，与《FFX-2》比较一下。

斯彼拉世界两年内发生的大变化

另外，“辛”虽然已经完全消失了，但这并不意味着这个世界上的所有怪兽也一起消失了，也就是说斯彼拉世界中还是存在怪兽的，而且还是有会人被怪兽所袭击。那么本作的故事会与这些怪兽有关吗？斯彼拉世界中会出现什么样的新危机呢？

米亥恩街道

相当长的米亥恩街道，前作中仅仅通过这条街道就要花费不少的时间，现在如果利用悬浮船的话，就可以轻而易举地通过这条长街了。



基力佳村

原来被“辛”毁去的基力佳村，现在也得以重建了。建筑保持了原来的风格，但在斯彼拉世界的机械大潮之下，这样建筑能保持多久？

▲居住在玛卡拉尼亚森林中的亚人类。亚人类们从城市中的消失将会对世界产生什么样的影响？

▲“由寺院独占斯彼拉的秘密的时代已经结束了。”现在是各势力向艾本教讨求权力的时候。

▲比塞德寺院还是摆设着各代大召唤士的石像，没有变化。

电梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

关系《FFX》关键的3位制作人访谈

编译协力：
邪魔天使

并不是让《FFX》结束，而是借用《FFX》的世界观的重新开始

——当时听到这款游戏的时候真是大吃一惊，你们为什么要计划制作这款《X》的续篇呢？

北濑：因为《FFX》是一款《FF》的经典之作，很有成就感，所以我并不想就此结束它。我想在原有角色和世界观的基础上，做出以前没有做过的东西。

——这种以续篇形式出现的《FF》以前可是没见过呀。

北濑：是啊，很多人都大吃一惊呢。（笑）

——《FFX-2》的剧情是在“永远的那基节”之后发生的吧？

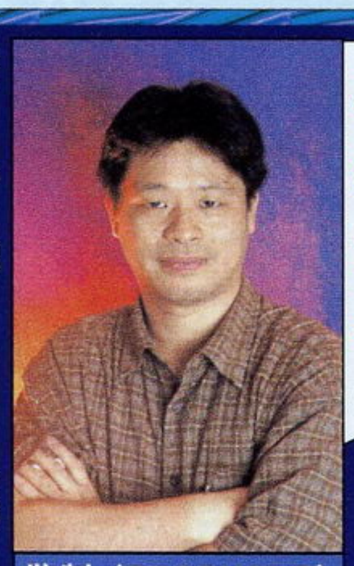
野岛：是的，关于《FFX-2》，在做“永远的那基节”之前就有这个计划了。

——那么“永远的那基节”就是描写《FFX-2》之前的故事咯？写续篇的剧本感觉怎么样？

野岛：主要关心的是“变到什么程度好”和“要改变哪些”这些问题，大都是从零做起，所以困难的地方还是很多。

——鸟山先生你怎么看？

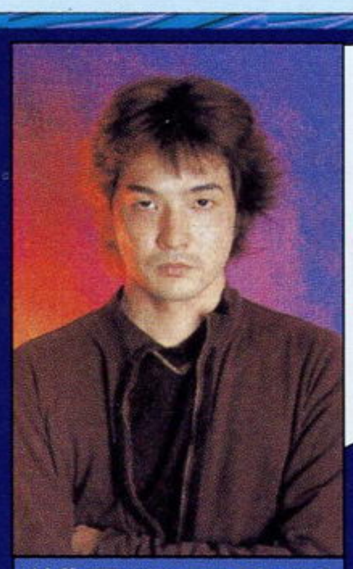
鸟山：我不想做一个“回锅肉”似的的东西，所以加入了各种新系统，这也是制作方面的契机。



北濑佳范

监制（PRODUCER）

1990年加入SQUARE，现在是SQUARE第1开发事业部的部长。其他参与制作作品，包括《FFIX～VIII》、《FFX》、《圣剑传说》及《王国之心》。



鸟山求

总指导（DIRECTOR）

参与过《圣龙传说》及《FFVII》的制作，在《FFX》中曾担任事件导演，他同时也是《FFX　国际版》及本作《FFX-2》的总导演。

野岛一成

剧本（SCENRIO）

野岛一成最早是在DATA EAST工作，后来才加入SQUARE，是《FFVII》、《FFVIII》及《FFX》的主要剧本编写者，《FFX-2》中他也担任同样的工作。

想创作以女性为主角的作品，这样一来主人公自然就是尤娜了！

——《FFX-2》的主人公是尤娜吧，那泰达呢？

北濑：《FFX》的最后，泰达已经那么说了，我就不想再解释了。（这算什么解释）当时还有人说，如果再现当时杰库多和布拉斯卡他们旅行的情形不是很好吗？

——听起来很有趣，比如说像“杰库多的晶球之章”那样。

北濑：虽然有这种期望，但杰克多他们的故事在晶球影像中已经说明了，我觉得没必要再做。

野岛：最后就决定续篇是《FFX》几年后发生的故事。

——嗯。这次有3名女性角色登场，那为什么要以女性作主角呢？

野岛：我以前就想这么做了，而且从画面角度上讲，女性总要漂亮一点吧。她们的旅程也一定和杰库多他们的不同。

——你们为什么要给尤娜设计那种新的服装？

北濑：尤娜已经不是召唤士了，而且我想给人一种符合冒险的活泼感觉，所以就拜托野村（哲也）那么画了。

——难道是琉库做的？

北濑：是阿尔贝多族的自制品。（笑）

尤娜所发生的变化

——在“永远的那基节”的最后，琉库说“有新的衣服”，就是公布的这件吧？

北濑：是啊，“那基节”那个时候是旅行出发前的准备阶段，而《FFX-2》的发生时间就是数周、数月后的故事。在旅行途中尤娜还会被卷入好几个事件之中，因为她毕竟是大召唤士，有很多人找她帮忙。

野岛：虽然尤娜说要努力改变自己，但她乐于助人的性格还是不会变的。

在这两年里，斯彼拉人民发生了什么变化？

——露露、瓦卡，还有其他角色会登场吗？

鸟山：以往斯彼拉的人会以一定方式登场（又卖关子）。尤娜他们在周游世界的途中，会经过比塞德村，真是很怀念哪。

——那么多纳召唤士他们呢？

野岛：她当然活得很精神。看看《FFX》里的人在两年间会有什么变化，这也是游戏的乐趣之一呀。

北濑：另外，世界也有大的变化，召唤兽没了，机械也被允许使用了。

——公布的图片中有乘坐机械的画面。

野岛：不错。所以阿尔贝多族相当活跃，跟《FFX》相比，《FFX-2》里面阿尔贝多可要显眼多了。

——既然世界都已经和平，那还有什么对立产生呢？

野岛：因为寺院失去了权威，人们可以自由地生活，其结果就是人们一时手足无措，所以就产生了“从此就是我们创造斯彼拉的时代了”这种思想。在这种思想的作用下，人们开始各自集结，组成很多党派。

故事方面，《FFX》是“《FF》系列”的总结 战斗方面，《FFX-2》是“《FF》系列”的总结

——据说这次没有了晶球盘系统，那新的战斗系统会是什么呢？

北濑：《FFX-2》是在《FFX》的基础上加入了新要素的作品。地图画面还是沿用前作，但战斗系统方面就完全不一样，是重新做的。

——难道是回归原来的ATB战斗系统？在战斗画面图片上写的是“Active Mode”……

北濑：这次战斗的速度感还是和前作一样，但并不是CTB及ATB，我们考虑的是一种全新的战斗系统，而且《FFX-2》里面是没有召唤兽的。

——是啊，在《FFX》的最后……

北濑：可以说，召唤兽是《FF》的标志，既然没有了，这次就会加入新的要素，我是这么想的。

鸟山：给人的感觉就是“故事方面，《FFX》是《FF》的总结；战斗方面，《FFX-2》是《FF》的总结”。

——那两把手枪是尤娜的武器？

北濑：我还是想改变一下尤娜的形象，所以用手枪当她的武器。（太任性了吧……）顺便说一下，《FF VIII》里面那个阿维因不就是用的枪吗？那是什么感觉呢？你可以想象一下。（笑）

——每次出场的队伍人数是3个人吧？

鸟山：参加战斗的人数还是沿用《FFX》，只有3个人。

——那经验值的概念呢？

鸟山：有。

还是要用到前作的全部地图，但故事主线发生的地方还是在新的区域进行

——既然要使用《FFX》的地方，那新的区域呢？

北濑：故事主线发生的地方还是在新的区域，当然，前作的地点还是会全部收录的。比如你到比塞德村，就会发生露露或者瓦卡的故事。虽然玩的时候有《FFX》的感觉，但新的部分还是很明显的。

鸟山：另外，在《FFX》里面你去过的地方以后就可以利用机械去了。

——在《FFX》里移动是靠机械的，这么说一开始就可以乘坐飞空艇？

鸟山：这……怎么说呢……（笑）

尤娜是很可爱的哟

——下面想问一下新要素“Field Action”的情况。

鸟山：其实这并不是完全的动作要素，可能是因为尤娜的动作幅度有点大，所以大家才这么认为。

——是不是用按键操作其动作？

鸟山：我们做的并不是真正的“即时的动作”呀。其实从系列最初就我们就想让大家体验到动作性的乐趣。但也不想让玩家因为按键失误、掉下悬崖就GAME OVER。

——如果有的地方可以注上爬山会不会不太容易破关真的？

北濑：这方面我们尽量做明显一点，大家一定要看看尤娜奋力向上爬的可爱情景呀。

野岛：爬山崖的时候，尤娜还会发出“哎呀！”、“哈！”那样使力的声音，非常可爱，但大家也不要因为想听这些声音而反复地去爬山崖啊。（笑）

帅气的男性角色登场

——难道没有男性角色吗？玩家对恋爱事件很在意呀。

北濑：这次旅行的原因就是为了寻找泰达啊，但主要角色之间你不会感到有什么恋爱成分的，但除此之外会有恋爱情节发生。

——还有闪电球的情况……

北濑：那个还未定，在最初做企划的时候是没有考虑加入的，也就是说“赛季结束”了。在《FFX》里面人们的娱乐方式大都集中在闪电球上，但《FFX-2》里已是和平时代，娱乐方式会有更多的。

——原来如此，本来以为会大幅度增强呢。

北濑：我们希望做出比闪电球更好玩的游戏，这次的迷你游戏可是非常多哟，大家好好玩吧。

与“国际版”、“外传”完全不同，这次是真正的“续篇”

——《FFX》的主题是“旅行”，这次的主题是什么？

鸟山：是“变化”。剧本的标题也是这个，另外还有故事发生变化的含义在里面。

野岛：我们想让玩家看看原角色到底有什么变化和成长。

北濑：比如，如果你喜欢《FFX》里的オオアカ屋（《FFX》中的旅行商人），在《FFX-2》里面你可以去找他，看他发生了什么变化。

——这么说，还是想让那些玩过《FFX》的人来玩《FFX-2》喽。

北濑：玩过的人当然可以体会到其乐趣，比如得知以前关心的角色的近况，不过没玩过《FFX》的人同样可以玩得很开心。

——那，你们最后想给玩家说点什么？

北濑：《FFX-2》并不是“国际版”或“外传”，是真正的“续篇”，敬请期待。

野岛：绝对不会辜负大家心中的期待的。

鸟山：如果《FFX》是《FF》系列的一次总结的话，那么《FFX-2》则是一款全新形态的《FF》。

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

“SQUARE战略会议2002秋”召开

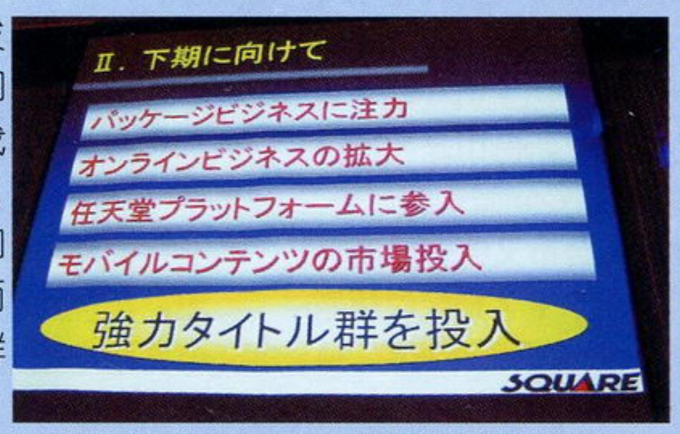
超大作《最终幻想X-2》公布

▲“SQUARE MEETING 2002 AUTUMN”召开。

▲和田洋一社长让SQUARE新生。

2002年10月22日，传言以久，甚至可以说世界各地的玩家都期待以久的SQUARE战略会议终于如期在日本东京召开，会议的正式名称为“SQUARE MEETING 2002 AUTUMN”（“史克威尔战略会议2002秋”）。会上主要公布SQUARE将于2002财政年度后半期（2002年10月～2003年3月）发售的游戏。除之前所公布的各款SQUARE新作以外，这个发表会SQUARE还公布了一款全新的超重量级RPG——《最终幻想X-2》（《FINAL FANTASY X-2》）。

会议的开头，SQUARE的社长和田洋一进行了信心十足的发言，他说到：“现在SQUARE是回归原点而进行重生的，不论是我们的公司还是我们的游戏制作人，都是如此。我们重新思考了要如何让用户获得快乐这个问题。而目前的成果就是这一次的作品群——来自新的SQUARE。”



其后SQUARE的业务执行官桥本真司宣布2002财政年度后半期内，SQUARE的主要举措包括：1.注重传统游戏业务。2.扩大网络游戏业务。3.加入任天堂平台。4.进入移动电话内容供应市场。

● “注重传统游戏业务”就是指SQUARE今年又重新开始恢复原来多产游戏软件的姿态，将公司的重心还是放在制作游戏上。

● “扩大网络游戏业务”，随着WINDOWS版的《FFXI》的发售，《FFXI》的运行规模将会更大。另外之前SQUARE有关人士透露还有一款网络游戏在开发中，但并没有在会上公布。

● “加入任天堂平台”，相隔6年，SQUARE终于重返任天堂系的游戏平台，第一款软件就是今年12月13日发售的《陆行鸟大陆》。SQUARE还公布，今后由SQUARE制作的GBA游戏将会交由任天堂来进行发售，而以GAME DESIGNERS STUDIO名义开发的《最终幻想水晶编年史》也交由任天堂负责发售工作。

● “进入移动电话内容供应市场”，SQUARE将从2002年11月5日开始进入移动电话内容供应市场，对应日本的电话公司NTT的i MODE，所提供的内容包括手机的待机画面（SQUARE GALLERY i）、手机铃声（SQUARE SOUND i）、游戏情报（SQUARE SOFT i）共3个方面。

这次大会最引人注目的，自然就是作为“《FF》系列”最新作登场的《最终幻想X-2》，关于《最终幻想X-2》，后面有专文介绍，在此不再赘述。

由河津秋敏率领的GAME DESIGNERS STUDIO与SQUARE共同开发的NGC《最终幻想水晶编年史》（《FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE》）目前预定将于2003年内发售。游戏可以让4个玩家共同组成一支队伍进行冒险，并将前所未有地允许玩家用GBA来作为NGC的手柄去操作该游戏，而且还可以利用GBA上的液晶屏来显示各个玩家自己的一些个人状态信息。SQUARE表示这是一款注重玩家之间进行交流的游戏。

《无尽沙加》拥有足以傲视业界的独特图像，SQUARE宣布今年12月29日除了会发售该作的普通版（6800日元）以外，还将限量销售2万套“白金版”（暂名）。“白金版”售价为8800日元，内容包括一本《小林智美插画册》、一张收录了数首曲子的CD及豪华的外包装，插画册中将会有一些未公开的小林智美插画。

今年12月26日将发售的《王国之心 最终混合版》是以美国版的《王国之心》为基础进行制作的，比起原来的日版《王国之心》，《王国之心 最终混合版》中的所有迪斯尼角色得配音演员都是来自迪斯尼的原班人马，而担任主角索拉配音的是好莱坞鼎鼎大名的童星海利·乔·奥斯蒙特（Haley Joel Osment），他曾是1999年全美年度票房亚军电影《第六感》（全球票房近7亿美元）的主角之一，也是2001年斯皮尔伯格执导的《A.I.》的主角。而宇多田光的日版主题歌《光》也将改为该歌曲的英文版《Simple And Clean》，《Simple And Clean》并不是单纯地将《光》改为英文，歌曲在旋律方面也会有相应的变化。《王国之心 最终混合版》还比原日版增加了难度设定、新的隐藏BOSS及角色的一些能力等，而且内容比美版更为丰富。更令人动心的是，《王国之心 最终混合版》发售时，还将附赠《最终幻想X-2》的特别影像。

SQUARE 待发售游戏表

发售日	游戏名	机种
2002年10月31日	最终幻想 Ⅰ·Ⅱ	PS
2002年11月7日	最终幻想 XI	Windows
2002年12月13日	陆行鸟大陆	GBA
2002年12月19日	无尽沙加	PS2
2002年12月26日	王国之心 最终混合版	PS2
2003年2月14日	最终幻想战略版 ADVANCE	GBA
2003年3月	最终幻想X-2	PS2
未定	半熟英雄对3D	PS2
未定	最终幻想水晶编年史	NGC

SQUARE2001年财政年度业绩回顾

发售日	游戏名	机种	销量
2001年5月	最终幻想Ⅱ	WSC	33万套
2001年7月	BLUE WING BLITZ	WS	2万套
2001年7月	最终幻想X	PS2	248万套
2001年11月	全明星摔角Ⅱ	PS2	18万套
2001年12月	浪漫沙加Ⅱ	WSC	8万套
2002年1月	最终幻想X 国际版	PS2	26万套
2002年2月	半熟英雄	WSC	2万套
2002年3月	魔界塔士 沙加	WSC	5万套
2002年3月	最终幻想Ⅳ	WSC	9万套
2002年3月	王国之心	PS2	60万套

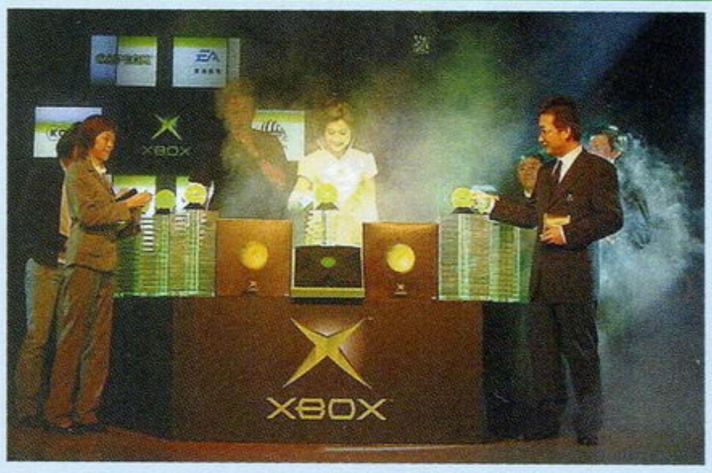
PLEASE 3DM-SMV
www.plumbook.cn

事件

Xbox 将正式进军台湾 中文化 Xbox11 月 29 日发售

10 月 24 日，台湾微软在台北举行了一场盛大的记者会，正式宣布 Xbox 将进入台湾。会场上这个消息是由一身 Xbox 服装的台湾微软总经理邱丽孟公布的，并在场宣布台湾 Xbox 主机将正式于 2002 年 11 月 29 日下午 18:00 准时发售，主机售价新台币 7490 元（约合人民币 1980 元），对应游戏售价新台币 1390 元（约合人民币 370 元）。由 10 月 29 日开始，台湾全省恩大电脑通讯商场游戏专卖店、7-11 便利商店等处都开始接受 Xbox 主机及游戏的预约。Xbox 硬件与相应周边的售价如下：

产品名	售价	约合人民币	产品名	售价	约合人民币
Xbox 中文主机	新台币 7490 元	1980 元	Xbox 手柄 S	新台币 1090 元	288 元
Xbox DVD 遥控器组	新台币 1090 元	288 元	Xbox 记忆卡	新台币 990 元	260 元
Xbox 标准 AV 线	新台币 790 元	210 元	Xbox 系统连接线	新台币 590 元	156 元
Xbox 进阶 AV 线	新台币 790 元	210 元	Xbox 高解析 AV 线	新台币 790 元	210 元



邱丽孟表示，Xbox 对微软而言是个全新的体验与挑战，Xbox 自从去年 11 月以来，已经相继在北美、欧洲、日本、澳洲等地陆续上市，除了日本表现不如意料之外，在北美、欧洲、纽澳都获得佳绩，微软也希望把这份成绩能带入台湾，促进台湾游戏市场的发展。而自 11 月 29 日起一直到农历春节前是 Xbox 发售攻势的第一波，微软宣称将在这段时间内引进超过 50 套以上的 Xbox 游戏！

随后 Xbox 各大合作伙伴一一上台祝贺，同时也公布了他们的 Xbox 游戏阵容，其中的大作级游戏包括 EA 的《哈利 · 波特与密室　中文版》、CAPCOM 的《幻魔鬼武者》、KONAMI 的《潜龙谍影 2》、KOEI 的《真 · 三国无双 2》、松岗的《指环王首部曲》与 Infogrames 的《魔域幻境 浴血战场》。

▲台湾微软总经理邱丽孟。

记者会后，台湾微软总经理邱丽孟（邱）与负责 Xbox 部门的微软家庭娱乐事业部经理周文英（周）接受媒体联访，内容整理如下：

——Xbox 在台湾推出是否会对台湾游戏、资讯产业造成影响？

邱：造成影响是必然的，而且是正面的。对台湾地区内的电子业来说，因为省内有不少股票上市公司都参与 Xbox 主机生产，如台积电参与芯片生产、正崴负责连接器提供、宏棋纬创负责组装等等，Xbox 的庞大商机对省内产业有正面的激励。对游戏产业而言，Xbox 是一个跨入国际舞台的新契机，可以让省内游戏厂商真正走入世界舞台、同时也让台湾玩家能享受与世界同等的游戏服务。

——Xbox 不是已经在赔钱卖了吗？现在台湾 Xbox 定价新台币 7490 元会不会太便宜了？

邱：微软为了推广 Xbox，每一台主机都赔本至少 100 美元，这次台湾定价 7490 新台币是与欧美 Xbox 同步的售价，希望玩家能感受到微软的诚意。

——Xbox 游戏售价 1390 新台币又会否过高？

周：这应该还好吧，因为这个数字是经过精密计算，比较 PC 游戏与其他游戏机主机软件售价，还有 Xbox 游戏在北美、日本的售价等众多因素计算而来的，以 1390 元买到高品质的 Xbox 游戏应该是很合理的。

——游戏中文化目前进度如何？

周：如果是微软自己发行的游戏我们能掌控进度，首波应该有 3～4 款游戏会中文化，其中《HALO》（《光环》）将是完全中文化，包含文字和语音的中文化。其他厂商目前确定 EA 的《哈利 · 波特与密室》会中文化。

——目前有多少台湾省内的游戏开发商加盟 Xbox？游戏开发进度如何？

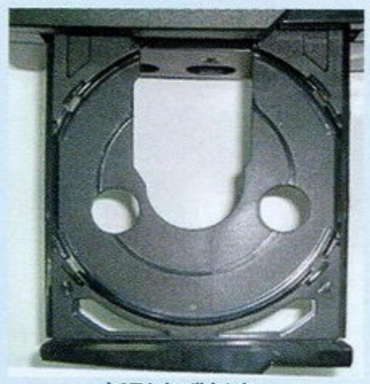
周：这……碍于保密协定实在很难公布细节，只能说已经有不少厂商加盟 Xbox 并有中文游戏在开发，台湾微软以辅导的方式，协助台湾厂商能通过美国、日本方面的审核，但是各厂商目前进度如何实在不便公布。

——那台湾微软是怎么辅导省内游戏厂商的呢？

邱：以美国微软来说，对厂商的帮助主要分为 3 种，第一种是间接辅导，协助开发商能找到适合的游戏发行商；第二种是直接辅导，开发商的游戏交由微软来发行（如 TECMO 游戏由微软发行）；第三种是纳入微软阵营，将绩优开发商直接并入微软开发体系下（如并购 RARE 公司）。而台湾微软针对厂商的辅导应该也脱不了这 3 种范畴。

——今年年底不管是北美还是日本都有很多 Xbox 强作将推出，如《DOA 排球》、《铁甲飞龙 ORTA》等，这些游戏会引进台湾吗？

周：这些我们已积极与国外游戏厂商接洽，我们希望以后能做到台湾 Xbox 游戏与国外同步推出，不过有一些小问题要先排除一下，比如说新闻局规定如果要在台湾发行官方游戏，包装盒封面一定要使用中文，这些规定多少会影响发售进度，但我们会努力排除问题，做到台湾与国外游戏同步发售的目标。


新型光碟托盘

老式光碟托盘

——台湾 Xbox 会有哪些具体的造势活动呢？

邱：虽然大家觉得 Xbox 要推出一定要把行销活动办得很隆重，但我们觉得与其把钱撒在广告上，还不如直接回馈给消费者，所以我们极大部分预算都花在全省 180 个据点所摆设的 Xbox 试玩机台上，让玩家直接体验 Xbox 的魅力最实在。别小看这些试玩机台，它们都是由欧洲空运来的，造价高昂，将让玩家直接体验最高品质的游戏感动。

——除了台湾之外，亚洲其他地区 Xbox 是否也同步推出？

邱：香港、新加坡预计 11 月 22 日推出，香港 Xbox 主机售价 1599 港币、游戏售价 299 港币；新加坡 Xbox 主机售价 388 新币、游戏售价 74.9 新币，换算过来都与台湾 Xbox 主机、游戏售价差不多。韩国地区的时间表可能会延后一些。

Xbox 中文机外观与北美、日本版相同，但光碟托盘重新设计，应该能避免刮片问题产生。

另外 Xbox 中文机确定能读取日版 Xbox 游戏，无法读取美版 Xbox 游戏。

Xbox 中文机在操作介面上比美版主机多了“Xbox Live”选项，用来连接上网。介面可以选择繁体中文显示，不过目前这些中文字是“图形字”而非字库，台湾微软承诺会在以后以软件升级的方式，让玩家利用网络下载或是利用光盘安装来升级，届时就能在 Xbox 上输入中文。

▲全中文界面！ Xbox 是目前三大家用机中第一款中文化的主机。

杂志&3DM·SMV
www.plumbook.cn

特报 瑞典掌机“红玉”曝光 掌机市场果然山雨欲来风满楼

随着游戏机硬件技术的不断发展，制作一台功能强大的便携式游戏机在技术上的可能性也逐年提升，GBA 目前虽然一统天下，但随时都可能会有更高、更强的新式掌机向它挑战。继韩国GAMEPARK公司的GP32以后，GBA的下一个对手很可能就是瑞典秘密开发中的掌机“红玉”（RED JADE），但很可惜，由各种原因，目前红玉的市场化日期被无限期延后。

红玉由 Fredrik Liliegren 和 Jasper Karrbrink 主创，前者还是游戏制作公司 Digital Illusions（最新作品是 PC 游戏《Battlefield 1942》，目前有包括《史莱克》在内的数款 Xbox 游戏开发中）的游戏开发人员。这两人对掌机市场的乐观无可厚非，因掌机市场单就硬件的市场价值，2001 年就已经达到了 6.52 亿美元，而他们的红玉的设计也的确有其独到之处。

红玉并非只是一个想法，它曾有大型投资者爱立信（ERICSSON）撑腰，爱立信总部位于瑞典，是一家专注于无线通讯的公司。爱立信早在一两年前就对新掌机的研究表示极大的兴趣，而且已经实际拨出了 1 亿美元用于该产品的研发，爱立信甚至计划继续投入5亿美元，但非常遗憾，2001年4月红玉计划搁浅了，因为当时爱立信面临销售败绩及财务危机，不得不大量削减投入，同时被迫裁员2万 2000 名员工。

▲“红玉”原型机。看起来外形挺漂亮，按键的安排也较为合理，不过整体还是略大了一些。不知有没有 L、R 键？

红玉的创新是无可争议的，该掌机结合了一些 PDA（个人数字助理，近似于个人掌上电脑）的基本功能，同时可以选择为它加入电话功能。在游戏性能方面，红玉的 3D 机能甚至不低于 SCE 的 PS 游戏机。另外 Liliegren 还表示，红玉可以让玩家通过一个安全的网络系统下载游戏，如此玩家就可以不用到游戏零售店去购买游戏，少了中间环节，红玉的软件价格将因此降低 33%。

▲GP32，造型中庸，较接近于 GBA，但各方面性能不俗。

▲不愧是由横井军平原创的机体，有诸多令人叫绝的设计亮点。

▲GBA，目前的霸者。无论造型、体积还是性能都相当优越。

▲传言中的GBA的1.5 版机，不同于后面所说的下一代 GBA。

在游戏的价格上，Liliegren 说软件的价格可以达到平均 20 美元的价格，但发行商与游戏开发公司可能还是会让价格保持在30美元的价格。（目前GBA的软件价格一般就是 30 美元）

然而红玉的下载功能的安全性让发行商们感到担扰，因为这很容易让盗版横行，2001 年电子游戏产业因为盗版而至少损失了 30 亿美元。

其实 Liliegren 曾经和所有大型发行商交涉过，但每位发行商都表示他们有一定的兴趣，但他们希望看到一个可以实际运行的产品，同时他们也对红玉的软件销售模式（通过下载的方式）及抗盗版的措施感到担心。

THQ（美国大型游戏发行商）的首席执行官 Brian Ferrell 表示：“红玉是一项很棒的技术产品，但它无法商业化。而且如果价格定为 200 到 300 美元的话，就等于直接将自己的市场压至一半或是四分之一。”（Liliegren 认为红玉的零售价格可以保持在 150 美元左右。另 GBA 目前在美国的价格为 70 美元。）

红玉的野心还不止于此，红玉还准备采用蓝牙技术来让玩家在一定的程度上共享游戏，（编注：“蓝牙”即 Bluetooth，是一种开放性短距离无线通信技术标准。蓝牙系统具有较高的抗干扰能力，在发射带宽为 1MHz 时，其有效数据速率为 721kbps。）其实这种功能类似 GBA 上的部分软件的一卡四人玩功能。

对于这样一台主要为游戏功能的产品来说，找爱立信为合作者可能有些奇怪，但其实红玉创作人之前最先寻求合作的对象正是 SONY，其次是 SEGA，但SONY 与SEGA 方面均表示他们对掌机市场没有兴趣。最后是爱立信看中这一构思，并把它作为超越手机硬件业老大诺基亚的招牌，但计划随该公司的财务危机而蒸发。

每次分析家会议及记者招待会，SONY 总会被提问为什么拒绝进入掌机游戏市场，SONY的答案总是一样：SCE目前只注重于家用机市场。然而SONY也从没有否认他人进入这个市场的可能性，微软也同样如此。

“微软已有发展掌机市场的蓝图，但目前他们暂时搁置计划，而将所有精力投入到 Xbox 的经营。”一个业内人士说到，“所以微软比 SONY 更有可能推出掌机。”

现在不论是谁要想进入掌机游戏市场，都必须面临一大堆的风险，因为任天堂已经在掌机市场远远地走在了前面，不论是任天堂的经验，还是任天堂的知名度，都足以令对手恐惧，最近传闻任天堂已经开始了下一代掌机的研制，下一代任氏掌机将会把手提电话功能及PDA功能结合到GBA。虽然任天堂否认这样的传言，但这样的否认不太具有可信度。

“我认为这是他们的生意的一个很自然的扩展，”THQ的Ferrell说到，“现在相关技术的价格已经降下来了。那么与其让电话变成一台掌机，还不如让掌机变成一台电话。所以如果他们真的这么做的话，我是不会感到吃惊的。”如果传言是真的，那么任天堂的新掌机将会与红玉有很多的共同点。

“我认为这样想法是可行的，”回到了Digital Illusions公司继续做游戏开发者的Liliegren说到：“我们已经证实过将掌机与电话、PDA 相结合后的新掌机的价格可以定位在一个很诱人的价位。我们还需证实的只剩下网络销售系统的可行性。但要做一件前人从未做过的事情总是很具有风险的。”

OUR VIEWPOINT

雅达利于 1989 年发售了 LYNX 掌机，SEGA 于 1991 年发售了 GAME GEAR，SNK 于 1998 年发售了 NEO-GEO POCKET，每台主机都是在发售之后又迅速退出掌机市场。目前现存的掌机，BANDAI 的 WSC 与 GAMEPARK 的 GP32 都是举步维艰，掌机市场的确极为凶险，其竞争激烈程度绝不亚于家用机市场。

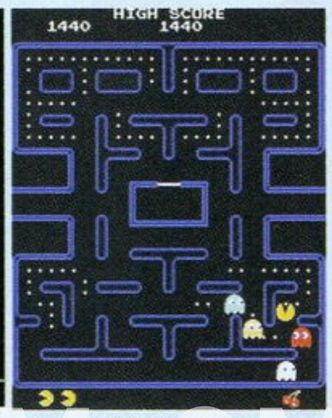
虽然目前掌机市场还是小于家用机市场，但其实掌机市场未来的发展空间要比家用机市场大，因为 PDA、手机与掌上游戏机的在未来的结合可行性极高。爱立信愿投入5亿美元以上的资金用于掌机的研发，5亿美元的研发投入非同小可，用来开发一台家用机都已经算是大投入了，更何况是开发一台掌机。这 5 亿美元一方面说明了未来掌机的技术含量之高，另一方面也说明未来的掌机市场之庞大。虽然现在的掌机市场是 GBA 一家独大，但随着掌机技术的发展，未来的掌机市场各游戏商将很可能站在同一起跑线上。这样的未来并不遥远，掌机市场正山雨欲来风满楼。

关联新闻

随着手机图像处理能力的不断加强，手机游戏方兴未艾，按前文Ferrell的话就是“让电话变成一台掌机”。以下就是一条这方面的情报。

◆NAMCO与TAITO将进军欧洲手机内容供应市场。这次进军是与目前世界最大的移动通信经营商Vodafone公司（英国）合作的，NAMCO与TAITO从欧洲时间10月24日开始，通过Vodafone公司的“Vodafone LIVE”手机网络服务网向手机网民提供游戏的下载，目前可下载的游戏就是NAMCO与TAITO两公司最早席卷全球的《吃豆人》与《太空侵略者》等共5款游戏，下载游戏收取的费用是3欧元（约3美元）。

▲TAITO 的《太空侵略者》，1978 年。这游戏诞生的时候，还有很多玩家还没出世呢。



▲NAMCO 的《吃豆人》，1981 年，至今玩起来仍让你感觉很刺激。

www.plumbook.cn

事件 第六届CESA GAME AWARDS公布 东京游戏展最佳参展作品公布

10月28日，日本CESA举行了盛大的颁奖会，庆祝第六届CESA游戏奖（CESA GAME AWARDS）公布。CESA游戏奖1996年原名“CESA大奖”，后更名为“日本游戏大奖”，今年又更名为“CESA GAME AWARDS”。

“CESA GAME AWARDS”今年分为两个范围，一个是传统的从1年前已发售的作品中评选出优秀之作，本届的时间是从2001年1月1日到2003年3月31日，称之为“GAME AWARDS 2001-2002”；另一个范畴是9月底参加东京游戏展2002的未发售游戏，主要由玩家进行投票来选出最佳参展游戏，称之为“GAME AWARDS FUTURE”。

◀众“GAME AWARDS 2001-2002”的获奖者们，你能认出几个？

GAME AWARDS 2001-2002

最优秀奖		
最终幻想X	SQUARE	PS2
优秀奖		
鬼武者2	CAPCOM	PS2
王国之心	SQUARE	PS2
真・三国无双2	KOEI	PS2
动物之森+	任天堂	NGC
PIKMIN	任天堂	NGC
MGS2 自由之子	KONAMI	PS2
特别奖		
ICO	SCE	PS2
逆转裁判	CAPCOM	GBA
リネージュ	NG JAPAN	WINDOWS

GAME AWARDS FUTURE

ZOE2	KONAMI	PS2
无尽沙加	SQUARE	PS2
SD高达G世纪NEO	BANDAI	PS2
樱大战 浓情之澜	SEGA	PS2
星之海洋3	ENIX	PS2
太鼓达人	NAMCO	PS2
宿命传说2	NAMCO	PS2
死或生极限沙滩排球	TECMO	Xbox
鬼泣2	CAPCOM	PS2
生化危机0	CAPCOM	NGC
最终幻想战略版ADVANCE	SQUARE	GBA
梦幻之星在线 1章&2章	SEGA	Xbox
MGS2 实体	KONAMI	PS2
桃太郎电铁11	HUDSON	PS2
洛克人EXE3	CAPCOM	GBA

“GAME AWARDS 2001-2002”的最优秀奖获得者是《最终幻想X》（《FFX》），这次评选《FFX》获得了压倒性的支持，SQUARE《FFX》制作人员在颁奖仪式上说到，《FFX》并不是刚刚才发售的，所以原来还担心玩家的热情会减低，想不到担心是多余，这次获奖也给予他们极大的鼓励。《王国之心》制作人则说到，为《王国之心》作为全新的作品受到认可而感到高兴，这也鼓励他们制作下一个新作品。KOEI的《真・三国无双2》的制作人员则透露他们正在制作可以让“无双”迷们感到满足的作品。“GAME AWARDS FUTURE”并没有选出最优秀奖，而是评出15款优秀奖作品，这是由参加东京游戏展的玩家在展会现场进行投票的结果。

▲“GAME AWARDS FUTURE”的获奖者们，日本业界的精英集合。

今后所有的获奖作品，都将会在产品的包装上贴获奖的相关标志，这也将是提高该奖项知名度的一个方针。

事件 日本Xbox限定版主机

SEGA的网络销售体系“SEGA DIRECT”于11月1日开始重新开张，并为纪念开张而展开活动。

▲想不到白色Xbox看起来这么像原来的DC主机……

“SEGA DIRECT”原名为“DREAMCAST DIRECT”，最早从1999年开始运作。

纪念“SEGA DIRECT”开张的第一项促销活动就是独家销售999台限量生产的白色XBOX主机，主机上绘有《铁甲飞龙》的相关图案，这些限定版Xbox套装还带有《铁甲飞龙ORTA》游戏及飞龙项饰、AV线等。限定版Xbox套装于2002年12月19日发售，售价为35800日元。

其他还有数款只能在“SEGA DIRECT”买到的商品，包括“SEGA2003年月历”、“SEGA记事本”、“SEGA历代主机手机链饰”等等。

事件 东京国际CG电影节 新作在这里公布

10月30日，作为东京国际电影节的一部分，东京国际CG电影节于当天举行，今天参展的除了一般的CG电影以外，游戏厂商也以游戏参展，并同时公布了他们的新作游戏及一些最新游戏映像。

参展的游戏商包括NAMCO、SEGA及CAPCOM3家。NAMCO方面参展的制作人为河野一聪（《皇牌空战4》艺术指导）及中村勋（《MOTOGP》监制）。河野在会上透露，目前已有名为“Project Aces”的开发队正在开发《皇牌空战5》（《Ace Combat5》，PS2）。而中村的新作《MOTOGP3》将会在2003年1月发售。

▲现在《F-ZERO》的画面效果与E3时的画面效果简直是有天壤之别。

SEGA方面AMUSEMENT VISION的名越稔洋参加了电影节，在会上公布了新作《F-ZERO》（街机版及NGC版）的开发情况，可以看出，比起E3时公布的版本，《F-ZERO》的完成度了有了极大的提高。

CAPCOM方面由稻船敬二出马，他透露，《鬼武者3》正在开发中，这次的作品将会特别注重日本国外的市场需求。

特报 欧洲将引入新的游戏评级制度

欧洲的互动软件联合（ISFE）将重新界定游戏软件的分级制度，游戏软件除会分为3岁以上、7岁以上、12岁以上及16岁以上4种等级以外，还将为游戏软件加入6种等级界定的标志。这6种等级标志包括：性表现、暴力表现、毒品、恐怖、种族歧视及言语不净。这套新的评级制度将在除了芬兰、葡萄牙及德国之外的所有欧洲国家实行，实行的开始时间是2003年春。新的游戏评级标准将有效地促进电子游戏市场向更健康的方向发展。

暴力　性　毒品　恐怖　种族歧视　言语不净

事件 任天堂将遭欧洲反垄断法的制裁

欧盟的反垄断部门认为，任天堂与其销售商禁止让任天堂主机及相应游戏从欧盟内的一个国家流传到另一个国家，最终造成其价格上升，因此这是违反了欧洲游戏主机及电子游戏市场的相关法规的。

早在2000年4月，欧洲当局就对任天堂的销售操作方式提出质疑，认为任天堂将欧洲这个单一的整体市场进行了分割。

10月31日，欧盟正式对任天堂罚款1亿4900万欧元。任天堂表示，由于任天堂持有大量的现金储备（6000亿日元以上），所以这次罚款丝毫不影响任天堂的经营计划，当天任天堂的股价不但没有下降，反而还小幅地上升了。

www.plumbook.cn

事件 《太鼓之达人》超乎想像热销 最终出货量可能达到60万以上

10月30日，NAMCO向公众宣布他们于10月24日发售的PS2音乐游戏《太鼓之达人》超乎想像热销，首批10万套的出货量当天就一售而尽。《太鼓之达人》最初的出货量预计是8万套，但目前已经确定要追加到40万套出货量，这是原来预期的5倍。

《太鼓之达人》移植自NAMCO的热门街机游戏，游戏中要求玩家配合着音乐打鼓，PS2版同捆了两个做成鼓状的专用控制器，但售价只要6800日元，也许是因为售价合理才促成了《太鼓之达人》的供不应求。

《太鼓之达人》的专用鼓状控制器搭载了由SHARP制作的集成电路，是在中国进行生产的。NAMCO方面表示："40万是确定会销售一空的，因此最终可能有60～70万的出货量。"

花絮 2002年11月23日是第八个"游戏日"

每年的11月23日，就是日本业界三团体（全日本娱乐设施营业者协会联合会、日本娱乐机器工业协会、日本SC游园设施协会）所制定下来的"游戏日"。

▲本届"游戏日"的宣传海报。

庆祝"游戏日"的目的，就是为了向那些日常到游戏中心玩游戏的人表示感谢，同时也宣传健康游戏的理念。11月23日同时也是日本国定假日——"勤劳感谢日"，日本业界三团体将"游戏日"定在这一天的目的就是宣传：在这个感谢勤劳工作人们的日子，大家可以通过游戏来消除工作的紧张和疲劳。

▲全日本娱乐设施营业者协会联合会（AOU）的吉祥物。

1995年是第1次"游戏日"，2002年11月23日是已经是第8次"游戏日"，届时业界三团体将会在日本各大媒体上大举宣传"游戏日"，而日本全国各地的游戏中心也会进行相关的庆祝活动，为前来游戏中心游玩的玩家做一些相应的节日专有的服务。而日本的各街机开发商SEGA、NAMCO、KONAMI、TAITO、SAMMY及CAPCOM等等都会相应进行庆祝活动。

特报 PS2《樱大战》限定版明年2月登场

《樱大战》正式登陆PS2的第一作《樱大战 浓情之澜》，终于确定将于2003年2月发售，价格方面，普通版、初回白金版均为6800日元，初回限定版为9800日元。

▲初回限定版。

▲初回白金版。

初回限定版及初回白金版的内容已经公开。初回白金版将附有一张收录有特别的访谈影像的白金DVD，而初回限定版则除了同样附有白金DVD以外，还将赠送一架怀表及一块画有《樱大战》主角的相框。

花絮 《生化危机》电影在日本大获成功

《生化危机》电影近日已经在日本突破了20亿日元的票房收入。该片的日本公映日是8月31日，在日本上映近两个月来，一直十分热门，取得了好成绩。《生化危机》由美国、德国及英国三方共同进行合作拍摄，日本CAPCOM公司并没有参与资金的投入。电影剧情出人意表，就连《生化危机》的游戏迷也会感到相当吃惊。日本电影发行商以电影中的主演Milla Jovovich为宣传重点也为电影增加了一些顾客层，另外，电影的公映日定于暑假结束的8月31日，这时正是其他大作电影公映过之后的"真空期"，没有其他大作与其竞争，这也为电影的成功奠定了基础。

美国方面最早于3月开始公映《生化危机》电影，到目前为止，《生化危机》已经在全球取得了共计168亿日元的票房收入。《生化危机》全系列游戏的销量达到2000万套以上，具有极高知名度，游戏的流行为电影的人气度打下了一定基础，反过来电影的公映也为游戏提升了知名度。

另据悉《生化危机》的第二部电影《生化危机：复仇者》（《RESIDENT EVIL：NEMESIS》）也已经开始筹拍。第一集的导演兼编剧PAUL S. ANDERSON已经开始了剧本的编写工作，续集的故事将继续ALICE的逃亡历程，她必须一边逃避UMBRELLA的新生化兵器NEMESIS，一边还要想办法逃离已经沦为丧尸城的RACOON市。

☆☆☆☆短信息☆☆☆☆☆☆☆☆☆短信息☆☆☆☆

◆Universal Interactive宣布PS2版的《古惑狼4》（《Crash Bandicoot：The Wrath of Cortex》）美版销量突破50万套，制作方表示非常高兴《古惑狼4》这么受欢迎，未来该系列还会有更精彩的演出。

◆KONAMI的"《游戏王》系列"在美国持续升温。GB版《Yu-Gi-Oh! DarkDuelStories》及PS版《Yu-Gi-Oh! Forbidden Momeries》合计销量已经达到120万套。而9月份在美国发售的GBA版《Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul》出货量已经达到了55万。

◆NAMCO将开发能够与携带型游戏机及电脑互动的街机游戏。该游戏名为《宇宙大作战チョコベーダーコンタクティー》，玩家在街机上玩了游戏之后，记下游戏所给的密码，再输入到电脑或是携带型游戏机中，就可以获得更多的可用角色。目前对应的携带型游戏机是GBA。

◆"《古墓丽影》系列"最新作《古墓丽影 黑暗天使》延期。该作原定于2002年圣诞节发售，但发行公司EIDOS近日宣布将会延期到明年2月，同时他们也表示，开发公司Core Design将会在剩下的时间内把游戏调试得更完美。《古墓丽影 黑暗天使》目前除了PC版外，家用机方面只对应PS2。

◆近期EA的超大作《指环王：双塔》的PS2版已于10月21日上市，游戏的高素质让人刮目相看。不过Xbox玩家与NGC玩家也不用眼红，因为EA近日宣布该游戏的NGC版与Xbox版已经在开发中，并保证会在年底之前上市。

◆2003届"游戏开发者会议"（GDC）已确定将于2003年3月4～8日召开。2002届的GDC上，中裕司因为制作了《PSO》、《桑巴的亚明哥》、《NIGHTS》及《索尼克》等游戏而被授予"成就奖"（Achievement Award），关于2002届GDC，本刊曾于总第55期作了详细报道。◆由于Xbox直读芯片MOD CHIP在澳洲被判为合法，MS有关人士曾表示要让Xbox退出澳洲市场，引起人们的关注。但之后不久MS方面又表示如果澳洲能够改善对MOD CHIP的措施的话，Xbox是不会撤出澳洲市场的。

◆美版《死或生 极限沙滩排球》将由原来的12月5日延期到12月31日，以求避开其他年底大作锋芒。日版《死或生 极限沙滩排球》仍定于是12月5日发售。

◆开发已久的Xbox独占格斗游戏《格斗超人》终于确定将于2003年1月1日发售。

◆《装甲核心3 寂静的战线》的发售日将比人们想像中的要早得多，原来定于2003年春，但实际上发售日定于2003年1月23日。

◆NAMCO的动作冒险游戏《脱狱潜龙》（《Dead to Rights》）将于11月18日推出PS2版，NGC版也将于12月3日推出。Xbox版《脱狱潜龙》已经于8月20日在美国推出，并取得了出乎意料的成功。另外NAMCO与美国的Dark Horse漫画公司合作，于10月23日推出有关《脱狱潜龙》的漫画。

◆10月底，KONAMI与台湾警察当局对在台湾境内销售的"游戏王官方卡片游戏"的非法复制产品进行调查，查收了大量复制品。这次查收的主要是3家公司，共收了108万张卡片，KONAMI还将起诉这3家盗版公司。

◆2001年7月25日，任天堂及旗下的INTELLIGENT SYSTEM（"《火焰纹章》系列"开发公司）一同起诉ENTERBRAIN、TIRNANOG（《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》的开发公司）及该公司社长加贺昭三侵权，该案件将于2002年11月14日宣布结果。PS版S·RPG《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》（《泪》）于2001年5月24日发售，最终销量约为34万套，任天堂起诉《泪》与《火焰纹章》过于相像，"属于不正当竞争"，而TIRNANOG的社长加贺昭三就是原来"《火焰纹章》系列"的主制作人。

◆到2007年，VIDEO GAME的市场价值将达到280亿欧元。法国的数据调查公司IDATE最近公布了一份调查报告书《Video Games：terminals，markets，usages》，书中提出到2007年，日本的游戏市场价值为70亿欧元，欧洲为102亿欧元，美国为108亿欧元。同时，书中还提及，2002年的游戏市场价值将达到310亿欧元，2005年将下降到185亿欧元。数据是否准确还有待时间来证实。

◆SEGA将在本公司内设立负责制定游戏开发战略的组织——"编成局"，该组织将总领各游戏开发子公司，贯彻SEGA更有效率地制作高销量的家用机游戏及街机游戏的方针。"编成局"由4个人组成，目前由子公司HITMAKER的社长小口久雄担任局长。

◆HUDSON将开发一款集合KONAMI集团旗下所有著名角色的游戏。目前KONAMI集团由KONAMI本社、TAKARA、HUDSON及元气四大公司组成。集合著名角色的游戏很多，当年KONAMI所出品的《柯拉米世界》（1988年，FC）就是一款极为成功的作品，如果HUDSON能擅用四大公司的著名角色的话，这将是一款轰动性的游戏，该游戏已预定将于2003年中发售。

◆长卖长红的《真·三国无双2》在《真·三国无双2 猛将传》的带动下，又重新进入日本销量排行榜，近日终于在日本正式突破100万的销售纪录，全球的出货量也已经达到了150万套。

www.plumbook.cn

王者 TOP GAME 排行榜

TOP GAME TOP GAME TOP GAME

累计时间：10月21日～10月27日

日本游戏最新销量排行榜 TOP20

TOP GAME 20

本月以任天堂的最终胜利宣告结束。从10月最后一周的销售情况来看，GBA形成了压倒性的优势，连续第三周占据榜首位置，强大的PS2也因为近一段时间没有大作的支持只能甘拜下风。经过近三四个月的沉积，游戏市场开始呈现出复活的迹象，本周新上榜的游戏在TOP 20中竟然接近半数，年末商战那浓浓的火药味玩家现在就可以嗅到了吧！在TOP 20中《荣誉勋章 史上最大的作战》以及《永恒的黑暗》都是在欧美地区获得极高评价的游戏，虽然它们在日本地区都遭到冷遇，但由此可以看出欧美大作明显加快了进军日本市场的步伐。

多边形主持

1位 NEW! 星之卡比 梦之泉DX GBA

一周内销量 20万5060套 累计销量 20万5060套

任天堂■GBA■ACT■2002-10-25

GBA的《星之卡比 梦之泉DX》达到20.5万（贩卖率65%）。从2000年3月N64版累计销量98.9万，同年8月发卖的GB版《滚滚卡比》的69.2万套的销量来看，这款游戏的销量还会上升。

2位 NEW! 世界传说 换装迷宫2 GBA

一周内销量 7万8613套 累计销量 7万8613套

NAMCO■GBA■RPG■2002-10-25

虽然本作头3天的销量已达7万余套，但以其高品质来说应该取得更好的成绩才对。希望NAMCO能够通过年末的《宿命传说2》重振当年的雄风。

3位 NEW! 太鼓之达人 PS2

一周内销量 7万2212套 累计销量 7万2212套

NAMCO■PS2■ETC■2002-10-24

绝对是本月的超级黑马。本作在街机市场就取得过极好的成绩，这次移师PS2同样形成抢购风潮，周末有的游戏店还出现了缺货的情况。现在游戏的出货量已达到了40万套。

4位 NEW! 怪物农场 ADVANCE 2 GBA

一周内销量 2万6267套 累计销量 2万6267套

TECMO■GBA■SLG■2002-10-25

本作怪物种类多达500种，而且还追加了迷宫探险系统（与PS版类似），这样就增加了更多的乐趣。虽然本作在国内玩家中的人气度不算太高，但还是推荐大家去尝试一番。

5位 上周1位 逆转裁判 2 GBA

一周内销量 2万2728套 累计销量 7万6006套

CAPCOM■GBA■AVG■2002-10-18

CAPCOM在锐意进取中又开辟了一块GAME处女地。如今游戏的知名度在日本以及国内越来越高，甚至连著名游戏制作人小岛秀夫也被这款游戏深深吸引。国内汉化小组正在努力进行游戏的汉化工作……

6	**荣誉勋章 史上最大的作战** NEW! EA■PS2■FPS■2002-10-24■2万2722套◆累计2万2722套
7	**侦探 神宫寺三郎** NEW! Innocent Black■PS2■AVG■2002-10-24■1万8060套◆累计1万8060套
8	**PS SIMPLE2000系列 Vol.13 新机动战记高达W** BANDAI■PS■FTG■2002-10-10■1万6686套◆累计7万1237套
9	**PS SIMPLE2000系列 Vol.12 机动武斗传G高达** BANDAI■PS■FTG■2002-10-10■1万5737套◆累计6万4623套
10	**真·三国无双2 猛将传（含白金同捆版）** 光荣■PS2■ACT■2002-08-29■1万3205套◆累计69万6155套
11	**永恒的黑暗** NEW! 任天堂■NGC■AVG■2002-10-25■1万1075套◆累计1万1075套
12	**超级马里奥3 ADVANCE 耀西岛** 任天堂■GBA■ACT■2002-09-20■1万1036套◆累计21万9181套
13	**逆转裁判 Best Price** CAPCOM■GBA■AVG■2002-10-18■8797套◆累计1万4221套
14	**星际火狐大冒险** 任天堂■NGC■A·AVG■2002-09-27■8458套◆累计21万0004套
15	**SIMPLE2000系列 UltimateVol.3 最速！族车 佛耻义理传说** D3P■PS2■RAC■2002-09-26■8305套◆累计4万2451套
16	**传说的斯塔菲** 任天堂■GBA■ACT■2002-09-09■7425套◆累计18万1493套
17	**口袋梦幻** KONAMI■GBA■ACT■2002-10-17■7070套◆累计2万0695套
18	**最佳决胜棒球** NEW! ENTERBRAIN■GBA■SLG■2002-10-25■7041套◆累计7041套
19	**Missing Parts 2** NEW! F·O·G■DC■AVG■2002-10-24■6500套◆累计6500套
20	**美国漫画英雄 VS. 卡普空 2** CAPCOM■PS2■FTG■2002-09-19■6130套◆累计10万5347套

日本最新主机销量排行榜 2002年10月21日～10月27日

机种	上周贩卖台数	本周贩卖台数	年度累计台数
GBA	4万3700台	5万3000台	204万3300台
PS2	3万6000台	2万7800台	294万8700台
NGC	8500台	8700台	84万1200台
PS	2600台	2020台	19万6900台
XBOX	3900台	2000台	26万6300台
WSC	1600台	1500台	97万100台

GBA>PS2……本月GBA可是四处开花。GBA从发卖至今已有1年零7个月，到今年10月底，日本累计销量650万台，软件销量达到了1345万套，硬件与软件的比例是1：2.1，与硬件相比，软件整体存在销量上不去的尴尬情形，但到今年10月软件市场规模比前月提高37.6%，增加了76.3万套，市场占有率达到31.7%。现在期待11月21日GBA上第一个百万大作《口袋妖怪》的发卖，年末商战非常期待GBA的活跃。另一方面，11月底XBOX正式进驻台湾及香港市场，明年PS2也要进入中国大陆，这一切都令玩家们心潮澎湃。中国的游戏市场，机遇与挑战并存……

www.plumbook.cn

黄金眼

最终幻想

画面 ■■■■□□□□□□
音效 ■■■■■□□□□□
系统 ■■■■■■□□□□
重制程度 ■■□□□□□□□□

热血推荐

SOUL

《FF》的原点作，PS版与原来的WSC版没有什么太大的区别，其实当年的FC版游戏也只能重新制作成这样吧，过于强化就实在与原作相差太大了。如果按当今的RPG游戏标准来衡量的话，《FF》可能还有诸般缺点，但玩本作的意义不仅仅在于游戏性、画面本身，还在于它作为《FF》原点作的纪念意义。PS版的比之WSC版又重新混合了音乐，素质很高，另外还有CG动画、插画欣赏及道具收集率等追加要素。所以不论你是否已玩过FC版，这个新生的原点作都算是很值得一玩的。

邪魔天使

对于骨灰级玩家而言，这款游戏是无论如何要入手的，跟《Ⅳ》、《Ⅴ》、《Ⅵ》一样，开始加入了精美的CG，而这次的CG水平确实像史克威尔宣传的那样达到了《最终幻想X》的水准。重新制作的游戏画面更是让人感动不已，天野老师的原画画廊以及道具、怪兽的收集率，还有图鉴，活像《FF》的“大词典第一辑”。而在情节描绘上，当时FC版没做出来的这次都进行了祥实的描写。玩这款游戏让人回味无穷，看着熟悉的情节，回想当时玩FC版的情景，真是很美妙。

星夜

被称为PS最后的大作（不知道这个说法用了多少次）的名作移植版，对于那些从最初的FC版就开始追随的“《FF》系列”的FANS来说，应该说是具有相当意义的吧！就如同几年前的《FFⅣ》～《Ⅵ》一样，这次同样添加了精美的CG和部分原创要素，同时借助机能的提升，画面和音乐也得到大幅的强化。如果你是SQUARE的FANS，当然不可错过这“《FF》系列”的起点！

其实《FFⅠ》已经在WSC上复刻过一次，而且也卖过了50万，不知道这次的再复刻成绩会如何呢？

PS/SQUARE/FINAL FANTASY/RPG/2002-10-31/1格/FC同名作复刻

最终幻想II

画面 ■■■■□□□□□□
音效 ■■■■■□□□□□
系统 ■■■■■■□□□□
重制程度 ■■□□□□□□□□

热血推荐

SOUL

同《FF》一样增加了一些新要素。由《FFII》开始，系列作才正式确立了注重戏剧性的特点，引人入胜的剧情从此一直都是每一作《FF》鲜明的风格。作为RPG，《FFII》比《FF》更具可玩性，也增加了一些独特的系统，即使是现在来玩，也仍然会觉得这些系统的新颖性。但游戏还是存在着一些问题，如所出现的敌人会突然变强，遇敌的概率也调试得不是非常好。如果只是想大致体会一下《FF》原点作之二，又不想用太多的时间，不妨选择“简单模式”。

邪魔天使

既然买了《Ⅰ》的复刻版怎么能不买《Ⅱ》呢？虽然是一款炒冷饭的作品但玩了之后不得不佩服——即使是冷饭，如果是史克威尔炒那味道就是不一样，香！作为“《FF》大词典第二辑”该作同样不辱《FF》的名声，由于在情节方面比《Ⅰ》更充实，所以更能吸引玩家。首次出现的“关键词系统”非常方便，虽说是“全国皆知的秘密”，但看到之后，亲切感倍增。限定版附送的天野喜孝的画集和三个手办更是具有大杀伤力的利器，强烈推荐喜欢怀旧的玩家玩一下此作！

星夜

这次的复刻版基本保持了游戏的原汁原味，一些只在《FFⅡ》出现的特殊系统仍然健在，非常著名的砍自己人练熟练度、吸魂剑一击必杀等等也都保留下来。游戏的容量和剧情长度比起前作来说大为增加，系统等各方面的变化则显示着初生的《FF》正在不断探索着自己的前进方向。不过游戏中也还有些地方不尽如人意，会在移植WSC版本后将传言已久的GBA版本改为PS版，看来也是SQUARE和NINTENDO当时尚未取得妥协的结果吧！否则的话可能GBA初发售的就不是陆行鸟了。（笑）

PS/SQUARE/FINAL FANTASYⅡ/RPG/2002-10-31/1格/FC同名作复刻

NBA LIVE 2003

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

热血推荐

多边形

EA SPORTS每年一作的例牌菜——美国人制作自己擅长的运动类型游戏是非常得心应手的，这一点在《NBA》系列上表现得淋漓尽致。新增的FREESTYLE系统实在是非常有趣，虽然在操作上有点麻烦不过这也很好地表现出了篮球运动的复杂程度。在一些场外的小细节的表现上也做足了工夫，乐趣十足。在《NBA 2K3》的冲击之下，《NBA LVIE 2003》在各方面的改进都是非常令人兴奋的，这也显示了竞争的好处，受益的始终是玩家。

D·S

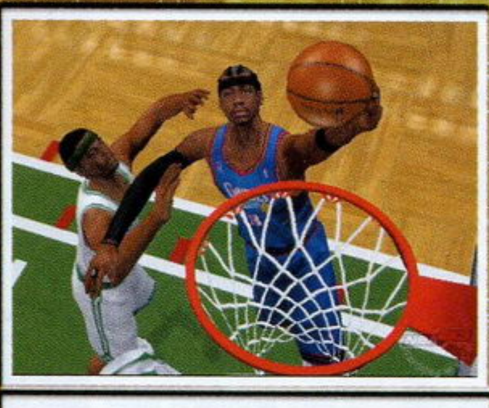
算起来“《NBA LIVE》系列”已经诞生很多年了，无论是从游戏制作的技术还是操作方式的改进都有了可喜的进步，把《NBA LIVE 2003》看作系列的最高峰并不过分。由于游戏是得到NBA相关机构认证的，因此人物的肖像和现场实况的解说都相当专业，让所有篮球迷都能够自由自在地享受篮球游戏的乐趣。此外种类繁多的练习项目和迷你游戏同样精彩，让玩家能够在一场紧张的比赛之后，通过玩这些小品级的附加游戏得到轻松与快乐。

胜负师

出于感情因素，个人对这个所谓“体育游戏王者”并没有太多好感。不过《NBA LIVE 2003》却是个例外，因为在这款游戏中“《FIFA》系列”的“伪非感”荡然无存，专业级的篮球游戏舍我其谁？无论是画面、操作还是气氛的营造，均是如此出色，NBA全员实名登录的老传统也使FANS有更强的代入感与投入度。就算是单纯从动作上来说，各种灌篮、运球及传切配合迫力十足，令人眼花缭乱，只是观赏也是种享受。游戏非常适合朋友小聚时众乐乐哦！

PS2/EA SPORTS/NBA LIVE 2003/SPG/2002-10-08/1～8人/2MB/美版游戏

NBA 2K3



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

热血推荐

多边形

游戏是从前作进化而来，但在比赛的某些系统方面却还不如前作，让人有些弄不明白。与充满爽快感的《NBA LIVE 2003》不同的是，《NBA 2K3》似乎更贴近真实的篮球比赛，这也是多数真正练习过篮球的玩家得出的结论。不过，篮球运动本身就给人一种非常爽快的感觉，从这一点上来说，《NBA 2K3》还不够好。看来在未来的很长一段时间里，篮球游戏的争夺战将在“《NBA LIVE》系列”与《NBA 2K》系列中展开了。

D·S

曾经向“《NBA LIVE》系列”发起挑战的著名篮球游戏最新作，虽然诞生的时间并不长，但却凭借其自身的特色赢得了越来越多的玩家的喜爱。

“《NBA 2K》系列”系列在系统的严密性和游戏的平衡性上都有许多令人称道的地方，随着厂商制作经验的丰富，球员临场的即兴表演也越来越具有“《NBA LIVE》系列”的风范，使原本不足的地方也得到了完全进化。如果说“《NBA LIVE》系列”针对的是篮球游戏的初级玩家的话，要想得到更高挑战的话就试试这款游戏吧。

胜负师

世嘉在与EA之间的体育游戏争霸战中向来就不占上峰，（似乎只有网球才算是SEGA的天下）原本以为这次的《NBA 2K3》也是如此。但事实上，无论从画面质量、操作感还是动作的炫酷程度，二者各有千秋、不相上下。在世嘉的NBA游戏中确实缺少EA作品所展现的美式风格的超级爽快感，但世嘉游戏在创作理念与切入点处理上的细致入微也非EA可以比拟，恕在下中庸，二者素质的确难分高下。如果你是真正的NBA FANS，那就千万不要错过任何一款，因为它们都不会让你失望。

PS2/SEGA/NBA 2K3/SPG/2002-10-08/1～8人/603KB/美版游戏

15分及以下：垃圾GAME；16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

攻略&SDM SMV
www.ptambook.cn

12月13日 |《塞尔达传说 GC》+《陆行鸟大陆》+《克罗诺亚英雄》

推荐度

《塞尔达传说 GC》NGC ★★★★★

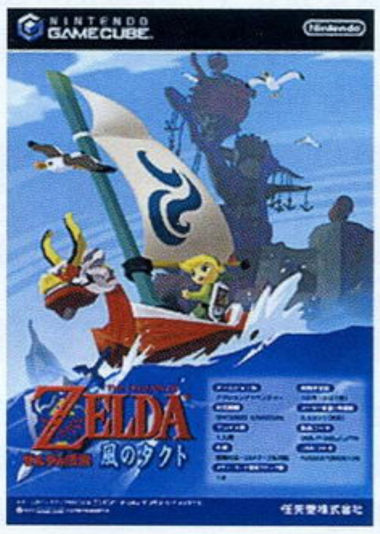
《陆行鸟大陆》GBA ★★★☆☆

《克罗诺亚英雄》GBA ★★★☆☆

为什么今年年末PS2上会有如此多的超级游戏推出？是因为《塞尔达传说GC》的存在吗？

让我们回到1998年《塞尔达传说64 时之笛》发售的那段日子。我们可以看到，SCEI为了能够在软件的气势压倒N64，竟然在12月间排出了“《山脊赛车4》+《超级机器人大战F》+《古惑狼3》+《幻想水浒传II》+《幻想传说》+《陆行鸟不思议的迷宫2》”这样的超级防守阵容！而在今年的11、12月间我们也能够看到类似的游戏阵容……它们能够成功狙击《塞尔达传说GC》吗？

《塞尔达传说GC》的副标题已经确定为“风のタクト”，“タクト”这个词有着多重含义：指挥棒、节拍、机警、触觉，等等。从“《塞尔达传说》系列”副标题一贯的命名方法来看，取“指挥棒”一意的可能性最大，而“机警”的几率最低！按照中文的读法来看，“风之节拍”是最好听的，但是在任天堂正式公布标题的本意之前，我们的翻译都很有可能是错误的！看来这次古怪精灵的林克从一开始就给我们设置了一个不小的谜题呢！



本来《塞尔达传说GBA》也将与《塞尔达传说GC》同日推出，但可能是考虑到不能让《塞尔达》FANS到时因为手心手背都是肉而左右为难，并且SQUARE加入GBA之后的第一弹《陆行鸟大陆》以及NAMCO的《克罗诺亚英雄 传说的星之徽章》也将与《塞尔达传说GC》同日推出，所以，《塞尔达传说GBA》也就“顺理成章”地延期了。仔细看过我们之前报道的玩家一定知道，这一次《塞尔达传说GC》是与GBA主机联动而不是与《塞尔达传说GBA》联动的，所以，任天堂此举无疑是为了让我们更好地享受这顿大餐！

12月19日 |《MGS2 实体》+《无尽沙加》+《索尼克 ADVANCE2》+《世嘉拉力》+《铁甲飞龙 ORTA》+《索尼克百万大合集》

推荐度

《MGS2 实体》PS2 ★★★★★

《无尽沙加》PS2 ★★★★★

《索尼克 ADVANCE2》GBA ★★★☆☆

《世嘉拉力》GBA ★★★☆☆

《铁甲飞龙 ORTA》Xbox ★★★★★

《索尼克百万大合集》NGC ★★☆☆☆

就作品受注目的程度来看，12月19日绝不逊于11月28日。《MGS2 实体》虽然是“完全版／国际版”性质的作品，但增加的新要素绝对保证了游戏的耐玩度以及乐趣要倍数于前作，并且，从《MGS2 自由之子》那会儿就埋下的伏笔也终于能够起到效果了——在PLANT篇中使用Snake是许多MGSers梦寐以求的事情；《无尽沙加》则是SQUARE年末的全力一击！其实细数SQUARE近年来的作品，在PS2上制作的RPG也就那么3款，即使包括了“国际版”5个手指头也能数清。运用了新技术的《无尽沙加》所表现出的那种独特的画面魅力是在其他游戏中体会不到的！根据TGS2002上的试玩反馈来看，惟一的意见就是读盘速度偏慢，不知道这个缺点会不会引发PS2硬盘的再次缺货呢？无论怎么样，制作游戏时的SQUARE还是那个SQUARE，相信《无尽沙加》会成为年末圣诞商战最成功的作品。

SONIC TEAM会在GBA与NGC上各推出一款SONIC游戏，分别是《索尼克ADVANCE2》以及《索尼克百万大合集》。根据目前所公开的画面，你也许会怀疑《索尼克ADVANCE2》仍然是一个移植作品，但事实上本作是一个完全“原创”的作品，并且还会有一个原创的可爱角色——库利姆。之所以将“原创”打引号是因为游戏中关卡设计的创意还是来自MD历作的。《索尼克百万大合集》则与《索尼克ADVANCE2》完全相反，是一个翻炒旧作的大杂烩游戏，收录了几乎所有次世代以前的SONIC游戏，毫无疑问，这款游戏就是考验一名忠实的SONIC FANS的试金石。

说起来12月19日也是SEGA大举进攻的日子，除了两款SONIC游戏之外，《世嘉拉力》以及《铁甲飞龙ORTA》也都在这一天推出。玩过了《V拉力3》GBA版的玩家应该不会对《世嘉拉力》的游戏画面有丝毫惊讶——《世嘉拉力》剩下的能够吸引人的东西确实不多；《铁甲飞龙ORTA》虽然贵为国内SEGA FANS极度期待的一部作品，并且SEGA也为这款游戏尽了全力，除了将初代的《铁甲飞龙》完全移植到Xbox上之外，《铁甲飞龙》历作的所有CG动画也都将收录其中！甚至还会在限定版中附送SS前两作的原声CD（前误传为将前两作移植入游戏，后被证实这只是一厢情愿且不切实际的期待），但Xbox在日本过少的销量将严重阻碍飞龙在新世纪的首次翱翔。

www.plumbook.cn

12月26日 |《王国之心 终极混合版》+《真·女神转生 if……》+《永恒的阿卡迪亚 传说之章》

12月26日是2002年度的最后一个游戏发售日，所有的喧闹与争斗都将在这一天后逐渐散尽硝烟，只留下玩家自己在家中回味这个壮大物语的每一个细节……

推荐度

《王国之心 终极混合版》PS2 ★★★★★
《真·女神转生 if……》PS ★★☆☆☆
《永恒的阿卡迪亚 传说之章》NGC ★★★★☆

《王国之心 终极混合版》除了将采用与美版一样的英文配音以及难度之外，还会增加新的情节；这还不算，随着《最终幻想X-2》的公布，SQUARE也宣布将会在《王国之心 终极混合版》中收录《最终幻想X-2》的游戏影像！——这对于《最终幻想》的FANS来说绝对是极大的诱惑啊！现在还剩下一个问题：《最终幻想X-2》影像出现的条件是不是也像《王国之心》附带的那段神秘影像那样苛刻呢？

今年3月《真·女神转生II》推出之后被玩家查出三百多个BUG，成为一大丑闻。不知道这一次ATLUS有没有仔细地为《真·女神转生if……》除BUG呢？

《永恒的阿卡迪亚 传说之章》原本打算推出PS2与NGC两个版本，不过也许是在仔细研究了PS2及NGC的软件分布形势之后，OVERWORKS果断决定终止了PS2版的开发，只在NGC上推出这款被誉为DC最强RPG的作品。的确，NGC实在是太缺少RPG游戏的支持了。《永恒的阿卡迪亚 传说之章》在日本的期待度比较高，看来不少玩家还是因为DC而错过了这个不可多得的天空冒险传奇啊！

今冬 |《妖精战士 精灵的黄昏》+《创造职业球会3》+《魔戒 双塔》+《塞尔达传说GBA》+《银河战士》+《F-ZERO》+《瓦里奥NGC》……

推荐度

《妖精战士 精灵的黄昏》PS2 ★★★★★
《创造职业球会3》PS2 ★★★★☆
《魔戒 双塔》PS2/XBOX/NGC ★★★★☆
《塞尔达传说GBA》GBA ★★★★★
《银河战士》GBA ★★★★☆
《F-ZERO》NGC ★★★☆☆
《瓦里奥NGC》NGC ★★★★★

以上列出的游戏都是还未确定发售日而有可能在12月31日之前发售的游戏——仔细看看这个阵容也的确是够强大的了。在这里需要特别指出的是，《魔戒 双塔》的PS2美版已经发售，从老美的评价以及公布的游戏画面、各种要素来看绝对是一款《魔戒》FANS必玩的作品！——单单只是游戏中收录的那些《魔戒 双塔》电影的影像就已经值回票价了！游戏本身制作得也非常精良，忠实再现了电影那宏大的，激动人心的场面，再强调一次，《魔戒》FANS不可错过！

名作系列的天下

明年3月前PS2上最引人注目的4款RPG游戏——《星之海洋3 直到时间的尽头》、《宿命传说2》、《无尽沙加》以及《最终幻想X-2》都是名门正宗嫡传，有着高贵血统的著名系列之最新续作。猜猜哪几款游戏会成为PS2的又一个百万大作？《星之海洋 第二个故事》销量75万、《永恒传说》80万、《浪漫沙加3》130万、《最终幻想Ⅷ》362万！这样辉煌的成绩让人难忘，更让人对这4款游戏的前景充满了信心！在这里列出这四大系列作品历作的销售成绩，相信这些数据是喜欢这几个系列的玩家非常感兴趣的。

《星之海洋》系列		
《星之海洋》	SFC	25万
《星之海洋 第二个故事》	PS	75万
《星之海洋 蔚蓝星球》	GB	15万

《沙加》系列		
《魔界塔士沙加》	GB	110万
《魔界塔士沙加》	WSC	5万
《沙加2 秘宝传说》	GB	85万
《沙加3 时空的霸者》	GB	65万
《浪漫沙加》	SFC	97万
《浪漫沙加》	WSC	8万
《浪漫沙加2》	SFC	117万
《浪漫沙加3》	SFC	130万
《浪漫沙加 开拓者》	PS	108万
《浪漫沙加 开拓者2》	PS	72万

《传说》系列		
《幻想传说》	SFC	20万
《宿命传说》	PS	60万
《幻想传说》	PS	60万
《幻想传说 换装迷宫》	GB	14万
《永恒传说》	PS	80万

《最终幻想》系列		
《最终幻想》	FC	52万
《最终幻想》	WSC	51万
《最终幻想II》	FC	76万
《最终幻想II》	WSC	33万
《最终幻想III》	FC	140万
《最终幻想IV》	FC	144万
《最终幻想IV》	PS	28万
《最终幻想IV》	WSC	9万
《最终幻想V》	SFC	245万
《最终幻想VI》	SFC	255万
《最终幻想VII》	PS	326万
《最终幻想VII国际版》	PS	55万
《最终幻想VIII》	PS	362万
《最终幻想IX》	PS	282万
《最终幻想X》	PS2	248万
《最终幻想X国际版》	PS2	26万
《最终幻想XI》	PS2	15万

www.plumbook.cn

押错宝的乌龙游戏大预测

每年，各个游戏公司都会推出几十甚至上百款游戏，而在3月份、暑假以及圣诞期间推出的游戏往往是那种被公司寄予厚望的作品，公司年终结算的业绩是好是坏通常也取决于在这些时候发售的游戏的销量是高还是低。我们看到“某某公司的中期结算纯利润向上修正”这样的新闻，不用说，这家公司一定碰上了比天上掉馅饼更加美妙的事情，比如近几年幸运女神的宠儿KOEI，《真·三国无双2 猛将传》原本预计2002年年内总共出货30万套，但截止至10月中旬一不小心就卖掉了64万套，连带着《真·三国无双》也挤入了销售榜TOP50，实在是可喜可贺！

有这样令人惊喜羡慕的游戏，同样也有一些令行家里手们跌碎眼镜的游戏——这样的游戏对于那些制作/发行公司来说，简直就是一场噩梦。对此我们也只能无奈地摇摇头，说句“兄弟，你押错宝了……”

例如CAPCOM于去年12月27日推出的3DACT《马克西莫》，这款在圣诞期间发售的游戏被寄予了很高的期望值，也被CAPCOM自己称为“年末商战的重点作品”。并且纵观圣诞期间CAPCOM的游戏发售表，也只有这样一款《马克西莫》算是拿得出手的作品。但这样的一款作品最终的销量却没能达到10万套……此情此景只能用“惨淡”来形容，即便CAPCOM的宣传部门想出了“预订《马克西莫》送游戏主题内裤”这样的促销手段也于事无补。

再比如CAPCOM（AGAIN！）于今年夏季推出的卡通渲染赛车游戏《auto modellista》。对CAPCOM有过“研究”的玩家都知道，每年夏季暑假期间CAPCOM都会拿出一款相当出色的A·AVG或者FTG犒劳玩家们，这种与玩家间的“约定”已经持续了近5年了。而在这个夏季CAPCOM的主打作品却是这样一款风格独特的赛车游戏，在宣传工作方面CAPCOM为《auto modellista》可以说是尽了全力，甚至在10月份的TGS上CAPCOM的主展台都是以这款游戏为主题的！不过，《auto modellista》最后的销量却仅仅勉强越过了10万套，这样的成绩的确有负“CAPCOM夏季大作”的盛名。

近况不佳的NAMCO也是这方面的典型。从前年的《7 莫尔莫斯骑兵队》开始，NAMCO似乎就从来没有走运过，无论是什么主打游戏都无一例外地叫好不叫座：《风之克罗诺亚2》（2001年3月）、《铁拳4》（2002年3月）、《异度传说 第一章》（2001年2月）等等，印象中也只有《皇牌空战4》达到了预期的成绩，也难怪这家历史最悠久的大厂近日传出有可能被任天堂收购的新闻了。

让我们再来看看今年这个“数也数不清”的超豪华游戏阵容，会有哪些孩子不幸辜负老爸老妈的期望没能在期末考试中取得预期的成绩呢？

最大的可能就是那些名作的复活版。所谓“名作的复活版”是指TECMO的《阿耳戈斯战士》、SEGA的《忍》、KONAMI的《真魂斗罗》、任天堂的《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》、CAPCOM的《钟楼3》这样虽然是公认的名作，但已经很久没有推出新作的游戏。这样的游戏一般都会以“XX的回归”或者“原点的极意”等等挑逗老玩家的口号作宣传，但对于从PS时代才加入的新玩家来说，吸引力是很有限的。而且，由于游戏已经跨入了3D时代，因此在游戏的玩法上与前作的区别是显而易见的（《阿耳戈斯战士》、《忍》等等），如何才能够让新老玩家都满意？——既要让玩家觉得新奇又不能失去前作的风格和精髓，真是让人头痛啊。“《魂斗罗》系列”在日本从来都是徒有其名，《真魂斗罗》很难有什么作为；而SEGA的《忍》以及TECMO的《阿耳戈斯战士》情况最微妙（就在许多玩家极度期待这两款游戏的时候，GOUKI也泼一点冷水），一个是以幻想的中世纪为故事背景，一个是以古朴的忍术与现代的高科技相结合的超现代东京为故事背景，它们的共同点是两款游戏将于12月5日同时发售、前作距此作的时间跨度实在太长，（分别是7年和15年）而且游戏的进化幅度也是大得惊人，《忍》的“杀阵ACTION”系统和《阿耳戈斯战士》的“迪斯卡马”可以算是游戏的最大卖点，而这两个系统恰恰都是原创的——老玩家不会因此而有怀旧的心情，新玩家也不会因此而兴奋地跳起来——这两款游戏极有可能最后的销量让喜欢它们的玩家大失所望。

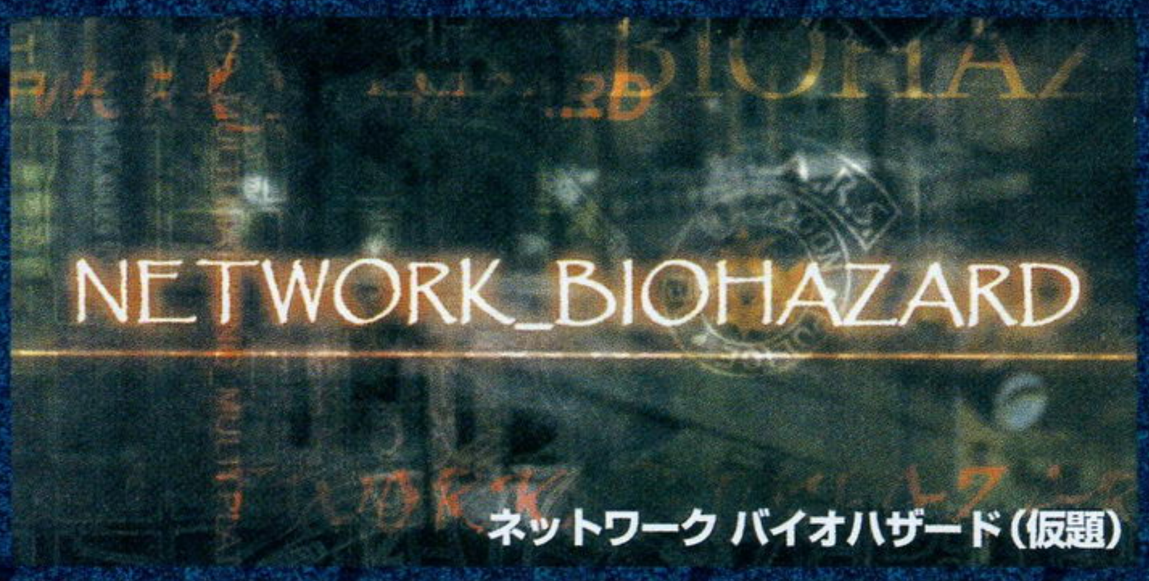
然后就是同类型游戏竞争下的牺牲品。SCEI的《暗黑编年史》与NAMCO《宿命传说2》同日推出，同样都是PS2平台，同样都是RPG，同样都是动画风格，一场龙争虎斗再所难免——皆大欢喜的结局几乎不可能出现。现在看起来是SCE的《暗黑编年史》落败的可能性比较高。说起来SCE不知已经是第几次为自家的游戏大派体验版了，而且效果是一次比一次差——比如《捉猴2》、《波波罗古罗伊斯 初次的冒险》、《我与魔王》等等都闹出了游戏的实际销量远不如体验版派发数量的笑话。在TGS展上《暗黑编年史》的体验版也是满天飞，不知道这一次SCE的体验版战略能否收到更多的回报呢？

接下来是那些由背负着悲惨的宿命的公司推出的游戏。所谓“背负着悲惨的宿命的公司”指的就是那些仿佛被诅咒而导致霉运不断的公司，规模不论大小，作品不分好坏，总之就是卖不好……比如说SEGA就是一个典型。有一个小小的数据应该能够说明一些问题：进入次世代以来SEGA在日本本土只有《VR战士2》这一款游戏的销量突破了100万套，这对于SEGA这样一个曾经的硬件厂商来说绝对不是一个光彩的记录。今年年末SEGA在4台主机上全面开花，但从目前的情况来看，到底结不结果真的很成问题。去年11月～12月间SEGA推出的游戏只有NGC版的《索尼克大冒险2 战斗》销量还算不错，而其他作品则只用“惨不忍睹”来形容——除了有一两款游戏的销量接近10万套之外，其他游戏的销量全部都在5万甚至3万左右徘徊，圣诞节的欢乐气氛似乎一点帮助不了SEGA的游戏。究其原因，一是作品多以复刻为主，二是在主机销量最大的PS2上几乎就没有什么新作推出，仍在DC上推出游戏。今年年底SEGA最重要的作品是PS2上的《忍》以及Xbox上的《铁甲飞龙ORTA》，而其最强的开发部SEGA-AM2却看不到什么动静，也许是铃木裕的家用机版《VF4EVO》（具体机种未确定）不愿凑这个热闹吧——但王者之作《VF4 EVO》不推出，如何能够带动SEGA作品的人气呢？《忍》与《铁甲飞龙ORTA》毕竟不是那种一直保持着高人气、高期待度的作品，而没有这个双保险的话，SEGA的作品真的很危险啊……GBA版的《索尼克大冒险ADVANCE》的销量接近10万，按照这个成绩推断其二代的销量也不会有太大的变化；至于《索尼克百万大合集》，前面已经说了，那根本就是FANS的作品……《铁甲飞龙ORTA》就算游戏素质再高，Xbox那点可怜的销量就摆在那里，再加上日版Xbox的游戏就没几个销量能超过10万套，所以，《铁甲飞龙ORTA》也悬着哪。

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：GOUKI

身处危机四伏的浣熊市，你能否成功逃离这个噩梦之地呢？



ネットワーク バイオハザード（仮題）

PS2	CAPCOM	A・AVG	1～4 人
	未定		记忆要求未定
DVD-ROM	PS2 BB UNIT 必须		售价未定

PS2 上的《生化危机在线》应该算是最接近正统“《生化危机》系列”的外传作品了。游戏的舞台是FANS们相当熟悉的悲情城市——浣熊市。除了克莱尔、里昂等早就为大家所熟悉的“生还者”之外，还有一群人们我们不应该忽视——他们那不逊于任何人的求生意志同样值得我们尊敬。这就是本作要表现主题——求生存。

生化危机在线

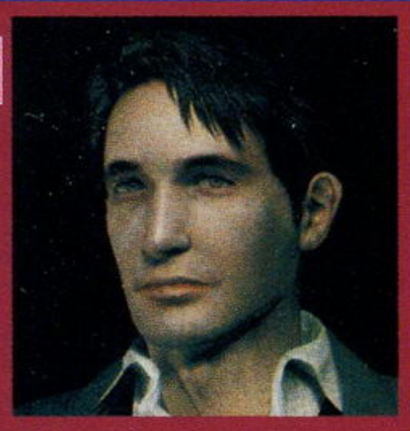
8位主要出场角色

凯文 KEVIN

浣熊市的警察，非常热血的小伙子。他有很强的作战能力，武器知识也相当丰富，但由于他易冲动的性格，使得他二度落选S.T.A.R.S.的队员选拔测试。

凯文无疑将是主力的战斗型角色，以他的身分，在4人组成的小团队中应该能够成为领导者。专业技能方面，对武器使用的熟练度以及对紧急情况的判断力绝对应该是一流的。此外，HP 以及耐力方面也应该是非常不错的，是一名使用起来与《生化危机 2》的里昂感觉类似的角色。

乔治 GEORGE



医院的外科医生，拥有非常丰富的医学知识，寡言少语，但考虑问题很全面。他前不久刚离了婚，原因是他与医院的护士有婚外恋。

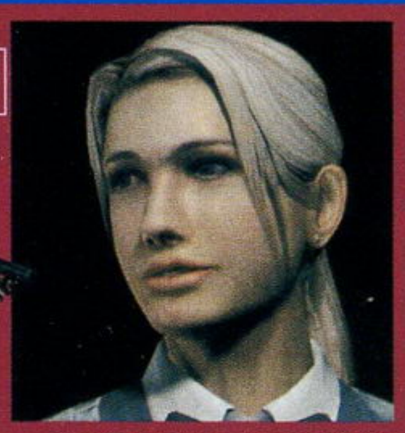
医生＝回复系的魔法师？中年的白领阶层，应该是一个作战能力比较弱的辅助型角色。由于有非常丰富的医学知识，因此在有人受伤的时候就能够发挥很大的作用了。例如由他配制的草药效果更强、知道如何合理地使用药品等等。HP 以及耐力应该是中等偏上。

阳子 YOKO

日本人，她的电脑知识很丰富，个性老实。但与她老实的性格有些矛盾的是，有时候她做起事来会不顾后果……是一个非常情绪化的人。

阳子有关电脑方面的才能使她成为一个非常重要的“解谜型”角色。众所周知在“《生化危机》系列”中电脑方面的谜题是非常多的，因此就必须得有阳子这样的角色。有她在队伍中也许就能够解开其他人无法解开的谜题，从而找到逃生的捷径。HP 以及耐力应该是中等水平。

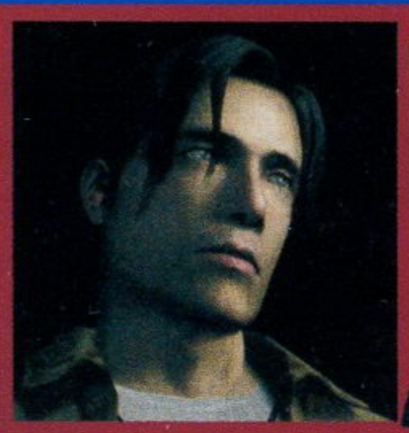
辛迪 CINDY

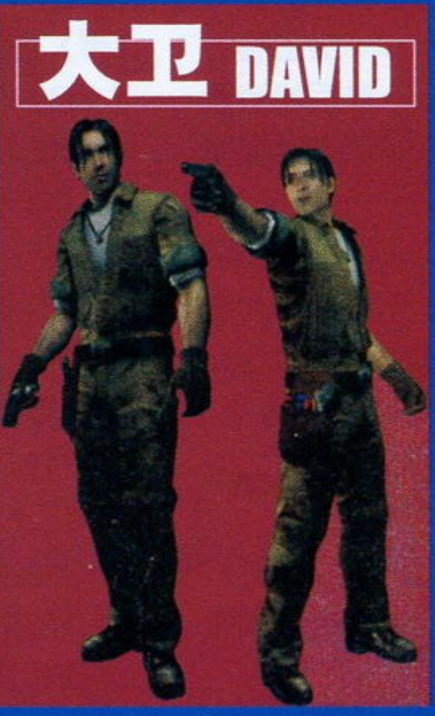


充满活力的、乐观开朗的酒吧服务生，因为某种原因而选择了现在的这份工作。待人的态度十分亲切，美丽的笑容也常常能够感染店子里的客人，让气氛变得活跃起来。

充满活力、乐观开朗……难道辛迪会成为类似RPG中的舞蹈家那样的鼓舞士气的角色吗？由于是年青人，因此她的 HP 以及耐力、行动力都应该是很不错的。标准的金发美女模样也会让她成为许多玩家的首选角色。

大卫 DAVID

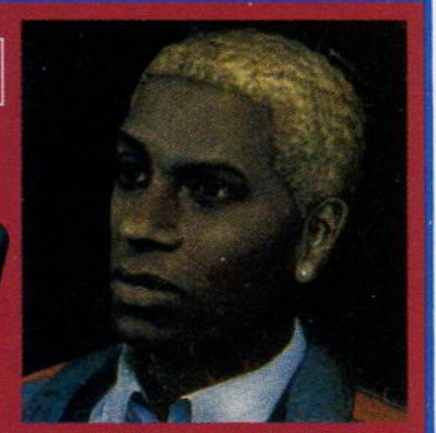




沉默寡言的水管工人，很少与人交流，没有人知道他过去是做什么的，他也从不提及，似乎是在刻意隐瞒着什么。

看大卫单手持枪的老道样子就应该知道他不是一个普通角色。在他的背景设定中他只是一个普通的水管工，但一个普通工人怎么会对武器的感觉这么“熟悉”呢？话不多的大卫给人一种酷酷的感觉，在 HP 以及耐力、行动力方面应该是相当高的。作为平衡，他的其他技能也许就会大幅弱化了。

吉姆 JIM



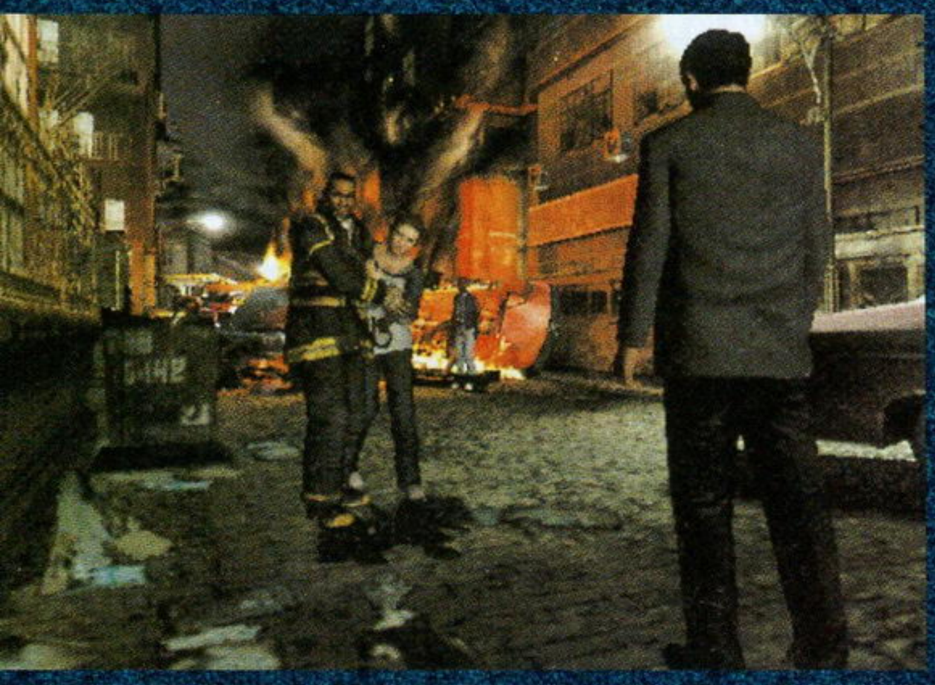
地铁站的工作人员，话很多，总是喋喋不休，是一个活跃气氛的高手，但有时也会把其他人弄得很尴尬。他的头脑很灵活，很擅长解杂志上刊登的那些字谜。

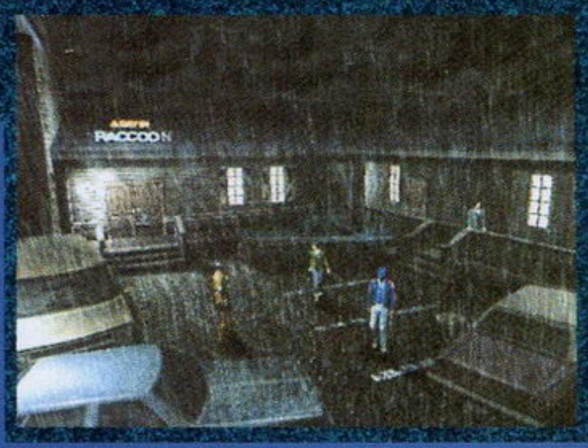
阳子主要对付电脑方面的谜题，而在“《生化危机》系列”中经常出现的另一种谜题——字谜也应该有专人应付，吉姆就是这样的角色。作为文弱的文职人员，他的战斗能力不可能有多强，主要就是跟在队友后面做掩护。在 HP 以及耐力、行动力方面应该是中等偏下的。

通梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《生化危机在线》将带你体验网络AVG的神奇魅力！

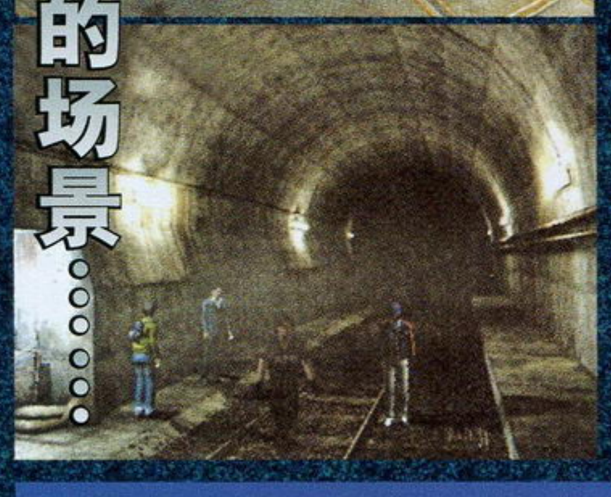
4人组队模式！游戏是如何进行的？





根据目前公开的情报来看，虽然本作仍然以“求生存”作为主题，但因为是网络游戏的关系，所以在表现方式上进行了一些必要的改动。首先，在出场角色方面，可供玩家选择的角色多达8人，（不过对于一款网络游戏来说并不算多？）预计还会有如《VR战士4》那样的个性化的换装系统，让玩家不至于感到从角色身上体现不出自己的个性；除了主角外，还有数量庞大的NPC分布在城市的各个角落，这些NPC身分各异，有普通的上班族、学生、小孩子，也有像“安布雷拉生化危机对策部队士兵”、“警局里的囚犯”、“马克的老朋友鲍博”这样身分比较特殊的角色。这些NPC角色会提供给你一些非常有用的情报，也会伸手向你救援，或是向你提出其他的要求。并且，不同的主角去接触某些特定的NPC还会有意想不到的效果，例如对于小孩子，让年纪比较大的马克或者是看起来很亲切的辛迪去与其沟通的效果就要比让大卫、凯文等看起来凶巴巴的角色去沟通的效果要好得多；再比如若想去和鲍博沟通，显然是让鲍博的老朋友马克去比较好。

许多熟悉的场景……



既然是网络游戏，那么“分工”是必不可少的一个环节，这也是为什么会将8名主角设定为不同性别、不同职业的原因。游戏支持最大4人组队进行游戏，并且，4名角色一开始也不是在一起的，玩家需要通过一定的联系手段（具体方式未明）知道同伴的位置，再前往约定地点汇合，再进行“最终脱逃”。但是，这样带来的一个大问题就是——游戏本身是不是和单机版的《生化危机》没有多大区别？——当然不是。在单机版中，主角们看到“大活人”的机会非常有限，更不用说有与其交流的机会了。而在网络版中玩家就能够体会到“协力逃出险境”的紧张刺激而带来的乐趣。在公布的画面中，我们看到了很多角色们相互掩护或者是扶持受伤的同伴继续前进的感人场面，而这一切都在玩家自己的掌握之中，高自由度的《生化危机在线》带来的乐趣就在这里。

在巨大的灾难面前，“求生”的欲望会迫使你采取什么样的行动呢？

许多的证据表明，当人面临生命威胁的时候，所爆发出的能量、所做出的决定、所展现出的个性都是在安稳的生活中无法看到的。而本作的环境设定就是这样一个充满死亡恐惧的地方，生存是惟一目标，至于过程倒是次要的。“自保”的心理会让人与人的关系变得很微妙，例如在公布的画面中我们就看到许多普通的NPC市民持刀堵在路口上阻止玩家继续前进——我们几乎已经可以想到这样的剧情——“你凭什么证明你没有感染G病毒？”“我们根本就不相信你！”相信看过了《生化危机电影版》的玩家的感触会更深吧。

马库达威尔
所属“对安布雷拉生化计划”U.B.C.S.部队的佣兵。

米格尔
在《生化危机2》中受到“G”怪物的追击，奇迹般地生存了下来。

内森
因为某个原因被拘留在浣熊市警察局，想通过这次事件脱狱。

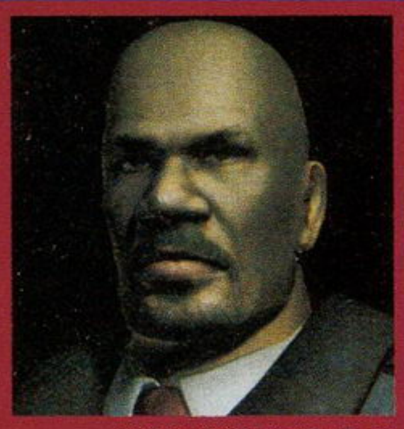
萨缪尔
一个内森小弟式的人物，跟他一样现在也拘留在浣熊市警察局。

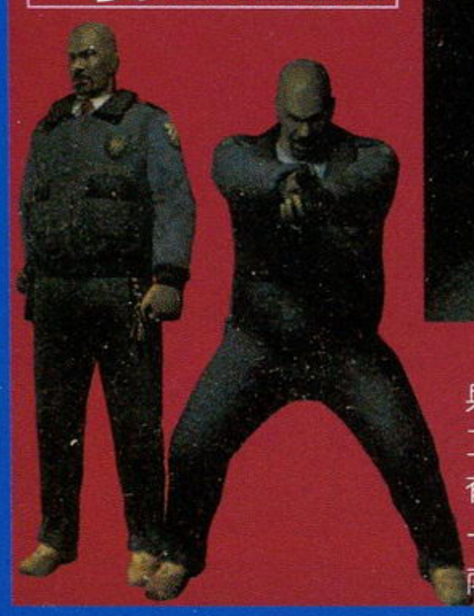
其他的NPC角色

米奇
汽车旅馆的管理人，从他的表情上就可以看出是一个性情怪异的人。

玛迪森
一个想逃出浣熊市的少女，本来是和她的母亲一起行动的……

马克 MARK





越南战争的退役老兵，如今在一家保安公司工作。由于他的经历，使他有很丰富的作战经验。他一直在努力忘掉自己在越南战争时的经历。

马克的身分注定使他成为一个主力战斗人员，年纪方面他与《生化危机》中的巴瑞相仿，除了在行动力方面不如凯文之外，其他方面应该是有过之而无不及的。由于他在保安公司工作，因此他也可能会了解一些有关保全方面的事项以及机密，更有利于在满是丧尸的城市中找到落脚点。

艾莉萨 ALYSSA

报社社会部的新闻记者，她对于外部环境的变化非常敏感，并且也有喜欢同人争执的职业病。由于职业的关系她对于危险情况已经习以为常了。

就像吉尔那样文武兼备的全才型角色？不过鉴于在《生化危机2》中出场的名叫“本”的记者的倒霉遭遇，所以还是不要寄予太大希望的好。

电脑杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

GUNSURVIVOR 4
BIOHAZARD

文：GOUKI

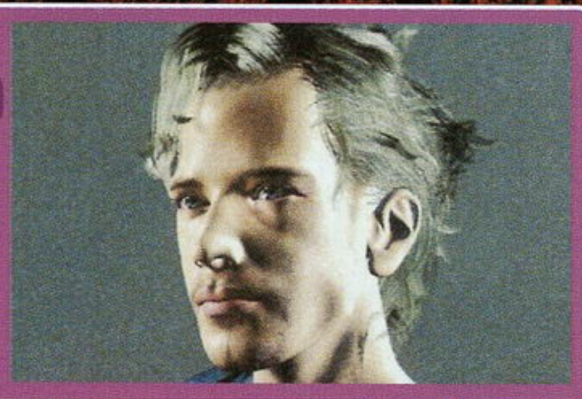
枪下游魂4 生化危机

这一次故事终于又回到《生化危机》的世界中了。“《枪下游魂》系列”一直以完整的世界观、剧情以及类似FPS的独特的操作方法著称，在《枪下游魂3 恐龙危机》那创造性地引入了狙击这一模式之后，不知道本作又会带来怎样的变化呢？

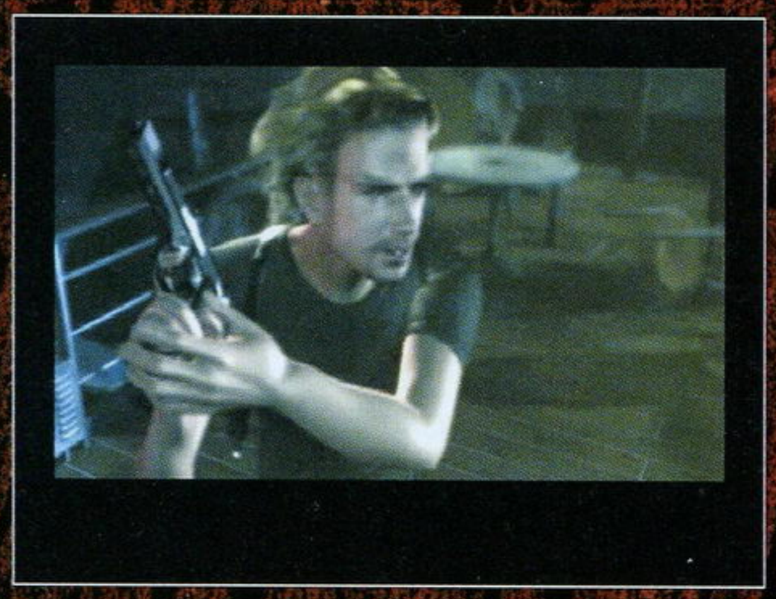
PS2	CAPCOM	STG	1人
	发售日未定		记忆要求未定
DVD-ROM	对应GUNCON2、USB鼠标		售价未定

布鲁斯·麦克吉文
Bruce McGivern

本作的主人公，隶属于美国军方，目前的任务是密切关注安布雷拉公司的一切活动，并调查安布雷拉巴黎分部t病毒失窃的真相。他的个性比较冲动，正义感很强，工作能力超一流。



游戏的舞台—— O 豪华客轮



本作的游戏舞台是一艘安布雷拉公司名下的豪华客轮。主角布鲁斯为了查明t病毒失窃的真相而单独潜入客轮，然而他的行动却被一个不明身分的黑衣男子发现，在激斗中客轮发生了大爆炸。当布鲁斯来到客轮内部，却发现这里已经受到t病毒的感染，大批的丧尸一步步地向他逼近……

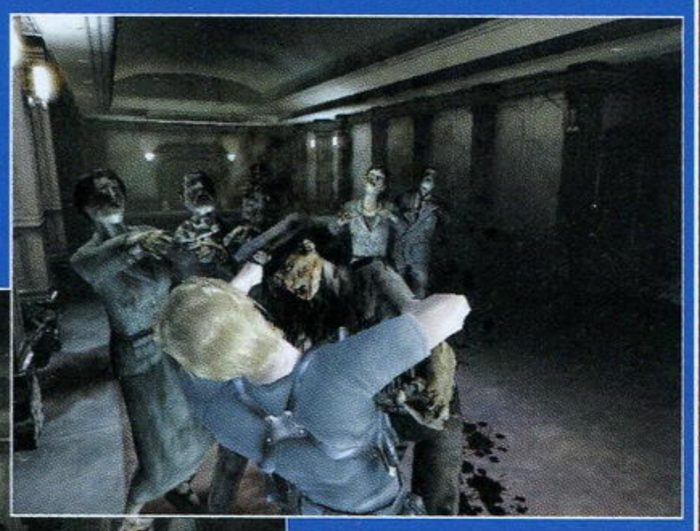
神秘的黑衣男到底是什么人？

▲看样子布鲁斯遇上了麻烦，黑洞洞的枪口直指着他！

▶客轮发生了大爆炸！巨大的冲击波把布鲁斯震得老远，他会平安无事吗？

与前几作不同的新移动方式

“《枪下游魂》系列”自第一作开始一直都是始终以主观视点贯穿整个游戏，除了剧情画面之外玩家是看不到主角的样子的。这一情况在本作中得到了改变：在非战斗状态下，玩家是以第三人称追尾视点来行动的，即是说玩家可以在非战斗状态下看到主角行动的样子。而包括残弹数在内的其他战斗时所需的数据则不会在这个时候表示出来；而当布鲁斯受到丧尸的攻击的时候，画面也会转为第三人称视点，让玩家看看自己是怎么被丧尸咬的。（笑）



▲◀移动的时候，视点就在布鲁斯的背后，能够很清楚地看到前方的情况。并且，这样的镜头给人的临场感似乎要比主观视点更强？毕竟是《生化危机》啊！而当受到丧尸的攻击时，画面同样也会转为第三人称视点。不知如果是手拿着光枪，那该按什么键来争脱呢？

丰富的武器装备

注意看左下角的武器——居然是火炮？拿这样的重武器对付丧尸是不是夸张了点？只是一炮就把房间里的丧尸给全部炸飞了，威力可见一斑。

体力值可以很直观通过右下角的心电图看到，这也是《生化危机》的传统了。看起来这一作不怎么需要频繁进入菜单画面使用道具、切换武器了。难道会有一个单独的按键来切换武器吗？

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

无尽沙加

文：SOUL

PS2	SQUARE	RPG	1人
	预定2002年12月19日发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		6800日元

AKITOSHI KAWAZU Presents

UNLIMITED Saga™

アンリミテッド：サガ

7位主角终于公布完毕！

卡什（CASH）
32岁

卡什为家中三兄弟之长男，因为反感作为骑士团高官的父亲，卡什离家出走成为一位冒险家。现在他正为了走遍全世界、学会所有的知识为目标而参加各地的活动。卡什具有很强的正义感，但为了正义，他也常常伤痕累累。

卡什的发型及装扮都尽显他酷哥的本色，虽然他已32岁，是所有7位主角中最年长的一位，但对大多数男人来说，年龄越长，就越有成熟、稳重的感觉，所以32岁的年龄只会令他更具有魅力。

原为骑士的正义冒险家

密斯（MYTH）
28岁

首先请不要误会，密斯虽然细眉明眸、脸庞娟秀，还扎着一对大马尾辫，但他却是一个名副其实的男人。而且他最喜欢的就是喝酒、追求女孩。密斯在文物的鉴定方面具有天生的才能，但有一天，他见到了一幅画，画上所描绘的女性令他无法忘怀。为了找到她，密斯展开了世界旅行。

密斯古铜色的肤色让他看起来像是个运动健儿，也许是因为辗转于世界各地去鉴定文物才令他的肤色如此吧。另外密斯额头上的标记也令人感到好奇。注意他那对大马尾辫还是一上一下绑的。

他的命运因为一幅画而漂荡

茉迪（JUDY）
10岁

茉迪在使用魔法方面具有天才。同时，她也非常天真活泼，但正因为太天真，导致她做错了很多事……

茉迪是所有7位角色中年龄最小的一位。头上戴着的大魔法帽、身上穿着的魔法袍似乎显得有些肥大，左肩跨着的精致小跨包，右手还持着魔法书，她还在学习更多的魔法知识吧……这一切都令她成为7位主角中最可爱的一位角色。另外作为天才魔法少女，她会成为队伍中最强力的魔法攻击系的角色吗？

朝气蓬勃的天才魔法少女

▲这幅人物插画终于完整了。可以看出《无尽沙加》中的角色性别分配也挺有趣，分别是3男3女1亚人类，男女平等哦。（笑）

话梅杂志&3DM GMV
www.plumbook.cn

前线狙击

龙战士Ⅴ

BREATH OF FIRE® Ⅴ DRAGON QUARTER™

文：邪魔天使

11月的RPG狂潮就要到来了，而作为先行部队的《龙战士Ⅴ》(以下简称《龙Ⅴ》)不知会给我们带来什么惊喜。从目前公布的资料上看CAPCOM也是力求在原有的基础上有所变化。我相信，这次《龙Ⅴ》除了在人设方面让大家有点失望以外，其他的都比较优秀。(P.S.：不知道有多少人能接受那种阴郁的世界观和压抑的气氛)

PS2	CAPCOM	RPG	1人
	预定2002年11月14日发售		240KB
DVD-ROM	对应周边未定		6800日元

《龙Ⅴ》独自的新系统SOL (Scenario OverLay) 大公开！

我们知道一般的RPG中，战斗时如果全灭，想重返游戏的话，你的LV和经验值只能保持在记录时的状态。但是在《龙Ⅴ》中，如果你在战斗中放弃，你的LV会回到以前的状态，但装备品却可以保留！这就是本作最重要的“SOL”系统。而且你既可以从游戏最初开始冒险，又可以从记录的地方开始冒险，也就是说你可以以手持强力武器和高LV的状态重新开始游戏。想想以高能力的状态狠K那些以前难打的敌人，那种感觉真是爽！

▲当然，游戏还是可以像普通RPG那样，以记录时的状态重新开始游戏。但是，我想大家还是会用“SOL”的吧，毕竟太方便了。

① 武器可以保留

SOL的魅力就在于，当重新开始游戏时，上次选择SOL时所持有的装备不会消失。这样一来，当面对那些曾经打不过或者很难打的敌人时，因为手中有强力的武器，而处于有利的状态。

▶初期阶段，龙以这种装备面对敌人，不管面对怎么样的敌人都会是苦战。

◀但是，使用SOL之后，就会手持强力的武器再次开始游戏，对战斗就很有利了。

② 可以保留习得的技能

在利用SOL的时候，除了武器等装备品之外，每个角色持有的技能也可以保留下来。跟高级的装备品一样，如果在持有高段位的必杀技或魔法的情况下重新开始游戏，那战斗一定会很轻松的。这样一来，大量的经验值就会源源不断地入手，呵呵，这太令人兴奋了。

▲这是龙初期所持的技巧画面，数量和伤害度都不够。

持有强力的技能，再次展开冒险！

即使开始时很弱，但是……

▲▶初期时的必杀技和升级之后学到的必杀技，其伤害程度一目了然。

③ 利用PARTY经验值提升级别

这款游戏中在打倒敌人之后，每个角色除了得到各自的经验值外还会得到一个“PARTY经验值”。这个经验值是由玩家自己分配到各个角色身上的，这样你可以把“PARTY经验值”分配到自己喜欢的角色身上让他（她）更强大，完全体现出个性。另外，既是这个世界的ID，又是表现个人潜在能力的D值如果LV UP的话，可能会给故事带来变化。

▲你可以将经验值给马上就要升级的角色，也可以把经验值分配给你喜欢的角色。（很像《女神侧身像》哟！）

▶如果级别低了，龙的D值也会很低，门就打不开。

提升D值……

安全锁解除

▲级别提升的话，D值也会提升，这样就可以打开安全锁，以前不能进入的地方也就可以去了。

进一步探询SOL的秘密

利用SOL系统可以使自己以有利的状态再次开始冒险，但如果使用SOL重新开始冒险的话，有可能改变故事内容！有的地方你玩一遍是不会明了的，但使用SOL系统的话，你就会发现新的剧情，让你更完整地了解剧情。

事件1 在队长房间

这里以序盘的一个事件为例来介绍这个系统。这个场景是龙与波修在队长室接受命令的场面，因为波修要求单独和队长谈话，命令龙退席，他们有什么事情非要瞒着龙呢？

▼接受任务之后，波修要求单独与队长谈话。

▲但是泽诺队长似乎想到了什么，就对龙说要他暂时回避一会。

追加事件画面 波修与队长

这时如果选择了SOL，这次你就会看到之前没有看到的情节场面。这样一来，被谜团包围的部分也逐渐明朗。我们可以看到在“事件1”中，龙不在的队长室里面到底发生了什么。

▲大肆地坐在上司桌子上的波修。

两人的关系是……

◀波修要求泽诺队长给他更多的奖励，他和队长的关系到底是……

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

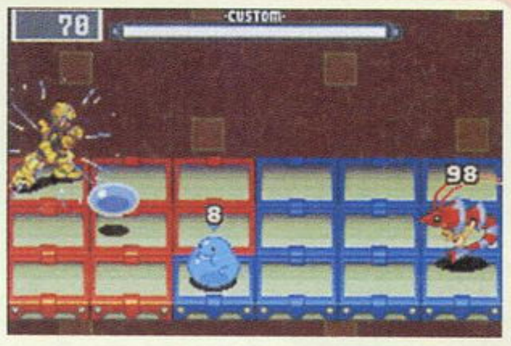
文：阿修罗

阿修罗真是该死！在安排年末工作计划的时候居然疏漏了《洛克人EXE3》这部大作！主要是因为之前这款游戏的发售日一栏一直都是“未定”，现在突然变成了12月6日让阿修罗很不适应！老实说12月6日并不是一个好日子，在这之前，《机战OG》和《口袋妖怪》刚刚发售，风头一定很火，而1个星期之后就是传说中妖怪级的作品《塞尔达传说》，虽然说是移植作品，但是其吸引力也不可小觑……不过大家可以放心，“《洛克人EXE》系列”从来都是低调宣传高销售的作品，虽然没有花很大力气宣传照样能有很好的效果，相信这一次也不会例外！

GBA	CAPCOM	A · RPG	1～2人
	预定2002年12月6日发售		自带记忆功能
卡带（容量未定）	对应通信对战线、NGC-GBA专用联机线		4800日元

GROUND STYLE! 变身系统详细解说！

随着官方公布了新的资料，全新变身形态“GROUND STYLE”的情报也逐渐明朗了！原来“GROUND STYLE”中的“GROUND”一词并不是和以前的“AQUA”、“HEAT”等表示属性的名次并列的，实际上它是决定变身形态特殊功能的表示类型的名词，和它并列的是“GUTS”和“SHIELD”等……而区别于其他类型的是，“GROUND STYLE”的特色在于它能够在不同的地形都上让洛克人.EXE发挥出更强的能力！



大家请看一下，左边是前作和本作的洛克人.EXE状态画面对比图！发现了什么区别了吗？由前作的英文变成了日文？这个不是重点！请注意，这一次没有专门的STYLE选项，但是在画面最右边有一个绿色的小箭头，基本上可以推定游戏会通过左右键来选择STYLE！那么有人就会问，状态栏最后一项是干什么的。“ためうち”其实就是蓄力射击的意思，从图上可以看出这一项代表的是蓄力射击的属性等级，而第三项“チャージ”则代表蓄力射击的攻击力等级。可能会有人觉得奇怪，我们不是正在讨论“GROUND STYLE”的特色吗，怎么突然变成了状态画面大解析了？其实这是有联系，因为这状态画面表示“GROUND STYLE”很有可能是能够自由改变属性的！因为能够改变属性以适应不同地形，所以“GROUND STYLE”就可以具有其他形态没有的优势！

◀ ▲不同属性的“GROUND STYLE”在不同地形上能够发挥最强的能力。

BUG STYLE! 谜样的新形态！

大家仔细看看这幅原画，是不是有一种很特别的感觉？洛克人.EXE的服装和以前各个STYLE的纯色风格完全不同，在全黑的底色上布满了金色的光点，充满了神秘的感觉，而洛克人.EXE本身的表情也十分严肃，和过去那种天真可爱的样子也有很大差别！不错，这就是目前仍然包围在迷雾之中的“BUG STYLE”！之所以说“包围在迷雾之中”是因为目前关于这个全新形态的信息只有它的名字和这幅原画……从目前得到的这些信息来分析，这个全新的形态很有可能就是和《EXE2》中的最终BOSS一样的BUG融合体。大家也知道，BUG融合体具有很强大的力量，比如フォルテ在变成了融合体以后可以同时使用多种属性的攻击……那么是不是说在有可以改变属性的“GROUND STYLE”以后，“BUG STYLE”会是复合属性的特殊STYLE……不过这纯粹属于猜测，具体情况各位读者请看我们的续报，或者是攻略！（这里先透露一个口风，本作攻略在最新一辑《掌机王》上出现的可能性很大，希望大家能够支持！）

全新BOSS角色闪亮登场！

这一次公布的BOSS是KINGMAN！记得前作中プリンセス的NAVI是KNIGHTMAN，这当中不会有什么联系吧？

从原画中可以看出，KINGMAN的造型其实就是国际象棋中的国王，所以它所有的攻击方式都是以国际象棋的棋子为主题的！KINGMAN在攻击的时候会放出各种不同的棋子，比如用剑的卒、用身体冲撞的马等，而它自己却会躲在这些棋子的背后，让洛克人.EXE打不中它！不过从这一点看起来，KINGMAN和前作对战名人的GATEMAN的战术是很相似的，所以它的棋子应该也是可以被击毁的吧！当然，玩家大可以利用灵巧的闪避在棋子的间隙之中直击BOSS……

初期事件大公开！

根据日本厂商的一贯特色，在游戏正式发售之前总会公布游戏的初期剧情，这样就能够更加增长玩家的期待之情！所以这次CAPCOM也这么做了！同以往一样，第1话仍然发生在主角光热斗以及伙伴们生活的秋原町。不过这里将会召开和TV版动画一样的“N1大奖赛”，于是……

刚开始的时候热斗在科学省进行杀毒的学习。接着当然就是和大家对话了！在从学校回家的路上经过了万年关门商店ビグレヤ，为什么这家店还不开张？接着到公园去找伙伴们吧！在这里突然碰到了电视台的人，知道了关于“N1大奖赛”的事。在晚上大家潜入了学校，居然在这里碰到了谜之敌方组织的成员……敬请期待后续的剧情报道！

www.plumbook.cn

文：邪魔天使

最终幻想战略版ADVANCE

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™
ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

GBA	SQUARE	S・RPG	1～2人
	预定2003年2月14日发售		记忆要求未定
卡带（容量未定）	对应通信对战线		5800日元

于2002年10月22日召开的“史克威尔下期游戏发卖发布会”上，终于公布了《FFTA》的发售日期与价格，想不到这款游戏居然是在情人节发卖，难道这是松野的恶趣味？但不管怎么样，这款游戏绝对是目前GBA游戏的焦点之一，遗憾的是发售日并不是传言中的12月，而是在明年，期待这款优秀作品的到来吧。

倔强的剑士、最高裁判，居然是……

新角色 希德・兰德尔

职业：裁判长

没错，这位伊瓦利斯最强的剑士，同时也是裁判长的男人就是大家熟悉的希德船长！在“《FF》系列”中必登场的这位大叔这次当然也没例外，而且他是作为主人公之一缪特父亲身份登场的哟。现实世界中他因为妻子病逝而成为酒鬼，没有固定的职业，但在异世界里却摇身一变变成极赋权利的裁判长，而且还是伊瓦利斯首屈一指的剑士，还受到女王及部下的信任。他专用的规则就是“ADVANCE・规则”。

▲与缪特在异世界也是父子关系，但工作上就成了主从关系了。

▲与寻找回到现实世界之路的缪特好像发生了争执。

◀ 好像希德他们为回到现实世界很困惑呀，缪特的意识会不会……

夏拉

职业：弓箭手

虽然很冷漠，但她却是莉兹值得信赖的同伴

莉兹来到异世界后就遇到了夏拉，经过交谈她就成为了莉兹的同伴。不要小看她的来头，她可是建立“组织”的维艾拉一族的女性。无口、性格冷淡，但令人意外的是居然和好胜、爱激动的莉兹很合得来。不喜欢出现在其他人面前，这和她是弓箭手在远处攻击的职业很相配呀。（笑）戴一个黄玉做的腕轮，似乎有什么特别的回忆。

◀ 虽然夏拉很冷淡，但莉兹却把她当姐姐来看待。

▲似乎夏拉很讨厌虫的样子，不知在“退治蚂蚁地狱”这个任务中，她是否受得了。

▶夏拉可是非常酷的哟，而且对事也不执着，她拒绝“组织”的工作的理由是……

性格稳重、喜欢照顾人的“组织”首领

莫布兰

职业：黑魔道士

当缪特在异世界手足无措的时候，莫布兰出现了，看他的外表就知道他是莫古利一族的。遇到有困难的人绝不会袖手旁观，那些受他帮助的人自然也会帮他，然后就成立了自己的“组织”。莫古利族是一个擅长机械工程的种族，但莫布兰因为有些笨手笨脚，所以才成为黒魔道士。魔道、水晶、王族，他知道很多东西，知识渊博。

▶似乎争吵的原因是关于马修。请注意，蜥蜴族的人跟蜥蜴还是有很大差别哟。

▶莫布兰在伊瓦利斯里一定是个有头有脸的人物，不愧是「组织」的首领呀。

为了赚齐修理飞空艇的钱，开始从商的莫布兰的弟弟

莫布兰的弟弟，他的梦想就是用自己的手造一艘飞空艇，就在梦想就要实现的时候，他的飞空艇不知被谁撞坏了。为了用飞空艇进行他的贸易生涯，现在不得不为修理费奔波。诺诺是6个孩子中的老四，莫布兰是长子。

▲“《FF》系列”中谈到飞空艇就会想到希德，这次却是莫古利。

诺诺

职业：见习机工士

◀一直朝前看的诺诺，虽然飞空艇被撞坏，却毫不气馁地去赚修理费。

攻略志&3D
www.plumbook.cn

新的上级职业

西洋剑士

维艾拉族

擅长使用西洋剑这种细身剑的剑士，她的攻击具有状态附加属性，相对打范围的攻击方式，这种附带效果的物理攻击可能更好用。

圣骑士

人类

把自己的肉体当成盾牌保护同伴，圣骑士这个职业的攻击力、防御力都非常高，而且可以修得多种圣属性的剑技。

时魔道士

莫古利族

能够自由操作如“加速”（ヘイスト）、“缓慢”（スロウ）这些与时间相关的魔法，对于重视时间的这款游戏而言可是有很重要的地位哟。

主教

蜥蜴族

白僧侣的上级职业，重视精神方面的修行，而且可以使用多种恢复系效果的魔法，攻击性魔法方面可以使用强大的“神圣”（ホーリー）。

魔兽使

嗯莫族

在契约中出现的，能操纵怪兽的职业，而且还可以使用被操纵怪兽的特殊攻击，在怪兽很多的任务中有了她就很方便了。

让故事更加精彩的任务模式

在伊瓦利斯发生的各种各样的委托被成为“任务”，而承包这些委托的便利屋组织被称为“组织”。大家可不要小看了这个任务模式，别以为是什么增加游戏时间的设定，它可是和故事主干有密切的联系。有的情况只有接受了任务，才能发展故事情节，而且在任务中你还可以发现伊瓦利斯的许多秘密。可以说，任务就是主要故事情节的向导，现在让我来简单介绍一下如何进行任务吧。

1、先去酒馆收集情报

在伊瓦利斯，私底下流传的传言以及任务的委托，还有各种情报的收集，基本上都是在酒馆里进行的。如果你想接受任务，最开始还是要去酒馆哟。在其他酒馆里也可以收集到对契约有用的情报。

2、可以任意选择任务项目

任务以一览表的形式罗列出来，玩家可以从中进行自由地选择，如果有想接的任务，只要支付一定的情报费用就可以签订契约。当然，根据你接到的任务难度不同，报酬也有变化，不要一口吃个胖子哟。

3、完成任务以及报酬

收集齐了接受任务的情报，就可以去相应的据点完成任务了，形式多半是以战斗或是发生事件为主。如果顺利地完成了任务，就会得到报酬和物品，而且在任务中得到的情报也会对新的故事发展有很大的用处。

规则与裁判　统治伊瓦利斯的绝对存在

在前几期我们就给大家介绍过，《FFTA》是个规则相当严格的游戏，玩家必须严格遵守这些规则。而为了很好地监视这些规则是否认真履行，就派遣了裁判来进行裁决，而这些裁判中最高地位的当然就是介绍过的希德老爹了，不知道他那专有的“ADVANCE · 规则”是什么……

1、根据据点的移动来决定规则

根据你在据点间移动所用的天数，规则就会像轮盘一样地转动，从某种意义上说，你可以任意地操作规则。所有据点规则都是设定了两个，但到底有多少个规则现在还不是很明确。

无限地图上的无限攻略法

《FFTA》中的各个据点是可以自由安放的，这一点有点像PS上的《圣剑传说 玛娜传奇》，在把这个系统与规则相联，你就会发现，《FFTA》里其实没有一个固定的攻略方法。也就是说，根据个人不同的喜好，安放的方式也不一样，到达据点的路线和天数都会改变，必然的，据点的规则也会发生变化，从而难度也会发生大幅变化。

POINT1 规则的内容由缪特来决定？

伊瓦利斯里是不准杀戮的，所以战斗也就改称为契约，贵族也就是法律，而在异世界里缪特成为了王子。由女王或王子制定规则也就顺理成章了，传言如果是缪特讨厌的事物他都会将其纳入规则的内容。（真是没责任感……）

▲只是靠缪特王子单纯的喜好来决定规则，这难道是现实世界里被欺负惯的反作用？

POINT2 反规则卡片？

目前我们知道的也就是反规则卡片的原画和名字，其他的一切都还不明。不过从名字上我们应该知道，这是使规则无效或者改变规则的卡片，不知对游戏有什么影响，但我想应该很有用吧。

▲如果可以自由地改变规则，那对战斗就有很大的帮助了。

2、如果有违反者就会被红牌罚下！

首先，在战场上必有一个人，那就是裁判。规则不是强制性的，也就是说你可以选择违背规则的选项。当然，作为违规者那就必须要受到惩罚。裁判要么是对你提出警告，要么是宣布你退场。（跟足球比赛一样）不过请放心，裁判是很公正的，如果敌人违规也是要受到惩罚的，如果战斗时的规则对敌人很擅长的技巧或行动有限制的话，那对你取胜可是大大地有帮助哟。

警告（黄牌）：对轻微违反提出警告，出示两枚就退场。
退场（红牌）：如果违反情节恶劣，那就马上退场。
注：如果你有人处于危险状态，那你可以故意违规让他退场，免得让他成为“不归人”。

▲好像给敌人很大的伤害，立即受到红牌罚下的退场处分，这样不得不在少一个同伴的情况下战斗了。

▶ 如果不小心使出火魔法，那就……

POINT1 战斗之后还会受到惩罚

如果你认为战斗受到警告的人，只是被小小地被惩罚一下就大错特错了。战斗后根据相应的惩罚内容，会受到更大的制裁，战斗中你如果做了什么违规的事，可要做好受重罚的觉悟哟。

▲攻击力居然下降12！在违规之前可要好好三思呀。

POINT2 情节恶劣的就被送到监狱

处分的内容可不仅仅是能力下降，如果你违规情节恶劣，那裁判就会判你入狱。一旦入狱，在一段时间内就不能参加战斗，一定要小心了，不过付了保释金的话就可以提前释放。

▶ 被送进监狱可是很重的惩罚，根据违反内容，保释金也是会变化的。

www.plumbook.cn

文：LIKY

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

游戏细节大量披露

GBA	NINTENDO	RPG	1～4人
卡带（64M）	预定2002年11月21日发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		4800日元

封面公布

游戏的封面终于公布了，封面上的妖怪就是GBA版的两只幻之妖怪，就如同《金》和《银》的凤凰和露基亚一样。不过这次的两只幻之妖怪都带有很强的“金属味”，不知道是不是受“数码怪兽”的影响。

グラードン
身高：3.5米
体重：950公斤

▲这是《红宝石》的幻之妖怪，被称为大陆上的妖怪之王。曾经将连续数天的倾盆大雨用巨大的光瞬间蒸发。它的名字“グラードン”来自“GROUND”这个单词，加了后缀后GROUDON应该有“大陆王”的意思。

カイオーガ
身高：4.5米
体重：352公斤

▲这是《蓝宝石》的幻之妖怪，被称为海底的妖怪之王。身体里拥有极强的水之力，曾经将连续数天的干旱转为大雨，拯救了无数的人们。它的名字在日语里有“海王”的意思。

新的邪恶组织

就如同《金》、《银》里面的火箭队（武藏、小次郎），这次也会有不断与主角作对的邪恶组织存在，不过这次邪恶组织有两个，一个叫岩浆团（マグマ団），一个叫水之团（アクア）。有什么区别吗？当然有，岩浆团是出现在《红宝石》版中的邪恶组织，水之团是出现在《蓝宝石》版中的邪恶组织。

岩浆团

一个为了不断扩张陆地范围的组织，因此，他们一直在寻找大陆的妖怪之王グラードン。与水之团是势不两立的对立冤家，

水之团

与岩浆团相反，水之团想方设法要扩张大海的范围，他们一直在寻找“海王”カイオーガ，想借助它的力量完成扩张。

最初的冒险

故事从一个叫“ミシロ镇”（主人公刚刚搬家到这里）的地方开始，主人公遇到了被妖怪袭击的オダマキ博士，在情况危急之际，主人公捡起博士掉在一旁的包，借助包里面的精灵打败了野生妖怪，救出了博士。而博士为了表示感谢，就将刚才主人公使用的那只妖怪作为礼物予以赠送。

▲博士的包里有3只精灵球，里面藏着的就是我们上期给大家介绍的那3只主角型妖怪，可要慎重选择啊。

▲博士遭到野生妖怪的袭击，正在向主角求救呢！

竞争对手登场

▲不可避免地，在最开始中会与对手进行一场“初始战”，可能每次的“仇恨”都是因为这场“初始”战而结下的。（笑）

为什么博士的小孩每次都要与主人公作对呢？就像这次，博士的小孩又成为主人公的竞争对手。这次博士的小孩会根据主人公的性别而有不同，主人公是男孩的话博士的小孩就是女孩，而主人公是女孩的话博士的小孩就是男孩。

新要素——秘密基地

在冒险的过程中，经常会在山崖上见到一些凹陷处，只要使用某种特技，就能打开凹陷处进入里面的山洞，而这个山洞以后就是属于你的“秘密基地”。你可以在里面精心布置你的房间，而布置房间的家具和饰物需要你在游戏中慢慢收集。另外，与朋友交换资料后就能够在地图上发现朋友的秘密基地，可以进去参观，当然朋友也能发现和参观你的哦。

地图

上次说到口袋工具POKENAVI时提到它的一个功能就是查看冒险地图，这次就让我们来看看这个功能。冒险的舞台是一个被称为“方圆”的地区，通过POCKNAVI我们可以看到这个地区的所有小镇，而且将光标停在小镇上还能获知小镇的详细信息，确认那里有没有“PC屋”、道具屋或是竞技馆等设施。

不能与GB版《口袋妖怪》通信！

告诉大家一个不幸的消息，GBA版《口袋妖怪》并不能与以前GB版的任何一作《口袋妖怪》通信，也就是说，不能将前作的种怪传输过来，这次你必须全部重新收集。350只啊！晕！

www.plumbook.cn

GBA	BANPRESTO/GUST	S·RPG	人数未定
	预定2003年1月发售		自带记忆功能
卡带（64M）	–		售价未定

文：LIKY

“《工作室》系列”终于要在GBA上登场了。这个被我们俗称为“炼金术士”的系列无论是在日本还是在国内都有相当一部分核心FANS，或许还有很多玩家不理解这个游戏有什么好玩，还不知道这个游戏的乐趣在哪里，其实你只要上手稍微尝试一下，你很有可能就会被游戏那新颖独特的系统和充满魅力的角色所征服。当初LIKY本对这个系列也不太了解，但后来拿到一盘GB版的《玛莉的工作室》，玩了10分钟就放不下手了，连着玩穿五六遍还觉得意犹未尽，个性丰富的角色、搞笑的事件和对话、轻松悠扬的音乐都让我印象深刻，而游戏最有趣的就是调合那些稀奇古怪的道具，当你费尽周折炼出了一个珍贵无比的道具，那份成就感更让人激动无比……去年10月推出的WSC版《玛莉＆艾莉 二人的工作室》相信很多GBA玩家都在眼红吧（其实是我眼红），现在不用了，这次GBA版的《玛莉、艾莉＆艾妮斯的工作室 微风的信息》无论是画面、音乐还是系统，都将完全超越WSC版，我们终于可以在GBA上感受《工作室》的独特魅力了。

又多了一个漂亮MM

GBA版这次最引人注目的焦点莫过于又多了一个新主角，她就是与玛莉和艾莉一样同为炼金术士的艾妮斯，也是一位漂亮MM哦！艾妮斯本是扎布尔格（ザールブルグ）南边的阿卡德米（アカデミー）国的炼金术士，从学生时代起就品学兼优。她的理想是成为一名受人尊敬的教师，于是来到扎布尔格进行修行。艾妮斯与玛莉和艾莉一样，调合、采集、冒险样样都行。

游戏流程

简单来说，游戏是以使用炼金术调合各种各样的道具为中心展开的，为了获得调合材料，你得去野外采集，或者购买。而购买道具没有钱是不行的，所以得接受镇上居民的委托，帮他们调合所需的道具赚取报酬。游戏的时间为1年，1年之后，根据你的表现（主要看你成功调合出多少种类的道具）游戏会进入不同的结局。

1. 接收委托

在小镇的酒馆中就能接受各种委托，委托的内容主要就是在某个期限内调合出一定数目的某个道具，最好量力而行。

2. 收集道具

调合道具要用到很多初级材料，这些材料一般都要到野外去采集。而采集道具是一件非常危险的工作，经常会遇到敌人，如果自身战斗力不够，很可能被敌人打得狼狈不堪地逃回来。

3. 调合道具

调合道具除了用到各种材料，还要用到各种工具，如平底锅、漏斗、离心分离器等等，因为调合并不是每次都能成功，使用合适的工具能够大大提高调合的成功率。另外，调合要耗费MP，MP不够的话只有修养了。

4. 获得报酬

炼出委托所需的道具后便可再去酒馆拿取报酬了，注意如果超过期限的话报酬是不会全额发放的。

STORY

因为扎布尔格图书馆刚刚重建，许多书籍要重新整理，这次3个女孩凑在一起是为了完成扎布尔格大图书馆炼金术类书籍的撰写工作，为了完成这项艰巨的任务，她们必须亲自完成各种研究，然后将研究成果记录下来。

同时行动系统

主人公能和另外一个角色同时行动，这便是“同时行动系统”的意思。也就是说两人可以一起调合，一起学习……这样一来工作就更有效率了。

▶两人一起调合的话，成功率也会有很大上升。

www.plumbook.cn

超级机器人大战原创世纪

文：D·S

GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
	2002年11月22日发售		芯片记忆
卡带	—		5800日元

目前距离《超级机器人大战原创世纪》的正式发售已经只有半个月的时间了，为了进一步提升玩家对这款游戏的期待，BANPRESTO特别公布了最新的情报供玩家分享。由于现在来看这款游戏的独创要素远远要比今年早期的其他“《机战》系列”更丰富，所以其实验性的目的也相当明显了。而在新原创角色的设计方面，制作小组也丝毫没有马虎，令人有一种耳目一新的感觉。在不明确游戏的开发周期长短的情况下，现在惟一比较担心的就是游戏的流程长度是否能够令人满意。但不管怎样，这款游戏的的确确是完全为“机战迷”特别打造的，实在不容错过啊！

SRG-00 古伦加斯特零式

▶包含人型机动兵器常识性设计理念的超级机器人。背后的零式斩舰刀迫力十足，是专门为强化接近格斗战的威力而装备的。

曾伽·索博鲁托

◀擅长格斗战，并使用斩舰刀为主力武器，是一位具有武士精神的机师。为人重义气，喜欢堂堂正正地做一些展现男子汉心胸的正义行动。

▲曾伽·索博鲁托发动必杀技，零式斩舰刀随时可以使用。

▲▶完全活用GBA的硬件性能，制作出具有动态效果的战斗画面，各种画面特效精彩纷呈，这招“奥义！斩舰刀·疾风怒涛”势必将邪恶一刀两断！

▲战舰飞龙改是游戏中原创的机体，从造型设计上看非常抢眼，运动性应该较高。

▶舰长蕾菲娜一声令下，舰首搭载的重力冲击炮发射，不知道攻击力究竟有多高？

蕾菲娜·恩费鲁特

▶年仅19岁的天才美少女蕾菲娜·恩费鲁特担任战舰飞龙改的舰长。思路清晰，即使心里有难过的事也能够很好地处理自己的情绪，深受舰内人员的信赖。

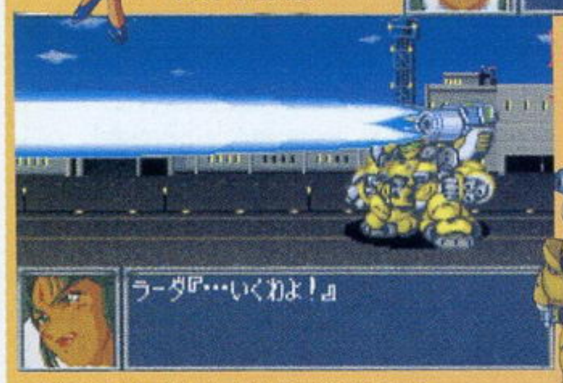
飞龙·改

▲这是在“エアロゲイター袭击”事件中遭到破坏的“飞龙”进行改造后的机体。舰首搭载超重力冲击炮是该战舰拥有极高战斗能力的象征。

强力的炮击使敌机灰飞湮灭！

拉达·拜拉邦

◀她年仅27岁，身为月球上的机体生产商“玛奥工业”内部从事机密系统研究的社员，具有精神感应的特殊能力，但至于她为何参与到这场战争中，原因并不明确。



◀▲守护神装备的武器多是远距离攻击系的，因此可以让它投入到援护攻击中发挥作用。

▼包着头巾的少年佑早在《超级机器人大战α》中便已经出场露面，身分是飞龙·改的整备员，同样驾驶着专用的PT进行作战。

PTX-004-01 守护神

◀这是继幽灵型之后新开发的PT（PERSONAL TROOPER／单兵机动装甲），实战性能较佳，同时重视远距攻击，火力方面相当强劲！

宇宙诺亚级万能战斗母舰贰号舰“钢”

▲大澈皆濑是一位对己对人都要求非常严格，绝对值得信赖的舰长。

◀专门为对抗异星人而建造设计的。同类的还有壹号舰“银”和叁号舰“铁”在执行任务中。在同类的3艘战舰中具有最高攻击力的舰首主炮发射。

大澈皆濑

▶具有优秀的指挥能力与丰富战斗经验的指挥官，在执行危险的任务时绝对值得信赖，目前担任贰号舰“钢”的舰长。

PTX006（L）疾鹏

◀玛奥工业”最初生产的可变型PT，机体设计的基本数据是构成日后开发R-1的重要资料。

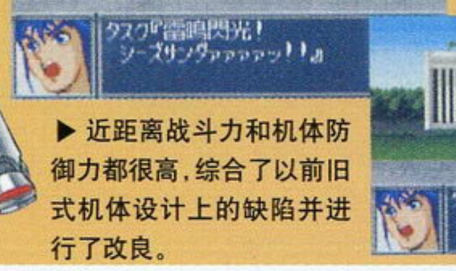
◀相信游戏中开始时流星是驾驶着这部机体作战的。

▼能够变形成为飞行状态的机体是它的最大特征。

▼这是幽灵型后继的3大主力机种的其中一种，该机体被称为“TYPE R”，设计上是相当重视机体运动性的。

神宫寺佑

◀作为据点防御型的超大型机动兵器力王，在进行外宇宙勘察的时候曾经遭受到破坏，之后经过改良变成了人型机动兵器投入到实战当中。



▶近距离战斗力和机体防御力都很高，综合了以前旧式机体设计上的缺陷并进行了改良。

力王

基利阿姆·彦迦

◀隶属于地球联邦情报部，为了调查殖民卫星统合军而独自行动，和曾迦与埃尔扎姆是旧相识。

PTX-007-01 幽灵型 MK-Ⅱ

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

使用援护行动帮助同伴吧！

协同邻接的机体进行追加攻击，或者用自己的盾牌帮助同伴抵挡敌方的进攻，这都属于同一个“援护行动系统”。刚刚兴起却大受好评的该系统自然会被新作保留了！在最新的几个作品里，这个系统必须由拥有“援护”这项特殊技能的角色发动。不过，在这个最新《机战》作品中，因为有能够自由配置特殊技能的“机师养成系统”，所以无论是哪个角色都能够使用这个系统了！另外，援护角色以及援护时使用的武器等细节部分也可以自由选择，（这一点完全继承《机战R》的特色）这样就能够根据战况制定更富战略性的战术了！

▲在援护设定里当然可以选择是否进行援护。另外，还能够选择由谁来进行援护，并需要考虑援护机体的命中率。

▼在战斗召唤同伴援护攻击，是具有关键意义的追加攻击技巧，给予敌方最后的致命一击吧！

单手操作模式

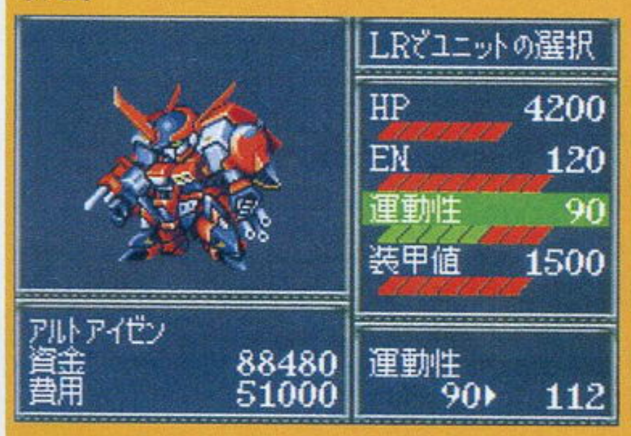
这次的《机战OG》可以只用左手进行操作，而官方把这种操作定义为“单手操作模式”，想来在人多拥挤的地方，只用一只左手就可以进行游戏的话，实在是太方便了，但相信这个模式还是需要一定的时间来适应的。

▲用左手进行游戏操作的设计思路是考虑到掌机游戏的便携性。

机体改造

在过去的《机战》作品中，HP和运动性之类的参数，无论是哪个机体的哪个部分的改造上限都是统一的！但是在这个最新作中，这个可以改造的项目都被设定了各自不同的上限！比如说有的机体HP可以进行6段改造，而其他的项目却可以进行10段改造，不光是机体之间存在差异，同一机体本身也有着很大的差别。因此，在改造的时候就要发挥不同机体特性，做针对性的改造。

▲战舰和PT自然也有区别了，HP和装甲值方面并不要花很多钱就能达到非常高的水平了。

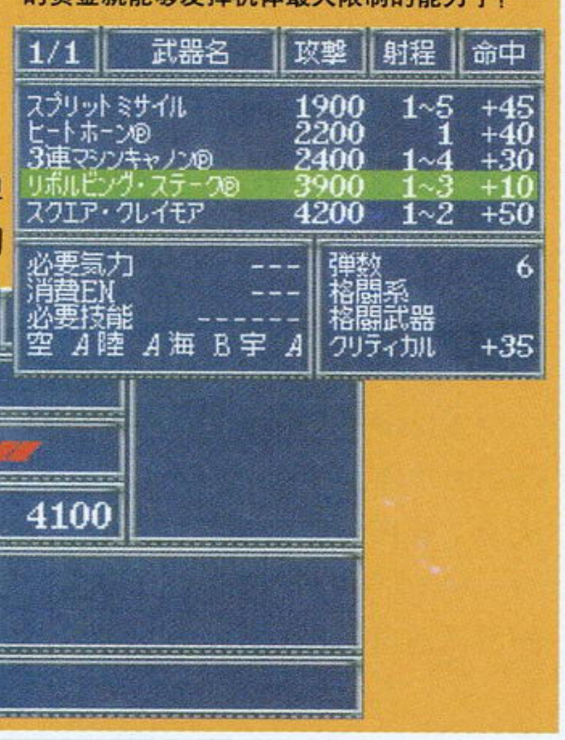


▲而运动性较低的古铁神为了弥补缺陷就要多花一点钱了。

▲原来运动性就很高的白骑士只要花5阶段的资金就能够发挥机体最大限制的能力了！

武器改造

这回的武器改造又变成了传统的单项改造方式。这样就可以以自己喜欢的武器或者强力的武器为中心进行重点强化改造了！另外，新增的武器改造系统在更换武器的时候可以保留武器的改造数值，不用担心白花钱了！

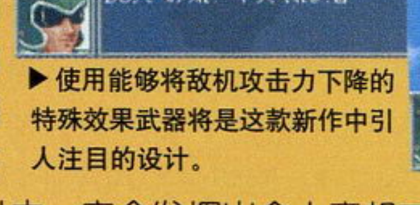


▼援护防御的时候也能够自由选择担当角色，切记这时需要考虑援护机体的剩余HP量！

▲如果被攻击角色能够躲开敌人攻击的话，那么己方两台机体都可以毫发无伤。

具有特殊效果武器使战斗更加有利！

在战斗中以攻击敌方机体为次要目的，主要附带特殊攻击效果的武器将在游戏中出现。这种“特殊效果武器”在命中敌机之后，便有可能产生吸收敌机的EN，使敌机武器攻击力下降等非凡的效果。利用该类武器的不同攻击效果，配合援护攻击进行使用的话，就可以封住敌方的反击或者大幅度减弱敌方反击的攻击力，在对BOSS级敌人的战斗中一定会发挥出令人意想不到的作用，玩家请务必留意这个新的要素。

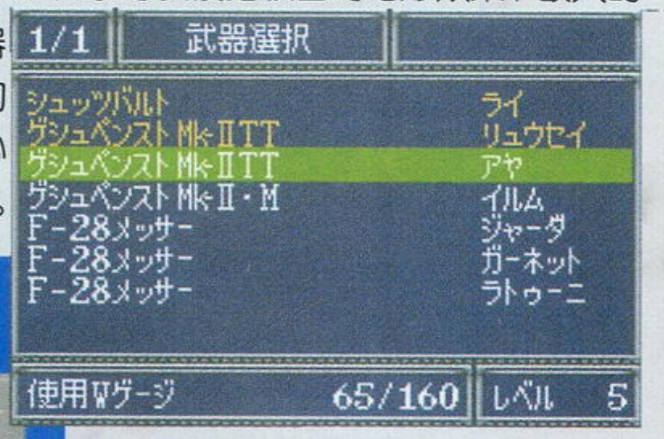


▶使用能够将敌机攻击力下降的特殊效果武器将是这款新作中引人注目的设计。

◀将敌机的EN吸收，这种特殊效果往往可以使敌方消耗EN的武器不能使用。

出击之前进行各类改造

在以往的“《机战》系列”中，一旦选择了出场机体之后就不能再变更了。而在《机战OG》中每一话出击之前，玩家可以根据版图的地形效果、敌人的配置情况再次进行机体改造、武器的选择和改造，以及驾驶员能力的培养，如此灵活的系统设计，想必能大幅提高游戏的可塑性和耐玩度。

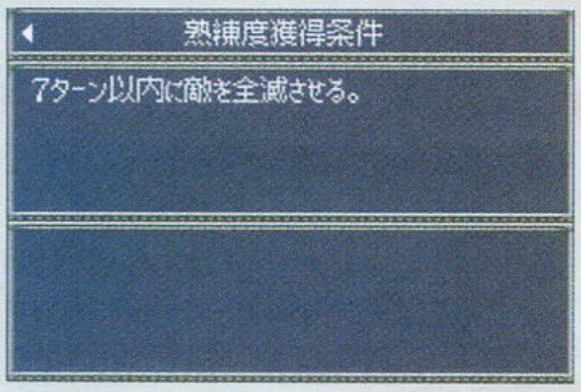


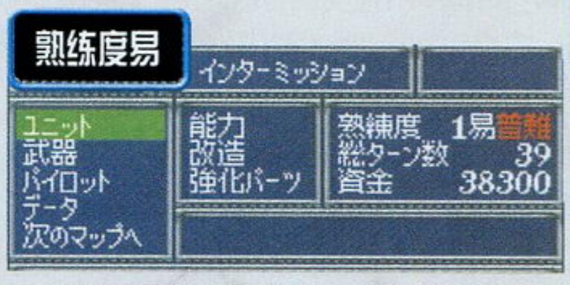
图中黄色的字体表示的是强制出击的机体，也可以在系统菜单中进行各类改造，这种设计太亲切了！

搭载熟练度系统

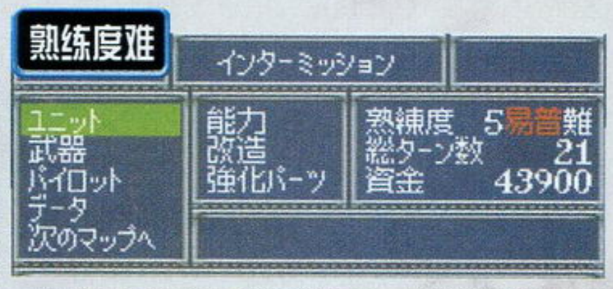
这次的GBA版的《机战OG》终于加入熟练度系统了！与以前一样，只要满足特定的条件，就可以取得熟练度。熟练度的累计数量将导致游戏的难度产生3种变化，包括“难”、“普”和“易”。难度不同也连锁导致敌机的种类和出现的数量以及过关条件产生变化。

▼熟练度的取得条件将在每关中交代清楚，不再是隐藏要素了。作战目的明确，战斗之前要看清楚。





▲在累计熟练度低的情况下，进入游戏的简易难度。敌方登场的机体会比较少，对于初次接触该系列游戏的玩家来说也能够应付自如，充分体会游戏的乐趣，相应的过关条件也变得很容易达成。

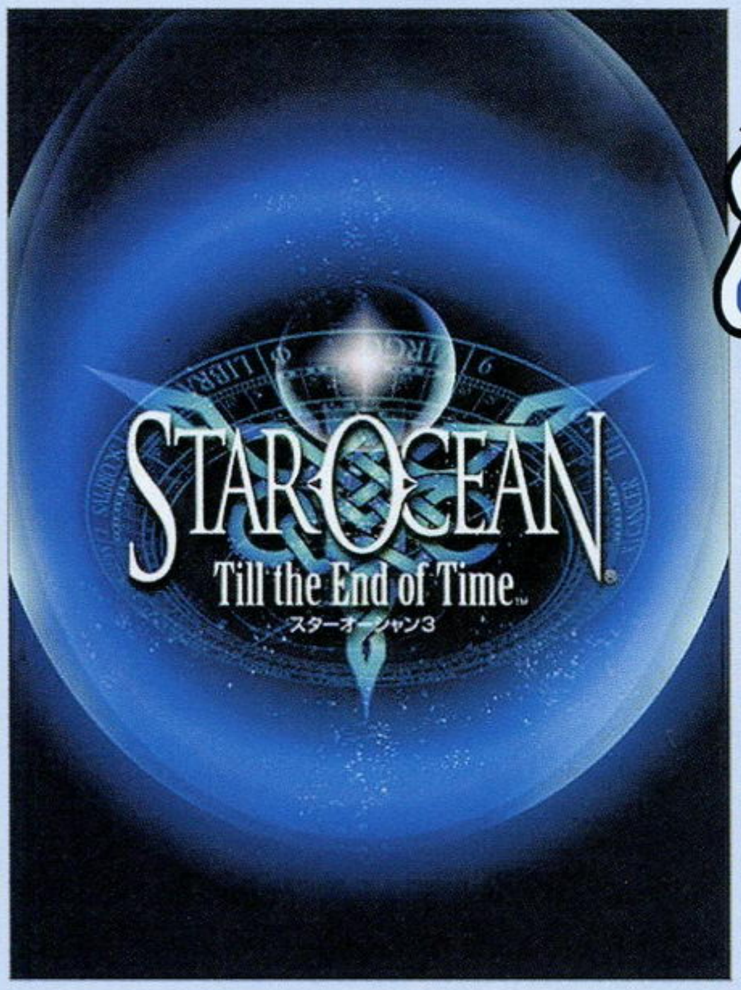


▲当累计熟练度高的情况下，进入游戏的高难度。敌方登场的机体会大量增加，对于该系列游戏的“老鸟玩家”来说能够找到挑战性，尝试不同的战术和玩法，相应的过关条件也变得更加苛刻，使战斗更加艰苦。

www.plumbook.cn

文：特约撰稿人 DARKBABY

彷徨中的ENIX



“ENIX怎么了？”

很多老玩友都在心底里发出这样的呐喊，郁闷、焦虑、失望……我实在不知道在新生代游戏玩家中还有多少人会认为ENIX是与SQUARE并称于世的两大RPG王者厂商之一（若干年前这句话还应该反过来说），即使《DQ Ⅷ》堂堂皇皇地热卖了400多万套到头来也不过博得了个浪得虚名的恶评。

《星之海洋3 直到时间的尽头》的再度延期实在有些大热倒灶的味道，令ENIX声名为之黯然低沉。《星之海洋3》作为1999年索尼PS2主机首批发表游戏软件之一在当时引起很大反响，以ENIX一贯置身事外的秉性来看这是破天荒的大胆举动，如此旗帜鲜明的举动表明了该社对PS2的未来充满了信心。但在2000年PS2正式发售当年《星之海洋3 直到时间的尽头》“众望所归”地毫无声息，2001年直到圣诞商战前夕ENIX才敷衍地发表了几张开发画面后宣布再度延期至来年，结果错失了一个没有匹敌对手的最佳销售良机。今年春季以来ENIX开始为《星之海洋3》进行宣传造势，社长本多圭司也公开表示：“‘《星之海洋》系列’将被打造成足以同‘《勇者斗恶龙》系列’比肩的全新王牌作品！”ENIX为《星之海洋3》投入的巨额广告预算也足以为其豪言壮语做注解，5亿日元的商战预算过去只有《DQ Ⅷ》时可比拟，该游戏还特意约请了著名女歌星MISIA担任主题歌的演唱。10月间的TGS2002秋ENIX的展位对《星之海洋3》进行了全方位的宣传，到场者也对之好评如潮，几乎绝大多数的同业者、小卖店、玩家都一致认为《星之海洋3》将在11月28日与NAMCO《宿命传说2》的正面火拼中占据压倒优势。

ENIX在最不可能的时候却退缩了——《星之海洋3》的发售日期被延至2003年3月决算期以前，再次白白错过了一年一度的圣诞商战良机，得到的只是为前金制度拖累的小卖店业者和焦虑悬望的玩家等不绝的怨恨之声！（注：前金制度是ENIX一贯采用的财务制度，因为“《DQ》系列”是票房保障的缘故，该社在大作发表后会和小卖店协商收取一定金额的所谓“前金”当作开发费，游戏制作完成后再按金额比例分配货源，作品的延期对本身资金短缺的日本游戏小卖店将造成不良影响）官方的外交辞令是延期基于游戏品质方面的考虑，这种解释恐怕没有什么人会相信，现在还有哪家厂商会仅仅为了提升已经进入最后压盘阶段产品的品质而白白错过最佳的销售呢？或云《星之海洋3》在最后测试时发现了重大BUG——这种理由也很难让人信服，《星之海洋3》的开发会社TRI-ACE虽然还比不上SQUARE但也已相去不远，一款发表历经三载的超大作居然在开发终了阶段发生足以令发售日期变更的严重BUG这在TV游戏史上也罕有先例。更多的人还是愿意相信这样的理由：ENIX突然意识到2002年年末将是TV游戏业诞生以来搏杀最惨烈的死亡地狱，索尼和任天堂两大阵营的正面对决的局面将导致《星之海洋3》的发售日前后将有数百款软件上市，将会造成非常可怕的排挤效应。与《星之海洋3》同日发售的NAMCO超大作RPG《宿命传说2》在知名度方面不相伯仲，而后者近期的期待度一直呈扶摇直上之势。ENIX不想让自己精心酝酿三载的心血平白无故地付诸东流，为了避开风险被迫选择了延期发售（“《星之海洋》系列”和NAMCO的“《传说》系列”原本属于同枝两分，过去WOLF TEAM的主要开发成员五反田义治等在开发完成SFC版《幻想传说》后因不满NAMCO的作为而愤然出走，在ENIX资助下成立了TRI-ACE，如今两个同出一脉的大作特意同日发售原本就有一决雌雄正朔的意图，NAMCO还根据《星之海洋3》100万套的行销计划针锋相对地提出了101万套的销售目标）。

ENIX老矣！挚爱着这家游戏老铺的笔者不禁从心底发出了感慨，追忆当年《DQ Ⅴ 天空的新娘》发售时各机种大作纷纷回避的盛况，令人唏嘘！再回首上一轮次世代主机大战初期，山内溥在1995年11月的任天堂初心会上发表演讲：“强烈期待着《DQ》最新作在N64主机上发售，那将确保我们在商战的最后胜利。”1997年春ENIX正式携《DQ Ⅶ》加盟PS阵营后，SCE社长德中晖久竟然感动得几乎语不成声：“有了《DQ》，我们的事业就像头顶的青天那样安如磐石！”——那时的风光、那时的豪情何时再能重现？

ENIX在大多数人的眼里是日本游戏厂商的代表，但其软件体制却是类似EA的代理发行体制，该会社自身几乎没有软件开发组织，完全依靠为中小软件商代理发行而成名。ENIX信奉绝对的利益主义，旗下软件开发会社与之维系命脉的惟一标准就是游戏的销量，类似过去制作过《天地创造》等不朽名作的QUINTET这样因为游戏销量不佳而被ENIX毅然无情舍弃的中小厂商不下数十家。目前与ENIX有着紧密合作关系的主要是CHUNSOFT、GAME ARTS、TRI-ACE等三社，实力皆属一时之选。ENIX的代理发行制度虽然能够降低成本、确保利益，但是致命的弱点就是无法保证技术的蓄积和软件资源的延续性，随着TV家用主机性能日益飞跃，技术力已经成为游戏开发厂商制胜的重要指标。从《星之海洋3》的画面素质来看尚不及SQUARE一年前的作品《FF X》，并称一时的两社如今在技术力方面已经很难相提并论，这使得ENIX在竞争中处在相当不利的局面。虽然近期ENIX着手大规模招募开发技术人员，但劣势在短时期内根本无法得到改观。

ENIX的对应平台政策相当谨慎，看家大作“《DQ》系列”只在成为主流的硬件上开发，所以“《DQ》系列”的归属权至今仍然是硬件厂商争夺的目标。但是造成这种状况的更深层原因还在于ENIX至今为止的主力品牌仅有“《DQ》系列”一个，在回旋余地上远不及SQUARE等。SQUARE虽然近年来颇为失意，但是多年来已经培育了十多个一、二线的品牌，跨平台发展后可以很轻易地在各大平台合理分配资源，各大硬件厂商也因各得所需而对之青睐有加。ENIX的现状却非常尴尬，虽然在第一时间宣布加盟了索尼和任天堂的新型主机阵营，但却迟迟拿不出看家绝活来证明实力。被认为是足以改变TV业界格局的《DQ Ⅷ》因为ENIX无法把握局势而举棋不定，事实上现在是该社未来发展道路至关重要的十字路口，处在索尼和任天堂竞争白热化的日本业界，《DQ Ⅷ》在任何一方的平台发表都将产生巨大影响，可能将导致ENIX与两大厂商间的某一方彻底决裂，这是素来处世圆滑的ENIX领导层最不愿意看到的局面。为了摆脱目前以“《DQ》系列”存续社运的状况，ENIX最合理的对策就是积极塑造新的品牌，近期ENIX积极强化与CHUNSOFT等的合作也是基于这样的考虑。动员开发人员近百人的《星之海洋3》是ENIX有史以来规模最大的软件制作计划，此番的挫折也证明了该社在实施大型开发计划时的严重经验不足。在竞争日渐白热化的今日，新品牌的塑造也远比想象更为艰难。目前留给ENIX的时间已经不多，作为上市企业的ENIX必须尽早提出足以刺激股民购买欲的计划来重新拉抬日渐低迷的股价，硬件厂商和ENIX的交涉也已经到了图穷匕见的时刻，任天堂最近大力资助原主持《DQ Ⅶ》开发工作的山名学另行成立新软件会社的举措实际也是一种暗流的预兆。

昔日的巨人依然彷徨踌躇，我们苦苦期待着它仰天咆哮的那一天。

苏醒吧！あのENIX……

附言：

在即将完成这篇稿子时我获得了这样一条最新讯息：ENIX代理发行的CHUNSOFT年末大作PS2版《杜鲁内克大冒险3》在商家多不看好的情况下意外大卖，首批出货30万套被一抢而空，小卖店在大呼想不到的同时紧急追加入货。あのENIX总是那么让人捉摸不透，当玩家们对之大肆口诛笔伐之时，又焉知其所作所为不是最明智的选择呢？

注：あのENIX意为“那个ENIX”。

www.plumbook.cn

PlayStation®2

星之海洋3 直到时间的尽头

发售延期

希望不是时间的尽头……

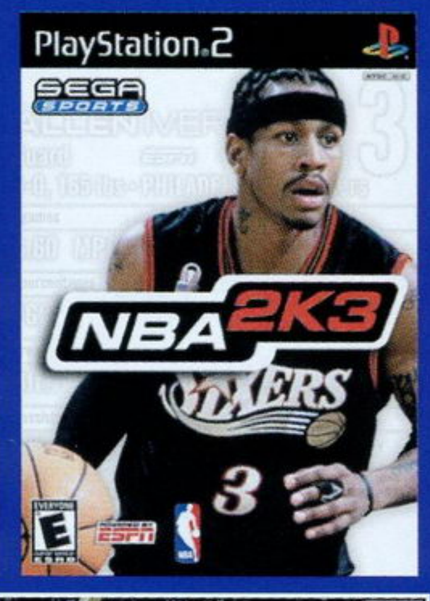
话梅茶思&3DM-SMV
www.plumbook.cn

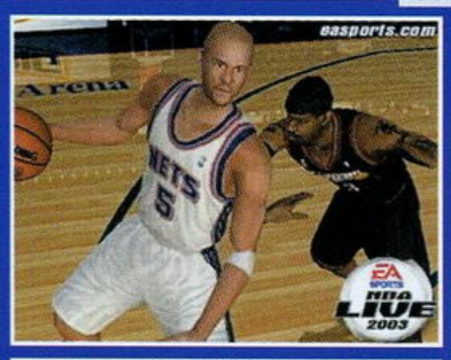
NBA LIVE 2003 VS. NBA 2K3

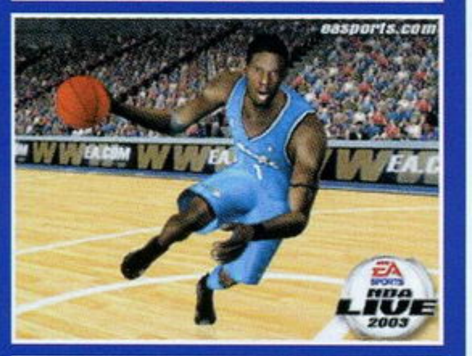
文：WINTERFALL

PS2	EA	SPG	1～8人
	2002年10月8日发售		2MB
DVD-ROM	对应手柄分插器		49.99美元

PS2	SEGA	SPG	1～8人
	2002年10月8日发售		603KB
DVD-ROM	对应手柄分插器		49.99美元







前言：It's a draw game!

说实话，在最初构想这篇文章的时候，在下的确是打算把它写成一篇类似于“镭9000PRO和G FORCE 4MX 460全面比较测评”这样的文章。从画面啊，流畅度啊，声音啊，动作细节啊这些方面一一比较、打分，然后给出结论。但在深入了解了这两款游戏之后，在下放弃了。

原因很简单，因为它们都太过优秀了。

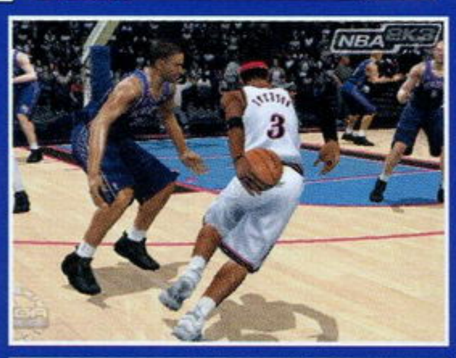
毫不夸张地讲，不算大型体感街机的话，《NBA LIVE 2003》可能是最爽快的一款游戏了，迅猛、刚烈的动作，让人眼花缭乱的奢华绚丽的技巧，再加上撼动人心的影音效果。这一切，甚至让从来都对这个系列抱有特殊感情和极大信心与期待的在下都喜出望外！对大多数篮球游戏的玩家而言，由于《NBA LIVE 2002》的情况特殊（没有PC版，PS2版正版似乎只有美版，D版质量有问题，PS版已经不合时宜等等）“LIVE系列”已经阔别了两年之久了，在此期间，很多人投向了“2K系列”。而另一些则在默默地等待着，《2003》没有让他们失望，更让很多原来已经渐渐习惯了用同一个按键来使出CROSS OVER和SPIN MOVE的玩家再次回归到了《NBA LIVE》的怀抱中！对这样一款游戏，给它任何的赞誉，也是毫不过分的……

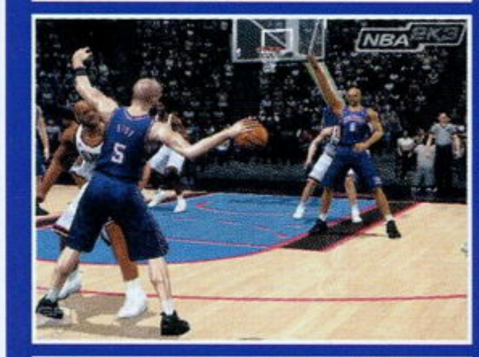
答应了编辑要写一篇“公平”的文，所以是在同一天买回了这两款游戏。回来之后，因为个人的感情毕竟还是偏向《NBA LIVE》多一点，所以就先玩了《2003》。一玩之后，兴奋、幸福是没得说了，但也有一些内疚，那时候想，这篇文章，恐怕是不成的了。既然《2003》这么棒，《2K3》随便怎么样也……但几乎绝望的在下，在开始《2K3》的游戏之后，得到的是第二次震撼。其实《2K3》也“不过”是做到了在《2K2》的基础上全面提高“而已”。但是，有一点却是不容忽视的——《2K2》本身，就是一个相当完美的游戏了！要能在这个基础上取得全局性的明显提高，那是多么不容易啊……

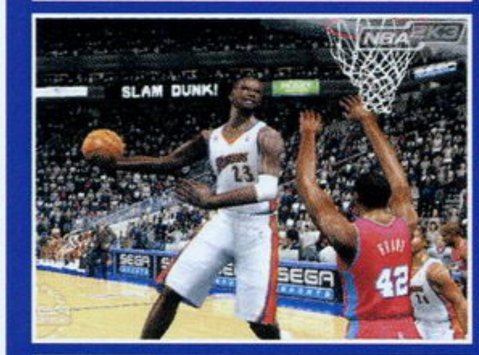
“谁优谁劣很快就会分晓，只要你用心各玩这2个游戏3天。最好先玩《2003》，你会觉得巨爽无比。但不出3天，新奇的东西很快就被冲淡，再接下来的3天试试《2K3》，或许第一天你会因为《2003》的影响，觉得暗淡无味，但从第2天开始，你就会从心里发出感叹：实况篮球！”

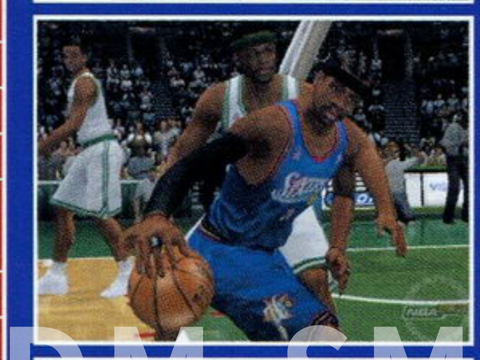
这是在下在网上和人讨论这两款游戏时，一个显然是篮球游戏的老手给出的回应。个人并不算是完全认同，毕竟《2003》比《FIFA》要专业多了，而《2K3》也远未达到《WE》的境界，但说的还是颇有道理的。如果要在下比较这两款游戏的好坏，在下无法给出明确的答案，只能这么说，如果你对篮球并不是那么狂热，买篮球游戏不过是为了和朋友一起凑个热闹，那强烈推荐你玩《2003》，它会让你十分满足的。如果你是一个真正的NBA迷，那么，就把这两套游戏一起买回家吧，它们都会得到自己的上场时间的，一定。

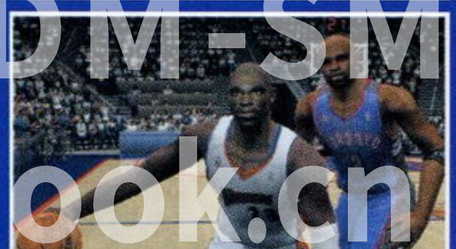
接下来，就给大家介绍一下游戏的玩法特色，以及在下的一些感想吧！











上篇：操作技巧

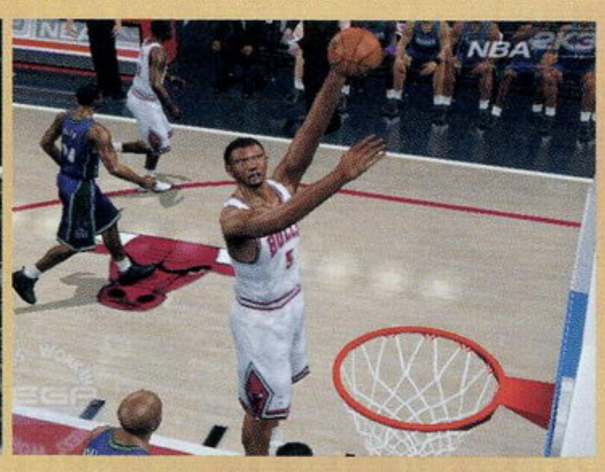
（以下键位皆以默认设置为准）

按键	NBA LIVE 2003（攻／守）	NBA2K3（攻／守）
十字键	进攻战术／防守战术（每个按键对应一种战术）	球员移动／球员移动
左摇杆	球员移动／球员移动	球员移动／球员移动
L3	--/--	举手示意要球/--
SELECT	叫暂停／故意犯规	--/--
START	调出菜单／调出菜单	调出菜单／调出菜单
右摇杆	FREESTYLE/FREESTYLE（详见下文）	自由传球（类似于《WE》的右摇杆）/--
R3	--/--	假动作传球／故意犯规
○	投篮／站定阻挡（骗带球撞人）	CROSS OVER&SPIN MOVE/盗球
×	传球／换人	传球／换人
△	SPIN MOVE/跳起封盖	DIRECT PASS/DIRECT SWITCH（与×的区别见下文）
□	CROSS OVER/盗球	投篮／跳起封盖 or 阻截
L1	BACK DOWN/FACE UP	BACK DOWN/FACE UP（解说见下文）
R1	加速／加速	加速／加速
L2	DIRECT PASS/DIRECT SWITCH	进入假动作模式/--
R2	直吊篮框／站定阻挡	进攻战术／防守战术（调出菜单然后选择）

译海杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

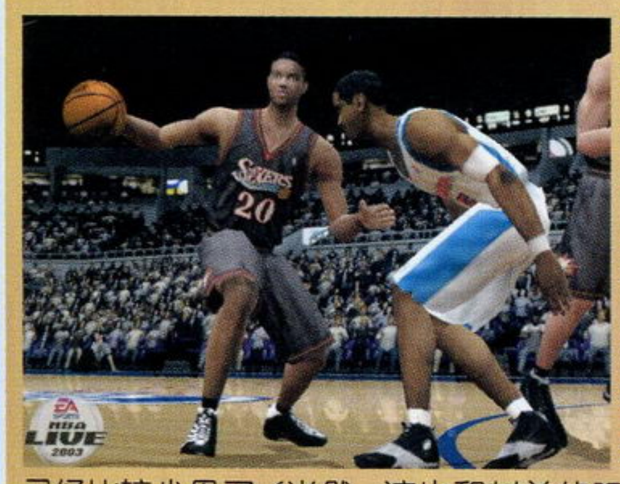
下面就来逐项解说。

首先是最基本的移动。不得不承认，在这一项上，EA做得蛮聪明的。摇杆控制的精度是一个问题，但目前而言篮球游戏对精度的要求其实并不那么高，因为进攻方面主要的一些盘带突破动作都是以特殊按键（《2003》的△/



□和《2K3》的○）来完成的，而防守方面保持位置显然也比盲目地跟着对手乱转要管用得多。因此玩家所要做的，不过是控制球员运动到一个大概的位置就可以了。此外，快攻包括快速退防的时候，也的确需要一种更轻松更有力的按键方式，在这时，摇杆的优势就体现出来了。总而言之，在篮球游戏中，摇杆完全可以取代十字键的移动作用。《2003》也正是这么做的，从而腾出了宝贵的4个按键，实现了战术切替的一键操作。而还保留了十字键移动方式的《2K3》，在选择战术的时候（先按R2，然后画面上方会提示○□△×各对应的一种战术）就无法进行投篮、传球等动作，这或多或少地影响到了游戏的流畅。

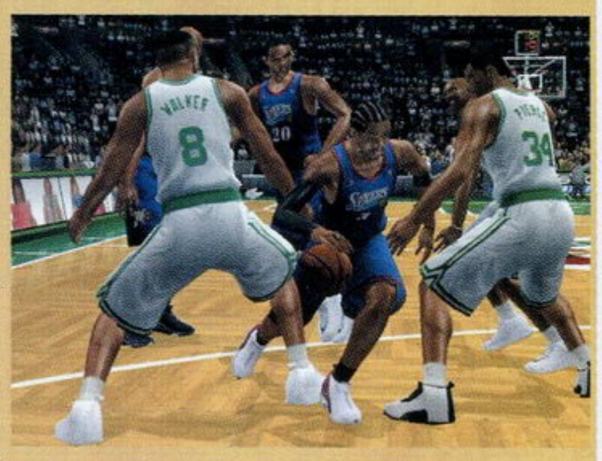
其次是同样很基本的“投篮”键。非常有意思的是，在这一项上可以很清楚地看到两者之间的互相借鉴与学习。“《LIVE》系列”多年以来一个一贯的优点就是投篮的手感非常出色，无论是外线的中远投还是上篮、扣篮，都可以很清楚地让玩家在出手的那一刻就感到“有了！”或者“糟了！”。但在之前的版本中，曾经也存在过诸如三分球命中、滞空投篮特别是前跳滞空投篮之类的判定问题。而“《2K》系列”的表现则比较“硬”，玩家所能掌控的要素比较少，简而言之就是该进的都能进，不该进的都不能进（汗……）。《2003》显



然是吸收了《2K2》的一些优点，最明显的就是取消了以前曾经威风八面的前跳滞空投篮（起跳之后向着篮筐方向滑行，然后还能附着对方的身体投篮。很不合理的夸张动作，被在下和一起打《LIVE》的朋友们称作“俯冲轰炸”），而且远投的判定方面也已经很接近于“《2K》系列”的感觉了，强行出手还能漂亮地空心入网的情况已经比较少见了（当然，这也和封盖的强化有很大的关系）。而《2K3》呢，除了投篮的手感略有顺畅感以外，内线进攻时候漂亮的上篮、扣篮动作继续朝着《LIVE》的方向而努力。

而晃人动作方面，两者可说是各有千秋吧。CROSS OVER（胯下运球）和SPIN MOVE（转体突破）究竟是否应该放在一个键上？对《LIVE》，显然不行，因为《LIVE》的主要进攻手段就是先CROSS OVER（动作很大大咧咧的，吓唬吓唬人而已，突进力并不强）然后突然就一个SPIN MOVE（通常可以从对方身边很优雅地滑过）直“转”篮下，然后就是一个SLAM DUNK，呵呵。《LIVE》之所以在真正的专业人士的眼中评价略低，最主要的就是因为防守队员的贴身对抗感觉始终不尽如人意，在这种情况下，CROSS OVER更多的只是一种虚晃而SPIN MOVE则能起到非常好的突破作用。而对于《2K》而言，情况就有所不同，由于贴身较强，所以一般面对防守队员强行使用SPIN MOVE结果只能是空转一圈。与此同时，“《2K》系列”特别是《2K3》在CROSS OVER动作的设定上绝对让人拍案叫绝，非常轻盈和自然的运球，在不经意间就突破了对方的封堵。因此，对《2K3》，把这两个按键合并在一起也是无可厚非的。至于《2K3》中CROSS OVER和SPIN MOVE的具体使用，其实也很简单：单击圆圈就是CROSS OVER；按两下就是SPIN MOVE。

DIRECT PASS/SWITCH。按下按键之后在各球员头上会出现△、○这样的标示，然后按下你想要传球/切换控制的那位球员的标示按键就能直接把球传给他/切换控制到他。虽说两款游戏都提供了这个功能，但在实际操作上会有一些细微的不同，要请大家特别注意一下。《2003》的按键是L2，性能类似于加速键，按下去有效（人物头上出现标示），松开就无效。而《2K3》的按键是△，按下之后即进入DIRECT模式，球员头上出现标示，过几秒自动消失，其间不需要按实△，但也不允许在这几秒内取消这个模式。个人感觉《2K3》在这个按键的设置上灵活性稍差一点，没办法像《2003》一样做到下面两个很管用的技巧：1.按实L2，在显示出标示的情况下继续缓慢运球、直到某一个球员到达理想位置之后再传给他；2.在按L2的“同时”按○/△/□/X，最快速的传球和切换。



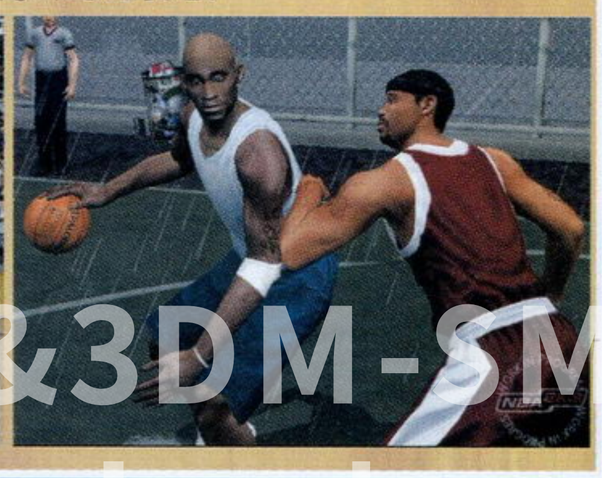
BACK DOWN，背身倚靠住对手然后强吃。FACE UP，张开双手的防守态势。

介绍完了这些有共同性的元素，再来简单地说一下两个游戏操作上各自的特点。

《2K3》的特点就是所有基本操作都非常到位而且真实。特别是人与人对抗的感觉很强，传接球之类的动作也都比较合情合理。要玩好这个游戏，除了个人技术以外，整体配合的意识也要跟上。最值得一提的有以下三点。第一，防守时的“起跳”键，不仅仅是跳起封盖，也可用来做出空中的截断。这是“《2K》系列”最值得骄傲的创新，至今为止，《LIVE》都没学会。（《2003》已经开始尝试去学，但效果非常不理想）第二，BACK DOWN动作及与前作分别非常大。前作的设定的确有点问题，非常硬梆梆的感觉，但却意外地有效。而这次《2K3》里就自然多了，基本上还是让大个子来用比较好（如同现实一样），不像前作那样是超级后卫们又一大必杀技。第三，罚球，这个也是一个很好的想法，考验的是双手的协调性，呵呵。不过有可能不是那么习惯就是了，没关系，在OPTION-GAMEPLAY里边有一个“FREETHROW HELP”的选项，把它调成ON，然后罚球时候你就只需要按下×键就行了。

《2003》的特点则是爽快和漂亮。因此它有很多有意思的设定。进攻时候R2的“直吊篮框”，其实就是让你表演空中接力用的。防守时候R2的“TAKE CHARGE”，按照字面的意义即“骗取CHARGE犯规”，皮蓬是此中高手，伴随着摔倒和一脸无辜就可以取得最佳效果，哈哈。进攻时L2“DIRECT PASS”，功能见上文介绍，双击的话就是“FAST BREAK快攻”，即直接把球传到离篮最近的球员手上。防守时L2“DIRECT SWITCH”同样见上文，双击就是“LAST MAN”，非常非常非常有效的按键，直接切换控制到最后一名防守队员，用好了威力无穷。此外还有一个就是最有突破性的“FREESTYLE自由动作”了。

所谓的FREESTYLE，就是利用右摇杆和左摇杆来配合做出一些非常精彩丰富的动作，如突破还有防守等等。游戏中专门制作了一段很棒的演示来教你使用，这里就简单地介绍一点。比如进攻的时候，站定了，分别按右摇杆的“上”、“左”、“右”，就是佯装向这些方向突破（支撑脚站死，身体重心倾斜，可以骗对方移动），然后按“后”就是后撤步，再然后，不就能毫无阻拦地立定跳投了吗？再比如左摇杆控制球员运动中，横向摇动右摇杆，就是手动的CROSS OVER，幅度频率都可以自己掌握，比按方块要更管用。还比如防守的时候，拉住右摇杆的“上”，就是把双手高高地举过头顶（投降的样子），拉住右摇杆的“下”，就是半蹲姿态的FACE UP等等。总而言之，非常有意思，而且有些确实很有效。不过毕竟还是创新的概念，在使用中总有那么一点不顺就是了，比如和视角的配合就很成问题以及没能充分利用到摇杆的转动性能等等。期待之后的《LIVE》能在这方面有新的进展吧！



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

■无限COMBO

研究无限COMBO一直是“《传说》系列”最让人沉迷的地方，目前我只发现两种。一种是女武神的（ワルキューレ）“（普通攻击+火球魔法）×N”，这一招能够把敌人打得不断浮空，不过必须限定是体形较小的敌人，否则浮不起来。（试练之塔是个好的练习场所）另一种更简单，用阿美（アミィ）将敌人逼到版边不断普通攻击即可，可让基尔先使用“ストラグネイション”来降低敌人的行动来提高成功率，如果想再保险一点，还可配合达奥斯（ダオス）的时间静止（タイムストップ）。COMBO的最大值为99，可能很多敌人挨不到这么多就挂掉了（除了德瓦夫遗迹门口的铁巨人），所以想打出高连击还不能把自己弄得太厉害。以上只是最简单的两种无限COMBO，相信还有根过，有待玩家自己去发掘了，也欢迎玩家给我们投来自己的心得。

■赚钱

想通过委托事件的报酬来成为富翁简直是天方夜谭，那么怎样才能使自己一夜之间腰缠万贯呢？一个字——偷。

既然要偷，当然少不了盗贼，盗贼系角色全都会一招“ロ－バ－アイテム”，这便是专门偷东西的特技，虽然出招速度很慢，但成功率还比较高。其实会偷东西的不光是盗贼，铃（すず）的一招“不知火”（しらぬい）也是专门“顺手牵羊”的，不过成功率却很低，还好出招频率很快，可以连发。

下面就找偷的对象，万年冰洞地下2层的超级星星（スーパースター）是不错的“人”选，它身上有“スターメイス”，每个卖价1250，偷15个回来一卖就是18750；另一个人选是德瓦夫遗迹守门的铁块头“ミスリルゴーレム”，它身上的“ドリル”每个能卖4500。偷到之后立刻逃跑，这样它就不会消失，然后再与之开战，再偷，偷满15个就是67500，发了。

■晶石

合成服装可加入不同的晶石来改变服装属性，属性共有8种，其中地、水、火、风是低等属性，光、暗、雷、元是高等属性。

地	黄晶石（きしょうせき）	暗	黑晶石（こくしょうせき）
水	青晶石（せいしょうせき）	雷	紫晶石（ししょうせき）
火	赤晶石（せきしょうせき）	元	铁矿石（てっこうせき）
风	绿晶石（りょくしょうせき）	光	白晶石（はくしょうせき）

特殊角色的衣服合成方法（※注1）

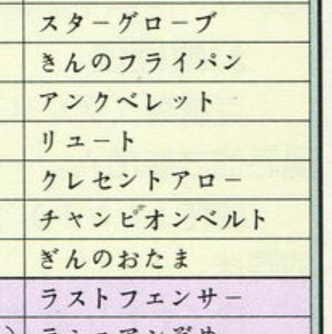
服装	基础服装	所需道具
クレス	せいせんし（光系剑士♂）	エターナルソード
ミント	プリーステス（牧师♀）	スターメイス
クラース	ウィザード（魔法师系♂）	ネクロノミコン
アーチェ	ウイッチ系（魔法师系♀）	アーチェのリボン
すず	ニンジャ系（忍者系♀）	にんとうちざくら
ダオス	ネクロマンサー（暗系学者♂）	エレメンタルオーブ
アミィ	ワンダーシェフ（厨师♀）	マスコット
ミラルド	はつめいか（雷系学者♀）	まじゅつのススメ
スタン	ほのおけんし（火系剑士♂）	マムペイン
ウッドロウ	けんし系（剑士系♂）or アーチャー系（弓箭手系♂）	スターヘルム
ルーティ	トレジャーハンター（元系盗贼♀）	レンズ
リオン	まけんし（暗系剑士♂）	スターグローブ
マリー	ワンダーシェフ（神奇厨师♀）	きんのフライパン
フィリア	クレリック系（牧师系♀）or がくしゃ（学者系♀）	アンクベレット
ジョニー	おんがくか（音乐家♂）	リュート
チェルシー	アーチャー系（弓箭手系♂）	クレセントアロー
コングマン	かくとうか系（格斗家系♂）	チャンピオンベルト
リリス	あじむしゃ（味武者♀）（※注2）	ぎんのおたま
リッド	ほのおけんし（火系剑士♂）	ラストフェンサー
ファラ	かくとうか系（格斗家系♀）or ワンダーシェフ（厨师♀）	ラシュアンぞめ
メルディ	おどりこ系（舞娘系♀）	ホイッスル
キール	てんもんがくしゃ（暗系学者♂）	クレーメルケイジ
レイス	しっぷうけんし（风系剑士♂）	セイントレイピア
チャット	かいぞく（水系盗贼♀）	アイフリードハット
フォッグ	アーチャー系（弓箭手系♂）	ミアキスバッチ
セルシウス	ひょうせつとうし（水系格斗家♀）	フリーズリング
ディムロス	トリックスター（火系手品师♂）	コアクリスタル
ワルキューレ	せいけんし（光系剑士♀）	时のかぎ
ドリラー	ちしつがくしゃ（地系学者♂）	ドリル

※注1：味武者（あじむしゃ）是神奇厨师（ワンダーシェフ）的上等职业，需要用“味武者之证”（あじむしゃのあかし）与神奇厨师的服装合成后才能得到，“味武者之证”可以从“试炼之塔”1楼的敌人“ゴッドハンド”身上偷得。

※注2：合成这些特殊服装时基础服装还必须达到一定等级（15级）。

换装BUG

在迷宫外可以随便换衣服，但进了迷宫后就只能站在魔法阵上换才行。这里有换装的小BUG：来回换装可以回复TP，只要来回换一两次装，TP可以回复到满值。（注意两件衣服的TP上限最好相差较大）



