● 莎木II ● WE5 ● VR战士 4 ● 三国志VII ● 恶魔城经典回顾 ● GBA 游戏大特辑

游戏机

4 2001
总第 29 期

实用技术

Practical Techniques For Games

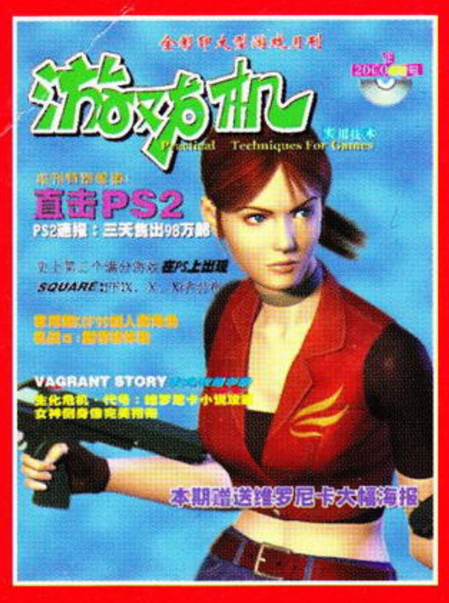
超级樱大战3

深情特辑

《MGS2》体验版全面介绍

本期赠送《决战II》大幅海报

定价：人民币 12 元
ISSN 1008-0600
04
9 771008 060006



PAUSE

半月刊从这里开始……

游戏机 实用技术

TV GAME 半月刊
更多惊喜下月见

更快！
更酷！
更精彩！

大步向前

——写在杂志最前面

创刊时采用全彩→确立以VideoGame为内容的办刊方针→双月刊改月刊→加页不加价→进一步改进纸张和印刷→大改版→月刊改半月刊……

这就是最具冲力的《游戏机实用技术》几次重要的改进动作，这些改进的推动力是无数读者的批评与建议以及上至主编下至小编的热情与心血。从另一个侧面来看，《游戏机实用技术》的改进也是VideoGame这一娱乐形式在国内不断发展的一个反映。

同广大读者见面的第一期半月刊就是《游戏机实用技术》总第30期，也就是下一期！！相信读者朋友们看到这则消息也一定和我们一样既期待又兴奋吧！不错，在众多忠实读者的无私关怀下，《游戏机实用技术》这本年轻而又充满朝气的杂志迅速发展到了像今天这样令人欣喜的规模，不断的改进也造就了令人赞赏的高质。在这里我们《游戏机实用技术》的全体工作人员要向广大读者致以最崇高的敬意！谢谢大家！！

我们向前迈进的每一步都是在广泛调查的基础上进行的。我们努力向前冲的劲头完全是来自于对游戏的热爱和对读者的敬意。所以关于改为半月刊之后的页数和价格完全来自于对读者的调查和反复的探讨。考虑到我们所关注的只是精品游戏的信息，半月刊的《游戏机实用技术》会改为80页，定价8.8元，再加上每期必送的精彩赠品，杂志的含金量比以前更高了。

一个月160页内容使得改为半月刊以后的工作量比现在大多了，为了保证杂志的质量我们找来了新的游戏爱好者加入了编辑部。所以，今后的内文质量只有可能上升，绝不会下降。而且，为了使老读者不失去对《游戏机实用技术》一向的感觉，我们顶住成本压力依然采用优质纸张和胶订的方式。杂志的栏目设置方面只会根据读者的要求做小的改动，而赠品方面也会向着读者要求的多样化、精品化、实用化的方向改进……

我们相信，读者会对《游戏机实用技术》半月刊满意的！

这几天一直在回顾那首最熟悉也是最经典的摇滚乐——BON JOVI的《KEEP THE FAITH》。一直以来我们这群编辑《游戏机实用技术》的年轻人都有这样一个信念：将广大玩家最喜爱、最满意、最期待的游戏资讯在第一时间用最完整、最客观、最真心的表达方式，通过《游戏机实用技术》这本真诚的杂志散发到每一位热衷于电玩的读者手中。因为这就是你我之间应有的约定，像朋友间的誓言……

KEEP THE FAITH……

——D·S

半月刊是我的心愿

能改为半月刊是我的一个心愿。这个心愿马上就能实现了！而且我正在为第一期的半月刊努力工作。这种感觉真是太幸福了！

改为半月刊以后会更忙，但也会更充实，更有成就感。这不就是我现在的追求吗？

天气转暖了，对《游戏机实用技术》的热情也越来越高了。

正处于极度期待之中的GOUKI在以《WE5》为桌面的电脑前双眼闪光地边敲键盘边自言自语

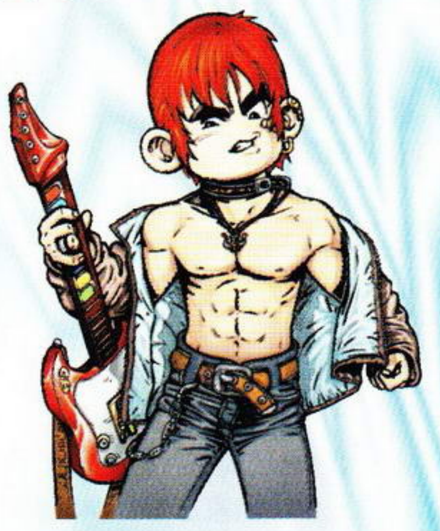
■今年的3月份可真热闹，有《WE5》，有《BHCV完全版》，有GBA发售，当然，还有我们的半月刊改革。"让我们做得更好！"请大家继续支持我们！

■欢迎新同事的加入！

■这个月除了有新同事的加入外，还有一个只有两个多月大的小家伙成为了编辑部的"一员"，它的名字叫"泡泡"，每天早上它都会摇着尾巴高兴地迎接大家，每天晚上它也会摇着尾巴不厌其烦地紧跟着回家的我……真是一只可爱的狗狗^0^！有机会就将它的照片登出来给大家看一看！

■写寄语的时候正好离《生化危机》发售5周年纪念日还有半个月的时间，唔……下个月有太多的好游戏推出，不知道新的《生化危机》专题什么时候能够与大家见面呢？（BTW：目前专题的完成度为……5%）

D·S三月无语



◆两款初回限定版《樱大战3 巴黎正在燃烧吗》已经买到了，可是D·S却面对的是做攻略的痛苦……

◆初回限定版的《超级机器人大战α外传》也快入手了，可是D·S却再次需要面对做攻略的痛苦……

◆托朋友购买LEAF的JWIN95版的美少女游戏《谁彼たそがれ》已经交了定金，可是D·S却三度需要面对等待的痛苦……

◆钱已经花完了，D·S终于要面对没有"夜宵"可吃的悲壮了。

◆三月无语，半月刊计划进行中……

这个月过得好快！

◎时间过得真是快，这不，又到了写"小编寄语"时候……上一期也写了的，只不过上一期全被临时取消了。

◎2月号杂志上刊登了有关《PSO》上网的文章，直到现在仍有读者发来EMAIL索取得DC的ISAO帐号获得方法。看见大家这么喜欢《PSO》，SOUL也很高兴（原来已经有这么多人买了正版的《PSO》，感动！）。

◎来新同事了，真太好啦！终于有人陪我玩《铁拳》了——八卦掌重出江湖！啊！不行，不能下手太狠，不然好不容易才找到的对手就会……

◎半月刊！前所未有的挑战啊！虽然编辑部里加入了新的"仲间"，但还是任务艰巨啊！当然，还是大家的支持最重要了！

紫枫の言

★时间真是过得太快了些，转眼便又是一个月了……

★前一段时间在QQ上面结识了不少读者，谈了很多，其间也不乏鼓励的话语，说不感动那是假的，希望今后还能与更多的读者谈谈。

★还是有很多人关心紫枫的Girl Friend，至于这个问题嘛……呵呵，暂且保密！

★每期的"自由谈"都能够收到很多读者的来稿，其中不乏言辞激烈的文章，看过之后觉得有些朋友实在是太过偏激了些，我在此很想对大家说一句："仅仅是玩游戏而已，为何就不能相互融合一下呢？"（一家之言，杂志社对此概不负责，有寄菜刀炸弹者请在"收信人"一栏里注明"紫枫'亲'启"。）

★下期开始就要改为半月刊了，这下可真得忙死了，神哪，救救我吧……

★最近天气很奇怪，大家千万不要学某人一样在大雨天不打伞就出门，结果被大雨淋感冒……

……

★好了好了，我承认那个人是我……

慕容——再唱凤凰花

杂志又将有大变革了，国内第一份半月刊游戏杂志即将自我们的手中诞生，想起来也觉得很神奇。

梅雨季节刚刚过去，骊歌初唱的夏天
仿佛耐不住寂寞的孩子，如火如荼的凤凰花
互道珍重临别依依，几番晨昏的笑语
展翅飞向自己的天空，明日相逢在天涯
哦——凤凰花，为整个离别染上祝福的颜色
凤凰花，思念像花瓣会在秋风中凋落
凤凰花，像青春不能避免短暂的邂逅
凤凰花，像年少不经事的你，不经事的我

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
编　　辑: 杨　晶　张元凯
　　张志强　徐　飞
编　　务: 高晓兰　刘志凌
　　胡凤池　常　恒

电脑设计: 顾咏梅　吴　松

邮发主任: 李海祥
广　告　部: 宋宣明　郝　飞

编辑管理:《游戏机实用技术》编辑部
通信地址: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码: 730000
电　　话: 0931-8668378 8659190
传　　真: 0931-8496387
Email: gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号: ISSN 1008-0600
国内统一刊号: CN62-1137/TN
广告许可证: 甘工商广字: 6200004000011
邮发代号: 54-98

主　　办: 甘肃省科学技术协会
出　　版: 游戏机实用技术杂志社
印　　刷: 深圳当纳利旭日印刷有限公司
发　　行: 兰州市邮政局
出版日期: 2001 年 4 月 10 日
定　　价: 人民币 12 元

各地书商订购请致电:013609325110

VOL.29

目　录

content

卷首语
1

目录
2

特别报道 GOUKI
3 日本 2001 街机展三大厂商速报

游戏情报站 GOUKI
4 2001 年东京春季电玩展参展厂商确定
5 《最终幻想 灵魂深处》的近况
6 《樱大战 3》发售日举行通宵活动

新闻聚焦 GOUKI
7 GBA，成功在望?

前线狙击 GOUKI
9 樱大战 3 巴黎正在燃烧吗
16 莎木 II
19 决战 II
20 VR 战士 4
22 世界足球胜利 11 人 5
24 纹章传说
26 JOJO 的冒险奇遇
28 超级机器人大战 α 外传
31 恶魔城年代记
32 勇者斗恶龙之怪兽篇 2 玛露达的不可思议之钥
34 GBA 发售前游戏大特辑

黄金眼 GOUKI
46

特快专递 GOUKI
48 合金装备 索利德 2 自由之子
56 异世界 艾西亚

攻略透解 慕容非
58 三国志VII
63 西风狂诗曲
70 恐惧反应
75 恶魔城 X 月下夜想曲
80 世纪末吸血鬼

研究中心 GOUKI
85 WINNING ELEVEN 2001
88 龙战士III BREATH OF FIRE

硬件道场 D·S
90

游戏动漫园 D·S
94 纪念号

星之心画廊 紫枫
98

玩友自由谈 紫枫
100

日语教室 SOUL
102

玩友沙龙 慕容非
103

读编往来 邪魔天使
104

至爱排行榜 慕容非
106

游戏诊所 LIKY
108

火热秘技 SOUL
110

金手指尖 SOUL
112

游戏机基本机型

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

游戏类型

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

索　引

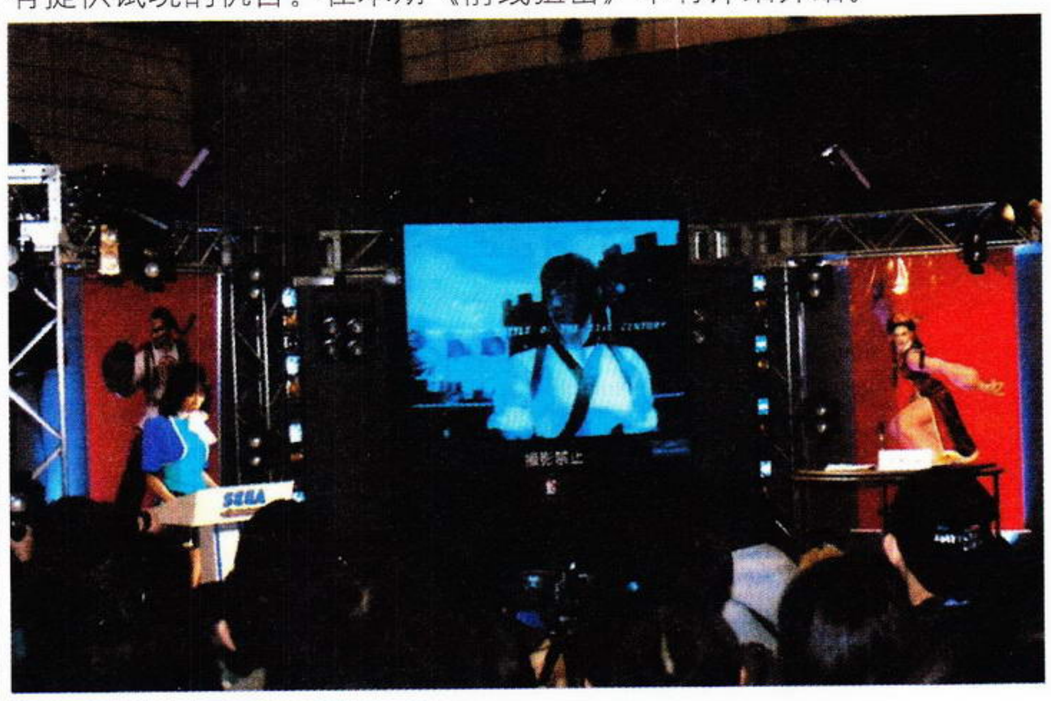
PS
超级机器人大战 α 外传 28
恶魔城年代记 31
恶魔城 X 月下夜想曲 75
FEAR 2 111
机器猫 3 魔界的迷宫 112
恐惧反应 70
恐惧反应 2 47 112
龙战士III BREATH OF FIRE 88
METAL SLUG X 110
逆袭的夏亚 110
三国志VII 58
SD 高达英雄传 112
世纪末吸血鬼 80
STAR WARS: EPISODE 1 STARFIGHTER 111
VOLFOSS 112
纹章传说 24
异世界 艾西亚 47 56 112
永恒传说 111
中央大陆之战 (ZOIDS 帝国 VS 共和国——生物遗传子) 111
PS2
GT 赛车 3 A 规格 体验版 46
鬼武者 110
合金装备 索利德 2 自由之子 48
JOJO 的冒险奇遇 26
决战 II 19
世界足球胜利 11 人 5 22
DC
百剑 112
GIGAWING 2 111
海豚 未来的守护者 46
街头霸王III 第三度打击 112
梦幻之星在线 112
莎木 II 16
樱大战 3 巴黎正在燃烧吗 9
VR 战士 3 111
西风狂诗曲 47 63
GBC
赛尔达传说 不可思议的果实 47
TOP GEAR POCKET 110
勇者斗恶龙III 110
勇者斗恶龙之怪兽篇 2 玛露达的不可思议之钥 32
GBA
CHU CHU ROCKET 42
耽美梦想 37
恶魔城 月之轮回 44
F-ZERO GBA 39
GB WARS ADVANCE 43
Get Backers 43
怪兽守护者 37
滚滚棒 42
皇家骑士团外传 44
黄金的太阳 38
火焰纹章 暗黑之巫女 45
寂静岭 互动小说版 39
马里奥 ADVANCE 34
马里奥赛车 ADVANCE 36
魔法假日 45
拿破仑 45
无限奇行 44
游戏王地底骰子怪兽 43
炸弹人的故事 36
钻子先生 2 35
ARC
三国战纪 2 110
VR 战士 4 20

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

日本2001街机展三大厂商速报

SEGA

刚刚在上一个月引起轰动的SEGA这次在其展区内主要展出了5款新游戏，足以证明SEGA“复兴街机王国”的决心。其中，展会开幕首日，《VR战士4》的发表会更是成为两天街机展的焦点所在，制作人铃木裕也亲自到场为游戏作了详细解说。在发表会上，除了公开最新的人物造型之外，更有一段大约为3分钟的游戏影像，其出色的效果令人叹为观止！由于游戏现在仍处于开发阶段，因此在展会现场并没有提供试玩的机台。在本期《前线狙击》中有详细介绍。

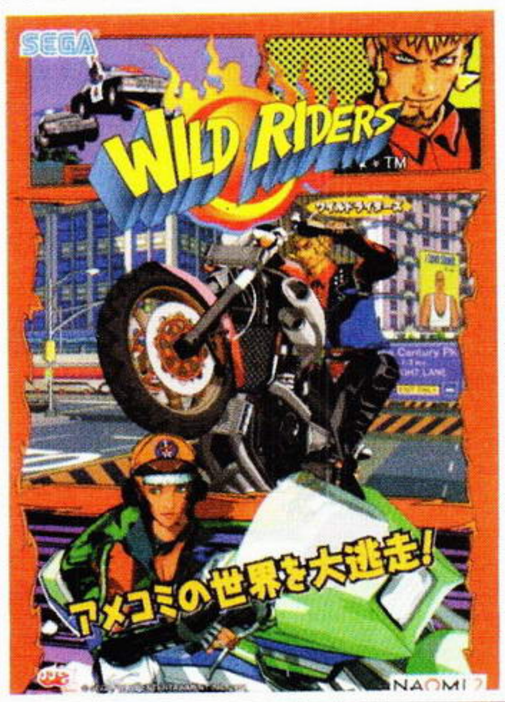


《CLUB KART》

以越野赛车为题材的大型筐体机。为了替这款即将推出的游戏造势，SEGA在展区内设置了十多台试玩台供参观者试玩，每个试玩台均是模仿真实的越野赛车而制成的。游戏对于周围环境刻画的水平相当高，让玩者有身临其境的感觉。另外，游戏还对应磁卡系统，能够让玩家将游戏的成绩通过磁卡放到网络上参加世界排名。

《VR射手3》

街机上超人气的足球游戏《VR射手》系列的最新作也如约在展会上亮相。此次的《VR射手3》采用的是NAOMI2基板开发，利用NAOMI2的强大机能，游戏的画面表现比起前作来更加华丽。游戏的视点以及球员的造型、动作等都制作得更加细致。在此作中，制作小组大幅强化了战术以及阵形的运用，并且还加入了越位的判定，力求将一场几乎可以乱真的足球比赛呈现在玩家面前。图为游戏的海报。



《疯狂骑士》

这款《疯狂骑士》（《WILD RIDERS》）是一款以NAOMI2为基板来开发的作品，采用了类似于《街头喷射小子》（《Jet Set Radio》）的画面技术，确实让人很难相信这样的画面竟是由多边形所构成的！整个游戏充满了美式漫画风格，连人物与机械设定也不例外。在游戏中，玩者需要在一定的时间内驾驶着摩托车在指定的区域内完成不同的任务，同时还要躲避警察的追捕，是不是有些像《疯狂出租车》呢？

《电脑战机4 武力》

机器人模拟驾驶类的王牌游戏《电脑战机》系列最新作《电脑战机4 武力》也在展会上出现了。这次的《电脑战机4 武力》将采用组队战的方式来进行对战，相比前作来说节奏更快，画面也有进一步的提高。不过游戏并没有展出试玩版，只有一小段影片展示，让人觉得多少有些遗憾。

KONAMI

近年来在街机领域，特别是街机音乐领域建树颇多的KONAMI在这次的展会上公布了大量的音乐游戏，除了名作的续篇之外，也有部分原创的音乐游戏，以下便是KONAMI所展出的音乐游戏列表以及简单介绍。

游戏名称	简要介绍
键盘高手3rd（KeyBoard Mania 3rdMIX）	系列第三作
狂热吉它5th（Guitar Freak 5thMIX）	系列第五作
DDR 5thMIX	系列第五作
DDR Kids	DDR的简单版，面向孩子的版本
DDR 2ndMix append JPARADISE	DDR 2nd的附加版
流行音乐6（Pop Music 6）	系列第六作
节奏鼓王4th（Drum Mania 4thMIX）	系列第四作
Para Para Paradise 2ndMIX	系列第二作
狂热节拍Ⅱ DX 5th（Beat Mania Ⅱ DX 5thstyle）	系列作品
Multi Session System	多种乐器联合起来演奏

除了大量的音乐游戏外，KONAMI同时还有一些其它类型的游戏展出，其中不乏瞩目之作。

《沉默的狙击手3》

受好评的狙击手游戏系列第三作，玩法同前作相比没有什么变化，当然游戏的故事背景与游戏舞台是全新的。

《虚拟拳击》（《MOCAP BOXING》）

新形态的拳击游戏，与普通的拳击游戏不同的是，这次玩者必须亲自戴上拳击手套，面对屏幕，一边晃动身体躲避对手的攻击一边伺机挥拳攻击对方。由于拳套中内藏着加速度感应装置，因此玩者挥拳速度越快，对敌人的伤害也就越大！这样的体感游戏，你不想试试吗？

NAMCO

NAMCO这次并未展出它的看家作品《铁拳》系列新作以及传闻中的《灵魂能力2》，这不由得让人联想到可能是由于SEGA的《VR战士4》的公布。令人期待的“以PS2的互换基板SYSTEM 246开发的《灵魂能力2》VS SEGA的新一代基板NAOMI2上的《VR战士4》”的场面就这样泡汤了……不过，当在展区内看到了SEGA与NAMCO合作开发的光枪射击游戏《吸血鬼之夜》（《VAMPIRE NIGHT》）的时候，不禁又想到，《灵魂能力2》不出现在这次展会上是不是SEGA与NAMCO之间的协议呢？（毕竟展会只有两天，重头戏太多，反而会起到反效果）

《吸血鬼之夜》

这是一款由SEGA的子公司Wow Entertainment（前AM1研）开发的光枪射击游戏，开发基板采用的是PS2的互换基板SYSTEM 246。由

NAMCO来负责家用版（PS2）的发行。游戏以中世纪为背景，支持双人同时游戏。游戏包含了雪、石、火、暗、水、月6大关，游戏的方法同《死亡之屋》系列相似，在射击的时候打中敌人的部位不同，对敌人的伤害程度也不同。PS2版的推出时间未定，图为街机版的海报。

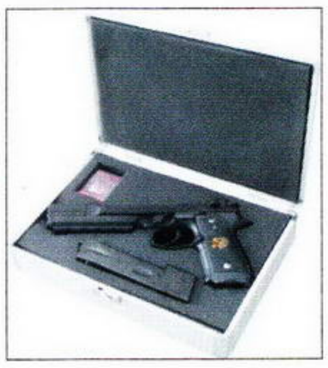
《钻子先生G》

全称是《MR.DRILLER GREAT》，前作在街机以及家用机上都非常受欢迎。在新的一作中，除了保留前作原有的风格之外，还增加了4名新人物可供选择。游戏模式方面增加了单人用的时间竞赛模式以及双人用的“钻子竞速赛”模式。

硬件

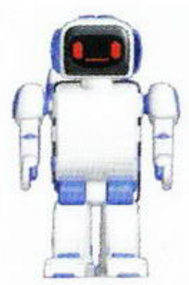
《生化危机》5周年的纪念气枪

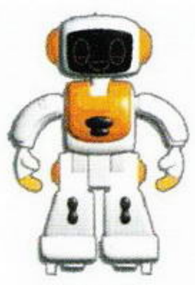
《生化危机》的仿真气枪Samurai Edga的最新版本将会于4月上旬推出，以纪念《生化危机》推出5周年。这一次的新版本将会与一个弹匣、一个《生化危机》5周年的纪念章一起放在一个铝制的盒子里进行发售，定价为25800日元。

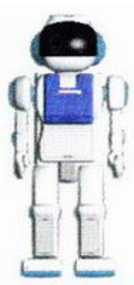


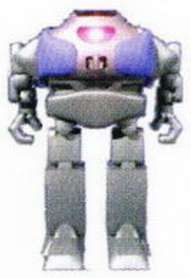
世嘉的玩具机器人系列

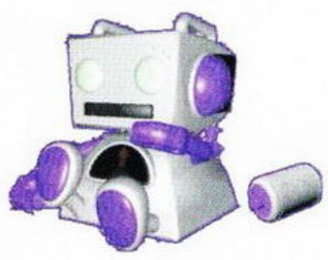
世嘉玩具（SEGA TOY）的电子狗波奇在全球的销量超过了1000万只，现在世嘉玩具即将推出一系列的玩具机器人，准备再度掀起另一波玩具机器人的热浪。


C-BOT


Y-BOT


W-BOT


M-BOT


ROBO-CHI

这一系列玩具机器人包括“C-BOT”、“W-BOT”、“M-BOT”、“Y-BOT”、“ROBO-CHI”，售价在2980～4980日元之间。这些玩具机器人不但能够识别主人的方位、声音，甚至还有自动学习的功能，能够听懂部分简单的指令！看来这些机器人真是“钱”途无量啊！

《最终幻想X》的特制饰品

虽然SQUARE的年度大作《最终幻想X》要到7月份才会推出，不过，为游戏造势以及随之而来的“捞钱”行动现在就已经开始了。日前，SQUARE的官方网站上提供了三款关于《最终幻想X》的装饰品供玩家网络预约，分别是男主人公泰达佩带的银制项链（售价15000日元）、戒指（售价9800日元）以及女主角尤娜佩带的银制项链（售价21000日元）。

银制项链（男主角用）

银制项链（女主角用）

银制戒指（男主角用）

事件

2001年东京春季电玩展参展厂商确定

日本CESA日前表示，2001年东京春季电玩展目前总计47家厂商参展，总计917个展位。就规模来说比起2000年东京秋季电玩展来说还要小。不过，这一次的电玩展规模虽小，但是重要性却是相当高的。由于任天堂的GBA主机将于3月21日推出，为了替GBA造势，任天堂今年破例参加了本次的电玩展，而CESA也为此特地划分了一块“掌机特区”给任天堂，以示欢迎。另外，微软的总裁比尔·盖茨将会在3月30日，也就是电玩展开幕的第一天作开幕致词，并且XBOX也确定将会展出，这也是本次电玩展的一大热点。

SQUARE努力拓展新业务

SQUARE日前表示，目前他们位于夏威夷完全负责《最终幻想灵魂深处》的子公司今后将接受其它公司的委托制作CG动画，范围包括电影、电视、广告等。SQUARE希望此举能够全面拓展业务，以增加更多的收入。看样子SQUARE头一次的赤字结算真的对他们造成了很大的影响。

《最终幻想II》将发售WSC同捆版

由于去年12月9日WSC与《最终幻想》的同捆版大受欢迎，SQUARE日前表示，WSC版的《最终幻想Ⅱ》的发售日确定由3月份延期到“5月发售未定”，并且计划推出“WSC+《最终幻想Ⅱ》”的同捆版本。（PTFG短评：这一次SQUARE做出延期发售《最终幻想II》的决定，相信是和游戏的开发无关的。BANDAI希望在3月份能够依靠《最终幻想II》的发售来打击GBA越来越旺的势头，而SQUARE本身则希望加入GBA，《最终幻想II》如果在3月份如期发售的话无疑只会恶化SQUARE与任天堂之间的关系，因此，在权衡利弊之下，SQUARE只有选择延期发售《最终幻想II》。）

《游戏机实用技术》即将改为半月刊

国内首家全彩印专业家用电视游戏杂志《游戏机实用技术》已经获得批准，即将成为国内首本全彩印家用游戏类半月刊杂志。以下是改革半月刊的具体实施计划摘要：

- 杂志内文为80页，定价为8.8元；
- 杂志赠品更加丰富，其中包括精美的游戏海报以及不定期附赠的32页攻略别册；
- 杂志印刷质量依旧保持国内领先地位；
- 改革计划从下个月（5月号）开始实施。

世嘉将实行自愿离职计划

随着世嘉正式退出家用主机的舞台，日本世嘉近日宣布，将实行自愿离职计划，预计将可为公司每年节省高达19亿日元的人事开支。

计划由2月26日起至3月12日止，目标是收集300份世嘉员工的自愿离职申请，占公司员工总数的11%。除了销售、总务等部门外，参加者主要来自与DC的生产、开发有关的部门。根据计划，参加这项计划的员工将会于3月底离开世嘉，而总额高达13亿日元的离职金，将会在2001年3月的财政年度结算的时候以“特别损失”计算。

这一次的自愿离职计划只是世嘉一连串公司重组及业务改革的一部分，在今年4月，世嘉将把软件开发、游戏机中心经营等部门内的约1600名员工以转职的方式，调派到集团旗下的大小子公司；加上这一次自愿离职的300人，将可把直属世嘉总公司的员工总数由现在的2600人大幅减至700人。世嘉总公司将会以控股公司的形式，统筹集团未来的业务发展。

前SQUARE知名制作人为NGC开发游戏

曾开发过SQUARE著名A·RPG系列《圣剑传说》的游戏制作人菊田裕树日前接受了一家媒体的采访，表达了他对于NGC的信心，并且表示将会在NGC上开发游戏。

菊田裕树在SQUARE开发的《圣剑传说》系列是当时惟一能够与任天堂的《塞尔达传说》系列相抗衡的A·RPG，在离开SQUARE之后，曾在Sacnoth公司开发过《修道院之谜》，现在独立一人担任自由游戏制作人，计划在NGC上开发一款新游戏。

访谈的摘要如下：

- 他认为在PS2上开发游戏有很大的难度，很多程序员对此伤透了脑筋。
- NGC如果能以更加低廉的价格授权加盟厂商，将会吸引更多的厂商的加入。因为NGC在硬件的设计上比起PS2要合理许多，开发工

具也更加好用。

■他认为宫本茂是最佳的游戏制作人，当初《圣剑传说》就是受到宫本茂制作的《塞尔达传说》的启发。

■他之所以于1998年离开SQUARE，是因为SQUARE越变越大、越来越商业化，已经不是他当初所想的那个SQUARE了。

■其他曾参与《圣剑传说》开发的制作人员也离开了SQUARE，其中4人成立了新公司Brownie Brown，并制作了GBA的《魔法假日》。

■菊田裕树将开发一款NGC的A·RPG，不过因为《圣剑传说》的版权属于SQUARE，所以他的新游戏无法延续《圣剑传说》这个名字，但是游戏的精神将会在新作中得以延续。

北美GBA首批出货100万台

美国任天堂日前宣布，北美版的GBA主机预计6月11日推出，售价99美元，而且首批将会有100万台的出货量。任天堂同时还表示，在6月份之后，GBA将达到月产200万台的能力，预计2002年3月底前GBA的全球出货量将达到2400万台。

《最终幻想 灵魂深处》的近况

《最终幻想 灵魂深处》（以下简称《最终幻想》）这部注定将在银幕上大放异彩的影片将于今年下半年闪亮登场，经过剧组150位动画制作师和美工师4年的辛勤耕耘，这部在夏威夷制作的影片已接近公映。

《最终幻想》的宣传广告自豪地称，它是第一部真实可信的"photoreal"——计算机生成图像（CGI）演员的影片。该影片目前正由一家从1997年起才白手起家的工作室进行制作。SQUARE选择檀香山作为制作地点，以吸引世界动画业界的顶尖高手以及来自日本的美工师和技术专家。《最终幻想》制作小组中才华横溢的成员包括曾经制作过《Godzilla》、《泰坦尼克号》、《The Matrix》以及多款迪斯尼主打电影的专家。

"SQUARE之所以选择檀香山是由于它位于太平洋中心地带，"电影制片人JunAida说，"这使得我们能够最大限度地招贤纳士，吸引世界各地最具创造力，经验最为丰富的人才。"

影片以2065年为背景，当时地球正面临被外星势力歼灭的威胁，绝大多数人已经死于非命，人们想要能够幸免于难的仅有的两种选择就是：一场军事灾难，或是精神科学家Aki的计划。

其中女主角Aki由迪斯尼力作《木兰》的幕后扮演者Ming-Na配音，这位天姿聪颖的演员曾出现在《StreetFighter》及《JoyLuckClub》等多部影片中。

Aki是一位新千年的女英雄，她对人类赖以生存的环境十分注意，为了人类的生存踏上了另一场抵御外星来敌的惊心动魄的旅程。其人物形象是在一间软硬件总投资高达4500万美元的工作室中创作的，其中包括硬件基地SGINT工作站。

经过缜密研究，SQUARE认为当时市场上的3D动画软件并不能提供一种真正"photoreal"体验，于是公司当机立断地聘请了自己的编码小组，从零开始开发一条全新生产线。

在凭借《最终幻想Ⅷ》成功征服Playstation平台后，坂口博信预言，当代电影制作中真正意义的具有"照片现实感"的计算机生成人物的时代已经来临，尽管仍存在许多需要克服的障碍。

"从技术层面讲，表现人的自然面部表情是最为困难的方面"，坂口博信表示，"这与为无生命的东西'赋予生命'截然不同，模仿人物动作、发丝和衣服是一个极大的挑战，我们眼睛会自然而然地用批判的目光去审视人物动作，因为我们每天都在观察这些，如果我们以手绘动画方式来制作这部影片，时间将从我们眼前白白流逝，因此我们变得非常具有创造精神。"

动作捕捉（Motioncapture）最终成为给《最终幻想》电脑生成的CG人物带来生命的方式，制作小组搭建起一座巨大的舞台，16架专业摄像机各司其职，录制演员的奔跑、跳跃和跌倒动作，或在演员朗读电影对白时，将配音录制到声轨上。

Aki是《最终幻想》中"追求时髦"的女主角，她不仅立下拯救全人类的豪迈誓言，而且为电影大片采用CGI的先进技术披荆斩棘，开辟道路。而且她将绽放出令人信服的微笑——全部面部动画均采用手工塑形动态，并取得了令人难以置信的效果。她会成为新千年新的劳拉·克劳夫特吗？

我们就这部具有开创意义的影片采访了SQUAREPICTURES公司的几位关键人物，以下就是访谈的主要内容：

记者：我曾经阅读过一篇访谈录，文中写道，SQUARE已经建成一个专业的电影制作机构。在制作过程中，与互动部门是出现过相互补充，相互交错的情况呢，还是两个机构毫不相干地各自运行？

KazuyukiHashimoto：目前，大多数人都同意电影业和游戏业的商业前景互不冲突。但是，我希望在不久的将来能够看到游戏机游戏的图像能够具有CG电影般的品质。当这个时刻来临之际，人们所会面对的问题将与我们现在处理的问题非常相似。我们正在从事的技术开发将被未来的游戏制作竞相采用（真正的野心？）。同时，将来（可能并不会太久）就可能会有电影采用游戏技术（实时CG）。届时，将很难划分游戏和电影的界线——但这样做又有什么必要呢？那正是本公司技术和内容创作实力施展拳脚、大放异彩的时刻。

记者：PC机和游戏机的游戏世界是一种受多边形限制的世界，而电影世界则是现存的自然世界。在创作两个世界时，出现的差距是不可逾越的鸿沟吗？

KazuyukiHashimoto：我并不是很确定这个问题的主旨是什么，但二者的惟一差距是，是否存在与硬件相关的制约。由于众所周知的原因，硬件世界正在风驰电掣地向前演进，这种差距将很快无影无踪。

记者：有些估算认为，组建SQUAREPICTURES大约需要花费高达2亿美元资金。您能否告诉我，这个数字是否接近实际情况？

KazuyukiHashimoto：非常遗憾，本公司的政策不允许透露财政数字。

记者：《最终幻想》在票房成功的重要性如何？

Jun Aida（制片人）：我相信这将是一部许多人都必看的电影。这部电影的视觉效果非常震撼，不仅如此，格外引人入胜的剧情将会吸引众多电影爱好者。

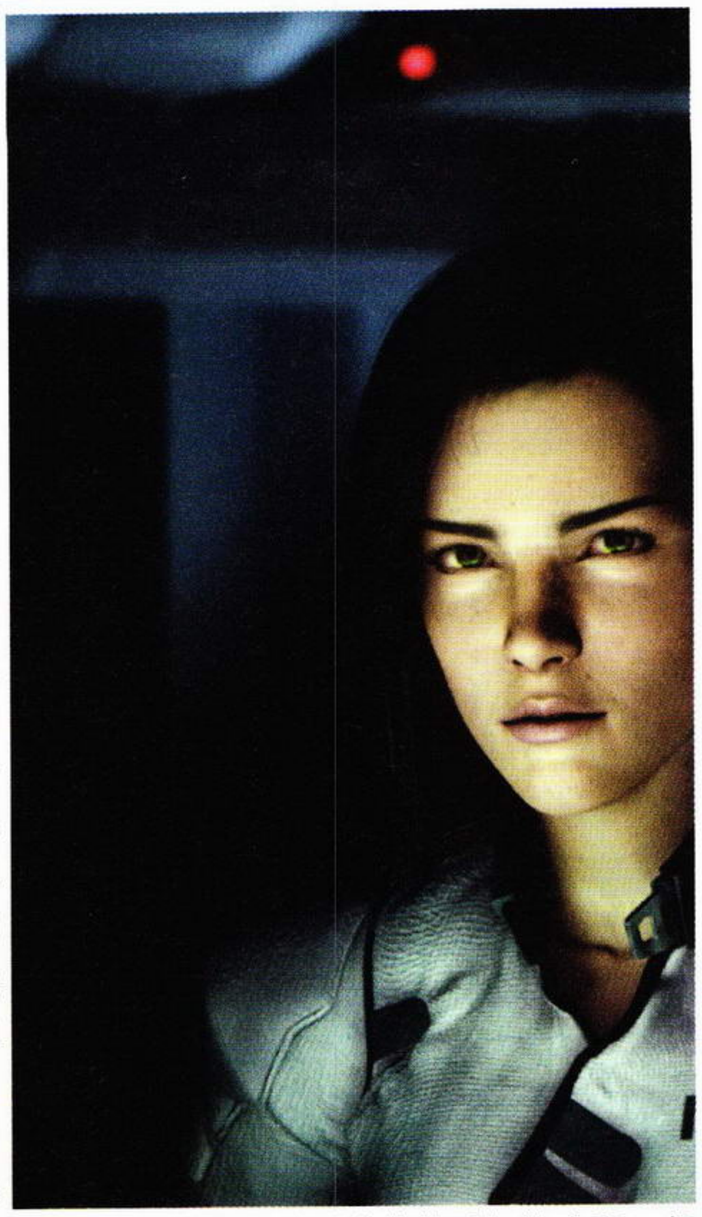
记者：《最终幻想》立下了雄心壮志，试图成为第一部表现photoreal人物的电影，而我所看到的剪辑令人印象至深。您认为自己实现目标了吗？这种影像对于电影观众来说是否会值得一看？

Jun Aida：是的。我认为我们完全实现了目标！影片中的人物不仅在外表上酷似人类，他们的言谈举止也与人类相差无几。但是，由于它是一部利用计算机生成动画的影片，因此也就使人产生一种有独特风格的感觉。我们的剧组成员拥有不同背景，而这部影片是他们合作的结晶。一些人来自传统动画制作领域，有些人则来自数字效果和电脑动画领域。我们有来自22个不同国家的逾两百名剧组成员为这一项目发挥才干，你将能够察觉到影片中各种文化背景融合的痕迹。

记者：这个项目的发布日期比原计划推迟了一年。SQUARE是在什么时候意识到它无法按期实现目标的？

Jun Aida：当我们着手进行这个项目时，确实不清楚它将花费多长时间，因为我们正在闯入计算机图像技术的一个新的前沿。但我们又必须设定一个时间框架，以便制订一个我们能够遵照执行的计划。我们不断深入探究达到新高度的可能性，突破现有的技术限制，直到我们认为程序能够表达我们所要讲述的故事。我们对自己的成绩感到十分满意。

记者：这部影片的制作从策划到开始实行，其中的艰辛是怎样的？我了解到，SQUARE从美国各个制作室广纳贤才，以求能够招募到经验丰富的员工，但要白手起家，单单使所有系统和工作流程各就各位就是一件令人难以置信的工作。这阻碍电影制作的创意进程了吗？



Jun Aida: 由于这是一个从来无人涉足的全新领域，刚刚开始这个项目时，我们就得一切从零开始。我们从不同国度招募人才，正如你在我们的员工简介中所看到的那样，我们有来自 22 个不同国家的大约200名艺术家倾力创作这个项目。毋须缀言，我们还组建了一个极具才华的研发小组，他们花费了最初两年的时间专为这个项目开发程序。我们深知应在创意方面实现什么样的目标，而我们今天所取得的骄人成绩确实是员工们众志成城的结果。

记者: 在一次新闻发布会上，我曾向梦工场的 Jeffrey Katzenberg 提问，他们为什么将《小蚁雄兵》做成 3D，但却将《埃及王子》以 2D 表现。他回答说，他认为 3D 尚不足以在银幕上展现真实可信的人物。那是两年以前的事。您认为在观赏过《最终幻想》后，他会转变这种想法吗？

Jun Aida: 我认为我们在《最终幻想》中所取得的成绩会给许多人留下深刻印象。确切无疑，它确实是一部开天辟地的新作，我们希望它能够激励他人创作类似的影片。

记者: 您是否认为这部影片发行后，用虚拟演员替代真实演员会成为人们街谈巷议的话题？我们已经有过这样的情况，由于运用了 CGI 的人群效果（Crowdenhancement），许多额外设备被弃置一旁，而 CGI 能够为高难度场面制作身体重叠特效（bodydoubles），特技演员也因此丢了饭碗。SQUARE是否预期这在业界或公众中会引起强烈反响？

Jun Aida: 取代真人演员并非我们的本意。诚然，我们的人物看起来确实与人类不差毫厘，但这是通过众多“真人”演员的努力来实现的。对于每一位人物，我们都有一位声音天才、一位运动捕捉演员，以及一位动画制作师，缺少了任何一个人，人物就会失去栩栩如生的质感。我们设法组建起一个强大的配音阵容，多位声音大师芸集其中，包括 Ming Na、Alec Baldwin、James Woods、Donald Sutherland、Ving Rhames、Steve Buscemi，以及 Peri Gilpin。影片之所以在这个方面有所成就，是因为他们打一开始就是非常出色的演员。另一个为人物注入“生命”的不可或缺的方面是动画制作师。尽管我们对一些场面采取了动态捕捉的方法，但这些数据是由动画制作师进行处理的。此外，影片中还有许多非常关键的帧序列，它们则是百分之百由动画制作师完成的，这包括面部表情。许多动画师都会在桌旁放一面镜子，以便随时参照。

记者: Aki 可谓人气直升，相当脍炙人口。您是否认为自己可能在打造另外一位劳拉·克劳夫特呢？

Jun Aida: 非常感谢您对 Aki 的溢美之辞。我们与她共同工作了许多日日夜夜，她却毫无怨言。我们对她宠爱有加，并且希望能够在其它项目中与这位天才再度合作，但并不一定是这部影片的续集。

记者: SquarePictures 将要着手开发的下一个项目是什么？整个创作小组是否会继续精诚合作？

Jun Aida: 现在我们正试图使一些各有千秋的创意变得更加生动有趣。按照计划，整个创作小组将在一起共同面对未来的挑战。

记者: 如果这部影片大获成功，您是否认为全世界的模仿者就会蜂拥而至，争夺 CGI 电影制作市场？创作工具正越来越便宜，越来越简便易用。这是否会意味着公司业绩会因此而滑坡？

Jun Aida: 我认为会有一些创作室会追随我们的脚步，应用相似的格式创作专题电影。我想这是件大好事，越来越多的人参与这个市场，以至于这个领域能够在新鲜血液的涌动下攀向新的高峰。

软件

《樱大战 3》发售日举行通宵活动

世嘉为了纪念《樱大战 3》的推出，将于《樱大战 3》的发售日 3 月 22 日的凌晨 1 时至早上 8 时，在池袋 GIGO 六楼举行通宵的庆祝活动。

这项活动名为“《樱大战 3》发售前FLOOR全解放！”活动内容包括在池袋GIGO内的太正浪漫堂预订《樱大战 3》的人，可以平价使用卡拉 OK；在 MC 咖啡室内放置数部 UFO CATCHER 等夹公仔机，让玩者赢取《樱大战 3》人偶玩具；在现场播放《樱大战 3》的影象和背景音乐等。除此之外，还会在现场发售一批《樱大战 3》的纪念品。图为《樱大战 3》的人偶、钥匙扣、T 恤、杯以及鼠标垫。

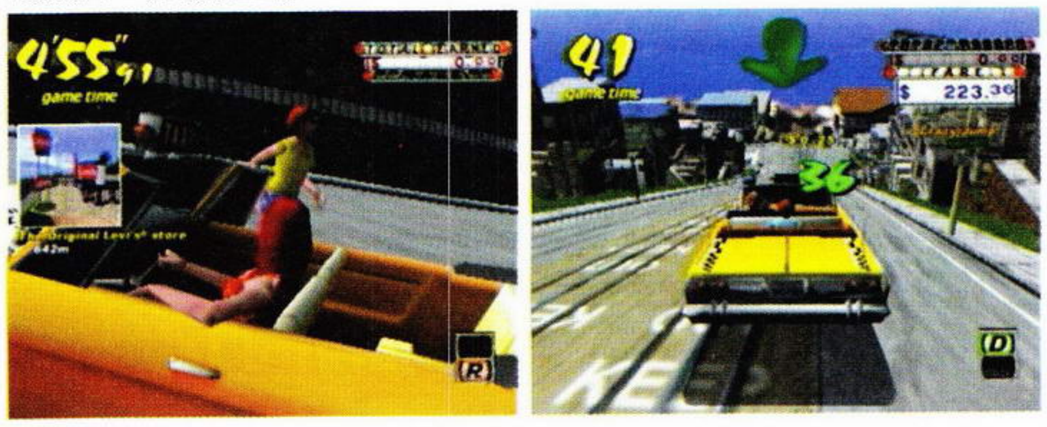
《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》音乐原声 CD

CAPCOM 将在 3 月 22 日推出 DC/PS2 的《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》，而游戏的原声 CD 也将在 21 日推出。由 SME（索尼音乐）发行，定价 2520 日元，2 张 CD 装，共收录了 93 首游戏的背景音乐。图为原声 CD 的包装。

PS2《疯狂出租车》画面曝光

SEGA 在 DC 上大受好评的赛车游戏《疯狂出租车》已授权美国 Acclaim 公司进行改版，在 PS2 上推出。现在 PS2 版《疯狂出租车》画面终于公布了。

这款游戏将由 Acclaim 公司旗下的 Cheltenhamstudio 负责移植，他们代表作品为 PS2 版的《RCRevengePro》。游戏内容以完全移植 DC 版为主，当然会针对 PS2 硬件机能做些强化，包含多边形数量、读取速度等；还有 DC 版大受好评的原创“CrazyBox”模式也将会完全移植。游戏预计 4 月底推出。



《塞尔达传说》在 GBA 上有隐藏秘密

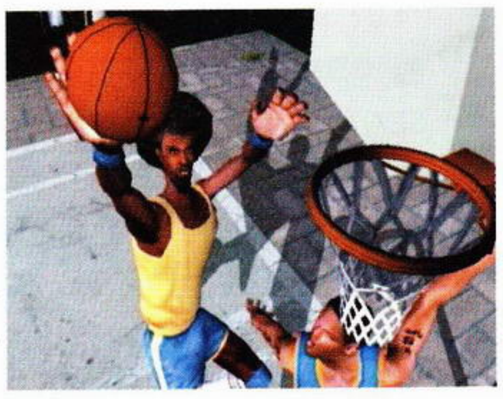
任天堂最新 GBC 大作《塞尔达传说 不可思议的果实》已经发售了，这款分成《大地之章》、《时空之章》两集推出的游戏，只要拿到

GBA 上执行，还会有隐藏要素出现哦！根据任天堂官方网页介绍，因为GBA完全兼容GBC主机，所以玩家只要拿GBC版《塞尔达传说不可思议的果实》到将在3月21日推出的GBA主机上玩，将会开启隐藏的秘密要素。至于会出现什么隐藏要素，只有等GBA主机发售才知道了。

EA 又一款 PS2 篮球游戏《NBAStreet》

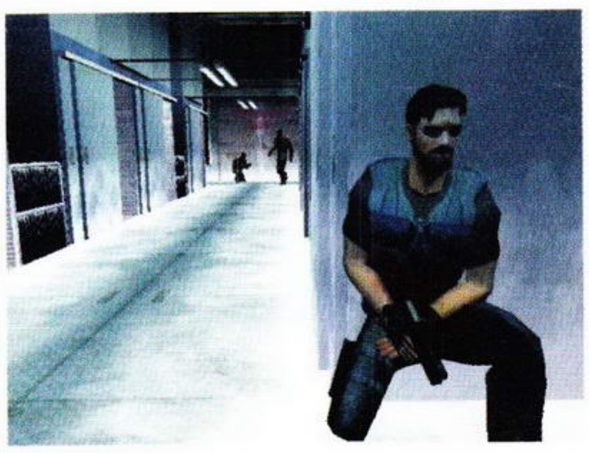
EA 即将推出一款运动游戏，这次是有关于街头的篮球竞赛。

先前EASports曾宣布要推出一系列SportsBIG运动游戏，在去年推出第一款让不少人惊艳的滑板游戏《SSX》，而现在则是推出第二款游戏《NBAStreet》，这款游戏使用的是不同于《NBALive》系列的游戏引擎，在画面的效果上看来比《NBALive》系列还要好，在人物方面描绘得更加细致，而且游戏是使用新的影像捕捉技术制作而成。这款游戏预计在今年春季上市，喜爱NBA篮球系列游戏的玩家千万不可错过。



超高等级的 DC 新作《猎头者》

欧洲游戏公司 Azume 日前再度公布多张DC 超强作《猎头者(Headhunter)》新画面，超高等级的画面表现，比起一些功能更强的主机的游戏毫不逊色。这是一款包含动作、射击、RPG、冒险要素于一身的游戏，这款游戏有着KONAMI《合金装备》般潜入敌人基地与敌人玩躲迷藏的紧张刺激；有着如同SEGA《莎木》般高自由度的剧情发展与庞大的地图架构；与敌人发生枪战时更是紧张刺激的第一人称射击游戏，绝对让玩家紧张到手心发汗。



近期重要游戏发售表

GBA

3月21日	《胜利海报 GBA》	SLG	KOEI
3月21日	《爆热躲避球》	SPG	ATLUS
3月21日	《ADVANCE GTA》	RAC	MTO
3月21日	《洛克人EXE》	RPG	CAPCOM
3月21日	《全日本GT选手权》	RAC	KEMCO
3月21日	《Tweety和魔法珍宝》	不明	KEMCO
3月21日	《恶魔城 月之轮回》	A·RPG	KONAMI
3月21日	《KONAMI大赛车》	RAC	KONAMI
3月21日	《高尔夫大师》	SPG	KONAM
3月21日	《J联盟POCKET》	SLG	KONAMI
3月21日	《力量职棒3》	SPG	KONAMI
3月21日	《寂静岭 互动小说版》	AVG	KONAMI
3月21日	《怪兽守护者》	RPG	KONAMI
3月21日	《游戏王 地底骰子怪兽》	RPG	KONAMI
3月21日	《火焰摔角A》	SPG	SPIKE
3月21日	《CHU CHU ROCKET》	PUZ	SEGA
3月21日	《我是航空管制官》	SLG	TAMU
3月21日	《钻子先生2》	ACT	NAMCO
3月21日	《F-ZERO FOR GBA》	RAC	NINTENDO
3月21日	《滚滚棒》	PUZ	NINTENDO
3月21日	《超级马里奥ADV》	ACT	NINTENDO
3月21日	《拿破仑》	SLG	NINTENDO
3月21日	《皮诺比大冒险》	ACT	HUDSON
3月21日	《桃太郎祭》	SLG	HUDSON

PS

3月22日	《ONI零 复活》	RPG	PANDORA BOX
4月25日	《GT赛车3 A规格》	RAC	SCEI
4月26日	《化解危机 泰坦计划》	STG	NAMCO
4月26日	《回头看 她就在你身旁》	AVG	TAITO
4月未定	《C-12》	AVG	SCEI

PS2

4月5日	《真爱物语3》	AVG	ENTERBRAIN
4月12日	《装甲核心 另一个年代》	STG	FROMSOFTWARE
4月26日	《RC REVENGE PRO》	RAC	TAITO

DC

4月4日	《黄金国之门第四卷》	RPG	CAPCOM
4月5日	《CANVAS浓茶色的构图》	AVG	NEC INTERCHANNEL
4月5日	《es》	AVG	SEGA
4月12日	《天使的礼物》	AVG	NEC INTERCHANNEL
4月12日	《SPORT JAM》	SPG	SEGA
4月19日	《新世纪EVA 打字E计划》	ETC	GUY KNUCKS
4月19日	《CLOSE TO 祈愿之丘》	AVG	KID
4月26日	《ADVANCE大战略2001》	SLG	SEGA

GBA，成功在望？

文／特约撰稿人：LEO

3月21日，GBA就将会在日本发售了，这部被称为“新世纪掌机”的机器，到底成功的机会有多大？它的未来又会是怎样？本文将为大家回答这些疑问。

GBA 发售前瞻

GBA 发售前的订数达到了创记录的300万台，是游戏机历史上最高的。以前创造记录的是任天堂的超级任天堂主机，在发售前达到了250万台的订货量，而最后超级任天堂也达到了全世界5000万台的普及量。虽然不能简单地用“250万→5000万”推论出“300万→6000万”而得出GBA的一定成功的结论，但想想PS2发售前的订货量也不过是100万左右，我们似乎可以想到些什么。

一 GBA 的优势有那些？

1.GBA游戏开发环境比GBC的更友善，且只要程序员会C或者C++语言即可。开发环境可谓方便之极，以前开发过GB游戏的厂商上手会很快。

2.GBA可兼容GB。GBA承接GB系列市场后，应该能在全球14岁以下儿童市场取得42%的占有率，规模十分庞大。这是GBA的最大优势。

3.GBA与GAMECUBE能完全连动，这也是任天堂NGC与SONY的PS2以及微软X-BOX比起来的最大优势。

4.GBA的发售价格是正常家庭绝对能接受的，市场定位清晰明确。

二 GBA 对于任天堂的意义在哪里？

我们可以说，GBA是任天堂未来计划中最重要的一颗棋子，GBA的成败与任天堂在这个世纪头十年的发展息息相关。

不知道任天堂让GBA兼容GB系列的想法是什么时候产生的，但想来受PS2的启发应该是有的吧！如今GB在全世界的市场超过了一亿台，任天堂若能快速接上50%的市场就已经很恐怖了……就算GBA并不能取得大成功，在其它的手提主机面前败下阵来，那任天堂还是可以用GBC来和其它主机周旋好一阵子。有了兼容GB这一着，GBA就成了以前的GB用户升级并且保护投资的惟一选择。还在使用黑白GB

的用户（比如我国GB玩家里的大部分）也可以“一步到位”了。加之任天堂卖主机不亏什么钱，GBA成为任天堂的“新一代赚钱工具”已经是一个并不遥远的梦了。

当然了，深层次一点说，任天堂的想法是很实在的：GBA进可攻，退可守。

GBA和NGC的连动是保证NGC成功的重要砝码之一。在GB和N64连接的计划里，最后最成功的就是《口袋妖怪竞技场》了。这份软件全世界超过100万的销量让任天堂尝到了甜头。所以任天堂把GBA和NGC做成了“完全连动”的形式。

我们可以想象，将来会出现这样的游戏：在家里可以玩，出门还可以接着玩。或者有人会说，DC的PDA和PS2的可视记忆卡不是已经达到了这样的效果了吗？但是，请注意，这的确是不一样的。因为机能的限制，DC和PS的PDA仅仅只是限于一些比较简单的游戏，比如养成类，功能单一比如像“电子鸡”。但GBA就不同了，GBA的性能超越了SFC很多，所以甚至可以做出NGC游戏的简化版本！比如说一个赛车游戏，厂商完全可以做GBA和NGC两个版本，内容一样，记录也可以通用。在NGC上打出的隐藏赛车可以在GBA上用，反过来没多少时间在家的话也可以用GBA来继续进行NGC上未完的游戏。这就为玩家游戏提供了较多的可能性。至于RPG、SLG游戏也可以有这样的变化。这大概也就是任天堂所说的“GBA与NGC能完全连动”的意思了。可以想到，如果GBA和NGC的连动真能产生出许多新的游戏方式的话，那对于购买了GBA的用户来说，多买一台（或者是放弃PS2和XBOX）NGC来尝试他们的GBA游戏的另一种体验会是非常有诱惑力的。若GBA与NGC连机游戏成为一种风潮的话，那NGC想不成功都难啦。反过来说若NGC取得成功的话，也可以有效地促进GBA的销售和知名度的提高。

GBA的包装盒

退可守又是什么意思呢？任天堂这个商场老手，它对于硬件成本的把握可能是业界最好的。任天堂自己发布的声明也表示，自从上年底夏普的彩色显示屏产量得到保证以后，任天堂已经把GBC的月产量上调到了250万台，而在GBA发售前任天堂会把其中50万的产量转为生产GBA以保证GBA发售时有充足的货源。这个信息相信大部分的读者都有所听闻，但内里隐含的信息有多少呢？LEO在这个信息里看懂了一点：GBC和GBA的硬件虽然大部分都不同，但它们起码有很大的硬件互换性，起码GBC的生产线要改装成GBA的生产线并不是一件困难的事。这也就是说，任天堂生产GBA的风险成本可以降到最低。最坏的情况下，万一GBA的销量不好，任天堂还是可以把剩余的生产力转回生产GBC，保证了资源的不被浪费。而GBA卖得好的话，任天堂就会把GBA的生产量提到200万台每月，GBC降到50万每月。有了这么灵活的生产转换策略，任天堂还怕什么？

三 GBA的机能有多强？

或者对于很多一心要买GBA的玩家来说，他们关心的只是GBA的机能能达到什么程度。那GBA有多强呢？有一点我们要看到的是，其实GBA的机能也并没有一开始所公布的那么厉害。“2D可比SS，3D可比PS”现在看来更像是一个国际玩笑。GBA可以运行N64曾经有过的《耀西故事》并不能代表什么。《耀西故事》只不过是像以前SFC和MD都有的《玩具的故事》的那种伪3D的游戏而已，并不能反映出主机的性能。照目前已发表的GBA游戏来看，虽然GBA的机能达到了手掌机史上的最强，但可能也仅仅是达到了超越SFC的水平而已，谈不上和土星比，和PS比更是一句空话而已。任天堂的宣传伎俩看来不亚于微软、世嘉和SONY呢！（笑）不过，实际上这也无可厚非。如果以GBA的大小，要把和土星同等级的机能整合到那么小的体积里，那GBA的售价一定会超过PS2！这样的售价显然脱离了手掌机的市场定位，也是消费者所不能接受的。GBA的机能应该是这样一个定位：所输出的分辨率不很高，2D的机能比较强大，加上超越超级任天堂的回旋放缩机能，以伪3D为主，简单的多边形运算为辅，3D机能大约相当于当初MD和SFC卡带加辅助芯片后的水平（即SFC《星际火狐》和MD《VR赛车》的同等水平）。这些，从目前看到的如《GTA》、《毁灭公爵A》等GBA软件就可以看出。

四 GBA的对手有那些？

GBA的对手又有那些呢？目前看来，只有GG和WSC了。不要怀疑，的确是GAME GEAR。日前美国MAJESCO公司宣布，该公司已经取得了SEGA美国分公司的同意，将重新推出GAME GEAR，并且随机发售的游戏也不在少数，至于价格方面也比以前要便宜了很多，目前暂定为29.99美元，而游戏的价格则为14.97美元。GG现在明显走的是低价路线，它的售价相对于GB系列来说，实在是非常便宜。WSC则是靠着SQUARE的撑腰，推出一大堆SQUARE的名作来吸引玩家的注意。

那这两台主机又是否能威胁到GBA呢？至少从目前的情况我们可以预料，这两者对GBA都不会造成什么威胁。GG的缺点是耗电量恐怖，而且体积也显得太大，最致命的是缺少了软件厂商的支持，注定了不会抢到太多的市场。而WSC虽然靠着SQUARE推出《FF》复刻版而取得了一时的风光，但SQUARE已经主动向任天堂的GBA伸出了橄榄枝，若是任天堂真的把SQUARE收到麾下的话，无疑SQUARE的重点将会转移到GBA上。失去了SQUARE的支持，WSC还能拿什么跟GBA一比？所以WSC也不能对GBA造成太大的威胁。要说到微软的X-BOY？那起码是明年的事了，到时候GBA的累计发售量可能已经达到了3000万之多，X-BOY再强任天堂也不会输了。

GBA的未来展望

手掌机与家用机不同，直到目前为止，任天堂仍然是这个领域里无可争议的“老大”。GBA无论是售价、机能，还是软件厂商的支持都具有目前其它手掌机无可比拟的优势。或者微软真推出X-BOY的话会对GBA造成威胁也未可知，但起码在XBOX推出之前，微软不会有精力来顾及手掌机市场了。在这将来的一年内，将会是GBA黄金的一年。假若GBA在这个财政年度内真能达到累计销售2400万台的惊人目标，那么，可以说，新一代手掌机的战争，实际在没有开始之前，就已经结束了。然后任天堂在将来这几年于业界的地位会变得更加巩固，NGC也有可能乘GBA这个“东风”来实现成为“老大”的目标。所以，任天堂将会把精力的大部分放在GBA上，力求万无一失。

GBA，得到了天时，地利、人和，成功，只是一个时间的问题。

（LEO的OICQ：753496，随时欢迎朋友和我交流不同意见）

文/D·S

巴黎化十击团出击!!

《樱大战3》人物原画设定——藤岛康介的包装设计

在正式深入介绍这款游戏之前，不妨先让我们欣赏一下这款游戏的宣传海报吧，怎么样，非常精美啊！因为这幅原画是由“樱大战系列”人物设计总监、著名漫画家藤岛康介先生亲自绘制的，所以这幅图片也就是DC版《樱大战3》初回限定版的封面包装，真是让人无限期待啊！

DREAMCAST 特报

深情特辑

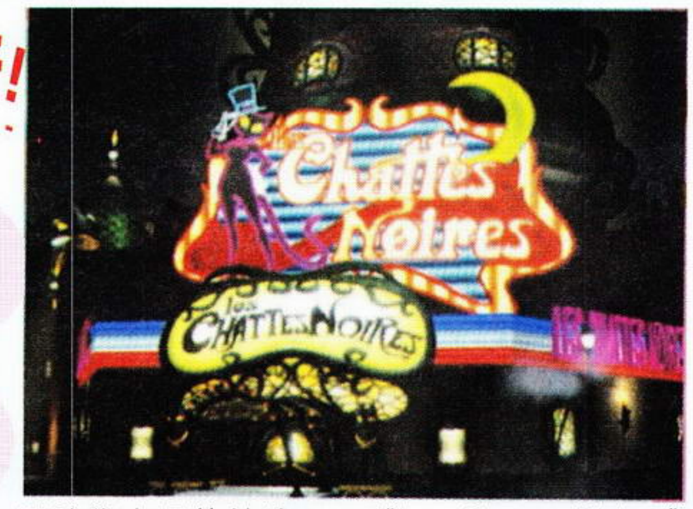
サクラ大戦3 SakuraWars ～巴里は燃えているか～

樱大战3 巴黎正在燃烧吗

DC	SEGA/RED	SLG	1人玩
	预定2001年3月22日发售		11格
GD-ROM×3	对应振动包		

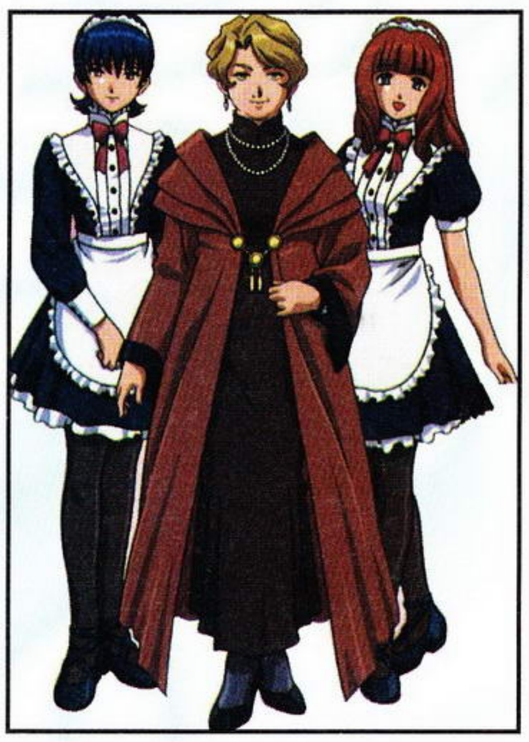
DREAMCAST玩家引颈期待的人气超大作终于完全公开！

《樱大战3 巴黎正在燃烧吗》已经铁定在今年3月22日推出，“樱大战迷”们终于可以扬眉吐气了！是啊，至今还清楚地记得前作（SS版）是在1998年4月发售的，写上已经三年了，压抑已久的激情也终于可以迸发出来了！像D·S这样的“樱大战铁杆”终于找到了精神的寄托，当年为了玩《樱大战2 望君珍重》，D·S除了吃饭、方便以及一小段时间极短的打瞌睡以外，曾经整整奋战了三天三夜，那也是D·S的游戏生涯中最值得纪念的时光！！虽然无法想象面对这款新作时D·S会做出哪些惊人的举动，但是可以保证的是D·S一定会将一份国内最完美的究极完全攻略奉献给广大“樱大战迷”！



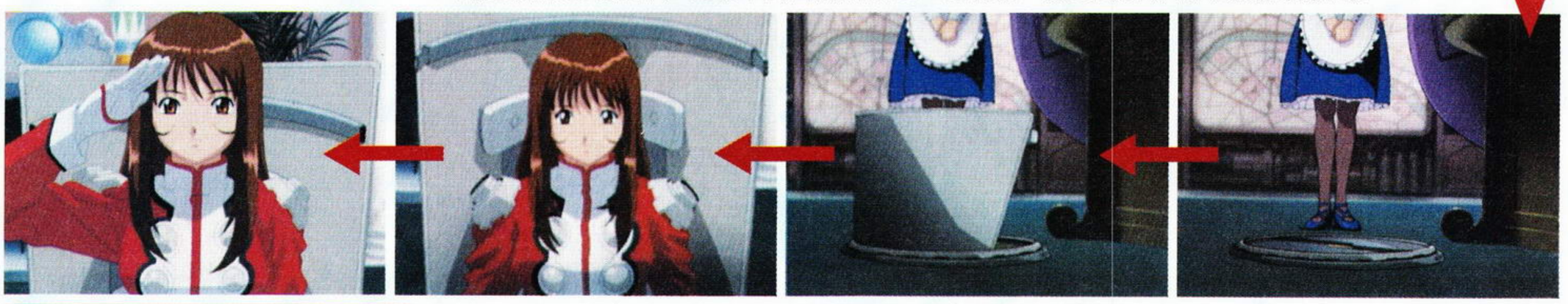
巴黎华击团的基地——“Les Chattes Noires”。

新角色的公布，守护巴黎华击团基地“Les Chattes Noires”的3位女性


保卫花之都——巴黎的三位女性。

原帝国华击团的队长大神一郎远赴巴黎的目的地就是巴黎华击团基地“Les Chattes Noires”，那是一个以华丽的歌舞剧吸引着无数的巴黎人民的歌剧院，同大帝国歌剧院一样，这座名为夏诺瓦尔（シャノワール）的歌剧院的地下，隐藏着巴黎最先进的防御工程，也就是巴黎华击团的作战总部。由于设备精良的作战指挥室与隐藏着光武F的地下仓库之间有通道连接，因此巴黎华击团应付突发事件的行动速度是非常迅速的。

紧急事件发生了，总司令古兰·玛连同她的座椅从天花板上徐徐地降下来。当座椅固定下来之后，作战指挥室中的蒸汽演算机的屏幕便显示出整个巴黎的地图。作战指挥室地面与地下库房之间连接的通道打开。巴黎华击团的成员之一艾莉嘉·芳迪露身穿战斗服前来报到。



“Les Chattes Noires”的主管兼巴黎华击团总司令——古兰·玛（グラン・マ）（C/V：相泽惠子）

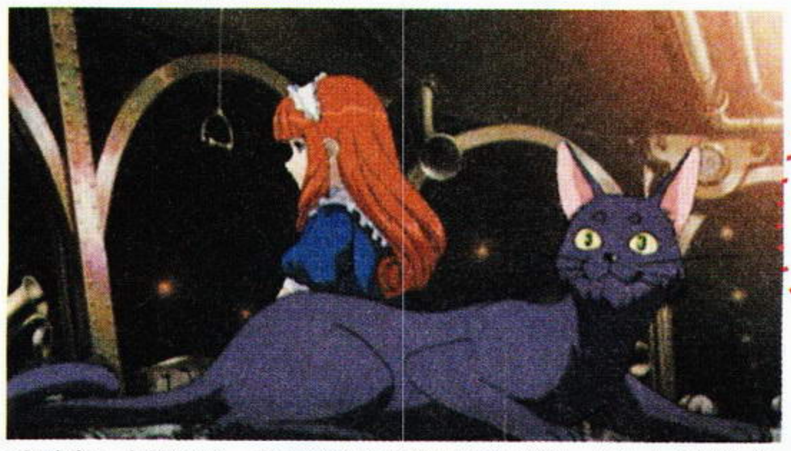
古兰·玛

与帝国华击团的米田一基同等地位的首脑级角色。人生经验丰富，处事沉着冷静，能够从容不迫地处理突发事件，深受巴黎华击团队员们的信任，并且还是巴黎高层社会圈中的知名人士。为了全心全意保卫巴黎，对花组的每一位成员都十分关心。另外养了一只极为高傲的爱猫——“拿破仑”。

个人资料
年龄：46岁
出生日期：1879年10月25日
国籍：法国
血型：A型
身高：162cm
体重：64kg

人缘很广，稳重可靠的古兰·玛。

古兰·玛的爱猫“拿破仑”竟然会说话？！


“拿破仑”生性警觉，不知道它在新作中究竟扮演一个什么样的角色。

更新情报才能掌握示威活动深情大揭秘！！

←美露在指挥调度室同古兰·玛会面，究竟有什么新的任务呢？

→美露通过传声管道发布总司令的命令，那副认真的表情显示出她的魅力。

古兰·玛的秘书，主要负责巴黎华击团与巴黎歌剧团两方面的杂务工作，并兼顾两方面的行政事务。生性机灵，做事谨慎，拥有“过目不忘”的特殊能力。

得力女秘书美露·瑞索（メル・レゾソ）（C/V：小岛杏子）

个人资料
年龄：19 岁
出生日期：1906 年 6 月 1 日
国籍：法国
血型：A 型
身高：158cm
体重：47kg

美露·瑞索

→相信凭借美露·瑞索的才能，一定会是一位可以信赖的同伴。

负责管理剧院精品店的丝·卡佩莉丝（シー・カプリス）（C/V：かないみか）

→虽然美露和丝的分工不同，可是私下两个人的关系却非常融洽。

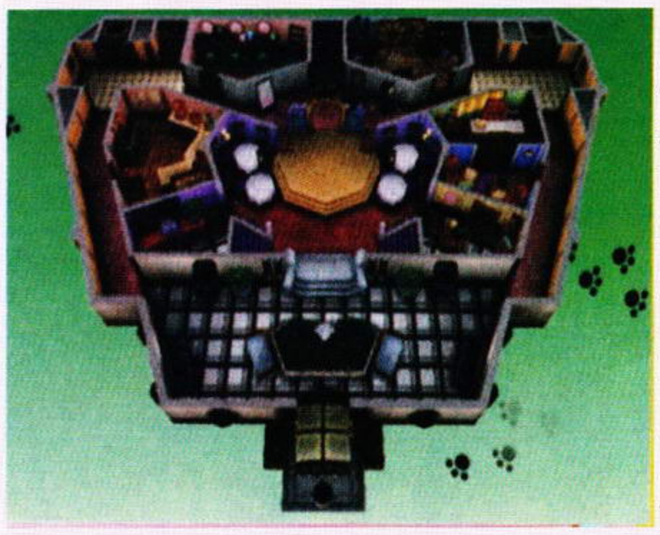
个人资料
年龄：17 岁
出生日期：1909 年 2 月 4 日
国籍：法国
血型：O 型
身高：154cm
体重：48kg

丝·卡佩莉丝

美露的搭档，负责古兰·玛的日常起居，但同样也从事歌剧院行政和事务的辅助工作。性格开朗，好奇心旺盛，人际关系甚佳。经常喜欢做白日梦，虽然不知道她脑子里究竟想些什么，但是她却总是说自己是非常认真的。兴趣是喜欢自己动手弄一些蛋糕和曲奇饼等当作下午茶的点心。

在前二作里，颇具人气的“帝剧三女娘”由于这次的战斗场地转移到法国的巴黎而将会由全新的角色所代替。而新登场的这两位角色就成为玩家所关心的事情了。

巴黎华击团基地“Les Chattes Noires”（黑猫）的秘密大公开！



一楼全景图

鉴于帝国华击团的成功，世界各地都纷纷响起了要求组织一支同样队伍的呼声。于是，法国巴黎就继日本的帝都之后成立了第二支花组。耸立于拥有花都之称——巴黎的梦玛露陀尔（モンマルトル）城区中央的一座名为夏诺瓦尔（シャノワール）的歌剧院里，就有着这么几位以“守卫巴黎为己任”的少女们。从右图中可以看到夏诺瓦尔的基本构造与大帝国歌剧院大同小异，应有尽有。而小型歌舞台就正好位于一楼的中央，旁边则有一些类似厨房和化妆室等用途的房间。顶部两旁的位置就有两间电梯似的装置。究竟它们是通向什么地方的呢？接下来就为大家介绍一下剧院的每一个部分吧！

外观 霓虹灯（入口）

夜幕降临的巴黎歌剧院显得更加迷人。那漂亮的霓虹灯似乎为歌剧院的兴旺而高傲起来，大放光芒。入口的天花板由大玻璃构成，在白天的时候阳光会透过玻璃使得整个天台光亮起来，而花组的成员也刚好利用这特点在那里种上了一些植物，而到了晚上的时候这里就会变成人们之间相互交流的社交场所。

↑迷人的夏诺瓦尔歌剧院。

←大神一郎在入口处遇上了高傲的古妮西露。

化妆室

巴黎华击团的队员们进行演出前用来化妆的房间。下图中的左边摆满了演出用的服饰，而在右边则是放置了一些热心观众送来的鲜花。

咦，罗比莉亚怎么在化妆室点钱，难道这位天才的盗窃家又做了一桩大买卖。

舞台后台

同歌舞台连接的后台，一般人是不允许进入的。而它的作用则跟大帝国歌剧院一样，主要摆放一些杂物和道具，方便演出和排练之用。

温柔聪慧的北大路花火在舞台后台正在和大神一郎交谈着自己的舞台感受。

精品店

同大帝国歌剧院中由高村椿经营的小卖店一样，这里就是出售各种颇具人气物品的精品店。在前两作中玩家可从精品店 购买一些花组成员的剧照。究竟这次会有什么样的相片出售呢？（在画面里的两位贵妇拿着的是队员的剧照还是一些限定的相片呢？）

精品店中可爱的丝·卡佩莉丝正在向大神一郎询问一个令他非常为难的问题。

一楼客席

创建于1925年的最新小型歌剧场，以高级的歌舞剧和五星级大酒店品质的美味佳肴著称，被巴黎的市民和艺术家称为生活的最高享受。

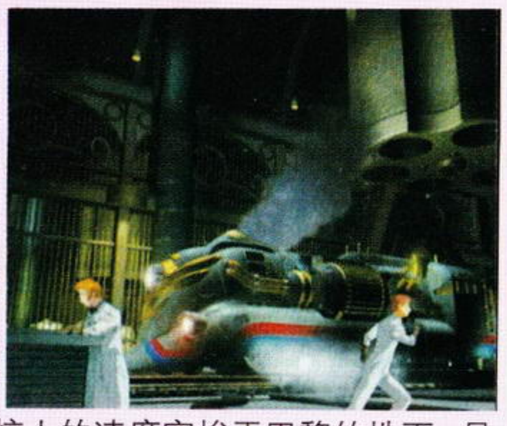
浴室

浴室在新作中仍被保留了下来，但在一楼的地图上却没有看到类似这样的房间啊，难道是在地下，还是在二楼呢？图中那个无耻的大神一郎究竟想要干什么？

大神一郎“唔……淋浴的声音？有人在吗？”

弹丸列车操作台

这里摆放着巴黎版的弹丸列车——“艾克诺鲁”。搭载着光武F以惊人的速度穿梭于巴黎的地下，是巴黎华击团的队员们最值得信赖的交通工具，但是其动力来源仍不清楚。然而从“艾克诺鲁”车头的排气口来看，难道仍然使用的是蒸汽动力？



地下库房

这里是存放着光武F的仓库，也是巴黎华击团准备战斗的根据地。一旦接到命令便立即出击！图中可以看到一些工作人员正围着大神一郎的光武不知弄些什么？（D·S：难道还会与工作人员之间发生特殊事件？）

被携带通讯机呼叫而来的大神一郎。

作战指挥室

位于地下的作战指挥室里不仅在墙壁上，就连桌子上都有一台蒸气式的计算机。在这里能够第一时间收集敌人的情报加以分析以便根据具体情况来选择合适的作战战略。（可能也像前两作一样，在作战前先由大神选择一个初步的作战方针？）

紧急会议召开！活泼好动的可爱女孩哥古尼戈最先发问。

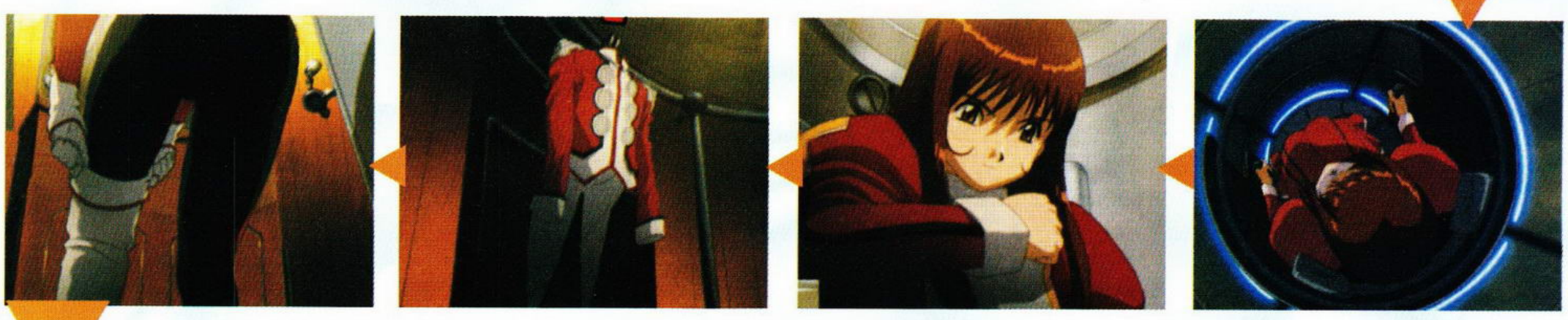
秘书室

美露在任何时候都会守候在这里，房间内摆放了许多高档的陈设，右面的书柜中有许多珍贵的实用资料，但是看来这里却被布置得井井有条，相信这些同美露的辛勤劳动是密不可分的吧！（题外话：D·S现在看着自己那一片狼籍的办公桌面，真想让美露能够帮自己收拾一下啊……）

20世纪全球最佳秘书——美露小姐！

艾莉嘉大变身！出击全过程大解迷！！

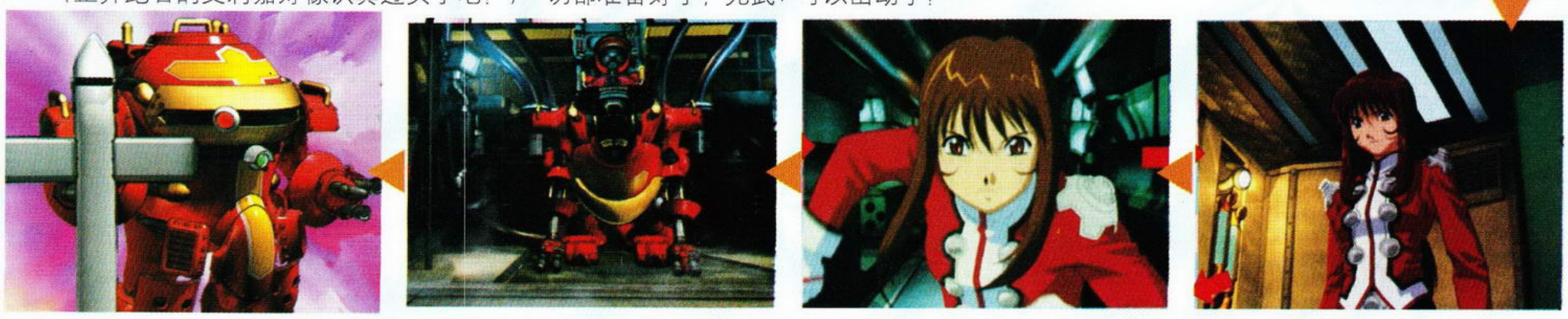
隐藏的暗门开启，艾莉嘉快速飞奔过去。艾莉嘉抓住把手后缓缓地滑了下去，启动保险装置，向作战指挥室进发。



到达艾莉嘉专用的战斗服换装间。脱下日常所穿的衣服，战斗服自动送到艾莉嘉的面前。熟练地穿好战斗服，出击准备完成。

电梯大门打开，一幅严肃面孔的艾莉嘉似乎已完全进入作战的准备状态了，然后便争分夺秒地向存放着光武F的仓库跑去。

（正奔跑着的艾莉嘉好像认真过头了吧！）一切都准备好了，光武F可以出动了！



艾莉嘉的舞台演出

10位可爱的猫女郎在舞台的中央出现了，一场以模仿小猫的歌舞剧也正式开始啦。相信台下不少的观众被艾莉嘉那可爱的笑容所迷倒了（D·S：我此时此刻真是渴望自己就是台下的一名观众！），虽然艾莉嘉的舞台经验还很不足，但是她投入演出的那份热忱却可以感动每一位在场的观众，结束的时候也不忘向大家展示她那可爱的笑容。

尽管夏诺瓦尔歌剧院的舞台面积不大，但是却被工作人员布置得井井有条，设计得巧夺天工。不论是从灯光效果还是从舞台设计都体现出艺术之都——巴黎那与众不同的特色，能够在这样的歌剧院中观赏歌剧，感受歌剧艺术的魅力，绝对是人生的一大享受啊！

使用日本最先进的游戏制作技术的《樱大战3》，其动画部分的制作水准绝对能够用“天衣无缝”来形容。不论是从游戏整体的色彩和动感，还是角色的表情和肢体语言都充分证明了《樱大战3》一定会达到该系列游戏的“最高峰”。另外值得一提的就是该游戏的音乐了，一直以来“樱大战系列”游戏的音乐制作总监都是由田中公平先生负责的。而此次为了充分表现艺术之都的文化底蕴，田中先生就曾经先后三次亲赴巴黎观摩学习具有法国特色的音乐创作，诚心可见！

为了能够充分调动观众的积极性，艾莉嘉的演出真是卖力啊！

随着音乐的节奏，散发出青春少女的魅力！

迷人的笑容

身穿舞台装的艾莉嘉和日常生活中的她真是差别巨大啊！

梦玛露陀尔（モンマルトル）城区全貌

（1）夏诺瓦尔歌剧院（2）墓地（3）鲜花店（4）教会（5）警察署（6）餐厅（7）酒吧（8）广场（9）日本大使馆（10）集市（11）公园（12）大桥（13）茶座（14）马戏团

游戏中的强化要素

通讯机“Kinematoron”

通讯机“Kinematoron”是由帝国华击团的成员李红兰所发明的，由于用途广泛，再加上接收能力特强，因此被指定为花组成员的必备通讯机，放置在每位队员的房间内。在新作中，红兰将老式的通讯机“Kinematoron”加以改良，微缩成一款只有手掌大小的通讯器“Kinematoron”。装备之后巴黎华击团的各成员无论在何时何地都可以进行相互间的联系或直接同总部联系。

大神一郎正用房间内的通讯机“Kinematoron”同队员谈话。

手提通讯器“Kinematoron”是一项方便玩家进行游戏的设计。

在玩家进行游戏当中，VMS记忆卡就是通讯器“Kinematoron”。玩家会不时收到各类的讯息，提示下一步要如何行动。

自由选择特殊事件

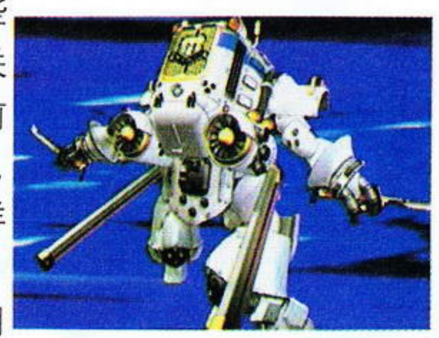
在《樱大战3》内，玩家可以在限定的时间内自由出入地图上的每个地方，另外最特别的地方就是玩家可以自由选择是否发生特殊事件。比如在前两作当中，大神一郎在适当时刻经过特定的某个地点，遇到特殊事件，头上就会出现一个“！”符号，但是不论玩家是否愿意，这个特殊事件总是会发生的。可是在新作中就不同了，一旦遇到特殊事件，玩家就可以选择是否引发这个特殊事件，因此可以猜想这款游戏的变化性一定是前所未有的！不花上几个月反复研究，绝对不会完成所有的特殊事件。（D・S：这项设定真是造福了玩家，害了我们这些做攻略的编辑啊！）

遇到特殊事件，玩家可以自由选择。

完全3D的地图探索模式。

后记

《樱大战3》的概况大致就是这些了，随着游戏的发售日越来越近，相关的资料也一天比一天多。这期截稿前又收到了关于“LIPS系统”的新情报，但是鉴于版面有限，只有拖到下期详细介绍了。



最新震撼情报！下期《游戏机实用技术》即将改为半月刊！《樱大战3 巴黎正在燃烧吗》的完全攻略第一弹也将同读者见面，该攻略将由“美少女恋爱育成游戏之梦幻级达人”——D・S亲自编写！！请“樱大战FANS”密切留意！绝对不能错过！！

现在（截止3月5日）距离《樱大战3》正式发售还有17天……

文／D·S

连续追踪报道第二回

莎木II

DC	SEGA	FREE	1人玩
	预定2001年秋季发售		未定
GD-ROMX4	未定		

为父报仇而踏上冒险旅途的芭月凉，终于由横须贺乘船来到中国大陆。在香港卉船登陆后，根据陈大人的介绍开始寻找桃李少老师。究竟在生活环境和文化环境与日本均不甚相同的中国大陆，凉会遇到什么事情呢？相信这是最值得大家期待的。

《莎木II》的系统变化

读盘时间直逼卡带

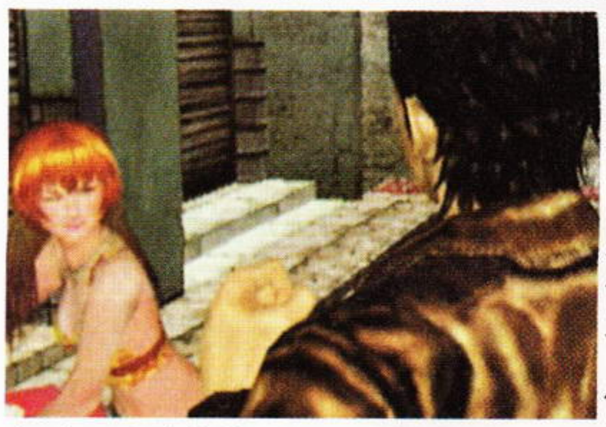
《莎木II》中一个令人惊喜的地方就是读盘速度有了很大的改善。例如打开店铺的门进入屋内这个过程，在《莎木一章 横须贺》中往往需要花上六七秒的时间，但是在新作中这方面就改进至接近卡带的读取速度，大概只需2秒便可以读出来。

合理利用时间

原本为了贯彻像现实生活一样的时间概念，在《莎木一章 横须贺》中玩家从早上起床到晚上回家休息，每天所经历的时间段差不多是完全相同的。有时候为了等待新剧情，则不得不在街上消磨时间，这种"没事可做"的情况也引起了许多玩家的不满。鉴于上述情况，铃木裕便决定在新作中加入"等待"这个系统。这个系统的具体作用就是当玩家在预定时间前已经到了指定地点，就可以选择"不等待"使预定时间被忽略过去，选择"等待"就可以按照正常的时间比率（该游戏中的1小时相当于现实时间的15分钟）进行游戏，这样就可以大幅减少以往玩家"游手好闲"的情况发生。

AS系统令谈话自由度大增

在《莎木II》里面，画面右下角会多了4个分别对应DC手柄上各按键的ICON，统称为“ACTION SELECT”。这个系统的主要作用就是让玩家在对话的时候，能够有选择性地将谈话话题集中在某一方面。



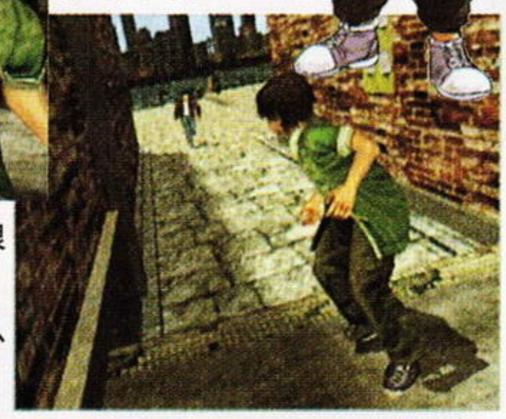
想找工作就选择“$”，打听求职市场的消息，想作一般交谈就选择“嘴唇”标记，这样的设计大大增加了游戏的自由度。另外由于新作中的版图比前作更加广大，因此在画面左下方预定会显示出小地图方便玩家，不过地图需要先在商店购买后才能使用。

