Tot.70 ★生化4·生化0·宿命2·沙滩排球等数十款游戏精彩影像收录！

游戏机实用技术

TV GAME半月刊
2003年第1期 1月A

CAPCOM五大NGC
劲作详细报道

惊天动地大新闻
SQUARE和ENIX正式合并！

特大喜讯
宿命传说2等多款PS2大作推出中文版！

★解开最后的悬念——勇者斗恶龙Ⅷ登陆PS2！

前线狙击
樱大战 浓情之澜追踪报道
FFX-2琉库性感登场
WE6最终版最新情报

研究中心
莎木里世界究极探秘
忍破关指南&隐藏要素
龙战士V最终研究

特别企划
RPG迷你游戏漫谈
莫以其小而不为——

紧急速报
任天堂推出NGC最新周边
在NGC上直接玩GBA卡带

攻略透解
宿命传说2剧情攻略
生化危机0剧情攻略
机战原创世纪全攻略

ISSN 1008-0600
01
9 771008 060006

本期赠送GBA口袋妖怪攻略别册
以及“GameHalo”精彩VCD

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《掌机王》第三辑火力蓄备中！即将上市！

GBA 最强年鉴，再次复出，接续第一辑，收录 2002 年 5 月至今的所有 GBA 日版游戏。
GBA 秘技专题，大量 GBA 游戏秘技大集合，成为你的秘技宝典。

精彩专题

NGP 纪念小特辑，圆 SNK 迷一个梦。
玩 GBA 十大惨烈事件，一惨更有一惨惨。
GBA 与充电电池，充电电池 & 充电器全攻略。
GBA 软件检阅，电子字典，图片浏览……进一步 PDA 你的 GBA。
WSC 小特辑第三弹，介绍最新的“水晶天鹅”游戏。
GBA 烧录卡第二次大比拼，全面比较各种 GBA 烧录器。

详细攻略

克罗诺亚英雄 传说的星之徽章
真女神转生 光之书·暗之书
ONE PIECE 七岛的大秘宝
妖精战士 机神复活（WSC）
街霸 ZERO3 ↑出招表 + 最强连技

研究中心

《恶魔城 月轮》24 分通关
《银河战士》重要道具入手方法
《超级马里奥 3》全隐藏关卡解说
《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》隐藏秘密解析

掌门人
自由谈
星之心画廊……

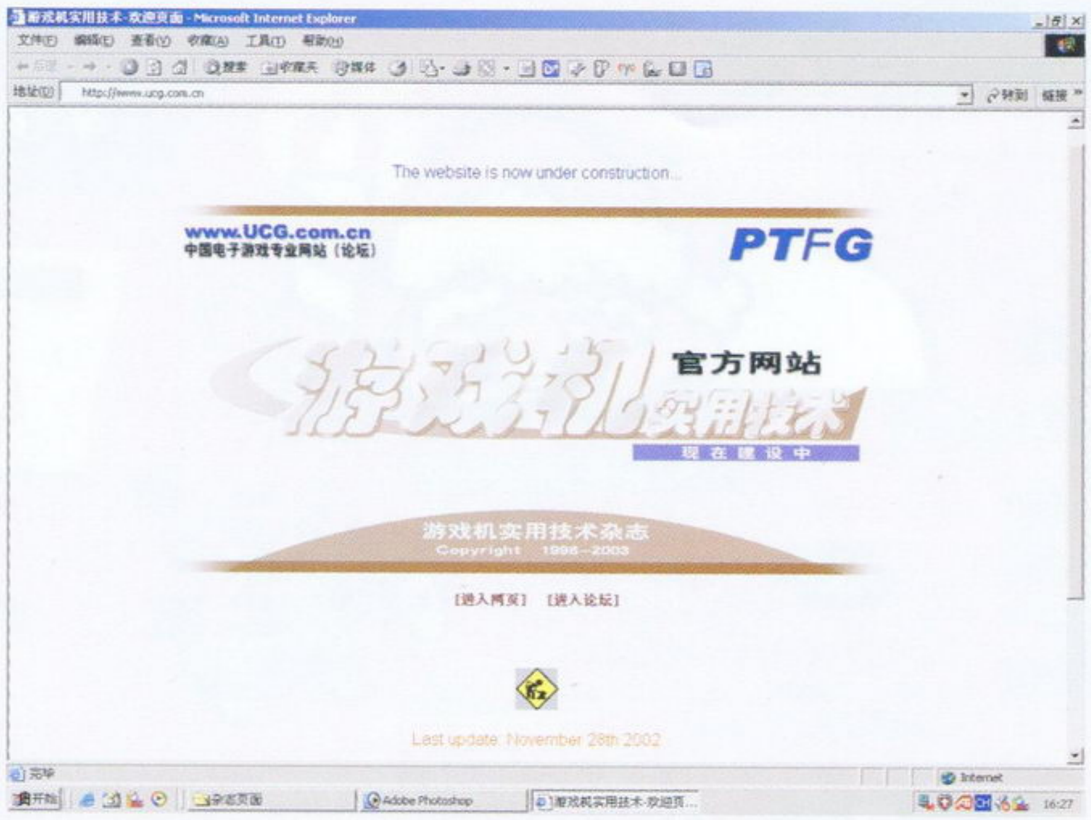
掌机王准入争霸！

更多精彩，敬请期待！

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术官方网站 即将开通

www.UCG.com.cn



www.UCG.com.cn

现在建设中

以 玩 会 友

打造专业电视游戏网站 有你的参与才会更精彩

为答谢网络人士和热心读者对我们的支持和帮助，我们将在论坛上进行一次抽奖活动。凡自论坛开通日起至2003年2月15日止在论坛注册并且积分达到初段级别的用户均可参加抽奖。**616**名中奖者的名单将于2003年2月28日在网站上公布。奖品如下：

鼓励奖300名——加300分用户积分
五等奖200名——精美游戏T恤一件
四等奖100名——精美游戏公仔一个
三等奖010名——35万像素简易数码相机一台
二等奖005名——GBA游戏机一台
一等奖001名——WSC彩色掌机+《最终幻想2》史克威尔纪念套装

请随时关注我们的网站

游戏机实用技术杂志社

2002年12月

游戏机实用技术

1998—2003

插梅杂志&3DM-3
www.plumbook.cn

年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00
宏龙GAME
阿龙的店
专业游戏贩售店
真正のPLUG&PLAY
100%免引导
PS2&X-BOX NEW
完美解决方案！
M2 PS2版 X箱版
芯片+人工
惊喜特别价!!!
PS2:250元 XB:150元
PS2全系列均可改
现场当面改机
欢迎光临
いらつしやいませ!!
WELCOME
BAA© VER.Shanshai
2002经典
洋&禅新价格
专业维修
SALE
货真价实
PS2限定版海洋蓝&透明黑
￥：2230RMB
PLAYSTATION2
￥1800
购机送50
购机送50
GAMECUBE
￥1430
GAMEBOY ADVANCE
cool
￥530
新到超酷金银两色
购机送50
XBOX
￥1820
圣诞所有商品促销优惠中!!
PS2/39001全新主机+原装手柄+原装记忆卡+
现场当面改机+送50礼品/光盘＝￥.2240
超值劲暴价再优惠至￥.2190（再送变压器）
BEATMANIA II DX键盘机 ￥.650
罗技GT方向盘 ￥.880
南梦宫原装光枪 ￥.290
本店所售主机及部分配件七天包换、三月包修
收售各款主机、Z版光盘，提供光盘修复业务
销售超大量DVD动画片 D9、D5格式片源俱全
NGC各种游戏俱全，欢迎来电来信垂询
PS2彩色透明手柄
￥.200
￥.880（改好）
GBA荧光版·改闪亮登场！
现场加装GBA屏幕发光板，
亮度超高，被窝精品！
到货了！
国产背光灯198元
史上最强のGBA卡带
烧录器
128M：￥500
256M：￥780
EZ-FLASH
北
本店
浙江南路
淮海路
人民路
大量批发零售
总店Tel:021-63872721
分店Tel:021-63023315
总店地址：上海市黄浦区
浙江南路151号
分店地址：上海市卢湾区
斜土路723号
店长：鲍晓龙
邮编：200002

外星科技

福州外星电脑科技有限公司

福州外星电脑科技有限公司，是主要开发、生产、销售游戏类、益智类产品的专业正版软件公司。公司创立于1993年，公司总部设在福建省福州市，有福州、成都、西安三个开发公司，广州生产基地，并在上海、广州、福州设有销售分公司。是国内历史最悠久、规模最大的专业游戏软件公司之一。与台湾、香港、日本的众多游戏软、硬件厂家有着良好的业务关系和合作伙伴关系，有着良好的业界品牌和信誉，在游戏玩家中有着较高的知名度和优秀的专业口碑。曾造就过中国游戏界最早的一大批专业品牌代理游戏软件商。现在主导产品是8位智力文字卡、GB卡、GBA卡、GB机、早教机、电子积木等，兼营学习机、游戏机、复读机等产品。

现诚征各地销售代理商、经销商，携手共创民族正版游戏软件美好明天！！！

公司的五大营销政策

★经营正版软件：我们的软件完全拥有自主知识版权，有着国家版权局的版权证，并能提供完备的产品质检报告等，能提供进入商场、超市的协助，如：商标注册证、营业执照、税务登记证、开具增值税发票等。

★完全代理制：实行严格的区域完全代理制。

★积极的品牌运作：我们在专业刊物上常年宣传公司、产品；我们有一批训练有素、经验丰富的业务经理规范化地运作管理、指导服务于市场。

★零风险保障：我们的游戏软件在业内独家一贯坚持实行终生保价政策，严格的价格保护政策，最大程度的减小代理商、零售商的风险，保障代理商的正常经营利润。

★良好的售后政策：实行缺件收费政策，有质量问题的卡带一律包换。

福州外星电脑科技有限公司
地址：福建省福州市五四北路国泰大厦六层B区
招商热线：0591-7616807（郑先生） 传真：0591-7564788 邮购、售后热线：0591-7615907 邮编：350003

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 总第70期 2003年第1期
TV GAME半月刊 2003年1月A刊

目录 contents

Tot. 70

2003-01-01

索引 GAME INDEX

GBA

超级马里奥 ADVANCE 3 69
魂斗罗 执念 69
星之卡比 梦之泉DX 69
口袋妖怪 红宝石·绿宝石 10
超级机器人大战 原创世纪 10 48

NGC

凤凰涅槃 23
红侠乔伊 26
P.N.03 24
杀手7 25
生化危机0 10 58
生化危机4 22
银河战士 PRIME 10

PS

潜龙谍影 68

PS2

007 夜火 12
暗黑编年史 11 69
超战斗封神 12 33
格斗之王 2000 69
J联盟创造职业球会3 30
龙珠Z 11
龙战士V 63 69
忍 12 66 69
SD高达G世纪NEO 11 69
宿命传说2 11 41 69
心跳回忆3 13
妖精战士 精灵的黄昏 21
樱大战 浓情之澜 28
真魂斗罗 56
指环王 双塔 35
致命格斗 12
最终幻想X-2 18

DC

莎木 一章 横须贺 64
莎木II 64

2 焦点

2 SQUARE和ENIX正式合并!
4 让暴风雨来得更猛烈些吧!

6 游戏情报站 SOUL

6 超大作《勇者斗龙VIII》终于公布!
8 《宿命传说2》中文版明年春发售
8 SEGA 将改变软件制作策略

9 至爱排行榜 多边形

10 黄金眼 GOUKI

14 特别企划

14 莫以其小而不为

18 前线狙击 GOUKI

18 最终幻想X-2
21 妖精战士 精灵的黄昏
22 生化危机4
23 凤凰涅槃
24 P.N.03
25 杀手7
26 红侠乔伊
28 樱大战 浓情之澜
30 J联盟创造职业球会3

31 特稿

31 幻梦幽水录 中篇

33 特快专递 SOUL

33 超战斗封神
35 指环王 双塔

37 游戏立方 多边形

41 攻略透解 D·S

41 宿命传说2
48 超级机器人大战 原创世纪
56 真魂斗罗
58 生化危机0

63 研究中心 纱迦

63 《龙战士V》心得
64 《莎木 一章 横须贺》里世界研究
66 《忍》——忍法皆传
68 《MGS》VR MISSION最速通关心得
69 火热秘技

70 游戏动漫园 D·S

72 星之心画廊 紫枫

74 玩友自由谈 胜负师

77 读编往来 纱迦

82 本期推荐

82 世界足球胜利十一人 最终进化版

84 互动信箱 D·S

85 GameHalo GOUKI

封面《生化危机0》比利&瑞贝卡

封底 下期VCD预告

郑重声明

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

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总顾问：李子奇
社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责任编辑：郑 翔

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明

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

主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

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

广告总代理：北京东方天海广告有限公司
广告总监：刘 方
联系电话：010-84036022 84036023
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2003年1月1日
定价：人民币9.80元

日本游戏界2002年以来的最大新闻！

焦点 Our Focus

SQUARE和ENIX正式合并！

当今日本业界，能够称之为顶级杀手级软件的游戏有哪些？很遗憾，除了《最终幻想》与《勇者斗恶龙》以外，日本业界就再也没有出现配得上这个称号的游戏了。你能想象吗？现在这两个系列的主人将会合并为一家公司。

SQUARE + ENIX =世界最强RPG制造厂

在事先毫无征兆的情况下，SQUARE 和 ENIX 这两家被公认为日本“RPG双璧”的著名软件开发商于 11 月 26 日下午 15：30 召开联合新闻发布会，宣布根据当天早上各自举行的董事会的决定，两社将于 2003 年 4 月 1 日（新财务年度首日）起正式合并。新会社将暂名 SQUARE ENIX（全称“株式会社 SQUARE ENIX”），原 ENIX 会长福岛康博（55 岁）将出任会长，原 SQUARE 社长和田洋一（43 岁）出任社长，原 ENIX 社长本多圭司（44 岁）则转任副社长。

合并的方式为，以当前的ENIX为存续会社，而SQUARE为解散会社，新会社总部办公地设立于东京都涩谷区的 ENIX 大厦。至于股权的转换方式是将原SQUARE股票每股折合成原ENIX股票的0.81股，原ENIX 会长福岛康博以30％的股份成为第一大股东，第二大股东 SQUARE 的创始人宫本雅史拥有18％的股份，原持有 SQUARE18.6％股份的第二大股东SCE则为未来新会社的第三大股东（约占 8％ 股份）。

记者会上，双方表示合并的目的是：由于电脑技术及通讯环境的急速革新与普及，今后的娱乐产业将会发生大变革，娱乐产业的事业机会、展开领域及市场都会逐步增大并多样化。而对于企业来说，最重要的课题就是持续成长，当前环境下，ENIX与SQUARE对这个课题的共同回答就是合并。

现任 SQUARE 社长和田洋一进一步表示：“合并一方面是为了给予游戏玩家更多的惊喜，一方面也是为了在未来的业界竞争中取得胜利。ENIX 一直都是业界成绩优良的会社，而 SQUARE 也已经完全恢复了业绩，两社都是在最高状态下进行合并的。两社有着非常理想互补关系，各自拥有的《DQ》及《FF》大作就具有不同的风格；两社在海外市场也有很强互补关系，（ENIX 在亚洲地区较强，而 SQUARE 则在北美地区有优势）另外在网络事业、手机事业及销售体制方面都将有很好的相乘效果。我希望能通过合并来活用这样的互补关系，从而创作出新型的数码产品。”另外他强调：“2005年度以后，随着两社员工的进一步交流，将会创作出令用户们想都想不到的产品。”ENIX 会长福岛康博声称合并计划是于今年 8 月中旬本多圭司向他提出的，之后与 SQUARE 交涉，10 月开始与 SQUARE 方面正式进行协商。ENIX 社长本多圭司则指出自己以前就与和田洋一对业界有着共同的见解，双方的合并对游戏玩家来说将是一件天大好事，结合了 SQUARE 的技术和 ENIX 的外部资源的游戏作品将会在游戏业界取得更大的成功！

26 日记者会上双方公布完合并消息之后又回答了各记者的提问，主要内容如下：

▲会长福岛康博（中）与社长和田洋一（左）及副社长本多圭司（右）。

◆目前已经发表的作品都会如期发售。

◆是否有融合了《FF》与《DQ》两者内容的新作要等以后才开始考虑。

◆在软件开发体制上，SQUARE 是完全内制型，而 ENIX 则为完全外制型，今后将如何进行融合还没有考虑，目前仍会延续现在的开发体制。

◆对是否参入Xbox等平台的提问，和田表示：首先是要看用户希望有什么样的软件，然后再配合软件的内容来选择开发平台。

◆合并之后不会进行裁员。

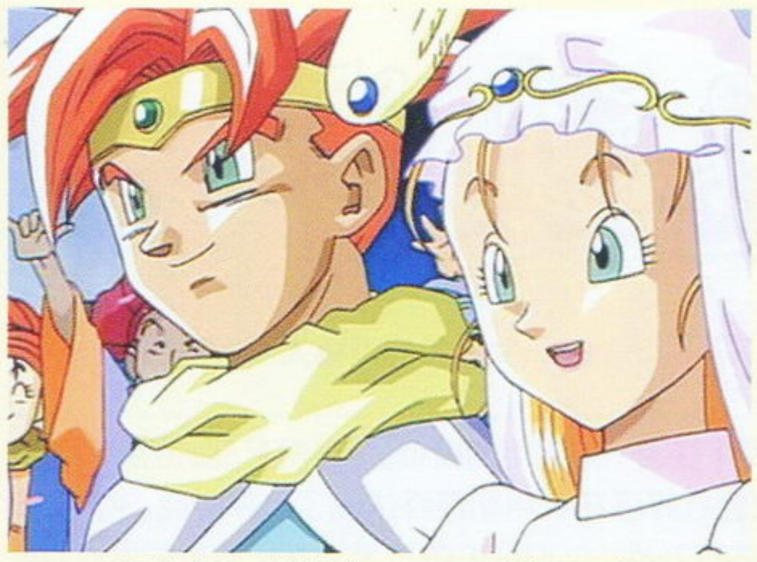
◆合并之后新会社与 SCE 的关系不变。

◆SQUARE ENIX 是暂定的名称，将征集用户的意见而进行更改。

◆将在 29 日联合进行进一步的战略说明会。

两社的闪电合并，一些业内人士也都发表了各自的见解。过去曾与两社同盟的 NAMCO 的社长高木九四郎表示：“两家公司经过各自不同的成长路程

www.plumbook.cn



▲1995年在任天堂的撮合下，SQUARE曾与ENIX有过一次“亲密接触”，由此诞生了梦幻之作《时空之旅》，相不到现在竟然“定下终身”了。

之后，合并是他们共同选择的继续保持向前发展的道路，这对业界的成长有着深远的意义！”日本最大的外注软件承包商东星（TOSE）社长斋藤茂称：“合并是基于财务健全运作的考虑，东星期待能够因此获得更多的外注软件合约。”已经隐退幕后的任天堂前社长山内溥在接受媒体采访时则平淡地回答：“对于已经发生的事情再发表议论显然没有太大实际意义……我也无法要求别人去做什么或者不做什么。”SCE宣传部的福永宪一表示：“希望新会社会有更强的开发力。”11月26日这天在整个业界对SQUARE ENIX未来经营方针的百般猜测中悄然流逝，大家都急切等待着29日举行的两社经营方针详细说明会。

附加资料一

两社共有的超过200万套的名作群

序号	名称	日本	日本国外	合计
1	最终幻想 VII	388万	532万	920万
2	最终幻想 VIII	369万	435万	804万
3	最终幻想 X	274万	274万	548万
4	最终幻想 IX	279万	219万	498万
5	勇者斗恶龙 VII	411万	未发售	411万
6	勇者斗恶龙 III	378万	未发售	378万
7	最终幻想 VI	262万	81万	343万
8	勇者斗恶龙 VI	320万	未发售	320万
9	勇者斗恶龙 IV	310万	未发售	310万
10	时空之旅	235万	57万	292万
11	勇者斗恶龙 V	280万	未发售	280万
12	最终幻想 V	262万	未发售	262万
13	勇者斗恶龙 II	242万	未发售	242万
14	勇者斗恶龙怪物篇	240万	未发售	240万
15	王国之心	85万	140万	230万
16	最终幻想战略版	134万	84万	218万
17	最终幻想 IV	182万	34万	216万

注：“《FF》系列”的累计出货量为4200万套，“《DQ》系列”则为3000万套。以上数据按总销量多少排序，数据截止统计日期为2002年9月。

11月29日当天ENIX通过各新闻媒体先行公布《勇者斗恶龙 VIII》（《DRAGON QUEST VIII》）将在PS2平台推出的消息，引起了业内人士的广泛关注。当天晚18时，SQUARE和ENIX战略说明会召开，关于合并的基本内容与26日的记者会相同。

首先发表演讲的是未来新会社会长福岛康博，福岛指出：“为了成为世界NO.1企业而强化收益，加强利润率。”随后他又对合并的具体步骤进行了说明，表示合并后的最初一年两社仍会各自延续原来的体制，同时会逐步加强宽带网络相关业务，而ENIX方面会增加所开发的作品数。接着上台的是SQUARE社长和田洋一，他通过分析目前业界的发展状况来说明合并的意义：“要应对目前社会的硬件及基础设施革新所带来的变化，就要成为一个对变化有适应力及有足够强劲研发（R & D）能力的体质强健的企业。另外业界从5～6年前开始，软件开发商与硬件制造商的利润分配平衡被打破了，游戏开发者得不到足够资金，这样可能造成恶性循环，为应对这种情况的发生，也要求加强企业自身的体质。”

随后双方再次发布各自本年度的中期结算报告，公开了目前两公司本年度中期的业绩，同时也回答了记者的一些提问。SQUARE方面被问及几个续作的开发问题，如记者问是否在开发《FFX-3》，和田表示目前SQUARE的顶级制作人正在全力开发《FFXII》，第13作《FF》还没有进入开发阶段；而记者问起《王国之心》的续作时，和田表示现在《王国之心》十分热销，正以总销量300万套的目标努力，而SQUARE顺应用户的呼声已经有了开发续作的意愿，但还不清楚合作方迪士尼公司是否也有此意图。ENIX方面，社长本多圭司公布今年上半期《DQM 1·2》售出了30万套，总计销量为55万套，《特鲁尼克大冒险3》发售以来的成绩超出了预想，原预定总销量为50万套，但到现在为止，该作就已经达到了51.5万套的出货量，另预计《星之海洋3》的出货量将达到81万套。本多圭司最后报出了这个战略说明会最有价值的内容之一：ENIX目前开发中的游戏软件共计25款，其中PS2平台占了八成，GB、PC各占一成，开发阵容非常庞大，一改原来保守的姿态。记者问及ENIX方面和《星之海洋3》延期相关的问题，提出“投资者的利益与游戏的质量这两方面到底哪一方优先？”本多圭司表示：“股东的利益是一定要得到保障的，但是因为游戏并非生活必需品，所以游戏的品质与会社的信用度紧密相关，游戏的品质越高，会社的信用度就越高，因此，追求游戏品质从根本上来说也是为了股东的利益服务的。”

会上还说明了未来新会社的营业目标：预计2004年度3月期总销售额为达到610亿日元（营业利润率为30.3%，软件销售总数为900万套）、2005年度3月期总销售额达到800亿日元（营业利润率为33.8%，软件销售总数为1200万套）、2006年度3月期总销售额为达到1000亿日元（营业利润率为35.0%，软件销售总数为1500万套）。

在经营方针说明会结束前，本多圭司慷慨陈词：“通过两方的优势融合，最终实现世界最高品质数码产品供应商的目标！”

▲早在合并事件之前，就有一位台湾玩友自娱自乐涂鸦了一幅结合了《FF》与《DQ》画面特点的所谓《FINAL QUEST》图，想不到11月26日一夜之间就变得真的有可能成现实了。

附加资料二

SQUARE：1966年7月设立，注册资金119亿4500万日元，销售额366亿4600万日元（2002年3月期），从业人员891人。SQUARE在去年上映的全CG电影《FINAL FANTASY》遭票房败绩，因此在2002年3月期财务结算时出现165亿日元赤字。2001年10月，SCE向SQUARE注资149亿日元，从而拥有了SQUARE18.6%的股份。

注：官方资料显示的1966年7月实际为SQUARE前身电友社的成立日期，SQUARE正式成立日期应该是1983年，1986年12月脱离电友社完全独立。（资料提供：DARKBABY）

ENIX：1980年2月设立，注册资金69亿4000万日元，销售额248亿2500万日元（2002年3月期），从业人员140人。ENIX并不拥有本社的开发团队，会社的正式员工都为游戏制作监督与策划人员，游戏的具体开发工作则完全交给其他公司，从而形成能够积极利用外部人才的游戏开发方式。ENIX在2002年3月期财务结算时，因为缺少像2000年的《DQVII》那样的超大作发售，总销售额只有前一财政年度的一半。

附加资料三

2002年9月末日本主要各游戏公司股票总市值情况

SONY	4兆7869亿日元（SCE价值约占其中四分之一）
任天堂	1兆6008亿日元
KONAMI	3572亿日元
BANDAI	2216亿日元
SEGA	1770亿日元
KOEI	1257亿日元
CAPCOM	1145亿日元
NAMCO	1030亿日元
SQUARE	811亿日元
ENIX	1063亿日元

WWW.PLUMBOOK.COM

注：本文只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

让暴风雨来得更猛烈些吧

——评SQUARE ENIX合并

文：特约撰稿人 DARKBABY

如果未来有人编写TV游戏产业的编年史，2002年11月26日——具有里程碑意义的这一天必然将被大书特书。如此气吞山河的一天，一家梦幻厂商从此横空出世。如此悲怆的一天，一个过去曾经谱写过无数神话传说的游戏会社用意想不到的方式为自己的辉煌生涯划上了休止符。如此神奇的一天，所有的人再次感受到上帝造化弄人的鬼斧神工。无数人为此欢跃、惊愕、叹息……历史将永远记住这一天。

真相

突如其来的业界巨变留给了人们很多疑团，成功跨平台后让人感觉气象一新的SQUARE何以会甘心走上被ENIX实质吞并的道路？SCE、任天堂和微软等硬件厂商在这个事件的幕后又扮演了怎样的角色呢？

SQUARE的境遇远比绝大多数人想象中要凄惨得多，该社自《FF》电影票房惨败以来一直深陷财务窘困的泥潭无以自拔，寄予厚望的PS2网络大作《FFXI》由于PS2专用硬盘等客观因素而举步维艰，每月造成上亿日元的巨额亏损，加上不断更新版本和增加服务器等一系列开支，SQUARE手中的现金存量已经几近枯竭。SQUARE的两个策略盟友NAMCO、ENIX出于自身利益考虑，对PLAYONLINE计划也持观望态度。如果等到明年春无须对应PS2专用硬盘的《生化危机在线》、《无尽的任务》等新作陆续问世后，《FFXI》可以伸展的空间显然将进一步压缩。过去长达7年敌对状态造成的严重隔膜使得任天堂对SQUARE始终持有戒心，为了获得在GBA制作游戏的权利，SQUARE被迫把NGC版《FFCC》的发行权交给了任天堂。虽然假手河津秋敏成立的1人会社GAME DESIGNERS STUDIO获得了山内溥的FUND-Q基金约10亿日元的开发资金，但也是杯水车薪、于事无补。不能大规模直接介入GBA的软件开发，SQUARE就无法从根本扭转财务上的颓势。对于SQUARE这种追求高成本大制作的企业来说，没有足够资金就意味难以施展拳脚，事实上该社已经再也无力同时展开两个以上的大项目，这对盈利状况更造成了极大的不利影响。根据《日经新闻》的最新资料显示如果不是《王国之心》的意外热卖，风云一时的SQUARE可能在今年七八月间就已经彻底崩溃。硬件厂商的一方是SCE似有所图的装聋作哑，另一方的任天堂则始终倨傲自闭，使得SQUARE置身于进退维谷的绝境。

ENIX虽然在财务上绝对没有问题，但其窘迫状况比较SQUARE也不遑多让。自从由山名学领衔的HEART BEAT（原《DQIV》、《DQVI》、及《DQVII》3作的开发团队）解散后，ENIX原本就相当脆弱的软件开发能力益发捉襟见肘，过去《DQM 2》乃至今日《星之海洋3》等一连串作品意外延期事件更是让ENIX高层意识到过去一直奉行的软件代理制度存在着重大弊端，自身缺乏技术蓄积将无法在未来日益激化的竞争中立足。另外ENIX持有着可以左右日本TV业界大局的王牌超大作"《DQ》系列"也好比握着一个烫山芋，在当今日本市场索尼和任天堂两雄鼎立的互角局面下，《DQVII》无论投入哪家硬件平台都将对战局产生决定性影响，势必会导致与另一方彻底交恶，ENIX自问还没有和硬件厂商叫板的实力。

ENIX会长福岛康博在日本一直就有"策士"的称号，其凭借谋略使得ENIX从FC时代起就一直置身于硬件厂商逐鹿的是非圈外，其遵奉只在主流硬件上推出游戏的信条始终无往而不利（32位元主机时代除外）。福岛深知ENIX自身的弱点，也洞悉SQUARE所处的苦境，于是在八月间正式向青年时代就私交甚笃的SQUARE最大股东宫本雅史提出了合并的意向。虽然《王国之心》热销暂时解了SQUARE的燃眉之急，宫本雅史深知这根本无法扭转颓势，在过去一年半里宫本的财产已经因为SQUARE股票的急剧下挫缩水了近70%，他自然不想看到手里的股票最终变成一堆无用的废纸。经过两方高层的频繁磋商后，SQUARE和ENIX这两家会社终于在11月初最终达成了合并协议。SQUARE和ENIX两社间存在着很强的互补性。SQUARE的技术力在日本业界绝对当属翘楚，其3DCG的美工水准可谓独步天下，就开发人员的数量和素质而言，SQUARE在业界也绝对首屈一指，拥有着北濑佳范、松野泰己、野岛一成等大批王牌制作人。至于ENIX，该社的现金存量在日本业界仅次于任天堂和KONAMI，低成本高收益的"《DQ》系列"一直为该社带来滚滚财源。除了游戏产业以外，ENIX所涉足的书籍、文具、糖果等业务也始终保持着不错的利润。以SQUARE的技术力配合ENIX的财力完全称得上优势互补，再加上两会社各自拥有的大量优秀软件资产，可以做到合理调配并避免互相竞争造成的无谓消耗。不能忽略的一点是：因为长袖善舞的ENIX"表面"上与索尼和任天堂都保持着良好的合作关系，因此合并以后SQUARE与任天堂过往的积怨也将烟消云散，能够自在地纵横于各大硬件平台是再有利不过的局面了。

"共同的危机感把我们两社最终联系在了一起！"

和田洋一这番肺腑之言完全概括了整个合并事件的真正动因。日本TV游戏业界自1997年达到最巅峰状态后就开始逐步下滑，这种状况呈现不断加速的趋势。与此同时日本游戏厂商在全球市场的支配力也正在不断削弱，以2002年上半年的情况看，日本软件厂商的市场份额已经只占全球的27%（最强势的1988年曾达到83%的市场份额），甚至原硬件三大家的任天堂、SCE、世嘉在海外的软件销量合计仅与EA相当（截止6月末）。国内外市场的恶性萎缩使得日本大小软件商陷入了困境，无力维持局面的中小企业或破产、或被强势企业吞并。目前日本最大的第三方软件开发商KONAMI近年已经连续将HUDSON、TAKARA、元气等厂商纳入麾下。日本主营游戏情报刊物的MEDIA CREATE社长细川敦预言："未来的日本业界将不断通过购并而进行整合，最终形成4～5个规模相当的集团化企业。"自从微软进入业界后，日本TV产业的购并步伐明显加快，对于SQUARE和ENIX两社而言，与其坐以待毙不如通过相对平等的条件实现强强联手，在未来的激烈竞争中抢先占据主动地位。

▲梦幻组合的诞生带给了我们新的梦想。

SQUARE ENIX的成立也被视为软件厂商向硬件厂商索取"话语权"的正面挑战，SQUARE ENIX于11月28日东京证券收盘时两社股票市值合计已经超过了2350亿日元，在日本软件商中仅次于KONAMI，更为恐怖的是SQUARE ENIX再加上ENIX关联会社CHUNSOFT、TRI-ACE、GAME ART三社，总计拥有着包括《DQ》和《FF》在内的50万本销量以上游戏品牌有十几个！这是连任天堂在内所有厂商都难以比拟的巨大无形资产。至少在近期内SQUARE ENIX将拥有着足以颠覆整个日本游戏业界的实力，其声势之盛远远凌驾当年《FFVII》宣布之时的SQUARE。无论索尼、任天堂或者微软都将会降低姿态来积极笼络这个软件巨无霸，自1998年以来软件商日渐受压抑的局面可望由此彻底改观！

机关算尽的SCE原本想静待SQUARE作茧自毙后圆满将之纳入麾下，却完全没有料到ENIX的横空出世，正应了谋事在人、成事在天的古语。而老铺任天堂逞一时意气，错过了与SQUARE再续前缘的绝佳时机，想必山内组长（山内溥的绰号）现在定然懊悔不迭吧？至于过去因SQUARE开价20亿美元而放弃收购的微软，今后要想在TV游戏领域大展宏图，其所费又何止区区20亿美元哉？！

所谓世事如棋，SQUARE ENIX为自己走出了险中求活的妙着，且看其他软件厂商将何以应对！

www.plumbook.com

未来

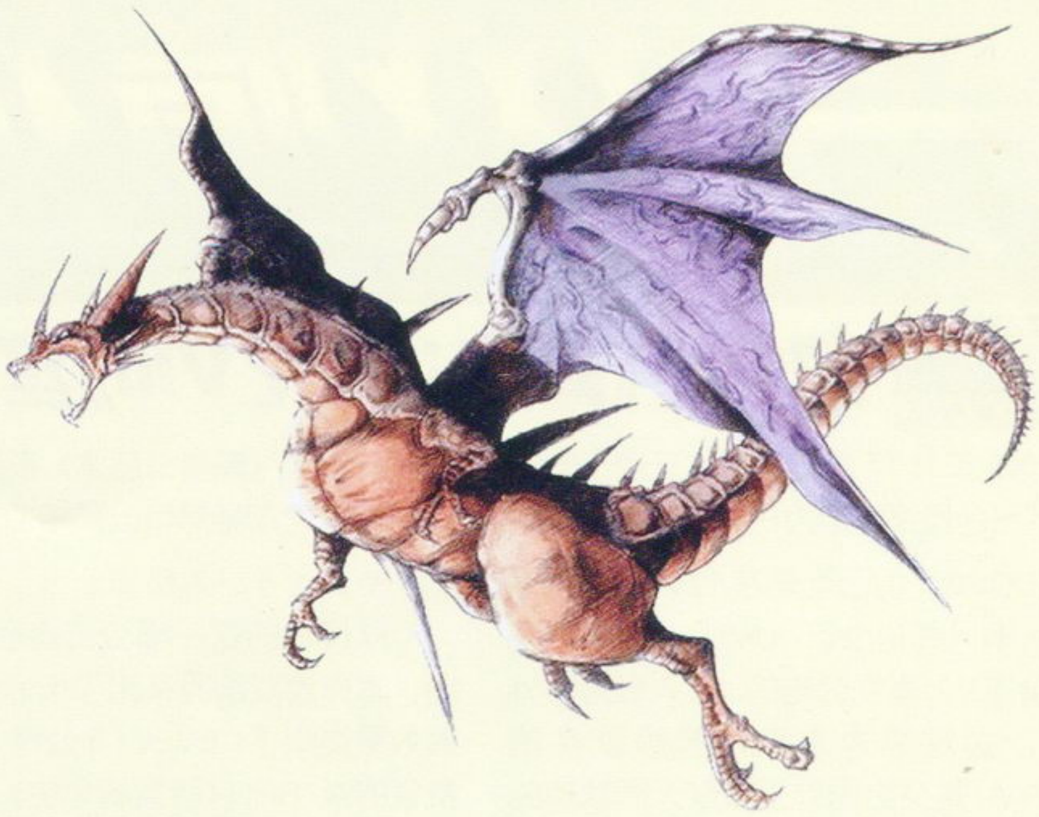
从SQUARE ENIX联合发表会汇总的情况看，似乎PS2在这场幕后交易中获益最多，包括《DQVIII》在内的作品陆续发表将进一步奠定索尼在家用主机领域的绝对主导地位，难怪有不少海外业界评论家宣称未来的主机大战已经毫无悬念，SQUARE ENIX事件造成的连锁反应将会导致任天堂和微软的彻底出局。

事实并没有想象那么简单。SQUARE ENIX一连串的举动正是代表了大部分软件开发商的共同心声，他们并不希望TV业界再次出现一个横跨家用主机和便携主机的绝对霸者，那样的话软件商将再次陷入被动境地，SQUARE ENIX以相当含蓄的手法保持业界的势力平衡。索尼占据家用机主导地位、任天堂控制掌机市场，这已经成了日本业界大腕们心照不宣的共识。经过相当长一段时间的励精图治，任天堂NGC在日本的认知度不断攀升，包括BANDAI、NAMCO、SEGA等实力软件开发商正逐步加大软件投入力度，特别是年末《塞尔达传说　风之杖》等超大作的陆续发售将进一步拓展市场份额，如果SQUARE ENIX在这个时候锦上添花，完全有可能让任天堂再度一统江湖，此等局面并非福岛康博他们所乐意见到的。SQUARE ENIX一方面对是否加盟NGC开发阵营含糊其辞，而另一方面又积极表示了对GBA平台的浓厚兴趣（根据国内某ENIX关联机构的高层向笔者透露：目前两社总共有10款以上对应GBA的游戏秘密开发中，其中包括不少脍炙人口的历代名作）。

硬件厂商应该更早获悉SQUARE ENIX合并的内幕，我们从过往一些蛛丝马迹或许就能看出各大阵营间经营策略的微妙调整。今年10月间任天堂新社长岩田聪北美公务旅行时接受记者采访表示："今日的家用主机已经陷入了无序竞争的泥沼难以自拔，任天堂并不准备奉陪到底，而是考虑独自走出一条回归原点的道路！"这番话很大程度流露出任天堂对家用机市场严峻现状的无奈，暗示了该社未来专攻携带用机市场的可能性。SCE对于夏季以来任天堂在本土的频频攻势似乎一直没有采取积极应对措施，但是从最近看来《DQVIII》的归属权应该是早就落实的事情，负责开发工作的LEVEL-5与SCE的亲密关系也尽人皆知。此外，WSC的运营商BANDAI在夏季突然宣布与任天堂恢复全面合作、微软日本XBOX事业负责人大溥博久的离职等一系列变故都应该和SQUARE ENIX合并有着或多或少的联系。以SQUARE ENIX为首的软件厂商已经为我们勾勒出一幅未来日本游戏业界格局的清晰蓝图，维持索尼和任天堂两极对峙的局面，更有利于第三方软件商从中上下其手。索尼PS2将进一步扩大和竞争对手间的优势（即使未来SQUARE ENIX为NGC提供软件，也多为《圣剑传说》那样的二线作品）。任天堂则将进一步巩固GBA在携带主机领域的绝对发言权，WSC、XBOX等将彻底退出日本市场。

▲ TRI-ACE公司今后将何去何从？令人关注。

SQUARE与ENIX 双剑合璧、KONAMI的迅速壮大……留给其他大手第三方软件厂商的时间已经不多，SQUARE ENIX和KONAMI两大软件集团将对其他同业造成致命的打击。在占据了整个日本游戏产业软件份额60%以上的10家厂商中目前SEGA、NAMCO、CAPCOM、TECMO都因为相对的弱势而处在被收购的边缘，这些厂商必须尽早做出自己正确的抉择。近日世嘉股票因传闻原大股东CSK将把手中股权转让给微软而连日飙升，与CSK交恶后的世嘉似乎已经很难摆脱被收购的命运。而原三方战略同盟中两方突然合并后令得NAMCO处于相当尴尬的境地，如果此时搭上末班船势必在内部权利分配中处于弱势，如果能如夏季时传闻的那样与任天堂达成合并可能是NAMCO比较明智的选择，两家社风相近企业的融合能够最大限度保留各自原有的文化精髓。最近CAPCOM一直成为业界的话题中心，财务上陷入困境的该社将被微软或者任天堂收购的谣言从来就没有停息过，或许我们从最近CAPCOM逐步放缓



在PS2推出软件的节奏可以窥探到一些异动的迹象。如果不出笔者意料的话，TECMO很有可能会成为未来微软日本游戏软件事业部门的核心。似乎有些危言耸听，SQUARE ENIX的诞生确实将大大加速日本软件厂商合并重组的步调，无论平林久和（编注：熟知日本游戏业界内幕的分析师）还是细川敦都对此深信不疑。细川敦在最近一期游戏情报专刊上不无忧虑地表示："日本TV游戏产业正不可逆转地呈现出寡占化、集团化的趋势，由此而长期陷入相对封闭的环境，对未来整个产业的发展将产生不良影响！"（笔者注：寡占化是指一个主机或者一家厂商独自垄断市场的状况）

SQUARE和ENIX，无论社风还是制作理念都完全南辕北辙的两家厂商能否最终完美融合是目前所有玩家都拭目以待的事情，我们衷心希望未来的前景能够像本多圭司所描绘的那么美好："两者的融合将诞生出许多过去无法实现的伟大产物！"

番外篇：再见吧，浪漫

或许很多人并不喜欢SQUARE，但很少会有人否认她的浪漫。只要有SQUARE的存在，业界永远就不会缺少激动人心的话题。

然而，就是这样一家游戏厂商，突兀地离开了曾经叱咤风云多年的舞台。壮绝地死亡，犹如过往SQUARE制作的许多经典游戏中那般凄美而绝艳。对于这个让我了解到什么是RPG、让我窥尽游戏独特美学的厂商蓦然的消逝，除了悲叹一声天妒红颜，惟余那绵绵无尽的追思……

我在和一个同样热爱SQUARE的青年朋友聊天时，他乐观地说道："虽然被并入了ENIX，但以后还是会有《FF》和《沙加》等名作，一切仍然没有改变！"对此我只能付之苦涩的笑意，年轻的一代人并没有体会过诸如牛蛙乃至雅达利等过去显赫一时的游戏厂商被收购以后的风格巨变，无法了解所谓"一方土育一方人"的真实含义，日本业界素来有"社风"这种说法，每个实力厂商都有着各自独特的社风，任天堂的朴实、世嘉的硬派、SCE的新潮……都注定了各家迥异的游戏风格，也正基于此才涌现出《马里奥》、《MGS》、《FF》以及《DQ》等内涵完全不相类的伟大作品。从《XENOGEAR》到《XENOSAGA》的巨大差异已经足以佐证南橘北枳的道理。未来由ENIX主导的会社绝对不会再有过去历时3年半、耗资50亿日元制作《XENOGEAR》那样的大手笔，大量的二线经典佳作可能会因为商业利益的考量从此被彻底封藏。或许仅仅是危言耸听，但我固执地认为日后之SQUARE已非往日之SQUARE，一种独特的创造风格将逐渐变质。

商业和理想，残酷的现实已经证明了后者的苍白无力，或许SQUARE的覆灭仅仅是游戏文化总崩溃的先兆，日后的游戏业界将完全被铜臭的气息所笼罩！

SQUARE，我的一生所爱！在记忆中第一个接触的RPG游戏《FF》，第一篇发表的游戏文章《我与SQUARE》，在游戏BSS上第一个帖子也是与之相关的《论SQUARE的功罪》……曾经写过一篇论述SQUARE功过的文章被一些SQUARE拥趸视为反SQUARE的急先锋，如此结局亦非痴愚如我所可以逆料！

再见吧！浪漫。

SQUARE ——I will keep the name in my heart forever!