委托事件篇

这次游戏就是以委托事件为中心展开的，基本的流程就是：听传闻——接受委托——进入迷宫——完成委托，游戏的主线剧情就穿插在这些委托事件中，即达成一定数量的委托事件后就会发生固定的主线剧情。触发委托事件的方法就是在村子里不断按L或R键听传闻，这样地图上就会出现“HELP”字样，去那里就能接受委托。接受委托后就要进入迷宫，如果不知道具体地点就要在村子里不断按L或R键听传闻，大家一定要记住那些关键字（还好基本都是汉字）。进入迷宫后也要多打听，一般每个区域都有一个“线人”，他们会提供解决事件的具体地点，如果看到他们说“知らないな”等字眼就表示不在这个区域，如果说“もっと奥にいるん……”、“……通……”等字眼就表示走的路线没错，但还要往前走，最后总会有一个人会告知具体地点的。在迷宫中完成委托事件后会问你是否立刻回村，如果不想回就选“いいえ”，之后可以在菜单里面选择“クエスト”选项，也可以随时回村。

注意，接受委托事件后如果在迷宫中被全灭，那么委托事件就算失败。而如果是已经达成条件只是没有回去回复，比如说已经找到要找的道具但还是迷宫中转悠，这个时候被全灭了就不算失败，而且还能获得报酬（只有金钱，道具就没了）。

由于委托事件的数量实在太多，而且触发全部是随机的，要将全部的委托事件详细写出简直是不可能，所以在此LIKY只能举几个典型的例子，算是给大家一个参考。其实委托事件无外乎找人、找东西、消灭敌人等几种，只要在村子里多听传闻、在迷宫多打听，记住那些关键字，完成它们并不困难。如果忘记委托的内容，可以选择菜单中的“クエスト”选项来查看当前委托事件。另外，在迷宫如果走错了路，找错了地方，主角也会出言提醒的。

1 **委托人：**长老ライエル
内容：寻找圣灵药（エリクシール）
地点：狩人之森

在右边的探取场深处，打败敌人ナイトレイド后从宝箱取得。

报酬：200元 れんきんじゅつしょ

2 **委托人：**ジャン
内容：打败オクトスライミー
地点：万年冰洞

第一层中部就可找到敌人，战胜它即可。

报酬：10元

3 **委托人：**ローズ
内容：寻找骑士メンデル
地点：狩猎之森

在二号狩猎场找到敌人一大熊，打败他后就能救出骑士。

报酬：250元 カルボナーラ（料理方法）

4 **委托人：**メンデル
内容：寻找タリスマン。
地点：狩人之森

在原来找到メンデル的地方找到敌人，打败大熊。

报酬：386元

www.plumbook.cn

5 **委托人：** ボルボル

内容： 寻找矿石レンズ

地点： 漆黑的坑道

最好换装为武斗家，他的特技能够打碎岩石。在第1采掘场能够找到。打败BOSS时，遇到鲁蒂和玛丽抢夺矿石，无论胜败都没关系。

报酬： 228元

6 **委托人：** 骑士レオニス

内容： 打败骷髅（スケルトン），救出被困的村民

地点： 漆黑的坑道

骷髅在地下1层的通路，它们对物理攻击有很强的抵抗，最好用魔法。火、光魔法最为有效，可转职为火焰剑士和火山学者。

报酬： 400元　フレアマント

7 **委托人：** ローズ

内容： 抓吃饭不给钱的阿琪

地点： 万年冰洞

在“沸水地带”可找到她，需要战斗，小心他的火焰魔法，极为厉害。

报酬： 240元　カレーライス（料理）

8 **委托人：** 长老ライエル

内容： 消灭骷髅

地点： 漆黑的坑道

这次坑道里面有很多骷髅，需要一个个地去消灭，消灭8个后任务便完成。

报酬： 400　フィートシンボル（战士的纹章，攻击力上升10%）

9 **委托人：** 骑士グライド

内容： 把テッカどん交给レオニス。

地点： 万年冰洞

テッカどん可以回复全员60%的HP，但是受人之托，可不要见财起意。“地下一阶中央部”可找到レオニス。

报酬： 348元　グラタン（料理）

10 **委托人：** ルシア

内容： ジャン拿走了他的玩具はにわ并藏起来，帮他找回。

地点： 狩人之森

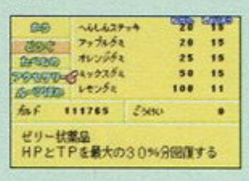
在“二号狩猎场”发现宝箱，打败敌人就能得到。

报酬： 10元　ヘンシンステッキ

11 **委托人：** ジャン

内容： 需要4个ミックスグミ

地点： 镇子上的商店



到商店买4个ミックスグミ给他既可。

报酬： 10元　はなめがね

12 **委托人：** 敏特

内容： 寻找クラース

地点： 漆黑的坑道

具体地点在地下一层封锁区画，原来他受到骷髅的袭击，打败骷髅后救出他

报酬： 312元　マーボー

13 **委托人：** 斯丹

内容： 消灭オクトスライミー

地点： 万年冰洞

需要转职为回复系职业才能接受这个委托。地下1层中央地带发现敌人——大章鱼，打败即可

报酬： 300元　カレーライス

14 **委托人：** レオニス

内容： 修理水泵（ポンプ）

地点： 水之古城

需要转职为学者才能接受这个委托。水之古城是盗贼的本部，但是不修理水泵进不去，而学者懂得修理。

报酬： 400元　サンダーマンッド

15 **委托人：** 法拉

内容： 消灭ガロウズバード

地点： 万年冰洞

进入洞窟后，往右下方行走，到万年冰洞地下2层找到敌人。

报酬： 264元　グラタン

16 **委托人：** 鲁蒂

内容： 要去寻宝，打败プロンズゴーレム

地点： 漆黑的坑道

注意要乘坐升降机下到地下2层通路才行，如果直接走下去是找不到敌人的，坐升降机下去后往左上走就会见到敌人。

报酬： 133元　がまぐち

17 **委托人：** シェフベック

内容： 收集4个金枪鱼（まぐろ）

地点： 万年冰洞

这个道具只有从敌人身上掉落，就是那个大章鱼“オクトスライミー”。万年冰洞的地下1阶中央部可以遇到，最好转职为盗贼，狂偷。

报酬： 280元　テッカどん（料理）

18 **委托人：** 基尔

内容： 研究死神（デス）的弱点

地点： 浮游死都

因为要调查弱点，一定要带上调查道具“スペクタクルズ”，或者转职为学者，利用他的特技インスペクトアイ。

报酬： 336元　てつこせき

19 **委托人：** フンダクル

内容： 寻找マジックミスト

地点： 万年冰洞

具体地点在万年冰洞地下3层，记录点右边的宝箱就是要到的东西，但是如果继续往前走，会看到一个家伙守着宝箱，又是一个マジックミスト。

报酬： 150元

20 **委托人：** ボルボル

内容： 寻找ヴォーパルソード

地点： 万年冰洞

具体地点在万年冰洞地下3层，打败BOSS フロートドラゴン后得到，刚想打开宝箱，阿琪想抢夺，开战，打败她。

报酬： 253元

主线剧情

第一个黑水晶

完成10件左右委托事件后出现此情节。在镇上，敏特着急地说克雷斯没有从坑道回来，一起到漆黑的坑道找寻。在“封锁区画”里面发现了他和黑水晶，原来萨纳托斯（サナトス）借用他的身体——与克雷斯战斗。

第二个黑水晶

委托人：瑞德

内容：寻找法拉

地点：狩人之森

完成20件左右委托事件后出现此情节。一直往上行，在那个挡路的家伙那里，听说法拉进去了，利德强行让他让开。

穿过一号狩猎场，来到“奥の泉”找到法拉，她身后有一个黑水晶。随后与法拉战斗。

第五个黑水晶

委托人：长老ライエル

内容：很多村人去了幻之城未归，帮忙寻找

地点：幻之城

完成60件左右委托事件后出现此情节。从右边的门进入，一路上行，推3块冰砖打开冰门，又见到黑水晶，而且村民都被石化，一个红色眼珠，额头有一道红色火焰的人站在黑水晶前，原来他就是萨纳托斯。战胜他后他撤退：“在我和妈妈的家里招待你们！”一道白光后他消失，随后村子右边地下漩涡放出黑色光芒，出现“龙的迷宫”。

第三个黑水晶

委托人：レオニス

内容：弟弟メンデル去了试炼之塔未归，前去调查

地点：试练之塔

完成30件左右委托事件后出现此情节。进入塔中，发现守门的家伙已经不在了。从正面的门直接进入，注意，需要有耐热（たいれつ）能力，否则会受伤害。来到第3层看到黑水晶，原来メンデル为了得到哥哥的认证，想用黑水晶增强能力，却遭到萨纳托斯的控制，开战。这一战难度很大，千万小心。敌人没有弱点，HP5000。打败他后会得到スターヘルム，是伍德洛的服装ROOTS。

第四个黑水晶

委托人：鲁蒂

内容：想去浮游死都，却又不说为什么

地点：浮游死都

完成45件左右委托事件后出现此情节。来到浮游死都的最上层，发现里昂以及他身后的黑水晶。他不听众人劝告，执意要借助黑水晶的力量成为神，正在这时，又来一个里昂，原来这个才是真的。于是真里昂加入，一起对付那个假的，HP6900，弱点是光。

打败他后会得到スターグローブ（里昂的服装ROOTS）。

最终战——龙的迷宫

所有同伴都在这里等待着，挑选两人同行吧。迷宫中的敌人实力非常强，一路上要打开机关，地下3层的大门才会打开。通过黄色的魔法阵，来到“龙神之间”。这里先会与假的克雷斯、斯丹、瑞德3人战斗，随后就会与实力强大的萨纳托斯对决。推荐战法，转职为里昂，不停地使用他的最强特技“魔人暗”，可轻松干掉对手。

爆机后 爆机后存档，重新开始游戏（はじめから）时会继承穿机时的金钱、图鉴和游戏时间。

www.plumbook.cn

7 莫尔莫斯骑兵队 攻略透解

文：星夜

PS2	NAMCO	RPG	1人
	2000年12月21日发售		1500KB
DVD-ROM	–		7800日元

作为NAMCO当年的重头戏之一，《7 莫尔莫斯骑兵队》在很多地方都做了崭新的尝试。无论是充满童趣的画面、卡通化夸张的人物，还是质朴的音乐、讲故事的设定，都给人耳目一新的感觉。就连读记录的过程都做成了青蛙跳水，有时候就在读记录时来猜什么时候会几只青蛙一起跳。（笑）当然最有特色的还是这个游戏的战斗系统，可以说和以往任何RPG都不相像！

在《7》中，并没有金钱的设定，也同样没有装备、防御、特技、魔法等RPG中常见的组成部分，那么在这个游戏中又是如何战斗的呢？我们先来看看编成画面。

个人能力

如图，首先右上角是一张职业脸……这个游戏中的同伴都是大众脸，也就是说，相同职业的人脸都是一样的。

1. **年龄**：表示角色的年龄大小，每经过一次祝福之日正增加1岁，能力也有相应的变化。其中分为3个阶段，分别是成长期、全盛期和衰退期。以图中的（16–27）为例，15岁之前为成长期，每年能力会有一些提升；16–27岁为全盛期，每年能力仍然有所增长，整体实力当数最强时期；从28岁之后每年能力会下降一些，而且下降的幅度越来越快，不久就会变成全部为1，个人能力画面的箭头也会随之而变化。

2. **职业**：游戏中共有17种职业，每种都有着自己的特色，如战士的高HP、骑士的高辅助防御、弓箭手的间接攻击、魔法师的攻防辅助等等。相同职业的同伴在能力设置上是一样的，只是有着具体数值的不同而已，比如幻术师就都有自回复能力，而再强的战士也不会有。

3. **疲劳度**：影响角色状态的数值，在战斗中受到敌人的攻击就会上升，如果为负值且绝对值超过自身的HP的话，该角色的各项能力会相应的下降，超过越多的话下降幅度也越大，把他放在后面的待机列中疲劳度会徐徐回复。

4. **属性**：属性共分为5种，分别是地、水、火、风、无，其中前四种相互克制，具体如图。克制对方属性时攻击造成的效果会增加，一般为1.5倍左右，而被克制则会减少，还有些特殊敌人属性相克效果为2倍，战斗前需要先仔细看对方的资料。至于无属性，和其他都没有相克的关系，显然也是有利有弊。灵活掌握属性效果是战斗获胜的捷径，应该根据对手的属性来随时调整自己出战的队伍。

5. **HP**：体力，一旦耗尽则意味着死亡，而且之后也不会再出现。

6. **攻击力**：决定每次给予敌人的伤害值，注意这个游戏中是没有防御力的设定的，因此攻击力是多少，给予敌人的伤害就是多少。

> 注意我方攻击方式还有以下两种特殊情况：
>
> **复数攻击**：攻击力处如果为×2或者×4则表示复数攻击，至于攻击对象则是随机的。例如11×2就表示两次攻击力为11的进攻，如果有辅助攻击则效果只会加在第一次攻击上。
>
> **石化攻击**：我方的祈祷师的攻击会附加石化效果，敌方受到攻击后就会被石化，之后停止行动，直到受到下一次石化攻击或者我方轮换为止。在石化状态下受到攻击的话伤害会是正常状态时的1.5倍，利用这来给敌人以致命打击是常用的攻击手段。需要注意有些敌人也会使用石化攻击的，如果我方受到石化攻击的成员同时受到后方的辅助防御，且辅助防御数值不小于敌方石化攻击的数值，则伤害为0的同时也不会被石化。

7. **素早**：行动速度，在战斗中决定攻击先后顺序，越高的话战斗中就越先攻击。

8. **攻击辅助**：辅助攻击能力，注意只能在第2排且前方有同伴时才能发动，发动时前方同伴的攻击力会加上攻击辅助的数值。

9. **防御辅助**：辅助防御能力，同样只能在第2排且前方有同伴时才能发动，发动时前方同伴受到攻击时伤害会减少防御辅助的数值，如果小于0则伤害为0。

10. **间接攻击**：使用弓箭类武器攻击的职业的能力，需要在第2排且前方没有自己的同伴，有的话就会因为被阻挡而无法攻击。

11. **自回复**：回复自身的HP，需要在第3排才能发动。

12. **列回复**：回复同列同伴的HP，同样需要在第3排才能发动，注意并不会回复自身的HP。

队列状态

前列：攻击列，负责直接攻击敌人，右下方的小图显示的是这一回合我方攻击总量和防御总量的具体数据，人物下面显示的百分比则表示受到攻击的概率。

中列：辅助列，负责攻防辅助及间接攻击。注意辅助攻防每回合只能发动一次，在战斗中会有红绿箭头来表示，如果发动了而且不轮换的话，下一回合就没有了辅助效果。间接攻击则没有这个限制，只要前面没有同伴就可以不断攻击。

后列：回复列，处于后列的同伴每回合会按照自己的回复能力来获得相应的HP回复，这同样也没有回合限制，至于右上方的数值是表示一回合的回复总量。

在战斗中实际可进行的操作只是每回合后的选择，按○键为轮换（Ratate），这样前列换为后列，而原来的后两列则相应前移，这样上回合受到敌方攻击的前列就可以得到回复的机会，这对于持久战来说是相当必要的。如果不按键的话就是停留（Stay），队伍不做变化，注意上回合发动了的攻防辅助这回合就都没有了，不过如果辅助防御上回没有发动则还有效果。这样做的好处则是对手即使有回复能力也照样不能回复，而我方位于回复列的同伴则继续回复自身的HP，常用于快速决胜负的场合。

敌人情报

1. **HP**：当然同样是生命力，为0时死亡。

2. **攻击力**：和我方类似，只是会遇到些敌人特有的攻击方式，其中×2连之类的表示连续攻击，与复数攻击不同点在于第2次攻击的对象并不是随机的，而是和第1次一样；列表示会同时攻击我方前列；复石也就是复数攻击同时都附加石化效果。

3. **素早**：和我方相同。

4. **回复力**：同样是表示回复能力，如果我方轮换的话则敌人也会相应回复自身的HP。

5. **初次攻击力**：类似于我方的攻击辅助，只是自身对自身而已。

6. **初次防御力**：同样类似于我方的防御辅助。

7. **特殊攻击**：敌人可能会有一到两项特殊攻击，具体使用回合可在后面查看，其中除了会出现前面已经介绍过的各种攻击方式外，还有复数攻击+会心一击等攻击方式，此外甚至会出现生命力吸收这种麻烦的攻击手段，受到攻击的我方同伴HP降至1，而损失的HP则被敌人回复自身的HP。攻击倍化则是蓄力一回合，下回合攻击时攻击力2倍！我还遇到过蓄力两回合然后攻击力4倍的，结果我的一员大将就这样死得不明不白……至于死之咒，攻击后即使有回复能力的职业，转到最后一排也是无法回复的。

8. **思考**：敌方重点攻击的对象，例如“体力低者狙”就表示他会攻击我方体力较低的同伴；“女性狙”则表示会攻击女性同伴；“若者狙”是表示会攻击最年轻的；“领导者狙”当然表示会以主角作为攻击对象。其他的也都差不多，由于多为日文汉字表示，即使从字面上也能推测实际含义，我这里也就不一一列举了。如果只是最常见的“きまぐれに攻击”（随机攻击），则表示并没有特别攻击的对象，具体则会按照我方排列所确定的概率来选择攻击对象。事实上敌人有重点攻击的对象对我方是相当有利的，这样在战斗中就只需要考虑对应同伴的辅助防御和回复，实际战斗也随之轻松不少。不过如果遇到敌方是随机攻击，则不到万不得已不要赌这个概率，即使是最低的20%受到攻击的可能性也低不到那里去，还是以全员安全为第一考虑来排兵布阵吧！

9. **攻击顺序**：敌方前7回合的攻击手段，第8回合又会和第1回合一样，如此不断循环。

10. **其他情报**：一般是该魔兽的介绍，每次战斗之前还是应该看看，特别要注意两个方面，一是属性相克是不是一定2倍；二是有没有特定阵型或者最后一击人员限制，如果不符合的话即使打倒敌人也是会视为失败。

www.plumbook.cn

看了上面的介绍是不是决定战斗结果好像在进入战斗时就已经决定了的，不过有些是不容易在战前就计算进去的哦！因为还有以下两个设定：

会心一击：在战斗中我方攻击时有一定概率会发动会心一击，此时伤害为平常的1.5−2倍，至于发动概率和职业有关，不过即使是最高的职业“侍”也不过只有25%，什么时候发动更是无法预测，因此在战斗前的计算中一般还是不要考虑会心的效果为好。

必杀蓄力：如果在战斗中回复的量超过了自身所受到的伤害，那么多余的回复量会累积下来。当累积的回复量超过自身HP则会进入必杀蓄力状态，此时该同伴全身会被光包围着，攻击敌人伤害会明显增加，回复量越多则伤害提升得越多！注意如果在攻击之前受到敌人的进攻，那么必杀蓄力状态就会消失而变成普通状态。

好了，现在还是让我们进入实际的游戏世界，来亲身体验一下这种另类战斗的乐趣吧！

流程攻略

“在传说中，那时候的天与地并不像现在这样，而是还没有分开的，而我们的故事就是从那时候开始的。现在从上次读完的地方继续吧，就拣最重要的来说哦！统治着アクラリッド大陆的是アルメセナ王国，离都城ヴィム不远的地方，在茂密的森林旁边，有一个小村子。有一天王国的骑士团来造访这个名叫モールモース的村子，在他们当中有个作为见习骑士的少年，他的经历就是我们今天要说的故事。”

伴随着野宫真贵小姐温柔的声音，骑兵队的故事渐渐展开了……

モールモースの村

村里的少年战士バル请求骑士团协助查探附近的森林，不过看起来团长ダルガール对此并不太感兴趣，勉强派了一个少年前去。而这个少年见习骑士就是主角，游戏中并无默认名字，在开始游戏会自己命名，我选择的是XY。可以自由操作后先进帐篷和团长ダルガール对话，接着去村中和バル交谈选择是（はい），就可以前往黄昏の森了。

黄昏の森

没想到没遇到什么怪物，倒是发现一名少女晕倒在一些折断的树枝上。两人无法唤醒她，无奈之下，只好将少女带回了モールモースの村。

モールモースの村

バル的姐姐アルゼル接下了照顾无名少女的任务，主角刚出门就遇到情报屋，终于可以记录了。回骑士团和团长、副团长对话，出来又遇到バル，接着选择是吧，二人又回到了バル家。アルゼル已经找到救醒少女的方法了，但是还少4样物品，而这些只有黄昏の森才有，于是主角再次和バル前去黄昏の森。

黄昏の森

森林中的幻术师们开始并不想主角等人继续前进，因为已经有魔物活动的迹象了，但是听完原因后还是加入队伍一同前往。在森林入口处有情报屋可以记录，至于战斗，头几战都是相当简单的，只是让你熟悉基本操作而已，记得战斗中一个同伴都不能死，否则就自动退出重新再打，以后的战斗也都是这样。此外在这里只有一个需要注意的地方，就是某个魔物会以战士为优先攻击对象，而战士バル并没有回复能力，因此一定要用主角的防御辅助能力来帮助他，这样就可以轻松获胜了。打倒4个魔物后要找的东西也都入手了，告别了幻术师后主角和バル又回到了村子。

モールモースの村

想不到骑士团受到魔物的袭击，连帐篷都烧毁了。见バル担忧姐姐的安危，两人先回到バル的家里，好在一切安然无恙。将找到的4样物品交给アルゼル来配药，出外看却听说幻术师也来到了村里。前去和他们交谈才知道他们也是为了共同对抗魔物而来的。回到骑士团告诉团长后再去バル家，发现那少女已经醒了，交谈后得知她叫フィル，是从ヴィムの都的教会来的。接着フィル取出一块会发光的石头，后来才得知这是魔法の石，世上共有7块，而フィル正是为了找到其他6块而出外冒险的。正说着，外面却起了一阵骚乱，原来骑士团竟然现在就要走了。来到骑士团后，看到骑士团都已经准备离开了，而主角拒绝和他们一起离开，决心留下和村民共同对抗魔物。这样选择两次否（いいえ），最后在团长再问是否真的不回去答是，于是骑士团就自行离开了，而主角也结束了他见习骑士的生涯——被开除了。

大家商议之后决定成立讨伐魔物的组织，定名为モールモースの骑兵队。至于为什么一个骑马的都没有却叫这个名字，バル的回答是这样比较威风……（汗）フィル也同样参加了骑兵队，而且连从教会来找她的僧侣和神官们也加入了，骑兵队正式出击！

あかつきの森

和上次战斗一样，在正式接战之前会得知敌人的能力，大家大可先研究好对策再继续前进。多利用神官和僧侣的辅助、回复能力应该能顺利结束战斗，之后再次回到モールモースの村。

モールモースの村

回村子后フィル说她打算回ヴィムの都的教会，礼尚往来，主角决定护送她回去，至于同样想去的バル则需要先征求姐姐的意见，毕竟父母早逝的他就是姐姐アルゼル一手带大的。征得同意后一起向王都进发，不过不仅仅是主角他们三人，而是整个莫尔莫斯骑兵队……

ヴィムの都

初到城市的バル异常兴奋，フィル便请主角先带他到处看看，随后再到教会去找她。不过现在还几乎没什么地方能进去，去骑士团卫兵还以为主角是被魔物打得跑回来的而大加嘲讽……

随便转转后再去左边的教会区，在图书室会看到フィル和她母亲アルウェラ，交谈后决定先去教会跟教会长报告，之后再去见アルウェラ。原来她从一本古文书里得知一千年前七勇士的传说，最终他们以七颗魔法の石封印住魔物，而一千年的封印期限将至，为避免魔物再度肆虐，就要再次收集起七颗魔石。听到这件事的主角决定帮助フィル寻找魔法の石，按照古文书的记载骑兵队出城前往北方的モルサガルサの街。

モルサガルサの街

这里分为左右两个部分，左边是魔术师之街，里面为魔术师和魔女，而右边全是剑斗士。不过看得出来，虽然他们是近邻，却相处的并不太好。于是分开调查，バル调查右边的，主角则去左边的魔法师之馆。

不料馆主并不在，不过和上方房间的キルキット交谈会得知魔法之石有可能是魔法师一族代代相传的族长之证。出去会看到馆主カルカロム进来，不过他却不相信主角所说的话。无奈之下只得去右边的剑斗士之街看看，虽然见到那里的族长モルギ，却同样不被理会。

正没方法之时，突然发生了大事件，结果双方都聚集人马在街中对峙着。原来カルカロム的女儿和モルギ的儿子不见了，双方都以为对方干的而吵起来，而此时キルキット却出现说两人跑去ウェンボールの丘去了，于是双方全部都去那里了，骑兵队也跟着去凑热闹。

诸梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

ウェソボールの丘

去了才发现这里的魔物并不好对付，双方都有不少伤员。和情报屋交谈后，双方决定先暂时合作，于是队伍中又多了剑斗士、魔术师、魔女这几个职业，至于多了的同伴可以在情报屋那里进行更换。

这里的魔物并不难对付，只是有6回合时间限制，应该排出强攻击阵型，争取在2回合左右就干掉他们。胜利之后进入中央的门，果然发现ボルガ和リムリット都在，不过奇怪的是还有一个神官，难道是他们俩……和他们交谈后拿出魔法の石，共鸣的发生证明了他们手上的也的确是魔法の石。不过在3块魔法の石的光之下神官似乎有点不对劲，果然，它就是这个迷宫的BOSS：魔龙·アザソト！

打魔龙时同样有6回合时间限制，不过它回复力高达40，要想打倒它要尽量强化攻击，而同时就不能选择旋转来回复自己。由于前排会受到多次攻击，辅助防御和较高HP也是不可缺少的，顺利的话可以4回合击倒对手，大家可以参考我的排阵。有过这次经历，双方都已经知道合作的重要性，一直以来的不和也随之消散，现在再回到モルサガルサの街又是一番不同景象了。

モルサガルサの街

没想到他们的动作还真快，马上连记念合作的雕像都有了……回到左边的キルキット的房间会再次见到ボルガ和リムリット，也顺利从他们手中得到那两块魔法の石。为了寻找其他的，骑兵队又回到了王都去找フィル知识渊博的母亲アルウェラ。

ヴィムの都

和アルウェラ交谈后得知下一个地点是のこぎり谷，当然继续前进。

のこぎり谷

这是弓箭手之村，不过主角等人到达时却发现村里正争论某些东西，之后和族长ヴィルマ交谈会得知在しじまの森里有座祠堂，可能会有魔法の石。不过现在已经禁止进入了，因为里面的魔物非常强。无法进入的主角需要先去上方的训练场找人交谈，结果会有人答应帮忙，再回去跟ヴィルマ交谈，这次终于可以进去了，跟着队伍中也有了弓箭手。

しじまの森

刚刚进会初次遇到圣骑士メルレーン，她似乎在寻找什么东西，说了几句便匆匆离去了。至于森林中的敌人并不强，不过限定要弓箭手来做最后一击，因此就颇有些麻烦，下面列出我这3战的布阵，大家可以参考一下。

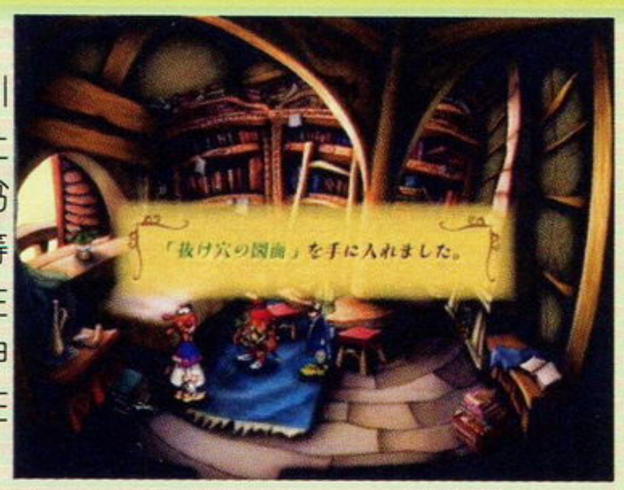
祠堂里的石头果然也是魔法の石，得知主角们的目的ヴィルマ也同意他们带走这块魔石。回到村子后ヴィルマ还决定不再限制别人进入しじまの森，不过正当主角们准备回ヴィムの都时，却突然有一名教会的僧侣来告诉フィル一个坏消息：アルウェラ已经被教会长抓起来关进了牢房……

ヴィムの都

回到教会才发现果然如此，而且想进去找教会长解释一下都不行。三人商量之后决定来个调虎离山，バル制造骚动来引开看门的僧侣，主角和フィル乘机进入教会（很像FF VI中初到帝国首都的那段情节哦！）。来到地下牢果然发现了アルウェラ，不过她却拒绝フィル放自己出去，因为アルウェラ始终认为这只是个误会，如果就这样逃出去的话那就真的是有口难辩了。

无奈离开的主角和フィル差点被人发现，幸亏他们听得有声音就躲了起来，不料却听到了更令人震惊的消息：教会长听了ソツョネック话而怀疑アルウェラ会取代自己地位，而ソツョネック又进一步要求明天就处决アルウェラ，以绝后患！

现在不救也不行了，不过经过训斥的守门僧侣们应该没有那么容易上当了，只好想别的办法。先回到图书室和アルウェラ手下的神官、僧侣等人交谈，得知有条秘密通道可以前往地下牢，去楼梯上找到地图交给神官，她就会去查探情况，而主角就在这里静侯夜幕的降临。



终于到了晚上，秘密通道也找到了，一行人离开了ヴィムの都前往那一线生机的秘密通道。

秘密通道

这里虽然会提供9个敌人的情报，而事实上只要打3战，建议依次选择巨人→魔龙→魔兽，这样3战的难度都维持在一定水平，还是比较好打的。

ヴィムの都

终于通过秘密通道来到了地下牢，アルウェラ虽然还不想离开，不过在得知现状后也不能不同意了。更何况アルウェラ已经感觉到ソツョネック身上有魔物的气息，看来事情并不简单。铁栏给他们造成了一定的麻烦，好在还有个强壮的战士バル，最终アルウェラ还是获救了。

好不容易逃出地下牢，却不料刚到教会大厅就被包围了，原来ソツョネック想要的就是那4块魔法の石。联想到アルウェラ早先所说的话，フィル便走到ソツョネック的面前拿出了那4块魔法の石。在魔石光芒的照耀下，ソツョネック也现出了他的真面目——高等魔兽エルミ。

战斗有些难度，不过没有什么特别需要注意的，大家自己发挥吧！

解决了魔兽后骑兵队也和教会取得了和解，并得到教会长的介绍前去找大臣，以寻找其他魔法の石的下落。之后便可以前往广场上方的王城，由于教会长的关系，这次可以顺利进去了。看到新鲜东西バル又开始到处乱跑，叫回他后再去右边房间见マルダソ大臣。虽然マルダソ大臣显得很平易近人，不过他也不知道魔法の石的事情，最后还是建议主角去オトラ山看看，因为那里有传说中七勇者的墓。

刚从大臣的房间出来，就看见天空多了一道亮丽的彩虹，原来今天就是一年一度的祝福之日。

于是游戏中又引入的年龄、成长期和能力变化等要素，这些在以后游戏中会是相当重要的。

接着骑兵队离开王都前往前往オトラ山，这次的征途会顺利吗？

クガイの隠れ里

到了才发现这里因为山上出现魔物而禁止进入，守卫这里的则是忍者和侍，这两个可都是本作中的强力职业。一样被拦住的还有想回キッュの神殿的巫女ッャリラ，和她交谈后再四处看看，发现右下方有个缺口，可是同样有人守卫。バル本来想如同上次在教会那样来个故技重施，不过显然忍者要比那些僧侣难对付得多。再和左上方的人对话后会得知守卫会按时替换，再和ッャリラ对话，然后就会等守卫替换时溜进去，不过由于バル的庞大身躯还是遇到了一些麻烦。

キッュの神殿

跑到神殿终于被追兵赶上，正要动手之时神殿中传出声响，前去查看门却自己打开了。迟疑了一会，最后还是バル前去查探，可刚要进去就被石化了。不过好在只是一场误会，而大家的同一目的——魔物已经去勇者之墓了，于是商议后决定合力前进，队伍中也多了不少职业，除了强力的忍者和侍之外，会石化攻击的祈祷师也是相当有用的，可灵活应用。

接着会遇到一位魔骑士，而他会告知迷宫中敌人的情报。注意这里的敌人都是需要用特定阵型来打倒的，比如第一只魔兽需要用3-3-1阵型，也就是说第1排放3个人，第2排3个，第3排1个，只有这样打倒敌人才能算获胜，否则即使是击倒对手也会判我方输了这场战斗。因此在这里和敌人战斗前先要仔细看清楚情报，至于具体战斗倒是难度不大。

www.plumbook.cn

终于来到了勇者之墓，原来这里长眠的是传说中七勇者其中的四人，在和魔物的战争牺牲的他们被安葬在这里，后人还建了キッュの神殿来世代守护。经过调查会发现属性情报，而之后的战斗敌我也会多了属性这一要素，计算时可不要漏了。之后可以调查四面的宝箱，在实际战斗中体会属性的作用。这里属性相克时伤害是2倍，灵活应用的话战斗非常简单，只是需要注意属性被克的同伴不仅给对方的伤害会下降，而且被攻击伤害也是加倍的，战斗前一定要考虑好人员选择。

战斗结束后再去中央调查，终于获得了第5块魔法の石，赶紧回王都吧！

ヴィムの都

回王都后还是先去见大臣，不过他也不知道其他魔石的下落。由于从勇者之墓中得知七勇者当时没有牺牲的其他三人的下落，其中一人创建了教会，那块魔石正是フィル最初所持的；另一人正是建立アルメセナ王国的王室始祖，也许王国的记录中会有魔石的相关情报吧！不过记录现在由骑士团保管，于是大臣便带着主角等人晋见国王，并且顺利获得前去骑士团的许可证。之后跟着大臣就可以前去骑士团，路上会再次遇到圣骑士メルレーン，她会询问主角上次遇到的魔骑士的情况，后来主角会从大臣那里了解到一些她和魔骑士的关系。不过现在还顾不了许多，还是先去骑士团吧！

骑士团长ダルガー见到主角还是那样的不屑一顾，“我还以为传言中的骑兵队长是谁，原来是从骑士团中逃跑出去的你呀！”，随后查看记录的要求也被断然拒绝。大臣也没有办法，只好带着主角等人前往教会区，好在还有条近路，否则还要绕不少时间呢！アルウェラ则建议他们去找当时去向不明的另一位勇者的后裔，至于地点则是エルデクエデリの森。

エルデクエデリの森

来到这里只发现了一间空着的小屋，调查一下后从右上的后门出去，走了一会就会被一位老者叫住。自称ディルワース的他得知主角一行的来意后，建议去ヅクグゾスサートの洞找找，也许会找到要见的人。

ヅクグゾスサートの洞

在洞口再次遇到魔骑士，他不仅提供了敌人的情报，还提到疲劳度。为了避免过度疲劳，就要注意轮换上阵，让主力也获得足够的休息。至于魔物也不难对付，左右的敌人都打倒后就可以前去中间了。不过到里面才发现既没有魔物也没有魔石，甚至连人都没有……正觉得奇怪，石像却说话了，按3-2-1回答问题后，ディルワース再次出现，原来他就是主角等人要找的人。交谈之后，第6块魔法の石也入手了，同时他也提供了最后一块魔石的下落，据说是在王座的下面……

ヴィムの都

国王的宝座当然不是想调查就调查的，不过好在国王看起来还是比较通情达理的，倒是很顺利就答应了。不过……什么都没有找到，还惹得国王为之生气，唉，早知道没有这么顺利的。好在有大臣出来打圆场，众人也只能按大臣的提示前往王宫退休人员的房间，和这里全部人对话后才得知，现在的王城是搬迁后的，而之前的王城居然是在骑士团所在之地！

骑士团长的脾气还是一样的大，不过在一番努力劝说之后他还是勉强答应了，在骑士团长宝座处调查三次终于发现入口，最后的魔石也终于入手！回到王城报告国王，之前的不悦也随之一扫而光，国王也马上叫来司书长アルウェラ来，让她准备封印魔物的仪式。

快乐的日子总是过得很快，不久就是举行仪式的时间了。国王首先承认了骑兵队的功勋，并将之与骑士团并称为王国的护卫者，接下来更是由主角来开始这次的封印仪式！一切似乎都很完美，欢呼声中主角从アルウェラ手中接过7颗魔法の石，再转交到大臣手中，魔物的猖獗即将再次成为历史！

事实证明如此顺利的事情只是主角们的想像，在我误以为是通关的CG之后，随着一声狂笑，七块魔法の石掉在了地上，仪式失败了，而且似乎还有更坏的事情发生……原来眼前的大臣是魔将ナクグゾスサール所伪装，而他刚才举行的仪式不是想封印魔物，而是反过来利用七颗魔法の石来解开所有魔物那快要完全失效的封印……

随着魔法の石在突然出现的魔骑士手下变成碎片，人们的心也随之沉到了谷底……刚才还赞赏有加的国王马上把主角和骑兵队骂了个狗血淋头，接着更是把他们关进了牢房。也不知道过了多少天，反正每天也只是骑士团的看守们的冷嘲热讽，骑兵队的声誉似乎也被全毁了。快要绝望时，突然会有个意想不到的人来救主角他们。在对手压迫性的强大面前，看守的挣扎是微不足道的，圣骑士メルレーン，似乎比传说中更加厉害！主角答应了她一起去找魔骑士的要求，和バル、フィル两人交谈数次后获得他们的同意而继续一起行动。

在广场处遇到主角等人以前帮助过的幻术师、剑斗士、弓箭手等各地的同伴，他们也是特意来帮助主角的。不仅如此，教会也同样全力支持，在和所有人交谈后再去广场，看着这么多的同伴，信心和斗志似乎马上就提升到了极点，“我们现在就要去追击变化成大臣的魔物，诸位，能够助我们一臂之力吗？”

夜の门

这里的魔物不少，难度不高，有了这么长时间的作战经验，解决他们应该是举手之劳吧！随着战斗的进行，故事也逐渐到了尾声……

镜の湖

到了这里才发现骑士团已经溃不成军，眼看国王和骑士团长就要被杀……骑兵队的及时出现改变了局势，之后魔将ナクグゾスサール会回魔の城，而主角则打算和留下的魔骑士决斗！不过随着メルレーン的出现，决斗的一方也就由主角变成了メルレーン，几次战斗后两人停了下来，只是魔骑士用斧撑着才勉强没有倒下去。在两人对话中众人才了解到事实，原来魔骑士是メルレーン的养父，只是因为暗黑武具的影响才成为魔将的手下，知道这些的メルレーン潜心制作具有破邪之力的圣骑士武具，今天终于发挥了效果。

剩下的事情就是突入敌人最后的巢穴！此时骑士团长也心悦诚服，同意他加入后队伍中又多了几个骑士，和魔骑士交谈后继续前进吧！

魔の城

路上的魔兽比起以前的来说要强不少，不过我方阵容也很整齐，战斗并不算太难，只是最后对战魔将ナクグゾスサール还是有些麻烦的。注意职业的搭配和及时的轮换回复，至于具体的方法可以参考我的排阵，在这里还是祝大家早日成功！

打倒魔将后却发现了神秘少女——守护者ミオド，听了她的话，主角等人对魔物的理解又加深不少。随后魔の城开始崩坏，而为了帮助バル，魔骑士永远留在了那里……回去晋见国王后フィル提醒说迷之少女ミオド曾经说过，魔物的魂是不灭的，即使打倒了他们，过了一段时间之后又会重新复活！为了应对这一点，国王下令成立王国骑兵队！首任队长当然是主角，哦，不是主角，是那个バル，因为主角要和フィル去新的地方冒险呢！

“……就这样，出人意料地，和平的时代就过去了。但是，只要人们没有忘记齐心协力，这个世界的希望之火就绝不会熄灭。

……围绕七颗石头的故事到此结束了。

希望有神，来引导我们……

好啦，故事讲完了。哎呀哎呀，还觉得不够吗？但是这本书上写的就这些了，如果你想继续听的话，下次不妨去编织自己的故事吧。但是不知什么时候，你出去冒险的日子才能到来，当那一天到来到时候，你要团结大家的力量哟，你能变成那样的人我就高兴了。晚安，做个好梦。”

www.plumbook.cn

《阿尔美塞拉年代记》系统分析

在《7 莫尔莫斯骑兵队》通关后是不是觉得意犹未尽的感觉呢？是不是觉得这个游戏太简单、太没有自由度呢？不用担心，在看完通关动画之后，你就会发现进入了一个全新的模式：《阿尔美塞拉年代记》！和其他游戏通关后出现的隐藏模式或者变化并不一样，你现在所看到的才是《7》的实质！换句话说，之前整个的《7 莫尔莫斯骑兵队》只是一个用来熟悉系统的训练模式而已。而且相比《7 莫尔莫斯骑兵队》，《阿尔美塞拉年代记》又增加了很多新的要素，比如多了地图行走和时间流逝的概念使得需要计算的不仅仅是敌我力量的对比和战斗过程的分析，很多时候时间和选择的行走路线也会造成重大影响。还有其他一些要素的加入，使得这次的难度和自由度比起《7 莫尔莫斯骑兵队》来说是大幅度提升！

简易流程

还是先来说一下大致情况吧，这次是由听完故事的你自己来创造历史！选择好自己的名字和骑兵队的名字后就可以进入游戏了，国王认同了你的家系而让你担任新创建的骑兵队的队长，而你所要做的就是组建自己的队伍，打倒各处肆虐的魔物，保护王国和大陆的和平，现在就让我们出发吧！

哦，对了，别忘记先记录一下，游戏中只能在王之间才能记录的，如果觉得孤身上路比较危险也可以先去执务室招募几名同伴。过了120天终于有了3名同伴，一般情况实力都不是很强，先将就着用吧，以后有比招募更好的找同伴的办法。在王之间选择远征，这样就会来到地图上，注意在《阿尔美塞拉年代记》中有贡献度这个数值，最高到99，如果变成负数的话就会被国王警告，如果一年之后还是负数的话就会GAME OVER，因此要随时留心。赶紧去打魔物来增加贡献度吧！先按L1查看一下全体的情报，如下图所示：

1. 魔物：占据了村子的魔物就是我们讨伐的对象，出现的魔物等级由弱到强分别为LV1-3，不过即使是同一级别的怪物也分不同的种类，实力也是各有不同，战斗之前还是要先看清楚对方的情报。

魔物出现后会有村子毁灭年限和每年所减的贡献度，注意后者并不是到祝福之日才一并结算的，而是随着时间的流逝而不断降低贡献度，在地图上有很多魔物的情况下，下降的速度是非常可怕的。好在等级高的魔物相应的毁灭年限会增加，而所减的贡献度则会减少，这样就给我们比较充足的时间来打倒它们。需要小心的是如果到了毁灭年限还没有打倒魔物，那么它所在的村庄就会被毁灭，同时魔物上升一级（LV3就不会再增加了），并且移动到别的村庄。如果出现这种情况贡献度会减20%，因此要以年限较短的魔物为优先打倒对象。打倒后贡献度会增加，具体数据为LV × 3。

2. 魔将：每隔20年左右就会出现一个LV4的魔将，在快出现的时候每次出征时都会发生地震，这时候就要做好准备了。魔将每年减贡献度是相当厉害的，而且不除掉魔将的话，其他魔兽出现的频率以及等级都会大大提升，因此一出现后尽快前去击败它。打倒魔将得到的贡献度有16，这还会使得骑兵队评价大幅上升，而且初期也是会记录在年表上的哦！

3. 情报屋：随机出现在地图上的情报屋在游戏中还是相当重要的，去了之后会介绍三名同伴给骑兵队，回城后会在队员募集处看到他们，一般来说数据还不错，是我方主力的重要来源之一。

4. 回复之泉：每次远征都会随机出现在地图的某处，在这里可以回复同伴的疲劳度，对于长期征战的骑兵队来说还是相当实用的。注意一次远征中只会出现一次，使用之后就消失了，直到下次远征才会再次出现。

5. 放浪者：在地图上行走时随机会遇到放浪者，而且一般山峰、森林等地带遇敌率会较高。放浪者也分为LV1-4，等级越高的敌人越强，人员搭配也随之合理和强化。遇到放浪者时，最好先看看对手的情报，如果配置比较强，特别是前排有几个素早奇高的侍、忍者等人的时候，为了避免我方人员意外伤亡，宁可选择逃走。虽然这样会减10%的贡献度，不过很容易挣回来的。如果打倒放浪者，会得到他的LV × 2的贡献度，不过回城后不会增加，也不会有同伴出现在城中。

行走在地图上时间会飞快流逝，贡献度也随之下降，要不断打倒魔物来将贡献度维持在一定的水平线。注意不同的地形需要的时间是不一样的，大路当然需要的时间最短，而山、森林等地形需要的时间就多得多了，所以有时候并不是直线所需时间最短哦！不过随着远征的延续，队伍的疲劳度也越来越高，而队伍老化也是严重的问题，因此要适时回城来进行回复和人员补充。事实上回城是有多方面作用的，一是会提升贡献度，每打倒一个魔物贡献度仍然会再加LV × 3，全部统计完之后再加上一定的好感度，具体为魔物LV × 1，换言之，回到城里贡献度提升值为全部击倒魔兽的LV和再乘以4。二是每打到一个魔物，在城内就会多几个同伴供你选择，具体数量为魔物的级别，而且还会不断累计，再加上情报屋，一次回城后会发现有十几甚至更多的同伴在等你挑选也是很平常的，募集这个指令一般也就因此而被抛在一边了。当然虽然人有那么多，具体有几个强力同伴却只能看你的运气了，经常会看到一堆已经进入衰退期的老人家。（笑）

在显示一堆战历、年谱之后，可能会有好感度高的家系推荐人来给你选择，而更重要的是之后有可能会通知你有孩子了，赶紧选个好老师吧！这可是游戏可能延续下去的最重要的部分哦，所谓“世代交替”，也正体现在这些地方。接下来又是储存记录、选择同伴，查看敌人情报后开始下一次远征，如此不断循环，等到老了之后再引退，由年轻力壮的子女接过重担，继续维护着大陆的和平。就这样代代相传，付出长达千年的努力才能获得最终的胜利！

新加要素

1. 功劳者：参加过5次胜战的同伴将会获得功劳者资格，这样在年老力衰后被替换下时便可以因为替骑兵队立了不少功而成为功劳者。这时候看他个人资料时会发现多了几个重要数据：引退年龄、指导力和安定性。其中引退年龄是指到那年龄他就会告老还乡，指导力则是指他指导学生时能力的提升度，安定性则决定了指导学生时提升能力的变化情况。指导力与功劳者的强度有关，而安定性则取决于他的LV，获得的星数由1-5时，对应的安定性也由D-S，一些辅助系职业如魔女、魔法师等想获得较高的安定性一般是比较困难的，除非你特意让他们去前面参加肉搏战。至于引退年龄与职业关系较大，一些持续较长的职业如侍，甚至从衰退到引退也还要十几年。如果你的功劳者相当强（早期强度超过100）而到引退年龄还要十年以上，可以考虑让他教育两个子女，以获得较强的后代。

一般较强的职业有侍、忍者、魔女、魔法师等，此外另两种强力职业，《7 莫尔莫斯骑兵队》中出现但无法使用的魔骑士和圣骑士也可能加入。不过他们不但出现的概率较低，同时全盛期相当短，发现了就要尽快培养，然后让他（她）教育自己的子女，这样就可以拥有自己家的魔骑士和圣骑士了！只是全盛期也是最短的10年……另外一种以前未出现的职业——放浪者倒是经常遇到，可惜虽然他

www.plumbook.cn

数据全面，却也都不高，实用程度也随之下降很多。

2. 修行：在“功劳者の部屋”处可以选择让同伴修行，参加修行的人员最少为2个，最多为6个，注意队长自身是不能修行的。修行的成果与修行年数以及老师的能力有关，修行之后会多这个剑的标志，不但能力提升，而且一起修行的同伴全部上阵的话（可在编成画面用L2键查看），相互间还会有额外的加成。不过注意如果少上其中一个，就没有加成了。此外每位同伴只能修行一次，修行时不能参加战斗也不能被替换，直到修行结束后才回到队伍中。

3.Master：在队伍中参加过10场战斗且强度达到一定水平的同伴将获得Master称号，而骑兵队的总评价也会随之上升。

4. 升级：完成对魔兽或者放浪者最后一击的同伴在战斗后将会升级，同时随机提升一项能力。提升级别的话在个人资料中LV后面的星就多了一颗，最多到5颗星。换句话说也就是最多只能升4级的，如果你的级别已经满了，还是把升级的机会留给其他人吧！

5. 疲劳度：疲劳度在前篇里面已经介绍，不过这次则增加了好调这个概念。当疲劳度为正且超过自身的HP时便处于好调状态，此时各项数据都有一定的提升，而且疲劳度越高提升的量也越大。

6. 好感度：好感度是指同伴所在的家系和骑兵队的好感程度，如果好感度很高，那么在回城或者在城中过祝福之日时可能会自动推荐一位新人前来加入。一般来说这样的同伴比募集来的要强不少，所以还是尽量答应吧！要提升同伴的好感度，就要让他在队伍中参加战斗，而让他升级会更明显地提升。注意如果负伤的话好感度就会大减，自动前来要求加入被拒绝会减半，此外如果将处于成长期或者全盛期的同伴被替换掉同样也会使得好感度减半。

需要提醒的是，家族成员是不能再成为功劳者，也就是说无法继续教育下一代，因此其他同伴的培养也不可放松。不过倒是一样可以修行的，当然也只能修行一次，队长自身则不能，如果想进一步提升他的能力就要在他担任队长之前就去参加修行了。家族成员连同自己最多为5个，不过一年也可能生两个的哦！

4. 继承：如果骑兵队长引退的话，先在家族中选一人来继承，同时队伍中也会有几位同伴提出引退，并带来自己的继承人。这些里面有时候会有很强的新同伴呢，当然，如果你觉得这样的交换划不来，那也可以不同意。都选择好了之后就会举行队长的引退典礼，之后则是新队长的就任典礼，这一切都会记录在年表里面以便随时查阅。如果在战斗中队长阵亡则会强制继承，没有继承者的话就会GAME OVER。此外，继承的时候，家族中修行的人也都要强制返回，而继承之后前任骑兵队长的未成年子女就不会再出现了，因此有时候为了等一个强力后代的加入还得再苦撑几年。

5. 国王命令：在选择远征的时候国王可能会指定去打倒某个怪物，这时查看该怪物的资料时会看到“王样命令”的注解。打倒它后回城会获得奖励，可以在3种奖励中任意选择一项。选择“隐藏家系介绍”的话以后会有一些正常状态下不会出现的特殊家系的人物前来加入，甚至包括七勇者的后裔、莫尔莫斯骑兵队的直系、圣骑士的家系等等，一般情况下建议选择这个。选择“贡献度+20”一般会在贡献度太低的情况下救急用的，而“全员好调”效果不错，只是持续时间似乎并不长。注意如果没有打倒国王指定的怪物，那么回城后就会减3的贡献度。

6. 记念：每当进行到一定的年数，比如50年，国王就会举行庆典，庆祝骑兵队建队50周年，同时赠送一样记念品给骑兵队，而骑兵队的评价也随之提升。在初期是5年就会举行一次，后来是10年、20年，末期甚至是100年才会举行一次。这可是对你的领导水平的肯定哦，向着千年的目标冲击吧！

7. 帮助系统：在查看各种资料时，如果按下SELECT键就会进入帮助模式，之后选择想看详细解释的项目，就会马上链接到对应的帮助目录，使用起来还是相当方便的。顺便说一下，这个游戏的帮助内容做得相当不错，建议先仔仔细细从头看一遍再进行游戏。

8. 记录：随着游戏的进行，我们的骑兵队也不断创造着各项记录，而这一切都会被记载在记录室中。其中有着加入过同伴的各家系的情报，有历代王国的骑兵队的功勋，有千年间的最强者，同样也有着各种世界记录。当你获得其中某项第一时，可以在查看记录时按R1+L2，记录下出现的密码，然后登录到NAMCO的官方网站http://www.namco.co.jp/home/cs/ps2/seven/ranking/index.html，按照上面所说的登录办法就能够将自己的记录登在官方的排行榜上！不过名额有限，是否能上榜还是要看实力的，看人家前几名的数据，67万多的评价、1002的最大伤害、200的强度……（汗）

相关要素

1. 物品

与《7 莫尔莫斯骑兵队》的另外一个不同之处就是物品的引入了。即使如此，和普通RPG中的物品概念仍然有着极大的差别。在《阿尔美塞拉年代记》中，物品实际上应该称为家宝，这些无法买到，只能靠同伴加入时身上携带，而可能会带哪些道具则是由同伴的家系所决定的。

在编成画面选择有道具的同伴后按△键就可以选择使用道具了，不过每次只能使用一个物品，效果则要在编成终了之后才会出现的，在这之前还可以取消。注意道具都是消耗品，使用之后都会消失，而且除了愈しの壶等少数几个对队伍使用的物品外，其他效果都只是针对使用者本人，使用前要考虑清楚。

瞬きの水晶球：在地图上使用，使用后立即回到王城。
风乘り靴：在地图上使用，使用后一定时间内加快在地图上的行动速度。
夜の衣：在地图上使用，效果为一定时间内在地图上行走时不会遇到放浪者。
愈しの霞：在地图上使用，使用后持有者处于好调状态。
愈しの壶：在地图上使用，和回复の泉有着相同的效果，在长期的远征中相当实用。
魔女の妙药：在战斗前使用，效果为本场战斗中持有者全能力上升10%。
逆转きの镜：在战斗前使用，效果为本场战斗中持有者能力回复到全盛期的数值。
蛇の瞳：在战斗前使用，使用后本场战斗持有者的攻击都附加石化效果，最好用的道具之一。
キシュの护符：在战斗前使用，使用后敌人的石化攻击对持有者无效。
七叉の尻尾：在战斗前使用，效果为战斗中逃跑时可以三列一同撤离。

2. 强度：表示该人物综合能力的数据，会随着能力上升而不断提升，直到全盛期的最后一年。基本上初期的同伴强度80以上为较强，100以上为强者。自己精心培养的子女则要强劲得多，对应的强度一般为130-160，在后期甚至会培养出达到最大值200的超强人物！

3. 子女：主角在20岁之后回城，会随机发生有孩子出世的消息（祝福之日左右概率最大，不过一出来就已经是5岁），这时候可以给他（她）取名字，然后找个好老师来教育他10年。老师的选择是相当重要的，选择后马上决定了孩子的年龄、职业和成长年数。如果你让侍作为老师的话，将来出现的就是儿子，而且职业一样是侍，成长期则为15-39；如果你选择的老师是忍者，那么将来出现的就是女儿，职业同样是忍者，成长期则为15-29，差别是相当巨大的。此外儿女的强度也是由老师来决定的，类似于修行，最终结果取决于老师的强度、能力以及安定度。注意具体情况和修行还是有区别的，能力方面S、A、B、C、D依次成长率为120%、115%、110%、105%、100%，而安定度方面S、A、B、C都没有影响，而D的效果则是上下波动50%，也就是说你既可能得到170%的超强人物，也可能得到80%的废人，有没有勇气一试呢？

到了15岁子女就会成年，当主角回到王城他就会要求加入，这时候你就可以看看10年教育的成果了。一般来说子女比起别的同伴会强很多，所以还是马上答应他加入吧！记住，如果拒绝了的话，他就会消失，以后也不会再出现。有了子女之后骑兵队也就有了继承人，即使主角有个三长两短，骑兵队也照样会维持下去。当然，如果顺利的话一般都是到主角老了的时候自行引退的。从第二代起并不要求一定是自己的子女来继承，只要是和主角同一家族的都可以，如果同时有几个符合条件的话可以自行选择一个。此外从第二代起也不强制要求队长在队伍中，这样排阵的回旋余地就大得多了呢！

最后再来补充一点小东西吧！

1.在战斗时按SELECT键会消除显示的格子，战斗的感觉可不一样哦！

2.远征超过2年会得到额外的鉴赏，反之，如果不超过3个月并且没有打倒任何敌人就会惹国王生气，贡献度下降25%。

3.不需要先通关就可以直接玩《阿尔美塞拉年代记》！具体看本期的火热秘技。不过虽然有这个秘技，我希望初玩的朋友还是从《7 莫尔莫斯骑兵队》开始，不仅是为了熟悉系统，而且和《阿尔美塞拉年代记》相比，至少它还有完整的剧情，不时听听野宫真贵小姐的朗读也是很不错的呢！

www.plumbook.cn

文：纱迦

第二次婚礼《FF X国际版》究极BUG

PS2	SQUARE	RPG	1人
	2002年1月31日发售		63KB
DVD-ROM	对应硬盘、5.1声道		7800日元

《FF X》的女主人公尤娜虽然出道还不满两年，但已经是“《FF》系列”中人气最高的女角色之一了。由于《FF X -2》的公布，最近的尤娜可以说是相当活跃，她那英姿飒爽的双枪造型更是令人如痴如醉。但是也有不少人更喜欢尤娜原来的造型，为此“尤娜亲卫队”还发生了内讧。不过如果要说尤娜穿婚纱时最美丽，相信不会有多少人反对的，可惜在游戏中只有一次机会看到这一幕。虽然在游戏后期的ルカ可以随时观看CG，但即时演算的画面却不能随时观看。现在要告诉大家的就是在游戏中利用BUG观看尤娜第二次婚礼的方法，而且你还可以带着尤娜去救尤娜！

必要器材

PS2一台外加电源线、信号线、手柄、记忆卡和《最终幻想X国际版》碟一张。

需要注意的是，只有《最终幻想X国际版》中才有这个BUG，用《最终幻想X》日版碟或美版碟是不行的。而且这里所指的《最终幻想X国际版》是最早于今年1月31日发售的版本（简称“原版”），不是后来由EA代理的所谓“行货”国际版。

两种国际版的区别

1. 原版有英文、日文两种字幕可供选择，EA版只有英文一种。
2. 原版附带《ANOTHER STORY》DVD一张，EA版没有。（D版除外）
3. EA版的封面上有醒目的EA标志，原版没有。

具体方法

当游戏进行到飞空艇入手后，来到サヌビア沙漠西部的尽头，也就是原来通往琉库家乡的地方，与守在沙漠出口处的神秘女性对话，她会请你帮忙寻找她的孩子。选择“是”的话，就会发生剧情，最后遇到暗黑Ifrit。打倒暗黑Ifrit的方法不在本文的讨论范围之内，在此不再赘述。

打倒暗黑Ifrit后，就可以开始我们的寻找BUG之旅了。此时尝试着往拦在这里的两人身后前进，走到一定程度时他们就会告诉你：“There's nothing over there...”然后被强制退回。不过如果你在接近他们的瞬间连按○键的话，有时候他们的话就会变为“Don't look at me!”，这时候就可以随意进出他们身后了。这个方法有时不会成功，但只要多试，一定可以！

完成以上步骤后就表明你已经成功了一半。在这两个人的身后是一片一望无际的沙漠，这时你应该拼命地前进，直至地图边缘再也无法前进，然后就在地图边缘多转转吧。如果屏幕突然一黑，恭喜你，你已经成功了！马上你就会发现你奇迹般地站在琉库家乡的入口处，而剧情亦会回到当时的情况，不过所有的武器、道具、能力均会保留！

不过大家第一次试验的时候多半不会如此顺利，往往走到地图尽头也不会出现任何变化，而这时的画面已经出现了“花版”现象。有时候走着走突然画面一黑，就要再打暗黑Ifrit一遍，不过这次的暗黑Ifrit是隐身的，真是奇怪。总的来说，成功的几率还是很高的，比遇到ドンベリ的几率高多了。

测试经过

回到琉库的家乡后，游戏的剧情也回到了当初来到这里时，此时琉库的家乡正受到攻击。本来此时尤娜已经被西莫亚抓走了，但由于利用了BUG，所以尤娜依然出现在队中，不过此时会发生很多不可思议的现象。如果尤娜在上场队员中的话，进入战斗时尤娜不会马上出来，要过一会儿后首先出现尤娜的武器，然后尤娜才会出来。在即时演算的剧情中，由于故事设定就没有尤娜的戏份，所以看不见尤娜的样子。不过由于其他队员的能力有了变化，所以还是有一些细微的区别的。

▲召唤出来的三姐妹竟然只剩妹妹一“蜂”。

坐上飞空艇之后，尤娜不会出现在飞空艇上，找遍整个飞空艇也找不到她。但如果进入战斗的话她还是会出现，真是奇哉怪也。在飞空艇甲板上依然还是要与圣宫的守护兽战斗，不过此时我方已能干掉位于八大暗黑召唤兽之一的暗黑Ifrit，干掉这个家伙自然是轻松之极。只是需要注意的是如果使用召唤的话，就会当场死机，游戏再也无法进行。

▲基玛力竟然拿着七曜武器出现在剧情中。

接下来就是激动人心的抢婚了。此时就会出现两个尤娜，一个在大堂里被西莫亚胁持，一个则和泰达一起在队中来营救自己。不过在剧情部分尤娜依然无法出场，只能在战斗中出现。消灭完所有挡路的敌人后，发生“尤娜跳楼”事件后，剧情回归正常，接下来就是正常游戏了。

心得总结

和《FF Ⅶ》的“艾丽丝不死”一样，这条秘技也是利用了游戏的BUG，因此尽管是第二次婚礼，但游戏的剧情依然不会有任何变化。如果大家想看到男女主人公走到一起的大团圆结局，建议还是等《FF X -2》出来吧！

▲如果使用召唤的话，就是这个下场。

使用这条秘技后最大的好处就是可以利用此时我方队员超强的能力虐待敌人，因为没拿到飞空艇前有很多地方都不能去，这样我方队员能力不可能太强。如果想虐待敌人，就得借助于金手指。不过金手指向来都令一些玩家反感，因此有了这条秘技（BUG也算秘技吧？）后就可以帮助他们享受这种快感。此外由于可以回到琉库的家乡，因此还可以补拿之前在这里没有拿到的道具，不过奇妙的是以前在这里拿过的道具却不会再次出现，这说明游戏并不是简单地轮回而已。在测试这条秘技的时候除了在飞空艇上召唤时必死机外，还没有发生过死机的情况，说明使用这条秘技还是很安全的。

▲“统统让开，我尤娜抢婚来了！”

最后附送几条比较少见的《FF X》BUG技。

究极スロウガ

对应版本：所有版本

方法：在战斗中先对我方3名队员使用反射魔法**リフレク**，然后对我方队员使用全体加速魔法**ヘイスガ**，这样敌人就会受到3次加速效果，但敌人的速度并不会因此而加快，反而锐减到几乎静止。

说明：为确保3次加速效果都命中同一敌人，最好是当敌人仅剩单体时使用。另外，此技只对少数敌人有效，部分敌人中了**ヘイスガ**魔法后会MISS，而部分敌人中了**ヘイスガ**魔法后会加速。

无法CAPTURE的技巧

对应版本：日版

说明：在《FF X》的水球比赛中，如果要想学会新的技巧，就得在对方使用此技时立刻按键进行CAPTURE，成功的话就能学会此项技能。但**アンチドレイン**系的技巧却不能CAPTURE，虽然画面上会出现CAPTURE字样，但无论如何都不能CAPTURE成功。