率先登场的新角色

黄仔

生活在贫民窟的流浪儿黄仔，天生精力充沛、精灵古怪，打架和搞恶作剧对他来说更是“家常便饭”，可实际上是一个性格直爽的男孩。由于芭月凉对香港一无所知，因此找到黄仔帮忙就可以说是找到了一个好向导。

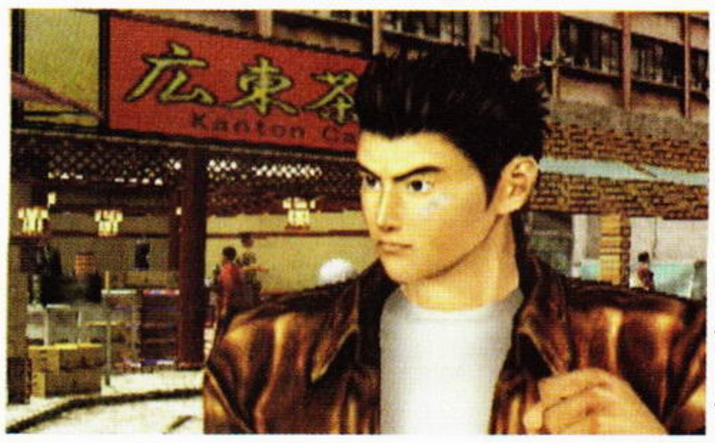
↑蓬头垢面的黄仔就是那种典型的流浪儿。



→芭月凉拼命追赶黄仔，究竟为了什么呢？

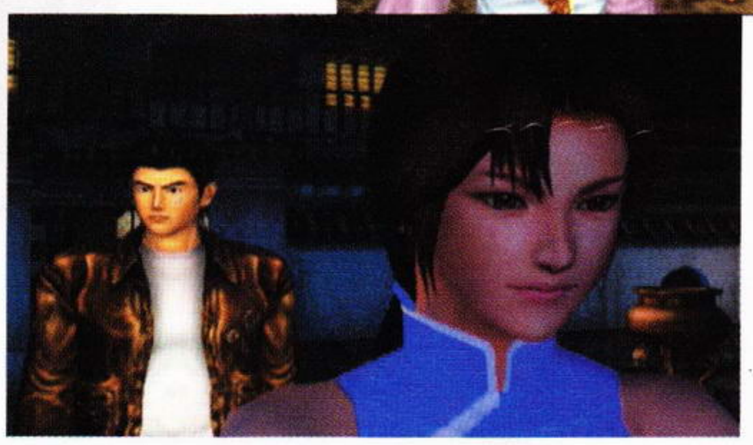
目前公布的剧情动画

目前新公布的剧情动画共有三段，但由于还是开发中的画面，所以有一些细节方面还没有进行处理，即使如此，玩家也能够从下面公布的三组图片中感受到《莎木II》的巨大变化。因此如果是当初错过了第一时间玩到《莎木一章　横须贺》的DC玩家，就绝对不能再次错过这款几个月之后就会登场的经典超大作。



刚刚踏上香港这片土地的芭月凉正在街头漫步，不论是背景还是人物都比前作要复杂和细腻，留意一下芭月凉的左手，你会发现他的背包还没有加上去，只有动作，这就是典型的开发中画面。

→天真可爱的薰芳梅遇上了芭月凉，究竟在他们身边能发生什么事呢？新作中有关人物表情的刻画将更加真实和细腻。



←圆月当空，在这座充满浓郁中国特色的大院中，芭月凉和红绣瑛正在交谈，从红绣瑛的表情中似乎可以看出一些端倪。

→时刻处在危险边缘的刃武鹰总是相当警觉，芭月凉能是他的对手吗？

→刃武鹰锐利的目光具有穿透人内心世界的魔力。

他在与香港都市的繁荣完全是两个世界的街道里充当着一群流氓的头领，并且在这个处处都充满危机的地方学会了自己的一套求生之道。他那锐利的眼神经常使别人一看就害怕，就像他的名字一样——刃武鹰。平常他似乎总是有一些可怕的想法，作为凉的对手而登场的他会有帮助主角的时候吗？毕竟他可是一个敢做敢为的人。

芭月凉的好对手

↑处于临战状态的刃武鹰悄悄地从身后拔出了一把匕首。

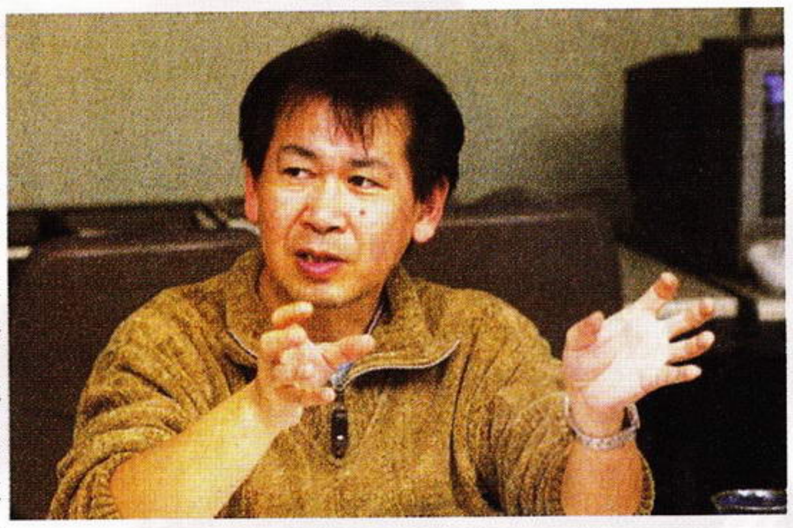
↑芭月凉和刃武鹰都从建筑工地的脚手架上摔了下来，这究竟发生了什么事？

刃武鹰

铃木裕访谈

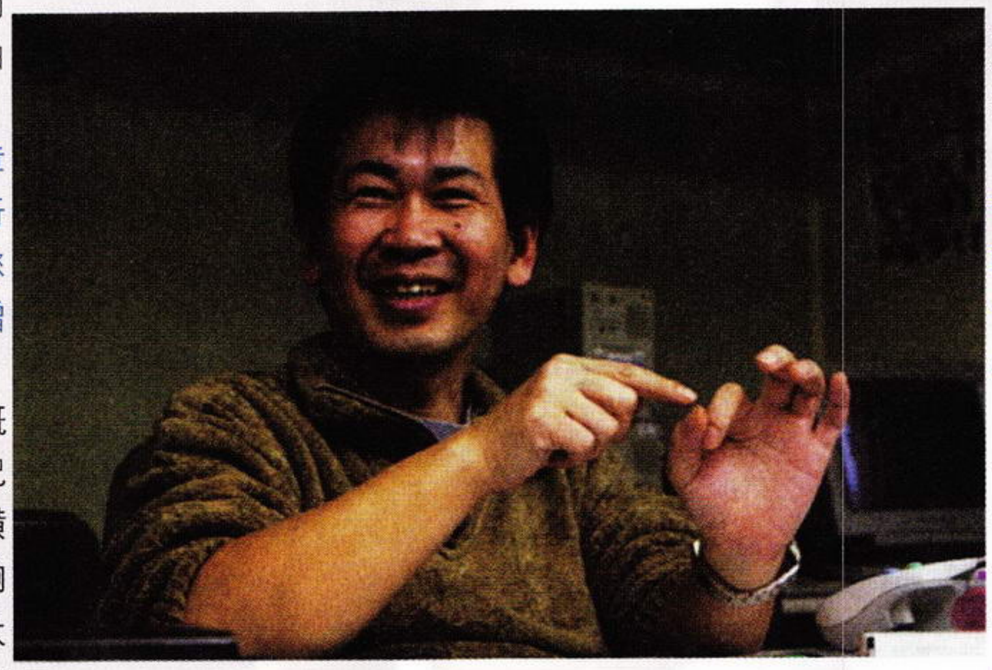
"时常都希望制作出具有新意的游戏"，这就是铃木裕先生制作游戏的宗旨。下文就是他对《莎木 II》制作开发的一些心得感受，玩家也可以从中了解到新游戏的相关信息和改良之处。

记者：《莎木 II》的神秘面纱终于揭开了。（铃木裕先生在接受采访的时候，手中握着 DC 手柄面对电视机所展示的游戏画面，向记者作出解说。

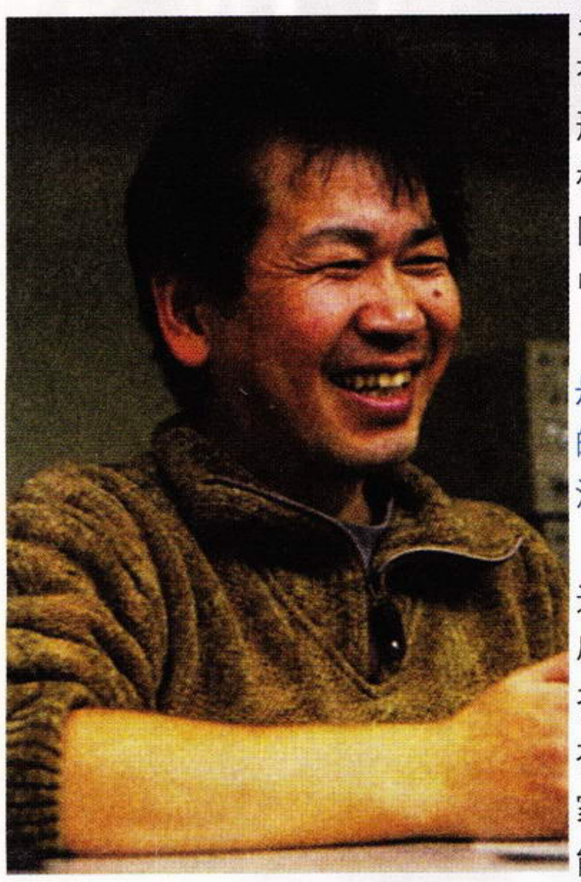


铃木裕：是啊，那是几经努力的结果。为了使大家更喜欢这款游戏，在《莎木 II》中加入了让玩家选择"等待剧情"或"立即进入剧情"的新系统。原本在《莎木 一章　横须贺》里，我是希望大家在等待剧情发展之余能够自由地体验附近的有趣事物，但另一方面，也有人希望快些进行游戏的主线部分。基于这个要求，《莎木 II》将会改变系统以便照顾不同玩家的需求。说得具体一些，就是在预定时间前到达某个特定地点，可以选择"不等待"使预定时间被忽略过去，选择"等待"就可以先到附近任何地点游览一下，体会这款游戏的自由度。

记者：说到"FREE"的系统，《莎木一章 横须贺》中有某些部分还是会限制玩家的行动，并不算是很自由。那么《莎木 II》除了您刚才所提到的新系统之外，还有哪些方面会增强游戏的自由度呢？



铃木裕：在《莎木 II》中，"金钱"的概念将会变得更加重要。聪明的玩家也许还记得，在《莎木一章 横须贺》中，芭月凉在横须贺港打工赚取路费的情节完成度并不会影响故事主线的发展，因为最后他还是搭上了陈大人为他提供的渡轮（笑）。与此类似的情节在《莎木 II》中将很少发生，游戏中将会加入调查金钱情报的"$"图示。例如"想去当铺吗？"、"没有工作的地方吗？"等等，当玩家有上述的需求的话，就可以按"$"图示来查看"当铺情报"和"兼职情报"。另外，如果想听取与剧情发展有关的情报时，就要按"嘴唇"形状的图示，这样做即使是从相同的人物那里也可以听到不同的情报，这也可以说是新作中的重要转变。



记者：这样说来，即使同样是谈话，但对方也会因为玩家的目的而作出不同的反应，而没有任何废话吗？

铃木裕：基本上是这样。当进入一定会话范围的时候，"嘴唇"图示就会出现，能够谈话与否便可以一目了然，非常方便。在《莎木一章 横须贺》中，玩家与游戏中的陌生人谈话时可能产生"我并不想听这些内容"的想法，但在《莎木 II》中的谈话则会变得更加自然，令人产生十分真实的感觉。

记者：从目前公布的图片来看，有"赌馆"这一地点存在，非常新鲜，那究竟是怎么回事呢？

铃木裕：一般来讲，同赌馆的"堂主"谈话后，就能够与之开赌。但如果使用"嘴唇"图示的话，就可以取得解决问题所必须的情报，不过也有不开赌就得不到情报的情况出现呢（笑）。事实上，我们这样设计是希望玩家连谈话也有一定的自由度，而不是一味平铺直叙。至于赌博的种类其实非常多，玩家可以尝试"掰手腕"、"猜大小"等等迷你游戏，但是暂时我只能讲到这里，香港一定会是一个充满挑战及乐趣的地方。故事中的重要地点——仓库街与新横须贺港相比，发生的事件将会更多，这样总算达到了"莎木系列"最初订立的目标，各位玩家就请怀着兴奋的心情来期待《莎木 II》的推出吧。

记者：这样说来在香港可以自由到达的范围要比横须贺大许多了？

铃木裕：还记得当初曾经向大家提到过，如果玩家最初就能够到达整个版图的每个区域的话，就很有可能会迷路。所以随着故事的发展，可以到达的地点也会相应多起来，这样不是更好吗？可是在《莎木 II》中，玩家一开始可以在香港岛（游戏中的香港包括港岛地区、湾仔地区和九龙地区。）活动的空间就有整个《莎木一章 横须贺》中所有地区加起来那么大，希望各位玩家不会迷路吧（笑）。其实在游戏中通往下一个地区之前购买地图，就能在画面左下方出现小地图。

记者：这实在令人非常兴奋呢！如此体贴玩家的设计再配合铃木裕先生生动的讲解，令我们对《莎木 II》更加充满信心！

铃木裕：是吗？事实上，这个地图的用途还是很广的，在一些非城市的地区，如在桂林也同样会出现"地图功能"，但暂时还不能透露太多。此外在其它游戏中没有出现过的美丽自然景观，也会在《莎木 II》中出现，请所有DC玩家留意。虽然SEGA将会向多平台发展，但此作品相信并不会出现在其它机种上，因此请千万不要错过体验"莎木世界"的机会。

记者：谢谢铃木裕先生接受我们的采访，谢谢。

铃木裕：不用谢。

铃木裕简历

代表着游戏界最高制作水平的专业游戏设计师——铃木裕，曾经推出以《HANG ON》、《OUT RUN》等著名游戏为首的一系列经典的游戏，近几年又以热门3D格斗游戏系列——《VR 战士》而再次声名大振。DC的原创新类型大作《莎木一章 横须贺》是以庞大的世界观和追求真实的游戏画面为主，可以讲是完全超越以前游戏制作理念的划时代作品，而铃木裕也自然就是世界闻名的"莎木之父"。

文／SOUL

兵种

既然是以三国为题材的游戏，各种各样的兵种的登场是绝对少不了的。在《决战II》中，兵种的种类相当多，共有43种基本兵种，但各兵种又有相应的强化形态，因此最终在《决战II》中将有110种以上的兵种登场。

具有代表性的9个基本兵系

兵系	特征
步兵系	徒步进行战斗，适于在密集阵形中使用。有较高的攻击力，但缺乏机动力。
枪兵系	比起步兵有更高的攻击力，但是防御力更低，也适用于密集阵形。
骑兵系	攻击力、防御力和机动力都很优秀的部队。在包围型阵形中起主要作用。
弓兵系	远距离攻击的部队，如果被迫进行近战的话就大事不妙了。
弩兵系	比弓兵有更高的攻击力，如果有我方部队在前方时就无法进行攻击。近战能力比弓兵还差。
弓骑兵系	具有较高的防御力和机动力，可以一边移动一边进行攻击。在近战时会用枪来攻击，但并不擅长近战。
女兵系	全部由女性组成的部队。比普通的步兵有更高的攻击力（！？），但防御力更低。
女弓兵系	和女兵系相似，攻击力比普通弓兵高，但防御力更低。
女骑兵系	和女兵系相似，攻击力比普通的骑兵高，但防御力却更低。

兵种的升级

各士兵在跟着武将经历过战斗后，会积累经验值，从而得以升级。如果国家军事方面的技术力上升的话，也可以让部队升级到更高的等级。如：轻步兵→步兵→重装步兵。同时一些特别的兵种也会有比较特别的升级系统。

新兵器介绍

在《决战II》中不但有花样繁多的兵种，武器方面也毫不逊色，各种武器不但各具特色，还有极为真实的演出画面，让玩家更有投入感。

迫击弩炮（野战用兵器）

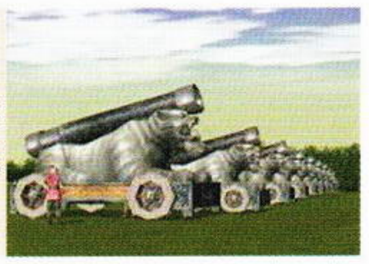
能够发射像柱子一样粗的弩，具有相当恐怖的攻击力。

雷击车（攻城用投石车）

能够发射巨大石头的攻击车，不但可以破坏城门，还可以从上空打击守在城门上面的守兵。

猛虎炮（野战用兵器）

名副其实的大炮，发射炮弹攻击远处的敌人。



木兽（野战用兵器）

可以喷出火焰攻击敌人。在对付骑马部队和象兵部队时能发挥出极大的效果。

猛火楼（攻城用兵器）

有着好几层楼高的巨大的攻城用兵器，装有喷火的"炮门"，可以攻击守在城墙上的士兵。

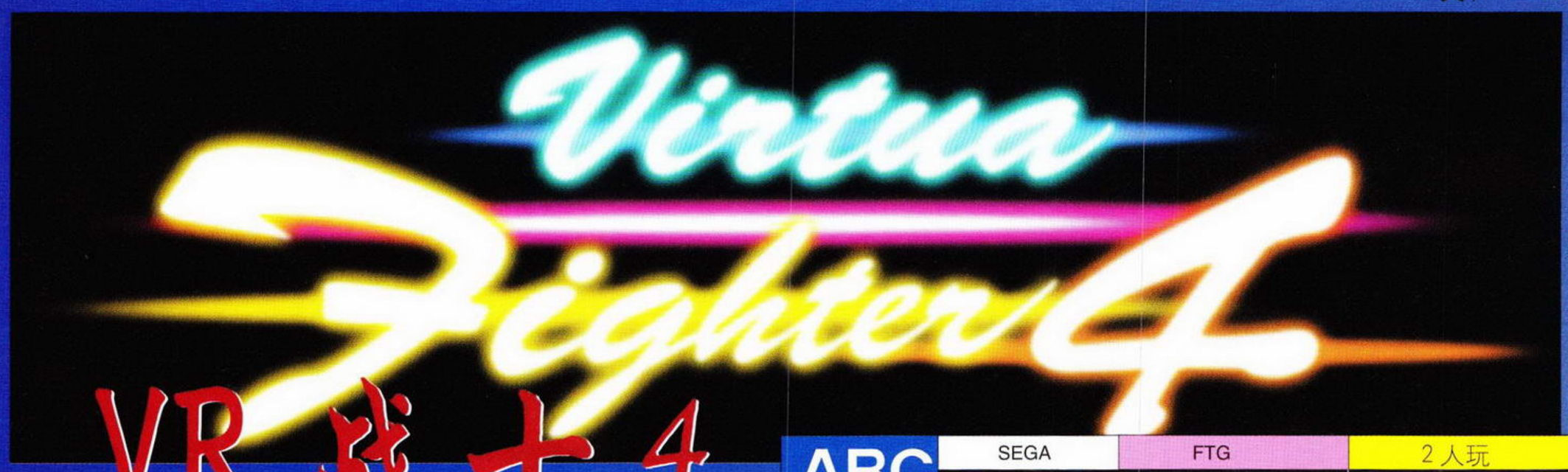
决战II

PS2	KOEI	SLG	1人玩
	预定2001年3月29日发售		131KB
DVD-ROM	未定		

游戏已经由3月8日改为3月29日发售，12800日元的《决战＋决战II》的超值套装仍然不变。

《决战II》的超高素质CG动画让人瞠目结舌！

文／GOUKI



VR战士4

ARC	SEGA	FTG	2人玩
		未定	未定
NAOMI2	未定		

春季街机展的焦点所在！！！

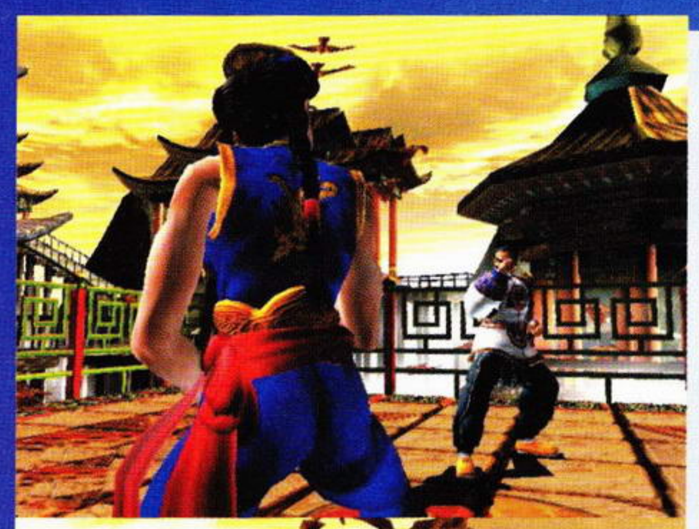
被誉为3D格斗游戏顶点的《VR战士》（以下简称VF）系列，自1996推出VF3至今，不知不觉就已经5个年头了。在这5年里，3D格斗游戏不断地在发展，但是令人惊讶的是，VF3至今仍然保持在日本街机排行榜上的前5名！（在新一期日刊《FAMI通》的街机排行榜上，VF3tb排在第四位）足以证明这款游戏在3D格斗游戏领域的霸主地位！

熟悉VF系列的人都知道，VF系列每一款新作都会有非常大的突破，就算你将前一作玩得透熟（可能性不大……），在面对新一作的VF时，也得花好一段时间去适应。VF4采用的是SEGA的最新基板NAOMI2来开发，虽然目前游戏仍然没有完成，但从画面表现上来看，相比前作VF3的确是有了一个很大的飞跃！那么，这次的VF4有什么创新呢？

更真实的感觉

以NAOMI2为基板开发的VF4，将会营造一个个比MODEL3时代更细致、更真实，可以称之为"美丽"的对战舞台。松雪、蔚蓝的海水以及各种光源的变化效果令人惊叹不已，角色的动作与表情等细微之处也做得十足出色，看看结城晶与沃尔夫身体上因为出汗而导致的"油光"……还有那些"恐怖"的肌肉纹理、影丸的网状衫……变化最大的梅小路葵大家认为是不是变漂亮了呢？

影丸对梅小路葵。在充满异域风情的建筑物外，在厚厚的积雪之上的战斗也多了一份情调……注意看影丸与梅小路葵的脚都陷入了雪中。在对战中，双方的一举一动都让脚下的积雪状态发生变化，梅小路葵一脚将影丸踢飞出去，影丸在地上滑出老远，像铲雪车那样在雪地上弄出一条深深的痕迹，露出了下面黑色的土地……真是令人感动啊！



陈洛对陈佩，一对冤家父女间的对决。注意看天上的鸟，好多哦……

蓝天碧水之间，沃尔夫与结城晶即将展开激战！注意看两人肌肉的纹理以及光影效果……能够找到这样的一块地方进行一场痛快的对战，相信是许多格斗家希望的事情。

已公开的6名角色造型!

继上期本刊公布了3个角色造型之后，这次SEGA又公布了3名角色，他们是影丸、沃尔夫和梅小路葵。可以看到，他们面部表情都变得更加“真实”，完全没有了前作中的那种生涩的感觉。值得一提的是，在VF4中，1P角色都会穿着原来的服装，而2P角色则会穿着新服饰！一向不注重“包装”的VF系列在如今也终于有了这个变化，这是否意味着VF4的制作理念也将会发生一些更面向大众的变化呢？

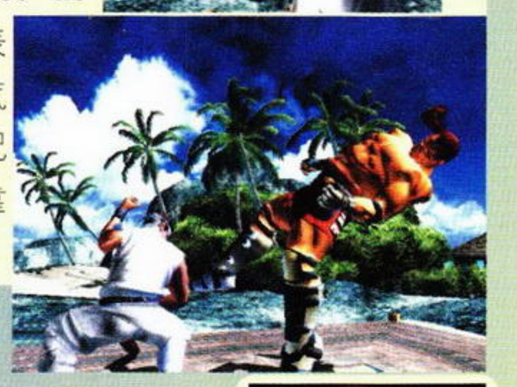
新角色？

游戏制作人铃木裕在AOU SHOW会场谈到VF4的新角色的时候，表示将会增加两名新角色，一名是使用少林罗汉拳的武僧，另一名则是一位女性格斗家。目前有关这两名新角色的一切都是……谜！只有等待SEGA的继续公布了。

结城晶

身高：180cm
体重：79kg
流派：八极拳
国籍：日本
出生日：1968-09-23

VF系列的代表人物。是个充满霸气的格斗家，大家还记得他的“修罗霸王靠华山”吗？



时隔5年，晶的铁山靠再次击中了沃尔夫！

陈洛

身高：172cm
体重：77kg
流派：虎燕拳
国籍：中国
出生日：1940-10-02

为了追求武学的最高境界，不惜抛妻弃女的陈洛算来今年已经60岁了！（不由让人想到更老的舜帝，已经是九十多岁了……）他还是结城晶的最大劲敌吗？那恐怖得令人透不过气的连续技实在是太酷了！

在NAOMI2机能的支持下，陈洛的脸……

沃尔夫·霍克菲尔德

身高：182cm
体重：104kg
流派：摔角
国籍：加拿大
出生日：1966-02-08

力量与速度兼备的摔角手，在公开的6人中，他的外形变化是最小的，不过恐怖的威力仍在！

沃尔夫的背景似乎是在希腊圣域？为了保护女神？

影丸

身高：178cm
体重：66kg
流派：叶隐流柔术
国籍：日本
出生日：1971-06-06

爱赌博的忍者。拥有相当快的移动速度，拥有许多可怕的招式。

影丸的新造型是不是比以前更像一名“忍者”呢？

陈佩

身高：167cm
体重：48kg
流派：燕青拳
国籍：中国
出生日：1975-05-17

陈洛的女儿。使用燕青拳的高手，注意她的1P、2P的两个造型都公布了。

陈佩痛打老头子，看样子陈佩至今也没原谅陈洛当年抛妻弃女的行径。

梅小路葵

身高：162cm
体重：47kg
流派：合气道
国籍：日本
出生日：1979-03-14

在VF3中首次登场的女性角色，从外表上来看，5年之后的她的确是成熟了不少。不知那些“阴毒”的招式是否更强了呢？

有点娜可露露的感觉？

系统方面的猜想

移动

制作人铃木裕表示VF4的操作将改回2代的三按键式，这个删除“E键”的决定引起了玩家们的讨论。取消了“E键”之后的回避移动、侧闪等动作会变成什么样呢？如果只用摇杆对角色进行8方向的移动控制，采用了类似于《灵魂能力》那样的“8方向移动系统”，那么如何才能及时躲避对手的进攻呢？这对于要近身对战的VF系列来说似乎有些不太适合，相信应该会采用与其它键（例如防御键）相配合来使出回避动作的设定。

高低差

在VF4这些已公开的场地中，暂时还没有看到什么地面起伏特别大的场地，难道说VF4中取消了场地高低差的概念？（不要啊……）在VF3中，正是由于高低差的存在，才使得许多看起来不可能的连续技得以成立，这也是高手对战在选择场地时必须考虑的条件。如果VF4真的取消了高低差的场地，那么战略性方面是否会因此减弱就很值得关注了。

发售前报道最终回

WORLD SOCCER ウイニングイレブン® WINNING ELEVEN 5

世界足球胜利11人5

文／GOUKI

发售日最后确定为：3月15日！大家看到这篇介绍的时候，游戏已经推出了！

这就是游戏的封面包装了，这一次游戏的代言人是日本队的希望新星中村俊辅。如果是预订此游戏的话，在游戏封面上还会有他的签名，不过这对于我国玩家来说似乎意义不大。

预订才会得到他的签名

PS2	KONAMI	SPG	1～8人玩
	预定2001年3月15日发售		未定
CD-ROM	对应DUAL SHOCK 2、手柄分插器		

史上最强的足球游戏！！

登场的53支国家队名单（与上一期所刊出球队名单稍有出入）

爱尔兰	乌克兰	西班牙	智利	沙特
荷兰	威尔士	挪威	哥伦比亚	伊朗
波兰	捷克	南斯拉夫	秘鲁	尼日利亚
希腊	匈牙利	法国	巴拉圭	南非
北爱尔兰	俄罗斯	瑞典	乌拉圭	喀麦隆
瑞士	英格兰	罗马尼亚	美国	摩洛哥
斯洛伐克	德国	比利时	墨西哥	埃及
土耳其	斯洛文尼亚	芬兰	牙买加	突尼斯
苏格兰	葡萄牙	保加利亚	中国	澳大利亚
意大利	丹麦	阿根廷	日本	
奥地利	克罗地亚	巴西	韩国	

（黄色框内的球队队员为实名）

强化了的MASTER LEAGUE！！

在本作中，MASTER LEAGUE的参赛队伍将达到32支！足可以称作是真正的“欧洲超级联赛”了！下面就是这32支俱乐部的列表了，看看都增加了哪些球队吧！

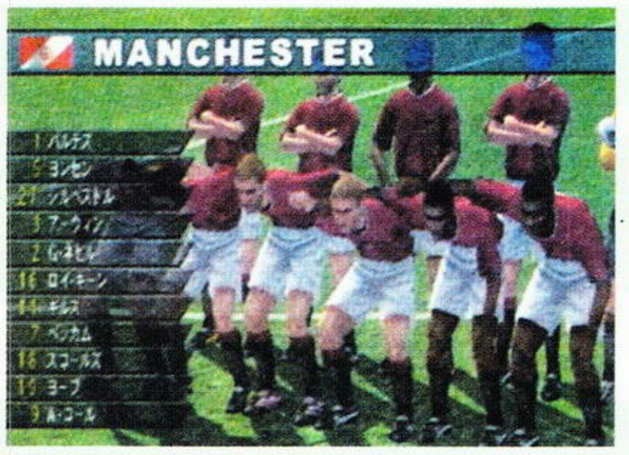
	曼联		埃因霍温
	阿森纳		费耶诺德
	切尔西		国际米兰
	利物浦		尤文图斯
	利兹联		AC米兰
	西汉姆联		拉齐奥
	纽卡斯尔		帕尔马
	巴塞罗纳		佛罗伦萨
	皇家马德里		罗马
	瓦伦西亚		多特蒙德
	拉科鲁尼亚		拜仁慕尼黑
	摩纳哥		勒沃库森
	马赛		瓦斯科·达·伽马
	巴黎圣日尔曼		帕尔梅拉斯
	波尔多		河床
	阿贾克斯		博卡青年

（黄色框内的球队为新增俱乐部）

在新增的8支队伍中，法国和荷兰各占2支，英格兰、西班牙、巴西、阿根廷各占1支。巴黎圣日尔曼可以说是“终于”入选了，这次能够在队中找到阿内尔卡和“飞鸟”奥克查了！而马拉多纳的母队博卡青年的登场也让人感到一丝惊喜。由于所有球队的阵容采用的是2000～2001赛季的资料，因此，现实中已经去西班牙比利亚雷亚队的帕勒莫仍然在博卡青年队中，不知道相比《WE4》时的能力有什么进步呢？至于那两支不强不弱的荷兰俱乐部队，GOUKI认为一次增加两支这样的队似乎有欠妥当，还不如换成葡萄牙、土耳其或是东欧的强队。

新的“维持POINT”

在增加球队的战斗力和维持球队正常运作两方面，你会选择哪一种呢？



在前两作中，想组建自己的原创俱乐部队，只用攒够点数之后买进自己喜欢的球员就行了，到了游戏后期，就会慢慢地变得没有挑战性……在此作中，在组建自己球队的时候，除了有购买球员用的点数之外，还增加了一个“维持点数”的新系统，作用就类似于球员的年薪，在每个赛季结束的时候，就会扣去相应的点数使得球队能够正常地运作，一旦最后所剩的点数不够支付球员的年薪，那么俱乐部就只有宣告破产——GAME OVER了。不同“级别”的球员，所规定的年薪也不尽相同，不要犯下“买得起球员，付不起工资”这样的错误啊！这和现实中的情况是一样的。不知道贝克汉姆的“维持点数”会有多少呢？

再度强化球员能力值的设定！追加球员的“特殊能力”！

《WE》系列进化的一个重要标志就是球员能力值的设定了，让我们来看看这一次又有哪些新增的能力设定呢？

オフェンス	进攻能力	シュート精度	射门准确度
ディフェンス	防守能力	ジャンプ	跳跃能力
ボディバランス	身体平衡能力	ヘディング	头球准确度
スタミナ	耐力	テクニック	技术
スピード	速度	ドリブル	盘球能力
ダッシュ	加速能力	ドリブルスピード	盘球的速度
レスポンス	反应速度	カーブ	球的弧度的掌握
パス	传球准确度	积极性	积极性
パススピード	传球速度	メンタリティ	心理素质
ロングパス	长传球的准确度	安定度	保持状态稳定的能力
シュート	射门力量	フリーキック	主罚任意球的能力

（黄色框内为球员新增的能力）

与前作相比，新增的能力有传球速度、长传球的准确度、盘球的速度、心理素质、保持状态稳定的能力、主罚任意球的能力共6项。其中“传球速度”与“长传球的准确度”两项对于需要为锋线做球的中场队员来说是非常重要的，不用说，贝克汉姆的“长传球准确度”应该是最高的了。而“盘球的速度”则是针对那些过人技术出色的队员而设定的，比如说德尼尔森与斯塔姆做同一种动作，相信就速度来说应该是德尼尔森更快一些吧！“心理素质”这个设定就比较难说了……难道是在大比分落

贝克汉姆的造型。看样子是在射门？

后的情况下也能一如既往地认真投入比赛吗？相信德国队员会比较好一些吧。“保持状态稳定的能力”当然指的是表示队员状态用的那些“箭头”了，队员是否能够总是保持在一个较好的状态，现在也已经“数字化”了。“主罚任意球的能力”，这个从字面上理解就行了，有的队员的“弧线球”能力虽然高，但不一定任意球就发得好，反之，也同样存在那种擅长大力硬射的队员，因此，在这一作中，射门力量和弧线球能力不再完全是一个任意球好手的判别标准了。

图为英格兰对法国，1P侧的是贝克汉姆的能力，2P侧的是齐达内的能力。可以看到，贝克汉姆的“PASS”值为18，而“LONGPASS”值为19，可谓十分贴切；齐达内的盘球值为19，但是盘球的速度仅为15，暂且不论这个设定与现实中有何区别，只需想一想，盘球速度15的队员与盘球速度19的队员，应该是有很大的差距吧？

球员的特殊能力

尽管这一次球员能力值的设定项达到了22项，不过也不能说凭这些数字就能完全体现出球员的特点与价值了。于是，“球员的特殊能力”这个新设定便出现了！要注意的是有的队员可能会同时具有多种特殊能力哦！

ドリブラ—	十分擅长于盘球。
ボストプレイヤ—	一脚传球的成功率高。
ボヅショニング	位置感好，例如前锋善于抢点射门。
とびだし	急速冲刺。（未确定）
ストライカ—	射手。（无需什么解释吧？）
司令塔	指挥者，持球队员能够掌握到己方队员的动向。
パサ—	持球队员的传球十分到位。
PK　キッカ—	射点球的成功率高。
1vs1 シュ—ト	与守门员一对一时成功率高。
ロングスロ—	能够将界外球掷很远。
ダイレクトプレイ	第一时间接球的动作精度高。
マンマ—ク	人盯人防守成功率高。
DF ライン统率	后卫的统率，造越位的成功率高。
スライデイング	铲球的成功率高。
パスカット	截断对手传球的成功率高。
フィ—ドキック	对于低空射门会用脚去挡。（门将专用）
PK キ—パ—	扑点球的成功率高。
1vs1 キ—パ—	扑单刀球的成功率高。
ケガの耐性	不容易受伤。（分为A、B、C三个级别）

举几个现实中的例子就很好理解了。盘球大师例如德尼尔森、里瓦尔多等人自然是“ドリブラ—”这一特殊能力的拥有者；意大利的绝大部分队员的一脚出球成功率都是非常高的，因此，“ボストプレイヤ—”非他们莫属；因扎吉兄弟这类“机会主义者”（无贬意）之所以能够频频进球，门前位置的感觉是非常重要的，因此，“ボヅショニング”就是指的他们；有着“独狼”之称的罗马里奥在禁区内的威胁无人能敌，他绝对会有“ストライカ—”这一特殊能力；每当马拉多纳、齐达内等中场大师拿球的时候，大家是不是都屏住呼吸准备看他们的表演呢？美国世界杯有了马拉多纳的阿根廷与失去马拉多纳的阿根廷的差距是显而易见的，这就是“司令塔”所起到的作用了；贝克汉姆在右路神奇的传中、转移球令人叹为观止（据传为了在游戏中重现贝克汉姆的传中球，游戏设计者甚至设计了专门的程序来控制！），“パサ—”（Passer）用在他身上十分合适；常常可以看到内斯塔、斯塔姆等中卫在防守对方核心球员时能够做到“滴水不漏”，这就是“マンマ—ク”；早一点的巴雷西、马特乌斯，现在的希耶罗等人在各自球队的后卫线上都是核心人物，在防守时命令其他后卫造越位的正是他们，这就是“DF ライン统率”；马尔蒂尼在侧后方铲球不犯规的“绝技”正是“スライデイング”的真实写照：德国球员坚毅的性格在1996年的欧锦赛上大放光芒，相信他们的“ケガの耐性”应该是非常高的吧！至于罗纳尔多这类时常因伤缺阵的队员，“ケガの耐性”不会太好哦，要注意对方的“夺命剪刀脚”啊！

操作上的变更点

高速带球

在此作中，除了按住R1键可做一般的带球加速跑外，还增加了一种“高速带球”的操作方法，即按住R2键来带球，会令球员以更快的速度大步趟球，有点类似于《U-23》中按住R1键再连点方向键那样的带球方法。采用这种方法带球跑，速度方面会比一般用R1键带球跑更快，但是球会离脚比较远，容易给对手截断，一般在边路或在单刀时采用这个方法比较合适。

跳跃

这里的跳跃并不是指那种争头球时的跳跃，而是为了躲避对手铲球时的跳跃。方法是按下R3键（即右ANALOG摇杆），队员就可以先将球轻轻向前趟出，接着跳起来。其实这个设定在《FIFA》系列中以及KCEO的《实况世界足球》系列中就已经存在了，如果玩过上述两款游戏的朋友一定会了解到，过分使用这个系统，不但对比赛毫无帮助，同时也会因为游戏的流畅度大减而失去乐趣。

吊射

在此作中再次对吊射的操作进行了修改，在射门时力度条出现后，按下R1键就能做出吊射了。并且，在力度以及方向的掌握上都会有所改进。

向任意方向传球

使用右ANALOG摇杆可向任意方向传球！根据推ANALOG摇杆的力度与时间的不同，传出球的高度与力度也会有所区别，如果是大力长时间推ANALOG摇杆，就会传出长距离的球！

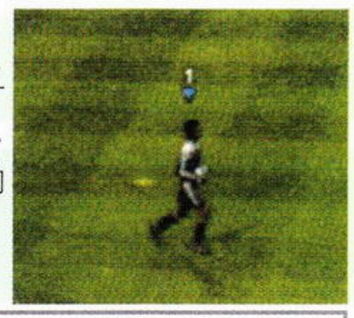
二过一

以L1+×作为二过一的起始动作，当球传出去后按△键便会与队员做地面二过一，按○键则是过顶二过一，按×键，做球队员会把球传给其他在附近的队友，即取消掉这次的二过一。

快速做出假动作

队员在拿球之后，迅速连按L2键，便可做出与前作中连按L1键类似的假动作，所不同的是，连按L2键队员只会迅速地在球上做出一次绕跨，这样“机动性”方面比连按L1键要高一些。

门将抱球走



响应国际足联的新规则，门将在拿到球之后的6秒以内，可以抱住球在禁区内任意走动。这样一来直接由门将发起反击也不是没可能的事情了。

其它方面的变更点

■游戏中无法设定游戏的速度。

■每名队员最多能够打3个位置，例如罗马队的托蒂就可以打OH（突前前卫）或CF（前锋）、卡福可以打SB（边后卫）或SH（边前卫）。暂时还不清楚是否能够像前作一样强制让队员打某一位置。

■在游戏中，后卫线上的队员在看到对方的进攻队员处于越位位置上的时候，会向边裁举手示意；犯规的队员在将对方队员铲翻后，有可能摆出一副无辜的样子。

■调整队员“进攻意识”的箭头达到了8个方向，可以更加细致地为队员设计走位。

■在普通的对战模式中，可以任意选择一场比赛的换人数，3～7人不等。

■在普通的对战模式中，一开始就可以选择32支俱乐部队！不用再读出记忆卡中自己的原创球队来拼杀了。

■门将在拿到球后按×键是手抛球，按○或□键是两种不同的大脚开球。

■显示球员体力值的槽分为了5格，更加直观。

文／SOUL

エムブレムサーガ EMBLEM SAGA 纹章传说

大量战斗画面公开！

PS	ENTERBRAIN	S・RPG	1人玩
CD-ROM	预定2001年5月24日发售		未定
	未定		

虽然《纹章传说》（以下简称《纹》）是PS上的巨作之一，《纹》战斗画面的华丽程度较之以前的《火焰纹章》大有提升，但各位读者还是要保持清醒，不要对它产生过高的期望，如果你只是喜欢华丽的画面，那么《纹》可能会让你失望，毕竟剧情和游戏性才是《纹》的精髓。

魔道士

在《纹章传说》的世界中登场的魔道士大致分为两种：一种是操纵这个世界上基本元素中的光、炎、雷、风四种基本元素的“光之魔道士”；另一种是和邪神订下契约，并且只能使用“暗黑魔法”的“暗之魔道士”。

魔道士的存在，使得《纹章传说》中的战斗更富有战略性。在对付以“装甲骑士”为职业的对手时，由于对手以高防御为特点，所以用一般的武器很难击倒，但如果是用魔法进行攻击的话，“装甲骑士”将变得不堪一击。另外，剑或弓等一般武器，每一次进攻都只能攻击一个敌人，但是魔法则有一次攻击多个敌人的可能，当然了，只有高级魔道士才有可能拥有这种魔法。魔道士所拥有的这些特点，无疑能让魔道士成为战场上最活跃的兵种之一。

由血统和修行所决定的魔法系统

魔道士是不能够使用所有的魔法的。如同前面所说的，要操纵暗之魔法就要与邪神订下契约，而要使用炎、风等等魔法则要求各个魔道士有相应的血统和各魔道士自己相应的修行。

所谓的暗之国迦泽鲁教国

在很久的过去，利贝利亚大陆有一个信奉暗黑神“迦泽鲁”的迦泽鲁教国。迦泽鲁教除了以铲除异教徒为目标以外，还举行各种奇怪而且残酷的祭祀活动。因此，神“卡流恩”（カリユオン）和女神“尤托娜”（ユトナ）建起了四个国家。然而身为四大贤者之一的“古因卡奥斯”（グエンカオス）却因为被暗之力所迷惑，竟然为了要让自己成为邪神迦泽鲁、成为这个世

古因卡奥斯

曾经是这个大陆上的四大贤者之一，现在是迦泽鲁教国的教皇。他能使用最强的暗之魔法“ザッハ—ク”

光之魔道士

梅丽艾尔（メリエル）

是大贤者麦奥斯（マイオス）的女儿。为了要把母亲生病了的消息告诉已经失踪了的姐姐，梅丽艾尔踏上了寻找姐姐的旅程。当她来到一个已经陷入危机的小镇时，为了帮助这个小镇，她与流蓝军合力退敌，也因而加入流蓝军。梅丽艾尔所使用的是“星之光”的圣魔法。

玛尔修（マルジュ）

在维尔特的西方，有一座在维尔特建国之前就设立了的玛尔丝神殿（マルス），玛尔修就是来自这座神殿。在血统上，玛尔修是“风之大贤者艾曾巴哈”（エ—ゼンバッハ）的孙子，因此玛尔修能够使用风和雷方面的魔导书。另外他还手持一把被称之为“奇迹之风”（ヴンダ－ガスト）的专用武器。

艾利夏（エリシャ）

艾利夏是会使用闪电魔法“ブレンサンダ”（BRAIN THUNDER）的雷魔法专家。她使用和玛尔修同一系的魔法书，不过在她身上似乎又隐藏着不可思议的力量。随着游戏剧情的发展，秘密也将会一点一点地被揭开。

