Vol.34

♦机战 α for DC ♦荒野兵器进化版 3 ♦路易的鬼屋冒险 ♦疯狂出租车 2

游戏机实用技术

9
2001年7月A
TV GAME半月刊

黄金组合!
SQUARE+迪斯尼=《王国之心》
前线狙击+游戏脱口秀
=详细解析《MGS2》最新情报

火线热评
寂寞独舞——浅析任天堂和厂商的合作趋势
E3展后看任天堂的 NGC

《鬼屋魔影 新的噩梦》详细攻略

辉煌经典!
《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》最速攻略上篇

ISSN 1008-0600
09
9 771008 060006

本期赠送精美大型游戏卡片

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

瓜瓜龙俱乐部

HOTKID CLUB

GOWIN2001 HOTKID

征全国各地经销商：

福州:1390-6911-121 上海:1391-6128-653 深圳:1382-8743-846 漳州:1390-6954-069 天津:022-27260151

南京:1390-1586-338 无锡:1390-6170-524 苏州:0512-7515-133 宁波:0574-7844-774 北京:010-65958264

瓜瓜龙游戏网等你加入：www.gowingame.com.tw

破石而出、悟空来也

悟空降魔、大闹四方！

【悟空降魔录 7月大闹天界】

瓜瓜龙机器人系列：NEW GAME

数码怪兽系列：

瓜瓜龙游戏正式授权 福州博腾电子技术有限公司

GOWIN

福州市东水路省新闻局出版大楼503室

电话：0591-7557806 ext 8318 传真：0591-7524302

话梅杂志&3DM-SMV
www.mbook.cn

广告艺术

1998年美国十大卖座电影中有一部恐怖片《女巫布莱尔》，它是由几个影校还没有毕业的学生用家庭摄像机自行拍摄的，成本几乎可以忽略不计。后来一家电影公司的老板看中了这部片子，花六位数的价钱买下了它的版权。在上市之前老板照例先请几位著名的影评家观看了这部片子，没想到这几位影评家一致认为这是一部不折不扣的烂片。老板一看发了慌：眼看这六位数的钱要打水漂了，怎么办？这时候不知是何方高人献上一条妙计，老板见了连声称妙，马上依计行事。不久，全美国都看到了电影《女巫布莱尔》铺天盖地的广告。广告中毫不掩饰那几位影评家的评价，反而在“烂”字上下足了工夫，更声称该片是史上最烂影片，而仅得的几句赞誉之词均被人为地夸大了。喜欢猎奇的美国人一看来了精神，都想看看这部影片究竟是怎么个烂法，竟然可以冠上一个“最”字，于是纷纷购票入场。最后出乎所有专业人士的意料，这部影片票房收入竟达到了一亿多美金！

最近业界也发生了这样一件类似的事情。ECOLE的光枪STG《死亡火枪》曾“荣获”SS上最烂游戏的称号，在日本有着“最下位帝王”之称。这对于这个游戏和它的制作公司来说，显然不是什么很光荣的事。一般遇到这种情况，这个系列就会从此寿终正寝。就算秉着一股狠劲非要出续作不可，制作者多半也会刻意回避这段不光彩的历史，只有ECOLE不这么做。《死亡火枪》的续作《死亡火枪OX》在街机上推出了很长一段时间，依然默默无闻。于是ECOLE剑走偏锋，大曝这段“绝对隐私”，然后宣布要在DC上推出《死亡火枪OX》的移植版，一下子名利双收，果然收到奇效。虽然战果不能和《女巫布莱尔》比，但也可以让ECOLE没事偷着乐了。

以上这两个例子，可谓是广告艺术的典型代表。什么叫广告？《辞海》上的定义是：向公众介绍商品、报道服务内容或文娱节目等的一种宣传方式。在当今社会里，广告可以说是无所不在，它的威力相信任何人都有所领教。广告可以说是人人都会做，不过要把广告做好，这个本事就不是人人都有的了。要把广告做到可以称为“艺术”的份上，非得有一定的造诣不可。而不同档次的广告，效果也有显著不同：差的广告只会让人感到厌烦；而一个好的广告，就可以吸引消费者去购买；到了“艺术”的地步，除了可以吸引消费者外，更可以像一部成功的文学作品一样被人广为传诵，深入人心。在整个业界里，这方面要数索尼最为拔群。索尼的招牌广告语“It Is Sony”就这么简简单单3个单词，学过三天英语的人都知道是什么意思，可表达的意思清清楚楚，这才叫绝。还有PS的广告语“所有的游戏在这里集结”，也可以算是比较出色的广告。相比之下，世嘉在这方面就有一定差距了。世嘉擅长的广告方式是集束轰炸，短期内的确是效果显著，但容易让人产生厌倦情绪，而且费用极高，大大增加了成本负担——《莎木》就是一个绝好的例子。世嘉之所以屡战屡败，不能说都是广告惹的祸，但至少这也是其中一个因素吧。

——纱迦

好想再拿起画笔……

☆为了搞好小编形象，我自己也加入了设计的行列。很自然的，我又想画起漫画来了！其实我本来就非常喜欢画漫画，当初刚来编辑部的时候，就想把紫枫的“星之心画廊”给弄到手，可惜紫枫死命守住这块宝地，说什么也不肯让出来……(但最后还是让我一偿心愿了^_^)由于设计工程“浩大”，结果还是没有及时把形象赶出来，只能拜托“鱼”妹妹帮我完成最后的一笔吧。(可能成形后，会与原来的影子有点“出入”)

☆我也很想结识其他的画友……在远方的阿观，你好吗？

☆很不幸，我最近生病了。而且不光是我，连紫枫都……我讨厌生病！害我什么好东西都不能吃！现在才能更深刻地体会到“在生活中，健康是最重要的！”的真意。(当然，还有朋友)

☆在“编辑部大战”中捞了个第四名，嘻嘻……可以说，这是半个月来最开心的了。

紫枫の言

★难得有机会能够对邪魔天使的钱包“大开杀戒”，看来我得先禁食一两天才行。

★父亲前几日来电话说家中最近有亲人身体不大好，真是担心……

★身体似乎愈来愈差，昨天居然发展到感冒加发烧，看来不锻炼真的不行了。

★原定上期完成杂志之后便与朋友去海边，结果……(这也从另一个方面论证了“世事无绝对”这个古老的结论。)

★前一段时间梦到自己与一条金鱼住在一起，感觉真是奇怪。

★最近听某人说有一本叫做《猪和自以为是的猪》的书，里面有些很启发人的漫画，不知有没有朋友看过，有机会得去找找看。

★哦，对了，祝大家“六一儿童节”快乐！

中国队，好运。

◆阿曼、阿联酋、卡塔尔、乌兹别克斯坦，还有我们中国。上上签，上上签，上上签哪！！

◆刚刚在上一期提到了“这一季的《TXF》是最后一季了，结果立刻就传来FOX确定开拍第九季的消息。看来《TXF》的新组合GA和RP还是很成功的。DD还是只答应客串。(另：第八季在美国已经播完了。)

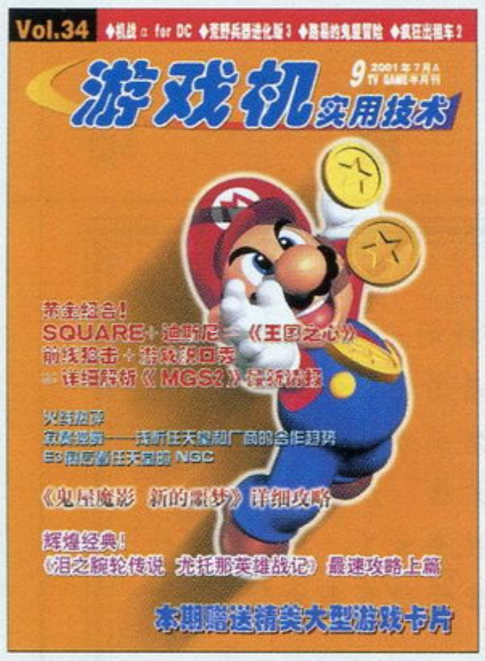
◆和SOUL合作的“TGS”(Talk Game Show，编辑部里对这个栏目的略称)反响还不错，单单只是新了解到的故事就让人激动不已。喜欢“《MGS》系列”的朋友自然不用说，希望以前没有接触过这个系列的朋友也能结合上一期的“TGS”来了解这个极富魅力的游戏系列。

——累了——

非

掌声渐渐响起
幕已渐渐拉起
又要开始另一出戏
总是身不由己
从来没人在意
为了生活要卖力地演出
灯光亮起的时候
忘了紧张颤抖
忘了尊严和坚持
在生死中低头
五光十色的舞台
浮浮沉沉的生涯
人群渐渐散去
面对落幕的孤独
戏子呀戏子
没有自己的名字
一个默默无闻的我
演着小小的角色
戏子呀戏子
忘了自己的名字
戏子呀戏子
落泪的戏子

电梯杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



索 引

ARC
CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001 30
零式枪手 2 46
DC
超级机器人大战α for Dreamcast 32
CAPCOM VS. SNK 2 百万之战 2001 30
出租英雄 NO. 1 68
疯狂出租车 2 41 42
机密任务 41 44
漫画同人会 34
燃烧吧! 正义学园 67
生化危机 代号：维罗尼卡 69
索尼克 GBA（暂名） 39
FC
勇者斗恶龙Ⅳ 68
GB
FF Ⅳ 68
塞尔达传说 梦见岛 67
神奇铁金刚 47
GBA
黄金太阳 40
GBC
口袋妖怪 银 69
塞尔达传说之不可思议的果实 大地之章 69
神奇铁金刚 47
NGC
路易的鬼屋冒险 36
任天堂全明星大乱斗 NGC（暂名） 37
星际火狐大冒险 恐龙行星 38
PS
恶魔城历代记 41 67
恶魔城 X 月下的夜想曲 68
FF Ⅷ 68
鬼屋魔影 新的噩梦 62
合金装备 索立德 国际版 67
化解危机 泰坦计划 67
寄生前夜 2 69
泪之腕轮传说 尤托那英雄战记 41 48
名侦探柯南 三个人的名推理 68
三国志Ⅶ 68
TONY HAWK' S PRO SKATER 2 67
屠龙战记 68
永恒传说 68
PS2
CAPCOM VS. SNK 2 百万之战 2001 30
合金装备 索立德 2 自由之子 10
化解危机Ⅱ 22
荒野兵器进化版 3 24
皇牌空战 4 破碎的天空 17
LEGAIA2 26
马克西莫 28
生化危机 -代号：维罗尼卡-完全版 69
王国之心 18
真·三国无双 2 23
装甲核心 2 另一个年代 67
SFC
皇家骑士团 奥伽战争 68
SS
格兰蒂亚 69
WSC
FF Ⅰ 68
XBOX
枪之女神 38

目录 VOL.34

content

vol.34 2001-07-01

卷首语
1

目录
2

游戏情报站 GOUKI
3 E3 展追踪报道

游戏脱口秀 GOUKI&SOUL
10 合金装备 索利德 2 自由之子

前线狙击 GOUKI
10 合金装备 索立德 2 自由之子
17 皇牌空战 4 破碎的天空
18 王国之心
22 化解危机 II
23 真·三国无双 2
24 荒野兵器进化版 3
26 LEGAIA2
28 马克西莫
30 CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001
32 超级机器人大战α for Dreamcast
34 漫画同人会
36 路易的鬼屋冒险
37 任天堂全明星大乱斗 NGC（暂名）
38 星际火狐大冒险 恐龙行星
38 枪之女神
39 索尼克 GBA（暂名）
40 黄金太阳

黄金眼 GOUKI
41

特快专递 GOUKI
42 疯狂出租车 2
44 机密任务
46 零式枪手 2
47 神奇铁金刚

攻略透解 慕容非
48 泪之腕轮传说 尤托那英雄战记
62 鬼屋魔影 新的噩梦

火热秘技 SOUL
67

游戏诊所 LIKY
68

硬件道场 D·S
70

星之心画廊 紫枫
72

玩友自由谈 慕容非
74

读编往来 邪魔天使
76

至爱排行榜 慕容非
80

游戏主机类型

ARC	街机	NGP	SNK16 位掌机
DC	世嘉梦工场	NGPC	SNK16 位彩色掌机
FC	任天堂红白机	PS	索尼 32 位主机
GB	任天堂 8 位掌机	PS2	索尼 128 位主机
GBA	任天堂 32 位掌机	SFC	任天堂 16 位主机
GBC	任天堂 8 位彩色掌机	SS	世嘉土星
MD	世嘉 16 位主机	WS	BANDAI16 位掌机
N64	任天堂 64 位主机	WSC	BANDAI16 位彩色掌机
NGC	任天堂新世代主机	XBOX	微软新世代主机

游戏类型

ACT	动作过关类	RAC	赛车类
A·RPG	动作角色扮演类	RPG	角色扮演类
AVG	冒险类	RTS	即时战略类
ETC	其它类	SLG	策略模拟类
FTG	格斗类	S·RPG	战略角色扮演类
FREE	完全反射视点类	SPT	体育类
MUG	音乐类	STG	射击类
PUZ	益智类	TAB	桌面类

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总 顾 问：李子奇　一编室主任：李海祥
社长/总编：司 马　二编室主任：徐瑞金
常务副社长：马 力　三编室主任：郝 飞
编辑部主任：王 义　读者服务：高晓兰　宿美蓉
市场总监：宋宣明　发行助理：郭自如　王剑刚
责任编辑：郑 翔
编 辑：杨 晶　张元凯　徐 飞　刘志凌　张志强　王 梓
助理编辑：李昌奇
电脑设计：吴 松　康云飞
编 委：刘 洋　庄 杰　韦 波　蔡汝毅　翟 雷　王恩雷　王 超　江永棉　徐 翔　王树彬　王天傲
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：深圳当纳利旭日印刷有限公司
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email: gamedep@public.szptt.net.cn
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2001年7月1日
定 价：人民币 8.80 元

文：GOUKI

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

游戏情报站

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

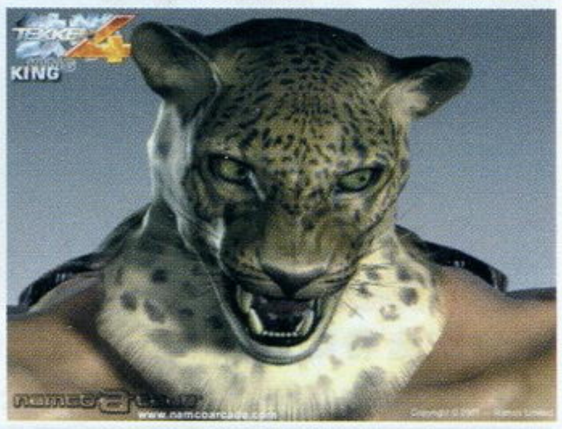
E3 展追踪报道

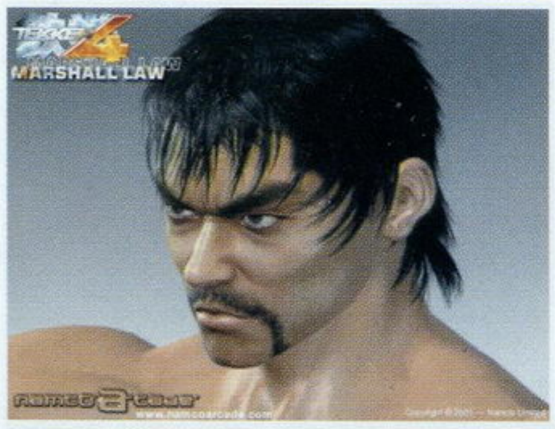
NGC 定价进行调整

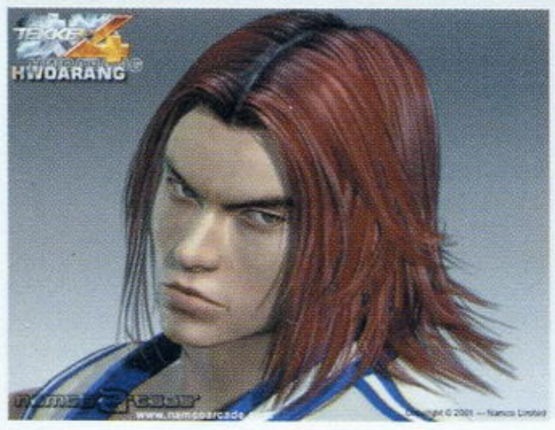
上一期杂志曾报道NGC的定价为19800日元，不想这则消息在传开没多久，任天堂官方就否认了这一说法。在一份任天堂的官方通告上，任天堂正式公开了NGC的美、日版定价以及游戏软件的价格：将于11月5日发售的美版NGC定价为199美元，9月14日发售的日版为25000日元；游戏软件的价格日版一律是6800日元，美版一律是49.9美元。任天堂本身将有2～3款游戏与主机同时推出，年内计划共发售6款游戏。此外，包括美版和日版，NGC在年内的出货量的目标为250万台，游戏软件的出货量则为600万套。

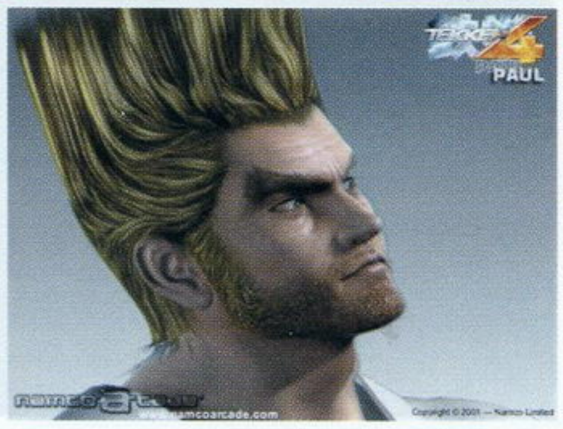
NAMCO 强作来袭

E3上NAMCO除了为PS2上的《皇牌空战4 破碎的天空》（"前线狙击"详细介绍）大打广告之外，还有更震撼的消息公布哦！那就是《铁拳4》以及《灵魂能力》的续篇《灵魂能力续章》（暂名）！这两款在家用机以及街机上拥有极高人气的作品已经有很长时间没有推出新作了，这一次的公布可谓是众望所归。不过《铁拳4》与《灵魂能力续章》（暂名）都只是以播放影像的方式公布，只有几名角色的造型出现在影像当中，而有关游戏的系统、画面等则欠奉。









冈本吉起谈《生化危机4》与《恐龙危机4》

E3展上，全权指挥CAPCOM家用游戏软件开发事务的冈本吉起先生自然是媒体争相采访的对象，以下是美国各媒体采访冈本吉起的内容摘要：

◆今年CAPCOM的重点将放在PS2游戏《鬼泣》以及《马克西莫》（"前线狙击"详细介绍）上。前者是CAPCOM的夏季热作，而被称为"3D化《魔界村》"的《马克西莫》将在年内发售。至于《生化危机》以及《恐龙危机》的新作，则有可能赶不及在年内推出了。

◆镇社作品《街头霸王》的新一作开发工作已经在进行当中，并且仍将是一款2D的格斗游戏。至于3D化的"《街头霸王EX》系列"，则暂时没有新的开发计划。

◆对于PS2、NGC、XBOX这三台主机，CAPCOM将会采取有针对性的游戏开发策略，而不是单纯的同一游戏软件的全机种移植。

◆《生化危机4》将会加入一些网络游戏的要素，而且在操作方法上此作也将与前几作有很大的不同。

◆《恐龙危机3》是XBOX的专有游戏，游戏的详情将会在日后作进一步公布。CAPCOM对此系列有着很强的信心，因此《恐龙危机4》的开发工作也即将展开。并且，冈本吉起还暗示《恐龙危机4》的开发平台已内定为PS2。

◆《生化危机0》由于开发平台从N64改为NGC，许多工作都需要重来，因此游戏可能会等到明年中才会发售。

世嘉的NGC版《VR射手3》画面公布

世嘉以NAOMI2基板开发的人气街机游戏《VR射手3》已决定移植入NGC，正式的名称为《VR射手3 Ver.2002》，将收录最新的球队资料并新增原创的家用版模式，在E3展上也公布了大量的游戏画面。从公布的画面上来看，与街机版并没有太大的区别，只是不知道实际游戏时还会不会出现偶有拖慢的现象呢？游戏预定2002年春季推出。

铃木裕：《莎木》不会就此完结的！

世嘉的天王制作人铃木裕在E3展上接受了媒体的采访，当记者问及有关《莎木II》的内容的时候，铃木裕表示出了对这个游戏系列强烈的信心，

www.plumbaa.com

并暗示《莎木 II》不会是游戏的最终章。

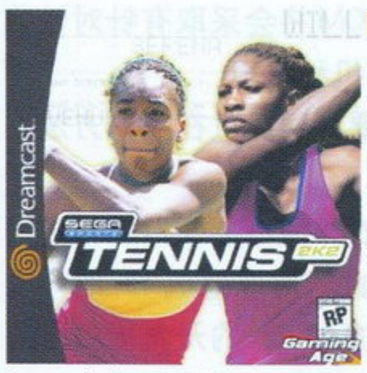
在访问的一开始，记者就直接问到铃木裕有关DC停产之后《莎木》的前途，铃木裕回答道："有关续作的制作目前正在考虑当中，而且资料的搜集也已经开始了，我们还是打算将整个游戏一直做完的。"

记者又问及《莎木》究竟有多少个章节以及会分为几作推出，铃木裕回答道："共有 16 个章节，我们可能会把几个章节集合成一个游戏推出。但《莎木》究竟会有几作则仍未确定。"

随后铃木裕又谈到了《莎木 II》这款游戏的特点。他表示《莎木 II》的游戏时间将比前作更长，角色的数量方面将是前作的 3 倍；新增的"等待"这一新系统将使游戏的节奏比前作更为紧凑；经过进化的 QTE 系统以及新增的主视点格斗系统将会给玩家带来惊喜。

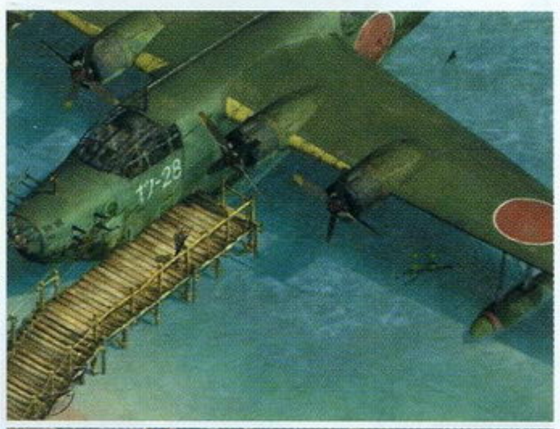
在访问的最后，铃木裕表示《莎木 II》的开发工作已经完成，目前游戏正处于最后的测试阶段，美版预计将在11月推出，日版则会更早一些。

DC 的《VR 网球 2K2》

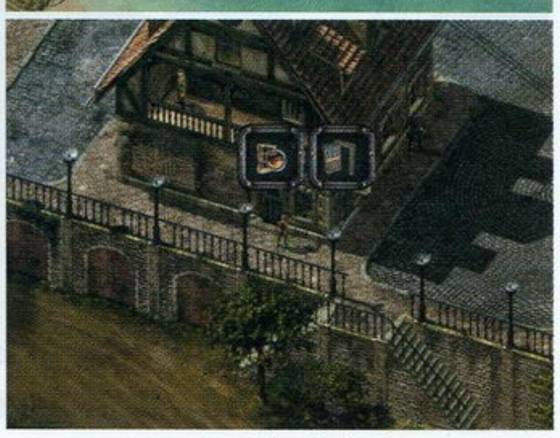


早就有传闻指出世嘉的人气游戏大作《VR 网球》系列最新作将会有女性球员登场，如今在 E3 上这个传闻终于成为了现实：女子网坛著名的威廉姆斯姐妹将会在《VR 网球 2K2》中登场！甚至在已经公布的游戏的包装上也能看见这姐妹俩（见图）；而有着网坛美少女之称的俄罗斯选手安娜·库尔尼科娃由于合约的问题，将肯定不会在此作中出场，让人颇觉遗憾。至于辛吉斯、茅瑞茨莫、桑切斯等新老名将是否会在游戏出场还是个未知数。世嘉目前并没有公开游戏更进一步的消息，游戏模式方面从已公布的画面上来看可以肯定的是将会加入混双的模式。目前尚不清楚是否会推出街机版，游戏推出的具体时间也还未确定，不过根据游戏标题带的"2K2"来说，至少也是年底的事了。

《盟军敢死队 2》PS2 版



增加了屋内活动的系统。



画面素质相当出色。

任天堂展出的重要 GBA 游戏

《马里奥赛车 GBA》

《瓦里奥 4》

古惑狼制作小组原班人马最新作《杰克和达思特 旧世界的遗产》

配合暑期强档电影《侏罗纪公园 3》推出的 PS2 版《侏罗纪公园》

www.plumbook.com
插梅杂志&3DM-SM

E3 的各项最佳提名（只列出家用游戏部分）

Best of Show（最佳展示）

《合金装备 索立德 2 自由之子》	KONAMI	PS2
任天堂 NGC 主机的展示		
《星球大战 流浪中队 II》	Factor5/LucasArts	NGC

Best Original Game（最佳原创游戏）

《Pikmin》	任天堂	NGC
《EGO 计划》	Big Blue Box Studios/Lionhead/ 微软	XBOX

Best Console Game（最佳家用游戏）

《鬼泣》	CAPCOM	PS2
《合金装备 索立德 2 自由之子》	KONAMI	PS2
《阿比逃亡记 2》	Oddworld Inhabitants/ 微软	XBOX
《星球大战 流浪中队 II》	Factor5/LucasArts	NGC
《托尼·霍克职业滑板 3》	Neversoft Entertainment/Shaba/Activision	XBOX

Best Console Hardware（最佳家用主机硬件）

对应《GT 赛车 3》的专用方向盘 "GT Force) 罗技	PS2
微软的 XBOX	
任天堂的 GBA	
任天堂的 NGC	
任天堂的 NGC 手柄	

最佳动作类游戏

《Halo》	Bungie Software/ 微软	XBOX
《星球大战 流浪中队 II》	Factor5/LucasArts	NGC

最佳动作 / 冒险类游戏

《鬼泣》	CAPCOM	PS2
《杰克和达思特 旧世界的遗产》	Naughty Dog, Inc./SCEA	PS2
《路易的鬼屋冒险》	任天堂	NGC
《合金装备 索立德 2 自由之子》	KONAMI	PS2
《寂静岭 2》	KONAMI	PS2
《阿比逃亡记 2》	Oddworld Inhabitants/ 微软	XBOX

最佳对战类游戏

《血腥咆哮 3》	Hudson/Activision	PS2
《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战 2001》	CAPCOM	PS2
《任天堂全明星大乱斗》	任天堂	NGC
《超级街头霸王 II Turbo 复兴》	CAPCOM	GBA
《终级格斗锦标赛》	Crave Entertainment	XBOX

最佳角色扮演类游戏

《最终幻想 X》	SQUARE	PS2

最佳赛车类游戏

《GT 赛车 3 A- 规格》	Polyphony Digital Inc./SCEA	PS2
《Project Gotham Racing》	Bizarre Creations/ 微软	XBOX
《水上赛艇：蓝色风暴》	任天堂	NGC
《Wipeout Fusion》	Studio Liverpool/SCEA	PS2

最佳模拟类游戏

家用游戏无

最佳运动类游戏

《Amped：自由式滑雪》	微软	XBOX
《疯狂美式足球 2002》	EA	PS2
《NBA 街头篮球》	EA	PS2
《SSX Tricky》	EA	PS2
《托尼·霍克职业滑板 3》	Neversoft Entertainment/Shaba/Activision	PS2

最佳益智类游戏

《Chu Chu 火箭》	SEGA	GBA
《Frequency》	Harmonix/SCEA	PS2
《Fuzion Frenzy》	Blitz Games/ 微软	XBOX
《Pikmin》	任天堂	NGC
《谁想成为百万富翁？ 3rd Edition》	ImageBuilder/Disney Interactive/SCEA	PS

事件

山内溥对 NGC 的表现非常满意

E3 展之前，任天堂社长山内溥曾经有过"如果在 E3 上 NGC 没有取得预期的成功，就将考虑重新调整 NGC 的发售战略"这样的话，现在看来，他大可不必有这样的担心了。近日，山内溥在接受日本媒体采访时表示对于 NGC 在 E3 上的表现非常满意，NGC 的发售战略将不会有太大变动。以下是访问的摘要：

问：你曾经说过在美国的 E3 展上如果观众的反映不佳的话，就会延迟 NGC 的推出日期，那么现在的情况呢？

答：很幸运，我们获得了很好的回应。美国当地的报道说任天堂的展区里涌入了和微软展区里同样多的人，不同的是观众在看过微软的游戏后就会离去，而在任天堂的展区里的人总是挤得满满的。我相信是任天堂的独家游戏吸引了这么多的观众，所以，我们当然会继续原先定下的 NGC 发售计划。

问：NGC 在北美几乎是和 XBOX 同时上市，这样不会有冲突吧？

答：这要由 XBOX 与 NGC 本质上的不同来看。XBOX 有内建硬盘和与个人电脑几乎相同的构架，微软追求的是主机的高水准表现，但并不了解游戏的乐趣是来自于游戏本身；任天堂就不同，任天堂其实就是一个彻底的玩具品牌，NGC 是最先进的游戏用主机，这和微软的产品是完全不同的，就好比一个美式摔跤选手和一个日本的相扑选手所遵循的规则完全不同。所以，我们不认为微软是我们的竞争对手。

问：为什么任天堂公布的 NGC 的售价比起 PS2、XBOX 都要低 100 美元呢？

答：玩家要玩的不是游戏主机本身，而是所对应的游戏软件。买游戏主机的目的也在于此。所以当然是要主机尽可能的便宜才好。

问：其它公司都在发展网络游戏。您有什么看法？

答：目前进行网络游戏的大多都是投入程度较深的玩家，我不相信一般的普通大众玩家会对于网络游戏非常感兴趣。同时我也怀疑网络游戏到底有什么获利的机会。目前比较能引起大家注意的是 NTT DoCoMo 和 i-mode 的成功经营，但我不确定其它只是提供网络资讯以及相关服务的公司能够因此获利。所以，我想任天堂将暂不涉足网络游戏。

问：任天堂对 NGC 的游戏策略是什么样的呢？

答：以 GBA 的销售为例，虽然成绩斐然，但同时推出的多款独家游戏却出现了相互竞争的情况。所以，当 NGC 上市的时候，任天堂只会先推出两款游戏，我们希望玩家们能够好好地体会一下这几款真正的大作。

《GT 赛车 3 A- 规格》方向盘销售数量突破 10 万套

罗技电子近日表示，随 PS2 大作《GT 赛车 3 A- 规格》一同发售的名为"GT FORCE"的方向盘在发售一周之后销量已经突破了 10 万套。目前罗技电子正在加大产量，希望能够赶上附送《GT 赛车 3 A- 规格》的新型号的 PS2 主机"PS2 GT3 Racing Pack"的推出，以获得更好的销售成绩。

TECMO 谈 XBOX《死或生 3》的惊人表现

在东京电玩展时《死或生 3》的展示动画就已经让人惊异不已，而在这次的 E3 会场上，《死或生 3》的展示同样也是造成了轰动。游戏的制作人板垣伴信在日前接受媒体访问时也谈到了《死或生 3》在 XBOX 上的开发情况以及他对这几台新世代主机的看法，以下是访谈的内容：

问：你是如何踏入游戏这个行业的？为什么选择了 TECMO？

答：首先，我喜爱创造新鲜的事物，发掘新的观点，而电视游戏则恰好是合适的领域，这就是我为何会身处游戏产业的原因。而选择 TECMO

www.plumbook.com

倒也没有什么特别的原因，我只是想在日本的游戏业界中找到一个位置。

问：是什么游戏伴随着你的成长？

答：我最早拥有的是世嘉的SG 1000，从这个产业发展没多久我就开始玩游戏，到现在还记得玩的第一款游戏是《Space Invaders》。

问：目前为止你在TECMO总共制作了多少款游戏？

答：自从我进入了公司后至今，我一共制作了15款游戏，有许多TECMO的原创游戏都是由我负责协助的。当我成为了Team Ninja的领导人之后，《死或生》是我的第二款游戏，而第一款游戏被取消了开发计划。

问：你的第一个游戏开发计划竟然被中止？那是一款什么样的游戏？

答：那是一款足球游戏，我总是想在美国市场推出一些游戏，而最早想到的就是足球游戏，既然美国的足球氛围很浓，所以我就想先从足球游戏开始。可是当我正要去制作游戏的时候，才了解到“美式足球”和一般的足球并不一样。

问：我想如果是换成现在才推出，应该可以获得不少玩家的青睐。

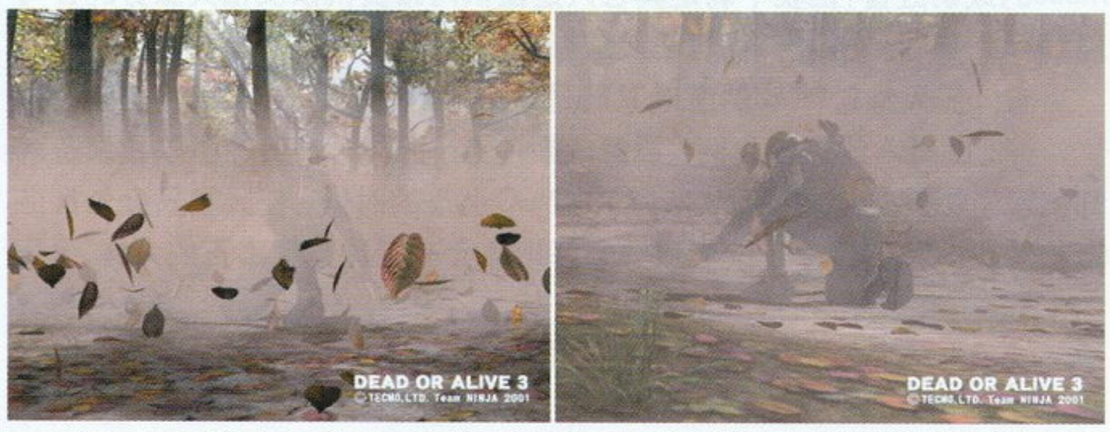
答：对啊，我也是这样认为，但Team Ninja小组中没有一个人赞同这个想法。我甚至已经为这个游戏想好了三个名字：《Football Fighter》、《Gridiron Brawl》和《Omega Ball》。

问：我们已经看过XBOX的《死或生3》的游戏演示画面，这款游戏已经开发多久了？是打算在XBOX上推出吗？

答：我们开发这款游戏已经有5个多月了，而在开发到一半时我才决定使用XBOX平台。

问：会在街机以及其它游戏主机上推出吗？

答：是的，我们在日本市场有这个打算，但目前还没有公布。



问：目前市场上有不少的3D格斗游戏，如《VR战士》、《铁拳》等，《死或生》与其它的游戏有什么差异？

答：这是个老问题了。我制作的《死或生》的游戏系统与《VR战士》、《铁拳》都不相同，《VR战士》、《铁拳》上都有许多颇受欢迎的角色，但他们还没有到被热爱的程度，所以我想创造出玩家非常喜欢的角色。事实上当《死或生》刚推出时，《VR战士》以及《铁拳》都已经出到第三代了，而《死或生》依然能够有这样的成绩，其中的差异不言而喻。

问：《死或生3》看起来非常不错，从技术层面上看，用XBOX来开发游戏困难吗？

答：当然是很容易了。不过这不是因为开发工具套件容易使用，而是因为Team Ninja小组非常擅长使用开发工具，即使是PS2我们也能够轻易地开发出游戏。

问：所以你们在开发多平台的《死或生2》时，没有遇到任何困难？

答：这个也不尽然。许多人抱怨一个游戏从一个平台移植到另一个平台有多么困难，不过现在的技术还不至于会让一个游戏完全无法移植；而许多人又说为XBOX开发、移植游戏非常容易，我也不能说他们错了。但事实上，就算是在XBOX上开发游戏，或许你一开始会觉得很容易，但到了后期你仍然会面对许多的困难。所以如果有人认为他们也能够轻易地在XBOX上开发出类似《死或生3》这样的游戏，我只能说这是大错特错的想法。

问：你有没有接触过NGC呢？你对于NGC的看法如何？

答：当然我是已经看过了，而且我想要玩到更多这个平台的游戏。我喜欢《水上赛艇：蓝色风暴》这款游戏，实在非常有趣。

问：我想你应试过NGC的游戏开发套件，这和XBOX的开发工具比较起来你觉得如何呢？

答：这两个都是很容易开发的平台，至少对于Team Ninja小组而言是这样的。游戏开发者无论是在XBOX还是在NGC上开发游戏都比较容易。另一方面，他们应该花更多的心思努力制作好游戏。

问：谈谈《忍者龙剑传》吧！

答：目前游戏的开发工作进展顺利，已经可以试玩了。

问：那你认为何时可以展示这款游戏？在哪一个主机上推出呢？

答：我想是在今年秋季的东京电玩展上。我目前还不能确定是哪个平台，当然我现在还是以XBOX为平台来开发的，不过我可不保证最后一定是在XBOX上推出。

问：那《忍者龙剑传》何时才会推出？

答：我也问过我的组员们这个问题，我的目标是把《死或生3》推上格斗游戏王者的宝座，而让《忍者龙剑传》成为动作游戏的王者。

问：最后，当XBOX在日本宣布推出时日本的玩家反应冷谈，你有什么看法？

答：当然他们可以喜欢或是不喜欢，但如果人们太执着于否定的态度，那他们就没有办法去挑战新的事物。事实上XBOX的体积太大，对于某些日本家庭而言可能不太合适，但XBOX的能力表现确实是让人无话可说。

软件

SCEE公布PS2新作《Primal》

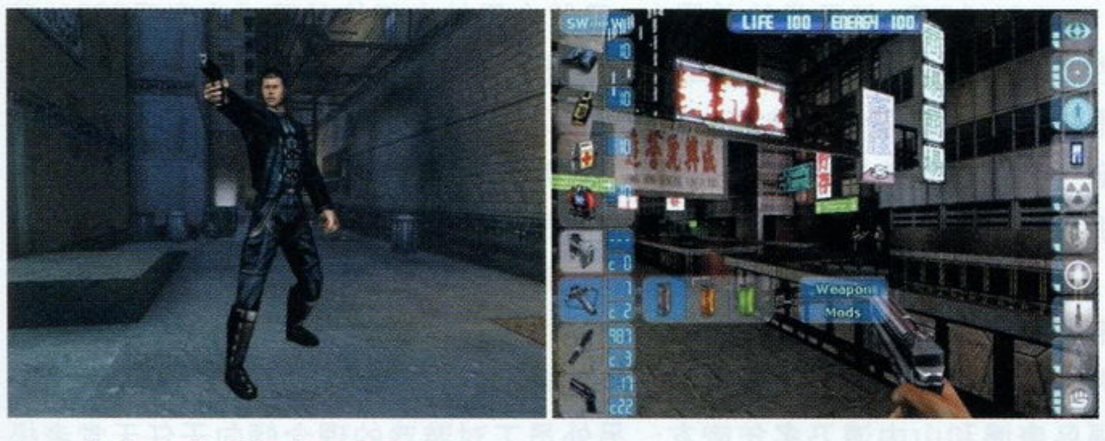
SCEE（SCE欧洲）日前公布了一款由旗下的Cambridge小组所制作的3D动作冒险游戏《Primal》。

玩家在这款游戏中将扮演女性角色珍妮弗·泰特，为了追查不死国恶魔的踪迹以及自身所拥有的超自然能力的来源而进入四个不同的国家进行冒险。游戏以秩序和混沌、人间与地狱的相互冲击为主轴，强调“自然法则”对于人类的重要性。游戏预计将在2002年夏季推出。

活梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.com

PS2 版《Deus Ex》画面公布

Eidos近日公布，由Eidos旗下的Warren Spector负责制作的PC游戏《Deus Ex》即将移植到PS2上。《Deus Ex》是一款集射击、冒险、动作、RPG等游戏元素为一体的综合型游戏，主要是以FPS（主视点射击）的形式来展开。多样的武器选择、丰富多彩的任务模式，再配合充满未来感的环境设定，喜欢FPS类型的玩家不要错过。



《洛奇》游戏画面公布

Rage Game在取得了米高梅公司的电影系列《洛奇》的游戏改编权后，宣布将会推出各个平台的《洛奇》游戏，其中包括XBOX、PS2、PS以及GBA等。近日Rage Game公布了XBOX版《洛奇》的内容。XBOX的《洛奇》将会包含5部《洛奇》系列电影的故事情节，电影中的多个重要角色都会在游戏中出场。图为游戏中洛奇的造型，大家看看像不像史泰龙呢？

短消息

■PS2版的《VR战士4》画面还未公布，世嘉美国公司就宣布了游戏的发售日：2002年2月16日。相信日版会更早一些。

■SONIC TEAM在展出了NGC版的《梦幻之星在线Ver.2》之后，近日又宣布了游戏的发售日：12月21日。美版和欧版则分别是1月和2月。

重要游戏发售日

PS			
6月14日	《夜想曲2》	AVG	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
6月21日	《ONEPIECE MANSION》	PUZ	CAPCOM
6月21日	《J联盟实况胜利11人2001》	SPG	KONAMI
7月12日	《Woody Wood Pegger的Go! Go! RACING》	RAC	KONAMI
PS2			
6月14日	《北方谦三 三国志》	SLG	IREMSOFT ENGINEERING
6月21日	《莉莉工作室 莎露布鲁古的炼金术士》	SLG	GUST
6月21日	《蚊》	ACT	SCEI
6月21日	《EVERGRACE2》	RPG	FROM SOFTWARE
6月28日	《影子之心》	RPG	ARUZE
6月28日	《机甲兵团J-PHOENIX》	ACT	TAKARA
6月28日	《奇妙的运动之强力击球手》	SPG	魔法
7月5日	《吉翁前线 机动战士高达0079》	SLG	BANDAI
7月5日	《牧场物语3 》	SLG	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
DC			
6月14日	《CAPCOM VS. SNK 千禧之战2000 PRO》	FTG	CAPCOM
6月21日	《超级冲锋车 旧金山修改版》	RAC	SEGA
6月23日	《索尼克大冒险2》	ACT	SEGA
6月28日	《高达战争在线》	SLG	BANDAI
6月未定	《欢迎来到Pia Carrot！！2.5》	AVG	NEC INTERCHANNEL
6月未定	《GIGA MASTER世纪王传说》	TAB	CAPCOM
7月5日	《US莎木》	FREE	SEGA
GBC			
6月28日	《星之海洋 蓝色星球》	RPG	ENIX
GBA			
6月21日	《皇家骑士团外传 罗迪斯骑士》	SLG	任天堂
6月29日	《Q版塞车ADV》	RAC	TAKARA
7月5日	《游戏王对战怪兽5之专家版第一弹》	TAB	KONAMI
7月6日	《龙战士》	RPG	CAPCOM

寂寞独舞——浅析任天堂和厂商的合作趋势

文：Darkbaby

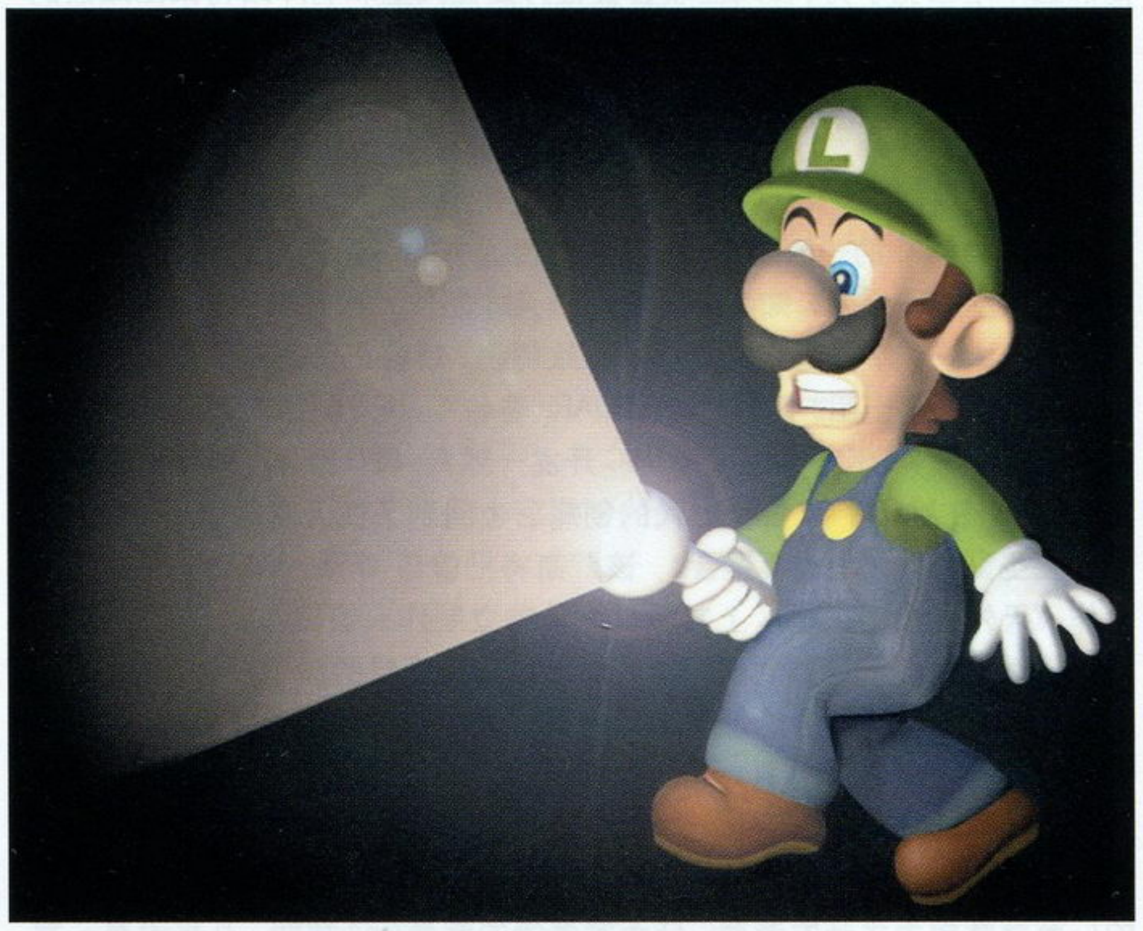
“不管在什么情况下，日本人都能非常迅速地觉察力的所在，而且一旦判明力的所在之后，便会马上表现在行动上。无论情况如何，也无论目的如何，日本人都会惟命是从！”（卡雷尔·冯《日本的权利构造之谜》）

“强者是永远不会错误的！”（森鸥外《阿部一族》）

具有如此民族根性的日本，对于广大软件商来说索尼和微软就是他们膜拜的巨大力量！技术的索尼拥有着可以主导全球娱乐发展方向的数千项发明专利、年销售额达数百亿美元。微软更为可怕，操纵着连美国政府都忌惮担忧的WIN系统，单季纯利就有十几亿美元（任天堂去年全年纯利约8.3亿）。面对如此强劲的劲敌任天堂难免门前青草萋萋、徒呼无奈了！

刚结束的美国E3大会，任天堂NGC的威风八面不但令同在西展馆的索尼PS2黯然失色，连不可一世的微软XBOX也倍感压抑。《路易的鬼屋冒险》、《任天堂全明星大乱斗》、《星际火狐大冒险 恐龙行星》、《银河战士》、《水上赛艇：蓝色风暴》、《PIKMIN》……可谓是任天堂前所未有的豪华首发阵容。美日各大媒体对任天堂在E3的表现大加赞赏，IGN称：“NGC性能优异、首发阵容蔚为壮观，如果得到广大第三方厂商支持必将获得圆满成功。”NHK则惊呼：“任天堂的大逆袭已经展开！索尼感受沉重压力。”著名的游戏评论家流星野郎相原也表示：“任天堂在E3大会上再次证明了自己是TV游戏业最强者。”在所有的正面论调下我们不能不看到一丝隐忧：目前为止除了世嘉以外，任天堂没有得到任何日本著名厂商的有力支持，厂商只愿意为GBA提供软件，NGC却再度成了任氏孤独的演舞台！

在日本任天堂对游戏的认识得到了越来越多厂商和开发者的认同。GAMEARTS社长宫路洋一和NAMCO常务董事浅田安彦都在公开场合表示了对任天堂的钦佩，宫路洋一称：“任天堂‘回归原点’的理念和我们产生了共鸣！”浅田安彦则说“始终贯彻自身对游戏的认识使我们重新认识到了任天堂的伟大！”CAPCOM的冈本吉起多次表达了愿意同任天堂王牌开发者宫本茂合作的意愿。ENIX新任执行官本多圭司激励员工时说：“我们要以任天堂为榜样而努力！”据说ENIX曾有不少员工上书要求为NGC开发软件（包括著名的《J计划》、《天地创造》策划富山德之）。昔日的背叛者SQUARE也不止一次表示了跨平台开发的想法。



近几年来我们可以清楚看到无论是开发商还是玩家已经完全分化成以任天堂、世嘉为首的纯游戏派和以SCEI、SQUARE为代表的大众化派。前者追求所谓游戏的本质，以回归原点来唤起玩家最初时的欢乐！后者力图将游戏通过大众化普及，以华丽的画面为号召、以降低游戏难度为代价。（笔者无意评价两者的高下贵贱，我认为都有其存在的价值）在索尼PS系主机日益

www.plumbooks.cn

普及的情况下NAMCO等老牌厂商越来越感受到软件销售的低迷，新的玩家大多只愿意接受《DDR》之类快餐式的游戏方式，追求游戏性的NAMCO等自然不受欢迎（《风之克罗诺亚2》就是最好的证明）。只有任天堂牢固地守卫着一片最后的乐土，纵观去年的日本厂商业绩，凡参与任天堂主机开发的大都保持着很高的利润。KONAMI凭借《游戏王》纯利再创新高！ENIX的《DQ Ⅶ》卖了400万份但一半的利润还是来自于GB！！主攻GB软件的IMAGNEER股票市值逆势而行翻了两倍！！！索尼的协作者NAMCO、SQUARE却都迎来了前所未有的困境：亏损、裁员……

可以说任天堂得到了第三方前所未有的认同，但从E3来看却完全是两回事。CAPCOM宣布了XBOX版《幻魔鬼武者》、《恐龙危机3》等三款大作，NGC《生化危机0》依旧芳踪难觅，只公布了一个《米老鼠冒险》。NAMCO则在PS2窘迫之时匆忙抛出连实际画面都没有的《铁拳4》、《灵魂能力2》来压阵！传统盟友KONAMI根本就毫无动作。只有世嘉给面子公布了《Monkey Ball》、《VR射手3》、《梦幻之星在线ver.2》等三款有份量的游戏。比较起EA、UBI、ACCLAIM等欧美厂商的一视同仁，日本企业的态度极为暧昧。我们只能将之归结为日本人崇拜强者的个性使然，任天堂的规模毕竟还不能和索尼、微软相比。索尼PS2一千万台的先行优势谁也无法漠视：谁也不能拒绝微软遍洒金钱的攻势。有人认为任天堂是故意隐藏了实力等到8月千叶幕张任天堂SpaceWorld才宣布，我认为这完全不可能！因为E3是一年一度世界上最大的游戏展会，宣传效果远比任天堂自办的展会好，如果有大量第三方软件可供展示那真是何乐而不为的事情！所以我断定目前任天堂来自日本的第三方支持还很有限，大多数的厂商静观局势的变化而调整战略。

通过这次展会的结果相信很多第三方厂商都会修正计划、加大对任天堂NGC的支持力度，在8月任天堂SpaceWorld将会有相当多的第三方大作展现在世人面前。

任天堂的必杀利器GBA也将对第三方厂商加盟NGC产生推动作用，为GB开发游戏几乎稳赚不赔且风险小，为GBA开发游戏的最低成本仅十万美元，贩卖八千盒就能盈利，这样的诱惑谁能拒绝？！任天堂可能会通过某种契约劝说开发GBA的厂商同时为NGC提供支持。

任天堂对第三方的态度显然有清醒的认识。在企业规模日益庞大的今天任天堂采用与其它企业成立联合会社和大力吸纳中小型有实力的软件厂商加盟来增强竞争力。在成立联合会社方面任天堂和利库路特集团成立的玛利嘉儿（マリーガル）以及与KONAMI共创的MOBILE21都是著名的成功范例。由于游戏业格局的变化，任天堂的身边集结了一大批追求游戏本质的中小实力软件开发商。高桥兄弟设立的GAMELOT为任天堂开发了广受欢迎的《马里奥网球64》、《马里奥高尔夫64》，目前正在加紧制作GBA《黄金太阳》和NGC的一款网络RPG（疑为传说中的《光明与黑暗网络版》）；以一款《皇家骑士团》知名的QUEST自天才制作人松野泰己被SQUARE挖角后元气大伤，幸得任天堂提携才不致倒闭，目前正分别制作GBA和NGC的两款《皇家骑士团》新作；原SQUARE著名A·RPG制作人菊田裕树自设的会社BROWN&BROWN也正为NGC开发一款A·RPG新作；即使是老牌厂商HUDSON在经历了32位机时代的创痛后也回到了任天堂的旗下，除了协作开发圣诞游戏《马里奥聚会》，该厂商将把曾与《FF》、《DQ》齐名的RPG大作《天外魔境》在NGC上复活！此外独立制作人饭田和敏、远藤雅伸、园部博之等也出于自身的理想和利益集结在任天堂的旗下。

山内溥曾说过："在这世界上只有真正有实力的才能最终生存！"任天堂深信只有依靠自己的实力才能立于不败之地，在日本这样一个极度迷信"力"的社会里只有证明了自己的实力才能获得别人的支持！对于任天堂的未来，网友乌龙君曾有过精辟的见解："索尼PS最风光的时候，几乎所有的厂商都竞相为之开发游戏；任天堂最惨的就是N64初期，几乎没有一家厂商愿意为它开发游戏。可以肯定的是这样的局面再不会出现了！"兼之微软XBOX的推出对PS2的实力也起了极大分化作用。

未来游戏业的格局谁也无法预料，但我坚信NGC和GBA将谱写出华美的篇章！无论是转瞬即逝的流星亦或是永恒璀璨的天极璇玑，任天堂对TV游戏业的贡献必然深入人心。

以下是拙者对日本知名第三方厂商针对NGC未来动向的预测：

世嘉：昔日的敌人将成为最有利的盟友，世嘉很明智地让旗下SONICTEAM等风格比较适合任天堂主机的制作团队为NGC、GBA提供专用游戏！另一方面也可以看出世嘉内部的对立，以佐藤秀树、铃木裕为首的支持索尼派和香山哲、中裕司为首的支持任天堂派之间实力的消长将可能对未来游戏业的格局发生重大影响！目前开发中的10款NGC游戏都是前社长大川功生前决定的，后续计划不详。目前世嘉急于想把DC网络的技术加以推广，正协助任天堂架构NGC的宽带网，任天堂则在NGC、GBA的软件开发许可费上给予很大优惠。

SQUARE：任天堂的前盟友，目前由于特定契约关系成为索尼PS2的独占开发商。由于开发成本过高和人员流失使该厂商的业绩亟待突破，而稳赚不赔的GBA是最佳的选择。历史上SQUARE在开发GB软件方面收获颇丰，诞生了《圣剑传说》和《浪漫沙加》两大系列。预计《FF X》的销量和掌机市场的发展趋势将决定该厂商最终是否回归。

ENIX：日本人崇尚"力"的特征最符合该企业的社风！无论是福岛康博还是本多圭司都宣称只为最畅销的主机提供软件（PS2和GB），不过从两方面分析该厂商加盟NGC的可能性极大。其一会社上下与任天堂关系甚笃，福岛康博和山内溥乃多年密友；另外员工对游戏的理念倾向于任天堂者极多，社内调查七成以上的员工认为最有实力的游戏厂商是任天堂、最成功的软件是《塞尔达传说64》；其二，近三年来ENIX依靠为GB开发软件获取了极大利益。所以任天堂和ENIX可能已经达成某种契约，第一弹将可能是与GBA联动的类似《勇者斗恶龙 怪物篇》的游戏！

NAMCO：作为追求游戏本质的实力型企业，逐渐意识到PS2顾客层和自身存在的差异，一味排斥任天堂也绝非明智之举。以该会社的处事原则判断在SpaceWorld上将会看到其完成度极高的大作发表，期待第二个类似《灵魂能力》的满分游戏出现。水无月情报传闻："NAMCO正开发继承《幻想传说》的NGC版RPG。"考虑到该会社和任天堂在N64曾有过一个RPG的制作合约，故可能为延续合约性质。

KONAMI：目前未公布任何NGC开发计划但加盟是必然的，估计首发阵容与当初N64相似。目前关联会社MOBILE21有9款NGC、GBA游戏在开发中。

CAPCOM：目前为止对NGC的支持力度并没有想象中那么大，只有《生化危机0》、《米老鼠大冒险》两款，但以该厂商的作风和冈本吉起最近的言论来看新作很快会出现。个人估计《龙战士》、《魔界村》等系列有回归的可能！！

TAITO：1997年春任天堂成为该公司的第二大股东，势必影响到未来的市场定位，目前任天堂并未过问公司的经营，最近TAITO高层也已经明确表示了多平台发展的方针！可靠消息称名作RPG《四狂神传说3》秘密开发中，平台不详。但从该游戏针对玩家的角度分析NGC的可能性很大！

TECMO：墙头草型企业与任天堂理念有所差异，提供游戏也是必然的，但移植作居多。

KOEI：任天堂传统盟友，估计《三国志》、《信长的野望》、《胜利海报》等经典都将出现在NGC。目前该会社对网络游戏颇有兴趣，期待能有所建树。

ATLUS：冈田耕始接受《电击PS》采访时说过一段耐人寻味的话："生于斯而归于斯。"由此推断"《真·女神转生》系列"将在NGC复活！

NEC：是任天堂最重要的硬件合作伙伴之一，该公司也将由支持世嘉转向任天堂，NEC的游戏对提高任天堂玩家年龄层极有助益！

GAMEARTS：从《武装雄狮》等的销量宫路洋一看出PS2的顾客层未必适合GAMEARTS的硬朗作风，对任天堂的游戏理念表示了认同，许诺对NGC的支持不低于PS2。目前正在开发一款"划时代"的大作。（暴笑！！）

CHUNSOFT：NGC无疑是《风来的西林》最适合的土壤，但中村光一声称除了两款GB游戏和PS2上《街》的续篇外今年尚无其它计划。据悉任天堂去年和CHUNSOFT签订了"《风来的西林》系列"的独占契约。

BANDAI（BANPRESTO）：WS的缘故BANDAI和任天堂处于敌对状态，但子会社BANPRESTO起到缓冲作用，将继续为任天堂提供软件支持。只要NGC达到一定销量，《超级机器人大战》等名作也会陆续登场。

最后我想以山内溥书斋中一幅日本名僧道镜的书法作为结束，颇值玩味！

我来时，孤独。
我去时，孤独。
来去之间，我日夜孤独！

www.plumbox.com

文：乌龙

E3 展后看任天堂的 NGC

任天堂在今年美国E3展上的表现十分出色，这一点连竞争对手都不得不承认。微软的XBOX事业部经理、XBOX计划负责人之一J.Allard在接受美国媒体的采访时谈到了他对任天堂展台的观感：

"当我看到任天堂的展出时，我印象最深的是那些游戏强大的视觉效果。这就是任天堂的游戏，它们看起来非常独特，就像迪斯尼公司在动画上所做的一样，他们把注意力放在了角色的精神和性格上面，所有的技术和投入都在为塑造角色服务，这就是为什么人们那么支持这些角色形象，为什么它们看起来这么独特。除了《星球大战》外，任天堂展示的几个游戏都有独特的角色，这看起来很老套，但这非常有效，就像迪斯尼。当我在任天堂展台上参观的时候，我会不由自主地说：'哇，任天堂！'这让我感觉很好。"

而另一方面，任天堂在家用游戏硬件市场的另一个竞争对手——SCE的老板久多良木健在E3展后也接受了采访，批评XBOX没有前途，引来了一片哗然。有趣的是，久多良木健没有提出对NGC的具体看法，可见任天堂在E3展上的表现也让这位SCE的大人物无话可说。

在E3展之前我们就已经知道了任天堂很重视这次的美国E3展，毕竟这是任天堂的新一代家用主机第一次在普通玩家面前正式展出——早在去年8月任天堂自家的SPACE WORLD上，任天堂展示的重点是掌机GBA，家用机NGC的游戏只在新闻发布会上放了一段录像；而接下来的2001年春季东京电玩展，任天堂展区仍然是只有GBA出场，NGC则继续保持神秘——于是所有关心NGC的人都把目光投向了本次E3展。在本次E3展前，任天堂的大老板山内下了一道军令状，表示如果在E3展上NGC的表现不理想，那么要重新考虑发售NGC的计划。当时乌龙就认定这是任天堂自信的表现。

事实上E3展上的NGC也确实没有让任天堂失望，更没有让玩家失望。"我们相信任天堂在E3上的表现是最让人印象深刻的，"UBS Warburg的分析师Takiko Mori例举了NGC上的几个有创意的游戏，并提到了任天堂在获得比预期更好的外界支持后说，"E3展上人们必须排队等很长时间才能玩到任天堂在NGC上的新游戏。任天堂一直对她的新游戏机保密，因此当可以试玩的游戏出现就掀起了热潮。"

当然，一两次展览会说明不了什么东西。E3展后，路透社发表了一篇评论文章，表示他们仍然看好PS2——文章大意如下：虽然NGC在美国E3展得到了广泛的赞扬，但PS2比NGC和XBOX早发售了接近一年（指在美国），光美国方面就已经有300万PS2玩家，这其中的差距任天堂很难在短时间赶上。

这个观点恰好和国内大部分玩家的观点不谋而合。TGFC论坛的Cloud就评论说："首先，在其它两部主机还未推出之前，PS2在全球已经达到一千多万的出货量，优势是明显的。可以说，PS2与其它两台主机不是站在同一起跑线上的（或者你可以说他是偷步了）。记忆中以前各个世代，同级别的机种之间都没有出现过这种情况；其次，支持PS2的厂商目前是最多的。回顾以前，取得主流地位的主机，都是获得最多支持的主机。从目前的情况看来，大多数厂商都将主力放在PS2之上，这点看看多平台厂商KONAMI、CAPCOM较早之前的言论就知道了；再次，PS2作品开始进入成熟期。可以把SCE的《GT3》作为一个标志来看，无论从各方面看，都是比较成熟的作品了。之前各大厂商所诟病的开发环境，现在'好像'也极少听到这些言论了（例如之前小岛秀夫对PS2与XBOX版《MGS2》的比较）。而且，SCE肯定也会不断改善，相信它不可能栽倒在这个以前在PS一向做得比对手好的环节方面。只要SCE方面不要出现重大的决策错误，相信PS2成为主流机种的机会超过五成。"

在乌龙看来，就目前情况看，PS2确实是拥有着NGC和XBOX都没有的王者之风，成为未来家用机主流的机会很大。如果把PS2和NGC进行对比，PS2和NGC之间的情况其实跟PS和N64的情况差不多——PS2拥有更多的第三方厂商支持，产品的定位也比NGC宽广得多……

但是，谁也不能否认现在的情况对NGC很有利：NGC比起N64来进步了不少，首先是游戏载体从卡带变成光盘，游戏的容量一下子扩大了数十倍，制造成本降低，NGC的软件价格也将更有竞争力；其次是任天堂接受了N64开发难度大的教训，将NGC设计成一个简洁的、容易开发的平台，这即使不能有效地吸引第三方，也对任天堂自家开发软件有好处。而PS2比起PS却有退步的地方，首先是开发难度大，也许大厂经过资金的投入和学习后就可以开发出高素质的PS2软件，但小厂商会受到较大影响，他们就很难跨入PS2的门槛，这样PS2软件无论如何也不能像PS软件那样百花齐放；其次是微软的参入竞争，会抢走不少PS2的第三方，也有不少本来应该是PS2独有的游戏变成"XBOX独有"。此消彼涨，会形成这样的局面：NGC的情况会比N64好，而PS2的情况会比PS差，二者的差距已经不会像PS时代那么明显了。

关于NGC的定位问题，大部分人都认为任天堂还是会走低龄化的道路。如上文提到的XBOX事业部经理J.Allard在评论NGC时表示："我想这个平台（NGC）会非常成功，它在低年龄市场上会做得非常好。Peter Main（美国任天堂副总裁）曾说他们会拓宽NGC的对应年龄层，也许他们会，但在E3展我暂时没有看到有这个迹象。任天堂展示的游戏大多带有卡通风格，能吸引孩子们的注意。而我们（XBOX）的定位是高年龄层，这条路更加宽广。"

事实上，任天堂在低龄市场上的占有率确实是压倒性的，这也是任天堂的家用机虽未能保住霸主之位但任天堂还能那么赚钱的原因。如果任天堂的家用机继续专攻低龄市场，好处是可以避开和XBOX、PS2的直接竞争（而XBOX和PS2有相同的市场定位，必然会发生正面的冲突），相信仍然可以取得巨大的成功；坏处则是主机对应的客户群有一定的局限性，无法成为一个"潮流"的主机。但由于有SEGA的加入，《梦游美国》、《VR射手》等街机游戏即将在NGC上登场，同时美国游戏大厂EA也为NGC带来了不少著名的运动游戏系列，相信NGC的软件会有比N64有更丰富多彩的表现。

乌龙一直认为任天堂在N64上错误地采用了卡带媒体，无异于自己绑住了手脚去和强大的对手竞争，处于劣势也在所难免。而如今NGC终于也采用光盘媒体，任天堂可以放开手脚和对手公平地战斗了。NGC在E3展上开了个好头，凭借任氏游戏的高水准，以及掌机GBA的助力，后续的发展值得关注。

www.plumbook.cn

文：GOUKI SOUL

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY™

发售前报道最终回？！

这一次的《MGS2》报道，将结合“游戏脱口秀”栏目，将《MGS2》在E3上的一切完整地再现。内容详实，MGSer不可错过！

合金装备 索立德2 自由之子

PS2	KONAMI	ACT	1人
DVD-ROM	预定2001年冬季发售。		未定
	未定		

去年E3展上那10分钟的《MGS2》预告片轻而易举地俘获了在场每一个人的心，这一次的则刚好是整整9分钟。在展出后的第二天，KCEJ的官方网站上就放上了这段影片以供下载，有条件的玩家一定要载下来看看这段《MGS2》的“终极预告片”。为什么是“终极”？后面将告诉你答案。

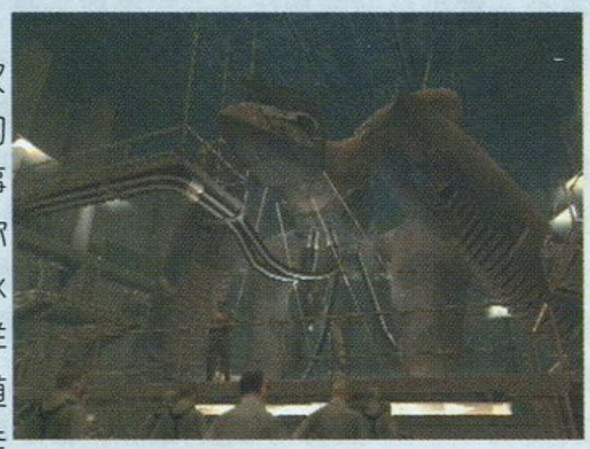
以下是在2001年E3上展出的《MGS2》预告片的全台词翻译+场景描述，如能配合影像观看，绝对PERFECT。

预告片从一段在《MGS》的Briefing（简报）模式中出现过的影像开始。

（男声旁白）

“Solid Snake应该是死了，但是现在他却出现在这里。到底他是幸存了下来，还是根本就有两个他……”

画面切换到《MGS2》的那片夜色笼罩下的大海上，镜头慢慢向上，屏幕上出现了“小岛秀夫作品”六个大字。字幕消失后，传来一个非常雄壮的男声。配合这段男声的，是《MGS2 初体验版》中Snake正在潜入METAL GEAR RAY存放库的一些画面。



“现在的核蔓延状态都是因那次事件而起的。在西尔斯（Sears）的执政下发生的那起‘影子摩西岛事件’相信你们都已经非常熟悉了。你们也清楚，有关Metal Geat Rex以及新的核弹头技术的研究是怎样被公诸于众的；你们同时需要知道的是，这个研究的数据已经被盗走了，而且还被放到黑市上贩卖。”

▼这就是那名黑人海军军官。

画面转向油轮的内部。一群全副武装的军人的特写过后，镜头转向一个平台上的一位黑人海军军官。他接着说道：

“不可否认，我们政府和军队中存在着一股势力，他们企图为了自己的私利而控制国家事务。Metal Gear RAY肩负着对抗这股势力、破坏他们的计划、并把这个国家引导回正确道路的任务。针对未来可能会发生的核防御能力下降的危机所采取的第一步措施，就是在影子摩西岛上研发的Metal Gear REX。由于**NMD**（国家导弹防御系统）技术的泄露，核防御能力下降的可能性很大；而有些人则正等待着这次核防御能力下降的机会！今天我们来这里，就是要把国家中的这些腐败分子给清除掉！”

（黑人海军军官顿了顿，继续。）

“现在，随着RAY的完成，战场也将进化到一个新的纪元。你们应该意识到，这个国家的未来就寄托在你们身上！”

说完，那名黑人军官庄严地向着下方集合的士兵敬礼，那群士兵随即立正，还礼。然后是一段《MGS2初体验版》的游戏影像的一连串精彩剪辑，最后画面定格到Snake的大特写上，画面慢慢转为黑白，传来一个较为低沉的男音。

“这些恐怖分子自称为‘自由之子’（Sons of Liberty），他们的领导者叫做Solid Snake。”

屏幕渐渐暗了下去，再次出现《MGS2》的标题。接下来画面切换到一个新的场景，一个黑人女军人端着一支巨大的枪对着Snake，缓缓说道：

▲弗琼与她手中的线性来复枪组成一道似乎不可逾越的屏障。

“我的名字叫做弗琼（Fortune，命运、好运、运气、财富之意），我已经在战场上耗尽了我的运气（my luck），连格里姆·里普尔（Grim Reaper，直译为严酷的收割者）也抛弃了我……来吧，请杀了我！”

那名自称为弗琼的黑人女军人说完这番话，便开始向Snake发起攻击。她手中的武器似乎与“电磁”有关，不但拥有一击便可破坏坚固的金属箱而让Snake无所遁形的威力，而且这件名为线性来复枪（Linear Rifle）的武器似乎还能够让她处于一个近乎无敌的状态！Snake用手中的USP向弗琼射击时，子弹在击中弗琼之前就被一种“力量”改变了飞行路线，根本无法击中她！弗琼端着线性来复枪在场地内疯狂射击，Snake只有左躲右闪寻找出路，不想弗琼看穿了Snake的企图，立刻向着Snake头顶的天花板射击，天花板上架着的钢架与石板轰然塌落，Snake似乎没能及时逃脱……画面暗了下去，《MGS2》的标题再次浮现。

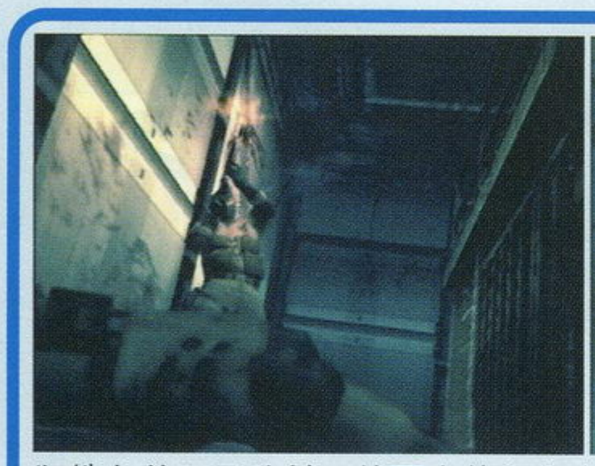
▲子弹在射中弗琼之前就会被“折射”开。

▲注意看Snake的右侧，连金属箱也被轻易地削掉一大块。

▲颇似《MGS》中与灰狐战斗之前发生的那一幕。

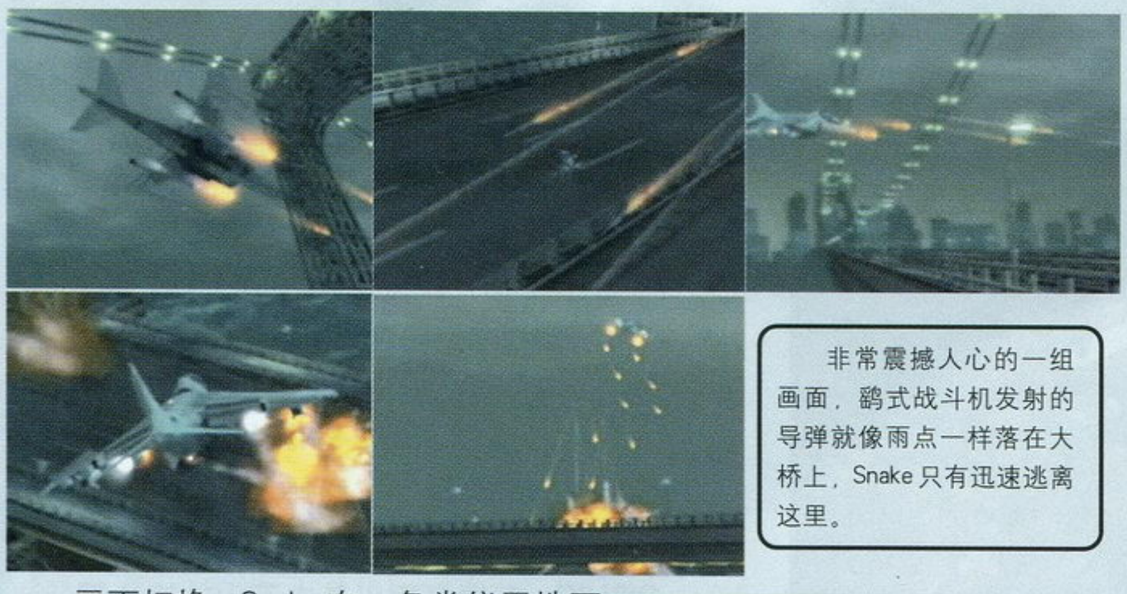
画面切换到另一个陌生的场景，Snake从墙角猛地闪了出来，却看到了眼前骇人的一幕：士兵横尸遍地，墙壁也几乎被鲜血给染红！Snake猫腰小跑到前面的拐角处，画面闪回到事发之前，3个士兵紧张地望着四周。突然，走在最前面的士兵似乎被什么东西击中，倒下了，剩下两个士兵的精神已经崩溃，疯

www.plumbook.cn



狂地向着四周乱射。然而在他们上方的一个角落里，一双眼睛正盯着他们……很快又倒下一名士兵，那个一直躲在角落里的神秘人终于现身了——这个人面色苍白，没有一丝生气，（咧嘴一笑，露出吸血獠牙，活脱一个吸血鬼伯爵造型）面对最后一名士兵的扫射，竟然以身体不断旋转的方式就将那些子弹一一避开，在那名士兵还没有反应过来时，就已到了他的身后！接着亮出手中的匕首，干净利落地将那名士兵的喉咙割开！血如同喷泉一般从士兵的身上喷出，那神秘人相当享受这一切，以至于陶醉地闭上了双眼……

画面切换，在乔治·华盛顿桥上，Snake被一架鹞式战斗机盯上了。那架鹞式战斗机竟使用导弹向Snake展开攻击！导弹击中桥面，引发大爆炸，看来Snake只有逃了！



非常震撼人心的一组画面，鹞式战斗机发射的导弹就像雨点一样落在大桥上，Snake只有迅速逃离这里。

画面切换，Snake在一条类似于地下水道的长廊上慢慢行走，画面不断切换着出现一群穿着奇特装甲的士兵的影像，这群士兵有的端着**FN90**冲锋枪，有的手持一把长刀，看样子是群厉害角色。有一个镜头就是Snake朝其中一名拿着长刀的士兵射击，竟被那名士兵用刀一一弹开……伴随着这些镜头的，是一段Snake的独白：

▲手持FN90的神秘士兵，所属不明。

“我还不能死，还有太多的事情等我去完成。我们并不是政府或是别的什么人的工具。战斗是我惟一擅长的……但，至少我一直都是为了自己的信念去战斗！”

画面切换回油轮内部存放RAY的仓库。那名黑人军官刚刚结束了那一段演讲，左轮突然从那群士兵身后慢慢走了出来。一边拍着手，一边说着什么，语速缓慢，语气充满了不屑。

左轮：“真是精彩的演讲，不愧是一个好军官……”

海军军官：“什么人？”

海军军官身边的所有士兵立刻用枪指着左轮。

“……又是一个满口谎言的人。”左轮慢慢向着海军士兵走过来，继续说道：“大家都知道新型机体的性能是相当不错的！”

海军军官：“想盗取它的人就是你吗？”

左轮：“偷？不，不，我只是来取回它而已。”

所有人的注意力都集中到了左轮那一边，这时从海军军官的身后闪出一个人——是格尔鲁科维奇上校（Gurlukovich）。还未等那黑人海军军官反应过来，格尔鲁科维奇上校就用手枪将黑人海军军官挟持住，其余的海军士兵也只能将他们包围住。

左轮：“全都别动！”

话音刚落，数名**Spetsnaz**士兵利用绳索从天而降，瞬间就扭转了局势，将海军反包围起来。一直都隐藏在暗处的Snake这时终于冲了出来，用枪指着左轮：

“奥塞罗特！”

突然一阵奇怪的噪音自左轮体内发了出来，左轮使劲地握住自己的右手腕，发出痛苦的惨叫声。与此同时，RAY似乎有了反应！从轰鸣的机械声来判断，RAY启动了！镜头再次回到左轮身上的时候，他的右手手套以及衣袖已经破开，露出一支与正常人无异的手来！——他的手不是在《MGS》中就被灰狐给切断了吗？并且，在左轮身上的变化不仅只是那支右手，连他的语调也有了改变！

左轮（冲着Snake）：“很久不见了，兄弟！”

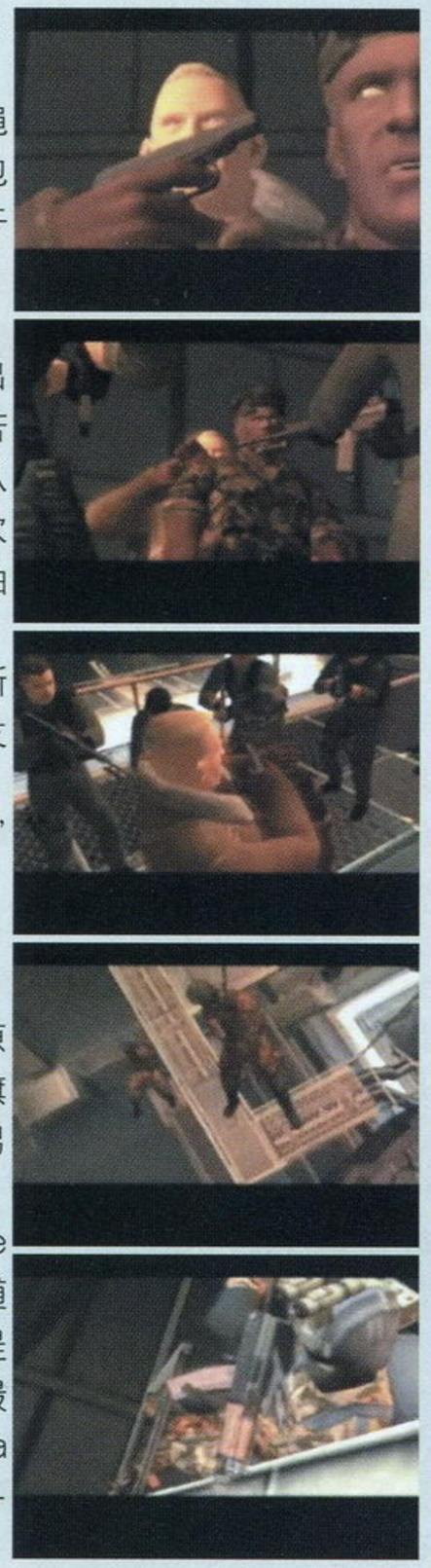
Snake：“你是……”

左轮：“是的，就是我！”

Snake：“Liquid？”（回音特效）

……画面渐暗，新川洋司绘制的Snake原画一闪而过，接着出现的是飘动着的美国国旗的特写镜头。与之相配合的，是一个苍老的男声：

“第43任总统乔治·西尔斯（George Sears），这只是公众们所知的名字。而我知道他的另一个名字：Solidus Snake。既不是Solid也不是Liquid，他是一个调试得最好、最稳定的杰作（Neither Solid nor Liquid, a well-balanced masterpiece.）。他们，是一个我们不得不与之对抗的组织。”



随着熟悉的《MGS2》主旋律，RAY起动之后开始在油轮上肆意破坏，没有人能阻止得了他。海水涌入船舱内部，Snake在齐胸深的水中寻找出路。镜头切换为从高处俯拍油轮——油轮已被弄成了两截，沉没只是时间问题了。最后一个镜头是Snake落入水中，慢慢地下沉……《MGS2》的标题再度出现……

（一个陌生的声音）

“这是我的儿子……我把一切都教授给他……”

Snake小心翼翼地步入一个房间，忽然，有一个人从一侧跳了出来，（伴随着萧声慢慢站起来）从外形上看，很像是《MGS》中灰狐的忍者造型！（暂称他为“忍者”）Snake立刻用枪指住了他。

Snake：“你是谁？”

那忍者没有理会Snake的枪，缓缓地从背后抽出一把日本刀，指向Snake：“我没有名字……就和你一样……”

话梅杂志&3DM-SMW

www.plumbook.cn

画面上出现硕大的字幕“MGS2 潜航”(MGS2 SUBMERGES)，之后便是游戏的预售日：2001 年冬。

重要名词解释

FN90

制造商：Fabrique Nationale
弹夹容量：50 发／夹
弹药最大携带量：100 发
口径：5.7mm
装弹速度：慢
射速：快
特点：50 发的装弹量能够让这把枪成为狙击战中压制对手的好帮手。

NMD

全称是National Missile Defense，国家导弹防御系统。这个系统是指为了保护美国本土免遭导弹攻击的武器系统，基本上，这个系统由陆基拦截系统、陆基与天基探测跟踪系统和战斗管理、指挥、控制、通信系统等几部分组成，主要对付的是射程在3000公里以上的中远程战略导弹。

SPETSNAZ（スペンツナズ）

原苏联的情报部的下属特殊部队。主要是在外国执行秘密军事任务，相当于美国的绿色贝雷帽部队。在《MGS2》中，在奥尔加向 Snake 掷出飞刀后，Snake从飞刀辨认出奥尔加属于SPETSNAZ部队。值得注意的是，左轮也是出身于这支部队的。

TALK ABOUT 《MGS2》

GOUKI：你觉得“初体验版”中最后的BOSS战设计得如何？

SOUL：BOSS战体现了“《MGS》系列”的特点，对付BOSS有很多种打法。

GOUKI：话虽这样说，不过在“初体验版”中那少得可怜的武器选择……

SOUL：是啊，只有USP和M92F两种可以进攻的武器，毕竟只是试玩版的一个BOSS。不过打法的多样不一定要有多种武器，还在于Snake的动作和其它的各种变化。

GOUKI：BOSS战中，感觉最好的就是奥尔加会一边和Snake战斗，一边还不忘说几句什么。前作与左轮对决时，左轮就算是在上子弹的时候也是不停嘴，感觉“这才是真正的恶人”。

SOUL：确实，《MGS》中第一次玩到和左轮的对决中，左轮一边攻击，一边不停地夸耀自己的场面让人感觉很有投入感——BOSS角色的个性也就这样被勾勒出来。

GOUKI：奥尔加在战斗中的独白说明了她的一些身世，从另一个侧面交待了奥尔加的来历。

另外，自己当时的猜测终于得到肯定了：小岛秀夫在官方BBS上已经证实，正式版中Snake在与奥尔加碰面前是不会拿到USP的，换句话说，在正式版的这场BOSS战中，Snake只能使用麻醉枪应战奥尔加，这样一来，那些说“Snake不够绅士，居然打死女人”的人可以改变看法了吧？

SOUL：看来到正式版时候，要对付奥尔加就要好好地周旋一下了。奥尔加除了射击之外，还有一种攻击方式，就是投掷手雷，不过手雷的爆炸效果好像有些不太真实。

GOUKI：是啊，威力显得太小了一些。在Snake身边爆炸也没能将Snake一击必杀。不知道在正式版中是否会增大武器命中后的威力呢？那样似乎更加真实一些。

SOUL：手雷爆炸的火花也不够逼真，相信正式版会有改善。其实体验版中我们还看到了其它一些不足之处。

▲很难得的一个场面：想让3个敌兵倒在同一地点可不是容易的事情。

GOUKI：最让人感到不可理解的就是敌兵尸体数的问题了。

SOUL：尸体数？

GOUKI：游戏的制作组曾表示，敌兵被杀死后，其尸体会保留在现场，不过经过我的实际测试——就是不断地在同一地点引来敌兵再将其击毙，能够留在现场的敌兵尸体数最多只有两个。如果还有多的，那么最先倒下的敌兵的尸体就会消失！

SOUL：其实真要让尸体全部停留在现场，敌人又是无限的，那岂不是要堆尸成山？更何况PS2已经实在是没有那么多的显存去“放”尸体了。不过我感觉小岛在制作《MGS2》的时候，因为PS2的机能问题还是做了不少的牺牲的。

GOUKI：是的，小岛曾经表示过由于PS2的机能还是不足，不得不放弃一些很精彩的构想，比如说“Snake逃进一个漆黑的房间，尾随而来的敌兵们的电筒发出的光束在房间里‘扫来扫去’”这样的镜头如果表现在游戏中一定会挺震撼的吧？不过很可惜，在PS2上我们是很难看到了。

SOUL：还有游戏的发色数上，虽然《MGS2》和《MGS》一样需要在整体上保持一种暗黄绿色调，不能用大红大绿的颜色，不过在这个基础上，发色数还是略觉少了一些，尤其是实际游戏画面时。PS2机能还真是比想像中的低一些呢。

GOUKI：不过这样色调的画面配合敌兵或是Snake受伤流下的鲜血，真是有一种“触目惊心”的感觉。

▲相当血腥的一个场面，因为血是会始终留在现场的。

SOUL：当然这里只是就缺点谈缺点，其实《MGS2》的画面已经是非常优秀了，特别是每秒60帧所带来的那种流畅的动作感觉。

TALK ABOUT 《MGS2》 ON E32001

SOLIDUS SNAKE

SOUL：这次的E3，果然主要是一些最新画面的演示，完全没有涉及到操作。

GOUKI：有消息指出其中不少的镜头都是游戏末期的，看来游戏也有一定的完成度了。

SOUL：《MGS2》从正式公布到现在已经有一年多了……

GOUKI：根据小岛秀夫先生在E3上所言，这一次的E3是《MGS2》在正式发售前最后一次向公众展示其最新动态，很可能直到游戏正式发售都不会再有新消息公布了。

SOUL：预告片上还打出了“MGS2 SUBMERGES”的字幕，我想一方面是表示《MGS2》会有潜入水下的剧情，一方面是表示以后不会再有《MGS2》的信息吧？也就是说“前线狙击”中有关《MGS2》介绍也到此为止了？（笑）

GOUKI：（大笑）希望不是这样……

SOUL：确实，就像小岛先生所说的（见后面的《小岛秀夫E3访谈录》），《MGS2》该向人们展示的也已经拿出来了，接下来就是让玩家等待正式版了。不过离游戏发售还有一段日子，KONAMI肯定会想办法让《MGS2》保持热度，这不，小岛又说了下一次展会可能会有料……

GOUKI：小岛秀夫并没有确定。最有可能的是TGS（东京游戏展）秋（10月12日~14日），到那个时候，预定年内发售的《MGS2》无论如何也该完成了。

SOUL：说回这次E3展上的预告片吧。你认为这次预告片所描绘的最悬的剧情是什么？

语梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

GOUKI：我认为是——所有的！！从最开始的那段神神秘秘的开场独白，到左轮与Liquid之间的关系，再到末尾的那个“忍者”……唔……

SOUL：不愧是煞费苦心的预告片。从预告片中可以验证，我们上一期聊过的总统这个角色果然将会在《MGS2》中扮演重要的角色，最不可思议就是这个所谓的第43任总统和Snake的关系……

GOUKI：现实中的美国第43任总统应该是小布什吧，真是有趣……

Solidus Snake……当时看到这里的时候真的是吓了一跳，不过仔细回忆一下，《MGS》ENDING之后，总统与“第三潜入者”之间的对话中也出现过“Solidus”这个词啊！当时还觉得这个单词很莫名其妙。

SOUL：还真是很难判断Solidus这个词的含义，最早用词典查这个单词时，跳出的意思是：古代罗马金币的一种（笑），这次再查时，才在物理术语栏中发现了“固相点，凝固线”的含义。那么这个Solidus的意思就很明确了，Solidus不是“well-balanced”（见前面的“前线狙击”部分内容）的杰作吗？那么介于solid（固体）和liquid（液体）之间的调配得最好的不就是这条凝固线吗？Solidus Snake大概就是以此来命名的吧？

GOUKI：的确是够复杂的……不过这样一来就证明了原来的那段“Sons of Big Boss”的故事还有其它鲜为人知的背景：在此之前，我们知道的版本是美国政府为了制造出“完美的战士”，而利用了Big Boss的基因再配合克隆技术（CLONE，无性繁殖），“生产”了7个“Sons of Big Boss”，结果最后存活下来的就只剩下Liquid所谓的“最优秀基因集合体的Solid Snake”以及“最劣等基因的集合体”的他自己……现在看来，还应该有一个介于他俩之间的，一个调试得最好的版本——Solidus Snake！

SOUL：3个Snake？！其中一个Snake还是现任总统……想不到Snake的兄弟还是总统（笑）。但是Solidus Snake到底是怎样当上总统的？

GOUKI：这个……我想恐怕在游戏中是不会提到这个的吧？在我看来原因不外乎就是Solidus Snake背后还有一个组织在支持他……否则，他再厉害、再天才也是当不了总统的。

SOUL：这个组织可能是预告片中那位海军军官口口声声要铲除的政府中的那股腐败势力。

GOUKI：那个黑人海军军官……让我想起了电影《石破天惊》（《The rock》）里面埃迪·哈里斯扮演的那个将军，同样都是为了一个非私利的目的而秘密进行被其他人视为“叛国”的活动。他说他要“将国家中的那些腐败分子给清除掉”，联系到这艘载有METAL GEAR RAY的油轮已经驶

▲黑人军官身后就是RAY.

出了海军第二舰队的管辖范围，（详情请参考本刊2001年4月号）很有可能美国海军这次运送MEATL GEAR RAY的行动会演变为这名黑人海军军官的个人行为！看来自己在今年4月号上的猜测真的有可能成为现实……

SOUL：如果按照你的猜测的话，那么海军军官就是《MGS2》中的一派独立的势力了，从预告片中我们已经可以明确四方势力了。

GOUKI：Snake所属一方、左轮与格尔鲁科维奇上校所属一方、黑人海军军官一方，还有……

SOUL：还有《MGS》中的那个神秘的第三潜入者所属的总统一方，也就是那个“潜伏在政府中的腐败的组织”。也许黑人海军军官的矛头就是指向总统的。有趣的是，在这四方势力中，有三方都是以Snake为中心的，只不过各自的Snake不同而已。

GOUKI：Snake……

SOUL：想不到Snake已经成立了一个组织（“SONS OF LIBERTY”），而且自己还是这个组织的领导。一定有什么重要原因促使早就想过上安静日子的Snake出来继续活跃。

GOUKI：这也不一定哦，“Solid Snake是‘Sons of Liberty’这个组织的首领”这句话只是预告片中某人单方面的看法，联系到预告片的第一句话：“Solid Snake应该是死了，但是现在他却出现在这里，到底他是幸存了下来，还是根本就有两个他……”，会不会是有人在冒充Solid Snake的大名呢？

▲Snake所面对的谜团越来越多、越来越大。

在预告片中登场的三个敌方BOSS

SOUL：预告片中惟一一幕Snake和敌方直接对峙的场面，就是Snake和手持强大的线性来复枪的弗琼（FORTUNE）的对抗了。

GOUKI：很显然，《MGS2》的制作小组意识到使用普通强力武器的BOSS不会对玩家构成很强的吸引力，必须得有些“新意”才行。弗琼的那支超迫力的线性枪的确是比较COOL，居然能够将周围的场景也破坏掉！

SOUL：弗琼毫无顾忌地向Snake射击，也顺便展示了一下场景被破坏的“爽快”场面。这也是PS2机能的展示啊，其实最早在第一作《MGS》发售前的演示片段中，也有表现场景破坏的场面。不过比起现在弗琼用线性来福枪破坏场景的迫力，就根本算不了什么了。

▲画面左侧金属箱上的圆洞便是拜线性来复枪所赐。

GOUKI：不过我想这样的可破坏的场景在《MGS2》中应该不会很多吧？嗯……或者这样说：在《MGS2》中，因为存在场景能够被破坏这样的设定，因此Snake多半不会拿到非常强的武器装备。

SOUL：场景破坏总给人很强的迫力感，啊，又想起《生化2》“里”版面中TYRAN猛地从墙壁的另一头撞出来的经典场面。（笑）现在对弗琼这个角色很期待啊。

GOUKI：从这次公布的前两个《MGS2》的BOSS来看，好像Snake的枪对他们完全没有作用啊。

SOUL：Sanke射在弗琼身上的子弹全都“神奇”的滑开了，要不她也不会这么大胆地站在Snake面前。这和她的线性来福枪有关吗？

GOUKI：应该是和“力场”有关，在战斗中弗琼在身前形成了一个强大的“力场”，使得Snake射出的子弹无法接近。至于这个“力场”形成的原因，除了那把线性来复枪，弗琼本身也应该是具有某种能力的，不然的话每人个拿到这支枪都会刀枪不入了。

预告片中有关弗琼的影像过后就是另一个更为神奇的BOSS，如果说弗琼至少还借助了一支枪，那么这个BOSS就完全是……

SOUL（接过话茬）：吸血鬼。

GOUKI：……我可不认为他像吸血鬼。

SOUL：脸形瘦长，标准的伯爵式胡子，鬼一般的笑声，我只想用吸血鬼伯爵形容他（笑）。他的能力可是够神奇的，几个转身动作也能躲过机枪的扫射。一想到以后能在游戏中和他对抗，我就兴奋不已。

GOUKI：凭借几个转身就能躲过机枪的扫射，的确是够神奇的……我倒怀疑这家伙是不是也有精神力方面的特殊能力，就像《MGS》中的心理螳螂那样，能够让对手的判断力出现错误。

SOUL：心理方面也可能有些扭曲，看看他干掉士兵后那享受的样子。值得注意的是，关于这个场面，在KONAMI官方网站上公布的预告片

▲上图中的这一幕在正式版中可能会被降低其血腥成分。

汇梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

动画和在E3展上公布的动画是不同的，E3展上的这个场面士兵被干掉后，带有鲜血喷出的血腥场面。

GOUKI：这也是没办法的事情……官方网站上提供的预告片的开头不是有一个"以下影片被KONAMI游戏联盟核准为全观众"的告示吗，如果太过暴力，可能就不适合让所有人下载、观看了。

▲M级代表着该游戏只适合于17岁以上人士。

SOUL：在美国，不但电影本身分级，电影的预告片也分级，游戏也同样，KONAMI注意到这一点，E3上放的是符合老美口味的血腥版，在官方网页上放的是适合全年龄的普通版，不过两个版本的区别基本上就是刚才提到的那一段。顺带一提，《MGS》在美国ESRB（ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD，娱乐软件分级组织）是被定为M级（MATURE级，适合17岁以上人士），从他们的官方网站上，居然还可以查到《MGS2》已经被定为M级，这不是还没发售吗……（笑）

GOUKI：那个神奇的BOSS……（看了SOUL一眼）好吧，那个你所谓的吸血鬼伯爵BOSS之后的一段Snake在乔治·华盛顿大桥上与"鹞"式战斗机周旋的片段同样也是非常震撼人心。让人想起了《MGS》中在通讯大楼顶上与Liquid驾驶的雌鹿D直升机火拼的场面。

SOUL：我想每个玩家玩到和Liquid驾驶雌鹿D直升机对决的时候都感觉热血沸腾吧。想不到在《MGS》中是以直升机为对手，到了《MGS2》就"进化"到与战斗机交手了——只是猜测会有这样的对决。

GOUKI：这倒是让我想到了另外的一点，那就是《MGS2》整个游戏的构成。

SOUL：游戏的构成？

▲看样子Snake是从身后的通风口爬进来的。

GOUKI：嗯。注意不是"故事的构成"，而是"游戏的构成"。如果将弗琼看成是前作的巨汉巴尔干——自身拥有惊人的破坏力，并且不容易近身；将吸血鬼伯爵BOSS看成是前作的"精神螳螂"——武器对他几乎不起作用，并且一副残忍的模样 将奥尔加看成是前作的左轮——同样是第一战没能彻底解决。再看看《MGS2》中的这架"鹞"式战斗机和前作中的雌鹿D直升机，这两架飞机都有一个共同点：装备了强大的火力且具有垂直升降的功能，并且目标都是"渺小"的Snake。照这样推断，还将会出现的BOSS角色中至少还将会有一个擅长远距离作战的人物（类似于前作中的女狙击手Wolf）。

SOUL：……也就是说，各种BOSS的个性归根结底都可以分成你刚才说的那几种。这就像是上个世纪90年代初的最流行的动作游戏一样，各个动作游戏的主角都总不外乎是主角型（综合型）、美女型（敏捷型）加壮汉型（力量型）三个。

GOUKI：就是这么回事了，这样的一种BOSS角色构成正是一款动作游戏的必要元素。如果所有BOSS都是一味的猛男壮汉HP狂多型，就算游戏故事再好，恐怕玩过之后也会觉得乏味。

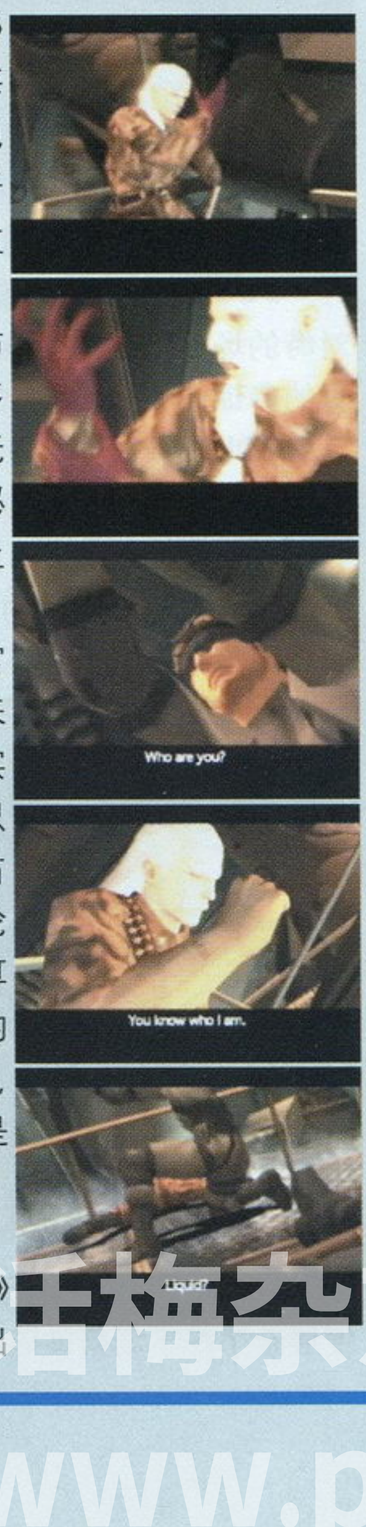
SOUL：其实我想小岛肯定会试图打破这种不是格局的格局的，就像《MGS》结局前，Snake击毁REX、打败Liquid后，又安排了还要驾车逃出基地的BOSS战，当时你第一次玩《MGS》时，一定也万万想不到还会有最后一场刺激的"生死时速"吧？

GOUKI：（笑）确实没有想到。不过回过头来想，那一段结尾部分的汽车追逐部分"很好地"让玩家刚刚松弛下来神经再次紧绷，唯恐再有任何闪失。还好这个追逐战不是那么费神……这只能解释为是重视"演出"部分的小岛秀夫先生的个人决定吧！能让玩家体验到只有在电影中才会看到的场面，这没什么不好的。没人会说自己当时就真的一心只想完成任务，破坏REX，而不想看看"这极有迫力的巨大的REX启动后是什么样子"。

Liquid IS BACK?!

▲左轮的右手明显与他的身材不符，只是没想到竟会和Liquid有关。

SOUL：从《MGS2》公布开始，左轮都要在每场公布会上亮一下相，包括体验版，不过都只限于亮相。这次的预告片；左轮终于开始正面出场了。



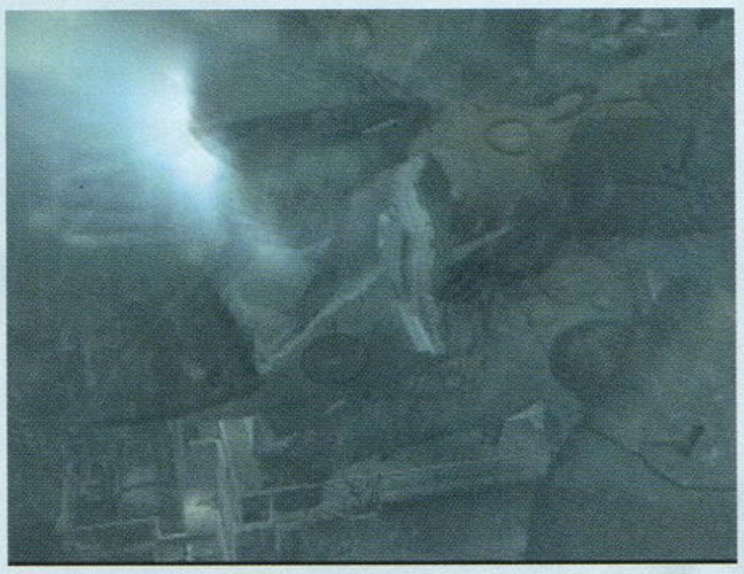
GOUKI：这次的公布使得左轮一下子有了更多的谜团：那看似与常人无异的右手、与RAY的神秘联系、与格尔鲁科维奇上校之间的关系……

SOUL：已经得到官方的确认消息，左轮本来就应该失去的右手，其实就是Liquid的手，这只Liquid的手竟然可以"占领"左轮的身体——左轮变成了Liquid！这还不算惊人，更令人又惊又疑的是，在左轮变成Liquid后，METAL GEAR RAY似乎是受此诱因，同时启动了！难道……

GOUKI：像《MGS2》这样比较现实的游戏中出现类似"附体"的情节还真是有点奇怪，就看小岛秀夫如何解释了。现在有这样几个问题的答案看来是得等到游戏正式发售后才能揭开，首先是已死于FOXDIE病毒的Liquid的右手为什么会被移植到左轮身上？是谁主使的？其次是左轮还未变成Liquid之前所说的"偷？不，不，我只是取回它而已"又是什么意思？难道左轮与RAY的开发密切相关？最后是Liquid或是左轮与RAY之间似乎存在着的某种"互动"的关系，左轮变成Liquid的同时，RAY启动，这只是巧合吗？

SOUL：真是谜上加谜了。其实预告片的作用就在于此——留给大家更多的谜！我们也不可能单从预告片就得知问题的答案。只能是在看过预告片后疑团更大。

《MGS2》主题之一——水



GOUKI：油轮居然被RAY弄成了两截，有一段Snake在齐胸深的水中奋力前进的镜头效果之真实的确让人惊叹。

SOUL：水的感觉确实太真实了。其实《MGS2》画面表现的一大主题就是水。故事一开始就是倾盆大雨的天气状况，《MGS2》雨水表现力之高也是我万万想不到的。暑假就要发售的《FFX》也以"水"为主题，现在很流行"水"嘛。

GOUKI：将舞台设定在一艘油轮上，这本身就已经意味着将会有关于水的好戏了。那段影像的最后以Snake落入水中为结束，联系到之前Snake在桥上与飞机周旋的那一幕，Snake究竟是如何上岸的也是一个不大不小的问题了。

▲RAY由美国海军开发完成。

NINJA IS BACK!?

SOUL：其实预告片本来应该就此结束，但秉承小岛喜欢给人惊喜的"优良传统"，小岛又加了一段神秘映像。酷似灰狐的忍者（NINJA）登场了！

▲是灰狐吗？很难想象他能再次出场，很难。

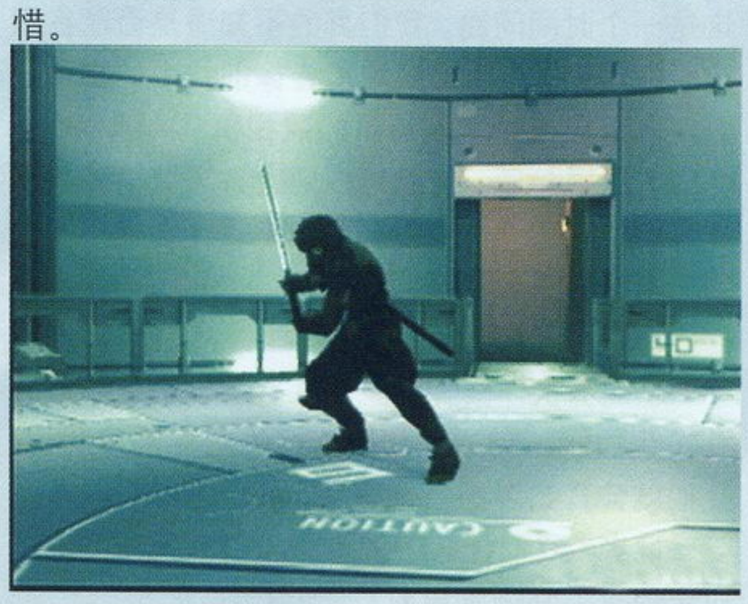
电梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲"全都别动！"有了格尔鲁科维奇上校的协助，左轮很快就将局势给控制了下来。不知道Snake此时冲出来有什么作用……

GOUKI：甚至连台词都一模一样："I'm like you...I have no name."一样的"强化骨骼"(EXOKELETON)，一样的日本刀，甚至连声音都有些相似——这个世界上哪有那么巧的事？《MGS2》中也不该会有。

▲相同的台词："我没有名字……就和你一样……"（左为《MGS》）

SOUL：同样冰冷的声音，极酷，个人认为忍者的配音还是日语版的更酷一些。上一作中为灰狐配音的盐泽兼人先生因为严重的脑挫伤，已经去世了，至今还没能找到可以替换的声优，可惜。



这一次的忍者只是很多地方与灰狐相似，不大可能是灰狐。但那相同的台词，却能在某种程度上给玩过上一代的玩家一种奇妙的感觉，我记得小岛在去年E3上曾经说过要让玩过上一作的玩家在玩本作时感到更有乐趣。

GOUKI：说来也奇怪，如果我是Snake，看到眼前忽然跳出来一个那么像灰狐的家伙，第一反应可不会是"你是谁"……也许是Snake太过理性了？至少也应该表示出一点吃惊吧？Snake的反应很让我疑惑……

SOUL：……我感觉Snake的反应还是有别于平常的，能让以冷静著称的Snake有这样的反应，也只有这种酷似灰狐的人了。

GOUKI：那个"忍者"是敌是友还很难说清，不过按照《MGS》来看，一场硬仗是在所难免的。我个人希望这个"忍者"不是灰狐，否则，Big Boss也该复活了……（笑）

SOUL：注意这一句神秘台词："这是我的儿子……我把一切都教授给他……"又一句关键性台词，在游戏中能够以父子关系登场的角色，现在能想到的只有《METAL GEAR》前几作的总头目Big Boss，以及利用他的尸体而克隆出来的几个Snake，难道真的是Big Boss重新登场？

GOUKI：那可就是真正的系列大结局啦！期待正式版推出的那一天吧！

SOUL：期待自己毫不犹豫地掏钱的那一天！

小岛秀夫E3访谈录

编译：SOUL

《MGS2》的演示片段最早是SECA在16日进行的讨论会上公开的。与它同时播放了还有一些最新PS2游戏的影像，包括《杰克和达恩特 旧世界的遗产》和《GT赛车3 A-规格》，《MGS2》的影片是被安排在最后才播放的。当时所有的观众都被惊呆了。

2001年5月17日，星期四，小岛秀夫先生（以下敬称略）接受了他在E3展上的第一次采访。小岛秀夫在访谈中确认，在《MGS2》年底正式发售之前（美日版为年底，欧版为明年1月），将不会再有《MGS2》的新情报公布。

记者：小岛秀夫先生，这次展会上你将不再为这款游戏发表讲话，你能告诉我们这是为什么吗？

小岛秀夫：在去年的E3演示片段中，我们已经能够告诉人们PS2上的《METAL GEAR》将会是什么样的，我们也对大家的反应感到由衷的高兴。接下来的问题就是"这个游戏玩起来会是什么样的感觉呢？"，今年3月份的时候我们也给出了试玩版。再接下来，人们想知道的就是试玩版之后发生的故事，但我们仍想在游戏正式发售之前保持一些神秘感，这就是为什么我会变成一只不开口的蛤蚌。

记者：很明显，在试玩版之后，水将在以后有更多的戏分。你能告诉我们水将怎样和游戏进行融合呢？

小岛秀夫：当然可以，水将在游戏中担当重要的角色。你所能想象的你能在水中做的事情，都能够在游戏中体验到……我已经说了我要成为一只蛤蚌，不能再说太多了。不过很显然，大浪拍打油轮、油轮的下沉等游戏的剧本都会涉及到的。

记者：我们能谈一下XBOX吗？昨天《MGS2》已经由SONY方面宣布将会是PS2的独占游戏。你能澄清一下关于《MGSX》的事情吗？

小岛秀夫：我们现在脑中所想的一切就是PS2版。所以我无法回答，无可奉告。

记者：你能再谈一下那位女性角色（指FORTUNE）吗？比如她和Solid Snake的关系？

小岛秀夫：在你得到游戏之后自然就会明白了。比如说这个人（指着桌上的那个新角色），还有其它的一些敌人……但我们现在还不想公开。我不知道你是不是已经明白了，左轮的右手就是Liquid Snake……（小岛秀夫紧握着手，做着鬼脸还发出呻吟声）它控制了左轮。

记者：你曾经说过这个游戏会是最后一个《METAL GEAR》游戏。你现在还是这么决定的吗？在完成这个游戏后你还会进行其它游戏的制作吗？

小岛秀夫：作为一个正在制作续集游戏的导演，我喜欢去尝试一些别的新东西；但是作为一个制作者，我也希望看到《METAL GEAR》能继续。其实只要人们喜欢，那么就会有相应的游戏的。

记者：你刚才用到了"导演"这个词，那么有没有任何让游戏扩展到电影的计划呢？

小岛秀夫：我很想去执导一部电影，不过如果真的去做的话，实际情况就会有很大的不同，可能会出来一个完全不同的东西。不大可能会是一部我亲自执导，亲自编剧的《METAL GEAR》电影，你不会了解的，不过……如果未来会有另一个《METAL GEAR》（游戏）那么很可能就是由另一个人来执导的，就像大家都知道的"《生化危机》系列"一样，三上真司成了总指挥，导演已经是另有其人，但那仍然还是《生化危机》呀。

记者：关于游戏和电影结合方面你讲了很多，你认为《MGS2》会是跨向新媒体的第一步吗？

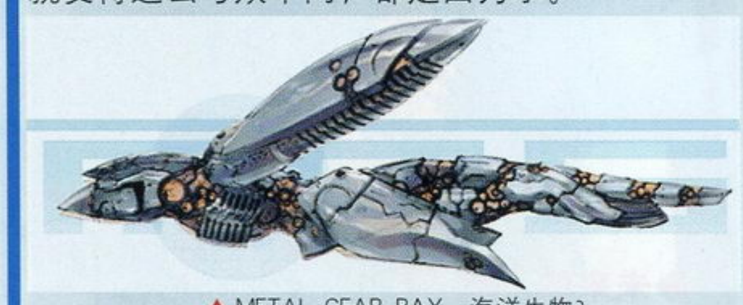
小岛秀夫：很多人说，一提到这个游戏，他们就认为这是一个游戏与电影的结合，但我们认为它只是一款游戏。如果只是一段剪辑的片段演示，它可能看起来像电影，但实际上它还是游戏。如果我们真要做的话，我们为什么不用CG呢？我们这样做的原因只有一个，在我们的"电影"中，你能稍微地移动摄像机，或许不只是从一边移动到另一边，而是能够让它在四周移动。这就

www.plumbook.cn

是我们把所有的映像都做成实时演算的原因。这也证明我们并不是在往电影方向行进。再强调一次，《MGS2》是游戏，是只有你去玩时，你才会觉得有趣的游戏。这就是为什么我们不想制作成影像，一段不能玩的影像，真正的乐趣（游戏的）是只有在你玩的时候才有的。

记者（对新川洋司）：你能解释一下METAL GEAR RAY的设计思路受了什么影响？

新川洋司：思路方面大概就是女用的披巾。一种流于水下的东西，就像是潜水艇，表面不能有东西，平滑得像潜水艇。所以最终的设计结果就变得这么与众不同，都是因为水。



▲METAL GEAR RAY，海洋生物？

记者：游戏中可以看到相当多的经典电影的影子，比如Snake落在船甲板时的那一幕，是来自《终结者2》。那么游戏中我们还可以看到哪些经典影片的影子。

小岛秀夫：很明显的是有《骇客帝国》（试玩版中奥尔加掷出飞刀时，以特效表现飞刀的飞行轨迹）。在我最初进行游戏的策划时，我确实有写过要让游戏来点《骇客帝国》感觉的东西，但我没有预料到我的开发人员们会做得这么好。他们很严格地按照策划的方向去努力。

记者：那么我们能在游戏中看到哪些其它比较特别的电影呢？

小岛秀夫：我现在已经一点都不记得了。

记者：完成版在玩起来会和体验版有很大区别吗？

小岛秀夫：会有很多增加的东西，不过基本上会和体验版相同。完成版只是会有更多的道具、武器等等。

记者：我们听说游戏中会有一幕场景是Snake和一个敌人站在自由女神像上，请问是否确有其事？

小岛秀夫：这是谣言（笑）。就像有人说哥斯拉会在东京塔上战斗一样。

记者：进行游戏的制作时，你是否对PS2的机能感到满意？

小岛秀夫：其实硬件并不重要。是的，我对PS2很满意。也就是说，所有的次世代主机，XBOX PS2、NGC，它们都是相同的。所有的主机都很难进行开发。

记者：你怎样看待在线功能？《MGS2》会不会有在线的相关功能？你会怎么把它们放在未来的游戏中？

小岛秀夫：实际上我们在考虑的是硬盘（编注：即大容量的可写高速磁盘，PS2预定发售的周边），让它（指《MGS2》）可以利用到硬盘的功能。我们也不知道是不是可以做到这一点，因为这是一个时间问题。我们真的不知道是否能在限定时间内完成。硬盘的应用会像前作中的那个可以用来记录当时游戏场景的照相机（CAMERA）一样，有了硬盘后，你就可以照上几千张。或者是其它类似的应用。我们不确定是否能做到，不过我们已经有了构思。

记者：那么在线功能……

小岛秀夫：极有可能是在有了硬盘以后就会有在线功能。完成了和硬盘相关功能的设定后，我们就会开始考虑在线事宜。

记者：我们什么时候可以看到有关游戏的进一步信息，临近发售前？

小岛秀夫：我正变成一只蛤蚌，我不能说太多，不过也许在下一个游戏展吧。会让你们吃惊的。

记者：你和新川洋司先生怎样看待昨天任天堂和微软公司的展览？在设计和创新方面，你们对它们有什么样的期待？

小岛秀夫：其实我们没有得到任天堂展示会的票（笑）。我对任天堂的期待就是对宫本先生（宫本茂）的期待。我想和他合作。

记者：噢，真的吗？

新川洋司：我希望XBOX和任天堂能提供给我们前所未有的游戏经历，一种全新的东西。另外对于任天堂，我很希望他们也能制作出面向大人的游戏。

记者：这里（E3展上关于本游戏的宣传单）说："The world is not ready for three Snakes."

小岛秀夫：嗯，我想这已经很明了了。现在有了Solid、Liquid以及第43任总统。

记者：哦，乔治·西尔斯（George Sears）？

小岛秀夫：乔治·西尔斯。

▲E3上《MGS2》宣传小册子中的一幅神秘插画。"巳"就是指十二生肖中的"蛇"，别忘了今年是蛇年哦。

记者：你能给我们谈一下游戏中的音乐是怎样制作的吗？：

小岛秀夫：电影配乐的通常做法就是拍摄人先把整部电影的拍摄工作完成后，再把电影交给作曲家。作曲家看了电影后，再开始作曲。但是游戏不同，玩家玩游戏时的情绪随时可能发生变化，所以我们不能按照电影那样的做法去给游戏配乐。一些游戏公司的做法是让作曲家和CG动画结合起来。不过那并不是我们的做法。

我们的做法是，让作曲家和游戏的脚本结合起来，我们只是给作曲家所发生的剧情的图像，比如说Snake潜入油轮的那段，他就会根据资料给我们三段配合这段剧情的乐曲。

我们也同时进行动作方面的协调，比如说敌人士兵冲进来的时机的选择。之后我们会得到所有形态的音乐数据，也就是我们能够自己对配乐的速度、节奏等等进行修改，接着我们会把它和脚本进行配合，作出选择后再把它送回给作曲家。他在看这些数据的时候，我们前前后后还会不断地给予修改意见。至于剧情演示场面之外的实际游戏配乐，比如实际行走时的配乐，我们会直接采用威廉姆斯先生的曲子，再把它转换为可以由我们来改变节奏的数据格式，当然，我们会保持威廉姆斯先生所给出的原始版本的感觉。

再说一下我们这一次所展示的预告片。我们并不是提供一个预告片段，再要求作曲家给它加上音乐。而是我得到威廉姆斯先生的音乐片段，一边听一边围绕着音乐去构思这个预告片的。

记者：游戏中的一些场景比较暴力。你会不会担心受到审查机构的约束，或者你只想让游戏只针对某些市场？例如德国这样一个对暴力特别敏感的国家。

小岛秀夫：嗯，首先，你在E3展上所看到的展示片段是一个包含了血腥场面的版本。而最终的完全品游戏会适当减去这些场面，也会有一个取消出现血的设定。我本身就是一个小孩的父亲，我不想宣扬暴力。重要的是怎样正确地去表现暴力，确信游戏本身正告诉人们暴力不是一个好东西。

《MGS2》显然是和战士与间谍有关的，他们都有枪，他们不得不战斗。但是如果我们只是被要求把他们全部消灭掉，那么这不是《METAL GEAR》，我也不会去开发那样的游戏。我想让这个游戏用正确的方法去展现暴力。我想让这个游戏去表现暴力，但同时又告诉人们暴力是不好的。

举一个例子，一只在荒野中的熊，那么迪斯尼是绝不会表现出这只熊猎食和捉鱼的场面。然而现实中你看到却是一只动物捕食另一只动物的血腥场面。这就是现实（耸肩），但迪斯尼绝不会表现出来。

记者：《MGS2》是迄今为止PS2上最令我们印象深刻的游戏。你是否看到过其它充分发挥主机性能的游戏？

小岛秀夫：我还没有好好地参观过这次E3。《GT赛车3》绝对是很棒的。

记者：我们所看到的《MGS2》的演示动画是我们在E3上所看到的游戏演示动画中最特别的展示，你认为你的开发队伍和KONAMI的优势是什么？

小岛秀夫：我们的开发队伍中有非常特别的人才，新川洋司，他能够知道他在做什么（笑）。重要的是，我们能够保持一个可以让自己与众不同的环境。

www.plumbook.cn

文：D·S

皇牌空战4 破碎的天空

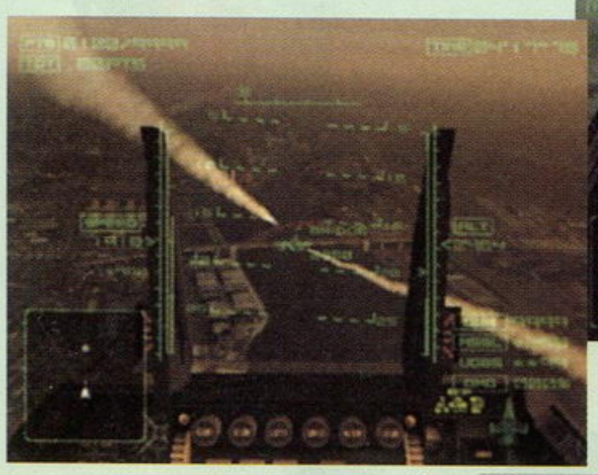
作为2001年春东京游戏展上的热门射击游戏《皇牌空战4 破碎的天空》，这一次又公布了许多新情报，从开发中的游戏画面来看，距离这款游戏的正式发售已经不远了！喜欢射击游戏的玩家们请做好准备，期待在PS2上展开一段惊心动魄的空战历程吧！

PS2	NAMCO	STG	1人
	预定2001年夏季发售		未定
DVD-ROM	未定		

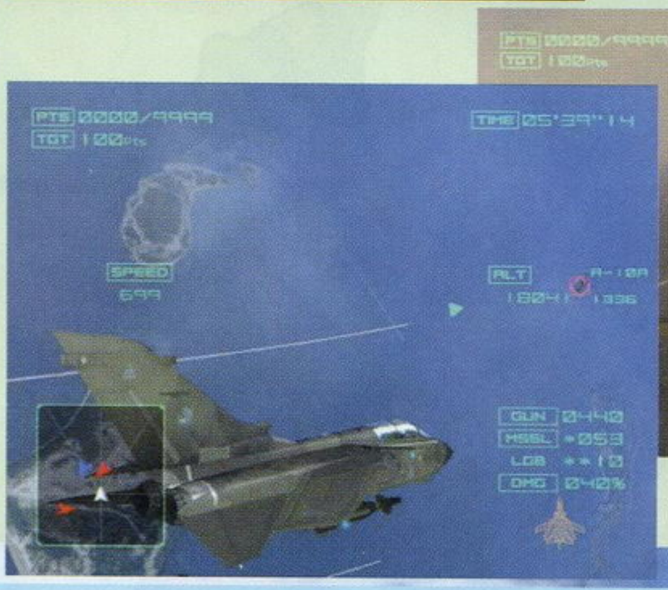
CHECK POINT 1

自由自在的操作性

比起其它厂商开发制作的座舱式3D射击游戏，"《皇牌空战》系列"一直以良好的操作性而著称，这主要体现在飞行时的机体动态效果以及视点的切换上，让玩家真正体会到模拟驾驶的乐趣。这一次的《皇牌空战4》将在此基础之上更加精益求精，同时引入了座舱视点和雷达视点这两种设定，使玩家充分享受到360度全方位视角的优势，在第一时间给敌机以致命的打击。



这就是座舱视点，可视范围就在驾驶员正前方150度的视距夹角中。

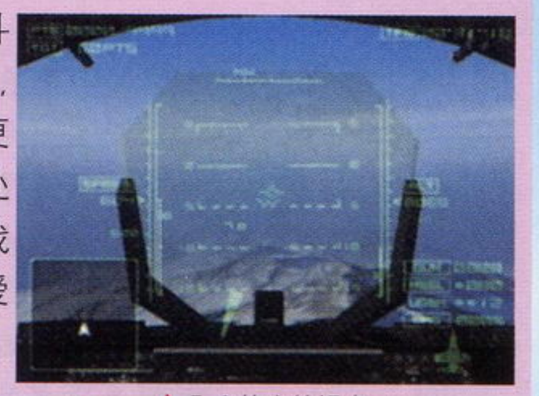


这是雷达视点，利用这个视点就可以使战机处于全方位的警戒状态。

CHECK POINT 2

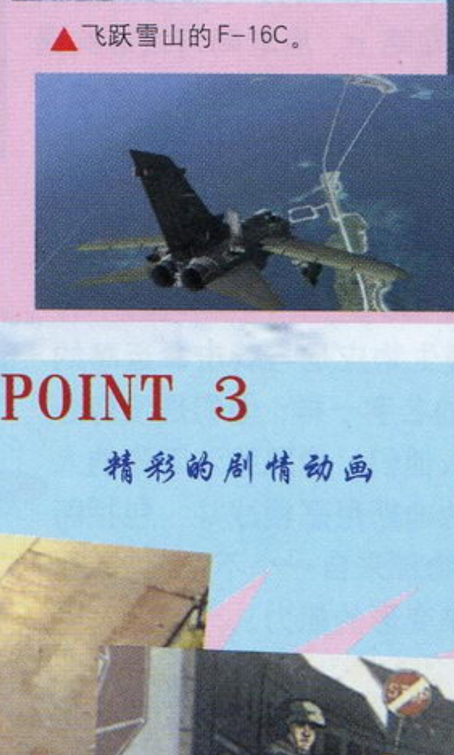
最新公布的战机资料

"《皇牌空战》系列"的最大特色之一就是游戏当中出现的现役战斗机，而目前除了前两次介绍过的F-22/RAPTER、幻影2000、RAFALE、F-14之外，还公布了性能强于F-16的战斗机F-2、经典战机A-10和新型的F-16C，与以前公布的画面相比，机体的设计更加精细与考究，再加上PS2出色的光源处理机能，这一次的《皇牌战机4》在游戏画面表现上将会更上一层楼，看来喜爱这个系列的玩家一定有福了！



▲F-2的座舱视点。

▼追击敌机的王牌战斗机。



▲飞跃雪山的F-16C。

CHECK POINT 3

精彩的剧情动画

玩过《皇牌空战3》的玩家一定还记得游戏当中那精彩的剧情动画吧，而这一次的《皇牌空战4》已经继承这个优点并将其发扬光大，动画部分的制作交给了日本大名鼎鼎的STUDIO 4℃制作公司。说起STUDIO 4℃就是那个制作火爆惊险动画片《SPRIGGAN》（大友克洋监制，根据皆川亮二的同名漫画改编）的公司，也是D·S心目中最伟大的动画制作公司！期待剧情动画在该游戏中的出色表现。

今夏发售

如此细腻流畅的动画完全具有剧场版的素质，非常精彩！

newtype杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

传说中4的SQUARE的“迪斯尼RPG”终于公布！

KINGDOM HEARTS

SQUARE+DISNEY=《KINGDOM HEARTS》

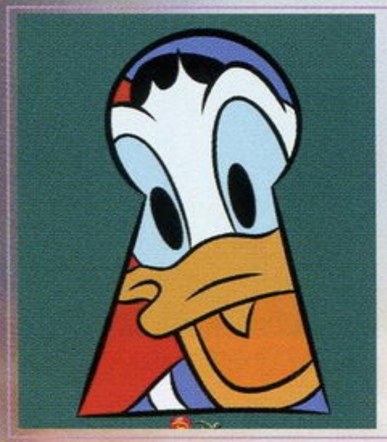
DISNEY SQUARESOFT

王国之心

文：SOUL

PS2	DISNEY&SQUARE	RPG	1人玩
	预定2001年冬发售		未定
DVD-ROM	未定		

共创梦幻！



早在2000年2月的“PLAY STATION FESTIVAL”上，史克威尔和迪斯尼就宣布已经开始通力合作开发一个联合项目。当时这一冒险的项目制造了很多新闻，但从那以后，就很少有关于这个游戏的进一步消息了。史克威尔有时提到这个游戏，但是游戏的细节和名字一直都是保密的。终于，在今年的E3展上，史克威尔和迪斯尼共同发布了有关于这个联合冒险项目的第一个官方细节。

虽然很多人并不看好史克威尔做一个基于迪斯尼人物的RPG，但是《王国之心》已经由一个史克威尔和迪斯尼所组成的超过100人的强大团队开发了2年，最终的效果肯定是会做出一个既能讨好史克威尔RPG的爱好者也能讨好迪斯尼人物的爱好者的游戏。

史克威尔将于2002年在北美和欧洲发行PS2上的《王国之心》，而日本的发行时间为2001年冬。

故事

故事围绕着一个叫Sora（索拉）的15岁男孩子的冒险历程而展开。一次强烈的风暴侵袭命运岛，使住在那里的Sora（索拉）与他的同伴Riku（利库）和Kairi（凯丽）分开了。与此同时，迪斯尼城堡的米老鼠国王失踪了，王室魔法师唐老鸭和王室骑士队长古菲狗出发去寻找他们的国王。在路上，唐老鸭与古菲狗遇上了索拉，因为听到某一区域有怪兽出没的消息，也为了共同的目标，他们结伴而行。

▲两个少年都对外面的世界充满好奇。

这三个英雄得知，有一群叫做“无心”(Heartless)的不祥黑暗生物应是与袭击命运岛的风暴有关。“无心”来自另一空间，就像他们的名字一样，他们是没有心的。他们的主要目的是劝说老迪斯尼坏蛋加入他们，偷取纯洁无辜的人们的心。一路上，我们的三位英雄会与经典的迪斯尼恶棍战斗，包括新创造的叫做“无心”的无赖及其手下。这些生物都来自一个不知名的空间，并且有一种靠偷别人的灵魂和心来变形的能力。

◀这就是臭名昭著的“无心”吧？黑乎乎的巨型恶人。

▶索拉、唐老鸭和古菲狗来到一座华丽的城堡前。注意魔法师唐老鸭手中的魔杖，杖头就是类似“《FF》系列”中黑魔法师的帽子的装饰物。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

角色

许多迪斯尼世界的超人气角色都会在《王国之心》登场，让《王国之心》真正成为一款迪斯尼的全明星游戏，可以说，单单冲着这些迪斯尼角色，《王国之心》就能成为大热门游戏。

将在《王国之心》中出现的“新的迪斯尼角色”由史克威尔的首席画师野村哲也负责，这些角色是本游戏的主角，也将分别得到两家公司的不同手法的“包装”。当然，唐老鸭、米老鼠等也是很重要的角色，它们到达游戏中的不同的世界后，还会有相应不同的服饰和造型。

Riku
（利库，男主角的好友）

15岁，已经像大人一样的冷静，也比较沉默寡言。凡事喜欢探个究竟，同时对自己所在的这个世界感到疑惑。

Kairi
（凯丽，女主角）

和索拉同样是14岁的少女。数年前就与索拉和利库生活在一起了，外表上显得有些柔弱，但其实她的内心却很坚强。

Sora
（索拉，男主角）

14岁，虽然有他自己在这个年龄时的烦恼，但他却是绝不会垂头丧气的乐观者。为人有些单纯，却充满了正义感。

注意索拉的武器——大钥匙前端的那个小装饰物就是米老鼠的头哦，可爱吧?

大家都看出来了吧，形象方面完全是《保镖》中的主角席恩的儿童版造型。

E3展上的《王国之心》

E3展上，迪斯尼公司展区内开始大力宣传《王国之心》，看看这个超大的索拉模型，是不是很像迪斯尼主题公园中那些有“迪斯尼”感觉的大模型?

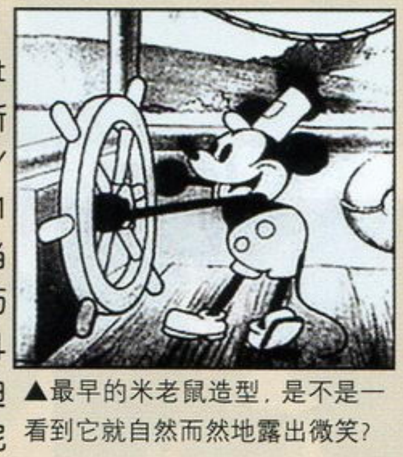
DISNEY公司简介

迪斯尼是世界上最强的童话“制作”公司，虽然大家以前或多或少了解一些迪斯尼，但为了让大家对迪斯尼公司有更清楚的了解，SOUL为大家搜集一些有关迪斯尼公司的资料。

Walt Disney

37部年度经典动画电影、成千上万部动画剧集、上百部其它影片，再加上不断向世界各地渗透的迪斯尼乐园。迪斯尼绝对是世界顶级娱乐公司，它给人们带来的感动和欢乐，是20世纪不可磨灭的亮点。

迪斯尼公司的创始人是沃特·迪斯尼（Walt Disney），1901年12月5日生于芝加哥。1928年，迪斯尼的第1部有声卡通《威利汽船》上演，米老鼠（MICKEY MOUSE）从此在全球范围内远播盛名。1932年12月21日，《白雪公主与七个小矮人》在洛杉矶首映了，这部当时成本为149.9万美元的影片成了动画史上的一座不朽的里程碑。1937年，迪斯尼公司成立，从此正式在世界上确立动画界的泰斗的地位。1955年12月，迪斯尼乐园建成开园，迪斯尼的又一个梦想成真了，之后，沃特·迪斯尼公司的大部分利润来自迪斯尼乐园。1966年12月15日，沃特·迪斯尼病逝。之后，迪斯尼公司继续按照沃特·迪斯尼的构想经营至今。



▲最早的米老鼠造型，是不是一看到它就自然而然地露出微笑?

世界在发展，迪斯尼公司也要不断地进化自己才能继续保持自己的地位。DISNEY INTERACTIVE就是迪斯尼公司进军电子游戏界的子公司。

希望迪斯尼和史克威尔的合作能取得空前的成功！！

www.plumbook.cn

▲古菲狗的攻击。攻击时的效果充满迫力，《王国之心》很重视击中的爽快感。

战斗系统

和敌人相遇后就会直接进入战斗，不像“《FF》系列”那样进行画面切换。在场景中是会直接看见敌人的，看见敌人的地方就是战斗场地，地形的不同还会对战斗产生影响。当然，看见敌人后避开它们的攻击也是可以的。

战斗也不是回合制的，而是真实时间制。

从目前所公布的画面上看，战斗还和传统的“《FF》系列”有相同的基本指令，甚至连魔法名称都和“《FF》系列”一致，如最基本的“战斗”、“魔法”、“道具”指令，而索拉的魔法也是完全和《FF》一样是最常见的火焰、冰、闪电、治疗等。

▲索拉发动了魔法，注意魔名的名称是和“《FF》系列”一样的FIRE（ファイア）。

战斗中的操作

并不是完全操作三个人物，主要是操作索拉，唐老鸭和古菲狗会按照自己的想法行动。但是在战斗中要取得胜利，合作是必不可少的。战斗中各角色也会有合作技，而且合作的角色不同，合作技也会不同，所以尝试着进行各种角色的组合也会很有乐趣。另外，随着角色级别的上升，角色还有可能悟得新的合作技。

▲战斗中，可以直接控制索拉跳起避过敌人的攻击吗？

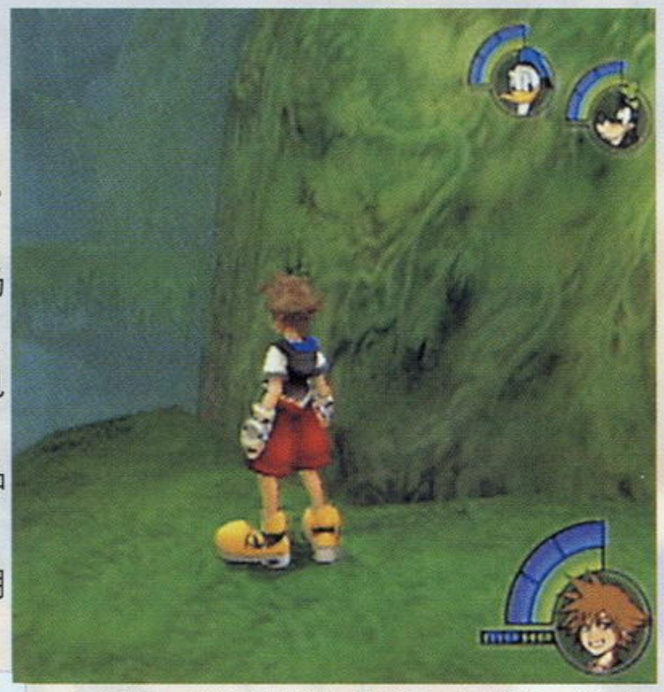
▲索拉和唐老鸭、古菲狗一起在城中探索。从画面中可以看到指令表是一直显示着的。（看它们那可爱的表情……）

游戏中的世界

在游戏中一共有9个世界，每一个世界都是根据迪斯尼广为人知的电影来设计的，而且全都是三维的世界。其中包括《阿拉丁》（《Aladdin》，1992年）、《泰山》（《Tarzan》，1999年）、《木偶奇遇记》（《Pinocchio》，1940年）、《小美人鱼》（《The Little Mermaid》，1989年）、《小飞侠》（《Peter Pan》，1953年）等，虽然这些电影初次登场的年代有些早了，但几乎每一部都堪称经典，而且在迪斯尼的努力下，几乎每部作品都会推出相应的电视剧集、相关玩具及迪斯尼公园中常年开放的相应节目，因此这些作品都能长年保持热点。在不同的世界中，不但各电影中的主角会粉墨登场，唐老鸭、古菲狗等角色也将会以和这个世界相匹配的形象登场，非常值得期待。

因为在战斗场景之外，角色也可以进行挥剑、使用魔法等行动，所以在各个世界中，怎样用角色的各种能力去揭开谜题、发现各种秘密是其乐趣所在。

在E3迪斯尼展台前，我们还可以看见这些被钥匙孔遮盖住的各个世界的场景，联系主角肩上扛着的大钥匙，可以断定，钥匙将在这个游戏中扮演重要的角色。



▲森林中，到处都是绿色的树林，真是漂亮，这里应该是《泰山》中的场景。

将出现在《王国之心》里的迪斯尼经典卡通片的剧照，联想一下他们的3D造型会是什么样的……

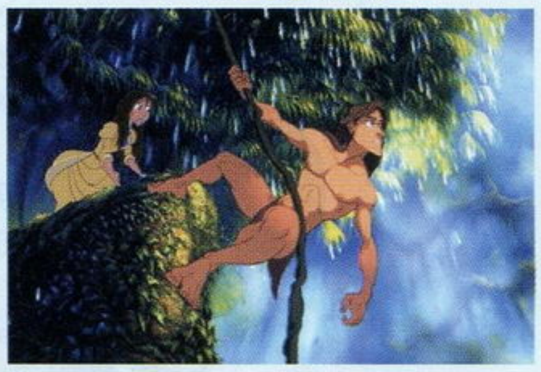
《阿拉丁》

《小飞象》

《小美人鱼》

《小飞侠》

《木偶奇遇记》



《泰山》

这里就是你梦中的童话世界！

E3展上所展示的几个“钥匙孔”

◀ 主角拿着大钥匙，站在大钥匙孔前，他将会打开通向哪个世界的门呢？

阿拉丁
奇迹之洞

命运之岛
索拉和他的朋友的家

小飞侠
大屋子

迪斯尼城堡
船坞

命运之岛
索拉的房间

泰山
泰山的树屋

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

制作小组紧急访谈节选

编译：SOUL

“《FF》系列”的精锐成员们紧急接受日本记者的采访。令人吃惊是，野村哲也负责本游戏的导演工作！！从下面的访谈中我们既可以发现史克威尔的制作人员和迪斯尼的一些合作方法，也可以了解一些制作游戏的秘辛。

开发是从《FF Ⅷ》的时候就开始了

记者：首先告诉我们每个人所负责的部分是什么？

兼森雄一（以下简称兼雄）：负责的是战斗部分的导演，正在构筑游戏的系统和角色的行动制御。

远藤刚：负责企划和地图制作的指导。工作中要注意让游戏中的场景地图和迪斯尼作品的世界观有一致的协调感。

神藤辰也：负责角色动画的制作。动作方面要参考迪斯尼的作品，以此为基础来制作角色的动作。

柏野智博：我负责角色的建模（MODELING），就是还不会动的角色的形状。

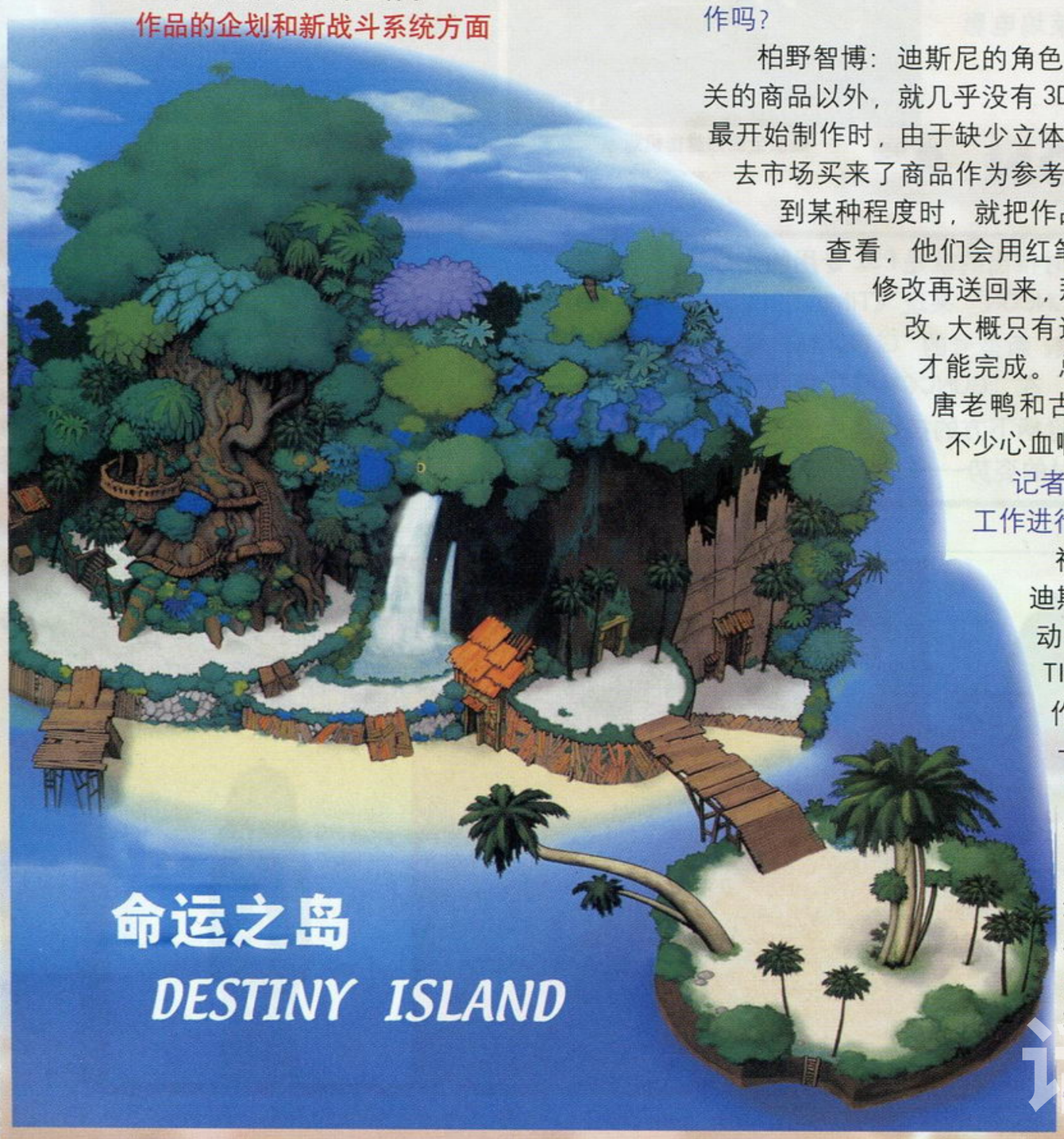
▲迪斯尼动画中，角色的表情都是丰富得可怕。想不到3D造型的他们也能够表现出这一面。

藤井明：负责背景模型和角色的贴图。背景设计队所作出的2D背景原稿必须交给迪斯尼方面评估，等他们交回原稿后，就由我带的背景制作队伍开始把2D背景原稿立体化。角色方面是由柏野所带的队伍做出原形，再由我们来给角色增加质感和贴图。

记者：野村先生是既负责角色设计又兼任本游戏的导演吧？

野村哲也：是的，作为导演，就是要担负起调整整个游戏平衡性的工作。

作品的企划和新战斗系统方面



记者：《王国之心》的企划最早是从什么时候开始的？

野村哲也：企划的确立是三年前，在坂口先生和迪斯尼方面进行了洽谈后，就想一定要试一试，接下来就开始写企划书，然后是正式开始开发。

记者：故事会有分歧吗？

野村哲也：会有多重结局，不过并没有太明确的分歧条件。游戏的自由度很高，同样一个事件可以有多种不同的解决方法。

记者：魔法的名字好像和《FF》相同？

神藤辰也：只是魔法的名字相同而已。

野村哲也：因为战斗是真实时间制的，为了能让玩家在凭指令选择魔法的时候有更快的反应速度，所以才用了大家都熟悉的和《FF》相同的魔法名。

记者：会不会也和《FF》一样有召唤兽存在？

兼森雄一：这是秘密呀，不过可以透露的是，有！看到有小飞象的那张图片了吗？小飞象就是召唤兽哦。

再现迪斯尼动画的独特动感和世界观

记者：角色的3D化需要大量的工作吗？

柏野智博：迪斯尼的角色除了相关的商品以外，就几乎没有3D化过。最开始制作时，由于缺少立体资料还去市场买来了商品作为参考。完成到某种程度时，就把作品交给迪斯尼方面查看，他们会用红笔来在原稿上作出修改再送回来，那些微妙的线条修改，大概只有迪斯尼的动画师们才能完成。总之最早做出来的唐老鸭和古菲狗还真是花了不少心血啊。

▲可爱的小飞象是召唤兽？一定会发挥一下它飞的能力吧。

记者：赋予角色动作的工作进行得怎么样？

神藤辰也：要再现迪斯尼作品中的独特动感，又用不了MOTION CAPTURE（动作捕捉），只好一点一点地用手工作业了。伸手、表情变化等动作可做得不比原电影差哦。不过要让手下的制作者们明白这和制作日本动画不同，可花费了不少时间。

记者：给角色绘制贴图也很辛苦吧？

精英开发者（括号后各成员曾参与的作品）	所担任的工作
野村哲也（《FF Ⅴ》～《Ⅷ》等）	DIRECTOR&CHARATER DESIGNER（导演、角色设计）
兼森雄一（《PARASITE EVE2》等）（最下）	BATTLE PLANNING DIRECTOR （战斗企划导演）
远藤刚（《FF Ⅶ》～《Ⅸ》等）（右起三）	STAGE PLANNING DIRCTOR（舞台设计导演）
神藤辰也（《FF Ⅶ》～《Ⅸ》等）（右起一）	ANIMATION DIRECTOR（动画导演）
柏野智博（《FF Ⅶ》～《Ⅸ》等）（左起一）	CHARATER MODEL DIRECTOR（角色建模导演）
藤井明（《FF Ⅶ》～《Ⅸ》等）（左起二）	REAL TIME GRAPHIC DIRECTOR（实时映像导演）
秋山淳（《FF Ⅶ》等）	EVENT DIRECTOR（事件导演）
原田弘（《FF Ⅵ》等）	MAIN PROGRAMMER（主程序设计师）
田中正美（《FF Ⅷ》等）	STAGE MODEL DIRECTOR（舞台建模导演）
信本敬子（《COWBOY BE HAPPY》、《白线流》等）	SCENARIO监修、DIALOG（剧本监修、对话） 信本敬子在电视界和动画界都有实绩

藤井明：各作品的色调和画风的感觉不同，但又要让所有的作品有整体的统一感，这方面的调整是课题所在。这次所公布的图片还不是最终的完成品，之后会有更高质量画面。

记者：角色的脸部贴图……

柏野智博：按情况而有不同。事件发生等需要看到角色表情的场合就要用上和《FFX》一样的“FACIAL MOTION”（脸部动作）制作法。

藤井明：除此之外也有很多改变贴图的地方。游戏中各个角色的眼睛都比较大，所以眼睛的动作表现很重要，为此要做出9个方向的眼睛贴图。

记者：地图制作时有需要参考的东西吗？

远藤刚：为了让玩家感觉很有迪斯尼味道，制作时大概花了一周时间去美国的迪斯尼乐园考察，所以游戏中的迪斯尼大陆（世界）会让你有亲临其境的感觉。

《FF》的角色也会登场！？

记者：给三位主角取名Sora、Riku、Kairi的有什么含义？

野村：是以日语的名字为发音的。因为想包含“做出新世界”的意义，所以就用世界的构成——空、陆、海来命名了。[编注：日语中“空”的发音为“ソラ”（SORA）、“陆”的发音为“リク”（RIKU）、“海”的发音为“カイ”（KAI）]

记者：《王国之心》其它角色是？

野村哲也：迪斯尼方面是全明星阵容出场，这边也是……啊，只是好像是……（笑）

记者：和主人公一起行动的角色可以换吗？

野村哲也：可以换。一切交由玩家自己决定，如果一直都想和唐老鸭一起冒险的话也可以不换。因为是RPG，所以一直在一起的同伴角色会成长得比较强，但是来自于各个世界的角色们都有他们自己独有的长处哦。

记者：迪斯尼世界中的各部作品是怎样相连起来的？

野村哲也：就像是点与线吧。好像是用线将各部本来独立的世界连接起来。不过可不是单靠移动就可以到达其它世界的哦，关于这方面的具体信息，还是下次再说吧。（笑）

记者：最后对玩家们说些话吧！

野村哲也：嗯，请大家期待下一次的情报吧，下次会有连我们制作者自己都感到吃惊的东西。（笑）

禁止转载&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：ACE 飞行员

NAMCO 著名的街机射击游戏《TIME CRISIS 2》以其独特的游戏系统和丰富的场景变化受到广大玩家的一致好评，让人过目不忘。现在NAMCO终于要将其移植到PS2上了！真是一个让人感动的好消息。并且专用的光线枪“GUNCON 2”也会随着游戏的发售同时推出。又让人感动不已！PS2 版的《TIME CRISIS 2》不但对应 iLINK，而且可以将一个电视分成左右画面来进行游戏。如果可以的话，到时候一定要和朋友一起再次合作，体会《TIME CRISIS 2》的独特魅力，一起分享 NAMCO 给我们带来的快乐。

化解危机 II

PS2	NAMCO	光枪 STG	1～2 人
	预计 2001 年秋季发售		未定
CD-ROM	对应 GUNCON 2、DUAL SHOCK 2		

游戏简介

露天广场的战斗

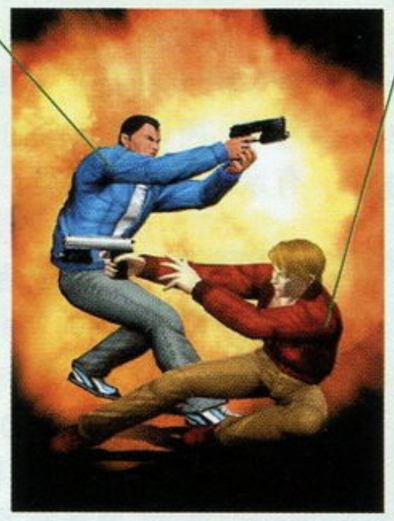
《TIME CRISIS 2》不同于以往的射击游戏。独特的系统不可不提。在游戏中玩家不是一味的射击和“Reload”，玩家可以踩下踏板来闪避敌人的射击同时完成“Reload”的过程，并且可以利用闪避的时机来观察地形寻找下次出击的目标。松开踏板则是起身射击，真正做到了手脚并用。“配合作战”系统是《TIME CRISIS 2》中最大的乐趣。如果两人进行游戏，游戏路线则是大不相同。每人要完成各自需要消灭的敌人，同时也要掩护对方，齐心协力地杀敌。所以两人游戏模式考验的是玩家的合作能力，这时候一份乐趣就变成了两份乐趣，体会那种患难与共的感觉。准确的射击才是《TIME CRISIS 2》对玩家最大的考验。在进行游戏时是有时间限制的，所以玩家必须要做到“每一颗子弹消灭一个敌人”，不然很快就会“GAME OVER”。

敌人使用了烟雾弹

两位男主角

Robter Baxter

美国人，现年 29 岁。执行任务的时候所使用的枪械为“GRIFFON”。Robter 是隶属于美国海军“SEALS”的队员之一，无论是地上的汽车还是空中的飞机都可以自如的驾驶。平时的身份则是一名普通的巴士司机。



Keith Martin

英国人，现年27岁。执行任务的时候所使用的枪械为“CHERUB”。KEITH 是隶属于英国特殊空艇部队 SAS 的队员之一。他是一名炸弹专家。平时用来掩饰自己身份的职业则是好莱坞电影的特效制作人。

发生在水上的枪战

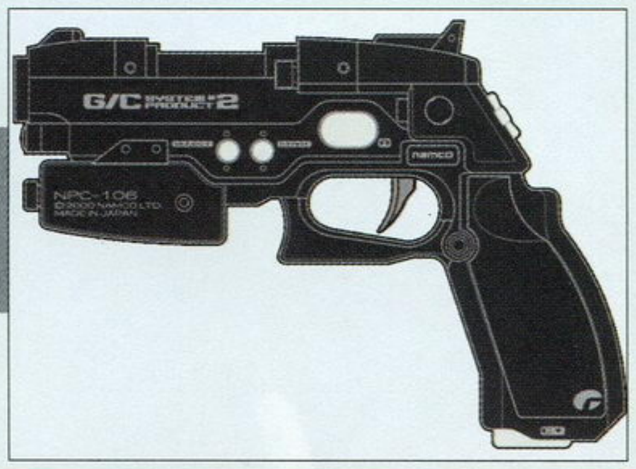
这是《TIME CRISIS 2》惊心动魄的一个游戏舞台。主角（也就是玩家你了）将会登上一艘快艇（如果双人游戏就是各自一艘），在水面和敌人展开枪战。疯狂的敌人会从你的前后左右向你进攻。不仅如此，游戏中还制作出快艇在水面上疾驰时颠簸的效果，使游戏更加的激烈。

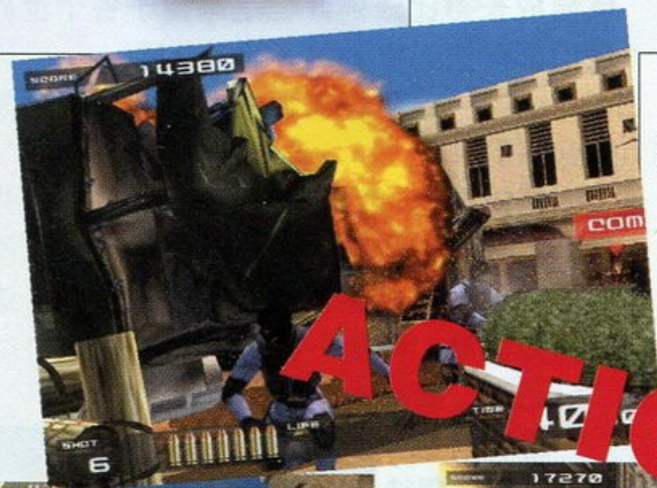
画质全面超越街机版

这就是“闪避”敌人的射击

不可缺少的“GUNNCON 2”

将与《TIME CRISIS 2》同时推出的就是PS2 专用的光线枪“GUNCON 2”。如果可以用“GUNCON”来玩《TIME CRISIS 2》的话，嘿嘿！真是叫其乐无穷哦。新型号的“GUNCON2”给人的感觉比较轻巧，而且富有质感。在“GUNCON 2”中的按键比“GUNCON”足足多出了七个。枪柄下方的按键是用来补给子弹的，我们可以想象一下上子弹时的姿势——“cool”！





“GUNCON 2”对应的电视

“GUNCON”所能对应的电视机，新型的“GUNNCON 2”都可以对应。新型的电视机基本上也都对应。如果采用电视机的画面分割和记忆的功能来玩游戏则不能完全对应。很可惜的是“GUNCON 2”不能对应液晶显示的电视机，并且如果电视机上没有NTSC 制式的话，“GUNCON 2”同样是不能对应的。这一点大家可要注意。现在可以确定的是除了《TIME CRISIS 2》之外，还有一款由 NAMCO、SEGA、WOW ENTERTAIMENT 共同开发的光线枪游戏——《VAMPIRE NIGHT》也对应“GUNCON 2”，各位玩家是不是要考虑购买呢？

诺梅杂志&3DM-S.M
www.plumbook.cn

文：SOUL

真·三国无双2

操作三国英雄 豪杰征杀于战场！

PS2	KOEI	ACT	1～2人
	预定2001年秋季发售		未定
未定	未定		

在E3展上，光荣公司展出了之前从未公布过的《真·三国无双2》，而且已经是可以试玩的版本。看来，上一作《真·三国无双》（2000年8月3日，2000年在日本推定销量为29万套）大热卖之后，光荣公司很快就投入了第2作的开发。

终于可以2人同时游戏了！

玩过前作的大概都有这样的想法：要是这款游戏能够双打的话，那就更完美了。

在《真·三国无双2》中，不但完全续承了前作那种爽快感十足的战斗系统，更重要的是，本作终于实现了2人同时游戏的可能。

2人同时游戏在本作中又分为2种模式，一种是两个玩家一起合作去完成一个关卡的"协力模式"、一种是在一些专门的关卡中，双方各自为敌的"对战模式"。双人进行游戏时，游戏画面以上下分割的形式来表现。

▲终于可以双打了，不过这次应该是三国"有"双了呀！

▲这是双方协力作战的"协力模式"。

▲这是双方进行对抗的"对战模式"。

更加丰富的战斗场景

▲新的美形女性角色，在用笛子使必杀技吗？

本作中随着玩家所选择的角色的不同，就会有相应各角色不同的动作、事件，甚至有不同的关卡，同时根据玩家行动的不同，也会有不同的故事发展，这样游戏将变得更加耐玩、更有乐趣。在事件数和战斗场景大幅增加的同时，所有的事件还都配有全程语音！

关于本游戏制作的其它

在2人同时进行游戏的时候，还会有更多的模式可以选择。但是现在还没有进一步的情报，在E3展上所公布的游戏片段，只是游戏完成度为30%时的展示，相信游戏完成时会有更惊人的画面表现力。同时，本作的开发队伍还是和前作一样是"ω FORCE"，保证完全保持上一作的精髓。

▶赵云骑马持枪英勇作战的雄姿，看右下角的数字，已经KO172人了！

角色介绍

赵云

五虎将之一，是本作中第一批可以使用的角色，也是本次所公布游戏画面的主要角色。赵云无双的枪技将再展神威。

甄姬

本作的新角色，身着性感服装在三国时代的战场上战斗。(-_-b) 高跟鞋不知道是不是有很高的杀伤力。

黄盖

在三国的故事中是一位二流角色。但在本作中，他将作为一个怪力无双的堂堂武将登场。

象兵

新兵种"象兵"，在三国中是南方民族固有的兵种，在游戏中可以作为我方的坐骑，看起来真是过瘾。看看赵云乘象的雄姿吧！

孟获

三国中经常登场的敌方角色孟获，是相当勇猛、强力的敌将。

话梅杂志&3DM&MV
www.plumbook.cn

文：慕容非

PS2 | SCE | RPG | 未定
DVD-ROM | 发售日未定 | 未定
未定

WILDARMS3

荒野兵器进化版3

ワイルドアームズ アドヴァンスドサード

超级RPG火热登场！

大家可以开始膜拜了。

若说除了《FF》还有哪个游戏能够让慕容感到尊敬，“《WILDARMS》系列”绝对是其中之一。

这系列的最大特色在于把传统RPG的战斗和A·RPG的谜题完美地结合在一起，开创了一种前所未有的迷宫感觉。既解决了传统RPG谜题单一的缺点，又避免了A·RPG战斗难度高随机性大的短处，实在是酷呆了！

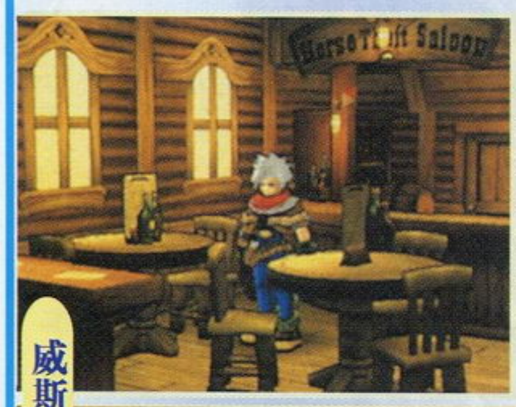
本作的平台是PS2，可以肯定的是至少在画面上会有很大的进步，那么前作中就已经很精美的画面会进化成什么样子，就十分值得期待了！

游戏的舞台是称为ファルガイア的异世界，主角是本领高强的冒险者，外号叫“渡鸟”。

异世界ファルガイア的情报

ファルガイア几乎完全被沙漠覆盖着，整个星球正朝着灭亡的道路前进。文明基本上相当于欧洲中世纪的水平，世界观则是中世纪欧洲与威斯顿风格的综合，充满着浪漫与神秘的色彩。

▲荒野中艰难求生的人。

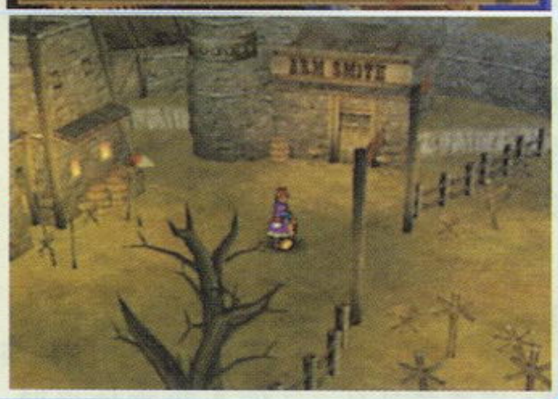


◀游戏画面处处透出欧洲风格，以暖色调为主的绘画风格很引人注目。

威斯顿感觉

◀所有的人都要在战斗中成长！

▶对抗着恶化的自然环境的“渡鸟”冒险队。



▶荒废的世界。

队伍改为4人编制！

大惊喜！本作汉字比例增多！

让日本人感到头疼的是一些冷僻的汉字，所以为了体现游戏中的特定文化氛围，制作组在台词方面就决定使用这种汉字来表现！正好方便了国内广大同胞们啊！

▶汉字注明了读音，反过来好像也有助于学习日语呢。

作为主角的“渡鸟”四人组

ヴァージニア・マックスウェル
巴吉莉雅·玛克斯威尔

出身富贵的少女，是本作的第一主人公，究竟为了什么原因使她加入“渡鸟”呢？谜底只有等待制作小组来宣布了。

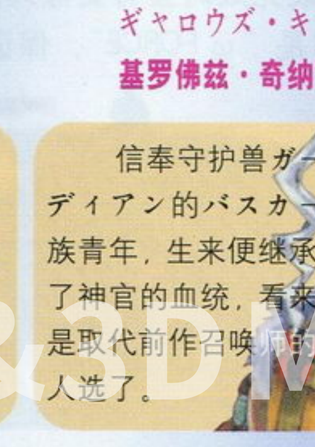
ジェット・エンデューロ
杰特·恩得罗

财宝猎人，为了寻找世界各地的宝藏东奔西走，无法无天的做事风格已经引起了政府的注意。

クライヴ・ウィンスレット
古拉布·温斯列特

为了钱什么都敢干的赏金猎手，虽然外表看起来文质彬彬的样子，但手段比起其他人来有过之而无不及。

ギャロウズ・キャラダイン
基罗佛兹·奇纳丁



信奉守护兽ガーディアン的バスカー族青年，生来便继承了神官的血统，看来是取代前作召唤师的人选了。

酷梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

大幅强化的战斗系统

战斗系统是即时演算的，每当使用必杀技或者魔法的时候会出现角色的大特写，极有魄力！

前作广受好评的“FORCE ABILITY”被完整继承下来，战斗中只要受到攻击就会使FP值上升，消耗FP就可以使用各种必杀技和魔法，没有传统的MP存在，这使战斗变得更加激烈并且简洁。

除此之外，本作又有新增加的系统要素，请看下面的图片。

随着等级的增长，每个人还会陆续学到新的能力！

战术要点之一：FP

在普通战中还看不出什么，但是一到对BOSS的战斗时，合理地运用FP就是战斗取胜的关键了。根据各角色职业的不同，各自拥有攻击系、回复系、辅助系的不同特技，需要好好计算使用才行。

战术要点之二：行动

战场上不再像以往那样敌我双方规规矩矩地各占一边，而是彼此混杂，战斗中还会随时发生各种变化，决不会有冷场。

敌我方的行动顺序不知道是不是真的会根据各自速度来决定，但想来这个可能性很大，因为好像这样改革已经成了潮流了！:)

敌我混杂的场面，不知道还有什么新要素？

战斗过程行云流水般顺畅，基本不会出现大的停顿，图片上的人有点像克劳德。

魄力十足的战斗场面

屠龙！

看看图中主角面对的那只龙！十分凶猛，但是古拉布竟然要单挑它！我就知道这个人不好惹……

对话界面异常华丽

巧妙的机关谜题

最后，绝对不能够忘记介绍给大家的就是游戏中巧夺天工的机关设置，所有玩过本系列的玩友一定会对其中的谜题印象深刻。事实上，谜题机关已经成为了“《WILD ARMS》系列”的一个特征，当费劲脑汁解开那些出人意料又合情合理的谜题的时候，成就感真的会很大！

前作中大多数的谜题围绕着“推”和“跳”这两种动作设计，这次增加了很多新的动作，看以下的图吧！

▲推石头压地板属于比较传统的解谜方法。

▲对应模拟摇杆，可以进行很精细的操作，图中的提示是使用左侧模拟摇杆进行转动机关的操作。

迷宫中仍然会不时出现各种机关陷阱，地面和墙壁都可能隐藏着致命的危机，需要时刻留心才行。◀ ▼

话梅杂志&3DM&SMW
www.plumbook.cn

文：慕容非

PS2	SCE	RPG	未定
	发售日未定		未定
DVD-ROM	未定		

熱悪的必杀闪光

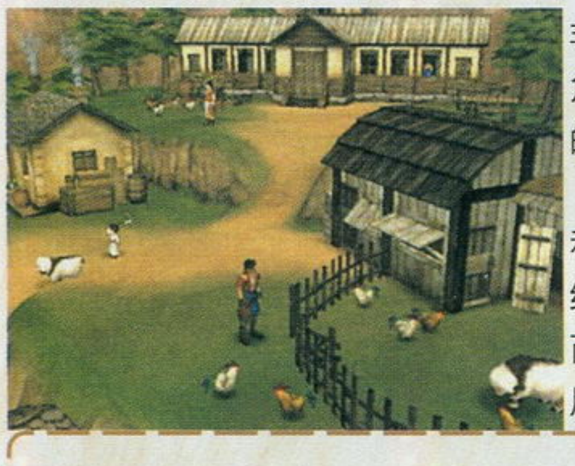
LEGAIA2

火速报道！传说的再开！！

大家对1998年由SCE推出的那款“格斗型”RPG《LEGAIA》还有没有印象？前作中最有魅力的无疑就是那简洁明快又极具魄力的“拼凑”式的战斗方法，各角色的必杀技充满了格斗美感，特别是成功地拼出一个超级必杀技的时候，真是爽呆了！时隔两年，SCE终于宣布了续集的情报，游戏同样是移到了PS2平台加以制作，十分值得期待。

全三维的世界

前作就已经是全多边形组成的世界，续集中当然再接再厉，所有场景完全由三维多边形组成，视角可以自由控制，而多边形人物做得非常细致，几乎看不到什么棱角，表明时至今日，SONY对PS2的性能已经可以驾驭自如了。



前作的世界观围绕着“雾”和“兽”这两个概念而产生，但续集中将不再延续这两个概念，而是以主角的成长经历为中心展开故事。

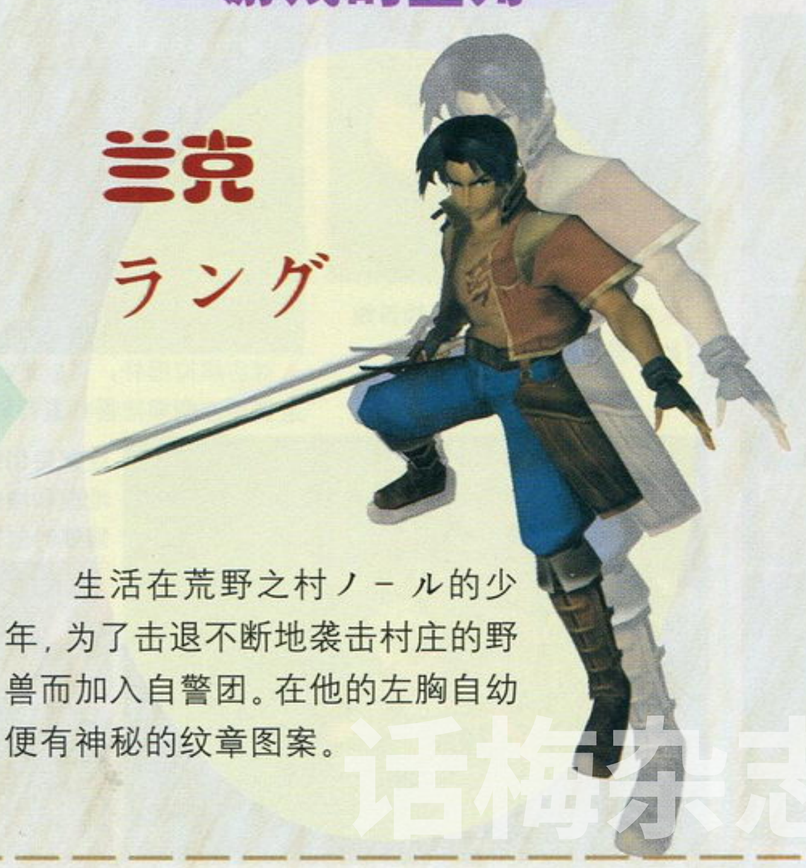
事件将直接在通常画面中表示，不会出现画面转换。

游戏画面精细异常。

游戏的主角

玛雅 マヤ

出身于边境之村ユノ的美丽少女，在经历过某个事件之后失去了语言能力，但却天生具有极强的魔法素质。



兰克 ラング

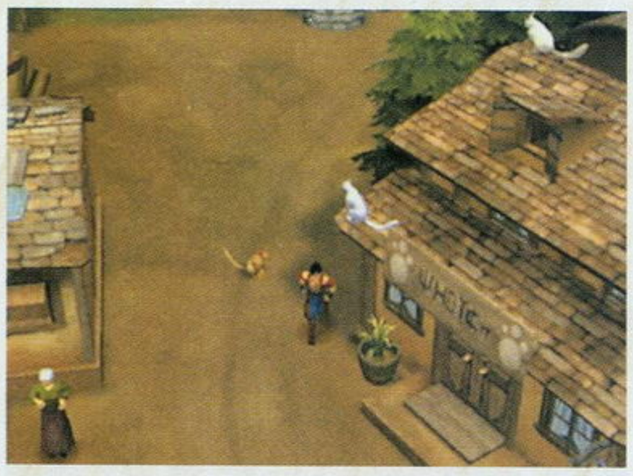
生活在荒野之村ノ－ル的少年，为了击退不断地袭击村庄的野兽而加入自警团。在他的左胸自幼便有神秘的纹章图案。

卡真 カザン

曾经凭借着“天牙一刀流”剑术闻名天下的男子，现在却隐居在山顶的破屋之中，据闻已经不再使用剑术。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏中的世界



现在只知道故事将从兰克所居住的ノール村开始，ノール村被称为“荒野之村”，是因为它位于一望无际的荒漠之中，在周围寸草不生的恶劣环境中，ノール村周围生长的茂密森林显得十分特别，而这种现象的根源就是ノール村的“水之石”所拥有的神秘力量。

最近ノール村开始遭到来路不明的野兽攻击，为了保护村子，村民们组织了自警团，主角兰克也是其中的一员。

▶ 带给ノール村生机的森林中现在已经充满了怪物。

◀ 村子周围是荒漠，到处是干枯的土地。

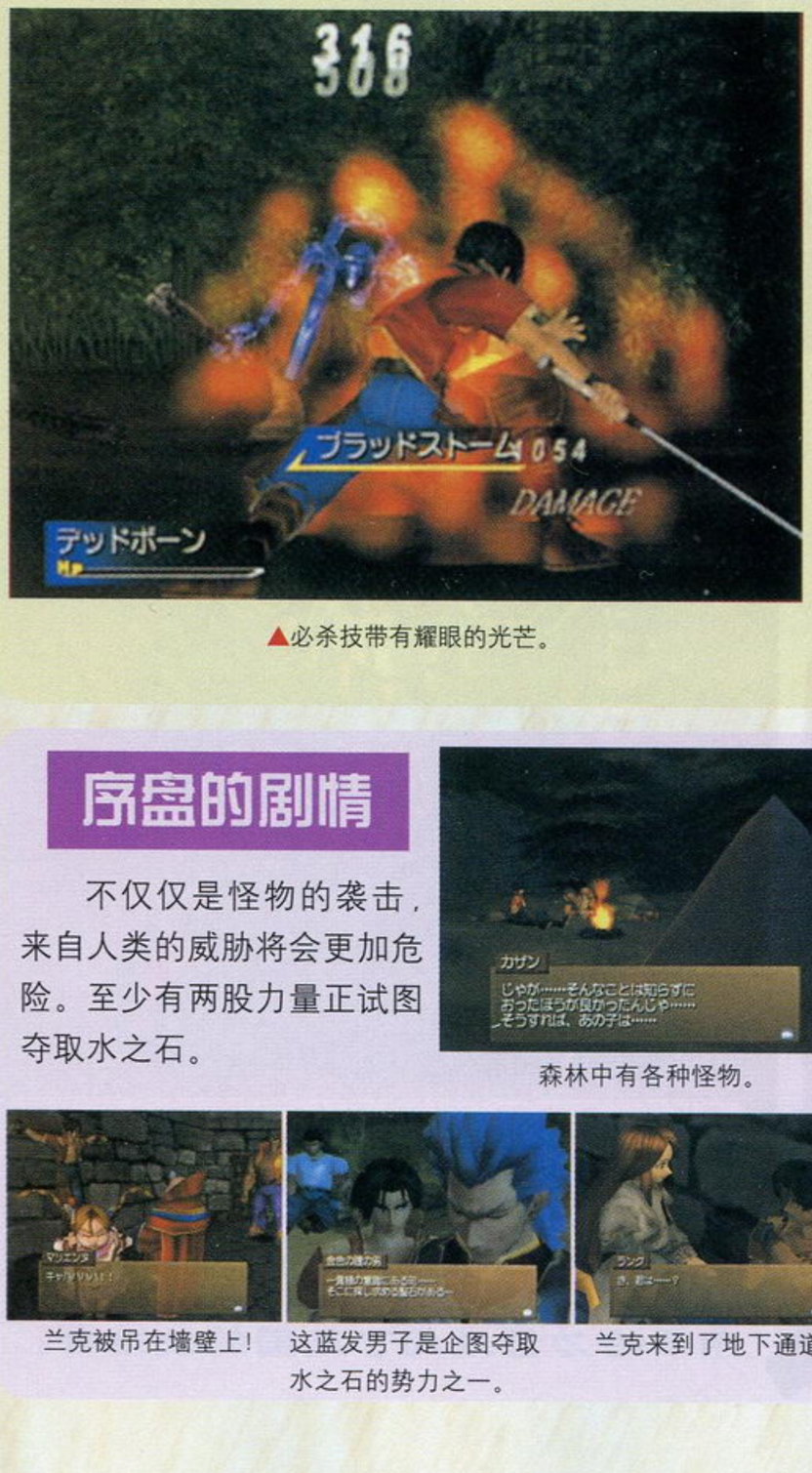
战斗系统
TACTICAL ARTS SYSTEM

好！终于到了介绍战斗的部分，与前作差不多，战斗时没有烦人的选择过程，只要以不同顺序陆续按下“上”、“下”、“左”、“右”这些键就可以发动攻击，而在各种不同的顺序组合中有些组合可以发出跟普通攻击完全不一样的必杀技和超必杀技攻击，甚至还有可能创造出连续技！

各种必杀技的按键组合可以从游戏中学到，如果从其它途径得到的话，只要气力值足够，也可以直接使用，但超必杀技则必须依剧情得到才行。

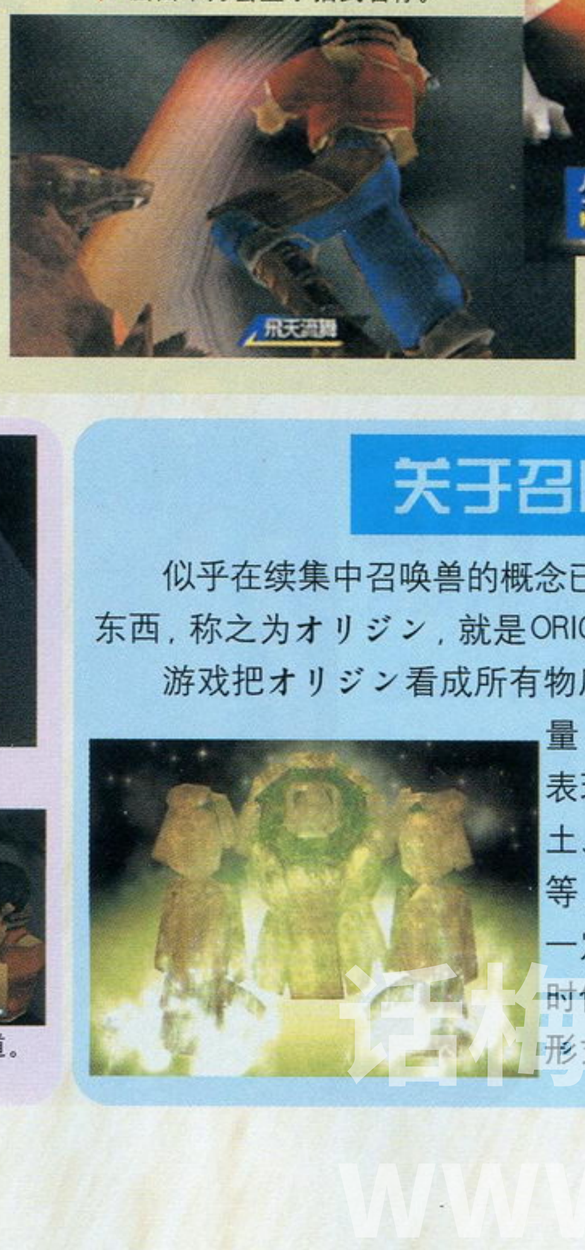
▲必杀技第一次使用时有特别提示。

▲这是普通攻击。



▲必杀技带有耀眼的光芒。

▼ 画面下方会显示招式名称。



▲这招名为“月割”。

序盘的剧情

不仅仅是怪物的袭击，来自人类的威胁将会更加危险。至少有两股力量正试图夺取水之石。

森林中有各种怪物。

兰克被吊在墙壁上！

这蓝发男子是企图夺取水之石的势力之一。

兰克来到了地下通道。

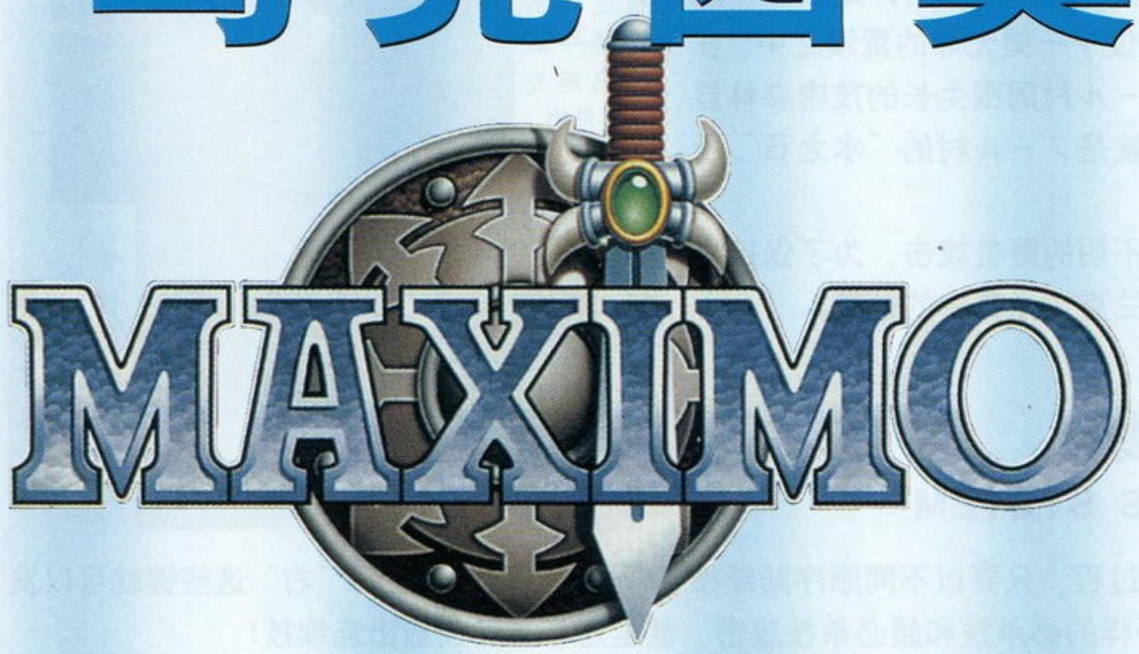
关于召唤兽

似乎在续集中召唤兽的概念已经转变为类似于元素的东西，称之为オリジン，就是ORIGIN，原意为起源，由来。

游戏把オリジン看成所有物质都具有的超自然力量，オリジン有不同的表现形式，例如水、火、土、风、铁、音、香等等，当这些元素集中到一定的“临界密度”的时候就可以以召唤兽的形式出现在战场上。

攻略志 &3DM-SMV
www.plumbook.cn

马克西莫



文：LIKY

PS2	CAPCOM	ACT	1人
	发售未定		未定
未定	未定		

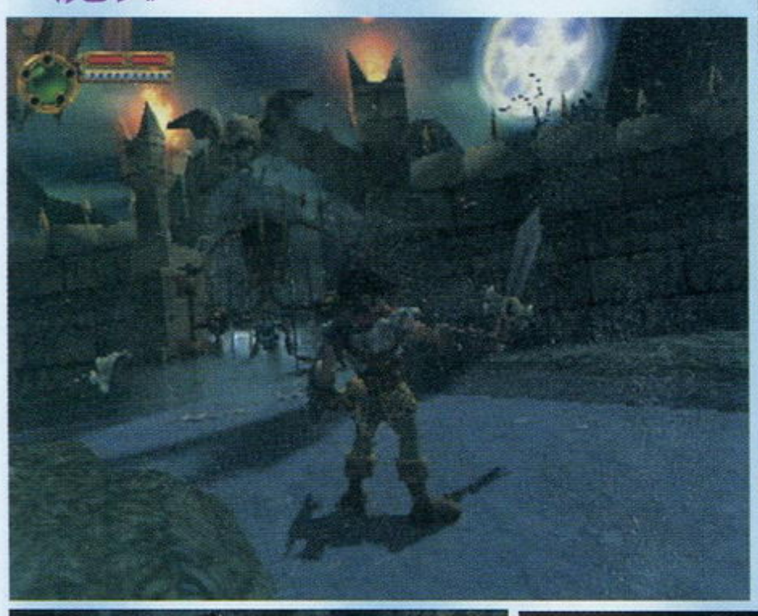
为了夺回王妃和保卫和平，勇敢的王子将会迎接无限的挑战！

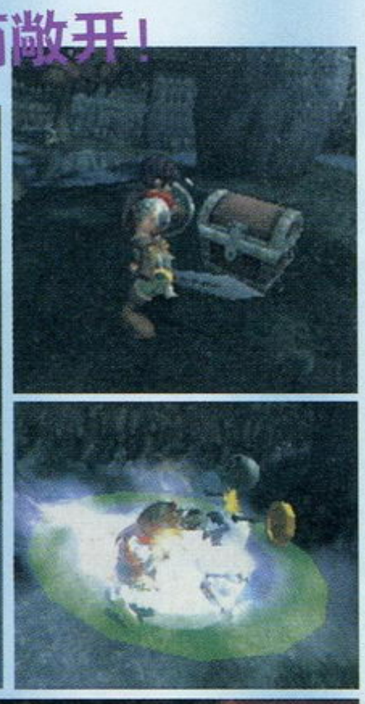
该款游戏的人设是由曾担任“《魔界村》系列”人设的松下进所担任的，而提起魔界村，资深的玩家是不会不知道的，高难度的关卡设定以及动作要求都是挑战玩家大脑神经反应的极限！本游戏可以说是3D版《魔界村》了，但内容更丰富，要求更高。在广阔的3D地图上冒险，令人既充满了挑战的喜悦，同时又要提防随时出现的危险，可以说是魅力十足呀！

STORY

为了守护王国的和平，马克西莫王子（マキシモ，游戏的主人公）经常要到各处去战斗。但是，就在他离开时，他原本所在地王国却遭到了邪恶者的蹂躏，一直得到马克西莫信赖的军师阿吉利（アキリ－）利用马克西莫长期不在的机会，用黑暗之力把王国和王妃都抢到手了。究竟是什么原因呢？带着疑问，马克西莫提起宝剑，去城堡找变成了魔王的阿吉利对质……

魔界的入口正为马克西莫而敞开！





▲广大的游戏舞台，用剑和盾去迎接敌人的攻击吧！

收集COIN

游戏中少不了会有道具和装备购买，那就要多收集关卡中出现的COIN来换取这些物品。

★打倒敌人后可得到COIN，别忘了捡！

★关卡中出现的COIN箱，要好好搜索才能找到。

MAXIMO

本作的主角，不但是一位王子，更是一名勇敢的战士。现在他为夺回王国和未婚妻而战。

主要登场角色

SOPHIA

MAXIMO的未婚妻，王国被夺取后，成为了魔王的妻子。

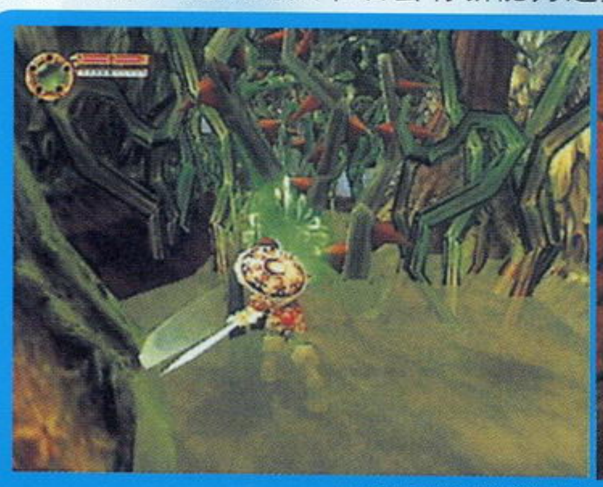
ACHILLE

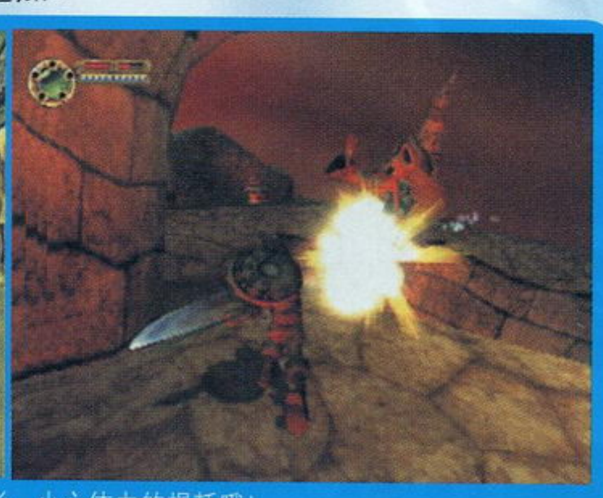
MAXIMO信任的军师，但他利用黑暗力量成为了王国的统治者。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

埋藏各种危险的陷阱！拥有变化多端的关卡！

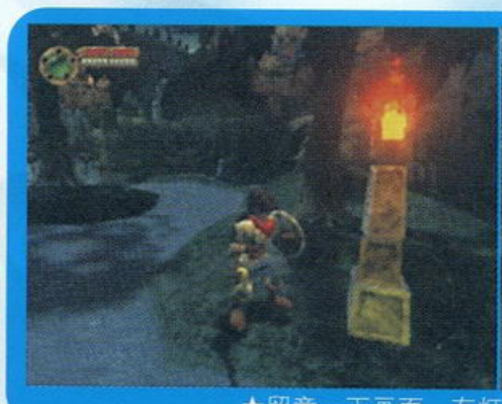
在美丽的3D场景中，关卡表现得相当有趣味性。关卡包括有茂密树木生长和遍布沼泽的墓地、冰天雪地的雪原以及充满熔岩的洞穴等。各种陷阱都分布在关卡的地形中，地面上会随时出现落石、针刺等意想不到的阴险陷阱，玩家们必须步步为营，小心前进才能确保安全。除了一般的关卡外，还有一个Challenge Stage的关卡设定。完成此关卡后会有新能力追加！





★极为恶劣的沼泽地形，小心体力的损耗哦！

阴森的墓场



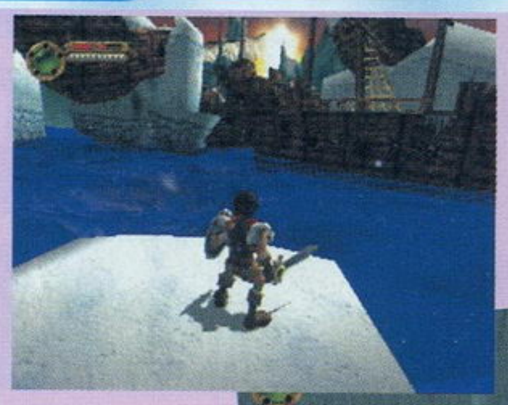
★留意一下画面，有灯笼的地方也可以破坏。

★注意前方的石像，把它劈开会有新发现哦！

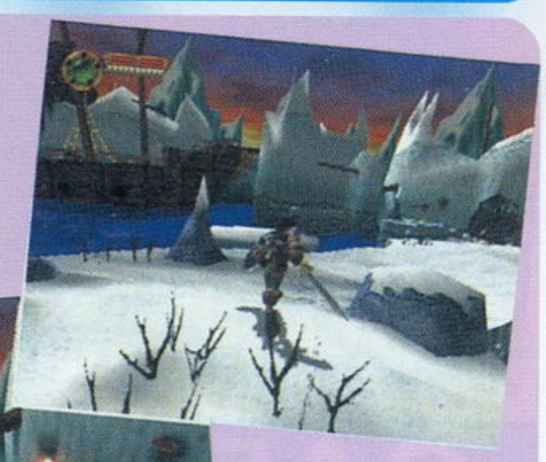
★充满熔岩的洞窟，掉到岩浆里会立刻丧命的！注意跳跃的幅度和喷出的岩浆！

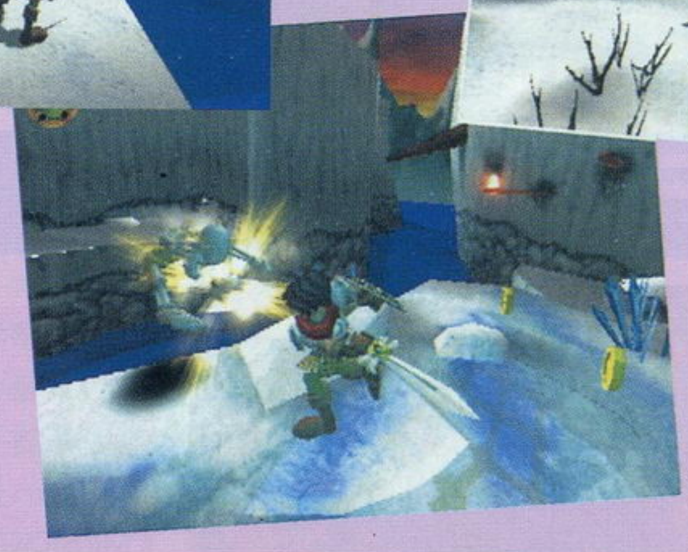
★正确判定跳跃的距离！

冰封的雪原



★要站稳哦！





★在冰上行走时注意会打滑！要小心控制！

多彩的攻击方式

在战斗时，玩家可以有多种的攻击方式选择，除了普通的横斩和直斩外，还可以使用特殊能力，而这些特殊能力和增强角色能力的道具共有40种以上。主角所使用的剑和盾也是可以增强力量的，这些增强道具是各有不同的。和《魔界村》一样，当角色受到一定的攻击后，身上的盔甲会因为损坏而慢慢掉落，此时会赤身上阵，显得相当狼狈哦。

★经过一轮血战，身上已经"所剩无几"了……

剑力量的提升

盾力量的提升

基本的攻击方式也要好好活用！

众多的怪物

游戏中，玩家会遇到各种各样的怪物，它们会用各种方式来攻击马克西莫，要是单纯地去跟它们硬拼的话，肯定又会被打成"赤身状"。必须找出怪物们的弱点，再施以相克的攻击。以下将为大家介绍三种敌人。

也是经常从地中出现的"杂兵"，但较僵尸耐打！

ZOMBIE

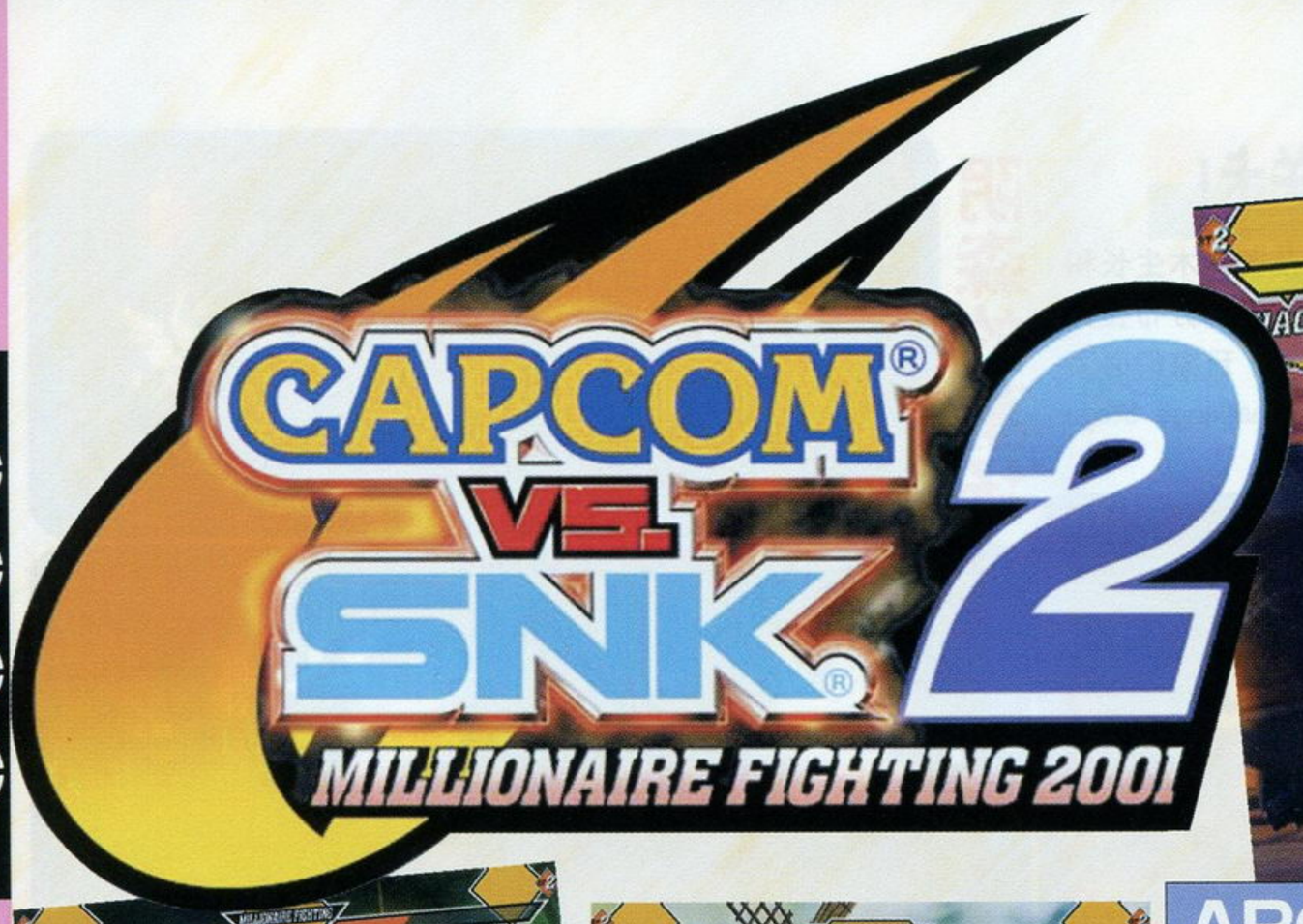
从地里冒出来偷袭马克西莫，当然，在棺材里出现也是很正常的。

SOLDIER

BOSS级怪物，体力与力量都是最大的，正面乱砍是占不了便宜的，还是赶快找它的弱点吧！

活梅杂志&3DM S MV
www.plumbook.cn

文: GOUKI



ARC	CAPCOM	FTG	1～2人
	预定2001年秋季推出		-
NAOMI	-		

PS2	CAPCOM	FTG	1～2人
	预定2001年秋季发售		-
未定	-		

DC	CAPCOM	FTG	1～2人
	预定2001年秋季发售		-
GD-ROM	-		

CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001

▲本作将采用2D人物、3D背景的画面构成方式。注意看隆与特瑞对决的场地背景，本田与霸王丸的巨型玩偶张牙舞爪地对视着。

故事背景目前CAPCOM还没有公布，不过能够再次将这么多著名的格斗家集合起来进行一场梦之对决，想必也是有很充分且必要的理由吧！（笑）“MILLIONAIRE”一词有百万富翁、大富豪的意思，不知道这一次的故事背景是否就是直接与“钱”有关呢？不过话说回来，其实有没有故事背景对于格斗游戏玩家来说并不重要，不是吗？

游戏的系统

▲极恶的两大BOSS之间的对决，吉斯正使用当身技对付维加，从维加所剩不多的体力值来看，胜负已定了！

同样也是没有太多的公布，目前知道的有以下几点：

◆此作仍将保留前作的RATIO值系统，对每名角色进行RATIO值的分配。

◆仍将保留CAPCOM与SNK两种模式。

◆SNK模式将会加入如同《KOF´95》那样的攻击回避的动作，但在回避之后是否可以第一时间做出攻击还是个未知数。

◆除了体力槽与气力槽外，在体力槽下面增加了一条绿色的短槽，初步猜测这条槽可能与防御值有关。

▲京使用攻击回避躲过了隆的波动拳，连动作都与《KOF´95》有九分相似。

◀肯跳踢袭来，舞则用龙炎舞沉着应对。背景的大风车很有意思哦。

▼盖尔对卢卡尔，看这样子似乎是在北极，他们不冷吗？

▶肯使用攻击回避躲过了山崎龙二的攻击，看着CAPCOM的人物做出这样的动作还真是有些不适应。

插梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

6名新角色

前作的所有角色都将保留下来，新角色的加入也是必要的。CAPCOM这一次一口气公布了6名“新”角色，说这些角色“新”，是因为他们第一次加入这场梦之对决，加上引号，则是因为他们都已经是久负盛名的角色了……当然，新的角色肯定不止这些，根据森气楼为SNK角色绘制的插画来看，估计至少还有洛克（《饿狼传说 狼之标记》）、陈可汉和蔡宝健（“《KOF》系列”）、高岭响（《月华的剑士2》）这几名角色将加入SNK战团。

CAPCOM SIDE

风云之白龙

在《街头霸王III》中登场的少年，与其弟阳领导着香港童党。

阴

阴的动作极为迅速，“绝招步法”常常能够给对手以突然袭击。

阴的突进+对空超杀“枪雷连击”击中对手。

居然可以将其弟阳唤出，再让阳使出超杀“雷震魔破拳”！？这是新系统吗？

不知当有着“雷神”之称的恭介遇上红丸的时候会出现什么样的情景呢？

谜之风纪委员

在《私立公平学院》中登场的角色，太阳学院的风纪委员，巴兹的好友，拥有冷静的性格。

恭介

“《私立公平学院》系列”那豪快的空中连续技能否在“2”中体现呢？就看恭介的了！

恭介的对空超杀“幻影踢”击中对手，很像盖尔的那招啊！

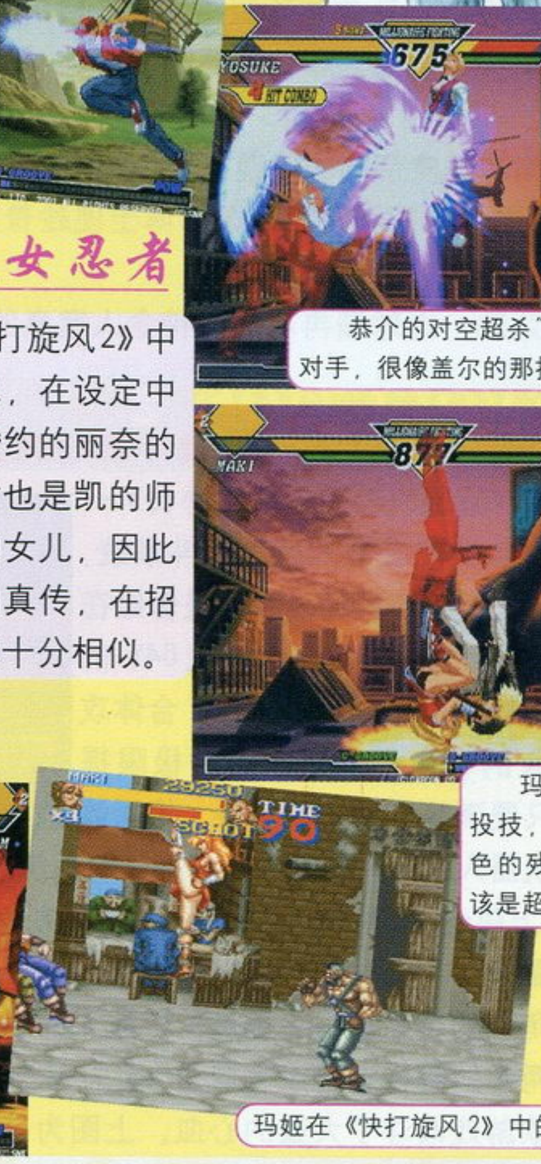
特攻女忍者

在《快打旋风2》中登场的角色，在设定中是与凯有婚约的丽奈的妹妹，同时也是凯的师父源流齐的女儿，因此尽得父亲的真传，在招式上与凯也十分相似。

玛姬

玛姬的空投技，看那红色的残像，应该是超杀吧。

这一招连动作都与凯的非常相似。



玛姬在《快打旋风2》中的造型。

SNK SIDE

无双的剑豪

《侍魂》的主角。手持名刀“河豚毒”，使用独创剑技，拥有极强实力的无双剑豪。

霸王丸

奥义旋风裂斩击中对手，这一招是落下后才有判定的。

奥义烈震斩！真不知道这样强的角色是怎么会与巴洛克同一时代的，给人合理的解释吧，CAPCOM。

在《真·侍魂》中作为“武器破坏技”而首次出现的“天霸凄煌斩”在“2”中也能够使出，那些没刀没枪的角色有些危险了……

战斗的偶像

“《KOF》系列”的招牌角色之一，拥有超能力的少女。在战斗之外，她的职业是一名人气青春偶像哦。

雅典娜

“划天光剑”是可以在跳跃中使用的。

“闪光水晶波”有跟踪性能哦！

类似“阿修罗闪空”的快速移动技巧。

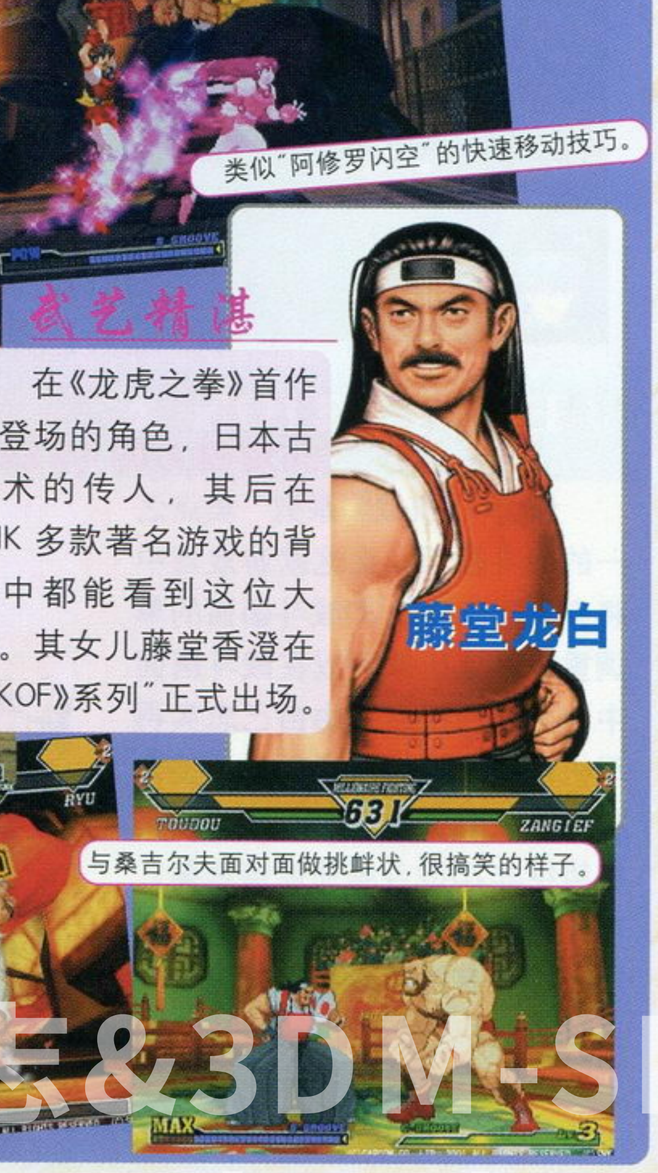
这一招是……难道是藤堂香澄的那招超外必杀技心眼·葛落吗？

武艺精湛

在《龙虎之拳》首作中登场的角色，日本古武术的传人，其后在SNK多款著名游戏的背景中都能看到这位大叔。其女儿藤堂香澄在“《KOF》系列”正式出场。

藤堂龙白

降破是当时在《龙虎之拳》初代中藤堂龙白惟一的必杀技，不知这一次他会新增哪些招术呢？



与桑吉尔夫面对面做挑衅状，很搞笑的样子。

海杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

超级机器人大战α for DreamCast

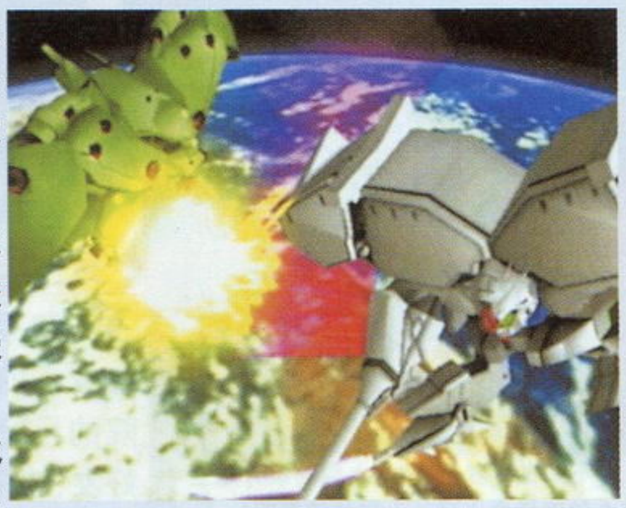
这款“机战迷”传说中的梦幻最强作终于公布最新的消息了！它并没有因为DC主机的停产而终止开发，目前预定的发售日就在今年7月份！让“超级机器人大战之鬼”——D·S和大家一起欢呼吧！！首先这款游戏最大的变更点就是全3D即时演算的超魄力战斗画面，接着就是引入了《超级机器人大战64》中的“合体攻击”的新系统，还有便是多结局和全新OP的设定，最后相信随着该游戏发售日的临近，一定会有更多让人意想不到的新要素公布的，请密切留意本刊的追踪报道！

DC	BANPRESTO	SLG	1人
	预定2001年7月26日发售		未定
GD-ROM	未定		

超级机器人大战α开端故事

在人类开始踏足宇宙的近两个世纪后，地球圈被分为两大势力。一方势力是统治地球圈的地球联邦政府，另一方势力是宇宙太空殖民星的领导者。原本殖民星是由地球联邦政府所管辖，不过在经过了漫长的岁月之后，由于地球联邦政府的腐败以及殖民星数量的增加，那些殖民星上的势力开始自我独立起来。

新西历179年，距离地球最远的殖民星群·SIDE3号独自命名“自护公国”，并且向地球联邦政府宣告发动独立战争(这就是高达历史事件上最著名的“一年战争”)。拥有新类型人专用武器的自护军在战争初期取得了相当的优势，不过在联邦军猛烈的还击下，战争陷入胶着状态。最后，地球联邦军决定使出他们的最终作战计划——星一号作战，作为反攻。可惜在此计划全面发动的瞬间在L5宇宙区域突如其来地出现了谜一般的巨大物体。两军也因此受到了强大的冲击，使双方都失去了半数的舰队，最后该物体落在了地球的南アタリア岛上(多灾多难的地球啊！)。战斗力大幅减弱的两军也因此决定签订停战协定。



战后，一队科学家对掉落在南アタリア岛的神秘物体进行调查，并因此而得知这是由未知文明所创造出来的超大型宇宙战舰。接着，据此知道除了人类以外，还存在着其他的未知生命体，并在太阳系以外进行着大规模的战争。可是，地球联邦政府的要员们为了保障自身的安全，不肯承认这是事实，却计划慢慢地将联邦军的军备逐渐增强。

此后，曾经到过岛上做调查的比安博士发出了警告，他预测未来将会在地球圈发生前所未有的宇宙战争，而人类也将会陷入无路可逃的境地。然而，博士他们却运用异星人的超技术(称为EOT)来开发对异星人的武器和组建庞大的DC组织，同时集成了由两支超大型宇宙战舰为首的对异星人军队的联邦特别宇宙军(称为SDF)。可是，此项工作花费了大量的金钱，令地球圈的经济状况也进一步恶化。

在太空殖民星的一方，由于受到地球联邦政府的镇压，在各地均展开反地球联邦的运动。而以往的自护公国军也趁着地球圈出现了混乱局面时，逃亡到小惑星亚古捷斯并重新组织了“新自护军”，并且进行了一连串的军事活动。另一方面地球联邦军组成了上层特殊部队“泰坦斯”和特殊部队“OZ”，并开始进行追捕自护残党和镇压反地球联邦运动的殖民星的工作。

与此同时，地球上的极东地区受到了恐龙帝国和妖魔帝国的侵袭，但幸好凭借铁甲万能侠、三一万能侠和勇者莱汀出色的表现，终于将它们消灭。而曾经协助恐龙帝国和妖魔帝国的博士便趁着此绝好机会再次展开增强军团势力的秘密活动。

在新西历187年，基于各个地方组织的暗自活动，地球圈再次被一种令人窒息的压迫感所包围……

EVOLUTION 1
充满魄力的3D战斗画面

作为“《机战》系列”卖点之一的战斗画面，在这款游戏当中将完全改变传统2D战斗画面的单调重复，让玩家可以在战斗画面中自由切换视点，由自己忠实再现机器人战斗的精彩瞬间，使得临场感大幅提升，必杀技的壮美气势绝非2D战斗画面能够媲美！当然由于读碟的关系该游戏同PS版一样设有关闭战斗画面显示的选项，方便玩家顺畅地进行游戏。

ZZ高达的光剑攻击

V高达发动最强必杀技“光之翼”

EVOLUTION 2
战斗系统再度进化

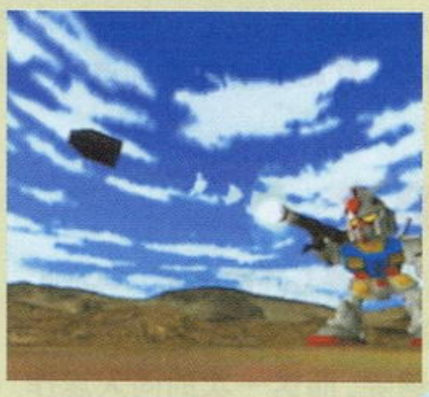
与《超级机器人大战α外传》一样，这款游戏会加入新的战斗系统，而目前已经公布的新系统就是曾经在N64上推出《超级机器人大战64》的核心系统之一——合体攻击。合体攻击最大的特色便是攻击力的极限提升，只要满足了特定的条件，相同体系的机器人就会一齐发动的这种梦幻必杀技！！由此可以想见这一次的机体HP上限会大幅提升，更多强劲的敌方角色会出现，而像阿姆罗和科特罗（夏亚）、W高达五少年、流龙马（真·盖塔）和甲兜（魔神皇帝）等人气角色的合体攻击将彻底粉碎敌人的阴谋！单从这一点上来看，DC玩家这两年的等待完全没有白费，因为BANPRESTO的“《机战α》制作人员”为这款游戏倾注了大量的心血。上图为N64版的合体攻击画面。

www.plumbook.cn

RX-78-2 高达

一年战争时期联邦军的主力兵器，由具有NT能力的阿姆罗驾驶，成为高达历史上最经典的机体。

从背后取下火箭发射器。向着目标发射，背景蔚蓝的天空很耀眼啊！



三一万能侠

集合3位机师的力量，拥有100万匹马力的超级机器人，为了保护地球的和平而同恐龙帝国展开壮绝的战斗。

张开双臂，将能量聚集在胸前。

炸裂的必杀技演出效果。

大魔神

高高举起右手呼喊出必杀技的名称。

阻止美可尼（ミケーネ）帝国野心的战斗用超级机器人大魔神同铁甲万能侠一样由光子力研究所开发制造，武器攻击多种多样，是不可缺少的同伴之一。

放出雷电攻击，光影效果非常出色！

EVOLUTION 3

3D构成的Q版机器人大战

不用怀疑，这些图片就是开发中的战斗画面。虽然3D战斗画面没有2D战斗画面那么细腻，但是那种临场感和震撼感都是用语言所无法形容的！目前整体开发进度已经完成80%，相信在7月份如期发售并不是不可能的，另外最新的CM已经公布了，也许玩家现在只看到杂志上的静止画面会觉得没有什么动感，但是这款游戏自由改变视点就可以完全欣赏到机器人释放必杀技的热血战斗画面，心急的玩家可以到网上下载。

勇者莱汀

莱汀的呼喊震撼寰宇！

由12000年前的古代姆（ムー）帝国的科学家制造的神秘机器人，从恶魔世纪至今，一直与妖魔帝国进行着不懈的战斗。

圣战士旦拜因

与黑骑士展开生死之战，座间翔究竟有没有获胜的可能呢？

从异世界中被召唤出来的战士，外表好像昆虫却拥有极高的运动性，它的驾驶者就是地球少年座间翔。由于旦拜因的机体形态较小，因此运动性历来都是《机战系列》中最强的（最近好象MACROSS中的机体的运动性已经超过了旦拜因）。

气合达到要求，可以发动最强必杀技HAPPY奥拉斩！！

锁定敌人，射出聚集着巨大能量的一箭。

7月发售 热切期待

超能电磁侠V

超能电磁侠V发动必杀技——超电磁龙卷！

南原研究所制造的超级机器人——超能电磁侠V可以说是最近每代“机战作品”必定会出场的“全勤机体”了。虽然每次超能电磁侠V的战斗力都会有所调整，但是那5人份的“精神指令”绝对是最好用的实战法宝了！

泰坦3

为世人而战斗，粉碎敌人野心的超级机器人泰坦3登场了，以太阳能作为释放必杀技的能源。大家还记得万丈的那经典的登场台词吗？

进入最终战斗状态，是时候使用最强必杀技了。

日轮攻击！！将BOSS一击必杀！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

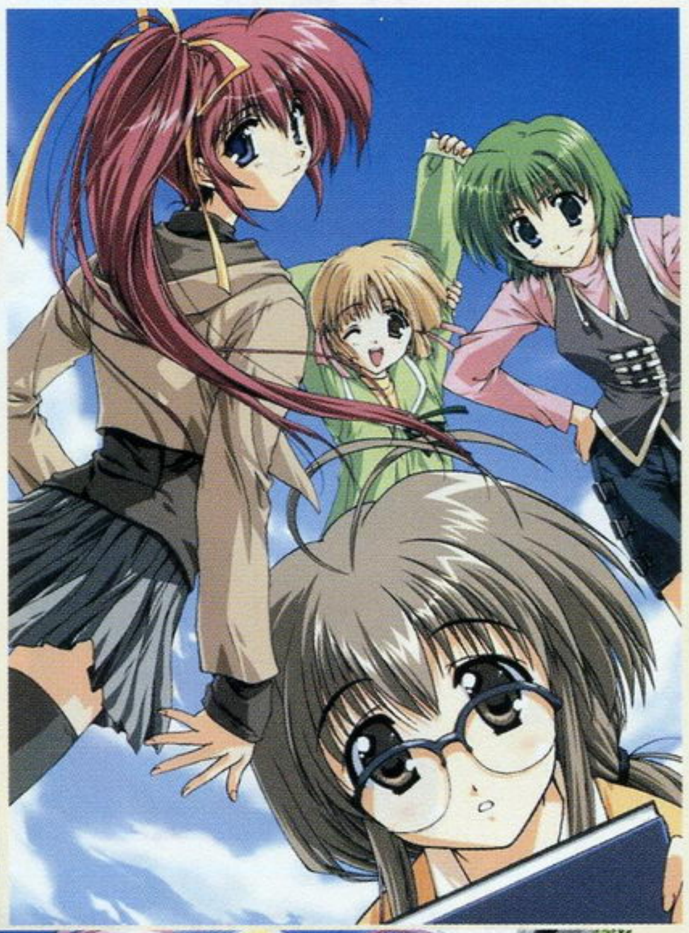
こみっくパーティー COMIC PARTY 漫画同人会

DC	AQUA PLUS/ LEAF	AVG	1人
	预定2001年7月26日发售		未定
GD-ROM	对应VGA		

这个世界上最伟大、最出色的美少女恋爱育成游戏即将在DC上登场了，它就是目前日本超人气的美少女恋爱育成游戏《COMIC PARTY》！（根据DC官方杂志《ドリマガ》最新的票选期待榜来看，第一名就是这款游戏，就连大名鼎鼎的《莎木II》也只能屈居第二）其实作为“美少女恋爱育成游戏皇者”的D·S早就想向玩家“吐血推荐”这款游戏了，只是因为它的发售日始终摇摆不定，再加上DC版的资料很有限，因此直到现在才详细地介绍给大家，请仔细阅读。

故事简介

每月一度的同人志（详见名词解释）界的盛事“COMIC PARTY”即将开幕，身为同人志爱好者的你（玩家所扮演的角色）又怎么可以错过这一次机遇呢。而这一次的同人志作品发售会中，漫画爱好者不仅可以把自己的作品在会场上售卖，还可以看到很多超级FANS的“COSPLAY演出”！另外这也是与游戏中多位出场的美少女见面的机会，这真是令人期待啊！与此同时作为故事主线的那一段难以忘怀的恋情也就此展开……



原画设定和CG美工的水平已经达到炉火纯青的境界

可恶！连什么是“同人志”都不知道？！

其实同人志就是由一群漫画基础比较好又兴趣相投的漫画爱好者所组成的团体制作的漫画作品。同人志的题材包罗万象，比如改编著名漫画家的经典作品、改编动画中故事剧情的漫画、根据热门游戏制作漫画、单幅写生等等，作品制作完成之后，同人社团就会自酬资金印刷同人志，然后在同人会上售卖这些作品。这一点就连专业的商业漫画都无法望其项背。由于目前日本出版机构已经承认同人志合法的地位，因此诸多大型的同人会不定期地在日本各个城市举行，同时这也是漫画出版商物色漫画新人的好机会。虽然目前国内也出现了类似的团体和相关活动，但是不论是举办规模还是作品质量都是无法与日本同人会相比的。

绝美的超人气美少女恋爱育成游戏再度谱写爱的诗篇

www.plumbook.cn

在制作同人志的日子里

CHECK 1　制订目标

在每月一度的“COMIC PARTY”中，均可以售卖由自己所属团体制作的同人志作品。不过要制作一本出色的同人志并不容易，因为玩家不仅要选择同人志的题材，还要决定印刷成本、数量及作品售价等事项。另外要使得一本同人志热卖，还要看整个团体的创作实力，以及制作投入度和题材人气度等等不可忽视的要素。

1.对这个月行动的合理安排。

2.选择最合适的题材。

3.决定印刷成本和数量。

4.决定同人志作品的价格。

CHECK 2　努力锻炼

在基本了解了月度计划的内容之后，就需要自强不息地提升自己的各项能力了。在DC版中除了会完全收录JWIN95版中所有的基本练习指令，另外还会增加一些特殊的要素，比如运动和兼职等等，但是这些究竟会影响主角的什么能力，目前还不得而知。

玩家月度时刻表

平日	每月初的星期一至星期五可以预定进行不同的行动，玩家能够选择自我训练的各项内容。
休日	在星期六及假日当中，将会分为中午及晚上两段行动时间，玩家可以利用这段时间同女孩子约会。
修罗场	举行“COMIC PARTY”的前一周，便会自动进入“修罗场”之中，以最饱满的状态将同人志作品完成吧。
出稿日	在举行“COMIC PARTY”的前两天，将手中的同人志作品原稿交到印刷厂中，此时可以最终确定选择怎样的印刷质量和数量。
售卖会	“审判”的日子终于到了，究竟自己的同人志作品销量如何呢？在售卖会之后便会有结果了。

在书店做兼职。

DC版独有的“运动”要素。

在该游戏当中，要制作出一套出色的同人志作品，不仅取决于主角的基本能力，还可以由玩家自己按照画面的提示输入指令使同人志作品的质量上升。如果在最短的时间内准确输入，便可以大幅提高制作效率，相反失败的话，就可能使当天能够完成的页数减少，因此需要反复练习才行。

像玩格斗游戏一样正确地输入指令。

CHECK 3　大量全新EVENT公布

作为美少女恋爱育成游戏首要的卖点——游戏画面和角色设计，该游戏可以说真正达到了这类游戏的顶峰。另外值得一提的就是该游戏的剧情，D·S这里可以向所有对这款游戏感兴趣的玩家保证至少在3年之内（从1999年JWIN95版发售之后起），不会有任何一款同类型的游戏能够超越这款游戏的感人情节（包括去年的大热门游戏《KANON》和今年的《樱大战3》）。但是对于日文水平一般的玩家而言，真是太可惜了！最后根据最新的DC版资料显示，已经在这款游戏当中加入了一名JWIN95版所没有的原创角色，这里就奉献一些简介给玩家参考。

DC版隐藏角色 樱井朝日

与外表完全不符的狂热漫画爱好者，在同人会上结识主角之后便认为他一定能够成为著名的漫画家，后来还直接称呼主角为“老师”，有这样的女FANS跟着自己，看来主角的事务还真是繁忙啊！樱井为人内向，看到陌生人就会显得非常紧张，但是非常乐于助人，为了自己心爱的漫画，她一定会继续努力的。

DC版原创角色 御影昂（御影すばる）

御影昂给人最深刻的第一眼印象就是棕色的长发和衣领及袖口的可爱蝴蝶结，为了要成为一位出色的同人志漫画家而不懈努力。昂的性格十分直率，对任何人都会展露出开朗的笑容。另外由于家庭环境的影响，昂从小就具有强烈的正义感，看来这种性格将来会影响到她的创作呢。

攻略杂志&3DM-SMV
www.plumbooks.cn

文：GOUKI

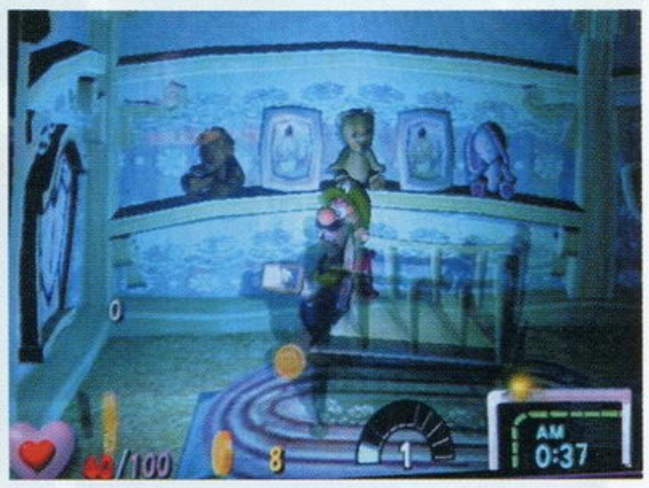
“前线狙击”首个NGC游戏介绍！！

Luigi's Mansion
路易的鬼屋冒险

NGC	NINTENDO	ACT	1人
	2001年9月14日发售		未定
特制DVD-ROM	未定		

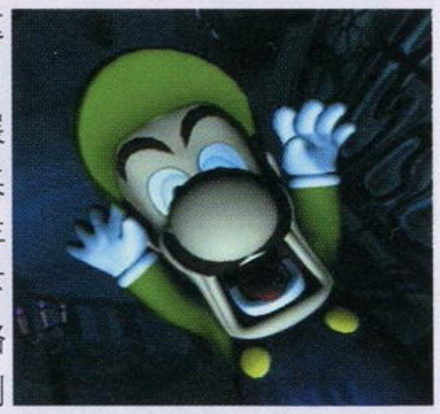
去年8月，任天堂在公布NGC时曾向观众展示过一段令人惊异的影像，这段影像的主角是任天堂大名鼎鼎的水管工马里奥的弟弟路易（Luigi）。尽管任天堂当时声称这段有趣的影像只是展示NGC机能用的，但观众、新闻媒体都将这段影像当作NGC的游戏示范而广为传播，并纷纷猜测着：戴着有“L”标志帽子的路易是否会成为任天堂NGC游戏的开路先锋呢？

这个谜直到今年五月的美国E3展上才终于由任天堂著名的游戏设计师宫本茂先生揭开：路易将会首次单挑大梁，《路易的鬼屋冒险》将成为NGC的首发游戏！路易，就看你的啦！



故事：《捉鬼敢死队》游戏版？

游戏将在一幢阴森森的大屋中展开，这也是游戏名与“大厦”有关的原因。任天堂目前并没有正式公开游戏的故事内容，从E3展上传出来的故事版本是：路易与马里奥在某地旅游的时候，马里奥忽然在一幢有着百年历史的大屋里失踪，路易为了寻找哥哥的下落，唯有独自一人进入大屋中探个究竟。令路易感到意外的是，这座大屋竟是一座鬼屋！马里奥难道是被“鬼”抓走了吗？路易决定凭借自己的力量来扫除障碍，救回马里奥！



看路易这夸张的表情，他是看到了什么吗？

路易面前的，就是游戏的舞台——鬼屋了。

鬼啊……

在狗屋对面，路易被一个拿着红心的鬼吸引了注意力，没有意识到他的左上方又飞来一个。

在解决了面前的敌人、取得了红心后，路易终于发现了左方的敌人。

谁知路易身后的狗屋里又浮现出一只“鬼狗狗”来，看来路易有得忙啦！

在大屋里那些形态各异的“鬼们”中的“部分鬼”似乎并不打算加害路易，它们看起来只是想戏弄一下眼前的这个大胡子水管工而已。路易一面要应付真正有威胁的“恶鬼”，一面还要提防“调皮鬼”们给他设下的陷阱，当游戏主角不容易啊，路易。

路易正朝着屏幕这一侧看着什么，不想身后的摇椅上“嗡嗯”地浮现出一个……

路易的第六感告诉他身后有什么东西，立刻转身！结果那位老兄很机灵地一闪，没了。

嗯？嗯？什么也没有！？

武器：射灯

到底是马里奥的弟弟，连对付鬼的武器都与其它游戏的主角不一样，居然是……射灯？并且这个射灯对于鬼似乎还有类似于吸尘器的功能，先用光线将鬼困住，再将鬼“吸”入路易身后的容器里！（这不由地让人想起很久很久以前玩过的一款街机游戏，两个扎头巾的主角就是拿着吸尘器来对付版面上的敌人。）

我吸、吸、吸……

令人吃惊的画面表现

路易在黑漆漆的大屋里多数时间都只能靠手中的手电筒来照明探路，因此在游戏中需要经常运用到各种各样的光影效果，那出色的画面表现甚至让人怀疑任天堂就是为了展示NGC的画面表现能力而制作这款游戏的——可以用“量身打造”来形容。

令人叫绝的光影表现，一组描写路易表情的画面。

正在前行的路易似乎感觉到有什么在看着他。

扭头，一束手电筒发出的光照在了他的脸上。

路易不以为然地做了个鬼脸，扭头，继续前行。

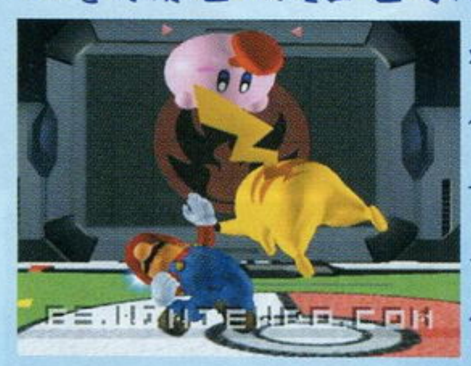
有关系统的猜想·时间系统

大家也许注意到了，在目前公开的游戏画面的右下方，都有一个显示现在时间的方框，以方框内显示的时间来看，只有可能是游戏内的时间——谁会频繁地玩游戏到凌晨两三点？那么，任天堂做出一个这样的时间系统有何作用呢？想来想去，最有有可能的就是——鬼也有上下班的制度！也就是说，鬼的出现是与目前的时间有关的，相信会有“在特定地点、特定时间才会有XX鬼出现”这一情况发生。至于如何能够使这一系统更有趣，那就要看任天堂的进一步公布了。

文：GOUKI

任天堂全明星大乱斗 NGC（暂名）
SUPER SMASH Bros.MELEE

1999年任天堂曾在N64上推出过一款包含了多个任天堂著名角色的动作游戏《任天堂全明星大乱斗》，凭借着其超人气的角色以及出色的游戏性，在全世界范围内都获得了极好的成绩。在不久前的E3展上，任天堂首次展出了NGC版《任天堂全明星大乱斗》的游戏画面，看着那些自己喜爱的角色再一次集结，你是否心动了呢？



NGC	NINTENDO	FTG	1～4人
	预定2001年11月发售		未定
特制DVD-ROM	未定		

游戏的系统

从E3展上任天堂所展出的试玩版来看，游戏的玩法和前作并没有太大的区别，游戏的主要乐趣仍是4人大乱斗，当然，那给人如同看迪斯尼CG动画般的感觉是从未体验过的。

从目前任天堂公布的情况来看，至少也有14名任天堂的著名角色，一起看看：

耀奇（《马里奥》系列、《耀奇岛》）

“《Mother》系列”的主人公

福克斯·麦克劳德（《星际火狐》系列）

皮卡秋（《口袋妖怪》系列）

卡比（《星之卡比》系列）

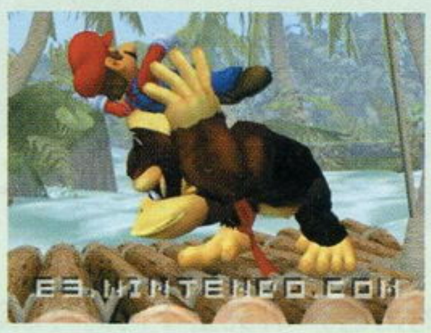
林克（《塞尔达传说》系列）

桃子公主（《马里奥》系列）

马里奥（《马里奥》系列）

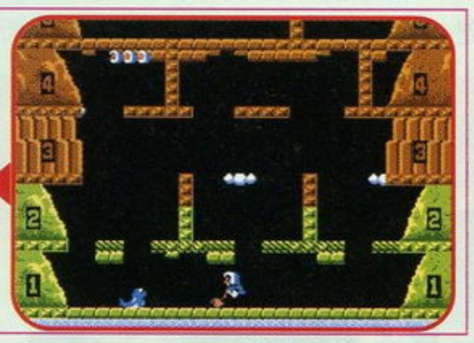
塞尔达公主（《塞尔达传说系列》）造型来自《塞尔达传说 时之笛》的故事情节）

SAMUS（《银河战士》系列）

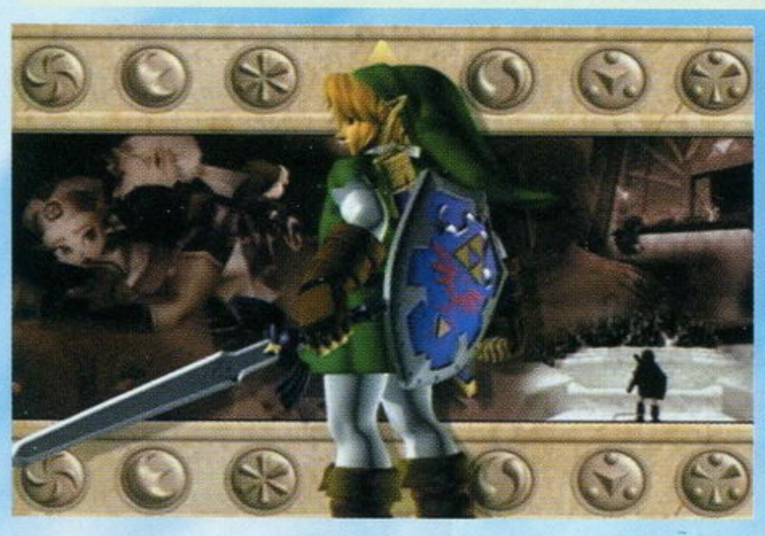


大金刚（《大金刚》系列）

库巴（《马里奥》系列）



《ICE CLIMBER》（国内译作《敲冰块》的两名主人公，实在没有印象的可以看右图）



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

星际火狐大冒险 恐龙行星

文：GOUKI

NGC	RARE/NINTENDO	ACT	1人
	预定2001年11月发售		未定
特制DVD-ROM	未定		

任天堂的第二方厂商，英国的RARE公司曾计划在N64上制作一款名为《恐龙行星》的游戏，在发表后不久却因为N64的机能以及卡带容量的限制，无法将计划中的游戏场景在N64上实现，只有宣布放弃。现在，《恐龙行星》卷土重来，更名为《星际火狐大冒险 恐龙行星》——《星际火狐》中的主角福克斯·麦克劳德（Fox McCloud）即将在NGC演绎的"恐龙行星"上进行一次全新的冒险旅程。

游戏特点

主角福克斯这一次将不再驾驶战斗机，而是脚踏实地地在"恐龙行星"上对付恐龙中的邪恶一族。福克斯不但能够使用手中的魔法长矛去迎击敌人，还能够变化成敌人的模样混入敌阵对敌人实行突然打击！面对某些障碍物的时候，福克斯手中的那根魔法长矛还能够起到"飞天扫帚"的作用，带着福克斯飞过绝境哦！

福克斯变身成为敌人面貌的即时演算画面。

游戏一改以往的射击类型，这一次是动作游戏。

面目狰狞的大怪兽，是BOSS级别的角色吗？

游戏的视点类似于N64上的"《塞尔达传说》系列"那样的追尾视点。

枪之女神

文：SOUL

Smile bit，或许说这是开发《铁甲飞龙》(PANZER DRAGON) 和《JET SET RADIO》的制作组你会更熟悉。本游戏是Smile bit为XBOX开发的除《JET SET RADIO FUTURE》之外的又一款游戏。

SEGA在XBOX上推出的未来派射击游戏，值得关注！

XBOX	SEGA/SMILEBIT	STG	1人
	未定		未定
DVD-ROM	未定		

◀像这样一边向左边的通道前进，一边向左边的怪物攻击，恐怕就是其它射击游戏所难以做到的，也是本游戏的重要动作之一。

▶对付空中的怪物，也可以让角色升到空中进行攻击。

世界观设定

19世纪，由于坠落于世界各地的不明特殊放射性物质的影响，各种生物，尤其是人类的基因改变，由此诞生了"新人类"。海布尔博士（Dr. Hebble）也因为受到这种放射性物质的影响而觉醒成"新人类"。仅仅50年，人类的科学就发展到了能够在银河系的行星之间自由移动的程度。海布尔博士也成功地完成了对自己的克隆。但这时原始海布尔博士却失踪了，失去了统率者的博士克隆体们开始向民间和国家机关部门渗透。

由于觉醒而获得了特殊能力的人们结成了一个叫做"GUNVALGYRIE"（枪之女神）的组织，他们根据情报开始在一颗据说是海布尔博士栖身之地的行星展开搜索行动。然而，在那里，他们看到的是一个由虫类生态系所支配的世界……

游戏

面对向你疯狂进攻的巨大的虫类生物，利用手中的特殊武器向怪物啪啪地射击，《枪之女神》就是一款3D动作射击游戏。游戏将充分利用XBOX的双摇杆。其中一个摇杆负责控制角色的移动，一个摇杆则控制角色的枪的进攻角度，另外还有跳跃、侧转等等动作，配合起来，丰富多彩的动作由此实现。听起来是不是很有趣？

个性十足的角色、8种完全不同的可以调配的武器，加上随时都会插入的事件画面，这将是一款相当充实的游戏。

在E3展上，制作人员表示，针对XBOX的硬件特性，未来的完成版《枪之女神》将肯定会有对应网上游戏功能的设定。

画面

在XBOX的强大机能下，华丽的画面得以实现。游戏的画面构成将会采用日本动画的那种技术，让画面具有日本动画的那种唯美感觉。这是不论在日本、还是在美国都受到认可的画风。

www.plumbook.cn

文：纱迦

索尼克 GBA（暂名）

SONIC THE HEDGEHOG

GBA	SEGA	ACT	未定
	预定 2001 年秋季发售		未定
卡带	未定		

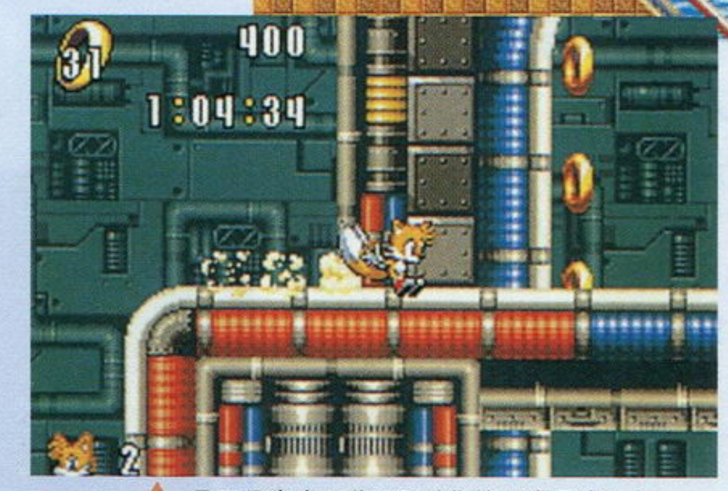
世嘉要为GBA做游戏已经不是什么新闻了，现在它就要把它的招牌作品《索尼克》移植到GBA上了。说是移植并不恰当，因为这款《索尼克》尽管和当年MD上的系列作品非常相似，但是内容却是全新的。其实单就“《索尼克》系列”的品质和内容而言，任天堂的掌机实在是它最好的“归宿”。不过所谓“亡羊补牢，未为晚矣”，看来我们的索尼克马上就要在GBA上掀起一股音速狂潮了！

全世界最有名的刺猬——索尼克终于在GBA上闪亮登场！这部作品是“《索尼克》系列”的最新作，依然是那些熟悉的敌人，依然是要收集金环，依然是那么地充满速度感，看上去真是说不出的亲切。登场的角色共有4名，它们分别是索尼克、TAILS、KNUCKLE和艾咪。玩家只有充分利用每位角色的特点，才能将游戏进行到底。不过这次的幕后黑手是谁呢？不会又是蛋头博士吧？（不行，换人换人！）另外，这款作品号称发挥了GBA的全部机能，真想赶快玩到呀！

多么充满速度感的画面，这就是“《索尼克》系列”的最大卖点。大家一定猛打猛冲，这样玩起来才有意思。

即使是在垂直的墙壁上也可以奔跑！

我跳！我跳！

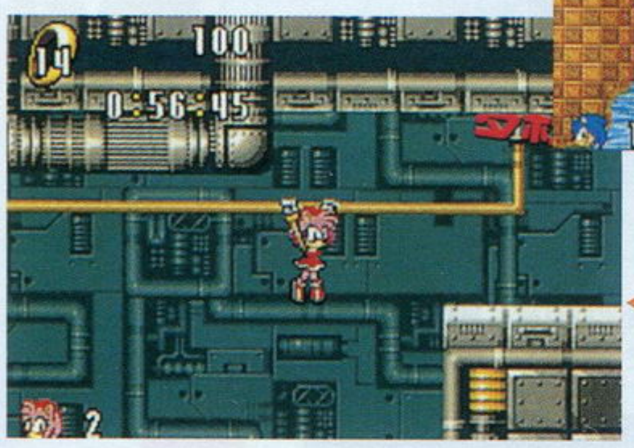


是不是有点儿像MD时代的《索尼克》？

只要速度够快，就可以飞檐走壁。这样既可以拿到墙上的金环，又不会影响速度，从而保持了游戏的流畅性。

有新增动作！

这一招是预定在今年6月23日发售的DC版《索尼克大冒险2》中才有的新招——滑轨，不过在本作中索尼克也会这招。



也有熟悉的动作！

艾咪正在爬水管呢！在本作中有很多地方都要利用到这招才能通过，大家一定要多加练习呀！（其实也不是什么特别难的动作）

在MD上的《索尼克》里最有名的“东东”，能够完全体现索尼克爆裂般的速度感。看到这个熟悉的“东东”，玩家就应该知道怎么做了吧？还等什么，赶快加速呀！

索尼克个人简历

在今天已被广大电玩迷所熟知的索尼克诞生于1988年，它第一次登场是在当时世嘉的16位主机MEGA DRIVE（即MD）上。当时任天堂的“红白机”正处于全盛时期，整个游戏界都在任天堂的统治之下。MD虽然在机能方面可以全面超越“红白机”，但是缺少一位可以和任天堂的马里奥相抗衡的代言人，而这位代言人一定要能够体现MD强劲的机能。这样，在中裕司的笔下，我们的音速小子索尼克诞生了。它所代表的那种极度的速度感正好是马里奥所没有的，而且样子也更讨人喜欢（一家之言）。1991年6月，“《索尼克》系列”的第1作在欧美开始发售，这个时间比日本足足早了一个月。结果这部作品在全世界的销量超过了400万，索尼克一炮走红，从此成为了世嘉的代名词。

“《索尼克》系列”作品一览

1991年	《索尼克》(MD版)发售
	《索尼克》(GAME GEAR版)发售
1992年	《索尼克2》(MD版)发售
	《索尼克2》(GAME GEAR版)发售
1993年	《索尼克》(街机版)推出
	《索尼克》(MEGA CD版)发售
	《索尼克和TAILS》(GAME GEAR版)发售
	《索尼克SPINBALL》(MD版)发售
1994年	《索尼克DRIFT》(GAME GEAR版)发售
	《索尼克3》(MD版)发售
	《索尼克和KNUCKLES》(MD版)发售
	《索尼克和TAILS2》(GAME GEAR版)发售
	《索尼克DRIFT2》(GAME GEAR版)发售
1995年	《CHAOTICS》(SUPER32X版)发售
	《TAILS天空之巡回》(GAME GEAR版)发售
	《TAILS大冒险》(GAME GEAR版)发售
	《索尼克迷宫大冒险》(GAME GEAR版)发售
1996年	《索尼克对战版》(街机版)推出
	《索尼克CD》(PC版)发售
	《G索尼克》(GAME GEAR版)发售
1997年	《索尼克JAM》(SS版)发售
	《索尼克R》(SS版)发售
1998年	《索尼克大冒险》(DC版)发售
1999年	《索尼克3D 弗里克岛大冒险》(SS版)发售
2000年	《索尼克SHUFFLE》(DC版)发售
2001年	《索尼克大冒险2》(DC版)发售

www.plumbook.cn

文：SOUL

GBA	NINTENDO/CAMELOT	RPG	1人
	预定2001年8月1日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

黄金の太陽

黄金太阳

完美超任风格！任天堂暑假野心之作！

绝对瞩目的GBA原创RPG大作！继续跟踪报道！

即将继承超任时代任天堂独霸天下风范的RPG《黄金太阳》已经开始渐露峥嵘！但不同于以前超任主机的是，GBA能在如此之快的速度下就推出重磅RPG游戏。今年暑假开始，GBA主机将开始凭借掌机的优势和完美的超任风格游戏向其它台式家用主机叫板！

新“エナジー”能力介绍

在《黄金太阳》中，“エナジー”能力相当于其它RPG的魔法和特技等。一般说来，每一部成功的RPG都会有它自己的亮点，比如说“《FF》系列”每一代都有创新的系统，《FF VII》的魔石装备系统、《FF VIII》的魔法连接系统。希望“エナジー”能成为《黄金太阳》的亮点。

CHILLED（チルド）

能够把水变成冰的ENERGY。

ENERGY不但在战斗中相当重要，在冒险途中也相当关键。比如上一期曾经介绍过的移动很重的石头、看见本来看不到的东西的两个能力。这一次向大家介绍一下最新的能力——“CHILLED”，在迷宫中，会遇到一些无法通过的道路，如果这时附近正好有积水，就可以让CHILLED（チルド）施展一下威力了。

▲想到对面去呀，可是光凭跳跃能力的话，根本没办法跳那么远啊……

▲对着积水施展チルド能力，看，一条冰柱形成了。

▲以冰柱为落脚点，到达对岸！

召唤“プロクネ”

在《黄金太阳》中，也是有召唤兽存在的。这里展示主角罗宾的鸟形召唤兽“プロクネ”，下面是他召唤的过程。罗宾的召唤同样让人想起《光明力量III》中的火凤凰召唤兽。

▼为了能将敌人一举歼灭，罗宾的召唤开始。

▼召唤成功，“プロクネ”振动翅膀，刮起一股旋风将敌人包围！

▲光线集中之后，可以看到一个“プロクネ”的形状。

使用精灵ジン

这个世界有对应四种元素的精灵存在。它们可能会作为敌人登场，也可能是躲在隐秘的地方。在游戏中登场的所有精灵都是可以成为同伴的。在得到精灵后，就可以将它们装备在各主角身上，由此可以获得部分能力的提升。而装备了的精灵，还可以在战斗中使用，让战斗变得更加丰富多彩。

カルク

四元素之一的土属性精灵，在战斗中将它释放后，它就会在角色使用普通攻击之后，进行一次追加攻击。

▲角色进行通常攻击后，カルク就会出现……

▼カルク发出奇异的光芒攻击敌人。

▲カルク在给予敌人伤害的同时，还可能会降低对方的攻击力。

マーチン

四元素之一的水属性精灵，能力是能够在战斗中完全回复同伴们的体力。因此这是一个相当必要的精灵，一定要记得装备上。

▼マーチン施展了全员全回复的回复魔法。

▲掌管回复的マーチン从空中落下。

在战斗中使用ジン就一定是有利的吗？

当然不是，在战斗中释放出精灵的话，那么角色的能力就会有稍许的下降。因此，在战斗中是否使用精灵也体现了本游戏的战略性所在。

话梅杂志&3DMGV
www.plumbook.cn

画面
音效
系统
游戏性

恶魔城Dracula年代记

KONAMI/PS/恶魔城Dracula年代记/ACT/2001-05-24/旧作移植/1人/1格

热血推荐

LIKY

左盼右盼，终于盼到了《恶魔城》的到来！虽然跟SFC上的画面差不多；人物的动作也几乎一样（只是多了两种攻击方式），但相信各位资深的玩家都知道，《恶魔城》的魅力不是只着重于画面，而更重要的是游戏里关卡的难度！本作增加的两个模式都相当具有吸引力，各关卡的难度都极具挑战性，而怪物们被消灭的画面也做了强化，看起来更有魄力！（找出各关的隐藏“鸡腿”也是破关的关键）对各BOSS也加入了语音，可略显少了点。新追加的TIME ATTACK模式可以测试一下自己的快速破关实力；而选ORIGINAL MODE通关后，还可继续进行“N”周目的游戏，每次难度都会提高，我现在正向“STAGE 99”这个目标努力呢！玩过这款游戏后，可以说是找回了以前玩《恶魔城》的感觉了！（本人极力推荐）

ACE飞行员

早就知道PS的《恶魔城年代记》是电脑X68000移植的作品。由于该游戏是1993年推出的，所以没有玩过。虽然猜想游戏各方面都不会很理想，但是“《恶魔城》系列”是KONAMI的招牌系列之一，所以我还在一直期待着它的推出。

按照现在的标准来看，游戏各个方面表现仅仅只是一般。KONAMI并没有将其全新制作，游戏除了有忠实移植原作的ORIGINAL模式之外还上了由小岛文美设计的西蒙新造型的ARRANGE模式。而且在ARRANGE模式中加上了新的CG movie，可以进行各种设定，背景音乐也重新制作过。毕竟是KONAMI,毕竟还是《恶魔城》，游戏的连贯性还是做的很出色，当我玩过之后仿佛又回到了动作游戏“满天飞”的时代。在游戏的时候按下暂停键还会听到那古老而又亲切的声音。可能这才是玩《恶魔城年代记》真正的意义所在吧！从FC时代一直走过来的朋友们都不应该错过这个游戏！

GOUKI 评分: 7分　LIKY 评分: 9分　ACE飞行员 评分: 7分

画面
音效
系统
游戏性

泪之腕轮传说 尤托那英雄战记

ENTERBRAIN/PS/Tear Ring Saga 尤托纳英雄战记/S·RPG/2001-05-24/原创/1人/3格

黄金珍藏

慕容非

终于见到了这款号称为“末日辉煌”的游戏，玩了一下，十分感动。

当开篇时的音乐响起的时候，同事们不约而同地来我的身边看我的屏幕，我静静地等待着画面一帧帧地流动，虽然它的画面显得有些混浊，但是对于L※KY不停催促我按掉序幕的声音我却不屑一顾地略过，有些游戏，是不该用慌张的心情去玩的。

游戏的系统做了不小的改变，我要费点心才能够了解。最后松了口气：“纹章”还是“纹章”，虽然这次称不上超越，但也够让我欣慰了。

由于不能够在战场上自由地存盘以及取消了修理屋的设定，游戏的难度大大增加，有很多时候一步走错，或者运气稍差，就不得不从头来过，实在很有挑战性。

很多人指责本作的画面好难看，我想这是很好理解的。因为PS一贯的读盘问题，如果太强调画面效果的话，很可能就会失去游戏的流畅性，这一点在《梦模Ⅳ、Ⅴ》的时候就已经表现得很突出了，“两害相较取其轻”，我认为目前的情况算是非常明智的，而且现在的效果也不差，至少魔法效果是系列史上最强的。

至于武器的设定，个人认为在《系谱》中的修理屋已经算是难度和乐趣的最佳结合点了，过分强调武器的损耗，反而会让人觉得很无聊，真希望有人能赞同我的看法。

游戏各方面的设定都很到位，特别是增加了对所有项目的说明，让人就是觉得这样的游戏值得珍藏！这也是眼下浮躁的业界很珍贵的一种敬业精神了吧。

对于所有喜欢战略游戏的玩友，极力推荐！

慕容非 评分: 9分　SOUL 评分: 9分　LIKY 评分: 9分

画面
音效
系统
游戏性

疯狂出租车2

SEGA/DC/Crazy Taxi 2/RAC/2001-05-31/系列第二作/1人/20格

黄金珍藏

D·S

在欧美地区销量过百万的超人气DC游戏、在国内同样受到万众期待的超爽快模拟驾驶游戏的续篇《疯狂出租车2》终于如期在DC主机上推出了。虽然系统基本上同前作一样，但是新加入的“CRAZY HOPPING”的飞车技巧以及版图广大的“AROUND APPLE”和“SMALL APPLE”都足以使所有喜爱这类游戏的玩家乐不思蜀了。说到这款游戏本身，真的是非常具有创意，驾驶出租车却可以不遵守交通规则，搭上乘客却可以到处乱撞。想来这种“天马行空”般的游戏规则，在当今流行游戏系统严谨的今天，绝对是不多见的！可是真正了解《疯狂出租车》这款游戏的玩家就不会这么认为了，不相信的话就尝试一下DC版的原创模式“CRAZY PYRAMID”（疯狂金字塔）吧！如果没有一定的驾驶技巧的话，相信一定很难出色地完成这个模式。但是比较遗憾的就是画面同前作比起来几乎没有什么进步，背景音乐也显得单调了一些，没有前作的摇滚乐那么震撼。总之，喜爱刺激和挑战的玩家都不应该错过这款出色的另类模拟驾驶游戏。

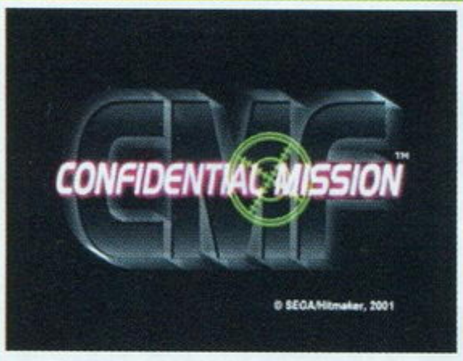
ACE飞行员

“CRAZY”的旋风已经刮起来了，我们可以看到“《疯狂出租车》系列”即将登陆各大游戏机种。SEGA公司用他们的创意又给我们带来了《疯狂出租车 2》并且首先在DC上推出。

这次游戏的舞台被搬到了美国东海岸的纽约市。SEGA还给我换上了新的“疯狂司机”，每一个都很有型。为了更加疯狂，游戏的场景变得更大，道路更复杂，行驶在道路上的车更多。更加过分的是这次“疯狂司机”可以一次搭载四位乘客，去四个不同地点。为了那疯狂的速度，为了那可怜的小费司机们竟然可使用一种叫“HOPPING”的技巧，说白了就是可以让自己的Taxi跳起来。（越来越离谱）只要掌握了这个技巧，那就没有什么可以拦住你的Taxi了，乘客也会疯狂地给你小费了。

《疯狂出租车 2》虽然在画面上没有太大的突破，但是游戏各方面都有了改进。“HOPPING”的推出更是游戏的一个特大亮点。让各位可以玩出更多“花样Taxi”。什么时候SEGA公司推出“CRAZY板车”之类的游戏？

GOUKI 评分: 9分　D·S 评分: 9分　ACE飞行员 评分: 8分



画面
音效
系统
游戏性

机密任务

SEGA/DC/CONFIDENTIAL MISSION/光枪STG/美版2001-05-15/街机移植/1~2人/3格

热血推荐

纱迦

早就听说DC上要出《VR战警3》，可左等也不来，右等也不来。最后才知道，原来这个《机密任务》就是所谓的《VR战警3》……

玩过之后才知道其中的缘由，因为这个游戏和《VR战警2》实在是很像，不过游戏性要远胜《VR战警2》。玩《VR战警2》时除了要注意别误伤“人质”外，玩家所能做的就只剩下杀与被杀了。而在《机密任务》里增加了不少迷你游戏，大大增加了游戏的趣味性。而且这些迷你游戏同样也关系到分支剧情的发展，这无疑又大大增加了游戏的耐玩性。另外，不可不提的是游戏中附带的几个模式，很有创意。还有那SEGA游戏中少见的CG，让人大呼：“值！真值！”

本游戏最大最大的缺点就是——只有区区三关！虽然几个很有创意的模式从一定程度上弥补了这一点，但是如此优秀的游戏只有三关怎么说也说不过去，让人感到极度不爽。如果游戏的长度有5~6关的话，9分是少不了的。

ACE飞行员

虽然不属于“《VR战警》系列”，但是《机密任务》和《VR战警》有许多共同点并且在各个方面都超过了《VR战警》。游戏故事就像一部“007”电影，2P则操作的是一位“邦德女郎”。由于该游戏是SEGA用NAOMI基板开发的作品，所以画面当然是有保证的。游戏中除了BOSS之外，所有敌人都是“一枪就死”，而且根据击中的部位不同也是死法各异。游戏最大的特点就是有许多小的事件贯穿在整个游戏过程之中并且还会出现很多奖励加分，使得游戏玩起来一点都不枯燥。游戏场景的描绘也很真实，看上去很舒服。

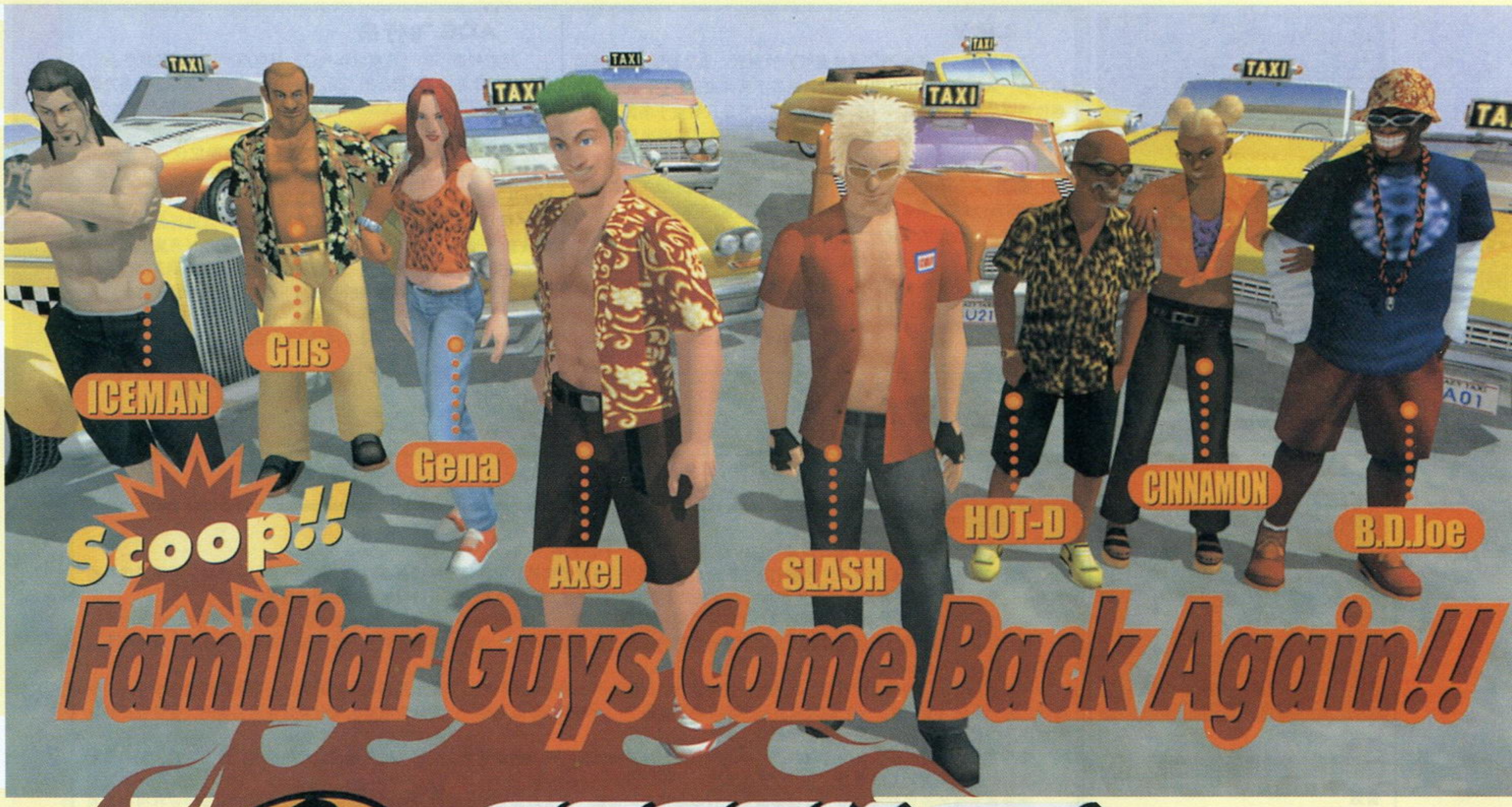
但是缺点不可不提啊！这也是街机移植作品的通病。《机密任务》游戏的流程太短，太短了……仅仅三关。好在游戏可以选择的模式很丰富，而且都很有新意，游戏性还是很强的。总之，《机密任务》是DC上不可多得的好游戏。

纱迦 评分: 8分　GOUKI 评分: 8分　ACE飞行员 评分: 8分

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

话梅杂志&3DM-SMV

文：D·S



CRAZY TAXI 疯狂出租车 2

DC	SEGA	RAC	1人
	2001年5月31日		20格
GD-ROM	对应VGABOX、振动包、专用方向盘		

万众期待的超爽快模拟驾驶游戏的续篇《疯狂出租车2》终于如期在DC上推出了。虽然系统基本上完全同前作一模一样，但是新加入的“CRAZY HOPPING”的飞车技巧以及版图广大的“AROUND APPLE”和“SMALL APPLE”都足以使所有喜爱这类游戏的玩家乐不思蜀了。说到这款游戏本身，真的是非常具有创意，驾驶出租车却可以不遵守交通规则，搭上乘客却可以到处乱撞。想来这种“天马行空”般的游戏规则，在当今流行游戏系统严谨的今天，绝对是不多见的！可是真正了解《疯狂出租车2》这款游戏的玩家就不会这么认为了，不相信的话就尝试一下DC版的原创模式“CRAZY PYRAMID”（疯狂金字塔）吧！这一次D·S会从最基本的驾驶技巧入手，为玩家深入剖析这款游戏。

基本操作

	项目	DC手柄	DC方向盘
菜单操作	游标移动	ANALOG摇杆／方向键	＋／－摇杆
	项目决定	A键	A键
	项目取消	B键	B键
	项目变更	左右	转动方向盘
游戏操作	游戏开始／暂停	START键	START键
	角色选择	ANALOG摇杆／方向键	转动方向盘
	出租车控制	ANALOG摇杆／方向键	方向盘
	油门	R键	R键
	刹车	L键	L键
	D GEAR（前进）	B键	＋摇杆
	R GEAR（后退）	A键	－摇杆
	目的地显示ON/OFF	X键	B键
	CARZY HOPPING	Y键	A键

疯狂出租车司机守则

第一步

为了挣钱当然要寻找需要出租车的乘客，在街道上会看到一些头上有一个“S”字样的人，这些就是游戏当中的乘客。只要将出租车停在乘客的上车范围之内就可以载上乘客了，需要注意的就是乘客的头上会有红、黄、绿、蓝这四种深浅不同的颜色显示，从红至蓝表示载客距离依次递增，因此疯狂司机们可以根据自己的游戏时间来调整适合搭乘出租车的乘客。

第二步

当乘客上车之后，画面上方便会出现一个绿色的箭头，这个箭头所指示的方向就是乘客需要到达的目的地。但是它只表示正确的

www.plumbook.cn

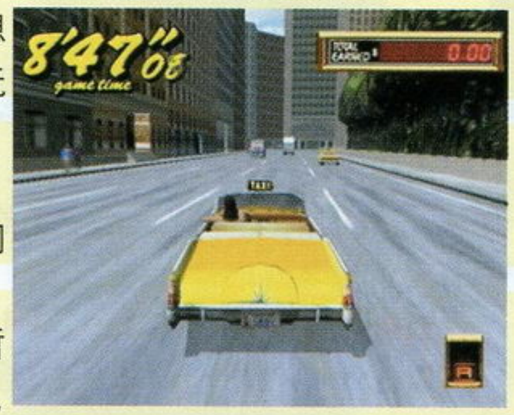
方向，而并不指示距离目的地最近的道路，因此疯狂司机们必须对整个游戏的版图要有一个比较清楚的认识。（如果哪位玩家有“响良牙综合症”的话，建议还是不要玩这款游戏了）另外每位或每组乘客头上都会显示一个“倒记时的数字”，必须在这个数字变成“0”之前将乘客送到目的地，否则将不会收到一分钱。

第三步

确定目的地的方向之后就可以出发了，疯狂司机们此时可以完全不受任何交通规则的限制，用最短的时间将乘客送达目的地。目的地均会由绿色线框所包围，疯狂司机们只需要将车停在绿色线框之内就算完成了这次载客的工作。当然根据到达时间的快慢，所得到的奖励也不一样，如果显示“SPEEDY”的话，会奖励5秒钟；如果显示“NORMAL”的话，会奖励2秒钟，如果显示“SLOW”的话，是不会奖励时间的。另外如果在限定时间内无法到达目的地的话，乘客就会跳车，真是变态啊！

疯狂技巧解说

相信所有玩过前作的玩家都知道这个游戏有许多特殊的技巧，比如CRAZY DASH、CRAZY DRIFT等等。如果能够在游戏中熟练地使用这些技巧的话，就会发挥“疯狂出租车”那意想不到的效果，下面就为那些还不清楚的玩家说明一下吧。



CRAZY DASH

使用方法：在松开油门或刹车后再同时按下D GEAR和油门。

作用：使用后出租车的加速度会短暂性提升，可用于出租车起动或冲跳台用，配合CRAZY HOPPING使用更加疯狂。

CRAZY DRIFT

使用方法：出租车行驶时按住油门，之后按下R GEAR再立即按D GEAR及转弯。

作用：可用于转直角弯或U字型弯，在原创模式“CRAZY PYRAMID”（疯狂金字塔）中比较常用。

CRAZY TURN

使用方法：按下D GEAR、油门和转弯，接着按下R GEAR后立即按下D GEAR。

作用：这是一种原地转向的驾驶技巧，使用后车子原地自转，当转到合适的方向时可以配合CRAZY DASH一起使用。

CRAZY BACK DASH

使用方法：在使用CRAZY DASH后立即输入R GEAR。

作用：在游戏中比较少用的技巧，能够使用到的地方大都是在接乘客时冲过了头，又或是撞进了死胡同的时候。

CRAZY BACK DRIFT

使用方法：出租车行驶时按D GEAR后立即按下R GEAR及转弯。

作用：使出租车作180度回转，在不熟悉道路的情况下会使用到这种技巧。

LIMIT CUT

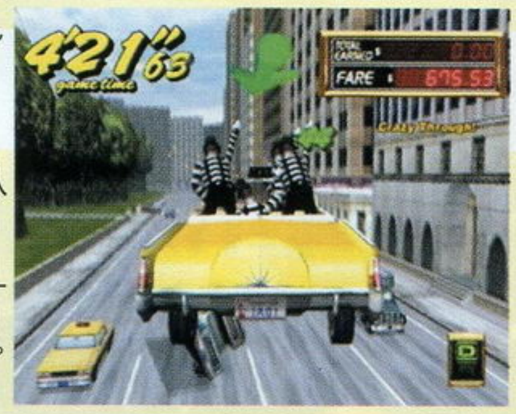
使用方法：行车或静止时按R GEAR之后同时按下D GEAR及油门。

作用：使出租车行驶时将速度增加至极限，比使用CRAZY DUSH时更快，使用频率相当高，赶时间必用。

CRAZY THROUGH

使用方法：利用速度从其它车辆旁边驶过。

作用：这种技巧的使用方法很简单，只须用高速经过其它车辆的旁边就算完成，如果在没有发生任何碰撞的情况下不断出现CRAZY THROUGH，画面右上方便会出现COMBO字样，COMBO越多所得到的金钱也越多。

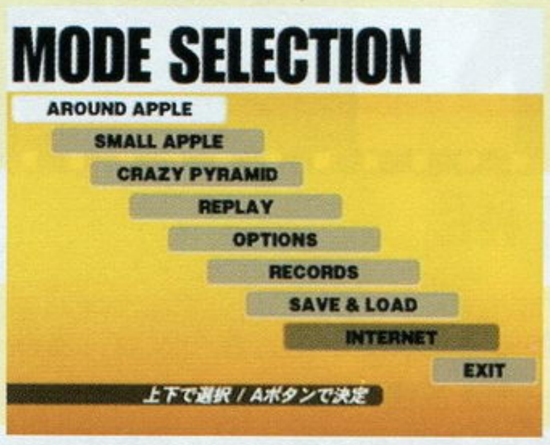


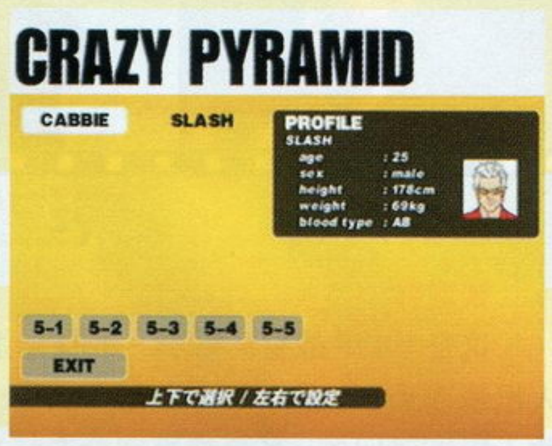
CRAZY HOPPING THROUGH

使用方法：利用CRAZY HOPPING从其它车辆的上方飞过。

作用：同CRAZY THROUGH完全一样，COMBO越多所得到的金钱也越多。

模式介绍





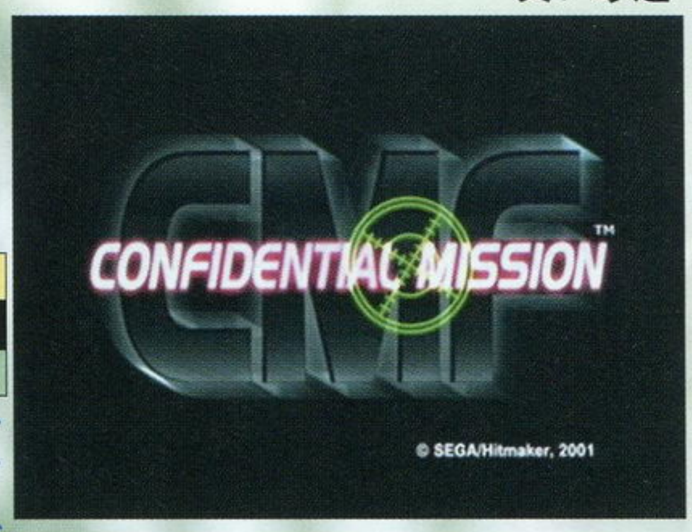
AROUND APPLE	由“NORTH AREA”、“WEST AREA”、“EAST AREA”这3部分所组成的广大区域，包括动物园、警察局和体育场等热门乘客目的地。
SMALL APPLE	仿照美国纽约市中心区域制作的游戏舞台，高层建筑林立是这个区域最大的特征，包括美术馆、教堂、码头、中央广场等热门乘客目的地。
CRAZY PYRAMID	同前作的“CRAZY BOX”一样，由许多迷你游戏所组成。这些游戏的玩法种类非常多，有些要用上多种CRAZY技巧才能完成，难度有深有浅，不过大部分都是要在限定时间内完成指定的条件才能过关。
REPLAY	新增加的模式之一，记录了行驶的过程之后便可以进行多角度回放。
OPTIONS	玩家可以在这个模式中更改游戏的原始设定，如振动包的振动、音效的模式等多项设定。
RECORDS	在这里可以让玩家查看之前所有进行过的模式记录，为了达成新的目标而继续努力吧。
SAVE&LOAD	这个就不用解释了吧。
INTERNET	浏览该游戏的主题网站。

关于如何使用前作中的4架车辆和司机的秘密以及其它隐藏要素，将在下期公布！

详细资料&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

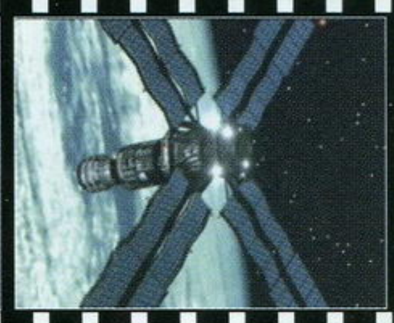
机密任务 C.M.F



DC	SEGA	光枪 STG	1～2 人
	2001 年 5 月 15 日		3 格
GD-ROM	对应 VGABOX、振动包、光枪		

DC 的光枪其实已经推出很长一段时间了，但是由于对应的游戏太少，所以尽管有《死亡之屋 2》这样杰出的作品，销量仍然不够理想。但是在最近一段时间内，DC 上推出了不少光枪游戏，其中不乏精品，下面要向大家介绍的《机密任务》就是其中之一。联想起很快就要推出的《死亡之屋 3》，看来光枪马上就要成为 DC 玩家的基本配置了。

在《机密任务》尚未推出之前，曾有一种说法说它是 SEGA 街机大作“《VR 战警》系列”的最新作品，其实 SEGA 方面从未正式承认过这种说法。现在看来这种说法还真有一定道理，因为这个游戏的确是由制作“《VR 战警》系列”的原班人马制作的，而且游戏的玩法和风格都和“《VR 战警》系列”比较类似。不过故事背景和出场角色就差了十万八千里，这回的主角是一男一女两名特工，看上去很容易让人想起电影《AVENGERS》（中文译名为《世纪特工》）里的两位主人公。另外，这次的 DC 版不单是完全移植，更少见地追加了一段 CG 动画，并有多种模式可以选择，实在是值得一玩。



系统介绍

警戒圈

这是“《VR 战警》系列”的标志之一，在本作中也有这个设定。当敌人出现以后，在敌人的身上就会出现一个警戒圈。这个警戒圈是用来表示敌人瞄准时间的，当警戒圈完全变红之后，敌人的子弹就会不可避免地击中你，所以玩家应该赶在警戒圈变红之前干掉敌人。

JUSTICE

这是本作中比较独特的一个加分系统，如果想取得高分的话就一定要掌握。本游戏中的敌人（除BOSS外）都可以一枪搞定，而且部位不限。但是如果玩家能够击中敌人的右手，那么在画面上方显示的敌人中枪部位图上就会注明“JUSTICE”字样，这样就可以获得 JUSTICE 奖分。

“人质”

这是光枪射击游戏中不可缺少的一个组成部分。在游戏中会有一些非战斗型人员出场，如果向这些人开枪的话，就会损失一条命。通常称这些可恶的人为“人质”。在本游戏中会有大量的人质出场，玩家一定要忍。不过和《死亡之屋 2》不一样的是，只要玩家不去射杀这些人质，这些人质是不会有生命危险的，而且人质的生死和游戏的进程没有任何关系。

迷你游戏

在本作中有很多迷你游戏，只要完成了这些迷你游戏，过关之后就可以获得奖分。这些迷你游戏不会令游戏者受伤或是 GAME OVER，玩家可以抱着一种轻松的心态去玩。不过这些迷你游戏也不仅仅只是用来消遣的，它们可是关系到游戏的分支路线哟！

道具介绍

在本游戏中有很多道具，如果能够有效地利用这些道具，对通关会有很大的帮助。获得这些道具的方法照例是对准它们开一枪。

手提箱：击破以后会出现 3 张磁盘，每一张都是 5000 分。

手雷：这个手雷可不是用来扔出去的，只要你对准它开一枪，它就会爆炸，周围的敌人将被统统 KO。

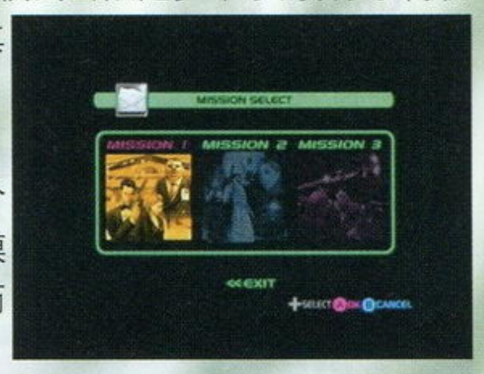
自动步枪：可以连续射击 40 发子弹，至于威力好像没什么变化。

徽章：Confidential Mission Force 的徽章，分为 C、M、F 三种，作用是加分。但是如果能够凑齐这三种徽章，就可以奖励一条生命。

护甲：可以替游戏者挡一枪。获得之后如果游戏者被击中，画面不会变为红色，而是变为黄色。

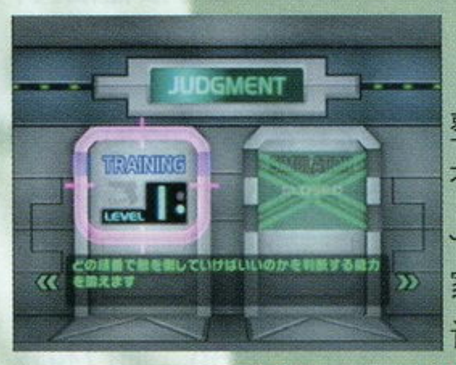
模式介绍

由于本游戏是街机移植作品，所以街机模式当然是少不了的。除了街机模式外，本游戏追加了几个全新的模式，其中有几个很有创意。



任务选择模式（Mission Select）

以任意难度通关一次之后就会出现这个模式。这个模式其实完全可以看作是选关模式，只不过计分的方法变为了一关一计，而关卡的内容和街机模式完全一样。



训练模式（Agent Academy）

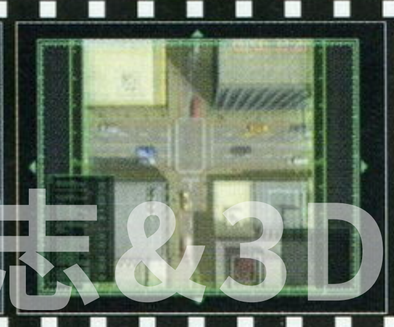
这个 Agent Academy 其实就是训练模式，整个训练过程在一间密封的小屋里进行，里面有若干个选项。这些训练非常具有针对性，有 JUSTICE 训练、连射训练、准确度训练等等，玩家可以根据自己的薄弱环节进行强化。另外，训练内容有等级之分，要想全部通过难度极大。

另一个世界（Another World）

隐藏模式之一，在这里面玩家可以看到一些有关本游戏的资料和秘密，并有全新的小游戏可以玩。

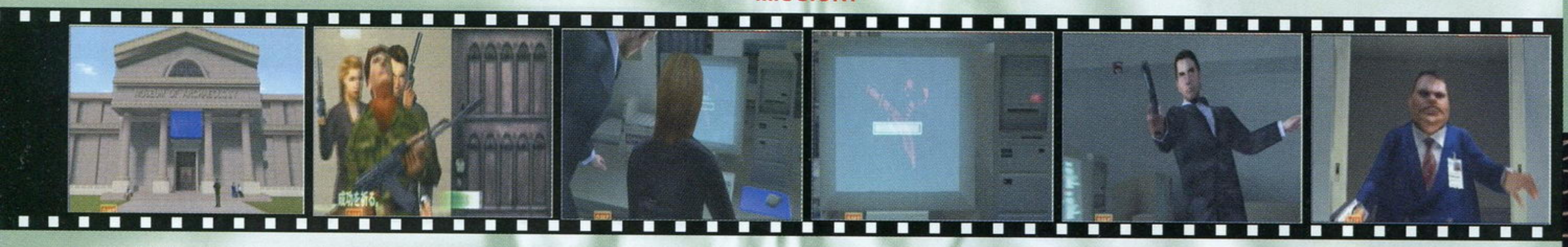
合作模式（Partner ）

很有创意的一个模式。在这个模式里，敌人被分为了“红人”和“绿人”。“红人”只有 1P 才能攻击，而“绿人”只有 2P 才能攻击。在这个模式开始之前，玩家可以任意分配两人的子弹和生命。由于在这个模式里只要有一方被 KO 就会 GAME OVER，所以玩家一定要讲究配合。而且这个模式是不能接关的，因此难度极高。



活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MISSION1



本国的一颗军事卫星突然因不明信号失去控制，经查明，这股信号源来自于一家历史博物馆。CMF的两名特工此次的任务就是潜入博物馆查明原因。两人潜入之后才发现，原来这儿其实是敌人的秘密据点。我们的两位孤胆英雄不慌不忙地连接上他们的电脑并成功地将里面的机密内容拷入了磁碟。就在此时突然有人从他们的身后开枪，虽然没有伤到两位身经百战的特工，但磁碟被这个开冷枪的死胖子抢走了。本关的任务就是要追上这个死胖子，并夺回磁碟。

迷你游戏 1：以粘着弹封住毒气口

这儿共有5个毒气口，玩家要在限定的时间内以自动换上的粘着弹向这些毒气口开火，命中数发之后即可将其封住。如果成功，游戏继续正常进行；如果失败，空气中就会弥漫着绿色的毒气，玩家的视野也会因此变得扭曲模糊，很难命中敌人。不过1分钟后就会恢复正常。

迷你游戏 2：以绳枪命中对面大楼的指定地点

夺走磁碟的那个胖子出现在对面的大楼里！为了尽快追上他，两位特工决定使用新式武器绳枪在两座大楼之间架起一道通路。需要注意的是在这个迷你游戏中玩家只有1次机会。如果成功，玩家就会直接来到对面的大楼里;如果失败，后方就会出现一大群手持火箭筒的敌人，两位特工不得已从楼下跳下。两条道路区别不大。

本关的BOSS就是那个胖子，他本人倒是不足为惧，不过他会叫出一大群小喽罗来帮忙。到了最后，他更会启动屋内的机关，指挥一大堆机关炮和导弹发射器向玩家疯狂扫射。玩家的枪法一定要又快又准，这样才能化险为夷。打死这个胖子之后，第一关就通过了。

MISSION2

根据磁碟的内容，CMF已经查明了此次事件的幕后黑手，并且得知该组织已非法绑架了卫星的开发工作人员莉娜。他们的计划是通过改造卫星的控制系统来使卫星成为自己的得力武器，而莉娜无疑是他们手上的王牌。本关玩家的任务就是潜入敌人的专列火车救出莉娜。

两名特工这次化装为餐车上的工作人员潜入了敌人内部，他们通过安装在花卉上的窃听器很快就查明了莉娜的位置。两人马上采取行动，把她救了出来。

接下来玩家要把莉娜安全救出，莉娜会一直跟在玩家身后。需要注意的是虽然玩家向她开枪不会打死她，但是玩家也会因此而损失一条生命。本关战斗主要在狭窄的车厢里进行，因此难度不大。不过中途会有一段在车顶上狙击机动雪撬的战斗，难度较大，玩家一定要当心。

迷你游戏 3 拉起莉娜

由于车顶上有积雪，莉娜走着走着就滑了下去，这时要连打B键将她拉上来。如果成功，就可以顺利地把莉娜拉起来，然后玩家会翻入下面的车厢展开战斗；如果失败，莉娜就会被车厢内的敌人发现并被捉走。然后玩家也会翻入下面的车厢，经过一场战斗后重新将莉娜救出。

迷你游戏 4 切断火车

我方派来了一列接应莉娜的火车，将她扶上去之后，为阻断敌人的援军，两名特工决定切断火车。只要不停地对准红色金属部分开火，就可以切断火车。如果成功，莉娜的专列就会顺利离开，接下来直接进入BOSS战；如果失败，追兵就会赶上来。一场恶战之后，莉娜顺利离开，然后进入BOSS战。

本关BOSS是一辆装甲车，它的弱点是不时露出头来开上几枪的驾驶员。在战斗中盘，他还会叫来一架直升飞机协同作战。射下我方火车上的汽油桶等障碍物也能对BOSS造成一定的伤害。

MISSION3

从莉娜的口中探明了敌人总部的具体位置，正所谓“不入虎穴，焉得虎子”，两名特工一不做，二不休，直插敌人的老巢！

本关虽然是在敌人的大本营里，但是仍有很多“人质”出场。本关没有什么迷你游戏，在干掉所有的人之后，就要面对最后的BOSS了。这个家伙开枪极快，而且动作极酷，忽作《英雄本色》状，忽作《骇客帝国》状。除此之外，他还会放出一大堆辅助武器来攻击。当他的体力快剩一半时，他就会穿上光学隐身衣，给玩家瞄准造成一定的困难。把他消灭之后，最后的迷你游戏就会出现。

迷你游戏 FINAL 消灭逃窜的敌潜水艇

最终BOSS败北之后驾驶着一艘潜水艇抱头鼠窜，为了斩草除根，以绝后患，当然不能将其放过。两名特工决定以卫星武器将他干掉。游戏的关键在于当玩家的瞄准框、卫星武器的瞄准框和目标“三点一线”时才能开火，只有一次机会。特别需要注意的是，在双打时还要求两位玩家的瞄准框完全一致而且开火的时机也要完全一致，这可有一定难度哟！如果失败，BOSS就会成功逃走，游戏也会就此GAME OVER；如果成功，在一段精彩的剧情之后，就……就会出现ENDING。什么？！只有区区3关！！不爽呀！！！唉，纱迦也不爽呀，这么好的游戏竟然只有3关，刚达到高潮就CLEAR了，实在是太太太太不爽了！不过不爽也没办法，残念至极。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

ARC	彩京	STG	1～2人
	2001年5月推出		—
NAOMI基板	—		

零式枪手2

ZERO GUNNER 2

射击天尊彩京每年都要推出1～2部硬派射击作品，今年也不例外。这次打头阵的是全方位射击游戏《零式枪手》的续作《零式枪手2》。前作的登场时间是在4年之前，当时采用的基板是世嘉的MODEL2，而这次的《零式枪手2》采用的是功能更加强大的NAOMI基板。除画面效果显著提升外，敌方的火力自然也会有明显的加强。作为"彩京王"的纱迦自然不会对此袖手旁观，下面就请看《零式枪手2》的体验报告。

基本操作

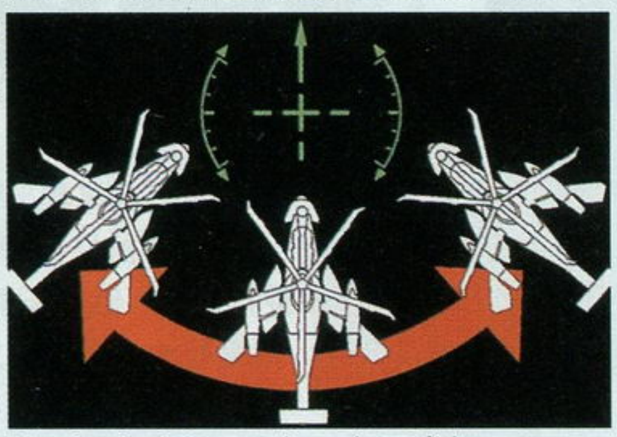
作为一款全方位射击游戏，《零式枪手2》的操作方法自然会和普通的射击游戏有所不同。

摇杆：控制战机进行八向移动

A：射击 B：TURN MAKER A＋B：OPTION ATTACK

TURN MAKER

这是这个游戏最具特色的设定。游戏中的敌人是从四面八方飞来的，要想攻击到不同位置的敌人就要改变自己机头的方向，这时就得用TURN MAKER了。使用TURN MAKER的方法是按住B键不放，这样自己的战机就会绕着以敌人为圆心的圆作圆周运动（详见右图）。等战机转到玩家心目中理想的位置时，就可以松开B键解除TURN MAKER。这个系统可以说是相当重要，玩家一定要掌握。



宝物介绍

在本作中只有3种宝物，它们是：

P:加强火力的宝物，只需两个就可以将火力加满。

E（小）:增加OPTION ATTACK能量槽的宝物。

E（大）:也是增加OPTION ATTACK能量槽的宝物，但效果更佳，大约等于10个小"E"。

机体介绍

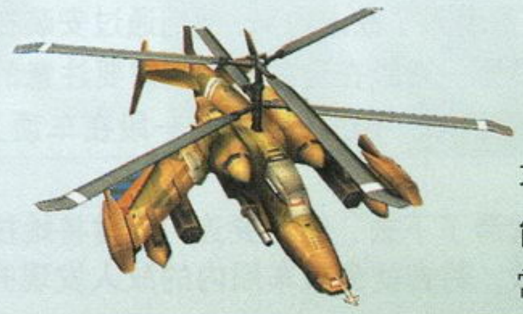
在"《零式枪手》系列"中登场的我方机体一向都是直升机，在本作中也不例外。这次玩家共有3架机体可供选择，让我们来看看这3架机体吧！

卡曼奇（コマンチ）

美国陆军次世代多用途武装直升机，性能超群。在本作中它拥有最快的速度，并且可以发射具有穿透力的激光，不过攻击力较弱。

阿帕奇（アパッチ）

非常有名的机种，现为美国陆军的主力全天候攻击型直升机。在本作中它拥有最强的攻击力，玩起来极为爽快，不过速度就……



赫卡姆（ホーカム）

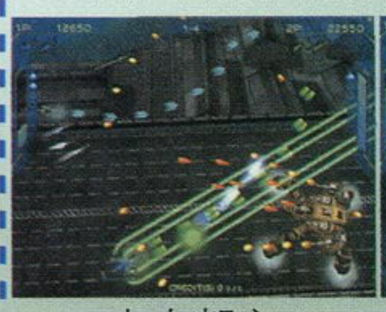
由俄罗斯开发的武装直升机，名气不大但非常实用。在本作中它的各方面能力都比较平均，而且攻击范围大，非常适合初学者使用。

OPTION ATTACK

彩京的游戏一向都有"保险"这一设定，不过《零式枪手2》则取消了这一设定，取而代之的是OPTION ATTACK。OPTION ATTACK和传统的"保险"有很大的区别，它不能使画面上的子弹消失，也就是说不能救命。真要说起来，OPTION ATTACK的作用和"《打击者1945》系列"中的副枪倒是有些相像，而它的储法则和《打击者1945Plus》中蓄力枪的储法非常相似，每蓄满OPTION ATTACK能量槽一次就可以加一个OPTION ATTACK，最多可以储存6个。

关卡介绍

本作一周目为7关。和"《打击者1945》系列"一样，本作的前4关也是随机出现的，当然难度也会出现很大的变化。



水中都市

海上基地

山岳列车

云海

STAGE5

STAGE6

STAGE7 ？？？ 二周目！！！

下期将会找个地方刊登《打击者1945》的隐藏秘密（如隐藏火车）。

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

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

神奇铁金刚

文：LIKY

GB&GBC	博腾	动作益智	1人
卡带	已发售		密码记忆
	–		

我国国内的中文掌机游戏可以说是少之又少。但现在，拥有GB的玩家们就有福气了，由台湾授权代理的博腾电子公司是专门研发掌机中文游戏的游戏公司，最近他们的《神奇铁金刚》推出了。游戏的画面和人物设计相当精美（很有日本的风格），看来博腾公司有不俗的美工，而此游戏的另一个亮点就是汉语语音，听惯了日语语音的玩家们听到汉语会不会感到很亲切呢？

瓜瓜龙简介

说起来大家也许都不太了解这个游戏的开发公司吧。博腾电子公司是台湾高远科技有限公司瓜瓜龙系列产品在大陆的代理，并已在各地建立分公司。该公司自1993年开始即不断投入研发手掌机上的原创软件，现已发售了《拉萨玛传奇》、《彩虹战士》、《瓜瓜火龙》、《数码怪兽》、《神奇铁金刚》、《地狱大冒险》、《雷弩机神》、《热斗高校》等一系列的中文GB和GBC游戏。博腾还计划取得著名游戏的授权，以便能迅速地扩大市场。

游戏背景故事

麦哥公司MAIGO和卡拉公司KALA。

有两家专门制造泛用机器人的麦哥公司（MAIGO）和卡拉公司（KALA），从以前到现在一直在竞争最强机器人制造公司的地位。由于卡拉公司使用垄断市场的手段来抢麦哥公司的生意，所以麦哥公司已到了快要倒闭的地步了。直到有一天麦哥公司找到了一位12岁的小学生小尚后，两家公司的商业战争才有了明显转机。

兩家一直在競爭誰才是最強的機器人製造公司

小尚是在全國機器人設計大賽中被發掘的

这位12岁的小学生是麦哥公司无意间在全国机器人设计大赛中发现的。他简直就是个机器天才，不但将麦哥公司存放在仓库已久的老旧机器人修好，更神奇的是这台机器人就仿佛有了新的生命一样，在小尚的操控之下，不但生产速度快，而且还制造出更新的机器人，让麦哥公司在业绩方面马上就超越卡拉公司。卡拉公司发现事情不妙，于是就派间谍准备去破坏麦哥公司的机器人，小尚是否可以抵挡间谍队三人组的偷袭呢？

一連串的神奇抹殺計劃即將開始!!

按键功能设定

A键	按住不放可抓住方块或物体，一放开即向前推出。
B键	回到上一个动作；做错决定时可救回一个步骤。
十字键	方向控制、推动前方的方块（或物体）。当走到要移动的方块前时，需要再按一次想移动的方向键，才可以移动方块。
冲刺	快速按方向键两次，就可以快速移动。（冲的时候会一冲到底，输入和冲刺的方向相反的按键就可停住）
START键	暂停、决定。

游戏玩法

游戏目的主要是要将每关关卡中的所需零件收集完整，然后运用智慧将这些重要零件组合起来。得到的这些零件就可以组合成一台机器人，每一关都可以组合一架，然后可以将机器人存档起来，并可放入图鉴中观赏。

游戏进行中，有穿插小游戏和魔王关卡，所以玩法是多样化的。

游戏关卡

这一关是要防止瓦斯爆炸。地图上共有7个栓子，这些是拴紧瓦斯孔的气栓，气栓会慢慢转开，为了在一定时间内阻止气栓松开，就要拿槌子将气栓给槌下去，然后让气栓不再松开。只要其中一个栓子裂开，游戏就算失败。

这一关是射击卡乐公司所放出的病毒体的小游戏。病毒体会从通风口跑出来，主角在下方位置，上方有三个门，每个门都会有病毒体爬出来，玩家就是要将这些爬出来的病毒体打死，防止病毒体爬出来。（每个病毒体爬出来的速度都不同，所以玩家必需分辨哪一个门的病毒体爬得速度最快，就应该先射击，以防止病毒体接近）。只要有一个病毒体逃掉，游戏就算失败。

人物简介

麦克 李

麦克 李——麦哥公司MAIGO 负责人

麦哥公司的老板是一个白手起家的人，今年36岁，是个为人憨厚的好老板。

小尚

小尚——主角

今年12岁，是个机械天才，机器人设计大赛一等奖，并和麦克成为好友。

小优

小优——麦克的女儿

今年10岁，有一颗纯洁的心，但是常常麻烦小尚，什么事都要小尚帮忙。她也非常喜欢小尚，想长大后成为小尚的新娘。

狄洛——3号队员

间谍三人组中最没用的一个，兴趣是吃，惟一作用是协调蒂娜和古夫的纷争。

古夫——2号队员

间谍三人组里最有头脑的人，兴趣是研究兵法和战术，所有战术都是由他规划，常常和蒂娜吵架。

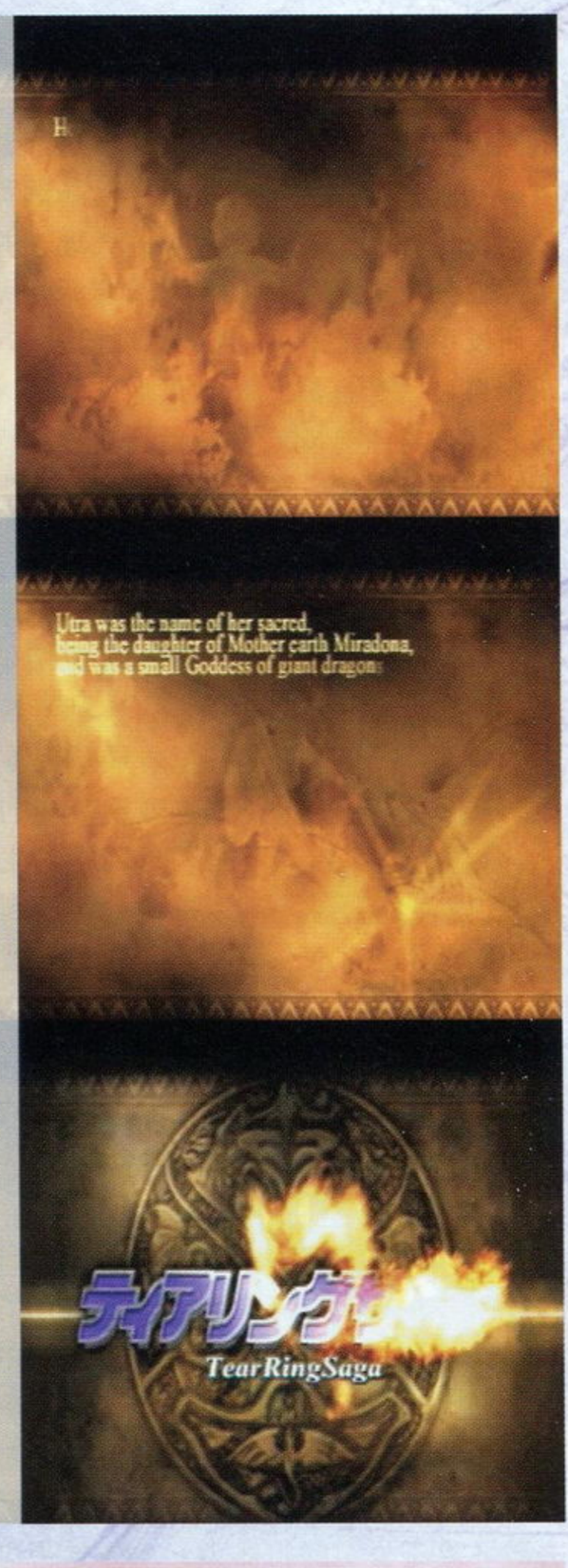
蒂娜——1号队长

间谍三人组的队长，有天使般善良的心和恶魔般邪恶的心，她的个性存在于恶魔和天使之间，不喜欢别人顶嘴。（此人不会和邪魔天使有什么关系吧？）

©2001 GOWIN
www.plumbook.cn

ユトナ英雄戦記
ティアリングサーガ
TearRingSaga

Once upon a time in the reign of Dark Load,
there was a warrior in slavery.
Leading folks seeking for freedom,
the warrior fought against Gerxel,
the Evil Dark Load.
Furious flame of Evil Deity
burned folks into despair.
Brave warrior fought with all his might,
but was about to be burned in the evil flame.
He prayed God for power,
glowing power to destroy evil darkness.
At that moment,
a sacred Goddess following a white dragon
extinguished the flame of Evil Deity.
The smiling sacred told,
"Thou, the brave, the beauty.
Thou have this sword to concur Evil,
to accomplish my will."
Utra was the name of her sacred,
being the daughter of Mother earth Miradona,
and was a small Goddess of giant dragons.
The brave warrior, got the love of her sacred,
defeated the Dark Load.
The brave became a king,
and led his land to an eternal prosperity.
The body of the brave is buried in piece,
now with his fellow collegues.
But, his profound love for the freedom,
never perished from his realm.



禁止转载&盗用
www.plumbook.cn

文：慕容非

泪之腕轮传说

PS	ENTER BRAIN	S · RPG	1人
CD-ROM	2001年5月24日		3格
	对应振动		

尤托那英雄战记

纹章

约800年前，勇者カ－リュオン和圣女ユトナ推翻了黑暗的ゾ－ア帝国并建立起新的国家。后来他们的四个女儿リ－ヴェ、カナン、サリア、レダ分别建国。リ－ヴェ、カナン、サリア、レダ四王国保持了近600年的和平与繁荣。

40年前，サリア王国与レダ王国发生激战。战争的结果是レダ王国灭亡，サリア王国也受创惨重，战争中势力增强的各诸侯伺机反乱，王权削弱。最后サリア王国终在内乱和草原部族的夹攻下衰亡，王国的领土大半为草原部族占领，王族的血脉据传已经断绝。

カナン王国在国王バハヌ－ク即位后，建立起新ゾ－ア帝国，开始侵攻リ－ヴェ王国，获得压倒性胜利。

リ－ヴェ

位于ラゼリア，ノルゼリア，ゼムセリア，リベリア四公国的中心，爱好和平。

カナン

国王バハヌ－ク获得ガ－ゼル教团的支持，企图复兴ゾ－ア帝国。

サリア

在与レダ的大战后衰亡。

レダ

在与サリア的战斗灭亡，只有远嫁到边境的トレンテ公爵家的小女儿还继承着王家的血统。

リ－ヴェ王国

由ラゼリア、ノルゼリア、ゼムセリア、リベリア四公国组成的王国，位于リ－ベリア大陆东部，由于受到ゾ－ア帝国（カナン王国）的攻打，整个王国已经处于崩坏的状况。

グラムド大公 — 被圣龙杀死的悲剧英雄

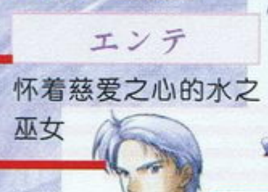
主从 / 父子

辅佐

オイゲン — 性格火爆的忠诚骑士

リュナン — 为了大陆和平而战的17岁英雄

信任



エンテ — 怀着慈爱之心的水之巫女

主从

アーキス — 血气方刚的少年骑士

婚约

リィナ — 古拉斯的妹妹

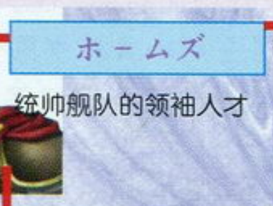
兄妹

クライス — 一心保护流蓝的骑士

海盗组织シーライオン

ヴァルス提督 — 赛力海的霸者

父子



ホームズ — 统帅舰队的领袖人才

朋友

シゲン — 不死的战士

兄妹

幼年玩伴

リチャード

好友 / 主从

ナルサス — 玩世不恭的换装大师

ガロ — 奥姆兹的忠诚部下

恋情（？）

喜欢

カトリ — 充满谜团的火之巫女

ゼノ — 前途无量的认真少年

暗恋 / 好朋友

ユニ — 开朗的盗贼

マルス神殿

喜欢

エンテ — 怀着慈爱之心的水之巫女

父女

シルフィーゼ — 艾正巴哈的二女儿

エーゼンバッハ — 风之贤者

母子

マルジュ — 操纵风的魔道士

姐弟

メル — 深爱罗杰的神官

ウエルト王国

リ－ベリア大陆南方的岛国，现在王国已经被コッダ控制，只有ヴェルジェ领主マ－ロン才有对抗コッダ宰相的能力。

父女

サーシャ — 出逃的公主

主从

ケイト — 保护公主的近卫骑士

ロファール — 失踪的国王

夫妇

リーザ — 曾经是飞马骑士的王妃

ヴェルジェ领

父女

エステル — 少见的女性骑士

マーロン — 深孚众望的长者

义父子

ラフィン — 强大的骑士

主从

ナロン — 具有黄金骑士潜力的少年

リー — 德高望重的司祭

エゼキエル — 坚强的斧战士

姐弟

ルカ — 想超越姐姐的弓战士

コッダ军

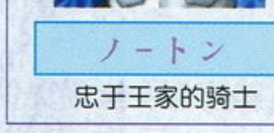
ロジャー — 无奈的圣骑士

不满

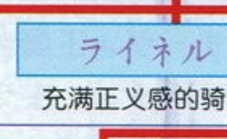
コッダ — 夺权的宰相

婚约

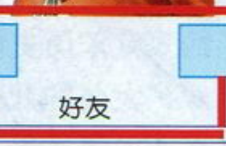
效忠王国



ノートン — 忠于王家的骑士



ライネル — 充满正义感的骑士



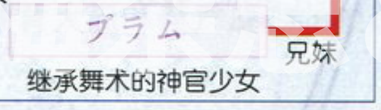
好友

トムス — 乡村猎手

トーラス村

ジュリア — 红发的佣兵

バーツ — 力量惊人的战士

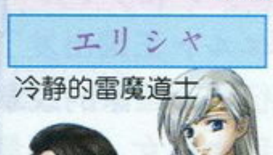


兄妹

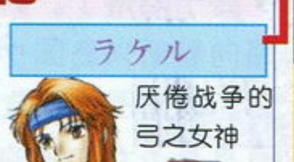
プラム — 继承舞术的神官少女

爱慕

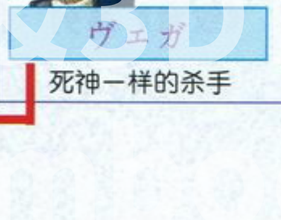
其他



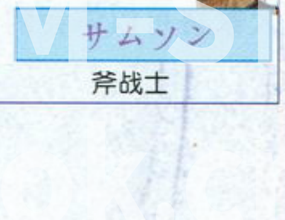
エリシャ — 冷静的雷魔道士



ラケル — 厌倦战争的弓之女神



ヴェガ — 死神一样的杀手



サムソン — 斧战士

ゾーア帝国

バハヌーク
企图统一大陆的皇帝

父子

アーレス
被圣龙杀死的第一王子

父子

バルカ
活跃在战场的第二王子

主从

エルンスト
“卡蓝之剑”

父子

ジュリアス
冷眼旁观的第三王子

父女

エストファーネ
讨厌战争的少女

下属

ミンツ
有正义感的黑骑士

ガーゼル教国

グエンカオス
崇拜邪神的教皇，过去的土之贤者

主从

ダゴン
使用暗魔法的人

主从

ジーク
背叛教国的黑骑士

レダ王国

リチャード
玛鲁王国的王子

婚约

ティーエ
继承レダ王家血统的少女

サリア地方

レオンハート
草原的霸者

主从

レニー
被俘的少女

シロウ
优秀的弓骑兵

シルヴァ
卡蓝的黑骑士

母女

サン
阳光一样的女孩

同门好友

フラウ
绝不认输的女骑士

童年好友

アトロム
追寻姐姐的少年

リーリエ
神气的歌姬

姐弟

レネ
下落不明的修女

父女

マイオス
四大贤者之一

リシュエル
下落不明的魔道士

メリエル
光之巫女

兄妹

其他

シャロン
亡国的骑士

主从

ビルフォード
有义气的男子

ヴェーヌ
飞马三姐妹的大姐

姐妹

マーテル
美丽的飞马骑士

クリシヌ
为情所苦的女盗贼

雇用

メルヘン
人人讨厌的海盗头子

ヤーザム
多次出现的山贼

泪之腕轮

大约800年前，リーヴェ，カナン，サリア，レダ四王国在リーベリア大陆建国，各国的繁荣持续了数百年。然而在大约40年前，サリア与レダ两国爆发了全面战争，最后以レダ王国灭国而告终。在那以后，リーヴェ，カナン，サリア三王国保持着微妙的均衡状态，全大陆处于表面上的和平之中。然而，自从信奉远古之邪神的ガーゼル教团出现以来，这种所谓均衡终于走向崩溃。カナン王国第35代国王バハヌーク联合周边的小国，向ガーゼル教团发动战争，战争持续了二十余年之久。战争过程中，国王バハヌーク曾多次向リーヴェ王国要求增援。过惯了太平日子的リーヴェ贵族们，害怕这种生活遭到破坏，没有同意出兵。

随后，在约3年以前，バハヌーク突然宣布与ガーゼル教团缔结和平条约。“南カナン王国联合”的5个王国正式合并。发布了要复兴800年前为勇者カーリユオン所灭的ゾーア帝国的宣言。联合军随即开始对リーヴェ王国发动闪电侵攻，训练有素的カナン军很快就占领了リーヴェ王国四公国之一的ノルゼリア公国，直接威胁到了王都的安全。但是遭到リーヴェ王国引以自豪的名将——ラゼリア公国グラムド大公的强有力的抵抗后，战争逐渐陷入了胶着状态。

国王バハヌーク的长子，第一王子アーレス原本就不赞成发动对リーヴェ王国的战争，借此机会向好友グラムド大公转达了和平的愿望。双方前往帝国占领之下的ノルゼリア城进行和平会谈。可令人难以意料的是，正当两人准备签署协议时，リーヴェ王国守护圣龙ミューズ470年以来又一次现身了，在圣龙的狂暴之炎中，アーレス王子、グラムド大公和ノルゼリア市民、カナン驻军一起化为灰烬。アーレス的弟弟，第二王子バルカ认为此事件是リーヴェ王国的阴谋，カナン军在他的指挥下，再次展开对リーヴェ王国的侵攻。四公国之首ゼムセリア公国的ドルム公爵临阵变节，リーヴェ王宫陷落。已经有了约800年历史的リーヴェ王国终告灭亡。

去世的グラムド大公的儿子リュナン，在ラゼリア城陷落后，与负责保护他的オイゲン将军和少数骑士撤退到グラナダ要塞。グラナダ是他父亲的盟友海盗提督ヴァルス管辖的著名港口城市。リュナン和ヴァルス提督在这里抵抗了帝国军一年有余。可是，在帝国全力发动的大规模攻势下，グラナダ终于陷落了。リュナン和ヴァルス的儿子ホームズ此时一起从グラナダ撤离。リュナン为了获得ウエルト的帮助而拥有再次与帝国对抗的力量，由海路向着新兴岛国ウエルト王国出发了……

本作围绕着象征四个国家的纹章展开，四个纹章又分别代表着四条守护圣龙，圣龙与人间的联系凭借着四只腕轮实现，但能够使用这四只腕轮的只有具有圣女血统的四大巫女。故事最后是个悲剧，为了不破坏大家太多的乐趣，我不想说明了。本作后来改称《泪之腕轮传说》，正是象征了背负着沉重宿命的巫女们。而实际上，本作中太多人都是在对抗着命运，从黑骑士到圣骑士，战士们为了正义和情感左右挣扎，感人至深。认真地投入剧情的话，大家将可以体会到“《纹章》系列”传统的恢弘气势和庞大背景，沉醉其中。

游戏系统

按键功能

方向键：移动光标

○：调查，确认，调出系统菜单

□：调出帮助菜单

△：显示详细解释，在战场上指定集合地点

×：取消操作

SELECT：显示小地图，切换显示方式

START：调出系统菜单

L1、R1：我方队员之间切换

L2：配合方向键可以加快某些场合的光标移动速度

零散的经验

一、等级上限不再统一，而是根据转职与否来看，一般出场时就是高级职业的角色等级上限都是30。而可以转职的角色等级上限就是转职时等级加上20。但上限可以通过道具来提高，最多不超过40。

二、斗技场不能连续战斗，而是像正常战斗一样每回合只有一次交手机会，当然可以使用舞蹈或者歌唱来重复行动。斗技场的对手大都持有很珍贵的武器，如果不能够让盗贼偷取的话，可以使用盗贼之剑，同样可以在杀死对方的同时100%得到道具。而支援效果也一样可以对斗技场产生影响，但需要支援角色站在斗技场门边。斗技场如果死亡的话也是真的死去，所以如果感觉危险的时候就要使用×键投降，但会失去参赛费。

三、舞娘只能够让一名角色再次行动。

四、本作斧兵实力明显加强，同时失去了原本枪、剑、斧之间的明显生克关系，但特定武器还是对某些兵种有特效。

五、战斗后期在奥姆兹的战场中，有一座塔可以复活死去的同伴，但只有3次机会。

六、百人斩仍然存在，达到百人斩的武器图标上会多出一颗星星，必杀率增加50%。但也有一半的机会出现红色的诅咒之星，这时这武器就很可能会反攻击使用者，必须在MAP14、15的教堂里捐献金钱才能消除诅咒。

七、武器使用次数为0的时候，该武器会直接消失，没有再修理的可能，所以必须时刻注意重要武器的损耗并及时修理，但星级武器不会消失。

八、歌唱技能首次出现，可以回复周围同伴的HP，也有机会让已行动的同伴再次行动，成功几率随妮乃等级而改变。

LV	范围	回复量	再行动率
10	3	2～6	10%
20	4	2～7	15%
30	4	2～10	25%

九、再移动不再是职业特技，而是需要升级或者使用道具才能学会。

十、人物增加武器等级这一参数，只有达到一定的武器等级才能够使用更强的武器。

十一、对于经常参加战斗的角色，装备一块盾牌会有很大的安全性能。

十二、保持部队中远程治疗成员的数量，并让他们在最后行动。

十三、飞马骑士转职成飞龙骑士时，魔防会大幅下降，是否转职看个人喜好。

十四、如果要练级的话，推荐イスラ岛，那里的木乃伊“价格便宜量又足”，是很难得的练级工具。

十五、本游戏共有40关，本期限于篇幅只能登出16关，请耐心等待下一次的完结篇！

角色状态表

基本参数

一、

HP（体力）

Hit Point，角色的生命值。这是最重要的一项数值，受到攻击变成0的话，角色就会死亡。

LV（等级）

Level，经验值上升到100后，等级上升一级，等级关系到转职和技能的悟得。

EXP（经验值）

Experience，角色的经验值。满100时等级上升，通过攻击、被攻击、使用魔法、特殊行动来取得经验值。

MV（移动力）

Move，角色在一个回合中移动的距离。要注意的是在不同的地形里移动力都会受到不同的影响。

二、

STR（力量）

Strength，影响物理攻击力的参数。

MAG（魔力）

Magic，影响魔法攻击力和防御力的参数。

SKL（技）

Skill，技术，对角色必杀率、特殊技能发动概率有影响的参数。

LUK（运气）

Luck，影响角色回避率，必杀回避率的因素，对行动的成功几率也有影响。

AGI（敏捷）

Agility，影响角色的命中、回避率和战斗时的行动速度（SPD）。

WLV（武器等级）

Weapon Level，某些武器必须要达到一定的武器等级才能使用。

DEF（防御力）

Defense，决定物理防御力的重要因素，如果防御力超过攻击方攻击力的话，就不会受到伤害，这一点和前作不同。

W.P（战斗力）

War Point。根据以上参数计算得出，是表示作战单位强弱的综合性指数。对手的战斗力比自己高得越多，攻击他后所获得的经验值也会越多。

三、

ATC（攻击力）

Attack，根据当前装备的武器和角色基本素质综合得出。

物理攻击力＝武器威力＋力量

魔法攻击力＝魔导书威力＋魔力

RNG（射程）

Arrange。攻击所能达到的范围，会根据装备的武器发生变化。

HIT（命中率／回避率）

角色攻击对手时的命中率和受到攻击时的回避率，至于最终结果还要参考对方的命中率／回避率进行换算。

CRT（必杀率／必杀回避率）

Critical Point。角色攻击对手时发出必杀攻击的概率和避免对方发出必杀攻击的概率。最终结果也要参考对方的必杀率／必杀回避率

进行换算。

DEF（综合防御力）

Defensibility。综合防御力 = 角色防御力 + 装备中的盾防御力。

括号中是魔法防御力。魔法防御 = 魔力 /2（取整数部分）。

SPD（速度）

Speed，战斗中的行动速度，行动速度 = 角色敏捷 - 武器重量。

战斗双方行动速度相差5以上时，行动速度高的一方可进行两次攻击。

四、

JOB（职业）

Job，角色当前职业。

WPN（武器）

Weapon，所能够装备的武器种类。

S・SKL（特别技能）

Special Skill，所具有的特别技能，每名角色最多只能拥有9项特技。

支援

这一栏表明角色之间是否存在支援关系，至于具体的支援效果请参见后附的图表。

右边“TALK ME”小框里的头像是存在对话的角色，每关应该随时察看有没有对话的角色，在后面的攻略中已经注明每关的可对话角色，请编成的时候务必将有对话角色编入战斗队伍。

支援栏上面是角色转职的提示，本作的所有转职都需要特定的转职道具，达到转职所需要的等级之后，在战场上使用提示中的道具就可以转职了。

战斗经验（熟练度）

所有角色的战斗经历都会被记录下来，并对其后的战斗发生影响。

兵种修正

游戏中共有10种类型的兵种，每杀死一个敌人，相应的兵种后面的数字就会加1，最多可以达到255。每杀死10个，今后对该兵种的命中、回避率都会增加1%，最多可以增加25%。

武器修正

游戏中共有10种类型的武器，每使用一种武器杀死一个敌人相应的武器后面的数字就会加1，最多可以达到255。每种武器杀死10个敌人，今后这种武器的命中、回避率都会增加1%，最多可以增加25%。

地形修正

游戏中共有9种类型的地图属性，每在某种属性地图中杀死一个敌人相应的属性后面的数字就会加1，最多可以达到255。一种地图上每杀死10个敌人，今后在该属性地图中的命中、回避率都会增加1%，最多可以增加25%。

升级经历

这里可以察看每次升级的数值增长情况，根据示意图可以大致看出该角色在某方面的成长率，如果按下▲键的话，可以同时显示所有曲线。

移动修正

根据角色职业不同和所具有的技能不同，角色在不同的地形上每移动一格所消耗的移动力也不同，参看这里可以预先知道角色对不同地形的适应性。

计算公式

攻击力 =STR/ MAG+ 装备武器的威力

（计算对特效对象攻击力时，特效武器实际威力 = 武器正常威力 x3）

攻击速度 =AGI- 装备武器的重量

（自身超过敌方5点以上可以追击）

必杀率 =SKL+ 装备武器的必杀率 + 支援效果 + 装备武器总击破数 -50

命中率 = SKLx3+ 装备武器命中率 + 支援效果 + 熟练度 + 地形效果 + 特技效果 + 道具效果

回避率 =SPDx2+LUK+ 支援效果 + 熟练度 + 特技效果 + 地形效果 + 道具效果

必杀回避率 =LUK+ 支援效果

防御力 =DEF /（MAG/2）+ 盾防御力 + 特定武器饰物防御力（发动大盾 +20）

实际命中率 = 攻击方综合命中率 - 防守方综合回避率

实际必杀率 = 攻击方综合必杀率 - 防守方综合必杀回避率

伤害值（Damage）= 攻击方攻击力 - 防守方防御力

（正常情况下必杀发动，实际攻击力 = 攻击力 x2）

特技总表

战斗技能

技能名	效果
连续之技	连续2次发动攻击。
地圣之技	无视对手的地形效果，发动必杀攻击。
天圣之技	把给予对手的伤害转化成自己的生命值。
死生之技	所剩HP越少，发动必杀攻击的几率越大。
龙圣之技	连续5次发动攻击。
风水之技	无视对手的防御力，发动必杀攻击。
疾风之技	无视SPD，一定先制攻击。
烈风之技	发动必死攻击。
飞龙之技	发动时，攻击力上升到正常情况下的3倍。
大盾之技	发动时，防御力上升20点。

指令技能

突击	SPD比对手高的情况下，战斗持续2～5回合，如果配合连续特技可以达到10回合。
传送	瞬间移动到地图上任意可以进入的地点。
开锁	可以开启各种宝箱、房门、大门上的锁。
变身	变成邻接角色的样子，包括职业。
歌唱	周围同伴HP回复、再行动
舞蹈	邻接一人再行动

特殊技能

再移动	攻击后可以移动。
盗窃	战斗时盗取对手持有的一件物品。成功率为（SKL × 3）%。无法偷取特殊物品（☆★道具）。
强盗	打倒敌人时夺取敌人所有道具。
见切	敌技能无效。
素质	每次获得的经验值是正常情况下的2倍。
召唤	可以使用有召唤功能的各种杖。
天惠	给予周围3格以内我方单位支援效果。（5%上升）
破邪	与魔物战斗时，角色的攻击、回避、必杀、必杀回避能力全部上升20%。
森之战士	擅长在森林地形作战（攻击、回避率增加10%，移动力加1）
草原之战士	擅长在草原地形作战（攻击、回避率增加10%，移动力加1）
山之战士	擅长在山地地形作战（攻击、回避率增加10%，移动力加1）
海之战士	擅长在海的地形作战（攻击、回避率增加10%，移动力加1）
边境之战士	擅长在边境地形作战（攻击、回避率增加10%，移动力加1）
城之战士	擅长在城塞地形作战（攻击、回避率增加10%，移动力加1）
剑斗士	擅长在斗技场作战。（攻击、回避率增加20%）

支援效果

角色名				
リュナン				
アーキス	リュナン (+9%)	クライス (+5%)	エステル (+4%)	
クライス	リュナン (+5%)	アーキス (+5%)		
ガロ	ジュリア (+15%)			
サーシャ	ラフィン (+6%)	ケイト (+5%)	リュナン (+5%)	マーテル (+4%)
ケイト	サーシャ (+10%)	ジーク (+5%)		
ラフィン	エステル (+8%)	サーシャ (+5%)		
エステル	ラフィン (+15%)			
ルカ	ラケル (+10%)	サーシャ (+5%)		
エゼキエル				
リー	プラム (+5%)			
ナロン				
ジュリア	ガロ (+10%)	ヴェガ (+6%)		
バーツ	エンテ (+8%)	プラム (HIT+10%) (CRT+5%)		
エンテ	リュナン (+15%)	マルジュ (+5%)		
プラム	バーツ (+6%)	エンテ (+5%)	リー (+4%)	
マーテル	エンテ (+10%)	サーシャ (+4%)	フラウ (+? %)	ヴェーヌ (+? %)
ラケル	ルカ (+9%)	サーシャ (+5%)		
ヴェガ				
マルジュ	エンテ (+5%)	マルジュ (+5%)		
メル	マルジュ (+5%)	ロジャー (+? %)		
ノートン	サーシャ (+5%)			

地形效果

名称	回避率上升值	回复效果	名称	回避率上升值	回复效果
平地	0%	无	崖	0%	无
森	20%	无	砦	20%	有
山	20%	无	据点	40%	有
荒地	20%	无	玉座	10%	有
砂地	0%	无	塔	15%	无
民家	5%	有	阶段	0%	无
武器屋	5%	有	床	0%	无
道具屋	5%	有	城壁	0%	无
海／湖	30%	无			

武器道具表

剑

名称	WLV (武LV)	POW (攻击力)	HIT (命中率)	WHP (耐久)	Crt (必杀)	Rng (射程)	Wt (重)	价格	说明
たんけん	1	3	53	46	0	1	1	460	护身用短剑
てつの剣	3	6	70	50	0	1	4	1000	普通的剑
はがねの剣	4	9	65	50	0	1	6	1500	稍微强一些的剑
ぎんの剣	10	12	80	30	0	1	3	3000	金剑
てつの大剣	7	12	60	50	0	1	8	2000	两手持的大剑
シャムシール	7	11	75	40	7	1	7	2500	东洋刀
エストック	5	4	90	22	7	1	2	1320	アーマー系特效
レイピア	-	5	100	25	3	1	3	2500	骑兵、アーマー系特效
シミター	2	7	60	33	3	1	5	660	蒸月刀
キルブレード	7	7	90	24	20	1	3	2880	必杀剑
アーマーキラー	7	7	55	22	0	1	7	2200	アーマー系特效
シーフソード	1	5	65	8	0	1	3	2520	附带偷盗效果，极强!
マンコージュ	5	2	45	14	12	1	1	-	不受反击
ホーリーソード	14	1	50	16	4	1	1	3200	魔法伤害减7
サンダーソード	8	8	65	23	0	1-2	7	3450	雷魔法剑
ソードブレイカー	13	3	50	8	0	1	1	2400	除了星级以外的剑全部可以破坏
シールドソード	6	8	70	32	0	1	6	6600	守备力增加1-20
マスターソード	12	10	70	70	0	1	5	7000	2回攻击
☆シュラム	0	10	80	60	20	1	2	-	ヴェガ专用，所受伤害减半，对モンスター特效
☆デュラハン	12	12	50	40	0	1	10	-	シゲン专用　死亡时自动复活
☆マインスター	12	12	80	55	0	1	3	-	吸血剑，对敌人伤害值一半吸收为自己HP，モンスター特效
☆ルクード	15	15	65	40	80	1	7	-	魔法伤害减7，モンスター特效
ソルの剣	7	16	100	30	7	1	3	-	モンスター特效
ルナの剣	7	14	80	30	7	1	3	-	使用后HP回复
ステラの剣	7	12	85	30	7	1	3	-	经验值2倍

枪

名称	WLV (武LV)	POW (攻击力)	HIT (命中率)	WHP (耐久)	Crt (必杀)	Rng (射程)	Wt (重)	价格	说明
ほそみのやり	2	6	80	50	0	1	3	500	最一般的枪
てつのやり	4	9	85	60	0	1	6	800	普通的枪
はがねのやり	7	12	80	60	0	1	10	1800	稍微厉害一些
ぎんのやり	11	14	100	32	0	1	7	3200	金枪
てやり	5	7	60	32	0	1-2	10	640	可远程攻击
ニードルスピア	8	10	100	32	20	1	7	3200	必杀之枪
ピラム	9	10	68	30	0	1-2	7	1500	强力远程攻击
ジャベリン	14	13	75	30	7	1-2	9	3600	超强力远程攻击
ランス	6	15	65	48	0	1	14	1280	极高的破坏力
デビルスピア	1	13	62	73	0	1	12	486	恶魔之枪，带诅咒效果
マスタースピア	13	12	80	30	0	1	8	6400	2回攻击
ドラゴンスピア	15	20	80	30	0	1	13	-	使用后HP回复
☆サリアの枪	11	18	100	74	15	1-2	4	-	2回攻击
☆レダの枪	8	17	100	80	0	1-2	7	-	所受伤害减半
☆カナンの枪	10	15	100	20	0	1-2	6	-	HP吸收

斧

名称	WLV (武LV)	POW (攻击力)	HIT (命中率)	WHP (耐久)	Crt (必杀)	Rng (射程)	Wt (重)	价格	说明
てつの斧	3	9	42	88	0	1	13	880	普通的斧头
はがねの斧	4	13	60	52	0	1	12	1560	战斗用强力斧头
ぎんの斧	11	18	77	40	0	1	8	4000	
ておの	1	6	38	60	0	1-2	6	600	可远程攻击的小型斧
ハンマー	5	12	37	60	0	1	14	1200	大锤
ハチェット	10	10	54	32	7	1-2	7	2560	手斧
ポールアクス	8	10	63	45	0	1	15	1800	对骑兵特效
シザーアクス	9	12	87	40	20	1	10	2000	必杀斧
シールドアクス	12	17	37	28	0	1	17	1866	守备力加10
☆ドルハーケン	13	20	64	94	0	1	20	4500	所受伤害减半
マスターアクス	14	14	70	90	0	1	11	-	2回攻击
ドラゴンアクス	15	20	8	40	0	1	15	-	使用后HP回复，モンスター特效

弓

名称	WLV (武LV)	POW (攻击力)	HIT (命中率)	WHP (耐久)	Crt (必杀)	Rng (射程)	Wt (重)	价格	说明
てゆみ	2	3	70	50	0	2	1	500	小型弓
てつの弓	6	6	70	40	0	2	5	1200	普通弓
はがねの弓	8	10	65	40	0	2	8	2000	钢铁制，攻击力高
ぎんの弓	11	13	80	28	0	2	8		金弓
マスターボウ	12	10	70	60	0	2	12	4800	2回攻击
ボウガン	3	8	90	44	0	2	10	1320	石弓
スピニングボウ	9	7	100	23	20	2	9	2300	必杀率高
リピータボウ	7	6	80	40	0	2	15	1600	2回攻击
アーバンレスト	15	7	60	40	0	2-4	15	4400	射程4
ガトリングボウ	10	8	75	60	0	2	20	3600	4回攻击
エンジェルボウ	10	5	100	28	25	2	4	-	モンスター特效，女性专用
ドラゴンアロー	14	17	80	30	7	2-3	10	-	使用后HP回复，モンスター特效
クインクレイン	20	15	70	22	0	3-7	20	2930	射程7格
ストーンヘッジ	5	20	55	15	0	3-8	20	-	射程8格
ハーピイロッド	1	7	50	40	3	2	3	-	召唤的天使用的弓

杖

名称	WLV (武LV)	WHP (耐久)	Rng (射程)	价格	说明
いやしの杖	1	22	1	2200	邻接角色HP (MAG+10) 回复
とおいやしの杖	6	15	ALL	4500	HP (MAG+10) 回复
☆きおくの杖	2	18	ALL	-	战场上记录
はじゃの杖	?	?	?	-	圣属性
ちんもくの杖	?	?	?	-	封住敌人魔法一回合
☆まもりの杖	0	18	1	-	同伴所受伤害减半
☆ちからの杖	0	14	1	-	同伴攻击力加10
☆まりょくの杖	0	10	1	-	同伴魔力加10
☆リペアの杖	0	3	14	-	邻接同伴武器修理
てんそうの杖	?	?	?	-	传送之杖
ゾンビの杖	3	12	-	3600	召唤僵尸
スケルトンの杖	9	12	-	-	召唤骷髅
オーガの杖	5	12	-	-	召唤巨人
ゴーレムの杖	8	12	-	-	召唤巨石怪
ガーゴイルの杖	15	12	-	-	召唤ガーゴイル
ハーピイの杖	12	12	-	4800	召唤ハーピイ

电脑杂志&3DM-SMV

魔法

名称	WLV (武LV)	POW (攻击力)	HIT (命中率)	WHP (耐久)	Crt (必杀)	Rng (射程)	Wt (重)	价格	说明
火									
ファイアー	3	8	60	30	0	1~2	6	1000	
ヘルファイヤー	6	11	54	25	0	1~2	10	3000	
ボルガノン	12	15	65	18	0	1~2	14	2160	
メテイオール	13	9	48	15	0	2~5	18	–	射程为5格
イフリード	15	8	55	12	0	2~3	18	–	偶数回合使用
サンフレイム	0	20	100	70	0	1~3	10	–	防御力加10，リシュエル专用
雷									
サンダー	4	6	84	30	0	1~2	5	2400	
ライトニング	8	9	90	25	0	1~2	7	3000	
☆ブレンサンダ	0	12	95	62	7	1~2	4	–	エリシャ专用
ゴッドアハンド	12	14	88	20	7	1~2	12	6000	
イビルサンダ	15	7	70	15	0	2~3	18	–	偶数回合使用
风									
ウインド	5	5	73	44	0	1~2	3	2640	
ブリザード	7	7	64	30	0	1~2	8	3000	
☆ヴンダーガスト	0	10	100	58	20	1~2	5	–	マルジュ专用。
シルフィード	7	18	92	47	0	1~2	6	–	对手不能反击
トルネード	14	10	70	12	0	2	15	–	偶数回合使用
光									
サンライト	4	14	90	20	0	1~2	6	–	
ムーンライト	7	12	93	40	0	1~2	8	–	月光
☆スターライト	0	20	97	50	0	1~2	12	–	回避率上升，メリエル专用。
☆ブレリュード	10	10	100	40	0	1~2	8	–	
☆オーラレイン	0	7	74	7	0	特殊	15	–	5的倍数回合才能使用，攻击敌全员，メリエル专用
暗									
ジャヌーラ	7	10	84	30	0	1~2	8	–	HP吸收
イビルワーム	4	8	60	26	0	1~3	12	–	毒属性
デス	10	7	70	18	20	1~2	13	–	即死
トーマハーン	15	18	100	40	0	1~3	10	–	不受反击
★ザッハーク	0	12	68	68	0	1~2	20	–	对手不能行动，グエンカオス专用。
アースクエイク	15	1	50	10	0	ALL	20	–	5倍数回合才能使用
ブラックホール	14	4	90	12	0	2~3	10	–	偶数回合使用
バウクラッシュ	13	5	74	12	0	2~5	15	–	偶数回合使用
ランドバースト	14	6	82	12	0	2~3	18	–	偶数回合使用

道具

名称	回数	价格	说明
药草	3	1200	HP10 回复
いやしの果实	3	2200	HP20 回复
いやしのしずく	3	–	HP 全回复
★エリクサー	1	–	死亡时自动复活
アミュレット		5000	魔防上升
リペアハンマー	1	8000	修理非星级武器
かわのたて	4	2000	防御力加4
てつのたて	4	–	防御力加7
はがねのたて	4	–	防御力加12
ぎんのたて	4	–	防御力加20
まほうのたて	4	–	魔法防御加7
☆ほのおのたて	–	–	炎魔法 DEF 加12
☆かみなりのたて	–	–	雷魔法 DEF 加12
☆かぜのたて	–	–	风魔法 DEF 加12
☆せいりゅうのウロコ	–	–	防御力加40，必杀、特效无效
お守り	1	5000	防即死攻击
きんかのふくろ	1	–	使用后获得金钱
とびらのカギ	1	–	开门用
はしのかぎ	1	–	接通吊桥
ギルドのカギ	5	–	进入秘密商店
WLVプラス	1	–	武器レベル加3
POWプラス	1	–	POW 加3
DEFプラス	1	–	DEF 加3
MHPプラス	1	–	MHP 加3
STRプラス	1	–	STR 加3
AGIプラス	1	–	AGI 加3
LUKプラス	1	–	LUK 加3
MOVプラス	1	–	MOV 加3
MAGプラス	1	–	MAG 加3
ナイトの证	1	–	骑士系转职
ゆうしゃの证	1	–	剑士系转职
せいじゃの证	1	–	神官系转职
天马の笛	1	–	ペガサスナイト转职
飞龙の笛	1	–	ペガサスナイト转职
スーパーブルフ	1	–	レベルアップ上限加10（最多40）
☆リーヴェのせいしょ	1	–	STR、DEF 成长率上升（需装备在身上）
☆サリアのせいしょ	1	–	SKL、MAG 成长率上升（需装备在身上）

成长率

以下百分比指在升级时各指数得到提升的概率。

S　81% 以上

A　51% ~ 80%

B　31% ~ 50%

C　11% ~ 30%

D　0% ~ 10%

强大度

分为5个阶段，指对角色综合实力的评价，仅供参考。

强大度	强大度	强大度	强大度	强大度
★	★★	★★★	★★★★	★★★★★

リュナン 流蓝

城之战士（登场）
连续之技(lv7)
飞龙之技（lv15）
天惠（转职后）
见切之技（lv35）

被ゾーア帝国毁灭的リーヴェ王国领内诸公国之一ラゼリア公国的王子。从17岁开始就被称为"ラゼリア年轻的英雄"。为了对抗ゾーア帝国，他来到ウエルト王国寻求帮助。此时，ウエルト王国正处于内战之中。流蓝性格冷静，他的性格火爆的军师オイゲン经常被他反教育。

	LV	HP	力	技	速	防	魔	运	武	移
初期数值	2	22	6	6	8	4	0	4	5	5
成长率	A	C	C	B	C	C	C	C	D	
转职增长值										

クライス 古拉斯

强大度 ★★★

性格冷静，很信赖流蓝。有个名字叫リィナ的妹妹。

疾风之技（lv19）
风水之技(lv25)
见切之技(lv37)

	LV	HP	力	技	速	防	魔	运	武	移
初期数值	2	24	7	5	5	5	0	4	5	7
成长率		A	C	B	C	C	D	C	C	D
转职增长值		3	2	2	1	2	0	0	3	0

アーキス 阿其士

强大度 ★★

敏捷度很高，性格直率，和古拉斯正好是一左一右的对照关系。与古拉斯的妹妹有婚约。

烈风之技（lv16）
连续之技(lv25)
再移动（lv38）

	LV	HP	力	技	速	防	魔	运	武	移
初期数值	2	22	5	6	7	4	0	3	3	7
成长率		A	C	C	B	C	D	B	B	D
转职增长值		3	2	2	1	2	0	0	3	0

话梅杂志&3DM-SM

七、KONAMI的秘技始终不改

“上、上、下、下、左、右、左、右、取消、确定”，真是无人不知、无人不晓的秘技啊！《魂斗罗》、《太空巡航机》、《WE》、《心跳》……只要是KONAMI的游戏，大家在开始画面时输入试试，不行的话在游戏进行途中按下“PAUSE”再输入试试，还不行的话就倒过来输入一次，说不定就有意外收获喔。如果说在变幻莫测的游戏业界有什么东西是一直不变的话，我首推KONAMI的这一条秘技。给大家带来了这么多欢乐的KONAMI啊，请让我们继续使用这句咒语吧：“上、上、下、下、左、右、左、右、取消、确定”。

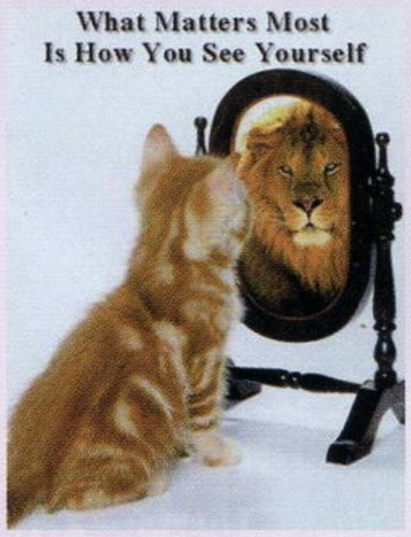
八、杂志上风花雪月的故事铺天盖

无论是关于电子游戏还是电脑游戏，无论是报纸上还是杂志上，总有那么一两页的版面是留给大家来暴露自己的隐私所用，至于能不能骗到别人廉价的眼泪都无所谓了。总有那么一个游戏让“我”不能自拔，总有那么一个“她”因那个游戏而让我魂牵梦绕，然后总有那么一个不知道是不是原因的原因让“她”离开了“我”，于是只有那款游戏还依然让“我”一往情深……不知道这样的都市言情何时是个终了，不过如果玩游戏真能引申出如此的“内涵”，倒的确又给了我们一个玩游戏的好理由。不过面对了太多这样的卿卿我我之后，我倒是宁愿翘起脚丫子去看攻略来得实在些……

游戏天地，褐然八怪，见怪不怪，其怪自败。

小编小论

何文山在短暂归隐之后终于再次出现在慕容非面前，据闻目前已经成为传说中的“江湖医生”，让本来想托庇的阿非小生怕怕不已。



大凡敢于说真话的人，都会是英雄，大凡英雄，死得总比狗熊快那么一点点，这就是江湖上对“殉道精神”崇敬的原因。

何文山做了一个关于游戏界的总结，观点独特，悍不畏死，慕容非觉得一种看法需要经过革命群众雪亮的眼睛检验才可以判断其对错，所以就登出来让大家看看。

这次阿非事先声明，决不站在任何一边，我只是个局外人罢了，大家请不要看到我，OK？

玩游戏的乐趣

文：锻冶屋

我很欣喜地从MURADA手上接过《FAMITSU》，如饥似渴地读着里面我半懂不懂的文章。随后我就发现一件很奇怪的事情：里面是没有攻略的。

真的？我几乎都不敢相信，日本这么权威的杂志会没有攻略？于是我从头翻看了一遍，结果还是没有：广告，新闻，公司动向，业界分析，甚至于游戏爱好者的介绍，唯独没有攻略。怪了，日本人就算全部能看得懂，也不会连所有的分支，隐藏情节都一一不漏吧？于是我去问MURADA，回答是《FAMITSU》是分为几个版本的，他买的这一本或许不巧里面没有攻略。

“不过就算有，我也不一定会看。”我临走的时候他告诉我，他自己的《FF Ⅷ》就是没有看任何提示玩过去的。至于有没有分支，他是不在意的，用他的话来说，那些东西是不影响什么的。“如果照着别人的话去做，那没有意思吧？”他很坦然地问我。我沉默了，是呀，照着攻略玩过的游戏真的有乐趣吗？

我最得意的玩通了的游戏之一是SQUARE的《CHRONO TRIGGER》，用SFC玩的，那时候我还不知道哪里有这个游戏的攻略，但是我很喜欢，原因很简单，英文的，基本上能够看得懂。在我的心里，它的地位是《FF Ⅷ》都不及的。毕竟不照攻略玩游戏是玩游戏，而按照攻略玩的却是被游戏玩。在后来我玩《FF Ⅶ》的时候（那时候我一点日语也不会），我是按照攻略玩的——说实在的我一点感动都没有，甚至于对爱丽思的死，我也很淡然，我甚至于怀疑攻略上所说的她与CLOUD之间的感情。我不知道他们在干什么，惟一喜欢的，能驱使我把这个游戏进行下去的，就是CG和施放魔法时的漂亮的画面。也许就像某个朋友所说的那样，玩游戏就是为了看CG而已。这个时候我就会怀疑：有很多玩家说《FF Ⅷ》的情节如何如何动人，他们真的觉得好吗？还是人云亦云？难道光凭那些奇怪的假名中夹杂着的几个变了形的汉字，他们就完全了解了SQUALL和RINOA之间的感情？而且还能够在杂志上大谈特谈这个游戏描写的感情是多么的动人？

开始上网也有一年了，认识的玩家学习日语的也不在少数。我现在很明白他们学习日语的理由。我相信手上拿着一本“完美攻略”而通关的他们所得到的乐趣，或许还没有自己钻研到半路被卡住了过不去的乐趣多，不然他们也不会学了。“完全攻略”足矣，不是吗？我也相信国内玩家中不会缺乏日语高手，但是按比例看来，真的是凤毛麟角了。真正能够了解剧情体会到游戏的真谛和完全乐趣的人，恐怕也只有他们。余下的玩家中，会一点日语，想靠自己但是过不去的人是可喜的。他们努力了，能体会其中一部分情感，只是不完全，却很真实。不会日语，将攻略与游戏画面结合起来领略剧情的人是可叹的，相信大家（包括我自己在内）基本上都是属于这一类型。这些人所真正得到的，不过是练级的快感和CG画面的美丽罢了。至于这些人中间的少数一部分还要大谈特谈这个游戏描写的感情是多么的动人的，却真的很可悲，没有领略到那样的乐趣却还要装作自己很懂，并夸大其辞地说出自己体会的人，不是在自欺欺人，又是在干什么呢？可惜的是，在我认识的日语专业人士中，喜欢游戏的没有几个，不知道这算不算“暴殄天物”？

没有攻略，游戏就无法进行下去，有了攻略，乐趣就丧失殆尽。大部分人能做的，就是将攻略上的“情节”，结合“完美”的CG，在心中“体会”一下，“感动”一番而已了。也许这就是国产游戏落后的可悲之处，也是广大玩家心中永远的痛吧！

小编小论

关于攻略的问题一直是我们首要考虑的，大家留意的话会知道我们还专门就此在调查表上征求过读者们的意见。作为主要负责攻略的阿非来讲，读者的看法更是一定要注意的。

锻冶屋的文章表明了一个看法：对照攻略玩游戏会失去乐趣。论据有两个，一是《FAMITSU》没有攻略，二是他本人借助攻略后感觉不到大作应有的乐趣。

但是有两个问题，一、《FAMITSU》是日刊，游戏是日语，对于使用母语表达剧情的日本游戏来说，自然是不必要攻略的。虽然在国内偶尔还能看到关于《仙剑》、《剑侠》等全中文游戏的剧情攻略。

二、以自己的个人经验究竟能不能申发到整个中国，目前还没有定论。

对于国内的玩友来说，我的统计结论是需要攻略的较多，当然涉及到攻略的取舍和详略问题，还有就是攻略形式和写作水平，我们正在努力探索中，只希望能够做出让大多数人满意的攻略吧！大家对于攻略的看法，请给我们来信或是直接投稿探讨。

www.plumbook.cn

本期大事记

1.邪魔天使在《灵魂能力》编辑大赛中全力以赴，越战越勇，终于不负众望，夺得本次大赛的第八名，为他在一心向善的“爱和平心灵锻炼”历程上又添了光辉的一笔！

2.忍痛买单。豪华大餐之账单——痛到“和平之心”的深处。当晚，星光灿烂（但被乌云遮住了），风暖菜香（本人恰好感冒鼻塞），在本市超级，不，是超超级豪华的……“大排档”，所有大赛中第八名以前的小编都来赴宴。宴会气氛热烈而融洽，所有第八名以前的小编都达成了一个共识——每月举行一次格斗类游戏的大赛。本次大宴耗时 5 小时 20 分。

3.在调查表的试猜排名的统计中，邪魔天使是众读者选为第8名最多的一位小编，占 56%，而邪魔天使也如大多数读者所愿地成为了第八名，看来邪魔天使的心和读者们的心是连在一起的呀！！！

4.受难月！受难月！最近一段时间好像是邪魔天使的受难月，不但在格斗比赛中“荣获”第八名而且发现对邪魔天使口诛笔伐的读者一下子增多了。为了激励自己，将“天将降大任于斯人也……”的名段背了又背。

读编通信选登

小说攻略与梦

邪魔天使：

还活着？

此信有点长，但你必须逐字分析，因为连标点符号我也蕴含了深意。不然，哼！我的第六感，不，第七感，不不不，第八感是很强的，当心晚上看见窗外的鬼影，然后一片血光……哼哼哼。

序章

最近一期的“油细鸡”也买到了，最喜欢的还是 D · S 做的《樱大战 3》攻略，确实写得颇有味道。另外《最终幻想 X》、《寂静岭 2》及《莎木 II》的报道也是很得人心的。纱迦写的《蚊》的介绍也比较生动，有吸引力。玩一个游戏太投入了往往会睡觉时梦到，这是我的真实经历，不知邪魔是否也有同感呢？不过最近我又有新发现：看攻略也会做梦。（根本还没来得及玩游戏）比如《维罗尼卡》的攻略让我在梦中与克莱尔一同对付丧尸，《樱大战 3》的攻略让我周旋在众多MM之间，啊——爽啊！因为最近手头紧，学习忙，时间也紧张，所以没有多少打机的机会了，没想到看攻略会有这等收获。不过万不可以为是你们的攻略做得好，皆因本人第八感超强，所以同志仍需努力！多带给我一些好梦吧！在这残酷的现实中（主要是缺 MONEY）我希望你们能回放《心跳回忆 旅立之诗》、《最终幻想 VI》及《寂静岭》的小说攻略。

对于《灵魂能力》的决斗失败者的处罚方案，你们也可以借鉴以下两套我们在寝室里对打牌失败者的惩罚方式:1.第六名打开窗户对外面大喊“我是猪——”，第七名则上去大喊：“我也是猪——”，第八名也是最后一名上去大喊：“我才是猪——”；2.最后一名打电话给一个 MM，深情朗读下面一段话：“认识你这么久了，其实我一直想对你说，可是我没有勇气。今天，我终于鼓起勇气，为了不留下终生遗憾，我要对你说三个字：我……我……我是猪。”

邪魔天使回复：小说攻略会出的，慕容非和 GOUKI 对此有特别的嗜好，放心吧。不过，一定是只挑大作来做小说攻略。至于你提议的惩罚方式不但有趣而且很流行，因为有很多读者也建议这么做。不过，这样做的后果会很惨的，不是吗？我宁愿选择去和泡泡一起住，幸好同事们都还比较有仁慈之心，建议我用一顿大餐来减轻刑罚。其实读者提出的惩罚方式很多，其中有不少是很有创意的，不过分析起来这些惩罚方式可以总结为经济惩罚、肉体折磨和精神折磨 3 种方式，细分起来主要有以下几种：

给读者回信
做其他小编的仆人
出钱请客
刊登恶心的照片
玩垃圾 GAME
长时间不准玩游戏
给读者买 PS2 等主机
和泡泡享受同等待遇

笔伐邪魔天使

游戏机实用技术的诸位小编：

展信佳。

首先，我真的很想K你们，尤其是邪魔天使。不提此名便罢，一提起来，真是怒从心头起，恶向胆边生。待我将其罪状一一列来。

1.竟将自己的形象画得如此“唯美”，害我首次带上贴有“尊容”的语文书到学校，封面即告“分尸”。唉，谁让我喜欢炫耀美的东西。

2.我前两次的宝贵意见全被抹杀。更可恶的是那张《MGS》预告片的DVD没能送给我。邪魔天使，不是说好了吗，由你暗中操纵，“抽到我是一定的”。那句话你不会忘了吧？可如今……

3.竟然打起我们可怜的“泡泡”的主意。我建议你还是考虑节食吧！这么胖，一定高血压、糖尿病、埃博拉、口蹄疫什么的。可别传染给其他小编呀！

4.关于低级错误，本期杂志已有说明。但你以为就能凭句对不起而逍遥法外了吗？你知为了调查表的完整性，每次我都买两本杂志吗？你知道现在书店的老板看到我都会“奸笑”着递来两本杂志吗？你知道本期我也买了两本吗？（暴走中……）

另外还有无数条罪状。算了，列出来只会加重我想K的心情。邪魔天使，你就随便给我个GBA、PS2什么的，我就消气了。你看，能够化干戈为玉帛，多好啊！何乐而不为！我的地址就在调查表上，如果在下期杂志出版前我还没收到任何主机，哼哼……

你就等着……收下封信吧！

我发现如今众小编越来越臭P，一个个都说自己天下无敌，超绝美形……还是 D · S 最好，永远都只说一句臭 P 的话，不像其他小编越来越不像话。

唉，接近高考，目前娱乐生活也只有靠观赏“油细鸡”来充实一下了。在此，十二万分感谢你们为我提供了精神食粮，而且又是半月刊，大大弥补了我内心的空虚。放心吧，一旦考上理想大学，我一定买下100本《游戏机实用技术》，然后寄给编辑部，以示感谢。

对了，关于“拍马”的段落可以不登，关于“笔伐”邪魔天使的一定要登，这才叫人拍手称快。如果此信不慎落入“天使”之手，算我晦气，下期再见。总之定要让此文印在杂志上，方消我心头之恨！

最后，祝众小编（我崇拜的紫枫，令人敬佩的GOUKI，充满好奇的LIKY、纱迦，强大的慕容非、SOUL，“呕像”D · S及不屑一顾的邪魔天使）日子越来越好过，少赚点读者的钱！

FCS

2001-05-14

邪魔天使回复：我的“光辉”形象不是自己画的，是请插画师“二弟”设计的，不过我自己也请他改过，比起初稿的狰狞，现在这个形象的确叫人满意。不过，我其实并不胖，可谓“修短合度，腰如束素……”嗯，好像，腰现在稍微胖了那么一点点，就只有一点点，绝不像你看到的小编形象那样胖。所以，高血压、糖尿病、埃博拉、口蹄疫什么的都和我无缘，其他小编也不会被传染的。我现在虽然胖了那么一点点，但是记性还算好，怎么也想不起来说过“抽到你是一定的”这样的话呀！不过，要是以你梦中经历为准的话，可能我真的说过了也不一定。因为那个低级错误，我已经被上级领导批评了，自己心里也挺难受的，而且统计调查表的时候也尝到了恶果，我已经受罚了，并真心悔过，请上帝、真主阿拉、九天诸神、观世音菩萨、天龙八部、如来佛祖、齐天大圣代表FCS原谅我吧！为了节省购买主机的支出，我决定把你的这些文字印在杂志上，这样就可以消你心头之恨了，而我也不用买GBA或PS2来让你消气了，哈哈。你的这封信很“不幸”地落入我手，但是像我这样大公无私的天使怎么会把它销毁？说完这样的话才发现，好像真的如你所说有点臭P的倾向了……看来加强思想政治教育是必要的了。

讯雷&SDM-SMV

转移笔伐目标

上海的盛骥来信说："希望把'日语教室'和'游戏动漫园'固定下来。"

武汉的熊敏勋在调查表上写道："制作上无话可说，只是希望能给'日语教室'多一些空间，也请SOUL多费心了。"

邪魔天使回复：SOUL和D·S前几期做《机战外传》和《樱大战3》的攻略，没来得及做这两个栏目，但是这一期……这两个家伙在偷懒！喜欢这两个栏目的朋友们快对他俩口诛笔伐一番吧！

解疑

武汉的杨羲来信说"我一直都很支持贵刊，一有什么活动我都会踊跃参加，而且每期调查表我都寄了，可是却一直没有见到我的名字，或我写在调查表上的话，害我总在朋友面前吹牛说我的某文会登在贵刊上，结果却大失所望。所以我怀疑贵刊到底有没有收到我的调查表。"

邪魔天使回复：其实有很多读者都在调查表上或来信中提到这个疑问，觉得是不是中国邮政有问题，把信给寄丢了。是不是每一封调查表都寄到杂志社了我不太清楚，不过每一天信箱里都会收到很多读者来信，但我们不可能每一封信都刊登，有些信也不可能全文刊登，调查表中的建议和意见也不可能都登出来。就算是把本期来信者名单密密麻麻地登出来，没有四五页也是登不完的。事实上，大多数读者都在默默地奉献，每一期都寄调查表，而未必会得到回信或是名字被刊登。说实话，这样的支持是宝贵的，我们无以为报，只有力争把读者们的建议付诸实践，让《游戏机实用技术》能使大家更满意。如此才算是对得起大家无私的奉献吧！

中奖之喜

超帅、超酷、超英俊的D·S：

太……太……太感动了！

今天下午收到你寄来的特大号信件。开始我还一片茫然，心想："我没邮购《游戏机实用技术》啊！"一会儿，同学在"读编往来"中找到我的名字。我拿着书，呆了5分钟没回过神来，接着又痛扁同桌一顿看是否在做梦。最后头流着血意识到这不是梦。哈哈哈哈哈……（狂笑至死）

（复活后）我心里真是太感动了，没想到我竟会是惟一全答对的人。更感动的是D·S大人把我当成知音。我看漫画十余载，第一次有伯乐赏识我。

你寄来的杂志已在我班广泛流传，我的"声望"更是狂升200点。现在我已是我们年级的"动漫达人"了，走在路上常有我不认识的人向我打招呼。而《游戏机实用技术》在我校的知名度也狂升。我几个哥们儿第一次看到这本杂志心中大惑，问我："此精美读物为何以前从未发现？"我也大惑"此精美读物难道你们以前从未发现？"他们均摇头。我道："完了，你们以前算白活了。"他们当即痛改前非，投入《游戏机实用技术》门下。

D·S大人，你的卡片我万分喜爱，没想到你竟会将如此重要的东西送我，我已将其装入相框，放在我书桌上。但是，没有收到D·S大人的亲笔信是一件十分遗憾的事。我知道D·S大人最近为《机战外传》和《樱大战3》的攻略搞得很忙，但我还是希望D·S大人能在百忙中给我一封回信。

祝

工作顺利，越来越帅。

小弟　钟飞

D·S回复：很高兴你这么快就收到了奖品，也希望所有参加了那次"游戏动漫园纪念号"超难有奖问答的读者们不要再声讨我了！题目是有一定的难度，但是努力去查找一下还是能够全部答对的。

恋人的真心

本期（6月A）最不喜欢的文章是《樱大战3》剧情攻略，美少女游戏攻略的作者一旦把自己的感情代入，攻略就变味了！D·S是马鹿野郎（D·S注：浑蛋的意思），凭什么说大神的恋人是真宫寺樱那个白痴田舍娘！！真是气死我了！你一定要给我写道歉信！

来自南京的复仇女神　徐晶

D·S回复：徐晶小姐息怒，其实我在制作这份攻略的时候虽然将自己的感情全部投入，但是并没有点明真宫寺樱就是大神真正的恋人啊？难道女孩子看这份攻略的角度会和男孩子完全不同？难道你已经喜欢上大神一郎了？不然就是在忌妒真宫寺樱在国内那超级的人气度。但是这里D·S还是会向你道歉的，毕竟关注我的攻略的读者都是"最可爱的人"，谢谢你的支持！另外告诉你一个秘密，D·S的梦中情人是杉本樱子小姐，一生不变……

漏掉了几期封面图标

阳泉市马波："本人对贵刊的制作十分满意，但希望还能更上一层楼。

对了，你们有抽奖活动吗？拜托，把字印大一点。因为字太小没看见，叫我把上上期的图标给寄到杂志社了，这可咋办呢？邪魔天使，你就不能把字印大点吗？快，你立刻去找那张调查表，把图标剪下来寄回，否则我可要关门放狗了！"

邪魔天使：别……别……别放狗，求你了，千万别放狗，啊！吓死我了，别放啊，千万别放啊，要是我忍不住又把它给杀掉吃了你可别让我赔啊，这个月请客把钱用掉了。还有，别让我到那堆调查表里去翻你的那张调查表好吗？看看慕容非统计调查表排行榜多痛苦，你难到真的忍心？这样好不好，你在最后把图标都寄来的时候注明一下是邪魔天使字太小才让你损失了5月A刊的图标，那就可以照常参加抽奖了。这个解决办法你还满意吧！那还有另外一些读者朋友也不小心把前几期的寄回来了，不过请从这一期开始不要再漏掉了，剪下保存吧！

欲擒故纵

啊！我最亲爱的邪魔天使啊，你不知道我有多么崇拜你，多么景仰你。你那DC的线条，NGC的身材，XBOX的神秘，PS2的魅力，以及SS的豁达，PS的淳朴，GBC的可爱，FC的古朴无不让我为你倾倒。每当我一看到你时就情不自禁地考虑一个问题——你那肥圆的肚儿肉是不是比麻辣鸡丝可口一点。啊！不要惊慌，我不是洪水猛兽，血液也不是HIV阳性，我只是一条睡着了就比较可爱温顺的大灰狼而已。在这里我只想问你一个问题……（邪魔天使注：此处删掉不宜透露的问题）好了，就这么一个问题，问多了怕累着你，累着了你就会变瘦的，瘦了就不好吃了。啊……不不不，瞧我都流了些什么。好了，就这样吧，我会在梦中祝福你的……祝福你的……祝福你……祝……（睡着）……啊，红烧的好，清炖的好……

一条想要把你忘记真的好难的狼

2001-05-12

（邪魔天使注：此信还没完，后面还有来信者的说明）

各位小编注意了：

本贵人今天有话要讲。首先，本贵人今天这段文字你们绝对不可以登出来，绝对不可以在《游戏机实用技术》上登出来，绝对不可以登在"读编往来"的那页，对，就是上期P75页的那个地方，那个比较大的地方，绝对不可以。

好了，本贵人现在要问几个问题……（邪魔天使注：再删！）

好了，就问到这儿了，本贵人再次声明，绝对不可以刊登出来，版权所有，翻印绝对必究，绝对……哎，怎么，什么，真……真不登了？不会吧，客套话您听不出来吗？怎么？揍我一顿出气？好吧，只要能登，怎样都行啊！等等，我只是说说而已，大家不要激动。别！别！啊——救命啊！119，啊不，不对，110——快……

少顷，杂志社门口，扶正被揍歪的眼镜，擦净鼻血，整整衣领，回眸一笑：哼哼，今天就放你们一马。我——逃……

梅子超人

2001-05-12

邪魔天使回复：刊出你的信，只是看中你对各主机的评价都很到位（言不由衷），不错不错。不过，下次不要欲擒故纵了，幸亏本天使有极大的耐心看完你的信，不然还真不敢登了。嘿嘿。

总第三十二期 读者调查表抽奖名单

北京	郭昊	四川	吴熙	山东	李超
北京	蔡磊	四川	陈涵	广东	冯玉珍
上海	郑会平	广西	廖义征	广东	张国文
上海	王巍	甘肃	钟灵	江苏	李超
天津	吴超	湖北	艾思	江苏	杜溪
辽宁	沙金	湖北	赵福科	江苏	王序平
辽宁	司源	贵州	罗磊	安徽	蒋连城
辽宁	初小亮	浙江	张帆	山西	郑宝成
四川	付运波	浙江	李鹏	陕西	向戈强
四川	汪庆宇	山东	毛瑞斌	吉林	周斐昊

诺梅杂志&SDM-S

LIKY的编辑部的故事 vol.2

大赛前夕……

“首届编辑部格斗大赛”的准备工作已经筹备几个星期了，在这期间，众位小编各有各的打算，像GOUKI和紫枫这类在编辑部里被称为“BOSS级”的人物是不屑在众人面前进行练习的（但晚上12点左右，好像偶尔发现在编辑部里有昏暗的灯光射出，并夹杂着少许“噼噼啪啪”的打斗声……）；纱迦、D·S和SOUL倒不时操一操手柄，相互交流交流；我和慕容非则是作观望状；至于邪恶魔天使（下称“小邪”）这位老大嘛……嘻嘻，据我秘密调查发现，他不但偷偷打开编辑部中被称为集百家之所长的《格斗必胜宝典》（禁书之一），查阅里面精彩绝伦的“惊世”出招（其中“入门”一段大致摘录如下：“……如果对方打你的上方，你就往下躲；如果打你下盘，你就往上跳……实在躲不开就去跟他拼……”），而且还上网查遍了108个有关“比赛时应具备的心理素质”的网站，看了999篇文摘。从他嘴角露出的“微笑”可以看出，这场大赛的战果对他相当重要，而且他也必须努力去夺冠才能改变他的“命运”。（因为据统计，读者调查表中猜测排名的最稳定排名人物就是小邪，第八名的位置“铁打”不变^_^）

大赛规则

本次大赛的指定游戏为DC上的《灵魂能力》；预定的赛场规则采用单循环制，每位小编只需对战7次，胜出得1分，满分7分，同分的话要进行附加赛，直到产生名次为止；游戏中则采用三局两胜制，人物角色可随意选择（包括隐藏人物），体力调到130%，时间限制为40秒。经过众小编的连夜开会讨论，找出各届世界杯和奥运比赛的有关规则作为参考，最后一致画押认证——此规则为该赛的“合法规则”！（为了公正起见，比赛全过程将会被录像，至于成为成品的录像带早已被某某音像出版局预先买下了版权。）

比赛当日

这天风和日丽，百花齐放……在编辑部里，虽然各位小编都打扮一新，个个文质彬彬，但却驱散不了那股“杀气”！为了缓解一下气氛，小邪出来为比赛开幕致辞（本应是我上的，但最后还是抵挡不住小邪的“天使眼神”而让位了）。他先是按惯例大发一轮感慨，鼓励每人除了要发挥个人特长外，还要发挥游戏精神，适当地“手下留一留情”……当邪魔天使用了30分钟把他连夜赶出来的致辞说完后，比赛就正式开始了。以下就是比赛时的现场报道。

第一轮淘汰赛的情况可以说是精彩迭现！

先是小邪与纱迦的比拼，可能由于一开始有点紧张，小邪使用的KILIK不到30秒就连续被KO了，之前的所谓“必胜绝招”（棍子乱扫）还未使出。虽然是意料中事，但小编们还是装出大失所望的样子来安慰他几句。后来，形势有点逆转，小邪连胜两盘，为自己垫上2分……（到此为止，已经可以放下他不说了，因为之后的附加赛上的表现也是众望所归的，大家就恭喜他拿到了第八名吧）

再来就是SOUL，只见他使用的HUANG SUNG KYUNG（黄星京）把刀挥得密不透风，上下砍斩甚为伶俐。尤其是对小邪那场，棍到之处都给SOUL以“轻巧”（碰巧）的连跳避开，好象是二人预先排练好的，在场小编无不大叫“太假了吧！”已经取得2分的他本来已经是大好形势，但之后形势急剧下降，连连败退，只能以此得分为止了。（幸好在附加赛上拼力一战才捧到了第六名）

再说纱迦。这纱迦有着“街机王”之称，虽然在编辑部内无人得知他的真实实力，但是没有人敢小看他。比赛刚开始时，纱迦连胜小邪和SOUL，令其他人在心里无不暗叹：果然不愧这“街机王”三个字。谁知接下来纱迦连折5场，最后竟到了为避免垫底而打附加赛的地步，令人大跌眼镜。纱迦的落败，客观上固然有头天晚上通宵看冠军杯比赛而导致精神不济的因素在内，但最根本的原因还是实力使然。纱迦虽然是街机王，却是一个在具有中国特色的街机环境中诞生的街机王，不擅长这种在国内街机厅中难觅芳影的游戏也在情理之中。所以说，纱迦的落败，看似偶然，实则必然。（不用掩饰，总之第七名归他了）

慕容非虽是《拳王97》高手，但从未见过他打3D格斗游戏，加上他平时都是玩《三国志Ⅶ》之类的“文斗”游戏，理论上应在“武斗”方面比较薄弱（这是我当时的猜想）。他一上场，我毫不犹豫地立刻出来主动要求挑战，本来以为可以捞个便宜，却不知那小子“深藏不露”，用SIEGFRIED（西格非）的大剑乱舞把我使用的KILIK打得节节后退，最后更是一刀将我砍下台，可怜我连棍子还没拿稳就被KO了。接下来把纱迦和小邪打败后，就以3分的成绩而收场。（后面的对手太强了，但总算稳稳地捧了个第五名）

我的表现可谓是峰回路转，让人想都想不到。刚开始的三局都是用小邪所推荐的“棍王”KILIK来对战众位小编的“猛男”，事后才发觉是个大大的错误（要不是他长得帅的话，我早就……），结果连败三盘，被打得欲哭无泪。从众小编投来“关怀的目光”中（当然，最“关心”我的就是小邪啦）可以看出，我的失败仿佛已经成了个定局了。但在紧要关头，我发现了一位救星——MITSURUGI HEISHIRO（御剑平四郎），他的刀法狠，操作方便，判定极强，为我后面的4分立下了汗马功劳（I LOVE YOU）！当中有一盘更是险象环生，在对GOUKI的一局时，一开始就被打得只剩一丁点血，但在擂台边却以一刀凌厉的“升龙斩”（自名）把对手打下台。（强归强，由于之前拉分较多，加上GOUKI看在我的份上手下稍微留了情，拿到了个第四名也已经是“光宗耀祖”的事啦。嘻嘻。）

剩下的三位可是响当当的人物哦，其对战场面格外激烈、也格外快速。就拿GOUKI与紫枫的一场经典战来说吧。双方选择的都是御剑平四郎，一开始，先由紫枫从左面发动快速攻击，在GOUKI还未出刀之时就把他打下台了；但到了第二局，GOUKI返用之前紫枫同样的打法也以满血状态把对手打下台。前后加起来只用了19秒，看得众人目瞪口呆；在最后一局中，GOUKI凭着耐心与技术险胜，这才让众人没白看。至于D·S嘛，也不是省油的灯，他用的

SOPHITIA(索菲蒂亚)也相当出色（经常攻击对手的要害），可惜在附加赛中落败，以5分的积分取得了第三名。

争夺第一名的两位热门人物GOUKI与紫枫也不等休息不休息了，操起手柄就打。两人仍然用的是御剑平四郎（这令我感到之前自己的选择是没错的），在经过双方的一轮“挥刀狂斩”之后，很自然地要到第三局来决胜负。经过前31秒的拉锯战后，GOUKI抓住紫枫的一个破绽，来一个侧投，在众人的欢呼声中，用最酷的一刀把对手毙掉了！

大赛历时1小时零1分（不包括休息时间），最后重新公布一下排名：

第一名：GOUKI　第二名：紫枫　第三名：D·S　第四名：LIKY

第五名：慕容非　第六名：SOUL　第七名：纱迦　第八名：邪魔天使

由于战果出人意料（除第八名外），连编辑部内部的赌注也暴“冷”了（只剩“一赔一”的中了），那更何况读者们呢？可能之前我所公布的“编辑资料”有误导的嫌疑，因此稍后可能会改变一下中奖方案，请读者继续留意本栏目哦！

在这里列出一些读者写来的、比较有“创意”的惩罚方式：

北京马涛猜第八名是紫枫，建议惩罚方式为：“让他给你们擦游戏机、手柄，帮你们换游戏，可是不能玩。”

上海刘维国猜第八名是邪魔天使，建议惩罚方式为：“别人打机时给人端茶倒水一个星期。”

杭州董秋翔猜第八名是邪魔天使，建议惩罚方式为：“判有期徒刑一周，剥夺游戏权利一周，并写一份深刻的‘战后感’，字数2000，最后再在此人手臂上依序“刻”上其余7人的大名，以作留念。”

北京王坚猜第八名是邪魔天使，建议惩罚方式为：“各小编先列出所需物品清单，交给失败者，败者脸上帖上有‘蠢材’字样的纸条于一定时间内将清单上的物品带回。”

辽宁徐彦博猜第八名是邪魔天使，建议惩罚方式为：“由他出资做一本2001年度赠刊，全彩，130页，带彩色大招帖。”

聊城陈锐猜第八名是纱迦，建议惩罚方式为：“扮一个月的女人，不准再玩SNK的任何游戏。”

天津孙悦猜第八名是邪魔天使，建议惩罚方式为：“将一年杂志都交由他来做，其他人放假。”

武汉熊敏勋猜第八名是纱迦，建议惩罚方式为：“所有珍藏品分发给众小编。（当然还有我的一份！）”

哈尔滨张朔猜第八名是邪魔天使，建议惩罚方式为：“穿上VOLDO的衣服去老年人活动中心宣传DC游戏。这对于逐渐步入老龄化的中国社会十分重要。”

上海宋炜良猜第八名是邪魔天使，建议惩罚方式为：“给邪魔天使一根结实的绳子，让他成为真正的天使。”

南通楼翔猜第八名是纱迦，建议惩罚方式为：“头顶脸盆，两手食指插鼻孔，罚站半小时，脸盆每掉一次，罚站时间延长5分钟。

上海邵言华猜第八名是D·S，建议惩罚方式为：“强迫他玩垃圾GAME，必须爆机N次，而且要给他用接触不良的手柄，刺眼的TV。”

事后，小邪看到读者调查表中的读者们提出的种种比“满清十大酷刑”还要厉害的惩罚方式时，吓得全身打颤、冷汗直流、双脚发软，只能再次用“天使眼神”（有泪花的那种）望着众人。当然，最后的裁决还是在我手上。念在小邪是我“导师”的份上，我也不敢过分惩罚他，只是把他关在“泡泡”的窝里一个晚上就算了。（我们“泡泡”的窝可不小哦，1m宽，0.5m高！）

首届编辑部格斗大赛圆满闭幕！

记者第七名报道：今夜的星光如此灿烂。在现场观众的欢呼声中，随着《游戏机实用技术》大旗的缓缓落下，首届编辑部格斗大赛也正式宣告结束。由于本次大赛是《游戏机实用技术》组织的第一届格斗大赛，国际格斗联合会主席萨牛难骑在致闭幕词时使用了“开天辟地”、“前所未有”等高度赞誉之词，充分表明了国际格联对这次大赛的满意程度。

本次大赛是电玩史上的一次空前的格斗盛会。据不完全统计，全世界共有三十多个国家和地区对整个赛事进行了全程转播，一百四十多个国家和地区转播了最后的决赛，创下收视率的新高。本次大赛的成功也带来了巨大的商机，极大地刺激了赞助商。据悉，目前已有多家跨国公司正在就下一次格斗大赛的有关事宜和《游戏机实用技术》进行接触。

GOUKI站在世界之巅

记者IKUOG报道：随着GOUKI以一记漂亮的“六道之裁”将紫枫KO，GOUKI家乡的中心广场顿时变成了一片欢乐的海洋。人们高唱着“我们是冠军”的著名歌曲，为自己心目中的英雄而自豪。盛大的欢庆仪式一直持续到凌晨3点，但治安情况良好。

作为GOUKI的老乡，亚洲格斗联合会秘书长潘拉维对GOUKI夺冠自然是兴奋异常。他高度赞扬了GOUKI在有刚观看了欧洲冠军杯就赶回参赛而导致时差问题的情况下还能在本次大赛上折桂的出色表现，并号召所有的选手都要向GOUKI学习，学习他这种“下定决心，不怕牺牲，排除万难，坚持胜利”的精神。

作为本次大赛的头号种子选手，GOUKI从比赛开始就成了众矢之的。而GOUKI一路过关斩将，并最终捧得桂冠，的确是众望所归。不过在比赛中可以看出，GOUKI夺冠的历程可谓充满艰辛，不少选手其实已经具备打败GOUKI的条件。那个只要GOUKI一拿起手柄，别人就会自动换游戏的时代已经一去不复返了。难怪在比赛结束之后，GOUKI宣布要让他使用的角色御剑平四郎永远退役了。

“假打”案已有定论

记者随波报道：闹得沸沸扬扬的“假打”一案日前终于有了结果。在国际格斗联合会仲裁委员会举办的听证会上，经过5个小时的艰难审讯，仲裁委员会宣布LIKY、GOUKI、D·S“假打”一案因证据不足，罪名不成立，顶多只能判为“消极比赛”。会后，邪魔天使表示了强烈的不满，他愤怒地指责国际格联仲裁委员会里有些人一手遮天，隐瞒真相，才导致了今天的结果。

本案的最终裁决实际上已表明邪魔天使垫底已成定局。会后邪魔天使的支持者们在国际格联仲裁委员会总部所在地毛里求斯首都举行了盛大的示威游戏。

附：“假打”案实录

在首届编辑部格斗大赛中，赛前垫底呼声最高的LIKY在连战连败时突然接连战胜GOUKI和D·S，从而避免了垫底的命运。联想到此前此后发生的一系列事件，如在开赛前突然有人匿名下重注赌LIKY不会垫底，赛后当天下午LIKY替GOUKI义务搬运了100本杂志，并且在晚上有人目睹LIKY请D·S吃饭等等，很难让人不产生联想。虽然此案目前已有定论，但真相如何始终是谜。

编辑八卦
总第2期
主编：纱迦

栏目主持：慕容非

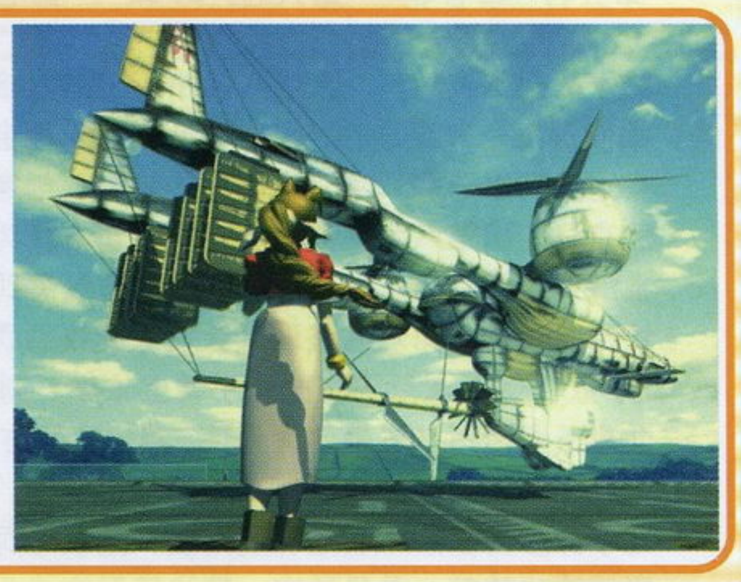
至爱 排行榜

终于把《泪之腕轮》打穿，经历了几天“地狱生活”完成攻略，根本没有休息的机会，因为排行榜还没有开始统计。心里痛骂，发誓一定要想办法把《排行榜》这东西扔掉，远远地扔掉！

老爸特地寄了几盒茶叶给我，那天顶着烈日到邮局去取邮包，忽然反省到自己其实很不孝的，很少会想到家，真的不想这样了。

昨天晚上忽然接到陌生女孩的来电，对慕容非没有女朋友的惨况表示了一定的同情，可惜由于工作紧张，不得不挂掉了电话……

《FF VII》只差几票就可以登上“至爱榜”，十分遗憾。



期待游戏榜

游戏名称	期待度
最终幻想 X	30%
莎木 II	22%
泪之腕轮传说 尤托那英雄战记	14%
合金装备 2 自由之子	13%
寂静岭 2	6%
生化危机 4	4%
VR 战士 4	3%
SONIC 大冒险 2	3%
梦幻之星 ONLINE VER.2	2%
CAPCOM VS. SNK 2	1%
其它	2%

至爱流行榜

游戏名称	流行度
最终幻想VIII (PS)	16%
超级机器人大战 α 外传 (PS)	15%
莎木 (DC)	9%
永恒传说 (PS)	9%
最终幻想 IX (PS)	8%
樱大战 3 (DC)	7%
世界足球实况胜利 11 人 2000 U-23 金牌的挑战 (PS)	7%
生化危机 代号：维罗尼卡 (DC)	6%
合金装备 (PS)	6%
生化危机 3 (PS)	6%
其它	11%

日本半月间销量榜

游戏名称	半月间销量	累计销量
GT3 A-规格	822771	822771
最终幻想 II	174368	174368
とつとこ太郎 2	121096	207459
FROM TV ANIMATION ONE PIECE 梦之路飞海盗团诞生	120773	298268
超级马里奥 ADVANCE	87919	511950
勇者斗恶龙怪物篇·伊露篇	87665	256269
勇者斗恶龙怪物篇·鲁加篇	68581	1013824
SD 高达 G GENERATION-F.L.F	67601	67601
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	45078	263654
炸弹人 STORY	44853	44853

读者对某些人物的评论精选

理查德·华莱士（《北欧战神传》）：我的榜样。

大门五郎：可怕的“头上拂”，无耻的轻腿，强大的攻击力，我的噩梦。

斯考尔：明天我就会有一道疤痕了，哈哈……

丧尸：默默无闻，兢兢业业，忠于职守，尽自己的力量阻止主角前进，虽最后难免死于灰飞烟灭中。“我很丑，但我很温柔”，某丧尸唱道。

丹：我虽傻，但我很善良。庆祝丹、东丈成为《CAPCOM VS. SNK》的新成员！（要热烈点）

史蒂夫：他变异了居然还可以救克莱尔，所以说爱情是最“伟大”的。

蓝帝：如果没有他，恐怕芭月凉现在都没有外出旅游的机会。

八神庵：忘不了你的人是我，喜欢你的人是我，钻研你的人，练习你的人，是我是我还是我。

追踪者：它高大威猛，临危不惧，英俊潇洒，但不风流。

上海市学理科的吴海滨

广西佩服阿非想象力的胡恩精

福建认为好游戏不应该由媒体推介的徐聪明

宁波眼光独到的陈俊君

广西极反感《FF》的王文斌

北京讨厌“日语教室”的武义

北京缺乏同情心的韩晓

江苏同样也痛恨八神让他视力下降的刘辉

山东认为追踪者是卡氏最成功角色之一的陆伟

www.plumbook.cn

下期预告

15天后见……

夏季热作二连发

婚礼！？《FF X》详尽报道第四回！

黑骑士？《鬼泣》正式版情报公开！

乘胜追击！

《鬼屋魔影 新的噩梦》·艾琳篇

年末大作《异度传说》正式发表！！

《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》攻略完结！

让我们一起成为 游戏人 GAME PLAYER

上海普陀区立名游戏机经营部

主营： PS2、DC、PS(型号齐全)、SS、GB、SFC、MD、FC等机

服务： 齐全的周边配置，数千种游戏软件。
专业维修各类主机，收购、寄卖二手机，交换GB、MD、FC卡带，设立完善的二手交易区。
各类游戏机终身保修，1个月内发现质量问题，包退包换。

大华新店

设立游戏点评和游戏新闻专栏。

大华店开设专业租赁服务(详情来电查询)

一卡在手，游戏天下

设立会员制、临时租赁制

新消息

6月1日~7月10日，真光店开设游戏大卖场活动！(免费赠送礼品包装)

真光店老店迁移！！（原金汤路159号迁移至铜川路2016号）

质量、服务、投诉监督热线 13002121732

真光店址：上海市铜川路2016号　　咨询电话：021-52798344

大华店址：上海市华灵路800号　　咨询电话：021-66374741

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

太原诚意电玩专卖

位于太原市解放路108号的诚意电玩，是太原次世代游戏界的老字号。经过多年的发展，无论规模、品种、档次方面都已在省内处于领先地位。各种新型主机、新游戏、新的周边产品我们都会以绝对第一的速度送到您的面前，让深处内陆省份的您也能与全世界的玩友同呼吸共游戏。售后方面，我店更以5年维修经验独占鳌头，凭借雄厚的技术实力在顾客当中赢得了极高的信誉。我们的经营理念正如我们的名字：不论您是我们的老朋友还是新顾客，在这里您感受到的都是我们最真的诚意。

主营

PSone、PS2 各型号主机，PS2 正版碟，现货供应，现场演示。
DC 莎木限定版主机省内独家代理，其他型号齐全，量大价优。
GBA、GB 系列掌机价格合理，配件齐全，游戏卡带品种齐全。
我店对外地玩友开展邮购业务，款到发货，绝对保证质量。

推荐

台产优质黑碟，正版品质，延长主机寿命，各地连锁经销商有售。
DC 专用 MP3：白金组合典藏版（收录电玩、卡通音乐上百首）。
PS 正版软件《机器人大战 α》中文版开始接受预定!

省内特约经销商

太原市普国电子城 9203 号	诚信电子
太原市建设北路 376 号	新起点电子
太原市迎新街旭日市场	世纪电玩
榆次市同心桥北口路东	超重力电玩
临汾市鼓楼东大街	鑫汇电玩
临汾市迎春中街 1 号	华云电玩
长治市英雄中路一运对面	友谊电玩
汾阳市西大街 3 号楼	杰佳电子城
大同市南关南街善华服务楼	啄木鸟游戏店
晋城市南大街新华书店旁	极速电玩
侯马市博览城东侧	诚诚电玩

新千年省内首届拳皇大奖赛、实况足球大奖赛火热报名中！！

你想在实战中检验自己的水平吗？您想看看高手过招吗？你想结交新的玩友吗？

本次大奖赛各设一等奖：DC 莎木限定版主机一台或同档次主机一台；
二等奖：GAME BOY COLOUR 主机一台或同档次主机；
三等奖：GAME BOY 主机一台或同档次主机

为鼓励玩友的参与精神，所有报名者均可获超值礼品一份！欢迎广大玩友踊跃报名参加，详情请来电查询。

本月特价：760

郑重声明:我市有个别人刻意仿冒本店名称，意图鱼目混珠，
请广大玩友认准诚意店名，谨防假冒！！！！

地址：山西省太原市解放路 108 号（汾酒大厦路口往北 20 米路东）
电话：（0351）4047273　4032944　张女士
批发热线：13803492145　　联系人：谢伟鑫

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、零售及价格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、完善的售后服务和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。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： DC、PS、PSone、PS2、GB、GBC、GBA、NGP、WSC和超任一体机，游戏专用液晶彩显及游戏机的周边配件、软件、卡带和数码相机及PC用USB转接口、手柄。承接各种主机的修理。同时备有日本卡通CD、动画VCD、DVCD及各种光盘存储器、刻盘机，CDR供您选择。

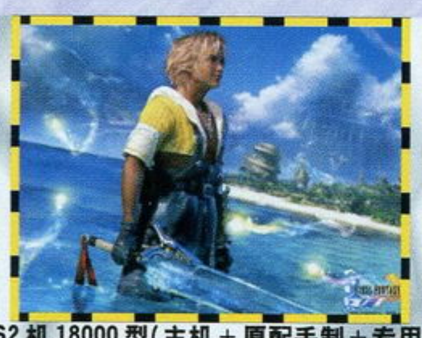
特别推荐：“海声牌”真正的USB双振手柄　75元/只；家用型数码相机　588元

保修服务：凡在以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心	地址：中央门金桥市场东三楼734包间	电话：025-5613838-2277	联系人：卫先生
南京新世界中央门总店	地址：南京建宁路27号	电话（传真）：025-5504672	联系人：卢先生
南京新世界新街口商店	地址：南京中山东路113号	电话：025-4545355	联系人：高小姐
南京新世界鼓楼销售店	地址：南京鼓楼中央路23号	电话（传真）：025-3227953	联系人：颜先生
南京新世界邮购部	地址：南京中央路23号	电话：3227953邮编：210008	联系人：汤小姐
南京新世界维修部	地址：南京中央路23号	电话：025-3227953	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	电话（传真）：020-81871103	联系人：卫小姐

南京新世界经营总部：纽沃德（NEW WORLD）实业有限公司

业务联系
联系人：颜先生　谢小姐　电话（传真）：(025)5504672　13805175341　13002571904
地址：南京建宁路27号　　总部投诉业务总查询：卫先生　　电话：13003406558



重庆游戏天国

以真诚换信誉（欢迎索取商品目录）以信誉保证质量

PS2 机 18000 型（主机＋原配手制＋专用电源＋ DVD 遥控板）----3200 元／邮费 40 元
PS2 机 30000 型（主机＋原配手制＋专用电源）----2950 元／邮费 40 元
DC 日版机（主机＋原配置）----800 元／邮费 30 元
PSone 机 9002 型（主机＋双标准手制）----950 元／邮费 30 元
PSone 机 101 型（主机＋双标准手制）----988 元／邮费 25 元
GBA（彩色 32 位）机 ----748 元／邮费 20 元　GB 彩机 --458 元／邮费 15 元　GB 黑白薄机 --258 元／邮费 15 元　A 型 GB 节目转录器［卡转卡］［只对应 8M、16M 万用卡］-- 特价 120 元／邮费 8 元
B 型 GB 节目转录器［电脑换卡千余种游戏任君选］（只对应 32M 聪明卡）---- 特价 320 元／邮费 20 元　GB 万用卡 8M、16M--- 特价 65 元、90 元／邮费 8 元　GB 聪明卡 32M 最多可装 8 个游戏 ---- 特价 165 元／邮费 8 元

PS2 机 18000 型（主机＋原配手制＋专用电源＋ DVD 遥控板＋读 D 碟金手指器）----3700 元／邮费 40 元
PS2 机 30000 型（主机＋原配手制＋专用电源＋读 D 碟金手指器）----3450 元／邮费 40 元
DC 欧版机（主机＋原配置）----758 元／邮费 30 元
PSone 机 7501 型（主机＋双标准手制）---1180 元／邮费 30 元
PSone 机 103 型（主机＋双标准手制）---929 元／邮费 25 元（PSone 机 101 型、102 型、103 型均是微型机。注意：103 型是特价）
DC 美版机（主机＋原配置）----930 元／邮费 30 元
PSone 机 102 型（主机＋双标准手制）----950 元／邮费 25 元

新推出 GB 节目转录器、万用 GB 卡 {可用 GB 转录器把普通 GB 卡的节目复制到万用 GB 卡上，随意更换节目。}　神卡在手．节目全有

PS Ⅰ、PS Ⅱ、DC、SS 节目齐全，您想要的我们几乎都有（金碟 3 元／张．蓝宝石碟 6 元／张．5 张起邮，邮费每张 1 元）

特别推荐：　精装黑碟，精装彩碟。（台湾原产外观极为高档，使用寿命为普通光盘的 10～20 倍，极其耐用，原版品质，可校正激光头并延长光头使用寿命。）　特价每张 18 元／免邮费

PS 迷你手枪Ⅱ代	79 元／邮 10 元	PS 海盗枪王	185 元／邮 10 元	PS 豪华钓鱼杆	138 元／邮 10 元	PS 对战线	6 元／邮 2 元	PS 标准手制	6 元／邮 5 元	PS 标准原装手制	45 元／邮 5 元
PS 透明连发小手制	18 元／邮 5 元	PS 豪华透明振动手制	52 元／邮 9 元	PS 组装振动手制	33 元／邮 5 元	PS 月型多彩手柄	15 元／邮 5 元	PS 超级新式手握方向盘	55 元／邮 25 元	PS 豪华飞行遥杆	138 元／邮 25 元
PS 双振动格斗手制台	75 元／邮 25 元	PS 液晶屏幕全功能手制	105 元／邮 12 元	PSone 原装振动手制	95 元／邮 10 元	PSone 组装振动手制	33 元／邮 8 元	PS 透明记忆卡(1M)	25 元／邮 5 元	PS 1M 集成块记忆卡	32 元／邮 5 元
PS 透明记忆卡(4M)	55 元／邮 5 元	PS 制转器	25 元／邮 8 元	PS 四分插	82 元／邮 12 元	PS 闪灯振动木吉它	168 元／邮 30 元	PS 高灵敏塑料吉它	95 元／邮 30 元	PS 原装 AV 线	21 元／邮 5 元
PS 组装 AV 线	10 元／邮 5 元	PS2 电源	55 元／邮 20 元	PS2 原装振动手制	280 元／邮 10 元	PS II 原装记忆卡	280 元／邮 5 元	PS 方向盘Ⅲ(北通)	135 元／邮 30 元	PS 豪华手刹方向盘	178 元／邮 30 元
PS2 支架	80 元／邮 10 元	PS 全新中长线光头	355 元／邮 5 元	PS 长线激光头	260 元／邮 5 元	PSONE 短线激光头	295 元／邮 5 元	PS/PC 连接线	8 元／邮 2 元	PS 手柄延长线	8 元／邮 2 元
PS 舞毯(闪灯)	29 元／邮 10 元	PS 舞毯(动感闪灯)	35 元／邮 10 元	PS、PC 五代双用毯	40 元／邮 10 元	PC 键盘接口全闪灯舞毯	65 元／邮 10 元	PS 遥控手柄	150 元／邮 16 元	PS 激光头电机 1 套 2 个	35 元／邮 3 元
PS 激光头齿轮［全套］	25 元／邮 5 元	PS 激光头透镜	8 元／邮费免	PS 透明外壳	38 元／邮 15 元	PS 透明软外套	28 元／邮 10 元	薄 GB 电源	7 元／邮 2 元	GB 精致照明灯	10 元／邮 1 元
GB 皮套［彩色机专用］	8 元／邮 2 元	GB 皮套［小黑白机专用］	8 元／邮 2 元	GB 彩色机屏幕镜面	10 元／邮 2 元	GB 小黑白机屏幕镜面	10 元／邮 2 元	GB 通用放大镜	9 元／邮 3 元	GB 彩机充电池送电源	45 元／邮 5 元
GB 薄机充电池［送电源］	40 元／邮 5 元	GB 通用笔型充电器	30 元／邮 5 元	GB 薄机对战线	8 元／邮 2 元	GB 彩机对战线	8 元／邮 2 元	GB 全通用型对战线	26 元／邮 2 元	GB 彩机机壳	35 元／邮 5 元
GB 薄机机壳	35 元／邮 5 元	DC 狙击枪	125 元／邮 15 元	DC 原装手枪	215 元／邮 10 元	DC 钓鱼杆	138 元／邮 10 元	DC 组装手柄	35 元／邮 8 元	DC 原装记忆卡	160 元／邮 5 元
DC 组装［1M］记忆卡	38 元／邮 5 元	DC 组装［2M］记忆卡	38 元／邮 8 元	DC 组装［4M］记忆卡	52 元／邮 5 元	DC 组装强力振动包	68 元／邮 6 元	DC 普通组装振动包	32 元／邮 6 元	DC 原装振动包	115 元／邮 6 元
DC 原装手制	108 元／邮 8 元	DC 振动手制	45 元／邮 8 元	DC 电脑彩显连接卡 VGA	62 元／邮 8 元	PS 小攻略书约 100 种	每本 2 元／邮 2 元	PS 中文金手指	25 元／邮 5 元	DC 制转器	40 元／邮 10 元

特色·特价区

PS 普通组装记忆卡 ----10 元／邮费 6 元
PS 光头全新激光管 ----8 元／邮费 1 元
PSONE 液晶显示屏 ----760 元／邮费 20 元
PSONE 旅行充电源 ----245 元／邮费 30 元
PS.按摩两用强力振动椅垫 ---185 元／邮费 25 元
PSONE 液晶显示放大镜 -----45 元／邮费 10 元
光碟机激光头润滑油 ----5 元／邮费 2 元
GBA 卡带品种丰富 ---- 价格请来电咨询

PS 太八铁戒指 ----3 元／邮费 1 元
PS 太八铁项链 ----10 元／邮费 3 元
PS 太八铁钥匙扣 ----6 元／邮费 2 元
电玩高档玻璃像框［大号］----32 元／邮费 8 元
电玩高档玻璃像框［中号］----22 元／邮费 5 元
电玩高档玻璃像框［小号］----13 元／邮费 3 元
200 个品种各种电玩相片随你挑

最新产品：＊ VCD 打鼓机、VCD 光线枪 ＊［娱乐方式新颖，乐趣无穷，将掀起音乐游戏新浪潮。］市场潜力巨大，又一次绝好的商机。现诚征全国代理商、经销商。

GB 卡品种约一百余种品种齐全专业批发［8 元～120 元］邮费免。　本部维修技师精心编写一本PS维修手册，内容详细。维修配件长期平价供应。

本部维修技术精湛、各种主机故障基本可做到立等可取，欢迎来电咨询。本部对顾客主机进行免费维护。　维修手册每本 45 元／邮费 10 元

电话：[023] 63741569　联系人：李培根　手机 [0] 13983195987　邮购收款人：文政　手机：[0] 13908378911　招商银行卡号：002311297932　当日异地存款，当日到款，当日发货，但是寄款人必须提前电话联系我们，顾客们如去邮局汇款请在汇款单上留下电话以便联系。　邮购部查询电话：023-63732574　李宗富　地址：重庆市渝中区邹容路 18 号　邮编：400010

宁波雄隆电玩专卖

专业批发、邮购、维修

批发专线：13003768799

PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB 及次世代主机。

以上各机种配件及卡带游戏价格极低

PS、SS经典游戏及日本动化卡通品种齐全，并且都有完美的封面包装，免费索取目录。

特价！免邮费！

PSone(101 型)＋AV 线＋火牛＋原振柄　全套 948 元

DC、PS、SS、日本卡通 3.5 元／张　邮购 10 张起售

总店：迎风街 104 号　电话：(0574)87312278
传真：(0574)87312278　电话：(0574)87295131
翠柏路 218 号　电话：(0574)87278218
专业维修部　电话：(0574)87245261

本公司绝不出售翻新机并实行三包

邮购：浙江省宁波市海曙区迎风街 106 号
邮编：315000　收款人：许云龙

上海 CJ 维修专卖店

PS103 型：（双手柄、AV 线火牛）……特价 980 元

DC 欧版：全配置……特价 750 元
DC 日版：全配置……特价 850 元
DC 美版：全配置……特价 980 元

凡在本店购机者，一律享受为期6个月的售后服务，本部专业技师修理各款游戏机（DC机、PS机、PS2 机、8 位机、16 位机，GB 机等）。

以上主机，均为全新机，为了业务需要，本部愿招收有志向修理者为学员。

联系人：陈先生
手机：13611793958
电话：021-63571090
地址：上海市浙江北路 404 号（老北站）

沉梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

携手共创·电玩新领域！！！

长春市 金卡王 电玩商行

专业批发、零售、邮购各种高档游戏机、卡、碟及周边配件

批发零售： 1、PS2、PS、DC、SS机及千余种软件。

2、GBA、GB机（彩色、薄/厚机）；GB卡（单卡、合卡百余种）。

3、周边设备（大手台、中、小手制、方向盘、振动枪、吉他、跳舞台、PS/SS·VCD卡及游戏机背包）

服务项目： 1、免费对换GB卡，邮资自付。

2、精修游艺机，专业人员进口仪器，立等可取。

本店有少量二手PS、SS、PS2、DC、超任及GB机出售

售后服务：本店所售商品实行“三包”保证质量，终生维修。

地址：长春市重庆路15号，和平大世界商场一楼“金卡王”电玩专卖行　邮编：130041

传真/电话：（0431）8956096　（晚）8525498　手机：13514400446　BP机：126-5550126

开户行：长春市建设银行汇发储蓄所　帐号：22189795810001043626　户名：赵文君

东新电玩

营业时间：8：30～22：00

经营项目：游戏机、软件、卡通、CD、原装高达模型、南韩爱德美、日本田宫模型、遥控车、静态车及其它电玩相关产品

原装高达

各类主机全面特价中

DC主机特价热卖中

PSone主机

PS2主机

GAME BOY

NGP

彩色WS主机

GBA

地址：浙江省宁波市江东区彩虹服饰广场F117

邮编：315040

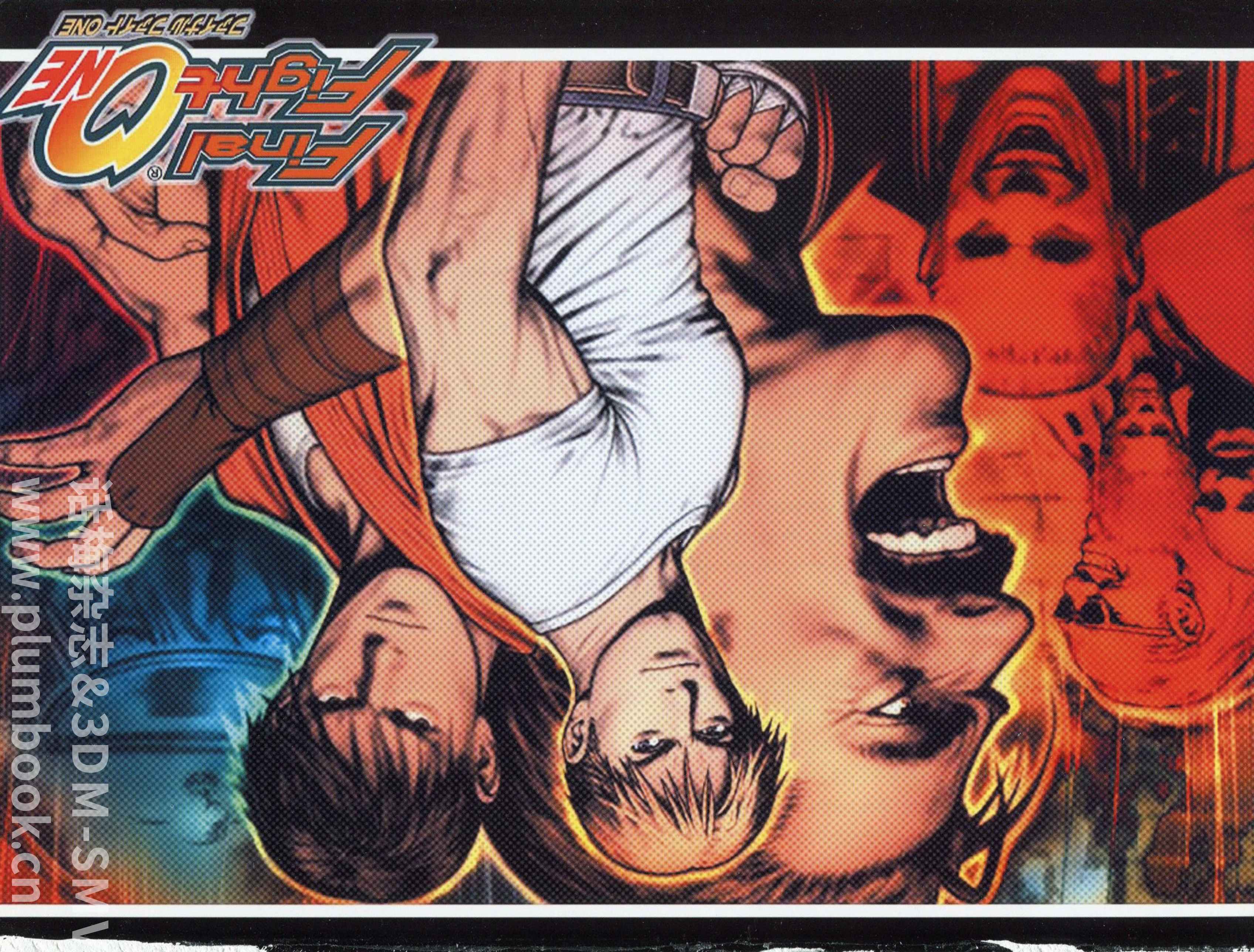
电话：0574-87844774

欢迎邮购、批发

联系人：张培东

Email:dxdw@mail.nbptt.zj.cn

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

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

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn