

游戏机实用技术

TV GAME半月刊 7月A
2003年第13期

经典回顾
幻想大陆战记(PS)

前线狙击

- 超级机器人大战COMPACT3
- 异度传说 一章 Reloaded
- 超级机器人大战D
- 生化危机 逃出生天
- 召唤之夜3
- 七武士
- WE7

特快专递

- 大金刚王国
- 人形电脑天使心
- 最终兵器彼女
- LOVE HINA
- 重返德军总部
- 电脑战机

研究中心
晓月 出城圆舞曲

E3超白金续报
回顾E3硬件大战
数十款劲作登场

攻略透解

海底总动员
混沌时代III

寂静岭3 剧情小说
真夜的挽歌

ISSN 1008-0600
13
9 771008 060006

本期赠送游戏拼图以及
Gamehalo精彩VCD



新特奇科技有限公司
Sintax Technology Ltd.
新特奇经典名作强劲出击,叫买又叫好!

● 全国各地区代理经销商
 ● 游戏软件合作开发或策略结盟
 ● 联系专线: 0750-6580880 6580289 戚小姐
 ● E-mail: syntax@sohu.com
 ● http://www.st168.net
 本产品适用于 **GBC/A** 主机



全彩中文

焦点 NEWS 1 最终幻想

傲游天际的"最终幻想"故事即将于GBC上风云再起!

最终幻想 CRYSTAL AGE

永恒的最
终幻想传说

RPG
无尽沙加



华丽的战斗画面



刺激的故事情节



丰富的系统

焦点 NEWS 2 梦幻模拟战 II

焦点 NEWS 3 真·三国无双 II

全彩中文

极美的对话背景 华丽的攻击画面
 SLG 让您有如亲身体会到真实的战场
 精致的游戏地图

全彩中文

极美的对话画面 精致的游戏画面
 邀您实现君主理想共创三国霸业
 华丽的攻击画面

焦点 NEWS 4 合金装备 II

焦点 NEWS 5 鬼武者 2

你将参与一场伟大的圣战

全彩中文

华丽的决战 精彩的攻击

一起出发, 再创武者传奇

全彩中文

精美的画面 壮观的必杀画面

NEW GAME 彩色中文版热卖专柜

编号	名称	类型	发售
01	鬼武者 2	A.RPG	5月
02	最终幻想-无尽沙加	RPG	5月
03	梦幻模拟战II	SLG	5月
04	大航海II	SLG	6月
05	美伊战争II	A.RPG	5月
06	狮子王III	ACT	已发行
07	冰原历险记	ACT	已发行
08	数码暴龙水晶版II	SLG	已发行
09	真三国无双 II	ACT	已发行
10	古惑狼II	ACT	已发行
11	超级机器人大大战-X	SLG	已发行
12	蜘蛛侠 III	ACT	已发行
13	星球大战II	ACT	已发行
14	指环王	A.RPG	已发行
15	小太极	ACT	已发行
16	数码暴龙-水晶版	ACT	已发行
17	数码暴龙格斗版	ACT	已发行
18	少林十三棍	ACT	已发行



邮购帐号: 江门市新会区司前镇邮政信箱 1 号 邮编: 529159 以上每款游戏邮购价: 68 元 (含邮资) 邮购查询 E-mail: syntax123@163.com



焦点

SONY 新主机 PSX 公开 2

PSX 定位于一般家电而不是游戏机

游戏情报站

CAPCOM 新财年计划公开 3 E3 超白金续报 5

至爱排行榜 12 黄金眼 14

特稿

成为话题的《GT4》 18

小向美奈子最速接触!

前线狙击

新约圣剑传说 20	我们的太阳 36
生化危机 逃出生天 22	指环王：国王归来 (PS2) 37
七武士 24	指环王：国王归来 (GBA) 37
猩红之泪 26	超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险 38
世界足球 胜利十一人7 28	瑞奇与叮当2 38
超级机器人大战D 30	18号消防员 39
超级机器人大战COMPACT3 31	忍者神龟 39
异度传说 一章 Reloaded 力的意志 32	PIKMIN2 40
战界 From Sunrise 英雄谭 33	西马：仇敌 40
幽灵捕手 34	传说的斯塔菲2 41
八佑卫门 35	TOP GEAR RALLY 41

游戏立方

街机音乐爱好者的福音书——M1 42	问题小卖部 46
次时代的尖兵——3DO 主机简介 43	胜负町 47
模拟通告 44	邪魔院 48

特快专递

LOVE HINA 美妙的奇遇 49	重返德军总部 复活行动 53
最终兵器彼女 50	大金刚王国 54
人形电脑天使心 只是芝的人 51	Iridion II 55
电脑战机 VIRTUAL-ON 战神 52	

攻略透解

寂静岭3 56
海底总动员 64
幻想大陆战记 67
混沌时代III 时之封印 76

研究中心

火焰之纹章 烈火之剑 81	牧场物语 矿石镇的伙伴们 84
恶魔城 晓月圆舞曲 82	火热秘技 87

星之心画廊 88	游戏光环 96
游戏动漫园 90	读编往来 97
自由谈 93	互动信箱 104

推荐

召唤之夜3 102

一起来体验召唤术的真髓吧!

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。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。

游戏索引

GAME INDEX

GBA

八佑卫门 35
超级机器人大战D 30
西马：仇敌 40
传说的斯塔菲2 41
大金刚王国 14 54
大战略 87
火焰之纹章 烈火之剑 81
Iridion II 14 55
洛克人 EXE2 87
牧场物语 矿石镇的伙伴们 84
忍者神龟 39
TOP GEAR RALLY 41
我们的太阳 36
恶魔城 晓月圆舞曲 82
新约圣剑传说 20
指环王：国王归来 37

NGC

超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险 38
PIKMIN2 40

PS

幻想大陆战记 67

PS2

超战斗封神 87
重返德军总部 复活行动 15 53
电脑战机 VIRTUAL-ON 战神 15 52
海底总动员 15 64
混沌时代III 时之封印 76
LOVE HINA 美妙的奇遇 14 49
七武士 24
人形电脑天使心 只是芝的人 15 51
寂静岭3 56 87
瑞奇与叮当2 38
生化危机 逃出生天 22
世界足球 胜利十一人6 最终进化版 16
世界足球 胜利十一人7 28
猩红之泪 26
异度传说 一章 Reloaded 力的意志 32
樱大战 浓情之澜 17
幽灵捕手 34
战界 From Sunrise 英雄谭 33
召唤之夜3 102
指环王：国王归来 37
最终兵器彼女 14 50

WSC

超级机器人大战 COMPACT3 31

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。

总 顾 问：李子奇 责任编辑：王 梓
社 长 / 总 编：司 马 杨 晶
常 务 副 社 长：马 力 一编室主任：高晓兰
编辑部主任：王 义 二编室主任：徐瑞金
执行主编：郑 翔 市场部主任：宋宣明

编 委：陈汝康 董 磊
冯蔚骥 李昌奇
黎振基 刘志凌
钱维量 吴 淦
许满俊

主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发 行：兰州市邮政局
邮 发 代 号：54-98

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

广告总代理：北京东方天海广告有限公司
广告总监：刘 方
联系电话：010-84090297 020-37588660
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出版日期：2003年7月1日
定 价：人民币9.80元

SONY 新主机 PSX 公开

PSX 定位于一般家电而不是游戏机



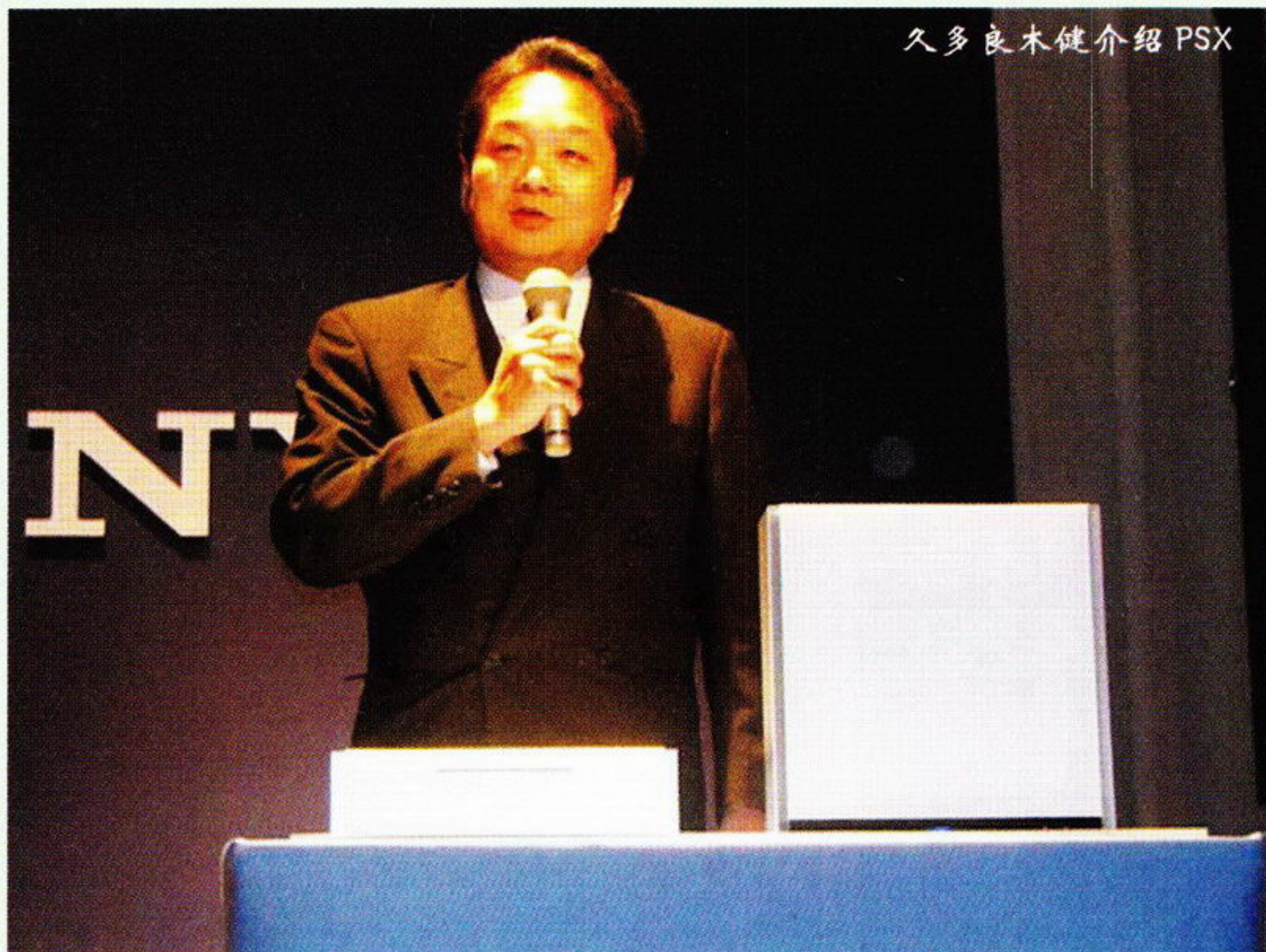
SONY 各首脑汇聚一堂

5月28日, SONY召开了2003年度经营方针说明会, 会场上集合了SONY的会长兼集团CEO出井伸之、社长兼集团COO德中晖久、副社长高筱静雄及副社长久多良木健, SONY公司的主要首脑基本都来到了现场。在开场致词中, 出井伸之表示: “因为这次的SONY SHOCK而给人们带来了不安, 我们感到很抱歉。这件事对我们来说也是SHOCK, 但经过这次事件之后, 我们变得更加团结了, 因此SHOCK也具有好的含义。”之后出井伸之开始对SONY将进行的第二次结构改革进行说明。会议上, 副社长久多良木健负责公开SONY的新产品“PSX”。

PSX内置与PS2同样的芯片及操作系统, 可以执行与PS2同样的游戏功能, 但除了游戏功能之外, PSX还内置了DVD录相机功能, 并搭载了120GB的硬盘。PSX还设置了SONY的专用记忆棒MEMORY STICK的插槽, 可以读取MEMORY STICK的数据。PSX预计将于2003年内在日本上市, 欧洲及美国的上市时间则定于2004年。继5月13日在美国公布PSP之后, 久多良木健在5月一共公布了两样新的硬件。以下是久多良木健在会上言论的概述。

●游戏与电子产品的融合

久多良木健: PS2目前在全球已经有5250万台的出货量, 不过现在即将由原来单有的单机游戏时代走向网络游戏时代了。目前在美国已经发售搭载了网络适配器的PS2, 日本方面也将在6月开始销售捆绑了硬盘的PS2。对于DVD来说, DVD机也不再仅限于播放功能, 录相功能也开始出现了, 市场就是这样在不断变化的。目前DVD的世界市场正在呈爆炸式增长中, SONY集团除了开发出能够读出各种型号DVD媒体的PS2以外, 还尝试着将PS2的引



久多良木健介绍 PSX

擎使用在其他方面, 为此我们便想到了游戏与电子产品的融合。针对游戏与电子产品的融合, 我们所做的第一步就是前段时间公布的PSP, 第二步就是今天的PSX。

●关于PSP

久多良木健: PSP将搭载全新的半导体芯片, 并具有比PS2还高超的流畅影像表现能力, 并能提供立体音响。另外因为能对应MEMORY STICK, PSP不仅可以游戏, 还具有各种各样的可以在户外用得上的功能。在UMD的超大容量下, 1张就可以装下2小时的DVD影像。自我们在E3上公布以来, 各游戏开发商及发行商都强烈表示希望给予支持, 除此之外, 因为PSP采用了“安全保护系统”(保护版权), 电影业界对PSP也非常关注。

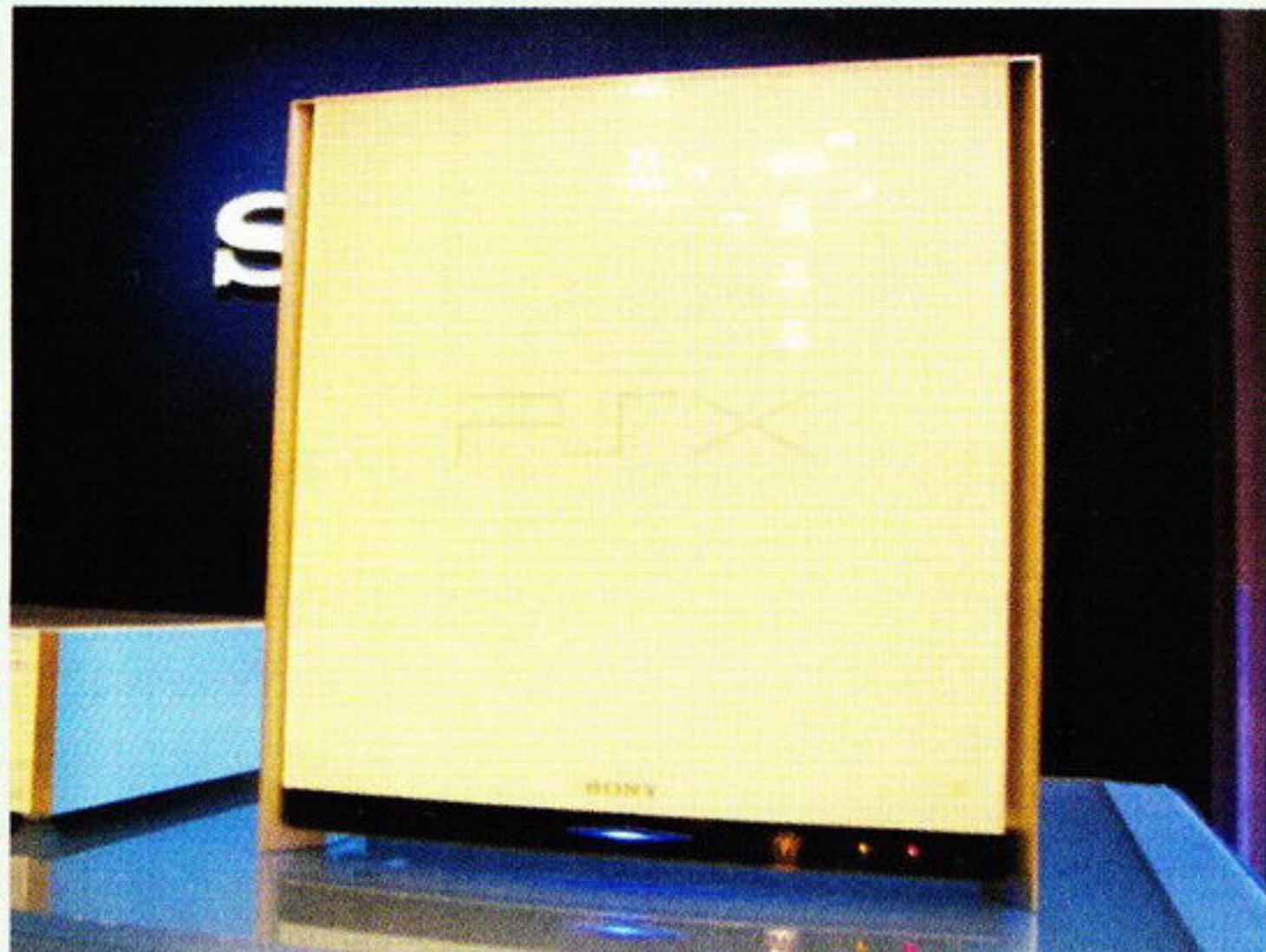
●关于PSX

久多良木健表示, PSX是游戏与家电的融合, PSX中的“X”指的就是数码家电与游戏相结合的意思, 同时也意指这是PS2的究极形态(eXtreme)。PSX的诞生, 将让SONY的电子产品及游戏产品互相促进。由于影像的录制会涉及作品的版权保护问题, 对此, 久多良木健指出: “这是非常重要的问题, 一方面我们要保护版权, 一方面我们又要让用户使用起来更加方便, 为此我们开发了新的技术DRM(Digital Right Management, 数码版权管理)。”

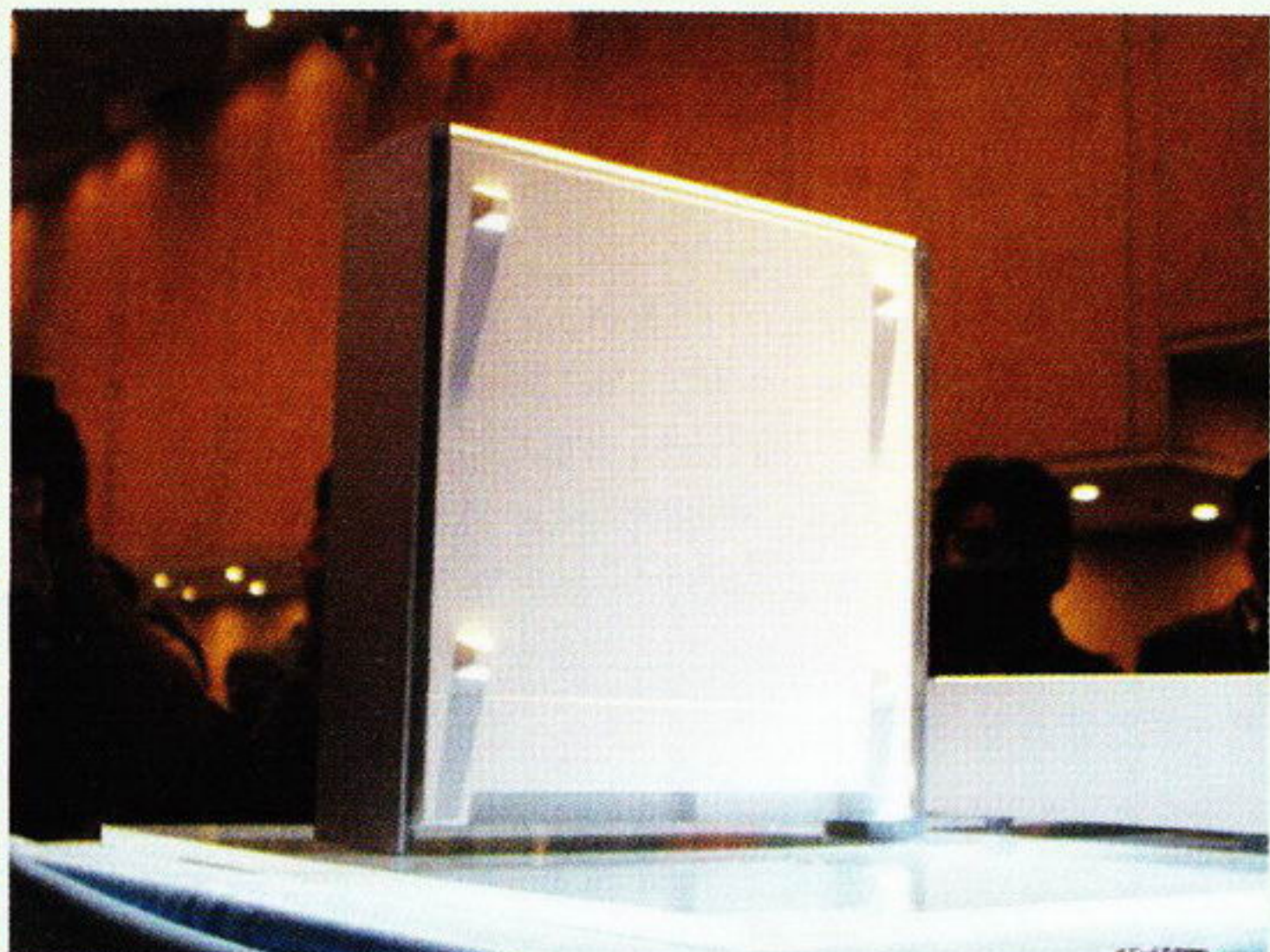
值得注意的是, 负责销售PSX的并不是SONY旗下的游戏部门SCE, 而是由久多良木健所领导的宽带网络公司(BroadBand Network Company), 目前PSX的价格还是未定。



▲ PSX 横置图。



▲ PSX 纵置图。



▲ PSX 底面。

游戏情报站

GAME NEWS STATION

特报

SCOOP

2004 财年软件发售计划公开 CAPCOM 仍是引人注目的软件商

近日, CAPCOM 公开了 2004 财年的软件发售目标, 由此可以看出 CAPCOM 对旗下各大作的信心度。由于去年 CAPCOM 的软件销售情况不是太好, 因此 CAPCOM 将各作的销售目标都定得较低。

以上未把 NGC 的软件计算在内, PS2 软件销售合计为 230 万套, 其实 CAPCOM 的 PS2 软件总销售量为 760 万套, 还有 530 万套的销售目标的具体分布并未公开。CAPCOM 还公开了将在各平台上推出的软件的数量, 其中

游戏	销售目标
PS2 鬼武者 3	日本 70 万套
PS2 鬼武者 无赖传	日本 30 万套 美国 10 万 总计 40 万套
PS2 生化危机 逃出生天	日本 50 万套 美国 70 万套 合计 120 万套
Xbox 恐龙危机 3	日本 6 万套 美国 30 万套 合计 58 万套 欧洲 22 万套

PS2 方面为 31 款软件, 目前已经公布的为 12 款, 包括《洛克人 X7》、《格雷戈里恐怖秀》、《鬼武者 无赖传》、《马克西莫 2》、《玻璃之蔷薇》、《鬼武者 3》、《荒野大镖客》、《生化危机 逃出生天》及《猩红之泪》等等作品。也就是说, PS2 上除“《鬼武者》系列”及“《生化》系列”之外的游戏要卖出 530 万套。除 PS2 软件之外, CAPCOM 预计在 NGC 计划发售 7 款软件, 目标是销售 220 万套; Xbox 的软件数为 5 款; GB 上的软件数为 9 款; PS 上为 9 款; PC 上为 19 款, 总计所有的软件数为 80 款。



	上财年的销售量	上财年的预计	本财年的预计
PS2 平台	683 万套	875 万套	760 万套
NGC 平台	323 万套	320 万套	220 万套
GBA 平台	480 万套	未明	204 万套
Xbox 平台	28 万套	60 万套	80 万套
所有平台销量	1050 万套	未明	1340 万套

在对 2003 年 4 月 1 日~2004 年 3 月 31 日期间软件销量的预计中, CAPCOM 预计 PS2 软件销量将比上一年增加 80 万套左右, 但 CAPCOM 对 NGC 及 GBA 的销量预计却大幅下调了, 尤其是 GBA, CAPCOM 所预计的本财年销量竟不到上一财年的一半。最后的所有软件销售数, CAPCOM 所定的 1340 万套销售数比上财年的 1050 万套增加了 290 万套。

特报

SCOOP

《身临矩阵》一周销量达 100 万 成为 ATARI 史上销售最快的游戏

在《骇客帝国 重装上阵》三周之内就取得 2.3 亿票房收入的同时, ATARI 也宣布相关游戏《身临矩阵》(5 月 15 日发售) 第一周就取得了 100 万套的实际销量, 看来预定量高 (400 万套), 实际销量果然就不会太低。《身临矩阵》在故事设定上不但与电影《骇客帝国 重装上阵》息息相关, 也和将于今年底上映的《骇客帝国 革命》相关联, 而且游戏中有约 1 小时的独有的电影片段, 这些片段的拍摄采用与《骇客帝国 重装上阵》电影同样的演员、同样的工作人员, 另外还有长达 1 小时的实时演算剧情, 同样由沃卓斯基兄弟导演。相信游戏的大热门主要还是与故事及这些影像有关。



事件

EVENT

任天堂将正式停止 FC 及 SFC 的生产 家喻户晓的游戏主机终于正式退役

近日, 任天堂宣布将于今年 9 月起停止生产 FC (FAMILY COMPUTER) 及 SFC (SUPER FAMICOM) 主机。作为曾经的两代家用机霸主, 任天堂一直以来都持续生产这两款主机, 这两款主机也都在后期推出过新型号, 但是从今年 9 月起, 任天堂将彻底停止 FC 及 SFC 所有型号的生产, 即使是修理用的一些配件也将不再进行生产了。据统计, FC 到目前为止在全球一共售出了 6200 万台, 而 SFC 到目前为止一共售出了 4900 万台, 2002 年一年, FC 一共生产了 6 万台, 而 SFC 则生产了 1 万台。另外到今年 7 月 15 日为止, 就是 FC 诞生 20 周年的时间了, 相信任天堂届时一定会有相应的纪念活动举行。

两款主机的发售历程

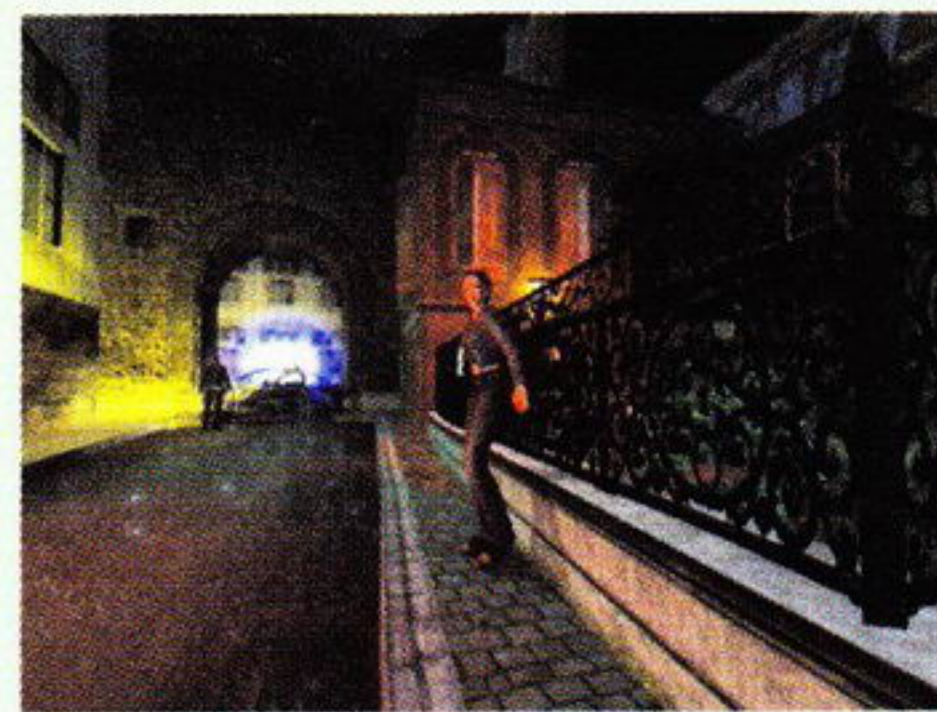
1983 年 7 月 15 日	FAMICOM 发售
1990 年 11 月 21 日	SUPER FAMICOM 发售
1993 年 1 月 1 日	NEW FAMICOM 发售
1998 年 3 月 27 日	SUPER FAMICOM Jr 发售



软件

SOFTWARE

PS2 《古墓丽影》不再延期 铁定于 6 月 20 日在北美发售



5 月 16 日, Eidos 重新宣布已经数度延期的《古墓丽影 黑暗天使》不再继续延期, 仍然选择 6 月 20 日为北美发售日。开发组 Core Design 在开发本作时曾遇到过众多困难, 最终决定这个发售日也是他们略显有些痛苦的决定。这个发售日在电影《古墓丽影 生命的摇篮》的上映日 7 月 25 日之前, 届时电影将会因为游戏的缘故而更受瞩目。

软件

SOFTWARE

“天外魔境”计划正式展开 重制第二作、开发第三作



6 月初, HUDSON 正式宣布, 将复兴昔日与《FF》及《DQ》相抗衡的“天外魔境”系列 RPG。“天外魔境”计划的第一步就是重新制作《天外魔境 II MANJI MARU》, 目前重制版的《天外魔境 II MANJI MARU》已经确定将于 9 月 25 日发售 NGC 版, 10 月 2 日发售 PS2 版。“天外魔境”计划的第二步就是制作系列的全新作《天外魔境 III NAMIDA》, 开发工作已经展开, 游戏预定 2004 年发售。

《天外魔境》最早是作为 PCE 主机上的王牌 RPG 而开发的, 之后的系列作品相继在 PCE SUPER、PC-FX、NEO·GEO、SFC 及 SS 等



▲在宣布复兴“《天外魔境》系列”的同时, HUDSON 还在电视台播放宣传广告。



▲重新制作的游戏画面。

多种平台登场, 并获得了极高的人气。其正统第二作《天外魔境 II MANJI MARU》启用了日本著名作曲家坂本龙一、久石让为游戏制作音乐, 并以在游戏中穿插大量精美的动画为特色。本刊近期也将刊登关于“《天外魔境》系列”的详细报道, 敬请留意。

中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会 组委会成员及职能部门的工作方案正式对外公布

自2001年下半年“ChinaJoy项目”正式启动前期市场调研、政府审批、

本次展览会组委会正副主任及成员名单,并决定组委会分设下列机构,各司其职,分工负责,齐心协力,严格把关,努力做好本次展览会的各项工作。



国内外产业机构合作、海外展会考察等工作,到2002年9月正式招展工作的展开,组委会方面在获得中国国际贸易促进委员会审批通过办展资质评定的基础上,鉴于中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会展示的电子和网络游戏产品内容涉及出版等国家政策,因此,此次活动特别上报归口主管电子和网络游戏出版审批监管工作的中华人民共和国新闻出版总署音像电子和网络出版管理司、主

管游戏硬件生产的中华人民共和国信息产业部电子产品管理司审批并获得以上两单位的特别许可;在此期间组委会先后派出代表参观考察了国际上著名的同类型展会,包括美国E3、美国游戏开发商论坛(GDC)、日本东京电玩展(TGS)、日本东京大型娱乐设备展(AM Show)、韩国游戏展(KAMEX)、香港资讯基建博览会,并与诸多海外数码互动娱乐产业的行业组织确立了良好的合作伙伴关系,其中包括美国数码互动软件协会(IDSA)、日本计算机娱乐软件供应商协会(CESA)、韩国游戏产业开发院(KGDI)、韩国游戏机制造商协会(KAMMA)。

自2002年9月正式招展工作开始至今已经与大会组委会确定合作关系的海外行业协会和公司共6个单位;国内参与和支持此次活动的政府机构和行业组织共7个单位;此次活动的官方支持媒体目前总计26家;截止3月底报名参展的公司46家,展览面积已经达到10000平米;预计展商数可以达到100家左右,展览面积为15000平米。

目前,由于中国国内出现的“非典”病情,考虑到国内外参展商和观众的健康,以及配合北京市政府抗击“非典”工作的进行,组委会决定将原定2003年7月25~27日举办的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会改期为2004年1月16~18日举办,地点仍然确定为北京展览馆。

中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会(简称ChinaJoy)已经引起国内外产业界专业人士的极大关注。近期组委会会议通过了此次活动的最新工作方案并公布组委会组织成员及机构职能,组委会为确保此次展会的顺利进行制定了明确的工作方案。

为了认真办好新闻出版总署音像电子和网络管理司、信息产业部电子产品管理司、北京市新闻出版局大力支持的“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”,努力使其成为“发展游戏产业、规范游戏市场、保护知识产权、共创数码辉煌”的国际盛会,本次展览会的主办、承办单位中国出版工作者协会、中国软件行业协会、中国贸促会中国国际经济技术合作咨询公司及汉威展览有限公司、北京市出版工作者协会有关人员在近期召开的工作会议正式确定

一、组委会组成

主任

于友先 原新闻出版署署长,现中国出版工作者协会主席

副主任

肖时国 新闻出版总署音像电子和网络出版管理司司长

王化鹏 新闻出版总署对外交流与合作司司长

谢明清 中国出版工作者协会副主席兼秘书长

寇晓伟 新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长

陈冲 信息产业部电子产品管理司副司长、中国软件行业协会会长

孙向东 北京市新闻出版局局长、北京市出版工作者协会副主席

张连舜 中国贸促会中国国际经济技术合作咨询公司总裁

委员

徐胜帝 新闻出版总署音像电子和网络出版管理司电子出版管理处负责人

喻萍 北京市新闻出版局音像电子和网络出版管理处处长

郭民 中国贸促会中国国际经济技术合作咨询公司总裁助理

王鸿冀 中国软件协会教育分会副理事长、中国版协电子出版研究会副主任

辛晓征 中国版协电子出版研究会副秘书长

韩志海 中国国际经济技术合作咨询公司汉威展览有限公司总经理

秘书长

谢明清 (兼)

副秘书长

韩志海 (兼)



于友先

二、组委会机构

1. 秘书组

职能:落实组委会的有关决定,协调各职能组之间的工作。

2. 展品审查组

职能:负责参展产品内容审查,确保参展产品在内容上不违背有关管理规定。

3. 监管组

职能:负责联合市局有关单位杜绝展会周边非法电子出版物等的出现。

4. 安全保卫组

职能:负责联系公安、消防、保安部门,确保展会及周边的安全保卫工作。

5. 会议组

职能:负责组织高峰论坛演讲人、稿件征集审定和日程安排、会场布置等。

6. 展览组

职能:负责招展和展览会活动的安排、协调工作。

7. 宣传组

职能:负责组织接待媒体和展会的宣传报道工作。

鉴于政府主管部门对此次活动的高度重视,组委会和各职能部门将协调一致,努力将首届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会办成具有国际水平,促进中国游戏产业健康繁荣发展,促进国际间交流的盛会。为政府、企业、大众消费者提供彼此交流的机会,正确引导大众健康消费,提倡知识产权保护,使数码互动娱乐成为中国又一重要产业。

我们希望越来越多的人关注中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会(ChinaJoy),关注中国的数码互动娱乐产业。

有关中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会(ChinaJoy)的更多信息请查阅活动的官方网站: www.chinajoy.net

或与组委会直接取得联系:

联系人: 栾逊先生、漆延征先生、崔颖小姐

电话: 010-82090810/82090782/82090787

传真: 010-82090953

Email: howell@howell.163.com

短信息 MESSAGE EXPRESS

■《生化危机》电影版的续集已经确定了正式名称——《生化危机:天启》(Resident Evil:Apocalypse),之前曾经定下的名字《生化危机:噩梦》只是临时名称,续集仍由前作的Milla Jovovich担任主演。而之前剧本作家曾称会加入3位来自游戏中的角色,目前已经确认其中的一位就是吉尔(Jill Valentine)。不过吉尔的扮演者还未最终确定。目前续集暂定于2004年中上映,导演为Paul Anderson。

■美国曾于1993年推出过真人电影《超级马里奥兄弟》(The Super Mario Bros.),拍摄成本为4200万美元。10年后的今天,美国方面终于决定推出该电影的DVD,DVD的发售日为6月3日。

■据路透社报道,SEGA新社长小口久雄正在考虑与EA合作一

起销售SEGA在北美的游戏。另外小口也正在考虑强化SEGA在北美的游戏开发能力。

■近日,CAPCOM宣布《鬼泣》将开拍真人电影,目前“《鬼泣》系列”的全球销量已经达到427万套,已经具有相当的知名度,开拍电影对好莱坞的电影公司及CAPCOM来说是互利的。目前已经确定开拍《鬼泣》的电影成本预算为4000万美元,导演及相应演员都未确定。除了《鬼泣》,CAPCOM的另一代表作《鬼武者》也已经确定将开拍电影。

■游戏让人头脑更为敏锐?美国Rochester大学的一项新研究结果表明,那些经常玩动作游戏的年轻成人在同时捕捉数个快速变化的视觉上的信息方面具有更好的能力,另据研究,那些原来不玩游戏的人玩过一段时间游戏后,视觉方面的能力得到了

提高。Rochester大学共调查了两组目标人群,分别都由16名18~23岁的年轻人组成。研究员表示现在还需要再做一组试验才能证实这项结果。

■日前,3DO宣布已经向当局提出了破产保护申请。今后3DO会继续经营下去,3DO的主席兼CEO表示:“破产保护申请给了我们更多的时间来完成各股东利益的交替。”3DO最初以生产3DO游戏主机而成立,之后转为软件商发展,曾开发出众多优秀的游戏作品,如“《玩具兵》系列”。

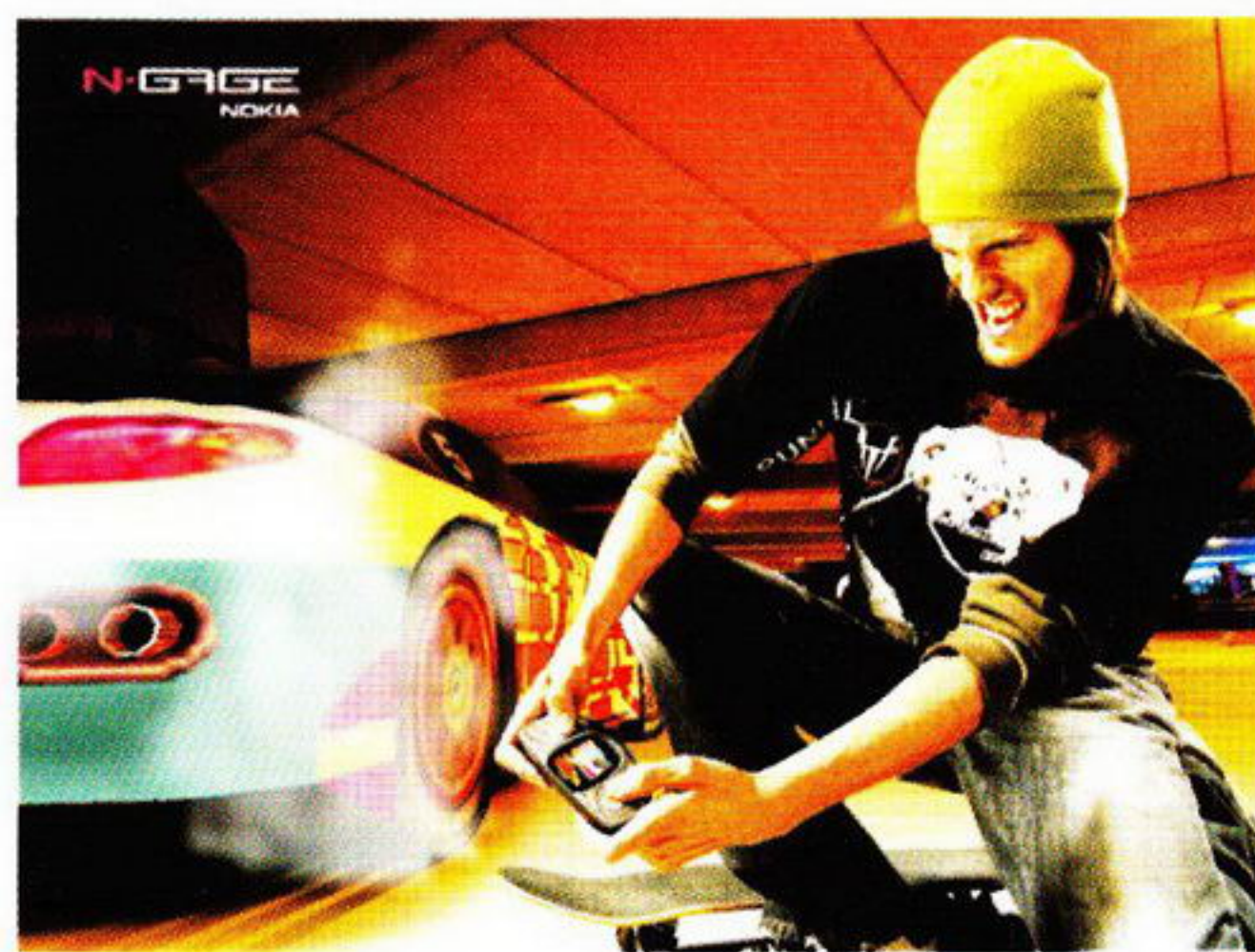
■目前SONY已经选定PS3主机的内存供应商为Elpida Memory,Elpida Memory为日本专业生产DRAM内存的厂商,由NEC与日立共同合资成立,他们将为SONY提供使用了RAMBUS技术的DRAM。

E3超白金续报

E3 新闻短波

■新硬件之“N-GAGE”——价格公布

手机业巨人诺基亚进军掌上游戏机并非小打小闹,既然是大动作,那么让N-GAGE 参展世界最大的电子娱乐展也顺理成章。其他行业的霸主进军电子



游戏界的现象已经越来越普遍了,先是家电业巨子SONY以PS进入游戏界,之后是PC软件业霸主微软以Xbox进军游戏界,现在是手机制造业巨人诺基亚的加入,其实每一位“新人”进入游戏界,都能把电子游戏这块蛋糕做得更大。虽然有人不看好诺基亚的游戏手机,但N-GAGE加入游戏界,必定能够发展出

不同的用户层,对于整个游戏界来说,诺基亚的加入益处良多。目前诺基亚把N-GAGE的全球发售日定于10月7日。在销售渠道上,诺基亚会铺得很广,届时,不管是普通的电子商品店还是游戏专卖店里,都可以买到N-GAGE。而对于人们广泛关注的价格方面,诺基亚在E3的N-GAGE新闻发布会上采用游戏史上最特别的方法来公布——一位年轻可爱的诺基亚女孩脱下她的外衣,这时人们才赫然看见N-GAGE的价格——299美元!这个价格虽然比现在流行的台式主机还要高,但必须看到,N-GAGE在作为一台便携游戏机的同时,还是一台功能不俗的手机。不说国外,就算是在国内,价格超过299美元的手机比比皆是,从这方面考虑的话,299美元的价格还是很有诱惑力的。

软件才是游戏机的生命,除了在N-GAGE发售时会有10款软件同时发售以外,诺基亚承诺在2003年的圣诞假期期间总共会有20款软件面世,游戏软件的售价为30美元到40美元之间。(目前北美GBA软件的售价一般都是29.99美元)而除了Activision、THQ、EIDOS及SEGA等几家大型的软件商之外,诺基亚又请到了UBI为N-GAGE制作软件,目前已经确定《幽灵行动》、《分裂细胞》及《雷曼3》等软件将登场N-GAGE。诺基亚表示,各软件商在制作N-GAGE的相关游戏时,都考虑到了如何利用N-GAGE的无线通讯功能。诺基亚自己的游戏制作组也在紧锣密鼓地制作游戏,预计到2004年,N-GAGE上就会有重量级的充分利用了无线通讯功能的大作发售。

诺基亚推出N-GAGE,是以他们所宣传的M.O.M理念为基础的,M.O.M即Multiplayer、Online、Mobile(多人、在线、便携),这的确是目前便携游戏界所缺乏的,也是未来极有发展前途的一块领域。任天堂及SONY未来会不会进入到M.O.M领域?暂时还不明朗,目前只能说是诺基亚独自挑起了开拓市场的重任。



■新硬件之“幻影”——仍保持神秘

虽然早在E3之前,“幻影”(PHANTOM)就宣称会在E3上展出,但最终制作商“无限工作室”(Infinium Labs)还是决定低调参展E3。



根据目前所得到的新情报,幻影与PS2、NGC、Xbox那样以光碟为基本媒体的台式游戏主机不同,幻影获取游戏软件的途径就是网络下载。这看起来似乎有些过于前卫、过于大胆,但幻影如果不以大胆求新取胜,它拿什么与其他主机一较高下呢?无限工作室的想法是,通过网络下载

让玩家直接购买游戏,这样不但让玩家获得了方便,软件开发商也可以节省原来在包装及发行渠道上所消耗的资金。无限工作室相信这样的模式会很受软件商们的欢迎。

而在硬件方面,幻影将具有极好的与PC周边相兼容的能力,PC所能用的大多数标准周边都可以用在幻影主机上。当然,幻影主机也会有自己的手柄、鼠标及键盘。除此之外,幻影主机还具有极强的升级能力,只要玩家愿意,幻影主机内的硬盘及内存都可以不断扩充。

虽然E3上没有展出,但无限工作室又宣布,8月份的Ultimate Gamers Expo (UGE, 究极玩家展会)上会有大型的展出计划,届时他们将公布无限工作室的主要人员构成(之前无限工作室曾宣称他们的主要员工都是来自游戏业的业界老手),另外他们也会公开与他们进行合作的各大型软件商的名单。目前幻影主机的发售日定于2004年第一季度,这款有如“幻影”一般的神秘主机带给游戏业什么样的新概念?它会否像以前的3DO主机一般雷声大雨点小?让我们拭目以待吧。



■三大家用机纷纷降价

每年E3开展之前,各大型硬件、软件商都有召开新闻发布会的惯例,但近年来,似乎在E3开展前宣布硬件价格下降也成了惯例。最先宣布降价的是SCE的PS2,从199美元降到了179美元;紧接着是微软,在SCE宣布降价之后很快就公布将Xbox的价格降到同PS2同一价位的179美元;最后是NGC,NGC原来定价为179美元,在PS2及Xbox相继降价之后,任天堂宣布NGC的价格降到149美元,继续保持最低价台式主机的优势。



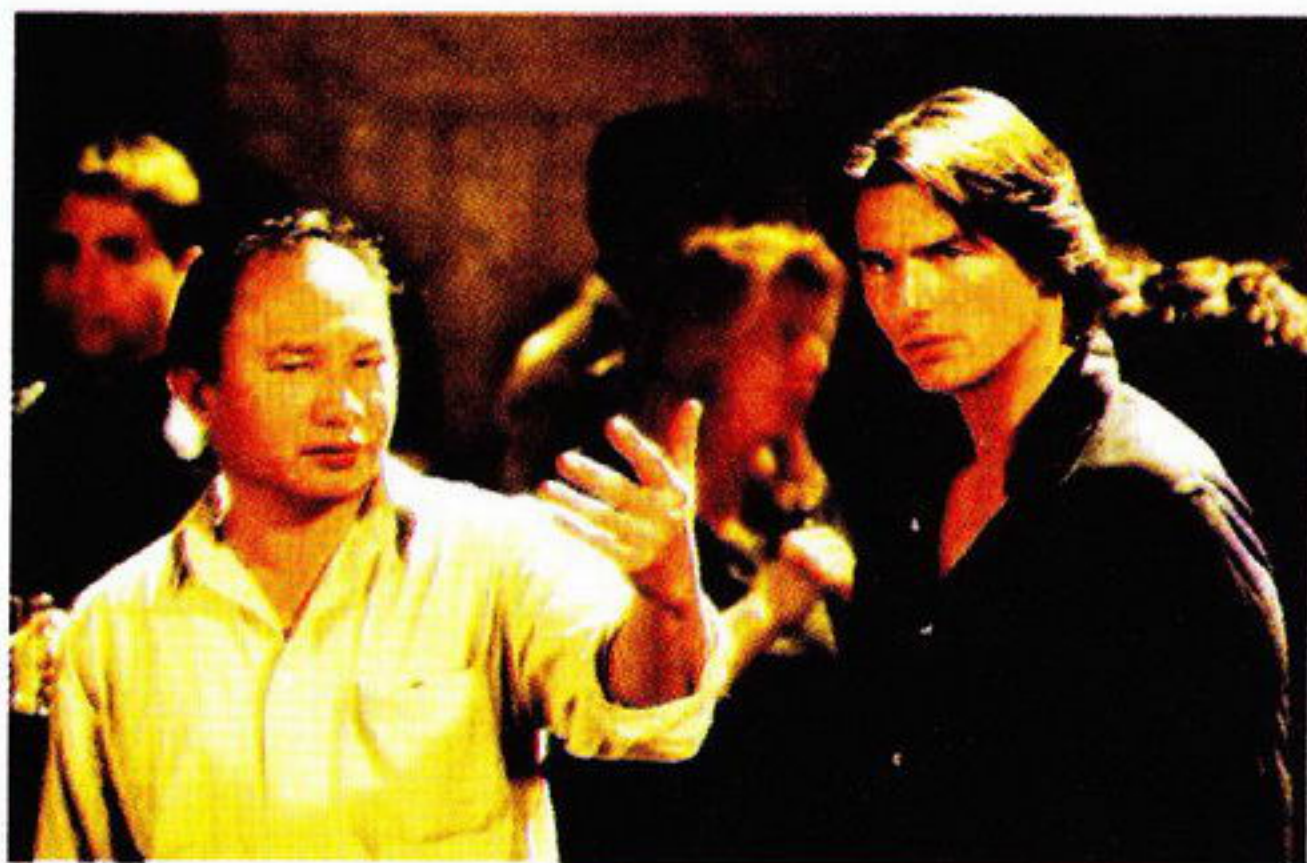
■ PSP 的公布提升了 SONY 股价

SCE 会社 5 月 13 日于“E3 2003”发表会上正式公布便携式游戏主机 PSP 后,当日日本股市 SONY 股价比前一日上升 120 日元,收盘为 3040 日元;任天堂股价急降 740 日元,收盘为 8820 日元。



■ 著名导演吴宇森与 SEGA 合作

从香港到好莱坞,吴宇森(John Woo)是一位具有传奇色彩的大导演,虽然自去年的《风语者》之后,吴宇森的新片还未明朗,但这并没有阻止吴



宇森发展的脚步。E3 期间,吴宇森所创办的 Tiger Hill Entertainment (老虎山娱乐)公司宣布将开发一款全新型态的动作冒险游戏,但老虎山娱乐并非单打独斗,他们已经和 SEGA 公司订下合约,将在以后的数年间与 SEGA 合作制作游戏。吴宇森表示:“互动娱乐已经迅速成为娱乐业中的主流,而越来越多的游戏也具有了电影一般的效果,因此我想现在的游戏会是一座很好的电影制作者与游戏制作者的桥梁。”

“吴宇森对动作电影的独有感觉及描述有深度故事的独特能力将与 SEGA 在游戏上的创作力结合,最终这将为未来的动作或冒险游戏定下新的标准。”美国 SEGA 公司的高层如此表示。



▲老虎山公司公布了三幅精美插画。

■ SNK 参展 E3

PLAYMORE 在北美重新以“SNK”为名设立了子公司。北美 SNK 参展 E3 公布了许多令人期待的作品,包括:《SNK VS. CAPCOM》、《合金弹头 5》及令人惊讶的《格斗之王 3D》等作。

◇《格斗之王 3D》(King of Fighters 3D)日版预计将于 2003 年 12 月在 PS2 上登场,不过除此之外,就没有任何有关《格斗之王 3D》的情报了。◇《SNK VS. CAPCOM》将于 6 月在美国推出街机,PS2 版移植版定于 2003 年冬发售。◇《格斗之王 2003》将于 2003 年年底在日本推出街机,PS2 版则定于 2004 年发售。

■ Xbox 又有新颜色手柄登场



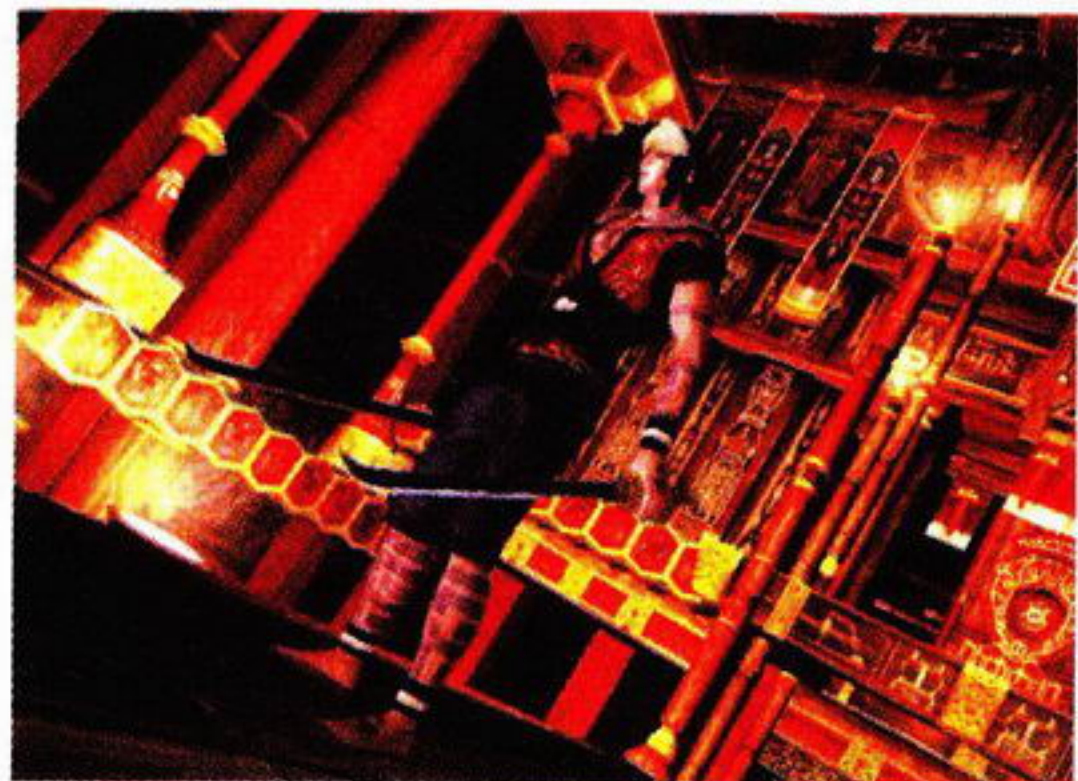
5 月 13 日,Xbox 公布将推出两款 Xbox 新颜色手柄,分别是透明蓝色与透明绿色,两款手柄的发售日期都是 2003 年 10 月(美国),定价为 29.99 美元。



■ 原《最终幻想》的制作者在 Xbox 上的新作



微软的新闻发布会于 5 月 12 日就举行了,但当时并没有公布这款重量级作品。直到正式展会的第二天(5 月 15 日),微软才宣布,将开发一款名为《魔牙灵》的纯动作游戏。该作引人注目的地方在于《魔牙灵》的制作人川井博司以往曾经在 SQUARE 担任过《最终幻想 VII》、《最终幻想 IX》及《寄生前夜》等作的主程序师一职(现任 Xbox 制作事业本部第一组高级经理),这也是这位制作人初次制作动作游戏。《魔牙灵》的目标就是制作出一款任何人都可以得到爽快感的游戏,具有非常简易的操作。从目前所公布的画面上看,该作具有如《最终幻想》一般华丽的画面。发售日目前未定。



▲主角是手持双刀的剑士,背景则是日本味很浓的寺庙建筑。



▲与异形怪兽战斗,这些浮游生命体会变化成各种形态。

E3 劲作大拼盘

● SUDEKI (微软 / Xbox)

由 CLIMAX 为微软开发的《Sudeki》是一款很纯正的 A·RPG,没有多人游戏要素,也不对应网络。游戏中会有 4 位角色同时登场,但玩家实际操作的只是其中一位角色,(类似以往的《圣剑传说 3》)其余角色由电脑控制,各角色各自擅长不同的攻击方式,有的长于剑术,有的长于魔法,满足一定条件时,还可以使出合作技来。本作最大的特色就在于游戏中那堪称超美的游戏画面,游戏的开发者也说《Sudeki》就是一款“实时演算的《最终幻想》”。期待度:★★★★☆



▲画面色彩非常鲜艳,果然是华丽之作。



▲毕竟是日本公司开发的,人物带有日式风格。

● 寓言 (微软 / Xbox)

《寓言》(Fable)是由著名的 PC 游戏制作人 Peter Molyneux(曾开发过《上帝也疯狂》、《地下城守护者》及《黑与白》等作品)负责指导的一部极具独创性的作品。在《寓言》中,玩家将扮演游戏中的主角,并控制着他度过一生,而主角是邪是正,还是脚踩两只船,一切都由玩家来决定。游戏中玩家可以目睹自己所控制的角色随着年龄的变化而在外貌、能力等方面的变化,如角色在一次战斗中受了伤,那么所留下的伤疤可能将陪伴角色的一生。游戏的类型被定于 A·RPG,不过这仅指该作的战斗部分。期待度:★★☆☆☆



▲因为是家用机游戏,游戏中动作的成分较重。



▲角色脸部出现了暗纹,是某种法术所致吗?

●格雷戈里恐怖秀 (CAPCOM/PS2)

《格雷戈里恐怖秀》(Gregory Horror Show) 是一款略显怪异的游戏。首先人物是极为可爱的卡通化造型,但题材却是“恐怖”,看着极卡通化的人物却画着一般恐怖片常用的恐怖造型,而且每个人物都是有如方块一般的形状,很有些逗趣的感觉,的确可以称得上是CAPCOM所宣布的“超现实主义”。游戏中,主角一不小心住进了一家名为“格雷戈里屋”的旅馆,旅馆中充满了各种孤魂野鬼,主角必须收集齐所有的怪兽的魂以后才能离开旅馆……这可是前所未有的“卡通恐怖”啊!借用三上大爷的话,就是“小心别吓得尿裤子了”。 期待度:★★☆☆☆



●生化危机4 (CAPCOM/NGC)

NGC上最引人注目的第三方软件,不过《生化危机4》这次参展E3只展出了一段新的影像,CAPCOM在自己的展台主要还是展出了PS2上的《生化危机 逃出生天》。另外CAPCOM还请来了好多打扮成丧尸的演员在展台中四处“袭人”,非常用心,毕竟《生化危机》才是CAPCOM的王牌级软件啊。从制作人三上真司在E3上的那段经典发言中(见本期Gamehalo中的《E3新闻发布会》),我们可以看出三上现在加快了对《生化危机4》的制作,不过游戏的发售日仍然是定在“200X”年。在这次《生化危机4》的全新影像中,里昂的调查地点从上次的研究所转移到了一座古馆,《生化危机4》那超美的游戏画面依然让人有“垂涎三尺”的感觉,光的感觉非常漂亮,也可以看得出,重新注重“恐怖感”是三上希望达到的效果,另外主角里昂那惟美的造型同样引人注目。在影像后半段,可以看到一个手持拷问器械、呈幽灵状的怪物向里昂袭来,里昂用枪攻击,但对它也没有任何效果,难道《生化危机4》中将出现幽灵?当然不可能,《生化危机》还是比较讲究真实世界观的,那又如何解释这种幽灵状的怪物呢?相信三上会给我们满意的答案。 期待度:★★★★★



▲一手持枪、一手持手电筒的样子非常酷,不愧是《生化危机4》,连动作都这么讲究。



▲影像中所出现的幽灵状敌人,它拿着钩状的刑具攻击里昂,危险!



▲绝对能够倾倒一众少女的超级帅哥里昂!里昂发型会因此而开始流行吗?



▲强调恐怖感的本作将会如何“吓唬”人们呢?它真能让人“惊得尿裤子”吗?

●GOTCHA FORCE (CAPCOM/NGC)

《GOTCHA FORCE》是CAPCOM又一款在E3上才公布的全新作品,类型为3D动作射击游戏。从游戏画面的整体风格上看,本作主要是针对儿童市场,也难怪只对应NGC平台。游戏中玩家可以组建一支属于自己的机械装甲部队,共有超过100名角色供选择。玩法类似《装甲核心》那样为3D对战,但又加入了多人混战的要素,最多可以支持4个玩家同时进行对战。目前游戏的发售日预定在2004年。 期待度:★★☆☆☆



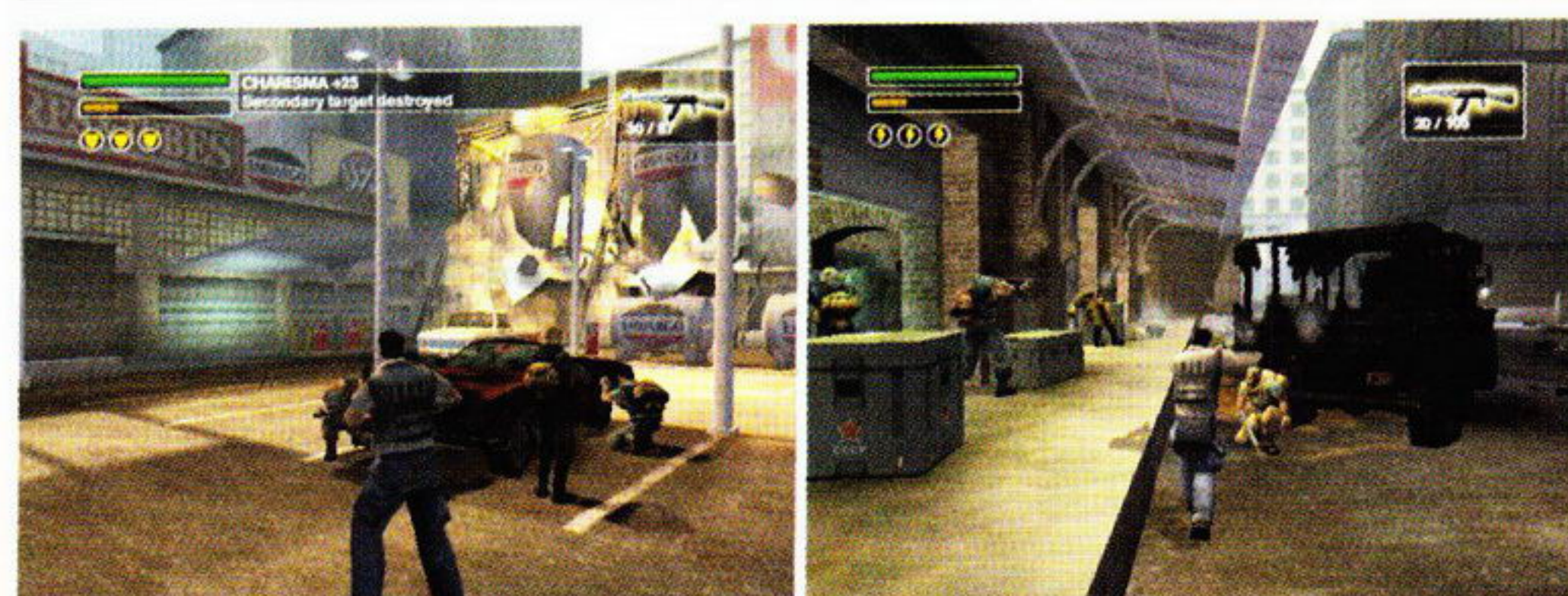
●魔法冒险2 (CAPCOM/GBA)

与前段时间率先公开的GBA《阿拉丁》一样,《魔法冒险2》(Magical Quest 2)其实也是移植自当年CAPCOM在SFC上所制作的作品。当时的游戏名是《Mickey to Minnie Magical Adventure 2》(1994年),游戏的故事是原创的,而主角则是迪士尼动画中最负胜名的米老鼠及咪妮鼠。CAPCOM在SFC时期曾有数款极为优秀的与迪士尼合作的游戏,这些作品正是由日后大红大紫的王牌制作人三上真司负责的。正是因为三上在这些作品的优秀表现,他才得以开发完全由自己原创的作品——《生化危机》。所以没体验过这些迪士尼作品的玩家,可以借这次的GBA移植版好好玩一下了。 期待度:★★★★☆



●自由:解放之师 (EA/PS2、Xbox、PC)

《自由:解放之师》(Freedom: Soldiers of Liberty)是由EA出品的另一款讲究真实感的战争类游戏,类型不是FPS,而是第三人称动作游戏。故事设定在一个假想的未来,地点为美国纽约,玩家将率领一支美国解放军小队来抵御外敌。本作的特色在于,战斗场景都设置在街道、地下铁及建筑物内等城市环境中,许多场景都来自真实的纽约。玩家不是单独行动,作为队伍的领导者,玩家必须充分发挥自己的领导才能,让队员之间的进行良好的配合才能获得战斗的胜利。本作预定将在2003年秋发售。 期待度:★★☆☆☆



● SSX 3 (EA SPORTS/PS2, Xbox, NGC, GBA)

“《SSX》系列”是由EA SPORTS出品的超热门滑雪板游戏，前两作《Extreme Racing SSX》(2000年)及《SSX Tricky》(2001年)的发售都以极爽快的游戏性而获得了无数玩家的支持。本作除了在操作系统各方面进行加强之外，还将具有无与伦比美丽的雪山风景，据悉这次负责背景制作的是一位曾获美国学院奖提名的视觉艺术家。目前该作的北美游戏发售日为2003年10月23日。期待度：★★★★☆



▲精美的雪景。

▲滑雪板游戏同样可以有夜景。

● 《詹姆斯·邦德 007：所有或一无所有》 (EA/PS2, Xbox, GC, GBA)

近年来由EA所制作的以007为题材的游戏都有不俗的素质，不但画面素质极高，接近于真实，游戏中结合了多种游戏类型的玩法，如第一人称射击、赛车等，其火爆感堪称与《007》电影相媲美，尤其是赛车部分，画面完全不亚于一般的赛车游戏。EA“《007》系列”现在已经基本形成每年一款的惯例，这次的最新作仍保持以往几作的特点，仍然采用原创的故事，仍然有自己的邦德女郎，另外本作将会有数位历代《007》电影中的最强敌人登场，这也是本作的新卖点。期待度：★★★★☆



● 空军三角洲 打击 (KONAMI/PS2)



《空军三角洲 打击》(AirForce Delta Strike)是KONAMI“《空军三角洲》系列”的第三作，该系列作品一直都在试图创造一种独具个性的模拟飞行类游戏。在其他的飞行模拟游戏中，游戏一般以众多的战机为卖点，而在本作中，不但有众多的战机，飞行员同样可以任由玩家选择，游戏中有超过20位以上的飞行员，各飞行员都具有自己不同的特技及性格。故事背景设定在未来，玩家执行任务的场景可能在地球，也可能在外太空等地，在所有的60项任务中，玩家可以得到总共100部以上的战斗机，这些战机有来自二战时期，也有来自现代的，也有混合型的，甚至还有来自《宇宙巡航机》的V字毒蛇战机(Vic Viper)！游戏预定2003年11月上市。

期待度：★★★★☆



▲《宇宙巡航机》的V字毒蛇战机在本作中会是什么形态呢？令人期待！

▲着重操作的爽快性而不是讲究模拟的感觉，在这点上，《空军三角洲》是与《皇牌空战》相同的。

● 模拟人生 爆发 (EA/PS2, Xbox, NGC)

《模拟人生 爆发》(The Sims Bustin' Out)是“《模拟人生》系列”在家用机上的第二作。2003年初头号PC软件之一的《模拟人生》在家用机上推出了完全原创的版本，家用机版同样获得了和PC版一样的好评。这次家用机版的新作不再以家为主题，游戏中的角色将可以到达各种场所进行交际活动，一开始主角只能用老式的单脚滑行车外出，当主角变得有钱并很受欢迎时，甚至可以驾驶豪华轿车外出。玩家与玩家之间还可以通过记忆卡让各自的主角在游戏中相遇。另外，本作还针对家用机的3D机能，在画面方面作了进一步加强。目前该作预定在2004年上市。期待度：★★★★☆



● 《极品飞车 地下》

(EA/PS2, Xbox, PC, NGC, GBA)

《极品飞车 地下》(Need For Speed Underground)是EA久负胜名的“《极品飞车》系列”的最新作品。本作的特色在于，玩家所参加都是街头暴走族所举行的地下非正式比赛，这也是最新作副标题的由来。正因为地下比赛总是在夜晚举行，《极品飞车 地下》也将名正言顺地将尽情展示城市夜景的美丽，EA还请来了曾获奥斯卡提名的好莱坞视觉设计师为本作设计画面，务求让本作的华丽更升一级，也体现了EA一贯的大手笔。玩家可以在游戏中不断地赚取金钱，从而不断强化自己的爱车，而收集新车、新赛道、音乐等要素也将让游戏更为耐玩。本作还支持在线网络游戏模式，最多可以4人同时进行对战，但网络模式只对应PS2版及PC版，Xbox同样没份。游戏预定2004年初上市。期待度：★★★★☆



●血腥咆哮4 (KONAMI/PS2)

《血腥咆哮4》(BLOODY ROAR 4)是HUDSON公司“《血腥咆哮》系列”的最新作,但因为HUDSON也是KONAMI集团的一员,因此《血腥咆哮4》在美国的发行是由KONAMI直接负责的。“《血腥咆哮》系列”虽然在日本名气一般,但在欧美却很受欢迎,也的确,该系列那种粗犷、大气的感觉很适合欧美人的口味。本作中



将有17名兽化角色,其中包括3名全新角色。KONAMI也宣称本作将会带来众多的全新要素。如在某个模式下,玩家可以自由调整角色的能力,通过所赚取的能力点数,玩家所培育的角色可以在各方面能力进行加强。游戏预定2003年11月上市。

期待度:★★★★☆

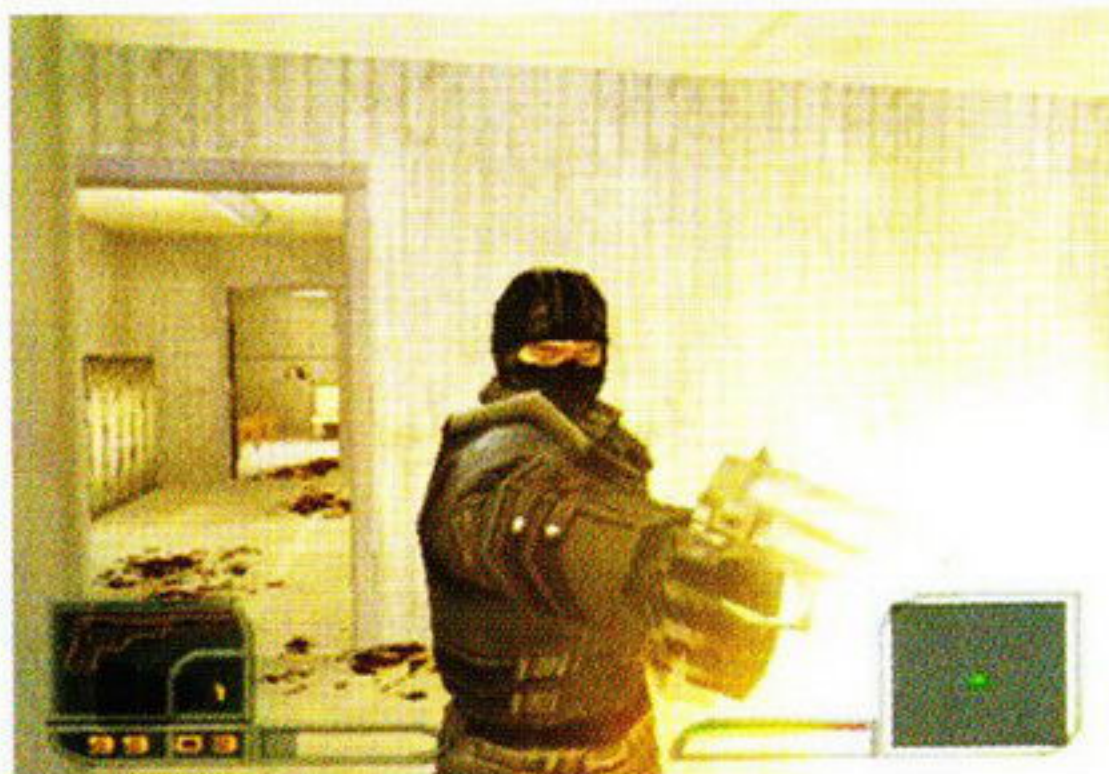


▲《血腥咆哮4》中各经典角色仍有登场,不过游戏的画面精细度似乎并没有进一步提高。

▲“《血腥咆哮》系列”豪快的感觉仍然保留,各种光的效果也进行了加强。

●《极限力量:格兰特市反恐战》(NAMCO/PS2, Xbox, NGC)

《极限力量:格兰特市反恐战》(EXTREME FORCE: GRANT CITY ANTI-CRIME)是由NAMCO开发的第三人称动作冒险游戏。作为《脱狱潜龙》(Xbox版销量刚刚突破100万套)的续作,本作的故事并不是与《脱狱潜龙》密切关联的,但却与前作同

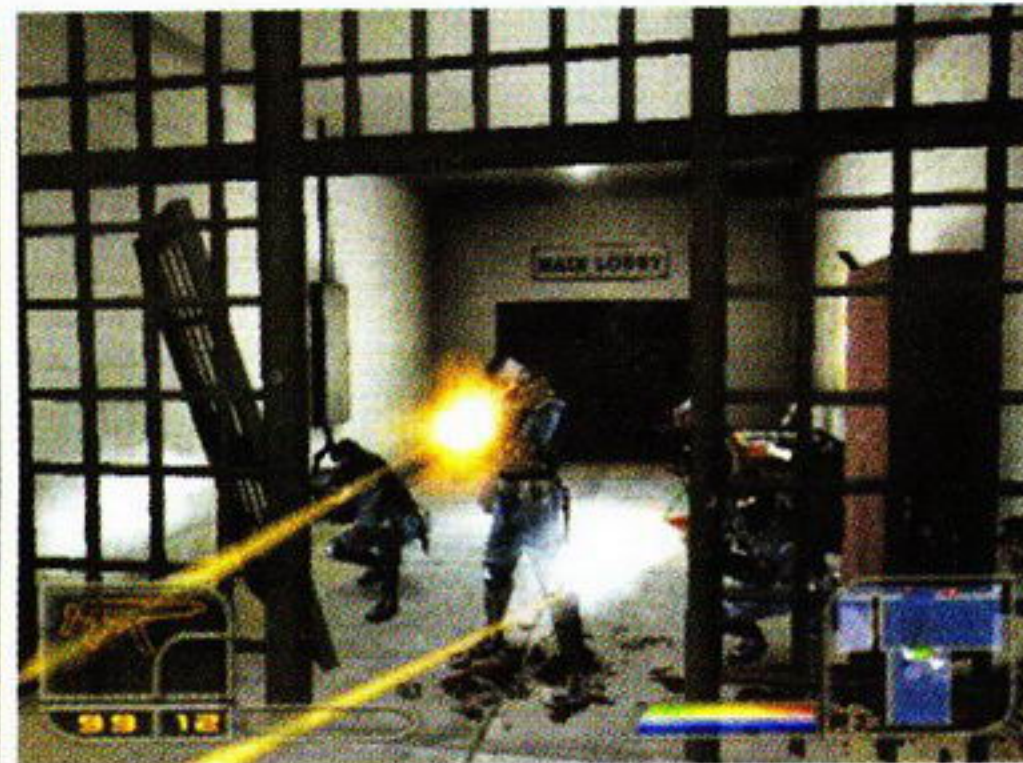


样发生在格兰特市(Grant City)。玩家将在游戏中扮演格兰特市反恐部队(GAC Squad)的一名成员。本作还将继承前作火爆的战斗风格,让玩家在游戏中与恐怖分子浴血搏斗。游戏目前预定于2003年第四季度上市。

期待度:★★★★☆



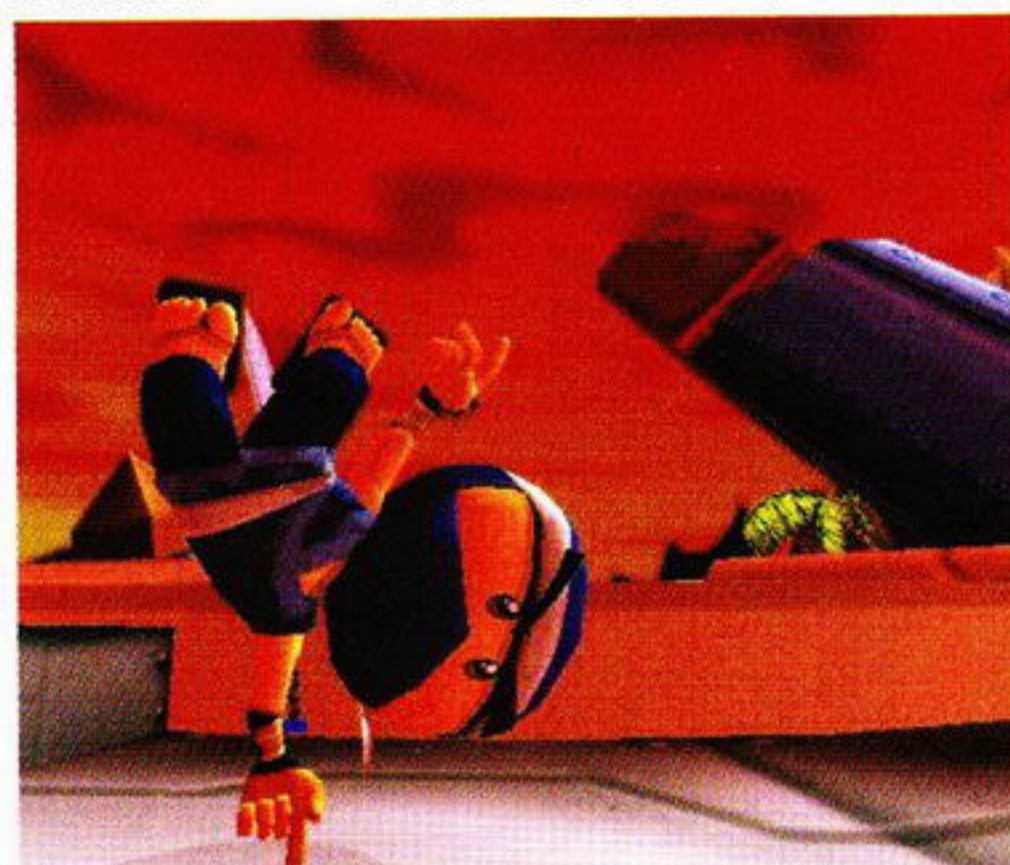
▲前作中爽快丰富的动作设定应该都会得以保留,不过前作主角的狗呢?恐怕这作是不会有。



▲本作的动作成份似乎有增无减,看来希望续作能有更多冒险成份的玩家要失望了。

●《我流忍者》(NAMCO/PS2, NGC)

《我流忍者》(I-NINJA)是NAMCO在E3公布的全新3D动作游戏。主角是一位可爱的二头身Q版忍者,这位我流忍者不但会使用多种特技,还会使用多种武器,包括手里剑、链鞭及火箭筒等等,可谓神通广大。游戏并没有为自己划定一个死板的故事背景设定,而是不拘一格地极尽爽快、有趣之能事。这种充分发挥想象力、无须考虑真实性的玩法成为本作的特色。游戏预定2003年第四季度上市。期待度:★★★★☆



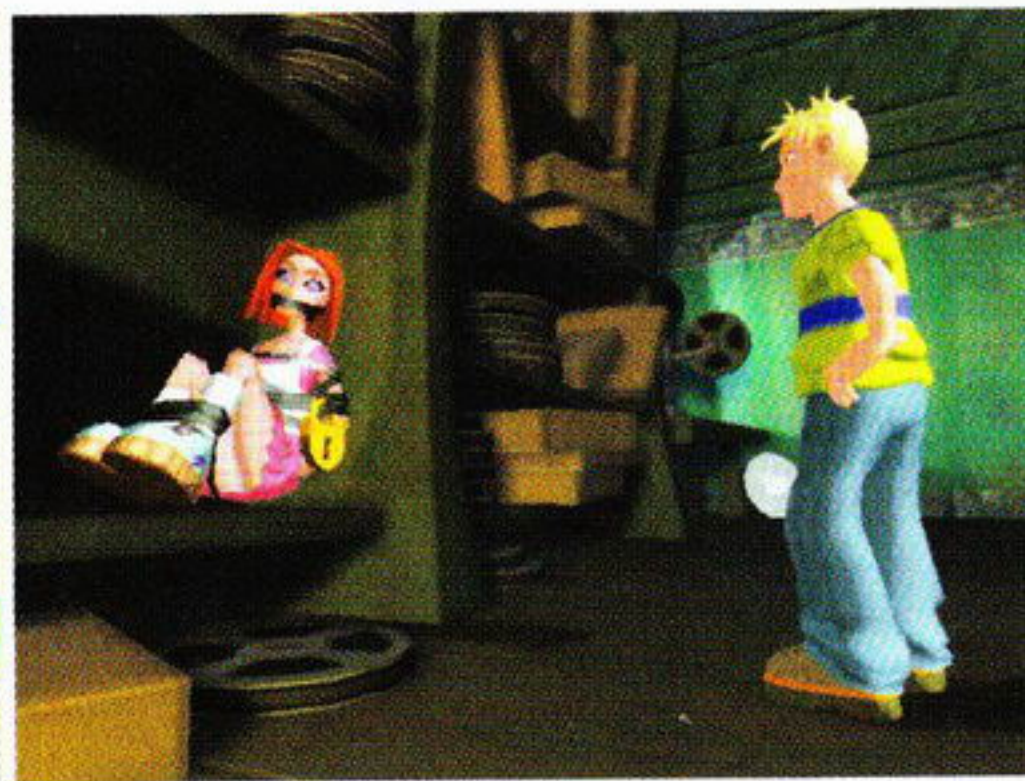
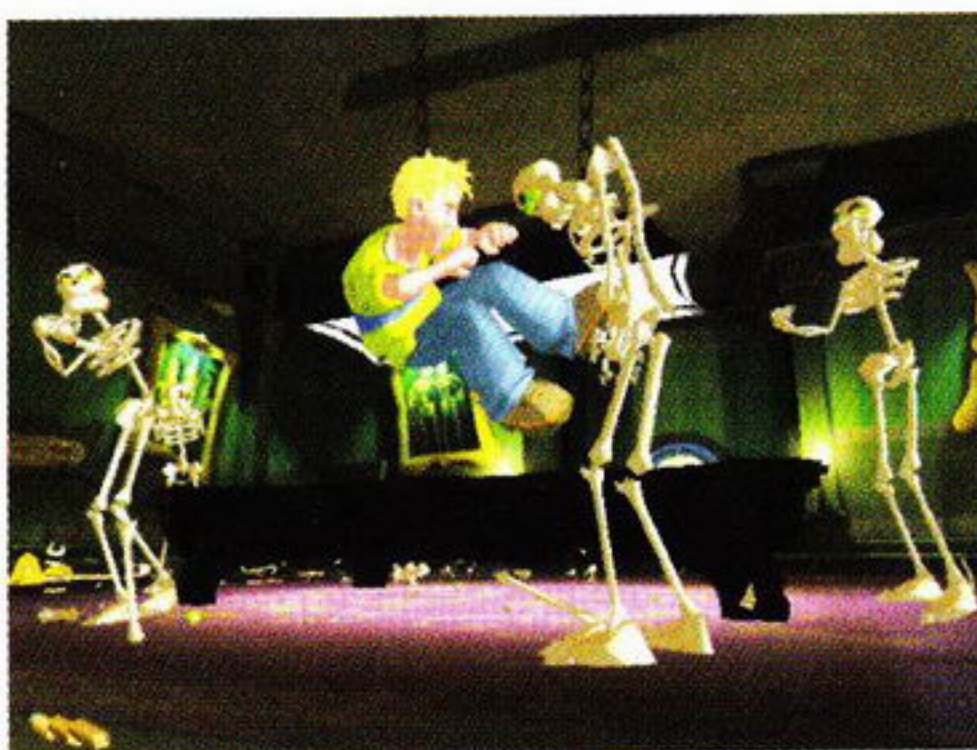
▲连一指禅都有?不要再小看我流忍者的了。



▲手持忍刀与机械敌人战斗。

●落入鬼掌(微软/Xbox)

《落入鬼掌》(Grabbed by the Ghoulies)是RARE在这次E3上才初次公布的新作。作品充满了幽默感,玩家是一名叫做库伯(Cooper)的少年,为了要救出自已的女友而与幽灵战斗。虽然游戏在E3上才初次公布,但本作已经将发售日定在不算太远的10月。游戏类型为A·AVG,攻击方式就是拳与脚。另外还可以在场景中随手拾起一些道具,如椅子等来攻击鬼或幽灵。值得注意的是,主角攻击是并不是靠按键来发出的,而是转动右摇杆来发出攻击。期待度:★★★☆☆



●七叶树果实:现场直播(微软/Xbox)

《七叶树果实:现场直播》(Conker: Live and Uncut)又是一款由RARE开发的新作,原来RARE曾在北美的N64平台发售过一款名为《Conker's Bad Fur Day》的游戏,这次则是前作的续篇。游戏的主角是一位很可爱的卡通人物,但游戏是一款内容有些过激的射击游戏,充满了暴力的画面及台词。预计这也是一款只面向于成人的游戏。游戏对应Xbox在线,可以进行在线对战。期待度:★★★★☆



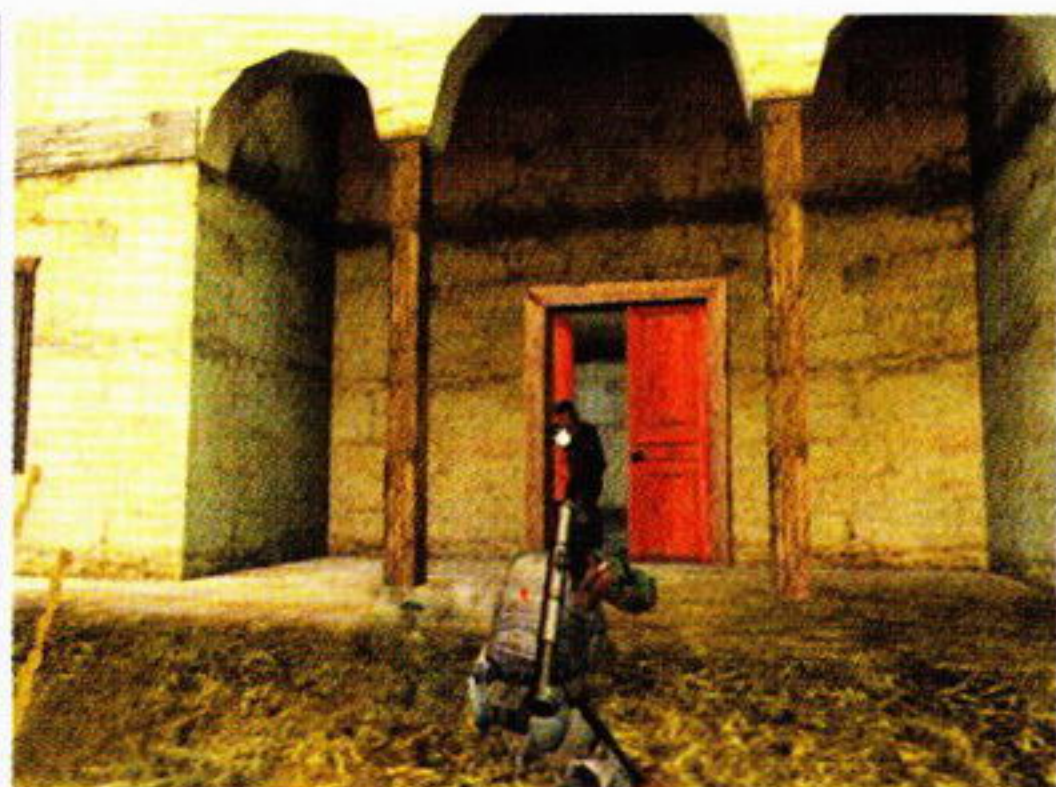
●海豹突击队 II (SCEA/PS2)

前作取得了大成功，而且成为PS2上网络游戏的开路先锋。现在SCE更加重视网络游戏了，续作《海豹突击队II》(SOCOM II: U.S. Navy SEALs)自然就势在必行了。本作并没有太多完全独创的要素，主要就是在前作的基础上作进一步的加强，包括操作、画面及AI等等。单人任务模式下共有12项任务，难度选择有3种；敌人的AI及我方队友的AI都得到了提高。大卖点之一的多人游戏模式也进行了各方面的加强，主要是修正了前作网络游戏模式下一些作弊的可能性。游戏预定2003年11月上市。

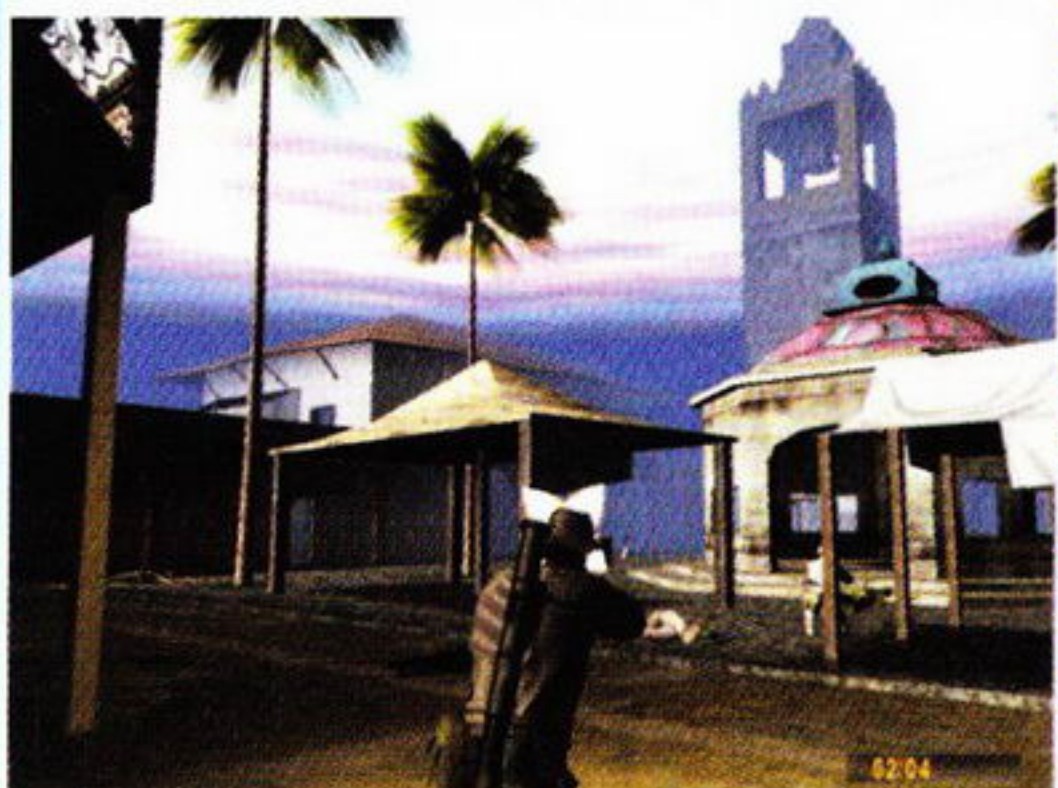
期待度：★★★★☆



▲本作在画面上比前作有了加强。



▲遇敌了！要不要用背上的火箭筒？



▲在有异域风情的地点执行任务。



▲可以看出人物的描述非常精细。

●波斯王子：时之砂 (UBI/PC、PS2、Xbox、NGC)

《波斯王子：时之砂》(Prince of Persia: The Sand of Time)的制作者来头不小，他们可是制作了超热门的《分裂细胞》的Montreal工作室。本作不但具有超高的图像素质，还引入了诸多创新要素。从E3上所展示的实际画面上看，主角那细致的动作是亮点。除了攀爬、跳跃等传统动作之外，主角还会像《鬼泣2》的但丁那样“走壁”，而且使用率非常高。以往的“《波斯王子》系列”中，超高难度是其特色之一。本作在保持高难度的同时又引入了防止玩家过度失败的系统。具体地说，就是当玩家跳跃某个陷阱失败时，迅速发动特殊能力，将时间退回到跳跃陷阱前的时刻，这样玩家就可以重新跳跃这个陷阱了，这样，游戏就可以一边保持高难度，一边又能让玩家更流畅地游戏。而本作副标题名定为“时之砂”的原因大概就与这个“时间倒退”系统有关吧，当然“时间倒退”的能力也是有限的，其所消耗的能量值会随时间慢慢回复。期待度：★★★★☆



▲波斯王子的武器很特别，一手是匕首，一手是刀。▲攻击怪兽中，掉下去就别忘了用“时间倒退”。



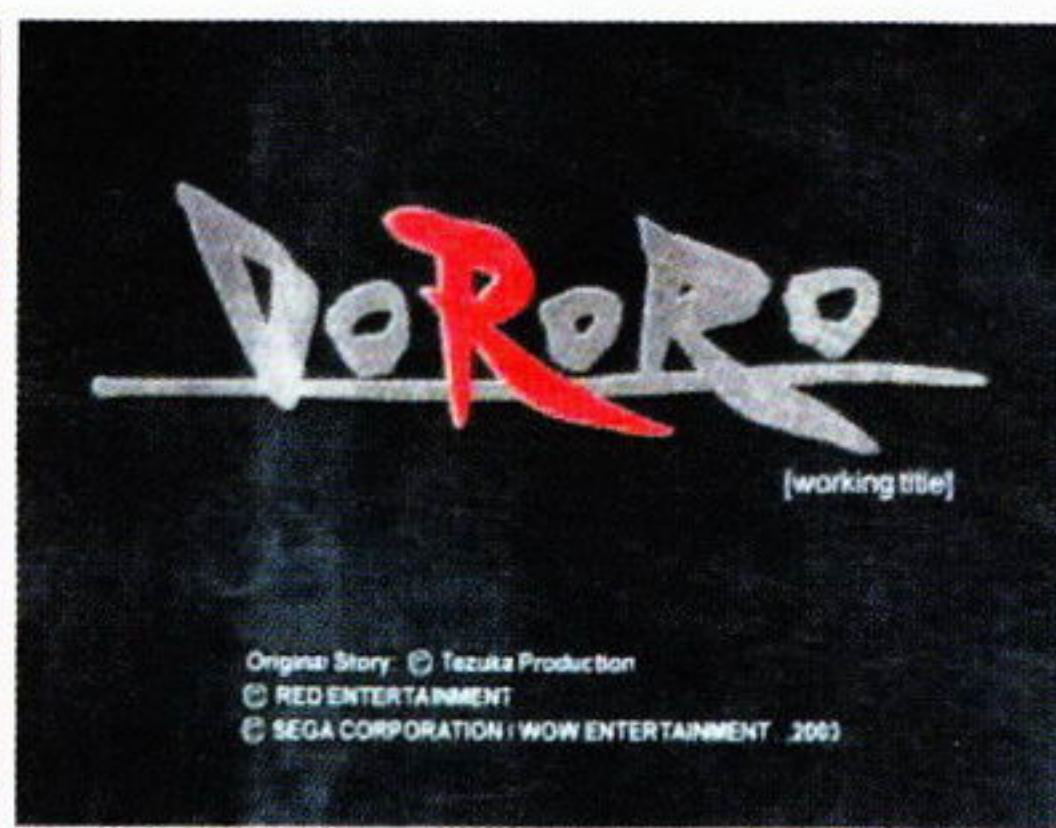
▲除了匕首和刀，脚也是武器。



▲敌人被击败后好像就会化成珠子。

●DORORO (SEGA/PS2)

《DORORO》(どろろ)是日本漫画之父手冢治虫的漫画代表作之一，最早曾于1967年到1968年期间进行连载。作品的时间设定于日本战国时代，一位名为醍醐景光的武将为了满足自己统治天下的野心，竟将自己还未出生的儿子献给48只恶魔，最后生下的儿子身体上有48处缺损，醍醐景光还将他抛弃在河流中……殊不知，十几年后，一位名为百鬼丸的少年成长了起来，他，就是当年被抛弃的醍醐景光的儿子。故事描绘了百鬼丸向48只魔物挑战的奇异旅程，最令人兴奋的就是，百鬼丸每击败一个恶魔，就可以取回一处自己身上的缺损。在百鬼丸的旅程中，他遇到另一位名叫DORORO的少年。不愧是手冢大师的代表作之一，故事非常吸引人。SEGA早已于去年就取得了手冢作品的游戏改编权，正当人们期待SEGA所制作的《阿童木》游戏时，SEGA却突然公布了《DORORO》，着实让人感到惊喜，不过目前《DORORO》只是公布了一段CG动画，关于游戏的其他一概没有情报。期待度：★★★★☆



●终结者3 (ATARI/PS2)

科幻电影史上最著名的电影之一《终结者2》的续集《终结者3》(Terminator 3: Rise of the Machines)终于将在2003年7月2日上映。这类科幻电影是改编游戏的最佳题材，不过与其他电影改编游戏不同，《终结者3》的游戏并不是与电影同步上市的，而是选择在《终结者3》电影DVD上市的同时(2003年11月)发售游戏，这一方面可以避免游戏会泄露电影的剧情，一方面也可以避免游戏商为了与电影同步上市而粗制滥造，导致游戏质量下降。游戏主要以FPS为主要玩法，玩家要控制主角T-800去寻找未来的拯救者John Connor。值得注意的是，这将是游戏中第一次正式出现主演阿诺德的形象及声音。不管怎样，《终结者》的爱好者们是绝不会错过本作的。

期待度：★★★★☆



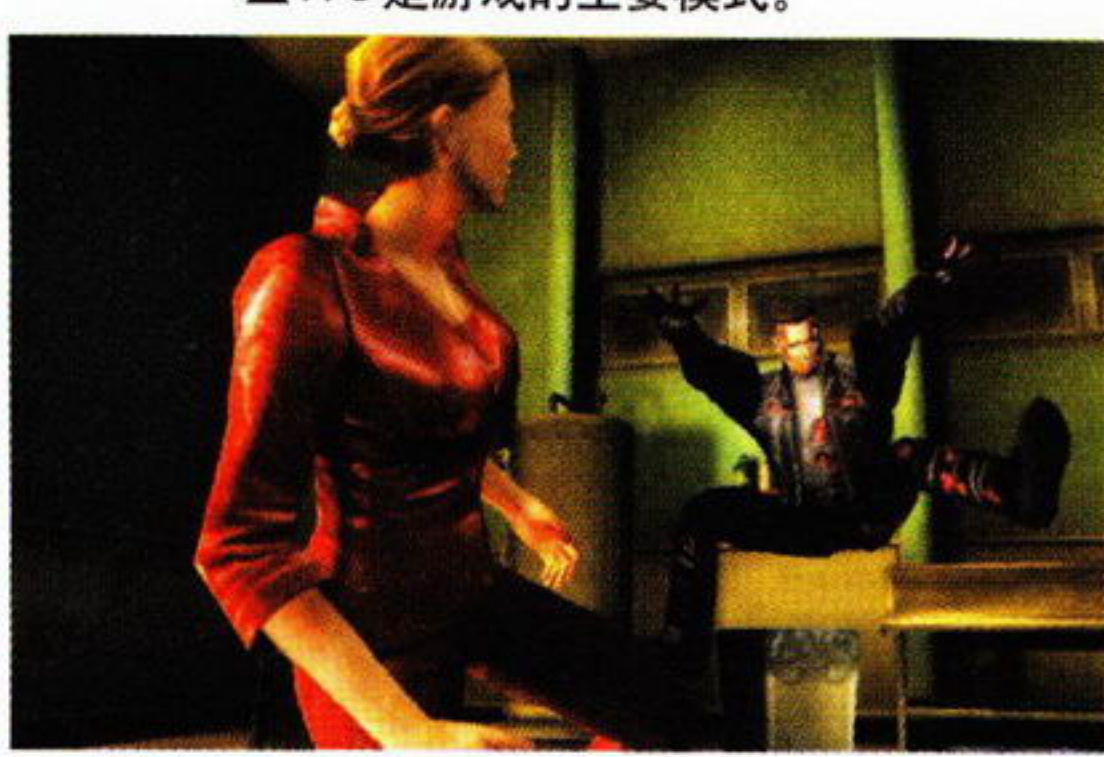
▲终结者T-800与本作新敌人T-X的格斗战。



▲FPS是游戏的主要模式。



▲超爽快的重型武器扫射。



▲虽然一幅文弱女人的形象，想不到T-X如此强大。

●哥谭赛车计划2 (微软 / Xbox)

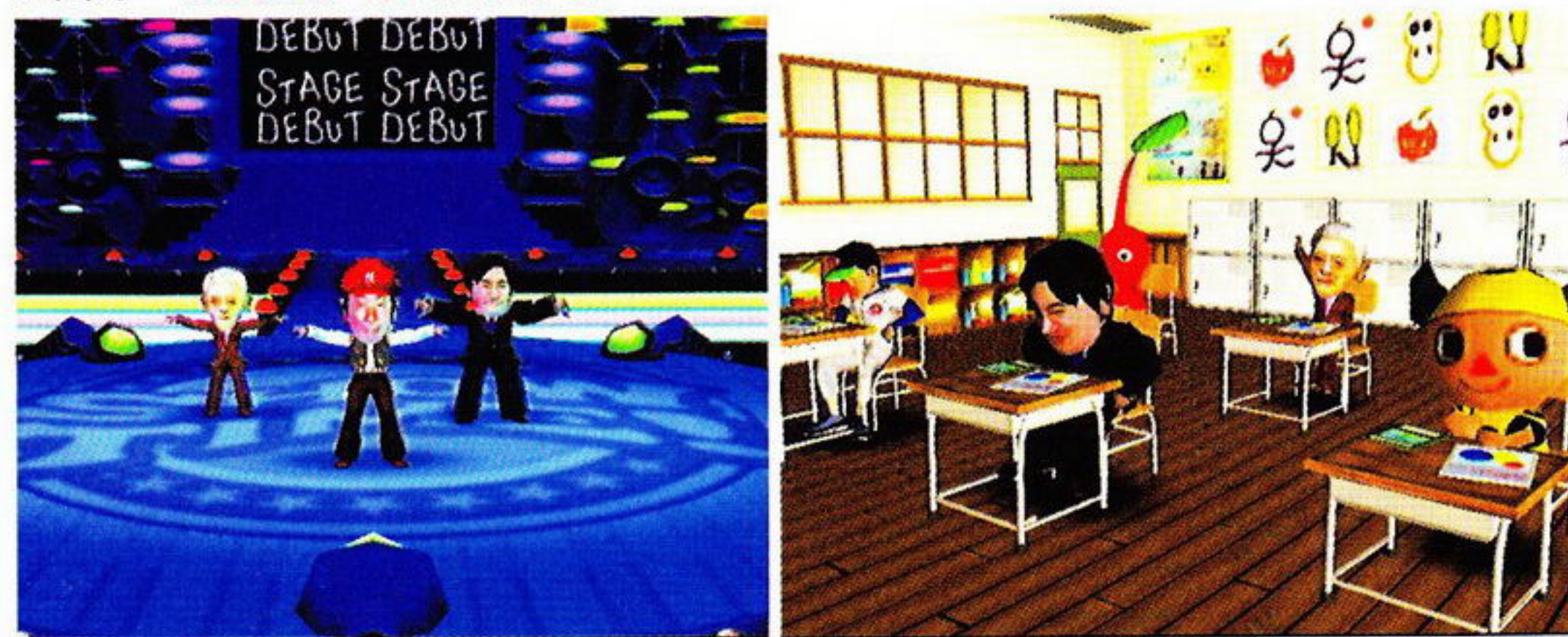
《哥谭赛车计划2》(Project Gotham Racing 2)是Xbox上的百万销量赛车游戏大作的续篇,由微软旗下的Bizarre Creations公司制作,本作将对应Xbox在线,玩家可以通过网络与其他玩家进行对战。作品以再现世界上实际存在的赛道及赛车为特色。赛道包括芝加哥、意大利、苏格兰等地;赛车包括法拉利等。预计本作将会有48辆赛车登场,为前作的2倍。游戏中不单以竞速为目标,还有一个得分的系统,玩家必须驾车驾出美感才能真正取得胜利。期待度:★★★★☆



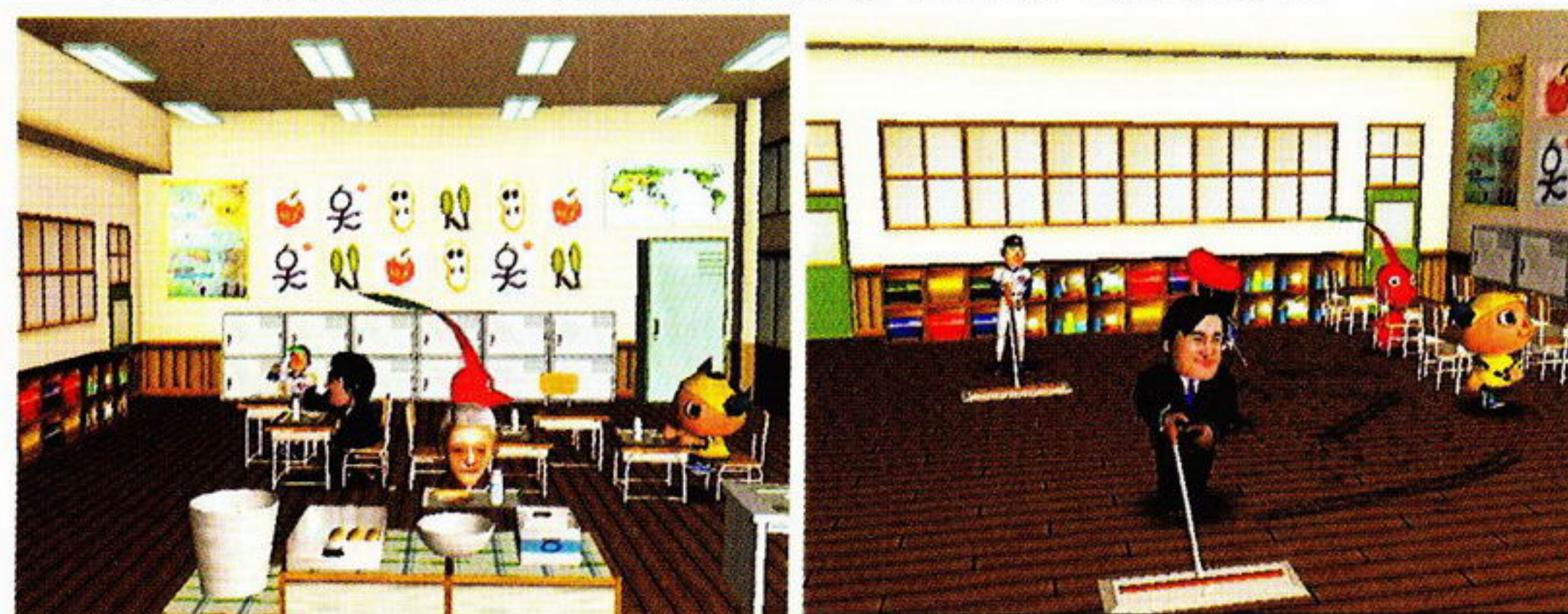
●初次登场 (任天堂 / NGC)



《初次登场》(STAGE DEBUT)其实早在去年的E3就已经参加过展出,今年已经是第二次展出了。由宫本茂亲自在展会现场介绍这款作品,他表示,《初次登场》开发时间已经有3年了,最早它还是以64DD为平台的游戏。《初次登场》是一款轻松有趣的新颖游戏。游戏必须利用到与GBA相连的相机,拍下玩家及对手的照片,然后再传送到NGC上,之后以这些照片中所拍到的人物为头像的角色就会在游戏中登场了。另外游戏还对应任天堂所发售的“读卡器e”设备,可以将相应卡片上角色形象读取到游戏中来。这又是一款体现GBA与NGC连动的游戏,不过本作的游戏玩法目前还未公布。期待度:★★☆☆☆



▲为了更好地说明游戏,任天堂的两届社长都不惜“自毁形象”出现在游戏中。



▲除了真人形象之外,《动物之森》、《PIKMIN》及《马里奥》中的人物都出现在游戏中。

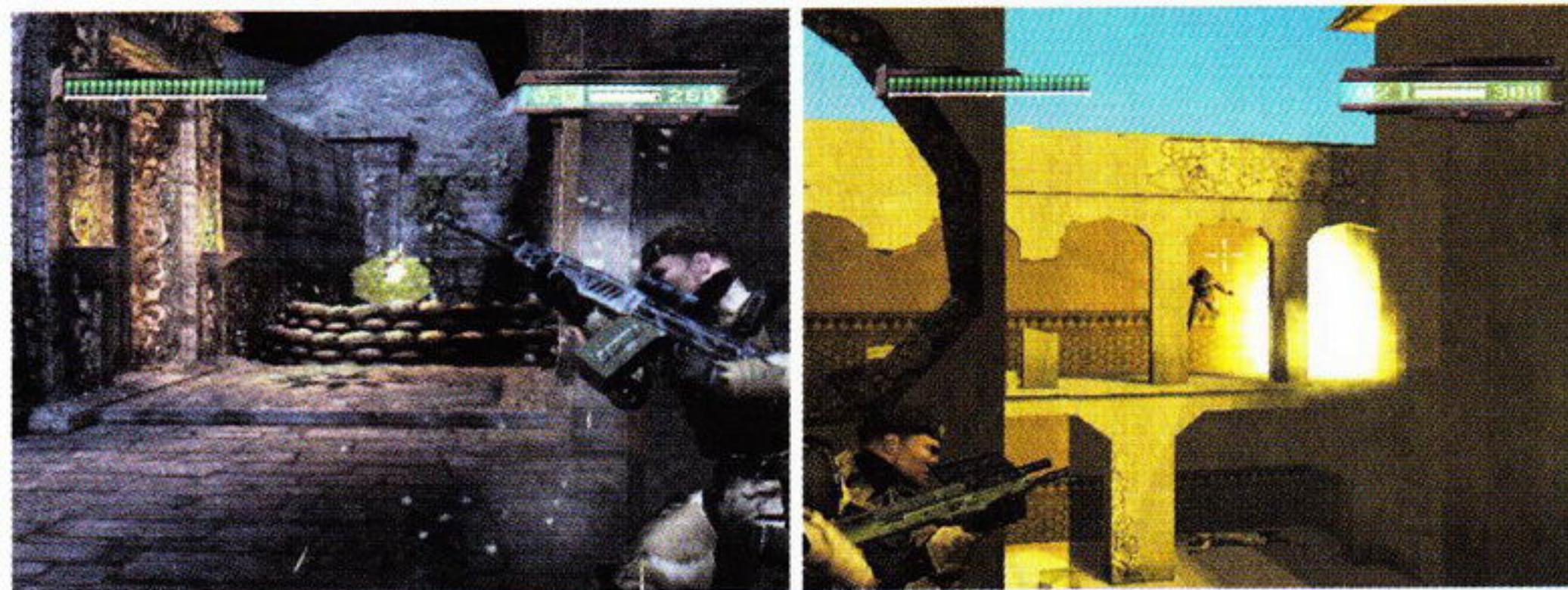
●杀戮开关 (NAMCO/PS2, Xbox)

随着战争游戏热的升温,NAMCO也决定制作这类游戏了,这就是E3上公布的全新作品《杀戮开关》(KILL SWITCH)。游戏类型为第三人称动作类,开发者仍是NAMCO的美国公司Namco Hometek。该游戏与其他战争题材游戏相比有很大的区别,首先是游戏具有与《脱狱潜龙》那样的动作游戏的感觉,其次是《杀戮开关》中的最大特色——掩体利用系统。游戏中主角在战斗时,场景上处处可见掩体,玩家必须充分利用这些掩体来战斗,而不是单纯地与敌人面对面地硬拼。(动作版的《化解危机》?)而当主角处于不同的掩体后时,就可以利用掩体做出不同的攻击方法,这点尤为让人兴奋。游戏预定2003年第四季度上市。期待度:★★★★☆



▲利用废车作为掩体。

▲利用建筑物为掩体,这时可以作出盲射。

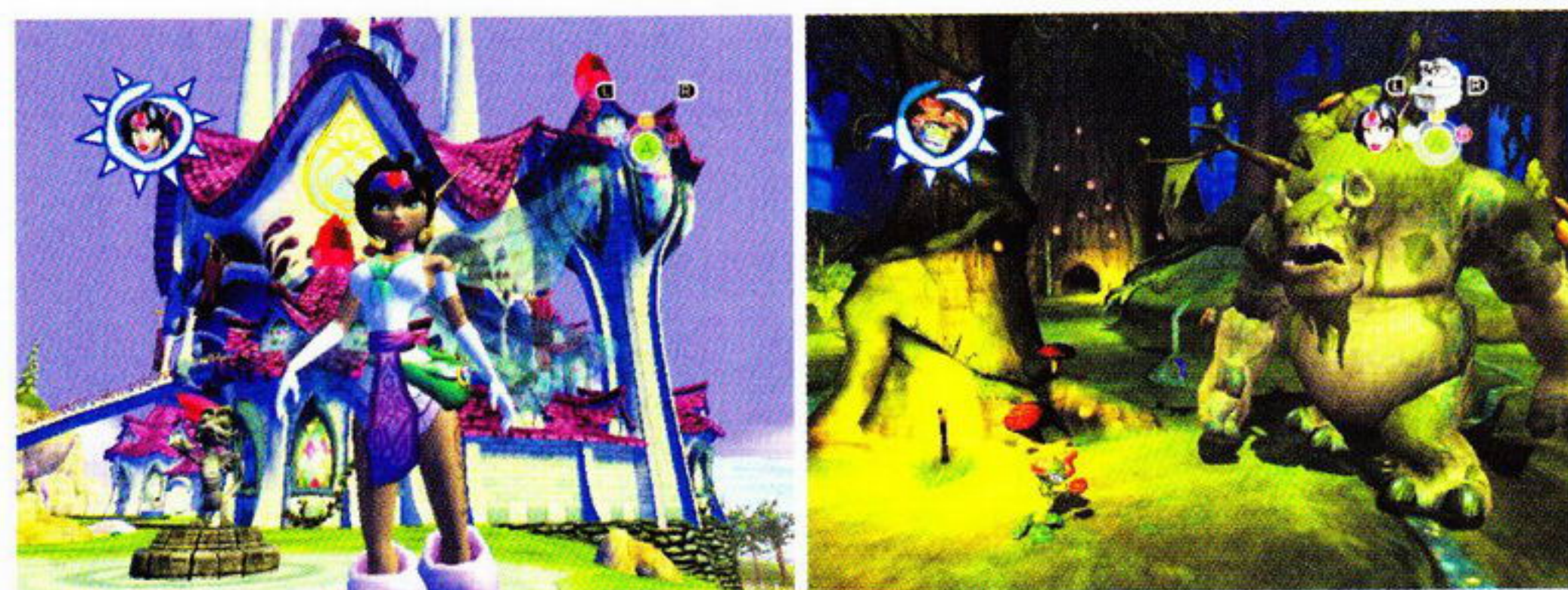


▲巷战的感觉在游戏中非常突出。

▲动作版《化解危机》。

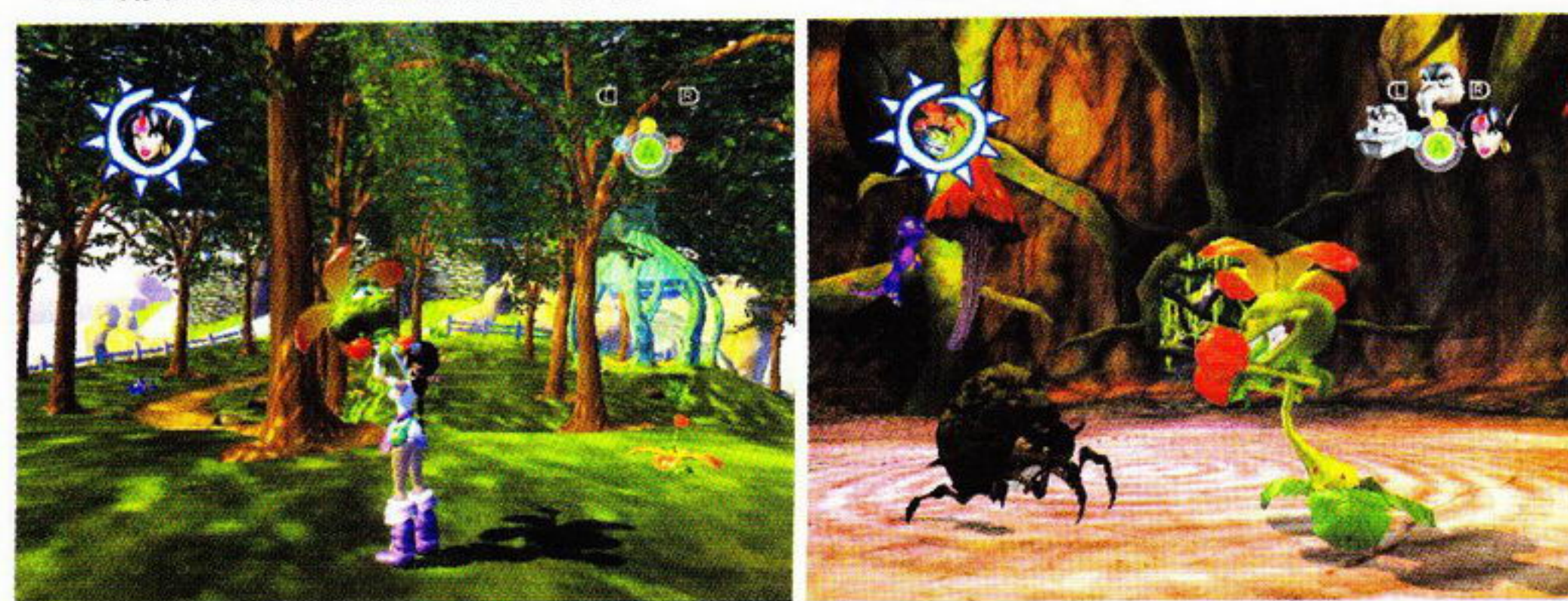
●卡美奥:元素之力 (微软 / Xbox)

《卡美奥:元素之力》(Kameo: Elements of Power)是早在去年RARE宣布加入微软时就已经公布的游戏。游戏中玩家将成一位名为卡美奥的精灵族的公主。公主本身没有什么攻击力,但她可以变身为各种不同的怪兽从而具有不同的攻击方式。游戏中怪兽分为火、水、土等6种属性。《卡美奥:元素之力》是目前RARE所制作的3款游戏中最受欧美玩家期待的一作,但游戏的发售日定于有些遥远的2004年。期待度:★★★★☆



▲主角设计得比较符合国际化审美观。

▲绚丽的画面,不愧是RARE的制作。



▲抓住了一只小树怪,是它提供变身的能力吗?

▲头像也变成了树怪,树怪会有什么特技?

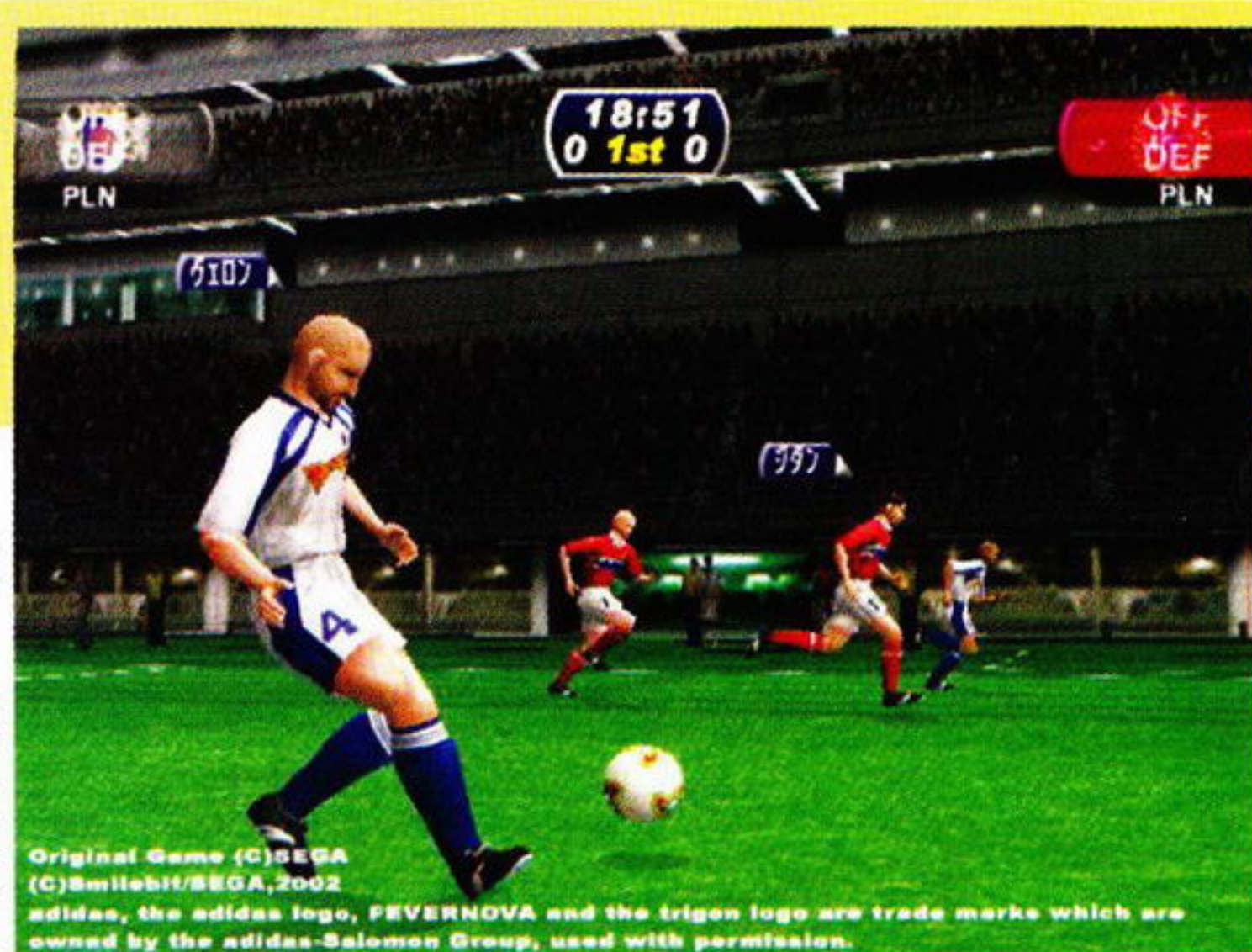
至爱排行榜

栏目主持: D·S

5月下旬的这段时间里,新游戏的销售情况可以用“风平浪静”来形容,既没有什么“黑马”游戏的冲击,也看不到游戏大作长卖长买的情况,这真的叫玩家不知道该说什么好。

《火腿太郎4 虹色大行进》作为系列第4作,首周的销量只比去年差不多同一时期发售的前作少卖1000多套而已,看来可爱的火腿太郎在日本的人气仍然相当高啊!令人预料不到的是《火热!职业棒球2003》一直都保持着不错的销售势头,淡季游戏市场里推出制作精良的SPG类游戏,看来是一种很不错的选择啊!与此对应的是《天诛叁》在短短的一个月之内也取得了相当不错的销售成绩,为这款真正传统意义上的“忍者动作游戏系列”的延续提供了良好的保障。

面对PS2的《创造J联盟职业球会!3》、《半熟英雄对3D》;Xbox的《恐龙危机3》等准大作的洗礼,软件销售市场是否还会是一片寂静呢?在经过了近两个月的沉寂之后,暴风雨的前夕就要来临了……此外看着年内已经有不少具有潜力的游戏逐渐进入了发售倒计时,到底今年的游戏软件的高战究竟鹿死谁手呢?还是让我们拭目以待吧。



▲下期的“至爱排行榜”中,《创造J联盟职业球会!3》在销量上究竟会有怎样的作为呢?

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年5月12日~2003年5月18日

1位	PS2	天诛叁	FROM SOFTWARE ■ ACT ■ 2003-04-24 ■ 1万4890套 ◆ 累计21万3090套
		重新回到排行榜榜首的位置,在淡季中能够使销量突破20万已经是相当不容易的成绩了!游戏本身的世界观尽管比较阴暗,但在宏扬正义的前提下还是让很多玩家乐意去扮演一位冷血无情的暗杀者!此外该游戏在欧美的销量也捷报频传。	
2位	GBA	火焰之纹章 烈火之剑	任天堂 ■ S · RPG ■ 2003-04-25 ■ 1万4438套 ◆ 累计17万8590套
		冲击20万的销量看来已经没什么问题了!由于当年SFC在国内的普及程度还不够高,因此《“火焰之纹章”系列》的簇拥群还是处于成长阶段,一旦“中毒”的话,相信将有相当数量的玩家会品味到这款超级S · RPG的独特滋味!	
3位	PS2	火热!职业棒球2003	NAMCO ■ SPG ■ 2003-04-03 ■ 1万3147套 ◆ 累计23万1621套
		NAMCO的这款游戏近期在日本的受欢迎程度对国内玩家来讲是无法想象的。官方专门为这款游戏举办了比赛活动,日本各地区的棒球游戏FANS都已经开始摩拳擦掌,准备通过地区预选赛之后在全国大赛中一展身手了。这就是SPG的魅力!	
4		洛克人 ZERO 2	CAPCOM ■ GBA ■ ACT ■ 2003-05-02 ■ 1万3138套 ◆ 累计9万8294套
5		瓦里奥制造	任天堂 ■ GBA ■ ETC ■ 2003-03-21 ■ 1万2840套 ◆ 累计32万6595套
6		勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心	ENIX ■ GBA ■ RPG ■ 2003-03-29 ■ 1万2668套 ◆ 累计49万8698套
7		太鼓的达人 咚! 春祭新曲集	NAMCO ■ PS2 ■ ETC ■ 2003-03-27 ■ 1万1292套 ◆ 累计24万2891套
8		From TV animation ONE PIECE 海之梦!	BANDAI ■ PS ■ RPG ■ 2003-05-01 ■ 1万0661套 ◆ 累计9万2892套
9		火影忍者 忍术全开! 最强忍者 大结集	SAMMY ■ GBA ■ ACT ■ 2003-05-01 ■ 1万0600套 ◆ 累计7万0931套
10		人形电脑天使心 只是芝的人 NEW!	BROCCOLI ■ PS2 ■ AVG ■ 2003-05-15 ■ 8103套 ◆ 累计8103套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年5月19日~2003年5月25日

1位	GBA	火腿太郎4 虹色大行进	任天堂 ■ ETC ■ 2003-05-23 ■ 8万5286套 ◆ 累计8万5286套
		可爱的火腿太郎再度回归了!同许多日本著名的卡通角色相比,火腿太郎相当受到女孩子的喜爱,无论是周边精品还是动画新作都是以“可爱”为卖点的,而一向注重角色魅力与游戏亲和力的任天堂当然不会错过火腿太郎这个题材了!	
2位	PS2	马克斯·佩恩	Electronic Arts ■ ACT ■ 2003-05-22 ■ 1万7721套 ◆ 累计1万7721套
		对国内玩家来说这可是一款“古老”的游戏了!从PC版到家用机版都可以找到它的身影,游戏强调夸张且具有视觉冲击力的射击场面,并且也相当注重故事性。在血腥火爆的主观视点游戏充斥欧美游戏市场的情况下,这款游戏也没能取得什么突破。	
3位	PS2	火热!职业棒球2003	NAMCO ■ SPG ■ 2003-04-03 ■ 1万2677套 ◆ 累计24万4298套
		离最初的发售日已经快两个月的时间了,它居然还停留在排行榜前3名的位置内,这不得不让人佩服NAMCO制作游戏的严谨与认真!但同时也说明了在淡季里游戏市场中萧条的景象,更多的玩家只希望利用这段时间在家中“消化”以往那些老游戏。	
4		天诛叁	FROM SOFTWARE ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-04-24 ■ 1万2179套 ◆ 累计22万5269套
5		瓦里奥制造	任天堂 ■ GBA ■ ETC ■ 2003-03-21 ■ 1万1825套 ◆ 累计33万8420套
6		勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心	ENIX ■ GBA ■ RPG ■ 2003-03-29 ■ 1万1697套 ◆ 累计51万0395套
7		必杀柏青哥 STATION V7 天才 BAKABON2 NEW!	SUN SOFT ■ PS2 ■ RPG ■ 2003-05-01 ■ 1万1480套 ◆ 累计1万1480套
8		火焰之纹章 烈火之剑	任天堂 ■ GBA ■ S · RPG ■ 2003-04-25 ■ 1万1163套 ◆ 累计18万9753套
9		洛克人 ZERO 2	CAPCOM ■ GBA ■ ACT ■ 2003-05-02 ■ 1万1000套 ◆ 累计10万9294套
10		太鼓的达人 咚! 春祭新曲集	NAMCO ■ PS2 ■ ETC ■ 2003-03-27 ■ 9848套 ◆ 累计25万2739套



METAL SLUG 3

合金弹头3 动作射击游戏经典创意之作 PS2日版 2003年6月19日发售



大金刚

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

移植度



LIK Y



在标题画面看到RARE公司的标志时有点唏嘘，不知道离开任天堂的他以后还会不会继续为我们带来《大金刚》呢？还是说回游戏。这次GBA版基本上是以超任版同名作（我们俗称的《大金刚一代》）来移植的，舞台、关卡设计基本都一样，不过场景看得出来都是经过重新绘制的，比原来更鲜艳。该系列一贯优秀的手感这次也得以完美地保留，而收集各种隐藏要素仍然是游戏最大的乐趣，强力推荐此作。

阿修罗



虽然阿修罗本身不是很喜欢这种画面风格，但是它的地位却是无法否认的！虽然本作并非原创作品，但是任天堂还是在移植的过程中加入了很多新的要素。部分版面重新设计，这让喜欢探索秘道的玩家有了新的追求；而时间挑战模式则让玩家有了挑战极限的机会。此外，游戏还特别提供了一个小游戏模式，河流垂钓和丛林热舞虽然不复杂但是也很有挑战性哟！

D·S



不朽的经典动作游戏回归！尽管整体来看该游戏还是与SFC版的《大金刚》初代有一些差别，但仅仅能够移植这一点就已经可以让我这样的FANS感动好久好久了。游戏中角色的动作细致而流畅，并且相当讲究操作的技巧性。当然最值得称赞的还是这款游戏相当考验玩家的观察力与想象力，一些不可思议的连续跳跃攻击其实就是在考验玩家操作时的勇气与胆识。游戏后期难度较高，是近期相当具有挑战性的游戏。

总分：

25

热血推荐

GBA卡带 (64M) ■NINTENDO■Donkey Kong Country■ACT■2003-6-6■1~2人■自带记忆功能

FF

UF



Iridion II

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

武器的丰富度



LIK Y



前作不俗的3D画面、恶劣的视点以及单调的玩法都给我留下了深刻的印象，而此作在继承前作画面超炫的基础上，完全改进了视点，又增加了多种武器，所以有了一种脱胎换骨的改变，让人有种“惊艳”的感觉。3D的背景给人以很大的视觉冲击，充满了未来科幻感。武器系统也是本作的一个亮点，6种武器攻击方式各不相同，各自特点也非常突出。总的来说，本作是GBA相当不错的一款射击游戏。

胜负师



GBA上的纵版飞机射击游戏可谓屈指可数，本作虽非出自大公司之手，但表现已经算不错了。游戏的卖点主要是在GBA上表现3D画面效果，画面视角比较特别，给人一种纵深感。游戏在系统方面也没有放松，多样的弹药种类、简洁的操作、丰富的关卡等方面均有可圈可点之处。不过，不同弹药的平衡性把握不当、中弹判定不清晰、关卡设计较为单调等缺点的存在也是事实，一定程度上影响了游戏的可重复性。

D·S



外表看起来比较华丽，实则没有把握住2D射击游戏精髓的一款游戏。单调的场景变化与无聊的敌机攻击方式都让喜欢射击游戏的玩家在半小时游戏之后就感觉沉闷了。由于是美版游戏，在界面制作与操作手感上都不是很讲究，这样就很难被大多数玩惯了日版游戏的玩家所接受，好在游戏的难度到了后期还是有一定挑战性的，如果对上述几个缺点都能够忍受的话，这个游戏倒是消磨时间的不错选择。

总分：

21

不过不失

GBA卡带 (64M) ■Majesco■Iridion II■STG■2003-5-12■1人■自带记忆功能

FF

UF



LOVE HINA

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

原作的人气度



D·S



尽管KONAMI在PS上推出过两款《LOVE HINA》的游戏，但采用AVG这种类型制作这款新作还是头一次。为了区别于传统的美少女恋爱育成游戏，以及忠实再现原作漫画中那些超爆笑的情节，制作人员大胆地加入了崭新的ACTION EVENT系统，不仅充分表现了事件的突发性，还很合理地运用了手柄上两个摇杆的功能。“休息部分”与“学习部分”能够相辅相成，使FANS能够找到体会剧情之外的游戏乐趣。

沙罗

作为一款由动画改编的游戏，没有片头或者过场动画也罢，但游戏中的某些设定实在不讨好——游戏中不时会出现一些难度大于等于高中试题的问题，解答时间有时限定1分钟，有时竟然限定5秒钟！虽说都是为了剧情需要，但对于以玩恋爱游戏为目的的玩家而言，这无疑会降低他们的游戏欲望。抛开这个不谈，游戏中的迷你游戏个个都还是蛮有意思的。游戏时间只有2周（游戏中），有兴趣的玩家不妨一试。

星夜



《LOVEHINA》动画推出已久，当然厂商也不会忘记将之移植为游戏，而这次的平台则改为了PS2。借助大容量的DVD，游戏使用了全程语音，各女角那熟悉的台词又会在耳旁回想了。游戏内容则是在东大考试的前夕，景太郎不仅要在这期间在躲避素子的神鸣剑、奈留的飞拳、卡欧拉的炮击的同时提升成绩，同样要尽量提升与众人的好感度，否则考上了东大可也完不成约定哦！

总分：

21

不过不失

PS2 DVD ■KONAMI ■AVG ■2003-5-22 ■1人 ■DS2专用 ■176KB

FF

UF



最终兵器彼女

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

原作故事的忠实程度



D·S



由话题性的动画作品改编而成的游戏，因为是由《心跳回忆》系列的监督来负责游戏的整体制作，所以在近期众多由动漫改编而成的游戏中还是比较出色的。可能是第一次推出相关游戏的缘故吧，游戏的剧情除了有多种结局之外都基本上与原作一样。游戏画面给人以清新干净的感觉，在已经到来的炎热夏季中玩这款游戏还是不错的选择。“BRAKE TIME”是换了种叫法的收集模式，FANS才会注意到的。

沙罗

同名大人气动画的游戏版本。虽然故事的开场与原著如出一辙，但是大量的对话分支以及不同选择后追加的新故事，使得游戏的感觉更像是一款动画OVA。虽然游戏的流程并不长，不过结局设计得十分丰富，数量也非常多，再加上众多的过场动画、迷你游戏以及独特的“兵器/彼女计量”系统，让人玩起来不容易觉得厌烦。缺点是读盘过慢与对话中日文方言（日本人有的也看不懂）过多，让人苦恼。

星夜



故事由动画改编，随着你的不同选择，干濑也会相应地在“兵器”和“彼女”间变动，加上其他因素，一共会有20个以上的ending，足以让你多次尝试。满足特定的条件会播放动画，除了一些原来动画的内容外，还会有一些全新绘制的动画，不可错过。此外在平常对话时按START键后可以用L1/R1键来选择之前的对话，连配音都一样会有，真是非常方便的设定。

总分：

22

热血推荐

PS2 DVD ■KONAMI ■AVG ■2003-5-29 ■1人 ■108KB

FF

UF

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

黄金眼



电脑战机VIRTUAL-ON

画面	■■■■■	移植度	■■■■■
音效	■■■■■		
系统	■■■■■		

PlayStation 2

D·S



“《Virtual-On》系列”是游戏界最早出现的以机器人对战格斗为主题的3D游戏。之所以称之为“Virtual-On”，是因为玩家以操作巨大的人型机器人为主，在假想的3D空间内进行高速而灵活的对战，而这种体感就被定义为“Virtual-On”！此次新作中加入了新的“DRAMATIC MODE”，而系列中一致受到好评的部分依然健在，缜密而流畅的操作感被完美继承下来，各机体间的平衡性也经过了完全重新调整。

SOUL



该系列作品的最大魅力就在于独具个性的操作系统及极具战略性的对战乐趣。这次移植PS2，SEGA为了增加家用机版的乐趣而下了不少功夫，如剧情模式的加入，大段剧情画面的制作等，但很可惜的是，《电脑战机》的魅力还是不能得以最大限度的发挥，因为这次PS2版并没有推出相对应的双摇杆控制器。不过能在家用机上体验到这样一款经典系列作品的新作，这已经是相当值得庆幸的了。

阿修罗

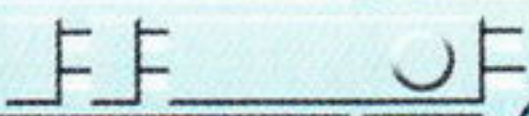


都是机器人动作射击游戏，本作的剧情模式与《A.Z.O.E.》相比实在差太多了！不过作为一款街机对战游戏能够有这样的家用机模式或许我们应该已经满足了……担任机械设定的是以高达模型设计和《SRW》原创机体设计而闻名于业界的角木肇，所以本作的机体更加富有魅力，而且当中还可以找到一些很让人怀念的细节。通过PS2的双重模拟摇杆，街机版那独特的操作手感也得以完美再现，这也是值得称赞的！

总分：
23

热血推荐

PS2 DVD SEGA ACT 2003-5-29 1~2人 99KB



重返德军总部

画面	■■■■■	难度	■■■■■
音效	■■■■■		
系统	■■■■■		

PlayStation 2

GOUKI



在原PC版的基础上进行了关卡的追加以及难易度的修正，作为一款FPS来说上手应是相当容易的了。游戏以二战为背景，加插了一段似乎是史前的鬼神故事，为游戏更添一分神秘的色彩。PS2版新增的7个关卡并没有太大的新意，故事方面也是属于可有可无的，但胜在量足，诚意可见一斑。游戏的难度分为很多级别，最高级别的难度感觉似乎不可能用手柄来完成，颇让人抓狂。

泰坦



这是一个有着不错的剧情的FPS，但就算剧情很优秀也挡不住操作方面的无力感。虽然本作在PC上无人不晓，我却总觉得电视游戏机上不适合移植这类PC的大作，两个平台毕竟各有所长。如果你乐于接受新的操作感觉，这款游戏算是比较容易上手的。在PS2上你不必担心显示效果，整个游戏流程都非常顺畅，新增的关卡也比较体贴，本作不支持多人联机是一个遗憾，但S/L大法足以让你单枪匹马轻松过关。

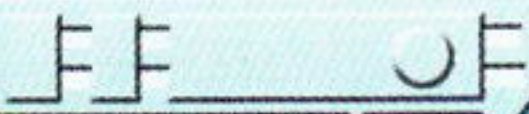
沙罗

PC名作的移植作品。虽然新增加了7个序章，且风格仍然秉承了PC上的原作，不过总的来说，还是没有太多值得吸引人的内容。不知道是不是因为PS2机能不足的关系，游戏即时演算的画面在同一类型游戏中只能算中游水平。操作略显僵硬，让人有些不适应，特别是拿着匕首去刺敌人时，对方竟然连中数刀后还能活蹦乱跳。不过这其中最让人郁闷的，是本作的Xbox版支持进行网络对战。而PS2版……

总分：
22

热血推荐

PS2 Activision/id Software Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection FPS 2003-5-30 87KB



人形电脑天使心

画面	■■■■■	原作的人气度	■■■■■
音效	■■■■■		
系统	■■■■■		

PlayStation 2

D·S



一款完全忠实于动画原作的游戏。游戏最大的卖点便是感人的剧情与出色的人设了，如果是像笔者一样看过TV版动画之后再从头到尾通关一遍的话，那样会更加喜欢上这款游戏的。游戏的系统相当简单，变化也比较少，从玩的角度来说基本上可以算一款收集型的游戏。可能是认为原作漫画和TV版动画都已经完结的关系吧，这款游戏仅仅1万余套的销量并不能令人满意，如果早些推出就不会有这种情况了。

沙罗



真不知是吹了什么风，竟然在一个月时间里相继发售了三款由动画改编的PS2游戏。不过销量也都非常凄惨……令人感叹FANS向游戏真的大不如前了。本作又是一个由大量原著动画堆积起来的“动画片”，连游戏片头都不例外……不过话说回来，看到这些怀念的动画片段，倒也颇让人怀念。主人公本须和在平日的生活中对芝进行学习、教导以及与众多的女孩“拍拖”，颇有一番情趣。

星夜

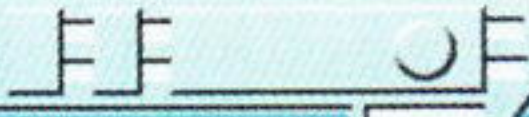


去年的话题之作——CLAMP的《人形电脑天使心》当然也不例外。和可爱的芝一起成长吧，由最初的只会说“芝”到最后的相知相爱，用心来体验这一段历程，这想来也早就是FANS们所期盼的。本作声优阵容比较强大，全程语音也有不少吸引力，此外和多数恋爱游戏类似，随着游戏的进行和通关，可以查看的CG图片以及动画也在不断增加，当然想全部收集齐全也没有那么容易的。

总分：
22

热血推荐

PS2 DVD BROCCOLI AVG 2003-5-15 1人 63KB



海底总动员

画面	■■■■■	难度	■■■■■
音效	■■■■■		
系统	■■■■■		

PlayStation 2

胜负师



“《总动员》系列”动画最新作的全面游戏化产品。比起其他粗犷火爆的老美动作游戏，个人对这类充满童趣的作品更有好感。游戏比较完整地体现出电影原作的故事概要与基本风格，人（鱼♀）物造形栩栩如生；画面感觉干净漂亮，水与海底景物的表现十分柔和；操作简单易上手，水中的飘浮感把握十分到位。游戏难度适中，关卡的设计充满了想象力，隐藏要素也比较丰富，频繁的美式幽默更让人忍俊不禁。

GOUKI



游戏先于电影在北美地区推出，Pixar公司的FANS们大可以通过本作来对电影来一个先睹为快了。事实上像这样的海洋游戏似乎很难“好玩”，不过THQ很巧妙地将电影的故事与游戏相结合，出来的效果也是相当令人满意的。充满童趣的故事让人觉得玩起来很轻松，游戏难度也不高，许多迷你游戏也是非常有趣的。当然不可不提的是游戏中的几位主角的造型，实在是太可爱了！

SOUL

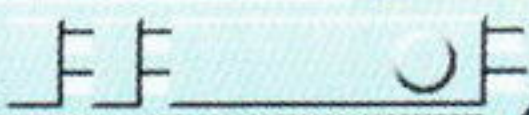


在电影创下北美动画片首映最佳成绩同时，《海底总动员》的游戏也出乎意料的是一款不错的游戏。由于电影本身题材的不同，本作不再像迪士尼的其他动画改编游戏那样总是千篇一律、一个模子出来的平台类游戏，因为本作是在海底进行的，主角也换成了鱼。（像SEGA的名作《ECCO》♀）美丽的海底景色、可爱的鱼类主角、温馨的剧情，一切都那么舒服——是的，本作也很适合儿童玩家及女性玩家。

总分：
24

热血推荐

PS2/Xbox/NGC THQ DVD-ROM FINDING NEMO ACT 2003-05-10 (美版) 1人 89KB



文: GOUKI

英扎吉

首先声明：把英扎吉作为标题绝对不是为了吸引邪魔天使的眼球。英扎吉在刚刚结束的这个赛季中的表现有目共睹，在赛季的前半段更有着“超级PIPP0”之称！但是，“英扎吉现象”在让全球球迷为之疯狂的同时，却也带给爱思考的《WE》FANS一个问题：在《WE6FE》中，英扎吉这类前锋的优势到底体现在哪儿？没有强壮的身体，没有细腻的脚步，没有超人的速度，有的只是强烈的进取心以及常人所不及的意识、判断力——意识与判断力，这该如何在游戏中表现出来呢？真正的英扎吉，很少带球跑动超过10米，真正的英扎吉，往往只是在进球的时候才会看到他的身影，真正的英扎吉，永远知道自己该在何时于何地准确地出现……从《WE6FE》的能力值设定来看，也没有一个能力或者几个能力的结合能够将英扎吉的特点很鲜明地表现出来，这或许就是“最终进化”也没能实现的吧。除了英扎吉这样的“机会主义者”，其实《WE6FE》在表现球员特点方面需要加强的地方还有很多。如果用研究贝克汉姆那一脚传球的精神来研究每一个著名球星，那么我想《WE6FE》会表现得更加出色吧！

不足之处

- ◆ 球员迎球射门时的力度明显与真实情况不符，力量太小。
- ◆ 头球的设定还是有些过强了。
- ◆ 依然有等球的情况出现。
- ◆ 防守队员的协防意识依然需要加强。
- ◆ 两名无球队员在争抢位置时的拉扯现象太严重了，完全不符合FIFA的新精神。
- ◆ 从初代到现在，无论联赛还是杯赛都是两张黄牌自动停赛，不符合越来越激烈的现代足球。
- ◆ 没有快速发出任意球的设定，同样的，也没有间接任意球的设定。

游戏时间 超过400小时



世界足球 胜利十一人6 最终进化版

PS2	KONAMI	SPG	1~8人
	2002年12月12日发售		832KB以上
CD-ROM	对应DS2 BB套件, 手柄分插器		6800日元

到底有多少 FANS?

2002年，《WE6》成功地卖出了110万套。不过很多人都断言能够有这样的成绩很大程度上是因为韩日世界杯的原因，事实上，这也是不可否认的。但是，当《WE6FE》交出近60万套的漂亮答卷时（截止至4月底），我们清楚地认识到，《WE》的黄金时期终于来到了。

60万套这个答案顺便也可以解答一个常久困扰着许多《WE》FANS的问题：到底有多少《WE》的忠实FANS？根据60万套这个数字，然后再根据《WE6》的百万销量进行一些必要的修正，个人认为仅仅只是在日本，《WE》的忠实FANS数量就应该在50万左右，并且，这个数字是不包括亚洲其他地区的FANS的，至于国内的《WE》FANS，那就真的是无从统计了……

美妙的 MASTER LEAGUE

与人对战其乐无穷，但是你不可能总是能够找到对战的朋友，于是，MASTER LEAGUE诞生了。在本作中，由于签下任何球员也必须付出转会费（签字费）的关系，因此在D3阶段的奋斗就变得艰苦许多：无所属的大牌球员宁愿在家喝西北风也不肯自降身价加盟，而且每场比赛之后所支持的维持POINT也是高得惊人，自己曾经试过在D3一打就是3个赛季，最后一次竟然败在D2与D1的升格战当中，实在是痛心疾首。之后痛定思痛，在新赛季里先是大幅减员，然后再以短期或者租借的方式签入自己并不怎么喜欢的强力球员，终于成功升格。而当到了D2之后，因为比赛场次的增多，使得维持POINT的压力骤然减小，继续往上升就顺利多了。如果要问我在MASTER LEAGUE当中最享受的时刻是什么，我会告诉你最享受的时刻不是夺冠，而是低价买入实力平平的选手，在经过一个赛季的磨练之后接到其他球队的转会请求的那一刻……的确是成就感十足啊！

要说到MASTER LEAGUE美中不足的地方，其实还是“赛事不够多”，还是有些让人无法体会到真正的俱乐部完成一个赛季的艰

难。在现实中，我们常常可以看到一些俱乐部的大牌球星因伤缺席半个甚至整个赛季，或者是因为红黄牌、队员的伤病疲劳问题使得人员严重不整等等，但是在《WE6FE》中，我们依然无法体会到这样的压力——这固然与《WE6FE》那独特的转会期间设定有关，但是你也得承认，MASTER LEAGUE到了后期，想获得自己心仪的球员实在是一件非常容易的事情。试想，假如一支球队一个赛季要完成超过60场的比赛，主力球员的伤病情况再变得敏感一些，MASTER LEAGUE后期的转会期间再短一些，给俱乐部的财政压力再大一些，那样是不是就更有挑战性了呢？

球迷玩家与玩家

抛出两个概念：《WE》玩家与《WE》球迷玩家。

有多少人是因为《WE》进而喜欢上足球的？又有多少只玩《WE》而对其他游戏不闻不问的人？仔细观察，你就会发现，这两类人对《WE》的态度，差别居然是那么大。

自从《WE》加入了球员的位置属性之后，拿罗伯特·卡洛斯打前锋的现象渐渐已经成为历史。越来越多的非球迷《WE》玩家认识到掌握必要的现实世界的足球知识对于迅速提高自己的《WE》水平会有很大的帮助。不过，就在《WE》玩家

努力补习的时候，《WE》球迷玩家则已经开始考虑另一个问题：如何将一场真正的足球比赛带给自己，也带给观战的朋友们？

不同的球队就应该有不同的风格，能够真实再现出自己喜欢的球队、球星的风采，才能够称得上是真正的球迷玩家。奥维马斯就应该在边路寻找机会，里克尔梅的职责是传出好球而不是射门，而德尼尔森作为替补在最后的几分钟上场以保证球队的控球权也是巴西队战术方面的需要……

齐达内与鲁伊·科斯塔怎么样才能同时出现在场上？

答案是：当他们成为对手的时候。作为球迷玩家，是无法想象齐达内与鲁伊·科斯塔作为队友同时出现在球场上的；同理，实用主义至上的中场组合中也容不下里克尔梅这样的慢性子天才；而让皮耶罗与英扎吉成为锋线组合的几率则无限接近于零……这些对于球迷玩家来说，是非常理所当然的事情。

而《WE6FE》就在这方面很好地迎合了球迷玩家的思维：球员位置属性与连携值的设定起到了关键作用。很多人会拿出现实中皇马的例子来证明一支由绝对巨星所组成的球队的强大，但是现实是皇马无奈地输给了尤文，而在《WE6FE》中皇马也是场面混乱的典型——攻上去之后退不回来，代价是非常惨痛的。

回味

听着《双鱼座》这首相当喜欢的乐曲,我淡淡地将自己的思绪融化到“樱大战的世界”中……东方人的审美观点与情感历程都是非常细腻的,就像静静的溪水那样,柔情地围绕着大小不一、色彩各异的鹅卵石,那些可爱的石头是记忆的沉淀,梦的结晶……这种平静其实来得并不容易,竖起耳朵去聆听的话,你会感觉到不远处瀑布的轰鸣声,而脚下的溪水则是在经历过感情的波澜后情感的内敛,爱的延续……

乐章

差不多美妙的音乐是一切美好事物的开始,游戏亦是如此。在曾经有过1996年秋天那一次永难忘怀的邂逅之后,这一次的相逢就像与旧情人见面一样,让我在羞涩于那个时代的不懂事的同时,也缅怀着心底的单纯与真挚。而当熟悉的音乐响起的时候,这种感觉就更强烈了,好想坚持到看过结局后再不经意地抽泣,但最后换来的是划过脸颊的泪滴。握着手柄的一双手自我发觉是冒了汗,但却冰冷到体验不出什么温暖,仅仅因为那个结局好像在不远处向我招手,难道我又要心若死灰?

《樱大战 浓情之澜》就是这样一款让人不能平静的游戏,无论千百次我都是告诉自己这个答案。近乎完美的人物设计让所有类似的效仿者感到彷徨,让所有从心底走进她的人都能够经历一段不平凡的平凡。不平凡在于从一开始包括一切人与事都被无情的宿命与社会环境残酷地解剖,大神面对命令不能放弃,花组少女面对降魔不能退却;而平凡呢?那是一种更高的境界,是一种将纷乱的现实碎片又重新完整地拼凑在一起之后,而从心底获得的解脱。简单地说,那感觉就像经过艰苦的锻炼后,面对日光挥洒额头上点点汗水的一刻吧。无法想象能有人在面对死亡的时候没有一丝的怯懦与迟疑,也无法想象当心仪的女孩子将你的手放在她的胸口时还能够保持正常速率的心跳……万幸的是,在“樱大战的世界”里你不必扮演一个“无法想象”的人,而是你

游戏时间 超过80小时



樱大战 浓情之澜

PS2

SEGA

S·AVG

1人

2003年2月27日发售

200KB以上

DVD-ROM

对应i-MODE规格手机

6800日元

通过游戏里的种种可以发现其实自己还是蛮可爱的,高兴的时候就喊出声来,悲伤的时候也可以面对着别人哭泣,甚至是人生最沮丧的一刻,还有温柔的怀抱可以溶化逐渐冷却的心……

游戏中的每个情节虽然还不能都算是精心雕琢的,但恰似在不完美的现实中可以蜕变出完美的理想来,当这些事件串联在一起的时候,你就会向往一种相似的生活,渴望见到一个与游戏中的她相似的人……记得很久以前我在对该系列游戏的相关评述中提到过“代入感”,这并不是什么新鲜的论调,而是一种游戏的天分,一种将这种类型游戏的神髓理解得通通透透的天才的想法。在游戏的世界里没有人限制你活跃的思维方式,也没有人讽刺你假设的理想空间,束缚手脚的人只是你自己。“再大胆一些吧”,每次游戏开始之前我都是这样对自己说这番话,它可以让我感觉到一种力量,屏弃抱着攻略的“游戏虫”,第一次的尝试如果没有遗憾,那如此“精致”的人生你敢保证有意义吗?正是所有的对话选择中都有不能琢磨的一面,才让游戏更有趣。如果女孩子的可爱仅仅体现在她脸红的那一瞬间,我知道即使是好莱坞那样庞大的电影集团也将会有裁掉一大批“优秀”电影演员的一天。因为人不能千篇一律,欢笑与悲伤同在,她难过的神

情也是心语的诉说,如果你相信自己的心可以包容一切,这种情况又怎能错过呢?一直都很佩服那些按照自己的想法去选择对话选项的玩家,要知道他们的勇气就是最好的答案。《樱大战 浓情之澜》这样的游戏,当你在玩的时候,对着标题画面也可以痴痴地笑出声来的话,那可以说你已经到达一定层次了。这表明你已经喜欢上与她见面了……

“人是不能够脱离集体而单独过活的”,以前曾经很酷地嘲笑过说这句话的人,而如今,我悔恨那个时候的无知。要说是有什么让我有了这样的改变,我笑笑没说话,只将游戏碟放到了主机里面……有人说“胜利POSE”很傻,我憎恨那样冷血的旁观者,每一话心潮起伏的终点就是与花组的成员一起喊出“胜利POSE”,而同时这也是一个新的起点,伴随着背景画面人物的转变,我知道自己的故事还没有结束,但也像上了瘾一样不能终止继续走完无法预知的一条未来之路……游戏中的配角都是有生命的,他们有血有肉的感情让我觉得自己的付出更加值得,如果说玩SLG让我变成接受命令的机器人,玩FTG让我变成冷酷无情的杀手,那么只有在这些同伴的周围才感觉我更像我,我的心也同他们联系在一起!这就是《樱大战 浓情之澜》闪光的地方,它不再让游戏变成任务,让游戏变成负担,而是将游戏变成生活……

诗篇

恋爱游戏是非常讲究结局的,这也是很多玩家都了解的一回事。语言的限制让这类游戏无形中就和国内的玩家之间存在着——道墙,但就像哑巴也可以和正常人成为好朋友一样,我也始终相信只要是心存爱心的玩家终究可以发现恋爱游戏的魅力。如果说当年樱子(不朽的恋爱游戏圣经《同级生2》里的人物)的结局是给我带来了第一次的凄美回忆,那么之后每逢即将碰到一款恋爱游戏的结局时都让我心有余悸。悲伤的结局不需要你故作坚强,美满的结局不需要你故作冷漠,欢快的结局更不需要你吝惜自己的笑声,可是《樱大战 浓情之澜》的结局却与这些都不相同……如果属于接触的恋爱游戏比较少的话自不必说,但当“资本”累计到一定程度的时候,可能就会发现这种不同。就像许多难以言语的事物一样,那些结局对不同的人也是有不同的感受。完整的架空虚构的时代背景,优美的变化万千的旋律,可爱的身世复杂的少女,这些都在结局的最后无形中加上了CONTINUE,可以让玩家陶醉在温馨之中,但却没有得到心灵的解脱。因为自己的故事根本就没有结束,和她牵在一起的手需要更多的风雨来考验……这一点不仅体现在《樱大战 浓情之澜》的结局中,而且即便是《樱大战4》的结局也有类似之处。这里设想一下,这些结局如果没有牵动你的心,那么感觉又从何而来呢?不是游戏制作者把握住了玩家的心,而是玩家自己懂得了究竟应该怎样去面对结局……

永存

记得刚给游戏商订中文译名的时候,很多人都给予了我不同的解释。当最后确定为《樱大战 浓情之澜》之后,那些人都笑称我是“浓情之男”,面对着电视屏幕上悠然旋转的那支怀表,我笑了笑没有说话,感受到的爱从心底发芽,滋润它的养分不应该埋藏在土里……

大家的游戏 参见!

成为话题的《GT4》

小向美奈子最速接触!

在这次美国举行的E3大展上，SCE最重磅的炸弹应该就是备受瞩目的《GT赛车4》了（以下简称《GT4》）。从E3展上的表现看，游戏在收录汽车的数量以及赛道的数量方面都有压倒性的增加。不过游戏的另一个功能也是非常吸引人的，那就是对应网络！这么一来，可以说游戏更增添了戏剧性的变化，从另一个方面来讲，游戏更人性化了。这次的采访是小向美奈子小姐对山内一典先生的直击密谈，不可错过哦。



(会社) POLYPHONY DIGITAL PRESIDENT
《GRAN TURISMO》系列” 总监

山内一典

“我希望玩家能够体会到车体的动态，以及在取材的时候所感觉到的‘与历史上的名车相会’的感觉。”（山内一典语）

这次的创意就是“总结汽车的历史” 感觉与名车碰撞的冲击感!

即使没有驾驶执照 也能进行环形跑道的练习

小向美奈子 (以下简称小向):请您再一次为我们讲一讲“《GT》系列”的概要好吗?

山内一典 (以下简称山内):“《GT》系列”是一款囊括世界汽车制造厂商所制造的数百辆汽车，在真实的空间中体验驾驶的快乐的游戏。由于以前乘坐过的汽车和现在自己驾驶的汽车都会在游戏中登场，所以觉得与其说是一款游戏，不如说是一本杂志或展览会的目录还更贴切一些。

小向:我也很喜欢车子啊!马上就要满18岁了，真想快点拿到驾驶执照。

山内:如果那样的话，何不用《GT》作一下练习呢?可以进行环形赛道的驾驶练习哦。

小向:是吗?那么我一定要去练习一下了。对了，在本次E3大展上，《GT4》已经公布了，另外还听说披露了3条赛道。

山内:当然，游戏中收录的赛道从城市街道到环行赛道都有，种类非常丰富。在这次的E3展上，我们公布了Grand Canyon (美国Arizona州北部的大峡谷)的拉力赛道以及纽约的城市街道。整个去年，我们都在世界各地取材，准备将世界各地各种不



同的景观都融合到赛道上去。

小向:收录的车辆种类有多少呢?

山内:这次我想给人的感觉是“啊，居然有这辆车!”。在《GT4》里所收录的车辆种类，我想有500种以上吧，至少应该超过《GT2》的数量。

小向:原来如此。那么引擎的声音每一辆汽车都不会一样吗?

山内:当然了，每一辆我们都录好音了。

小向:真是太了不起了!这一次都有哪些汽车呢?

山内:在《GT3》和《GT CONCEPT》中，我们收录的都是一些新型的车型，而这次《GT4》的概念就是概括从汽车诞生以来到目前为止所有车辆的总和，总结汽车的历史，所以从旧型汽车到现代车，各种车辆都有。

小向:说到过去的旧式名车，那么这次有很多世界名车登场了?那么在做的时候，如果没有那辆车的实物

GT4 CHECK Online到底对应什么?

在E3上，《GT4》的展出情况是可以进行同时4人对战。既然是对应网络，难道可以从网络上下载新的赛道和新款式的汽车吗?如果这样的话那真的是各位“GT FAN”的福音啊，不过对此问题，GT之父山内一典先生的回答极为暧昧：“当然，我们确实有这方面的构思。但是

考虑到目前PS2的BBUnit的普及数量还不是很多，所以到底要对应到哪些功能确实是一件非常伤脑筋的事情。我想用《GT》来支持网络游戏的发展也不是一件坏事，但是与此同时，伤脑筋的是我还是希望各位玩家能以‘GT’的视点来充分享受这款游戏。”

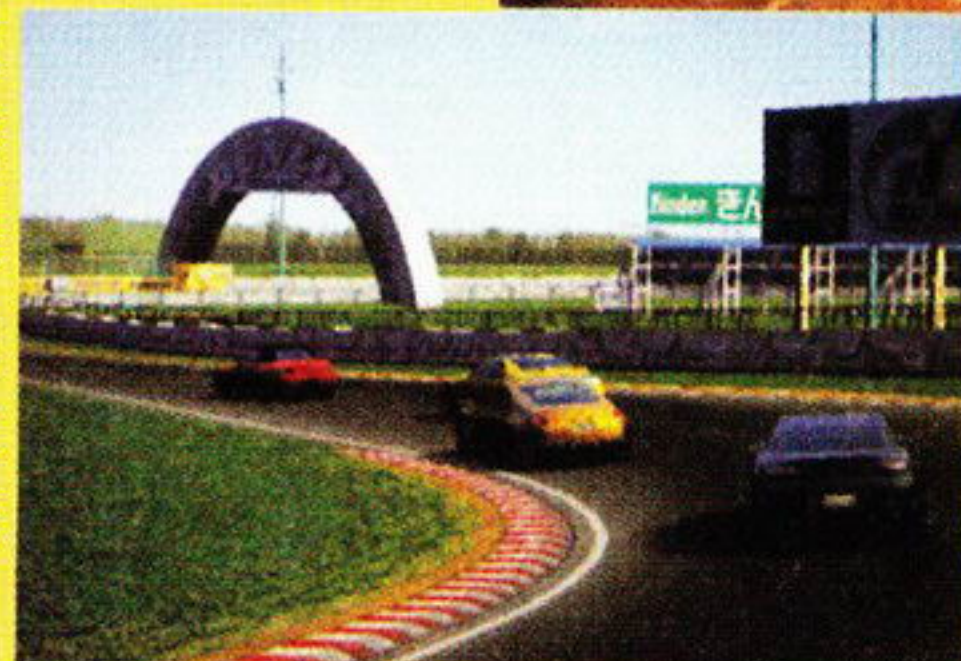
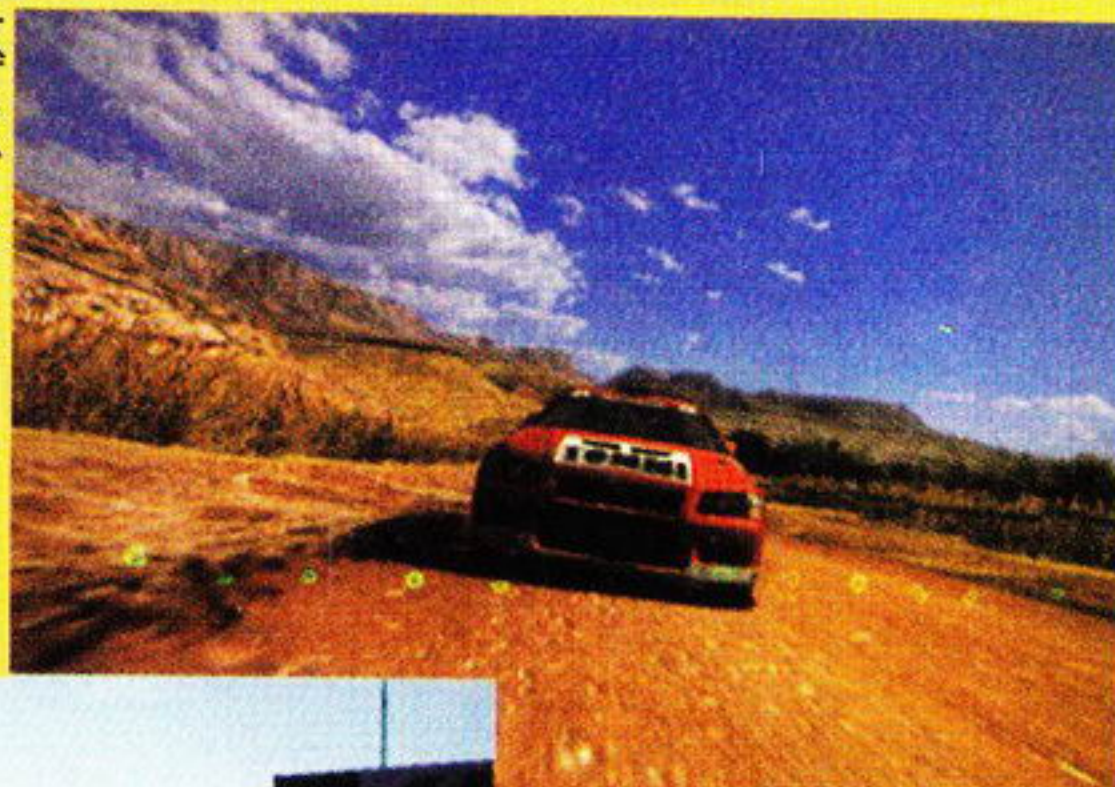


▲“《GT》并不能实现从以前开始就很难做的事，但它能实现在现阶段的技术基础上，自然地创造出高素质的事物。即使在网络上，我们也希望有同样的思路。”（山内语）

GT4 CHECK 用PS2来表现《GT4》的艰辛

因为与《GT3》采用的是相同的硬件，那么在制作《GT4》时有哪些困难呢? “从某种意义上说，也许是想达到一种精益求精的感觉。设计者的水平也上升了，所以我想献给大家的是一款在相同硬件上得到进化的《GT》。之后就是将汽车的动态表现进化到Ver.2的水准，在真实的环行赛道上实现真实的时间模拟，我的

愿望就是能达到这种真实的精确程度。但事实的结果是，居然没有想象中的那么困难，反而觉得还比较容易。”（山内语）



▲“每次做系列偶数目的时候都很痛苦。”(笑)(山内语)跟《GT2》一样，都是在相同的硬件上开发的，为了表现进化，其艰辛可见一斑。这次的《GT4》最瞩目的就是车体的动态进化。

ALL CHECK 非常真实啊!

对驾驶证非常感兴趣的小向美奈子对驾驶练习非常热衷，这种像驾驶真实汽车的感觉真是太棒了！很快地，小向小姐就开始在纽约城市街道上飞驰，不过从她的驾驶水平来看应该是个初学者，因为自始至终她都是一直踩着加速器，可以说是个不折不扣的大菜鸟。不过小向小姐在直线赛道上的行驶却极其稳定，得到了山内先生的大力称赞。“驾驶的时候用方向盘驾驶，感觉真是太棒了！而且 GT Force 的性能也非常棒啊！”（小向语）

方向盘的振动具有真实感!

“如果说到车的话，本来就应该直走的，所以如果把赛车游戏做那么难那么不容易驾驶，那就很无趣了。”（山内语）呵呵，听了这些话，各位初学者可以放心享受游戏的乐趣了。



会怎么办呢？有的车在全世界可是只有少数几辆啊。

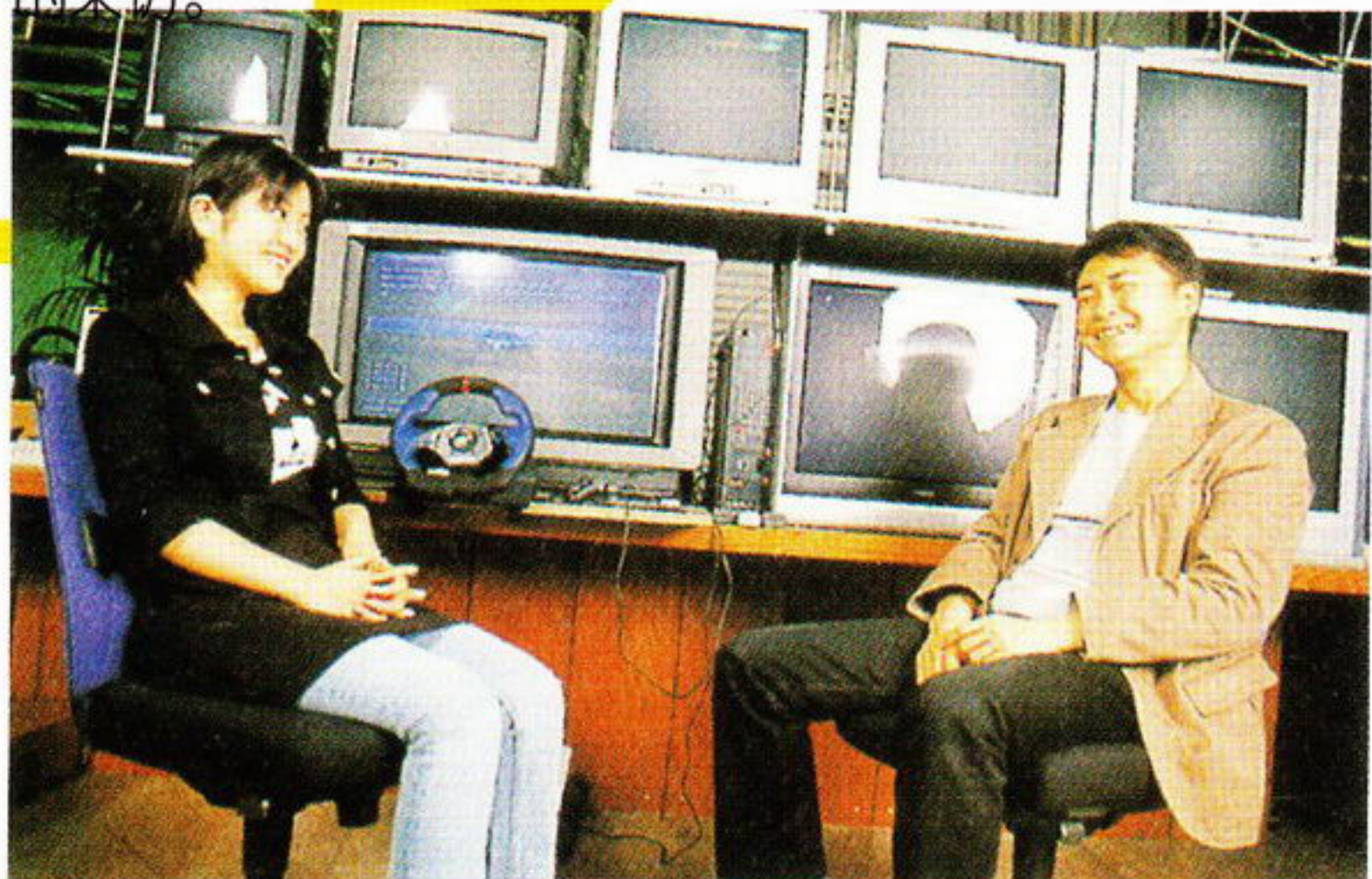
山内：我们当然是亲自到现场去取材啊，这次简直就像一个围绕汽车的旅行一般。（笑）我们到欧洲的许多汽车博物馆和个人收藏馆去取材，这种与未知世界接触的感觉真是太美妙了！其实本来我是很喜欢80年代、90年代生产的国产运动系汽车的，所以才做了《GT》这个游戏，因此系列中所收录的汽车在我所知道的范畴内，我能完全保证“这辆车很有趣”、“这辆车很酷”。不过经过了这次的“未知世界”之旅，我真是大开眼界，经常受到“世界上居然有这种车”这种感觉的冲击，所以我想通过这次的《GT4》给玩家一个冲击性的邂逅，让他们觉得“什么，居然有这种车！”这样的感觉。

小向：原来如此。我也非常期待有那样的“邂逅”啊，今天真的非常感谢山内先生接受我们的采访。

小向美奈子 PROFILE
KOMUKAI MINAKO
 1985年5月27日，东京都出生。血型AB。身高156cm、B90、W58、H85。美奈子小姐的《R #》（《ROOM NUMBER》）目前好评发售中！SPACE SHOWER TV《热血！特别中学》（每周三18:00）出演中。另外，FM FUJI《小向美奈子的PURE NIGHT》（每周一21:00）出演中。



**用你的技术
满足我吧!**



▲“在如今成熟的车文化中，能够回顾那些历史名车的机会已经很少了。本作再一次地将着眼点放在了‘车’身上，希望大家能再次体验车给大家带来的乐趣。”（山内语）这可是车迷最希望听到的话啊！

开发拜见! **让人惊讶的华丽办公室!**

非常感谢!

“开发《GT4》的POLYPHONY DIGITAL的办公室是由一个仓库改造的，具有超时髦的氛围。看到这么漂亮的办公室，小向小姐不禁惊呼“真是太棒了！”

▲“真漂亮，真酷！真想在这种公司工作啊！”看上去，小向小姐真的是非常高兴啊。



Gamehal 影像收录

新約 聖劍伝説

新約聖劍传说

最近 SQUARE 在《新約聖劍传说》的主页上又放出了 3 张新壁纸，其中一张就是左边的那副，血红的背景下，影子骑士的身影若隐若现，男女主人公似在奋力摆脱它身影的笼罩……喜欢这张壁纸的玩家赶快去主页上下载吧。

GBA (容量未定)	SQUARE	A·RPG	1~2人
	预定 2003 年夏发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		价格未定

主人公两个特殊技巧首次披露！ 强力的“必杀技”和独特的“ABILITY”！

宏大的剧情加上自由度极高的战斗系统，这便是《圣剑》系列最富魅力的地方。以全新手法演绎该系列初代作品的《新約聖劍传说》在保留原作感人剧情的基础上，又加入了大量的新要素和新系统，这款回归系列原点的作品又会带给我们怎样的感动呢？

在以往的介绍中，我们只能看到游戏在画面上的巨大进步，而这次，我们终于能看到游戏在系统上所作出的大幅改进了。这次公布的情报中，我们会给大家介绍主人公的几个新动作和新能力。另外，这次还会请游戏的制作人石井先生谈海外版的情况。

使用连续技和必杀技打倒敌人

必杀技是在原作中就已经出现的技巧，而连续技则是这次新加入的技巧。在主人公HP值的下方有一条槽，这便是必杀技槽，当使用必杀技时就会消耗这条槽，而连续技不会消耗必杀槽，只用连续按键便能轻易使出。



在装备画面能够清楚地看到武器攻击力、命中率等各项数据。

COMBO 连续攻击！（剑）

以跳跃斩结束三连斩！

▲使用剑时普通攻击有三段连续斩击的效果，最后一击还会跳起来个“猛虎落地式”，对敌人的伤害值也是越来越多。

突进攻击（剑） **必杀技**

▲必杀技发动，主人公身上发出绿色的光，回转攻击过后便是突进攻击。

杖之舞！（杖） **必杀技**

将敌人切碎！

变成真空刃

▲将杖扔出去后杖会围绕自己旋转，被敌人包围时用这招最好了。

气功波（拳套） **必杀技**

蓄力……

蓄力……

气功波施放！

▲装备拳套后就能使出威力强大的气功波，能够对前方一条直线上的敌人造成大伤害，不过这一招需要时间来蓄力。

“ABILITY”是怎样的能力呢？

ABILITY 其实就是“能力”的意思，在冒险途中主人公获得各种对冒险有极大帮助的ABILITY，它们有的从事件中得到，有的从其他角色那里学得，这里先给大家介绍其中的两种：“跳跃”和“睡觉”。



▲打开环状菜单，选择ABILITY。ABILITY的图标在我们以前的介绍中就出现过，大家当时有没有留意呢？

不能继续前进的情况下该怎么办呢？

装备“跳跃”的ABILITY，跳过断层

在沼泽、河流等地经常会出现前进道路被水隔开的情形，这个时候如果装备了“跳跃”的ABILITY就能轻易通过这些地方。另外，在一些

山崖上也有不少地形具有落差效果，此时也需要装备“跳跃”来通过。所以“跳跃”是前进中必不可少的能力。



▲沼泽中正好有一小块落脚点，赶快装备“跳跃”的ABILITY跳过这里吧。



从下往上跳啊！

◀手持长剑进行跳跃的主人公能否在跳跃中攻击敌人呢？

体力不足的情况下怎么办呢？

使用“睡觉”的ABILITY进行回复

一般情况下，回复角色的体力必须使用道具或魔法，然而在本作中还有一种回复方法，那就是使用“睡觉”的ABILITY来使体力慢慢回复。虽然这种回复方法所需时间很长，但却能随时进行，当然你得找个安全的地方才合适。

▶兔子商人尼基塔出现了，原来主人公“睡觉”的ABILITY就是从他那里学的啊。



ニキータ
「体力が減っている時は寝るといいにゃ。」



◀赶快试试这个新技能，打开环状菜单，装备“睡觉”，然后用L键发动……



▶主人公睡成了一个“大”字，真惬意啊，不过如果附近有怪物那就糟了。

角色介绍

莫提



这个打扮得像印度阿三的家伙是商店中的店员，他总是在不停地跳着奇怪的舞蹈，而在他手上买东西时，出现的菜单也是环状的。

欢迎光临！



海外版《圣剑》也复活了！



听听《新约圣剑传说》的制作人石井先生说些什么！

2003年5月14日在美国举行的E3上，本作的海外版也进行了展出，在展会现场制作人石井先生接受了简单的采访。

——为什么会预定发卖海外版《新约圣剑传说》呢？

石井 “《圣剑传说》系列”在海外同样拥有为数众多的支持者，所以这次任天堂也决定让我们再次在海外发卖这个作品。（编注：因为GB版《圣剑传说》也发售过海外版，所以石井先生才会说“再次”）

——海外版与国内版比较起来有什么不同的地方吗？

石井 除了游戏标题和角色名称外其他几乎完全一样。

——海外版的角色名称等为什么不同呢？

石井 这是为了符合各地的文化差异，

为了更好地给玩家一个直观印象，我们特地作出了改变。

——游戏在日本预定2003年夏发售，海外版也会同期发售吗？

石井 海外版会交给任天堂来发售，不过我想会是在2003年末或2004年初发售。

——最后，关于游戏在会场中的反应，谈谈您的感想吧！

石井 我从很多人那里听说了，昨天美国任天堂召开的发布会上，当《SWORD OF MANA》（编注：《新约圣剑传说》的海外版名称）的标题出现时，会场上立刻欢声雷动，为了不辜负大家的期待我们也会更加努力的。



前线狙击

生化危机 逃出生天

BIOHAZARD OUTBREAK

PS2	CAPCOM	A·AVG	1人
DVD-ROM	2003年内发售	对应PS2 BB UNIT	记忆容量未定 售价未定



本作被正式定名为《BIOHAZARD OUTBREAK》，从这个副标题中你是否也体会到一丝惨烈呢？真正以逃生为主题的《生化危机》即将在网络上展开！你准备好了吗？

游戏的特色大检阅之一：使用道具建立路障

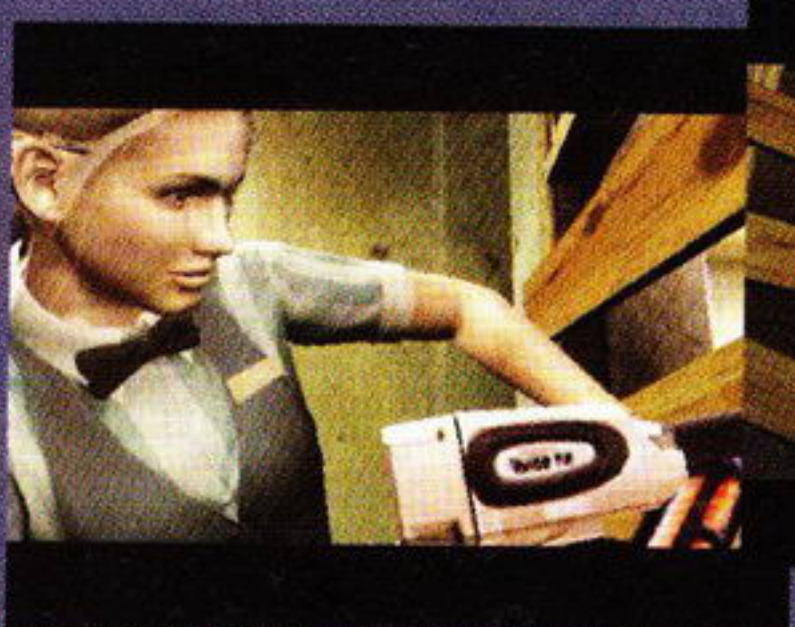
在本作中，玩家是可以根据手中的道具来改变游戏环境的。如图所示，酒吧服务生辛迪与水管工大卫组队逃亡，这时辛迪发现了一个射钉枪，于是她便利用手边的木条将通路给严严实实地封了起来，避免了丧尸以及怪物的追击。



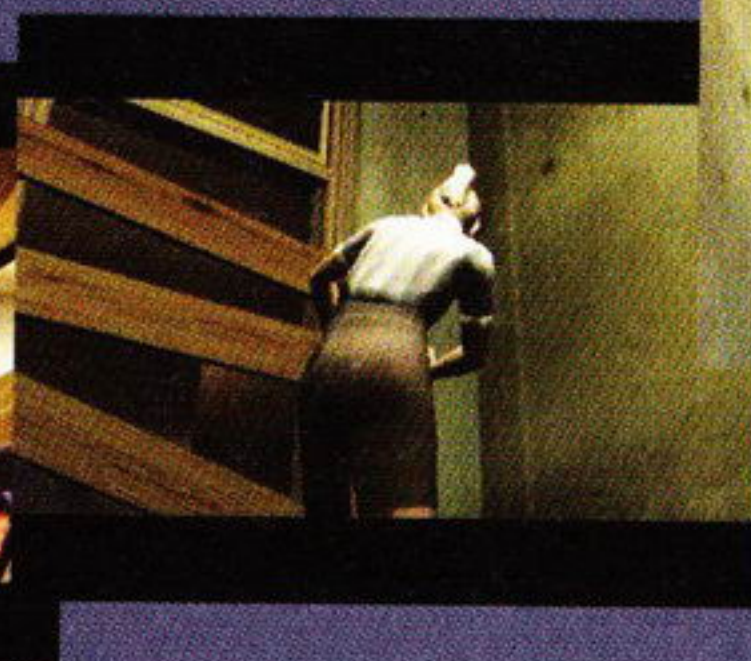
▲辛迪与大卫逃到一个破门前。



▲辛迪利用射钉枪在大门上钉木条

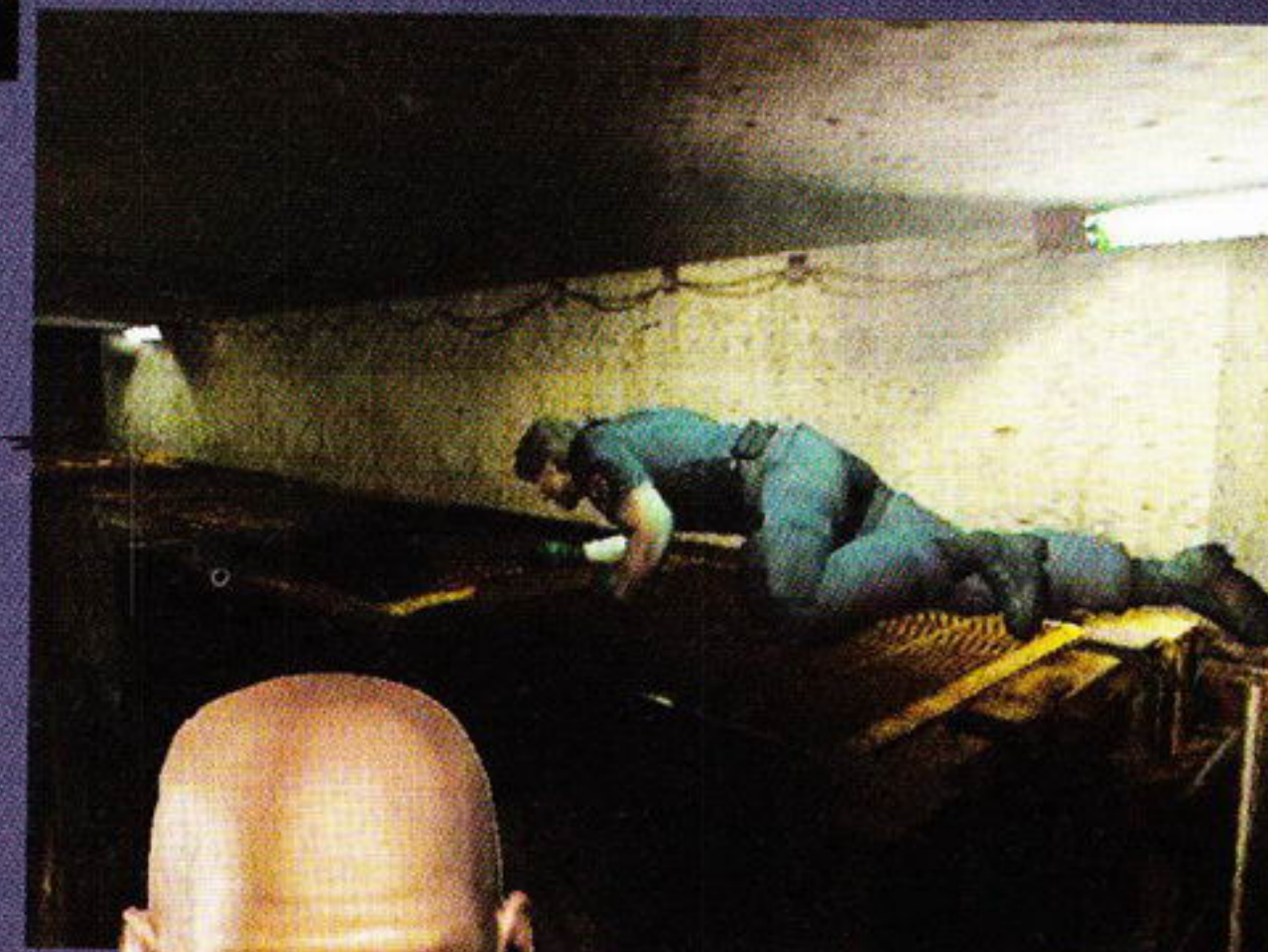


▲这样的粗活居然没让大卫来完成，真是奇怪。



▲却把马克和艾莉萨关在了外面，真是没想到。

▲完成了。



游戏的特色大检阅之二：丰富的动作

《生化危机》发展至今，变化最小的当属游戏的操作方式了。而在本作中，游戏设计者针对本作的两大关键词“协力”以及“逃脱”对角色的动作进行了丰富。在公开的图片中我们就可以看到主角们扶持受伤的NPC或者是同伴继续前进的场面，而且，主角们也增加了“趴下”的动作，看样子是为了当主角

处于危险时能够躲在床底下而准备的。而当主角们遇上危险的时候，也能够做出一些超常规的逃生动作，比如面对熊熊烈火时毫不顾忌地纵身跳入下水道中等等。



警官 凯文



水管工 大卫



保安 马克

丰富的武器选择

根据E3展上试玩的影像来看，在武器方面本作堪称又一个《寂静岭》。除了“常规武器”各种枪支以外，主角们还可以手持各种“非常规武器”，例如钢管、扫帚、铁条、菜刀等等上阵，这些民用道具到底对丧尸有没有伤害效果我们还不得而知，但是从影像来看的确能够稍微阻挡一下丧尸们前进的速度。在以前的报道中我们就已经提到过，不同的角色对于武器的熟悉程度也不同，这也在一定的程度上突出了这些民用道具的作用。

实际的游戏情况到底是怎样的？

在E3展上，本作也展出了实际游戏的影像，从影像来看：

◆由于本作是的背景是全3D即时演算的，因此镜头的拉伸方面很方便，不会出现视点问题。在游戏中比较强调与环境的互动，在许多场景中都存在着可以移动的物件，小到一个人就可以搬动的油桶，大到四五个人才能推动的汽车。这些都是为了阻止丧尸进攻而存在的。

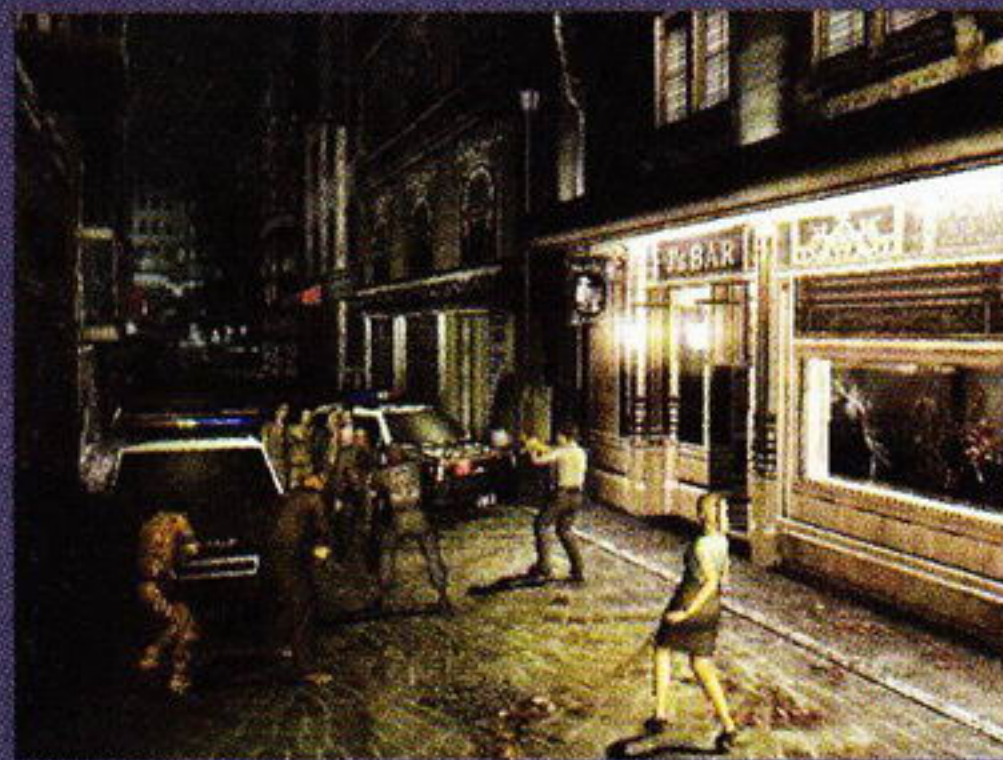
◆游戏的菜单画面与系列的所有作品都不相同，本作的菜单画面是半透明的，就算是在菜单界面操作时你也仍然可以看到游戏时的情况。当呼出菜单之后角色就呈静止状态，这时你不但要迅速地完成任务上的操作，同时也要留意身边是否有危险，因为游戏是完全实时的。

◆像《ICO》那样，当遇到比较宽的断口的时候，年轻力壮的角色能够很轻易地跳过去，之后会在断口的另一边保护其他的角色安全地跳过来。

◆当两名角色靠在一起的时候，就可进行道具的交换了。同理，体力值的回复也可以通过这个方法。

◆当角色没有武器的时候，还可以使用肩膀撞击的方式“攻击”丧尸。当然，这样的攻击不会对丧尸造成任何伤害，只是暂时性地把丧尸推开而已，并且危险系数也是很高的。

◆除床底之外，部分角色还可以像《MGS2》那样藏在衣柜里逃过丧尸的攻击。之所以说是“部分角色”是因为像马克这样的大胖子是无法把自己塞进窄窄的衣柜里的。



酒吧招待 辛迪

与《生化危机2》的联系

相信观看了本刊上期的Gamehalo所收录的《生化危机 逃出生天》OPENING MOVIE的玩家会立即想到本作与《生化危机2》的联系吧？没错，本作的发生正是从威廉姆·柏肯博士之死开始的。夺走G病毒的安布雷拉公司特工在下水道中受到了怪物化的柏肯博士疯狂的报复，下水道中的老鼠又将特工们受到G病毒侵食的细菌带到了整个城市当中，直接导致了浣熊市在几天之后就变成了人间地狱！那么，本作的最终BOSS会不会就是柏肯博士呢？或者是安布雷拉公司空投下来的追迹者？



外科医生 乔治



字谜高手 吉姆



报社记者 艾莉萨



电脑高手 阳子

七人の侍 SEVEN SAMURAI 七武士

SEVEN SAMURAI
20XX

已故著名导演黑泽明的电影《七武士》，可谓是为后来诸多作品带来深远影响的大作。而根据原作电影改编的游戏，终于要在今冬登场，现在就让我们来看看第一手的消息吧。

主人公



纳特

从幼少的时候起，就在剑豪武藏门下接受剑术指导的年轻武士。

在纳特7岁的时候，被武藏带回的孤儿。对于纳特而言，她是第一个朋友。



希蒂

勘兵卫

智谋丰富的老将，也是经历过多次危险战斗的勇士。



在那美丽的容颜下有着常人难以想象的强韧，谜一般的女剑士。

秋

龙间

从有钱人处盗取金钱和粮食分发给贫民的侠盗，他是弱者的伙伴。



担任管理巨大欢乐街的撒兰家的保镖，同时他也是勘兵卫的战友。

罗治

埃特



原本是代理人的赏金猎人，现在为了隐藏本性而伪装成小丑。

七武士

从人族那里保护希纳姐的武士们，虽然彼此的目的与信念都不同，但他们为了拯救世界而团结。



谜之少女
希纳姐

被人族和代理人所狙击的谜之少女。

PS2	SAMMY	ACT	未定
DVD-ROM	预定 2003 年冬发售		使用容量未定 价格未定

不朽名作

发生在近未来的壮阔剑术ACT!

根据已故著名导演黑泽明的不朽名作“七武士”而改编的大作，终于渐渐浮出水面。看到游戏的标题“SEVEN SAMURAI 20XX”便可明白，时代的设定背景是在近未来。但故事会与电影同样，是以7名武士为中心，来展开波澜壮阔的广大情节。

玩者所要操纵的是名叫纳特的年轻武士，通过以一人对多人的战斗和简单的操作而充分品味“斩”的快感。随着故事的进行，逐渐集结地7名武士，围绕着谜之少女希纳姐，赌上世界命运的战斗现在开始了!

塞克斯

他们是狙击希纳姐的敌对两势力，分别是一切也被谜团包围的机械化生命集团人族和人界的精英集团代理人。



喜欢血的气味和杀戮的高昂感，仿佛狂犬一般的高大人族。

代理人和人族



由拥有优秀能力者们所构成的代理人一员。



▲连是? 表示为“连”的能量槽，当这能量槽蓄满时，会发生什么不得了的事呢?

◀二刀流是? 使用两把刀攻击的纳特，当他得到新的武器时，是不是也可学会不同的攻击手段呢?

希纳姐，从表面来看，她只是一个恬静普通的少女。究竟她有什么力量，又会在故事中扮演什么样的角色? 而七武士们和两大势力，又会怎样行动呢? 相信这会成为故事中的关键环节。

世界的巨匠 在这里集结!

有很多世界级的人物都参与进了这款游戏的开发。虽然现在黑泽明导演已经去世，但由黑泽久雄率领的黑泽工作室表示会全面协助，来达成全世界首次进行的《七武士》GAME化。

电影《七武士》导演
黑泽明

1910年生于东京。从第一部作品《姿三四郎》以来，拍摄了诸多的电影。1950年他执导的《罗生门》在威尼斯电影节上获得大奖，使人们记住了黑泽明这个名字。



主题曲
坂本龙一

1952年生于东京。1978年与细野晴臣、高桥幸宏共同组成YMO。在YMO解散后，也依旧接受制作电影音乐的工作，活跃于各个领域。



1938年出生于巴黎，由50年代起开始发表漫画作品。代表作有《Blueberry》等。这次的角色理念，就是由他负责。



角色新概念
梅比乌斯

丰富的剧情场面!

虽然本作是在3D的地图上斩杀敌人的动作游戏，但在重要的情节和BOSS战前便会插入剧情场面来让展开情节。从已有的情报来看，相信本作的故事也会不落人后吧。

现在就为大家介绍故事的序盘发展!



道，纳特一个人勇敢的战斗！
不知被什么人袭击而燃烧的街道，纳特一个人勇敢的战斗！

塞克斯登场!



▲强大的塞克斯，纳特能战胜他吗？



▲剑光石火 估计塞克斯今后也会成为如纳特般的存在吧。

再度出现的敌人!



▲▶刚刚松口气又有敌人出现，在战场中，纳特遇到了友人乔蒂。但接下来发生的事却……

强敌!



オイラも絶対兄貴みたいなサムライになるぞ!

这以后七武士的命运会……?

在E3展上首度公开的本作MOVIE，现在我们来先睹为快！从中也许可以看出有关故事的些许端倪哦。

看到这里，相信大家心里对这款游戏的品质都有一个底了吧。就让我们一起期待“七武士”的更多消息，期待“七武士”降临的那一天!

OPENING MOVIE



前线狙击

Crimson Tears 猩红之泪

PS2 DVD-ROM	CAPCOM	ACT	游戏人数未定
	发售日未定		容量未定
	开发: Spike & Dream Factory		价格未定



三大游戏制作人的梦幻合作，就此展开！

一款由CAPCOM、Spike、Dream Factory三家合作，倾情打造的原创动作游戏《猩红之泪》日前公开。由于本作是完全原创的新作，又是三家公司联手制作，所以游戏从公布那天起就受到了外界广泛的关注。

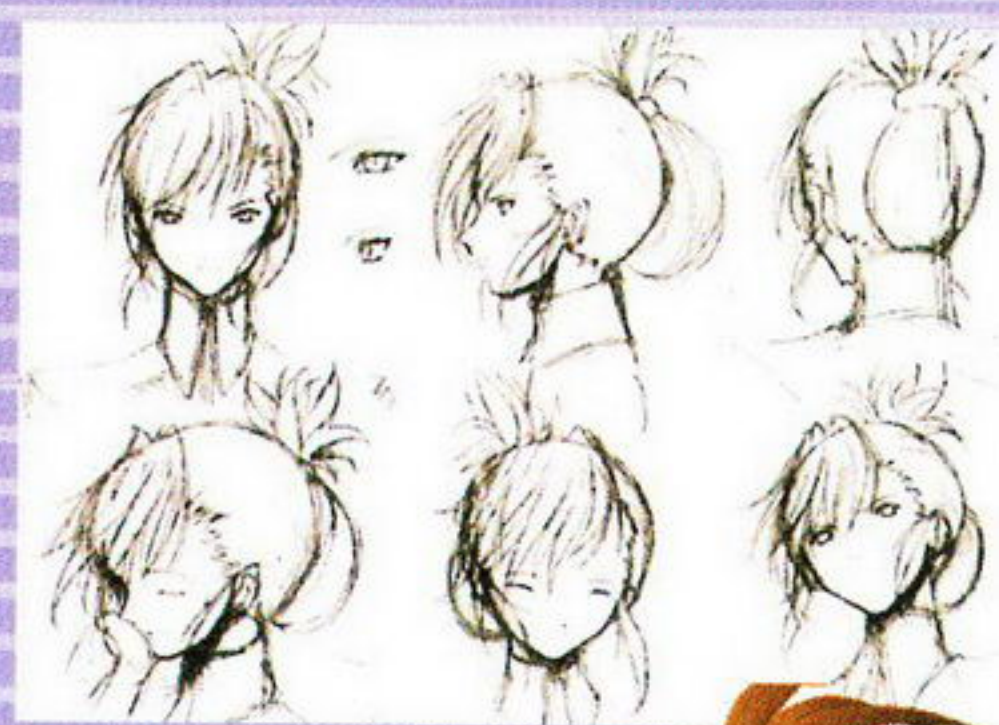
世界观

本作的背景是50年后的东京。城市与现在并没有太大的变化，和平的日子也一直持续着。惟一的不同之处，就是一座名叫“WEPONIX”的公司的高层建筑，在东京的主要市区内建立了起来。“WEPONIX”公司与世界各地发生的战争都有所关联，甚至还暗中点燃战火借此发迹。在急速成长之后，

已经成为了一家拥有百万资产的超级兵器开发公司。表面上，这是一家从事科学技术开发的正当公司，但背地里已经拥有了能够左右政府机关的影响力，成为了不为国民所知的“影子统治者”。



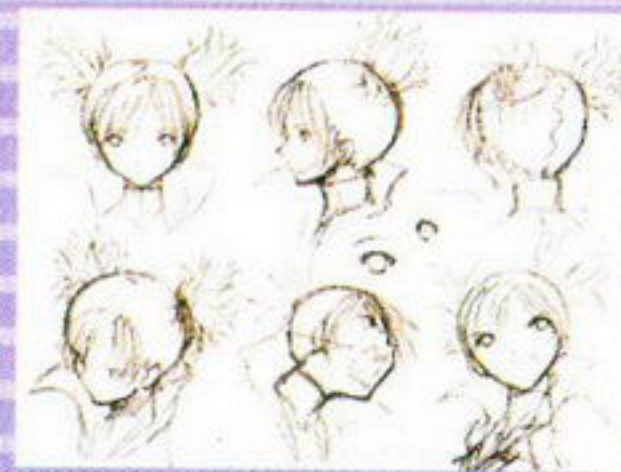
明日香



本作的主要角色，生物武器“新人类”R2号人造人。是个外表年龄19岁，身高168cm且性格率直、诚实的美人。虽然擅长接近战，并使用二刀流，但她却没有身为女性的技能。因为作为武器而制作出来，所以连“流泪”等各种人类的情感行为都无法表现。这样的女性与真正的人类接近的话……大概她很希望自己能够理解什么叫“悲伤”。



枫



生物武器“新人类”RX号人造人。受到了明日香他们的保护而与之汇合，共同行动。是个外表年龄16岁、身高152cm，非常孩子气的少女。对未知的事物会立刻抱有好奇，好奇心旺盛。战斗时利用自己那天真无邪的容貌和言语令敌人大意，之后带着笑脸，无情地展开杀戮。对责备自己“不知杀戮为罪过”的明日香，有着像对待母亲一般的倾慕。由于在被制造出来时，是以“达到力量极限”为标准的，所以全身拥有与外表极不相称的怪力，使用大型武器也是得心应手。



顺应如今的游戏业界公司“合并”、“合作”之风，全新格斗动作游戏登场！





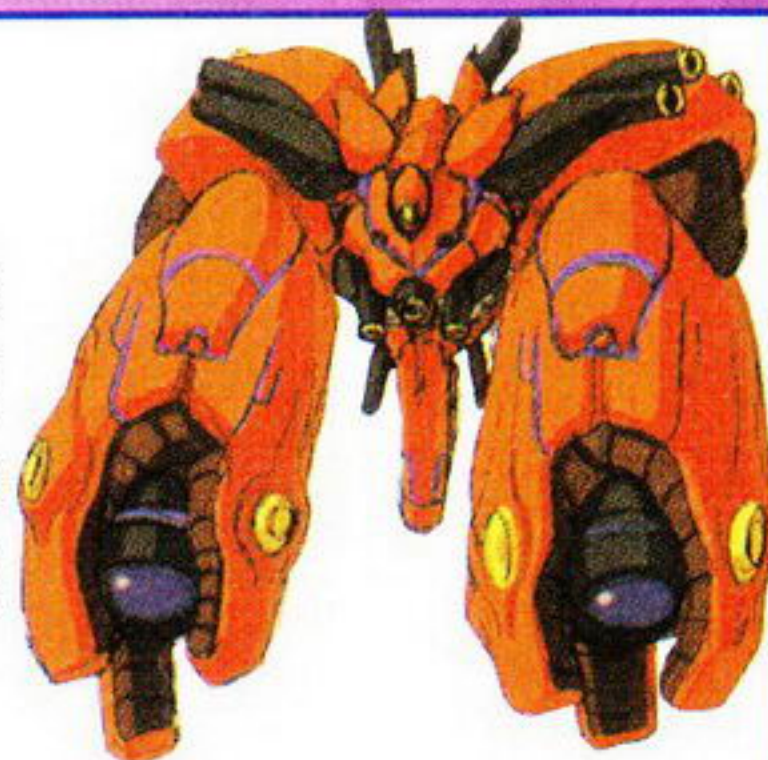
时雄



生物武器“新人类”R1A号人造人。外表年龄24岁，身高180cm。是个性格轻浮、喜欢开朗女孩的乐天派。但实际上他的正义感极强。专注时那认真的表情会让人误以为认错了人。头脑清晰优秀，不管多么复杂的密码，他都能瞬间解开。虽然对明日香抱有好奇，并常常轻浮地接近她，但明日香却完全不为所动……（真是可悲啊）擅长使用枪类武器。通常在战斗中使用两把小型手枪。

自动生成迷宫系统

在决定了使用的角色以后，开始进入战斗区域。角色们每次进入战斗区域时，其地区的地图构造都会改变。为了打败区域中的BOSS，收集武器与道具是绝对必要的。而只要击败了区域BOSS后，就能够返回“Home Point”。



战斗区域通常都是如迷宫般复杂，由于本作设计了“自动生成迷宫”系统，所以每次进入战斗区域时不但地图会变化，连里面的道具和敌人的出现位置也会发生变化。让玩家不会玩腻，随时保持新鲜感。



在本游戏中，玩家要根据战况的不同，从明日香、枫和时雄三人中选出一人使用。三人都有自己擅长的战斗技巧：明日香擅长近距离战，时雄擅长远距离战，而枫则利用自己的怪力，给予敌人压倒性的攻击。在游戏开始进行作战准备时，玩家可以在“Home Point”决定角色使用的武器，防具。

人对多人的战斗系统扣人心弦



游戏中的枫跟原图怪力发挥，永不可挡，从比起来似乎显得更成熟外表看无论如何也想象不到她会发出这么大的力量。

三位主人公都是被称为“新人类”的生物兵器!

三大游戏制作者

CAPCOM

三井达也



CAPCOM的执行干部，第三开发部的部长。生于1963年。参与制作过的知名作品有NGC的《生化危机0》、PS2的《龙战士V》和《钟楼3》等等。如今正在全力以赴制作《猩红之泪》，另外还参与了多部作品的企画。

Spike

樱井光俊



Spike的董事，生于1960年。制作过《WRC》和《WRC II》等向海外发行的作品。另外，还参与制作过《侍》、《RS》、《爆走卡车传说》、《King Of Colosseum》(含红，绿两种版本)等作品。

Dream Factory

石井精一



Dream Factory的董事，生于1967年。对3D格斗游戏的制作经验非常丰富。1995年建立了游戏开发公司——如今的Dream Factory。主要代表作有《TOBAL》、《EHRGEI 2》、《保镖》。

前线狙击



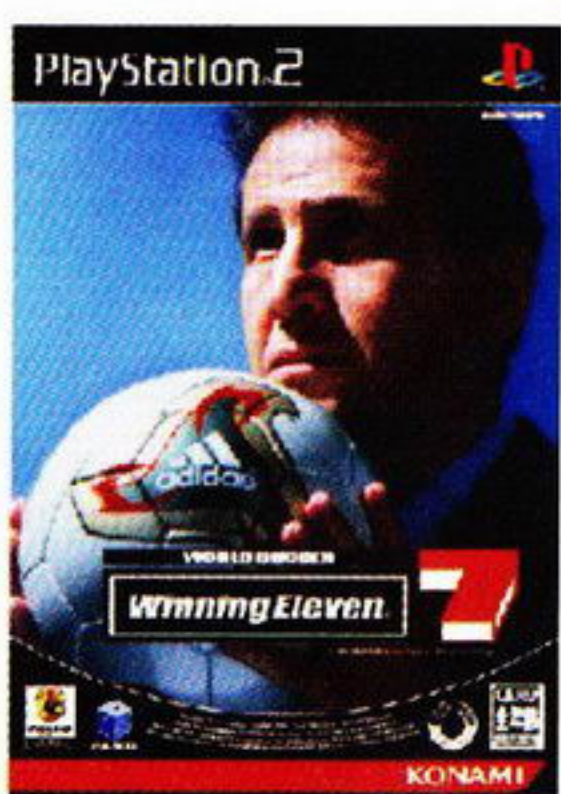
PS2 CD-ROM	KONAMI	SPG	1~8人
	2003年8月7日发售		记忆容量未定
	对应PS2 BB UNIT		6800日元

世界足球 胜利十一人 7

系列全世界累计销量突破1100万套的超人气足球游戏归来!

8月7日我们将迎来这革命性的一刻!

本次的游戏代言人是巴西前著名球星济科，他现在的身分是日本国家队的主教练——邀请本国国家队的主帅来为自己的游戏代言，还有比这个更美妙的事情吗？有着“白贝利”之称的济科是在世界范围内都享有盛名的伟大球员，如果你对他不了解就去问问同是球迷的长辈们，你会在他们闪烁的眼神中找到答案的。



每一次的《WE》新作都会为我们带来欣喜的变化，就在我们想着“这一次还能够怎么加强”的时候《WE》总是能够让我们眼前一亮。现在就让我们来看看《WE7》的几个重要变更点：

变更点之一

大幅强化的 MASTER LEAGUE 模式

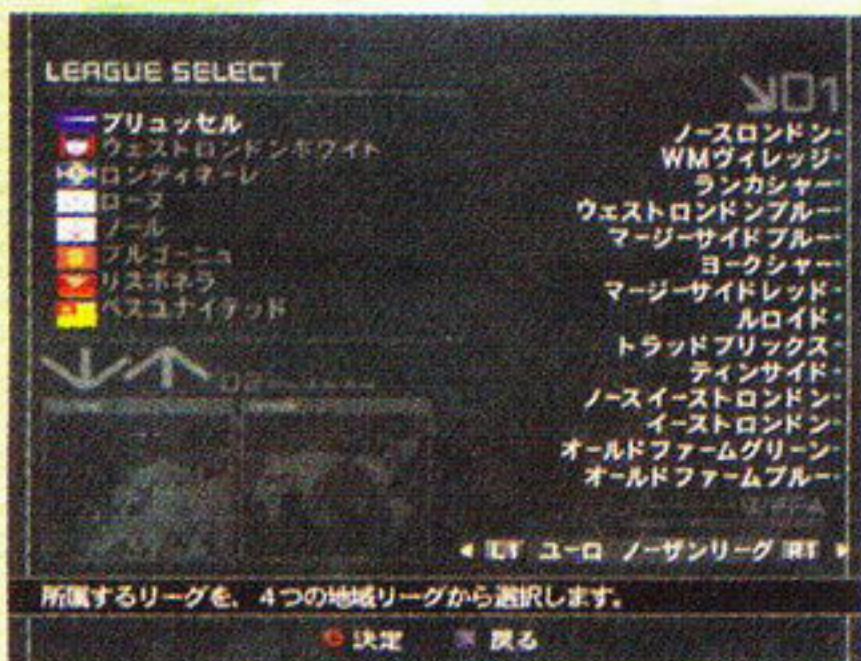
不可否认，MASTER LEAGUE 已经逐渐成为了《WE》的核心模式。从《WE4》这一模式诞生开始，每一款《WE》新作都会在这一模式上进行或多或少的改动，而在《WE7》中，MASTER LEAGUE 的变化可谓是惊天动地的！

《WE7》的 MASTER LEAGUE 队伍一口气增容到 64 支！并且，赛制也发生了巨大的变化！首先，这 64 支俱乐部队被划分为了两个级别：D1 和 D2。D2 有 8 支球队，打一个主客场制的联赛，共 14 场比赛。剩下的 56 支球队归为 D1 类，再被细分为 4 大赛区，每个赛区 14 支球队。打一个主客场制的联赛，共 26 场比赛。每个赛季结束后，D1 与 D2 的球队将会根据排名来进行升降级，具体的规则还未知，不过根据 D1 的分布情况来看，极有可能是 D1 4 个赛区的末两名进行附加赛，产生两名失意者与 D2 的头两名位置对调。

在联赛期间，还会有让全部 64 支球队进行混战的杯赛模式。杯赛采用主客场（客场进球优先）的淘汰赛制，决赛则是一场定胜负。

联赛 杯赛 冠军联赛

一个赛季结束后，4 大赛区的前两名将直接进入一个名为“WEFA CHAMPIONSHIP”（WE 足联冠军杯）的赛事，剩下的名额（具体数字未知）则将由各个赛区的 3~6 名通过附加赛的形式争夺。WE 足联冠军杯将采用与现实中的欧洲冠军联赛类似的赛制，先经过主客场的小组赛，再进入主客场的淘汰赛，最后的决赛则是一场定胜负。



64支劲旅争夺世界足坛最高荣誉!

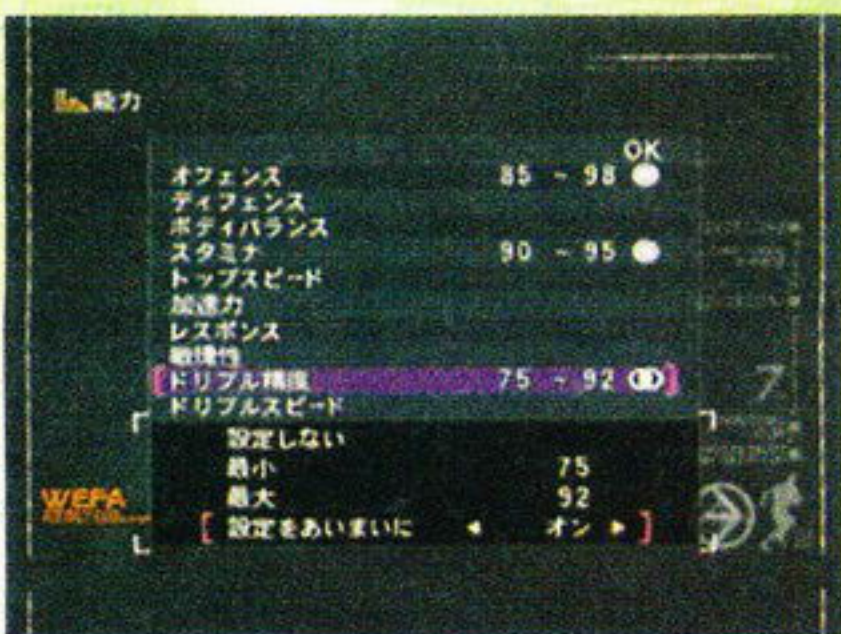
64 支俱乐部队名单一览（部分球队未完全确定，红色字为新增的球队）

意大利	AC 米兰	国际米兰	尤文图斯	拉齐奥	罗马	帕尔玛	切沃
	佩鲁贾	乌迪内斯	博罗尼亚	布雷西亚			
英格兰	曼联	曼城	阿森纳	利物浦	纽卡斯尔	托特纳姆热刺	
	西汉姆联	切尔西	埃弗顿	富勒姆	利兹		
	阿斯顿维拉	布莱克本					
西班牙	皇家马德里	巴塞罗那	皇家社会	瓦伦西亚	马德里竞技	塞维塔	
	皇家贝蒂斯	拉科鲁尼亚					
德国	拜仁慕尼黑	多特蒙德	沙尔克 04	云达不莱梅	柏林赫塔		
	汉堡	勒沃库森					
法国	朗斯	巴黎圣日尔曼	波尔多	里昂	马赛	摩纳哥	欧塞尔
荷兰	阿贾克斯	费耶诺德	埃因霍温				
苏格兰	格拉斯哥流浪者	凯尔特人					
葡萄牙	本菲卡	波尔图	里斯本竞技				
土耳其	加拉塔萨雷	费内巴赫					
南斯拉夫	贝尔格莱德红星	贝尔格莱德游击队					
俄罗斯	莫斯科斯巴达						
乌克兰	基辅迪那摩						
希腊	帕那辛纳科斯	奥林匹亚科斯					
比利时	安德莱赫特	布鲁日					

许多新球队的加入都应该算得上是众望所归的？可以看到这一次的 MASTER LEAGUE 队伍组成，实力的悬殊将会更大，即有超超超超豪华的皇马军团，也有像切沃、富勒姆这样的“民兵队”。曼城、埃弗顿这两支球队在我们心目中的地位就不用多说了，相信这两支球队的选用率会很高吧！虽然今年的冠军杯决战由两支意大利球队上演，但是入选 MASTER LEAGUE 最多的还是英超，共有 13 支球队，比意甲还多出 2 支。并且，按照球队的技战术水平来说英超的平均水平也应属第一。有消息称已经降了级的西汉姆联队会被查尔顿队代替，而佛罗伦萨队也“终于”退出了《WE》的历史舞台了，实在让人惆怅不已。不知道何时才能在《WE》中再次看到那支著名的紫色军团呢？

新的“球员检索机能”搭载!