界的主宰，建立了迦泽鲁教国——各国的重大隐患。

技能（SKILL）

技能当然是影响《纹》中战局变化的一项相当重要的因素，也是《火焰纹章》系列的魅力之一。下面就让我们来看看《纹》中到底会有什么样的技能出现。

主要技能介绍

名称	效果
支援／使用系技能	
カギあげ	可以打开门与宝箱
カリスマ	对周围三格以内的角色有支援效果
森の战士	擅长在森林地形中战斗
草原の战士	擅长在草原地形中战斗
山の战士	擅长在山中战斗
海の战士	擅长在海中战斗
边境の战士	擅长在边境地形中战斗
城の战士	擅长在城堡中和要塞中战斗
剑斗士	擅长在斗技场中战斗
突击	只要比敌人有更高的"素早"，就能进行2～5次的连续进攻
盗む	战斗时能够盗取敌人的道具
再移动	攻击完毕后能够再进行移动
素质	可以获得2倍的经验值
破邪	在对付魔物敌人时，攻击、回避率、必杀和必杀回避率都有所上升
しょうかん	能够使用召唤之杖
ワープ	可以瞬间转移到任何地点
必杀技系技能	
地圣の技	无视敌人的地形效果的必杀攻击
龙圣の技	进行5次连续攻击
天圣の技	根据所给予敌人的伤害值，自己会回复一定量的HP
风水の技	可以使出无视敌人防御力的必杀攻击
烈风の技	可以让敌人无法进行反击的必杀攻击
疾风の技	只要具有比敌人更高的素早，就一定能先制攻击
大盾の技	守备力上升20点
见切の技	让敌人的战斗系技能无效化
死生の技	濒死状态下较容易使出必杀攻击
连续の技	进行两次连续攻击
飞龙の技	攻击力提高3倍

使用"书"

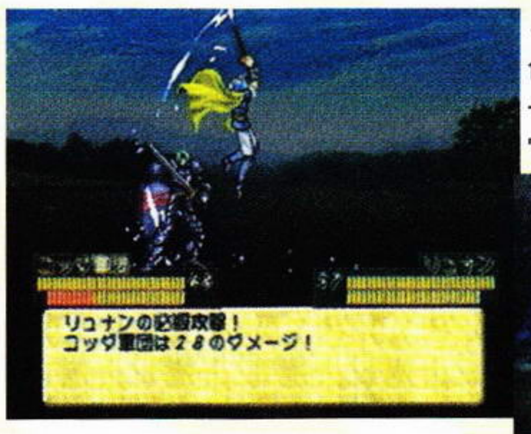
使用"再移动之书"获得了这项能力。

可能会从一些宝箱或是从一些居民手中得到"某某之书"的道具，使用这样的道具的话，使用者就可以得到这"书"里所描述的技能。但这里的"书"是一种消耗品，只能使用一次。

隐藏在各武器之后的东西……

在《纹章传说》中，总共有剑、斧、枪、弓、杖和魔法书六种武器登场。其中使用频率最高的就是剑、斧和枪，但从基本性能上，三种武器的威力和命中率有不同的特性，请看附表。另外在《纹章传说》的世界里，隐藏着四把号称"传说之剑"的特殊的剑，而这些"传说之剑"也都是各个固定角色的专用武器。

	威力	命中率
剑	普通	普通
斧	高	低
枪	略高	高



←职业是剑士的角色，随机发动必杀一击的几率要比其它职业的角色高。

→战斗中枪是很值得信赖的武器，不但具有很高的命中率，还具有较高的威力。

分散于利贝利亚大陆的四把传说之剑

マインスター

在给对手伤害的同时，能够让自身恢复部分HP的"吸血剑"。

デュラハン

使用这把魔剑的人，即使是死了也会凭着不可思议的魔力而复活。

ルクード

能够减轻装备人所受的魔法伤害程度。还具有提高必杀一击使用几率的作用。

シュラム

能够使自己所受的伤害减半。

获得技能的3个途径

大部分的技能都是通过以下的3个途径获得，但要注意的是，每个角色最多只能掌握5种技能。

级数上升

有的角色到达一定的级数的时候就能学会一些技能。一般说来，这样的技能是和角色的个性相符的，也就是这一部分技能都是比较特别的。也有些角色是无法通过升级来获得技能的。

升级后学会了"突击"技能。

训练所

在一些特定的城镇中会有"训练所"这样的设施，去这样的地方进行训练就可以学到相应的技能。

经过训练后得到了"海の战士"的能力。

暗之魔道士

利修艾尔（リシュエル）

虽然是隶属于迦泽鲁教国，但并不相信迦泽鲁的教团信条。因为背叛了教国，所以正被追杀中。他会使用吸收HP的暗黑魔法。

谢拉（シエラ）

迦泽鲁教团中有一个由魔女组成的部队，谢拉就是这个部队的指挥。除了暗黑魔法以外，她还会使用火、风和雷系魔法，甚至还有瞬间移动魔法，一个相当强大的魔道士。

奴巴（ヌバ）

也是迦泽鲁教国的魔道士，是擅长召唤怪兽的魔兽使。他备有多种召唤用的魔杖，可以用来召唤各种怪兽。

文／D·S

可能你不相信，但这却是实实在在的事实，事实是什么？那就是《JOJO的冒险奇遇》终于再度游戏化了！！负责开发这款新游戏的是CAPCOM！！对应机种是PS2！！喜爱JOJO的朋友们，看到这里就不需再说明了什么了吧，那是因为此游戏必买必玩！！！D·S目前已经开始存钱，150元了，伴随着新游戏的开发而存钱，这也是人生的一大享受啊！说到《JOJO的冒险奇遇》，那真是三天三夜也说不完，记住，经典就是永恒的话题！在日本拥有“鬼才”之称的伟大漫画家荒木飞吕彦（D·S：我的偶像之一），除了想象力诡异之外，另类的画风也是独树一帜的。D·S曾经看过许多由著名漫画改编而成的同人志漫画，但是唯独没有看到过《JOJO的冒险奇遇》的同人志漫画，荒木飞吕彦的风格由此可见一斑！无法模仿！！

JOJO的冒险奇遇

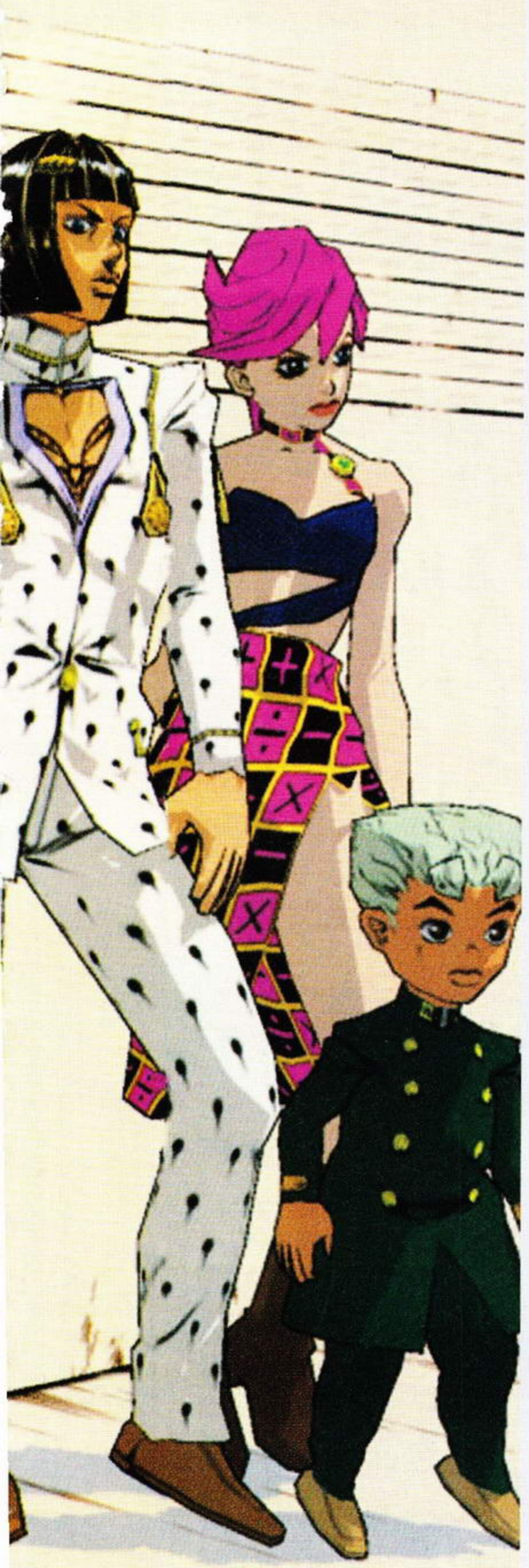
ジョジョの奇妙な冒険

PlayStation2 特报

PS2 DVD-ROM CAPCOM 预定2001年内

荒木飞吕彦＋CAPCOM＝

一组利用PS2强大的硬件机能制作出来的游戏背景画面，非常具有立体感和真实感。超感动！



ACT	1人玩
售	未定
未定	

信心的保证

游戏简介

以《JOJO的冒险奇遇》的第五部为题材而展开剧情的这款游戏，主要游戏类型类似ACT。与前作《JOJO的冒险奇遇 未来的遗产》不同之处就在于该游戏提供了更加广阔的背景舞台和漫长的冒险历程，借助PS2强大的硬件机能和CAPCOM多年以来积累的制作动作游戏的经验，一定会制作出非常接近于荒木氏风格（D·S：注意，只是接近，因为游戏制作组的美工人员永远也不可能达到荒木飞吕彦的层次！）的游戏作品。看一看这次为大家准备的最新的游戏开发中画面，应该说此游戏的主体构架已经大致完成了，创新度非常高，类似SEGA名作《JET SET RADIO》的制作技术也充分表现出荒木氏的诡异风格，值得密切关注！目前已经公布的登场角色共有八位，由于在第五部中登场的替身名称均是以热门的流行乐队或摇滚乐队的名称命名，因此喜爱音乐的"JOJO迷"也能够找到游戏以外的乐趣。（D·S：我个人比较喜欢的乐队"爱罗史密斯"在游戏中竟然是一架小飞机，真是奇怪！迷幻摇滚乐队之王——"深紫"的能力居然是病毒，真是服了荒木飞吕彦！）另外该游戏目前最突出的特色就是游戏的舞台背景，虽然不知道神秘的撒丁岛是否会在游戏中出现，但是就目前已经完成的意大利城镇图片来看，的确非常出色！

伟大的"JOJO之父"——荒木飞吕彦先生（图片中央的那位）正在接受电视台的采访，他还是那么年轻，那么帅！

登场人物能力简介

乔尔诺·乔班纳（替身：黄金体验）

继承DIO血统的金发少年乔尔诺·乔班纳就是本故事的主人公。他的替身（STAND）名为"GOLDEN EXPERIENCES"，其能力就是将客观存在的物质赋予生命！

麦兰卓（替身：爱罗史密斯）

AEROSMITH的能力是一架可以远程监控的玩具飞机，虽然攻击力有限，但是它的作用在实战中却绝对不能忽视。

广濑康一（替身：回声）

ECHO在经过三阶段的成长之后，终于以"完全体"的姿态登场！自由控制重力的能力也曾经使许多对手闻风丧胆。

艾乔班（替身：忧伤蓝调）

MOODY BLUES的能力是重放目标对象在一定时间之前的行动。但是最后在原作中这种能力也是使艾乔班丧命的导火线。

弗高（替身：深紫）

PURPLE HAZE的能力非常可怕，因为它可以制造病毒，就连"本体"弗高也不能完全驾御这个恐怖的替身，以至于原作中PURPLE HAZE仅仅出现过一次就被作者荒木飞吕彦永远"封杀"了。

布差拉迪（替身：黏性手指）

STICKY FINGERS的能力是给任何物品都能装上拉链，还记得布差拉迪给自己的心脏装上拉链那一幕惊险的剧情吗？

米斯达（替身：性感手枪）

SEX PISTOLS的能力是手枪中的六发子弹，每一发子弹都有一个守护精灵，可以在米斯达的控制下随意改变弹道。

多莉施（替身：辣妹）

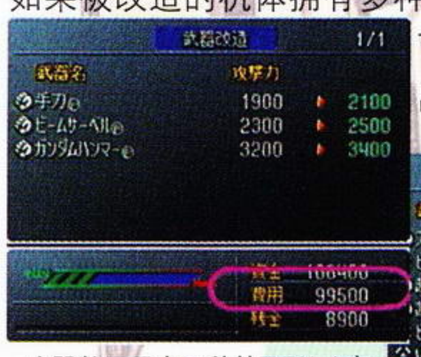
SPICE GIRL的能力是把任何物质都能变软，听起来虽然并不厉害，但是它却曾经打败过那个就连乔尔诺·乔班纳等一群人都无法战胜的对手。

文／D·S

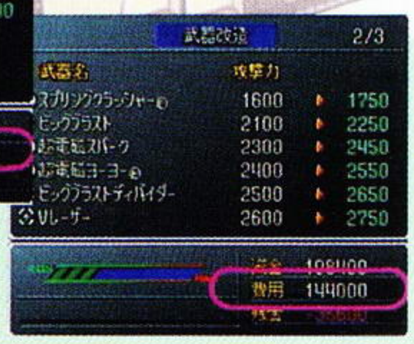
"机战迷"们，大家好！现在（截止2月28日）距离《超级机器人大战α外传》的正式发售只有一个月了，新鲜热辣的"独家猛料"你又怎能错过？素有"超级机器人大战之鬼"这项美誉的D·S是绝对不允许错过任何一点最新资料的。作为连续特别报道第三回，这一次大家将深入地感受到《超级机器人大战α外传》的系统变化，这种变化是当初D·S所绝对没有料想到的。如果你认为《超级机器人大战α外传》是骗钱之作的话，那你可就大错特错了，因为这是一个全新的"机战作品"，一个让任何"机战迷"都感到有新意的作品。

武器改造系统的变更

在以前的"机战系列"当中，改造武器都是一项一项逐一完成的，如果被改造的机体拥有多种武器的话，便会相当"费时"和"费钱"。可是这样一个维持了多年的系统，终于作出了修改。在这款新作当中，玩家可以选择一次性地将所有武器进行一个等级的同步改造，这样设计的好处就是花费比单一改造全部武器所需的资金总和要少。另外进行这种改造的花费会根据不同种的武器之间的差异而存在着不同的折扣，但是具体的折扣率现在还不得而知。当然由于做这种改造的一次性投入资金较大，因此并不适用于每一架机体。



武器数量只有三种的TURN A高达，进行一次武器同步改造的费用竟然是99500。



武器数量较多的超能电磁侠V进行一次同步改造的费用却只有144000。

机体改造系统的变更

在以前的"机战系列"当中，改造不同种机体的能力值，提升的幅度都是一样的。在这款新作当中，会根据各机体之间基础的能力值的差异而进行不同幅度的提升。例如小型的普通MS类机体每次只能提升数百点HP，而大型战舰或是超级巨型机器人则可以每次进行数千点HP的改造。

小型MS类机体一次只能提升800点HP。

这架大型战舰居然可以一次提升3000点HP。

PS	BANPRESTO	S·RPG	1人玩
CD-ROM	预定2001年3月29日发售		3-15格
	未定		

スーパーロボット大戦α外伝 超级机

战术变化！CONTAINER SYSTEM

被黄色圈住的就是收藏有强化部件或改造资金的货柜，只要我方机体在货柜处"待机"，就可以取得这些物品。

在这款新作当中，除了改造系统的变更之外，在战略战术上也有一定的变化。自从《第四次超级机器人大战》之后，我方获得机体的强化配件或改造资金的方法就是击倒敌方指定的机体。不过在该作中，加入了玩家能够指挥机体直接到地图上的指定位置取得强化部件或改造资金的CONTAINER SYSTEM（货柜系统）。虽然《第四次超级机器人大战》里也曾经出现过这样类似的系统，但是这一次就不需要使用精神指令来寻找，因为这些物品会在地图上显示出来。此外敌方机体也会向这些物品下手，所以如何快速安全地取得这些强化部件或改造资金，就成为了玩家必须要解决的战术问题。

新元素加入

机师能力值的变化

与前作《超级机器人大战α》中隐藏的机师的能力值变化一样，使用不同的武器攻击敌机将影响机师的能力值。就算是使用"努力"这项精神指令到达一定的机师等级，可是同样等级的机师也会因为击坠数的差异而产生机师能力间的差异。

→击坠数较多，因此机师可以得到额外的能力值提升。

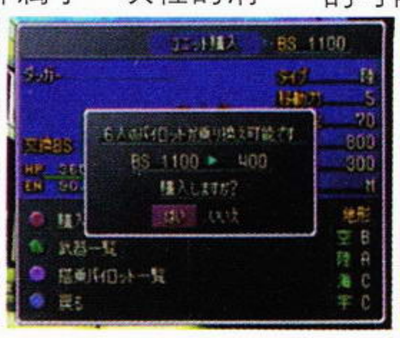
←击坠数只有4架，使用"努力"达到17级，可是能力值却并不高。

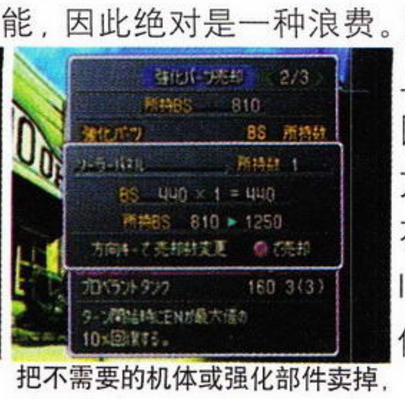
市场系统

这个系统简称BAZAAR SYSTEM，是一个全新的系统，作用是可以由玩家自行购买或贩卖强化部件和机体！！前作中要得到强化部件，就必须击倒指定的敌机，但是大部分的强化部件属于一次性的消耗品，对于一些"机战高手"几乎没有什么用处。此外在故事发展到最后阶段，我方队伍中会出现一些"垃圾"机体，基本上都没有出战的可能，因此绝对是一种浪费。加入市场系统的好处就是合理解决了上述的问题，让玩家组建一支最强军团再也不是梦！这个系统具体的使用方法就是在战斗中打倒敌人取得"蓝石"（ブルーストーン），然后就可以在INTERMISSION的画面中进行买卖机体和强化部件的活动。

先击倒敌方机体取得"蓝石"。

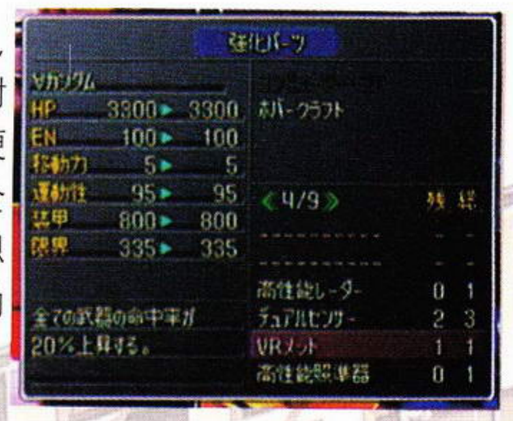
在INTERMISSION的画面里进入BAZAAR MENU，然后就可以进行买卖。


可以买到一些特别的机体。


把不需要的机体或强化部件卖掉，同样可以得到"蓝石"。

新增强化部件

随着各种系统的强化和变更，新的强化部件也纷纷登场！例如附图中介绍的强化部件“VRメット”便是其中一种。它的作用是使机体全部武器的命中率提升20%，可以想见这种强化部件绝对是“精品中的精品”。



追加放映最新的战斗画面

V2 ASSAULT GUNDAM

乌索的NEW TYPE能力发动，将机体的动力全开后，就会出现一对发光的翅膀！

布拉格

布拉格变形完成，加农炮随着基多（キッド）发动必杀技的叫喊声向敌机发射！

向着敌方战舰冲去！但是不知道“地图兵器系”的“光之翼”还会在新作中非常活跃吗？

器人大战α外传

连续特别报道第三回

魔神皇帝

光子力能量全开！！

甲兜的最终机体魔神皇帝登场，威力极高的“幻之必杀技”——FIRE・BLUSTER（ファイヤー・ブラスター）准备中！

慢慢地举起双手，将光子力能量聚集于胸前，蓄满之后，便立即一气发射！！这种充满动感的画面真是令人激动得落泪！D・S真想马上就玩到！！

高达X

在“机战系列”中初次登场的加罗德・蓝将在新作中大显身手！

高达历史上威力最强的必杀技——双重卫星激光炮（TWIN SATELLIGHT CANNON，日文为“ツインサラライトキャノン”）发射！

未知的破坏力真是令敌人毛骨悚然！！

三一万能侠G

全员“必杀”准备中！三一能量注满！

精彩的战斗画面绝对让玩家热血沸腾!!!

三一万能侠G急速向敌机俯冲过去，必杀技“SHINE SPARK”将其击成粉末！

WING GUNDAM ZERO CUSTOM

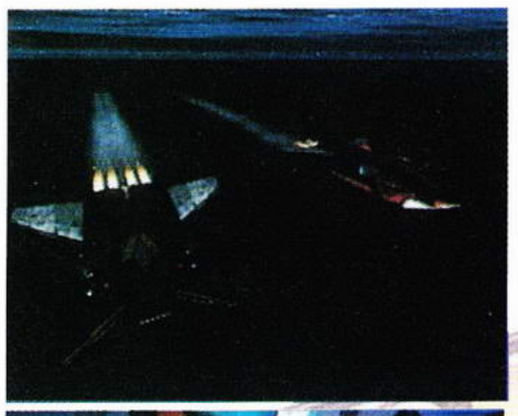
同剧场版的《高达W 未完的华尔兹》的剧情一样，准备返回大气圈的希罗受到了张五飞的截击。可是希罗的最终强化机体已经登场，整体性能强大得“不成样子”，展开双翼，准备发动究极必杀技——TWIN BUSTER RIFLE（ツインバスターライフル）！

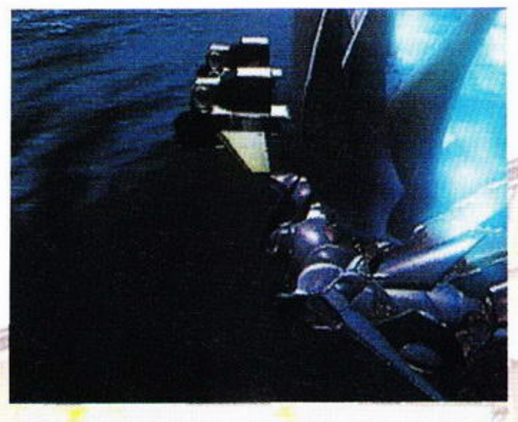
准确锁定目标，命中率达到99.9%！

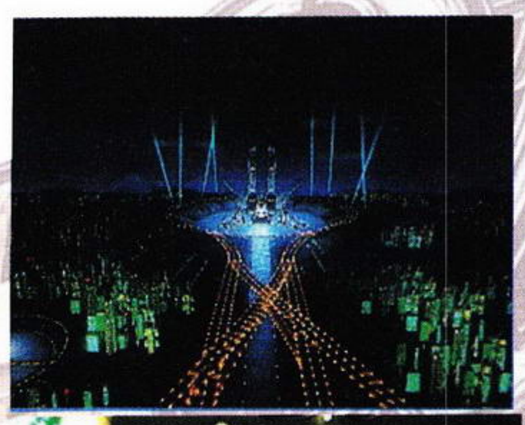
一击必杀的破坏力！！

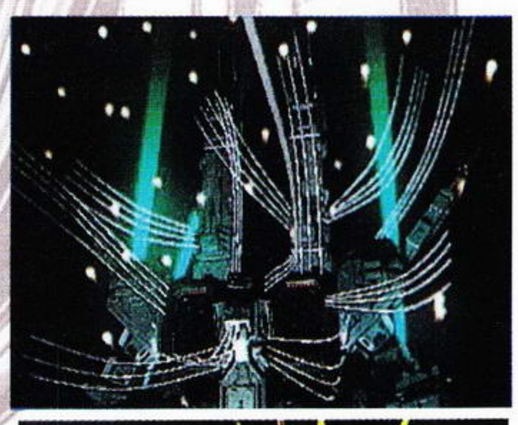
スーパーロボット大戦α外伝 超级机器人大战α外传

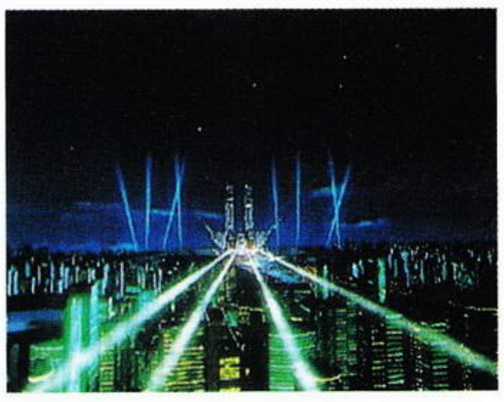
最新公布的游戏CG动画

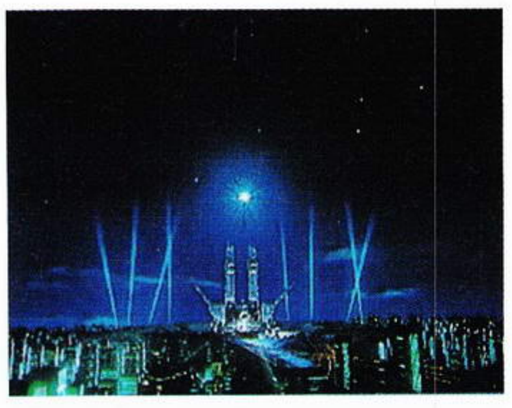












D·S预告，最终爆炸性消息！目标锁定，排除开始！！

请密切留意下期的《超级机器人大战α外传》攻略前瞻！！

文／LIKY

恶魔城ドラキュラ

恶魔城年代记　Castlecbania Chronicle

西蒙（《恶魔城 X 月下夜想曲》）——好像没有《恶魔城年代记》里那位西蒙年轻英俊，但从他成熟稳健的神态中可以看出——他依然是玩家心目中的英雄。

PS	KONAMI	ACT	1 人玩
	预定 2001 年春发售		1 格
CD-ROM	未定		

KONAMI 的超人气大作《恶魔城》恐怕是各位资深玩家不可忘记的吧！在 FC、SFC、PS、SS 上都留有它的身影，而现在的最新作《恶魔城年代记》又将震撼各位玩家的大脑神经。这次除了追加新的 OPENING 片段和 X68000 版的模式外，更收录了好几个改编模式。背景音效方面可选择 X68000 版的 3 种音效。主角的能力又有了提高：可向正下方和斜下方攻击，弥补了历代吸血鬼猎人的不足。虽然画面不能达到《恶魔城 X 月下夜想曲》的水平（复刻游戏嘛），但其操作的流畅感却毫不逊色，仍可取得玩家们的亲睐。

西蒙（《恶魔城年代记》）——17 世纪拥有吸血鬼杀手血统的历代贝尔蒙特（BELMONT）家族的继承人，富有很强的正义感，对达拉古拉伯爵的挑战毫无惧色。除了会使用历代流传下来的圣鞭外，还善于使用各种武器。在这次的复刻版中，制作者重新起用了担任《恶魔城 X 月下夜想曲》人物设计的小岛文美为游戏重新绘制人物插画。

在当时17世纪，充满阴森恐怖的恶魔城是令人闻声变色的噩梦之地，不知有多少无辜平民与讨伐者葬身于此。为了结束这一噩梦，为了历代家族的使命，西蒙毅然拿起受过圣水洗礼的圣鞭，踏入了布满险恶的恶魔城，挑战那具有强大邪力的达拉古拉（Dracula）伯爵……

STAGE1 大客厅

在进入恶魔城的途中，一路上都是熟悉的低级怪物：丧尸、黑豹和半人鱼等，而关底 BOSS 是一只会分裂攻击的大吸血蝙蝠。这关正好用来试一试西蒙的皮鞭。

STAGE2 地下通道

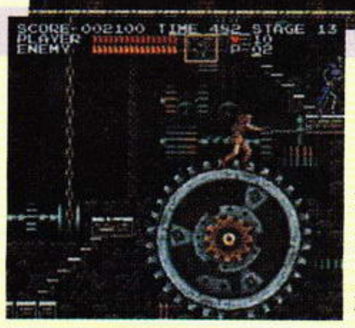
进入钟乳洞的舞台。在这蝙蝠乱飞的错综复杂的地形里，有不少敌人埋藏在暗处随时等着袭击西蒙。这里会出现分支点，随着选择的不同，游戏的难易度也会不同。这关的 BOSS 是条喷火巨龙，回避或攻击就要看玩家的了。

STAGE3 庭院

终于进入恶魔城的庭院了，敌人会从各种地方出现：树丛、喷水池、空中……当经过那些冰层时还要赶快离开，不然就得吃钉子了。关底的 BOSS 是一只会施魔法的恶魔，面对它多样的攻击玩家们一定要沉住气呀！

STAGE4 大圣堂

不要被周围美丽的圣像、彩色玻璃所分散注意力，警惕布满在四周的陷阱和四面八方袭来的敌人，适当的回避是很必要的，不能盲目进攻，要保存体力走到最上层……



STAGE5 时计塔

看见那标志着临近尾声的背景——转动的齿轮，玩家们就得打起十二分精神，这是最高难度的挑战！西蒙既要控制好立足点，又要应付那些站在有利位置的骷髅兵，稍不留神就会摔个粉身碎骨！最后的 BOSS 是一只女蛇妖，小心别被它的石化光线射中。胜利就在眼前，努力吧，我们的西蒙！

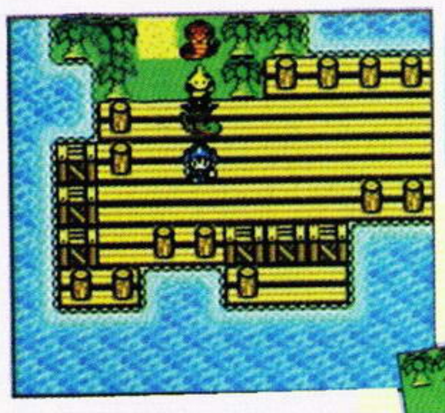
文／神秘人

继前作《勇者斗恶龙之怪兽篇——特瑞之奇妙王国》受到一片好评之后，ENIX马上又会推出它的续篇《勇者斗恶龙之怪兽篇2·玛露达的不可思议之钥》。

GBC	ENIX	RPG	1人玩
	预定2001年3月9日发售		电池记忆
卡带	未定		

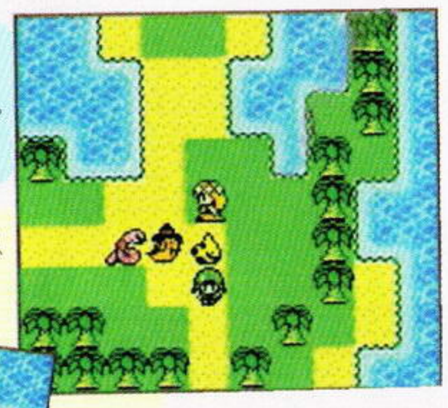
GBC	ENIX	RPG	1人玩
	预定2001年4月12日发售		电池记忆
卡带	未定		

勇者斗恶龙之怪兽篇2玛露达的不可思议之钥



1.本作分为男女主角两个不同的版本：《ルカの旅立ち》和《ィルの冒险》。

在故事里ルカ和ィル是两位在双亲经营的怪兽牧场里过着幸福生活的兄妹俩。但是一件事情的发生使他（她）们纷纷踏上了冒险的旅途。



《ルカの旅立ち》篇中遇到的攻击型怪兽较多。

当你玩其中的一个版本时，另一版本中的主角就会以牧场里的一位助手的身份出现。

在《ルカ之旅篇》中，主角是身为兄长的ルカ。活泼好动，孩子气就是他的性格。

女主角篇中则以援助型的怪兽为多 。

在《ィルの冒险篇》中的女主角ィル为人就较为小心谨慎。

本作男女角居住的地方是叫マルタ的一个王国。大家是否有一些印象呢？对了，其实在前作《特瑞的奇妙王国》里已经出现过了，它就位于前作主角特瑞居住的国家南面遥远的一个小岛。

マルタ国的一些基本设施：

保管所——在游戏中，主人公一次最多可以拿24件道具外出，但是在冒险中可能会得到更多有用的道具，那么这个时候，你可以将那些认为可以暂时不用的东西放到保管所去。

怪兽牧场——在这一次的怪兽牧场里，最多可以收领29只怪物。而位于牧场西面不远的一个地方就是男女主角父母的家了。

格斗场——在这里聚集了来自各地的怪兽训练高手，说不定还能从他们口中得知一些训练怪兽的好办法。

全新的怪兽将陆续登场：

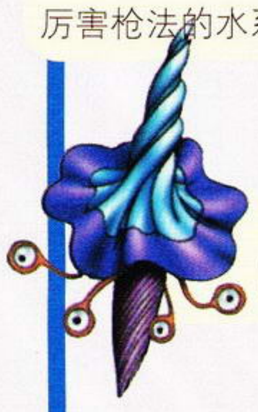
在今作中会有多达300只以上的怪兽，各有不同的攻击招式。（这也是此游戏的一大乐趣啊！）

先为大家介绍几只新怪兽吧！

（きつねび）一身青色的火球，不停地转来转去的怪兽，掌握一些火系的攻击魔法。

（へびこうもり）龙族怪兽，会使用它那条长舌攻击别人。

（ヘルパィレーツ）使用一手厉害枪法的水系怪兽。



（アクアパラソル）遇到敌人攻击时便会展开它那伞形的物体作防御。

（プロトキラー）使用斧头向敌人攻击的机器人怪兽。

（デスソ—サ—）将灵魂转移到一些器皿身上的恶魔系怪兽，会使用舞蹈般的攻击招式。

（じゃりゅうせんし）龙族怪兽，其下半身是两头蛇。在龙系中属攻击力较强的一类。

（プチィ—ル）长得像蝌蚪的它具有不错的回避率。

不同性格的怪兽有着不同的办事风格：

怪兽在性格上的差异使得每场战斗也会产生不同的结果。例如：如果是一只性格属于热血型的怪兽，那么它就可能在每一场战斗中都用尽全力应付；相反也会有一些怪兽只是马虎了事，甚至还会有一些怪兽的性格较为鲁莽，那么即使你使用了"さくせん"（战术指令）里的"いのちだいじに"（即珍惜生命）指示，也有可能发生不服从的情况。所以玩家们在战斗之前就要根据怪兽的性格进行相应的战略部署。

你所给予的指令会直接影响怪兽的性格：

如果你在战斗中经常选择"さくせん"（战术指令）里的"ガンガンいこうぜ"（好好地干吧！）指示，那么你手上的怪兽就会慢慢地被你的指示所感染而逐渐向积极型转变。

在游戏中玩家有很多饲养怪兽的方法，而采用方法的不同会使它们的性格有不同的变化。玩家还可以使用一种可以改变怪兽性格的书本，而不同的书本就对应着不同的性格。

DQM2中的一些新元素：

在此作中加入一些全新的道具——怪兽的装备。

将不同的装备装在同伴身上（当然是讲怪兽伙伴！），就会产生不同的效果。有的是加强防御力，有的是提高攻击力。有的甚至是增加特殊技等等（为数共20多种）。它们大多数放置在洞穴的深处，而且危机四伏。有的贵重品似乎还要达到一定条件才能得到。

りゅうのうろこ（龙的鳞片）：这是一个隐藏着传说中神龙的力量的道具，使用之后怪兽的防御力得到提高。

斗篷：能够强化水系攻击力的一种神奇道具。

いのちのゆびわ（生命指环）：使用者能够一面行走一面回复HP。

ドラゴンベルト（龙之腰带）：HP值大大提升的贵重道具。

在DQM2中"不可思议之钥匙"是一个非常重要的道具。

玩家在游戏过程中会得到的一些"不可思议的钥匙"，这时你要前往位于"マルタのかぎのへや"（钥匙之屋），在那里你得到的钥匙会被鉴定，鉴定师鉴别出来接下来就是将钥匙插入不可思议之门。那么你就可以前往一个全新的冒险世界。每条钥匙对应不同的异世界，在由钥匙生成的异世界里有高山、汪洋大海、赤热的沙漠，更有非常恐怖的怪兽洞穴等。

这些鉴定师曾经去过各式各样的异世界，所以他们在这方面的经验就比其他人强得多。

各式各样的异世界：

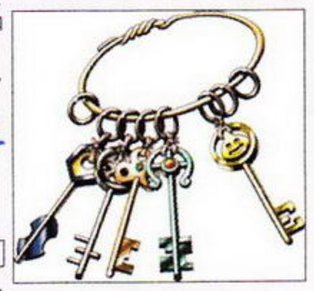
所谓的不可思议之钥匙其实是一条能够带领主角通往异世界的钥匙，不同性质的钥匙可通向不同的异世界。只要拥有了它，主角们就可以前往很多以前无法去的地方，如开始之塔的钥匙、暗黑之池的钥匙、赤红火山的钥匙、赤热之沙漠的钥匙。由不可思议之钥匙通往的异世界各自有着不同的特色，一般来讲，大家可以从钥匙的名称想像到通向的新世界究竟是一个怎么样的地方。举个例子说：，你现在得到的是"洞穴之钥匙"，那么这条钥匙所能通往的世界就是一个到处都是洞穴的地方。

还有一些比较特别的异世界。譬如"红色史莱姆世界"——这个异世界就如名字一样存在各式各样的史莱姆。

另外，在异世界里不仅是有着千奇百怪的怪兽，还有各种各样居住着人的城市存在。主人公在那里会遇到不同的人，有的是别国的一些怪兽训练高手，你可以向他挑战，假如你获胜的话会得到一些有用的道具。还有可能遇到正在旅游的商人或神父。同伴受伤的时候遇到神父是多么高兴的事啊！（他会无条件为你疗伤）

不可思议之钥匙基本上分为两大类：

一种是要由钥匙之屋的鉴定师鉴定钥匙的名称后方能通向异世界的钥匙；而另一种是刚得到的时候就能判断其名称和性质的，这种钥匙似乎还存在某种神奇力量。

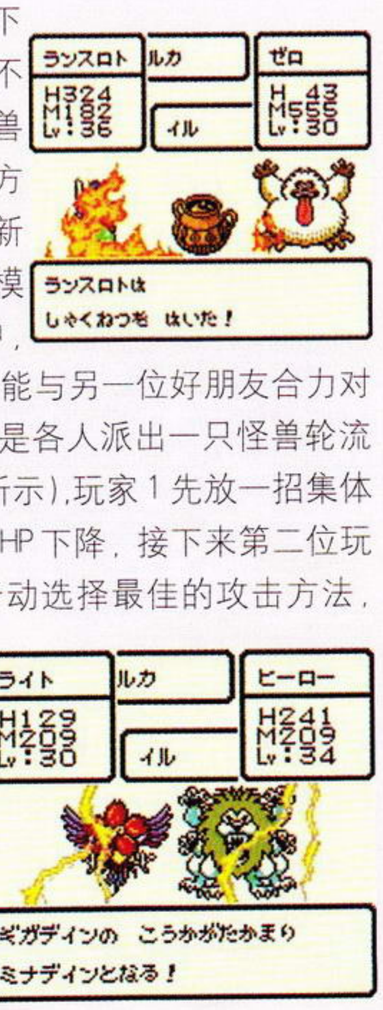


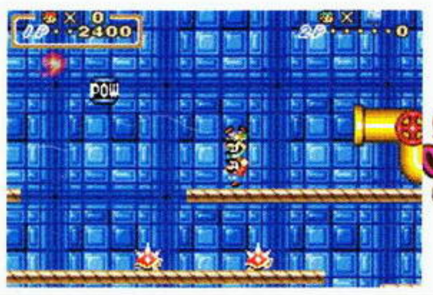
利用通信机能得到不可思议之钥匙从而进入更多不同的异世界。

如果玩家可以通过GB的通讯机能，与朋友们互相交换"不可思议之钥匙"的话，玩家就可以将冒险领域不断扩大。

连线对战系统得到强化：

前作大受欢迎的连线对战功能仍被保留下来并得到进一步的强化这一作，玩家可以随不同的喜好设定一些限制（如特殊技的限制，怪兽的级数，系统和对战回合数等，就连胜利的一方能获得什么奖品也能设定）。另外颇受注目的新系统：双人合力战斗模式——在这个模式中，你可以使用GB通讯机能与另一位好朋友合力对付怪兽。具体玩法就是各人派出一只怪兽轮流上场（如上图及左图所示），玩家1先放一招集体攻击魔法使敌人全体HP下降，接下来第二位玩家就根据第一位的行动选择最佳的攻击方法，（有两人的力量再强的怪兽也不用怕了！）取胜的话还会获得合力模式中特有的珍贵道具。在合力模式中，会多了一个"れんけい"（连续技）的新指令，当选择它后两人各自的怪兽的攻击招式还会合成一种全新的连续技出来。总之在这个模式中大家能够体验到全新的双人合作乐趣。





马里奥ADVANCE

SFC名作终于在GBA上复活了！

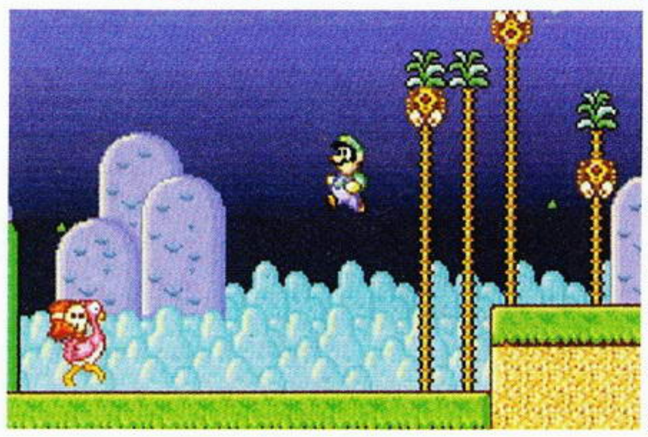
GBA	NINTENDO	ACT	1～4人玩
	预定2001年3月21日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

任天堂一直以来都有一个惯例，那就是每逢有新主机推出的时候，在连同主机一同发售的游戏名单中，都会看到一个熟悉的名字——马里奥。经历过FC、SFC“洗礼”的玩家是不可能不知道这个胖胖的大胡子意大利水管工的。这次GBA推出时也不例外，这款综合了两个马里奥游戏的《马里奥ADVANCE》也将在GBA发售当日推出了！无论你以前有没有玩过《马里奥》系列，作为任天堂的金字招牌，都是有必要“见识”一下的。

目标：回归原点！

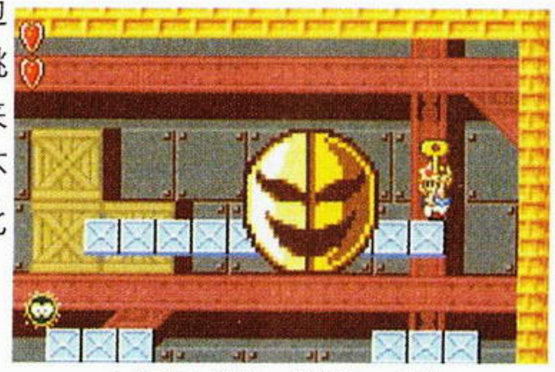
事实上，《马里奥ADVANCE》并不是一款真正意义上的新作，而是集合了两款曾推出过的作品的“合集”。一款是曾在FC的磁碟机上出现过，而后又推出过SFC复刻版的《马里奥梦工场》，一款是以马里奥为主角的真正原点之作《马里奥兄弟》，对于老玩家来说，极具纪念意义哦。

拔萝卜——《马里奥梦工场》



看，路易跳得多高。

国内的玩家接触到这款游戏更多的可能是SFC的复刻版。玩者需要在马里奥、马里奥的弟弟路易、桃子公主、小蘑菇人中选择一名角色来进行游戏。游戏的方式与《马里奥》系列用脚“踩”敌人的模式有所不同，需要拔起路边的萝卜来攻击敌人或者是先跳到敌人的背上再将敌人举起来扔出去。每名角色的能力都不尽相同，例如路易跳得就要比马里奥高一些。



小蘑菇人举着一把钥匙，门呢？

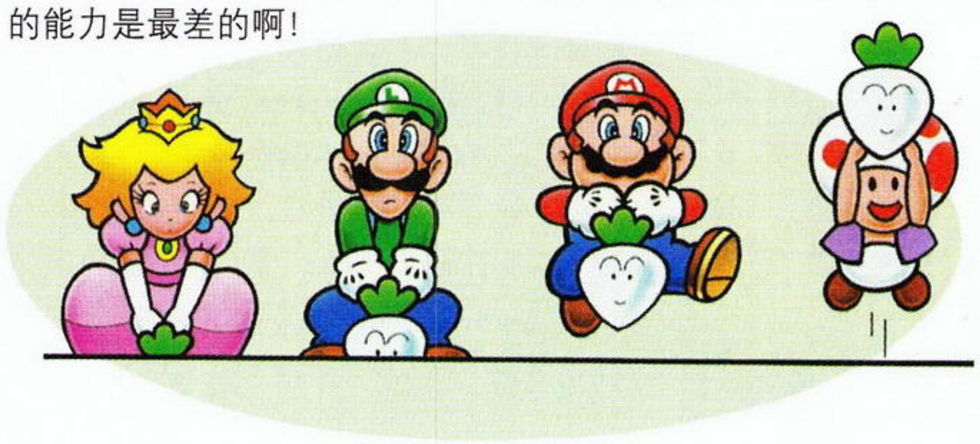
角色能力大比拼

跳跃能力

很明显吧，瘦瘦的路易跳得最高，其次是胖胖的马里奥，再次是可爱的小蘑菇人，最差的是柔弱的公主。

拔萝卜的速度

同样一目了然，小蘑菇人在拔萝卜这个项目上最有心得了，其次是马里奥，再次是路易，最慢的还是我们的宝贝公主，看来公主的能力是最差的啊！



钻子先生 2

GBA 卡带	NAMCO	ACT	1人玩
	预定2001年3月21日发售		电池记忆
	对应通信对战线		

在街机版中大受欢迎的游戏《Mr.Driller》，在先后移植给PS、GBC以及DC之后，便马上公布了该游戏的续作《Mr.Driller 2》。而现在移植的机种就是即将发售的GAME BOY ADVANCE，新一集的《Mr.Driller 2》中不仅会保留原有的系统，还额外添加了不少新要素和系统，而其中的对战DRILL更是紧张刺激并且充分挑战玩家的IQ极限……下面D·S将会为各位介绍游戏中各模式和追加的新要素，相信各位喜爱《Mr.Driller》的朋友一定会密切留意了！！

地狱模式

这是一项没有设定终点，单纯让玩家自由享受“钻地”乐趣的模式，而此模式跟前作最明显的不同之处便是会有难易度的设定。不同的难度会对角色的生命机会的次数造成影响。比如选择“EASY”就会有5条命，相反选择“HARD”则只有1条命。因此配合不同玩家的需求，难度的选择将会是一大挑战。如果想要挑战自己的最佳成绩的话，便不妨试一下“地狱模式”，看看能否到达最终的9999米。

任务模式

在不同的版面下同样进行“钻地”的工作，而当发掘到指定的地点便完成任务。在该模式中，玩家可以选择距离终点500米的印度STAGE、距离终点1000米的美国STAGE，以及距离终点2000米的埃及STAGE，合计3个STAGE可供玩家使用。而在美国STAGE以后的版面更会出现一些突然消失的方块，玩家需要多加留意了。

◆在美国STAGE或埃及STAGE中，玩家会发现一些水晶方块。只要合理利用这些方块便可以造成连锁对消，危急时刻一定可以帮助玩家继续下去。

◆增加1UP的地底人出现！在“任务模式”和“地狱模式”中，玩家只要钻到一定的深度和拥有指定的分数后便会有机会碰上这增加1次生命的地底人，因此玩家只要多增加一些分数，相对来说得到1次生命的几率也会不断地提升。

◆神秘卡片出现！在GBA版中一个原创新元素就是神秘卡片。只要玩家达到某些特定的条件，便可以得到一张神秘卡片。每张卡片上都描绘出一位可爱的角色，想要全部储齐的话，就要看玩家的功力了！

时间竞赛模式

在这个模式中玩家需要在先行指定的方块版图中，在限定的时间内到达目的地完成任务。虽然这个模式中没有了“氧气胶囊”的概念，可是取而代之的便是称为“时间道具”的物品。只要在游戏进行中取得该道具，便可延长限定的时间。比起“任务模式”，这个“时间竞赛模式”更加惊险刺激，极富挑战性！

对战模式

玩过前作的玩家最大的不满之处就是该游戏不能双人对战吧，而这一次的《Mr.Driller 2》终于可以对战了！GBA版的《Mr.Driller 2》可以通过专用通信CABLE将两台主机连接起来对战，而对战模式中共有3种道具可以用来妨碍对手，合理使用这些道具就可以取得最后的胜利。

3种必杀道具

90度反转

作用是使对手所在的场地突然发生90度的倾斜，在某些版图中有一发逆转的作用。

180度反转

作用是使对手所在的场地突然发生180度的倾斜（即上下颠倒），能够给对手以重创。

星型方块

将对手的星型方块钻破，就可以使对手所在的场地出现下陷或是崩溃的情况发生，令对手防不胜防。

马里奥赛车 ADVANCE

GBA	NINTENDO	RAC	1～4 人玩
	未定		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

SFC 版移植 + 原创要素 = 充满乐趣的《M.KART ADV》！

相信只要是接触过 SFC、N64 的朋友，一定知道《马里奥赛车》系列，这个任天堂的王牌赛车游戏系列素以良好的游戏性和参与性闻名，现在，我们又将在 GBA 上玩到它啦！

SFC 移植作

虽然此作是 SFC 同名作品的移植，但游戏的乐趣是一点也不会比 SFC 版少的。马里奥、路易、桃子公主、小蘑菇人、耀西、大金刚、瓦里奥、库巴……这些熟悉的角色将继续在 GBA 上“闪亮登场”，驾驶着各自的赛车活跃在赛道上。游戏由任天堂亲自进行移植，足以证明任天堂对这款游戏的重视程度如何。嗯，任天堂出手即是精品啊！

蘑菇、龟壳、闪电，还有……

游戏当然不会只是把任天堂的明星们聚在一起比比驾驶技术这么简单，为了最后的胜利，无论是正、反派角色，都会使出一些小手段来阻止对手们的前进，例如对付自己前面的敌人可以放龟壳啦、对付身后的敌人可以扔香蕉皮啦等等。丰富的道具选择会让玩者在驾驶的同时还要提防可能突如其来的危险。

一盒卡带，四人同玩

SFC 版接上手柄分插器是可以支持 4 人同时游戏的，这个特色也被延续到N64 上。如今，完全移植至 SFC 版的这款作品当然也会保留这个特点，不过以 GBA 这么小的屏幕，就算 GBA 的机能再强大，屏幕被分割成四份之后每一块画面的大小的“事实”也会让玩者兴趣全无的……任天堂当然也想到了这一点，在本刊去年 10 月号的杂志中曾介绍过 GBA 的连线对战功能，而这款游戏就会让这个功能发挥得淋漓尽致——只要接上对战线，就能够方便地与另外1～3个朋友进行对战了！更加值得一提的是，同 GB 版的《口袋妖怪》连线对战不同，《马里奥赛车 GBA》只需要一盒卡带就能让 4 台 GBA 进行连线对战！这样一来和朋友对战的机会就更高啦！

炸弹人的故事

GBA	HUDSON	RPG	1～4 人玩
	未定		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

BOMBERMAN 将在 GBA 上“震撼”登场！

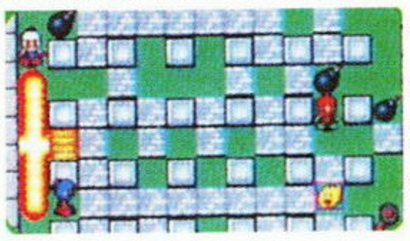
HUDSON 的招牌角色，同样也是伴随着一代玩家成长的游戏《炸弹人》也将推出GBA 的版本了！不知道“目光坚毅”的炸弹人这一次又会给我们带来什么样的冒险历程呢？

这一次的形式是 RPG！

故事发生在某一天，炸弹人的基地收到一些来自外星球的求救信号，于是，基地的司令官便派出马克斯（MAX）前往外星球进行调查。马克斯在到达外星球后不久，便发现这座星球上居然建有大量的神秘建筑物！他立即向基地报告了此事。不过，就在马克斯向基地报告之后便与基地失去了联络……为了调查事件的真相以及找回失踪的马克斯，基地于是决定再度派出一名精英前去外星球，这名精英就是——BOMBERMAN！（yeah！！——掌声一片……）

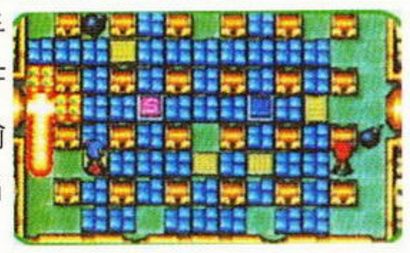
“不可能”缺少的迷宫模式

虽然游戏的形式变为了RPG，但作为《炸弹人》，怎么可能没有“正统的游戏模式”呢？炸掉面前的障碍物，得到各种辅助道具、巧妙地引诱敌人，将敌人逐个击破……这些《炸弹人》最基本的要素都将会在游戏中一一再现。而RPG 的成分则体现在大地图上自由行动、与 NPC 对话取得情报和重要道具、根据情节的发展新加入重要“仲间”等等。



四人对战的超高乐趣

《炸弹人》系列的另一大卖点——多人对战也将会在GBA 版中重现。只要接上对战连线，就能够让最多四名玩家通过各自手中的GBA 进行一番对战了！大家有没有信心将对手悉数击倒，成为“THE KING OF BOMBERMEN”呢？不过不要因为一时的输赢而背上“忘恩负义”、“叛徒”之类的名声哦！（指在 2 对 2 的组队战中）



可爱的辅助角色——珍兽

虽然失去了好战友MAX 的协助，不过好在炸弹人还有一班可靠的珍兽们。在冒险的旅途中炸弹人可能会得到它们。它们不但各具属性，而且每只珍兽都有各自不同的特技，在冒险旅途中，善用这些珍兽的特技可是成功的关键啊！如果将它们合成的话，说不定还有意外的收获哦！

MOBILE21 公司的实力……

本页的两个游戏都是由MOBILE 21公司制作的。MOBILE21其实并不能算是一家全新的公司，因为这家游戏制作公司是由KONAMI和NINTENDO于1999年10月7日各出50%的资金而建立的（资本金是2亿日元）。公司的主要业务就是制作GB、GBA和NGC三款主机的游戏软件。大家知道了MOBILE21公司的来头后，就应该对他们的作品充满信心了吧！

怪兽守护者 MONSTER GUARDIAN

GBA	mobie21/KONAMI	SLG	1人玩
	2001年3月21日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

你能创造出传说中的魔兽吗？

处于战乱中的古兰迪特大陆（グランデ—ト）……

远离家园，失去了亲人的主人公，为了复仇，建立起了一支魔兽军团！

通过对各种拥有不同个性的怪兽的培养或合成，建立起一支自己的最强的魔兽军团。

主角

雷欧（レオ）

蒂娜（ティーナ）

主角是巴尔罗亚国的贵族之子，由于受到奸人的迫害，父亲被杀害，自己还被逐出国家。但是，主角却在一个神秘的老人的指导下成为了一个魔兽使。主角的复仇行动终于可以开始了。根据玩家的选择，主角既可以是男性（雷欧），也可以是女性（蒂娜）。

古兰迪特大陆

为了争夺大陆的控制权，这里曾经发生过几次人类和魔兽的争战。以前这里长时间被魔兽所统治，而现在这里由人类所控制，但却由许多小国家共同存在着。

魔兽（モンスター）

过去在古兰迪特大陆极为繁荣的种族。为了适应这个残酷的世界，魔兽们不断地进行强化，具有了人类所不具有的特殊能力。

魔兽使

就是具有控制魔兽的能力的兵种，随着"合兽机"出现，他们控制魔兽的能力得以最大的发挥。

◆每只魔兽都有详细的参数设定。

耽美梦想 マイネリーベ 耽美夢想 meine Liebe™

在GBA的超凡表现力下的，拥有完美画质的恋爱育成游戏！

GBA	mobie21/KONAMI	SLG	1人玩
	2001年4月26日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

本游戏又是一个面向女性玩家的游戏，女性玩家市场已经越来越被看重了。

在游戏中，玩家将作为主人公过上两年的校园生活。期间当然会碰上各种各样的人，各种各样的事。同一些经典的美少女SLG相同，主角要不断地加强自己的各方面的能力，如"容姿"、"学力"。而游戏中的大部分出场角色当然就是美少年了，由贵香织里设计的各种类型的帅哥绝对是充满了致命的诱惑力！

本游戏的另一特点是通讯线的利用。使用了通讯线以后，双重DATE（约会）等等新的玩法就能得以实现。

主人公

这里的主人公就是玩家在游戏中的形象代表人了。

交际能力很强的敏娜（ミンナ）

总喜欢坚持己见的奥嘉丝妲（オーガスタ）

不太喜欢热闹场面的玛琳（マリーン）

由贵香织里

著名漫画家，代表作是《天使禁猎区》（1～19卷），累计发行量已经达到了750万册。

黄金的太阳

GBA 卡带	NINTENDO/CAMELO	RPG	1 人玩
	预定 2001 年 5 月发售		电池记忆
	对应通信对战线		

看到《黄金的太阳》的画面的读者一定会觉得这款游戏好像有种自己非常熟悉、令自己热血沸腾的《光明与黑暗》或《光明力量》画风的感觉，那么我要告诉你，你的感觉是正确的！《黄金的太阳》的制作人正是当年在世嘉的 **MEGA DRIVE** 主机上《光明》系列的制作人之一高桥秀五的最新力作。

CAMELOT 是由高桥秀五和高桥宏之两个兄弟共同组建的游戏开发公司。已经和任天堂公司合作推出了许多大卖座的游戏，这其中包括《玛里奥网球 64》、《玛里奥高尔夫 64》。最新的作品《黄金的太阳》是一款给人以极为正统感觉的 **RPG**，画面华丽，尤其是战斗画面。

把世界从危机中拯救出来的冒险展开了，在这个世界中，主角们将要使用一种称之为“エナジー”（**ENERGY**）的精神能量，充分发掘隐藏在“エナジー”中的未知能力，为世界夺回和平。

故事

三年前，“ハイデイア村”（海迪尔村）遭受了一场巨大的暴风雨，正当人们为了重建家园而努力时，还不知道将会有更大的灾难降临在这个世界上。本应被封印在“神殿”（索尔神殿）的炼金术的力量将世界卷入了大危机中。罗宾将和其他同样能够驱使“エナジー”的同伴们一起成为拯救世界的英雄。

本来是和平安静的小村庄，现在却面临着被破坏的危机。

用强力的“エナジー”进行战斗!!

在战斗中进行攻击、回复等行动时，“エナジー”（ENERGY）将发挥巨大的作用。如果能够针对不同敌人所具有的不同属性来灵活使用“エナジー”的话，效果将会倍增。另外“エナジー”还会有读出敌人的心思等等令人惊奇的使用方法。

各种属性的 ENERGY 发动画面，精彩纷呈。

四个主要角色介绍

梅尔丽（メアリイ）

梅尔丽，17 岁。能够使用水属性的 ENERGY，因此她拥有治疗的能力，这是冒险所不可欠缺的能力。

伊旺（イワン）

伊旺是较少见的能够使用风属性 ENERGY 的人，能够自由地操纵特殊的ENERGY。年龄算得上是队伍中最小的，15 岁。

罗宾（ロビン）

本游戏的主人公，罗宾，17 岁。他会使用地属性的 ENERGY，作为剑士他有非常高的剑术潜质。

洁拉尔多（ジェラルド）

和罗宾自小一起长大的亲密朋友，同样是17岁。能够使用火属性的ENERGY，同时他在战士方面的能力较高。洁拉尔多也是故事的起点——海迪尔村村长的孙子。

战斗

哇，进攻的时候还会有特写镜头！是不是“必杀一击”的时候的才有的呢？

从已公布的战斗画面上看，《黄金的太阳》的战斗画面相当的华丽。

游戏的画面采用了斜四十五度视角，但还不是这么简单，这里的斜四十五度远比其它同样表现手法的游戏更为先进。请看画面。轮到怪兽进攻的时候，画面就会以怪兽为后视点；而轮到我方进攻的时候，画面就会以我方为后视点，可以说是既有普通 RPG 斜四十度视点的优点，又有自己的特色。即使是有些刻意追求画面效果的玩家，在看到这样细致的画面效果后，也会赞叹画面真的是很棒。

另外，本游戏最特殊的是能通过 GBA 对战线连接四名玩家，大家各自扮演小组中的一员，共同展开冒险，这在掌机 RPG 领域中算是一项创举。

三位主角与几个怪兽的对峙。注意看主角罗宾飘扬的围巾，非常帅气。

SILENT HILL®
プレイノベル サイレントヒル®（仮題）

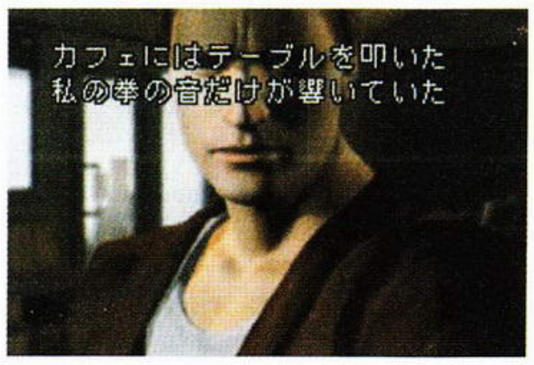
GBA	KONAMI	AVG	1人玩
	预定2001年3月21日发售		电池记忆
卡带	无		

寂静岭 互动小说版

被誉为顶极恐怖冒险游戏的《寂静岭》，相信玩过的朋友不会忘记游戏给你带来的恐怖感、压迫感、甚至是……绝望的感觉。这一次推出GBA版本，由于GBA的3D机能所限，是不可能做到“移植”的，而是采用一种新的游戏类型“PLAY NOVEL”来在GBA上重新演绎这款游戏。

何谓“PLAY NOVEL”？

可以理解为“小说游戏版”，玩法其实就是与大多数的文字类AVG差不多（例如《久远的绊》、《私人侦探神宫寺三郎》、《心跳回忆外传》系列等等），根据出现在静态图片上的文字提示选项来发展游戏剧情。



故事

休假中的哈利带着他的女儿在经过一个名叫“寂静岭”的小镇子的时候意外地发生了车祸，等到哈利醒来的时候发现女儿雪莉儿失踪了……为了找回女儿，哈利不得不在这个终年被雾所笼罩着的小镇子里四处搜寻，但是他无论如何也不会想到，这个看似普通的小镇子里却隐藏着一些惊人的秘密……

与PS版的区别与联系

与PS版的《寂静岭》完全不同的是，在PS版中，玩家需要不断地打倒敌人、四处寻找重要道具来解开谜题发展剧情，强调“动作”方面的要素，而这次的GBA版，则是以静止的图片加上文字为主的，更注重于“故事”的部分，这也是“PLAY NOVEL”的意义所在。并且还会加入大量的迷你游戏以及谜题，以保持游戏性。因此，这次的GBA版是与PS版完全不同的，只是延用了PS版的人物、故事以及世界观而已。不过对于已经玩过PS版的玩家来说，这样的设定绝对能增加一份亲切的感觉。

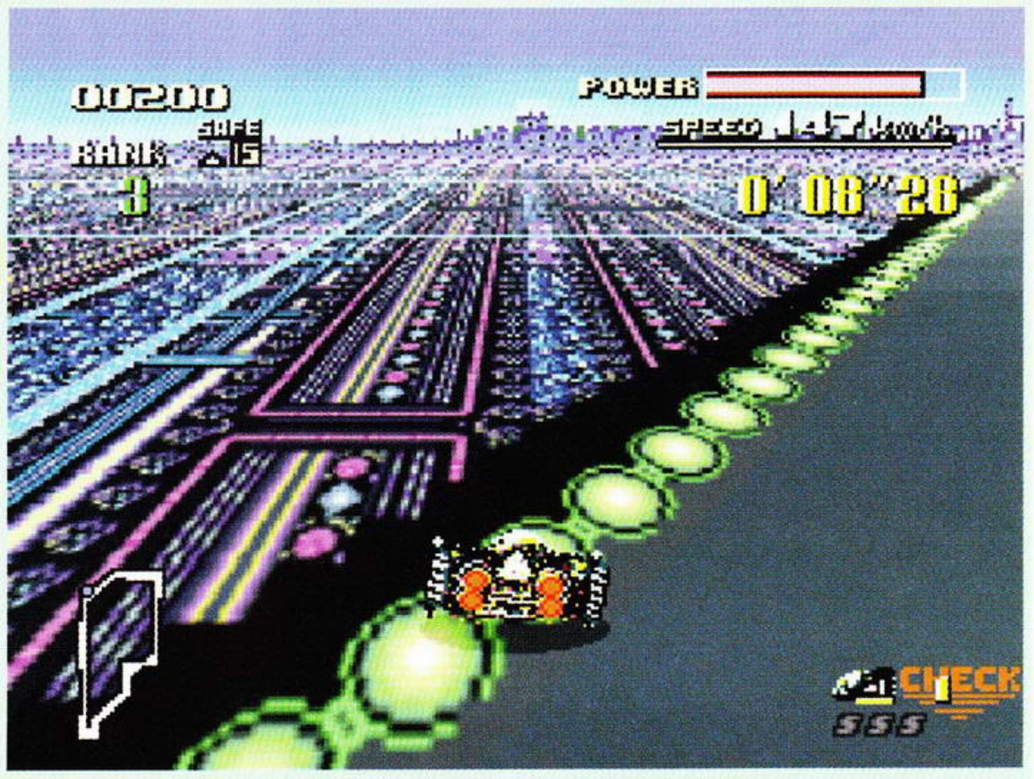
使用女警官西比尔

GBA版中，除了主角哈利外，也可以使用女警官西比尔！不知道用西比尔的视点来看待这个故事会是一个什么样的情况呢？不过，在游戏初期是不能直接使用到她的，只有在使用哈利通关一次之后，才会出现西比尔的模式。

F-ZERO GBA

GBA	NINTENDO	RAC	1～4人玩
	预定2001年3月21日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

曾在超任上红极一时的著名竞速游戏《F-ZERO》将会在GBA发售当天同时推出！玩过SFC版的朋友一定还记得那令人窒息的惊人速度以及丰富多变的赛道设计。现在，这一切都将在GBA上复活啦！试想一下坐公交车堵车时玩这款游戏会是一种什么样的心情？



这一作的舞台是在SFC版25年后的世界，不过在游戏观的设定以及游戏中出场的赛车设定方面并没有什么大的变化，玩者仍然需要驾驶时速达450km/h（甚至更高）的赛车在赛道上与对手一较高下。赛道方面，距离地面几千米的“高架赛道”也仍将保留，如果在比赛中一个不小心……就有你好看的了。

在游戏初期，玩家所能选择的赛车只有4种，不过随着你获得各个赛道的冠军，赛车的种类也会不断地增加。大家有信心集齐所有的赛车吗？

赛道的分支也将保留。

SFC上的超高速赛事在GBA上重燃战火！

洛克人EXE

CAPCOM在GBA上的第一弹，发售日已经确定了，游戏的类型不再是动作，而是RPG，现在就有最新的《ROCKMAN EXE》情报。

GBA	CAPCOM	RPG	1人玩
	预定2001年3月21日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

网络时代的新《洛克人》诞生了！！

故事

故事发生在公元200X年，IT产业（信息产业）发展迅猛，已经到了一个网络（NETWORK）被大加利用的时代，但与此同时，网络犯罪的问题也越来越严重，网络的病毒恐怖已成为社会问题。

其中有一个名叫"WWW(WORLD3)"的犯罪集团最为凶恶，不断有一些企业由于"WWW"而倒闭，也会不断有个人数据被无端删除。但是在"WWW"的狂暴的病毒面前，网络警察们也是束手无策。

在"デンサン"城的秋原区，有一个擅长于消灭病毒的少年，他就是光热斗！他的NETNAVI叫"ROCKMAN.EXE"，但由于有"灭毒"的能力……

《ROCKMAN EXE》世界中的关键词

《ROCKMAN EXE》的世界是在距离现在不远的未来，一个几乎任何事情都可以在网上进行的便利时代。以下就是这个世界里的几个关键词，通过它们，你可以对这个世界有一个大致的了解。

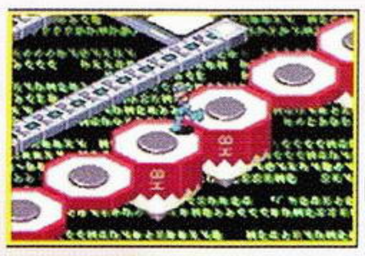
PET

PET是这个世界的人们都拥有的个人信息情报终端。它具有无数与人类生活密切相关的功能，不论是教科书、学习笔记，还是新闻，甚至老人的健康管理等等功能都可以通过PET来实现。PET已经是这个世界不可或缺的东西。

NETNAVI

即在PET上安装的起浏览（NAVIGATION）作用的角色，主要执行传送电子邮件、购物、消除病毒等等功能，在网络上有着各种各样的用途。最开始只是一个连基本的人格都没有的程序，但在主人的悉心培育下，这个程序就会逐渐地成长，最后可以和主人像朋友一样进行交流。

PLUGING和电脑世界



用于一台PET和其它的PET或是其它的电器进行连接的连线，通过这条线，就可以把NETNAVI的数据传送到其它电子机器中。在电子机器中，主人可以以NETNAVI的视点发展故事。而以NETNAVI的视点看到的一切，就是叫做电脑世界。

病毒（VIRUS）

是指在电脑世界中起破坏作用的程序，病毒和NETNAVI相遇时就要进入战斗了。

战斗芯片（BATTLE CHIP）

为了打败病毒，就要对NETNAVI进行强化，BATTLE CHIP就是记录有强化NETNAVI的数据的芯片。将这个芯片插入PET机内的插槽，就可以给电脑世界里的NETNAVI提供新的武器或是进行各样其它的援助，使洛克人得到各方面的强化，怎样用所得的芯片进行不同的组合是本游戏的战略性所在。芯片的种类达到150种以上。

获得战斗芯片主要是通过以下几种方法：

●在战斗中击倒敌病毒时，就可以得到和敌人所使用的攻击有关数据。●在电脑世界中通过探索得到。●在商店中购买。●和城里的人进行交换。●通过通信线和朋友交换得到。

网络战斗

这一次的游戏类型，由CAPCOM宣布的是"数据动作RPG"（DATA ACTION RPG），将带给大家新的感觉。在电脑世界中和病毒相遇后就进入战斗画面，玩家必须操作ROCKMAN去消除（DELETE）病毒。战斗将在方形的场地中以真实时间制动作方式展开。（ROCKMAN的操作是和动作游戏一样的上下左右，按B键发射ROCKBUSTER，按A键则是使用战斗芯片的功能。）

角色介绍

光热斗（11岁）"天才的网络战斗者"？

本游戏的主人公。"デンサン"城秋原小学的五年级学生。性格开朗，充满活力，喜欢户外活动。有很多的朋友。学习成绩也非常好，在消灭电脑病毒方面，他具有天赋的才能，在这一点上，他绝对是班上的第一。

所持的NETNAVI是"ロックマン"

ロックマン（ROCKMAN）"和热斗最亲密无间的朋友"

本游戏的另一个主人公。

是热斗从爸爸那得到的PET里安装的一个NETNAVI。详细的性能不明，但是可以肯定的是相当有潜力。另外由于某种原因，ROCKMAN从初期状态转为具有人格的状态。在进行消灭病毒（VIRUS BURSTING）的战斗时，他能使出令人吃惊的的连续技来。（无属性）

櫻井 メイル（11岁）“从小就是班花”

从小的时候开始就是热斗的同班同学了。櫻井是一个又可爱、又温柔、又开朗，同时也很聪明的女生，当然也就是班里众人的偶像了。

所持的NAVI叫做“ロール”。

“ロール”(ROLL) “ROCKMAN的女友”

メイル的NAVI，经过改造后已经具有人格。

在外形上和メイル一样又可爱又温柔，但是并不擅长于战斗，它所擅长的是回复系的技巧。（无属性）

デカオ（11岁） “不愧是淘气大王”

也是热斗的同学。是现在已经较少见的淘气大王类型男生。虽然很暴力，又爱捉弄人，但在关键的时候，他也是一个会用自己的身体来保护大家的男子汉。

所持的NAVI是ガッツマン（GUTSMAN）。

ガッツマン “以力量为豪的NAVI”

デカオ的NAVI，经过加强改造后具有了人格。以威力见长，同时身体也很巨大。在和病毒作战的时候，主要是用力量系的攻击。（无属性）

妈妈ママ（32岁，光 春香）“妈妈还是又年轻又温柔”

热斗的妈妈。开朗，温柔。

爸爸一直忙于工作，妈妈则一直在家里做家务。

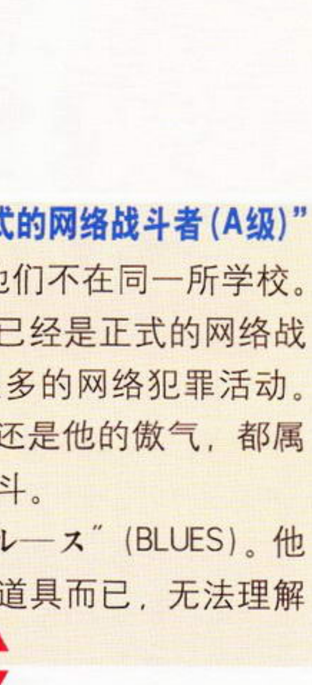
爸爸（35岁，光 佑一朗） “在科学部工作的杰出人才”

热斗的爸爸。对PET最有研究的高手，现在正在开发次世代的NAVI。爸爸温和、可靠，虽然常常忙于工作而顾不上回家，但他深爱着妈妈和热斗。

伊集院 炎山（11岁）“正式的网络战斗者（A级）”

小学五年级生，和热斗他们不在同一所学校。虽然他还是小学生，但现在已经是正式的网络战斗者了，而且已经阻止了很多的网络犯罪活动。不论是他的消除病毒能力，还是他的傲气，都属超一流，同时他还很小瞧热斗。

所持的NETNAVI是“ブルース”（BLUES）。他总是认为NETNAVI只是一种道具而已，无法理解热斗和ROCKMAN的友情。

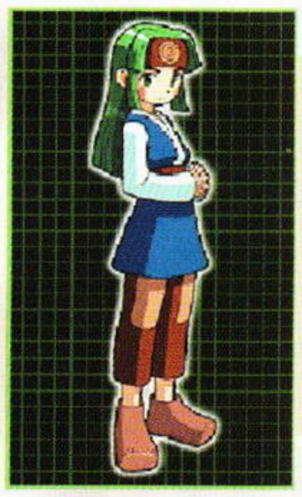


“ブルース”（BLUES）“正式的NETNAVI”

是炎山所持的NAVI。被施以了高级的改造，具有深不可测的高性能，且绝对服从炎山的命令。非常的冷静，判断精确，行动起来也绝对没有失败。

但是因为并不是一个具有友善、有同情心的程序，时常也可会看到他那冷酷、没有感情的一面。

和炎山看不起热斗一样，BLUES也看不起温和的ROCKMAN。（无属性）



サロマ（13岁） “自然派少女”

在官厅街卖自然食品“オベントウ”，热爱自然的少女。她还通过INTERNET进行保护自然的活动，资金来源就是卖“オベントウ”得来的钱。平时虽然是很温柔的性格，但是一旦发现有人破坏自然，她就抑制不住自己的怒火。

所持的NAVI叫做“ウッドマン”（WOODMAN）。

“ウッドマン” “温和又很有力量的NETNAVI”

サロマ的NETNAVI，平常也显得憨厚而温和，但是如果サロマ的HP遭到病毒的入侵时，它就会变得比任何NETNAVI更勇敢。

擅长于使用和木头有关的攻击（木属性）。

やいと（8岁） “跳级的女孩”

虽然才八岁，但却是热斗的同班同学，是富裕家庭出身的。因为她的IQ非常高，所以便跳级升到了五年级，同时她也是一个非常傲慢的小女孩。

鞠子（まりこ）老师（23岁） 正在努力的新老师

是热斗的班主任。因为是新老师，所以常常会出一些差错，但她非常努力地去熟悉自己的工作。

初期剧情先行公布！

第一话 家里的烤箱着火了！

即使是在自己的家里也会有战斗的发生。

◆真是奇怪的事啊，还是让洛克人EXE去调查一下吧。

热斗从学校回来后，正在自己的房间里做作业，突然从INTERNET上传来妈妈的信息。赶紧赶到厨房查看着了火的烤箱，为了调查原因，热斗决定让洛克人EXE在烤箱的网络系统中去探个究竟。之后，在烤箱的内部，洛克人遇到了相当凶恶、顽固的病毒程序，必须把它们完全铲除！

◆妈妈在做烤饼的时候，烤箱突然着火了。

热斗和洛克人能够打败隐藏在烤箱背后凶猛的病毒或者是凶恶的NETNAVI吗？

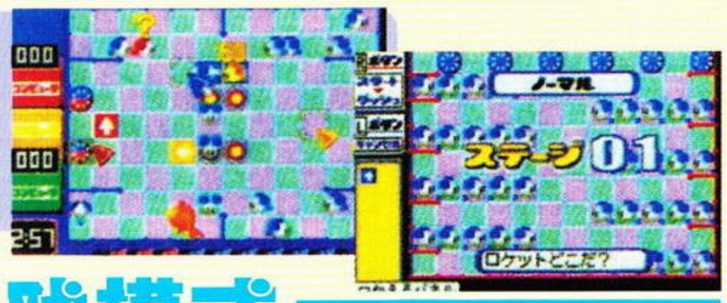
◆洛克人登场！经过调查表明，是有病毒入侵。

CHU CHU ROCKET CHU CHU 火箭

GBA	SEGA	PUZ	1～4人玩
	预定2001年3月21日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

世嘉将用自家的作品以跨平台的形式移植到其它机种上，这对于连续亏损的世嘉来讲未免不是一个明智的抉择。相信这对于拥有其它主机的用户来讲会是一个很好的消息吧。

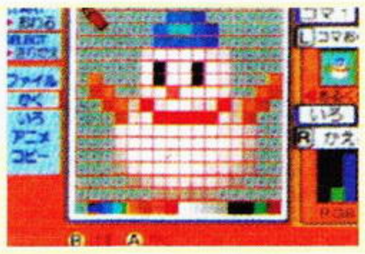
世嘉将要移植的第一炮就是《CHUCHU ROCKET》的GBA版，相信不用怎么介绍大家都会认识它吧？这个在DC上大受好评的游戏就是要大家指导场上的老鼠避开可恶的猫为主要目的。



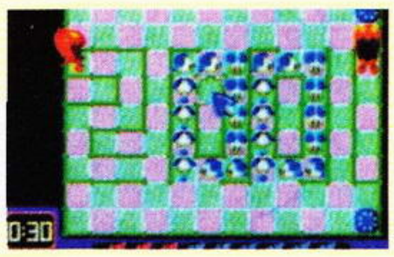
游戏模式

1.PUZZLE MODE: 这个模式主要是考验玩家智慧，在GBA版中大家除了要应付由制作人员设计的100条难题外，更可以试一试从世界各地玩家中征集的2500多条难题。

2.创造模式 在这里大家不但可以设计各种各样的场地，就连角色也可以设计成你心仪的模样。



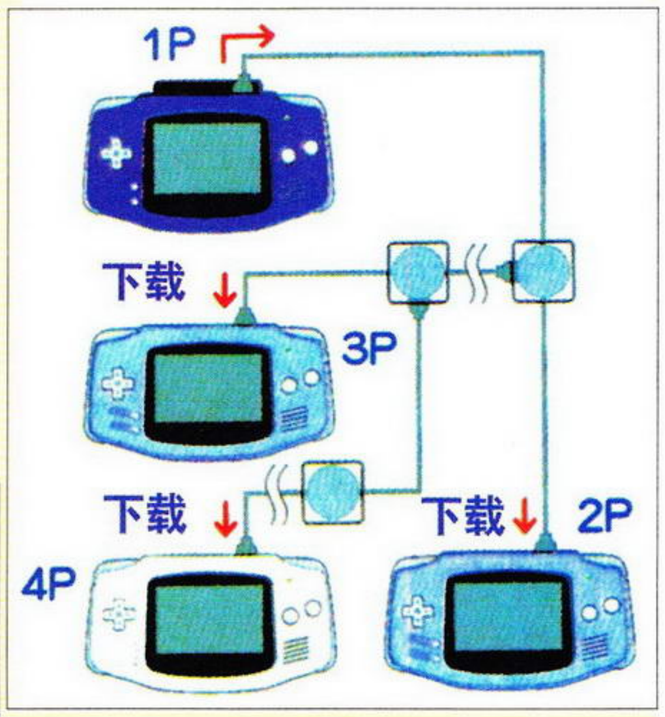
3．多人对战模式：DC版中“2VS2”的队制赛也被保留下来。



4.挑战模式 这是要求玩家在限定时间内完成特定任务的模式，并且可以设计场地，然后通过通讯机能与朋友们互相切磋一下。

新元素

由于GBA的强大功能，GBA的用户可利用通信机能实现同时让4人进行游戏（需要说明的是，另外的三位不需要游戏卡带）。这主要是利用GBA的通信线将一台机的资料下载给另外的几部，而整个过程也不需花多久时间。



滚滚棒

GBA	NINTENDO	PUZ	1～4人玩
	预定2001年3月21日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

玩者要操纵一架外表看似不停转动着棒子的直升飞机，避开沿途的一些墙壁和障碍物，最终能够顺利到达终点就算成功。

在游戏中将有5个不同的模式等着各位玩家，不论你是想轻轻松松地玩尝试练习模式，还是想挑战一下自己的IQ，在冒险模式中大展所长,都能一一满足大家的需要。当您完成所有的冒险模式后，还可以向更高一层的挑战模式进攻。当然也少不了和朋友们大战的模式。

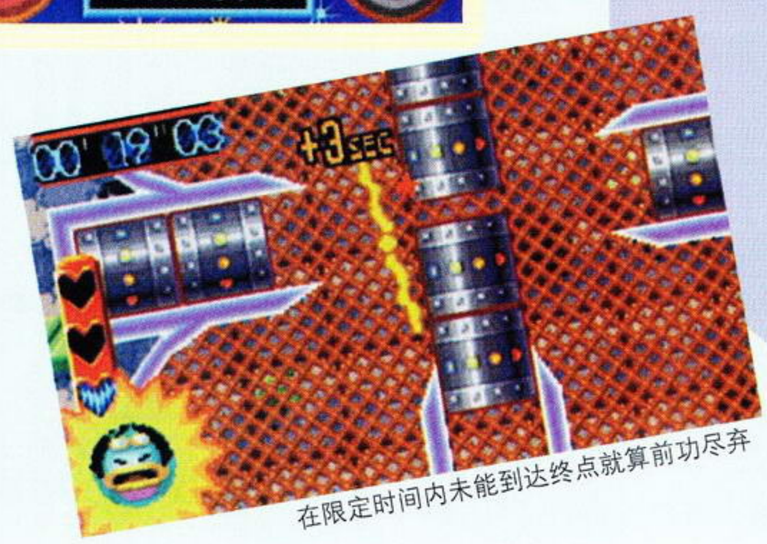
1.**ぼうけん**（冒险模式）：在这模式中，您要不断地推动故事情节的发展。有10个各异的世界总数30个版面等着您。

2.**れんしゅう**（练习模式）：在练习模式中你可以自由地选择舞台、练习或者参考一下演试版。这样，即使是初学者也不用怕了。

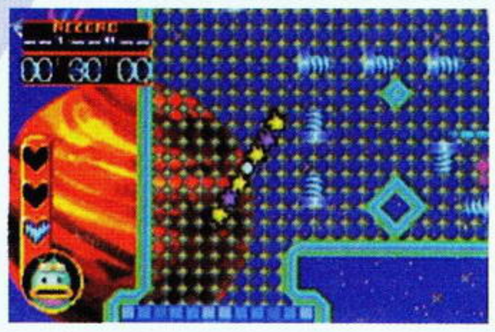
3.**ちょうせん**（挑战模式）：共有50个高难度的舞台，大家要有一定的心理准备才好哦！这可不是一般的难度！

4.**たいせん**（大战模式）：你可以找3位朋友一起来对战，玩法和赛车游戏差不多。看谁能够第一个顺利到达终点？

5.**せいび**（整备模式）：这模式中你可以使用在冒险模式里得到道具（冒险模式的游戏过程中会有不少东西从版面上掉下来，你只要得到它就可以更换棒子的形状或颜色）。

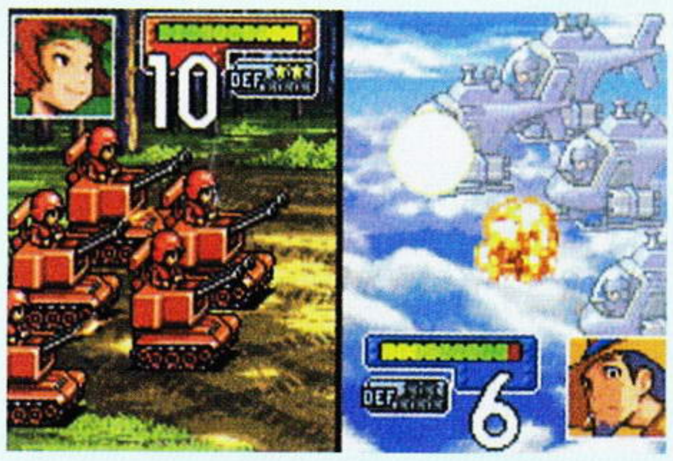


在限定时间内未能到达终点就算前功尽弃



GB WARS ADVANCE

GBA	NINTENDO	SLG	1～4人玩
	未定		电池记忆
卡带	对应通信对战线		



美丽的战斗画面大大提高了玩家的投入感

在GB上颇为受欢迎的战略模拟游戏——《GB WARS》将要在新一代手掌机GBA上推出它的最新一作。这次通过GBA的强劲机能使得全新的一作不仅画面会得到很大的改进，系统也变得更加平易近人，从而使无论是老手还是初次接触的玩家都能体验那种战略模拟游戏的直正乐趣。

4人对战也行！

对战模式：这次的版本将会利用对战线实现4人同时作战，你可以和一位朋友组队与另2人对峙，也可以和3人连盟对付另1人（这样似乎有点残忍吧!）。

此图是发动必杀技的画面

在此作里你将可以从性格各异的角色们中选择你所喜爱的一位。各位角色的能力都是不一样的，有日本古代武士，也有来自现代的战士等等。相信能满足有不同爱好的玩家吧？

游戏王地底骰子怪兽

DUNGEON DICE MONSTERS ダンジョンダイスモンスターズ

GBA	KONAMI	TAB	1～2人玩
	预定2001年3月21日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

GBA上的《游戏王》第一作！

KONAMI成功地将《游戏王》漫画改编成了游戏，几乎每一作都大卖特卖，尤其的2000年12月GBC上的《游戏王IV》，取得了空前的成功，目前三个版本的在日本的总销量已经超过了200万套。因此GBA上全新形态的《游戏王》的高素质是勿庸置疑的。

《游戏王 地底骰子怪兽》是继《游戏王对战怪兽》和《游戏王 怪兽胶囊》之后的一款全新类型的《游戏王》游戏。

自己的迷宫自己制作

◆游戏和他的同伴都将登场。

一般的桌面游戏都是先投骰子，再按照已经固定好的路线前进。但是在《游戏王 地底骰子怪兽》（《游戏王DUNGEON DICE MONSTER》）中，你只有先建立起自己的迷宫，才能在迷宫中进行游戏。

◆这将是一个和以往的游戏王完全不同的桌面游戏。

GetBackers 奪還屋

GBA	KONAMI	RPG	1人玩
	未定		电池记忆
卡带	未定		

《GET BACKERS地狱之史卡拉姆先生》（台译：《闪灵二人组》）是正在日本漫画杂志《周刊少年MAGAZINE》上进行火热连载的动作漫画。

英文“GET BACK”是“取回……”的意思，而“GET BACKERS”自然就是“取回某东西的人们”，“GET BACKERS”就是指游戏中的主角——美堂蛮和天野银次，他们两人的工作就是为人们取回所失去的东西。他们具有“蛇蛟”（SNAKE BITE）和“电击”等特殊能力。

◆最大可以组成六人战队，但只有三个人可以参加战斗，不过战斗中是可以随时换人的。

◆战斗画面的演绎上采用了“VARIABLE QUARTER SYSTEM”（可变斜45度系统）。

游戏画面分为移动时的“MAP MODE”、解谜时的“MISSION MODE”和进行战斗时的“BATTLE MODE”三种模式。

工藤卑弥呼、赤尸藏人、冬木土度、凤鸟院花月等角色将合力解决在里新宿发生的谜之事件。

◆让原作FANS感动至极的角色。

無限奇行 ゼロ・ツアーズ ZERO-TOURS 无限奇行

这是一款以强劲的通信机能为卖点的游戏，利用GBA的通信机能使玩家体验一种全新感觉的RPG。

1.游戏内容：在游戏里，玩家会结识一些精灵或者叫做动物人的导游，在它们的指引下玩家可前往千奇百怪的世界进行冒险。当那些导游加入主角的队伍与主角一起进行冒险后，随着它们的级数的不断上升不但会发生一些特殊事情，还能带领主角前往更多不同的世界。需要注意的是玩家们还可以利用通信机能与朋友们交换不同的导游。

2.通信机能使得游戏性大大加强：

与别人交换不同的导游就能前往原本不能去的地方，这样游戏的世界就会大大拓宽。

3.自己建立一些城市：

游戏里的你可以建立属于自己的城市和街道。将从战斗中得到的一些道具摆在自己商店的柜台上，更可以叫你的朋友进入你的商店光顾一下（但千万不要连朋友们也骗啊！）。

4.队伍公寓：

你可以将同伴们安置在一间公寓里，也可以设置一些敌人的小房间。（这些公寓也是可以与别人交换的）

5.洞穴迷宫：

游戏的一大特色是具有自动生成迷宫的功能，也能够自制一个迷宫出来送给朋友。需要注意的是当你将迷宫送给别人后，迷宫里除了会有一些强劲的敌人外还会有一些育成出来的ヌィグルミン（是敌是友至今仍未清楚）。

GBA	NINTENDO	RPG	1人玩
	预定2001年春发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

皇家骑士团外传

GBA	NINTENDO	S・RPG	1人玩
	未定		电池记忆
卡带	未定		

人类的宿命就是战争吗？

这是拥有超高人气的S・RPG名作《皇家骑士团》（或者是《奥加战争》）的外传作品。虽然是外传作品，但故事设定一如既往的气势磅礴，这一次是以人类为什么要互相争斗、互相伤害的深刻讨论为主题的。

世界什么时候能够迎来和平？

为了所爱的人而战斗，为所爱的人而死，这样的战斗，其意义在于……

战斗场景

和最受欢迎的《皇家骑士团》几乎一致的战斗场景画面！另外，画面上的各项数据已经表明系列作的重大特点之一——严密、精细的数据设定得到了继承。

同样是立体的地形设计，所在位置的高低、朝向、地形都是需要考虑的战略要素，充分利用地形效果来战斗吧。

世界地图

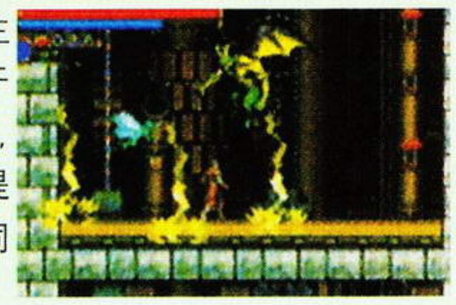
整个广大的世界已经全部成了战斗的舞台，能在这种纷乱的时代中生存下来吗？

恶魔城DRACULA CYCLE OF THE MOON

恶魔城 月之轮回

同社游戏《游戏王》的大成功的启示：卡片系统

在《恶魔城 月之轮回》中，将会加入一个全新的“卡片系统”，在游戏中，玩者无论是打倒敌人还是发现隐藏地点，都有机会得到各式各样的卡片，例如“动作卡”、“属性卡”等。这些卡片各具独特的能力，能够让主角本身或是武器道具得到强化，使得主角的战斗力大大增强！这些卡片对于游戏的流程可能不会有太大的影响，但是这样的设定，无疑能够进一步提高游戏的可玩性，让玩者在降魔的同时也能体会到“搜集”的乐趣。



无数玩家为之疯狂的“地图达成率”系统

在《恶魔城X 月下夜想曲》中大受好评的“地图达成率”系统也将会在《恶魔城 月之轮回》中出现！对于追求100%完美的玩家来说，绝对又是一个新的挑战哦！向着完美的达成率的目标努力吧！

将《恶魔城X 月下夜想曲》完美的游戏系统发扬光大之作！

GBA	KONAMI	A・RPG	1人玩
	预定2001年3月21日发售		电池记忆
卡带	无		

拿破仑

GBA	NINTENDO	SLG	1 人玩
	预定 2001 年 3 月 21 日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

一个以法国中世纪英雄——拿破仑为主角的即时战略游戏。在游戏中，一方面你会面临被法国革命军夺去实权的威胁，另一方面又要应付法国贵族的叛乱。作为元帅的你只要能够向自己的军队给予正确的指示，就会轻而易举地将敌兵击败，甚至将敌人的基地夺下从而实现最终胜利的目的。法国人民能否在这乱世中得到自由和安定的生活就全凭玩家的决策了！

6 名指挥官的介绍:

インザ—ギ	与拿破仑在训练兵的时候就相识。是一个即使在危难时也不会将朋友置之不理的热血型硬汉。
ランヌ	一个脸上常带笑容，很会在战场上闹气氛的人。对与拿破仑相识的人都十分信任。
ミユラ	一个为了女人连生命也可不要的法国骑兵团指挥官。
オ—ジュロ—	在战场上总是他第一个闯进敌人的战营，不太喜欢与别人交谈。事实上他的战斗力也是远远超过其他五人。
ス—シエ	一个既美丽又好胜的女人。拥有治疗能力的她能够在战场上为受伤的拿破仑进行治疗（回复魔法？）。
ダヴ—	士官学校的教官。曾一手培养拿破仑和インザ—ギ。

游戏的特点:

1.在游戏中，战场的地点将会扩张到草原，雪地，海上等。（战场的不同,作战方法也大为不同）

2.在游戏里玩家并不是直接向拿破仑下指示的，而是对他那6名能力各异的指挥官下达命令。那么，那些指挥官的部队就会根据自己上司所得到的命令而进行行动。另外，指挥官们会根据所接受的命令是否妥当对拿破仑作出不同程度的评价。褒美程度的不同会直接影响指挥官的技能和作战情况。所以在此游戏中,能否获得各位指挥官热情的赞美就是取胜的关键所在。

火焰纹章　暗黑之巫女

GBA	NINTENDO	S・RPG	1 人玩
	未定		电池记忆
卡带	未定		

S·RPG的颠峰之作——《火焰纹章》的最新作，这一次的故事舞台是发生在“エレゾ大陆”（艾雷佐大陆）。主人公所在国家突然遭到了东方大国“ベルン王国”（贝仑王国）的侵略，主人公们不得不为了守护家园而战。

很快就可以在任何地点享受到《火焰纹章》系列有深度的剧情了——掌机上的新一作。

左右着国家存亡的残酷战争

充满迫力的战斗场景。

游戏的系统将会更加有趣，同时更容易上手，还有被大幅提升的战斗画面让你更加热血沸腾。

魔法假日

GBA	NINTENDO	RPG	1 人玩
	未定		电池记忆
卡带	未定		

游戏的主角是一些从魔法学校里毕业的学生，他们的冒险历程自然就是要由玩家亲手完成了。

◆几个伙伴们虽然偶尔也会吵架，但是大家的友情却是非常浓厚。

◆和敌人的战斗，和伙伴们的友情，主角们从此就展开了漫长的冒险旅程。

◆“光のプレ—ン”的世界里充满了奇妙的生物。

由于怪物突然来袭，慌乱中主角们逃进了一个叫做“光のプレ—ン”的宇宙空间……主角们能顺利回到自己原来的世界吗?

◆画风像《圣剑传说》？原来制作人员就是来自以前的《圣剑传说》开发小组。

画面

音效

系统

游戏性

Knight

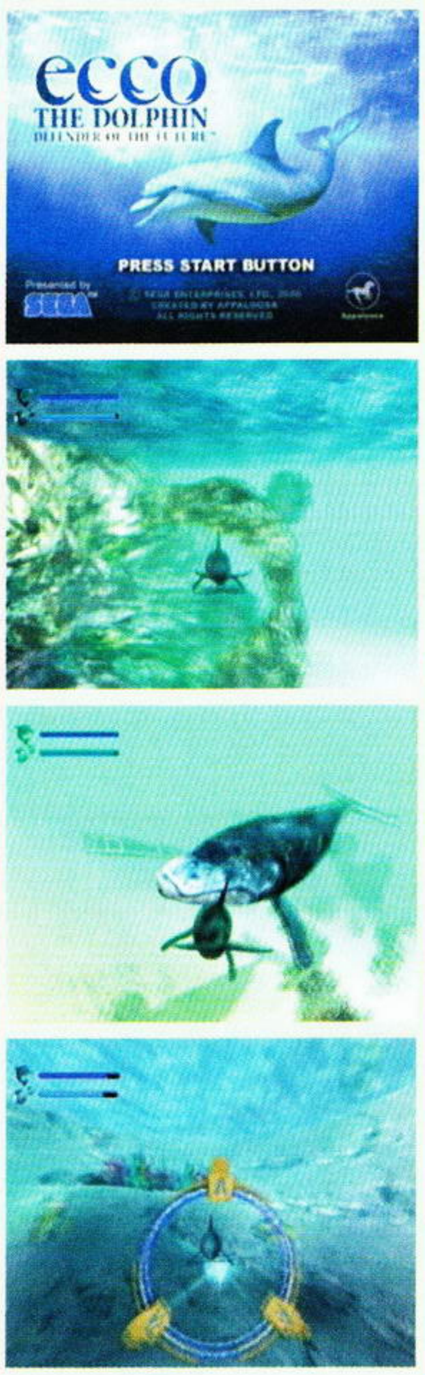
已经延期了一年的游戏，我对它的期待并没有随着时间的推移而削减，反而在玩了这次的体验版（美版）之后，彻底失眠了……距离发售的日子越来越近了，制作小组“及时”地推出了这个体验版，从这次的完成度来看，他们已经拥有相当的自信——至少，它让我们感到了PS2的存在。

这个体验版的副标题叫“A spec”，就是A类赛车的意思，猜想可能是取消了B、C两级（不可能吧？）。玩家可选的赛车有三种，分别是本田的RAYBRIC NSX、S2000和福特MUSTANG SVT COBRAR，确实没有A级以下的车；而赛道就是再熟悉不过的、前两作里著名的Trial Mountain。比赛的方式没有什么变化（废话！），只是按键的感觉已经完全不同了，Dual shock 2特有的256阶力感应几乎发挥了全部的实力。在蓄势待发的几秒内，轻按和重按油门的感觉是不同的，引擎声音的大小会随着按下力度的变化而改变，而且指针也作相应的变化，非常细致；随着最后一声笛鸣，我的爱车如离弦之箭般弹出了起跑线。哇，这才叫赛车！说“《GT2》是拖拉机”才能来形容3代速度感的真实，超爽！超流畅！由于路面不平而造成的颠簸，转弯时轮胎与地面的过度摩擦，通过振动的效果表现得几近真实，□、○两种刹车也被模拟化了，这样一来，通过各种弯道就更加得心应手了。还有一点不得不说，同一赛事的各车种之间不再有2代那样离谱的性能差异了，它们已经安排得比较完美，这样对于各位爱开“真车”的朋友们来说，应该更具有挑战性了。（这一代车手的AI可是相当高的）好不容易拿到一个第六名（众编：一共就六辆车！），下面来欣赏一下我伟大的replay画面。果不其然，以前官方所公布的各种引以为豪的特效和镜头都有出色的表现。一眼便看出的效果应该是赛道上的热气，真的有点尾气的味道；整体画面干净而且稳定，车窗是半透明的，车身的反光也成熟多了，不像以前那么眩目，而且确实能映射出周围的景物；镜头的运用也很令人满意，表现出了赛车驾驶的各种技巧和细节，而且有的镜头采用了背景虚化和长短聚焦的手法，很有魄力，只是此时会有一点点拖慢。不过请大家放心，就现在的画面而言，已和《GT2》的片头CG相当，而且有的背景所用多边形数还多一点，显得更加圆滑、柔和。

《GT赛车》系列从本质上来讲应该算是RAC+SLG，其中模拟的成分占了很大一部分，大到赛车制造商、车型的更新，小到车身高度、倾斜度的调整，无一不反映了一个真实的房车世界，而这一切的一切，正是一个真正的赛车迷所渴求的东西。当然，更少不了赛场上斗智斗勇的拼搏和夺冠后意义深远的镜头回放，这大概就是它成功的秘诀吧。

PS上的首作卖了750万份，而PS2上的这一作是否能完成它所背负的历史使命呢？现在答案已经渐渐明朗了。

GT赛车3 A规格 体验版　　SCEI/PS2/GRAN TURISMO 3 A-SPEC./RAC/DVD-ROM（体验版不参加评分）



画面

音效

系统

游戏性

岷江月

第二次看到《海豚》的画面时，我惊诧于《海豚》画面的优美了。

《海豚》是世嘉在DC开发的一个优秀游戏。我第一次用自己认为颜色和清晰度还比较好的长虹21寸彩电来播放《海豚》片头的时候，我惊讶了——《海豚》的画面是那么的美丽！我的第一个反应是在VGA上画面会更美。

我赶紧把DC搬到了自己的电脑显示器旁边，用刚买回不久的VGA－BOX将DC和显示器连接了起来。听着DC熟悉的启动声音，一阵耐心的等待……估计时间差不多的时候我拨动VGA－BOX的开关，显示器的灯闪了一下，然后亮了起来，紧接着显示器显示出了画面。出来了，出来了，《海豚》出来了，哇，太美了！赶紧按开始键……

《海豚》这个游戏的画面用什么来形容呢？《莎木》的画面贴图还不是十全十美，《生化危机 代号：维罗尼卡》的画面给人的感觉总有点雾蒙蒙的感觉，《F355》的画面虽然不错，不过赛道看久了难免觉得没有新意……《海豚》的画面与他们相比则不同，你几乎看不到《海豚》中贴图不完美的地方。无论鲸鱼这样的庞然大物还是神仙鱼这样的小鱼小虾，无论是色彩缤纷的珊瑚还是奇型怪状的礁石……任凭你的眼睛如何锐利，你也很难看到贴图上的缺陷；你也不会觉得画面是灰蒙蒙的，因为《海豚》的画面是那么的清新自然。请闭上你的双眼，想象在浩瀚无垠的大海中有一群海豚在自由地畅游，其中一只最有爱心、最有勇气同时也是最美丽的海豚就是你所控制的游戏主角……你丝毫不会感觉游戏画面太单调，根本不会感到厌烦，因为画面是如此丰富，以至于我们有时候可以根据以前的知识积累叫出这是什么那是什么，有时候只好抱怨自己过去《动物世界》、《人与自然》看得太少了。

我喜欢《海豚》这个游戏是因为我喜欢大海。我是在一个海滨城市完成最后四年学业的。我们的学校离海很近，站在学校的教学楼顶可以眺望浩瀚无垠的南海。当我溶入《海豚》的世界时，我找回了那种感觉。

如何来形容《海豚》这个游戏中刻画出的大海呢？《最终幻想Ⅷ》片头中刻画出了大海的浩瀚，与海豚里的大海相比却缺少生气；《古惑狼3》里刻画出了大海的色彩丰富，与海豚里的大海相比却显得色彩平淡、海洋中的生物也过于僵硬；电视剧《西游记》里的海底世界一看就是人造的，与海豚里的大海相比显得做作……只有在《海豚》虚幻的世界里我们看到的才是一个充满活力、色彩丰富、物种繁多、美不胜收的接近于真实的海洋世界。

我喜欢《海豚》这个游戏是因为我喜欢科幻。很多年前，我就着迷于凡尔纳营造的神奇世界。自己还幻想着自己就是《海底两万里》中的那个伟大的船长……

听说担任《海豚》这个故事脚本设定的是美国的科幻作家迪比特·布林。对于这个作家我不太熟悉。不过，在为了玩过关而一次次查英汉字典的过程中我慢慢地明白了故事的内容。你可以说《海豚》这个游戏的故事并不复杂，相比起有些RPG游戏甚至显得有些“贫乏”，却绝对不能说《海豚》这个游戏没有内涵；你可以说《海豚》这个游戏的故事幻想不是很多很离奇，却不能否认这个游戏和这个故事结合得几乎天衣无缝完美无缺；你可以说《海豚》这个游戏的故事不激烈、不刺激、不……却不得不承认真正学会玩《海豚》这个游戏并且通过自己的努力通关以后会感觉在《海豚》这个游戏的故事中所要表达的观念是如此真实如此感人。

我喜欢《海豚》是因为我喜欢生命喜欢大自然喜欢我们居住的这个蓝色的星球。偶读流沙河先生的文章《永远的红蜻蜓》，作者在感伤儿时梦中的红蜻蜓不再飞回来，同时讲到孩子们有了游戏机却失去了自然时，我也很有感触。当我玩《海豚》的时候却发现，我离自然的距离不是越来越远，而是越来越近了。

游戏的主角——一只拥有完美曲线的海豚，在我的操作之下是那么聪明活泼可爱。无论是穿行于波光摇曳的沟壑之中，还是跳出水面在空中来个漂亮的特技，我都可以感到它是那么生动、那么逼真、那么优美。当我绞尽脑汁把困在石堆中的小鲸鱼救出来的时候，我所拥有的那份成功后的欢乐比起射进一个金球、杀死一个BOSS有过之而无不及……

海豚是海洋中最聪明最美丽的动物，能够操作如此可爱的精灵简直是一种福分。玩《海豚》这个游戏时我有时候简直分不清楚是我在操纵海豚在神奇的海洋世界中遨游，还是海豚在带着我参观它居住的美丽的海洋世界。有时候我真想自己也变成一只海豚，在大海多姿多彩的世界中遨游……

有一天夜里，我梦见自己真的变成了一只小海豚。

你相信吗？

热血推荐

? 岷江月 评分：8分

GOUKI 评分：8分

D·S 评分：9分

海豚 未来的守护者　　SEGA/DC/ECCO THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE/ACT/2001-01-25/对应VGA、振动包/8格/1人玩

（注）15分或以下：垃圾GAME；16–20分：不过不失；21–25分：热血推荐；26–30分：黄金珍藏

不过不失

画面
音效
系统
游戏性

Knight

玩这个游戏，完全是冲着RPG去的，且不论这个游戏的制作背景如何。

开始玩的时候感觉还行，场景比较细腻，人设也马马虎虎说得过去，可是等到实际操作的时候就出大问题了：主角只有横竖4个方向可以控制，竟然没有斜向的移动，感觉就象SLG。战斗就更不敢恭维了，战棋的模式（但是毫无战略），鼠标的操作，冗长而没有魄力的魔法，时而还有拖慢的现象，真不知是程序问题还是DC机能的问题，总之让人接受不了。不过一个游戏总会有它的可取之处，譬如这个游戏，剧情还是相当不错的，玩惯了大冒险，大英雄的故事，偶尔看到了如此新鲜的话题，还是有一种想玩下去的冲动。

哎，玩电视的，玩电脑的，两种都玩的，两种都不玩的，始终难以相互理解。

评分：7分

LIKY

电脑移植的游戏我一直都是持不信任态度，玩过这款游戏后就更加坚定了我的信念！整个游戏玩起来感觉还是在玩电脑，几乎感觉不到DC在“工作”。开头的所谓CG也真是给DC拆台，一点质感都没有，可以说刚好与PS的CG持平。平时移动时不能做斜方向移动，这对于RPG类型的游戏来说简直就是个失败！战斗时的魔法画面像跳碟似的，一点震撼感都没有，而一般攻击又太过“流畅”，我在第一次玩的时候连角色在什么时候攻击了还没看清，它就已经显示对方的伤害度了。惟一有点价值的，那只有人物的角色设计和还算可以的音效了。

评分：5分

慕容非

做本游戏的攻略可说悲喜交加，因为一直想介绍这个不是日本出品的优秀游戏给TV游戏玩家，而这次如愿以偿，所以是开心的；而本作在移植上的效果却是很不完善，但是如果就这样放弃的话，也是很可惜的——毕竟DC目前已经很少有优秀的作品了，作为杂志，我们力求攻略能够满足最大多数读者的要求，所以还是决定介绍本作吧！但是由于该死的4M记忆卡的无耻故障，慕容非10个小时的奋斗毁于一旦，看到这个让人不可接受的事实时，慕容非执手相看泪眼，竟无语凝咽……

不管怎样，本游戏的人设就足够慕容非再次投入战斗了，虽然后来基本上都是逃跑的。：）

评分：6分

西风狂诗曲　SOFTMAX/DC/西风狂诗曲/RPG/2001-02-22/至少40格/对应振动包、VGA/1人玩/电脑同名作品移植

垃圾GAME

画面
音效
系统
游戏性

Knight

（高呼）大家小心啊，集RPG糟粕之大成的游戏上岸了，闪哪！

（以下仅代表个人观点）一般来说，我们津津乐道的是一款游戏的卖点，或者说是吸引人的地方，但是对于这款游戏，我们要谈的是需要多大的勇气去玩，需要花多大精力去安慰一个已经玩过这个游戏的人，劝说他一句：“不要失望，这个世界还是有东西值得留恋的，千万要想开一点！”如果谁已经把此游戏通关了，我决定授予他“勇者”称号。

最后，对该游戏有好奇心的玩家可以去一试身手，看一看其人设、背景、对话、战斗和读盘等等，也算是饱经沧桑的游戏生涯中一段必经之路。

评分：4分

LIKY

ATLUS给我的印象历来是很好的，他们总喜欢用学校来作题材，这款游戏也不例外，不过情节有点“老套”。画面较为细致美丽，行云流水都表现得相当自然。系统也颇为新颖，就是战斗时相当不爽，改变阵形似乎是每场战斗必备的，虽说战略性加强了，但这可是RPG，不必做得那么麻烦了吧（时常为了改变阵形的方向而花去不少时间）？另外，开头的剧情过于冗长，使人感到不耐烦，而后期在游戏过程中可供记忆的地方又十分不方便。游戏中加入了不少恋爱成分，喜欢这类型的玩家可以一试（我就属于这一类）；要是不喜欢的话，那就……

评分：6分

慕容非

我是第一个受此游戏荼毒的无辜人士，从开机到显示标题画面大约需要5分钟，从标题画面按下“START”到可以控制主角大约需要46分钟（期间包括当机立断地返回标题关掉语音所花的时间），从可以记录然后关机到我的身心恢复正常大约需要18个小时，期间包括6个小时的睡眠时间。

对于ATLUS敢于推出这样一个作品，我已经无话可说，20多个小时的折磨萦绕在我的身边，层层淤积，将我埋得透不过气来……

现在惟一的对本游戏的兴趣是——ATLUS是不是被微软收买了，来这样打击一下PS呢？

评分：4分

艾西亚 异世界　ATLUS/PS/EITHEA/RPG/2CD/2001-02-22/4格/对应振动/1人玩/原创

热血推荐

画面
音效
系统
游戏性

GOUKI

欧美游戏公司开发游戏的速度的确是够快……就在上上个月SOUL从编辑部的“碟海”中偶然扒出《恐惧反应》之后，自己才突然想起上世纪还有这么一个不错的游戏忘了玩……结果第一张碟还未完成，续作就出了。依然是那样的画面、风格，还有令人头痛的，稀奇古怪的谜题……是不是自己《鬼武者》玩得太多，已经忘了“解谜”的真意？对于这款游戏最大的不满就是主角的设计，虽然自己并不排斥美式风格的人设，但把Hana做得更漂亮一些应该没人反对吧？

评分：7分

D·S

EIDOS发行的AVG类冒险游戏大作《恐惧反应》终于推出续作了！由于在故事情节和系统设定上紧接前作，因此老玩家一定能够很快上手。本作的美式游戏风格十足，与传统的日式冒险游戏“生化危机系列”有一定的差别。如果玩家对这一点不是太在意的话，可以尝试一下这款情节曲折、谜题巧妙的冒险游戏。毕竟游戏世界是百花齐放的，只拘泥于一款系列游戏的人永远都是“井底之蛙”。

评分：8分

SOUL

颇有创新意识的《FEAR EFFECT》虽然还是有一些不近人意的地方，但还是普遍获得了玩家们的认可，在距前作一年后又推出了《2》。《2》和第一作整体感觉基本上相同，一样的高难度，需要步步为营地记录，一样华丽的全程动画播放，这也导致一样长的读盘时间，当然这里的读盘时间指的是游戏失败后重新开始所需的时间，而不是游戏进行中的读盘时间。游戏的整体操作也和游戏的第一作相同，看过最近两期《FEAR EFFECT》攻略的玩家应该比较容易上手了吧？不过游戏还是在一些极为细小的地方作了改进。

评分：8分

恐惧反应2　EIDOS/PS/FEAR EFFECT2/AVG/4CD/2001-02-20/1格/对应振动/1人玩/系列第二作

热血推荐

画面
音效
系统
游戏性

SOUL

对系列的老玩家来说，新鲜感不足，和1993年的《梦见岛》相隔了近八年，但大部分音乐相同，大部分图像相同（虽然改为了彩色），从游戏性上来说，《不可思议的果实》真不愧是为《塞尔达》系列（以下简称《塞》），各种有趣的谜题不断地挑战你，总是有那么多的小秘密给人一次又一次的惊喜，让你乐此不疲，欲罢不能。作为最具代表性的A·RPG之一，《塞》和同样是宫本茂作品的ACT《马里奥》相比，《塞》的动作性可能不像《马里奥》那么高，但《塞》所想表达的是一种冒险的感觉——宫本茂精通于制造一个让人们尽情施展自己想象力的小王国以及创造人们在游戏中所获得的成就感，前者主要体现在，《塞》的自由度高，但地图中几乎每一块地方都看似普通，却又暗藏玄机，好好发挥你的各种想象力，你就能在这些地方挖掘出秘宝，后者的主要表现之一是：《塞》中会设定许多你能看到但却又一时得不到的道具，看到这个道具的次数多了（“刺激”你的次数多了），你对“它”的企图也“与日俱增”，甚至让你牵肠挂肚，最后，你终于得到这样道具了，此时你所获得的成就感，可远比没有经过任何前期“刺激”就获得道具而产生的成就感要高得多。

这些大概就是游戏性的精髓所在吧……期待中国也能出现像宫本茂一样的游戏设计师。

评分：8分

神秘人

这次由任天堂与CAPCOM联手制作的《塞尔达》最新一作——《大地之章》和《时空之章》两个版本终于推出了。先前还以为这次分开两部推出的做法只是趋大势的一种经营手段，但当真正购入的时候才发现这竟然是两个截然不同的版本。无论是游戏的内容，还是玩法都有区别。给人的感觉就像任天堂是一次推出了两集一样。这对于那些疯狂的塞尔达迷简直就是一个天大的福音。这次凭着GBC的机能使得在色彩上发挥得淋漓尽致，动作也更加流畅。而最吸引本人的地方的还是今作中的谜题——那一个个的难题做得恰到好处，每个难题还真是需要玩家好好思考一番才行，但当顺利通过后的那种成就感也不是笔墨所能表达（日本的玩家普遍认为《塞尔达外传——梦见岛》的难度最高，其次是DISKSYSTEM版的第一集。不知中国的玩家又是否认同这看法呢？）。总之它就是GBA发售前最值得向玩家推荐的一款GBC游戏。

评分：8分

GOUKI

评分：8分

塞尔达传说 不可思议的果实　NINTENDO/GBC/塞尔达传说 不可思议的果实/A·RPG/2001-02-27/1人玩/系列作品/分成二个版本同时发售

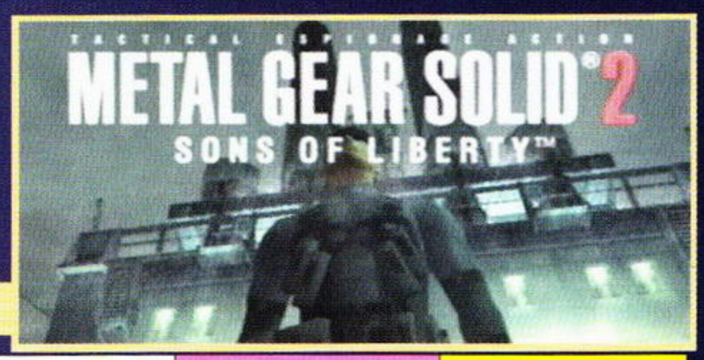
本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持　(0755) 2286364　2223012

文／GOUKI

通过游戏中的每一个细节来了解MGS2！

合金装备 索利德2 自由之子

真的是“每一个细节”啊！在认真“研读”了每一段剧情对话以及查证资料之后，与实际玩到游戏前相比，反而觉得MGS2还未公开的“谜”是越来越多，感觉和看一些悬疑电影的预告片一样难受……看样子小岛秀夫先生压根就没打算在“初体验版”里就将故事的前因后果、游戏中的人物关系给交待清楚（也对，不然现在都知道也就没什么意思了……），因此，在下面有关故事以及人物关系的介绍中，可能会用到一些不确定的词语，大家就拿它当做一篇“初体验版”来读吧！



初体验版

PS2	KONAMI	ACT	1人玩
	预定2001年内发售		未定
DVD-ROM	未定		

STORY“初体验版”故事概要

阿拉斯加的***“影子摩西”岛的兵变事件***平息之后，***Otacon博士***和***Snake***仿佛就如同在这个世界上被蒸发了一样，神秘地失踪了。（在“初体验版”中完全没有提到过前作中的女主角梅莉尔，看来梅莉尔的生死还需要进一步验证）3年之后，似乎已经隶属于一个名为***“慈善事业”(Philanthropy)***的“反METAL GEAR财团”的Otacon博士收到消息，美国海军根据左轮放出来的“METAL GEAR REX”的资料制造的“反METAL GEAR”兵器***“METAL GEAR RAY”（暂译：合金装备·光线）***正秘密地通过一艘油轮的掩护准备进行一次军事演习！为了探明有关合金装备·光线的真相以及这次军事演习的地点，将合金装备·光线公诸于众，在一个倾盆大雨的夜晚，Snake穿着Otacon博士研制的***隐身衣***，从纽约的***乔治·华盛顿大桥***飞身跃下，到达那艘名为***“发现号”***的油轮，开始了他的只身潜入行动……

由于这次只是一个试探性质的小型侦察行动，并且Snake在油轮上面对的是一群伪装成普通船员的美国海军，而并非无恶不作的恐怖分子，因此，在装备的选择上，Snake只配备了一支M9简易麻醉手枪、一副双筒望远镜、一个人员探测器以及被Snake视为幸运物的……香烟。按照原定的计划，Snake只要得到合金装备·光线的第一手情报就可以返回复命了。如果中途遇上海军的阻挠，按照Otacon博士的说法，“只需让他们一觉睡到天亮就可以了。”

只是，如果一切都如计划中那样的话，故事就不会发生了……

Snake到达“发现号”的船尾后，因为绳索的拉扯以及落地时的冲击，身穿的隐身衣居然破损，使得Snake不得不完全依靠自己的能力来完成这次任务。虽然天气十分恶劣，但是那些伪装成船员的海军们仍然忠于职守地在油轮的各层船甲板上巡逻。Snake正使用双筒望远镜观察甲板上那些海军的巡逻路线时，从他们的身后忽然闪出了一群不速之客……这群身着迷彩、头戴夜视镜、武器装备精良的士兵几乎是在一眨眼的工夫就将甲板上的巡逻海军悉数杀掉，并且不留痕迹地将尸体抛下大海——看样子不仅仅只是Snake所属的“慈善事业”组织知道有关合金装备·光线的情报。

由于有第三方的突然介入，为了避免不必要的冲突，Snake只有选择暂时按兵不动，看看局面再来决定是否继续这次行动。通过望远镜，Snake意外地发现这群训练有素的士兵竟然是俄国人！在与Otacon博士联络后，Snake决定改变行动计划：现在Snake所担心的，除了这艘船上的合金装备·光线之外，还有已经占领全船的这群俄国士兵——很显然，他们的目标正是合金装备·光线！

与此同时，距离“发现号”不远处的上空中，还有一双眼睛时刻注意着Snake的行动……***左轮。***

Snake顺利潜入了位于“发现号”第五层的驾驶室，随后立即向Otacon博士报告了船目前的方位——油轮已经驶出了***海军第二舰队***所管辖的范围，看来这次的行动，似乎是海军的一次单独行动……就在Snake和博士讨论油轮可能开往的目的地时，透过驾驶室侧面的玻璃，Snake发现在驾驶室外的甲板上有一名士兵正拿着步话机通话，难道被发现了？

Snake立刻终止了与博士的通话，随即离开驾驶室，悄悄潜到那名士兵身后……让Snake感到惊讶的是，自己用枪瞄准的那名士兵，竟然是一个女人！那名短发女军人面对Snake，毫无惧色，更趁着船体的一次震动，摆脱了Snake的控制！

一场恶战过后，一个神秘的飞行器掠过油轮，这架飞行器已经通过自带的摄像机将刚才的一幕战斗完全记录了下来……Snake望着远去的飞行器……难道除了Snake和来历不明的俄国士兵，还有“第四方”！？

重要名词解释

“影子摩西”岛的兵变事件

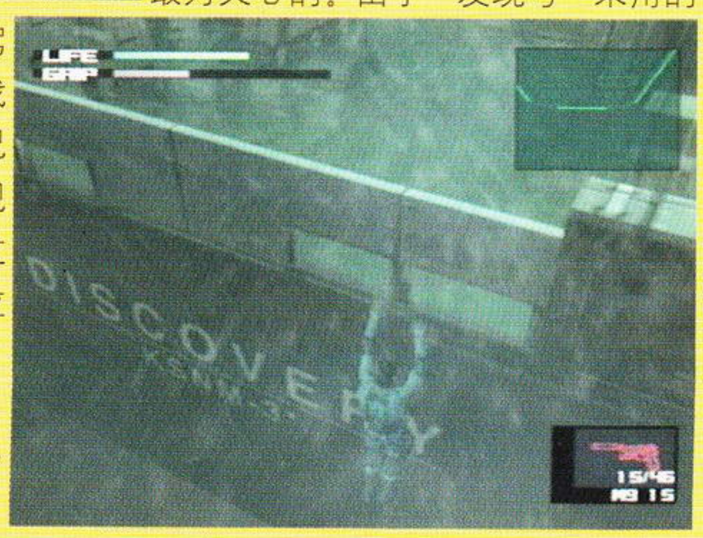
2005年，位于阿拉斯加狐狸群岛中一个名为“影子摩西”的孤岛上的美国核废料基地发生叛乱，驻守在那里的高科技特种部队猎狐犬在其新领导者液体蛇（Liquid Snake）的指挥下，发动兵变占领了基地。他们向美国开出的条件是一笔数额巨大的现金以及部队前领导人BIG BOSS的遗体，否则，就会发射那里的核武器……政府无奈之下召回了已经离开部队的Solid Snake，以平息这次危机。Snake潜入基地后在四面受敌的情况下克服了重重困难，一举摧毁了新型号的核搭载步行战车METAL GEAR REX，挫败了液体蛇的阴谋。

合金装备·光线

美国海军根据左轮放出来的有关METAL GEAR REX的技术资料而制成的新型号“反METAL GEAR”兵器。虽说名义上是“反METAL GEAR”兵器，但实际上“光线”本身就是METAL GEAR的衍生品，换句话说，这只是美国海军的一个文字游戏而已。从已公开的“光线”造型来看，这个拖着长长的“尾巴”，还“长”有一对翅膀的“光线”很明显是采用了仿生学技术，难道“光线”会在空中飞翔吗？

“发现号”

即是本次“初体验版”故事发生的舞台。这艘装载着新型号的METAL GEAR“光线”的油轮的目的地是Snake最为关心的。由于“发现号”采用的是卫星导航自动驾驶，因此Snake在找不到活口的情况下，只有潜入“发现号”的控制室，通过船目前所处的方位来寻找答案。



“GRIP”表示握力，为“0”时Snake就会失手掉下去。

“慈善事业”组织

“影子摩西”岛的兵变事件之后，全世界都流传着制造METAL GEAR的技术情报，但是，一个名为“慈善事业”的财团却极力阻止新型号的METAL GEAR的出现。这个被联合国所承认的非官方组织（即民间组织）的信息网遍布全球，似乎就是为了“反METAL GEAR”这一使命而存在的。从“初体验版”中的Otacon与Snake的对话来看，“慈善事业”对此次美国海军使用油轮运载新型METAL GEAR的“秘密行动”在情报的真实性方面有着十足的把握，这个组织为何如此神通广大呢？

隐身衣

由Otacon博士开发的新型战斗服，英文的正式名称为“STEALTH”，或称之为“光学迷彩”。采用先进的光学技术（具体细节未明），能够使穿上此战斗服的人在任何环境下处于“隐形”的状态。Snake开始这次“简单任务”之初也穿上了它，只是想不到，因为之前对于这件高科技产品的过度使用，以及Snake在跳桥过程中的一点点“技术性失误”，使其破损，以至完全失去作用。

乔治·华盛顿大桥

对于这座大桥，暂时还找不到任何相关资料。通过查看纽约市的地图，发现并没有这座桥的存在？下图为《虎胆龙威 纽约大劫案》中第一幕那座浸在夜色中的大桥，希望就是它了……（相关资料的查找还在继续中……请诸位留意对这座桥的进一步验证）

海军第二舰队

这个词只是在Otacon博士与Snake的对话中提到过一次，但有可能会成为今后故事发展的一个关键词。根据Snake的报告，Otacon博士判断出油轮的目标是距离百慕大800km、位于大西洋中部的一块区域（至于那块区域里有些什么，就不得而知了……会是座小岛吗？）。而那块区域已经超过了“海军第二舰队的管辖范围”，这句话现在看起来可能没有什么特别，不过，我们可以理解为，这次海军的军事行动，有可能只是海军某位高层的个人行为……

人物介绍

Solid Snake

在此作中，Snake的形象“沧桑”了不少，头发也留长了。

原高科技特种部队猎狐犬成员，拥有丰富的武器知识，精通6国语言。自从“桑巴尔岛事件”后就离开了部队，在阿拉斯加的冰天雪地里独自一人生活着，因此他在军队中也有着“传说中的英雄”或者是“将不可能变为可能之男”的美誉。后来在老友坎贝尔的软硬兼施之下，在“影子摩西”岛事件中成功地平息了猎狐犬的叛乱。之后，便与梅丽尔一起消失在茫茫雪原之中……从他的履历上看，“METAL GEAR”这个词似乎已经与他结下了缘分。这一次受Otacon博士之托，前往“发现号”油轮进行新型号的METAL GEAR“光线”的侦查活动。

格尔鲁科维奇上校

占领“发现号”的谜之武装集团的指挥官，从外表以及装束上来看应该是俄国人。“格尔鲁科维奇”(Gurlukovich)只是他的姓，而名字不详。从他与奥尔加的对话中可以得知，此次他们正是针对“光线”而来的，而在他们计划中，得到“光线”之后，便会立即将船弄沉！

奥尔加

全名是奥尔加·格尔鲁科维奇（Olga Gurlukovich），从她与格尔鲁科维奇上校的对话中可以得知，从小在战场上长大的她是格尔鲁科维奇上校的女儿，并且已经有了身孕！（那么孩子的爸爸是谁呢？如果与剧情无关的话，相信小岛先生是不会做出这样的设定的。）在她与格尔鲁科维奇上校的对话中，还谈到了一个“惟一通过了VR训练的男人”，并且格尔鲁科维奇上校还问到“你是否真的信任‘他’？”按照格尔鲁科维奇上校的说法，奥尔加曾对他做出过承诺，即在这次任务完结后便离开部队，在美国开始新的生活，不过奥尔加似乎反悔了……“初体验版”就是以Snake与她之间的交锋作为结束的。

Otacon博士

原名海尔·埃默里奇，在“影子摩西”岛兵变事件中被液体蛇所蒙骗，开发出了METAL GEAR REX。其后Snake的潜入使得他对整件事情有了正确的认识，更帮助Snake成功地破坏了METAL GEAR REX。事件过后，他似乎是加入了反METAL GEAR的民间组织“慈善事业”财团，积极从事“反METAL GEAR”的活动。而Snake之所以参与这次侦察活动，很大程度上都可能是由于他与Snake之间在“影子摩西”岛结下的友谊。由于自幼喜欢日本的机器人动画，因此他私底下喜欢朋友称他为“Otacon”。

博士的形象倒是变得“年轻”一些了。

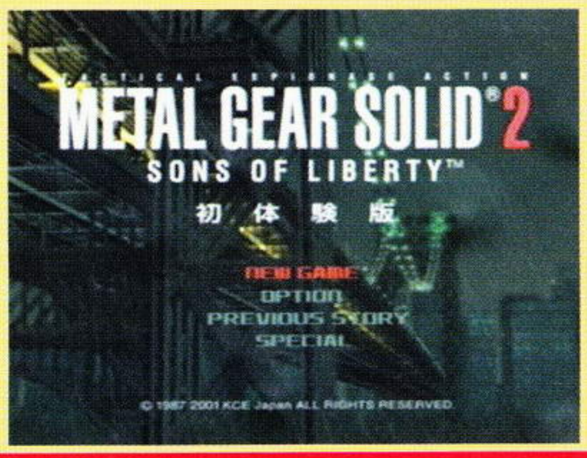
左轮

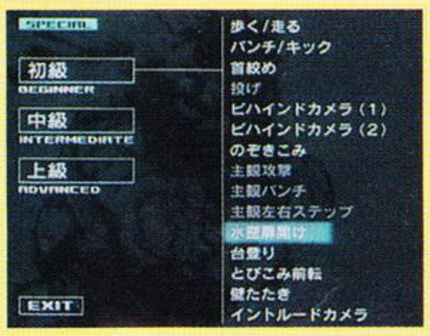
全名为Revolver Ocelot，原俄国特种部队“Spetsnaz”的队员，从他的外号就可以看出他使用的是传统的左轮手枪。（关于枪械将在下文中介绍）因为METAL GEAR REX的关系在“影子摩西”岛兵变事件中登场，在与Snake的对决中被灰狐割掉了右手。之后，趁着Snake与液体蛇决战的时候，拿着记录有METAL GEAR REX资料的光碟逃走了。性格残忍的他常常以拷问犯人致死为乐趣，是一个十恶不赦的家伙。这次Snake的一举一动似乎都在他的掌握之中，看样子他还有更大的阴谋……

SYSTEM 系统

游戏模式

在上期杂志中已经做过介绍，“初体验版”将会有四个模式，即新游戏（NEW GAME）、前作故事回顾（PREVIOUS STORY）、特别追加（SPECIAL）以及系统菜单（OPTION）。不过现在得到的第一手资料与以前的稍有出入，现在一一更正：





◆“初体验版”的NEW GAME是不对应前作记录的，至于正式版是否对应前作记录，则是个未知数。

◆SPECIAL模式并不是以达标的形式出现的，而是完全以介绍的形式，将3个级别的动作以播片的形式展现。

◆“初体验版”中除了“VERY HARD”模式没有雷达之外，另外4种难度分别都可以选择3种不同的雷达模式：总是打开、被发现时出现警戒模式或关闭雷达。

◆“初体验版”难易度的区别主要体现在敌兵的可视范围、敌兵的数量以及Snake的体力值3个方面。

编／GOUKI

WINNING ELEVEN 2001

随便聊聊

上一期因为制作时间和页数的关系，本栏目的《WINNING ELEVEN》(以下简称WE)专题不得不暂停一期……不过还好有《WE5》的介绍“顶着”……这一期在《前线狙击》中还有《WE5》的续报内容，相信众WE FANS对于这款游戏已经有了一个相当的了解了吧？不过PS2与PS2游戏碟不菲的价格的确是让人有些吃不消……有传闻说PS2可能在10月份大幅下调定价，不过，到了那个时候，恐怕“黄花菜都凉了”……唉，为了《WE5》，也得勒紧裤腰带啊！

相信大家都知道了杂志改半月刊的事情，这就意味着每月将会有两次机会与大家在这里“随便聊聊”了，现在GOUKI的桌面上（不是“DESKTOP”）堆满了WE的来稿，再加上邮箱里的一部分……能够得到这么多玩友的支持，GOUKI一定会努力把这个专题做得更好！也希望杂志在改革之后大家能够继续支持我们！

如何理解足球？相信每个人的答案都不尽相同。下面是一篇颇有“指导意义”的理论文章，无论是初学者还是高手，相信在看了此文之后，都能从一些最基本的东西上面得到启示。

连贯——WE的精髓

文／aleale 实况足球网络同盟

WE的攻击和防守我们谈得多了，但是，谈及攻击或者防守的时候，我们往往为了突出重点而只注重某一个方面，局限于局部的范围来讨论实况的问题，这就是我们所谓的战术层次的探讨。而在探讨实况的过程中，局限于战术层次的研究虽然在某方面的针对性比较强，但是却往往会使我们的足球问题研究只局限于某个范围，无法取得实质性的突破。

在看这篇文章之前，请您先思考以下三个问题，然后带着这些问题进入下面的讨论，看看您是不是这样想的：

1.足球是什么？

2.您对“节奏”的理解是怎么样的？

3.进攻和防守怎么联系起来？

足球之所以成为世界上第一大运动不是没有道理的，而WE系列之所以成为世界上模拟足球运动最成功的游戏，也与足球本身的魅力息息相关，我们之所以为足球而疯狂是因为我们可以从中找到属于自己的快乐，而每个人的快乐体会都不一样。在WE里，游戏本身的标题就清楚的告诉了我们制作者的理解：胜利11人。就是说，足球是11个人的运动，不是某一个或者几个人的，我们思考WE打法的时候要多从“整体”的角度来考虑，任何个人的表演都应该融入场上11人这个集体中去。

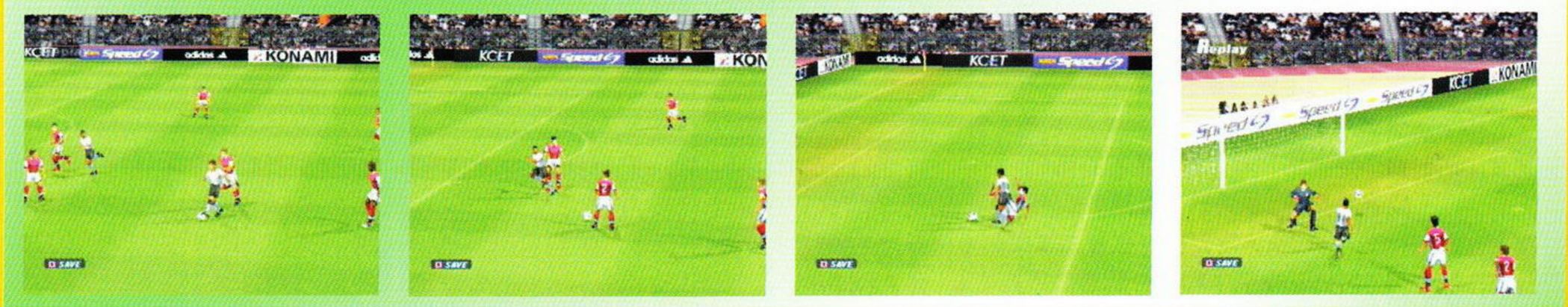
节奏，我们常常说注意控制节奏，这是什么意思呢？要我们每个人说出这个“节奏”的具体意思，相信大家一时间也说不出一个十分准确的意思，不是说不好，而是这个词的意思比较模糊，在足球里没有一个准确的定义。广义的来说，节奏就是自我的一种风格，一种精神；狭义的理解，节奏就是足球比赛对抗中队员能力，阵型，心理的综合体现。而在这里，我对节奏的理解是：连贯。

大家应该有体会，WE中往往是节奏控制比较好的一方比赛的胜率比较大，而注意观察这一方的比赛，应该是流畅度比较好的，无论从进攻还是防守，只有用行云流水来形容；相反的，节奏不好或者跟着对方节奏跑的一方，往往漏洞百出，传球经常被断而且后方频频告急。而解释这些现象的关键就在于对节奏的控制，而节奏控制的关键又在于“连贯”。

这里所说的连贯比较广义，包含的内容比较多，我们用一句话可以概括为：以使比赛胜利为最终目的，以使场上队伍表现流畅为努力方向而采取的思考和操作的手段。如果说“就算用最轻巧的动作都可以给对手最沉重的打击”算是足球的最高境界，那么我心目中的“连贯”就应该是这样的了。

我们在思考战术打法，行军布阵的时候，也应该把这些具体的因素都连贯起来，通盘考虑。要知道，强大的对手可能在战术上处于弱势，但是，如果他在战略上的考虑比你周详，吃亏的应该是你自己。

就是说，连贯可以在WE中表现为多方面：在选择阵型的时候，我们不但要考虑阵型的优势和劣势，还要连贯地想到球员的配置以及战术的选择，还有就是自己的操作习惯等等方面的因素，我们要把这些因素连贯起来，组成最适合于自己的风格和节奏；在进攻的时候，连贯更加重要，我们任何的一传一带，都应该有下一步的考虑，我们常常习惯在控制住球后再去寻找出球的方向和机会，这种思维方法比较慢，当你想到的时候，对手应该也想到了，正确的思考方法是把握“连贯”的思路，在你接球之前就想好下一步的动作，



料敌以先，努力把自己所做的一切动作都连贯到一起，那么你的胜算应该比对手大；在防守的时候，我们要做的事情和进攻的时候恰恰相反，就是要“破坏连贯”，这里的“连贯”当然是对方的“连贯”，以这个为目的，破坏对方的盘带以及转移球，尽量让自己的阵型和逼抢保持平衡统一。对方的连贯机会就少了，自己的机会相应的就增加了；在处理球的细节上来说，连贯一样的重要，每个动作的处理是为了保持整体战术的连贯，所以，我们要做的，就是尽量减少自己多余的动作和华而不实的动作，为整体战术服务；在进攻和防守的联系上，连贯又表现为冷静的心态和合理的战术运用，特别是在对手进攻压力大的情况下，抑制对手的连贯动作很重要，首先要减少自己的失误，诱使对手出现急躁的心态而导致失误，那么你的防守就成功了一半；在自己进攻遇阻的时候，连续的控球对于对方的心理上是有很大的影响的。在反击的时候，避免盲目的出球是连贯的关键。

连贯的思路不但在对战中适用，在双打配合中更加重要，两个人的配合好不好，不是取决于两个人各自的技术和单打水平如何，而是看两个人能不能充分把连贯的思想表现在实战中，能不能把两个人的风格互相调和统一起来。

其实WE的攻防以及排兵布阵，没有绝对必胜的道理，只是在“连贯”和“抑制连贯”上每个人的理解不同，水平高低而已，重要的是你理解了，然后把这种思想融入自己的风格中去，然后多练习基础，充分贯彻自己的足球理念，这样才有自己的足球节奏。而在高手对垒中，胜负之分往往就在“连贯”的运用成功与否之间。

有关传中球的心得

文／DXFF（摘自“完全实况”）

1.用○键传中。这是大家最常用的传中方式了，可以传出多种形式的传中球，比如单击、双击、三连击，就可以分别传出速度比较慢的高飞球、球速最快的半高球和中速的贴近地皮的低球。

在你决定是用那种传中方式的时候应做以下几点考虑：

①传中的位置；②接应队员的位置；③接应队员和防守队员的距离和位置；④对球速的要求。

①传中的位置

是属于个人爱好问题，也就是说你是喜欢在禁区肋部传中、下到底线传中还是喜欢45°的冲吊传中。在往肋部传中的时候选择是最多的，一下、两下、三下都可以，不过在另两个位置的传中如果成型威胁会更大，而且攻门方式会更漂亮，但是选择就不是很多了，比如在45°传中的时候，“○×3”的传中方式几乎就是白给。

②接应队员的位置

已经是中级选手需要考虑的事情了，位置一般要看接应队员是在前、中、后哪个点上从而选择最佳的传中方式。前点、中点可以用点一下和两下的传中，但是如果是后点，就只能用高飞球+方向键才能传到位。

③接应队员和防守队员的距离和位置

由于这个游戏的设计把传中球的落点更靠向防守队员，所以你在传中的时候一定要格外考虑离你最近的那个防守队员与你的距离和位置。一般的情况下，进攻队员和防守队员离的比较近，就可以使用比较低的传中球，因为离得越近你就越有可能抢位到对手的前边头球打近角。然后再说一下和防守队员的位置关系，如果你与防守队员是和底线相平行的，则应尽可能用高球传中（除非你的抢点已经出神入化了，不然在别人的身后就算争到第一点，球也不知道会被顶到哪里去了）；如果你与防守队员是和底线垂直的，就可以用两下以上的传中了（这个时候，你只要按住下，基本就十拿九稳的可以顶到球）；大多的时候进攻和防守队员是介于上面两种之间的，也就是说你们是一条斜线，呵呵，看你的个人能力了。

④对球速的要求

多数情况下在传中的时候对速度都是有要求的。其实整个赛场上速度是决定胜负的关键（我不是说队员的speed），如果好不容易拉出的空档被对手轻易就填补了，还真是让人气愤啊。这么说可能大家还有些模糊，那我就举一个大家最熟悉不过的例子：和日本队作战，你的边路队员接到己方的直塞球，快速下底（大家都知道，这时候日本的后防队员会集体造越位，而你的前锋便会冲在最前端），在传中的时候应该没有人会等到了底线再传吧，也没有人会使用点击一下的高飞球传中，原因很简单，就是速度！有的时候传球的方式是因为球在空中的飞行时间的要求而改变的。什么时候应该快我想大家都会知道，不过还会有的时候需要慢的，但不是在这里，后边我会讲到。

另外在传球的时候不仅仅有点击传中次数的要求，还有两项配合指标哦，它们是方向键和球员的面向问题。方向键的配合是大家耳熟能详的，我在这里也就不多言了，我主要说一下在传中的瞬间传球队员的面向方向对球路的影响：

◆面向底线传中

最开始大家都是这么传中的，因为当时大家都是以传中为目的，而不是以入球为目标，只要传出去就好了。在更多的练习之后仍然会有很多高手使用它，是因为这么传中在抢点的时候最为平实，只要你有能力就会抢到点。

◆面向球门的方向传中

在还没有进入禁区边线前沿的时候是非常有威胁的。根据传球的力度可分为挑过自己面前防守队员的过顶球（轻点）、飞过防守队员的身后球（中等力量）、换边进攻（一直按住上+○键），球会飞过所有的防守队员落在后点，而这个时候你的另一端的边前卫80%会插上，球已经到了脚下还等什么？不过当你已经下底了（你带球过了禁区线的时候）再这么传中威胁就会骤减，传球的路线因为过平导致容易防守，当然突入禁区以后除外。

◆面向己方大门传中

下底之后扣回来传中，大家都看到李明传给张玉宁的那个球了吧，在实况里那个位置传中的路线是和电视上的一模一样，不过李明的那个球是按了两下○传出来的。如果传球点离底线再远一些传出的球就会意愿强烈的飞向球门，所以最好是把球趟出禁区的区域再传，至于威胁嘛，主要是看点子了。我建议如果你的中锋没在点球区附近守候就不要传了。

◆面向角旗传中

虽然不常用但却是我最喜欢的一种传中方式。这样传出来的球有很大的弧线，球一开始是向球门飞的，弧线划到离小禁区不远的地方就已经是平行底线飞行了，守门员这个时候拿不到球并且离门也不近，前锋只要抢到前点，基本就已经成功了。

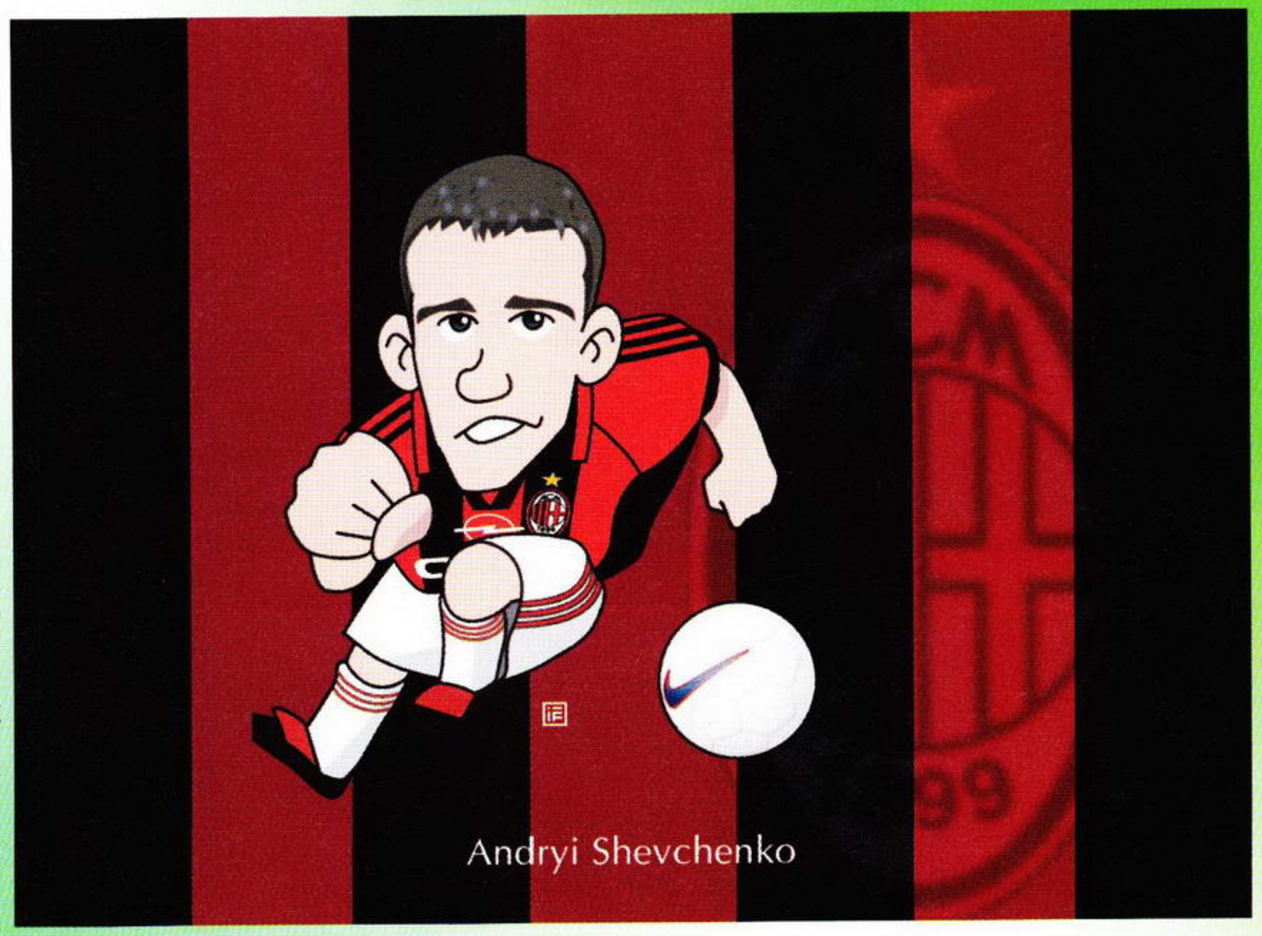
◆面向边线传中

在边线球和战术角球的时候才会有人用，这么传中的时候主要是要求一个快字，在防守队员还没有贴身的时候球就已经飞了出去，而且经常会传出一些威胁球。但是他的缺点是致命的——传球的落点和路线的不确定让这种方式的传球只能作为偷袭的手段。

2.用×传中，主要分两种。其一，是禁区内的传球，带球突入禁区之后在离球门很近的地方把球传给远门柱的接应队员，如果可以穿过防守队员，进球率几乎是100%（我现在是很少用这种方式的，我突入禁区之后一般都是摆脱前后两名防守队员然后射门的）。其二，禁区外的传球（我有的时候会让电脑打出这种配合来，根本没有办法防守，真是气死人了），一般在你按了传球之后你想要传的那名队员没有反应，而你的另一名队员会快速插上起脚怒射。所以在你打出这种配合的时候，我猜，一定是蒙的^0^）有时候我想，用守门员出击不知道能不能防住这招？

3.用△传中。在突入禁区之后如果你完全看不到对手的站位有什么漏洞，不敢用“X”传球的时候，不要再犹豫了，用△传球吧。你的接应前锋会自动跑出空档，不过需要注意的是传球的时候一定不能面向底线啊，不然会传到界外的。

之所以要另起一行是因为有重要的事情了：下了底或者突入禁区后还有一种精彩的传中方式——L1+△，根据力度的大小可以造成后门柱头球攻门（小力度）和后点禁区线处抽射。反正这也是个不确定因素很多的传球方式，经常会打出意想不到的精彩配合。



4.射门键传中。总共分为两种：

◆吊射传高中锋

如果你的队伍当中有T·A弗洛、比埃尔霍夫、萨拉斯一类的变态人物的话，我建议你用一用这种方式的传中，传球的位置不限，距离30米以内就好了，力度自己摸索一下，用恰好的力量让球落在点球点附近，离守门员远一些的地方就行。由于是吊门，所以球速非常的慢（这就是我在最开始的时候说的，有的时候是需要慢的），慢虽然慢但是绝对会比守门员出击的速度快，因为是30米以内的吊门嘛。既然有了充裕的时间，你还怕抢不到位么？而且守门员已经离开了大门。惟一有些困难的就是，球是呈抛物线状往下落的，所以在选择头球点的时候会有些不太好把握，不过熟能生巧，多多努力吧。

◆破坏平衡性传中

不用任何的附加按键就那么直接按射门，位置最好是在刚刚到禁区的那条平行线上，队员离边线越近越好。所谓“破坏平衡性传中”，破坏的平衡有两个，首先破坏的也是最重要的是传球队员的身体平衡，让他没有办法正常的射门，比如说（也不是比如说啦^_^，我就只知道这一种方法而已）面向界外然后用最大的力量射门，球的弧线可不是盖的，而且球一传出第二个平衡性自动就被破坏了，第二个平衡就是电脑的防守平衡。由于你用的是射门所以电脑的防守卡位就会比平常慢一拍，经常是眼睁睁地看着球在身边飞过。但是你的前锋可不管你使用的什么键传的中，上去就抽，呵呵呵，咣咣咣的进球啦^_^！我以前就有一个菲利浦斯用射门键传给希勒的进球，弧线是很明显的，可惜都没人认同。

好了，说了四个按键的一些传中方式，也算是抛砖引玉了。大家多讨论一下吧！

读者代表发言

湖北武汉的艾思上期最喜欢的文章是《超级机器人大战α外传》，最不喜欢的是《超级机器人大战α外传》。原因是："为什么这么好的游戏只用这么一点篇幅？欠K呀！下期要用10张，不不不，用20张、30张……全书来介绍！"

邪魔天使回复：

如果真要这样做，那下期杂志改名为《超级机器人大战实用技术》，欢迎购买。

广东湛江黄文华评说：

贵刊是同类杂志中最抢眼的"后起之秀"，大胆实现全彩，价格也十分大胆。不过只要是好的，我们都接受。希望你们保持风格，要越做越好，切勿得名之后就粗制滥造。图片清晰、消息及时是你们的最大优点；《前线狙击》栏目是最强项，要保持住；《日语教室》和《硬件道场》值得推荐；《经典回顾》里要真正的好游戏；昔日的游戏秘技要跟足；（如本期《死或生》选AYANE的那一条就很好）赠品还是改回海报吧，收藏价值大一点啊！

邪魔天使回复：

改成半月刊以后价格就不大胆了，希望你能再多提一些建议。你的其它评价和建议都很好啊！我们会照做的。

四川内江李静评说：

我只看过两本《游戏机实用技术》，但我可以毫不犹豫地说：你们是最优秀的！原因是我是个看杂志从不看完的人居然把《游戏机实用技术》翻来覆去看了4遍以上！祝《游戏机实用技术》越办越好！你们很忙吧？多谢看完我这封信，再见。

邪魔天使回复：

李静，你夸得太过分了……（看看旁边的人没注意这边，悄悄对李静伸出大拇指：说得好！）老实说，你的信实在是太长了，（其实以上就是信的全文了）我用了"七七四十九"分钟才刚刚好看……了49遍。

甘肃白银刘波评说：

贵刊含金量之高，内容之多，价格之狠，总让人心跳加速，激动万分，然后慷慨解囊。

"那一日于某报刊厅信步闲逛，不巧与两本《游戏机实用技术》致命邂逅了。哇！内容丰富、全彩、无广告（以前无广告），爽乎哉？于是将杂志放到BOSS面前。不知是否眼花，那BOSS嘴角动了一下。抬起头同时递过两只手说："24元。"天哪！挨宰了！"人为刀俎，我为鱼肉"了！不过，还是超值！

从此，我被《游戏机实用技术》"套牢"……

从此，贵刊在本班"盛传"……通常我只能见到它24小时，随即便被一众死党纷纷抢阅。2000年10月号和2001年1月号由于身手太差没有获得，憾矣！本欲邮购，却见刊中写明"售完"，让人倍感无奈……

于是，从此以后就向BOSS索要书店电话，每隔3天询问下一期是否来了。可怜，我省下的钱又入了电话厅BOSS之手……

邪魔天使回复：

改半月刊后，我们的出刊日会比较固定的，而且近半月就有一本，价格才8.8元，每期都会有别册或其它一些精彩的赠品，仔细算一下我们的杂志等于变相降价了。

读者来信选登

无聊、买书与考题

上海，2月23日，晚7：30，小郁（我）闲来无事（高三了）在路上闲逛。

因为学习的原因，很长时间没有买任何有关电玩的东西了。

但这时，看到书店橱窗里有一位酷似金大哥（金城武，对了，他姓金城对吗？），我想起那是最近出的《鬼武者》中的主人公。我本来非常喜欢《天诛》的，所以心里痒得很，很想买一本来看，可是却囊中羞涩。

刚想离开的那一刹那，眼角滑过"12元"的字样，再一摸口袋……

老板，帮我拿本《游戏机实用技术》……

看过贵刊，觉得比以前的好得多，或许也是我没有经常看的原因吧。反正对《游戏机实用技术》挺有好感的。它内容很充实，所以即使有些不合我口味，我还是蛮中意的。でも，不要太得意，我不会因为这次喜欢而一直喜欢下去的，这还要看……（此处略去上万字）

为了你们，我花了很多时间写调查表哦！再怎么也要看我是个新读者给点贿赂吧……

给一点好不好？

施舍一点……行行好……我读书读得闷死了。

给你们几道简单的题目：

1.已知函数f(n)=sin(nπ／3)(n∈N)，则f(1)+f(2)+f(3)+……+f(102)=？

2.明治维新成功的原因是什么？同时，为什么中国的洋务运动会失败呢？（不好意思，我是选修历史的。）

3.现市面上文曲星CC800的价格是多少？

第一题是考你们理科知识；第二题是考你们文科；第三题是考你们在生活中是否细心。呵呵……能答出几题？

下次再写信给你们，我要做功课了。まだ见で。

2001-02-24

邪魔天使回复：

第一题的答案是0。

做题历程：邪魔天使独自努力3分钟，未得，暴怒如狂！本来可以做得出来的，可是却忘了sin(π／3)等于多少。（太白痴了！）毕竟好长时间不做数学题了。其实就算不知道，也可以画一个正弦曲线图来看一看就可以得出最终答案了。看一看吧，一个周期内的和是0，所以17个周期的和也是0。为了不丢面子，我又找来广告部的宋经理和另一个新进小编一起做，答案都是一样的。哈哈！果然是"三个臭皮匠，顶个诸葛亮"！再也不会错了，一定是0！

第二题答案如下：

明治维新……原因太多啦！至于洋务运动失败的原因……你太过分了！这样来难为我！我是学工科的，这个问题对我来说已经超纲了！哈哈！对！答不出的原因是超纲了！答不出有理，做不出无罪！不过，我还是不能丢这个面子，于是我很虚心地去请教了慕容非。虽然他也拿不准，不过却比我了解得更多一些：明治维新之所以成功是因为日本政府上下一心，有共同的目标；洋务运动之所以失败是因为当时清政府的上层就有阻挠的力量。大概是这样吧？

第三题的天才答案如下：

文曲星CC800的价格，一定是在1～10000元之间。不知我答得对不对呢？

我想根据以上的答案可以得90分吧！就算第三题答得不够准确，再减5分，那我也得了85分呀！哈哈哈……

读者调查表抽奖名单

总第二十八期

上海市	陈　强	武汉市	万　晨	武汉市	周　威
天津市	赵晨亮	福州市	林志虹	广州市	梁腾和
南宁市	肖福华	宁波市	郑群伟	增城市	李祖强
深圳市	张武庭	百色市	郑国宁	宁波市	贝　叶
上海市	郑　伟	惠州市	陶广慧	上海市	林　粤
上海市	王　昕	西安市	李　积	南京市	朱轶炜
东莞市	欧　颖	广州市	乐志励	上海市	袁文炯
合肥市	钟　山	东莞市	黄培伟	汉中市	丁　峰
上海市	陈黎俊	上饶市	吴春宇	哈尔滨	董恩波
佛山市	江永棉	济南市	朱　磊	洛阳市	张校维

游戏机实用技术 Practical Techniques For Games

栏目主持／慕容非

至爱排行榜

大家好，我是新来的Knight，关于本期的排行榜为什么由我来执笔，而不是非非，大家一定十分想知道，实际上原因十分简单：他现在没有空。为什么没空呢？因为他正在闭关修炼《真·侍魂》。为什么要修炼呢？（非：不要再说了……）因为他被我连“拔”10人后竟还没有找到对方的破绽，发誓要重新做人，所以就此闭关。（非：下期待续吧！求你了！）好了，关于非非以后的事就下期再说吧，现在转入正题。

可能是刚开学的缘故，读者的来信少了好多，这并不是一件坏事，证明大家都好好学习去了。记住“现在不受苦，将来就要受更大的苦”这句RPG至理名言同样也适用于生活中。在投来的调查表中，我发现好多人都填得满满的，实际上这样一来反而忽略了重点，我建议大家应该用心仔细地写好自己所获所感的东西，这样的一份表才有份量。最后不得不说的是，许多读者明知道上不了榜，却仍然默默地投着自己最心爱的游戏，我觉得这是最令人感动的。因为一个玩家有这样一颗执着的心，至少证明他已经获得了游戏以外的东西；读着一份份真诚的调查表，我感到了前所未有的……我拿的不是一张普通的纸啊，是金箔！（众玩家：好，这是你说的，下期送金箔！）

至爱流行榜

1.最终幻想Ⅷ（PS）
2.最终幻想Ⅸ（PS）
3.永恒传说（PS）
4.生化危机3(PS)
5.世界足球实况胜利11人2000U-23金牌的挑战（PS）
6.超级机器人大战α（PS）
7.恐龙危机2（PS）
8.合金装备（PS）
9.寄生前夜2（PS）
10.口袋妖怪金·银(GB)

人气角色榜

1.八神庵
2.斯考尔·莱昂哈特
3.阿亚·布瑞亚
4.莉诺亚·哈迪丽
5.草雉京
6.吉尔·瓦伦蒂安
7.不知火舞
8.藤崎诗织
9.克莱尔
10.K'

热切期待榜

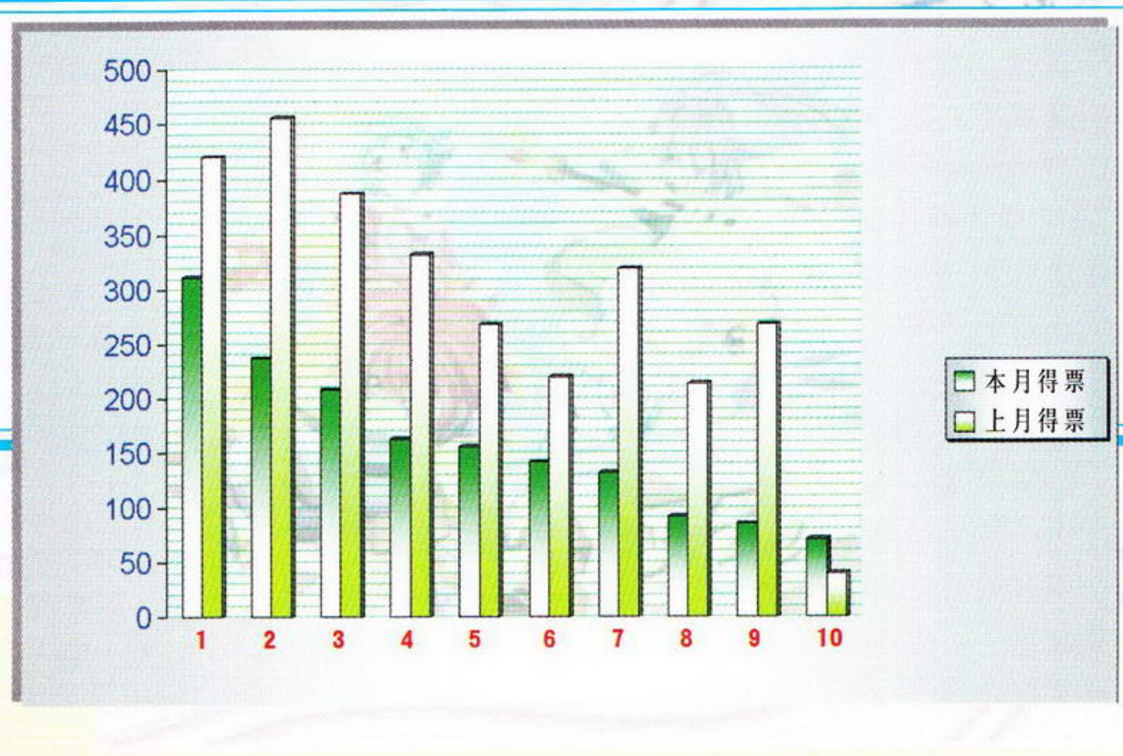
1.最终幻想X（PS2,2001年7月）
2.合金装备 索利德2 自由之子（PS2,2001年内）
3.莎木2（DC,2001年秋）
4.生化危机4（PS2,未定）
5.超级机器人大战α外传（PS,2001年3月29日）
6.樱大战3（DC,2001年3月22日）
7.纹章传说（PS,2001年5月24日）
8.恶魔城年代记（PS,2001年内）
9.寂静岭2（PS2,未定）
10.生化危机 代号：维罗尼卡 完全版（DC,PS2,2001年3月22日）

*以上三榜分别对应后面所列的三张表格

至爱流行榜

以3月1日前收到的2月号调查表为准

《永恒传说》的上榜是应该的，而《合金装备》的再度上榜可能是受了2代的影响，其它基本上没有什么变动，倒是我最爱的《FF Ⅶ》这期又升了，仅差一名就上了……哎，人生难得一知己啊。其它就没有什么多说的了，倒是很多读者的话让我有感而发，于是精选出一些，如果喜欢的话，下次记得多写一点寄来哦。



关于评论的评论

最有自信的读者：

◆我长这么大，从未中过奖——对读者调查表的评论。

最实在的读者：

◆送贴纸可以，但是最好和海报一样大——对我们赠送品的意见。

最大众化的点评：

◆很酷，有型，有款——八神。（在我恍惚的印象中，五个读者中至少有四个是这么说的，我的妈呀……以后禁止说他酷，乖。）

最谦虚的读者：

◆只有他才能让我意识到世界上还有人比我酷——八神。

急需上医院的玩友：

◆越想越可爱——这是某人对丧尸的独白。（相比之下，说“《生化危机3》是一个女人和一帮醉汉的故事”的读者要好得多。）

◆看着斯考尔，真想往自己脸上划一刀。

最痴心的读者：

◆穿着晚礼服时可称得上是中国第五大美人——阿雅。（穿一套衣服就可以改变国籍，这么说JILL是联合国的了。）

◆PS2上的《最终幻想X》真是经典之作。（不管从哪个角度来看这都是一条真理。）

公愤：

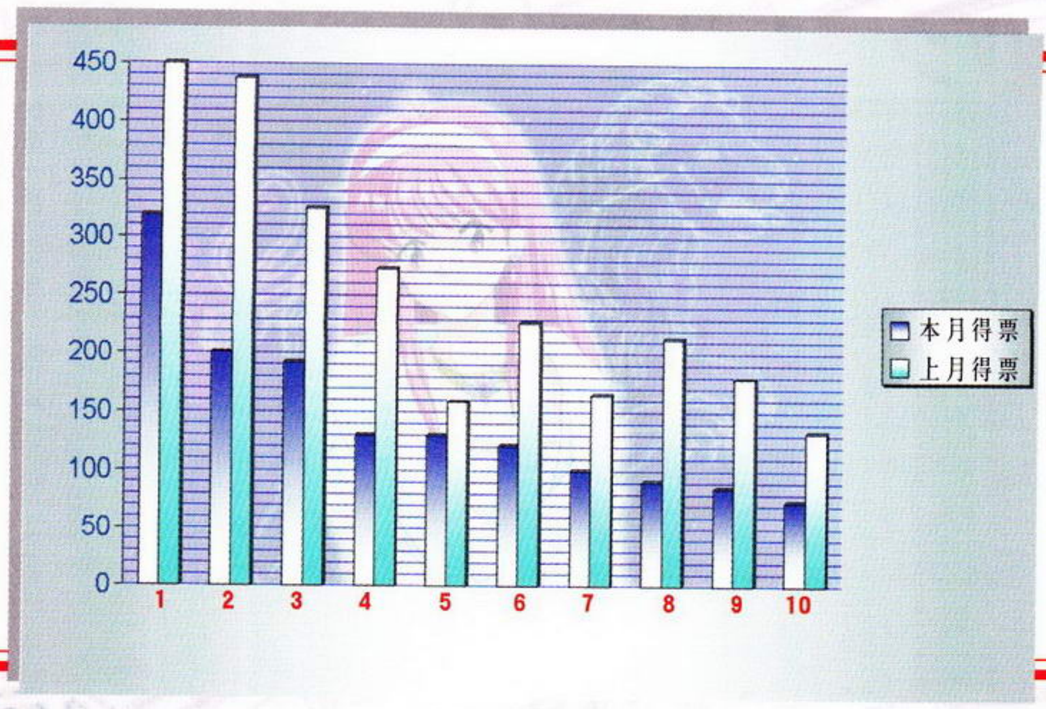
◆“麻宫雅典娜怎么那么像我的老婆，”说完这句话他还不过瘾，接着又说，“雅典娜本来就是我老婆！”那广大的雅典娜迷应该怎么办？

最解恨的一句话：

◆八神庵，快滚开，斯考尔来了！

人气角色榜

以3月1日前收到的2月号调查表为准



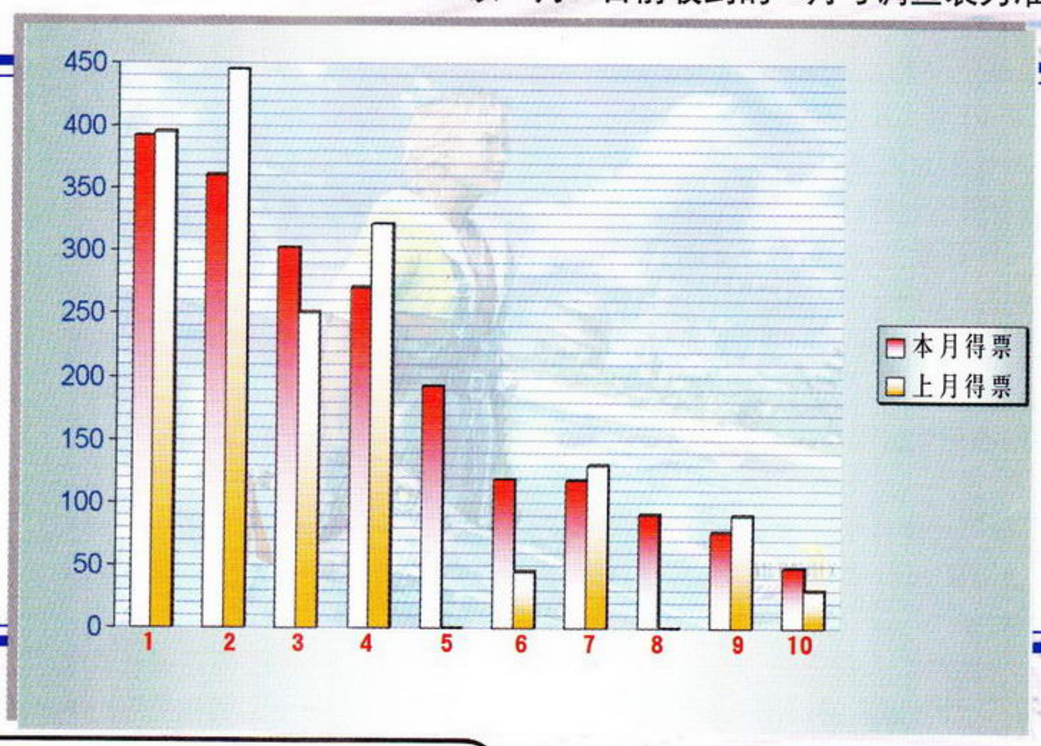
对于四大金刚的所作所为，我已无话可说，现在再想想当初《FF Ⅸ》发售后那个“嘉妮特”旋风，真不知道是怎么刮起来的，现在的年轻人啊！身为小公主左右的我，一定要讨回这个公道！

扯远了。不过令我头痛的是这10个人死死赖在榜上不肯下来，干脆下期改成“至爱排序榜”好了，或者来个“酷哥酷姐集中营”什么的。想来想去，我不得不拿出两条“好”建议以供参考，而在此我仅有的一点夙愿就是不要被千千万万人唾骂。第一条建议就是所投人物必须是上期中没有的，这样可能会出现轮流重复的荒唐现象，但总比现在要好；第二条建议是增加“最讨厌人物排行榜”，但是一定要写出讨厌的充分理由（可以肯定高居榜首的是八神，而讨厌他的理由也一定很“可观”）。不知各位觉得怎样？

热切期待榜

以3月1日前收到的2月号调查表为准

有一个很有趣的现象，就是“期待榜”的风云变动跟上一期的“前线狙击”有密切的关系，而且在“前线狙击”中篇幅越大的游戏排名越高，这一点我们真是看在眼里，笑在心里，大家也知道为什么。《FF X》的延期只有让我们更放心地去购买这个游戏，当然用D版的玩家不用去考虑更多，因为现在连DVD版的游戏也能破解了，生死由命吧。《合金装备2》的体验版已出，实在不能用言语去表达，估计下期又要回到榜首了。《恶魔城年代记》由于延期，所以很有可能成为PS上最后的期待。最令慕容非担心的事也终于发生了——《α外传》和《纹章传说》的上榜，这样一来非非以后又有东西写了。



以日本2月份的销售调查为参考

日本游戏月间销量榜

游戏名	月间	累计
鬼武者（PS2）	683032	683032
大金刚 2001（GB）	105028	105028
口袋妖怪·水晶（GB）	101942	1328233
游戏王 4 最强决斗者战记（GB）	99390	1965002
勇者斗恶龙 3（GB）	48920	434463
胜利拳击手（PS2）	48746	244918
口袋妖怪 金·银（GB）	45662	513548
阿鲁塞王国 4（PS）	43417	391058
米老鼠赛车（N64）	42289	48822
超级机器人大战 COMPACT2 第三部：银河决战篇(WS)	40913	40913

最有勇气的读者：

◆《FF Ⅶ》中通往金碟游乐场的缆车在哪里？（当时我昏倒后爬起，发誓：我“《FF Ⅶ》疑难问题救世主兼大文豪”Knight决定在下期，或下下期，或下下下期……普渡众生。）

唐僧的回归：

◆“不知道为什么有这么多人投八神，因为他叛逆吗？当大家都喜欢并接受这种叛逆的话，那也就不叫叛逆了，所以请投八神的玩家们先想清楚自己是否需要这种叛逆。”（你要你就说嘛……现在我数一二三，大家说要不要……）

可怜的兄弟：

◆在梦中，她们是我的未婚妻——吉尔、阿雅。（事实就是事实，而且是很残酷的，接受吧！看看下面那位，你可能会好受些。）

◆我的梦中情人，可惜我做梦没梦到过——对莉诺亚，阿雅的评论。

最体谅我们的读者：

◆《最终幻想》Ⅰ到Ⅶ——我问他要什么经典攻略，他就是这么说的。

最最简洁的建议：

◆我希望你们杂志越办越好。（如果这句话是夹在一篇文章里的话，不足为奇；但他对我们的建议就这一句话，简洁有力！）

栏目主持／LIKY

游戏诊所

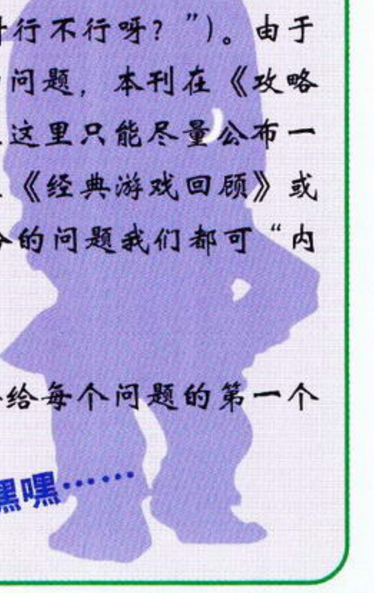
又到了开诊时间了，这期一如既往地刊登出来自四面八方的玩家的各种问题，只是这次换了我——LIKY，这个只拿了“临时执照”的主诊医师来主持这个诊所（声明：邪魔天使并无意外，他只是犯了一个电视上经常看到的病例——“医生，不打针行不行呀？”）。由于问题太多，而当中一些“老毛病”又来了，像《永恒传说》的秘密、《寄生前夜II》的完美结局等都是些老掉牙的问题，本刊在《攻略透解》和诊所当中都已经登过了，如果有一直捧场的玩家们应该都不会不知道吧？为了能真正发挥诊所的作用，在这里只能尽量公布一些没登出或登出不详的“病例”，以达到全面“治疗”的效果，而对于一些玩家强烈要求的游戏我们还是会刊登在《经典游戏回顾》或《研究中心》里的。这一期由于有新人加入的缘故，使诊所的“经验”值大大提升，“医疗”效率也提高不少，大部分的问题我们都可“内部”解决，但仍希望得到各方好友的帮助。（每当看到一张张热情洋溢的药方，我都十分感动！）

诊所一贯原则

请各方面的专家给候诊室的玩友把把脉，开开方，再把方子寄到诊所来，并把自己的通信地址写明，我们会给每个问题的第一个回答者寄去最新的杂志。在年底我们还会评出3名年度“游戏达人”赠送礼品。

诊所通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社　　邮政编码：730000

诊所Email：gamedep@public.szptt.net.cn



会诊室

2001年3月号候诊室中广东林水生问：《修道院之谜》中，万圣节出现的那个BOSS如何打赢？它可不是一般的强呀！

上海蔡昱答：《修道院之谜》之万圣节BOSS ガ－ゴィル虽然强劲，但架不住一件隐藏宝物：当你的物品总个数为10、21、32、43、54……之类时，于游戏时间11：11：11时记录，读取之后会发现多了一把叫ガ－ゴィルキラ－的武器，对付该BOSS正好（但损坏率很高）。而其他人可用一些攻击性道具（好像是一些魔法书），狂杀之，约三、四个回合就可灭之！另外，于22：22：22记录，可得超强武器ロジャ－の杖。

2001年3月号候诊室中广东林超平问：1.《幻想传说》（PS）中怎样使“未来坑道”变成21层？2.暗之洞穴的一处地方写着“4时48分火放”，在那里该怎么做？

小编答：1.要想使“未来坑道”变成21层必须先进入最后的迷宫（就是用“时之剑”进入的那座魔城），再出来到“地下坑道”，一直走到有电放出的那一层，向上走会在原来有刺的地方发现有许多人，其中有两个士兵守着的那个入口就是通往21层的入口。

2.那里有两个灯台，你站在其间会显示你的影子，先装备发火球的戒指，只要你调整两个影子的位置，像钟的时针和秒针一样使其指向4时48分的位置（有必要的话可参考家里的时钟），按□键发出火球即可打开门。另外，当来到有4个石碑的地方，按顺序踩右下、左上机关后站在中间圆形机关处等30秒即可打开前方的门。

2001年3月号候诊室四川邱志强问：《幻想传说》过去篇中阿尔法尼斯坦城中一个被螃蟹挡住的宝箱如何取得？

小编答：要等那只螃蟹离开。最好是不停地调查它，每调查一次就走开，一见它回头就立刻再调查它，大概要等15分钟左右。宝箱里是增加HP最大值的道具。

2001年3月号候诊室天津闫宇问：GBC《心跳回忆》中如何追到馆林见晴？

福州李默答：不知该玩友是否遇到过在约会其他女生时馆林见晴乱入的现象，经过我的精心研究，如果按照如下条件约会特定的女生的话馆林见晴十有八九会乱入。若使其在游戏中乱入几次，且在毕业时没有达到其他任何女生的告白条件的话，馆林见晴就会告白。

97年8月10日	海	朝日奈夕子
98年3月1日	中央公园	片桐彩子
98年3月21日	中央公园	和泉恭子
99年3月1日	中央公园	片桐彩子
99年3月21日	中央公园	和泉恭子
99年4月4日	商店街	藤崎诗织
99年8月8日	海	藤崎诗织

广西刘锦慧问：《女神侧身像》里的那个奉龙殿的几道门怎么走？

小编答：按照皇帝——战车——命运之轮——被倒吊的人——死神——塔——世界——愚者的顺序即可。但其间不要离开这个区域的画面，而至于说按攻略也不行的话，那最好就是先把这8幅画都找齐再按顺序进门。

上海何元青问：《寂静岭》学校里那钢琴该如何弹？

小编答：你先要弄清楚那5个无声琴键在哪儿，然后按顺序左一白键、最右一白键、右一黑键、右一白键、左一黑键即可。

浙江舒建辉问：《女神异闻录2－罚》中，有地下洞的那间学校，在第四区怎么走？按攻略转了三圈也没找着出路。

小编答：每次都得和周围的同伴谈话，而且调查一下有人站着的地方才能有剧情发展。

天津赵吉问：1.PSone是否对应PS的金手指卡或金手指盘？2.《恶魔城》是否可以选玛丽亚？

小编答：1.PS的金手指卡不能对应PSone的，而金手指盘就不能确定，你大可以问一下经营游戏机的老板。

2.是可以选玛利亚，但只限于SS版，PS版是不行的。

上海马晶晶问：PS《街霸ZERO 3》中如何选用真豪鬼和杀意隆？

小编答：在世界模式中把人物练到31级后记录，然后再玩此模式时就会有杀意隆出来挑战，战胜他就可选用。真豪鬼的条件同上，只是等级要达到32级以上。

江苏方亮问：我在《超级机器人大战α》战斗中使用“记录”一项后退出，再利用“CONTINUE”试图进入时，常发生系统出现“战斗记录损坏”的情况，我想请教一下为什么会有这种情况出现？是否可以避免？

小编答：有两种情况，一是使用了金手指的“后遗症”，二是D版盘的质量问题。

北京刘涛问：《浪客剑心》到了灵山就怎么也过不去，玩了5遍也是这样，希望能帮帮忙！

小编答：在灵山寺内中央的灯笼处会有一条通往左方的道路，拿了钥匙后开了右上的门进入打退诚真便可采到地下庭园之花。

河南田琦问：DC的VGA BOX如在DC开机状态下切换TV－PC开关，会有什么后果？

小编答：绝对有可能会影响显示器色彩，劝君莫试。最好再买一张1.3版本的引导碟，它可直接对应VGA。

四川胡波问：DC《生化危机 代号：维罗尼卡》我已有两张磁卡（BIOHAZARD

CARD、EMBLEM CARD），为什么均打不开D2（上二楼输入密码1126取得画）的电子门？

小编答：这是因为剧情关系，请再发展剧情。

浙江王莺问：1.会不会有《KOF2001》？2.我想买一台PSone，售价大概在多少左右才合理？3.怎样区分GB卡带正版和D版？

小编答：1.据说SNK正在召集各位有意参加设计的人员着手《KOF2001》的开发，希望会有成果吧。

2.大概1100左右就合理了。

3.原版卡带的背后螺丝是六角的，卡带比较重，而且印刷质量相当好，你可以比较着看。

成都钟程飞问：1.《星之海洋 2》的隐藏BOSS暗之昂翼天使在哪里？2.FF7中通过海底隧道的途中有一道门被狗挡住了，如何进入？

小编答：1.在你打倒了隐藏山洞里的昂翼天使后，会得到一只笛子，在任何地方（包括村庄内）吹起它，就会与暗之昂翼天使对决，此法可无限使用。

2.据我们这里的新小编说（他是个《FF Ⅶ》迷），剧情要是发展到那就绝对无法进入了，要是之前可以的话……（这个可能性不大）还是你去试试吧。

上海孙悦问：D版的《梦幻之星ON LINE》的直读盘可以用来上网吗？

小编答：除正版外其它绝对不可能。

四川喻晋问：《阿空卡瓜 雪岭危机》怎么抓住直升机上的绳索？我怎么抓也抓不到。

小编答：先靠近残骸，等绳索靠近残骸时浮标指向绳索，成功后会出现“！”，再按○键即可。

北京吴也括问：《恐龙危机2》玩到水下时，”湖水循环系统管理室”进不去，到那后不读盘了，屏幕一片黑，是否因为使用金手指的缘故？

小编答：金手指是一个原因，还与D版盘的质量有关系，正常情况下进入是没有问题的。

漳州潘慎问：我的PS为什么《心跳回忆2》总读不出来，换了很多套都一样，害我化了许多“铁”。

小编答：要么是你机子的光头老化，要么就是你那区的这款游戏的D版碟质量太差，除此之外就没有什么好说的了。

青海郑磊问：记忆卡正确的使用方法是什么？

小编答：在开机前插入记忆卡；游戏过程中尽量不要拔记忆卡，特别在SAVE和LOAD时千万别拔！在管理记忆卡画面，已读取记忆信息的状态下不要拔取。平时不要放在暴晒或潮湿的地方，不要用东西挤压它。

重庆杨通其问：《机战α》中的哈曼·嘉为什么只能使用她一关？

小编答：因为是剧情安排，并无分支可以使她在另一关被使用。

武汉罗翔宇：……我挂内科，我心脏很难受……因为BLEEM CAST还未发售！它究竟何时发售？大概多少钱？能用来玩D版碟吗？求求你们……咳咳……

小编答：大概3月份发售；180元左右；据说能玩D版碟。

广东周乾坤问：金手指只能输入12个数字，但书上写了14个，有时还是16个，那是为什么？是不是假密码？

小编答：当然不是假密码！要知道真正的金手指卡是可以容纳16位的代码，只是金手指碟和PC上的金手指模拟器就只能输入12位的代码。

上海徐隐君问：《生化危机》中那六幅图的排列方法。

小编答：按照画中人从出世到老年的顺序来调查，具体可以看画像里的内容，大体是按“赤之子”、“少年元气”、“青年”、“中年”、“老年”的顺序调查，然后才调查“最后的晚餐”。

湛江全国威问：1.我的PS光头已经很老了，但我买来电影卡，看完3只碟后（连续看），我的PS就无法读入任何游戏碟，VCD也看不了，这是否与电视卡有关？2.PS的寿命是否计开机数呢？

小编答：1.跟电视卡有关的可能性很少，主要是因为你的机子的光头已经老化了，加上要是看D版的VCD的话会加快光头老化。看来你的PS是时候换光头了，建议你还是不要用PS去看VCD。

2.无关。PS机本身各部件都是很耐用的，只要你不是把它摔到地上或做“过火”的动作的话，用上3、4年是没有问题的。当然，好好保养是很有必要的。主要经常换的还是光头，但光头老化并不代表PS机老化！

南京董浩华问：DC的D版光碟内容是否经过压缩？

小编答：只有动画会被压缩。

陕西深海之阳问：我的机子每次读盘都发出嘎嘎声，有时还读不出来，这是哪里的问题？

小编答：参考以上两个问题。但在这插一句，还有可能是光头滑动齿轮没润滑油了。

山东徐黎峰问：《FF Ⅷ》中，如何让女主角100%使用全体无敌的特殊技？

小编答：只要你不修练她其余的特殊技就行了。

候诊室

武汉郭锐问：《放浪冒险谭》最后的圣堂三楼一扇门的“键”不明，已困了我几个月了。

江苏郭轶问：SS版的《恶魔城X 月下夜想曲》中，有一道具名为“サィンムリしたじぎ”不知如何使用？

浙江刘力阳问：《幻想传说》在酒吧中听主题曲“梦は终らない”的条件是什么？（偶然遇到过一次）

广东陈芊安问：《游戏王·被封印的记忆》的仪式卡密码？

四川申知佑问：《塞尔达传说·梦见岛DX》中“神奇移动法”的详细方法。

上海陶彦词问：《龙骑士》中拿到50个愿望石后到哪去换“消幻石”？

上海曾勇问：PS的《灵刻－池田贵族心理研究所》中，如何通过第一个心灵SPOT？请给出详细话语选项及注意些什么。

北京郭晓乐问：《马里奥世界 3》当收集了一把斧子和两个拼图后就无路可走了，请求支援！

西安徐涛问：FC上《勇者斗恶龙IV》中，在第三章，当两位女主角进到某西方洞穴里找人时，该洞在某层有一道大石门挡住去路无法打开，不知如何打开？

浙江陈贤问：《钢铁战线》（DC/PS）不知有没有隐藏战车，如果有，怎样才能得到？

水电学院张鹏问：FC《太空战士III》在后期到了クリスタワー的地方后，就不知如何进行，是不是要找什么人或钥匙？那门怎么也进不去。本人已经打了一个月了！

广东冯俊杰问：《幻想传说》在与最终BOSS决战前需要一种叫做“迪利斯徽章”的物品，只有它才会避过魔光球，但本人不慎把它卖了，使情节无法进行下去，请问上哪里有得买？

广东李志问：《女神异闻录2－罚》隐藏迷宫的最后那道门的密码是什么？（游戏画面正显示倒计时）

重申投稿的注意事项

最近的一些投稿，因为有新读者加入的原因，常有投稿时漏写了必要的通讯地址的情况发生，所以SOUL在这里重申一下投稿的注意事项，投稿时尽量在投搞纸上写上完整的通讯地址；同时也欢迎用Email投稿，Email地址请看目录页。另外同样内容的投搞，SOUL会按照内容的优劣和时间的先后再进行选择刊登，刊登后，不但会赠阅当期的杂志，还有“奖玩金”可拿（^O^）。

METAL SLUG X　PS

打出所有的迷你小游戏

SNK经典街机作品《METAL SLUG X》大家都不会错过吧？这样的作品，大家一定都会反复地研究，找出其中的各种秘密，细心品味制作者的创意。这次的PS移植版，除了标准的街机模式外，还增加了迷你游戏模式。

出现的方法很简单，首先是把街机模式打通一次，之后就会出现10个迷你游戏，如果能够在任何两个小游戏中取得第2名以上的成绩，就会再增加一个小游戏。最后所有的小游戏数量是20个。

勇者斗恶龙III　GBC

巧得经验值

在游戏中会遇到许多黑色的金属史莱姆和液体史莱姆（同样是黑色），防御与速度极高，而且不怕任何魔法，经验值极高，金属史莱姆有1000多点经验值，而液体史莱姆更有10000多点经验值，就算在游戏后期也是相当可观的。遇到它们千万不要逃跑，因为金属史莱姆只有4点HP，液体史莱姆也只有6～8点HP，战斗时只要对同一场战斗中的其它种类的敌人使用魔法“メダパニ”（敌方发生混乱），让它们自相残杀，保证一下一个，经验值到手。

第二位贤者

游戏进行到中期左右，会得到“悟道之书”使同伴转职为贤者，但整部游戏只有一本。其实只要经过多次转职（3～5次），就可以自动转职为贤者，条件是等级必须达到20级时才转职。时间就是生命，时间就是金钱，建议到达“达玛神殿”（ダ—マ）上方的“悟道塔”的四层绳索处练级。那里是游戏中金属史莱姆分布最多的地方，建议“干砍”，因为这里很少会有其它种类的敌人出现。还有，要转为贤者，第1职业必须是僧侣或魔法师。

注：金属史莱姆主要分布在“悟道塔”三、四、五层。液体史莱姆主要分布在世界最大洞窟——尼克罗空德（ネクロンド）及洞底下的另一个世界。

辽宁省锦州市　李鹏

逆袭的夏亚　PS

所有隐藏机体取得方法

1.G3ガンダム：将光标停在ガンダム上按住“L1+L2”，再用“○”决定。

2.アムロ专用リ・ガズ：将光标停在リ・ガズ上按住“R2+□”，再用“○”决定。

3.クェス专用ド—ガ：将光标停在ド—ガ上按住“L2+R1”，再用“○”决定。

4.百式：完成アムロ和シャア的故事模式。

5.大魔：不续关完成BATTLE模式。

注：以上机体中可以在BATTLE模式和VS模式中使用。

上海市普陀区　凌士翔

TOP GEAR POCKET　GBC

取得所有隐藏赛车和跑道的超级密码

YQX—%Z

上海市普陀区　凌士翔

鬼武者　PS2

CAPCOM现在的每一款AVG通关后都有各种小秘密，其中必不可少的一项就是对玩家进行等级评定，以刺激玩家不断地挑战自我，大大增加游戏的乐趣，同时也延长了游戏的寿命。《鬼武者》的等级评定方法和其它的AVG有很大的区别，具体如下：

完成游戏的时间

5小时以上：3分

4～5小时：5分

3～4小时：7分

3小时以内：10分

魂吸收量

34999以下：3分

35000～44999：5分

45000～54999：7分

55000以上：10分

灭敌数

399以下：3分

400～499：5分

500～599：7分

600以上：10分

评定标准

鬼武者：30分

荒武者：25～29分

若武者：18～24分

端武者：10～17分

落武者：9分

三国战纪2　ARC

所有降将的取得方法和必杀技指令

曹操

1.任务60%完成。

2.曹军5名虎将招降事件发生。

3.打倒曹操时，曹操为混乱状态，且混乱时间还剩5秒以上。

必杀技：人如剑　↓ → A
天断剑　↓ ↑ A
地裂剑　↓ → B
心是剑　↓ ↑ B

夏侯淳

1.发生所选角色诈败并往回逃跑的事件。

2.用火焰点燃地上埋伏着的4枚炸弹，让火烧到夏侯淳并让他的HP减到0，就会发生对话。

3.在对话中选择劝降夏侯淳，然后再第二次击败他。

必杀技：破空针　↓ → A
疾风针　↓ ↑ A
翻天击　↓ ↑ B
翻天斩　→ → B

徐晃

1.在60秒以内击倒他。

2.所选用的不同 角色，必须用规定的第2种武器将他击倒。如下：

●关羽：青龙偃月刀● 张飞：丈八蛇矛●赵云：红樱梨花枪●黄忠：祝融神火弓●马超：青红剑●貂蝉：血匕首●庞统：吴钩●孔明：五火神焰扇●孙权：盘龙三节棍

必杀技　砍树　↓ → A
劈柴　↓ ↑ A
挖地　↓ ↑ B
撞门　→ → A

程昱

1.打倒程昱后，替程昱防御曹操攻击，且防御者等级须在18级以上。

2.曹军中至少3名武将招降事件发生（夏侯淳、张颌、牛金、徐晃、夏侯渊、程昱）。

必杀技　乱剑扫　↓ → A
摇铃击　↓ ↑ A
纸人舞　↓ ↑ B
乱心符　↓ → B
醉翁靠　→ → A

夏侯渊

1.招降夏侯淳，以夏侯淳击倒夏侯渊。

2.要在60秒内击倒他。

必杀技　横扫千军　↓ → A
翻云覆雨　↓ ↑ A
飞隼穿云　↓ → B
翻天覆地　↓ ↑ B

张颌

1.要走3-2江夏路线。

2.救到少主阿斗。

3.60秒内打倒张颌。

必杀技	鹰扬猛袭	↓ → A
	扫荡群魔	↓ ↑ A
	乾坤火轮	↓ → B
	上天入地	↓ ↑ B

许褚

1.所用的角色穿毒属性盔甲。

2.30秒内打倒许褚。如果用曹操击倒他，则许褚无条件投降。

必杀技	六丁开山	↓ → A
	探海求珠	↓ ↑ A
	怀中抱月	↓ → B
	泰山压顶	↓ ↑ B
	黑熊穿山	→ → A

牛金

1.分数在3000万点以上。

2.走4-11路线，火烧船任务成功。

必杀技	细雨狂	↓ → A
	拨云见日	↓ ↑ A
	风卷人转	↓ → B
	怒涛汹涌	↓ ↑ B
	醉卧于地	→ → A

吕布

1．打倒吕布时，HP没有一点减少(PERFECT)。

2.打倒吕布时角色要身穿防电属性盔甲。

3.若是由等级20的貂蝉打倒吕布，吕布会无条件投降。

必杀技	黑虎出洞	↓ → A
	黑虎出云	↓ ↑ A
	晴天霹雳	↓ → B
	霸气无双	↓ ↑ B

周泰

1.在50秒内打倒周泰，且是和朱雀用合作技的方式击倒。

2.若是由孙权击倒，则周泰无条件投降。

必杀技	瓜熟蒂落	↓ → A
	天降神兵	↓ ↑ A
	满腔怒火	↓ → B
	大地惊雷	↓ ↑ B
	穿心转	→ → A

甘宁

1.50秒内甘宁的HP剩300点。

2.路线4-0中摆脱追兵任务完成。

3.若打倒甘宁的人是孙权，则甘宁无条件投降。

必杀技	飞隼撒羽	↓ → A
	小鬼献宝	↓ ↑ A
	门前扫雪	↓ → B
	上天下地	↓ ↑ B

恐惧反应2(FEAR EFFECT 2) PS

密码模式的开启和输入

首先要先通关一次（在任意难度下）。通关记录后再读取这个记录开始新游戏，开始后先一直等到Rain离开的情节，画面切换后就可以看见在左边墙上的一个小控制面板，走上去就会出现"USE"字样，按△键调查后，就可以开始输入以下的功能不同的密码了：

所有武器：11692

无限弹药：61166

大头模式：10397

NBA 2K1 DC

各种特殊效果的密码

在OPTION画面中，选择CODES，再输入以下的密码：

BIG HEADS：heliumbrain

MONSTER PLAYERS：alienbrain

INFECTED PLAYERS：tvirus

PLAYERS TAUNT AFTER SCORING：Sohappy

CRAZY COMMENTARY：whatamisaying

BE THE BALL：betheball

COOL LOOKS：radical

HIP CLOTHES：the70slive

SANITY RESTORED：Sartorial

SIGH MODE：Not so happy

THE CURE！：The cure!

STAR WARS:EPISODE 1 STARFIGHTER PS

各种有特殊效果的密码

INVINCIBILITY：MINIME

DIRECTOR MODE（另一种视角）：DIRECTOR

JAR-JAR MODE（相反操作）：JARJAR

HIDDEN CHRISTMAS VIDEO：WOZ

口袋妖怪 水晶 GBC

第251号妖怪捕捉法

1.首先收集3个勋章。

2.到コガネシティ挑战后，给妖怪恢复HP两次,离开时护士送你ジ－エスボ－ル。

3.到ヒワダタウン把ジ－エスボ－ル交给左上方屋子里的老伯，他会为你制作特别的口袋妖怪球。第二天再去见他，他会逃走。

4.然后到ウバメのもり，在中央部分调查那木箱，选"はい"，会发生与第251号妖怪的战斗。

5.使用ハィパ－ボ－ル，就能捉到它。

江永棉

DDR 2ND ARC

以下秘技只能在《DDR2ND》组装机上使用，对原装机无效，且不是每台组装机都适用。

选择游戏中的隐藏菜单

有难度，隐藏箭头，箭头反转等可选。方法是选曲时按左右，再按START键。

跳DOUBLE模式

机器中要有两个币。先通关一遍，通关后马上狂敲2P的START键进入主菜单，然后按1P的左右和START键，就可选择四种隐藏模式，其中就有DOUBLE模式。

广西桂林市 刘霄云

GIGAWING 2 DC

全部隐藏要素出现！

在GALLERY MODE的第一页用1P或2P的手柄输入"上、X、Y、X、下、Y、X、Y、Y"听到效果音就可以了！

强烈推荐一人用四架机或两人用四架机作战！一个字——爽！

广州 ZEROver0_0

中央大陆之战（ZOIDS帝国VS共和国——生物遗传子） PS

一开始就能使用强力的机械兽

方法很简单，首先从头开始游戏，然后在询问部队是否自动编成的画面中，按住"L1+L2+R1+R2"，之后选择"NO"的指令就可以了，这样一来，不管是帝国还是共和国都能使用强力的机械兽了。

西安 马良

永恒传说 PS

最简单的无限连击

前提是：最好是两个人一起配合；敌人是飞行的，要把敌人打落。武器最好是最低攻击力的（这样连击数才多）。战斗前把主角的雷神剑设定在特技栏里。战斗时，法拉先用特技三散华，主角在后面跟着。当三散华攻击完后，敌人从空中落下时，控制阿非的要等敌人准备落地时，用特技雷神剑刺中敌人，法拉等雷神剑击中后接着用三散华，如此反复便能击出无限连击。其它人在队伍后面最好不要干涉。本人用此连击打倒最终BOSS的第一形态时不浪费一滴血。不过至今本人才连出114击。（因为连多了，手就不使唤了……）

广西南宁市 潘俊

VIRTUA FIGHTER 3TB DC

最近SEGA公司的《VR战士4》终于公布，大家是不是已经等不及要开始玩了？先玩一下《VIRTUA FIGHTER 3TB》来解解馋吧！这里放一些秘技为你们祝兴。

出现金属人DURAL

TRAINING MODE中，在选人画面处先按"START"，再同时按"A"和"X"键。

出现金属人DURAL场地

按住"START"键来选择场地。

出现字母人

在NORMAL MODE中，依次在AKIRA、LION处按"START"键，再在PAI处按住"START"键不放的情况下，按"A"键来选人。

出现电脑字母人

选人画面中，在LAU处按"START"，再在"PAI"处按住"START"键时，按"A"选人。

选用《VIRTUA FIGHTER 3》版的场地

在TRAINING MODE中，按住"START"键来选择场地，就可以用原始版本的三代的场地。不过SARAH和JACKY除外。

电脑角色级数自动提升

在TRAINING MODE中，按住"X"键不放来选择角色。这样，游戏中的电脑对手就会随着被攻击数的增加而自动提升级数。

机器猫3 魔界的迷宫 (PS)

HP最大值

80114FEC FFFF 80120214 FFFF

腹满度

80114FEE 6463 80120216 6463

金

80114B38 FFFF 8011EA4A FFFF

按"SELECT+L1"全道具

E00FB58A FBFE0005

80114B08 00C3 B0C30008 1000

30113ABC 1000 B0C30008 0000

30113ABE 6300

梦幻之星在线（美版）(DC)

请不要把使用了金手指的记录在"ONLINE"模式下使用，这不但会让"ONLINE"失去公平，更有可能导致《PSO》网络服务器的对你的帐号的封锁或是相应的处罚。

必须先输入的密码（一定要开启的）

1EBF9758 C0705040

无限HP

14F4D192 402BD001 1404D192 00090009

1414D192 8C007000 1484D082 3700E001

1494D082 000B8B01 14A4D082 D0040009

14B4D082 330C6343 14C4D082 31586131

14D4D082 D3022311 14E4D082 0009432B

14F4D082 00000334 1404D082 8C043028

无限TP

17BC178A 00000009

战斗后等级100

1E2C1001 00001437

战斗后金钱增加

13FC1192 0000305C

金钱不减

13041192 00000009

无限道具

1B2C13D7 00000009

特殊道具不减

1B2413D7 0000315C

注：后面四组密码请分开使用，否则会引起死机现象的发生。

梦幻之星在线（日版）(DC)

请不要把使用了金手指的记录在"ONLINE"模式下使用，这不但会让"ONLINE"失去公平，更有可能导致《PSO》网络服务器的对你的帐号的封锁或是相应的处罚。

必须先输入的密码（一定要开启的）

1D679724 C0705040

HP不减

18B4D196 402BD001 18C4D196 00090009

18D4D196 8C007000 1484D082 3700E001

1494D082 000B8B01 14A4D082 D0040009

14B4D082 330C6343 14C4D082 31586131

14D4D082 D3022311 14E4D082 0009432B

14F4D082 00000334 1404D082 8C042318

TP不减

137C1796 00000009

战斗后等级100

1AFC1003 00001437

买东西后金钱增加

17BC1197 0000305C

金钱不减

17C41197 00000009

道具不减

175C13D8 00000009

特殊道具不减

175413D8 0000315C

注：后面四组密码请分开使用，否则会引起死机现象的发生。

异世界 艾西亚 (PS)

金钱最大

80096790 423F 80096792 000F

CAN不下降

D002D8D0 1023 8002D8D2 0080

弓矢TIP不减

D0052E54 1823 80052E56 0060

D004F850 FFFF 8004F850 0000

CAN不减

D002E096 0043 8002E096 0040

8003F732 0046 8003F732 0040

CAN最大

80096790 423F 80096792 000F

子弹不减

D0052E56 0070 80052E56 0060

魔弹作成时TIP不减

D003EA86 0065 8003EA86 0060

游戏高速化

D00751F4 FFE9 800751F6 1400

道具不减

D003D848 2821 8003D84C 0000

D003D8B4 80C0 8003D8B8 0000

D0054F08 0144 80054F0C 0000

小敌人不出现

D001C4F4 0001 8001C4F4 0000

魔弹可以带99个

80038134 0063 80038136 2409

80038138 0000 8003813A A469

战斗后大量EXP

800E8A48 423F 800E8A4A 000F

战斗后大量CAN

800E8764 423F 800E8766 000F

战斗后大量TIP

800E8A44 03E7

最强武器、防具

801CBFFC 631B 801CC004 631F

801CC008 6321 801CC05C 634B

801CC068 6351 01CC074 6357

街头霸王III 第三度打击 (DC)

直接出现EXTRA OPTION（SYSTEM DIRECTION）

73C4AD48 E06F1041

E0507061 816F1041

00000001

百剑 (DC)

资源无限

D03800FF C49B03E7

恐惧反应2 (FEAR EFFECT 2) (PS)

Hana

Assult Rifle不用装弹：8008BB54 0063

无限Assult Rifle子弹 8008BC0C 03E7

Shotgun不用装弹：8008BB64 0063

无限Shotgun子弹：8008BC0E 03E7

无限Uzi子弹：8008BC0A 03E7

Uzi不用装弹Never Reload 8008BB44 0063

无限 Uzi子弹：8008BC08 03E7

.90 Pistol不用装弹：8008BB3C 0031 8008BB3E 0031

Rain

Shotgun无限子弹：8008BF0E 03E7

Shotgun不用装弹：8008BE64 0063

Uzi无限子弹：8008BF0A 03E7

Uzi不用装弹：8008BE44 0063

Assult Rifle无限子弹：8008BF0C 03E7

Assult Rifle不用装弹：8008BF08 03E7

.90 Pistol无限子弹：801F1DD0 0100

.90 Pistol不用装弹：8008BE3C 0031 8008BE3E 0031

Deke

GL 150无限子弹：8008BE12 03E7

GL 150不用装弹：8008BD8C 0063

Shotgun无限子弹：8008BE0E 03E7

Shotgun不用装弹：8008BD64 0063

Assult Rifle无限子弹：8008BE0C 03E7

Assult Rifle不用装弹：8008BD54 0063

Shot Pistol不用装弹：8008BD4C 0031 8008BD4E 0031

VOLFOSS (PS)

金钱最大值

800F9314 423F 800F9316 000F

无限SKILL点数

D018BEF2 0062 8018BEF2 0060

D0158096 1440 80158096 1400

D0158146 0072 80158146 0060

SD高达英雄传 (PS)

金钱9999：80095ABC 270F

全部角色、隐藏选项

80095E38 0101 80095E3A 0101

80095E3C 0101 80095E3E 0101

80095E40 0101 80095E42 0101

80095E44 0101 80095E46 0101

MP不减

D00C0032 1440 800C0032 1400

注：《金手指》的阅读顺序是"从左到右"，再"从上到下"，如果所输入的金手指不起作用，请更换金手指的版本然后再试试看。

期待……

最快的资讯流
最大的信息量
第一级的精彩内容
第一级的全彩印刷
超值赠送 32 页攻略别册
惊喜价：8.8 元
每月 1 日和 16 日出版

游戏机实用技术
TV GAME 半月刊
更多惊喜下月见

哈尔滨万佳电玩专卖店

主机邮费 35 元掌机邮费 20 元

为庆祝我店开业四周年，答谢全国各地的用户，近期所有商品一律特低价大酬宾

游戏主机

PS2 套机（原装手柄 + 原 8M 记忆卡 + 原装 AV 线 + 直读 + 支架） 3980 元
DC 套机（原装手柄 + 火牛 +AV 线 + 记忆卡 + 原版盘） 888 元
PSone 套机（振动手柄 + 火牛 +AV 线 + 记忆卡 + 十张游戏） 1020 元
PS7501 套机（双手柄 + 火牛 +AV 线 + 记忆卡 + 十张游戏） 850 元
PS9002 套机（原装振动手柄 + 电源线 +AV 线 + 记忆卡 + 十张游戏） 1150 元
GB 彩机 458 元 GB 薄机 195 元

本店所售主机一月包换，三月保修，终身免费维修。

机种配件	单价(元)	邮费(元)	机种配件	单价(元)	邮费(元)	机种配件	单价(元)	邮费(元)
PS2 手柄	350	10	DC 光头	170	15	PS 振动手台	70	15
PS2 8M 记忆卡	350	10	DC 枪	85	10	PS 制转	28	10
DC 手柄（原装）	150	10	PS 光头（原装）	380	15	PS 原装飞行摇杆	185	25
DC 手柄（彩色）	50	10	PS(原装)振动手制	88	10	PS 振动方向盘	125	25
DC 手柄（格斗）	50	10	PS 组装振动手制	38	10	GB 电源	10	5
DC 原装记忆卡	140	10	PS 组装手制	8	5	GB 皮套	10	5
DC 4M 记忆卡	50	10	PSone 原手制	105	10	GB 充电器	30	10
DC 2M 记忆卡	38	10	PSone 记忆卡	25	5	GB 放大镜 + 摇杆	25	10
DC 原装振动包	115	10	PS 记忆卡	20	5	GB 对战线	10	5
DC 组装振动包	35	10	PS 双打大手台	165	25			
DC 制转	40	10	PS 光枪	30	10			
DCVGA	55	10	PS 吉它	50	20			

另 SS 周边大全，不能一一介绍，请来电或来信查询。

GB 卡百余种，十元起价
DC 游戏 300 余种 3 片 / 10 元 PS 游戏 1500 余种 4 片 / 10 元 SS 精典游戏 500 余种 5 元 / 片
动画 VCD 近千种 5 元 / 片以上碟片多购优惠

本店以多年的维修经验，为广大玩友提供快速便捷的服务。

并以高价回收各种废旧主机。

■诚邀省内外批发商前来洽谈业务，本店备有专车免费负责接送。

总店地址：哈尔滨市道里区经纬五道街 14 号
联系人：路政奇 邮编：150018
批发、邮购热线：0451-4280700 4688915
分店地址：哈尔滨市道里区新曼哈顿商厦三楼西厅 085 室
电话：0451-4676470
联系人：于广辉

北京零点游戏商行

零点游戏主页：www.china-tvgame.com

欢迎访问零点游戏主页

WWW.china-tvgame.com

日本原装GB卡〔樱花大战－花组入队〕限定版。随卡附送原装限定版〔樱花记步器〕240元　　邮资:10元

原厂周边配件

原装主机

新作预定

北京零点游戏商行

地址：北京市东城区交道口南大街甲114号

汇款或邮件请寄：

北京地安门邮局22号信箱

收款人：李维春

邮编：100009

电话：010－64061101

济南市金正来商行

JI NAN SHI JIN ZHENG LAI SHANG HANG

本店迁新址

购机大优惠

PS II代

售价：3700元（电源、遥控器、原振动柄、可读DVD）

邮费：100元

PSone

售价:1100元（电源、振动手柄、专用记忆卡）

邮费：50元

DC

售价：900元（日版、电源、原手柄）

邮费：50元

本店专业批发、零售：PS2、DC、PS、PSone、GBC等各种主机及软件和周边配件，维修各种光碟游戏机，办理邮购。二手主机免费为玩友代售。

购DC、PS2的玩友请注意，本店所售DC原版碟、PS2原版碟，可有偿进行交换。（GB卡百余种可交换）

地址：济南市经四路360号（乘13、9、77、K58、101、102路公交车济南宾馆下，往东200米，齐鲁影院对面）

电话：（0531）7031485

手机：013606409516（批发）

联系人：陈厚卫

邮　编：250001

持本广告到本店购物可享受优惠价。

双凤次世代游戏商行

本商行提供主机绝对全新，送保修卡一张，免费保修。

主机类	价格	邮费
PS9002	1150	30
PS 全新特价	850	30
PSone 原装	1190	30
PS II 18000	3500	50
PS PDA 原装	260	20
PSone 显示屏	680	10
世嘉 DC	980	30(送游戏)
世嘉 MD16 位	138	20(送卡)
世嘉光碟机	300	30(送原碟)
超任 + 博士 7	680	20(送原装 SFC 卡)
手提液晶可视 VCD	1600	30
GB 彩	495 元	
GB 薄	245 元	
GB 厚	230 元(均送卡一合)	

配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
PS 九字头电影卡	180	10	PS 无线遥控手柄	120	10（对）
PS 老字头新版电影卡	220	10	PS 北通后退膛光枪	140	10
PS 全新光头	360	10	DC 原装手柄	150	10
PS 全新机壳	60	10	DC 原装记忆卡	150	10
PS 全中文金手指	38	10	DC 原装振动包	110	10
PS 记忆卡 1M/2M/4M	25/35/50	10	DC 仿振动包	50	10
PS 振动摇台	120	10	DC4M 记忆卡	80	10
PS 北通铁手枪	85	15	DC VGA-BOX	120	10
PS 跳舞毯	40	10	DC 全新光头	170	10
DC 制转	65	10	GB 各型电源	10	5
DC 振动光枪	100	10	GB 收音机	40	10
GB 笔式充电器	35	10	GB 各型放大镜	20	10
GB 各式皮套	15	10	GB 音响	25	10
GB 五合一	55	10	GB 各型连机线	10	10
GB 灯	15	10	SS/PS 双用振动枪	100	10
GB 各式机壳（多彩）	45	10	SS 加速卡（对应全部）	75	10
SS 大摇杆	110	10	SS 全新 JVC 光头	110	10
PS 大型方向盘	210	20	SS 电影卡	245	10
PS 原装振动手柄	80	10	SS 金手指（送书）	70	10
PS 原装手柄	38	8	SS 三洋光头	100	10
PS 野牛 II 手柄	65	10	SS 手柄	15	10

MD 文字卡免邮费	
大战略 III （中文）	55
美女 13 张麻将（中文）	46
三国 V （中文）	46
吞食天地（中文）	46
皇室血裔（中文）	46
封神榜（中文）	46
大航海 II （中文）	46
大战略 II （中文）	46
大富翁（中文）	46
武将风云录（中文）	46
帝国王朝（中文）	46
织田信长（中文）	46
三国志列传（中文）	46
三国志 4 代（中文）	46
大战略 I （中文）	46
梦幻模拟战	46
航空霸业	46
太空战士（中文）	46
台湾大亨	55
大航海时代	46
悟空外传（中文）	46

本店备有 PS、SS、DC、GB、MD 等大量软件，大小攻略册，收目录表 2 元一份，来信者请备好回信封及邮费，谢谢合作！

邮购地址：湖南省吉首市人民北路 55-4 号市城建局楼下双凤商行

联系电话：0743-8722736　联系人：胡文波　邮编：416000

重庆游戏天国

以真诚换信誉　以信誉保质量

{欢迎索取商品目录}

PS II机 15000 型(主机 + 原配手柄 + 原配记忆卡 + 可飞盘 + 可读 PS I 碟 + 专用电源) 4950 元 / 邮费 40 元

PS II机 18000 型(主机 + 原配手柄 + 专用电源 +DVD 遥控板) 3680 元 / 邮费 40 元

DC 日版机(主机 + 原配置)—— 880 元 / 邮费 30 元　DC 欧版机（主机 + 原配置）—— 895 元 / 邮费 30 元　DC 美版机（主机 + 原配置）—— 1030 元 / 邮费 30 元

PS I 机 9002 型(主机 + 双标准手制)—— 950 元 / 邮费 30 元　PS I 机 7501 型（主机 + 双标准手制）—— 1180 元 / 邮费 30 元　PS I 机 102 型(主机 + 双标准手制)—— 1050 元 / 邮费 25 元

PS I 机 101 型(主机 + 双标准手制)—— 1090 元 / 邮费 25 元　PS I 机 103 型(主机 + 双标准手制)—— 999 元 / 邮费 25 元（PS I 机 101 型、102 型、103 型均是微型机。注意：103 型是特价）

GB 彩机 498 元 / 邮费 15 元　GB 黑白薄机 220 元 / 邮费 15 元

GB 节目转录器特价 120 元 / 邮费 8 元

特别推荐： 精装黑碟（台湾原产外观极为高档，使用寿命为普通光盘的 10～20 倍，极其耐用。原版品质。可校正激光头延长光头使用寿命。）

特价每张 18 元 / 免邮费

PS I .PS II.DC.SS 节目齐全，您想要的我们几乎都有（银碟 3 元 / 张，金碟 4 元 / 张，蓝宝石碟 6 元 / 张，5 张起邮免邮费）

PS 迷你手枪 II 代	79 元 / 邮 10 元	PS 迷你IV代手枪（滑膛）	85 元 / 邮 10 元	PS 豪华 V 代手枪（滑膛）	85 元 / 邮 10 元	PS 豪华钓鱼杆	138 元 / 邮 10 元	PS 对战线	6 元 / 邮 2 元
PS 标准手制	6 元 / 邮 5 元	PS 标准原装手制	45 元 / 邮 5 元	PS 透明连发小手制	18 元 / 邮 5 元	PS 豪华透明振动手制	52 元 / 邮 9 元	PS 组装振动手制	33 元 / 邮 5 元
PS 豪华赛车振动手制	65 元 / 邮 5 元	PS 月型多彩手柄	15 元 / 邮 5 元	PS 超级新式手握方向盘	55 元 / 邮 25 元	PS 豪华飞行摇杆	138 元 / 邮 25 元	PS 双振动格斗手制台	75 元 / 邮 25 元
PS 液晶屏幕全功能手制	105 元 / 邮 12 元	PSone 原装振动手制	115 元 / 邮 10 元	PSone 组装震动手制	33 元 / 邮 8 元	PS 透明记忆卡（1M）	25 元 / 邮 5 元	PS 标准记忆卡（1M）	15 元 / 邮 5 元
PS1M 集成块透明记忆卡	45 元 / 邮 5 元	PS 透明记忆卡（4M）	55 元 / 邮 5 元	PS 制转器	25 元 / 邮 8 元	PS 中文金手指卡	25 元 / 邮 8 元	PS 四分插	82 元 / 邮 12 元
PS 振动按摩持垫	210 元 / 邮 30 元	PSVCD 卡 7XXX 型用	180 元 / 邮 25 元	PS 原装 PDA 记忆卡	268 元 / 邮 8 元	PS 闪灯振动木吉它送碟	168 元 / 邮 30 元	PS 高灵敏塑料吉它	95 元 / 邮 30 元
PS 原装 AV 线	21 元 / 邮 5 元	PS 组装 AV 线	10 元 / 邮 5 元	PS 电源	8 元 / 邮 8 元	PS II 电源	55 元 / 邮 20 元	PS II 原装振动手制	320 元 / 邮 10 元
PS II 原装记忆卡	280 元 / 邮 5 元	PS 方向盘III（北通）	135 元 / 邮 30 元	PS 豪华透明手刹方向盘	178 元 / 邮 30 元	PS II 支架	80 元 / 邮 10 元	PS 全新中长线光头	385 元 / 邮 5 元
PS 长线激光头	280 元 / 邮 5 元	PSone 中长线激光头	405 元 / 邮 5 元	PS/PC 连接线	8 元 / 邮 2 元	PS 手柄延长线	8 元 / 邮 2 元	PS 舞毯（闪光）	29 元 / 邮 10 元
PS 跳舞毯（动感闪灯）	35 元 / 邮 10 元	PS.PC 五代双用毯	40 元 / 邮 10 元	PC 键盘接口全闪灯舞毯	65 元 / 邮 10 元	PS 激光头润滑油	8 元 / 邮 2 元	PS 激光头电机（1 套 2 个）	35 元 / 邮 3 元
PS 激光头齿轮（全套）	25 元 / 邮 5 元	PS 电源板（110V～220V）	48 元 / 邮 8 元	PS 激光头透镜	8 元 / 邮费免	PS 激光头光管（全新）	8 元 / 邮 2 元	PS 透明外壳	38 元 / 邮 15 元
PS 透明软外套	28 元 / 邮 10 元	PS 小攻略书约 100 种	每本 2 元 / 邮 2 元	PSone 液晶显示屏	885 元 / 邮 20 元	薄 GB 电源	7 元 / 邮 2 元	GB 精致照明灯	10 元 / 邮 1 元
GB 皮套（彩色机专用）	8 元 / 邮 2 元	GB 皮套（小黑白机专用）	8 元 / 邮 2 元	GB 彩色机屏幕镜面	10 元 / 邮 2 元	GB 小黑白机屏幕镜面	10 元 / 邮 2 元	GB 通用放大镜	9 元 / 邮 3 元
GB 彩机充电池（送电源）	45 元 / 邮 5 元	GB 薄机充电池（送电源）	40 元 / 邮 5 元	GB 通用笔型充电器	30 元 / 邮 5 元	GB 薄机对战线	8 元 / 邮 2 元	GB 彩机对战线	8 元 / 邮 2 元
GB 全通用型对战线	26 元 / 邮 2 元	GB 彩机机壳	35 元 / 邮 5 元	GB 薄机机壳	35 元 / 邮 5 元	DC 狙击枪	125 元 / 邮 15 元	DC 原装手枪	215 元 / 邮 10 元
DC 钓鱼杆	138 元 / 邮 10 元	DC 豪华型沙锤（配碟）	215 元 / 邮 25 元	DC 组装手柄	35 元 / 邮 8 元	DC 原装记忆卡	160 元 / 邮 5 元	DC 组装（1M）记忆卡	38 元 / 邮 5 元
DC 组装（2M）记忆卡	38 元 / 邮 8 元	DC 组装（4M）记忆卡	52 元 / 邮 5 元	DC 组装强力振动包	68 元 / 邮 6 元	DC 普通组装振动包	32 元 / 邮 6 元	DC 原装振动包	115 元 / 邮 6 元
DC 原装手柄	148 元 / 邮 8 元	DC 振动手制	45 元 / 邮 8 元	DC 电脑彩显连接卡（VGA）	62 元 / 邮 8 元				

神卡在手，节目全有

新推出 GB 节目转录器。万用 GB 卡（可用 GB 转录器把普通 GB 卡的节目复制到万用 GB 卡上。随意更换节目）

GB 卡品种约一百余种[10 元～130 元]邮费免。GB 转录器 120 元 / 邮费 8 元 GB（8M）万用卡 75 元 / 邮费 8 元 GB（15M）万用卡 90 元 / 邮费 8 元。本部维修技术精湛，各种主机故障基本可做到立等可取，欢迎来电咨询。本部对顾客主机进行免费维护。

本部维修技师精心编写一本 PS 维修手册，内容详细。维修配件长期平价供应。维修手册每本 45 元 / 邮费 10 元

电话：023-63741569　联系人：李培根　手机：013983195987

邮购收款人：文政　手机：013908378911　地址：重庆市渝中区邹容路 18 号　邮编：400010

品种繁多，不能一一例数，未登商品请电询!!

DC、PS、PS2、SS 游戏：市面所有游戏应有尽有

土星光头	160 元	PS 光头	拆机光头
SSJVC 光头	160 元	长线光头	290 元
PS 光头加长线	8 元	中线光头	330 元
PS 光头马达线	8 元	短线光头	260 元
PS 电源板	45 元		
PS2 电源	40 元	PS 光头	翻新光头
PS 记忆卡、芯片	30 元	长线光头	190 元
DC 光头	160 元	中线光头	230 元
DC 电源	30 元	短线光头	180 元

★ 以上光头均可以旧换新，回收废旧光头（10 元～50 元）。

★ 回收各种主机，价格令顾客满意。

★ 免费为本店顾客清洗主机、光头。

游戏周边配件

DC 原装柄	130 元	DC 制转	80 元
DC 振动器	130 元	PS 光眼	80 元
	48 元	PS 排线	5 元
DC 记忆卡原装	150 元	PS 光头顶盖	12 元
	2M组装50元	PS 光头大马达	10 元
	4M组装70元	PS 光头小马达	10 元
DC 枪 DC 振柄	80 元	PS 发光管	5 元
DC 蝙蝠手柄	70 元	PS 光头线口	5 元
DC 沙锤	70 元	PS 原装振柄	85 元
DC 钓鱼杆	190 元	PSone 荧光屏	780 元
DC 格斗柄	140 元	PS S 端子线	20 元
DCVGA	60 元		

零售主机（全配置）

特卖全新二手 PS7501 全配置送游戏售 880 元，

DC 日版 920 元，DC 美版 930 元，

DC 欧版 900 元，GB 彩机 480 元，

GB 厚机 230 元

N64	840 元
PS9002	1080 元
PSONE	1150 元
PS2	市价
GB 薄	260 元

游戏精品

北京万源亮点光头总批发

主营：批发、零售各种主机配件及游戏，品种齐全价格理想。

信誉可靠

如假包换

PS2 真三国无双、胜利十一人五、七极乐丸、山脊赛车5、铁拳TT、装甲核心等系列游戏欢迎垂询

本店主机及零配件品种齐全价格合理，我们的宗旨是一分钱一分货，力争使每一位顾客满意。以上主机除GB外都送精典游戏，只有不知道没有买不到！

经典的游戏带给你无尽的快乐，挑盘的光头也一定带给你数不清的苦恼吧！现在你的一切苦恼都一去不返了！万源亮点可以解决PS死机、挑盘的所有故障，让你的老旧主机焕然一新，重新带给你失去的快乐！

邮购：主机邮费 40 元、小件 20 元，价格不清的物品请事先联系。

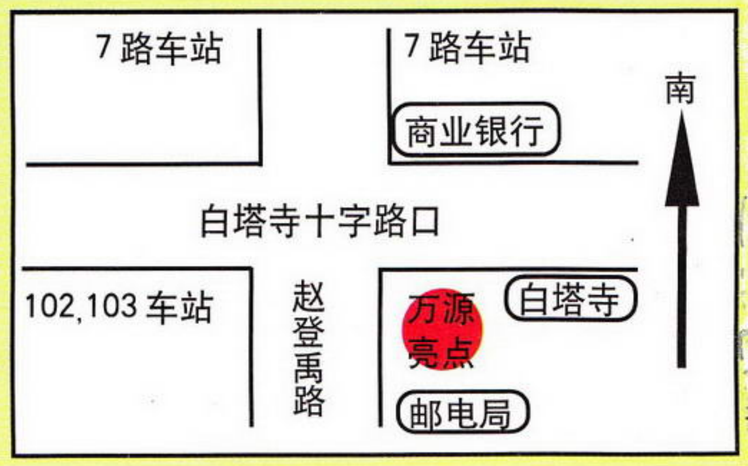
店址：北京市西城区赵登禹路 441 号

电话：010-66135343 传真：010-66135342

汇款地址：北京市西城区赵登禹路 441 号

邮编：100032

收款人：钮晓东



龙战士 II

BREATH OF FIRE

传说中的巨龙一旦醒来，
世界的命运终将改变……
传说中拥有不可思议力量的龙，
究竟是毁天的象征？
还是……

Ubi Soft ENTERTAINMENT

CAPCOM

简体中文版　48元
2001年3月上市

CAPCOM 唯一 RPG 经典系列名作终于登陆 PC 平台

曾荣获日本权威电玩刊物 FAMI 通
“年度角色扮演游戏金奖大赏”

上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
服务热线:(021) 58788969-241