（就此停笔的时候，我的脑海中忽然闪过了"从此不闻广陵散"这句话……）

www.plumbook.cn

游戏情报站 GAME NEWS STATION

软件 SOFTWARE

超大作《勇者斗恶龙VIII》终于公布！平台为PS2，LEVEL-5开发！

2002年11月29日，日本玩家企盼已久的国民RPG“《勇者斗恶龙》系列”的最新一作《勇者斗恶龙VIII》（《DQVIII》）终于在ENIX与SQUARE宣布合并之后公布，平台最终确定为PS2，所用媒体为DVD-ROM。之前虽然可以预知《DQVIII》很有可能归属于PS2，但未正式公布前谁也无法确认，现在答案终于揭晓了！

《DQVIII》的画面是在12月3日发售的新一期《周刊少年JUMP》（日本著名漫画杂志）上率先公布的。令人极为意外的是，必定成为未来怪兽级软件的《DQVIII》是交给仍处于默默无闻状态的LEVEL-5公司开发的，LEVEL-5目前已经开始了《DQVIII》的开发工作。众所周知，ENIX公司的所有软件都是以外包形式制作的，之前的《DQ》开发者为HEART BEAT公司，但今年8月HEART BEAT首席程序师山名学在任天堂的资助下独立并设立了新公司GENIUS SONORITY，HEART BEAT因此而解散，之后“《DQ》系列”最新作的开发商归属就成了悬念，想不到最终是由LEVEL-5开发。

在其他的首席创作人员方面，《DQVIII》仍保持与系统作一致，剧本及游戏设计（SCENARIO&GAME DESIGN）为堀井雄二；角色设计为鸟山明；音乐仍由すぎやまこういち负责。

从仅有的这一幅公开画面上可以看出，本作游戏画面采用了卡通渲染技术，其效果类似于LEVEL-5公司11月28日发售的A·RPG《暗黑编年史》。采用了卡通渲染技术后的《DQVIII》画面看起来尤为亲切，因为卡通渲染画面很好地在游戏中还原了鸟山明大师的经典人设。另外注意人物形象采用的是全真实比例，不再使用Q版。这是“《DQ》系列”第一次在游戏画面中使用真实比例人物及直接在游戏中展现出具鸟山明绘画风格的人物角色，以往“《DQ》系列”游戏中的人物角色全部为Q版，而鸟山明的人设只能在游戏的封面及一些插画中看到。

与《DQVIII》一起公布的游戏还有众掌机玩家期待已久的《勇者斗恶龙 怪兽篇》最新作GBA版，请留意本刊今后的进一步跟踪报道。

▲这就是《DQVIII》的游戏画面！画面中的人物正是本作的主角。头巾、旅行包及身后背着的剑——新勇者形象很亲切的感觉。注意菜单画面仍保持系列作的传统，一点都没变。

制作阵容简介

◆堀井雄二

1954年生于日本兵库县。是ARMOR PROJECT公司的代表董事、ENIX公司的董事。从早稻田大学第一文学部毕业后，曾担任过杂志报刊的自由写作人，1982年在由ENIX所主办的“GAME PROGRAMMING CONTEST”（游戏设计大奖赛）中获奖，从此踏入游戏设计师的道路。1986年，其第一部作品《勇者斗恶龙》发售，之后的第三作《勇者斗恶龙III 传说的终结》热门到成为一种社会现象。2000年8月发售的《勇者斗恶龙VII 伊甸战士们》在日本更创下了400万套以上的销量纪录。

主要作品：“《勇者斗恶龙》系列”、《ポートピア连续杀人事件》、“《いただきSTORY》系列”等

◆鸟山明

1955年出生于日本爱知县生。原是一名设计师，后来转为漫画家。1978年开始初次以职业漫画家的身分在《周刊少年JUMP》上刊登漫画，第二年起开始连载的《DR.SLUMP》（国内译名《阿拉蕾》）获得了绝对好评，之后他的下一部作品《DRAGON BALL》（国内译名《七龙珠》）更是取得爆发性大热门，到现在为止，该系列漫画累计销售了1亿2000万部，创下了空前的纪录。很快还将有《DRAGON BALL 完全版》发行，而《周刊少年JUMP》的美国版《SHONEN JUMP》也开始连载这部漫画，《DRAGON BALL》引起了全世界的关注。鸟山明也从第一作《勇者斗恶龙》开始就担任该系列的角色设计师。

主要作品：《DR.SLUMP》、《DRAGON BALL》、《SAND LAND》等

◆すぎやまこういち

1931年出生于日本东京，为日本作曲家，现任日本作曲家协会理事长等职。毕业于东京大学教育学部后，曾在文化放送工作，1958年进入富士电视台工作。曾作为导演执导了数个节目的演出，也参与过一些广告音乐的创作，之后进入唱片界创作了数首热门音乐。在参与《勇者斗恶龙》的制作方面，他是从第二作开始担任系列作的音乐创作的，近年来因为主持举办每年都进行的“家庭经典音乐会”而大受好评。

主要作品：（流行音乐）《亚麻色头发的少女》、《花之首饰》等/（游戏音乐）“《勇者斗恶龙》系列”、“《不可思议的迷宫》系列”等

◆株式会社LEVEL-5

设立于1998年，位于日本福冈县福冈市，代表董事为日野晃博，注册资金为1000日元。制作5星级的高质量游戏是他们的目标，这也是他们社名的由来。2000年12月发售的PS2早期游戏《DARK CLOUD》（《黑云》）是其第一部作品，该作在日本之外的地区获得了更多的认可。目前LEVEL-5共有56员工，目前所开发游戏均为幻想RPG。最新作《DARK CHRONICLE》（《暗黑编年史》）以充分利用了PS2的机能及高素质的游戏性而获得一致好评。除了正在制作中的《勇者斗恶龙VIII》以外，LEVEL-5还在开发将由微软发行的XBOX版MMORPG《TRUE FANTASY LIVE ONLINE》（《真幻想在线》）。

主要作品：《DARK CLOUD》、《DARK CHRONICLE》

日野晃博：《DARK CLOUD》、《DARK CHRONICLE》两作的主创人员，以前曾于RIVERHILL公司任职，任PS上《OVERBLOOD》（1996年8月）及《OVERBLOOD2》（1998年）两款冒险游戏的导演一职，1998年10月与RIVERHILL的几个开发人员一起从原公司独立出来，成立了LEVEL-5。

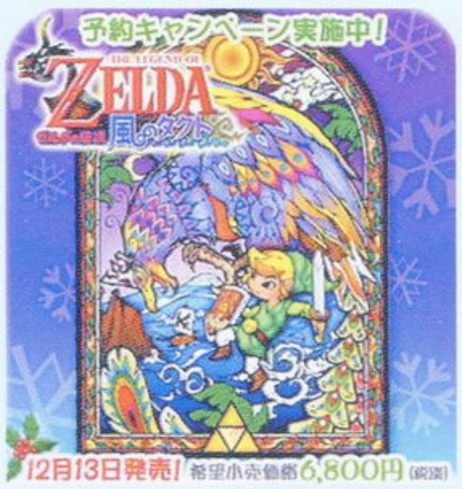
EDITOR'S VIEWPOINT

《DQVIII》一宣布将定位于PS2平台，就有人声称第四次主机大战结束。的确，集合了众明星制作人的“《DQ》系列”无愧为日本国民RPG，其认知面相当广，它的正统续集出现在哪台主机，其他主机就会立即显得光芒尽失。（就日本国内而言）但“国民RPG”这个头衔也给予“《DQ》系列”极大的压力，最终这种压力造成“《DQ》系列”一贯的保守风格，这也是“《DQ》系列”无法在日本以外的国家流行的主要原因。但我们欣喜地看到，《DQVIII》似乎将一改过于保守的形象，让我们共同期待《DQVIII》进一步公布开发情况吧。

《DQVIII》的公布离前作《DQVII 伊甸战士们》的发售（2000年8月）相隔两年多，对《DQ》这样的软件来说，从游戏的公布再到游戏的发售恐怕又要相隔一段很长的时间，要知道《DQVII 伊甸战士们》与《DQVI 幻之大陆》（1995年12月）相隔了近5年！但现在游戏的具体开发工作已经换成了新的LEVEL-5公司，《DQ》的开发效率会不会因此而提高呢？说不定《DQ》拥护者发现1年后《DQVIII》就可以发售时，反而会觉得不适应呢。

www.plumbook.cn

特报 SCOOP NGC《塞尔达》预定赠送有变更 所有的预定者都可获赠特典



本刊上期曾报道任天堂将于11月28日至12月12日举行预约NGC《塞尔达 风之杖》赠送特典活动，特典就是赠送一张包含了从未发售的里之《塞尔达 时之笛》的光碟。但自任天堂公布这项活动之后，玩家反应之热烈程度完全超乎任天堂的想象，原来是每家店都限定一定数量所赠送的特典NGC用《塞尔达 时之笛》光碟，现在任天堂不得不改为让每一位预定游戏的玩家都可以得到特典碟。NGC《塞尔达 风之杖》将于12月13日发售，售价为6800日元。

软件 SOFTWARE 小岛秀夫监督新作公开 GBA《我们的太阳》有新玩法

以前小岛秀夫就透露会开发一款GBA的作品，如今终于初步公开，该作的名称为《我们的太阳》(《ボクらの太阳》)，就如名称一样，游戏将会以太阳为主题，称之为“太阳动作RPG”。据悉游戏卡带装有能够感应到光源的装置，游戏会得知玩家是在屋内还是在屋外玩。主要游戏内容就是描述游戏主角如何以光为能量击倒吸血鬼一样的怪物。不知道手电筒能不能骗过感应装置呢？

硬件 HARDWARE 任天堂的NGC用GB PLAYER公布 在家中可以使用NGC玩GBA游戏了

11月19日，任天堂公布将为NGC发售一款超级周边——“NINTENDO GAME CUBE GAMEBOY PLAYER”(GB PLAYER)，GB PLAYER将可以实现所有GBA所具有的功能，能够让玩家在NGC上玩GB、GBC及GBA卡带游戏，该周边预定将于2003年3月发售。GB PLAYER的颜色目前预计会推出紫色、橙色、黑色及银色共4种，售价为5000日元。

GB PLAYER是从NGC的底部进行接驳的，直接使用NGC的电源，无需再外接电源。接到NGC上后，再将“GB PLAYER起动碟”放入NGC主机中，之后NGC就完全具有和GBA一样的功能，GBA专用的通信对战线同样也是可以接到GB PLAYER上的，让GB PLAYER具有对战及联机功能。任天堂公司还计划将在未来发售同捆了GB PLAYER的NGC套装。通过NGC及GB PLAYER在电视上玩GBA，就可以看到高清晰色彩、高亮度、大画面的GBA画面了，这也是GB PLAYER的最大价值所在。在电视上玩掌机游戏并非首例，当年任天堂也曾发售过对应SFC主机的周边“SUPER GAMEBOY”及“SUPER GAMEBOY2”，通过它们可以在电视上玩GB及GBC游戏。

▲看到清晰的、大的GBA游戏画面不再是梦想。

EDITOR'S VIEWPOINT

GB PLAYER并非虚设的奢侈品，它是很有实用意义的周边，GBA的优点在于便携性，但如果在家里玩呢？在家中用电视来玩GBA不是更轻松吗，这样就不用因为想玩GBA，而在家中也能搞得脖子酸眼睛酸的了。

依靠GBA的绝对人气，GB PLAYER的发售还将进一步加强NGC的普及量。想想一位GBA游戏的狂热爱好者，他如果也想在家中用电视玩GBA，那么他就可能因此而购买NGC及GB PLAYER。更何况相较之GBA主机8800日元的价格，GB PLAYER 5000日元的价格完全算不上昂贵。

事件 EVENT 步步高VCD影碟机仿照PS外形 SCE状诉北京市高级人民法院

广东步步高电子工业有限公司的“VCD影碟机”在外形设计上仿照日本索尼电脑娱乐公司（SCE）的“PlayStation”一事遭到了SCE的干涉，双方由此产生争论并诉诸行政手段，目前该案又有了新的发展，以下该案的发展历程。

1999年，广东步步高电子工业有限公司设计出一“VCD影碟机”的外形，并向国家知识产权局申请专利权，2000年4月12日获得授权。2000年11月24日，SCE请求国家知识产权局专利复审委员会宣告步步高公司的“VCD影碟机”外观设计专利权无效，理由是该外形设计专利与步步高申请日之前公开的，由索尼公司享有专利权的“PLAYSTATION”(PS)的外观设计专利相近。

2001年9月5日，国家知识产权局专利复审委员会宣告步步高公司“VCD影碟机”外观设计专利权无效。步步高公司不服复审委员会的决定，根据新专利法的规定向法院提出行政诉讼，状告国家知识产权局专利复审委员会宣告其专利无效。原告步步高公司认为，“VCD影碟机”与“电脑游戏机”属于用途及分类均不相同的产品，不能作为外观设计相比较的前提，普通消费者在购买时根本不会构成混淆，故专利复审委员会的决定缺乏事实依据，应当予以撤销。2002年6月，北京市第一中级人民法院开庭审理了该案，SCE作为第三人也参加了该案庭审。

▲标准的PS主机外形

▲步步高其中一种型号的VCD播放机：小帅哥 VCD AB011

2002年9月18日，北京市第一中级人民法院判决步步高“VCD影碟机”没有侵犯SCE的专利权，撤销国家专利复审委员会的决定。主要理由是国家知识产权局专利复审委员会与SCE拿不出充足的证据来证明原来的审查决定，特别是对认为“VCD影碟机”与PS均可用于播放VCD影碟这一点。另外，“VCD影碟机”与PS二者不属于可进行对比的相似性物品，且PS的专利文件亦未公开该产品可播放VCD影碟的技术内容。因此法院一审判决撤销国家知识产权局专利复审委员会的审查决定。

2002年10月，日本索尼电脑娱乐公司不服北京市第一中级人民法院的判决，表示“仿照著名产品外形设计的侵权行为在世界范围内都很常见”，同时上诉北京市高级人民法院。2002年11月30日，北京市高级人民法院决定受理该案。

EDITOR'S VIEWPOINT

现在的分歧点在于：不同种类的产品是不是就可以允许外形上的仿照？法规上的问题我们暂不做讨论，但可以肯定地说，任意仿照著名产品外形设计的行为都有可能会损坏原产品的利益。明年SCE就将在我国正式销售PS系主机，设想一下要是一般人看到PS主机，或许他的第一反应就是，“咦，这不是步步高的VCD影碟机吗？怎么好像出了一款新型号。”也许还有更糟的情况：一个用户在商场买了一台PS机，结果他因这台PS机播放不出VCD为由找商场理论……当用户得知这是一台游戏机时，他可能会想：索尼的游戏机为什么要模仿步步高VCD影碟机的外形设计呢？

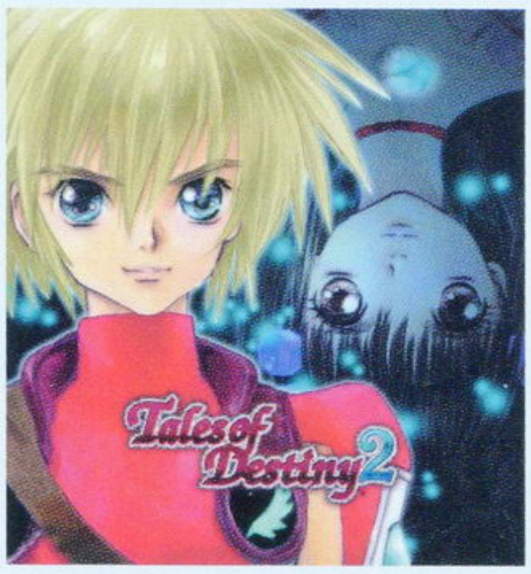
软件 SOFTWARE 光荣百万销量动作大作又将再续新篇 《真·三国无双3》于明年2月发售

本刊上期的“短信息”中就已经透露《真·三国无双3》将于明年春发售，日前KOEI官方终于正式公布了《真·三国无双3》将于明年2月下旬发售，开发平台仍是PS2，售价为6800日元。另外本作已确定会推出中文版，而且推出的速度还会快于以往几作《真·三国》中文版的推出速度，请各位喜爱“《真·三国》系列”的玩家密切关注本刊的后续报道。

www.plumbook.cn

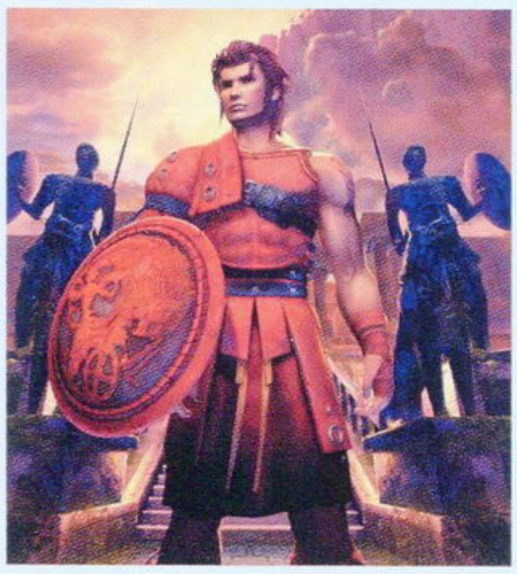
事件 EVENT

两款PS2大作已决定中文化 《宿命传说2》中文版明年春发售



年底正是Xbox与NGC先后进军香港及台湾的时候，那么作为已经先行进入这两个地区发展的PS2又会有什么样的反击策略呢？11月19日，SCEH台湾分公司举办了一场记者招待会，会上公布了将于年底登场的众多PS2强作游戏，可以说日本方面的大作基本上都引进到香港及台湾地区了。不过这次会议最关键的地方还在于SCEH宣布两款PS2大作中文化的消息。

SCEH台北分公司总经理本间和彦表示，根据他们统计目前PS2在台湾销量已经有将近23万台（包括约11万台的行货销量），亚洲地区PS2亚洲专用型号机也合计销售了30万台，销售正稳定成长中。为了感谢玩家对PS2的大力支持，SCEH将持续强化PS2游戏阵容，并且积极进行游戏中文化，除了已发售的《ICO》、《二人烟花》、《盖盖乐》、《跑车浪漫旅 东京－日内瓦2002》等中文游戏之外，又再新增两款超强PS2游戏将进行中文化，分别是：NAMCO的《宿命传说2》及TECMO的《阿耳戈斯战士》（台湾正式译名为：《命运传奇2》及《阿格斯战士》），这两款大作都是完全中文化预定2003年春天全亚洲同步推出。未来SCEH还将持续不断进行PS2游戏中文化工作。



除了加强软件功势，SCEH也将加强PS2的销售方式，从今年11月底开始，PS2的销售渠道将由目前的传统游戏专卖店拓展到大型电脑及通讯商场、便利商店，11月27日～12月14日SCEH还将与便利连锁店7-11合作，推出多个PS2主机与软件同捆的优惠套装。另外，明年台湾游戏主机关税由原本的9％降到4.5％，因此届时PS2主机还会有新一轮的降价活动，明年SCEH还会设巡回全台湾省的“PS2游戏展示卡车”，大型PS2展示活动更是少不了。

EDITOR'S VIEWPOINT

“竞争最终让消费者受惠”这一道理再次得以证实，想想要不是XBOX与NGC“杀”到台湾引发竞争，新的PS2中文游戏可能还是姗姗来迟。这次《宿命传说2》的中文化意义重大，因为到目前为止，PS2上虽然相续已经有不少中文游戏，但大都限于动作、赛车等文字不是很重要的游戏，对于亚洲人来说，RPG是他们最喜欢玩的游戏类型之一，RPG注重故事，中文化的工作量大，难度高，但RPG的中文化才是商家诚意的体现。《宿命传说2》中文版的推出将会大大拉开PS2与其他两台主机的差距，继续让PS2稳坐霸主地位。《宿命传说2》及《阿耳戈斯战士》中文版预定2003年春天全亚洲同步推出，不禁让人联想到PS2的大陆版届时推出时会不会以这两款中文游戏为首发软件阵容呢？

软件 SOFTWARE

《最终幻想XI》将发售追加碟 召唤兽终于登场在线游戏

11月22日，SQUARE公布将发售《最终幻想XI》（《FFXI》）的追加碟《FFXI纪拉特幻影》，目前还未确定价格及发售时间，该追加碟的PS2版与Windows版将同时发售。众所周知，《FFXI》自发售之后，就不断地在升级、更新中，也可以看出SQUARE的确为《FFXI》倾注了心血，目前为止《FFXI》的升级方法都是通过网上下载方式进行的，但这一次则是通过销售追加碟的方式升级的，因为这次所追加的内容实在是太多了，而且这次升级属于收费升级。追加的要素包括新的场景及新的怪兽等，最令人激动的，要属“《FF》系列”的招牌要素召唤兽的加入，如大家耳熟能详的伊夫里特。

花絮 ETC

“高达COSPLAY时装SHOW”举行 释由美子版夏亚闪亮登场

11月28日是BANDAI最新的高达游戏《SD高达G世纪 NEO》发售的日子，为了增加该作的人气度，11月27日，BANDAI举行了一场“高达COSPLAY时装SHOW”活动，会场上请来了日本著名艺人释由美子及著名声优古谷澈。

活动开始时放映了一段介绍《SD高达G世纪 NEO》的5分钟影像，之后就开始了时装SHOW，这次COSPLAY并不着重追求与原作的相似度，而注重本身的美感，会场上各模特身着各式来自高达动画中的军服，别有一番风景。了解高达动画的人一定人很容易就认出原作中哪些角色是穿着这些服饰的，在联邦军的服饰与吉翁军的服饰相继展示过之后，特别嘉宾释由美子登场，她身着的是高达动画中的人气角色夏亚所穿的红色制服，而为阿姆罗配音的著名声优古谷澈也一同出场，与释由美子展出特别脱口秀。

12月1日为止，《SD高达G世纪 NEO》就已经达到45万套的出货量。到目前为止，BANDAI为PS2所开发的每一款高达游戏都具有相当的素质，在今年5月《机动战士高达 基连的野望 吉翁独立战争记》发售前，BANDAI在PS2上的4款高达游戏达到了200万套以上的出货量，而这次包括《SD高达G世纪 NEO》在内，BANDAI在PS2上发售的6款高达游戏已经达到了299万套出货量，突破300万只是时间问题。另据统计，BANDAI面向家用的CD-ROM及DVD-ROM游戏机所制作的高达游戏累计出货量达到了981万套。

特报 SCOOP

SEGA将改变软件制作策略 着力创作百万销量级别的软件

SEGA

11月20日，SEGA首席营运官香山哲召开财政年度中间期决算会的记者会，公布了SEGA最近的经营状况及今后的经营战略。

香山哲表示，SEGA的重头软件《NFL 2K3》在与EA的《MADDEN NFL2003》的直接竞争中落败，造成SEGA SPORTS部门60亿日元赤字，但今后SEGA仍将继续与EA在美国竞争体育游戏市场。由于NGC《索尼克大冒险2》的热销，SEGA已经决定将第一作《索尼克大冒险》移植到NGC与XBOX平台。香山哲还宣布今后将在减少所发售的游戏数量的同时，加强同一游戏的多平台策略。如这次的《索尼克大冒险》除了NGC平台，还将登陆XBOX平台。最后SEGA预测PS2版《创造球会》新作将会有超过60万套的销量。

另据11月25日《日经产业新闻》的报道，从今年秋天起，SEGA又将引进以3位开发人员为首的新体制，力图开发出强力作品，包括：●编成局长：由HITMAKER的小口久雄社长担任，负责审查其他SEGA制作子公司的软件企划，“大幅减少所开发的软件数量，着重开发大作级热门软件。”●DESIGN CENTER长：由AMUSEMENT VISION的名越稔洋社长担任。总括其他制作子公司的画面及CG制作。●开发总括局长：由SONICTEAM的中裕司社长担任，将负责对各游戏软件的质量进行最终的审查。香山哲表示，希望在新体制执行下，1年后就能有几百万套销量级别的软件发售。

而11月29日，正当人们还对ENIX与SQUARE和合并而哗然时，SEGA的股价突然比前一天上升了17%，达到每股1385日元，更有人传出微软公司将收购SEGA的消息，原因是SEGA的第一大股东CSK（持有SEGA22%的股份）有卖出手中的SEGA股份的意向，不过目前情况仍然未明。

www.plumbook.cn

王者 TOP GAME 排行榜

累计时间：11月18日～11月24日

日本游戏最新销量排行榜 TOP 20

什么叫压倒性的优势？看了本期的“排行榜”或许玩家能够找到答案，更可怕的是这股“妖之风”才刚刚形成，更有再扩大的趋势。不仅仅是GBA市场频频报捷，有了《生化危机0》和《马里奥PARTY4》两大台柱坐镇又确保了NGC占领了三四名的位置。看了龙头，再来看看龙身，这里是PS2的地盘。《龙战士V》看来是难以创造什么奇迹了，10余万的销量愧对CAPCOM首席RPG的招牌。看了《真魂斗罗》的销量，虽然犯不着吃惊，但本人有个深切的体会：《魂斗罗》的根在中国。《超级猴球2》，仅1万多套，唉！还是希望名越大师在其他游戏上多花些功夫，早日推出《Daytona usa 3》比较实在。

多边形主持

1位 NEW! 口袋妖怪 蓝宝石 GBA

一周内销量 70万0492套　累计销量 70万0492套

任天堂■GBA■RPG■2002-11-21

可能是因为日本玩家更喜欢《蓝宝石》中的神兽——海皇牙的缘故吧，发售3日《蓝宝石》就先拔头筹，70万的销量虽然算不上什么记录，但也算是近几年中的最好成绩了。缔造这一成绩的又是任天堂。

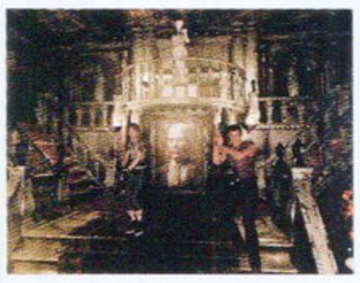
2位 NEW! 口袋妖怪 红宝石 GBA

一周内销量 67万2315套　累计销量 67万2315套

任天堂■GBA■RPG■2002-11-21

《蓝宝石》和《红宝石》两作在3日内累计贩卖数达137.2万套，店头消化率达到90%，令人震惊！2000年11月发售的GBC版《口袋妖怪金·银》首周销量均超过了60万套，两作最终累计销量达到了600余万套。GBA版能否继续辉煌呢？

3位 NEW! 生化危机 0 NGC



一周内销量 16万8604套　累计销量 16万8604套

CAPCOM■NGC■AVG■2002-11-21

可能有一部分玩家会对16万这个数有点丧气，但个人认为《生化0》能够在3天取得这样的成绩算是一个比较好的开端了。今年3月发售的《生化危机》的首周销量为10.7万套，玩家自己可以比较一下，进步还是很明显的。

4位 NEW! 超级机器人大战 原创世纪 GBA

一周内销量 11万6009套　累计销量 11万6009套

BANPRESTO■GBA■S·RPG■2002-11-22

真是大水冲了龙王庙。由于有“妖怪”挡路，本作在销量上较前作有一定的下滑，可能游戏最终销量会锁定在15万左右。现在《机战》新作推出的周期明显缩短，机战迷可否吃得消？

5位 上周2位 马里奥PARTY4 NGC

一周内销量 3万6475套　累计销量 28万3582套

任天堂■NGC■ETC■2002-11-08

与《大乱斗》（首周销量35.9万）、《阳光马里奥》（首周销量30.9万）、《马里奥party》（首周销量18.9万）比起来，本作的确表现欠佳。这种大杂烩性质的游戏在国内的市场相对来说会更小。

6	太鼓之达人
	NAMCO■PS2■ETC■2002-10-24■2万7377套◆累计12万4897套
7	龙战士V
	CAPCOM■PS2■RPG■2002-11-14■2万5103套◆累计10万5162套
8	特鲁尼克大冒险 3
	ENIX■PS2■RPG■2002-10-31■2万3127套◆累计45万1351套
9	星之卡比 梦之泉DX
	任天堂■GBA■ACT■2002-10-25■2万0873套◆累计34万7849套
10	筋肉人II世 新世纪超人 VS. 传说超人 NEW!
	BANDAI■NGC■ACT■2002-11-22■2万0331套◆累计2万0331套
11	流行音乐7 NEW!
	KONAMI■PS2■ETC■2002-11-21■1万8106套◆累计1万8106套
12	哈里波特与秘室 NEW!
	EA■PS2■A·AVG■2002-11-23■1万4912套◆累计1万4912套
13	荣誉勋章 史上最大的作战
	EA■PS2■FPS■2002-10-24■1万3516套◆累计8万9535套
14	ONE PIECE 七岛的大秘宝
	BANPRESTO■GBA■RPG■2002-11-15■1万3065套◆累计4万9685套
15	真魂斗罗
	KONAMI■PS2■STG■2002-11-14■1万1945套◆累计4万0834套
16	最终幻想II
	SQUARE■PS■RPG■2002-10-31■1万0890套◆累计11万5441套
17	超级猴球2 NEW!
	SEGA■NGC■ETC■2002-11-21■1万0618套◆累计1万0618套
18	最终幻想
	SQUARE■PS■RPG■2002-10-31■9129套◆累计11万2203套
19	DRIFT CHAMP NEW!
	HUDSON■PS2■RAC■2002-11-21■8177套◆累计8177套
20	ONE PIECE 夺宝战斗
	BANDAI■NGC■FTG■2002-11-01■7605套◆累计10万9265套

日本最新主机销量排行榜 2002年11月18日～11月24日

机种	上周贩卖台数	本周贩卖台数	年度累计台数
GBA	4万2900台	15万0800台	231万3400台
PS2	2万9300台	3万8400台	310万1500台
NGC	1万5800台	3万7400台	92万3400台
Xbox	1300台	1900台	27万3600台
PSone	2100台	1800台	20万5900台
WSC	1600台	1300台	10万2500台

本周GBA比上周的销量足足增长了3.7倍，达到了15万台，市场构成比例由上周的51.5%猛增加到了71.9%，实在令人要刮目相看。另外倍受国内玩家注目的《生化危机0》在一定程度上也拉抬了NGC的销量。本周NGC的贩卖数量也比上周增加了2.3倍，这也是NGC在2002年周间销量的最高记录。这些仅仅只是年末商战的开端而已。我想国内玩家最想看到是新世代真正的大战——PS2三虎将《宿命2》、《SD高达NEO》以及《暗黑编年史》VS.《塞尔达 风之杖》吧！关于这位美国朋友——Xbox，我已经难以用语言表达我对他的同情。不过《Halo2》还是相当令人期待的……

生化危机0

画面
音效
系统
难度

GOUKI

画面保持了重制版的素质，不过到游戏后期给人略有下降的感觉。音乐则回到了二代的风格，实在太棒了。除了少量任务是必须让特定角色完成的之外，绝大部分时间都是由玩家自由支配的。再加上全新的道具系统，可以说这款游戏重复的乐趣就在于熟悉了流程之后找出一个最合理的攻略方案，再加上取消了道具箱，这对玩家的规划能力是一个非常高的挑战。游戏的隐藏要素比较少，这是很让人遗憾的地方。

SOUL

不愧是目前为止画面素质最高的游戏，许多场景都堪称美到极至，单单让主角在这样的场景中行走就已经享受至极。二人合作系统设计相当合理，诸多谜题的设置也充分考虑到了如何利用二人合作系统，在这一点上是令人满意的。但故事方面吸引力不够大是其先天性缺点，玩法上也缺少一些新意。另外游戏流畅度有一定问题。不管怎样，那股“《生化》味”还是很纯正的，《生化》FAN必玩之作。

D·S

本作摒弃道具箱而采用即时取舍物品的方法的确大快人心，使游戏的真实程度又迈上了一个台阶。游戏的背景仍然保持高素质，对恐怖气氛的渲染恰到好处，新增的几种动物类变异体的攻击方式尚算丰富，也使整个游戏充满了挑战性。游戏的CG部分由制作高素质《鬼武者2》片头CG动画的ROBOT负责，比起前作大幅进化。故事性方面较为单一，解谜部分也难以看到什么创新之处。

总分：25

热血推荐

NGC/特制8cmDVDX2/CAPCOM/biohazard 0/A·AVG/2002-11-21/1人/9格

银河战士PRIME

画面
音效
系统
关卡设计

GOUKI

将本系列的一系列传统要素恰如其分地融入FPS当中，地图大得惊人，而游戏也相当体贴地设计了类似于“时空门”那样的装置供玩家在不同的区域自由穿梭。SAMUS的能力是逐步获得的。自动瞄准键让游戏方便了许多，就算是没有FPS游戏经验的玩家也能够很快上手。当然，这并不代表游戏很简单。发掘关卡中的秘密地点、活用自身的特殊能力是本作有别于其他FPS游戏，也是本作最引人入胜的地方。

紫枫

从最后一款《银河战士》发售至今已有8年时间，就FPS类游戏而言，本作的音乐、操作、谜题可以说达到了顶级的表现水平。普通的FPS一般乐趣在于射击，而本作将重心全放在了解谜上。该游戏在Retro的全力制作下变成了一款非常耐玩、将孤身冒险的刺激感全部带给玩家的经典游戏！而且简易的瞄准设定更是体贴了很多非FPS迷玩家。算得上是惟一一款适合非FPS玩家玩的FPS游戏！强烈推荐！

D·S

在NGC上的第一作进化为了FPS的形态。虽说是FPS游戏，但在操作上却丝毫没有那些PC上的FPS游戏移植到家用主机上之后形成的不适感觉。而这款完全根据NGC的硬件机能打造的游戏非常强调手柄的操作感，自动锁定系统上FPS的“苦手”也能找到游戏的乐趣所在。在解谜上游戏继承了该系列一贯的优良作风，不仅考验玩家对各种动作技巧的操作感，也多少考验出玩家的智慧。

总分：27

黄金珍藏

NGC/特制8cmDVD/NINTENDO/METROID PRIME/FPS/2002-11-17/3格/美版游戏

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

画面
音效
系统
妖怪丰富度

阿修罗

先前让很多人诟病的战斗画面其实还是十分华丽的，而地图画面上的种种特效也让人瞠目结舌！当然，游戏还是有很大潜力可以挖掘的！基本的游戏系统、流程都和前作差别不大，但是细节方面的种种改良更加体贴，让玩家备感亲切！种树、作糖果和选美这些新要素看似不起眼，但是当中却包含了不少学问，而其乐趣也绝对不会亚于游戏本篇！总之，这是绝对要向大家推荐的好游戏！

LIKY

虽然它的画面是那样简陋，虽然它的战斗仍是那么“幼稚”，但它的名字叫“口袋妖怪”，拥有这一点对它来说已经足够，已足够保证它首周就能卖过百万销量。对这个游戏已不能用平常的眼光去看待它，好玩比什么都重要，游戏丰富的得隐藏要素能够让你沉迷其中不能自拔，再加上“口袋效应”所造成的周围朋友齐上阵的影响使得你如果不玩这游戏就会被当作怪物，所以还是随大流吧。

邪魔天使

游戏不对应前几作的记录，这对一些玩家来讲可能是件好事，因为可以收集齐全部的妖怪。时钟功能还是影响抓住妖怪的几率，但由于没有黑夜白天，这样一来就看不到时间变化，所以往往会忽略掉。新增加了一百多种妖怪，这完全可以满足收集癖的欲望，作为系列最新作确实不辱其名。另外游戏还新加入了一个盲文系统，利用日语假名的盲文获得一些新情报，甚至抓住某些妖怪就非利用盲文不可。

总分：25

热血推荐

GBA/64M/NINTENDO/MONSTER POCKET RUPT·SAPHIRE/RPG/2002-11-21/内置时钟机能/对应联线对战

超级机器人大战原创世纪

画面
音效
系统
难度

D·S

系统上的灵活变化导致角色的培养不像以往的系列作品那样让人感觉单一，而是留出了很大的空间给玩家掌握，说白了就是有点“工具”系统的味道，其中的褒贬还是要看玩家自己进行游戏的感受。虽说BANPRESTO的原创角色和机体也不算少了，但通关之后却发现许多著名的原创机体都没有出现，对于是因为剧本的需要还是出于制作成本的考虑这个问题虽不能得知原因，但少了“大杂烩式”的搭配总感觉怪怪的。

星夜

眼镜厂在《机战》中添加的各种原创角色和机体，如魔装机神、SRX等等受到了非常广泛的欢迎和喜爱。这次的OG在情节方面比较出色，完全原创角色也避免了以往大杂烩时带来的情节混乱；众多新的系统在尝试着机战将来的各种可能发展方向；音乐比起GBA上的前两作来说大有改进，不过敌方种类太少、我方不少著名机体都未登场是个缺点。

阿修罗

随着选择的主角不同游戏的路线也有很大的不同，这使得游戏的总话数大大超越了GBA上的前两作！熟练度是第一次在掌机的《机战》中出现，这使得游戏更加富有挑战性，而不同水准的玩家都能体会到乐趣。不过游戏的画面其实还是有进一步提升余地的，现在为了制作动态效果机体的厚重感反而不如以前了。另外，因为剧情方面的原因，登场机体多为同一系列的不同版本，稍微显得单调了一点。

总分：24

热血推荐

GBA/64M/BANPRESTO/SUPER ROBOT WAR ORIGINAL GENERATION/S·RPG/2002-11-22

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

www.plumbook.cn

黄金眼

龙珠Z

画面 ■■■■■■■□□
音效 ■■■■■■■□□
系统 ■■■■■■■□□

忠实原著度 ■■■■■■■■□

阿修罗

之前GBA上的几款作品都让阿修罗十分失望。不过这部作品是一个例外！游戏很好地用3D方式重新演绎了原作中的各大著名场景，让玩家觉得十分新颖却又十分熟悉，而那些熟悉的动画插曲、日文原声也让大家找到了当年观看漫画和动画的感觉！在操作方面，作为一款3D格斗游戏来说做得也还算可以，不过对于输入指令的准确要求比较高。游戏的模式也十分多样化，但是读盘时间稍微长了一点。

SOUL

本作由法日合作开发，意外的是欧版也采用了日文配音。游戏以干净利落的3D画面来演绎原作的一些经典剧情，很好地体现了鸟山明原作的精髓，而故事的进行不纯是格斗，还有各种丰富的玩法。比起以往其他几作32位机时代的龙珠格斗游戏，本作可以算是画面最好、动作最漂亮的一作了，但遗憾的是实际格斗感仍难以令人满意，动作好看但生硬，无法与当年的SFC的顶峰之作《超武斗传2》相提并论。

紫枫

假如《七龙珠》拍成真人电影那么孙悟空的菱角头发应该怎么做？（香港真人版《七龙珠》里面是碎发）前几天拿到游戏时，心中的一个疑惑也终于解开了。哦，原来3D版的头发是这样的——那美克星人的头发统统给人一种奇怪之感，漫画中的感觉确实很难用3D体现出来，为什么不做成2D版《七龙珠》呢？不过说起来，游戏确实好玩，对战与剧情相夹的模式很不错，怀旧的玩友应该买来一玩。

总分：23

热血推荐

PS2/DVD-ROM/INFOGRAMES/DRAGON BALL Z BUDOKAI/FTG/2002-12-04/欧版游戏

SD高达G世纪NEO

画面 ■■■■■■■■□
音效 ■■■■■■■■□
系统 ■■■■■■■■□

进化度 ■■■■■■■□□

D·S

整部游戏无愧于“NEO”这个响亮的代名词，无论从剧本安排、游戏系统，还是从战斗画面、模式构成来讲，都让玩这款游戏的玩家意识到这才是真正面向PS2硬件平台开发的游戏。系统的严密性非常高，并且兼顾到SLG类型的游戏特色，其机体的开发、设计都让高达FANS大呼过瘾，丰富的变化性不仅延长了游戏的时间，同时也间接“抹杀”接触这款游戏的玩家再想去寻觅其他游戏的欲望，强烈推荐！

阿修罗

虽然说和前作相比系统方面并没有很大改变，但是那些新模式、新要素实在太吸引人了！战略和战术都十分重要，这就是这个系列与《机战》的最大区别所在，当然登场机体完全是高达系也是它一直能够吸引玩家注意力的根本原因之一。本作的战斗画面很值得一看，Q版的机体使出华丽的必杀技，可爱却又不失魄力，真心希望《机战》也能有这样的效果！游戏的读盘时间很短，玩家不用再浪费无聊时间了。

SOUL

本作极有诚意地在全方位进行了真正的进化，不仅包括令人拍案叫绝的全3D战斗画面，也包括大刀阔斧改变的游戏系统。同时其进化的效果也令人满意，战斗画面足够精彩，而且极有流畅度，虽然没有硬盘支持，但读盘时间却非常短，让人不得不服；新增的系统让游戏玩法大大区别于前作，而且更具战略性。故事方面缺乏新意是其无可奈何的缺点，而游戏一些地方也还有再进化的余地。

总分：27

黄金珍藏

PS2/DVD-ROM/BANDAI/SD GUNDAM G GENERATION NEO/SLG/2002-11-18/至少179KB

宿命传说2

画面 ■■■■■■■■□
音效 ■■■■■■■□□
系统 ■■■■■■■□□

连击爽快度 10 ■■■■■■■■■■

星夜

NAMCO的王牌RPG终于再次出击！这次的《宿命传说2》延续了系列一贯的传统，在战斗的爽快感、物品和怪物图鉴等收集要素等方面都得到了继承和加强，合成装备等新系统为游戏增添不少吸引力，音乐也称得上一个亮点，喜欢RPG的朋友可千万不能错过！此外和前几作一样，这次仍然可以双人合作，甚至能4人同玩，其中乐趣可不是单人游戏可以体会的！不过不少招式改了名字，听起来有些古怪……

邪魔天使

实际尝试之后真正体会到游戏的优秀程度，系列的传统系统都没变，战斗更是能够让你体会到游戏的精妙之处，操作起来非常流畅，保留了《永恒》中“跑”的系统，虽然让游戏节奏变得很快，但能让你充分感受战斗对你带来的爽快感。最令人称道的自然是几位强力声优的倾情演出，将人物性格刻画得入木三分。现在已经正式决定明年将有中文版，让我们一起来期待中文版的表现吧。

SOUL

本作声优的表现极为优异，故事因他们而更吸引人。游戏流畅度比起原来的SFC版《幻想传说》还高，战斗与场景的切换几乎是零时间，NAMCO游戏素有的流畅度令人敬佩。系统继承自系列作，游戏性自然很有保证。优点多，但也必须指出，《传说》从PS到PS2平台，这之间所作的进化并不多，很多地方显得过于传统，游戏中光的效果很眩目，但无论是2D还是3D画面都有些华丽不足。

总分：26

热血推荐

PS2/DVD-ROM/NAMCO/TALES OF DESTINY2/A·RPG/2002-11-28/1～4人/至少61KB

暗黑编年史

画面 ■■■■■■■■□
音效 ■■■■■■■■□
系统 ■■■■■■■■□

系统变态度 ■■■■■■■■■

纱迦

又一款采用卡通渲染技术的游戏。游戏的系统比较复杂。不过游戏中的帮助系统比较体贴，不懂的地方都可以在这里找到答案。游戏的玩法是纯粹的A·RPG，操作比较简单，视点转换比较合理。新系统发明非常有趣，大家可以自行拍照然后加之想象，如果成功的话就会发明出新的东西，不过难度也是相当高的。作为特色的建设系统复杂之极，而且又加入了时间旅行设定，确实是很麻烦啊！

SOUL

意料之外的优秀游戏。各方面都体现出游戏设计师的非凡创意，如时空转换、物品发明系统等等；系统之完善也匪夷所思，但开发者也提供了非常体贴的帮助模式，每一条帮助信息都用非常直观的影像来演示，这样玩家就可以很好地享受于本作的丰富的游戏性了。但对这样稍显复杂的作品，却有可能会让一些没有太多时间的玩家却步。卡通渲染画面很好地还原了原人设图的美感，整体画面看起来也非常舒服。

星夜

本作的战斗比较强调技巧，由于角色没有等级之说，玩家要熟知每种敌人的攻击套路才能顺利过关，硬拼是行不通的。游戏的系统复杂得有些过分，钓鱼、照相、建造城镇、收集怪物、寻找同伴……即使有详细的资料，也要花费大量的时间。而且最麻烦的是这些系统都和游戏的主线剧情是密切相关的，并不能置之不理，实在是很大的挑战啊！

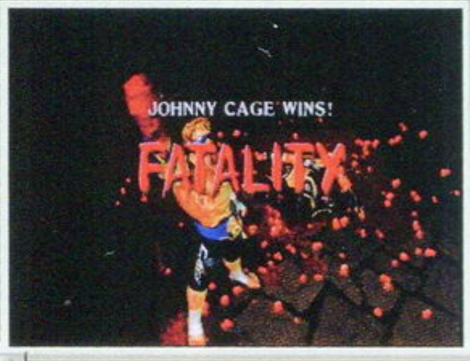
总分：26

热血推荐

PS2/DVD-ROM/SCE/DARK CHRONICLE/A·RPG/2002-11-28/1人/至少499KB

www.plumbook.cn

黄金眼



致命格斗

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■■□
进化度 ■■■■■■■□

SOUL

除了延续系列作一直以来的特点以外，还大胆地吸收了各个格斗名作的要素，虽然感觉有些杂牌，但也很有些意思。人设非常出色，个性十足，酷度也十足，绝对是系列作顶点。在格斗感上自然不能将该作直接与《铁拳》及《VF》比较，否则它可能只够6分，也许是开发商认识到这点，本作非常注意单人玩的要素，即使一个人玩也可以让你乐不思蜀。最后建议将“BLOOD LEVEL”选项调为LOW或OFF。

胜负师

我并不是一个“真人快打”的FAN，但也不得不对这款游戏加以褒奖。画面的表现在美版游戏中绝属上乘；系统方面的改进与完善也令游戏性大增；针对家用机设置的多种模式及大量的隐藏要素借鉴了《VF4》的成功之处，也体现了制作者的诚意；收录的资料、影像与MTV也令游戏更具收藏价值……有这些优点，欧美玩家的高评价并不为过。不过，过分浓烈的暴力与血腥还是应该直面的问题。

多边形

单从画面上来看，游戏已经达到了很高的水准，实际画面素质与最初厂商公布的资料完全相同，这令我没有那种被欺骗的感觉。抛开操作习惯和游戏风格的问题不说，本作在许多方面与前作比起来了都有了很大的提升。别出心裁的购买系统更体现出欧美游戏制作人匠心独具的一面。包含在游戏中的几个小游戏为这款以暴利血腥著称的格斗名作凭添了一份难得的幽默感。本作在欧美获得了玩家的一致认可。

总分：24

热血推荐

PS2/DVD-ROM/MIDWAY/MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE/FTG/2002-11-17/1~2人/美版游戏

忍

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

多边形

我的确能够深切感受到游戏独一无二的吸引力。“杀阵ACTION”系统的登场为《忍》注入了强大的生命力，将游戏推到了一个当今其他动作游戏都难以触摸到的高度。《忍》为玩家奉献的是几年难得一遇的高难度，激动人心的BOSS战也会给每一位认真去体验它的玩家留下深刻的回忆。游戏如果能够在“巧”字上再多作些文章，相信会更加优秀。通过《忍》我感受到的是一种摆脱平庸动作游戏的快感。

胜负师

认真玩过后只能翘起姆指说：“世嘉果然没有让人失望！”尽管游戏已经进化为3D，但忍术ACT的精髓拿捏得十分到位，与当年的动作经典《超级忍》有异曲同工之妙。操作手感一流，所表现出的速度感与流畅度在近年的动作游戏中实属罕见。成熟的杀阵系统虽能给玩家带来成就感，但也令BOSS战有些机会主义的感觉。游戏的视点有不少玩家报怨，但极度变态的难度才是令人望而却步的主要原因。

纱迦

主人公头上那根长长的红飘带、带着残像的高速移动、杀阵成功后的特写画面、威力增强后的致命一刀等等都非常不错，游戏长度也非常令人满意。惟一不满的就是游戏的BOSS战。为了强调所谓的杀阵系统，设计者把杀阵的威力设定得极大，不利用杀阵根本就不可能干掉BOSS。结果适得其反，导致运气在BOSS战中也成为了重要因素。如果能够重新调整一下难度的话，相信评分会更高。

总分：25

热血推荐

PS2/DVD-ROM/SEGA/SHINOBI/ACT/2002-12-05/1人/至少370KB

007夜火

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
难度 7 ■■■■■■□□

GOUKI

本作由现役正牌007皮尔斯·布鲁斯南担任游戏主角的动作捕捉演员，因此在人物的容貌以及动作上都像极了“真正的007”。由于是007的游戏，因此本作加入了许多007电影中的招牌情节、招牌角色，例如漂亮的邦女郎等等。游戏的难度并不算太高，更多的是注重游戏的“演出成分”，玩家在很多时候要做的事情只是简单地按几个键，就能看到与007电影无异的过场动画了。

多边形

萦绕在詹姆斯·邦德身边的一个个女神般的妙龄女郎，真给人一种大开眼界的感觉。邦德先生一旦展开行动，Q博士必定鼎立相助。这次游戏中又加入了不少稀奇古怪的超现代装备，使得这款游戏表现出与其他任何一款FPS游戏截然不同的鲜明个性。战斗场面依然火爆，游戏画面依然出色，当然那种不同寻常的浪漫感觉玩家依然可以深深体会。可能太多似曾相识的感觉是游戏一点小小的遗憾吧！

紫枫

EA发行的007最新作终于面市！刚开场的一场狙击、赛车戏将玩家完全地带入了007的世界中。本作的关卡花样之多令玩家惊喜，比如雪橇战、海底战等等。游戏后期的纯FPS战难度较高，玩家要多花点心思。由皮尔斯·布鲁斯南本人亲自出演本作是卖点之一。而布鲁斯南主演的007系列最新电影《Die Another Day》也已火热上映。在游戏与电影的双重夹攻下不知各位有何反应呢？

总分：24

热血推荐

PS2/DVD-ROM/EA/007 NIGHT FIRE/FPS/2002-11-19/美版游戏

超战斗封神

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
仙术爽快度 ■■■■■■■□

纱迦

“Q版《真·三国无双》？”，这两款游戏其实还是有很多不同之处。本作的仙术系统比较成功，高等级的仙术往往能够瞬间歼灭大量敌人，而且绝无拖慢现象。不过游戏可供选择的角色非常少，虽然游戏以4人同乐为卖点，但却只能在特定的模式中才能实现，实在是鸡肋一样的设定。另外一点不满之处就是游戏中角色的能力不能通用，简易难度中培养的角色不能拿到高级难度中使用，实在是太令人不爽了。

D·S

虽然在游戏的宣传上并没有喊出“真·三国式”的口号，但的确能找出许多相似之处。长时间进行游戏的话便能够感到《超战斗封神》还是有许多巧妙的设计，宝贝和法术的运用也让玩家感受到这的确是以一个基于神话故事的游戏。本作可以4人同屏4打的时候并没有什么角色动作拖慢的情况出现，这多少能让玩家体会到KOEI在这种引擎技术方面的“恐怖实力”！

邪魔天使

打斗以及关卡的设定都跟《真三国》如出一辙，而且也有所谓的“无双”。（笑）游戏最多可以4个人一起玩，而且分屏的时候并没有像《真三国》那样有拖慢的情况发生，非常流畅，不禁赞叹光荣的技术有所提高。不足之处就是人物走路的时候都没有质感，都是轻飘飘的，让人稍感遗憾。另外，游戏的迷你游戏也很有趣，很像电脑上的《抢滩登陆》，很有挑战性哟。

总分：22

热血推荐

PS2/DVD-ROM/KOEI/超・バトル封神/ACT/2002-11-16/63KB

www.plumbook.cn

心跳回忆3

PS2	KONAMI	SLG	1人
DVD-ROM	2001年12月20日发售		272KB
	对应USB鼠标		6800日元

文：D·S

回忆之诗

寄托着许多玩家美好心愿的《心跳回忆3》已经推出一年了，如今打开保存完好的包装重新开机进入游戏，那种奇妙的思绪又将我带到青青校园时代。想起喝着可乐躺在操场边的空地上看别人嬉戏，想起抬头就是一片蔚蓝天空的无忧无虑的日子，想起为了引起她的注意而在上考场之前还特意打上摩丝的回忆……

也许一款游戏本身不能说明什么问题，可是每当我们将它同自己的生活紧密地联系在一起的时候，往往可以发现“可爱之处”。《心跳回忆3》就是这样一款游戏，让青春的回忆在玩家心底飞扬的游戏，就像那充满了意境的封面构图——少女看见七彩虹……

传说之坂

回忆开始于一棵树，延伸于一座钟，凝聚于被称为“传说之坂”的地方（日文中的“坂”是指斜坡或斜路）。在《心跳回忆3》的故事中，青葱市的青葱高校内就流传着一个关于这条斜路的传说……

建在小山丘上的，私立青葱高校……

由山丘通往山脚的，并不只是一般的道路，还有一条现在已没有人经过的老路。

有一所仍然屹立在老路入口的，被称为“男社”的古旧神社。

那是，为了与兴建在学校内的“女社”遥遥相对，而建立在那个地方的。

此后，在连接两座神社的老路途中，有一段流传着美丽传说的斜坡存在。

“在命运选定的那一天，樱花飘散的时候为爱盟誓而在一起的二人将永不分离。”

这就是，青葱高校内流传的“坂之传说”了。

经过前两代的变化，《心跳回忆3》可以说是在一个成熟的剧本设计思路上诞生的。“传说之坂”被定义为这一款游戏的“爱的代言”，从某种程度上更加贴近于现实生活，同时也增添其神秘的色彩。几乎在片头动画中“传说之坂”出现的那一刻，所有老玩家都能够意识到“这就是‘心跳回忆’的世界啊”，而利用卡通渲染技术制作的那些表情细腻、动态逼真的少女形象也深深地镌刻在玩家的脑海中。一切美好的开端似乎都预示着玩家的情感将随着游戏剧情的推进而波澜起伏，而在还没有按下“START键”的时候，只需要你用心去体会主题曲《SEVEN RAINBOW》的每一段旋律，悄悄唤醒那些校园时代的回忆。

奇迹之缘

与前两代截然不同的是《心跳回忆3》中登场女主角数量明显减少，这在普通玩家看来是游戏制作小组偷懒的举措，但其实在游戏真正通关之后便可以发现角色数量的减少却增加了玩家在3年的时间中可以自由支配的时间，花更多的时间与心目中选择的她在一起使得真实性要明显加强。除去两名隐藏角色外，游戏开始时默认的6位女主角涵盖了《心跳回忆》中13位女孩的全部性格特征。但该游戏中脱离了青梅竹马传统设定的新女主角牧原优纪子的确在性格设计上突破了以往的框框，让老玩家越发感觉《心跳回忆3》并不是什么爱的童话，而是凝聚着生活中点点滴滴平凡而幸福的回忆，这种真实而发自内心的感情会随着时间的推移更加浓烈，在结局时所看到的，所听到的，所体会到的，都将是玩家心中的一段故事……

《心跳回忆3》中人物之间的关系也同样处理得很得体，甚至可以说是与角色性格的设定一起完成的。牧原优纪子的好友相泽千岁就是一个典型的例子。如果哪位玩家是追求牧原优纪子的话，就会在游戏中发现相泽千岁的确是一个令人头疼的角色。出于对好朋友的关心，相泽千岁对玩家的举动似乎更在意，如果这个时候玩家的心意还在摇摆不定的话，就能够从相泽千岁的对话中感受到她的不满。只有配合特殊事件的发生，多接近牧原优纪子才能意识到自己的一言一行都是需要一种责任感的，而相泽千岁对玩家的评价也会上升。类似的情况当然还发生在其他许多女主角的身上，这些在深入游戏之后才能够体会到的游戏制作上的细腻之处，怎能不让人拍手叫绝？

神条芹华是一位冷傲中略带叛逆个性，充满神秘感的女孩。神出鬼没的行踪令别人根本无法琢磨她的想法，然而根据校内的传言，可以了解到她背后隐藏着巨大的秘密。这名角色的出现让《心跳回忆3》在剧本的编排上增加了难度。一直以来，总感觉神条芹华这样的角色不应该出现在“《心跳回忆》系列”之中，可恰恰又是这样的角色最近在美少女恋爱育成游戏很流行，对玩家有一种难以抗拒的魅力。游戏中的神条芹华性格的转变是处理得最好的一个环节，与她的交往中让她逐渐打开心扉的成就感在某些玩家看来比最后听到她的告白更令其感动，因为这些付出玩家心血的努力在游戏中给予了真实的体现，让猜疑变成信赖，让误解变成理解，这些突破狭义上美少女恋爱育成游戏中“爱的定义”的设计的确出色。

白鸟正辉和矢部卓男是很有趣的两位配角，虽然在作用上并没有突破传统，但富有动感而夸张的神态与言行让配角的作用也提升到了一个新的高度。说起矢部卓男为玩家提供情报的服务性，似乎比早乙女好雄更周到呢。（笑）

综上所有的要素，可以明白《心跳回忆3》是一个剧本构架完整、情节设计合理、人物关系复杂的游戏，而游戏中的暗线“缘”也恰恰在这些充满变化性的要素中变得更重要，更被玩家所珍惜。也许许多玩家和笔者一样，每当引发出特殊事件后，总有一种莫明的紧张感与兴奋感。

延续之梦

《心跳回忆3》不但保留了《心跳回忆2》中大受好评的EVS（EMOTIONAL VOICE SYSTEM）系统，而且大幅强化。当玩家输入自己的名字之后，游戏便会替玩家评估该名字的声调和音韵，然后在游戏中女孩们便可以很自然地读出玩家所输入的名字。另外在《心跳回忆3》中，游戏不仅提供标准的日语发音作参考，而且就连关西腔都被包括在内，使操关西腔的角色相泽千岁也可以流畅地叫出玩家的名字。由于容量的限制，前作中只有阳之下光和麻生华澄这两名角色才能够对应EVS系统，而且游戏也要5张CD-ROM。而这款新作采用DVD-ROM作为游戏媒体，容量大大增加，因此即使所有女性角色都对应EVS系统也只需一张DVD-ROM便能实现。

卡通渲染方面就不必强调了，在游戏进行的时候玩家自己心中会有一个客观的评价。系统的进化也让玩家感觉乐趣倍增，收集新增约会地点的情报与约会时服装的搭配都让人乐此不疲。每周在校学习的时间采用5日制，也就是“平日”共有5天，即是说比以前的“《心跳回忆》系列”每周多了一天时间给玩家自由支配，可以选择同女孩约会或进行其他的事情。这样安排的确让“玩家的节目”更丰富了。

尽管《心跳回忆3》在日本的销量一般，评价也不算太好，但还是希望该系列能够继续下去。让天下所有玩家难忘的校园回忆与青涩的恋爱心绪能够找到游戏的寄托，让我们“心跳”的感觉远离寂寞……

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）82286364 25156912

www.ptumbook.cn

文：胜负师　协力：纱迦

莫以其小而不为

RPG迷你游戏漫谈

就算是快餐文化横行的今时今日，RPG作为家用机主流游戏类型的地位依然没能撼动，每每有RPG大作发售，无数玩家为之疯狂。不过随着玩家口味的变更及品味的提升，RPG的制作难度也越来越高，一款能够叫做“佳作”、“名作”，甚至在日后被称之为“传世之作”的RPG，除了游戏本身在画面、音乐、系统、剧情等各方面具备高品质及足可左右战局的广告宣传以外，很多细节也不容忽视。纵观RPG潮流中的各大典范，似乎都有一个共同点，那就是其中均存在着一些十分有趣的迷你游戏，而迷你游戏因为合理的存在而逐渐成为RPG及其他游戏类型不可或缺的组成部分。一款制作精良的迷你游戏对于“正片”轻则有锦上添花、重则有喧宾夺主之功效。听来有些骇人听闻，不过这的确是事实，不信？那就请看下文吧。

一 起源→发展

“迷你”一词源自英文的“MINI”，意为“小的”。十分佩服“迷你”的音译者，可谓将“信、达、雅”的音译精髓发挥得淋漓尽致，而迷你游戏步入RPG大家庭也是有迹可寻的。

▲迷你游戏的起点

1987年，在RPG还未被完全认同的年代，一家名不见经传的游戏开发公司在当时的强势机种FC上制做了一款以“F”为关键词的RPG，52万的销量令厂商得到了良好的资金循环，最终造就了游戏史上一颗夺目的水晶，那就是“《Final Fantasy》系列”。而这款《FF》的原点作品中，就已出现了迷你游戏的身影。（尽管《DQ》被公认为日式RPG的开山者，但很可惜，其中并没有迷你游戏的足迹）只要在乘船时按住A键的情况下连按B键55次就会进入一个数字排列游戏，只须在限时内将杂乱的数字按顺序排好就可以得到100G的奖励；而1988年其续作《FF II》也延续了这一设定，冰原交通工具入手后，只要在冰原上按住A键按B键22次（按键数少了，体贴玩家？）就能进入记忆力游戏，玩法就是把画着相同人物的卡片双双翻开配对，成绩好的话可以拿到些奖品。迷你游戏在游戏史上画上了多彩的一笔，RPG中的迷你游戏也由此代代相传……（喂喂，故事还没讲完呢！）尽管如此，在当时，迷你游戏都是以独立形态存在的，与游戏本身的关联并不大，基本影响不了游戏的进程，就算能得到100G、个把回复药什么的，也只是杯水车薪。迷你游戏仅仅处在一个可有可无的尴尬境地中。

▲《FF II》记忆力游戏

一晃10年过去了，时过境迁，游戏界已经发生了翻天复地的变化，“次世代”这个名词成为玩家们的常用语。在此之前，迷你游戏在RPG中的份量已非当年可比，比如史克威尔与艾尼克斯精英合力打造的SFC超强RPG，1995年度最佳作品——《时空之旅》中就有不少小游戏，想必各位对充分运用了SFC扩缩功能的赛车游戏一定记忆犹新吧。不过真正树立起迷你游戏地位，撑起RPG小游戏不倒大旗的当数诞生于1997年的不朽名作——《FF VII》。现如今，对于这款怪物级软件，想必任何赞誉均属多余，这里想说的是《FF VII》之所以长盛不衰，拥有常玩常新的游戏性，除了其本身具备的超高素质以外，众多极具趣味性的迷你游戏也功不可没，在潜移默化中增加了玩家对于游戏的热衷程度，如此讨好玩家的做法自然值得推广，我们所熟悉的“《传说》系列”、“《星海》系列”、“《幻想水浒传》系列”、“《格兰蒂亚》系列”、“《龙战士》系列”，包括日式RPG始祖“《DQ》系列”等等，也都对迷你游戏越来越重视。

《FF VIII》再续前作辉煌，成为系列中最成功的一作，其中的迷你游戏也走上了精品路线。《FF VIII》卡牌游戏无论在规则、系统、卡牌数量、平衡性等诸多方面都具有很高的完成度，收集各色卡牌的部分甚至与发展游戏进程一样充满了乐趣。这种在丰富的迷你游戏中以一款作为主打的方式在其后的“《FF》系列”中得到了延用，诸多RPG作品纷纷效仿，迷你游戏甚至成为游戏的卖点而被宣传。

成熟的迷你游戏体系的形成也迅速成为RPG制作理念上一个不可忽视的重要元素。

迷你游戏从此站起来了！

——纱迦

二 迷你的=重要的？

起初的迷你游戏只是作为一种调味剂而存在的。完成一款RPG通常需要数十小时的游戏时间，制作者可能只是出于好意，做个把迷你游戏给玩家调节一下紧张的神经，这样可有可无的调剂品自然谈不上什么重要性啦。不过玩家似乎并不满足于现状，RPG游戏如果只是单纯的练级，对于扩大RPG玩家群体来说是不利的。除去剧情、音乐、系统、人设等提高RPG素质的必要内容外，调节、平衡、丰富内容、增加投入度等重任就要由小小的迷你游戏一肩挑起了。在这样的前提之下，迷你游戏的作用也越来越具体化：

▲《时空之旅》赛车

（1）推进游戏流程。“仓库番”的推箱子游戏穿插于迷宫中的例子不胜枚举，但这并不具备代表性，并非应该讨论的重点。以《时空之旅》的赛车游戏为例，如果不能在比赛中胜出，游戏就不能继续进行；而在流程后期，为使主角复活，就要完成一个反应游戏（根据提示做各种固定动作），这样才能得到重要道具——主角的人偶，尽管失败了也能用钱购买，但之前必须玩一次这个小游戏。迷你游戏成为影响剧情发展的一部分，玩家已经无法无视其存在了。就以最为著名的《FF VII》来说，整个流程被MINI GAME贯穿始终，我们可以细数一下，选新娘、摩

www.plumbook.cn

托白兵战、人工呼吸、阅兵式、挖钥匙、陆行鸟赛跑、投篮、滑雪、毒气室逃脱、耳光大战、开火车、潜艇大作战、守卫秃鹰堡、陆行鸟育成……当选“迷你游戏数量最多的RPG”毫无问题。除了几个在游乐场出现的小游戏外，其他几乎都是必须要玩的，与剧情有着或多或少的联系，不过各游戏的难度都不太高，就算成绩的不理想，流程也不会因此而受阻，顶多就是少拿些道具、战斗难度稍有增加之类的。《FF Ⅶ》在迷你游戏的设计方面充满创意、生动有趣，安排方面详略得当、有张有驰，穿插于游戏主线中丝毫不显生硬，对于RPG迷你游戏设置上的大胆尝试可谓十分成功，甚至可以称之为“范本”，小游戏也真正起到了推动剧情的作用。

▲《荒野兵器3》培育植物

（2）增添玩家投入度。（其实就是延长游戏时间）好不容易入手的游戏当然希望能有很高的耐玩度，二周目、斗技场、隐藏迷宫等要素已经成为现代RPG在增加可重复性方面的共识了，不过这丝毫不会影响迷你游戏在这方面的优势。当然，如果只是纯粹的小游戏，吸引力可能十分有限，但如果与特殊物品、稀有道具甚至究极装备联系在一起，那就完全不同了，只要玩家付出一定的时间，就能得到相应的回报，如果精于迷你游戏之道，回报更是超值，自然吸引力大增。当然，迷你游戏本身的素质也不能太低，让人生厌的话那就一切免谈了。比如隐藏内容极为丰富的《荒野兵器进化版3》，纱迦对这款游戏研究颇深。（详见2002年4月B“研究中心”）他曾试过，如果接续前次游戏的等级进行二周目游戏，只要4个小时就能通关；但如果要收集齐全部15把Exファイルキー，至少再花20个小时！完成20个“仓库番”迷宫是考验玩家的智力，而培育植物则纯粹是在考验玩家的毅力。对于这样具有挑战性的迷你游戏，玩家当然不会轻易放过，游戏时间也因此而激增。

（3）作为游戏的一种标志。这种情况并不多，但这并不代表没有。比如提及CAPCOM的“《龙战士》系列”除了万年主人公——龙和妮娜以及变身系统，我们还能联想到什么呢？想必也只有钓鱼和“精灵共同体”了吧。两款迷你游戏在玩家中具有如此的影响力，几乎成为《龙战士》的代名词，恐怕也是CAPCOM的制作人员始料不及的吧。非常可惜，这次的《龙战士Ⅴ》取消了钓鱼游戏，真是让人“激气”！幸好其中的“精灵共同体”设计得相当过瘾，在这款紧张的“生存RPG”中起到了十分良好的调节作用，定能让玩家爱不释手。不过这种作为系列传统的MINI GAME还只是少数，更多的情况是某款RPG中的一两个迷你游戏成为这款游戏的一个焦点，而成为玩家谈论的重要话题。就拿《FF Ⅷ》的卡牌来说，如果只是正常通关，卡牌游戏完全可以不必理会，但如果想完成“主流”的不升级通关，那攻略所需的大半时间都得用在玩牌上，怪不得有人将《FF Ⅷ》的游戏类型戏称为“桌面类”了。而以“水”为主题的《FF Ⅹ》在前期宣传中就已经把“闪电球”作为卖点，不得不承认这样的迷你游戏已经成为游戏的标志了吧。

▲《龙战士Ⅴ》精灵共同体

不管是SQUARE的RPG，还是ENIX的RPG，没有迷你游戏的RPG就不是好RPG。

——纱迦

迷你游戏在此集结！

二 多种类型&完整形态

其实像赌场这样的设定在多年前的RPG中就十分常见，但由于游戏本身比较单调，所以对于提高玩家的游戏热情帮助并不大。因此，迷你游戏需要与RPG本身一样认真的制作态度与精彩创意才能得到玩家的认可。当然，现在的迷你游戏在制作方面越来越精细，完成度也越来越高，独立成型已成为RPG迷你游戏的大方向。

▲《荒野兵器3》仓库番

如果要给迷你游戏分类，那无非就是以下几种：

★记忆排列类。在前文中已经提到了，是迷你游戏的最初形态，不过现代RPG中并没有将其完全抛弃，至少“仓库番”这样的手机游戏在RPG中还是随处可见的，《FF Ⅹ》中各寺院摆放晶球的谜题则是该类迷你游戏的进化形；

★CASINO（赌博）类。同样是古典派的迷你游戏类型，老虎机、柏青哥、纸牌等都很常见，“《DQ》系列”中的史莱姆赛跑其实也就是赛马罢了；

★按键操作类。例如《FF Ⅷ》的毒气室逃脱，《FF Ⅹ》的避雷，而《时空之旅》中与猫女比喝酒的纯粹而又热血的连打游戏也应列在其中，这样说大家都应该能比较清楚地理解了吧；

▲《暗黑编年史》钓鱼

★体育运动类。这应该是个大家庭，以迷你游戏的形式来表现也比较容易。从《幻想传说》的赛跑到《龙战士》的钓鱼（特报：《暗黑编年史》中也有钓鱼哦），从《FF Ⅶ》的滑雪到《FF Ⅹ》的“闪电球”，数不胜数；

★动作射击类。RPG诞生前就为玩家喜闻乐见的游戏类型也能比较自然地融入迷你游戏中。《FF Ⅶ》的摩托、潜艇战，《异度装甲》的机甲斗技场、以及《幻想传说》海底神殿的射击游戏……细想一下还真能举出不少例子呢；

▲《FF Ⅷ》10级人物卡片

★收集育成类。由日本电玩教父——山内溥提出的“收集、育成、追加、交换”的理念已经成为当今游戏制作的金科玉律，迷你游戏中也有不少遵照执行的。比如《时空之旅》中的养猫，《龙战士》里的精灵共同体，而《FF Ⅶ》的陆行鸟育成更是经典，《FF Ⅷ》的陆行鸟育成又转战至PDA上。以游戏过程来说，《FF Ⅷ》卡片游戏也可以算在“收集类”内，这么说来《FF Ⅹ》的“闪电球”也有很重的养成要素，如何分类那就仁者见仁了。

不少优秀的迷你游戏的完整性令人惊异，完全可以从原作中脱离出来，制作成另一款游戏。比如《FF Ⅷ》的卡牌就是如此，这款迷你游戏也的确在修改后成为SQUARE的“Playonline计划”中的第一个在线游戏。不过，要说完整，“闪电球”足可傲慢视群雄，规则、赛制、数据、升级、技能以及招募队员，系统完成度极高，再加上有一流水准的画面与音乐支持，光一个迷你游戏就能完全超越其“师匠”——“《足球小将》系列”。不过，要是有对战模式，那就更完美了。听说《FF Ⅹ-2》中依然会有闪电球，十分期待迷你游戏的再度进化。

迷你游戏——以人为本！

——纱迦

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

四 教材——不都是正面的

▲《FF IX》卡片

众多RPG造就了无数迷你游戏，其中的经典在上文中已经提到了不少。尽管有那么多成功的典范，但并不是每个迷你游戏都能像闪电球那么成功的，也有些迷你游戏因为种种原因，遭到玩家的嫌弃。

估且不说那些已经难以吸引玩家的不合时宜的旧派CASINO游戏了，就拿《FF IX》这样的名作来说，其中的卡片游戏“Tetra Master”就很让人摸不着头脑。玩这个游戏不会得到金钱、道具、隐藏要素、称号等任何的奖励，投入大量精力之后的报酬为零，在《FF IX》中除了浪费时间之外没有任何作用！规则方面与《FF VIII》有点相似，但更为复杂，限制更多，其规律很难掌握。这一点倒点与PS2第一款D9大作——NAMCO的《异度传说》有些类似，其中有点像万智牌的卡牌游戏同样是以规则复杂出名，其主要功能也只是为了“解闷”（不增添“郁闷”就不错了）。像这样的迷你游戏在制作上并没有马马虎虎，甚至可以说是一丝不苟，但还是被人乎视，其中就有一些必然因素了。而《FF IX》的其他迷你游戏，如莫古通信、陆行鸟挖宝个人认为也制作得不理想，莫古通信就不说了，挖宝因为涉及很多隐藏要素，是不得不玩的，但总体感觉要比《FF VII》陆行鸟育成矮了一截。

▲无聊的积木飞船

怎么说呢？这样的游戏还有些“FANS向”的感觉，至少还有少数玩家对此表示热衷，但有些迷你游戏就显得无聊了。比如说《王国之心》的积木飞船射击就很典型，难度弱智、变化极少，而且没经过的地点还非得强制玩一下才能到达，小熊维尼的书中任何一款迷你游戏都比它强！其实只要稍稍用心一点，设计几个BOSS或几种特殊弹药，整个游戏一下子就立体了许多，真是可惜了这样的好体裁；组装飞船的过程也很无聊，介面不清晰，操作也比较就烦琐，作用也不大；而打蘑菇仔得到的“XX之证”系列既不能使用，也不能合成，在道具栏里犹如朵朵浮云，无聊之处，可见一斑。尽管《王国之心》凭借史氏与迪史的声威在全球大卖，而且游戏本体的素质相当不错，但就迷你游戏这一领域来说，只能算是个小学生吧。

▲找仙人掌也没什么意思

说到RPG迷你游戏无聊之最，那无人可与《FF IX》通关后输入特殊指令才会出现的纸牌游戏相提并论。这只是个普通的扑克游戏，除了纸牌上有《FF IX》的人物，没有任何特别之处，当然，玩得好也不能获得任何奖励，还不如《FF I & II》的迷你游戏呢；这倒也没什么，最最无聊之处在于如果你下次还想玩这个游戏，就必须再把最终BOSS打一遍，看完ENDING和STAFF画面后，再输入一遍指令才行。不知道制作人员是怎么想的，是不是在和玩家开玩笑啊？这样的设定只有4个字可以形容——不知所谓！

迷你游戏虽小，但五脏俱全，它也是能够体现游戏制作态度的重点之一。其实有些不太成功的迷你游戏在创意方面颇有过人之处，但细节方面处理不当、介面不友好、玩法过于复杂、与玩家交互不足等原因都会使迷你游戏失去其应有的趣味性，如果不合玩家的胃口，不能引起多数人的共鸣，那么迷你游戏的各项功能都将成为一纸空谈，成为漫漫游戏长河中的无名一石。

迷你游戏的创意和趣味性两手一起抓，两手都要硬！

——纱迦

五 挑战！无极限！

我们不得不承认，的确有不少玩家对迷你游戏表现出十二分的兴趣，乐此不疲，甚至有“中毒”之嫌。（纱迦：胜负师就是一个“小游戏重度中毒者”！）那么从前不为人重视的小游戏又魅力何在呢？

与游戏本身相关的应该是丰厚的回报。就说《FF X》吧，如果没有“七曜武器”坐阵，那些无聊的抓蝴蝶、找青蛙之类的游戏定是无人问津，不过突破界限的终极武器的诱惑力又有谁人能挡？如果关系重大，有超强装备或超稀有物品，那就算是再枯燥乏味的迷你游戏也还是会有人不停不歇的。

与玩家本身相关的应该是挑战的乐趣。RPG的难度会因为玩家理念的不同而大相径庭。想必很多玩家都不屑于简单通关的最低要求吧，为了一句“全隐藏要素入手”就要付出数倍于通关的时间和精力，不过对于完美主义者来说，这还远远不够，“迷你游戏制霸”与斗技场或隐藏迷宫制霸同样重要。

事实上，一些设计巧妙别致的迷你游戏很容易吸引玩家的眼球，如果带有时间、得分、评价等挑战要素的，更是能让玩者反反复复，从中找到满足感与成就感。说穿了，这些成绩就如同《VF4》的称号，只能满足一下“虚荣心”，不过游戏与娱乐本身都不是人类生存的必须品，把什么都点破，那就没意思了。游戏的过程与结果同样可以为玩者带来不足为外人道的精神享受，从某种意义上说，迷你游戏也有这样的功效。

▲“我是闪电球明星！”

所谓“挑战”，必定是艰难的事物。大多数迷你游戏在难度设置上都不会很过分，毕竟要让大多数游戏者玩得转。但世事无绝对，RPG中出现高难度迷你游戏已经变得越来越平常。

迷你游戏的难度大致体现在两个方面，其一是“费时”，说通俗点就是“麻烦”。一般来说，收集育成类的迷你游戏都很麻烦，《FF VII》的养路行鸟就是个生动的例子，就算有攻略说明，抓鸟、喂养、赛跑、交配，一系列的过程下来，还得看概率才能得见黄金陆行鸟的真面目，最悲惨的恐怕就是当一切准备就绪时发现两只需要交配的陆行鸟都是——公的，那时才真是欲哭无泪呢！

▲0：0：0达成！

《FF VIII》的打牌也时如此，要想做到全卡片收集，成为一代“赌——圣”，就要满世界跑，累啊！在“《龙战士》系列”中，以收集为主的钓鱼和以育成为主的“精灵共同体”都是巨花时间的小游戏。其实并不是只有收集育成游戏才够麻烦，说回“闪电球”，就算只是为了拿瓦卡的特技和最终武器——想要挑战斗技场的强力BOSS，瓦卡的实力必不可少——也至少要打上40场比赛，胜负师当初不得其法，足足打了100场才将“水星之圣印”拿下，20多个小时，现在想想不免一阵后怕。而像《FF X》的避雷200次那样本身难度不高，但这类非常考验耐心的迷你游戏还是能抓出一把来的。其二是“费力”，也就是迷你游戏具有十分苛刻的条件。通常这样的游戏对于操作的要求都比较高。玩过《FF X》那基平原陆行鸟训练的朋友应该深有体会，由于陆行鸟不易驾驭，又要加气球，又要躲飞鸟，最终测试的那个“0秒胜出”在英文版和国际版中还取消了BUG，为此不知有多少人“干着急、没脾气”。为了泰达的七曜武器，除了不断尝试，别无他法。无限金钱、快速升级、全道具之类的金手指很好找，但想精确地调出陆行鸟训练0：0：0的成绩，恐怕各位都要失望了。所以说，迷你游戏在一定程度上更能体现玩家的水平。

在迷你游戏的道路上是来不得半点虚假的！

——纱迦

电梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

变态迷你游戏合集

那么在众多RPG中最难的迷你游戏又是什么？有人可能会说是"陆行鸟训练"，但胜负师会给各位不同的答案。RPG史上最难的迷你游戏出自SCEI的RPG作品——《雷盖亚传说2》，事实上该系列的小游戏一向以难度著称，1998年10月发售的PS原创作品——《雷盖亚传说》中的钓鱼游戏就属于麻烦型的，要想得到水系最强召唤兽，不钓上十几个小时鱼根本办不到；而二代中的飞刀游戏也很离谱，玩法很像一些篮球游戏中的罚球，横竖两个光标同在中间时按键才能令飞刀命中靶心，命中可得100分，连中靶心可得到100分×连中次数的奖励分，可允许3次失误，但失误的话最多只能得20分，且奖励分数重新算起，要得到重要道具"天空之秘石"，必须一次游戏取得50000分！也就是说至少要投（连中靶心）32次以上方能达到要求。由于两个光标的运动速度不稳定，投飞刀时极费眼神，对于玩家耐心的考验也到了令人发指的地步，不过肯花时间的话还是有可能过关的。

史上最难，当属"插秧"！（纱迦：生命不息，插秧不止！）其实《雷盖亚传说2》中还有一个很变态的操作类迷你游戏——往返跑，是用左右摇杆的交替推放来操作的，20秒内跑动80次以上才能获得"天空之秘石"，不过因为不按提示操作，对摇杆乱舞同样有效，所以难度方面就大幅降低了，不心疼手柄的玩家应该都能过。但是插秧就不同了，其操作方法为依次输入R1、L1、R1、↓、×便成功插下一棵秧苗，秧田分为两块，前一块插13棵，后一块插15棵，两块之间有1.5秒左右的强制间隔时间，如果指令输入错误，主角会扑通跌倒，同时产生0.7秒以上的硬直时间，而取得"天空之秘石"的条件：15秒内完成，并且要达到"丰收"标准（无失误）！所谓"看人挑担不费力"，或许大家不能理解"用PS2手柄在15秒减去1.5秒间隔的时限下，连续精准地输入R1、L1、R1、↓、× 28次"是个什么样的概念，其实可以计算一下，就算是14秒输入28次指令吧，也就是每次0.5秒，0.1秒按键1次，也就是说要达到10次／秒的按键频率，而且中途不能有任何失误……（汗）是不是怕了啊？这个迷你游戏简单来说就是"手指上的绕口令"，绕口令说上几遍倒是没什么，但要求说得快，而且连说几十遍不能出错，那就不是每个人都能办到的了。

纱迦在尝试插秧数小时未果后，先对插秧进行惊天地、泣鬼神的描述，将能完成其苛刻条件者说成是前无古人、后无来者，又说谁能过关请谁吃饭。名利的诱惑，再加上胜负师偏执的性格，一场轰轰烈烈的"插秧运动"就此开始。一个星期能做什么？对于RPG高手来说，一个星期完全能打穿两个RPG大作。不过为了达成"15秒丰收"，胜负师也花了一个星期……当14秒97的成绩映入眼帘时，兴奋之情溢于言表，办公室中只听得一个疯子长长的狂笑声……不过，13秒93的最好成绩出现时，疯子倒显得异常平静——事后，有群众反映，编辑部几个PS2手柄的L1、R1、↓、×键时不时有失灵现象，成为一大悬案。（大家的目光交汇于一点，胜负师只觉背后阴风阵阵……）

没有最难，只有更难！玩家对于迷你游戏的挑战，不会因为难度而退缩，玩家的字典里没有"极限"这个字眼，让迷你游戏的暴风雨来得更猛烈些吧！

◆开始干农活

◆跌倒就爬起来

◆无他，唯手熟尔！

◆终于成为种田能手

一个人玩几个迷你游戏并不难，难的是像胜负师那样，见到什么小游戏都玩，玩还得非玩出点名堂。这才是最难最难的……啊！

——纱迦

六 未完结的结尾

如今，我们还能找到一款完全没有迷你游戏的RPG吗？恐怕答案是否定的。纵观RPG迷你游戏的发展历程及演变过程，SQUARE可谓功不可没，我们不得不佩服这位"针尖上的舞者"惊人的创造力和冒险精神，在成功创建了"《FF》系列"品牌同时，不经意间制定了RPG与迷你游戏有效结合的规格，对于迷你游戏的发展起到了十分积极的推动作用。迷你游戏在RPG中的地位，或者可以这么说，迷你游戏在诸多游戏类型中所处的位置已经不容代替，它已经具备了独立、完整、成熟的个性，但又要完成服务游戏主干、增加玩者游戏热情和乐趣的任务，其重要性在现代RPG中不言而喻，这对于游戏制作者来说就提出了更高的要求。

会不会有一天出现一款全部由迷你游戏构成的RPG呢？这并非是杞人忧天，从世嘉的《SPORT JAM》到《超级猴球》乃至任天堂的《马里奥聚会》等等，全部由小游戏组成的游戏早就已经出现，最终波及到RPG领域就像祖国统一大业一样，只是时间问题。就拿战略RPG名作——《太阁立志传》的第4作来说，游戏中的战斗是以卡片游戏的形式进行的，而主角为提升各种能力，需要完成的各项考验大多数都是些记忆、找错之类的小游戏，如果主线剧情再单薄些的话，那就离"史上第一款全迷你游戏RPG"仅一步之遥了吧？真的出现这样的游戏时玩家又会作何感想？会不会感觉特别扭呢？因此就比例而言，一款RPG中迷你游戏的数量并不是越多越好。

尽管迷你游戏在现代RPG中必不可少，但毕竟还是作为附属品存在的，制作者过分强调其存在价值并非明智之举，如果为了MINI GAME而牺牲了游戏本身的品质更是得不偿失。比较合理的发展方向应该是与游戏的主线情节没有必然联系，就算在主线中出现的迷你游戏难度也都不大，玩得不好也不会有太大影响，比如《FF7》的摩托战、开潜艇；迷你游戏有其独立性，难度可以有高有低，但玩法与规则不宜太复杂，应有"易学难精"的感觉；迷你游戏在设计上力求精致、新颖，就算是很简单的游戏，音效、介面的细节处理也应表现出特色来；而玩迷你游戏所能得到的回报也应该体现出价值，隐藏要素、特殊道具、强力装备均可，努力让玩家在迷你游戏中得到成就感，花费九牛二虎之力得到几个回复药或者是个可有可无的称号，这样的情况还是杜绝为妙。

最后，一个背负着"迷你游戏达人"这个如浮云般虚名的男人（谁用香蕉皮扔我？）想对各位说：想要体会什么叫做"以小见大"，在迷你游戏中你或许能够找到答案……

当我们为完成这篇漫谈跨出一小步时，游戏的世界又越过了一大步……

——纱迦

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

追踪报道第二回！

注：相关的人物、地点及专有名词的解释请参阅本刊总第68期。

最终幻想X-2

离第一次SQUARE公布《FFX-2》已经有1个月了，SQUARE终于又向外界进一步展示《FFX-2》的世界，游戏的开发完成度一下子跳到了70%，看来游戏的开发相当顺利啊。这次带给大家的包括《FFX-2》的世界观及部分全新系统，而“传说中”的《FFX-2》另一位人物设计师也终于亮相了，快来一睹为快吧！

前线狙击

FINAL FANTASY® X-2

ファイナルファンタジーX-2

文：SOUL

PS2	SQUARE	RPG	1人
	预定2003年3月13日发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

进一步深入世界观！

第二主角——琉库（RIKKU）

阳光少女琉库在《FFX》的故事中为15岁，两年后的现在，她已经是17岁，虽然还不到“女大十八变”，但琉库的变化也是不小的。

琉库的性格依然大胆泼辣，但又不失少女的纯真。在新的服饰上，琉库的着装比《FFX》中更为大胆，自然也比尤娜大胆得多，甚至接近于比基尼泳装，给人以相当健康、阳光的感觉。原来挂在脖子上的护目镜也去掉了，改为一条长长的围巾。头部的装饰变化非常大，包上了蓝色的头巾，头发上绑起了3条小麻花辫，还用红、蓝两种颜色的发夹来装饰小麻花辫，这更加突出了琉库的可爱个性。也别忘了琉库那双碧绿的漂亮眼睛，这遗传自她那阿尔贝多族的血统。轻轻撅起的嘴角和微微露出的小酒窝则是琉库那纯真而又有些俏皮的个性的自然体现。

关于本作的CG插画师

本作的CG插画（电脑制图插画）由松田俊孝负责制作，松田俊孝曾在《FFIX》及《王国之心》中担任插画设计及背景设计等工作。这次《FFX-2》的所有画面设计、CG插画设计工作及MOVIE的艺术指导等工作都由松田俊孝来负责，从目前的几幅CG插画看来，松田俊孝做得的确相当棒！

对比起尤娜的双枪，琉库在武器方面也有改进，《FFX》中她的武器装备为拳套或是爪，本作则进化成了双刀，准确地说，应该是双小刀，这不是一般的小刀，因为刀柄处有一圈刀刃，这也使得刀的用法完全不同于一般的小刀。

▲琉库还是那么率性，不过有时候动作也太大开大合了一些，有失少女的矜持的本色哦。

▲尤娜：“好像稍微有些过分了呀。”相较之尤娜的细腻与谨慎，行事大胆、爽快是琉库的个性特点。

原画设计同样出于天才人设画师野村哲也之手，他给琉库绘制的新形象设计图堪称经典，百看不厌。

话梅杂志 PLUM-SMV
www.plumbook.cn

所谓的晶球猎人

什么才是晶球猎人，还是让梅陈，这位斯彼拉世界的“观察人”来介绍一下吧。（注：梅陈为《FFX》中所出现的那位专门研究斯彼历史的老学者。）

▲梅陈具有渊博的知识，上一作他主要出现在米亥恩街道及那基平原中。大家还记得他吧？

这两年，可以说是激烈变动的日子，尤娜小姐击倒了“辛”之后，人们开始了解他们被艾本教欺骗的事实……一时间，斯彼拉陷入一片混乱，但那并不是无益的混乱，那是为建立新斯彼拉所做的热身，在这场混乱中，有一个称之为“真实运动”的民间活动组织，他们为了探出斯彼拉的真实历史而努力，因为艾本教歪曲了史实……很快，各地都有人加入了“真实运动”组织。探求史实的方法之一就是在各地发掘老的记忆晶球，从而通过晶球的影像来研究斯彼拉世界真正的历史。很快，民间出现了以寻找记忆晶球为职业的人，他们就被称之为——“晶球猎人”。当然，其中大多数年轻的“晶球猎人”都只是喜欢冒险而已，他们是否理解晶球的意义也值得怀疑……

▲“我们是‘晶球猎人·海鸥团’！”琉库在向谁宣告她们的身份呢？

▲发现了新晶球，不知这只新晶球中隐藏着怎么的史实。

配角介绍

红花还需绿叶配，除了介绍我们光彩夺目的主角以外，配角也不能忽视啊。另外这次的配角设计中引入了SQUARE另一位设计师家本哲的人设，可以看出这几位配角的设定相当有个性。

卢璞兰团

卢璞兰（即“ルブラン一味”）将是《FFX-2》故事中非常活跃的配角，而卢璞兰团则是一个晶球猎人组织，首领就是外形妖艳的卢璞兰。她的手下众多，但都是因为仰慕她而加入的人，卢璞兰团是以人海战术来寻找晶球的。

卢璞兰所带着的两位一胖一瘦的随从，一位叫萨诺，一位叫乌诺。注意他们的服饰带有很明显的日本民族服装特色，“设计的思路方面，卢璞兰注重于性感，而萨诺和乌诺则以黑子+忍者的形象为基础。”设计人家本哲语。

▼卢璞兰：“为了拯救斯彼拉出发吧！”以卢璞兰的个性，似乎不应该说出这样的台词，是在逢场做戏吗？另外为什么卢璞兰会出现在尤娜等人的飞空艇上呢？

▲卢璞兰与琉库等人互为竞争对手。

萨诺（SANO）

又高又瘦的就是萨诺，他同样也是手持双枪，枪管较长于一般的手枪，枪身则像是普通的左轮枪

卢璞兰（LE BALANC）

卢璞兰是这个三人组的头目。她的着装只能描述为妖艳，胸口处的心形纹身很引人注目。另外她右手所拿着的特制扇子似乎就是她的武器。

乌诺（UNO）

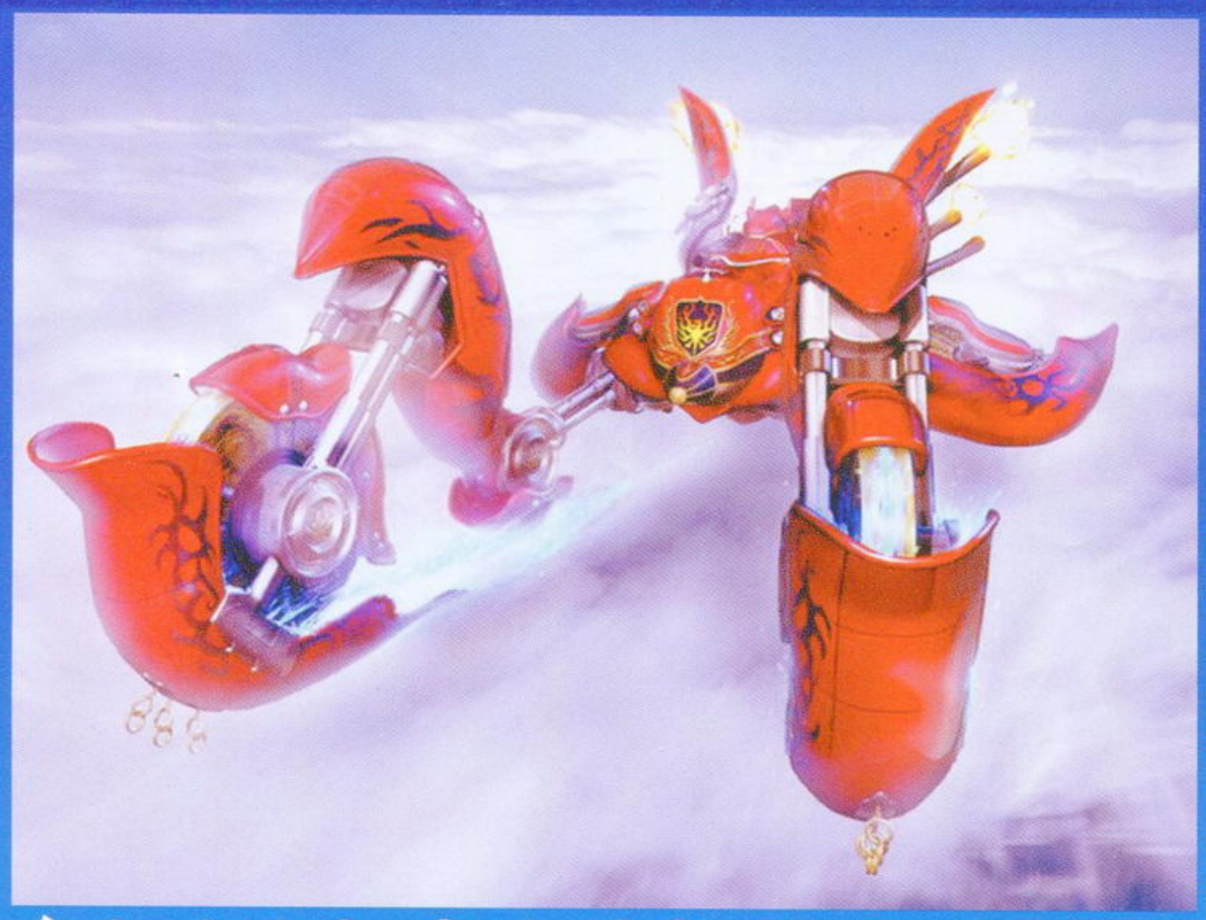
身形巨大的就是乌诺，他手上没有拿着什么武器，不过他背上似乎背着圆形的盾，这块盾使他整个身形显得更圆了。

全新形象 闪亮登场

另一个人设师 家本哲

第一次报道中我们曾提到过野村哲也是本作的主角设计师，但本作中还有别的画师负责设计其他角色，这次终于公开了别的画师的设计，这就是左边的卢璞兰三人组了。画师的名字为家本哲，他自《FFVII》时代开始参加“《FF》系列”的制作，之后曾在《FFVIII》、《FFX》、《FFIX》中担任怪兽设计及贴图设计，《FFX国际版》中追加的BOSS就出自他的设计，这次为《FFX-2》所做的设计也果然是实力体现之作啊。

www.plumbook.cn



飞空艇“摄耳修斯”

飞空艇已经成为“《FF》系列”不可或缺的要素之一，这次的《FFX-2》中同样存在着飞空艇的设计。新飞空艇的名称为“摄耳修斯”，它与以往的飞空艇有很明显的区别，以往的飞空艇都很注重“船”的概念，外形也以“船”为主，但作为一款与以往的“《FF》系列”不同概念的新《FF》，《FFX-2》在飞空艇方面也有创新，这次摄耳修斯的外形就酷似一辆大马力的摩托车。

关于“摄耳修斯”译名：本作飞空艇原名为“Celsius”，与18世纪制定了温标的瑞典物理学家、天文学家安德斯·摄耳修斯（Anders Celsius）的姓相同，（也是摄氏度温标名称的由来）考虑到摄耳修斯天文学家的身份，Celsius一词可能就源自他的姓名，因此SOUL保持这个姓名在我国的原译，同样将Celsius译为摄耳修斯。

天野喜孝所描绘的摄耳修斯插画

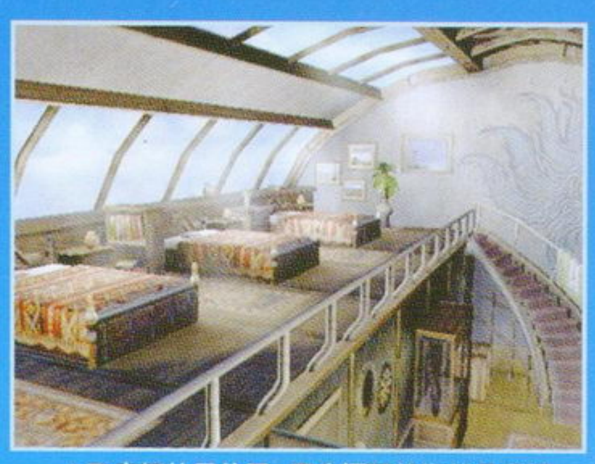
天野喜孝的插画总有一种非比寻常的动感，这艘飞空艇就有跃然于纸上的感觉。

在本作中，尤娜与琉库等人集成了一个名为“海鸥团”的晶球猎人团体，“海鸥团”等人就是以摄耳修斯为自己的可移动的“家”来进行着冒险的。

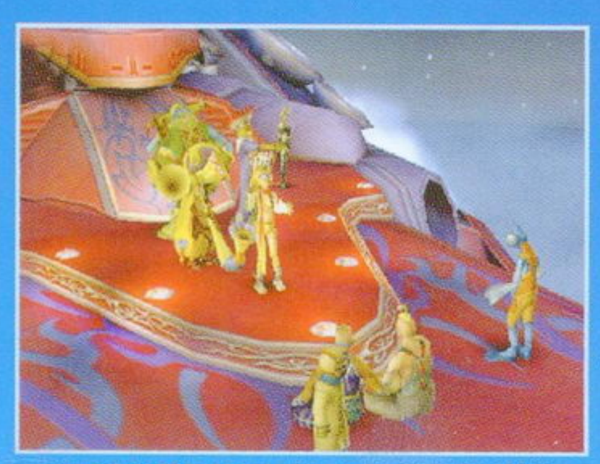
乘坐飞空艇自由地翱翔于天空吧！

▲《FFX》中，要到飞空艇的各部分就要自己行走，本作则改为以菜单选择的形式来到达各个地点了。

▲飞空艇的驾驶室，负责驾驶飞空艇的是琉库的哥哥阿尼基，本作他的上镜率提高了不少。



▲飞空艇的居住区，因为摄耳修斯就是尤娜等人的“家”，居住区自然少不了。



▲飞空艇的甲板区，这里已经是飞空艇的室外部分了，可以看出飞空艇的外壳非常漂亮。

初步公开游戏系统

第一次报道中，关于《FFX-2》的系统介绍非常少，这次终于公布了《FFX-2》的全新系统——“任务选择”及“动态链接”。

▲琉库：“争夺战！要去吗？”

本作中，飞空艇将在故事的开端就可以开始使用，飞空艇的使用也将成为本作的一项基本系统。尤娜所在的海鸥团也将在故事的开头就可以乘坐飞空艇在全世界之间自由行动。前作中的各个地点，如比塞德岛、基力佳村、米亥恩街道、玛卡拉尼亚森林及嘉嘉泽图山等，原本都是要一步一步才能到达的，但本作一开始就可以依自己的喜好选择先去哪个地方去触发相应的剧情，即“任务选择”（MISSION SELECT）。而根据尤娜等人所到达各个地点的先后顺序的不同，各个地点所将引发的事件也将产生不同的变化，甚至一个剧情发生之后可能会引发两个以上其他地点的相应剧情，即“动态链接”（ACTIVE LINK）。

▲卢璞兰会影响游戏的分支吧。

▲有任务，是选择马上就飞去该地点吗？

▲注意画面中央出现了“ACTIVE LINK”字样，

有了这两样全新的系统，《FFX-2》的剧情将会具有很高的自由度， 也就是说，故事的分岐点会很多，这也符合本作中游戏的主题——尤娜的冒险。剧情丰富多变将让本作具有多次游戏的价值，因为每次开始游戏玩家就可能玩到不同的剧情。

▲两个“ACTIVE LINK”选项，这时是选择先去哪一个地点地就会影响接下来的剧情发展。

▲尤娜高举了一个晶球——晶球探索任务完成了，但不知何时尤娜能见到泰达……

电击杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

PS2	SCEI	RPG	1人
DVD-ROM	预定2002年冬季发售		记忆容量未定
	对应周边未定		售价未定

在前三回报道中，我为大家介绍了游戏的几位主要角色和游戏序章的大致情节，之后有关《妖精战士 精灵的黄昏》的消息沉寂了好一阵子。终于，现在又有新的情报了。这次为大家带来的是全新的游戏系统介绍，而本期杂志附赠的VCD里也有最新的游戏影像。令人不满的是游戏的发售日期至今未定，眼看着其他大作的发售日期都已经尘埃落定，如果你是一位“《妖精战士》迷”的话，心里也会和纱迦一样焦急万分吧！

妖精战士 精灵的黄昏

附件系统

在本作中登场的武器上，都会有一些“槽”，玩家可以把武器附件放入这些槽里。武器附件其实说白了就是特殊能力，武器装上附件后就会拥有这些特殊能力。举个例子，如果在武器上装入附件“火药PARTS”，这样当角色的攻击就会自动带有火属性。玩家要根据敌人的情况来自行调整所装备的附件，这就与以往的武器熟练度系统有很明显的不同了。

◀▼ 左图中所示的附件バーストブレード是卡格的专用技能，其作用为增加攻击范围。下图中所示附件ガードサポーター能够提高防御的几率。

图中的武器都只有三条槽，也就是说只能装三个附件。可以想象，游戏中最强的武器，其槽数也一定是最多的。至于附件的能力能否提升或强化、武器能否通过锻造或合成增加槽数等等目前还是未知数。

感情要素

游戏中每位角色都有“TENSION”这项数值，它表示角色的感情度，TENSION值关系到オーラ的发动（又是新系统）。“オーラ”在日语里是“光”的意思，而在游戏中オーラ发动后角色身上就会发光，根据TENSION值的高低，光的颜色有红、蓝、绿三种。オーラ发动后，就可以使用相应的オーラ技，而这些特技在通常状态下是不能发动的。

左图中卡格使用道具令自己的TENSION上升，从而满足了蓝色オーラ技发动的条件，接下来就可以发动道具入手率上升的特技了。

以下列出角色的部分オーラ技。

角色	颜色	特技
卡格	蓝	反击
玛鲁	绿	防御几率上升
珀丽特	红	会心一击发动
冈兹	蓝	反击
达克	红	会心一击发动
德尔玛	蓝	反击
顿西莫	绿	防御几率上升

▲某些对话能够使双方的TENSION值都大幅上升。

同伴交流

在战斗中满足一定条件后，同伴之间就会开始自动对话。对话的直接结果，就是导致TENSION值发生变化。如果能够发生一些对我方有利的事件，就能迅速提升TENSION值，从而发动各种オーラ技，这样战斗就对我方非常有利了。

新角色介绍

沙姆森 SHAMSON

沙姆森领导着世界上最大的盗贼团，一向神出鬼没。他对达卡姆大帝的暴政非常不满，多次暗中阻挠帝国军的行动，但他令人费解地拒绝了卡格同盟的建议。为人极为自信，喜好女色，惯使双枪，擅长远距离攻击的角色。

扎夫 ZAPF

国籍不明的老探险家，在世界各地寻找古代的秘宝，尽管年事已高，但身体异常硬朗。虽然欲望非常强烈，不过由于他看上去有些滑稽，让人无法对他产生憎恶之情。卡格等人在冒险征途中经常需要他的帮助。

援护攻击

在其他游戏中已经见惯了的援护系统，不过在“《妖精战士》系列”中倒是第一次登场。在战斗中满足特定条件后，攻击敌人就会出现援护攻击的效果。我方两名甚至多名队员手持武器一呼拉全向敌人身上招呼过去，那场面甚是壮观，威力自然也小不了。不过这个“特定条件”究竟是指什么呢？官方还未公布……

▲这是魔族二人组的强力合体攻击。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

前线狙击

生化危机4
biohazard

文：GOUKI

上期本刊公布了大家期待许久的《生化危机4》的相关情报，现在游戏又公布了大量的最新图片以及部分游戏细节，各位玩家可以结合本期杂志附送的VCD“GAMEHALO”中收录的《生化危机4》发表会影像来进一步了解这款期待度满点的作品！

NGC	CAPCOM	A · AVG	1人
	预定200X年发售		记忆要求未定
特制8cmDVD	对应周边未定		售价未定

GamehaLO 影像收录

男主角里昂·S·肯尼迪

里昂·S·肯尼迪，以优异的成绩毕业于警察学校，正义感强。毕业后被分配到浣熊市警察局，可是还未到任就遇上了浣熊市的那场可怕的噩梦。在《生化危机2》结束之后，他加入了反安布雷拉的秘密组织，进行秘密的调查活动。虽然他脱下了那套心爱的警察制服，不过与生俱来的正义感使他决心一定要将安布雷拉公司的所作所为调查个水落石出。

▲看他这个持枪的动作，是不是很像《鬼泣》中的但丁呢？

故事的时间设定

故事是何时发生的？这个问题也许对其他游戏的续作来说并不是很重要，但对于“《生化危机》系列”来说，我们可一定要当心了——相信如果宣布“《生化危机4》故事发生的时间是在《维罗尼卡》与《生化危机2》之间”可能大家的期待度会降低很多吧？所幸本作的发生时间被设定在了《维罗尼卡》故事结束之后，让我们对本作的故事进程有了很大的期望。无论是在游戏设定的时间上还是游戏本身推出的时间上，本作都称得上是完全意义的新作！

1998年7月23日　《生化危机0》

主角是BRAVO小队的医务员瑞贝卡与前海军少尉比利·柯恩。故事与《生化危机》联系得比较紧密，但整个《生化危机0》的经历都被瑞贝卡刻意隐瞒起来，没有告诉克里斯与吉尔。

1998年7月24日　《生化危机》

主角是ALPHA小队的克里斯与吉尔。故事就发生在《生化危机0》结束后的第二天。现在看来，整个事件的开端也起始于此。

1998年9月26日　《生化危机3 最终脱逃》

主角是吉尔与安布雷拉的生化危机对策部队的队员卡洛斯。故事发生的时间被设定在《生化危机2》的前后，算得上是对浣熊市的最后纪念，让玩家目睹了浣熊市被毁灭的那一刻。

1998年9月29日　《生化危机2》

主角是警察新丁里昂与克里斯的妹妹克莱尔。他们揭开了有关安布雷拉在浣熊市的绝大部分谜团，而且还差点掌握了关键证据G病毒。

1998年12月27日　《维罗尼卡 完全版》

主角是克里斯和他的妹妹克莱尔，这是目前为止对整个《生化危机》的故事进程帮助最大的一作。安布雷拉的创立历史在本作中得到了揭露，但随之而来的是更多的谜团以及一个神秘的组织……

19XX年X月X日　《生化危机4》

场景设定原画

富丽堂皇的剧院，极富欧洲古典气息，让人不由地想起《寄生前夜》的那一幕……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏的舞台是始祖病毒的发源地！

有关游戏发生的地点目前还不是很明确，有消息指出本作的舞台是在安布雷拉欧洲巴黎分部，也就是《维罗尼卡 完全版》中克莱尔被俘的地方。不过从发表会公开的影像来看，这个消息似乎并没有什么说服力。

▲巨大的空母居然也是游戏的舞台？

◀欧洲古典风格的建筑，这里是……

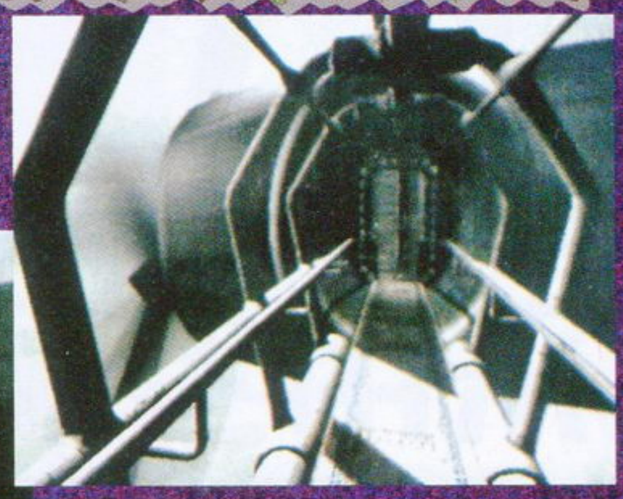
本作的主题：极限状态下的生存感

在极端恶劣的状态下，求生的本能会激发出人类怎样的潜能呢？大家一定还记得《生化危机3 最终脱逃》中被追迹者追得喘过不气的感觉吧？而在本作中，我们已经得知将会有一种类似于“蛇”一样的黑影不断地追踪里昂。而里昂似乎也被“蛇”包围，显出非常痛苦的神情。联系到本作中出现的“侵食”、“污染”等关键词，难道这一作里昂从一开始就将饱受不明病毒的折磨吗？这种“蛇”是安布雷拉的产品吗？与“始祖病毒”又有什么联系吗？

▲被不明生物追踪的里昂看样子非常狼狈，在本作中他会遇上怎样的挑战呢？

仍在讨论阶段的主视点模式

已经确定，游戏将会采用全3D背景。这样表现画面的纵深感会更强，而且对镜头（视点）的使用也将更加得心应手。并且，在公开的影像中，我们看到了部分主视点的画面。根据制作人的解释，本作将“有可能”加入主视点模式，现在还在慎重的讨论阶段。



NGC	CAPCOM	STG	1人
特制 8cmDVD	预定 2003 年夏发售		记忆要求未定
	对应周边未定		售价未定

翱翔在天际的不死鸟，发出了咆哮！

GamehaLO 影像收录

デッド フェニックス

DEAD PHOENIX™

凤凰涅槃

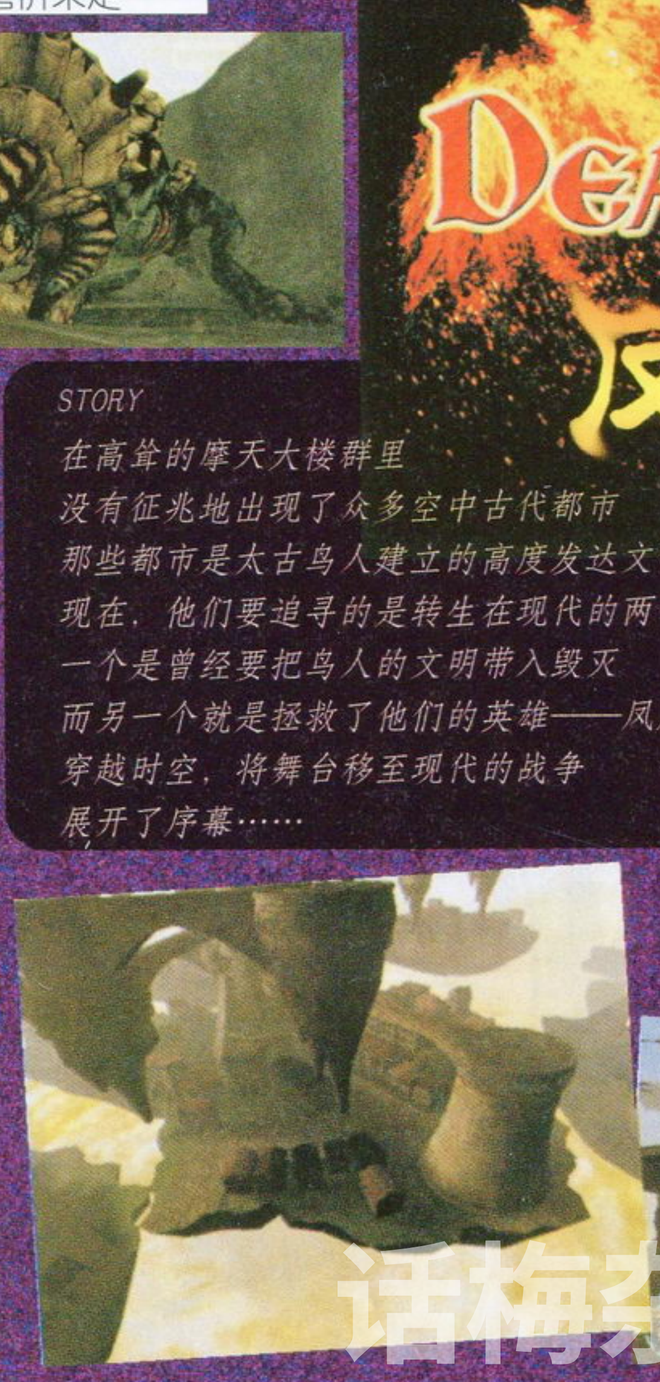
文：邪魔天使

这款游戏的主题是“风”，而玩家就是操纵有翼的主角在空中自由地飞翔。空中的战斗也极为壮观，有时还会呼唤出我方的军队然后给他们下达命令，一起攻击巨大的敌人。既要估计我方军队的状况，又要注意狂暴的敌人的突袭，这种战斗的紧张感会逼得你透不过气来，但也让你对游戏更加投入。当然，与友军合作，一起歼灭敌人以及在空中自由翱翔的那种爽快感也能让你体会到这款游戏的精妙之处。

▲给地上的我方军队下达命令，一起打倒敌人，而且他们也是可以飞到空中的。

STORY

在高耸的摩天大楼群里
没有征兆地出现了众多空中古代都市
那些都市是太古鸟人建立的高度发达文明的证明
现在，他们要追寻的是转生在现代的两个男人
一个是曾经要把鸟人的文明带入毁灭
而另一个就是拯救了他们的英雄——凤凰
穿越时空，将舞台移至现代的战争
展开了序幕……



▲面对巨大的敌人，你可以自由地在空中飞舞戏弄它然后适时地进行攻击，充分体会到游戏的快感。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

前线狙击

文：邪魔天使

P.N.03

PRODUCT NUMBER

NGC	CAPCOM	ACT	1人
特制 8cmDVD	发售日未定		记忆要求未定
	对应周边未定		售价未定

制作《生化危机》、《恐龙危机》的著名制作人三上真司亲自导演的原创作品终于登场了！

这款作品故事发生的舞台是殖民地化的未来行星，你面对的敌人都是暴走化的机械兵器，有的敌人还会变形对你进行两种方式的攻击，而你要做的就是用你手上的那把激光枪将来袭的敌人一个个干掉。那种一瞬间就要作出决定的紧张感与将蜂拥而至的敌人击破的爽快感，正是游戏的魅力所在，整个游戏不会让你有轻松的感觉，而且地图广大，速度感也极强，游戏完全向你展示了动作游戏的本来面貌。

凡妮莎·Z·施奈德

她的亲人被CAMS杀害，接受了专门对付CAMS的训练，年龄不详，B.W.H属于机密。

《P.N.03》的主人公是一名手持激光枪的赏金猎人凡妮莎·Z·施奈德，玩家就是要操纵这位漂亮强悍的女性与众多的机械兵器作战。凡妮莎的动作相当丰富，当敌人进攻时可以进行回避攻击，或者进行跳跃攻击，白热化的战斗即将展开，你准备好了吗。

◀凡妮莎将右手高高举向空中，然后……

▼什么？激光枪就这样传送到了手上！

武器从哪里送来的？

▲接着摆出一个标准的酷POSE，战斗要开始了吗？

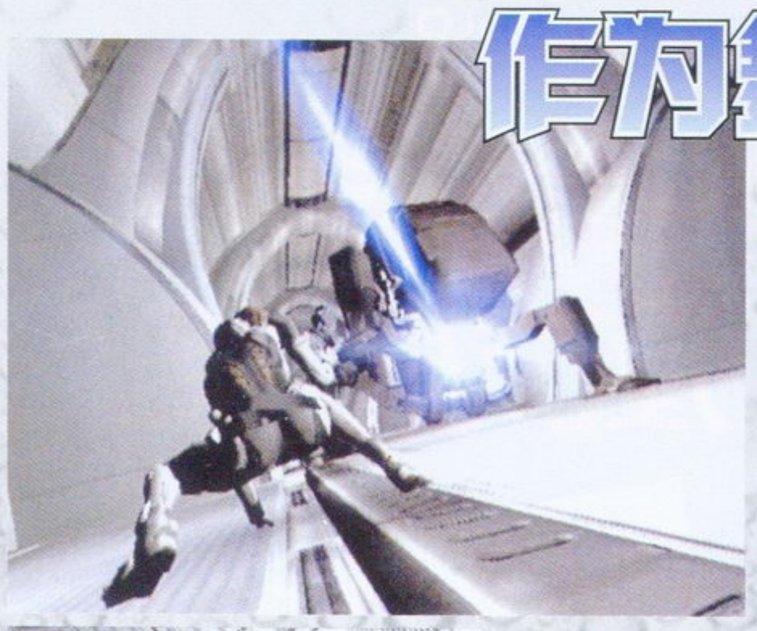
采用多彩的动作与机械兵器激战！

STORY

未来的行星都开始实行殖民化，而防御兵器的管理是托付给一个叫CAMS（卡斯姆）的电脑兵器管理系统，但就是这一决定招致了悲剧的发生……不知是谁在CAMS上动了手脚使其暴走化，将行星上的居民都杀害了，军队接到这个消息立刻将一名士兵送到了行星上，这名女兵的双亲也是被机械杀害的，怀着仇恨她开始了自己的任务。

作为舞台的行星到底是……

游戏是在一个荒凉的行星上进行的，不仅有飞砂走石的地面战，还有在基地里面的战斗，主人公凡妮莎的战场变化可是丰富多彩呀。最引人注目的当然是凡妮莎多变的动作与机械兵器的形态了，真想马上看到凡妮莎在战场上华丽的战斗英姿呀！



◀从地里突然冒出敌人！因为不知道敌人到底潜伏在哪儿，所以要格外小心。

▲藏在隐秘的地方边回避攻击边适时攻击。

▲边回避敌人的攻击边进行移动，击破机械兵器！

◀小心敌人的攻击，找出破绽。

▼凡妮莎利用自己轻盈的身手通过潜伏有敌人的通道。

▲生死之战在此展开！炽热的战斗还将继续吗……

游戏将军志&3DM-SMV
www.pldmbook.cn

前线狙击 杀手7 Killer7

GameHalO 影像收录

文：邪魔天使

NGC	CAPCOM	AVG	1人
	预定2003年冬发售		记忆要求未定
特制8cmDVD	对应周边未定		售价未定

不知道各位看过田岛昭宇的漫画《多重人格侦探》没有，日本人是很喜欢在“多重人格”这种东西上作文章的，而游戏中这种多重人格的主角更是举不胜举，这次三上大人也终于从这方面下手了。忽然发现现在三上真司参与制作的游戏都是一些表现伦理道德、社会状况的游戏，之前的《逆转裁判》也是如此，虽然一个是用喜剧的手法，一个是用正剧的手法，但我们都可以体会到三上先生向更高的阶段迈进了一步。

能够自由操纵7种人格的传说杀手，开始了他的弑神之旅！

一般人都称他为主人，虽然从表面上看他只不过是一个不会走路的老人，但其真正的身分却是“世界上最令人恐惧的杀手”。他变为杀手是因为他最爱的恋人丝姬被杀，成为杀手也不过是他复仇的手段而已。他的现实职业是一名国际形势调查员，这位杀手公务员开始了他的复仇之旅，在一次调查“史密斯同盟”的行动中他与7种人格邂逅了，最有发言权的人格加尔西安向哈曼宣布对他的忠诚，让哈曼拥有了7种人格。

Vs.

寄生在哈曼·史密斯过去世界的神的化身，对哈曼而言，他就像一个最遥远的邻居，也是最接近的旁观者，当他接触到人之后（实际上是让别人看到他真正的面目），那个人的表情就会固定成被通称为“天堂的微笑”这种状况，并且像瘟疫一样，带有这种表情的人会越来越多。这些人聚积在一起形成一个集团，疯狂地袭击主人公，有时这个叫库恩·兰的男人是最理解哈曼内心的人，与此相反他也以狙击哈曼为目标。

我们的主角既不是稚气未脱的少年，也不是纯情可爱的少女，而是一个四十岁的中年男人——哈曼·史密斯，他的职业是一名杀手，更令人惊异的是他是一个具有7种人格的杀手，这款《杀手7》就是以这名7重人格杀手为中心，描写他与具有神之手的神秘男人之间的故事。

在许多先进国家纷纷出现了多起被称为“天堂的微笑”的神秘现象，人们的脸上都露出近似于疯狂的笑容，身体僵硬，最终演变成暴徒，进而开始了集团暴动。哈曼看到这一张张带有“天堂的微笑”的脸，唤醒了他曾经一度失去的记忆——在他大学恋人丝姬的被杀现场，他看到的也是这种酷似“天堂的微笑”的脸。同时，他也接到了暗杀的任务，内容就是解决“天堂的微笑”……

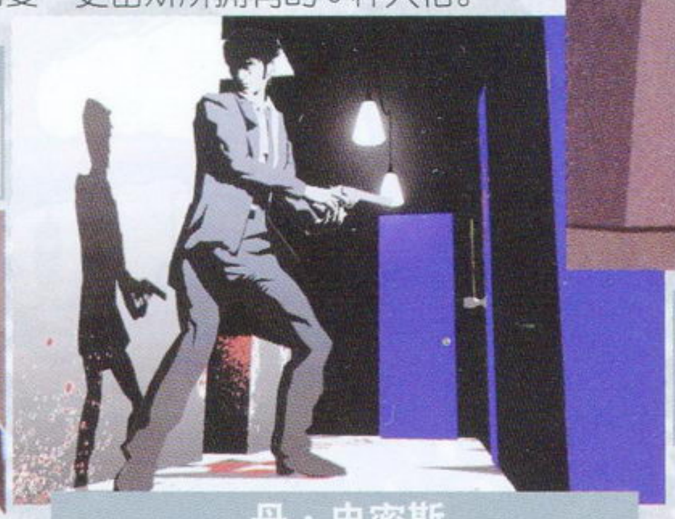
导演这场好戏的是曾担任《银色事件》（1999年10月7日于PS上发卖的一款恐怖冒险游戏）的须田刚一，他将自己独特的世界观与这款游戏相结合，一定会开拓出AVG游戏的新领域。

另外6种人格是……

哈曼能够操纵的人格有7重，玩家要不断地变换这些人格进而发展剧情，既要手持手枪等武器进行攻击，又要使用各种人格的特殊能力，这里我们介绍的是哈曼·史密斯所拥有的6种人格。

加尔西安·史密斯

通称裁判，具有一双千里眼，能够看到任何事物，是被哈曼杀死的男人。



丹·史密斯

通称黑星，根据自己的意念能够操纵子弹的轨迹。

克恩·史密斯

通称猫，听觉灵敏的儿童型人格，能够发出脉冲确认敌人的方位。

马斯克·德·史密斯

通称爆破手，能够将身体点燃使自己无敌化的疯狂男人，擅长枪械。

枫墨州

能够发出杀伤力巨大的血浴，无自我意识的女性人格。

科约迪·史密斯

通称消失，能够瞬间移动物质。与其他人格的冲突很激烈。

玩梅杂志&BBS MV
www.plumbook.cn

红侠乔伊（暂名）

老套的英雄救美的新篇章，我就是红侠乔伊！

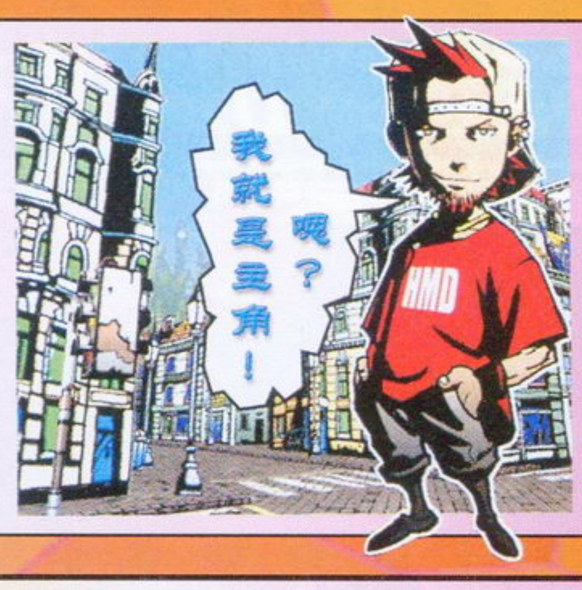
文：GOUKI

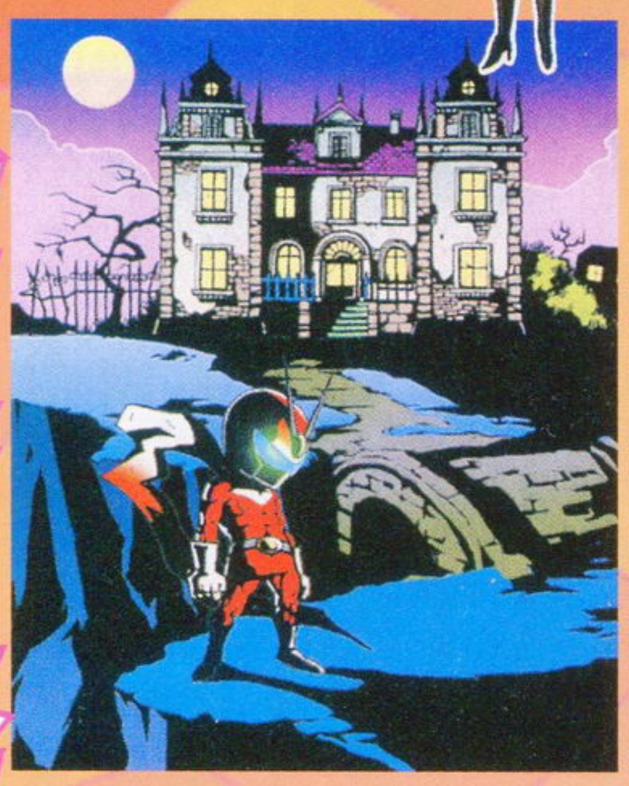
GamehaLO 影像收录

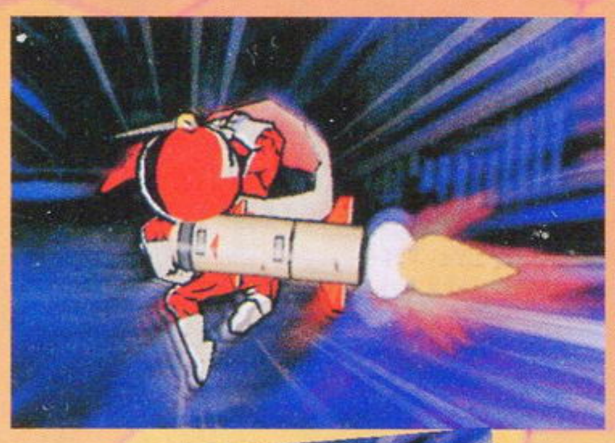
NGC	CAPCOM	ACT	1人
	2002年4月26日发售		记忆容量未定
特制DVD-ROM	对应周边未定		价格未定

故事

乔伊是一个非常崇拜英雄的小伙子，有一天他的恋人西尔维亚硬拉他去看一部重新上映的幻之英雄电影。出人意料的是这部电影居然是以悲剧开场，乔伊很崇拜的英雄“蓝上尉”在邪恶的军团SHADOW（影子）的压倒性攻势下完败。征服了银幕世界的影子军团的首领发出了要征服世界的宣言。作为祭品，乔伊的恋人西尔维亚就被抓到银幕世界中了……







追求100%华丽爽快的游戏系统！

本作的制作宗旨很纯粹，就是让玩家通过这款作品享受到动作游戏的爽快感。因此，没有什么比一个能够突出100%华丽且爽快的游戏系统更重要的了。在本作中，有能够放大局部画面的“ZOOM IN”系统，也有能够让主角动作变快、变猛的“MAX SPEED”系统——当主角在表演某个精彩动作时，则可以用上ZOOM IN&SLOW系统，让你能够仔细看清楚主角那夸张喧哗劲酷有型的动作。

▲ZOOM IN&SLOW发动！看乔伊慢动作躲导弹的样子还真帅呢！

◀▶MAX SPEED发动！可以看到画面上充满了漫画那样的速度线，场面十分火爆啊。

▲SLOW发动！敌人的动作会变得很慢，乔伊的动作则带着夸张的残像，就像残像拳那样……

◀乔伊噼里啪啦一阵乱打，再配合夸张的音效，充满魄力！

红侠乔伊&3DM SMV
www.plumbook.cn

编译：邪魔天使

个性的《生化》之父——三上真司

在一口气公布了5款游戏后，这位游戏业界的“异端儿”瞬间又成为了焦点，他的发言还是具有明显的“三上风”。张扬、不羁、叛逆，这些词都可以用在这个男人身上，如果你想知道这位伟大制作人的内心世界，那就不要错过下面的采访。

——真是率直的发言哪，一听就让人想马上买台NGC。

三上真司（以下简称三上）：谢谢，那你就马上买吧，买2台、3台都无所谓。（笑）

——呵呵，不用了，我已经有了。（笑）我是想让别人买而已，以前NGC给人的映象就是“那是《马里奥》的主机”、“是给小孩玩的主机”，不过看了这次的发表会后我的这种印象是一扫而光。

三上：游戏业界的市场不是被硬件牵着鼻子走的，而是靠有趣的软件构成，为了重返这个原点，我们才公布了这5个游戏。

精制的原创游戏备受注目！

——看了发表会真的给人以很震撼的感受，全是原创作品啊，完全不拘泥于传统。

三上：如果不拘泥于传统是不行的，抛开数字（贩卖份数）就完全做不了，即使预计会卖多少万份，但实际情况如何还是不得而知。

——所以现在的市场意识就是“还是续篇比较安全，能够有一定的销量”吧。

三上：对。不过在公式化的市场里还是有像我们这种“反乱分子”出现的，我们想的是“停止只做系列作品。”

——现在出现挑战完全新事物的制作人已经很少了，这也是游戏公司方向性的问题吧。

三上：不错。如果给制作人说“做你喜欢做的游戏吧”，那应该不会有系列性的作品的。

——确实如此。

三上：制作人的出发点应该是制作自己想做的东西，之后再是有玩家说“嗯，我喜欢这游戏”。而当导演加入的时候就会为了满足更多人的需要把一些“敏感部分”削掉，这样就成为了一个让人讨厌的家伙。

——嗯……

三上：但现在拟订了一个计划后看的是销量，我认为这是错误的根源。现在一款软件的开发费用至少是1亿（日元），大作的话可能会达到10亿（日元）左右，这样一来就不得不考虑回收的问题。不过《红侠乔伊》却不存在这种问题，毕竟玩的人是少数，《逆转裁判》也是如此。这样平衡性也好，效率也高，人数越少，导演的血就能更好地到达毛细血管。

——原来如此。您的意思就是说意识能够很好地传达下去吧。

三上：是的。开发人数达到50人的大作班子很容易得血栓症的，所以开发人员少的作品的品质会高一点。

——是这样啊。发表会上说得最多的是“让导演按照自己的喜好去做”，能够深刻体会到这句话的作品我看是《红侠乔伊》，那种游戏至今还没出现过呢。

至于《杀手7》让人强烈地感觉到一种挑战完全新事物的感觉。

三上：作为制作人，即使再怎么按照自己的喜好去做，但毕竟属于卖方，他的责任甚至比导演还重。虽然取得平衡（指个人喜好与实际贩卖）是件很麻烦的事，但是能够成为系列作品的那些游戏不是背负着公司未来吗？最后，所谓销量好的作品就完全不是那回事了。（因为这与制作人最初出于喜好的初衷相违背）

——不错，所谓让人快乐就是挑战会让人腻烦的事物，游戏制作不挑战新的刺激性的东西就绝对不会有所突破的。

三上：是啊，我们可不想做那些只倾向于流行和限于表面的东西，我们是要向前看的。从现在开始我们会为了不破坏那种想象力而努力，这样过了十年、二十年、三十年不就会产生新的意义和文化了吗？

——的确如此，不管是提案也好，玩的方式也好，但作为游戏其趣味性才是最重要的，只要抓住了本质的东西就不会做出类似的作品来。

三上：我认为有那些有个性的作品（注：三上在这里用了“クセ”这个词，直译就是怪癖，这里强调的是制作人的个性）和文学性很高的作品有什么不好，大家都不是小孩子了，应该考虑一下自己的事了，这种“挑食”的结果就是“长虫牙”。大家都看那种像流动食物一样的影像，我认为这就是现在的游戏业界。

——业界确实有那种倾向，玩家都希望做成那样所以才这么做游戏。

三上：是啊，本来不管是游戏制作人也好，制作厂商也好，都应该站在领导市场的立场上，而现在的感觉就是完全被消费者牵着鼻子走，所以我们才想创作一些具有原创性的东西让游戏业界有所发展，与现在能卖多少份游戏相比，我倒希望制作有趣的游戏。

关于未来的游戏业界

——任天堂的宫本茂先生说过“现在的游戏又要回到玩具了”。现在只有有自己的标志性角色和版权的游戏才卖得好，这跟FC的初期状况是完全一样的，真的很寂寞。为了开辟新的道路出了很多游戏，有的失败了，有的创建了新的游戏类型，比如RAC、AVG、SLG等，现在可能又会回到老路上去吧。

三上：不错，大企业必须建立自己的方程式，就像好莱坞，10部电影里有1部很好的话观众就会注意其他作品（因为观众会认为其他电影也会具有同样的高素质）。如果不建立自己的方程式游戏业界就不会长久下去，在一棵树上吊死是很难在竞争中取得胜利的。

——目标是全胜咯。

三上：现在的日本，即使出现了很优秀的游戏制作人，但在逻辑上他们是没有作为的，与其这样还不如没有的好。

——呵呵，跟任天堂的山内先生说的话一样啊。现在我们希望像《逆转裁判》、《铁骑》这样的作品大卖，NGC是大人也能玩的主机，不只是有《马里奥》，而且对于那些认真体会NGC乐趣的人来说能够买到就很满足了。看了这次的发表会给人以放心的感觉。

三上：如果这样能够加快主机的普及量那真是谢天谢地了，注意游戏的人越来越多，玩游戏的人也越来越多，如果能将我们这种追求纯粹的“做有趣的游戏”这种意识传达给更多人的话，那真是太好了。

后记：听了三上真司这一番话，在兴奋之余不禁感到有一些无奈，忽然想到了《高达W》里希罗·唯的一句经典台词“当世界变得疯狂的时候，我只为自己而战”。现在的日本游戏业界正缺乏这种具有张扬个性的制作人，可以肯定地说，三上大人说出了很多游戏制作人的心里话，也许这位中年大叔会给我们带来奇迹，现在我要做的只有等待……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

前线追击

樱大战 浓情之澜

サクラ大戦 ～熱き血潮に～

文：D·S

PS2	SEGA	S·AVG	1人
	预定2003年2月发售		记忆容量未定
DVD-ROM	初回限定版9800日元		6800日元

在战火中前进的光武突然停止了移动，真宫寺樱从光武中挺身而出。从她的视线来看似乎是在执行营救某人的任务。类似这样完全原创的新增CG和故事情节还有很多，而这一次介绍先从战斗部分的改良说起。

▲帝都受到黑之巢会的袭击，这是战斗出击之前的LIPS。选项将影响战斗中队员的士气，并直接导致战斗力的变化。

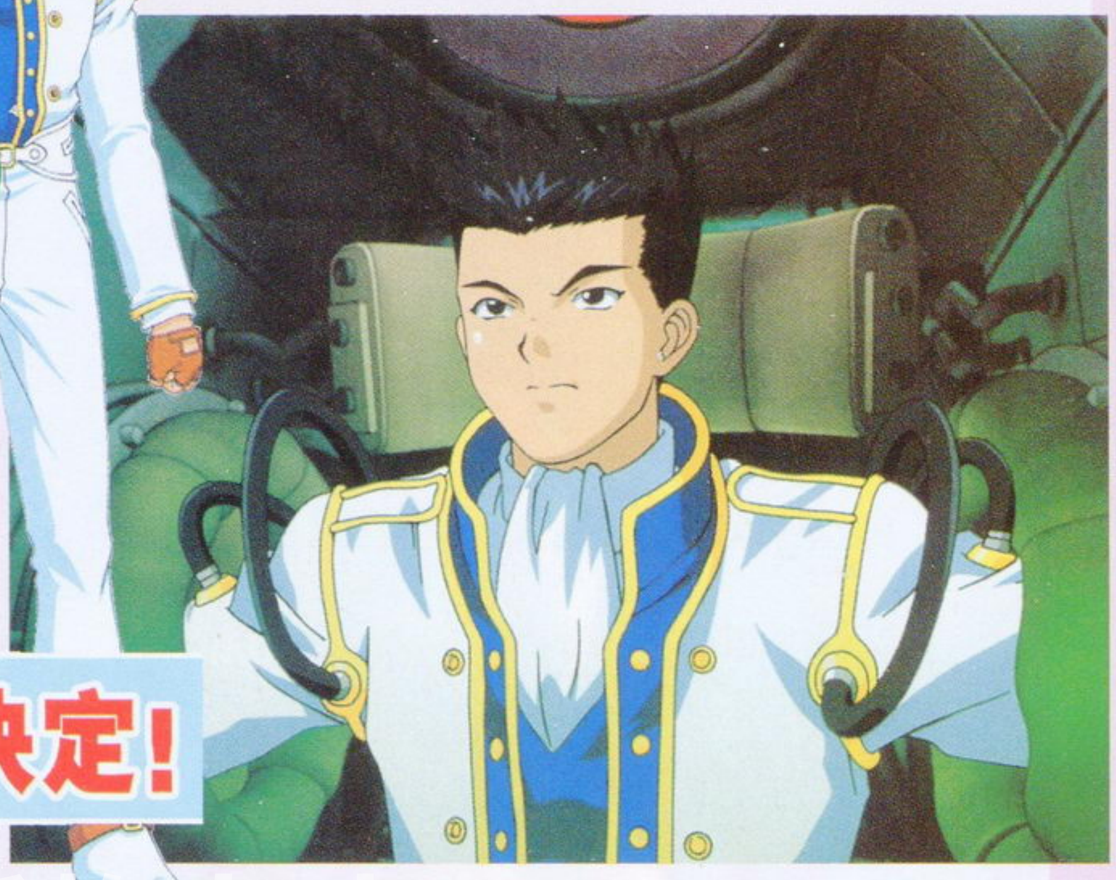
▼能够看到我方与敌方机体资料的情报画面。耐久值、攻击范围与部队配置等要素都能够一目了然。

▲队长专用指令。在“风林火山”中任意选择其中的一项便会导致队员能力的变化，基本作用与前作相同。

预定在2003年2月推出的《樱大战 浓情之澜》目前正在顺利地开发中。游戏的构架已经完成，现在主要的工作在于游戏的后期制作与提高游戏品质方面，完成度已经超过70%。而先前公布的初回限定版内附送的DVD影碟的内容也公布了，其中将以纪实片的形式介绍“《樱大战》系列”的历史与世界观，绝对具有收藏的价值！

帝国华击团·花组的队员身着战斗服闪亮登场！

这次的开场动画是经过重新制作的。事件，特别是自由行动时引发的事件有很多新的要素。此外，游戏里还有让老玩家感到兴奋的东西，现在游戏制作者的开发目标是让游戏玩起来更轻松。虽然开始时跟以前一样，让大家有一种怀念的感觉，但制作者并不想让玩家觉得“哦，原来是一样的呀”。不管是初次接触“《樱大战》系列”的人，还是老玩家，为了让他们都能享受这款游戏的魅力，游戏制作者目前正在不遗余力地去完善游戏中的每一处细节，绝对不会让FANS失望的。



▲坐在驾驶仓内表情镇定的大神一郎。以往“《樱大战》系列”中引以为傲的“NEO CG”技术也同样使用到这款新游戏中。将动画与3DCG背景巧妙地融合在一起，让游戏的画面质量得到大幅提升！

2003年2月“胜利的POSE”决定！

www.plumbook.cn

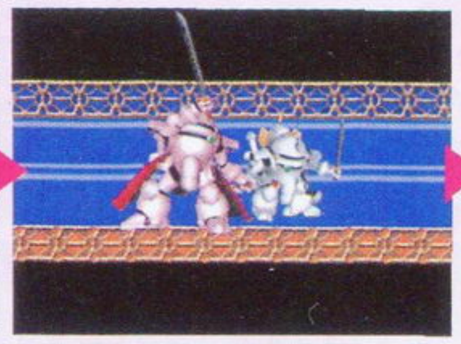
在战斗中发动各种各样华丽的攻击吧！

“协力攻击”和“友情反击”都是“《樱大战》系列”战斗部分的特色，而使用条件就是需要达到一定条件之后才能够发动的。“协力攻击”是在我方两名成员的攻击范围重叠在一起的时候，主攻方连同协力的队员发动的攻击。而“友情反击”则是我方的一名队员在受到敌方攻击的时候，与该队员相邻的同伴发动的阻止敌人攻击的招术。相对于“协力攻击”而言，“友情反击”的发动条件相对苛刻一些，除了“协力攻击”的那些基本条件，还与原作中角色之间的相性（有特殊关系或矛盾的同伴）有关，而且信赖度高的话也将影响“友情反击”的发动几率。而在这款新作中，还会追加“特殊攻击”这一崭新要素。

协力攻击

首先是攻击范围要相互重叠，而要攻击的敌方目标又必须在两者的攻击范围之内，这样就可以发动“协力攻击”了。而与普通攻击比较的话，“协力攻击”明显威力上升，因此玩家在配置我方机体的位置时就需要将这个因素考虑进去了。

▲大神发动攻击的同时得到了樱的援护。



▲大神号和樱花号出现在特写画面中。

▲强力的攻击必定给予敌方致命的打击。

友情反击

当我方队员将要受到攻击的时候，比“协力攻击”发动的基本条件要求更高的“友情反击”会在敌方发动攻击之前完全瓦解其进攻。如果在剩余HP不足以抵挡敌方一击的时候，“友情反击”是除了队长专用的“保护”指令之外惟一可以值得信赖的方法了。

▲肋侍即将对大神号发动攻击。

▲樱的“友情反击”发动！

▲华丽的画面效果令玩家振奋！

特殊攻击

在发动普通的连续攻击的最后，如果按下○键以外的按键，就会发动消耗一半气力的“特殊攻击”。“特殊攻击”的作用可以令队员的战斗力上升或者达到让敌方的防御无效化。

▲普通的攻击都是5段的，但在最后一段可以发动“特殊攻击”。

▲大神号的两柄战刀上聚集着雷光。

▲在这种光的笼罩下让大神号的灵力迸发！

▲“超级化”的大神号战斗力已大幅增加！

▲樱的“特殊攻击”是让敌方机体防御无效化。

▲樱花散落，樱花号摆出发动特殊攻击的POSE。

▲在敌方机体还没有察觉到的一刹那，发动先手攻击。

▲妖力聚集的防御壁被打破，敌方机体陷入无防御状态。

▲接下来就是我方最佳的进攻机会了，将它彻底消灭！

SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS

游戏制作者的甘苦谈

寺田：每次都是这样，“《樱大战》系列”的系统基本上固定下来的时候，我们就将素材一口气全塞到里面，现在我们开发者在素材方面已经逐渐要完成了。

后藤：由于故事、事件的大幅度增加，第二次后期录音的工作量意外的多，另外目前的剧本内容又增加了，不知道新的后期录音将会怎样……神崎董的声优已经落实了，虽然不再是富泽美智惠小姐，但新声优的配音水准也同样出色啊！

寺田：现在做了才知道，大神率领下的花组6人帝国华击团与ARMS系统的搭配是如此地完美，平衡性非常好。我个人认为这次的《浓情之澜》是“ARMS系统”的完成形态，我将考虑在《樱大战5》里加入新的战斗系统。

后藤：当初SS版在制作的时候，有许多想法都最终没有实现，但现在的开发技术已经今非昔比了，真正完全版的《樱大战 浓情之澜》值得每一位喜欢“《樱大战》系列”的玩家期待！

寺田：我最喜欢的角色就是“帝剧三人娘”里的高村椿了。没有想到新剧本里这些配角的剧情也大幅增加，实在非常难得啊！这样做可以让“樱大战的世界观”更加完整，与旧作相比改进了许多啊！

寺田：现在来看《樱大战4》虽然动用了相当多的人员来开发，但优点和缺点都很明显。而SS版的初代《樱大战》已经接近完美了，再加上这次的重新制作，从某种意义上来讲已经成为不可逾越的巅峰，这种理念同样给我们的开发工作带来很大的困难啊！

后藤：无论怎样，还是一起期待游戏的发售吧！

▲现在可以被称作“大忙人队长”的寺田先生（图片左边的人物，作为制作总监督）和后藤先生（图片右边的人物，作为剧本导演）终于可以抽出时间在一起商讨一下。由于游戏的开发工作已经接近尾声，所以远赴美国纽约实地取材的工作即将展开，《樱大战5》的制作也将拉开帷幕……

开发小组为了表示制作者的决心而特别制作了这张大神一郎在瀑布前演武战刀的图片。这一次的新作也将给玩家带来全新的感受，具有总结性意义的复刻版将让玩家对《樱大战》最美好的印象永留心间！

www.plumbook.cn

前线狙击

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 3

J联盟创造职业球会3

文：D·S

PS2	SEGA	SLG	1人
	预定2002年冬季发售		记忆容量未定
DVD-ROM	—		售价未定

大人气的足球题材的经营育成类游戏“《创造球会》系列”最新作《J联盟创造职业球会3》预定在冬季发售。（也就是12月至2月间）目前该游戏的训练系统已经公布了雏形，玩家可以通过本次的介绍了解到游戏丰富的变化性，等游戏入手之后就可以大展身手了！千万别小看日常的训练啊，那可是每支获得冠军的球队必须重视的项目，成功就要从最基本的做起！

○ 副队练习的设定公布！

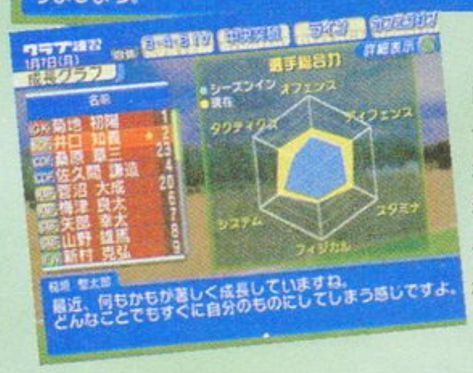
本作中，在进行球队训练的时候，将根据玩家的选择分为“主队”和“副队”两部分。如果玩家要选择“全体练习”这个项目的话，“主队”和“副队”的训练是没有什么不同的。但是如果玩家想让几位疲劳过度的主力球员得到修养的话，便最好把他们调到副队中，这样再将副队的训练作些调整的话，就不会增加主力球员的疲劳度了，而主队的训练也不会因为个别球员的问题而停滞下来。

▲合理调配主队和副队中的球员，可以让玩家率领的球队在训练中一直保持在良好的状态下。

○ 教练对球队战斗力的诊断！

球队教练的作用在新作中更加突出。因为训练项目的细分直接导致玩家要考虑的因素将大大增加，而教练给予的必要提示与说明就显得很重要了。教练对球队战斗力的诊断再加上玩家睿智的判断，这才是育成球队的最大魅力，“定式中包含着变化，变化中蕴藏着规律”，这就是让那么多玩家迷上该系列游戏的重要原因了。

▶教练对球队成长起着至关重要的作用，玩家必须认真参考教练的意见。



◀对球员的未来成长进行分析，这是很有参考价值的图标显示。

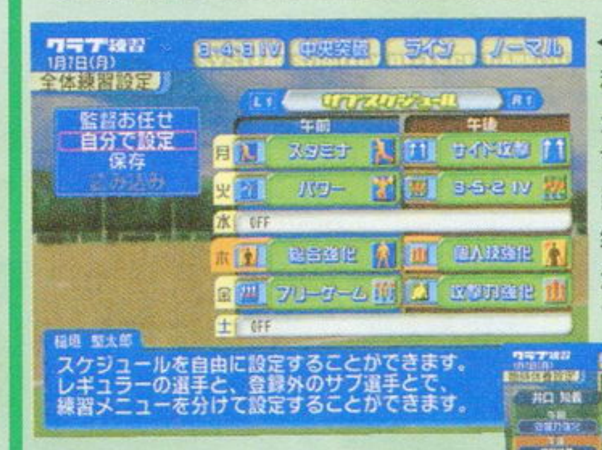
○ 多种教练的综合训练指导！

除了球队的主教练之外，玩家还可以雇用助理教练、体能教练和守门员教练等专职特种教练。此外在以往的系列中，玩家要育成一名球员的话就必须要进行多方面的训练部署，整个周期就显得很漫长。而新作在有了这些专职特种教练后，便能够几位教练一起共同指导该球员的训练，这样的话球员的能力就会飞速成长！但是必须要留意的是疲劳度也会快速增加，玩家在执行该选择的同时请慎重考虑。而在一周的时间内，这些教练只能够对一名球员进行综合强化训练。

▶ 练习量的增加直接导致球员的疲劳度上升，但能力上的快速提升是在其他训练中所无法获得的。

▶在确定了进行“教练特殊练习设定”后，玩家就可以安排需要特别强化的球员的训练项目了。

○ 将练习计划保存起来！



◀ 新作中的训练日程以一周为一个单元，并且还有“午前”和“午后”的区别。如此细致的练习设定就更需要注意球员必要的“临时休养”了。

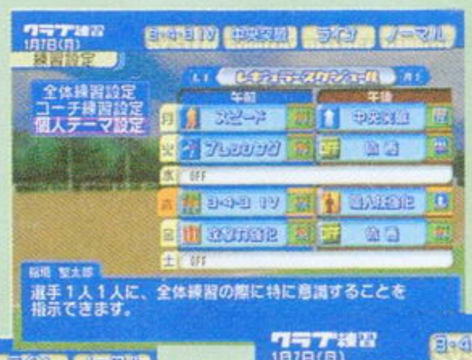
在这款新作中，加入了保存练习计划的功能。因为玩《球会》的玩家在初期对球队进行训练的时候都有自己的一套训练模式，这样设定就减少了玩家每周都排训练日程表的麻烦，只需要根据具体的情况做些临时的调整就可以了。

◀ 游戏中为了给玩家减少对琐碎环节的考量，特别加入了“自动休养设定”，这样就可以使一些球员减少受伤的可能了。

◀▲游戏最多可以提供保存3种练习计划，玩家可以根据自己的战术方针系统而高效地训练球队。

○ 强化训练主题的选择！

在本作中，除了传统的“全体练习”和新增加的“教练特殊练习设定”外，原本系列中一直保留的“个人练习”将不再出现，而衍变成另一种形式——个人主题练习设定。在训练的过程中，排除教练对球员的训练评价之外，一般来讲球员自身都对其训练的成果有个说法。而玩家在听取了某个球员对训练情况的自我阐述以后，可以根据判断安排他进行“个人主题练习”。选择训练主题的内容就等同于决定了该球员今后集中训练的项目，比起以往的“个人练习”，“个人主题练习”将更加具有针对性，而且效果也很明显。



▶“练习菜单”简洁明了，视觉效果明显，即便让玩家长时间游戏也不会感觉疲劳的。此外“练习菜单”的设计与前作不同也是为了突出该系列已经进化到了第3代，给玩家强烈的视觉冲击！

▼仅仅是后卫都有许多“个人主题练习设定”的内容，游戏丰富的变化性由此可见一斑。玩家只有通过不断地强化训练，不断地进行联赛，才能够俱乐部中的球员在世界级的比赛中取得胜利！

新要素！

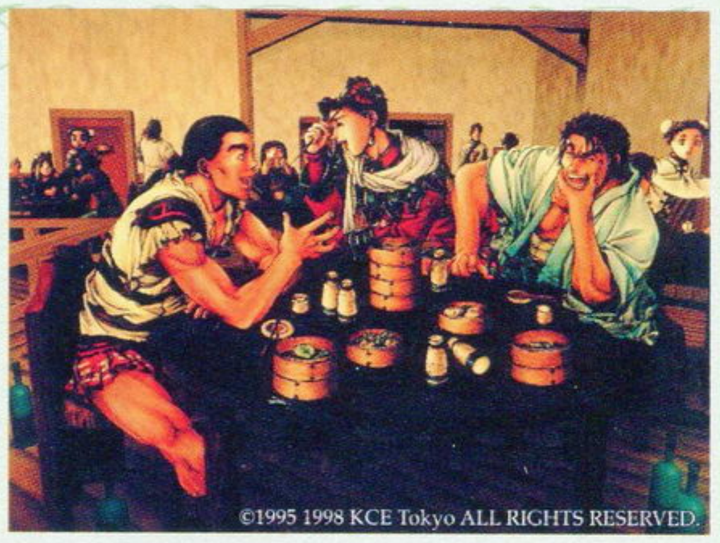
▲与以往《球会》系列一样，新作中也将出现大量的原创球员，如何发挥每一位球员的能力就是对玩家最大的考验了。

电脑杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特稿

幻梦幽水录 中篇

文：特约撰稿人 徐继刚



第二章 按剑

《幻想水浒传II》PS版1998年12月18日发售 价格5800日元

《幻想水浒传II》KONAMI THE BEST版 1999年12月9日发售价格2800日元

《幻想水浒传II》PS ONE BOOKS版2002年7月11日发售 价格1800日元

《幻想水浒传I＋II》PS 版2001年5月31日发售 价格4760日元

白首相知犹按剑，朱门早达笑弹冠。

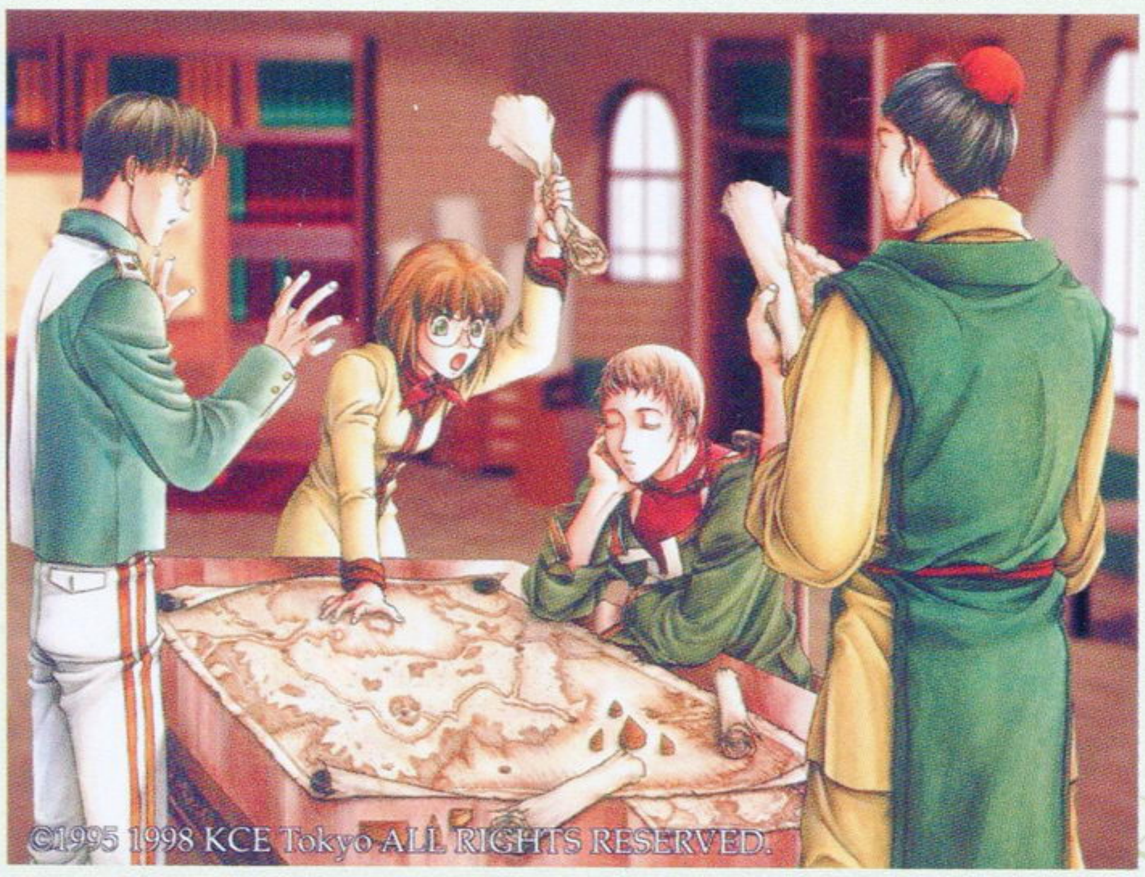
对于友情，中国的古贤早就有了如此透彻的解释，虽然白首相知但仍需时刻防备，身居显位后不免将故友忘怀。何其冷酷，何其现实，毫无掩饰地揭露了人性深处某种丑恶的本质。

“友情”是《幻想水浒传II》的主题，讲述了两个同门师兄弟因不同理想在大动乱时代发生的恩怨纠葛，细腻生动的笔触、曲折愁伤的情节、波澜磅礴的气魄使得该作品得以成为全系列作品的巅峰。故事的时代背景被定位在前作（门之纹章战争）的3年后，主人公天魁星是英雄玄觉（ゲンカク）的义子（实系亲子），而乔易（ジョウイ）是地方豪族阿特雷德家的长男，两人自幼同在玄觉门下学艺，并共同继承了初始之纹章。玄觉深知初始之纹章宿主被诅咒的命运，将主角托付给义女娜娜美（ナナミ）后离开了人世。三个少年人很快被卷入了海兰特（ハイランド）王国与ジョウストン都市同盟之间的战争漩涡，乔易出于对权力的强烈渴望出卖了朋友，投靠海兰特王国的“狂皇子”卢卡（ルカ），天魁星姐弟九死一生才侥幸逃脱追杀并加入了都市同盟一方的反抗军。在卢卡战败身亡后，乔易迎娶了海兰特王国皇女吉尔.布莱德为妻子，并借此窃据了皇位。最终，曾经亲若手足的同门师兄弟迎来了宿命的决战，娜娜美的生死将对结局产生重大影响……

《幻想水浒传II》的剧本创作显然受到了松野泰己的“《皇家骑士团》系列”的影响，事实上村山吉隆最初在大学时代构筑太阳历编年史时已经参考了初代《皇家骑士团》的世界观，比如海兰特王国和哈鲁莫尼亚神圣宗教国明显脱胎于海兰多王国与罗迪斯神圣宗教国，其余相似之处亦随手可拾。《幻想水浒传II》中天魁星、乔易和娜娜美三者的关系借鉴了《皇家骑士团II》中德尼姆等三人，但是在突出人物性格的剧情安排功力方面却不遑多让。主角天魁星最初是个不谙世事的纯真少年（游戏中没有交代主角的实际年龄，但是从姐姐娜娜美17岁的年龄可大致推知），连续遭遇到师傅的病逝、最亲密朋友背叛等一连串不幸后逐渐成长为一个智勇兼备的义军领袖，在细节处理上比《皇家骑士团II》里德尼姆的转变更具有说服力。乔易是个心计深沉的阴谋家，为了自身的利益他不惜出卖了自己最亲密的两个朋友，在游戏中他多次在主角姐弟危急的时候暗中出手相救，很多玩家都将他这种行动解释为内心负罪感的驱使，实际从他在卢卡战败身亡后就立即登基为王的一连串行动不难推知其深意，让主角姐弟继续存在的理由不过是意图假手于他们除掉惟一忌惮的障碍“狂皇子”卢卡而已，即使最后的引颈待戮也仅仅是洞透主角善良本心的惺惺作态。《幻想水浒传II》多次运用了对比手法来剖析不同人物的心态，这种描述方式相当直观而传神。在序盘阶段主角和乔易对于师傅玄觉过去在战争中不忍用毒剑暗害同门海兰特王国军团长海恩·卡尼安加姆而被放逐的行为有着不同的见解，主角认为师傅的所为乃大义所趋而乔易却认为是懦夫行为，从这个细节已经深刻揭示了两个朋友间道德观和思想的巨大差异。其后大战的间隙，乔易吹起了草笛，主角不禁回忆起了幼年时两人携手同游的情景，希望这种感情能够长久存在，乔易则惘然以对，这段剧情充分说明两个友人间的情谊随着年龄推移渐形隔膜的现实。乔易为窃据海兰特王国的皇位与自己并不喜欢的吉尔·布莱德政治联姻，他真正爱慕的娜娜美也可以为了权利可置其危难而不顾，其狠辣手段比之《FFT》中的“英雄王”迪利塔有过之而无不及。可以这么认为：天魁星和乔易是互为表里的两个游戏主人公，通过展现两个不同人物在战乱时代的事迹，在剧本的深度方面比前作更生动感人。

娜娜美和吉尔·布莱德是两个地位与性格迥异的女性人物，在游戏中也各自有着出色的演出。娜娜美本是海兰特王国边境地方凯罗村的孤女，自幼被玄觉所收养，从小就充当着姐姐的身份细心呵护着主角和乔易俩人。在以后的磨难中娜娜美始终以乐观的心态坦然以对，与主角并肩奋战，然而在她内心深处依然向往着三人共同生活的日子。在游戏的结尾部分，只有娜娜美活着才能劝阻主角和乔易相残的不幸结局，如果娜娜美不幸死亡的话，乔易将被主角手刃而主角的生命也将因此而逐步衰退（初始之纹章的宿命，当持有者中某人生命终结后另一人的寿命也会大大缩短）。比较《皇家骑士团II》里卡秋娅的柔弱病态，娜娜美开朗活泼的性格更让人觉得可亲近。《幻想水浒传II》描写人物的手法非常巧妙，个性鲜明的台词配合着肢体动作使得每个角色的形象跃然如生，娜娜美与主人公天魁星两人合体技有着1.5倍的强大威力，但是约10%的概率她会做出搞笑动作并同时恢复自己的体力。娜娜美的个人究极必杀技名为“花鸟风月百花缭乱龙虎万岁拳”，从这个厄长且诙谐风趣的招数名称我们不难联想到她开朗活泼的性格。吉尔.布莱德是“狂皇子”卢卡同父异母的妹妹，与兄长有着截然不同的善良性格，她渴望着和平安宁，敢于当面谴责兄长的暴行。皇女的命运相当悲惨，被迫嫁给了一个丝毫不爱自己的男人，最后又迎来了亡国毁家的结局。

本作的大反派“狂皇子”卢卡被塑造地相当成功，他并不像通常游戏中奸角那样阴鸷深沉，完全属于豪放外露的性格，卢卡生性好勇彪悍，麾下所率的白狼军团所向披靡，他一直梦想着能够让海兰特王国恢复昔日デュナン君主国时代的庞大版图，因此对父王阿卡雷斯与ジョウストン都市同盟缔结休战协议强烈不满，他不惜弑父以达到自己继续战争的目的。在卢卡粗野凶暴性格的另一面，他也颇能善用乔易、尤巴（ユーバー）等人才，充分显示其作为君主所具备的过人才干。卢卡是一个另类的理想主义者，其霸道思想最终把自己和国家推向了覆灭的道路，卢卡更是个悲剧性人物，他苦心经营的江山在战亡后被宵小所轻易窃据。《幻水水浒传II》末期天魁星与卢卡的决战堪称惊天地、泣鬼神，兽之纹章的绝大威力给所有的玩家都留下了深刻的印象。日本的幻水爱好者中卢卡拥有着异乎寻常的人气，在几个幻水BBS联合举办的人气角色投票活动中以压倒多数的选票稳居首席，由此也可证明这个人物形象的深入人心。



相比前作，《幻想水浒传II》几乎完全摆脱了《忠义水浒传》的窠臼，真

www.plumbook.cn

实展现了一幕国家之间争霸的兴亡史诗，其气势之恢弘、情节之错综复杂、登场人物之众多，在历代TV主机的RPG游戏中都堪称绝无仅有。必须一提的是：本作的剧本并非由村山吉隆独力完成，为了让剧情更加合理，KCET组成了包括松川智祯在内的创作团队协助村山共同完善了剧本，出场人物、分支情节和台词量都比前作增加了数倍，使耐玩度有了本质的飞跃。对于海兰特王国与ジョウストン都市同盟之间的战争，剧本作者并没有刻意为之区分善恶，怀有各种目的和理念的人物、势力出于利益的考虑以不同方式在这场浩劫中扮演了各自的角色，通过登场人物错综复杂的关系和彼此间的合纵连横生动体现了政治的虚伪和丑恶。前作大活跃的莱克娜特师徒再次扮演了同样的身分，莱克娜特依然为同盟军提供了契约之石版，鲁克以天间星身分在击退哈鲁莫尼亚神圣宗教国的战事中起到了关键作用。在本作中大陆最强势力的哈鲁莫尼亚神圣宗教国首次亮相，权利者西格撒克的弟子神官将撒撒拉依（ササライ）依海兰特王国的要请率军来援，当鲁克戴着面具挺身而之对战时，撒撒拉依忽然感觉到对方与自己有着非常密切的因缘，于是不战而退。撒撒拉依与鲁克之间的神秘关系为以后的故事发展做了有机的铺垫。初代作品中的黑暗骑士尤巴（ユーバー）与吸血鬼尼克劳德（ネクロード）一起作为赤月帝国宫廷魔法师文迪的手下四处作恶，文迪失败后又成为了卢卡麾下的得力助手，不过这个悲剧人物虽然有着强大的能力却始终无法摆脱失败者的宿命，关于他的身世也是至今无法揭开的谜团。尤巴对人类非常仇视，而对真之27纹章及持有更是极端憎恶，传说中尤巴自身持有着真之27纹章中威力超群的“八房之纹章”，但是在两代作品中并未见其真正实力的发挥。幻想水浒传不同与其他系列的最大特色就是许多重要人物作为事件参与者在历代作品多次登场亮相，这种设定所产生的时间流动感错觉具有独特的魅力。

真之27纹章的威力在《幻想水浒传II》中得到了充分体现，无论天魁星、乔易两人的初始之纹章还是卢卡的兽之纹章都在战斗中发挥了绝大威力，莱克娜特的门之纹章依旧有着生死人肉白骨的魔力。从本作开始真之27纹章成为了推导历史事件的核心，围绕着这些强大力量展开争夺的各种神秘势力逐渐浮出水面，除了海兰特王国和ジョウストン都市同盟，维克多、佛雷克代表的正义势力以及尤巴为首暗黑势力等的真实背景都充满疑团。对于真之27纹章的“27”这个独特的数字，村山吉隆在《幻想水浒传II》的完成纪念会上做了合理的解释：在《忠义水浒传》里梁山泊108英雄经过征辽国破方腊后仅幸存27人，因此将真之纹章的数目定为27个。真之27纹章可以赋予持有者不老不死的能力，初始之纹章由天魁星辉く盾の纹章和乔易的黑き刃の纹章组合而成，两人的合体技有着全体攻击1.5倍的超强威力，同时盾与剑的隐喻暗示着两者不幸的宿命。与前作相隔三年时光，持有门之纹章的莱克娜特的容颜没有任何的衰老，但其弟子鲁克却已经成熟了许多。虽然真之27纹章具有着强大的力量，但同时这种力量也对持有者的命运产生了强烈诅咒，卢卡等人因此而走上了末路，莱克娜特也曾经叹息道：“很多人祈望着不老不死，但他们绝对无法了解到在绵绵无尽时光忍耐中孤独寂寞的感觉。”

《幻想水浒传II》发售于TV游戏业界鼓吹全面3D化的变革期，KONAMI并无意在视觉效果上与其他厂商争衡，依旧保持着前作质朴的2D构图风格，厂商用来吸引玩家的是丰富的剧情与独特洗练的系统，正因为如此本作能够更上层楼，在年末商战中取得了50万本以上的不俗销量。《幻想水浒传II》的系统在继承前作衣钵的基础上进行了大幅度改良，比如同盟军基地建设的经营模式比前作更为充实，随着基地的规模不断扩张会增加诸如道具屋、武器屋等重要的附属设施，同时还会引发一些分支剧情。为了体现国家间大规模战争的壮观场面，本作中的一些决定性战役采用了SLG战略模式，让玩家在切身感受数万大军对阵的大魄力同时又增添了系统的趣味性。东野美纪的作曲也是《幻想水浒传II》艺术大获成功的关键组成部分，本作的曲目数量比初代增加了3以上，完全紧扣着游戏的主题思想，无论是大决战时的热血激昂、黑骑士尤巴登场时的阴沉压抑、而或是天魁星姐弟生死殊途的悲壮哀怨都被展现到淋漓尽致。

从不断地改良和学习中寻求突破，这是KONAMI一贯的企业精神，《幻想水浒传II》的成功也正源于此。虽然仅以销量而论《幻想水浒传II》在PS浩若繁星的众多RPG大作中并不出挑，但是其独特而丰富的内涵吸引了越来越多的玩家，甚至在欧美也同样获得了广泛好评。以我看来，《幻想水浒传II》最大的成功之处是告诉了广大玩家RPG游戏真正的神髓所在，不虚饰以华丽的外表媚众，完全凭借含蓄的内在别树一格，无怪乎国内外有不少人称许该游戏为2DRPG的最高杰作。《幻想水浒传II》最大的缺憾是108星宿的收集模式和故事主线两者间主次平衡的细节处理上稍欠火候，导致许多玩家过于关注于仲间的收集而忽略了对情节的体味，此所谓白璧之微瑕。事实上从二代开始，108星宿这个前作吸引眼球的大卖点已经有鸡肋之嫌，玩家为了收集而疲于奔命，冲淡了原本非常感人的主题脉络，据说当时在开发成员内部也曾经为是否保留108星宿的收集模式展开了激烈争论，最后村山吉隆为首的赞成派获得了胜利。笔者曾经遇到过一位被很多人称许为“幻水达人”的年轻朋友，对108星宿的收集如数家珍，但她对某些非常关键的剧情细节却多有疏略，这样的情况想必非村山吉隆先生始料所及。

哈鲁莫尼亚神圣宗教国的野心、撒撒拉依与鲁克两者的神秘因缘、尤巴与真之27纹章的莫名仇恨……《幻想水浒传II》留给了玩家太多的悬念，在这里不得不对KONAMI高明的商业运作手段脱帽敬礼！

真之27纹章中已考证确认部分：

1.魂之纹章（又名司掌生死之纹章）：初代幻水中由纹章村惟一幸存者泰托赠予天魁星坊ちゃん，有着剥夺持有者亲人生命的诅咒，其威力为目前登场的真之纹章中最强。

2.初始之纹章（辉く盾の纹章＋黑き刃の纹章）：《幻想水浒传II》中主角与乔易师兄弟共同持有，两者合一将发挥出惊人的威力。

3.门之纹章（表：文迪；里：莱克娜特）拥有着自在穿行于现世与异世界之间神秘能力，在游戏中莱克娜特凭借着一半的门之纹章可以复活不幸战死的同伴，其实力可想而知。

4.夜之纹章：蕴藏着黑夜住民神秘力量的纹章，是吸血鬼的克星，初代幻水中维克多（ビクトール）凭借着该纹章变化的星辰剑打倒了吸血鬼尼克劳德，夜之纹章还有自行选择纹章宿主的特性。

5.月之纹章：原本吸血鬼始祖谢拉（シエラ）所持，谢拉将之安置在吸血鬼聚居的苍月之村，后被尼克劳德盗走，失去纹章力量庇佑的苍月之村因此毁灭。月之纹章的实际战斗能力不明。

6.龙之纹章：具有统御飞龙的能力，持有者为龙洞骑士团首领约西亚（ヨシュア）。

7.霸王之纹章：赤月帝国鲁格那王家世代相传，幻化成巨大的三首黄金巨龙，同时封印对手的纹章力量。“黄金皇帝”巴鲁巴罗萨·鲁格那死亡后该纹章去向不明。

8.兽之纹章：海兰特王国王家世代持有，赋予持有者野兽般狂暴力量，其真实力量随着摄取牺牲者魂魄的数量增加而不断解放，所知的最后持有者为“狂皇子”卢卡·布莱德。

9.真风之纹章：《幻水III》中持有者卢克，维持世界五元素之一。

10.真土之纹章：哈鲁莫尼亚神圣宗教国拥有的真之纹章之一，现在为神官将撒撒拉依所持。

11 真火之纹章：持有者炎之英雄。

12.真水之纹章：持有者为蜥蜴族领袖金巴（ジンバ）。

13.真雷之纹章：所持者盖特（ゲド），在《幻水III》里拥有五行纹章中最强攻击力。

14.圆之纹章：法的体现，秩序与停滞等神秘力量蕴藏的强力纹章，自古以来由哈鲁莫尼亚神圣宗教国所传，现在持有人西格撒克。

15.八房之纹章：尤巴所持有的纹章，与其他真之纹章有强烈的排斥，历代幻水系列以来尤巴并没有发挥该纹章的真正实力，这是所有真27之纹章中包含谜团最多的一个。

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

超战斗封神

文：纱迦

PS2	KOEI	ACT	1～4人
	2002年11月16日发售		637KB
DVD-ROM	只对应DS2		5800日元

这款《超战斗封神》其实是今年年初在NGC上登场的《战斗封神》PS2版，不过如果仅仅只是简单移植的话，那也太说不过去了，因此这款《超战斗封神》无论是从标题上还是从内容上都比《战斗封神》要更“超”一些。很多人第一次看到这款游戏时，一定会把它当作“Q版《真三国无双》”。确实，这两款游戏都很有以一当千的感觉。不过大家都知道，《封神演义》的幻想成分要比《三国演义》大得多，里面有很多神乎其神的仙术，而这个特点也被带到了游戏中。在《超战斗封神》中，“无双技”（即仙术）的作用和威力要远远大于《真三国无双》。如果想体验一下用威力无穷的仙术瞬间歼灭数以百计的敌军的感觉，就来玩这款《超战斗封神》吧！

仙术解说

前言中就已经说过了，《超战斗封神》是一款强调仙术的游戏，而游戏中的仙术又被分为击仙术、导仙术、神仙剑、破仙术4种。游戏中的角色都有属性一说，就算不装备任何道具也能够使用该属性Lv.1级的仙术。如果想使用更高级的仙术，就得装备宝贝（日语中叫做パオペオ）。宝贝的价值就在于附加的仙术，游戏中分别用击、导、剑、破来表示击仙术、导仙术、神仙剑、破仙术这4种仙术——当然也有一些宝贝附带有体力增加、仙力增加等功能。每位角色只能装备两种宝贝，而同一种仙术只能装备一种，大家可以在进入战斗前的准备画面中任意调整。

仙术的种类

在操作方法中已经介绍过4种仙术的出法了，在这里再补充一些小技巧。连按○键攻击时按○键则可以使用耗气槽的华丽攻击，不过使用时气槽不能满，否则就变成了神仙剑攻击。连按○键攻击时按△键可以用击仙术进行追加，某些角色的特定攻击套路中会有腾空动作，此时按□键可以用破仙术攻击，不过一般都形成不了连击。

如果玩家所装备的宝贝上缺少某种仙术（或是级别不够不能使用），装备完毕后电脑会自动以Lv.1级同属性仙术来代替。

仙术的等级

需要注意的是仙术不但有种类之分，还有等级之分，在观看角色资料时，可以看到每位角色的仙术等级，击仙术、导仙术、神仙剑、破仙术的等级是分别独立开的，最高Lv.4。如果想装备高级的仙术，角色对应的仙术等级必须达到这种仙术的等级，不过如果这种仙术的属性和角色相同的话，对应等级可以减少一级。例如哪吒（火）和太公望（雷）的击仙术同为Lv.2，但哪吒能够使用Lv.3级的火系击仙术，而太公望就不能。要想提高仙术等级，就要多用。连击数越高，杀敌越多，提升得也就越快。

操作方法

攻击：○
防御：R1
翻滚：R1＋左摇杆
蓄气：R1＋□
击仙术：△（可空中）
导仙术：按住△不放
神仙剑：气槽全满时□
破仙术：空中□
仙剑乱舞：□（可按住）
回旋攻击：左摇杆一圈＋○
起身攻击：起身时○或□或△

仙术的属性

游戏中出现的仙术有风、雷、火、冰4种属性，分别用绿、黄、红、蓝来表示。虽然有属性之分，但其实游戏中没有属性相克之说，不同属性的仙术只有画面效果的区别。那么属性设定的意义何在呢？属性的意义就在于当仙术的属性和角色相同时，装备此种仙术所需的仙术等级可以减少一级。每种仙术的最高等级是Lv.5，而每位角色的仙术最高只有Lv.4，也就是说，最强的仙术只有同属性的角色才能装备。

模式介绍

故事模式

选择はじめから就可以开始玩故事模式。故事模式有3种难度，やさしい为容易，ふつう为普通，むずかしい为困难。故事模式一共有8大关，每关分为2至4小节不等。完成每一节故事后都可以SAVE，还能重新调整装备。

需要注意的是在故事模式的3种难度里角色能力是不通用的，也就是说即使你在やさしい难度下把角色练得出神入化了，如果想挑战其他难度的话，角色的能力又会回到初始值。如果你想在3种难度下都能纵横捭阖，就得老老实实地分别在3种难度下练级。玩《真·三国无双2》时学会的练级大法在《超战斗封神》里就不得不放弃了。幸好在游戏中入手的宝贝还能保留，否则当真是不用玩了。

任务模式

选择ミッションモード就可以进入任务模式。任务模式初期只有5个，每个任务都有特定的条件，不能违反。完成4项任务后就会出现5个新的任务，难度也更大。如果能够完成4个新任务，就会再出现5个新任务，依此类推。不过任务模式中角色的能力均为初始值，而且不能自由选择宝贝。

团队模式

选择マルチプレイ就可以进入团队模式。团队模式是《超战斗封神》的卖点所在，最多可以4人同乐。团队模式的玩法有很多，可以4人协力过关，可以4人对战，还可以4人同时挑战任务模式，非常有意思。在《真·三国无双2》中即使是单打都容易出现延迟、敌人消失等现象，但在《超战斗封神》4人同时游戏也进行得非常流畅。如果打过一轮协力过关模式可以获得盘古幡作为奖励。在团队模式中角色的能力均为初始值，而且也不能自由选择宝贝，所以难度还是挺大的。建议大家先打第5关，因为这一关最难。

团队模式中最有意思的就是合体技。当两名或两名以上的队员气槽全满且位置接近时，一人发动神仙剑的瞬间，其他人头上会出现□标记，此时迅速按下□键，就能使出合体技。合体技最多可由4人发动，威力十足。

生存模式

选择サバイバル就可以进入生存模式，开始只能选择ふつう难度的生存模式，共有初级、中级、上级3个级别，每个级别都有4关。把3个级别全部完成，就会出现むずかしい难度的生存模式，同样也有初级、中级、上级3个级别。むずかしい难度的生存模式其实和ふつう难度一模一样，就是敌人的能力上升了不少。

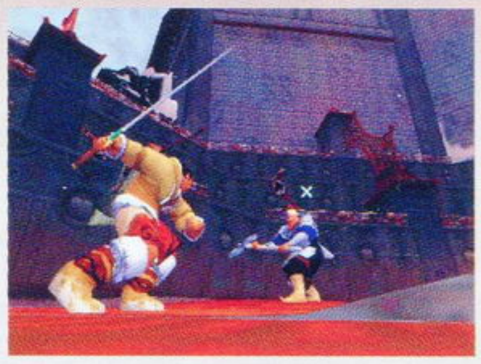
生存模式中角色的4种仙术能力均为全满，但能力全部为初始值，要想打

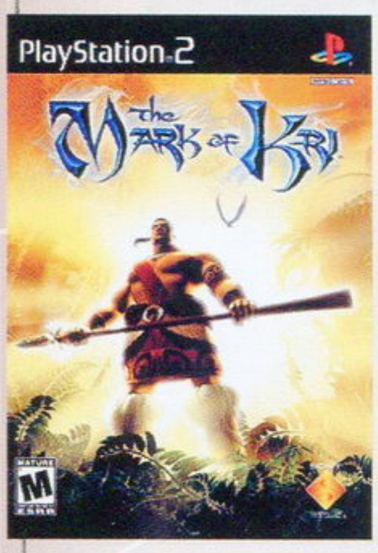
诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

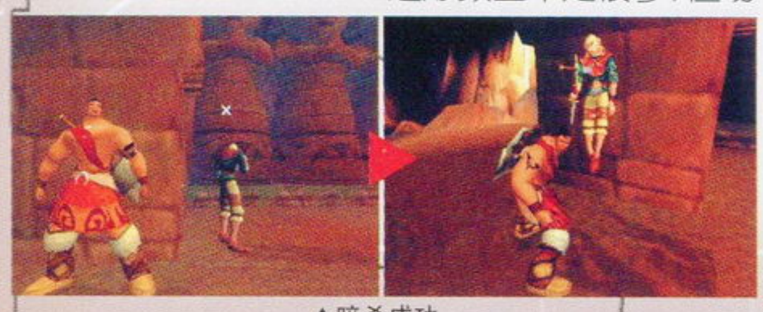
友情GAME推荐

“友情 Game 推荐”是一个不固定的小版块，如果好游戏天天有，那何来推荐之理呢？多边形向来比较欣赏原创游戏，从一款出色的原创游戏中获得的惊喜甚至是某些大作都无法办到的。多边形绝对不会向大家推荐一线大作，我推荐的作品都是容易被玩家忽略但却很有特色的游戏。它可能不会完全符合你的口味，不过游戏本身的素质还是可圈可点的。

如果你喜欢类似《天诛》、《MGS》那样的潜入暗杀类动作游戏的话，《The Mark Of Kri》你一定要尝试一下。本作是由SCEA于今年7月30日在PS2上推出的一款美版动作游戏。故事讲述的是古老部落的一位青年为了拯救被邪恶瘟疫侵蚀的部族而展开冒险的故事。虽然游戏人物的多边形数量不是很多，但场景制作得相当考究，感觉颇为复杂，一看就知道是精心设计出来的。游戏的背景故事设定在蛮荒时代，它展示在玩家眼前的一切都充满了原始的粗旷美。决不重复的场景和地形会给人一种强烈的探索欲望。



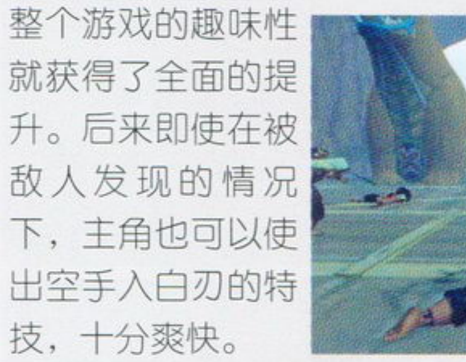


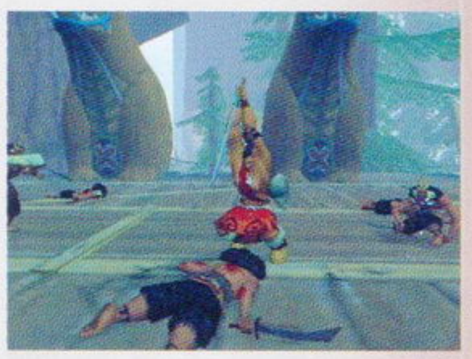


▲暗杀成功

那为什么游戏没有流行起来呢？宣传是一个方面，但古怪的系统才是让许多玩家对它产生抵触情绪的重要原因。游戏中的打斗系统相当特别。玩家需要用R3先锁定敌人，再根据敌人头上对应的符号进行组合式按键。这一系统显然和我们通常所习惯的系统格格不入。起初多边形也是非常反感，不过通过训练任务对格斗系统熟悉了之后感觉相当不错。主角有一位朋友——黑鹰Kugo，它相当于是主角的另外一双眼睛。游戏中会出现许多“鹰的标志”，只要主角的视线能够看到标志，就可以按下R2，这时Kugo可以飞向标志。用△键在黑鹰和主角间进行切换，主角将可以获得更广阔的视野。某些特殊的机关和用来存档的书卷都需要Kugo的帮助。如果玩家了解了这个奇怪的系统一定会对它产生兴趣。所以认真看懂游戏的每一次提示是相当必要的。

如果仅仅如此，《The Mark Of Kri》只能算是一款普通的动作游戏。游戏到了第2关才开始展现它的魅力。第2关一开始游戏就会告诉玩家如何去暗杀敌人。按R2收起武器，在敌人不发现你的情况下接近敌人，拨R3摇杆锁定敌人，接近敌人直到他头顶那个按键符号不闪烁时就可以进行暗杀。一开始玩家体会的都是些普通暗杀，到了后来游戏竟然可以进行2人甚至是多人同时暗杀。在许多情况下玩家还要想办法绕过敌人的重重防备进行诱杀，这样一来整个游戏的趣味性就获得了全面的提升。后来即使在被敌人发现的情况下，主角也可以使出空手入白刃的特技，十分爽快。





最后提醒大家一句：由于主角身体壮硕无比，杀死敌人就好像捏死小白兔一般，所以游戏中展现出的种种暗杀镜头都相当残忍，对此过敏的玩家请不要冒险尝试。

《铁拳4》最后的秘密！

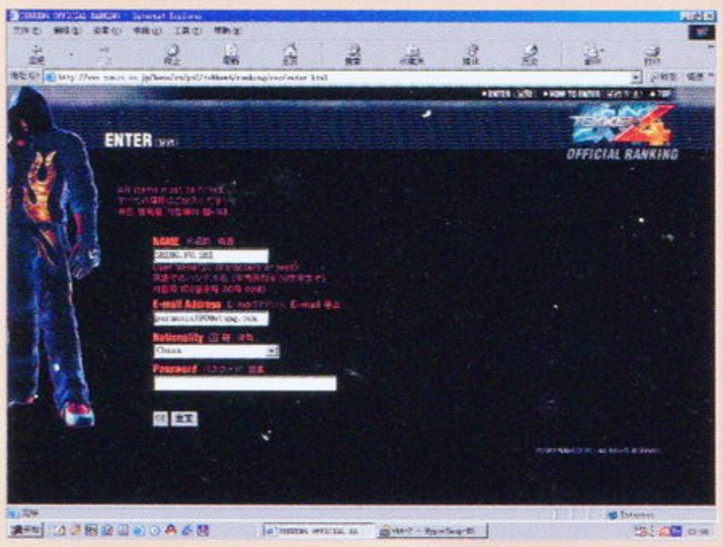
PS2版《铁拳4》的隐藏要素很多“铁拳”玩家都能倒背如流，但其中有一条知道的人可能就不那么多了。

近来很流行将游戏成绩上传至网络进行排位评比，这种可以增强玩家投入度的设定老道的南梦宫自然不会放过，在PS2版《铁拳4》中TIME ATTACK、SURVIVAL、TEKKEN FORCE、TRAINING几个模式的成绩都能进行世界范围的排名，由于采用了比较传统的密码输入法，所以整个过程还是比较简单的。具体操作步骤如下：

1、在PS2版《铁拳4》的指定模式中进行游戏；

2、在成绩出现的RESULT画面同时按右上+□+△，此时会出现12位数的密码，将密码记下。注意，TEKKEN FORCE难度要在MEDIUM以上，且在打通全部4关后才会有密码出现；其他模式成绩要在系统记录的前20名；

3、访问http://www.namco.co.jp/home/cs/ps2/tekken4/ranking/index.html，这是NAMCO《铁拳4》官方的成绩登录站，在这里可以看到各模式下各人物的各项排名，有不少强力纪录令人发指；



4、点击“ENTER”，进入登陆画面，按提示填写必要内容；

5、点击“OK”，如果你的成绩够好，那就能榜上有名了。

胜负师花了九牛二虎之力，获得的成绩有：三岛一八的CHAIN TRAINING第50位，风间仁的CHAIN TRAINING第44位，三岛平八的TEKKEN FORCE第28位，布莱恩的TEKKEN FORCE第21位，马杜克的TEKKEN FORCE第7位，（记录更新中……）虽然成绩都一般般，不过当我在国籍一栏里填上“CHINA”时，感觉巨爽！各位，为中国玩家争得荣誉的时刻到了……

P.S.TEKKEN FORCE的登录人数非常少，现在上传成绩就能占个好位置，呵呵，狡猾狡猾的。

《宿命传说2》中文版官方网站开张

无论是海外还是国内，NAMCO“《传说》系列”一直拥有大量的拥护者。前些时传闻中的《宿命传说2》中文版最近终于得到了官方的证实。

（详情请看“游戏情报站”）中文版本的官方网站也于前不久正式开通，如果有兴趣的玩家可通过下面地址访问http://tod2.sceh.com.tw/index3.htm。官方网站的内容在不断增加中，为了回馈众多玩家对中文版的热切期待，坚定大家的信心，游戏制作人吉积信先生还亲自手写一封公开信。SCEH台北分公司总经理本间和彦先生在对PS2中文游戏的展望中也表达了SCE对扩展华语市场的强烈愿望。

能够玩到一线RPG的中文版一直都是国内玩家的梦想，现在电视游戏中文化的大潮已经向我们走来，且不论这些游戏的汉化程度和质量如何，被汉化游戏本身的素质已经是越来越高，这一事实已摆在我们面前。玩家在开怀娱乐，与主角同呼吸共命运的同时是否想到了自己身上的一份责任呢？希望各位玩家能以实际行动支持你所热爱的游戏和厂商。

www.plumbook.cn

480p 以及相关名词解释

随着游戏主机和电视设备的发展，随之而来的各种新名词也容易让人犯糊涂。比如今年3月28日推出的《铁拳4》就是第一个支持480p的PS2游戏。通过狂轰滥炸的电视广告，我们也能时常听见比如100HZ、逐行扫描、不闪烁的、健康电视等一大批新词汇。现在我们就针对这些词汇来作一次“名词解释”，其中一定有不少玩家关心的问题。

文：SXYZORRO

问题：什么是100HZ？什么是480p？什么又是480i？

答：480p就是我们通常所说的逐行扫描，480i就是我们用一般电视玩游戏的隔行扫描状态（NTSC制式）。100HZ就是就是倍频，意思就是把场频提高一倍，这样的效果就是屏幕刷新提高，可以消除画面大面积闪烁。这也就是我们经常在电视广告上看到的有关“不闪烁的”这样的宣传语。逐行扫描的优点就是使画面的行结构不明显。通常我们在大于29寸的普通电视下，可以清楚的发现行结构，也就是说肉眼很容易能够看出画面的“行效果”。特别是近距离打机时最明显。

现在的国内电器市场上很少有同时兼顾逐行扫描和100HZ的电视机的。这只有在一些极高端的设备中才有。因此，现在国内市面一般的100HZ逐行扫描的电视机只能在逐行扫描和100HZ两种模式下切换使用。当然，有些电视机现在能够提供在75HZ场频状态下提供逐行扫描（NTSC制式）。

由于普通电视下：PAL制式场频是50HZ（太小，画面很闪烁），一副图象的行数是625行。NTSC制式下场频是60HZ，一副图象的行数是525行（太少，行结构太明显）。因此，我们通常使用100HZ逐行扫描电视机的时候，在PAL制式下使用100HZ，而在NTSC制式下使用逐行扫描，以弥补PAL制式和NTSC制式各自的缺陷。

问题：到底选择什么电视机好？我们到底需要什么视频接口？

答：逐行扫描和倍频处理（100HZ）实际并不是最重要的指标，重要的还是要看显示设备的屏幕颗粒是否细致，点距是否够小。纯粹逐行扫描和倍频处理根本无法使游戏画面在电视上的效果有质的提高。因为原理的关系，逐行扫描在消除行效果的同时，还有可能使游戏画面的清晰度下降（画面显得模糊一些）。

要使游戏画面效果有脱胎换骨的变化，我们还必须使用RGB端子、VGA端子、色差端子或者D端子等视频输出端子来配合显示设备。

所谓RGB端子，就是三原色（红绿蓝）分开传输，这种端子所能体现的画面效果是最优秀的。VGA端子和RGB原理相同，只是行频稍有不同。色差端子是RGB端子的一个变种，也能提供和RGB端子所带来的画面效果，D端子分为D1,D2,D3，是日本国内专用制式，也能提供优异的画面效果，不过在国内就很少能买到具有这样端子的电视机。一般的复合视频端子（AV端子），S端子都不能完全展现目前PS2，NGC，Xbox所带来的优秀的画面效果。

玩家还必须明确这一点：

即便是某种电视支持RGB，色差，但是如果该电视机只是一般电视机（仅仅支持逐行或者100HZ），那么画面效果仍然不会有什么显著的提高。

三大主机中只有Xbox理论上支持HDTV，也就是支持1080i。而且大部分Xbox游戏支持逐行扫描。根我所知，至今为止PS2只有3个游戏支持逐行扫描，即《铁拳4》、《海豹突击队》（Socom）以及明年推出的《星海3》。NGC目前笔者还不是很清楚，只是理论上是支持的。

目前国内市面上有些电视机虽然不是HDTV，但是它们的屏幕清晰度很高，虽然还没有达到HDTV标准，但是已经适合三大主机使用。比如康佳的P2901，P2902柔性电视，厦华的变频彩电等。

注1：如何分辨HDTV？其实很简单。如果是HDTV，那么电视机上肯定会标出来，如果不是，商场的促销员又说它是的话，那么，这个电视机多半只是一个数字式高清晰电视机（虽然是高清晰，但是还未达到HDTV标准）。我们可以自行想像一下，如果这台电视机是真正符合HDTV标准的，那么厂家肯定会忙不迭的注明的！

注2：HDTV-READY和HDTV，HDTV-R就是要收看HDTV信号的电视节目还要加配一个转换设备，用来打游戏，看DVD的效果则完全和HDTV相同。

问题：用电视盒，VGABOX效果如何？

答：目前一般的电视盒只有S端子，所以效果不会很好。一般的VGABOX（DC的除外，因为DC实际本身就是支持VGA的，DC的VGABOX不过是个接口转换器）并不是真正把色差转换为VGA，所以，效果不会太好。当然市面上有卖的3000元左右价位的VGABOX，效果就很不错。当然，这个价位购买一台厦华的变频彩电了。

多边形：除了主机之外，选择怎样的显示载体是广大玩家关心的另一个焦点问题。上星期多边形、小邪以及Gouki三人外出买电视就有了一个很深刻的体会：如果想让游戏显示画面获得质的飞跃，需要升级的东西实在太多了。仅仅买一台昂贵的电视往往不会给玩家带来完全的满足感。比如视频输出端子的选择、显示设备的调试、音箱设备的提升等许多方面同样是值得玩家注意的方面。对于一名普通的玩家，特别是经济还没有独立的学生玩家来说，这笔费用是相当昂贵的。在上文中为大家介绍这些基本知识的目的是为了让更多玩家对此有一定了解，从而在硬件升级的道路上不至于太盲目。掌握了一些必备的知识后，依靠自己的切身体会去选择你需要升级的设备也是可行的。眼见为实，耳听为虚，有时候别人说的天花乱坠的东西，可能在你看来就会感觉很普通。如果一台3000元的电视就可以满足你的需要，那我们何必去崇拜时尚潮流去买一台12000元的电视呢？这次的讨论就暂告一段落，如果大家在游戏相关硬件方面有什么心得，欢迎来稿，一经采用稿费从优。如果不采用的话，呵呵，多边形一定会来信和你讲明理由。

多哥全靠你了，我最近玩《寂静岭2》卡住了。就在玛利亚未来得及进电梯被杀后，JAMES去找那为小女孩，但我就是找不到了，请告诉我怎么找好吗？（夏杜威）

多边形：我记得游戏应该是这样进行的。JAMES坐电梯去一楼，然后到Director's Room找一张地图和医院大门的钥匙，地图上标明了Sanders St.和Lindsey St.的交界处放着小扳手和一封信，这时剧情发生Laura会从外面走过去。其实《寂静岭2》的游戏流程比起前作来简化了不少。当你卡住时就要认真的去看地图。你的突破点就是地图上那些你还没去过的房间或者区域。这个过程无非就是解密、找钥匙、发展剧情。有时候你找不到方向很大一部分可能就因为你怕麻烦，该去再次搜索的位置没有去，这就是你工作不到位的地方了。

我是茶不思，我是饭不想，我是夜不眠，我是昼不休。神啊！救救我吧！为什么？为什么？为什么我就是拿不到马超的LV4武器（真·三国无双2）！是不是你们故意在书上写出错误的方法来整我呀！我可是你们的忠实读者呀！最近刚有了PS2，最近又刚爱上了《真·三国无双2》，不要这样打击我好不好！接下来谈谈我的经历吧！我照你们书上写的，选马超，用困难模式，打潼关，选联合军剧本，然后在那里等着那个名叫“韩遂”的负心人叛变。要知道这个等待的过程是何等的难以渡过呀！他叛变了，我杀了他，我冲入敌阵了，运输部队出现了，我赶过去了，可什么都没了。情况一：在我以非常快的速度赶到以前出现“运输部队撤退”。情况二：我到那什么都看不到，找了老半天，只到时间用完也没有出现“运输部队撤退”的消息，但就是什么都找不到。我什么方法都试了（一个人打一个人在那等着，骑马或者不骑马等等方法）可都没用！我整整试了50次，50次呀！救我啊！（武汉的忠实读者 胡良尧）

多边形：胡老弟，首先必须澄清一点，我们可没有一点要整你的意思，整你不是为难我们自己吗？好了，笑话不说了。运输部队的出现位置是固定的，你可以通过情报履历来确认他的出现位置，然后只要提前守在那里等他出现就可以了。其实答案很简单，不是吗？有时候游戏就是这么捉弄人，不要发牢骚，赶快再去试试吧。

www.plumbook.cn

问题小卖部

魏延有隐藏结局？

多边形，您好：

据说《真·三国无双2》中文版中魏延有隐藏结局，听说是把面罩摘了下来，条件是故事模式中的最后一关在10分钟内完成即可，可是我把最后一关通了无数遍都没打出来，最短的一次仅用了不到4分钟，我很喜欢魏延这个角色，非常想看看他的卢山真面目，请一定要帮帮我，谢谢！（幽川）

多边形：你说的方法没错，不过你得先把关羽、刘备、庞统三人通关，这样才能看到游戏的隐藏结局。不过我要很遗憾的告诉你：虽然魏延摘下了他的面具，不过你也什么都看不到，这个道理就和《MGS2》特典中的裸体雷电是完全相同的。不信？那你就自己去试试吧。

多边形大哥：小弟不才有一个问题想向你请教。《异度传说》中去取第二个神之机甲。（就是绿色的半兽人所乘坐的那个）一开始身在一个巨大的山洞中，推开左边的巨石后该怎么做？（华强 景）

多边形：《异度传说》？我想你问的是PS版的《异度装甲》吧。进去山洞后要解的谜题是把三块石头推到前方的指定的三个位置（地板上有色块的），但一开始的时候只有一块石头，其余两块需要做到特定的地方才可以取得（四周墙壁都要提示）！一块是在左边，走到一定步数就会掉下来；另一块是往进来的门口对着的石柱跳几下（可先在其旁走动一下），就会取得。成功后，石洞外面的机关会启动，坐上机器人就可继续前进！

马修的出招

一个困绕我多时的问题：在《最终幻想Ⅵ》中马修是一位搓招角色，与主角们第一次见面时，就是那位一上来就给了马修一个“终死拳”的BOSS，有提示按键←、→、←后按圆圈键，可我死活按不出来，请具体说明一下方法。（广东 陈晓东）

多边形：这个问题很多玩《FF Ⅵ》的玩友都遇到过，这里有一个小技巧。你应该先将光标移动到发必杀技指令的菜单处，这时不要忙着按下确定键，而是输入←、→、←，最后用○键进行确定，游戏会默认你已经输入了全部指令，这样就可以100%成功了。对了，顺便说一句，虽然游戏加入了CG片头，可以我一个都认不出来。

习得“震天动地”的必要条件

①《樱大战3》的隐藏必杀技震天动地如何取得？我已通关五遍，但始终无法得到第三章和第八章的勋章。请告诉我应如何得到。我当时是按照2001年的攻略打的。②《梦幻模拟战Ⅳ》里面的结盟值是如何计算的？A、B、C三条路线都有哪些人加入？《梦幻模拟战Ⅴ》里所有人物的最适转职路线是怎样的？有没有像《梦幻模拟战4》一样的隐藏装备，如何取得？最好能把《梦幻模拟战Ⅳ＋Ⅴ》的攻略再登一下，它也算是经典游戏呀。（由翔）

多边形：①难道你按照2001年攻略没有打出来吗？我也不晓得是在那个环节出了问题。OK，现在再向你提供另一种习得“震天动地”的方法，你可以按照以下方法尝试。第一步，可以肯定无需游戏1、2代记录，也就不必在八、九、十话与帝剧通信了；第二步，至少要有爆机一次的记录才能成为究极型；第三步，成为究极型的两个重要条件，即“第十话特殊任务受取”和“队长值达到最高”；第四步，要达成“第十话特殊任务受取”就必须使美露、丝、古兰玛的好感度达到可以看到结局CG，这3人的好感度需求值较高，所以在各话自由行动时要以提升3人的好感度为首要目标，并且一定要完成3人的连锁CG事件。这样在第十话约会前，会跟美露、丝、古兰玛3个人去舞厅（假如好感度足够，之前自由行动时3人会有提示），选择舞伴有3张CG……换句话说就是要SAVE and LOAD 3次。第五步，队长值是由勋章数来表示的，最高为10枚（一个蓝色大勋章），队长值的高低是由各个女主角和配角的好感度的高低来决定的，但以配角为主，因此需着重提升配角的好感度（配角的好感度高低可在美露处得知），各个女主角除了每个人相应的一话和自己的女友外可不必特意去提升其好感度。另在战斗中应尽量用光大神的庇护。条件达成后进入最终话时大神就会变成“究极型”（成为的时间上可能会有点差异，快的话一进入最终话就有了，慢的话要到打大苍蝇那里才有）一个蓝色大徽章称号有点好笑“黑发的贵公子”剪票的贵公子……按照上面5步，希望你能早日拿到“震天动地”。

②《梦幻模拟战Ⅳ》中的结盟值随着游戏中各项对话选择而变化，由此会影响所走的路线，说明具体情况那足足需要一页的内容，所以我无法列举，建议去查以前的攻略。A、B、C三条路线会导致同伴大为变化，随着主角的选择不同会有帝国将军兰方特加入、反对主角而敌对的蕾伽尔、站在敌对面的大魔导士杰茜卡等各种情况，建议每条路线都尝试一次。至于《梦幻模拟战Ⅴ》的转职路线，一般可以对照转职表来选择有最终职业的，用魔导石来转遍全部职业则是培养人物的必要方法。《梦战》的确是好游戏，做不做回顾攻略还要看大多数读者的声音。

多边形你好，最近又胖了几斤？50？100？我的PS买了5年了，自今仍完好无缺，没有故障。It is made in Japan 。①机上有两个号码，不知是什么？号码为：SCPH-7501和U4528201。②这型号的机好不好？③我想买PS2，又想买NGC，不知那个好，现在价钱是多少？④我现在是初三，不能玩，但我想先买了，以后再玩。但同学又劝等能玩时再买，那时还更便宜呢！但我想现在买的机的质量会不会比以后买的质量好？⑤编辑部里的新人“星夜”名字的意思是不是“瞎子”的意思？如果是，那他应该是我们潮汕人。（汕头 捷鹏）

多边形：①很简单啦。SCPH-7501是型号，U4528201是机号。也就是说你的PS要和包装上的是一致的（和DC的鉴别方法是相同的）。注意呀！据我所知，现在国内市场卖的PS机从3年前就已经机不对号了。②在SCPH-7501型PS是于1996年～1997年上市的，在此之前，还推出过5903、5501、5500、1003、1001、1000。在PS最热门的时候，买机时BOSS都会向你推荐7501和5501，可能是这两种型号的PS比较结实吧。③NGC游戏画面比PS2好，PS2的游戏比NGC多，你自己去拿个主意吧。④初三是关键，马上要中考了就暂时把游戏放一边吧，到时候有的是时间玩。⑤星夜是咱们编辑部新加入的又一位游戏达人，由于擅长通宵熬夜、连续奋战等常人所不具备的特殊技能，故取名为“星夜”，有披星戴月的含义。12月A《龙战士Ⅴ》攻略就是星夜经过两天奋战的结果，试问国内有几人能在两天内将《龙Ⅴ》通关，在下多边形不得不服。前两天和星夜上街买东西又发现他另外一种特技，令我大开眼界，有机会再向各位介绍。

多哥你好，我这里有好几个NGC版《生化危机》的问题。①NGC的《生化危机》，每人总共有几套衣服？②我看到有的VCD盘演示画面，游戏开始前的动画就换好了衣服，是怎么回事？另：我最快的游戏时间是1小时43分，不知道你们最快的时间是多少？还能不能更快。（北京 王辰）

多边形：①Jill共有三套服装，Chris有两套服装。②其实想想，这个道理很简单。既然送VCD，玩家没有见过的影像才更具吸引力。不把《生化危机》通关是绝对不可能有衣服换的。你所看到的VCD影像肯定是官方店头演示版。我最快的可以1小时36分（男主角）通关，不过是要拿“大炮”的……要更快的话那要看你回避丧尸水平了，而不是怎么去杀丧尸……

知道你很忙，就不废话了，想问一下多哥在《博得之门 黑暗联盟》有一关我过不去，我是在解决了一个象球一样的BOSS（它会放出很多僵尸和骷髅的）之后就不知道怎么走了（英文水平太差，都听不懂说什么）（Email来信）

多边形：像《博得之门 黑暗联盟》的这样游戏都是以任务制的方式来进行的。由于游戏的任务太多，加之本游戏我也仅是不求甚解地通关了一次了，所以你所说的这个BOSS我根本就没有遇到过。面对在美版游戏中遇到的语言障碍要积极去查字典，想办法自己去解决。美版游戏都会有一个很明确的任务列表，你需要完成的任务里面都会写得清清楚楚，稍微看看就会一目了然了。

www.plumbook.cn

Tales of Destiny 2 宿命传说 2

文：邪魔天使

PS2	NAMCO	RPG	1人
	2002年11月28日发售		至少61格
DVD-ROM	—		6800日元

系统介绍

标题画面

NEW GAME	不用多说了，开始新游戏吧
CONTINUE	这个也不用多说了吧，只是注意的是LOAD中断记录“再开”时，中断记录就会消失
CUSTOM	相当于OPTION
PREVIEW	NAMCO新作《维纳斯与布雷斯》的影像

记录方式

游戏的SAVE文档可以记录99个，每一个消耗记忆卡容量60KB，SAVE只能在大地图和魔法记忆阵上使用。另外还有一个中断记录，游戏可以在城镇、迷宫内随时中断，但一经读取中断记录就会消失，消耗记忆卡容量287KB。

3D大地图画面介绍

左上角的圆形物体就是指南针，下方的槽显示你现在处于的高度，右下角表示你现在处于地图的哪个位置，红色扇形区域表示视角，黄色箭头表示你现在面对的方向，黄色的同心圆表示你即将要去的地方。

基本操作

方向键／左摇杆	角色的移动，项目的选择，游标移动
○键	项目的决定，会话，调查
×键	项目取消，加方向键使行动变为行走状态
△键	显示菜单画面
□键	ACTIVE LEVEL图标的切换
L1键／R1键	视点的左右回转
R2键	使用ソーサラーリング
L2键	使用ソーサラースコープ
R3键（按下右摇杆）	显示世界地图
START键	大地图时不表示指南针和所在区域
SELECT键	平时进行同伴SC模式对话

我方的状态表示部分

黄色槽是TP（Technical Point Gauge）槽。表示角色现有的TP数量。使用特技或者晶术都会消耗TP。TP可以利用道具或者普通攻击来回复。另外战斗结束后也会有少量回复。

蓝色槽是SP槽。表示角色现有的行动能力量。战斗刚开始时SP是满的。角色攻击或者受伤、使用晶术特技均会减少SP。一旦SP消耗完，角色就无法进行攻击。什么事都不做或者防御的话SP就会慢慢回复（不能使用消耗SP的防御）。

持续攻击敌人或者受伤、防御敌人攻击时，角色的身体会慢慢发出红光，最后进入Spirits Blaster状态。此时角色的SP值是100%不会减少。但如果受到敌人攻击或者接受道具、晶术的治疗等，会使该状态迅速解除。

攻击敌人时出现的文字

TECHNICAL SMASH!!	符合特定条件将敌人打败。影响战斗后的评价与道具入手情况。
BUSTER	一次连续攻击中，同时打败几个怪物。XX是怪物数。
CHAIN	连击数。XX表示数值。
NO DAMAGE	表示没有受伤。
TRIANGLE	普通攻击的三连击，都是用不同的攻击方式。
AERIAL	从空中将敌人解决。

战斗部分

SELECT	可以切换正使用角色手动、半自动、自动化操作。
START	暂停。
R1	查看敌人的状态。按住不放后可以用左右键切换观察对象，此时画面暂停。但是要注意，没有使用专门的调查道具的话，只能查看到敌人的HP、TP、SP等，大家想要完成怪物图鉴并且了解敌人的弱点，就要注意经常使用道具。
L1	变更全体成员的作战指令，按住L1不放后用左右键切换。
△	调出菜单。这样可以对自己选用或者不能操作的角色下命令（下达命令后该角色要将正在行动的内容结束后才会执行）。
□	防御。注意通常情况下只能进行物理攻击的防御。
□ + ↓	晶术防御，此时会消耗SP来防御晶术的攻击。
□ + ←	防御状态下后退，要消耗SP
□ + →	防御状态下前进，要消耗SP
□ + ↑	垂直跳
○	攻击。
○	斩攻击力、命中率普通
↓ + ○	突刺 攻击力高，命中率低。
↑ + ○	上砍 攻击力低、命中率低，对空用。
← + ○	横砍 攻击力低，命中率高。
X	特技、晶术。需要具体设置后才能使用。但也有一种装备，可以使所有招像2D格斗那样“搓”出来。另外特别需要注意的就是，在使用晶术时可以按□ + →或□ + ←来移动目前的位置。× + → 或× + ←时可以改变攻击的目标。

战斗结束后

TIME	战斗所用时间。
MAX HIT	战斗中最高连击数。
EXP	所得经验。
BOUNS	所得的加算经验。连击数越高经验越多。
GALD	所得金钱。
LENS	所得レンズ数。
GRADE	战斗后所得到的评价。由于这关系到角色的称号与通关后的二周目，所以大家一定要重视才行。

GRADE增加方法

战斗中没有受伤
命中率100%
高连击数

GRADE减分原因

攻击被挡
攻击被迫中断（比如SP用完或者与敌人同时攻击）
攻击MISS
使用道具
同伴进入战斗不能状态

剧情攻略

星球的历史

那已经是1000年以前的事了，
被具有奇特能量反映的彗星撞击后，
这个星球迎来了它漫长的冬季。

为了寻求阳光的人们，
开始研究开发彗星残留下来的能源“透镜”，
利用这些透镜，人们建成了空中都市戴克罗福特，
但这引来的结果就是居住在戴克罗福特的“天上人”想支配居住在地面的“地上人”。

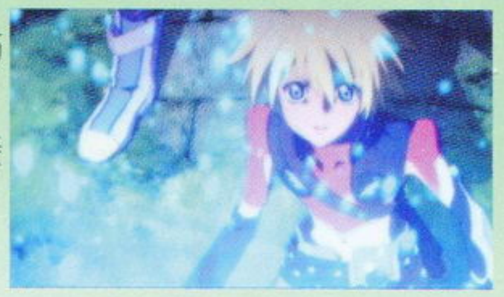
www.plumbook.cn

天上人凭借强大的地上攻击兵器“贝尔柯兰特”开始了一波强过一波的攻击，
而地上人也纷纷联合起来对抗天上人，就这样，“天地战争”拉开了序幕。

已经厌烦了天上人思想的贝尔柯兰特开发小组逃亡到地面，
并开始研究集透镜高超技术为一体的最终兵器——索迪昂，
以之来对抗天上人。
由于具有智慧的剑索迪昂与持有者的活跃，空中都市纷纷陷落，最后沉入了深海。

经过漫长岁月的流逝，这些都已成为了历史。
但是，现在
天地战争后进入长眠的索迪昂要觉醒了……

新的英雄



斯丹·艾尔隆，一个为了寻求刺激冒险与名声的少年离开了抚养自己成人的村庄，

在与持有智能的剑索迪昂·迪姆罗斯接触的那一瞬间，

他的命运齿轮开始转动了。

这是一场围绕一颗被称为“神之眼”的巨大透镜的战争。
在古代技术的帮助下，米库特兰从太古苏醒过来，
为了征服这个世界……
在这个危机四伏的世界，斯丹与鲁蒂、菲丽雅、伍德罗、里昂这些使用索迪昂的人相遇了，

他们并肩作战，拯救了世界。

18年后……

成为英雄的旅程，寻找英雄的旅程

曾经那些英雄的事迹已经逐渐在人们的脑海中消散，

现在他们痴迷的是一个能给他们带来“幸福”的圣女——艾尔蕾因……

在这个时代的塞因加尔德王国，一个叫库雷斯塔小村庄，
有一个名叫凯鲁的少年。
凯鲁的父亲就是18年前的英雄斯丹，
所以他比谁都更憧憬成为一名英雄，每天都希望出去冒险。

与突然出现的少女莉娅拉的邂逅，将他引向了命运之旅。

过去、现在、未来，
那些曾经的英雄也被卷入到事件中，
超越时空的宏伟篇章，翻开了新的一页……

第一章 邂逅

英雄，一个即将被人们遗忘的词，但对我们的主人公凯鲁而言却是非常重要的，因为他是斯丹与鲁蒂的儿子，曾经拯救了这个世界的英雄的儿子。不过现在凯鲁确遇上了一个不小的麻烦，本来想和孤儿院的小朋友去遗迹冒险，但遇上了可怕的怪物，好在“兄贵”罗尼的出现才不至于挂掉，但战后凯鲁还是体力不支倒在了地上。罗尼将凯鲁背回了库雷斯塔村，凯鲁也逐渐恢复了体力，自罗尼加入阿塔莫尼神团后就好久没回村了，而这次回来也是为了拉古纳遗迹（ラグナ遗迹）一个价值三百万的巨大透镜。一听到这个消息凯鲁异常兴奋，因为他做梦都想出去冒险，有这个机会当然不能错过。不过罗尼提出了一个条件，必须得到鲁蒂的同意。当凯鲁带罗尼到孤儿院见母亲鲁蒂时鲁蒂给罗尼来了个热情的拥抱——差点没把罗尼的腰抱断。

果然，鲁蒂是不愿意让自己的儿子出去冒险的，但丝毫没有动摇凯鲁的决心，他决定悄悄出去，凯鲁回房间睡觉但却做了一个很诡异的梦。梦中的一切都显得那么真实，男人挥动手中的斧头砍向了父亲斯丹，正在这时凯鲁被惊醒坐了起来，把来叫他的鲁蒂吓了一跳。鲁蒂原以为这位著名的大懒虫这次终于开窍，但凯鲁又再次躺了下去。

“秘技，死者的觉醒！”鲁蒂也不客气，拿出了平底锅和汤勺一阵狂敲（汗，宿命仙剑版），看来这是每天早上这对母子必上演的一场好戏。饭后，凯鲁与罗尼还是向拉古纳遗迹出发了，为了避免与前来探询透镜的神团小队相遇两人决定从一条捷径进入遗迹。

“快看，罗尼！一个宝箱，里面有什么呢？是透镜？”凯鲁非常兴奋，但当他打开宝箱时确让他很失望，里面不过是一个回复体力的道具。正在此时地面发出一阵震动，不好，地板断裂了！凯鲁与罗尼掉到了遗迹深处。

拉古纳遗迹攻略POINT

◆在箱子前调查然后一直按住○键再按方向键可以拖动箱子移动，这也是基本技巧，以后很多谜题都要用此方法解开。
◆把物品拖到装置处推进去，红色箱子是道具，蓝色箱子是绳子。
◆在能够扔绳子的地方调查就会把绳子扔上去。
◆往前走，拖动干涸水渠里的石块到有眼的地方这样就可以从石块上走过去了。

“啊，到头了吗？”看到前面无路可走，凯鲁一屁股坐在地上，但无意中开启了什么机关，一棵大树从地底升起来。是石梯！这下可以到对面去了，但这一阵骚动也引起怪物的注意，开始吧，第一场BOSS战！

打败BOSS后两人来到一棵大树前，而大树的树干里镶嵌着一颗巨大的透镜。

“这个是……透镜？好大！”凯鲁惊叹道。

“看来这是真的，真的可以卖三百万！”罗尼也不相信自己的眼睛。

当凯鲁正要去摸透镜时，透镜突然裂开，一名少女从里面走了出来。看到这个情况凯鲁和罗尼惊呆了，少女自言自语地说她正在寻找英雄，一听到英雄两个字凯鲁就来劲了。

“英雄？我就是你要找的英雄，看，我手臂上还有一个跟父亲一样的印呢。”凯鲁兴奋地捞开了袖子。

“你不是英雄，你不是我要找的英雄。”少女冷冷地说，头也不回地走了。但着丝毫没有动摇凯鲁的信心，他决定追上去，他一定要让少女承认自己就是英雄，不过他们首先要解决的就是神团调查队的问题，调查队看到透镜被破坏就一口咬定是凯鲁和罗尼所为，罗尼正要反抗就被一棍敲晕，就这样两人被送到了达利尔谢德（ダリルシェイド）的地牢，不过凯鲁异常高兴，因为这对他而言就是冒险，是他梦寐以求的东西。

“与那个女孩子相遇的瞬间，我就这么想，我的冒险开始了。”凯鲁笑着说，“回到库雷斯塔我就要开始旅行，为了成为英雄的旅行，她一定是在找我，也许现在可能不是，但将来一定是！”而罗尼也看透了阿塔莫尼神团决定离开。

“我所在地方应该是……凯鲁，你的身边吧，所以，我就跟你一起吧。我会像斯丹先生……像你父亲那样保护你，从那一天开始，一直……”

两人的谈话引来了睡在上方吊床上那个人的冷嘲热讽，当他看到凯鲁忽然欲言又止，难道他认识凯鲁的父母……假面男提出如果想逃出去的话他有办法，虽然罗尼半信半疑但凯鲁很相信他。

“能告诉我方法吗，嗯，你……？”凯鲁问。

“想问我名字吧，名字对我而言是毫无意义的东西，你们想怎么叫就怎么叫好了。”

就这样，凯鲁给假面男取了一个名字——朱达斯，三人开始了他们的脱狱行动。

达利尔谢德地下水道攻略POINT

◆牢房脱出是从朱达斯那里得到ソーサラーリング（以下简称Sリング），可以按下R2键发出热能光线点燃可燃物，每次消耗一个透镜。
◆对着墙上的表使用Sリング，打开暗门。
◆地下水道里黑暗的地方对着烛台使用Sリング可以开启宝箱。
◆途中的工具箱选择“石切り机”。
◆爬上梯子后对着三根绳子使用Sリング，让桶搭成桥。
◆对着石像使用石切り机，让后推到障碍物处，使用Sリング点燃石台。

点燃石台后朱达斯感到有东西接近，果然，一个BOSS！但有了朱达斯加入就不足为惧了，轻松地干掉它后，朱达斯决定离开。对于朱达斯，罗尼始终没有好感（与迪奥对希罗刚好相反），但凯鲁不这么认为，因为正是

www.plumbook.cn

GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
卡带	2002年11月22日发售	—	自带记忆功能
			5800日元

文：星夜

超级机器人大战 原创世纪

以“《超级机器人大战》系列”众多特色鲜明的原创角色为号召，完全FANS向的“机战最新作”正式登场！《原创世纪》不仅意味着角色是原创的，剧情是原创的，就连系统也加入了众多原创要素。应该说本次的《超级机器人大战 原创世纪》在这方面进行了广泛的创新和探索，根据玩家的反应在下作（新公布的ps2游戏《第二次超级机器人大战α》）中将会进一步修正。下面我们就先来仔细介绍一下本作的众多新系统吧！

武器选择系统

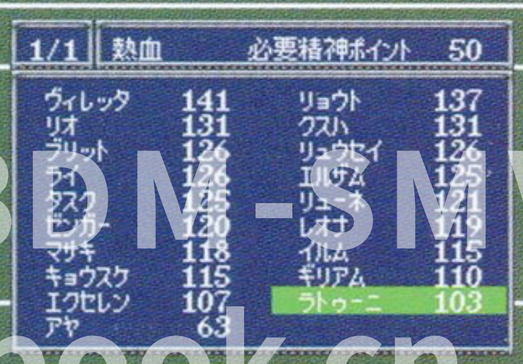
一个完全独创的系统，在游戏中我们可以获得很多单独的武器，而机体则可以根据实际需要来自由选择武器，而能装上多少则是由机体所固有的W槽容量来决定的。此外有些机体的初期武器就是属于可以更换的那种，这样也就可以卸下换装给别的更需要的机体。可以选择的武器除了有常规的格斗、射击类的之外，还有修理和补给装置，甚至还有第一次在机战系列中出现的状态攻击武器！这些为实际的战斗增添了不少自由度，甚至还衍生出一些独特的战术呢！不过也有不少主力机体如塞巴斯塔、古伦加斯特W槽都是0，也就是说他们无法更换武器……此外下面的列表中有一点值得注意，不少武器全改造满时的增加值是不一样的，例如同为3000攻击力的ツイン・マグナライフル和スラッシュ・リッパー改造满后数据并不一样；又如M950マシンガン改造满攻击力增加了2500！加上低改造价格和15发残弹，一跃成为最实用的武器之一。

换装武器一览

名称	W槽	系	类型	攻击力	全攻击力	射程	命中	弹数	必杀率	气力	EN	空陆海宇
コールドメタナイフ(P)	15	实体剑	格斗	2000	4500	1	+60	——	+65	——	——	AAAA
アサルトブレード(P)	15	实体剑	格斗	2200	4700	1	+45	——	+30	——	——	ABAA
ディバイン・アーム(P)	25	实体剑	格斗	2900	4800	1	+40	——	+45	——	——	AAAA
シシオウブレード(P)	60	实体剑	格斗	4000	5900	1	+50	——	+40	——	——	SSSS
プラズマカッター(P)	20	非实体剑	格斗	2300	4200	1	+50	——	+30	——	5	AABA
メガ・プラズマカッター(P)	25	非实体剑	格斗	2600	4500	1～2	+45	——	+10	——	10	AABA
ビームソード(P)	25	非实体剑	格斗	2500	4400	1	+45	——	+5	——	5	AABA
ビームカタールソード(P)	25	非实体剑	格斗	2700	4600	1	+40	——	+10	——	10	AABA
ロシュセイバー(P)	30	非实体剑	格斗	2900	4800	1～2	+30	——	+0	——	10	AAAA
メガ・ビームライフル(P)	30	光线枪	射击	2500	4700	2～4	+25	10	+0	——	——	AADA
マグナ・ビームライフル	40	光线枪	射击	2900	4800	2～7	+30	8	+45	——	——	AADA
フォトン・ライフル	40	光线枪	射击	2800	4700	1～6	+35	8	+20	——	——	AABA
ハーパー・ビームキャノン	50	光线枪	射击	3100	5000	1～6	+20	——	+40	——	10	SADS
ハーパー・ビームライフル	50	光线枪	射击	3000	4900	2～7	+25	7	+20	——	——	SADS
M950マシンガン(P)	25	实弹	射击	2100	4600	1～3	+40	15	+45	——	——	AAAA
M13ショットガン(P)	30	实弹	射击	2500	4700	2～3	+50	7	+50	——	——	AAAA
G・リボルヴァー(P)	20	实弹	射击	2300	4800	1～3	+50	6	+40	——	——	AAAA
バーストレールガン	40	实弹	射击	2800	4700	2～6	+35	10	+20	——	——	SBAA
ブーステッド・ライフル	50	实弹	射击	3100	5000	3～7	+15	7	+35	——	——	SAAA
ツイン・マグナライフル(P)	40	实弹	射击	3000	4900	2～4	+25	6	+15	——	——	AAAA
スラッシュ・リッパー(P)	40	远距离操作	射击	3000	5200	1～3	+20	6	+55	——	——	AAAA
リープ・スラッシャー	50	远距离操作	射击	3400	5600	3～6	+40	8	+0	110	——	AAAA
チャクラム・シューター(P)	40	远距离操作	格斗	2700	4600	2～4	+35	——	+20	——	15	AAAA
スプリットミサイル	15	导弹	射击	1900	4400	1～5	+45	12	+30	——	——	AAAA
ホーミングミサイル	15	导弹	射击	1800	4300	2～6	+60	15	+0	——	——	ABBA
グラビトンランチャー	60	必杀武器	射击	4400	6000	2～8	+45	——	+10	120	35	SSSS
エナジーテイカー	15	EN低下	特殊	0		1～6	+70	2	+0	——	——	AAAA
エナジードレイン	15	EN吸收	特殊	0		1～6	+70	2	+0	——	——	AAAA
スピリットテイカー	15	气力低下	特殊	0		1～6	+70	2	+0	——	——	AAAA
スピリットドレイン	30	精神攻击	特殊	0		1～6	+70	2	+0	——	——	AAAA
スパイダーネット(P)	30	移动力低下	特殊	0		1～4	+70	2	+0	——	——	AAAA
アーマーブレイカー	40	装甲低下	特殊	0		1～6	+70	2	+0	——	——	AAAA
チャフグレネード	30	命中率低下	特殊	0		1～6	+70	2	+0	——	——	AAAA
ジャムグレネード	20	攻击力低下	特殊	0		1～6	+70	2	+0	——	——	AAAA
修理装置(P)	5	修理	特殊	0		1	+0	——	+0	——	——	AAAA
补给装置	5	补给	特殊	0		1	+0	——	+0	——	——	AAAA

人物个性设置

在本作中，除了基本的数据之外，每位同伴还有着各自的隐藏数据，其一是对某项精神指令的掌握程度，例如安藤正树的气合要消耗40SP，而布利特和基利亚姆就只消耗30SP；又如努力，琉妮需要20SP，布利特却只需要10SP。其二是气力上升的不同类型，有的是回避敌人攻击后气力上升，有的却是击中敌人后气力上升。



站梅杂志&3DM-SNV
www.plumbook.cn

人员育成

通过击倒敌人来获得升级点（以下简称PP），利用PP可以自由选择对人物的强化，大致可以分为三个部分：强化能力数据、强化地形适应、强化特技。注意数据最多只能加到400，地形适应最高为S，而特技则随着选择的不同而需要不同的PP，此外可以升级的每升级一次需要多加5PP。一般可以提升等级的特技最多可以到+9，但是援护和指挥官级别最高到4。与育成相对应，升级时加的数据较少且有随机性，难道还要SL？

机师技能一览

技能名	必要PP	效果
底力 +1	20	按照现在HP的多少，命中率、回避率、装甲、必杀率上升
援护 +1	50	对邻接的我方机体提供援护
カウンター+1	20	发动时受到敌人攻击的话会先制攻击
インファイト +1	20	格斗武器的攻击力和移动力上升
ガンファイト +1	20	射击武器的攻击力和射程上升
SPアップ +1	30	SP最大值上升
指挥官 +1	30	范围内我方成员命中率和回避率上升
SP回复	100	SP每回合回复10
集中力	80	精神指令使用时消耗的SP为通常的80%
ヒット&アウェイ	70	未移动时选择攻击，则攻击后可以选择移动
アタッカー	80	气力130时攻击力1.2倍
ベテラン	60	武器消费的EN为通常的70%
リベンジ	40	反击时攻击力1.2倍
强运		击坠敌机时获得的资金为1.2倍
念动力		命中率和回避率上升
予知		气力130时反击的回避率上升
天才		命中率、回避率、必杀率上升
ラッキー		战斗中经常会遇到好事情（详见后文心得）

注：每升一级所耗PP（每升一次后消耗PP+5）

精神一览

精神	效果
热血	1次，给予敌人2倍的损害
脱力	指定一敌机体气力−10
てかげん	在可打倒敌机的状态下让他的HP减至10点(需技量高于对手)
狙击	地图兵器以及射程为1以外的武器射程+2
ひらゆき	可完全回避一次敌机的攻击
努力	下次战斗获得2倍的经验值
应援	指定我方一机体获得“努力”的效果
幸运	下次战斗获得2倍的资金
祝福	指定我方一机体获得“幸运”的效果
集中	1回合间，命中和回避率+30%
必中	1回合间，命中率100%
感应	指定我方一机体获得“必中”的效果
见切り	必中+ひらゆき
铁壁	1回合间，对手给予我方的损伤值降为1/4
加速	一次移动力+3
觉醒	增加1次行动次数(不可重复使用)
根性	回复自机最大HP的30%
ド根性	自机HP全回复
气合	自己气力+10
气迫	气力+30
信赖	指定我方一体HP2000回复
友情	指定我方一机体的HP回复至100%
补给	指定我方一机体的EN与残弹完全回复（不减气力）
再动	指定我方一行动完毕的机体再次行动
侦察	侦察一个敌人的状态
激励	邻接的我方机体气力+10
期待	指定我方一机体SP回复50点
突击	1回合间，MAP兵器以外的武器可以移动后使用
直击	1次，对手的援护防御与特殊防御效果无效化
爱	气合+加速+必中+必闪+努力+幸运+热血

红色表示本作新加入的精神

资料集

芯片一览

强化芯片	效果
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
高性能电子头脑	移动力+2、运动性+25、射程+1、全武器命中率20%上升
高性能スラスター	运动性+25
バイオセンサー	运动性+20
サーボモーター	运动性+5
アポジモーター	移动力+1、运动性+5
テスラ・ドライブ	可以飞行，并且机体和武器的地形适应为空A
テスラ・ドライブS	移动力+1且可以飞行，机体和武器的地形适应为空S
スラスターモジュール	机体和武器的地形适应为宇宙S
防尘装置	机体和武器的地形适应为陆S
スクリューモジュール	可在海中正常移动，机体、武器的地形适应为海A
A−アダプター	机体和武器的地形适应全部为A
S−アダプター	机体和武器的地形适应全部为S
高性能レーダー	地图兵器及射程1以外的武器的射程加1
T−LINKセンサー	全武器的命中率上升40%
高性能照准机	全武器的命中率上升30%
マルチセンサー	全武器的命中率上升20%
デュアルセンサー	全武器的命中率上升10%
一击必杀の心得	全武器的必杀修正上升20%
ハイパージャマー	机体增加特殊能力“分身”
チョバムアーマー	最大HP+500、装甲+100
ハイブリッドアーマー	最大HP+1000、装甲+150
オリハルコニウム	最大HP+1000、装甲+200
Z・O・アーマー	最大HP+1500、装甲+250
大型ジェネレーター	最大EN+50
メガジェネレーター	最大EN+100
ギガジェネレーター	最大EN+200
ソーラーパネル	回合开始时EN回复最大值的10%
ビームコート	机体增加特殊能力“ビームコート”
ABフィールド	机体增加特殊能力“ABフィールド”
G・ウォール	机体增加特殊能力“G・ウォール”
G・テリトリー	机体增加特殊能力“G・テリトリー”
リペアキット	HP全回复，使用后消失
プロペラントタンク	EN全回复，使用后消失
カートリッジ	全弹数全回复，使用后消失
SPドリンク	SP50回复，使用后消失
SSPドリンク	SP全回复，使用后消失
ハチマキ	出击时气力+5
ねじりハチマキ	出击时气力+10

机体特殊能力一览

机体特殊能力	作用
ビームコート	减轻光线武器的攻击，攻击力1000以下的抵消
ABフィールド	减轻光线武器的攻击，攻击力2000以下的抵消
HP回复（小）	HP在每回合开始时自动回复最大值的10%
HP回复（中）	HP在每回合开始时自动回复最大值的20%
EN回复（小）	EN在每回合开始时自动回复最大值的10%
EN回复（中）	EN在每回合开始时自动回复最大值的20%
Eフィールド	气力120时发动，所有攻击的伤害减少
G・ウォール	所有攻击的伤害减轻10%
G・テリトリー	所有攻击的伤害减轻20%
念动フィールド	减轻所有武器的伤害
歪曲フィールド	所有武器伤害减轻50%
ブレイカーキャンセラー	特殊效果武器アーマーブレイカー无效化
ジャムキャンセラー	特殊效果武器ジャムグレネード无效化
チャフキャンセラー	特殊效果武器チャフグレネード无效化
ジャムキャンセラー	特殊效果武器ジャムグレネード无效化
精神攻击无效	所有特殊攻击无效化 直击下该能力无效
分身	气力130时发动，有50%的机会完全回避掉对手的攻击

诸梅奈&3DM.SMV
www.plumbook.cn

心得漫谈

A. 系统补充

1.快速RESET，系列的惯例，同时按START+SELECT+A+B可快速复位。

2.单手操作，可在设置里面调整为单手操作模式。

3.随时记录，即使是在对话中也可以随时按START键来记录。

4.战斗画面取消，在观看战斗动画时可以随时按B键取消战斗，即使是剧情战斗也同样如此。

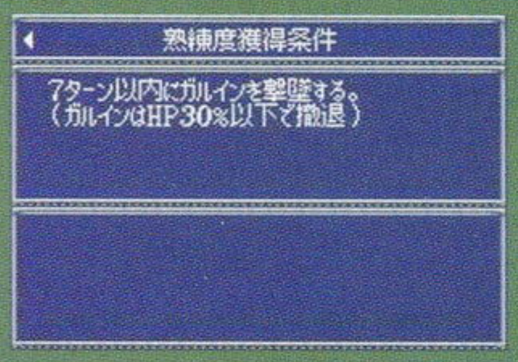
5.战斗时快速选择，在战斗前的选择处，可以按L键快速切换反击、防御、回避，按R键则是切换援护。

6.王牌机师，击坠数超过50就可以成为王牌，出击气力+5，同时战斗获得资金为1.2倍。

7.SRX在响介路线除了合体那段剧情外无法再次合体使用，不过在流星路线后期可以正常合体使用，而且没有时间限制。

8.这次的SRX合体战斗时获得的经验值和以往不同，莱和彩获得的经验值是和流星一样的，而不是按照自己的等级来计算。

9.熟练度系统，和GBA的“《机战》系列”前两作不同，这次的《原创世纪》再次启用了α系列开创的熟练度系统，同时也进化得更加合理。本作中每话都只有一点熟练度可拿，而随着累计的熟练度的不同而自动切换游戏的难度，进而影响某些隐藏要素。更方便的是这次获得熟练度条件是可以在游戏中直接查看的，在查看胜利条件时按右键便可切换到熟练度条件画面。如果发现这里显示的是？？？，那么一般是要将目前的敌人全灭或者发生剧情，然后才会显示实际的熟练度条件。



B. 合体技

本作中的合体技只有2个，其伤害公式为“攻击力＝构成武器的攻击力的平均值×倍率”，具体如下表。

注意，这两个合体技都只限定于原本的机体和人物，同时要在攻击范围中有敌人才能显示合体技。合体技除了威力强大外，还附加了直击效果，对付BOSS特别有效。

合体技	威力	射程	倍率	参与机体	参与武器
フォーメーションR	7746	1-3(P)	1.4	R-1	T-LINKナックル
				R-2パワード	ハイゾルランチャー
				R-3パワード	ストライクシールド
ランページ・ゴースト	8175	2-4(P)	1.5	アルトアイゼン	リボルビングステーク
				ヴァイスリッター	オクスタン・ランチャーW

C. 技能补充

1.ラッキー发动概率很低，但是我方攻击时发动则“必中＋会心”，即使命中率为0也是一样；受攻击时发动则必定回避，即使对方命中率是100%。此外本来本作中热血后攻击是肯定不会再会心一击的，但是如果ラッキー发动则仍然会有会心一击效果的。

2/2	武器名	攻撃	射程	命中
ブラックホールキャノン		7100	2~10	+35

必要気力	140(126)	弾数	--/--
必要EN	80(330)	必殺武器系	
必要技能	------	射撃武器	
空A 陸A 海A 宇A		クリティカル	+10

2.リベンジ是反击时气力1.2倍，但是这个技能会和カウンター冲突而降低实用性，因此一般不要同时学这两个技能。

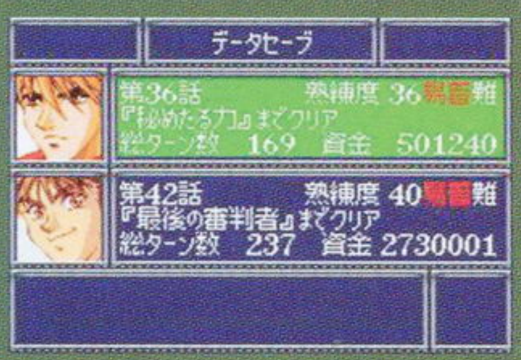
3.如果既有强运又是王牌机师，那么获得金钱1.2倍的效果会累计的。

4.インファイト加到LV9时移动+2，格斗攻击+350；ガンファイト加到LV9则是射程+2，射击攻击+350。

5.“天才”在《超级机器人大战α》中的效果为升级经验值为普通人的80%，这次的效果却完全不同……

D. 通关奖励

通关后看完STAFF会让你储存记录，读取这个记录后选择另外一个主角路线，再度通关后储存记录，这样三周目时以下数据会继承下来：



1，人物PP点数继承，无论PP点是否已经用过了，这样一出来就能有较多的PP值以供自由选择。

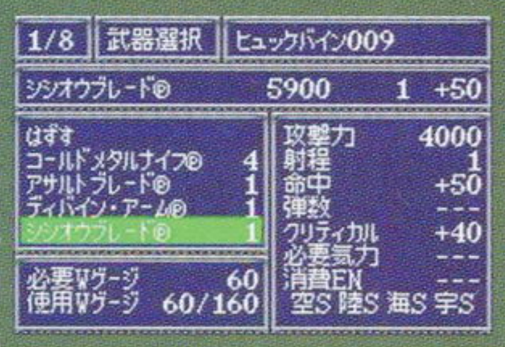
2，资金也可以继承，同样不管资金是否已经用过了，开始就改造满也不再是梦想。

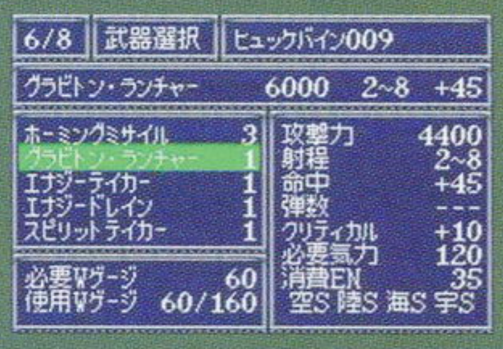
3，人物精神修得等级降低，精神修得等级变成原来的2/3，这对于初期战斗来说是很有帮助的。

E. 隐藏要素

1.隐藏最终关 最后の审判者进入办法：在38话结束时难易度为难，否则41话打完就结束了。

2.狮子王剑（シシオウブレード）入手办法：在26话结束时熟练度不小于23，走流星路线的话要求流星击坠数不小于50，走响介路线则要求响介击坠数不小于70。入手条件和曾伽是没有关系的，即使没有击坠他也能得到。



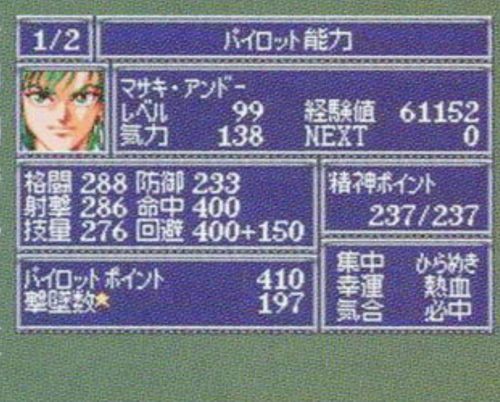


3.重力炮（グラビトンランチャー）入手办法：在31话结束时熟练度不小于29，走流星路线的话要求响介击坠数不小于55，走响介路线则要求流星击坠数不小于55。相对狮子王剑来说入手难度要大一些，主要是另一条路线的主角加入较晚，一共才能使用8话，因此要尽量让他去击坠敌人。

4.晓击霸008L和第二台古伦加斯特：在流星路线第37话“黒い幽灵”中，最初出场的琳一般都是驾驶古伦加斯特，不过也有过她驾驶晓击霸008L出击的，而且过关后能够获得这台机体；而在响介路线第37话“远き故乡”中，后期登场增援的维蕾达所驾驶的机体一般都是古伦加斯特，但同样遇到过她驾驶晓击霸008L的。以上确实有记录能证实可以获得，但目前具体条件不明，在获得确切条件后会立即公布。

F. 练级大法

系列一贯的GAME OVER练级大法在本作中相当有用，一是因为这次很多关卡有限制，很容易实现GAME OVER；二是因为GAME OVER后重打时继承的东西不少，甚至还可以随时记录；三是因为这次的修理和补给装置属于外挂武器，配合使用效果更加明显；四是因为有机师育成系统，使得辛劳的成果使用起来效果较为多样。事实上有些关不练级就想拿熟练度的确是比较困难的，这次练级又比较方便，像笔者好友中的某位练级狂18话就好几个LV99的了……



迅梅杂志&3DM 3MV
www.plumbook.cn

流程攻略

这是被称为新西历的时代。

虽然距离人类真正地进入宇宙已经过去了将近两个世纪，但人类的生活与二十一世纪初相比却并没有什么变化，其原因便是地球遭受了两颗陨石的冲击，一度陷入混乱之中，使人类的进步暂时陷入了停滞阶段……

新西历179年，第三颗陨石“流星3”降落在南太平洋的马克萨斯群岛上。根据地球联邦政府调查团的调查结果，这颗陨石是人工产物，其中尚有对人类而言全然未知的物质及技术的情报。人们将这种外来技术称为“Extra Over Technology”，同时由“EOT特别审议会”及“EOT Ⅰ机关”展开全面细致的调查。

根据调查的结果，EOT Ⅰ机关的负责人比安·佐尔达克博士向地球联邦政府及地球联邦军报告了地球遭受地球外生命体侵略的可能性。随后，为了应对可能出现的危机，开始了通称为“Personal Trooper”的人型机动兵器的开发工作……

伊达流星路线

第1话： セカンド・コンタクト **(Second Contact)**

熟练度：4回合全灭敌军。

说是流星路线，第一话可连面都没有露一下……出场的是驾驶着盖修班斯特Mk－Ⅱ·R的艾尔萨姆，敌人则有5台，注意时间限制，尽量利用反击来削减敌人的HP。

第2话： パーソナルトルーパー **(Personal Trooper)**

熟练度：2回合全灭敌军。

又是“遇到突袭的少年乘上神秘的机器人”……至于战斗仍然是超简单，记得用“集中”就行了。

第3话：训练（训练）

熟练度：4回合内清版。

战斗之前可得到プラズマカッター、M950マシンガン和スプリットミサイル，可以尝试装备上去。初期敌人全灭之后版图上下分别有敌人出现，要事先安排好我方机体的位置，以保证拿到熟练度。

过关获得的物品：プロペラントタンク、リペアキット。

第4话： フィアー・ゲーム **（公平竞争）**

熟练度：达成胜利条件前击坠テンザン。

战斗之前得到コールドメタナイフ和M950マシンガン×2，装备上对战斗有些帮助。这版过关很容易，无须操心NPC，直接去对付敌机吧。打倒テンザン会得到チョバムアーマー，只是敌机会全部撤退，因此还是先攻击其他敌人吧！

第5话：南极の惨剧（南极的惨剧）

熟练度：2回合全灭メギロート

白河愁初次登场，当然，并不能使用他。要拿到熟练度就尽快进攻吧，达成胜利条件后白河愁会破坏基地和白金号。下一回合安藤正树出现，白河愁便离开了，战斗也随之结束。

第6话：圣十字军の胁威（圣十字军的威胁）

熟练度：4回合内敌全灭。

虽然开始主力都还不在，不过用来对付这种杂兵也足够了，第三回合SRX小队到达，战斗就更简单了，还是让SRX小队多打些敌人吧。

过关获得的物品：修理装置、补给装置、スクリューモジュール。

第7话：关门海峡を防卫せよ（防卫关门海峡）

熟练度：敌增援登场3回合之内击坠テンザン。

本话大部分战斗发生在海中，战前注意机体和武器的地形适应。初期战斗目的是拦截キラーホエール，看准方向堵住他们就可以了。第三回合敌方行动时右下会出现增援，原本？？？的熟练度条件现在也有了。击倒テンザン可以得到アボジモーター，再将ラーホエール的HP打至20%以下就可以过关。

第8话： ハガネ**发进（钢铁号发进）**

熟练度：7回合以内，击坠エルザム**以外的所有敌人。**

这话初期要注意保护ハガネ发进口，不过为了拿熟练度，还是要尽量击倒敌机。第三回合敌方行动时艾尔萨姆会率队增援，第五回合ハガネ顺利发进，之后便可以一心进攻了。

过关获得的物品：ビルトラプター、メガ·ビームライフル、G·リボルヴァー、コールドメタナイフ、リペアキット。

南部响介路线

第1话：折れた翼、砕けた爪（折断之翼，碎裂之爪）

熟练度：2回合全灭敌军。

同样毫无难度的一关，留心一下熟练度的条件即可。过关之后居然什么都没有，直接进入下一版吧。

第2话：新天地（新天地）

熟练度：4回合全灭敌军。

响介和艾克赛玲的初遇，看起来战斗的确简单，两人都可以边打边聊了……

第3话：斩られる前に斩れ（先手必胜）

熟练度：3回合内全灭初期敌人。

开始只能用布利特一人，直接去对付上面的敌人吧，第三回合或者布利特击坠3架敌机时，运输机受到敌机袭击，而我方的增援也随之登场，并且首次展现了零式斩舰刀的破坏力。拿到熟练度之后敌方会出现援军，虽然曾伽会撤退，不过剩下的战斗也没有什么问题了。

第4话：钢铁の孤狼（钢铁的孤狼）

熟练度：5回合全灭敌军。

战前会得到コールドメタルナイフ、M950マシンガン×2、M13ショットガン以及修理装置，由于到第三回合我方增援才会到达，之前还是先向右边移动吧。击倒テンザン会得到チョバムアーマー。

过关获得的物品：スクリューモジュール。

第5话：天の龙、异界の风（天之龙、异界之风）

熟练度：6回合内全灭敌部队

我方开始只有三台机体，而要面对15架敌机，因此还是不要贸然进攻的好。第二回合ATX小队赶来支援，由于是海中作战，建议事先给艾克赛玲的机体装备海适应A的芯片。在击落6架敌机之后会发现有敌人的增援，在敌人行动时会有8架机体出现，不过我方也来了个援军——总是迷路的安藤正树。之后战斗应该比较简单了，不过也要抓紧时间，战斗结束后安藤正树会离开。

过关获得的物品：防尘装置、补给装置

第6话：白银の堕天使（白银的堕天使）

熟练度：7回合内击坠テンペスト**机。**

开始时艾克赛玲的机体暂时不能上阵，其他人就一起出击吧！曾伽不久后会离开，要尽量减少对他的依赖，同时要留下一半的兵力守护司令部。击倒テンペスト之后会出现大型导弹部队，注意不要失手打爆它们，同时艾克塞玲也会驾驶白骑士作为我方增援登场。白骑士是我方主力之一，以后要记得重点改造。

第7话：北の大地、燃ゆ（燃烧吧，北方的大地）

熟练度：击坠レオナ**和**ユーリア**的机体，后者HP30%以下撤退。**

运输机会向上方移动，因此要尽快上去吸引火力。击坠レオナ会获得芯片デュアルセンサー，而击坠ユーリア会获得芯片プロペラントタンク。全灭敌人或者达成胜利条件后在地图左方出现DC的部队，击坠托马斯驾驶的ガーリオン可得到サーボモーター（其他敌人会撤退）。

第8话：离别、そして（离别、然后）

熟练度：在5回合内击坠テンペスト**或者**テンザン**机，两者都会在HP低于60%时撤退。**

在ATX小队出场之前，联邦军队已经被全灭了，而两个BOSS打倒一个另外一个就会马上撤退，テンペスト身上的芯片是ブースター，テンザン身上的芯片则是チョバムアーマー，自己选择吧。打倒BOSS后敌人会照例全部撤退，而上方出现敌军，率队的竟然是曾伽的战友艾尔萨姆……艾尔萨姆数据很高，击倒他则会获得芯片アボジモーター。注意战斗结束后曾伽会随艾尔萨姆离去……

游侠攻略&3DMSMV
www.plumbook.cn

第9话：海沟よりの刺客（海沟来的刺客）

熟练度：敌全灭。

又是水中战，而且我方只有ハガネ一机，事先还是改造或者加装芯片吧。胜利条件虽然有两个可以选择，不过为了熟练度当然还是选择敌全灭。过关后得到的晓击霸009性能不错，可重点改造。

过关获得的物品：晓击霸009。

第10话：16年目の复仇（16年的复仇）

熟练度：4回合以内テンペスト以外的敌全灭。

我方虽然只有3人，只是能力方面比敌人强得多，可放心进攻。第二回合或者敌机只剩下3架时，テンペスト带领援军出现。等拿到熟练度时我方气力都已经很高了，顺利击倒テンペスト后便可过关。

第11话：魔装机神（魔装机神）

熟练度：6回合内敌全灭。

本关的敌人数量挺多，要拿熟练度的话就尽快进攻吧，中途敌方会在中部出现援军，而下一回合安藤正树会驾驶塞巴斯塔登场，并且摧毁了基地内全部移动炮台后撤离。现在战斗应该轻松一些，拿到熟练度同时也完成了这话。过版后安藤正树加入，当然要重点培养了。

过关获得的物品：エナジーテイカー、ジャムグレネード、アサルトブレード、アポジモーター、サーボモーター、ビームコート

第12话：超斗士グルンガスト（超斗士古伦加斯特）

熟练度：6回合击坠エルザム，或者全灭其他敌人。

本话的BOSS エルザム的机体HP有19800，不过安藤正树战斗一次后不再主动攻击我方。让伊鲁姆和NPC母舰接触后可以换乘古伦加斯特，随后ハガネ便会登场。至于具体选择那个拿熟练度的方法，还是凭自己的想法吧，先打到部分杂兵再干掉BOSS当然也行。

过关获得的物品：サーボモーター、M13ショットガン、スラッシュ・リッパー、G・リボルヴァー、メガ・ビームライフル×2、盖修班斯特 Mk-Ⅱ×2、防尘装置。

第13话：ビアン・ゾルダーク（比安・佐尔达克）

熟练度：ヴァルシオン登场后3回合内将它的HP降至80%以下。

这次的对手是全员女性的特洛伊小队，而我方的安藤正树则是因为队伍中的某女性而无法出击。击坠蕾欧娜可获得ブースター，击坠尤莉娅可获得チョバムアーマー。初期敌人全灭之后比安总帅登场，达成胜利条件后安藤正树登场，同时敌方也有艾尔萨姆率队增援。之后比安和艾尔萨姆撤退，只需全灭剩下的杂兵即可过关。

第14话：オーバー・ザ・ライン（Over The Line）

熟练度：9回合内敌全灭。

虽然本关的任务只是将母舰移动到地图的南端，但是我方的下方有着一堆敌军，而且还会出现两次增援。如果一心要拿熟练度，那母舰都不需要移动得太靠前，以免吸引火力。注意有些敌人有援护能力，最好优先击坠他们，拿到熟练度的同时就完成了这话。

第15话：トーマスの罠（托马斯的陷阱）

熟练度：リョウト的HP50%以下或者击坠トーマス。

本话敌人不多，要拿熟练度一般都是选择击坠トーマス吧，不过事先还是干掉旁边的杂兵。过关后リョウト会加入。

第9话：月からの使者（月球来的使者）

熟练度：7回合内敌全灭。

初期时只有基利亚姆和拉达，敌人则分布在左方和下方，由于到第四回合才会有ATX队赶到，因此要马上分头迎击才可望拿到熟练度。第三回合敌方共18台机体出现，由于敌方很少主动进攻，我方最好是全员进攻，想拿熟练度可有些难度哦！基利亚姆和拉达也会在过版后加入，这两人可都值得重点培养哦！

过关获得的物品：スラッシュ・リッパー、メガ・ビームライフル、ビームソード、M13ショットガン、コールドメタルナイフ、ハイパー・ビームライフル、SF-29ランゼン、スラスターモジュール、リペアキット

第10话：再会、そして巨大なる盾（再会、巨大的盾）

熟练度：4回合之内击坠レオナ或者ユーリア。

初期敌人既不多也不强，很容易干掉，不过全灭后敌方援军会出现在右上角，要达成熟练度条件，就先派性能较强且移动高的机体干掉左边的敌人，而主力上移，争取第二回合就使得援军出现。这次又是二选一，蕾欧娜身上有カートリッジ，由莉亚有サーボモーター，击坠任意一架则敌人全军撤退。不过没有想到的是达成胜利条件后出现的敌人居然是曾伽！他现在驾驶的古伦加斯特零式HP高达27000，将他的HP打到50%以下会发生剧情，曾伽会用斩舰刀攻击母舰，要不是神宫寺佑驾驶ジガンスクード挡了他一下……之后曾伽会撤退，过版后神宫寺佑加入，无论是个人能力还是机体都很不错，推荐重点培养。

第11话：月灯りと銃身（明月与枪）

熟练度：5回合内敌全灭。

开始我方只有一台机体R-GUN，这次时间限制比较紧，还是让维蕾达马上加速+集中尽量打倒些小兵吧！第三回合或者给予ペレグリン伤害之后三架ペレグリン撤退，而我方母舰飞龙改出现在左下方。要拿熟练度的话，就尽量让我方最强的人冲上去，比如响介、基利亚姆，让他们用加速，在出击之前就给他们装上加速度的芯片等等。一般这时候维蕾达的HP、EN和残弹都不多了，马上加速离开战局，以免影响战斗。敌全灭之后过关，维蕾达和R-GUN加入，虽然维蕾达中途会离开，不过还是可以用用的。

第12话：ムーンクレイドル（Moon Cradle，月面摇篮）

熟练度：6回合内敌全灭。

初期敌人处于右方，第二回合会在上方出现8台敌机增援，由于是限制6回合，因此还是主力先行突入，利用反击来削减敌人HP和提升气力。第三回合左边会出现5架无人机盖修班斯特Mk-Ⅱ·M，目前是NPC身份，暂时不用理会它们。敌全灭或者第七回合这些无人机变成敌军，不过并不难对付。干掉这些家伙之后右上角会出现ジ－ベル，他甚至想用特殊的导弹来对付ATX队，不过给突然出现的曾伽击落了导弹，ジ－ベル只得溜走了。过关可以获得不少好东西，记得合理使用。

过关获得的物品：エナジーテイカー、ジャムグレネード、G·リボルヴァー、マグナ·ビームライフル、ブーステッド·ライフル、アサルトブレード、ロシュセイバー、ソーラーパネル。

第13话：バニシング・トルーパー（Vanishing Trooper，消失的骑士）

熟练度：敌全灭！

虽然获得熟练度没有什么限制条件，可是败北条件还是有6回合限制……敌方初期有11架机体，二、三回合在右上方会出现援军，第四回合甚至有两架HP25000的ライノセラス在脱出点附近出现！我方初期拉达和布利特不在出击队列，其他人还是全部出击吧。尽量让武器较强的冲上去杀敌长气力，以便后来用必杀技来对付两架战舰。第四回合在战舰附近我方也有晓击霸Mk-Ⅱ增援，不过这时候还没有改造，气力也有些不足，在本关所起的作用并不很大，过关可得好好改造。此外晓击霸Mk-Ⅱ武器消耗EN挺多，还是把上一话获得的ソーラーパネル给他装备吧。

过关获得的物品：アポジモーター、サーボモーター、ビームコート

第14话：ブライアンという男（被称为布莱安的男子）

熟练度：3回合内将ペレグリン的HP减至75%以下。

这次的熟练度倒还比较容易获得，完成条件之后母舰ペレグリン会停止动作并成为NPC，而左上方会出现蕾欧娜和尤莉娅率领的援军。敌方行动时曾伽再次出现，击倒他的话会得到大型ジェネレーター，需要小心的是HP20%以下的话他会撤退的。此外蕾欧娜身上有デュアルセンサー，尤莉娅身上有チョバムアーマー，过关后又可以强化一番了。

第15话：宇宙を贯く柱（贯穿宇宙之柱）

熟练度：10回合击坠ジ－ベル（25%以下会逃跑）。

又要对付ジ－ベル了，不过看起来时间还不太紧张，全员进攻吧。第三回合尤莉娅和蕾欧娜会分别带领两队敌军从上下出现，左方则出现敌方的晓击霸Mk-Ⅱ拷贝版本……我方可暂时采取守势，尽快拿到熟练度之后再分别击破他们。レオナ的HP70%以下（4900）、ユーリア的40%以下（7200）会撤退，她们身上分别有チョバムアーマー和バイオセンサー，多利用援护来击侄她们吧！至于这次的杂兵一般都有援护技能，利用反击来破坏敌阵是不错的办法。

www.plumbook.cn

第16话：スターバク岛波高し（斯塔巴克岛的巨浪）

熟练度：6回合之内全灭初期的敌军。

初期的敌人挺多，其中的テンザン身上有チョバムアーマー，トーマス身上有ソーラーパネル，注意他们都会在HP过低时撤退的。第二回合リョウト驾驶リオンF增援我方。初期敌人全灭后白河愁出现，虽然可以直接将母舰移动到版边来过关，不过如果击坠白河愁的话可以得到大型ジェネレーター，一般来说当然选择击坠了。

第17话：ラストバタリオン（最后的部队）

熟练度：击坠テンペスト。

战前会得到芯片テスラ·ドライブ，初期艾尔萨姆及其13名手下对我方作扇形包围状，还是立刻护送母舰向下吧。击坠艾尔萨姆可以得到マルチセンサー，达成胜利条件后，テンペスト率增援部队出现，而我方隆圣也会驾驶R-1出击，击坠テンペスト即可得到バイオセンサー以及熟练度。

第18话：冥王の岛（冥王之岛）

熟练度：7回合内击坠クロガネ。

本话目的是让母舰到达指定地点，不过中途会有敌人援军登场，我方有机体进入其中クロガネ周围5格之内则自动发生情节，母舰强行到达指定地点并与之对战。击坠两名BOSS可分别得到デュアルセンサー和チョバムアーマー，再全体进入新的指定地点即可过关。

过关获得的物品：SPドリンク。

第19话：暁の决战（晓之决战）

熟练度：将白河愁的HP降到40%以下。

算是中期的决战了，有点类似《第二次机战G》的最后一版。敌方在第三、第四回合行动时会出现增援，而白河愁并不会主动攻击我方，大可将杂兵消灭光再去对付两个BOSS。击坠比安会得到A-アダプター，过关后安藤正树暂时离队。

过关获得的物品：バイオセンサー、デュアルセンサー、チョバムアーマー。

第20话：侵略者の影（侵略者之影）

熟练度：5回合内清版。

敌方都是些杂兵，不过要拿到熟练度还是要尽快杀敌的。全灭初期的敌人后在上方会出现敌人援军，再次全灭后会出现第二批援军，左方同时登场的援军却被跟着出现的塞巴斯塔用地图炮一扫而光，不过过关后正树还是会离开的。

第21话：リトル·プリンセス（小公主）

熟练度：击坠テンペスト，注意他会在HP低于30%时撤退。

本话我方有守护王宫的任务，先派遣移动高的数台机体前往王宫以绝后患，其他则以テンペスト为目标向上进攻。攻击テンペスト或者第四回合敌方行动时会有敌方增援在左方登场。击坠仲屿天山可获得ハイブリッドアーマー，击坠テンペスト高性能レーダー。

过关获得的物品：ハチマキ、资金20000。

第22话：R-1对アルトアイゼン（R-1对阿尔特安森）

熟练度：4回合内将响介的HP降低到40%以下。

其实只是将响介路线的本关换作操作流星而已，同样也会有楠叶战斗后布利特成为NPC的情节。本话的熟练度达成是相当容易的，小心别击坠他就是了。

过关获得的物品：ビームコート、スラスターモジュール、ロシュセイバー、ブーステッド·ライフル、マグナ·ビームライフル、チャクラム·シューター、资金70000。

第16话：「呪い」を封じ入めたもの（封印诅咒之物）

熟练度：7回合内将ジーベル的HP减到25%以下

这次的失败条件不少，一开始我方卡其娜、艾克塞玲、拉达和维蕾达等四位女机师又因为美容去了而无法出击，而且要打倒的ジーベル要到第三回合才会率领一队敌军增援出现。初期的敌人还是比较好对付的，派两个有加速且较强的人如响介和基利亚姆前去打倒他们，顺便提升气力。敌人增援出现后我方的四位女机师也会作为增援登场，向着BOSS发动进攻吧！

注意敌人中的6架バレリオンV会以入侵コルムナ为目标而不会主动攻击我方，要集中火力打倒他们。虽然取得熟练度并不要求击坠ジーベル，不过他身上有芯片ハイブリッドアーマー，而且也不算难对付，利用援护打倒他！

第17话：エルピス、急袭（急袭艾尔匹斯）

熟练度：6架ペレグリン全灭。

这次的目标是尽快前往エルピス，胜利条件也因此变成全员到达殖民卫星，注意这话是不能死人的。敌机虽然不少，不过并没有太多的难度，但是要想取得熟练度就得打倒6架HP29000的ペレグリン，对我方战力是个考验。而且第四、第六回合上方会有敌人的增援部队出现，共有17架，要先做好准备。其实说起来本话非常适合利用GAME OVER练级的，ペレグリン的PP有9，钱也有9500，而且这一话敌人众多，又有时间限制，练起来十分方便。

第18话：右手に剣、左手に希望（右手是剑、左手是希望）

熟练度：6回合内击坠ジーベル

又是拼速度的一话，别忘记给主力机体加上提升移动力的芯片，用“加速+集中”来快速推进。击坠ジーベル乘坐的ペレグリン得到芯片ブースター，可他阴魂不散地再次出现，还威胁要使用毒瓦斯……最后被接着登场的曾伽驾驶古伦加斯特击毁。

过关获得的物品：チャクラム·シューター、SPドリンク

第19话：いつか来るべき日のために（为了即将到来的那天）

熟练度：击坠曾伽的古伦加斯特零式，注意他会在HP低于30%时撤退。

和流星篇类似，本话也是和敌人的决战，敌人的强度远胜上话。不过好在没有限制，大可稳扎稳打，逐步推进。击坠曾伽会获得芯片一击必杀の心得，而击毁尤莉娅会得到マルチセンサー，击坠マイヤー可获得A-アダプター。后两人都不会撤退，注意修理和补给，做好长期战的准备。其实在这里练级也不错呢。

过关获得的物品：バイオセンサー、デュアルセンサー、チョバムアーマー。

第20话：プライベート·アイズ（Private Eyes）

熟练度：5回合内清版。

这话的敌人都很弱，但是我方一开始也只有驾驶盖修班斯特Mk-Ⅱ·M的卡其娜和驾驶F-28メッサー的拉塞尔两人，无论是人还是机体都是不被重用的……多用精神坚持两回合吧，第二回合左上方出现敌人援军，第三回合我方援军终于登场。要想拿到熟练度还是有一定难度的，因为要全灭敌军或者到第5回合才会有最后一批援军在下方出现，一定要计算好时间和地点，多在敌人行动的回合内利用反击消灭敌机，这样才有可能达成熟练度条件。过关后除了响介、艾克赛玲和ブリット外其他同伴离队。

过关获得的物品：テスラ·ドライブ。

第21话：小さな姫君（小公主）

熟练度：3回合内到达目的地。

这战相当好打，熟练度要求时间，就让响介加速去王宫，艾克赛玲和布利特向上对付敌机。一般2回合左右就可以拿到熟练度，之后下方会出现藤森带队的援军。这次两个BOSS都不会撤退，击倒他们分别得到高性能レーダー和ハイブリッドアーマー。

过关获得的物品：ハチマキ、资金20000。

第22话：铳と拳（枪与拳）

熟练度：3回合将流星的HP减到60%以下，注意不可击坠他。

这次两条路线的主角终于见面了，本是模拟战，不过在英格拉姆的命令下变成了实弹战斗。我方攻击楠叶的话会发生情节，之后布利特变成NPC。熟练度还是比较好拿的，达成条件响介和流星开始了枪与拳的单挑，结局是两败俱伤，英格拉姆叫停后本话结束。过版后SRX系列的同伴加入，可有不少好机体呢！同时古铁神武器中增加了最强的“切札”，这件武器可以说是鸡肋，一发残弹不说，一格的格斗兵器居然不能移动后攻击……对应的，白骑士也增加了最强武器オクスタン·ランチャーW。

过关获得的物品：ビームコート、スラスターモジュール、资金50000、リープ·スラッシャー、ツイン·マグナライフル。

塔海杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第23话：ネビーイーム出现

熟练度：6回合内清版

我方只有拉达、神宫寺佑、卡其娜和拉塞尔四人强制出击，而且一开始卡其娜就变成了NPC，敌人也会以她为目标攻击。本话的时间相当紧，事先应该给出击的数机加上增加移动的芯片，换上可以移动后攻击的武器等等。一开始神宫寺佑就加速向上冲吧，尽量吸引敌人的火力。初期敌人全灭后出现7台增援的敌机，再度全灭后又出现8台敌机，同时白河愁登场，紧跟着安藤正树也来了。（这次没有迷路呢！）让正树加“集中”后冲进敌人堆里吧，其他人也加紧进攻，全灭后过版，同时安藤正树加入。作为主力之一，一定要好好改造他的爱机——风之魔装机神塞巴斯塔！

过关获得的物品：R-GUN、修理装置、补给装置

第24话：リユーネ、そしてヴァルシオーネ（琉妮、以及瓦尔西奥妮）

熟练度：击坠ジーベル，注意他会在HP低于30%时逃走。

从《第三次超级机器人大战》开始就有的一话……琉妮正被DC军追击，不过我方目前兵强马壮，让几个主力冲上去吸引火力吧！记住现在要开始培养另外一条路线的主角，因为后面有地方对此有要求的。利用援护击倒ジーベル应该是比较容易的（得到バイオセンサー），而蕾欧娜被击坠后（得到マルチセンサー）过版会加入的，但是只有用莱击倒她才能得到她的机体ガーリオン。全灭敌军后琉妮会回复全部HP并成为敌人，击倒她获得ねじりハチマキ，过版后便会加入。个人比较喜欢她，机体和必杀技相当好看，重点培养哦！可以把刚得到的ねじりハチマキ给她装上，以便更有效发挥“分身”的作用。

第25话：毒蛇の牙（毒蛇之牙）

熟练度：6回合敌全灭。

我方一开始只有一台盖修班斯特Mk-Ⅱ·M，好在驾驶员凯数据不错，用集中来和敌人周旋吧！第三回合敌人行动时两艘母舰赶到，由于是敌人先行动，要注意我方出击人员的安全。此外敌人HP最高的机体是在右上水中，要拿到熟练度就要事先准备好海战用机体，其他敌人较弱，让我方主力前往迎击即可轻松获胜。

过关获得的物品：リペアキット×2、カートリッジ×2、プロペラントタンク×2。

第26话：その男の真意（那个男人的真意）

熟练度：击坠曾伽的古伦加斯特零式，注意他的HP50%以下会撤退。

开始时只有安藤正树和琉妮，不过毕竟是我方主力，这些杂兵并不能造成什么威胁。第二回合敌方行动时会有增援，而第三回合敌我方均有增援。到了第四回合，我方母舰到达，不过敌方也有曾伽带队前来，只是最后只有他自己才会留下来。曾伽的气力提升得很快，要想顺利拿到熟练度，就不要再打杂兵，让目前气力最高的安藤正树和琉妮前去对付他，削减HP后利用安藤正树的“热血”+コスモノヴァ+琉妮的援护来打倒他吧！击坠他后会获得メガブースター，而击坠ジーベル会获得高性能レーダー，注意不要先打倒后者，否则敌军（包括曾伽）会全部撤退。如果满足一定条件（本话完成时熟练度≥23，流星篇流星击坠数≥50，响介篇响介击坠数≥70），便会获得隐藏武器シシオウブレード，全地形适应S，改造满之后攻击力5900！

过关获得的物品：シシオウブレード。

第27话：ゲイム・システム（Game System，游戏系统）

熟练度：3回合内将ヴァルシオン改的HP削减到60%以下

此话我方安藤正树和琉妮强制出击，获得熟练度的条件相当苛刻，最好事先给他们两的机体装上增加移动的芯片，开始战斗便使用集中来向前冲锋，我方其他移动高而有加速的机体也可前往支援，先一心拿到熟练度再说。达到条件后剧情发生，ヴァルシオン改HP全回复，且テンペスト气力150，数据也强化了不少。同时中部出现大量敌军增援，先用地图炮重创敌人再快速消灭，等到援军全灭再围攻テンペスト，胜利也就不远了。两个BOSS身上的芯片也不错，分别是大型ジェネレーター和高性能スラスター。

第28话：十字军が消える日（十字军消失之日）

熟练度：5回合将シャイン公主的驾驶瓦尔西昂改的HP减至10%以下。

一开始敌方离我方距离较远，应该立即向下进攻，同时为了熟练度，还需要留些主力前往地图中部，推荐让响介和艾克赛玲前去，再找几个帮忙。第三回合敌方行动时6艘ライノセラス作为增援登场，同时被控制的シャイン公主驾驶瓦尔西昂改也跟着出现，记住不要打倒她！拿到熟练度发生情节，リー会攻击アードラー，不过也被アードラー的反击击破。之后曾伽驾驶古伦加斯特零式登场，他的气力是150，正好用来对付一堆皮糙肉厚的ライノセラス，不过战斗结束后他还是会离开的。从BOSS身上可以得到芯片ソーラーパネル和オリハルコニウム，过版后还有一台好东西呢！

过关获得的物品：ヴァルシオン改。

第29话：ジュネーブ坏灭（日内瓦毁灭）

熟练度：4回合内初期敌人全灭。

这话相对而言就很短了，初期敌人不多，不过离我方较远，应该加速冲过去。敌全灭或者到第五回合，右上方会出现一台ヴァイクル，HP高达65000，而且HP低于50%就会撤退。ヴァイクル撤退后胜利条件变为3回合全体回母舰，达成后母舰加速离开，本话也随之结束。

过关获得的物品：スラスターモジュール、防尘装置、アボジモーター。

第30话：里切りの铳口（背叛的枪口）

熟练度：击坠英格拉姆，注意他HP50%以下会撤退。

敌人位于正下方，数量虽然不少，不过还比较容易对付。全灭后在左方会出现敌人增援，其中的フーレ的HP高达50000，而且身上有高性能照准器！与此同时SRX小队登场，而英格拉姆也驾驶R-GUN一起出现。敌人数量减少到10以下的时候，英格拉姆会要求SRX合体，失败后竟然翻脸击坠了彩（α中也有类似情节）。同时在他附近出现了一批敌人援军。注意如果击坠英格拉姆或者使得他撤退，其他全部敌人都会跟着撤退，因此推荐先击倒其他全部敌人，顺便都增加一些气力好使用必杀技。敌全灭或者英格拉姆受到一定量的伤害后另一台フーレ出现，不过艾尔萨姆也跟着增援我方。敌人都清除光了再来对付英格拉姆，先将他的HP削减到接近一半，然后推荐用古铁神和白骑士的合体技来打倒他！击坠英格拉姆可以拿到最强芯片之一的高性能电子头脑，同时R-GUN也保留了下来，注意如果没有击坠他就会失去这台机体。

第31话：假面の下にある顔は（假面下的脸）

熟练度：7回合内击坠ガルイン，注意他会在HP少于30%时逃走。

这话敌方机体众多，我方也要全力出击。初期敌人数量减少到4个以下时，中部出现敌军的增援，我方行动时继续在上方出现ガルイン率领的增援部队。不过我方也有基利亚姆驾驶盖修班斯特Mk-Ⅱ·R加入。BOSS可以用“热血+援护（或者合体）”对付，打倒它会拿到ABフィールド。此外满足一定的条件可以获得第二项隐藏武器：グラビトンランチャー，全适应S，改造满攻击力6400！

过关获得的物品：テスラ·ドライブS、G·ウォール、バイオセンサー、ツイン·マグナライフル、ビームカタールソード、リープ·スラッシャー、高性能スラスター、ビームコート、スラスターモジュール×2、グラビトンランチャー入手。

第32话：断ち切れぬ操り糸（切断操纵的丝线）

熟练度：击坠ゲーザ，注意他会在HP低于30%时撤退。

再次进入分支路线，这次要面对的是ゲーザ的部队，击坠ゲーザ可以得到メガジェネレーター和熟练度。当初期敌机数量下降到8架以下时，左方会有楠叶驾驶古伦加斯特贰式登场，不过这次是作为敌方出现的。先彻底消灭ゲーザ的队伍吧，然后再完成新的胜利条件。

第32话：消える白骑士（消失的白骑士）

熟练度：2回合内将楠叶的HP减少到10%，不过不能击坠她。

开始前会得到ビームカタールソード和フォトン·ライフル，本话我方也只有布利特、响介和艾克塞玲，要拿熟练度就得马上向上攻击。完成后布利特试图说得楠叶，但楠叶却突然对布利特发动攻击，幸好被白骑士挡住。随即大批敌方援军登场，而艾克赛玲会被带走。第3回合我方母舰赶到，剩下的事情就很容易了。过关后楠叶回到队伍中。

话梅 3DM-SMV
www.plumbook.cn

第 33 话：伪りの影（虚假的影子）

熟练度：7 回合内清版。

本话我方初期只有安藤正树、琉妮和艾克赛玲出战，初期并不需要马上去和古兰森等硬碰，等到第三回合敌人行动时アタッド会在上方登场。用艾克赛玲给予他伤害后会发现所谓的古兰森等只是メギロート而已。之后左上角会出现敌方增援，而我方增援也同时登场，之后就只用为熟练度操心了。

过关获得的物品：ハイパージャマー。

第 34 话：钢の巨神（钢之巨神）

熟练度：8 回合内将英格拉姆的 HP 降至 40%以下。

战前会得到ビームカタールソード、フォトン・ライフル，而开始时 SRX 小队和布利特强制出击。初期敌人全灭之后，楠叶再次率队增援，这时候要让布利特将她的HP削减到10%以下便可救出她。击坠英格拉姆的R-GUN会得到Z・O・アーマー，随后他会再度换乘R-GUN リヴァーレ登场，当R-GUN リヴァーレ的HP 在75% 以下时，会发生 SRX 合体的剧情，不过这次有3 回合的时间限制，尽快利用 SRX 拿到熟练度吧！

第 35 话：冰の国の方舟（冰之国的方舟）

熟练度：我方母舰登场后 5 回合内敌全灭。

初期我方只有驾驶着晓击霸・龙卷的艾尔萨姆，要注意保护 NPC 战舰。第三回合艾尔萨姆会被包围，而此时曾伽会驾驶古伦加斯特零式出现，并击破包围艾尔萨姆的机体。敌方除了战舰全灭之后，我方母舰在右方出现，敌方增援也在フーレ附近出现，而艾尔萨姆和曾伽则会离开，全灭敌人即可过版。

过关获得的物品：ビームコート、ソーラーパネル、大型ジェネレーター、ビームソード、フォトン・ライフル、チャクラム・シューター。

第 36 话：マリオネット・ソルジャー（傀儡士兵）

熟练度：10 回合清版。

这次的敌人较多，其中BOSS的HP都在50000以上，要小心应付。将ゲーザ的HP降低到50%他会使用精神，而降至30%则会有6枚大型导弹登场。对于导弹只能将它的HP降低到20%以下但不能击坠，这样它就会消失。击坠ガルイン可获得メガブースター，而击坠ゲーザ则会得到 T-LINK センサー。

第 37 话：黑い幽灵（黑色幽灵）

熟练度：7 回合内清版。

刚开始我方只有驾驶古伦加斯特的琳一人，不过机体的性能不错，可以直接去挑战那些杂兵。第三回合我方主力在右上角登场，尽快冲下来吧。初期敌机全灭后，ガルイン率领敌援军登场，他的HP有46000，击坠则会得到S-アダプター，多使用合体和援护来对付他吧！

第 38 话：オペレーション SRW（SRW 作战）

熟练度：敌全灭。

比较单一的一话，全灭初期敌兵之后会有12艘フーレ出现在左上角，要拿熟练度就得把他们全部干掉，打起来还是很累的……

第 39 话：白き魔星を击て（攻击白色魔星）

熟练度：

初期主要是掩护ハガネ移动到指定地址，完成后会有ゲーザ率队增援，并且在下一回合击坠维蕾达！事件后敌方再次出现再次出现8艘フーレ增援，而我方也有艾尔萨姆和曾伽帮忙。注意本话中ゲーザ是无法击坠的，不想多纠缠就尽早让ハガネ移动到指定地点吧。

第 40 话：インセクト・ケージ（Insect Cage）

熟练度：6 回合内敌全灭。

快接近尾声了，敌方的实力也在不断增强。第二回合敌方行动时在中部会出现敌部队，全灭后后有4架ヴァルシオン改，6回合全灭他们拿熟练度，之后右下会有维蕾达作为我方援军登场，而在右上方会出现敌方的克隆人部队，不太好对付呢！将这批部队全灭之后再次出现敌方增援，其中两个 BOSS 的 HP 都超过了 80000，击坠他们可以分别得到ギガジェネレーター和S-アダプター。

过关获得的物品：SPドリンク。

第 41 话：手にする剑は两刃なり（双刃剑）

熟练度：

本话可以分两个部分，开始是对付英格拉姆，这次终于可以干掉那台R-GUN リヴァーレ了，击坠后得到G・テリトリー。第二部分则要对付的是《超级机器人大战α》中的最终 BOSS 机体：朱迪卡，而且她还带了一批 HP29000 的ヴァイクル・ベン。我方一定要注意精神的使用，否则可能到后来无法击倒朱迪卡呢！

第 33 话：赤い修罗（赤色修罗）

熟练度：7 回合内ヴァイクル以外敌军全灭。

初期只有SRX小队的R-1、R-2和R-3，机体有变化，记得先修武器，重新装芯片，推荐给他装上シシオウブレード等强力武器。此外从现在开始三人可以用合体攻击了，威力相当强劲。初期敌人较弱，让流星向彩那里移动，配合莱尽快消灭它们。敌全灭或者第二回合右下众多敌人出现，要想拿熟练度就的尽快冲过去以节省时间。第六回合SRX合体成功，不过只能支持3回合，同时右方我方主队到达。拿到熟练度后就是围攻ヴァイクル了，他会在HP 低于 30%时撤退。

过关获得的物品：メガジェネレーター

第 34 话：亡灵、过去より来たりて（从过去归来的亡灵）

熟练度：击坠ガルイン，注意他会在 HP 低于 25%时逃走。

初期我方只有3人，而敌方也只有英格拉姆一人。他的HP 低于 70%（24500）便会撤退，一般来说是无法击坠他的。英格拉姆撤退后上方出现敌人援军，第三回合曾伽和艾尔萨姆增援我方，第四回合主力到达，同时敌人最后一批援军出现。

第 35 话：夺还（夺还）

熟练度：4 回合内将艾克赛玲的 HP 减少到 10%以下，注意不可击坠她。

这话的熟练度比较好拿，不过白骑士的HP只有6500，一不小心就会击坠她的，考虑用手加减吧！拿到熟练度后艾克赛玲会回归我方并且HP全满，接着就是对付英格拉姆了。打倒英格拉姆之后他会再次登场，不过情节过后就自动撤退了。

过关获得的物品：Z・O・アーマー。

第 36 话：秘めたる力（秘密之力）

熟练度：4 回合内将白河愁的 HP 减至 70%以下。

开始时我方只有安藤正树和琉妮二人，敌人则是白河愁。拿到熟练度不算很难，达成后白河愁会向安藤正树攻击，结果却是丝毫无损。原来这实际上是メギロート，接着在上方出现敌人援军，我方援军也在右方登场。敌方两个BOSS身上的芯片分别是メガブースター、ハイパージャマー。

第 37 话：远き故乡（遥远的故乡）

熟练度：6 回合击坠ガルイン。

这话还是有些难度的，敌人为数众多且离我方很远，由于时间限制，战斗只能靠移动较快的主力队员，其他成员包括母舰最好也跟着向下移动。拿到熟练度之后敌援军登场，出现的位置就在我方原位置的附近，如果事先不离开就很容易被围攻的。第六回合维蕾达会驾驶古伦加斯特增援我方，而敌BOSS身上有ギガジェネレーター。

过关获得的物品：ビームコート、ソーラーパネル、大型ジェネレーター。

第 38 话：作战コードS・R・W（作战代号S・R・W）

熟练度：15 回合清版。

我方的首要任务是保护NPC战舰，初期敌人虽然容易干掉，不过接着出现的敌人增援却比较接近NPC，要仔细应付。BOSS的机体ヴァイクルHP已经达到65000，还有分身等一堆技能，不过即便如此也要注意不要用光精神，打倒他之后会得到T-LINK センサー。之后的任务变成阻止核弹和将英格拉姆的HP降至40%以下。对付核弹时注意不能击坠它，否则就GAME OVER了，还是多存档以及使用手加减吧！

第 39 话：一点突破（一点突破）

熟练度：母舰到达ネビーイーム之前全灭敌军。

敌人挺多也挺散，不过这次的熟练度还是比较好拿的，一心消灭敌军就是，等拿到熟练度再完成胜利条件。接着敌人援军出现，BOSSゲーザ的HP有53750，击倒他会得到G・ウォール并过关。

过关获得的物品：SPドリンク。

第 40 话：赌けの代偿（赌博的代价）

熟练度：6 回合内击坠ガルイン。

突入之后虽然可出击的机体增加到20，不过没有母舰的情况下也要先准备好修理和补给的机体。ガルイン机体HP有46000，而且还有HP小回复，还是要费一番手脚才能拿到熟练度的。打倒ガルイン之后获得S-アダプター，而敌全灭之后再次遇到英格拉姆，这次他不会撤退，只是R-GUN リヴァーレ的HP 奇高，要做好长期战斗的准备，击坠他之后得到G・テリトリー并过版。

第 41 话：ただ、击ち贯くのみ（惟一胜法）

熟练度：10 回合之内击坠ジュデッカ。

这次的敌人干脆连援军都没有了，当然看来也不需要……想获得这话的熟练度是非常困难的，ジュデッカ的HP高达230000！同时还有HP小回复和各种技能。事先要对我方机体做最终的强化和调整，同时多利用EN攻击，因为没有了EN的话防御技能都是无法发动的。

最终话：最後の审判者（最后的审判者）

都已经写明了是最终话，那也无须再保留什么了，全军出击吧！先干掉周围的杂兵，将攻击主力气力尽量提升，之后回复好HP和EN并且围住他再发动最后的进攻。最终BOSSセプタギン的HP有350000，在HP降至80%和50%的时候会两次在附近出现援军，并且胜利条件变为5回合内击坠セプタギン。无须理会其他人了，不断用最强的攻击去干掉セプタギン吧！

远梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2	KONAMI	ACT	1～2人
	2002年11月14日发售		108KB
CD-ROM	—		6800日元

《真魂斗罗》全S级攻略

攻略速解

文：胜负师

火爆、破坏、机械、未来、硝烟、战火、重金属音乐及英雄主义……谈起《魂斗罗》我们的脑海中或许会闪现出诸如此类的词汇。有10年以上机龄的中国玩家对于“《魂斗罗》系列”有着一份特别的感情，而PS2的《真魂斗罗》可以对FANS们响亮地说上一句：“CONTRA is back！”让我们再次回到由这款动作射击经典所创造的纯粹却又令人热血沸腾的世界中吧！

基本操作

○	蓄力射击
□	连射（连按两次为蓄力）
×	跳跃
L1	换武器（逆时针）
R1	换武器（顺时针）
L2	锁定开枪方向
R2	固定站立位置

武器性能

1，机枪：攻击频率最高，可谓杂兵克星，而攻击距离优势也使其在BOSS战中能发挥不小的作用。蓄力后变成风车弹，威力奇小，实用度不高。

2，火枪：攻击距离仅两三个身位，但威力不俗，而且还有护身的功能，（可消除部分敌人的子弹）在BOSS战中往往能起到决定性的作用。蓄力后变成火焰炮，拥有最大的攻击力及贯通能力。（不习惯蓄力操作的玩家还是用机枪吧）

3，榴弹枪：成抛物线下坠，在地面前行一段或击中目标就会爆炸，攻击力比较折中，适用于特定场合。蓄力后变成追踪弹，威力较小，但清除一些难缠的杂兵还是绰绰有余的。

完成度系统

《真魂斗罗》首度引入的评价系统给玩家增添了挑战的乐趣，而且评价的高低直接影响到流程长度、结局及隐藏要素（详见上期“火热秘技”）。要取得高评价，就得先了解“完成度系统”。影响完成度的内容有很多，增加完成度百分比的部分可以称之为“基本值”，每关均为100%，这并非都是靠打敌人获得的，游戏中可以破坏一切物体都有计算完成度的可能，比如油筒、沙包什么的；一般固定出现的敌人都算完成度，而BOSS身体的各部位亦是如此，不小心遗漏的话……S级评价也就离你而去了。另外，会减少基本值的要素有两个，一是Continue，即续关，每次减10%！不过这只针对从一关的中段续关的情况，本关从头开始是不减完成度的，这一点要格外注意。二是Lost Remaining Life，即死命，每损失1命减2%，续关时此数据不累加（追求高评价，3命和30命在机会上是平等的）。总评价取所有关的平均值，如第1关得S，第2关得B，那总评即为A。另外，记得要把难度设定为NORMAL，不然打败第5关的兰斯后，不论评价多高，游戏都会结束。

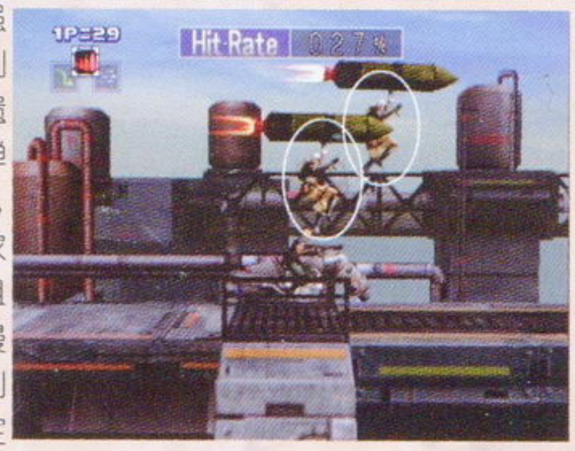
完成度	评价
100%	S
85%～99%	A
75%～84%	B
0%～74%	C

Mission 1

前4关的攻略顺序可以自己拟定，我们还是由简入难吧。第1关自然难度不大，主要用来习惯操作。应该多利用L2锁定射击方向，这在BOSS战中十分有效；另外，蓄力操作的应用很广，也应该多多熟悉，胜负师就很喜欢用威力强劲的火焰炮，可保证速战速决。前行一小段，会遇上一只机械甲虫，它只有两种攻击方式，一是扔榴弹，榴弹可以用子弹消去，但只要站在甲虫前一个身位处便无大碍；二是投爆弹，躲开并不困难，连用火焰炮甚至可以在第二波攻击前就将甲虫干掉；之后在几个盾牌兵上方有两个油罐是算完成度的，千万不要遗漏；中段出现的BOSS悬挂炮台两边各有4个部件，打完一侧再打另一侧会比较容易，只打中间要害处，这些完成度就会损失；接着出现的是游戏中的第一个难点——雪虫，用火枪定位会有特效，不过雪虫会逃走，与它对峙要抓紧时间；在横杆上移动时前来干扰的飞行异形用火枪对付。第1关总BOSS是在SFC版《魂斗罗》中出现过的巨龟，在它上下方的得分点必须用榴弹枪攻击才有效，巨龟的本体和转身后的大脸用火枪猛烧即可。（比尔和露西亚闻到一股烧烤的香味……）

Mission 2

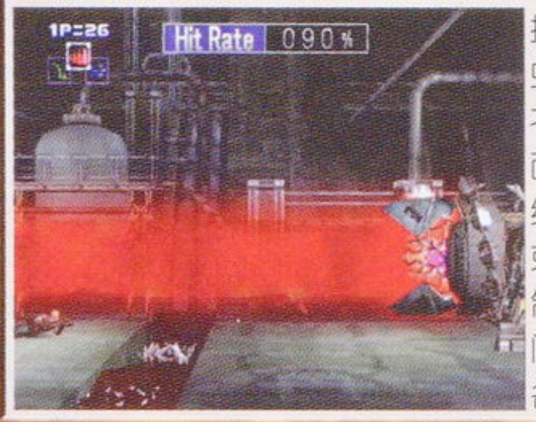
第2关前半段在骑着摩托的情况下进行，不过强制卷轴的特点并不明显。一开始的炮台冒出前要移到画面右方才安全；海上飞艇的部件很多，千万不要遗漏，靠近画面右方会比较容易，而且从左面骑着导弹冲出来骚扰的敌人也更好对付，他们都是有完成度的，用火焰炮一发搞定；之后几个吊在导弹上扔手雷的家伙是本关完成度的难点，他们比一般杂兵经打，而且在画面中停留的时间很短，建议在画面右方向左慢慢移动，用火焰炮和火枪进行攻击；进入隧道，军用列车来袭，一炮三发的追踪弹可以贴近列车，按住R2定位，用火枪来护身；下一组摩托兵用火枪很容易对付，只是他们也是会逃走的；“三件套”浮游炮的攻击节奏不快，很容易闪避，在主体发射激光后就会撤离，要抓准时机，将其一炮击坠。登上列车，本关的BOSS——战斗机甲正式登场！一开始要攻击机体双肩，而它也会用肩撞和飞拳反击，掌握跳跃时机，便可一一化解；机甲举起列车时，用榴弹枪，三两下就能搞定；第3形态的攻击方式是在地面放回力齿轮，站在列车边缘用火焰炮跳起攻击其背部要害会比较容易，飞行撞击只要蹲下便能回避；消灭机体后，失控的双脚会晃晃悠悠掉下列车，为了完成度，只能斩草除根了。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Mission 3

扫清路上的杂兵，会出现一架苍蝇巡逻机，它只会扔榴弹和投杂兵，用机枪很好对付；倒吊在传送带上方的大家伙皮糙肉厚，火焰炮要打45发！它的攻击方式就两种，但都不太好对付，黄色光球的行动轨迹要事先判断，而落在地上那一坨坨的东东则是考验大家的跳跃技巧，好不容易将它打垮，也别高兴得太早，赶紧到画面左方，免得和怪物的尸体一同变成饺子馅儿；BOSS连BOSS，腐食虫并不难打，但比较讲究方法，平时只要挂在横杆上用火枪猛烧虫头，不过虫子一吐气泡就要立即回到画面左方，用火枪来清除，一两个回合就能让腐食虫变成“腐尸虫”。第3关的关底是一只巨大的机械百足虫，其头部的两个部件十分坚硬，虫子还会步步逼近，因此要按L2向左射击并向右移动，勿必尽快击破头部；

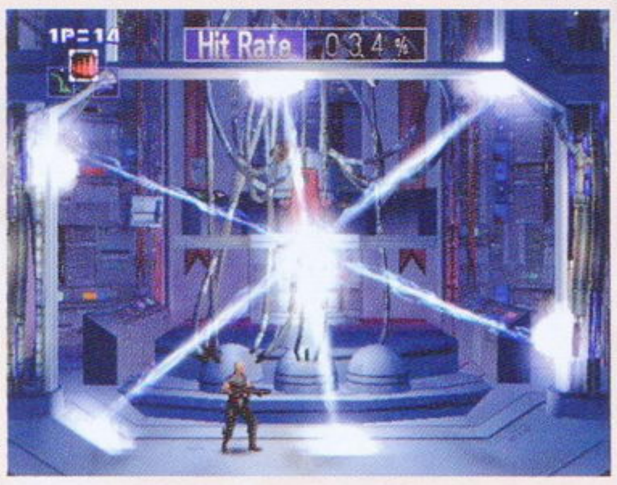


接着要抓着天花板进行战斗了，在击碎百足虫的每一节时，两侧不时会有飞弹攻击，（有不少完成度）所以要让自己的位置保持在画面中央，这样才有更多的反应时间；百足虫终于露出了尾部的要害，它也会放出红色光束进行攻击，蹲下可回避，不过此时处于强制卷轴，依然需要在画面中段来赢得活动空间，百足虫扔出的齿轮和圆虫应该都难不倒各位吧。

Mission 4

轮到自己挂在导弹上了，因为用了远景，人物变得很小。一开始的18枚飞弹比较容易遗漏，其实只要在画面右方向左不断放追踪弹就可以轻松取得这18%的完成度；水上机械人的造型很有力感，攻击方式也很多，在背面时最好贴着上方进行攻击，以免被水上爆弹击中，机械人放出的追踪弹同样可以用追踪弹对付，对各部件的破坏顺序以枪→背包→“鼠标”为宜，在其发射夸张的“地图兵器”时，也正是他露出要害的时候，用火枪向下方烧效率较高；进入基地内部，从上向下卷轴处，居中、贴顶、连用追踪弹会比较方便，也不易漏完成度；刚踏上平地，就遇上了个中BOSS——头脑怪，向上定位用火枪可以烧得它面膜脱落，脑子的部分以同样方法攻击，但不要站在角落里；所谓“小心驶得万年船”，一路前行时不必操之过急。终于要与本关BOSS——人面鱼对决了，（之前的警戒爆弹可以用追踪弹清除）可以攻击它的时机不多，一是在它跳龙门的时候，二是在它张大嘴吸气时，均要将弹药灌进它嘴里，因此用火焰炮更易把握机会；大鱼吸气后应及时跳上鱼头的立足点，以便避开撞击，之后又会它跳一次龙门，记得从天花板上降下避让；把鱼打爆后它还要垂死挣扎一下，别站在中间哦！

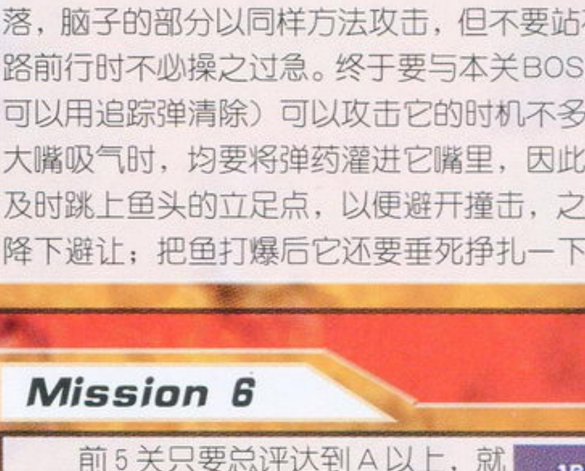
Mission 5



背景音乐变成了FC《魂斗罗》第1关的混音版，感动啊！半路上的大蜗牛有两种攻击方式，吐大气泡时按R2定位用火枪清理，投爆弹时只要跳上蜗牛的背部，就安全了；（比尔：看到蜗牛，让我想起在法国的日子……）路上的螺旋桨是个难点，小心翼翼不如一气呵成；接着出现的炮楼实在是太熟悉了，不用再说明了吧？接着站在比尔面前的居然是兰斯！兰斯的实力不容小视，攻击方式有5种之多：“六道轮回”要顺着方向移动，并伺机攻击；使出“火焰旋风弹”和“七星阵”时不能在一处停留太久，需要诱导一下；兰斯使用“极地强波”时是攻击他的好时机，跳到他背后用火烧即可；“无敌风火轮”是最难对付的招式，运动规律不易把握，全靠随机应变了。打败兰斯才是个开始，首先是打心脏（其是我是个椰子），用机枪迅速清除两边的4个计算完成度的血瘤，然后站在中间按R2定位攻击便可；接下来的肠子只会慢慢挤过来，用火焰炮很容易搞定；两只人面虫不易对付，最重要的还是了解他们的行动规律，只剩一只反而比两只时更难，所以火力不要只集中在一只身上；怪花的攻击方式不少，但防御力很低，用火枪连攻其要害，可以在它发射光束前将它干掉，它的尸体落下时可别站在下方啊！终于见到本关的最终BOSS了，这也是“魂斗罗FANS”熟悉的蛇怪，由于它的双眼和两侧的触手都算完成度，因此不要猛攻其头部，用机枪会比较保险。击破各部件都会增加蛇怪的攻击方式，因此，以双眼至双手的顺序攻击会比较容易一些。

Mission 6

前5关只要总评达到A以上，就能进入第6关。本关除了BOSS还是BOSS，初登场的是变形直升机，这是本作中最COOL的机体，变形时的动作很夸张，但极具冲击力，用火枪烧毁两侧的发射架后，要害就变成了变形机械人的胸部，第一波攻击时用火焰炮边跳边打，放粒子炮时蹲下用追踪弹，两轮攻击内就能将其击落。核心内的BOSS有5种形态，第1形态人形除了投光球需要掌握一定的跳跃时机来回避外，其他攻击站在人形下方就可保安全；对第2形态蛤蟆要先贴近出现位置的相对侧，等毒气过后就站在中间，用火焰炮攻击蛤蟆吐出的双卵可以令连结神经变短，这样更利于蹲下躲避，蛤蟆的撞击只要保持冷静应该不难对付；在第3形态水母处要想不失命只有小心从事，尽量用火焰炮清除水母释放的苞子，这可能会花不少时间，但相对会比较安全；第4形态细胞可难可易，用火枪及火焰炮攻击，飞散的细胞质会非常麻烦，要击中细胞核就要连续攻击，打透厚厚的细胞壁，只有机枪才比较有效，在画面两端向斜上方锁定射击比较安全，站位精准甚至可将其秒杀！不过还是会有5%左右的概率被小细胞击中，在第3波小细胞攻击前，可以边用风车弹边跑到另一边诱导一下，这样不至于被大细胞压死，对付小细胞群用火枪护身即可；最后出场的是母巢，尽管它的攻击方式全赖漫天飞舞的异形幼体，但也十分麻烦，用火枪效率最高，先向上定位连续攻击主体，（两三秒后才有效）一看到幼体发红就立刻退至版边晃动火枪护身，如此反复，胜券在握。



←安全位置

Final Boss Battle

前6关总评A以上，就会进入最终决战！合体的人形与蛤蟆还不死心，不过他只有两种攻击方式，扔两个弹球和吐4个火球。躲弹球的要领在于抢第一落点，在弹球落点右面一个身位处可保安全；火球有平向和斜向两种，平向的只要趴下就能躲过，斜向的需要跳跃回避并站在两个火球爆发的空隙中，但由于平向斜向是随机的，而且没什么预兆，因此还要靠即时反应，为赢得反应时间，可以先趴在靠近蛤蟆嘴的下方，这样无论是平向还是斜向第1个火球都可以躲过，利用这个时间进行操作反应。打败最终BOSS后，只须站在飞机前端即可，变异体最后的挣扎伤不了你分毫。

赢得最终胜利的确不难，但要获得全S评价就需要反复地尝试与练习。对于动作射击游戏苦手的玩家可以再参考一下我们在“GAME HALO”中精心制作的影像攻略，对攻略要点会有更直观的描述，相信会对您有所帮助。

3DMGAME
www.plumbook.cn

biohazard 0

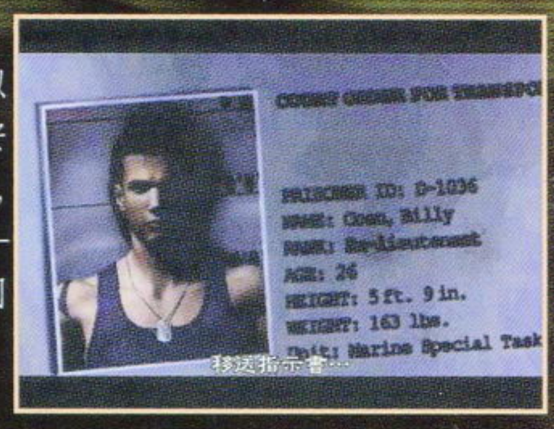
文：GOUKI zero

生化危机0 剧情攻略

NGC	CAPCOM	A · AVG	1人
	2002年11月21日发售		9格
特制 8cmDVD × 2	—		7800日元

1998年7月23日

浣熊市近郊一辆急速行驶的列车上，一个穿着讲究，文质彬彬的中年男子在靠窗的位置上认真看着什么文件，似乎一点也不受车厢内轻松的气氛所影响。在他的西服上别着一个别致的安布雷拉公司的徽章，看样子他似乎是属于安布雷拉的高层人员。这时镜头转向列车外的山头上，一个身穿怪异的白色衣服的男子正注视列车的行进，看他的样子，似乎是在召唤着什么……镜头转回列车内部，那名中年男子的注意力被窗外噼哩啪啦拍打玻璃的声音吸引了过去——竟然是一种类型于水蛭的生物在拼命撞击着车窗！只是一瞬间，成千上万的水蛭便撞碎了车窗，涌入车厢内，一时间列车内的惨叫不绝于耳……镜头再次转向山顶的白衣男子，看情形，列车上的惨案与他有着直接的联系……



2个小时之后……

近日在浣熊市近郊连续发生了多起神秘的杀人事件，为了调查事件的真相，浣熊市警察局负责对付恐怖分子以及严重罪案的S.T.A.R.S. 的Bravo小队奉命前往近郊森林。然而，就在他们即将抵达目的地的时候，直升机的发动机却发生了故障，紧急之下只有选择迫降。降落之后小队的医务员瑞贝卡·查姆博斯在一旁的树林中发现了一辆被严重毁坏的宪兵车，车上宪兵的死状惨不忍睹。通过现场的一份法庭的犯人移送通知，队员们了解到被判死刑的前海军少尉比利·科恩已经逃走，并且很可能还在附近。Bravo小队队长恩里克·马里尼果断决定就地进行搜索。在搜索行动中，瑞贝卡意外地在附近发现了一辆停在轨道上的列车，瑞贝卡谨慎地一步步靠近列车——她并不知道，她离这个噩梦的漩涡已经越来越近了……

瑞贝卡登上列车之后，听到从车厢的另一头传来人语声，她立刻按照在警察学校学到的行动准则，大声表明了自己的身分："我是浣熊市警察局S.T.A.R.S.队员，查姆博斯警官，请表明你们的身分！"可是瑞贝卡的喊话并没有回音。瑞贝卡慢慢接近声音发出的地方，这才发现原来只是一台掉在地上的收音机，而坐在座位上的男人则头歪在一边一动不动，就在瑞贝卡想靠近这个男人的时候，却被这个男人忽然转过来的满是疤痕、已经极度腐烂的脸给惊呆了……瑞贝卡想转身离开，她这时才发现车厢另一头又有两个和这个男子差不多的"人"正摇摇晃晃地向她逼近……很显然先干掉身边的这个然后再夺路而逃是明智的选择。

来到第一节车厢，这里有两个小单间。在这两间房内瑞贝卡找到了一些弹药以及文件"调查命令书"和"乘客的日记"。从"乘客的日记"来看，能够乘坐这列火车的似乎都是属于安布雷拉公司的职员，而且，他们正打算前往阿克雷山区的研究所遗址进行调查工作。除此之外，他们还提到了一种叫"t"的病毒，通过对甲壳类动物进行的实验情况来看，这种"t病毒"能够使甲壳类动物变得非常具有攻击性，而且身体还会发生惊人的异化。这种异化后的动物惟一的弱点就是头部，并且暂时还没有找到解决的办法。

在这节车厢的尽头，瑞贝卡在一具尸体旁找到一把"列车的钥匙"。当她正准备起身的时候，听见从背后传来了脚步声，待瑞贝卡转过头，发现一把手枪正指着她……持抢的男子大约二十多岁，身材魁梧，眼神锐利，戴着一个士兵的铭牌，右手纹着奇特的纹身。

瑞贝卡：你一定是……比利·科恩。

比利：噢，真令人吃惊，你居然知道我？

瑞贝卡：被判死刑的一级杀人犯，当过兵……

比利：我明白了，你是S.T.A.R.S. ，看来我还是离你们远点比较好，再说我们也没什么可谈的。

www.plumbook.cn

比利说完，掉头就往车厢另一头走去。瑞贝卡见状，赶忙追了上去。

瑞贝卡：站住！你现在被捕了！

比利转过身来，抬了抬左手，瑞贝卡这才发现比利左手上挂着半截被破坏的手铐。

比利：抱歉，小姐，我已经被捕过一次了。

瑞贝卡：我现在有权力开枪的！

比利依然是对瑞贝卡的话一副无动于衷的样子，径自离开了。

看样子瑞贝卡对处理这样的情况并不在行，她眼睁睁地看着比利消失在车厢的拐角处，自己却毫无办法，只有转过身去生闷气。就在这时，一声玻璃破碎的巨响将瑞贝卡吓了个不轻，一个人从列车外面扑了进来，看样子他伤得很重。瑞贝卡走上前一看，竟然是自己的队友，负责驾驶直升机的爱德华。

瑞贝卡：爱德华？你还好吧，发生什么事了？

爱德华：见鬼！不知道怎么回事，你一定要小心，瑞贝卡！森林里到处都是丧尸和怪物！

瑞贝卡以为自己听错了：丧尸和怪物？

当瑞贝卡还想继续追问下去的时候，爱德华却因为伤势严重，断了气。

通往车头的门需要特殊的磁卡才行，瑞贝卡只有走回头路，返回第二节车厢。第二节车厢是双层的，瑞贝卡上到第二层却发现这里的通道被大量的水蛭样的生物堵得死死的，根本无法通过。

在经过第三节车厢的时候，瑞贝卡的通话机忽然响了。

恩里克：我是瑞贝卡，完毕。

恩里克：瑞贝卡，听得见吗？我是恩里克，报告你的位置！

瑞贝卡：队长？喂？收得到吗？请回话！

虽然信号很微弱，但瑞贝卡总算与队长联系上了，她正需要一些指示。

恩里克：我能听见，听着，瑞贝卡，我们已经找到那辆护送车了，已经有了比利·科恩更加详细的资料。他曾经一次性杀害了23人！完毕。

刚才还和这样的杀人魔王擦肩而过……瑞贝卡一下子愣住了。

瑞贝卡：23……人……

恩里克：而且他还有精神病史，十分危险，一定要小心！

恩里克：听得见吗？瑞贝卡，时刻保持警惕！

不幸的是，信号再次中断了。

瑞贝卡：恩里克？……队长！！喂？喂？……

被迫与恩里克队长结束通话后，瑞贝卡返回最开始上来的第三节车厢，瑞贝卡使用“列车的钥匙”打开了通向列车餐车的门。瑞贝卡刚进入，比利就跟了进来。与上次见面不同的是，比利这次的态度似乎要诚恳许多。

比利：前面太危险了，怎么样，不如我们合作吧？

瑞贝卡：和你合作？

比利：听着，小女生，你可能已经知道，列车已经被怪物包围了。我也不知道这是怎么回事，不过如果我们不合作的话，有多少条命都不够！

瑞贝卡：你想让我相信你？虽然现在看起来是很麻烦，但是我自己能应付，还有，别再叫我小女生！

虽然瑞贝卡对比利的态度很凶，不过她也终究不敢当着比利的面说“你是双手沾满了鲜血的杀人犯！”之类的话。

比利：明白了，警察小姐，那我该怎么称呼您呢？

瑞贝卡：我的名字是瑞贝卡·查姆博斯，对于你而言，你应该叫我查姆博斯警官！

比利：那好吧，瑞贝卡，既然这样，那你就去一下试试，我就在站在这儿等。

说完，比利就靠在门边，一副等着看好戏的样子。

瑞贝卡在一旁的桌上找到了“给列车管理负责人的指示书”，得知餐车的自动门的开关竟然在车顶上……真是莫名其妙。

来到餐车二层，瑞贝卡凭着微弱的烛光依稀看到车厢靠里的地方坐着一个人，有了之前的经历，瑞贝卡变得谨慎多了，一边慢慢地靠近一边问道：嗯……打搅了，先生……

那人依然端坐在那里，似乎听不到瑞贝卡的询问。

瑞贝卡：先生？

那人似乎有了点反应，慢慢地抬起头来……（余下的“精彩”的一幕请观看本期杂志附赠VCD“GamehaIO”中的内容）

……

比利：那家伙是谁？

正在两人困惑的时候，列车忽然开动了。

瑞贝卡：列车开动了！是谁在控制着这列列车？

比利：我们应该到车头去查个清楚。

瑞贝卡听罢，打算立刻下楼。

比利：喂，你现在打算和我合作了吗？

警察和死刑犯合作？瑞贝卡很犹豫：可是……我……

比利：你还在想什么？你刚才差点就被那怪物给干掉了。

瑞贝卡：好吧……我和你合作。不过你要记着，如果你哪怕做出一点点出格的事情，我就会毫不犹豫地开枪的！

比利对瑞贝卡的这番话似乎一点也不介意，反而扔给她一盒手枪子弹。

比利：如果有需要，就用通讯机和我联络吧。

攻略要点

◆其实现在才算是正式开始游戏，玩家可以在比利与瑞贝卡之间切换操作。记住START键在本作的作用是当主角色与副角色同在一个房间的时候切换副角色的行动状态，非常方便，根本不用进入菜单画面再进行切换。

◆由于之前有提示要上车顶，现在要做的事情就是控制瑞贝卡从餐车二层尽头的梯子那儿爬上车顶。在行动之前最好能够分配一些弹药给比利。

◆爬上车顶后一直向前走，打开电源后会触发固定剧情，落到厨房二层。在这里能够找到一把“列车的钥匙”，将它放入厨房的小型升降机内，送到厨房一层，之后就算是完成任务，专心等待比利前来为她解围。

◆切换到比利那边，由于电源已经打开，所以现在可以下楼到餐车一层经自动门来到厨房一层。在小型升降机那里拿到“列车的钥匙”。之后前往第一节车厢，那里有一个房间是能够用这把钥匙打开的。进入后能够得到列车的地图、一个皮包。按墙上的红色按钮让隐藏的梯子降下来。爬上去之后通过酒吧在门口找到一把冰锥子，这是解救瑞贝卡的道具。在前面的房间内能够找到一些回复道具和一把猎枪。这也预示着一场真正的战斗即将到来。

◆正如之前的文件上提到的那样，大蝎子的弱点是头部，使用猎枪拼命轰它的头部吧，很容易就能解决。干掉蝎子后在酒吧内能够找到一个开盖的拉手。

◆返回厨房，把冰锥子放在小型升降机内送上去，让瑞贝卡从里面把门撬开，两人汇合。在门边使用拉手把白色的盖子拉开，通过管道爬到厨房的另一侧。在另一侧能够找到一个金色的环，是放在先前得到的皮包上的，这样还差另一个环就能打开皮包了。

◆两人协力取得车尾部的绳钩枪之后，前往第二节车厢，在窗边使用绳钩枪，爬到车顶。然后从车顶前方的缺口跳下，得到一个首饰盒，调查首饰盒得到银色环，与皮包组合，得到一张磁卡，终于能去车头了。

镜头转向车头部分，一个特种部队队员打扮的人正通过手中的通话机向某人报告着什么：这是DELTA TEAM，列车的确认工作已经完成了。

“收到”——如此熟悉的声音……没错，正是阿

www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路 1073 号
耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）
收款人：盛健华 手机：13901790511 邮编：200082
电话／传真：021-65358097 58715206
浦东店：上海市金桥路 179 号庆鑫商场
闸北店：上海市闸北区芷江西路 125 号
本店提醒大家请务必写清地址、邮编。
例如：××省××市××路××号
收件人：××× 邮编：××××××
款汇出后请速与我店电话联系，以免耽误您的发货时间，谢谢合作！

大量回收日本原版片主机本店原版片可以旧换新

本店 GBA 主机 480 元 保修一年
修、修、修－改、改、改
本店维修主机，当场修理，立等可取

特注
本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取

PS2 完全直读 免引导只需 280 元280
XBOX 直读仅 150元
10000 型-18000型均可改直读

特注：NGC 均有一次性开机画面

持此广告购主机者赠游戏人物 T 恤壹件(GBA 除外)

太10、赛车、鬼武者、心跳回忆、秀秀、原装人偶，请来电查询!

品名	价格／邮费
PS2 主机(30000 型全套)直读已到	1730/30
PS2 主机(30001 型＋原装手柄＋美赛亚芯片＋人工)全套	1750/30
PS2 主机(37000 型限定版)	2250/30
PS2 主机(39001 型)	1680/30
PS2 主机(39002 型)	1630/30
PS2 主机(30006-30007 型)	1730/30
PS2 硬盘	1650/30
PS2 分量 S 端子线	120/10
PS2 原装遥控器	180/10
PS2 组装光头	280/10
PS2 原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3 方向盘	750/10
PS2 光线枪(原装)	250/10
PS2 皇牌飞行摇杆	520/30
PS2 打碟机	650/30
PS2 钢琴	620/30
PS2 鬼武者	260/10
PS2 鬼武者 2	320/10
PS2 猛将传	298/10
PS2 桃太郎	330/10
PS2 阿尔戈斯战士	385/10
PS2 三国无双(白金限定版)	680/10
PS2 燃烧战车(廉价版)	200/10
PS2 燃烧战车(港版限定版)	480/10
PS2 燃烧战车(日版限定版)	1180/30
PS2 波波古罗丝物语	180/10
PS2 铁翼(限定版)	650/10
PS2 auto Modellista	380/10
PS2 漫画英雄对卡普空 2 代	390/10
PS2 .hack//恶性变异 Vol.2	385/10
PS2 实况 5 最终版	150/10
PS2 实况 6 最终版	410/10
PS2 实况 6	380/10
PS2 完美射手 5 代	430/10
PS2 GT(中文版)	250/10
PS2 GT3(限定版)	320/10
PS2 ICO(中文版)	250/10
PS2 生化危机(枪版)	360/10
PS2 世界梦幻明星足球	350/10
PS2 恐龙危机枪之游魂	410/10
PS2 生与死最终版	240/10
PS2 毁灭	200/10
PS2 格兰蒂亚 II 代(特价保证全新)	120/10
PS2 格兰蒂亚 X(特价)	180/10
PS2 心跳回忆 3(限定版)	880/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	580/30
PS2 声控足球加控制	650/10
PS2 荒野骑兵 3	360/10
PS2 三国志战纪	180/10
PS2 太空频道 5	380/10
PS2 暗黑之心 2 代	380/10
PS2 007 占士邦	258/10
PS2 高达战记	420/10
PS2 乔乔奇妙的冒险	380/10
PS2 我的暑假	380/10
PS2 幻想水浒传 3	415/10
PS2 封神演义 2	420/10
PS2 机器人大战 IMPACT	450/10
PS2 异度传说	330/10
PS2 创造球会 2002	298/10
PS2 PROJECT MINERVA(藤原纪香)	380/10
PS2 装甲核心 3 保证全新	180/10
PS2 幕走野望保证全新	150/10
PS2 雷蛮亚	360/10
PS2 鬼泣	280/10
PS2 铁拳 4 保证全新	150/10
PS2 旧世界的遗产	250/10
PS2 吉翁前线	350/10
PS2VR4(特价保证全新)	120/10
PS2 格兰蒂亚 X(限定版)	780/30
PS2 荒野骑兵 3 代(限定版)	750/30
PS2 波波古罗丝物语限定版保证全新	150/30
PS2 幻想水浒传 3 代(限定版)	1180/30
PS2 燃烧战士(最终版)	385/10
PS2 高达战记(限定版)	780/30
PS2 DX 高达	380/10
PS2 王国之心	430/10
PS2 马克西莫	280/10
PS2 风之克罗诺亚	320/10
PS2 卡片召唤士 2	430/10
PS2 大鼓之达人	165/10
PS2 宿命传说 2 代	385/10
PS2 浪漫沙加	430/10
PS2 黑云 2 代	385/10
PS2 超战斗封神	385/10
PS2 拳王 2000	395/10
PS2 龙战士 5 代	395/10
PS2SD 高达 G 世纪 NEO	385/10
PS2 超级忍	385/10
PS2 钟楼 3 代	385/10
PS2 王国之心(最终版)	395/10
PS2 魂斗罗	295/10
PS2 感染扩大 V1.03 侵食污染	365/10
PSone 主机(全套)	550/10
PSone 原装液晶	950/10
PS 7501 主机(全套)	560/10
PS 最终幻想(4、5、6 合集)仅 1 套	780/10
PS 太空战士 7 代	350/10
PS 太空战士 8 代	420/10
PS 太空战士 9 代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS 永恒传说	450/10
PS GT2	220/10
PS 心跳回忆 1 代限定版	1250/10
PS 心跳回忆 2 代	450/10
PS 心跳回忆 3 代	220/10
PS 95 拳王	150/10
PS 陆行鸟	100/10
PS 恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS 拳王京	150/10
PS 放浪冒险传	290/10
PS 实况 2002	420/10
PS 皇牌空战 3	270/10
PS 浪漫沙加(1-2 代)每套	280/10
PS 浪漫沙加(限定版)	480/10
PS 幻想水浒传 1 代	280/10
PS 幻想水浒传 2 代	280/10
PS 机器人大战 F	230/10
PS 汪达尔之心 1 代	280/10
PS 汪达尔之心 2 代	300/10
PS 燃烧战车 1 代(普通版)	180/10
PS 燃烧战车 1 代(完全版)	280/10
PS 燃烧战车 1 代(限定版)	1450/30
PS 荒野骑兵(1-2 代)每套	260/10
PS 寂静岭	180/10
PS 时空之轮	290/10
PS 妖精战士(1-3 代)每卷	260/10
PS 宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS 少年街霸 3 代	280/10
PS 圣剑传说	290/10
PS FFT 战略版	280/10
PS 机器人大战 α	330/10
PS 机器人大战 α 外传(限定版)	950/30
PS D 之食卓	230/10
PS SD 高达	120/10
PS 大战略	120/10
PS 恐龙危机	180/10
PS 三国无双	120/10
PS 三国志 4 代	120/10
PS 寄生前夜 2 代	300/10
PS 信长野望(霸王传)	200/10
PS 三国志 5 代(中文版)	120/10
PS Over Blood 1 代	150/10
PS Over Blood 2 代	150/10
PS 异龙三国志	150/10
PS 盗贼者 2 代	150/10
PS 龙战士	120/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Begond	80/10
PS 实况 3	50/10
PS 电车 GO	60/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS 精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS 原版真女神转生	285/10
PS 寄生前夜 1 代	220/10
PS 龙骑士	350/10
PS 修道院迷	185/10
PS 北欧女神 (限定版)	1580/30
PS 永恒传说 (限定版)	1380/30
PS 神勇雷台 (限定版)	380/30
PS 圣剑传说 (限定版)	580/30
PS 燃烧战车人偶 (衣服配件可脱卸)	980/30
PS1 代太空战士 1 代	340/10
PS1 代太空战士 2 代	340/10
PS1 代太空战士(1+2)代限定版	720/30
PS1 代原版片 火焰纹章	450/10
PS1 代东京美人学院	285/10
PS1 代凝望骑士	450/10
PS1 代心跳回忆系列	450/10
PS1 代 W 新机动战记	280/10
PS1 代 G 高达机动武斗传	280/10
NGC 松下 Q 主机(可看 DVD 全套)	2750/30
NGC 主机＋手柄＋电源线＋AV 线(全套)	1380/30
NGC DVD 色差线	280/10
NGC 原装 VGA	380/10
NGC 原装 S 端子线	220/10
NGC 原装遥控手柄	358/10
NGC 生化危机	380/10
NGC 蓝色风暴	250/10
NGC 猴子球	260/10
NGC 猴子球 2 代	360/10
NGC 天使之翼	450/10
NGC 路易大冒险	298/10
NGC 大乱斗	420/10
NGC 星球大战	410/10
NGC 索尼克 2	345/10
NGC VR 射手	360/10
NGC RUNE	385/10
NGC PIKMIN	420/10
NGC 巨人	365/10
NGC 动物之森	365/10
NGC NBA	385/10
NGC 战斗封神	420/10
NGC 血腥咆哮	420/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC 阳光马里奥	415/10
NGC 沙滩排球	420/10
NGC 神机世界	425/10
NGC 梦幻之星 1、2	435/10
NGC 迪士尼明星足球	450/10
NGC 迪士尼滑板	425/10
NGC RAVE	435/10
原装玛丽遥控赛车	360/20
原装万代 HARO	385/20
NGC 生化危机 O 预定送体验版	
任天堂 32 位机 VIRTUALBOY(绝版)	1880/30
NGC 生化危机 O	450/10
NGC 马里奥聚会 4	430/10
NGC 塞尔达传说	450/10
NGC 哈里波特	420/10
NGC NBA 2003	415/10
NGC 桃太郎电铁	415/10
NGC 游戏王	430/10
NGC 索尼克合集	350/10
NGC 永恒阿卡迪亚	430/10
NGC 生化危机 0(限定版))	720/30
XBOX 主机全套(直读已到可现场改装)	1880/30
XBOX DVD 色插 端子	280/10
XBOX 原装遥控器	285/10
XBOX 生与死 3	320/10
XBOX 幻魔鬼武者	320/10
XBOX 枪之女神	398/10
XBOX 从	398/10
XBOX 疯狂出租车	398/10
XBOX 喷涂小子	360/10
XBOX 寂静岭	345/10
XBOX 空中力量	345/10
XBOX 老鼠	298/10
XBOX HALO	410/10
XBOX 李小龙	410/10
XBOX 铁骑送(原装控制器)	1880/50
XBOX 世嘉 GT2002	420/10
XBOX 漫画英雄 VS 卡普空	395/10
XBOX 三国无双	430/10
XBOX 铁甲飞龙	450/10
XBOX 生与死沙滩排球	450/10
XBOX 红海	420/10
DC 主机(全套)	580/30
DC 原装 VGA	90/30
DC 原装鼠标	60/30
DC 樱花大战 1(复刻版)	330/10
DC 樱花大战 2(复刻版)	320/10
DC 樱花大战 3(特价)	88/10
DC 樱花大战 4(限定版)	680/30
DC 樱花大战限定版主机(全套)	2380/50
DC 机器人大战 α(特价)	60/10
DC 格兰蒂亚 2(特价)	38/10
DC 索尼克大冒险 2(限定版)(特价)	50/10
DC 刀魂(特价)	40/10
DC 火焰圣母(特价)	158/10
DC 欢迎来到西餐厅 25(特价)	128/10
DC 守护者之剑(特价)	58/10
DC 装甲核心(特价)	80/10
DC 七星魔法使传(特价)	80/10
DC 过山车(特价)	38/10
DC 春雨耀日(特价)	38/10
DC 井上凉子(特价)	38/10
DC 温泉 2(特价)	25/10
DC 超级弹球台(特价)	25/10
DC 滑雪(特价)	38/10
DC 超能力大战 2012(特价)	48/10
DC 超时空 M3(特价)	48/10
DC 水上快艇(特价)	68/10
DC 世嘉拉力(特价)	68/10
DC 漫画同人会(特价)	128/10
DC 青之少女(限定版送原装记忆卡)	98/10
DC 炼金术士(限定版)	98/10
DC 恐龙危机	150/10
DC 拳王 2000	380/10
DC 生与死 (二手)	88/10
DC 生与死 (全新)	168/10
DC 人面鱼	98/10
DC 出租英雄	58/10
DC 创造球会 1 代	120/10
DC es	98/10
DC 东京巴士(限定版)	98/10
DC 电车 GO(高速篇)	48/10
DC 阻击枪手	180/10
DC DDR II 代	68/10
DC 漫画英雄对卡普空 II 代	120/10
DC 樱花大战 (1-4)合集	1580/30
GBA 主机(保修 1 年)	480/10
GBA 99 拳王(限定版)	980/10
GBA 龙战士(正版)	150/10
GBA 恶魔城(正版)	220/10
GBA 光明力量(正版)	350/10
GBA 火焰文章(正版)	350/10
GBA 炸弹人(正版)	130/10
GBA FZERO(正版)	120/10
GBA 实况足球 J 联盟	55/10
GBA 玛丽赛车	45/10
GBA 实况足球 2002	75/10
GBA 机器人大战 A	65/10
GBA 皇家骑士团	65/10
GBA 火焰之文章	75/10
GBA 恶魔城	65/10
GBA 泡泡龙	65/10
GBA 光明力量	75/10
GBA 天使之翼	60/10
GBA 铁拳	65/10
GBA 索尼克大冒险 2 代	75/10
GBA 洛克人 EXE	75/10
GBA 幻想水浒传	58/10
GBA 幻想水浒传(正版)	220/10
GBA 三国志	65/10
GBA 玛丽	55/10
GBA 99 拳王 EX	70/10
GBA 罪恶克星 X	65/10
GBA 钻地小子	45/10
GBA 大盗五佑卫门	65/10
GBA 魔法封神榜	75/10
GBA 银河之星(露娜)	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA 网球	65/10
GBA 快打旋风	58/10
GBA 信长野望	65/10
GBA 创造球会	75/10
GBA 游戏王 5	75/10
GBA 游戏王 6	150/10
GBA 瓦里奥	75/10
GBA 吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA 烈火之炎	65/10
GBA 古惑狼	68/10
GBA 鬼屋魔影	65/10
GBA 沙龙曼蛇	65/10
GBA 魔法假日	65/10
GBA 怪物农场	65/10
GBA 克鲁尼克大冒险	68/10
GBA 街霸	68/10
GBA 恶魔城(白夜协奏曲)	75/10
GBA 黄金太阳 1 代	68/10
GBA 黄金太阳 2 代	150/10
GBA 黄金太阳 2(正版)	350/10
GBA 光明力量(中文版)	75/10
GBA 风之克诺亚 2 代	75/10
GBA 恶魔城白夜协奏曲(中文版)	75/10
GBA 机器人大战 R	75/10
GBA 机器人大战 R(正版)	395/10
GBA 黑色细胞	85/10
GBA 育成足球 2002	75/10
GBA 科乐美合集	75/10
GBA 死亡弹珠台	75/10
GBA 洛克人和佛尔特	75/10
GBA 电视接收器	480/30
GBA 武士进化	85/10
GBA 宿命传说	75/10
GBA 星星卡比	65/10
GBA 少年街霸 3	65/10
GBA 超时空要塞	65/10
GBA J 联盟足球	65/10
GBA 魂斗罗	65/10
GBA 真女神转生	65/10
GBA 口袋妖怪	65/10
GBA 原创机器人大战	75/10
GBA 索尼克 2	65/10
GBA 世嘉拉力	65/10
GBA 洛克人 EXE3	65/10
GBA 风之克罗诺亚	65/10
本店当场改装夜光 GBA 主机	
新版 WSC 主机(彩色)	385/30
WSC 太空战士 4	360/10
WSC 妖精战士	385/10
WSC 浪漫莎加 3	350/10
WSC 机动战士高达	200/10
WSC 前线任务	390/10
WSC 宇宙战舰	190/10
WSC 仙界传	250/10
WSC 三国志 4	85/10
SS 少年街霸 2 代	180/10
SS 饿狼传说	250/10
SS 大战略	120/10
SS 钢铁之女	180/10
SS Riglord saga	120/10
SS 樱花大战 1 代	280/10
SS 樱花大战 2 代	280/10
SS 樱花大战 1 代限定版	480/30
SS 8 位机(送卡 4 片)古董级	680/30
SS 钢铁之女	180/10
SS 少年街霸 II 代	250/10
音乐 CD	
樱花大战	135/10
犬夜叉	110/10
鲁班三世	65/10
魔法学园	65/10
零	65/10
鬼武者 2	180/10
鬼武者 1 代(音乐 CD、2CD)	330/10
魔装机神	120/10
D 之食卓 2	88/10
机器人大战 F 完结编	98/10
街霸 3 次冲击	110/10
漫画英雄对街霸	98/10
猎人 X	98/10
樱花大战(花园公演音乐集)	130/10
阿童木	88/10
星之海洋	188/10
北欧女神 2CD	350/10
永恒传说	88/10
中华一番	58/10
宿命传说	138/10
奥特曼	58/10
BTX	58/10
宠物小晶 比丘卡	48/10
FC 平卡勇者斗恶龙 (1-4 代) 每卷	95/10
心跳回忆	198/10

版面有限，无法一一刊登
买正版请到总店

对不起，我们让您久等了……

兰州岚声电玩精品店

本店开业十周年，一直受到新老客户的支持与帮助，特定于春节期间举行酬宾电玩大赛（铁拳系列与实况足球系列），希望新老朋友踊跃报名。比赛有丰厚奖品赠送！
报名日期：2003 年 1 月 1 日－2003 年 1 月 30 日止（报名不收取任何费用）

十载春秋，以诚待人，新店开业视信誉为生命。

日本万代、高达原厂模型及各种原厂动漫人偶。

PS2 30000＋完美直读（弥塞亚终级版，兼容 PS1，全区 DVD）＋双原振手柄＋原装 8m 记忆卡＋DVD 遥控器＋电源＋原装支架＋游戏（任选十款或 GBA 卡一盘）	2250 元
PS2 30006R／30007R＋完美直读（弥塞亚终级版，兼容 PS1，全区 DVD）＋双原振手柄＋原装 8M 记忆卡＋DVD 遥控器＋电源＋原装支架＋游戏（任选十款或 GAB 卡一盘）	2200 元
PS2 30001＋完美直读（弥塞终级版，兼容 PS1，全区 DVD）＋双原振手柄＋原装 8M 记忆卡＋DVD 遥控器＋电源＋原装支架＋游戏（任选十款或 GBA 卡一盘）	2150 元
PS2 39001＋完美直读（弥塞亚终级版，兼容 PS1，全区 DVD）＋双原振手柄＋原装 8M 记忆卡＋DVD 遥控器＋电源＋原装支架＋游戏（任选十款或 GAB 卡一盘）	2100 元
PSone＋双专用手柄＋专用记忆卡＋专用电源＋游戏（任选二十款或 GAB 新卡一盘）	660 元
GBA 全新机／港版，日版／530 元，550 元	
GBA 全新机／港版，日版＋荧光版／660 元＋背光版／910 元	
NGC 原装主机＋双手柄＋变压器＋记忆卡＋正版盘（任选一款）	2100 元
XBOX 日版原装／美版原装主机＋双手柄＋直读＋变压器＋游戏（任选五款）	2450 元
GBC 彩色原装主机＋笔式充电器＋皮套＋平贴＋游戏卡（任选一款）	430 元
GBP 超薄原装主机＋笔式充电器＋皮套＋平贴＋游戏卡（任选一款）	290 元
PS2 裸机日本原装，开机画面 30001	1480 元
PS2 限定版（洋禅）日本原装，开机画面	2500 元
PS2 裸机日本原装，开机画面 39001	1760 元

以上所售主机，真机实价，
绝不作假，免费保修一年，终身维修。
各种主机配件齐全，价格超低，旨在酬宾。
凡在2月15日以前购买任何主机及配件的朋友，
皆有精美礼品并成为我店会员，终身
享身八折至九五折优惠。

本店每日均有精品游戏展示，
欢迎各位玩家光临指教！

本店地址：兰州市甘南路中段 118、82、18 路车（一中下车向西五十米处）
一分店地址：新武都路 57－13 号
店长电话：13993109845 投诉电话：0931－8859518
邮购地址：兰州市通渭路 123 号 101 信箱 收款人：魏兰生 邮编：730030（见款五日邮到）

3DM-SMV
www.plumbook.cn

模型 电玩

上海瑞通玩具

游戏 天地

游戏的天地，模型的世界！

上海瑞通玩具是一家真正集各类游戏主机和原装高达模型的专卖店。

精美高达手办，一套共八件；幽游白书加 JoJo 原装手办。

我们绝不虚报乱报价格，以此误导消费者。所有商品均以实价销售，公道合理！

我们所售的商品都有可靠的质量保证和良好的售后服务。现场改机让您更无后顾之忧。来瑞通购物放心 100%！

NGC 各种原版片大量供应

各种原装高达模型应有尽有，高达 FANS 来看看吧！另有模型工具出售。

MG 版 S 高达最新到货

泪眼的哈罗

宇宙世纪的治疗系角色 NO.1 的哈罗，现在有更多的颜色可供选择。

文字D、GT3、高达等精美挂件，为你的手机、GBA更加增色。20元一枚！

地址：上海市长宁区天山路 698 号（近古北路） 邮编：200336

公交：71 72 74 54 808 251 69 829 856 855 141 沪江线 941

电话：021-62747631 联系人：凌伟荣 李志亮

维修各类游戏主机（回收各类游戏主机，正版游戏软件）

DC 特价区

原装记忆卡	90	往北去	38
组装记忆卡	30	波斯王子	18
原装振动卡	90	索尼克 1	28
组装振动卡	30	魔剑 X	70
原装 VGA	90	电车 GO2	28
原装格斗手柄	250	刀魂	38
索尼克 2 限定版	50	拳皇 99	280
NBA2K1（美版）	280	午夜凶铃	260
生或死 2	180	特大号	120
莎木 2 限定版	280	高达战线	38
炼金术士限定版	100	格兰蒂亚 2	38
青之少女限定版	95	机器人大战 a	48
樱花大战 3	88		

PS2 特价正版片

创造球会 2002	280	高达 DX	380
ZOE	280	寂静岭 2	360
心跳回忆 3	360	决战 2	380
CAPCOM vs SNK2	400	FFX 日版	420
生与死 2	260	三国无双猛将传	298
FFX 国际版	320	铁拳 4	160
真三国无双 2	320	EXTERMINATION	380
血腥咆哮 3	150	GT 东京概念	150
FEAR	380	荒野兵器 3	270
波波古罗丝物语	180	基连野望	160
实况 5	100	格兰蒂亚 X	100
异度传说	330	王国之心	320
VR4	150	实况足球 6	290
ICO（中文版）	360	SD 高达 G 世纪 NEO	380
合金装备	180	永恒传说 2	380

现在各种型号的 PS2 均可当场为您改装直读！

GBA 黄金搭档 EZ-FLASH

XBOX 直读已到货

上海智力苑电玩超市

凡到智力苑各店购买任何主机者，均可保修一年，终身维修，决无后顾之忧！

智力苑有专业维修人员为您维修、保养、改装所有机器，立等可取，价格合理！本店宗旨：无论你到哪里，都能享受到智力苑最好的服务！

投诉热线：021-66830188

启 事

GBA 背光灯自8月初上市，以超强的亮度，弥补了GBA自身暗淡的缺点和具有诱惑力的价格吸引着无数GBA玩家的目光，引发的销售热潮远远超过公司的预期，一度断货，使众多钟爱GBA背光灯的玩家遗憾，在此本公司深表歉意！

目前，本公司将以充足的备货，迎接12月份的到来，已预约的消费者，将在12月1日前陆续接到通知，到指定的零售店改机，外地的玩友可邮寄。

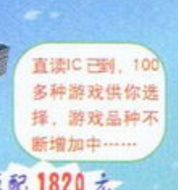
感谢广大玩友对智力苑的支持与信赖！

凡在智力苑购买任何主机的玩友（GBA除外），总店车票报销50元，各连锁店报销20元（另外赠送精美卡通扑克，可任选品种）。

一直以来因全国玩友咨询信件太多，导致无法一一回复，在此深表歉意！因此特别提醒今后请以电询为主，早9：30-晚9：30，我们将备有两部热线恭候！

今天你去智力苑了没有？？

原配 560 元



直读IC已到，100多种游戏供你选择，游戏品种不断增加中……

原配 1820 元（可现场改装）

原配 1450 元

原配 4××元

2800 元

GBA 背光灯，屏幕现场加装发光板，亮度超高，做工精品（夜间可作照明用），背光灯加人工

198 元

GBA 主机＋改装＋背光灯＋人工＝700 元

背光灯批发请来电，并诚征全国各地代理商！

批发专线：13003196945 13003196927

EZ－FLASH

上海指定销售商

128MB 350 元

256MB 850 元

PS II 台湾珍藏版优点

不伤光头，不会死机，真心珍藏零售价 25 元

上百种游戏供选择，游戏不断增加中……

DC 正版片 10－120 元不等（品种有近百种）

DC正版玩家的喜讯：本公司新到大量正版DC

梦想成真的价格

现场改装

PS2 主机 全套（主机＋AV 线＋电源线＋原装手柄＋直读 IC “美塞亚”芯片）

1750 元

希望与全国各地游戏机店家合作，共同开拓 PS2 主机市场！

海洋蓝、墨黑PS2限定版随机附赠支架、遥控器一个（可现场改直读）

优惠价：2250 元

PS2 正版碟 特价 80 元／张 详情请来电咨询！

● 闸北总店：上海市汾西路 652 号（公交 46 路、95 路、865 路、110 路、551 路、206 路、912 路、527 路均可到达）火车站南广场可直达本店（现场改装，仅限总店、普陀店、静安店）

联系电话：021-56884803 传 真：021-66830188

邮 编：200435 收款人：孙建伟

● 普陀店：上海市岚皋路 113 号（公交 865 路、40 路、112 路、909 路、747 路和平新村下、轻轨镇坪路站下）

电 话：021-52900732 联系人：孙小姐

● 静安店：上海市新闸路 906 号 电话：021-62536579 联系人：奇奇

● 长宁店：上海市愚园支路 18 号 电话：021-62485683 联系人：孙小姐

www.pu

下期“油细鸡”还送VCD！

售价8.8+1元=杂志+惯例赠品+精彩VCD

GameHaLo 1月B将收录：

《无尽沙加》
《塞尔达传说 风之杖》
《WE6最终进化版》
《SD高达G世纪NEO》
《装甲核心3寂静的战线》
《真魂斗罗》全S级通关指南下篇
《生化危机0》剧情影像
《FF战略版ADVANCE》

敬请期待！

话梅杂志&3DM-SMV

国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币 9.80 元