时间BUG

对应版本：日版

方法：游戏刚开始后不久在船上会遭遇到SIN，SIN会不断召唤出一些小杂鱼来向玩家进攻。只要不攻击SIN的本体，它就会无限召唤下去。换句话说，只要你有足够的耐心，在此可以把S.Lv练满。但如果你在此时间用得太久，就会死机。有些日本玩家在此用重物压住连发手柄的○键练级，结果发现时间一长必死机。

8种道具

对应版本：所有版本

方法：在日版中的练级圣品当然就是祈之子洞窟中的魔法壶了，它的身上有很多只眼，如果攻击正确的话，它就会送给玩家一样道具。如果猜错的话，就会立刻自爆。对其使用侦察魔法的话，就会看到此壶中有8种道具，不过即使是运气最好的玩家也只能获得7种道具：エリクサー、フェニックスの尾、彻甲手榴弹、月のカーテン、银の砂时计、生命の泉、体力の药。

上期“研究中心”中的《〈真·三国无双2 猛将传〉究极改造大法》一文中未登出必须码，特此补上：EC84EBC0 1456E79B。

诺梅杂志&3DM-SMW www.plumbook.cn

文：VIRIDIA／编：阿修罗

研究中心 RESEARCH CENTER

梦幻之星在线 1章&2章

NGC	SEGA	A·RPG	多人游戏
	2002年9月12日发售		最少28格
特制DVD-ROM	对应NGC网络套件、专用键盘		6800日元

“英雄は一人じゃない！”这是《梦幻之星在线》一贯的宣传口号。对于杂志来说也是一样，要想将攻略做到完美光靠我们编辑的力量是很困难的！这一次VIRIDIA网友专门为我们提供了NGC版《PSO》的各职业能力以及武器合成相关资料，帮助我们补完这部作品的研究。虽然这些资料可能有不少玩家已经知道了，但是收集和整理资料的工作也是很重要的！所以我们要特别感谢VIRIDIA网友。除此以外，阿修罗还会为大家提供玛古的育成方法，希望对大家有所帮助！

谈到现在的《PSO EP 1&2》，相信玩家一定很想知道原先角色的能力有何变更以及新加入角色的能力了。由于各职业不同的数值利弊在很大程度上还影响了玩家对职业的选择，故在此把各职业能力的最大值列出来，以供广大玩家斟酌。括号里的是角色200级满级时没吃过能力提升药品的能力。

	攻击力	防御力	精神力	命中度	回避率	运
HUmar	1397 (943)	579 (422)	732 (594)	200 (174)	756 (682)	100
HUnewearl	1237 (835)	589 (538)	1177 (885)	199 (147)	811 (666)	100
HUcast	1639 (1146)	601 (501)	–	191 (158)	660 (585)	100
HUcaseal	1301 (901)	525 (399)	–	218 (184)	877 (777)	100
RAmar	1260 (806)	515 (359)	665 (505)	249 (230)	715 (639)	100
RAmarl	1145 (743)	577 (426)	902 (732)	240 (216)	900 (798)	100
RAcast	1350 (859)	606 (505)	–	224 (199)	699 (626)	100
RAcaseal	1175 (775)	688 (562)	–	231 (208)	787 (713)	100
FOmar	1002 (753)	470 (321)	1340 (990)	168 (138)	651 (551)	100
FOmarl	872 (721)	498 (351)	1284 (934)	170 (144)	588 (513)	100
FOnewm	814 (613)	463 (408)	1500 (1098)	180 (128)	679 (531)	100
FOnewearl	583 (483)	390 (334)	1750 (1200)	186 (133)	883 (735)	100

《PSO》对玩家的吸引力莫过于各式各样超酷无敌的稀有武器了，本作中稀有武器的出现率得到大幅提升，我等为寻找稀有武器而苦苦奋斗数百小时的玩家终于解放了！再加之本作稀有武器都以红色道具盒表示（拥有最强特殊能力的最高级普通武器除外），对于那些跑来跑去看道具名称看烦了的玩家实在是一种福音。另外，由于本作加入了大量尸块，也能够改造成特殊武器，所以在此也把尸块一览给列出来，好让玩家有鞭尸的目标。（笑）

ブーマの右腕	ブーマクロー（爪系）
ゴブーマの右腕	ゴブーマクロー（爪系）
ジゴブーマの右腕	ジゴブーマクロー（爪系）
ヒルデベアの头	ヒルデベアの杖（战斗杖系）
ヒルデブルーの头	ヒルデブルーの杖（战斗杖系）
ラッピーのハネ	ラッピーファン（投刃系）
ドラゴンのツメ	ドラゴンクロー（爪系）
グラスアサッシンの两手	ツインアサシンセイバー（双刀系）
パンアームズの两手	パンアームズブレイド（小剑系）
シノワビートの两手	シノワビートブレイド（小剑系）
シノワレッドの两手	シノワレッドブレイド（小剑系）
バランゾの部品	バランゾランチャー（散弹枪系）
デルセイバーの右手	デルセイバーの剑（剑系）
デルセイバーの左手	デルセイバーの盾（盾系）
ベルラの右手	ベルラキャノン（炮系）
カオスソーサラーの右手	ソーサラーの杖（战斗杖系）
カオスブリンガーの右手	ブリンガーライフル（长枪系）
シノワベリルの两手	ベリルナックルType0（小剑系）
ベリルフォトン	将ベリルナックルType0改造成ベリルナックルType1（小剑系）
ギ・グーの腹部	ギ・グーバズーカ（炮系）
ガルグリフォンのハネ	ガルウィンド（卡片系）

接着在这里不得不提的就是本作中新增的武器合成系统，这样以前无法获得的“超超超超珍稀武器”也能得到了！（如ダブル＝カノン）在加入了此系统后，游戏整体耐玩性提升了许多。合成方法详见下表：

武器	ベリルナックルType0+ベリルフォトン＝ベリルナックルType1
	ヤッデ＋魔神水＝バショウセン
	ハッパ＋魔神水＝マショウセン
	フレイムビジット＋フォトンブースター＝バーニングビジット
	フローズンシューター＋フォトンブースター＝スノウクイーン
	メーザーキャノン＋フォトンブースター＝パワーメーザー
	パンツァーファースト＋フォトンブースター＝アイアンファースト
	パクパクのエダ＋チャオ＝チャオの杖
	サンゲ＋ヤシャ＝サンゲヤシャ
	ラヴィス＝ブレイド＋シンセスタ＝ダブル＝カノン
	ニョイボウ＋苍黑石＝苍黑のニョイボウ
	ウォンド系＋魔石“イリティスタ”＝ツウインクルスター
	？？？？＋魔石“イリティスタ”＝レインボーバトン
	ウォンド系＋魔石“ハートキー”＝マジカルピース
	ウォンド系＋辉石“ムーラ”＝サミットムーン（要求等级达到131）
	ヒトガタ＋“真瑚经书”＝ヒトガタ“瑚式”
	フロウウェンの大剑？＋侵食遗传子“オルガ？フロウ”＝ダークフロウウェンの大剑
	ハンドガン系＋エッグパーツ＝エッグブラスター（要求DEX达到140）
铠	匈う铠+D型寄生细胞＝寄生防具“デ・ロル”
	寄生防具“デ・ロル”+D型寄生细胞＝寄生防具“ネルガル”
	寄生防具“ネルガル”+D型寄生细胞＝寄生防具“ヴァジュラ”
	スピリットガーメント＋魔石“ハートキー”＝ラブハート
	スピリットガーメント＋スターアンプ＝ブライトネスサークル（要求等级达到111）
	スピリットガーメント＋チュウチュウ＝チュウチュウフィーバー
盾	インビジブルガード＋魔石“ハートキー”＝セーフティハート
	レッドバリア＋レッドアンプ＝レッドマージ（要求等级达到24）
	レッドバリア＋フォイエアンプ＝フォイエマージ（要求等级达到5）
	レッドバリア＋ギフォイエアンプ＝ギフォイエマージ
	レッドバリア＋ラフォイエアンプ＝ラフォイエマージ
	イエローバリア＋イエローアンプ＝イエローマージ
	イエローバリア＋ゾンデアンプ＝ゾンデマージ（要求等级达到8）
	イエローバリア＋ギゾンデアンプ＝ギゾンデマージ（要求等级达到15）
	イエローバリア＋ラゾンデアンプ＝ラゾンデマージ
	ブルーバリア＋ブルーアンプ＝ブルーマージ
	ブルーバリア＋バータアンプ＝バータマージ
	ブルーバリア＋ギバータアンプ＝ギバータマージ
	ブルーバリア＋ラバータアンプ＝ラバータマージ
	リカバリバリア＋レスタアンプ＝レスタマージ
	リカバリバリア＋アンティアンプ＝アンティマージ
	アシストバリア＋シフタアンプ＝シフタマージ（要求等级达到16）
	アシストバリア＋デバンドアンプ＝デバンドマージ

12种职业配合10种不同的Section ID，不同的玩家在喂养玛古的时候即使培育方法相同也会得到完全不同的玛古！因为玛古的进化系统实在太过复杂，阿修罗就不在这里一一列出了。不过固定种类的玛古喜欢吃的食物也是固定的，所以把这些食物列出来相信也会对玩家的育成计划有所帮助的！

数据栏中每大栏的6项按照从左到右的顺序分别是シンクロ、IQ、DEF、POW、DEX和MIND。各个项目图标的意义分别是：○略微上升，◎上升很多，☆大幅度上升，－没有变化，▲略微下降，↓下降很多。

	マグ						ヴァルナ・カルキ・ヴリトラ						アシヴィン・シュムバ・ナムチ・マルト・ルドラ					
モノメイト	3	3	○	☆	○	–	–	–	○	○	–	▲	–	–1	○	○	–	▲
ディメイト	3	3	○	☆	○	–	2	1	○	◎	○	▲	3	–	○	◎	–	▲
トリメイト	4	4	◎	☆	○	–	3	2	◎	☆	○	▲	4	1	○	◎	○	↓
モノフルイド	3	3	○	–	○	☆	–	–	○	–	–	○	–	–1	–	▲	–	○
ディフルイド	3	3	○	–	○	☆	2	1	○	–	○	◎	3	–	○	▲	–	◎
トリフルイド	4	4	◎	–	○	☆	3	2	○	△	○	◎	3	2	○	↓	○	◎
アンチドート	3	3	○	○	☆	–	–	1	–	○	◎	–	–1	1	▲	○	◎	▲
アンチパラライズ	3	3	○	–	☆	○	2	–	▲	–	◎	○	–	–	▲	▲	◎	○
ソルアトマイザー	4	1	◎	☆	◎	☆	–2	2	○	◎	○	–	4	–2	–	◎	○	▲
ムーンアトマイザー	4	1	◎	☆	◎	☆	3	–2	○	–	○	◎	–1	1	○	▲	–	◎
スターアトマイザー	6	5	☆	☆	☆	☆	4	3	◎	○	◎	◎	4	2	○	○	○	○

	スーリヤ・ダパス・ミトラ						アプサラス・ヴァーユ・ヴァラーハ・ウシャス・カーマ・カイタバ・クマーラ・パイラヴァ						イラ・ガルダ・シーター・ソーマ・ドゥルガー・ナンディン・ヤクシャ・リヴ						アンダカ・カバンダ・ナーガ・ナラカ・バーナ・マーリーチャ・マドゥ・ラーヴァナ					
モノメイト	–	–1	–	○	–	–	2	–1	▲	○	▲	–	2	–1	▲	◎	▲	▲	–1	1	▲	○	▲	▲
ディメイト	2	–	○	○	–	▲	2	–	–	◎	–	▲	–	1	–	◎	–	↓	2	–	–	◎	–	▲
トリメイト	3	1	○	◎	○	▲	–	1	○	◎	–	↓	2	–	○	●	▲	↓	2	–	○	◎	–	↓
モノフルイド	–	–	–	–	–	○	2	–1	▲	–	▲	○	2	–1	▲	▲	▲	◎	–1	1	▲	▲	▲	○
ディフルイド	–	1	○	▲	–	○	2	–	–	▲	–	◎	–	1	–	↓	–	◎	2	–	–	▲	–	◎
トリフルイド	2	2	○	▲	○	◎	–	1	○	↓	–	◎	2	–	○	↓	–	◎	2	–	▲	↓	–	◎
アンチドート	–3	3	–	–	○	–	2	–1	▲	▲	◎	▲	–	1	○	▲	○	▲	2	–1	–	○	○	↓
アンチパラライズ	3	–	▲	▲	◎	▲	–2	3	○	▲	–	▲	–1	1	–	▲	◎	▲	–2	3	–	↓	○	○
ソルアトマイザー	3	–2	▲	○	○	○	4	–2	○	☆	▲	↓	4	–1	○	◎	▲	↓	3	–1	○	↓	▲	◎
ムーンアトマイザー	–2	2	○	○	▲	○	3	–	▲	↓	○	☆	2	–	▲	↓	○	☆	–	2	▲	◎	○	↓
スターアトマイザー	3	2	○	○	○	○	3	2	○	○	○	○	3	2	○	○	○	○	3	2	–	◎	–	◎

www.plumbook.cn

研究中心 RESEARCH CENTER

《铁拳4》裁技基础研究

文：胜负师

PS2	NAMCO	FTG	2人
	2002年3月28日发售		最少70KB
DVD-ROM	对应硬盘、专用摇杆		6800日元

墙壁作为《铁拳4》系统中的最亮点常被玩家津津乐道，而比较特殊的系统构成——“裁”却往往被人忽视。“裁”又称“引返”，最早出现在“《铁拳》系列”的第3作中，个人对其概念理解为“用于中止对手攻击动作并使其体势破坏，产生一定时间硬直的特殊技”。裁技与返技有些相似，但不同点也颇明显，与返技相比，尽管裁技本身并不具备攻击力，不过失误时硬直时间短、并不受反返技确认是其优越之处。裁技的后续自由度较高，运用得当会比返技更为恐怖。

胜负师曾对《铁拳3》的裁技进行过一些探究，个人认为上中段裁技的效用并不太大，虽然成功后可拥有先制行动权，但并不能取得太多的优势帧数，其主要作用可能是破坏对手的攻击节奏及打击对手心理吧？因此上中段裁后接投技的实惠主义思路实际上是行不通的。与之相比，《铁拳3》中的下段裁又强得有些过火了，可令对手产生25帧甚至更长的硬直时间，可用大段连技潇洒追打、任意鱼肉，像尼娜、花郎的下段裁连技均可达半血以上，强悍无比。由于《铁拳3》中只有少数几人才有裁技设定，因此这些人物便至少在系统方面占了不少便宜，甚至影响到了角色的平衡。NAMCO可能亦是出于平衡性的考量，在《铁拳TT》中对下段裁进行了大幅修正，使其变成了全角色的共通技，使用方法也简化为对手下段攻击判定出现瞬间按↘方向，最重要的是优势帧数明显缩减，基本上强力浮空技均难适用，裁后连技的攻击力限制在较为合理的范围内。尽管《铁拳TT》方面笔者可能有不少认知上的空白，但可以肯定的是：裁技系统起源自《铁拳3》，发展于《铁拳TT》，完善则在《铁拳4》。

《铁拳4》的上中段裁依然只是少数人的专利，凌晓雨、洛的上中段裁比较传统，不过一改《铁拳3》中难以追打的弱点，可以用固有招式作为后续，使出后必命中，这便与返技更为相似了；史蒂夫的RP→、布莱恩的←LP+RP、洛的←LP+RP、雷武龙的←LK+RK使用成功后也都有固有技追打，不过只能裁上中段拳技罢了；比较特别的是风间仁的受流（←RP+RK），对手的攻击动作不会被中止，而是被化解（对手使用固有的连技时并不会中断），优势帧数的多少则视对手的攻击强度而定，比较常用的追打方式是用逆突～上段后回踢（RP·RK）后前冲一步，再用右下段后回踢（↓RK），有40点左右的伤害值哦！雷武龙的虎构中推前和豹构中推前分别具有上中段裁和下段裁的效果，具体追打方法就不再深究了。

《铁拳4》下段裁技系统特性：

1.全角色共通的下段裁使用方法与《铁拳TT》相同，但裁技有效时间似乎要更长些，也就是说更容易使出，优势行动在15帧上下，右勾拳之类的招式追打确认；

2.普通的下段裁技没有返技动作，失败时只会出现蹲下姿态，可避开上段攻击，但由于是按↘后蹲下的，所以无法防御下段攻击；

3.蹲下及防御时也可使用下段裁，下段裁成功后必为站立状态，对手的硬直状态则等同于蹲姿，上段判定技追打不成立；

4.下段裁产生的体势崩坏效果，通常分为（1）右下前方踉跄（2）正下前方踉跄（3）正下后方踉跄。由于《铁拳4》中的3D空间概念大为加强，所以下段裁后通常会与对手发生距离及位置的移动，体势（1）下最为明显，比较容易出现“侧面取”现象，此时一些原本成立的连技可能不适用；而体势（2）的情况下高位的中段打击技无法确认命中，追打时应该多注意；体势（3）比较稳定，容易追打。另外，洛和李超狼的下段滑铲在裁后会形成直接倒地的情况，除拥有强力对地技的角色，很难追加；

5.下段裁并不对所有的下段技都适用，所以千万不要认为下段裁是万能的。

由于下段裁本身不能令对手造成伤害，若不进行有效的追打，就难以体现其实用价值。以下对各人物的下段裁后续攻击进行简要的说明。

▲体势1

▲体势2

▲体势3

下段裁后续推荐——六腑凶鸣拳（↘LP·→RP），伤害值33

一八没有快速的中段浮空技，所以追打主要取自固有技，比如说踵切（↘RK·RK），伤害值28，就是不错的选择，不过六腑凶鸣拳却是首选。因为下段裁后双方位移，六腑凶鸣拳很容易产生侧面取而使第2击无法防御，另外考虑到若能将对手打在墙上出现硬直能形成强力的壁边连技，这样攻击力就比较可观了。

下段裁后续推荐——跳LK>RP>LP>LP> 万圣龙炮拳（→→RP·JF输入LP），伤害值49

上面这条连技有一定难度，相比之下跳LK>RP> 钺打（→LP+RP)> 瓦割（↓LP）的攻击力有51，不过这套实惠型连技不太美观，看上去没什么追求啊！（笑）以小跳LK作为起始技对体势（2）不适用，右勾拳又不能浮起蹲踞的对手，所以直接用崩拳（伤害值33）比较实在，不过要最速使出，相比之下铁山靠（↓LP+RP，伤害值25）要安定得多，在壁边更有奇效，保罗壁际连技的恐怖应该不用多重复了吧？体势（1）中用跳LK>LP> 三宝龙·上段（→→LK·RK·RK，伤害值45）比较容易，最后一下中墙时更爽；如果要耍帅的话那就用气势如鸿的龙王霹雳掌吧！（^-^）

下段裁后续推荐——ニーブレイク（←RK)>LP>LP>ストマックブロー（↙RP)>前冲一步>スネークエッジ（↘LK），伤害值60

很爽快的连技。本来猛男布莱恩也很难在裁后进行有效追打的，好在ニーブレイク对蹲下的对手才具有的浮空判定帮了大忙，不过因为此招的攻击距离较短，在体势(1)下可能会打不中，出招前应有心理准备；体势（2）、（3）中ニーブレイク后可接两次ストマックブロー，伤害值提升至65；体势（2）连技的最后一击スネークエッジ要横移才能命中。

下段裁后续推荐——飞二段踹（↓LK+RK)>RP>直突～逆突～内回踵落（LP·RP·LK)>右下段后回踹，伤害值56～59

飞二段踹的中段浮空效果不错，对手体势无视。但其发生时间接近优势帧数的极限，易失误，失误后的硬直也比较长，所以下段裁后使用此招要经过一定的练习才能熟练运用。之后接LP比较容易些，但威力会下降3点。在体势（2）、（3）中也可使用罗刹门·改（←→RP·LP·↘RP蓄力）的JF技，因为罗刹门前两下命中后无法横移闪开不能防御的第3击，极难破解，这样便可形成攻击力80以上的大段连技，当然，前提是罗刹门·改的JF要用得熟。如果运气好，形成侧面取就用罗刹门·贰起手的连技便可。

下段裁后续推荐——↘LP·RP or ↘LK·RK，伤害值25

由于尼娜也没有什么快速的浮空手段，只能依靠固有技，不过攻击力较低的NINA并没什么威力强劲的打击技可选择，25点的攻击力实在有点……虽然用↘LK·LP·RP可使威力增加1，若是在壁边，↘LK·RK后可能形成对手硬直，接双掌破（→→LP+RP，CLEAN时伤害值45），威力不俗；如在角落形成体势（1）中则应使用腕挫腹固（↘LP·RP·LK后JF输入LP+RP)>股裂き腕十字固（LP·RP·RK·LK·LR+RP+LK），总合伤害值高达85，且此关节技无法拆解，虽然使用条件和难度都苛刻了些，但有机会使用的话千万别错过。

下段裁后续推荐——无双连拳（↘LP·RP)>RP>瓦割（↓LP）×2，伤害值52

本来无双连拳>RK（伤害值49）最实惠，但还是因为裁后位移使站立右脚的命中很不稳定。因为平八的瓦割性能卓越，对手起身时机不当还能再用瓦割追打，近版边时效果更好。

活梅杂志

下段裁后续推荐——Sonic Fang（↘LP+RP），伤害值28

FOX的浮空技本来就少得可怜，以Sonic Fang追打也是没办法，不过此招性能出众，不受体势影响，被防御也几无破绽，可安心使用，28的伤害值与返技也差不多了，知足吧！

下段裁后续推荐——ビリバ（↘LP+RP）>LP>コンボジラール～アーウトシュタール（LP·RP·RK·RK），伤害值46

ビリバ是低位的中段浮起技，体势无视，比较好用。本来ビリバ后的空连有更强力的组合方法，但因为裁后位置关系有变化，还是推荐上面的这条连技，最后一下命中时的效果音很COOL。

下段裁后续推荐——跳RK>RP>エルボーフック（↘LP·RP）>アリキック～スマッシュアッパー（↓LK+RK·RP），伤害值46

小跳RK对体势（2）无效，只用エルボーフック确认的伤害值为27。不过KING有两个下段投，ジャンピングパワーボム（↓RP+RK），伤害值45，用LP+RP拆解，リバースゴリースペシャルボム（↘↘RP+RK）用LP拆解，リバースゴリースペシャルボム后还能用连投，且第2投接RP·RP·LP+RP是不能拆的，2投相加的攻击力是46。二选一，对手有50%的拆投机率，用下段投追打可以一试。

下段裁后续推荐——跳RK>フラッシュジャブ（↓↘→LP）>ドラゴンラッシュ（←RP·LK·RP）>フェイクステップキャノン（←→←→LK），伤害值54

洛的华丽而强力的连技都是出自特殊架构的各种变化，但难度方面要比跳RK>ダブルサマーソルトキック（↗RK·LK）大得多，威力却只大那么几点，（配合墙壁才能取得较高的攻击力）再加上裁后位移会影响连技的稳定性，所以还是双脚刀更实用。跳RK同样不适用于体势（2），但サマーソルトキック（小）（↗RK）确有机会接上，再来个双脚刀，攻击力有55，不过出招时机较难掌握，好在サマーソルトキック（小）被防住时破绽并不太大。

下段裁后续推荐——跳RK>Hop Kick（↗RK）>LP·RP>雾足（→☆）>LP·RP>雾足>Silver Low－Head Kick（↓LK·LK·LK），伤害值49

跳RK后配合步法会有丰富的连技，攻击力通常都是40多，如果在版边，最后可以用Machine Gun Kicks（RK·RK·RK），威力惊人，且在体势（1）后连技配合多边形场地（如ARENA、UNDERGROUND）更容易打出无限连技来。不过对于体势（2）李超狠显得束手无策，Hop Kick与右勾拳一样不能浮起蹲下的对手实在有些不合理啊！至于体势（2）的情况怎么追打各位就看着办吧。

▲与墙壁配合，可轻松打出20连击以上。

下段裁后续推荐——スイングアッパー（↘LP）>アリゲーター（↓RP·RK），伤害值38

老马的左勾拳虽然可以令蹲下的对手浮空，但之后的空中连技威力实在与他的身形不相符。下段投技因为按LP+RP便可轻松拆解，没有实用性可言。因为与对手的距离较近，且对手有一定时间的硬直，所以在下段裁后使用坐骑技突袭是不错的选择，当然，坐骑技可拆解，且一旦被躲开硬直时间巨长，不宜频繁使用。

下段裁后续推荐——挑打连掌（↘RP·LP）>雀连炮背向（LP·↓RP）>RP>背向中→LK，伤害值42

挑打连掌虽对体势有较强的适应性，但之后的雀连炮却不一定能接上，偷懒的话可直接用架推掌（↙RP），威力虽只有25，但在壁际有特效，可继续追打。如果想令挑打连掌后的连技命中率上提升，可以在裁后稍前一步用挑发·2（RP+LK+RK）后JF输入挑打连掌，超COOL！这一招可能不少朋友已在网上流传甚广的一段日本高手对局（凌对洛）中见识过了，绝对的超高手向的极限技巧，在裁后使用的难度更大，没有长时间练习的觉悟还是放弃吧！

下段裁后续推荐——熊双臂连打（LP+RP·LP+RP），伤害值38

简单明了，虽然攻击力一般，但此技确实好用，几乎能在仍何情况下100%命中；在体势（1）、（3）时可采用熊双臂扑（→LP+RP）>Bear Knuckle（LP+RP），攻击力为41。

下段裁后续推荐——跳RK>RP>RP>LK，伤害值38

要省事就在跳RK后直接用LK，攻击力只小1点，不过卖相比较难看，其他连技都很难超过35点的伤害，如果用龙声中段脚（→☆LP·RP·LP·RP·RK）会华丽一些。对于体势（2），雷武龙与李超狼一样缺乏手段，随便打一下意思意思吧。

下段裁后续推荐——Grand Theft（左构中←LK）>Axe Murderer－Lefty（RK·LK）>右拳·左构（RP·LK）>RK，伤害值55

花郎在下段裁后必为左架构，Grand Theft的低位中段效果相当不错，体势无视，但在体势（2）中，浮空后应稍前使用Machine Gun Kicks（左构中LK·LK·LK·LK），伤害值48。总的来说花郎的下段裁连技比《铁拳3》差了些，但在《铁拳4》中仍属佼佼者。

下段裁后续推荐——隼（↗LK）>LP>忍法＋葛·4发止（←LP·LP·LP·LP）>LK，伤害值41

很有娱乐性的连技，对应体势（2）的连技中忍法＋葛应为3发止，伤害值增加1点；如果觉得这条连技难了点，可用隼>鬼蓟·3发止（↘RP·RP·RP），伤害值40，或隼>RP>弹割（↘LK·LP），伤害值39，但前一招会受地形高低差影响，还是第2条连技适用性更广。

▲下段裁后续推荐

▲大缠崩捶（↘RP·LP）

▲疾步掌拳（→→→LP）

▲虎身肘（→→LP）

▲疾步连肘（↓↘LP·RP）

没想到朱莉娅的下段裁连技如此之强，居然伤害值有64吧？这全要拜大缠崩捶的强力浮空效果所赐，并且裁后位移在有打击投判定的大缠崩捶后会恢复成原始状态，这就对连结大威力的连技十分有利了。使用者如能熟练运用下段裁，那朱莉娅的实力必将大增。

有人会问，花了不少篇幅介绍裁技，可听着有些悬乎的下段裁真有这么好用吗？就使用难度而言，下段裁绝不会高于《街霸3.3》的BLOCKING，可以这么说，玩过“三冲”的朋友用起下段裁来很容易就能上手，要较好地掌握使用下段裁的时机，主要还是预读对手行动与对战经验的积累。首先是对对手所选用人物招式要熟悉，对于含下段判定的固有技，如一八的双殴腿碎（LP·RP·RK），朱丽娅的枪弓腿（LP·LP·RK·LK）等尤其要注意，因为这是使用下段裁的良机；看到一些慢起的强力下段技的起始动作就要有神经反射；在对战终盘时要注意对手突施冷剑的用快速的下段技蹭血……这些都要在长期对战中逐步形成惯性反应。下段裁对各下段技所产生的体势如果也能胸有成竹就更好了，这样可以对采用何种后续有个预先的准备，更有利于把握稍纵即逝的追打机会。另外，下段裁也要有选择的使用，比如一八的常用下段技奈落（→↓↘RK·RK）防御反而比用下段裁（在帧数上）更为有利，而且要安全得多。下段裁的使用具有一定的冒险性，所以没有较高的把握不可滥用，当然，如果能在一场对局里成功使出两三次下段裁，并有一两次顺利追打，那对于对手——特别是心理上——的打击是十分巨大的，再使用下段技时就会有所顾忌了，战术方面必然会有一定的变化。因此，未必需要强力的空中连续技，《铁拳4》的胜负可能会在一个下段裁后发生大逆转也说不定哦！

永恒传说究极研究

作者：传说之巅

PS	NAMCO	RPG	1人
CD-ROM	2000年11月30日发售		1格
	—		6800日元

2000年11月30日由NAMCO制作的“《传说》系列”大作《永恒传说》发卖后受到极大欢迎，令人着迷的作战系统，丰富的剧情与迷你游戏，优美的场景与配乐使每个玩家都深陷其中。

现在就由我来为大家彻底分析该作的诸多隐藏因素，相信看完本文，你一定会对《永恒传说》有个全新的认识，NEXT，拿起你的PS和我再度进入传说的世界中吧。（注：文中没有特殊说明的话，均是在MANIA难度下的）

Extreme 1 华蝶缭乱——元素系派生技

元系大晶灵马克斯威尔的威力是不是让大家感觉很失望？无论如何也不像是上位晶灵的样子，连召唤他时无论威力和模样都几乎和上级元系晶灵术相同……而事实上背后还是有秘密的，这就是二周目时的一个亮点。

达成条件：

1. 通关一次
2. 选择MANIA难度进行战斗一次以上
3. 元系晶灵活力全满
4. 取得手动之书，并用手动操作带元晶灵的魔法师
5. 对象不能是时之大晶灵

达成条件全部满足后，进入战斗，发动马克斯威尔召唤，按住左+□，会发动第一段派生技“デュアル・ザ・サン”，然后在其发动中按住○会发动第二段派生技“エタニティ・スォーム”，在其中按住△会发动第三段派生技“プリズミックスターズ”，在其中按住×会发动第四段派生技“ブライティスト・ゲート”，在其中按住□会发动第五段派生技“エクスプロージョン・ノヴァ”，在其中按住△+×会发动第六段派生技“マクスウェル・ロアー”，在其中按住○+×+□会发动第七段派生技“ディメンジョナル・マテリアル”。整体攻击力十分可怕，一般杂兵没有能扛到最后一段派生技的，如果想要练习，最好的目标就是地晶灵洞窟中的宝箱怪，这家伙抗性极高，也是练习连击数的重要对象。

当满足下面一些条件后，还会发动元素系第八段派生技“ブルー・アース”

“ブルー・アース”达成条件：

1. 必须装备装饰品デリスエンブレム（打倒时之大晶灵可以获得）
2. 装备装饰品メンタルリング（用于回复TP，因为发动全部八段派生技需要1000以上的TP）
3. TP要在969以上

满足达成条件之后在“ディメンジョナル・マテリアル”中同时按住○+×+□+△

“ブルー・アース”发动后的效果：

1. HP最大值90%×5的HP回复
2. TP200×5的TP回复
3. 死亡同伴全部复活
4. 中毒、衰弱、麻痹、冻结等异常状态完全回复
5. 本场战斗胜利后经验值增加100000
6. BGM37主旋律变化

可以看出，正确应用“ブルー・アース”可以骗到很多EXP。

Extreme 2 铜墙铁壁——属性攻击防御

首先靠装备把抗性提高到100，这样所有的属性攻击对你的伤害就只有1，然后换成半自动模式或全自动模式，电脑会为你作出防御的，如果你选用手动模式，即使抗性全满，也一样会被敌人打飞，遇到强敌，如二周目中隐藏迷宫中的BOSS，你可以防御后及时作出反击，而不是躺在地上等着挨揍。如图所示。

▲使用这样的技巧之后，很多原本很难的BOSS都变得容易多了。

Extreme 3 王者之战——速胜克雷斯

有了上面属性攻击防御的知识后，就可以到斗技场会会前作主角克雷斯和阿琪了。

能力要求：只要HP和TP分别到9999和999就可以。

装备要求：要有矿石剑，水晶灵的大刀，打败女武神后从宝箱拿到的铠。拍卖场的时属性的铠，火晶灵的盾，猫脚和属性全防20的戒指。以上得先准备齐全。

技的要求：全部修得。

战术：一开始装矿石剑，防水，风，火，光的铠（防火铠30，盾30 猫脚30，戒指20），防火的盾，头盔随便，猫脚和戒指都戴上。技的话使用闪空裂破连猛虎连击破，不必考虑TP，尽全力把阿琪干掉，注意，如果敌人被你逼至角落的话，你在角落里用闪空裂破后不要接猛虎，得接凤凰天驱，否则猛虎是连不上的，而且在那种情况下使凤凰天驱的话效果一流哦。这样的打法用不了几下就能把阿琪打死。

接下来是克雷斯，他比较难对付，如果你要前冲和他正面交锋的话，我建议你第一下先出突，然后斩斩，不然没他出手快，很容易被揍。然后接闪空接猛虎，暂时不考虑TP，也不必担心他的凤凰天驱和绝炎冲，你装备的东东一共加起来火防110（盾30，铠30，猫脚30，戒指20）他那2招怎么打都只能打你1滴血，连阿琪的火晶灵术也是。

到他出次元斩的时候就得换装备了，剑换成水晶灵的大刀，铠换成时铠，这样次元斩只能伤你1滴血（铠50，猫脚30，戒指20），操作换成半自动的，这样可以在防住次元斩后可以立刻还击，否则被次元斩击中后就没法还击了，虽然还是1滴血，但是防住和没防住区别还是很大的。不过有一点就没办法了，就是你得小心他的凤凰天驱和绝炎冲了。

最后就是用裂空斩逃跑总会吧。TP到只有300~400的时候就不要用闪空接猛虎了，改用虎牙破斩接空破绝掌击，效果自己去看吧。还有，该用极光术时就得用哦，死前记得装人形。

这种打法舍弃了TP的减半和恢复，是一种拼命的打法，好在他最强的两招都不能带来什么大伤害，所以这种打法最适合追求速战的玩家。

Extreme 4 封神奥义——迎战时之大晶灵

《永恒传说》中，MANIA难度的时之大晶灵确实可以用BT这个词来形容，不会被打浮空，不会倒地，除了雷系晶灵术一概不吃，几乎无硬直，可怕的无限连……下面就详细介绍如何封印他。

LV方面：如果是打最高难度的时之大晶灵，级数是首要问题，首先晶灵的级数得是30级满级，人的话强烈推荐大家要练到90级，这是起码的条件。还得劝各位别吝啬补药，一定要提早把瑞德的HP和TP全加到头。

装备方面：综合起来说时之大晶灵用得最多的还是格斗特技。所以得给瑞德装备减少物理损伤20%的指轮，最好能有所有损伤减30%的猫脚。武器得装雷属性的剑，盔甲最好有打败女武神后在宝箱里拿到的能防光属性的盔甲。盾和头盔都装防御值高的就行了。

法拉由于防御比较好，我就给她装了防御10%上升的道具，外加一个属性攻击减20%的指轮。武器就装光属性的拳套，防具挑好的装啦。

两个晶灵术士都装咏唱时间减半和HP30%上升的道具。

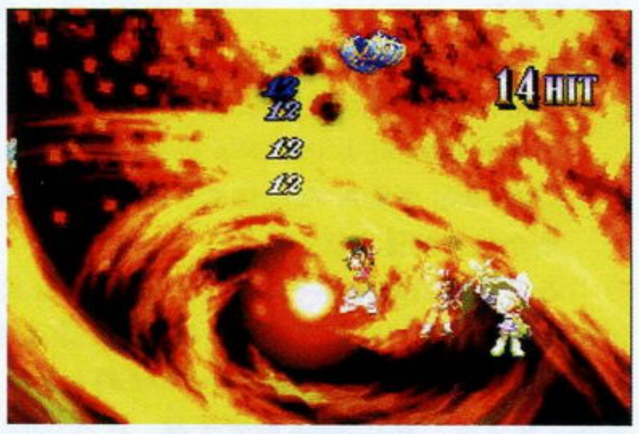
术和技方面：这是重头戏，我推荐大家主控瑞德，虽然法拉有两招可以使时之大晶灵出现受伤硬直，但是由于特技本身的问题，所以我不推荐用法拉，首先说鹰爪落瀑蹴，这招是一定能打中，但是时之大晶灵的攻击连打是突进

www.plumbook.cn

技，被击中之后稍一受伤就能立刻使出突进技从攻击中走出，可以看出这招牵制性不是很好。再说她的另一招狮子战吼，这招确实能命中的是那个狮子吼而以，前面的掌打是其破绽所在，出招不够利索，掌打的距离不够，加上掌打以后还得有一个转身才能出狮子吼，在这期间他可能会溜掉，也可能你得有一个人死在他手里，最糟的就是他咏唱出晶灵术。以上就是不用法拉的原因。瑞德虽然只有空破绝掌击能确实命中时之大BT，但是确实很实用，首先瑞德是用剑的，而且是带有时之大晶灵唯一的弱点的雷属性的剑，而且攻击距离比法拉好得太多了。空破绝掌击又是出手非常快的一招，而且威力不错，还有一个原因就是时之大晶灵在被晶灵术击中以后用这招能多打他几下，而法拉就不行。

晶灵术方面：我推荐在L2和R2上分别设置元素上级晶灵术和光系上级晶灵术。其实风系上级也不错，但是考虑到风系上级的启动太慢，咏唱好了还得稍微等一会，但是时之大BT可不会等，有被溜掉的可能哦。比较之下，光系上级的威力比较好，速度很快，牵制的时间和效果也不错。也能使瑞德有时间使用特技，而且活力MAX后能加满血，风系就只能做出威力很小的攻击，比较之下还是光系上级好。用VGS的朋友注意了，如果老是用大范围攻击晶灵术的话就很有可能造成画面模拟错误，致使晶灵术咏唱不出来，甚至画面停死都有可能。用光系的话可以较好地避免这种情况。至于元素上级则是所有上级晶灵术中最快能咏唱出来的，同一时间咏唱的话一定是元素上级先出来，加上是全屏的，所以是必要用到的。恢复系的晶灵术一般是全部摒弃不用的了，大家则可以自己调整。

战术方面：其实很简单，瑞德负责主攻埋身战，法拉负责做沙袋和恢复的工作，两个晶灵术士则拼命的用元素和光系上级晶灵术往死里打，务必要在一开始的时候给时之大晶灵尽量多的创伤。然后就是持久战了，由于时之大晶灵的血多，所以得慢慢来，死了一两个人不要急着复活，即使复活也可能被再次打趴下。我个人是在中间一段时间靠瑞德一个人撑的，把他引到离倒下的人远的地方，复活一个晶灵术士，然后按L2或R2让他立刻咏唱，时间大晶灵被击中后再复活一个，再咏唱。一般是使他的两边都有2个人，但不能两个全是晶灵术士，得一边一个，两边咏唱，时间老鬼除了晶灵术以外是就只有震波是有点范围的攻击了，但毕竟有限。



要注意的几点：不要离他很近，有必要再靠近它，否则它必出震波。一定得有人在他后面，否则就算不被逼至角落被连打，它会用波动拳来个串烧。在它使用最终特技时，在快要出震波前一定不要靠近他，否则本来你在后面的也会被打到他前面去。它出晶灵术的时候你就得调出指令菜单装备复活人形了。最后在它HP不足时用雷系上级晶灵术给它来个一击必杀，这样还可以看到特殊的情节！（^_^）

Extreme 5 登峰造极——突破隐藏迷宫

由于这个迷宫的地图是随机生成的，变数较多，所以最好要达成下述条件再进。

1. 推荐至少140级才去，这样比较保险，相信手腕的达人可以100级去试。

还没到级数的可以用“元系派生技”虐宝箱怪，大概4、5分钟升一级。级数到140时TP基本个个都999了，用“转换药水”将身上提TP的药变为提HP的，别再珍惜了，连同加力、回避的药一起吃了吧……

2. 用最低难度把迷宫前五部分打完，把战利品骗到手先……再调回MANIA……
3. 药水之类的瓶瓶罐罐、料理材料、所需装备都备齐……
4. 将元晶灵装在基尔身上，冰晶灵也不妨装上，活力方面最好元10冰9……

准备就绪就出发了。

开打：被扁到喘不过气可以放个“小闹钟”，每打完一个BOSS记得把身上有用的装备换下。

1. 风系BOSS。用基尔打。为了省药大可装上“逃跑的魔球”和“跑鞋”躲过杂兵战。见到BOSS前先把发动“元系派生技”的装备装好再开战。见面就“派生技”吧，别给它面子……如果它还没挂，狂放冰魔法就行了……

2. 火系BOSS。用玛瑞迪吧。还是逃过杂兵战……见到BOSS前装好“火防＋30的“料理用手套（热砂之城有卖）”、“英菲利亚披风”和“猫脚”。看看destiny能否用，能用就开战立马用，不能也没关系。调成“半手动控制”，开战，可以吃个“加攻击力”的药，肉搏吧！

3. 地系BOSS。用琪特。见到BOSS前就装个“咒文加快纹章”，开战立刻念“大海无量”（就是那招永远……永远……^-^.，一念出来就换装备“攻UP，防DOWN”和“力10%UP”的纹章……海扁中……

4. 相比前几个BOSS来说就比较简单了，直接操作法拉来进攻就行了。
5. 和上一个差不多，操作瑞德就可以顺利打倒他。
6. 整理装备决战最终BOSS“老头莱古路斯”。

最终BOSS：超变态……有当身技，扁人和被人扁时都会发魔法，魔法攻击力很高……半血后会拔剑用“真·天下无双剑”和发全屏魔法，快死时会边发全屏魔法边打人边拔剑……（汗……没夸张啊）

战斗技巧：

控制琪特，开战立刻念“大海无量”，左右调整位置，保证BOSS在攻击范围内，叫电脑用瑞德和法拉吧，只叫他们用“风刃、猛虎、连牙斩、翔雨、八叶、落瀑蹴、杀剧”，把BOSS拖住，玛瑞迪的战斗策略改为“攻5，TP攻1，TP回1”在远处用Quickie助扁，并适时为琪特补充TP，BOSS有拔剑的冲动时，就马上为玛瑞迪换上“元系派生技”的装备，立刻召唤元晶灵，玛瑞迪的魔法会抢在BOSS前念出，“派生技”之后BOSS仍在硬直状态，琪特又上了，再有危险的话就念Destiny，就算他是隐藏BOSS也就这样了……

Extreme 6 永恒传说——Debug模式介绍（需要金手指）

你是否对《永恒》后期所有的BOSS都打完了而感到无所事事呢？你是否对半个小时才能用一次的Destiny感到无可奈何呢？你是否正在为怪物图鉴的无法完成而抱有遗憾呢？你是否对徒步穿越高山河流熔岩而充满期待呢？你是否希望用法拉前去挑战斗技场，与前作主角对战？你是否……

好了，别犹豫了，Debug模式可以改变你的看法，助你实现上述梦想，体验你从未体验过的永恒……（-_-b……）

软件准备：

①ePSXe 1.42或更高版本，Pec1.4或更高版本；②VGS 1.41，Pec1.1或更高版本

如何进入Debug：

用①的方案：将Pec设置为【插件】的状态，将gpupec.dll复制到ePSXe的plugins目录下，再将ePSXe的视频插件设为Pec的插件“psx emulation cheater”，选【config】，将真正的视频插件设好。这样在玩游戏开始时可以用Pec进行金手指操作了（用F9进行加载、更换，用Ctrl＋F9卸下金手指）

用②的方案：将Pec设为For VGS就行了，在用VGS时弹出，再加载PEC，进入游戏，这里就不再赘述了。

将Pec准备妥当后，就使用《永恒》的Disk1，见到标题画面后，加载金手指码“8013DED0 0003”，就可以直接进入Debug专用的场景（下文简称“Debug村”）。

备注：大家尽量在见到标题画面那三个选项时才加载Debug的金手指，然后进入游戏，不妨按上下选择一下，会发现有异常的现象，这就说明已经打开Debug了。挑Customist进入，如果运气好你就可以见到Debug界面，运气不好就再退回标题画面，再进一次……直到成功……

Debug模式下游戏有什么不同：

◎换碟的强制跳过：见到换碟画面，连按“圆圈”就可以强制跳过了，可以继续剧情……这样理论上可以在Debug一次不存打爆机（ePSXe即时存除外），但Disk2、Disk3的声音牛头不对马嘴……

◎料理可以不断进行，不会出现“饱了”的情况。

◎只有通过普通Debug菜单或强制剧情才能战斗，地雷已被取消……

◎Destiny可以无限制使用。

◎无论什么战斗都可以逃，就是说BOSS战打不过逃了剧情会继续发展。

◎其它方面后面有说

先来看看在正常村落或迷宫中的情况。

普通Debug菜单：

按下START键，会弹出普通Debug菜单。

◎普通Debug菜单有这几个选项：（按左右可以一个单位地调节数字，如果连同方块一起按，则一次调节10个单位。）

Town Map：正常村落或迷宫中瞬移

Battle Group：选择战斗敌人

Battle Map：选择战斗地图

www.plumbook.cn

Field：大地图瞬移

Movie：播放CG

Mini Game：迷你游戏

Chat：大地图的自由交谈

Exit：返回开头画面

其中，播放CG只有0～3可以看到，其它只是闪一闪就完了。大地图的自由交谈只有265～343可以准确听到，其它都是牛头不对马嘴。其它选项的部分代码后面再依次放出。

◎菜单有蓝、绿两种底色：蓝色表示处于“自由操控”状态；绿色表示处于“剧情控制”状态。在普通Debug菜单打开的情况下可用SELECT键切换。有时遇到卡死时看看是不是处于“剧情控制”状态，是的话把“剧情控制”状态切换回“自由操控”状态就行了；有时在进行剧情时你可以通过这个办法强制中断剧情，控制主角走开。

◎在菜单下按L1可以将人物放大或缩小。

普通操作：

基本和正常游戏时相差不大，差别是按R2可以进入穿越材质模式。这个模式可以让操纵者不受树、墙等材质的影响，即在此模式下可以在地图上任意行走，这对在正常村落或迷宫中瞬移很有帮助，因为瞬移后常常卡在墙里面或大路外，这时就可以通过穿越材质模式返回“正路”上来（当然啦，要截图可以往屏幕外走……）。再按下R2将关闭穿越材质模式，恢复正常情况。按L2可以显示或关闭在人物下方的红色长方条。

在Debug村里：

◎在这里你可以通过跟队友对话自由选择队友，但队伍中至少要有一个人；你还可以跟角落的商人交谈，使用在三次试练中使用过的角色，并自由组队。

◎和水晶灵交谈可以得到六个根源晶灵，但四个高位晶灵是无法得到的，收的方法后面会讲。

◎跟小女孩讲话，弹出下面的菜单：

1. 物品，料理

1）得到所有物品（15个）

2）掌握所有Inferia的料理

3）掌握所有Celestia的料理

4）掌握所有隐藏料理

2. 怪物图鉴

1）曾经遭遇所有怪物

2）曾经鉴定所有怪物

3）怪物图鉴全部补满

4）清除怪物图鉴内容

3. 商店购物菜单

4. 晶灵富灵菜单

▲利用剧情控制器就可以任意调节剧情了。

◎跟Dede讲话可以复活，补HP、TP，除去异常状态。

◎剧情控制器的启动

所谓“剧情控制器”就是调节现在剧情进行到何处。开始进入Debug默认剧情是0，就是什么也没做过，打到最后期应该是6000～7000左右，我也没详细测定……

那么怎样启用剧情控制器呢？方法很简单：在Debug村（Town Map为0），按R2进入穿越材质模式，再按L2显示人物下方的红色长方条，走进地图左边那棵大树“里面”，按R2关闭穿越材质模式，借助长方形条条走到树中央（如上图所示），剧情控制器会自动弹出，用数字累加的方法输入你所需的剧情位置代号（比如4640就按“＋1000”四次，“＋100”六次，“＋10”四次），调好后就按Start键叫出普通Debug菜单，进行一次瞬移后你就会发现剧情已经生效了。

在战斗中：

通过普通Debug菜单或强制剧情进入战斗后，呼出战斗菜单，最右侧有一个隐藏选项，可进入战斗Debug菜单：

1．RID Lv30 Manu

2．FAR Lv30 Auto

3．KEE Lv30 Auto

4．MER Lv30 Auto

Group：选择战斗敌人

Map：选择战斗地图

◎对于头4项，左右键更改角色，L2和R2改等级，L1和R1改控制方式。

有11个人可以选择（正常的7个人，加上试练的4个，反驳了有其他隐藏人物的谣传），但不能重复，还可以不选人（要从第四项开始往上改）。

◎战斗Debug菜单的Group比普通Debug菜单的Group多出了116、117、118和119四个场景。

◎第七项如果是OFF，战斗将以正常状态进行；选ON的话敌我两方都不会死，HP最低都是1（很有用的选项）；选Stop的话就是在ON的基础上敌人只作防御、回避动作，有点像格斗的Practice……

◎EL选项据推测应该是“Enemy Level”，就是“敌人等级”，等级越高难度越大，不过我试验了一下，好像变化不大的说……汗，神秘选项啊……

◎Exit就是强行退出战斗，连倒数都省了……

在大地图上：

在大地图右上角新增了一个计时器，显示的是当前游戏所处的一天的即时时间，用于控制大地图的辰、午、昏、晚。

◎按R2可以使时间停止或再动，L2可以使时间向前一小时。

◎按着X键进行移动你会发现角色移动速度快了很多，并且获得了类似穿越材质模式的那种功能，可以在地图上任意行走了。

◎露营将不再出现对话。

Debug模式的其他补充：

◎收光、暗、元、时大晶灵：

怎么努力都无法从水晶灵手里收到他们，只有手动去收了，下面给出Town Map瞬移的序号：暗663，元316，时821，光70。

其中暗、元的战斗大可以强制退出收到，但光晶灵有些棘手，需要用剧情控制器调到4640，再按Start调出普通Debug菜单，选择TownMap 70，强制跳过换碟，进行剧情就行了……

◎获得点穴缚态：

用法拉作1P，导入金手指：801405E8 012B和801408C6 012B，看看战斗数是不是299，是的话就将金手指撤去，再用法拉做1P，再战斗一场就可以了……

◎Debug模式的存档问题：

Debug模式下是可以存档的，但建议不要将存档存在Debug村里面，存在最果之村或者它附近的大地图都可以，但读出来的档是与你的剧情相关的，所以剧情没发展到的东西有很大可能会消失或出问题，最佳方法是利用ePSXe的即时存档，那样就万无一失了。

◎用Debug模式快速取得过关存档：

一进入Debug就去Town Map 902，稍等一会就可以取得爆机存档了……

◎在Debug中使用Mania难度和使用元系八大派生技：

先介绍万能退出法：

在游戏中先同时按下L1＋L2＋R1＋R2，按紧不放，再按下Select＋Start，可以Reset回标题画面。之所以说万能，是因为这个方法适用很多游戏，对玩PS机的人更是有用。

使用Mania难度：先不要载入Debug的金手指，选Load Game，读有通关记录的记忆卡，再按X键退出，载入Debug的金手指，进入Debug模式，就可以选第三难度；

使用元系八大派生技：先选Load Game，读有可以使用元素八段派生技记录的记忆卡，再退出；安全起见，可以先读那个记录，再用万能退出法退回主菜单，载入Debug的金手指……

注：不要使用模拟器提供的RESET功能，那会把暂存的信息抹去的。

代码补充：

Field：	0商人；3元晶灵；4冰晶灵；5地晶灵；
0英菲利亚(023,108)	6水晶灵；7雷晶灵；8风晶灵；9Valkyrie；
2界面（英菲利亚)(000,000)	10雷斯；11暗晶灵；12丝积露变身前；
3西里斯迪亚(041,072)	13、16、21希尔狄斯三形态；14光晶灵；
5界面（西里斯迪亚)(000,000)	15火晶灵；17时晶灵；18前作主角；
6界面（改造舱）	19前作主角（Hard模式）；20丝积露变身后；
Battle Group：	22隐藏迷宫第5BOSS；39隐藏BOSS。

为了更好的使用Debug，我们再补充一些别的金手指：

猛虎、风刃、真空裂斩、狮吼、杀剧熟练度为50000	战斗后 LV MAX
801408F4 C350	D0073926 1040
80140902 C350	80073926 1400
80140904 C350	战斗后晶灵LV Max
80140906 C350	D0073CFE 1040
80140926 C350	80073CFE 1400
80140928 C350	术、技 使用后 Max
战斗后经验值400000	8006DE50 1023
8010ECF4 1A80	8006DE52 0042
8010ECF6 0006	8006DE54 270F
	8006DE56 2442

呼，好累，终于写完了，其实《永恒》的秘密远不止这些，都写出来可不是一期杂志就能搞定的。我们可以看到一款精品游戏的内涵多么丰富，从游戏中充分可以体会到制作者的独具匠心，程序员的巧妙构思。其实我们未必不能做出一款这样的游戏，只是……打住，跑题了，偶去玩《世界传说 换装迷宫2》了，下回再见！

www.plumbook.cn

GBA 超级马里奥 ADVANCE 3

无限命和无限道具

每大关综合得分在700以上，就可以无限次直接玩“Bonus Challenge”。第4大关的“Bonus Challenge”是猜5对同样的物品，成功的话可以获得10条命和4件道具。但开始观看的时间只有3秒，有一定难度。不过你可以在牌面全翻开时使用休眠功能，并按住其中一键不放，这样就可以使画面定格，你就有无限时间来记住物品的位置了，怎么样，没难度了吧！

兰州 杨欣荣

（纱迦：这是一款非常好玩的游戏，画面尤其出众，大家没有理由错过它！）

DC 莎木 2

隐藏图片

当剧情发展到需要换片时，画面会显示叫你打开主机盖子换碟。这时先不要急着换碟，只要按一下手柄的R键，就会出现漂亮的CG图片。这些图片和放入电脑时所看到的是不同的，此外还可以看到原崎望哦！

还有更简便的方法。如果有DISC 2和DISC 3的记录，可以放入其他DISC后选择记录，这样也会进入换碟画面，此时就可以趁机看图了。DISC 1的话只要先放入其他DISC后再选New Game就可以了。

三千院 丽

（纱迦：只要有心，人人都可以发现秘技。）

PS2 真魂斗罗

99次接关

只要你用EASY难度进行游戏，就会拥有99次接关，而且每次有8条命。

借命法

“《魂斗罗》系列”传统的借命在本作中依然保留！双打时只要按×键就可以向伙伴借命。

部分隐藏要素

只要在NORMAL难度下完成游戏，并取得至少B级的评价，就会出现THEATER模式和DATABASE模式，而且在练习模式也可以选择第5关了。

如果以至少A级的评价完成NORMAL难度的游戏，就会出现不同的结局，之后会进入传说中的STAGE 6！

如果以S级完成游戏（难度不明），就会在THEATER模式中出现特别映象。

（纱迦：大家都玩到《真魂斗罗》了吧？欢迎大家来信写出自己对这个游戏的看法和感受！）

PS2 恐龙猎人 进化

隐藏关卡

在输入密码的画面中输入ZOO（动物园），就会自动进入隐藏关卡——动物园。主角TUROK只有一把斧头，而且只能在一个环形的动物园里来回跑。动物园里包含了除蜥蜴人外游戏中出现的所有动物。

ARC 三国战记2 飞龙在天

全部隐藏人物出现方法

大象：在选人画面时在逆关羽、孙权、猛黄忠上连按BCD数次直至听到音效，然后在第3关干掉孟获。

甘宁：分数达到3000万以上。

周泰：分数达到5000万以上并将其秒杀！

牛金：秒杀！

徐晃：秒杀！

许褚：用徐晃将其KO后蹲在他身上。

夏侯渊：用夏侯惇将其KO后用除降将之外的角色在他身上按AB键爆气。

程昱：分数达到4500万以上并替他挡下曹操的攻击。

曹操：在两种神器的状态下以民兵策将其KO。

吕布：将其打败后选择B：“奉先威名远播，某求之不得”。

夏侯惇：引火之后，选择劝其投降，再打倒他一次即可。

曹仁：在曹仁下来后打破水坝，再以招式打死他即可。

张郃：把他打倒后，给他神龙古水再战一回，将其打倒后即可。

木头人：把司马懿打到剩一条血时，再拼命撞击他。

三千院 丽

（纱迦：目前国内最红的街机可能就是它了吧？要注意的是这是《三国战记2 飞龙在天》的秘技，不是《三国战记2》的秘技哟！）

PS 圣石小子 未完之秘石

隐藏剑

游戏中有部分剑是不能直接合成的，玩家必须达成特定条件后再输入正确的密码，这样才能拿到这些隐藏武器。

ドラグーン：↑→→×↑□○○△↓（在刻有纹章的房间内输入，然后击倒石巨人从宝箱中拿到）。

ベルデグラン：×↑→○△↓↓（游戏通关后重新开始时在有纹章的地方输入，然后再前往有纹章的房间内拿钥匙打开宝箱）。

グランオーシャン：↓↑×○↑↑←→←↓

フレアバスター：↑←→↑↓→←×○

ホーリージェイド：↓↓↑↑→←→←○×

フェニクッス：△×↑↑↑↑←→

フレアレイ：△××↑↓←→→

ウェルスクラス：↓↑↓↓→×○△

サンダウェルド：×○↓↓→↑□△

ダークマター：↓↑↓↑×××○（ハル的エチュードレベル达到3以上时前往アリス店与之交谈，并选择“2话”，跟着输入密码，3次胜出后，就可以拿到了）。

PS2 7 莫尔莫斯骑兵队

直接进入年代记模式

要想玩到更有趣也更有挑战性的《阿尔美塞拉年代记》，就得先将《7 莫尔莫斯骑兵队》模式通关一次，是不是觉得很不方便呢？其实是有秘技可以直接进入《阿尔美塞拉年代记》这个模式的，具体操作如下：在《7 莫尔莫斯骑兵队》的标题画面处，按住L1和R1键后快速输入· · · — — — · · ·，如果成功的话就会直接切换到《阿尔美塞拉年代记》的标题画面。其中·表示轻按△键，而—则表示按△键较长时间再放开。初次尝试会不容易成功，多测试几次掌握其中的诀窍就容易了。

PS2 双心 美版

必须码

0E3C7DF2 1853E59E

EEA6CBCA BCE11422

100个金环

CE6F20D0 BCA99BE7

100个Dream Energy

FE6F20D2 BCA99BE7

100个金Esamons

FE6F20DD BCA99BE7

体力最大

CE6F2076 BCA9EBD3

特殊道具

CE6F2016 BCA9BA82

PS2 雷盖亚2 决斗传奇 美版

必须码

0E3C7DF2 1853E59E

EE90245E BCD5368A

金钱无限

DEBF3336 C19E7B82

LANG经验值最大

DEBF19B2 C19E7B82

LANG拥有全部称号

DEBF19AE 7CA9BA82

DEBF19AA 3BA89A82

LANG拥有全部技巧

DEBF18AE BEAAB483

DEBF18AA C2AE9F86

DEBF18B6 C6B2A38A

DEBF18B2 CAB6A78E

DEBF18BE CEBAAB92

DEBF18BA D2BEAF96

DEBF1846 BCC2B39A

MAYA经验值最大

DEBF1F8A C19E7B82

MAYA拥有全部称号

DEBF1F86 7CA9BA82

DEBF1F82 BCAA9A82

KAZAN经验值最大

DEBF1EE2 C19E7B82

KAZAN拥有全部技巧

DEBF1DDE DECAAE83

DEBF1DDA E2CEBFA6

DEBF1DE6 E6D2C3AA

DEBF1DE2 EAD6C7AE

DEBF1DEE EEDACBB2

DEBF1DEA BCA99BB6

KAZAN拥有全部称号

DEBF1EDE 7CA9BA82

CEBF1EDA BCA91A82

SHARON经验值最大

DEBF1C3A C19E7B82

SHARON拥有全部技巧

DEBF1336 FAE6B283

DEBF1332 FEEADBC2

DEBF133E 02EEDFC6

DEBF133A 06F2E3CA

DEBF13C6 0AF6E7CE

DEBF13C2 0EFAEBD2

DEBF13CE BCA99BD6

SHARON拥有全部称号

DEBF1C36 7CA9BA82

DEBF1C32 BCA9BA82

AYNE经验值最大

DEBF1212 C19E7B82

AYNE拥有全部技巧

DEBF110E 1804A983

DEBF110A 1C08F9E0

DEBF1116 200CFDE4

DEBF1112 241001E8

AYNE拥有全部称号

DEBF120E 7CA9BA82

DEBF120A BCA99E82

通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ptfg@21cn.com

www.plumbook.cn

紫枫主持

上个月紫枫抽空回了趟母校。时间紧，与朋友见面都是按秒算的。（狂汗）

回编辑部前去了一趟江西南昌，发现那里的工人文化宫要改建，没有看到像传说中那样有人挑“拳皇”。

最后祝 MONKEY 生日快乐！

上海市・陈宇峰

好……性感啊……

很完美、很舒服的一张画。由于是电脑上色，所以几乎没有什么瑕疵。画中女性娇美的一面全部表露了出来。

上海市・AKIRA.X.Y

画名叫作《FF IX 现代版》，不过怎么看那女孩都像是李珍珠呢。不信你看那胸前的“LEE”字样。据 AKIRA 称这是他的 GF，漂亮！你近来好吗？买 NGC 了没？

福州市・董晓旭

看了这张漫画，发现卡通版林克果然给人一种异样的美感，看来老任当初的决定很正确嘛！瞧林克那傻乎乎的样子，难道会有人不喜欢吗？

上海市・丁一、胡意

《寂静岭》与《潜龙谍影》紫枫都喜欢玩，如果真的要合二为一的话……呵呵，我倒真的很想尝试一下呢！本期上海的玩友好多啊，谢谢大家赏脸捧画廊的场。

上海市・赵轩

大眼版娜可露露，真搞不懂为什么会有那么多人喜欢她。不过作者的画功确实不可低估，加油！

南宁市・莫强

美树本晴彦的画风令水彩下的人物魅力四射，而刺眼的阳光更是令人物服装的质感强烈了许多……请多多原创、多多原创。

广州市・GOOD.B

这种题材的画稿……汗。

GOOD.B 兄的技法想来进步不少，至少很完美地画出了“裸”的感觉……再汗。

鞍山市・王强

好象薇璞被大家称为“SM”女王？看了王强兄的画，顿时有一种恍然大悟的感觉……呵呵，我经常被纱迦操纵的薇璞欺负。对了，画中的神秘人就是王强自己，够自恋的了吧。

广州市・岑骏

本期 NO.1

人物的表情刻画得实在是强！甚至让我们一看到这画面就能想到画中的女孩在想些什么。而娴熟的上色手法更是令人佩服万分。作者的技法已经很完美了，请试着画些故事稿吧。

www.plumbook.cn

晚上，南镇某摩天大厦前……

咦?!