《WE》在不断地进化，登场球队、球员的数量也在不断地增加。这样就会给玩家在寻找心仪球员的时候造成麻烦，就好像大海捞针一样。而在本作中，这个问题终于得到了解决，那就是新增的“球员检索机能”。这个系统能够帮助你有针对性地去搜索球员，打个比方说你想寻找短传指数在85以上，长短指数在80以上，并且有一定身高、控球技术较好的球员，那么你就可以将你要求的一个范围数值输入该系统，这个系统就能够立刻将所有符合条件的球员列出来供你参考。有点“万能球探”的意思。



主客场之分更加明显

常看欧洲联赛的玩家应该知道，同一支球队的主客场表现有时简直就有着天壤之别。而现在，主客场这一要素也终于被摆到桌面上来了。在本作中，主场球队除了会受到主场球迷的疯狂声援之外，甚至连裁判也有可能被主场球迷的疯狂所感染，做出一些不利于客队的判罚！而且，作客球队球员的体力值也会比以逸代劳的主场球队要差一些。套用一句很流行也很老土的话：这就是足球！



变更点之二 更加人性化的细节设定

训练模式再度加强

在前两作大受好评的训练模式的基础上，本作再次针对初级玩家以及高级玩家设计了“反复练习 (PLAYBACK RETRY) 模式”以及“个人突破模式”。前者能够将玩家在训练时的某一个时刻记录下来，(例如射门的前一刻) 然后玩家就可以反复地重温这个过程，直到满意为止；后者则是真正考验你个人能力的时候，玩家需要操作一个球员面对一支球队的防守，直至过五关斩六将打入马拉多纳式的入球。



更加细致的编辑模式

在本作中，编辑模式将会准备更多的球衣样式供玩家选择，甚至包括球衣衣袖的松紧程度也是可选的！除此之外，创造球员系统也经过了大幅强化。球员的五官都可以进行非常细微的调整，这样一来，在游戏中重现自己或者是心仪球星的最新形象就不会再像前作那样限制多多了！



▲球衣的款式更多了

▼球员的相貌有更多的选择，能够更细致地调整。

球员能力值项的追加与修正

- ★敏捷度：就是指球员做动作的速率，比方说扬·科勒如果有罗伯特·卡洛斯那样的跑动速率，恐怕男子百米的世界纪录早就被刷新好多次了。
- ★GK技术：门将的技术，应对不同情况的来球的处理方法。数值越高，当然处理得就越稳妥。
- ★逆足射门精度：当球员使用非惯用脚时射门的准确程度。至于少数“双足”球员是否有这项能力暂时还不得而知。
- 安定度被细分为了比赛的安定度与状态的安定度：比赛安定度即正在比赛中正常发挥实力的能力；状态安定度即指球员在赛季间保持状态的能力。
- 速度被更换为极限速度：极限速度，则意味着本作将强调球员达到自己的极限速度是要经过“加速度”这个环节的。速度的优势在本作中也会更小。



其他变更点：

- 游戏将会收录 56 支国家队以及 9 支隐藏球队。
- 半场与终场之后的精彩回放将会有更多精彩的角度。
- 攻防意识设定最多可同时设置 4 个方向，而不是前作的 1 个方向。
- 韩国国家队全部实名登场。
- 射门的动作将会是前作的 3~4 倍。
- R2 的拉球能够向任意方向使出。
- 无球队员的 AI 加强，跑位更加聪明。
- 球员受伤下场时会缠着绷带，死球时会看到球员跑向场边喝水。
- 球厂从前作的 14 个增加到 20 个。
- 增加了谜之新模式“WE SHOP”，具体细节未明。
- 新增多种过人假动作！具体未明，请期待续报！



制作人高冢新吾的话

上次邀请中山雅史先生作为游戏的代言人之前，就曾经考虑过邀请当时的国家队教练特鲁西埃来担任游戏的代言人。所以，这次在为《WE7》物色代言人的时候，我们就毫不犹豫地想到了现任国家队主教练济科。我们会尽全力做好这一作，力争做到不用出“最终版”的程度，请大家期待！



前线狙击

超级机器人大战D



GBA 卡带	BANPRESTO	S·RPG	1人
	预定 2003 年 8 月发售		自带记忆功能 5800 日元

已经成为 BANPRESTO 公司赚钱机器的“《机战》系列”可能已经将 GBA 上每年一款新作制订为一项计划了，作为 GBA 上的“《机战》系列”第 4 弹，《超级机器人大战 D》在现在看来还没有什么令人耳目一新的变化。《真·盖塔 世界最后之日》、《超时空要塞 7》、《THE BIG-O》、《机甲地带 23》和《未来机器人 达鲁塔尼艾斯》这 5 部新加入的作品，其先后放映时间的跨度达到了近 20 年之久，相信此举一定能够吸引新一批的“机战 FANS”吧！

参战作品

带★号的作品为首次加入“《机战》系列”的动画作品

- 机动战士 Z 高达
- 机动战士高达 ZZ
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 机动战士 V 高达
- 新机动战记高达 W 无尽的华尔兹
- 魔神 Z
- 大魔神
- UFO 魔神 古连泰沙
- 六神合体 战神
- ★ 真·盖塔 世界最后之日
- ★ 超时空要塞 7
- ★ THE BIG-O
- ★ 机甲地带 23
- ★ 未来机器人 达鲁塔尼艾斯

机甲地带 23



故事讲述在因为战争的缘故而被迫从地球撤离的巨大宇宙飞船上，有一座虚构的都市，而对于外界的一切一无所知的主人公省吾究竟如何才能真正了解战争背后隐藏的秘密呢？剧情的主线就是从这里展开的……

▲在国内鲜为人知的《机甲地带 23》此次又为真实系的机体阵容增添了新丁。

超时空要塞 7



故事讲述追寻新天地的移民船团超时空要塞 MACROSS 7 号与谜之生命体“原始恶魔”进行战斗的故事。《超时空要塞 7》是一部完全打破了传统机器人动画窠臼的一部作品，它创造出动画史上第一位不用机枪、不用飞弹、不用魔法或必杀技，却一边唱歌一边驾驶 VF 变形战斗机 (Valkyrie, 意即“女武神”) 的主角巴萨拉！



巴萨拉「俺の歌を聴け！」

▲用歌声去战斗！如此怪异的原作设定究竟如何表现在游戏的战斗中呢？

THE BIG-O



▼ BIG-O 是近年来人气相当高的超级系机器人，此次加入可谓人心所向啊！



在 40 年前因不明原因 O 而成为“记忆丧失之地”的帕拉代姆市，发生了许多让警察都感到十分棘手的事件。而将这些事件解决的交涉人便是罗杰·史密斯和他所驾驶的 BIG-O。但究竟事件背后的真相是怎样的呢？

真·盖塔 世界最后之日



背负着杀害



▼真·盖塔的气势岂非一般的超级系机体可以比拟？



早乙女博士的污名的流龙马在国际机密连合组织的特赦下获准出狱，与突然出现的神秘入侵者 (Invader) 展开了殊死战斗！这部具有十足视觉冲击力的原创 OVA 动画在 1998 年是相当受欢迎的，作为“盖塔神话”的完结篇加入这款“机战新作”，意义非凡啊！

◀特写画面完全参照原动作画中永井豪执笔的原画。



▲如果你看过这部 OVA 的话，对这样的画面是否很熟悉呢？

未来机器人 达鲁塔尼艾斯

故事讲述扎鲁星团在很短的时间之内便占领了地球，因为战争造成的灾难而成为孤儿的主人公剑人偶然发现了传说中的机器人达鲁塔尼艾斯，至此与扎鲁军的战斗便正式展开



剑人「火炎けきんじん!!」

了，究竟这部与《超能电磁侠 V》同一时期的作品将有怎样的演呢？



剑人「火炎けきんじん!!」



▲必杀技——火炎十文字斩被忠实收录在游戏中！

超级机器人天战 COMPACT 3



前线狙击 COMPACT系列3部曲的最终章登场，机战最新作誓要在WSC上给你好看！

WSC	BANPRESTO	S·RPG	1人
卡带	预定 2003 年 7 月 发售		芯片记忆
			4800 日元

超级机器人天战 COMPACT 3

紧随着GBA上的机战新作《机战D》公布的另一款机战作品就是WSC上的《超级机器人天战COMPACT3》，这款新作在综合了“《COMPACT》系列”以往的所有系统要素的基础上，还新增加了战斗画面中简易记录以及驾驶员育成系统。更快节奏的战斗，更精彩的战斗画面将完全呈现在玩家面前！

参战作品

带★号的作品为首次加入“《机战》系列”的动画作品

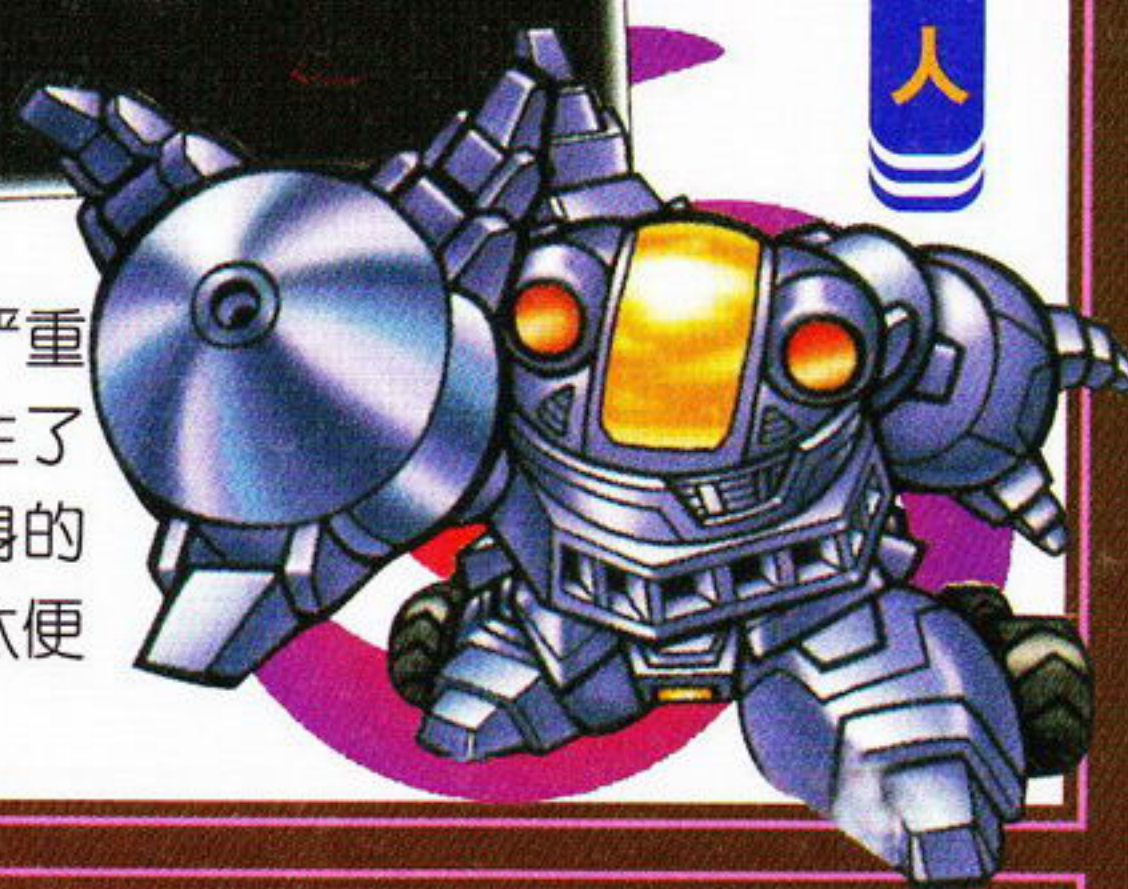
- 机动战士Z高达
- 机动战士高达ZZ
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 新机动战记高达W 无尽的华尔兹
- 圣战士丹拜因
- 魔神Z
- 大魔神
- 盖塔G
- 真·盖塔
- 超能电磁侠V
- ★ 天空之艾斯卡福罗尼
- ★ 合身战队麦康达机械人
- ★ 优等人
- ★ 魔境传说合身王



◀ 相当恐怖的特写战斗画面，相信玩家在玩过此作之后一定会有去看《优等人》这部动画的冲动。

优等人

故事讲述地球圈的生态发生了严重的恶化倾向，并且在某些地方还发生了谜一般的“阿尔杰农”现象。而以自身的资质能够与这些异变现象对抗的萤汰便卷入到这场战斗的漩涡之中了……

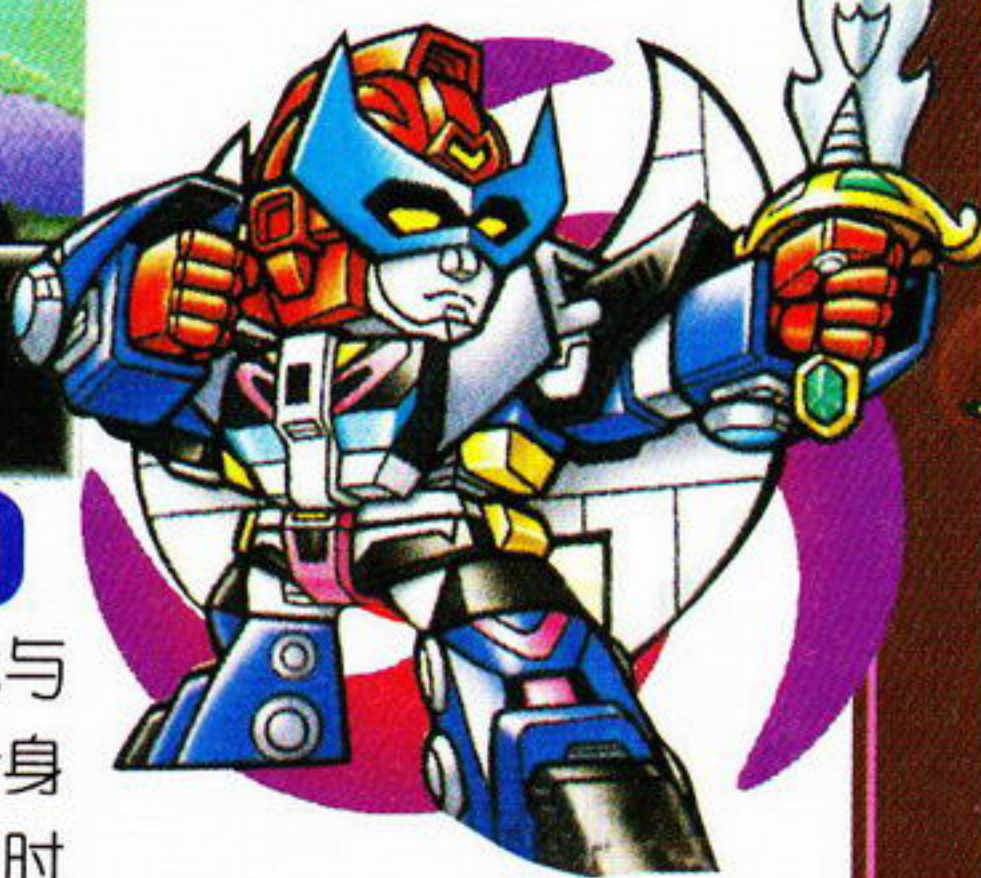


タツヤ「ウイングサーベル！」

◀ 阑堂一家人就生活在合身王中，这种冒险型移动要塞的设计是多么奇特啊！

魔境传说合身王

故事讲述从事考古研究的学者阑堂达也和他的5个孩子驾驶自行设计的巨大机器人“合身王”不断探索秘宝“クワスチカ”，而与此同时来自地底的敌人——地精族也暗中开始了夺取秘宝的行动……



合身战队麦康达机械人

故事讲述卡尼米迪星的侵略军占领了地球上95%的地域，搭载原子力装置的麦康达是唯一的希望。不过设置在同步卫星上的“究极导弹”却有跟踪破坏原子力装置的能力！在这种危急的情况下，由敷岛博士率领的麦康达机械人战队为了重新夺回地球而展开战斗！



◀ 一看这种画面，就让人不禁联想到七十年代的日本机器人的设计，这部作品的加入相信是为了吸引更多的高龄玩家吧。尝试发挥WSC的极限机能，将战斗画面的素质大幅提升！

天空之艾斯卡福罗尼

当地球与“幻之月”遥相呼应的时候，天空中便会浮现出盖亚行星。故事的开端讲述受到命运指引而造访盖亚行星的女子高中生神崎瞳与亡国的王子邦相会，而此后与军事王国塞巴哈帝国的战斗便拉开帷幕了……



バン「俺は決して敵に背を向けるようなことはないっ！」

▲故事主人公邦所驾驶的机体具有可变形的能力，整体能力还是相当高的。



ジミー「メカンダーフレーム！」

前线狙击

《异度传说 一章 力的意志》&《异度传说 二章》最新情报!

直击MonolithSoft!

自从《异度传说 一章 力的意志》发售以来，一直都没有关于续作的消息，甚至有一段时间很多玩家都猜测游戏还会不会继续出下去。不过在沉寂了这么多月之后，游戏的续篇终于有了消息。不过在《二章》推出之前，NAMCO 将会在10月推出《异度传说 一章 Reloaded 力的意志》，这是之前发售的海外版的逆移植版，其中还同捆一张DVD，不知道这张DVD里面有什么内容。不过按惯例，应该会有《二章》的大量情报吧。好了，闲话少说，还是看看 MonolithSoft 的杉浦社长和负责前作编导和脚本的高桥先生是怎么说的吧。

——请问10月发售的《Reloaded》到底是怎样一款游戏呢？

杉浦博英（以下简称杉浦）：简单来说，那就是海外版《一章》的逆移植版本。不过语音还是英语，字幕是日语。因为我想，如果完全与海外版一样，都是英语的话，那么日本的玩家玩起来就很累了。

——具体而言，与去年发售的日语版有什么不同呢？

杉浦：在口形上英语版与日语版当然有很大的不同，我对这方面可是很挑剔的。还有就是，在日语版即将发售的时候，有一部分的动画是经过了更改的，这本是无可奈何的事，但在《Reloaded》里我们尽量将原有的东西呈现给各位玩家。另外，《Reloaded》还同捆一张特典DVD。



▲在海外也同样受到好评的《一章》，这次的《Reloaded》就是其逆移植版。

——也就是说，即使是玩过《一章》的人，在《Reloaded》中还会有新发现？

▼▶有一部分的形象换成了海外版《一章》的形象。



在《一章》中未出现的影像。



杉浦：对。同捆的DVD中我们预计会收录新作的最新影像。

——新作就是《二章》？

杉浦：不错。除此之外还有一些大家比较感兴趣的东西。

——原来如此。既然您提到了《二章》，那么能否比较详细地告诉我们一下关于《二章》的情况呢？现在的开发情况如何了？

杉浦：有的玩家也许很焦急，肯定会想“到底还出不出啊”，请放心，我们正在制作中。

——故事上与《一章》有没有没什么相关联的地方？

高桥哲哉（以下简称高桥）：故事本身是延续的，事实上故事的时间轴就设定在前作结束之后，所以登场人物基本上是共通的。顺便说一下，在《一章》结尾部分出场的紫苑的哥哥仁，将在《二章》中登场。

——那么 Jr.、MOMO 这些角色也会登场吗？

高桥：会的。《二章》中将是 Jr. 为中心来发展，还有比如与该南相关的事情以及与阿鲁贝德有一定因缘的东西都会逐渐明了了。

——也就是说在《一章》中的谜，都会解开了？

高桥：我考虑的是一步一步将谜题解开。在《一章》中以左哈尔为首，以及围绕他的战争还有就是他与 KOS-MOS 的关系，卡奥斯的正体，这些都还存在着未解开的谜。不过在《二章》中我还会提出另外一些谜的。



——明白了，在短时间内还有很多谜是没有解开的啊。

高桥：在《一章》中，故事完全就是围绕左哈尔与 KOS-MOS 发展的，但总不能老是围绕 KOS-MOS 吧。在紫苑方面，这一次是着重她的内心深处的描写。

——《异度传说》是一部糅合了科学、古代语言、政治、宗教等要素的，

由无数未知之谜构成的游戏。将这些东西组合在一起很困难吧？



◀ 想成为人类的 MOMO 其实是个合成体。

▶ Jr. 看上去是个少年，但实际上是生物兵器。

高桥：不，我觉得很有趣。其根本就是 SF，对我而言做起来是很简单的。而我将来的想法就是将这个世界的历史总结一下，为此需要做大量的调查工作。

——调查？像高桥先生这样的人，一定读了大量的书籍吧？

高桥：对于一个写东西为生的人来说，也不是很多，我只是在有必要读的时候才去读。

——那您都读些什么书呢？

高桥：科技、宗教方面的书籍要多一点，论文方面的东西也看，小说反而比较少。

——那您有没有什么推荐的书籍呢？

高桥：嗯……没有什么特别推荐的。书、电影也好，游戏也好，都不是拘泥于一个概念的东西，只要自己喜欢不反感我觉得都可以。

——那么高桥先生的《异度传说》里的世界，就是吸收了这些东西而形成的？

高桥：在我的记忆中，公司内还是有很多人不知道《异度传说》的某个角色，因为要表现这些角色是很花时间的，我觉得这方面的时间实在是不足。

杉浦：如果将那些东西全部文字化，那么几十年后也许还会电影化呢，就像斯坦利·库布里克的电影那样。（笑）好了，其他内容我们将会于7月21日召开的新作发表会上公布，到时应该会有更详细的情报推出。

——明白了。那么最后请给各位玩家讲几句吧。

杉浦：《异度传说》能出续篇，都是拜各位的热烈期待所赐，之后请大家多多支持我们的《三章》、《四章》。

高桥：未来的事情有太多的不确定因素，我想除了《二章》还有许多其他形式的《异度传说》能呈现给大家，敬请期待。

——非常感谢。



MonolithSoft
非常勤取缔役
高桥哲哉

TAKAHASHI TETSUYA

1966年出生，头脑中有无限的想象力，但对孩子而言似乎是个很幼稚的父亲。



MonolithSoft
代表取缔役社长
杉浦博英

SUGIURA HIROHIDE

1967年出生，其待人亲切的作风深受社员的信赖，最近的兴趣是搬家。

前线狙击

サンライズ・ワールド・ウォー

SUNRISE 战界

サンライズ・ワールド・ウォー

英雄譚

PS2	BANDAI	S・RPG	未定
DVD-ROM	预定 8 月发售		347KB
			7800 日元

From Sunrise
英雄譚

充满正气为人类而战的巨大机器人，闪耀于宇宙中的白色流星，放浪不羁的赏金猎人……看到这些熟悉的景象，你会联想起多少儿时的回忆？通过SUNRISE所创造的动画又带给我们多少欢乐？而将这一切联接起的梦幻之作，终于要在今夏登场了。

Sunrise的机器人总出演的梦幻S・RPG

以机动战士高达系列为首，历代的SUNRISE作品都会在游戏中登场。与主人公晓治·晓月一同战斗的SUNRISE英雄们，于无常的战场上，又会面临什么样的挑战？

真实的动画场面

本作从实际动画中收录了众多的精彩场面，其中包括“逆袭的夏亚”在内，也有很多动画是初次公开哦。真实的3DCG和2D动画相结合，更能让你感受到作品的魅力。

熟悉的角色们 梦幻之共演



游戏的进程

游戏主要由移动，据点，冒险，战斗这四大构成。移动时要操纵战舰向目的地前进，途中若遭遇到敌人的话便会进入战斗场面了。

据点部分

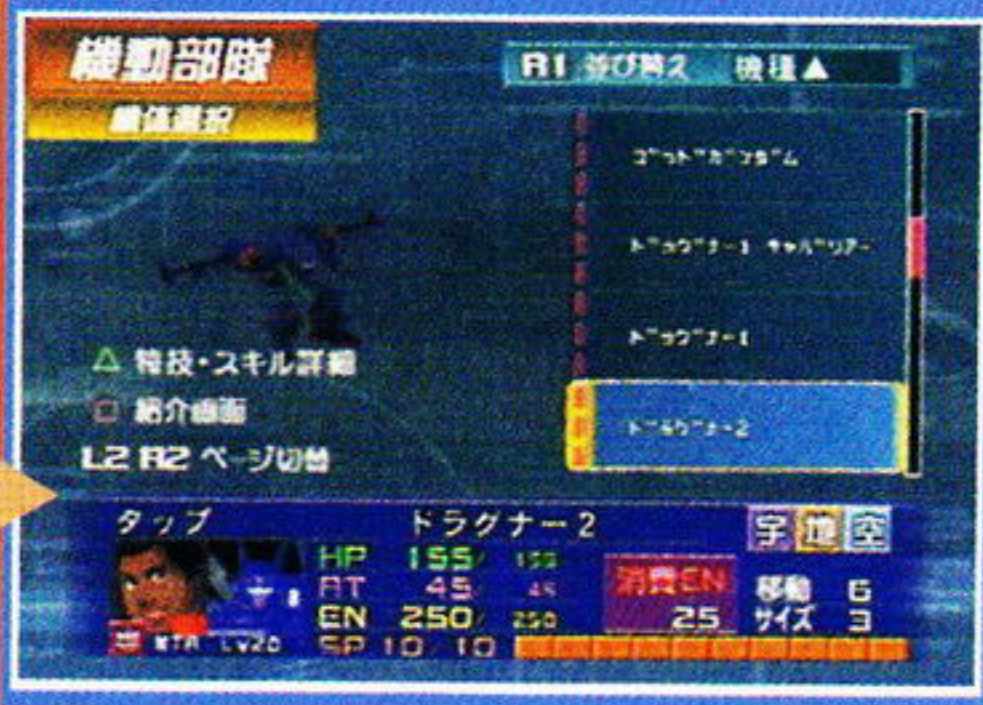
成为英雄们冒险本处地的据点，在这里可以“外出”，从而进入发展情节的“冒险”部分。也可编成部队，更有自由贩卖机体和装备的“商店”。



▼ ▲ 在据点内，不仅可进行部队的编成，亦可出外冒险来寻找同伴。

移动部分

亲自操纵战舰的移动部分。用十字键来转换方向，前往雷达上所显示的设施。平安到达目的地后，便会进入据点模式了。



战斗部分

游戏的战斗系统采用了敌我交替行动的回合制。因为机体都有各自的尺寸，而尺寸的大小则决定机体的性质。例如小型机体可轻易突破敌阵，大型机体则适合担任母舰的护卫工作。只要善用这一点，战斗就会变的相对轻松。

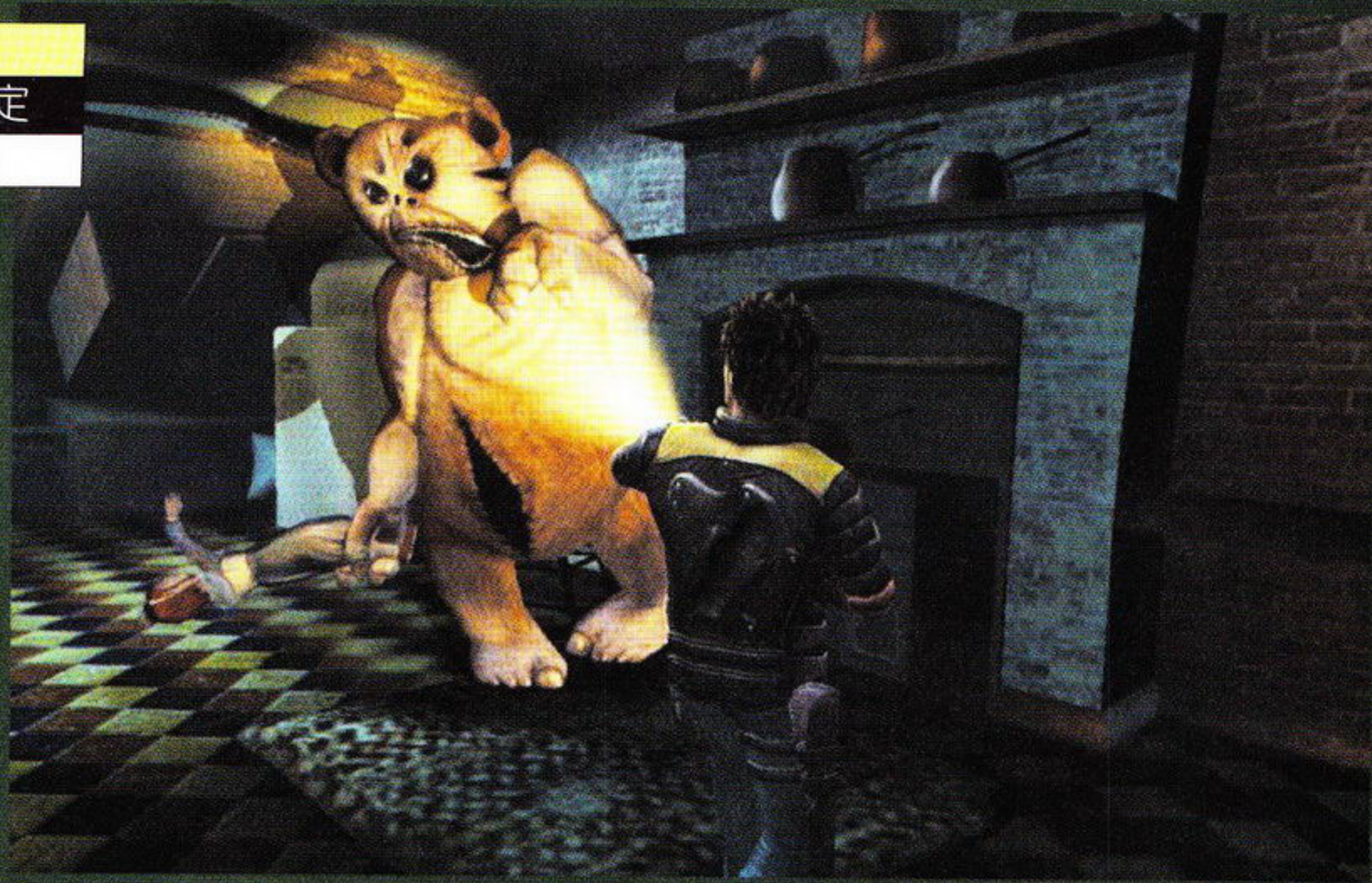


前线狙击

PS2	SCEE	ACT	1人
DVD-ROM	2003 年底发售		记忆容量未定
	对应周边未定		售价未定

幽灵捕手

这个世界上，很少有人能够看到幽灵，也很少有幽灵能够与人类接触。但地球上其实还存在着一些超自然的力量，那就是无辜死去的亡灵，一些亡灵转化成了外形恐怖的怪兽，一些亡灵则经过了几个世纪的存活之后，力量不断增长，最终具有了人类的外形。一部分这样的亡灵组成了一个“幽灵议会”，这个组织的惟一目的，就是从现在的生物中偷取生命……



玩的就是“捉鬼”

捕捉幽灵？那不是《捉鬼敢死队》吗？没错！本作的创意正是取材自1984年美国好莱坞电影《捉鬼敢死队》(GHOSTBUSTERS)，连名字也差不多——“GHOSTHUNTER”。说到《捉鬼敢死队》，那可是一部超级热门电影啊，该电影当年在美国的票房收入就高达2.38亿美元！即使是现在，能够达到这样的票房收入的电影也寥寥无几啊。捉鬼或幽灵的故事自然也很适合改编成游戏，一直以来类似《捉鬼敢死队》那种捉鬼概念的游戏也层出不穷，当然出色的作品就只有那么几款了，如1990年SEGA直接以原电影改编的MD作品《捉鬼敢死队》、2001年任天堂在NGC上推出的《路易的鬼屋冒险》。现在，SCEE的剑桥工作室挟独自开发的最新图像技术，试图重新演绎捉鬼游戏，《幽灵捕手》中表现幽灵时所展现的特效真能让你有耳目一新的感觉吗？

GHOSTBUSTERS



▲比起《C-12》及《Primal》，主角造型这才算是符合了全球化的审美观。

名字如雷贯耳的剑桥工作室

剑桥工作室 (Cambridge studio)，自然就是英国剑桥大学的那个剑桥。SCEE在欧洲的游戏开发组“剑桥工作室”其实大家并不陌生，PS上的《C-12》、PS2上近期的《Primal》都出自他们之手，他们所开发的游戏素来以华丽、流畅的画面而闻名，剑桥工作室也因此而获得数个游戏奖项。如今《Primal》才发售没多久，剑桥工作室就又宣布了《幽灵捕手》的开发情况，这似乎节奏也太快了些，其实，《幽灵捕手》的制作组并非《Primal》的制作组，是的，同一个工作室，但却是不同的制作组，《幽灵捕手》更已经秘密地开发两年时间了。



SCEE 剑桥工作室将在《幽灵捕手》中制造出一种阴暗的、具有气流感觉的幻想环境，不论是游戏爱好者，还是惊悚电影爱好者，都会被这样的氛围吸引。“游戏将充分挖掘PS2的机能，将有如电影一般素质的画面及音响带到动作惊悚游戏中来。”SCEE的总裁Chris Deering如是说。

主角要成为幽灵捕手

游戏中玩家要扮演一位名为拉扎勒斯·琼斯 (Lazarus Jones) 的美国底特律的警员，他专门负责处理一些不同寻常的谋杀案。一次，当他与同伴安娜·史蒂尔 (Anna Steele) 在一座废弃了的中学执行调查任务时，发现这里竟然隐藏着一座幽灵研究所，而他们更错按了按钮，不小心释放出了关在研究所中的幽灵和怪兽，安娜还被其中一只怪兽抓走……但这些幽灵及怪兽中并非都是邪恶的，其中一个幽灵附体于拉扎勒斯，让拉扎勒斯获得了用肉眼看到幽灵世界的的能力，拉扎勒斯将利用他所获得的特异能力成为一名幽灵捕手，并救出他的同伴。

综合多种动作要素

自“《MGS》系列”风行全球以来，人们也重新认识了潜入型动作游戏的魅力，近年来也有数款以“潜入”、“隐密”为主线的作品问世，这些作品都有各自的精彩之处，并扩展了“潜入”、“隐密”的涵义。其实“潜入”也将在《幽灵捕手》中有很好的发挥之处，不过游戏将如何加入“潜入”要素，还未有进

一步的消息。除了“潜入”之外，《幽灵捕手》还融合了策略、破坏等要素，游戏中主角也可以在游戏过程中获得各种新的能力。总之，就是让本作的动作要素丰富多彩。

除了动作之外，主角拉扎勒斯还可以在游戏中的从博士那里得到各种捕捉幽灵的工具，如幽灵套索、幽灵手雷、照妖镜等等。



▲在鬼屋中搜索幽灵，大概也只有拉扎勒斯这样的人才能看得到幽灵吧。



▲这里好像是在研究所内部。



▲还有这样的攀爬动作，看来动作的确蛮丰富的。



▲为什么在这样一个废弃的厨房中，炉灶还能冒着滚滚的热烟呢？

前线狙击 八佑卫门

ハチエモン
hachie-mon



又一款动作游戏新作即将发行了！这款命名为《八佑卫门》的GBA游戏，是NAMCO公司以“关西电视”的人气角色“八佑卫门”为题材制作的“嘴唇动作”游戏。游戏目前已基本完成，并预定于7月4日发行。

GBA	NAMCO	ACT	1人
卡带	预定 2003 年 7 月 4 日 发售		—
	—		4800 日元

剧情概要

八佑卫门是一种能够自由变身为各种物体的不可思议的动物。在遥远的南海彼岸，有一座美丽的小岛“八岛”。八佑卫门和他的朋友们一直以来都在岛上快活地生活着。但是有一日，一起前来游玩的朋友们不知为何，嘴唇全部“掉”了！为了救助这些朋友，八佑卫门开始了他的冒险之旅。



▲英雄诞生了！

游戏的基本目的，就是在各个关卡中收集限定数量的“嘴唇”。只要在限定时间内收集全部嘴唇并且到达终点就算过关。十字键是移动，A键是跳跃，B键是嘴唇攻击。

“嘴唇”就是我的生命！

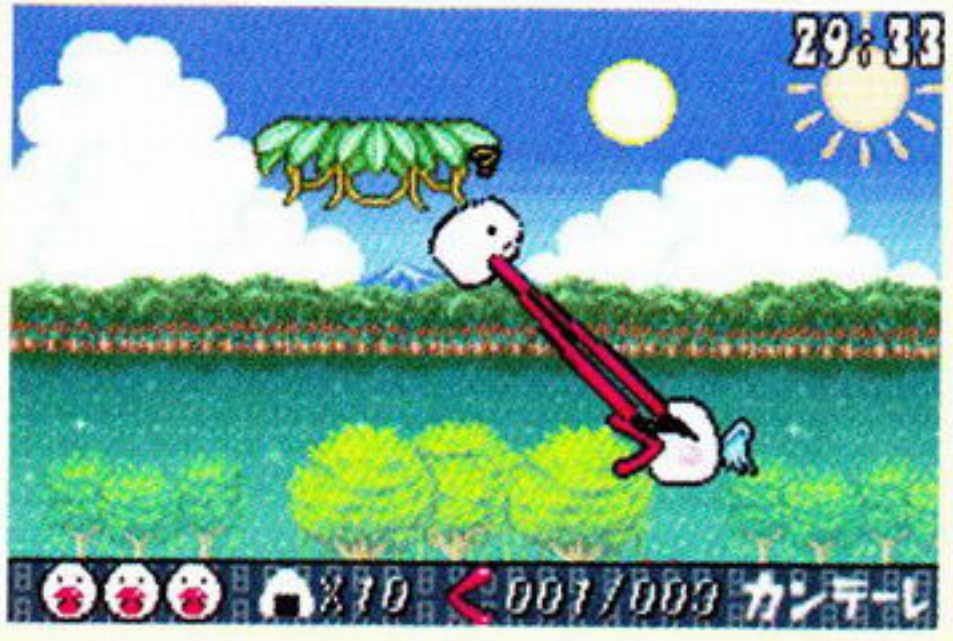
整个游戏的关键，就是八佑卫门那怪异的嘴唇。这张嘴唇，是个拥有各种丰富用途的万能武器。

另外，一段时间内什么也不做，八佑卫门的表情会渐渐变得呆滞，此时如果按下B键，就能使出“超长嘴唇”；而什么也不做，继续让他呆在原地，就会放出令画面中全体角色晕倒的臭屁！实在是……

在战斗中，按下R键能够使用“嘴唇回旋镖”，这招能趁敌人大意之时进行攻击，还能够回收远处的物品，不用自己亲自出动。

另外，同时按下方向键↓+A键，能够使出“回转攻击”。这招虽然没有办法对付火焰或者突刺，但是如果直接撞上了普通敌人，却有一击必杀的效果！只不过，如果回转时间过长，会使得八佑卫门头眩眼花，一段时间内无法行动。

一路上会有许许多多的隐藏道具，如果想要发现这些道具，就可以按下L键使用“カンテーレ”。其效果是能够在3秒内显示出位于八佑卫门附近的物品道具。



同伴们的援助

在漫长的旅途中，八佑卫门也能够遇到许多帮助他的角色。比如说，与“ハチコ”接吻的话，能够得到1UP的奖励或者得到一些食物。另外，还能够进入一些专门吃食物的场景（有点类似于《马里奥》里专吃金币的场景），就让八佑卫门吃个够吧！



多吃些章鱼烧，增强自己的力量吧！

据称，八佑卫门一共拥有11种变身形态。但是变身并不是随时都能使用的。这就需要吃下游戏中得到的各种章鱼烧了。在吃下特定的章鱼烧后，还能到达一些平时无法到达的场所。

- ▲一段时间内无敌。敌人一接触就会被打倒。
- ▲海豚状态。能够在海中游泳。
- ▲飞翼状态。连接A键的话能够在空中飞翔。
- ▲企鹅状态。能够在冰上自由滑行。
- ▲透明状态。全身透明，即使遭遇敌人也不用怕。
- ▲鼹鼠状态。能够在土中自由穿梭。
- ▲“八佑卫门”！能够变身成武士，将敌人一刀两断！
- ▲小八佑卫门！超小的体形连敌人也发现不了。
- ▲虽然动作变得迟缓，但是能击碎平时不能击碎的砖块。

目前已知游戏分为3个难度。只要玩家掌握了嘴唇攻击、跳跃、移动等通常动作，就能够顺利地进行游戏。不过，如何能够完全适应这种另类的“嘴唇游戏”，并且成为该游戏的达人，就要靠大家的努力了！7月4日，大家不妨买来一试。

注：被大家称作“又像鸡蛋又像鸡的不可思议的生物”八佑卫门最早诞生于平成7年（1995年）的“关西电视”。它那可爱的形象自登场以来就立刻成为了大家的偶像。但是，那个时候它却没有一个正式的名字！于是，在平成8年，电视台举办了“取名募集活动”，并且从2万6千个候选名单中，选中了“八佑卫门”这个名字。可爱的造型，再加上有趣的名字，使得这一人气偶像越来越红。

前线狙击

我们的太阳

太陽アクションRPG

我们的太阳

GBA 卡带 (128M)	KONAMI	A·RPG	1~4人
	预定 2003年7月17日发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		4980 日元



《我们的太阳》，小岛秀夫监制的新型态A·RPG，游戏的最大特点就是加入了一个感光器，有机地将大自然与游戏结合了起来。主角是一位吸血鬼猎人，他的任务就是消灭吸血鬼，而他手中所握的太阳枪所需要的能量就来自与大自然的阳光。游戏卡带上有一个小小的感光器，当感光器感受到阳光后，游戏中的太阳槽就会不断储蓄能量，有了这些能量太阳枪才能发挥自己的威力。而在该游戏，小岛秀夫先生同样也加入了一些《MGS》的概念，那就是当太阳枪没有能量时，主角为了躲避吸血鬼就只有通过

躲在隐蔽处或敲打墙壁吸引敌人，然后趁机逃走的方法。这些“潜入”要素的增加顿时让游戏趣味倍增，游戏性也大大增加。最后说一句，大家可不要投机取巧，认为日光灯或白炽灯的灯光也行，那可是不行的哦。

小岛秀夫谈《我们的太阳》

——请问小岛先生如何产生做这款游戏的想法的？是先知道感光技术，觉得“喔，这也许会成为一款不错的游戏”，还是现有这个游戏的创意再去找感光器的呢？

小岛秀夫(以下简称小岛)：我是先有这个游戏的创意。我希望做一款能够在阳光下玩的游戏，你能带着GBA到室外，而且现在还没有游戏涉及到阳光的。我本身就喜欢看关于德拉古拉与吸血鬼的电影电视，我也想做一款能够与吸血鬼战斗的游戏。就这样，许许多多的创意涌现在我的脑海中，突然我想到，为什么不是一款利用阳光与吸血鬼作战的游戏呢？但我不知道从技术上是否可行，而且我也不知道这个GBA ROM



价格有多贵，因为它需要一个特制的卡带。不过在KONAMI内部有一个部门是研制气味感应器和湿气感应器玩具的，而且都很便宜，就在我做《MGS2》的时候还问过他们能不能做一个感光器呢。当我知道这个提议可行的时候，我就对他们说“就让我们开始做吧”。



——感应器是模拟的（完全感应强度）还是只感应光线是否是阳光而不会感知阳光到底有多强？

小岛：这个感光器是不可开关的，它能感应到微弱的光线与强烈的光线，但是，它不能感应人造光。

——这让我想到了另一个问题，测试员有没有用其他方法来“欺骗”这感光器呢？

小岛：没有，因为我们知道这是不可能的。其实任天堂也问过我们：“为什么不用一个可以感受所有光线的感光器呢？”但我认为这样一来就完全破坏了我以前的想法，我们可以用任何方法来控制人造光线，我们可以在任何时候（只要我们需要）来开、关这些光线。但这个伟大的创意就在于我们不能控制自然的阳光，天气是会变化的，有时下雨、有时是阴天、有时多云、有时是黑夜……这样一来你在游戏过程中就不得不时时刻刻想到阳光，正是因为你无法控制一切，所以才给了这个游戏以深度。

——还有其他公司像你这样，在GBA的游戏开发中利用了感光器吗？

小岛：事实上还没有，不过我希望以后看到像《太阳口袋妖怪》和《太阳洛克人》这样的游戏出现。

我们的公司在东京的惠比寿，我们每天从早到晚都会采集阳光进行测试，即将发售的日文版，对阳光的测试我们是从北海道到冲绳，还在鸟取沙丘等地进行了检测。本来我们认为高机密的开发作业，但制作小组每天都在那些测试地点做同样的事情，也许附近的人看出点端倪也说不定。（笑）

《我们的太阳》也可以在室内玩，不过打倒BOSS所需能量，那就要靠阳光了。最初输入日期、时间以及所居住的区域，那都是为了确认太阳升起的时间。卡带中内藏时钟的时间流动速度跟实际是一样的，当设置好时间后，现实中太阳落山，游戏中也会进入夜晚。另外，荧光灯等灯光光线感光器是不认的，所以大家要好好看天气预报，找阳光充足的场所与时间带。



对E3上《我们的太阳》MOVIE的看法

可以说每一次小岛秀夫的作品，其MOVIE都会吸引我们的眼球，不管是《MGS2》还是《ZOE2》，都具有冲击感。MOVIE中那对兄弟的原画风格跟游戏中一样，笔法简练，而事件的交代采用的是静态画面表示。故事的起因是哥哥拿回了一盘《我们的太阳》的卡带，他向弟弟讲述这款游戏该如何玩。随着时间的流逝，太阳渐渐西落，光线的不足带来的是太阳枪能量的无法补充，这时的音乐也随之急促起来，观众的心也跟着提到嗓子眼，最后在夕阳下终于打败了吸血鬼，如此具有电影化风格的预告片真是紧紧地吸引了观众的眼球，让人不禁对游戏的期待度倍增！不知道有多少玩家已经开始准备存钱了。（笑）



前线狙击

指环王：国王归来

PS2 DVD-ROM	EA	ACT	1~2人
	预定 2003 年 11 月 11 日发售		记忆容量未定
	对应周边未定		价格未定



《指环王》三部曲的最后一部《指环王 国王归来》即将在今年的圣诞节前夕 (2003 年 12 月 17 日) 与广大影迷见面。就如同去年《双塔》公映前一个多月各机种上的游戏版《双塔》全面出击一样, 今年的游戏版《国王归来》也会在电影公映前于各大机种上悉数登场, 其中, PS2 版是在 11 月 11 日, Xbox 版是在 11 月 3 日, NGC 版和 GBA 版是在 11 月 4 日, 而 PC 版也不会漏下, 发售日是 11 月 26 日。人气电影 + 全机种制霸的游戏, 看来《国王归来》又将在年底掀起一股新的“指环王”热潮。

PS2、NGC、Xbox、PC 等 4 个版本的游戏内容基本相同, 游戏方式也与上一集相差不大, 不过这一集的可选人物比上一集多出不少, 除了上集的阿拉贡、莱格拉斯、吉姆利 3 人外, 这次还新加入了刚多尔夫、佛罗多和山姆 3 人供玩家选用, 每个人都有不同的攻击方式和特技, 所以游戏的耐玩度将会比前作大大增加。(不知道在 GBA 版中登场的埃尔温公主会不会作为隐藏人物登场呢?) 当然这次最让人兴奋一点莫过于可以双打了, 两个玩家可以并肩作战, 而显示方面将会像大多数双打游戏那样将两名角色显示在同一屏幕内, 不会像“《真·三国》系列”那样分屏, 相信这也符合大多数玩家的观赏习惯。



▲场景依然宏大, 战斗依然激烈。

在本届 E3 上官方曾公布了一段游戏影像, 我们有幸欣赏到白衣大术士刚多尔夫奋勇杀敌的情景。刚多尔夫左手拿杖, 右手拿剑, 砍起人来动作竟然比阿拉贡还威猛和迅速, 真令人吃惊, 而大多数时间刚多尔夫也是不断用武器跟敌人肉搏, 魔法几乎很少使用, 看来厂商并没有把他设计成一个远距离攻击的魔法型角色, 不免让人担心角色之间的差异太少。



▲双人合作战斗将会是这次最吸引人的地方。



▲“不用魔法我偏用剑, 别小看我这糟老头!”

指环王：国王归来

新作将会延续前作的风格, 系统仍然是标准的“Diablo”式。可选人物目前已公布了 6 人, 分别是阿拉贡、莱格拉斯、冈多尔夫、佛罗多、吉姆利、埃尔温, 基本上就是前作登场的 6 名主角, 不过厂商也透露, 还会有两名隐藏角色在满足特定条件后会在游戏中登场, 所以这次总共有 8 名角色可选, 可谓阵容强大啊。



▲同屏出现 10 个以上的角色, 有了前作的成功经验, 这次处理这么多单位也毫无问题。



▲这次给人最深刻的印象就是人物的比例变大了, 看起来更加细致, 而背景的刻画也显得比前作更鲜艳。

去年 EA 在 GBA 上推出的《指环王 双塔》同样是一款不可多得的优秀作品, 这款采用经典的“Diablo”式系统的 A·RPG 无论是画面还是音乐都有上佳表现, 所以受到了众多玩家的喜爱。而 EA 当然不会忘记继续在 GBA 上推出该游戏的后续作品——《指环王 国王归来》。



GBA 卡带 (容量未定)	EA	A·RPG	未定
	预定 2003 年 11 月 4 日发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		价格未定

NGC 和 GBA 之间的联动功能, 以此来开启各自版本中的一些隐藏要素。这一点想必让不少没有 NGC 的玩家开始担心了, 希望 GBA 版中不会出现一些只有通过联机才能开启的隐藏要素了。

目前关于游戏的情报就是以上这些, 大家还是耐心等待这 5 个月的时间快快过去吧, 期待游戏发售的那一天。



▲两人合作战斗的模式不会漏下, 希望能让 4 人一起联机。



▲HP 和 MP 的表示方法发生了小小改变, 变成了条状。而最左边的绿色槽是经验值槽, 最右边的是特技图标。

前线狙击

NGC	SEGA	ACT	1人
特制 DVD-ROM	2003 年秋发售		容量未定 售价未定

文：阿修罗



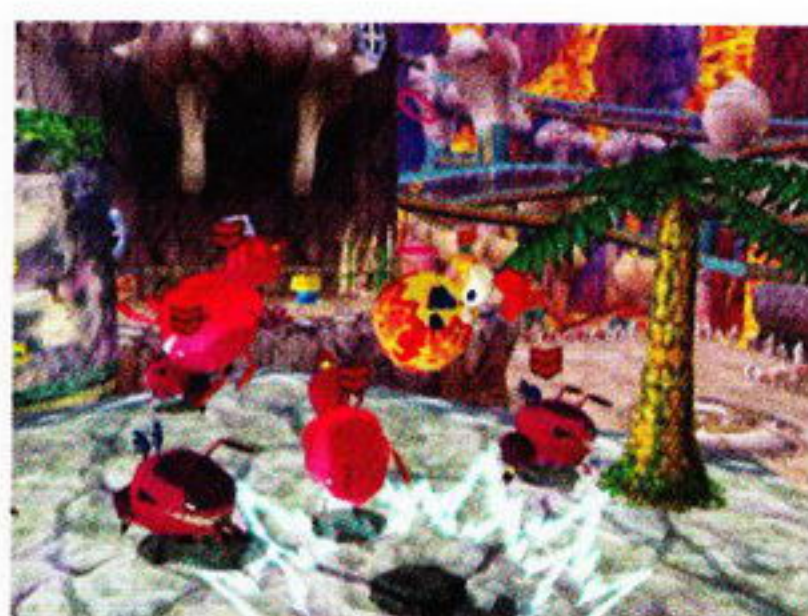
超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险



SONICTEAM 为 NGC 完全原创的新作! 让无数 FANS 期待已久的《索尼克大冒险3》没有登陆 E3, 等来的却是一只巨大的鸡蛋……如同大家所见的, 这款游戏的风格相当轻松, 和 NGC 上的许多其他游戏一样, 相信年龄层较低的玩家对它的第一印象一定很不错。

游戏的故事背景大致是这样的: 为世界唤来早晨的早安岛是一个和平的国度。然而突然有一天, 来自乌云深处的暗夜乌鸦们出现在了这个地方。借着黑夜的力量, 暗夜乌鸦们唤起了潜藏在人类内心深处的邪恶意志。而向世界宣告早晨到来的鸡仔族的长老也被这些可恶的乌鸦们封印了! 如果这样发展下去的话, 世界就会陷入永久的黑暗之中, 而所有人的内心都会被邪恶所污染……来自人类世界的比利·海切尔和他的伙伴们穿上了传说中的鸡仔服(大汗中), 为了再次夺回早安岛的早晨而展开了冒险的旅程!

虽然游戏的风格很幼儿化, 但是游戏的方式确实相当现代。如同以往的《索尼克大冒险》作品一样, 游戏也是全 3D 的动作游戏, 而且当中不少场景和机关的风格都和《索尼克》是一样的。不同的地方在于, 比利没有索尼克那种超高速运动能力, 他



所有的动作都要靠那些超级蛋宝宝来完成! 从 E3 上公布的宣传片中可以看出, 游戏的基本方式就是由比利操纵各种不同类型、不同颜色以及不同大小的蛋宝宝(相同之处就是都比比利本人要大, 怪不得叫作“超级蛋宝宝”呢)来完成各种动作, 包括滚动(推动鸡蛋前进)、射击(将鸡蛋扔出去攻击敌人)、叩击(从高空将鸡蛋砸向地面)以及高跳等……游戏的动作相当多样化, 可见 SONICTEAM 并没有因为游戏的对象年龄层较低而放松了制作游戏时的态度。而且, 随着游戏的进行, 从那些蛋宝宝中还能生出一些奇怪的生物, 甚至还能够生出道具和装备。不管最后得到什么, 对于比利的战斗来说都是十分有利的!

在原创游戏很少的今天, 在世嘉公司前途不容闪失的现在, SONICTEAM 能够大胆地推出这款游戏, 不管怎么说都应该鼓励其勇气。或许一个全新的动作游戏明星就要诞生了, 或许到了明年你就可以看到满街的孩子都穿着和比利一样的鸡仔装……请相信 SONICTEAM 的实力, 请和阿修罗一起耐心等待、全新期待这款游戏的推出, 到时候可别投入到不想放下手柄哦!



瑞奇与叮当2

文：猫太

新作多了些什么?

从 E3 最新公布的画面中, 可以得知武器已经全部更换。从以前的“现代科学武器”发展到“科幻的未来技术”, 热能光线枪、粉碎炮、岩块枪等等稀奇古怪的武器陆续登场。

以前只出现过滑板大赛这个迷你游戏, 这次种类将更加丰富。E3 的介绍当中就有一幕是操作瑞奇的飞船对敌人疯狂扫射的射击游戏, 可见新作的魅力的确没法挡。

还有传闻说可以通过上网更新武器资料, 如果是真的话, 那么新作的的确是充满了无限的可能性。

PS2	SCEA	ACT	1人
DVD-ROM	发售日未定		637KB
	只对应 DS2		5800 日元

前作是冠以 PS 八周年大作之名的 3D 动作游戏。但不愧为八周年之作, 前作无论在画面、动作和构思上都下了很大工夫。一个看似美式的动作游戏却又略带一种日式收集的味道。这次它的续作登场, 希望能以更高的质量来打动玩家的心。

为什么要选择这款游戏?

本游戏与其他动作游戏最大的不同点在于瑞奇身后的机器人——叮当。一开始他只是瑞奇背后的一块没有用的“铁疙瘩”, 经过不断的进化之后变成能跳会飞的超级辅助工具。在某些关卡中还需要操作他来解开机关。

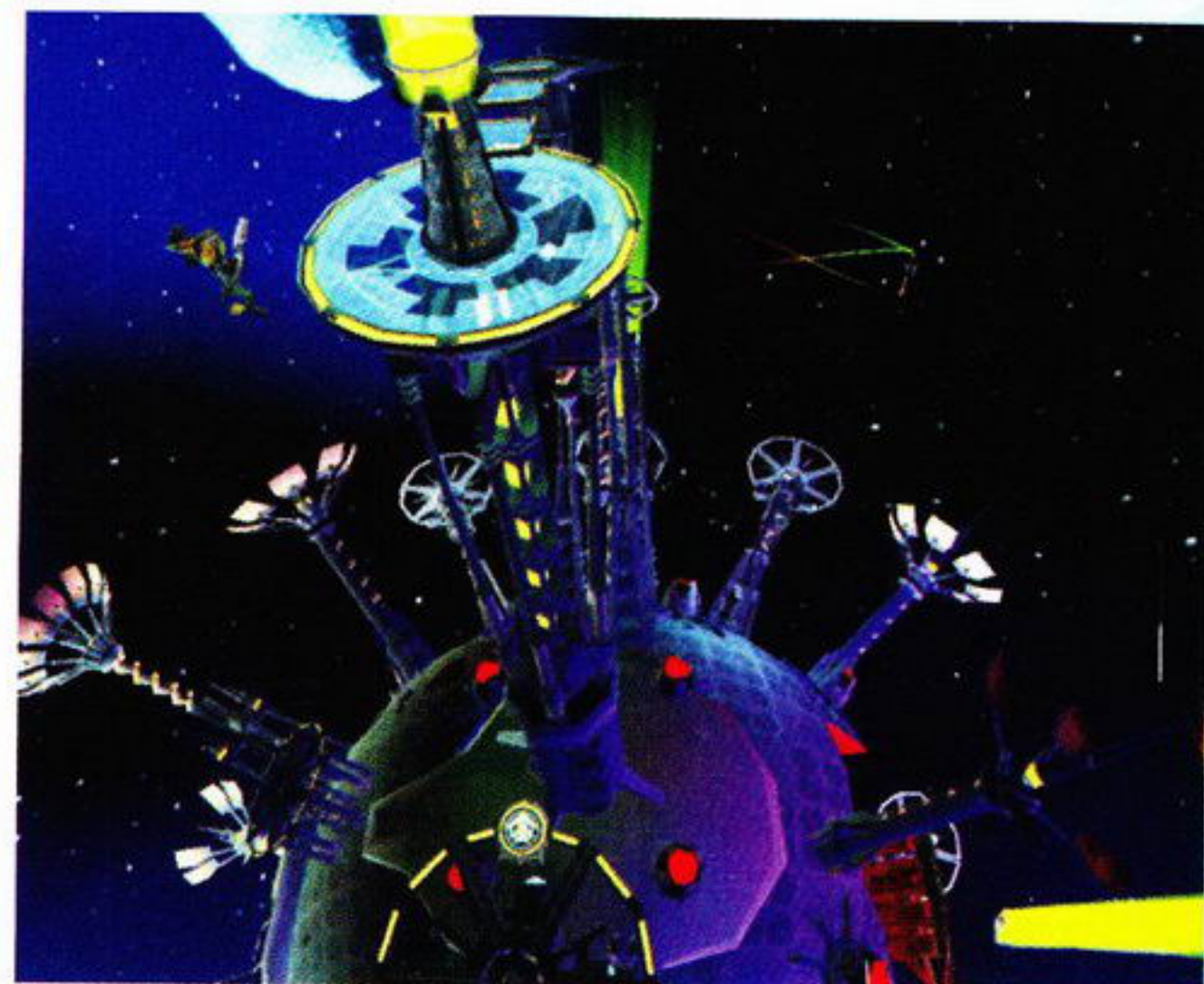
武器的收集也是本游戏的一大卖点, 从一开始的扳手到后期的火箭炮等一共有 15 种武器可以选择, 玩家可以充分利用这些武器对敌人进行“虐杀”。



▲新的敌人新的形象, 但是这样的敌人也制作得太精细了吧。



▲画面的精美程度令人叫绝。



前线狙击

PS2	KONAMI	ACT	1人
DVD-ROM	预定 2004 年 2 月发售		记忆容量未定 价格未定

18号消防员



▲尤娜? AYA? 莉诺娅? 就算都不是吧……别激动……我怎么总觉得这女孩子像是从前 SQUARE 的美工做出来的呢? (笑) 大家不觉得她很面熟吗?



从画面以及目前公开的信息来看, 本作还是蛮有创意的, 值得大家期待。我们在得到新情报时也会继续为大家报道。

▶这便是消防员迪安, 很憨厚的样子哦。

KONAMI 在今年E3展上公布了一个非常有趣的PS2 另类动作游戏《18号消防员》(《FIRE FIGHTER F.D.18》)。在游戏中, 玩家将扮演一个卷入神秘火灾事件的名为迪安·麦格里格 (Dean McGregor) 的消防员 (GREGORY 是罗马教皇的名字, 我们这位主人公名字中少了一个Y, 不知有没有什么特殊含义), 同一位名为伊梅莉·阿桂特 (Emilie Arquette) 的新闻记者一起展开冒险。在游戏的进程中你将面对完全模拟现实的火灾场面, 起火原因也有很多, 甚至包括化学物品爆炸; 此外, 迪安还需要寻找制造火灾的罪犯。在游戏过程中, 玩家还必须利用各种灭火设备来进行灭火。



▲这丫头胆子真不小。面对全副武装的迪安, 她显得很单薄。



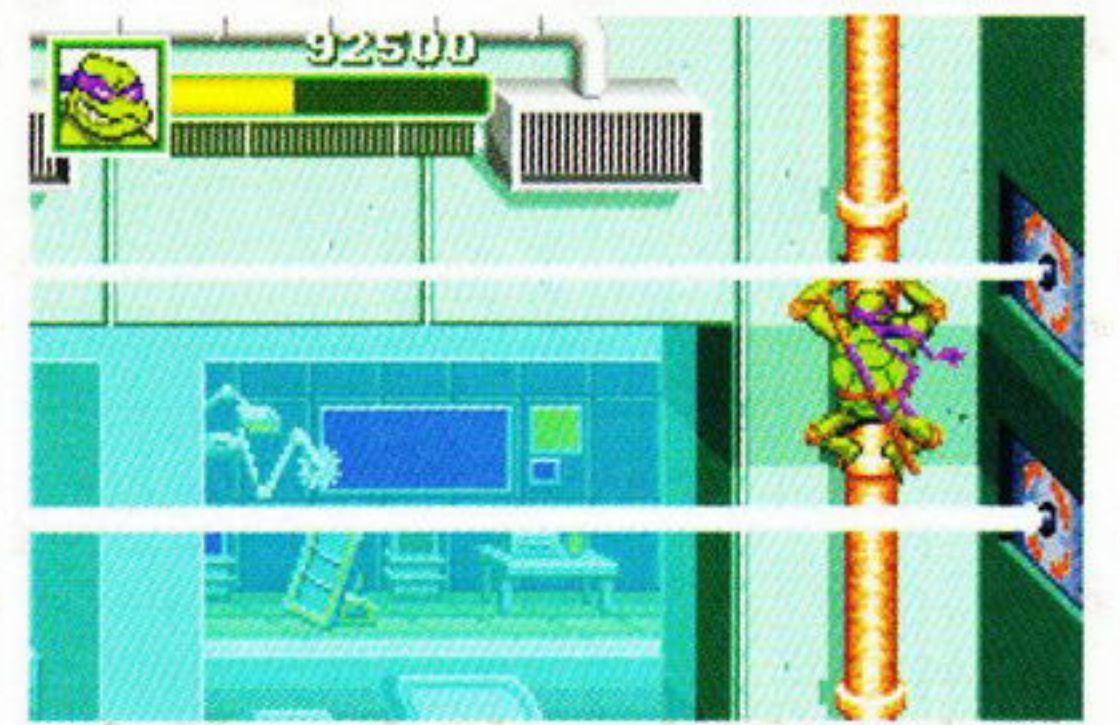
▲这便是游戏画面, 还好, 不是夏天发售, 不然销量不打折才怪。



GBA	KONAMI	ACT	游戏人数未定
卡带 (容量未定)	预定 2003 年 10 月 21 日发售		记忆要求未定 价格未定

忍者神龟

在今年的E3上, KONAMI 不光公布了PS2、NGC、Xbox 版的《忍者神龟》, 同样也公布了GBA版《忍者神龟》的消息, 对于以前看过动画片、玩过《忍者神龟》游戏的玩家来说这无疑是个好消息, 因为GBA版《忍者神龟》2D画面更容易勾起来你往日玩FC版、超任版或者街机版《忍者神龟》的美好回忆。



▲版面中也有不少烦人的机关阻碍你的前进。

GBA 版仍然是一贯的清版动作类型, 不过人物不能向画面里或外移动, 只能左右移动, 类似于FC版一代。从公布的影像中可以看到, 4名主角的动作花样都非常多, 不光有普通的连续技, 还可以蓄力放必杀技, 必杀技有3种, 根据蓄力时间来定。而不同角色的普通技和必杀技都大不相同, 看起来都比较花哨, 比较遗憾的是打中敌人没有连击数的显示, 看到拉斐尔的必杀“百烈脚”打中敌人十几下而画面上没有连击显示实在有点不爽。



▲使用双刀的里奥纳多。

除了这种不断杀敌的版面, 游戏里还会出现一些特别的版面, 比如有一段在下水道里的场景, 拉斐尔踩着滑板飞速前进, 游戏观点是

类似于赛车游戏那样的后视视点, 玩家要控制拉斐尔左右移动来避开前方突然出现的石头, 当然也可以跳起躲避, 而随后拉斐尔又坐上了气垫船, 游戏又变成了主观射击游戏, 玩家要控制准星打掉前方不断出现的老鼠等敌人。看起来, 游戏的花样还是比较丰富的。

目前厂商公布的情报中并没有提到游戏是否支持双打, 从图片和影像中我们也没有看到双打的场面, 不过根据以往的传统, 双打模式肯定不会漏下, 期待到时候和朋友一起并肩作战吧。



▲连续攻击的最后一击便是这个——“升龙叉!”



▲主观射击游戏, 敌人是讨厌的机器老鼠。

前线狙击



PIKMIN 2

NGC	NINTENDO	ACT	1~2人
	预定 2003 年发售		记忆容量未定
特制 DVD-ROM	—		价格未定

宫本茂大师去年一手打造的新类型游戏《PIKMIN》一经推出就受到了广大玩家的好评, 这款风格清新、玩法独特的带有很强即时战略要素的游戏的确给很多人眼前一亮的感觉, 在众多 FANS 的呼声下, 续作的公布也就顺理成章了, 下面让我们来看看在续作《PIKMIN 2》中游戏又会加入了哪些新东西。



▲挖出一个闪闪发光的戒指, 这便是宝藏了。

挖宝藏

奥利马这次重返 PIKMIN 的星球不是为了找零件, 而是来挖宝藏的, 因为欠了别人一大笔钱, 不得不挖宝藏来还债。

新类型的 PIKMIN

PIKMIN 是这个星球上一种神奇的生物, 就是他们来帮助奥利马完成各种任务的。在前作中只有红、黄、蓝三种类型 PIKMIN, 而这次又新加入了白色和紫色两种, 白色的体形瘦小, 而紫色的体格强壮。这两种新类型的 PIKMIN 具有什么样的特殊能力呢? 目前还是一个谜。



▼路吉那幅可爱的憨态一点也不比奥利马差啊!

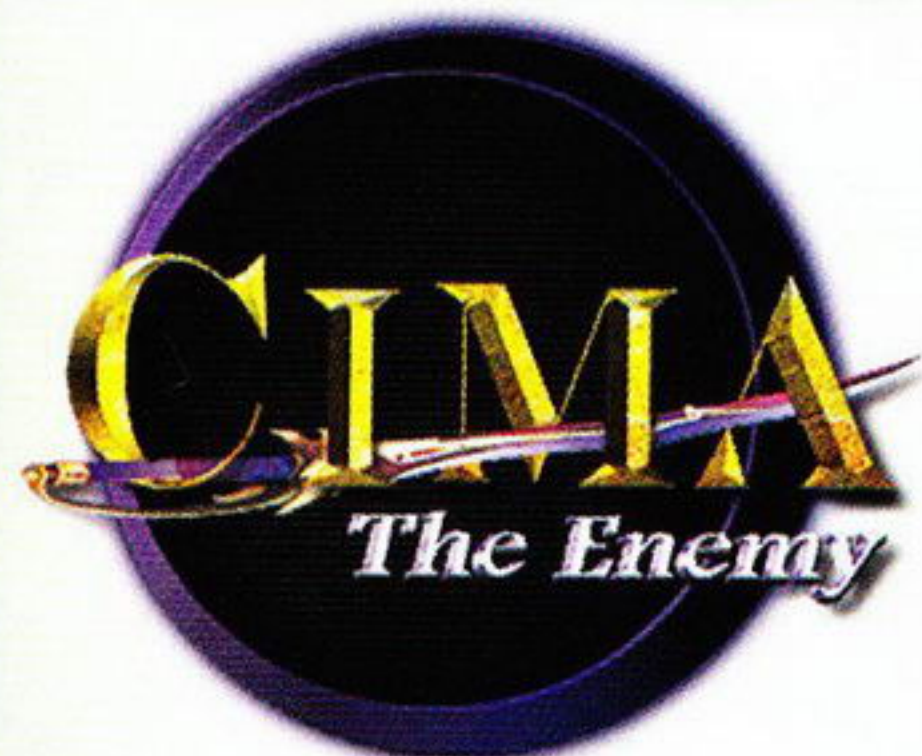
新角色路吉

这次奥利马的探险之旅不再孤单了, 因为他有了得力的助手来帮忙, 这就是路吉 (ルージー)。(马里奥, 奥利马; 路易, 路吉, 大家应该能明白这些名字的古怪吧) 在游戏中奥利马和路吉既可以一起合作也可以分头行动, 战略性比以往有了不小的提升。



可以双人同玩了

前作只能让一名玩家进行游戏, 让不少玩家心存遗憾, 而这次终于可以让两名玩家同时进行游戏。两人可以合作, 也可以对战, 而游戏画面则采用上下分屏的显示方式。



GBA	NATSUME	A · RPG	游戏人数未定
	预定 2003 年 12 月发售		自带记忆功能
卡带 (容量未定)	—		价格未定

西马: 仇敌

文: LIKY

主人公 阿克



提起 NATSUME 公司, 相信不少从 FC 过来的骨灰级玩家都会对它竖起大拇指, 想当年《空中魂斗罗》、《特救指令》等一系列动作名作均是出自 NATSUME 之手, 可惜的是现在的 NATSUME 已经不复当年之勇, 玩家恐怕都快将它遗忘了。不过最近 NATSUME 有了新举动, 它将在 GBA 上给我们带来一款全新感觉的 A · RPG —— 《西马: 仇敌》。

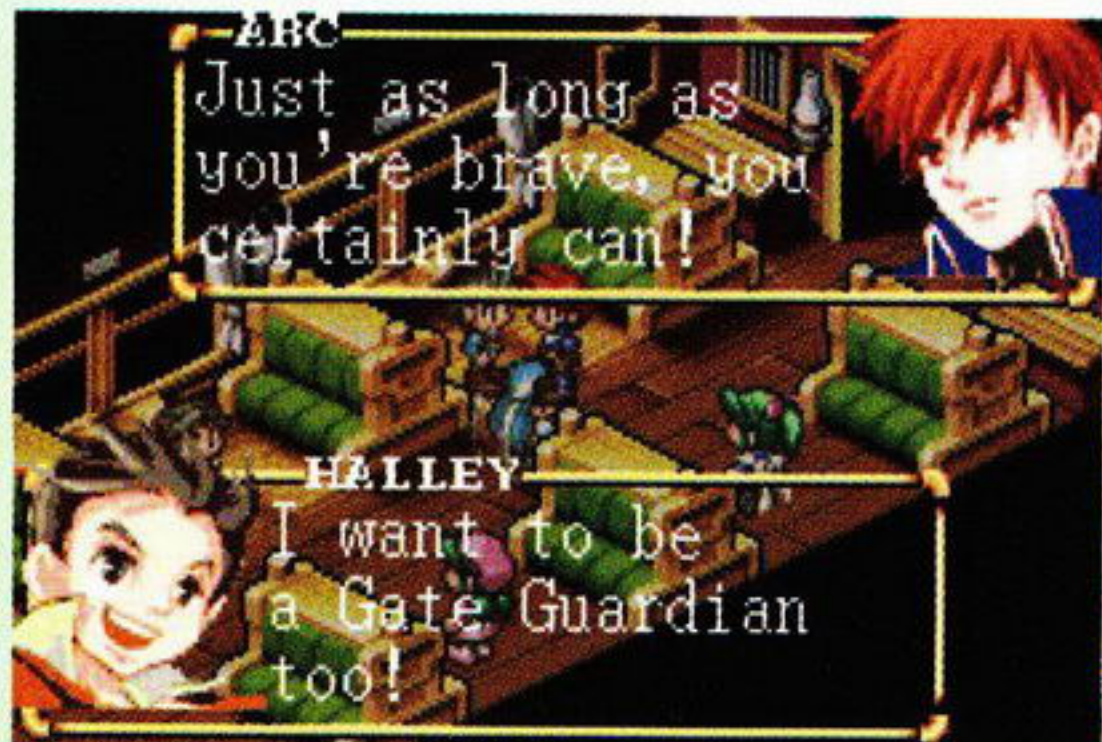
西马是一个半人类的种族, 他们处于一个与人类世界所不同的另外一个世界, 这两个世界由一道门相连着。主人公就是一个守卫这道门的人族战士, 他的职责就是保护自己的村庄不受西马族的侵略。

游戏最大的特点就在于它不光具有 A · RPG 的要素, 还包括了不少即时战略游戏的特点, 因为玩家在游戏中不光要控制主人公完成各种操作, 还要随时指挥同伴去进行某些行动。也就是说玩家能够直接控制的就只是主人公一个

人, 其他跟随的同伴都处于半自由活动状态, 你不能直接操纵他们, 只能对他们下达各种指令, 指挥他们进行移动、攻击、解谜等动作。玩家最多可带上 4 名同伴一起行动, 而其中任何一名同伴被打倒冒险就会结束。

其实这一系统与 GBA 上的《拿破仑》的系统有几分相似, 不过在《拿破仑》中主将拿破仑仅仅是指挥官, 而在《西马》中, 主人公不光是指挥官, 还要自己亲自参与战斗, 所以游戏就有了很强的 A · RPG 味道。

总的来说, 游戏清新的画面和独特的系统都预示着这将是一款不俗的作品。



▲人物形象非常有型, 而对话框使用了半透明效果。



▲战斗是即时进行的, 主角、同伴、敌人都在同时行动。



▲地图上会有不少奇怪的装置, 比如那个水晶状的东西, 有什么用呢?



▲巨大的敌人也不会少, 同伴可能会有危险。

前线狙击

TOP GEAR RALLY

GBA	KEMCO	RAC	1~2人
卡带 (64M)	预定 2003 年 7 月发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		价格未定



在去年的E3上,一款《V-RALLY3》让我们惊叹于GBA上也能表现出如此3D画面的赛车游戏,而在今年的E3上,我们再次被一款赛车游戏所折服,这便是KEMCO公司的《TOP GEAR RALLY》。

画面最强

《V-RALLY3》以超强的画面表现而著称,即时处理的3D多边形背景甚至达到了PS游戏的素质,这在当时一度成为话题,而在本次E3上,从KEMCO公布的一段《TOP GEAR RALLY》影像中我们能明显地看到该游戏的画面素质比起当初的《V-RALLY3》有了更大的进步,3D场景的描绘比《V-RALLY3》的更细致,给人印象最深的就是画面非常干净,在《V-RALLY3》中经常出现的画面闪烁现象在游戏中基本都没有见到。而车体也全都是以多边形即时处理的(《V-RALLY3》的车体是贴图处理),在游戏中经常会出现车体360度旋转或者翻滚的场面,能够清楚地证明这一点。所以说,这次的《TOP GEAR RALLY》将会是完全超越《V-RALLY3》之作。



▲即时处理的多边形再现真实的画面。

因为是拉力赛,所以游戏中的赛道也是相当丰富的,玩家要挑战世界各地总共80条赛道,有崎岖的碎石路,有泥泞的丛林道、也有湿滑的雪地……不同的路况会使得操作性产生微妙的变化,这也一款优秀的赛车游戏必不可少的要素。



▲车体完全以多边形来表现,不是贴图哦。

如同《V-RALLY3》一样,本作也有视点切换的设定,玩家可以将视点切换到驾驶舱内,从而获得更强的临场感和刺激感。另外,车体的改造、修理等要素同样不会少,赢得奖金、购买零件仍然是游戏最吸引人的卖点之一。厂商还透露,游戏发售后将会在官方主页开辟一个成绩排名的版面,玩家可以将自己的成绩登录上去,比比谁最快。

▲气候恶劣的雪天,路况也非常差。

前线狙击

GBA	NINTENDO	ACT	1人
卡带 (64M)	预定 2003 年夏发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		4800 日元

传说的斯塔菲2 (暂名)

任天堂在去年9月推出《传说的斯塔菲》在日本获得了意想不到的人气,目前销量已经超过了30万套。一款GBA上的原创动作游戏能够取得这样的成绩实在是令人吃惊,那个可爱的星星主角斯塔菲一下子成了任天堂又一个人气明星。对于这样的好势头任天堂当然不会放过趁热打铁的机会,续作《传说的斯塔菲2》顺理成章地公布了。



又一次展开了海中冒险。

前作以简单的操纵、轻松的节奏和可爱的角色赢得了不少小朋友和女性玩家的喜爱,不过也有不少玩家对其单调的动作和过于简单的难度颇有微词,续作据说会加入不少动作花样和乘物,不知道这些新要素会不会吸引更多的玩家呢?希望游戏带给我们更多惊喜吧。

新作的故事发生在前作数年后,自从坏蛋奥古拉被斯塔菲封印在坛子里后,天界和海界这几年都是一片和平的景象,斯塔菲和他的朋友们都在无忧无虑地生活,不过有一天,封印着奥古拉的坛子在一场风暴中重新打开……重获自由的奥古拉立刻冲上了天界,将斯塔菲的妈妈抓走了。为了救回妈妈,斯塔菲再次来到了海上,在以前各位老朋友的帮助下,



▲奥古拉抓走了斯塔菲的妈妈。

▲斯塔菲的眼泪像喷泉一样。

文: LIKY



斯塔菲

这个可爱的星星状家伙本是天界的王子,为了救回被奥古拉抓走的妈妈来到海上。



キヨロスケ

这个贝壳是斯塔菲最好的朋友,总是在斯塔菲最需要帮助的时候出现。一双眼睛总是贼溜溜的。



龙虾爷爷

生活在海里的大长老,知识渊博,给斯塔菲不少帮助。



奥古拉

在上一集被斯塔菲封印在坛子里,这次又给他逃了出来。

天界王子的六冒险再次展开!



Email To: game3@ucg.com.cn

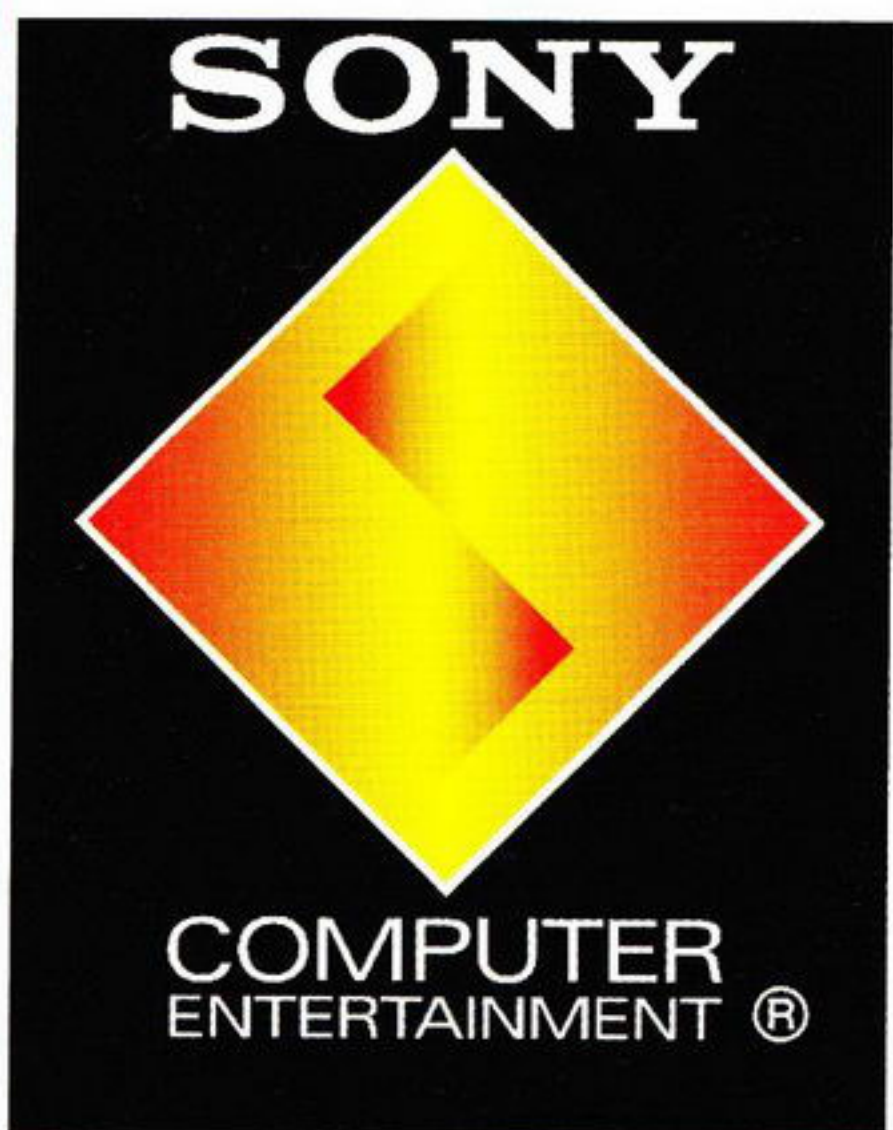
高考已经结束了,不知道那些曾经忙碌了一年的高三玩家现在是否有时间重新拿起手柄过一把游戏瘾呢?近一段时间多边形没有怎么玩游戏,把大部分时间都花在整理游戏机硬件资料上了。而一直以来,“游戏立方”的头两版都是集中详细介绍热门硬件产品与实用工具软件的,不知道读者朋友们有什么看法?希望把你们感兴趣的软硬件内容告诉我,以便今后安排这类稿件。

VOL.039

栏目主持: 多边形

街机音乐爱好者的福音书——M1

文: 蜘蛛



一日多边形到蜘蛛这里小聚,聊得正欢,突然发现蜘蛛听的BGM赫然是他苦苦寻觅的《19XX》,石化了一分钟后顿时眼露凶光:“哪里下载的音乐,赶快给我一份!否则……”看样子要是不从的话就把蜘蛛的电脑搬走。蜘蛛一脸的不解:“没有下载音乐啊,就是M1在播放嘛,这么大动作干嘛,有话好说嘛,喂,放开我!”(大家请自行想象一个蒙面忍者用樱木花道的动作揪着一只可怜的蜘蛛)多边形一把从Audigy2声卡上拔下音箱的插头,换上了蜘蛛的耳机功放和森海塞尔HD600,接下来的一个小时多边形一动不动地沉浸在街机音乐的海洋里。走前丢下一句:“下期模拟通告给你一页半介绍M1,算是戴罪立功!”

街机厅尽管可以让你在打出炫目的连技后赢得一片艳羡的目光和赞叹,可绝非一个适合欣赏无数激昂动听的街机音乐的地方。在网上找原汁原味的街机音乐耗时费力也未必能如愿,用模拟器也实在不方便,这时,M1把蜘蛛解放了。

蜘蛛曾在“模拟通告”中提过M1,没想到由于太过简略连多边形大人都看漏了。M1并非新面孔,历史也不短了,最开始只能播放SEGA MODEL1和MODEL2基板上的音乐文件,在去年11月0.7.0版本发布以后可谓脱胎换骨,由稚气未脱的小家碧玉摇身一变成为婷婷玉立的妙龄女郎,弄不好以后音乐播放大姐大的位置就让它坐了。M1与模拟器大哥大MAME有千丝万缕的联系,它专门抽出MAME负责播放音乐的CPU和声音芯片,所以可以播放许多基板的音乐。现在M1最新版0.7.2a(代号Cat Battleship Forever)已经支持了937个游戏,其中除了MAME支持的很多游戏之外,一些其他模拟器支持的游戏也可以播放,甚至还包含了一些没被模拟的游戏,如《梦游美国》、《VR战士》和“《STREET FIGHTER EX》系列”等。其作者可大有来头,就是MAME的核心程序员之一R·BELMENT。其他街机音乐播放器多局限于一两种基板,而对于一个叫“吸血鬼猎人”的MAME程序员来说,从来就不知“适可而止”为何物(这家伙看来是拿出在《恶魔城》里收集宝贝的劲头加入新游戏),不把能支持的游戏搜刮干净了决不罢手。M1可以抱住MAME这根粗腿,这是蜘蛛看好M1前景的原因之一。有MAME担任开路先锋,M1加入新游戏的难度变得很低,R·BELMENT在玩家的强烈要求下提前放出了0.7.2a版,新的版本仍在开发与除错中,如果以后有重大的升级,蜘蛛会在“模拟通告”里向大家汇报。也许有一天等M1追上MAME的进度以后模拟器的新闻要变成这个样子:MAME新版0.XX版已经推出,最强大的MAMEPLUS!新版随后跟上,对音乐感兴趣的朋友请等待支持最新游戏的M1 0.X.X版……

M1主程序与MAME一样开放源代码,一样都是命令程序,以后的想法是只负责声音的模拟和播放,录音和其他功能就交给前端来完成,大家要听街机音乐的话就别指望M1提供方便的界面了。另一MAME程序员Olivier Galibert为M1制作的前端m1i不怎么美观,极不方便。街机音乐爱好者制作了图形前端,如果你不愿意噤里啪啦地敲命令行,搞的自己跟电影里的黑客一样,请看蜘蛛以FoxM1和BridgeM1(此前端新版本的代号居然叫Cat Battleship Reloaded,拜托有点创意好不好)向大家介绍一下M1的使用。

截稿时FoxM1对应M1 0.7.2a的版本尚未发布,所以这里介绍对应0.7.1的1.21版。我们先要为FoxM1指定一个或多个放ROM的文件夹。点击Options→More Options→点击Setup ROM Folder list→点击Add Folder,然后添加自己的ROM文件夹,有多个ROM文件夹可以都加上。选定以后按Done按钮回到选项界面。下面是几个选项的说明(右图):

Normalize Output Volume选项:有的游戏音乐音量很小,选定这个就可以使M1一直以同样的音量播放。

Stop looping clips after 5:00 of play time:大部分背景音乐在游戏中是无休止地重复播放下去的,选这个选项以后,音乐就只播放你指定的时间。

Maximum WAV Recording Time:指定录音的最长时间。

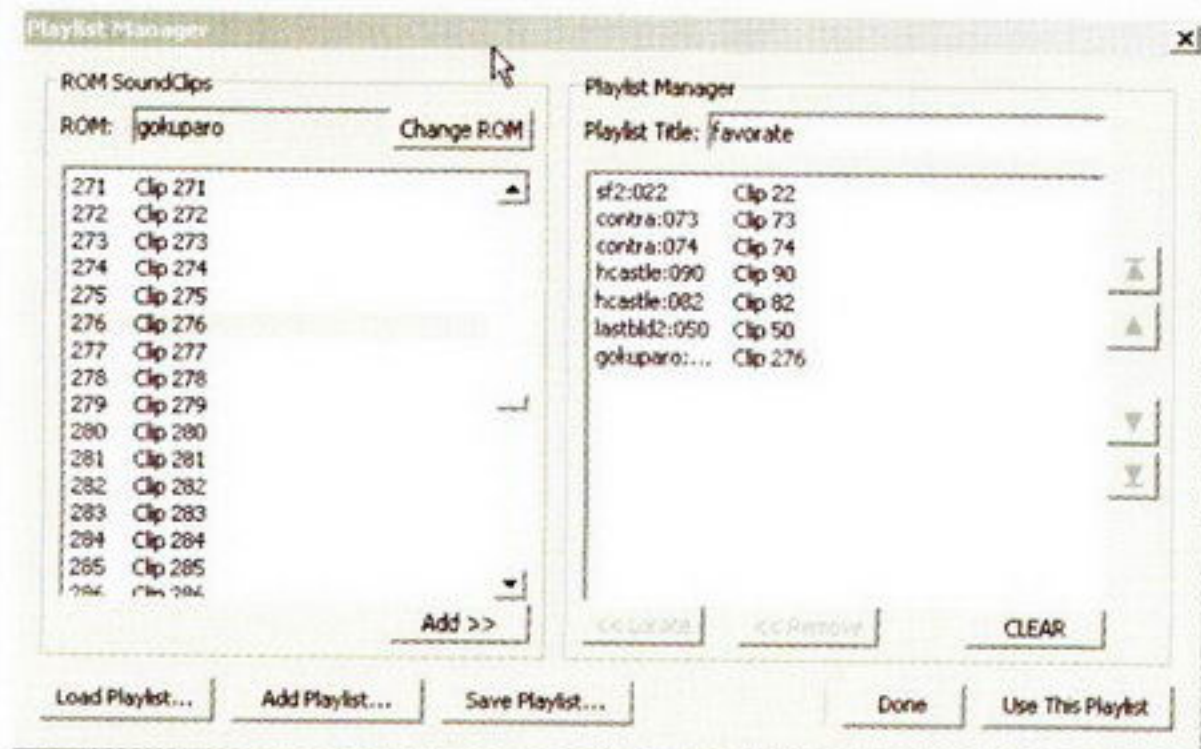
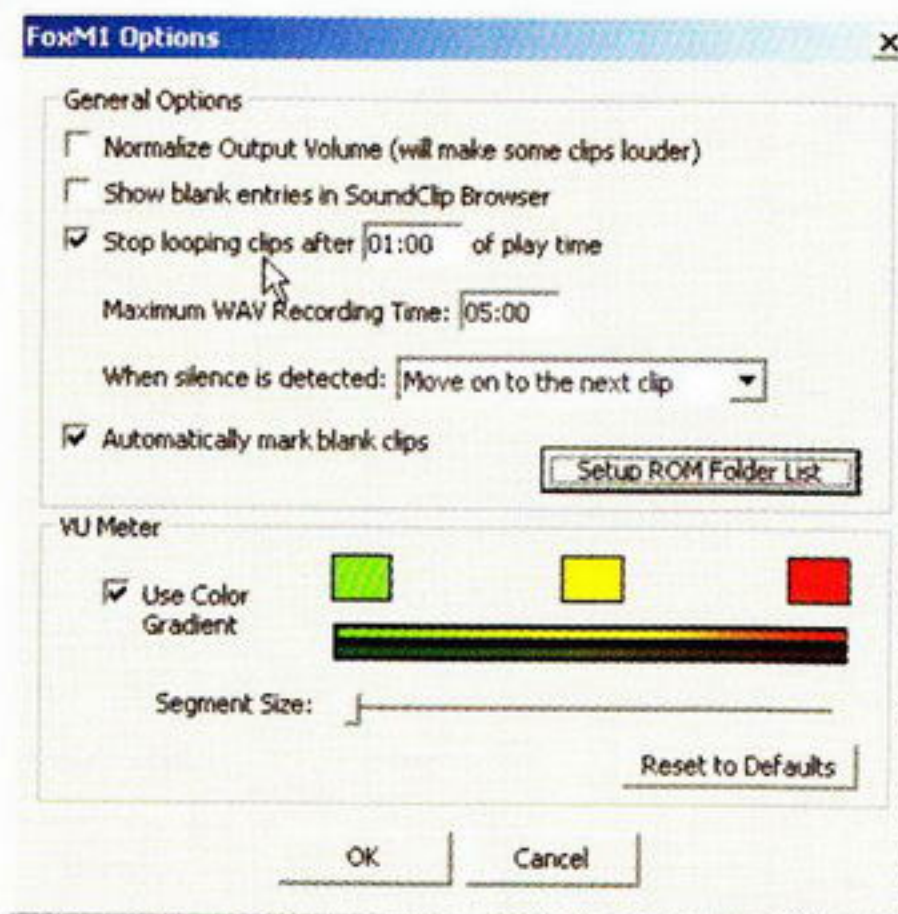
When silence is detected:指定播放完一段音乐后下一个动作,我推荐选Move on to the next clip。

剩下的选项无关紧要。满意了就点击OK。

现在要听音乐就只要再点击左上角的Load,会显示你现在所有可以播放音乐的游戏。如果你在Show后面的下拉菜单中选择All supported games,就会显示M1支持的所有游戏,不过你的ROM文件夹里缺少的游戏会在游戏名后以灰色显示,前面有“?”加以区别。右上角的Games Found后面的数字是你现在总共有多少游戏数量。现在双击选定你喜欢的游戏,M1就会自动播放ROM中第一首音乐了,看到任务栏中《穿越时空》中的那只小猫在欢快地跳来跳去了吗?街机音乐宝库的大门已经打开了!曾经苦苦追寻,以为再也不得一闻的街机游戏音乐又萦绕在耳边,仿佛回到了用早餐钱偷偷去街机厅玩的岁月。《圆桌武士》、《双截龙II》的音乐重回身边,无缘在街机厅一见的《恶魔城》街机版音乐素质是否一如家用机版令人振奋?热血的“《魂斗罗》系列”的街机版音乐比FC版又如何?玩友曾说《月华之剑士2》的音乐无可争议地棒,真的如此?答案尽在M1!当初听到熟悉的音乐响起,蜘蛛马上给自己的电脑声音系统升了级,一个字,值!

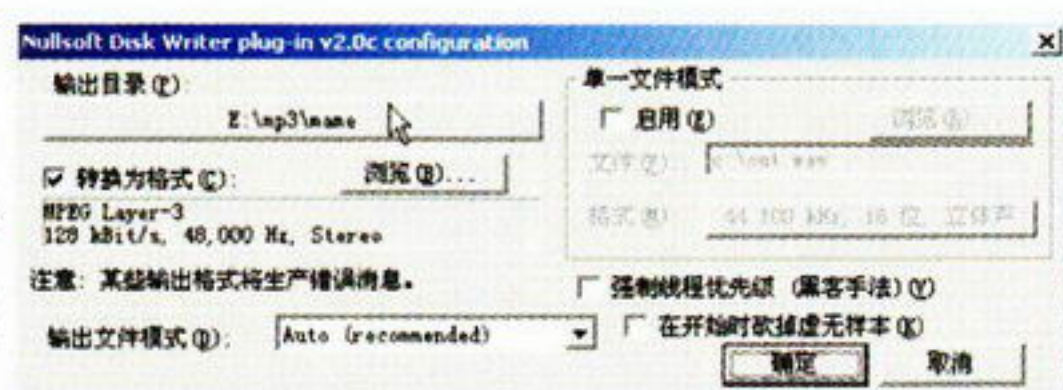
M1列出来的并非都可以播放,不过它会自动跳到第一首可以播放的片断进行播放。那么多好听的音乐,我要是想自己给它们排排队,也没有问题。点击Playlist Manager→Change Rom,选定自己喜欢的游戏,然后添加音乐,可以添加多个,别忘了给自己的歌单加上名字,合适了就点击Done。删除歌单和调整顺序也是在这里进行的,以后想听就可以直接播放了,不用再一个一个ROM地切换、选定了。

可能还有朋友想把音乐录下来在Winamp里播放,一个杰出的音乐播放器

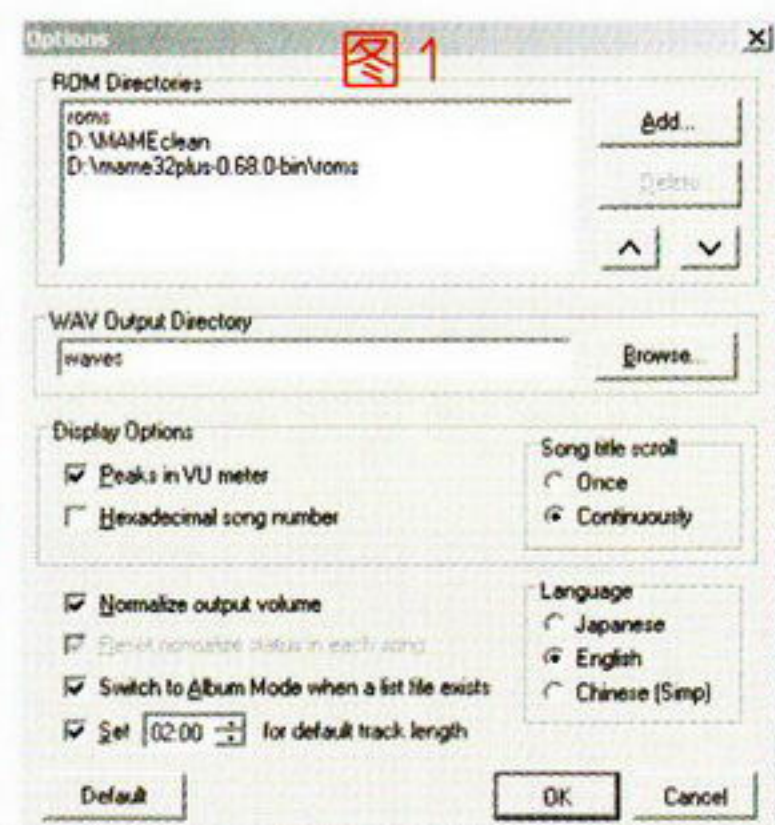


怎么会不满足这一个小小的要求,大家看这里——选定要录制的音乐,按红色的圆形按钮就开始录制了,停的时候再按一下,会提示你要命名录好的WAV文件,其实不用自己输入,M1已经在其目录下生成好了,命名方式为ROM名—歌曲顺序,直接点击就大功告成。

录制好的WAV文件声音质量没的说,作者讲明了是CD音质嘛!另一个含义就是您别抱怨文件的体积,大概一分钟需要10M的空间。把WAV文件转换成MP3还麻烦大家去下载一个专门的软件——且慢,为什么那么多人对Winamp的Disk writer功能视而不见呢?蜘蛛教你一招,只要是Winamp可以播放的文件都可以转成MP3。注意需要2.91版而不是3.0版。Come on,以蜘蛛的中文版Winamp为例,右键单击Winamp面板→选定视觉化→选定选择插件→选定插件下的输出→看见右边的Nullsoft Disk writer了吧,选定后点击下面的配置,这时就弹出设置窗口。先指定存放MP3的目录,然后再把“转换为格式”前面的框打勾,再点击“浏览”,在下拉菜单里选定MPEG Layer-3,接着选定转换MP3的各项参数,满意了以后一路“确定”下来,开始播放刚才录好的WAV文件。这时Winamp就开始转换WAV为MP3了。要恢复Winamp的正常播放,请在选择插件中的输出时选定wave output。

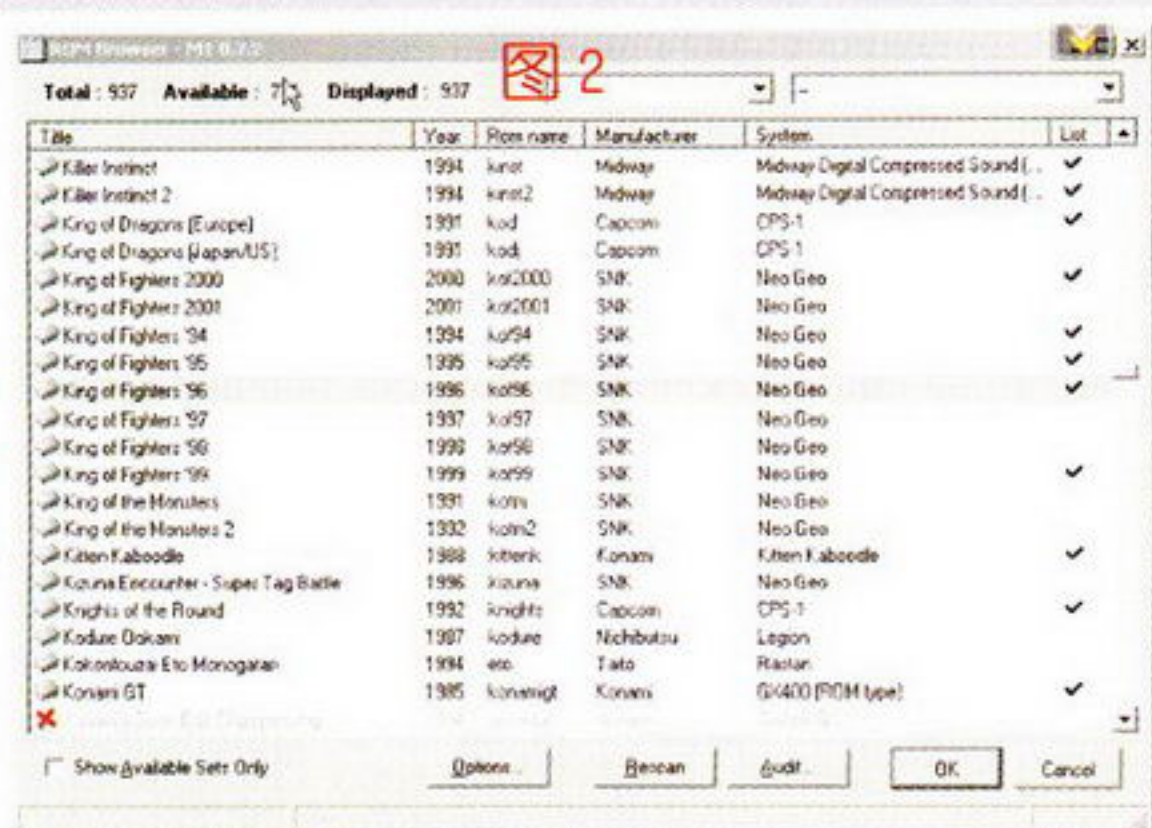


FoxM1看起来已经不错,可还有另外一个值得一用的前端BridgeM1。它功能不多,但是人家有绝招,能显示歌曲的曲目,这是FoxM1做不到的。BridgeM1需要解压在M1主程序的同一目录下。它的界面更像一个播放器。打开▲键再照例点击Option按钮。(图1)上面的Add按钮就是指定ROM文件夹的地方,这个大家已经知道了。WAV Output Directory选项没什么用,因为这个前端不支持录音功能(作者说以后可能也不支持,倒)。这里也有Set time for default track length和Normalize output volume选项,作用与在FoxM1中的选项一样。右下Language有3个选项,English、Japanese和Chinese,这就是选择歌曲单语种的地方。下面的说明以选定English为例。先重启BridgeM1以使刚才的选项生效。按▲键打开选择界面。(图2)下方的Show Available Sets Only作用是选择是否显示你没有的游戏。上方有2个下拉菜单,左边的那个可以选择制作公司,右边的下拉菜单是基板选项,对某一厂商或基板情有独钟的玩家可以在这里选



好听的个够。看见有一个list列了吗? list文件就是爱好者不辞辛苦制作的歌曲单。其实大家也可以DIY list文件,而且制作也不复杂,限于篇幅蜘蛛就不在这里介绍了。有的游戏后面打了勾,这说明你刚才选择的语种里有这个游戏的歌曲单,好,我们双击选定Gokujou Parodius,这时BridgeM1开始自动播放。因为存在歌曲单,所以播放器是按照歌曲单指定的顺序而不是ROM中储存的顺序播放的。list制作者已经制作好了标题和说明,让我们看看269号歌曲《Panda the Dancing》改编自比才的《卡门》,294号《Cat Battleship Forever》改编自《星条旗永不落》(原来如此,作者命名软件时仍不忘他的祖国,值得我们学习),274号改编自拉丁曼波舞曲,下一首276号大家都很熟悉,改编自《威廉退尔进行曲》……这么多世界名曲“惨遭”细说,蜘蛛听的时候笑惨了,KONAMI的恶搞真不是盖的。双击曲名就可以播放了,怎样,街机版的音乐是不是比家用机版更有味道。如果有歌曲单的话,大家要听歌不用一首一首地翻了,就算是要到其他地方找相关的音乐,这里的提示也是很方便的。要是相应语种游戏的list文件不存在,这个节目单自然就没有啦,只能一首一首地快进。现在的歌曲单自然是日语的最多了,因为很多曲名就算欧美玩家拿到了也不知道怎么翻译,次多的是英文,中文的仅有《战国传承》一个。相信国内光是“《KOF》系列”的音乐爱好者就有不少,大家有空的时候自己可以动手制作歌曲单,造福中国玩家。

可能有读者想要是FoxM1能读取list文件该多好!蜘蛛也很期待啊,作者也正有这个想法。既然M1的出现我们都等到了,这个功能我想也问题不大。其实就算加上了读取list文件的功能,这两个前端还有很多欠缺,并没有完全解决播放不方便的问题,比如说无法自己设定循环播放的次数。据前端作者说开发非常方便,笔者希望国内的高手能拿出一个前端来,到时自然竭力鼓吹。M1官方网站www.emuhype.com(也是3D街机模拟器ZINC和SYSTEM32模拟器MODELER的站台)不过它的官方主页有时很难连上,速度也很慢,需要下载的话建议去国内模拟器网站www.emu-zone.net找下载。程序员R. Belmont的进度报告http://rbelmont.nm.ru/ M1可以直接播放街机ROM听原汁原味的街机音乐,那有没有类似的软件可以直接播放PS和PS2游戏的音乐呢?请关注下期蜘蛛的另一篇特别报告。



次时代的尖兵——3DO主机简介

1993年SFC借助高质量的游戏横扫全球市场,取得了压倒性的胜利,眼红利润可观的游戏市场的可不止SONY和SEGA。很多人都看到游戏机硬件升级的时候就要到来,正好是竞争王位的时机,哈佛毕业的EA老板特里普·霍金斯就是其中一位,他凭借其影响力拉来了家电巨头松下公司的母公司Matsushita、媒体帝国时代华纳、通信业大鳄美国电报电话公司、影业骄子美国环球影业公司、被《福布斯》杂志评为最佳风险投资商的考菲尔德及拜尔斯创投公司等一众大佬共同出资创建了3DO,霍金斯自己出任首席执行官。如此豪华的股东阵容堪称梦之队,当年次时代战争时还有哪一台主机的后台有3DO这么硬? 1993年3月,3DO股票在纳斯达克上市成功,市值达3亿美元,霍金斯雄心勃勃:“自印刷术出现以来,还没有什么其他新技术可以像3DO这样刺激人类的思维。”

3DO仗着自己背景颇深,藐视以前赔本卖硬件,靠软件授权金盈利的TV GAME通行模式,走的是传统家电的路线:自己并不生产主机,而是制定一个业界通用的游戏主机规格,只要向3DO公司交付授权金得到授权就可以生产兼容3DO规格的系统,以硬件销售获取利润(注1)。这一特征与DVD联盟推出DVD标准,并通过授权允许其他家电厂商生产DVD机非常接近。由此可见很多人认为是松下推出了3DO是半个误解:松下只是根据授权推出了3DO硬件,主机仍然是由美国的3DO推出的。当然,由于松下与3DO有共同的母公司,名气又比3DO大的多,还生产了大部分硬件,被视为3DO的代言人也是正常的。还有一种说法是3DO的名字来自VIDEO—AUDIO—3D(视频、

音频和3D),其实不然,3DO的寓意是继VIDEO和AUDIO之后的第三种“DO”。其硬件由股东之一的NTG设计完成,以高质量的影像回放为目标,并没有3D处理功能,但可以和各种外设连接,使3DO成为家庭娱乐的中心。此外,借助CD的大容量可以轻松成为百科全书之类的资料库的理想平台,教育软件的开发也是3DO的重要目标之一。开发环境也平易近人,一台苹果机就可以开发,开发完成后3DO不作软件内容质量审查,只负责验证在各个机型上的兼容性。软件开发授权金是每份3美元另加1美元广告和硬件基金,有人打趣说3DO代表“3 Dollars Only”。有近700家公司获得授权开发3DO游戏,较著名的有EA、Origin、Virgin Games、Konami、Capcom、Interplay和Microprose。最终200多家公司的游戏推向了市场。业界见其来势汹汹,纷纷将其视为假想敌,王座上的任天堂虽然一向嘴硬,但这回对手看起来着实吓人,心里不免发毛。



经过一系列炒做与造势之后,3DO带着很多“第一”上市了:第一个采用CD光驱作为标准媒体的32位游戏机,第一个发售的次时代主机,第一台可以播放VCD的游戏主机……这也被业界公认为次时代的开端。接下来是每次大家提到游戏主机定价策略的时候都要引以为戒的一页历史:1993年10月7日在3DO正式在美国销售,售价699.99美元;1994年3月20日登陆日本,发售定价54800日元。谁能料到3DO尽管名头响亮,设想中应该一呼百应,实际上根本不是那回事。主打软件不过是《D之食桌》、《侍

魂》和《超级16人街霸》之类，以美式游戏居多，在RPG横行的日本日子自然不好过。很多原来在PC98上制作成人游戏的公司纷纷移师3DO，主机形象也受到连累。3DO本身的致命伤是缺乏必玩的大作，所谓的电影化只能看个新鲜，玩家根本不买帐。不利因素还有价格过于高昂；SS、PS先期放出的炫目3D图像演示又吸引了不少眼球，发售以后游戏市场3DO基本上就靠边站了，竞争对手都暗暗松了口气。原本美国电话电报公司已有开发3DO专用Modem联网的计划，东芝也已经取得授权准备推出车载型，可市场形势实在说不过去，这两个计划都被取消了。3DO在日本国内推定销量只有可怜的72万台，在欧洲市场估计只有5万到7.5万台的销量。(注2)

待苦苦挣扎到1995年，只见大势已去，3DO于5月19日公布了据说得到世嘉和飞利浦的协作的后继机种M2。至此，3DO阵营连另一劲敌N64的影子都没看到就已认输。M2针对3DO没有3D处理能力的缺陷，用一块摩托罗拉的64位RISC POWER PC 602作为主CPU，多边形处理能力达到峰值100万/秒，是PS的3倍。后来松下从3DO公司手里买下M2主机标准。1997年，松下看到PS阵营在《最终幻想VII》的率领下一路高歌猛进，淹没了整个游戏市场，SONY加冕已成定局，若推出M2只不过是让老对手多羞辱自己一次，只好在M2已有数款游戏开发完成的情况下强咽下这口恶气，很识趣地于7月3日宣布放弃M2计划(注3)。有了3DO作为反面教材，再无人动过主机发售初期就以硬件牟取利润的念头。自3DO一役，松下就背上了“不懂游戏市场规则”的恶名进入游戏史，到现在也就是生产NGC兼容主机。至于3DO，学贼了，再也不干劳什子敢为天下先的事，老老实实地按照业界惯例收购有实力的制作小组，在各大平台上发行已经成名的游戏。其中最著名的当属国内也很有名气的“《魔法门》系列”和“《玩具兵》系列”。

截稿前惊闻3DO公司股票已于5月21日中止交易，向法院申请破产保护，不由得感叹世事无常，如果一切都已不可挽回，只希望玩家喜爱的游戏能够继续存在。云起云灭，游戏不死。

3DO主要规格:

CPU: 32Bit ARM60 RISC, 主频 12.5MHz (处理能力相当于 25MHz 的 68030)。

图形芯片: 25MHz 32bit 定制RISC 芯片 × 2。

全屏显示 24 位真彩的动画，具备材质贴图功能；NTG 专门开发的 32 位多任务操作系统。

内存: 2MB 显存: 1MB 2 倍速光驱

分辨率: 内部 320 × 240 或 320 × 480 经过反锯齿处理以后在屏幕上以 640 × 480 的分辨率显示。

最大发色数: 1670 万，同时显现 32000 色。

音源: 16-bit、44.1KHz 立体声、CD 音质、32CH PCM 音源。

其他: 内置 32kb SRAM 存储游戏，最多以菊花链的形式连接 8 个外设。

注1: 有日本松下、三洋、韩国金星 (LG 的子公司) 和三星获得授权生产 3DO 主机。金星在美国发售的版本和松下的版本加了解压卡以后可以看VCD。三星的主机未正式发售。

新加坡创新 (没错，就是生产声霸卡的 Creative Lab) 出品了用于 PC 机的 3DO BLASTER 卡，插在 ISA 插槽上就可以在 PC 机上玩 3DO 游戏，这款产品仅在美国和亚洲的少数地区短期地销售过。

其他得到授权的公司有: 雅达利、EA 和美国激光游戏公司的街机部门推出了 3DO 的互换街机基板。

科学亚特兰大公司 (位列《福布斯》白金 400 榜的 IT 公司) 将 3DO 作为电视机顶盒进行了试运行。

可见 3DO 的被授权人没有泛泛之辈，都是叫得响的主儿。各个公司的产品都只是兼容 3DO 规格，至于各种配置、接口和其他扩展功能则各自决定。几乎所有的 3DO 主机都是兼容的，在美国发售的主机上可以运行绝大部分日版游戏。

注2: 3DO 无权公布得到授权的生产商的发售数量，所以全球市场一共卖了多少一直是一个商业秘密。(不会是卖得太少，羞于启口的遁词吧。)

注3: 开发完成的游戏中最受瞩目的是胖子饭野贤治的《D之食桌2》。

MAME 的工作进度中。不谦虚地插一句，蜘蛛是诸编辑公认的找碴达人，抓BUG可是蜘蛛吃饭的功夫，这也是在下笔名的由来。好了，那大家什么时候可以玩上呢？打击大家一下，IGS公司的基板加密是非常强的，这就看Nebula的作者Eisemi何时完成对加密芯片的模拟了。MAME下一正式升级版的大餐应是《电精》1代的模拟。有了2代的愉快体验，蜘蛛很乐意看到1代也进入MAME这个大家庭。

模拟通告

文: 蜘蛛

3DO 模拟器 FREEDO 亮相了!

前一段时间模拟器简直要淡出鸟来，幸亏3DO出来救场。原以为这个模拟器会与其他次时代模拟器一样，最初能看看BIOS的画面，过了不久进入游戏，后来是可以缓慢爬行，接下来玩家又欢呼终于支持了声音，等大家的CPU和内存升了N级之后总算可以忍受其速度，之间穿插着中止与复活，各个模拟器作者互相指责盗窃源代码之类的悲剧(或曰闹剧)，最后是一大堆莫名其妙的功能和选项(其实是蜘蛛搞不懂的缘故啦)，结果FREEDO并非如此。作者awright69因为老婆很喜欢玩3DO的游戏决定写一个3DO模拟器(模范老公啊)，又加上日本和俄罗斯高手相助，第一个公开测试版本就有不错的完成度。3DO核心的模拟基本完成，只是欠缺一些对速度的优化，大多数游戏都可以运行，区别只是速度快慢。缺点是无法改变键位设定，只支持1P游戏。记得之前只玩过FC的蜘蛛第一次看到3DO的游戏《疯狗》时仿佛原始人看见了UFO，定住了好半天，以为电玩杂志上竭力鼓吹的游戏电影化就是这样了。强力推荐多边形心中的小岛秀夫成名作《Police Nauts Pro Stadium》。

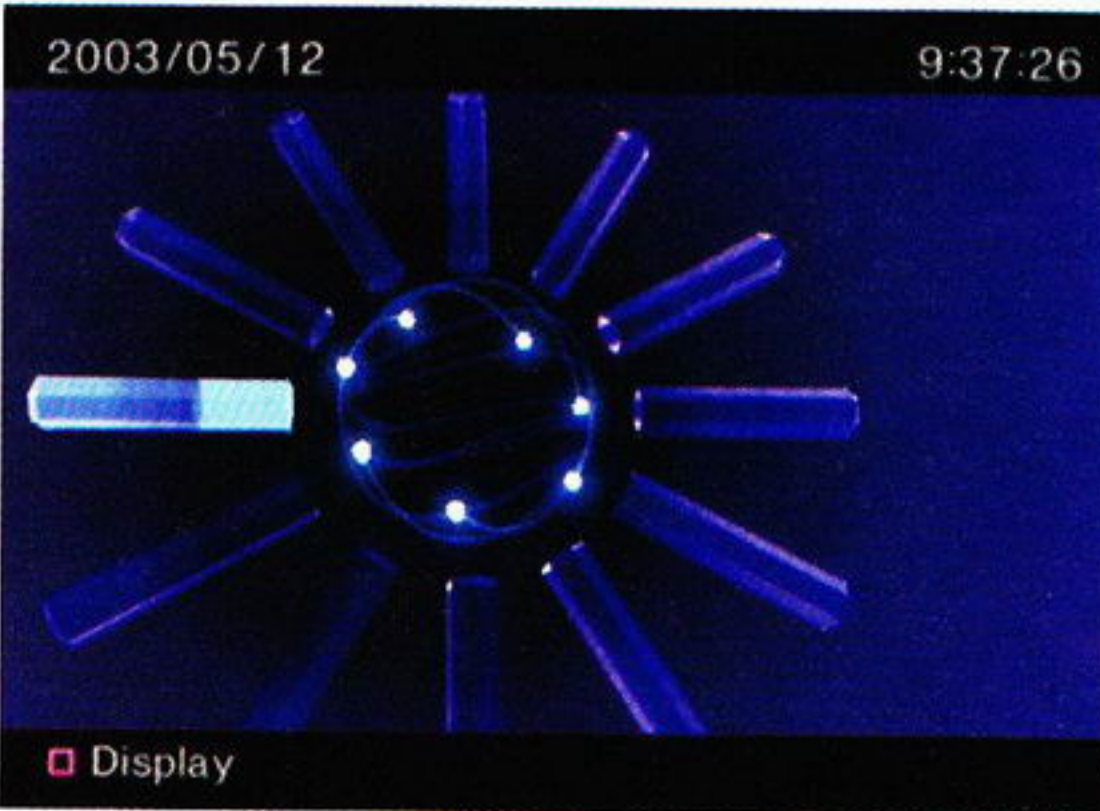
差不多每期都有的MAME时间又到啦！MAME换由老好人HAZE发布以后风格随之大变，接着0.68版马上又发布了旨在修正错误的0.69、0.69a和0.69b版。以最快的速度发布新版的意义倒不是说玩家可以马上玩上最新被模拟的游戏，而是各个程序员都可以立即拿到最新的进度以避免重复劳动并且把自己的进度加进去，各种不完善的地方也可以尽快得到修正。说实话MAME这么快发布还真不习惯，蜘蛛原来是对着更新报告边流口水边写通告，现在是拿到了新版再去看网站有什么新东西——还是有好消息啊(多边形：一提到MAME你就JJYY，八卦够了没有)。我虽然不是《七龙珠》迷，但其人气冲天我可知道。《七龙珠Z》现在被新版MAME完美支持了，蜘蛛不敢不报。宝岛台湾的IGS公司除了《三国战纪》之外还有很多说得过去的作品，比如蜘蛛非常喜欢的《大家来找碴》也出现在



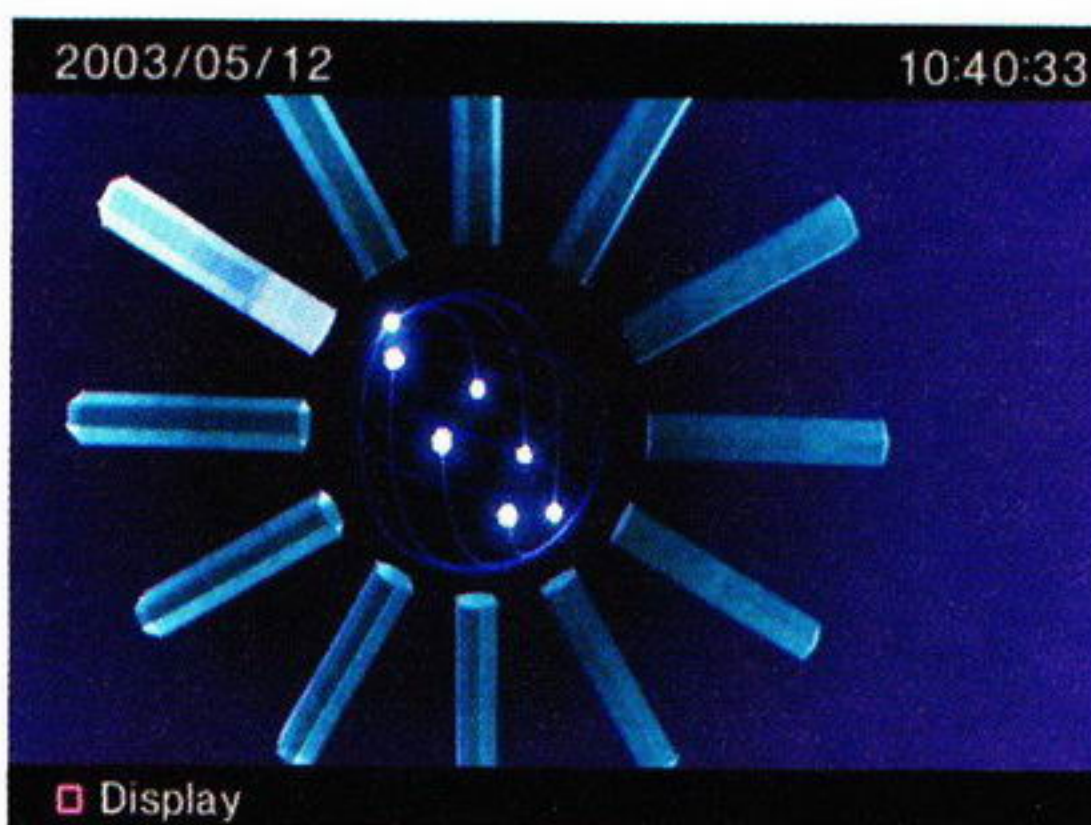
有关 PS2 的豆知识

一位署名为Ilovedd的读者来信告诉我们他的一个发现，多边形觉得很有意思，特拿来与各位分享：

说来惭愧，我玩PS2已有一年多了，但前两天才发现原来PS2系统设置画面里的那12个柱体原来是个时钟，时针是发光的那个柱体，柱体随着时间的推移慢慢变暗，直到下一小时下一根柱子就会变亮。其实以前一直在想这个问题，只怪自己没有仔细观察，



▲现在是北京时间9:37:26。



▲北京时间10:40:33时的变化。

所以直到今天才发现，不过我也从来没有在杂志或网络上看到有人提到过。那个画面应该是PS2实时演算出来的吧，而柱体上的光源是从中间的7个光球上射过来的。从这点上我更觉得SCE在设计PS2时所下的工夫有多深，在一些细节的处理上真的很强，整个PS2就像是一件艺术品，您觉得呢？

土星模拟器GiriGiri Project全接触

文：游戏冲击波 Pluto_Shi

土星——作为当年PS最强大的对手之一，长久以来因流行度（主要指欧美）和技术方面的原因，其模拟器一直不能让玩家满意，Satan、SSF等先驱一个个倒下，Satourne、SSE还在苦苦支撑，直到GiriGiri Project的出现，由于第一个版本就有极高的完成度，并基本模拟了土星的主CPU SH2，使得GiriGiri被一心想向PC领域发展的SEGA看好并收购，成为SEGA的官方模拟器。在SEGA的技术支持下很快就达到商业模拟器的标准，SEGA将GiriGiri Project改名为Cyber Disc并作为商业软件出售，使付费的玩家可以使用它来玩土星游戏，但是价格对我们来说还是下底。

当然，道高一尺魔高一丈，Cyber Disc很快就被俄罗斯著名黑客Gavionne破解并公开。（因为那些黑客，此模拟器才会普及。）

因为GiriGiri界面为日文，为了方便大家使用，我将此模拟器作了汉化，并且已经内置日版的BIOS，最新版本的Games.dat和下面将要介绍的前端，文件大小约为1.5MB。

GiriGiri需要DirectX 8.0以上版本支持，DirectX 8.1b文件大小约为11MB。注意最好不要安装DirectX 9.0，原因后述。

模拟器所需配置：至少P III 1G以上的CPU，256MB内存，TNT2 16MB以上的显卡。这样的配置可以运行部分游戏，但是速度很慢；要想流畅运行，建议至少2G以上的CPU，512MB内存，GeForce3 / 镭9100 64MB以上的显卡。

GiriGiri需要土星的BIOS，现在网上流行的有两种，日版土星和V土星的，除了开机画面稍有差别基本没什么不同，我的汉化版里附带的是日版BIOS。

运行GLaunch.exe，在这里需要注意的是：如果您使用的是日文版的模拟器的话，“显示设定”这个按钮和有关的菜单是看不到的。这是因为里面某些功能可能会造成兼容性问题，而使某些游戏无法运行或出错，因此作者屏蔽了这个按钮。您在这里看到是因为我将程序修改而解除了屏蔽的缘故。为使那些无法使用我的汉化版的朋友也可以使用这些功能，我将不修改程序直接使用这些功能的方法告诉大家。

用记事本打开GiriGiri目录下的SSL6.ini

[VIDEO]

NBG0=?

NBG1=?

NBG2=?

NBG3=?

RBG0=?

RBG1=?

VDP1=?

以上几行分别对应上图中的相应内容，只须将“=”后面的“?”换成“TRUE”即可强制打开这些功能，是不是很简单？

模拟器的分辨率一般来说设为640x480即可，机器好的话可以设为800x600，要知道分辨率越高游戏运行速度越慢，所以不要轻易尝试1280x1024或更

高……（什么？你有3G的CPU+幻日512？那当我说……）

点控制器设定会进入相关界面，上面是选择键盘或手柄，下面是按键设定，相信大家一看就会，就不多说了。别忘了先装好手柄驱动。

因为是破解版，GiriGiri的使用比较麻烦，模拟器只支持CUE/BIN格式的光盘镜像，并且在Win98/Me下不支持多光驱，于是有许多方便玩家使用的前端出现，目前最好的是MIC的GiriGiri Loader，最新版本为0.72b，除了有运行光盘、运行镜象、改变区域码等功能外还有查看ISO/CUE信息、转换ISO+WAVE到CUE+ISO/BIN等独有的功能。

运行Loader.exe，Run下的Run CD就是直接运行土星游戏光盘，这可比GiriGiri要做成镜象方便多了。第二项Run CUE/BIN是运行游戏光盘镜象，GiriGiri运行镜象需要自己写TOC，很麻烦，这个功能根本不需要。Run Last CUE/BIN是运行你上次玩的镜象。

Configuration里是一些非常方便的功能，Resolution是改变分辨率，和GLaunch主界面那个差不多。Region是改变区域码，什么是区域码？说白了就是类似DVD分区码之类的东西，一个游戏可能有日版、美版、欧版等N个版本，区域码不正确时可能会无法运行或出错。建议把里面第一项Auto Select with CUE/BIN选中。

有时可能需要手动修改，用记事本打开GiriGiri目录下的Base.ini，把里面AREA=?的“?”换成想要的值就可以了。（“?”的具体含义：1为日版，2为台湾版，4为美版，5为巴西版，12为欧版。）

CD-ROM是选择光驱，因为机器上有可能不止一台光驱或安装了虚拟光驱，而GiriGiri在Win98/Me下不支持多光驱，这个功能就是对应这些问题的。要注意Run CD这个功能就是需要事先选好光驱才能正确使用。

Keyboard是设定按键，和GLaunch的控制器设定差不多，不过只能设定1P的按键，而且只支持键盘，希望后续版本能改进。

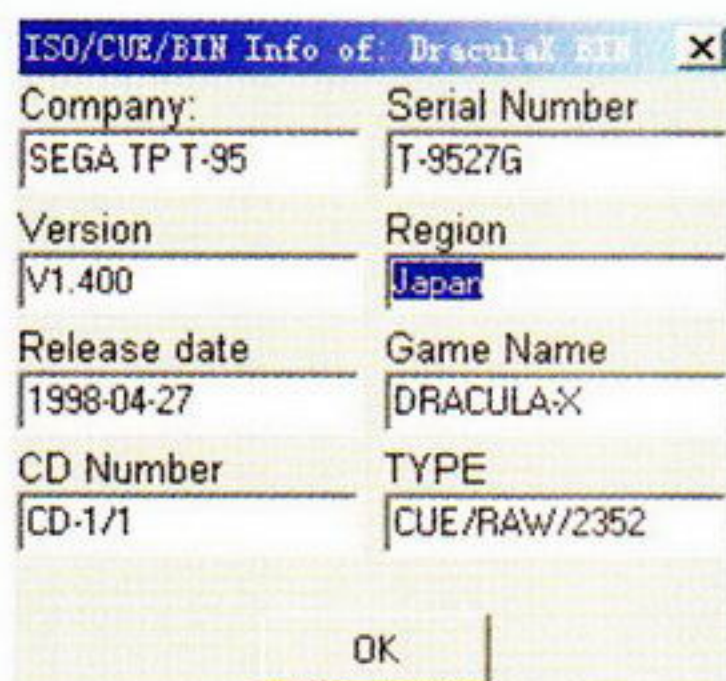
Others里是一些

很常用的功能，SEGA SATURN ISO/CUE Info是检测游戏镜象的信息，比如一个游戏不知道应该用哪个区域码，就可以使用这个功能。

Conversion ISO+WAVE -> CUE+ISO (2048) 和

Conversion ISO+WAVE -> CUE+BIN (2352) 是转换合并镜象格式的功能，有时候我们在网上下的游戏镜象，程序部分和音轨部分是分开的，因为

WAVE格式的音轨普遍比较大，所以一般是将WAVE压缩成MP3提供下载，下载后再将MP3转换成WAVE并且根据音轨长度写出对应的CUE，一般玩家可能对此束手无策，这个功能就是自动写出



▲这是《恶魔城 月下夜想曲》的Info，可以看到应该使用日版区域码。

对应的CUE，根本不需要玩家操心，只需要按提示选择ISO和WAVE就可以了。CUE+ISO和CUE+BIN是两种格式，用哪种都可以。

Process ONLY ISO是只运行ISO，这样如果游戏有CD音轨（比如《月下X》）而你使用上面的合并功能的话，只运行程序部分也是可以玩的，但是后果就是听不到背景音乐了。

最后一项Force Region to Japan建议选中，这样大部分日版游戏都不用你担心区域码的问题。

如果运行游戏出现如下图的提示，说明你的声卡不支持DirectSound，一般不影响游戏运行，不过某些板载或型号比较旧的声卡可能会出现爆音的情况，请安装DirectX 8.1b试试，一般都能够解决。

如果运行游戏出现如右图的提示，说明你的机器有不止一台光驱，解决方法有禁用不使用的的光驱或直接使用前端。

虽然GiriGiri Loader支持直接运行土星游戏光盘，但还是强烈建议将游戏制作成镜象运行，你会明显感觉到读盘速度的提高。制作镜象建议用CloneCD，可以从<http://www.onlinedown.net/clonecd.htm>下载，文件大小约为3MB。

CloneCD的使用方法非常简单，安装后运行CloneCD.exe，放入你要镜象的游戏盘后点第一个按钮并一直点“下一步”即可，CloneCD会自动生成GiriGiri和Loader支持的CUE文件。



▲熟悉的土星开机画面

▲熟悉的九星连珠

GiriGiri真是一个不错模拟器，但是世上没有完美的事情，它也有一个致命的缺点，就是需要的机器配置太高，以800×600分辨率下的《恶魔城》为例：1G的CPU运行大部分游戏时速度只有10~20fps，几乎无法忍受；2G的CPU运行游戏时速度大约是30fps，基本可以接受，但是遇到特别复杂的画面还是能明显感觉到延迟；经测试，要想流畅运行至少需要3G的CPU……另外因为WinXP本身就是吃机器的大户，建议机器不是特别“超级”的朋友还是别在WinXP下运行。

有一个小问题，如果CPU为P4，在切换窗口/全屏显示模式时会黑屏并停顿两秒，基本不影响正常使用。AthlonXP并无此现象，原因不明。

小技巧：

1. 和真土星一样，A+B+C+Start，立刻回到九星连珠的画面。

2. 鼠标左键单击游戏画面主窗口可以切换窗口/全屏的显示方式。

3. 游戏记录文件是存放在你的

Windows目录下的Profiles\Saturn目录里的，重装Windows时可不要把凝聚着你心血的记录一起删掉哦！



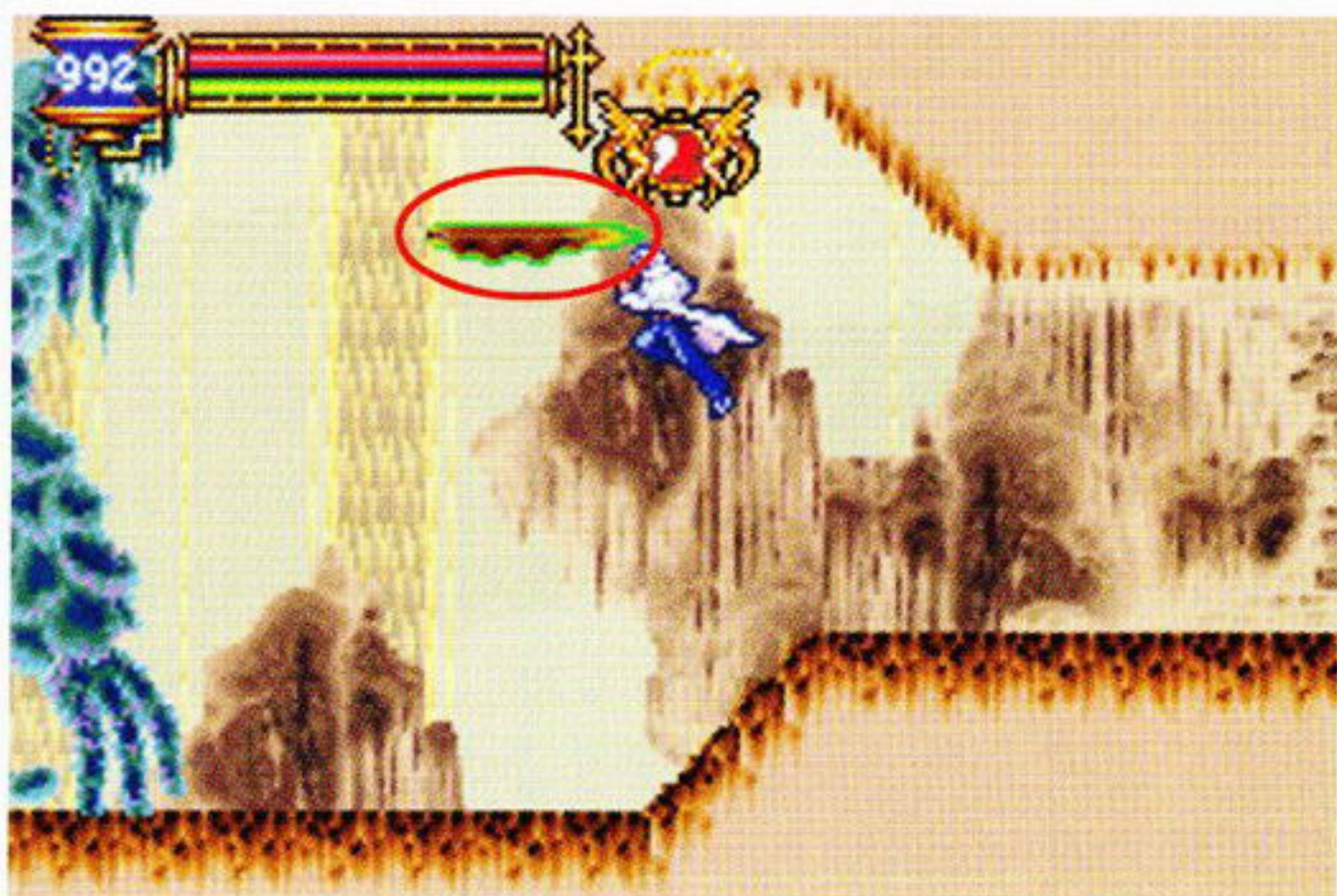
▲终于可以用电脑玩《月下X》了。

问题小卖部



紧急问题: GBA《恶魔城 晓月圆舞曲》的82号、102号怪物是什么啊?在那里可以找到呢?我的《晓月圆舞曲》已经练到了99级通关,但为什么BOSS RUSH中只有40级?难道我白练了吗?(许多读者)

LIK: 82号怪物“空鱼”在地下水域出没,有时候你会在画面上方看到一道白光闪过,那就是它的身影。因为它的移动速度相当快,你只有使用“时间静止”(41号魂)来减缓它的移动速度(并不能完全定住它的移动),然后便可打掉它。狩猎这个怪物最合适的地点是在有那个大泥巴巨人的版面,因为右边不远就是一个存档点,可以方便地回复MP。(见下图)102号怪物钢铁巨像兵在恶魔城最上阶和混沌都有出没,普通攻击对它的伤害都是1点,其实只要使用“暗杀斗篷”(86号魂)便可对它一击必杀。在BOSS RUSH模式下主角等级固定为40级,剧情模式下等级练得再高了也是没用的。



▲这就是神秘的82号怪物“空鱼”。

多哥,你好!我有几个关于《第2次机战α》的问题希望多哥或是D·S君忙里抽闲回复我,我估计会有一部分“机战饭”跟我存在一样的疑惑。多谢多谢!

①ATOKI版WING GUNDAM的人手方法?我按杂志写的并未入手。是否五人LV170或更高,我的希罗39级,“四小强”都在34级以上。听说要希罗击坠数80以上?还要HARD难度?万望告之正确详细入手条件。②本作4条路线中,是否R男阿拉多线为全篇完美结局?因为我听说只有此线才能完美救出161。③熟练度的影响?研究中没有看到,希望下次补上。而且隐藏要素就这么多吗?④我感觉此作对地形适应性的改进较大,S性的话,

“想说爱你不容易!”小卖部情感问题第二弹

多哥,我因为喜欢游戏,支持正版,所以到现在PS2上还只有3个游戏——《MGS2》、《SRW IMPACT》和《FF X国际版》,但是对于我这个学生来说还是很难负担下去的。想去改机,但是因为已经买了3个游戏所以有点不甘心,特想中国的游戏业走向正轨,所以从我做起支持正版,而且改机后就跟以前玩PS一样游戏泛滥却玩不精了。可是现在PS2上的好游戏真的太多了,但是,MONEY的问题还是很严重的。买正版游戏对学生来说是不是不现实呢?不知道还该不该坚持继续买正版。自己安慰自己说,等PS3出了就把PS2改了,多哥,你的意见呢?(KYOUKEN)

多边形:做为一个学生,以实际行动支持正版十分难得。只是现在的正版软件价格高于国内一般人的承受能力,对于没有经济来源的学生来说正版更是一种奢侈的消费,真是“想说爱你不容易”啊!很多玩家都是从PS时代走过来的,盗版的泛滥使一部分人的游戏心态也变得浮躁起来,无论是喜欢还是不喜欢的游戏买了一大堆,但很多游戏却只是看了个片头动画就扔在一边,对于游戏渐渐失去热情的玩家可以思考一下,这种不良心态的存在是不是对于自己的游戏情结也会有不良影响呢?一些FC、MD时代的老玩家一年只买几个自己喜欢的游戏,一个游戏一玩就是几个月,对于那几个游戏,他们会全身心地投入。如果拥有这样复古的观念,有选择地进行消费,那经济压力就会大大降低。朋友之间的交换,利用多种途径进行二手软件的交易,都可以令有限的资金得到较高的利用率。那些尚未改机的玩家最好三思而后行,一旦破了金身,一时的痛快可能会换来长久的后悔哦!中国游戏业正规化任重而道远,坚持原则的各位玩家多尽一份力吧。



性能上升较前几作明显。D·S以为如何?⑤较弱的问题:用热血后的小队成员参与小队进攻时,攻击力是否为2倍?

D·S: ①ATOKI版WING GUNDAM的入手方法是在第32话完结之前,5位WING高达成员希罗(ヒイロ)、迪奥(ディオ)、卡多鲁(カトル)、多洛华(トロワ)和张五飞的平均LV在34或以上,那么在过关之后便会自动取得。编辑部中的多位小编都是这样得到的。②不能以完美结局作为定论。因为本作在故事性上强调延续性,所以为了给《第3次超级机器人大会α》留下伏笔,所以有些主角的结局看来并不完美。③熟练度影响游戏的难度,难度导致登场的敌方机体的性能和数量以及机师的等级有变化,目前熟练度与隐藏要素之间的关系官方并未公布,我们将会第一时间为大家公开第一手资料。④因为在改造机体的选项中取消了“限界”的改造,所以机师对地形适应性的等级将直接影响到机体性能的发挥。⑤使用“热血”后,小队成员参与小队攻击时攻击力不会变成2倍,而只是使用者本身的攻击力增加。顺便说一下,精神指令中全小队成员通用的有“加速”、“努力”、“应援”、“幸运”、“祝福”、“友情”和“直击”。

《暗黑编年史》里,下水道里不是有个大象BOSS吗?第一次打不赢,说要造个东西然后去找大象,可我下去后却没有,我已经不知道怎么办,因为我东西造好了,但却看不见BOSS,所以希望指点一下,谢谢。(angerzy)

多边形:那只大象要用机器人才能打得赢。机器人要通过老师傅的提示,照3张相关的照片,然后用发明指令造出动力装置,把它交给老师傅,机器人就能动了。然后会发生剧情,大象就会出现,用机器人虐待之,哈哈!

敬爱的多边形大哥你好,我是UCG的一名忠实饭。我想请问:

①一天中(一次,中间不关机)玩PS2的合理时间应该是多久,也就是说能连续开机多久能达到PS2的合理工作效率?(我一般是连续开机三四个小时)

②我比较喜欢玩RPG,请问在玩过之后正常关机,游戏盘是否应该取出来,我平时不玩的时候都是在游戏不读盘的时候直接按RESET到红灯,再关电源的,一般不把盘取出来,这样做对不对?

③PS2是竖着玩好还是横着玩好?

④《星海3》里的细工道具有些带的辅助功能是气绝,这个气绝是什么意思?还有道具店里的一个什么什么DRC的酒,要一瓶18万多,好象只是补满血,它有什么其他功能啊?希望多哥尽快赐教!不胜感谢!(东丈)

多边形:①这个问题看似简单,但从科学角度分析就显得十分复杂。最大功效可以用公式计算,但这太过理论化。一般来说频繁的开机关机对于主机会有一定的损害,一次连续使用不要低于20分钟,当然连续使用也不宜过长,像你这样连续开机三四小时除了自然损耗是没有什么不妥的。不过记得每玩一个小时就休息几分钟,活动活动,身体可比主机更重要。

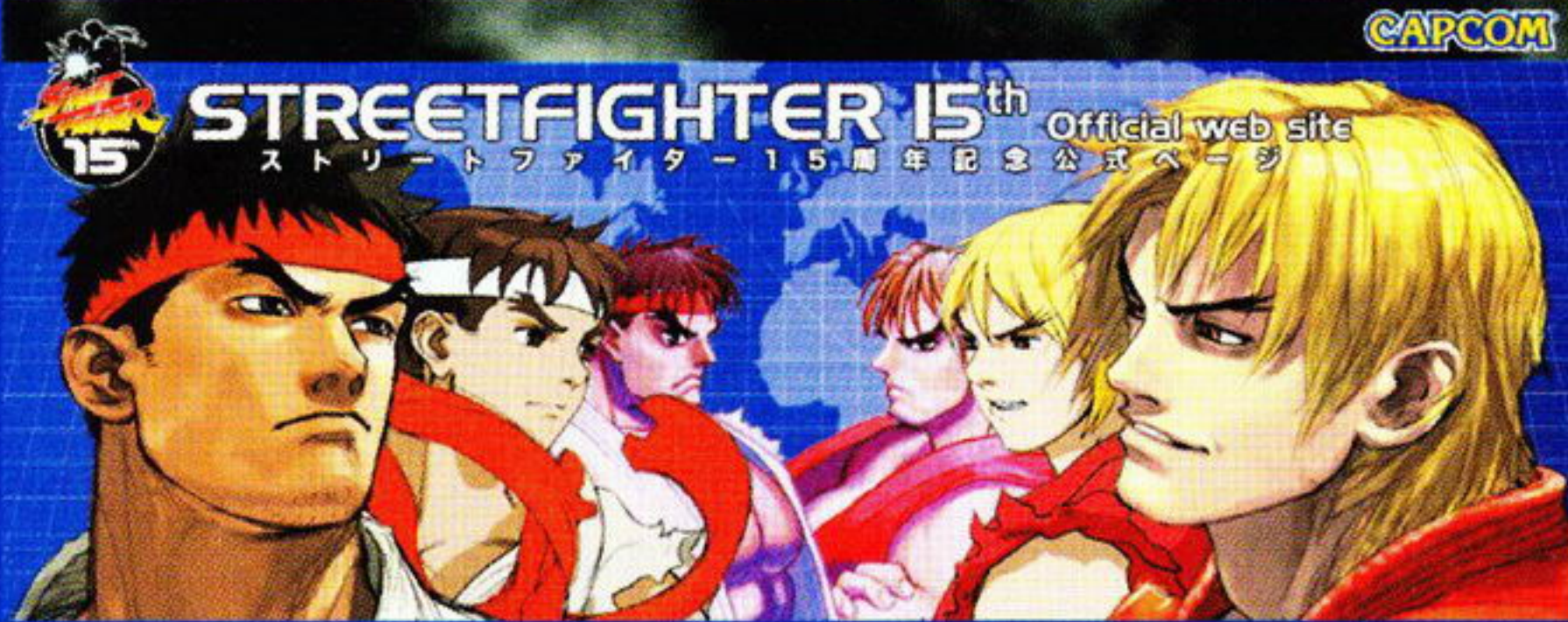
②不把碟从主机里拿出来的做法对于主机来说不会有什么影响,但如果是长时间不玩的话(一天以上),建议还是把碟拿出来,养成这样的习惯不会有什么坏处。

③这同样是个习惯问题,不会有太大影响。我个人偏向竖着放,因为占的空间会少一些,而且光头受重力影响也会减少。

④气绝是一种一时无行动的状态,一受到攻击就会恢复,不受攻击大概要三四秒后才能恢复正常。令敌人气绝后用连击数高的招式猛攻是对付强敌的有效方法。那瓶酒的特性是会随着游戏时间的增加而不断增值,不过在《星海3》里买入价和卖出价相差太多,用这瓶酒来赚钱并不可行,所以只能算是游戏中的一个搞笑设定。

‘胜负町’《街霸》诞生15周年官方纪念活动

自从1998年《街霸》在家用机上登场以来，今年已经是它15周岁的生日了。“《街霸》系列”的软件以及以“街霸”为名的相关作品在全球总计卖出了2700万套，让无数人称之为疯狂的《街霸》至今还在玩家当中保持着相当高的人气，这是让CAPCOM非常值得骄傲的事情。CAPCOM在近期会举办一系列的活动来感谢玩家对《街霸》的支持，为此CAPCOM专门开设了“STREET FIGHTER 15th Official Web Site”官方主页(www.capcom.co.jp/sf15th/)。商品化活动与主题活动会陆续展开，内容也将会逐步公布，这里就为大家介绍一下。



站点投票



在官方主页上，玩家可以对喜欢的角色和希望商品化(除了《EX》、《THE MOVIE》、“《VS》系列”)的相关物品进行投票。以下的数据截止至2003年6月6日，现在应该有不小的变化，如果各位《街霸》的FANS有兴趣，不如也去投上神圣的一票。(注：为了体现票选的公正与合理性，一个IP一天只能投1票。)我们可以看到，在角色人气榜上，元祖女性格斗家——春丽以数倍于第2名的选票压倒性地占领了第1位的宝座，看来其地位难以撼动；而商品化方面传统的设定资料集总能受到多数玩家的青睐，不过在前几位中也有些五花八门、闻所未闻的东西，日本玩家的“恶趣味”也可见一斑。(笑)而且6月6日18点45分，商品化项目有了大幅变化，这也是商品化调查的第3次更新了，具体内容就留给大家自己去看吧。

角色人气榜

顺位	投票数	项目
1位	2496票	春丽(SF II)
2位	556票	隆(SF II)
3位	372票	樱(ZERO)
4位	305票	卡琳(ZERO)
5位	299票	桑吉尔夫(SF II)
6位	253票	肯(SF II)
7位	238票	巴洛克(SF II)
8位	219票	春丽(SF III)
8位	219票	豪鬼(SF II)
10位	216票	那什(ZERO)
10位	216票	MAKOTO(SF III)
12位	207票	古烈(SF II)
13位	203票	息吹(SF III)
14位	175票	隆(SF III)
15位	170票	ALEX(SF III)
16位	160票	雷米(SF III)
17位	158票	嘉美(SF II)
18位	130票	米加(ZERO)
19位	117票	凯(ZERO)
20位	113票	达尔锡姆(SF II)

商品化调查

顺位	投票数	项目
1位	727票	“《街霸》系列”设定资料集
2位	348票	至今为止的《街霸》全国大会的录像带
3位	292票	最终原子浴巾
4位	208票	瓶盖模型
5位	189票	《街霸II》动画《复活的藤原京DVD》
6位	163票	春丽等身大模型
7位	150票	《街霸》原画集
8位	145票	专用摇杆
9位	130票	桌上TOP装饰品集(对应最新OS)
10位	125票	达尔锡姆打火机
11位	75票	龙卷旋风机
12位	71票	巴洛克的爪子与假面套装
13位	57票	世界手表(带语音)
14位	40票	体力测定器
15位	32票	各个角色的皮带
16位	30票	桑吉尔夫螺丝刀
17位	28票	维加的套装
18位	26票	罗丝的围巾
18位	26票	KUBRICK
20位	21票	《街霸》框体带

大型纪念活动

《街霸》音乐REMIX & ARRANGE 音乐会



拥有个性必杀技的角色以及崭新系统，创立格斗游戏历史的CAPCOM人气格斗游戏“《街霸》系列”，今年迎来了15岁的生日，为了以示纪念，将要举行一场充满创意、别具风格的《街霸》音乐REMIX & ARRANGE的音乐会。评选出来的优秀曲目

预定将会收录在纪念CD《Street Fighter VS Street Musioian》(暂名)里面。此次征集范围非常广泛，从主题音乐到BGM混音都可以。这对于普通玩家来说似乎太过专业了，不过既然会有纪念CD出现，那还是应该关注一下。

征集时间：2003年5月1日~2003年6月30日

课题曲目：以《街霸II》的乐曲为对象。(隆的主题曲、布兰卡的主题曲、古烈的主题曲、春丽的主题曲、本田的主题曲、肯的主题曲、桑吉尔夫的主题曲、达尔锡姆的主题曲、拜森的主题曲、巴洛克的主题曲、沙盖特的主题曲、维加的主题曲、标题DEMO、END曲)

征集方法：(1) 邮寄 (2) 网络征集

注意事项：全课题曲目都属于CAPCOM的著作，不能用于编曲以外的用途；征集的CD或MD不予退还；征集曲目不会在网上登录、公开，只会在muzie网上发表其中的优秀曲目。

《街霸》15周年原画展



为了纪念《街霸》诞生15周年，CAPCOM将举办《街霸》的原画展览。展出的作品包括15年中CAPCOM画师们所绘制的非常精美的原画，从铅笔概念图到最新的数码画都有，大家可以从中体会到CAPCOM设计工作者的理念精髓。另外，

展出的作品中还包括游戏的封面、海报。新老FANS都能从这些原画中看到《街霸》的历史变迁，体会原画的艺术魅力。在展出当天还会展示当时的开发小组以及设计者资料及游戏的影像，当然还有一些角色的小玩具了，可谓吸引力满点啊！(胜负师和诸位FANS一样只能干流口水，希望有机会获得会场的资料，到时再为大家详细介绍)

召开时期：2003年6月13日~2003年6月15日

召开时间：10:00~20:00

会场：秋叶原AZOBITCITY8号街(8楼)

主办：AZOBITCITY、Gofa

协力：CAPCOM, COSPA, ES ENTERTAINMENT

《街霸》15周年纪念！COSPLAY大征集！



mizuno miki

这种纪念性的活动怎么能少得了COSPLAY呢？所以，这次CAPCOM干脆来了个官方的COSPLAY征集，这对于COSPLAY文化极为发达的日本来说也将是一次颇具意义的活动。只要在2003年5月23日到2003年12月期间，随时都可以参加。被选中的COSPLAYER每月都会在《街霸》的网站上介绍数名，另外还计划在介绍的人当中选出“最佳角色奖”等奖项。个人预测，春

丽依然会是扮演及获奖的大热门。

征集方法：E-mail征集，邮寄征集，店頭征集。



邪魔院



邪魔天使与他愉快的伙伴们

“皆(みな)さん、こんにちは、美(うつく)しい張(ちょう)コウさまです。おほほほほほ！あのばか邪魔天使(じゃまてんし)は……”(大家好，我是美丽的张大人。哦呵呵呵呵呵呵……那个笨蛋邪魔天使……)

“貴様(きさま)……何(なに)言(い)ってんっすか！”(你说什么！)(一把抓过话筒，顺便踢飞某人)

“クッ、クッ、皆さん、今(いま)一匹(いっぴき)の鼠(ねずみ)の邪魔(じゃま)したせいで、迷惑(めいわく)かけてしまってますみません。ただいま、授業(じゅぎょう)に入(はい)ります。”(咳、咳，真抱歉，刚才有一只老鼠打扰了大家。现在开始上课。)

“さあ、皆さん、華麗(かれい)に勉強(べんきょう)しましょう！”(让我们华丽地学习吧！)

“貴様……”(你……)

上一次我们对体言进行了一个简单的系统的讲解，不知道大家看了后学到了什么。说实话，名词、代词、数词，在语言中应该是最基础最简单的，今天开始大家就要进入地狱般的用言世界了，哦呵呵呵呵呵呵……觉悟(かくご)がいいかな？さあ、始(はじ)めましょう！(准备好了吗？好，开始了！)

何谓用言？用言中这个“用”字表示的是“活用”即变化的意思。之前我们所讲的体言是无活用的“独立词”；而用言呢，是表示事物的动作、存在、性质、状态等属性及其叙述性的有活用的独立词。这里的“活用”当然就是指说话人根据叙述的要求，除了直接使用用言并依靠其词尾变化外，还可以借助于助词、助动词等附属词来完成叙述的目的。比如行(い)きます，其实是行く为了接叮咛助动词ます进行了活用；而美しかった，就是形容词美しい为了接过去助动词た进行了活用。

OK，今天我们要讲的就是形容词了。

形容词从词的意义上来讲，是表示客观事物的性质、状态等主观的感情和感觉，在句子中作谓语、定语或状语。

例如：可愛(かわい)い猫太(ねこた)ちゃん。(可爱的猫太)(猫太：嗯？怎么说到我身上来了？邪魔：没办法，我对可爱的东西就是没抵抗力……)这里的可愛(かわい)い就作的是定语；俺(おれ)は怖(こわ)いのか。(我可怕吗？)这里的怖(こわ)い作的就是谓语了。

形容词的活用

形容词有活用的部分叫词尾，无活用的部分叫词干，也就是说活用是在い上。下面让我们来看看形容词的活用表：

词例	词干	未然形	连用形	终止	连体	假定
明(あか)るい	明る	明るから	明るかつ、明るく	明るい	明るい	明るけれ

未然形

未然形只表示推测，在から后续う。例如：よからう、かかってこい！(好，来吧！)

连用形

在接过去助动词た时，就将い活用为かつ，例如：楽(たの)しかったわ、またおいでね。(真高兴，下次再来吧)；另



主持人：邪魔天使
一种活用是将い活用为く，后续其他用言。例如：俺、必(かなら)ず強(つよ)くなる。(我一定要变强)

终止形

当然就是表示句子的完结啦。例如：夏侯淵(かこうえん)様は勇(いさま)しい。(夏侯渊大人很勇猛)

连体形

顾名思义，就是连接体言。现代日语形容词的终止形和连体形是一样的，后面直接接体言就是。この美しい私と勝負(しょうぶ)しよう。(与美丽的我一决胜负吧)

假定形

假定形自然表假设，后续ば表条件。例如：よろしければ、そのプレステを持(も)ってきて下さい。(如果可以的话，把那台PS带来)



大家是不是在许多日剧、游戏和动画等里看到过“昭和十五年”、“大正三年”、“平成十一年”等年份呢？众所周知，自从1949年新中国建立以来，中国就不用年号纪年。但日本因为天皇制的存在，所以日本直到现在都还使用年号(该天皇在位年)与公历两种方法纪年。OK，下面我们就来看看几种日本人常用的年号与公历的换算。

明治(1868~1912)、大正(1912~1926)、昭和(1926~1989)、平成(1989~)。比如平成是从1989年开始的，那么1989年就是平成元年，平成二年就是1990。由此可以推知，明治X年就是1867+X；大正X年就是1911+X；昭和X年就是1925+X；平成X年就是1988+X……今年是2003年，2003减1988等于15，那么今年就是平成十五年。大家明白了吗？嘿嘿，这下再也不会被游戏中的日本年号纪年困惑了吧。

经典游戏台词欣赏

曾伽，这位在《第二次机战α》中人气冲天的超级系男主角，以其热血的性格深受广大玩家的喜爱。(邪魔的双眼呈心状)这次为大家献上的，就是这位热血男儿在《第二次机战α》中的热血演出。

ゼンガー・ゾンボルト、見参(けんざん)！(曾伽·赞波鲁德，驾到！)

過(あやま)ちは自分(じぶん)の手(て)で正(ただ)す！(我要用自己的手纠正错误！)

貴様に一騎討(いっきう)ちを挑(いど)む！(我向你提出单挑！)

我(われ)はゼンガー・ゾンボルト！悪(あく)を断(た)つ剣(けん)なり！(吾为曾伽·赞波鲁德！斩恶之剑！)

一意専心(いちいせんしん)！(精神集中！)

武神装攻(ぶじんそうこう)ダイゼンガー、見参！

(武神装攻大曾伽，驾到！)

舞(ま)えッ！斬艦刀(ざんかんとう)ッ！(飞舞吧！斩舰刀！)

飛(と)べ、飛燕(ひえん)のごとく！斬艦刀ッ！(飞吧，如飞燕一般！斩舰刀！)

届(とど)け！雲耀(うんよう)の速(はや)さまでッ！(去吧！到达闪电的速度！)

我(わ)が斬艦刀に……断(た)てぬものなし！(没有我的斩舰刀斩不断的東西！)

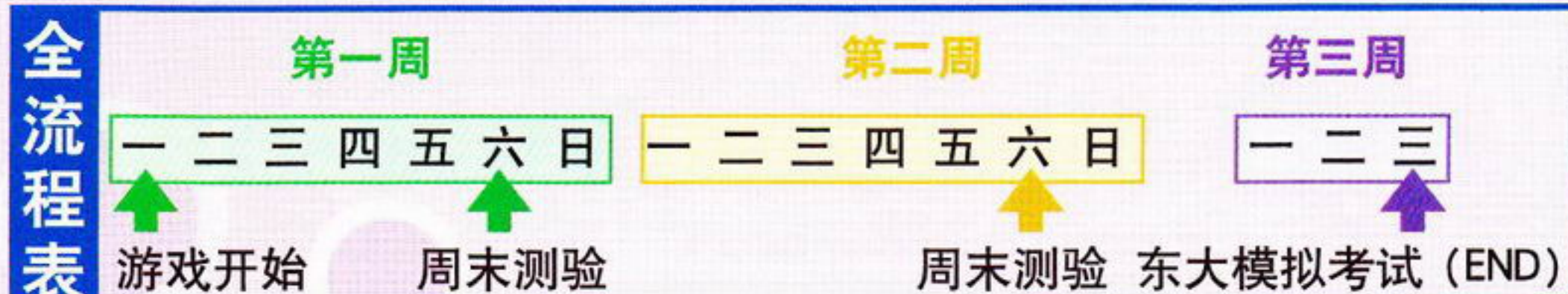


Special LOVE HINA 美妙的奇遇

PS2	KONAMI	AVG	1人
DVD-ROM	2003年5月22日发售		180KB
	只对应DS2		4800日元

游戏之流程

游戏是从秋季的“东大模拟考试”前两个星期开始的。每周的星期六，在预备校都会进行“周末测验”，所以要集中应付不擅长的科目。随着时间的流逝，选择不同的故事发展方向将导致结局产生各种变化。玩家所扮演的景太郎不仅要努力复习，更要与各位雏田庄内的MM接触引发事件，提升她们的好感度。



一日的流程

在一天的流程中，只有两次的“休息部分”以及“学习部分”的时间是可以控制的。在“休息部分”的时段内可以到雏田庄内的任何地方，触发不同的特殊事件和ACTION EVENT；而在“学习部分”的时段内就要针对比较差的科目来进行复习了。而游戏中有一项重要的数值，就是在画面右上方的“やる气”，在复习的时候“やる气”越高效果就越理想，所以在“休息部分”在培养女孩子的好感度的同时，也请尽量多储存一些“やる气”。



休息部分

在休息部分中，玩家要直接利用画面上的手型游标为景太郎决定前往的移动目标。如果发现某个地方出现女孩子走动或者停留在那里的话，可以将游标移动到该女孩子身上主动发生对话。在移动的过程中要注意画面左上角时钟的指针变化，并计算好在各地点间移动所消耗的时间。



常用2条最短路线

管理人室~更衣所: 管理人室→みつねの部屋前→北馆渡り廊下→更衣所前→更衣所

管理人室~物干し台: 管理人室→2Fロビー→2F阶段→南馆3阶→渡り廊下→物干し台

学习部分

在“休息部分”可以提升景太郎的“やる气”并培养女孩子的好感度，而在“学习部分”里有两点是需要特别注意的：第一是复习方针，玩家应该根据景太郎的状态做出相应的调整（按L1或R1进行变更）；第二是注意景太郎在复习时的状态，合理编排好需要复习的科目。



复习方针	
丁寧に	复习进行得比较缓慢，但能确实有效地提升学力（“LV.UP 确率”上升 / “勉強スピード”下降）
頑張る	连续地复习相同的科目，因集中力的高低而提升（“集中力DW 确率”上升 / “LV.UP 确率”下降）
气乐に	复习进行得比较快速，但会使集中力下降（“勉強スピード”上升 / “集中力DW 确率”下降）

ACTION EVENT 系统

1 “咔嚓咔嚓” ACTION

根据画面上指定的方向（一般是要求输入“上”和“下”）而同时上下拨动两个类比摇杆，要在限定时间内令能量槽蓄满，注意动作要快。

2 “咕噜咕噜” ACTION

根据画面上指定的旋转方向（即360度全角中的某个角度）不停地转动两个类比摇杆，并在限定时间内让数值棒上的方格到达“OK区域”之内。

3 “瞬间” ACTION

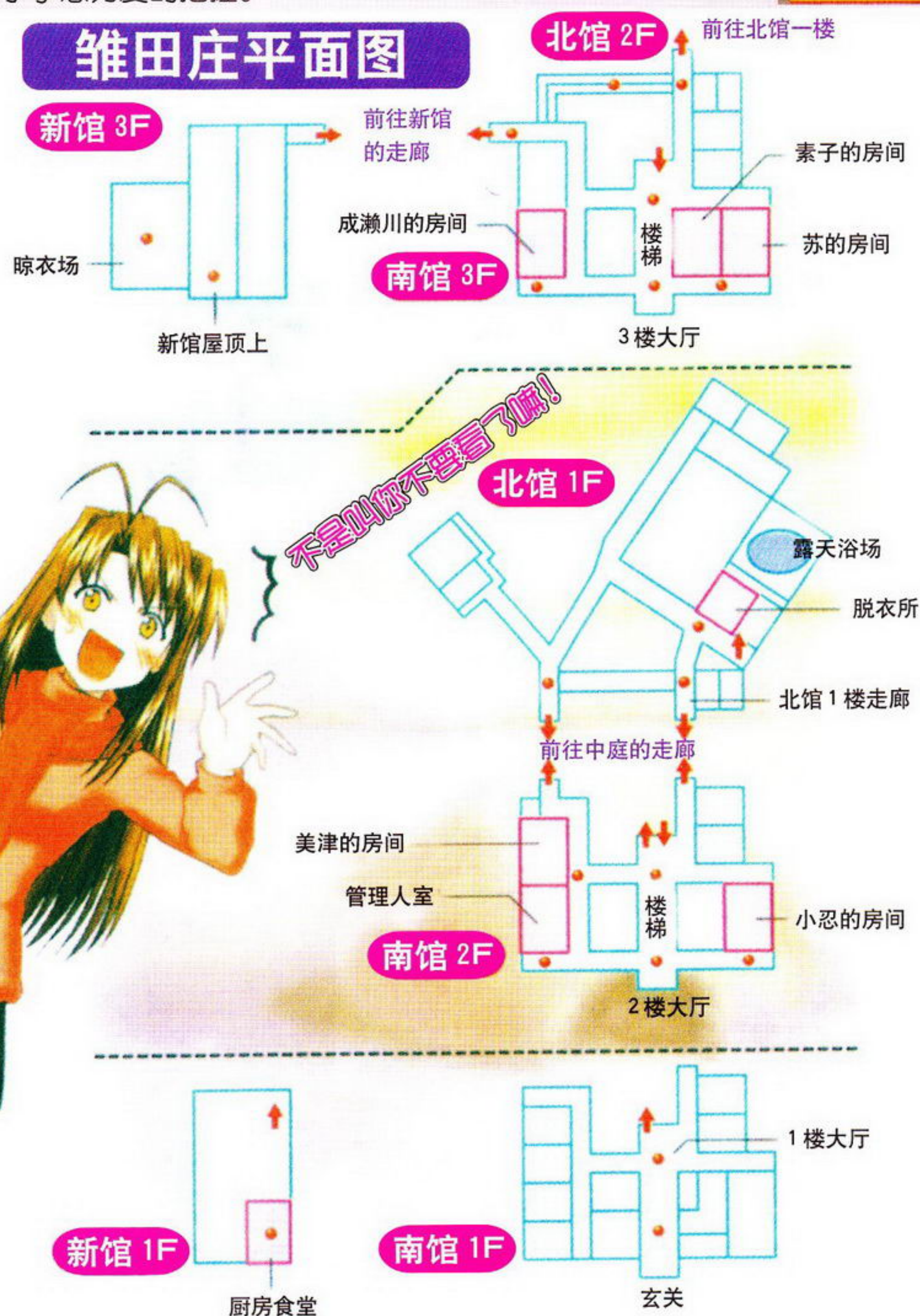
根据画面的箭头方向提示要在一瞬间同时使用两个类比摇杆做出与其指定的方向相同的操作，对反射神经的要求非常高。

4 “平衡” ACTION

要控制好手柄上的两个类比摇杆进行左右移动令心型标志能够在限定时间之内始终稳定在方框中。特别需要注意的是对于手感力度的把握。



雏田庄平面图



景太郎的状态	
状态名称	作用
勉強スピード	勉強スピード上升
LV.UP 确率	LEVEL UP CHANCE 时的确率上升
集中力DW 确率	集中力将有小幅度的下降
今日の调子	复习的状态与勉強スピード上升，集中力将有小幅度的下降
集中力	集中力上升



特典专区

PS2 DVD-ROM	KONAMI	AVG	1人
	2003年5月29日发售		108KB
			6800 日元

最终兵器彼女

对不起阿修，我变成了这种身体……
我的女朋友是最终兵器……
可是，我……

根据高桥真的著名漫画《最终兵器彼女》改编而成的PS2游戏，终于登场。在趋向毁灭的世界里，你能改变命运，拯救身为兵器的千瀨吗？

剧情简介

平凡的高中生修次和千瀨，他们像普通人一般平凡的生活，学习，交往……笨拙的两人，虽然有时也会吵架，可仍然互相体谅，努力的想得到幸福。然而，一次不经意的偶遇，使修次发现，自己的女朋友，变成了最终兵器……

故事就是在这种让人心碎的情况下开始的，爱哭，胆小，有一点点迷糊又迟钝的千瀨，转瞬之间，竟变成了左右整个世界命运的最终兵器。维系千瀨生命的是大把大把的药物，使千瀨仍保持人之心的她对修次的依恋……原作最后是以悲剧结尾，成为最终兵器的千瀨，和修次一起消失在茫茫宇宙中……但现在，你终于不必再面对这样悲哀的结局，因为KONAMI给我们创造了这个机会！改变命运的机会！

游戏系统

玩家要在故事中扮演修次，努力的提高千瀨的幸福度，这样才能使千瀨保持人类的心，也是迎接good ending的必要条件。

3大选择系统

游戏基本上是以叙述的方式来展开情节，(这就对玩家的日语水平有一定要求了，不过游戏的剧情非常感人，推荐懂日语的玩家深读。)但在重要的地方就会插入选项。这时就要小心选择，因为这些选项跟每个人的好感度是息息相关。走错一步，就有可能使你前功尽弃。

1 普通选项

在故事的进程中出现的选项，基本上起到改变角色们好感度的作用，要慎重选择才行哦。

2 画面点击选择



在这种情况下画面上会出现一个游标，玩家可以自由的点击画面上的任何东西。不过要注意点击次数是有限制的，而你所选择的结果会直接反映到接下来的故事中，起到双重的作用。

3 “心声”选择

每当这时，手柄会震动一下，仿佛代表着修次心中的纠葛。随之会出现众多浮动的选项。要注意这些选项都是有时间限制的，过后就会消失。按照长短分别是“绿→青→黄→红”，其中绿色显示时间最长，红色最短。所以此时一定要抓紧时间，来选择最好的答案。



把握物语中心的人们

修次



故事的男主角，虽然嘴巴很坏，却是真正从心底珍视千瀨的人。

千瀨

修次的女友，迷糊又胆小的普通高中女生。命运的捉弄，使她成为了最终兵器，也使她渐渐丧失了人的心。



冬美

修次的初恋，机缘巧合使她和修次没有走到一起，而一生多奇的她在最后也没有得到幸福。



随着选择的不同，千瀨的幸福度就会改变，“兵器/彼女”参数也会作出相应的变化，幸福度越高，就越接近“彼女”。反之，就倾向于“兵器”。而千瀨的态度也会有所不同。在渐渐消逝的日子里，千瀨和修次会迎来何种结局？究竟千瀨能否摆脱身为兵器的命运，成为一个真正的人。这一切，都要看你是否能让千瀨感到幸福了。

除此之外，游戏中还充斥着形形色色的人们，修次和这些人之间也存在着好感度的选择。按照玩家走向的不同，他们也会起到不同的作用。至于结果是好是坏，就看平日间你和他们相处的如何了。



这是这颗星球上，最后的恋歌……

特快专递

PS2	BROCCOLI	AVG	1人
	2003年5月15日发售		64KB
DVD-ROM	EVS (EMOTIONAL VOICE SYSTEM) 系统		6800 日元

人形电脑天使心

只是芝的人

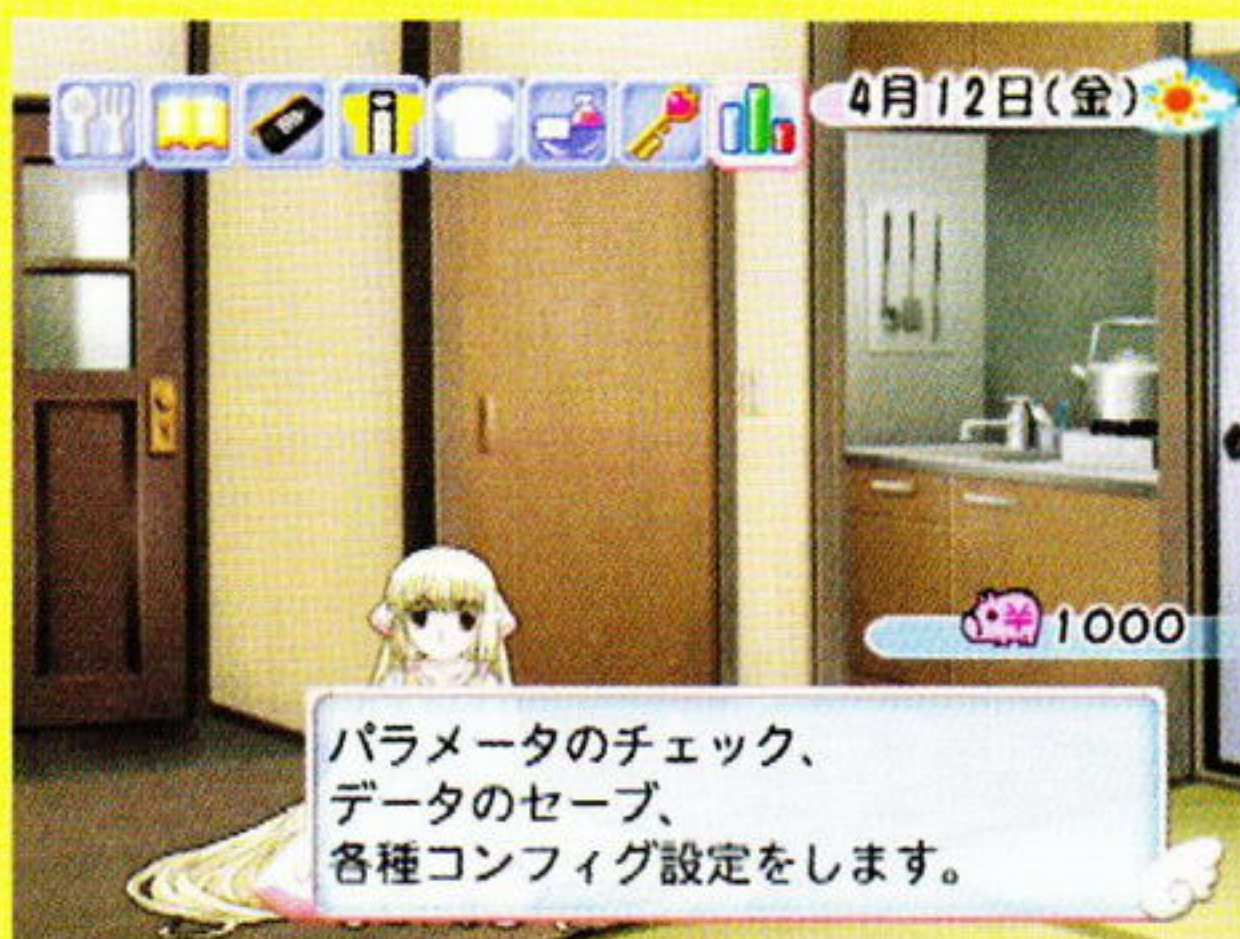


一个高考失败的乡下土包子，为了考上大学被迫前往东京进行补习；一台美丽动人的、被称为传说中的“chobits”的人形电脑，在发生了太多的事情后，被制造她的母亲丢弃在了垃圾堆中……在一个普通的夜晚，两人开始了神奇的“同居”生活。

如今，这款以人气女主角“芝”为育成对象的恋爱养成游戏终于推出了。

游戏流程

游戏主要以AVG对话的形式展开，其中也安插了大量的原著动画，使玩家能够快速融入到游戏当中。



▲只有在家休息时，才能够进行游戏记录，请大家注意。

每周初始，玩家需要制定下一周的生活安排表。每天能够做各种各样的事情，比如上补习班、在家休息、外出逛街或打工。

要注意的是，在选了上补习班、外出逛街和打工这几个计划后，在实施时会提升与该事件相关的女孩子的友好度。比如上补习班能够提升美女老师多香子的友好度，打工能够提升可爱的学妹裕美的友好度。

如何提升 Parameter?

这就是他们的参数!



Event Graphic

游戏中有许许多多的Event Graphic，只要满足了一定的条件，就会出现。在游戏的初期阶段，是较容易收集到全部的Event Graphic的。惟一要注意的，就是一些Event Graphic必须经常去打工才会发生。某一种计划的Event Graphic出现后，马上去制定其他计划，这样才容易收集到全部的Event Graphic。

一些Event Graphic必须要芝学会必要的单词后才会发生，所以在游戏前期，还是尽快教芝学习单词比较好。



特别 Event Graphic



在8月发生的海滨事件，如果想要收集到其他几个角色的特殊事件的话，就必须要让他们的友好度达到一定的程度。其方法是平日在外出逛街时，经常找到他们并一起聊天。长久下来，友好度就会飞快增长。另外，去补习班或者打工也能够增加多香子和裕美的友好度。

男主角



▲差不多，一周去两次补习班就可以了。剩下的时间，还是全力培养芝的Parameter吧。

男主角只要去补习班上课，就能够提升其相关的“学力Parameter”。这些参数可是关系到结局哦，所以为了不使结局太差，大家还是尽量将其保持在A评价吧。

女主角

芝的参数，会根据她所学会的单词的词性而变化增长。因为有的单词学会是跟特别事件相关，所以还是积极地去培养为好。另外，芝在打工以后，也能够增加参数值。



外出逛街时，能够在地图上看到一些熟人的头像。到他们的所在处与其聊天的话，就能够轻易地让芝学会新单词。只是这些单词的词性有好有坏，一个不小心，就会让芝学会“痴汉”之类的词哦。^_^b



电脑战机VIRTUAL ON战神

极受欢迎的机器人对战游戏——“《VIRTUAL ON》系列”，其家用机版最新作已经推出！该游戏不仅保留了游戏最大的魅力——对战模式外，还增加了独有的DRAMATIC模式。此外在日本的“电脑战机FANS”强烈要求下，游戏系列制作监督互重郎先生在以往系列的故事背景下大幅丰富了该作的主线故事内容，并适当加入了一些任务分歧，让玩家可以更透彻地了解游戏世界观，烘托出在幻想的时代背景下战争中那残酷的一面。

操作模式一览表

	AUTO	TYPE A	TYPE B	TWIN A	TWIN B
方向键	移动	移动	移动	—	左摇杆
左摇杆	移动	移动	旋转	左摇杆	—
右摇杆	旋转	旋转	旋转	右摇杆	—
○键	跳跃	切换目标	加速	—	右摇杆→
×键	冲刺	蹲下/防御	蹲下/防御	—	右摇杆↓
□键	攻击	加速	切换目标	—	右摇杆←
△键	强攻击	跳跃	跳跃	—	右摇杆↑
L1键	切换目标	左回转	—	左加速	左加速
L2键	切换目标	LW扳机	LW扳机	LW扳机	LW扳机
R1键	切换目标	右回转	—	右加速	右加速
R2键	切换目标	RW扳机	RW扳机	RW扳机	RW扳机
L1 + R1	—	—	—	切换目标	切换目标
SELECT键	使用 REPAIR DISC (或 RESCUE DUSH)				

注意：LW和RW是左手或右手所使用的武器的简称。

AUTO操作模式的特点：初期设定的操作，攻击和防御操作是自动的。

TYPE A操作模式的特点：以□△×○这4个键进行各种类的移动操作，以L或R进行攻击。

TYPE B操作模式的特点：左右两个摇杆可以进行机体旋转操作。

TWIN A操作模式的特点：用左右两个摇杆和L、R键模拟TWIN STICK。

TWIN B操作模式的特点：以方向键作左摇杆，以□△×○这4个键代替右摇杆操作。

移动！关键是在适当的时候使用步行或者冲刺

在地面上的移动方式分为步行和冲刺两种，一般情况下玩家更喜欢使用速度更快的冲刺。但是，冲刺在经过一段时间以后会停下来，这个时候就会产生很大破绽。特别是在单纯进行长距离冲刺的时候是很容易被敌人击中的，所以冲刺取消（冲刺中按×键）和与步行交替变换的移动技巧是很重要的。另外，要想从敌人的攻击射程上脱离，就一定要熟练掌握垂直转身（Vertical Turn）的技巧。

特殊！失去敌机踪影的时候就用小跳自动锁定

在3D空间内的战斗要点就是如何能够迅速地把握敌机的移动轨迹。但是如果只是使用模拟摇杆来旋转视角，在战斗激烈的时候是很危险的。这里需要注意的是，小跳（快速按下○键）是具有自动锁定敌机的能力的。所有的VR都会在跳跃的同时自动向目标锁定的敌机方向进行旋回，瞬间变成正面相对的姿态。使用这个功能就可以轻松捕捉住移动到视线外的敌机了！

攻击！用精确的射击来防止武器槽的浪费和硬直

VR的基本武装分为LW、RW和CW3种，使用自动操作的时候会由AI自动根据情况来使用不同的武器。其中△键的强攻击会消耗很多武器槽，而射击后的硬直动作也很长，不顾时机胡乱使用的话会受到难以想象的反击。射击的基本要领就是要把握住敌人攻击后的硬直进行反击，而进行牵制的时候则应该使用破绽相对较少的□键弱攻击。不过还不是很习惯这种作战方式的话则可以依靠自动前冲攻击（横向、斜向前冲中松开方向键进行攻击）向着敌人的方向进行猛烈一击。

攻击！在预测出敌人的反击时使用接近攻击

与敌人保持在一定的距离以内的时候就会出现黄色的武器槽，这就表示进入了接近攻击模式。接近攻击的优点在于可以不消耗武器槽的残量进行攻击，但是普通的接近攻击（□键）也有可能遭到逆转攻击（防御接近攻击的时候按□键）。因此在把握住敌人射击后的硬直以后迅速接近，要用侧闪接近攻击（方向键左或者右加上□键）封住对手的逆转攻击，然后再使用防御不能的强接近攻击（△键）进行连携。

增加VR的方法

虽然本作是“《VIRTUAL ON》系列”家用机版中机体总数最多的，但是最初可以使用的VR只是一部TEMJIN 707S，必须要在DRAMATIC MODE中完成不同条件才会陆续追加新机体。下面介绍6部初段VR的使用条件以及特殊技指令。

TEMJIN 707S

平均型机体，远近攻击都有相当不俗的威力。而游戏中会出现的其他TEMJIN系列的机体也是以平均型为主。

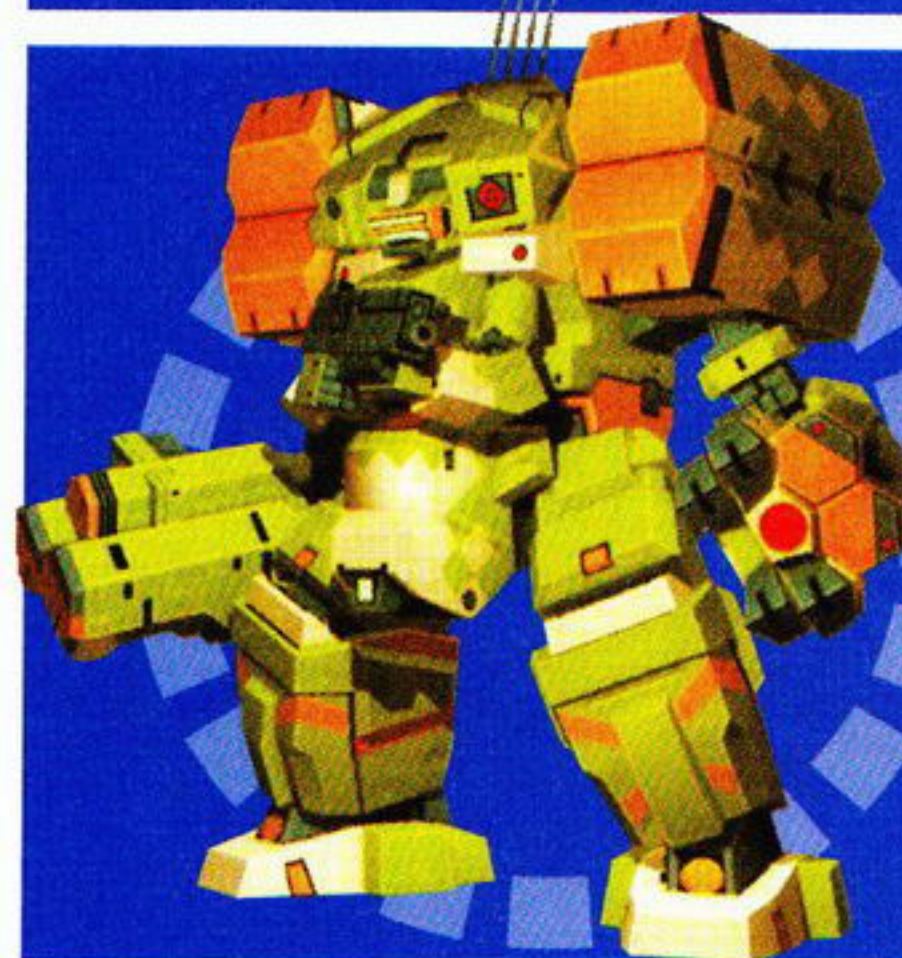
特殊技

BLUE SLIDER ver.707m

空中前冲刺中LW扳机+RW扳机。

使用条件

707S无条件使用，得到707S/V需要在完成EPISODE 2之后。



VOX DAN

实弹型的VOX，擅长中远距离的战斗。

特殊技

MIROFU GUN SYSTEM 88

同时按蹲下+加速+RW扳机（全VOX系列共通）

使用条件

击倒全部10部VOX系列的机体。

MYZR Δ

空中机动力强劲的机体，防御力超低是该系列机体必须要留意的最大缺点。

特殊技

SLC DIVE phase E：空中前冲刺中LW扳机+RW扳机（C武器能量100%）

SLC DIVE phase G：同时按蹲下+两加速+LW扳机+RW扳机（C武器能量100%）

SLC DIVE phase V：跳跃上升中前+LW扳机+RW扳机（C武器能量100%）

使用条件

击倒6部MYAZ系列机体。



APHARMD J TYPE C

强劲的近身战用机体。

特殊技

KICK THE DYNAMIC

空中前冲刺中LW扳机+RW扳机（C武器能量100%）

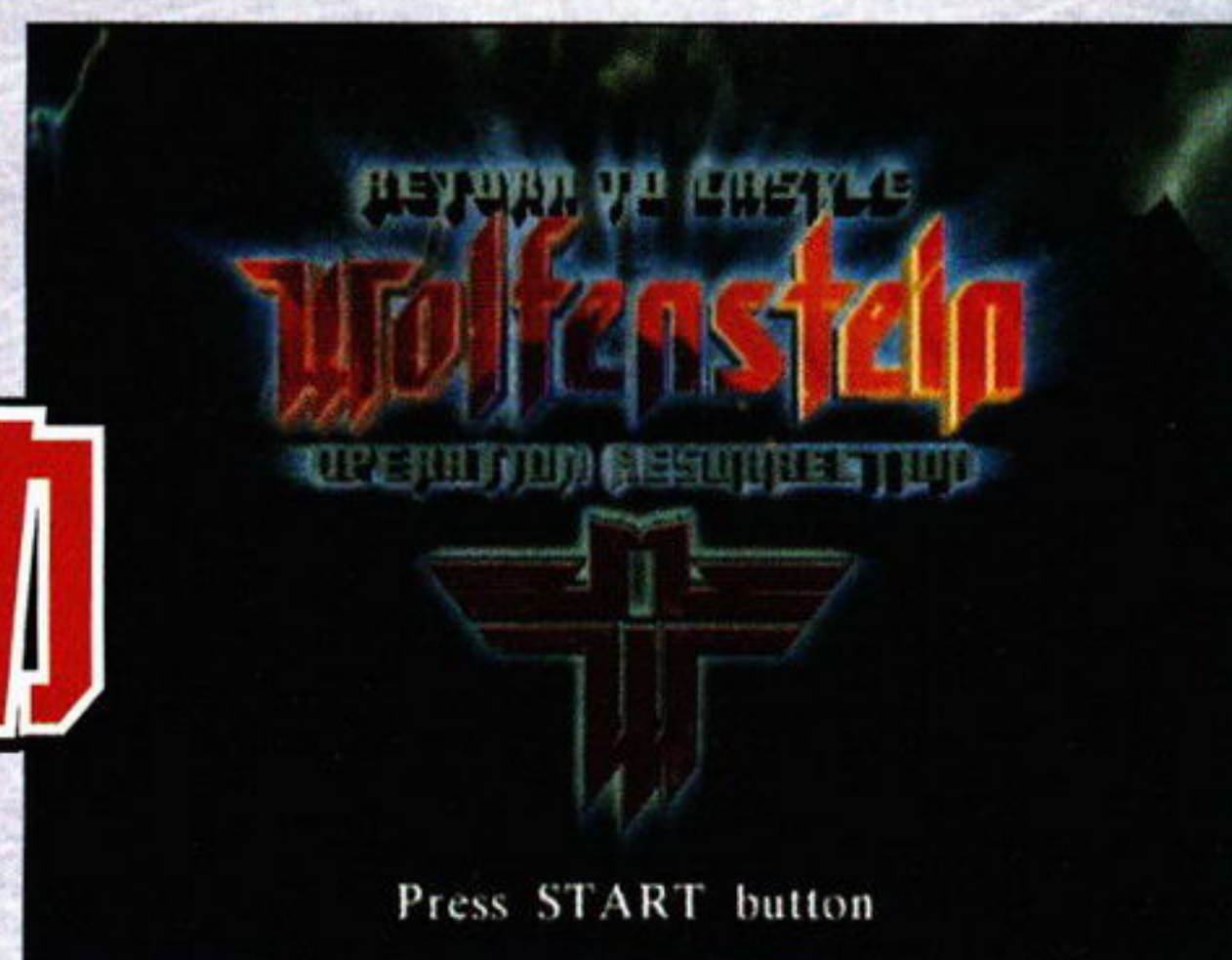
使用条件

以近身攻击击破25部机体。



精英专区

PS2	Activision/id Software	FPS	1人
DVD-ROM	2003年5月30日发售		87KB
			49.99 美元



重返德军总部：复活行动

似乎美国公司更热衷于制作关于二战的作品，发售方面也是欧美优先于日本市场。本作同样首先是由Activision在北美地区发售，事实上这部作品是2001年PC版本《重返德军总部》的强化版，但移植到PS2之后却不再支持多玩家共同游戏。相比之下，Xbox版本的《重返德军总部：战争之潮》(《Return to Castle Wolfenstein: Tides of War》)无论画面素质还是游戏素质都高于PS2版本。但考虑到PS2目前的普及量，我们在此介绍的仍然是PS2版本的《重返德军总部：复活行动》(《Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection》)，希望大家有机会能够体验一下这款FPS大作的魅力。

关于本作

《重返德军总部：复活行动》在PS2上面只支持单一玩家。你将会扮演一名同盟国的突击队员。任务是潜入位于山上的德军总部，调查Heinrich Himmler的秘密生化实验。这名希特勒的忠实追随者在这座位于山上的城堡里面发现了西元十世纪的遗迹资料，里面记载着如何召唤不死生物、黑暗骑士以及其他邪恶的生物。Heinrich研究这些资料并且进行着生物实验，一旦让他成功，后果不堪设想，玩家要尽力阻止这一切的发生。PS2版本新加入的序章剧情更清晰地描述了故事的起因和发展，而玩家除了面对德军部队以外，还必须对付那些怪异的不死生物，还要把种种不寻常的迹象报告给指挥中心。显而易见，由于背景资料的缘故，本作的剧情与《反恐精英》的简约风格截然不同，你可以把它当作一个FPS形式的RPG来玩，体会其中惊心动魄之处。

在整个游戏过程中，你将会经历的场景包括建立于西元十世纪的古墓、茂密的森林、空军基地、秘密武器工厂、奇怪的村落等等。就画面而言，本作可谓是恰当而且充分地发挥了PS2的机能。游戏对人物、武器、场地的刻画都较为细致，发色也比较浓厚，用大尺寸的电视来显示的话，绝对可以带给玩家身临其境的感觉，别忘了在枪林弹雨中抽出闲暇来欣赏一下设计者的用心所在。另外在强化画面的同时制作小组可能也注意到了避免遭遇机能瓶颈的问题，总之在游戏中我没有发现过拖慢的现象，即使是激烈战斗中也能基本保证正常的帧数。



▲游戏的CG与PC版相同，在此看来变化不大。

很有魄力的战斗画面，令玩家全身心投入。

游戏资料

操作方面，似乎通用手柄永远都不适合进行FPS游戏，光枪(如果能用)又不能完美地体现原汁原味；但本作对按键的处理还算可以接受，只能说习惯成自然，用左右摇杆来分别控制方向的做法看来是被FPS厂商所普遍采用了。游戏的初始键位设定如右面的表格，如果你不习惯这样的设定，也可以自行设置。

本作的武器、场景、敌方角色相对于2001年的老版本均有强化，并增添了7个序章关卡，让玩家更好地理解故事本身以及熟悉游戏玩法。在这些关卡中敌人的智商似乎都很低，但相应地最初的武器准镜似乎都有少许偏差(个人感觉?)，用起来不是很得心应手，反而用刀去割敌人的脖子倒是比较方便的做法。也许是为了照顾操作不便导致的失误，这款游戏居然支持随时存档，这样一来不通关就真的没理由了(笑)……



游戏开始可以选择“新游戏”、“读取进度”、“设置”和“CG欣赏”。在设置中玩家可以对画面、音效以及操作进行详细的设定。选择

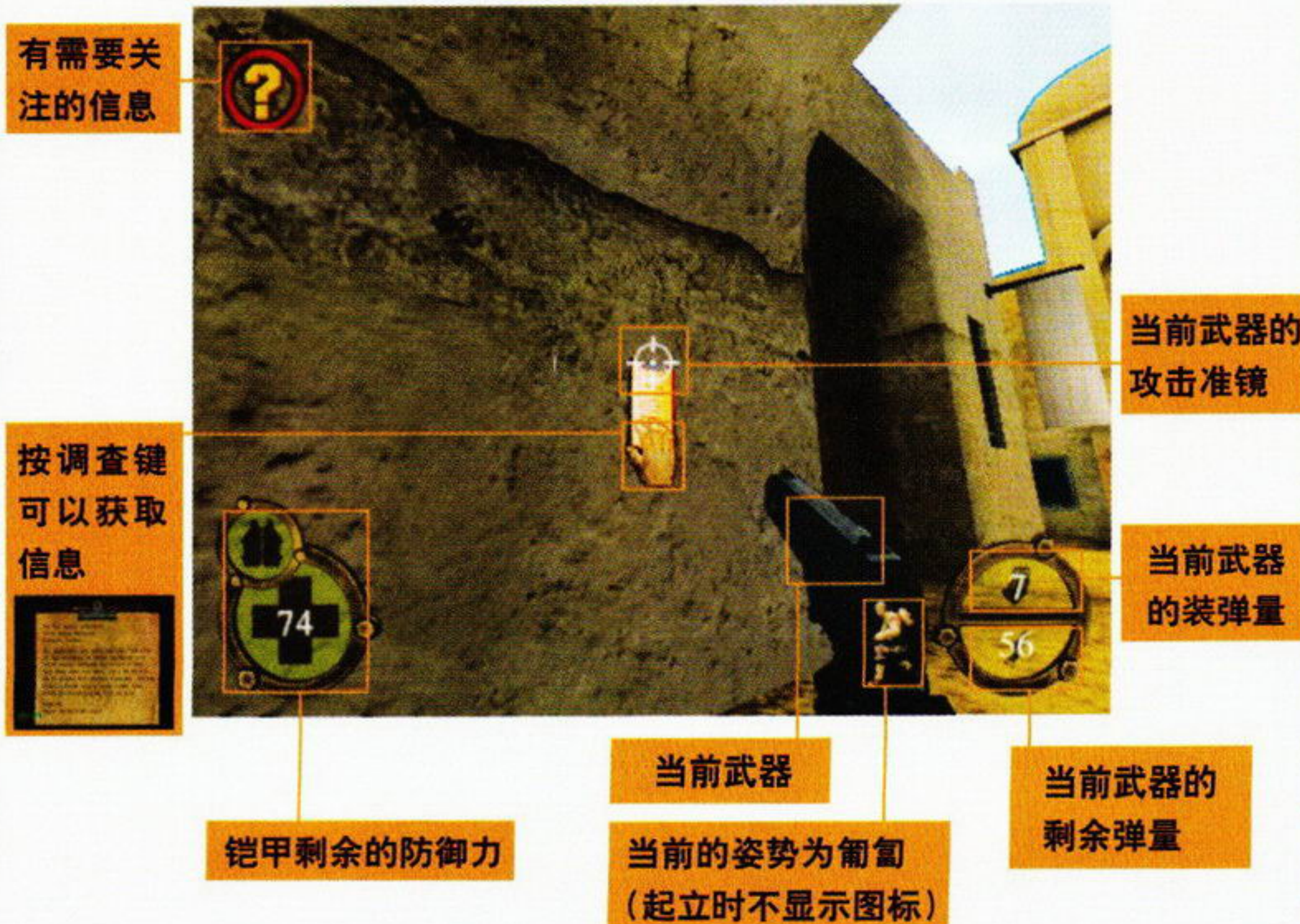
“New Game”的话，可以看到游戏分为四个不同的难度，分别被冠以搞笑的名称：如最高的难度是“I'm Death Incarnate!”，而最低难度则是“Can I Play Daddy?”……事实上游戏的操作相对PC而言稍有简化，那些从前没有接触过FPS游戏的玩家不妨由本作入手来体验一下从前没有经历过的紧张和刺激。这款作品并不难上手，当然真的玩不好也不必难过，也可以说贵在体验新奇嘛。

基本操作 (默认方式)

十字键左	选择物品
十字键右	使用物品
十字键下	180度转身
△	放缩画面?
□	下一个武器
○	上一个武器
×	调查

L2	蹲下
L1	跳跃
R2	前踢
R1	射击、攻击
左摇杆	方向、前进
右摇杆	转身、向所有方向改变主视角
Select	任务单
Start	游戏主菜单

▼这么狼狈的战果纯粹是为了截图而导致的，请不要怀疑泰坦的游戏水平(汗……)。



有需要关注的信息

按调查键可以获取信息

当前武器的攻击准镜

当前武器的装弹量

当前武器

当前武器的剩余弹量

铠甲剩余的防御力

当前的姿势为匍匐(起立时不显示图标)

特别专题

任天堂的动作名作《大金刚》终于登陆GBA，圆了不少“大金刚迷”的梦。本作移植自SFC版的同名作，也就是该系列的第一代作品，移植效果还是相当不错的，无论画面、音乐、手感都保持原汁原味，而一些新迷你游戏的加入也为游戏增色不少。

大金刚王国

原汁原味

游戏的大地图是经过重新制作的，与SFC版的有些不同，不过进入每一关的舞台后就完全一样了，关卡结构、隐藏木桶的位置等都与原来相同。而大金刚的形象也与原来一模一样，它们的一些小动作也得以保留，比如站在原地不动时，大金刚会威猛地捶胸大叫，小猴子会摘下帽子左顾右盼，而站在悬崖边时，大金刚那幅站立不稳吓得连鼻涕都掉下来的样子是最令人捧腹了。



大金刚吓得鼻涕都掉下来!

GBA 卡带 (64M)	NINTENDO	ACT	1~2人
	2003年6月6日发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		29.99 美元



体贴的改进

在大地图画面按下START键可以调出4个选项，从左至右分别是存档、乘坐飞机、看相片、查看隐藏要素收集。这个菜单在以前可是没有的，可见游戏移植到掌上后厂商也特意在系统上作出了调整，不仅能随时存档，还能随时坐飞机去以往的舞台。另外，看相片也是这次新加入的要素，因为游戏中可以收集到一种蓝色的照相机，共有52个，每收集一个便能多看一张原画。而最后一项是专门为方便玩家收集隐藏要素而提供的，在这里列出了每一关隐藏的“B”木桶收集情况以及“KONG”4个字母收集情况，当你都收集齐了后这一关的字体变成绿色，比较遗憾的是没有列出蓝色照相机的收集情况。



▲在地图上能够随时储存，实在是个体贴的改进。

动物同伴

游戏中有几种动物可以乘坐，这也是该系列的一大特点，乘坐动物时可以随时按L键或SELECT键从它背上跳下。
犀牛：除了不能掉下悬崖，它基本上是无敌的，坐上它就横冲直撞吧。
鸵鸟：毫无攻击能力，玩家不要想着用它来踩敌人，不过因为腿长所以不惧怕地上的鳄鱼，另外它具有二段跳能力，连打A键还能长时间滞空。
青蛙：跳跃能力超强，也可以踩踏敌人。
箭鱼：按B键可以攻击前方目标，不过如果前方有敌人时它也会自动攻击。需要注意不要让它的肚子碰上敌人，那样它会立刻逃走，不过当它逃走后可不要就此放弃了，有时候是可以把它追回来的。

动物雕像

在游戏中经常会得到一些金色的动物雕像，任何一种雕像只要凑齐了3个就会立刻进入特别的加分版面，要在规定的时间内乘坐某种动物（根据雕像而定）来收集五角星，每100颗五角星奖励1条命。

关于“B”木桶



▲木桶上的图案不断变化，跳起来碰到木桶就能使图案停住，使3个木桶的图案变成一样就算成功。

进入“B”木桶后会玩各种小游戏，比如踩小鳄鱼得香蕉，猜图案、拼字母等等，完成后会得到各种奖励，有的是气球，有的是动物雕像。其实这些“B”木桶是可以反复进入的，你完全可以利用这一点来不断获得奖命。不过说起来，游戏里面的“命”实在太不值钱了，100个香蕉就奖一条，凑齐“KONG”也奖一条，还有不断出现的奖命气球、奖命迷你游戏等，正常情况下玩到第3大关时就应该有四五十条命了。

新加入的迷你游戏

跳舞

在SFC版中专门提供存档服务的CANDY这次改行当起来了舞蹈教练，来到她这里要跟她一起跳舞，达到要求后便能获得奖命的气球。游戏的玩法非常简单，配合节奏在合适的时机按下指定的键就行，相当简单的音乐游戏。



钓鱼

以前提供飞机的FUNKY这次也搞起了副业，提供小船让大家钓鱼。游戏会规定钓什么样的鱼（显示在画面左上），而且数目也有要求，玩家可以左右移动箭鱼，用A键拉起钩，将鱼拉到船上就行，注意，一次拉起多条鱼有连锁。



在正常游戏中玩到以上两个迷你游戏后，以后可以在标题画面的EXTRAS选项中随时玩，挑战更高的分数，而且这两个迷你游戏都可以进行通信对战。

基本操作

A	跳跃
B	翻滚
L	交换
R	翻滚
SELECT	交换

操作技巧

1. 按住B键不放移动可以奔跑，此时可跳得更高更远。
2. 在悬崖边翻滚可以浮空一段时间，然后可立刻跳回到安全地方，这个技巧一定要熟练掌握，很多地方需要用到。

特快专递

GBA

卡带 (64M)

Majesco

2003年5月12日发售

STG

1人

密码记忆

14.99 美元

IRIDIION II

好像在GBA上至今还没有一款像样的纵版射击游戏,这个现象实在有些不正常,而现在这一局面终于有所改观,《Iridion II》的出现使喜欢射击游戏的玩家在GBA上也有了施展拳脚的机会,这一款无论画面、音乐、系统都属上上之选的射击游戏绝对是目前GBA上难得的射击游戏佳作,推荐所有喜欢射击游戏的玩家都来试试此作。



全面进化的一作

谈本作之前就不得不说说它的前作《Iridion 3-D》,《Iridion 3-D》同样也是在GBA上登场的作品(2001年9月),该作充满3D感觉的场景的确让人耳目一新,不过除了这一点外整个游戏可以说再也找不出一优点,怪异的后视视点令人摸不准射击方向,单调的攻击方式令人乏味……而作为续作的《Iridion II》在保留了前作优秀画面效果的基础上完全改进了以前那些令人诟病的系统,整个游戏进化到一个全新的高度。



画面强化

画面仍然是该作最大的大亮点,场景全部都具有3D多边形的立体效果,而且很多场景里的设施比如排气扇等等都具有活动效果。前作虽然也是3D场景,然而“马赛克”现象严重,而本作圆滑的多边形处理效果比起前作又进化不少。

系统强化

前作的武器少得可怜,这次则增加到6种武器,每种武器都有3阶段进化,攻击花样丰富不少,另外有挡子弹的卫星、穿透敌机的蓄力枪、威力强大的“保险”等多种攻击方式。

系统解说



游戏中共有3种道具,绿色是升级道具,红色是“保险”,黄色是耐久值全回复道具。

画面左上角是自机状态,半圆形的蓝色条是自机的耐久值,耐久值下面的红色圆点是“保险”个数。

画面右上角是武器状态,共有6种武器,按L/R键能够左右切换。

接到绿色的升级道具后,武器栏会有一块变成红色,表示可以按B键来激活或者升级这个武器,此时也可以按L或R来切换升级对象,不过在简单难度下电脑会自动帮你升级,不允许随便手动。每种武器有3个等级,升级到第2级时自机周围就会出现两个挡子弹的“卫星”(不按子弹时移动自机可以调整卫星的位置,按住子弹就固定卫星的位置);升级到第3级时武器火力进一步加强。如果到了第3级再次对该武器使用升级道具便会回复自机的耐久值(约1/3)。

基本操作

A	普通攻击,连按两下可以蓄力
B	使用升级道具
L	向左切换武器
R	向右切换武器
L+R	释放保险

模式解说

STORY MODE

剧情模式,最初只能选用这个模式,一个舞台一个舞台地前进,共有15个舞台,爆机后会出现一个密码(4RC8!),用来开启街机模式和挑战模式。

ARCADE MODE

街机模式,特点是可以自由选关,而打爆敌机后会出现加分的水晶,游戏的目的也就是挑战高分。

CHALLENGE MODE

挑战模式,挑战游戏中出现的所有BOSS,只有1条命,3个保险,武器全满。

Gallery

画廊模式,收集了数张漂亮的原画设定,剧情模式爆机后出现。

Jukebox

点唱机,能够在这里欣赏游戏中的所有音乐和音效。将挑战模式通过后会出现一个密码,在标题画面的PASS-WORD中输入



后就能开启这个模式。(密码是CH4LL)

Credits

观看爆机画面。

游戏有个奇怪的设定,当你开启了街机模式和挑战模式后,剧情模式便不能进入了,而这个时候如果你退回到标题画面,然后再进入模式选择画面时又发现剧情模式重新开启,而街机模式和挑战模式又被锁上,只有再次去输入密码开启这两个模式才行,也就是说每次回到标题画面游戏的状态就会复位,所以请大家注意。

关于街机模式



街机模式可以说是该游戏的精髓所在,也是所有喜欢接受挑战的玩家的乐园。在这个模式下可以自由从15个舞台中选择一个进行挑战,看你能拿到多高的分数。本来这个也算不得什么吸引人的设定,但是关键是厂商在游戏的官方网站(<http://www.iridion2.com>)搞了一个成绩排名比赛,谁都可以将自己的成绩登录上去,所以这个模式也因此变得有趣起来。

街机模式的特点是:1.打爆敌机后会出现加分的水晶,从而获得额外的加分机会。2.用蓄力枪一次打爆多架敌机会出现连锁,画面上会显示COMBO字样,分数会成倍上升。3.每一关都隐藏着3个秘密地点,如果你找到了会出现“Secret”字样,这会影响到过关评价。

打过一关后,游戏会根据你的用时、最大连锁数、找到的秘密地点、剩余炸弹数等几项给出所得的总分数,然后给出一个12位数的密码,你只要到游戏的官方网站输入这个密码,就可以参加网上排名,不过输入密码之前你还必须先注册一下个人资料。

1-1 AZUKI CANYON 小豆峡谷	
1.	Madvin 31,584
2.	Sergenth 31,320
3.	Pink 30,794
4.	Jason 30,420
5.	ReelJustin 28,758
6.	KadeX 27,510
7.	Barto 27,210
8.	Fragsacuda 24,750
9.	substance_1 23,478
10.	Iridion Master 21,892
11.	Gundi 21,840

▲这是游戏第一关的成绩排名(6月7日),大家不妨挑战一下,看自己能够排到什么位置。

SILENT HILL 3



攻略透解



Chapter 1 噩梦

我以往的梦都是黑白的, 无论怎样恐怖。但这一次却是彩色, 暗淡的彩色好像巨大的漩涡, 将我从头到尾彻底吞噬。

黑暗中霓虹放射着惨淡的光芒, 依稀勾勒出眼前锈迹斑斑的公园。横七竖八地, 地上, 凳子上, 几只沾满暗红色液体的但还可以辨认出兔子模样的玩偶露出不知道是哭是笑的表情。突然觉察到手上有硬邦邦的物体, 我低下头, 那分明是一把明晃晃的匕首, 微弱的反光好像正告诉我它是这个世界里我惟一可以信赖的伙伴。

门外是一片黑暗, 恍惚间有野兽咆哮的声音。漆黑的过山车道孤零零地悬在空中, 延伸向不知名的尽头, 我就在这个尽头前恍惚地前行着, 咆哮的声音近了, 突然间黑暗兀地睁开了眼睛, 强烈的闪光呼啸着向我猛然冲来, 我来不及躲闪, 甚至来不及呼喊, 在轰然的巨响中甩入黑暗的深渊。

Chapter 2 分野

猛然睁开眼睛, 黄昏最后的阳光刚好拨开百叶窗稀疏的缝隙懒懒地照在身上, 血一样凄惨的红色。

幸好是一个梦……可怕的噩梦! 我呆呆地回味着, 目光茫然地集中在窗外空中的某一点。胸前的饰物在轻响着, 我站起身惯性地摸到它, 塞进了衣裳里, 终于钻出狭小的房间, 踏着金黄的地板上捕捉夕阳最后一点气息。

我拿起公用电话, “爸, 是我。”

“嗯……没有找到你要的东西……不过不管怎样, 我马上回家。”

那头哼哼着, 我笑了。

“好的, 我也爱你, 爸爸。”

挂上电话, 该回程了, 太阳照得我有些疲倦。



© KONAMI 1999-2002 Konami Computer Entertainment Tokyo

PS2

DVD-ROM

KONAMI

2003年5月23日发售

AVG

1人

363KB

6800日元

寂静岭3

真夜的挽歌

“喂。”

刚要走出过道时有人从身后叫住了我。

“能和你谈谈吗? 我问道格拉斯(DOUGLAS), 是侦探。”他自报家门, 可惜大胡子的形象并不容易博取我的认同感, 于是我转身走开。

“有人要见你, 只花你一个, 不, 半个小时时间。”

“爸爸告诉我不要和陌生人说话。”

那个声音不知趣地粘了上来。

“有很重要的事情啊, 关于你的出生……”

“抱歉, 我没有兴趣。”我在厕所前站定了, “如果你再敢跟来, 我就要大喊了。”

“那我可以在外面等你吧。”他无可奈何地说。

啪地一声我关上了门, 厕所里正好有一扇破碎的玻璃。穿过外面的通道眼前是一家半开的服装店, 我在那里发现了不可思议的东西。

枪! 而且是真枪! 难道这个国家的武器果然泛滥透顶了吗? 我拣起来, 正在琢磨不定的时候身边突然响起了奇怪又恶心的啃食声。

我慢慢地抬起头, 眼前是一个人, 也许不应该叫人——但它就在我眼前扭动着, 撕扯着地上一具面容模糊的尸身。它终于发现了我的存在, 那张没有五官的脸最后扭向我的方向。我畏惧着举起了枪, 手指生疏地扳动着扳机, 它就在眼前不到2米的地方抽搐着, 然后砰的一声倒掉了, 化成地板上暗红色液体中的一堆死肉。

我摸摸手中的枪, 冰冷的感觉是真实的, 这不是梦!

这个世界有怪物! 真的有!

跑出了很远我仍然惊魂未定, 最后我终于费尽力气打开了一扇带有密码的房门。

她的出现那么突然, 我一时间没有回过神来。

“我叫克劳蒂亚(CLAUDIA)。”

“这些都是你弄出来的?” 不知道从哪里冒出的念头, 我突然怀疑地问道。

“怪物们是来见证这个开端, 见证曾被人类掠夺过的天堂的重生的。”

“你的力量是必需的东西。”她喃喃地念叨着, “记住你真正的自我吧。”

“喂! 这些怪物是你弄出来的吗? 你知道这些秘密吧!”

“是上帝之手。”

突然间头脑里猛烈地疼痛起来, 那个女人的影像终于模糊起来, 恍惚间她回过头笑了, 那种冷淡的讥笑!

痉挛似的疼痛终于停了下来, 我站直了身体, 向着依稀记忆中她消逝的方向追了过去, 仿佛等待着我似的转弯处突然出现了一部电梯, 并且在我迈入时突然启动。我按捺下惊疑的心情摇晃着缓缓升起, 终于它停了下来, 门开了, 外面是漆黑一片。



“奇怪啊……这是梦吗?”

“如果是梦的话, 那什么时候才会醒来呢?”

漆黑的道路无限延展着, 再仔细一看, 朦胧地似有某种挣扎的东西, 我探出身子, 说不出是好奇还是惊惧地想要看得更多, 结果它突然发出无比凄厉的吼叫, 喀嚓! 一声沉重的钝响后电梯沉沉地落下大门。我慌忙捂住眼睛, 好像一只被扔进囚笼的动物企图躲避扑面而来的血腥和恐怖, 但这个钢铁的笼子依旧不停地往下滑落! 直到我到了崩溃的边缘时, 它才突然停了下来。

周围是一片寂静, 那种死一样让人发疯的寂静! 事实上这里真的有许多死尸! 在通道里横七竖八停放了一架架蒙着白布的尸床。我用一颗从核桃里找到的月亮石打开房门, 发现了一个巨大的隐藏房间。

顺着爬梯往下爬去, 当视力终于适应了黑暗后我才发现下面是一个带有许多洞口的房间, 突然间身后有莫名的响动——它钻了出来。

那好像是一条变异的巨蟒, 只是头部裂开成奇特的形状, 我不敢靠近它, 远远地拔出手枪向它射出, 几个回合下来, 它终于凄厉地叫喊着倒在地上。

眼前的一切模糊起来。

Chapter 3 迷失

我终于回过了神, 还是一样的阳光。

“什么? 购物中心又恢复了?”

也许我正在购物吧! 虽然这个理由不太具有说服力, 我自顾自走进了手扶电梯。

“嘿! 希瑟!”

背后有个惹人厌的声音, 又是那个侦探!

“是你?”

他有点犹豫的样子, “刚才发生了什么?”

怀疑突然在头脑里膨胀成一条毒蛇, “你一定是它们一伙的!” 我没头没脑地突然大叫起来。

“它们一伙的, 什么意思?” 他满脸的无辜,

“我做了什么吗？”

“你是克劳蒂亚它们一伙的……对吧！”

“你说克劳蒂亚？”他有点惊讶，“是她叫我来找你的。”

“看吧，事情果然是这样！”

“你肯定是克劳蒂亚一伙的！”

“克劳蒂亚做的一切吗？”他还是那副搞不清楚状况的样子，“不过，我不属于任何一边的，我什么也不知道啊。”

像是急着辩白似的，他连忙摊开手，“为什么一开始不告诉我一切，比如怪物，还有这些东西……”

“我根本不比你懂得更多！周围的一切都变得恐怖，我感到有些和我相关的事情，但不知道究竟是什么！虽然你好像也卷入进来，不过我不会觉得自己对不起你，因为是你让我陷入其中的！”

“你到底在说什么呀？看起来好像特别的样子……”

难道我有让人觉得不妥的地方吗？

“我要是知道的话就不会这样了！”我突然极不耐烦起来，“不是吗？”

“但有些过去经过的……很久以前的事情……”

颓然地摇了摇头，我转过身，“已经记不清楚了……”

我托着下巴，有点茫然，思索着，思索的结果是什么也没有得到，只是越来越困惑起来。

“我怎么会记得这些！”

“怎么了？”他好奇地问。

“没什么。”

“我该做什么吗？”

“鬼才知道！”

我冲着地铁站飞快地逃掉了，留下一串噼里啪啦的响声——也许只有赶快回到那个熟悉的家中，才能让我迅速忘记一切。

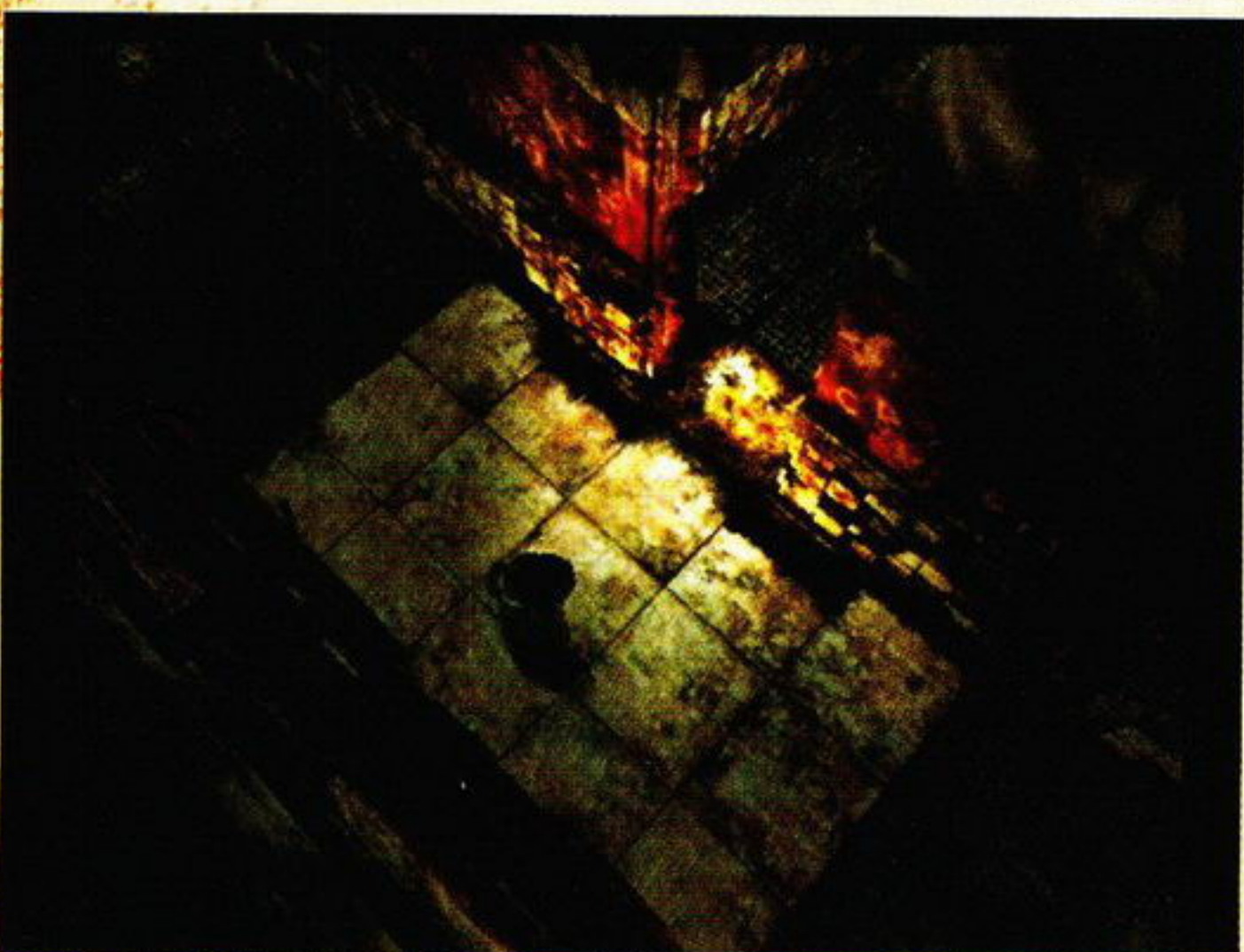
我不停地往下跑去，安静的地铁站回响着我空洞的脚步声，最后终于见到月台，只是空荡荡的让人有点不安。

我顺着它向前走去，那里有一扇放射着微弱红光的铁门，我好奇地上前推了推，奇怪，锁坏掉了。

两只狗一样的怪物突然窜了出来，我大吃一惊，更可怕的是耳边突然响起了尖利的声响。是火车！火车就要来了！我顾不得消灭它们飞快跳上了月台，就在这一瞬间——强烈的灯光让我一阵眩晕——蓝色的车厢带着刺耳的声响与我擦身而过！好险！

我慢慢地站起身来，惊魂未定地打量着突然停靠下来的列车，身后一阵哗啦的响动，门开了。

原来打开的门竟然在月台的另一端，于是我从地铁站绕了过去。如果不出意外的话这应该是通向



家的方向。我迟疑了一会儿，最后终于走了进去。

铁门在身后沉重地合拢起来，突然间列车一阵激烈的晃动，就在我拼命的敲打的时候，它缓缓地开了出去。



我消灭了车上几只大小不等的怪物，向车头走去，一扇扇窗户将月台的灯光截成一明一暗的光影，有种说不出的诡异和阴森。突然间列车猛地一震将我摔倒在地。

列车停住了，我慢慢地站了起来。门开了，黑洞洞地好像大张的巨口。

我走进下水道，先启动机器排掉了地下的污水，然后小心地爬了下去，地底东一块西一块散落着恶心的垃圾，电死了一只水里的怪物后我终于回到地面，并进入一座楼房，经过很多房间，又从破碎的窗户爬到了另一座建筑。

我打开一间狭窄的屋子，屋子里什么也没有，除了一台很大的浴缸。

我知道它……？

记忆里有点混乱，但我记得它！

不知道被怎样的力量驱使，我不由自主地想要拧开龙头，但涌出来的不是水，而是猩红的液体！慢慢地在底部溢开……

我的头突然剧烈地疼痛起来！

这并不是第一次，我痛苦地抱住它，这一定是做梦吧！梦里，我看见无数的血线在地板上蔓延、蔓延，然后将我慢慢地吞噬……

然后终于静了下来。

我缓慢地爬了起来，四周已经完全变化成肮脏的世界了！

噩梦再次攫住了我！

疯狂地，我拼命踢打着同样肮脏的浴缸。

“这也是她干的吗！”

我愤怒地大声吼叫，但谁也不会理会我。

我在桌上拣到了一张照片，不可思议！我自己的照片！后面一行字清晰的描写着：找到神圣的“那个”，杀了她！

杀了我？别开无聊的玩笑了！

谁会拍下它……谁会有这张照片……一想到这个问题，我不寒而栗……

很多门都无法打开，这逼迫我不得不走进了深处的办公室。

然后我看见了它。

他就悠闲地坐在书桌后，西装，领带，因为不修边幅而感觉有些憔悴。

我想他看见我了，因为他含义分明地向我挥了挥手。

“希瑟，那是你现在的名字，对吧。”

我迷惑而戒备地盯着他，“你是谁？”

“我是文森特 (VINCENT)，别忘了好吗？”他

笑了笑，突然故作神秘地说道“我是站在你这边的。”

我突然怀疑起来。

“我怎知你不是她一伙？”

“她？你说克劳蒂亚？拜托，别把我和她混为一谈，她是个彻头彻尾的疯老太婆啊。”

他的眼睛里闪烁着狡猾的光芒，站起身慢慢地走了过来。

“不过，用疯老太婆来形容她确实粗鲁了一些……因为她毕竟是你的母亲。”

我的母亲？开什么玩笑！

他笑得像只偷腥的狐狸，“你不记得了？难道哈里 (HARRY) 什么也没告诉你吗？我想他把事情的真相藏了起来，为了让你站在他那边。”

文森特叉着腰赞许地笑着，“他一直是个狡猾的家伙。”

我突然愤怒起来！

“不许这样说我的父亲！”



他赶紧摇摇手，“对不起，我道歉，你冷静点……”

见鬼！我怎么能冷静得下来！

“你怎么会知道我父亲？”

“我知道一切。”

他靠着桌旁，玩世不恭地看打量着我，“包括你的过去。”

“告诉我接下来会发生什么？”

“你竟然会不知道？”

“我知道还问你什么！”

他好像明白了什么，点点头，“还没到时候呢。你难道不想再享受一会儿吗？”

“享受？我都快疯了！”我痛苦地抱住头，“这一切不是也发生在你身上吗？”

“的确是发生在我身上，可是，但我认为它很迷人。”

疯子！又是一个疯子！

我要赶快从这个疯狂的地方逃掉！

“喂，等等啊！我的话还没有说完啊！”

“我知道你和她是一伙的！”

“为什么这样说？”

“因为你也有点问题！”

说完，我头也不回地跑了出去，我才不管这个发疯的世界，我要回家！

不顾一切地跑向大门口才发现上面爬着一只巨大的怪物，看来是不可能靠近了。不过我在里面找到许多散落的书页，里面似乎讲述了一个巫女如何战胜怪兽的故事。

我在大厦里继续搜索着，一扇巨大的落地玻璃

挡住了我。很奇怪地，里面有一个安详的轮椅，斜斜的阳光柔和地泻在上面。

总觉得真实就在玻璃的对面呼唤着我，它看起来伸手可触，实际却遥远无比。

——故事结尾部分是在一间满是血迹的房间内读到的：

当巫女死后，国王和他的臣民们都落下了悲伤的泪水。神怜悯他们，满足他们的愿望治愈了巫女，她像往常一样睁开了眼睛，并再次来到怪物的所在处。

“真是愚蠢！你还想再死一次吗？” 怪兽咆哮着。

“不，这次该轮到你了。”

巫女念道：TUL EGO ERIS。怪兽便嚎叫一声死去了。

“TUL EGO ERIS……”

我不由自主地重复起来，这是什么？

房间里突然起了不可思议的变化，好像发生了什么，但我又说不清楚。

当我再次走到门口时。门口盘踞的怪物已经消失得无影无踪……

难道这就是打开真实的咒语吗？

Chapter 4 父亲

我想我确实该回家了。借着胸灯微弱的光芒朝熟悉的方向奔去，终于来到公寓的门前。

掏出钥匙打开房门，沙发上是爸爸宽阔的背影太好了，一切平静如常！

“爸，我回来啦！”

精神好像一下子松懈下来，我惬意地伸了伸懒腰。

“刚才的事情真有些疯狂呢。”

一边说着，一边走了过去，奇怪，爸爸为什么不回答我。

“地上有血！暗红的可怕的液体。”

爸爸怎么了！

我怀着可怕的预感，一点点地走了过去。终于看清楚了，爸爸正靠坐在沙发上，一大团血渍从他的胸前淌下，一直流到地板上……

爸爸死了！

我的世界突然崩塌下来！爸爸死了！这不是做梦吗？

地上有洒落的血迹，一直延伸到阳台上，我小心地走了过去，顺着楼梯爬上了天台。

果然又是她！那个叫做克劳蒂亚的丑恶女人！

“这都是你干的？”

我大吼着。

“你来迟了。”

“但是为什么？为什么！”

“为了17年前的复仇。”

复仇？父亲做了什么？

“如果不是他，我们的梦想早已经实现了，那时他将你从我的身边带走……”

“还有一个原因，”她突然死死地盯着我，蛇一样锐利的眼神，**“为了让你的心中充满仇恨，必须走这条路！有一天你会明白为什么。”**

“不！我根本不会明白的！”

我的头脑里只有愤怒，被愚弄的愤怒，失去父亲的愤怒。

“你必须试着记住我，还有你真正的自我。你将生出新的神来，创造一个全新的乐园……”

我只是举起枪，杀害父亲的仇人就在眼前，我的手不住地微微颤抖着。

她摇摇头，手指慢慢地划向一旁，黑暗里有怪物在扭动着，我看清楚了，是一个人形的东西，只是在手臂上绑着两块奇怪的铁片。

“是它杀死了你的父亲，之前我给它下达的命令。”她看着我，**“你会怎样做呢？”**



“我会一切开始的地方等着你，在名叫寂静岭的小镇。”

说完她笑了，最后慢慢地消失在视线里，只有它还在咆哮。

杀害我父亲的凶手！

我举起枪，在仇恨的子弹下它倒下了。

我走下天台，他居然出现在我的房间。

那个名叫做格拉斯的多管闲事的侦探！

他沮丧地摊开手，“我不知道说什么好了。”

“那就什么也不好说！离开！让我一个人静静！”

暴躁的心情让我的头脑一片混乱！

“冷静点，我只是……”

“冷静？”

仿佛受到了莫大的刺激，我突然暴跳起来，**“我怎么能冷静下来！父亲死了！他是被谋杀的！滚出去！都是你的错！如果不是因为你……”**

他被我一把推开，低下了头。

“对不起。”

“滚！”

我凄厉地大吼。

“如果这样能让你好过点，那么我就走吧。”

屋子里终于安静下来，我双手抱胸，将自己沉溺在深深地悲痛和无助中。

白色床单下，躺着再也不会说话的父亲，百合花散落地放在他的胸前，我们都定定地看着一切，好像是做梦一样，只是觉得惊讶，惊讶一切的突

然。

“我还能做什么呢……”我喃喃地念叨着，**“连一个正式的葬礼都不能给你……”**

“对不起……爸爸……”

头发落了下来，正好挡住我悲伤的模样。

“现在该做什么？”他问我。

“我要去寂静岭。”

我回头看了他一眼，淡淡地，但是带着不可动摇的坚定。

“那里有什么吗？”

“我不知道……”

“安全吗？”

“当然不！”

“我也不知道有什么该死的东西正等待着我……但是，我没有选择的。”

他看着我，好像懂了。

“我要找到她，然后亲手杀了她！”

声音很轻，但我一定会做到的！为了爸爸！

“复仇不会解决任何问题。”

“也许是，”我看了他一眼，**“但我一定会去做！”**

“但怎样去？”

“这个你无关。”

我讨厌别人插手自己的事情，尤其在这样的时刻！

“可以载你一程。”

“我不需要！”

“这里走路太远，再说我也有责任。”他不管我胡乱的发火，**“我去把车开来，你用这段时间好好和父亲告别吧。”**

这个讨厌的家伙！更讨厌的是，我竟然无法拒绝……

“你知道你可能会死的。知道吗？”

我突然叫住他。



这个人落寞地笑了，**“也好，反正没有人会在我墓碑前哭泣的……”**

不知道为什么，突然有一种难过的感觉，并且不仅仅是因为父亲。

再见了，爸爸。

我一定会找到那个女人，我发誓一定会！

出门时果然有一辆车停靠在门口。

道格拉斯走了过来，告诉我刚刚有一个叫做文森特的家伙来过。

文森特？那个家伙！我吃了一惊。

“他是你朋友吗？”



“不知道。”

事实上，我确实不敢奢望那个家伙成为我的同伴。

“他说他也要去寂静岭找一个叫雷昂纳德(LEONARD)的人，还给了这张地图，你准备怎样做？”

我想了想，“我们不能相信他，但是别无选择了。”

“给你这个。”

他转过什么，慢慢拿出了一本沾着血迹的东西。

“这是你父亲死时拿着的东西。”

血迹斑斑的记事本，上面有父亲的字迹——给我亲爱的女儿。

沉沉地我接过它，满是父亲的气息。

我希望它永远不会被看见。我想你永远不知道更好。

不因为别的，只是害怕你会离开我的身边。

但有时候我们不得不说实话吧，所以，这就是我写下它的原因，在我死亡或忘却之前，关于你的一些事情。

24年前，我与妻子回到寂静岭度假。在高速



公路旁拣到一名婴儿，我们感谢神给了我们这个孩子，并把她带了回来。

3年后，妻子死去，然后又过了4年，也就是7年前，我与女儿来到寂静岭，我不知道为什么她想要我们到这里来。在这里那个女孩跑掉了，事实上她并不是去了任何地方，也不是死去了。

原来，这里有一个叫做阿丽莎(ALESSA)的女孩，被自己的母亲达希亚(DAHLIA)作为祭品奉献给“神”。她的一半灵魂从火焰中逃出，进入婴儿身体，就在我们的孩子中。7年后，那个“一半”的女孩回到寂静岭，想要使阿丽莎完整。她想要杀死“神”，不管付出什么代价，包括她自己的存在。

由于我的扰乱她的愿望并没有实现，我唯一所能做的就是使“神”离开了阿丽莎。

不过事情并没有结束，阿丽莎又出现并给了我一个婴儿，她看起来非常像我们以往的孩子。阿丽莎走了，死去了，我们什么也不能做，只好把这个孩子抱在胸前跑出了那里。

整个事件像一场梦但我能证明它不是。因为那个女孩就在我的怀中。

24年过去了，它就像在昨天，又像是在好几万年前。

我能够养育她吗？我爱她吗？我想，她使我失去了自己最亲爱的女儿。我很愤怒，痛苦，好

几次我将手放在她纤细的脖颈上……我真是一个可怕的人！但我最后决定养育她了，只是无法看着她死去。

当你看着我……当你微笑时……尽管我不能忘记那个女孩，但我爱你，这一点我深信不疑。那就是我想要你相信的全部。

给我最珍贵的女儿。

——哈里·马森(HARRY·MASON)

我们的车在蜿蜒的山道上飞驰。下雨了，哗哗地打在车窗上，眼前模糊的分不清是雨水还是泪水，我渐渐地合上眼睛。

“下雨了，”他握着方向盘，“你睡了吗？”

“没……”

“冷吗？”

冷吗，没有感觉……或者说有……一种心底的寒意……

“寂静岭……发生了什么事情吗？以前是个漂亮的小镇啊。”

“你去过？”

“因为一个人的失踪案……不过一直没有找到。”

“那可真是个恐怖的地方，有很多邪恶的传闻……”

“我在那里出生。”

“对不起。”他说，“不管怎样，你还是在外面长大。”

像是逃避着什么，我把目光转向了窗外。

“怎么了，你病了吗？”

“不……我头疼，像以前一样。”

我沉思了片刻，“我只是……试图回忆一下……自己的童年。”

“17年前，寂静岭发生了糟糕的事情。一个叫做达希亚的女人，为试图召唤远古的神而准备献出自己的女儿……”

“她疯了。”

我无力地靠在背椅上，茫然捕捉记忆的影子。

“也许是，但它还是醒来了。那个女孩拥有了神秘的力量，可以用意念做任何事，甚至能用意念杀人……但最后，那个神却被一个人杀死了。”

“那就是我的父亲，哈里。我是另一个被选中的牺牲品。”

“你也有同样的力量吗？”

我迟疑了一下，“当神被杀死的时候，女孩重新出现了，并且怀抱着一个婴儿。在她临死前，将这个婴儿交给了我的父亲。”

别过头，我想他已经明白一切了。无尽的黑暗像我的未来一样无法捉摸。雨更大了，一切都是冰冷而真实的，刚才已经冷冻得麻木的悲伤在



不经意的時候突然漫溢而出……渐渐地占据了我全部的身心。

“他爱我……就像爱自己的女儿一样……尽管他不知道我是什么……”

是雨水打湿了眼睛吗，那为什么……模糊的一片呢……

“太突然了……真的太突然了……我还没有机会告诉你……你让我有多幸福……”

一切都太迟了……



旅馆的灯光昏暗地照射着坐在床沿上疲惫的我，道格拉斯正准备出去。

“我现在要去雷昂纳德那家伙那里，你搜查一下医院，有地图吧。”

我点点头，他又补充道，“一个人没问题吗？”

“我可不是小孩子！”

我努力挤出一个也许非常古怪的微笑，“你确定你自己不会害怕吗？”

“你说得对，我是有点怕。”他回想着什么似的，最后终于说了实话，“我已经50岁了，第一次碰见这样的事情，简直像做梦一样……”

“这更像一个噩梦。”

他表情复杂地垂下头，“我只想醒过来，然后吸支烟。等你检查过医院咱们再碰头吧。”

我冲着他笑了笑，然后目送他关上房门，笑容一瞬间僵死在脸上，最后我疲惫地站了起来。

寂静岭……

我回来了……

Chapter 5 复仇女神

弥漫的大雾是寂静岭永远的主角，我顺着大路终于来到医院。这里是我小时候来过的地方吧。在医院里我拣到许多散落的日记。

难道这是我从没意识到的，来自某个角落的默默的目光吗？

他让我小心雷昂纳德？雷昂纳德是谁？！

我合上它。继续搜索，突然间一阵刺耳的铃声吸引了我。

“你好……”我迟疑着拿起电话。

“克劳蒂亚？”那头传来粗重的男子的声音。

“别松手。别想对我撒谎，你总是想逃避责任，你还没有意识到自己多么愚蠢！”

我有点生气了，“等等……”

“我是希瑟，不是克劳蒂亚！”

“希瑟？”

他好像很诧异的样子。

“你是谁？”我问。

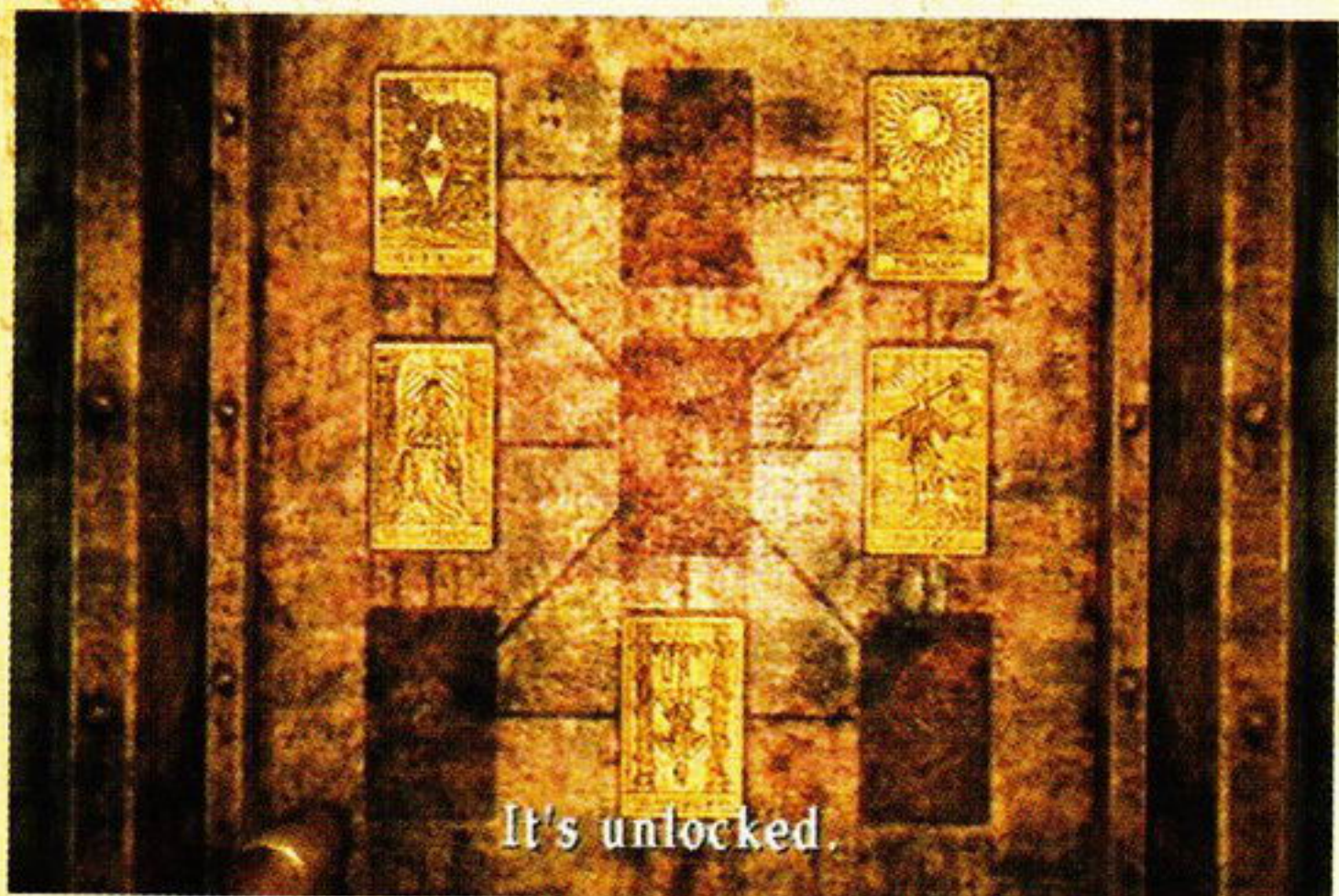
“雷昂纳德。对不起，我猜想你是我女儿。”

果然是那个家伙！

“克劳蒂亚是你女儿？”我疑惑着，那边的声音突然间尖利起来。

“你知道她！你和她是一伙的！”

这个突然变化的声音并没有引起我太大的诧异。



“当我找到她后，我要……”

“杀了她对吗？”

这次轮到吃惊了，他怎知道！

“我可以感到你的憎恨，在你的话的背后……”

“对不起，她杀了我父亲。”

我觉得自己谈话的口气仿佛在讨价还价！

“太愚蠢了……”他叹了口气，“但她毕竟还是我女儿，如果她能够改变的话，我还是想原谅她……”

“你会帮我吗？”

“帮你？”

“我想阻止克劳蒂亚，但我被锁在地下，具体地方不知道，大概就在地底2层的大厅里。”

电话挂断了，我一个人回味着刚才的对话……

世界突然起了变化！

我触摸了那个血的封印。眼前是一段过去的影像，很模糊，但可以依稀看出是一个身着红衣的护士。我听不清她究竟在嘀咕着什么，但你一句却清晰地映入脑海。

“为什么还要让那个女孩活着！”

她大声喊叫着，画面再次模糊起来，秘密的道路却出现了。

四周的墙上全是血，半空有，有人形的怪物在扭动，既血腥又恶心！

柜子里有电话的声音，我小心地打开它。

里面传出一个女性的声音，唱着我熟悉的歌曲。

“祝你生日快乐，祝你生日快乐……”

这个声音让我不寒而栗。

“你是谁！”

“别担心，现在是祝你生日快乐的时间。”

是克劳蒂亚！

“你错了。”我说。

“真的，今天是你24岁生日啊，我想送你一件礼物。”那个声音在对面笑着，“我可以给一个人痛苦，当然，你可以选择你最憎恨的人。不管怎么说，现在是你的生日时间呢。”

“你记错了，不是我……”

电话那里的歌声弱了下去，我快快地挂断它。神台前有奇怪的符号，我把血倒在上面，它流到地上，越淌越远，最后前面出现了一个深不见底的大洞。顺

着爬梯下去后，原来下面是一个巨大的下水道。

“希瑟。”

空旷的黑暗里有声音。

“是我，雷昂纳德？你在哪里？”我四处张望，但没有人。

“谢谢你啊，我终于可以离开这里拉。”那个声音笑得我毛骨悚然，“克劳蒂亚的美梦结束了，这时候她一定很失望的。”

“你在说什么啊……”

我有种很不好的预感。

“一个计划，只有一个人能够被选中，能够听到上帝声音的人将被给予打开乐园之门的钥匙。你难道不这样觉得吗？”

“我可不认同你的乐园。”我回答，事实上我毫无兴趣。“我不会接受你的思想的。”

“那你是无神论者？”仿佛受到莫大的欺骗，那个声音突然狂躁起来，“你在欺骗我！想要拿到纹章离开这里对吧？”

“我没有，我只是不能认同你的世界而已！我猜想你只是个普通人……”

“别装清白了！别想愚弄我，纹章是我的，上帝的使者将引导着我！”

它狞笑着，“你能为我做的，就是现在去死吧！”

一个人形的怪物慢慢自水中站了起来。

原来，这个家伙早已经失去为人的资格了……

“每个人都应该有精神存在。”我双手叉腰，毫无畏惧地看着它，“所以，我猜你已不再是人了。”

我举起了枪，它倒在水中。

突然间我醒了过来，在熟悉的病房里。

这就是阿丽莎曾经住过的病房吗？

刚才发生了什么？世界恢复了吗？

地板上有微弱的光芒，我拣起来，是一枚刻着奇怪花纹的金币。

难道这就是雷昂纳德所说的纹章？

怀着疑惑的心情，我走出医院，很快溶进了茫茫的白雾之中。

“为什么你把她送给我父亲？”

“我错了吗？”

“这都是你的错！你让他……”

“不过这也是好事啊，这意味着他是被神所宠爱的。”

“冒犯神的人是不会得到宽恕，你会下地狱的！文森特！你将永远不会感受到神的乐园的快乐！”

“你以为神会拯救你吗？嗯？”

“你又知道什么！”

“我知道这个世界的快乐，我想要在这里找到自己的幸福，你讨厌自己的父亲，不是吗？我看见他是怎么打你、踢你、让你哭泣的，关于他残忍的



回忆将永远留在我的头脑中。”

“这就是我们需要神的原因。”

“你所谓的信仰，不过是一个得不到爱的孩子的哭泣。”

“你不懂，你什么也做不了……”

看了文森特一眼，克劳蒂亚终于离开了房间。

我终于来到106号旅店，和道格拉斯碰头的地方，但在这里的却是文森特。

“道格拉斯在哪里？”我问

“他走了，不过有留言给你。”

给我的留言，难道发生什么了吗？

“谁都不在吗？”

“只有我，怎么，不想知道他说什么吗？”

我沉默了一小会儿，掂量着这个家伙声音里真实的分量。

“教堂就在湖那边，他说。”

“教堂？”我有点惊讶，“我想知道他究竟是指……”

“不明白吗？克劳蒂亚在那里。”

我正准备离开，又突然回身。

“道格拉斯真的是这么说的吗？”



“怎么？你不相信我？”

他含义不明地笑着，我讨厌的笑容。

Chapter 6 游园惊梦

我沿着公路一直向前，走着走着，突然间腹部剧烈地疼痛起来，疼得我一直弯下腰。过了很久这个疼痛总算停了下来，我站起来。整个世界突然一片黑暗。

它又来了，果然和梦中的景象一样！

在残破的轨道上果然有过山车在轰鸣，幸好我早有准备跳了下去。

“我雇你去找那个女孩，你却没做好。”

“是你说了谎，关于希瑟。”

“什么谎，希瑟毕竟是我的孩子。但是哈里偷走了她，将她洗脑，所以她真正的自我并没有醒过来。神就在她的身体里，当阿丽莎，神的母亲醒来的时候……”

“会发生什么？”

“建造一个乐园。没有痛苦，没有疾病，没有死亡……”

“没有这没有那，这个羔羊的乐园真够无聊了。”

“真可怜，你什么都还不懂。”

道格拉斯突然举起枪，指向了克劳蒂亚。

“你要杀我？你以为那么容易？”

“我以前确实做过。”



“我真是可怜你呀，道格拉斯”

克劳蒂亚笑了起来。

我从一只木箱上爬了起来，真危险……

这里是一座庭院，庭院前有一个很大的公寓。我慢慢地推开了门。

空中，不知道从哪里传来一个男子的声音，向我喋喋不休着一个人杀死自己全部亲人的故事。哗啦，天花板上突然落下一具死尸！

真是可怕的地方！我被一条红光追赶着，没命地奔跑，终于逃出了公寓。

前面就是游乐场了。

用旋转飞机拉开铁门后，我终于再次见到了他，道格拉斯。他就坐在地上，身上满是血迹。

“你来晚了。”他看着我。

一种不知道怎么描绘的感觉突然涌了上来。

“你怎么了？”

“我的右腿受伤了……”

“我去叫人……”

“不用了，这里没人的。”

“你真傻啊！”我忍不住大喊着。

他看着我，终于苦涩地笑了，“我真是老傻瓜。不过我有一个女儿，她和你很相似。”

“你想做什么？为什么要到这里来？想要为我而死吗？”

真是傻瓜，太傻了！我干吗要理会这个老傻瓜！

本想要转身离开，却不知为了什么突然停下来。

“你说过没有人会为你的死而哭泣吗……”

“死人不需要眼泪。”

其实……不是这样的……

突然间，身后有不寻常的气息，我感觉到，他举起了枪。

“杀了你，就能结束这个噩梦了吧。”

“也许你说得对。”

我慢慢地闭上眼睛，但枪声没有响。

“那个家伙我会处理的，你呆在这里别动，在我回来前别死，好吗？”

我头也不回地走了。

12只木马在我身边旋转起来，我用刀狠狠地砍在它们身上，嘶叫的声音终于静下来后，世界再度回到了噩梦之中。

它从木马的身后走了过来，一个和我一模一样的家伙，它浑身血迹，有说不出的恐怖。我颤抖着举起武器，一下一下砸在它身上，直到它最后消失。

地上有一行行血字：

让我为“自己”而死去也许更好，那将再没有什么可怕……

那个孩子……那个恶魔……

它的降临将回带来无尽的痛苦。

我决定那样做，为了替代病房里的病痛和残忍。

我想要一个温柔而平静的死亡，在自己手里。为什么“我”要存在呢？我从没有想到过，“自己”如此愚蠢……

——阿丽莎

Chapter 7 重生

阿丽莎……我的分身……

打开门我顺着通道走了下去，没有想到的是，这个肮脏世界的尽头竟然是一座庄严的教堂。

克劳蒂亚就在那里！

她吃惊地转过头，“你怎么会来这里？是文森特引导你吗？”

“不过也好，这正是我的目的啊。”

我朝着她举起了枪，仇恨的火焰在燃烧着。

“现在是宽恕罪恶的时间，”她突然庄严地望着空中，“阿丽莎，在判决之后，你想要的世界就会降临了……”

“我不想要。”我冷冷地告诉她。

“不是你，是阿丽莎。”

“我就是阿丽莎。”

她好像吃了一惊，“是你？我竟然没有发现！”

“这个世界曾被火清洗过，阿丽莎，你想要幸福吗？”她定定地看着我，“我们都需要神来解除这



个世界的痛苦……”

“痛苦本来就是世界的一部分！我不会原谅……你杀害了父亲！”

“我只希望得到神的宽恕……我们都需要神。神就在你的体内成长，苏醒……”

突然间剧烈的疼痛再次让我无法自己，只能目送着克劳蒂亚慢慢地离开了教堂。

我走进旁边的忏悔室，突然听到一个女子忏悔的祷告。这个声音不住地乞求着，狭小的空间让我无处躲藏。

“我原谅你……”

说这句话的时候，觉得自己仿佛圣母般巍然而立……

虽然进入了噩梦的世界，但这无疑仍然是我小时候呆过的地方。

在走廊的尽头我发现了一间书房，正在诧异的时候，一个人影从书架的后面缓缓地走了过来。

“文森特？”

他带着暧昧的微笑从后面走了。

“你可真是无处不在呀。”

“听起来你好像不希望看见我似的。”

“你一定和克劳蒂亚是一伙的！”

他摇摇头，“不要把我和那个家伙混为一谈。虽然我们都信仰同一个神，但我确实站在你一边啊。我不想要神降生，那样会很很不方便的。”

“所以就要利用我阻止克劳蒂亚？”我很愤怒，“用来完成你肮脏的工作？”



“你是惟一能做到这件事的。”

“我没有这个能力。而且我讨厌这样做！”

他看着我，慢慢地走了过来，“你是最不该出现在这里的人。享受那些血和哭泣让你感到兴奋吗？”

“你在说那些怪物？”我诧异地问道。

“它们对你来说是怪物吗？”文森特突然笑了起来，“哦，对了，我忘了告诉你，从雷昂纳德那里得到的奖章，只要有这个我们就足够了。”

“这个。”

我从他手里接过一本书，来世的法律？我需要这个吗？

我继续在这搜索着，古老的房间里有父亲很久以前的日记。原来他如同爱着自己真正的孩子一样深爱着我，可惜一切已经太迟了。

克劳蒂亚的日记：

11月10日

她那时没有死。她降生了，我知道，可为什么我没有找到她呢？它们需要她的力量来创造新的乐园，为了人们的幸福。她是被期望降生的，我真的想见到她。

11月14日

感谢父亲给我的书，它非常有价值，使我找到了我要的——唤醒神的方法。但太残忍了，当我见到她时，我能这么做吗？

11月16日

我不想成为这个世界的恶魔，这太艰难了……现在不能做任何事情……我想，她最终还是选择了成为恶魔。

终于来到了那个地方，17年前我的家，尽管



外面已经变得噩梦般邪恶，但我的家似乎一点也没有变化，散发着怀念的气息。

对面有一扇从未打开过的房门，是时候打开它了。

我将5张塔罗牌放了上去，开启命运的钥匙。



通道很长，两边是淋漓的鲜血，巨大的声响在狭窄的通道里回响着，我毫无退路地前行着，最后到达了一扇大门前。

所有的答案将在这里揭晓吧，我推开了它。

“我想要什么？你的两个手下都死了，很好，很好。我倒可以放松一下了。”

“你从什么时候开始不再信仰神了？”

是克劳蒂亚怨恨的声音。

“神会复活的，看看你的周围吧！”

“但我相信她，希瑟，用我的方式。我既害怕又崇拜，但我不会像你这样疯狂，这一切就像17年前的阿丽莎——如果这是神的作品，那它可真是低级趣味呀。”

克劳蒂亚的声音暴怒起来，**“你敢冒犯神！背叛者！你会下地狱的！”**

“别说了！你以为你是谁？来宣告神的旨意吗？”

“回家吧。”

“这个教堂就是我的家啊，我用的力量建造的，金钱的力量，你只是在一边看着，尽管如此，我却让这一切看起来好像是你的一样。”

从文森特的眼镜后面闪烁的讥笑的神采仿佛激怒了克劳蒂亚。

“怎样？你想杀了我吗？”

正当他玩世不恭地嘲笑着克劳蒂亚的时候，我哗啦一声推开大门，他吃了一惊，但紧接着露出欣喜的神色，**“啧啧，我们尊贵的客人来拉，晚会开始吧！”**他指了指身后的克劳蒂亚，**“这个时候来了！你快杀死她吧！”**

突然间一声轻响，文森特的猛然露出痛苦的神情，一把匕首，从克劳蒂亚的手中插进了他的脊背。

“你都干了什么！”

“没什么大不了的。”她的口气轻描淡写。

“这次你逃不掉了，我想一切该结束了。”

“不，这只是个开始，如同文森特说的那样，这个时候到来了。虽然对你来说有点突然，但我感谢你将憎恨放在心中，这是神所需要的。”

“从憎恨中诞生的神是决不可能创造乐园的！”

我大声反驳这个疯子。

“你拒绝神的怜悯吗？你要知道，只有神才能

拯救我们。”

“你以为神会拯救你？”

克劳蒂亚终于摇了摇头，**“不，我并不期望被拯救而宁可下地狱。就算是得到救赎，那也是太深的罪……牺牲品已经准备好了，那就是我犯下的罪恶。”**

“如果你真觉得自己这么罪恶，那为什么还不赶快下地狱去呢？”躺在地上的文森特突然嘲笑起来，然后他突然大声喊叫着我的名字**“快，使用纹章！”**

这个吗，我迟疑着拿出那块在阿丽莎病房里得到的奇怪图案的金币。

“现在你愚蠢的梦结束了啊！”文森特得意地笑了。

“你以为你能够杀死神吗？”克劳蒂亚神情里全是凶残，**“我抱歉让你看到了我父亲的愚蠢！”**

她在我面前突然高举起手心中的匕首，在我还没有来得及任何动作的时候猛然插入了文森特的胸膛，他的声音突然中断。



文森特死了，匕首深深刺入他的心脏，克劳蒂亚站了起来，脸上竟然呈现出无限悲怜的神情。

“神依旧垂爱与你。”她双手合十地叹道，然后看着我，带着奇怪的表情，**“阿丽莎，你现在无路可逃了。”**

突然间腹部剧烈地疼痛起来，全身一阵阵泛起红色的斑纹，它就要来了，我能够感觉到，噩梦在延续，也许即将连我一起吞噬。我站起来，感到身体里一阵阵翻涌的恶心。

“接受它吧，阿丽莎，痛苦即将消失，在你还是孩子的时候，我便一直等待着这一天，审判的这一天……”克劳蒂亚在我眼前高举双臂，然后突然间诧异地望着我，**“你在做什么！”**

“爸爸……”

我在心中默念着，取下脖子上父亲给我的项链，在克劳蒂亚迷惑的时候吃下了里面一颗红色的药丸。

恶心的感觉更强烈了，我终于忍不住突然张开嘴，一团奇怪的红色的东西突然掉落下来。



这就是“神”吗？看起来可一点也不像啊。没想到这个所谓万能的东西竟然是一副如此弱小的模样。我走上去准备踩它个粉碎。

“住手！你不能杀死神！”

克劳蒂亚突然斜冲过来，一把撞开了我，然后小心翼翼地捧起地上的东西，在我恶心得转过头去的时候吞下了她。

无数血丝爬满他的身体，她痛苦的嘶喊着，摇摇晃晃地走向地上的裂痕，猛然间，不知道什么东西将她一下子撕扯下去，在地板上留下一道道四分五裂的爪痕。

神来了吗？

我迟疑了片刻，终于跳了下去。

一个丑陋的，仿佛被剥皮的怪物在地上爬行着，慢慢地爬到克劳蒂亚的身边，最后慢慢包裹了她，黑色的修道服像蛇的蜕皮一样铺在地上。

“你不能死！”我突然大喊道，**“你应该亲手被我杀死的！”**

神复活了，就在我的眼前。它那肮脏的神态玷污了神的称呼，我无法容忍将由它来创造一个新的世界。

火焰在地面上追踪着我，我绕开它，一枪一枪打在它的头上，直到它发出凄厉的惨叫。这就是你愚弄世界，愚弄人类的报应！最后它终于倒下了，我走过去，狠狠地踩着它，踢着它！这个丑陋的恶魔！

精疲力尽，我终于一下子坐在地上，周围是茫茫的黑暗，结束了……不，或者是另一个开始。

“爸爸……”

我哭了，疲惫的回头望着，茫茫的只有黑暗。

世界回到了真实中，还是那样熟悉的游乐场，受伤的道格拉斯正斜靠在那里。

“一切结束了吗？”他疲倦地问我。

“除了一件事，你还活着。”

我冷冷地看着他诧异的表情，突然将手中的武器对准了他。

痛苦的表情浮上了他的面容。

“哈，一个玩笑！”

我感到有趣，突然放下了枪，冲着他笑了。

“别再叫我那个名字，我叫切瑞（CHERYL）。”

“这是父亲给我的名字。”

夕阳下的墓碑前我静静地祈祷着，在那个没有悲伤的痛苦的世界里，也许父亲正为自己的女儿绽放着开心的笑容。

再见了，父亲。

我永远爱你。

THE END

攻略透解

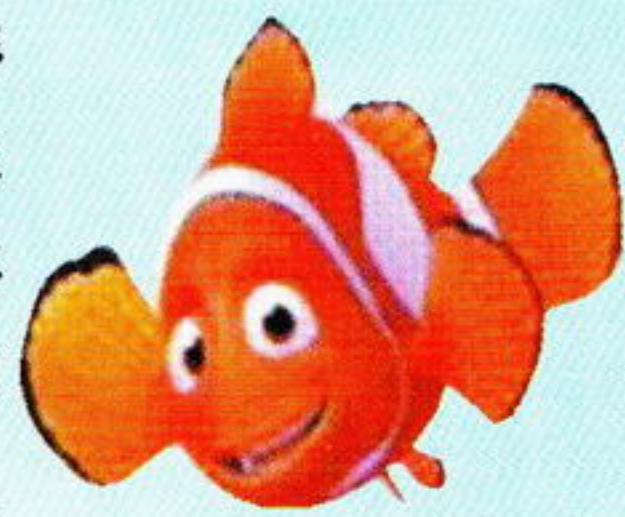
海底总动员

FINDING
NEMO

PS2	THQ	ACT	1人
DVD-ROM	2003年5月10日发售		89KB
			49.99 美元



“影片未播，游戏先行”的做法在娱乐界是越来越流行了，电影的宣传已不再拘泥于传统形式，而在游戏中透露一些原作剧情也起到了互动效果，可以创造一种双赢的局面。5月30日在北美上映的迪士尼动画新作《海底总动员》在5月10日就由THQ公司推出了三大机种的同名游戏，(NGC和GBA版在5月13日推出，PC版发售日尚未确定)相信这也是游戏与电影厂商之间的默契。抛开电影不谈，这款游戏本身素质也相当不俗，而且操作简便、难度适中、老少咸宜、趣味性十足，不愧为一款休闲佳作。就让我们一起感受一下清新的海洋气息吧！



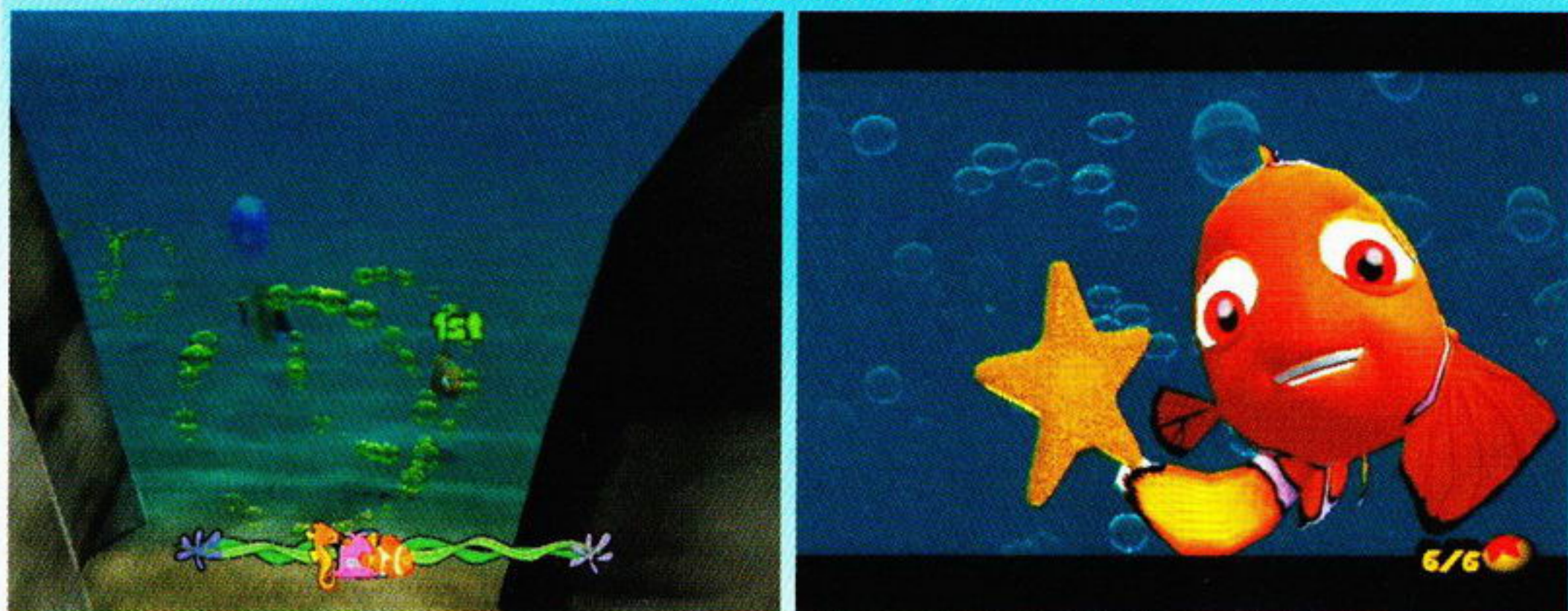
★ 关卡讲解 ★

STAGE 1: Going To School

基本流程：控制内莫，学习基本操作→强制纵向卷轴 ☆按住×键为加速→找到小章鱼，带她回同伴中间→按住□键把珍珠放入蚌内→按□键撞开路障→与同伴们竞速比赛→学习击破敌人的方法 ☆先用大气泡把敌人套住，再按□键把气泡撞破即可 ☆本作中没有死亡的概念，只会在这段不停重试，直到通过为止

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②摆放三色石③在比赛中取得第1名④完成迷你游戏

迷你游戏：水球 I ——撞击小球让其通过6个蓝色气泡圈。

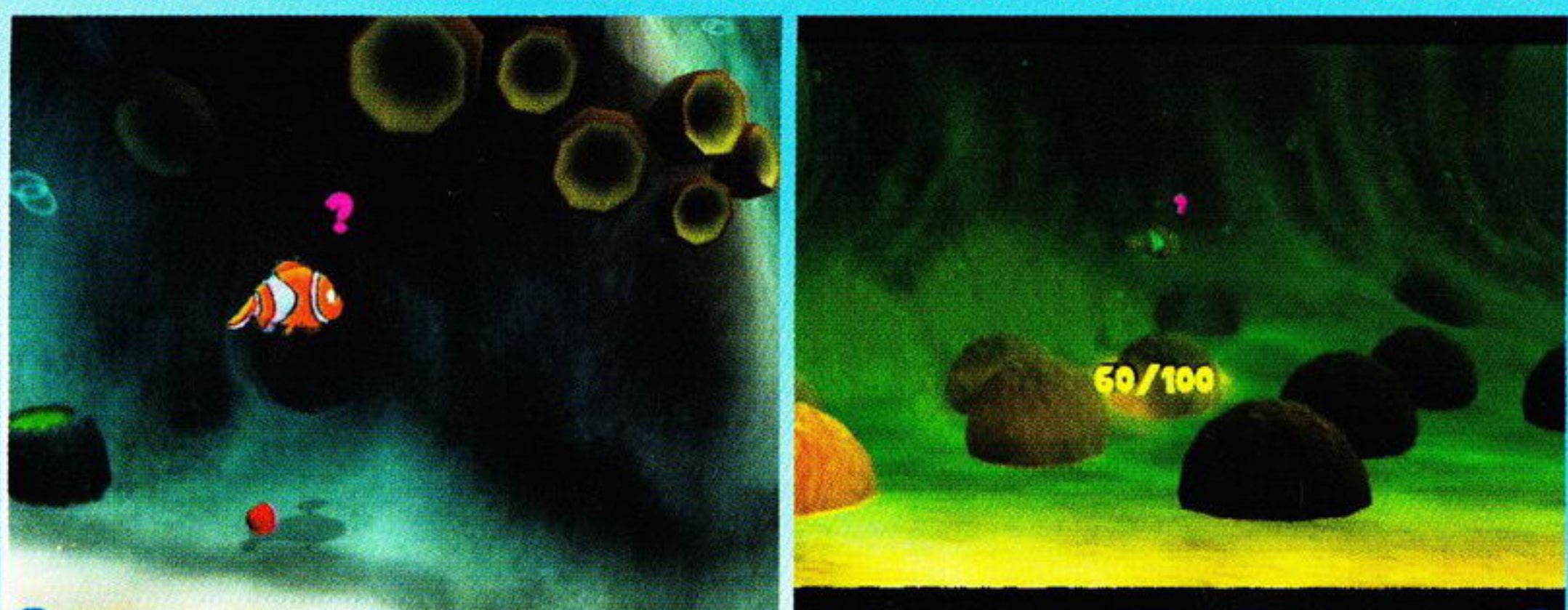


STAGE 2: Field Trip

基本流程：横向卷轴 ☆带上蓝色小虾可以承受攻击，被攻击一次损失的小虾个数为(总数+1)÷2，得数有小数时以1计算 ☆路上的小螺丝加一个得10分，连续取得的话(间隔在1/3秒以下)得分以10分递增 ☆5个一排的小气泡也要连续取得才能起到一个大气泡的效果→纵向强制卷轴 ☆在螺丝组成的圈中通过可能600分→跳海绵 ☆按方向即可→纵向强制卷轴→横向卷轴 ☆在紫色问号处按□键可进入通道 ☆三色石可在小孔中通过→紧跟大比目鱼 ☆尽量穿过彩色气泡圈，漏得太多也要重来

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②击破所有的敌人③摆放三色石④踏过所有的海绵⑤完成迷你游戏

迷你游戏：跳海绵——踏过全部100个海绵，中途碰上敌人就会重来。



STAGE 3: The Drop Off

基本流程：横向卷轴，要小心海底溶岩和气球鱼(刺豚)→顺着铁链前行，水流的变化会影响方向的控制→被潜水员追赶，按住加速即可(但最后还是被抓住了)

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②击破所有的敌人③摆放三色石④完成迷你游戏

迷你游戏：拼图 I ——十分传统的拼图游戏，8块拼板。因为没有样图，略有难度。

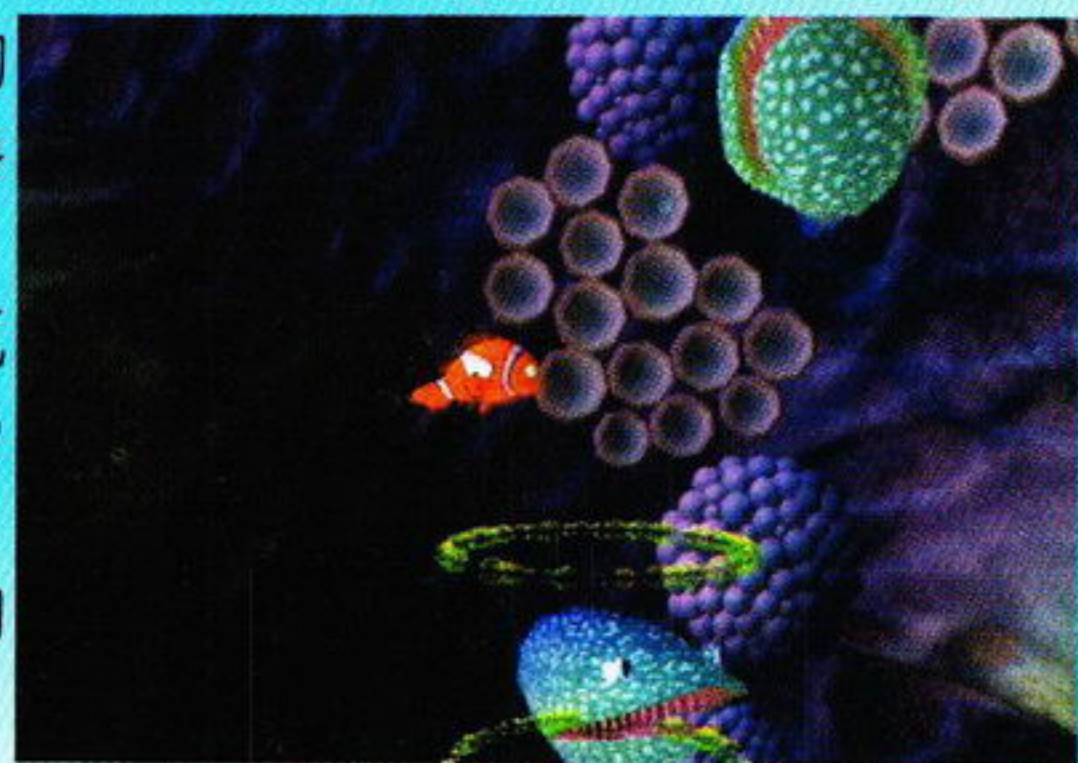


STAGE 4: Mask Chase

基本流程：分别以90秒、65秒、75秒、80秒的时限通过4段横向卷轴 ☆路上需要的东西可以用多“挂”几次的方法分批取得→纵向强制卷轴，小心身后撞过来的大鱼即可

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②击破所有的敌人③摆放三色石④完成迷你游戏

迷你游戏：配对 I ——很常见的翻图配对游戏，共有32张图片。

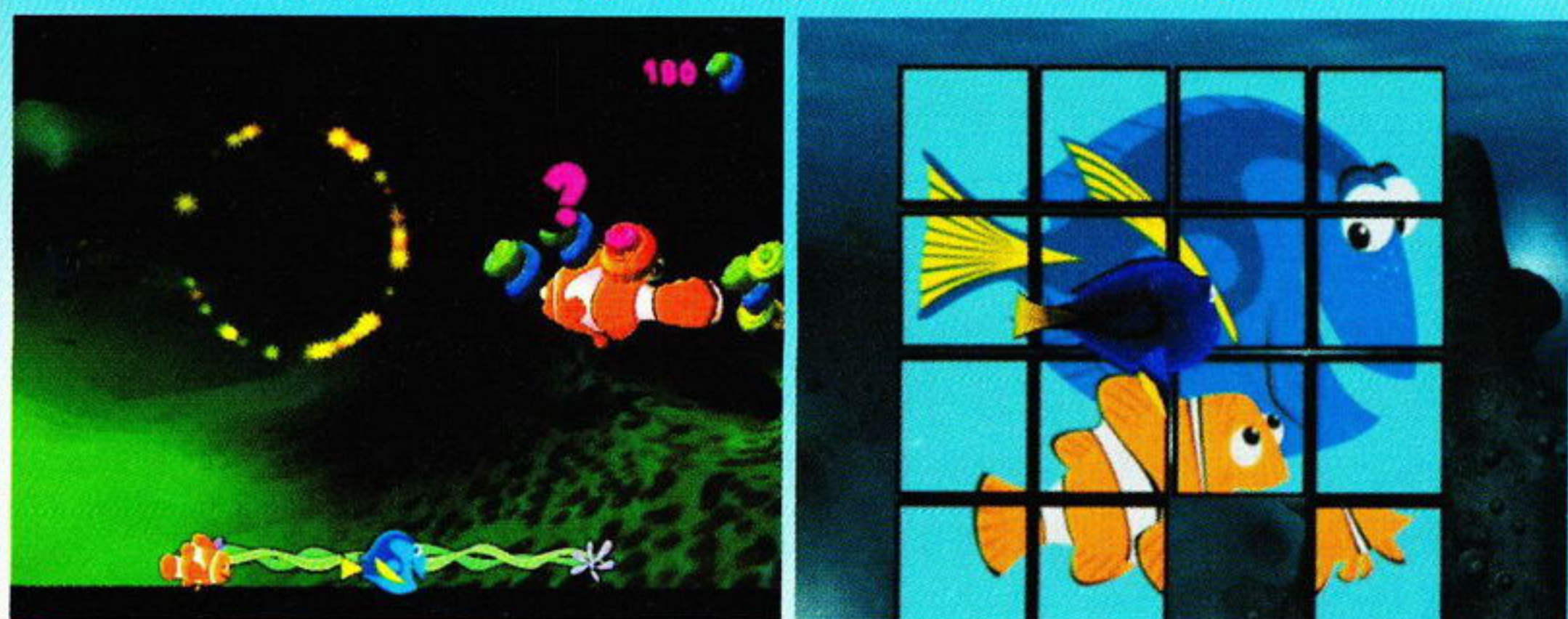


STAGE 5: Catch Dory

基本流程：强制纵向卷轴，控制鱼爸爸马林追上多利 ☆尽量多从彩色气泡圈中通过就能缩短两者的距离，反之会越来越远 ☆出现问号可按□键进入通道→第2次追赶→第3次追赶

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②完成迷你游戏

迷你游戏：拼图 II ——第2次出现拼图游戏，这次变成了15块拼板。



STAGE 6: Minefield

基本流程：强制纵向卷轴，控制多利紧跟大鲨鱼，小心章鱼的触手 ☆同样要尽量从彩色圈中通过→第2次跟随，有水流变化又有水雷 ☆多用点控微

操作→跳雷区 ☆每个水雷上只能弹跳3次，第4次就会“轰！”→第3次跟随，后半段有水雷→第4次跟随，小心章鱼触手和墨汁

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②踏过所有的水雷③完成迷你游戏

迷你游戏：水球II——撞击小球令其通过16个蓝色气泡圈。撞到水雷也不要紧，因为通过的蓝圈是累加的。



STAGE 7: Submarine

基本流程：被发狂的大鲨鱼追赶 ☆多利头上出现感叹号时就跟着它躲的方向移动→横向卷轴，小心喷火机关和电鳗 ☆按□键撞击绿色按钮可打开闸门→第2次被追赶→横向卷轴，有一碰即死的水雷→第3次被追赶→完成拼图，接通管道，打开机关

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②击破所有的敌人③摆放三色石④完成迷你游戏

迷你游戏：竞速I——控制马林同多利比赛，从红色气泡圈中穿过便能加速。



STAGE 8: Hide And Seek

基本流程：控制内莫玩捉迷藏，要找到6个同伴 ☆船上插着的钥匙可以打开右边的宝箱，找到黄色的鱼 ☆在几棵水草上方可以找到红色的海星 ☆以红、橙、黄、绿的顺序穿过几个通道，可以找到半紫半黄色的鱼 ☆撞掉3个椰子，红色的虾就会出现 ☆在会出现青色问号的水藻中按□键，可找到肥肥的刺豚 ☆完成拼图，蓝色的鱼就会出现

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②摆放三色石③完成迷你游戏

迷你游戏：配对II——第2次出现翻图配对游戏，共有30张图片。

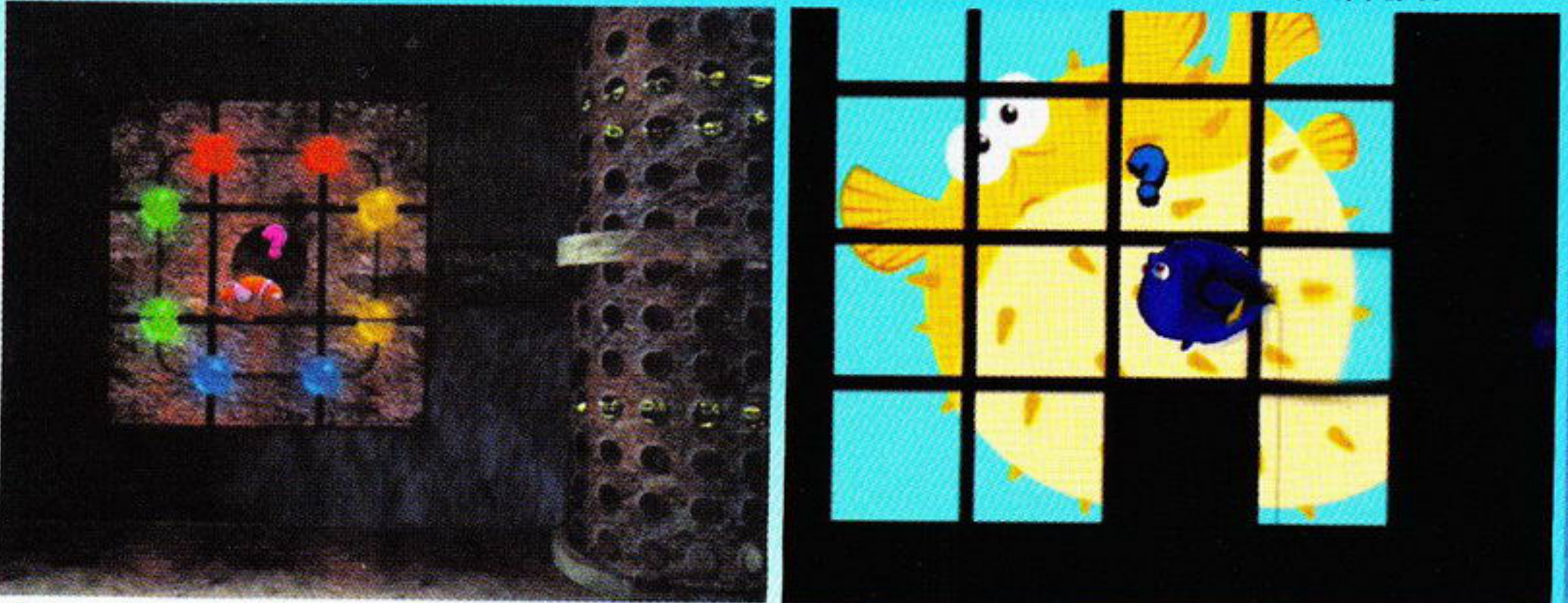


STAGE 9: Mask Search

基本流程：横向轴卷，在30秒时限内通过→两鱼配合开机关 ☆靠近时按□键可以在马林和多利这间切换；多利力气大，可以撞掉圆球路障；马林身形小，还能打开闸门→横向轴卷，在20秒时限内通过→两鱼配合 ☆完成拼图，按□键从管道中通过，别忘了打开闸门给多利开路→横向轴卷，在20秒时限内通过→两鱼配合，最后还是在控制多利的情况下过关

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②击破所有的敌人③摆放三色石④完成迷你游戏

迷你游戏：拼图III——第3次出现拼图游戏了，依然是15块拼板。

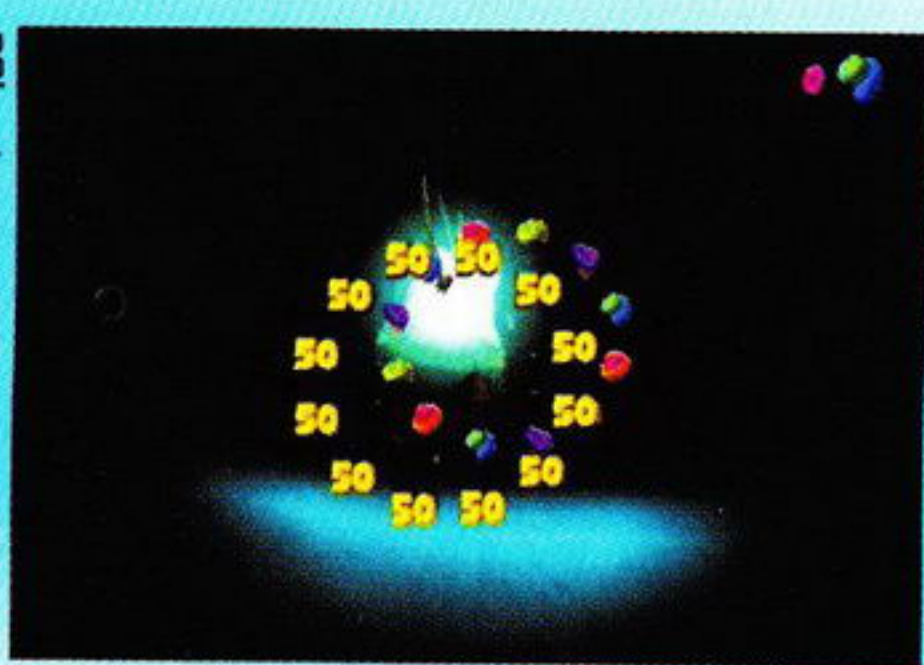


STAGE 10: Anglerfish Chase

基本流程：纵向强制卷轴，被安康鱼追赶 ☆出现红色问号马上躲避→再次被追赶→第3次被追赶

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②完成迷你游戏

迷你游戏：水球III——撞击小球令其通过23个蓝色气泡圈。球在管道底部。

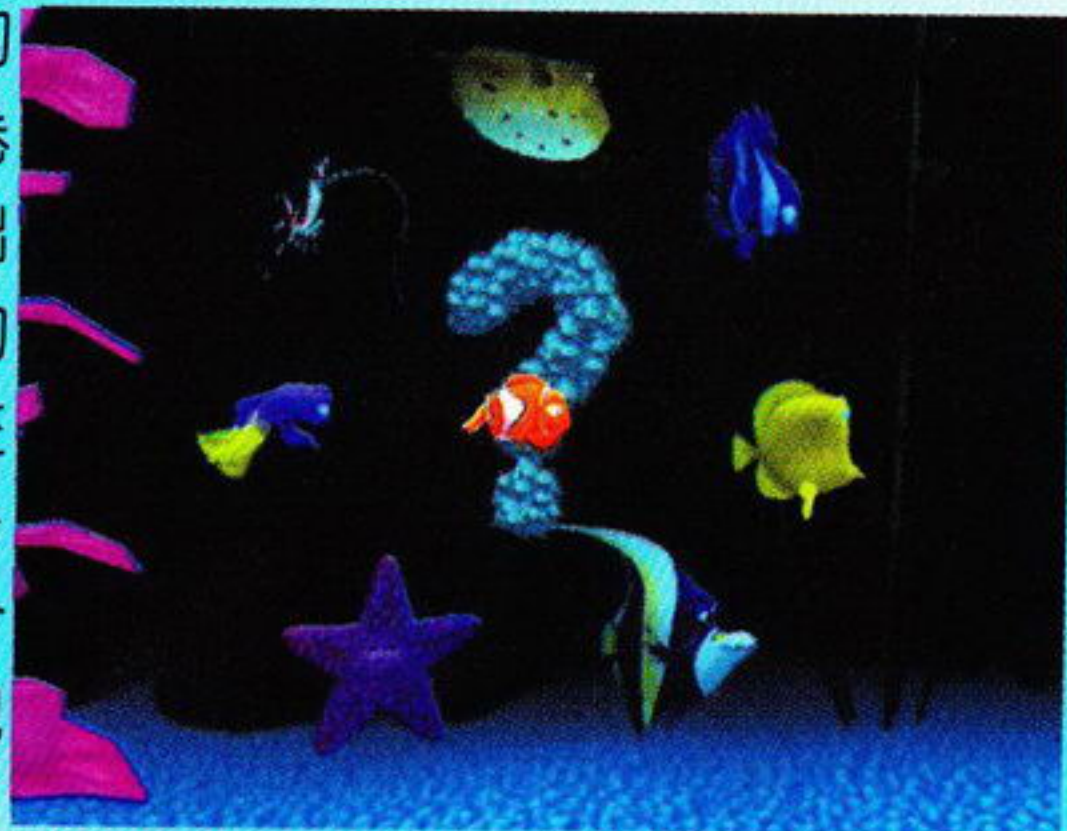


STAGE 11: Mount Wannahockalogie

基本流程：纵向强制卷轴，控制的是尼莫，不要被红色气泡喷到→横向卷轴 ☆撞击某些石块可以堵住白气泡出气口 ☆撞击路牌可以看到石像机关的密码 ☆连续撞击带箭头号的机关堵住红气泡出气口→横向卷轴，完成拼图→连续钻30个红色气泡圈，只允许漏3个

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②完成迷你游戏

迷你游戏：记忆力游戏I——根据水泡组成的形状在7种鱼中按顺序找出相匹配的鱼。



STAGE 12: Jellyfish Race

基本流程：一开始就是控制马林和多利比赛 ☆必须利用水母的弹性来加速，不能连按□键，掌握按键时机，几乎不用调整方向→跳水母，不要碰到小水母→再比赛一次

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②踏过所有的水母③完成迷你游戏

迷你游戏：水球IV——撞击小球令其通过80个蓝色气泡圈。蓝圈只是比较多，没有要特别注意的地方。



STAGE 13: Training With Gill



基本流程：第一次出现俯视视点，尼莫只要跟着彩色气泡圈走即可→踩蜗牛 ☆踩过的蜗牛在几秒钟后又伸出头来，从一个角落开始踩才更有把握将它们全部踩扁→俯视移动→顶水球，要让水球穿过30个蓝色气泡圈 ☆如果小球被刺破，球会在刚开始的位置出现→俯视移动

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②完成迷你游戏

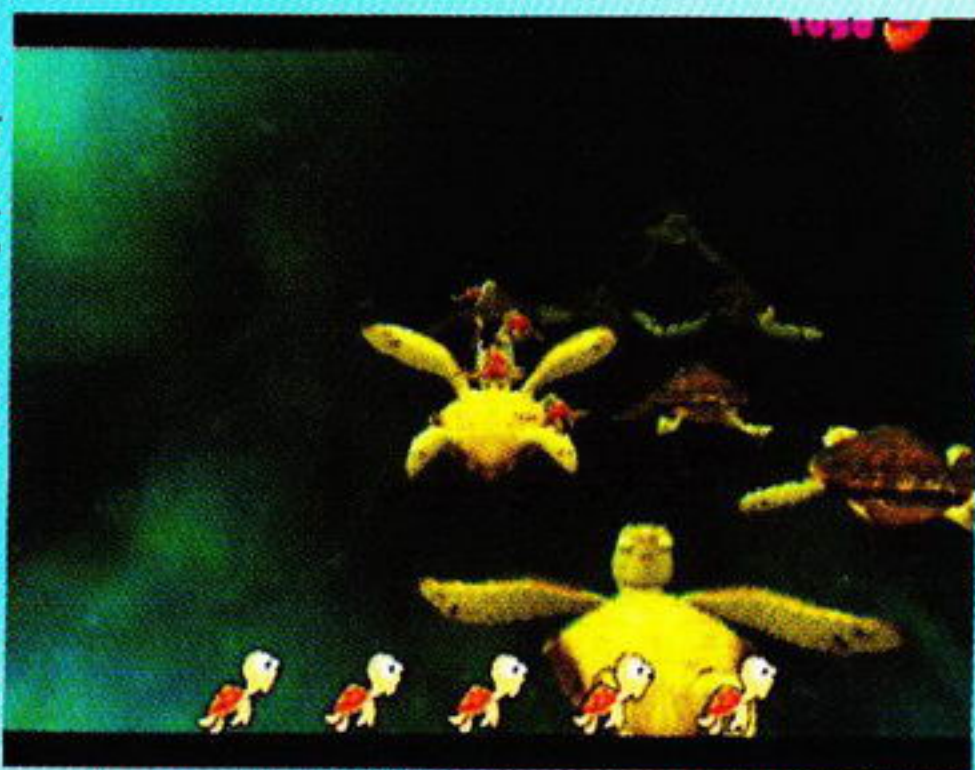
迷你游戏：踩蜗牛——一共有26只蜗牛，不过它们的头不会再伸出来，相对比较容易。

STAGE 14: East Australian Current

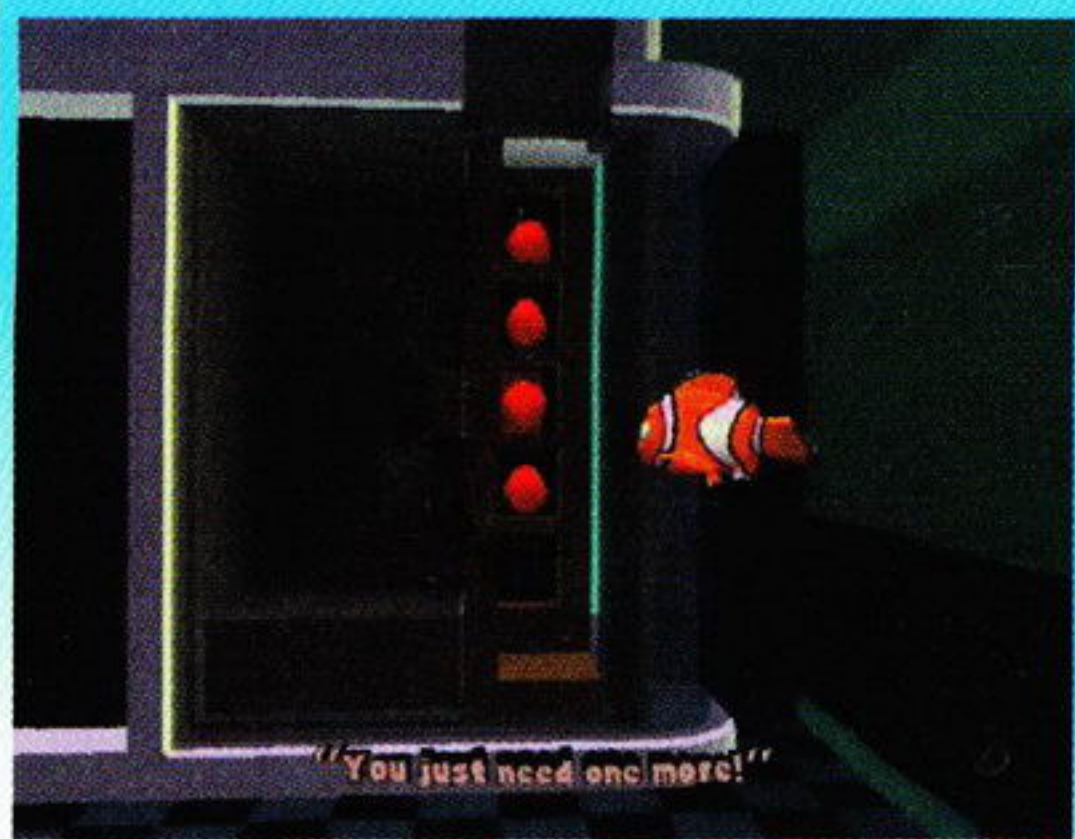
基本流程：随洋流前进，紧跟多利，记得时限均为20秒 ☆利用海龟挡住水流可以使方向控制容易一些→踩海龟，找5只小海龟 ☆小海龟跟着马林几秒钟后会跑开，要一口气全部找到→与小海龟竞速比赛，必须取得第1名

金色海星：①穿过所有的绿色气泡圈②踏过所有的海龟③完成迷你游戏

迷你游戏：记忆力游戏II——根据水泡组成的形状在8种鱼中按顺序找出相匹配的鱼。



STAGE 15: The Plan



基本流程: 将5颗红色的石头放入水泵里 ☆撞骷髅的眼睛可以找到一颗 ☆在通道处把石块以左、左的顺序放入出水口 ☆潜水头盔里有一颗 ☆破船上有一颗 ☆大贝壳里有一颗

金色海星: ①穿过所有的绿色气泡圈②完成水球游戏(球在宝箱里)③完成迷你游戏



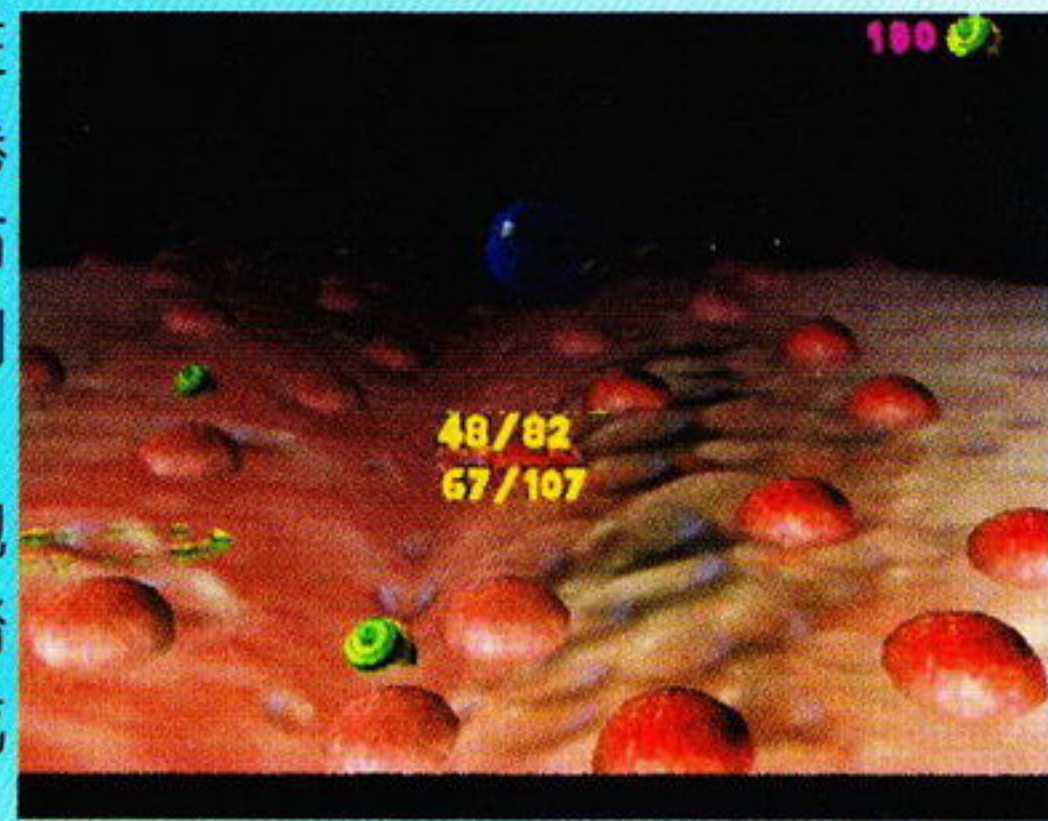
迷你游戏: 竞速II——控制内莫,同其他6个伙伴比赛,红色气泡圈可加速。一定要获得第1名才算通过。

STAGE 16: Whale Chase

基本流程: 纵向强制卷轴 ☆按住加速即可→跳鲸鱼的味蕾→纵向强制卷轴,小心消化液→横向卷轴,从左向右有水流,可慢慢移动→控制马林同多利竞速 ☆按住加速,不按方向也可

金色海星: ①穿过所有的绿色气泡圈②击破所有的敌人③摆放三色石④踏过所有的味蕾⑤竞速比赛中获胜⑥完成迷你游戏

迷你游戏: 记忆力游戏III——根据水泡组成的形状在8种鱼中按顺序找出相匹配的鱼。



STAGE 17: Treatment Plant

基本流程: 内莫在下水道中前进,这里机关重重,行动要万分小心 ☆按□键可在急流中找到出路→横向卷轴→纵向强制卷轴→横向卷轴 ☆从上方利用水的涨落前进,在急流处从最后一个向下的分支找到出路→在钉板阵中小心移动 ☆从上面的通道走→没有危险的横卷轴→没有危险的纵卷轴

金色海星: ①穿过所有的绿色气泡圈②击破所有的敌人③摆放三色石④完成迷你游戏

迷你游戏: 水球V——撞击小球令其通过10个蓝色气泡圈。最下方的两个圈要用内莫逆流撞击小球才可以完成。

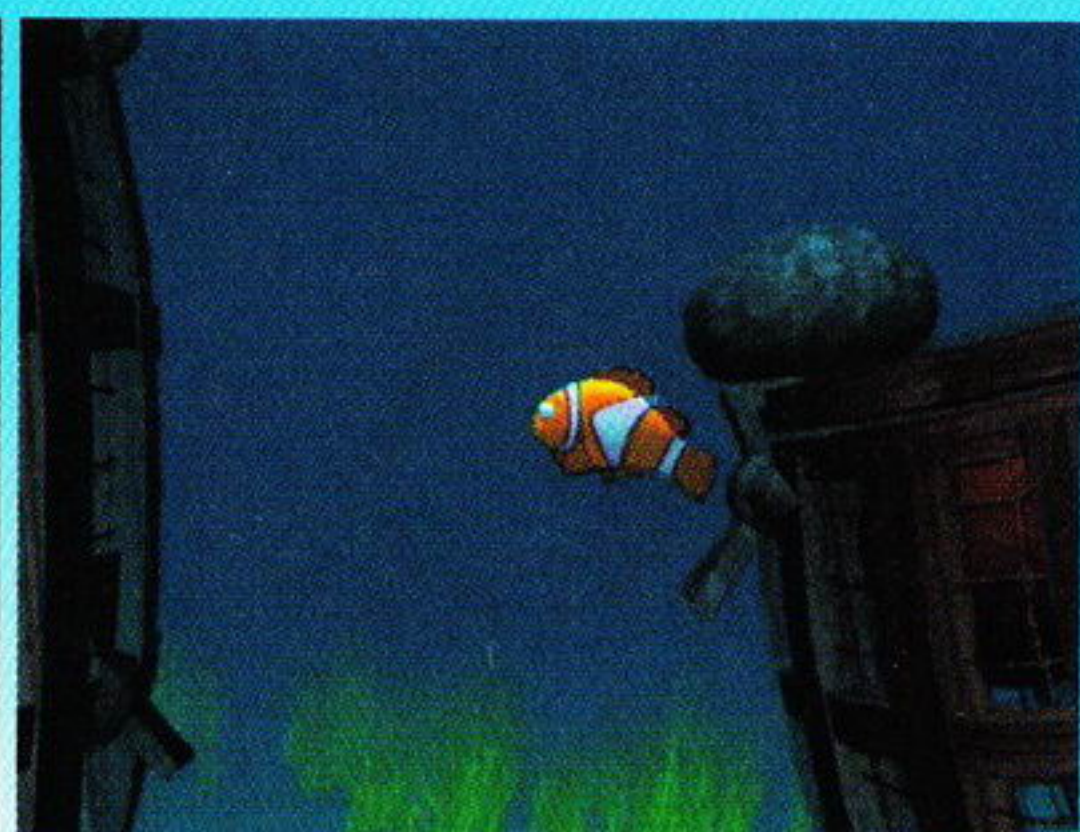


STAGE 18: Fishing Net Rescue

基本流程: 最后一关了! ☆只要找到在鱼网里的跑来跑去的多利10次便可过关,时限为70秒,注意头顶→ENDING

金色海星: ①穿过所有的绿色气泡圈②完成迷你游戏

迷你游戏: 摆放三色石——因为是三鱼配合,所以比较有趣。先用多利撞开堵住地下通道的石头;此时换马林,可以打开第一个桶的盖子,钻过地下通道可以撞第一和第三个桶的木栓;换多利,从有急流的通道到第三个桶里,撞开桶盖,再将第二个桶盖上的石头撞掉,记得把蓝色石块从通道中拿出来;换马林,打开第二个桶的盖子;换内莫,将三色石摆放在相应的位置。



特别说明

(1) **三色石:** 在部分关卡有把红、绿、蓝3个小石块摆放在相同颜色平台上的任务,而且都与金色海星有关,所以要多留意一下平台和三色石的位置,以免遗漏或走了冤枉路。(小尼莫抱着石块横着游的样子好可爱!)

(2) **金色海星:** 游戏中共有60个金色海星,每关为2~6个不等,需要满足不同的条件才能取得。收集海星是这个难度不高的游戏中惟一具有挑战性的内容。

(3) **迷你游戏:** 关卡选择画面按↑,在某关至少取得一颗金色海星的情况下按下×键,就可以进行本关的迷你游戏。迷你游戏一般没有时限,可以不停尝试。

(4) **隐藏要素:** ①通过某关后,再度挑战时按□键可以跳过剧情②取得某一关的全部金色海星后,在此关的选择画面按↑,再按○键可以观看一些游戏及电影的设定资料③取得全部60枚金色海星就可以开启映画模式,观看所有的过场动画。(该模式的控制方式还是非常特别di)

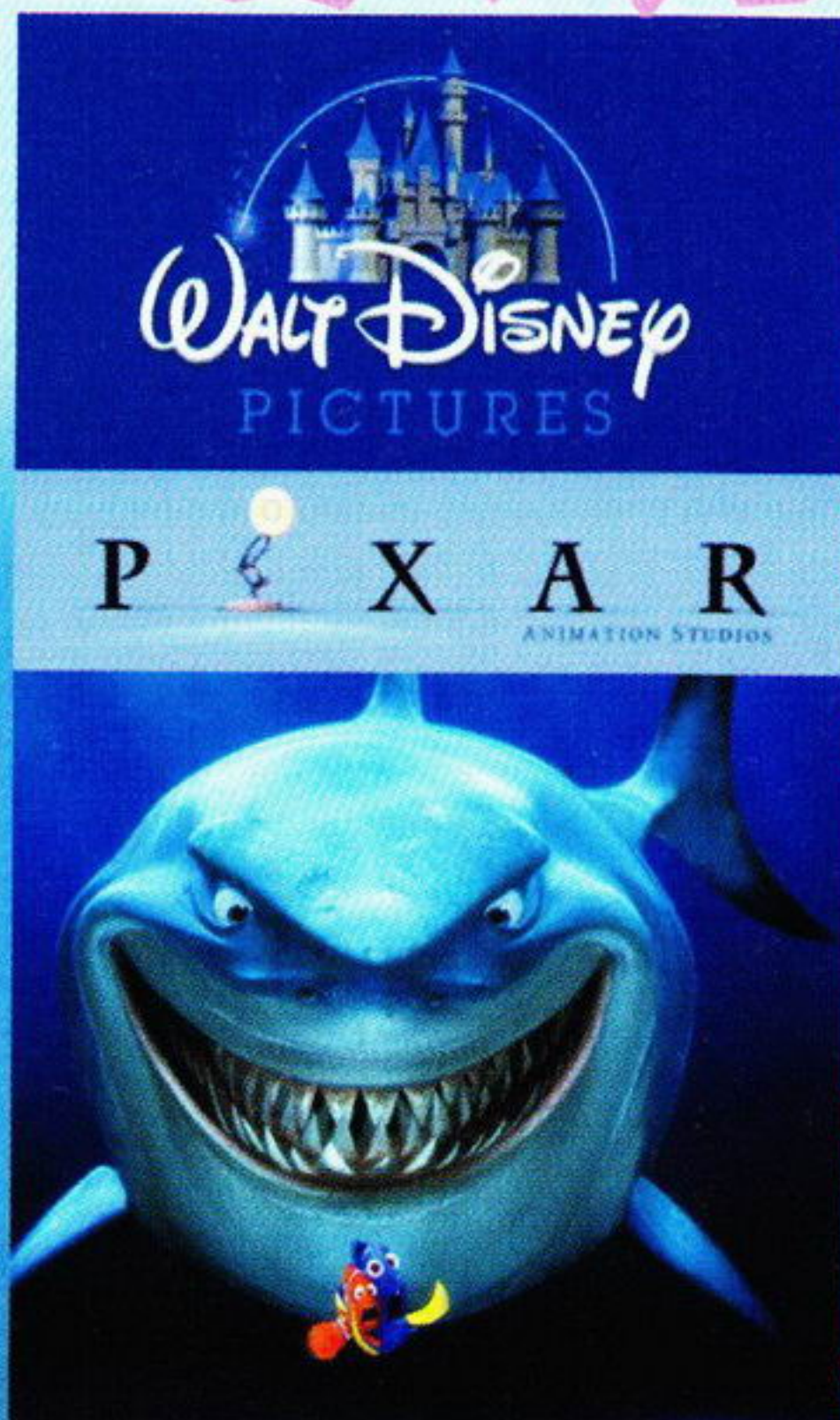


影片简介

5月30日在美上映的迪士尼3D动画电影《海底总动员(Finding Nemo)》是由迪士尼公司与皮克斯(Pixar)动画工作室合作推出的,这是他们继《玩具总动员1&2(Toy Story)》、《虫虫危机(A Bug's Life)》和《怪物公司(Monster Inc.)》之后的第5次合作。故事的主人公是一对生活在海底珊瑚礁的小丑鱼(Clownfish)父子。一日儿子内莫(Nemo)被人捉走,并辗转带到悉尼的一家牙医诊所。鱼爸爸马林(Marlin)得知后,决心跟上澳洲洋流救回自己的儿子。在途中他们遇到形形色色的朋友,也遭遇各式各样的危机,最后终于克服万难、父子团聚,并安全地回到了自己的家乡。

这个万里寻亲的感人故事由皮克斯公司的核心人物安德鲁·斯坦顿(Andrew Stanton)担任编剧和导演。刚刚在前面提到过的4部皮克斯出品的电脑动画电影,就全部是由安德鲁·斯坦顿完成编剧工作的。此外,他还曾是《虫虫危机》的导演,并担任过《怪物公司》的制片,且在《玩具总动员2》中参加过配音工作。在他领导下拍出的作品,本身就是一张高质量影片和票房上的保证书。而且这次皮克斯与迪士尼一反常态,不是将影片安排在7月的暑假上映反而安排在竞争激烈的5月底,可见其票房野心。而且《海底总动员》上映3天就以7060万美元的成绩拿下当周北美票房冠军的宝座,创下了历年来北美地区动画片首映最佳纪录。(原本的纪录保持者是2001年11月上映的《怪物公司》,当时首映票房成绩为6250万美元。)

本片片长101分钟,配乐由托马斯·纽曼(Thomas Newman)负责,主题歌《Beyond the Sea》则由大家熟悉的罗比·威廉姆斯(Robbie Williams)演唱。另外,《海底总动员》中文版将于7月暑期档登陆港台电影市场。



攻略透解

PS

Happinet Robin

S·RPG

1人

2000年5月18日

2格

CD-ROM × 2

6800日元

《幻想大陆战记》

完全攻略



*** 系统篇 ***

* 概要

游戏者将作为一国的君主，将配下的ルーン骑士、魔物编成部队，向大陆各地调兵遣将，扩展自国领土直至实现最终目标——大陆的统一。

* 游戏的流程

*1. 选择君主

进入游戏，首先需要选择君主，可选择的君主有6人，根据所选择的君主进入不同的剧情。开始的君主选择非常重要，对初次上手的玩家建议选择最易上手的西アルメキア和イスカリオ，喜欢挑战一定难度的玩家可以选择东方中部的レオニア和ゼメキス。游戏的难易度分为初级、中级、上级3个种类，可根据自己的实力和喜好自由选择难易度。



*2. 大陆地图

开场动画事件终了后，游戏正式开始，展现出大陆地图。一开始魔物的配置并不合理，可以将没有用的魔物剔除以节省下维持它们的“玛娜”。骑士部队编成完了后选择终了进入攻击时间，此时就可以派遣部队对敌据点发起攻击。无论攻击还是防守每城最多3支部队出战，可以让空闲下来的骑士外出探索。

*3. 角色的成长、转职

ルーン骑士和魔物每10级转一次高级职业，最高30级。骑士可以利用转职拥有各种特殊能力，修完一个职业需要五级的熟练度（以星表示）。

以魔法师为例，从1级开始修行回复魔法，到6级转职修行火魔法，到11级转为上级职业时就会继承回复系和火魔法，这样就能创造出最强的魔法师。

其他的职业特技在转职为不同种的职业时不能继承。比如ナイト、リザードマンの盾防御使敌人的攻击伤害值半减，レンジャー、ヘルハウンド的攻击后再移动。

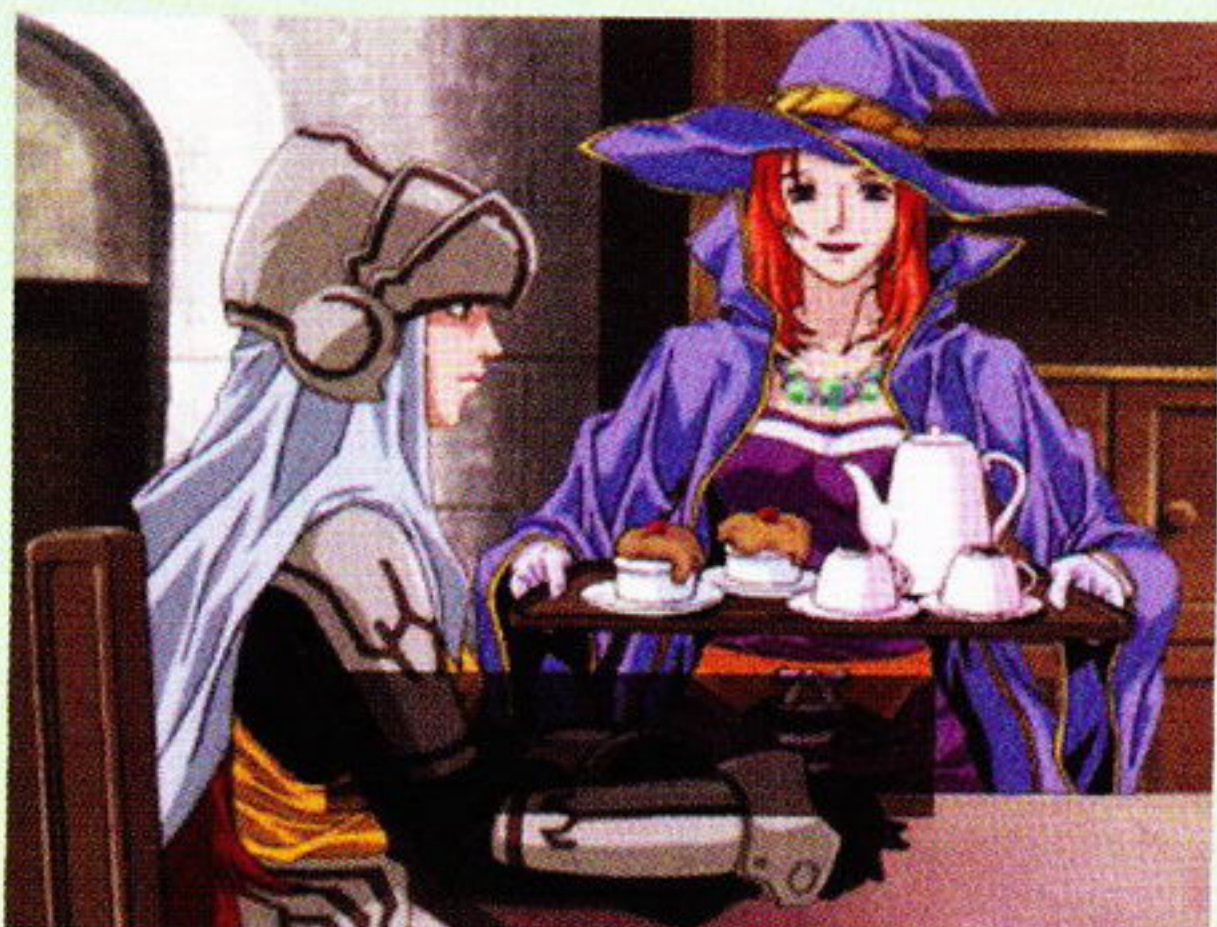
魔物最多有三次进化，第三次进化通常需要进化道具：天使的进化道具“禁忌的果实”，恶魔的进化道具“诱惑的美酒”，白属性壮汉的进化道具“怒之雷”，黑属性壮汉的进化道具“智慧的果实”，蜥蜴的进化道具“黄金的王冠”。

*4. 编成

所有ルーン骑士都有统帅魔物用的“统魔力”，数值越大，能带领的魔物就越多越强。初期队中最好备有独角兽和妖精，用妖花之类没有培养前途但防守较强的魔物守城。安排好各部队的主攻、掩护、回复等各方面的配置就可以完成编成。

*5. 战斗地图

战斗地图由六角形格组成，一旦打倒作为部队首领的ルーン骑士，其统领的部队就会撤退，骑士会回到己方城中养伤，而魔物被打倒后则会死去。战斗以回合制进行，



行动顺序按照首领的等级由高到低的顺序依次轮回。

*6. 胜利之后

胜利后将占领敌人的据点，如将敌方某一国的据点全部占领，此国家便会消亡。

* 战斗系统

*1. 将ルーン骑士打倒，一发逆转！

在战场上无论陷入何种不利的战况，只要能将敌骑士打倒，形势往往就会逆转。如果将敌人的君主打倒，可使战场上的敌方全面撤退，从而直接获得胜利。

*2. 统魔范围

统魔范围是骑士所能控制的配下魔物的范围（画面上以青色闪动的区域显示）。如果让魔物移动到统魔范围以外，攻击力、防御力等能力会大幅下降。

*3. 特技攻击

诸如メイジの魔法、ドラゴンのプレス等强力攻击敌人的特技，使用时不可以移动。个别种族的魔物的直接攻击中附有毒、气绝、石化等特殊效果。

*4. 属性

属性的种类包含无色共有6种（以状态画面的属性球的颜色表示）。对立属性间的攻击伤害会加倍，同色属性则减小。

*5. ゾック & 包围效果

系统中还存在着ゾック（ZOC = ZONE OF CONTROL）要素。ゾック是指个体周围6格的范围，进入敌个体的ゾック后己方个体行动范围会大受阻碍。当某一个体被邻接的敌个体的ゾック所包围时被称之为包围状态，包围后攻击命中率可达到100%。



* 事件与探索

ルーンの骑士在探索过程中触发的事件分为五种：收到新的仲間，入手道具的事件，提升骑士的能力，收到魔物，受伤回城休养。另外有一些特殊事件是根据骑士各自的剧情而触发的，有的需要达成特定的条件。



* 模式介绍

*1. 多人PLAY模式（マルチプレイモード）

多个游戏者的对战模式，参加人数最大限为6人。游戏期限、胜利条件等可以自己设定。

*2. 教学模式（チュートリアル）

教初学者一些基本的游戏技巧的模式。初玩《幻想大陆战记》的玩家，可以经过此模式轻松上手。

*3. 追忆模式（リコレクション）

可随意欣赏自己收集到的事件（共600多个事件）。

*** 攻略篇 ***

STORY

- 遥远的彼方 -

在神话时代，与我们完全不同的宇宙中存在着另一个世界——弗鲁塞那（フォルセナ）。在弗鲁塞那的传说中，英雄们被鲁恩（ルーン）文字的不可思议之力所引导，为名誉和爱燃烧自己的生命。

WORLD

- 为鲁恩之力引导的弗鲁塞那大陆 -

很久很久以前，弗鲁塞那被古老神“混沌之蛇”所控制，世界处在一片混乱之中。这时24个鲁恩（ルーン）神出现了，为了在世上建立秩序，鲁恩神同古老神进行了一场惨烈的战争。虽然最后鲁恩神成功地封印了古老神，但他们的肉体也因超出极限而无法存在。为了防止古老神的复活，众神把自己的力量交给人类。继承了鲁恩神能力的人可以使用“玛娜”（mana）之力从异世界中召唤强大的魔物。但不是所有人都能随心所欲地操纵怪物，只有具有称为“统魔力”的特别能力的人才能做到，人们称他们为“鲁恩的骑士”……

PLOLOGUE

- 动乱的序幕 -

阿鲁美克亚（アルメキア）王国是弗鲁塞那旧大陆六国的盟主，圣王历214年，阿鲁美克亚在与诺鲁伽鲁多（ノルガルド）之间漫长的战争中取得最终胜利，弗鲁塞那也恢复了和平……

翌年，圣王历215年2月索恩（ソーン）节，王国军总帅塞梅克斯突然杀死国王ヘンギスト揭起反旗，一夜之间将阿鲁美克亚王国灭亡。怀有称霸大陆野心的塞梅克斯建立了新帝国艾斯特莱伽莱斯（エストレガレス），并以艾斯特莱伽莱斯皇帝的名义向各国发起侵略。

动乱的序幕已然揭开，英雄们各自登上命运未卜的历史舞台……

西阿鲁美克亚（西アルメキア）

PRINCE - 亡国的王子 -

兰斯（ランス）
西阿鲁美克亚君主
〈声：保志总一郎〉

“……对于现在的我来说，已是一无所有……”

因塞梅克斯总帅的反乱导致亡国的阿鲁美克亚王国王子。

尽管还只是个少年，却拥有毫不屈服于命运，敢于面对战乱的豁达性格。在兰斯坦率、勇气和热情的感召下，众将士愿舍命与之并肩奋战以复兴阿鲁美克亚。兰斯擅长二刀流的快速攻击，也能使用简单的魔法，虽然最初实力有些不太可靠，但却隐藏了极大的潜力。



RUNE KNIGHTS

- 阿鲁美克亚的骑士们 -

凯拉伊恩特（ゲライント）

〈声：仲野裕〉

“即使以性命作代价也决不允许你们通过！”

对兰斯王子无比忠诚，最值得信赖的人，也是帝国四鬼将中エスクラドスの师弟。身经百战的凯拉伊恩特为复兴阿鲁美克亚甘愿赌上自身的性命。



哈莱（ハレー）

〈声：田中敦子〉

“利拉恩多……我一定会为你报仇。”

以舞蹈般华丽的枪技在战场上任意驰骋，拥有“流星的哈莱”之称的美貌女骑士。



美莱亚伽恩特（メレアガント）

〈声：藤原启治〉

“呸！身无分文还在讲什么大话。”

旧巴特斯托（バドストー）公国（现西アルメキア）王子。性格傲慢，对兰斯王子支配其国家抱有强烈反感。



哥鲁（コール）

〈声：江角英明〉

“呵呵，还是不做国王感觉轻松许多。”

巴特斯托公国的老国王。不但接受了流浪中的兰斯，并且为打倒塞梅克斯毅然决定将王位让给了兰斯。

初期城市数	初期骑士数	边境城市	mana收入	攻略难度
5	12	2	1342	★

* 作战主力

君主ランス需要从1级培养，自身能力比较全面，攻守兼备非常可靠。灭亡帝国后会转职成为国王，最好尽早攻打帝国。

初期的骑士和魔物就已经具有相当的实力，而且人才济济，诸如アルサス、ランス和リゲル。因为能培养出不少强大的骑士，所以这个国家非常适合初学者。

* 初战

帝国的城市相当分散，需要投入的人力和魔物都很大。要一举攻下帝国就干脆将自己的国土放弃，想不失国土就需要有每战必胜的把握和对防守城市数量合理地计算，初次上手的玩家可以先向上攻下北方白狼的国家。

不论是否选择攻打帝国，都要抢先一步攻下帝国第一个城市，收到在野骑士シユトレイス。攻下帝国的玩家接下来向南攻打狂王，因为这个国家需要守城的人数少。攻下北方国家的玩家可以向东南攻打实力较弱的女王。

在攻下第二个国家后让多余出来的骑士进行探索，尽快招收在野的骑士。

* 中后期

现在可以自由选择攻打的国家了。攻下狂王的玩家先打下女王再将帝国和白狼消灭；攻下女王的玩家先攻打狂王，再攻打帝国。

如果最后剩下的国家是同盟国カーレオン将直接完成统一，想彻底统一大陆的玩家就要先攻打贤王，再消灭最后一个国家。

大陆MAP事件

* 塞梅克斯反乱

凯拉伊恩特：这里很危险！快逃！

塞梅克斯：终于找到你了，兰斯王子。

兰斯：塞梅克斯将军！太好了，将军也平安无事。

凯拉伊恩特：王子快逃，这家伙就是反乱的主谋。

兰斯：什么？

塞梅克斯：王子，你也死在这里吧，这样就能到那个世界和你父亲团聚了。

兰斯：父上，难道！？

凯拉伊恩特：陛下被死神骑士卡多鲁……

（兰斯满腔怒火手执双剑冲向塞梅克斯……但实力悬殊，危急之时凯拉伊恩特上前救下王子）

塞梅克斯：你想死吧？凯拉伊恩特！

凯拉伊恩特：王子，我们现在已经失去了国王、王城乃至国家，只有活下来才有机会夺回这一切。无法忍受一时之辱而舍弃性命是懦弱的行为，在逆境之中继续奋斗，那才是真正的勇敢！快走！

兰斯：不……弃你不顾，我做不到……

塞梅克斯：那就两个一起收拾！

（黑发的女骑士出现，拦住塞梅克斯）

黑发的女骑士：兰斯王子，你不能死在这里！只有你才能终结这场战乱！

兰斯：但是我已经失去了一切。

黑发的女骑士：只要不放弃，就一定可以发现新的希望。这里交给我了，你们快走！

兰斯：明白了，我不会放弃的，总有一天我会收复这里！

凯拉伊恩特：巴特斯托公国的哥鲁老王对阿鲁美克亚非常忠诚，一定会帮助我们。

兰斯：好，我们走！女骑士，你的恩情我兰斯绝不会忘记……



* 阿鲁美克亚（アルメキア）与卡莱奥恩（カーレオン）结成同盟

卡伊：兰斯王子，我们卡伊奥恩自古发誓效忠于阿鲁美克亚王家。即使遭遇这样的战乱这一点也不会有丝毫改变。今天我就是来传达这句话的。

兰斯：谢谢，贤王。

（西阿鲁美克亚与卡莱奥恩结成同盟）

* 哈莱拜会

黑发的女骑士：兰斯王子，好久不见了。

兰斯：那时多蒙你相救却连你的名字也不知道……

哈莱：哈莱……流星哈莱。

兰斯：哈莱！请来协助我们吧！打倒塞梅克斯，恢复大陆的和平！

哈莱：……请原谅，我还不能为你做事。我正在追寻一个魔道士……杀了我最爱的人的魔道士布罗诺伊鲁（プロノイル）！

兰斯：我相信阿鲁美克亚的再兴是通向和平的最近之路，为了将这场战乱早日终结而不断地战斗……这难道不是最应该去做的事吗！？

凯拉伊恩特：王子！人生有各种各样的生存之道。选择怎样去生存，是只有本人才能决定的，因为每个人都要为自己的选择负责。

兰斯：为自己的选择……负责？

哈莱：这是我所选择的道路，无论受到怎样的责难我都不会辩解。我绝不会放过布罗诺伊鲁！

兰斯：我一直认为最正确的道路只有一个，其实只是一味地顾及自己。对不起哈莱，我不再勉强你。我坚信自己也是正确的，并会为自己的目标继续努力。希望哈莱也能早日找到仇人，得偿心愿！

哈莱：……谢谢。

* 阿鲁萨斯（アルサス）仕官

阿鲁萨斯：这么年轻就成为王真是厉害啊！我也很想将来能成为像兰斯一样的王！

凯拉伊恩特：阿鲁萨斯，无论成为王还是成为骑士都需要学习很多东西。

阿鲁萨斯：那么，我决定了！从今天开始我就要在兰斯的麾下为成为王而努力修行！好吗？

兰斯：好吧，阿鲁萨斯。我认为，比起成为王来更重要的事，是先成为拥有成为王资格的人。

阿鲁萨斯：……明白了！我会为成为适合做王的人而努力的！

凯拉伊恩特：……（这家伙真的明白了吗？）

* 美莱亚伽恩特（メレアガント）认同兰斯

美莱亚伽恩特：现在这个大陆的半数以上领土都成为兰斯的了。刚来到这里时他还是分文皆无的穷小子！……现在发迹了。布鲁萨穆，你认为我可以做到这些吗？

布鲁萨穆：兰斯王子能做到，殿下也一定能做到。

美莱亚伽恩特：你说谎！……我不可能做到。我从未考虑过我们公国以外的事，不去考虑的事情是不可能做到的。那个小子……真的很了不起。

* 塞梅克斯之死

塞梅克斯：小家伙！想不到打倒我的人竟然会是你！

兰斯：塞梅克斯……你的野心到此为止了，去另一个世界向父上谢罪吧！……最后还想问你一件事。为什么要背叛阿鲁美克亚？

塞梅克斯：……为了生存我只能这么做。国王认定我有反意，没办法，索性我就背负起叛逆者的污名好了。我一生都在战场上度过，被捆绑起来押赴刑台处死这种事我绝对无法忍受！……除了反抗到底以外再也没有其他选择。

兰斯：你是被诬陷的吗？如果是这样，为何不去证明自己的无辜呢！？

塞梅克斯：呵呵，还是孩子啊……兰斯！我毕竟是个骑士，不会那种腐败宫廷内的明争暗斗。

兰斯：……腐败？……你在指责父上治国的过失吗！

塞梅克斯：我不想说谁对谁错之类的话。我只想告诉你，我只是选择了自己的生存方式。正确与否，那是只有胜者才能说的罢了。

兰斯：……我想要再兴阿鲁美克亚，建立一个真正使人们幸福生活的国家！

（布罗诺伊鲁出现攻击兰斯，被塞梅克斯挡住）

布罗诺伊鲁：……塞梅克斯吗？你真让人失望。

塞梅克斯：这个地方是我最后的战场。绝不允许你玷污！

（塞梅克斯发动必杀技攻击布罗诺伊鲁，但其身上的结界阻隔）

布罗诺伊鲁：那种东西不可能打破我的结界！记好了！你们这些人不过都在我的手掌心里……

（给予塞梅克斯致命的反击后，布罗诺伊鲁冷笑着离开）

兰斯：塞梅克斯……为何要救我？

塞梅克斯：因为你还有要做的事，而我的战斗已经结束了。我不会后悔。正像我一直期待的那样在战场上死去……

兰斯：现在我还清楚地记得……在飘扬的阿鲁美克亚旗帜下，由诺鲁伽鲁多凯旋归

来的你的英姿！你是我心中所向往的最了不起的骑士。

塞梅克斯：无聊。……你现在已经长大成人了，没有崇拜他人的必要。要努力使自己成为最高骑士！你战胜了我。今后，其他国家就会将你视为目标。

兰斯：我不会输的！

塞梅克斯：你需要打败所有的国家，统一这个大陆。记住！要么得到一切，要么全部失去……成为王者的人只能从两个中选择一个，这就是战争！再见了，小家伙。我想你一定可以做得到……

（塞梅克斯死去）

* 即位

（打倒皇帝塞梅克斯，帝国灭亡，举国欢庆。兰斯王子正式宣布阿鲁美克亚王国复兴。在民众的欢呼声中，举行阿鲁美克亚王兰斯的受冠仪式）

兰斯：在受冠之前，我有话想对大家说。挑起这场战乱的塞梅克斯和帝国已经灭亡。但是，现在真的实现和平了吗？剩存国家之间的战斗变得更加激烈。此时此刻战争还在继续，弗鲁塞那的大地上还在流淌着鲜血！即使戴上这个王冠，即位成为阿鲁美克斯王，这一事实仍然不能改变。战乱现在还在继续！

我决定将这次受冠作为迎接新战斗的标志。我向大家起誓，我要统一弗鲁塞纳，创造一个没有战争的世界！或许这是一个过大的目标。但是，只要一步一步前进就不是不可能实现的。如果没有人去平息战乱就不会有终结。因此，就用我们的双手让战乱彻底终结吧！

* 流星、宿命之战

（哈莱来到布罗诺伊鲁居城）

哈莱：布罗诺伊鲁！

布罗诺伊鲁：呵呵呵，欢迎你的到来，流星的哈莱。不过稍稍晚了一点。我的愿望已经达成，世界就要终结了！多亏你们这些骑士召唤无数的魔物，致使大地的玛娜枯竭。让卡多鲁诬陷塞梅克斯，挑起这场战乱就是我！

哈莱：你究竟有何企图！？

布罗诺伊鲁：即将死去的你已经没有知道的必要。

哈莱：我不会让你活着离开！

布罗诺伊鲁：对了，卡多鲁正好是……呵呵，有趣。卡多鲁，交给你了。

卡多鲁：又是你！为什么？一看到你的脸我的头就像要裂开一样……碍眼的女人，消失吧！

（激战中，哈莱的长枪刺中卡多鲁面具，面具一半脱落）

哈莱：你竟然还活着！……利拉恩多……你是利拉恩多！

卡多鲁：你说什么？

哈莱：我是哈莱，你的未婚妻。想起来了吗？利拉恩多！你应该记得这把剑。那一天，你牺牲性命让我逃走，将这把剑作为遗物交托于我，直到最后你仍然是我所见到的最高傲的骑士。可是……为什么？

卡多鲁：我……交托给你？我死的时候？哈莱……？啊——！？（卡多鲁痛苦地回忆）……那一天，我在布罗诺伊鲁的迷宫里为了掩护你逃走身负致命伤……当然我并不后悔，为守护所爱的人而死是我的心愿。然而，死的瞬间那些豪言壮语却全部消失了。我死了，死就意味着一切终结。再也不能看到你的笑颜，再也不能触摸你的头发……我在黑暗的深渊祈愿，想要活过来！只要能复生，不惜放弃我的自尊、信念和灵魂。只要能再次将你抱在怀中……

哈莱：利拉恩多……

布罗诺伊鲁：作为交换你从地狱中复活。没有必要后悔。什么鲁恩的骑士，只不过是愚蠢的人类罢了，人类的心灵是脆弱的。真是精彩啊，卡多鲁！与最爱的女人战斗很快乐吧！

（布罗诺伊鲁发火球偷袭，卡多鲁上前用身体掩护哈莱）

哈莱：利拉恩多！

卡多鲁：听着，哈莱！布罗诺伊鲁的目的是让远古之神混沌之蛇阿乌罗波罗斯（アウロポロス）复活。在遥远的过去，鲁恩之神用玛娜之力将阿乌罗波罗斯封禁，但这场战乱使玛娜之力削弱，封印已经解开了。但是，阿乌罗波罗斯要获得真力还需要数月。哈莱，你快从这里逃出，将此事告诉鲁恩的骑士。在阿乌罗波罗斯获得真力之前，将骑士们的力量集结在一起，或许就可以打倒阿乌罗波罗斯。

哈莱：我……要和你在一起。

卡多鲁：我的双手已经沾满鲜血，无法和你同行。我会和布罗诺伊鲁做个了断。趁此机会你快点逃走！



(卡多鲁冲向布罗诺伊鲁，被其召唤出的亡灵骑士杀死)

* 哈莱告急

(哈莱重伤返回)

兰斯：哈莱！你的伤势很严重必须尽快医治！

哈莱：不！没有时间了。我有重要的事情必须立即报告陛下！……布罗诺伊鲁故意挑起大陆的战乱，塞梅克斯的反乱就是布罗诺伊鲁的阴谋……目的是使远古之神混沌之蛇阿乌罗波斯复活。

哥鲁：传说被鲁恩众神封禁在大地上，可将世界回归到无的混沌之蛇吗？

哈莱：请赐予我力量消灭布罗诺伊鲁和阿乌罗波斯！必须在其得到力量之前制止！

梅莱亚伽恩特：战乱刚结束，为什么要与那种妖怪作战？

兰斯：尽管痛苦，但绝不能逃避，无论如何我都不会放弃。布罗诺伊鲁和阿乌罗波斯拥有可怕的力量。请大家再次赐予与我力量！

梅莱亚伽恩特：哼，真是任性的家伙。不过君主毕竟是你，就随你便好了！

兰斯：谢谢。

哥鲁：就这样决定了。

哈莱：大陆西南的海湾有一座小岛……之前岛被魔力所隐藏，现在阿乌罗波斯的封印即将解开，结果变弱后小岛已经显现出来了。那里有布罗诺伊鲁的居城……

(哈莱倒地失去意识)

CLEAR

(大陆统一一周周年庆功宴)

兰斯：巴多斯托的复兴真的很快。

梅莱亚伽恩特：当然，因为是我统治的嘛。战乱之时我还曾嫉妒过你的才能，你总是那么引人注目，而且拥有着拔群的战斗能力，这些都是我所不及的。不过，这一次我将取得胜利。君主的价值并不仅限于战斗，我要用自己的双手使巴多斯托成为弗鲁塞纳最繁荣的国家。

兰斯：好，期待与你再决胜负，看谁把国家治理得更好。

哥鲁：呵呵，你们聊的很开心啊。

梅莱亚伽恩特：父亲去哪里了？

凯拉伊恩特：我们一同去拜祭了先王的墓地。

哥鲁：先王陛下，这次我们巴多斯托也发挥作用了。

兰斯：是啊，カルロータ、ギルサス在指导王立魔法学园，ローフォール正在再建王官骑士团。

梅莱亚伽恩特：哈莱不在吗？

阿迪莉西亚：打倒阿乌罗波斯后就再也没见到她。

哥鲁：虽然在一起战斗的时间十分短暂，可她却是这个宴会不可缺少的人。

梅莱亚伽恩特：旅行者不会永远停留在同一个地方，又或许是追随她的未婚夫去了。

阿迪莉西亚：梅莱亚伽恩特！你就不知道说好话！

兰斯：哈莱一定会回来的，我相信，我们一定会再见面的。哈莱……你现在在做什么？……等你回来，我还有很多话要对你说。我会等你……流星的哈莱。

(兰斯突然感到什么抬头望去，一个飘扬着漆黑长发的熟悉身影已经悄然站在他的对面。)

莱奥尼亚 (レオニア)

QUEEN

— 圣女王 —

莉奥奈丝 (リオネッセ)

莱奥尼亚君主

〈声：白鸟由里〉

“只要有克鲁夫在我身边，我就无所畏惧了。”

被神选中继承女王，之前还只是一个普通的山村少女，身为战乱中的一国女王，会尽自己最大努力守护国民。莉奥奈丝虽然性情温和，却拥有着难以想象的强大魔力，同时擅长攻击与回复魔法。

与身为骑士的克鲁夫自幼青梅竹马。



RUNE KNIGHTS

— レオニアの騎士们 —

克鲁夫 (キルーフ)

〈声：远近孝一〉

“不用担心，安心做你的女王拯救世界吧！”

女王莉奥奈丝的自小玩伴。与其说是为了国家，更多是只为守护莉奥奈丝而战，性情粗野狂暴的热血男儿。



帕特鲁乃斯 (パテルヌス)

〈声：小村哲生〉

“请天神观览我们的战斗！”

一面辅佐女王莉奥奈丝，一面亲赴战场作战的司教。默默地守护着刚刚成为女王的莉奥奈丝和年轻的骑士克鲁夫。



阿斯米特 (アスミット)

〈声：中田和宏〉

“胜败由战前的统筹决定。”

虽然不通融的性格使周围的人犯怵，但其准确的判断和善意的忠告深得莉奥奈丝信赖。



拉恩凯波鲁古 (ランゲボルグ)

〈声：岸佑二〉

“今天进行彩虹作战！不，龙卷风作战？”

自称莱奥尼亚的头脑，不时进行一些意味不明的献策颇使莉奥奈丝头疼，一旦上战场必定会抱怨身体不好……



初期城市数	初期骑士数	边境城市	mana收入	攻略难度
6	11	2	1475	★★★★

* 作战主力

君主リオネッセ的防守力太低，不但要从1级开始培养而且成长后的作战实力也不足以独当一面，培养时要注意对其加以保护。

骑士们初期的实力没有几个可以放心出征的，都需要自己培养。在6国骑士中是最弱的一国，建议高手选择这个国家。成长后キルーフ的实力足以成为大陆最强的骑士，リオネッセ在统魔力方面也有相当的潜力，仅次于キルーフ。パテルヌス、アスミット、シャーリン、イスファス等骑士也有成长潜力，可以充当队中的主力。

* 初战

地形属于易守难攻的类型，因为骑士多，可先行大量探索，为国家增加一定实力再开始出征。

只守一城比较轻松，如果让不死鸟防守更加万无一失。

先攻打狂王，他们最强的骑士都是黑属性，召唤天使战斗会比较轻松，而且利用其狭长的地形只需要二队人马就可以攻下。

接下来进攻临近的东方贤王，他的实力较强，而且没有弱点，需要集结一支最强的部队逐渐常识他的部队。因为他的城市少，召唤的魔物数量也很有限。

* 中后期

等到出征队伍有一定的实力，攻下王子的国家不会太难，对付20级的火龙最好用冰魔法，也可以直接暗杀骑士。

培养出二队较有实力的队伍接下来可攻打白狼或帝国中的任一方。

CLEAR

司教：我们胜利了，莉奥奈丝殿下！

阿斯米特：祝贺你，女王陛下。

莉奥奈丝：谢谢，帕特鲁奈斯司教，阿斯米特，在大家的共同努力下，我们终于胜利了。

克鲁夫：莉奥奈丝，现在这个大陆全部都是你的了。

莉奥奈丝：不……这个大陆不是任何人的。大陆是属于热爱大陆的大家的。所以，为了将来，我们必须守护这个大地。

〈数日后〉

巴琳：战争结束了，我要和伽罗恩一起回村子去……你也该告诉女王陛下了吧？不说不行的话……

克鲁夫：什么不说不行的？

巴琳：(悄悄地)喜欢她吧？那你就快去



她告白。

克鲁夫：说什么傻话！为什么我非说那些不可呢？

巴琳：真是的，你还是像以前那样一点都不坦率。这可是我给你的忠告。不去说的话可要后悔一辈子哦。快去好好向她告白吧！

克鲁夫：罗嗦！多管闲事！快去找伽罗思吧，保重！

(克鲁夫向女王告白，两人正要亲吻之时，传来敲门声)

克鲁夫：你是故意的吧？

阿斯米特：你说什么？我不懂。

克鲁夫：记住了！看我下回不好好收拾你。

阿斯米特：我很期待那一天。

司教：我和阿斯米特商量，为感谢陛下的辛劳，决定让陛下放一个月的假。陛下一直很努力，现在也该好好休息一下了。

阿斯米特：女王陛下不在的期间，由司教代理事务。

莉奥奈丝：谢谢，司教。

克鲁夫：那就决定了，走吧，莉奥奈丝，我们一起回村子。

莉奥奈丝：今后我们要永远在一起。

诺鲁伽鲁多 (ノルガルド)

LORD — 白狼王 —

拜伊纳多 (ヴェイナード)

诺鲁伽鲁多君主

〈声：真殿光昭〉

“将这一年的时间交付与我，决不会让你感到后悔。”

志在大陆统一的银发青年以其勇猛而闻名于世，同时也是大陆屈指可数的战略家，人们敬畏地称之为“白狼”。

霸气洋溢的年轻君主得到有“王之右腕”之称的古伊恩古拉伊恩为首的家臣们的誓死追随。擅长运用斧枪接近战，魔法也具有相当的实力。姐姐艾丝美莱成为了敌国艾斯特莱伽莱斯帝国皇帝塞梅克斯的妻子。



RUNE KNIGHTS

— 诺鲁伽鲁多的骑士们 —

古伊恩 (ゲイングライン)

〈声：大川透〉

“我一定能够助你取得天下。”

与拜伊纳多一起长大，值得信赖的朋友和军师。比拜伊纳多年长，冷静沉着老练，被称之为“银色骑士”。



布拉恩伽乃 (ブランガーネ)

〈声：根谷美智子〉

“不用再等了，就让我们来决一胜负吧！”

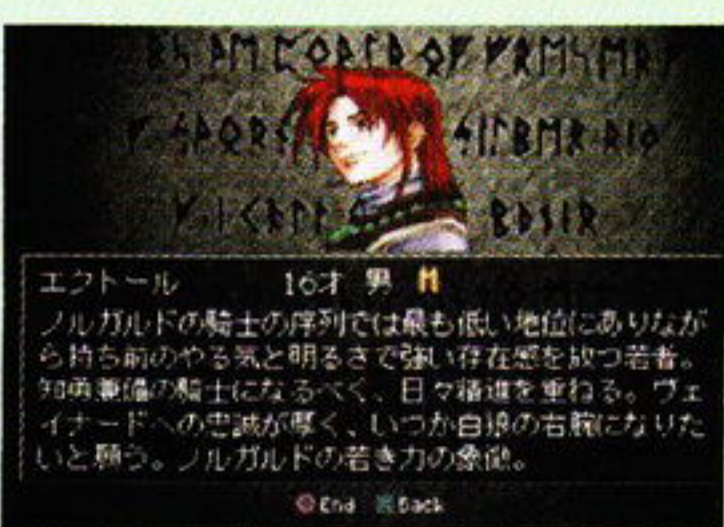
先王ドレミデイツの女儿，被称之为“白夜之女神”。因女子不能继承王位，才让旁系的拜伊纳多即位，为此常常向年轻的国王发起挑战。

艾拉伊奈 (エライネ)

〈声：小岛幸子〉

“当然最爱的人是父亲！”

重臣ロードブル的爱女。对父亲无比尊敬，对拜伊纳多抱有微妙的感情。



艾库托鲁 (エクトール)

〈声：远近孝一〉

“如果这次取胜的话，就一定能得到陛下的认可！”

干劲十足奋发向上，性格开朗，具有强烈存在感的青年。身为诺鲁伽鲁多骑士序列中最低等级的骑士，梦想成为白狼的右腕。

初期城市数	初期骑士数	边境城市	mana收入	攻略难度
7	13	4	1748	★★★

* 作战主力

君主ヴェイナード在初期时就拥有相当的实力，无论出征还是防守都比较可靠，可作为主力培养。

骑士ゲイン、ブランガーネ、パロミデス、イヴァイン可以作为主力，ノイエ与エクトール有较高的成长率值得培养。

* 初战

此国拥有一定的作战实力，可惜驻守的边境城市太多，根本展不开手脚进攻。

先进攻女王不失为减少守城部队最合理的方法，不过因为需要二队人马，守卫边境城市就会比较勉强。为保证本土不失，君主一行在出征前先攻下帝国的リドニー，这是一处明显一城多守的重要城市。一定要让10级的龙来防守，绝不能失去此城。帝国马上就会元气大伤，因为需要三队人马防守，而帝国的人手根本不够。接下来帝国会被各个国家侵略，就可以安心地去攻打女王了。

* 中后期

等到打下女王，帝国已经四分五裂，而狂王和贤王由于战线过长也已经进入僵持状态，正是我方进攻的大好时机。利用他们边境城市过多各城大多防守薄弱的时候快速攻占下要地，等他们主力回来时凭现在的实力就可以胜出。

CLEAR

古伊恩：祝贺你，陛下。总算告一段落了。

白狼：不，阿乌罗波斯征伐战、大陆统一都只不过是中途站而已。

古伊恩：当然我们还不能松懈。

白狼：是啊。看来不庆祝一下大家不会接受的。达因，你去和罗德布鲁准备统一纪念式典吧。

〈大陆统一式典当日〉

古伊恩：陛下，莫鲁荷鲁特离开了，说建造新的国家，不需要被古秩序束缚的亡灵。

白狼：是吗？

古伊恩：不去挽留一下吗？

白狼：算了。这样也好。以他的性格不是能挽留下来的。

古伊恩：真是难得的人啊。

白狼：现在，我对敢于我手上的人不会给予任何同情。因为我自负能给人们创造一个更好的世界。你相信我真的能创造出那样的世界吗？

古伊恩：如果陛下做不到的话，相信再没有任何人能做得到。

白狼：即使失去了什么，但只要还活着就要坚持追求更高的目标。走吧，古伊恩，我们去宣告新时代的到来吧。

〈大陆统一式典会场〉

伊帕恩：祝贺陛下，能够侍奉陛下是我等无上的殊荣。

巴罗米德斯：没有比今天更高兴的了，生平第一次流泪。

布拉恩伽乃：哼，你再怎么折腾，我也不会承认你的。

伊帕恩：……这只是公主的掩饰而已。公主刚才还说她对陛下由衷地敬佩。虽然没想到会超过父亲，但由陛下继承王位的确是正确的抉择。

布拉恩伽乃：伊！不是约定好不告诉别人的吗？

白狼：得到公主的敬佩，或许我也自可以自得一番了。

布拉恩伽乃：胡说！谁敬佩你了？

古伊恩：陛下，该向大家发言了。

白狼：勇敢的诺鲁伽鲁多的骑士们啊，多亏有你们的帮助，我实现了宏大的愿望。我沿着自己坚信的道路前进，打倒拦路之敌，得到了这个大陆。但是，大陆统一并没有止住我的步伐。我们生存在这个世间就必须不断战斗，战斗是生存的证明。敌人并不只局限在外部，最大的敌人是我们自身。希望大家都能思考自己究竟为何而生存，没有时代的流逝，不媚俗于力量。我将给与大家实现更高目标的机会，这就是，我的统治。如果不满我的统治，请不要顾虑立即拿起刀枪去抗争。战乱结束了，但战争并没有终结。我现在宣告从现在开始起一个新的时代即将开始！

卡莱奥恩 (カーレオン)

WARLOCK — 贤王 —

卡伊 (カイ)

卡莱奥恩君主 (声：伊藤健太郎)

“即使不能战胜任何人，但只要不输给自己就好。”

一眼看去温柔、懦弱的外表下，隐藏着极高智慧的青年。虽然经常说一些颓废、懒散的话，但实际上却是能快速冷静地分析出大陆形势的智略型君主。身边伴随着调皮的妹妹、满腹牢骚的骑士长，宫廷内充斥着明快的气氛。



拥有全君主中最高的魔力，使用的魔法数量、MP 都是最强，大陆上的魔法师无出其右。

RUNE KNIGHTS

— 卡莱奥恩的骑士们 —

梅莉奥特 (メリオット)

〈声：三桥加奈子〉

“不要紧呀！哥哥对我都是言听计从的。”

贤王卡伊的妹妹，性格开朗顽皮的小公主。虽然时常与卡伊拌嘴，但内心却深深敬爱着兄长。



迪纳达恩 (ダイナダン)

〈声：家中 宏〉

“剑即是我的生命，你们能否抵挡得了呢？”

性格轻浮，最厌倦枯燥无味的宫廷生活的卡莱奥恩骑士长，被称之为大陆最强的骑士。

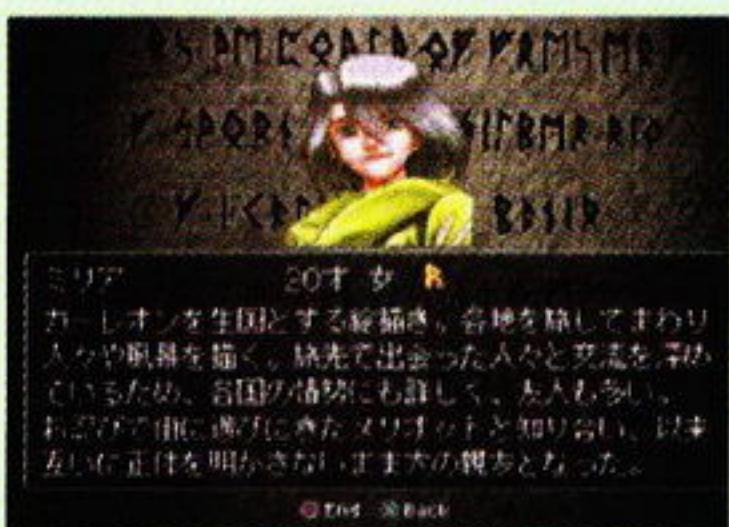


米莉亚 (ミリア)

〈声：浏崎ゆり子〉

“怎么能那样说！不去试试当然不会知道了。”

在各地拥有众多朋友，一边画画一边在大陆各地旅行，性情古怪的骑士。

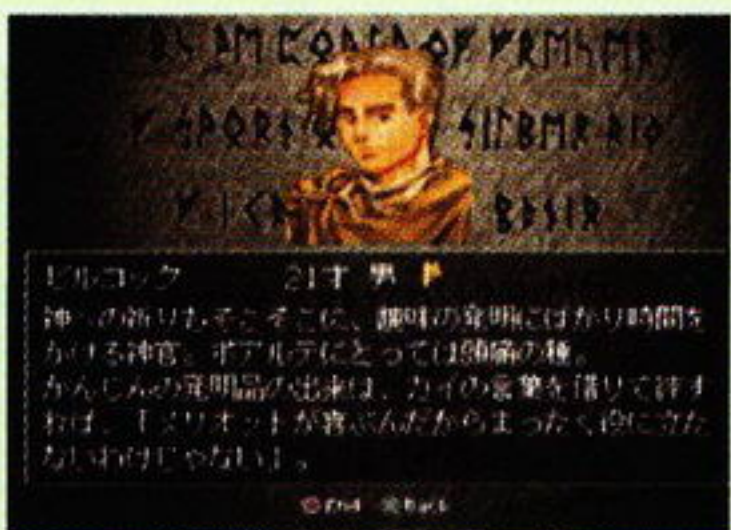


毕鲁戈库 (ビルコック)

〈声：石田彰〉

“快来看啊！这是我的世纪大发明……机械骑士！”

对发明抱有极大兴趣的神官。对其重要的发明，借用卡伊的话来评论，“因为使梅莉奥特高兴，所以也还不是完全无用的。”



初期城市数	初期骑士数	边境城市	mana收入	攻略难度
5	8	1	1293	★★

* 作战主力

君主カイ拥有众多魔法，实力自然不俗，只是等级很高已经没有成长的空间。ダイナダン是一等一的强者，无论进攻还是防守都可以放心出战。骑士数量过少是这个国家最大的问题，ミリア等人才需要慢慢培养。

* 初战

カイ防守边境城市，骑士ダイナダン带上需要培养的骑士出征攻打魔王，将一些没有潜力但等级高的人鱼之类的魔物派到边境城市去防守。由于人员不足城市防守很弱经常会遭到敌国的侵略，推荐一种后发先制的小技巧。当某敌国边境城市刚调度来有侵略实力的强力部队时，防守部队抢先进攻对自己最具威胁的城市，到达对方战场时第一时间撤退就可以100%守住城。

攻打下魔王后会发现，人数仍少的可怜，消灭女王后形势才会渐渐好转。

* 中后期

与帝国将会是一场实力的较量，将一手培养起来的队伍拆开以攻打帝国的多座城市，最后消灭白狼。

* 大陆 MAP 事件

波亚鲁特：陛下和梅莉奥特公主并不是真正的兄妹。陛下是先王的养子，梅莉奥特才是继承先王血脉的卡莱奥恩王家正统。先王对你们俩人都是真心喜爱，过世之前先王对我说，希望你们俩人能够结婚以延续王家血脉。

……

卡伊：真是头疼啊。

梅莉奥特：我想先一个人回房休息。

迪纳达恩：昨天还是兄妹，突然就成夫妻，即使为了国家也不能无视他人的心情啊。他们两个又不是用来延续血脉的道具。

波亚鲁特：这一点我是明白的。不过我也正是因为觉得他们俩人在一起非常般配才提出来的。



CLEAR

迪纳达恩：陛下在这里考虑什么呢？

卡伊：我在考虑国家领地增加了究竟有何意味。

迪纳达恩：你不感到高兴吗？

卡伊：统治的地方越多自己不能守护住的东西也就越多，还是过惯了小国的生活。对了，此前就想问你，你究竟为何而战呢？

迪纳达恩：很难回答啊。不过真说起来还是为了自己。

卡伊：为了自己？

迪纳达恩：因为一觉醒来总会觉得难受。世上有那么多不幸的人，自己却只顾玩……如果能让这个世间的人都过得幸福，那么谁都可以无所忌惮地畅游了。

卡伊：这正像是你的回答。

迪纳达恩：承蒙夸奖。有一事想问，梅莉奥特公主的事……一味往后推不太好吧。

卡伊：实际上我已经做了决定，并且在父上和母上的墓前作了报告。

迪纳达恩：那么，决定是……

(波亚鲁特突然跑来报告公主要外出旅行，赶至城门处)

梅莉奥特：本来想向大家保密的。早就决定了，战乱结束后想去各地旅行。

波亚鲁特：如果公主在外面出了事，那卡莱奥恩可怎么办？

梅莉奥特：不要紧的，波亚鲁特总是夸大其辞。

卡伊：梅莉奥特也不是小孩子了，自己的事情该由自己决定。你去吧！我等你回来。

梅莉奥特：谢谢哥哥！

迪纳达恩：公主不在，卡莱奥恩一定会寂寞的，就像是天上的太阳、月亮、星星一下子全部消失了一样。

梅莉奥特：你还是一如往昔地恭维！听不到迪纳达恩的恭维话我也会感到寂寞的。

卡伊：米莉娅拜托你照顾公主。梅莉奥特也不要给人家添麻烦。

梅莉奥特：放心吧，不管遇到什么事我都会精神百倍的。

卡伊：我正是担心你那过剩的精力。

(梅莉奥特向大家道别，和米莉娅一同离去)

迪纳达恩：对了，陛下的决定是……

卡伊：保密。

迪纳达恩：真是遗憾。大陆回归和平，今后新的卡莱奥恩即将开始了。

卡伊：不……虽然与以前不尽相同，但那种值得品味的平凡的日子又重新开始开始了。



伊斯卡利奥 (イスカリオ)

MAD MONARCH

— 魔王 —

多利斯特 (ドリスト)

伊斯卡利奥君主

〈声：石井康嗣〉

“愚蠢的人啊，与其在他人那里担惊受怕，还不如到这里来侍奉我呢。”

独断专行的独裁者。

有着作为君主而言难以想象的麻烦性格，比起重臣会议的决定，一切以自己的想法优先，即是为所欲为的人。不过，作为鲁恩的骑士来说实力可谓超一流，挥舞真红之巨镰直接攻击威力强悍，魔法、魔力、统魔力和统魔范围等全部优秀。其臣下也多是些个性爆发的家伙。



RUNE KNIGHTS

— 伊斯卡利奥的骑士们 —

伊莉娅 (イリア)

〈声：小林幸子〉

“……”

像影子一样追随多利斯特的强大的“枪使”少女。平时很少开口讲话，对命令绝对服从，人称“杀人木偶”。



凯穆丹 (キヤムデン)

〈声：牛山茂〉

“胜利是我的功劳，败北是你的责任。”

多利斯特身边阿谀逢迎的魔法师，但也拥有相当能力。既然侍奉多利斯特，自然也就不会是什么善良之辈。

阿鲁斯塔 (アルスター)

〈声：岸佑二〉

“天啊！我的国家……”

忧虑国家的将来多次献计献策，不被狂王接受，在伊斯卡利奥屡遭排挤的良识之士。对于重视传统与名誉的他来讲，怀才不遇的日子持续至今……



巴伊德马基斯 (バイデマギス)

〈声：梁田清之〉

“嘎——哈哈哈哈哈”

与自称狂王的多利斯特互相欣赏的狂人，是个不知烦恼为何物的家伙。



初期城市数	初期骑士数	边境城市	mana收入	攻略难度
6	12	2	1526	★

* 作战主力

君主ドリスト非常强，到达30级后会有一次转职，不但能力全面提升更会习得最强的终极魔法“メテオドウム”（陨石落，255MP），只是魔法值不足以使一次……（古怪透顶的设定）需要使用秘药或装配道具增加魔法值。

手下的キヤムデン、アルスター、バイデマギス都很得力、イリア的实力尤其出众，这些主力都不需要培养。ユーラ拥有成为最强魔法师的潜力，统魔力成长率极高值得培养。总之是个最省心省力的国家，适合初上手的玩家。

* 初战

先攻打下帝国的一座城收得在野骑士シウトレイス，如果不好守城在收到骑士后不妨主动弃城，重点守住アステイン。

然后进攻女王的国家，因为两国属性相克攻打会比较容易。打下此国后多召唤一些天使，天使的魔法可攻可守，在初期要比恶魔得力。

* 中后期

进攻贤王时要注意守城队伍不能太弱，帝国可能会乘虚而入。在每次编成时注意调查边境，如果在编成时帝王等强力的骑士就已抵达边境城中就代表他们有意攻城，此时马上把等级高或防守得力的部队派过去防守，就算帝国真的进攻也不会有失。一般敌国发现防守力量不弱就不会进攻。

消灭贤王的国家后人员大为充实，如果对自己的实力已经有相当的把握可以向帝国发起挑战，在占据两处要塞后再消灭王子。

最后再对付帝国或者攻下白狼都不成问题。

CLEAR

阿鲁斯塔：胜利了。伊斯卡利奥不仅成为大陆的霸者，而且还打倒了阿乌罗波罗斯。怎么也想像不到多利斯特陛下能够拯救这个世界……

狂王：你在那里瞎嘟囔些什么呢？像我这样事事不多加思考难道不是宽广的胸怀吗？不过，对于今后弗鲁塞那的发展我却做了周密计划。

克穆特恩：哦！真不愧是陛下啊。刚刚统一大陆就已经想好了今后的计划。

巴伊德马基斯：计划是什么？头！

狂王：首先，由我们来把大陆瓜分！诺鲁伽鲁多属于你了，巴伊德马基斯。

巴伊德马基斯：哦！真的吗？哈哈，那里有许多肤白的美女啊，感谢感谢！

狂王：卡莱奥恩分给克穆特恩，巴托斯托分给阿鲁斯塔，……艾斯特莱伽莱斯归我。

阿鲁斯塔：啊！分割统治！（难以相信，这是陛下认真的提案吗？）

狂王：当然，我们还要作为各君主再开始新的战争，怎么样？这可是最高的消遣方式啊！

克穆特恩：英明的提案啊！那么从今天起我就是贤王克穆特恩了。

巴伊德马基斯：哈哈，那我就是白狼王巴伊德马基斯。阿鲁斯塔，以后就称呼你叫亡国的王子阿鲁斯塔了。

阿鲁斯塔：陛下！好不容易才平息了战乱，不能这样！

狂王：傻瓜！已经决定了！不满意的话就让你的国家取得天下好了，那样你不就可以命令我了吗？

阿鲁斯塔：这帮人都是认真的吗？

巴伊德马基斯：为了庆祝这来之不易的胜利需要举行宴会。头！我们就把弗鲁塞那作为宴席痛快地吃掉它吧，哈哈……

克穆特恩：嘿嘿嘿嘿

阿鲁斯塔：不行！这样做的话比阿乌罗波罗斯复活还要恶劣！对了，伊莉娅！你也向陛下说说！

伊莉娅：说什么？

阿鲁斯塔：这些人把大陆视作玩具的想法是完全错误的！

巴伊德马基斯：阿鲁斯塔，你可是有家室的人，怎么还偷偷勾引人家小姑娘。你这个大色狼！

阿鲁斯塔：什么勾引？你喝醉了吧？好吧，作为臣下的责任……啊！……呼吸困难……伊莉娅！快来救我……

（巴伊德马基斯和克穆特恩按住阿鲁斯塔灌酒，伊莉娅背过身去忍耐良久突然放声大笑起来，嘹亮的笑声在整个殿堂回荡）

艾斯特莱伽莱斯 (エストレガレス)

EMPEROR

— 霸道之皇帝 —

塞梅克斯 (ゼメキス)

艾斯特莱伽莱斯 (エストレガレス) 帝国君主

〈声：大冢明夫〉

“即使将这片大陆全部烧尽，我也要成为战鬼继续战争！”

原阿鲁梅克亚王国军统帅，现艾斯特莱伽莱斯帝国皇帝。只相信力量就是一切，步入霸道之路。

使用单手轻松操纵巨大铜弩，弩矢可将铠甲如纸一般轻易贯穿。拥有惊人的统魔力和统魔范围，自认为拥有全骑士中最高能力。配下拥有以死神骑士卡多鲁为首的帝国四鬼将等多个强力骑士，但因反乱兴国，不能期待新骑士加入。



RUNE KNIGHTS

— 艾斯特莱伽莱斯的骑士们 —

卡多鲁 (カドール)

〈声：菅原正志〉

“你们只有用死才可以赎罪。”

以漆黑巨斧作为武器，大陆最凶之骑士，又被称为死神骑士、漆黑的卡多鲁。脸上戴着不祥的羊头面具身份不明的谜之男子。



艾丝美莱 (エスメレー)

〈声：天野由梨〉

“……那个人是和我同样被命运所抛弃的人。”

诺鲁伽鲁多王拜伊纳多的亲姐姐，美丽的艾丝美莱。和谈之时作为人质被送到阿鲁美克亚，后成为塞梅克斯的妻子。

米拉 (ミラ)

〈声：小林由美子〉

“上吧！米莱！”

阿鲁美克亚武术世家纳斯托鲁家的养女，与双子妹妹米莱的大不相同，骑马剑术不输给男孩子并引以为豪。现承继家业，目标是家门的复兴。



米莱 (ミレ)

〈声：铃木裕美子〉

“交给我了！姐姐！”

作为魔道有名的卡鲁塞恩家的养女而孕育成长的少女，与双子的米拉姐姐共同发誓复兴没落的家门。

初期城市数	初期骑士数	边境城市	mana收入	攻略难度
11	18	4	833	★★★★★

* 作战主力

君主ゼメキス初期就已经靠近满级，使用远程的攻击比魔法更为得力，完全靠力量取胜。

拥有帝国四鬼将和全大陆惟一忍者シルハの帝国无论在骑士数量上还是实力上都是各国之冠。エスメレー、ミレ和ミラ都可以培养，不过最好重点培养在野骑士コルチナ和アルデイス，他们的统魔力成长资质极高，由于可能会被其他国家收走所以要尽快探索出来。

* 初战

帝国最致命的弱点是，攻下任何国家不都会有人投靠，骑士总数更是只减不增。对于初期就要守如此多的边境城市的国家来说无异于雪上加霜，适合高手挑战。

首先对最弱的王子的国家下手，打败他们之后只需要守一座城，还是比较合算的。

* 中后期

然后向上扩展，在把白狼逼入绝境时注意抽出时间来多探索出在野的骑士，进攻白狼后因剧情会一连失去两名骑士。接下来将贤王消灭，由于カドール会自行离开最好事先计算好需防守的城再进攻。攻打最后的两个国家时，王妃将帝国四鬼将最后一人从监狱中放出来，虽然长得很是凶悍，但统魔力之低实在让人有种想揍人的冲动。

帝国到了最后也只达到20人，人才更是二度失血，只要苦熬过这个时期达成统一大陆的霸业的目标就不会太远了。

CLEAR

艾斯美莱：塞梅克斯，你消灭了所有的敌人，你的名字将作为英雄刻写在历史上。而现在的我却想了解真实的你。

塞梅克斯：对历史的评价毫无兴趣，我只为今天而生。今后，再有妨碍之人我也会将其全部铲除！

艾斯美莱：上天给予你的命运过于残酷，但你已经战胜它了，今后能过上安宁的生活。

塞梅克斯：无聊，步入霸道的我不需要安宁。有的话，那就是死亡。追随着我，你也不可能过上平静的生活。如果渴望平静，那就用这把剑杀了我吧。这是最后的机会。难道你不想向把你的命运搅得乱七八糟的男人报复吗？我不会输给任何人，但是，你却是例外……

艾斯美莱：不，即使不用这把剑，总有一天你会力尽而倒下。我也要继续生存直到看到你得到真正安宁的那一天……

塞梅克斯：命运一直在和我作对，但我绝不会输！我要战斗直至生命燃烧到尽头……



*** 资料篇 ***

全职业解析

骑士

僧侣系：僧侣系的骑士主要使用回复系魔法，拥有魔法职业中最高攻防力和生命值。

ブリスト { →ビショップ→カーディナル
→モンク→ガーディアン

魔法师系：初级职业拥有基本的火魔法，选择转职黑魔法系或三色属性的魔法师。转为黑魔法师会习得最强攻击魔法；转为三属性魔法师会习得赤青绿三种属性的攻击终级魔法。

メイジ { →ソーサラー→ウィザード
→ドルイド→ネクロマンサー

魔女系：魔女系有二条线路，回复系和魔法系。其中魔法系初级职业拥有基本的冰魔法，选择转职黑魔法系或绿魔法系。转为黑魔法师除可以使用“陨石落”外还会使用“复活”等强力的辅助系黑魔法；转为绿魔法师将学会辅助系中最强的绿魔法“二次行动”。

クレリック { →レクター→セイント
→ミスティック→セージ

エンチャントレス { →ソーサレス→ウィッチ
→ミスティック→セージ

战士系：此系职业有三种，空手道系、战士系和斧战士系。转职为空手道机动性将大为提高，拥有攻击后再行动的特技，可以打完就走；战士系拥有盾防守和回复魔法，重视防守；斧战士则拥有每回合自动回复HP的特技。

ファイター { →バーサーカー→ブラックナイト
→ソードマン→ソードマスター
→ナイト→パラディン

バーバリアン { →バーサーカー→ブラックナイト
→ソードマン→ソードマスター
→ナイト→パラディン

女战士系：女战士系的转职分为弓、枪两线。弓箭手的射程很远，远距离攻击的能力会大幅提高；转为枪骑士则擅长近战。

スカウト { →ランサー→ヴァルキリー
→アーチャー→アルテミア

武士系：武士系擅长接近战，具有较高的回避率和必杀率。

レンジャー→ブラップラ→ガーディアン

忍者系：忍者是本作最强职业，拥有“二次行动”特技。游戏初期只有帝国的シルハ拥有此职业，灭亡帝国后收到シルハ，修行完空手道系职业后就可以转职为忍者。

シャドウ→シャドウマスター

魔物

地龙系：特技的攻击范围大而且生命力以及攻击力都很高，经过终级进化后可以飞行，绝对的作战主力。进化成赤龙到第二次进化才能飞行，但它的攻击力能达到惊人的数值；进化成金龙可提前学会飞行，但实力比赤龙要稍逊一筹。

ドラゴン { →シルバードラゴン→ファーブニール
→ファイアドレイク→サラマンダー

独角兽系：移动力高，防守力弱，擅长补助和回复系魔法，是初期部队中必备的成员。进化白属性会习得经验值1.5倍的实用魔法；进化黑属性学会有利攻击的补助魔法却失去了回复能力，也可以一用。

ユニコーン { →ペガサス
→ナイトメア

壮汉系：攻防都很高，必杀能使敌人晕眩，再次遭到物理攻击才能清醒，是很有用的能力。10级后可用道具再次进化，但也并不很强。进化黑属性最终可以使用陨石落，MP绝对不够，而且它自身的魔法力也不强；进化赤属性学会大地震，以自己为核心的大范围攻击魔法。

ジャイアント { →ティターン→トール
→ギガンテス→ロキ

蝎子系：防守力较高，生命值过低是它致命的弱点，攻击力也不强，只是能使对方中毒，基本没有太大的用处。

ギガスコピカン→テラーニードル

飞鹰系：进化后的远程攻击比较实用，实力不太强。

グリフォン→ホーリーグリフ

黑豹系：游击战的代表，打完就能马上撤退，防守力不高是最大的弱点，需要回复系或机动性高的骑士带领才能发挥实力。

ヘルハウンド→フェンリル

三头龙系：拥有强大的生命力和攻击力的魔族，可惜移动太慢，在水中才能高速移动。

ヒュドラ→ティアマット

蜥蜴系：攻击力和防守力都属中等，盾防守特技很实用，而且非常廉价。10级后使用“黄金之冠”进化成拥有“二次行动”的特技的黄金蜥蜴，足以成为最强部队的主力。它的转职道具极为难找，培养时需要耐心。

リザードマン→リザードガード→リザードナイト

半人马系：擅长移动后的远程攻击，初期比较好用，但无法成为最后的主力。

ケンタウロス→ハイケンタウロス

妖精系：擅长补助魔法，没有战斗力，进化后可以使用“二次行动”的魔法，值得培养。

ピクシー→フェアリー

飞毯系：只能用特技攻击，基本是最弱的魔物，进化后也存在MP值的问题，不值得使用。

ジン { →ディジニ
→ダオ
→イフリート
→マリッド

凤凰系：使敌人石化的能力相当有用，进化后的不死鸟拥有回复特技，但会失去石化的能力。

ロック→フェニックス

僵尸系：僵尸无论攻防都很差，培养难度要大一些，进化到最终形态吸血鬼后就能成为主力。

ゲール→ハンパイア→バンパイアロード

人鱼系：水中的种族，除移动力成问题外实力也不太强，不必使用。

マーマン→トリトン→ポセイドン

飞龙系：与地龙系一样可以进化成巨龙的种族，在速度上占有优势，比较难培养。

ワイバーン→コウアトル→バハムート

天使系：初期就可以使用回复魔法和圣魔法的优秀种族，进化成最终形态后拥有惊人的能力，从始至终都是队中的主力成员。惟一的缺点是需要的统魔力过高，让一般的骑士望而却步。

エンジェル→アークエンジェル→セラフ→ルシファー

恶魔系：比天使更优秀的魔族，进化最终形态后实力马上超越了所有魔物，同样有统魔力过高的问题。

デーモン→アークデーモン→サタン→リリス

巨人系：在25级会有第三次进化不需要进化道具，生命力与防守力都是最高的，而且不会中任何异常状态。可是移动太慢，培养难度远超过任何魔物。

クレイゴ→レム→ストーンゴ→レム→ブロンズゴ→レム→チタンゴ→レム

妖花系：生命力顽强，拥有能使敌人麻痹的能力，擅长防守。

マンドレイク→マンイーター

特殊事件解析

序号	事件名称	发生条件
共通		
1	ヒュード发现	215年3月后去修行可能发生
2	ヒュード加入	1号事件发生后立刻发生
3	ヒュード之恋1	ヒュード去修行有可能发生
4	ヒュード之恋2	3号事件发生一个月后发生
5	コルチナ加入	215年6月后去修行将可能发生
6	アルデイス发现	去修行就可能发生
7	アルデイス加入	6号事件发生后本国城市数低于2，魔物极少
8	ドーガル加入	216年12月后去修行将有可能遇到ドーガル，第二个月发生
9	カトレメ&クラケウス发现	217年9月后使用回复魔法的骑士去修炼有可能发生
10	カトレメ&クラケウス发现	9号事件发生一个月后发生
11	カトレメ&クラケウス发现	10号事件发生一个月后发生
12	レイオニール加入	218年6月后去修行有可能发生
13	ヴァルター加入	219年3月后去修行有可能发生
14	ミレ、ミラ发现	エストレガレス灭亡后去修行有可能发生
15	ミレ、ミラ加入	14号事件发生后跟着发生
16	ミレ、ミラ回故乡	15号事件发生后ミレ、ミラ同时去修行
17	ミレ、ミラ被救	16号事件发生后一个月后发生
18	カーマイン加入	17号事件发生后ミレ、ミラ同处一个城中发生
19	レイン加入	ミレ、ミラ加入两个月后让她们同处一个城中发生
20	レイン爱的告白	レイン加入两个月后，与ミレ、ミラ同处一个城中发生
21	ランギメス加入	レイン去修行有可能发生
22	シルハ加入	エストレガレス灭亡后去修行有可能发生
23	シユトレイス加入	エストレガレス国的城市最早被你占领，占领后发生
西アルメキア		
24	カーレオン与西アルメキア同盟	215年4月自动发生
25	西アルメキア与カーレオン同盟决裂	进攻カーレオンの城市后发生
26	コール担心グラウゼ	215年5月后コール不去修行则发生
27	グラウゼ加入	26号事件发生后コール去修行则发生
28	グラウゼ服从ランス	本国城市数在10以上，グラウゼ与ランス在同一城中发生
29	アルサス加入	216年1月后グライント不去修行则发生
30	君主的心得	215年6月到12月之间本国城市数在4以上，カルロータ和ランス在同一城中发生
31	ローフォール事件	ローフォール与骑士系去修行后，不让ローフォール再去修行有可能发生
32	リゲル回故乡	ミゲル在イスカリオ国，カストール在エストレガレス国，リゲル在西アルメキア时去修行时发生
33	アデの担心	本国城市数在12以上，アデリシア与エフィーリア在同一城中发生
34	メレアガント认可ランス	本国城市数在20以上，メレアガント与ランス在同一城中发生
35	访问ハレー	本国城市数在8以上，グライント不去修行则发生
36	ハレー加入	本国城市数在16以上则发生
37	ハレー在墓前发誓	ハレー与エストレガレス国的カドール在战场上相会，对话后让ハレー去修行发生
38	ハレー告别	本国城市数在28以上，グライント不去修行发生
39	即位	エストレガレス国灭亡后，ログレス城属于我方发生
ノルガルド		
40	白狼宣战布告	215年4月自动发生
41	モルホルト加入	215年5月自动发生
42	ルインテール加入	本国城市数在8以上发生
43	向ヴェイナード挑战	ブランガーネ6个月以上不参加城市进攻发生
44	エライネ与ロードブル	本国城市数在9以上，エライネ与ロードブル在同一城中发生
45	イヴァイン与パロミデス	本国城市数在10以上，イヴァイン与パロミデス在同一城中发生
46	王与军师	本国城市数在13以上，ヴェイナード与グイングライン在同一城中发生
47	病魔的阴影	本国城市数在15以上，ノイエ与グイングライン在同一城中发生
48	ノイエ的回忆	47号事件发生后一个月后发生后，ノイエ与ヴェイナード在同一城中发生
49	カークニンド与ゼラフィン	本国城市数在20以上，カークニンド与ゼラフィン在同一城中发生
51	姐弟别离	エストレガレス灭亡后发生

秘籍特集

* 跳过开场动画

故事模式开始时按住START键选择君主，之后持续按住一段时间即可跳过开场动画直接开始游戏本篇。

* 跳过各种等待时间

按住□键可跳过各种信息和角色移动的等待时间。利用这一点，可使SLG战斗中敌部队的行动尽快结束。不想看的字幕也可用此法快速通过。

* 跳过事件动画

在事件动画播放过程中按START键可跳过动画。

* 系统数据的合成

可将数枚记忆卡保存的系统数据合成到一枚记忆卡中。参照以下顺序。

1. 进入游戏，提取需要合成的系统数据；
2. 提取完了，用NEWGAME或CONTINUE开始游戏；
3. 游戏开始后，选择纪录画面，在需要合成到的记忆卡上将游戏中的游戏数据SAVE。（事先将OPTION的“システムデータのセーブ”〈系统数据纪录〉设定为“する”）
4. SAVE完了后，最初提取的系统数据的内容就合成到需要合成到的记忆卡上了。使用这种方法，朋友之间可合成系统数据以提高收集效率。

52	ヴェイナード袭击事件	エストレガレス灭亡2个月后，本国城市数29以上，プログエル城属于本国，ブランガーネ不去修行发生
レオニア		
53	白狼宣战布告	215年4月自动发生
54	ガロンワンド与バーリン加入	215年5月后，キルフ不去修行，在本国领土上发生
55	アスミットの忠告	215年8月后，63号事件未发生，アスミット与キルフ在同一城中发生
56	亲情	本国城市数在8以上，パテルメス与シヤントウール在同一城中发生
57	ジオルク加入	215年9月后去修行可能发生
58	幻影	ジオルク去修行可能发生
59	望星空	本国城市数在12以上，ファイロとソフファイア在同一城中发生
60	ラングボルグ秘语	本国城市数在16以上，ラングボルグ与リオネッセ在同一城中发生
61	散步道	本国城市数在16以上，キルフ与バーリン在同一城中发生
62	告白	第61号事件发生1个月后，ガロンワンド与バーリン在同一城中发生
63	误解	エストレガレス灭亡2个月后，本国城市数在28以上，キルフ与アスミット在同一城中发生
64	リオネッセ袭击事件	第63号事件发生1个月后，キルフ、アスミット和パテルメス在同一城中发生。
カーレオン		
65	カーレオン与西アルメキア同盟	215年4月自动发生
66	西アルメキア与カーレオン同盟决裂	进攻西アルメキア的城市后发生
67	ミリア加入	215年6月后，メリオット不去修行发生
68	ミリア的回忆	第67号事件发生3个月后，ミリア不去修行发生
69	エルオード加入	第68号事件发生后，ミリア去修行发生
70	エルオード申请护卫ミリア	第69号事件发生3个月后，ミリア与エルオード在同一城中发生
71	ガッジュ加入	第70号事件发生后，ミリア与エルオード在同一城中发生
72	エルオード与ガッジュ申请护卫ミリア	第71号事件发生3个月后，ミリア与エルオード在同一城中发生
73	リカーラ加入	第72号事件发生后，ミリア、エルオード、ガッジュ在同一城中发生
74	礼物	215年9月后，第81号事件还未发生时，カイ、メリオット与シエラ在同一城中发生
75	ヒルコック的发明1	本国城市数在8以上，カイ与ヒルコック在同一城中发生
76	ヒルコック的发明2	第75号事件发生1个月后，本国城市数在12以上，カイ与ヒルコック在同一城中发生
77	世界之画布	本国城市数在16以上，ミリア与エルオード在同一城中发生
78	兄妹情深	本国城市数在7以上，メリオット、ダイナダン与ポアルテ在同一城中发生
79	不相像的兄妹	本国城市数在10以上，メリオット与ダイナダン在同一城中发生
80	思虑	本国城市数在14以上，メリオット与ポアルテ在同一城中发生
81	先王的遗言	本国城市数在18以上，メリオット、ダイナダン与ポアルテ在同一城中发生
82	贤王的烦恼	第81号事件发生1个月后，ダイナダン不去修行发生
83	心意	第82号事件发生1个月后，メリオット不去修行发生
84	メリオット袭击事件	第83号事件发生后，エストレガレス灭亡，其它国家城市总数在11以下，メリオット、ダイナダン与シユスト在同一城中发生
85	メリオット醒来	第84号事件发生1个月后，其它国家城市总数在5以下发生
イスカリオ		
86	重要的回忆	每年的11月，ティース与ユーラ在同一城中发生
87	ミゲル回乡	ミゲル在イスカリオ国，カストール在エストレガレス国，リゲル在西アルメキア国时让ミゲル去修行发生
88	リュシヤ探访	リュシヤ去修行可发生
89	リュシヤ恢复自我	第88号事件发生6个月后，リュシヤ去修行可发生
90	杀人机器	本国城市数在8以上，イリア、アルスター和バイデマギス都不去修行发生
91	イリア之谜	本国城市数在12以上，アルスター、ギヤロ和ヴィクトリア都不去修行发生
92	无名墓碑	本国城市数在20以上，イリア、キヤムデン和バイデマギス都不去修行发生
93	イリア事件	本国城市数在29以上，エストレガレス灭亡，イリア、キヤムデン和バイデマギス都不去修行发生
94	第一滴泪	第93号事件发生1个月后，イリアとヴィクトリア不去修行发生

攻略透解

PS2	IDEA FACTORY	SLG+RPG	1人
DVD-ROM	—	—	—
—			6800 日元

《混沌时代III 时之封印》 大陆制霸指南



RPG 模式简易攻略

● 基础知识 ●

选择RPG模式之后首先可以对已有的10名同伴进行修改，名字、职业等都可以自由选择，还可以自行分配10点潜力，可以用来强化自己比较需要的地方。进入游戏后可以在神像前记录，而在酒吧和老板对话后可以替换同伴。道具屋和武器、防具屋也只在村子里面有，而且会随着游戏的进展而出现新的商人，当然卖的东西也会增加。至于金钱则需要靠卖捡到的东西以及途中对话获得的资金。

● 潜在能力 ●

角色的成长空间，如果减少到0之后角色的能力就不会再成长了。另外每次成长的数据是和战斗中各项指令的使用情况相关的，如果使用物理攻击的话一般是长腕力和体力；反之使用魔法攻击则成长精神和知性，要根据各个角色的技能情况来合理选择，至于俊敏和魅力是不会成长的。物理或者魔法攻击使用一定次数（使用的技等级越高需要的次数越少）会在战斗中看到数据上升的提示，在战斗结束后就可以看到成长的数值了。在初期一般是“腕力+体力”和“精神+知性”这样的组合，到了某一样数据的基础能力（能力画面右方黑色的数值，表示未装备武器时的状态）已经达到31时就不会再成长了。如果对应的能力都已经达到31了，剩下的潜在能力就可以用在其他方面，多使用相应的攻击方式就是。魔法类的可以让他直接攻击，物理类则可使用魔法，如果技和武器上都没有魔法攻击的话专门使用回复药品也是会加精神和知性的。

● 战斗方式 ●

和《女神侧身像》有点相像，本作也是靠各种按键来发动攻击的。我方4人会对手柄的×、○、□、△四个键，按键则会由对应的人物发动攻击。上方人物名之后的时间盘会自动增加级别，这关系到可以发动的技，例如只有到了5之后才能发动LV5的技。时间盘的级别最多是6，到了6之后就不再增加，而增长的速度则是由各人的俊敏来决定的。要发动技的话，就要按住对应的键，等画面上的人员身上出现蓄力的状态之后再按照技所对应的键来输入。如果是对应我方单体的技，例如加速、单体回复等等，则按完技的对应键后再按使用对象对应的键就可以了。至于技的具体情况可以按START键后用左右键来查看，此外蓄力状态下按L1键可以使用道具，按R1键则是逃跑。逃跑有一定概率成功，全员逃跑成功后脱离战斗，而部分逃跑成功余下的人被打倒也不会GAME OVER，只是被打倒的人员HP为0，下次战斗需要复活。



● 流程解说 ●

实际上RPG模式流程相当简单，玩家的目的是到达塔的最高层（100层）。在每10的倍数层会有记录点，10的奇数倍数层会有BOSS挡住去路，要打到它才能通过；10的偶数倍数层会有人提供新的任务，需要先回村子去完

成任务后才能继续前进。在塔中按□键确认后便可立即回到村子中，还是很方便的设定，要多加利用哦！

在塔中有时会遇到人来回走动，其中分为3种：天使、旅人和其他人。和天使对话有加血、加入、战斗三种情况；和旅人对话有给钱（5000到100000不等）、给道具、加入、战斗四种情况；和其他打扮的人对话则会有加入和战斗两种情况。虽然无论哪种都有交战可能，但是遇到一定要上去对话！因为强力同伴的加入是只有这个途径的。加入的同伴分为大众脸、普通、超强三种，最重要的是第三种同伴，他们一般潜力较高（40左右），本身数据也很高，同时还多带有非常强的武器。例如我第一次遇到的天使加入时身上就带有圣枪ゲンゲル！此外一般他们还会拥有禁咒（虽然只在SLG模式有用），如果运气好的话你甚至能遇到特殊的职业！

● 试练1 ●

魔之平原，回村子后会发现多了一个转移点，进去在最深处找到一位矮人族的老者，打倒他就算是完成试练了。

● 试练2 ●

死之沙漠，比起上一个试练就要困难多了，里面的小兵要特别注意。由于打的很多是龙，比较容易得到“ドラゴンソウル”，这是非常强力的饰品，俊敏+8效果惊人。此外这个迷宫并不是打到BOSS就能通关的，而是有一定的次序。先回酒吧找到最初见过的老者，然后按照他所说的按照地、水、火（上、左、右）来依次打到BOSS就能通关，如果次序错了就得全部重新打过……



● 试练3 ●

恶灵之谷，这里除了敌人强了不少之外没有什么特别可说的。

● 试练4 ●

叹息之森，这也是个比较麻烦的地方。回村子后先去酒吧见老者，会得知BOSS打到时的吼叫会将对手一起拖入深渊，一定要全员装备“お守り”才能幸免于难，至于“お守り”是打到如



上图所示的小怪物时才有可能掉下的，至于何时能收全4个就要看各人的运气了……至于BOSS倒是没有什么难度，很容易就可以打倒的。

● 最后的试练 ●

第100层就是最后的试练了，而对手就是一直以来给予我们不少提示的那位老者，打到他后就完成RPG模式了。

● 通关要素 ●

RPG模式通关之后会让你记录通关存档，在标题画面选择“continue”读取这个存档后再重新开始，就能进入二代的SLG模式，当然人物能力和战斗方式都改成了三代的设定。此时最初仍然会让你编辑自定义武将，默认的则是通关存档中上次编辑好了的武将资料。



名前	謎の青年	種族	人間 (男)	クラス	旅人
HP	9999 / 9999	攻撃	46 / 31	防御	44 / 31
精神	46 / 29	知性	31 / 26	俊敏	30 / 22
魅力	25 / 18	潜在能力	0	報奨	2300
聖帝の手袋	—	竜紋の鎧	—	ドラゴンソウル	—
率実耐性	—	毒実耐性	—	眠り耐性	—
—	—	—	—	—	—

剧情模式全攻略

SLG 模式作战要领

如果说RPG模式选择人物着重看技能和成长潜力的话，SLG模式则更多地看重兵种、必杀技和合体技。一个同时拥有攻击和回复LV5的技能的魔法师在RPG模式会很受欢迎，在SLG模式却很可能因为他带的兵太弱而被放弃。SLG模式初期可以作为主力的有骑士（ナイト）、女武神（ヴァルキリー）、天使骑士（エンジェルナイト）、龙骑兵等，后期则以地狱犬（ケルベロス）、龙（ドラゴン）、蓝龙（ブルードラゴン）等，遇到带这种兵种的武将可以予以重用。不过在实战中要特别注意地形和天气对士兵的影响，有时候实际效果和表面数据完全不同，因此在战斗之前最好先查看双方士兵的实际状态。



必杀技和合体技是劣势下一发逆转的重要手段，特殊的技巧发动时还会有段小动画。不过要发动技一般都要到第二回合，想用的话可以考虑第一回合选择防御，以减少己方士兵的消耗。另外值得特别留意的是即死攻击，例如“ダークホール”，我就数次遇上一次被干掉所有人的情况……对此我方主力要装备一些能够防止即死攻击的饰品，当然也可以反过来用来对付敌人。

◆可防御即死攻击的饰品

- 死灵のはきもの
- 死者の指輪
- 圣骑士のコテ
- 降魔の纹章
- 邪龙のタリスマン
- 地龙のタリスマン
- 黄金のりんご
- ホーリーリング
- 禁断之书

◆拥有“ダークホール”的武将

- デゴワ(男/アンデット)
- シャンク(男/暗エンジェル)
- ガイク(男/暗エンジェル)
- ドルフアング(男/人間)
- パプティマ(男/ネコ)
- 自编辑武将(暗エンジェル)

常用合体技

- ★クロスフィールド（ウエレス和ティーファ）
- ★アナザー・キングダム（アルフィールド和レア）
- ★スピリットキングダム（真アルフィールド和レア）
- ★ソウルブレイカー（レア和ハイド）
- ★プリティーボーイ（チェイクス和デルフィ）
- ★龙神炎（スサノオ和イズモ）
- ★奥义・干蹴轮（龙炮和小铃）
- ★白い闪光（ソロ和ミントス）
- ★オーバードライブ（オニキス and ミューリー）
- ★ラスト・クイーン（ログ和モモ）
- ★クリスタルラバーズ（ジュネイ and エリザ）
- ★オールレイザー（ドグマ and ギーフィス）



至于武将的来源主要是靠消灭敌军后登用其中的强者，一般会在俘虏之后下个月处理，有些会主动提出加入，有些就只能选择解放或者处刑，后者可以在灭亡对方势力后前去探索，在深处一般可以遇到该势力的原有武将。另外每个势力的君主都是有一定实力的，不可放弃。后期我方人员和部队数量都很可观，而每回合只能对4支队伍下达移动指令，因此要有全局观念。另外连续战斗即使再强的队伍也会遭到重创，因此一般要占据据点，这样也好每回合补充兵力。

游戏中的探索模式也就是和RPG模式类似，也需要升级和成长。可以到酒场招揽同伴，不过价格可是很贵的，一个月也只能招一个。武器店和道具店则会随着所在城市的发展而有三段进化，因此在一些已经发展得很好的城市里经常可以买到很高级的物品。探索迷宫时要多注意环境，因为有不少门或者通道看上去并不容易发现。

特殊的宝箱

在探索时会遇到不少宝箱是无法直接打开的，而是需要宝物猎人（トレジャーハンター）或者盗贼（シーフ）来打开，一般来说里面的东西比较贵重，具体情况如下：

部分有这些宝箱的场所

- 封印の塔ゴア
- 魔法都市ジネバ
- 砂の塔
- 聖都ルーグス
- 魔法城砦ゾボス
- ブラド洞窟

部分职业为宝物猎人的武将

- ハーブ(女/人間)
- ヨッキー(女/人間)
- キャンディ(女/人間)

部分职业为シーフ的武将

- ドドドン(男/ゴブリン)
- ゴライオン(男/ゴブリン)
- ドライオン(男/ゴブリン)
- エントス(男/ゴブリン)
- ボルタ(男/ゴブリン)
- クーロ(男/ゴブリン)
- ペペム(男/ゴブリン)

禁咒

禁咒是在本作才加入的新系统，只能在SLG模式下在策略选项中使用，使用后一般数个月后该武将才能再次使用禁咒，而且使用禁咒后也暂时不能对该武将变更编成。具体的情况见下表。

禁咒名	效果	使用可能者
天魔爆裂	城壁値、商业値、治安値減少2	パプティマ/ギ-テイス/ゴズモズ/レイチエ/ボイルド/ハイド/ロブ/エリザ
天升冻结	据点内の武将士兵数減少20%。	ドグマ/オゼ/ダゴン/ヴァグス/ネイピユス/ヨッキー/クレインクレイン
圣者の裁き	城壁値、商业値、治安値減少1、据点内の武将士兵数減少10%。	ソロ/龙炮/キュア/マリファラ/真アルフィールド
死灵の叫び	据点内の武将士兵数減少35%。	ロリア-/デゴワ/ラシユトール
激烈地雷振	城壁値減少5。	ミリア/ゴライオン/ハルバルト/ドンクウ/ロッコン/銃狼太/ログ
暗招爆裂	治安値減少5、据点内の武将士兵数減少5%。	バーゲム/マードック/アマテラス
星落としの儀	城壁値、商业値、治安値減少3、据点内の武将士兵数減少20%。	デューロス

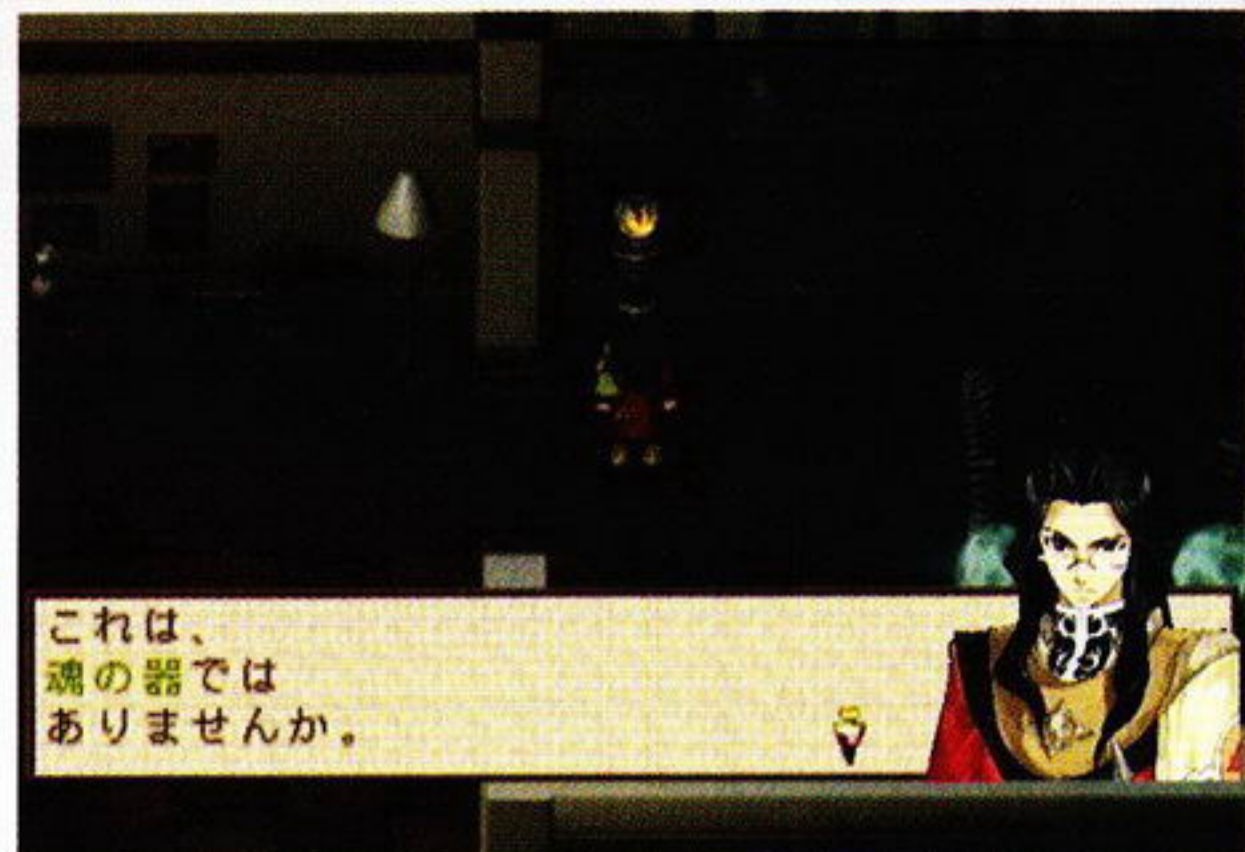
通关流程

< Chapter I >

— 诞生！新たな王 —

前往好友墓前祭拜的アルフィールド，在归途遇到了4名蒙面人的袭击，好在ウエレス及时赶到，轻易击倒了这些人，而其中幸存的オニキス则带伤离去。两人再次回到了ジュネイ墓前，共同回忆起两年前那血与火的战争岁月……

之后两人回到了ウエレス家中，而ウエレス父母见到王子来到都非常高兴，当然最兴奋的当然还是ウエレス的妹妹ティーフ



ア。心仪王子已久的ティーファア把推开了哥哥，不过面对王子时却又说不出什么……

夜里ティーファア会来叫醒アルフイルド，有些话想出去后单独谈。在魂之器（魂の器）记录一下后就出去找她吧，以后在探索模式也会遇到类似的记录点，一般附近就会有事件发生，要记得及时记录。出门后向右走再向上就可以找到树下的ティーファア，接着就是少女那纯情的告白，并且还送给了アルフイルド一个护身符（お守り，别看能力和说明都不起眼，可千万不能卖掉或者给别人哦！以后会有重要作用的）。ウエレス也会跟着前来，不过还是识趣地躲了起来，没敢上去打扰那段告白。



胸が、ドキドキして……

第二天会有士兵前来报告，ゼノン海王军正准备向ラディア王国发动侵略，而国王此时又在病重中，王子アルフイルド只得暂时承担起国王的责任，来指挥同伴们赢得这场战争的胜利！

现在开始才正式进入SLG模式，先重新编成吧，把アルフイルド、ウエレス、ティーファア、ログ编在一组，以3个骑士+1个天使骑士这样的组合在初期是可以轻易击败敌军的。另外两支部队大可解散一支来作为政治武将，进行王都的开发投资等事宜，游戏中要用钱的地方相当多，必须在后方构建起足够强的经济基地。

击败海王军的侵略之后不久，エルフィーズ王也医治无效，アルフイルド正式继任为ラディア王国国王。

< Chapter 2 > - 英雄の归参 -

第二章有比较长的SLG战斗，周围有4个其他势力，可以利用アルフイルド、ウエレス、ティーファア、ログ这支部队来依次强攻，另外一支部队则固守于王都前以保全后方。打到敌方后要及时通过搜索来获得强力武将，这样很快就能组织起第二支攻击部队了。圣骑士团君主有强力的小剑，此外也有和手下的合体技，推荐优先攻击以强化我方。不过双方是同盟关系，要做好手下的奖赏工作，否则可是会有很多人离去的哦！另外要多使用“贿赂”、“劝诱”两项指令来分化和瓦解敌人，这比起去酒吧雇佣要方便多了。

四个敌方势力都解决之后，有消息说“グレリオ砦”会有ラディア的残部希望会合，现在就前去吧！

在“グレリオ砦”探索途中会有与尸人的强制交战，不过很容易就可以取胜了。之后会遇到前ラディア王国骑士团长レア，而ウエレス会与之单挑。目前的实力一般是无法获胜的，不过无论输赢结果都会当作レア获胜，而ウエレス则开始从梦中觉醒了一点……レア随后加入，无论是个人能力还是合体技、所带兵种，都是我方主力，推荐让她替换ログ加入主力队伍。

隐藏人物1: ビックビック

1. 在“妖精の森レビ”进行探索时会遇到ビックビック，而他会说希望有“水のカード”，这样就可以自由到别的地方去了。

2. 到了Chapter3后，可以在“デムデノン城”的宝箱中找到，之后就立即回去找ビックビック吧！

3. 再次与ビックビック交谈时选择“はい”将“水のカード”送给他，而他为了表示感谢则会让你选择交换的资金、物品等等，当然我们会选择让他加入（仲間）！

事实上ビックビック的加入并不需要第一条，直接拿了“水のカード”去找他就可以让他加入了。



● 100,000もらう
● アイテムをもらう
● 仲間になってもらう
● 何ももらわない

数据:

HP9000以上。
基本能力除了俊敏以外其它10~30以上。
潜在能力/40
禁咒/天升冻结
兵种/ドラゴン
报酬/4000

< Chapter 3 > - 伤だらけの战场 -

开始时ログ会离开队伍，不过以后还是有机会让他再次加入的。本章仍然是SLG模式，难度也提升了不少，因为出现的敌对势力多达7个，其中僧兵和魔法同盟还在我方领地内部，要先行消灭，也可以在前章探索之前就先将部队集结在附近，以便进攻。僧兵方面小玲很强，也有合体技和天使兵，各项技能也相当强劲。其他人物带的兵本时期也值得一用，以小玲和龙炮为核心组织另外一支主力部队吧！

这个期间已经有不少隐藏角色可以加入了，请注意前后文中的隐藏人物加入方法。他们的实力是相当强劲的，加入后立即就能成为我方的主力。本章敌人显得比较分散，扫平后方后再向右进攻，途中要注意对关键城池的守护，以避免敌人乘虚而入。而本章的目的是查明封印之力的隐藏地点，消灭全部敌人后就会获得提示，前往魔法都市ジネバ进行探索。



この宝箱はシーフかトレジャーハンターがいないと開けることができない。

隐藏人物2: ネイビュス

1. 首先要解放“バブルク”，之后前去酒场探索，会遇到人鱼ネーバ，她说人鱼族的女王ネイビュス被青蛙族囚禁在“デムデノン城”，能否帮助她救出女王呢？当然要选择“はい”。

2. 之后她会问是否打开“デムデノン城”南方的隐藏通道，如果回答“是”的话就会回到地图画面，并且出现新的据点“ノーレンド水路”，可以通过这里来进攻“デムデノン城”。不过如果选择“否”的话也是可以让ネイビュス加入的，当然据点就没有了。

3. 解放“デムデノン城”之后前去探索，在记录点所在房间里，王座之后有隐藏房间，进入就会发现被囚禁的女王ネイビュス，当然还有看守的“ケロゲロス”。打到看守后选择同意即可让女王加入。

数据:

基本能力20以上。
潜在能力/40
固有技: アイス・エンジェル
/魔力增加/有动画
禁咒/天升冻结
兵种/龙骑士
报酬/1500



この城の王だった、グゾンに捕まっちゃってたんだ……

< Chapter 4 > - さらば友よ -

很短的一话……在魔法都市ジネバ进行探索时，会得知城内还有敌方残党活动。这时会有オニキス和他的女友ミューリー的一些剧情。顺便说一下，在Ver.3模式中ミューリー会作为隐藏人物加入，当然也会有其他隐藏人物，具体情况我们会在以后再解。另外一方面，アルフイルド、ウエレス、ティーファア、レア组成的探索队伍还在继续前进，在地下牢打到看守的士兵可以获得北方封闭的门的钥匙。注意这个士兵HP高达28000，好在攻击不是很强，耐心用几人的LV6必杀技攻击还是很容易获胜的。另外胜利后放出牢房中被



关押的数人，其中三人会加入，他们的能力和兵种都不错，可以重用。而第四个人ハイド只是说会报答便离开了，他也是重要的剧情人物，要特别留心。

拿到钥匙后前去北方通道，之前记得存盘，并且让アルフィード装备上最初ティーフア送的护身符（お守り），这是非常重要的，切记！之后是两连战，第一战是打对方的几个骑士，还是很容易获胜的，第二战则是アルフィード和オニキス单挑，对方也会使用强力的技，要用道具来保持HP充足，再用几次LV6的技就可以击倒他了，然而他所说的话却发人深思……

不过アルフィード并没有时间来思考太多了……在接着的庆祝集会上，他被一名伪装献花的女人刺杀，虽然凶手也被当场斩杀，但是アルフィード还是就此倒下了……

< Chapter5 > - 時の封印 -

按照アルフィード的遗言，ウェレス担任了ラディア王国代理国王。过了一个月之后，ハイド出现，并且告知了前往“封印の塔ゴア”的路。他加入后可以替代アルフィード的位置，4人再前往“封印の塔ゴア”探索。本来缺少作为封印之键的ラディア王家血统是无法进入的，但是ウェレス却在此时再次觉醒，似乎他和ラディア王家也是有一定关系的。到达封印之间会遇到シナプス，对话后就会进行战斗。本场战斗要先用全体攻击打到在旁边不断回复的光之精和暗之精，之后再集中攻击便可获胜。胜利后ウェレス会回忆起很多事情，他和ラディア王家的关系也逐渐明确。



本章虽然只有短短的这些内容，但是还有不少需要注意的地方。下一章开始又是大量的SLG战斗，因此在这之前先搞好内部的经济基础，将主力部队调动到合适的地方也是相当必要的，这会给下章的战斗带来不少方便之处。此外在“封印の塔ゴア”进行探索时会获得村正、圣枪グングニル等比较强的武器，对我方实力的提升有一定的帮助。

隐藏人物3：クレインクレイン

1. 解放“砂の塔”和“砂の町ブツニア”。
2. 在“砂の町ブツニア”和酒场老板附近的士兵对话后可以探索“砂の塔”。
3. 前往“砂の塔”深处探索，从记录点处记录后向右走，在“死者の間”会遇到クレインクレイン正和两只ワイバーンゾンビ战斗。接受她的请求来打到这两只烂龙吧！不过战斗是相当辛苦的，这两只ワイバーンゾンビ攻击高，HP也有32000，要做好长期战斗的准备。另外打到它们有可能获得“暗黒剣ゲス”、“ドラゴンソウル”、“漆黒の铠”等强力装备，如果想要而又没有拿到的话就调记录重新来吧！

4. 打倒两只ワイバーンゾンビ后，和クレインクレイン对话选择“はい”即可让她加入，注意需要5000的报赏金！不过她带的可是攻击最强的蓝龙（ブルードラゴン）哦！



数据：
基本能力15~30以上，攻击40左右。

潜在能力/40

固有技：ドラゴンゲート / 攻击 / 有动画

禁咒 / 天升冻结

兵种 / ブルードラゴン

报酬 / 5000

< Chapter6 >

- 失われた安息の日々 -

这次又是SLG为主了，新出现了9个敌对势力，对于出现在我方领地内部的黑之部队和龙骑兵还是要优先解决。另外从现在开始敌方也经常对我方的前沿阵地使用禁咒，要及时回复兵力，当然我方也可以用禁咒来给予对方重大打击。此外由于战线的拉长和手下武将的增加，要随时注意我方武将的忠诚度变化，推荐对部队再次进行重组，一些带的兵较弱的人转为政治武将更为合适。随着占领的据点的增加，可以探索的地方也随之增多，积极进行探索也是有一定好处的，找人、升级、拿物品，一举多得。

扫平对手后回有消息说在“ブラド洞窟”囚禁着不少士兵，而且似乎还快被处决了，还是快去救出他们吧！

隐藏人物4：ロブ

1. 在Chapter6中解放“圣都ルーグス”。
2. 前往酒场探索，会遇到ロブ登场，一下子就打到了3个敌人，看来相当强劲。之后选择“はい”便会和他发生战斗，胜利后即可让他加入。



数据：

基本能力除了精神以外在10以上，攻击约30。

潜在能力/40

固有技：スキッド・ロウ / 攻击 / 有动画

禁咒 / 天魔爆裂

兵种 / ブルードラゴン

报酬 / 1900

< Chapter7 >

- 父と子 -

纯粹剧情的一章，探索“ブラド洞窟”时会遇到レア的父亲ドライゲン，难道他背叛国家投靠了敌人？愤怒的レア与之展开了父子间的决斗。这场战斗胜利的话ドライゲン会死亡，但是如果失败的话则会得知ドライゲン是为了手下的生命而被迫帮助敌方的，之后他也会加入队伍。因此就不用作战，等着输吧，之后的剧情中，虽然ドライゲン还会被敌人威胁，但是突然出现的枪手銃狼太解决了这个麻烦，同时銃狼太也会加入我方。

下一章仍然会是SLG内容，新出现的敌方势力有不少是在我方死角，例如王都リーディス附近，要马上着手安排人员回去救援。当然“ブラド洞窟”还是要重新探索的，还有很多好东西都没有拿呢！

隐藏人物5：抚子

1. 在Chapter6中解放“魔法城砦ゾボス”。
2. 让レア在队伍中，在此进行探索。

3. 在实验室会遇到抚子，打到她后即可加入。注意这里有大量的宝箱，里面也会有“ドラゴンホーン”等比较强力的物品，不可放过，其中有一些是特殊宝箱，要シーフ或者トレジャーハンター来打开。



数据：

HP6500 基本能力在15~30以上，攻击30左右。

潜在能力/30

固有技：月光印 / 攻击 / 有动画

禁咒 / 圣者の裁き

兵种 / 龙骑士

报酬 / 1800



< Chapter8 >

- 苏之魂 -

本章真正的敌人只有右上方的教国,其他三处敌人都只是被召唤出的尸人之类的,打倒后就消灭了,不会俘虏也不会加入。另外此时出现的不少敌人也带有龙之类的强力兵种,一定要先做好准备再去进攻,否则战败也是很可能的。此外之后就是全RPG模式了,而固定要出战的ウエレス、ティーファ、レア、ハイド更是要尽量培养好,否则之后的战斗可是很艰难的哦!

消灭全部敌人后会有ラシユートル要求相见,他说这一切都是教皇デューロス在暗中捣鬼,甚至他还想召唤星星坠落来毁灭整个世界!要结束战争只有先打到教皇デューロス。虽然有些怀疑,ウエレス等人还是只能继续前进。

アルフィルド王子復活!

在Chapter4剧情中被暗杀的アルフィルド王子一定让很多人感到伤心,其实,到了Chapter8,满足一定条件的话他会复活的!

要发生这个情节,首先要在保留好最初ティーファ送给他的护身符(お守り),在和オニキス交战时一定要记得装备,旁边的记录点处记录时装备就可以了,因为战斗后就直接发生剧情而没有时间来更换装备。

这样的话到了Chapter8时“王家の墓(王家之墓)”也会成为敌人的据点,其中首领居然是死去的国王和ジュネイ等人,还是尽早解放这里,让亡灵安息吧!在本章之初ログ会说担心王家之墓中王子的遗体遭到毁损,解放王家之墓后回到王都リーデイス,去ログ家和他对话就ログ就会再次加入,同时可以开始探索王家之墓了。注意是需要特定的人员组合前去的,具体就是ウエレス、レア、ティーファ、ログ,因此相关人员都要尽早移动回来。

在王家之墓进行探索就会发现アルフィルド王子已经复活!不过他却似乎失去了部分记忆。能够大难不死还是多亏了ティーファ送给他的护身符,据说月夜树下的少女赠送的护身符会用特殊的功效(笑)。在アルフィルド王子再次加入后,会让你选择レア是与アルフィルド还是ハイド有合体技,建议选择アルフィルド,因为新的合体技几乎算是全体技中最强的了。另外再次加入的アルフィルド人物画像、必杀技等也都有一定的变化,例如职业技变成了“伤害+即死”的全体攻击,不过到了现在SLG战斗几乎已经结束了,剩下的探索又差不多都是固定人物的剧情了……

< Chapter9 >

- 神都 -

继续用ウエレス、ティーファ、レア、ハイド四人组队来进行探索,在“神都ゼノクス”深处会找到教皇,一场战斗开始了。教皇デューロス虽然攻击不错,不过防御不是很高,在围攻之下终于败下阵来。而此时ラシユートル却想将双方一网打尽,他打倒了教皇デューロス,又将目标转移到ウエレス等人身上,战斗不可避免地再度开始了。ラシユートル的HP非常高,防御也是,因此要尽量用ティーファ的技来提升ウエレス和レア的攻击力,再让他们用LV6的技进行强力攻击,这样没有多久就可以击败对手了。打到ラシユートル后デューロス说ゼノン已经快复活了,要尽快前去阻止!

< Chapter10 >

- 光と影 -

同样的队伍现在来到了オルフィス島,已经是最后一章了,要做好苦战的心理准备,回复和复活的药品也要准备充足。在探索中会逐渐得知ゼノン和ラディア王家间的曲折关系。在最深处的次元之门,一行人却起了争执,ウエ

レス执意要单独前往,而其他人则不允许,结果又变成了战斗。这次是ウエレス1对3,而且如果输了就会GAME OVER,直接硬拼的话还是有一定难度的。不过也还有取巧的办法,先将ティーファ、レア、ハイド三人的装备换成最初级的,这样用ウエレス的职业技按到40连击时每次都能打倒一人,这样就能轻松获胜了。

眼见无法阻止ウエレス,ティーファ、レア、ハイド等人则改为要求一同前往,最终还是大家一起进入了次元之门。

ゼノンの真身终于出现在面前,最艰苦的战斗也随之到来。这一战首先要注意的是让ティーファ用全体魔法来打到ゼノン身前的两只怪兽,而此时其他人可尽量用道具来回复。打到两只怪兽后战斗反而更加艰苦,因为ゼノン会非常频繁地使用全体攻击技来不断攻击,而每次就是我方全员近5000HP的伤害!刚刚复活和回复得差不多了又来一次……推荐的战术是让ティーファ对它用减速魔法,这样它攻击的频率会显著降低,之后再交换着使用强化攻击力和减速的技来调整双方力量对比。ハイド攻击较弱,可以专门用道具来进行回复,而ウエレス和レア则一心使用最强技进行攻击,经过长期的战斗后终于击败了ゼノン。

不甘心失败的ゼノン将ウエレス也吸入了异空间,而随后同伴们也跟了进来,在这里还会又另外一次战斗。不过比起前一战来说就要轻松得多了,小心点就可以轻松获胜。

眼看会与ゼノン同归于尽的众人最后还是获救了,正是由于デューロス、ログ甚至ラシユートル等人的共同努力,才会出现这样的结果。经过这样的变故后每个人都学会了很多,不久之后,两国就签订了停战协议,久违的和平又再次回到了这个大陆……

< ENDING >

在通关画面会看到各人的去向,ティーファ回到了家中,ウエレス还是老样子贪睡,ログ则去告诉老国王在天之灵,他的孩子现在已经非常出色了。ハイド出人意料地回到了ジュネイ的墓前,并且解开了扎了很久的发带……アルフィルド倒似乎和レア凑成了一对,不过看来他的记忆还没有完全恢复……

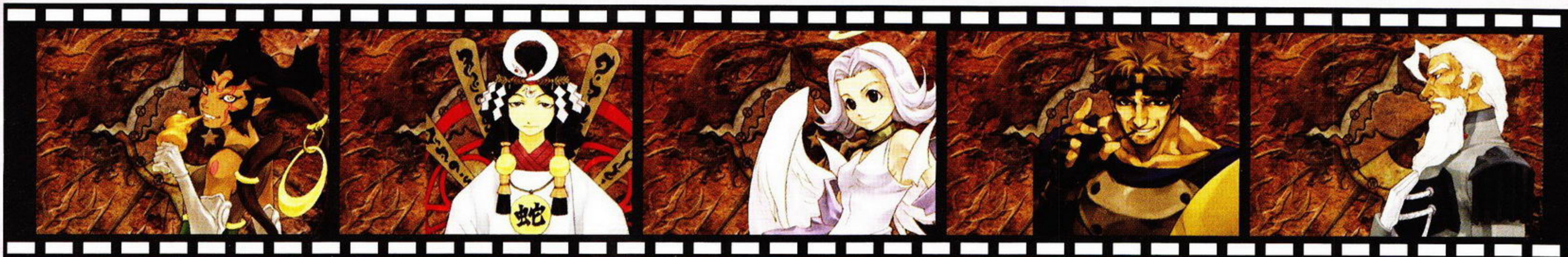


通关要素

剧情模式通关后同样会让你记录通关存档,之后在标题画面“continue”读取这个存档后再重新开始,就能进入“Ver.3モード(Ver.3模式)”,此时最初仍然会让你编辑自定义武将,默认的则是通关存档中上次编辑好了的武将资料。进入游戏后会让你选择地图,两张地图分别对应二代和三代的正常SLG模式。此外,据说剧情模式还会有隐藏结局哦!

读取剧情模式的通关存档还有出现新的“ギャラリーモード(画廊模式)”,现在可以欣赏的只有6项中的第一项“必杀技デモ(必杀技动画)”,其他几项出现条件如下:

- 虑心: Ver.3模式通关
- 友情: Ver.3模式通关
- その他: RPG模式通关
- 内政イベント: KOC模式通关
- シナリオイベント: 剧情模式通关
- +GOC模式通关
- ムービー: 其他项目都可以阅览时才可阅览本项



研究中心

RESEARCH CENTER

《烈火之剑》

乱数调整指南

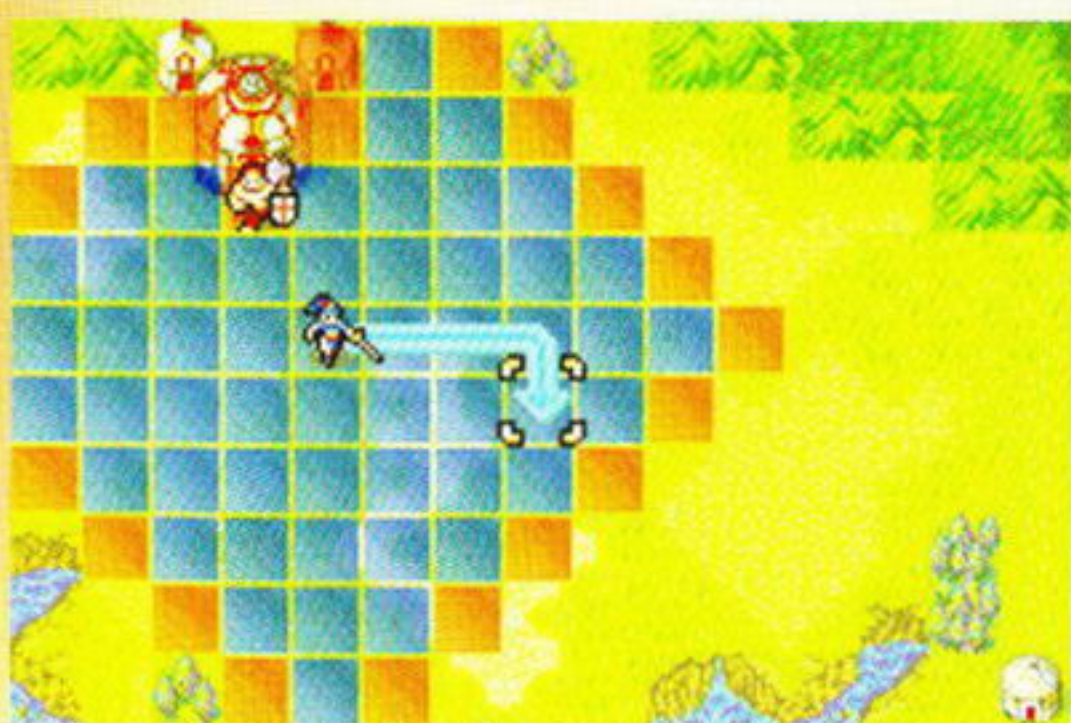
GBA 卡带 (128M)	NINTENDO	S·RPG	1~4人
	2003年4月25日发售		自带记忆功能
	对应GBA通信对战线		4800日元



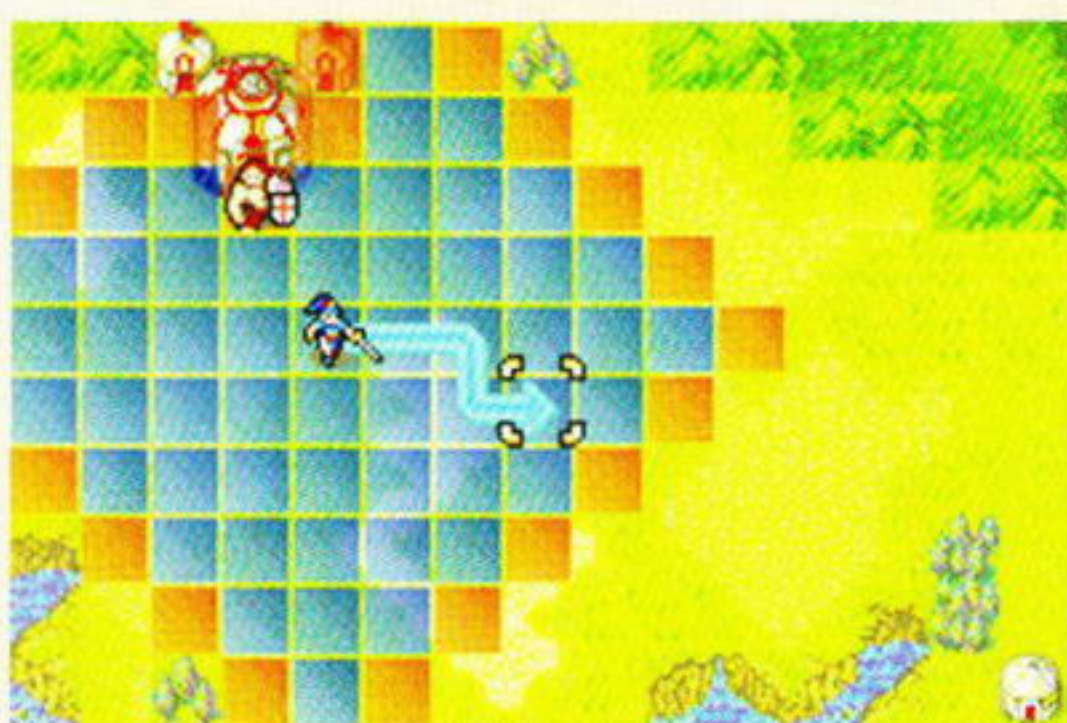
现在“《火纹》系列”的升级方式都是采取定下成长率，由升级时所消耗的乱数是否低于成长率来判定所对应的属性成长与否，成长多少的模式。举个例子，艾利乌德HP成长率为80%，升级之后假如对应他HP成长的乱数低于80则HP上升一点，80以上则不会上升。相比只有固定升级组合的情况，这种模式随机性、可塑性都大大提升。但同时也就造成了不少玩家经常抱怨升级不理想的情况，继而S/L现象大行其道。但对于没有使用模拟器的玩家来说，S/L起来有着种种的困难。不知是任天堂想提供S/L的机会给广大玩家还是纯粹想“增加”随机性，从《封印》开始就有一个简单的判定乱数大小的方法，以下将会解释这个方法以及其应用。

首先简单解释一下何谓乱数以及乱数判定。乱数实际上是系统中按一定方式产生出来的随机数，具体的产生原理大家不必深究，只要知道乱数作用就体现在“乱”这个随机的意义就行了。如上面举的例子，乱数用于几率的判定方面，可以起到随机的作用。具体到“《火纹》系列”的话，就是采用0~99组成的乱数表。言归正传，不知大家有没有注意到《封印》与《烈火》同伴移动的时候，跟在光标后面的箭头弯折方式并不是固定不变的。假设一名同伴以他自己为坐标原点，移动到(3, 1)的位置，那么光标的弯折方式就有右右右上、右右上右、右上右右、上右右右四种方式。正常来说这些弯折并没有很大意义，但经过研究却发现这些弯折是会消耗乱数的，并且消耗的乱数是否小于50表现出来的方式并不相同。而更重要的是，这样消耗的乱数在RESET重启之后是会还原的！也就是说，即使是用GBA，我们也可以预知以后的一连串乱数是大（不小于50）还是小（小于50）。而由上面说过的可知，对应属性乱数低于成长率才会成长，那么一个小的乱数就比大的乱数有价值得多。换句话说，只要我们刻意去选取一串都是小的乱数，差不多等同于成长率翻倍。具体的乱数测试方法如下（感谢bahamut等朋友）。

开始把箭头绕成右图那样。只要再往右一格，箭头就会发生变化。随着变化的不同，消耗乱数的情况如下：



▲消耗：大。最多发的情况。



▲消耗：小大。



▲消耗：小小大。



▲消耗：小小小。

因为不用像传统的五步法那样围自己绕一个圈，所以贴着敌人时也有效。另外值得注意的是结束回合会消耗1个乱数。

还有就是如果攻击MISS会消耗2个乱数，攻击命中而没必杀是3个，必

杀是4个。用此法对移动力高的骑士等职业，一次能测得更多的乱数。方法也是类似的。

得出乱数后就要计算乱数所对应的属性，一般来说同伴升级都是通过战斗来进行的。而一般魔法系的回复不用理会，刚才说过战斗过程中MISS会消耗2个乱数，命中消耗3个，出现必杀消耗4个，回合结束消耗1个，这些除了之前弯折消耗的乱数外，也是需要计算在内的，具体的大家一试即可明白。另外，这只能算是乱数的一般用法，另外的也可以在战斗上进行运用，最明显的例子就是通过调节乱数使刺客的瞬杀发动率可以达到令人恐怖的程度，此外在面对没有足够把握的战斗时，调整选取对己方有利的乱数也是一个非常好的方法。

另外似乎由于性能问题，在《烈火》上还有一个可以利用的半BUG。人物的状态是有可能被别的状态所抵消的，就像守备会被中毒破坏一样。但与此同时，本该消失的状态也是可以保留下来的。比如守备状态，正常是在回合结束的时候判定消除的，但如果找人把处于守备状态的同伴扛起来，那么该同伴的守备状态是不会消失的。这一点可以利用来对付强力的BOSS获取斗技场升级。

最后是关于烈火主题曲的，“《火纹》系列”很少有主题曲，这次也许是顺应潮流吧。虽然是首老歌，但是理解剧情后再来细细品味，倒也另有一分感动。

LIFE is

作曲：平井坚 作词：平井坚 演唱：平井坚
翻译：火花天龙剑 李红兰

自分を強く見せたり
自分を巧く見せたり
どうして僕らはこんなに
息苦しい生き方を選ぶの？
目深にかぶった帽子を
今日は外してみようよ
少し乱れたその髪も
可愛くて僕は好きだよ
風におどる枯葉
濡れた芝生の匂い
君と寝ころんで見上げた何も無い空
答えなど何処にもない
誰も教えてくれない
でも君を想うとこの胸は
何かを叫んでるそれだけが真実

むき出しの言葉だけを
方端に捨てたあの日
その向こうの優しさに
今なら気付いていたのに
凍えそうなベンチ
寄り添う恋人たち
いくつもの愛のことが生まれては消える
永遠は何処にもない
誰も触れることはない
でも君が笑うとその先を
信じてみたくなる手を伸ばしたくなる
答えなど何処にもない
誰も教えてくれない
でも君を想うとこの胸は
痛みを抱きしめるそれだけが真実

一味展现出坚强 一味表现得高明
为何我要选择如此痛苦的生活方式？

遮住眼睛的帽子 今天先脱下来吧
稍微蓬乱的头发 可爱得令我心动

风中起舞的枯叶 湿润草坪的味道
和你一同躺着仰望一望无际的天空

答案到处都寻不着
没有人愿意告诉我
但是一想起你 我的胸口
就不断呐喊 这才是真实

那天你不断对我
说出的毫不掩饰的话语
其中蕴涵着的温柔
直到现在我才发现

冰冷的长凳
相依偎的情侣们
爱的话语总是转瞬即逝

踏破铁鞋也找不到永远
没有人能够触摸到
但是你的笑颜 令人想伸出手
迎接我们的未来

答案到处都寻不着
没有人愿意告诉我
但是一想起你 我的胸口
就痛苦难耐 这才是真实

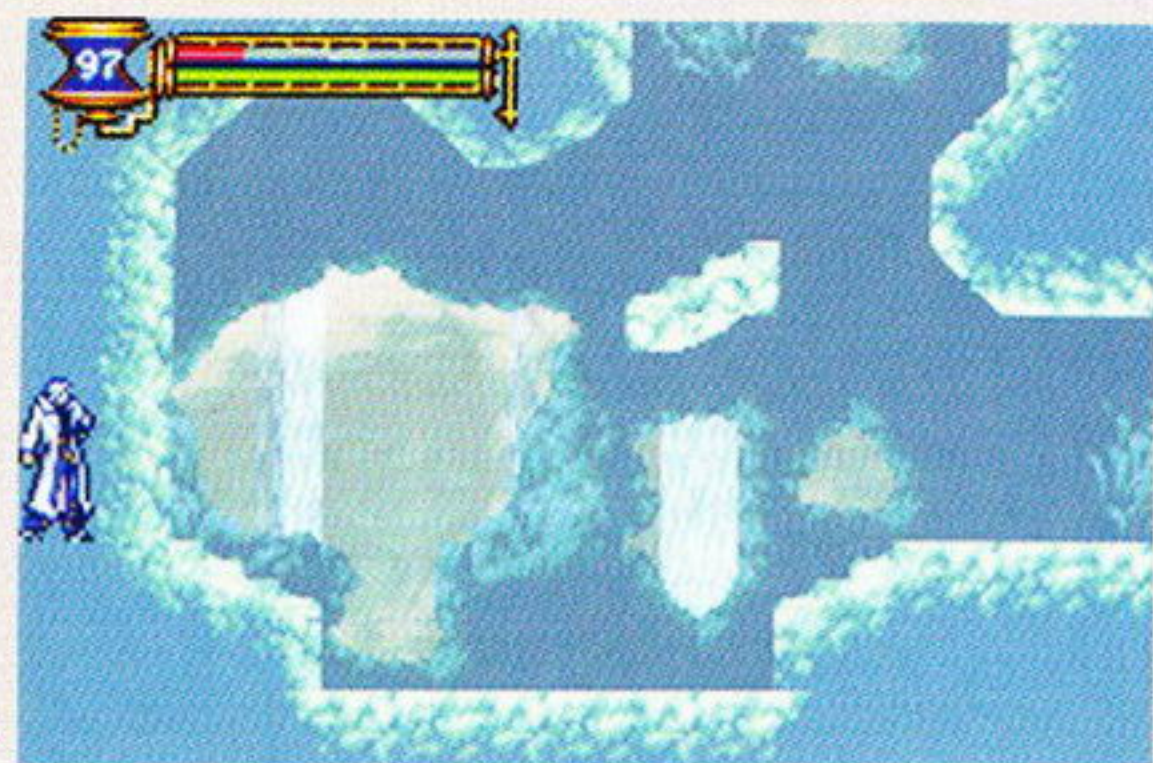
研究中心

RESEARCH CENTER

GBA	KONAMI	ACT	1~2人
	2003年5月8日发售		自带记忆功能
	卡带(64M)	对应通信对战线	4800日元

《晓月圆舞曲》

出城 BUG 及相关研究



Part I 出城

在SS、PS的《月下夜想曲》之后，又一部《恶魔城》大作出现了出城BUG，使用这个BUG，能使整个游戏的爆机时间大大缩短，且看如何实现。

出城方法：在如下图这种地形，背向墙发动44、49、55中任意一个魂（魔神突进），苍真会被挤到出城点的正上方。



类似地形有很多，如忘却庭园的几个浮游方块每个浮游方块的两边都能用这种方法出城。



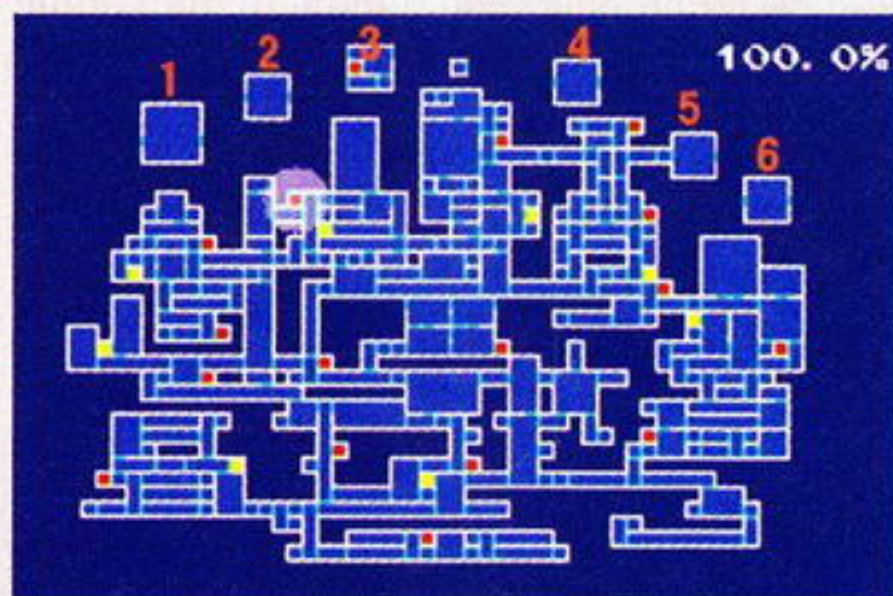
▲这些地方都可以利用上述方法出城，还有不少类似地形玩家可以自己去挖掘。

出城后能干什么？

1. 空间转移

出城后在城外往地图外跳跃的话能去地图的别的地方，如混沌、炼狱斗技场、不可侵洞窟、地下水域、藏书库等等，基本上每一个区域都能够通过出城的方法来实现。而且去每一个区域的出城点并非几个出城点可以到达。

将忘却庭园通往的几个浮游方块从左往右编号为1、2、3、4、5、6（包括与时计塔相连的那一块）

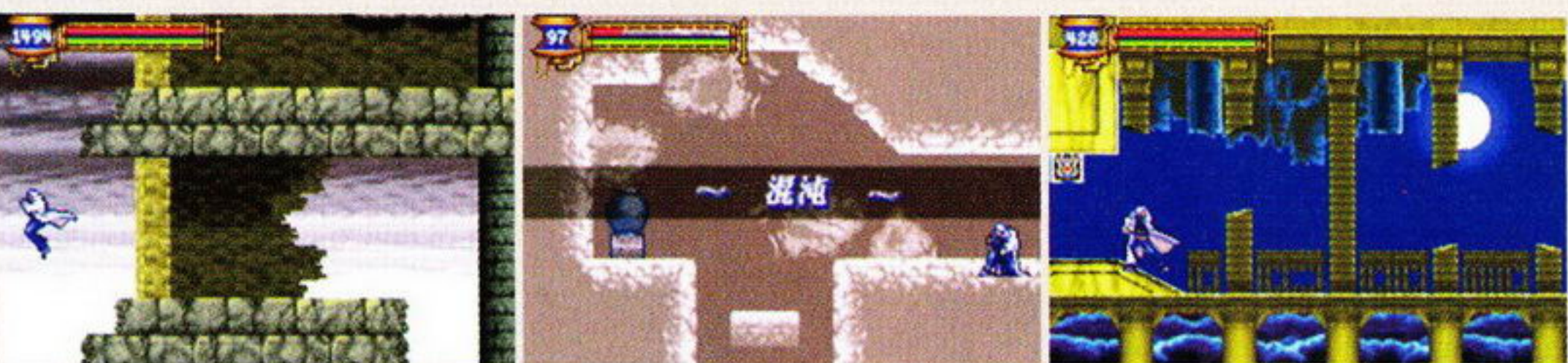


到 时 计 塔

在大浮游方块1该位置原地向上跳，就能直接来到时计塔，这里离死神的房间可是仅有几步之遥。



提前到混沌 最快最简单的方法，在礼拜堂出城，向地图左边跳就能来到混沌（要选择好跳的地点，应该站在从下往上倒数第二个平台向左跳，否则会跳到别处，如下图），但是在没有取得潜水的魂以前到了混沌以后是走不了多远的，只能来回走打完Julius后回到忘却庭园取潜水的魂。要是连二段跳能力都还没有取得的话，会卡在混沌，拿到二段跳再去不迟。



▲站在从下往上倒数第二个平台向左跳，便可到达混沌，否则会跳到别处。

2. 增加完成度

在大浮游方块4出城后，以屋顶的柱子为参照物，从右往左数第二根柱子和第三根柱子之间偏右的位置起跳，苍真会转移到地下水脉，再转移到恶魔城最上部，再看地图，完成度已经变成100.1%了，但在地图上却没有像《月下夜想曲》那样显示出城外的部份。（LIKY注：这个增加的0.1%似乎并不固定，我在同样位置试过，完成度并没有增加，然而作者的确是增加了，也许是在别的地方多出几次城。呵呵，玩家不妨多加尝试。）



3. 出城后进入 ENDING

在如下图位置发动魔神突进，有一定几率直接进入ENDING，概率较低，需要反复尝试。

如图先在大浮游方块4出城，从右往左数第二个柱子和第三个柱子之间的中央位置起跳（参见图），能直接到达地狱斗技场，再在该位置发动魔神突进，苍真会来到恶魔城最上阶，然后画面会跳到ENDING画面（看，也是以倾斜的方式出现的，而不是像正常ENDING那样慢慢隐现出来的）。

路线类似于“最速GOOD ENDING”（后叙），用这个BUG也能实现最速通关，由于和以上的最速路线基本类似，就不重复了。



4. 黑屏

跳错了地方游戏便继续不能：55，出城以后最糟糕的情况，音乐不间断，但画面一片漆黑，只有RESET一法。

游戏的另一BUG

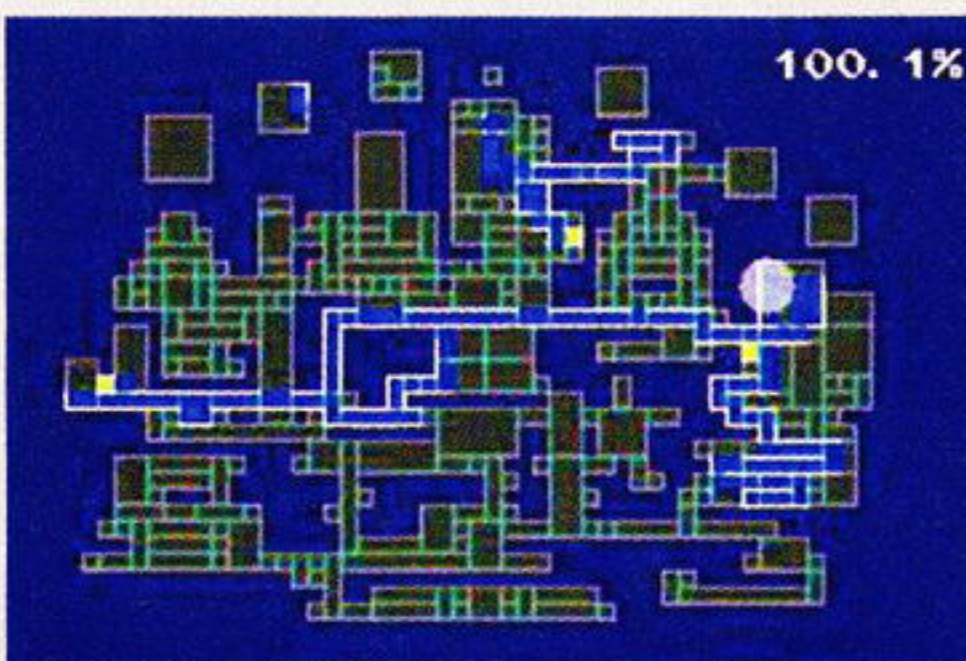
提前到忘却庭园：这个采用的是游戏的另外一个BUG——弹墙连跳。见图示，按游戏设计的本意，该位置是要取得两端跳和水上飘这两项能力才能跳上去的，但是使用弹墙连挑的话，可以在取得能力两段跳以后就直接跳上这里然后直通忘却庭园。



1. 通关最速最短路线 (苍真篇)

由以上这几个BUG可以衍生出两种最速、最简的GOOD ENDING路线以及BAD ENDING的路线。

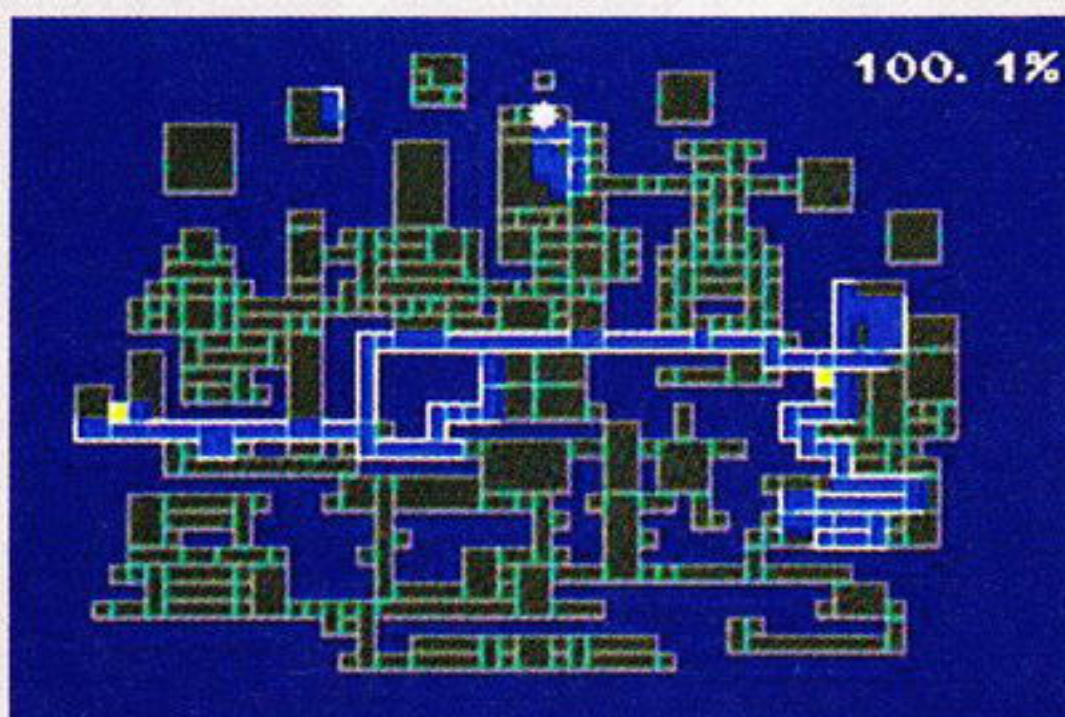
GOOD ENDING路线1: 首先经由正常路线到藏书库取得二段跳能力, 再直接回到荒城回廊用BUG跳提前进入忘却庭园, 然后在忘却庭园出城至時計塔打死神并取得潜水的魂, 回到礼拜堂, 由礼拜堂出城至混沌, GOOD ENDING。(右边是路线图)



GOOD ENDING路线2: 同样是以正常路线取得两段跳能力, 然后到礼拜堂用上述出城法出城, 跳到混沌, 由于现在还没有潜水的魂, 往回走打Julius, 打完后到达忘却庭园, 从忘却庭园出城到時計塔打死神, 取得潜水的魂, 再回到礼拜堂去混沌, GOOD ENDING。

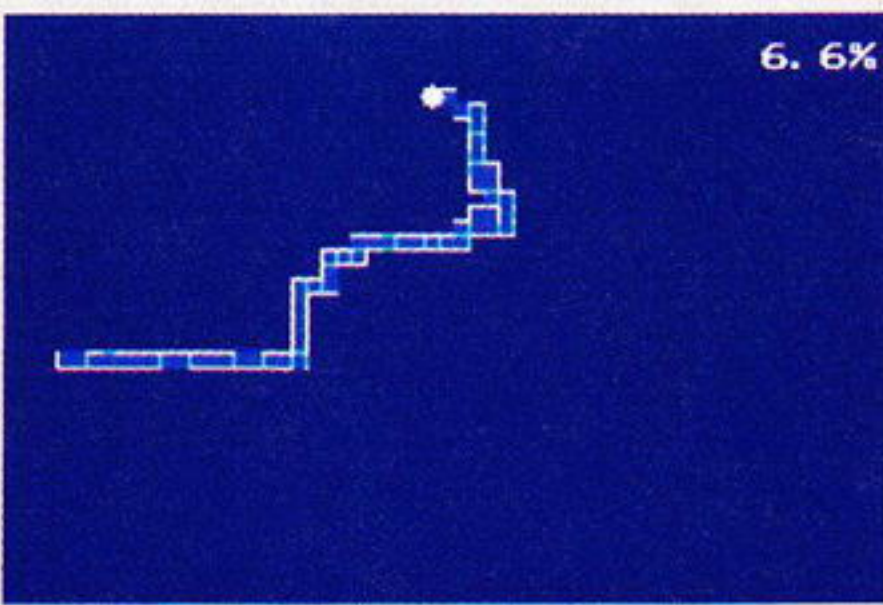
两条GOOD ENDING的路线相差不多, 只是在去忘却庭园的方法不一样, 相对而言, 由混沌去忘却庭园的路线相对难度较高(毕竟按照上述路线去混沌的时候苍真也就10级左右, 如果没有继承战魂的话, 难度简直就是可怕)。

BAD ENDING路线: 同样的, 取得能力二段跳, 回到荒城回廊用BUG跳进入忘却庭园, 经由忘却庭园出城到恶魔城最上阶, 然后就马上可以进行BOSS战了。



2. Julius 的最低完成度

我打出的最低完成度是6.6%。惟一需要注意的是最后的部分需要利用对角线开地图使完成度减少0.1%。



▲ Julius 的最低完成度路线图。

3. BOSS RUSH

基本思路: MP 不减的混沌戒指是必备的, 然后使用初期物品“过期三年的牛奶”使HP减为1, 再配合100号怒鬼的魂(HP越少能力越强, 底力?), 使攻击力大幅度提升, 从而对半数以上BOSS实现秒杀。

装备方面: 光之剑, 死神之袍(如果还没有进行二周目游戏的话可以用吸血鬼之服), 混沌戒指。

魂: 血色米诺陶(89号, 巨斧, BOSS RUSH的主战力), 黑豹(大幅节省时间), 怒鬼(100号), 究极卫兵(104号, 完全防御任何攻击), 再加上44, 49, 55三个变身突进的战魂中任意一个。

BOSS RUSH 的攻略要点

①由于血色米诺陶的巨斧是从身后发出的, 为了提高效率, 放巨斧的时候都应当背对BOSS放, 这样还往往能造成两次攻击判定。

②用以上装备进行攻略的话, 巨斧攻击力在1000以上, 对付大多数BOSS都只要用黑豹冲到BOSS前, 转身, 放巨斧, 不够的话补一剑, 基本都可以秒杀。到第5个BOSS需要用到魔神变身, 首先背向BOSS放一个斧子, 马上切出菜单换上魔神变身的魂, 突进, 碰一下就OK了, 然后马上换回黑豹过版。另外几个BOSS开始如果闪避有困难的话, 可以使用终极卫兵(104)防御, 毕竟HP只有1, 被轻轻碰上一下就挂了, 但速度方面势必会受影响, 熟练BOSS的攻击模式以后就不需要靠防御过去了。

笔者最后取得的成绩是01:25:03, 目前已知网上的最好成绩为81秒。



1. 关于 Julius

Julius的最大完成度: 99.4%, 黑气门后以及混沌无法进入。

Julius不可侵洞窟的进入方法: 其实在不可侵洞窟前的小船就是为Julius准备的, 在小船离瀑布最近的时候, 站在船头, 按L键滑动, 就能穿过瀑布进入不可侵洞窟。



Julius能力的提升: Julius的攻防能力提升是通过BOSS战提升的, 每打过一个BOSS攻防能力就会提升一个等级。

2. 在 HARD 难度下可以取得的几样道具



银弹手枪 (シルバーガン)

血之泪 (血の泪)

死神披风 (死神のローブ)

死神镰刀 (デスサイズ)

恺撒拳套 (ガイザ ナックル)

3. BOSS RUSH 中的几样特殊道具

石中剑エクスカリバ (6~5分钟)

阳电子炮ポジトロンライフル(5~4分钟)

真空刃ヴァルマンウエ (4分钟以内) (在

《月下夜想曲》中最受好评的武器, 可惜在《晓月》中完全没有《月下》中那么风光)



4. 几个特殊战魂的取得

80号曼陀罗骷髅

要等骷髅把整个曼陀罗草拔出, 来以后攻击才能打到魂。



36号土之子

需要反复进出房间直到看到小蛇的真身才能逮到它。



5. 关于妖刀村正

这次的妖刀并非像《月下夜想曲》那样以吸血的方式来提升攻击力, 而是本身就具有了嗜血特效: 对活物(通俗说就是有血的生物)有HP半减效果, 即每一击减少敌人现有HP的一半。再加上妖刀村正有两次攻击判定, 所以到了后期, 妖刀村正的实用价值才真正发挥。下图是BOSS RUSH的, 村正的第一刀就造成了900多的伤害, 遗憾的是, 在所有BOSS中, 只对刺尾狮(マンティコア)有效。



研究中心

RESEARCH CENTER

牧场物语

~矿石镇的同伴们~



~牧场 Q&A~

Q: 如何得到钓鱼竿和马?

A: 鱼竿在早上前往海边右面的小屋发生事件就可得到。(其实游戏第一天就可以得到了) 马的话你要首先和卖牛羊的老伯说话, 过几天会发生剧情他叫你去领马的。

Q: 动物的出产物有哪些? 什么时候才能打造机器?

A: 动物的出产物分 SMLGPX6 种。根据动物的好感不同出产的类型也不同。心在 4 以下为 S; 心在 5~8 为 M; 心 9 以上为 L; 心满且在比赛中得到优胜为 G; G 基础上再加上放牧 600 小时的话为 P; 满足 P 的条件有 1/255 的几率会变为 X 类型。不怕麻烦的话 X 的蛋和牛奶可用 SMLGP 产物各 1 个在厨房制作出来。当鸡、牛小屋扩建后可在铁匠那里打造メーガー(有マヨネズ, チーズ, 毛糸玉 3 种)。丢入产物的类型是什么制作出的东西也是这个类型的。

Q: MM 对我的好感都红心了为何还不能求婚。

A: 当有 MM 到了红心后邮箱里就有青之羽毛到货的“手纸”(信)了。你可以去买来向 MM 求婚。但是还要注意: 不能和情敌的好感太高。(每个 MM 都有意中人的, 你和二者的关系都好的话可看到二人结婚的事件) 房屋要 2 次扩建且在电视里购买了 1 万元的大床, 这样人家才肯嫁给你……

Q: 如何请小精灵工作和参加他们的茶会?

A: 当和小精灵达到一定好感度就可以和他们玩游戏和请他们帮忙了(至少要到 1 年夏, 他们喜欢跟自己颜色相同的草)。之后继续培养感情可在邮箱里收到茶会的邀请函, 之后在 7 人都在的情况下在春天带着邀请函去他们家, 给任意 1 人就可以参加了。之后得到“リラックス茶の叶”。

Q: 在新年中牧场里电视机里按左可以调到“女神的频道”, 有什么用?

A: 作用是猜数字大小。游戏规则很简单, 比如她给你个数字 5, 你如果猜大, 数字比 5 大或等于 5, 那么算你赢, 否则算输。以下是奖品: 每 10 回奖品发生变化。
10/そば粉 20/防护霜 30/香水 40/礼物 50/黄金资材 60/古代鱼化石 70/海盗的宝藏 80/料理瓶子 90/料理石板 100/证书

Q: 村之别墅土曜日按左看电视可看到女神, 有什么用?

A: 可和女神玩猜拳游戏。胜利后可得到奖赏。每次只能得到 1 个奖品。
1~9/白の草, 年糕, そば粉 10/エリ草 20/アレキサンドライト 30/ピンクダイヤモンド 40/贤者之石 50~90/5 种音乐 CD 100/证书

Q: 村民的房间中有些地方不让你进, 进得去吗?

A: 只要和村民搞好关系, 在达到一定好感度的时候就可以进去了。

Q: 教堂右面的门如何进?

A: 和牧师达到一定好感度的话在秋天去教堂会发生事件, 之后就可以进去了。

Q: 如何得到袜子。

A: 把毛线球送给エレン(婆婆)作礼物, 如果好感度够高的话, 可得到袜子。过冬前才能得到。

Q: 冬天村长来求助, 怎么办?

A: 冬天村长会找你去“黑の草”(矿场随便就能挖到)。PM7 点把草交给村长(在自己的牧场)会得到黄金的资材。

Q: 黄金的资材是什么?

A: 在木材数目为 999 的时候可在木匠处买到黄金的资材。和一般的不同就是它决不会损坏。但是你买来的话村民会鄙视你。

Q: 如何让农具成为贤者状态?

A: 1. 你自己的农具要达到蓝色(ミスリル)状态。
2. 之后在冬天去湖之矿场可挖到诅咒农具(见挖矿部分, 不取代原来的农具)
3. 装备诅咒农具使其转为祝福状态。(镰刀, 锤子装备 10 天; 锄头, 水壶去教会解除; 钓竿, 斧头使用 255 次)

GBA	VICTOR	SLG	1~2 人
	2003 年 4 月 18 日发售		自带记忆功能
卡带 (64M)	对应通信对战线		4800 日元

4. 之后就可在泉之矿场采集到贤者之石去铁匠那里打造了。(没有祝福的话是挖不到的)

5. 和女神猜拳得到贤者之石的话可直接打造, 以上可忽略。(如果你能赢 40 次话)

Q: 如何在教堂祷告, 有什么用?

A: 在月曜日和水曜日午 1 点以后可进入上方左边小黑屋忏悔(选 2)。共有 9 种情况可忏悔, 会随机出现 3 组, 没有你要的就退出, 再进来, 否则可能会影响最后的评价。

1. 动物死亡(动物をいじめた)
2. 做坏事, 如破坏农作物(寝坊した)
3. 乱扔垃圾(道にゴミを捨てた)
4. 一直不和动物说话(全然动物の世話をしてない)
5. 疲劳度过高仍然使用道具(倒れるまで道具を使い続けた)
6. 让街上的人生气(街の人に嫌がられた)
7. 成天不睡觉(毎日ほとんど寝てない)
8. 让小矮人生气(コロボックルをこき使ってる)
9. 祈祷能和女神结婚(女神様と结婚したい)



Q: 力量果实到底有几个? 如何得到?

A: 电视购物买到/调查冬天湖之矿场背后/牧场里面挖到/进贡女神 10 次的礼品/湖矿场 19 层/泉矿场 100 层/夏 1 训狗优胜奖品/赛马券 900 个换得/海边钓到/赛马优胜的奖品

除了上面的这 10 个固定的外还可能在牧场和矿场内随机挖到。游戏年数越多得到几率越大, 最多 15 个。

Q: 扔黄瓜给河童有什么用?

A: 持续 10 天坚持每天扔 1 个的话就可以得到蓝色力量果实。

Q: 真实之玉什么时候能收集? 哪里收集?

A: 当背包能容纳 8 个道具后某天会在中国商人处发生剧情(看见 MM 过来买东西), 接着中国商人那有卖真实之玉, 就可以开始收集了。

真实之玉地点: 马房的水槽/狗屋/街道的路灯(教会下)/图书馆 2 楼/中国商人处买/赛马券 1000 个换/山之别墅日程表中/村之别墅过年时的电视的クイズ番組全部问题回答正确/得到 8 个后来村长调查冰箱。

Q: 真实之玉和矿场的女神之玉和かつばの玉都说要集齐 9 个, 有什么用?

A: 真实之玉你收集 9 个后和村长说话可得到真实秘宝(查看体力和疲劳); 女神之玉和かつばの玉当在矿场挖到第 9 个后(不必带在身上的)女神和河童会出现给你女神的秘宝和かつばの秘宝, 装备上可分别回复体力和疲劳。

Q: 邮箱有什么用?

A: 当各个地点有新物品的时候会在邮箱里给你发通知。如: 你每个季节的 3 个作物出荷都超过 100 后会有新种子的通知。当绿之草和青之草出荷超过 50 的时候会出现医院来新药的通知。同样的还有铁匠那里。当然最开心的还是青之羽根来货的通知了。

Q: 我在 255 层怎么也挖不到飞行石? 还有听说有月下美人这个花, 如何得到?

A: 飞行石要在 3 年后才有可能挖到, 前期就能得到的话也就太……
游戏 5 年后在夏天的木、土曜日 PM1~4 和エレン婆婆交谈后, 在 PM9~AM0 在山顶可以采到。



Q: 有的东西要在别墅里拿, 那别墅如何得到呢?

A: 别墅分村之别墅, 山之别墅和海之别墅。
村之别墅: 在木匠处以 1 亿 999 木材的代价建造
山之别墅: 结婚 50 年纪念日建造的。
海之别墅: 和 NGC 通信。(残念……和 CD 机一样)

MM 研究

心得: 每个MM除了送东西讨她喜欢之外, 达到特殊的条件也能够使她的好感度增加, 还能够发生事件使好感增加。到蓝心的时候可以发生事件得到每个MM的赠与物。(事件的时候背包里要有空位。还有以上不包括女神) 游戏开始没钱, 不用送礼物, 越到后面好感度加得越快。(如我一开始送花给ポプリ, 送到22天她都没有变紫心, 而マリ-我到了23天第一次送她个たけのこ, 第2天就紫心了。)

ポプリ

送礼物: 除温泉蛋, 送什么蛋都行。送花她也喜欢, 可是送十几朵她也到不会到紫心。

特殊条件: 养8只鸡, 鸡的平均心数到5、8、9、10时ポプリ的爱情度会分别加2500。

爱情事件

心颜色	时间	地点	备注
黑	水曜日 AM11~12	从锻制屋出来	选择喜欢鸡
紫	月至土曜日 AM6	牧场	选2
蓝	除夏天日曜日 AM10~1	教会	选1, 得到ポプリの泥团子
黄	除夏天、火、日以外	鸡场	选1

マリ-

送礼物: 青い草、たけのこ(后山)两个东西对她是有特效的。别的季节也送点野味给她看看。

特殊条件: 每天上图书馆2楼, 每持续15天マリイ的爱情度会加2500

爱情事件

心颜色	时间	地点	备注
黑	AM10~6	图书馆	选经常看书
紫	AM10~12	图书馆	选一起找书
蓝	月曜日 PM12~5	山顶	选1, 得到マリイの感动する本
黄	月曜日 AM10~1	マリ-家	选2, 事件发生后时间强制到PM6

エリイ

送礼物: 花的效果不如意, 从她的对话中可以得知她喜欢牛奶, 绝对推荐送牛奶, 好感度加的比花还快。

特殊条件: 保持不把疲劳度带到第2天(睡前去温泉泡一会), 每连续15天爱情度加2500。(可以考虑睡1个月)

爱情事件

心颜色	时间	地点	备注
黑	AM9~4	医院	选ユウ不好
紫	AM9~4	医院	选1
蓝	水曜日 AM9~1	エレン婆婆家	选带ユウ回家, 得到エリイの押し花
黄	水曜日 AM12~1	海边	选2

カレン

送礼物: 只要买300元的酒就行了, 大概是送20瓶左右到绿心, 等可以做料理了就送寿司好了。

特殊条件: 每天持续去ザッカ屋买东西, 每15天カレン的爱情度加2500。

爱情事件

心颜色	时间	地点	备注
黑	水、金曜日 AM10~1	杂货店	装备栏有空, 可得牧草
紫	月、木、土曜日 AM10~1	杂货店	选1
蓝	水、金曜日 AM10~1	杂货店	选1, 得到カレンのワイン
黄	土曜日 AM10~11	杂货店	选1, 事件发生要3个小时

ラン

送礼物: 只要买300元的酒就行了, 大概是送20瓶左右到绿心, 等可以做料理了就送寿司好了。

特殊条件: 每天去旅馆买一样东西吃, 每持续15天ラン的爱情度加2500。

爱情事件

心颜色	时间	地点	备注
黑	月、土曜日以外 AM10~1	旅馆	选吃ダットの饭
紫	除月、水曜日 AM10~1	旅馆2楼	选自己也常扫除
蓝	月、金曜日 AM10~1	旅馆	选1, 得到ランのオルゴール
黄	除月、水曜日 AM10~1	旅馆	选1

女神

增加好感的惟一方法就是扔贡品进河里。每天扔东西进河里, 不要通讯, 且扔的不是垃圾的话, 每送10天(连续的)她会和你对话一次, 有选项, 第一次是送你力之实。后面开始就会问你问题, 然后又是送东西……(女神居然会送你白之草, 我才刚玩到夏天, 果然是女神) 注意, 回答问题一定要选女神, 如果选了别人她会不高兴的。选了女神会给你个礼物, 也增加好感度。(送泉水附近的花花草草就可以了)

以女神为目标

1. 女神の玉全部收集(泉矿场挖到)
2. 全部作物都出荷(见出荷攻略)
3. 钓到全部的鱼(见钓鱼攻略)
4. 女神的好感在60000以上(向泉中投贡品可加)
5. 拥有大床(电视购物1万元)
6. 游戏过了5年以上

这个状态下向泉水投掷青い羽根1周后就可以结婚了。



全节日介绍

节日名	时间/地点	说明
年糕大会	春01 AM10~PM12/广场	可以吃到年糕, 还可以拿回来。背包有9个空, 第二天得到9个
春感恩节	春14	根据电视里说的: 准备好礼物当天送给MM就行了。
春赛马	春18 AM10~PM06/广场	买马票压注, 可以换到各种好东西。最多进行3次。(自己的马可参赛)
料理祭	春22 AM10~PM06/广场	先去广场和村长说话, 然后回家拿做好的料理来参加比赛。
海滩节	夏01 AM10~PM06/海滩	海滩开幕, 你有大狗的话可当天参加飞碟比赛(在红绿交界处成绩才最好)。
鸡祭	夏07 AM10~PM06/广场	比赛斗鸡。(按A恐吓对手, 对手正好在你附近就会后退, 出界就算输)
牛祭	夏20 AM10~PM06/广场	比赛斗牛。大牛才能参加(根据你牛的好感度确定是否是冠军)。
花火大会	夏24 PM06~PM09/海滩	MM绿心以上时和她对话选1可和她一起看烟花。(之后强制到第2天)
音乐祭	秋03 PM06~AM00/教会	前一天牧师会来问你是否参加, 之后夜里去教堂。
收获祭	秋09 AM10~PM06/广场	带上1个食物和村长对话便可。(那个大锅好象在哪见过? 小当家?)
赏月	秋13 PM06~AM00/山顶	最浪漫的场景……MM要绿心才能发生, 剧情是和爱情度最高的MM发生的。
葡萄收获	秋15/果树园	14日デューク会来求助叫你帮他收获葡萄, 选1同意后15号去帮忙便可。
秋赛马	秋18 AM10~PM06/广场	同春天的赛马大会。
羊祭	秋21 AM10~PM06/广场	前一天带走你选的羊。(根据你羊的好感度确定是否是冠军)
万圣节	秋30 AM6/牧场	早上小女孩来找你要糖果。(给她巧克力和巧克力制作的料理)
冬感恩节	冬14 AM12/牧场	跟你好感高的MM会来送巧克力给你。(白色情人节)
星夜祭	冬24	MM要绿心以上才行, 23日去找想要约会的MM并答应她的邀请, 24日去找她。
除夕	冬30 PM06/广场	在广场大吃, 会得到そば粉, 如果背包空9个位置, 那么会得到9个(做料理必备)。
除夕	冬30 PM12/山顶	迎接新年的太阳, 参加上面的就不能参加这个, 和所有人对话后开始。
除夕问答	冬30 春1/村之别墅	看电视, 左频道的节目! 获胜得到真实之玉。

全出荷攻略

农作物出产物

田地里的农作物种子可在杂货店和海边店里买到, 最后1个种子要前3个都出荷100后才能买到。

春天的作物: かぶ, じせがいも, きゅうり, きゃべつ, いちご

夏天的作物: トマト, とらもろこし, たまねぎ, パイナップル, かぼちゃ

秋天的作物: なす, にんじん, さつまいも, ビーマン, ほうれんそう

动物的出产物

鸡: 普通品质卵, いい品质卵, かなり品质卵, 金の卵, Pの卵, Xの卵

牛: 牛乳S, 牛乳M, 牛乳L, 牛乳G, 牛乳P, 牛乳X

羊: 羊毛S, 羊毛M, 羊毛L, 羊毛G, 羊毛P, 羊毛X

蛋糕机: マヨネズS, マヨネズM, マヨネズL, マヨネズG, マヨネズP, マヨネズX

奶酪机: チーズS, チーズM, チーズL, チーズG, チーズP, チーズX

毛线机: 毛糸玉S, 毛糸玉M, 毛糸玉L, 毛糸玉G, 毛糸玉P, 毛糸玉X

其他出荷物

自家树上: りんご, はちみつ

中国商人推销: SUGDW りんご, HMSGB りんご, AEPFE りんご

后山1: たけのこ(春), 山ぶどうの実(夏), きのこと(秋)

后山2: 毒きのこ(秋木匠屋旁), まつたけ(秋要用5级锤子打碎湖下石头后可得到)

后山3: 青い草(春・夏), 緑の草, 赤い草(夏・秋)

海岸: 黄の草, 橙の草(春), 紫の草(夏), 蓝の草(秋)

垂钓得到: 小鱼, 中鱼, 大鱼

铁匠处打造: プレスレット, ネックレス, イヤリング, ブローチ

特殊

黒の草: 矿石场)

白い草: 冬木工家附近

温泉卵: 将鸡蛋从上方投入温泉(有告示牌的)就可得到。

チョコレート: 料理制作或冬14的感恩节MM送给你。

リラックス茶の叶: 料理制作或在春天带着请贴去参加小精灵茶会。

赤いマジックレッド草: 种植マジックレッドの种时有5%的机会得到的红花。

海贼宝: 和女神猜大小的奖品或海里钓到。

古代鱼化石: 和女神猜大小的奖品或在海里钓到。

矿石: 见挖矿攻略……

挖矿全攻略

255层攻略: 游戏中的2个矿石场最多有255层, 下去不是那么简单的, 你要有足够的体力在255层中挥动锤子和锄头, 还要熟练地利用“S/L大法”, 游戏中的2个存档都要利用。刚下楼梯存档1, 因为每层的楼梯出现位置是固定的, 当你挖到了楼梯并记住位置后读档直接挖楼梯所在地便可以节省很多体力。当然矿石和黑之草的出现也是固定的, 要挖什么直接挖就可以了。黑之草能回复一点体力, 挖到就吃。当挖出楼梯后就在存档2中存一下档。这样有两个好处, 一是如果你带着箩筐的话可避免下楼后被石头卡住而只能出洞(每次下楼石头的分布是不同的); 二是由于秘宝在指定层数随机出现的, 没挖到就读档重新下去挖。

矿石分布

泉之矿石场	道具	层数
土中	钱	所有的层数
	黒い草	地上1, 1~100, 250~255
	力の木の实	100
	謎の石版	255
	クズ矿石	所有的层数
	铜	所有的层数
	银	所有的层数
	金	地下3层以下
	ミスリル	地下5层以下
	オリハルコン	地下9层以下
石中	アダマントタイト	地下9层以下
	贤者の石	60, 102, 123, 152, 155, 171, 190, 202, 222, 231~255
	女神の玉	60, 102, 123, 152, 155, 171, 190, 202, 222
	飞行石	255

湖之矿石场	道具	层数
土中	钱	所有的层数
	黒い草	所有的层数
	力の木の实	19
	诅咒的鱼竿	29
	诅咒的锄头	39
	诅咒的斧头	49
	诅咒的锤子	59
	诅咒的水壶	69
	诅咒的镰刀	79
	石中	クズ矿石
ピンクダイヤモンド		30, 70, 90, 110, 130, 170, 190, 210, 220, 230, 240, 250~255
アレキサンドライト		50, 100, 150, 200, 210, 220, 230, 240, 250~255

湖之矿石场	道具	层数
石中	ムーンストーン	个位数为8的层数, 255
	サンドローズ	个位数为9的层数, 255
	ダイヤモンド	10, 20, 30, 70, 90, 110, 130, 170, 190, 201~255
	エメラルド	个位数为5的层数, 40, 60, 80, 120, 140, 160, 180, 201~255
	ルビー	50, 100, 150, 200以外的层数
	トパーズ	50, 100, 150, 200以外的层数
	ペリドット	50, 100, 150, 200以外的层数
	瑩石	50, 100, 150, 200以外的层数
	めのう	50, 100, 150, 200以外的层数
	アメジス	50, 100, 150, 200以外的层数
かつぱの玉	地上1, 40, 60, 80, 120, 140, 160, 180, 255	

全鱼钓取攻略

钓鱼解说: 钓到的鱼的种类与钓鱼地点, 季节, 鱼竿等级都有关。游戏中一共有6个钓鱼场所, 用不同的等级能钓到的鱼如下。(要注意这里的等级是蓄力的等级, 不是鱼竿的等级。1级为不蓄力。当然了只有5级以上的鱼竿才能蓄到5级嘛。)

地点	等级	鱼
下流 (牧场下的河)	1	オイカワ, キンブナ, どじょう, ドンコ, ブルーギル, ワカサギ
	2	ウグイ, ギンブナ
	4	サケ, ブラックバス
	5	ウナギ, コクレン, ハクレン, ライギョ
	泉 (温泉上的瀑布)	1
2	ウグイ, ギンブナ	
4	ブラックバス, ヘラブナ	
5	ライギョ	
湖 (后山的大湖)	1	アブラハヤ, アマゴ, ブルーギル
	4	ブラックバス, ヘラブナ
	5	ニジマス
上流 (后山桥下小溪)	1	アブラハヤ, アマゴ, ブルーギル
	2	ヤマメ
	4	イワナ, ブラックバス
	5	ニジマス
	海 (小镇右边)	1
2		カワハギ, ミノカサゴ, メバル
3		アイナメ, アジ, イサキ, サヨリ, サンマ, ホッケ
4		カレイ, クエ, サバ, タラ, フグ
5		カツオ, サワラ, シイラ, タイ, ヒラメ, ブリ, マグロ, マンボウ, 手入りのビン, 力の木の实
6		海贼の宝, 古代魚の化石

鱼王收集

鱼王也属于鱼, 要钓到鱼王, 鱼竿的等级至少为6, 还要满足一定条件。

コイ: 在湖中。鱼的出荷量为200以上。

アンコウ: 在海中。PM10至第2天AM8这段时间内

イカ: 在海中。要先往海中扔小鱼

イトウ: 在下流。刺身、焼き魚、寿司等鱼料理全部做出。

温泉ナマズ: 在温泉里。没有条件。

シーラカンス: 在地下湖。要将其他的鱼王全部钓到。



火热秘技

Ps2

寂静岭3

服装篇

《寂静岭3》中为玩家准备了大量隐藏服装。将通关时得到的COSTUME密码在下一周目开始前选择“EXTRA COSTUME”，再输入（注意区分大小写）即可得到相应的隐藏服装。游戏开始后选择ITEM再选择EQUIP就可以穿上新的服装。如果有了密码，只需通关一次就可以得到全部服装。下面是部分服装密码：

密码：HappyBirthDay

服装：heather shirt（红色T恤装）

密码：PrincessHeart

服装：transform costume

密码：GangsterGirl

服装：god of thunder（有灰色花纹的T恤装，装备后HEATHER的皮肤也带有神秘的花纹）

密码：ILoveYou

服装：onsen（绿色T恤装）

密码：PutHere2FeelJoy

服装：block head（灰白色T恤装）

密码：TOUCH_MY_HEART

服装：don't touch（蓝色T恤，中间有×图案）

密码：LightToFuture

服装：the light（咖啡色T恤）

密码：ShogyoMujou

服装：transience（白色T恤）

密码：BlueRobbieWin

服装：killer rabbit（黄色T恤）

密码：01_03_08_11_12

服装：royal flush（桔红色T恤）

密码：cockadoodledoo

服装：golden rooster（墨绿色T恤）

密码：Shut_your_mouth

服装：zipper（灰白色T恤）

武器篇

根据通关的不同评价可以得到不同的特殊武器，但需要在下一周目的游戏中自行寻找。

武器名称：UNLIMITED SUBMACHINE GUN（机关枪，无限子弹）

获得地点：游戏一开始HEATHER离开厕所往左走到尽头取得。

武器名称：BEAM SABER（激光剑）

获得地点：游戏开始购物中心2楼储物库附近走廊的尽头有一扇打不开的门，调查取得。

武器名称：FLAMETHROWER（喷火枪）

获得地点：面包店前台上

武器名称：HEATHER BEAM（在不装备任何武器的时候，按住R2+O可从HEATHER的眼睛中发射出激光跟踪攻击敌人）

获得地点：取得条件不明，疑为至少需要NORMAL以上难度通关并与最后评价有关。成功后会在通关画面中说明，然后下一周目游戏开始即可使用。

结局篇

NORMAL ENDING：最普通的结局，GOD被HEATHER杀死，世界恢复正常。在游戏剧情中做任何选择最后对结局都没有影响。

达成条件：正常通关即可。

POSSESSED ENDING：HEATHER杀死了GOD。手握滴血的匕首，DOUGLAS倒在血泊中。

达成条件：杀死所有的怪物。注意一些被障碍挡住的怪物和寂静岭浓雾中的怪物。

UFO ENDING：HEATHER赶到家中发现父亲与外星人在一起，然后众人乘UFO离开并炸掉寂静岭。最后制作人员集体唱歌。

达成条件：传说是在HARD模式下HEATHER到达家中前杀完333个敌人，实际在游戏的HARD模式中并没有这么多敌人，真正的达成条件应为穿上TRANSFORM服装，取得HEATHER BEAM以后用它杀死路上遇到的所有敌人（被HEATHER BEAM杀死的敌人不计入记数），到达HEATHER的家中即出现UFO结局。

恶搞秘技

通关一次后，将光标停在“EXTRA NEW GAME”处输入KONAMI传统秘技“上上下下左右左右O×”，然后任选动作难度与谜题难度，成功后会听到HEATHER一声叹息。进入游戏后在某些场合DOUGLAS会穿内衣出场。

系列剧情回顾与解惑

24年前：故事发生在美国中部的小镇寂静岭，当时镇上流传着一种神秘宗教，巫女DAHLIA是首领。她企图取得神的力量创造新的乐园，而祭品就是DAHLIA具有神秘力量的女儿ALESSA。可是ALESSA自幼便觉察到母亲的意图并试图拒绝，DAHLIA最终将其反锁在房间内然后纵火，企图用极端的手段获得女儿身体内的力量，结果ALESSA的一半灵魂在大火中逃出，DAHLIA宣告失败。而ALESSA本体也在严重的烧伤和咒语的控制下一直昏睡在寂静岭医院的C4病房，看护她的护士就是LISA。

7年后：不死心的DAHLIA终于举行了第2次仪式，使

得另一个婴儿降生，ALESSA逃出的一半灵魂进入了这名婴儿的身体。护士LISA出于对ALESSA的悲惨遭遇的同情和自身的正义感偷偷将她带出医院并藏匿于郊外的公路边，她就是一代主角HARRY拣到的女儿CHERYL。

再过3年：HARRY的妻子去世。

再过4年：《寂静岭》一代的舞台。在邪恶力量的召唤下，7岁的CHERYL来到寂静岭（即一代片头），为了使ALESSA完整。在这里ALESSA与母亲展开了一场较量，玩家看到的那个总是弥漫着大雾的寂静岭是DAHLIA制造的幻觉；而所谓的“噩梦世界”则是ALESSA为躲避母亲的追踪而制造的恐怖世界。其实序幕中HARRY已经被ALESSA制造的幻境“杀死”，但DAHLIA为了利用HARRY来寻找CHERYL（也就是逃跑中的ALESSA的分身）而让他“复活”在自己的幻境中。那时HARRY并没有意识到自己被DAHLIA所利用，对女儿的渴望促使他终于扫清一切障碍找到了ALESSA，并使用DAHLIA交给他的FLAUROS将其击倒，DAHLIA终于得偿夙愿（这就是一代游乐园剧情后DAHLIA拖着ALESSA逼她“回家”的那一幕），HARRY终于意识到自己被利用。此时DAHLIA最后的仪式也开始了，HARRY唯一能够做的就是使用最后的红色药水使本已合体的“神”离开ALESSA的身体并将其杀死（其实“神”的精神未被杀死，而是游荡在寂静岭中等待新的召唤）。但因为“神”被杀死，失去力量的ALESSA身体已经到了极限，最后她托生为新的女孩并将其交给HARRY，这就是3代的女主角HEATHER。

HARRY一直寻找的女儿CHERYL，在寂静岭中失踪后就回到了ALESSA的本体中，从那一刻起HARRY已经永远无法找回自己的女儿了。

现在：《寂静岭3》的舞台。在这十年间，痛苦与怨恨中的HARRY曾数度想过杀死HEATHER（其实也就是ALESSA的延续），因为她使得他失去了最亲爱的女儿CHERYL，但最终没有下手，反而养育了她，并重新爱上了这个新的“女儿”。厄运终究没有放过这对父女，新的巫女CLAUDIA（疑为HEATHER的不同人格？）作为DAHLIA的“接班人”继续狂热地迷恋上使“神”复活的工作，并从父亲留下的书中得知了让“神”重生的办法，也得知了在上次HARRY杀死“神”的战役中ALESSA并未死去，而是托生为新的生命，找到她即可让她作为“圣母”重新“生”下“神”。在漫长的搜索中CLAUDIA终于掌握了HEATHER的行踪，开始了她一系列的计划，《寂静岭3》的故事因此开始。而杀死HEATHER的父亲只是因为“神”的降生需要仇恨的心灵。

GBA 大战略

部队复制

历代《大战略》里似乎都有复制秘技，这款GBA上的《大战略》也不例外。

条件：拥有2个强袭扬击舰（分别记为A和B），1个陆上部队（记为C）。

方法：将C放入A，下一回合C从A中出击时直接进入B，在下一回合C从B中出击后，A、B中却仍然有C。这样以后就可以无限复制部队C了。注意空中部队也可以用此法复制，但复制后无法补给……

山东大学 李国亮

GBA 洛克人EXE2

金钱无限快速增殖法

第4关（乘飞机去外地参加大会那关）当剧情发展到PLUGIN收音机时，在尽头会被传送点传送到网络世界。在刚进入的区域里（不要从箭头和传送点出去），有两个绿色数据分别在此区域的右下角和左上角，这两个绿色数据会随机给出10000G。利用S/L大法可不断取得。

注意：此区域那种像电梯似的传送地板是红色的，而别的区域是别的颜色，很好认的。大家可以据此来分辨有10000G的地方到底在哪儿。

江苏徐州 李壮

Ps2 超战斗封神

巧打纣王

在打商纣王时各玩家想必都非常痛苦，即使将此前所有的加体力和仙力上限的道具都吃完，也还是挨不了几下纣王的连击。其实可以在开始战斗时迅速跳至摘星塔塔顶，跳到那个像避雷针似的东西上面（一定要背靠着避雷针且不能移动），这样商纣王就打不到你了。你可以用跟踪弹慢慢炸死这个霸占了妲己姐姐的家伙，还可以用第一人称视角慢慢欣赏商纣王向你撞来却不能动你分毫的表情，爆笑！

安徽阜阳 仲冬

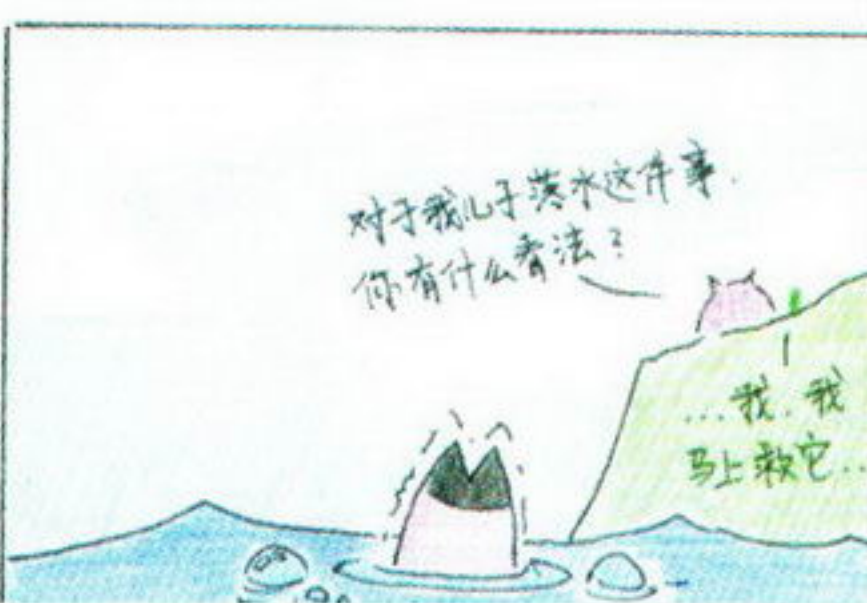
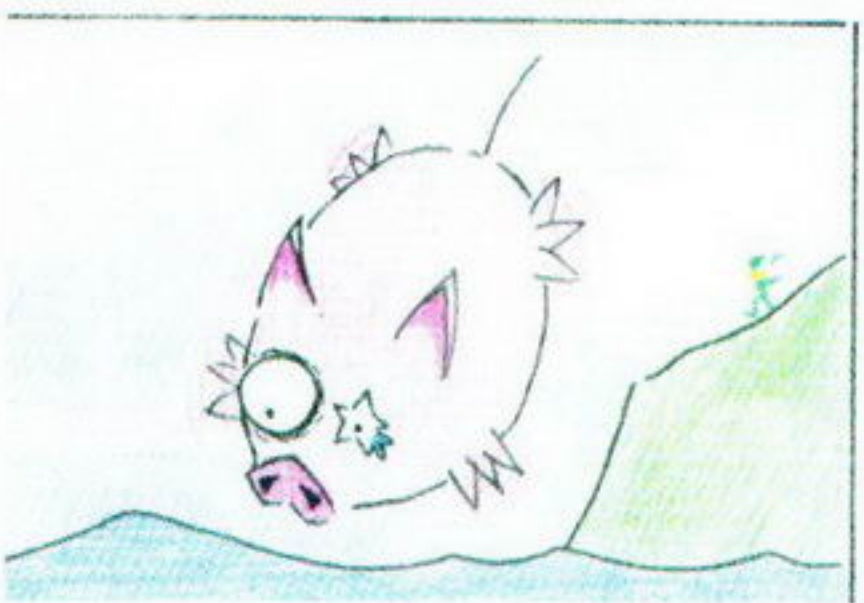
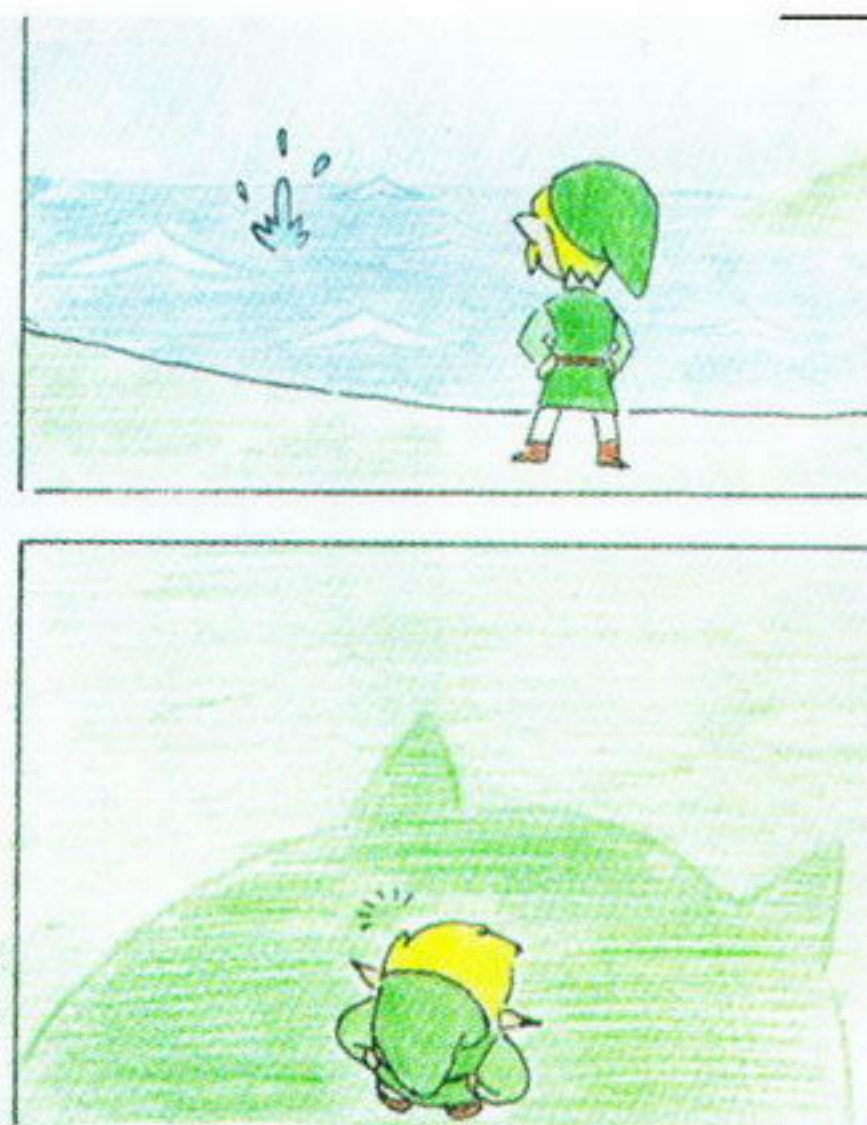
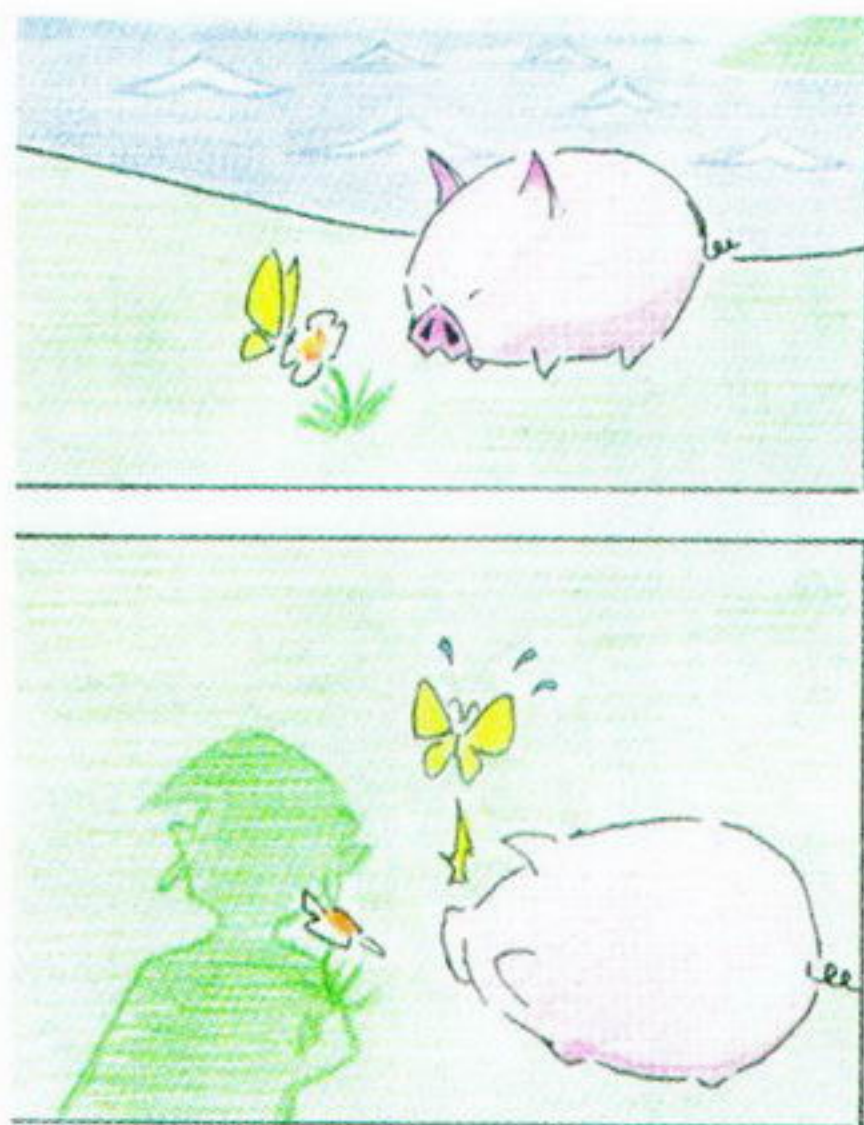


阿修罗的地狱传言

最近会趁着业余的时候画一些习作，大部分都只是草稿级别的。要想真正画好一幅画不投入几天的时间是不可能的！阿修罗自己也画画，所以深知各位热爱画廊的读者的辛苦。这一次特地精选了一些有趣的故事画稿，希望能够让大家放松一下心情。不过千万别忘了把你的作品投到我们画廊来哦，阿修罗会好好照顾这些孩子的！

面部的感觉不错，不过手部和衣褶等细节还需要注意哦！

湖北省·尹烁



北京市·Attacker

很可爱的小猪！很不良的林克的表情！虽然构图十分简单，但总体的效果却不错！

河北省·陈允涛董欣

原来 Wesker 是这么不济的……如果背景再漂亮一些就好了！



BIOHAZARD 2003



广东省·龙智伟

都把金城武画成这样的了，阿修罗还能有什么评论？的确是不错的作品！要和同学一起继续努力哦！

人物都很Q哦！让人丝毫感觉不到游戏时在战场中厮杀的气氛，不过非常清新，很不错！

昆明市·余苏晏

偶，三国无双3——建業之戰



© Series



投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细地联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“星之心画廊”收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



??????

另类的JOJO，另类的画风……请作者速与本刊联系！



从花机这个恐怖的故事又上来了...
而这次的出场名正言顺地又落到了里昂身上。



没错！
这次的男
主角又轮
到了我
里昂头上！



请等一下！
做本作的
几个问题
想请教！

有件事，
我还急着
开工呢！

做加本
作的主角，
你已经准
做好了吗？



克菜尔不错，和她搭对一回班子，
不错，想和她...

等等！瑞贝卡也错，
虽然是个新手，但演技不伦！

老大姐吉尔我
也想知道。

选谁好呢？



难道说
你只有...
只有...



不是，你等
等！你选
别选！

你是
第几
次出
场？



第二次
出场
呀！怎
么了？

拒我
所知！

“生花机”里
的出场人物，
你也是第二
次出场了，那
么你可以选
的只有...



男性角色

我要
出场！

选我
吧！老
兄！



哎呀！
不要这么重
义气的呀！
我们不想
是和她搭
档才呀！

老子你怎么可以这么对我！

《少年跳跃》的美国之旅， 鸟山明倾吐创作心声

编译: 许潇俊

《少年跳跃》终于跃上了美国漫迷们的手心。在蓬勃发展的漫画艺术以及引人入胜的故事主线的推动之下，每一期都会带来有数十年历史之久的传统日本漫画，呈现在书页的方寸之间。其中的人物或许已经在电影、动画和电子游戏中露面，并早早地登陆到遥远的国度，但是《周刊少年跳跃》才是他们真正的诞生地。



A.C.G 是日本流行文化的“王道”，每个杂志摊都会摆放着“堆积成山”的漫画书，给那些垂涎的漫迷们“解馋”。在火车和公车上，咖啡店以及小餐馆，你都能看到小孩子和成年人把头深埋在热门漫画杂志的封面之下，如饥似渴地阅读着。日本版的《周刊少年跳跃》每周的发行量高达350多万册，它就是漫画偶像诞生的地方，像孙悟空、浦饭幽助、武藤游戏以及路飞等等。而这些漫画偶像的人气效应又带动《周刊少年跳跃》成为日本最流行的漫画杂志。由于VIZ（译注：《少年跳跃》美版的发行商）已经把《周刊少年跳跃》带到了美国，美国的读者也可以去领略那些数百万日本漫迷早已熟知的作品。

为了《少年跳跃》振奋一下吧！拥有激烈的打斗，令人毛骨悚然的悬疑事件，以及个性的经典人物，《少年跳跃》将是漫画的未来！（广告语）



非常幸运的是，自己结识的一位日本朋友给笔者带来了《少年跳跃》美国版的创刊号。虽然入手的时候距离《少年跳跃》美版创刊已经有五个多月的时间了，但是还是觉得手里这本288页的原版杂志很有珍藏价值。这本创刊号为16开本，40页彩页，再生纸印刷，份量

极轻。连载了《龙珠》、《幽游白书》、《游戏王》和《ONE PIECE》（后面3部作品都是从头开始连载的），外加两篇访谈以及连载漫画的一些简介构成了杂志的主体。感觉卷首语广告味道太浓，而且把日式漫画概括为打斗和历险，估计也是为了迎合老美的口味。赠品为《游戏王》的卡片，印刷极其精美啊！阅读顺序为从右到左。此外老美搞笑工夫一流，在封面上印着FRONT COVER（封面），还有READ RIGHT TO LEFT，封底印着BACK COVER（封底）。

闲话不多说了，以下是笔者翻译的卷首语和鸟山明的访谈，以及一些美国读者对“老鸟”提出的美国式的问题。

鸟山明访谈

《少年跳跃》（以下称“少”）：鸟山先生最开始画画是从几岁开始的呢？你都画了些什么东西啊？

鸟山明（以下称“鸟”）：我最早是模仿别人漫画里面的人物作画，那个时候我5岁。但我真正开始画有故事情节的漫画则是在我22岁左右的时候。

少：那么你是受了什么影响开始创作漫画的呢？

鸟：我在7岁到10岁左右的这段时间里面是一个狂热的动画迷。过了10岁以后，我的兴趣才逐渐转到了漫画上。我想自己是受到了手冢治虫的动画与迪士尼动画的影响，那段时间里我看了《铁臂阿童木》和《101只斑点狗》。

少：你是怎么成为一个漫画家的呢？

鸟：起初我给由《周刊少年跳跃》每月举办的业余作者参加的漫画比赛送去了一个故事。结果虽没有得奖，但随后却有一位编辑来找我，跟着我又学习了一年左右的时间，此后就渐渐“转职”成职业漫画家了。（笑）

少：你拥有不可思议的能力，用你自己特立独行的风格去创造漫画世界中的多样东西。你是否常常用一些参考资料来帮助你画不同的物体以及场景呢？

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

鸟：我几乎从来不用参考资料来帮助我画场景。但是物体嘛，举个例子来说，我如果喜欢一个样式非常特殊的汽车，我会用一本关于它的书作为参考来临摹的。

少：我听说你是成龙的影迷。（译者注：在这里看到成龙的名字，我和大家一样惊讶啊！）在所有成龙演的电影中，你最喜欢哪一部？

鸟：《醉拳》。如果我没有看过这部电影，将不会有《龙珠》。

少：你是不是一个摔角迷呢？我之所以想问，是因为有一些像撒旦这样的摔角类型的角色出现在《龙珠》里面。

鸟：很遗憾，我不是一个职业摔角迷。

少：你的兴趣是什么？你如何打发自己的业余时间？

鸟：事实上，我有很多的兴趣，但我坚持得最久的还是模型，尤其是军事模型。

少：我听说《龙珠》的灵感来自于一次去中国的旅行。在所有你去过的地方中，哪里对你来说最值得回忆？你在旅行的时候还写生吗？

鸟：我去过很多地方，但是澳大利亚是最能启发我创作灵感的地方，在那里我感受到了城市与自然之间的和谐。此外在旅程中我从不写生。

少：从1984年到1995年，你画《龙珠》的日程表是怎样安排的呢？

鸟：多数日本漫画都是在周刊上连载的，所以我每个星期也要画出一个章节。（编按：大约14页，外加标题页）但是对于我来说，这个创作“节奏”很难掌握，自己不是很喜欢那样的制度。

少：《龙珠》是从“搞笑派”慢慢发展成了“打斗派”，你觉得在整个创作过程中的风格是否转变了呢？

鸟：我并没有特别意识到这一点。但是我的风格确实会随着环境的变化而改变。但即使转变到来的时候，不管怎么说，我还是喜欢画一些恶搞的东西。

少：我听说很多《龙珠》中的情节发展都受到读者来信的影响。这是真的吗？如果是真的，你可以给出一个具体的例子吗？

鸟：其中有一些确实是这样的。举个例子来说，就是贝吉塔，他第一次出现的时候我只是把他作为一个走过场的坏人。但是因为他逐渐变得太受欢迎了，所以从那以后他就一直留在故事里了。

少：《龙珠》似乎影响了很多的电子游戏和漫画。你是从哪里获得的灵感去画《龙珠》中出现的那些攻击方式的呢？像冲击波和整个关于“气”的构想？

鸟：“气”在中国从古代开始就一直有相关的传闻了，它被设想成没有形状而不可见的那一类。然而在漫画里面，为了让它能简单地被读者所领会，所以必须给它一个形状。至于发冲击波，我自己尝试了很多姿势，最后决定了一个我认为会最有效的攻击姿势。（笑）

少：为什么你会把科幻要素融入到《龙珠》里面去，像赛亚人和一些外星人种，以及太空旅行？

鸟：我喜欢科幻小说。尤其是



第一部《异形》的电影，那是我的最爱。于是我就把科幻元素融入到《龙珠》里面来，并且进行了一些延伸。

少：你最喜欢的《龙珠》里面的角色是谁？

鸟：很自然的，答案是悟空。有一件事要说一下，我是一个很任性的人，所以我就把他画成了一个很单纯无知的角色。

少：《龙珠》已经被翻译成不同国家的多种语言，而且似乎受到了全球读者的喜爱。对此，你的感觉怎么样？



鸟：当然这让我非常高兴。但是我还是努力地遵循自己原有的生活方式，几乎从不很认真地去思考这些。

少：你最近新的漫画或者项目计划是什么呢？

鸟：最近我抛开漫画创作已经有一段时间了。我在学习长久以来自己一直很想研究的东西，包括设计和图书展示。

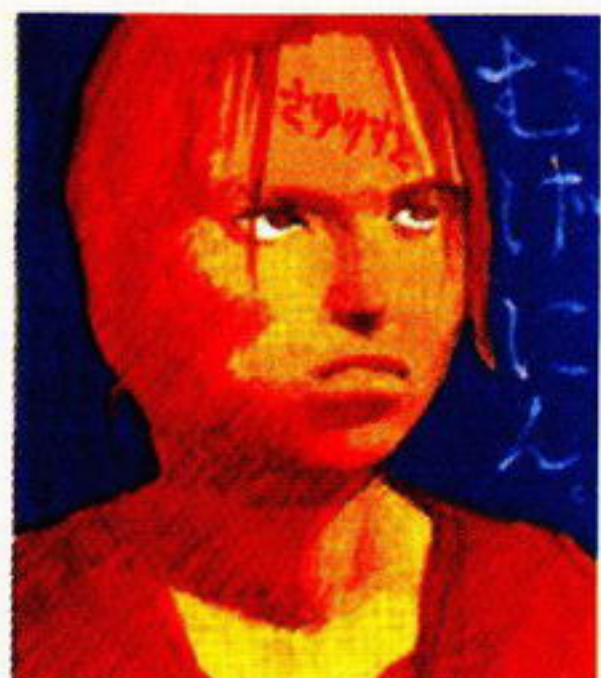
少：你对于美国读者想说些什么呢？

鸟：那些远在大洋那一端的龙珠迷们确实让我非常快乐。在日本画一本漫画是非常忙碌和紧张的，但同样有相当的回报。如果这一点也很吸引你的话，请你也加入到漫画者的行列中来吧。因为那些可以画出真正让美国人喜欢的漫画的人就是像你一样的美国人啊！



《无限之住人》——无法轻松的阅读

文：salomekuroro



▲沙村广明的自画像

《无限之住人》似乎是在一瞬间红起来的，也许是得益于国内漫画杂志齐刷刷的推荐。与之相关的评论亦不鲜见，不吝赞赏之词者有之，诟病其精神内涵者亦有之。

入手此书时的兴奋至今仍记忆犹新，因为那是在无数次的寻觅、失望之后的满足；阅读此书时的感受，却是无法言尽的，那似乎是由于它本身的复杂性，这复杂性，恰是仅属于优秀作品的元素。

虽然早已见识过书中的彩色扉页，有了先入为主的印象和相当的心理预期，但当我尝试将身心浸入沙村广明的黑白世界时，感觉只有“惊异”二字才足以形容。如此流畅洒脱的线条，如此个性张扬的人物，如此真实可信的场景，如此完美精致的构图，没有了色彩对画面的诠释，却仍然这般灵动，这，只能说是炉火纯青的技艺，令人叹服的才能。从过往的阅读经历中粗略搜寻，每一页、每一格均能做到这种地步的，沙村广明可谓独一无二。再细细想来，作品能充分完整地体现正统美术功底的，山田章博是一位，冬目景亦算一位。然而山田章博的漫画作品虽然画面华丽，但有一个严重的问题，那就是因为构图和线条都不太“漫画化”，又几乎不用网点，以至于虽有极强的欣赏性却不便阅读，读者极易在复杂的线条中迷失方向，所以美则美矣，以故事漫画的标准而言，仍不免有缺失之处；冬目景的素描实力在画面中亦体现得淋漓尽致，然而细观之下又不如沙村大气（剧情、主题方面似乎更是如此）。这样说，并非意在神化沙村广明的技术，只是希望他的作品能为更多的人所欣赏而已。

《无限之住人》最受争议的地方，还在于作品中的暴力描写。“暴力美学的完美体现”这一评价，被许多评论所引。说到暴力美学，在我脑海中浮现的动漫作品并不多，一拥而上的倒是许多电影大师的名字和他们的作品：库布里克（《发条橘子》）、塔伦汀诺（《低俗小说》）、奥利弗斯通（《天生杀人狂》）。《无限之住人》与这些作品类似，有意无意地将血化作了美，之所以成为美，是因为对暴力的表现被艺术化了，而作为公理的却是“暴力是丑的，因此不应被艺术化”，如果是为了更充分、完整、真实地刻画人物，艺术有没有权利将对暴力的表现艺术化？这其实是句废话，艺术不“艺术化”，还算什么艺术呢？所以我们经常争论的其实是“怎样才是合理限度的艺术化”，即我们期望对暴力的艺术化不会最终导向对暴力的崇敬、认同。同一部艺术作品对不同的人产生的影响不可能是相同的，《无限之住人》亦不能例外，也就是说，它确实有导向暴力崇拜的可能。不过如果因为存在这种可能就把它批得一无是处，甚至建议大家都不要去看，是不合理的。事实上上面提到的那些电影作品，虽然曾经遭到这样那样的批评，有的还一度遭到禁映，但最终都找到了属于自己的观众：拥有成熟的价值观，并能理性地观赏影片的观众群体。《无限之住人》是漫画，漫画的受众主要是青少年（至少在中国大陆是如此），但确实存在不适合给青少年看的漫画，这是体制的问题，而非漫画本身的问题。

还是关注暴力之外的《无限之住人》，作品深处是日本民族特有的价值观及对这种价值观的思索。美国学者本尼迪克特的《菊与刀》，是论述大和精神的一部名作。她认为日本人在处理事件时，不断的更换着判断的标准。《无限之住人》中的密花，放作为杀（义）父凶手的天津逃走，“我可是你的妻子”，话说得凛然，之后的自绝也干脆，这一系列的行为，都建立在她“为人妻”所应遵循的行为准则之上，正如天津杀研水，是建立在剑士的行为准则上一样。这样的价值观，有时确实不容易为人理解。所幸作者的本意似不在无选择地赞美这种价值理念。《无限之住人》与其说是吟唱武士道传统的诗篇，毋宁说是在表达对传统的一种扬弃。主角之一的天津影久，从一开始便是以传统颠覆者的形象出现的。怀疑传统武士道的合理性，认为武将或剑士既战便应将繁文缛节抛诸脑后，以取胜为唯一目的；鄙夷为维持武士特权而存在的所谓流派，推崇在实战中可以制敌的实用武术；排斥以自杀（或与自杀无异的飞蛾扑火）来维护武士尊严的取向，转而认同韬光养晦的策略。以上种种，不是对传统的颠覆还可以称作什么呢？以武力开路，踏破别家道场，目的在于传播与武士道相左的理念，如果与自己有相似的对武道的理解，那么即使是要向他寻仇的凛，也可以放过，这实在是叫人想恨也恨不起来的单纯想法。可贵的是所谓颠覆并没有过火，即是说，没有把武士道中可以保留的东西（或者毋宁说基本的武德）也抛弃。因为身染破伤风，天津便提议与凛合作对付追来的心形唐流弟子。被凛的黄金虫所伤的来人几乎在瞬间全部失去了攻击的可能，而在角落里露出惊恐的表情瑟瑟发抖、双手均已被黄金虫刺伤而失去防御之力的小孩，天津只是看了他一眼，便转身离去。这样一个细节便是很好的例子。作战的目的如是保护自己，那么便应在达到目的的前提下避免滥杀无辜或攻击弱小，这作为基本的武德，并未因与武士道的决裂而被抛弃。相比之下，作为卫道者的幕府所掌控的无骸流的一员，尸良的恶，恐怕才是对道义真正意义上的背离，坠落悬崖实在是与之十分相称的结局。

除了对武士道的思索，《无限之住人》亦不乏对其他民族传统认识的表现和思考（或者说可以引发读者这方面的思考）。例如回忆百琳的过去，便有相当明显的情感上的倾向性（至少在实际效果上是如此），令人不禁联系到传统家庭中女性的存在价值这样的庞大命题。乙橘真绘这样的形象，则更是多种命题交错：传统武道对女性的不认同，浪费了她的天才，又摧残了她的精神。身为女性的我看到的是这一面，不同的人想来会看出不同的意义，这便是所谓的复杂性，所谓的“仅属于优秀作品的元素”。

末了要说一句很俗的话：《无限之住人》是一部很杰出的作品，没有看过，或者看过而未经大脑，都是一种遗憾。阅读它的过程，无法轻松，也不应轻松。



简评传奇动漫音乐制作人：菅野洋子&梶浦由记

文：王伟风

许多朋友都应该很熟悉菅野洋子 (Yoko Kanno, 以下简称 Yoko) 这位在日本动漫界的知名音乐人吧。的确,她在动漫音乐制作界可以说是一位具有代表性的人物,相信许多国内喜欢动漫的朋友一定对她的作品非常熟悉,像《Cowboy Bebop》、《Macross Plus》以及最近在日本即使一个月才播出两集但始终保持极高收视率的《攻壳机动队——Stand Alone Complex》均出自她的手笔。或许有很多朋友把她视为全日本最强的动漫音乐制作人吧,但是在下认为还有一人与之不相伯仲,她就是制作《.hack//SIGN》配乐的梶浦由记 (Yuki Kajiura, 以下简称 Yuki)。在下就以这篇拙文来小评一下这两位传奇般的音乐制作人吧。先来说说 Yoko 姐姐。她的作品主要是古典与现代结合而产生出的新一类音乐风格,当然也不乏有一些 Rock 和 jazz,像是《Cowboy Bebop》就是一个以 jazz 为基本风格的作品,当然在制作《Cowboy Bebop》时也有一些人为因素使得 Yoko 在制作配乐时受到了一定的限制……在此按住不表。下面我们来以《Macross Plus》的配乐来分析 Yoko 的制作风格吧!首先是整部 OVA 的 Theme Music——《VOICE》,它可以是 Yoko 与新居昭乃的又一次完美组合。新居昭乃天籁般的声音再加上 Yoko 为她量身定做的配乐,给人以一种极度神秘、空灵的美感。在《VOICE》这个作品里, Yoko 大量运用了空间混响来衬托新居昭乃的嗓音,再加上通篇以 C 大调为主体,以 A 小调作为配器,外加一些自然声进行点缀,使得即使不需要二次混响来加入和声效果也能够令人感觉置身于大自然之中。可以说《VOICE》是 Yoko 平淡之中暗含韵味的一部经典之作。另一首《Idol Talk》则与《VOICE》有着不小的差别。《Idol Talk》虽然以 E 小调作为主体,但中间穿插了大量的三度音程,在调式的转换上也异常的频繁,稍微给人一种难以看出端倪的感觉。配器上则以合成器为主, Guitar 与 Bass 为辅的方式。如果各位仔细聆听的话,可以明显辨别出作品之中的打击乐器都使用的是电子鼓而不是通常的物理发声的打击乐器,从而更能体现出《Idol Talk》所想表现的现代化都市的感觉,作品中的少许 deck nudge forward & backward (就是通常所说的“打碟”)更突出了现代音乐的美感。在人声的处理上采用了 Inverted Loop 混响来制作出一种别样的声音,给作品加入了少许诡秘的效果,从而完成了《Idol Talk》所想表达的东西:现代、前卫、神秘。(听着有点像 New Age, 呵呵) 因为电子音响设备的准确性比物理乐器的准确性高



文：幽静森林

飞吧!

《BEYOND》

5月15日,也就是《骇客帝国 重装上阵》的公映日,我得到了这部传说中的《骇客帝国:动画版》。这的确确是代表了当今世界动画最高水准的一次动画盛宴。不过今天,我既不想对《第二次复兴》和《被录取者》中人类的自大和排他性作评论;也不想对《孩子的故事》、《侦探的故事》、《程序》及《世界纪录》的画面风格作感慨;更对只需打开音频和视频接受器去尽情享受,顺便让中央处理器处于待机节能状态的那部《欧赛利斯的最后一次飞行》无话可说(喂喂,这家伙是不是传说中的 T-800?);在这八部短片中(《第二次复兴》应当算作一部),真正让我感兴趣的,是《超越》。

闪烁的红绿灯,呆板的提示音,规则的斑马线,蹿动的人群。一切是那样的井然有序,一切是那样的了无生气。曾几何时,人们说,随着科技的进步,人类的生活将变得更休闲、更舒适、更自由。但事实上,与过去的时代相比,我们的生活节奏正变得越来越快,我们再也不可能重温祖辈甚至是父辈们那种真正悠闲的休憩了;为了不被淘汰,我们都在承受着愈发沉重的工作和生活压力。与此同时,为了适应社会的游戏规则,我们作茧自缚,甘愿被各种有形的、无形的条条框框所束缚。诚然,短片中的人类只是活在矩阵所设置的虚拟程序中;可现实中的我们,何尝不是被另一个矩阵所控制?

就如同现有的程序一样,矩阵也有BUG——它以一种不起眼的荒宅形象出现。

很多而且音色也更加纯正,音准也不用调节(电子调节嘛),再加上许多电子音色是通常物理手段所无法制造出来的,所以 Yoko 的许多作品都大量的使用了电子混响,来表达她在作品中想表达的东西。对了! Yoko 还有一个“不良”习惯(笑),就是喜欢用法文、西班牙文等来给作品配词。“我喜欢那些难以理解,但是又感觉很亲切的东西,所以我就这样做了”。的确这种做法得到了观众们的认可,这也是她的作品之所以成功的又一个重要因素。下面再来说说 Yuki 吧。很多人接触 Yuki 的音乐或许是从《.hack//SIGN》开始的吧。的确,《.hack//SIGN》中有很多作品是非常有代表性的,诸如《The World》。但是我想也有一部分比较 Hardcore 的朋友看过《NOIR》这部动画吧(国内译为《黑街二人组》)。可以说《NOIR》的曲风完全代表了 Yuki 的制作理念。的确, Yuki 的每首作品都有着很相似的地方,但是相似并不代表相同。Yuki 的作品给人最大的感觉就是神圣。的确,她同样与 Yoko 一样喜欢用法文、西班牙文等语言来作为作品中的 Vocal,但是 Yuki 作品中所运用的手法却是和 Yoko 截然不同的。Yuki 作品中大多给人一种大手笔的感觉,因为它在作品中融入了十六世纪中叶欧洲的主流音乐风格——唱诗,这种手法在《.hack//SIGN》的插曲——《The World》中表现得最为强烈:大调式的主旋律加以富有磁性的女中音,以及紧凑的背景配器,无疑体现出了《.hack//SIGN》的故事主体:友情、信赖、冒险。(题外话:这首曲子也曾经在《游戏机实用技术》的合刊所附送的 CD 中有收录,各位可以拾来重新回味一下。)但我个人认为 Yuki 的代表作并不是《The World》而是《NOIR》中的插曲——《Canta per me》。这首曲子的配器种类十分的简单,只有 4 种,但是同样“平淡之中暗含韵味”也是这首曲子的特点: C 大调的主旋律,大三和弦始终贯穿全曲,再加上完全没有经过混音的纯粹和声,使得《Canta per me》给人以一种比 Yoko 作品更加深沉的感觉,但又不缺乏她特有的神秘色彩,实在是一部难得的传世佳作。

附录: 三和弦简介: 按三度音程关系叠置起来的三个音叫三和弦。构成三和弦的三个音由低至高分别叫做“根音、三音、五音”,三和弦主要的类型有:大三和弦、小三和弦、增三和弦、减三和弦四种。三和弦就其自身的形态又有原位与转位之分:根音作低音的叫原位,三音作低音的叫第一转位,五音作低音的叫第二转位。

在这里,一切被人们所认同的自然法则都失去了效用:打碎的杯子能恢复原状,地心引力变得可有可无。虽然,这只是因为程序的错误导致虚拟的环境发生了混乱,但对孩子们来说,这里实在是不可多得的游乐园。在他们眼中,这座荒宅俨然就是只应出现在童话书中的魔法王国,一切都是那样的神奇和不可思议,他们可以抛开一切,无拘无束地玩乐。而这个 BUG 对矩阵整体而言,实在是无关痛痒的小问题。事实也证明,没有任何人因为它的存在而对虚拟的世界产生丝毫的怀疑。但是,程序就是程序,矩阵才不会关心那些孩子的感受,对其而言,规则性和准确性是不容置疑的。所以,在其指示下,特工们毫不犹豫地发起了“除虫”行动。在很多情况下,现实中的我们会下意识的按照被整个社会所认同的观念去分析一事物,它是“正确”、“错误”或者是“离经叛道”的,并按照判断去做出相应反应。但在我们毫不犹豫地将那些“错误”和“离经叛道”的事物或思维予以制止甚至是扼杀在摇篮里的时候,我们是否意识到,我们曾有的童真,幻想和憧憬已经被钢铁般的冷酷和机械化的思维所替代,已经迈入成年的我们是否正在扼杀掉真正美好的事物?此时的我们,是不是已在灵魂深处套上了黑西装,戴正了墨镜,塞好了耳机?

在短片的最后,BUG 被修复,一切都回到了矩阵的控制之中,这个虚拟的世界又变得是那样的井然有序,那样的了无生气。只有那群孩子,仍恋恋不舍徘徊在已被拆除的荒宅周围,怀念着这个曾经属于他们的王国。与过去的时代相比,现代的人类社会正变得越来越规则化,整体的运作简直就是一部隆隆作响的机器。有人说,这是一个扼杀天才的时代:在这个时代,牛顿、爱迪生们不是被掐死,就是被饿死;当你学到了足以供自身生存所需的知识时,你的天分也不复存在了。我不想说这句话正确或者偏激,只不过,当我看着短片中女主人公借助荒宅的力量,脱离了地心引力,迎风滑翔时,我的脑海里突然闪过机动战士中的那句台词:“地球上的人们被重力束缚住了灵魂,他们看不见未来,更无法代表人类的未来。”





本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

自由谈

主持：GOUKI



感谢 Camg 为我们带来这样一篇精彩的《寂静岭3》评论！

上天赐我一个噩梦——关于《寂静岭3》，我想说的一切

文：Camg

PS2	KONAMI	A·AVG	1人
DVD-ROM	预定 2003 年 5 月 23 日发售		363KB
			6800 日元

我实在不想用一种过分追求客观务实的方式来写一篇看上去像是游戏购买指南的文章，就像这样：“这是日本游戏名厂 KONAMI 出品的著名恐怖游戏《寂静岭》系列之最新作……”云云。或许这是为一篇游戏评论开篇的最常用方式，但是当一游戏已经触动了我心底最薄弱敏感的那道精神防线的时候，我便没有办法把自己扮做一个庸俗的娱记，以置身于这款游戏之外的态度来对它做出貌似平和的中庸结论。我只知道那在漫天大雾中沉默着的寂静岭对我来说已经形成了一个符号化的象征，它驱使着我去宣泄我心中那些因它而产生的无比芜杂而且难以言表的感受；不过为了避免这篇文章成为不知所云的个人梦呓，我还是会和自己的思维做一点适当的妥协，用比较程式化的格式来逐一解释这个游戏触动我的种种原因。如果这篇文章能在任何一个《寂静岭3》——或者是全系列爱好者心中引起一点点共鸣，那么我想我便达到超出预期的目标了。

● 噩梦声色

实话说吧，《寂静岭3》给我的第一印象并非特别好——我是指那首主题曲。有的人可能会为该系列的主题曲终于有了演唱部分而雀跃，但是我要说这样故作慵懒的女声太躁动，演唱的旋律则略显轻浮，所有这一切都不由得让我联想到 Sleepers、Plastic 等英伦女声乐队——这样的感觉并不是这个游戏所需要的。不过乐器部分仍然一如既往地显现出精雕细琢的悦耳，而后在整个游戏中配乐的出色表现也让我发现主题曲中的女声演唱不过是《寂

岭3》中微不足道的一点瑕疵而已。音效部分的设计更是超越了前作，恶犬的嘶嚎以及有着长长的铁针的怪物在旋转前进时所发出的刺耳噪音都是那样让玩家心神不宁，并且长久地陷入一种失去安全感的灰色情绪之中。

不过，你更关心的不是音乐与音效，而是最直观的画面表现，对吧？关于《寂静岭3》的画面，我要说的是 KONAMI 的技术力再一次让人高山仰止，整个游戏即时演算动画的精细程度在 PS2 现阶段无出其右者。我们常常说技术力和实际表现力不一定能划等号，但是只要看看本作中老侦探 Douglas 出场时的面部表情，你一定不由得心底发出赞叹，并且对 KONAMI 追求人性表现的技术力表达自己的敬意。只要注视着 Douglas 炯炯的眼神以及眼角旁那饱经风霜的鱼尾纹，你便会发现那些只追求光滑耀眼的 CG 美女都显得是如此的肤浅。虽然我们还不放言《寂静岭3》人物的个性如何被画面刻画得栩栩如生，但是我们的确可以从 Douglas 的面部表情变化中真真切切地感受到当他面对女主角 Heather 的厉声指责时表现出来的负罪感，以及谈起自身往事时的辛酸与无奈，等等。其他人物的形象刻画水平大体也在同一素质，而 Douglas 则让人印象尤其深刻。当然画面的进步并不止于人物形象的刻画，游戏中各场景以及怪物的刻画较之前作也更细致。在游戏中后期，你会在很多场景的墙壁上看到无数蠕动的血管和凝结的血块、黑斑（这并不是很恰当的描述，我只是想说那的确是某种异常恶心的东西），它们甚至会不断地爬行、蔓延，把主角所处的房间淹没在彻底的黑暗中。正常的玩家在面对这样的景象的时候的确会有一些不适的感

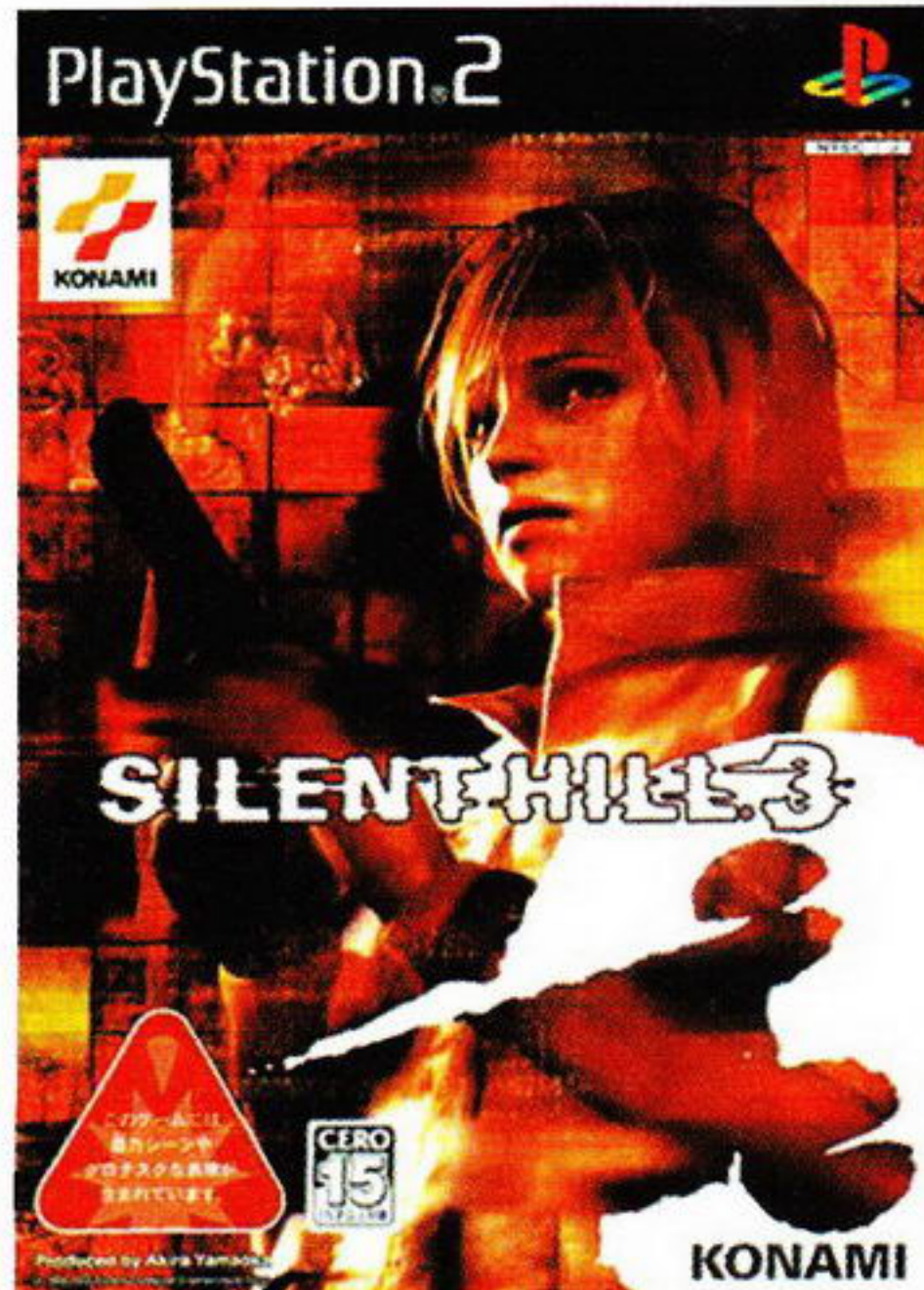
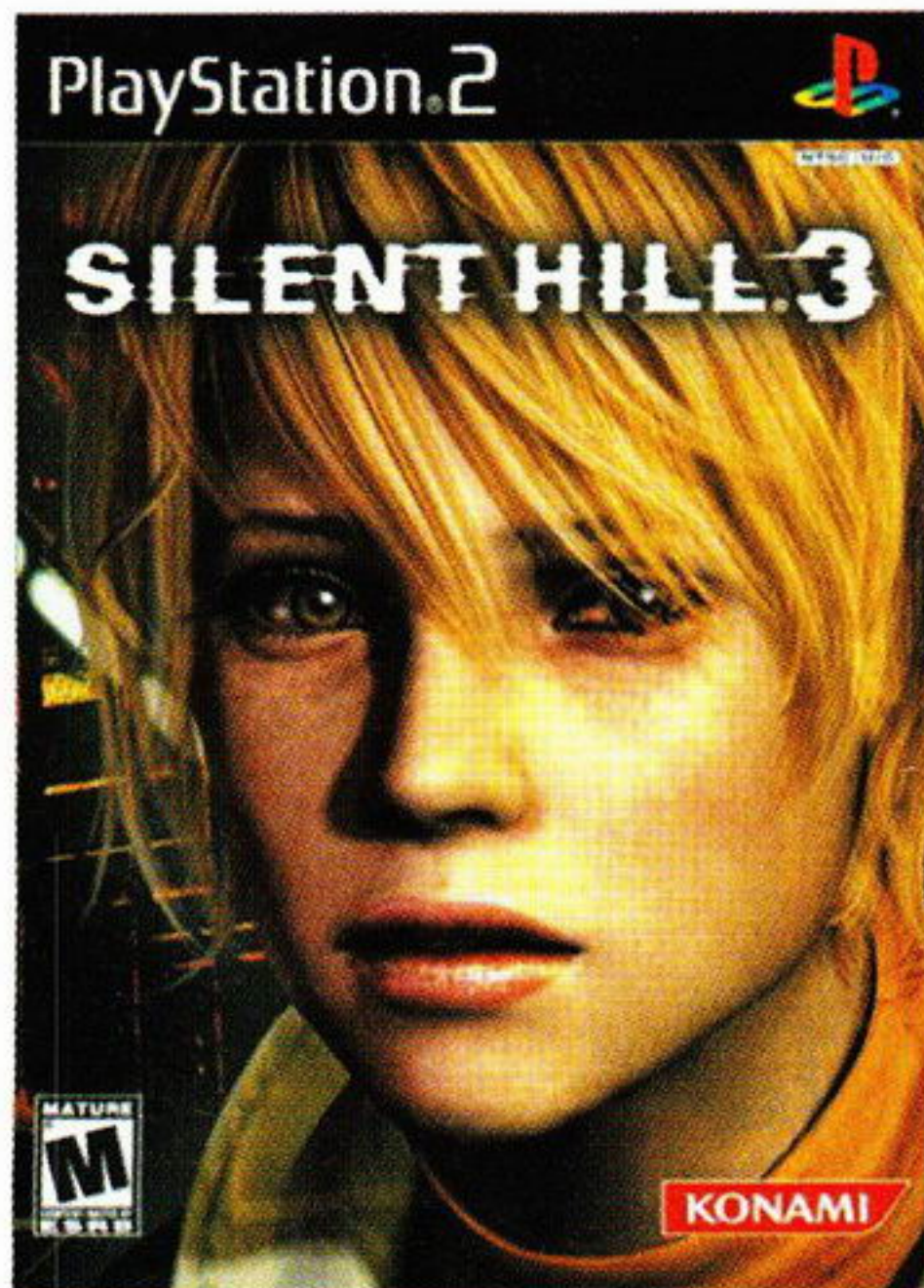
觉；这说明《寂静岭3》在视觉刺激上走得更极端，也更大胆。第一个这样的场景出现在医院中一个有镜子的房间，我无法忘记当我第一次看见黑色的血管疯狂而又迅速地在镜子和墙壁上滋生出无数枝节，最后吞噬了 Heather 在镜子中的映像的时候，心中的那种震颤，以及大脑中急迫地要立刻离开这间镜屋的念头。游戏中许多场景的色调设置也并非一味追求血腥昏暗而是有着独特韵味，例如那间白雪公主与灰姑娘的小屋：幽蓝色泽的墙壁，腐朽灰黄的木质地面，以及那几具精致的蜡像和它们投射出来的倒影，使整间屋子有着一种古怪的令人发悚的美感。关于画面的更多优秀之处大家可以直观地去感受，我就不多废话了。但是试着想一下《寂静岭》初代里面通体灰紫色的怪犬，在2代中变成了血肉模糊的僵尸犬，而在3代中全身又给缠上绷带，头部也劈开成两截，形象愈加复杂，这也算是证明“《寂静岭》系列”画面越来越优化的一个简单例子（我真的不是在开玩笑）。哦，对了，这次的护士小姐可是有头发的……

最后要特别提到一个场景：Douglas 驱车送 Heather，在路上两人谈话的那一段落。在这个场景中，Heather 倚靠窗边，略显无神而忧伤地望着在车窗外滑动的雨水，柔和的插曲在耳边响起。我相信这个场景在运镜与氛围方面已经达到了电影的水准。

● 噩梦表层

当初《寂静岭3》的预告片中有几段女主角手持不同武器与怪物战斗的镜头，其中还出现了机关枪这样比较“火爆”的武器。于是很多玩家，包括我在内，都产生了这样一种想法（说不上是期望）：看来《寂静岭3》要丰富战斗内容了，似乎在向“《生化》系列”靠近……而实际情况呢？在预告片中相当抢眼的机关枪不过只是一个小调剂品而已。事实上在用 NORMAL 难度爆机的整个过程中，你只能拾到不超过两个的这把枪的弹夹。在游戏中后期唱主角的是军刀和钝器——这很大程度上都得益于防守动作的出现，这个新的设定使得使用枪械在距离上的优势变得微乎其微，更何况本作中有相当数量的敌人都有着较广的攻击范围，依赖枪械只会让人不知所措而已。很重要的一点是，合理使用格斗武器是在最短时间内干掉游戏中后3个BOSS的先决条件，这关系到爆机以后的 RANK 评定。至于爆机以后得到的激光剑、无限机关枪，则不在讨论之列。

我一向认为《寂静岭》的武器设计是在强调一种原始暴力的状态。1代中的斧头，2代中前端有钉



子的木棍以及那把锈迹斑斑的大砍刀，3代中的长柄锤，以及全系列中对抗僵尸护士有奇效的钢管，它们都是使用起来极不干脆而且会给对手带来巨大痛苦的武器，有着极为残酷的魅力。对了，还有玩家每次都对着已经倒地的怪物补上的那么几脚。人与人之间相搏的器具可以是锋利的刀刃或者依靠火药而爆炸的弹丸，而从其残忍的本质来说，又比动物之间的互相噬咬高明多少？可以说《寂静岭》的武器设计是整个游戏中尤为阴暗而且暗藏寓意的部分。尤其讽刺的是，玩家在“《寂静岭》系列”中都容易沉迷于对着怪物的尸体不断踢击这一发泄性极强的行为，当然敌人是怪物这一点能够减轻我们的道德负罪感（然而《寂静岭3》中的怪物并非真正的怪物，也不是《寂静岭2》中设定的幻影，本文的下一部分会详谈这一点）。我不由得联想到某个号称全世界狂销800万并且有着极大自由度的游戏，其中玩家踢踹的对象则是游戏中任何一个可见的行人——游戏终于慢慢地像商业电影一样卸下了文化制品的道德责任……

跑题，打住。

《寂静岭3》的谜题继承了以往的风格，总的数量不多，但是有的谜题往往设置一些有误导性的线索，让人相当抓头。或许是由于本作越来越偏向于欧美市场的原因，相当一部分的谜题都设计成有一些基础的西方文化知识才能解答，例如在HARD难度下的第一个谜题，便要求玩家对莎翁最著名的四大悲剧以及《罗密欧与朱丽叶》的剧情要有基本的了解。当然，这方面我就不透露更多了。我只想说《寂静岭3》的谜题一如既往地精妙，如果你处处依赖攻略来解题，不如不碰这个游戏。

● 噩梦核心

有必要了解这样一个事实：《寂静岭3》才是和系列初作真正一脉相承的续作。“《寂静岭》系列”的初作是一个关于邪教、拯救和被拯救的单纯故事；第二作则是一部工于人物心理刻画的深层次游戏；而《寂静岭3》的剧情发生在初作的十七年以后，是第一个噩梦的延续。我们都知道在系列初作的Ending中，男主角Harry抱回了一个转生的女婴，而这一切实际上只是第三作故事的开端而已。当然这不大可能是制作者最初的企划，有的玩家可能会就这一点指责“《寂静岭3》的剧情不过是由于制作者思维枯竭而在第一作的基础上生搬硬套”，但是事实上却是：本作的剧情和初作达到了相辅相成、有机衔接的和谐，这使得“寂静岭”这一游戏舞台空前地立体化了，它作为一个神秘至极的是非之地已经影响到了生活在它的边界之外的人们。作为玩家，会第一次产生“寂静岭发生了这么多曲折的事，就像它真正存在一样”的感觉，这足以证明“《寂静岭》系列”在给玩家提供幻想乐趣这一方面上达到了新的高度，而有如此成就的游戏的确是凤毛麟角。

由于我的英文和理解力水平有限，因此对《寂静岭3》的剧情我仍然有许多不敢断言的地方；此外也为确保不会有朋友在读了这篇文章以后在玩本作的时候彻底失去体会悬念的乐趣，我并不会提供太多的线索。《寂静岭3》的一切便是围绕女主角Heather的真正身分而展开的。在游戏进行过程中她曾被数次改变称呼：Heather、Alessa，还有——Sheryl——什么？你不知道我最后强调这个名字是什么意思？那就快拿出已经压箱底的PS，掸去上

面层积的灰尘，开始复习吧（不要担心，只要花几分钟的时间让你回想起这个名字的含义就够了）……

故事的开端发生在寂静岭的邻镇。我们的女主角Heather本来只是去市中心购物而已，但是却并非意外地遇上了一个叫Claudia的神秘女人和一连串不可思议的恐怖事件。当她千辛万苦地回到家之后，却遭受了突如其来的巨大变故（这是游戏的中段，至此《寂静岭3》和第一作之间的承继关系已经表露无疑）。为了了解自己真正的身世以及与Claudia做个了断，她在老侦探Douglas的陪同下来到了寂静岭。然而此后Heather了解到的事实更是超乎她所能想象的复杂……

说到底，这仍然是一个宗教气息浓厚的故事。Claudia对心目中的神那种疯狂的虔诚，对自己所行的道路所抱持的绝对信念；疯狂的神父Vincent与Claudia之间产生的分歧和争论和他本人难以摆脱的世俗气（他的一句台词：“我用自己的力量建造了这个地方，而那力量就是金钱。”），还有Heather倾听一个妇女（或许这个妇女并不存在）忏悔的场景，在许多描述中世纪宗教和邪教的文艺作品中都是很常见的。不过作为一个游戏，我们并不要求《寂静岭3》在这方面能有多少突破性的描述。我们真正需要注意的是以下事实：游戏中Heather第一次遇见Claudia的时候，Claudia便对她说，“要用染满鲜血的双手打开通往永恒乐园的路。”自此以后Heather便在与无数可怖怪物的搏斗中求生，的确是“双手染满了鲜血”，她深深相信这不过是自己的自卫行为而已。但是到了后来，Vincent对Heather说了这样一句话：“他们在你眼中看起来像是怪物吗？”听到这句话的时候，Heather不由得惊叫了一声，而游戏外的我也打了一个冷颤。从面对最终BOSS之前的一段剧情我们可以知道，Claudia眼中的“神”的胚胎一直寄宿在Heather的体内，如果玩家操纵Heather攻击Claudia，则会面临Heather最终变异成“神”的可怕结局。联系以上线索，可以得出这样一个结论：Heather在长途跋涉的过程中杀死的无数怪物，其实都是普通的人类和生物而已；但由于她体内“神”的胚胎的作用，在她眼中，这些平常的生物都异化成了可怖的怪物而被她所杀（“神的手是染满鲜血的”）。如果最后杀死了在她眼中还是人类状态的Claudia，则象征着她的人性被体内邪神完全同化，她本人则成为“神”最终的寄宿体。这是现存所有游戏中最残酷的剧情设定之一：你以为自己是最无辜的受害者，而事实上你与所有罪恶的根源都脱不开联系，对自己所犯下的罪责也毫不知情。

但是事情总要有个结局。我们是玩家，需要一个理由让自己相信我们所做的事情是正确的。所以就有了一件父亲的遗物，它把身处毁灭边缘的Heather从悬崖边救了回来。再然后就是Heather与Douglas之间的最终冰释，事情完结之后，Heather已经可以轻松地点弄点恶作剧，吓吓这个有点顽固，有点可怜而又让人尊敬的老头子。当最终画面定格在一片美丽的晚霞和Heather的背影的时候，改编自初作的旋律配上沉静感人的演唱的片尾曲“Hometown”渐渐响起，你会知道自己所等待的就是享受这一刻。

感谢上天赐我一个噩梦——感谢上天让这个噩

梦有了温暖的结局。

（P.S. 直到完成这篇文章，我还不知道这个游戏是否还会有其他的Ending。但无论如何，我确信目前我所知的这个Ending，正是我心中所需要的那一个。）

● 噩梦未来

直说吧，我相当害怕“《寂静岭》系列”以后不会再出续作（本作可能会推出的资料篇不在讨论之列），当然这很大程度上和我无法想象出续作会是什么形态有密切的关系。本作中游戏进展到寂静岭之后的城市地图和医院地图基本上与第二作是一致的，如前所述这样的做法使“寂静岭”这一地点的形象得以立体化，但是这不会永远都是一个聪明的做法——玩家需要改变来刺激他们的神经。而本系列的系统也面临同样的处境。还有一个最重要的问题——就好像《生化危机》的剧情不能永远发生在Raccoon City，《寂静岭》作为一个单独的地名，其吸引力能延续多久？

我相信本作的销量应该还是有保证的，续作的开发应该不成问题。或者说我应该开始期待PS3？无论如何，如果“《寂静岭》系列”不再出真正的续作，那对我来说是一件最遗憾的事。

最近看了《MGS3》的宣传动画，减轻了我在这方面的疑虑与不安。要知道，游戏制作者们总是能找到新的方法去吸引你的注意力。

● 附录

好了，现在让我们来八卦一下，放轻松吧。

★稍有西方电影常识的朋友都听说过经典恐怖电影《沉默的羔羊》的大名。首先，这部电影和《寂静岭》的名字中都一个词义相近的词：“silence和Silent”。恩，或许这只是一个微不足道的巧合。但是还有一个重要的事实：《寂静岭2》美版（还是欧版？我无法辨认这两个版本）封套的背面有一句宣传语：“The Silence is Broken”，而这和《沉默的羔羊》第二部《Hannibal》的中心宣传语是同一句话，一个词都不差。什么？你还没有想到《寂静岭3》与《沉默的羔羊》前传《Red Dragon》之间的神秘联系？——对不起，其实我也没有想到。

★Heather略显凌乱的短发使得她看起来像是一个酷酷的不良少女（穿上爆机以后追加的新服装就更像了）。但事实上KONAMI的美工在设计这个角色时，首要考虑到的是由于本作背景复杂，同屏怪物数增加，如果再给女主角设计飘逸的长发，则会造成多边形技术处理上的麻烦。但实际效果图出来以后，这样的发型相当符合Heather坚强而略带攻击性的个性。唔，无论原因如何，反正我喜欢短发。

★我的一个朋友在观看《寂静岭3》的过场动画中发现一个惊人的事实：“《寂静岭》里面的女性角色嘴巴都很大！”



叫座的理由

文：Yuguang

感觉最近叫好不叫座的的游戏越来越多了，给我印象最深的有ENIX的《星之海洋3》、SEGA的《忍》和SCE的《暗黑编年史》。此三作品品质上乘，可惜销量相加都不够100万套。回顾2002年游戏业，虽然GBA、PS2依然高歌猛进，但突破百万的游戏却只有区区5款而已，这的确证明了游戏越来越不好卖的说法，也难怪SQUARE和ENIX会急着“结婚”。但据我观察，有几类游戏，他们似乎不大受市场制约，在软件业不景气的今天依然卖的挺好：

一 人气·旺

典型实例：《FFX》：274万套；《DQ VII》：410万套；《马里奥聚会4》：76万套

在看过《FFX-2》首日120万的成绩之后，我不打算为《FF XII》或《DQ VIII》担心了。之所谓“国民级游戏”就是这个道理：像SONY品牌效应一样，人们买他之前从来不考虑品质究竟如何，甚至连画面都不看一眼。“只要是《FF》、只要是《DQ》，买回家肯定没错！”这就是大众的心态，再加上他们长期以来“笼络”着广泛的年龄层，就难怪PS版《DQ IV》都过百万了。不过一个系列能出到十几代也绝非混的，他们确实有相当的素质，像“《马里奥》系列”就以其超人的游戏性使自己长期立于不败之地，也让几乎全世界的人都认识了这位不断奔跑的大叔。虽然今次《阳光马里奥》打破了“只要是《马里奥》就一定过百万”的神话，但也与GC的销量脱不开身，马里奥的人气不会因此打折。所以说“大作系列”的热销固然有其大人气的因素，但本身的优良品质也绝不容忽视！

二 动作·爽

典型实例：《真·三国无双3》：101万套；《鬼武者2》：100万套；《鬼泣》：61万套

在家不能老玩RPG吧？玩累了咋办？为了缓解被BOSS虐的痛苦，我不得不《无双》一把：把锋利的刀剑挥向那弱智的小卒，一倒一大片，哈哈，爽就一个字！以上便是我玩《星海3》之后所做的事。其实这类游戏之所以热销，除了能让玩家发泄郁闷心情外还有一个原因：方便、利索。玩家可以随时拿出来爽一把，爽够了就关，根本不用担心下次忘了剧情。在生活节奏不断加快的今天，这种游戏尤其符合人们需求，上班族没时间品味长篇RPG的内涵，更没时间安排复杂的战略部署，他们需要拿来就能玩，玩了就痛快的那类。以《鬼泣》为例：别的不会，不停地开枪总行吧？而这对要求不太高的人来说就已经够爽了。人们操纵着这些“超人”痛快地过一把当英雄的瘾便是此类游戏的精髓。即便在RPG当道的今天，作为始祖的动作游戏依然长盛不衰，像“《真·三国无双》系列”的迅速窜红就反映出人们对这种直接的，畅快淋漓的游戏的渴望。

三 动漫·改

典型实例：《王国之心》：82万套；《龙珠Z》：53万套

别看销量不多，若是全球的话就不知翻多少倍了。买这类游戏的玩家多半是漫画或动画迷，也有为收集动漫相关物品不懈努力的狂人，由此看出此类游戏的销量应和所对应的动漫作品销量成正比，所以一定要够流行，够大牌！了解《龙珠》的朋友都知道，鸟山明在日本，甚至世界上的名气都不是一般漫画家可以比拟的，而这部《龙珠》更像教科书一样流传于世，至今还在美国与《口袋妖怪》不分上下。这种情况导致的结果就是《龙珠Z》的大卖特卖，而间接的由于人设沾光的也有，譬如“《DQ》系列”。然后是迪士尼的动画作品，他们家喻户晓，而且已经超越了动画范畴，在我看来叫他们童话更贴切。可以肯定若把他们改编为游戏不热销才怪。所以SQUARE要把《王国之心》系列化的决定乃明智之举。游戏与动漫向来不分家，几乎所有动漫作品都曾被改成游戏，而像《口袋》之类的“反串”角色也不少。最近，《生化》和《FF》等大牌更是进军电影市场，这就是游戏与动漫的相辅相成，共同进步。

四 竞技·广

典型实例：《GT3》：165万套；《大众高尔夫3》：87万套；《WE6》：109万套

这没辙，体育爱好者太多了！但玩家没那种健将的体魄，更没条件老打高尔夫球，怎么办？游戏是最好的解决途径。游戏中，你既可以充当球队教练来制定个性的战术，又可以操纵大牌明星跑来跑去；既可以让自己喜欢的队伍夺冠，又可以把自己编成最棒的运动员；既可以花钱进体育场，又可以在家里

举办属于自己的世界杯。这其中的乐趣只有玩了才知道。游戏方面，真实与否便成了人们最关心的话题，谁都想玩到现场直播般的游戏，所以一款体育游戏若能做到尽可能真实就一定会受到青睐，例如驾驶感最真的《GT》以及“脚感”最佳的《WE》就当之无愧地成了该类游戏的王牌。而不真实的游戏中也并不乏成功之作，像《山脊》、《疯狂出租车》以及《FIFA》等系列都有很多拥护者，只是远不及前者罢了。总之，追求真实的竞技类游戏永远不会从排行榜上消失！

五 画面·绚

典型实例：《FFX-2》：183万套；《宿命传说2》：83万套；《王国之心》：82万套

先分析《FFX》的销量：全球500万，就是说只有十分之一的PS2玩家买了他，这说明大多数玩家还不了解《最终幻想》，因为他们是Light user，平时不了解游戏业动向，也不懂什么游戏好玩。当这些玩家走进专卖店时，视觉冲击将成为他们购买游戏最直接的“动机”。他们买《王国之心》，因为画面色彩鲜艳；他们买《宿命传说2》，因为战斗眼花缭乱；他们买《FFX-2》，因为开场那段美妙绝伦的MTV能锁住每个人的视线。在没有其他衡量标准时，玩家当然是谁“漂亮”就买谁。所以，即便是在强调“游戏性回归”的今天仍要注意画面表现力，因为抓到最广泛玩家层的游戏才能热销，而“让人眼前一亮”的画面就是吸引这些“超业余玩家”眼球的最佳利器！像《忍》之所以不被大众认同就与其画面整体偏暗有关。

六 核心·固

典型实例：《第二次机器人大战α》：41万套；《生化危机0》：33万套；《VF4》：52万套

这类游戏销量不高，却很稳定，就是这稳定的销量维持着该系列不断生存下去，我叫他们“核心游戏”。“核心游戏”有着相对固定的FANS群，新作一出，几乎所有FANS都会毫不犹豫地掏腰包，而不是FANS的人也基本不介入，这便是其稳定销量的来源。但或许是出于害怕风险，他们的制作商往往“不求上进”，新作中除画面外几乎拿不出好的改革方案。这样既无法吸引新玩家成为FANS，又会让老玩家厌倦。如此一来，新作的销量便不断走低。像《机战》和《生化》都曾有过百万的辉煌，如今却成绩平平。他们需要一次大变革，利用变革使系列作重新活力四射！真心希望这类厂商能给玩家一份惊喜，让玩家在新作中能体会到应有的新鲜感，不然被埋没是早晚的事。

七 角色·靓

典型实例：《DOAX》11万套；《真·三国无双3》：101万套；《口袋妖怪红宝石》：201万套

说到角色不能不提《DOAX》，她11万的销量可是近三分之一的Xbox玩家！从比例可以看出她非常受宠，也反映出这种游戏将很有市场。至于大家购买的动机嘛……当然，“脱裤魔”也不敢直说啦，挂羊头卖狗肉，口口声声以排球为卖点，实则泳装秀。玩这游戏时你绝看不出这些姑娘“曾是”格斗高手，更想不到她们背负的沉重背景。最可笑的是剧情，看过的玩家一定会笑掉大牙。很明显此游戏的卖点就是近乎完美的女角，虽有争议，但我不得不佩服TECMO的大胆和对市场需求的正确把握，毕竟卖得好最重要。相对应的“《真·三国无双》系列”男性人设也相当出色，其配合三国经典故事塑造出一批相貌各异、性格全面的角色，几乎每位玩家都能从中选出自己欣赏的类型，也对为数不多的女性玩家有极大吸引力。第三则是孩子们喜欢的“可爱”类型，代表就是《口袋》中那几百种妖怪，叫他们妖怪实不忍心，因为以皮卡丘为首的很大一批都很可爱，各有各的性格，再配合独特的必杀技和任天堂精心设计的剧情，《口袋妖怪》就成了不能不“火”的游戏。人设的重要性由此立现！

八 品质·高

典型实例：《MGS2》：80万套；《塞尔达传说 风之杖》：63万套

这一类才是真正的大作，他们依靠的是真正的实力，属于那种在各方面都相当出色的作品。作为玩家没有理由拒绝他们，否则会终身遗憾。人们常说“金子总会发光”，好东西就是这样，若一款游戏的素质已达到一定境界，就根本不用那些多余的宣传，其自身的优秀品质就是最好的广告！只是随着游戏数量与日俱增，能真正玩透并体会到游戏精髓的Hardcore玩家越来越少了。

以上便是我总结的八条叫座理由，原则是主谈符合我国玩家口味的日本市场。虽然我们还没有正规的游戏产业，但借鉴与学习还是很必要的。分析他国历史与经验会为我国游戏业发展打下良好基础！通过总结，我发现制作游戏也要“以人为本”，一切从玩家需要出发，想想究竟什么才能吸引玩家，再以确定的目标配合认真负责的态度完成作品，我想这样的游戏才会叫座吧。如果所有的游戏厂商都能以此认真的态度对待玩家，我相信游戏业新的春天不日将会到来！

精彩内容导视

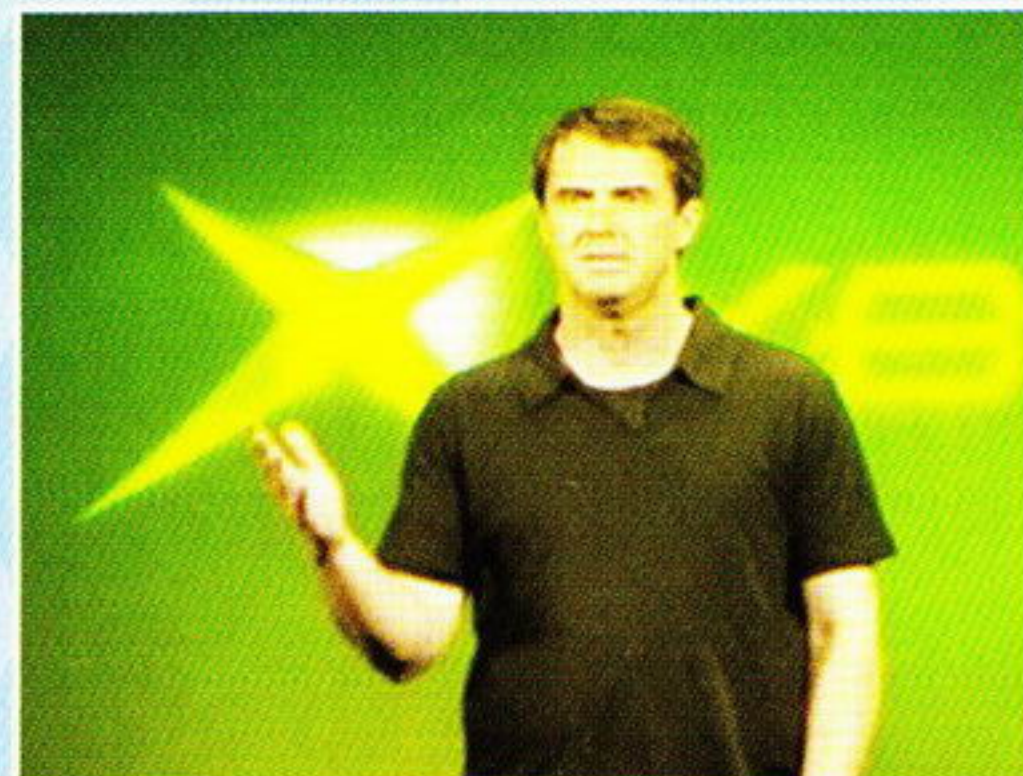
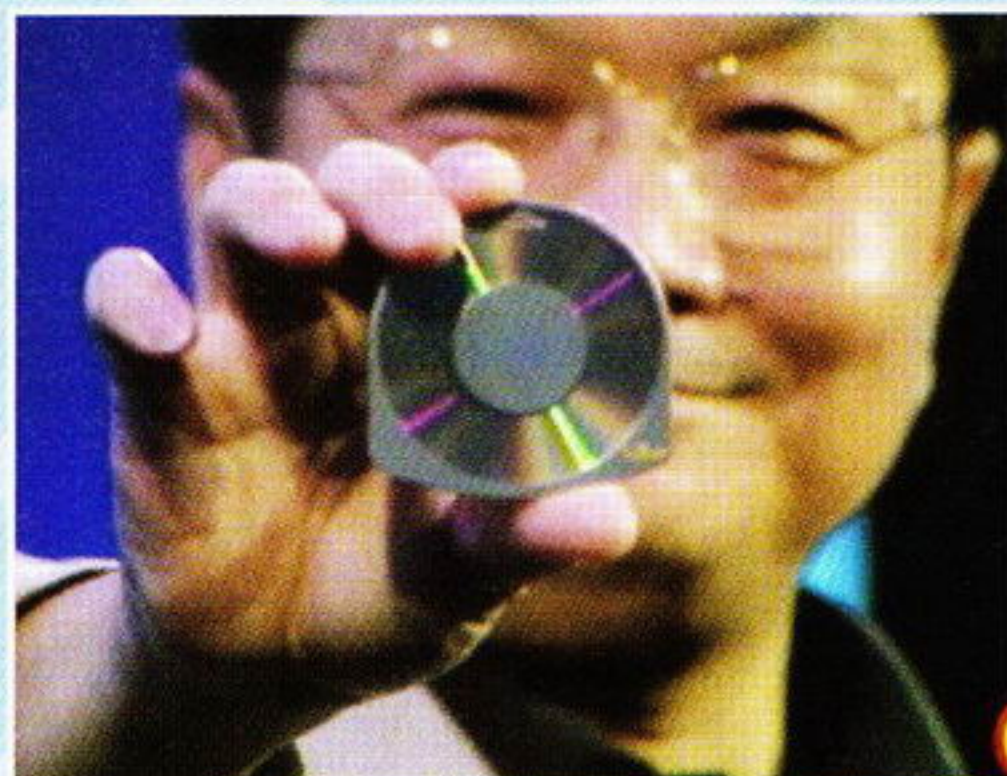
VCD 使用说明

本光盘内的影像格式为VCD2.0, 可用VCD播放机以及电脑的相关播放软件播放; 主菜单出现后可通过按遥控器上的相应按键选择自己想看的栏目; 在影像的播放中按返回(RETURN)键可回到菜单画面。

WELCOME TO THE SHOW!



NGC独占的《生化危机4》的开发工作进行得非常顺利!

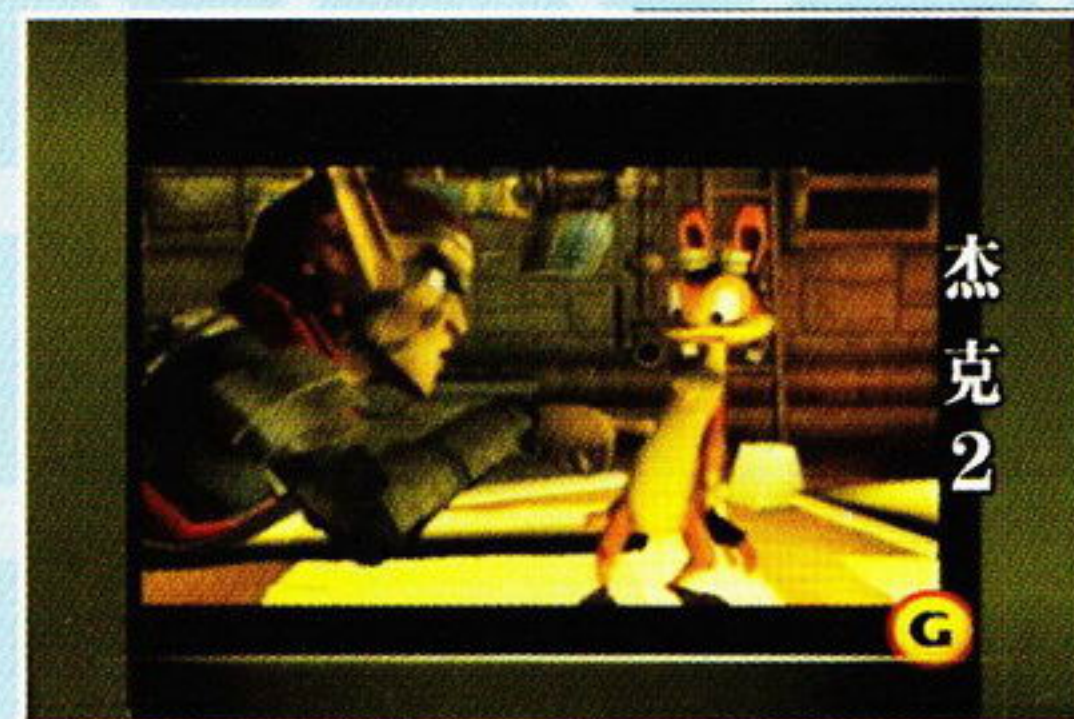
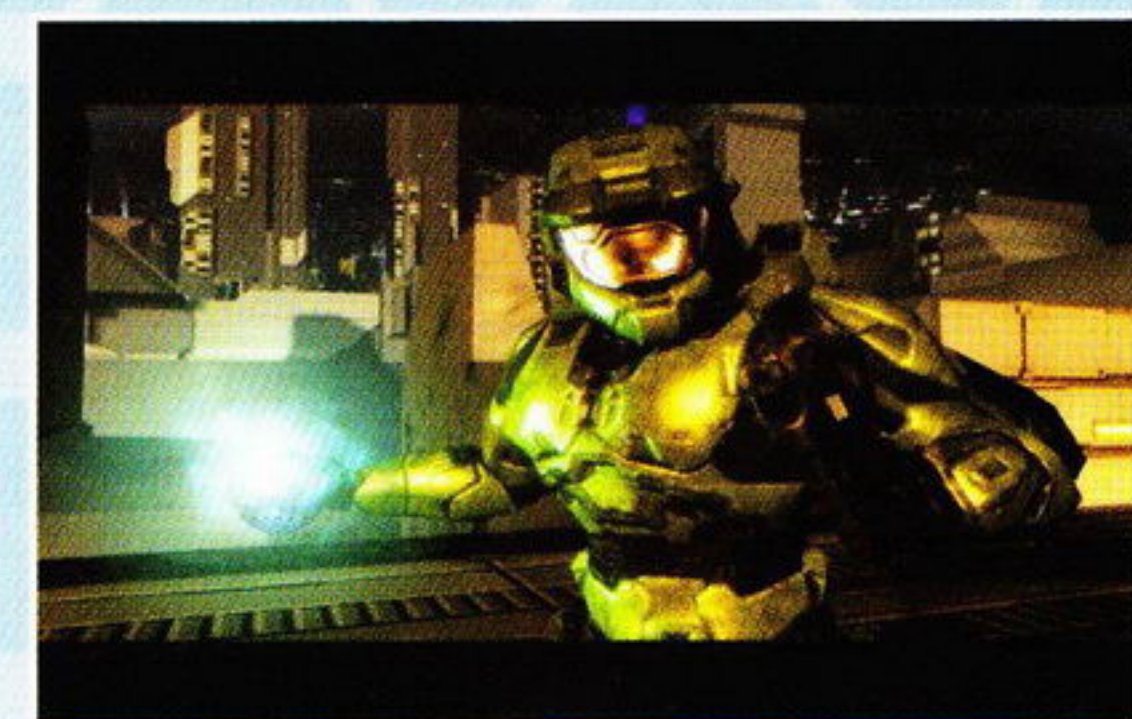
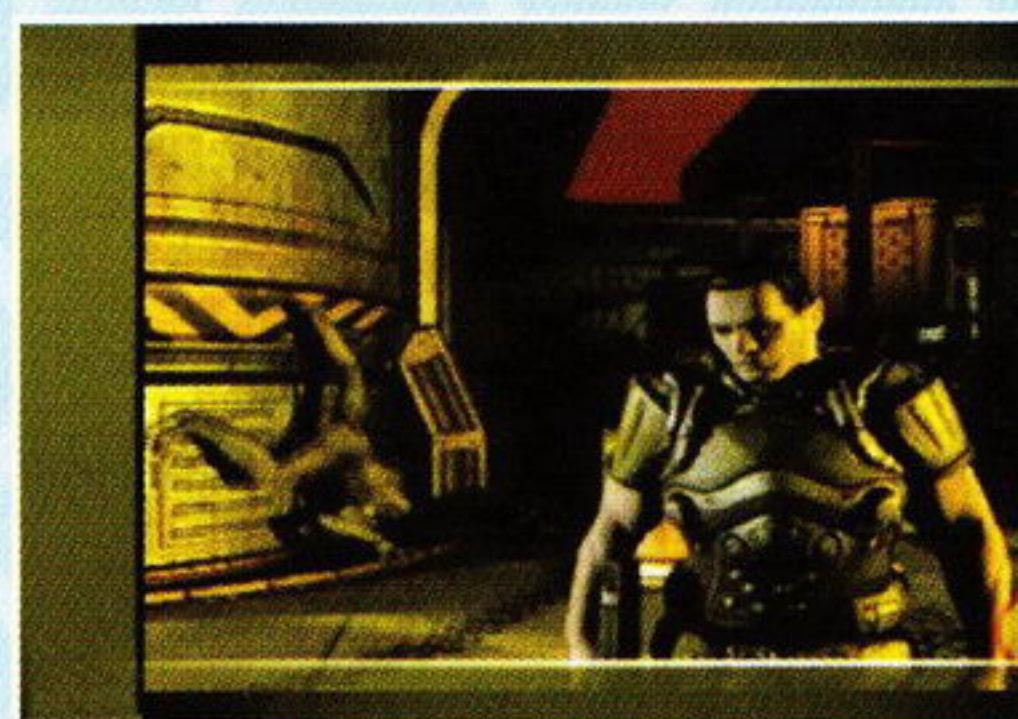


目前应用了EYE TOY的游戏已经开发了11款!

SCEA、任天堂、微软三大硬件商E3新闻发布会精彩集锦! 让你彻底领略游戏界风云人物的夺目风采!



《山脊赛车 进化》CG + 实际游戏的REPLAY画面; 李连杰亲自参演的动作游戏《荣誉之战》影像公开!



为你逐一细说三大主观视点射击游戏《毁灭战士3》、《半条命2》、《光环2》的吸引人之处!



《宇宙巡航机》系列最新作超绝精彩影像公开! 夏季GBA大作《新约圣剑传说》最新影像公开!



读编往来

WELCOME

☆《游戏·人》第三辑如期上市！关注它的朋友可不要错过啦！（邮购信 局面。原来玩《VR战士4 EVO》的GOUKI和胜负师也不时跑来玩上两把，以示支持。现在FTG已经开始走下坡路了，所有喜欢玩FTG的玩家都应该团结起来，为恢复FTG往日的雄风而努力啊！

☆一场E3展下来，编辑部里最快乐的人应该就是GOUKI了，仔细一数：两个《MGS》，两个《生化》，两个《鬼武者》，还不算上即将发售的《WE7》就有6个了。最失落的大概是星夜了，喜欢RPG和SLG的他是一无所获。不过这也难怪，毕竟在E3展上出现的肯定是老美喜欢的东西。

☆随着沙罗的到来，编辑部又掀起了《灵魂能力II》的对战热潮，从而结束了编辑部内《VR战士4 EVO》一家独大的



☆暑假即将来临，我们将迎来一个小小的高潮。仔细一数，即将发售的游戏还真不少，虽然没啥惊天动地的大作，但绝对比去年暑假丰富多了。而且一些传闻中的大作也该出来和大家见过面了，特别是《最终幻想XII》——无限期待中！

☆最后送给大家一张《樱大战》COSPLAY图，希望大家喜欢。

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

各位编辑好，今天我写信只想问一个问题，而且请众小编务必解答。

UCG 每半个月就出一期，每期一百多页，几十篇文章要写要改，要花去多少时间？新游戏层出不穷，每个月都有新作登场，作为游戏杂志的编辑没有理由不在第一时间玩透游戏，可是要把这么多游戏玩透还要写攻略，这又要占去多少时间？

那么，你们还有没有休息时间呢，还有没有时间进行私人活动呢？我很想知道你们究竟是怎么安排时间的，一天24小时你们究竟是怎么过的。不如做个特辑专门介绍编辑部的日常生活（聘请泰坦和LIKY作摄像师），好让我们这些油炒饭了解一下小编们究竟是如何度过每一天的，好吗？

虽说“努力工作拼命玩”是千古不变的治国真理，但身体是游戏的本钱，各位小编一定要保重啊，尤其是在这个非常时期，注意休息注意保养还是很有必要的。

answer

提这个问题的人从来就有，不光是你一个。很多读者总是拿自己的情况和小编比，所以得出了众小编都是超人的结论。殊不知众小编每天的工作就是玩游戏，而无需考虑其他的事情，所以时间还是很充裕的。而且现在UCG有13位小编，每位小编都有自己的特长，大家各司其职，彼此间配合得亲密无间，所以能够每期按时完成工作。不过有时候某些新游戏的发售日临近截稿日，但为了让读者能够在第一时间看到想要的攻略，加班加点当然是在所难免的。

本人是一名意拳和格斗游戏的爱好者，对各种格斗技我都不会轻易放过。我想提一条建议，就是能不能推出一期真超绝酷无敌之劲爽的格斗游戏专辑。好的格斗游戏视觉冲击力很强，我注意过贵刊近6期的推出的VCD，介绍格斗游戏的很少，有的话也是《VR战士》居多。我很喜欢结城晶战斗时的样子，有一种说不出的亲切感，也很想看看在游戏比赛中别人是怎么用他的。

《死或生》这款游戏好像已经被忽略了，近6期的VCD中都没有看到有关它的介绍哦。夸张的动作加上华丽的画面效果，我觉得这是一款格斗游戏中不可缺少的。还有接近于真实的对战，就像那个使用中国内家拳的老大爷，他把人打飞出去时我就觉得很真实。我就曾经被我师父一拳打飞出去将近九米远！（我师父练意拳已经30年了。）我希望能够多一些《死或生》的对战场面，因为它的视觉冲击力实在是太强了。

啊，还有一件事。本期的UCG多了两位小编，怎么没有他们的头像啊？会不会是要给大家一个惊喜，故意作一些保留？从名字上我比较喜欢猫太君，谁让我喜欢猫呢。呵呵，我家里有15只猫。

最后说一句，我要是向画廊投稿，还请众小编们不要笑话我。

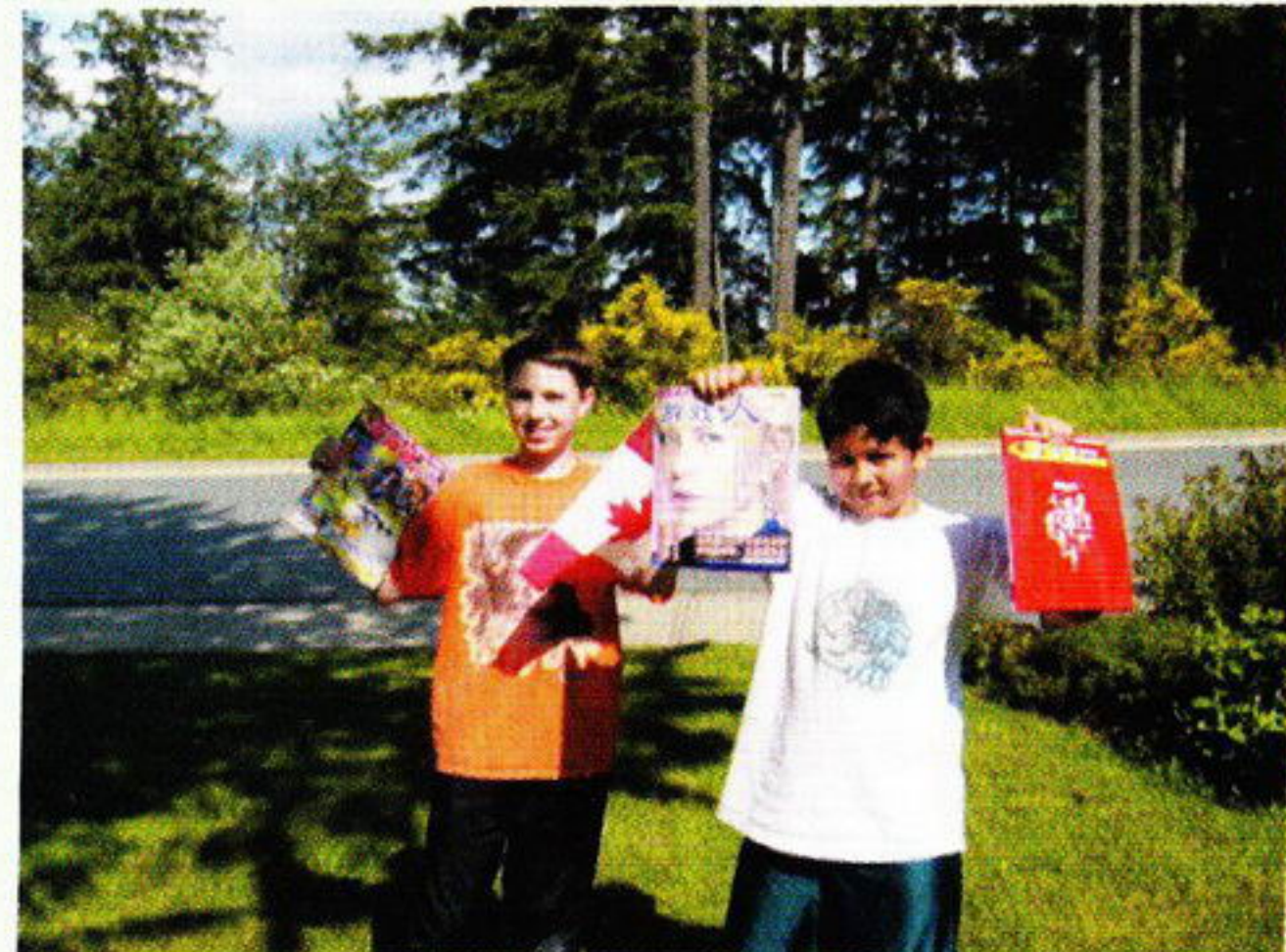
北京我俊美

一拳打出去九米远？以意拳的特点来说，你应该是刚一碰到师傅就被震飞了。意拳实在是中华拳术的精华啊。《死或生》里那位老大爷用的是心意六合拳。在游戏中看到中国武术实在是一件很平常的事情，《VR战士》之父铃木裕就曾到中国研究八极拳，而NAMCO的《灵魂能力》曾请中国武术冠军李天媛老师担任过游戏中的动作捕捉演员。但是意拳不讲套路招式，在游戏中看到意拳高手估计是不可能了。

说到那两位新小编，他们还没有头像是因为还没有画好啊。不过这一期猫太的已经画好了。而且阿修罗也画了一个猫太，大家也会有机会看到的。



上次为大家介绍的那位远在加拿大的油炒饭二愣子，这次又来信啦！这次他带来的是一些加拿大游戏杂志的照片，看上去确实和我们的《游戏机实用技术》大不同啊大不同。另外他还附来了一张很特别的图。这两位加拿大小朋友还谈不上是油炒饭，而高深的中文也确实让他们读起来很头疼。他们最喜欢看的就是第73、74期合刊，因为上面有一个2002年游戏大盘点，他们可以根据上面的★数来了解每款游戏在中国玩家心目中的地位。他们最不理解的就是《GTA3》的推荐度只有一颗★，因为他们觉得这个游戏很好玩。这，也许就是文化的差异吧！



大连闫巍: UCG老早就接触了,但那时学习忙,自己身上又没多少钱,一度冷落过它很久,今年的UCG我都有买,因为我是游戏迷,喜欢“游戏机”。本人倒不是什么高打,记忆犹新的就是儿时曾《魂斗罗》通关没废1人还加了7个人。这也就是我打游戏这么多年最大的成就了吧。以后就是什么游戏都玩,也都接触,但都不是很精。但我认为游戏迷是不分成就高低的,只要有真心的热爱就足矣。对于各种杂志的回函卡之类的我也填过,也曾期望得到什么意外的惊喜,但往往……至今家里还有两个《电脑爱好者》的纪念信封,还当成宝贝似的珍藏着呢。

端午节前,祝大家节日快乐。忙里偷闲吃个粽子,读者重要,身体更重要,别累坏了。

收到这封信是已是端午节后,端午节当天绝大多数小编都采用了最简单的庆祝方法——吃粽子。特别是星夜,叫了一天,直到深夜还没有吃上粽子,最后还是赶在第二天来临前买了一个吃掉,算是纪念了一下端午节,怀念了一下伟大的爱国主义诗人屈原。

北京范晔: 我个人偏好有新意的、容易被人冷落的游戏,像上次合刊回顾2002里介绍的《涂鸦王国》和这期的《我的画本》,严重感谢编辑诸君的推荐。我理解UCG要面对广大的读者群,主要篇幅还得放在一些人气“大作”、续作上,但还是希望能不断为异类们留出一席之地。先谢过了。

看得出来你是一位很有心的读者。由于这两个月没有什么大作,我们加大了对这种二线作品(也就是你说的“有新意的、容易被人冷落的游戏”)的报道力度,但绝对不是充页数。其实这种小游戏虽然知名度不高,制作成本也不能和那些大作比,但绝对有一玩的价值。像《侍》、《魔界战记》、《混沌时代III》这些游戏都是相当不错的游戏。事实上越到这种大作匮乏的季节,越能体现出这种小游戏的价值。希望大家多支持一下。

大家的UCG辞典又可以加上一条了:BOSS=Bioastronautical Orbiting Space Station(宇宙生物轨道空间站)。厉害吧?原来BOSS都是外星人来着,难怪专克我们这些玩家。感谢深圳朱灵玩友提供。

佚名:《游戏·人》第二辑的“小编与上帝”栏目里有这样的句子:“很多很多的历史才沉积为一点点习惯,很多很多的习惯才沉积为一点点的文化”,我再补充一句:“文化传播影响我们方方面面的行为,方方面面的行为构成我们的习惯,共同的习惯形成了一种意识,新意识的产生推动了文化的升华”。焦兄说的两句话都很对,但似乎误以为《游戏·人》的宗旨是制造文化,而不是传播文化。有些东西偏偏是越分享越多,越保留越少。

其实有一个建议,有个栏目我认为有搞头,收视率一定不会底,那就是……呃……一个类似于鸡蛋挑骨头的栏目。关于这个我有一些话要说,这个栏目当然不会不反映游人心声,所以一定有人回应,而它可能造成的共鸣度一定不会不高,可以写的内容太多,曾经被哪款3D游戏的画面毒害,而三天吃不下饭;曾几何时在哪个RPG迷宫里转了两个星期还是找不着北;某个罪恶的设定总是让我XXX等等。这是每个玩家都曾有过的一种黑色的情感,但这决不是单纯搞恶的栏目,相信来源会很广大的,当然优秀文章的出现几率也不会

低,而且小编们不需费多大劲,只要把好关就好了。

我个人对于这个栏目很有信心,国内玩家并不是不多,他们对游戏有着各种各样的情感,但笼统来说就两种,喜欢&憎恶。不过人总是这样,对喜欢的东西总是莫名其妙的喜欢,说不出个所以然来,而不喜欢的话,就显得比较明了和直接了。

你对国内玩家的心态分析得非常准确(大家如果不服气的话可以静下心来想想自己的爱憎观),加的那句话也很有意思。你提议的栏目的确是我们没有想过的,目前暂时还没有这方面的计划。当然各位玩家如果很有心得的话可以投稿,如果确实如你预计的那样有很多的话,我们会考虑在杂志或《游戏·人》开这样一个栏目。

南京陈钧: 在这期杂志中,我最高兴的就是邪魔天使主持的“邪魔院”,邪魔大人真是体恤我们玩友啊!一想到以后要是学会日语,玩游戏的MM上门求教时那个温柔体贴啊,我口水都流出来了……(幻想ing)

你倒是挺会幻想啊!不过学外语最关键的一点就是要天天练。像邪魔天使的日语已经相当不错了,但他每天都还要抽出不少时间学习日语。大家千万不要三天打鱼,两天晒网,否则必将一无所获。

南京孙照: 我认为可以开设一个简爱馆。玩家对游戏的喜爱没什么太多的理由,很简单。所以本馆中可收录一位玩家对游戏的简爱之语,如:“游戏是穷人的蛋糕”,“游戏非一人之天下,乃天下人之天下也”……

初看还以为是《简·爱》也出了游戏,后来一看才知道不是。其实每期“读编往来”中的留言簿就有些类似这种形式,不过先不论开设这样一个栏目是否有用,光冲这个创意十足的名字就应该为你鼓掌了!

豹子皮·健美裤: 我在与几个新认识的朋友交谈时发现,这帮人玩PS也玩得不亦乐乎。我就悄悄地在柳州开展调查,看看PS游戏中人气最高的是哪个。最后的结果是《FF VII》比《FF VIII》少了一票,屈居第2,而与《FF VIII》并列第一的不是《DQ》,不是《传说》,竟是SCE的《龙骑士传说》,这可令我大吃一惊了。因为这个游戏并未在各大媒体上占过重要地位,最多只是表扬一句:CG制作超一流。可见我们这里的游戏观念与别处有很大区别。在我做调查时还有一个人问我是不是什么杂志社的……我在此代表我所调查过的众多游戏迷请你们做一期《龙骑士传说》的回顾攻略!拜托了!

首先要感谢你为我们进行义务调查。其实出现这种情况也是很正常的,过去我就在“读编往来”中讨论过因地域差异而导致的流行游戏不同的问题。个人感觉《龙骑士传说》这个游戏还是个挺不错的游戏,而我们的杂志在游戏刚推出的时候也做过攻略,至于是否进行经典回顾正在研究中。

宜昌徐春: 我很喜欢三国后期的羊祜,不知纱迦以为如何。

受当年金大侠的《神雕侠侣》影响(详见《神雕侠侣》第三十五回:三枚金针),有整整10年时间我都把这个“祜”字念成了“过”字,直到刚才我用两笔输入法打这个“祜”字时迟迟打不出,一查字典才知道原来应该念“沪”。感谢你这位“一字师”!说到羊祜么,因为出场时间太短,谈不上喜欢不喜欢,不过他和陆抗两人亦敌亦友的关系确实很令人肃然起敬啊!



时间: 某年某月某日

地点: 城郊

人物: 主编, 文编, 美编

事件: 野外烧烤活动

关键词: 畅谈人生, 美编MM, 烤玉米, 生活乐趣, 索尼数字摄像机, 佳能数字照相机, 杂志图片质量

正文: 略

关联事件一: 上次烤玉米是高三, 阴天, 我们几个同学旷课出来, 在玉米地里掰下农家田地里的玉米棒, 用树叉子支起来烤着吃。那段不见太阳的日子……

关联事件二: 打这些字的时候是2003年6月7日13时。下午学生们还要考试吧。从村庄里考出来的学生们, 别忘了临走前去野外烧烤玉米。进城之后会很忙, 可能今后都没有机会在家乡吃玉米了……

相片记录人: 泰坦

记录时间: 暂时保密

拍摄用相机: Canon Powershot S45

泰坦的工作室

为了使赠品花样翻新, 每一期我们都会想些新点子, 创造一些令读者耳目一新的赠品。但正所谓“众口难调”, 按照以往的经验, 并不是新颖的赠品就一定能获得好评。本着尽可能地以实用为原则, 我们希望看到读者对于赠品更好的意见。本期赠品是《真·三国无双2》的拼图, 拼好后的完整图片见下图。



留言板

哦！还有个好玩的事！我们同学管打街机叫摇枪！他一般叫我们去打街机都是叫“走，一起摇枪去！”有趣吧！

——lix4429

没事时我翻了一下以前的杂志，看前几期有一位读者自称武汉饭，纱迦又提起如果是扬州人的话不就是扬州饭了吗。我一想，那我是天津人，不就成了天津饭了吗？（旁白：那我就是孙悟空饭了？）

帅哥解释：你们其实都不知道，“孙悟空饭”的实际意义就是“SOON午饭”（旁人恍然大悟）。孙悟空当初给他儿子起这个名字的时候，其实是正要吃午饭了，所以忽有所感，之后却美其名曰纪念自己的爷爷。其实只要用肚脐眼都可以想到：怎么会有把自己的爷爷当成儿子纪念的？

——因怕被群殴而不敢署名的帅哥

卧龙诸葛与凤雏，齐心协力扶明主，励精图志把命补，哀哉天下未归蜀。一分归魏一分吴，还有一分才是蜀。要问此事为何故？唉，还不是缺了一

本《游戏机实用技术》。（话外音：说的是，玩SLG，没油细鸡哪行？）

——内蒙古呼和浩特 吕金洲

我的PS2在父母手中已经沦为半游戏半DVD机了……

——广州张勇

我们从刚开始主观上对某种游戏产生好感而喜欢上玩游戏，到一方面喜欢上游戏，同时又埋头研究游戏相关事物的行动，到我们真正热爱上游戏，热爱上游戏与我们的关系——游戏文化。

——Licky

由于非典的原因，学校对所有本科生进行封校措施，学生一律不能出校门，虽然报刊亭就在离校门100米处的地方，可是无论和校卫如何沟通都不敢越雷池半步。无奈，只好打电话找报刊亭的BOSS叫他送过来，好在此BOSS人很随和，好说话。即使摊位上只有他一人，他也会把报纸送到我手中，在这里，向这位好心的BOSS深深地鞠一个躬。

——西安董磊

小编&玩家应该这样吃

作者：铁杆油炒饭

我们玩家和小编们天天通宵，经我研究后发现了最适合我们的食谱。

一、胡萝卜

对于我们来说眼睛是最重要的，胡萝卜是护眼专用品，不可不食。大家都不想戴着眼镜玩吧！

二、鱼

如果要通宵，那中餐、晚餐都必须有鱼肉。鱼肉内有丰富的维生素B，有了大量的鱼肉做保证，通宵没问题。

三、维生素B

如果不喜欢吃鱼的话，就吃维生素B药片吧。最好把它和游戏机放在一起，玩前先服两粒，快去买吧！

俗话说，药补不如食补，建议大家还是多吃鱼肉，不要依靠药片。另外注意多运动，不要一天到晚都窝在家里。（某编语：一边玩GBA一边跑步，岂不是游戏运动两不误？）

各位《游戏机》的小编好！Julia可是贵刊的忠实读者，这么多年来一直看着这本杂志成长，真的非常喜欢！

本人2002年暑假腿上得了骨肿瘤，所以高三这一整年一直在家休息，现在正好一年了。虽然病得很重，但因为心态很棒，身体又好，又是化疗又是手术的日子到现在终于快要结束了。我放下双拐，又变成健康人了！

这一年感触最深的是没有什么比健康的心态更能抵抗病魔，没有什么比健康的身体对我们更为重要。而当我们消沉或陷入困境时，亲人和朋友永远会帮助你走出困境。每个人要在平时就懂得珍惜已经在手中的幸福。

我这一年因为养病，过上了不少人传说中的幸福生活——不停地玩，所以学习放下不少。但我想告诉每个想天天玩游戏的朋友，别以为每天只剩下玩游戏就是最美的，就像你们小编说的那些一样：

人生美好的东西多了。

不过受化疗折磨很长时间在家休息，当然也不能放过我的游戏机啦！虽然家里除了NGC都齐了，但我永远放不下的还是那台白色的老朋友——DC。《莎木》和《樱大战》，这就已经足够了。（附带说一句，我曾被D·S写过的《樱大战》攻略感动得在深夜久久不能释怀，在落樱时节感慨万千，真的谢谢他……我最喜欢的攻略就是这篇了！）

北京 Julia

作者本来是向我们投一篇研究文章，但信的开头一下子打动了我。个人非常敬佩Julia玩友的乐观精神，特别是在自己重病时还能保持良好的心态，这一点确实非常难得。Julia玩友从小就开始学钢琴、声乐和水粉画，这也许就是它能够自始至终保持平稳心态的原因吧！（弹钢琴的人玩格斗游戏应该很厉害吧？猜测中……）

游戏趣事

就在这前两天，我在一家商场闲逛，无意中发现了电子专柜。里面卖GB、GBC和一些国产货！我仔细看了一下，GB390元！GBC790元！我倒，这可是杀人的天价呀！于是我拿出我刚买的GBA SP给售货员看，我问：“您看这个游戏机值多少钱？”这个售货员拿着我的GBA SP看了又看，瞧了又瞧，说出惊人之语：“像这种游戏机，我在5年前就不玩了！你这台最高也就100元的价位！”我晕。有没有搞错？5年前？100元？接着他又对我说：“喂，你买这个吧（指GB），任天堂的游戏机，不错的！”又指了指GBC说：“这个更好，你买这个，还是彩色的呢！你的游戏机玩不了我这里的游戏卡的！因为你的卡小，我的卡大嘛！”我当场晕倒！于是我拿出我的GBA SP当场玩了他那儿的所有GB卡，他看了后半晌无语……

——西安 田鹏

下期预告

经典回顾

由末弥纯担当人设的光荣超经典 SLG

佣兵传 PS



专题报道

2003年夏季商战检阅



特稿：追梦

SQUARE 大传



下期赠品

最终幻想 X-2 精美挂件

更多精彩内容，尽在7月B!

Gamehal

LIKY

◆端午节那天大家都吃粽子了吗？是不是自己家里包的？LIKY虽然吃不到自己家人包的粽子，不过也和同事一起在外面吃了几个，味道还算不错。这个端午节总算没有亏待自己。

◆前几天和D·S去健身房学瑜伽，累得够呛。先前还一直以为瑜伽就是静坐吐息，修身养性。谁知道还有那么多难度极大的动作要做，经常要我们保持一个“痛苦”的姿势很长时



▲放在我电脑旁的兰草，充满生机。

间，我跟D·S时常相视苦笑，不过的确很锻炼人的柔韧性、耐性和意志。一个小时下来，我和D·S都弄得全身是汗。不知道以后练长了手脚会不会变长呢？达尔锡？（笑）

◆晚上洗完澡后喜欢在阳台上坐着吹会儿风，看着安静的城市夜景，紧绷的神经也会慢慢松弛下来，特别惬意。



泰坦

◆《游戏·人》第三辑终于如期推出，本次的20万字量有没有让你读得过瘾啊？我和胜负师等大家来信，呵呵……

◆拿到本期杂志时，相信一部分读者正在焦急等待着高分数的公布。有一位朋友在书写某高分分数选择系统中下面这段源代码时，不禁“潸然泪下”……

```
AddStudent.GetStudentFdMarks();
.....
if(i[union, ecent, StudentFdMarks]>
=PassMarks&&AddStudent.TestStudentNameID(StudentNameID)!=0)
{
ActTeam++;
AddStudent.Sendup(StudentNameID);
}
.....
```

想想看，一个三位的自然数，ushort类型的，就可以决定一个少年今后的命运，这个世界好奇妙啊！



D·S

◆选择在一个空闲的午后，把空调的温度开到最低，一口气欣赏完全13话的《Kanon》，发现眼泪已经打湿了抱枕，真是今年最深的一次感动……

◆休假的时候和编辑部里的大批人马去游泳，泡在水里的感觉真好啊！看来这种不出汗却相当消耗体力的运动果然最适合我了，呵呵。

◆最近收集了一套《棋魂》的Q版手办，将附送的迷你棋盘摆在中间，真的是非常棒的装饰品啊，但自我感觉还想仔细涂装一下，下期放图片给大家看吧。

◆连日的暴雨让脑子都好像进了水一样，加班的时候工作效率并不高，再加上又不喜欢用咖啡来振奋精神，个人感觉还是听一些振奋人心的音乐是最好的。



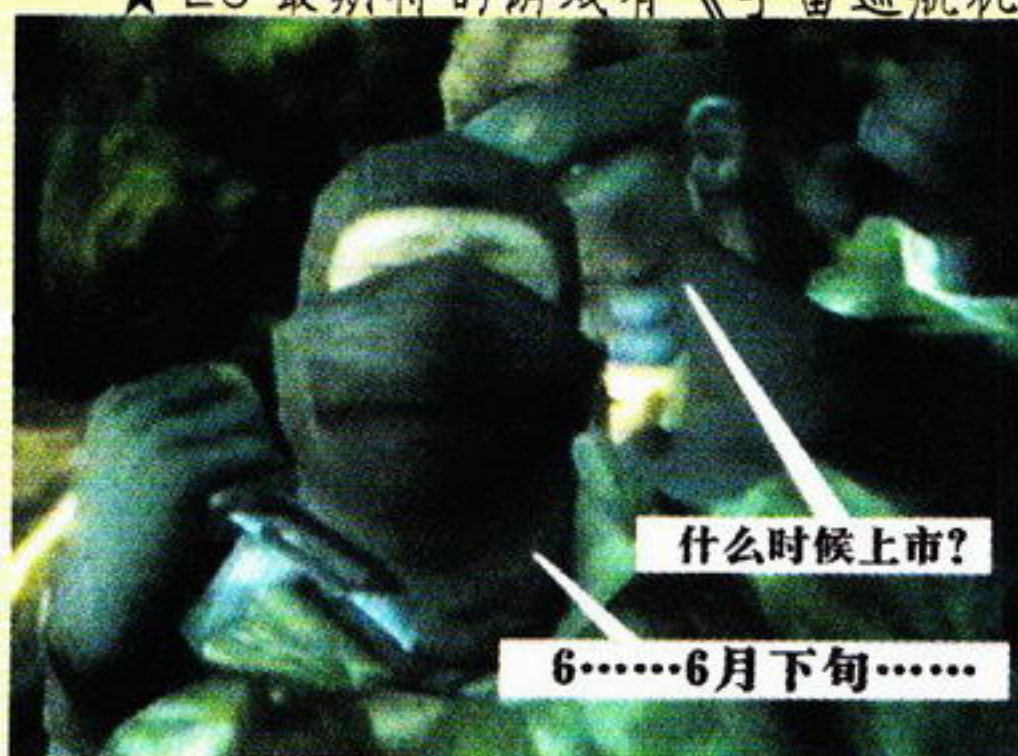
SOUL

★PSP……来自索尼的掌上游戏机终于公布了！掌机市场不再那么单调了。

★这次E3上最耐看的预告片当属《MGS 孪蛇》了，因为预告片中所包含的信息量太大了，滔滔不绝且含义深刻的台词、不断闪现的以NGC为首字母的关键词，再配上优良的剪辑，真是享受！看《MGS3》开头音乐响起的那段则让我有起鸡皮疙瘩的感觉——我每次看到那种令人激动的、超酷的东西就会这样，上次能让我这种感觉的是《MGS2》开场Snake跳下乔治·华盛顿桥时。

★E3最期待的游戏有《宇宙巡航机V》、《恶魔城》、

《MGS3》、《鬼武者3》、《生化危机4》、《洛克人X7》，似乎全部由KONAMI、CAPCOM独占了。说起来，今年E3公布的超级大作虽然也不少，但总体数量少于去年。



猫太

●考试中……这期帮不上忙了！郁闷中……

●面对人生最后的一次学校考试，我想对大家说一句话——千万不要作弊啊！

●由于连续两个星期的努力学习，连最近游戏界发生了什么事都不知道，回去要恶补（把最近的新闻全部看一遍，哇哈哈！）

●阿修罗帮猫太画了个かわいい非官方版小编形象，修改好之后给大家看看哦。



沙罗

终于有机会去一次传说中的海边了……感动！感谢上帝！

畅游在海中，也别有一番滋味。不过不幸遭到了“歼人”的暗算，浸在海中N秒钟……在痛苦挣扎着冲出水面时，终于对海有了一番新的认识——海，果然是咸的啊！

在充满了海滨芳香的夜空下，与同事们一起烧烤——这个月印象最深刻的事情——也让我回忆起了家乡的烧烤的美味……

初到新地，人生地不熟。在电话中母亲问起“一切可好？”我硬着头皮答曰：“由于自己享有的‘良牙MK5’的美誉，故来此近一个月时间内，活动范围不超过半径800~1000米……”

阿修罗

找到了DVD版本的《机甲战记 龙骑兵》，看着剧中的战斗，阿修罗想起了《机战A》中3位主角那恐怖的“恐怖的三重攻击”！^_^不过在看的时候总有人把主角若林健说成是《ZZ》里的捷多……

首先感谢各位读者对Gamehalo的配音化的支持，不过阿修罗要在这里要再次声明一点：上一期Gamehalo中进行E3报道的人并不是本人！

突然想起了大学时上的西方艺术史，于是找来了罗丹的《青铜时代》。它不像古希腊的大理石雕塑那样干净整齐，也不像现代派雕塑那样抽象。它是那么实在，人物的表情栩栩如生，仿佛刚从睡梦中醒过来。而青铜的质感使得它拥有了真人

一般的外观，怪不得有人质疑罗丹使用了活人来造模呢！

惊觉自己忙于工作已经很久没有静下心来来听京剧了……对于这种能够陶冶情操的国粹和民族文化，年轻人真的应该好好补习一下！（某编：你到底活了多长时间呀？你这个歌吉桑！）





胜负师

[关于大海]6B截稿后趁着假期去了一次海边。说来惭愧,这是胜负师第一次亲眼见到大海,所以格外兴奋。光脚踩沙子的感觉果然不同凡响!不过回编辑部后就因为《游戏·人》忙了个底儿朝天!

[关于《游戏·人》]第三辑终于上市了,GAMER也在探索中逐步成长起来。边看各大专辑边听《SC II》的音乐

CD,感觉如何啊?

[关于《SC II》]对这个游戏,我的确研究不多,现在以称霸编辑部为目标努力补课中。希望下次回家能和几位朋友好好切磋一下。

[关于家]父亲打电话来,说是要搬新居了。那个家我住了19年,现在想想颇为怀念。



▲胜负师本期桌面

邪魔天使



◆活活,真是太高兴,不枉偶熬夜看比赛,恭喜AC终于获得了冠军杯的冠军和意大利杯的冠军!虽然没得到联赛的冠军有些遗憾,但能有这样的成绩已经很值得高兴了。有读者来信问为什么我喜欢PIPPA这个“机会主义者”,而不去喜欢更有实力的BOBO,呵呵,君不知在下也很喜欢BOBO的呀,原因就是……请参看总80期我的小编寄语。(^^)

◆自从听说《纹章》要出NGC版的传闻后,就一直寝食难安,希望任天堂赶快出来说明啊,不要让偶们等太久了!不过现在最期待的还是希望《系谱》有GBA复刻版,真想随时玩到《系谱》啊!

◆近期流行语:けがらわしい!



星夜



☆下载了《东京爱情故事》的DVDrip,看着看着,很久以前的感动似乎又回来了。

☆四处寻找了一些SS游戏,准备仔细重温其中几个,但是一直没有时间呢!

☆每天和邪魔、阿修罗、纱迦一起去吃晚饭,饭桌上总会有些非常搞笑的话题,也算是每天繁忙工作的轻松调剂。近日沙罗也数次同行,在众人的教育中飞速“成长”。(笑)

☆购买手机的计划因故再次推迟,倒是买书还在持续进行中,过几天就会有本期待已久的画集入手了!

☆装上了2003 server,不过还没有多少时间去使用,等这期做完再更换主要操作系统吧!现在只要一段时间不重装系统和软件似乎就不舒服了……



纱迦



◆继日本营销网于今年4月成立后,北美营销网也正式宣告成立!热烈庆祝!

◆国外的COSPLAY网站确实专业,不但有供同人交流COSPLAY心得的BBS,还有专门厂商生产的COSPLAY服,省去了COSPLAYER最大的烦恼!不过没看到“《真·三国无双》系列”的服装比较可惜。欢迎国内的COSPLAYER向我们踊跃投稿,COS“《真·三国无双》系列”的玩家更是欢迎。

◆眼前第一件事当然就是要买一套SOPHITIA的COSPLAY服装了!可惜只有1P的,没有2P,残念。预计数天之后就能入手,接下来的事情,当然就是要努力劝说新交的女友穿上这件衣服啦!希望不要被她骂我变态啊!



GOUKI



◆最近修正了自己的作息时间,精神果然好多了^^
◆踢球的时候腿骨被狠狠撞了一下,痛啊,第二天就肿了,行动困难。看来图省事不戴护腿板是不行的。

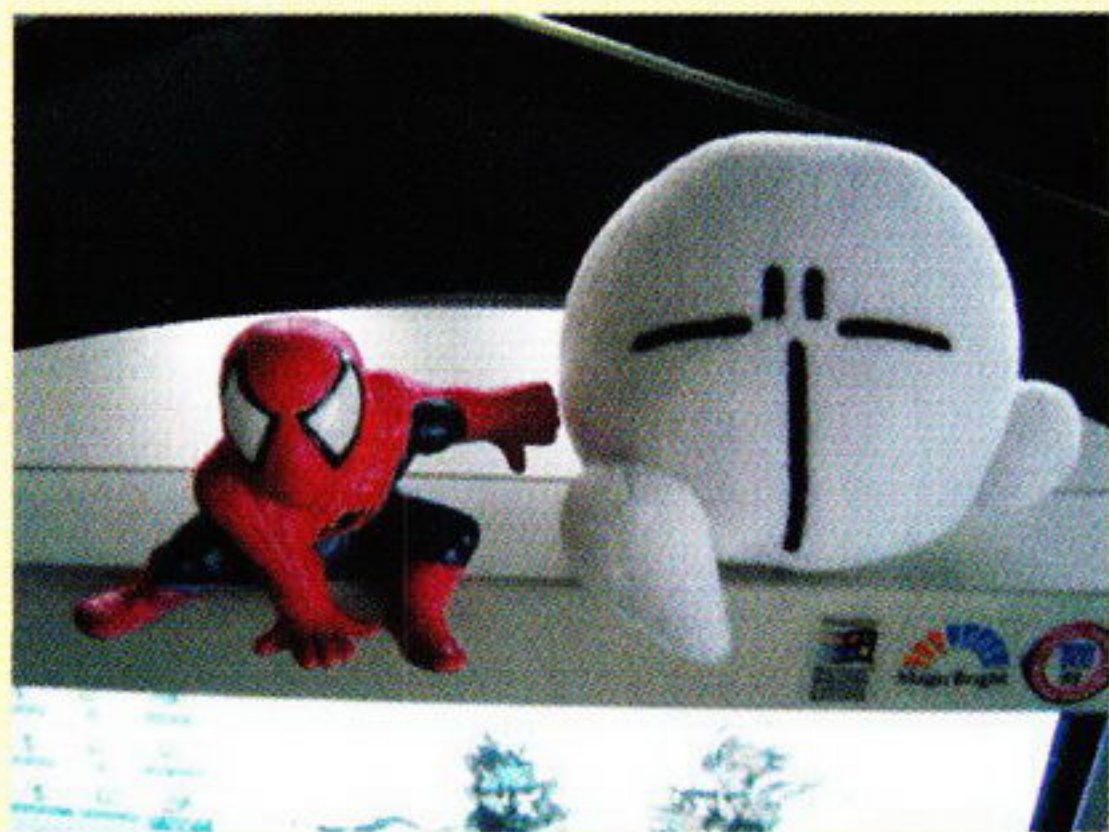
◆一个朋友忍不住还是看了枪版的《骇客帝国2》,之后他居然告诉我“最好还是等三部出齐了DVD之后再一口气看完吧!”原因就是“还要等那么久才能看到第三部,实在是太不爽了!”

◆《PTU》看罢,觉得很不错,这就是自己喜欢的那种电影,故事巧妙,镜头也很美。当PTU呈方阵在街上巡逻的那个镜头真的是太绝了。

◆现在最期待的,当然就是《WE7》了!

◆Après la pluie, le beau temps

◆看看它们的动作,是不是很像呀……



多边形



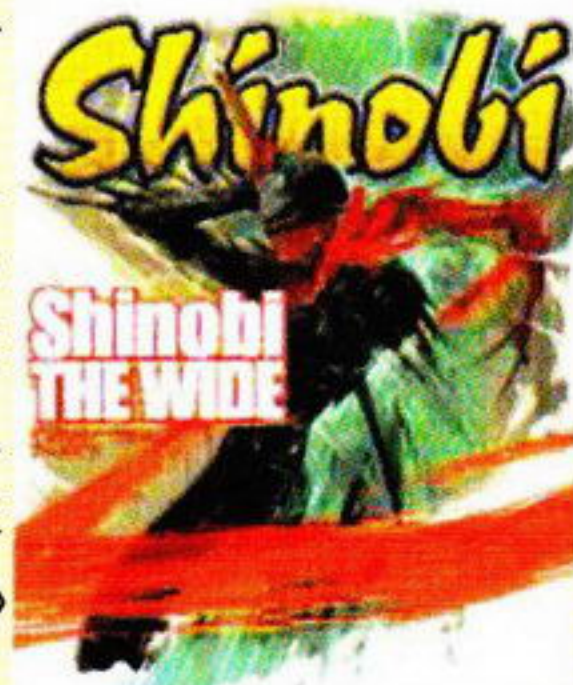
★《天诛3》OST入手。正听中……

★SEGA大举征集《忍》的高手录像,本人已经录好片断若干,对自己6-B、5-B、8-A数关成绩颇为自信,等待上传中……

★《忍2》应该很快就会有新情报放出了,期待中。

★《Shinobi THE WIDE イラストレーションアーカイブ》终于入手!庆祝中!

★《侍2》的官方网站已开,喜爱这款小品级的精品游戏的玩家不要错过了。据说《侍2》的规模要比前作大上好几倍,看来这回SPIKE是真的下定决心要把《侍2》打造成一个大作了!



游戏机实用技术
推荐
Our Choice

SUMMON NIGHT 3

サモンナイト

召唤之夜3

拥有独特风格的幻想S·RPG《召唤之夜3》，终于也渐渐显示出她的真貌。虽然现在离发售还有一些日子，不过还是让我们来看看，在这次的异世界“琳巴姆”中，又会有怎样的故事发生呢？

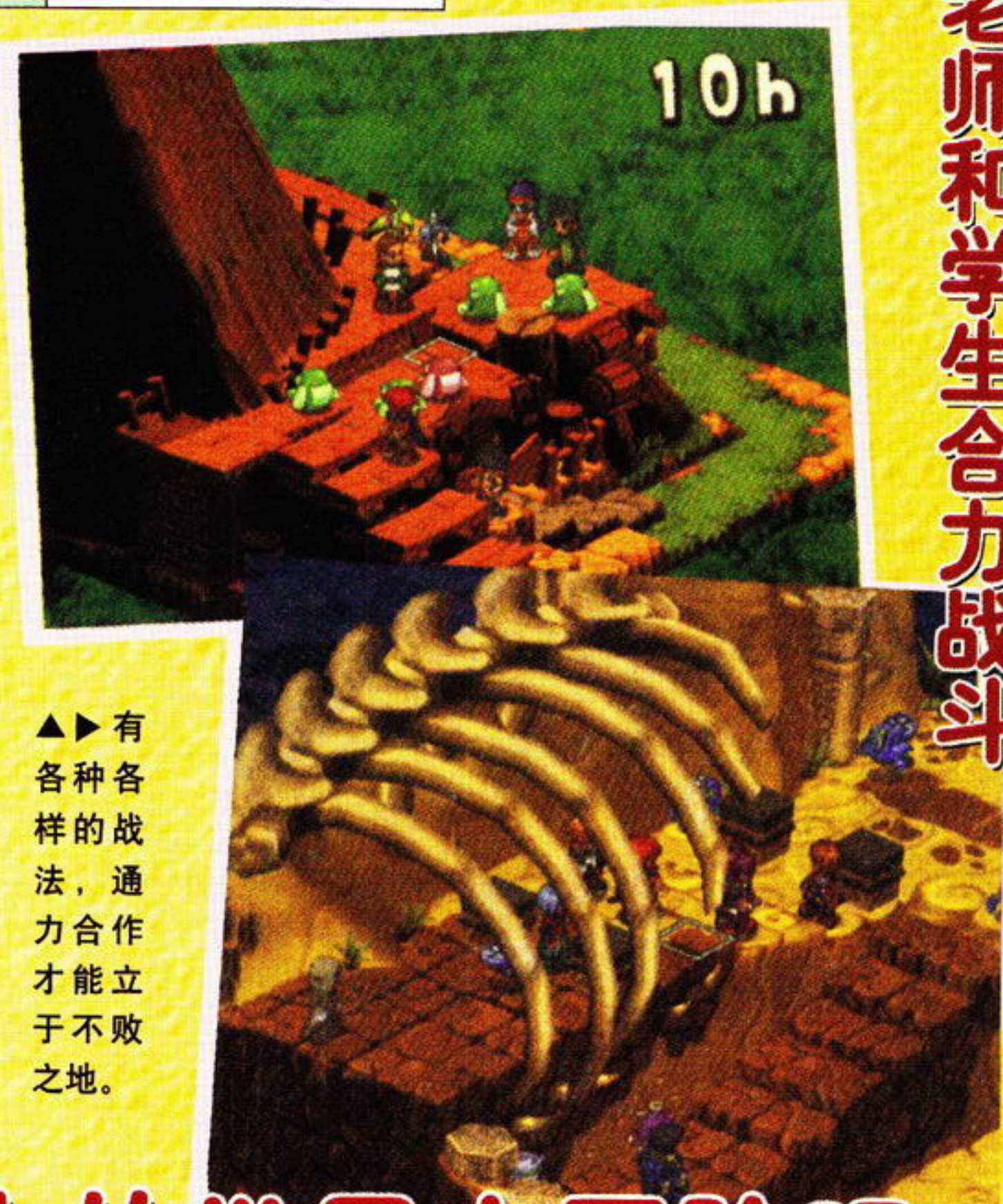


PS2	BANPRESTO	S·RPG	未定
DVD-ROM	预定 2003 年 8 月 7 日 发售		记忆容量 84KB
			6800 日元

主人公得到了宿有不可思议力量的剑，随之，又出现了阻击这种力量的不明势力。主人公为了从那袭来地不明势力中保护学生和同伴，决意借助召唤兽之力而战。到底等待着他的，会是怎样的命运呢？



要去什么地方？



▲▶ 有各种各样的战法，通力合作才能立于不败之地。

老师和学生合力战斗

原本是帝国军人，现在却是家庭教师？

在广大的世界中冒险吧



娅缇

雷克斯

与前作同样，本次仍然可以自由选择主角的性别。男性名叫雷克斯，女孩则是娅缇。更可以选择你想施教的学生。随着学生的不同，一起行动的“朋友召唤兽”也会有所分别。而且，这些选择更会使结局产生变化。这样算来，整个游戏可以玩好多次呢！

“召唤术”，“召唤兽”是什么？

召唤术 召唤师们所使用的魔法。以从魔法矿石中精练出的“召唤石”为媒介，进行名为“誓约”的仪式而呼唤出其他世界的存在。召唤师们可以自由使役召唤出的“召唤兽”。

召唤兽 被召唤术所呼唤出的异界存在的总称。受到“誓约”之力束缚的召唤兽，除非经由召唤主的意志，否则是无法回去原本世界的。那些失去召唤主和丧失回归原本世界方法的异界存在们，则被统称为“迷失召唤兽”。

家庭教师和学生的冒险



召唤兽
软糖

安静老实的女孩子，她总习惯将任何事都压在心底，不太敢发表自己的意见。

阿丽塞

召唤兽
叮可

无论做什么事都很灵巧的少年。却有喜好讽刺他人的坏毛病。

威鲁

不知世间险恶的大小姐，虽然为人有些高傲，但她也有可爱的一面。

召唤兽
奥尼比

蓓尔芙芳

召唤兽
阿尔

非常喜欢恶作剧的少年，自幼就很憧憬强大的帝国军人。

那普



舞台是异世界“琳巴姆”

琳巴姆是存在于与地球相异空间内的异世界，分别与“机界罗雷鲁”，“鬼妖界夕尔坦”，“灵界萨普雷斯”，“幻兽界梅特路帕”这四个异界邻接着。为此，可以自由使役这四个异界生物的“召唤术”拥有绝对的力量。

琳巴姆过去因为拥有丰富的魔力之恩惠而被称为乐园，现在因为异界的侵略和国家间的战争已失去往昔那美丽的样子了。散布于大陆上的各个都市国家群，则是分别应属于“圣王国”，“旧王国”，“帝国”这三大势力中。

通过“教学会话”来让学生成长!

主人公的身份是家庭教师，所以得通过“教学会话”来告诉学生们各种各样的东西。若教学会话选择得当，学生的能力也会UP，让学生们成长，才能在战斗中立于优位。另外，学生成长得越强，其所使役的朋友召唤兽也会越强。也就是说，“教学会话”是非常重要的!



◀认真的授教，是身为家庭教师的主人公的重要任务。努力让学生和朋友召唤兽们成长吧!



1 培养的情况下

能力的差距

2 没有培养的情况下

在“教学会话”中努力的育成学生，看吧，变的这么强! 轻易就可打倒敌人。好好锻炼学生和召唤兽，这样，无论面对多么强大的敌人，你都不会轻易输的!



可靠的伙伴

◀明显魄力就不同，付出的辛劳也总算有回报了。



如果没有成长且级别很低的话，遇上稍强点的敌人便会陷入僵局了，这可不行呀!



◀攻击根本没有效……这时如果遇到强大的敌人就很难逃败北的命运了。

▶不管攻击多少次DAMAGE也是0，真是艰苦啊……



玩过这个系列的人都知道，游戏在系列剧情上是息息相关，在2代中1代的角色不仅起到穿针引线的作用，更会出来串场并加入。这不仅让人联想到现在的3代，在3代中，前作留下的谜团会解开吗?而那些熟悉的角色们，又会带给我们什么样的惊喜呢?游戏上的这些铺垫，让人不得不期待它的来临。可惜现在一切还呈空，惟有等到游戏发售的日子才可一偿心愿了。

为杂志出谋划策

互动信箱

办好属于大家的游戏杂志

本期求教

1. 您认为本期杂志中最差的是什么？最好的又是什么？
2. 您认为本期哪篇文章的文笔最好，哪篇文章的文笔最差？
3. 您是否喜欢本期的赠品？
4. 您对本期的Gamehalo有什么看法？

互动信箱参与方法

- A. 除了回答本期调查提问，来信提出意见和建议的或者投稿的读者都有机会获得本期的礼品。
- B. 写普通信件和发Email都有均等的机会获得礼品。
- C. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。
- D. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
- E. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

责编致歉：

上期杂志内文中《WE7》的相关内容在发稿时被临时删掉，但在终校稿中却没有把封面上的“WE7”字样去掉，导致对部分读者产生了误导。我们对这次工作上的失误带给读者的不便感到惭愧和深深的歉意。

针对以上问题发来您的意见即有机会获得本期互动信箱为热心读者准备的谢礼



6A 互动信箱送礼名单

- 获得礼品 GBA 的读者**
西安市碑林区景龙池6号院4-2-1房 贾鹿友
- 获得礼品瑞贝卡军用手表的读者**
天津市汉沽区河西西安里52楼4楼402 孙振宇
- 获得礼品FFX金属封面笔记本的28位读者**
- | | | | |
|---------|---------|----------|---------|
| 上海市 吴毅 | 上海市 蔡俊杰 | 汕头市 黄波 | 上海市 钱凯 |
| 大连市 王镇华 | 天津市 王玮 | 北京市 蒋杰 | 秦皇岛 张兆鑫 |
| 北京市 李晓 | 河北省 侯佳良 | 上海市 姚成杰 | 天津市 孙恭 |
| 沈阳市 白钢 | 辽宁省 张少华 | 东北林大 刘晓宁 | 江门市 陈嘉俊 |
| 北京市 鹿跃 | 北京市 哈里白 | 石家庄 魏宁宁 | 汕头市 杨乐源 |
| 北京市 孙凌生 | 天津市 孙金称 | 昆明市 普岳松 | 梅州市 曾辉 |
| 曲靖市 周兵 | 北京市 潘登 | 韶关市 郑刚 | 绍兴市 黄立诚 |

读者对6A的意见

质量最差和最好的内容

一个游戏级——刘焯：本期质量最差的文章是“映画馆”《千与千寻》。全篇都在介绍片子的故事情节和人物关系，然而像这种人气大作几乎感兴趣的人都看过了！你们这个栏目的宗旨也不对，因为文章开头的引言中有一句说“对影片的深入评论可能会较少涉及”，我认为这个“深入评论”才是我们读者最关心的问题。

上海蔡俊杰：6月A的那篇介绍《我们的太阳》的那篇实在是……底色和文字一点都不合适，看得我眼睛都花了。我这本来的近视可又加深了哟！

北京刘宇宁：这次机战剧情简介的版面做的不好！给人一种灰蒙蒙的感觉而且看着很空！用色也不鲜亮给人一种压抑感！尤其是这种热血的游戏应该给人激情吧！

monkeyxuzhen：最差的是《第2次超级机器人大战a》的剧情简介，“机战”的剧情一向很杂，很多人并不在意此剧情，所以根本没必要。而且剧情没什么吸引力。

江门陈嘉俊：最好的当然是《第2次超级机器人大战a》的剧情简介，文章不仅分成共通的综述和四大主角的剧情；翻译的水准也是一流，相当地道。

wanghongyong：本期我最不喜欢的文章是：《斗强之梦——格斗与竞技》我认为本文过于平庸，太过泛泛而谈了！看得索然无味！

江门陈嘉俊：本期文章质量最差是研究中心的《ZWE6》研究……无疑，作者是相当专业的，但整篇文章都是评比谁强谁弱；而且也夹杂了相当多个人喜好；文章篇幅也过长，很难吸引像我这样只玩《实况》不看球的玩家。

sncy@tom.com：这期的《恶魔城Castlevania 晓月圆舞曲 曲谱小记》阿修罗写的很傻，比如几个关键的敌人都没有介绍，重要地方一笔带过，还有二周目信息写的不多，再加上他拙劣的想象力……

恩施徐珂：这期的《恶魔城Castlevania 晓月圆舞曲 曲谱小记》真的非常好，阿修罗的文笔真好。佩服！

北京鹿跃：我认为本期杂志中最值得表扬的是星夜&火花天龙剑联手制作的《火焰纹章 烈火之剑》的完美攻略，真的很强！

北京于潇枫：质量最好的是“邪魔院”。在5周年抽奖活动的问题回答中曾经给“邪魔院”提过意见，但是平信的速度我想是没有那么快的，所以拿到这一期的杂志后我真的很惊讶也很感动。不但排版精美，条理清楚有序，而且就连日语印刷字体这样在别的刊物上很难解决的问题也做得极为完美。感谢邪魔天使。

北京潘登：杂志中质量最好的是一个栏目——《游戏立方》。（这里的编辑们很认真很辛苦，在这里大家可以增长软硬件知识及日语常识，尤其是对工作对读者满腔热情的多边形总是为玩家排忧解难，我一直很敬佩……）

梅州曾辉：本期最好——《甄姬历史研究报告》，笔者功力一流。

编：6月A刊中读者们意见较大的是新的“映画馆”。主要是《千与千寻》早都看过了，而介绍却太简单。另外，对于机战的剧情简介和《恶魔城Castlevania 晓月圆舞曲 曲谱小记》的不同意见也比较多，有人喜欢有人不喜欢，喜欢的人占多数。《火焰纹章 烈火之剑》的攻略收到的多是正面评价。另外有读者对这一期GBA攻略过多表示了不满。从这一期的反映来看，我们在攻略方面还是要更加体贴读者的需求才行，文章的文采也很重要，这是不少读者提到的。“游戏立方”受到不少好评，原因就像潘登读者说的那样，那么我们会再接再厉办好这个栏目。

对加了语音的Gamehalo的看法

北京潘登：这期的UCD令我满意到极点！阿修罗声音很可爱哦，胜负师的语言幽默风趣，希望再接再厉！我想说：小编们，辛苦了！

wanghongyong：好的开始是成功的一半。Gamehalo保持了杂志的一贯风格——风趣，幽默，还很恶搞！最主要的是双眼终于从字幕中解脱出来了。一个字——爽！

北京于潇枫：增加语音后的Gamehalo更加生动亲切，效果不错，值得继续坚持下去。阿修罗的声音在中低音域非常漂亮，只是说到激动处（高音）就稍显力不从心了。所以，建议阿修罗尽量负责一些客观解释、说明、叙述的声音。阿修罗的中低音域真的非常好听。

北京张玉书：我看完了6月A的Gamehalo，小编们的声音都不错，可能是因为第一次，显得很紧张，放不开，所以声音很小，日后加油呀！

大连王镇华：本期游戏光碟发音很差劲。你们小编我想不管是学历还是经验都应该是过硬的，可是我听了你们的发音，真的叫我很失望。从英文发音来看，至少英语在6级以上，但是说实话中文真的很差劲，首先是普通话说说的鼻音太重，给人一种含糊不清的感觉。而且竟然说错别字！比如“悻”这个字发音应该是“dao”，你们却把它念成“diao”，还有就是“挟”这个字应该念作“xie”，你们却发成了“jia”。多么低级的错误啊！如果你们不能提供很过硬的配音的话，还是算了吧，省点空间多放点画面好了。

北京孙凌生：这期的UCD虽然加了语音，画面也有提高，可是内容却比以前差了很多，所以我认为重要的不是加不加语音，而是UCD的内容。

北京邢蓓蓓：增加了语音的Gamehalo很不错，感觉生动了不少。但是“前线狙击”，“特快专递”都只介绍两款游戏，有点太少了。

上海吴毅：内容希望多点。现在的Gamehalo是一期比一期短。

北京曹金明：非常好，只不过语音太多了，一些经典的画面的语音最好少一些！

编：第一次加配音，大家的反映很热烈，大多持鼓励的态度，最重要的是提出了很多意见和建议，比如念错字、声音放不开、语音不清楚、内容少都是尚存的问题。我们会按大家的意见和建议去改进的。

温馨提醒

5周年互动欢乐庆抽奖活动的中奖名单预计将在8月A刊和B刊的“互动信箱”栏目公布，请参与此次活动的读者密切留意。



邮购信息



《Gamehalo DVD》9.8元

《游戏·人》第三辑 12元

目前杂志社现有以下杂志可供邮购：

总第52~54期、总第56~59期、总第61~62期、总第64~66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76~82期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏·人》第一辑，定价16元；《游戏·人》第二辑，定价12元；《掌机王》第二辑、《掌机王》第四辑，定价16元。

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。

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。有邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

开心小子 兼容过千种GB游戏卡 大量游戏开发中

随机附送 价值150元 数码暴龙 红宝石 蓝宝石

中国首台 数码掌机 王 面世



- 兼容所有GB游戏卡 格斗、冒险、益智、运动以及角色扮演等游戏
- 超大屏幕 显示更清晰、图像更动感、观赏更悦目
- 超强省电 两节五号电池正常使用时间可达10小时

全国招商正在进行中

三包时间	条件	用户权利
包退	用户自购机之日起7天内 主机发生性能故障时	用户有权选择维修、退货或换货
包换	用户自购机第8天至第90天 主机发生性能故障时	用户有权选择维修或换货
保修	用户自购机之日起一年内 主机发生性能故障时	用户享有免费保修服务



中山市宝来电子有限公司 香港电子龙有限公司监制
地址：广东省中山市中山二路47号二楼 地址：香港九龙太子道东698号宝光商业中心1502室
电话：0760-8870176 传真：0760-8870276 电话：852-26453782 传真：852-26465222
Email: jlxzt@sohu.com Email: techiron@hkstar.com



最COOL的暑假 最COOL的惊喜

达人游戏俱乐部在暑假期间推出“携友入会，有礼相送”活动。

活动时间：即日起 至2003年8月31日

活动细则：

- 一、老会员可凭会员卡推荐新人加入达人游戏俱乐部。
- 二、被推荐的新会员在达人游戏俱乐部消费可享受会员价。
- 三、被推荐的新会员如果在达人游戏俱乐部购买游戏周边满40元，并在汇款单附言栏注明推荐人的卡号和姓名，推荐人将会得到FFX-2(尤娜)超大原厂海报。

说明：

1. 本活动仅限达人游戏俱乐部会员参加。
2. 本活动解释权归达人游戏俱乐部所有。

如果想了解本次活动具体情况及最新动态，请访问我们的网站：
<http://www.ndr99.com>

暑假期间将有多款新品上市哦！
即日起至8月31日期间在达人游戏俱乐部购买游戏周边均可享受会员价！

汇款请寄：深圳市竹子林 040-012 信箱
收款人：李青竹
邮编：518040

达人游戏俱乐部

地址：深圳市新闻路1号 中电信息大厦1321室
联系电话：0755-82947454
传真：0755-82947453
短信服务中心：13510554994

服装类

热卖中：



FFX-2 T恤 编号：A-024
6月30日上市

生化危机5周年 编号：A-018
合金装备T恤 编号：A-023

(统一定价) 非会员:55元/件 会员价:48元/件
以上T恤均有M、L、XL号可以选择。

实况足球、高达、忍、FFX……更多游戏T恤，尽在 www.ndr99.com

帽子类

热卖中：



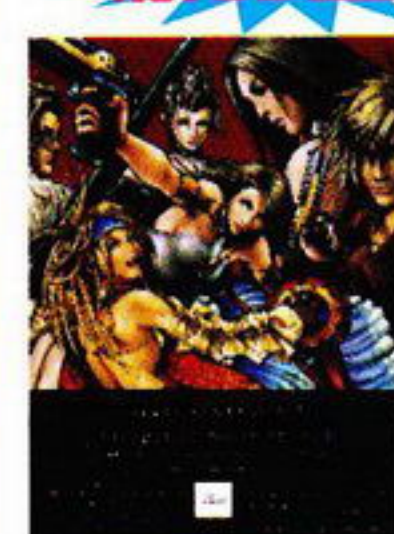
生化危机帽子 编号：B-016

高达帽子 编号：B-015
忍帽子 编号：B-014

(统一定价) 非会员:36元/顶 会员价:32元/顶
世嘉、XBOX……更多游戏帽子，尽在 www.ndr99.com

新品上市

海报类



FFX-2 OST 海报 编号：E-012



FFX-2 YUNA 海报 编号：E-011
.....
(统一定价)
非会员:35元/张
会员价:25元/张
所有海报均为原厂超大海报，原厂包装，不易损坏。

- 其他类
- 生化危机7周年纪念宝盒(警徽+光盘套装) 编号：I-012
 - STARS队员巴里、瑞贝卡原装军用手表 编号：I-010 I-011
 - 多种游戏明信片、笔记本、信纸套装、游戏手办、模型、背包……
- 好东东太多无法一一刊出，游戏迷不可不看。

立刻点击：WWW.NDR99.COM 你会有惊喜发现！！

加入会员及详细汇款指南，请访问我们的网站：
www.ndr99.com
或查看《游戏机实用技术》2003年第8期(4月B)98页。

售后服务：
如果收到产品后尺寸不合适，或者存在质量问题，可在一周内凭原包装寄回更换。

汇款时请注明您要购买的商品的编号、尺寸、颜色、数量，并一定要写上您的联系电话、会员卡号。
M尺码合适身高(165cm)
L尺码合适身高165-175cm
XL尺码合适身高)175cm
注：体形较胖者选择大号服装为宜
XXL尺码可以订做，每件衣服加收订做费10元，请注明加大XXL。

碟中碟 DIGIDEA

网易 NETEASE www.163.com

网易游戏频道 game.163.com

wotoo 网图 www.wotoo.com

实况·足球·的·历史·时·刻

网易游戏频道全程报道

创刊杯 足球游戏志 实况足球 全国大赛

2003.6

10000元+ 冠军 奖品

具体报名事宜请登陆 WWW.WINNING11.COM.CN 查询
[010] 88467200-2026



7月、8月、9月

地区：北京、天津、上海、石家庄、重庆、武汉、
香港、太原、郑州、南宁、厦门、杭州 12个城市
6月10号报名开始，7月10号截止。其他城市可就近参赛
报名需携带身份证及报名费15元

(上海和重庆具体请电话咨询，本人没有身份证需由
其监护人陪同报名并提供身份证。)

了解本次大赛最新信息，也可发送短信 IN 到9688，
您会得到最及时的赛况报导及其他丰富最新游戏资讯、
游戏聊天室、竞技场（积分答题有奖，包月20元）

各分赛区报名地点：

- 北京：安华网图，北京市朝阳区安华里504号，乘车路线：
300、830、730、801、731、302、387、407、特8路，安贞里下车，往南走
300米，路东，123路，外馆斜街下车，下车即是。电话：88467200-2026
- 天津：电话：022-23512610
- 石家庄：新华区联盟路313号，英特游戏。电话：0311-7763555
- 重庆：重庆市渝中区周容路21号游戏天国。电话：023-63826186 63741567
重庆市沙坪坝区三峡广场赛博数码广场二楼C6。电话：023-69000708 易健
- 武汉：前进五路中心电脑广场1楼A14。电话：027-82777116
- 太原：解放路108号诚意电玩。电话：0351-4047273
- 郑州：金林市场门面房8号亚虎电子。电话：0371-6989696
- 南宁：南宁市民乐路10-1-6号鸿立电玩。电话：0771-2849697 2840848
- 杭州：定安路22号次世代电玩总店。电话：0571-87806884
- 上海：南苏州路100号，圆明园路和乍浦路桥交接处（NEWYORK DISCO斜对面）
电话：021-62544731
- 厦门：厦门市大同路127号昌源电玩。电话：0592-2050359

碟中碟 DIGIDEA

北京碟中碟软件科技发展有限公司
咨询电话：010-88467040/88467080/88467054/88467098
地址：北京市海淀区西四环北路63号馨雅大厦北座三层

上海市普陀区立名游戏机经营部

咨询热线: 021-52798344 投诉电话: 13311880169 (徐先生)
地址: 上海市铜川路 2016 号 收款人: 徐立敏 邮编: 200333

感谢众玩家大力支持, 我们才有发展的空间, 我们将为您提供更好的品质与服务! 欢迎加入“游戏人”的行列!

更多信息请点击: (互动网站) www.LMgame.com 或 www.315shop.com/LMgame

诚意与各地商家合作开发动漫及游戏产品

联系电话: 13311880169 (徐先生)

- | | | |
|---|--|--|
| <p>贴换为省·省·省</p> <p>旧 PS、DC 主机换 PS II 39001 型 (全新全套) 贴 1200 元</p> <p>旧 GB 薄机 / 彩机换 GBA (全新主机) 贴 350 元 / 220 元</p> <p>旧 GBA 机换 GBASP 贴 450 元</p> | <p>会员租赁卡</p> <p>仅付 5 元 (游戏任你玩)</p> <p>押金 150 元</p> <p>范围: GBA、GB、MD、FC 等各类卡带</p> <p>注: 租期不限</p> | <p>游戏到家、上门服务</p> <p>凡购物满百元者</p> <p>贴换、购买主机者</p> <p>送: 市区 1 元, 郊县电洽 (专业人士为上门服务的)</p> |
|---|--|--|

- “真金不怕火炼”, 本公司 PS II 机首推“60 天包换包退, 主机芯片保用一年, 终身免费保养及检修”!
- | | | | |
|---|----------------------------------|-------------------|-------|
| PS II 39001 型 (全新行货 D9 兼容) + AV 线 + 原装手柄 + 美塞亚 2 芯片 + 正版碟 (再送 50 元, 任选) | 1650 元 | | |
| PS II 39000 型 (限定版银、蓝、红三色) + AV 线 + 原装手柄 + 正版碟 (再送 50 元, 任选) | 2150 元 | | |
| PS II 39001 型 (30001 型主版) + AV 线 + 原装手柄 + 美塞亚 2 芯片 + 正版碟 (再送 50 元, 任选) | 1450 元 | | |
| X·BOX 主机 + 原装手柄 + 最新直读 + AV 线 + 正版碟 1800 元 | NGC 主机 + 原配置 (再送 50 元, 任选) 990 元 | | |
| PS7501/9002 型 + 双手柄 + 原装记忆卡 + 金手指 + 电源 + 10 款游戏 | 450 元 | | |
| DC 主机 + 双手柄 + 记忆卡 + 原装振动包 + VGA·BOX + 电源 550 元 | PSOne (全套原配置) 500 元 | | |
| GBA·SP (原装电池版) | 800 元 | GBA 主机 + 充电器 + 电源 | 480 元 |
| GB 彩机 + 充电器 + 电源 | 380 元 | GB 薄机 + 电源 + 音响 | 220 元 |
| SS 主机 + 双手柄 + 电源 | 250 元 | | |

本店推出日本原装游戏动画人物手办, 玩具精品, PS II 现场改机! 游戏、服饰, 欢迎来电 (店) 选购。

- | | | |
|---|--|---|
| <p>邮购批发请与本店联系!</p> <p>总店地址: 上海市铜川路 2016 号</p> <p>公交 706、105、743、852、1516、827、807 路 (乘坐轻轨可在曹杨路站下, 转乘 743 路高陵路站下)</p> | <p>长风店地址: 上海市枣阳路 465 弄 3 号门面房 (近长风公园 2 号门)</p> <p>公交 223、876、67、94、44 到金沙江路站、枣阳路站、长风公园站下</p> <p>电话: 021-52711640</p> <p>手机: 13301853328 (可发短信)</p> <p>联系人: 高纯刚</p> | <p>虹口店地址: 上海市四川北路 188 号弘基假日广场二楼 3B-211 号</p> <p>公交 17、21、939、220 路武昌路站下, 公交 65、19、928 路四川北路站下</p> <p>手机: 13801730545 (可发短信)</p> <p>联系人: 吴顺康</p> |
|---|--|---|

江苏常州倦韵电玩专营店

本店宗旨: 服务热情、顾客至上, 让您买得放心, 买得称心, 玩得开心! 本店所有商品均有质保。

专业: 批发、零售、邮购、维修

- PS II DVD 游戏均为 8 元 / 张 (带盒) PS II 精装碟 15 元 / 套
- PS II 30001 全套 (返修机) 1380 元
- PS II 30001 全套 (全新机) 1580 元
- PS II 39001 全套 (全新机) 1700 元
- (其余 PS II 机型、价格请来电话咨询!)

邮费一律 15 元 / 次

本店为 GBA Link、智慧宝盒常州市区总代理, 谨防假冒!

- GBA Link 64M 145 元
- 智慧宝盒 128M 240 元
- GBA 美版 (翻新机) 450 元 港版 515 元 日版 525 元
- GBASP 830 元

PSOne 101、102、103 500 元 / 台

GBA 游戏卡一律批发价销售: 64M 卡 49 元; 128M 卡 89 元, 一星期内有质量问题均包换。

DC 全新机 550 元 XBOX 1800 元 NGC 1380 元

本店现有大量游戏 T 恤、手办, 欢迎前来选购!

- 凭此广告来本店购买 PS II 主机的朋友, 均可获得生化危机 7 周年纪念宝盒一套, 价值 45 元 (邮购的朋友也同样享有此优惠)。
- 为了支持教育事业, 凡今年考入清华、北大的本市学生购买 PS II 主机均可免费获得 PS II 记忆卡一张、光盘十张及支架一个。

本店另有大量日本动画 VCD、CD 4 元 / 张, 动画 DVD 7 元 / 张。

总店 (批发、邮购部): 江苏省常州市青果巷 8 号

电话: 0519-8108234 联系人: 刘炜 (收款人)

邮编: 213003

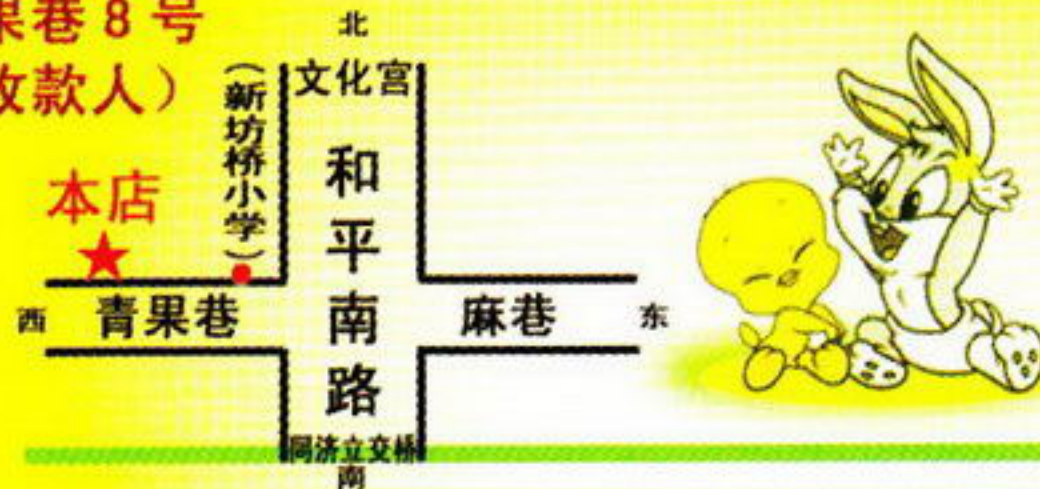
批发热线: 0519-5654855 刘炜

短信服务中心: 013906125865

分店地址: 江苏省常州市戚墅堰区卫东

桥东侧 10 层楼工行对面

电话: 0519-5664855



电玩堂

武汉武昌游戏网络店 广州游戏批发商行

历经 6 年的经营和我们在产品的品种及品质上的绝对优势, 电玩堂已成为跨地区面向全国 **华中最大最专业** 华南较有影响的 **游戏营销实体**。为了让湖北地区能够有一家真正够级别的游戏专卖店。原汉口电玩堂已于本年 4 月 28 日迁至武昌 **交通十分方便**、**购物环境十分优越** 的阅马场车站旁边。总面积 120 平方米, 是原汉口电玩堂的 8 倍。位于省图书馆和湖北省教育学院之间。

营业时间: 早 8:00 晚 10:00。所有商品实行网上公开报价。

每周网站上推出一样特价商品, 商品含盖面大, 各种游戏及相关产品均有销售 (电视游戏、电脑游戏、游戏动画、游戏手办、游戏模型、游戏服饰、游戏海报、游戏饰品), 并拥有一流的游戏机维修力量, 提供相关维修配件。

电玩堂 游戏文化的领头羊



武汉网络店地址: 武汉市武昌区武珞路 29-1 号 邮购收款人: 汤秀芬
电话: (027) 88927885 网址: www.88927885.com

广州批发商行地址: 广州市西堤二马路 37 号日用工业品交易市场三楼二档之二
电话: (020) 81010332 联系人: 邱玉霞

全新 GBA 128M 合卡上市

强势 GBA 中文合卡: 150 / 盘

- | | |
|---------------------------------------|--|
| NC001 口袋妖怪红中文版 + 恶魔城 - 晓月圆舞曲中文版 | |
| NC002 瓦里奥世界中文版 + 马里奥之耀奇岛 + 超级马里奥世界 | |
| NC003 麻将随身对局 - 役满中文版 + 恶魔城月轮中文特别版 | |
| NC004 恶魔城 - 白夜协奏曲中文版 + 恶魔城 - 晓月圆舞曲中文版 | |
| NC005 四狂神战记外传 - 沉默的遗迹中文版 + 黄家骑士团简体中文版 | |
| NC006 携带电音速度中文版 + 口袋妖怪 - 翡翠 2 中文版 | |
| NC007 机器人大战 A 中文版 + 机器人大战 R 中文版 | |
| NC008 光明之魂中文版 + 银河之星 - 露娜传说中文版 | |
| NC009 银河战士中文版 + 古墓丽影 - 预言中文版 | |
| NC010 幽灵夺还屋中文版 + 截拳道中文版 | |

可任意挑选多种组合, 费用 +10 元

GBA 二合一卡: 150 / 盘

- | | |
|--|-----------------------------------|
| NT001 街霸 II X 复苏 + 少年街霸 3 | NT010 毁灭战士 + 彩虹 6 号 |
| NT002 寂静岭 + 雷曼 A | NT011 X 战警 - 启示录 + X 战警 2 - 狼人之复仇 |
| NT003 GT 赛车 A + GT 赛车 2 | |
| NT004 铁拳 A + 罪恶克星 X | NT012 古惑狼 XS + 古惑狼 - 无尽的冒险 |
| NT005 真人快打 + 铁拳 A | NT013 索尼克 A + 蜘蛛人 - 未知的威胁 |
| NT006 胜利 11 人世界足球 + J-联盟胜利 11 人足球 2002 | NT014 侏罗纪公园 3 动作版 + 实况口袋野球 4 |
| NT007 实况世界足球口袋版 + 实况世界足球口袋版 2 | NT015 火影之纹章 - 封印之剑 + 正邪幻想曲 Zero |
| NT008 立体足球 2002 + J 联盟职业创造球会 | NT016 拳皇 EX - 新血 + 拳皇 EX2 - 咆哮之血 |
| NT009 纯情房东俏房客 - 祝福之钟声 + 游戏王 5 - 双重恶魔 | NT017 GT 赛车 3 + LEGO 疯狂赛车 |
| | NT018 全日本顶级 GT 锦标赛 + 全日本 GT 选手 |

可任意挑选多种组合, 费用 +10 元

GBA 四合一卡: 150 / 盘

- | | |
|---|--|
| NF001 超级马里奥 A + 挖地先生 2 + 咪咪火箭 + 科纳米哇哇赛车 | |
| NF002 女神战士 - 西雅 + 强力突击队员 + 森田将棋 + 爆裂棒球 2002 | |
| NF003 炸弹人传说 + 伊登战机 + 暴力拳击 2 + 南梦宫的博物馆 | |
| NF004 玩具奇兵 + 最高时速 + 全日本 GT 选手权 + Q 版赛车 A | |
| NF005 炸弹人比赛 + 玩具机器人 + 龙战士 + 麻雀刑事 | |
| NF006 小精灵全集 + 大富翁 EX + 闪灵二人组 + 宇宙战舰 EX | |
| NF007 快打旋风 ONE + 超级躲避球 A + 全日本顶级 GT 锦标赛 + 冠军赛马 | |
| NF008 马里奥赛车 + 超级黑巴斯钓鱼 + 侏罗纪公园 - 公园经营 + 快打旋风 ONE | |
| NF009 V 拉力 3 + 托蒂的欢乐派对 + 轰炸索罗门 + 高级战争 + F-14 雄猫 | |
| NF010 黑超特警组 + 亚特兰蒂斯 - 失落的帝国 + NFL 橄榄球闪电大作战 2002 | |
| NF011 风之克罗帝亚 - 梦见帝国 + 马里奥赛车 A + 侏罗纪公园 3 - DNA 基因 + 零度旅行 | |
| NF012 幻想水浒传 - 卡片传说 + 风之克罗帝亚 - 梦见帝国 + 撤退 + 小淘气 - 跳跃城堡 | |
| NF013 俄罗斯方块 + 机甲宝贝 2 + 机甲宝贝 2 - 十字版 + 动力火箭滑板 - 梦之计划 | |

可任意挑选多种组合, 费用 +10 元

更多更劲组合尽在 www.gbacard.com 诚征全国代理
批发热线: 013510094939 范生 广州西堤二马路文园档口
邮购专线: 0558-2290117 张小姐



上海超时代 毛毛电玩专卖

硬件区

PS2	39000 春季限定版(银色、樱花色、紫蓝色)+AV线+原柄	2180元
	39001+AV线+IC+原柄+电源+支架	1680元
	39006+AV线+IC+原柄+电源+支架	1780元
	30001+AV线+IC+原柄+电源+支架(返新机)	1450元
	30001+AV线+美赛亚+原柄+电源+支架(珍藏版)	1980元
XBOX	日版+IC+原柄+电源+AV线	1850元
	港版+IC+原柄+电源+AV线	1950元
	珍藏品 XBOX 限定透明版+分量盒+AV线+原手柄+签名牌	2750元
NGC	NGC Q 松下可看DVD	2650元
	NGC H版(黄、黑、兰、银)+AV线+手柄+电源	1280元
GBA	GBA-SP 比卡丘限定版+原装比卡丘手提袋	1320元
	GBA-SP(银、黑、兰)	830元
	GBA H、港版	485元
PSone		495元

软件区

PS2 系列	三国无双3	430元	周边区	PS2	VR4 摇杆	320元
	FFX-2	420元			铁拳摇杆	280元
	合金装备2(特价)	150元			刀魂摇杆	350元
	生与死	50元			FFX-2 记忆卡(三色)	220元
	保镖	50元			原装索尼记忆卡	150元
	南极大冒险	160元			记忆卡	130元
	装甲核心加强版	160元			原装南梦宫光枪	295元
	枪下游魂3	380元			VGA.3 合1	280元
	三国战记	355元			原光头	380元
	决战2	290元			XBOX	
	信长之野望(岚世记)	580元			遥控器	180元
	VR4	160元			分量盒	260元
	格兰蒂亚2	160元			原手柄	280元
	实况5 最终版	280元			组手柄	130元
	零	380元			枪	150元
	鬼武者1	180元			原装限定手柄	180元
	铁拳4	290元			NGC	
	寂静岭2	230元			遥控器	450元
	异度传说	225元			手柄	320元
	机动战士0079	290元			小超任手柄	160元
	FFX 国际版(2CD)	350元			EZ	256MB
	XBOX 系列					128MB
	生与死3(特价)	130元				512MB
						1050元
						450元

GBA 正版卡

铁拳	230元	GT	150元	拳皇EX2	150元
龙战士	150元	玛莉II	150元	机a	280元
		拿破仑	210元	玛莉奥	150元
		F-ZERO	180元	黄金太阳II	280元

本店高价回收各种游戏主机以及正版碟,专业维修各种游戏主机,改机立等可取
大量现货供应 DVD 动漫

长宁店: 上海市长宁区玉屏南路 59号(丙) 邮编: 200051 电话/传真: 021-62748885 收款人: 江松海
浦东店: 上海市浦东新区张扬路423号(富杰商行内,靠八佰伴旁) 邮编: 200120 电话: 021-58772543 收款人: 毛建武

乌鲁木齐国利电器

玩家大本营

太好了,在这里
购买主机可以加入
会员(参加会员活动
会有意外惊喜)
会员可以.....

这里是最好的家用游戏机专卖店,
给您带来开心是我们追求的目标!

暑期国利电器世界杯足球大赛!
比赛时间: 7月18日
报名时间: 6月15日~7月15日
具体事宜请电询!



☆诚招各地经销商(疆内)

本店经营各类次世代游戏
主机及其配件、软件。经营 PS、
PS II、NGC、GBA、DC 等各
种主机的正版游戏软件。
(非乌市的可邮购,详情请电询)

第一分店地址: 乌鲁木齐市扬子江路红山金道苑 27号 邮编: 830000
电话: 0991-4559581 4515260 联系人: 张文(小姐)
第二分店地址: 乌鲁木齐市长江路新疆小商品城 D-205、D-213
电话: 0991-5826112 联系人: 卢清海 手机: 13609934667

上海游戏王电玩专卖

本店以诚为本、薄利多销、新址开业期间,各类主机特价中!
★本店开展邮购业务,热忱欢迎全国各地玩家惠顾及来电垂询!



凭此广告购主机加送,价值50元的物品(任选)掌机除外

PSII 39000(春季限定三色版)	1950元	NGC Q	2450元
PSII 39000(普通版)	1800元	NGC 普通色	1280元
PSII 39006	1800元	NGC 银色	1420元
PSII 39004	1750元	DC	550元
PSII 39001	1700元	PSone	520元
PSII 30001(极品机)	特价	GBA	520元
X-BOX 港版(标配)	1880元	GBA-SP	830元
X-BOX 日版(标配+遥控器)	1850元	EZ Flash	450元
X-BOX 美版(标配)	1680元		

承诺: 本店所售各类主机若有质量问题, 30天包退包换, 365天保修, 终身维修!

★十年以上维修经验, 现场维修各类主机, 改机立等可取。
★免费清洗主机光头 ★高价回收各类主机并可以旧换新

新址: 上海市重庆南路308号(近建国中路、卢湾区文化馆底楼)
公交线路: 786、867、933隧道八线
大桥一线、36、253、932、43、218、780、781、864、17、24、徐川线730
电话: 021-54653948 54653949
营业时间: 9:30-20:30(全年无休)
联系人: 葛先生 邮编: 200025

连锁店地址: 上海市黄浦区黄家阙路178号
公交线路: 66、929、11、920、43、218路
电话: 021-63671540
联系人: 施小姐
营业时间: 9:30-20:30(全年无休)

北京颐丰高达

本店办理外地邮购业务、主机邮费30元、盘、GBA卡带免邮费

PS II 30000 型(原手柄+IC)	2000元
PS II 39001 型(原手柄+IC)	1650元
PS II 30001 型(原手柄+IC)	1550元
PS II 30007 型(原手柄+IC)	1780元
限定版蓝透 37000 型(双原蓝透手柄+IC + 记忆卡+原装摇杆+10款游戏)	3000元
限定版樱花色、水蓝色+银色 39000 型主机(原手柄+IC + 5款游戏)	2450元
PS II 39000 型 普通版(原手柄+IC)	2000元
PS II 39000 型 捆绑版(原手柄+IC + 瑞奇与叮铛)	2350元
PS II 游戏一律7元	
XBOX 日版(原手柄+ IC + 原摇杆)	1900元
XBOX 美版(原手柄 + IC)	1800元
XBOX 游戏一律15元	
NGC 主机(原手柄+ AV线)	1250元
NGCQ 主机(原手柄+ 盘+ 摇杆)	2900元
GBA 主机	550元
GBA SP	850元

配件类	PS II S 端子线原装	280元	XBOX V G A BOX	250元	
PS II 原装手柄 A 型	160元	PS II S 端子线组装	35元	XBOX 分量线原装	350元
PS II 原装手柄 H 型	120元	PS II 分量端子线原装	350元	XBOX 分量线组装	80元
PS II 原装记忆卡	170元	PS II 分量端子线组装	50元	NGC 手柄原装	120元
PS II 原装授权记忆卡	150元	PS II VGA BOX	250元	NGC 手柄组装	80元
PS II 光枪原装 Namco	350元	PS II 支架原装	65元	NGC 记忆卡	120元
PS II 光枪组装	140元	PS II 支架组装	20元	NGC 端子线组装	45元
PS II 金手指原装	380元	PS II 原装摇杆 VR4	450元	NGC 上网器	350元
PS II 金手指组装	140元	PS II 原装摇杆铁拳4	380元	GBA 液晶屏	260元
PS II 五彩手柄原(蓝、红、黄、白、绿)	140元	PS II 原装摇杆刀魂 II	380元	GBA 屏	15元
PS II 四分插	60元	XBOX 手柄日版	300元	GBA 贴膜	10元
		XBOX 手柄美版	160元	GBA 充电器 1200MA	60元
		XBOX 手柄组装	80元	GBA 充电器 760MA	25元

在本店购买的游戏主机一律质保半年、终身维修。本店大量批发、回收各类游戏主机

总店地址: 北京市崇文区光明路甲1号 颐丰高达商店 闫昶熙先生
电话: 010-67186755 传真: 010-67161723 邮编: 100061
(龙潭湖公园北门向北50米路东、公交707、35、743、957、3、8、352路光明楼站下车, 6、60、116路游乐园下车)

大量 DC 正版碟 7-100 元不等(电邮)
本店维修各类游戏主机
PS、PSone 换光头 150元
PS II 换光头 380元
PS II 主机光头清洗免费

休闲假日别徘徊 北京瑞明兴隆游戏服务中心 快到瑞明兴隆来

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

好消息 本月手机以旧换新 GB 手机 +360 元 = GBA 彩机
 GB 手机 +190 元 = GBC 彩机
 GBC 彩机 +280 元 = GBA 彩机
 GBA 彩机 +550 元 = GBA SP 夜光彩机

本公司以诚信为本、合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在 7 天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！本中心质量第一、服务第一、价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

本服务中心面向全国大量按市价 60%—80% 高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换 PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP 及正版软件。

- GBA+GBA 卡带 (任选)+GBA 高效 15 小时充电器 + 七彩腰包 + GBA 专用耳机 + GBA 专用卡盒 + GBA 原装贴膜 + GBA 皮套 + GBA 高亮度灯 690 元 (绝不事后补款，配件少一罚十)
- GBA 豪华套机: GBA (日) 橙、黑主机 + GBA 卡带 + GBA128M 刻录卡 + GBA 原装金手指 + GBA 高效 15 小时充电器 + 七彩腰包 + GBA 专用耳机 + GBA 专用卡盒 + GBA 原装贴膜 + GBA 皮套 + GBA 高亮度灯 1180 元
- 二手 GBA 套机 + 自选卡 + 充电器 + 电源 390 元; 二手 NGC 1380 元; 二手 PS2 1280 元; 二手 GB 130 元; 二手 GBC 300 元 (套机); 二手 DC 套机 450 元; 二手 PS 套机 380 元
- 本月特价 2 手 PSII 正版游戏: 真三国无双 190 元, 异度传说 220 元, 生化危机代号维罗尼卡 200 元, 王国之心 190 元, 猛将传 180 元, 激战冲击版 170 元, 皇牌空战 4 180 元, 风神演义 2 180 元, 生与死 2 (加强版) 180 元, VR4 精华版 220 元, 鬼泣 2 260 元, 混浊战士 240 元
- 二手 NGC 正版软件: 塞尔达传说 260 元, 塞尔达传说加特典 350 元, 封神领域 240 元, 生化危机 0 260 元, 生化危机 1 260 元, VR 射手 3 150 元, 阳光玛莉奥 300 元, 明星大乱斗 290 元

- NGC 转 GBA 接收器 490 元
- NGC 1380 元
- 39000 型限定版 (粉蓝银) 2280 元
- 39000 型原机配 1680 元
- D C 原装美版 780 元
- D C 组装机日版 580 元
- PSONE100/103 单机 550 元
- PSONE100/103 套机 720 元
- GBA 金银限定版主机 490 元
- GBA (H) 橙、黑限定 520 元
- GBASP (H) 750 元
- GBASP 限定 + 最终幻想战略版 1880 元
- 微软 XBOX 中文版 188 元
- 微软 XBOX 主机 (美版 + 原版游戏 1850 元
- 微软 XBOX 主机 (日版 + 原装遥控器 1890 元

PS2 39001 (30001、39002、39004、39006、39007) + 双振动手柄 + 美赛亚完美直读 + 原装 8M 记忆卡 + 原装 S 端子线 + 原装大电源 + PS2 支架 + DVD 游戏 1950 元

游戏配件 (免邮费)	PS2 手柄 4 分插 120	DC VGA 60	DC MD 模拟器 30	FF10/FF8 精美怀表 95/115	FF10/FF8 ZEP 打火机 35	合金装备笔盒 40
PS2、NGC、XBOX 专用 VGA 330	PS2 原装 40G 硬盘 1780	DC FC 模拟器 30	GBA 电视接收器 (带电源) 390	FF10/FF8 项链 + 戒指 35/25	FF10/FF8 烟盒 40	樱大战烟盒 48
PS2 原装分端子线 270	PS2 原装光头 (拆机) 480	DC GB 模拟器 30	GBA-EZ-FLASH I256M 刻录卡 690	FF10/FF8 夜光手表 130/120	合金装备烟盒 48	樱大战笔盒 40
PS2 原装 8M 记忆卡 170	GBA-EZ-FLASH I256M 刻录卡 470	DC SFC 模拟器 40	GBA 原装金手指 150	FF10/FF8 情侣表 150	合金装备打火机 48	樱大战笔盒 40

本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧，其它 NGP 及 WS 正版卡带。请电询！

PS2 三国无双 3 (限定版) 420/1450	PS2 最终幻想 X-2 470/10	PS2 鬼武者 2 350/10	PS2 第二次机器人大战 α 450/10	NGC 阳光玛莉奥 420/10	DC 风来西林 90/10	DC 鬼武者 GT 45/10
PS2 三国无双 2 编年史 (限定版) 690/10	PS2 王国之心 350/10	PS2 刀魂 2 430/10	X-BOX 生死格斗 III 330/10	NGC VR 射手 3 280/10	DC 刀魂 45/10	DC VR 网球 45/10
PS2 星之海洋 III 450/10	PS2 封神演义 2 360/10	PS2 幻想水滸传 3 320/10	X-BOX 信长野望之岚世纪 430/10	NGC 生化危机 3 420/10	DC 格兰蒂亚 2 45/10	DC 第五频道 45/10
PS2 鬼武者 150/10	PS2 VR4 进化版 390/10	PS2 最终幻想 X (国际) 320/10	X-BOX 三国无双 2 320/10	NGC 生化危机 0 440/10	DC 莎木 180/10	DC 梦幻之星 60/10
PS2 实况 5 加强版 90/10	PS2 VR4 90/10	PS2 真三国无双 2 320/10	X-BOX 合金装备本质 420/10	NGC 封神演义 420/10	DC ID 之食卓 2 60/10	DC 死亡之星 2 45/10
PS2 樱花大战 (限定版) 850/10	PS2 生死死 2 加强版 150/10	PS2 三国无双 2 猛将传 320/10	X-BOX 幻魔鬼武者 390/10	NGC 实况 6 加强版 420/10	DC 樱大战 4 160/10	DC 死亡之星 2 45/10
PS2 樱花大战 450/10	PS2 实况 6 加强版 450/10	PS2 异度传说 390/10	PS2 飞龙 150/10	DC 实况 6 加强版 390/10	DC 梦游美国 2 45/10	DC NBA2K 45/10
PS2 合金装备 2 本质 390/10	PS2 异度传说 390/10	PS2 格兰蒂亚 2 160/10	NGC 玛莉奥聚会 4 420/10	DC 索尼克 2 (限定版) 80/10	DC 梦游美国 2 45/10	DC 沙木 2 260/10

店址及汇款地址: 北京市西城区南长街 12 号 邮编: 100031

电话 / 传真: 010-66054729 邮购咨询电话: 13051327889 收款人: 赖涛涛

乘车路线: 1 路、4 路、52 路、270 路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘 5 路西华门站下车北走 20 米路东或从北海乘 5 路西华门下车, 南走 100 路东

由于广告截稿时间早, 部分价格有变化, 请谅解!

南京新世界

公司宗旨: 信誉第一, 价格低廉, 保证质量, 服务周到

南京纽沃德实业有限公司 (南京新世界) 是一家集批发、零售及维修为一体的专营家用游戏机及其周边配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质, 来自产地的一手价格, 完善的售后服务, 精良的维修技艺构成了自身的经营特色。通过十余年对游戏行业的不断探索和不懈追求, 造就了品种齐全、货源充足的南京新世界。最近公司根据现行的要求, 重新调整了结构布局, 欢迎四方的新老客户来人, 来电光临游戏的新世界。

经营项目: "PS one", "PS2", "GBA", "SP", "NGC", "XBOX", 游戏专用液晶彩显及游戏机的周边配件、软件和卡带。承接各种主机的修理, 同时备有日本卡通 CD、动画 VCD、DVD 供您选择。

特别推荐: 专用液晶彩显 228 元/台

保修服务: 凡在本公司以下各店所购主机, 一律实行七天包换, 一年保修, 终身维修的原则。

南京新世界批发超市	地址: 南京建宁路 11 号大院内	电话 (传真): 025-5514909	联系人: 颜先生
南京新世界新街口店	地址: 南京中山东路 113 号	电话: 025-4545355	联系人: 李小姐
南京新世界鼓楼店	地址: 南京中央路 41 号	电话: 025-3210718	联系人: 谢小姐
南京玄武门专卖店	地址: 南京中央路 208 号-1	电话: 025-7713517	联系人: 王小姐
南京新世界邮购部	地址: 南京中央路 208 号	电话: 025-7713517 邮编: 210008	联系人: 王小姐
南京新世界维修部	地址: 南京中央路 41 号-4	电话: 025-3210718	联系人: 陶先生
南京纽沃德广州分公司	地址: 广州新基路 26 号 4 幢	电话 (传真): 020-81012103	联系人: 卫先生

南京新世界经营总部: 纽沃德 (NEW WORLD) 实业有限公司业务联系
 地址: 南京建宁路 11 号大院内
 联系人: 颜先生 电话 (传真): 025-5514909
 总部投诉、业务总查询: 卫先生 电话: 13003406558

我们的网站: www.playpocket.com

夏源电玩

电子有限公司 游戏娱乐中心

口袋电玩

武汉 www.playpocket.com CLUB

GBA-LINK 总代理 XG Flash 2 授权一级经销商

BETOP 北通 TV-GAME 产品一级经销商 凭此广告
 酷豹 TV-GAME 产品一级经销商 以下特价仅限口袋店

GBA 490 元	GBALINK ZIP 卡 128M 218 元	世界首创 128M 烧录卡 当 256M 用 等功能
SP 830 元	XG FLASH 128M 350 元	套 XGFLASH 2 强劲推出 222 元
北通产品 GBA 无极翻盖灯 18 元	软胶套 9 元	3 合 1 握杆 18 元 组合伴 7 元
酷豹产品 GBA 可调灯 12 元	面盖 5 元	GBA 喇叭 29 元 11 合 1 握杆 13 元
GBA 产品 锐屏 22 元	保护膜 3 元	腰包 8 元 卡带 64M 45 元 32M 28 元
Ps2 39001 1700 元	原装手柄 130 元	X-2 支架 19 元 PsONE 498 元

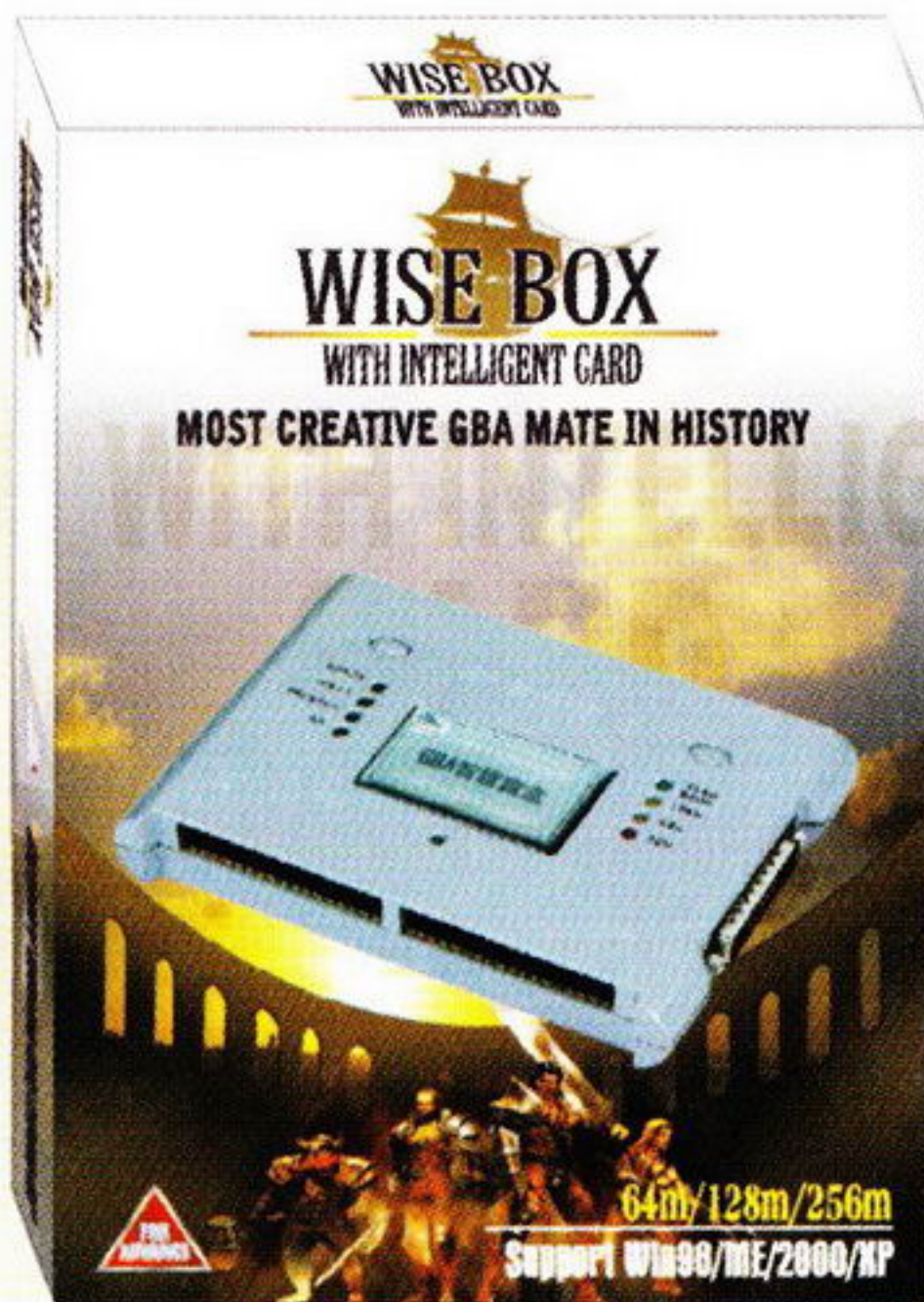
武昌口袋店地址: 华中电脑数码城 1 楼 1028 室
 武昌广埠屯南极电脑城斜对面, 华中师范大学前行 100 米
 电话: 027-51854285 (邮购部) 张小姐
 email: shuyu2000@163.com

汉口夏源店 夏先生 电话: 027-82774106 82845978
 汉口大帝店 王先生 电话: 013071293030
 汉口中心电脑广场 (原汉口电玩堂) 高价回收二手机



史上最低价之GBA伴侣

智慧双宝



更新资讯请关注: www.newwise.com

市场零售价

网上下载器 + 64兆卡 (一套) 售 188 元
 网上下载器 + 128兆卡 (一套) 售 248 元
 64兆卡 售 80 元
 128兆卡 售 145 元
 卡对卡烧录机 批发 95 元 (供店家使用)

最新产品

本部开发的PS II直读IC(M-CHIP)可改任何一种机型, 通读所有的D9版本, 附彩色改机线路图, 欢迎洽谈!

声明

凡全国各地经销商需经厂家授权

深圳新慧福电子厂

欢迎全国各省市地区经销商前来批发!

联系人: 刘生 13003123469



告顾客书

GBA 伴侣——智慧双宝, 自投放市场以来, 经过广泛的使用, 其下载速度和质量得到了广大消费者的认可, 随着游戏节目的不断出新 (网上下载节目多达千余种) 智慧卡可反复刻录, 下载的优越性和价格优势不断显现出来。是唯一使用硬件记忆的卡带, 不会死机, 支持所有的 IOM, 无需补丁, 网上下载节目仅需 4 分钟, 可反复对录节目。



电话: 0852-8253670 (周应)
 手机: 13607098130 (徐翔)
 电话: 0379-4237791 (杜宝仁)
 电话: 027-88927885 (汤秀芬)

经销商
 上海西康路 1505 号 1 楼 25 档
 浦东洪山路 190 号 (洪山店)
 南京新世界鼓楼专卖店中央路 33 号
 杭州今日游戏专卖杭州中山北路 419 号
 河北邯郸市针织厂批发市场西厅 008 号柜台

电话: 021-62779909 邮编: 200062 欢迎邮购!
 手机: 13901626651 (陆先生)
 电话: 025-3227953 (颜先生)
 电话: 0571-86093989 (董先生)
 电话: 0310-3228728 (范涛)

贵州遵义市红花岗区金银新村金银井巷 10 号
 南昌市福山地下商城 69 号
 洛阳市涧西区景华路与郑州路交叉口风云电玩
 武汉市武昌区武珞路 29-1 号

长沙火炬

小广告, 大实惠, 邮购特卖惠!

合作网站: www.u-soul.com

长沙市解放东路 22 号 邮编: 410001

收款人: 闵炼南 电话 / 传真: 0731-4156067

银行汇款当日发货: 建行: 4367422926170020122 工行: 1971007101200534828 户名: 闵炼南 email: cshjdz@163.com

全新未拆封版DC碟:	太空频道 5	15	大战蜘蛛侠珍藏版	85	心跳传说珍藏版	80	威力网球	14	
梦幻之星 II 限定版	22	梦游美国 2001	14	樱花大战 4 限定	66	沙锤 / 温泉	18	滑雪 / 高尔夫	18
梦幻之星 II	65	法拉利赛车	18	刑警 202AVG	24	世嘉运动会	22	麻将 / 围棋	15
街头涂鸦	16	世嘉拉力 II	14	光明与黑暗	18	NBA2K	14	向北去	18
VR 战士 3	14	GT 赛车限定版	18	死亡之屋 2	24	摔角限定版	15	春雨露日	18
D 之食卓 II 4CD	30	神机世界 I	16	电脑战机	18	世嘉钓鱼	20	每碟邮费 5 元, 快件 15	

全新美版 DC 普通 / 珍藏: 590/750 元, GBA 港 / 日: 528/536 元, SP 日台 / 港: 838/858 元, GBA 贴膜 SP: 500-550 元 邮费 20/10/10 元
 Psone 101/103, 580/600 元, PS II 39001/39006 (均直读): 1760/1780 元, XB 港直读: 1800 元, 邮费: 20/30/30 快件加 10 元

毁灭 / 舞之韵	40	古惑狼 I, II	40	金太郎勇斗日 / 中	40	信长野望	40	F14 战机	23
魂斗罗	23	洛克人 Z / II	40	黄金太阳 / 英日	43/40	信长异闻录	40	变形战机 R	23
恶魔城日 / 中	40	蜘蛛人	40	黄金太阳 II	82	大战略 II	40	超时空要塞	40
恶魔城 II 日 / 中	40	超魔界外 R	23	炼金术士玛莉	40	皇家骑士团中, 日	40	GT II / III	40
炸弹人红, 蓝	40	羊之心	40	萨尔达传说	40	游戏王 4, 5	40	GT, V 拉力 III	23
快打旋风	23	七龙珠	40	口袋红蓝日 / 中	40	游戏王 6, 7, 8, 10	82	玛莉赛车	23
风之少年 II, 2/3	24/82	洛克人与佛特	40	口袋红蓝日 / 中	40/43	游戏王 合集	40	顶级拉力	40
俄罗斯方块	23	逆转裁判 I, II	40	幻想水浒传	23	古墓奇兵日 / 中	40	疯狂的士	40
玛利奥 1, 2, 3	23	沉默狙击手	40	洛克人 I, II, III	40	牧场物语	40	银河战士日 / 中	40
泡泡龙新旧合集	23	传说的炸弹人	40	洛克人 I, II, III	40	牧场物语	40	指环王 I, II	40/82
携带电音红, 蓝	40	街机怀旧合集	23	沉默狙击手	40	幽灵夺还屋 I, II	30/40	通灵王 I, II, III	40/82
索尼克 I, II	40/82	转转乐园	40	机战 R, AC 日 / 中	40	复仇之忍者	40	鬼影狂刀	40
绿色兵团	23	转霸 II, III	40	勇者斗恶龙 2	40	梦幻之星	40	梦幻之星	40
坏莉莉 I	40	铁拳	40	自制机器人 GX	40	棋魂 II / NBA	82/23	荣誉勋章	40
瓦利奥制造	40	拳皇 EX, EXE2	40	光明之魂日 / 中	40	海贼王	58	最终幻想	40
彩虹六号	40	罪恶格斗 X	40	真女神转生	40	烈火之剑 128M	82	陆行鸟乐团	40
钻地小子 II, A	25/40	银河之星日 / 中	40	樱国之魂	24	足球小将	40	最终幻想战略版	82
东尼滑板 II	40	星之卡比	40	火焰文章	40	流星花园 中	30	胜利 11 人 A/2	40
上海麻将	23	特鲁尼克	40	数码宝贝中	30	创造球会	40	心跳祝福钟声	40
职业麻将	40	正邪幻想曲	40	魔法封神	40	漫画地带	40	中央大陆战史 2	40
麻将风云中	40	换装迷宫 II	40	三国志, 日	40	网球王子 II	82	犬夜叉	40
大富翁	23	龙战士 I, II	23	晓月圆舞曲中文	40	电击大战日 / 中	40	X 超人 2	40
007 夜之火	40	街霸方块	40	RPG 工具	40	空战雄鹰	23	青蛙王子	45
航空指挥官中	42	大金刚	40	召唤之夜	40	分裂细胞	40	每碟邮费 5 元, 快件 15	

软件: SS 有包装 4 元 / 张, PS, DC 3 元 / 张, PS II 5 元 / 张, XB 12 元 / 张, 每次邮费 5 元, 快件 15。缺货退款, 有问题包换!

EZ-FLASH II 28/256M, GBA-NGC 连接线, 耳机	420/840/16/6	Psone 随机振动手柄, 中文金手指, 原装记忆卡	88/45/32
电也盖起子 3 合 1, 贴膜, 镜面加厚 / 水晶	13/4/4/25	Psone 原 / 组振动手柄, 普通手柄, 手柄延长线	42/18/5/5
冷光大磁杆盖 4 合 1, 2/4 头连线, 卡盒	28/7/9/25	原 / 组电源线, 5 组 AV 叉, 四分插, 制转	35/25/50/28/18
600/1200mA 高效充电器, 可拆卸充电器, 护套	20/28/15/5	原 / 组 AV 线, 直读 IC, 光头顶帽 / 齿轮	12/8/25/12/14
电视接收器, 中文金手指, TV 转换器, 屏幕盖	320/128/280/6	原装激光管, 原装摄像头, 手柄导电胶, S 线	15/8/1/10
布包, 精制竖包, 记忆电池, 导电胶, 电也盖	12/40/2/3/7	光头支架, 电机, 保护电阻, 进口润滑油 (盒)	30/10/8/8
SP: 专用变压器, 耳机线, 包, 屏幕贴膜	15/10/16/5	光头数据线, 数据延长线, 电机线, 5977C	15/5/5/40
PS2 原装 B 型光头, 原装内存, 原装密封杆	400/280/280	DC 原装光头, 原装手柄, 原装光枪, 导电胶	100/65/65/1
PS2, XB, GC 三用 VGA, 制转, 主机背包	235/25/65	DC 原装飞行 + 格斗摇杆, Modem, 风扇, 制转	75/40/25/28
8M 记忆卡索尼产 / 授权产, 原 / 组温控器	130/120/170/25	组装手柄, 2M 记忆卡, 振动卡, 原装沙锤	28/22/20/125
二手光头, 光头数据线, 光头塑料平衡杆	280/35/20	原装 AV 线, 组装 S 线, 变压器, 原装鼠标	10/12/15/25
竖支架, 遥控支架四分插 3 合 1, 物镜, 激光管	10/85/15/15	原装电源板, 原装功放板, 驱动开关, 5980C	45/50/8/12
分量线, 复立出仓信号线, 原 / 组装电源板	15/25/200/120	光头底座总成 / 主电机, 数据线, 手柄延长线	125/20/9/6
随机原装 / 组装 / 法拉利手柄, 遥控振动大枪	120/25/35/92	SS, JVC, 三洋光头, 4M 加速卡, 制转, AV 线	100/100/65/25/8
7.2 寸专用显示屏, 四分插, 中文金手指卡	780/45/70	直读 IC, 8M 记忆卡, 手柄, 导电胶, 十字架	65/75/9/2/2
组装对战线, S 线, 手柄接口, 原装手柄	15/15/80/100	XB 原装手柄 / 遥控器 / 铁盒电源, GC 原手柄	260/200/45/180
Psone 原装光头, 记忆卡, 原 / 组装专用电源	198/8/35/25	配件邮费每碟 5 元, 快件 15 元。精修各类主机, 无效不收费	

批发零售 上海卡达游戏专卖 邮购 修理

(12年历史, 信誉保证)

品名	价格 / 邮费	品名	价格 / 邮费
PS II 主机 30000 原振手柄 + 美赛亚 + AV 线 + 支架	1880/30	DC 正版樱花 3	65/10
PS II 主机 30001 原振手柄 + 美赛亚 2 + AV 线 + 支架	1750/30	DC 正版梦游美国	20/10
PS II 主机 30001 翻新 + 原振手柄 + 美赛亚 2 + AV 线 + 支架	1400/30	DC 正版太空 VI 频道	20/10
PS II 主机 39001 原振手柄 + 美赛亚 + AV 线 + 支架	1800/30	DC 正版我的太阳	20/10
PS II 主机 39000 原振手柄 + NH3 + AV 线 + 支架	2240/30	DC 正版网络高达	20/10
PS II 主机 39006 原振手柄 + NH3 + AV 线 + 支架	1980/30	DC 正版音速 3 限定版	30/10
PS II 主机 39007 原振手柄 + NH3 + AV 线 + 支架	1980/30	DC 正版梦幻之星	40/10
GB 彩机 送卡一片	400/15	DC 正版 SNK 音乐集	20/10
XB 主机 + 原振手柄 + AV 线 + 直读	1800/30		
PS 主机 + 双手柄 + AV 线 + 记忆卡 + 火牛	450/30		
Psone 主机 + 双手柄 + AV 线 + 火牛	550/30		
DC 主机 + 手柄 + AV 线 + 火牛	450/30		
NGC 主机 原配置	1250/30		
GBA 主机 原配置	530/30		
GBA SP 主机 原配置	830/30		
NGP 黑白机	100/15		

品名	价格 / 邮费	品名	价格 / 邮费
PS II 原振手柄 (韩产, 国产)	180/130/20	DC 鼠标 (附游戏)	30/10
PS II 原装记忆卡 (索尼, 110Ri)	150/130/20	DC 原装手柄	60/15
PS II 四分插	50/15	DC 组装手柄	30/15
PS II 光枪 (退膛 + 震动)	80/15	DC 原装记忆卡	60/15
PS II 原装 DVD 遥控器	150/15	DC 组装记忆卡 (4M)	20/10
PS II 背包	60/15	DC 组装振动包	20/10
PS II 火牛	40/15	GBA 可调节的白光灯	15/10
PS 原振手柄	55/15	GBA 北通伸缩灯	10/10
PS 组振手柄	20/15	GBA 北通护眼宝	30/15
PS 记忆卡	10/10	GBA 北通冷光灯	28/10
PS 原装激光头	220/20	GBA 4 头对战线	8/10
Psone 液晶显示器	400/30	GBA 三用背包	15/10
PS 原装飞行摇杆	150/10	GBA 原装贴膜	32/5
PS 北通小手柄	10/5	GBA 组装贴膜	5/5
GBA 金手指	120/20	GBA 卡盒 (4 支装)	8/5
GBA 耳机 (附挂绳 + 卡盒)	15/10	GBA 面盖	7/5
GBA 套充 (北通 9-10 小时)	30/10	SP 背包	20/10
SP 贴膜	8/5	SP 耳机 (原装)	50/10
SP 组装耳机	10/5	SP 电板 (原装, 组装)	180/50/15
SP 放大镜 + 摇杆	40/10	SP 套充 + 电板	80/10
GBA EZ-FLASH (128 256)	460/660/20	PS II 防尘网	25/10

本店回收各类主机 (PS II, XB, NGC, DC, PS, SS, GBA, GBC 等各类主机及卡带) 提供以旧换新业务, 同时销售 PS II, NGC, XB 正版软件, PS II 精装版 15 元

地址: 上海市虹口区乍浦路 413 号 (胜利电影院对面) 邮编: 200080
 联系人: 叶金龙先生 电话: 021-63243756 传真: 021-63243756 手机: 13801736227
 乘车路线: 21, 14, 17, 13, 25, 229, 6, 220, 55, 123, 576, 147, 854, 848, 61 等各公交线路
 营业时间: 10: 00 — 21: 00

北京嘉兴游戏机经营店

嘉兴精品模型中心 6.9-7.5 折优惠

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品

GBA价格 515元 (日本原装颜色不限) EZ GBA烧录卡128~512M 烧录器 390~1020元



Table with columns: GBA卡大全, GBA卡免邮费. Lists various game cards and their prices.

Table with columns: GBA卡. Lists more game cards and their prices.



微软 X-BOX、日版 + 直读(热卖中) 索尼原装 PS2 39000 型春夏限定机 2230元/邮资50元

Table listing various PS2 accessories and their prices, including controllers, cables, and expansion packs.

Table listing various PS2 games and their prices, including titles like 'Final Fantasy' and 'Metal Gear'.

DC 原装光头 140元, 原装 PS I 光头 170元, 原装 PS II 光头 280元

日本索尼 PS II 专卖店

上海静安 游戏2000 普陀 玩虫游戏店

游戏2000(静安店) 地址: 上海市市西静安区凤阳路633号C3乙

上海玩虫游戏店(普陀店) 地址: 上海市普陀区兰溪路92号甲

Table listing PS II series products and their prices, including consoles, controllers, and accessories.

Table listing PS One series, DC series, and GBA series products and their prices.

★推出租借NGC主机加软件(任选)加记录卡, 特惠价150元. ★高价回收旧主机、古董机...



瑞通玩具

WWW.rtplayer.com

特别推荐国内最大的电玩论坛：电玩中国
网址：www.egchina.com/bbs



各类主机和配件价格
请来电咨询或上我们的
网站查看

可爱的哈罗
你的最佳玩伴

想知道更多的高达模型请点击我们的网站

邮购地址：上海市市西长宁区天山路698号
瑞通玩具（近古北路）

邮政编码：200336 收款人：凌伟荣

电话：021-62747631 营业时间：10:00—20:00

公交：71、72、74、54、520、69、808、829、
855、856、141、251、941

回收二手正版游戏和主机

来瑞通购物放心100%

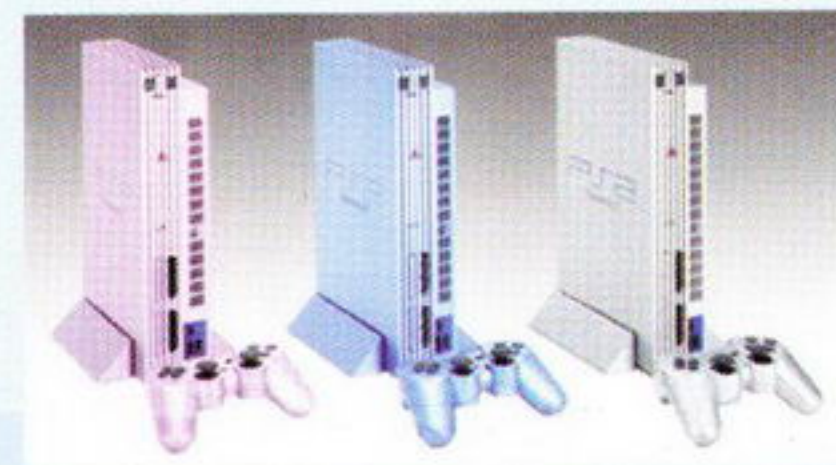
PS2 正版游戏

鬼泣2	380/10	王国之心最终版	350/10
合金装备2实体	260/10	无尽沙加	220/10
宿命传说2	360/10	梦境历险	80/10
灵魂能力2	390/10	高达DX	380/10
皇牌空战4	250/10	波波罗丝物语	120/10
感染扩大V.1	220/10	真三国无双2	180/10
GT3	150/10	决战2	180/10
合金装备2	120/10	生或死2	150/10
王国之心日版	250/10	声控足球	80/10
实况足球5	60/10	第2次机器人大战a	480/10
第2次机器人大战限定版	590/10	星之海洋3	390/10
三国无双3	480/10	最终幻想X-2	430/10
VR4进化版	350/10	实况足球6	180/10
罪恶格斗X	180/10	龙战士5	180/10
莫尔莫斯骑士团7	150/10	装甲合心3	430/10
异度传说	240/10	荒野兵器3限定版	480/10
创造球会3	430/10	电脑战机	390/10

注：红色字体为二手



樱花大战浓情之澜
(初回限定版)
580/10



PS2春夏限定版三色主机

XBOX 正版游戏

生或死3	120/10	合金装备2实体	410/10
铁甲飞龙	450/10	灵魂能力2	450/10
三国无双2	410/10	沙滩排球	410/10

NGC 正版游戏

生化危机0	300/10	塞尔达传说	240/10
生化危机1	395/10	塞尔达特典	250/10
生化危机2	340/10	WE6最终版	450/10
生化危机3	340/10	灵魂能力2	390/10
星际火狐	260/10	梦幻之星在线	430/10
沙滩排球	380/10	永恒的阿卡迪亚	430/10
索尼克2	380/10	大乱斗	420/10
实况2002	410/10	玛里奥聚会4	360/10
阳光马里奥	320/10	永恒黑暗	260/10
动物番长	260/10	巨人多辛	310/10
PIKMIN	340/10		

GBA 正版游戏

拳皇EXE	180/10	足球经理	180/10
洛克人EXE	150/10	天使之翼	150/10
拿破仑	150/10	航空管制官	150/10
白夜协奏曲	360/10	机器人大战a	350/10
黄金太阳2	380/10	光明之魂	360/10
机器猫	150/10	GT赛车	180/10
机器人大战原创世界	391/10		

DC 正版游戏

往北去	28/10	高达战线	38/10	电车GO	28/10
NBA2K1	260/10	午夜凶铃	260/10	海豚	50/10
GT2002	50/10	樱花大战3	88/10	生或死2	180/10
VR3	50/10	格兰帝亚2	38/10	梦幻之星	50/10
太空5频道	50/10	索尼克2限定版	50/10		
仲夏夜之梦	95/10	机器人大战a	48/10		
梦游美国	50/10				

智力苑各连锁店 PS2 各款型号齐全！所售 PS2 主机均有索尼原厂封条，第一次开机画面，现场装机。售后30天内如有质量问题包退、包换，一年保修，终身维修。（买主机 送大礼）

上海



智力苑电玩超市



九年老店，是质量的保证，完美的售后服务，值得信赖！智力苑连锁店只此六家，实行统一管理，购主机可凭保修卡到任一连锁店进行免费保养。本公司有专业维修部和维修师，帮您解决任何主机的疑难杂症，立等可取。欢迎光临！



原配 1180元 2800元



现场改装



原配 1680(可现场改装) 原配 560元

卡通 DVD
动画大量
现货供应！

PS2 39000 型



粉色 蓝色 银色

1800元 梦想成真的价格



限量版已发售
PS2 50000 型
主机现已发售！

- PS2 主机全套(39001型)主机+AV线+原装振动手柄+直读IC+支架+游戏=1650元
- PS2 主机全套(30001型翻新机)主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美赛亚”+支架+游戏=1450元
- PS2 主机全套(39006型全兼容极品机)主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美赛亚”+支架+游戏=2200元

特点：原封装内有中文说明书，节目内容不会死机，不伤光头。欢迎外地客户前来批发或邮购！

ISO台多联机游戏	盟军敢死队2	古惑狼4	拳王2000
真三国无双(中文版)	生化危机维罗尼克	大逃亡	大逃亡
真三国无双2(中文版)	寂静岭最后之诗	007特工队	007特工队
真三国无双2(中文版)	极品飞车	SD高达	SD高达
真三国无双2猛将传	JOJO奇妙冒险	荒野兵器3	荒野兵器3
侍	沉默杀手2	铁拳4	铁拳4
武装雄师	超战斗封神	维纳斯于布鲁斯	维纳斯于布鲁斯
实况6(中文版)	七龙珠	生化危机4	生化危机4
GP摩托车2	宿命传说2	ICO	魂斗罗DVD
潜水艇	世嘉网球	实况6最终版DVD	实况6最终版DVD
太湖立志4	忍者突袭	鬼武者1	鬼武者1
VR战士4	鬼泣	真三国无双3	真三国无双3
降龙默示录	GT3	ZOE2	ZOE2
MAXIMO(马克西姆)	王国之心	指环王双塔(中文版)	指环王双塔(中文版)
铁拳TT	鬼武者2	龙战士5	龙战士5
RS	基翁前线	NBA2K3	NBA2K3
牧场物语3	蜘蛛侠	脱狱潜龙	脱狱潜龙
血腥咆哮3	零	异度传说D9	异度传说D9
狙击手2	荣誉勋章	实况6最终版	实况6最终版
狙击手3	绝对帝都都市	阿尔戈斯战士	阿尔戈斯战士
真魂斗罗	幻想水浒传3	纹章之谜	纹章之谜
大战略1941	头文字D	暗潮汹涌	暗潮汹涌
特鲁尼克大冒险3	三角洲特种部队3	真人快打V	真人快打V
机动战士高达	刀锋战士2	决战2	决战2
机动战士高达战记	保镖	死或生2	死或生2
机器人大战IMPACT	统一霸	浪漫沙加2	浪漫沙加2
封神演义2	化解危机2	钟楼3	钟楼3
卡片召唤师2	式神之威	鬼泣2	鬼泣2

在智力苑购买任何主机的玩家(掌机除外)，总店车票报销50元，各连锁店报销20元(另外赠送精美卡通扑克，可任选手种)。

投诉热线：021-66830188



EZ-FLASH 128MB 350元
上海指定经销商 256MB 680元
512MB 1000元



原配 5xx元

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……

现已发售
GBASP

大量高价回收
GB超薄机和
GBC彩机
900元
(保证原装电板，假一赔十！)



生化危机
仿真枪

地址：上海市汾西路652号 邮编：200435
公交：46路、95路、865路、110路、551路、206路、
912路、527路均可到达火车站南广场可直达本店
批发、邮购请与总店联系
电话：021-56884803 传真：021-66830188
收款人：孙建伟 营业时间：9:00-21:00

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
(公交：19路、136路、36路、15路、21路均可到达)
愚园店：上海市愚园路18号(公交824路、15路、20路、21路、830路、94路、
地铁2号线静安寺站下) 电话：021-62485883 联系人：孙小姐
芷江店：上海市西藏北路917号 电话：021-56901799
普陀店：上海市中山北路2437号 电话：021-62044017 联系人：孙小姐



特价 295元
GBA 电视机

《PS2专辑》 6月下旬与您见面!

PS2专辑

为PS2玩家 量身订做



大16开240页全彩 + PS2专辑DVD

部分内容简介

精彩专题

- PS2游戏典藏游戏年鉴——收录所有经典PS2游戏，新增以往未曾收录的数十款不可错过的美版游戏。
- PS2硬件完全解析——所有PS2型号、所有PS2实用周边、所有PS2的用法，全部一网打尽，另还有PS2保养指南。
- 我们的推荐——由各小编为您推荐曾被忽视了的PS2好游戏。
- 久远 光与波的记忆——独家《最终幻想X+X-2》小说，为您描述最美游戏的最美故事。

.....

PS2专辑DVD

经典攻略

《PS2专辑》共有数十篇经典PS2游戏攻略，类型包括ACT、AVG、A·AVG、A·RPG、RPG、SLG、FTG，近半数攻略从未在杂志上刊登过，其余全部重新制作，将攻略权威化、完整化，部分RPG攻略兼顾美日版所有的攻略都是务求100%完成度的经典之作。

- 《寂静岭2》全剧情+攻略
- 《格兰蒂亚X》完全攻略
- 《吉翁前线》全战术攻略
- 《生化危机 维罗尼卡 完全版》攻略
- 《鬼武者2》完全解析攻略
- 《海豹突击队》完全攻略
- 《死或生2 HARDCORE》全服装攻略
- 《分裂细胞》完全攻略
- 《大逃亡》完全攻略
- 《潜龙谍影2》全剧情小说
- 《最终幻想X》美、日、国际版全攻略

.....
所有的游戏都是您非玩不可，值得一玩再玩的超经典大作!

前所未有的PS2游戏精彩影像集合，值得您收藏、反复欣赏!