这……

这不是最新发售的《饿狼传说》吗？！竟然被扔在地上？！

爽啊！！居然走这么大一个运，马上回家玩去！！

此时，摩天大厦顶楼……

大人别急，我马上去找回来！

看到了！ 被多边形那家伙捡走了！！

你小子竟然把我刚买的《饿狼传说》甩到马路上去，我要杀掉你！

糟糕，闯祸了……

不可以被抓住，马上增肥……

第二天一早……

南镇日报

告斯全力通缉多边形

声称格杀勿论

原因未明

逃离南镇……

他，就是我们现在的多哥……

大人饶命！！

《编辑部故事04》 广州陈杰编绘

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN

栏目主持：D·S 协力：阿修罗

明天会更好

文：Alfred

编者按：很高兴可以看到由“动漫游三栖爱好者”自发组织的COSPLAY活动和动漫展能够在全国各地如此蓬勃地发展起来，为平凡的生活装点一些年轻的色彩。导演一出热情的剧目是每一个爱好者心底编织的梦，希望读者在看到这篇朴实的报道之后能够去发现诞生在身边的美与艺术的创造力，多给这些可爱的“动漫游三栖爱好者”一些掌声，一些鼓励……

不可否认，我是一个游戏迷，也是一个动漫迷。在广东待了2个月，周末有空就去朋友宿舍那边玩玩游戏，感觉也满惬意。8月底从广东回到了自己的窝，正准备好好休整一下，却没有想到意外地接到了朋友的一个电话：国庆节重庆的COSPLAY和动漫展还是你来做主持吧……如果是其他的活动，或许我就会毫不犹豫地推辞掉，因为自己对主持这类活动早就有了惰性。可这次偏偏是自己非常喜欢的COSPLAY动漫展，考虑之后我不算很爽快地答应了下来。

▲这就是会展中心。此次的动漫展和Cosplay比赛是由北京网星ENIX公司提供冠名资金赞助，重庆热线网友俱乐部、重庆《渝州服务导报》、重庆电视台《非常红人馆》栏目主办，重庆Asian Luxury（亚洲奢侈品）VR歌迷会和重庆ZERO漫画社所组成的重庆可迷克漫画社承办，《少年漫画》杂志社、重庆技术展览中心、重庆“火”俱乐部、成都GC新干线漫画工作室协办。

10月3日早上，我如约来到了位于陈家坪的会展中心。天空下着大雨，虽然才8点（漫展10点才开始），不过会展中心已经是一片忙碌的景象了。我知道自己的任务很重，于是也愿意花时间先做个观众，去和今天的演员们沟通沟通，我想这会有利于双方的现场发挥。

没有人比他更抢眼了！这次漫展我认识了不少的朋友，不过曹真算是比较特殊的一位。我本来对“《最终幻想》系列”就情有独钟，没有想到居然会在这次重庆的动漫展上遇到那么像泰达的扮演者，于是自然就上去和他搭讪了。今天穿的泰达的衣服，是自己花钱做的。我看过不少的COSPLAYer，扮演泰达的也大有人在，不过我想除了泰达的声优本人以外，曹真是我见过的最像泰达的人，不仅体现在服装上，更有意思的是他走路的姿势和说话时的神态等都很像，让我不得不佩服。刚转过身离开泰达，却又有一个尤娜映入了我的眼帘，仔细一看，才发现是自己的一个朋友岳蓓。今天她也是和男朋友一起来参加这次展会的。她的衣服是她男朋友和她一起做的，这我知道，因为去年圣诞节她就做好了这套衣服了，不过这次见到她，却发现比去年漂亮多了！的确，她也花了不少心思在衣服的改进方面，所以给人的感觉自然好很多。没有想到的是，她居然要我教她跳“异界送”，因为她说知道我很喜欢《FF X》，因此应该比较了解异界送这个舞蹈的细节和感觉，这令我哑口无言。更让我无地自容的是她说为了准备跳“异界送”已经将那段CG看过不下50遍了……

▲参加《残酷的童话》演出的全体成员大集合。

在这里我忘记说一件非常重要的事情了！记得以前看过北京和上海的漫展，也参加了今年8月在广东省博物馆举办的广州动漫展，但重庆的COSPLAYer有着自己的特色，他们不是单纯地穿好服饰就站在一个地方摆着POSE供爱好者照相，而是有表演，有故事，将一个个活生生的人物带到大家的面前。

早上10点，活动正式开始了。我想这次活动中最吸引人的还是COSPLAY比赛了吧。如潮的人流早早地就聚集过来，将整个表演台围了个水泄不通。而参加这次COSPLAY比赛的选手也非常多，有个人参赛的，但大部分都是组队参赛，参加初赛的队伍就有接近50个。不管参赛的形式如何，每个参赛选手和队伍都精心准备了自己的节目。而我只知道自己的听力的确下降了不少，因为几乎每一个节目登场的时候，台下就会传来分贝超高的尖叫声……

▲视觉系演出也在这次COSPLAY展中占了相当大的比重。

说到尖叫声最大的，莫过于是那些视觉系的扮演者们的演出了！我在后台认识了这么几个女孩子，都还是高中生，不过非常喜欢视觉系。她们也是自己制作的服装，一套服装就得花掉400多块。不过无论是专业水准还是审美观念，她们的服装的确是无可挑剔的，而且给人视觉上的美感冲击力是相当强的。也难怪，主办单位之一《渝州服务导报》花了一个专版来总结这次COSPLAY比赛和动漫展，却用了大部分的篇幅来介绍这些视觉系的PLMM，而且题目用的是：《今日，重庆妖媚横行》。

当然，视觉系并不一定都是女孩子们的专利。这次的比赛有一个非常特殊的组合，名字我大概已经忘记了，不过那几个帅气的男孩子却也用视觉系来装扮自己，不过特殊的是，他们是一个乐队！因此，在我印象当中，他们上台时获得的尖叫声应该是最多的吧，应该获得最高分贝奖。那时还有一个小插曲，我差点被一个朋友拉去化妆视觉系，把我吓出了一身冷汗……

▲这是此次活动中最像游戏中泰达的真人扮演者了。

当天给我留下深刻印象的还有两个成都来的组合，一个是ACG新撰组，另外一个节目就是《残酷的童话》。远道而来的两个成都的组合在第一天的初赛当中表现都非常不错，ACG新撰组的演员非常敬业，无论是摔倒在地还是挥刀动作都尽量接近日本幕末时期的风格，而《残酷的童话》则是用动听的音乐和动人的人设将观众的心牢牢的抓在了一起。

如果说第一天初赛让人品尝到了各式各样的菜肴，那么第二天就绝对是精品大餐。进入决赛的每一个节目都让人无法忘怀。4号早上我同样早早就来到了会展中心，刚过9点，会展中心门口就聚集了一大批参观者。他们大多都是期待着来观看第二天COSPLAY决赛的。第一天的初赛有些没有能来参加的，虽然今天没有参加决赛的资格，但是他们一样穿上了自己的COSPLAY服装，在会场里走动。应该说，重庆的动漫FANS喜欢COSPLAY的程度是绝对不会低于沿海城市的。我忽然想到了去年发生的一件不愉快的事情，就是在解放碑的一些COSPLAY爱好者被警察无理取闹事件。不过而今在面前的COSPLAY动漫展似乎就是一个不能再好的证明，不管怎么样的情况都无法磨灭这些COSPLAY爱好者的热情。

在会场内随便转转就可以看到许许多多非常熟悉的角色：《HUNTER × HUNTER》里面的西索、《侍魂》里面的娜可露露、《KOF》里面的KYO和IORI还有克里斯、《犬夜叉》里面的戈薇……（居然还有看到《恶魔城》里面的吸血伯爵，但是却怎么都没有看到自己非常喜欢的）“《最终幻想》系列”的扮演者应该是最多的吧，除了热门的尤娜，还有经典的《FF Ⅷ》的莉诺雅。有意思的是，我和一个莉诺雅的扮演者合影留念，结果后来才发现大家彼此其实都是认识的，是天幻的FFskyer。在这里还要再次感谢一下莉诺雅，感谢她给我了那么多精美的COSPLAY大赛照片。

COSPLAY决赛的最后一个节目也是令我无法忘怀的，我第一次看到了真人版的《FF X》Ending，看到了尤娜为了心爱的泰达扑了过去却摔倒在地，看到了泰达舍不得离开心爱的尤娜用那虚幻的身体再次拥抱自己的爱人……还有那首令人感动的主题歌……

COSPLAY的比赛是成功的，动漫展也是成功的，各个漫画社团都在各自的展台上摆出了自己得意的作品，将自己社团的创造风格淋漓尽致地展现在了自己社团的COSPLAY表演和展台的布置上，更是趁着这次动漫展很有效地扩充了各自社团的新鲜血液，并且让更多的喜欢动漫和COSPLAY的FANS们了解了各自的作品。

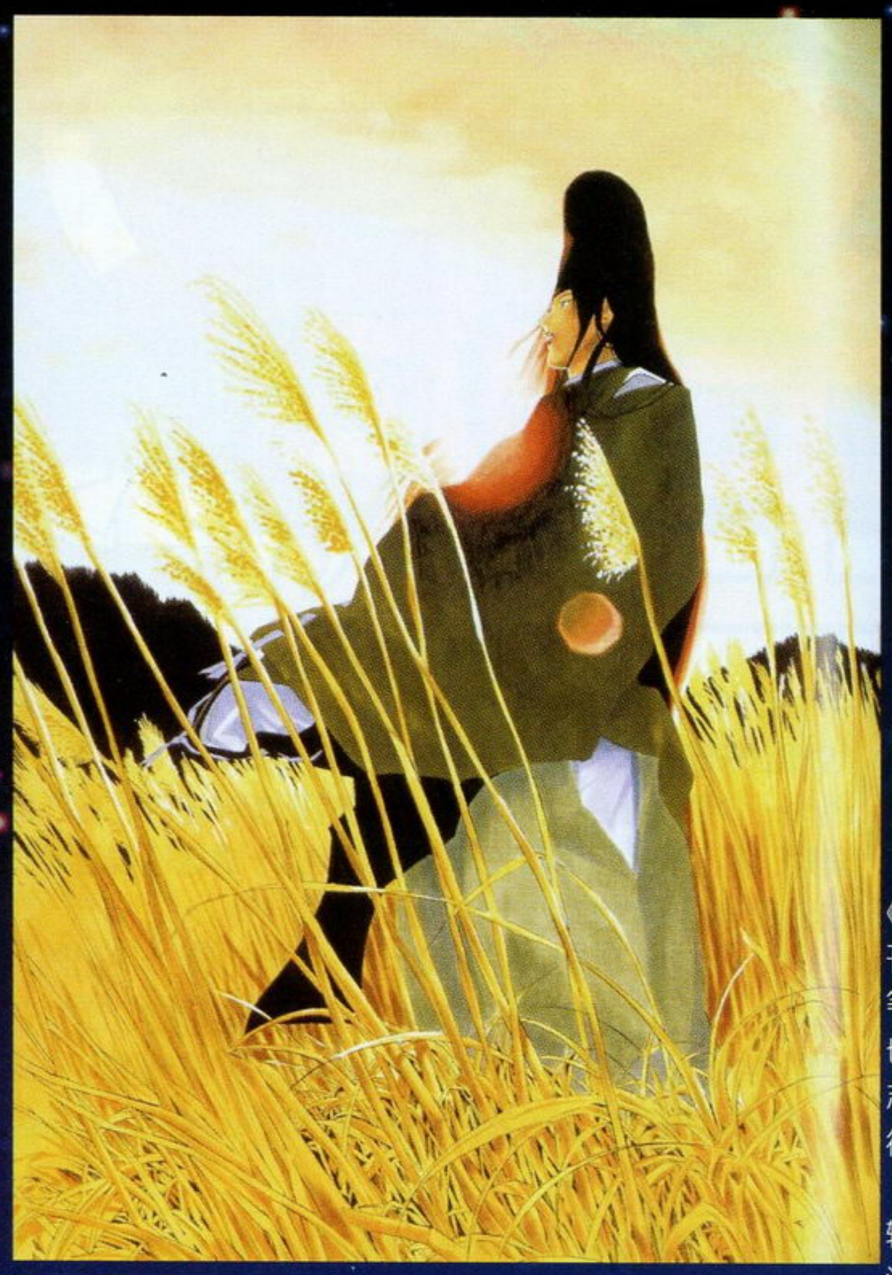
借助这次机会我认识了好多新朋友，其中也包括邀请来的两位漫画界的名人：本杰明和林夕。本杰明的作品很早我就已经看过了，个人也非常喜欢那种自由不羁的风格。这次见到了他本人而且和他谈的很投机，的确是一件非常开心的事情。当本杰明谈到这次动漫展的时候，不仅感慨我和你一样，也看了很多地方的动漫展，重庆的COSPLAY在服装上可能稍微比沿海地方差了一些，因为毕竟是自己制作的，但是表演素质上绝对是数一数二的，因为它摆脱了原来COSPLAY的一些很老套的方式，将小品、舞蹈、音乐等融入到了自己的COSPLAY里面，形成了一种形式，而正是这种形式，将一个个活生生的人物带到了大家的身边。

▲来自成都的ACG新撰组的登场迎来了一片叫好声。

听说下次动漫展会在明年春天。4号清晨的阳光很温暖，让大家都觉得，明天会更美好。

（图片由“最终幻想联盟”友情提供）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



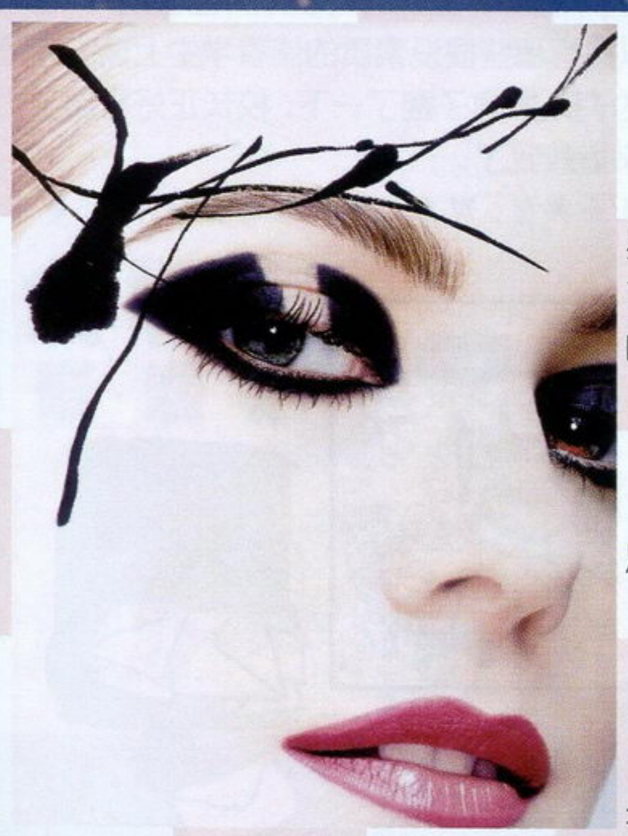
到今年底为止，已经有《ONE PIECE》、《通灵王》、《HUNTER × HUNTER》、《棋魂》、《NARUTO火影忍者》、《WHISTLE！》、《网球王子》和《葛饰区龟有寺公园前派出所》改编成动画。

完全动画路线！《周刊少年跳跃》的新举措

对于国内的读者来说，在日本众多的漫画杂志中比较熟悉可能就是讲谈社的《周刊少年杂志》、小学馆的《周刊少年SUNDAY》和集英社的《周刊少年跳跃》了吧。这3本杂志都有其“台柱式”漫画作品，比如《周刊少年杂志》里的《鬼眼狂刀》和《一步神拳》等；《周刊少年SUNDAY》则有《犬夜叉》和《名侦探柯南》等作为卖点；《周刊少年跳跃》连载的《ONE PIECE》、《通灵王》、《HUNTER × HUNTER》以及《棋魂》等也有大批的FANS支持。但是相比较而言，《周刊少年跳跃》上面连载的热门漫画更商业化一些，所以近期杂志的销售成绩显得非常飘忽不定，以前很多忠实读者都因为厌倦了“跳跃式的剧情套路”，而在购买问题上变得模棱两可。

其实早在“《龙珠》时代”的《周刊少年跳跃》，其销售数字绝对名列整个漫画周刊界的冠军位置，连创刊较早的《周刊少年杂志》和《周刊少年SUNDAY》都不是其对手！不过当《龙珠》、《SLAM DUNK》以及《幽游白书》等“台柱式”漫画作品相继连载结束之后，《周刊少年跳跃》就开始步入其“冰河时期”……根据官方的销售数字显示，《周刊少年跳跃》最高峰时期（1996年）曾经有过619万册“完卖”的历史巅峰级销量，不过现在已经下降到300多万册的水平。

尽管《周刊少年跳跃》的编辑在不停地寻找有潜力的新主笔，奈何始终找不到“未来天皇级”的人才。（其实任何事情都不是绝对的，至少尾田荣一郎就是一个奇迹，《ONE PIECE》实在是太火爆了！）总体而言，因为漫画周刊杂志都是没有什么利润可言的，大部分的利润来源都是漫画单行本的销售以及版权产品的权利金。在强调“漫画快餐文化”的时代，大部分读者只要花260日元买本杂志看完一乐，扔了也没有什么可惜的，但是仅仅依靠300多万的杂志销售量来维持集英社的资金运转无意于杯水车薪。为了寻求其他的出路，所以《周刊少年跳跃》从去年开始便逐步开始实施将旗下漫画“完全动画化”的宏伟计划！到了今年，这个计划更变本加厉，只要有少许名气的漫画都会变成动画推出。（这对动画制作已经成为一个庞大的产业的日本来说并不难实现）集英社的决策层这样做的目的，肯定是希望以前背离《周刊少年跳跃》的那些读者能够在收看这些动画之后，重新对漫画产生新的兴趣，再次回归到《周刊少年跳跃》的“怀抱”中！虽然就目前而言，评估这项计划的收效成果还言之过早，但有一点还是可以肯定的是《周刊少年跳跃》在漫画周刊界，是将连载中的漫画改编成动画最多的一本杂志。就像当年它首推“读者认可生存制”（简单来说，就是只有读者认可的作品才能够有继续连载下去的资格，如果读者不喜欢，无论是多么有名的漫画家也一定在3个月之内被“驱逐出境”）作第一个“吃螃蟹”的创业者一样，希望它能够取得最终的成功！



关于“游戏动漫园”2003年改版的读者调查

为了感谢热心读者对“游戏动漫园”一直以来的支持，同时也是考虑到今后该栏目的发展。D·S和阿修罗决定在年底进行一次全面调查，收集汇总的意见将成为明年“游戏动漫园”改版的重要参考依据。另外为了答谢那些提供改进意见的读者，“游戏动漫园”将特别设置精美礼品赠送给参与这次活动的读者。我们希望听到最朴实最严厉的批评，也愿意看到最诚恳的建议。

1.您认为目前“游戏动漫园”最大的不足在哪里？您希望看到哪些动漫作品的相关内容？

2.您认为“游戏动漫园”中是否有加入“一句话动漫新闻”的必要？

3.您对以前“游戏动漫园”中的动漫游研究类文章是否很感兴趣？（参照形式为10月B的《超越时代的思念》）

4.您认为“游戏动漫园”中是否有介绍日本声优或动漫周边精品的必要？

5.您认为“游戏动漫园”可否在今后加入一些由读者参与的迷你游戏或活动？

6.您认为“游戏动漫园”在版式设计上还有什么不足之处，应该如何改进？

参加方法：认真回答上述的调查提问，并阐述自己的理由。然后可以通过信件或Email的形式发给我们，并请注明“游戏动漫园”栏目收，同时附上详细的通信地址或联系方式。

www.plumbook.cn

WELCOME!
读编往来

☆自从上期纱迦冒死公开紫枫入选《MGS2 实体》的消息后，无数读者纷纷来信表示希望公开紫枫的注册名字，以便在游戏发售后对其进行“调教”。还有不少读者表示虽然自己对这个游戏不感兴趣，但对虐待小编还是很有兴趣的，现在难得有这么一个机会，希望紫枫能够成全云云。紫枫看后吓得脸色苍白，再三央求不要众人泄露只言片语，并每天严格检查来往信件。这真是应验了一句老话：“人怕出名猪怕壮”。

☆一位玩友听说编辑部里有不少人喜欢《奇迹之海》，特送来男声原唱混音变态版，听后果然令人胃口大增，饭量不降反升。这也应该算是天籁之音吧？

☆有位玩友把他的《机战A》卡带寄过来想让我们看看他打出来的BUG，可惜在邮寄的过程中记录被弄丢了。而且还有一个更严重的问题，那就是这位玩友没把自己的名字写清楚，现在我们没办法把卡寄还给他了。请这位读者看到后立刻把自己的详细地址告诉我们。

☆《游戏·人》的《造梦之书》中有一句：“多边形是造梦演员。”此句迷惑了不少读者。不过多边形的“正体”可不是像他的小编形象一样圆滑啊，大家不要被迷惑了。马上2002年就要过去了，明年众小编将会和我们的杂志一样，以全新的形象登场亮相！

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　　邮编：730000　Email：ptfg@21cn.com

武汉男生W.WING.L：纱迦你好，偶吃油细鸡一年多了，这是第一次给“读编往来”发稿呢！偶非常喜欢《真·三国无双2》。前天，偶一个同学要偶陪他去网吧包夜，偶说“总是去网吧包夜太没劲，偶带你去个新地方”。于是偶带他去游戏店包夜玩《真·三国无双2中文版》。偶这个同学从不玩TV GAME的，结果那天晚上，他被《真·三国无双2》征服了，哇哈哈哈哈（动感超人状）。不过，很快偶也被他征服了，从那天晚上开始到今天，偶只吃了两顿饭，睡了4个小时，其他时间都被同学拖着玩《真·三国无双2》。现在的我，满眼血丝，行尸走肉，偶想大声喊“KOEI，偶恨你！”

邪魔天使和星夜两人最近也在玩《真·三国无双2》，纱迦可是没有说一句话哟，完全是游戏的魅力使然。目前正在等待《真·三国无双3》的消息。

宁波 夏风：纱迦，你好啊！我看了你介绍的星座游戏。一个字：“准”！我的生日12月23日，是魔羯座的。依你所指：金钱（△），我刚得了奖学金算发了一笔小财吧；健康（○），我很健康；爱情（△），刚和女朋友分手，性格不和吧；学习（○），得了一等奖学金并被评为校三好学生；游戏（×），我的游戏机在家，所以在杭州的我没法碰了。我觉得这个栏目很有意思，希望继续下去。

上期的“星座与游戏”是一次小小的尝试，是否会进行下去还得看大家的反应，希望大家多提一些宝贵的意见。

赵福科：今天早上买到了11月B的杂志，看了以后好高兴啊，又有新的变化了。首先是刊头的字，居然变成了凸版的，看起来好有立体感啊！早就应该这么做啦！说到BUG的看法嘛，我觉得不错啊，利用BUG快速练级等等都很好，你们不是利用BUG让《FF Ⅶ》的艾莉丝复活了吗？不过不好的BUG我们当然是深恶痛绝了啦！

上期有点没说清楚，BUG也应该分两种，像艾丽丝复活、RPG常见的道具复制大法这种属于良性BUG，而死机之类的BUG属于恶性BUG。上期向大家征集对BUG的看法，其实是指前者，也就是良性BUG，，死机之类的恶性BUG恐怕不会有人喜欢吧？

上海张志高：我想我应该是一个非常懒惰的人，虽然喜欢你们已经很久了，却是第一次给你们写信，写的时候脑子里还在想：到底要不要去买邮票把这封信寄出去呢？顺便说一句，本人不喜欢玩PC游戏，只玩TV GAME。原因很简单，因为我打机时一定要躺着，坐着都会觉得很不舒服。懒到如此地步，我想也有几分造诣了吧？不知众小编中可有如此志同道合者？

作为一个游戏迷，懒的最高境界是什么？答案是懒得玩。你想想，要玩游戏机，还得开电视、插插头，多麻烦啊！所以说，其实你一点也不懒，真的。

西安王轶：有一个怪现象：许多人的文章中，在出现一段可笑的话后跟着一个括号，内书“笑”字。不知是作者在笑，还是提示读者看到此处应该笑呢？

原来有一个笑话说秘书为领导写发言稿，在一段慷慨激昂的话后打上括号，注明“念到此处可能会有掌声，稍加停顿。”结果那位领导还真的念了出来……这里的“笑”，并不是提醒大家要笑了，它多半带有一种自我解嘲的意思。这也是最近才流行起来的写法吧？

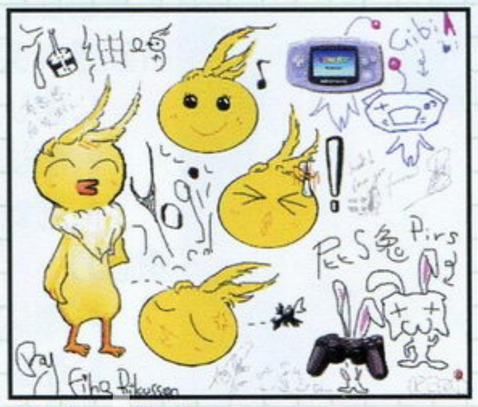
上海沈常青：贵刊的赠品一向不错，我最喜欢那台纸PS2。10月1日那天，我兴奋异常，抓紧时间玩《王国之心》，可是在我十分疲劳且疏忽大意的时候，发生了惊心动魄的一幕：午夜12点，我正欲收工睡觉，当我放好手柄后转身，觉得有东西勾在脚上，接着就是重物撞击地面的声音。不幸中的万幸，我发现地上只有PS2手柄和纸PS2，看来是关键时刻纸PS2挺身而出，挽救了我的真PS2。

古人看书时防止书页被风吹烂，因而发明了镇纸。如今我们赠送的PS2纸模型却变成“镇机”，实在是始料未及——下班就去申请专利！

北京徐鹏：那天买到杂志，我兴高采烈地发现了可爱的门牌卡，于是把它放在教室后门上（教室的门上有个窗口，上课时可以从外面偷窥），把“学习中，请勿打扰”的一面向外，以提醒那些很没素质的偷看学生上课的老师。一节课后，我被叫到办公室，因为有人把牌子翻了一下，校长正好看到了“游戏中，欢迎指教”，于是就下课来指教我了……

上面刚有一个赠品的正面典型，现在又来了一个负面例子，看来当真是“水能载舟，亦能覆舟”啊！

作者：谢振杰


作者：胡畔

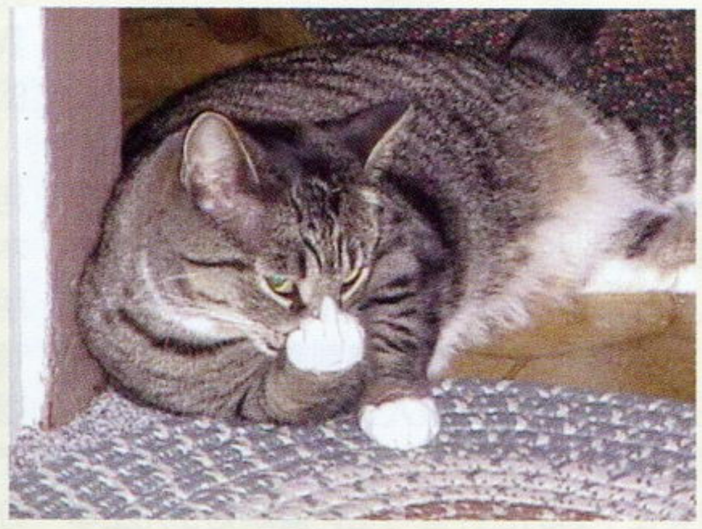
吉祥物继续征集中！

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

一、光明之魂；二、成龙；三、拳皇；四、真三国无双；五、暗之巫女；六、龙战士；七、生化危机；1.光明与黑暗；2.真女神转生；3.王国之心；4.双截龙；5.升龙拳；6.皇家骑士团。

编辑部的故事

每天中午12点是众小编的午饭时间，每逢这个时候，饭桌上总是欢声笑语不断，但今天却有些反常，大家都紧盯着前面的大门，邪魔天使还不时伸手看表，口中嘟囔着："还没到啊？"那气氛就好像要打仗一样。幸好众人身后的门很快就打开了，只见老编从门里走出来，笑咪咪地宣布："设备人员正式通过专家检验！"老编此言一出，在坐的各位小编都长出了一口气。这时编辑部音像编辑组的几位小编们走了出来，他们个个衣衫褴褛、面黄肌瘦。为了使音像编辑组早日正式上岗开张，他们接受了为期一百天的地狱魔鬼式特训。大家看到他们现在的样子，连忙上去慰问。这时老编又宣布了一个好消息：已经在××饭店里定好了庆功宴，其他人也跟着沾光，人人有份！这时大家才想起来现在是吃饭的时间，肚子早已饿得慌了，于是拔腿就跑。编辑部倾刻之间便已走光，只剩下几位体力尚未完全恢复的音像编辑，跑也跑不动，大骂众人不讲义气……



年底给你好看！

游人妙语

南京杨平：对于游戏中的BUG，我绝对同意纱迦的理论，请替我送给他一个深深的"二硫碘化钾"（KISS）以表示我诚挚的敬意！

长兴施超："游戏情报站"和"前线狙击"永远是令人食欲大增的开胃菜，"特快专递"则是酒水，"攻略透解"和"研究中心"是主菜，"游戏动漫园"和"读编往来"：饭后点心是也。封底嘛，账单，上面有你在《游戏机实用技术》全国连锁店内用餐所必须支付的费用。

自贡徐庆：我把《最终幻想X》的歌词按读音译成中文，第一句就是"卡则纳药色塔科托巴尼"。有意思的是把最后一句翻译出来竟然是"幽默米卢"！纱迦注：《素敌だね》的第一句是"风が 寄せた 言叶に"（KAZEGA YOSETA KOTOBANI），最后一句是"梦见る"（YUMEMIRU）。向徐读者的幽默感致敬！

一个喜欢美版游戏的玩家 光之猪：看了11月B的特别企划《1995～2002美国游戏业TOP15》，我不禁有些话想说，可能有点烦，但我相信这是代表了一部分玩家的意见的。

从文中"对战类游戏销售TOP15"可以看出，摔角游戏在美国有着极高的人气，而从编辑的评论也可看出，编辑们对这类游戏并不在意，但我可以说，这类游戏在南方，特别是我所在的广东地区，还是有很多玩家喜欢的，原因可能就是在这里可从网上或电视上收看到这些节目。究竟这些摔角是真打还是假打，我觉得其实无关紧要，因为它的确"娱乐"了许多观众，而从销售榜上可以看出美国玩家也非常喜欢这类游戏，几乎每款销量都过百万。作为一本面向全国玩家的杂志，我想也应该适当地介绍一下这些游戏，版面少没关系，至少能照顾一些喜欢美版游戏的玩家，小弟我就是其中一个，其实美版游戏有很多都是很优秀的。很多人指责美版游戏操作性不好，那只是因为玩家习惯了日版游戏而一时转不过来罢了，像《光环》、《WWF SD3》这些游戏的操作性其实很好，有时候刊登一些美版游戏的秘籍我想并不是过分的要求吧？

说实话，在编辑部里确实没有摔角游戏的爱好者。至于游戏存在地域性，这点倒是不假。世界这么大，玩家这么多，各地流行的游戏完全一样是不可能的。当年"街霸"最流行时，几乎卷席全国，但纱迦也见过有一个地方不流行"街霸"反而流行《豪血寺一族》。至于为什么会产生地域性的差异，原因很复杂，可能是由一两个核心玩家带动起来的，也可能是由于受到媒体的影响，像你说的摔角就是一个很好的例子。

说到美版游戏，确实有很多玩家对之不感兴趣。严格地说，美版游戏应该分为两种，一种是由原日版游戏发行的美版，这种游戏由于语言变为了英文，所以还是很受玩家欢迎的。特别是一些RPG大作的美版，只要玩家懂英文的话就可以看懂游戏中的对话和剧情，因此往往更受欢迎。另一种美版就是纯粹的美版游戏，这种游戏是针对美国玩家的口味来制作的，因此很多游戏甚至不会发行日版，如在美国红得发紫的《横行霸道3》。不过由于现在出色的美版游戏越来越多，因此玩美版游戏的玩家也越来越多，纱迦最近已经有意地在"火热秘技"栏目中加入了一些美版游戏的秘技，鉴于这种情况，我们杂志以后还会做出相应的调整。

北京胡畔：初中时，同学新购入GBA一台，整日暴爽《黄金太阳》，其时已距中考不远，终于惹怒其母，将其可爱的刚买一星期的GBA砸了。不过此事件却让本座渔翁得利，说得他将《黄金太阳》送我。交货当日我将我的GBA带来学校试卡，被另一同学借去玩，不一会儿有老师巡逻，该同学玩得太投入，连旁边人的警告都没听见，于是GBA在刚插入《黄金太阳》十几分钟后便被捕入狱。本座在老师处不断按对话键，又完成了几个考试××分以上的任务，终于拿回了GBA。于是回家连夜攻打《黄金太阳》，几日后却发现GBA神秘失踪，急得到处找，最后圣母有言："考试完了再还你。"若干星期后终于在一个花盆下找到了《黄金太阳》及GBA……此被诅咒之《黄金太阳》所碰的GBA几日内非死既伤，或被没收或被绑架，实为武林之一大害，但现今终于被恶势力的终结者FIHA所封印——不能记录了。

最后附送变态合成图一张，望笑纳。

新学校没人玩游戏，难怪你会如此失望，不过这也未尝不是一件好事。你不妨抓紧时间搞点学习，然后从老妈那里把PS2、NGC、XBOX都弄到手。这张合成图是莫伦特斯+SEIFER吧？

一个高三"机战迷"的一天

作者 抚顺曾雪

早起看表，迟到条件达成，目标学校，"加速"指令实行，GO！でも，仍然没摆脱迟到的命运。使用"隐身"企图潜入教室，被阿SIR发现，加上"铁壁"以及"AT·フィールド全开"后接受老师"爱"的教导。课上，听着先生讲课的声音，便如中了"脱力"一般，老师用射程1～8的提问MAP兵器攻击我，偶企图用"かく乱"躲过，失败后被叫起后用"狙击"瞄准同僚的课本寻求答案。课堂测验时，选择题便用"必中"来挣EXP。体育课中，对准球门，"直击"＋"热血"双重击出，正中球门……前的门将，门将立仆，偶"必闪"使出溜之。晚自习前已饿得HP1/8以下，"底力"出现，急忙"补给"＋"根性"，HP、EN、残弹FULL。归家后，老爸老妈使出爱的双重精神指令，"大激励"×1、气力＞150，"零系统"发动，"明镜止水"、"魔神力"、"野性化"发动，对准最终BOSS——《题海》。"舍身"、"奇迹"使用可能，一番车轮战后，BOSS DOWN，胜利条件达成。

时间午夜12时，任务完成，自爆开始，3、2、1——轰！

GAME全明星生日表

12月1日～12月15日

生日	姓名	初登场作品
12月1日	南里爱	《下级生》
12月2日	洛奇·古洛巴	《格斗之王94》
	水无月琴子	《心跳回忆2》
12月3日	清川望	《心跳回忆》
	玄武之翁	《月华的剑士》
12月4日	清流院琴音	《樱大战2》
12月6日	TINA	《死或生》
	ティナ	《下级生》
12月7日	坂崎由莉	《龙虎之拳》
12月10日	IVY	《灵魂能力》
12月12日	草雉京	《格斗之王94》
12月14日	洛克	《魂之利刃》
	千两狂死郎	《侍魂》
12月15日	巴瑞特	《最终幻想Ⅶ》

没想到进入12月之后，过生日的游戏人物突然多了起来，既有坂崎由莉、清川望这样的美少女，又有草雉京、巴瑞特这样的超知名人物。不知大家记不记得那个清流院琴音，想不起来吧？公布答案：他就是大名鼎鼎的蔷薇组组长，真是太猥琐了！

www.plumbook.cn

游戏在另一天

文：YY suddendie

感受游戏是在遇见老公以后，从不知游戏为何物的我如刘姥姥进大观园一样眼花缭乱，目不暇接。原来人还有另一种生活，一种充满童趣、奇幻、美丽的生活。在游戏的世界里完全是另一个自我的释放：有人喜欢暴力，用枪击碎工作的压力；有人喜欢恐怖，在不可知的环境中寻求刺激；有人喜欢聊天，泡在《樱大战》里大谈人生和爱情；我喜欢童话的世界，喜欢和唐老鸭、果菲狗一起去冒险，喜欢和瓦里奥在卡通的世界里寻宝，喜欢钻子先生享受不停钻探的乐趣。游戏是人发明的最好、最让人快乐的事物。

我玩游戏的历史是伴着老公的惨痛历程开始的。第一次接触是和老公（当时还是追求者之一）去黄山旅游，火车上漫长的旅程就在GB的《马里奥医生》中度过。想到当时他那么眼馋地看着我，想玩却又不敢和我抢的情景，就禁不住笑出声来。可那时的我对游戏一点儿瘾都没有，结婚以后老公再不玩GB了，他要求添DC时我根本不赞成。老公就买了好多好多游戏书给我看，用那上面的卡通人物101斑点狗、古惑狼、乌拉拉来诱惑我，还用低价钱来鼓励我，最后终于在付出了带我去北京三里屯疯狂购物的惨痛代价后才得到了宝贝DC。

他玩游戏时我就在旁边如看动画片一样从不参与。他打得好我看得流畅，就不停地赞叹；他打得不好我也不埋怨，因为我自己也不会。周围的游戏朋友都羡慕他，说他有福气，可以尽情地玩游戏还有人赞、有人叹而无人抢，多么好的游戏环境啊！可我的老公才不为这一点点的游戏幸福满足呢。为了今后游戏的天长地久，他采取了卧薪尝胆的古老办法，留心我喜欢哪类游戏就积极购买，耐心地教我怎样操作，并忍痛割爱般地让我在游戏机上练习，和我对战时还要处处让着我，不然我一甩手就不玩了。看他这么辛苦我也不是冷血动物，就动了恻隐之心，将他憧憬已久、渴盼已久、期待已久的GBA当作生日礼物送给了他。当时我对游戏简直是一窍不通，不知游戏世界有JS挡路，买GBA时让JS痛宰了一刀，买的《瓦里奥世界》居然贵了将近100元，不过人在江湖飘，那能不挨刀。塞翁失马，焉知非福，没想到GBA的魅力这么大，自从看了老公演示的《瓦里奥世界》以后，老公就再没有机会碰到GBA了。每天一有机会我就抱着GBA，直到打得满是眼泪时才不得不放下。老公一看机会来了就赶紧买回来了《钻子先生》、《古惑狼》，后来一有日版超亮的GBA出现，老公就第一时间将原来水晶紫卖掉，换来了现在的橙色橘子。我在不知不觉中钻进了老公设下的陷阱不能自拔，此时已越陷越深，不仅买了PS2，昨天看到NGC马上要出《瓦里奥世界》、《钻探岛》后还主动提出“买个NGC吧？”老公居然讲出了“考虑家中最近财政紧张，此议案暂缓办理”的话。明知自己进了圈套，看着老公在旁边窃笑还要千娇百媚地哀求他：“我答应这一季度不买新衣服了”、“买新冰箱的计划也暂缓吧”、“你想吃什么？我给你做好不好？”……哎！游戏啊游戏，你把家中的公主变成了灰姑娘，可是我一点也不舍得怪你。

脑海中浮现的是王菲的歌：“GBA是一种很玄的东西如影随形，无声又无息触摸在心底，转眼，吞没我在游戏里，我无力抗拒特别是夜里，喔——想你想到到无法呼吸，恨不能立即朝你狂奔去，双手握着你，喔——我愿意为你我愿意为你我愿意为你忘记我姓名，只要能多一秒和你在一起，失去地位也不可惜。我愿意为你我愿意为你我愿意为你被放逐天际，只要你让我顺利地过关，什么都愿意什么都愿意为你……”

半年后，在KOF2008中，真吾终于可以发出不灭的火，但京却没有参加。传闻，京由于吃太多鸡翅，导致暴肥。。。

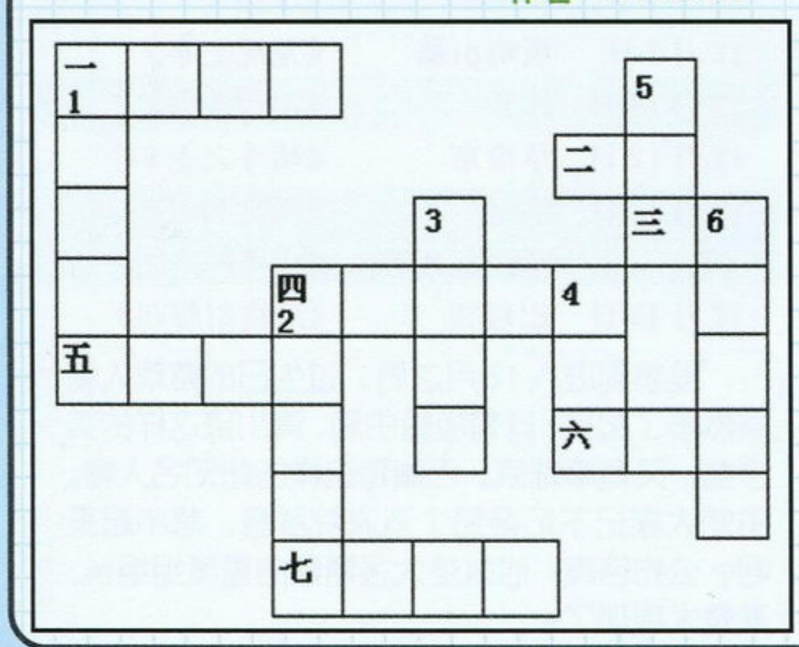
Τηε Ενδ

广州 曾铭华

哈尔滨 田品吕口

填字游戏

作者 david9682



说明：汉字代表横向，阿拉伯数字代表纵向。

一、GBA联机动作RPG。
二、以好莱坞明星为主角的GBA游戏。
三、《KOF》的另一种中文译名。
四、KOEI著名动作游戏。
五、原定在GBA上发售的游戏《火焰纹章》的副名。
六、每一代主人公都叫“龙”的游戏。
七、CAPCOM的招牌AVG。

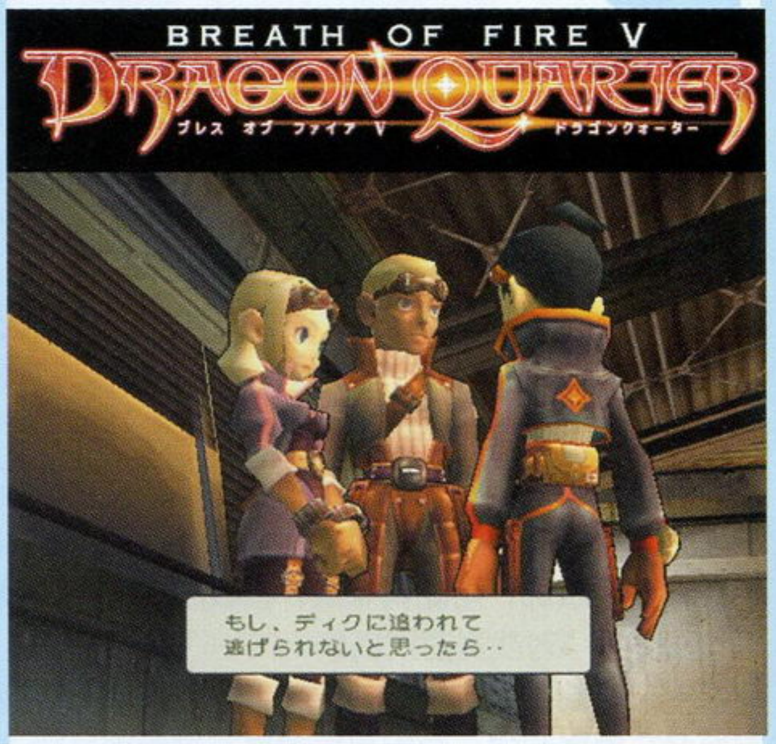
1. MD经典的SLG。
2. 由金子一马担当人设的游戏。
3. 由宇多田光演唱主题歌的游戏。
4. FC经典动作游戏。
5. 最有名的对空技。
6. 松野泰己超知名战略游戏。

（答案在本期内找）

下期预告

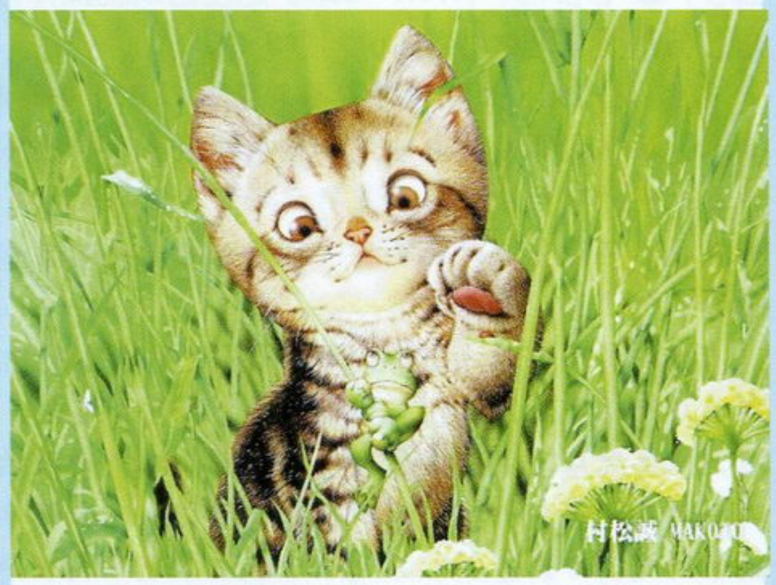
年末攻略狂潮第一波！

《真女神转生 光之书·暗之书》
《银河战士 融合》图解攻略
《魂斗罗 执念》
《龙战士V》完全攻略



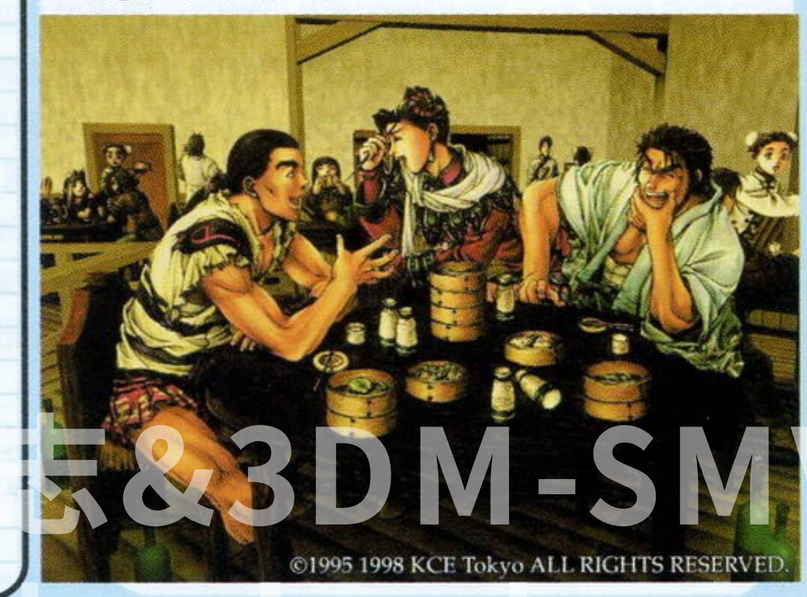
特别企划

宠物的世界



年末大作游戏最新情报

幻想水浒传大特辑
幻梦幽水录



www.plumbook.cn

D·S

睡梦中总是能够听到上发条的声音，可是早上醒来才发现那是一个不会响的闹钟。每天在耳边萦绕的都是那首《风雨无阻》，这是一个伤感的季节……深夜推开窗户，曾经熟悉的星星也逐渐变得暗淡无光，只剩下那满天星斗的回忆还沉浸在封印的记忆之中……生命中又一颗流星划过心海，心碎的声音只有自己才能够听到……这是一个给坚强的人创造机会的时代，还有很漫长的路需要一直走下去，只是刺透肌肤的寒冷让我下意识地咬了咬嘴唇……将所有的承诺牢记心间，信赖永远是我最好的伙伴……下一站依然没有起点，也没有终点……

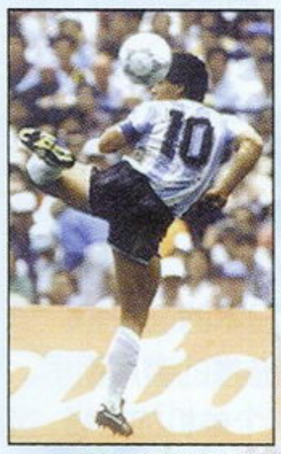
阿修罗

★从10月下旬开始，好游戏逐渐开始多了起来，各个机种上都有阿修罗关注的游戏，不过还好目前只要考虑GBA和NGC的软件！不过阿修罗已经决定继邪魔天使之后成为编辑部第二个“四有新人”，所以也经常“偷窥”一下别的机种……

★PSO还是连不上线，“无料时间”已经有一大半被浪费掉了……

★逛街的时候再次“无意中”发现全金属制RX-78-1高达，巨帅无比！不过价格也很帅：开价2800元！（大汗）从现在开始以它为目标！

★《塞尔达传说GC》正式定名，“风之タクト”的命名方式很符合系列一贯的命名特色，这样的话或许翻译成“风之指挥棒”比较精确，但是好像很难听……阿修罗还是喜欢“风之节拍”！现在开始无奖征集最佳译名，有兴趣的玩家请提供您的宝贵意见哦！



GOUKI

◆10月是自己一个远在北京的朋友的生日，在这里补上生日祝福：HP生日快乐！

◆终于找到一个可以踢球的地方，一大堆朋友每个星期都能够聚在一起享受运动+阳光带来的乐趣，感觉非常难得。另外发现自己的体力上限值实在太低了……要苦练啊。

◆现在每个星期都会买几注足彩玩玩，每到星期五就会和远在海南的老友交换几注号码，近来已经成了一种习惯了。虽然总是错得一塌糊涂，倒也乐在其中。

◆SUN打进了中国球员在英超赛场上的第一粒入球！太长志气了！不知道《WE6FE》里面SUN的能力会不会大幅提升呢？至少速度会提高一些吧？贝纳比亚当替补，曼城就赢球了，看来曼城还是攻防体系上出了问题？枪手四连败，GOUKI不是枪手的FAN，但也挺为这支球队近来的表现可惜的……另外，枪手的主场转播机位实在是太低了，每次转枪手的主场GOUKI都没办法看下去。曼联的弗兰终于进了球——不知道为什么自己总是对这样的球员感兴趣呢？已经决定了，《WE6FE》的第一批收购目标中就有他！

◆老马42岁了啊……

星夜

★近日无意中翻了翻几本以前的杂志，感觉这两年变化还真大呢！

★继续沉迷于《7 莫尔莫斯骑兵队》中，去NAMCO的官方网站看看，最高记录都很可怕哦。现在的目标：达成千年，创造新的记录！

★本来还是在玩《真三国无双2中文版》的，不过纱迦回去时带走了，只好换打日文版的。好在《猛将传》可以接续日文版的记录，那就先练着吧！果然，不多久就开始转战《猛将传》了，最强难度的确BT……

★最近GBA上有不少好游戏呢，《逆转裁判》、《星之卡比》、《世界传说 换装迷宫2》，都无愧他们的殿堂评价，只是最近也颇为忙碌，一直都没有时间去玩，遗憾啊……

★又陆陆续续传来一些游戏延期的消息，看来虽是发售日将近，也无法完全放心呢！

多边形

◆上个月多边形从国外一个GT赛车专题网站Down下一段《GT3》Drift录像，看过之后令我感慨万千。可能在众多玩家的印象中“《GT赛车》系列”强调的就是真实，在游戏中是不可能出现像《山脊》、《梦美》那样夸张的甩尾效果的，然而通过这段录像我才恍然大悟，原来我对《GT赛车3》的认识是这样肤浅、这样无知，作为一位《GT赛车》的爱好者我感到非常惭愧。如果杂志有机会送VCD的话，我一定会建议将这一段惊人的表演奉献给全国的玩家。看过这段动画之后你一定会对《GT赛车3》有一个崭新的认识，游戏远远没有你想像中那样简单……同时多边形也希望国内《GT赛车3》达人能来信与多边形交流心得。

◆本月终于获得了梦想多年的《UNREAL》音乐，感谢风雪朋友的倾力奉献。

◆据多边形获悉，《天诛3》游戏要素持续增加中……

纱迦

☆最近在玩《雷盖亚传说2 决斗传奇》，感觉还不错，推荐大家也去玩玩。

☆《猛将传》基本上已经停止，不过最近忽然看到官方公开的图片上孙尚香3P服装可以用剑，不禁雄心再起。

☆好玩的美版游戏越来越多，不少RPG大作也已相继推出了美版，有《双心》、《雷盖亚传说2 决斗传奇》、《幻想水浒传3》、《荒野兵器进化版3》。对日文苦手的玩家算是遇到福音了。

☆在网上乱逛，忽然发现一张很可怕的霞的图片，这种眼神，令我想起了小时候三八线另一端的同桌……

邪魔天使

◆AC米兰终于初尝败绩，但我的心却很平静，足球场上没有常胜将军，希望这对AC米兰而言是个新的开始。在此也祝贺舍瓦伤愈复出！

◆看了SQUARE公布的《FF X－2》的影像后，第一感觉是——但丁女性版，而12月发售的《王国之心国际版》里要附送《FF X－2》最新影像，我看有N多人要出血了，起码我就是一个。

◆购入XBOX后第一款游戏不是《DOA3》也不是《HALO》，而是——《真·三国无双2》！最爱的当然是我们的“张姐姐”了。什么？不知道“张姐姐”是谁？游戏中姓张的人不少，但能称上“姐姐”的人又有谁呢？呵呵，大家明白了吧。

◆《逆转裁判2》真是个好游戏，强烈推荐！

◆近期流行语：战场の华となって散りなさい。（大意：如战场之花般地凋落吧）

紫枫

★近日施瓦辛格在接受记者采访时吐露了很多《终结者3》拍摄中的实情，他在采访中说道：《终结者3》里给我设计的那些武器都很“绝”，感觉比前两集酷多了。开枪时打一阵停一会儿，很有节奏感，不像我以前在电影里拿的那些枪，一扣动扳机就响个不停。这些枪上全都有个“扣儿”扣着我的大腿（类似《机械战警》）。而且我的角色与前两作也有不同之处。与克莉丝汀娜·罗根演对手戏很顺利。她自己好像很喜欢T－X这个角色，在片场时也整天端着把枪，很神气地走来走去。（笑）下略……越来越多的新消息真是让我感动感动再感动！

★据说《FF X－2》的战斗系统很有希望是《寄生前夜》型的，如果真是这样的话——必玩！。为了“预习”这个游戏我拿起了手柄开始玩《FF X》！目的很简单，就是为了在玩《FF X－2》时能有更大的感动。

★10月事多，先是月初BEYOND乐队成员叶世荣的女友许韵珊不幸去世，后是月底歌坛教父罗文去世……两位一路走好。

LIKY

◆掌机王先说《掌机王》，第三辑制作中，大家有什么好的建议、稿件，快快投来。

◆最近收到一个广州读者的来信，信中竟然夹带了一盘《机战A》的卡带，原来，该读者玩《机战A》时发现了“超恐怖BUG”，什么多蒙的格斗能力突然加到400，阿姆罗无故失踪等等，这盘卡就是证据。可是当我满怀激动地将卡带插入GBA后，却发现这盘卡根本没有存档……估计是卡带在邮寄过程丢掉了进度，实在是非常遗憾。不过在此还是很感谢那位读者，也希望玩家也不要轻易将卡带寄过来，毕竟风险太大。最后希望该读者赶快与编辑部联系，告知姓名，以便给你寄回卡带。

SOUL

★PS2将正式进入中国大陆，不知该如何描述自己的心情……

★对自己所关注的大作的销量（日本地区）做一下预测，其实要想预测准是不可能的，因为就连游戏厂商本身也常常预测得大失水准啊，所以这里的预测纯属自娱自乐，半年时间之后，再来检阅一下这些预测时，一定会乐趣无穷。

《FFX－2》：比《王国之心》要好，不少于80万的销量。《星之海洋3》：超过100万，这也是SOUL目前比较动心的作品。NGC《塞尔达传说》：70万左右。《忍》：30万左右，冒险成份好像比原来期待的少啊。《阿耳戈斯战士》：25万左右，好像很有探索的乐趣。《真魂斗罗》：10万左右，超强游戏啊。《龙战士V》：30万左右。《生化危机0》：不好猜，50万左右吧。GBA《口袋妖怪》：超过100万，谁知道最终会达到怎样的销售高度。《机战OG》：25万左右。《宿命传说2》：40万左右。《SD高达G世纪 NEO》：50万左右，什么时候用这样的技术做新的《机战》？《MGS2 实体》：30万左右。《无尽沙加》：不好猜，80万左右吧。

www.plumbook.cn

自由谈

最近许多读者来信询问“自由谈”需要什么样的稿件，在这里GOUKI再次进行一些说明。●“自由谈”是让玩家自由发挥的地方，原则上来说接受任何与游戏相关的文章。●由于栏目性质的问题，“黄金眼”栏目全部由编辑自己完成，而投向“黄金眼”栏目的文章则将会转到这里。并且，GOUKI是非常欢迎评析游戏的文章的。字数方面以1500字或者2500字为最佳。●稿费绝对优于其他同类杂志，并且赠送当期杂志一本。●多次在本栏目发表文章的玩家有升职为“特约撰稿人”的可能，稿费UP。

网络游戏，来了

文：HPYY

尼采说，上帝死了。我在网络间的某论坛看到有新生代的中国尼采说，电脑游戏死了。

电脑游戏的确是变了，可能大家玩电脑游戏的不多，但凡是玩着的，肯定都感觉得出来。您先别急，甭管玩过没玩过，咱先来说说这档子事，往后看，您就能看出些跟TV游戏沾边的地方来。

远的就不扯了，就说这电脑游戏从世纪交替那阵子开始，被网络游戏把单机市场给逐渐地冲击掉了，而且网络游戏很快又随着网络泡沫的定理而过剩，既而破灭。看官老爷们中或许有不怎么接触网络游戏的，但肯定也被现在这铺天盖地的网络游戏广告给赚去过一两次眼球吧？那您肯定会问：这看起来是多么浩浩荡荡一片网游大军，这网吧就算涨了价都晚晚爆棚，仔细一看全是什么《传奇》啊《魔力》啊《石器》啊什么的，动不动就是注册用户过百万，整个一个盛世景象，哪里来的破灭一说？

老爷们先别忙着往我身上拍砖，其实甭管它是不是“看上去很美”，也甭管那帮代理商们是怎样一个说法，说到底网络游戏互相之间实际是一个有你没我的竞争。因为到了如今这个网络基本已经饱和的时候，再怎么着，网络的用户也就只有那些，不会再翻个几番，也不会突然大量减少。就暂且比作一张大饼好了，这块面摊到现在这个份上，差不多了，再大就破了。而网络游戏这东西，是个耗时间的玩意儿，玩了这个就绝对顾不上玩那个，因为你得练功，你得挣钱，你得养宠物，你得找装备，弄得不好，你在里边再结个婚什么的，拉家带口的就更得天天不眠不休往那里边跑了。这一个网络游戏还伺候不过来呢，一天就24个小时，哪还有工夫再去玩另外一个网络游戏呀。再说了，要非得那么玩，就算不精神分裂，至少也得弄个双重人格吧？所以网络游戏越多，它们每一个所占到的用户反而更少，这是最简单的“一个数被越大的数除那么所得的结果就会越小”的道理，形而上学的话就是这吃饼的饿汉多了准没一个饱的——当然，这饿汉不是玩家，不要误会。汉子多了虽然能多少帮着摊这张饼，但还是那句话，饼再往大了摊就要破了呀。于是，网络游戏们就越发如履薄冰了。要再按国内的情况来看，还有那么一帮用惯了D版一个大子儿也舍不得掏的吝啬鬼连玩网络游戏都只玩免费期那一段，免费一过夹起包袱就走人，网络游戏就更没有杀出血路的可能了。

结果，当偶尔有人回过头来想再找找单机游戏的时候，霍然发现早已不是那个江湖了，于是相顾茫然。看看年初时著名的台湾代理公司第三波宣布彻底放弃单机游戏市场而成为一个纯粹的网络游戏公司时的宣告，现在有种终于等到了看他们丫笑话的那一天的感觉。在网络游戏刚兴起的时候，一众TV玩家也曾经把目光投向过那陌生的地方，心里多少有点发虚，但现在，谁要是还说网络游戏这个“新兴事物”多么好多么好而《最终幻想X》这一类玩意儿只不过是个花套子——那他才是真正的老土。

但是，我们却似乎在我们的TV主机上也闻到了些许的不对劲。

日本的厂商们也开始了投身网络游戏的大潮，并且一时之间天昏地暗不可收拾你追我赶比学赶帮超。当然，我们那熟悉的戴着眼镜穿着衬衫有一头软趴趴的短发特爱微笑中文名字可以叫做美元·大门的首富先生和他的神奇盒子在这里面起了不小的催化剂作用。众所周知那盒子里卖的是PC的药，而PC上卖的是网络的药，所以盒子和网络根本就是同胎一体。且不管那网络的药把原本大好的PC给吃成了什么样，反正首富先生和他的幕僚们决定要先把这张药方子照原样抓了来喂给美国的盒子FANS们，之后的事再走一步看一步的说。但是这个网络游戏的幌子一旦飘扬起来，五光十色的就像有点要显出个傲视群雄的劲儿来，惹得一众不懂行市的所谓LIGHT USER——窃以为中文大可翻译成“电灯泡”——跟着起哄架秧子，其结果是搅乱一潭混水，微软的先生们好自个儿摸鱼。

结果水一旦混了，什么PS2啊NGC的，就难免也要走到沟里去。

网络游戏在日本可能的确算是个新生事物，因为众所周知他们那里的电话和移动电话产业为了保证自己国家的垄断地位，比过去的中国电信还中国电信，根本就是弄出个自己独立的小格式好自己霸着——那家“日本特色的中国电信”叫做NTT。NTT的网速慢是出了名的，因而日本人过去受条件所限，还没怎么玩过网络游戏——可怕就可怕在这里。

对于LIGHT USER来说，网络游戏就是玩个新鲜，越是那刚出炉的网络游戏越能蒙骗住广大的电灯泡们。一般来说，网络游戏没有单机游戏那种费尽心血写出的剧本，也没有什么绞尽脑汁设计出来的性格饱满的人物。网络游戏的故事背景通常来说在游戏当中连出现都不会出现，而是写在其官方主页的某个角落里，且点击数并不十分高。而且，十个里有九个，会是这样开头：在XXX历XXX年前，XXX大陆上，长久的和平被魔龙或某个法师毁灭了，若干年后，大陆处在一片混乱之中……当然，在单机游戏中也到处可见这种开头，但一个区别就是，在网络游戏里你跟这故事根本就不搭杠。有好多次我都玩某个网络游戏半年了，头回看见故事背景的时候怎么也感觉不到这说的跟我呆的那个世界是一回事。而网络游戏的内容无非就是练功练功再练功，单调机械，但由于个人的感情，往往会把人吸引在这个世界当中，难以控制地把这种单调继续下去。还有另一种情况，就是在某个网络游戏中，你认识了一大帮真正的好朋友，属于那种天生就能说在一起的人，于是你们天天在这里聊天打嘴架，但后来忽然有一天你们都发现这种事在论坛里就可以干了，还更清净点，我就属于有这种经历的人。从国内最早的个人服务器《UO网络创世纪》，到第一个正式引进国内的台湾网络游戏《万王之王》，以及之后的日本网络游戏《石器》和《魔力》，直到现在最新最火的韩国网络游戏《奇迹》，我应该可以说是看着整个网络游戏发展的过程过来的，对于这里面的心态的变化，真的可以说是从最初“为了找到一个可以满足幻想中的浪漫的地方”这一最单纯的渴望，一直到现在产生了对任何网络游戏都难以融入的可怕后遗症（不过我话可先说得圆一些，我这说的是真正的纯网络游戏，但PC上的《暗黑破坏神》和咱主机上的《梦幻之星在线》这两位，都是属于那种你愿意单玩便单玩，愿意多人便多人的，和我说的完全的非网络不能游戏还不算是一回事，至于某些电灯泡愣说《CS》是网络游戏，那纯属于是找抽，咱就说网络RPG）。究其原因，最主要的就是那个单纯的渴望被打破之后，对毫无内涵可言的练功PK再也难以忍受。而这个过程，在每一个网络游戏者的身上，都类似地发生着，或早或晚，但无一例外，人，总有感觉累的那一天。

但在可以说是还没有网络游戏的日本，网络游戏终于找到机会来装它的最后一次纯真，再吹大它最后一个肥皂泡，再当最后一次撅着血红的小嘴躺在落满灰尘的水晶床上等着王子吻的公主，再经历最后一次的涅磐重生Nirvana。日本的玩家和厂商们现在正是处在那游戏和网络初碰撞的蜜月期里。

但是千万千万别再毁了TV这个单机的市场，这个最后的“一万人的天堂”，就像黑哨毁了世界杯一样。也千万千万别再毁了那些名门大作未出世的孩子，就像是忽然全世界通用了克隆技术和试管婴儿，让全人类的孩子都长成一个样儿，那样的孩子就算是你把他打哭了都觉得没意思。为什么呢？这也Online那也Online，都是没故事没情节没主角没坏蛋练功呀练功呀PK了叫人吧……一个还行，两个还能有个比较，三个还算是个谈资，再多了就腻死你。回头就跟现在的卡通渲染似的，来个遍地开花——您知道为什么服装界经常隔不了多久就来上一回复古潮流吗？因为越是时髦的玩意儿就越容易过时，然后人们就特怀念过去的好时光。但是，毕竟现在TV的网络游戏几乎还可以说是没有完全地开始兴起，也就刚冒一个小头，尚处在美好的上升阶段——请各位设想一个我们似乎在电影和游戏中见过多次的场面：由于某种超自然的原因，你知道你面前这个人将来也许将会给这个世界造成巨大的动荡，但是这个人现在却还没有长大也没有犯罪，至少现在他还是一个无辜的人，他所做的一切都会是在将来，并且只是众多平行次元中的一个可能性，那么你会怎样做呢？

拿好你的枪吧上尉，再最后吻一下你那有着过去欢乐时光的照片，看吧，看对面那滚滚的烟尘，这是我们最后的阵地了我亲爱的同志们，我爱你们如同我的兄弟，但是，看来我们遇到大麻烦了，这帮家伙杀不得放不得，我不能保证我们的阵地在下一个黎明前会怎样，看吧——

网络游戏，来了……

www.plumbook.cn

“奇怪”的赛车游戏——PS2游戏《auto modellista》评析

文：姚舜禹

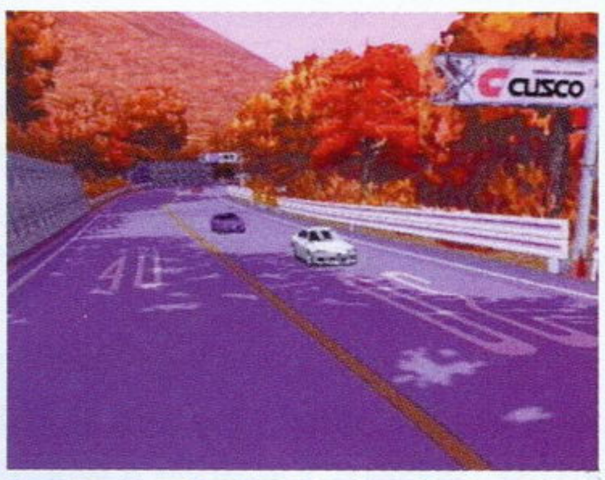
其实购买这个游戏的冲动，主要是冲着CAPCOM的名头，印象中CAPCOM似乎还没制作过赛车类的游戏，而且这个游戏的画面还是很前卫的风格，所以自然要上手一试，别说还真有些收获。

说起来，本作可以用“奇怪”来形容，为什么呢？首先它的名字叫《auto modellista》，似乎目前还没有一个合适的译名，在游戏里真的是很少见；其次是画面，以前在看杂志上介绍这款游戏时，印象最深的就是那种“伪2D”的画面，使整个画面看起来有点像色彩艳丽的插画。之前《JOJO奇妙的冒险》就是使用的这种效果，看来CAPCOM是用上了瘾。如此大胆的尝试，也只有CAPCOM才做得出。进入游戏之后，发现感觉果然不同于其他赛车游戏，画面上的色彩鲜艳到了极点！决不亚于动画电影的品质。无论是飞舞着橘红色叶子的枫树还是夜晚都市中闪烁着的斑斓璀璨的霓虹灯光，无一不刻划得非常细致美丽，色彩和景物的搭配恰到好处，欣赏这样的画面绝对是一种享受，令人心醉。而车体碰撞时产生的火花，以及转弯时带动的气浪这类效果则是使用类似手绘的表现方法，非常有魄力，特别是赛车加速时竟然会还有速度线的出现！简直会让人产生一种看动画片的错觉！不得不让人佩服制作者的别出心裁。

虽然本作的画面能让人产生新奇的感受，不过要想赢得玩家的青睐，光靠画面的出奇制胜是不够的，赛车游戏的操作性才是左右成败的关键。不过说到操作性，本作同样给人以“奇怪”的感觉，有不少人玩过后说操作性有些类似于《山脊赛车》。本人试过后发现并非如此，《山脊赛车》是个注重爽快感的游戏，所以赛车比较易操作，特别是在高难度的甩尾动作上更是做到了“平民化”，你可以在转弯处轻而易举来一个漂亮的甩尾，可这在《auto modellista》中是做不到的。本作中的车感更像《GT赛车》，车体有种很真实的沉重感，甩尾时需要的技术性更高，赛车也并不十分容易控制，看来CAPCOM是借鉴了这两个游戏的长处。但是问题也随之而来——显然本作并不是以仿真为目的，在游戏中处处可以看到激烈火爆的竞速场面，因此操作上更应该以靠近《山脊赛车》的灵巧简便，而真实得有些笨拙的车感在这个游戏中似乎并不是很适合，就好比在《GT赛车》中使用了类似《山脊赛车》的简易化操作一样，令玩家产生一种别扭的感觉。甚至可以说，如果游戏的制作者能够开发出一套不同于现有赛车游戏的操作方法，一定会更适合这个游戏。但显而易见的是制作者们将精力全放在了如何用画面来讨好玩家——比如使用速度线来突出高速感。实际上本作的速度感并不是很强，反而忽略了赛车游戏的本质，这对一向以游戏性见长的CAPCOM来说的确是很少见的。

其实本作的不足之处不止这一点，像赛道的制作就有偷工减料的嫌疑，赛道的数量和种类都不能令人满意，难度高的赛道更是寥寥无几，还是靠着一些狭窄的弯道来提高难度，让人感觉在设计上不是很专业。路面都是清一色的柏油路，时间长了多少让人感觉到有些枯燥。能够吸引本人的赛车游戏一定有其独到之处，比如在《山脊赛车》中，那种轻松简便的操作性及风驰电掣的速度感令人回味无穷；在《GT赛车》中，那种一丝不苟的专业精神营造出的尽善尽美的真实感同样令人赞叹不已。而在《auto modellista》中呢？惟一能给本人留下印象的，大概只有那色彩缤纷的画面了。这倒并不能说明游戏不好玩，只不过由于画面的噱头导致了玩者的期待度高涨，结果在游戏时发现并没有想象的那样出色而不禁让人产生失望。

这个游戏归根结底不过是CAPCOM小试身手的小品而已，拿它与名厂的大作相比的确是有欠公平。其实本人也很同情CAPCOM的立场，因为赛车游戏的市场实际上已经很窄了，几个著名的系列基本上将玩家垄断得差不多了，也只有CAPCOM有这样的勇气敢在这片混水中趟上一把，而且结果还算不错，至少《auto modellista》仅用画面一下子就能吸引消费者的眼球，也可以使不是专业的玩家在这款游戏中玩得很痛快，这就已经足够了。毕竟现在游戏机的机能已经能够让制作者在画面上有驰骋不尽的空间，已经不用像从前那样绞尽脑汁地在游戏性上下功夫了，这也就是造就了现在这么多“快餐式”游戏的内在原因吧。如果本作有续作的话，希望CAPCOM能将之完善成为独树一帜的赛车游戏系列。



面对生存的挑战——《绝体绝命都市》评析

文：姚舜禹

众所周知，日本是一个多地震的国家，每年都会发生大大小小的地震，而日本人对这种自然现象似乎也司空见惯了。记得本人曾经看过一部日本电影，有一个情节就是一家人正在吃着早餐，忽然发生了地震，家中的摆设也摇摇晃晃地往下掉，母亲一边熟练地接住了正在落下的暖瓶，一边递给儿子一杯牛奶，儿子迅速地将牛奶喝光，叼着几片面包拿着书包就上学去了；而父亲如平常一样看着报纸，甚至连动都没有动一下。这个镜头给本人留下了很深的印象，当时由于很小只觉得很新奇和好玩，不过后来看到一些几乎毁灭了整个城市的大地震的报道，才知道地震这种灾难的可怕。同时还担心：如果自己所在的城市发生了地震的话，那该如何逃生啊？相信这种想法不少朋友都有过吧，那么好了，现在有一款游戏能够很大程度上满足我们的这种愿望，它就是《绝体绝命都市》。

之所以这么说，是因为在刚刚接触这部游戏的时候，只觉得又是一部套着《生化》的路子，将主题变为灾难的AVG游戏而已。不过很快就发现这个想法完全是错误的，作品中体现的理念决不同于以往任何一部游戏。故事发生的背景是2005年9月，为了解决人口膨胀的问题，人类在海中建造了一座人工岛屿，叫做“首都岛”，它是一座高现代化的大都市。就在游戏的主人公须藤到这里就职的时候，不幸赶上了一场毁灭性的地震。由于“首都岛”是一个人工建造、周围环海的岛屿，所以发生了大地震之后交通设施完全被摧毁，桥梁被折断，地面已经成为了架在空中的土地，到处是断层而且正在不断地跌进海中去。新的余震在不断地发生，那些高耸林立的建筑物如同小孩子搭的积木一样变得脆弱无比，随时有倒塌的危险。不仅如此，面对着通讯系统被破坏、食物水源的匮乏，须藤面对的将是重重困难。请注意，这绝不是本人的在形容游戏，也不要以为那些摇摇欲坠的建筑物只是背景而已，它们是真实存在的，不知什么时候就会坠落下来将主角压死。本人操纵的主角就不止一次的被坍塌的半截楼房、高处掉落的汽车砸在下面，或者突然因为地面的断裂而跌进大海中去，真是惊心动魄。后来本人便养成了这样一种习惯，只要是余震发生就立刻四处张望，看周围有没有危险的物体，走路时也只敢走在道路的最边上。因为在这座充满危机的都市里，如果没有超强的警惕性，是无法在这里生存下去的。游戏中的乐趣也就变成了当玩者成功地避

www.plumbook.cn

过了坠落物体的袭击，或是心惊胆颤地走过了一段非常危险的悬空屋梁，到达一个可以稍稍安心、暂时没什么生命危险的地方后，长出一口气，把绷紧了的神经松弛下来之后的那种心情了。

游戏中有许多很真实的设定，有一个本人认为尤其值得一提，那就是“口渴度”。在主角行走奔跑都会消耗体力，造成口渴，这时必须找到水源来喝水，还可以用瓶子保存一些。别小看这个设定，这可是以往任何一个游戏都没有过的，这极大地提高了玩者的投入感。因为就好像我们现实当中口渴要喝水一样，游戏中的人物不断地奔跑后同样需要喝水。不过在这座危机四伏的城市中，水源并不是那么好找的，而且有时找到的水源里面却是海水和泥水，是不能够饮用的，必须费劲心思净化后才行，对保存起来的水也是倍加珍惜的使用。所以玩过这个游戏后，本人对身边的水都异常珍惜起来，一款游戏能够让人自觉地珍惜用水，恐怕是那些宣传的口号和抽象的数字所无法达到的效果吧。

只有当生存的权力受到威胁的时候，人性的弱点才会体现得非常突出，这就是游戏制作者所要达到的目的。在灾难面前，每个人表现得都不同，有的懦弱而有的坚强。主角须藤遇到的第一位朋友相泽小姐时，她在已经半悬着的一节车厢里面，只能够绝望地呼叫。须藤勇敢地将一截绳子绑在自己的身上救出了她（这段情节要玩者自己完成，非常惊险），在经历了生死的考验后，求生（爱情？）的力量使她和须藤一同化解了无数的危机，变得越来越坚强。还有那位《报都新闻》的老编辑在自己受伤不能行动的情况下仍然顽强地面对困难，后来得到须藤的帮助逃出了首都岛，这种精神也非常令人敬佩。不过并非所有的人都是以逃生为目的，像行为古怪的摄影家阵内就是不怕死地来到岛上采访（敬业精神？），还有在珠宝店趁火打劫的怪女人，甚至是这场地震的罪魁祸首土地造成局局长八田，他们的出现也体现了人性的另外一面。从这里看出游戏不仅在环境的营造上竭力求精，对人物的塑造上也是一丝不苟，许多有血有肉的角色给人留下了很深的印象。另外游戏还采用了多结局制，故事中有很多的分支，每一个选择对后来情节的发展都有一定的影响，能否得到完美的结局就看玩者的技巧和是否有一颗乐于助人的心了。

纵观整款游戏，始终给人的感觉就是“提心吊胆”。这倒让本人联想起了《寂静岭2》这个游戏，它就是袭击了人类心灵最脆弱的一面——以浓雾来遮挡视线；以医院、墓地等场景来暗示死亡；以变异的人体来引发人们内心深处的罪恶感，让玩者产生极大的恐惧。而本作没有浓雾也没有怪物，却同样能够令人不自觉地发抖——因为这种恐惧是来自生存的威胁，冒着在前进的途中随时会丧生的危险，任何人都会恐惧。而正是在这种恐惧之中，智慧和勇气也会随之产生，这就是人类求生的本能，由于这种本能人类才得以战胜残酷的大自然，发展到今天的文明。

《绝体绝命都市》以此为创意，不可不谓绝妙，再加上制作者的认真态度，使本作成为一部有着深刻内涵的好游戏。如今的游戏越来越注重表面的浮华，往往是希望越大失望就越大，能够给人以深思的更是寥寥无几。尽管本作并没有大厂的支持，但其成就已经远远超过了某些名厂的“大作”，更不要说是那些“炒冷饭”与“白开水”般的游戏。本作带给本人的震撼是前所未有的，希望更多的朋友能够将这部游戏认真的玩一下，仔细体会制作者的良苦用心。

我是一只菜鸟

文：XAT

菜鸟通常是相对于达人的。也就是那种不用多练也可以将CAPCOM的动作游戏轻松通关并挖掘出所有隐藏要素的BT狂人。我也曾幻想自己可以达到这样的境界，可惜智商情商潜力实在不高，着实没什么成长率。所以称自己为“菜鸟”实在是情非得以无可奈何。

那么达到怎样的境界才可以算是菜鸟呢？举个例子来说吧，像我这样的标准菜鸟类型的，玩《GT3》，驾照模式下取得国际A级执照的第一项测试需要约2个小时才可以拿到铜牌。（注：本人约有20小时《GT2》经验）在这两个小时里，尤文图斯有足够的时间攻入国际米兰一球，而国际米兰也有足够的时间派出托尔多将比分扳平。而我，仅仅将成绩提高了不到2秒。

我可以为了这两个小时之后的成果捏着手柄高举双臂，像舒马赫面对黑白格子旗一样庆祝。看到电视里的托尔多也高举着双臂，我还会略带神经质地冲他挥一挥拳头。然后这才想起来，打开PS2，玩《GT3》是为了熬过等待这场凌晨3点开始的意大利德比战的漫长的午夜时间。而我居然只在LOADING时看到了两个进球，甚至在我心爱的尤文痛失眼看到手的3分时也无动于衷，只管拿着手柄庆祝。

菜鸟一旦投入到游戏当中便是如此健忘。

我是菜鸟，但我不是不会玩游戏，也不是不可能将一个游戏玩到别人望尘莫及的地步。

《马里奥赛车》第三组赛道的第二条赛道，我可以开出一分零九秒多的成绩。（小数位忘了，记录随着记忆电池的寿终正寝也离开了这个世界。）我相信这也许是一个让达人都会眼球停顿一下的成绩。之所以挑一条赛道，因为我确实只有这一条赛道可以达到这样的成绩。在云层里穿梭，用加速蘑菇结合跳板将自己送向天空，然后再落下。我努力地享受着在这个梦想的世界里飞驰的感觉。这是我在《马里奥赛车》中最喜欢的一条赛道，所以我反复地在这里操练。而对于某些达人来说，可能TIME ATTACK模式都是他们所不屑的吧。

我是菜鸟，但我不是LIGHT USER，我喜欢一个游戏不需要很多音效画面的理由。

买了《耀西岛》，当我发现其中附带了曾经的水管马里奥时，并没有特别在意。一天在上两节无聊至极的课时，我拿出了GBA，和同伴玩起了水管马里奥。我们比赛在5分钟里谁玩通的版面多。从最开始我们只能到STAGE 7一直突破到STAGE 11，我们挖掘出了所有可以节约时间的方法。眼看我们不相上下，我们又提出要得分越少越好。这样不仅要求动作迅速，还要躲避金币，而原先快速连锁杀敌会有额外加分也要避免。两节课，90分钟。我玩得很尽兴，然后在一个人的时候我会苦练这个古老的游戏，争取自己可以在同伴身上取得优势。

这件事情让我回想从前在街机厅里（说从前，是因为自己现在已经很少有时间光顾这地方了），和同伴玩《三国志2》，两个人原先是合作搭配通关的。到后来，我们却是互相比试，就看到关羽和赵云两人厮打起来。一个经典的ACT，被我们改成了FTG来玩。从中我们得到了单独在这两种游戏中都得不到的快乐。

我是菜鸟，但我不是不玩那些热门和经典的大作，我只是不愿去面对一群日文乱码，在胡乱猜测外加一本攻略书的过程中完成一个游戏。

其实，我很早就可以玩《FF X》的。但我没有去买，因为我看不懂多数的日文，听不懂他们之间的对话。在周围人谈论《FF X》如何经典感人的时候，而诸多游戏杂志也在频繁介绍这款巨作的时候，我确实很想跑到游戏店，把盘买回来。但我还是觉得这样玩一个游戏并没有太多乐趣，于是收住了自己的脚步。至今我还是为自己做了这样的选择而骄傲。好在国际版的推出让我没有错过这样一款优秀的作品。这是我买的第一张正版。我家并不富裕，甚至是有些困难。我所有的游戏与主机都是我自己用打工攒的钱买的。这一次我没有犹豫。我并不想说我要支持正版云云，我只是一个菜鸟，不了解正盗之间的曲曲折折，我买盗版，也玩盗版，所以也不是什么大气凛然的正义人士。但是当我觉得一个游戏值得去收藏和品味的时候，我不会舍不得掙来非常辛苦的人民币。菜鸟的想法总是很简单的。

每个星期我要去两次闵行旁听日语。从交大在上海徐家汇的本部到闵行分部来回大约要花两个多小时的时间。我没有太多的钱去上社会培训的辅导班，于是我选择去旁听在闵行开设的选修课。（很可惜，在本部没有可以免费旁听的日语课。）我这样做只是希望不要每个游戏都让我等待国际版的推出，希望自己可以充分体味这些我所热爱的游戏。菜鸟非常非常热爱游戏。

我并不反感那些达人，甚至那些将自己标榜为达人的人。我没有理由去嘲笑这一群比我游戏水平高很多的玩家。只是他们在游戏时也许丢失了一些什么。我只想永远做一只这样的菜鸟，也许我不会飞，不能到达一个很高的地方去俯视这样一个游戏世界。我只愿能像陆行鸟一样步行，去感受脚步之下的每一分游戏土地。

www.plumbook.cn

互动信箱

栏目宗旨：为杂志出谋划策，办好属于大家的游戏杂志！

本栏目感谢深圳市西域文化服饰有限公司（0755-83952752　www.gameclub88.com ）提供大力支持。

七嘴八舌　玩家意见，岂能忽视？

◆“油细鸡”的编辑只有不断接受新鲜事物，让自己增值，才能使自己更加了解读者，做出大家想看的杂志。如今新生代的游戏群体对于杂志的期待和标准已经不能用昔日的标准来衡量。杂志在求新求变的同时，做杂志的人首先应该求新求变，试想，如果《游戏机实用技术》的编辑不能站在中国电玩界的最前沿，不能拥有丰富的电玩知识和扎实的业务功底，他将如何来面对全新的玩家群体。所以，如果有机会应该让优秀的编辑走出去充电，体验先进的管理经验，办刊思想、方式，这样的提高是坐在编辑部里面永远都学不到的。

◆“小编寄语”那个版块非常好，但绝对不能出现“本期无话”之类的字样！要真的无话可说就要说清理由，是感冒生病了？是失恋了？还是发生了什么意外？总之要让读者知道你们最近的生活状况，这才叫兄弟嘛！

编按：我们一众小编已经达成共识，类似“本期无话”这样的字句已经灭绝！

◆这期（10月B）的“游戏动漫园”很不错，要的就是详细。不要像以前一样每期总是“挤”一点出来弄得跟鸡肋一样。尽可能在资料齐全的情况下多做些专题吧。

编按：“游戏动漫园”从本期开始正式收集读者的意见，明年会以全新的形式出现。希望对这个栏目关心的读者多加注意，认真反馈该栏目中相关的调查问题。

▲这就是D·S平时分检读者信件的工作台，读者的热情是我们加倍努力的动力啊！

◆我认为在加强与读者交流的方面，务必注意下面3条：第一是要将发表读者心声的栏目办好；第二是小编们要有个性和水平，让每位读者都能够在杂志中找到自己的像朋友一样的编辑；第三是讲求实事求是，将心里的话表达出来，把诚信带给读者。

◆我认为明年贵刊可以多搞些活动，让读者“零距离”接触“油细鸡”。寒暑假里组织幸运读者来编辑部参观，让读者了解一本“油细鸡”从组织编辑到印刷出厂的全过程，还可以在有条件的情况下让小编到各地与读者见面的活动。

◆“油细鸡”还有许多潜力可挖，但还首先要以人为本。要想让小编们提高工作效率，莫过于加薪；要他们充满激情，莫过于交漂亮女友。

编按：汗……不过这位读者好象很了解我们这些小编啊。

◆希望小编在明年的工作中能够严把选稿关，只有文章内容过硬，杂志才可以有一种持续的吸引力，否则无论怎样改版仍然是绣花枕头稻草芯！

编按：这位读者严厉的批评也时刻在鞭策着小编们对工作的热情执着，严把文章的质量关已经成为栏目主持人工作的重心，我们希望随时看到读者对杂志各方面的反馈。

◆对于“互动信箱”我的意见是在刊登“批评家的声音”的同时，也应该相应将一些读者的表扬公布出来。而刊登出来的意见最好能够精选其核心内容，省出篇幅发表更多玩家的意见。

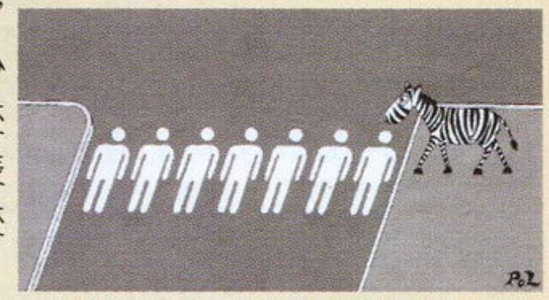
编按：“互动信箱”包罗所有玩家对杂志的批评与赞扬，但之所以刊登批评的意见为主，是在于让读者从杂志的其他栏目中看到我们实实在在的改进，少些“空头支票”。

◆我感觉每期的“下期预告”总有点哗众取宠，因为有好几期“下期预告”的内容与杂志发售时候的实际内容不符。设立“下期预告”的初衷我想应该是吸引读者购买下一期杂志，但仍然希望在做“下期预告”的时候要扎扎实实的，不要将过多没有把握的内容预告放在上面，以诚信取信于广大读者。

◆多刊登一些像《互动在卡通》这类文章，一来可以使读者了解一些游戏制作技术方面的事情，二来可以使读者对所关注的游戏有更深入的了解。

编按：对于“特稿”和“特别企划”这两部分的内容我们都是相当重视的，今后也一定会提供大量高素质的文章给读者。当然有什么好的创意也请与我们联系，玩家的杂志就一定要玩家也参与进来！

◆读者与杂志，读者与编辑能够相知相识已经是一种缘分了。迎来冬夏，送走春秋是很平常的，编辑部里的人事变动本不稀奇。只是经过长时间的相处，读者们对各位小编们的感情已经是非常深厚了，感觉就像一群从未谋面的朋友。像ACE飞行员的“留学”，星夜的“从天而降”等大事都只能从杂志的字里行间多多少少才能了解一些。我觉得加强读编之间的交流，就应该让新来的或者离开的编辑发表个人声明，算是对广大读者有个正式的交代，让大家在心中多了几许期待或祝福。


▲在我们眼中，众小编一直都是读者的斑马线，请让建议来得更猛烈些吧！

◆在排版方面，我觉得对于不同的游戏，应该根据游戏所给出的情报与画面，仔细体会一下游戏的世界观，根据那种感觉给予不同的色彩搭配，那样读者一看就会很直观地对游戏的世界观有个很深初印象了。因为颜色是一种神奇的语言，它是人类天生就有的感情语言！（色盲者除外）

编按：对于这方面的工作我们早就注意到了，并且不断在努力。而近期编辑部又专门抽出专人负责监督这方面的工作，想必今后大家会注意到我们在这方面的强化。

本期调查提问

A. 您对近几期的杂志上的“特稿”和“特别企划”有什么看法？文章质量能够满足您的要求吗？

B. 您认为最想在明年杂志上看到的内容是什么？您目前最期待的游戏是什么？

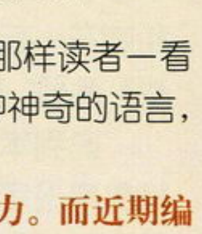
C. 您对本期赠送的攻略别册是否满意？如果不满意的话请指出缺点。

D. 您对“星之心画廊”现在的版式（左边单幅画稿，右边漫画故事）是否满意？并请对明年该栏目的改进提出意见。

E. 就近几期“互动信箱”栏目中“七嘴八舌”里的意见，您认为最认同的是哪一条？请单独列出来，并说明理由。

F. 欢迎您针对选材、文章、排版、栏目、封面、赠品等各方面发表您的看法。

礼品放送



10月B互动信箱送礼名单

礼品GBA

云南省昆明市曙光小区18栋3单元4-7　罗建明
江苏省南京市玄武区如意里小区肚带营22号四单元410室　方亮
辽宁省鞍山市铁东区南二道街40号铁东区医院　于慧君

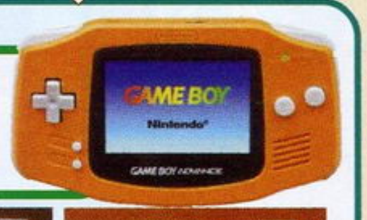
礼品游戏T恤

哈尔滨市	杨长林	上海市	管清	顺德市	闾梓睿
浏阳市	李鑫亮	合肥市	庞健	太原市	李楠
兰州市	姚婷	湛江市	李苏敏	济南市	张磊
北京市	李佳	天津市	郑宇晖	成都市	王文强
南宁市	韦里	西安市	董磊	郑州市	宋歌

具体活动办法

1. 欢迎您在来信中：回复我们的调查提问；指出杂志的缺点，提出改进建议。
2. 我们本期在来信的读者中抽取20名送出礼品。
3. 每封信都有参与机会，未赶上当期赠礼的信件会被安排在下一期进行。
4. 发Email提出意见和建议的同样可以参加赠礼活动，但必须注明真实姓名与联系地址。
5. 来信请寄　甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。或发Email至ptfg@21cn.com 。

礼品A　GBA主机　2台



礼品B　万年台历　10件　精美腕表　8件

www.plumbook.cn

樱大战 浓情之澜

PS2	SEGA	AVG	1人
	预定2003年2月发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应手机连接线		6800日元

文：D·S

名留青史的经典美少女恋爱育成游戏“《樱大战》系列”自从在DC上划了一个完美的句号之后，其忠实的FANS却丝毫没有减低心中的热情，而今年7月宣布推出7款“《樱大战》系列”新作的消息更是让FANS实实在在兴奋了一把。此后有关那些新作的消息便没有再公布，这种情况一直持续到今秋的TGS，SEGA才正式宣布《樱大战 浓情之澜》将在2003年春季在PS2上登场！

“《樱大战》系列”最初是1996年在SS上作为一款实验性作品推向市场的，可能连游戏制作人员都没有想到该游戏竟然如此受欢迎，并逐渐成为同类型游戏中超人气的代表作。“《樱大战》系列”的魅力在于将人物性格的刻画完美地融入到了整个故事剧情的铺垫之中，让玩家在莫明之中发现自己在游戏里也有独立的性格与处事的方法，再加上每位少女都有各自非凡的经历，这更让所有玩这款游戏的玩家最初都感到难以把握，但随着故事的推进，又渐渐发现心中其实早就已经有了一个影子，为了讨好她，为了帮助她，为了和她在一起。这所有的一切就是“《樱大战》系列”带给玩家最真挚的感受……

说到本次的《樱大战 浓情之澜》，其故事设定与SS上的《樱大战》几乎是非常相似的，但使用了最新的游戏制作技术和系统构架起来的这款游戏在某种程度上可以说是完全的“最新作”！下面就让我们详细了解这款游戏的概况吧。

▲战斗之前交代剧情的部分将完全重新制作，而大神率领花组作战的第一处地点就在上野公园。

▼玩家作为降魔迎击部队——帝国华击团·花组的队长，在日本文明开化的50多年之后，将与“太正”时代的帝都·东京集团化的邪恶秘密结社“黑之巢会”展开激烈的攻防战！

帝国華撃団・花組 PS2に見参!!

サクラ大戦 ～熱き血潮に～

TM

◆在《樱大战 浓情之澜》中，神崎董的声优还没有最终确定下来，不过广井王子还是希望富泽美智惠能够担任这项工作。

◆目前《樱大战 浓情之澜》完成度为60%，制作进展顺利。而最近有消息宣布将推出两种限定版，其中9800日元的限定版将附送精美纪念怀表和DVD影像特典，而发售日更有望提前到2003年2月。

电脑爱好者&GAMES杂志 www.pcbook.cn

将降魔部队彻底铲除，维护帝都的和平！

灵子甲冑“光武”（樱花号）

大神一郎

主人公

以海军少尉的身分进入帝国华击团担任花组队长，为人正直且责任感强，在与花组队员的相处中逐渐树立起信任感。20岁。

灵子甲冑“光武”以3DCG形态登场！

除了人气角色和感人剧情之外，“《樱大战》系列”中的对降魔战斗兵器灵子甲冑“光武”也是充满了魅力的机械设定，在日本机器人热风行的大环境下，明贵美加能够设计出如此有特色的机体实在是难能可贵的壮举啊！这次在新作中出现的光武采用与DC版非常接近的3D造型登场，但无论是机体动作还是必杀技的效果都要远胜前作！驾驶着只有正义者才能驾御的钢铁之神，将所有笼罩帝都的黑暗势力彻底驱散！

帝都的和平的威胁者降临！

▲战斗部分将依然采用“ARMS”系统，完全展现充满迫力的攻防战！这样设计的目的是将动作游戏的感觉融入到战略模拟游戏中，让玩家自始至终都包含在这款游戏里，提升投入度！

▲黑之巢会对西方文明渗入之后被污染的太正文化感到极度憎恶。妄图以封印的魔力将帝都完全破坏，将日本重新引导至江户时代的那种文明之中。图中是黑之巢会的死天王，从左到右分别是黑之葵叉丹、细川梅露古、苍之刹那和白银之罗刹，而黑之巢会的总帅就是天海大僧正。

樱是一位充满正气、活泼但却有点神经质，对新事物充满了好奇心的花组新队员。拥有破魔血统的她使用是灵剑荒鹰。17岁。

北辰一刀流免许皆传！

真宫寺樱

歌剧团 TOP STAR

神崎大富豪家族的千金小姐，也是歌剧团的TOP STAR。她凭借其自身的努力得到了很高的评价。使用的武器是长刀。16岁。

神崎薫

“帝国华击团·花组”是隶属于帝国降魔部队的特殊成员组织。平日里她们以演员的身分在东京银座的大帝国剧场内进行舞台公演，以精彩华丽的人气经典歌剧演出为帝都的人民带来欢乐。而当降魔出现的时候，她们就会驾驶着灵子甲冑“光武”与敌人进行殊死的战斗，捍卫帝都的和平，成为帝都人民心目中传说的“武装的钢铁少女”！因为重新制作的关系，PS2版的这款新作无论是画面质量还是配乐效果比起旧作都前进了一大步，那种心灵的震撼将再次席卷而来，让我们共同期待明年樱花盛开的时刻，那将是重逢的日子……

华丽的樱花乱舞 花组少女全员登场！

花组灵魂的核心者

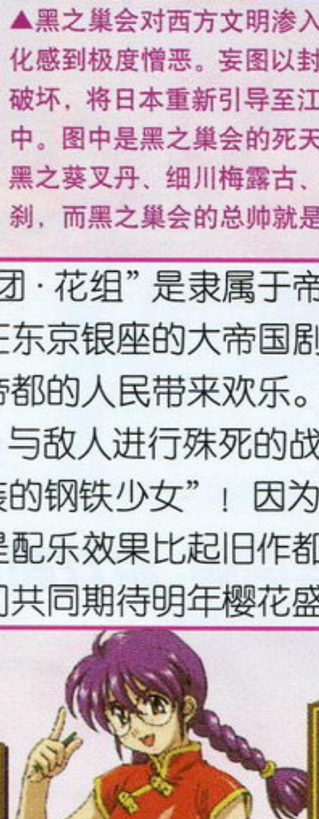
玛利亚

她是俄罗斯人与日本人的混血儿。冷艳的外表下包裹着一颗冰冷的心，沉着冷静的判断力和领导才能使她成为花组核心。19岁。

艾莉丝

年龄最小的最强灵力女孩

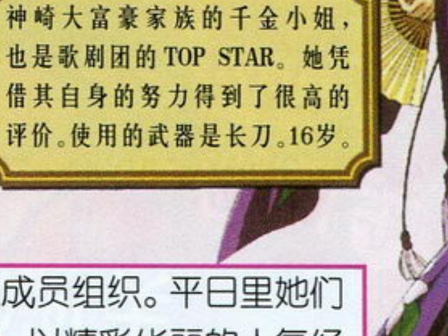
在法国出生长大的小女孩艾莉丝拥有超强的灵力，可以搭乘灵子甲冑使用瞬间移动。但因为年龄小的关系也很容易暴走。9岁。



帝击天才科学家

以失败的发明是聪明少女，许多机械的开发是根据理论的天才少女，许多机械的开发是根据理论的她提出的。原籍中国操一口关西腔。17岁。

李红兰



桐岛完奈

必杀的琉球空手家！

琉球空手桐岛流28代的继承者。男孩子的性格加上超强的运动神经，以及旺盛的食欲都是她夸耀的地方。为人值得信赖。19岁。

迅梅杂志 &3DM-3MV
www.plumbook.cn

《游戏机实用技术》倾情奉献

魅力打动你的心！

邮购信息

免邮费！

"油细鸡"美味大餐前来报到！

欲邮购以上书籍的老食客，请在汇款附言栏写清楚邮购书籍之期数或名称，最好留下您的电话以便联系。美味的甜点很快就能送到您的手中！

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

宁波东新电玩

新店开业期间，各类主机、原装高达特价中

EZ-FLASH WISE BOX
宁波独家代理

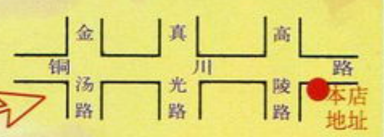
咨询电话：0574-87711064
地址：宁波市中山东路 545 号
邮编：315010
公交：5、10、8、20、506、366、809 至彩虹北路
2、103、503、804 至张斌桥

经营项目

电玩类：各类主机、游戏、周边、卡通、人物手办
模型类：原装、国产高达、田宫、京商、HIROBO、FUTABA、JR、
爱德美、意大利、港龙、奥迪、小号手

上海 普陀区立名游戏机经营部

乘706、105、743、852、1516、827、807路（乘坐轻轨者可在曹杨路站下，转乘743路高陵路站下）



邮编：200333　地址：上海市铜川路 2016 号　电话：021-52798344　投诉电话：13311880169

让我们如何省钱去更新　旧机贴换……省心省钱……新机为您服务

旧款PS2　贴换　全新PS2主机+原配手柄+原装碟+AV线+完美直读　仅需750元

旧DC、PS(5501型以上)旧主机　贴换　全新PS2主机+原配手柄+原装碟+AV线+完美直读　仅需1450元

旧GB(彩机/薄机)　贴换　全新日版GBA　仅需250元/380元

外地贴换邮购者请注意：

1、旧机预先试好可正常使用。
2、仅需寄主机+所要钱款。
3、写明所换物品及联系电话和地址。

好消息：贴换PS2主机者加送50元物品(任选)

一个电话就K·O
购物满百元　游戏找上门
送货上门　市区只需1元郊县电洽

绝无虚价

租赁一块

付150元租金可任借GBA、GB、MD、FC等卡带，只需5元/30天	99元任借30款PS2、PS、DC、SS等正版软件

主机报价　（本店所售各类主机有质量问题，30天内包退包换，保修365天，维修终身。）

PS2　二款限定版（日本原配置）	仅需	2400元　（PS2当场改机直读250元）
PS2 30001型　主机+原配手柄+正版碟+AV线+电源+完美直读	仅需	1750元
PS2 30000型　主机+原配手柄+正版碟+AV线+电源+完美直读	仅需	2100元
XBOX　（主机+原配手柄+AV线+电源+直读）	仅需	1990元
NGC　（主机+原配手柄+AV线+电源）	仅需	1450元
PS-one（主机+原装手柄+AV线+电源）	仅需	550元
PS7501型 9002型（主机+双手柄+AV线+电源）	仅需	480元
DC（主机+手柄+正版碟+AV线+电源）	仅需	500元
SS（主机+原装手柄+AV线+正版碟+电源）	仅需	250元
GBA机（日版原装）　仅需495元　GBA背光灯　原装300元　组装180元		
GB彩机+充电器　仅需380元　GB薄机+小音响　仅需250元　SNK彩色掌机　仅需350元		

好消息：凡购PS2主机者送50元物品；购PS、DC、SS主机者送20元物品(任选)

卡通一族　DVD动画正版收藏　批发专线：13311880169　徐先生

DVD卡通三百余种，VCD卡通千余种，欢迎各地邮购客户免费索取节目单(请自备信封、邮票)

本店新到一批卡通和演唱会原版音乐CD，欢迎来店选购！

DC正版碟（特价）（注红色标准为二手碟）

波斯王子	9元	机甲战士	49元	梦幻之星I代	99元
刀魂	29元	欧洲杯2000	49元	梦幻之星II代	99元
海钓	29元	超音速II(限定版)	49元	方程式赛车II	99元
麻雀会	29元	酷·滑雪	59元	恋爱物语(限定带记忆卡)	99元
麻雀庄	29元	超时空M3	59元	F1方程式	99元
超音速I	29元	七星魔法使	59元	特大号足球I	99元
机器人a	39元	CAPCOM战机	59元	炮弹飞车	99元
魔侠力量	39元	樱花大战3	79元	特警2002	99元
世嘉拉力	39元	NBA2000	79元	E S（3CD）	99元
北人	39元	VR刑事	99元	火焰圣母(2CD)	99元
电车GO II	39元	鬼屋冲版	99元	死神之枪(带原装枪)	139元
高达在线	39元	电脑战机	99元	阻击手	139元
棉花小魔女	39元	生与死	99元	生化维罗尼卡(普通版)	199元
枪手赛车	49元	兰刺	99元	D之食卓II	290元

PS正版碟（红色标志均已拆封，但碟面全新）

棒球98决定版	49元	女神传说	149元	机器人a外传	249元
超能力大战	49元	伦敦精灵侦探团	149元	玉茧物语	249元
98世界杯	49元	黑之瞳	149元	皇牌空战III	249元
卡通猪	59元	SNK对CAPCOM	199元	梦幻骑士	249元
青龙骑士团	69元	R4赛车	199元	真女神转生	249元
波波罗物语	99元	实况足球IV	199元	龙战士IV	299元
跨过俺的尸体	99元	幻想水浒传II	199元	龙战士III	299元
咸蛋超人大作战	99元	神来	199元	汪达尔之星II	299元
版面超人	99元	OMEGA BOOST	199元	双界仪（3CD）	299元
爆钓列岛	99元	人鱼传说	199元	灵魂租借者（2CD）	299元
棒球2001	99元	圣龙传说	199元	太空战士IV	299元
精灵守猎者	99元	南梦宫网球	199元	生化危机II（2CD）	299元
美少女麻雀	149元	宿命传说	249元	电车GO II(限定版+手表)	299元
秋之季节	149元	兵器（2CD）	249元	高达SD英雄传	299元

PS2正版碟（红色标志均已拆封，但碟面全新）

实况足球6	250元	高达0079	290元	装甲骑兵II	250元
实况足球6	390元	格兰帝亚X	120元	高达DX	350元
三国战记	290元	GT2001	120元	马克西姆	350元
FF10	250元	真人跳舞	220元	鬼泣	200元
郑问三国志	450元	实况J联盟4	190元	雷神之槌III	350元
魔法精灵(每版)	90元	心跳回忆III	290元	真三国无双II	250元
第七骑兵队	150元	鬼武者II	290元	侍	390元
监视者	290元	异度传说	350元	魔术师奥凡	290元
铁拳TT	250元	零复活	350元	生与死(完美版)	350元

www.plumbook.cn

浦东 GAME 游戏风暴 专营店

特 价 !! 省钱

持此广告两周之内购买 PS2 可赠送原装支架一个

承诺：我们只要微利，但需要更多的朋友！

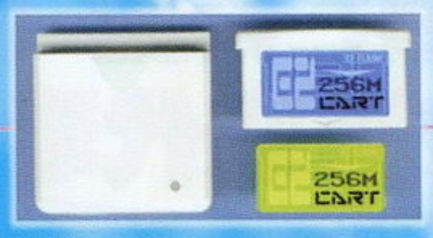
修! 改! PS2 100%免引导（所有型号由专业人士当场为你改机）

主机类（现在不买，更待何时）

PS2 限定版(37000 洋·禅)	2250 元
PS2 39001	1750 元
PS2 30001	1400 元
XBOX 限定版	2150 元
XBOX 普通版	1850 元
DC	580 元
PSone	560 元
GBA 日版	4XX 元
EZ Flash	5XX 元
SS 主机	250 元

高价回收各类主机(所有主机均可以旧换新)

GBA 游戏 40 元起，土星游戏 400 余种、DC 正版 40 元起，大量供应各种主机周边配件并特约经销DVD动画片、D5、D9。(版面有限，请来电垂询) **本店办理邮购、维修、保养业务。**



回收各种家用游戏机，也可以旧机贴换新机

杭州玩之系列 GAME

凭此券购 X－BOX、PS2、NGC 主机可抵 50 元

各类主机、游戏、周边及动画批发零售

杭州地区总代理

玩之翼
天目山路 12 号（原装产品批发）
0571-88066025 88066027
013905716175 姚先生 邮编：310007

玩之星
文三路 166 号
0571-88803882 13018960069
余小姐 邮编：310007

玩之友
德胜东村 22 幢底楼
0571-85373316 13003695241
康先生 邮编：310012

玩之茵
建国中路 176 号（批发卡通动画）
0571-87019987 85526175
陈小姐 邮编：310009

崂山东路 | 浦东大道 | 东方路 | 本店 车站

地址：上海市浦东大道 276 号 邮编：200120
公交线：遂道 5 线、8 线、9 线、775、935、936 623 到浦东大道(乳山路站)下车即到
联系人：盛先生
电 话：021-58889005

吉林省金卡王电玩商行总店

金卡王 电玩商行

专业批发、零售、邮购各种高档游戏机、卡、碟及周边配件

批发零售：1、PS2、PSone、NGC、X－BOX、DC 游戏机及几千种软件。
2、GBA、GB 机、GB 卡，单卡、合卡千余种。
3、周边设备（大手台、方向盘、振动枪、吉他、跳舞毯、模拟飞行摇杆、北通系列产品及游戏机）。

服务项目：1、免费对换 GB 卡，邮资自付，并开展以旧换新业务。
2、精修各类游戏机，专业人员、进口仪器，立等可取。
3、各种商品价格请来电咨询，货真价实，价格最低。

本店有少量二手 PS、PS2、DC、超任及 GB 机出售

售后服务：本店所售商品实行“三包”保证质量，终生维修。

本公司批发，零售：PS2、XBOX、NGC、PSone、DC、GBA、GBC 等各种游戏机及周边设备；货真价低、保正原装，所售商品实行“三包”详情请咨询。

地址：长春市重庆路15号，和平大世界商场三楼A35
传真/电话：0431-8956096 8525498(晚) 网址：www.gamejkw.com
手机：013514400446 户名：赵文君 邮编：130041
开户行：长春市建设银行汇发储蓄所 帐号：22189795810001043626

河南亚虎电子商行

邮购地址：河南金林市场(原河南音像城)门面房 8 号 收款人：盛博 邮编：450000 咨询电话：0371-6989696

特价
NGC 主机＋原装手柄＋电源＋ AV 线＋生化危机（带记忆卡）或阳光玛丽奥 1780 元
PS2 主机＋完美直读＋原装黑振＋专用电源＋ 8M 记忆卡＋ AV 线 2200 元
GBA 日版主机＋ EZ·FLASH 烧录卡 128M ＋中文金手指修改器 1180 元

	数量有限	欲购从速	邮费 30 元
PSone100/102/103（主机、原装振动手柄、电源、AV线）	590/610/630 元	邮费 30 元	
PS2 37000 型限定版（主机、完美直读、原装黑振、原装摇控器、原装平衡支架）	2350 元	邮费 50 元	
PS2 39001 型（主机、完美直读、原装黑振、AV线）	1940 元	邮费 50 元	
PS2 30007 型（主机、完美直读、原装黑振、AV线）	1960 元	邮费 50 元	
GBA 机（8 种颜色）＋ 32M/64M 游戏	535/555 元	邮费 20 元	

本店所有主机均有亚虎电子专用标志，保证原装正品。

配件（邮费一律 10 元）

PS 原装振动手柄	45 元	PS2 振动退膛光枪	100 元	GBA 64M 游戏卡	50 元
PS2 原装振动手柄	160 元	GBA 振动立体声套充	50 元	GBA 32M 游戏卡	30 元
PS2 手柄四分叉	55 元	GBA 座式充电器	40 元		
PS2 DVD 遥控器	30 元	GBA 16 合 1 套件	75 元		
PS2 方向盘	140 元	GBA 3 合 1 套件	15 元		
PS2 原方向盘	880 元	GBA 普通套充	10 元		
PS2 原装枪	350 元	GBA 专用中文金手指卡	130 元		
		GBA 11 合 1 摇杆	15 元		
		GBA 电视接收器	430 元		
		XBOX 原装遥控器	280 元		

Psone 原装二手显示器 电询!

二手机

PS 二手机（5501 型、7501 型、9002 型）
380/380/420 元 邮费：20 元
现有一批 DC 原装正版盘，价格特优（邮费一律 30 元），具体节目电询！

金林总店已开展 GBA 烧卡业务，凭此广告烧录任何 GBA 游戏一律 5 元，并赠会员卡。为庆祝亚虎电子总店金林市场门面房 8 号正式开业，凡这个月在总店购买所有商品一律特优。

新品介绍

EZ·FLASH（GBA 烧录卡）：
我店现已正式成为 EZ·FLASH 郑州市总代理，因业务需要现诚征各地市经销商并欢迎加盟亚虎电子。

网上查询：
http://www.yhdz.vip.sina.com
E-mail:yhdz@vip.sina.com

郑州市内连锁店：
河南金林市场（原河南音像城）门面房 8 号亚虎电子
电话：0371-6989696 13607646059 盛博
郑州大酒店小商品城二楼 2239 亚虎电子 朱先生
电话：0371-6760977
文化宫路购物广场 B 区 4 号亚虎电子 李洋
电话：0371-7939721
农业路 10 号附 9 号（九中对面）亚虎电子 李涛
庆丰街庆丰市场 46 号铁掌座 闫昊
电话：0371-8744706 13700841954

各地市连锁经销店：
邯 郸：邯郸市环城西街 15 号鑫达批发市场 30 号门市
电话：0310-6167181 马俊国
南 阳：南阳市工贸大厦东北街东门口新世纪电玩
电话：0377-3155062 龚素珍
三门峡：张牧 电话：0398-2697277
开封市：开封市顺河区财政街东街 14 号万顺电玩
电话：0378-5963212 王林
开封市南关区东纬街 53 号万顺电玩
电话：0378-3980295 王辉
开封市大厅门街 1 号（十三中东 200 米）万顺电玩
手机：13069318334 景永涛

www.plumbook.cn

由于版面有限，详细目录请到我们网站查询。

河南闯关族电玩商行

凡网上购物者均赠送日本原装铁拳手办一个

本广告长期有效 网上查询与购物请登陆 WWW.chuangguanzu.com E-amil:geqian@changguanzu.com

特好消息: 为祝贺“闯关族”及“◈”成为国家认可的注册商标三周年，同时为答谢广大新老客户厚爱，经公司董事会研究决定，自本广告起至 2003 年春节期间，河南省闯关族电玩商行经八路店、正兴街店将举行庆典活动如下：A：低价回报，让利酬宾一、凡在本公司登记注册过的客户请迅速到以上两店领取会员卡(折扣多多、机会莫错过)。二、新客户一次购物 200 元以上者(前为 500 元)可免费办理会员卡。三、每日前十位消费者在享受特优价的同时，可得精美礼品一份。B：举行 PS2 实况 6 比赛，特等奖为 PS2 主机 1 台，凡报名者可在本店(经八路店)免费练习，时间不限。注：详细内容及活动规则可登录闯关族网站：www.chuanguanzu.com 或见店内海报。

优惠套餐
PS2 主机＋弥塞亚完美直读＋原装黑色类比控制手柄＋日本原装环型发烧级电源＋原装 8M 记忆卡＋原装 AV 线＋专用平衡支架 仅售 2200 元
PS2 主机＋弥塞亚完美直读＋原装黑色类比控制手柄＋PS2 用一般电源＋原装 8M 记忆卡＋原装 AV 线 仅售 2100 元
GBA＋原装时进口镜面＋透明皮套＋电源＋充电器＋专用耳机＋经典游戏一款 仅售 580 元

EZFLASH 热卖中

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路 11 号院 7 号楼 13 号 收款人：葛谦 邮购热线：0371-3924564 邮编：450002

主机量贩区
PS2-37000 型限定版主机(原装黑振、AV 线、电源线、全套不拆机) 2300 元 邮费 50 元
PS2-30006R、30007R 型(原装黑振、AV 线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机) 1900 元 邮费 50 元
PS2-39001 型(原装黑振、AV 线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机) 1900 元 邮费 50 元
PSone 102/101/103/100(主机、原装白振、电源、AV 线) 600 元 邮费 30 元
手掌机 · GBA/GBC/超薄 GB 520/420/290 元 邮费 10 元
X-BOX(主机、完美直读、原装手柄、电源线、AV 线) 2250 元 邮费 50 元
NGC 主机、原装手柄 1500 元 邮费 30 元 奥林巴斯眼镜电视(最新) 3300 元(带邮费)
大好消息：河南省闯关族已取得 GBA EZFLASH 烧录器金牌销售商资格。货量多多，服务完善、欢迎选购。
128M 卡＋烧录器 630 元(免邮费) 256M 卡＋烧录器 1050 元(免邮费)
本公司独资研发便携式液晶显示器，第三代现已上市！价格：398 元／598 元 邮费 30 元 诚征各地代理商。
最新 32M、64M、128M 电脑 U 盘，质优价低，征各地代理！
GBA 电视接收器，可收电视、AV 信号、操作方便!450 元(免邮费)诚征各地代理商。

GBA 卡

128M 聪明卡刻录器	540 元	V 拉力 3	35 元	火焰纹章	53 元	索尼克	50 元		
神枪手	55 元	少年街霸 3	60 元	彩虹 6 号	50 元	特鲁尼克	50 元		
黄金太阳(中)	55 元	大战争	35 元	玛莉兄弟 1/2	30 元	恶魔城(中)	50 元		
光明之魂(中)	50 元	恶魔城 2	53 元	快打旋风	30 元	龙战士 1/2	30 元		
星之海洋	60 元	龙珠	53 元	GT	30 元	皇家骑士团	50 元		
黄金太阳 2	120 元	洛克人 O	50 元	GTA	50 元	机器人大战 A(中)	50 元		
机器人大战 R	50 元	成龙	30 元	铁鹰战机	30 元	游戏王 5/7	50/125 元		
三国志(中)	50 元	GT2	53 元	沙罗曼蛇	30 元				
金手指	140 元	实况 6	53 元	拳皇	50 元				
超魔界村 R	35 元	怀旧街机	48 元	铁拳	50 元				

邮费 8 元，每多一盘加 2 元

GB 卡

数码水晶	18 元	太空战士 4/8/10	14/14/35 元	三国志 1/2	12 元	坏玛莉 2/3	23 元	二郎神杨戬(中)	35 元
真三国无双	50 元	封神榜(中)	38 元	牧场物语 1/2/3/4	14/18/18/30 元	坏玛莉(中)	28 元	红警(中)	48 元
第二/三/五次机战(中)	15 元	洛克人 × 2	15 元	樱花大战(中)	55 元	好玛莉 2/3	15 元	鬼屋魔影(日／中)	40/48 元
生化危机(中)	35 元	风来西林(中／日)	45/30 元	心跳体育／文艺	32 元	吞食天地 3(中)	15 元	古墓奇兵(中)	32 元
傲视三国(中)	25 元	勇者斗恶龙1+2/3/4(中)	20/28/38 元	真女神转生(中)	15 元	口袋金／银／水晶／钻石／翡翠	18 元	古墓丽影 2(中)	55 元
拳皇 96/97	11/14 元	萨尔达中	15 元	鬼武者(中)	25 元	口袋红／黄／蓝／绿	13 元	越南战役 2001	38 元
拳皇 96/2000/2001	20/25/30 元	时空／大地(中)	20 元	超级机器人大战 F(中)	15 元	孤岛冒险 1/2(中)	13/35 元	游戏王 1/2/3/4(中)	18/30/13/30 元

邮费 8 元 每多一盘加 2 元

PS 二手机邮费 30 元(主机、双手柄、AV 线、电源、直读)
9002、9003 500 元 7501、7502 450 元
DC 各种型号 450 元 7000、5000 400 元
3000、1000 350 元 SS 二手机全套 280 元
邮费 30 元
大量 DC 正版，廉价抛售，百元以下

高达模型

PG

PG60625	新 1：60PG RX-78-2GUNDAM (特价)	790
75681	新 1：60PG RX-178 GUNDAM MK2 (特价)	980
113554	新 1：100MG 夏亚专用 GUNDAM	240
113781	新 1：100MG MS-06F2 联邦军扎古	240
112818	新 1：100MG 镜 GUNDAM	200
111900	新 1：100MG RGM-79C 吉姆改	200
05569	新 1：100MG 阿姆罗专用 Z GUNDAM	240
05570	新 1：100MG RX-77-2 钢加农	240
106042	新 1：100MG 神 GUNDAM	200
100535	新 1：100MG 闪光 GUNDAM	200
00572	新 1：100MG JP-03S GUNDAM	280
109464	新 1：100MG MS-06F2 扎古 (新关节)	240
76372	新 1：100MG RX-78-2 GUNDAM(新关节)	240
105273	新 1：35MG 机动警察 INGRAM3	240
72575	新 1：100MG MS-05B 扎古 1	200
77021	1：100MG MSN-04 沙扎比 (特价)	520
70068	1：100MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 泰坦斯	224

61364	1：100MGRX-178MK2 GUNDAM MK2 联邦	224
48129	1：100MG RX-78-2 GUNDAM	200
61220	1：100MG GP-02 GUNDAM 二号机	320
59766	1：100MG GP-01FB GUNDAM 一号机	240
57919	1：100MG GP-01 GUNDAM 一号机	200
77167	1：100MG FAZZ 重装 ZZ GUNDAM	480
100567	1：100MG MS-07B3 老虎改	240
78212	1：100MG RX-93V GUNDAM	400
100584	1：100MG MSA-100 百式	360
108827	1：100MG 东方不败－师匠 GUNDAM	224
72576	1：100MG MS-09 陆战大魔	320
76371	1：100MG RX-79G 陆战 GUNDAM	240
74440	1：100MG MS-09R 宇宙用大魔	320
53605	1：100MG MS-06R2 强尼专用扎古	224
77634	1：100MG EZ-08GUNDAM	240
52673	1：100MG MSZ-006Z GUNDAM	240
52969	1：100MG RX-78-3 GUNDAM	200
70949	1：100MG NT-1 GUNDAM	240

71692	1：100MG RGM-79Q 泰坦斯吉姆	240
71869	1：100MG RGM-79 吉姆	200
193907	1：100MG RGM-79 埕姆	200
193907	1：100 MG RGM-79G 陆战吉姆	240
10402	1：100MG AMX-004 卡碧尼	320
71420	1：100MG FA-178 超级 GUNDAM	320
71690	1：100MG MSZ-010 ZZ GUNDAM	320
100366	1：100MG MS-18E 京宝矾	320
59290	1：100MG MS-14 格鲁古古	240
	HGUC	
112817	(新) 1：144HGUC 夏亚专用 RICKDIAS	96
112814	(新) 1：144 HGUC 夏亚专用扎古	80
70967	1：144 HGUC YMS-15 强人	64
76369	1：144 HGUC RICK DIAS	96
73329	1：144 HGUC AMX-011S 扎古三改	120
74438	1：144 HGUC MSA-100 百式	120
75894	1：144 HGUC MS-07B 老虎	64
77071	1：144 HGUC RMS-160 高扎古	80

110534	1：144 HGUC RX-178 GUNDAM MK2	80
111899	1：550 HGUC MA-06 红蟹	80
78209	1：144 HGUC MS-09 大魔	120
78213	1：144 HGUC GP-01FB GUNDAM 一号机	120
102407	1：144 HGUC RX-78-2 GUNDAM	80
103327	1：144 HGUC MSN-02 吉翁号	144
107719	1：550 HGUC AMX-002 路维 · 捷路	96
193908	1：550 HGUC GP-03D GUNDAM 武器库	120
107016	1：144 HGUC GP-03S GUNDAM 三号机	128
107720	1：144 HGUC MS-14FS 西玛专用格鲁古古	120
77635	1：144 HGUC MS-14F 绿勇士	96
73326	1：144 HGUC AMX-004 卡碧尼	120
100568	1：144 HGUC MSM-07S 夏亚专用魔蟹	56
105265	1：144 HGUC RMS-141 终级扎古	128
77166	1：144 HGUC AMX-011 扎古 3 (特价)	120
特价：	1：144 GP-03D 武器库	990

还有大量军事模型，详细目录请登录我们的网站
邮购 MG 模型将再享受九折优惠，所有模型均免邮费

恭贺单位：(排名不分先后)
金林市场 A2044 厅闯关族模型专卖店
电话：0371-6996122 联系人：葛先生
经八路北段闯关族游戏专营
电话：0371-3924564 联系人：葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族
电话：0371-6967363 联系人：葛先生
庆丰街火车头体育场南 50 米郑州超群模型玩具
手机：13903821775 联系人：付炎
苑陵商场 1 楼 1559 档

电话：0371-6933721 联系人：焦水河
友爱路批发市场 130 号
手机：13014616604 联系人：魏湖
文化宫购物广场 C 区 33 号
电话：0371-7938774 联系人：姚红军
新乡：闯关族二百货二楼 A 区 18 号
电话：0373-2048330 13323737786 联系人：周鹏
漯河：火车站兴亚科技市场 1 楼 28、29 号
(图书超市对面)(拳皇电子)
电话：0395-2166617 13069566675 联系人：陈永超

周口：荷花市场荷花仙子南 10 米路东 2-1308 勇乐电玩游戏专营店
电话：0394-8262203 联系人：张勇
平顶山：西沿河路西阳村联盟小学对面次时代游戏专营店
电话：0375-2908152 联系人：王先生
许昌：光明路中段负 6 号 闯关族游戏专营店
电话：0374-3126034 13323748818 联系人：杨国杰
许昌：健康路银鹰科技模型店
电话：0374-4362663 联系人：郭盈军
平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族
电话：0375-7891541 13071719237 联系人：李龙

安阳：安阳县公安局对面步步高专卖店
电话：0372-5937633 联系人：郑先生
焦作：学生路 288 号电玩基地
电话：0391-2934256 2935838 联系人：樊利强
开封：龙亭区御街东口天翔模型中心
电话：0378-2880230 3854086 5979400 联系人：唐田乐
南阳：工贸北厅东门口闯关族
电话：0377-3155062 联系人：龚素珍

郑重承诺： 阁下在闯关族及各分店所购主机均有“闯关族”明显标志，均为原装正品，受法律保护，如遇质量或其它问题，请拨打投诉电话：0371-6967363 或 13700881126 联系 诚征各地经销商。
闯关族经八路零售邮购总店地址：郑州市经八路北段 11 号院 7 号楼 13 号，电话：0371-3924564

长沙火炬电子

地址：长沙市解放东路 22 号，邮编：410001，电话：0731-4156067，闵炼南，超过两周未收到货请电询。

未开封全新正版碟		病血	40	高达在线	35	火焰圣母	56	东京巴士限定	62
刀魂 II	26	钓鱼	40	黑之魂	32	索尼克 I	26	HKT 猫	26
电车 GO	28	世嘉拉力 II	35	向北去	28	水上电单车	28	井上凉子	26
莎木 II 限定版	240	棉花小魔女	42	飞空之舞	45	滑雪	30	花札	26
心跳限带原记	92	超时空要塞 III	42	三藩赛车	35	摔角限定版	28	阳光少女	26
格兰蒂亚 II	26	超能力对战	32	地狱战士	32	围棋	28	疯狂过山车	28
索尼克 II 限定	45	橄榄球	32	春雨曜日	32	麻将	28	PS 96 拳王	60
樱花大战 III	120	戈室探险	26	对战天平	26	棒球	28	PS 饿狼传说	60
机械人大战 α	40	死亡密令	38	杀人事件	52	高尔夫	28	邮费5元 快件10元	

PS239001，30007原配制＋直读＋品牌电源	1980	GBA 500，GC 原配制＋电源	1480
PS230000，30006原配制＋直读＋品牌电源	2060/2030	XB 原配制＋直读＋200W 铁盒电源	2160
PSone100，102，103主机＋原振手柄＋专用电源	600	主机保修5个月，邮费：GBA10 元，其他 20 元，快件另加 10元	

100% 全新 GBA 卡		上海麻将	32	黄金太阳中、英	55/52	正邪幻想曲	52	美少女学院	52
魂斗罗	65	职业麻将	52	黄金太阳 II	108	樱国之魂	32	祝福的钟声	52
恶魔城 I、II中日	52	中日麻将决战	32	机战 A、C、T、R	52	换装迷宫 II	65	死亡弹珠台	52
携带电兽	52	大富翁	32	幻想水浒传	32	炸弹人 RPG	32	机械化军队	52
炸弹人红、兰	52	古惑狼	52	洛克人 I、II	52	超级机械人战	65	棋魂，NBA	108/32
快打旋风	32	洛克人 Z	52	口袋妖怪红、兰	65	火焰文章	52	足球小将	52
风之少年 I、II	32	蜘蛛人	52	魔法假日	52	魔法封神	52	胜利十一人 A	52
俄罗斯方块	32	伍佑卫门	32	哈利波特	52	三国志中、日	52	创造球会	52
玛莉奥1－4	32	超魔界村	32	沉默遗迹	52	信长野望	52	空战雄鹰	32
超级泡泡龙	32	羊之心情	50	龙战士 I、II	32	信长异闻录	52	F 14 战机	32
索尼克 I、II	52	七龙珠、毁灭	52	银河之星	52	大战略 II	52	沙罗曼蛇	32
绿色兵团	32	洛克人与弗特	52	星之卡比	56	皇家骑士中、日	60/52	超时空要塞	52
坏玛莉	52	沉默狙击手	52	特鲁尼克	52	游戏王四、五	52	GT II、GTA	52
彩虹六号	52	神枪手	52	铁拳，拳皇 EX	52	游戏王六、七	108	GT、V 拉力 III	32
铅刨子II、A	32/52	街霸 II、III	52	罪恶克星 X	52	寂静岭	60	玛莉赛车	32
东尼滑板 II	52	勇敢炸弹人	56	怀旧街机合集	32	幽灵陷阱	52	邮费 5 元，快件 10 元／次	

邮购 SS、PS、DC 盘，4 元／张，PS2 DVD 7 元／张，CDR 4 元／张，XB 20 元／张，邮费 5 元／次，超过 5 张免邮费。目录免费，信封邮票请自备。

EZFLASH128、256M，北通 128M 烧录器带卡	530/930/460	PS 直读IC，普通原装手柄，手柄导电胶	30/24/1.2
GBA 屏幕盖，带盖摇杆，2、4 头对战线	9/12/10/12	原、组装 AV 线，S 线，手柄延长线	15/8/10/5
高效充电器，可调荧光灯，贴膜，镜面	20/18/5/5	原装新激光管，物镜，光头顶帽，齿轮	25/15/15/20
电视接收器，中文金手指，耳机，扣带	400/128/7/5	光头支架，电机，润滑油，保护电阻	50/10/10/10
GBA 手包，护套，卡盒，PS2 铝合金提箱	15/7/2/95	光头数据线，延长线，电机线，驱动IC	20/5/5/40
PS2，XB，GC 三用 VGA，组装分量线，S 线	235/18/10	DC 原装光头，记忆卡，九成新原手柄	90/60/50
原装 8M 记忆卡索尼产，授权产，原装手柄	150/128/130	原装钓鱼杆，飞行＋格斗遥杆，振动卡	45/85/70
原装新光头保修五个月，遥控器，直读IC	380/180/240	组装手柄，2、4M 记忆卡，组装振动卡	30/22/28/20
5.1 声道光纤线，四分叉，横竖闪光支架	80/55/40	原装 AV 线，组装 S 线，手柄延长线，制转	15/15/6/30
组装遥控器，制转，竖支架，对战线	32/30/15/20	原装电源板，驱动板，光头电机，导电胶	65/60/25/2
遥控＋四分叉＋支架，品牌电源，200W 大电源	90/35/48	光头数据线，驱动开关，驱动IC，MODEM	10/10/20/50
VGA，光头数据线，复位出仓信号线	210/40/40	SS 原装新光头 JVC，三洋，制转，导电胶	100/90/30/2
PSone 原、组装振动手柄，中文金手指	56/28/38	SS 直读IC，4M 加速卡，8M 记忆卡	75/75/75
PSone 原装新光头，原、组装电源，VCD 卡	212/40/30/160	组装手柄，AV 线，原装方向盘，十字架	12/10/85/2
PS 组装手柄，1M 记忆卡，制转，四分插	7/12/20/40	GC 原装手柄，大容量记忆卡，组装 S 线	180/175/18
1000－7000 型中文金手指，原、组装电源板	26/55/35	XB 直读IC，手柄，遥控器，组装 S 线	150/280/270/20

精修 SS、PS、DC、PS2、XB、GC、GBC、GBA 主机，8 年专业维修经验，收费低，保质 3 个月。配件邮费每次 5 元，快件 10 元。

贺

EMS 中国分区首家代理成立：

广州海印广场三楼 C088 铺大沙头三马路 WINSUNX TECH
电话：020-83846193 手机：138-221-40810
网址：http://www.rl.com.mo

怡汛有限公司(EMS)是从事研发和生产电视游戏机及电脑周边产品的公司。公司经过十年来的不懈努力，在电视游戏界中以具有相当技术实力及生产规模而著称。

为能让国内的游戏迷们尽早尽快的享受到高科技电视游戏带来的快乐，我们力求把最新的技术和产品带入到国内市场。请您提出宝贵的意见以使我们的产品更适合国内的游戏迷们需要；并热邀您的加盟，成为我们的代理商。

我公司 GBA 影相机的中文版问世！

公司地址：香港九龙长沙湾道 883 号亿利工业中心 208-211 室
电话：(852)2748-7098 传真：(852)2387-9849
联系人：(国外) 胡小姐 melody@hkems.com
(国内) 温小姐 helen@hkems.com
公司网址：http://www.hkems.com

话梅实志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）

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
闸北店：上海市闸北区芷江西路 125 号

大量回收日本原版片主机本店原版片可以旧换新

本店提醒大家请务必写清地址、邮编。
例如：××省××市××路××号
收件人：××× 邮编：××××××
款汇出后请速与我店电话联系，以免耽误您的发货时间，谢谢合作！

本店 GBA 主机 480 元 保修一年
修、修、修～改、改、改
本店维修主机，当场修理，立等可取

品名	价格／邮费
PS2 主机(30000 型全套)直读已到	1730/30
PS2 主机(30001 型＋原装手柄＋美赛亚芯片＋人工)全套	1750/30
PS2 主机(37000 型限定版)	2250/30
PS2 主机(39001 型)	1680/30
PS2 主机(39002 型)	1630/30
PS2 主机(30006－30007 型)	1730/30
PS2 硬盘	1650/30
PS2 分量 S 端子线	120/10
PS2 原装遥控器	180/10
PS2 组装光头	280/10
PS2 原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3 方向盘	750/10
PS2 光线枪(原装)	250/10
PS2 皇牌飞行摇杆	520/30
PS2 打碟机	650/30
PS2 钢琴	620/30
PS2 鬼武者	260/10
PS2 鬼武者 2	320/10
PS2 猛将传	298/10
PS2 三国无双(白金限定版)	680/10
PS2 燃烧战车(廉价版)	260/10
PS2 燃烧战车(港版限定版)	480/10
PS2 燃烧战车(日版限定版)	1180/30
PS2 波波古罗丝物语	180/10
PS2 铁幕(限定版)	650/10
PS2 auto Modellista	380/10
PS2 漫画英雄对卡普空 2 代	390/10
PS2 hack//恶性变异 Vol.2	385/10
PS2 实况 5 最终版	150/10
PS2 实况 6	380/10
PS2 完美射手 5 代	430/10
PS2 GT(中文版)	250/10
PS2 GT3(限定版)	320/10
PS2 ICO(中文版)	250/10
PS2 生化危机(枪版)	360/10
PS2 世界梦幻明星足球	350/10
PS2 恐龙危机枪之游魂	410/10
PS2 生与死最终版	240/10
PS2 毁灭	200/10
PS2 格兰蒂亚 2 代(特价)	198/10
PS2 格兰蒂亚 X(特价)	180/10
PS2 心跳回忆 3(限定版)	880/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	530/10
PS2 声控足球加控制	650/10
PS2 荒野骑兵 3	360/10
PS2 三国志战纪	250/10
PS2 太空频道 5	380/10
PS2 暗黑之心 2 代	380/10
PS2 皇牌空战 4	365/10
PS2 NBA 2K	348/10
PS2 007 占士邦	258/10
PS2 捉猴 2 代	350/10
PS2 高达战记	420/10
PS2 RS 摩托车	420/10
PS2 剑豪 2	380/10
PS2 乔乔奇妙的冒险	380/10
PS2 我的暑假	380/10
PS2 PROJECT MINERVA(藤原纪香)	380/10
PS2 空中飞舞 4	380/10
PS2 幻想水浒传 3	415/10
PS2 烟火(中文版)	298/10
PS2 寂静岭(最期之诗)	298/10
PS2 封神演义 2	420/10
PS2 机器人大战 IMPACT	450/10
PS2 绝体绝命都市	380/10
PS2 降魔默士录	365/10
PS2 提督决断	598/10
PS2 异度传说	330/10
PS2 创造球会 2002	298/10
PS2 装甲核心 3	198/10
PS2 基连野望	188/10
PS2 雷蓋亚	360/10
PS2 零 ZERO	280/10
PS2 鬼泣	280/10
PS2 侍	260/10
PS2 铁拳 4	220/10
PS2 旧世界的遗产	250/10
PS2 吉翁前线	350/10
PS2 VR4(特价)	150/10
PS2 DX 高达	380/10
PS2 王国之心	430/10
PS2 电车 GO 新干线带控制器	680/10
PS2 马克西莫	280/10
PS2 风之克罗诺亚	320/10
PS2 高达战记(限定版)	780/30
PS2 卡片召唤士 2	430/10
PS2 格兰蒂亚 X(限定版)	780/30
PS2 荒野骑兵 3 代(限定版)	750/30
PS2 波波古罗丝物语(限定版)	380/30
PS2 幻想水浒传 3 代(限定版)	1180/30
PS2 阻击手 3	385/10
PS2 太空渔夫	355/10
PS2 大鼓之达人	165/10
PS2 宿命传说 2 代	430/10
PS2 浪漫沙加	430/10
PS2 燃烧战士(最终版)	415/10
PS2 黑云 2 代	385/10
PS2 超战斗封神	415/10
PS2 拳王 2000	395/10
PS2 龙战士 5 代	420/10
PS2SD 高达 G 世纪 NEO	450/10
PS2 超级忍	410/10
PS2 钟楼 3 代	420/10
PS2 王国之人(最终版)	450/10
PS2 魂斗罗	395/10
PS2 感染扩大 Vol.3 侵食污染	365/10
PSone 主机(全套)	550/10
PSone 原装液晶	950/10
PS 7501 主机(全套)	560/10
PS 最终幻想(4、5、6 合集)仅 1 套	780/10
PS 太空战士 7 代	350/10
PS 太空战士 8 代	420/10
PS 太空战士 9 代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS 永恒传说	450/10
PS GT2	220/10
PS 心跳回忆 1 代限定版	1250/10
PS 心跳回忆 2 代	450/10
PS 心跳回忆 3 代	220/10
PS 95 拳王	150/10
PS 陆行鸟	100/10
PS 恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS 拳王京	150/10
PS 放浪冒险传	290/10
PS 实况 2002	420/10
PS 皇牌空战 3	270/10
PS 浪漫沙加(1－2 代)每套	280/10
PS 浪漫沙加(限定版)	480/10
PS 幻想水浒传 1 代	280/10
PS 幻想水浒传 2 代	280/10
PS 机器人大战 F	230/10
PS 汪达尔之心 1 代	280/10
PS 汪达尔之心 2 代	300/10
PS 燃烧战车 1 代(普通版)	180/10
PS 燃烧战车 1 代(完全版)	280/10
PS 燃烧战车 1 代(限定版)	1450/30
PS 荒野骑兵(1－2 代)每套	260/10
PS 寂静岭	180/10
PS 时空之轮	290/10
PS 妖精战士(1－3 代)每卷	260/10
PS 宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS 少年街霸 3 代	280/10
PS 圣剑传说	290/10
PS FFT 战略版	280/10
PS 机器人大战 α	330/10
PS 机器人大战 α 外传(限定版)	950/30
PS D 之食卓	230/10
PS SD 高达	120/10
PS 大战略	120/10
PS 恐龙危机	180/10
PS 三国无双	120/10
PS 三国志 4 代	120/10
PS 三国志 5 代(中文版)	120/10
PS Over Blood 1 代	150/10
PS Over Blood 2 代	150/10
PS 异龙三国志	150/10
PS 盗墓者 2 代	150/10
PS 龙战士	120/10
PS 寄生前夜 2 代	300/10
PS 信长野望(霸王传)	200/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Begond	80/10
PS 实况 3	50/10
PS 电车 GO	60/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS 精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS 原版真女神转生	285/10
PS 寄生前夜 1 代	220/10
PS 龙骑士	350/10
PS 修道院迷	185/10
PS 北欧女神（限定版）	1580/30
PS 永恒传说（限定版）	1380/30
PS 神勇雷台（限定版）	380/30
PS 圣剑传说（限定版）	580/30
PS 燃烧战车人偶（衣服配件可脱卸）	980/30
PS1 代太空战士 1 代	340/10
PS1 代太空战士 2 代	340/10
PS1 代太空战士(1＋2)代限定版	720/30
PS1 代原版片 火焰纹章	450/10
NGC 松下 Q 主机(可看 DVD 全套)	2750/30
NGC 主机＋手柄＋电源线＋AV 线(全套)	1380/30
NGC DVD 色差线	280/10
NGC 原装 VGA	380/10
NGC 原装 S 端子线	220/10
NGC 原装遥控手柄	358/10
NGC 生化危机	380/10
NGC 蓝色风暴	250/10
NGC 猴子球	260/10
NGC 猴子球 2 代	360/10
NGC 天使之翼	510/10
NGC 路易大冒险	298/10
NGC 大乱斗	420/10
NGC 星球大战	410/10
NGC 索尼克 2	345/10
NGC VR 射手	360/10
NGC RUNE	385/10
NGC PIKMIN	420/10
NGC 巨人	365/10
NGC 动物之森	365/10
NGC NBA	385/10
NGC 战斗封神	420/10
NGC 血腥咆哮	420/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC 阳光马里奥	415/10
NGC 沙滩排球	420/10
NGC 神机世界	425/10
NGC 梦幻之星 1、2	435/10
NGC 迪士尼明星足球	450/10
NGC 迪士尼滑板	425/10
NGC RAVE	435/10
原装玛丽遥控赛车	360/20
原装万代 HARO	385/20
NGC 生化危机 O 预定送体检版	
任天堂 32 位机 VIRTUALBOY(绝版)	1880/30
NGC 生化危机 O	450/10
NGC 马里奥聚会 4	430/10
NGC 塞尔达传说	450/10
NGC 哈里波特	420/10
NGC NBA 2003	415/10
XBOX 主机全套(直读已到可现场改装)	1880/30
XBOX DVD 色插端子	280/10
XBOX 原装遥控器	285/10
XBOX 生与死 3	320/10
XBOX 幻魔鬼武者	320/10
XBOX 枪之女神	398/10
XBOX 从	398/10
XBOX 疯狂出租车	398/10
XBOX 喷漆小子	360/10
XBOX 寂静岭	345/10
XBOX 空中力量	345/10
XBOX 老鼠	298/10
XBOX HALO	410/10
XBOX 李小龙	410/10
XBOX 铁骑连(原装控制器)	1880/50
XBOX 世嘉 GT2002	420/10
XBOX 漫画英雄 VS 卡普空	395/10
XBOX 三国无双	430/10
XBOX 铁甲飞龙	450/10
XBOX 生与死沙滩排球	450/10
XBOX 红海	420/10
DC 主机(全套)	580/30
DC 原装 VGA	90/30
DC 原装鼠标	60/30
DC 樱花大战 1(复刻版)	330/10
DC 樱花大战 2(复刻版)	320/10
DC 樱花大战 3(特价)	88/10
DC 樱花大战 4(限定版)	680/30
DC 樱花大战限定版主机(全套)	2380/50
DC 机器人大战 α(特价)	60/10
DC 格兰蒂亚 2(特价)	38/10
DC 索尼克大冒险 2(限定版)(特价)	50/10
DC 刀魂(特价)	40/10
DC 火焰圣母(特价)	158/10
DC 欢迎来到西餐厅 25(特价)	128/10
DC 守护者之剑(特价)	58/10
DC 装甲核心(特价)	80/10
DC 七星魔法使传(特价)	80/10
DC 过山车(特价)	38/10
DC 春雨暇日(特价)	38/10
DC 井上凉子(特价)	38/10
DC 温泉 2(特价)	25/10
DC 超级弹球台(特价)	25/10
DC 滑雪(特价)	38/10
DC 超能力大战 2012(特价)	48/10
DC 超时空 M3(特价)	48/10
DC 水上快艇(特价)	68/10
DC 世嘉拉力(特价)	68/10
DC 漫画同人会(特价)	128/10
DC 青之少女(限定版送原装记忆卡)	98/10
DC 炼金术士(限定版)	98/10
DC 恐龙危机	150/10
DC 拳王 2000	380/10
DC 生与死（二手）	88/10
DC 生与死（全新）	168/10
DC 人面鱼	98/10
DC 出租英雄	58/10
DC 创造球会 I 代	120/10
DC es	98/10
DC 东京巴士(限定版)	98/10
DC 电车 GO(高速篇)	48/10
DC 阻击枪手	180/10
DC DDR Ⅱ 代	68/10
DC 漫画英雄对卡普空 Ⅱ 代	120/10
DC 樱花大战（1－4）合集	1580/30
GBA 主机(保修 1 年)	480/10
GBA 99 拳王(限定版)	980/10
GBA 龙战士(正版)	150/10
GBA 恶魔城(正版)	220/10
GBA 光明力量(正版)	350/10
GBA 火焰文章(正版)	350/10
GBA 炸弹人(正版)	130/10
GBA FZERO(正版)	120/10
GBA 实况足球 J 联盟	55/10
GBA 玛丽赛车	45/10
GBA 实况足球 2002	75/10
GBA 机器人大战 A	65/10
GBA 皇家骑士团	65/10
GBA 火焰之文章	75/10
GBA 恶魔城	65/10
GBA 泡泡龙	65/10
GBA 光明力量	75/10
GBA 天使之翼	60/10
GBA 铁拳	65/10
GBA 索尼克大冒险 2 代	75/10
GBA 洛克人 EXE	75/10
GBA 幻想水浒传	58/10
GBA 幻想水浒传(正版)	220/10
GBA 三国志	65/10
GBA 玛丽	55/10
GBA 99 拳王 EX	70/10
GBA 罪恶克星 X	65/10
GBA 钻地小子	45/10
GBA 大盗五佑卫门	65/10
GBA 魔法封神榜	75/10
GBA 银河之星(露娜)	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA 网球	65/10
GBA 快打旋风	58/10
GBA 信长野望	65/10
GBA 创造球会	75/10
GBA 游戏王 5	75/10
GBA 游戏王 6	150/10
GBA 瓦里奥	75/10
GBA 吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA 烈火之炎	65/10
GBA 古惑狼	68/10
GBA 鬼屋魔影	65/10
GBA 沙龙曼蛇	65/10
GBA 魔法假日	65/10
GBA 怪物农场	65/10
GBA 克鲁尼克大冒险	68/10
GBA 街霸	68/10
GBA 恶魔城(白夜协奏曲)	75/10
GBA 黄金太阳 1 代	68/10
GBA 黄金太阳 2 代	150/10
GBA 黄金太阳 2(正版)	350/10
GBA 光明力量(中文版)	75/10
GBA 风之克诺亚 2 代	75/10
GBA 恶魔城白夜协奏曲(中文版)	75/10
GBA 机器人大战 R	75/10
GBA 机器人大战 R(正版)	395/10
GBA 黑色细胞	85/10
GBA 育成足球 2002	75/10
GBA 科乐美合集	75/10
GBA 死亡弹珠台	75/10
GBA 洛克人和佛尔特	75/10
GBA 电视接收器	480/30
GBA 武士进化	85/10
GBA 宿命传说	75/10
GBA 星星卡比	65/10
GBA 少年街霸 3	65/10
GBA 超时空要塞	65/10
GBA J 联盟足球	65/10
GBA 魂斗罗	65/10
GBA 真女神转生	65/10
GBA 口袋妖怪	65/10
GBA 原创机器人大战	75/10
本店当场改装夜光 GBA 主机	
新版 WSC 主机(彩色)	385/30
WSC 太空战士 4	360/10
WSC 妖精战士	385/10
WSC 浪漫莎加 3	350/10
WSC 机动战士高达	200/10
WSC 前线任务	390/10
WSC 宇宙战舰	190/10
WSC 仙界传	250/10
WSC 三国志 4	85/10
SS 少年街霸 2 代	180/10
SS 饿狼传说	250/10
SS 大战略	120/10
SS 钢铁之女	180/10
SS Riglord saga	120/10
SS 樱花大战 1 代	280/10
SS 樱花大战 2 代	280/10
SS 樱花大战 1 代限定版	480/30
SS 8 位机(送卡 4 片)古董级	680/30
SS 钢铁之女	180/10
SS 少年街霸 Ⅱ 代	250/10
音乐 CD	
樱花大战	135/10
犬夜叉	110/10
鲁班三世	65/10
魔法学园	65/10
零	65/10
鬼武者 2	120/10
魔装机神	120/10
D 之食卓 2	88/10
机器人大战 F 完结编	98/10
街霸 3 次冲击	110/10
漫画英雄对街霸	98/10
猎人 X	98/10
樱花大战(花园公演音乐集)	130/10
太空频道五	120/10
阿童木	88/10

特注 本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取！

PS2 完全直读免引导只需 280 元 XBOX 直读仅 150 元 10000 型－18000 型均可改直读

特注：NGC 均有一次性开机画面

太 10、赛车、鬼武者、心跳回忆、丙丙、原装人偶，请来电查询！

版面有限，无法一一刊登
买正版请到总店

持此广告购主机者赠游戏人物 T 恤壹件（GBA 除外）

顽皮小子电玩 marsgame.com

—日本卡通大全集，倾情奉献，欢迎邮购

电脑管理，邮购准确无误，汇款单注明产品编号即可，如汇款单写不下，在汇款后 4 天来电话告之。 邮购地址：成都市沙湾邮局 03-100 信箱 冉义合先生收 邮编：610031 查询电话：028-89010603 邮购投诉电话：028-88178037 价格：VCD：3.8 元／张，DVD：25 元／张，CD：7.8 元／张，邮费 15 元／次（不论多少） 提供补单服务，补齐您 VCD 残缺部分价格不变（全彩面正版，精包装，日语发音，中文字幕），“惊喜会员价请上网查询”！

005-1 男儿当入樵珍藏版 2CD
005-2 男儿当入樵 4CD
005-3 男儿当入樵 TV 版 35CD
002-1 梦幻妖女 12CD
002-2 妖子魔剑 6CD
010-1JOJO 冒险（第一卷）3CD
010-2JOJO 冒险（第二卷）7CD
014-1 无尽的华尔兹 2CD
014-2 高达 G17CD
014-3W 高达 TV 版 17CD
014-4 高达 08MS 小队 6CD
014-5 高达 00803CD
014-6 高达 00836CD
014-7 高达 Z17CD
014-8 高达 ZZ16CD
014-9 高达 X17CD
014-10 高达 F912CD
014-11 高达逆袭夏亚 2CD
014-13 高达 0079TV16CD
014-14MS08 小队(完结篇)1CD
014-15 倒 A 高达 25CD
014-16SD 高达 G 世 1CD
014-17V 高达 TV 版 17CD
014-18MS08 小队米兰传说 1CD
014-19 蓝色高达 1CD
014-20 高达 0083(剧)2CD
014-21 机动梦日记 1CD
014-22 高达 MTV1CD
014-23 蓝色高达 TV 版 14CD
014-24 高达 W 战争回忆录 4CD
014-25 高达 G 剧场版 2CD
014-26W 高达杀人谍 2CD
014-27ZZ 高达剧场版 2CD
014-28X 高达剧场版 2CD
014-290079 剧场版 2CD
017-1 不可思游戏 TV19CD
017-2 不可思议游戏(剧)2CD
017-3 不可思议游戏延续篇 6CD
017-4 不可思议游戏永光传 4CD
025 饿狼传说(剧)4CD
029-1 橙露(剧)2CD
029-2 橙露(TV)24CD
029-3 橙露 OVA4CD
032 暗黑破坏神 3CD
035 天空之城 2CD
037-1 怪医秦博士千寿版 2CD
037-2 怪医秦博士 TV 版 8CD
038DNA25CD
052-1 城猎－天才教授 2CD
052-2 城猎－爱与连发枪 2CD
052-3 城猎－百万美金 1CD
052-4 城猎－海滩之战 1CD
052-5 城猎－便衣女警 2CD
052-699 城市猎人(寒羽良死期) 2CD
052-7 城市猎人 OVA5CD
058-1 樱花大战全集 2CD
058-2 樱花大战 OVA6CD
058-3 樱花大战 TV 版 25CD
058-4 樱花大战真人版 4CD
058-5 樱花大战写真集 2CD
060 碧奇云－兰色种子 13CD
061-1 万能文化猫娘 6CD
061-2 万能文化猫娘 OVA3CD
062-1 幽游白书(剧)2CD
062-2 幽游白书(TV)38CD
062-3 幽游白书(电)1CD
062-4 幽游白书－大百科 1CD
062-5 幽游白书－飞影之章 1CD
062-6 幽游白书－幽助之章 1CD
063 电影少女 3CD
069-1X 战记 2CD
069-2X 战记 TV20CD
071-1 辛业 4CD
071B 辛业圣罗 V 1CD
075 凤魔小次郎 6CD
076-1 真孔雀王 2CD
076-2 孔雀王 23CD
078 圣子到 BOY12CD
079-2 天地无用－魍皇鬼 9CD
079-3 天地无用炎夏之圣诞 2CD

079-5 天地无用遥远的思念 2CD
079-4 新天地无用 TV9CD
079-6 天地无用外传 9CD
079-7 天地无用地球篇 7CD
079-8 天地无用宇宙篇 7CD
082-1 超－可有记得爱 2CD
082-2 超时空要塞加强版 4CD
082-3 超时空要塞 2 3CD
082-4 超时空要塞(TV)12CD
082-7 超时空要塞歌集 1CD
082-9 超时空要塞 D7OVA4CD
08210 超时空 7（第一部）13CD
082-11 超时空要塞 7(第二部)11CD
082-12 超时空要塞爱丽斯 2CD
089-1 龙珠 Z 之冥界超激战 1CD
089-2 龙珠 Z 银河最强战士 1CD
089-3 龙珠 ZOVA 大全集 13CD
089-4 龙珠－地球保卫战 1CD
089-5 龙珠－热血热斗 1CD
089-6 龙珠－神龙传说 1CD
093 龙猫 2CD
095 斗神传 2CD
099 百变狸猫 2CD
103 圣传 2CD
105-1 我的爱神 3CD
105-2 幸运 Q 版我的爱神 6CD
105-3 幸运女神 2000（剧）2CD
106 风之谷 2CD
107-13＊3 只眼(一)4CD
107-23＊3 只眼(二)3CD
109 魔法提琴手 9CD
110 魔女宅急变 2CD
111-2 魔剑美神第一卷 2CD
111-5 秀逗魔道士第一部 9CD
111-4 秀逗魔道士第二部 13CD
111-3 秀逗魔道士第三部 9CD
111-6 秀逗魔道士第二卷 2CD
111-7 秀逗魔道士剧场版 4CD
111-8 秀逗魔道士剧场版 1CD
113 阿尔斯兰战记 4CD
115-1 相聚一刻 TV32CD
115-2 相聚一刻岛外篇 1CD
118-1 新世纪福音战士 TV13CD
118-2 新世纪剧场版 4CD
121 超魔神英雄传 25CD
123-1 浪客剑心特别版 1CD
123-2 浪客剑心 TV 版 40CD
123-3 浪客剑心剧场版 2CD
123-4 浪客剑心追忆篇 4CD
123-5 浪客剑心未放映之秘藏 1CD
123-6 浪客剑心－逆刃刀 2CD
123-7 浪客剑心－明治剑客 1CD
123-8 浪客剑心珍藏版 3CD
123-9 浪客剑心人气排行榜 1CD
123-10 浪客剑心四乃森仓紫 1CD
123-11 浪客剑心淑田宗次郎 1CD
123-12 浪客剑心相乐左之助 1CD
123-13 浪客剑心剑技大全 1CD
123-14 浪客剑心名胜全集 1CD
123-15 浪客剑心星霜篇 2CD
131-1 罗德岛战记(吟游诗人)6CD
131-2 罗德岛战记(英雄骑士)9CD
134 宫崎峻 MTV1CD
148-1 攻克机动队剧 2CD
148-2 攻克机动队 M661CD
152-1 少女革命 TV13CD
152-2 少女革命剧 2CD
154-1 天空战记 3CD
154-2 天空战记 TV19CD
158 北斗神拳 2CD
160 强殖装甲 6CD
162-1 口袋宠物小精灵 TV 版 15CD
162-2 宠物小精灵逆袭 2CD
162-3 宠物小精灵爆诞 2CD
162-4 皮卡丘的寒假 1CD
162-6 皮卡丘与皮卡丘 1CD
162-5 皮卡丘体育对抗赛 1CD
162-7 皮卡丘结晶塔 2CD
162-8 口袋宠物小精灵剧场版 1CD
162-9 皮卡丘探险队 1CD
162-10 露丘拉的圣诞节(特别篇)1CD
170 铁拳 1＊22CD
181 王立宇宙军 2CD
188-1 银河英雄新战争序曲 2CD
188-2 银河英雄 TV55CD
188-6 银英外传自银之谷 2CD
188-7 银英外传黄金之翼 1CD
188-10 银英外传螺迷宫 7CD
188-11 银英传千亿之星 6CD
188-12 银英外传反叛者 2CD
188-9 银英战国群雄 TV18CD
195-1 魔法骑士特别版 2CD
195-2 魔法骑士 TV18CD
201-197 拳王攻略 2CD
201-298 拳王攻略 1CD
201-399 拳王攻略 1CD
201-42000 拳王 1CD
201-5 新拳王 992CD
209-1 吸血姬美夕剧 2CD
209-2 新吸血姬美夕 TV(完)9CD
200 突而其来的妻子 1CD
211 铁拳 1CD
212-1 侍魂破天降魔之章 1CD
212-2 侍魂斩魔传 2CD
223 猫眼 32CD
225-1 宇宙骑士 TV16CD
225-2 宇宙骑士 23CD
234 真女神转生 2CD
245 幽灵公主 2CD
246-1 纯情房东俏房客 9CD
246-2 纯情房东俏房客特别版 2CD
246-3 纯情房东 OVA1CD
246-4 纯情房东景太篇 2CD
300I 地球光Ⅱ月光碟 5CD
301 快餐店之恋 3CD
302 机甲兵团 16CD
303 末日危机 1CD
500-1 圣斗士真红少年 1CD
500-2 圣斗士最终战士 1CD
500-3 圣斗士黄金苹果 1CD
500-4 圣斗士海皇篇 5CD
500-5 圣斗士 TV25CD
500-6 圣斗士－BTX9CD
500-7 圣斗士北欧篇 9CD
500-8 圣斗士神与神激战 1CD
505-1 金田一 TV 版 13CD
505-2 金田一歌剧院 2CD
505-6 金田一少年杀戮钳魔岛 2CD
505-5 金田一人偶世界 5CD
505-8 金田一七濑美雪之杀人事件 1CD
505-7 金田一神秘马戏团 4CD
506 岁月童画 2CD
507-1 卡通 MTV 精选 11CD
507-2 卡通 MTV 精选 21CD
507-3 卡通 MTV 精选 31CD
507-4 卡通 MTV 精选 42CD
509-1 生化危机 2 攻略 1CD
509-2 生化危机 2 真人版 2CD
509-3 生化危机 3CG
恐龙危机 CG1CD
509-4 生化危机 3（真人版）2CD
509-5 生化危机 2002 真人版 2CD
513 魔法少年 1CD
520 学园侦探团 16CD
525 昕到涛声 1CD
526-1 太空战士 8 代 CG1CD
526-2 太空战士 9 代 G1CD
526-3 太空战士八 MTV1CD
526-4 太空战士 10 电影版 2CD
526-5 太空战士 10CG2CD
526-6 太空战士 TV8CD
527 青之六号 4CD
528 五星物语 1CD
529 樱花之花组 2CD
530 鬼神童子 2CD
532 精灵使 1CD
534 杀人课 2CD
535 彼男彼女的故事 13CD
536 世界末日 2CD
537 饿沙罗鬼 13CD
626-1 地狱侦探团(白色猎人)9CD
626-2 白色十字架 2CD
627AD 警察 6CD
628 记忆(大友克洋)2CD
630 十兵卫 5CD
634 真夜中之侦探 6CD
635-3 头文字 D 剧 2CD
635-4 头文字 D 电影版 2CD
636-1 倒凶十将传 3CD
636-2 倒凶十将传－封魔五行传承 1CD
637 火宵之月 2CD
638 电脑战记 3CD
639-1 封神演义 9CD
639-2 封神大百科 3CD
642 人鱼之伤 2CD
643 炎之记忆 2CD
647 午夜之眼 2CD
648-1 恶男杰特 9CD
648-2 恶男杰特剧(天国之门)2CD
649 黑方武侠 12CD
651 神秘世界 4CD
652 钢铁新世纪 4CD
654 新吹波精危机 7CD
656-1 守护月天 11CD
656-2 守护月天 OVA8CD
661-1 高智能赛车 2CD
661-2 新世纪 GPXTV13CD
661-3 新世纪 GPXⅡ4CD
661-4 新世纪 GPXⅡ4CD
661-5 最终挑战者 1CD
661-6 新世纪 GPXⅡ并列第一 5CD
663-1 最游记（TV）21CD
663-2 最游记剧场版 2CD
663-3 最游记 OVA1CD
664 灵魂力量 9CD
665 超神姬 4CD
666 迷宫物语 1CD
670 魔影索光 2CD
671 妖精战士 9CD

674-1 库洛魔法使第一部 14CD
674-2 库洛魔法使剧场版 2CD
674-3 库洛魔法使第二部 12CD
674-4 库洛魔法使被封印的卡片 2CD
674-5 库洛魔法使延续篇 7CD
674-6 新库洛魔法使剧(英文版)2CD
678-1 花样男子 1CD
678-2 流星花园 17CD
679 老人与 Z2CD
680-1 机动警察（剧）2CD
680-2 机动警察(电)2CD
680-3 机动警察 OVA4CD
681 我是大哥大 7CD
684-1 足球小将世青篇 5CD
684-2 足球小将小学篇 7CD
684-3 新足球小将 5CD
684-4 足球小将欧洲篇 8CD
684-5 足球小将 3CD
684-6 足球风云 1CD
684-7 哨声响起 1CD
684-8 哨声响起时 1CD
686 沙罗曼蛇 2CD
687-1 装甲骑兵（OVA）3CD
687-2 装甲骑兵（TV）18CD
690-1 恋爱世纪(剧)2CD
690-2 万有引力 TV5CD
691 闪电霹雳车 4CD
694 通灵公主 6CD
696 恐怖宠物店 4CD
697-1 勇者王 17CD
697-2 勇者王剧 2CD
698 武神传说 3CD
699 众神的黄昏 1CD
700 电脑刑事档案 3CD
703 网中之鱼 1CD
704 龙骑士 4CD
705 圣里安 2CD
706 时空传抄 6CD
707 变色龙 3CD
708-1 乱马 1/22CD

708-2 新乱马 OVA3CD
708-3 乱马 1/2 热斗篇(第一部)6CD
708-4(第二部)7CD
708-5(第三部)7CD
708-6(第四部)7CD
708-7(第五部)7CD
708-8(第六部)7CD
708-9（第七部）7CD
708-10（第八部）6CD
711-1 天空艾斯加科尼(圣天空战记)13CD
711-2 天空艾斯加科尼剧 2CD
712 寒冷前线 1CD
715 快刀乱麻 1CD
717 幽幻怪社 2CD
718 战国魔神 13CD
719 圣露米学院 2CD
720 天使禁猎区 3CD
723 钓鱼武状元 9CD
724 爆笑吸血鬼 3CD
725 奥美帝 2CD
713 刀魂 2CD
728 魔神 B－G－O6CD
729 星际争霸战 6CD
730 松本零士（宇宙战舰）6CD
731 女神候补生 9CD
732-1 钢铁天使 9CD
732-2 钢铁天使久留美式 4CD
732-3 钢铁天使（剧）2CD
732-4 钢铁天使零 1CD
735 安琪莉可 1CD
736 伊甸少年 13CD
739 魔法使 3CD
738 数士录 1CD
740 钢铁神兵 7CD
741 飞天红猪侠 2CD
742 神风怪盗 4CD
743 鲁邦暗杀指令 2CD
744 黄金宝贝 3CD
745 黄龙之耳 1CD
746 兽战士女 9CD
538 特搜机动队 3CD
539 冒险少女拉汀亚 TV13CD
540-1GS 美神剧 1CD
540-2GS 美神 TV 版 15CD
548-1 魔术师奥梵第一部 9CD
548-2 魔术师第二部 12CD
549 力古师托宇宙战记 6CD
550VISTOR(访问者)3CD
551EATMAN(食人、铁男)6CD
552-1 贼王（电影版）1CD
552-2 海贼王 36CD
553 魔装机神 12CD
556 光明战士－阿基拉 2CD
557-1 重战机 2CD
557-2 重战机 TV 版 18CD
558-1 街霸 2 剧 2CD
558-2 街霸 V 剧 2CD
558-3 街霸(TV)14CD
558-4 街霸 OVA4CD
559-1 棒球英豪－大学物语 2CD
559-2 最后避军 3CD
559-3 棒球英豪 TV50CD
559-4 安达充 H2 外传 21CD
559-5 风之速（安达充）2CD
562-1 福星小子圣水奇缘 2CD
562-2 福星小子爱星之恋 2CD
562-3 福星小子情侣乐天 2CD
562-4 福星小子求你说声我爱你 2CD
562-5 福星小子鬼姬传说 2CD
562-6 福星小子绮丽人之梦 2CD
562-7 福星小子特别版 1CD
562-8 福星小子阿诺的未婚妻 1CD
563-1 绝爱 OVA 版 3CD
563-2 绝爱 1CD
565 东京巴比伦 1CD
566 走向心灵 7CD
567 快乐蒸气探团 1CD
568 银河少女警察 6CD
569 铃声 LAIN5CD
572-1 地狱先生神眉 1CD
572-2 地狱先生恐怖新学期 1CD
572-3 地狱先生(TV)16CD
573-1 两大杀人事件 2CD
573-2 引爆摩天楼 2CD
573-3 黑暗组织女子 2CD
573-414 番目 2CD
573-5 柯南(TV)14CD
573-6 世纪末魔术师 2CD
573-7 青山冈昌短篇缉 1CD
573-8 意味深长的音乐盒 2CD
573-－9 阿兰的初步推理 CD
573-10 八代 10CD
573-11 毛利小五郎 2CD
573-12 第十位乘客 2CD
573-13 超级杀人计划 2CD
573-15 黑天使的翅膀 2CD
573-16 本万刑事之恋爱物语 2CD
573-17 太畅利的推理 1CD
573-18 瞳孔中的暗杀者 2CD
573-25 对怪盗基德（工藤一新）2CD
573-26 柯南 2001 最新 TV 版 10CD
573-27 通向天国的倒计时 2CD
573-28 特别版－人鱼失踪记 1CD
573-29 暗黑组织之杀机 2CD
573-30 二十年后的杀机 2CD
573-31 月与星与太阳的故事 1CD
573-32 流水亭流出的杀意 1CD
573-33 鸟取蜘蛛屋之怪事件 1CD
573-34 少年侦探团消失事件 1CD
573-35 名家连续惨死事件 1CD
573-36 暗夜公爵 1CD
573-37 幽灵船 1CD
573-38 外交官杀人事件 1CD
573-39 体育俱乐部杀人事件 1CD
573-40 插画画家杀人事件 1CD
573-41 行动电话杀人事件 1CD
573-42 帕姆斯弗利克杀人事件 1CD
573-43 滑雪别墅阴影事件 1CD
573-44 雾天狗传说发生事件 1CD
573-45 当红艺人杀人事件 1CD
573-46 维纳斯之吻 1CD
573-47 鸟取屋之怪解决篇 1CD
573-48 暗夜死角 1CD
573-49 死亡的 　 突忑 CD
573-50 宝刀争夺战 1CD
573-51 性命交关的复活 3CD
573-52 被杀了四次的男人 1CD
573-53 没消失的证据 2CD
573-54 性命交关的复活之约定场所 1CD
573-55 神秘乘客 2CD
573-56 公寓坠楼事件 1CD
573-57 英语老师 VS 西部名侦察 2CD
573-58 黑暗组织再会 3CD
573-59 十六人的怀疑者 1CD
573-60 怀古饭店神秘事件 1CD
573-61 通往迷宫的入口 1CD
573-62 被封印目幕的秘密事件 2CD
573-63 年幼的目击者 1CD
573-64 流水亭的玄机 2CD
573-65 工藤新一 MY 事件发生篇 1CD
573-66 红鬼村火节杀人事件 1CD
573-67 周一晚上七点半杀人事件 1CD
573-68 丧失记忆的美少女事件 1CD
573-69 仙人掌杀人事件 1CD
573-70 充满谎言的委托人 2CD
573-71 中华街的似曾相识 2CD
573-72 竞技场上无差别 1CD
573-73 迷样信息狙击事件 1CD
573-74 迷失森林中的光彦 1CD
573-75 咖啡厅馆突然闯入事件 1CD
573-76 龙神山坠落事件 1CD
575-1 界之纹章 7CD575-2
星界之战旗 5CD
575-3 星界之断章 1CD
575-4 星界之纹章（特别版）2CD
575-5 星界之战旗Ⅱ5CD
575-6 星界之战旗特别版 2CD
578 风之名伝 2CD

580 勇者斗恶龙 10CD
581 破邪大星 3CD
582 南海奇皇 6CD
583 麻木之部屋 2CD
584-1 机动战舰 9CD
584-2 机动战舰(剧)2CD
586-1 心跳回忆（动画版）2CD
586-2 心跳回忆（真人版）2CD
587-1 影技 9CD
587-2 影技剧场版 2CD
588 火魅子传 6CD
593-1GTO 动画版 25CD
593-2GTO2000 特别版(真人版) 2CD
595 剑风传奇(格印战士)13CD
596-1 水晶国传说 2CD
596-3 水晶国传说 OVA3CD
599 学校幽灵 6CD
603 烈火之炎 14CD
604 青涩宝贝 12CD
587 影技 9CD
605 枪神 13CD
607 伤追人 5CD
610-1 魔法阵都市(TV)9CD
610-2 摩界小分队 1CD
614 课本没教的事 2CD
615 恶魔战士 4CD
616 飞越巅峰 3CD
617-1 眼镜蛇(哥布拉)2CD
617-2 哥布拉 TV11CD
618 七都市物语 1CD
619-1 逮捕令 OVA6CD
619-2 逮捕令剧场版 2CD
619-3 新逮捕令 13CD
620 阳光普照 1CD
621 兽兵卫 2CD
752 鬣家女孩 6CD
753 翼天使之声 6CD
754 超兽传说 2CD
756 黄金战士 6CD
757D4 公主 4CD
759-1 机械女神 26CD
759-2 机械女神剧 2CD
760 无休战将 6CD
766 苍之流星 3CD
768 幻魔大战 2CD
772 极黑之翼 1CD
773 反黑风暴 2CD
774 伴龙少女 2CD
775 美幸不可思议之国 1CD
778 元语鬼精灵 1CD
780 雌蜂队 2CD
781 八云立 2CD
782 虚界之魔兽 5CD
783 午限风传 9CD
784EXDW 杀手 5CD
788 漫游记 5CD
786 亚历山大战记 7CD
787 银装骑攻队 5CD
788 天使宝贝蛋 9CD
789 超人学园 2CD
790 冷面魅影 5CD
791 侬笼 2CD
793 人形草纸 9CD
794 东邪西毒 4CD
797 天国女神 1CD
798 小女孩的玩具 16CD
800-1 铠传 3CD
800-2 铠传武士军队之讯息 2CD
800-3 铠传洋煌帝传说 2CD
801 禁区外的少女 13CD
802 太空漫游者 2CD
803 快感指令 15CD
806-1 游戏王 13CD
806-2 游戏王剧 1CD
810 新变形金刚 19CD
813 间之楔 2CD
818 漫画英雄 2CD
809 美少女刑事 2CD
817-1 犬夜叉 41CD
817-2 犬夜叉 2CD
814 卡片召唤师 5CD
816 中华一番 11CD
819 掌上妖女 5CD
821 人狼 2CD
811 月影兰 7CD
820 上界之子（瑟梭罗）7CD
824 令人温柔的格林童话 1CD
826 电童 5CD
823 学生妹 2CD
827-1 蜡笔小新 2CD
827-2 新蜡笔小新 2CD
827-4 蜡笔小新特别版 1CD
827-3 蜡笔跨越四季篇 1CD
829 秘密电影舞Ⅱ跖天后 2CD
830-1 数码宝贝 1CD
830-2 宝贝操盘手 1CD
830-3 宝贝代博战兽的逆袭 1CD
830-4 宝贝之暗黑斗暴龙 2CD
834-2 太阳王传映画恐龙 2CD
834-3 王宇宙开拓史 2CD
834-4 王秋季特别节目 2CD
834-5 王翼之勇者 2CD
834-6 王新学期特别节目 2CD
833 想见到你 1CD
837 织田信长（真人版）2CD
838 伙头智多星 12CD
839 超人古加 17CD
840 求恋期 6CD
842 此时此地的我 5CD
843 机器猫 26CD
846 终极战区 1CD
847 反斗小皇子 1CD
848 魔法天使 18CD
849 不文明泰山 11CD
851-1 猎人 TV31CD
851-2 猎人 OVA8CD
852 捍卫者 8CD
855 泪眼煞星 4CD
859 我爱泡影 8CD
864-1 碱蛋超人 1CD
864-3 成蛋超人狄格外传 1CD
864-2 蒙面超人空蛾(真人)2CD
865 星际迷航 4CD
862 机动天使 9CD
867 原罪 1CD
869 古墓丽影 2CD
870 永恒传说 5CD
871-1 刃牙 9CD
871-2 牙Ⅰ＋Ⅱ4CD
872 湘南爆走族 2CD
873 小魔女朵瑞咪 1CD
873 地球少女 5CD
874 剑星传(星之海洋)13CD
876 乘风少年 2CD
877 黑街二人组 9CD
878 辣妹当家 3CD
879 爆转陀螺 2CD
880 死亡的思考 3CD
881 卡利奥斯托洛城 2CD
882 魔法战士 6CD
883 天才风水师－水铃 2CD
884 手 V 治虫特典 1CD
885 欢心 8CD
886 希望之蛋 1CD
887 亚利安第九学园 1CD
888 破邪巨星 3CD
889 妹妹公主 7CD
890 学园战记 3CD
891 金太郎 4CD
892 爱的客托 3CD
893-1 欲望 10CD
893-2 欲望Ⅱ1CD
894 魂辞 9CD
896 恋爱季节 7CD
897 集合之战 5CD
898 魁男 1CD
899X 电车冒险 1CD
900 娱乐金鱼眼 1CD
901 火圣战团 9991CD
902 真蓝特对新蓝特机器人 4CD

903 惑星的诱惑 3CD
904 新白雪姬传说 7CD
905X 千兆 1CD
906 绿林寮 3CD
907 精灵狩护者Ⅱ4CD
908 超级偶像猫玲当 2CD
909 梦圆 2CD
910 血 2CD
911 狂野的禁区 10CD
912 太阳之船 4CD
913 亚洲龙 2CD
914FAKE1CD
915 魔法少女猫 4CD
916 幻影天使 13CD
917 草莓蛋 3CD
918 莎木电影版 2CD
919 动感美少女 1CD
920 无限的昌险 3CD
921 再造人 0093CD
922 棋魂 30CD
923 通灵童子 10CD
924-1 学校怪谈 1CD
924-2 学校怪谈之邪鬼传说 1CD
925 哈雷小子 1CD
926 银河昌险战记 2CD
927 超都雷昏 13CD
928 毕其顿的恶魔 2CD
929 幻象战士 7CD
930-1 千与千寻 2CD
930-2 千与千寻 2CD
931 飞鹰侠 3CD
932 寄生前夜真人版 2CD
933 超音队 1CD
935 吸血鬼猎人 D2CD
936 大都会 2CD
937 美少女战士 R3CD
941 超人高斯电影版 2CD
942 电击作战 2CD
943 死神之迷 4CD
944 樱桃小丸子 2CD
945 七濑神探 1CD
947 圣战士 17CD
948 分身战士 2CD
949 娇刀战士 1CD
950 高校女孩 5CD
951 翼神传说 1CD
952 铁拳 4 代 1CD
953 猫眼神偷 2CD
954 新吸血鬼猎人 6CD
955 弹珠超人 9CD
956 幻魔大战 1CD
957 机械人真悦 2CD
958 名侦探福尔摩斯 9CD
959 电脑美少女 10CD
960-1 银河天使队 7CD
960-2 银河天使队Ⅱ1CD
961 青出于蓝胜于蓝 10CD
962 拜托了老师 12CD
963 东京地下城奇兵 2CD
964 全金属风暴 15CD
965 守护者 11CD
966 暴走猎人 13CD
967 天使Ⅱ小生意气 7CD
968 寻找满月 8CD
969 黑巫 1CD
970 十二国记 2CD
971 神雕侠侣 1CD
972 德国轰炸机 1CD
973 蓝色回忆 3CD
974 盗贼王 4CD
975 东京地下城 7CD
976 鬼眼狂刀 10CD
977 魔法街 1CD978
圣石王者 6CD
979 最终战士 3CD
980UFO 皇女 4CD
981 朝雾的巫女 1CD
982 小小雪 2CD
983 宝瓶时代 5CD
984 果酱少年 10CD

985 镜女骑士 2CD
986 猎人罗宾 1CD
987 炎之蜃气楼 1CD
988 漫画大王 4CD
989 娜可露露 1CD
990 烛罗万象 1CD
991 秋之回忆 2CD
992 通向光辉的季节 2CD
993 我的邻居山田君 2CD
994 御龙少年 1CD
995D－D 龙骑士 1CD996
我的漂亮女友 2CD
997 星之声 1CD
998 美雪美雪 19CD
999 陪酬疯狂 3CD

大家期盼已久的柯南－贝克街的亡灵到货啦！编号：573-92，首批数量有限，先订先得，赶快拿起电话，或是 Email，或是网上填写订单，抢购吧！为保证最短时间内发货，请在汇款当天，将汇款单号（18 位号码）电话、Email 告知，汇款第二天就可以发货！！！

新碟推介：

014-30 Ⅰ地球光Ⅱ月光碟 6CD
852-2 捍卫者 8CD
562-7 福星小子－特别版 1CD
562-8 福星小子－阿诺的未婚夫 1CD
573-74 柯南 迷失森林中的光彦 1CD
573-75 柯南咖啡厅馆神秘事件 1CD
573-76 柯南神龙山坠落事件 1CD
573-77 柯南本厅之刑事恋爱物语第四部 1CD
573-78 柯南木昏熊与侦探队 1CD
573-79 柯南孤岛的公子与龙宫城 1CD
573-80 柯南孤岛的公主与龙宫城 1CD
573-81 柯南本厅刑事恋爱物语四 1CD
573-82 柯南复仇的海滩 1CD
573-83 柯南战斗游戏的陷阱 1CD
573-84 柯南警察手册消失事件 1CD
573-85 柯南警察手册丢失事件 1CD
573-86 柯南迷宫的阴暗 1CD
573-87 柯南迷宫的狂热球迷 1CD
573-88 柯南毛利的冒充者 1CD
573-75 咖啡厅
300 快餐店之恋 3CD
301 机甲兵团 16CD
302 末日危机 2CD
303 少女新娘 1CD
304 我希望你在这里 2CD
305 小魔女 2CD
306 海岸物语 OVA 1CD
307 地球守护者 1CD
308 战斗妖精风 1CD

日本动漫 DVD（精包装，全彩面，每片 25 元（邮费 15 元，无论多少）

D003 天空艾斯嘉科尼 TV 版 3CD
D007 魔术师奥芬Ⅱ3CD
D009 女恶魔人 3CD
D010 新世纪福音战士 TV 版 3CD
D013 女神候补生 2CD
D020 高达 Z6CD
D026 纯情房东俏房客 TV 版 3CD
D031 高智能方程式系列 4CD
D034 高达 WTV5CD
D036 最游记 TV 版（卷一）3CD
D037 最游记 TV 版（卷二）3CD
D042 圣斗士星矢黄金十二宫 8CD
D047 高达 G－TV 版 5CD
D048 梦幻妖子 3CD
D052 封神演义 3CD
D056 宇宙骑士Ⅱ1CD
D065 机动战舰 OVA 版 1CD
D069 超时空要塞 OVA 版 1CD
D070 街头霸王 ZERO1CD
D071 午夜之眼 1CD
D075 金田一杀戮之深海 1CD
D077 浪客剑心追忆篇 2CD
D079 老人与 Z1CD
D081 变形金钢电影版 1CD
D092 不思议游戏 OVA 版 2CD
D095 怪医秦博士 OVA 版 1CD
D105JOJO 奇妙冒险 2CD
D107 叮当电影版 2CD
D109 魔法少年 1CD
D116 金田一 OVA 版 1CD
D119 机动警察 OVA2CD
D121 星之海洋 3CD
D130 海贼王发条岛冒险 1CD
D137 强殖装甲Ⅱ2CD
D139 通灵王 1CD
D140 游戏王特别版 1CD
D141 高达 X－TV 版 5CD
D148W 高达 TV 版 10CD
D165 棋魂 1CD
D166 真.孔雀王 1CD
D167 天地无用之遥远的思念 1CD
D168 网球王子 TV1CD
D169 猎人卷四 1CD
D170 天使禁猎区 1CD
D171 安琪莉可 1CD
D172 人造人间 1CD
D173 果酱少年 1CD
D174 恋爱白皮书 4CD
D175FAKE3CD
D176 魔卡少女樱剧场版 1CD
D177 最游记(剧)1CD
D178 高达逆袭 1CD
D179 机动警察 2CD
D180 美少女刑事 1CD
D181 棺露 1CD
D182 快木蒸气车 1CD
D183 千与千寻 2CD
D184 樱花大战活动写真 1CD
D185 血 1CD
D186 爆笑吸血鬼 1CD
D187 太空战士 2CD
D188 新白雪姬传说 2CD
D189 吸血姬美夕 TV1CD
D190 逮捕令 1CD
D191 新世纪 GPX4CD
D192 魔法少女樱第一部 8CD
D193 万有引力 TVCD
D194 人狼 1JCD
D195BIG-O2CD
D196 柯南瞳孔中的暗杀者 1CD
D197 暗之末衣 3CD
D198 日本动画歌唱集Ⅰ1CD
D199 日本动画歌唱集Ⅱ1CD
D200 日本动画歌唱集Ⅲ1CD
D201 日本动画歌唱集Ⅴ1CD
D202 日本动画歌唱集Ⅵ1CD

卡通、游戏钥匙扣，品种齐全，全进口塑料，做工精美！邮购特价：4.5 元
游戏 T 恤，色彩绚丽，影显十足个性！邮购特价：30—48 元／件
太空战士八、十全系列文化产品（烟盒、打火机、情侣表、手链、戒指等）

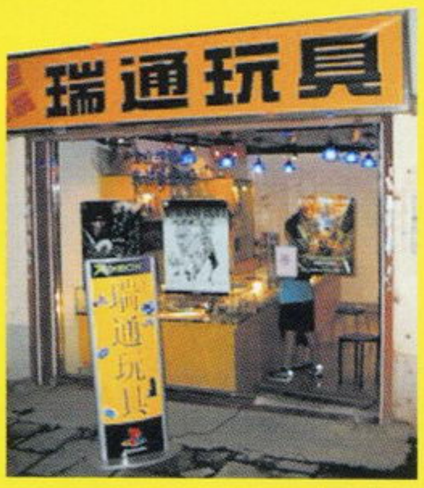
欢迎上网查询：www.marsgame.com
门市部地址
成都市城隍庙花圃路城北体育馆一楼四号铺
电话：028-82902219

www.plumbook.cn

模型电玩

上海瑞通玩具

游戏天地



游戏的天地，模型的世界！

上海瑞通玩具是一家真正集各类游戏主机和原装高达模型的专卖店。

精美高达手办，一套共八件；幽游白书加 JoJo 原装手办。

我们绝不虚报乱报价格，以此误导消费者。所有商品均以实价销售，公道合理！

我们所售的商品都有可靠的质量保证和良好的售后服务。**现场改机**让您更无后顾之忧。来瑞通购物**放心100%！**

各种原装高达模型应有尽有，高达FANS来看看吧！另有模型工具出售。

温暖的哈罗

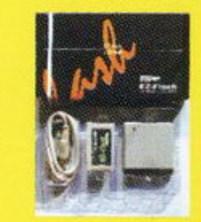
宇宙世纪的治疗系角色NO.1 的哈罗，现在有更多的颜色可供选择。

文字D、GT3、高达等精美挂件，为你的手机、GBA更加增色。20元一枚！

NGC 各种原版片大量供应

DC 特价区

原装记忆卡	90	樱花大战 3	88
组装记忆卡	30	往北去	38
原装振动卡	90	波斯王子	18
组装振动卡	30	索尼克 1	28
原装 VGA	90	魔剑 X	70
原装格斗手柄	250	电车 GO2	28
索尼克 2 限定版	50	刀魂	38
NBA2K1（美版）	260	拳皇 99	280
生或死 2	180	午夜凶铃	260
莎木 2 限定版	280	特大号	120
炼金术士限定版	100	高达战线	38
青之少女限定版	95	格兰蒂亚 2	38
		机器人大战 a	48



GBA 黄金搭档 EZ-FLASH

XBOX 直读已到货

现在各种型号的 PS2 均可当场为您改装直读！

地址：上海市长宁区天山路 698 号（近古北路） 邮编：200336

公交：71 72 74 54 808 856 855 141 沪江线 941

电话：021-62747631 联系人：凌伟荣 李志亮

维修各类游戏主机（回收各类游戏主机，正版游戏软件）

上海智力苑电玩超市

本公司开业八周年以来深受广大游戏爱好者的青睐和支持，成为了上海具有规模的 TV GAME 超市，为感谢广大支持本超市的新老顾客，特举办游戏机让利活动：

梦想成真的价格

原配 560 元

原配 1820 元（可现场改装）

直读IC 已到，100 多种游戏供你选择，游戏品种不断增加中……

原配 1450 元

原配 4××元

2800 元

海洋蓝、墨黑 PS2 限定版随机附赠支架、遥控器一个

优惠价：2250 元

（可现场改直读）

PS2 正版碟特价 80 元／张 详情请来电咨询！

PS2 主机 全套（主机+AV 线+电源线+原装手柄+直读 IC “美塞亚” 芯片） 1750 元

现场改装

凡在智力苑购买任何主机的玩友（GBA 除外），总店车票报销 50 元，各连锁店报销 20 元（另外赠送精美卡通扑克，可任选品种）。

凡到智力苑各店购买任何主机者，均可保修一年，终身维修，决无后顾之忧！

EZ－FLASH 上海指定销售商

有 128MB、256MB 两种供选择的优点

DC 正版片 10-120 元不等（品种有近百种）

DC 正版玩家的喜讯：本公司新到大量正版 DC 碟

PS II 台湾珍藏版优点

不伤光头，不会死机，真心珍藏零售价 25 元

上百种游戏供选择，游戏不断增加中……

希望与全国各地游戏机店家合作，共同开拓 PS2 主机市场！

GBA 主机＋改装＋背光灯＋人工＝700 元

背光灯批发请来电，并诚征全国各地代理商！

批发专线：13003196945 13003196927

智力苑有专业维修人员为您维修、保养、改装所有机器，立等可取，价格合理！本店宗旨：无论你到哪里，都能享受到智力苑最好的服务！投诉热线：021-66830188

NEW

PS2 10000型、15000型、18000型改装直读芯片已出，现场改机！

GBA 背光灯，屏幕现场加装发光板，亮度超高，做窝精品（夜间可作照明用），背光灯加人工

198 元

启事

GBA 背光灯自 8 月初上市，以超强的亮度，弥补了 GBA 自身暗淡的缺点和具有诱惑力的价格吸引着无数 GBA 玩家的目光，引发的销售热潮远远超过公司的预期，一度断货，使众多钟爱 GBA 背光灯的玩家遗憾，在此本公司深表歉意！

目前，本公司将以充足的备货，迎接 11 月份的到来，已预约的消费者，将在 11 月 1 日前陆续接到通知，到指定的零售店改机，外地的玩友可邮寄。

感谢广大玩友对智力苑的支持与信赖！

一直以来因全国玩友咨询信件太多，导致无法一一回复，在此深表歉意！因此特别提醒今后请以电询为主，早 9：30－晚 9：30，我们将备有两部热线恭候！

今天你去智力苑了没有？？

● 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）火车站南广场可直达本店（现场改装，仅限总店、普陀店）

联系电话：021-56884803 传 真：021-66830188

邮 编：200435 收款人：孙建伟

● 普陀店：上海市岚皋路 113 号（公交 865 路、40 路、112 路、909 路、747 路和平新村下、轻轨镇坪路站下）

电 话：021-52900732 联系人：孙小姐

● 静安店：上海市新闸路 906 号 电话：021-62536579 联系人：奇奇

● 长宁店：上海市愚园支路 18 号 电话：021-62485683 联系人：孙小姐

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

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn