Tot.66

本期特稿：大道如天——SONY的游戏路（下篇）

游戏机实用技术

21
2002年11月A
TV GAME半月刊

前线狙击

无尽沙加
FFT ADVANCE
陆行鸟大陆
潜龙谍影 2 实体
寂静岭 3
星海传说 3
鬼泣 2
生化危机 0
龙战士 V
DOA 极限沙滩排球
忍者龙剑传
星际争霸: 幽灵
J 联盟创造职业球会 3
铁甲飞龙
樱大战
红海
暗黑编年史

特快专递

超级马里奥 A3
空军三角洲 II

紧急速报

寄生前夜＋最终幻想

双枪尤娜闪亮登场

攻略透解

.hack感染扩大＋恶性变异
梦幻之星在线 1章&2章

全力大特辑

TGS2002 42大页超详细报道

本刊特派记者罗严塔尔直击TGS！

本期赠送TGS2002完全实况报道别册

ISSN 1008-0600
21
9 771008 060006

www.plumbook.cn

时·尚·先·行·者

酷豹® 电玩精品系列

酷豹 G.B-A 金手指

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

新一代

可调白光灯

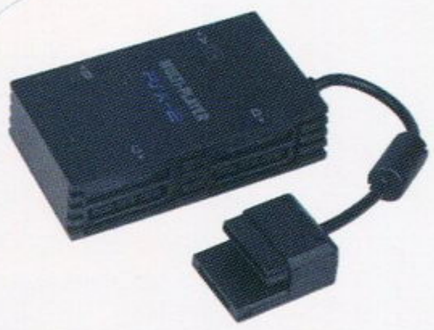
新颖的时尚外形设计;
全屏幕照射没有死角;
还具有保护主机显示屏的功能.

超级冷光管

超级白冷光管不会反射而伤害眼睛;
全屏幕照射没有死角;
可调节任何角度.

太阳灯3D喇叭二合一

将GBA立体声转为3D重低音效果;
可随意调整音量大小;
太阳灯可提供超级白光;
光线充足,可随意调节照射角度;
不会反光,保护您的眼睛.



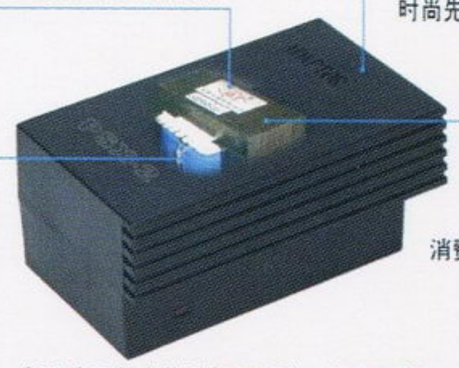
先进的线路板设计,明显优于同类产品,质量保证,得到众多消费者的认可,只要轻松联接,即可马上使用.

酷豹PSX-2四分插

酷豹电源变压器

本产品通过国家电工产品认证委员会认证
CH0059405-2001

我稳定，所以你快乐...
前卫的PS2外形设计，引导时尚先锋...

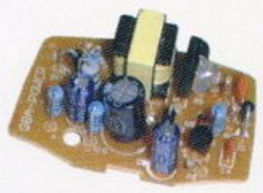


本产品质量得到众多消费者认可。

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

可反复充电800次
即插即充无需放电
1200mA镍氢可充电池
国际标准110V-220V两用
电子变压器安全耐用

电阻电容件，全部采用台资厂生产，质量明显优于同类产品，经久耐用.



酷豹小电源

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

酷豹上海经销部：
上海市普陀区西康路1505楼25档
电话：13003123469
联系人：刘先生

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

诚征：全国各地代理商

(本宣传资料产品图片可能与实物有差别,请以销售实物为准)

宏龙 GAMES

专业游戏贩售店

年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00

欢迎光临
いらつしやいませ!!
WELCOME

BAA© VER.Shanghai

真正のPLUG&PLAY
100%免引导
PS2&X-BOX NEW
完美解决方案!
M2 PS2版 X箱版
芯片+人工
国庆特别价!!!
PS2:300元 XB:180元
10000、15000、18000均可改

¥.900（改好）

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

¥.1800

国庆大
>优惠中<
SALE

¥.1430

¥.1820

¥.538

cool

2002夏

洋&禅新登场

PS2限定版海洋蓝&透明黑
¥：2400RMB

X箱超酷装备
铁骑 摇杆

只售：2000元（带游戏）

决赛大热卖中!!

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

本店所售主机及部分配件七天包换、三月包修
收售各款主机、Z版光盘,提供光盘修复业务
WINSUN烧录器128M超低价供应520元/套
EZFLASH烧录器128M/256M 价格优惠出货
部分PS2超低价供应：1950元（全配，有开机画面，已改好IC芯片）

专业维修

MM终结者
hello kitty 限定版
¥.1200（带游戏卡）

PS2彩色透明手柄
¥.200

吉
上海市卢湾区
斜土路723号
(近鲁班路)
欢迎光临
阿凤的店

宏龙GAME
卢湾店
tel:021-63023315

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

活梅杂志&83MMSMV
www.plumbook.cn

contents

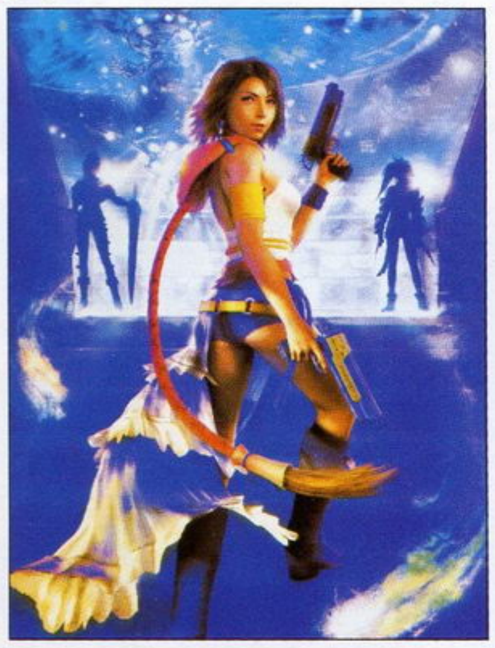
目录

Tot.66

Tot.66 2002-11-01

2 焦点
2 TGS 综合报道
6 天凉好个秋
8 钟楼 3
9 生化危机 0
10 无尽沙加
12 DOA 极限沙滩排球
14 忍者龙剑传
15 布林克斯：时空清除者
16 RUNE II
16 影之塔 深渊
17 半熟英雄对 3D
18 来自 TV 动画 ONE PIECE 财宝争夺战
18 龙战士 V DRAGON QUARTER
19 寂静岭 3
20 J 联盟创造职业球会 3
21 死亡之屋 III
22 潜龙谍影 2 实体
24 鬼泣 2
26 暗黑编年史
27 王国之心 最终混合版
28 樱大战 浓情之澜
28 N.U.E.D.@
29 忍
30 最终幻想战略版 ADVANCE
32 陆行鸟大陆
33 洛克人 EXE 传送
34 洛克人 EXE3
35 克罗诺亚英雄
36 SONIC 百万大合集
36 SONIC ADVANCE 2
36 梦幻之星在线 1 章 &2 章（XBOX）
37 真幻想在线
38 星际争霸：幽灵
40 红海
41 铁甲飞龙 ORTA
42 星之海洋 3 直到时间的尽头
44 游戏情报站 SOUL
47 至爱排行榜 多边形
48 黄金眼 GOUKI
51 特快专递 GOUKI
51 超级马里奥 ADVANCE3 耀西岛
52 空军三角洲 II
54 特稿 GOUKI
54 大道如天——SONY 的游戏路（下篇）
57 游戏立方 多边形
60 攻略透解 纱迦
60 《.hack》1+2 套装攻略
66 梦幻之星在线 1 章 &2 章（NGC）
69 研究中心 纱迦
69 Q 坦克大作战
70 真 · 三国无双 2 猛将传
71 火热秘技
72 星之心画廊 紫枫
74 读编往来 纱迦
78 自由谈 GOUKI
81 互动信箱 D · S
82 本期推荐
82 塞尔达传说 GC（暂名）
84 信息瞭望台
封面 尤娜
封底 《掌机王》&《游戏 · 人》

每月两份，精彩加倍！



索 引
GAME INDEX

GBA
Q 坦克大作战 69
SONIC ADVANCE 2 36
SONIC 百万大合集 36
超级马里奥 ADVANCE3 耀西岛 48、51
空军三角洲 II 52
街霸 ZERO 3 ↑ 49
克罗诺亚英雄 35
洛克人 EXE3 34
陆行鸟大陆 32
武士进化 樱花国之魂 49
最终幻想战略版 ADVANCE 30
NGC
RUNE II 16
SONIC 百万大合集 36
洛克人 EXE 传送 33
来自 TV 动画 ONE PIECE 财宝争夺战 18
梦幻之星在线 1 章 &2 章 66
塞尔达传说 GC（暂名） 82
生化危机 0 9
星际火狐大冒险 48
星际争霸：幽灵 38
PS2
.hack// 恶性变异 Vol.2 48、60、71
.hack// 感染扩大 Vol.1 71
auto modllista 71
J 联盟创造职业球会 3 20
J 联盟 胜利 11 人 6 48
暗黑编年史 26
半熟英雄对 3D 17
鬼泣 2 24
幻想水浒传 III 50
寂静岭 3 19
潜龙谍影 2 实体 22
恐龙猎人：进化 71
卡片召唤师 II 扩充版 49
空中舞蹈 4 崭新的一代 71
龙战士 V DRAGON QUARTER 18
美国漫画英雄 VS. CAPCOM 2 新英雄时代 71
忍 29
王国之心 最终混合版 27
无尽沙加 10
星之海洋 3 直到时间的尽头 42
星际争霸：幽灵 38
樱大战 浓情之澜 28
影之塔 深渊 16
钟楼 3 8
真 · 三国无双 2 猛将传 70
XBOX
DOA 极限沙滩排球 12
N.U.E.D.@ 28
布林克斯：时空清除者 15
红海 49
梦幻之星在线 1 章 &2 章 36
忍者龙剑传 14
世嘉 GT2002 49
铁甲飞龙 ORTA 41
死亡之屋 III 21
星际争霸：幽灵 38
真幻想在线 37

郑重声明

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

投稿须知

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

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

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

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

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

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

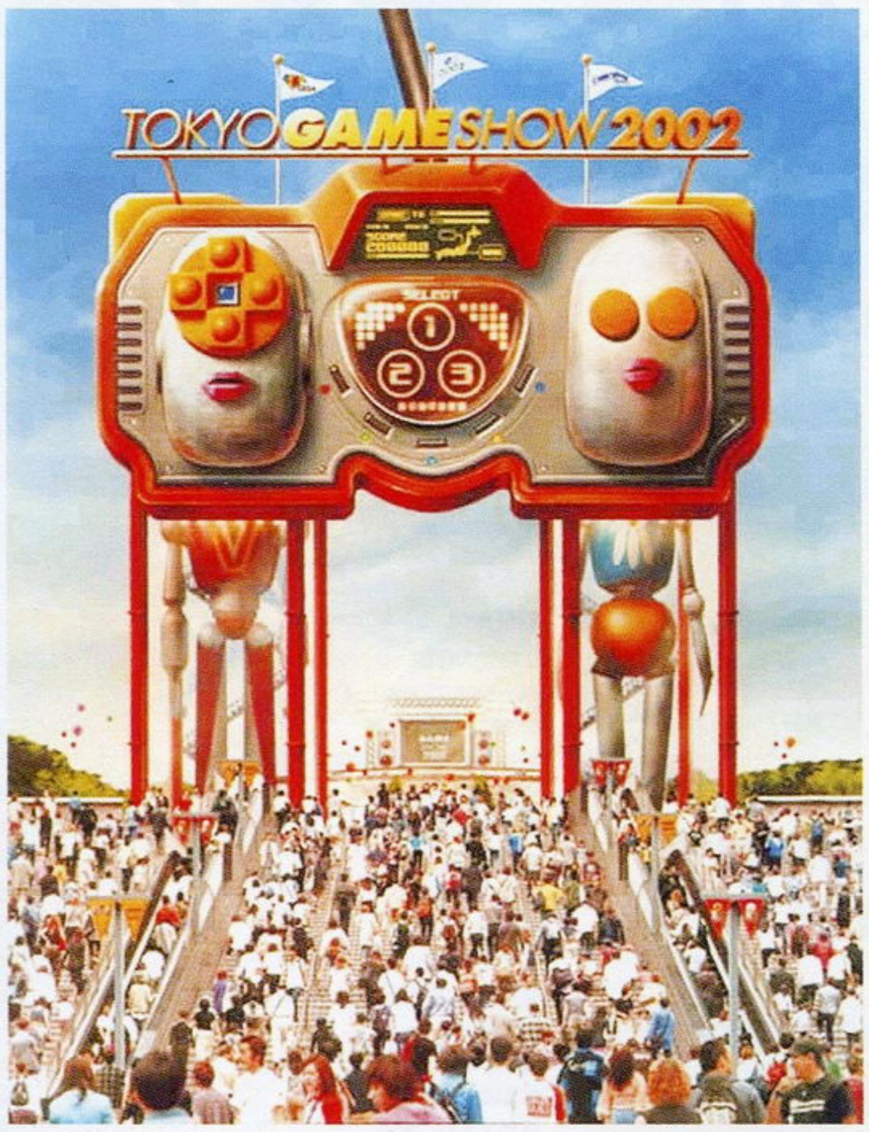
主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

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

广告总代理：北京东方天海广告公司
广告总监：刘 方
联系电话：010-84036022 84036023
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2002 年 11 月 1 日
定 价：人民币 8.80 元

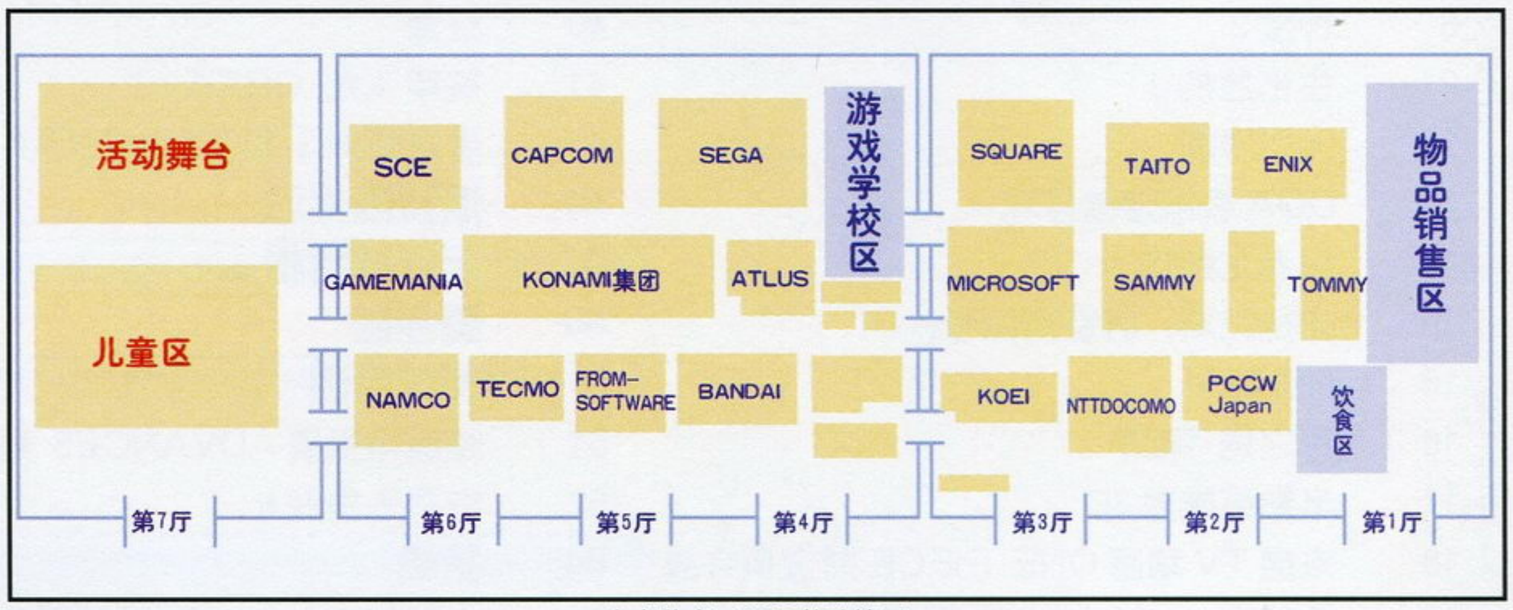
www.pdfbox.com

东京游戏展2002综合报道



2002年9月20～22日，东京游戏展2002（Tokyo Game Show2002，简称TGS2002）终于召开了，这是TGS改为一年一度以后第1次重新开展，对于原来比较习惯1年2次TGS的玩家们来说，这次相隔了1整年才召开的TGS2002真是让他们苦苦等待啊。这次TGS的主题为“游戏是人类的DNA”，从另一个角度说明了游戏的重要性。在参展规模上，本次展会共有约85家公司参展，展出的游戏种类数为500款左右。

这次TGS，我们邀请了DARKBABY与罗严塔尔从两个角度进行了报道，一位着重于分析，一位着重于临场感受。为了避免不必要的重复，以下我们对TGS情况作出一些简报，及对DARKBABY与罗严塔尔的报道做一定的补充，更详细的会场报道请参阅他们两位的相关文章。



▲东京游戏展2002简略地图。

● ARIKA

展出了《怒首领蜂 大往生：DV》（暂名，PS2），但展台上演示的是街机版与二周目的最终BOSS绯蜂对决的动画。ARIKA还展出了由CAPCOM代理、本社制作的《洛克人EXE TRANSMISSION》（NGC）以及PS2音乐节奏游戏《TECHNIC BEAT》，游戏定于11月7日发售，特点是游戏中的音乐竟然是NAMCO的《猫抓老鼠》（《MAPPY》）、《铁板阵》及《多尔阿卡塔》等经典游戏的音乐的重新混合版，颇有新意。

● ATLUS

本次ATLUS展出的主要是与“女神”有关的游戏，包括《真·女神转生NINE》（单机版）与《真·女神转生III 夜想曲》。

● BANDAI

BANDAI的主打展出作品为《SD高达G世纪 NEO》，长达数分钟的全多边形的战斗画面让人无不惊叹BANDAI的制作实力，完全抛弃了原来的2D战斗画面之后，BANDAI竟能将各知名高达的经典场面这么完美地用3D画面表现出来，实时演算的3D战斗画面在画面的细致度及气氛渲染上都几乎达到了以往的几作《SD高达G世纪》CG动画的水准，这才是真正发挥了PS2的作品，真正的进化之作！（希望“《超级机器人大战》系列”也能像《SD高达G世纪》一样获得如此的进化）本作的完成度已相当高，发售已经定为今年11月28日。除此之外，还有数部由动画改编的游戏展出，如《天使的小意气》（PS，9月26日发售）、《犬夜叉 战国伽合战》（PS，今冬发售）、《SAMURAI DEEPER KYO》（PS，今冬发售）、《DRAGON DRIVE》（PS，10月3日发售）。

● CAPCOM

展出了诸多重头作品，展区还赠送了《CAPCOM SPECIAL DVD》。20日，CAPCOM公布了由BLIZZARD开发的《星际争霸：幽灵》，该作日本方面交由CAPCOM代理，这次TGS也是这部超话题作品在世界范围内的首次公布地。另外，CAPCOM还新公布了《生化危机：枪下游魂4》（PS2），游戏预定于2003年发售。

● ENIX

以展出《星之海洋3》为主，采用5.1声道的音响系统、300英寸的超大电视墙，显得气势十足，看来今年ENIX的绝对主力就是《星之海洋3》！游戏画面全3D、剧情与战斗中全语音等等都是大手笔，而子剧情系统“PRIVATE ACTION”甚至还将改变游戏的结局。电影墙上除了展示最新的游戏画面以外，最令FANS心动的，就是由MISIA演唱的主题歌《忘记该如何飞的小鸟》也穿插在动画中播放了。

● FROMSOFTWARE

FROMSOFTWARE这次最让人意外的是，他们竟然获得了《天诛3》的日本代理权，并在展区内展出了《天诛3》。至于FROMSOFTWARE本公司开发的游戏，主打游戏当然就是PS2的《装甲核心3 寂静的战线》及XBOX《丛》这两款机械人动作游戏。另外FROMSOFTWARE还全新公布了PS2的3D A·RPG《影之塔深渊》，这是4年前PS上的3D A·RPG《影之塔》的续作。

《装甲核心3 寂静的战线》的展示区中，FROMSOFTWARE设置了由日本川田工业株式会社开发的坐骑“JoyChair-R1”，以体感的形式来吸引参观者。而《丛》同样也配有体感试玩，可惜这样的体感只能在游戏展上体验，而不能在家中实现。另据悉这些专门设置出来的体感器在展会结束之后就会销毁，果然是绝无仅有的体验机会啊。

www.plumbook.cn

FROMSOFTWARE 其他展出作品还有NGC版的卡片A·RPG《RUNE II》及XBOX版A·RPG《O·TO·GI 御伽》，《O·TO·GI 御伽》以古日本为世界观，战斗时画面效果惊人，不过一些画面过炫，经常是普通的一击就炸得满屏都是光圈特效，游戏预定于2002年冬发售。

● KONAMI

KONAMI展台集合KONAMI本公司及TAKARA、元气以及HUDSON3个子公司。展示以《MGS2实体》及《Z.O.E.2》为主。所展示的作品中共有70款可以试玩的作品，果然是最多产的游戏商。

KONAMI展区最大的活动就是由小岛秀夫参加的现场脱口秀及现场演示的《MGS2实体》。小岛秀夫在现场指名让吉池先生来演示其中的一关“守住拉面”，向大家传达了《MGS2实体》中的幽默成份。另外在《MGS2实体》“抓犯人智力问答”中，现场答对的玩家可以得到由小岛亲笔签名的海报。

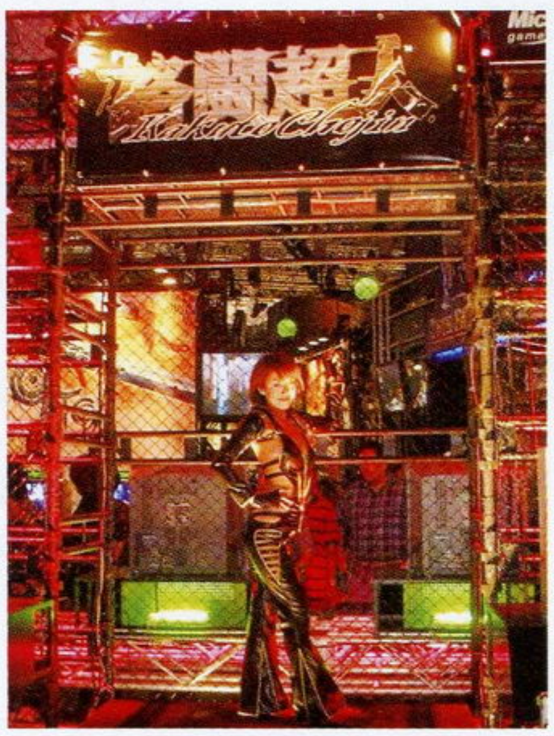
在举行《Z.O.E.2》的相关活动时，KONAMI展台还请到了金子一马到场，他说到自己本身就很喜欢机器人，所以能来捧场非常高兴，金子一马还是《Z.O.E.2》中的角色设计者。

展会最后一天，在介绍PS2游戏《GetBackers 夺还屋 夺还吧！全员集合！！》时，KONAMI请来了偶像乙叶来捧场。由于《GetBackers 夺还屋》将从10月开始在日本TBS电视台播出动画片，而乙叶将在动画中担任其中一名角色“水城夏实”的配音，同时还将演唱片尾曲，要知道，这可是她第一次担任声优，第一次当歌手。另外，会场上还公布新的GBA游戏《GetBackers 夺还屋 大都市夺还作战》，预定将于明年3月份发售。

TAKARA今年正值周年纪念，展出的游戏以《Q版赛车》、《犬夜叉》及《战斗陀螺》为主。不过最令人震憾的，还是TAKARA将于2003年推出新《变形金刚》游戏的消息。原《超级机器人大战》制作者WINKY SOFT的公司名称出现在现场的广告影像中，看来这次《变形金刚》将由WINKY SOFT制作，顿时令期待度大幅上升。

● MICROSOFT 展区

XBOX LIVE被正式宣布将于2003年1月16日在日本正式运作。可以看出比起PS2，MICROSOFT（微软）对网络的重视程度要高得多，展区内可以试玩的对应XBOX LIVE的游戏共有5款，展区的规模虽然比起去年的“TGS2001秋”要略小一些，但仍有多达100台的试玩机展出。



XBOX LIVE对应的游戏包括：《真幻想在线》（《TRUE FANTASY LIVE ONLINE》），是一款多人参与型网络RPG，这将会是日版XBOX对应XBOX LIVE的强力软件；《钓鱼在线》（《FISHING LIVE ONLINE》），可以与众多人通过网络一起参加钓鱼比赛。

微软展区的主舞台还请到了各个知名制作人上台演讲，包括广井王子、中裕司、冈田耕始，22日，又陆续有几位制作人的演讲，FROMSOFTWARE的神直利对《O·TO·GI 御伽》作了介绍，并告诉玩家游戏的完成度已经有70%；光荣的杉山芳树一边亲手演示《红海》，一边对本作进行介绍，《红海》的发售日定于11月；SMILEBIT的XBOX超大作《铁甲飞龙 ORTA》的制作川越隆幸与导演向山彰彦一起登场向大家介绍本作，并由川越亲手演示实际游戏，向山在一旁进行解说，最后他们还提到《铁甲飞龙ORTA》定于12月19发售，届将还将赠送一张游戏的音乐CD。

● NAMCO

NAMCO展台以《宿命传说2》及《太鼓达人》为主。展示《宿命传说2》时，请到了为游戏配音的著名声优参与活动，与现场观众聊天、介绍本作主题歌等，绿川光、福山润、关俊彦等著名声优让FANS对本作的配音水准大为期待。NAMCO还全新公布PS2摩托车新作《MotoGP3》及GBA的A·RPG《克罗诺亚英雄 传说的星之徽章》。

● SAMMY

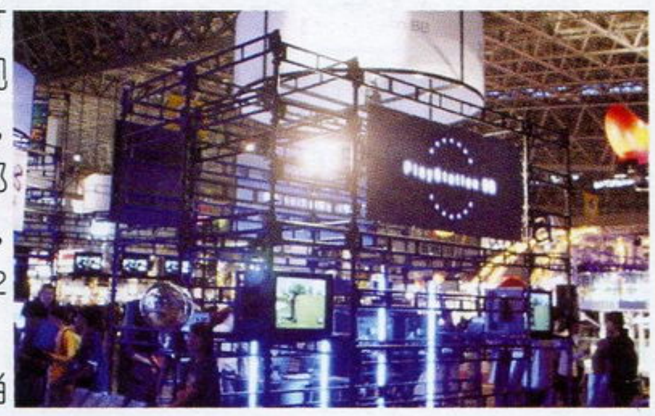
近年来SAMMY在家用游戏界方面的主打作品就是“《罪恶装备》系列”，这次出展自然也会展示最新的PS2版《罪恶装备 XX》（《GGXX》），另外还有《彼岸花》（PS2）、《大战略1941 逆转之太平洋》（PS2，9月26日发售）等作。《彼岸花》由著名的恐怖之作《弟切草》的原作者长坂秀佳执笔，是他恐怖三部曲的第二作，游戏定于11月28日发售。所展出的各作都提供了试玩。

号称2D格斗游戏最高峰的《GGXX》PS2版预定12月发售，制作人石渡先生说：“看到自己所制作的游戏这么受欢迎，真是非常高兴。”会上还展示了《GGXX》的专用手柄，结果石渡先生竟然说：“哎，我也是第一次看到！”

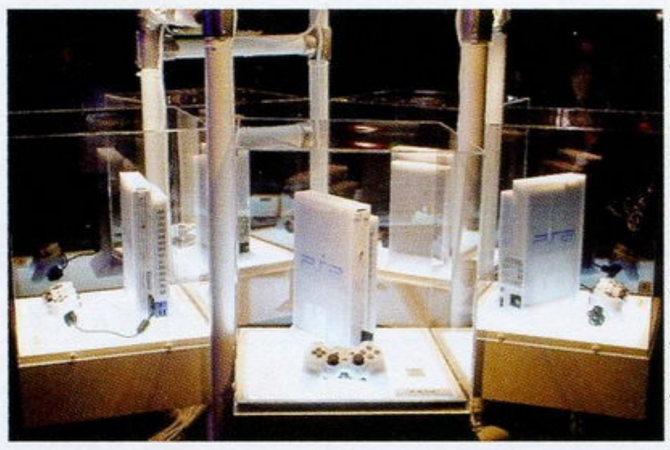
其实SAMMY的展出中最令人关注的，就是只展出影像的全新作《20XX七武士》（暂名），《七武士》是日本电影教父黑泽明的经典作品，这次由黑泽久男与坂本龙一合作将电影改编为游戏，他们说到：“很难有人能像我们这样再现出‘七武士’。”但关于本作的游戏类型及实际游戏画面等其他一切没有任何情报。

● SCE

SCE展台中没有公布很重头的新游戏，《ICO》续作等原来传言的全新游戏都没有公布，新公开的白色PS2才是最引人注意之处。整体展区的规模较之上一次TGS展会要小一些，另外展区内可以试玩的游戏全部都是PS2游戏，再也没有PS游戏了，看来SCE终于完成了从PS到PS2的过渡。



在试玩区中，试玩机最多的当属《暗黑编年史》，不过SCE展台又同时派送本作体验版。另外试玩区还有《骰子GO》等数个休闲游戏。年底大作《妖精战士 精灵的黄昏》与《瑞奇与叮当》都只展出影像。而展台上展出的白色PS2与7月、8月时限量生产50万台的海洋蓝色与墨黑色PS2一样采用了半透明机壳，同时还配有一个同样色彩的手柄，不过这款白色PS2目前还没有确定正式名称，因为SCE方面想看参观者们对这款PS2的反响之后才决定是否销售这款PS2。



在日本大受欢迎的《大众高尔夫》终于也公布了对应网络的《大众高尔夫ONLINE》，通过网络，《大众高尔夫ONLINE》还将举行日本全国大赛。

PS2版《攻壳机动队》的开发工作已经开始，游戏因为要注重于面向全球市场，所以游戏类型定为3D动作类。TGS上还公开了将于10月1日开播的新作《攻壳机动队 STANDALONE COMPLEX》电视动画片的开场画面。

● SEGA

不愧是SEGA，展区中除了众多大作的子展区以外，中间还设立了犹如一座环形博物馆的大舞台，其间连续不断地举行各种活动，各知名制作人也纷纷亮相，与在场的玩家进行互动。

www.plumbook.cn

SEGA 展台概念图

SEGA本届TGS公布的第一个全新游戏是《电脑战机VIRTUA ON MARS》，制作者是Hitmaker，游戏平台定为PS2，预定在2003年春发售，不过SEGA宣称这次参展的版本完成度只有10%；全新公布的第二个游戏就是《J联盟职业创造球3》。

《电脑战机VIRTUA ON MARS》是“《电脑战机VIRTUA ON》系列”首个家用机原创作品，因为开发也将以“戏剧性革命”为主题，制作人互重郎表示，想将本作《电脑战机VIRTUA ON》做成一款重视爽快感及速度感的动作游戏。

▲ SEGA 展台右侧。

重头作品PS2《忍》的主制作者瓜生贵士向玩家介绍了本作的故事及角色，然后由开发队伍中的新井先生亲自进行实际游戏示范，瓜生则负责解说，这次示范还首度公开了秀真与巨型蜘蛛BOSS“白云”的对决。

SEGA公布了“《樱大战》系列”登陆PS2的第一作《樱大战 浓情之澜》，在FANS的热烈掌声中，制作《樱大战》制作者中的3个关键人物——RED ENTERTENTMENT的广井王子、OVERWORKS的大场规胜与本作导演寺田贵治登场进行了各方面的对话，对话轻松自然，妙趣横生，同时也让FANS们了解了更多关于《樱大战》的开发情况。

● SQUARE

本次展会是近年来SQUARE展出重头作品最多的一次。最重点展出的就是《无尽沙加》的影像与试玩，试玩机一共有40台，因为《无尽沙加》对应杜比环绕PROLOGIC II音响系统，（这一点与同为年末大作的《星之海洋3》英雄所见略同），所以其中10台试玩机SQUARE设有特别的音响设备，

以让玩家体验到超强临场感的音响。而《FFTA》的试玩机则放置在一座搭建而成的小城堡内，体现了本作欧洲中世纪味的世界观。

SQUARE 展台概念图

本应成为本届TGS展上最引人注目新游戏之一的《FFX 外传》并没有正式展出，但TGS商品销售区出售了一幅神秘的海报。关于海报的情况，我们将在后面作出详细的报道。

● TECMO

TECMO除了那些受人注意的XBOX游戏以外，PS2方面又公布了全新的网络游戏《BREAKER》。XBOX方面，又有一款以《DOA》为题的游戏《DOA code:Cronus》(《死或生 代号：克罗诺斯》) 公布，不过只公布了标题名，但板垣表示本作的完成度已经有20%，他还提到，对那些因为《DOA3》（目前全球销量为116万套）而买下XBOX主机的玩家来说，《DOA code:Cronus》的推出会让他们很高兴。板垣谈到《DOA极限沙滩排球》时，说到他们制作组为了取景，还亲自到美国的西海岸去取景，见识了超过100个以上的沙滩排球场。PS2的《阿耳戈斯战士》终于展出了可以试玩的版本，画面惊人。

“东京游戏展2002”编辑部最期待游戏榜

本刊10位小编在TGS2002所公布的游戏中选出了他们心目中最期待的5款游戏，因为每人只能给5款游戏投票，所以众编都忍痛将自己心中那一长串的期待游戏压缩为5款。据此，统计出了“东京游戏展2002”编辑部最期待游戏榜。看看编辑部最受期待的游戏是什么？你与众小编中哪位小编的喜好相同？

排名	游戏名	票数
1	忍（PS2） （投票人：紫枫、纱迦、多边形、阿修罗、LIKY、SOUL）	6
2	星之海洋3（PS2） （投票人：D·S、邪魔天使、SOUL、星夜）	4
2	无尽沙加（PS2） （投票人：邪魔天使、多边形、SOUL、星夜）	4
2	SD高达G世纪 NEO（PS2） （投票人：D·S、阿修罗、SOUL、星夜）	4
3	鬼泣2（PS2） （投票人：紫枫、多边形、GOUKI）	3
3	生化危机0 （NGC） （投票人：紫枫、纱迦、GOUKI）	3
3	宿命传说2（PS2） （投票人：邪魔天使、阿修罗、星夜）	3
3	死或生极限沙滩排球（XBOX） （投票人：D·S、LIKY、GOUKI）	3
4	铁甲飞龙ORTA（XBOX） （投票人：纱迦、SOUL）	2
4	潜龙谍影2 实体（PS2） （投票人：紫枫、GOUKI）	2
4	最终幻想战略版ADVANCE（GBA） （投票人：邪魔天使、星夜）	2
4	忍者龙剑传 （XBOX） （投票人：纱迦、多边形）	2
4	钟楼3（PS2） （投票人：多边形、GOUKI）	2
5	阿耳戈斯战士（PS2） （投票人：LIKY）	1
5	索尼克Advance2（GBA） （投票人：阿修罗）	1
5	梦幻之星在线I&II（XBOX） （投票人：阿修罗）	1
5	克罗诺亚英雄 传说的星之徽章（GBA） （投票人：LIKY）	1
5	荒野大镖客（PS2） （投票人：LIKY）	1
5	J联盟职业创造球会3（PS2） （投票人：D·S）	1
5	寂静岭3（PS2） （投票人：紫枫）	1
5	龙战士V（PS2） （投票人：邪魔天使）	1
5	N.U.D.E.@（XBOX） （投票人：纱迦）	1
5	樱大战 浓情之澜（PS2） （投票人：D·S）	1

有些令人出乎意料，TGS上编辑部最期待的游戏竟然是《忍》，但的确，自《忍》公布以来，从来就没有丝毫让人失望的地方，反而是越来越期待。

排第二位的游戏，《星之海洋3》与《无尽沙加》都是年末PS2超大作RPG，一款出自ENIX，一款出自SQUARE，看来两大RPG厂商将再次于年末大战。这次的黑马是《SD高达G世纪 NEO》，才刚公布没多久，就以TGS展上一段超强的战斗画面演示征服了编辑4位编辑的心。

3票的《生化危机0》虽然贵为“《生化》系列”最新作，无奈NGC普及量的不足折煞了一部分《生化》的锐气，所以只获得了3票，而《宿命2》虽然是“《传说》系列”之后，但到PS2平台后没有太多的进化，所以也未能进入前两位的排名。

本次投票，入选游戏共有23款，获选1票的游戏共有10款。

www.plumbook.cn

紧急速报

TGS最神秘作品
《最终幻想X 外传》犹抱琵琶半遮面

文：SOUL

TGS2002中，所公布的新作品不多，大多数是已公布作品的展出。SQUARE所展出的作品亦是如此，TGS2002真的没有超大作公布吗？不！在TGS会场一角的商品销售区，竟然出售着一份神秘的海报，海报的样子就是本期的封面，这就是《最终幻想X 外传》(《FFX 外传》)吗？未明，因为SQUARE方面只卖这幅海报，而只字未提关于这幅海报的相关信息，为什么只卖海报，而不公布游戏？新的宣传方法吗？不得而知。目前已经得知本画的作者为野村哲也，画上的人物也的确是尤娜，因为不管她打扮得与原来有多大的不同，尤娜那双独特的眼睛出卖了她——那双一绿一蓝的眼睛。鉴于这张海报的重要性、话题性，以及尤娜在我们玩家心中的地位，SOUL在此根据所收集到的情况大胆地对这张海报作出各方推测。

故事与世界观

既然这位女性可以确定是尤娜，那么这款《FFX 外传》游戏就一定会在剧情上与《FFX》有联系。尤娜依然是尤娜，但又如何解释尤娜身上的装扮与装备呢？《FFX》中那个温柔、含蓄的尤娜为什么摇身一变成了一位摩登女郎呢？早在日版的《FFX 国际版》推出时所赠送的第2张DVD中，就有一段“永远的那基节”的故事，描述的是《FFX》的故事结束之后，尤娜在琉库的鼓动之下，终于决心一起出游去寻找泰达。那么本作会是尤娜穿越时空寻找泰达吗？

▲柔情万种的尤娜也有坚强的一面。

海报上背景中有两个只显出背影的人，虽然只有背影，但已经可以肯定这两个角色都是妙龄女性，一位拿着大剑，一位手持轻型武器。手拿大剑并不奇怪，奇怪的是，那把剑的形状竟与泰达的剑有八分相似！泰达……到底会不会出现在游戏中呢？

▲在《FFX》的结局中，最后一个画面就是泰达微笑着向水面游来的情景……

看一看整幅图，图中描绘的是尤娜站立在某会场台阶上的情景，背景的环形会场让人想起《FFX》中的闪电球赛场，但可以肯定，会场中进行的并不是闪电球比赛，因为海报左上角又露出了一只机械型怪兽，这就是外传中怪兽的形态吗？而站在会场前的两位只露出背影的角色，似乎在等待着尤娜一起进入会场，会场中在举行什么比赛吗？是3人一组进行的比赛？再看看画面两边从会场中飞出的光晕吧，这明显就是《FFX》世界观中的幻光虫（即人的灵魂），这足以肯定，本作将延续《FFX》的世界观，但是“SIN”已经在《FFX》的故事中被永远地击倒了，世界也迎来了永远的那基节，那为什么还会有幻光虫横飞呢？

手持双枪的尤娜与《古墓丽影》中的劳拉有几分相似，但那么特别的枪又让人想起《鬼泣》中但丁，手枪加高跟大皮靴的战斗服扮相也让人想起《寄生前夜II》中阿亚的经典造型。不管怎样，一向给人以柔弱印象的尤娜突然180度大转变，变成一位手持双枪的火爆女子的确极有新意，让人颇感意外之余，又充满了期待。另外，枪与《FFX》的世界观并不冲突，《FFX》的世界中，阿尔贝多族就是专门使用机械科技的民族，因此用枪用炮在《FFX》中并不稀奇。

游戏类型

会是《寄生前夜》那样的类型？即RPG+冒险+动作，这个可能性非常高，因为前两作《寄生前夜》中女主角的造型就是这副手持枪、一脸坚强的样子，“《寄生前夜》系列”又许久未有续集公布，后续无人。当然，故事方面是绝不可能与《寄生前夜》有关联的，那么是具体游戏形式会像《寄生前夜》1代还是像2代，关于前两作《寄生前夜》，虽然玩家群中各有贬褒，但可以肯定的是这两作《寄生前夜》都是经典游戏，不论《FFX 外传》像哪一作《寄生前夜》，都令人期待！当然，前提是《FFX 外传》真的要做成《寄生前夜》那样的游戏。

但是根据几个月前就流传的消息，《FFX 外传》是以《FFX》的制作引擎来开发的，这样既保持较低成本，又确保游戏的高品质，但以《FFX》的制作引擎开发游戏，能够做出《寄生前夜》那样的游戏吗？恐怕还是纯RPG的可能性要高一些，不过这个可能性的前提是《FFX 外传》真的是以《FFX》的制作引擎来开发的。根据近期SQUARE“成本更低、软件更多”的软件策略推测，本作以《FFX》的制作引擎来开发的可能性极高。

另一款《FFX 外传》呢？

当时盛传《FFX 外传》会推出两作，一作以尤娜为主角，一作以琉库为主角，如果这幅海报就是以尤娜为主角的《FFX 外传》的话，那么以琉库为主角的另一作《FFX 外传》呢？还会开发吗？SOUL个人并不希望同时有两作《FFX 外传》，更期待SQUARE只专心制作一作，这样游戏才能有更高的素质，不是吗？

最悲观的猜测

这只不过是SQUARE让野村哲也制作出来的一幅售价数百日元的海报，目的就是销售海报赚钱，只此而已。（好像已经有人暴走了）这、这、这、如果是这样的话，以上所有的推测与猜测就纯当是玩家们的美好心愿吧。但——是，这样的可能性大吗？这样的可能性只有1%！（SOUL作信誓旦旦状）

期待吧，期待“梦幻制作者”SQUARE给我们更多的惊喜吧！

电玩迷杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

天凉好个秋

文：特约撰稿人 DARKBABY

包括笔者在内的很多人曾经认为TGS2002可能会成为游戏史上最成功的一次盛典，先是风传任天堂为了给新执掌CESA协会的CAPCOM社长迁本宪三捧场将首度正式出展TGS（注：去年的TGS2001春任天堂实际只参加了掌机部分的展出），此后三大主流机种隐藏大作在会场发表的谣言此起彼伏，特别是临近开幕前RPG的两大王牌巨作《FF XII》和《DQ VIII》将同场发表的传言将玩家的期待度推到了最顶点，甚至还有网站绘生绘色地透露了《DQ VIII》发表时的具体程序和登陆平台。

众望所归的TGS2002真实情况到底如何呢？可以说几乎没有任何值得一提的新作发表。《FF》和《DQ》两大至尊芳踪难觅，这次精心筹备良久的展会反倒成为TGS历届以来最没有话题性的一次。虽然总入场人数达到了13万4000人，比去年的12万9000人略高，但是与CESA协会预定的最低15万入场人次的目标相距甚远，比起邻近展馆史前恐龙博物展的盛况空前也颇见窘迫。远在海外某与E3展会关系比较密切的游戏网站负责人趁机讽刺说："一年一度集结了日本所有精英级游戏厂商的展会的参观人数甚至及不上任天堂一家主办SPACE WORLD的平均参展人数，足以证明日本市场的低迷和群体集束力的匮乏……"此君甚至建议CESA方面早早结束TGS的"闹剧"。（注：任天堂SPACE WORLD为免费入场，平均参展人数为15万人次，其中最高为1998年为18万3千人、最低为2001年8万1千人，2002年没有举行SPACE WORLD。）

▲年末超大作RPG之《无尽沙加》，来自SQUARE。

本次TGS2002被邀请做基调演讲的佳宾是SCE社长久多良木健，久多良木先生对TV游戏产业的未来表示了殷切的期望，希望能够成为推动整个家用电子领域发展的催化剂并最终与电影、音乐等融合构成未来主要的数码娱乐方式。但是接着他话锋一转，又对如今正如火如荼的ONLINE热潮大泼起了冷水，声称："游戏厂商过分热衷于制作ONLINE游戏，并期待能从中获得更大收益，这无疑是一种非常危险的倾向！"此番言论颇耐人寻味，SCE耗费巨资大力推广的PSBB计划正式上马尚不到半载，社长就放出了如此谨慎低调的言论，足以证明其ONLINE计划窘迫的现状。日本方面虽然有超大作《FF XI》保驾护航仍然惨淡经营，北美方面有《MADDEN NFL 2003》（《疯狂 美国橄榄球联盟2003》）这样的弩级软件开路，却依旧被XBOX LIVE占尽先机，PSBB过高的费用支出和网络设施的不完善是导致PS2 ONLINE整体战略低迷不振的主要原因。久多良木此番演讲表明了SCE即将对ONLINE计划做战略调整的迹象，另外也是对将硬件未来押宝在ONLINE游戏的微软XBOX的有力打压。说归说做归做，在久多良木健的演讲结束后不久，SCE展位上仍然大张旗鼓地进行了PSBB的宣传体验活动，即席发表"PlayStaiton BB Navigator"的升级版本Version 0.20，该升级版本增加了4种新的网络服务项目。同时宣布了即将于年底推出的《大众高尔夫ONLINE》，游戏的制作者小林康秀对游戏方式进行了详尽的现场解说。在距离发售日期不足3个月的时间匆忙发表，这也说明SCE方面在ONLINE游戏方面的准备不足。从此番TGS2002的总出展作品名单看PS2的游戏约占了六成以上，虽然缺乏新鲜的话题但以《星海传说3》、《无尽沙加》等大作押阵的年末待发售软件阵容足以用叹为观止来形容，我们也不难想象SCE为何如此地好整以暇了。

由于任天堂的缺席，微软XBOX成了PS2惟一的对抗者，为了挽回在日本极度低迷的人气此番微软为参展做了充分准备，自社名下的作品就有18款之多，其中《Natural Ultimate Digital Experiment》（简称《N.U.D.E.@》）和《布林克斯 时空清除者》比较受日本玩家关注，《N.U.D.E.@》号称是著名游戏制作人广井王子"浑身一击"的超大作，是一款利用硬件人工智能进行人偶育成的游戏，有机融合了声音识别技术，微软希望能借助广井的号召力推动软件销量，从目前的情报看该游戏并没有太多令人感兴趣的东西。由原SEGA《SONIC》制作组主要成员之一大岛直人策划的动作游戏《布林克斯：时空清除者》将于年末发售，颇有与NGC《瓦里奥世界》等同类作品一决雌雄的意愿，该游戏充分体现了XBOX无比强悍的硬件机能，声光效果非常出色。但是除此以外的《HALO2》、《Project Gotham Racing 2》等美式游戏并不能引起参观者多大热情。虽然现在微软自社开发中的游戏已经不少，但是真正适合东方人口味的有力作品还是乏善可陈，这样的现状也并非短时期就能够解决的。9月20日TGS2002初日，微软正式宣布XBOX LIVE计划将于2003年在日本正式展开，同时发售的4款网络游戏包括SEGA的《PSO I & II》、CAPCOM的《CAPCOM VS. SNK2 EO》等。大浦博久常务对XBOX LIVE的今后战略进行了细致的说明，同时他又阐述了XBOX近期的奋斗目标——全世界1000万台、日本100万，比较过去这个数字显然理智和低调了许多。就本次东京游戏展的整体表现看，微软初步达到了其硬件得分的目的，来往的过客无不为《丛》、《铁甲飞龙ORTA》等游戏的惊人声光效果而发出啧啧赞叹之声。相信如果能在软件阵容上有所突破，XBOX还是相当具有威胁性的。附带一提，MICROSOFT展位虽然未必是TGS2002中人气最鼎盛的，但其赠品的豪华程度却无愧于比尔·盖茨先生世界首富的称号。

PS2 VS. XBOX是东京游戏展的表面战争，而在业界里各大游戏软件厂商间的激烈竞争也同样残酷。今年10月底即将揭幕的年末商战，3个月里各主机将有两百多款游戏竞相上市，其阵容豪华堂皇乃史上绝无仅有，《星海传说3》、《塞尔达传说NGC》、《生化危机0》、GBA《口袋妖怪》……皆为一时之选。任天堂在GBA、NGC两大主机上安排了其能力所及的最大一轮软件攻势力图反扑，而SCE方也筹备了足够多的软件进行迎击，微软XBOX自然也不会甘心束手待毙。如此多的软件在短时间内发售将会产生难以想象的市场排挤效应，在11月28日这天甚至还会出现《星海传说3》、《宿命传说2》及《暗黑编年史》PS2三大RPG同室操戈的现象。为了保证自家产品能在年末商战胜出，所有的厂商在展会中不约而同地把宣传重点放在了那些已经公布过的待发售的大作上。另外由于年末两大阵营的决战胜负尚不明朗，厂商们也大多含而不发呈谨慎观望态度。基于以上因素，本次TGS没有大作发表也在情理之中。

ENIX应该是本次展会的最大收益者，虽然主力产品仅《星海传说3》1款，但ENIX计划耗资5亿日元作为该软件的广告宣传费，这个预算只有过去的《DQ VII》可以相比，ENIX意图将"《星海传说》系列"全力塑造成比肩《DQ》的另一王牌产品。本作的开发商TRI-ACE并没有让众多期待者失望，举足投手皆呈现出王者气势，为了保证足够的流畅度，《星海3》场景切换和战斗的数据读取速度几乎让体验者感觉不到任何延迟。展会期间排队体验《星海传说3》的人流始终络绎不绝，玩家至少要等待半小时以上才有机会亲身体验。玩家体验后的口碑也相当令厂商满意。如果不出意外的话，《星海传说3》完全有足够的理由在年末的肉搏战中胜出。

▲年末超大作RPG之《星之海洋3》，来自ENIX。

自从与任天堂重修旧好以后SQUARE近来逐步恢复了昔日的活跃，本次虽然没有把《FF XII》和《FFCC》列入参展名单，但以PS2《无尽沙加》和GBA《FFTA》为核心的7款游戏也足具分量。大屏幕中滚动播放的《无尽沙加》极致华丽的图像

www.plumbook.cn

留住了万千匆匆过客的脚步，黄龙剑、天地二段针千本等耳熟能详的名词再度出现令玩家们热血沸腾。GBA《FFTA》的人气比起《无尽沙加》也不遑多让，玩家对这个由松野泰己先生监督策划的名作续篇充满了期待，至今为止围绕着《FFTA》还存在着许多待解的谜团，NGC互动版本的谣言近期一直在日美各大BBS传播。SQUARE还同时展出了PS2版《FF XI》、《半熟英雄对3D》、《王国之心 最终混合版》、GBA版《陆行鸟大陆》、PS版《FF Ⅰ & Ⅱ》等。我们从所有出展的单机作品可以看出SQUARE在进入后阪口博信时代，SQUARE的制作理念发生的重大转变，用“短、小、轻、薄”来实现低成本化是该社力图提高收益率的改革举措，《无尽沙加》的开发成本远比外界想象的低得多，迷宫探索和大地图的移动方式等都做了简化，SQUARE的改革能否成功还需经时间来验证。似有意或无意，SQUARE的展位紧邻着MICROSOFT，其人气的一边独好想必让MS高层们为过去没有将之高价收购而追悔不已。

SEGA成为软件厂商后依然是TV游戏业界的视线焦点，对所有现行主流机种都投入了大量对应软件。鉴于各大主机势力图的推移更替。SEGA的战略重心在TGS2002也做了微妙的调整，对主流机种PS2的投入明显增加，即席发表了街机名作《头文字D》与《电脑战机》的PS2最新版，另外还有期待度非常高的《J联盟创造职业球会》最新作，《卡片召唤师Ⅱ》等待发售游戏的完成度也已经相当高。在游戏展次日OVERWORKS举办了《樱大战》的宣传活动，NGC方面中裕司领队的SONIC TEAM在会场上突然发表与《PSO》互动的卡片游戏，此举引起了不小的反响。过去被认为是SEGA战略核心的XBOX这次却没有公布什么新作，但是其水准却获得了一致好评，《铁甲飞龙ORTA》被赞许为TGS2002最佳第三方XBOX游戏，也被XBOX当做年末商战的主力安排在12月19日发售。以TGS2002出展作品和一年多来的总体表现看，SEGA想成为软件NO.1的道路还相当坎坷，过度依赖移植作品和续篇很难打开局面。日本除PS2版的《创造职业球会2002》大卖以外其余都不尽人意，近日在北美和EA的体育类游戏对抗也以惨败告终，明年3月结算期SEGA能否进入日本软件销售五强之林都是一个未知数。

TGS2002排场最大的非KONAMI莫属，这次该社聚集了HUDSON、TAKARA、元气等子会社共同出展，无论展台规模和出展游戏数量都是首屈一指的。KONAMI是游戏业界当之无愧的光荣妈妈，今年以内包括PC在内各大平台发售的游戏居然达150款以上，无怪乎有业界人士切齿咒骂该社是祸乱市场的“万恶之源”！但是骂归骂，KONAMI今年还是依靠“人海战术”大有斩获，上半年就以350万套的销售数位居日本各大厂商之首，比次席的任天堂还多了整整50万。TGS中KONAMI的出展游戏虽然众多，但是能引发话题也就是小岛秀夫制作组的《潜龙谍影2 实体》和《ZOE2》这两部作品，在《潜龙谍影2 实体》的说明会上小岛秀夫无意间透露了《潜龙谍影3》正在开发中的秘闻，顿时引起全场沸腾。不过小岛对XBOX《潜龙谍影2》的日版是否发售含糊其辞，不禁让人猜测该发售计划是否已经终止。《ZOE2》是本次游戏展颇让人感觉意外的作品，前作的华而不实使得很多人先前对之并不重视，实际上本作的风格和系统有了相当大的改变，KONAMI甚至还邀请了金子一马先生担任《ZOE2》的人物设计，《ZOE2》完全有可能脱胎换骨重获好评。《寂静岭3》的完成度比先前的官方DEMO高了很多，不过日本玩家对该游戏的支持度远低于开发者的期望。3D图像的《真魂斗罗》完全保持了旧作的原汁原味，穿插着大量熟悉的重金属BGM唤起资深玩家们遥远的记忆。KONAMI在年末商战中除《真魂斗罗》、《潜龙谍影2 实体》以外并没有太多的牌可以出，最终销量冠军拱手让给任天堂将是肯定的事情，但稳坐次席应该毫无问题。

半个东道主身分的CAPCOM这次也是一反常态低调出场。既没有发表传说中的PS2版《鬼武者3》，而所谓的神谷、加藤的NGC新作更是毫无声息，却突兀地发表了一款GBA版的《鬼武者战略版》，显然有搭着《FFTA》的便车混水摸鱼的意图。NGC《生化危机0》和PS2《鬼泣2》是CAPCOM重点宣传的对象，无论游戏的素质还是品牌号召力都将保证这两款年末年始发售的大作热卖。《荒野大镖客》、《钟楼3》两部游戏也渐渐露出水面，深作欣二执导的《钟楼3》有望使这个名作系列重新焕发青春。虽然没有意外的惊喜，但是CAPCOM整体展台的表现足以证明其游戏老铺的实力。笔者不得不感叹船水纪孝首创的“《龙战士》系列”，该系列的第5作《DRAGON QUARTER》虽然邀请了光田康典、崎元仁负责音乐制作，但面对《星海传说3》等年末RPG大作群仍不免英雄气短，眼见这个过去笔者非常钟爱的系列势将没落，不由感慨良多！

NAMCO应该是近两年来衰退最快的主力游戏厂商，游戏叫好不叫座已经成了家常便饭。事实上该社近年开发力的低下已经是不争的事实，类似《皇牌空战》那样无论创意和销量俱佳的作品已经很久没有出现。财务的压力使得NAMCO近期热衷于制作一些低成本游戏，而在三大硬件阵营中的取舍进退也举棋不定，呈现出英雄迟暮的衰颓景象。《宿命传说2》的成败将是2002年度NAMCO业绩成败的关键，但是目前这款游戏存在着诸多不确定因素，与同日发售的《星海传说3》相比明显处于下风（注：日本媒体对年末PS2三大RPG的销量预测：《星海3》60～80万套、《无尽沙加》50～75万套、《宿命2》30～70万套。其落差居然有40万套之多），很多人对本作OPENING和实际游戏画面的素质表示了强烈不满。PS2《太鼓达人3》的现场造势活动为NAMCO略显沉闷的展位平添几分活力，但是这类游戏的受众毕竟还是有限。

依靠《真·三国无双2》红透半边天的KOEI此番在TGS2002的表现却十分令人失望。主力宣传的两部游戏是PS2的《超·战斗封神》和XBOX的《红海》，前者是NGC原作的强化版本，可以供4人分屏战斗，但是该作品无论爽快感还是隐藏要素都与《真·三国无双2》不可同日而语。《红海》被公认为最令人失望的期待作品，现场试玩版的真实水准比过去的官方DEMO有极大落差，系统和人物建模都存在着不少问题。

▲年底的《忍》能为SEGA挽回多少面子呢？

看来赚得盘满钵满的KOEI并不愿意在年末商战那样的危险日子趟混水，其参入XBOX的诚意也很值得质疑。

相比同为出于NAMCO原门下的TECMO，ATLUS近年的日子很不好过，年初甚至还风传即将破产的消息，这次该社以看家RPG大作“《真·女神转生》系列”全面出击，顿时气象一新。无论PS2《真女神转生Ⅲ》、XBOX《真女神转生NINE》还是GBA《真·女神转生 恶魔混血儿》都表现出了不凡的水准，看过ATLUS所有出展作品的演示DEMO，笔者不禁感叹：“如果早能如此发奋，又何至于今日的局面？！”虽然“《真·女神转生》系列”现在并不显山露水，但很有可能成为年末的黑马。（预定11月末发售的XBOX《真·女神转生NINE》是该主机目前在日本最受期待的游戏之一）

BANDAI终于意识到用WSC对抗GBA是一种脆弱而徒劳的战争，与任天堂开始了全面的业务提携，TGS2002上该社展示的《筋肉人二世》和《ONE PIECE 财宝争夺战》两款NGC游戏都极具人气，其中《ONE PIECE》被确定为年末商战主打作品。同为玩具厂商的TOMMY也强化了与任天堂的协作关系，该社展台最受注目的是能够与GBA联动的2003年玩具新品。

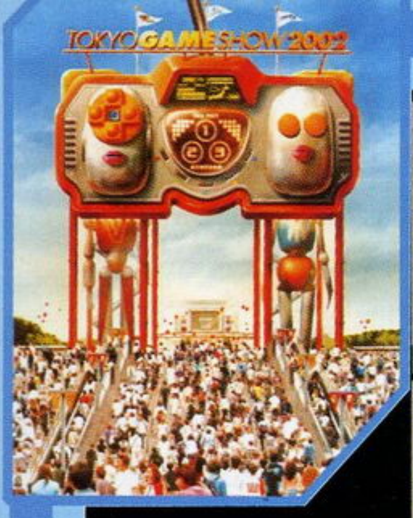
日本游戏业界最早的龙头老大TAITO近来也焕发了活力，先前在AM展宣布重新开始街机制造贩卖，在TGS又公布了大量高素质的游戏。PS2版《Energy Airforce》的真实感与临场感比较《皇牌空战4》有过之而无不及。NGC版《SPACE RAIDS》也是TAITO寄予厚望的力作，希望能重现当年《太空侵略者》的辉煌。

TGS2002基本就是以上那些日本主流游戏厂商角逐的舞台，与其说是新作展示大会，我们还不如将之看做是年末商品的大检阅。日本游戏厂商的步调一致性也着实让人钦佩不已，大家不约而同地将手中未出的牌攥紧等待最佳时机才发出。显然那些传闻中的大作事实上都已经存在，只是广大游戏厂商并不认为TGS是最适合的发表场所，仅此而已。

虽然有些沉闷，但是我们还是能发现TGS的诸多可爱之处。首先是各大参展商的展台小姐越来越美，千百佳丽竞相争艳，引得大群相机小僧（形容那些藏着数码相机四处偷拍的青年）满场乱转。另外韩国游戏厂商组团参展和PC游戏厂商的加盟都是TGS门户开放的良好迹象。虽然TGS2002的成果距离组织者CESA期望值尚有很大距离，但毕竟已经有了很大的变革。个人认为TGS（东京游戏展）这个名称的地域色彩还是过于浓烈，如果改成IGS（国际游戏展）可能效果会更好些。

曲终人已散，在这个只争朝夕的竞争社会里，谁也不知道明天会发生什么事情。如果TGS不能最终争取到任天堂加入这个大家庭，超越E3的雄心壮志终究还将是痴梦一场……

www.plumbook.cn



收视指南

Page09

Page33

Page33

Page36

Page15

Page32

Page26

Page24

Page12

Page18

Page42

Page30

Page20

Page16

Page27

Page18

Page16

Page10

Page28

Page28

Page29

Page41

Page19

Page22

Page37

Page38

Page14

Page17

Page40

Page35

Page34

Page21

Page08

TGS2002 海量超大作最新情报

钟楼3

机种：PS2 | 预定2002年12月20日发售 | CAPCOM | AVG | 文：多边形

随着时间不断推进，CAPCOM神秘大作《钟楼3》逐渐浮出水面，游戏的发售日也已锁定在今年的12月20日，这一切都是从TGS2002传来的消息。如果不亲自体验游戏，很难想象《钟楼3》实际游戏时会带给玩家一种怎样的感觉。感受那种突如其来的惊吓，承受一种让人透不过气来的恐怖是“《钟楼》系列”一贯的主题，CAPCOM已经自信满满地向外界重申过多次——《钟楼3》将会突破玩家心理承受的极限，大导演深作欣二会用尽各种你想象不出的“毒辣”手段，榨取那些久经沙场的老玩家的喝彩声。既然CAPCOM已经有了这样的承诺，那玩家就等着好戏上演吧。

游戏新系统

■圣水

在游戏中，玩家虽然需要不断地“亡命天涯”，但也并非毫无还手之力。圣水是玩家可以获得的惟一武器。它不但可以令怪物们暂时失去行动能力，而且还能解除神秘的封印，可以说是玩家的救命稻草。

■panic系统

可能有些玩家会认为：《钟楼3》不就是逃跑吗？操作熟练了，一切都不在话下。如果你这样简单地理解《钟楼3》，那你就太小看这个游戏了。《钟楼3》加入了一个被称为panic（恐慌）的系统。女主角阿莉萨一旦遇敌，屏幕左上方就会立刻出现一个panic槽，这可不是普通的体力槽。它会随着阿莉萨逃亡的时间不断地增长，随着而来的影响就是阿莉萨奔跑动作变形，越来越不受玩家的控制，混乱的操作使得阿莉萨的逃亡更加举步维艰。如何能够摆脱panic系统呢？CAPCOM并没有做出任何解释。

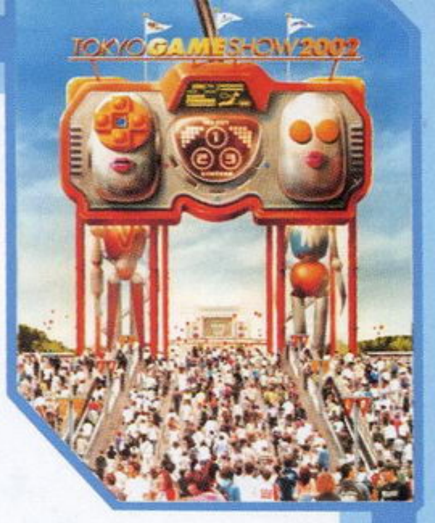
关于TGS展上公布的影像……

可能是担心玩家会对《钟楼3》心存顾虑，所以CAPCOM这次在TGS2002上又推出了一段长达2分钟的全新游戏预告片，其内容异常饱满、精彩，堪称本届TGS展上最具煽动性的一部，从这一点就可以看出CAPCOM对这款游戏有多么重视。“业内名家都在CAPCOM集合”，“200人豪华开发阵容……”，“深作欣二，雨宫庆太”这些都是宣传片出现的巨大标语，也是《钟楼3》引以为豪的资本。预告片利用频繁的镜头切换，表达出恐慌、追逃这一游戏主题，依次出现的各种怪异的角色多达上十人（鬼？），孰善孰恶一时无法完全分清，这也给《钟楼3》笼罩了一层厚重的神秘感。游戏中出现了许多类似《寂静岭》中的奇异的咒纹，一群虔诚的教徒高举火把正举行着一个祭祀活动，看来这次《钟楼3》的背景故事与宗教会有莫大的关系。深夜12点，巨大的钟楼传来隆隆作响的钟声，疲惫、无助的阿莉萨还在奔跑着，摔倒了还要爬起来继续……神秘的黑衣人不屑地扬起嘴角，仿佛这一切早在他的掌控之中，他笑只是表示他对这场“猫捉老鼠”的游戏表示满意。“小孩子绝对不要玩这个游戏，你知道什么是捉迷藏吗？”影片最后竟然打出这样具有挑衅性的文字。OK，12月20日，我们玩家就来和CAPCOM在《钟楼3》来一次捉迷藏吧，看谁笑到最后。

语梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

生化危机0



在看到CAPCOM公开的《生化危机0》的最新影像之前，自己对《生化危机0》的认识仍然只是停留在之前玩到的《生化危机0 体验版》上。然而，CAPCOM在TGS2002展上给我们的惊喜远远不止这么多。在观赏了最新的影像以及游戏试玩的片段之后，我可毫不夸张地说，《生化危机0 体验版》中所公布的游戏元素，仅仅只是本作的冰山一角而已……

机种：NGC	预定2002年11月21日发售	CAPCOM	A·AVG	文：GOUKI

阿尔伯特·威斯克

S.T.A.R.S.小队的队长，统管Alpha与Bravo小队。行事非常精明果断。

当然，他的真实身分我们都已经清楚了——他其实是安布雷拉派往浣熊市警局的卧底，为配合t病毒的研究工作将Alpha与Bravo小队耍得团团转。不过，他为什么会出现在本作的故事当中就有点令人费解了，也许得等到正式版推出之后一切才会水落石出。

在一个阴冷潮湿、空气混浊的房间内，一名戴着墨镜的金发男子坐在几架监视器前，另一名穿着白大褂的男子站在旁边，他们在商量着什么……穿着白大褂的男子胡子拉茬，面容有些苍白，眼神中透露出一分异样的执着；戴墨镜的金发男子样子非常冰冷，一头金发梳理得一丝不苟，他正通过面前的话筒向什么人传达着什么。直到镜头慢慢地拉到他们的背后，我们才从那名戴墨镜的男子衣服上赫然看到了“S.T.A.R.S.”的字样……

阿尔伯特·威斯克与威廉姆·柏肯，18年前他们是安布雷拉阿克雷研究所最年轻的一对搭档，而现在，他们为了达到目的开始了一个新的计划……

威廉姆·柏肯

安布雷拉的主任研究员，现正在浣熊市地下安布雷拉的秘密工厂进行G病毒的研发工作。

通过《生化危机2》的剧情，我们知道几个月之后他的命运将会发生重大的转变。家庭、事业，一切的一切都化为乌有。病毒的研究曾经成就了他，最终也毁了他。在《生化危机》的背景设定中，他与威斯克是老同事了，不知道心高气傲的他在本作中会有怎样的表现呢？

新怪物——大蜈蚣

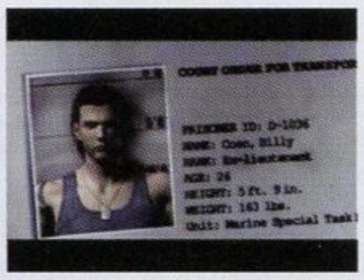
像这样的巨大怪物在《生化危机》中已是见怪不怪了。记得有人曾说过当一个已知的生物忽然变大数百倍出现在你的面前时，那种恐怖感比你看到一个完全陌生的生物还要恐怖……这句话真是一点也没错。这只受了t病毒感染的大蜈蚣有着令人毛骨悚然的大钳子，更加恐怖的是它的剧毒！

▲比利拿着把小手枪与大蜈蚣对抗，这不是螳臂挡车是什么？

关于TGS展上公布的影像……

◆瑞贝卡在森林中的探索

在到达列车之前，瑞贝卡所在的Bravo小队奉命在浣熊市附近的森林中调查，结果他们在森林中却发现了一辆烧毁的宪兵车……在此次公开的影像中，我们看到了瑞贝卡从地上的一个手提箱内找到比利个人档案的片段，这应该算是瑞贝卡对比利的初次了解吧！



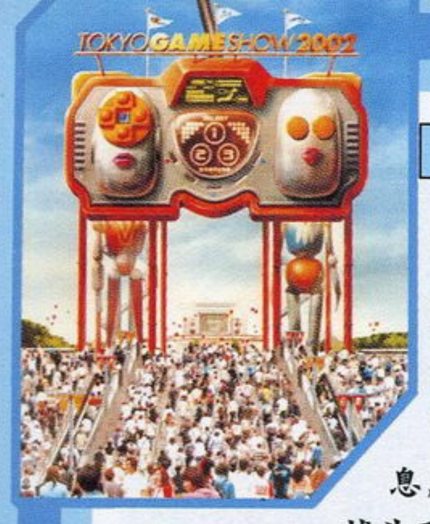
◆瑞贝卡与比利的相遇

在瑞贝卡看来，比利是一个杀了23人的恶魔，当瑞贝卡到达列车之后，Bravo小队的队长恩里克通过无线电通话机也是这么对瑞贝卡说的。当瑞贝卡正在列车的一角检查伤者情况的时候，比利在她身后出现，冲着她慢慢地举起了手中的枪……当比利得知瑞贝卡的身分之后，虽然放下了敌意，但却丝毫没有一点与瑞贝卡合作的意思，自顾自地离开了。

◆瑞贝卡与比利的相遇2

当瑞贝卡与比利再次在列车中相遇时，比利却一反常态主动要求与瑞贝卡合作。也许是之前比利傲慢的态度激怒了瑞贝卡，这次瑞贝卡毫不犹豫地拒绝了比利的这一请求。比利还是那副毫不在乎的样子：“不合作就不合作呗，小姐，有本事你就出去转一圈，我在这儿等着你的好消息……”

迅梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



机种：PS2	预定2002年12月19日发售	SQUARE	RPG	文：SOUL

自7月份首次公布《无尽沙加》以后，《无尽沙加》就很少再透露更多的相关情报，对于一款12月份就要发售的游戏来说，这似乎有些不太正常，也实在让那些对游戏无比期待的《沙加》迷们望穿秋水。相隔两个月，配合TGS2002，SQUARE终于又大量公布关于《无尽沙加》的信息，以下我们就将带你了解新公布的3位主角及本作的标志性战斗系统——“REEL SYSTEM”（转轴系统），最后是对SQUARE在TGS2002上展出的令人震撼的影像介绍。

无尽沙加

AKITOSHI KAWAZU Presents

UNLIMITED SAGA™

アンリミテッド：サガ

新公布的3位主人公

游戏一开始就可以自由选择主人公是“《沙加》系列”经常会用到的系统，本作同样如此。本刊于总第61期时曾介绍了第1位主角——劳拉及与劳拉一起的配角亨利，本期将一口气向大家介绍3位新主角，一位是年轻男性，一位是年轻女性，另一位则是一个亚人类。

文特

文特非常敬仰数年前去世的哥哥，为此，他遵循当年他哥哥的经历去当了一名搬运工人。说起搬运工，这似乎是一个很默默无闻、很辛苦的工作，但文特却并不这么认为。另外我们的文特长得还是很酷的，但他目前还没有喜欢的女孩子。

▲因为职业是搬运工，所以战斗时动作还是很快的。

露比

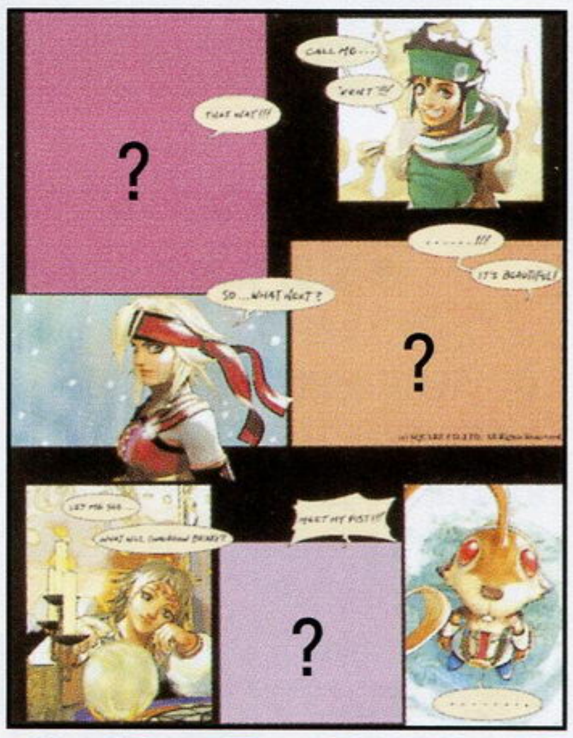
露比是一名占卜师，但比起她那位同为占卜师的有名的姐姐来，她的占卜实力就不是那么……另外露比的性格相当外向、开朗，做事大大咧咧，说话又非常的直率，这似乎与占卜师的职业有些不太符合。

▲天生就是一位不大会使用重武器，但却擅长于法术的角色。

阿米克

一个查帕族少年。所谓的查帕族，就是一种外形类似海狸，但却是直立行走的亚人类，查帕族体型小巧，一般高度只到人类的腰部。另外从外表上也可以看得出来，他们个性都天真、直率。

▲他的武器就是他的身体，如他的拳头、他的脚。



▲这就是目前所公布的角色组合插画，已经有4位主角公开了，插画中只差3个空位了。

▲其实从SQUARE最初公布的角色插画就可以看出来了，这次公布的正是最左边3位主角。那么下次公布的自然就是右边3位主角。而且可以看出，最后3位主角中，一位是倩女，一位是酷哥，还有一位是魔法师。

www.plumbook.cn

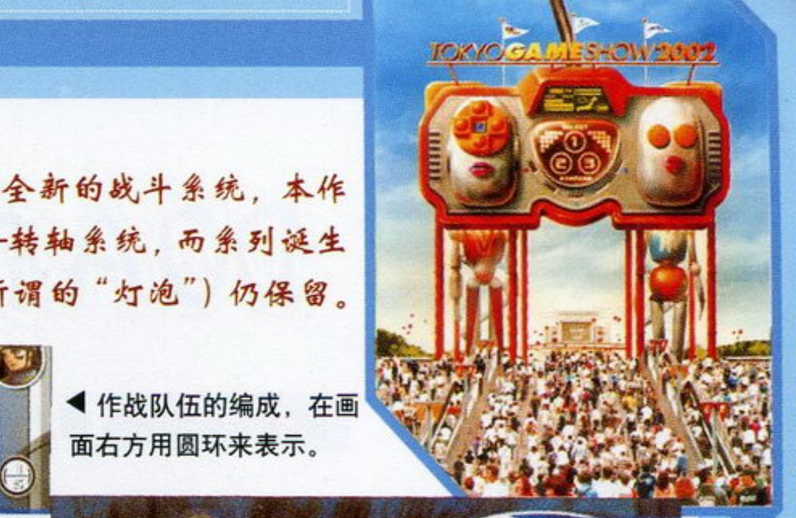
全新战斗系统

历代《沙加》游戏都会引入全新的战斗系统，本作更是使用了崭新的战斗系统——转轴系统，而系列诞生以来的招牌系统之一“闪”（即所谓的“灯泡”）仍保留。

转轴系统

所谓的“转轴系统”，就是战斗中，每回合我方都可以输入5次指令。指令输入完毕后，画面中央的转轴就会开始转动，按○键让转轴停转后，转轴最后所显示出来的图像分别表示对敌人的不同的攻击力。转轴停转以后，就可以选择是让相应的角色行动（即“GO！！！”，按○键）或是不让角色行动（即“HOLD”，按□键）。

▶通过转轴系统，既可以让其中一个角色单独行动5次，也可以让所有的角色分别行动1次，一切都随玩家自己的意愿。



◀作战队伍的编成，在画面右方用圆环来表示。

“闪”仍健在

“《沙加》系列”中，如果不断使用同一种武器的话，角色就会在战斗中突然一“闪”，学会一种新的必杀技，并当场使用出来。这样的设定本作仍健在。

◀每回合确定完指令后，敌我双方就会按照“速度”的高低来决定行动顺序，而选择不行动的角色如果在此时遭到敌人的攻击，就会进行反击，反击的攻击力就是之前用转轴所确定的攻击力。

关于TGS展上公布的影像……

▲名副其实的插画风格动画，画面就是这样直接从插画转变为动画的，随着画面开始活动，富有“沙加味”的音乐也开始奏起，感染力满点！

▲“列吉娜·雷欧奴节”时，悼念自己爱人的人们就会在瓦夫托姆城外的大山腰处点燃火柱，让这些火焰组成一幅奇妙的景观。

▲一位亚人类在人群中举着火把非常陶醉地跳一种奇特的舞蹈。另外注意看火把将他整个人映红了，相当细致的效果啊。

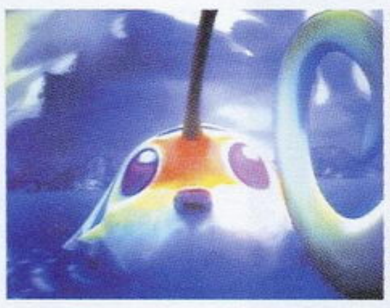
这次TGS终于展出了《无尽沙加》的动画，怎么来形容呢？用震憾一词可能已显得过于苍白，用下巴脱臼可能已显得过于俗套，无法形容啊，我只能说——不愧是SQUARE，她又一次让我们见识到了尖端图像技术，SQUARE无愧为一家充满创作力的“梦幻制作厂”！

影像开始是“SQUARESOFT”的公司标识，接着出现“河津秋敏出品”字样（即AKITOSHI KAWAZU Presents），值得注意的是，目前公布的所有《无尽》标题图中，都会标上“AKITOSHI KAWAZU Presents”这几个字，这一方面可能是因为SQUARE现在相当注重捧制作人，希望具坂口博信之后，再树立更多的名制作人形象；另一方面也可能是因为河津秋敏现在身分是“GAME DESIGNER STUDIO”公司的总裁。

影像正式开始了，最先出现的是那幅我们瞻仰已久的插画，镜头慢慢向最早公布的劳拉与亨利两位角色靠近，靠近……忽然，画面上的两个人直接动起来了，注意，是插画上的人物突然变活了！一种非常有趣、非常特别的感觉，前面说过我们对这幅插画瞻仰已久，正因为“瞻仰已久”，当这幅画中的人物具有生命时，那份感觉才更为强烈——你会想到，啊，原来画中的人物动起来是这么奇特的感觉！这种超美的插画风格的动画贯穿于整个总长为5分多钟的影像中，其间也简单地介绍了本作的一些基本特点，如本作所采用的画面技术“Sketch-Motion”、与世界电脑图像处理界的泰斗ADOBE公司的合作、自由的剧情发展等。动画中所描述的场景正是在举行“列吉娜·雷欧奴节”的瓦夫托姆城，在我们第1次介绍《无尽沙加》时，就提到这里是各个主人公的命运交错之地，因此动画中也在人群中的各个角度显出来我们所有的7位主角。的确，如何让动画在任何一处地方停下来，画面就直接构成了一幅插画——《无尽沙加》的动画就是这么华丽、惟美。动画的最后，亮出了“沙加具有无限的可能性”这一行话，影像就此结束了。

▲2号未公布角色，可以看出他就是本作7位主角当中的头号帅哥，攥着的拳头、细腻的表情都让人对他的表现期待有加。

▲1号未公布角色，在不断向前奔跑着，挡风眼镜、双马尾辫的装扮方式显得非常“运动化”，难道她就是一位拳术师吗？



▲阿米克不愧是类似海狸的查帕族人，他是从水中冒出来的。露比则一脸忧郁地坐在水晶球前，性格开朗的她为什么也变得如此惆怅呢？

▲劳拉与亨利。美到极致的画面，注意这原本还是正在活动中动画。右边的那位女孩就是3号未公布角色，她在惊叹于空中的烟花表演。

▲随着空中烟花的爆炸，露比开始为这绝美的一幕所动。烟花将露比的身体映得五光十色，这就是SQUARE带给我们的梦幻般画面。

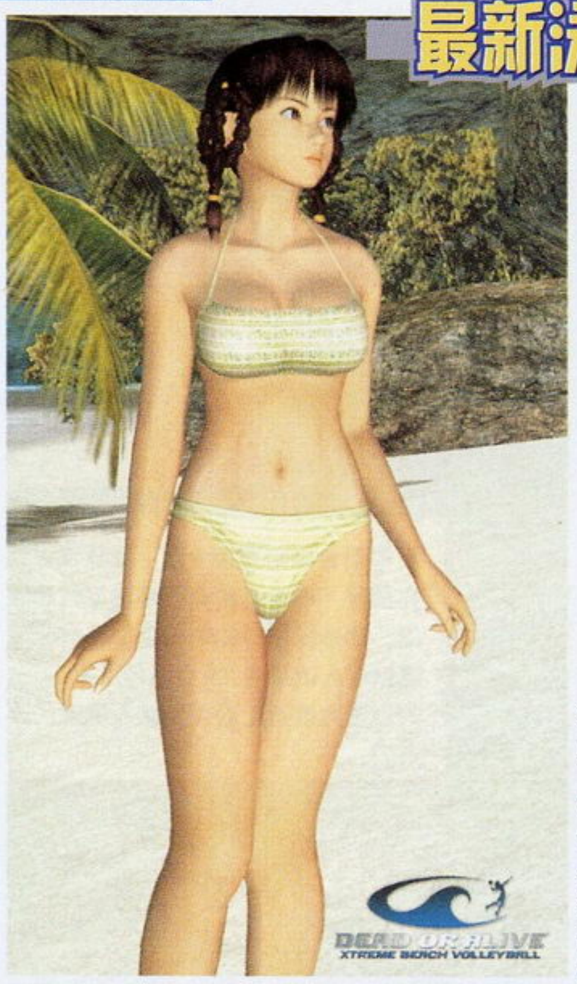
www.plumbook.cn

DOA极限沙滩排球

机种：XBOX	预定2002年12月5日发售	TECMO	ACT	文：D·S

《DOA极限沙滩排球》自从公布以来，每周就不断地有新的情报涌来。而到TGS 2002开幕的时候，游戏的雏形已经完全展示在玩家的面前了，正如早前板垣先生在访谈中所讲述的一样，这是一款体验南国海岛生活的游戏，沙滩排球只不过是其中的一个部分，玩家用比赛中获得的赏金来购买道具，陪着MM度过一个悠闲的假期。这一次就将游戏发售前的资料一网打尽吧，看看你是否会有购买这款游戏的欲望呢？

最新泳装公开！LEI-FANG篇



国内人气N0.1的LEI-FANG在玩家心目中受欢迎可能很大程度上和她的国籍有关吧，再加上她是“《DOA》系列”中惟一的黑发少女，所以得到玩家的喜爱自然就不奇怪了。身分是学生的LEI-FANG不知道为什么会来到ZACK岛，但可以肯定的是她的到来为这座美丽的南国海岛带来了最绚丽的亚洲风情。无论展示出什么姿态，或者眉目间的一颦一笑，都能将她的健康气息带给身边的每一个人。

◀记得LEI-FANG最爱吃的是杏仁豆腐，不知道她的好身材是不是和经常吃那道菜有很大的关系呢？

▼虽然LEI-FANG芳龄才19岁，但是选择泳装的眼光却很大胆奔放，迷彩色的图案让人感到一种不受束缚的野性美。

▲独具美态的诱惑POSE！奉劝所有心智还不成熟的玩家还是和该游戏保持一定距离。

最新泳装公开！HELENA篇

拥有贵族气质的金发碧眼美女HELENA也身着泳装登场了！如果是玩过《DOA3》的玩家可能至今还对HELENA的结局CG印象深刻吧，那套火红色的比基尼泳装似乎只有穿在她的身上才能凸现魅力啊！以HELENA的性格来讲，平时总是一副沉静的表情，可能是因为母亲的死在她心中留下了很深的烙印吧，希望此次在南国海岛上度过的假期可以给她带来些快乐的感悟。

◀“金发碧眼”是国内玩家对品评欧洲美女的外貌特征运用最多的一个词了吧，你能够猜测出她在想什么吗？

▲俯身于椰子树上的她又陷入到沉思中，温暖的阳光和清凉的海风能够带走她心中的阴霾吗？

▶独自坐在沙滩上眺望碧蓝的大海，红色的比基尼泳装似乎代表着她此刻的心情并不平静。

最新泳装公开！AYANE篇

在“《DOA》系列”中年龄最小，但人气却非常好的“准第二女主角”AYANE也正式公布了！记得该角色给D·S最深的印象就是眼神中蕴藏着一种“残酷的美”，所以当然对她非常关注了。从已公开的为她设计的泳装可以看出制作人并不希望把格斗游戏中的那个AYANE带到这款享受生活的游戏中来，因此无论是泳装的款式还是颜色都考虑到能否衬托出AYANE的清纯气质。

▲“红+黑”！永恒不变的完美色彩搭配。仅仅从这张图片便能够看到TeamNINJA小组美工成员的厉害了。

◀这是AYANE经典的造型，将双手背在身后，侧着脸审视着正在端详她的人。

www.plumbook.cn

泳装也有不同的尺码？

虽然TeamNINJA小组还没有公开宣布这个秘密，但从已经公开的两组对比图片中不难发现，即使是相同款式的泳装也设定有不同的尺码。这到底是怎么一回事呢？看来必须要游戏发售之后才能够掌握了吧。

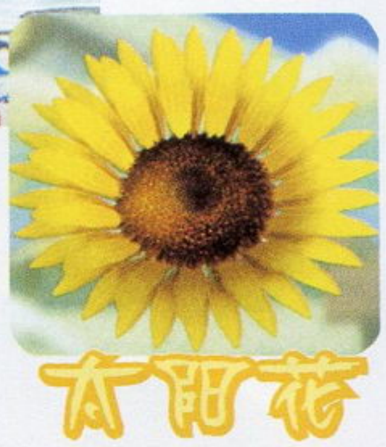
▶左图的泳装尺码为M（中号），右图的泳装尺码为S（小号），以此类推，到底是否存在SS（超小号）这个尺码呢？

◀无论游戏发售之后是否真的存在这个设定，但可以预见这是一个满足男性玩家恶趣味的设计。

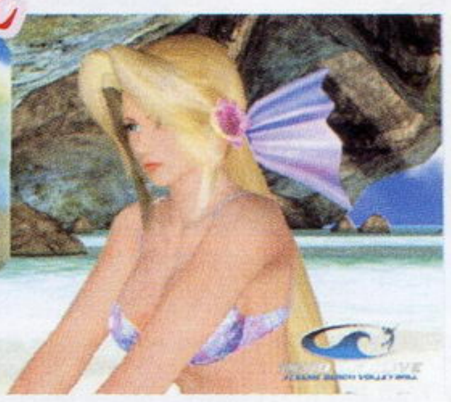
▶现实世界中的夏天已经结束，而游戏中的夏天却即将到来！

▲太阳花代表着热情的欢乐感受，插在“黑珍珠”LISA的棕色秀发中是再合适不过了。

一直留意这款游戏情报的玩家应该还记得游戏中会提供许多装饰品，这一次新追加了几款，希望玩家好好欣赏一下。



▲玫瑰花代表着浓郁的爱情滋味，是女性最适合的发饰。



▲紫红色的玫瑰花和HELENA红润的肌肤很搭配呢！

▲银白色的头发与黑色的太阳镜，对于CHRISTIE来说再没有比这更合适自己的打扮了。

装饰品追加中

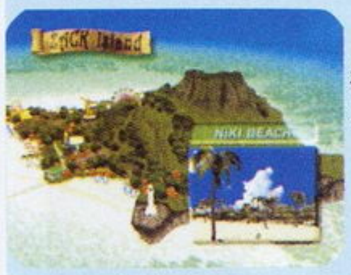
ZACK岛的设施完全公开

BASS ISLAND

这是ZACK岛上面积最大的一片沙滩。站在这片沙滩上不仅视野广阔，而且还能够很明显地察觉到天气的变化与海浪的起伏。

▲夕阳西下，海水涨潮。原本用来练习的沙滩排球场被淹没在海水中。

NIKI BEACH



这里是最初进行比赛的地方。但是“NIKI”究竟是什么意思，现在还不知道。

PRIVATE BEACH

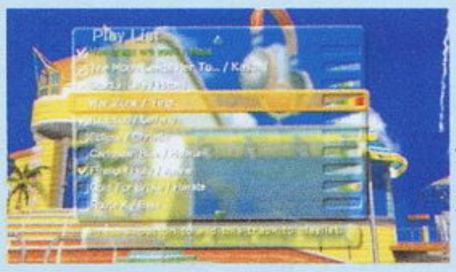
这里是ZACK的私人海滩，风光旖旎。玩家可以对被邀请到这片海滩上的MM进行拍照，留下最美妙的瞬间吧！

ACCESSORY SHOP

用来购买各种发饰或日用品的商店，同时这里也是耗费玩家大量金钱的地方。不知道究竟有多少道具可以购买呢？

SPORTS SHOP

专门购买泳装的商店。因为所有商品都是明码标价，应该不会出现“宰客”的现象吧，呵呵。根据猜测，隐藏泳装应该是存在的。



RADIO STATION

专门进行BGM编曲的地方。玩家可以把最喜欢听的CD放到XBOX中，通过硬盘COPY下来，然后在这个选项中选择播放顺序就可以了。

POOLSIDE

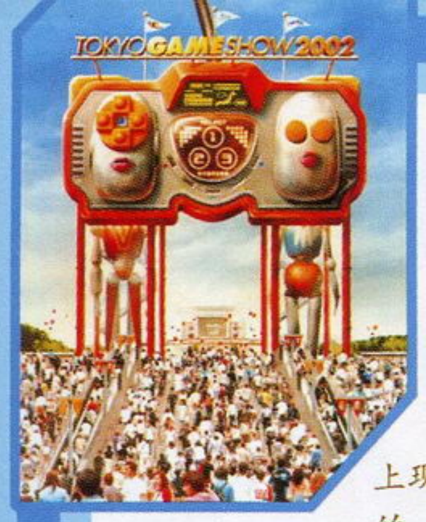
作为整个ZACK岛上风光最秀丽迷人的地方，同时也是MM们在排球比赛之后休憩的场所。在这里不仅能够躺在沙滩椅上感受温柔的海风，而且躺在椰子树旁休息也是一天最舒畅的时刻。

▲这里也是进行迷你游戏的地方。

关于TGS展上公布的影像……

因为《DOA极限沙滩排球》的定位始终是一款用来欣赏的游戏，所以展会上公开的影像也都是从欣赏的角度去设计的，并没有告诉玩家究竟这款游戏应该怎么玩。最开端的CG动画内容是说ZACK在赌场豪赌中获胜，赢得了一座美丽的南国海岛。而这段CG用夸张的手法表达了ZACK那种飞一般的喜悦心情，而他与情人站在开往ZACK岛的豪华客轮上的一幕几乎完全模仿电影《泰坦尼克号》中那家喻户晓的那段“I can fly”情节，实在搞笑。接着是选人菜单，可以看到有8位MM可以选择。然后是游戏中的内容了，包括了上面介绍的所有内容，当然动态的就更养眼了！在宣传影像的最后是几段以MM为主角的CG动画，但不知道是不是结局CG动画，整体素质很高，已经超过了《DOA3》的水平。

www.plumbook.cn



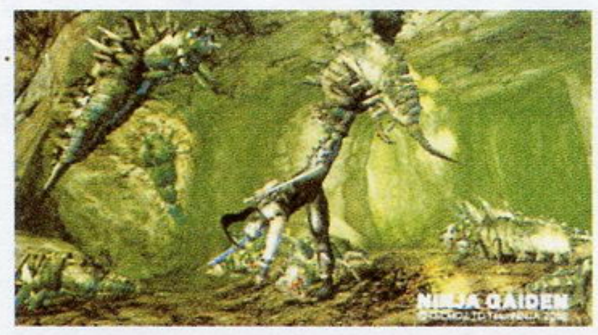
机种：XBOX	预定2003年春季发售	TECMO	ACT	文：D·S

忍者龙剑传

目前开发度只有10%的《忍者龙剑传》此次也在TGS 2002上现身了！由于国内有许多老玩家都是从FC时代开始玩游戏的，对于TECMO旗下的TeamNINJA小组的“《忍者龙剑传》系列”当然不会陌生了，而这款在现阶段硬件性能最强大的游戏主机XBOX上登场的新作自然也是FANS眼中的焦点之作了。游戏制作小组公开表示要让该游戏的完成品达到“一级动作游戏”的水准，而游戏监督板垣先生也表示将在《DOA极限沙滩排球》发售之后，将工作的重心全部投入到指导该游戏的开发工作中。

飞腿攻击

主角隼除了主要使用龙剑进行作战外，在空手的情况下可以使用拳脚攻击，而其中的拳脚攻击的变化与招式组合还没有具体公布，但这种极具表现力的动作也很适合喜欢挑战高难度的玩家。



武器攻击

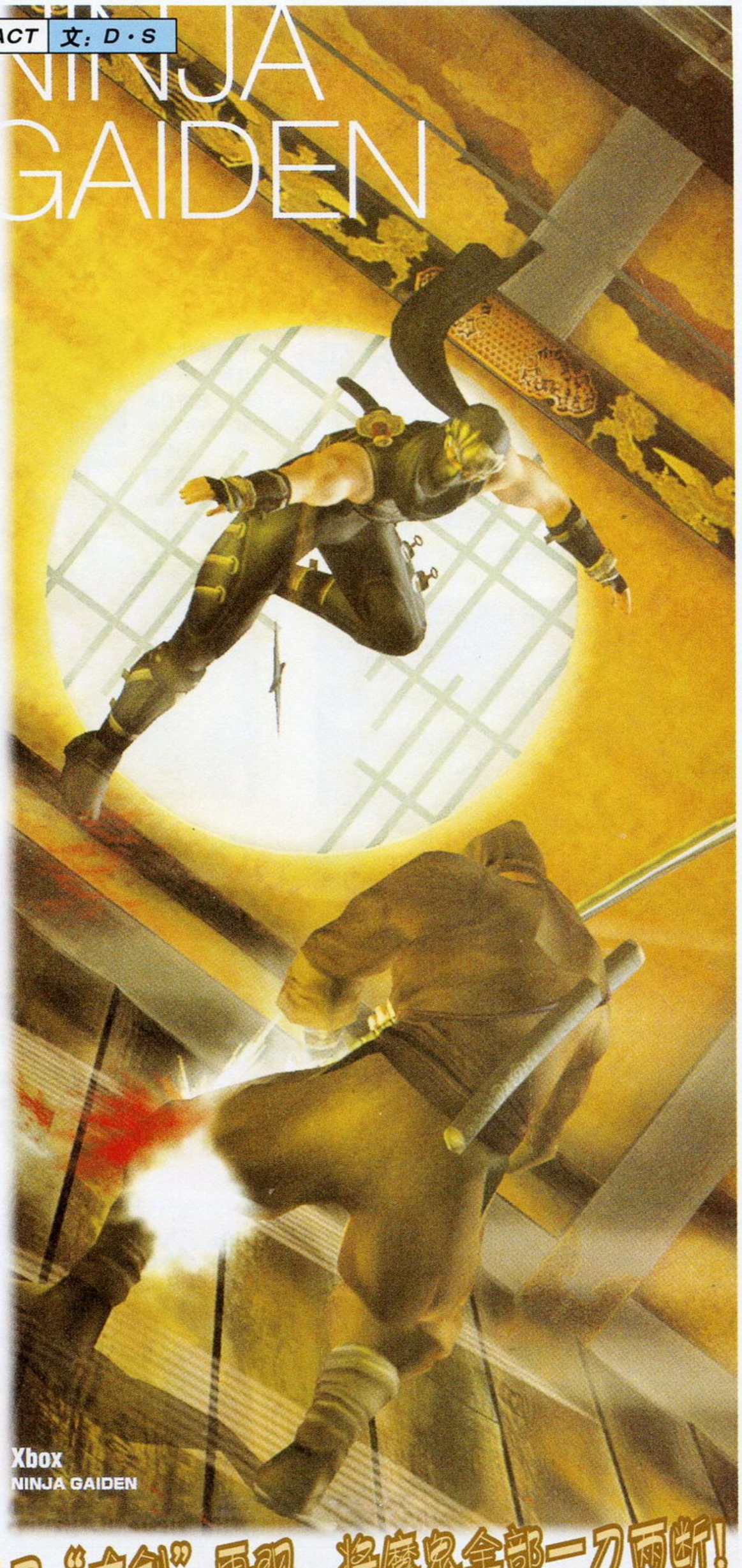
在公布的影像中可以看到一架武装直升飞机出现在隼的面前，究竟怎样对付这样的BOSS呢？看来加入武器攻击这一要素就显得很有必要了，相信不久之后厂商就会公布有关这方面的具体情报。

炸裂飞镖

既然身为忍者，怎么能够少了飞镖这种远距离攻击的道具呢？在隼所使用的飞镖中，有一种具有爆炸效果的飞镖，如果在一套连续攻击之后追加这种飞镖所造成的伤害，必定威力十足！

关于TGS展上公布的影像……

看过影像之后最大的感受就是想说：“XBOX的机能确实强大啊！”几乎每段动作以图片的格式截取下来都可以当作壁纸使用，画面色彩鲜艳，多点光源技术被运用得炉火纯青，衬托出游戏场景的广阔度与层次感，这在主流机种PS2上是绝对看不到的。其次是人物的动作被制作得惟妙惟肖，这可能得益于TeamNINJA在开发“《死或生》系列”游戏中所积累的经验，即使有少许夸张的动作（指人类很难做到的跳跃与翻腾）在游戏中表现出来也没有给人什么不真实的感觉，相反却显得很酷！这种艺术的夸张放在精心制作的动作游戏中相信是再合适不过的了。此外一口气欣赏完整段影像不难发现该游戏在烘托气氛方面做得很扎实。苍凉、肃杀、神速、必杀等忍者类题材游戏应该具备的要素都被完全包容到这款游戏里，再加上类似动作电影镜头运用的表现手法，让玩家感觉不仅看起来华丽，同时也能够投入到那个充满重重危机的忍者世界中，体会什么是真正的“一击必杀”！

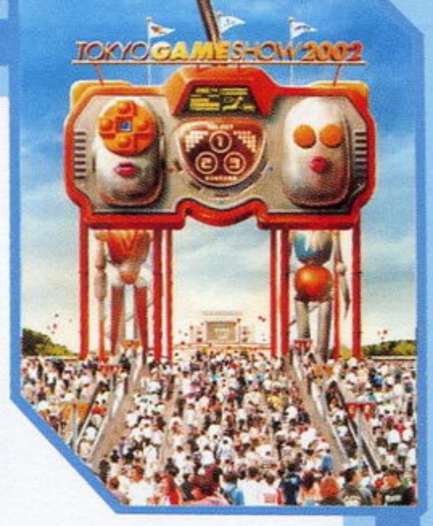


传说中的名刀“龙剑”再现，将魔鬼全部一刀两断！

▲残像一闪，血花飞溅！刀刀必中，忍者天下！

▲刀光一闪，怪物被一刀两断！飞溅的黄色体液让人有种很真实的感觉，绝美的瞬间光彩夺目！

电梅杂志&3D M-SM
www.plumbook.cn



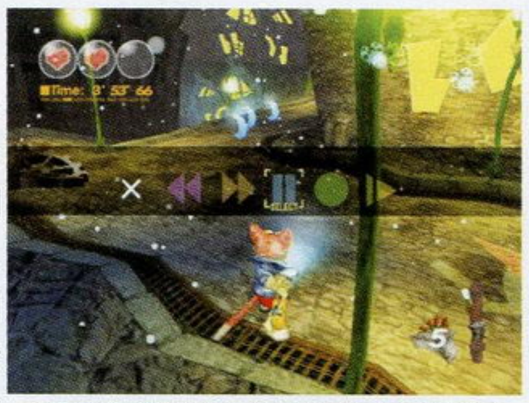
机种：XBOX	预定2002年冬季发售	微软	ACT	文：D·S

布林克斯：时空清除者

记得在美国洛杉矶举行的E3展中，Microsoft为了在动作游戏领域占据一席之地，特别宣布制作了一款美式风格的动作游戏《布林克斯：时空清除者》（《BLINX：THE TIME SWEEPER》）。而这一次“布林克斯的旋风”再次于日本登陆，而Microsoft更大方地派送该游戏的体验版给XBOX的玩家，其目的当然是希望该游戏的日版在发售时取得更好的销售成绩了。因为这类游戏拥有操作简单、画面逼真、紧张刺激的特征，无论男女老少都可以随时享受这类游戏的乐趣，市场前景非常乐观。

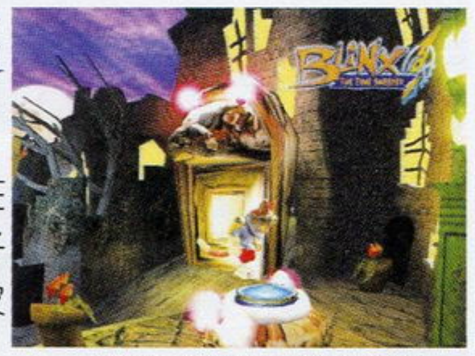
游戏简介

由于已经推出了体验版的关系，所以游戏的概貌已经可以略知一二了。首先游戏的主角布林克斯是一只得到时间道具之后能够自由控制时间的猫，而游戏的好玩之处就恰恰和控制时间有着很大的关系。比如得到“时间暂停”的道具，使用之后画面中除了布林克斯之外的一切事物都是静止的，想想在和BOSS对战的时候，使用这种道具的话，攻击BOSS简直不费吹灰之力。本作是一款完全3D化的动作游戏，玩法上与其他相同类型的游戏差别不大，可以自由地控制视角，在冒险的过程中还有“箭头路标”提示玩家究竟应该朝什么地方前进，非常体贴。此外游戏的场景也很丰富，敌方角色的造型又很可爱，实在是今年冬季假期休闲娱乐的不二选择啊！



在进行游戏的时候，按“X键”便进入选择时间道具的画面。选定之后松开按键，该时间道具就会产生作用。

游戏画面有很明显的童话风格，主角布林克斯的表情也很丰富，无论是在紧张刺激的冒险过程中，还是在深思熟虑的解谜过程中，仔细观察的话能看出布林克斯变化万千的神情与动作，实在很过瘾！游戏画面的光源效果非常出色，利用S端子线就能够感受到XBOX机能的强劲，布林克斯的毛皮色泽在不同明暗的光源照射下都是有着很大差别的，而整体背景与登场角色也完全融为一体，如果对操作掌握熟练的话，简直就像在看一部自编自导的CG卡通片！



▲跳到上面可以开启隐藏的门。

▲游戏中无论是主角还是敌人都很可爱。

▲游戏中有箭头路标提示玩家前进的方向，但也要留意沿途中的隐藏道具啊。

▲布林克斯使用了“慢动作时间流逝道具”。

关于TGS展上公布的影像……

TGS 2002上公布了《比尼克斯：时空清除者》的多段影像并提供了该游戏的试玩，估计游戏目前的制作完成度已经很高了，一定会在今年冬季圣诞节前发售的。游戏中的时间道具共有5种作用：时间倒退、时间快进、时间暂停、时间录像重放与慢动作时间流逝。

▲画面下方的标志从左到右分别表示时间倒退、时间快进、时间暂停、时间录像重放与慢动作时间流逝。

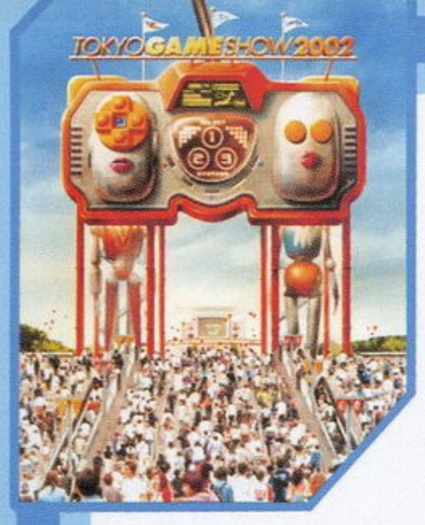
“时间倒退”的作用是可以将原本残破倒塌的建筑物或者桥梁恢复到损坏之前的状态，游戏中要获得隐藏道具的话，就一定要靠这种时间道具发挥作用了；“时间快进”的作用是加快主角布林克斯的移动速度，因为体验版中没有必须要利用到该时间道具的情况，所以暂时只能把它看作用来节约时间，提高过关评价的道具。“时间暂停”在游戏中的作用是最突出的，当面对敌人的包围或者强力BOSS的打击时，使用这种道具一定能够化险为夷，而且因为每种时间道具都可以积累数量的关系，连续使用时间暂停的话威力就更大了；“录像重放”是将布林克斯在一定时间内的动作完全录下来，当录像结束后，会有一个布林克斯的替身出来按照原先的动作进行攻击，而真正的布林克斯此时就可以去攻击其他的敌人了；“慢动作时间流逝”在使用后，敌方角色的动作会减慢，在敌人发动快速攻击的时刻，布林克斯就可以很安全地躲避开敌人的攻击，给自己制造一个反击的机会，同时要经过一些悬崖峭壁的时候，使用这种道具可以减慢移动的速度，对心理素质不好的玩家来说绝对有帮助。

在游戏的体验版中，布林克斯使用类似吸尘器一样的武器来吸收画面中的道具，比如花盆、铁桶、垃圾箱等。在面对敌人的时候，按手柄上的“B键”就可以把刚才吸收到的道具喷射出去攻击敌人。而地图上或消灭敌人之后可以看到各类时间结晶，要想让时间道具发挥作用的话，集齐3个同类的时间结晶便可以得到相应的时间道具，而如果集齐4个同类的时间结晶还可以得到2个相应的时间道具。由于时间结晶一旦出现，位置便是固定的，玩家如果暂时不需要的话，可以不加理会，等同种数量的时间结晶出现后，就可以反过头来一次收集齐全。因为是试玩版的关系，玩家一次最多只能携带3个时间道具，相信这和游戏中布林克斯的装备有关。在试玩版中除了时间结晶外，还可以得到黄金和猫奖牌。收集到黄金可以在过关之后购买更强力的武器和道具，而找到隐藏的猫奖牌则会在过关之后增加更多的赏金。

▲在与BOSS战斗中，合理使用时间道具的话便很容易取胜。

将试玩版通关数遍后，个人认为游戏的操作感很强，对于习惯日式动作游戏的玩家来讲很容易上手。各键位的配置与作用都设计得比较科学，让玩家能够在冒险过程中体会到顺畅的感觉。Microsoft发行的这款游戏能够达到这样的水平，相信会在游戏发售后取得不俗的成绩。

www.plumbook.cn

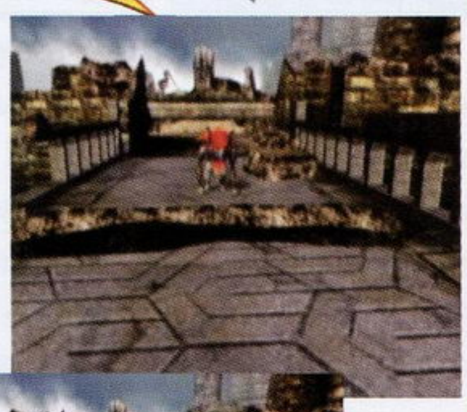


RUNE II

还是那句熟悉的广告词——史上最弱的主人公（笑），还是持有“键”的少女，还是利用卡片召唤出召唤兽进行战斗，探索迷宫和战斗依然是不切换场景直接进行。而卡片的数量、属性与能力都大大增强，卡片数量是前作的2倍，有200枚以上（虽然觉得还是有点少）；新的属性——机属性的增加，使游戏的战略性大大加强；而在解谜方面这次也利用到了卡片的能力，比如一个被水和废墟隔开的地方你可以变身成飞行系的魔兽飞过去，或者在有断层隔离的地方可以变身成狼形魔兽跳过去。这些新要素的加入，使游戏性得到了大幅度提高。

机种：NGC	发售日未定	FROMSOFTWARE	卡片 A · RPG	文：邪魔天使

▲在被一大片水隔开的地方就变成飞行系的怪兽飞过去吧。



▲前面有很宽的断层，变成ライカンスロープ跳过去！

▲TGS展上FROMSOFTWARE公布的《RUNE II》宣传广告，真想要一张啊！

在卡片类游戏中以少有的A · RPG形式出现的“《RUNE》系列”，可以说将卡片与A · RPG很好地结合在了一起，给人耳目一新的感觉，而那些充满奇幻色彩的怪兽更是在NGC强大机能帮助下描绘得惟妙惟肖，非常具有视觉冲击感。如果你玩惯了《游戏王》或是《卡片召唤师》那种桌面卡片游戏不妨试试《RUNE》，它一定会让你享受另一种乐趣。

史上最弱女主角，参上！

关于TGS展上公布的影像……

这次TGS展上，FROMSOFTWARE采取很低调的宣传方式（除了代理的《天诛3》），公布的游戏大部分都是系列的续作，从放映的MOVIE中我们其实可以看出该公司那种不断创新的精神。不管是将卡片游戏与A · RPG结合的《RUNE2》也好，还是具有凝重诡异色彩的《影之塔 深渊》也好，我们从中可以体会到制作者丰富的想象力，喜欢尝试新鲜感觉的玩家就一定不要错过了。

▲手持三叉戟的蛇身人，到处都充斥着诡异的气氛。

突然发现FROMSOFTWARE的广告词都那么有性格，上面那个是“史上最弱的主人公”，这次是“回归RPG根本的真正的3D迷宫RPG”。4年前发售的前作就以诡异的世界观，丰富的内涵吸引了很多FANS。虽然很多人不习惯那种阴暗的世界观，给人一种压抑的感觉，但是FROMSOFTWARE仍然我行我素，这次的《影之塔 深渊》更为诡异，世界观更加灰暗，不知怎么的，反而让人感到兴奋？

SHADOW TOWER

ABYSS 影之塔 深渊

机种：PS2	发售日未定	FROMSOFTWARE	3D迷宫RPG	文：邪魔天使

诡异

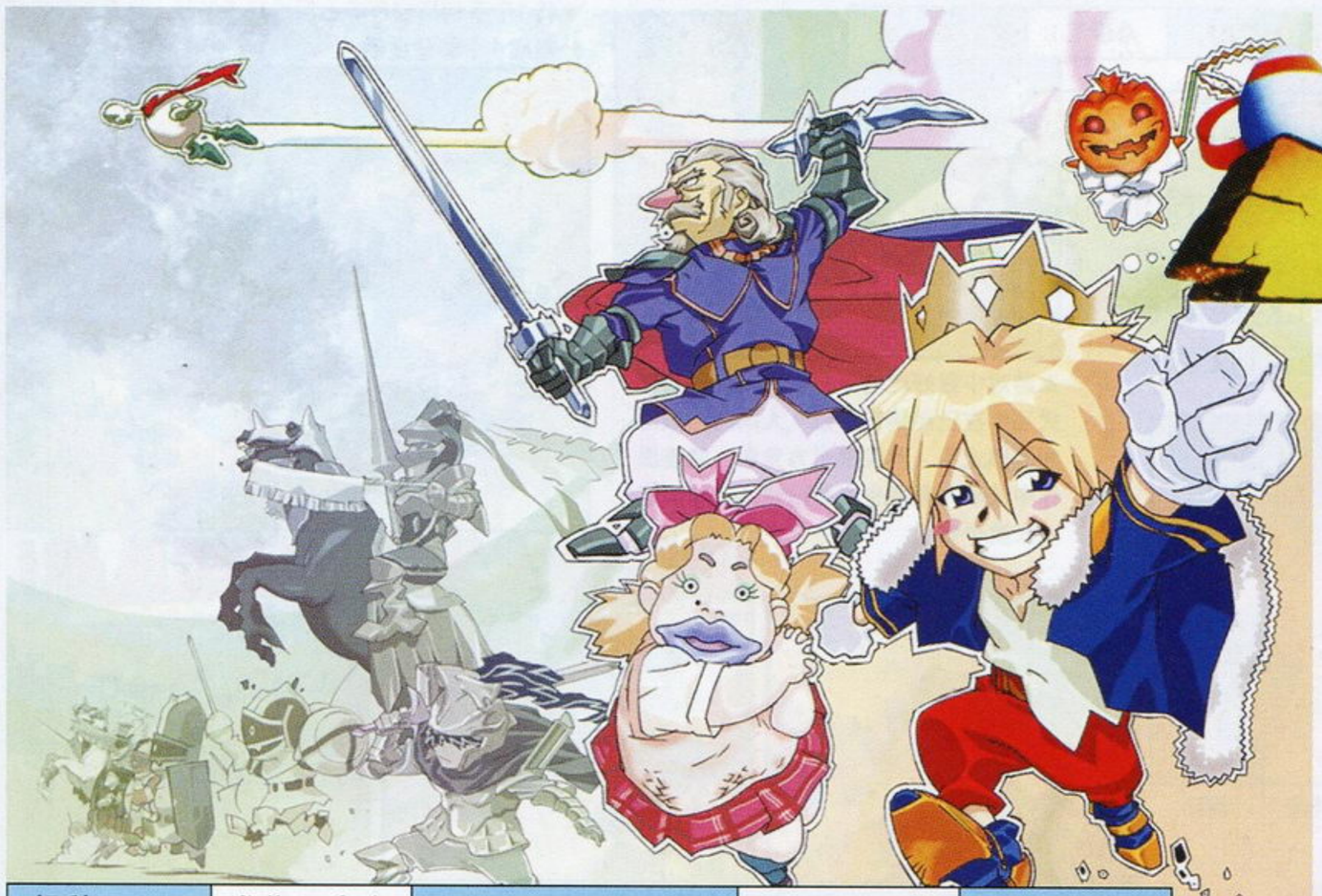
▲在残破的遗迹中居然发现了佛像的头！

▲诡异的生物，一开始他们就对主人公进行袭击。

◀火光映着神秘的骑士，难道是BOSS？

这次游戏发生的时间是在现代，舞台是亚洲某个小国的遗迹，一片废墟中，剩下的只有一座奇怪形状的塔。主人公因为某个圈套而被引到那座塔中，在他面前出现的是诡异的生物和奇怪的景象，他的目的就是在打倒那些生物的同时还要解开隐藏在塔里的各种谜题，逃出那个可怕的地方。

www.plumbook.cn



はんじゅくヒーロー 半熟英雄 対 3D

机种：PS2	发售日未定	SQUARE	SLG	文：纱迦

在一个离我们很远很远的星球上，有一个半熟王国。半熟王国的国王是一个小孩子，他最喜欢的事情就是吃蛋了。只要有蛋吃，就算是天塌下来都不管，为此他身边的一大帮大臣可没少操心。不过半熟国王有一个非常厉害的本事，那就是能够从各种各样的魔法蛋中召唤出威力无比的怪兽来。可是半熟国王天天吃蛋的快乐日子就要过去了，因为邪恶的全熟大军已经杀过来了。于是半熟国王带上自己的魔法蛋和一帮亲信出征了！

SQUARE元祖游戏复活！半熟大军十年之后再度归来！

《半熟英雄》是SQUARE的元祖游戏之一，第一作早在1988年12月2日就已经发售了。凭借其独特的世界观和出众的音乐，该作吸引了很多玩家。游戏的续作发售于1992年12月19日，不过机种变成了SFC。SFC版和FC版比起来其实只能算是一个加强版，所以没能引发当年的人气。除了今年刚刚移植到WSC上的SFC复刻版外，本系列再也没有出过续作，这款《半熟英雄对3D》应该算是系列正统的第三作。之所以要取一个这么奇怪的标题，是因为游戏中作为味方的半熟军依然是用2D手法来描绘，但场景和敌人完全变为3D了。这样既可以勾起老玩家的回忆，又能吸引以前没接触过本系列的玩家，实在是一举两得的好点子。

历史

召唤蛋

《半熟英雄》的一大特色就是能够从蛋中召唤出形形色色的怪物来，根据时下流行的叫法，我们姑且称其为“召唤蛋”吧。游戏中有一个“半熟值”的设定，只要半熟值提高到一定程度，蛋的等级就会上升，这样召唤出来的怪物就会更加强劲。目前SQUARE正在向玩家征集各种怪物的样子，大家有兴趣的话不妨去试试吧。

▲发动蛋召唤时跳的舞依然是那么爆笑。

运气与人材

为了扩张领土，优秀的人材是不可缺少的。但每年的人材交流会良莠不齐，虽然人人都有一份清楚明白的“自荐书”，但接下来人材交流会正式开始后英才和庸才会来个大替换，眼神不好的玩家可有罪受了。

▲白胡子大臣又在唠叨了……

连打的战争

游戏虽然以半即时制的方式进行，但如果两支部队遭遇上之后就会切换至战斗画面。这时玩家就要连打按键，谁按键按越快，ST值就消耗得越慢，ST值变为0后就算失败。看来大家要买个连发手柄啦。

目前公布的两大召唤兽！

月亮筋肉人

拥有金黄色肌肉的健美肌肉男，看来是一个物理攻击非常强劲的家伙。

×蛋超人

前作中最弱的怪物，不过看样子在本作中好像实力非常强劲啊！

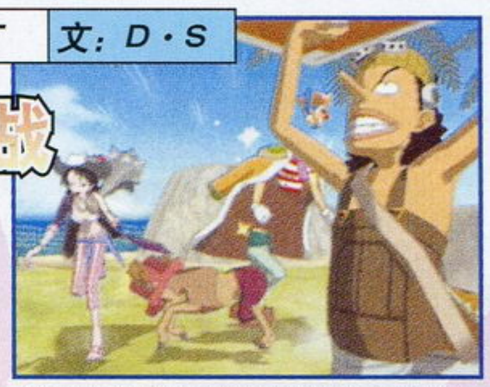
变态达人

www.plumbook.cn

机种：NGC | 预定 2002 年 11 月 1 日发售 | BANDAI | ACT | 文：D·S

来自TV动画ONE PIECE财宝争夺战

人气绝顶的少年漫画《ONE PIECE》的相关游戏可以说是越出越多，几乎每个季度都有新作面市。尽管任天堂没有在TGS中参展，但并不意味着BANDAI的这棵摇钱树会忘记在NGC上扎根。可能是游戏制作小组已经意识到就家用主机的性能而言，PS实在有些力不从心了，在推出《来自动画TVONE PIECE 伟大的战斗2》之后，便将续作定位在开发环境比较容易的NGC上。而NGC的《任天堂全明星大乱斗DX》的成功也多少给了游戏制造小组一些提示，4人的大乱斗一定非常有趣的！而这样的设计思路也很符合漫画原作的风格，借鉴到PS版《ONE PIECE》成功的游戏开发经验，毋庸置疑这回绝对更热闹了！

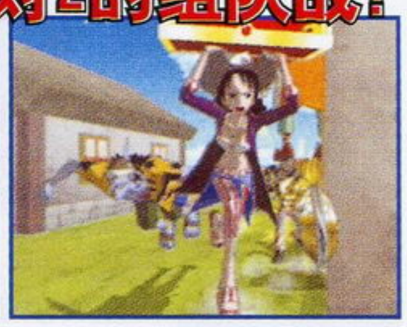


▲游戏中最好玩的部分当然就是对战模式了！在已经确定可以4人同时游戏的对战模式中，不仅是己方角色，就连原作中的敌方角色也会悉数登场，让玩家一次挑个够！

▼将4个手柄插在NGC上后进行组队战，游戏画面将被分割成4个部分显示。

▲游戏的舞台是固定的，但角色可以移动的空间却很广。

对战形式为2对2的组队战！



更多任务等待着你！

NGC版的这款新作不仅可以只有对战模式可以选择，包含了许多迷你游戏成分在内的任务模式同样会让你玩得很开心！比如在货船到达之前将宝箱抢夺到自己的手中，再以最快的速度跑到终点就是一项非常艰巨的任务。（只要想想那些角色的特殊能力就已经感到非常恐怖了）与对战模式相同的是任务模式同样可以多人参与，召集好朋友到家里一起玩的话，感觉一定更刺激！

▲任务模式蕴涵着无穷的乐趣，等着你去发掘呢！

▶漫画感觉依然健在，动画一般绚丽的战斗画面绝对养眼！“OVE PIECE风暴”再度降临！

◀这是一款BANDAI使用最新的卡通渲染技术制作的游戏，使用该技术不仅很完整地保留了原作漫画的神髓，也将角色必杀技的魄力完美展现！

关于TGS展上公布的影像……

由于这次的故事发生在地底世界，所以画面总体偏暗，奇怪的人设也让人感觉到这次的《龙战士V》是想有所突破的。由于开发平台机能的提升，CAPCOM可以大胆地做出各种特效，特别是各种魔法释放的效果。人物采用的是卡通渲染，可能是技术不成熟的原因，离人们想象中的形象还是有一定差距的。这一次龙有非常多的MAP技以及超酷的变身，看了真让人热血沸腾！

BREATH OF FIRE® V DRAGON QUARTER™

机种：PS2 | 2002 年 11 月 14 日发售 | CAPCOM | RPG | 文：邪魔天使

龙战士V

▲与少年一起改变这个世界

永远的主角“龙”与“妮娜”，

龙之力D-Link

因为某种原因，龙的身体里有了龙的力量，因此他可以使用“D-DASH”、“D-DIVE”这些威力强大的龙之力，而代价就是会渐渐地被龙所侵蚀。

▲这个槽表示的是龙的身体被龙所侵蚀的比例，如果使用“D-DASH”或是“D-DIVE”都会使这个槽激增。

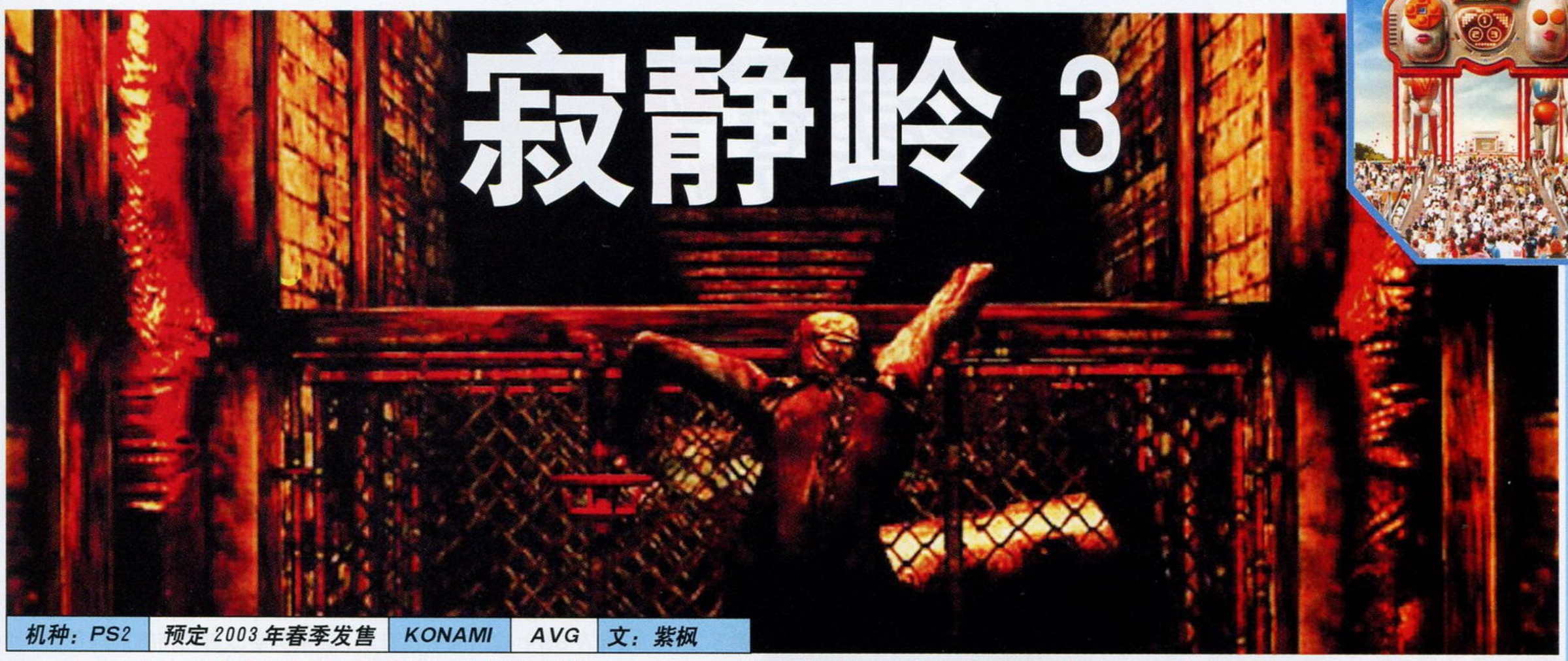
▼战斗时变身成龙形。

▲在地图上移动时可以将敌人吹飞的无敌DASH技。

这种姿态，难道……

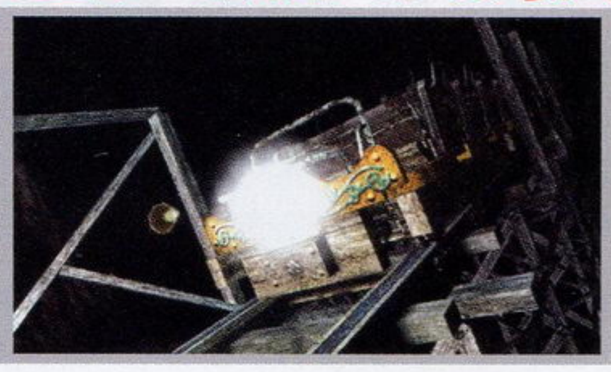
迷梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

寂静岭 3

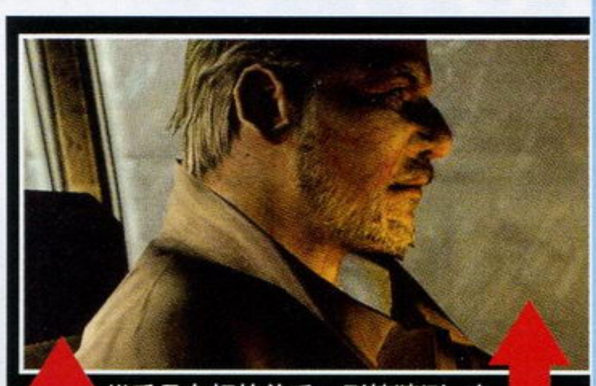


机种：PS2 | 预定 2003 年春季发售 | KONAMI | AVG | 文：紫枫

少女希瑟将带你再次进入那沉寂之丘……



在 TGS 展上《寂静岭 3》公布了大量新场景以及一位酷似肖恩·康纳利的新游戏角色，不过随着资料的增多，玩家们望梅止渴的心情却更重了，而且谜团也越来越多。那老头和那个神秘女子到底是什么来头？希瑟自身又发生过什么事情？（导致卷入了寂静岭的世界当中）官方资料上说希瑟并不是在寂静岭冒险又是怎么一回事？一切的谜团，看来只有在明年春季游戏发售时才能揭晓了，期待！



似乎是友好的关系？剧情猜测：应该是男子知道了某种宿命般的真相，而希瑟很“认命”地相信他了。

偶然（？）与希瑟在走廊里相遇，“取回那人类所失去的乐园”？从语气上看来最终会是一位敌对角色。

未知关系。

关于 TGS 展上公布的影像……

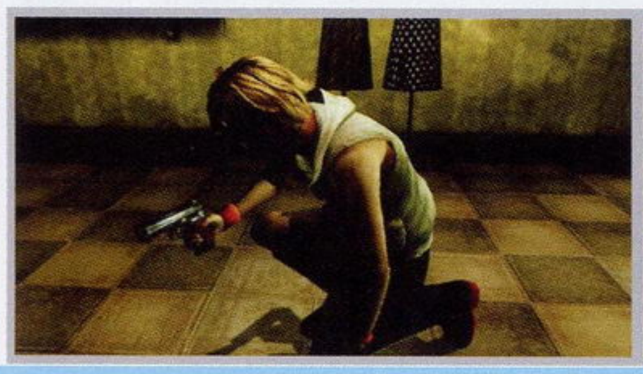
这次没有那变态的生日歌了，那变态的祝词似乎要在玩家正式游戏时才会明白是怎么一回事。“沉寂之丘”的最新冒险影像，在恐惧的游乐场拉开了帷幕……

主角希瑟怀着莫名的恐惧感进入了一个阴秽的露天游乐场里（好象名叫“湖星”？），她很小心地打量着身边的一切。这……这是……几个带着小熊面具的工作人员惨死在道路旁边，从布制的熊面具里渗透出来的污血煞为恐怖！看到眼前的惨象，希瑟差点要被吓倒。这是一场谋杀吗？刚醒过神来，希瑟这才发现手中多了一把锋利的匕首。这是怎么回事？紧接着镜头一闪，几个交替镜头中分别出现了旋转木马、过山车等等异常恐怖的场景。（KONAMI 真是绝了，将生活中最为平常的东西拿出来包装一下变为一个个恐惧……）

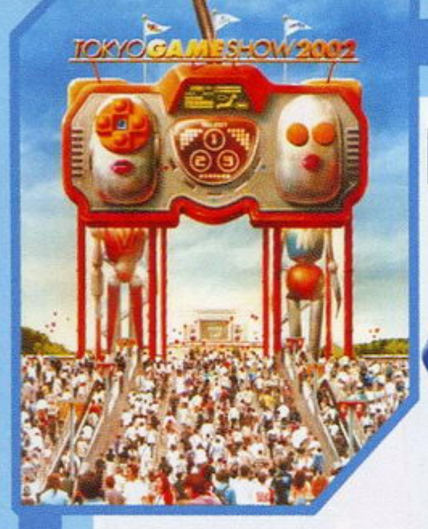
“知道了，知道了……我也爱你……父亲。”希瑟微笑着说，虽然是打电话的口气，但却隐藏着一份天真。那不过是很平常很平静的一天……是的，多么平常的一天啊。看着希瑟挂掉电话，远处一健壮的老年男子轻叹了口气，随即摇了摇头，那神情表示什么？是表示对希瑟的怜悯吗？这位新公布的男子是作为什么角色而与希瑟联系在一起呢？下一个镜头，希瑟无神地靠在汽车窗户边。“雨快停了。”男子边开着汽车边说道。“我想睡觉。”希瑟麻木地说道。“那样会冷的……”

“让我们迎来开始吧，为了取回那人类所失去的乐园。”过道里，神秘的女子用近乎狂妄的语气向希瑟说道。这会是什么暗语吗？还未等希瑟追问，那神秘女子已经消失在走廊的拐角处……另一个镜头，锈色斑斑的铁丝网上突然钻出一只巨大的蠕虫怪物，怪物张开嘴，粘满了糊状黏液的利齿猛地朝希瑟啃来！

最后一个镜头，希瑟昏迷在地上，快醒醒！希瑟！坚强些！那人形怪物……晚了……怪物迈着沉重的步伐拉着希瑟的小腿将她拖进了黑暗之中……



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



机种：PS2	预定 2002 年冬季发售	SEGA	SLG	文：D・S

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 3

J联盟创造职业球会3

可能是年初发售的《创造球会 2002》的销量直接导致了《J 联盟创造职业球会 3》的提前问世，而这款真正活用PS2机能的游戏在前作（SS版，非DC上的任何一款“《创造球会》系列”作品）的基础上将系统大幅进化，以最完美的SLG形态满足所有“球会FANS”的要求！

▲秘书小姐在本作中依然健在！要知道“《创造球会》系列”中的秘书小姐可不仅仅是“花瓶”而已。

▼ 球会设立之后，每个月都会有大量的事务需要处理，考验玩家能力的时刻来到了。

“《创造球会》系列”的轨迹

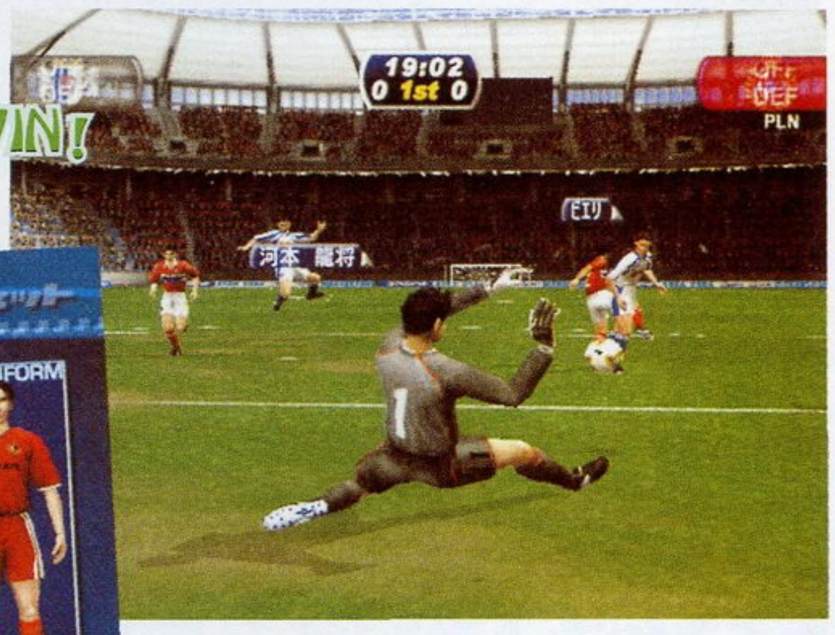
以创建最强的J联盟球会为目的的“《创造球会》系列”已经有7年的历史了，从1996年在SS上推出第一代开始，该系列便以其独特的系统受到了喜爱足球的SLG玩家的肯定。而在SS上先后推出了两作之后，游戏制作小组便将该系列的最新作搬到DC上来，因为系统上与2代没有什么区别，只是在细节部分花了很大的气力，导致真正的《J联盟创造职业球会3》一直没有公布。而SEGA的“软件化策略”在今年便显得越发有潜力，很多经典游戏的续作都分别在三大主机上亮相，而SEGA旗下全权负责制作“《创造球会》系列”的游戏厂商Smilebit当然也不会错过打造手中这张王牌的机会，在年初推出《创造球会2002》与9月份发售《J联盟创造球会ADV》之后，便火速在TGS 2002上正式公布了这款《J联盟创造职业球会3》。因为制作小组高度重视这款游戏的开发，所以无论从系统还是画面来讲都进化到了一个新的高度，相信游戏发售之后一定会让FANS感到更加震撼！

游戏界面焕然一新，正统派的“《创造球会》系列”真正续作堂堂登场！

▲实况比赛画面完全重新制作，大迫力的拼抢镜头被忠实再现！游戏目前的开发度还仅仅只有60%，相信成品的画面质量更高。

7年的光辉在这里凝聚，让我们一起PLAY TO WIN！

▼ 在新作中可以更加自由地设计球衣的颜色与款式，想怎么变就怎么变！



▲寻找大量的隐藏球员仍然会是游戏具有高度耐玩性的一个组成部分，而且所有的球员动作均采用MOTION CAPTURE技术制作，和真实球员在球场上的表现并没有什么不同之处。此外该游戏专门请来日本国脚小野伸二作为游戏的代言人，可见厂商的重视程度。

外国籍球员完全实名化！

一直以来，此系列中登场的外国球员都是采用的与真实球员姓名相近的日文假名。不过新作中在这方面已经完全改为实名化，相信这是得到了FIFAPor（国际足联球员管理协会）认可的。对于国内不太熟悉日文的玩家来讲，能够看到自己喜欢的球员以真实姓名活跃在球场上，一定会觉得投入感大幅提升！而游戏里除了队伍中原本就存在的外籍球员，要想得到世界级水平的足球选手就需要通过优秀的球探发掘出来或与该球员原隶属的球会进行交涉才行，以制霸J联盟为跳板，创造世界最强的球队将不再是梦想！

世界最高峰的球员在这里集结，发挥王者球队真正的实力吧！

▲齐达内也出现在游戏中，组建玩家心目中最完美的球员阵容，这种感觉真是太令人兴奋了！

▲忠实再现酣畅淋漓的足球比赛仍然是游戏中的重点，就连实力超强的隐藏球员河本鬼茂也出现在赛场上，恐怖的射门令卡恩这样的守门员都需要奋力扑救。

www.plumbook.cn

▼球队变成25人制，这样可以获得更多的强力球员，对于训练各种阵型与战术都很有帮助。留意菜单中“练习视察设定”为新增的项目，但具体作用目前还不太清楚。

▲每个月中的日程安排也是非常详细的，但球队的资金在初期看来会比较紧张，希望游戏在这方面尽量做到平衡。

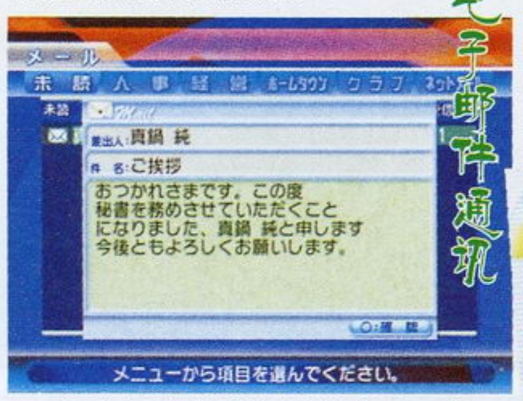
◀将练习细分到每一天中，这样设定尽管大幅延长了游戏时间，（虽然该系列的游戏本来就没有结局的）但新的玩法一定会让FANS感到更加兴奋的。

练习系统大进化！

在以前的系列作品中，每个月会被划分为8个时段，每一个星期包含2个时段。在新作中，一个星期将分为8个时间区域，而在这8个不同的时间区域内玩家可以自由调整需要练习的项目，使球员的训练效果因为时段的细分变得更加灵活、更加科学，务求发现问题后能够在第一时间内尽快解决而不影响赛程紧密的联赛。另外，除了玩家是主教练兼领队外，还会引入助理教练、体能教练和守门员教练这3个职位，他们不会影响球队的行政事务，只是辅助球队的训练并提出专业意见。在每个赛季之间，玩家还可以安排不同的练习赛以及海外集训，这样可以使球队的球员能够在短时间内快速成长，于比赛中取得好成绩。

关于TGS展上公布的影像……

除了上面介绍的内容外，参展影像中还公布了许多需要注意的新增要素。其中已经公布的包括教练指示、电子邮件通讯、更新球会设施等，这一系列的变更点都意味着游戏除了核心的内容外，其他部分也将有脱胎换骨的变化。当然随着游戏发售日的接近，更多的资料会陆续公布出来，希望关注该游戏的玩家密切留意本刊今后的详细报道。



▲通过电子邮件和秘书小姐沟通，是新作中增加的一大要素。作用在于通过秘书小姐完善的资料情报帮助工作更顺利地开展下去。

▼在前几作中，有关设施建设的选项已经有许多种类了，而新作的设施菜单中又增加了“修缮”这一选项，但具体的意义还不太清楚。难道只是为了更新球会设施内老化的设备吗？

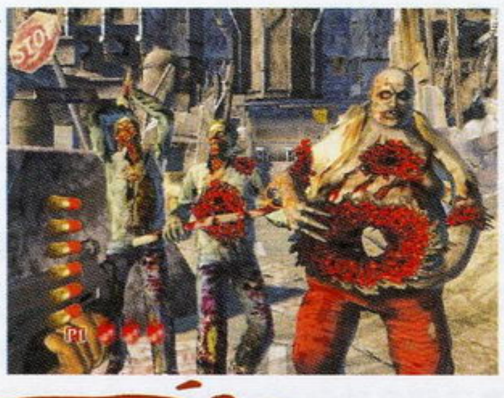
▲身为场边指挥训练的教练，有时候对于球员的表现实在不满意时，真的有种手足无措的感觉。不过在新作中加入了教练指示系统，会通过交谈发现球员存在的问题，并马上在今后的训练中着手解决。

死亡之屋III

机种：XBOX	预定2002年冬季发售	SEGA	光枪STG	文：纱迦

最新情报：《死亡之屋2》完全收录！

《死亡之屋2》是有史以来最成功的光枪射击游戏之一，在欧美地区更是人气满点，目前《死亡之屋》电影版正在如火如荼地拍摄中。此番TGS展上传来最新消息：XBOX版《死亡之屋3》将收录《死亡之屋2》的全部内容！相信只要玩过DC版《死亡之屋2》的玩家一定都听说过这样一条“秘技”：只要在《死亡之屋2》里满足一定条件，就能玩到《死亡之屋》。可能SEGA正是从这条“秘技”中得到了启示，因此在游戏中收入了《死亡之屋2》的内容。虽然游戏不会像NGC版《生化危机》那样完全重作，但对FANS来说这已经足够了。



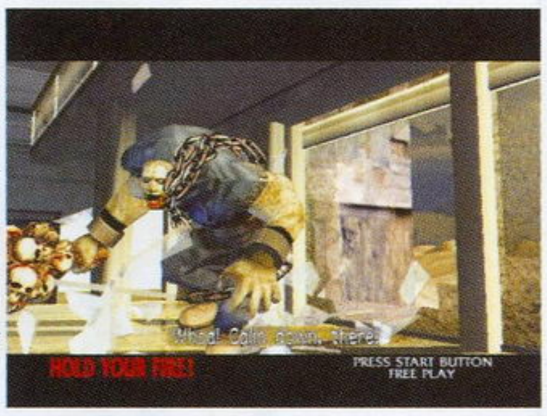
重大变更：自动RELOAD！

传统光枪游戏的上膛方式都是向画面外开枪，但本作完全摈弃了这一设定，改为自动RELOAD，在画面上玩家可以看到主人公为霰弹枪上膛的动作。但这样一来并不意味着游戏难度下降了，恰恰相反，游戏的难度会更加提高。以往玩光枪游戏时只要掌握技巧，可以将RELOAD时间缩至最短。但在本作中RELOAD时间是固定的，据目测约有1.1秒，如果玩家乱开一气的话，敌人就会趁RELOAD的时间给予痛击！

关于TGS展上公布的影像……

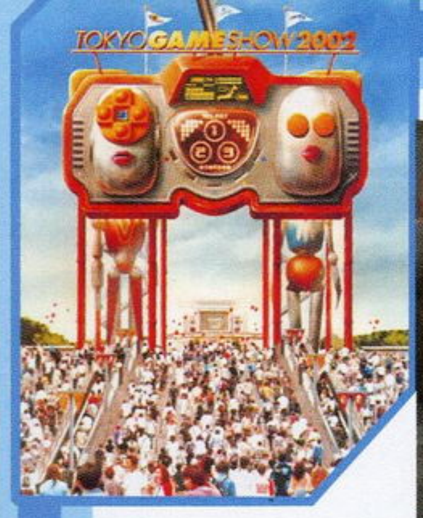
影片开始是一代的回顾，接下来是二代的回顾，导演有意识地把这部分内容弄成了黑白的，令人很有看记录片的感觉。接着新作中的两位主人公登场了，女主人公甫一登场就说明了来意：她要去救她的父亲。男主人公则是大家非常熟悉的G。这位一代的英雄在二代一开场时就已经身受重伤，那句“DON'T UNDERESTIMATE THE ENEMY。”更是给人留下了深刻的印象。不过这一作看来G又要大显神威了，大有誓洗二代之耻的意思。

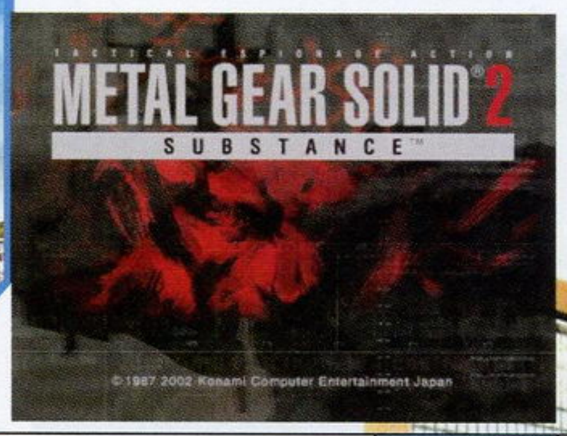
游戏正式开始后，玩家立刻就能感受到本作与前两作的不同之处，即使只是观看影像我们也能深深地体会到。此前我们已经得到情报，本作中主人公所使用的武器是威力极大的霰弹枪，而霰弹枪命中敌人的感觉确实和小手枪有天壤之别，子弹打在敌人特别是胖僵尸身上后留下的弹孔真是触目惊心。而此作的敌人也比原来更加强悍，往往要命中数发才能将其击倒。

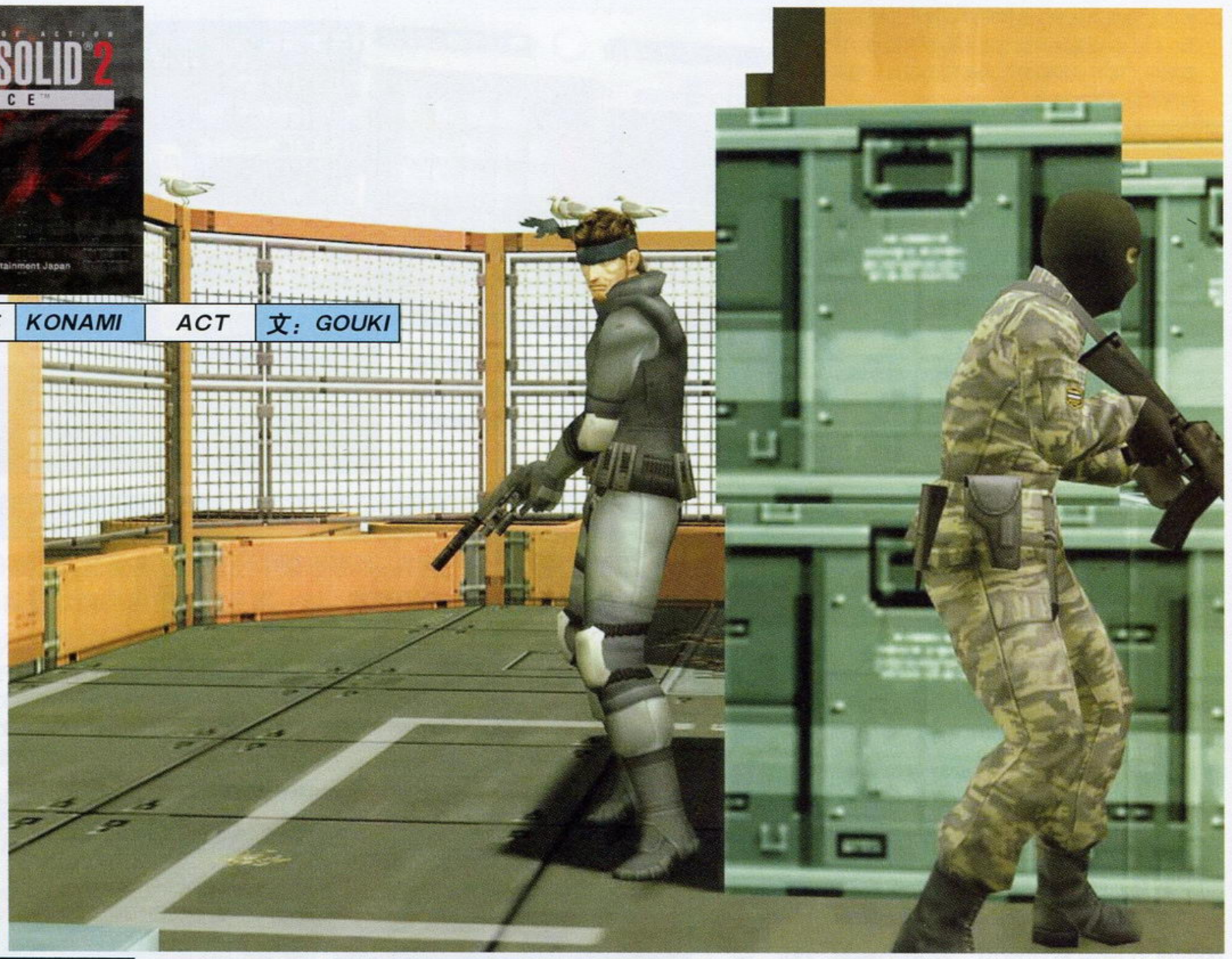


影片最后出现了三个BOSS：大警、树懒和怪花。本作的BOSS战采用了时下最流行的取消制。在BOSS的血槽下有一条动作槽，当BOSS发动进攻时此槽就会加满，玩家不断向BOSS的弱点进攻不但能够令BOSS的血槽下降，还能使动作槽下降。只要在BOSS做出攻击动作前将动作槽减至0，就能取消BOSS的此次进攻。这样的设定真是太体贴了，真希望能够马上玩到这款游戏。

www.plumbook.cn







机种：PS2 | 预定 2002 年 12 月 19 日发售 | KONAMI | ACT | 文：GOUKI

潜龙谍影 实体2

游戏的发售日已经确定在12月19日。对于这款《实体》，除去对《自由之子》故事补完方面，更多的是对游戏本身“游戏性”部分的期待。不知道拥有超强技术力以及恶搞精神的小岛组到底会有怎样的发挥呢？

三大新增模式详细解析

VR MISSIONS ■ VR 任务

VR MISSIONS 可以说是集《MGS2》游戏性部分的各种可能性之大成的模式。玩家能够操作 Snake 与雷电在虚拟的战场上完成各种各样的任务，不断向自己的极限发起挑战！事实上 VR MISSINS 已被小岛秀夫先生巧妙地融入了“《MGS》系列”的故事中——当雷电第一次与化名为普里斯金的 Snake 相遇时，他们就谈到了这方面的话题。雷电也完成了《MGS 完全版》中的 300 个 VR TRAINING，并一直引以为傲。此次的 VR MISION 有 4 个选项，分别是 SNEAKING MODE、WEAPON MODE、FIRST PERSON VIEW MODE 以及 VARIETY MODE。

SNEAKING MODE ■潜入模式

这个模式的最大特点就是绝对不能被敌人发现，整个任务都要在绝对隐密的情况下进行，直至完成。一般来说这样的任务的目的分为“到达指定地点”以及“在不被发现的情况下让版面内的所有敌人失去战斗力”，都是非常有挑战性的。

▶在不被发现的情况下完成任务是这个模式的基本要求。

WEAPON MODE ■武器模式

对游戏中的任何武器都要得心应手，这是对一名超级战士的基本要求。在这个模式中，玩家会被要求使用曾在游戏中出现过的武器来完成任务。并且，关卡也会特别针对此种武器的特性来设计，让你通过这个模式彻底了解各种武器的性能以及各种可能性。

▶连击数很重要，弹无虚发更是关键。

FIRST PERSON VIEW MODE ■主观视点模式

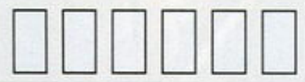
顾名思义，这是特别针对本作中需要频繁使用到的主观视点而设计的模式。这个模式中的全部任务都要在主观视点下完成——听起来有点像《DOOM》类游戏？没错，这对提高玩家对空间感的把握可是很有帮助的呢。

▶对于玩《DOOM》类游戏头晕的玩家来说，这个模式可能是最困难的……

www.plumbook.cn

VARIETY MODE ■复合模式

在VR MISSION的设计中，有一些关卡需要考验玩家的综合能力，于是便有了复合模式。这个模式有些类似于《MGS完全版》VR MISSION中的“SPECIAL MODE”，比如特别考验人的“1分钟战”、“VS.12人战”就收录在内，属于上级者向的模式。



▶这个模式中的关卡总是很复杂，比较考验人。

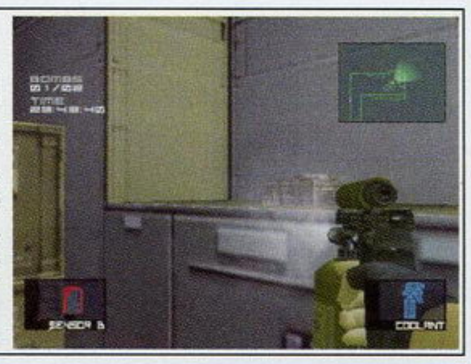
ALTERNATIVE MISSIONS ■可选任务

ALTERNATIVE MISSIONS的最大特点就是虽然还是以任务制的方式来展开，但任务是发生在TANKER篇的油轮上或者是PLANT篇的某些场景内的。基于玩家非常熟悉的场景来重新设计新的任务，这就是小岛组对这个模式的构思。值得一提的是，在这个模式中，玩家不止能使用Snake或者雷电，还能够使用忍者！ALTERNATIVE MISSIONS共有4个选项，分别是BOMB DISPOSAL MODE、ELIMINATION MODE、HOLD UP MODE以及PHOTOGRAPH MODE。

BOMB DISPOSAL MODE ■拆弹模式

在PLANT篇初期雷电的一个重要任务就是拆弹！6个平台来回跑到处找炸弹的滋味可不好受。现在小岛组将这个构思发扬光大，单独作为一个模式来“折磨”玩家，玩家要面对的就是许多个独立的拆弹任务。当然了，不仅仅只是拆炸弹这么简单，这个模式同样也是有大量令人头痛的敌兵布置的。

▶考验玩家细心与耐心的模式，手别抖啊……



ELIMINATION MODE ■敌兵排除模式

这个模式的目标很简单，就是全灭版面中的敌兵即可。当然，目标简单并不意味着容易完成——也许你是一个潜入高手，但真刀真枪打起来的时候你是否仍然游刃有余呢？再加上若干类似时间、弹药数等的限制，要完成这样的任务一点也不容易呢。

▶看到了？可以选忍者！

HOLD UP MODE ■拦截模式

悄悄地接近敌兵用枪“FREEZE”住他，让他高举双手投降，这是《MGS2》的一大创举。而这个模式就是专门为“FREEZE”敌兵而设的。这个模式的出现意味着两点：一是这个模式里的所有任务必须在潜入的状态下完成，二是这个模式里有没有弹药都无所谓，只要一把木头枪就可以了……

▶成功“FREEZE”住敌兵之后，敌兵就会慢慢消失在你眼前。

PHOTOGRAPH MODE ■摄影模式

故名思义，此模式专门针对照像机而设。具体的进行方式我们暂时还不得而知，只知道在这个模式中也有“目标”的存在，也有计分。并且，还要求玩家有一定的推理能力……难道是像TANKER篇Snake拍摄METAL GEAR RAY那样进行“偷拍”吗？

▶目标是……梅莉尔？这是怎么回事？

SNAKE TALES ■ Snake的传说

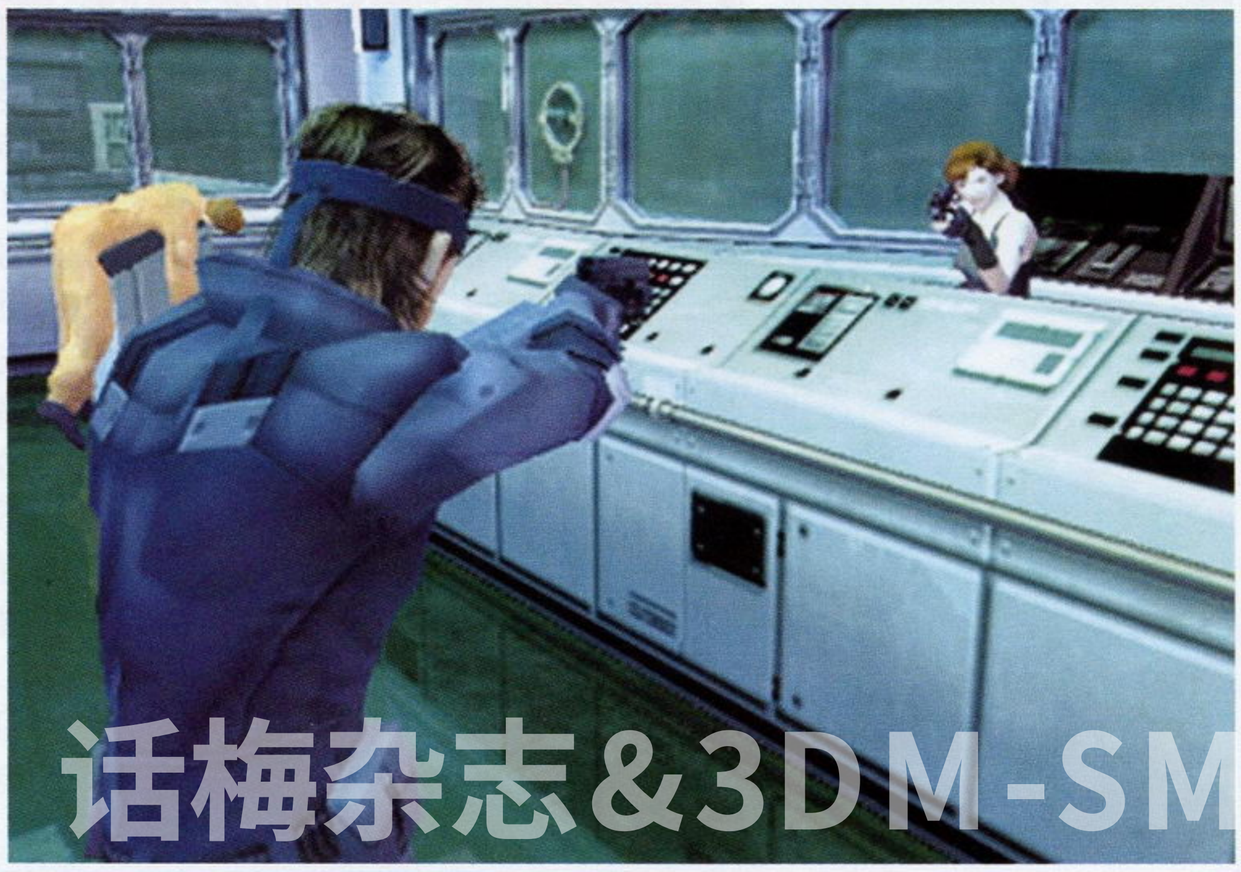
小岛秀夫是这么说的：“Snake仍然是《MGS2》的主角。”Ray也在今年3月AB合刊中专门撰文对Snake在PLANT篇的行动进行了大致的猜测。现在，全球所有关心《MGS2》故事部分的玩家的共同心愿化为了这个“Snake的传说”。在这个模式中，玩家将会操作Snake完成5个故事，（注意，是“故事”而不是“任务”！）让玩家对《MGS2》的整个故事能够有更进一步的了解。这5个故事的标题已经公开，分别是A Wrongdoing、Big Shell Evil、Confidential legacy、Dead Man Whispers以及External Gazer。（由于目前连这5个故事的内容概要也不得而知，因此暂时只能以英文原名暂称，正式译名将在游戏正式推出之后补上。）

▼▲目前知道的Snake TALES的细节非常有限，不过从公布的图片上来看，Snake穿上Seals的衣服化名为普里斯金的剧情应该是收录在内了；此外，还有一段Snake保护艾玛的情节也基本得到了确认，但这一段从何说起就真是不清楚了……（汗）

关于TGS展上公布的影像……

本次KONAMI在TGS展上展出《MGS2实体》的相关影像大致可分为两个部分，一个是一段长约4分钟的《MGS2实体》的宣传片，一个是在试玩区提供的《MGS2实体》的试玩。从宣传片以及试玩版的表现来看，游戏的完成度似乎已经没什么问题了。有消息称，由于《MGS2实体》的游戏容量过大（《MGS2自由之子》的容量就已经接近5G），因此制作小组将会采用类似《异度传说》的碟片制作方法，使用单面双层的D9技术——看来游戏的内容真的是很充实啊。

宣传片集中展示了以上介绍的各个模式的游戏内容。我们再次在影像中看到了Snake与艾姆斯会面的场面，但由于有“可选模式”以及“Snake的传说”这两大模式的存在，所以Snake与艾姆斯会面到底是属于“正史”还是小岛组的恶搞还真说不清。此外，Snake在TAKNER篇与梅莉尔的对决也再次“狠狠地”迷惑了众玩家——梅莉尔似乎是在扮演“正史”中奥尔加的角色，在控制室外拿着手枪与Snake像模像样地对战，而“《MGS》版”的Snake则拿着冲锋枪毫不留情地冲着她猛扫一阵……不知道《MGS2实体》正式发售后还会给我们怎样的震撼呢？让我们一起期待12月19日快点来临吧。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

鬼泣2

序盘故事大公开

很久以前，有一群信奉“异形之神”的人们，这种信仰能够为他们带来一种神秘的力量，让他们变得与众不同。正因为如此，他们也被其他人所嫌弃，进而被迫害，他们不得不全部移居到一座小岛上，过着自给自足的生活。

就这样，他们度过了数百年平静的生活……

时间在不断地流逝，过去惨痛的回忆在人们心中渐渐淡忘。在忘却历史的同时，他们也渐渐丧失了祖先一直传下来的神秘力量——除了他们当中那个被称为“守护者”的组织之外。

现在，某个跨国大企业以开发为名进驻了该岛，在岛上各处发掘遗迹。谁也没有想到，这竟然是一名渴望得到“恶魔之力”的神秘男子一手策划的大阴谋！他真正想要的，是这个岛上的某种“秘密”。

丧失了力量的岛上居民成为了恶魔的活祭品，整座小岛变成了人间地狱。“守护者”中的一名长者将他的女儿露西亚送出了小岛，他希望露西亚能够找到传说中的“恶魔猎人”，借助他的力量将整个局面扭转过来……

机种：PS2	预定 2003 年 1 月 31 日发售	CAPCOM	ACT	文：GOUKI

关于 TGS 展上公布的影像……

双枪 GUNS

全方位射击的豪快感觉！华丽至极限的演出效果！

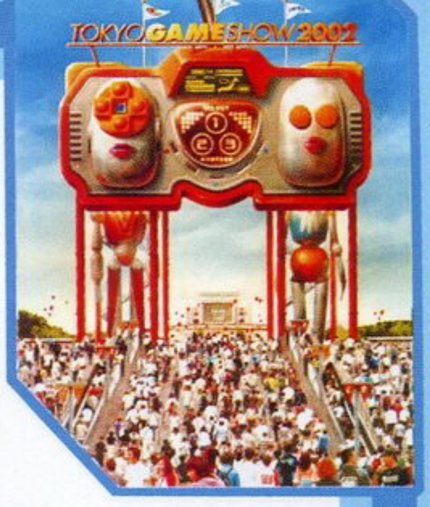
▲同时兼顾前后两个方向的射击动作，你能说这样的动作很实用吗？不能。但你能说这样的动作不会让你感到激动吗？

在《变脸》中，我们看到尼古拉斯·凯奇嚣张地手持双枪张开双臂向两侧射击，在那一刻你是否想过“如果能够在游戏中也能这样做就好了！”呢？现在，《鬼泣 2》将会满足你的要求。我们不知道游戏的导演神谷英树是不是吴宇森的影迷，但可以肯定的是，《鬼泣 2》会像吴宇森的《变脸》那样，成为游戏“暴力美学”的旗舰作品！根据此次 TGS 展公开的影像来看，但丁的手枪（目前只公开了手枪这一种武器）威力得到了提升，直接就可以把敌人打浮空！在空中射击的动作更加优美，甚至还可以身体与地面垂直，头朝下向地面开枪！这样疯狂的动作也只有半人半魔的但丁才能完成！

▶ 同时兼顾左右两个方向的射击动作，看但丁这个动作，根本就是摆酷嘛！

3DM-SMV

www.plumbook.cn



露西亚使用可能！

在前作中，只能使用但丁来进行游戏，而在本作中，女主角露西亚已经确定是能够使用的！我们已经知道，露西亚的武器是手中的两把弯刀，比起但丁的大剑双枪来说似乎选择少了点？从目前公布的图片来看，露西亚不但能够使用弯刀来砍杀敌人，本身的格斗技巧也甚是了得！从游戏的背景故事中我们了解到身为“守护者”的露西亚是具有某种特殊能力的，相信这也会成为她降魔的另一大法宝！

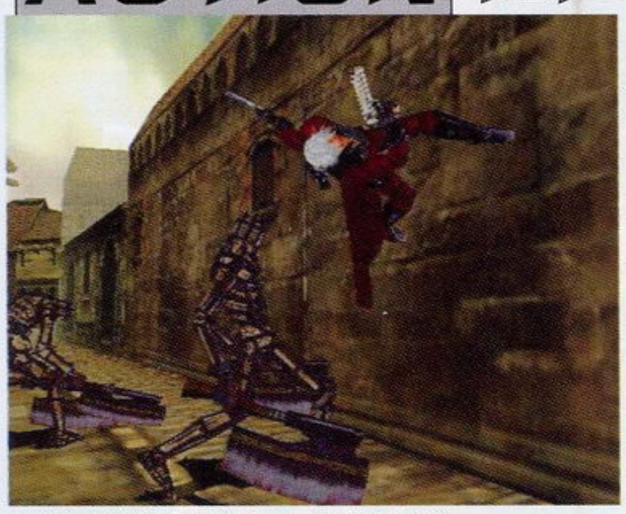
大剑 SWORD “力”的强调！

让恶魔们欲哭无泪的近战冷兵器！

动作变慢、变酷且力道十足，这是但丁在本作中剑技的主要特征。在视觉效果上，剑风所到之处就仿佛是划破了空间一样，有一种“次元刀”的感觉，不愧是降魔之刃啊！根据此次TGS展公开的影像来看，最普通的大剑三连技竟然能够将数名敌人全部轰飞！这种魄力和魅力与前作中的剑技效果截然不同！并且，由于本作特意强调了大剑的“重量感”与但丁“力道”的表现，因此特意在动作上进行了部分修改。打个比方，如果说但丁在前作中的剑技很像是《灵魂能力》中黄星京、柴香华的剑技的话，那么此作中但丁的剑技就介于西格非与御剑平四郎之间，充满了力量与霸气！

动作 ACTION

与周围环境互动的全新动作！将但丁敏捷的身手完全发挥！



▲像这样在墙壁上奔跑是一种什么感觉？

后手翻、单手侧空翻、飞檐走壁外加在墙壁间的三角跳，不能不说但丁的动作真是酷毙了！完全超乎你想象的各种动作技巧都出现在了本作中！你可以像《骇客帝国》那样“飞奔”到墙壁上躲过敌人的攻击，还可以像成龙的电影那样利用面前的墙壁来个返身踩墙跳跃……根据此次TGS展公开的影像来看，但丁的动作要素已经是非常丰富了，天知道最终的完成版会给我们一个怎样的惊喜？

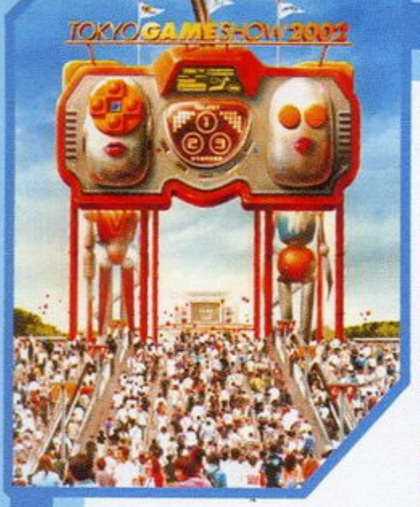
▲范围更大、威力更足、特效更强、动作更酷！

横斩、纵斩依然健在！

▼后手翻的连续截图！

话梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

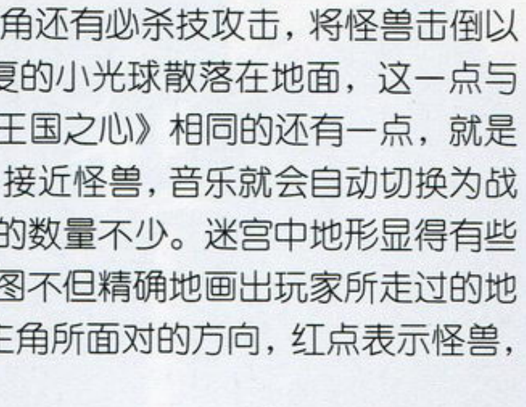


引人入胜的游戏系统

目前游戏的完成度已经达到了90%以上，因此制作方也公布了许多关于游戏系统方面的详细信息，下面我们就来看看《暗黑编年史》都有哪些有趣的系统吧。一、武器的合成及升级系统。玩家可以将各种各样的道具合成在武器上，甚至还可以用面包、石头等来合成，合成后武器的外形及能力都将发生相应变化；武器在满足条件之后，如用该武器击倒一定数量的敌人，就可以让武器升级。二、发明道具系统。这是男主角尤利斯所具有的特技——“发明”，首先要到游戏的世界中到处拍照，之后将所拍到的照片作为整理起来提供给尤利斯，尤利斯就会受到启发从而发明出新的道具。三、坐骑改造系统。游戏中主角们可以骑上机械坐骑在迷宫中闯荡，而这个坐骑也是可以进行改造的，坐骑的身体、手部、脚部等都可以改装，并能为坐骑换上各种不同的能力。四、怪兽变身系统。这是一项非常有趣的系统，游戏中获得特定的变身道具之后，就可以变身成怪兽，变身之后不但可以使用该怪兽所具有的能力，还能够与同种类的怪兽进行会话，如果积极使用怪兽来击倒敌人并与同类进行对话，甚至还可以让怪兽升级为更高级的形态。

关于 TGS 展上公布的影像……

TGS上派送了本作体验版，体验版提供了相当多的内容，包括城镇的体验、迷宫的体验、BOSS战的体验及两段动画。动画中终于向日本玩家公布了主题歌，歌声还是与当时E3时所公布的一样优美。



体验版第一部分是在主角所在的小镇上展开的，一开始主角就可以得到照相机。虽然只是个小镇，但整个场景显得非常大气，有坡度的地面的确让游戏中的场景看起来真实一些、特别一些，不再像其他游戏一样，地面总是“平铺直叙”。另外游戏是有语音的，重要剧情时都配有语音。游戏中主角的造型可以改变，这也是一改传统RPG中主角的造型从游戏一开始到游戏结束都始终如“恶习”。游戏中还可以玩钓鱼的小游戏，只要一装备上钓鱼杆，音乐就会立刻切换成非常动听的钓鱼配乐。游戏中还有相当多细腻的地方，特别值得一提的是主角胸前的垂饰，会随着主角的移动而相应地摆动，虽然是很细微的地方，但却给人很生动的感觉，要知道《FFX》中主角泰达胸前的挂饰就好像是永远固定着的……

第二部分是迷宫。这里的迷宫并不是人们想象中的昏暗的地下，而是一片茂密的丛林，林中还下着雨。其中还有萤火虫若隐若现。在与怪兽的战斗中，可以感受到不错的打击感，除了连续技以外，主角还有必杀技攻击，将怪兽击倒以后，怪兽会化身许多回复的小光球散落在地面，这一点与《王国之心》相同。与《王国之心》相同的还有一点，就是音乐的切换，只要主角一接近怪兽，音乐就会自动切换为战斗音乐。因为游戏比较强调战斗部分，所以迷宫中的怪兽的数量不少。迷宫中地形显得有些复杂，但却有非常明了的小地图辅助玩家识别方向，小地图不但精确地画出玩家所走过的地形，还能显示出地图上的各种关键物，如绿色的箭号表示主角所面对的方向，红点表示怪兽，黄点表示宝箱。

本作将于11月28日这个特别的日子发售，因为这一天它要和同时发售的《星之海洋3》、《宿命传说2》等游戏展开竞争。有人曾问过主制作人担不担心与其他大作发生冲突，主制作人回答说：“就让《暗》与其他游戏决一高下吧。”看来制作者对本作信心十足啊。

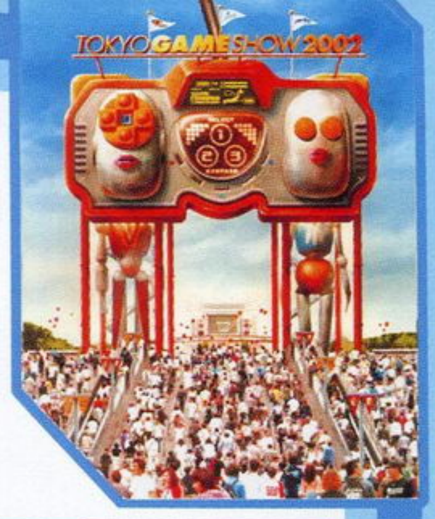
暗黑编年史

DARK CHRONICLE

ダーククロニクル

机种：PS2 | 预定 2002年11月28日发售 | SCE | A·RPG | 文：SOUL

www.plumbook.cn



KINGDOM HEARTS 王国之心 最终混合版 FINAL MIX

Disney × SQUARESOFT

集结了 SQUARE 和迪士尼巨星的 A · RPG《王国之心》自今年 3 月 28 日发售以来，在日本国内已经创下了85万套的惊人销售成绩。继上个月美版发售以后，国际版又要推出了。《王国之心》国际版的正式名称为《王国之心 最终混合版》，除了配音改为英语外，还加入了很多新要素，其中最令人激动的当属三大隐藏 BOSS 的加入了。

机种：PS2	预定 2002 年 12 月 19 日发售	SQUARE	A · RPG	文：纱迦

萨非罗斯

《最终幻想 Ⅶ》的头号反角。手持一把超长的正宗刀，一头银发酷到极点。本作中与他战斗时的音乐就是《最终幻想 Ⅶ》最终战的 BGM：《片翼的天使》！

▲完成ホロウバスティオン的剧情后他就会出现在斗技场的白金杯比赛中。

▲索拉等级不到 60 级，将会被萨非罗斯一刀秒杀！

▲“无心天使”是强制 HP 为 1、MP 为 0 的无赖技巧，非常可怕！

▲魔化后的萨非罗斯会使用究极的黑魔法“メテオ”，小心！

冰泰坦

迪士尼动画《大力士》中出现过的敌人，冰属性的最强敌人。虽然实力稍逊一筹，但异常庞大的体积使得它在战斗中占尽了优势，难度绝对不在萨非罗斯之下！

▲完成斗技场的ハデスカップ后它就会出现在斗技场的金杯比赛中。

▲它的要害在头部，物理攻击很难打中，惟一的方法就是使用魔法。

▲近乎无赖的攻击方式，要想全身而退几乎是不可能的。

眼镜王蛇

原创角色，出处不明。看上去像一个机器人，真身眼镜王蛇就躲在铁甲里。平时栖息在沙漠中，经过沙漠的人会受到它的突然袭击，是沙漠里最可怕的敌人。

▲当它露出手臂时我方强制不能使用魔法，多带一些回复药硬拼吧！

▲发动防护壁垒时我方的物理攻击完全无效，真是一个难缠的 BOSS。

《王国之心 最终混合版》四大卖点！

1. 原汁原味的英语配音。
2. 追加三大隐藏 BOSS。
3. 追加难度选择。
4. 追加新能力新特技。

《王国之心 最终混合版》值得关注的地方

1. 游戏的发售日虽然已经确定，但价格和 DVD 枚数未定。也许届时《王国之心 最终混合版》会和《最终幻想 X 国际版》一样，将为两枚 DVD！如果真是这样的话，那么附送的那枚 DVD 里会是什么内容呢？

2. 大家都知道，在日文版中只要收集齐101只斑点狗、封印所有的钥匙孔、完成斗技场的所有杯赛就会出现《王国之心2》的隐藏预告动画。那么在《王国之心 最终混合版》中，隐藏动画的内容会是什么呢？

敬请期待！

PS2&3DM-SMV
www.plumbook.cn

サクラ大戦 ～熱き血潮に～

樱大战 浓情之澜

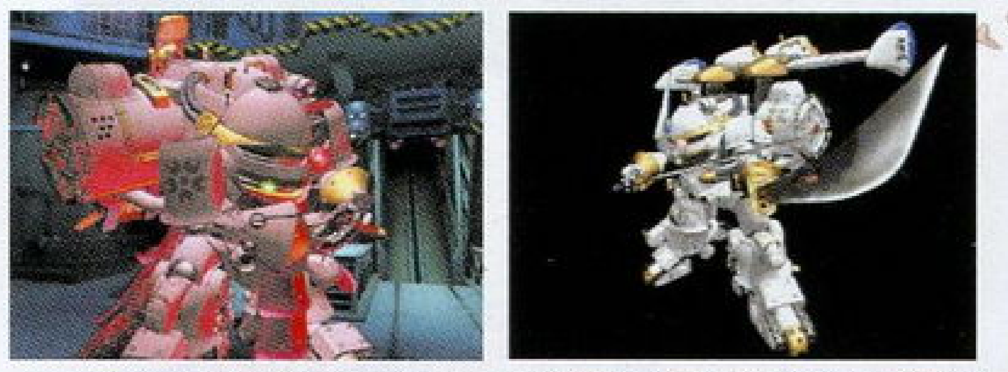
机种：PS2	预定 2003 年春季发售	SEGA	S·AVG	文：D·S

所有喜欢“《樱大战》系列”的玩家在这次的 TGS 2002 之后相信再也找不到不买PS2的理由了吧。因为OVERWORKS和RED已经在展会上联合宣布将在明年春天推出《樱大战》的全新复刻版《樱大战 浓情之澜》！根据广井王子先生自己的说法，当初在SS上的第一代没有加上副标题。这一次也会像《樱大战2》一样，采用与谢野晶子作品中“浓情之澜”这一节，这首短歌非常好地表现了《樱大战》的内涵，他希望各位玩家都去认真阅读一下。这首短歌收录在了与谢野晶子的代表作《乱发》中，非常有名。

▲游戏制作的核心人员在展会上进行TALK SHOW。广井王子（左）、大场规胜（中央）、寺田贵治（右）。

展会上参与游戏制作的OVERWORKS的两位制作人对游戏内容进行了介绍。首先是剧本方面，将以前的全10话重新做成了11话容量的故事，并把以前SS版推出之前删减的有关李红兰的故事追加制作成第12话。其次在游戏系统方面依然采用了大受好评的LIPS系统，并且加入了一种“ACTION LIPS”。（据说作用是专门用来逃离浴室的，绝倒中……）原本隐藏的信赖度也仍然被保留下来，并且追加了与大人气的“帝剧三人娘”的约会，满足了FANS等待多年的梦想！这么说难道帝国华击团的副总司令藤枝菖蒲也可以约出来吗？呵呵。

▲精美的游戏画面是吸引玩家的首要因素，重新包装后的真宫寺樱更美丽了。



▲新登场的光武是以《樱大战4》中的光武二式改良而成的。

关于 TGS 展上公布的影像……

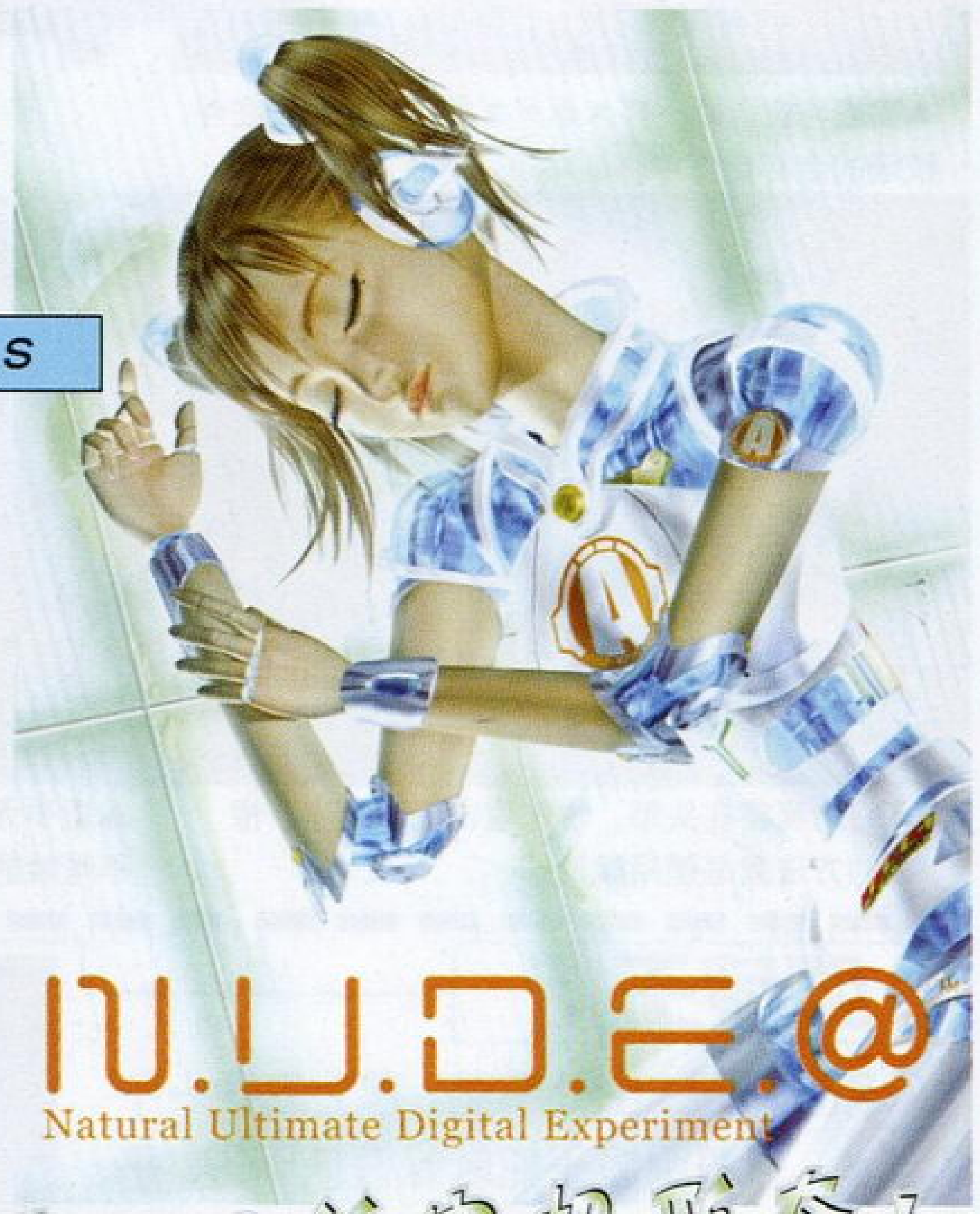
仅仅是看到新的游戏画面已经可以让FANS感动落泪了，从公布的画面来看，游戏的美工组与《樱大战4》时的完全一样，剧情部分的画面采用全屏制，可以随意关闭对话框。而游戏中的动画仍然采用CG与卡通渲染相互结合的技术，这些特色都可以通过刚发售不久的DVD剧场版《樱大战 活动写真》了解到，素质绝对一流。因为整个战斗系统没有什么变化，所以只是界面有少许改动，没有什么太令人惊喜的地方。但每位角色的必杀技都全部重新设计，迫力十足！而在剧情部分和战斗部分的结合点上加插了大量即时演算的动画，因为硬件平台变为PS2，所以看起来更加令人激动！光是翔鲸丸输送光武到战场的那一段，D·S就足足看了10遍以上！LIPS系统不再单独显示在画面的中间部分，这样可以让玩家在思考选择的时候看到花组女孩面部表情的变化，真是相当体贴的设计啊！

▲战斗部分完全重新制作，投入度飙升！

N.U.D.E.@

机种：XBOX	预定 2003 年春季发售	微软	SLG	文：D·S

由广井王子担任制作监督的XBOX游戏《N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment》在TGS 2002上一亮相便引起许多玩家的注意。游戏的内容是由玩家从“综合电器メーカーARK株式会社”租借了一个为期6个月的名为“P.A.S.S.”的女性机器人。在游戏所规定的时间内，玩家需要将这个完全没有搭载任何智慧情感系统的机器人培育出具有人类的感情。而游戏的玩法是需要通过该游戏专用的对话周边硬件，用以促使“P.A.S.S.”成长，其中美少女机器人的喜怒哀乐等面部表情的反应，都是与玩家的对话完全一致的，互动性达到了同类游戏的顶峰。



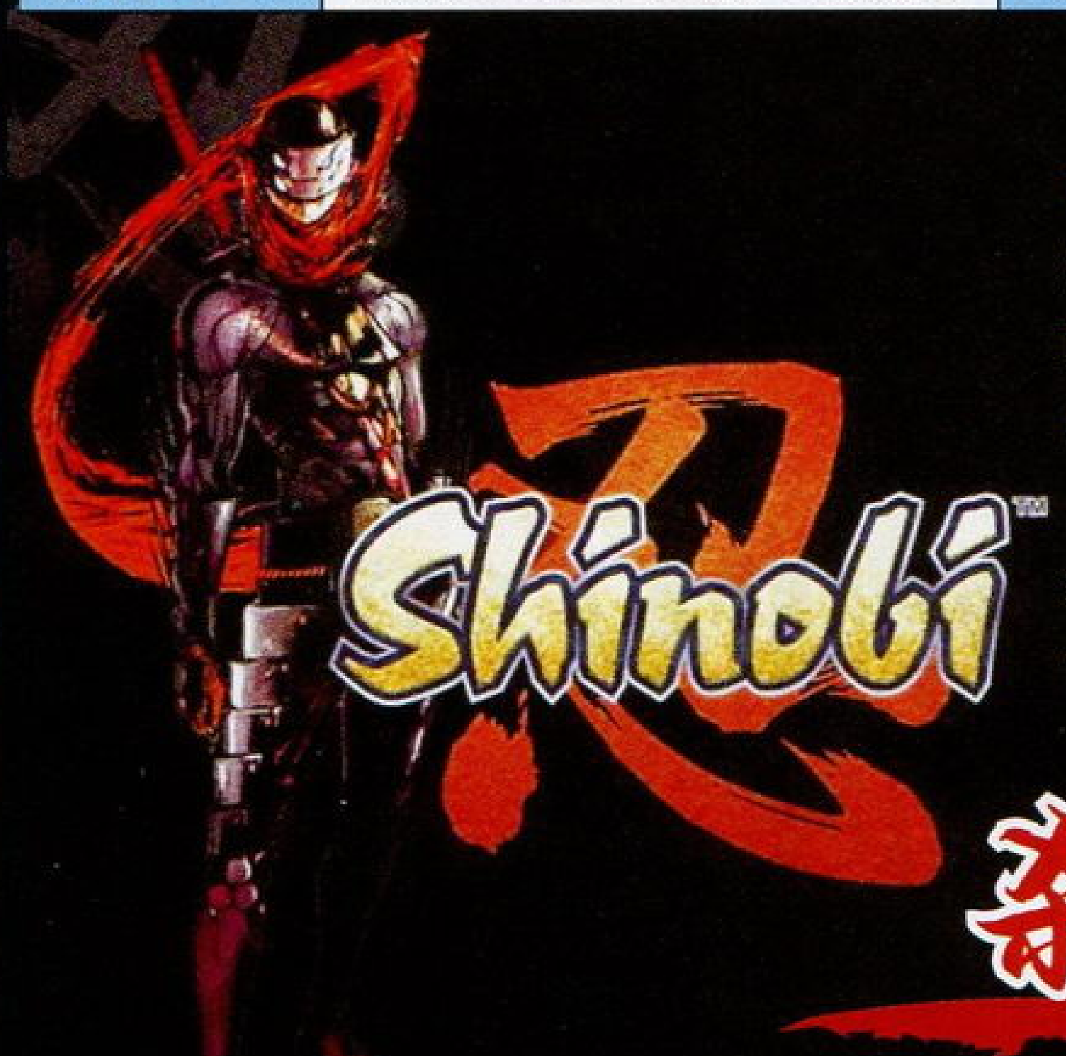
关于 TGS 展上公布的影像……

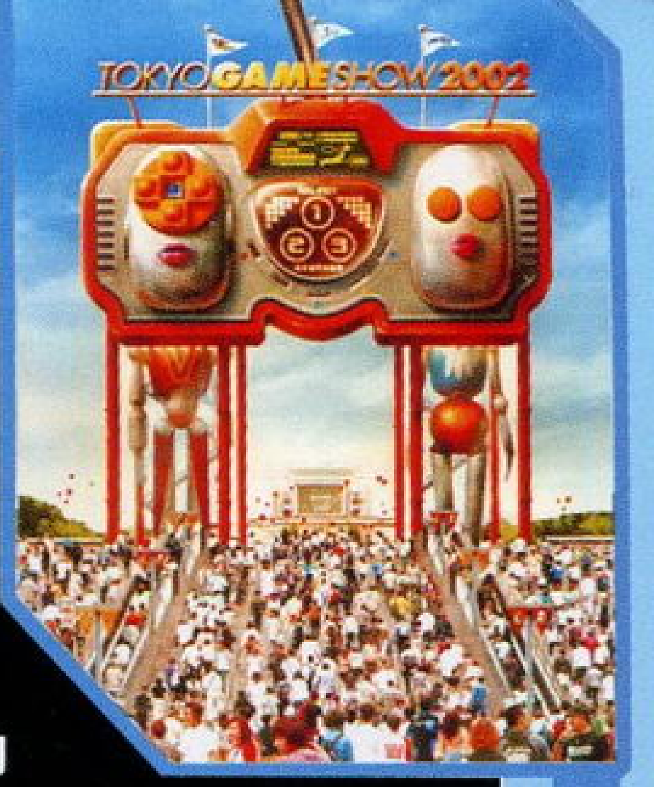
最新技术的结晶，同居型SLG的究极形态！

已公布的影像采用了非常数字抽象化的电影手法，把一个完全对这个世界没有任何认识的美少女机器人的形象很突出地展示在玩家面前。根据广井王子在大屏幕前的旁白可以知道，这款游戏的概念其实早在8年之前就与SS版《樱大战》的设想同时产生了，但是由于硬件机能的限制，这一创意暂时被埋没在广井王子的脑海中。而日本马上就要迎来“阿童木的生日纪念”了，现在这个时代是机器人的时代，但其实真正的机器人的概念并不是普通人概念里可以“双腿走路的机械”，而是像阿童木那样拥有一颗人类的心，真正富有感情的智慧生命体。在游戏中玩家就是扮演打破传统机器人概念的缔造者，在与“P.A.S.S.”的交流中可以发现自己真实的想法与心灵的慰籍，因为最初“P.A.S.S.”是一个连“NO”都不会说的美少女机器人，所有的一切都需要在玩家的指点下成长起来，而当玩家已经可以真正与“P.A.S.S.”交流的时候，也就意识到身边多了一位真正的朋友。此外游戏中“P.A.S.S.”的声音是经过数码合成的，并不是由声优配音，所以不会给玩家任何雷同的感觉。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

机种：PS2 | 预定 2002 年 12 月 5 日发售 | SEGA | A·AVG | 文：多边形





经过前几期杂志的介绍，相信大家对 SEGA 年末大作《忍》已经有了一定的了解。这次《忍》理所当然地参加了 TGS2002，并且以首发游戏的身分，隆重亮相于 SEGA 举办的“SEGA ENTERTAINMENT STADIUM”展会活动。在一片热烈的掌声中，巨大的游戏 LOGO 闪现在大屏幕上，游戏制作人瓜生先生（名字比较独特）也亲自到场，向全场观众介绍了游戏的基本情况。从厂商现在已经公布的大量资讯来看，《忍》是一款所有喜爱动作游戏的玩家都不容错过的好游戏。以下是一些有价值的游戏情报，看了之后相信玩家会对《忍》有一个更深刻的了解。

杀阵ACTION华丽的演出

“杀阵 ACTION”相当于一击必杀，是《忍》创新推出的全新游戏系统，它是整个游戏最耀眼的亮点，也可以说是《忍》的灵魂所在。正因为有了“杀阵 ACTION”的存在，使得《忍》这款游戏极具演出效果，空前的表现力也令游戏足足提升了一个档次。在这次 TGS2002 上，不但提供了《忍》的试玩，游戏开发人员新井先生还自豪地向全场观众演示了“杀阵 ACTION”实际游戏效果，如果玩家看到实际游戏的影像一定会被它深深地吸引，再配合出色的音效表现，那种无比的爽快感会令你上瘾。现在多边形就已经上瘾了。可惜现在我只能通过图片的形式向各位介绍“杀阵 ACTION”。

Step 1

▲遇敌。当主角秀真遇到敌人时，屏幕右上方会出现著名的九字真言——“临兵斗者皆阵列前”，字符出现的个数以敌兵的多少来决定，这样看来同屏最多将出现 9 个敌人。

Step 2

▲利用 R1 锁定一个敌人，再配合另外一个很重要的“残像”系统（暂称）迷惑并斩杀敌人。如果成功，九字真言将会发光燃烧。

Step 3

▲继续，继续……接着斩杀下一个敌人，“杀阵 ACTION”正式开始……

Step 4

▲用同样的方法干掉第 3 个敌人，九字真言燃烧到第 3 个字。

Step 5

▲只要成功斩杀到第 4 个敌人，“杀阵 ACTION”就可以启动，画面会出现宽银幕特写、画面切割等各种令人兴奋的特效，完全就是利用现代电影剪辑手法上演的一幕日本时代剧中的经典桥段。演出达到了高潮。（多边形做痴情少女状）

Step 6

▲还没完呢！接下来秀真会摆出各种耍酷的POSE，现在我看到的POSE就有5种，屏幕上所有敌人全部身首异处，个个支离破碎，时间在一刻被“杀阵 ACTION”凝固了，这难道就是传说中的“秒杀”？“秀真我真的好崇拜你啊！”

据制作人瓜生介绍：只要成功斩杀4个敌人就可以发动“杀阵 ACTION”，这个操作其实很简单。配合秀真的各种忍术和体术同样可以完美地运用“杀阵 ACTION”。在对付强敌和BOSS战中，“杀阵 ACTION”将发挥惊人的效果。到现在为止，对“杀阵ACTION”的使用方法，多边形还是有一些不太明白的地方，不过这不要紧。通过 TGS2002 我们已经能够领略《忍》独特的魅力。

《忍》的其他要素

因为 TGS2002 的 SEGA 展区提供现场试玩，再加上《忍》的完成度已经接近 100%，所以从中我们已经能够了解到许多游戏早前没有公开的细节，其中有许多要素都是相当有价值的，这些要素都令游戏如虎添翼。

◆吸魂系统

主人公秀真的武器——“恶食”是一把威力惊人的妖刀，只要不断吸收敌人的魂魄，会令其具有削铁如泥的威力。利用“杀阵 ACTION”消灭某些敌人才会出现“魂”，“恶食”吸收后威力会成倍增强，它的颜色会随着吸魂量发生变化，最终会冒出红光。当然，如果“恶食”不能及时吸收“魂”，秀真的生命反而会受到威胁。

◆冲刺和空中冲刺

▲《忍》的速度感堪称当今动作游戏之最。

所谓冲刺，其实就是前文中提到的“残像”系统。秀真可以以闪电般的动作进行瞬间移动，原地留下的“残相”有刺激敌人视网膜，导致其动作变慢的神奇效力。《忍》的所有战斗几乎都是配合不断的冲刺进行的，在空中秀真同样可以进行空中冲刺。

◆忍术

具备多种效力奇特的忍术是“《忍》系列”的又一特点。谢天谢地，本作同样将“忍术”这一系统保留了下来，秀真最多可连续使用 2 次忍术，这一点和前作完全相同。

▲八双手里剑更加华丽。

◆其他要素

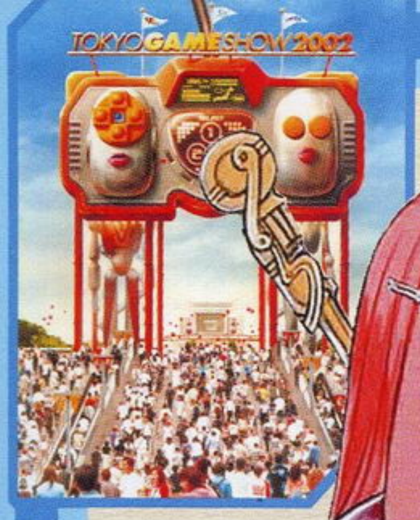
《忍》将以关卡的形式进行游戏，每关都有一个动听的名字，游戏的2-A小关的名称为武曲。每小关都会出现BOSS，每一大关更有强力 BOSS 等着玩家。本作极大强化了剧情的刻画，众多的登场人物，令人过目不忘。过场动画有纯 CG 部分，也有即时演算加 CG 渲染，总之一切的一切都是为描写人物和交待剧情服务的，这样大家有得看了。由于篇幅有限，这里只能给各位介绍这么多，实在有些仓促，关注《忍》的玩家请密切关注本刊以后的报道。

▲现代兵器又能如何？秀真同样会将你击败。

关于 TGS 展上公布的影像……

“《忍》系列”可以说是SEGA的传世之作，正是通过这款游戏，多边形对SEGA产生了深厚的感情。时隔多年，系列最新作《忍》终于重见天日，首次公开亮相是在今年E3展上，官方预告片竟然长达近 4 分钟，看过之后我比较失望，因为我根本无法理解游戏到底是怎样玩，但是通过这次 TGS2002，我对《忍》的认识几乎来了个 180 度转变。“没想到游戏的乐趣竟然在这里。”我不禁发出这样的感叹。SEGA 不愧为世界一流的游戏厂商，它没有去刻意模仿其他成功的动作游戏，“杀阵 ACTION”的闪亮登场赋予了《忍》更为强大的生命力，超流畅的速度感也将《忍》与其他任何一款动作游戏严格地区分开来，可以说是新意无限，令人获得了前所未有的爽快感觉。从TGS2002上获得的各种影像资料来看，《忍》保留并发扬了系列的众多特点，这更是让 SHINOBI FANS 感动万分。平心而论，现在除了游戏画面让人稍有微词之外，《忍》在各方面的表现都是相当令人期待。我现在惟一担心的就是游戏的关卡设计和游戏时间，如果《忍》能够理想地解决这两个问题，它完全有实力问鼎 2002 动作 AVG 游戏的王者之位。

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn



机种：GBA	预定 2002 年冬季发售	SQUARE	S・RPG	文：SOUL

这是由我们自己创造的《FF》世界！

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™

ファイナル ファンタジー タクティクス アドバンス

最终幻想战略版ADVANCE

丽兹

一直以来，我们对于松野的认识似乎都只停留在“皇骑”、“QUEST”、“参入SQUARE”、“FFT”、“漂泊者的故事”等几个关键词中，今天，我们将带给大家日本记者与松野的一次访谈，相信你很快就会进一步了解这位掌握着《FFTA》及《FFXII》命运的天才。

注目点：

- ◆松野泰己是个游戏迷
- ◆加入 SQUARE 的经过
- ◆《FFTA》的运动式战斗
- ◆可以玩 1 年的《FFTA》
- ◆《FF XII》的开发理念

年轻有为的松野泰己，他将给我们带来什么？

松野泰己生平

——你好松野先生。

松野泰己（以下简称松野）：你好。

——冒昧地问一句，您是怎么接触上游戏的呢？

松野（笑）：很早以前了，记得以前看到FC的画面时惊讶得说不出话来，然后就从朋友那儿借了一台，玩了好多游戏，我玩得最精的就是《勇者斗恶龙》了。（笑）

——你真是个游戏迷呀。（笑）

松野：其实我只是个普通玩家而已。（笑）虽说我很喜欢游戏，但以前从来也没有到游戏业发展的想法，不过我确实有从事创造性工作的想法。大学的时候我就自己做电影，还有其他的，最后我当了个撰稿人。说实话，当撰稿人是根本赚不了什么钱的，就算你一个月写上百页的文章还是没用；自己想写的又写不了，多数情况是记流水账（苦笑），跟自己以前所想的完全不一样。当时我就想“这样下去可怎么办哪”，正好那时一位大学前辈在游戏公司工作，我就到他那里去参观。一看，啊，尽是年轻人，而且工作起来好像很开心，当时我就认为“游戏界看起来不错嘛”。（笑）其实我当时根本就不怎么会电脑，就只有作为撰稿人的那种程度，完全没有经验，但最后我还是拿着企划书去面试了，我第一个面试的公司就是 QUEST。

——一待就是 7 年呀，在那儿，松野先生做了《皇家骑士团》（《ORGE BATTLE》）和《皇家骑士团 2》（《ORGE TACTICS》）。之后就到了史克威尔（SQUARE）吧，那其中的来龙去脉是什么呢？

松野：做《皇家骑士团》（以下简称《皇 1》）的时候，因为召集的制作人员都很合得来，所以做起来一点都不觉得累。但正当游戏做到最紧要关头时，公司的经营出现了严重的问题，所以即将完成游戏的时候，不得不亲自解雇了几名一起工作的同伴，那个时候我自己都很讨厌自己。因此我曾在公司里说过“《皇 1》做完后就辞职”的话，但当时还是卡带作媒体，从上报到任天堂审查到游戏发售要花半年时间，解雇了那些同伴，剩下的人还要再等半年，但你既然还在公司里就不得不继续工作。那时我想“在这段时间里再做一款游戏后再辞职吧”，所以又做了《皇家骑士团 2》（以下简称《皇 2》）。

在 1995 年 7 月底，上报了《皇 2》后第 2 周我就向 QUEST 提出了辞呈，那个时候一个史克威尔的朋友就打电话给我，大概意思就是“如果你辞职了，那就来史克威尔吧”，就这样我就到了史克威尔。当时，坂口先生刚上报了《FF V》，正为任天堂所要求做的一款 S・RPG 而烦恼。游戏的题材采用的是《FF》，系统要加入我做的《皇 1》的内容，但还一直找不到适合制作这款游戏的人，刚好就在这个时候他得知我加入了史克威尔。

我是 1995 年 9 月入社的，年末就开始了PS游戏的开发工作。当时同时进行开发的游戏还有《FF Ⅶ》，游戏中是一个具有机械的世界。而我的目标就是做一款完全幻想风格的游戏。1996 年春，曾经参加制作《FF Ⅴ》和《FF Ⅵ》的皆叶英夫也加入了我们制作小组，之后经过1年多的开发，终于完成了《FFT》。当时觉得自己做了一件对不起那些喜欢“《皇骑》系列”FANS 的事，至于说到我个人的事情，其实完全不像人们所说的那样将“《皇骑》系列”制作组拉到了史克威尔，（笑）我只不过做了一款坂口先生很久以前就想做的有《FF》世界观的 S・RPG 而已。

关于《FFTA》

——《FFTA》的世界观是什么样的？

松野：这一次我准备了一个完全不同于其他作品的世界观。搬到乡下小镇的主人公马修，遇到了住在那里的缪特和丽兹，他们都是非常喜欢游戏的少年。有一天他们在讨论世界的问题，“如果这个世界改变了，变成怎么样的世界好呢？”“是啊，如果变成游戏的世界就好了，如果这样的话，变成什么样的游戏好呢？”“嗯……像《最终幻想》那样的游戏怎么样？”他们这么一说，结果事情就发生了，第二天他们起床一看，这个世界已经变成了像《最终幻想》那样的剑与魔法的世界。

——为什么现在要在 GBA 上做《FFT》呢？

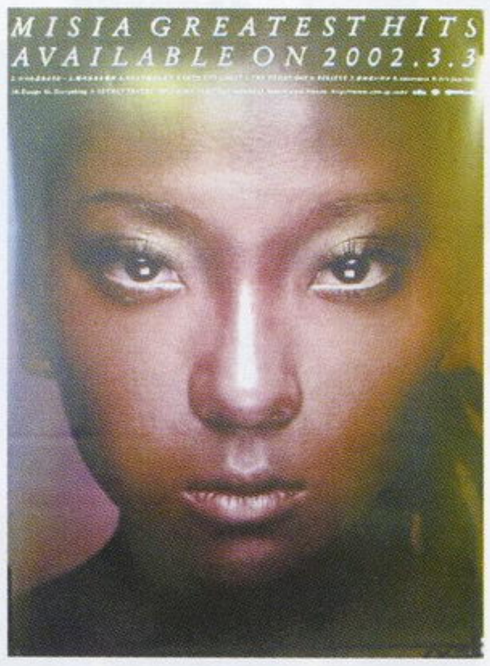
松野：我对PS版的《FFT》作了反省，以前我们做《皇骑》时“让初心者都能很快上手的S・RPG”这一目标并没有实现，所以我们想在PS版《FFT》里体现出来，但做出来后发现《FFT》在这方面跟“《皇骑》系列”没有多大区别，反而让那些FANS更困惑了，另外我做的游戏好像总给人以“充满血腥和杀戮”的印象。（笑）

www.plumbook.cn

日本娱乐界积极参与游戏界 一线日本歌手纷纷献唱游戏

特报

游戏：《星之海洋3》
曲名：《飞び方を忘れた小さな鸟》
歌手：MISIA
大牌度：★★★☆☆



日本著名歌手MISIA将为《星之海洋3》演唱她的最新歌曲《飞び方を忘れた小さな鸟》(译《忘记该如何飞的小鸟》)，该曲也被收录到她于9月26日发售的最新专辑《KISS IN THE SKY》中。各星海迷就可以提前听到《星之海洋3》的主题歌，不过真正的《星之海洋3》主题歌是将《飞び方を忘れた小さな鸟》以交响乐形式演奏的不同版本，MISIA高吭的声线配上恢宏的交响乐伴奏将完美地体现游戏中宏伟的世界观。

MISIA 简介

MISIA（米希亚）被喻为日本真正R&B女王，MISIA拥有5个八度音域、深厚的肺活量，浑然天成宛如黑人灵魂歌手的嗓子使她能将歌曲的情感作百分之两百释放。1998年2月她以单曲《深情包围》正式出道，果然大卖50万张，获得爆炸性人气。1998年发行首张冠军专辑《Mother Father Brother Sister》，勇夺日本ORICON排行冠军，在日本狂卖约250万张，改写了1998年日本唱片销售纪录，该专辑更荣获1999年日本金唱片大赏、年度流行唱片大赏等最高肯定，1999年底，年度新人赏的殊荣更将MISIA送上新天后宝座，到目前为止，她已经出了4张专辑，并已经成为日本具有代表性的一位女性歌手。

游戏：《宿命传说2》
曲名：《key to my heart》
歌手：仓木麻衣
大牌度：★★★★☆

NAMCO请来了日本流行界的小天后仓木麻衣来为《宿命传说2》演唱主题曲《key to my heart》，与过去的“《传说》系列”一样，主题歌将用在开场动画中，以歌声进一步营造本作的世界观。《key to my heart》由仓木麻衣作词，该歌曲也将被收录在2002年10月23日发售的专辑《FAIRY TALE》中，这是仓木麻衣出道以来的第3张专辑。《宿命传说2》于11月28日发售，看来《传说》FANS也可以提前欣赏到本作的主题歌。

仓木麻衣简介

1982年出生的仓木麻衣被认为是21世纪日本歌坛新天后，她的首张专辑《Delicious Way》(《美味心情》)卖了400万张，创下当年女性歌手、个人专辑和首张专辑最高销量的三冠王纪录。除了歌唱实力了得，仓木麻衣还擅画漫画，爱看电影。她的歌曲全是由自己填词的，歌词令人产生共鸣，她的音乐风格同时带有R&B和POP的味道，歌声有着透彻的感觉，因多方面和宇多田光相似，所以被喻为“第2个宇多田光”。

游戏：《龙战士V》
曲名：未定
歌手：鬼束千寻
大牌度：★★☆☆☆

《龙战士V》的主题歌名还未公开，但已得知，该主题歌会被收录到鬼束千寻将于年底推出的新专辑中。鬼束千寻的歌总是带着一丝诡异、却又充满文学意味，她那些作品名充满灰色，看似消极，实际上却常常带给听众无比信心与释怀感受。这次《龙战士V》有着特别的地底世界的世界观，相信鬼束千寻的歌声是诠释这个世界观最合适的声音。

鬼束千寻简介

鬼束千寻1980年生于宫崎。2000年2月以单曲《シャイン》出道，其后第2支单曲《月光》被选为电视剧的主题曲而备受关注，2001年发行第1张专辑《失眠》时，一登场就位于日本ORICON排行榜的第1名，销量也突破了140万张，让鬼束一跃成为2001年在日本流行乐界的新人王！人如其名，她具有着魔一般的唱腔，歌词更被称之为具有“鬼束世界”的文学味，在日本乐坛与乐评间掀起一阵波澜。

歌手：滨崎步
大牌度：★★★★★

日本流行教主、头号女歌手滨崎步早就与游戏有着不解之缘。前几年就曾为PS上广井王子监督的作品《THOUSAND ARMS》献唱主题歌，2001年12月13日还有专门以她为主题的PS2音乐游戏《A VISUAL MIX》发售。近日又传滨崎步是《生化危机0》的官方代言人，而且瑞贝卡的造型就是以滨崎步为原型制作的。的确，仔细看的话，瑞贝卡的造型与滨崎步有八分相似……

OUR VIEWPOINT

日本娱乐界歌手们大方地参与游戏并非偶然之事，而有其必然的原因，分析如下：

1. 游戏做为一种新产业，已经完全成长起来了。随着技术的不断提高，游戏业的不断壮大，游戏业在日本经济中的地位也如日中天。90年代日本一直陷入经济泡沫的阴影中，各产业都有倒退，但惟独游戏业不退反长，是日本经济中的亮点，直到近两年，日本游戏业的增长速度才稍有放慢。正因为游戏业的一枝独秀，其他行业与游戏业进行结合从中谋求经济利益也就理所当然。在这个游戏的声光效果极度进化的时代，娱乐界与游戏业的合作也更为方便了，因此近年来日本娱乐界歌手们频频参入到游戏的制作与宣传中。

2. 游戏是第九艺术。它在迅速不断地成熟中，比起已经发展了近百年的电影，游戏在短短二十几年的时间内就成了一项举足轻重的产业。游戏是互动的艺术，但游戏又是集大成的艺术，八大艺术中尤以文学、音乐、绘画及电影能够在游戏中得以淋漓尽致的体现。因此音乐、电影等娱乐方式与游戏的结合原本就水到渠成，并且随着游戏的迅速成熟，它们的结合还将更为紧密。

部分日本著名歌手献唱游戏

王国之心	宇多田光	THOUSAND ARMS	滨崎步
宿命传说	DEEN	心跳回忆3	ZARD
永恒传说	GARNET CROW	心跳回忆 GIRL'S SIDE	B'Z

www.plumbook.cn

微软从任天堂手中买下RARE，RARE身价高达3亿7500万美元

事件

9月24日，一则传言已久的消息终于得以正式公布。一直以来，任天堂的忠实盟友，甚至可以说是任天堂阵容中最重要的软件开发商之一——RARE于该日正式确认将归微软（Microsoft）所有！

微软9月20日就已经买下了RARE的49%的股份，为此微软使用了3亿7500万美元！这49%的股份原来是属于任天堂的，但任天堂放弃了这些股份。

2001年，RARE所开发的GBA游戏及NGC游戏开发时间都用了1年以上的时间，而且还要求任天堂增资，任天堂方面以“承认RARE的成绩，但目前任天堂的软件阵容中，其他游戏商的游戏已经非常足够。”为由决定放出所持的RARE的股份。

RARE归于微软旗下之后，将全力开发XBOX平台上的作品，目前已经预定将会为XBOX开发包括《完美黑暗》的续作《完美黑暗ZERO》（《PERFECT DARK ZERO》）在内共5款游戏，并于今后两年内完成开发，由微软负责销售。NGC版的《星际火狐大冒险》是RARE开发的最后一作《星际火狐》，“《星际火狐》系列”的下一作将由任天堂与NAMCO共同开发。

RARE是什么？

RARE是一家英国游戏开发公司，创立于1985年，（也有一说创立于1983年）一直以来都是在任天堂主机上开发作品，1994年开始与任天堂合作在SFC上开发《超级大金刚》，3作《超级大金刚》都取得了数百万的销售佳绩，SFC时代还开发了格斗名作《杀手学堂》（《Killer Instinct》），1995年任天堂就开始出资购买了RARE的49%的股份，将RARE子公司化。N64时代，RARE进入最辉煌时期，《007黄金眼》售出了800万套，《星际火狐64》售出了400万套，《迪迪金刚大赛车》在美国就卖出了250万套，《完美黑暗》在美国也有120万以上的销量，《袋熊历险记》、《大金刚64》等也都是上佳之作。

OUR VIEWPOINT

XBOX似乎已经彻底掌握了当年PS从黑马变为霸主的经验，连续不断加强的软件阵容让XBOX变得越来越具有诱惑力，如果再有强力软件商加盟XBOX，如果XBOX真的再降价的话，势必彻底击破玩家心中的防守线。

比较当时作为黑马的PS的成功过程，XBOX将越来越让SONY与任天堂感到棘手。但如今的NGC与PS2也不再是当年的N64与SS，在各有丰富的历史教训的两家游戏老铺面前，XBOX未来的局势会如何谁也无法意料。

史无前例激烈的主机竞争带给了游戏玩家史无前例的优惠及众多选择，看看今年来无前例精彩的软件阵容吧，我们只能说：有竞争真的很好！

XBOX欧洲展示会XO2-EUROPE召开，又有全新XBOX大作公布

事件

XO2-EUROPE是微软在欧洲的XBOX新闻公布会，于9月24日在西班牙举行，主要内容与当时微软在美国举行的XO2内容类似，公布了XBOX LIVE在欧洲将于明年3月14日开始运作的具体实行计划及百万大作续集《光环2》与《哥谭计划2》（《Project Gotham2》）。但这次XO2与美国XO2不同的是，又公布了数款XBOX全新游戏，同时也进一步公布新加入旗下的RARE的新游戏。

●Kameo：Elements of Power

由RARE开发，这原来是一款预定要在NGC上发售的游戏，而且也曾演示过NGC版画面，但现在却已经变为XBOX独占游戏了，很显然，目前游戏的新演示画面还没有用上XBOX的强大机能。游戏描述一位名为Kameo的公主被派遣去拯救6个元素祖宗的故事，Kameo的能力是能变身成为各种怪兽。目前游戏预定于2003年春发售。

●日本知名软件商CLIMAX参入XBOX

CLIMAX参入XBOX的作品为《SUDEKI》（为日文“素敌”的发音，意为很棒）。不过日本本部的CLIMAX并没有参与游戏的开发工作，因为制作《SUDEKI》的为CLIMAX的英国开发小组。《SUDEKI》是一款多人玩RPG，游戏以搜索宝贝为乐趣，微软方面宣称游戏将会有众多的角色及令人瞠目结舌的画面。目前该作预定于2003年冬发售。

●其他游戏

《BC》（《公元前》），游戏发生在一个虚拟的还有恐龙的史前时代，玩家将成为其中一个人类种族的领导，目的就是带领族人生存下来。

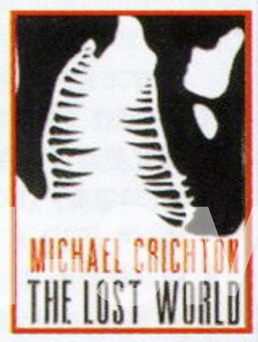
《Fable》（《寓言》），原名为《Project Ego》，同样为欧美方面的期待之作，游戏预定2003年发售。

SEGA将与《侏罗纪公园》原作者合作开发新的游戏

事件

9月23日，SEGA宣布将与麦克尔·克赖顿（Michael Crichton）合作制作原创游戏，目前未确定游戏是什么类型，将在哪个平台制作，只得知游戏预定于2004年开发完成。

麦克尔·克赖顿是一位著名科幻小说家，其创作的《侏罗纪公园》及其续集极度畅销，而由他担任制片，斯皮尔伯格导演的《侏罗纪公园》更是影史上最卖座的电影之一。目前麦克尔·克赖顿仍在创作新游戏的剧本，业界人士猜测剧本仍以精彩的悬念为主，就像他以往的作品一样。在他完成了整体的架构创作之后，他就会到SEGA位于日本的开发组处正式开始游戏的制作。



www.plumbook.cn

特报 PS2 出货量又创新高 2 年零 6 个月达成 4000 万台

SCE近日又自豪地公布，到2002年9月17日为止，PS2的出货量顺利达到了4000万台！虽然今年5月5日SCE才刚刚公布PS2的出货量已经达到了3000万台，但短短4个月的时间，PS2又出产了1000万台，虽然出货量还不等于销量，但足以看出，PS2的销售势头极好。

由2002年起，SCE相继在韩国、香港、台湾等亚洲国家和地区正式销售PS2，SCE分析是因为这些地区销售顺利才使PS2的整体销量进一步提升。自此，从PS2初次发售的2000年3月4日开始，到今年9月为止，PS2总共花了2年零6个月的时间就达成了4000万台的普及量，比起当年PS以同样时间所达成的普及量，PS2是PS的2.3倍。目前PS2软件的销量总和为2亿套，全球范围内，已发售的PS2软件数为1000种以上。为了对应年末的销量旺季，SCE已经将PS2的月产量提升到了300万台。

OUR VIEWPOINT

目前PS2软件的销量总和为2亿套，除以主机数4000万台，则平均每台主机销售5款软件，对于一台已经发售了2年零6个月的游戏主机来说，这个数字就有些差强人意了。为什么软件的普及量不高，但主机的销量却一路高歌猛进呢？部分原因分析如下：1.PS2能够兼容PS软件，一些玩家的PS坏了以后，要想再买新机玩PS游戏时，PS2就成了首选，这样的玩家不一定会购入太多PS2游戏。2.PS2能够直接播放DVD。一些喜爱看DVD，偶而又喜欢玩一下游戏的玩家其首选也是PS2，但这样的玩家也不会购入太多PS2游戏。3.今年PS2主机的疯狂热销，也与今年中期开始的PS2D版的横行有关。

特报 《最终幻想 水晶编年史》续报

河津秋敏谈《最终幻想 水晶编年史》（《FFCC》）。

——《FFCC》将会是个什么样的游戏？

河津秋敏：这一次的NGC版《FF》从视觉上给人的感觉就像是真实时间制的动作游戏，和至今为止的《FF》完全不一样，我想一定很有趣。

最大的特点就是可以与GBA联动，把GBA联在NGC上，当手柄用，而且还可以4个人同时玩。比如，你的HP很少的情况下，可以大叫“啊，我的HP不够了，快来救我！”，或者是“我刚才攻击力上升了，就交给我吧！”，可以说这是一款边叫边玩的游戏。（笑）

——制作《FFCC》的理念？

河津秋敏：嗯……实际上在SQUARE的游戏制作人当中，每个人的想法都是不同的，如果说到相同点，那就是在制作的基础上进行冒险。其实游戏的目的就是在游戏所设定的世界中进行冒险，而作为制作人的我们，就是在随意制作中进行冒险。（以此来表示他们力求创新的创作理念）

☆☆☆☆短信息☆☆☆☆☆☆☆☆☆短信息☆☆☆☆

◆NGC与PS2版《桃太郎电铁11》确定发售日于今年12月5日。

◆移植自NGC《战斗封神》的PS2《超·战斗封神》将会有与《真·三国无双2 猛将传》同捆发售的白金版，定价为7800日元，于今年11月21日发售。

◆DC版《格斗之王2001》发售日定于今年12月12日，PS2版《格斗之王2000》定于11月28日发售。

◆NGC的《永恒的阿卡迪亚 传说之章》将会比原来的DC版增加诸多要素，包括新的角色、新的剧情及新的系统，发售日为今年11月28日。

◆《格斗之王》最新作《格斗之王2002》街机版将今年10月10日在日本正式推出，价格为19万8000日元。

◆据悉，目前《横行霸道3》（《GTA3》）已经创造了3.5亿美元的销售额，如果将它放在电影史上的票房排行榜话，它可以排在《侏罗纪公园》之后，《阿甘正传》之前。

◆SEGA的XBOX超大作《铁甲飞龙ORTA》美版将延期到2003年。原定的发售日为2002年11月，但SEGA方面表示这次延期是为了提高游戏的质量、增加更震撼的故事，美国方面将延期到2003年1月，日版定于年内12月19日。

◆Windows版《最终幻想XI》已经确定发售日为今年11月7日，由SQUARE与PC界显卡大厂NVIDIA合作开发，据悉游戏中的一些视觉效果只有通过“GeForce4 Ti”系列显卡才能体验得到。

◆澳大利亚孩子中的每两人就有1台GAME BOY（GB）。据悉在5～12岁的男孩子中，GB的拥有率为60～70%；而女孩子的GB拥有率为30～40%，合计澳大利亚孩子的GB拥有率为50%。GB最热销的时期正是GB《口袋妖怪》风靡之时。目前澳大利亚PS2的销量为46万9000台，而GBA的销量为20万8000台。

◆SCE目前已经正式将《GT赛车4》（暂名）放在待发售软件列表上，12月3日将是SCE超大作平台游戏《瑞奇与叮当》的全球统一发售日。

◆北美游戏8月销量榜中，冠军得主是EA的《MADDEN NFL 2003》（PS2，93万套），亚军是《阳光马里奥》（NGC，35万套），季军《SOCOM:海豹突击队》（PS2，16万套）。

◆《指环王》相关游戏将陆续登场。9月24日有XBOX版与GBA版的《指环王：护戒者》，10月22日有PS2版《指环王：护戒者》，之后还有2003年的NGC版的《荷比人》。

◆SEGA8月份的美国体育大作销量低于预想。SEGA的橄榄球游戏《NFL 2K3》8月只售出了15万套左右，SEGA原来预计该作的累计销量最终会达到200万，而且首批出货量有100万套，但首卖成绩不佳。

◆11月14日发售的PS2《真魂斗罗》预约出新招，在SOFMAP上预定的话，将赠送烤肉味的魂斗罗署片。

◆街机新情报：SEGA的街机版《死亡之屋3》定于12月发售，而NGC的互换基板TRIFORCE的第1作《VR射手2002》将于10月下旬上市。

◆CAPCOM的新街格斗之作《CAPCOM全明星格斗》采用的是SYSTEM246基板，看来本作移植PS2的可能性极高。

◆几周前，希腊曾明令禁止玩电子游戏。然而近日希腊财政部长又给游戏放了绿灯，但要求游戏不涉及经济。希腊财政部长提到，来希腊旅游的游客如果玩GBA、PS等等游戏机是不会有问题的。原来他是怕影响希腊的旅游收入。

◆美国PS2的网络化已经开始实行了一段时间，近日美国游戏媒体对PS2网络进行了一次小调查，结果显示有半数以上的人认为PS2的网络运行情况不尽如人意。

◆恐怖电子小说《彼岸花》也将有会GBA版，游戏定于2002年11月中旬发售，定价4800日元。

◆CAPCOM已经正式将XBOX游戏《恐龙危机3》（《DINO CRISIS 3》）放在待发售游戏列表上，预定2003年发售。

◆KONAMI于9月17日宣布他们已经从日本东宝（电影公司）处取得了将哥斯拉怪兽商品化的授权。东宝的怪兽系列电影自初次登场以来，已经塑造了52只怪兽造型，KONAMI将会制作这些怪兽的相关商品。

◆CAPCOM本财政年度将会有178亿日元的赤字，原来的预定是会有11亿日元的黑字。原因有二：①新作原计划的能获得20亿5000万日元收益，但实际所得收益只有13亿；②CAPCOM为了减少未来可能出现的房地产亏损，以低于时价的价格处理了所有房地产，在将所保有的土地销售给子公司时，共计损失231亿日元，但预计到2003年3月结算时，赤字会回落为127亿。这是CAPCOM近5年来的第1次赤字。

◆北京风雷时代科技有限公司近日表示，自风雷时代公司合并了加拿大的游戏设计院校“CIA高科技互动艺术学院”之后，目前已与北京、上海、南京等几大重点城市的游戏设计学院洽谈合作事宜，将引进加拿大的游戏设计教学模式，学员毕业后将颁发全国认可的学历资格证书，以及加拿大CIA学院的相关证书。另外CIA的大陆分校正在建成中，师资将从加拿大聘请。

www.plumbook.cn

王者 TOP GAME 排行榜

累计时间：9月16日～9月22日

日本游戏最新销量排行榜 TOP20

TOP GAME 20

按照上期杂志和大家的约定，这次和大家见面的是“日本游戏销量榜”。短短不到一个月的时间，“排行榜”的格局已经发生了较大的改变。纵观TOP 20，排名前几位的游戏并没有给人太大的意外，反而是排行靠后的几款作品相当耐人寻味。其中《大众高尔夫3》，一款廉价MEGA HITS版的PS2名作竟然至今还有市场，而光荣建社以来的神话——《真·三国无双2》也是当仁不让地徘徊在前20名内。托日本性感女神藤原纪香的福，《密涅瓦计划》本周又有1万余套进帐，由此我们已经可以预见《DOA极限沙滩排球》的热卖情形了。

多边形 主持

1位 NEW! .hack// 恶性变异 Vol.2 PS2

一周内销量 11万9136套　累计销量 11万9136套

BANDAI ■ PS2 ■ A · RPG ■ 2002-09-19

《.hack》4部曲的老二已经推出，首周销量比当时《VOL.1》的8.1万足足增长了4万余套，游戏的支持者正在迅速增加……

2位 NEW! 超级马里奥3 ADVANCE 耀西岛 GBA

一周内销量 8万5403套　累计销量 8万5403套

任天堂 ■ GBA ■ ACT ■ 2002-09-20

画面真不错啊！这是我看到游戏的第一感觉。但是直到现在多边形一看到游戏中的敌人就会有种恐怖的感觉，Why?

3位 NEW! 美国漫画英雄 VS. 卡普空 2 PS2

一周内销量 4万9280套　累计销量 4万9280套

CAPCOM ■ PS2 ■ FTG ■ 2002-09-19

本作与DC同名作几乎一样。这个游戏可是美国玩家的强项，在各种GAME比赛中，《MVC2》为老美挽回了不少面子。

4位 上周1位 真·三国无双2 猛将传 PS2

一周内销量 4万2854套　累计销量 59万1093套

光荣 ■ PS2 ■ ACT ■ 2002-08-29

苍天啊！难道幸运女神已经在光荣大本营常驻了吗？希望光荣不要因为取得了一点点成绩就沾沾自喜，因为女神可是很难伺候的。

5位 NEW! J联盟胜利十一人6 PS2

一周内销量 2万8925套　累计销量 2万8925套

KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-09-19

首周销量近3万，这可不算是个好成绩，难道是游戏退步了？不，绝对不是这样，其实GAME玩家都是很聪明的，因为马上《WE6FE》就要推出了，冤枉钱还是少花了。

6	**胜利海报5 极限2002** NEW!
	光荣 ■ PS2 ■ 赛马 ■ 2002-09-19 ■ 1万9225套◆累计1万9225套
7	**梦幻之星在线 1章 &2章（含Modem同捆版）**
	SEGA ■ NGC ■ 网络RPG ■ 2002-09-12 ■ 1万6615套◆累计8万0477套
8	**密涅瓦计划（含限定版）**
	D3PUBLISHER ■ PS2 ■ S · STG ■ 2002-08-22 ■ 1万2861套◆累计15万3462套
9	**武士进化 樱花国之魂** NEW!
	ENIX ■ GBA ■ RPG ■ 2002-09-19 ■ 1万1863套◆累计1万1863套
10	**剑芒罗曼史II（含限定版）** NEW!
	角川书屋 ■ PS ■ AVG ■ 2002-09-19 ■ 1万1258套◆累计1万1258套
11	**阳光马里奥**
	任天堂 ■ NGC ■ ACT ■ 2002-07-19 ■ 8993套◆累计60万0671套
12	**传说的斯塔菲**
	任天堂 ■ GBA ■ ACT ■ 2002-09-09 ■ 8033套◆累计11万1933套
13	**实况力量职棒9**
	KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-07-18 ■ 7897套◆累计39万3695套
14	**大众高尔夫3 MEGA HITS版**
	SCE ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-07-18 ■ 7727套◆累计6万5825套
15	**真·三国无双2**
	光荣 ■ PS2 ■ ACT ■ 2001-09-20 ■ 7594套◆累计93万6898套
16	**机动战士高达战记（含限定版）**
	BANDAI ■ PS2 ■ ACT ■ 2002-08-01 ■ 6312套◆累计35万9702套
17	**捉猴2**
	SCE ■ PS2 ■ ACT ■ 2002-07-18 ■ 5669套◆累计26万8235套
18	**世嘉GT 2002**
	SEGA ■ XBOX ■ RAC ■ 2002-09-12 ■ 4995套◆累计1万9862套
19	**我的暑假2**
	SCE ■ PS2 ■ AVG ■ 2002-07-11 ■ 4775套◆累计39万1305套
20	**auto modellista**
	CAPCOM ■ PS2 ■ RAC ■ 2002-08-22 ■ 4704套◆累计12万7182套

日本最新主机销量排行榜 2002年9月16日～9月22日

机种	上周贩卖台数	本周贩卖台数	年度累计台数
PS2	4万4800台	4万1700台	277万0800台
GBA	3万1200台	3万1200台	184万3100台
NGC	2万1300台	1万2200台	79万0200台
XBOX	4200台	3100台	25万2600台
PS	3200台	3000台	18万4000台
WSC	1900台	2300台	8万6800台

“游戏销量榜”中竟然只有一款XBOX的游戏，而“主机销量榜”中XBOX依然处境艰难。某天一位老友前来编辑部探访，我用XBOX的《喷射小子 未来版》招待他，这位老兄不亦乐乎地玩了近1个小时，连声说：“好、好、好。”“那你会买XBOX吗？”我忍不住问道。“不买。”“为什么？”我纳闷极了。“盖茨这么有钱还卖这么贵的东西。”虽然这位老兄可能只是随口一说，但我感觉微软的产品的确缺乏一种亲和力，至少在亚洲地区是如此，这可能是XBOX在日本地区受阻的又一因素吧。

www.plumbook.cn

黄金眼

星际火狐大冒险

画面 ■■■■■■■□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■□□□

关卡设计 ■■■■■■□□

热血推荐

GOUKI

游戏的画面表现出色，在特写画面时主角FOX身上的毛纤毫毕现，非常惊人。游戏的进行方式很像《塞尔达传说64 时之笛》，甚至连基础的操作都非常相似，同样也是在一个类似的小村庄展开，所以说将这款游戏称之为“动物版的《塞尔达》”也不为过。但是，在细节部分的表现就不是那么尽如人意了：开场过于冗长，而且剧情画面无法跳过这一设定很不体贴；由于没有跳跃键，并且在场景中有诸多特殊行动方面的限制，使得游戏的自由度不是很高。向喜欢《塞尔达传说64》的玩家推荐。

LIKY

由一款射击游戏演变为现在的A·RPG，《星际火狐》的改变简直是脱胎换骨。毫无疑问，游戏绝对比以前好玩得多，A·RPG式的类型所包含的花样比以前单纯的STG要丰富得多，不光包括前作的那种飞船射击模式，还包括有诸如解谜、开雪橇、探险等花样百出的游戏方式，绝对让人玩起来就放不下。其实这游戏于N64版的《塞尔达传说》非常相似，可以说很多地方就是照抄，但是借鉴优秀游戏的成功经验也不失为一种讨巧的方法，毕竟玩家对优秀的东西是不会反感的。

阿修罗

阿修罗是老实人，一向实事求是，决不会因为这款游戏是任天堂的作品就有任何偏袒。我觉得这款游戏并没有预期中的那么好。乍一看，完全就是一个《塞尔达传说64》狐狸版……深入玩下去以后还会发现：模仿味道确实太重、战斗视角很奇怪、细节方面不够仔细、有很多地方不够体贴玩家……最大的缺点还是难度低、流程短，解谜成功以后很难有《塞尔达》那样的成就感！当然优点还是有的，比如战斗时华丽的连续技，另外让恐龙王子帮助解谜也很有创意！

NGC/DVD-ROM/NINTENDO/STAR FOX ADVANTURE/ACT/2002-09-27/3格

.hack//恶性变异 Vol.2

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□

人设 ■■■■■■■□

热血推荐

星夜

以贞本义行、伊藤和典、真下耕一合力制作为卖点的人气RPG系列如期推出了第二部，相比数月前的第一作，这次游戏在不少方面做了改进。例如增加了敌人的属性概念，使得战斗时需要考虑的事情更多；能够自行更换同伴的装备，这样无疑会方便很多的，此外在一些细小的地方也做了很多修正，例如打中敌人时的伤害数字变大了，看起来很清晰，当然也更有魄力。（笑）故事方面更趋深入，让人欲罢不能，真想马上玩到12月的第三部呢！现在还是继续练级吧，可以继承记录的哦！

D·S

在日本正在逐渐聚集人气的“三栖作品”之“《.hack//》系列”第2作，内容比起前作充实了不少，也保证完成游戏需要的总时间要超出前作。基本系统没有改变，但同伴数量的增加间接导致游戏的培养成分加大，玩家可以根据自己的喜好来培养重点角色。因为游戏的世界观来自于动画，所以在没有接触游戏之前，往往会对游戏中的某些专有名词感到困惑，在这种情况下最好先找来相关的动画欣赏一下，很有助于玩家更顺畅地进行游戏，玩的时候感觉也更投入一些。

纱迦

虽然本作在版图方面作了较大改进，敌人的属性设定也有了提高，但还是感觉本作和前作差不多。考虑到本作发售的时间和前作相隔不远，没有进步也在情理之中。游戏剧情得到了进一步发展，很多在玩《感染扩大》时产生的疑问现在已经得到了解答，但又产生了新的疑问，看来要等到《侵食污染》推出以后才能知道。比较头痛的是本作的视点问题，在战斗中经常会因为视点问题而陷入危机之中，好像在前作中没有这个问题，不知是怎么回事。希望在《侵食污染》中能得到改善。

PS2/DVD-ROM/BANDAI/.hack//恶性变异 Vol.2/RPG/2002-09-19/至少682KB

J联盟 胜利11人6

画面 ■■■■■■■□
音效 ■■■■■■■□
系统 ■■■■■■■■

较《WE6》的进化程度 ■■□□□□□□□□

热血推荐

GOUKI

本作的推出恰逢J联赛10岁的生日，是《WE6最终版》之前照例的一盘开胃菜，同时也是向玩家表明《WE6最终版》发展方向的作品。球员的数值指标依据《WE6》来设定，因此绝大多数球员的数值低得可以，“白茫茫的一片”。但由于大家都是一路货色，倒也显不出有什么差距。比赛方面，着重表现了球员与球员之间争抢激烈的身体接触，动作比《WE6》更加自然，看得出KCET是尽可能地想将球场上的一切都再现于游戏之中。经过此作之后，无疑会更期待12月推出的《WE6最终版》了！

多边形

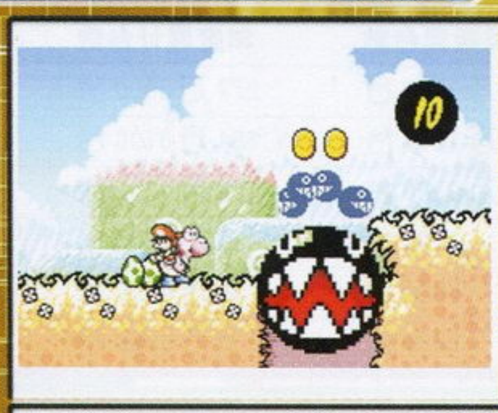
游戏OPENING中实拍剪辑的影像与CG相比又有另一番独特的魅力，入场式以及比赛结束之后的“演出效果”按照J联赛的特点得到了些许强化，不知会不会带入《WE6最终版》里面。游戏本身只是在《WE6》的基础上稍微进行了一些强化，所以如果不是FANS也许根本看不出有什么变化（比如我）。但是在进攻时对方的防守队员会全部龟缩在禁区内这一点实在是改动得不恰当，既不符合真实比赛的情况，也让比赛变得不够激烈。希望在《WE6最终版》时能够改正过来。

LIKY

游戏片头一如传统地采用真实比赛剪辑的方式来表现，感觉比起之前《WE6》的那段经典片头CG实在逊色不少，而且对于国内的玩家来说实在没有什么亲和力，毕竟国内没有多少人对J联盟里面的那些球员感兴趣。说到实际比赛，还看不出与《WE6》有什么本质区别，不过球员的新动作还是有的，比如说两人贴紧抢球时会互相甩动手臂来摆脱，不会像前作那样犹如粘在一起的两个木偶了。另外射门时如果被对方铲断了会看到球员因为踢空的惯性而转半圈，这些改变使得游戏越来越真实。

PS2/CD-ROM/KONAMI/J LEAGUE WINNING ELEVEN6/SPG/2002-09-19/1～4人/至少439KB

超级马里奥ADVANCE3 耀西岛



画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□

移植度 ■■■■■■■■□□

黄金珍藏

LIKY

游戏的画面实在是太漂亮了，相信只要玩过这款游戏的人都会有这种感觉吧，蜡笔画风将这款本就充满童趣十足的游戏衬托得更加“可爱动人”，让人一见就有想玩的冲动。作为SFC版的移植作，移植度是100%，完美无缺，只是某些地方作了一点小改变，比如说这次小马里奥的哭声，怎么完全变了？现在的哭声完全像个破嗓门的坏小子在吵，一点也没有原来那么好听。（笑）游戏的隐藏秘密实在是太多了，每一小关不玩个两三遍是找不出所有东西的，耐玩性极高。

阿修罗

阿修罗老实交待：前两作《超级马里奥A》我并没有仔细玩！为什么呢？因为是移植作，因为阿修罗只喜欢瓦里奥，还因为阿修罗不喜欢马里奥那种超滑的手感！但是本作阿修罗却已经将卡带购入准备好好研究一下！又为什么呢？因为画面可爱，因为主角不是马里奥，因为摔恐龙蛋很好玩（汗）。本作一样继承了“《马里奥》系列”有着众多隐藏要素的特色，要想每一关都得到100点满分可不是一件容易的事哟，看来各位玩家和阿修罗都要多玩上几遍才能将它PERFECT呢！

D·S

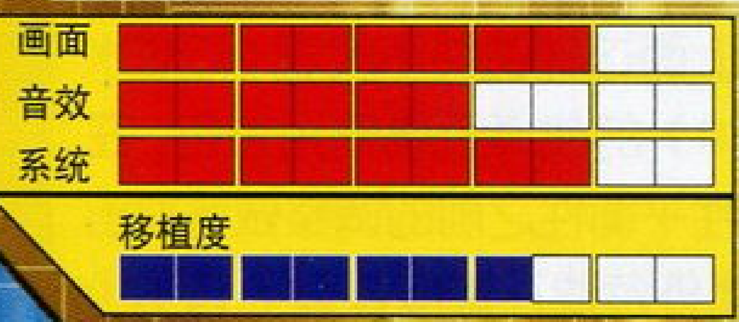
绝赞！早在SFC时代就对这款游戏宠爱有加了，没想到事隔多年之后在GBA上居然能够玩到移植得如此完美的《耀西岛》。游戏操作简单，但实际要体验出精髓的话往往需要更多的时间去练习，这一点也是绝大多数任氏动作游戏的特色。游戏的画面简直令人惊讶，色彩鲜艳的涂鸦风格完全可以让每一位童心未泯的玩家找到儿时梦境中的乐园。此外游戏的隐藏秘密也相当多，如果粗枝大叶地将游戏通关一遍的话，必定因完成度不高而留下不少遗憾，建议找个安静的地方好好体会一下吧。

GBA/32M/SUPER MARIO ADVANCE3 YOSHI'S LAND/ACT/2002-09-20

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

www.plumbook.cn

街霸ZERO 3↑



热血推荐

GOUKI 8

本作再次证明以CAPCOM的移植功力的确是没什么好担心的。不过GBA天生按键数方面的缺陷实在令人感到遗憾，超必杀出法的改动也让人颇不适应，初次游戏时有一种手忙脚乱的感觉。角色的各种特殊技、必杀技、连续技都原汁原味地移植入了GBA，几个从《CVS2》转会过来的新角色也很好地融入了游戏当中，并没有任何突兀的感觉。PS版大受好评的“世界挑战模式”没有收录是最大的遗憾，使得单机玩时的趣味性大减，实在令人有些失望。

LIKY 8

从去年的11月30日到今年的9月27日，游戏延期了将近1年的时间，这漫长的时间里我们都在苦苦等待着，现在看来这种等待是值得的，CAPCOM没有让我们失望。游戏的素质很让人满意，特别是在手感和攻击判定上保持了之前《街霸ⅡX》的高品质，3重卷轴的背景刻划得非常细致，某几个场景大致一看与PS版和DC版的几无区别。人物发出必杀技时的配音也完全再现，但是发超杀的配音就简化了，比较遗憾。让人有些不满的主要是音乐移植得不够好，远不如当初《街霸ⅡX》的移植效果。

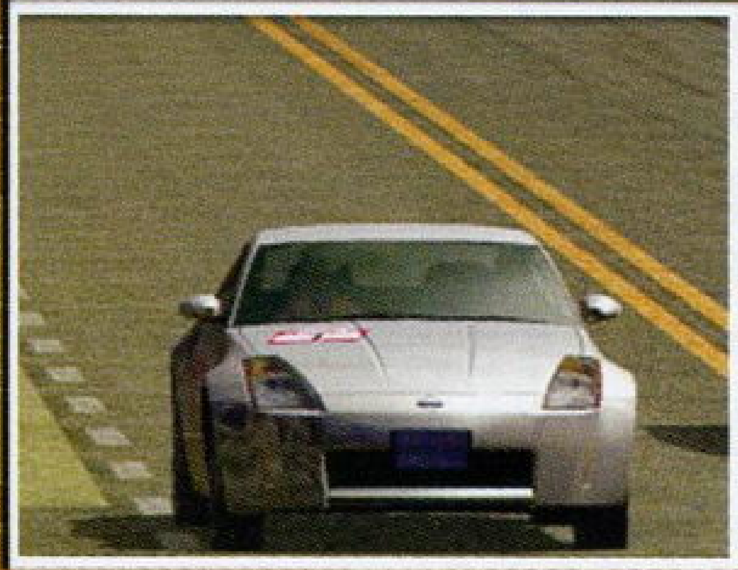
紫枫 8

游戏没有开场动画、标题画面没有大喊“STREET FIGHTER ZERO 3 ”也就罢了，但游戏中每局开始时不说上几句“FIGHT”之类的开场语真是有点遗憾——后来想想操作上的完美移植，也就将这口恶气吞了下去。

大公司毕竟是大公司，当初GBC上的《街霸ZERO》就移植得像模像样。本作人物的招式一个也没落下，而且还比PS版多了3个《CVS2》里的人！对《街霸》有感觉的掌机玩家不妨一试。通过本作的成功移植，我现在反倒是对《KOFEX2》充满了期待。

GBA/64M/CAPCOM/STREET FIGHTER ZERO 3 UPPER/FTG/2002-09-27/对应连线对战

世嘉GT2002



不过不失

GOUKI 7

系统、画面、操作，这三点要素在此作中都是非常不错的，但对于现在发展得已经非常成熟的赛车游戏本身来说，也只能称之为“中规中矩”，而对于XBOX这样机能级别的主机来说，却可以用“有向PS2移植的希望”来形容了——本作选择在XBOX上推出，无疑是想与《GT赛车3》分庭抗礼，但没有自己的特色是本作最失败的一点，游戏本身没有让人觉得“眼前一亮”的地方。用“尴尬”来形容本作的处境应该是比较恰当的——推出的时间太晚了。

多边形 7

游戏还没有推出之前，就没能给我一种期待的感觉，可能是制作公司诠释的这个赛车游戏与我理想中的赛车游戏存在着太多的差别。由于有ＳＣＥ的《GT赛车3》这座大山挡在前方，游戏尽量回避与其正面冲突，在赛道设计、画面效果处理、游戏模式等各方面都作出了改变，最明显的就是本作是以收集老式赛车，参加元老级赛事为卖点，但这样的作法会讨好玩家吗？看来答案是否定的。其次在画面上与《GT赛车3》相比没有任何优势，甚至还要差，这一点使人对游戏产生很不好的印象。

D・S 6

除了遗憾还是遗憾，本作的感觉就像夹生米饭，食而无味，弃之可惜。游戏的真实感不错，与GT类赛车的风格相当吻合，基本操作也接近驾驶真车的感觉。可是看似成功之处，又恰恰是这款游戏不足的地方，近似无聊的赛道设计，性能差别不大的车辆，感觉极不到位的背景音乐等因素让原本的优点淡化，变得无法让人投入其中，除了听听引擎的躁动声之外，很难想象再找出什么乐趣了。毕竟制作小组在开发这款游戏的时候并没有花费太多的气力，资金投入又不够，“鸡肋”再所难免。

XBOX/DVD-ROM/SEGA/SEGA GT2002/RAC/2002-09-12/1～2人

卡片召唤师II扩充版

黄金珍藏

邪魔天使 10

《卡片召唤师Ⅱ》！《卡片召唤师Ⅱ》！邪魔拿到游戏时先是狂笑三声，然后用颤抖的手打开盒子，顿时一道亮光从里面射出来。（呵呵，玩笑）终于玩到了期待中的《卡片召唤师Ⅱ》，相当初我可是从这款游戏公布制作开始就一直等到现在，卡片增加了一百多张，呵呵，太棒了，新增的“金币系统”更是让人兴奋，我想这对于一个有“收集癖”的玩家而言无疑是最吸引人的地方。战斗时每张卡片的特殊战斗方式也是体现制作人体贴玩家的证明，不愧是卡片游戏的顶点之作。

星夜 9

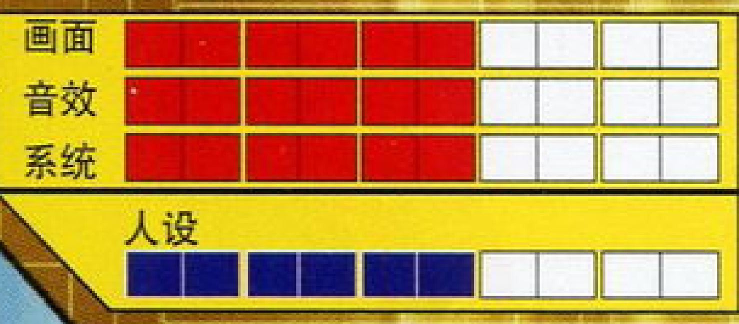
号称“究级卡片游戏”的《卡片召唤师Ⅱ》终于来了，大家做好准备了吗？相比DC上的《卡片召唤师Ⅱ》，这次的PS2版又增加了不少卡片（其实这种游戏只要不停ＰＬＵＳ下去就行了），使得收集的乐趣又有提升；画面和音乐方面也因为机能的提升而又有改进；新增加的金币收集看来又会使得游戏时间延长不少。游戏的战术战法运用是否得当还是考验玩家水平的最好凭证，你可以深刻体会到“一失足成千古恨”这句话的含义。如果你喜欢卡片类游戏的话，就千万不要错过！

多边形 8

“可能是家用游戏机上最好的卡片游戏”——这就是我对这款游戏的看法。邀请众多的著名插画家为本作画的卡片，光是欣赏那些精美的卡片都会让你感到这款游戏的优秀之处。进入战场时还有一小段CG，而进入卡片战斗时也有一小段3D地形演出，做得非常细致呀。如果你是才接触这款游戏的玩家的话也没关系，游戏的“マニュアル模式”可以教你该怎么玩，非常体贴。卡片上中文很多，对于国内玩家而言很方便。而游戏难度适中，不过有时COM来个连锁会让你抓狂的。（笑）

PS2/DVD-ROM/大宫SOFT/CULDCEPTⅡ EXPANSION/TAB/2002-09-26/1人/至少62KB

武士进化 樱花国之魂



不过不失

SOUL 7

拥有着不错人设的RPG，角色及世界观设定独特，但要理解这些世界观略嫌麻烦。实际玩下来，发现原来这是一款套上了日本和风画面的《口袋妖怪》型游戏，具有收集、育成成分，游戏系统新意不太大，但表现形式还是有些新意，尤其是战斗画面，当中甚至还会出现角色的大幅表情特写。本作音乐也不俗，而“秘密”系统也是亮点之一，含有诸多解谜要素，能够解开这些谜题相当有乐趣，但谜题的解开又与剧情的发展关系不大，因此不影响剧情进展的流畅度。

LIKY 6

总觉得这游戏有些挂羊头卖狗肉之嫌，本来是款很平常的RPG，却弄出些听起来神乎其神的名词来唬人，什么“星战”，什么“霸气”，什么“秘密”，统统都是RPG游戏平常得不能再平常的要素。“星战”就是普通的战斗，“霸气”就是HP，“秘密”无非是些委托事件。游戏走的仍是时下流行的宠物收集+培养的路线，这里的宠物是一种名叫“刃”的东西，它在战斗中能够化为不同的武器，外形都不同。说起来，这游戏的战斗倒是一个亮点，演出效果很不错，但其他方面就很一般了。

阿修罗 5

な、な、なに？这个是ENIX的作品？这个是GBA的游戏？这就是阿修罗将这款游戏进行了数十分钟以后的感受！先说画面吧，乍一看除了发色数多一点外绝对没有人会说这是GBA应该有的画面……再看系统吧，任务系统和GB上的《幻想传说 换装迷宫》如出一辙，当然名字不同；HP叫做“霸气”，魔法叫做“歌”，换人叫做“拔”，如此等等，虽然名字上和其他游戏都不一样，但是本质上没有任何变化……总结来说，这就是一款挂着新游戏名头的大杂烩，不玩也罢！

GBA/32M/ENIX/SAMURAI EVOLUTION/RPG/2002-09-20/对应连线对战

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

幻想水浒传III

PS2	KONAMI	RPG	1人
	2002年7月11日发售		135KB
DVD-ROM	—		6800日元

108星

可能很少有一个RPG能够像“《幻想水浒传》系列”有如此庞大的角色阵容了吧，无可否认寻找108星的确是游戏最大的魅力之一，也同时意味着壮阔的冒险旅程正在等待玩家的挑战。但究竟这样设计是否合理呢？能够将RPG的主线清楚地展示在玩家面前吗？是否今后提高RPG游戏耐玩性的不二法门就是加入类似收集的元素呢？

面对众多的争议，《幻想水浒传III》给了我们一个相对明确的答案。

与前两作一样，主人公的所有同伴都被收录在同一个时代背景下，但排除其中少数的奇人与怪人，可以发现绝大多数角色的设计都是与背景环境相吻合的，而三大主人公的设计也是“《幻想水浒传》系列”目前的招牌设定，以不同的角度、不同的视点、不同的铺垫来叙述每个人的背景故事，再将人物间的恩怨情仇纠葛在一起，让所有将游戏中设置的剧情全部完成的玩家在爆机之后有一种荡气回肠的感觉，此后再细细品味其中的每一段细节，会发现正义与邪恶只是在意念转变的一瞬间，或者可以理解为是主人公原本的生活背景让自己早早地陷入到一个不能自拔的深渊中……

有分歧剧情就有共通剧情，非常令人欣慰的是KONAMI的游戏制作小组在处理这些共通剧情的时候，制作态度也非常严谨。从表面上看可以发现游戏中以不同的视点诠释着一段相同的故事，从更深一层去观察的话可以明白就连角色对话的设计也是独具匠心，每位在共同剧情出现的角色在重新回到分歧剧情的时候，其对话都是紧接着之前发生的故事来设计的，不会给玩家任何脱节或生硬的感觉，在这方面要对游戏的编剧说个“服”字。

故事的主线是寻找传说中的“炎之英雄”，而每一位主人公的宿命也正是同“炎之英雄”有着紧密的联系。无论是休戈、克莉丝还是盖多，他们去调查关于“炎之英雄”的线索都只不过是要给自己一个答案，自己在正邪之间找一个明确的定位。而就是从这个出发点开始，3位主人公才越发了解到事件的真相其实并没有自己想象中的那么简单，而玩家的心也正是在展开调查的冒险途中被牢牢抓住的。以笔者为例，在进行3位主人公前3章的剧情部分时心情都是截然不同的，因为不同的视点也牵动着笔者以不同的心境去观察同一件事，而繁杂的人物关系也一时间让人难以琢磨究竟事件的真相是什么，相信身边的同伴才是最重要的，在冒险的途中去壮大己方的力量是最关键的。由此恰恰可以看出108星的设计丝毫没有影响到故事主线的发展，同时还让玩家极易产生寻找同伴的动力。

当然，《幻想水浒传III》在这方面的成功并不是告诉所有玩RPG的玩家只有按照这样的思路设计出来的游戏才是合理的，每款成功的RPG都有属于它的独到之处，而《幻想水浒传III》只不过向所有玩RPG的玩家证明了自己存在的价值，同是也以游戏总销量36万的成绩稳固了KONAMI将这个系列继续开发下去的决心。

人设游戏化

在写这篇评论的时候，笔者不知道玩这款游戏的玩家们对人物的原画设计可以打几分，但根据了解因为该游戏的人设而产生兴趣的玩家却不在少数。因为游戏的前两作的画面都是2D的，而当硬件平台发展到PS2时代的时候，游戏制作小组很明确地将游戏画面转变成3D的。但也恰恰是其中的技术原因，使原本应该更绚丽的游戏画面似乎打了折扣，原画设定的人物神髓在3D化之后好像并没有那种感觉了……

通过近两年来在游戏界中的畅销游戏（百万大作）观察可以发现，游戏画面确实是提高游戏整体素质相当重要的一环。游戏业的突飞猛进，也意味着更多普通的消费者加入到这个圈子中来，如何吸引他们的眼球呢？首当其冲的就是游戏画面。很难想象在从来没有尝试过RPG的普通消费者眼中，究竟是《FF X》的多段精美CG震撼还是《幻想水浒传III》唯美的片头动画精彩？但有一点是可以证明的，“《幻想水浒传》系列”在3D化的道路上确实还要走很长一段路，许多没有任何恶意的对游戏画面的抨击此时看来并不是没有道理。节约开发成本并不应该等同于在游戏画面环节的缩水，因为游戏的娱乐性有一方面就体现在视觉上的艺术，类似高解析度的PS版画面水准确实让FANS很难看到飞跃式的进步。

回到刚才的主题，也就证明了《幻想水浒传III》在人设游戏化方面的工作是失败的，想想片头动画中各登场角色的特写，再回过头来看看游戏中这些人物的模样，除了有些惋惜之外实在想不出更好的理由来解释……

战斗系统简化论

以战斗系统而著称的RPG本来就不多，堪称经典的就更少了。《幻想水浒传III》在这方面投入精力显得很明智，一切战斗系统从简，只保留RPG游戏战斗系统最基本的设定。

战斗系统简化论，这似乎是近年来所有二线RPG所倡导的一条基本路线，与其挖空心思在战斗系统上寻求突破，不如在剧情方面和画面方面制作得更加出色，即便游戏发售之后被资深RPG玩家就战斗系统方面抨击为“RPG方便面”，但起码它看起来还是美味可口的。这同时是在游戏厂商不明确游戏销路，同时也是在节材增效的前提下所采取的折中措施，并不需要过多的指责。

上面这样说并不代表《幻想水浒传III》的战斗系统毫无特色，在各属性平衡性之前的调整做得很出色。此外游戏在难度设置上有不少高潮，让喜欢战斗的玩家也能够从中找到不少的乐趣。自由培养角色的能力是近年来RPG或SLG类型游戏的潮流，《幻想水浒传III》在这方面也不甘落后，想想那近百人的同伴光是要培养的话就要花上很大的气力，更不要说是组建一支真正意义上在物理攻击或魔法攻击全面、特殊技能齐备、属性完整、合体攻击组合众多的精英军团了。

简化意味着留出更多的游戏时间花在培养角色的工作上，这种战斗系统的设定是令人满意的，起码除了对战斗系统特别苛刻的玩家外，《幻想水浒传III》的战斗系统是成功的。

大步前进

从游戏发售之后的表现到玩家完成游戏之后的评论，可以看出《幻想水浒传III》是一款慢热型的游戏。慢热型的游戏意味着它在本质方面留给玩家回味的地方很多，也同时很容易建立起固定的拥护群。作为一款在PS上诞生的RPG游戏，每隔一段时间便推出新作或外传的事实证明了该系列旺盛的生命力。尽管对于《幻想水浒传III》的评价褒贬不一，但这也同时反映出玩家对于这个系列的关注程度，等所有的玩家都已经不闻不问的时候，估计也是该系列寿终正寝的时刻了。悲观的论调还是不宜说得过多，至少关于《幻想水浒传》的文库版（游戏相关小说）在日本的畅销就能够证明该系列今后在题材与剧本方面有大量的素材可以选择，如果能够分配更多的制作人员和开发资金到新作的制作中，相信以KONAMI现在积累的技术经验，一款更加让玩家感动的《幻想水浒传IV》会早日出现！

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）82286364 25156912

www.plumbook.cn

超级马里奥3 耀西岛

文：LIKY

GBA	NINTENDO	ACT	1～4人
	2002年9月20日发售		自带记忆功能
卡带（32M）	对应通信对战线		4800日元

这是一个关于婴儿马里奥和耀西的故事，一个发生在很久、很久以前的故事……在一个漆黑的夜晚，一只大鸟叼着一对出生不久的双胞胎兄弟着急地去寻找他们的父母，突然一个黑影掠过，大鸟被撞得转了几个圈，等它缓过神来发现两个婴儿都已不见踪影……真是太可怕了，原来那个黑影是库巴王国的魔术师，他的目标正是这两个婴儿，要将他们抓到库巴城堡，但是他却只抓走了一个，另一个婴儿掉到了恐龙耀西一族的小岛上，这个婴儿就是我们的小马里奥。于是，为了带小马里奥找到父母，一群耀西像进行接力赛一样驮着小马里奥开始了冒险……

会生蛋的耀西

在《超级马里奥2》中小恐龙耀西就已经出现了，它的招牌动作就是用舌头把敌人卷进嘴里，而这次在《3》里面它不光能吃敌人，还能将敌人变成蛋，只要吃了敌人后按“下”，你就会看到一个鼓鼓囊囊的东西（就是敌人了）从耀西的嘴里慢慢滚过脖子、肚子、屁股，随着“啪”的一声，一个花花绿绿的蛋就出现在耀西的屁股后面了。（耀西真太强了！）

▲在2-1关出现小狗波奇相当可爱哦，它会驮着你走过危险的针刺地板。

哭闹的小马里奥

小马里奥平时都安稳地坐在耀西的背上，但只要一受到敌人攻击，马里奥就会与耀西分开，并开始大声哭闹，此时玩家必须尽快控制耀西把马里奥“抓”回来，否则，等旁边的那个数字减到0，魔术师的手下们就会找到这里来把小BABY抓走，你就GAMEOVER了。那个倒计时的数字就是状态画面中的黄色五角星（相当于小马里奥的HP），当马里奥与耀西在一起时它会自动回复到10颗（前提是不满10颗），所以当五角星不满10颗时最好在原地多呆一会等它慢慢回复。

过关点数

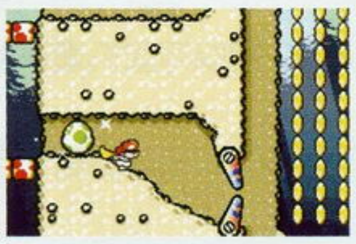
每过一关都能获得一个点数评价，要想取得100点的满分，必须注意3个道具：五角星、红色金币和太阳花。五角星的数目每一关不固定，最大值为30，过关时每一颗五角星算一点。而每一小关中都固定有20颗红色金币和5朵太阳花，红色金币每一颗算一点，太阳花一朵算10点。所以过关时要想获得100的评价，就必须收集完所有的红色金币和太阳花并保持满HP的状态。难度不小啊，特别是后面的关要找出所有的东西可不是一件简单的事情。

特殊道具

特殊道具只有通过玩迷你游戏才能获得。得到的特殊道具并不会立刻发挥作用，它会保存在状态画面的右下角，只有选定它时才会发生效果。很多迷你游戏可以反复地玩，所以特殊道具也可反复地获得，遇到这种好事情可不要放过，多拿些特殊道具对以后的冒险帮助极大。

五角星	回复小五角星的数值，根据回复量分为为10和20两种
“？”云	将版面内的所有敌人都变成“？”云
放大镜	看清这一关所有隐藏的红色金币
蛋	让耀西一次拥有6个蛋
POW	将版面内的所有敌人变成小五角星
绿色西瓜	耀西可以吐瓜子攻击敌人
红色西瓜	耀西可以吐火攻击敌人
蓝色西瓜	耀西可以吐冰冻住敌人

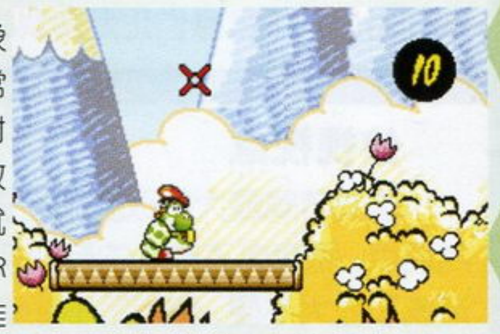
变身



接到某些特定道具后耀西可以变身，变身后的耀西可以在某些特定地形里面移动，例如直升机可以在天上飞，潜水艇可以在水里游，挖地虎可以往土里钻……需要注意，变身有时间限制，必须尽快找到有耀西头像的那个方块，否则又会回到原地。

不光耀西会变身，小马里奥也是会变身的哦，只要接到闪光的黄色五角星，婴儿马里奥就会暴走，变身为全身闪光的“SUPER STAR马里奥”，此时它不仅刀枪不入，还能贴着墙走到天花板上，极为恐怖，大家可以在2-1关见识到他的威力。

扔出蛋



耀西一次最多能生6个蛋，这些蛋会像一串珠子一样紧紧跟在耀西的后面，非常有趣。那么这些蛋又有什么用呢？你问对了，这些蛋可以投掷出去打击目标（包括敌人、机关、道具等），你只要按一下R键就会出现一个不断移动地瞄准框，再按一下R键耀西就会向着目标扔出一个蛋，在瞄准框移动的过程种按L键能够让瞄准框暂时停住，以便锁定方向。其实还有一种发射方式是按住R键时瞄准框会不断移动，松开R键后蛋就会发射出去。两种发射方式不能随时切换，只有通过特定的白色方块才能切换。

蛋的颜色

耀西生出的蛋都是绿色的，但是在游戏中我们还能接到别的颜色的蛋，例如红色蛋、黄色蛋，甚至还是闪光蛋，这些颜色不同的蛋有什么秘密呢？下面我们就来看看。

绿色蛋	最普通的蛋，没有什么特别
黄色蛋	打中目标后会掉出2枚黄色金币
红色蛋	打中目标后会掉出2颗小五角星
闪光蛋	打中目标后会掉出1枚红色金币

巨型蛋

在2-7关中有一种胖胖的敌人，耀西吃下这种敌人生出来的蛋个头大得吓人，扔出去后威力也大得吓人，可将版面上的所有敌人全部消灭，就像“POW方块”一样。

小技巧：绿蛋变红蛋

细心的玩家应该注意到，绿色蛋经过一次反弹后会变为黄色蛋，而黄色蛋再经过一次反弹后会变为红色蛋，我们便可以利用这个特性将绿色蛋转化为红色蛋。你只要找个头顶有“天花板”的地方，向正上方发射绿色蛋，然后立刻伸舌头将反弹下来变过色的蛋接住就行了。

结语：实在是一款不可多得的优秀作品，绝对可以算是2D版“《马里奥》系列”中的最强之作。美到极致的画面给人一种非凡的视觉享受，丰富的隐藏要素能够吸引你一玩再玩，花样百出的机关，精致的迷你游戏始终把你的注意力牢牢抓住，而那些可爱角色的搞笑动作更是让人看得忍俊不禁……强烈向大家推荐。

www.plumbook.cn

文：LIKY

GBA	KONAMI	STG	1人
	2002年9月28日发售		自带记忆功能
卡带（32M）	—		4800日元

空军三角洲II

AIRFORCE DELTA II エアフォースデルタII

GBA上少有模拟飞行的游戏，这让喜欢此类游戏的掌机玩家多少有些遗憾。不过现在大家有个不错的选择，那就是这款《空军三角洲II》（美版名称为《空军三角洲 风暴》）。

越玩越有趣

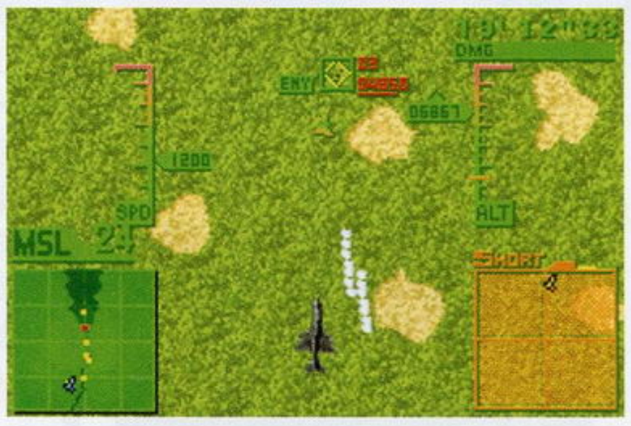
作为KONAMI的知名模拟飞行游戏，《空军三角洲》在DC、XBOX上都获得了不错的口碑，这次的GBA版仍保持了较高的素质。可能在刚开始，游戏“朴素”的画面不会给你带来任何想玩它的冲动，但是你只要稍微耐心一点玩一两关，体会到它独有的刺激感和爽快感后你就会放不了手。这游戏越玩到后面，任务的花样越多，给人的惊喜越强。特别是第18个任务最为精彩，你要驾驶战斗机强行迫降到敌人的机场，抢夺敌人最新型的战斗机然后安全返回——飞机躲过地面炮台的阻击，成功迫降，飞行员冒着枪林弹雨登上敌人的新型战机，起飞、击落拦截飞机、艰难返回……这个任务我失败了六七次，当最后成功的那一刻不禁让我感到巨大的成就感，这种艰难完成任务后的成就感也正是游戏吸引人的一个方面吧。

基本操作

A	机炮
B	导弹
L	减速
R	加速
L+R	自动水平
SELECT	改变锁定目标

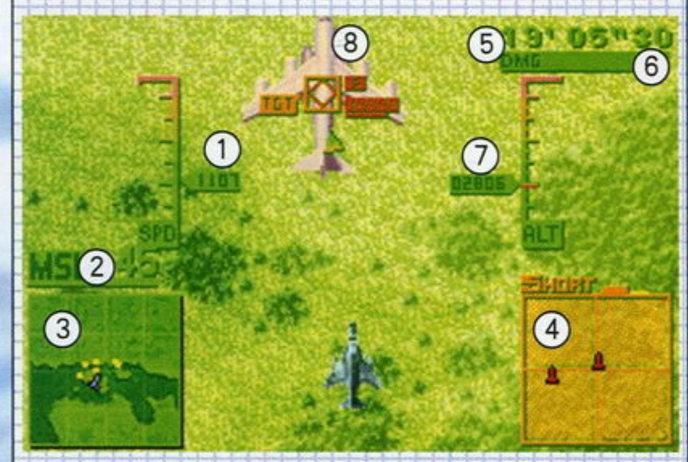
俯视视点

这次游戏最大的改变就在于视点的变更，不再是传统的驾驶舱内视点，而变成了舱外的俯视视点。这种视点给判断敌我双方位置造成了很大不便，特别是不能直观地判断出敌我双方的高度差，使得机炮攻击很难命中目标。不过请注意，我说的是很难命中，不是说不能命中，其实你只要掌握了诀窍，用机炮来扫落全部敌机也并不是不可能的。这里就要提到判断敌我双方高度差的方法了。游戏对应俯视视点，将高度差的判断方法完全通过数字来表示了。锁定目标后，大家可以看到锁定框右边有两个数字，如图，上面的数字表示需要几颗导弹才能击落目标（比如这里是3颗）；而下面的红色数字（注：高度差的数字为红色表示自机在敌机上空，数字为白色表示自机在敌机下方）就是与目标的高度差了（比如这里是4850米）。此时慢慢下降自己的高度，那个数字就会慢慢减少，当那个数字变为0时就表示你与目标在同一高度，此时用机炮就能攻击到目标了。这里也要掌握一个技巧，接近敌机的过程中灵活使用加速和减速，不要让目标离开视线，当高度差变为0后立刻按L+R使飞机自动水平，然后开炮就行了，你会看到敌机身上不断冒着火花，“叮叮当”一阵乱响后坠毁。很多时候用机炮攻击比导弹有效得多，就看你会不会用了。



状态表

1. 速度计
2. 导弹残弹数
3. 地形雷达
4. 小型雷达
5. 限制时间
6. 机体耐久值
7. 高度计
8. 敌方目标



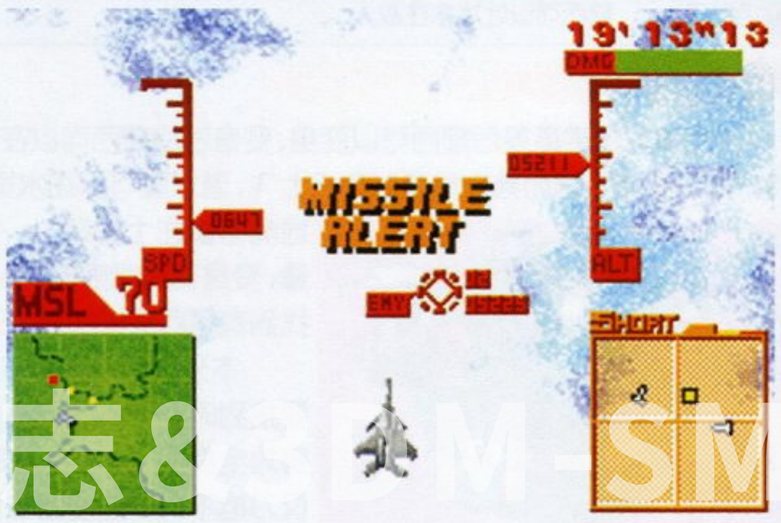
其他

★当自己飞机在目标上方时才能锁定目标，而敌机在自己上方则锁定不了，所以与敌机遭遇前一定要爬升到比它高的地方。

★爬升有个高度限制，到达极限后飞机会自动翻滚（STALL），即向下俯冲，此招对付处于自己身后的敌机比较有效。

★游戏中击落红色的目标就能完成任务，而黄色的目标不用管它也行，所以某些时候不用对无用目标浪费弹药。不过击毁更多的目标能获得更高的分数，玩家自己斟酌了。

★锁定目标后，锁定框为绿色表示距离太远，这时可能连高度差的数字都不会显示，发射导弹也打不到它，等锁定框变为红色才算是真正锁定敌人，发射导弹才有可能命中。



www.plumbook.cn

全20关任务解说

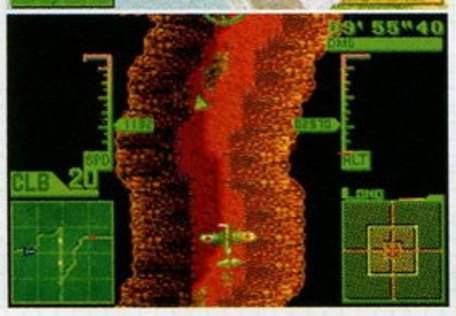
MISSION 1：初航

第一个任务非常简单，只要击落敌方2架轰炸机便可完成任务。不要让它们飞出地图外，那样任务会失败。至于地上的导弹发射塔打不打就随意了，想取得高分就打吧。

MISSION 2：极秘研究所攻击

这次的任务是要炸毁一座大坝（有6个目标），灵活利用SELECT键转换目标提高攻击效率。需要注意这次驾驶的战斗机KXF2装甲很弱，挨2发导弹就挂了，所以一定要注意躲避导弹。（还好这架飞机速度很快）

MISSION 3：溪谷基地攻略

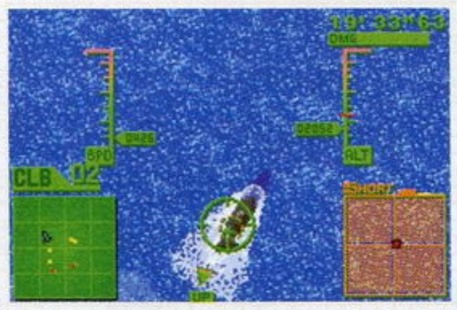


目标是炸毁敌人山洞内的秘密基地。这一关的高度是固定的，只用控制左右方向就行。山洞内的地形比较曲折，有的弯很急，一定要减速通过。中途出现的两架武装直升机直接用机炮扫射吧。

MISSION 4：混战

这一关共有7架敌机，5架红色，2架黄色，而自机携带的导弹只有24发，即使只击落5架红色敌机导弹数也是捉襟见肘，所以这是考验玩家机炮攻击水平是否过硬的一关。只要掌握了先前提到的要点，用机炮全扫7架敌机也不是难事。

MISSION 5：潜水艇舰队击破



击毁敌方3艘潜水艇即可完成任务，注意等潜水艇浮起来时攻击才有效。至于敌方护航的飞机不用过多纠缠。

MISSION 6：大型机动要塞爆击

机动要塞有多个目标要击破，看准了再打。不要浪费弹药。攻击多个目标时要掌握一个技巧，对一个目标放出导弹后立刻按SELECT键切换到另一个目标，这样可立即对另一个目标展开攻击，这一招对付地面上的多个固定目标非常有效，不过一定要保持目标都在视线范围内。机动要塞后来会潜入沙中，此时攻击无效，等它露头再打。

MISSION 7：核导弹迎击

这次要攻击核导弹的导航装置使导弹改变轨道，注意只能用机炮攻击才行。导航装置有4个，必须全部击毁，一定要抓紧时间。核导弹的高度在7000米左右，事先做好准备。

MISSION 8：输送列车空爆

有两列输送列车要击破，当它们进入隧道的时候攻击不到，耐心等它们出来再打。注意击毁车头整列火车都会爆炸，用此方法攻击可以节省不少导弹。

MISSION 9：核基地突入

这次要从敌方基地内脱出，时间非常紧迫，必须按住加速键不放才行，根据地面的箭头指示来控制转向。

MISSION 10：恶天候奇袭作战

因为天气恶劣，降到低空会遭到雷击，所以在接近目标前最好在5000米以上的高空飞行，到达目标后再减速俯冲攻击。第一架敌机可以用机炮扫掉，而后面的就不管用，它们会改变高度。

MISSION 11：滑走路空爆

这一关难度有点大，要轰炸飞机场上的3个目标，打中1个目标最高能获得25点，总共要获得70点才能过关，任何一个小失误都可能导致失败，小心，小心。

MISSION 12：侦查

原本是执行侦察任务，却不小心中弹，必须紧急迫降。跟着队友飞机的引导很快就能找到机场，然后降下就行了。着陆时按住减速键不放，仔细看着高度表，着陆前的一瞬一定抬起机头。

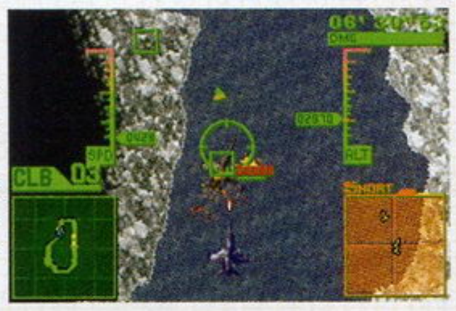
MISSION 13 对空机雷

这一关一定要沿着河道飞行，否则敌方的导弹会不断飞来。到达基地后尽情用导弹攻击吧。

MISSION 14：大型战斗爆击机击坠

这一关策略很重要，首先应在敌机上空用导弹打爆中间的两个目标（机炮），然后下降高度与敌机水平，用机炮干掉两边的导弹发射口。（如果开始没有打爆敌机机炮，此时你一靠近它就会死得很惨。）随后出现的机翼也用机炮尽快打爆，最后升到高空，用导弹击爆机头。千万要注意保持距离，因为自机一撞上敌机就会坠毁。

MISSION 15：阿吉里尼亚空军基地



需要绕基地飞行3周，每转一周炸毁一个目标。炸弹只有3发，容不得一次失误。平时按住加速键不放来节省时间，等到敌机接近时再减速，一定要将从后面出现的敌机干掉，否则它们放出的导弹根本躲不开。

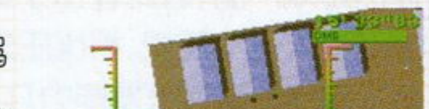
MISSION 16：舰队护卫

这一关要保护我方舰队不受攻击。击落开始的一架飞机后，敌方鱼雷会向我方舰队靠近，尽快用导弹拦截。

MISSION 17：石油基地破坏

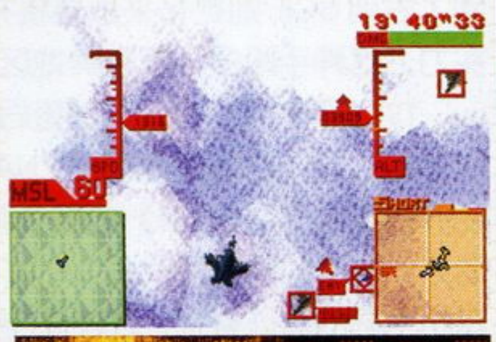
不用破坏全部的油库，只用完成80的破坏值任务就算完成，难度不大。

MISSION 18：强行着陆



前面就提到这一关是最为精彩的一关，要驾驶自己的飞机强行降落到敌人飞机场，抢夺敌人的KF7战机后安全返回。自机到达机场上空时会自动进入着陆模式，高度会自动降低，千万不要听之任之，一定要把高度拉起来，因为机场里有两座炮台和许多没有起飞的敌方飞机，现在干掉它们轻而易举，而到后来就不好说了。机场有几个步兵守卫在KF7附近，降落地点千万不要选在那里，其他任何地点都可以。飞机完全停下后驾驶员会快速钻进KF7中，赶快将KF7调整到跑道上，按住加速键起飞。（加速过程中敌机会不断投下炸弹，挨上了速度就会减下来，最好走S型路线躲避，离开跑道时的一瞬一定要抬起机头，否则会坠毁。）成功起飞后就不用怕敌人了，干掉敌机，原路返回——MISSION CLEARED!

MISSION 19：败战



虽然只要脱离战场（飞到版边）任务就可完成，但是一心想着逃跑是绝对过不了这一关的，因为把敌机留在身后简直就是自杀，敌机的导弹会一发接一发地向你飞来。所以还是与敌机展开正面对抗吧，全灭敌机后再脱出。

MISSION 20：宿敌

最后一战的目标是皇牌飞行员扎亚尔大佐，最初有9架飞机给他护航，干掉这些杂鱼后再一心对付他吧。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：特约撰稿人 DARKBABY

大道如天——SONY的游戏路（下篇）

五 基石

山内溥曾经说过：“游戏机成功的最关键就是要有足够多的好玩的游戏，否则的话即使是性能再强大的硬件也毫无存在价值。”PlayStation在同时代的游戏主机中硬件性能并不是最强大的，但是截止2002年8月末全球总共出货数为9000万台，超过了其他所有竞争产品的总和，构筑起新游戏帝国基石的就是众多种类丰富的有趣游戏。

FC	36个
SFC	29个
GB（GBC含）	31个
PS	35个
N64	6个
SS	1个

旁边这个关于日本历代主流游戏机百万大作的统计数据表很能够说明实际问题。“所有的游戏将在这里集结” ——SCE对消费者做出的郑重承诺，最终PlayStation并没有辜负这个豪言壮语，除了任天堂、世嘉等竞争对手自行开发的游戏以外，几乎囊括了全部软件厂商的经典大作，无论PS游戏的质和量都可以称得上是历代主机最强。PS不但完全继承了过去任天堂两代主机开拓的市场和游戏种类，而且繁衍出了大量全新形态的游戏产品，因此吸引了更多的消费者和游戏开发商进入这个领域。相比任天堂、世嘉等游戏老铺，SCE自身的软件开发能力几乎一穷二白，但是SCE不断地招贤纳士扩充实力，并虚心汲取竞争对手的长处，最后终于摸索出一条卓而不群的独自道路。我们透过SCE一些公开的财务资料可以发现，至少在1999年3月以前SCE几乎没有向SONY上缴过一分钱利润，那么多的钱大多都被直接用于软硬件的研发。最初SCE的开发体制是通过与实力派厂商和制作人合作的形式进行运作，SQUARE协助开发的“《妖精战士》系列”、与CAMELOT高桥兄弟合作的《大众高尔夫》等都成了该社的样板大作。到了后期SCE则更多采取直接并购的方式来扩充实力，这种手段多用于欧美地区。

1994年12月3日PS发售后的一年多时间里，能称得上大作的游戏并不多，NAMCO的两款大作《山脊赛车》和《铁拳》成了牵引硬件销售的主要动力。SCE的首发游戏《CRIME CRACKERS》具有相当高的象征意义，这款3D迷宫RPG实际的游戏水准存在着诸多不尽人意的地方，但是OPENING的高品质动画给玩家留下了极其深刻的印象，SCE充分利用了PS硬件这个当时其他主机无法匹敌的强项，通过广告宣传大肆渲染，吸引了当时众多的LIGHT USER的视线。LIGHT和CORE的说法最初就是由SCE营销部门提出的，所谓的LIGHT USER主要是指那些不经常接触游戏的人群，CORE USER则是指那些涉足游戏较深的人群，这和以后所谓专业和非专业的划分说法有着相当大的偏差。SCE深知与任天堂等争夺CORE消费层并非易事，而寻求在被忽视的LIGHT群体中取得突破。《CRIME CRACKERS》取得了20万的不错销量，日本女作家本多亮子是在首发日随主机同时购入这款软件的，事后她表示：“虽然这个游戏事实上并不怎么样，但是我看见广告的刹那就产生了购买的欲望……那种最初的感动至今还令人难忘！”SCE的广告确实有着化腐朽为神奇的力量，能够把游戏中感染人的地方直接灌输给消费者，1995年6月推出的《妖精战士》被标榜为映画RPG，由SQUARE旗下的制作组G-CRAFT协助开发，BGM担当是著名的F1中继编曲T-SQUARE，被重金聘请为男主角阿克配音的是王牌声优池田秀一。《妖精战士》的故事流程相当之短，但是SCE地毯轰炸式的广告宣传取得明显成效，尤其是电视广告中飞空艇的大迫力和阿鲁鲁手持火把渐行渐远的身影都让观众亲身感受到了主机的强大表现力。PS早期游戏厂商争相仿效SCE的做法，于是乎出现了大量金玉其外、败絮其中的劣作，美妙的CG动画背后掩盖着极度苍白的游戏性。SCE当然没有放弃CORE消费层的开拓，通过资助独立制作人的形式开发出了《藤丸地狱变》和《Beyond The Beyond》等口碑不俗的作品。饭岛健男和高桥秀五过去都是“《DQ》系列”的重要开发成员，这些业界精英都有着独立推出游戏的强烈意愿，但是任天堂阵营的高门槛令人望而却步，SCE则积极与之接触。饭岛健男设立的PANDORA BOX通过开发《藤丸地狱变》取得了很大发展，高桥秀五则用《Beyond The Beyond》的回报成立了CAMELOT，进而把就职于世嘉SONICTEAM的兄长高桥宏之也拉入了PS开发阵营。FROM SOFTWARE开发的RPG《KING'S FIELD》是PS最初的原创名作，这家由神直利创办于1986年的小型PC游戏厂商在SCE不断提携下逐渐成长为PS阵营六大核心厂商之一。

1996～1997这两年间可谓是TV游戏业的中兴盛世。随着《铁拳2》率先突破百万大关、新形态AVG《生化危机》引发持续话题、SQUARE携《FF Ⅶ》正式参入等一连串攻势，PS就像脱缰野马般摆脱所有竞争对手独步天下，硬件的出货量达到了每月200万台的惊人数字。加入PS软件开发的厂商纷至沓来，在两年间发售的数百款游戏的平均销量超过了2.5万套，大小游戏厂商都为能挤上这条顺风船而欢欣鼓舞。惟一例外的是被称为“业界异端儿”的WARP社长饭野贤治，因为对SCE的软件配额和发售档期不满而在1996年3月的SONY GAME SHOW上突然宣布易帜，把开发中的AVG新作《EO》转移到世嘉SS平台，除了些微的难堪外并不能阻碍PS的一路高歌猛进。这段时间的市场竞争达到了白热化的程度，任天堂的N64和世嘉的SS为了挽回劣势倾尽全力，SCE则协同大多数的主力厂商进一步扩大优势。由于PS开发简易且成本低廉，使得游戏开发商的想象力得到了充分发挥，就连任天堂游戏开发的灵魂人物宫本茂也在某次接受《FAMI通》采访时公开承认PS是当时三大主机中最适合开发游戏的平台。除了《FF Ⅶ》、《恶魔城 月下夜想曲》等一些承接过去的财产以外，SQUARE的《武士之刃》、NAMCO的《王牌空战》、CAPCOM的《生化危机》、TECMO的《怪物农场》、《刻命馆》等大量崭新游戏类型的涌现使得这些游戏老铺们再度焕发青春活力。TECMO在SFC的末期连遇主要开发人员跳槽、游戏产品严重积压等变故几乎破产，但是育成游戏“《怪物农场》系列”的畅销使其得以迅速恢复了元气。KONAMI的高层北上一三最近深有感触地回忆说：“全面参入PS是KONAMI得以迅速发展的主要原因，高效的开发环境和采用低价格CD-ROM载体都使得经营风险大大降低……”由于SCE宽松的门户开放政策，PS平台还崛起了FROM SOFTWARE、GUST、日本一SOFTWARE、元气等大批过去默默无闻的中小型游戏开发商。

然而PS时代最大的成功者并不是SQUARE或者KONAMI、CAPCOM之流，SCE凭借着自身的努力一夜间迅速成长为最具票房实力的主力软件厂商。1995年9月～1998年8月这段时间里，SCE在日本的累计软件销量达到了1598万套稳居首位，比任天堂的1070万套多了整整50%以上。数量上固然占据了主动，在软件的种类和品质上也同样令人刮目相看，在各种游戏类型上SCE都积极突破并

www.plumbook.cn

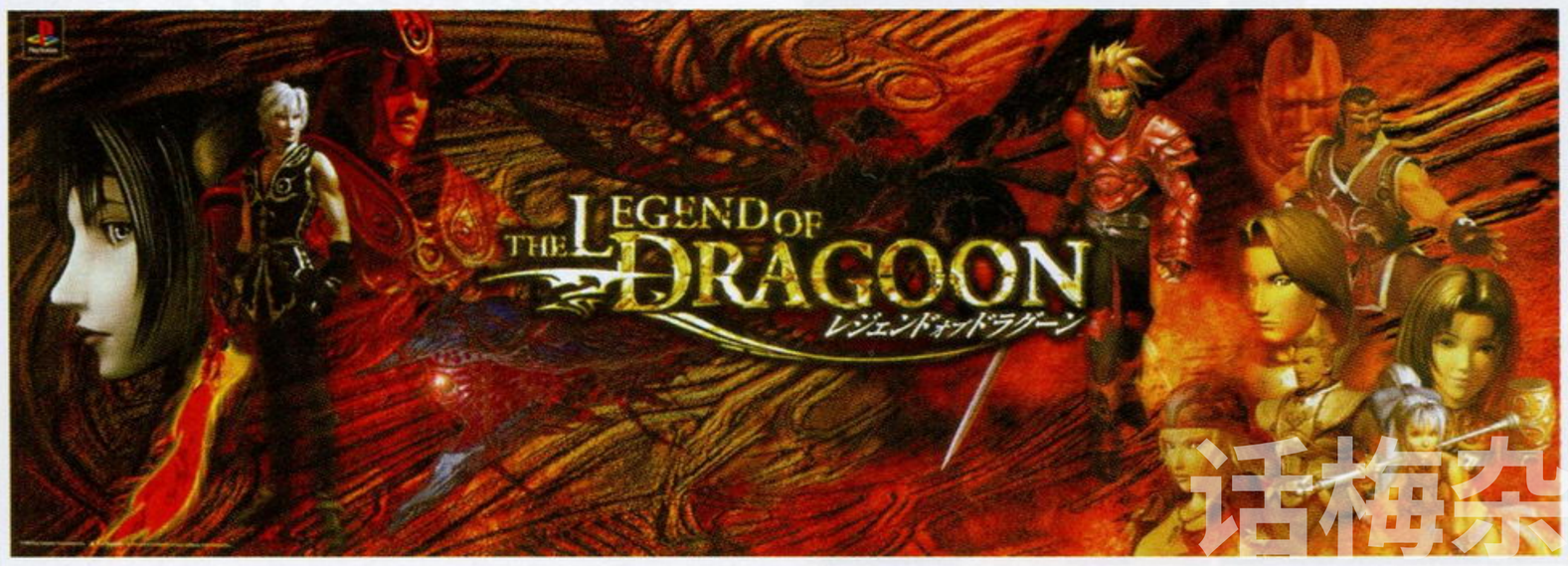
取得巨大成功，相信在那个时间段里SCE给予竞争对手在软硬件两方面的压迫感是足以窒息的。

SCE深知开发优秀游戏对推动硬件的重要性，成功的硬件厂商同时也必须是成功的软件厂商，早在PS规格初步确定时便已经开始着手软件事业的准备工作。SCE通过资助和扶持一些有潜力的小会社和独立制作人的OEM形式进行软件开发，饭岛健男、高桥兄弟和原CAPCOM重要骨干藤原得郎等大批过去因资金匮乏无法实现理想的业界精英都得以尽展其才，而SCE的回报同样也极其丰厚。1996年SCE三大RPG同时焕发光彩，先阵的《波波罗古罗伊斯物语》改编自作家田森庸介的童话小说，被小会社Suger AND Rokets制作成绘本式RPG，这款早在SFC时代曾经准备以16Mb发售的游戏后来因为SONY与任天堂断交而被迫雪藏，移师PS平台后对该游戏进行了再加工，插入了大量风格温馨的CG动画来渲染情节，SCE特别约请了女音乐家福岛敦子重新制作了BGM，使得整个游戏的童话氛围更加浓郁。《波波罗古罗伊斯物语》与《DQ》、《FF》等RPG名作截然不同之处是完全摒弃了晦涩艰深的系统和情节而力求生活化，即使从来没有接触过RPG游戏的妇女和儿童也同样能顺利“阅读”完这个由自己亲手演绎的童话故事，结果该作品取得了70万套以上的销售成绩，其中相当部分的购买者都是第一次接触游戏的Light User。11月1日发售的《妖精战士Ⅱ》成功揭开了年末商战的序幕，这款游戏打出的口号是“数倍于前作的情节、人物、游戏时间和游戏品质”，仍由G-CRAFT小组主持开发的本作可以算得上是SCE发行最成功的RPG大作，取得了122万套的辉煌战果。前作引为卖点的图像和音乐更为夸张耀眼，剧本策划者利用抽丝剥茧的方法逐步把贯穿整个游戏的圣柜之谜解开，前作男女主人公阿克和库露露至死不渝的爱情故事则把玩家的情绪推向最高潮，应当说本作的人物刻划是相当成功的，阿克的善良机智、亚克的卤莽勇猛、宰相的狡诈凶残无不历历在目。而在游戏性方面也同样令人赞叹，大量的分支情节使得游戏流程达到了100小时以上。本游戏特别设计了通过用记忆卡承接前作通关记录可以增加大量隐藏情节，这也极大推动了同期发售的《妖精战士》BEST版本的销量，BEST版《妖精战士》的销量甚至超过了最初发售时的成绩，这在游戏史也是绝无仅有的奇特现象。12月20日推出的《WILD ARMS》是一部充满了西部气息的秀逸之作，通过三个主人公不同的冒险经历揭示了远古之谜。本作的卖点在于构思巧妙的迷宫和机关，其水准可与SFC时代TATIO的名作《四狂神传说2》相媲美。1996年三大RPG的商业成功固然令人刮目相看，

但是这三部作品各自不同的风格更是充分体现了SCE不拘一格的社风。

进入1997年后SCE在软件方面取得了更大的突破，开拓出许多崭新的游戏类型。由一个名不见经传的青年制作人松浦雅也制作的音乐节拍游戏《啪拉啪啦啪》在1996年年末商战发售之初并没有引起太大反响，进入1997年后这款迎合时尚口味的游戏迅速在青年消费者中流行开来。电视广告中唱着饶舌歌的纸扁人的有趣形象也是软件热卖的起爆剂。开发《啪拉啪拉啪》这样的游戏也充分利用SONY在音乐版权上的独特优势，一个任天堂宣传人员曾经说：“我们没有自己的唱片公司，即使想制作同样的游戏成本也会在两倍以上。”与酷爱音乐的松浦雅也同样，《GT赛车》的制作人山内一典虽然并不特别嗜好电子游戏，但他对驾车情有独钟，希望能够制作出一款真实体现驾车感觉的赛车游戏，结果1997年12月23日发售的《GT赛车》成为了PS全球最畅销的游戏之一，连NAMCO、世嘉等RAC名门也只能退避三舍。这款游戏充分展示了SCE本社的技术力，将PS的硬件性能发挥得淋漓尽致，由于获得了丰田、本田等国内外汽车大厂的技术协助，汽车的重力感和驾驶感觉都十分真实，甚至在游戏中可以同时表现车轮在砂地和柏油公路两种截然不同的摩擦感觉，对应了震动手柄后更增加临场感。《GT赛车》还融入了SLG要素，买车和考牌照等独特设计大大提高了耐玩度。益智类游戏《IQ》以简单明了的操作界面大受欢迎，累计销量突破了百万大关。CAMELOT的高桥兄弟为SCE开发的《大众高尔夫》因为出众的操作感、简洁的系统、真实的场地环境等优点同样获得了市场的广泛认可，对于原本是此道高手的高桥兄弟来说制作出如此专业的游戏完全是驾轻就熟的事情。值得我们注意的是，与当时提倡高成本大制作的SQUARE相反，这个时期的SCE出品的软件除了《GT赛车》以外多为低成本产品，这点也证明了该会社的远见卓识。

经过多年的茁壮成长后的SONY的游戏制作团队不再是丑小鸭，无论SCE还是SME都蓄积了相当雄厚的实力，但是SONY的领导层和久多良木健等人并未满足仅仅在TV游戏产业制霸称雄，他们把目光投向了更为广阔的领域。



六 野望

1998年开始日本的经济逐渐深陷泥潭而无力自拔，PS的崛起给TV游戏业带来的短暂繁荣也逐渐结束。由于SCE没有及时调整软件的开发许可制度，大量虚有其表的游戏软件使得消费者逐渐产生了厌烦心理，销量不到5000套的游戏比比皆是，不断有游戏开发会社因财务问题而破产倒闭，这其中也不乏诸如HUMAN、DATAEAST、COMPILE等过去曾风云一时的知名企业。不过由于诸如《生化危机2》、《铁拳3》、《FF Ⅷ》等一批名厂大作继续热卖造成的虚假繁荣，完全掩盖了业界实质的整体衰退。

1998年是动荡的一年，世嘉继SS失败之后于该年11月27日再度推出了新主机DREAMCAST，更为可怕的是昔日的霸主任天堂在经过长达两年多的蛰伏蓄力后也在该年末发起了猛烈反扑，以《塞尔达传说64 时之笛》为核心的数款大作连续出击在圣诞商战获得很大战果。虽然在SCE狼群战术的波浪式防御下两大竞争对手的反击最终瓦解，但新主机的研发工作也被迫大幅加快，主持代号为“PS2”开发计划的是SCE的技术骨干冈本伸一，身为SCE副社长的久多良木健则总揽全局。PS2的开发期间，SCE继续组织大量的软件不给对手以任何可以喘息的机会。

1998年Suger AND Rokets制作的名为やるドラ（自创剧场）的动画AVG系列给人留下了深刻印象，该系列一改过去文字AVG游戏那种静止图片加文字的陈旧模式，采用了高品质动画作为叙事手段，极大地提高了玩家的代入感。不过该系列的销量并不如人意，在PS平台仅推出四作便草草收场。1999年《GT赛车2》、《大众高尔夫2》等一批名作续篇风采依旧，顺便一提的是这年开始SCE强化了软件开发许可制度并对协作厂商的待遇进行了相应调整，高桥兄弟因不满SCE的一些举措而转投任天堂阵营，以小林康秀为首的一批原CAMELOT骨干则留下来继续“《大众高尔夫》系列”的开发。对应POCKET STATION的《随身玩伴》成了1999年度最具话题性的SCE出品游戏，《随身玩伴》的主角是一只名为井上多罗的白色小猫，玩家可以把游戏下载到POCKET STATION中随身携带，多罗会根据玩家的操作做出各种亲昵反应，如果长时间对之不加理睬的话多罗很可能会负气出走。形象可爱的多罗很快受到了以女性为主的青年消费者的青睐，POCKET STATION因此长期处于脱销状态（个人认为SONY在当时没有及时推

话梅杂志 www.plumbook.cn

出彩色携带主机与任天堂争夺市场是非常短视的行为，POCKET STATION贫弱的机能严重制约了游戏厂商的想象力，如果当时能够开发出彩色携带主机和PS联动，情况和现在会有很大的不同），《随身玩伴》凭借其崭新的创意而获得了CESA等权威机构多项游戏大奖。对于SCE的高层来说，1999年的软件战略核心是一款名为《龙骑士传说》（《legend of dragoon》）的游戏。

《龙骑士传说》是SCE投入人力、物力最多的一款野心之作，该厂商力图凭借这款正统派RPG能够真正站立于业界之巅，甚至希望取代SQUARE“《FF》系列”的江湖地位。先后参与《龙骑士传说》开发制作的人员超过了120人，其中包括了过去曾经参加过《超级马里奥RPG》开发的原SQUARE大阪的藤冈千寻、冈宫宽等人。虽然SCE没有公开该游戏的实际开发费用，但业内人士估算其总投资超过了60亿日元（注：PS2《FF X》的开发费约40亿日元）。SCE为《龙骑士传说》进行了长达10个月的宣传造势活动，各大宣传媒体对该游戏都极尽溢美之词，这年夏天该游戏采用最新技术制作的CG DEMO还获得了一年一度西雅图的CG技术大奖，社内外很多人都对这款倾尽SCE全力的超大作充满了期待。但是当CD四枚组的《龙骑士传说》在年末发售时却遭遇了惨败，最终在日本实际销量不过47万套与预期目标相差甚远，这是PS主机发售之后SCE在软件事业遭遇的最大挫折，反省之余SCE领导层终于清醒认识到了自身的真正实力，重新回归到以生活化、时尚化为核心思想的游戏制作理念。从笔者的角度来看《龙骑士传说》并非平庸劣作，相反有着众多耀眼的闪光点，剧本的设计跌宕起伏不落俗套，人物间的性格冲突描绘非常传神，制作者用相当独特的视角展现了一幕悲壮的史诗。从CG动画的表现效果看SCE的技术力也已经不逊色于SQUARE等老牌厂商。但是制作者的稚嫩使得这部作品最终毁于一旦，DISC1的剧情交代过于拖沓厄繁令人生厌，自以为别出心裁的连打式战斗系统使ACT苦手者望而生畏，其他不合情理的细微之处还有很多，但是如果能够耐心玩到结束的话玩家一定能够真切体会到SCE的良苦用心，但这样的人实在是少之又少……

1999年3月，SCE首次公开展示了PS2的开发DEMO画面，这个传说中具有7000万多边形处理能力的怪物再度成为业界的话题焦点。

1999年4月，SONY对TV游戏事业进行了重大改革，原SME旗下的SCE终于跃升为和SME同样的一级子会社，所有的TV游戏事业都整合划归SCE统括，久多良木健正式出任代表取缔役社长。

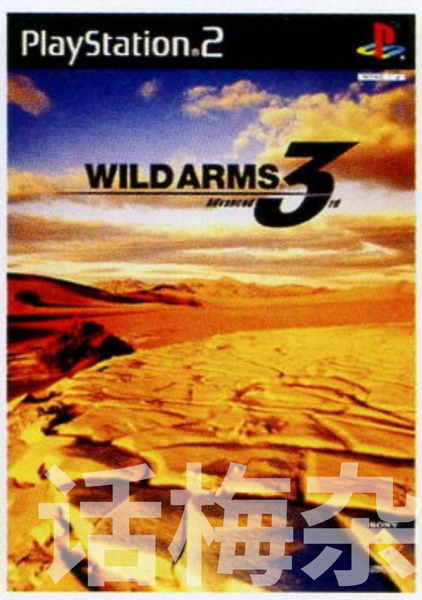
平成12年3月4日（2000年3月4日），SCE

的宣传部门再次用数字巧妙设计了一个成功的商业广告，这不由得让那些成年的玩家想起了6年前PS刚刚降生时的情景，从过去的陪太子读书到现在的真命天子，TV游戏业已经发生了翻天覆地的变化，游戏厂商和玩家们对PS2这台梦幻主机的期待度达到了顶点，他们都希望再度出现1996～1997年那样的繁荣景象。首批出货的72万台PS2主机在3月4日当天被一抢而空，仅仅一个月的工夫PS2就把世嘉DC一年多来苦心经营的地盘吞噬殆尽。一切的抵抗是那么的徒劳，胜利是如此的轻易，当任天堂NGC、微软XBOX等新主机姗姗来迟之时，他们所面对的已经是一重难以逾越的钢铁障壁。PS2仅仅用了一年就实现了全球出货2000万台，这个成绩远远超过历代所有的游戏主机。

很少有人意识到PS与PS2两代主机间开发理念的巨大差异。久多良木健在开发PS时把硬件定位为纯粹的游戏主机，这是因为PS在当时不过是一件单独存在的试验性产品，SONY并没有为之确定长远的规划。而作为SONY未来整体战略核心的PS2则肩负着沉重的使命，PS2被定位为多功能的数码娱乐终端，昔日久多良木健曾经对松下3DO类似的构想嗤之以鼻，但是如今SONY希望通过PS2使得缓慢进展中的DVD技术得以迅速普及，同时又期望能借助PS2逐步由低利润的家电制造企业转型到数码娱乐型企业。野心勃勃的SONY还把触手伸向其他领域以求从市场日渐饱和的家电制造业突围而出，与东芝共同研发CPU、显卡寄望能在未来和INTEL、NVIDIA等逐鹿市场。为了打击气焰日涨的微软，SONY拒绝了微软主动上门要求为PS2提供操作系统，决定采用开放式的LINUX系统。虽然SONY的勇气值得钦佩，但是迫使微软不得不加入TV游戏领域参与直接竞争并不是一件愉快的事情，未来两大IT巨人间的搏杀势将旷日持久，而微软在资金上压倒性的优势是SONY无法与之抗争的。

2002年3月末的财务年度报告显示，PS2已经成为了维系SONY集团经济体系的惟一支柱，2001年中SONY几乎所有的项目都出现了亏损，只有TV游戏事业持续增长，总销售额达到了创记录的一兆日元，而纯利润也达到了580亿日元。即使在获得SCE输血的情况下，最终SONY集团的年报还是亏损了20亿日元，其整体状况之窘迫可见一斑。PS2推出以来也并非一帆风顺，软件厂商对PS2的硬件设计普遍表示了强烈不满，显存不足和开发工具包不完善等诸多原因造成了软件开发严重滞后，一再延期又造成了开发费用成倍上涨，CESA统计数据显示开发一款PS2游戏的平均费用超过了1亿日元为历代主机之冠，很多中小型厂商只能望门兴叹。和过去PS被宫本茂赞许为最适合开发游戏的硬件平台相比照，PS2的硬件设计绝对值得SCE再三反省。PS2的软件事业也远不能与PS同日而语，在硬件销量占据绝对优势的情况下，整整两年半的时间里PS2在日本本土居然仅有5款游戏的销量突破了百万（PS同时期有14款游戏突破百万大关）。2002年夏季商战期间居然没有一个游戏的销量达到50万，难以想象这是一台本土普及量逾1000万台的主机所应有的理想状态。SCE自身的状态也相当低迷，除了《我的暑假2》以外其他PS2游戏的销量几乎都是一败涂地，出现了类似《波波罗古罗伊斯物语 最初的冒险》体验版配送35万份但实际销售不足20万的笑柄。SCE基本依靠推出名作续篇来维持局面，其中相当部分因水准急剧滑落而备受恶评，即使《ICO》这样近年来少见的清新佳作也因为广告宣传的漫不经心最终以不足10万的销量惨淡收场。我们把这一切都应该归咎于近年来SONY经营体制的改变，SONY把TV事业作为填补亏损的造血系统，直接导致SCE在经营资金上的捉襟见肘，被迫对广告宣传和软件开发等费用进行了调整。为了获取更大经济利益，SCE对权利金制度进行了调整，这也引起了一些软件厂商的不满，连盟友NAMCO的常务董事原口洋一也感叹道：“SONY现在的行事方法和过去相比已经大不相同了。”包括SQUARE在内越来越多的厂商选择了跨平台发展的路线以确保经营利益的提高。

虽然PS2存在着诸多不尽人意之处，但是过去9000万台PS构筑起的基业仍然安如磐石，在全球范围内PS2一直都以凌驾NGC、XBOX数倍的销量飞速扩张地盘，截止2002年9月PS2的总出货量已经突破了4000万大关再次创造新世界纪录。PS2可能并不算一台成功的游戏主机，但是SONY已经把“PlayStation”这个名词精心缔造成一种世界范围的新流行文化。SCEA的社长平井一夫曾经说过：“未来的游戏产业可能会不复存在，游戏将和电影、音乐那样成为人类娱乐生活密不可分的一部分。”或许，这就是SONY真正的野望！(全文完)



www.plumbook.cn

GAME 3

游戏立方

◆由于9月中在日本召开了TGS2002，使得我们又有机会对心仪的游戏重新来一次定位排序。由于许多当初预定参展的大作纷纷“跳票”，可能多少会造成玩家失望的情绪，但多边形已经很知足了，我现在有个很大的心愿就是亲自去日本参加TGS展会，到现场去感受被游戏包围的那种感觉，就好像起床伸手就触摸到手柄一样，心中暖洋洋的。

◆最近本人正在玩XBOX上的《HALO》，即将通关。游戏优秀的程度超出了我当初的想象，不愧为首个XBOX百万大作。推荐，推荐！

VOL.024

栏目主持：多边形

网络体验《WA3》

SCE名作《荒野兵器 进化版3》是一款非常优秀的RPG，即使是在大作云集的三月，也取得三十多万套销量的不俗成绩，游戏的素质可见一斑。由于游戏有着很浓的美国西部风味，SCE对这款游戏的美版也是寄予厚望，希望能够取得不俗的成绩。为了保证游戏品质，美版的发售日一再延期。为了更好地宣传这款游戏，SCE将一个《荒野兵器 进化版3》模拟小游戏镶套在了美国官方网站www.us.playstation.com上。这是本人迄今为止见过的最精致的网页游戏，它完全体现了SCE的一流创意。虽然只是一个网页游戏，但普通RPG的基本要素它全都拥有。游戏一共有两位主人公可供选择，和普通RPG一样，这个游戏也有大地图设定。玩家可以自由进入大地图上的建筑物，以便发展剧情或寻找道具。在大地图上移动时会以踩地雷的方式遇到敌人，此时就会进入战斗模式。在战斗中玩家不但可以使用物理攻击和魔法攻击，还能使用道具。打败敌人后可以得到经验值，同时还可以得到一首动听的BGM，实在太动听了。如果你战败的话不会GAME OVER，但你将失去一首BGM。

最令人佩服的是这个网页游戏还有存档功能。只要用鼠标单击主人公，就会出现SAVE选项。SAVE完之后只要不清空你的COOKIES，即使是关机重来，也能够CONTINUE你的冒险故事。

目前SCE还在不断更新这个网页游戏的内容，相信随着游戏发售日的不断临近，这个游戏的内容也会更加多姿多彩。没有PS2，没玩过“《WA》系列”的玩家还不快去访问这个网站，别具风味是这个游戏给人最大的感受。

网址：http://www.us.playstation.com/games/SCUS-97203/

垫底的PS2

现在编辑部的各种游戏主机是越来越多，而大电视就只有一台，僧多粥少的窘迫情况经常出现。不过，越是在困难的时候越能体现出一台主机的高风亮节。在这方面表现最差的首推XBOX，它完全没有一点谦让精神，如果他要工作了就得大动干戈，其他主机都要靠边站。这也难怪，由于XBOX天生的大块头，摆上桌面就是一滩，粗粗的S端子线与电源线以及厚实的手柄，都为他赢得了不少地盘，看到这种情况，其他主机早已经无话可说，退避三舍其实是最好的选择。精灵小弟NGC，天生不喜欢与人争强斗狠，自己只要有个歇脚的地方就可以了，绝对不会影响他人的工作和休息，但他还是不能被评选为先进工作者，因为NGC还没有理解“共同进步”的含义。长301毫米，宽178mm毫米，高78毫米，一个黑黝黝的汉子，最早参加新世代革命，他就是PS2。有人说PS2的外形给人一种高贵的感觉，我咋就没觉得呢？但是通过长时间的观察和考验，我们发现了PS2同志有许多不被人察觉的优点。首先，这个同志能够和同伴协同作战。众小编经常将3台PS2摞在一起工作，占地极少，换碟不用挪动主机，30006R型负责读取DVD-ROM，30000型则可以当成一台DVD播放机，专门负责播放各种来自日本的2区DVD。老革命10000型，参加工作多年，现在专门负责CD-ROM。三个臭皮匠顶个诸葛亮，三人联手完成了许多艰巨的任务。其次，这位同志还有一个最大的优点就是能和其他组织的同志共同工作。NGC搁在PS2上稳稳当当，没人担心它会掉下来。按理说，XBOX那么大的块头应该让PS2放在它上面，但由于XBOX表面不平整，而且有一定弧度，所以这次PS2又担当起了中流砥柱的作用，义不容辞地托起了厚重的XBOX，而且毫无怨言。这种精神，这种觉悟，每位小编都看在眼里，记在心中。

▲XBOX：PS2，我要在气势上压倒你。

最近编辑部流行玩XBOX，由于挪动它一次实在比较麻烦，而且不好安置，所以在没有超大作驾到之前XBOX将长期盘踞在大电视前，看来PS2暂时摆脱不了垫底的命运了。

007的新装备

看，这就是国产007同志的最新装备。干什么用的？您不会这么业余吧，玩呗。有这套装备，国产007同志就可以带着他心爱的PS2行走于世界各地。由于当初这套装备是由达文西同志全权负责的，所以设计上存在着严重的问题，他竟然没有考虑到PS2的电源问题，实在是失败中的失败。再加上该装备透明的外包装，这不是将PS2完全暴露了嘛。这个厚重的大箱子看起来比XBOX还要重，一句话来评价：简直就是多此一举。

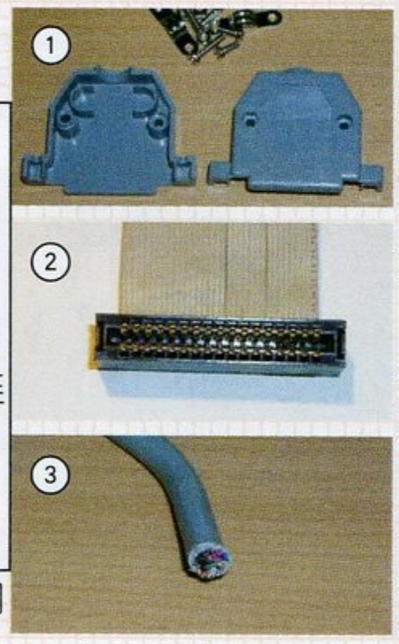
www.plumbook.cn

20元搞定 自制PS-PC记忆卡转接器

这回要向大家介绍一种可以把PS记忆卡中的记录下载到PC并回传的装置。有了这个“道具”之后，就再也不必担心记忆卡中的记录会消失在苍茫中了。同样的道理，应用它的回传功能，我们可以把PC上PS模拟器的记录传回记忆卡继续在游戏机上游戏。有了这个功能，我们可以把网络上下载的一些超级记录传回记录卡，然后……嘿嘿……在制作之前我还是要公式化的声明一下：**以下动作如果没有一定的电子知识可能会导致记忆卡或计算机的损坏。所以，为了你的安全，为了你东西的安全，为了世界的和平，请慎重。**

要做这个东西，我们需要如下的配件：

9V变压器一个
7808稳压三极管一个
0.1微电容两个
10微电容一个
1N4148二极管两个
打印机接口（公，连外盖两套）及游戏口（公，连外盖一套）各一个（图1）
软驱数据线一根（图2）
不同颜色细电线若干（图3）



首先我们要做一个记忆卡的接口。这里我们采用台湾网友的方法，用大软驱接口制作。

首先将软驱底盖及排线拆除。（图4）

接着把接头里面所有的针脚都拆除以方便后来的制作。（图5）

然后用一把锋利的斜口钳把接口切成如图的形状。注意，切好的接口一定要留出10个针脚的大小来。（图6）

再把这个做好的接口的一端用一把烧热了的装饰刀削成另一端的一半大小。（图6，还是图6）

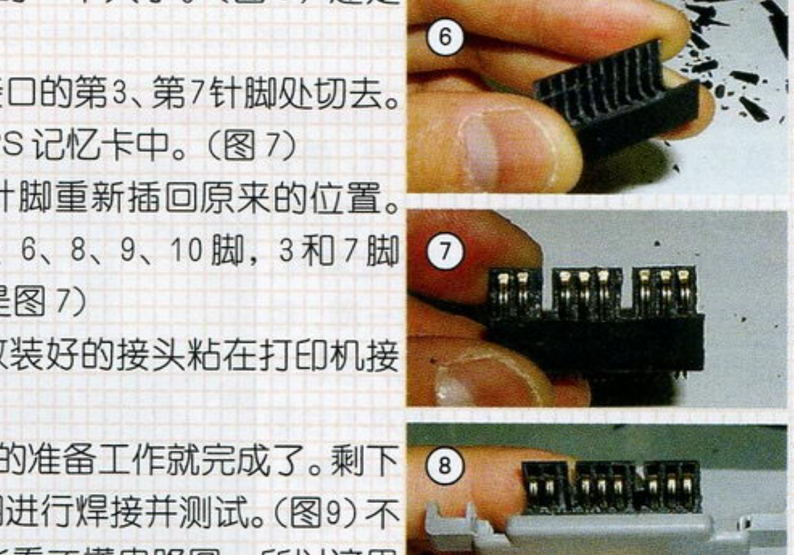
还是用装饰刀把接口的第3、第7针脚处切去。这样才可以方便插入PS记忆卡中。（图7）

把刚才拆下来的针脚重新插回原来的位置。（也就是第1、2、4、5、6、8、9、10脚，3和7脚被切掉了）（图7，还是图7）

用热溶胶把这个改装好的接头粘在打印机接口盖的后方。（图8）

好了，到这里基本的准备工作就完成了。剩下的事情就是按照电路图进行焊接并测试。（图9）不过考虑到部分读者可能看不懂电路图，所以这里给出文字解释：PS记忆卡一共有8个针。有一个2个针及两个3个针的部分组成。其中从2个针的那一侧向下依次为第一脚、第二脚……打印机接口一共有25根针。针的附近一般表明了针脚的脚次。我在下文所说的D25 XX，XX指的就是这个脚次。下文中，PS记忆卡全部简称为PS X，其中X指记忆卡针脚的脚次。

PS 1 接 D25 10
PS 2 接 D25 14及2（也就是把14和2连在一起，然后接PS 2）
PS 3 暂时悬空
PS 4 接 D25 20
PS 5 暂时悬空
PS 6 接 D25 16及3
PS 7 接 D25 1及4
PS 8 接 D25 12及13



下面我们再来解决掉PS 3及PS 5两个引脚。这两个脚分别向记忆卡提供7.5V及3.3V电压。

7.5V电压我们使用9V变压器接7808稳压三极管得到。

7808稳压三极管是一块3脚的模块。从正面印字的一面看去，最左方的脚为1脚，最右方为3脚。

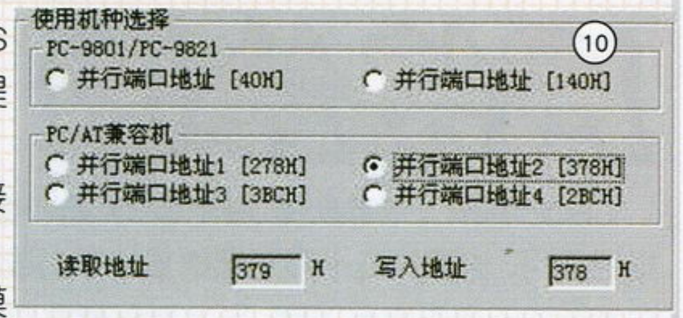
把9V变压器的正极接到7808的1脚。负极接到2脚。然后再把0.1微法的电容并在1、2脚上面（就是一脚接7808的1脚，另一脚接7808的2脚）

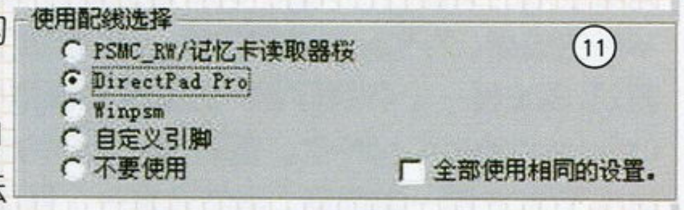
然后用导线从7808的第3脚引出到PS 3脚。并在导线上分别并上一个10微法、0.1微法的电容。（都是一脚接导线上，另一脚接在7808的2脚上。注意，10微法的电容有正负极之分。具体的辨别方法是看它的封装。和有白道儿连着的一脚为负极，和黑色表皮连的一脚为正极。正极接导线上，负极接7808的2脚）

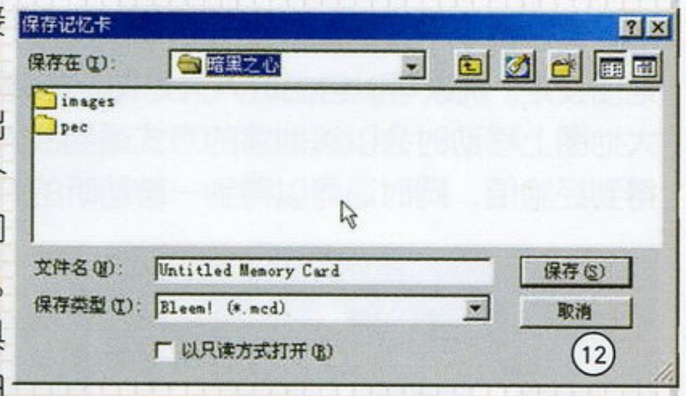
3.3V电压的取得方法比较简单，用导线连接游戏口的四个边脚的任意一脚上，另一端串两个1N4148（4148的一端有一圈白色的道。用这端接导线，另一端再接一个4148，最后用第2个4148没有白圈的一端接PS 5脚。）

这样，硬件的准备就全部结束了。剩下的就是软件设置了。这里笔者使用的读写软件是Mccs。（http://emu.online.tj.cn/savezone/Tools/Ps/PSm&m2k2.zip）（其实这套系统还支持其他的记忆卡读写软件，不过由于软件不完善，所以不做介绍了。）

运行软件后，按Ctrl + P 先设置连接计算机的并口（图10）。然后选择PS记忆卡读写器的种类，这里我们选择DirectPad Pro。（图11）设置好参数，然后点击确定即可。







最后点击主界面上的“SLOT 1”按钮就可以读取记忆卡中的内容了。如果要把PS模拟器的记录传到记忆卡上的话，我们可以点击“文件”栏的“打开”选项，来选择文件。不过它似乎只支持“bleem!”的存档方式。要让它支持其他的方式，我们就需要一个叫做Psm&m的软件。（http://emu.online.tj.cn/savezone/Tools/Ps/Mccs159c.zip）它是一个国人的作品，值得我们宣传的，呵呵。运行程序后，在程序的空白处点鼠标右键，选择“打开记忆卡文件”，它几乎支持所有的模拟器存档方式。打开文件后，再点击鼠标右键，选择“记忆卡文件”里面的“保存该记忆卡”。把“保存”类型更改为“Bleem!”，（图12）然后确定。再用Mccs打开这个文件，然后用鼠标把你所需要的记录拖进记忆卡的那个界面里去就可以了。

模拟通告

完了，完了，这回预测彻底失败。

前不久传来MAME0.62版无法在近期发布的消息，多边形当时眼前一黑——原因居然是MAME小组各路神仙提交的游戏太多，负责人Nicola无法全部验收……看来这要成为MAME有史以来间隔时间最长的版本了。什么时候纱迦才能玩上有声音的《打击者1945》，真是为他着急。因为还有上百个提交未被处理，所以看来再等上一段时间是板上钉钉了。被支持的新Rom已经有400多兆，不知道到正式放出的时候还会有多少……下面说点好听的。据台湾的Billyjr说：一个极受大家期待的游戏正在破解当中，从他的语气上分析，除了《MG教育委员会》，还难有其他游戏堪称此说呢，这可是多边形最期待的国产街机游戏，一个妙趣横生，给小多留下了很多美好回忆的问答游戏。可能有一部分玩家没玩过，这款街机也早已经绝迹，我们只有寄期望于模拟器来重新回味这个游戏了。希望这只是黎明前的黑暗，过了之后就是明媚的早晨……要不然下期多边形就没得写了。

酷梅杂志&3DM.SM
www.plumbook.com

问题小卖部

多边形大哥，你好！我想问你两个问题：

在PS游戏《我的暑假》中，在8月10号，波谷怎样才能拿到风筝？叔叔的工房在哪儿啊？我怎么找不到啊！我都急死了，天天不是钓钓鱼，捕捕昆虫，就是和伙伴斗虫玩，实在没劲，帮帮我！（某位Email来信读者）

多边形：朋友，我猜你一定是看着SOUL同志的攻略来进行游戏的，可能是SOUL认为找到叔叔的工房实在太简单了，所以在攻略中没有放这张图片。OK，现在就给你补上吧，图片上那座房子就是叔叔的工房了，现在找到它应该没问题了吧。

小卖部的多哥：我的DC是美版的，最近我买了Z版的《机战α》，但我用引导碟都读不了，一到90%左右就卡住了，但其他的如《莎木Ⅱ》,《SONIC ADVANTURE 2》都可以通过引导读出来（都为Z版）搭救我吧。另外,DC的组装记忆卡的记录会否消失？（闪灯的那种）祝你们的杂志越办越好！（广州 Sonic.D）

多边形：出现这种状况完全是由于你的DC是美版造成的。DC引导碟并不能100%引导所有DC游戏，这你应该是清楚的，甚至包括正版在内也是如此。《机战α》容量巨大，这也是市面上的D版统统有问题的原因。最好的解决方法就是找朋友借一台日版DC主机。市面上有好几款组装DC记忆卡质量都还可以，我并没有发现丢失记录的情况，为了保险起见，多边行只用它来记录一些无关紧要的游戏。

一些有关XBOX的问题：

①美版XBOX游戏能在日版XBOX上玩吗？日版XBOX游戏能在美版XBOX上玩吗？②在中国可以买到美版XBOX游戏吗？会不会很难找？（我看到游戏店里的大多是日版）③《铁甲飞龙 ORTA》、《忍者龙剑传》等游戏是先发售美版还是先发售日版？④一套原装美版XBOX包括哪些配件？日版也一样吗？⑤XBOX正版游戏一套大约多少钱？《铁骑》又是多少钱？（RMB）⑥美版XBOX所需电压为多少伏特？如果不是220伏的话，变压器要多少钱？⑦XBOX有没有光枪？如果有的话多少钱？《死亡之屋3》有没有发售？

求你们一定要回信或登上杂志！这对我的买机行动意义重大！我以前从没有过一台主机，而XBOX将是我的第一台主机！请你们一定帮忙呀！

多边形：①不能，两者无法互换游戏。②很难，很难，希望渺茫。③《铁甲飞龙 ORTA》将于12月19日首先推出日版。《忍者龙剑传》的具体发售情况未定，我想游戏会首先推出美版。④一套美版XBOX包括主机一台，手柄一个，普通AV线一根，说明书一份。日版配置与美版完全相同。限定版主机还会有一个遥控器，一根分量端子线以及比尔·盖茨亲笔签名金属钥匙链。⑤国内XBOX普遍售价为2200元左右，限定版在2500元左右。⑥美版XBOX当然是110V，变压器售价在50～80元之间。⑦《HOD3》应该是XBOX首款光枪游戏，发售日是今年冬天。

多边形您好，我想问几个问题：

①《VR4 EVO》会不会移植到PS2上？如果会，那现在我是否应该买《VF4》？

②你认为未来有那些PS2上的游戏是值得买正版的，并且有一定的收藏价值？（林典达）

多边形：①《VR4 EVO》已确定将在XBOX推出。有消息称：当记者向《VR4 EVO》的开发负责人询问是否也会向PS2进行移植时，SEGA给出了一个耐人寻味的回答：我们很满意《VF4》在PS2上取得的销售成绩。这倒是给了许多PS2玩家无限的遐想。②自己会玩上3个月的游戏就值得购买正版，对自己的游戏生涯具有影响力的游戏就值得买正版，这就是多边形购买正版的一个原则，你可以参考一下。

多哥下午好：想问你3件事。

①我看了《罗德岛战记 英雄骑士传》，这个漫画还有没有其它的OVA或TV版啊？

②看了这两期的杂志又看了《游戏·人》，都看到贵刊说《马里奥64》卖了一千多万份，那岂不是N64也卖了1000多万台？全球真有卖那么多吗？

③看了《游戏·人》之后觉得很棒，下一辑几时出？

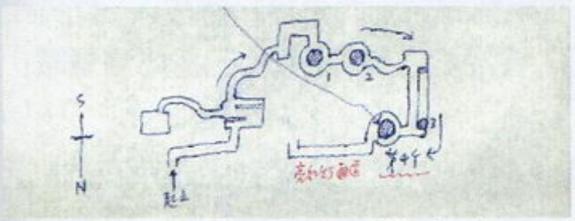
多边形：①你说的是漫画，没错吧？《英雄骑士传》的漫画版是夏元雅人执笔的，他同样也是TV版《英雄骑士传》的任务设定。客观来说，夏元雅人的水平有限，无论是漫画版还是TV版都不能算是很优秀的作品。关于漫画版，曾经有多个知名漫画家都创作过《罗德岛战记》题材的作品，质量最高的是山田章博主笔的前传，而现在正在连载中的是由美树本晴彦编绘的《新罗德岛战记》。动画方面，曾经推出过OVA版《吟游诗忆》（也有不少人叫它做《灰色魔女》，虽然并不正确），由著名的BT大叔结城信辉担任监督，质量很高。《罗德岛战记》是一个很复杂的系统，在下一期“游戏动漫园”中会有专题解说，请继续关注。②可能过去国内游戏媒体对N64的报道太少的缘故吧，总的来说国内玩家对于N64还是很陌生的。据可靠数据，N64的全球销量已经超过了3000万台。是不是有点不可思议？③有消息当然会及时告诉各位的。

多边形君：

您好！

还记得我这个71岁的老顽童、老读者吧？从今年3月以来，已3次发出求救信，求解PS版《荣誉勋章》上一难题。4个来月了，未得赐教，等得我老头儿好苦！前两周在贵刊今年14期上又见紫枫君推荐此游戏的最新作第3作（多边形：应该是第4作）“前线”，而我连第1作尚未全部过关呢，所以激起我再次专函请教并致意，各位请在百忙中帮我一把。

在第5大关“SABOTAGE THE RJUKON HYDRO PLANT”之第3小关“BETRAYAL IN THE TELEMARK”，当转动第4个HEARY WATER VATS之开关后，从前方



的一条亮红灯的通道，敌兵一批批涌进来，打到弹尽血绝还打不完！应如何通过？还是另有妙道在此处？希望能告之此作和第二作（同为PS版）的密码或金手指码。

也可能上次我的“附言”中未将此难题说清楚，特草图此关路线并附回函信皮。如贵刊版面有限，可否就在图上批示圈点几句回函于我。（省点力）

明知您那等待回音的信函堆积如山，可否看在我的“老年人优待证”的面上，优先一次呢？（遗憾的是此证只在北京管点用，一笑）

谢了！专此即颂

编安

笔名：柯尔（在此就不透露老先生真实姓名了）

2002年7月20日

尊敬的谭老先生：

您好！

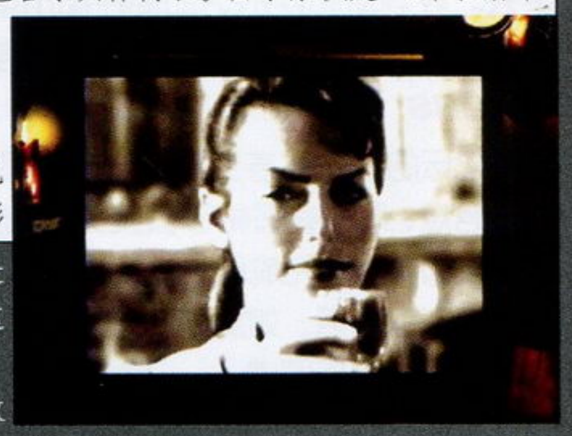
收到您的信不禁使我肃然起敬，同时我也惭愧至极。帮助玩家朋友解答问题是我份内的工作，而我一直因未能将这份工作做好而感到内疚，看着那么多读者殷切的来信而我却不能一一解答，这种矛盾的心情经常困扰着我。作为一位七旬老人，您至今还能保有一颗年轻、充满活力的心，这一点实在太珍贵了。能够在游戏的道路上结识像您这样一位超级真·玩家是我们的荣幸和骄傲。七旬TV GAME老玩家，这是我有生以来闻所未闻的，您身边是否有志同道合的老玩友呢？我们愿意成为您最贴心的好朋友。今后您遇到的一切游戏问题，我们愿意完全承包解答，当您看到本期杂志的同时可能已经收到了我们的一份信件，里面包含了具体内容。由于紫枫是“《荣誉勋章》系列”的行家里手，所以您的这个问题就由他为您解答。

最后祝您身体康健，老当益壮。

此致

敬礼

多边形



紫枫：柯尔老哥，再次向您表示深深的歉意！编辑部里信件确实是堆积如山，因此有时候有些信件我们会顾及不上。另外，向您老人家这种游戏精神致以无比崇高的敬意！

您所说的那一关，紫枫在当年也颇感棘手，该关卡里只有两种敌兵：科学家与特务兵。前者容易对付，一两枪搞定，后者烦人得要死，手枪几乎要一梭子弹才能打死，所以推荐您用重机枪打此关。在转动了第3个开关后就是红灯通道，（您所说的转动第4个开关后才是红灯通道可能有误）通过红灯通道来到第4个开关处，此时的诀窍在于：大油罐的顶部有大血补给，可以顺着开关旁边的梯子爬上去加血。此时您应该已经加满血了，接下来小铁路通道里的鏖战会比较麻烦，因为等待您的将全是特务兵，请务必熟练**“按住R2键瞄准并迅速地用左摇杆将准星移至敌人头部……扣动扳机”**这一“《荣誉勋章》系列”标准高级操作！接下来只要在铁路通道初段左方的一个房间里拿到挂在墙上的文件夹，最后在铁路尽头炸掉卡车即可过关。《荣誉勋章》是1999年EA在PS上推出的一匹“黑马”，当时以浓厚的二战历史背景以及严谨而又轻松上手的操作感俘获了大批欧美玩家。在《荣誉勋章》里面，玩家们不仅仅玩到的是射击游戏的爽快感，更多的则是能“亲身”体验到战争之残酷，学习到更多知识。2000年EA再接再励，推出PS版《荣誉勋章 地下组织》（俗称女性版），而后由于两作的成功直接促进了PC版《荣誉勋章 联合袭击》及PS2版《荣誉勋章 前线》的诞生。紫枫除了《联合袭击》未能打穿外，其余均顺利通关。在此衷心地祝愿柯尔老哥能早日玩遍这一系列。最后附上PS版《荣誉勋章》的几条密码，希望对您有所帮助。

PS版《荣誉勋章》：无限弹药，BADCOPSHOW；无敌，MOSTMEDALS；火力加速，ICOSIDODEC；子弹反弹，GOBLUE；

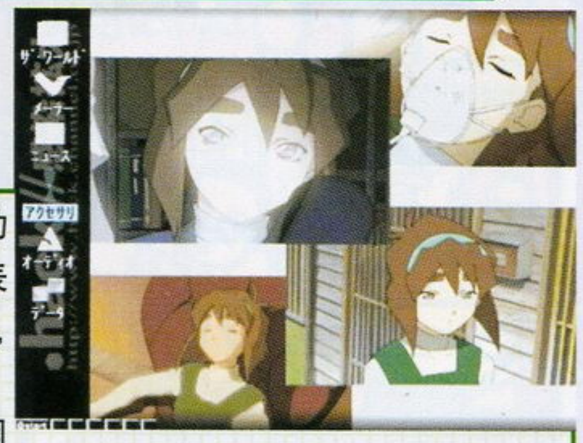
PS版《荣誉勋章 地下组织》：无敌，PUISSANCE；火力加速，BALLESVITE。（因为版面有限，还有很多选关、恶趣味的密码就不登出了，注意以上密码有些是要打勾后方能生效的）PS2版《荣誉勋章 前线》攻略及密码本刊近期都登过，如有机会一玩相信您一定会喜欢的。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

.hack 攻略透解 // 感染扩大 Vol.1 // 恶性变异 Vol.2 套装攻略

文：星夜

PS2	BANDAI	RPG	1人
	2002年6月12日/9月19日发售		最少682KB
DVD-ROM	—		分别6800日元



BANDAI于今年6月发售的《.hack//感染扩大 Vol.1》最初还是以贞本义行、伊藤和典、真下耕一这三大名人的合作为卖点，不过随之TV版动画《.hack//SIGN》、漫画《.hack// 黄昏之腕轮传说》以及随游戏附送的OVA版《.hack// Liminality》的全方位轰炸，目前人气正在急剧上升中。特别是TV版动画，从各方面来说都称得上佳作，其中的音乐更是经典，2002年7月24日还发售了CD《.hack//SIGN O.S.T.1》，有条件的话一定要找来听呀！

《.hack》可以说是单机模拟网络RPG游戏，讲述的是网络游戏《THE WORLD》中发生的一些奇异的事情。2007年发售的《THE WORLD》销量高达2000万，全世界无数玩家在这里日夜奋战。游戏、动画、漫画等都是以不同的玩家角度来表现这整体的一方面，而将这些综合起来，才是完整的《.hack》！

这里我们还是只说游戏吧，主角因为朋友晴彦的大力推荐而加入了《THE WORLD》的众多玩家之中。本来有高等级的奥尔加（晴彦使用的角色）在旁帮忙和指点，凯特（玩家使用的角色）很快就能融入这个网络世界中，可是不久他们就遇到谜之少女阿乌拉，奥尔加被追击而来的敌人打倒，而凯特带着黄昏之书在赫尔巴的帮助下逃脱。第二天，在得知晴彦也因此而昏迷不醒之后，凯特决定再去《THE WORLD》中寻找真正的原因！

系统简介

好感度

由于是模仿网络游戏的操作，玩家只能操纵凯特一个人，而对于队伍中的其他同伴就只能通过指令来指挥他们战斗。而决定他们合作程度的就是彼此之间的好感度。要提升好感度有战斗时的回复和复活、互相之间的mail联系、赠送礼品等方法。mail方面，好感度达到一定程度对方就会给你来信，回信时选择正确的话就会再发信过来，每个人一共可以回答4次。赠送礼品则是价值越高好感度上升越大，推荐赠送他们能装备的武器防具，这些留着自己也用不了。（笑）需要注意的是在《感染扩大》中好感度最高为250，而在《恶性变异》中最高则是为500。至于好感度的具体数值可以从八百由旬之书中看到。

mail（メーラー）

电子邮件当然不是光用来相互联系的，在游戏中更多的是用来发展情节，使得游戏能够顺利进行下去。收到新邮件的话即使在街市中也会有表示的，遇到这种情况还是尽早回去收信吧！

BBS

论坛的重要性甚至还超过电子邮件，在这里你不仅可以获得各种各样的相关信息，同时很多帖子直接关系到游戏的进程。其实《.hack》系列的流程相对较为简单，完成任务、发展剧情、回去查E-mail和BBS上的新信息、接着进行新的任务，如此循环。因此要想游戏中不卡壳，最好能够保证BBS上的信息已经全部阅读。

服务器（サーバー）

相当于普通RPG游戏中城镇，玩家在这里购物、寄存多余的道具，甚至可以饲养宠物。当然最重要的是通过这里的混沌之门可以传送到各种地域去冒险，也可以传送到其他服务器。游戏中服务器一共有5台，分别以希腊字母Δ、Θ、Λ、Σ、Ω来表示，在《感染扩大》中只开放了前两个服务器，《恶性变异》则增开了第三个。

混沌之门（カオスゲート）

也就是通常所说的传送点，在《.hack》中是以三段词的组合来确定地域的具体情况。一般情节需要的地址都会从对话、BBS或者mail中获得，这些会记在地址列表里面，前面有✓的就表示还未完成这个任务。此外还有一些隐藏地址，这种地方一般都会得到特殊物品。需要注意的是，有些地址已经被封闭，需要使用对应的病毒核来侵入，平时就需要注意积累。

贸易（トレード）

和其他玩家交换物品，具体过程是选择贸易，然后选想要的对方的物品，再选择自己拿去交换的物品，直到中间的四颗星全部亮了之后就可以交易成功。用这方法可以换到一些很高级的武器防具，对战斗相当有帮助。

数据导出（データドレイン）

《.hack》战斗的核心内容之一，凯特因为黄昏之书而获得的特技。在给予敌人一定伤害之后对方身上会环绕着“データドレイン”的字样，这时候使用数据导出特技可以从敌人身上获取物品。这是游戏中获得高级物品的主要手段，侵入必要的病毒核也只能用这种方法得到，至于敌人身上会有哪些东西，这些都会记载在八百由旬之书中，可随时查阅。此外还有一些病毒怪兽，它们的HP显示为乱码，只有先给予一定伤害后再用数据导出，这样才会显示正常的HP。每使用10次数据导出，重要物品栏中就会多出一本八百由旬之书，一共有八本，其中有游戏的各种相关记录，如时间、去过的迷宫数、同伴的好感度等等。需要注意，使用数据导出凯特自身会被污染，显示的颜色也会由绿→黄→红。达到危险程度再使用数据导出的话，会出现暴走情形，后果不可预料，既有全员HP、SP为1的可能，有时也会极幸运的遇到HP、SP全满的情形。不过一般情形下还是不要到那种程度为好，想降低污染程度的话只需不使用数据导出而直接打倒敌人，此外用数据导出之后敌人的经验值就只剩下1了，要经验还是物品，自己考虑清楚哦！

幻之泉

在进入地域后，有时会在大地图（按SELECT键可切换地图表示方式）上发现幻之泉，调查这里时可以将装备扔在泉中，泉之精灵就会出现，随着回答的不同而会得到不同的东西。注意表格中所说的装备级别上升也是有限度的，等级太高的装备扔进去的话经常会无法处理的哦！

天候	武器	防具
白天或者多云	↑2	↓1
夜	↑1	↑1
下雨或者雷雨	↓1	↑2

服务器	幻之泉等级	地域等级.
Δ	1	13以上
Θ	2	24以上
Λ	3	41以上

回答	结果
金の斧	得到金の斧
银の斧	得到银の斧
都不对（可改变等级时）	放入的物品发生变化
都不对（不可改变等级时）	得到放入的物品，此外还有金の斧和银の斧

www.plumbook.cn

《感染扩大》人物一览

凯特（玩家） 性别：男 CV：相田さやか

拥有禁断能力的游戏版主人公

使用双剑上所刻的纹章之力进行战斗的双剑士，因为所戴腕轮的神秘力量他拥有能消除游戏数据的禁断之力。为了拯救被管理员击倒的朋友，开始追查事件的真相。

奥尔加（オルカ） 性别：男 CV：曾谷康纪

玩家的朋友，被人称为“苍海的逆戟鲸”，是一个相当有名气的人。

加入条件：随游戏进行而加入。

黑玫瑰（ブラッククローズ） 性别：女 CV：浅野真澄

性格率直的女重剑士，协助凯特调查事件的真相，，是个值得信赖的人。

邮件选择： アンタって…→まあ、时々は…→RE：まあ、时々は…→そういうブラッククローズは!?→RE：そういうブラッククローズは!?→1年…!?→RE：1年…!?→仆は中学二年…→RE：仆は中学二年…

加入条件：随游戏进行而加入。

米亚 性别：女 CV：高山みなみ

外表看起来像猫的剑士，因为对凯特的腕轮感兴趣而接近他。

加入条件：随游戏进行而加入。

艾尔克 性别：男 CV：齐贺みつき

性格稳重的咒文使，因为对米亚非常感兴趣，所以与她一起行动。

加入条件：随游戏进行而加入。

米丝特拉尔（ミストラル） 性别：女 CV：夏本温子

非常活泼可爱充满朝气的咒文使，兴趣是收集道具，不过收集的道具中不免有……

邮件选择： ミストラルで－す→アップルパイ→RE：アップルパイ→肉じゃが→RE：肉じゃが→料理上手なんだね→RE：料理上手なんだね→たまに→RE：たまに

加入条件：随游戏进行而加入。

皮罗西（ぴろし） 性别：男 CV：小野昌坂也

拥有庞大身躯的重斧战士，虽然长着一张奇怪的脸，但实际上是个善良的人。

邮件选择： いい目をした君に问う1→今かなぁ（えっと…）→RE：今かなぁ（えっと…）→あったほうがいい→RE：あったほうがいい→ぴろしさんは→RE：ぴろしさんは

加入条件：随游戏进行而加入。

夏目（なつめ） 性别：女 CV：坂本真绫

矮小的双剑士，非常喜欢主人公，只要一点小事就很容易感动。

邮件选择： プロフィール→仆は中学二年生→RE：仆は中学二年生→读むよ→RE：读むよ→お气に入りの本→RE：お气に入りの本

加入条件：随游戏进行而加入。

加尔蒂妮娅（ガルデニア） 性别：女 CV：冬马由美

一个禁欲的女重枪使，很少说话，但战斗时却是最值得信赖的同伴。

邮件选择： 好きなもの→へぇ→RE：へぇ→ぼくもけっこう好き→RE：ぼくもけっこう好き→ん？→RE：ん？

加入条件：“Θ 柔らかき孤高の三色すみれ” 完成这个迷宫即可加入。之后会mail邀请凯特去“Θ 美しき谁がための宝珠”冒险。

砂岚三十郎 性别：男 CV：曾谷康纪

擅长用日本刀的具有日本风味的重剑士，虽然很粗鲁但喜欢照顾他人。

邮件选择： 用心棒→へぇ→RE：へぇ→すごーい→RE：すごーい→あれはね→RE：あれはね

加入条件：完成“Δ 忌まわしき破坏者の远雷”这一迷宫，并将最后获得的コテツソード交给砂岚三十郎即可加入。

《感染扩大》流程攻略

开始游戏后，按照奥尔加所说的让他加入队伍，接着便来到第一个地点。

Δ 萌え立つ过越しの碧野 LV1 属性木

オルカに教えてもらったエリア，初心者向け

奥尔加继续指导下凯特这个初玩者，有着LV50的奥尔加在旁，当然不用担心什么，实践一番后应该就会掌握的。很快两人便来到物品神像处，也获得了宝箱中的物品，一切似乎都很顺利，然而……

走出遗迹之后，一位银发谜之少女突然出现！她交给奥尔加一本神秘的书，并且说这本书有着强大的力量，无论什么都可以做到。还来不及解释更多，后面追杀的人偶便已经来到！

发现对手并不寻常，奥尔加让凯特赶紧离开，自己则冲上去攻击。可是，虽然是号称“苍海之奥尔加”的强者，这次居然无法给对手造成任何伤害，反而被钉在十字架上，一道冲击波之后便就此倒下，而主角则被救走。

第二天，凯特才得知，奥尔加，不，是自己的好友晴彦，已经因为突然昏迷而被送进了医院。在“THE WORLD”中一定隐藏着什么关键的秘密！这样想着的凯特便在BBS上发了一条名为“意识不明”的消息，希望能够从回应中获得一些有价值的信息。接着进入“THE WORLD”时却发现无法登入，再回到主题画面，会收到一封新的mail，而发信人正是上次两人所见到的那个谜之少女！不过她的信里面有很多乱码，什么也看不出来……

再次前去“THE WORLD”，却发现已经可以登入了，进入后便发现一位女重剑士在那里走来走去，交谈后得知其名为黑玫瑰。不过男女主角的初次见面看来并不愉快，很快便各自离开。去附近的商店等处转转，再回到混沌之门处，发现黑玫瑰还在那里，找不到同伴的她只好选择了凯特。在交谈中选择第一项，便可获得了黑玫瑰的成员地址，让她加入队伍，然后两人前往黑玫瑰提供的地点。

Δ 隐されし禁断の圣域 LV6 属性水

ブラッククローズに教えてもらったエリア。なんだかとても怪しい…

虽然黑玫瑰初遇时便将凯特归为“初玩者”之列，可是迷宫中的经历却暴露一点，那就是她自己也是，说穿了的两人反而融洽得多。神秘的教堂又迎来神秘的客人，这次是帅且酷的巴鲁姆克，和“苍海之奥尔加”合称最强二人组合的“苍天之巴鲁姆克”！还未谈上几句，一只病毒怪兽便突然出现，虽然巴鲁姆克很快击倒了它，可不久它就复活了。这时那本“黄昏之书”发生了异变，凯特使出和前次那人偶一样的招式，打倒了那HP无限的病毒怪兽。（获得病毒核M）

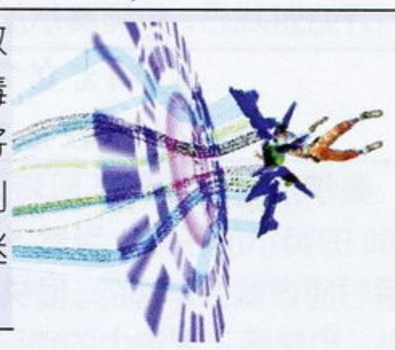
想不到因为这样，巴鲁姆克竟认定凯特就是制造病毒的元凶，不过被黑玫瑰冲了一顿。（笑）而在他离开之际，上次救助凯特的神秘神官赫尔巴再次出现，显然她也看到了刚才的一幕。另一方面，同样为这莫名的力量而烦恼的凯特回到BBS，却发现自己发的消息已经被删除了。回去会收到黑玫瑰的来信，记得选择合适的回应哦！另外一封这是赫尔巴的来信，看了之后凯特对那腕轮的神秘力量的使用方法也有所了解。

再次登入“THE WORLD”，在商店街左下教会遇到米亚和艾尔克，看起来米亚对凯特的腕轮很感兴趣，可事实上其他人，包括凯特自己都是看不到这腕轮的……没什么进展的凯特再回到BBS，居然发现了有人看到那神秘少女的消息，立刻前往吧！

www.plumbook.cn

Δ 茫然たる骚灵の沙海 LV1 属性火
BBSに载っていた初心者向きのエリア

这次迷宫的BOSS同样是病毒怪兽，使用“数据导出”就可以顺利战胜它。这样就获得了病毒核C，同时凯特也得到了对“数据导出”非常好奇的米丝特拉尔成员地址。回到混沌之门会遇到求助的皮罗西，选择第一项，便可前往下一个迷宫。



Δ 心なき过食の巡礼 LV4 属性地
ぴろしがモンスター退治に行くので立会人を赖まれているエリア

在迷宫的最深处打倒BOSS后得到皮罗西的成员地址，回主题画面收到匿名的警告信，不过同时另一封信却告知凯特中了大奖。这可是CC社庆祝“THE WORLD”发售一周年而从2000万人中抽中的呢，当然不可放过。前去商店领取奖品：稀有道具“法之书”，不过目前还无法使用。这时发现有通知说收到新的mail，回去看看，原来是米亚的，按信上说的前往下一个迷宫吧！

Δ 果てなき大罪の累壁 LV7 属性地
ミアからのメールで、1人で来るように言われたエリア

击倒BOSS后获得病毒核M，同时米亚和艾尔克的成员地址也到手了。米亚教会凯特“GATE HACK”的方法，接着三人便组队前往之前这个奇特的地址。

Δ 闭ざされし忘却の双丘 LV10 属性木
BBSの书き　みでプロテクトエリアと呼ばれていたエリア

完成这个迷宫后照常收mail、上BBS，新消息都看完之后再前往水之都，先后遇到了巴鲁姆克和赫尔巴，同时获得病毒核O。回到BBS上查看夏目询问スパイラルエッジ的帖子，前去里面提到的地址。

Δ 激怒する情热の旋律 LV7 属性火
BBSの情报によればスパイラルエッジがあるらしい

完成迷宫后获得スパイラルエッジ，交给夏目即可获得她的成员地址。照例看看BBS，再回主题画面，发现再次收到神秘少女的乱码邮件(−__−)，不过从黑玫瑰的mail中得知新的服务器Θ，这样就可以从水之都的混沌之门前去Θ服务器。当然，跟着出现的是新的都市：高山都市，别忘记买新的武器防具。和黑玫瑰会合之后前往这里的第一个迷宫，当然，别忘记再叫上一个同伴：）

Θ 静稳なる久远の白魔 LV13 属性水
BBSの书きこみで少女らしきキャラクターが目击されたエリア

看来好像上当了，到了最底层也没有发现那个神秘少女，当然，也没有拿十字架的人偶。回到水之都，正遇上米亚和艾尔克交谈。四处转转再回混沌之门，接受艾尔克的委托前往新的迷宫。

Δ 丰穰なる微笑の菌糸 LV14 属性木
エルクに、一绪に行こうと诱われたエリア

在迷宫中艾尔克终于透露了真实的想法：这里并没有什么特别的怪兽，他只是希望能够交换到凯特的那神秘的腕轮，即使因此付出自己所有的道具也在所不惜。当然，这只是为了阻止米亚对于那腕轮特别的好奇。想不到的是米亚也来到了这里，一起合力击倒怪物吧！回去看看BBS，回到水之都，发现皮罗西给米亚的药弄成全身红色，不得已只好和他一起去寻找回复药。

Δ 鼻曲がる沸血の处刑场 LV16 属性木
色の变わったぴろしを治す回复アイテムが隐されているエリア

皮罗西的身子颜色变来变去，终于找到了真正的药品“真·治疗药”，作为谢礼，凯特获得了“皮罗西的自传”，注意这个东西使用后会降低数据的，考虑到毕竟是个稀有东西，寄存起来好了。再回到主题画面，会收到黑玫瑰的mail，两人一起前往“咒われし失意の乐园”，却因为缺少必要的病毒核而无法进入。无奈之下前往高原都市，一段小插曲之后，从米丝特拉尔那里获得了新的地址。

Θ 瓦解せる刹那の螺旋 LV19 属性地 A02N01
ミストラルから教えてもらったエリア，けっこう危险らしい

在打倒BOSS时获得了病毒核Q，这下终于可以去“咒われし失意の乐园”了。

Θ 咒われし失意の乐园 LV20 属性暗 A03B02Q01
ブラッククローズの调査で判明したエリア

然而在迷宫的最深处，等待我们的并不是什么巨大的怪兽，而是一间满是玩具熊的房间。在这里凯特终于知道那个白衣神秘女子名叫阿乌拉，还有一些神神密密的话。(获得重要道具“ハロルドの手记”和“碑文の断片00”)增添了更多谜团的凯特只能回到BBS，却发现有奥尔加的朋友的消息，于是又再次来到最初的迷宫。

Δ 萌え立つ过越しの碧野 LV1 属性木
オルカに教えてもらったエリア，初心者向け

凯特向波布解释了半天，结果被转让给了了解更多的琳达，没办法，继续找下一个吧！

Δ 埋もれし异教の热砂 LV22 属性火
ボブに教えてもらったエリア

“THE WORLD”并不是一个单纯的网络游戏……这第一次被明确地说了出来，而我们也渐渐了解了一些。

Δ 孤立せる沈默の大盖 LV22 属性水 B04C04O01
リンダに教えてもらったエリア

这个迷宫的最深处更为古怪，一切都是残缺的，仿佛被人强行消除了很多东西。(获得重要道具“碑文の断片”)无奈之下，凯特只得回去，却又再次收到黑玫瑰的来信，两人毫不犹豫地向着新获得的地址进发。

Θ 大いなる最果ての沃土 LV23 属性暗
PCアルフの知り合いとブラッククローズが待ち合わせを约束した场所

到达最下层时，却发现他们约的梅古正和管理员交谈，发现来人后管理员便先离开了，而梅古也只说了几句就走了。回到BBS，却发现回贴已经被消除，正是绝望之际，却又收到谜之少女阿乌拉和黑客赫尔巴的mail，后者的mail里还给出了已经被消除的帖子，从中终于找到了新的迷宫地址。

Θ 选ばれし绝望の虚无 LV28 属性地 A01B04C01O01
メグの知り合いが失踪したエリア

注意这里是vol.1最后的迷宫，事先要做好充分的准备，特别是在物品方面，要尽量准备多一些回复和复活的药品。如果对自己的实力没有信心，可在头几层多练一下级别。终于又见到了那个谜之少女，同样，凯特也再次见到了那个人偶……最后的BOSS战有一定的难度，打倒之后通关时的字幕却使人无法释然。

活梅志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

补充

隐藏地址

《.hack》每作附送OVA可不是没用的，有些隐藏的地址就是在这里出现的哦！具体如下：

地址	级别	属性	物品神像	宝箱
△ 悩ましき彼女の残留思念	3	火	加贺友禅の巾着	ラスティーネイル
△ 忌まわしき脏器卖りの处刑场	14	木	アイスの棒	
⊖ 犬踊る情热の三色すみれ	19	地	九谷烧のカブト	吸魂爪牙

时之神像

只要是以时きざむ开头的地址迷宫中都没有物品神像，这里需要进行的是速度的比赛！谁能够用最短的时间从入口来到时之神像处呢？

顺位	PC	称号	时间	奖品	其他
第1位	バルムンク	神速の皇帝	00:02:12	时の双剑	第一名以下的奖品全部入手
第2位	オルカ	光速の贵族	00:02:26	时のサンダル	第二名以下的奖品全部入手
第3位	ジーク	音速の鹰	00:02:54	时のリストバンド	第三名以下的奖品全部入手
第4位	ハイランダー	瞬速の狼	00:03:38	时のたすき	第四名以下的奖品全部入手
第5位	NOG	快速の虎	00:04:45	时のハチマキ	—

毫无疑问，用加速魔法或者物品来提升行动速度是必要的；利用妖精のオーブ来显示地形以防止走冤枉路，这也是必要的；选择较低级别的迷宫，以尽量减少战斗的时间。如果只是做这些准备的话，拿到奖品是有可能的，可是要想获得首位甚至时间在2分钟之内，最关键的还是要选择一个适合的迷宫。经过多次实验，目前最好的迷宫如下：

△ 时きざむ 异教の 阳鬼 LV4 属性火

这里敌人级别低，魔法阵一共也才两个，虽然是4层迷宫，可每层实际要走的距离却非常短，尝试几次应该就可以拿到第一名了。如果熟练到无须使用妖精のオーブ，甚至可以将时间减少到1分50秒左右！不过需要注意这个地方在初期是不能够去的，一直要到“△ 埋もれし异教の热砂”这个地址获得之后才能够选择，因为开始自己选择区域的时候是没有“ 异教の”这个选项的。

小鬼的挑战

在游戏的进程中，还会经常在BBS上看到小鬼的挑战书，具体战斗要求单挑，对方只逃不攻，不过速度相当快，一定要用加速魔法或者快速のタリスマン， 然后再追上去砍。一般的战术是砍到后再马上用必杀技，这时候对手会停着不动。每战胜一个，下次BBS上就会出现更高级别的小鬼的挑战，一共会有4个。每次的战利品是一件防具，如果同时装备这4件防具的话，特技栏中就会增加一项LV1的召唤魔法，不过威力并不怎么样……

通关后追加要素

1. **隐藏关：** 通过后会获得病毒核T，并且收到一封来信，其中提供了一个新的地址：

△ 忌まわしき谁がための巨人 LV30 属性水
バンダイ@内山田からのメールにかかれてあったエリア

这里从小兵到BOSS都异常强劲，复活的药品千万要多准备一些。最深处的魔法阵中出现的是BOSS寄生龙，HP高达9900，普通攻击能一下致命，而喷火攻击更会使得队伍受到很大伤害，有时复活都会来不及。要想打倒他，先记得给主角用加速魔法，让主角在前面吸引它的注意力，看到它要攻击时就赶紧逃走。其余同伴则尽全力攻击，复活、补HP、补MP，总之要保证攻击的连贯性。此外千万不要忘记，对这个BOSS要使用数据导出，这样就能得到凯特的强力武器：双剑·百鬼刚乱，这不仅是稀有武器，而且从目前看，

这也是唯一能够得到的方法。

2. パロディモード，一开始主角等级就是20，各种病毒核都已经有50个。剧情流程虽然差不多，不过人物间的对话都是很古怪的哦！此外通关记录用黄色表示，这个模式的记录则用红色表示。

3. **动画欣赏模式：** 通关后就可以随时欣赏游戏中的动画，不过能看到哪些是由八百由旬之书里面的记录决定的。

4. **小鬼的再战：** 通关后如果前面已经赢了4次小鬼的挑战，那么会在BBS上看到最新的挑战书，这次可比较难对付，跑得更快也就算了，它还会对自己用自动回复魔法……打倒后可获得小鬼のバッジ。

Vol.2的大改进

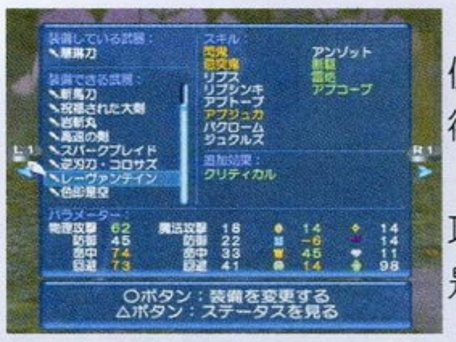
1. 属性的设置

水←→火
木←→地
雷←→暗
物理←→魔法

在本作中，如果用和敌人属性相同的魔法或者特技攻击，伤害值就是0！但是反之用相克属性的魔法或者特技攻击的话，时常会发生伤害加倍的情形，因此在vol.2里面，经常会带着一堆不同属性的武器以备不时之需。此外还有敌人是物理耐性的，全部物理攻击无效，只能使用魔法攻击；相应的也有魔法属性的敌人，当然只能用物理攻击和必杀技了，因此推荐玩vol.2时队伍中的同伴应该一个是物理攻击为主，另外一个以魔法攻击为主，比如重剑士＋咒纹使。此外使用消除属性的道具也是一个办法，这样无论什么属性都能正常攻击了。

水	流雾消沈の灵符	火	爆素消沈の灵符
木	树华消沈の灵符	地	岩头消沈の灵符
雷	雷鸣消沈の灵符	暗	暗堕消沈の灵符
物理	骑士の封印	魔法	魔兽の封印

2. 可以在战斗时更换同伴的装备了！这点针对上述属性的设置来说就是相当必要的，对于各有所长的武器和防具也多了选择的机会。



3. 魔法阵中出现的敌人会是几种敌人，而不仅仅是Vol.1中的一种。毫无疑问，这个设定使得难度相对Vol.1来说提升不少。

4. 对敌人使用魔法或者特技时对方会移动或攻击，而不是Vol.1那样站着不动，这个改动也是提升难度的一个重要方面，战斗时要小心了。

4. 物品神像处每次拿到的是3件物品，一件为重要的武器防具或者其他物品，另外两个则一般为交换金钱的宝物，如银のコガネムシ之类的。也许是考虑的这里要买的东西更多吧，不过这样的改动我们当然是非常欢迎的。

Vol.2的小变化

1. 使用精灵のオカリナ时会让你确认，避免了再出现Vol.1那种一不小心按错了就得多打N层的情况。

2. 在迷宫内出门后的方向为之前行走的方向，而不是Vol.1的门所对的方向。就实际效果来说，两者各有利弊，不过习惯了Vol.1的设定的玩家开始会有些不适应。

3. 战斗时伤害值显示字体变大，这当然是好事，Vol.1中的伤害值显示得太小，都快看不清楚了。

Vol.2的信件选择

黑玫瑰（ブラッククローズ）

昨日さあ…→そういえば→RE：そういえば→泳げる？→RE：泳げる？→毎日…→RE：毎日…→抵抗が少ないから？→RE：抵抗が少ないから？

米丝特拉尔（ミストラル）

チョコレート→キライ→RE：チョコきらいだぁっ→好きだよ→RE：好

www.plumbook.cn

きだよ→おおおおつ→RE：おおおおつ→新作チョコ→RE：新作チョコ

皮罗西（ぴろし）

いい目をした君に问う2→今はわからない(考えたこともない)→爱に对する君の答え→焼き鸟きらい(あんまり食べたことがない)→焼き鸟に对する君の趣味→味噌(醤油)→ラ－メンに对する君の好み

夏目（なつめ）

指轮物语→どんな话？→RE：どんな话？→ファンタジ－小说→RE：ファンタジ－小说→文库で九册！→RE：文库で九册！

加尔蒂妮娅（ガルデニア）

キノコ→食べ物として？→RE：食べ物として？→何が好きなの？→RE：何が好きなの？→マイタケって→RE：マイタケって

砂岚三十郎

隠し砦の三恶人→映画は知らないけど→隠し砦の三恶人2→！！→RE：！！→今度观てみるね→RE：今度观てみるね

核兔丸（ニュ－ク兔丸）

俺のこと→おいおい→RE：おいおい→こらこら→RE：こらこら→え？→RE：え？

加入条件：Λ光なき最果ての死地，一个人去最深处打倒boss即可。

蕾切尔（レイチェル）

ちゅいっす！→何の编集长？→RE：何の编集长？→なんで→RE：なんで→残念だったね→RE：残念だったね

加入条件：在BBS得知贸易大会的消息，然后完成“Λ瓦解せる异教の遗迹群”，再用获得的爱のア－チェリ－帮助完成交换即可。

月长石

趣味…→ぼくの趣味のこと？→RE：ぼくの趣味のこと？→ジョギング→RE：ジョギング→スゴイね→RE：スゴイね

加入条件：途中遇到月长石几次后他会来信，完成“Λ 底知れぬ大笑いの造岩物质”这个迷宫即可加入。

马罗（マ－ロ－）

自己绍介→こちらこそ→RE：こちらこそ→マ－ロ－のPC→RE：マ－ロ－のPC→でも、实は→RE：でも、实は

加入条件：“Λにじり寄る沈默の足音”完成后加入

《恶性变异》流程攻略

和预先公布的一样，这次的《恶性变异》可以完全继承前作的通关记录，只要在开始画面选择CONVERT便可以了，这样无论是主角的级别、道具还是和同伴的好感度，甚至八百由旬之书中的各项记录也同样保留，当然游戏时间也跟着增加了。如果没有前作的记录也不要紧，选择NEWGAME的话同样开始游戏，主角一出来就是LV30，不过其他的东西就很少了，甚至前作中非剧情强制加入的同伴，如砂岚三十郎等，都得重新再找，想想后面还有两作呢，打这系列游戏大家还是一直继承下来吧！这也是我们这次不单做《恶性变异》的攻略而是一起做的原因，下面我们就来看看这作的流程。

前作中，虽然打倒了致使晴彦陷入昏迷状态的BOSS，然而“THE WORLD”的谜团不是解开了，而是变得更多更复杂了。本作一开始，黑玫瑰便发来mail说好像某处又发生了新的情况，还是马上登入“THE WORLD”，去高山都市，也不用再找其他同伴，这时候他们都不在的，直接和黑玫瑰组队前进！

Θ 选ばれし绝望の虚无 LV28 属性地
メグの知り合いが失踪したエリア

不想在迷宫深处又遇到了巴鲁姆克，可是他只说了一句话就走了，再往前也没有路了，没办法，两人只好回到高山都市。不过只要战斗中使用过一次，那么它就会发生进化，从而多了个可同时对数个敌人进行抽取的ドレインアーク。回到高山都市就会发生情节，NPC商人用“绝对之书”换走了“法之书”，随之画面显示收到了新邮件，回到主画面查看，一封是谜之少女阿乌拉的乱码信件，另外一封匿名信则提供了个新的地址，并且说那里有着使得意识不明的人清醒过来的办法。

Θ 空疏なる因缘の深渊 LV13 属性木
匿名のメ－ルに书かれていたエリア

想不到这里居然是一片空白，而奇怪的是黑玫瑰居然也在这里，而且同样是因为接到了一封匿名信而来的。看来是个圈套呢，不过设套的人已经现身了。约斯带着大批系统管理员出现，认为凯特他们的行为违反了规则而要加以处罚，不过在后来出现的赫尔巴的调和之下，双方和解，代价则是凯特要利用那腕轮的能力来帮约斯做一些事情。虽然不是很情愿，凯特也只能回去，却发现约斯已经来信，准许凯特他们进入新的服务器Λ。这个服务器是文明都市，商店里面有不少好东西可以买，而通过贸易也能得到一些级别很高的武器、防具。到武器店接到约斯的指示，他需要凯特侵入一些被封锁的区域以进行调查。（获得病毒核P）不过接着收到了赫尔巴的来信，看完后回到文明都市，一出来便遇上了米亚和艾尔克，于是组队去一个被封锁的区域。

Λ 哀切なる邪眼の未亡人 LV30 属性水 P01
BBSの书きこみで少女らしきキャラクタ－が目击されたエリア

这个迷宫的级别有30，初来时会有些难度，要小心应付，打倒BOSS后获得病毒核M。之后回去看BBS，获得新的地址。

Λ 名もなき希求者の风野 LV32 属性木 B02
ＢＢＳの书きこみで发见されたプロテクトエリア

这里会出现手持双刀的怪物，切记不可被它们围攻，否则级别再高也会被乱刀砍死亡。打倒BOSS后获得病毒核N，回去会收到约斯的mail，回到文明都市便遇上管理员约斯。接着再接到约斯的mail，给出了下一个需要调查的地址。黑玫瑰也收到了，这次当然要让她入队，一同前去。（获得病毒核M）

Λ 苏生する惑乱の裁き LV34 属性火 D01E01M02
リョ－スから调查を要请されたエリア

这里有不少敌人会用麻痹之类的状态攻击魔法，要优先干掉它们，至于BOSS是魔法无效的，没有带魔兽の封印的话就只能靠战士系硬砍了。胜利后得到セグメント，同时自动回到文明都市。而奇怪的是这时候文明都市什么人都没有，找遍都市也只看到约斯，他却说系统进入危险状态，所以都已经强制玩家离开了。回去会再次收到谜之少女阿乌拉的mail，同时也还有黑玫瑰的信件。再去文明都市会遇上米丝特拉尔，一起组队去下一个迷宫吧！

Λ 容赦なき叹きの灶 LV35

注意在迷宫的尽头是BOSS战，这次的BOSS也有些难缠，战斗前做好准备。战斗时先打倒它放出的一群小怪物，然后再合力进攻本体，注意BOSS在被攻击本体一些时

www.plumbook.cn

间后会使用全体魔法反击，因此在攻击本体之前先回复队伍的HP。战斗胜利后又遇到了赫尔巴，回BBS再看看mail会发现有很多新信息，不过发展主线剧情的话只要去一个地方。

Λ 姿なき骚灵の圣域 LV40 属性暗

ぴろしからのメールに书かれていたエリア，ミアがここにいるらしい

需要和皮罗西一起才能去这个迷宫，要小心迷宫中出现的断头男爵，在迷宫的底部会遇到米亚。之后回BBS看完新帖子再进文明都市，就会遇到黑玫瑰，按照她的话再回去看BBS，会发现“黄昏的碑文”的相关帖子。接着进入文明都市和黑玫瑰交谈，然后登出查看BBS和mail，会收到リンダ的来信，信中提供了一个新的地址。

Λ 灭びゆく狂乱の魔境 LV38 属性木 B02D01F01N01

リンダにメールで教えてもらったエリア，バルムンクがそこに向かった

在这个迷宫需要注意的是宝箱怪物，它的攻击非常容易使人混乱，因此一方面要准备好回复药，另外一方面注意不要使队伍过于集中，免得自相残杀。迷宫的尽头是一个遍地鸟笼的地方，之后会遇上巴鲁姆克，不过他还是说几句就走了，不知道在以后几卷他会不会加入呢？（获得碑文の断片01）再回去查看邮件，会收到黑玫瑰提供的新地址，于是两人一同前往。

Λ まばゆき贤者の极北 LV42 属性水

黄昏の碑文に关する知识をもつＰＣワイズマンがいるエリア

这里的怪物比较强劲，需要多加小心，特别是月光蝶，如果被连击的话会很容易ＧＡＭＥＯＶＥＲ的。在最底层会遇上ワイズマン，本想请他解读“黄昏之碑文”，他却要求相应的交换条件，至于具体情况，回去自后便会收到他的来信。

Λ 花开く约束の散步道 LV44 属性木

D03E03F02

ワイズマンが碑文の知识と交换に要求したスパークブレイドが隐されたエリア

打倒最底层的BOSS后会得到ウィルスコアO，之后スパークブレイド也到手了，回到文明都市会看到巴鲁姆克和约斯的剧情。

Λ まばゆき贤者の极北 LV42 属性水

黄昏の碑文に关する知识をもつＰＣワイズマンがいるエリア

找到ワイズマン给他スパークブレイド便可以让他加入，回去会收到他和黑玫瑰的mail，在去看看BBS后可以去下一个迷宫，不过队伍中一定要有黑玫瑰哦！

Λ 散逸する化石の道标 LV46 属性火

ＢＢＳの书きこみで谜のキャラクターが目击されたエリア

终于来到最深处，和遇上的NPC还没有说几句话，他就被约斯消除了资料……带着怀疑和不解，凯特回到了文明都市，这时又遇上了巴鲁姆克，并且获得了病毒核Q。最终战了，大家把所有的钱都拿去买药品吧！

Λ 脉动する最恶の中心核 LV48 属性火

E03F03O01Q01

放浪ＡＩプレアドから教えてもらったエリア，ネットスラムがあるらしい

这里的迷宫开始要按照东北南西北才能走过去，例如第一间房间就要走右边的出口才能到前面房间。在最底层凯特等人被传送到一个废弃了的PC都市，和所有人对话后，赫尔巴出现，可从她那里得到ハロルドの手记2，而之后就是本作的最终BOSS战！感觉并不是很难，关键仍然是保持队伍HP充足，以免被全体攻击打至全灭，凯特大可专门负责用药品回复和复活，将战斗交给黑玫瑰等人。

补充

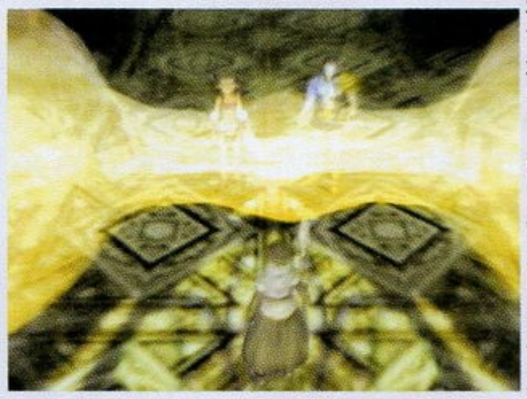
1.TV 版动画角色的乱入

在游戏进程中，会在BBS中发现“拒绝する忘却の咒纹使い”这个地址，去的话会在迷宫深处遇到TV版中的米米露（ミミル），而魁熊（ベア）也会在她话中提到，事件结束后会得到LV高达27的稀有武器“ミミルの重剑”。不过话说回来，米米露和黑玫瑰也未免太相像了吧！

⊖ 拒绝する忘却の咒纹使い LV38 属性木

ＢＢＳの书きこみで见つけたワード，ベアとミミルが会う约束をしている

此外在游戏初期，便可以去“Δ 隐されし禁断の圣域”，在这里会遇到TV版的主角司及其同伴，事件结束后会得到重要道具“咒纹使いの记忆”，还有金のプチグソ，使用过后最大HP增加30。其实还不止上面说的这两个，在游戏中我们也会遇到TV版的另一角色：可爱的A-20，而前作中会遇到OVA版的几个角色，这些人是仅仅像本作这样出来客串一下，还是在游戏中有其他作用呢？目前都还不清楚。



2.OVA 中隐藏的地址

地址	级别	属性	物品神像	宝箱
Λ 移り气な堂々巡りの回廊	38	水	中华街お食事券	ジェミニソウル
Λ 底知れぬ魂の万华镜	43	火	アイスの棒	
Λ 光なき不可侵の追迹群	47	木	九谷焼のカブト	吸魂爪牙

3. 小鬼的挑战

和前作一样，我们仍然会在BBS上看到小鬼的挑战书，战斗方式仍然差不多，只是由于使用特技时对方会逃开而使得战斗时间普遍较长，可以考虑隔得远点使用魔法，有时候有意想不到的效果哦！这次同样会有4个小鬼，每次的战利品是一件防具，如果同时装备这4件防具的话，特技栏中就会增加一项LV2的召唤魔法，实用程度仍然不高。

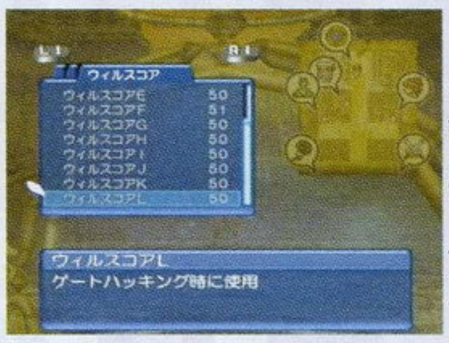
通关后追加要素

1. 隐藏关：和前作类似，通关后会得到病毒核U，同时收到一封mail，其中的地址就是这次的隐藏关。

⊖ ほろ苦き梦幻の镜像世界 LV50 属性火

バンダイ@内山田からのメールにかかれてあったエリア

这里的BOSS比起前作中的寄生龙就好打多了，一顿围殴就行。



2. パロディモード：这个模式仍然存在，甚至可以接前作的记录呢！如果重新开始，那主角等级出来就是50，各种病毒核都已经有50个。剧情则变成了黑玫瑰帮凯特恢复记忆之类的，不过人物间的对话更为古怪，甚至连什么正弦函数的周期是2π之类的都有……

3. 动画欣赏模式：通关后同样可以随时欣赏游戏中的动画，不过能看到哪些仍然是由八百由旬之书决定的。

4. 小鬼的再战：通关后如果前面已经赢了4次小鬼的挑战，那么会在BBS上看到最新的挑战书，打倒后可获得小鬼の表彰状。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

攻略透解

梦幻之星在线 1章&2章

文：阿修罗

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

自从NGC版《PSO》入手以后，阿修罗停下了手中所有其他正在攻略的游戏，一心一意地不断“PSO (offline)”，时间不知不觉就过去了半个月……在这段日子里，阿修罗可以说经历了喜悦和痛苦！为什么这么说呢？因为刚拿到游戏没几天，好消息和坏消息就满天飞了，真是“让我欢喜让我忧”呀！为了不让大家对这款优秀的游戏产生什么坏印象，阿修罗决定先公布坏消息，然后再把那些振奋人心的消息告诉大家！请仔细阅读下文！

紧急通告

NGC版《梦幻之星在线 1章&2章》发售之后，很快就有玩家报告发现了严重的系统BUG。具体来说就是在Offline的CHALLENGE模式中可以无限增殖道具，并且因为Online和Offline模式记录通用，所以被增殖的道具可以带到服务器上使用，原本需要花费大量时间和精力得到的特殊道具利用BUG却可以轻松入手。这就严重地影响了《PSO》作为网络游戏的平衡性，对于那些不知道这个BUG、仍然在努力战斗的玩家来说是极不公平的！

经过SONIC TEAM对玩家意见的检讨以及小组内部的可行性分析以后，9月20日晚19时，中裕司亲自发表官方声明。在声明中，中裕司承认了确实在游戏中发现了这种增殖道具的BUG，他对于所有已经购买了游戏的玩家表示真诚的道歉。中裕司表示，为了解决这个问题，修正版已经开始制作了，但是因为编程、DEBUG等原因，具体推出时间还不能确定，然而2个月以上的工作时间却是必需的！另外，因为完全回收原始版本来更换修正版几乎是不可能的，所以关于修正版以什么形式推出，是否会增加新内容，服务器的分配方法以及能否对应原始版本记录等具体内容公司内部也仍然在不断检讨，希望最后能给所有玩家一个满意的答复。但是中裕司本人认为修正版是应该无法继承原始记录，而且必须独立使用新服务器。

▲看我手中拿的双刀，这就是传说中的“大和”，我身后的KIREEK手里拿着的也是传说中的武器——“噬魂者”，真是宝物云集啊！

考虑到仍然有很多玩家不知道这个BUG，并且仍然在老老实实地努力游戏，所以修正版也必须照顾到这部分玩家的利益！在修正版推出之前，目前的服务器仍然会正常运营，玩家完全不用担心这个BUG会对自己有什么影响。不过SONIC TEAM会进一步加强对网络的监管，让作弊现象尽量少出现。离修正版推出有很长一段时间，在这一段时间内官方也会仔细考虑关系到所有玩家利益的问题并很好地处理修正版和原始版本之间的关系，而所有已经购买了游戏的玩家完全可以安心地继续游戏。

全新マグ大公开！

在这一次的NGC版《PSO》里会有全新的特殊玛古！大家仔细看图片中阿修罗所使用的HUnewearl背后飞着的就是其中之一的サヴィトリ，怎么样，很可爱吧！在这里，阿修罗将为大家公开这些特殊玛古的取得方法。（这些方法还有待进一步考证，但是基本上都是可行的！）

条件1：マグ的等级在100以上时升级到5的倍数时，即105、110、115……

条件2：Section ID和マグ的状态有关

ID为VIRIDIA、BLUEFULL、REDRIA和WHITILL时，要求DEF+DEX=POW+MIND；

ID为GREENILL、PURPLENUM和ORAN时，DEF+MIND=POW+DEX；

ID为SKYLY、PINKAL和YELLOWBOZE时，DEF+POW=DEX+MIND。

在以上条件达成的时候，随着职业和性别的不同，玛古就可以进化成全新的形态了！（在道具栏里和特殊道具一样用金色表示。）

ID为VIRIDIA、BLUEFULL、REDRIA和WHITILL并且玛古状态DEF+DEX=POW+MIND时：

猎人 男性：ディーバ；女性：サヴィトリ

突击手 男性：？（尚无实例）；女性：ルクミン

魔法师 男性：？（尚无实例）；女性：シャト

ID为GREENILL、PURPLENUM和ORAN并且玛古状态DEF+MIND=POW+DEX时：

尚无实例

ID为SKYLY、PINKAL和YELLOWBOZE并且玛古状态DEF+POW=DEX+MIND时：

猎人 男性：ラティ；女性：サヴィトリ

突击手 男性：プーシャン；女性：ディヴァリー

魔法师 男性：ニドラー；女性：ビーマ

▲手握斩龙刀，背后飞着新玛古サヴィトリ，我的HUnewearl真是太酷了！听说有人认为斩龙刀很像SOUL EDGE，阿修罗真是无语了……

EP I 新增任务详解

在原先的版本中，Offline任务一共21个。这次的EP Ⅰ新增了4个任务，全部是原来的Download Quest，分别是匠之魂（匠の魂）、莱奥奈尔的邮件（ライオネルのメール）、隐居猎人（隐居ハンター）和钢之魂（钢の魂）。这四个任务和普通的Offline的不同之处在于它们大部分都是跨地区的，需要玩家不断在各个地区来回穿梭、完成目标，因此比原先的任务更有意思一些！因为还有很多玩家没有玩过之前的Download Quest，所以阿修罗在这里将为大家公开这几个新任务的攻略方法。

匠之魂 报酬：2500メセタ

这个任务是要到达坑道地区以后才会出现的，而且附加条件是完成森林和洞窟地区所有的委托任务。目的是帮助铸造师寻找优良的铸造材料。需要寻找的材料一共有三种。第一种是ミウォンタイト，在森林地区1可以找到两个；第二种是ドラゴンの牙，杀死森林地区的BOSSドラゴン就可以得到；第三种是矿石，在洞窟地区1可以找到红褐色矿石，而在洞窟2可以找到青色矿石，同一时间内只能拥有一种颜色的矿石。找齐所有材料以后回到先锋2号，铸造师就会为你打造一件武器，可以在剑、枪和杖中任选一种，武器的属性则根据矿石的颜色而来。（拿到红色矿石就是火属性，青色矿石则是冰属性）大家不要对这些武器太期待了，不会像《Diablo2》那样打造出黄金或者暗金宝物来的！（笑）

▲在这个任务里打造的武器是附带属性的，初期还是可以用的，但是如果拿到了平底锅等特殊武器的话就不用考虑它了。

梧梅杂志&3DMSMV
www.plumbook.cn

莱奥奈尔的邮件 报酬：？？？

这个任务也是要到达坑道地区并且完成前两个区域所有任务才会出现的。委托人是一个叫做莱奥奈尔的RAcast，他通过BEE系统发来委托。通过森林地区2中心圆顶附近的传送点来到一个封闭的房间，在那里找到了莱奥奈尔的头。在任务道具栏内向他了解情况，然后可以在森2找到一个奇怪的人，还可以在杀死一个ヒルデベア后找到双腕。继续向莱奥奈尔了解情况，可以在森1找到右足，在洞2找到左足。再次了解情况后回到先锋2号，发现刚才那个奇怪的人站在工会门口，和他对话取回身体，任务就结束了。

隐居猎人 报酬：？？？

这个是遗迹地区新增的任务，目的是帮助只剩下30分钟寿命的隐居老猎人多诺文（特殊武器DB の剣的主人）达成怪物万匹斩的愿望。目标地点是遗迹地区3，敌人数量绝对够，而且时间上也没有太大的问题，但是如果玩家的实力不足的话，挑战这个任务还是有一点难度的。

钢之魂 报酬：？？？

此任务出现的条件是到达遗迹地区，并且之前已经完成了“博士的秘密欲望”这个任务。这次的委托人是FOnewm蒙塔克博士和RAcaseal艾莱诺娅，目的是找到不久前失踪的艾莱诺娅的“姐姐”ウルト（也是由蒙塔克博士制造的特殊RAcaseal）。前进途中遇到军方的人员挡住去路，还好博士发现了通信终端，利用它大家成功地突破了封锁。子任务1：在博士和艾莱诺娅调查坑道中的电脑数据的时候，之前艾莱诺娅给的玛古细胞感应到了“姐姐”，一路跟着她不要走丢了就可以继续发生情节。子任务2：躲开军方的机械人，安全到达ウルト处，这里如果被发现就会重新开始本任务，没有危险。找到ウルト后，她再次消失，博士和艾莱诺娅急忙追了过去。这个时候军方WORKS小组出现，同时坑道地区的暴走机械人也出现，于是必须一个人对付双方的敌人，不过敌人之间也会战斗，大可利用一下。打败所有敌人后，WORKS队长启动爆炸装置。子任务3：目的就是在时间限制内解除爆炸装置。爆炸装置在下一层迷宫，博士和艾莱诺娅也会重新加入。关闭装置后，大家又看到了ウルト。子任务4：要求拦住ウルト的去路。在三个人的围追堵截之下，ウルト终于被抓住了。但是她受到了地底深处“那个东西”的感应，已经无法回头了，最后在爆炸中消失了……而大家都失去了意识。醒来以后就可以在工会领到此次的报酬了！

EP II 详细解说

因为EP II没有Offline Quest，所以在这里阿修罗就直接为大家介绍关卡攻略的流程了！（虽然没有Offline Quest，但是还是有Download Quest的，不过至于具体是什么任务还有待进一步的消息。）因为阿修罗的主攻角色是HUnewearl，所以攻略方法是以HU为主的，其他职业的角色还需要结合各自特性才行，不可盲目模仿。（另：阿修罗绝非高手，此攻略只为引导之用，错误遗漏之处希望大家多多指教，而且我们也欢迎大家寄来心得和研究方面的稿件！）

故事背景

故事发生在EP I之后的数个月……ダークファルス被成功地封印了，人们继续对拉古奥尔展开探索。但是根据报告，在星球表面上还有很多异形生物，而且居然收到了怀疑是失踪很久的先锋1号陆军副司令官弗罗文（特殊武器フロウヴェンの大剣的主人）的通信讯号，似乎之前的事件还隐藏了很多不为人知的秘密。先锋2号研究设施（通称ラボ，EP I中所涉及的调查委托其实都是在这里策划的，但是ラボ方面似乎和EP I中代表军方的总督府方面不是很和睦……）统括长官娜塔莎·米拉罗丝将这一切告诉了我们，希望我们代表ラボ方面再次展开调查。因为这项任务危险性极高，所以首先必须进行资格测试才行，ラボ方面专门为我们提供了VR战斗设施……

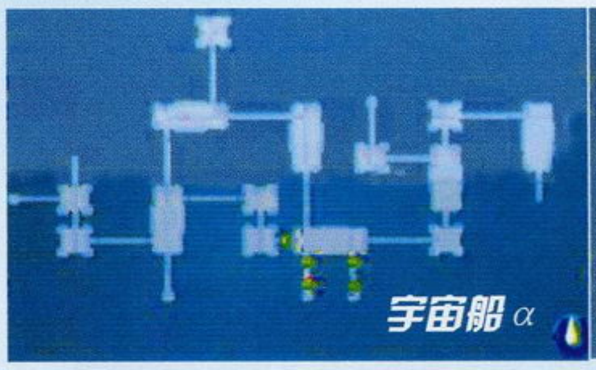
VR 神殿α、β & Final

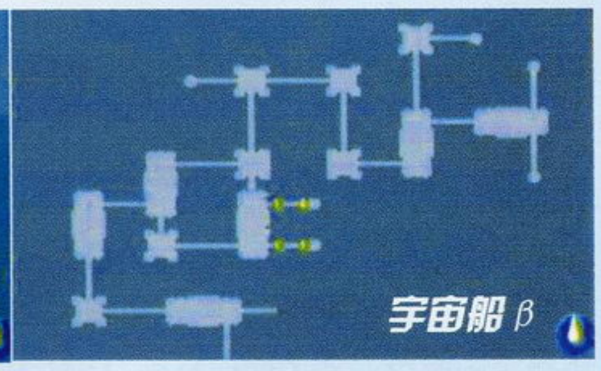
这是为了测试玩家实力而展开的VR训练的第一部分，敌人不是很强，而且也都是以前所见过的。麻烦之处在于神殿中有很多漆黑狭小的房间，而且房间里还有很多机关，这对于展开冒险的玩家来说会比较麻烦。因为道路错综复杂，所以不注意的话是很容易找不到路的！

神殿的BOSS就是之前在杂志上介绍过的巴尔巴雷。基本上这个BOSS就是洞窟地区BOSS的强化版，因此攻略方法也大致相同。（当然，剧情上也是这样设定的：逃离地下水道的BOSS产生了新的进化……虽然BOSS招式变化不多，但变漂亮了倒是真的！）需要注意的是，巴尔巴雷放出的比格雷会让角色中毒，不得不防啊！

VR 宇宙船α、β & Final

这是训练关的第二部分，敌人比起神殿来说要强一点，但是也没有什么特别的，也都是以前经常见到的那些。因为难点不多，所以这里就不再多说了。但是这一部分的BOSS还是要提一下的。本关BOSS是ゴル·ドラゴン，是森林地区BOSSドラゴン的强化版，基本攻略法是相同的。但是需要注意的是，这条龙喷出来的不是火焰，而是电球，能够让角色感电（效果与麻痹相同，但是会随着时间回复），所以最好在身上携带几个HP回复药以备不时之需。另外，这条龙在体力降低的时候会瞬间移动并且放出分身，只有击中本体才有效果。





▲当BOSS从高空落下的时候，地面会被震起，会对玩家造成很大伤害，要及时回避。另外，这一战的视角十分奇怪，可能要适应一段时间才会习惯。

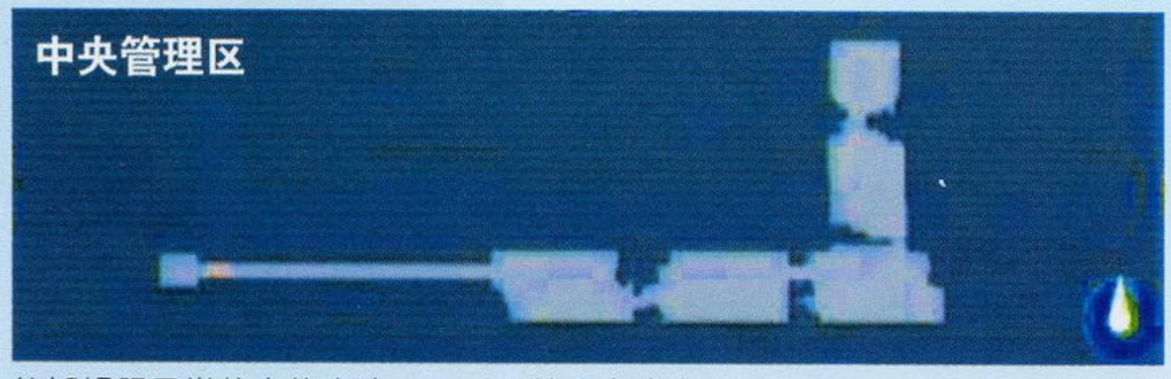
中央管理区

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

在玩家的实力得到ラボ人员的认可之后，前往地面的传送点就可以使用了。首先传送到的就是中央管理区，但是这里的大门被关闭了，必须打开3个制御装置才行。所以需要分别传送到密林地区 北、东、高山地区和海岸地区才行。

从现在开始玩家所遇到的敌人都是从未见过的，但是基本上来说都和以前的那些区别不大。所以在这里只说一下这3个地区里最强的3种怪物的特征。密林地区 东：在制御装置附近的梯田状地形那里会出现长着爪子的巨花。它会发射一种光波，如果被击中的话有可能引起混乱。最恐怖的并不是这个，在很接近它的情况下，它就发出类似倒计时的声音，如果没有及时避开的话就会被一击必杀……阿修罗一开始就吃了这个亏！因为这朵花是在梯田最上部出现的，所以可以先把下方的敌人清光再去找它，免得出现被敌人卡住走不开而被瞬杀的惨剧！高山地区：通过传送点进入制御装置附近的大空地后不久，一头巨型蛮牛就会从天而降！在近身的时候它会疯狂挥拳，而在远离它的时候它则会高高跳起落到玩家头上……可以的话尽量绕到身后攻击它吧！海岸地区：在靠近制御装置的地方，一只会飞的大蜘蛛会和很多毒蜂以及毒气囊一起出现。大蜘蛛会让角色混乱，还能够使用火焰魔法，毒蜂能够让角色感电，毒气囊会产生毒气……总之这是一个以状态攻击为主体的场景，最好

▲左边的是密林地区会即死攻击的怪花，右边的是高山地区力大无穷的蛮牛，这两个可都不是省油的灯啊！



能够将解异常状态的魔法アンティ装备在身上。

打开全部3个制御装置后回到中央管理区，大门就可以打开了！进入后又会出现一些新的敌人，比如机械忍者。这些忍者比起以前坑道地区的那两种来真是强太多了！他们能够隐身、瞬间移动，可以使用冰系或者火系的魔法，还拥有将手中武器解除装备的特技，而且这些忍者通常都是集团行动，比较恐怖……另外，在管理区内有很多光线栅栏门，如果没有躲开就会引起警报，而很多攻击性机关就会被启动！（老实说如果等级不够的话，这些机关可能比敌人更加讨厌。）

▲红色的宝箱里装的都是珍稀道具，杀死了可恶的忍者以后总算“见红”了！但是右边这个讨厌的BOSS却什么也没留下，真是∝≮§☆……

中央管理区地形十分简单，沿着路走到头就是通往BOSS处的传送点了。这一关的BOSS叫做ガル·グリフォン，不过他虽然有狮鹫的名字其实却是一头长了翅膀的怪牛！它主要的攻击方式是超低空俯冲、龙卷喷射和冲撞。这些招式都很好处理。在攻击告一段落的时候，它会停下来往正前方地面发射光波，这个时候照准它的脚部攻击就可以了。注意！HP不足300的玩家千万不要站在它的前腿处攻击，因为在受到两到三个回合的攻击后，BOSS会前腿猛跺地面，体力不足站在那里基本上就一击毙了……站在后腿处攻击虽然也会受到波及但是不至于没有回复的机会。为了安全起见，在攻击一轮多以后就立刻离开BOSS一段距离，这样就可以少伤血或者不伤血了！

海底工厂 上层部、下层部

在之前的调查中，种种迹象都表明，先锋1号在海底制造的实验工厂里隐藏着特别的东西。ラボ继续将调查的任务交给玩家来进行，而为了见到最终BOSS我们也只有继续努力了！（笑）

新地点果然又有很多新的敌人。那些水母（还是乌贼？难道是鱿鱼？不太清楚啦，反正是同类啦！）并没有什么特别之处，不过其中那种比较高级一点的会用技能将角色定在原地无法移动，这一点比较讨厌。还有一种数量极少的异形鳄鱼状生物，攻击力特别高，要小心应付。此外，有一种敌人会成对出现，它们能够变成飞碟状进行高速移动，还能够使用冰魔法，也是比较讨厌的！这一关还有大量的机械忍者，给攻关带来了一定困难，不过值得庆幸的是，本关大量的水面和玻璃能够让忍者的隐身术被轻易识破，这也算是一点补偿吧！

最终BOSS

穿过下层部最后长长的通道，就来到了一个巨大的升降梯，在那里我们遇到了引起海底工厂一切神秘事件的罪魁祸首——オルガ·フロウ。他就是在和ダクフォルス的邪恶力量作战以后被侵蚀了的希斯克里夫·弗罗文。

升降梯不断向地底深处前进，而化身成魔神的弗罗文则在四周不断徘徊，不时放出一些光波，或者用他手中的大剑攻击电梯。以HU的武器攻击距离根本无法击中他分毫！还好每隔一段时间他就会靠近升降梯，抓紧机会赶快攻击他的头部吧！在数个回合之后，オルガ终于被击败了，坠落到那地底通道的最底层！我们的升降梯也来到了オルガ被击倒的地方，他那巨大的身躯现在显得那么无力！

突然，一团奇怪的光芒笼罩了我们，同时已经被击倒的オルガ又开始蠢动！他的身上发出耀眼的光芒，口中发出令人惊恐万分的叫声，オルガ·フロウ再次站在我们面前……我们已经没有选择了，只有战斗！オルガ是那么高大，我们根本无法和他正面作战，只有攻击他的脚部。他释放出两只巨大的怪物，如果不管它们的话，过一段时间オルガ就会往地面放出即死光波，还好为了这场战斗我们携带了很多替身人偶（スゲープドール），可以不断复活继续战斗！渐渐地，我们占了上风，オルガ为了躲避攻击使用了特殊魔法把我们中的一人变成了他所附身的弗罗文的样子，如果我们这个时候攻击他就会伤害到中了魔法的同伴，绝对不能出手呀！被识破了诡计的オルガ不断攻击这个地下空间的顶部，无数的巨石落了下来，但是都被我们一一躲过……终于，在我们大家的努力下，オルガ再次被击倒了！邪恶的力量被剥离弗罗文的人类身体，消失在空气之中，而真正的弗罗文此时终于得到了解脱，看来一切都结束了！

▲在升降梯上，BOSS不断地和我们缠斗，但最后还是被我们打倒了，可是，他又变身……厚颜无耻的他还对我们使用替身魔法，一开始还以为产生了什么灵异现象呢！（最右边的这张图其实是我的HUnewearl，现在却变成了一个欧吉桑，真是ft……）

战斗后记

《PSO》果真是一款非常好玩和耐玩的游戏，虽然游戏的整体流程并不长，但是丰富的委托任务却让剧情显得意外丰富，玩家可以在游戏的过程中看到先锋2号上各个阶层人们的生活，在这一点上《PSO》甚至超过了PC上的经典A·RPG“《Diablo》系列”！虽然《PSO》和《Diablo》在玩法上截然不同，但是强调团队合作、平衡搭配职业以及多种难度设定和珍稀道具等要素却让这两款游戏显得异常相似，所以在各自的领域内取得成功也是可以预见的！

www.plumbook.cn

Q坦克大作战 阵形技+性格解析

文：LIKY

GBA	TAKARA	S·RPG	1～2人
	2002年8月8日发售		自带记忆功能
卡带（32M）	对应通信对战线		4800日元

关于阵形技

只要将我方单位排成一定形状就能够使用威力强大的阵形技，这是游戏最有趣的设定。下面就将游戏中所有的阵形排列方式和具体效果列出，这种极密资料大家可不要错过。需要注意，阵形技每一关只能使用一次，在有多个阵形技可选择的时候一定要根据实际情况谨慎选择。另外，在使用阵形技时也要注意一点，参与阵形技的单位只要没有行动过谁都可以发动阵形技，但阵形技使用终了后参与的单位全部变为行动终了状态，无论你先前有没有行动过。这样先前没有行动过的单位就浪费了一次行动机会，所以使用阵形技时最好让最后一个没有行动过的单位来发动。

サウザンドパレット / Thousand Palette

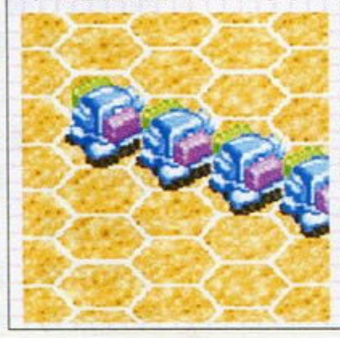
随机对敌人攻击

对地图上的所有敌人随机展开8次攻击，伤害值的大小与主炮攻击时的效果差不多，也有可能打出会心一击，而且8次攻击是必定命中的，不会出现MISS。这个阵形技只要4个单位就能使出，而且威力强大，是初期最实用的阵形技之一。

オールリペア / ALL REPAIR

HP&PP全回复

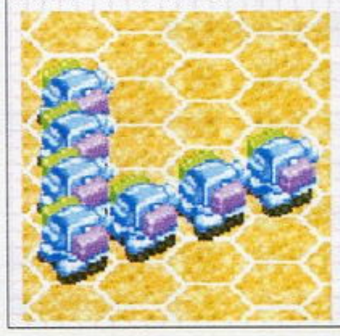
发动这个阵形技能够回复我方全体单位的机体HP和零件PP，当然被毁坏的零件和被盗的零件回复不了。这也是在初期非常实用的阵形技，只要4个单位就能使出，与先前的那个Thousand Palette合起来好比一矛一盾。



サテライトレーザー / Satellite Laser

全部敌人大打击

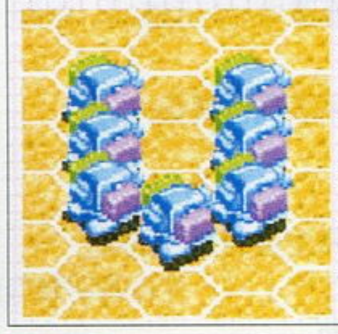
这是相当强大的攻击形阵形技，能够打击版面内除BOSS外的所有敌人，每个敌人都会受到剩余HP50%的伤害值。（如果敌人的剩余HP是1或者2则不会受到伤害）在敌人HP高且数量多的版图使用这个阵形技是相当有效的攻击手段。



サタンパラシュート / Stan Parachute

敌全体行动不能

发动这个阵形技可立刻让全部敌人陷入眩晕状态，眩晕状态持续4回合（包括发动的那个回合）。一般在敌人火力太强的情况下可以考虑使用这个阵形技，可以让我方缓一口气，或者想捕获多个敌人时也可考虑使用。



ダブルボーナス / Double Bonus

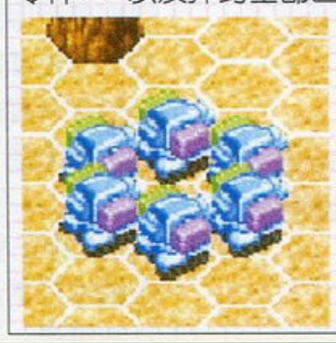
获得资金2倍

发动这个阵形技后，从下一个回合开始，击破敌人获得的金钱变为平时的2倍，而且捕获敌人获得的零件也会变为2个。初期资金过少不妨使用这个阵形技来赚点钱。当敌方装备有特别稀有的零件时也可以先发动这个阵形技再进行捕获。

リバイブ / Revive

我方同伴复活

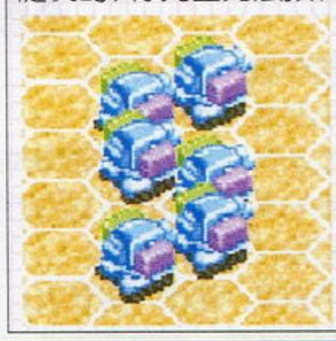
发动这个阵形技能够让我方1个被击毁的单位复活，而且复活后的单位机体HP、零件PP以及弹药全部回复至最大。其实这个阵形技只有在我方有7个单位出战时才能发挥效果，如果只有6个单位出战千万不要发动这个阵形技，因为毫无效果。



シャッフル / Shuffle

敌我位置大变换

发动这个阵形技后敌我双方全部单位的位置会发生很大改变，而且位置变化是随机的，你完全无法预料。建议不在万不得已的情况下不要发动这个，毕竟赌博的成分太多。（从这个阵形技的名字来看不知道与G高达那一伙有没有关系。）



アーマゲドン / Armageddon

会发生什么呢?

Armageddon是来自于《圣经》中的单词，意思为善恶大决战的战场。以此为名的阵形技发动后会产生什么效果谁也不知道，因为它的效果是随机变化的，可能会得到金钱或零件，也可能是其他7个阵形技中的某个效果，总之，不要太期待。

战车性格

在前一期的“特快”中就已经提到，战车的性格受到勇气、忍耐、温和（优しさ）、严厉（严しさ）、爱心、轻松（气乐）6项数据的影响，后来发现，影响性格的还有一个要素，那就是击坠数。根据这7项能力的数值，战车的性格产生很多变化。而不同的性格又会对战车的机动力、装甲、索敌、支援、隐蔽、火力等等能力产生数值上的补正效果，甚至还对命中率、回避率、捕获率等等产生补正，所以一个好的性格对能否取得战斗的主动权是有非常大影响的。下面我们就来看看各种性格的产生条件以及它所带来的具体效果。

名称		勇气	忍耐	温和	严厉	爱心	轻松	击坠数	机动	装甲	索敌	支援	隐蔽	火力	特殊效果
普通	ふつう														
爽快	あっさり	6↓	6↓	6↓	6↓	6↓	6↓	3↑	+1						回避率3%上升
新秀	ルーキー	10↓	10↓	10↓	10↓	10↓	10↓	10↓	+1	+1	+1	+1	+1		命中率5%上升
严格	げんかく				7↑					+1					对敌伤害值+10
爱心&和平	ラヴ&ピース					7↑									捕获率5%上升
温和	やさしい			7↑											临近支援+2
轻佻	ノーテンキ						8↑								夹击支援+2
忍耐强	ガマンづよい		8↑							+3					回避率5%上升
勇敢	ゆうかん	8↑												+2	会心一击率5%上升
天使	エンジェル			10↑		10↑									回避率8%上升
气氛制造	ムードメーカー			10↑			11↑								临近支援+4
顽固分子	ガンコもの		11↑		11↑					+5					回避率8%上升
毅力	ガッツ	11↑	11↑							+2				+2	对敌伤害值+25
老练	ベテラン	10↑	10↑	10↑	10↑	10↑	10↑	20↑	+1	+2	+2	+2	+2		夹击支援+4
冷静	クール	10↑		9↓	10↑			15↑			+2		+2	+3	命中率15%上升
硬汉	タフガイ		12↑		12↑		11↑			+5		+2		+2	回避率15%上升
英雄	ヒーロー	12↑		12↑		11↑			+2		+1	+2	+2	+3	临近支援+10
ACE	エース	11↑	11↑	11↑	11↑	11↑	11↑	40↑	+2	+2	+2	+2	+2	+3	命中率30%上升
独狼	いっぴきおおかみ	14↑			13↑			25↑			+2	−2	+2	+4	回避率30%上升
软弱者	なんじゃくもの	10↓	10↓	13↑	10↓	13↑	14↑				+6	−1	+5	−2	捕获率20%上升
粗鲁	むてっぽう	14↑	11↓				13↑	30↑			−2		−2	+5	夹击支援+10
Q坦克杀手	Qタンクキラー			8↓				70↑		+2		−5		+5	会心一击率30&上升
超级英雄	スーパーヒーロー	13↑	13↑	13↑	13↑	13↑	13↑	60↑	+3	+3	+3	+3	+3	+3	命中率60%上升
传说	レジェンド	15↑	15↑	15↑	15↑	15↑	15↑	120↑	+4	+4	+4	+4	+4	+4	对敌伤害值+100（二周目才会出现）

▲表中“↑”表示规定数值以上，“↓”表示规定数值以上。

真·三国无双2 猛将传

文：纱迦

PS2	KOEI	ACT	1～2人
	2002年8月29日发售		35KB
DVD-ROM	与《真·三国无双2》联动		3980日元

《猛将传》罕见事件一览

虎牢关之战

温酒斩华雄

玩家所属：董卓军、连合军

发生条件：关羽队与华雄军开始战斗，且玩家未选择关羽。

事件结果：华雄军消灭。

三英战吕布

玩家所属：董卓军、连合军

发生条件：玩家选择董卓军时，温酒斩华雄事件后，关羽队与吕布军开始战斗后即会发生；玩家选择连合军时，刘备、关羽、张飞任一队与吕布军开始战斗后即会发生。两种情况略有不同。

事件效果：吕布军迂回，刘备军进军开始。

董卓对袁绍

玩家所属：董卓军

发生条件：玩家选择董卓时打倒曹操、刘备、孙坚后接近袁绍。

事件效果：连合军其他部队撤退。

最强和最美

玩家所属：董卓军

发生条件：玩家选择貂蝉时接近吕布。

事件效果：吕布军士气上升，并跟随貂蝉行动。

人中吕布，马中赤兔

玩家所属：连合军、南蛮军

发生条件：玩家选择连合军时，吕布军与袁术军开始战斗且经过一段时间发生；玩家选择南蛮军时，吕布军与孟获军开始战斗后发生。

事件效果：袁术军消灭／孟获军士气下降。

吕布的愤怒

玩家所属：连合军、南蛮军

发生条件：吕布健在的情况下击败貂蝉。

事件效果：吕布决心为貂蝉报仇，吕布军士气狂升。

“竖子不足与谋！”

玩家所属：连合军

发生条件：玩家击破吕布且曹操健在。

事件效果：曹操对袁绍等人失望之极，脱离战线。

汜水关开门不能

玩家所属：南蛮军

发生条件：经过一定时间且汜水关未开门。

事件效果：孟获军改变进攻路线。

官渡之战

斩颜良，诛文丑

玩家所属：袁绍军

发生条件：关羽军与颜良、文丑部队开始战斗。

事件效果：颜良军、文丑军消灭。

战场重逢

玩家所属：袁绍军

发生条件：关羽军与刘备军开始战斗。

事件效果：刘备发现关羽身在曹营，率军撤退。

白马之饵

玩家所属：袁绍军

发生条件：经过一定时间且文丑健在。

事件效果：文丑贪图战果，结果被徐晃军包围。

南蛮之战

蜀军的火计

玩家所属：南蛮军

发生条件：玩家进入地图中央偏左上的蜀军兵营。

事件效果：南蛮军士气低下。

八面敌袭

玩家所属：南蛮军

发生条件：玩家进入蜀军本阵后发生，如果玩家选择祝融的话还要孟获也进入本阵才行。

事件效果：出现大量敌弓兵。

火烧藤甲兵

玩家所属：南蛮军

发生条件：玩家选择张角时接近兀突骨。

事件效果：兀突骨军消灭。

长坂之战

长坂桥头双雄会

玩家所属：董卓军、南蛮军

发生条件：玩家选择吕布／孟获时在长坂桥一带与张飞军交手，且长坂桥头一声吼事件未发生。

事件效果：董卓军／南蛮军士气上升。

爱民如子的刘备

玩家所属：黄巾军

发生条件：张角军与刘备军开始战斗。

事件效果：刘备军撤退。

武将的觉悟

玩家所属：袁绍军、董卓军

发生条件：大量击破敌民军。

事件效果：我方特定部队撤退。

赤壁之战

女人的战争

玩家所属：南蛮军

发生条件：玩家选择祝融时接近甄姬。

事件效果：无。

合肥之战

动似蝴蝶，攻似蜜蜂。

玩家所属：董卓军

发生条件：玩家选择貂蝉时进入战场右下方坏桥的北侧，如果孙策军此时还在地图右下方就会发生。（貂蝉和拳王阿里有什么关系吗？）

事件效果：貂蝉飞越淝水。

小霸王孙策，大霸王董卓

玩家所属：董卓军

发生条件：董卓军和孙策军开始战斗。

事件效果：董卓军士气上升。

伉俪之情

玩家所属：南蛮军

发生条件：玩家选择祝融时伏兵出现后接近孟获。

事件效果：无。

成都制压战

伪南蛮军出现

玩家所属：南蛮军

发生条件：玩家向法正军接近且经过一定时间后，赵云军、庞统军会出现。然后玩家来到森林入口附近，就会发生伪南蛮军出现事件。击破伪南蛮军后经过一定时间后伪南蛮军会再次出现。

事件效果：南蛮军开始混乱，互相攻击。

夷陵之战

陆逊的火计

玩家所属：南蛮军

发生条件：经过一定时间后陆逊进入地图右上方的桥。

事件效果：我方士气狂减。

高顺的火计

玩家所属：董卓军

发生条件：经过一定时间后高顺进入地图中央的广场。

事件效果：敌方士气下降。

石兵八阵的奥妙

玩家所属：南蛮军

发生条件：①诸葛亮登场且健在；②玩家未进入石兵八阵；③带来洞主和董荼那进入石兵八阵。

事件效果：带来洞主撤退。

樊城之战

水攻阻止

玩家所属：袁绍军

发生条件：击破甘宁、关平且水攻未发生。

事件效果：水攻停止，敌军总攻击开始。

潼关之战

樊稠的行动

玩家所属：董卓军

发生条件：击破马岱、庞德后马超开始撤入潼关，此时玩家再进入潼关就会发生。

事件效果：樊稠见形势对董卓有利，开始行动。

樊稠退却

玩家所属：董卓军

发生条件：经过一定时间且樊稠的行动事件未发生。

事件效果：樊稠惧怕锦马超的威名，率军退却。

禁断の道具入手法

首先用陆逊玩无双模式，难度不限。打过第5关后SAVE一下，然后退出无双模式，将陆逊的能力初期化。接下来将难度调至最强，然后LOAD无双模式陆逊的记录，这样就可以反复挑战“石亭谋略战”这关了。由于陆逊的能力已被初期化，所以只要2P武将的能力不是太差的话，打过本关易如反掌。这样大家就可以用一些连击得分非常容易的角色（如魏延、夏侯渊、孙尚香），推荐连招：□□△、□△、□□□□△、小跳□、□□□□□△连按、无双技。由于敌人能力和我方相差甚远，除敌将外敌人的攻击根本打不动我们，完成连击可谓轻而易举。建议大家先从右路走，干掉甄姐姐、张人妖并顺便多捞捞连击分数。接下来干掉张普，东西寨攻克，周鲂复归，我方士气大涨，过关可谓轻而易举。然后中断SAVE，接下来打死满宠、曹休，拿到木箱中的3个道具，一次就有5个道具了。过关后看看拿到些什么道具，如果不满意的话不要SAVE，马上同时按SELECT+START复位，刚才获得的道具依然保留。然后LOAD重来，如果拿到好道具，也不用SAVE，只需复位后在OPTION中记录即可，这样中断的记录依然保留。用此法除真空书确实难拿外，其余道具达到突破界限最大值可谓轻而易举。只是牺牲了陆逊兄，不过好在他有紫气双剑，恢复功力指日可待。

PS2 空中舞蹈4 崭新的一代

初期战机

T-3、F-14B为初期配备机体。

フリーフライト

T-2 BLUE IMPULSE：取得在BAY一关中位于桥支柱下的纹章。

T-4 BLUE IMPULSE：取得MONUMENT一关中位于岩石内部直升机场上的纹章。

T-86F BLUE IMPULSE：取得EAST ISLAND中湖横之河川中的纹章。

在CURRICULUM中获得的战机

T-4 赤：完成CURRICULUM中的PRIMARY。

T-4：完成CURRICULUM中的BASIC STEP 3。

T-2：完成CURRICULUM中的BASIC。

F-1：完成CURRICULUM中的COMBAT STEP 4。

F-4EJ：完成CURRICULUM中的COMBAT。

F-15DJ:完成CURRICULUM中的ACM STEP 3。

F-2A：完成CURRICULUM中的ACM。

F/A-18C:完成CURRICULUM中的CV OPERATION。

AV-8B 迷彩:完成CURRICULUM中的VTOL。

OH-6D：完成CURRICULUM中的PRIMARY。

AH-1S：完成CURRICULUM中的POTARY WING B。

AH-64D：完成CURRICULUM中的POTARY WING F。

在AIR MEAT中获得的战机

F-86F AIR FORCE:完成AIR TO AIR的DOG FIGHT 1。

F-16C：完成AIR TO AIR的DOG FIGHT 4。

F-15C：完成AIR TO AIR的DOG FIGHT 8。

A-7E：完成SURFACE的AIR SUPPORT 4。

AV-8B低视认性涂装:完成SURFACE的AIR SUPPORT 7。

A-10：完成SURFACE的PINPOINT CHALLENGE。

F-4EJ改：完成MENEUVER的TIME ATTACK 3。

T-3 SPECIAL：完成MENEUVER的AIR TRACE CHALLENGE 1。

T-2 アグレッサー：完成MENEUVER的AIR TRACE CHALLENGE 2。

Mig-29 迷彩:完成MENEUVER的AIR TRACE CHALLENGE 3。

AH-1S冬季迷彩:完成MENEUVER的BALOON ATTACK 3。

OH-6D冬季迷彩：完成MENEUVER的NOE TIME ATTACK 3。

F-14B テストベッド：完成MENEUVER的RECON 2。

Su-27 迷彩：完成MENEUVER的RECON 3。

C-1：完成MENEUVER的STOL。

满足特殊条件出现的战机

F-86F：总飞行时间超过1小时。

F104J：最高速度记录达到音速两倍。

UF-104J：最高飞行高度到达5万英尺。

A-7E 白：成功降落至航空母舰上20次以上。

F-15DJ アグレッサー-1：总击坠数超过50架。

F-15DJ アグレッサー-2：总击坠数超过100架。

F-15DJ アグレッサー-3：总击坠数超过150架。

F-15DJ アグレッサー-4：总击坠数超过200架。

F-15DJ アグレッサー-5：总击坠数超过250架。

F-15DJ アグレッサー-6：总击坠数超过300架。

F-15DJ アグレッサー-7：总击坠数超过350架。

满足其他条件出现的战机

只要在游戏中遇到特定的战机后向它们发出警告射击并将其击落后，就能使用这些战机了。满足这一条件的战机有：F-4J、F-4E、F-14B アグレッサー、F-15E、F-16C アグレッサー、F/A-18C アグレッサー、TND-ADV、TND-IDS、Mr2000C、Mr2000C 沙漠迷彩、Mig-21、Mig-21 迷彩、Mig-29、Su-25、Su-27、F-15J、F-2B、US-1A，一共18架战机。

（纱迦：61种战机的出现方法公开完毕。）

PS2 auto modellista

全隐藏车辆一览

丰田

TOYOTA 2000 GT：在LEVEL 4里六甲的两场比赛中取得第一名。

COROLLA Levin：在LEVEL 2的两条赛道中取得第1名。

TOYOTA SPORTS 800：在LEVEL 2的所有赛道中取得第1名。

日产

SKYLINE 2000 GT-R：在LEVEL 4新宿A的两场比赛中取得第1名。

Fairlady Z 432R：在LEVEL 4新宿B的两场比赛中取得第1名。

Fairlady Z 240ZG：在LEVEL 4坂神的两场比赛中取得第1名。

本田

S800：在LEVEL 1的坂神赛道中取得第1名。

MAZDA

SAVANNA GT·AP：在LEVEL 4赤城的两场比赛中取得第1名。

MsIF Cosmo 21：在LEVEL 6的所有赛道中取得第1名。

三菱

COLT Galant GTO GS-R:在LEVEL 3的所有赛道中取得第1名。

富士

SUBARU YOUNG SS：在LEVEL 1的任何一条赛道中取得第1名。

童梦

JIOTTO CASPITA：在FINAL中取得总冠军。

童梦·零：在LEVEL 5的所有赛道中取得第1名。

光冈

Orochi：在FINAL的所有赛道中取得第1名。

（纱迦:《auto modellista》销量善善通通，不知道我们还能不能见到《auto modellista 2》。）

PS2 .hack 感染扩大

必须码

EC841310 1444A5A4

等级99

4C34BC8A 0000E788

所持金MAX

1C34BC94 14BE598C

最大HP999

4C34BCA4 0000E404

最大SP999

4C34BCA2 0000E404

PS2 .hack 恶性变异

必须码

EC842A70 14458C0C

入手道具99个

9C82EE28 385AE788

所持金最大

1C403B94 14BE598C

最大HP

4C403BA4 1456E404

最大SP

4C403BA2 1456E404

（纱迦：为配合本期攻略，特此放出《.hack 感染扩大》的全手指。由于《.hack 恶性变异》可以接续《.hack 感染扩大》的记录，所以用了《.hack 感染扩大》的全手指后其实就用不着《.hack 恶性变异》的全手指了。）

PS2 恐龙猎人 进化

巧打最终BOSS

《恐龙猎人 进化》最后一关与霸王龙决斗时，场地里所有的血瓶和弹药根本不够用。照正常的游击战打法根本是死路一条。现在揭开巧打BOSS的秘密吧！顺带先说明一下之前的小兵打法：三个时空传送门会不断有外星人被传送出来的，一开始在最快的时间内用炸弹炸掉传送门就万事OK了。而随后出现的巨型外星人则要绕着他跑动并用火枪烧死它。最终BOSS是一头地球人“驾驶”的武装霸王龙。它的血槽几乎是无限的，必须利用障碍物挡住BOSS来打它。如图所示的地方刚好有一架破飞机，先把霸王龙引至远离飞机头的一个地方（上图中主角站立的地方），然后赶快逃到飞机机翼后面。霸王龙永远都是直线追你，所以，机翼挡住了它，它永远地保持追赶你的动作。而且，最最巧合的是，在飞机机舱里有每隔一两分钟就出现的重机枪子弹与大血瓶，接下来，狂扁之！

打完后是结局，一个埋有伏笔的结局……FPS迷们自己看去吧。

江西 FPS迷恐龙

（纱迦：恐龙这么喜欢FPS游戏？推荐你玩玩XBOX上的《光环》，效果很不错。另外NGC上还有个《银河战士》即将推出，呵呵，准备大出血吧。）

火热秘技

www.plumbook.cn

景德镇市・朱文△

你原来是学服装设计的？紫枫喜欢原创稿，不过与游戏没有太大关系也不好哟。在高专读书，一定要靠自己！千万别将学业给玩掉了。切记！

四川省・曾煜△

看来 SNAKE 永远都是大家心目中的英雄呢！不知道 3 代又会是什么剧情呢？依小岛的性格他应该不太满意 PS2 的机能了吧？

唐山市・耿军△

It Is JOJO！在第 6 部里，那神秘而又恐怖的 DIO 又复活了，很期待荒木大师的后续剧情！这里又有了一个疑问：会……画……第7部《JOJO》吗？

都匀市・潘明轲△

两位超级名模又出来作秀了，不知为何一想到要拍真人版《KOF》的话我就想到了那英可以演麦卓……呵呵。

武汉市・贺吟峰△

画廊鼓励手绘稿！不错不错，加油吧。

上海市・吴开荣△

画的是《电影少女》吗？时间长了都忘记主角形象了，电脑CG合成得不错嘛，很喜欢那草地的感觉。最近听说《IS''》要拍动画片了。期待！

黑河市・赵亢亢△

听说《最终幻想外传》的玩法是像《寄生前夜》一样？那样的话紫枫就会极度期待啦！

保定市・吴志强△

《保镖》似乎是当年所有人都期待过的作品，推出后被骂得这么惨倒是没有料到。小伙子玩 PHOTOSHOP 要加把劲哪。努力！

东莞市・陈广良△

人物有一点变形，但古怪的世界观让我对这张画有了莫名的好感。那少女牵着一条龙在干什么？不会是《铁甲飞龙》吧？

邯郸市・李东来△

视觉系漫画？令我想起了《异形》，又令我想起了《乌鸦》。

沈阳市・王思林△

好可爱，真的。这类画风很适合作RPG类游戏的人物设定。你的另外几张画也画得不错，特别是那张自画像尤为漂亮。

“星之心画廊”投稿须知：

1. 投稿途径分邮寄和发 Email 两种。手绘稿大小最小为杂志一半大小，最大为杂志打开大小。画稿题材最好能与游戏有关系，不管是单幅、四格或是整页故事，只要你画得够酷，紫枫就会登。原则上手绘稿会比 Email 稿更有机会刊登。**请务必在画稿背后或 Email 中写明姓名及地址，切记！**投稿地址见目录页。画廊原则上不退稿……因为人手问题，邮寄稿和 Email 稿均没有收到回信的玩友请不要灰心，也许紫枫正在编排你们的稿件。

2. 作品被刊登的玩友（假如是女性玩友名字会被印成红色），自刊登日算起，一星期内将收到赠刊 1 本，两个月后会收到稿费，稿费按投稿质量算。

3. 如果 2 个月后未收到稿费，请务必用电话或 Email 与编辑部联系，讲明曾刊登于第几期、作者署名等等详细内容。

WWW.plumbook.cn

柳州市・周云

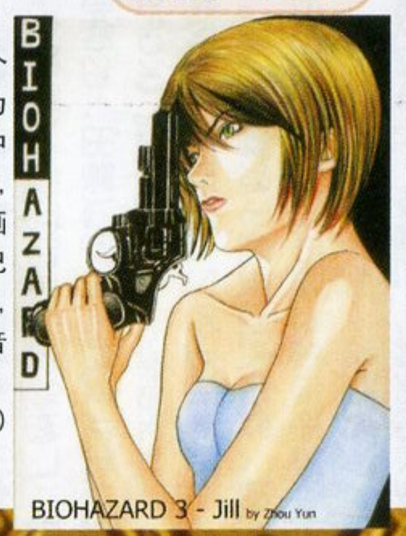
哼哼……呵呵呵……哈哈哈哈！（BT笑）

上期刚预告说要亲自编绘《编辑部故事3》，不过后来一想到最近有那么多好玩的游戏要玩，还有我那最最可爱的老婆要来看我了……时间远远不够用啊！所以紫枫亲绘版《编辑部故事》就暂时延期吧，曾经期待过的玩友，请继续期待！（狂笑）本集《编辑部故事》由恐龙兄代为执笔，各位看官还请笑纳。另，秦皇岛的吴岩玩友投来的画稿过大，希望以后看清楚“投稿须知”，欢迎你继续投稿！

最后，再次向读者道歉！因为紫枫的疏忽，在上一期画廊里我错将茂名市的徐虹玩友的名字打成了“徐虹强”。抱歉抱歉！（哼哼，上次说的再出错就赔PS2是针对同一读者方为有效的！哇哈哈哈哈……看我多英明！哇哈哈哈哈哈！）

紫枫主持

看来你是一个JILL FAN呢！不知为何，我一看到你画中的JILL就想到了你，因为很多画手在绘画中都会无形地把自己画进去。（笑）另外，敢说我紫枫的声音“没有磁性魅力”？（尽管确实是没有）看扁……



《编辑部故事3》江西恐龙编绘

www.plurmbook.cn

☆过去总觉得评价一个游戏时，难度并不是什么特别重要的参考数据。最近玩了玩《王国之心》美版，《王国之心》美版的EXPERT难度比起日版来强了不少，不少在日文版里硬拼都可以过去的地方，就要动脑筋花心思了。过高的难度也迫使人去研究游戏中所有的隐藏要素，还要研究系统，找出对付强敌的方法，在这些环节中纱迦找到了不少乐趣。经过美版三十多个小时的奋斗之后，纱迦对《王国之心》的看法发生了根本变化。看来难度对于游戏来说确实是一个相当关键的因素。

☆最近看到有读者将杂志称为“食谱”，觉得甚是有理。既然有“油炒饭”、“油细鸡食用技术”，那么有“食谱”也就不足为奇了。没想到我们的杂志竟然能够派生出这么多的爱称，真是佩服读者们无穷的创造力。

☆上期杂志中所登的《艾莉丝不死大法》果然引起了很多读者的共鸣，不少读者看完杂志后就马上又投入到了《FF Ⅶ》怀抱中。在此向大家推荐本刊2001年8月A杂志附赠的《FF Ⅶ》黄金攻略别册，绝对好用。

☆本来这期还想为大家提供一个填字游戏的，但蓄力良久，未果，实在是佩服想出这个点子的孙喜朋友。各位读者如果有什么好点子就赶快寄过来吧！这期先放上一个纱迦自导自拍的《鬼武者》游戏四格，希望大家能够喜欢。

☆大家都看到我们的封面了吧？（废话）这张图真的是非常容易让人想入非非啊！说实话，本来已经对这个《最终幻想X外传》不抱希望了，没想到在TGS展上它竟然以这种方式出现了，SQUARE果然是厉害啊！现在对这款游戏的期待度满点！

☆过去曾在MD上玩过一款名为《吞食天地3》的国产RPG，当时感觉游戏音乐相当不错，特别是在大地图上移动时的音乐，给我留下了非常美好的回忆。最近玩了玩SFC上的《最终幻想》，突然发现这个音乐竟然如此熟悉。回想良久，终于想到了《吞食天地3》，当场“无语森”……

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

次元的狭间：有一天我正在看《游戏机实用技术》，在一旁的朋友忽然问我：“你很喜欢看这书？”我呆！是啊，我真的很喜欢吗？而后我忽然明白了，于是对朋友说：“当喜欢一件事物变成了习惯，我还需要为我的行为做出解释吗？”友默然……

看杂志这么多年，它是伴我成长的朋友。每当它以崭新的面孔出现在我面前时，我的内心充满了欣喜和怀念。

看着现在的它，我知道，它成熟了。

123rambo：广州已出现《KOF2002》正式版，据说在6月就出现了。现在从排队玩的人数可以看出，的确很早就出了。事发地点：广州东升游戏机室，广州机迷应该都知道。（纱迦注：从日本方面的情况来看，街机应该还没有推出，请各位广州线民前去查看。一有消息，立刻向编辑部汇报。）

哈尔滨索尼克：杂志一月两期，一年24本，这样封面就有文章可做了。天上有十二星座，水彩笔有十二种颜色，每月用一种主色调，封面颜色就有代表季节、气候的功效。

一月：冰天雪地 白色　　七月：暑假将至 蔚蓝
二月：春节来临 红色　　八月：骄阳似火 橙红
三月：万物复苏 浅绿　　九月：重新上课 枯黄
四月：生机盎然 浅黄　　十月：收获季节 残红
五月：春暖花开 粉红　　十一月：小雪初霁 淡蓝
六月：黑色高考 黑色　　十二月：冰冻三尺 水银

好几期都没有游戏谜语了，这次收到曲靖隆一的来信，非常厉害，特此登出。另外在今年年底我会在“读编往来”里把所有的游戏谜语都集中起来，向大家展现我们的游戏文化。也希望大家继续踊跃投稿。

①祖祖辈辈都是人力车夫（打一赛车游戏名）
②挨打不还手（打一动作游戏名）
③看不见的康泰克（打一格斗游戏角色）
④十八罗汉参加美术班（打一恋爱游戏名）
⑤一星期不给纱迦吃喝（打一未发售游戏名）
⑥土行孙（打一益智游戏名）
⑦滥砍滥伐（打一DC游戏名）

游戏谜语复活篇

答案在本期内找。

北京杨绍辰：这件事太不可能了。某日，我去同学家踢《实况6》。两个小时后，我去同学家的厨房端水果，那个水果盘是个四角尖的盘。当走近PS2时，我一不小心摔了一跤，那个四角尖的水果盘扎进了PS2。结果水果盘扎得很深，使劲拔才拔得出来。拆开机器一看，光头被扎穿了。害得我赔了550元。之后我一个月没吃水果。

这件事令我想起了紫枫的PS2。今年紫枫带着自己的PS2衣锦还乡，正在同学家里表演《鬼武者2》的精彩片头时，突然读盘不能。然后立刻换碟，结果什么碟都读不出来，紫枫当场石化。回家途中紫枫万念俱灰，失手将PS2摔在地上。回家一试，竟然好了，大喜。这台PS2目前一切正常，看来是那神奇的一摔拯救了紫枫啊！

现在越来越感到邮政的地位，在游戏中也是如此。拿最近还在玩的《王国之心》为例，邮寄明信片可以得到攻击力上升、防御力上升、ラストエリクサー等珍贵道具，邮政的重要性可见一斑。

不过邮政也是一件很奇妙的事情。最快的是邪魔天使的NGC，头天晚上8点钟寄出，次日下午3点钟寄到，两地之间的距离至少有1000公里。最慢的是纱迦、星夜、邪魔天使托人从日本购买的两套《FF Ⅶ国际版》和一本《真·三国无双2公式资料设定集》，已经半个月了，仍是音讯全无。最可气的是罗严塔尔从日本寄来的TGS资料，同样是从日本寄来的，只花了3天时间……

诺梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

编辑部的故事

每天中午吃饭的时候都是诸位发表意见最多的时候，这天中午大家的话题突然转移到了“最强”上，于是就规定众人每人说一条自己经历过的最强的事情。先是GOUKI，他说他那里的机厅老板把《J联盟足球》叫作《丁联盟足球》，令众人无不喷饭。然后纱迦讲述了一段自己的经历：有一次看人家玩街机，左手执饼，右手执币，看得出神之际一口咬下去，结果不幸咬的是币，一怒之下将饼扔了。众人听了无不大笑。接下来是多边形，他说他小时候家里的电视放在客厅里，一到晚上客厅黑得什么都看不见，于是他就趁父母睡觉之后从床上爬起来玩游戏。如果有什么动静，就把电视一关，然后坐在沙发上，反正很黑，根本就看不见。众人听后均对如此之黑的客厅表示怀疑，纱迦建议多边形此时应该摊成大字躺在地上作虎皮状。不过一旁的紫枫再也忍不下去了，他起身说：“我小时候想到了一个偷渡的最佳方法，那就是人蜷成一圈，躲在汽车的轮胎里，绝对不会有人发现！”考虑到汽车行驶时轮胎的高速运转，大家觉得如果不事先在洗衣机的甩干桶里演练一下的话是不可能的。紫枫一本正经地说：“如果躲在备用胎里的话，这样就没危险了！”众人皆倒。

Freakevil：我想问一下。那些搞笑的小图片是哪位小编出的主意，太有意思啦！它往往使人发出会心的笑，这也是《游》体贴和感动读者的地方，也是区别于其他同类杂志的地方啊！

看来还是有很多读者喜欢这些图的，纱迦一定要将其坚持下去。

关心你的眼睛更关心我们读者的信没人看的油炒饭YUKY：纱迦，你的眼睛没事吗？我看了近期“读编往来”的内容，得知纱迦你的眼睛有点不对劲，特意忠告纱迦你应在办公桌上多放些盆栽！在眼疲劳时看看绿色盆栽的感觉是很难用言语来形容的（小弟自认表达能力有限），非常养眼！我自从与游戏结识，爱它已有十年了，每天都激战8个小时左右，更是把电视放在床上玩，眼睛与荧光屏的距离保持着1.5米左右，到现在眼睛也没问题，视力非常好。

感谢你的方法。我的眼睛其实也没有什么大碍。纱迦每天有十多个小时都面对着各种屏幕，长此以往眼睛如果没问题那老天未免也太偏爱纱迦了。不过只要注意休息，眼睛是不会有问题的。再次请大家注意CAPCOM游戏开始时的警告字幕，虽然CAPCOM赚钱本事一流，完全版、加强版、移植版接二连三地出，但对玩家也有其温情脉脉的一面啊！

忠实读者夏风：由于实习的比较忙的关系，一直无法看《游戏·人》，今晚终于翻开首页。浏览目录后，决定先看栾东的《阿猫阿狗》（因为上次他的文章给我留下了深刻的印象）读后情绪起伏不平。当看完《第一次论文答辩》后，我有种说不出的感觉，也许是感动吧！如果我在阶梯教室听到他精彩的论文答辩后，我一定会为他鼓掌，而且起立为他鼓掌，我想每一个游戏人都会为他精彩的表现而鼓掌。很高兴也很敬佩他能为电子游戏站出来说话，而且选在……也许这样才能体现它的价值吧！

没错，《阿猫阿狗》和《第一次论文答辩》这两篇文章非常值得一看，纱迦在此向各位还未看过这两篇文章的读者强烈推荐。大家可以理解为纱迦在打广告，但这两篇文章绝对可以令你感动——只要你还是游戏人。

SEGAFANS SONIC：到了大学以后，没有一个人与在下志同道合，大都想着泡MM。找遍整个校园，搜遍了各个系也没找到和我一样痴迷于游戏的人。每日上课必手持一本“实用技术”，被同学称为另类。大学游戏生涯的不如意不禁让我想起了初高中那些在一起玩游戏的朋友，那时候的时光可真是……（省略若干字）。

是不是游戏生涯的结束就代表着成熟呢？今天看了纱迦的一句话：“希望我也能把游戏坚持到27岁”，不禁让我想到自己又能坚持多少年呢？岁月是无情的，年龄的增长会不会冲淡我对游戏的热爱呢？遂陷入苦恼中……

本期有位71岁的读者来信询问PS版《荣誉勋章》的问题，正所谓年龄不是问题，时间不是距离，看来你我都是在杞人忧天啊。

北京SNAKE：本人有一游戏的变态玩法，就是玩游戏时听周杰伦的歌。在玩“《生化》系列”时，与总BOSS决战时听《最后的战役》，哼哼……玩RPG或SLG攒血汗钱买装备时听《米兰的小铁匠》，真是绝配！而与老友切《KOF》和《街霸》时一定要听《龙拳》，这样可令已方士气大涨。

我玩游戏时还是更愿意听游戏的原声，不过LIKY原来玩《月轮》时倒是开着《月下夜想曲》的音乐玩游戏。

北海马文龙：我们这里把《侍魂Ⅲ》里的牙神幻十郎叫做刀霸，娜可露露叫带鹰妹。加尔福特选“修罗”时带着一只狗，所以叫做“带狗佬”；选“罗刹”时没有狗了，众人认为是他把狗杀了，所以就叫“杀狗佬”。

确实很强啊！纱迦见过有人把服部半藏叫“胖子”，因为服部半藏胜利后电脑报出他的名字时是用日语说“HATTORI HANZO”，那人硬说这句话是“好大的胖子哟”。大概只有这个能和你的“杀狗佬”媲美吧！

油细鸡忠实食客平乐：说起《掌机王》，听说第二辑正在酝酿中，很期待。在此也提点建议，你们有没有想过要在《掌机王》上开一个回答问题的栏目？毕竟多边形的那块宝地不大，这样一来掌机的问题就可以在《掌机王》上得到满意的答复了。

目前《掌机王》第二辑已经上市了，不过我们还没有开设这样一个栏目的想法，因为《掌机王》的制作周期长，如果读者指望在《掌机王》上得到答案的话，说不定要等上很久，这样就耽误大家玩游戏的时间了，所以还是请大家向杂志提问吧。当然，LIKY会辅助多边形工作的。

宁夏程晓光：贵刊的《DOA极限沙滩排球》未免介绍得有点过火了，前几天将贵刊带至学校时，不慎被同座的女生发现，大发议论了一整天。最后她竟将杂志大肆宣传，书简直就在班上传了一圈，最后全班男生都不约而同地向我借书。4日后，书归，已成残书败页，真是苦不堪言。

据罗严塔尔从东京发来的消息，当TGS展会场上展示《DOA极限沙滩排球》时，几乎全场男性都不约而同地挤了过来，场面真是蔚为壮观。看来这个游戏大有卖过百万之势，今年XBOX最强的游戏非它莫属。

开平星矢：我今年15岁，但已经有10年玩龄了。我已经把玩游戏这个极好的习惯传染给了很多人，我在班中有12个弟子，每天下课后大家就聚在一起讨论有关游戏的问题。而且我的学习成绩很好，所以在考试时会有很多同学问我问题。我们的暗号是：GBA无敌，任天堂万岁。

玩游戏方面你不藏私很好，不过学习方面也是一样啊。大家齐头并进，一起玩游戏，一起搞学习，共同进步啊！

游戏四格

《鬼武者》熊猫装出现条件：将游戏通关一次。

▲左马介：“不许欺侮小孩子！” ▲藤吉郎：“你是……明智左马介！” ▲左马介：“你是什么人？” ▲藤吉郎：“在下木下藤吉郎。”

▲左马介：“不许欺侮小孩子！” ▲藤吉郎：“你是……明智左马介！” ▲左马介：“KAO，我穿成这样你还认得出来！” ▲藤吉郎：“小样，别以为你穿个马甲我就认不出来啦！”

GAME全明星生日表

11月1日~11月15日

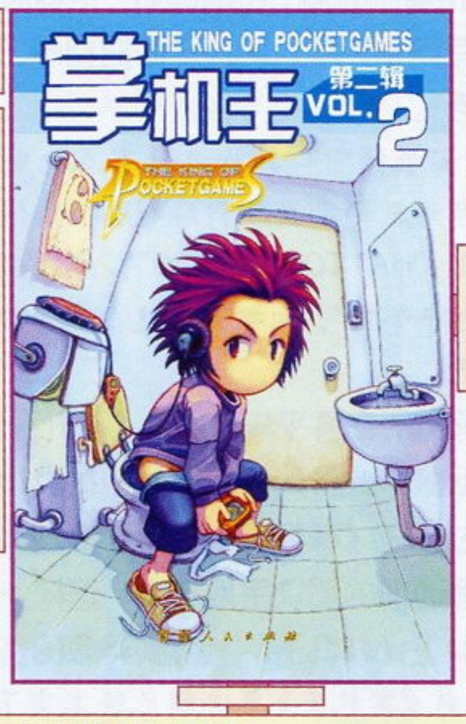
生日	姓名	初登场作品
11月1日	刘飞铃	《斗士历史》
	花讽院骸罗	《侍魂Ⅲ》
11月3日	成美那	《魂之利刃》
	本田	《街头霸王Ⅱ》
11月4日	井上凉子	《室友 井上凉子》
11月11日	鹰岚	《VR战士3》
	加山雄一	《樱大战2》
11月14日	真尾まお	《音速之翼》
11月15日	镜魅罗	《心跳回忆》
	三科荣吉	《女神异闻录 罪》

www.plumbook.cn

《掌机王》第二辑现已上市！本辑新开办“读编往来”类与读者互动性强的新栏目——“掌门人”，其他精彩内容如下：

定价:16元

赠精美贴纸



前线狙击

《街霸 ZERO3 ↑》、《世嘉拉力》、《真・女神转生》等等……

研究中心

《洛克人和佛尔特》8 大 BOSS 攻略——挑战“变态”游戏。

《月轮》最速通关——30 分钟！挑战时间的极限。

攻略风暴

《黄金太阳》两作——全剧情 + 全对白详细攻略。

《洛克人 EXE2》——白金游戏中经典之经典。

《自制机器人 GX》——爽快的机器人对战游戏之深度研究。

《妖怪道》——充满和式风格的新类型 RPG，详细地图攻略。

《瓦里奥大陆》——教你什么叫真正的“瓦哥”！

《风之克罗诺亚 G2》——全部关卡详细解析。

《ONE PIECE》——GBC 上的最后大作，6 页详细攻略。

秋叶原的掌机市场

带你游玩日本秋叶原游戏专卖店，掌机销售状况究极探秘。

掌机王自由谈

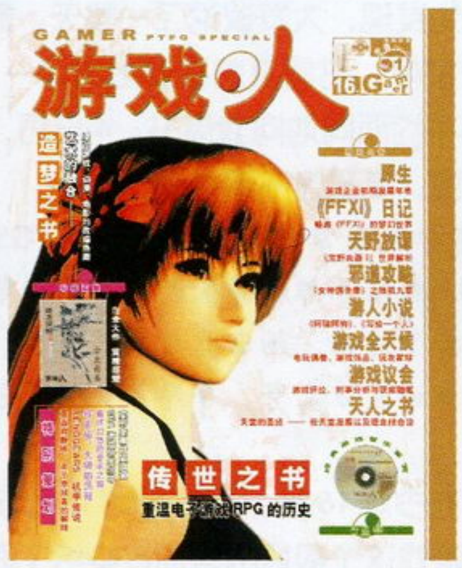
《恐龙买机记 掌机回忆版》——今回是“恐龙卖血记”？

《白夜》、《钻子先生 ACE》、《火焰纹章》的读者点评，还有一篇《热血格斗传说》更是恶搞中的恶搞！

专题

《超越PS的GBA 3D机能？》——掌机上玩“生化”？

《GBA夜光世界》——GBA夜光板详细安装指南。



《游戏·人》已经上市啦！ 立足游戏文化，传播游戏的内涵和外延，反映游戏人的思想和喜怒哀乐。

第三届编委资格申请开始！

《游戏机实用技术》的编委已经有两届了，两届编委的工作对《游戏机实用技术》的发展都起到了重要的作用。从本期起，开始第三届编委的申请工作，凡是热爱游戏，了解当地游戏机市场，长期阅读游戏杂志，并志愿推动《游戏机实用技术》发展的热心读者，都可以申请成为《游戏机实用技术》的编委。

申请书要包括个人简历，并请务必写明电话号码、Email 等各联系方式，还要注明擅长的游戏。

申请书请寄至：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编 730000。请在信封上注明“编委申请”字样。

而前两届的编委同样可以再次申请编委资格，直接发 Email 至编辑部即可。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 9 期，定价 12 元；

总第 41 期、总第 52～66 期，定价 8.8 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。此外杂志社还有《游戏机实用技术增刊》（定价 17.6 元）、《我们是冠军》VCD&《WE 完全解析宝典》（定价 12.00 元）、《游戏・人》CD + 128 页全彩内文 + 合金画集别册（定价 16.00 元）和《掌机王》第二辑（定价 16.00 元），邮费免收，地址同上。

下期预告

特别企划

北美游戏业特辑（暂名）

◆ 攻略透解 ◆

● 街霸 ZERO 3 ↑

● 星际火狐大冒险

● 卡片召唤师 II 扩充版

特稿

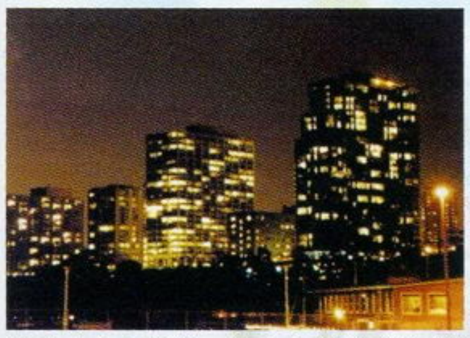
《幻想水浒传》系列综述 幻梦幽水录

机战新作二连发

《超级机器人大战原创世纪》

《SD 高达 G 世纪 NEO》

游戏杂志 www.plumbook.cn



D·S

◆国庆放假，这应该是“年末加班风暴”到来之前最后一次休息调整的时段了，应该好好计划一下该怎样度过才有意义。

◆上期提到看英文小说的事情，没想到还有几位酷爱英文版原著的读者发来了信件，这真让我感到很兴奋，游戏迷中真是卧虎藏龙啊！

◆老爸最近身体很不好，作息时间没有什么规律，这件事情让我很担心，但眼下也没有什么很好的解决办法，只能多安慰一下家人了。

◆进入2002年最后一个季度了，同往年一样，到这个时候才察觉还有很多必须完成的事情还没有做或做得不好，实在是要给自己好好上一课了。

◆天气凉了，我喜欢晚上坐在窗台前听CD，阵阵冷风扑面而来，在这个时候我才真真正正感到一丝宁静。

阿修罗

《耀西岛》是一款不错的游戏，不过很费时间！《PSO》是一款非常不错的游戏，不过更费时间！《塞尔达传说》一定是一款非常棒的游戏，也一定会要更多时间！《星际火狐大冒险》是一款很一般的游戏，同样费时间……现在越来越感到时间的宝贵，光工作和游戏就已经有点忙不过来了，何况还有更多的游戏以及其他事情在等我呢……在这里阿修罗要提醒每一位读者，平时一定要对自己要做的事进行详细的日程安排，否则到时候手忙脚乱一定什么是都做不好！这次的公益广告到此结束！

纱迦

◆最近遇到一位高人，说我随身携带的一块玉乃是宝物一件（运+20？），可以吸魂（难道在下是鬼武者？），不过最近一段时间此玉正处于放魂时间，对宿主不利。口中虽说不信，但还是把这个五年来寸步不离的家什放下了。

◆已经托星夜的日本朋友购买了《真·三国无双2公式资料设定集》，只是不知为何过了半个月还没到。不就隔一个海吗？为什么就这么慢呢？（一起陷入煎熬的还有牵挂着《FF Ⅷ国际版》的星夜和邪魔天使2人。）

◆《蔚蓝依旧》怀旧攻略制作中，也许会有机会登出来，游戏筐请期待！

◆《KOF2002》要出了，希望我最喜欢的拉尔夫能够再发神威！

多边形

当年就是因为《超级忍》这款游戏，多边形才购入了MD主机，现在真的很怀念当时购机的那段心路历程（好酸啊！）。所以《忍》这款游戏对我意义非凡。从游戏公布至今，我完全是十二万分的关注，官方发表的各种影像资料我看了不下100遍，而从TGS2002所得到资料来看，《忍》的表现越来越令人期待，等到12月5日这天，我会毫不犹豫地将其购入。现在购买正版游戏，其实很大一部分原因是为了一个“情”字，所谓“情”，就是一种游戏的情节。有了感情基础在里面，可能有时会失去对一款游戏优劣的判断能力，所以在这里并没有误导玩家的意思。

《忍》，SHINOBI，今年我最期待的游戏。

星夜

★这次的TGS有点让我失望呢！很多事先说要公布的名作最终都是无影无踪，《最终幻想XII》、《勇者斗恶龙Ⅷ》、《光明力量4》都还是一点消息都没有，挺期待的《幻想传说》（GBA版）、《少年佣兵2》也都音讯全无……幸好《星之海洋3》和《无尽沙加》表现抢眼，年底商战热切期待中！

★这次玩《.hack 恶性变异》倒是觉得很不错，特意去找了TV版的《.hack SIGN》来看，其中的音乐非常好听哦！特别是片尾曲，现在是我最喜欢听的曲子之一。

★买了一堆《犬夜叉》动画，不过还没有开始看呢！倒是D·S已经看了近50集……

SOUL

本期无话。

GOUKI

◆利物浦对曼城，两支目前我最喜欢的英超球队之间的较量。欧文还是欧文，他的单兵作战能力的确是太强了，而在世界杯上大放异彩的迪乌夫最近的状态真是该打PP！曼城的中场实力还是有待加强——贝尔科维奇与贝纳比亚似乎只有“PASSER”的特殊能力，没有“司令塔”还是不行！另外，不明白基冈看中了哈克比哪一点呢？

◆最近自己的先锋3310出了点RPWT，总是无法检测到碟片。但当自己每次打算拿去修的时候，却又好了……莫名其妙。

◆两个自己最喜欢的剧集——TXF和《老友记》在这个月里都取得了重大的突破！首先是“终于完结”的TXF，最后一集的最大卖点当然就是DD的回归。由于自己本来就没有对最后一集的广告语“解开一切谜题”抱有什么太大的期望，所以当欣赏完毕后倒也不是太失望，只是感觉只要FOX电视台和CC愿意，TXF还是随时可以继续下去的。听说TXF'的第二个电影版即将开拍，希望能够从这个电影版里探知更多的“秘密”。《老友记》方面则幸运地找到了第一季和第二季的DVD，也不废话了，还是强力推荐！

◆很久很久很久没踢球了，55555……

邪魔天使

◆勇猛的SUPER PIPPO最近可是大放光彩呀，意甲联赛也好，冠军杯也好，他都上演了一出出好戏，让我这个SUPER PIPPO FAN大饱眼福。9月15日意甲第二轮AC米兰客场对阵升班马莫德纳，3比0完胜，因扎吉独中两元。由于看不到，我还叫朋友远程现场直播，废了她不少的电话费，呵呵。上次没谢，这次补上。

◆NGC版《PSO 1&2》的BUG事件闹得我最近很郁闷，不过它毕竟是《PSO》呀，希望修正版不要让我失望。

◆看了TGS展的MOVIE，终于让自己的心情好起来，特别是《星之海洋3》和《宿命传说2》让我为之一振，但又想到11月28日那恐怖的一天，寒……

◆《卡片召唤师II EXPANTION》太棒了！

◆最近流行口头禅：この程度で失望しました。（意思：这种程度，真是太让人失望了。）

紫枫

◆“拉玛系列”第二部《拉玛2号》看完，终于知道了理查德与尼柯尔是怎样被困在拉玛2号里面的，而后他们在外星人的帮助下飞离了地球……整套书看完后突然有了一股寂寞感，也明白了拉玛系列没有被搬上荧幕的原因。（因为现在不流行将外星人拍成好人了）突然间又想到了《X档案》大结局里揭露的入侵大阴谋。（至于这阴谋到底是怎样还是大家自己去看吧）想想也对，地球人给地球人拍的电视剧嘛，那肯定要冠冕堂皇地说成是地球要被入侵了。殊不知人类在地球上的斗争过于频繁，与浩瀚的宇宙相比之下甚为无聊。生命意义重大，何不放开眼界去探求一下外界的秘密呢？

◆PS2版《未来战士 命运之曙光》入手，在游戏时就已经纳闷那瘦瘦的主角会不会是未来领袖约翰·康纳的老爸……果然，打到最后一关，t800机器人穿越时空回到了1984年，康纳叫我回去救他还未结婚的老妈……原来“我”就是康纳的父亲，这不就等于是《未来战士0》嘛！游戏制作得不错，推荐！听闻PS2版《未来战士3》会与电影一起公布，热切期待！

◆国庆节LP到编辑部来看望我，共度5日……现在写下此段话后还有10个小时就能见到她了，呵呵。真是开心！

LIKY

◆虽然国庆节已经过了，但还是祝大家节日快乐。对了，买了《掌机王》第二辑了吗？千万别忘了啊！

◆最近听到迪克牛仔《咆哮2002》专辑里面一首歌——《勇气》，感觉非常好听，于是找到它的原唱梁静茹，一听之下又是一番味道，真是百听不厌。迪克牛仔翻唱的歌曲果然都是经典。

◆一直都比较喜欢迪克牛仔的歌，他唱歌从不矫揉造作，大声喊出心中最深处的声音，这种原始粗犷的声音总给人一种心灵上的震颤。而他那些伤感的情歌更是让人听得唏嘘不已，《我这个你不爱的人》、《有多少爱可以重来》、《三万英尺》常常会让你听得有种想哭的冲动。可惜的是自己嗓音的经验值还不够，否则卡拉OK一定唱他的歌，遗憾……

谜语答案：①《世嘉（家）拉力》②《忍》③影丸④《漫画同（铜）人会》⑤《无尽（劲）沙加》⑥《钻子先生》⑦《莎（杀）木》

www.plumbook.cn

RPG定理

文：ホ－リ－小狮

RPG是大家耳熟能详的游戏类型，自从步入次时代以来，RPG就是最庞大的军团，就好像FC的主流是清版过关ACT一样。而且，现在大家公认的永久经典作品中也有很大一部分是RPG游戏。STAGE1里曾有人问有没有从未玩过RPG的玩家，最后答案是没有。我想不光是在STAGE1，在任何玩家群体里，没有接触过RPG的玩家也属于极少数，可以当成特例了。

RPG游戏是如此之多，而现在的水平又没有进化到可以把每个RPG游戏都制作得完全不同，于是便使得RPG游戏相互之间都有许多雷同之处，这是不可避免的。这些雷同不能说是抄袭，也不能说是侵权，一方面游戏厂商并没有为自己生产出的游戏的内容、系统、画面、人物等申请专利，另一方面没有任何雷同也太强人所难了，游戏开发者不是神，能够做出如今越来越多种多样的RPG已经很让人肃然起敬了，所以现在一看到有人指手划脚责备某游戏这里抄袭那里抄袭我就很反感，有本事你去设计一个和任何RPG都完全不一样的游戏来啊？不过话说回来，正因为人人都很关注RPG，才会有这么多的指责，一个垃圾的游戏会有人去理它吗？可见RPG实在是太伟大了！

由于RPG游戏互相之间都有很多雷同，所以有些地方就成为了共性，而某些共性又逐渐为人们所接受，被认为是很正常的事情，认为这些要素是RPG游戏必须拥有的，没有这些要素的话RPG就不能称之为RPG了。这实在是一个很有趣的现象，RPG太伟大了！（又来了……）那么我们就来归纳一下有哪些最常见的共性吧。

一 小说式的情节

每一部RPG游戏的故事情节都是一部完整的小说，不同的只是小说的精彩程度。玩RPG游戏，更多的是为了完成小说的情节，并不是为了战斗，战斗是为了情节而展开，情节是因为战斗而存在。这和别的类型的游戏就有不同，SLG固然有完整的情节，但是SLG的主体是战斗，情节只是为每场战斗做出合理的解释，玩家的任务不是去完成剧情，而是去完成每一场战斗；AVG比SLG稍微注重些剧情，但游戏的主体仍然是战斗，并且游戏要求玩家更多地去培养战斗操作而不是去理解剧情；ACT、FTG、STG等基本就没有太多的情节成分了，有也是为了让游戏更有条理罢了。打通一部RPG游戏，也就相当于看完了一部漫长的电子小说——只不过这部小说是由你亲手完成的，是你靠自己的双手一点一点发展情节的。对于更多玩家（包括我）来说，玩RPG游戏，其实就是为了欣赏唯美的游戏情节，而不是为了战斗或是通关，这就是为什么RPG玩家中完美主义者要比其他类型的玩家多的原因。RPG游戏的剧情从来就是正义与邪恶的斗争，最后以正义方胜利告终。现在的RPG游戏的剧情实在是越来越棒，越来越美，越来越感人了，以至于我每打通一款游戏都会感动得痛哭流涕三天不能平静（不夸张吧？）《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》、《FF Ⅸ》是这样的，《超时空之轮》、《龙骑士传说》是这样，《永恒传说》、《女神侧身像》也是这样的。

桀骜不驯的叛逆者：由于小说式的情节是RPG的基本形式，也是RPG必不可少的内容，缺少情节，RPG就不能称之为RPG了，所以这一条没有任何人违反，全票通过，皆大欢喜。

二 必不可少的战斗

作为RPG游戏，战斗是不可或缺的，100%的RPG都有战斗，没有战斗就不能称之为RPG，而是真正的电子小说了。换句话说，RPG是一个充满武力的世界，在RPG世界里，除了城市，村庄里的NPC外，其他的人和怪物都是身怀绝技的，每个人都有功夫，不论男女老少，因为不会功夫就没资格上战场。这点实在是很令人佩服，看到一个酷哥加入了队中，唔，强力人物；看到一个可爱柔弱的MM加入，唔，肯定是个会魔法的；看到老太婆加入……反正肯定会打就是了……

桀骜不驯的叛逆者：同前，由于战斗也是RPG的基本要素，所以全票通过。

三 遇敌方式

既然会遇敌，就一定要有个遇敌的方法。传统RPG普遍遵守的就是我们耳熟能详的——踩地雷式。从FC时代开始至今，遵循此方式的RPG游戏占总数的90%，可见人们基本已把踩地雷作为遇敌的基本形式之一了，只要是经常玩RPG的人，都会习以为常。不过，近来抱怨踩地雷式遇敌太老套太讨厌的人也渐渐多了起来，那是因为现在出现并开始流行另一种遇敌方式——画面上移动可见式（我倒，什么BT名字……），也就是在迷宫里所有敌人都是实实在在可以看见的，它们会在迷宫里走来走去，而且大多有各自的活动范围，一般不会没有规律满迷宫乱跑。另外，这种方式的共性就是敌人被杀死后就不会再出现了，而出入迷宫会使所有敌人复原，只有极个别几个游戏中的敌人是不断出现的，杀不完。这种遇敌方式好像更高明，更真实，不像踩地雷那么不可思议不切实际，我个人比较青睐这种，而且这也是方便玩家的设定，至少你在急着找记忆点时不会那么咬牙切齿，在你濒死时也不会有太多危险，只要你有较高的闪躲功夫就可以了。不过有些游戏里的敌人可是会追着你的哦，像《格兰蒂亚》就是典型。不过这种方式必定会培养出两种极端的玩家，一种是东躲西闪根本不战斗的玩家，他们不喜欢频繁遇敌，他们闯迷宫的基本任务就是拿宝箱和躲敌人，这种人在打每一场BOSS战时都会很艰难（这不是废话嘛）；还有一种就是一定要把迷宫中所有敌人全部杀光的玩家，他们认为还有敌人没被杀死的话会很不甘心，一定要拿到所有经验值才会去见BOSS，这是一种典型的完美主义心态，我就是属于这种人。^—^

桀骜不驯的叛逆者：《格兰蒂亚》、《女神侧身像》、《超时空之轮》、《露娜传说》等都是采用的第2种方式，并且效果都很不错，可见这种遇敌方式还会继续发扬光大，可能会替代踩地雷成为RPG的基本形式。另外，还有一个怪胎：PS的《圣剑传说 玛娜传奇》，既不是第一种，也不是第二种，而是走到固定的区域就必定会战斗（《FF Ⅷ》里在海洋探险人工岛内部用塞尔打开机器进入大海之沉淀后也会遵循这一遇敌方式）。这种方式用在《圣剑传说 玛娜传奇》里刚好，因为进入战斗的读盘极短，而且战斗是以ACT方式进行的，但如果大量用在正统的RPG里就不好了。还有《FF Ⅷ》、《FF Ⅹ》、《女神侧身像》里的不遇敌能力也可以算是一种特例。

四 战斗方式

RPG游戏的战斗方式多种多样，但在次时代以前的机种上的RPG就基本是相同的方式——敌人站一边，我方站一边，以回合为单位，以每人的素早快慢为顺序先后行动。这类战法直到现在仍然还保留，如“《幻想水浒传》系列”；或者是以个人为单位，谁的行动槽满了就可以行动，素早快的无形中就能多次行动，目前这是最常见的战斗方式。对于这两者大家褒贬不一，有人认为这是RPG基本形式，毋庸质疑，可有的人认为这种方法不妥当，太枯燥太腻味太机械化，而且很容易演化成在杂兵战时基本狂按决定键以物理攻击度过。总之，我个人也认为RPG的战斗方式应当更加多样化新颖化。

桀骜不驯的叛逆者：NAMCO的“《传说》系列”3作是叛逆性最强的，完全2D ACT化的战斗，完全背弃RPG的传统战斗方式，而且由于这种战斗实在很自由，很刺激，也很爽快，所以有很多玩家称之为“RPG最佳战斗方式”，但其实这种方式也是有不少弊病的，为了不被群殴，我在此就不列举了，毕竟我也很喜欢“《传说》系列”；《女神侧身像》没有素早设定，每次必我方先攻击，全部攻击完后再换敌方攻击，如果被偷袭则由敌人先打一次，而最具魅力的是按键组合的连招系统，由此可以派生出多种个性化连招，再加上每名角色的招式判定、时间、点数都不相同，最终可能是一万个玩家有一万种连招，实在是太绝了；《FF Ⅹ》中敌我行动按一定顺序排列，与回合制以及ATB槽又不相同；“《格兰蒂亚》系列”使用完全的3D场景，虽然还是以AT槽作为攻击规则，但魔法和特技都有范围设定，而且角色被攻击时他在AT槽上会停止一会，被强力攻击击中还会后退；SFC的《时空之轮》也是近

www.plumbook.cn

ACT式的战斗；“《星之海洋》系列”与“《格兰蒂亚》”很像，但没有AT槽的限制，像“《传说》系列”那样可以随便乱跑，任意行动，所以应该算是“《格兰蒂亚》系列”与“《传说》系列”的私生子！（倒！）

五 逃跑方式

基本上所有的RPG游戏在战斗中都可以逃跑，而其中99%的RPG游戏在战斗中都直接有逃跑的选项，选择之后就有一定的几率撤离战场，几率要么是随机的，要么是根据敌我双方的等级差距，BOSS战绝对不能逃跑。

桀骜不驯的叛逆者：“《传说》系列”由于战斗方式特殊，所以逃跑方式也特殊，操纵人物到达版边再向版边走一定时间就可以逃走；《FF Ⅶ》、《FF Ⅷ》、《FF Ⅸ》里的逃跑是按住L1+R1或L2+R2一定时间后逃走；而《圣剑传说 玛娜传奇》里是不能逃跑的，因为这个游戏本身就很淡薄战斗部分。还有，《超时空之轮》里即使是BOSS战也是可以逃跑的，逃跑后BOSS HP加满，你不能继续发展情节，还得再和它打，一般是准备不充分时逃出来重新整备用的。

六 战斗能力

所有的RPG游戏都有物理攻击和特殊攻击两种，物理攻击就是用武器直接打击敌人，而特殊攻击一般分为魔法和特技。魔法指各种属性的以及无属性的非直接打击类攻击，一般来说使用魔法的角色不会亲身参与攻击，而都是他运用魔力使出各种具有攻击力的非实体化武器打击敌人，如一道雷光、火焰爆炸、冰结冷冻等等；而特技则大多为角色使出有别于物理攻击但又不属于魔法的各种招式打击敌人，这些招式一般都是角色亲身使出的特殊攻击。魔法可能不止一位角色独有，许多角色以及敌人都可能拥有相同的魔法，但特技一般为角色所独有，不同角色之间的特技基本不会相同，敌人也各有各的特技，而且特技也是千奇百怪，多种多样的，一百种敌人拥有一百种特技。物理攻击可以无限使用，什么都不损耗，而魔法和特技一般都要损耗某种数值，数值不够就无法继续使用。所有RPG游戏都至少拥有魔法或特技中的一种，有些游戏两者都拥有，如“《格兰蒂亚》系列”、“《FF》系列”等等，而在这些两者皆有的游戏中，魔法和特技的消耗大多用同一数值表示，只有极个别游戏分成两种数值分别表示，如“《格兰蒂亚》系列”。除了物理攻击和特殊攻击外，还拥有其他一些指令，这就因游戏而异了，比较多的有防御（即本回合不攻击，但受到的伤害降低），物品（使用身上携带的各种东东），逃跑等。另外，新生代的RPG游戏除了拥有攻击类的能力外，有些还有各种强化角色本身的能力，这些能力的作用不是在战场上使用来打击敌人，而是在角色身上发挥作用，使此角色在某方面取得有利的效果，最典型的就是“《FF》系列”，尤其是后几作，《FF Ⅶ》里的魔石，《FF Ⅷ》里召唤兽的各种能力，《FF Ⅸ》里的各种从装备上学会的能力，《FF Ⅹ》里武器装备上的能力等等。《女神侧身像》也是这样。

桀骜不驯的叛逆者：《FF Ⅷ》被称为RPG史上系统最怪异的游戏，在此游戏里魔法是论个数而不耗任何数值的，召唤兽是装备在身上的，召唤兽所拥有的能力即为装备角色的能力，角色不装备武器防具而是装备魔法，根据魔法的种类以及数量决定其装备的效果，召唤不消耗任何数值而召唤兽有HP设定，HP为零便不能使用，战斗中的指令也是召唤兽的能力，并且可以任选3种，即战斗中每名角色的指令可以多种多样，有不少指令都更近似于特技，而且角色在HP很少的情况下还可无限使用威力绝大的Limit技，HP越低使出的可能性越大……这实在是太离谱太不可思议了，绝对是RPG阵容中的异形！不过我喜欢！继续说别的，《超时空之轮》的元素系统也很特别，元素大多没有消耗，可无限使用，但是每场战斗中只可使用一次，并且还需要先积累元素等级，用物理攻击使元素等级达到，才可以使用相应的元素，放在不同等级栏上的元素需要达到的元素等级是不同的，而每名角色的元素等级又是在不断的战斗中逐渐成长的，最多8级，每名角色的独有特技也是以元素的形式存在于元素等级栏里的；《龙骑士传说》中的SP也和《超时空之轮》里的元素等级一样，依靠物理攻击来积累，关系到变身成龙骑士；《女神侧身像》里的决之技应该算是每名角色的独有特技了，而使用的方法是在一回合的连招中使决之技计量槽涨到100，而使用过后的代价是角色的CT值上升。诸如此类的叛逆者还有一些，这里就不再列述了。^-^（其实就是想不起来还有什么了，借口一大堆……）

七 人物设定

关于RPG游戏里的人物设定，那可以列举出一大堆定理了。

1.主人公是男性（重男轻女的世界，大男子主义的世界，迟早要发生电玩业界女权解放运动的世界……）

桀骜不驯的叛逆者：《露娜传说》的主人公是美丽善良的露娜，《女神侧身像》的主人公是命运三女神之一的蕾娜丝·瓦尔基里，她们都是我们的巾帼英雄！另外最伟大的AYA姐姐不是我们RPG阵容的人，甚是可惜啊……

2.有女主人公（汗，这已经是必不可缺的要素了吧？）

桀骜不驯的叛逆者：记忆中，FC的《诸葛孔明传》，SS以及PS的《真·说侍魂 武士道列传》这些简单的RPG里是没有明确的女主角的，《幻想水浒传》里也不知谁是女主角，其他的嘛……你想连女主角都没有的电视剧会有人看吗？RPG也是这个道理。

3.出场阵容基本为3个人。（这太司空见惯了）

桀骜不驯的叛逆者：《FF Ⅸ》，“《黄金太阳》系列”，“《格兰蒂亚》系列”，“《星之海洋》系列”，“《传说》系列”等等都是4个名额，而“《幻想水浒传》系列”达到了6个。

4.肯定有一至两个反面主角来带动情节发展。（近来流行的方式）

桀骜不驯的叛逆者：比较老的RPG里可能没有，游戏的最终BOSS就是贯穿始终的敌人，而现代RPG的最终BOSS一开始都不会露面，到了游戏中后期才现身，而一般都让一两个傀儡来带动主角们的行程，即是所谓的反面主角。

5.反面主角肯定又酷又帅又靓（这样才符合现代人的审美标准，也会让你觉得和这样的人周旋很值）代表人物：《FF Ⅶ》的萨菲罗斯，《FF Ⅷ》的塞非，《FF Ⅸ》的库加和女将军，《FF Ⅹ》的西摩亚，《龙骑士传说》的罗伊德，《女神侧身像》的理查德·瓦雷斯，《幻想水浒传Ⅱ》的鲁卡和乔伊等等。

桀骜不驯的叛逆者：这个嘛，我想想……《幻想水浒传》的反面主角应该是主角的父亲迪奥以及皇后温蒂吧，他们好像不能用帅或靓来形容……其他的……我再想想……

6.男主角大多是热血汉型人物，大多为16～18岁，大多性格开朗、傻里傻气、不务正业、爱打抱不平，对爱情迟钝，并且要么是一心想出去冒险，要么是碌碌无为只想过平凡日子，基本不超过这些。代表人物：《格兰蒂亚》的加斯汀，《永恒传说》的利特，《龙骑士传说》的达特，《DQ Ⅶ》的主角，《FF Ⅸ》的杰丹，《波波罗古罗伊斯物语》的主角等等。

桀骜不驯的叛逆者：最叛逆的非斯考尔莫属了，酷到极点，成熟到极点，又一身黑色装束，从不关心别人，又极少说话，脸上还一个疤，不知道的还以为是最终BOSS的手下呢。还有克劳德也是和斯考尔差不多的人物。

7.女主角要么是天真纯洁型，要么是活泼野性型，大多为15～17岁，大多为回复辅助型人物，大多魔法力很高，大多先暗恋主角，并且大多是游戏中的第一美女……代表人物：《龙骑士传说》的希娜，《FF Ⅸ》的卡妮特等等。

桀骜不驯的叛逆者：《FF Ⅶ》的艾莉丝超越了年龄的范围，《永恒传说》的法拉就不是回复辅助型人物，也不会魔法，《幻想水浒传Ⅱ》的那那美也一样。

8.男女主角大多为青梅竹马，从小一起长大，或者一早就是恋人了，如《龙骑士传说》里的达特与希娜，《女神侧身像》里的蕾娜丝与鲁西奥，《王国之心里》的索拉和凯丽等。

桀骜不驯的叛逆者：斯考尔和莉诺雅、克劳德与艾莉丝、杰丹与卡妮特、泰达与尤娜。对了，还有《星之海洋2》的克罗德与莉娜，他们都是后来才相识的。

9.几乎所有RPG里男女主角都是浪漫的情侣。（这也是现代时尚美感的要求，由此也创造出了《FF Ⅷ》，《FF Ⅹ》，《龙骑士传说》这样的爱情戏占很大一部分的RPG游戏。）

桀骜不驯的叛逆者：《幻想水浒传Ⅱ》的主角与那那美就不是情侣，是姐弟关系。另外《超时空之轮》里的塞尔修与基特最后似乎也没有成为夫妻。

10.主角大多为火属性，要不就是雷属性，并且大多持剑。这点恐怕大家都没在意吧？像《龙骑士传说》里的达特就是典型，其他还有，就不再列举了，主要是最近年纪大了，记忆力衰退。（20岁就这样？坐了时光机了？）请大家饶恕我没有足够的论据吧，RPG是伟大的！（怎么又来了？怒！）

桀骜不驯的叛逆者：《超时空之轮》的男主角是圣属性，女主角才是火属性，“《黄金太阳》系列”两作的主角都是地属性，《真说侍魂 武士道列传》里的霸王丸是风属性，其他有些游戏的主角没有明确的属性。不过似乎没有看到过冰、水属性的主角，而暗属性的主角除了GBA的《魔法假日》里有隐藏

www.plumbook.cn

的暗属性主角外似乎也没再看到过。另外《超时空之轮》的主角拿的武器就不是剑类，具体叫什么我也不太清楚，《FF IX》的杰丹的两种武器也都不能称之为剑，还有“《幻想水浒传》系列”除了外传以外，各代的主角所持的武器都是没有刃的。

八 流程设定

RPG游戏攻略流程上最大的共同点就是，主角们都要满世界不停地奔波旅行。说白了所有的RPG游戏的流程都可以写成：到这里发展情节→去这个迷宫探险→去下一个城市或村庄发展情节→再去另一个迷宫打BOSS→再去另一个地点……也就是说RPG其实就是讲述一群小笨蛋到处奔波的旅行故事，只不过旅程中充满了艰难险阻，酸甜苦辣，爱恨情仇，生死离合罢了。

桀骜不驯的叛逆者：“《幻想水浒传》系列”当有了根据地后，流程基本就是以根据地为中心，去周边各处发展情节，而每发展完一次大的情节后基本都要回根据地，这与正统的RPG满世界到处跑又不完全一样。《女神侧身像》里每完成一个城市、村庄或迷宫里的情节都要回到大地图上，每章结束还要去神界一次。

九 结局设定

基本上所有RPG游戏的结局都是大团圆式的完美结局，这是理所当然的，毕竟玩家们辛辛苦苦，历经几十个小时打穿了游戏，体会了游戏情节的开端、发展、高潮、结尾，并费尽心思打败了最终BOSS，终于可以放下手柄静静观看结局了，相信大多数玩家不会希望看到类似人类灭亡，主角们全部归西之类的衰结局吧，毕竟所有RPG游戏都是正义与邪恶的斗争，并且“正义必然战胜邪恶”这一千古不变定理是没有人敢不服从的，所以真正的悲惨结局是没有的。

桀骜不驯的叛逆者：虽然所有游戏的结局都是圆满的，但某些游戏的结局是带有悲剧成分的，如《龙骑士传说》最后罗丝与达特老豆的殉情，《FF VII》里艾莉丝的死，《FF X》最后泰达与尤娜的分别。还有一些游戏有多结局的设定，其中就有BAD ENDING，如《龙战士II》里我方全员被变成晶体陨灭的结局，《女神侧身像》的C结局，《超时空之轮》里二周目的某些结局等等。

十 世界观设定

几乎所有RPG游戏的世界观都是一个幻想的理想化的世界，里面有很多不现实的东东，代表了人类美好的幻想，而且这种幻想题材的游戏通常都很受欢迎，基本已经成为了RPG游戏的主流。另外，几乎所有RPG游戏的世界都是充满怪物的，游戏里的敌人基本都是各种怪物异类什么的。

桀骜不驯的叛逆者：FC的《诸葛孔明传》是以历史为题材的RPG游戏；《真说侍魂 武士道列传》是以日本江户时代为背景，由《侍魂》的人物加上神鬼的传说组成的RPG；《女神侧身像》是以北欧中古神话为蓝本创作的游戏。其他，似乎就想不出什么非幻想题材的游戏了。而《诸葛孔明传》是我见过的惟一全部以人类作为敌人，没有怪物（日本山的大蛇除外）出现的游戏了。

呼，洋洋洒洒得说了这么些，其实只是为了突出一点：RPG是伟大的！（踢飞！BANG！）说起来RPG这类游戏发展至今，诞生了无数的经典，这些经典都会被世人永远记住，都会被载入史册。而我，一个忠实的狂热的铁杆的RPG FANS，自然要为我最心爱的RPG做出点什么来，因为对我来说，RPG是如此的伟大，伟大到使我不能自拔（暴怒！飞燕连天脚+鹰爪落瀑踩+狮子战吼+狮吼爆碎阵！……唔，我对后两招是完全免疫的）虽然我的贡献实际上是微不足道的，但如果我的努力能够使大家对RPG有更深的了解，对RPG有个广义上，宏观上的理解，使平时不太玩RPG的玩家能够逐渐喜欢上她，那么，我就很满足了，因为我就是为此而写这篇文章的。

最后，请大家和我一起高喊：“我们的无比伟大的RPG啊！！”（这句话是在坟墓里说的……）

老牌漫画的新演绎——评PS2游戏《JOJO的冒险奇遇 黄金的旋风》

文：姚舜禹

提起《JOJO奇妙的冒险奇遇》这部漫画作品，相信只要是漫画迷就不会没有听过它的大名，这部由荒木飞吕彦大师创作的浩大的冒险主义漫画，以其独特的构思、另类的画风、诡异的情节在漫画界独树一帜，造就了无数的JOJO迷。至今单行本已经发行了75卷，原作仍在《周刊少年跳跃》连载中。

CAPCOM曾将《JOJO》的第三部搬上游戏舞台，其超强的游戏性以及忠实于原作的精神得到了广大游戏迷和漫画迷的肯定，这次仍由CAPCOM全力打造的作品自然不会令人失望。

游戏使用了一种时下很流行的表现形式，即卡通渲染技术，使得原作中广阔的场景和复杂的地形得以实现，因为熟知《JOJO》这部作品的人都知道，在漫画中替身使者之间的战斗往往都是斗智大于斗勇，通常一些很弱小的替身使者利用周围环境就会发挥出强大的能力。而3D引擎的最大优点便是全方位地表现这样一个立体的世界，玩家们不再是被动地欣赏那一场场精彩的战斗，而是要充分地发挥想象力与创造力，与狡猾的敌人斗智斗勇。再加上精心制作的意大利风格的建筑和景物以及绚丽多彩的光影效果，使游戏画面非常的漂亮养眼，仿佛是一部风格奇特的动画片一样，与原作独特的风格相映成趣，不得不让人佩服游戏制作者的独具匠心。

游戏的流程采用了一场战斗一个场景，中间使用漫画式过场的方式来进行，其中还穿插有荒木大师的彩色插图，在场景中玩者要完成本关卡的任务，各场景中的BOSS都是原作中的替身使者，攻击方式各有特色，而且这些敌人会利用自身的能力和地形等诸多的因素向玩者进攻，甚至还有两位替身使者联手的情况，所以非常地难缠——不过若是了解他们的弱点就可以轻松取胜，这对于比较了解原作的玩者自然不在话下，而要是从没看过《JOJO》漫画的……那恐怕是要吃点苦头了，还好要是自己寻找到敌人的弱点并且击败他的话就会有种成就感，而且还会佩服荒木大师的绝妙构思，从而喜欢上《JOJO》也说不定呢。

本作的战斗系统是最吸引人之处，除了上文提到的要充分利用地形特点之外，如何能在一次成功的机会中给敌人以最大的伤害就非常关键，在角色攻击时会分为本体攻击和替身攻击两种，本体攻击比较快速准确但杀伤力低，而替身攻击的威力就要强大得多，但是召唤替身会减慢本体的移动速度；所以一般情况下一定要让这两种攻击搭配起来，形成连击，这样不但在最短的时间内给敌人以重创，而且爽快的操作感和火爆的画面也会让玩者大呼过瘾。特别是主角祖罗·祖班纳的“mudamudamuda”这类招数，看着屏幕上飞溅的血块，感受手中手柄强烈的跳动，这种乐趣绝对是超过看原作漫画的。

另外，不得不提的是本作也存在着一些不足之处，比如游戏的难度太低，有的敌人只要一味地猛打就能使其几乎没有还手之力，而大家也许还能记得原作中主角们的战斗是多么的艰苦（每次都是遍体鳞伤），这多少影响了一点游戏的乐趣；还有游戏的自由度也很低，只能按照原作的情节来发展，如果加入一些分支情节和让玩者自己探索的要素相信会使游戏更加精彩。

总的来说，游戏在忠实原作的同时又能够保持非常不错的游戏性，而且各种新技术所展示的特殊效果均使游戏锦上添花，给人留下了深刻的印象。这款游戏可以说既是为JOJO迷们量身定做，又是喜欢另类风格冒险游戏的玩家们最佳的选择，可以说CAPCOM在改编游戏方面的确有着其他厂商不可比拟的天赋，“《JOJO》系列”的游戏就是最好的证明。

www.plumbook.cn

互动信箱

栏目宗旨：为杂志出谋划策，办好属于大家的游戏杂志！

本栏目感谢深圳市西域文化服饰有限公司（0755-83952752　www.gameclub88.com ）提供大力支持。

关于10月B调查提问的统计

1. 您觉得近期杂志中最令你满意的栏目（或文章）是哪个？满意的地方在哪里？

★近几期令我最满意的栏目是“特别企划”和“特稿”，比较新颖，能读到一些有趣的东西。这些栏目不像游戏新闻那样死死的，各类杂志做出来的都差不多，这些栏目最能反映《游戏机实用技术》的特色。我最满意的内容就是总第64期上的《RPG史上八大经典战役》，还有总第65期里的《最终幻想Ⅶ　艾莉丝不死大法》绝对超强！（占40%）

★近期的“前线狙击”最令人满意，速度够快，内容很新，虽然短时间内也玩不到，但了解新游戏动态不也快哉？（占10%）

★赠品“游戏迷门牌卡”设计得实在太优秀了，超过了以往的赠品！（当然游戏大海报也同样优秀）希望今后看到更多有新意的赠品。（占10%）

★建议加入些本土化的东西。这期国内排行榜的设立就不错，但数据还不够权威，评论性的分析也显得不够有力度。（占5%）

2. 您现在最关心的与游戏有关的话题是什么？

★中国什么时候才能有专业的TV游戏软件公司和中文游戏的未来。（占30%）

★PS2、NGC或XBOX这些国际上主流的游戏机是否会进入中国大陆市场。（占20%）

★我现在最关心的是三大机种的购买行情和最新的游戏硬件情报（包括市场行情与新推出的游戏机周边）！（占5%）

★现在玩游戏越来越累，包括经济和精神两方面，希望看到更多玩家对玩游戏这种娱乐形式的理解。（占5%）

3. 您认为加强与读者之间的交流还需要做哪些方面的工作？

★加强交流首先就要把你们的网站架好！你们要有心理准备，读者的热情会让你们吃不消哦！（占30%）

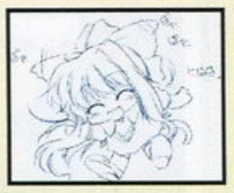
★应该像以前“玩友沙龙”那样多些我们玩家之间的交流版块，特别是搞笑的那类，如果再登些读者的照片上去就更好了！（占20%）

★希望把对你们提出好提议和想法的玩家地址在他们许可的前提下刊登出来，这样玩家之间也有了更好的交流机会。最好能有一个会员制度，这样能够让玩家更有参与积极性，光靠每两个礼拜那几页纸怎么能和玩家好好地沟通呢？互动力度确实应再加强，不行就出别册，因为这是我们的家，让我们感到最温暖的地方！（占15%）

★最好有一些读者能够自我展现的舞台，比如说办一款知名游戏的成绩名次评比，或者多登一些玩家的游戏经历。我最希望“读编往来”再丰富一些，多一些礼品放送当然就更好啦，但一定要是游戏主机或软件。（占10%）

★让读者参观贵社！（占5%）

七嘴八舌　玩家意见，岂能忽视？



◆“互动信箱”的“批评家的声音”没必要登这么多，选点重要的就得了，关键我们是看你们是不是真的吸取意见，改进杂志，而不是看“批评和自我批评”！

◆在“前线狙击”里对游戏只要客观的介绍就行了，不要介入过多主观评判，这期杂志说它多好多好的，可到了下几期，就成了你们眼中的“垃圾”，毕竟玩家的眼光是雪亮的，还是让他们自己来点评吧！

◆有一样东西我是非常欣赏的，那就是游戏原创广告。好的广告意味着好的创意，只有这样才有生命力，才能让人记住，这与游戏的理念是相通的。这一栏目应该坚持下去，把它办好。

◆对于杂志的内容我想提一些建议：前一阶段是游戏业的淡季，没什么大作，所以杂志的内容也显得很空洞，这是客观原因造成的，读者也能原谅。但到了11月和12月旺季的时候大作纷纷出炉，就会出现攻略太多登不完的情况，所以希望小编能够视情况而定，在内容比例上可做些调整，推出一本攻略别册。

◆杂志内容要加量。就像学生写作文一样，没有一定的字数是不够分量的、甚至是不及格的。我认为杂志现在文章内容的深度和独家游戏厂商消息都还不太令人满意。要提高内容的深度，最好的方法是多写点字。图片可以很方便从官方得到，而文字却体现一本杂志的灵魂。在我看来，“黄金眼REVIEW”是比较有深度的，可惜一期杂志才有一篇。至于独家厂家消息，就要靠杂志的记者多多采访了。

◆增加杂志的透明度。这里的透明是指让读者更多的了解杂志，了解众小编，使杂志与小编的形象更加贴近读者。比如可以更多的介绍小编们的工作环境，日常生活等，这些都是读者们所津津乐道的。建议近期介绍一下杂志是怎样从开始制作一直到流入读者手中的过程。

本期调查提问

A. 根据“互动信箱”收到的意见，杂志近期在内容和形式上都做了一些局部调整，有读者反映杂志的可读性上升了。您认为近期改进令你满意吗？还需要加强与改进的地方在哪里？

B. 您希望《FF外传》的海报（本期封面图）成为杂志的赠品吗？

C. 您希望在“互动信箱”中看到调查提问的统计结果吗？您对这一次调查提问的统计结果认可吗？

D. 欢迎您针对选材、文章、排版、栏目、封面、赠品等各方面发表您的看法。

礼品GBA

南宁市七星路123号广播电视总局　蔡本昭　转　蔡洪

上海市浦东新区东陆路1182弄79号105室　周剑杰

礼品PS2正版软件

河北省保定市新市区花园里小区保塑集团宿舍5号楼602室　关子瑜

福建省泉州市华侨大学建筑系2000级本科一班　何彦峥

上海市虹口区凉城路1201弄53号603室　姜辉

礼品《石器时代掌机版精灵王诞生》

上海市　盛立恒
北京市　刘宇宁
齐齐哈尔市　程寅
南京市　Freak
上海市　刘彬
成都市　程麒麟
上海市　施建均
无锡市　肖琦
牡丹江市　闫玉芹
合肥市　赵俊

昆明市　栗智勇
贵阳市　兰鹏
福州市　黄靖
北京市　王洋
潮阳市　姚振侠

礼品游戏T恤

哈尔滨市　刘冰
唐山市　吴迪
北京市　苏磊
北京市　李嵩
吉林省　高日成
宁波市　袁捷
连江县　倪孔亮
南昌市　苏睿智

看看你的名字在这个大名单中吗？

10月A互动信箱送礼名单

北京市　陆宇
南宁市　唐杰
贵阳市　张兆睿
石家庄市　张欣佑
新郑市　陈阳
福州市　刘增源
衢州市　吴超

具体活动办法

1. 欢迎您在来信中：回复我们的调查提问；指出杂志的缺点，提出改进建议。
2. 我们本期在来信的读者中抽取18名送出礼品。
3. 每封信都有参与机会，未赶上当期赠礼的信件会被安排在下一期进行。
4. 发Email提出意见和建议的同样可以参加赠礼活动，但必须注明真实姓名与联系地址。
5. 来信请寄　甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。或发Email至ptfg@21cn.com 。

礼品A　GBA主机　3台

礼品B

游戏T恤　15件

礼品放送

www.plumbook.cn

推荐 Our Choice

NGC	NINTENDO	A · RPG	1～2人
特制DVD-ROM	预定2002年12月13日发售	对应NGC-GBA专用联机线	记忆容量未定 / 6800日元

塞尔达传说GC（暂名）

文：阿修罗

记得是在2000年NGC刚刚公开发表的时候，作为展示机能的影像，一段即时演算的以《塞尔达传说 时之笛》中的成年林克与BOSS加农多洛夫的决战为主题的华丽短片深深吸引了所有玩家！大家都很想早日看到以NGC的强大能力所演绎的全新《塞尔达传说》。一年以后，在任天堂自己的展会Space World上，突然公布的NGC版《塞尔达》的画面真是让所有玩家大跌眼镜。一改N64版本和之前影像中那种接近真实的设定而采用了独特的卡通渲染技术（编者按：卡通渲染技术在当时还很不成熟，很少有厂商使用这个技术开发游戏），而且主人公林克也从之前的超绝美形变成了3头身的超Q版……一时间，抱怨的声音传遍了全世界，大家对任天堂的这个决定感到不可理解，对宫本茂也是“诅咒”不断。但是从那之后，任天堂和宫本茂本人也就再也没有透露更多关于《塞尔达》的消息了。

传说在此重生……

不知不觉又过了1年，在今年的E3展上，可试玩版本的《塞尔达传说GC》（暂名）又再一次让所有玩家“下巴掉到了地上”。首先就是那充满动感和卡通风味的卡通渲染画面，让人觉得游戏的世界就是一个真实和幻想结合的世界，完全没有之前运用相同技术做出的那些游戏的那种生硬、虚假的感觉，大家这才知道：原来卡通渲染是不一定要有黑色轮廓线的！使用简单的操作能够作出花样繁多的动作，这是系列一贯的特色。看起来这个特色并没有什么特别，但是真正要想把握到位，也只有具备任天堂这样技术力的大公司才做得到！在前作的基础上，本作还会加入诸如“潜入”这样的新动作，相信一定会更加有趣的。

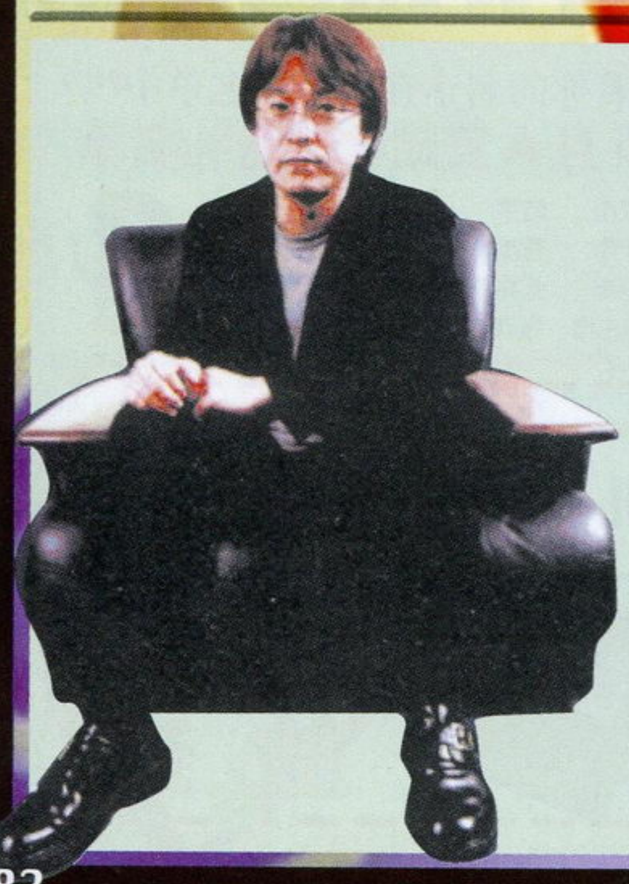
现在，随着年末的接近，任天堂终于又公布了一些新的情报，还确定了游戏的发售日，对于《塞尔达》FANS来说这可是一个天大的喜讯。不过对于参加年末商战的其他游戏来说却可能是个噩耗。所以，不管您是否喜欢《塞尔达》，甚至您是反任天堂的玩家都无所谓，请一定关注阿修罗为您做的《塞尔达传说GC》（暂名）特别报道！

▲怪鸟出现了！从故事介绍我们可以得知“怪鸟”正是新传说的关键词之一。一定要把它打败啊！

关于游戏的故事设定，其实在E3展上我们已经能够知道一个大概了。按照任天堂广报上的说法是：这回的冒险是从一个漂浮在大海中的小岛上开始的。故事的主人公林克就在这个小岛上安静地生活着。突然有那么一天，一些残暴的海盗扰乱了岛上的生活，将林克他们卷入了恐怖的事件之中。而追逐海盗的谜之怪鸟以及帮助林克的少女也会一一登场，新的冒险、新的传说就这样开始了！

▲大海正是故事发生的舞台。

▲林克正在仔细观察四周，发现什么了吗？



●●● 青沼英二访谈节选 ●●●

青沼英二先生是任天堂株式会社情报开发本部制作部制作课系长、企画担当（好长的头衔呀），代表作品有《マーヴェラス もうひとつの宝島》（SFC）、《塞尔达传说 时之笛》（N64）和《塞尔达传说 梅祖拉的面具》（N64）。本作也是由他担任导演的。

问：现在游戏的开发状况怎么样了呢？

答：差不多进入最后的阶段了吧！之前大家都是在忙着自己负责的部分的，这个月就要把这些分开的部分汇总到一起进行调整，要让玩家在玩游戏的时候完全感觉不到这个部分和那个部分是不同的人制作的，所以要听取不少的意见。但是因为制作和修改的工作是同时进行的，所以时间上还有点紧呢！（笑）不过如果照以往的做法，在最后阶段还要进行很多修改，这回却能在一开始就解决这些问题了！毕竟发售日已经决定了嘛！（笑）

问：开发小组现在的气氛怎么样呀？

答：因为发售日已经决定了，所以最近加了很多人呢！大概现在小组成员的数量已经超过了到目前为止任何一款任天堂游戏软件的开发人员数呢！其实原来的“《塞尔达传说》系列”的开发人员一直都是很多的，《时之笛》的时候大概也是达到了那个时候的最大值了吧！不过这一次还要多！因为我们要做出世上最优秀的作品才会采用这样的体制。不过人一多的话意见就更多了，真是麻烦呢！还好我们的成员都是很优秀的，我就只好用“没事吧”或者“努力呀”这样的话来回应他们。（笑）

问：您感到了制作《塞尔达》游戏的压力了吧？

答：唔，这个问题还是有难度呢！作为系列作品的最新作自然必须要继承系列的优点，然而更重要的是要

www.plumbook.cn

咕噜咕噜转动的眼睛！

因为采用了卡通渲染技术，本作中林克的表情被刻画得惟妙惟肖！大家请注意以下一组图片，即使没有切换到特殊的视角，林克的目光也会随着被注视目标的移动而不断移动。而且从之前公布的那些影像里来看，在表情刻画方面本作的确又达到了一个新高度。

和 GBA 的联动！

注意，阿修罗的用词是“和GBA的联动”，而不是“和 GBA 版的联动”！因为实际上在游戏中使用到联动功能时是不需要预定同日发售的 GBA 版《塞尔达传说》的。同《PSO》一样，只要有联机线和 GBA 就可以将数据下载到 GBA 上了，而 GBA 在这里的作用也不过是作为一个附加的游戏控制装置罢了！

在 E3 的介绍中阿修罗已经大致介绍过了联动的方法，这里再重复一遍：使用特定道具以后，廷格尔大叔就会出现在 GBA 上，然后用 GBA 操纵廷格尔进行各种活动，比如调查、使用道具以及跟着林克一起行动等。在这个画面中，廷格尔使用了被称为“廷格尔爆弹”的道具（汗），可以在 GBA 上看到爆炸产生的爆风。到了NGC上……同样有爆炸的效果，而且因为爆炸还出现了新的道路！这就是 NGC 版《塞尔达传说》全新的玩法！

游戏的操作和动作！

基本上本作的操作是沿袭 N64 版的那种方式，但是因为本作中代替原来 C 键作用的是X和Y键，而Z键的位置也有很大变动，所以在细微操作上还是会有不少区别的！（注：目前阿修罗看到过两个版本的操作界面，在按键分配上有一些出入，有一个版本有 Z 键的显示，而另一个版本却没有……不过有 Z 键版本的图片虽然数量较少，但是更新日期却比较近，这是否意味着任天堂自身也在不断进行一些系统上的细微调整？不管怎么样，不要延期就好了！）

丰富多彩的动作

后记 游戏已经确定将在今年12月13日发售，也就是说大家已经有了明确的目标而不用盲目期盼了！随着发售日的不断接近，还会有进一步的惊人情报不断公布，阿修罗也会紧跟任天堂，把这些消息及时报告给大家，请大家一定要把目光锁定在《塞尔达》上呀！よろしく　お愿いします！

做出全新的感觉，来自这两方的压力都不小呀！因为要继承系列特色，但是每个人对“塞尔达”这个名字都有自己不同的理解，真的是很困难呢！当遇到这样的迷惑的时候，果然还是要靠宫本（茂）的意见呢！他总是提出一些自己对“塞尔达”的感觉。当然我对“塞尔达”也有自己的感觉，我想开发小组的每一个人也都如此。但是宫本就能够说“我的‘塞尔达’感觉应该是这样的”，然后我们就恍然大悟：“原来如此！”当然宫本的意见也不是绝对的，我和制作小组也可能会对他的意见持怀疑态度，但是他的意见确实可以让我们对这个作品有更好的理解。而且宫本经常会在一些我们完全没有想到的地方提出尖锐的意见。有时候我们会想：“是不是无理取闹呀？”（笑）

问：来谈谈画面风格比之前有了那么大幅度的变更的原委吧？

答：这次的作品采用了卡通渲染的表现方式，这其实是必然的！最初公布的那段影像只不过是《时之笛》的华丽、真实的画风延伸，并没有什么新意。但是大家都认为那个才是正统的进化。可是我看到的时候却在想：“这个不是我要做的！”用了“塞尔达”这个名字的游戏不是应该让玩家自己到游戏中的世界体验生活的感觉吗？绝对不是那种充满了戏剧风味的东西！仔细地和别人对话、认真地追回逃走的母鸡（笑）、突然咕嘟咕嘟喝掉牛奶（笑）……无论是愚蠢的行为还是认真的事情都可自由地在游戏中做到。如果一味强调戏剧性，这些细节就做不到了。因为限定了表现手法的话就不能太自由了。为了这个原因我们才决定使用现在的风格呢！而且设计小组也很支持我们呀！

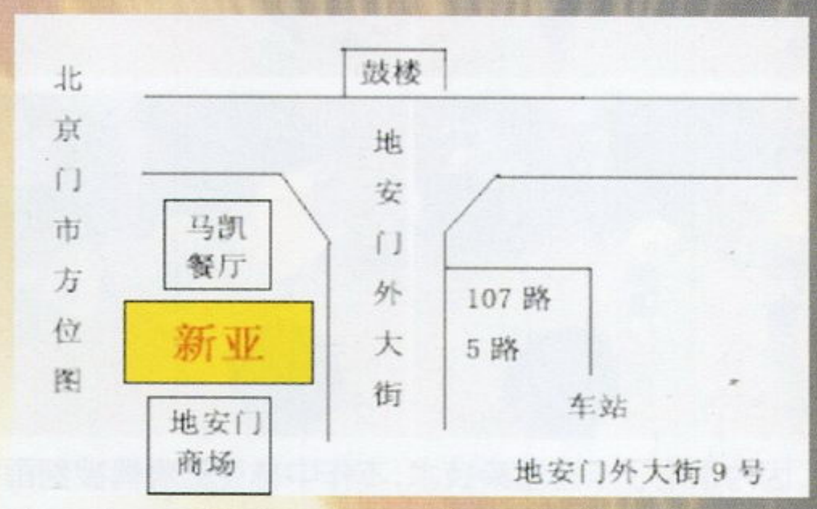
诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Gnet航天新亚数码科技有限公司

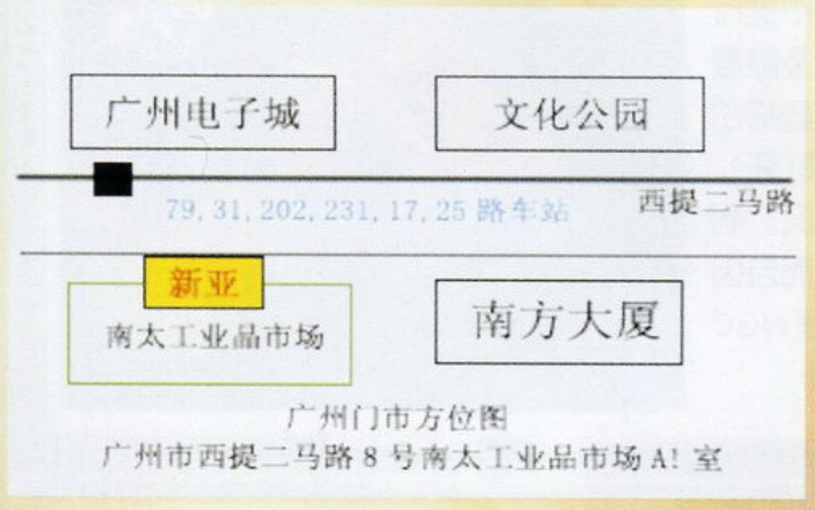
新亚电玩 WWW.CHINAGNET.COM

中国专业游戏网WWW.chinaGnet.com

网上游戏商城:新方式、新感觉，天涯海角，游戏共享。



北京新亚游戏商城： 300平方米超大规模营业面积！
提供：游戏产品零售、批发、维修全方位服务！
地址：地安门外大街9号，地安门百货商场往北100米
电话：（010）64043781、84021035



广州门市方位图
广州市西提二马路8号南太工业品市场A1室

广州新亚游戏商城： 面向全国开展批发及邮购业务，也为本地顾客提供零售及维修服务！
地址（及邮购）：广州市西堤二马路8号南太工业品市场A1室　邮编：510130
电话：（020）81011337、81011313 传真：020-81291258
邮购收款人：熊健

电子邮件：game@chinagnet.com

新亚商城广东北京两地试运行货到付款支付方式
具体实施办法及收费标准请参考新亚本站新闻及论坛公告！

北京新亚次世代部

北京新亚电脑游戏部

北京新亚掌机部

新亚维修工作室

广州新亚批发邮购部

新亚最新推出VIP会员卡

上新亚玩友沙龙，免费试玩游戏！

凡在新亚一次性消费满3000元或一年内累计满5000元，及在新亚论坛积分前列者均可获得贵宾卡一张！详情参见www.chinagnet.com新闻及论坛公告！

北京新亚电玩商城外景

凭此广告至新亚购物可享受一定优惠，具体办法请向门市咨询。

活梅家园 3DM-SMV
www.plumbook.cn

河南亚虎电子商行

邮购地址：河南郑州大酒店小商品城二楼2239号　收款人：盛博　邮编：450000　咨询电话：0371-6760684　13607646059

好消息　NGC主机＋原装手柄＋电源＋AV线＋生化危机（或阳光玛丽奥）＋记忆卡 1900元
GBA主机＋EZ·FLASH烧录卡128M＋金手指修改器＋超强振动立体声套充 1290元

PSone（主机、原装振动手柄、电源、AV线、5.6″液晶显示器）	1180元
PS2 30007型（主机、完美直读、原装振动手柄、AV线）	2050元
PS2 39001型（主机、完美直读、原装振动手柄、AV线）	2030元
XBOX美版（主机、完美直读、原装手柄、AV线、正版游戏）	2350元

以上所有主机均保证是原装正品（邮费一律20元）

配件（邮费一律10元）

PS原装振动手柄	50元
PS2 原装振动手柄	170元
PS2 手柄四分叉	55元
PS2 DVD遥控器	30元
PS2 GT3方向盘	140元
PS2 原装方向盘	900元
PS2 原装枪	360元
PS2 振动退膛光枪	100元
GBA振动立体声套充	50元
GBA座式充电器	40元
GBA 16合1套件	80元
GBA 3合1套件	18元
GBA普通套充	10元
GBA专用中文金手指卡	130元
GBA 11合1摇杆	15元
GBA电视接收器	430元
GBA 64M游戏卡	50元
GBA 32M游戏卡	30元

二手机

PS二手机（5501型、7501型、9002型）380/420元　邮费：20元
GBA二手机 380元　邮费：20元

现有一批DC原装正版盘，价格特优（邮费一律30元）

格兰蒂亚II	60元
机战A	60元
樱花大战III	120元
索尼克限定版	110元

本店因业务需要，在金林商场门面房8号新增开分店，国庆节期间所有商品一律进价销售。详情请见店内海报或电询：0371-6760684。

郑州市内连锁店：
庆丰街庆丰市场46号铁拳座　闫昊
电话：0371-8738774　13700841954
文化宫路购物广场B区4号亚虎电子：李洋
电话：0371-7939721
郑州52中对面西十里铺亚虎电子
联系人：呼延磊

网上查询：
http://www.yhdz.vip sina.com
E-mail:yhdz@vip.sina.com

各地市连锁经销店：
邯　郸：邯郸市环城西街15号鑫达批发市场30号门市　电话：0310-6167181　马俊国
南　阳：南阳市工贸大厦东北街东门口新世纪电玩　电话：0377-3155062　龚素珍
漯　河：漯河市火车站科技市场44-45号　电话：0395-2166617　陈永超
三门峡：张牧　电话：0398-2697277
开封市：开封市顺河区财政街东街14号　万顺电玩　电话：0378-5963212　王林
开封市南关区东拐街53号　万顺电玩　电话：0378-3930295　王辉
开封市大厅门街1号（十三中东200米）万顺电玩　手机：13069318334　景永涛

新品介绍

EZ·FLASH（GBA烧录卡）：
我店现在正式成为EZ·FLASH郑州市总代理，凡在10月份在我店购买EZ·FLASH·GBA主机及所有GBA周边配件均可享受特价，现诚征各地、市经销商。

精修广场：特有专业技师精修各种游戏机。
PS2现场改机。

本店现已开展GBA烧卡业务，凭此广告烧录任何GBA游戏一律10元。

安徽四通游戏机销售中心

好东西总与好朋友一起分享！

全国高价回收各种
Nintendo手掌机
GBA-300-400元
GB-GBC 100-300元

GBA-ROM 网络烧录设备
EZ-FLASH

安徽地区代理商

PS各型号二手主机　加邮费 380RMB

各游戏主机价格当日电询为准

游戏图书：我店还有少量《掌机王》《我们是冠军》《游戏机增刊》等书，欲邮购的朋友可以来电话咨询！

皖阜阳市人民中路49号B224座新世纪广场二楼
邮编：236000　电话：0558-2298334
诚信经营　传真：0558-2290117
收信：张秀梅　刘慧
E-mail:styx@vip.sina.com

贺　EMS中国分区首家代理成立：

广州海印广场三楼C088铺大沙头三马路 WINSUNX TECH
电话：020-83846193　手机：138-221-40810
网址：http://www.rl.com.mo

怡汎有限公司(EMS)是从事研发和生产电视游戏机及电脑周边产品的公司。公司经过十年来的不懈努力，在电视游戏界中以具有相当技术实力及生产规模而著称。

为能让国内的游戏迷们尽早尽快的享受到高科技电视游戏带来的快乐，我们力求把最新的技术和产品带入到国内市场。请您提出宝贵的意见以使我们的产品更适合国内的游戏迷们需要；并热邀您的加盟，成为我们的代理商。

公司地址：香港九龙长沙湾道883号亿利工业中心208-211室
电话：(852)2748-7098 传真：(852)2387-9849
联系人：(国外) 胡小姐　melody@hkems.com
(国内) 温小姐　helen@hkems.com
公司网址：http://www.hkems.com

批发 邮购 上海卡运游戏专卖 零售 维修

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS2 主机30000型原振手柄＋AV线＋直读	2300/20	DC 原手柄	70/10
PS2 主机30001型原振手柄＋AV线＋直读	1900/20	DC 组手柄	30/10
PS2 主机39001型原振手柄＋AV线＋直读	1980/20	DC 原振动器	50/10
DC 主机 原手柄＋AV线＋火牛	450/20	DC 组振动器	15/10
PS2 主机30006型原振手柄＋AV线＋直读	1980/20	DC 4M记忆卡	30/10
PS2 主机30007型原振手柄＋AV线＋直读	2000/20	DC 原VGA	50/10
PS2 主机39002型原振手柄＋AV线＋直读	2050/20	DC 格斗摇杆	50/10
NGC 主机（日版1机1号）原振手柄＋AV线＋原火牛	1500/20	DC转PS、SS、键盘三用转接口	45/10
XBOX主机（日版）原手柄＋AV线＋直读	2200/20	DC 鼠标（附游戏碟）	30/10
PS one主机(102型)原配置	500/20	DC 制转	20/10
PS one主机（103型）原配置	550/20	GBA 可调白光灯	20/10
WSC 主机（水晶天鹅）	500/20	GBA 北通伸缩灯	10/10
NGP 黑白主机（全新）	120/20	GBA 四头对战线	8/10
NGP 彩色主机（全新）	300/20	GBA 三用背包	8/10
PS2 原记忆卡（日版、美版）	160、130/20	GBA 原贴膜（附清洁布）	35/10
PS2 原振手柄（全新）	130/30	GBA 组贴膜	5/10
PS2 四分插	50/20	GBA 金手指	130/10
PS2 原VGA	280/20	GBA 卡盒（四支装）	5/10
PS2 光枪（退膛＋振动）	150/20	GBA 耳机（附挂绳＋卡盒2个）	10/10
PS2 原遥控器（附驱动盘）	140/20	EZ FLASH烧录器（128M）	600/20
PS2 原背包	50/20	口袋面盖	7/10
PS2 火牛	40/10	GBA 充电器（2～3小时＋9～10小时）	15＋25/10
PS 原振手柄	60/10	北通四合一摇杆	25/10
PS 组振手柄	30/10	GBA、GB挂绳	3/10
PS 原手柄	25/10	GBA、GB灯	5/10
PS 组手柄	5/10	笔式充电器	15/10
PS 记忆卡（1M＋4M）	10、30/10	放大镜（1.8倍放大）	10/10
PS 原光头	200/20	GB摇杆	5/10
PS 振动光枪	50/10	金手指（13合一）	35/10
PS 液晶显示器	400/20	塑套	3/10
PS 方向盘	120/20		
PS 原飞行摇杆	160/20		

本店回收各类主机（PS2、DC、PS、SS、GBA、GBC等主机或卡带并提供以旧贴换）

DC正版游戏碟系列

樱花大战	3	85/20	索尼克2限定版		48/10
格兰蒂亚	2	35/10	黑之魂		40/10
刀魂		40/10	恋爱物语限定版（记忆卡＋CD＋年历）		95/10
世嘉拉力	2	45/10	出租英雄		50/10
机器人大战α		45/10	嘉斯拉		40/10
高达网络版		45/10	梦幻之星(免一个月上网费)		280/20

本店另有WS、NGP正版卡带180～250元，PS2原版、欢迎来购！

地址：上海市虹口区乍浦路413号（胜利电影院对面）　邮编：200080　联系人：叶金龙
电话：021-63243756　手机：13801736227　传真：021-63243756
乘车路线：63、61、55、100、14、21、25、13、88、123、202、939、220、229

www.plumbook.cn

长沙火星 电子总部

批发、邮购、零售、邮购
维修、技术培训
（邮费：主机 20 元；其它配件及碟片不管数量多少，每次 5 元）

本公司总部设长沙，分部设广州，加盟店十二处，会员1800余人，拥有先进的维修设备和大学本科从业人员，创业八年，已成为全国知名，湖南独一的兼维修、培训、故障咨询于一体的专业服务中心。在此衷心感谢广大客户，同仁的支持与厚爱！火星人坦言：我们推崇诚信、实力、正当竞争原则，不故弄玄虚沾污电玩界，显示世人皆浊、唯我独清，因为那正是人格低下，经营惨淡的自我暴露！请认准长沙“火星”。

主机类

PS2 30000 型＋直读＋原振手柄 1 个＋大功率电源＋AV 线　2200 元
PS2 30001 型＋直读＋原振手柄 1 个＋大功率电源＋AV 线　1880 元
PS2 30004、30007、30006＋直读＋原振＋大功率电源＋AV 线　2100 元
PSone100、102、103B PSone＋手柄(振动)＋电源＋AV 线 700 元(保修半年)
100、102、103A PSone＋手柄(振动)＋电源＋AV 线 560 元(保修三个月)
XBOX＋微软直读 普通版 2400 元
XBOX＋微软直读 限定版 2650 元
＞如果读 DVD 故事碟另加遥控器 280 元即可刻录游戏 DVD 全兼容
微软公司 XBOX 直读无须改机直接代换 150 元(任何 XBOX 对应)
美国 XBOX 直读必须改机 23 条线 200 元(附图)
PS2 美赛亚直读 30000 型、35000 型、30006 型、30005 型、30001 型、30004 型都可以改直读成功率 100%，无须任何引导直接放 CD、DVD 即可 350 元(附送改机图及改机线)
SS 土星机＋AV 线＋双手柄＋电源＋无线摇杆＋碟 10 张　400 元
NGC＋电源＋AV 线＋原手柄＋组手柄　1500 元
世嘉 MD 机 16 位机＋双手柄＋电源　90 元
彩色 GB 360 元　薄 GB 240 元　GBA(颜色自选) 500 元

PS II 30001 型、30000 型均有原装封条及开机画面＋直读＋手柄＋电源 1500 元(主机保修一个月，但此类主机光头已更换为 B 头)

GBA 卡 100％全新，如有问题 1 月包换

恶魔城（中／日）	56 元	七龙珠	56 元	三国志(中／日)	56 元	死亡之	58 元
白夜协奏曲（中）	56 元	街霸 2	56 元	大战略 2	56 元	叮当	36 元
黄金太阳 1 (中/美/日)		铁拳	56 元	皇家骑士团	50 元	X－滑板	38 元
	56 元	拳皇 EX	56 元	中央大陆战记	56 元	钓鱼	38 元
黄金太阳 2	120 元	光明力量	56 元	游戏王 4、5	56 元	心跳回忆	60 元
炸弹人红兰	56 元	罪恶格斗 10	56 元	洲戏王 6	120 元	职业电单车	36 元
快打旋风	36 元	机械人大战α（中）		寂静岭	68 元	魔法封神	56 元
风之少年 1、2	36 元		56 元	蜘蛛人	60 元	正邪协奏曲	60 元
俄罗斯方块	36 元	机械人大战 R	56 元	实况足球 5、6	56 元	正邪幻想曲	56 元
中文麻将	60 元	机战 R（中）	70 元	NBA 蓝球	45 元	传说的斯塔菲	50 元
玛里奥 1、2	36 元	龙战士 1、2	36 元	足球特大号	65 元	七龙珠	58 元
泡泡龙 1、2	36/42 元	幻想水浒传	36 元	J 联盟足球	55 元	信长异闻	56 元
超音速	56 元	魔法假日	50 元	F14 战斗机	36 元	钻地小子 3 代	56 元
坏马莉	56 元	哈利波特	56 元	沙罗曼蛇	36 元	星球特大号	56 元
钻地小子 1、2	56 元	沉默遗迹	56 元	GT 赛车	36 元	少年街霸Ⅲ	56 元
大富翁	36 元	银河之星	56 元	GTA	45 元	玛里奥Ⅲ	36 元
古惑狼 1、2	56 元	怪兽之门	56 元	VR 拉力 3	36 元	蜥蜴战士	36 元
洛克人王	56 元	火焰纹章(中)	65 元	怪兽公司	36 元	死亡弹珠台	50 元
超魔界村 R	36 元	火焰纹章(日)	56 元	上海麻将	38 元		

维修专栏：

- PS 光头翻新（更换激光管、线圈） 60 元　效果跟全新光头相当
- PS 主板维修任何故障均可解决，但必须主板没有断线，维修费 300 元以下
- PS II 驱动 IC、CPU 保护电阻、手柄插座光头数据线、光头维修、激光管均可更换，其它故障电询，价格合理
  例：手柄无振动 30 元　　无图像只亮红灯 70 元
  不能出仓 80 元　　不能读 CD 或只读 DVD 120 元
  图像花板 210 元　　两个指示灯全部亮 50 元
  仓门损坏 60 元　　AR II 引导飞碟不能读碟 50 元
  CPU 更换 380 元　　CD、DVD 均不可读但光头没问题维修费 200 元
- PS：驱动 IC 更换 60 元　　无图像无声音 80 元 手柄不振动 20 元
  更换主芯片 180 元　　光头驱动芯片 60 元 手柄、记忆卡都失灵 20 元
- DC：手柄失灵 30 元 驱动板维修 40 元 无图像、无声音、图像 IC 烧坏 200 元

如果您的主机需要维修，请把主机及联系方法寄给我们，维修价格我们会电话通知，如价格不合理，我部免费寄回。

DC 原版碟（假一赔二）

索尼克 1	30 元	梦纪之星Ⅰ	100 元
索尼克 2(带金币 CD)		梦纪之星Ⅱ	100 元
	45 元	黑之魂	40 元
机械人大战α	50 元	井上凉子	40 元
格兰蒂亚 2	35 元	北海道	30 元
刀魂	35 元	戈宝探险	30 元
心跳＋记忆卡	100 元	火爆赛车	35 元
练金术士限定版	80 元	火爆拳击(限)	55 元
樱花大战 3	100 元	杀人事件(3CD 真人)　60 元	
电车 GO	40 元	恋爱物语 2CD	60 元
蜗血	40 元	春雨曜日	40 元
死亡密令 2	50 元	火焰圣母(2CD)	60 元
高达	40 元	东京巴士(限)	80 元
侏罗纪公园	50 元	梦幻天使	40 元
空中霸王	50 元	掌缆王	35 元
樱花大战附照	40 元	Hello Kitty 猫	35 元
GT 赛车	80 元	水上电单车	40 元
世嘉拉力 2	50 元	钓鱼	40 元
波斯王子	15 元	AIR	35 元
神兽奇兵	40 元	超能力大战 2012	40 元
超时空要塞	50 元	剃刀战士	40 元
棉花小魔女	50 元	地狱战士	40 元
麻将	35 元	歌斯拉	40 元
围棋	35 元	世嘉拉力	35 元
将棋	35 元	白剑	80 元
跳棋	35 元	生与死	70 元
黑白棋	35 元	VR 战士Ⅲ	55 元
国际象棋	35 元	水上竞艇	40 元
数码森林	35 元	樱花 3(体验版)	10 元
橄榄球	35 元	樱花 4(体验版)	10 元
棒球	35 元	梦幻之星(体验版)	10 元
高尔夫 2	35 元	xbox 枪击女王(体验版)	10 元
VR 射手	100 元	PS2 太空频道五之二(体验版)	10 元
创造球会	100 元	花扎	35 元

新世纪福音战士 1 代限定版带物，挂画建盒 140 元
新世纪福音战士 2 代限定版（带原装主人公背色可装各类游戏主机）10 元

大量批发 DC 原版碟及原装音乐 CD、游戏 CD，8 元／张优价让利给各位邮购客户，希望大家永远支持火星！

PS2 二手原版碟：

PS2 全新原版碟 双星 格兰蒂亚 2、梦幻骑士、卡通王国、实况 J 联盟、明日帝国 007，每张 140 元，限量发放。

鬼武者Ⅰ代	200 元
鬼武者Ⅱ代	230 元
寂静岭Ⅱ	300 元
太十国际版	230 元
美版保镖	260 元
实况 5 终极篇	180 元
合金装备	250 元
实况 6 全新	400 元
鬼武者Ⅱ全新	350 元
王国之心全新	400 元
网球 2K2 全新	280 元
VR 战士全新	240 元
心跳回忆 3 代全新	350 元
异道传说全新	380 元
网球	150 元
太空战士 10(二手)	240 元
实况足球Ⅴ俱乐部	150 元
恐龙危机Ⅱ(二手)	120 元
三国猛将传	320 元
街头涂鸦(二手)	150 元
基迫野望(二手)	120 元
野占兵团(二手)	150 元
绝体绝命都市(二手)	120 元

16 位卡、8 位卡众多价格 10 元至 40 元，欢迎邮购，节目单免费函取，本部所有 GBA 彩色攻略全部 12 元／本，PS 小本攻略 2 元／本、PS、PS2 全彩攻略 15 元／本

（如不注明二手则为全新原装）

SS 原版：

异灵 8CD 限量 5 套	200 元
美少女麻将	20 元

SS 千余种，欢迎各地邮购客户免费索取节目单(购 SS、PS、DC 碟 10 张以上 3 元／张，单张 5 元；PS2 DVD 邮购 10 张以上 6 元／1 张，单张 10 元；PS2 CD4 元／1 张；XBOX 碟 5 张以上 25 元／张)

NGC	生化危机	400 元	明星大乱斗	420 元
原版	生化危机 0	80 元	阳光玛里奥	420 元

好消息 PS II 全部机型完美直读全国低价销售 DC 钓鱼杆＋碟 80 元

高价回收：

薄 GB	150 元
彩 GB	250 元
厚 GB	80 元
PS 1001 型至 5000 型	200 元
PS 5500 型至 7501 型	300 元
PS 9000 型	320 元

（所有主机，只要能读小部分碟即可），坏机价格可电询。
PS、PS2 旧光头　30 元

配件类（好消息：PS230000、30001、30004、30006 等机型的完美直读全国低价销售）

SS 光头 JVC／三洋／AV 线	100/90/10	PS2 组装／原装分量端子线／支架	25/230/15
SS 原装电影卡／内存／图像芯	160/30/80	PS2 驱动 IC5815、6664	40
SS 原装光线枪／电源板／制转	70/35/30	PS2 风扇／手柄插槽／原装电源板	50/80/250
SS 遥控大摇杆／解码 IC(图)	70/80	PS2 电源 90W／200W／250W 铁盒	30/50/90
SS 原装手柄／原导电胶／十字架	40/2/5	PS2 数据线／组装遥控器	50/32
SS 加速卡／记忆卡／金手指卡	75/75/60	PS2 数据线（请注明用在何处）	50
SS/PS 两用大摇杆／原装记忆电池	50/10	DC 原装全新光头／光头＋座／组装手柄	100/150/30
PS、PSone 翻新光头(一月包换)	160	DC 原装手柄／枪／鼠标	50/80/30
PS、PSone 全新光头(一月包换)	215	DC 原装飞行格斗 2 合 1 摇杆／钓鱼杆	100/90
PS、PSone 原装记忆卡	40/30	DC/PS/SS 电源／DC 数据线	15/12/12/10
PS 原装光线枪／手柄延长线	120/5	DC 原装 AV 线／S 端子线／50K 上网卡	12/15/60
PS 震动枪／退镗光枪／电机线	60/80/6	DC 原装记忆卡／震动包／风扇	60/50/30
PS 原装鼠标／AV 线／PDA	50/15/100	DC　2M／4M 记忆卡／组装震动包	28/32/25
PS、PSone 组装／原装普通手柄	7/25	DC　VCD & MP3 播放器／VCD 遥控器	10/100
PS、PSone 组装／原装震动手柄	30/58	DC 完美 VGA／金手指卡／制转／驱动开关	40/45/30/10
PS 1M／2M／4M／8M 记忆卡	15/25/35/70	DC 光头原装驱动板／托盘／齿轮	80/30/15
PS 大／小格斗手柄	12/24/25	DC 原装手柄线／延长张／保护电阻	15/20/10
PS 光头支架／光头数据线／延长线	55/20/6	DC 图像驱动芯片（6145、6258）／电源板	150/70
PS　C4977／C4507 场效应管	20/20	DC 光头驱动片（BA5686FM）／手柄延长线	20/6
PS 原装／拆机激光管／电容／物镜	15/5/15	NGC 原装手柄／记忆卡　原装／组装	220/95/60
PS 电机／传动齿轮（7 件套）	15/20	X－BOX 原装手柄／记忆卡／遥控器	240/255/230
PS 四分插／制转／S 端子线	40/20/10	GBA 镜面／保护膜／保护套／摇杆	5/5/7/12
PS　光头驱动 BA5977FP／BA6398FP	40	GBA 高效冲电器（12 小时）扩音器	20/35
PS 原装透镜绕阻一体化／电机	40/15	GBA 可调萤光灯／收音机／耳机／对战线	20/20/10/10
PS 保护电阻（无图、无声音、手柄无用无振动、插金手指无用则此烧坏）	10	GBA 放大镜／精美布包／摇杆／卡盒	15/12/12/12
PS 主板手柄原装插槽／原装光头托盘	60/15	GBA 烧录机／64M 烧录卡／128M 烧录卡	220/140/350
PSone/PS 直读 IC（型号自选）	70/30	GBA 白光灯／伸缩灯／耳机＋扣	10/18/16/10
PS/PS2/VGA（对应所有电脑显示器）	230	太空战士 8、10 项链／太 8、10 腰表	15/45
PS2 原装／组装手柄／四分插	130/30/65	太八火机／太八夜光项链／太＋项链	15/12/30
PS2 原装日版／美版记忆卡	170/140	太 8/10 情侣表／戒指／钱包	100/100/8/25
PS2 原装 5.1 声道光纤线	100	合金装备情侣表／太 10 烟合＋打火机	80/60/35
PS2 主板（坏）／齿轮／发光管	250/40/50	太 10 项链＋戒指＋匙扣／男女单表／怀表	23/45/60
PS2 全新原装光头／太十闪光支架	380/40	3DO 原装手柄	20
		超任原装手柄	20

欢迎邮购客户免费索取各种节目单、配单，但自备信封邮票。

配件不论多少邮费每次 5 元，快件另加 10 元，配件均有专人测试，贴上“火星”标签为合格，如还有问题，一月凭签包换，免邮费。一次购维修配件 100 元以上者送维修资料一本(44 页)收工本费 10 元／本，单买 40 元／本。

邮购地址：湖南省长沙市解放东路 28 号 火星电游 收款人：李宗文 邮编：410003
广州　交行帐号：40551270710166109　户名：李宗雨
湖南汇款帐号　建行：4367422926780052622　工行：1901600008644358
交行：60142850649473206　户名：李宗文
农行：637031003-007052877　户名：李志雄

原来的 E-mail 由于本区域线路改造，担误大家，请原谅，现已开通，欢迎邮购客户查询、讨论及咨询（本公司招网络开发人员一名，男女不限）！

本店系陈年老店，总部设在长沙，分部设在广州，独家拥有：
批发部电话：0731-4127175　邮购部电话：0731-4132527　维修部兼技术培训中心电话：0731-4127175
广州批发部电话：020-81291251　手机：13826141906　投诉：013873117079　E-mail:zongliangli@163.com

E3 游戏周边动感地带

金秋游戏服饰
激情无限 礼品多多

编号：T-21（恐龙危机 3）
颜色：浅蓝　米色
材质：纯棉

编号：T-22(反恐精英)
颜色：浅蓝　米色
材质：纯棉

编号：T-23（生化危机 0）
颜色：浅灰 色
材质：纯棉

编号：T-24（黄金太阳）
颜色：红色
材质：纯棉

编号：T-25（生化危机 2）
颜色：浅灰色
材质：纯棉

韩式潮流长袖
穿出精彩，穿出个性

衣服：短袖 49 元／件（购两件送护腕一副）
韩式潮流长袖 98 元／件
帽子 28 元／顶　（同时邮购衣服 25 元／顶）
护腕 12 元／个　（同时邮购衣服 10 元／个）
海报 25 元／幅　（同时邮购衣服 10 元／幅）

凡购长袖衫一件，即送价值 49 元短袖游戏文化衫一件或丝绸海报＋护腕一副（价值 49 元）

最新推出多款今年流行日韩长袖游戏文化衫

编号	名称	尺寸	售价	邮费
M-110	（豪鬼）	8 × 22cm	44 元／个	（另邮费 7 元）
M-235	（莉诺亚）	7 × 20cm	44 元／个	（另邮费 7 元）
M-129	（肯）	8 × 19cm	44 元／个	（另邮费 7 元）
M-320	（豹女）	22 × 24cm	44 元／个	（另邮费 7 元）
M-128	（雷米）	8 × 22cm	44 元／个	（另邮费 7 元）
M-307	（琉璃）	7 × 22cm	44 元／个	（另邮费 7 元）
M-703	（特兰克斯）	8 × 16cm	38 元／个	（另邮费 7 元）
M-302	（剑心）	10 × 22cm	44 元／个	（另邮费 7 元）
M-109	（机司）	8 × 22cm	44 元／个	（另邮费 7 元）
M-310	（迪花）	9 × 18cm	44 元／个	（另邮费 7 元）
M-711A	（泰达）	10 × 28cm	78 元／个	（另邮费 10 元）

（以上定价均含邮资）
汇款单上请注明所购物品编号、尺码、颜色和联系电话。（十分重要！）

代理商：

本公司经销各种游戏主机、服饰、游戏人物手办、模型及其它周边产品多达数百种。欢迎电话咨询，请浏览我们的网站：www.gameclub88.com

北京：圣德龙有限公司	电话:010-62631118	无锡：双佳游戏电玩	电话:0510-2739575	钦州：电玩新天地	电话:0777-2986522
上海：盛记游戏专卖店	电话:021-65358097	泰安：天龙元创卡通电玩	电话:13181830099	太仓：新世纪电玩商行	电话:0512-53527383
沈阳：怀远游戏精品店	电话:024-24863649	杭州：次世代电玩	电话:0571-87806884	贵州：鸿和电玩	电话:0851-6855548
重庆：游戏天国	电话:023-63741569	成都：动吧漫吧	电话:028-86675554	乌鲁木齐：八神电玩	电话:0991-4595176
杭州：玩之星游戏专卖店	电话:0571-88803882	台州：中波电子电器商行	电话:0576-2438932	天津：吉星电玩超市	电话:13302119304
深圳：梦天堂游戏专卖店	电话:0755-26075659	上海：普陀区立名游戏机经营部	电话:021-52798344	大庆：新机地电玩超市	电话:0459-53190187
江阴：次世代电玩专卖店	电话:0510-6874702	烟台：图腾游戏专卖	电话:0535-6600860	唐山：三姐游戏专卖	电话:13012015313
石家庄：游戏无限商贸中心	电话:0311-7874564	瑞安：富文图书	电话:0577-65659656	昆明：最终幻想电玩	电话:0871-6614526
南京：新世界电玩	电话:025-3227953	成都：火星电玩	电话:028-83414399	北京：颐丰高达	电话:010-67161723
		成都：飞鱼电玩	电话:028-88896508	宁波：华云 GAME	电话:0574-87314080
		呼和浩特：洋峰电子商行	电话:0471-4321081		

诚征全国各地经销商
汇款地址：
深圳市竹子林 040-012 信箱
邮编：518040
收款人：李青竹

深圳市西域文化服饰有限公司　电话:0755-83950752　83952704　传真:0755-83952704

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路 1073 号 耀辉火锅楼对面（提篮桥）
收款人：盛健华 手机：13901790511 邮编：200082
电话／传真：021－65358097 58715206
浦东店：上海市金桥路 179 号庆鑫商场
闸北店：上海市闸北区芷江西路 125 号

本店提醒大家请务必写清地址、邮编。
例如：××省××市××路××号
收件人：××× 邮编：××××××
款汇出后请速与我店电话联系，以免耽误您的发货时间，谢谢合作！

大量回收日本原版片主机本店原版片可以旧换新

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

品名	价格／邮费
PS2 主机(30000 型全套)直读已到	**1780/30**
PS2 主机(30001 型＋原装手柄＋美赛亚芯片＋人工)全套	1850/30
PS2 主机(37000 型限定版)	2480/30
PS2 主机(39001 型)	1730/30
PS2 主机(39002 型)	1680/30
PS2 主机(30006－30007 型)	1780/30
PS2 硬盘	1650/30
PS2 分量 S 端子线	120/10
PS2 原装遥控器	180/10
PS2 组装光头	280/10
PS2 原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3 方向盘	750/10
PS2 光线枪(原装)	250/10
PS2 皇牌飞行摇杆	520/30
PS2 啪啦啪啦专用控制器(送游戏)	450/30
PS2 打碟机	650/30
PS2 钢琴	620/30
PS2 鬼武者	260/10
PS2 鬼武者 2	320/10
PS2 猛将传	430/10
PS2 燃烧战车(廉价版)	260/10
PS2 燃烧战车(港版限定版)	650/10
PS2 燃烧战车(日版限定版)	1280/30
PS2 auto Modellista	380/10
PS2 三国无双(白金限定版)	880/10
PS2 漫画英雄对卡普空 2 代	390/10
PS2 hack//恶性变异 Vol.2	450/10
PS2 实况 5 最终版	200/10
PS2 实况 6	380/10
PS2 完美射手 5 代	430/10
PS2 GT(中文版)	250/10
PS2 GT3(限定版)	320/10
PS2 ICO(中文版)	250/10
PS2 生化危机(枪版)	360/10
PS2 世界梦幻明星足球	350/10
PS2 波波罗古罗斯物语	360/10
PS2 恐龙危机枪之游魂	410/10
PS2 生与死最终版	260/10
PS2 毁灭	200/10
PS2 格兰蒂亚 2 代(特价)	250/10
PS2 格兰蒂亚 X(特价)	280/10
PS2 心跳回忆 3(限定版)	880/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	530/10
PS2 声控足球加控制	780/30
PS2 荒野骑兵 3	360/10
PS2 三国志战纪	250/10
PS2 太空频道 5	380/10
PS2 暗黑之心 2 代	380/10
PS2 皇牌空战 4	365/10
PS2 NBA 2K	348/10
PS2 007 占士邦	258/10
PS2 铳墓(限定版)	750/10
PS2 捉猴 2 代	350/10
PS2 高达战记	420/10
PS2 RS 摩托车	420/10
PS2 剑豪 2	380/10
PS2 乔乔奇妙的冒险	380/10
PS2 我的暑假	380/10
PS2 PROJECT MINERVA(藤原纪香)	380/10
PS2 空中飞舞 4	380/10
PS2 幻想水浒传 3	415/10
PS2 烟火(中文版)	298/10
PS2 寂静岭(最期之诗)	298/10
PS2 封神演义 2	420/10
PS2 机器人大战 IMPACT	450/10
PS2 绝体绝命都市	380/10
PS2 降魔默士录	365/10
PS2 提督决断	598/10
PS2 异度传说	330/10
PS2 创造球会 2002	298/10
PS2 装甲核心 3	258/10
PS2 基连野望	330/10
PS2 雷盖亚	360/10
PS2 零 ZERO	280/10
PS2 鬼泣	320/10
PS2 侍	260/10
PS2 铁拳 4	330/10
PS2 旧世界的遗产	250/10
PS2 古翁前线	350/10
PS2 VR4(特价)	188/10
PS2 DX 高达	380/10
PS2 王国之心	430/10
PS2 东京巴士(特价)	180/10
PS2 电车 GO 新干线带控制器	680/10
PS2 马克西莫	280/10
PS2 风之克罗诺亚	320/10
PS2 黑色细胞	450/10
PS2 海岸赛车	220/10
PS2 太阁立志传	420/10
PS2 高达战记(限定版)	780/30
PS2 卡片召唤士 2	430/10
PS2 格兰蒂亚 X(限定版)	780/30
PS2 荒野骑兵 3 代(限定版)	750/30
PS2 波波古罗丝物语(限定版)	680/30
PS2 幻想水浒传 3 代(限定版)	1380/30
原声 CD	
七龙珠	160/10
燃烧战车	240/10
异度传说	180/10
悠久幻想曲	160/10
拳王京	120/10
PSone 主机(全套)	**550/10**
PSone 原装液晶	950/10
PS 7501 主机(全套)	560/10
PS 最终幻想(4、5、6 合集)仅 1 套	780/10
PS 太空战士 7 代	350/10
PS 太空战士 8 代	420/10
PS 太空战士 9 代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS 永恒传说	450/10
PS GT2	220/10
PS 心跳回忆 1 代限定版	1250/10
PS 心跳回忆 2 代	450/10
PS 心跳回忆 3 代	220/10
PS 99 拳王	280/10
PS 95 拳王	150/10
PS 陆行鸟	100/10
PS 恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS 拳王京	150/10
PS 放浪冒险传	290/10
PS 刀魂	180/10
PS 实况 2002	420/10
PS 皇牌空战 3	270/10
PS 浪漫沙加(1－2 代)每套	280/10
PS 浪漫沙加(限定版)	480/10
PS 幻想水浒传 1 代	280/10
PS 幻想水浒传 2 代	280/10
PS 机器人大战 F	230/10
PS 汪达尔之心 1 代	280/10
PS 汪达尔之心 2 代	300/10
PS 燃烧战车 1 代(普通版)	180/10
PS 燃烧战车 1 代(完全版)	280/10
PS 燃烧战车 1 代(限定版)	1450/30
PS 荒野骑兵(1－2 代)每套	260/10
PS 心跳回忆之放课后	220/10
PS 寂静岭	180/10
PS 时空之轮	290/10
PS 妖精战士(1－3 代)每卷	260/10
PS 宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS 少年街霸 3 代	280/10
PS 圣剑传说	290/10
PS FFT 战略版	280/10
PS 机器人大战 α	330/10
PS 机器人大战 α 外传(限定版)	950/30
PS D 之食卓	230/10
PS SD 高达	120/10
PS 大战略	120/10
PS 恐龙危机	180/10
PS 三国无双	120/10
PS 星际格斗	120/10
PS 三国志 4 代	120/10
PS 三国志 5 代(中文版)	120/10
PS Over Blood 1 代	150/10
PS Over Blood 2 代	150/10
PS 异龙三国志	150/10
PS 盗墓者 2 代	150/10
PS 龙战士	120/10
PS 寄生前夜 2 代	300/10
PS 信长野望(霸王传)	200/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Begond	80/10
PS 实况 3	50/10
PS 三国志孔明传	120/10
PS 电车 GO	60/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS 精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS 原版真女神转生	285/10
PS 北欧女神（限定版）	1780/30
PS 永恒传说（限定版）	1680/30
PS 神勇雷台（限定版）	380/30
PS 圣剑传说（限定版）	580/30
PS 燃烧战车人偶（衣服配件可脱卸）	980/30
NGC 松下 Q 主机(可看 DVD 全套)	**2750/30**
NGC 主机＋手柄＋电源线＋AV 线(全套)	1380/30
NGC DVD 色差线	280/10
NGC 原装 VGA	380/10
NGC 原装 S 端子线	220/10
NGC 原装遥控手柄	358/10
NGC 生化危机	380/10
NGC 蓝色风暴	250/10
NGC 猴子球	260/10
NGC 猴子球 2 代	360/10
NGC 天使之翼	510/10
NGC 路易大冒险	298/10
NGC 大乱斗	420/10
NGC 星球大战	410/10
NGC 索尼克 2	345/10
NGC VR 射手	360/10
NGC RUNE	385/10
NGC PIKMIN	420/10
NGC 巨人	365/10
NGC 动物之森	365/10
NGC NBA	385/10
NGC 战斗封神	420/10
NGC 血腥咆哮	420/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC 阳光马里奥	415/10
NGC 沙滩排球	420/10
NGC 神机世界	425/10
NGC 梦幻之星 1、2	435/10
NGC 迪士尼明星足球	450/10
NGC 迪士尼滑板	425/10
NGC RAVE	435/10
原装玛丽遥控赛车	360/20
原装万代 HARO	385/20
NGC 生化危机 O 预定送体检版	
任天堂 32 位机 VIRTUALBOY(绝版)	1880/30
XBOX 主机全套(直读已到可现场改装)	**1880/30**
XBOX DVD 色插 端子	280/10
XBOX 原装遥控器	285/10
XBOX 生与死 3	320/10
XBOX 幻魔鬼武者	320/10
XBOX 枪之女神	398/10
XBOX 从	398/10
XBOX 疯狂出租车	398/10
XBOX 喷漆小子	360/10
XBOX 寂静岭	345/10
XBOX 空中力量	345/10
XBOX 老鼠	298/10
XBOX HALO	410/10
XBOX 李小龙	410/10
XBOX 铁骑(连原装控制器)	1880/50
XBOX 世嘉 GT2002	420/10
XBOX 漫画英雄 VS 卡普空	395/10
DC 主机(全套)	**580/30**
DC 原装 VGA	90/30
DC 原装鼠标	60/30
DC 樱花大战增补器	150/10
DC 樱花大战 1(复刻版)	330/10
DC 樱花大战 2(复刻版)	320/10
DC 樱花大战 3(特价)	88/10
DC 樱花大战 4(限定版)	680/30
DC 樱花大战限定版主机(全套)	2380/50
DC 机器人大战 α(特价)	60/10
DC 格兰蒂亚 2(特价)	38/10
DC 索尼克大冒险 2(限定版)(特价)	50/10
DC 刀魂(特价)	40/10
DC 火焰圣母(特价)	158/10
DC 欢迎来到西餐厅 2.5(特价)	128/10
DC 守护者之剑(特价)	58/10
DC 装甲核心(特价)	80/10
DC 七星魔法使传(特价)	80/10
DC 再生侠(特价)	80/10
DC 过山车(特价)	38/10
DC 春雨曜日(特价)	38/10
DC 井上凉子(特价)	38/10
DC 温泉 2(特价)	25/10
DC 超级弹球台(特价)	25/10
DC 滑雪(特价)	38/10
DC 超能力大战 2012(特价)	48/10
DC 超时空 M3(特价)	48/10
DC 水上快艇(特价)	68/10
DC 世嘉拉力(特价)	68/10
DC 漫画同人会(特价)	128/10
DC 青之少女(限定版送原装记忆卡)	98/10
DC 炼金术士(限定版)	98/10
DC 恐龙危机	150/10
DC 拳王 2000	380/10
DC 生与死（二手）	88/10
DC 生与死（全新）	168/10
DC 人面鱼	98/10
DC 出租英雄	58/10
DC 创造球会 I 代	120/10
DC es	98/10
DC 东京巴士(限定版)	98/10
DC 电车 GO(高速篇)	48/10
DC 阻击枪手	180/10
DC DDR Ⅱ代	68/10
DC 漫画英雄对卡普空Ⅱ代	120/10
DC 永恒阿卡帝亚（网络版）	90/10
GBA 主机(保修 1 年)	**480/10**
GBA 99 拳王(限定版)	980/10
GBA 龙战士(正版)	150/10
GBA 恶魔城(正版)	220/10
GBA 光明力量(正版)	350/10
GBA 火焰文章(正版)	350/10
GBA 炸弹人(正版)	130/10
GBA FZERO(正版)	120/10
GBA 实况足球 J 联盟	55/10
GBA 玛丽赛车	45/10
GBA 实况足球 2002	75/10
GBA 机器人大战 A	65/10
GBA 皇家骑士团	65/10
GBA 火焰之文章	75/10
GBA 恶魔城	65/10
GBA 泡泡龙	65/10
GBA 光明力量	75/10
GBA 天使之翼	60/10
GBA 铁拳	65/10
GBA 索尼克大冒险 2 代	75/10
GBA 洛克人 EXE	75/10
GBA 幻想水浒传	58/10
GBA 幻想水浒传(正版)	220/10
GBA 三国志	65/10
GBA 玛丽	55/10
GBA99 拳王 EX	70/10
GBA 罪恶克星 X	65/10
GBA 钻地小子	45/10
GBA 大盗五佑卫门	65/10
GBA 魔法封神榜	75/10
GBA 银河之星(露娜)	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA 网球	65/10
GBA 快打旋风	58/10
GBA 信长野望	65/10
GBA 创造球会	75/10
GBA 游戏王 5	75/10
GBA 游戏王 6	150/10
GBA 瓦里奥	75/10
GBA 吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA 烈火之炎	65/10
GBA 古惑狼	68/10
GBA 鬼屋魔影	65/10
GBA 沙龙曼蛇	65/10
GBA 魔法假日	65/10
GBA 怪物农场	65/10
GBA 克鲁尼克大冒险	68/10
GBA 街霸	68/10
GBA 恶魔城(白夜协奏曲)	75/10
GBA 黄金太阳 1 代	68/10
GBA 黄金太阳 2 代	150/10
GBA 黄金太阳 2(正版)	350/10
GBA 光明力量(中文版)	75/10
GBA 风之克诺亚 2 代	75/10
GBA 恶魔城白夜协奏曲(中文版)	75/10
GBA 机器人大战 R	75/10
GBA 机器人大战 R(正版)	395/10
GBA 黑色细胞	85/10
GBA 育成足球 2002	75/10
GBA 科乐美合集	75/10
GBA 死亡弹珠台	75/10
GBA 洛克人和佛尔特	75/10
GBA 电视接收器	480/30
GBA 武士进化	85/10
本店当场改装夜光 GBA 主机	
新版 WSC 主机(彩色)	**385/30**
WSC 太空战士 4	360/10
WSC 妖精战士	385/10
WSC 浪漫莎加 3	350/10
WSC 机动战士高达	200/10
WSC 前线任务	390/10
WSC 宇宙战舰	190/10
WSC 仙界传	250/10
WSC 三国志 4	85/10
SS 少年街霸 2 代	**180/10**
SS 饿狼传说	250/10
SS 大战略	120/10
SS 钢铁之女	180/10
SS Rigiord saga	120/10
SS 樱花大战 1 代	350/10
SS 樱花大战 2 代	360/10
SS 8 位机(送卡 4 片)古董级	680/30
SS 钢铁之女	180/10
SS 少年街霸 Ⅱ 代	250/10

特注 本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取！

PS2 完全直读免引导只需 **280** 元 XBOX 直读仅 **150** 元

太 10、赛车、鬼武者、心跳回忆、鬥鬥、原装人偶，请来电查询！

版面有限，无法一一刊登
买正版请到总店

持此广告可享受九五折优惠

玩皮小子—电玩店—日本卡通大全集，倾情奉献，欢迎邮购

电脑管理，邮购准确无误，汇款单注明产品编号即可，如汇款单写不下，在汇款后 4 天来电话告之。 邮购地址：成都市沙湾邮局 03－100 信箱 冉义合先生收 邮编：610031 查询电话：028－89010603
邮购投诉电话：028－88178037 价格：VCD：4 元／张，DVD：25 元／张，CD：7 元／张，邮费 15 元／次（不论多少） 提供补单服务，补齐您 VCD 残缺部分价格不变（全彩面正版，精包装，日语发音，中文字幕）

005-1 男儿当入樽珍藏版 2CD
005-2 男儿当入樽 4CD
005-3 男儿当入樽 TV 版 35CD
002-1 梦幻妖女 12CD
002-2 妖子魔剑 6CD
010-1JOJO 冒险（第一卷）3CD
010-2JOJO 冒险（第二卷）7CD
014-1 无尽的华尔兹 2CD
014-2 高达 G17CD
014-3W 高达 TV 版 17CD
014-4 高达 08MS 小队 6CD
014-5 高达 00803CD
014-6 高达 00836CD
014-7 高达 Z17CD
014-8 高达 ZZ16CD
014-9 高达 X17CD
014-10 高达 F912CD
014-11 高达逆袭夏亚 2CD
014-13 高达 0079TV16CD
014-14MS08 小队(完结篇)1CD
014-15 倒 A 高达 25CD
014-16SD 高达 G 世 1CD
014-17V 高达 TV 版 17CD
014-18MS08 小队米兰传说 1CD
014-19 蓝色高达 1CD
014-20 高达 0083(剧)2CD
014-21 机动梦日记 1CD
014-22 高达 MTV1CD
014-23 蓝色高达 TV 版 14CD
014-24 高达 W 战争回忆录 4CD
014-25 高达 G 剧场版 2CD
014-26W 高达杀人课 2CD
014-27ZZ 高达剧场版 2CD
014-28X 高达剧场版 2CD
014-290079 剧场版 2CD
017-1 不可思议游戏 TV19CD
017-2 不可思议游戏(剧)2CD
017-3 不可思议游戏延续篇 6CD
017-4 不可思议游戏永光传 4CD
025 饿狼传说(剧)4CD
029-1 橙路(剧)2CD
029-2 橙路(TV)24CD
029-3 橙路 OVA4CD
032 暗黑破坏神 3CD
035 天空之城 2CD
037-1 怪医秦博士千喜版 2CD
037-2 怪医秦博士 TV 版 8CD
038DNA25CD
052-1 城猎－天才教授 2CD
052-2 城猎－爱与违发枪 2CD
052-3 城猎－百万美金 1CD
052-4 城猎－海滩之战 1CD
052-5 城猎－便衣女警 2CD
052-699 城市猎人（寒羽良死期）2CD
052-7 城市猎人 OVA5CD
058-1 樱花大战全集 2CD
058-2 樱花大战 OVA6CD
058-3 樱花大战 TV 版 25CD
058-4 樱花大战真人版 4CD
058-5 樱花大战写真集 2CD
060 碧奇云－兰色种子 13CD
061-1 万能文化猫娘 6CD
061-2 万能文化猫娘 OVA3CD
062-1 幽游白书(剧)2CD
062-2 幽游白书(TV)38CD
062-3 幽游白书(电)1CD
062-4 幽游白书－大百科 1CD
062-5 幽游白书－飞彩之章 1CD
062-6 幽游白书－幽助之章 1CD
063 电影少女 3CD
069-1X 战记 2CD
069-2X 战记 TV20CD
071-1 卒业 4CD
071B 卒业圣罗 V 1CD
075 风魔小次郎 6CD
076-1 真孔雀王 2CD
076-2 孔雀王 23CD
078 圣子到 BOY12CD
079-2 天地无用－魉皇鬼 9CD
079-3 天地无用炎夏之圣诞 2CD
079-5 天地无用遥远的思念 2CD
079-4 新天地无用 TV9CD
079-6 天地无用外传 9CD
079-7 天地无用地球篇 7CD
079-8 天地无用宇宙篇 7CD
082-1 超－可有记得爱 2CD
082-2 超时空要塞加强版 4CD
082-3 超时空要塞 2 3CD
082-4 超时空要塞(TV)12CD
082-7 超时空要塞歌集 1CD
082-9 超时空要塞 D7OVA4CD
08210 超时空 7（第一部）13CD
082-11 超时空要塞 7(第二部)11CD
082-12 超时空要塞爱丽斯 2CD
089-1 龙珠 Z 之冥界超激战 1CD
089-2 龙珠 Z 银河最强战士 1CD
089-3 龙珠 ZOVA 大全集 13CD
089-4 龙珠－地球保卫战 1CD
089-5 龙珠－热血热斗 1CD
089-6 龙珠－神龙传说 1CD
093 龙猫 2CD
095 斗神传 2CD
099 百变狸猫 2CD
103 圣传 2CD
105-1 我的爱神 3CD
105-2 幸运 Q 版我的爱神 6CD
105-3 幸运女神 2000（剧）2CD
106 风之谷 2CD
107-13＊3 只眼(一)4CD
107-23＊3 只眼(二)3CD
109 魔法提琴手 9CD
110 魔女宅急变 2CD
111-2 魔剑美神第一卷 2CD
111-5 秀逗魔道士第一部 9CD
111-4 秀逗魔道士第二部 13CD
111-3 秀逗魔道士第三部 9CD
111-6 秀逗魔道士第二卷 2CD
111-7 秀逗魔道士剧场版 4CD
111-8 秀逗魔道士剧场版 1CD
113 阿尔斯兰战记 4CD
115-1 相聚一刻 TV32CD
115-2 相聚一刻岛外篇 1CD
118-1 新世纪福音战士 TV13CD
118-2 新世纪剧场版 4CD
121 超魔神英雄传 25CD
123-1 浪客剑心特别版 1CD
123-2 浪客剑心 TV 版 40CD
123-3 浪客剑心剧场版 2CD
123-4 浪客剑心追忆篇 4CD
123-5 浪客剑心未放映之秘藏 1CD
123-6 浪客剑心－逆刃刀 2CD
123-7 浪客剑心－明治剑客 1CD
123-8 浪客剑心珍藏版 3CD
123-9 浪客剑心人气排行榜 1CD
123-10 浪客剑心四乃森仓紫 1CD
123-11 浪客剑心濑田宗次郎 1CD
123-12 浪客剑心相乐左之助 1CD
123-13 浪客剑心剑技大全 1CD
123-14 浪客剑心名胜全集 1CD
123-15 浪客剑心星霜篇 2CD
131-1 罗德岛战记(吟游诗人)6CD
131-2 罗德岛战记（英雄骑士）9CD
134 宫崎峻 MTV1CD
148-1 攻克机动队剧 2CD
148-2 攻克机动队 M661CD
152-1 少女革命 TV13CD
152-2 少女革命剧 2CD
154-1 天空战记 3CD
154-2 天空战记 TV19CD
158 北斗之拳 2CD
160 强殖装甲 6CD
162-1 口袋宠物小精灵 TV 版 15CD
162-2 宠物小精灵逆袭灵 2CD
162-3 宠物小精灵爆诞 2CD
162-4 皮卡丘的寒假 1CD
162-6 皮卡丘与皮卡丘 1CD
162-5 皮卡丘体育对抗赛 1CD
162-7 皮卡丘结晶塔 2CD
162-8 口袋宠物小精灵剧场版 1CD
162-9 皮卡丘探险队 1CD
162-10 露丘拉的圣诞节(特别篇)1CD
170 铁拳 1＊22CD
181 王立宇宙军 2CD
188-1 银河英雄新战争序曲 2CD
188-2 银河英雄 TV55CD
188-6 银英外传白银之谷 2CD
188-7 银英外传黄金之翼 1CD
188-10 银英外传蝶迷宫 7CD
188-11 银英传千亿之星 6CD
188-12 银英外传反叛者 2CD
188-9 银英战国群雄 TV18CD
195-1 魔法骑士特别版 2CD
195-2 魔法骑士 TV18CD
201-197 拳王攻略 2CD
201-298 拳王攻略 1CD
201-399 拳王攻略 1CD
201-42000 拳王 1CD
201-5 新拳王 992CD
209-1 吸血姬美夕剧 2CD
209-2 新吸血美夕 TV(完)9CD
200 突而其来的妻子 1CD
211 铳梦 1CD
212-1 传魂破天降魔之章 1CD
212-2 传魂斩魔传 2CD
223 猫眼 32CD
225-1 宇宙骑士 TV16CD
225-2 宇宙骑士 23CD
234 真女神转生 2CD
245 幽灵公主 2CD
246-1 纯情房东俏房客 9CD
246-2 纯情房东俏房客特别版 2CD
246-3 纯情房东 OVA1CD
246-4 纯情房东景太篇 2CD
300I 地球光Ⅱ月光蝶 5CD
301 快餐店之恋 3CD
302 机甲兵团 16CD
303 末日危机 1CD
500-1 圣斗士真红少年 1CD
500-2 圣斗士最终战士 1CD
500-3 圣斗士黄金苹果 1CD
500-4 圣斗士海皇篇 5CD
500-5 圣斗士 TV25CD
500-6 圣斗士－BTX9CD
500-7 圣斗士北欧篇 9CD
500-8 圣斗士神与神激战 1CD
505-1 金田一 TV 版 13CD
505-2 金田一歌剧院 2CD
505-6 金田一少年杀戮钳魏岛 2CD
505-5 金田一人偶世界 5CD
505-8 金田一七赖美雪之杀人事件 1CD
505-7 金田一神秘马戏团 4CD
506 岁月童画 2CD
507-1 卡通 MTV 精选 11CD
507-2 卡通 MTV 精选 21CD
507-3 卡通 MTV 精选 31CD
507-4 卡通 MTV 精选 42CD
509-1 生化危机 2 攻略 1CD
509-2 生化危机 2 真人版 2CD
509-3 生化危机 3CG 恐龙危机 CG1CD
509-4 生化危机 3（真人版）2CD
509-5 生化危机 2002 真人版 2CD
513 魔法少年 1CD
520 学园侦探团 16CD
525 听到涛声 1CD
526-1 太空战士 8 代 CG1CD
526-2 太空战士 9 代 G1CD
526-3 太空战士八 MTV1CD
526-4 太空战士 10 电影版 2CD
526-5 太空战士 10CG2CD
526-6 太空战士 TV8CD
527 青之六号 4CD
528 五星物语 1CD
529 樱花之花组 2CD
530 鬼神童子 2CD
532 精灵使 1CD
534 杀人课 2CD
535 彼男彼女的故事 13CD
536 世界末日 2CD
537 饿沙罗鬼 13CD
626-1 地狱侦探团(白色猎人)9CD
626-2 白色十字架 2CD
627AD 警察 6CD
628 记忆(大友克洋)2CD
630 十兵卫 5CD
634 真夜中之侦探 6CD
635-3 头文字 D 剧 2CD
635-4 头文字 D 电影版 2CD
636-1 倒凶十将传 3CD
636-2 倒凶十将传－封魔五行传承 1CD
637 火宵之月 2CD
638 电脑战记 3CD
639-1 封神演义 9CD
639-2 封神大百科 3CD
642 人鱼之伤 2CD
643 炎之记忆 2CD
647 午夜之眼 2CD
648-1 恶男杰特 9CD
648-2 恶男杰特剧(天国之门)2CD
649 黑方武侠 12CD
651 神秘世界 4CD
652 钢铁新世纪 4CD
654 新吹波糖危机 7CD
656-1 守护月天 11CD
656-2 守护月天 OVA8CD
661-1 高智能赛车 2CD
661-2 新世纪 GPXTV13CD
661-3 新世纪 GPXII4CD
661-4 新世纪 GPXII4CD
661-5 最终挑战者 1CD
661-6 新世纪 GPXII 并列第一 5CD
663-1 最游记（TV）21CD
663-2 最游记剧场版 2CD
663-3 最游记 OVA1CD
664 灵魂力量 9CD
665 超神姬 4CD
666 迷宫物语 1CD
670 魔影紫光 2CD
671 妖精战士 9CD
674-1 库洛魔法使第一部 14CD
674-2 库洛魔法使剧场版 2CD
674-3 库洛魔法使第二部 12CD
674-4 库洛魔法使被封印的卡片 2CD
674-5 库洛魔法使延续篇 7CD
674-6 新库洛魔法使剧(英文版)2CD
678-1 花样男子 1CD
678-2 流星花园 17CD
679 老人与 Z2CD
680-1 机动警察（剧）2CD
680-2 机动警察(电)2CD
680-3 机动警察 OVA4CD
681 我是大哥大 7CD
684-1 足球小将世青篇 5CD
684-2 足球小将小学篇 7CD
684-3 新足球小将 5CD
684-4 足球小将欧洲篇 8CD
684-5 足球小将 3CD
684-6 足球风云 1CD
684-7 哨声响起 1CD
684-8 哨声响起时 1CD
686 沙罗曼蛇 2CD
687-1 装甲骑兵（OVA）3CD
687-2 装甲骑兵（TV）18CD
690-1 恋爱世纪(剧)2CD
690-2 万有引力 TV5CD
691 闪电霹雳车 4CD
694 通灵公主 6CD
696 恐怖宠物店 4CD
697-1 勇者王 17CD
697-2 勇者王剧 2CD
698 武神传说 3CD
699 众神的黄昏 1CD
700 电脑刑事档案 3CD
703 网中之鱼 1CD
704 龙骑士 4CD
705 亚里安 2CD
706 时空传抄 6CD
707 变色龙 3CD
708-1 乱马 1/22CD
708-2 新乱马 OVA3CD
708-3 乱马 1/2 热斗篇(第一部)6CD
708-4(第二部)7CD
708-5(第三部)7CD
708-6(第四部)7CD
708-7(第五部)7CD
708-8(第六部)7CD
708-9（第七部）7CD
708-10（第八部）6CD
711-1 天空艾斯加科尼（圣天空战记）13CD
711-2 天空艾斯加科尼剧 2CD
712 寒冷前线 1CD
715 快刀乱麻 1CD
717 幽幻怪社 2CD
718 战国魔神 13CD
719 圣露米学院 2CD
720 天使禁猎区 3CD
723 钓鱼武状元 9CD
724 爆笑吸血鬼 3CD
725 奥美帝 2CD
713 刀魂 2CD
728 魔神 B－G－O6CD
729 星际争霸战 6CD
730 松本零士（宇宙战舰）6CD
731 女神候补生 9CD
732-1 钢铁天使 9CD
732-2 钢铁天使久留美式 4CD
732-3 钢铁天使（剧）2CD
732-4 钢铁天使零 1CD
735 安琪莉可 1CD
736 伊甸少年 13CD
739 魔法使 3CD
738 默士录 1CD
740 钢铁神兵 7CD
741 飞天红猪侠 2CD
742 神风怪盗 4CD
743 鲁邦暗杀指念 2CD
744 黄金宝贝 3CD
745 黄龙之耳 1CD
746 兽战士女 9CD
538 特搜机动队 3CD
539 冒险少女拉汀亚 TV13CD
540-1GS 美神剧 1CD
540-2GS 美神 TV 版 15CD
548-1 魔术师奥梵第一部 9CD
548-2 魔术师第二部 12CD
549 力古师托宇宙战记 6CD
550VISTOR(访问者)3CD
551EATMAN(食人、铁男)6CD
552-1 贼王（电影版）1CD
552-2 海贼王 36CD
553 魔装机神 12CD
556 光明战士－阿基拉 2CD
557-1 重战机 2CD
557-2 重战机 TV 版 18CD
558-1 街霸 2 剧 2CD
558-2 街霸 V 剧 2CD
558-3 街霸(TV)14CD
558-4 街霸 OVA4CD
559-1 棒球英豪－大学物语 2CD
559-2 最后冠军 3CD
559-3 棒球英豪 TV50CD
559-4 安达充 H2 外传 21CD
559-5 风之速（安达充）2CD
562-1 福星小子圣水奇缘 2CD
562-2 福星小子爱星之恋 2CD
562-3 福星小子情侣乐天 2CD
562-4 福星小子求你说声我爱你 2CD
562-5 福星小子鬼姬传说 2CD
562-6 福星小子绮丽人之梦 2CD
562-7 福星小子特别版 1CD
562-8 福星小子阿渚的未婚妻 1CD
563-1 绝爱 OVA 版 3CD
563-2 绝爱 1CD
565 东京巴比伦 1CD
566 走向心灵 7CD
567 快乐蒸气探团 1CD
568 银河少女警察 6CD
569 铃声 LAIN5CD
572-1 地狱先生神眉 1CD
572-2 地狱先生恐怖新学期 1CD
572-3 地狱先生(TV)16CD
573-1 两大杀人事件 2CD
573-2 引爆摩天楼 2CD
573-3 黑暗组织女子 2CD
573-414 香目 2CD
573-5 柯南(TV)14CD
573-6 世纪末魔术师 2CD
573-7 青山岗昌短篇缉 1CD
573-8 意味深长的音乐盒 2CD
573--9 阿兰的初步推理 CD
573-10 八代 10CD
573-11 毛利小五郎 2CD
573-12 第十位乘客 2CD
573-13 超级杀人计划 2CD
573-15 黑天使的翅膀 2CD
573-16 本万刑事之恋爱物语 2CD
573-17 太顺利的推理 1CD
573-18 瞳孔中的暗杀者 2CD
573-25 对怪盗基德（工藤一新）2CD
573-26 柯南 2001 最新 TV 版 10CD
573-27 通向天国的倒计时 2CD
573-28 特别版－人鱼失踪记 1CD
573-29 暗黑组织之杀机 2CD
573-30 二十年后的杀机 2CD
573-31 月与星与太阳的故事 1CD
573-32 流水亭流出的杀意 1CD
573-33 乌取蜘蛛屋之怪事件 1CD
573-34 少年侦探团消失事件 1CD
573-35 名家连续惨死事件 1CD
573-36 暗夜公爵 1CD
573-37 幽灵船 1CD
573-38 外交官杀人事件 1CD
573-39 体育俱乐部杀人事件 1CD
573-40 插画画家杀人事件 1CD
573-41 行动电话杀人事件 1CD
573-42 荷姆斯弗利克杀人事件 1CD
573-43 滑雪别墅阴影事件 1CD
573-44 雾天狗传说发生事件 1CD
573-45 当红艺人杀人事件 1CD
573-46 貘的斯之吻 1CD
573-47 乌取屋之怪解决篇 1CD
573-48 暗夜死角 1CD
573-49 死亡的…突恶 CD
573-50 宝刀争夺战 1CD
573-51 性命交关的复活 3CD
573-52 被杀了四次的男人 1CD
573-53 没消失的证据 2CD
573-54 性命交关的复活之约定场所 1CD
573-55 神秘乘客 2CD
573-56 公寓坠楼事件 1CD
573-57 英语老师 VS 西部名侦察 2CD
573-58 黑暗组织再会 3CD
573-59 十六人的怀疑者 1CD
573-60 怀古饭店神秘事件 1CD
573-61 通往迷宫的入口 1CD
573-62 被封印目墓的秘密事件 2CD
573-63 年幼的目击者 1CD
573-64 流水亭的玄机 2CD
573-65 工藤新一 MY 事件发生篇 1CD
573-66 红鬼村火节杀人事件 1CD
573-67 周一晚上七点半杀人事件 1CD
573-68 丧失记忆的美少女事件 1CD
573-69 仙人掌杀人事件 1CD
573-70 充满谎言的委托人 2CD
573-71 中华街的似曾相识 2CD
573-72 竞技场上无差别 1CD
573-73 迷样信息狙击事件 1CD
573-74 迷失森林中的光彦 1CD
573-75 咖啡厅馆突然闯入事件 1CD
573-76 龙神山坠落事件 1CD
575-1 界之纹章 7CD575-2 星界之战旅 5CD
575-3 星界之断章 1CD
575-4 星界之纹章（特别版）2CD
575-5 星界之战旅 II5CD
575-6 星界之战旅特别版 2CD
578 风之名仗 2CD
580 勇者斗恶龙 10CD
581 破邪大星 3CD
582 南海奇皇 6CD
583 麻木之部屋 2CD
584-1 机动战舰 9CD
584-2 机动战舰(剧)2CD
586-1 心跳回忆（动画版）2CD
586-2 心跳回忆（真人版）2CD
587-1 影技 9CD
587-2 影技剧场版 2CD
588 火魅子传 6CD
593-1GTO 动画版 25CD
593-2GTO2000 特别版（真人版）2CD
595 剑风传奇(烙印战士)13CD
596-1 水晶国传说 2CD
596-3 水晶国传说 OVA3CD
599 学校幽灵 6CD
603 烈火之炎 14CD
604 青涩宝贝 12CD
587 影技 9CD
605 枪神 13CD
607 伤追人 5CD
610-1 魔法阵都市(TV)9CD
610-2 摩界小分队 1CD
614 课本没教的事 2CD
615 恶魔战士 4CD
616 飞越颠峰 3CD
617-1 眼镜蛇(哥布拉)2CD
617-2 哥布拉 TV11CD
618 七都市物语 1CD
619-1 逮捕令 OVA6CD
619-2 逮捕令剧场版 2CD
619-3 新逮捕令 13CD
620 阳光普照 1CD
621 兽兵卫 2CD
752 熊家女孩 6CD
753 冥天使之声 6CD
754 超兽传说 2CD
756 黄金战士 6CD
757D4 公主 4CD
759-1 机械女神 26CD
759-2 机械女神剧 2CD
760 无休战将 6CD
766 苍之流星 3CD
768 幻魔大战 2CD
772 极黑之翼 1CD
773 反黑风暴 2CD
774 伴龙少女 2CD
775 美幸不可思议之国 1CD
778 咒语鬼精灵 1CD
780 雌威队 2CD
781 八云立 2CD
782 虚界之魔兽 5CD
783 午限风情 9CD
784EXDW 杀手 5CD
788 漫游记 5CD
786 亚历山大战记 7CD
787 银装骑攻队 5CD
788 天使宝贝蛋 9CD
789 超人学园 2CD
790 冷面魅影 5CD
791 依煞 2CD
793 人形草纸 9CD
794 东邪西毒 4CD
797 天国女神 1CD
798 小女孩的玩具 16CD
800-1 铠传 3CD
800-2 铠传武士军队之讯息 2CD
800-3 铠传洋煌帝传说 2CD
801 禁区外的少女 13CD
802 太空漫游者 2CD
803 快感指令 15CD
806-1 游戏王 13CD
806-2 游戏王剧 1CD
810 新变形金刚 19CD
813 间之楔 2CD
818 漫画英雄 2CD
809 美少女刑事 2CD
817-1 犬夜叉 41CD
817-2 犬夜叉 2CD
814 卡片召唤师 5CD
816 中华一番 11CD
819 掌上妖女 5CD
821 人狼 2CD
811 月影兰 7CD
820 上界之子（婆梭罗）7CD
824 令人战栗的格林童话 1CD
826 电童 5CD
823 学生妹 2CD
827-1 蜡笔小新 2CD
827-2 新蜡笔小新 2CD
827-4 蜡笔小新特别版 1CD
827-3 蜡笔跨越四季篇 1CD
829 秘密电影舞Ⅱ蹈天后 2CD
830-1 数码宝贝 1CD
830-2 宝贝操盘手 1CD
830-3 宝贝代博落兽的逆袭 1CD
830-4 宝贝之暗黑斗暴龙 2CD834-2 太阳王传说映画恐龙 2CD
834-3 王宇宙开拓史 2CD
834-4 王秋季特别节目 2CD
834-5 王翼之勇者 2CD
834-6 王新学期特别节目 2CD
833 想见到你 1CD
837 织田信长（真人版）2CD
838 伙头智多星 12CD
839 超人古加 17CD
840 求恋期 6CD
842 此时此地的我 5CD
843 机器猫 26CD
846 终极战区 1CD
847 反斗小象子 1CD
848 魔法天使 18CD
849 不文明秦山 11CD
851-1 猎人 TV31CD
851-2 猎人 OVA8CD
852 捍卫者 8CD
855 泪眼煞星 4CD
859 我爱泡影 8CD
864-1 碱蛋超人 1CD
864-3 咸蛋超人扶格外传 1CD
864-2 蒙面超人空蛾(真人)2CD
865 星际迷航 4CD
862 机动天使 9CD
867 原罪 1CD
869 古墓丽影 2CD
870 永恒传说 5CD
871-1 刃牙 9CD
871-2 牙Ⅰ+Ⅱ4CD
872 湘南爆走族 2CD
873 小魔女朵咪咪 1CD
873 地球少女 5CD
874 剑星传(星之海洋)13CD
876 乘风少年 2CD
877 黑街二人组 9CD
878 辣妹当家 3CD
879 爆转陀螺 2CD
880 死亡的思考 3CD
881 卡利奥斯托洛城 2CD
882 魔法战士 6CD
883 天才风水师－水铃 2CD
884 手 V 治虫特典 1CD
885 欢心 8CD
886 希望之蛋 1CD
887 亚利安第九学园 1CD
888 破邪巨星 3CD
889 妹妹公主 7CD
890 学园战记 3CD
891 金太郎 4CD
892 爱的客托 3CD
893-1 欲望 10CD
893-2 欲望 II1CD
894 魂狩 9CD
896 恋爱季节 7CD
897 集合之战 5CD
898 魁男孩 1CD
899X 电车昌险 1CD
900 娱乐金鱼眼 1CD
901 火圣旅团 9991CD
902 真盖特对新盖特机器人 4CD
903 惑星的诱惑 3CD
904 新白雪姬传说 7CD
905X 千亮 1CD
906 绿林寨 3CD
907 精灵狩护者 II4CD
908 超级偶像猫玲当 2CD
909 梦潮 2CD
910 血 2CD
911 狂野的禁区 10CD
912 太阳之船 4CD
913 亚洲龙 2CD
914FAKE1CD
915 魔法少女猫 4CD
916 幻影天使 13CD
917 草莓蛋 3CD
918 莎木电影版 2CD
919 动感美少女 1CD
920 无限的昌险 3CD
921 再造人 0093CD
922 棋魂 30CD
923 通灵童子 10CD
924-1 学校怪谈 1CD
924-2 学校怪谈之邪电传说 1CD
925 阶雷小子 1CD
926 银河昌险战记 2CD
927 超都雷登 13CD
928 埃其暴的恶魔 2CD
929 幻象战士 7CD
930-1 千与千寻 2CD
930-2 千与千寻 2CD
931 飞鹰侠 3CD
932 寄生前夜真人版 2CD
933 超音鼠 1CD
935 吸血鬼猎人 D2CD
936 大都会 2CD
937 美少女战士 R3CD
941 超人高斯电影版 2CD
942 电击作战 2CD
943 死神之迷 4CD
944 樱桃小丸子 2CD
945 七濑神探 1CD
947 圣战士 17CD
948 分身战士 2CD
949 娇刀战士 1CD
950 高校女孩 5CD
951 翼神传说 1CD
952 铁拳 4 代 1CD
953 猫眼神偷 2CD
954 新吸血鬼猎人 6CD
955 弹珠超人 9CD
956 幻魔大战 1CD
957 机械人真蜈 2CD
958 名侦探福尔摩斯 9CD
959 电脑美少女 10CD
960-1 银河天使队 7CD
960-2 银河天使队 II1CD
961 青出于蓝胜于蓝 10CD
962 拜托了老师 12CD
963 东京地下城奇兵 2CD
964 全金属风暴 15CD
965 守护者 11CD
966 暴走猎人 13CD
967 天使 II 小生意气 7CD
968 寻找满月 8CD
969 黑巫 1CD
970 十二国记 2CD
971 神雕侠侣 1CD
972 德国轰炸机 1CD
973 蓝色回忆 3CD
974 盗贼王 4CD
975 东京地下城 7CD
976 鬼眼狂刀 10CD
977 魔法街 1CD978 圣石王者 6CD
979 最终战士 3CD
980UFO 皇女 4CD
981 朝雾的巫女 1CD
982 小小雪 2CD
983 宝狼时代 5CD
984 果酱少年 10CD
985 镜女骑士 2CD
986 猎人罗宾 1CD
987 炎之蜃气楼 1CD
988 漫画大王 4CD
989 娜可露露 1CD
990 煌罗万象 1CD
991 秋之回忆 2CD
992 通向光辉的季节 2CD
993 我的邻居山田君 2CD
994 御龙少年 1CD
995D－D 龙骑士 1CD996 我的漂亮女友 2CD
997 星之声 1CD
998 美雪美雪 19CD
999 陪卿疯狂 3CD

欢迎上网查询：
门市部地址：成都市…北体育馆一楼四号铺
电话：028－82902219

www.plumbook.cn

EZ Flash 史上最强的 GBA 烧录器

USB 接口，无需电源；真卡大小，兼容性强；软件升级，无后顾之忧；充电电池，存档永在；FC 合卡，怀旧经典；MP3 电子小说，其乐无穷。

总代理：专业游戏网站　ROM 的传人　http://www.romman.net

联系人：谭惠江　13809883744　地址：深圳宝岗路裕华大厦九楼　详情请看网站

智慧宝盒　史上最便宜的 GBA 烧录器

并行接口，外接电源；真卡大小，兼容性强；对拷下载，一机两用；支持各种存档方式；支持 FC 合卡，支持电子小说，支持 MP3 性高价低。

RomMan .net

ROM 的传人诚征全国代理经销商（包括国外）

各地加盟代理销售商：（还未开通的地区请到网站邮购）

北京　西直门南大街 18 号楼 908　范艺　13911166300
上海　宝山区盘古路 558 号（上海棋高实业）姜绍武　021-56694854
深圳　解放路西华宫一楼 G11 号　久圣游戏机专门店　杨先生　0755-82203785
广州　广州西堤二马路8号南太电子市场A1室　新亚电子　熊健　020-81011337
重庆　渝中区新华路 240 付 1 号　游戏之岚电玩　魏波　023-63725822
天津　顺章商贸有限公司，天津市河东区 11 经路 58 号吕天营　022-24143497
郑州　河南郑州大酒店小商品批发城 2239 柜台　盛博　0371-6760684
昆明　昆明市青年路 181 号 QQ 专卖店二楼　张绍宁 0871-3187602
杭州　杭州建国中路 176 号　玩之茵游戏店　陈洁　0571-87019987
南京　玄武区文昌街 2 号新 3 舍 204 室　陈锋　025-3793666、13951634070
太原　解放路 108 号诚意电玩　谢伟鑫　0351-4047273、13803492145
成都　磨子桥百脑汇咨讯广场 4 楼 426 号　魔法天翔　徐智翔 028-85456975
大连　沙河口区珠江路 54-1 号　新琦游戏专营店　官滨新　0411-3695320
沈阳　五爱市场南区购物城　1楼167号档　华龙电器商行　李彬　024-24155465
西安　解放路 250 号　山林电玩　赵青林　029-7700594、7437300
青岛　四流中路 40 号　SONIC 电玩专卖　赵嗣江　0532-4663147
长沙　朝阳路 69 号都市 E 站 224 室　平安时代游戏店　钟伟　0731-4158119
福州　鼓楼区中军后 3 号　梦工厂 — 聚友电玩店　张洪波　0591-7524219
武汉　前进 5 路中心电脑广场　A-33 号　前卫电玩店　冯亮　027-82794893
西宁　新西部电子电脑城二楼 212 室　昊天电子　吴昊　0971-6116665
兰州　平凉路 147 号 2051 室　海枫游戏机批发部　姜桂茹　0931-4635603
安徽　阜阳市人民中路 49 号 B224 座　四通游戏机　张秀梅　电话：0558-2290117
南宁　南宁民主路 18-32 号　鸿立电玩天地　陆琨　电话：0771-2840848
哈尔滨　哈尔滨市南岗区国庆街 35 号四单元 401 电话：13945097997
台湾　台北县新店市文化路三十七巷二十二号四楼洪俊豪　02-29104630
香港　香港粉岭华明村富明楼　袁先生　电话：00852-98043164
网络销售加盟站点：
河南闯关族　网址：http://www.chuangguanzu.com
易网商城　网址：http://www.easywant.net/

上海 普陀区立名游戏机经营部

让我们一起成为游戏人
让我们一起成为游戏人

邮编：200333　地址：上海市铜川路 2016 号　电话：021-52798344　投诉电话：13311880169

让我们如何省钱去更新　（旧机）贴换……省省省……新机为您服务

旧款 PS2　贴换　全新 PS2（全套已改）　仅需 750 元
DC、PS（5501 型以上）旧主机　贴换　全新 PS2（全套已改）　仅需 1450 元
GB 旧（彩机／薄机）　贴换　全新日版 GBA　仅需 250 元／380 元
（如需更新其他主机、配件和软件可来电咨询）换机同等享受购机优惠

租凭一块

付 15 元租金可任借 GBA、GB、MD、PC 等卡带，只需 5 元／30 天
99 元任借 30 款 PS2、PS、DC、SS 等正版软件

绝无虚价

一个电话就 K·O

送·送·送　购物满百元　游戏找上门市区只需 1 元郊县电洽

本店所售各类主机有质量问题，30 天内包退包换，保修 365 天，维修终身。

PS2 两款限定版（日本原配置）	仅需 2400 元	（PS2 当场改机 200 元～350 元）
PS2 主机＋原配手柄＋正版碟＋AV 线＋电源＋完美	‘美塞亚’仅需 1750 元	
XBOX（主机＋原配手柄＋AV 线＋电源＋直读）	仅需 2200 元	
NGC（主机＋原配手柄＋AV 线＋电源）	仅需 1500 元	
PS7501·9002（主机＋双手柄＋AV 线＋电源）	仅需 480 元	
PS-ONE（主机＋原配手柄＋AV 线＋电源）	仅需 530 元	
DC（主机＋ 手柄＋AV 线＋正版碟＋电源）	仅需 500 元	
SS（主机＋ 手柄＋AV 线＋正版碟＋电源）	仅需 250 元	
GBA（送镜面）仅需 525 元	GBA 晶莹特别版仅需 555 元	GBA 机＋背光灯＋改装仅需 680 元（单装背光灯仅需 180 元）
GB 薄机（送小音响）仅需 255 元	GB 彩机（送充电器） 仅需 385 元	
SNK 彩色掌机（送原装卡） 仅需 400 元	注：本店主机市内免送，国内免邮	

购 128 位主机送 50 元物品（任选）
购 32 位主机送 20 元物品（任选）

DC 正版游戏惊爆内幕价全新

刀魂	29 元	机器人大战α	39 元	世嘉拉力	39 元	魔使力量	29 元	超时空要塞	49 元
海钓	29 元	网络高达	39 元	格兰帝亚	39 元	欧洲杯 2000	19 元	波斯王子	9 元
音速 1	29 元	音速 2（限定版）	49 元	井上凉子	29 元	足球特大号 I	99 元	足球特大号 II	199 元
麻雀	29 元	梦幻之星 I 代	99 元	梦幻之星 II 代	119 元	樱花 III	79 元	恋爱物语（限定版带记忆卡）	99 元

卡通一族　动画收藏家　批发专线：13311880169 徐先生

零售价：D5（90 分钟以上）20 元／片　D9（120 分钟以上）25 元／片

因版面有限不能刊登全部，请来电咨询（本店新到一批 VCD 动画珍藏版）

日本动画歌集 MTV- I	D5-1	日本动画歌集 MTV-II	D5-1	日本动画歌集 MTV- III	D5-1
日本动画歌集 MTV-IV	D5-1	日本动画歌集 MTV-V	D5-1	V 高达 TV 版	D5-1
V 高达 -TV 版	D5-8	圣战士 OVA 版	D5-1	爆笑的血鬼	D9-1
千与千寻	D9-2	银河昌险战记胎动篇	D9-1	新足球小将 PARTII	D5-1 D9-1
不可思议游戏永光传	D5-1	浪客剑心星霜篇	D5-1	浪客剑心追忆篇	D5-1
浪客剑心镇魂歌	D5-1	雷朋三世	D5-1	恶男杰特 TV 版	D9-3
无尽的华尔滋	D5-1	乔乔奇妙大冒险	D5-2	新世纪福音战士	D5-4
激情的恋爱	D5-3	魔术师奥芬 I	D9-3	魔术师奥芬 II	D9-3
魔法骑士 TV 版	D9-9	不可思议的游戏　青龙篇	D9-3	库洛魔法使电影版	D5-1
电脑黑魔	D5-1	幽游白书 TV 版	D9-11 D5-1	午夜之眼	D5-1
足球小将剧场篇	DB-3	圣战士 TV 版	D9-5 D5-1	老人与 Z	D5-1
山 T 女福星	D5-1	逮捕令电影版	D5-1	南海奇皇	D5-6
魔装机神 TV 版	D9-3	魔神 Big-0	D9-2	头文字 D	D5-5
20F（狂野的禁区）	D5-3	ZOE（狂野的禁区）	D9-1 D5-1	无限战记冒险（PFG）	D9-1 D5-1
钢之魂 1999	D5-1	亚纪多剧场版	D5-1	再造人 009.part 1	D9-1 D5-1
吹波糖危机	D9-2	方有引力 TV 版	D9-1 D5-1	飞鹰侠	D9-1
游戏王特别版	D5-1	吹波糖危机 2040	D9-3	伤追之人	D5-2
筋肉人	D5-1	逮捕令 NO Mercy	D5-1	猎人 TV 版（卷 4）	D9-1 D5-1
大运动会	D9-1 D5-1	重战机 TV 版	D9-6	少年科学俱乐部	D5-1
Armitange	D5-2	太空战士 OG 大会	D9-2	果酱少年	D9-3

DVD 动画特约经销点（仅限上海地区）

虹口区：天宝路 1106 号　电话：021-65752578
静安区：长乐路 690 号　电话：021-54039298
卢湾区：建国西路 140 号　电话：021-64669649
普陀区：岚皋路 113 号　电话：021-52900732
浦东新区：浦东大道 276 号　电话：021-58889005
长宁区：中山西路 264 号 浦东区：五莲路 248 号　电话：021-62331646　电话：021-58506647
咨询电话：13311880169 徐先生 传真：021-69184224

乘 706、105、743、852、1516、827、807 路（乘坐轻轨者可在曹杨路站下，转乘 743 路高陵路站下）

www.plumbook.cn

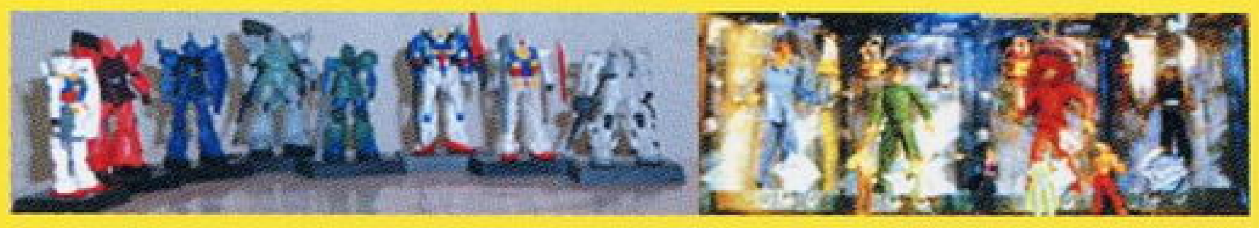
模型电玩

上海瑞通玩具

持此广告购买主机可享受折扣优惠

游戏的天地，模型的世界！

上海瑞通玩具是一家真正集各类游戏主机和原装高达模型的专卖店。



精美高达手办，一套共八件；幽游白书加 JoJo 原装手办。

我们绝不虚报乱报价格，以此误导消费者。所有商品均以实价销售，公道合理！

梦幻之星连 MODEN　650

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

各种原装高达模型应有尽有，高达 FANS 来看看吧！另有模型工具出售。

温暖的哈罗

宇宙世纪的治疗系角色NO.1 的哈罗，现在有更多的颜色可供选择。

XBOX 直读已到货

DC 特价区

原装记忆卡	90	往北去	38
组装记忆卡	30	波斯王子	18
原装振动卡	90	索尼克 1	28
组装振动卡	30	魔剑 X	70
原装 VGA	90	电车 GO2	35
原装格斗手柄	250	刀魂	60
索尼克 2 限定版	50	拳皇 99	280
NBA2K1（美版）	260	午夜凶铃	260
生或死 2	180	特大号	120
莎木 2 限定版	190	高达战线	50
炼金术士限定版	100	格兰蒂亚 2	48
青之少女限定版	95	机器人大战 a	58

头文字D、GT3、高达等精美挂件，为你的手机、GBA更加增色。20元一枚！

现在各种型号的 PS2 均可当场为您改装直读！

地址：上海市长宁区天山路 698 号（近古北路）　邮编：200336
公交：71 72 74 54 808 856 855 141 沪江线 941
电话：021-62747631　　联系人：凌伟荣　李志亮

维修各类游戏主机（回收各类游戏主机，正版游戏软件）

上海智力苑电玩超市

本公司开业八周年以来深受广大游戏爱好者的青睐和支持，成为了上海具有规模的TV GAME超市，为感谢广大支持本超市的新老顾客，趁此国庆期间举办游戏机促销活动：

好酷喔！

原配 580 元

原配 1820 元（可现场改装）

直读IC 已到，100 多种游戏供你选择，游戏品种不断增加中……

原配 1450 元

原配 5××元

2800 元

海洋蓝、墨黑PS2限定版随机附赠支架、遥控器一个
优惠价：2400 元
（可现场改直读）

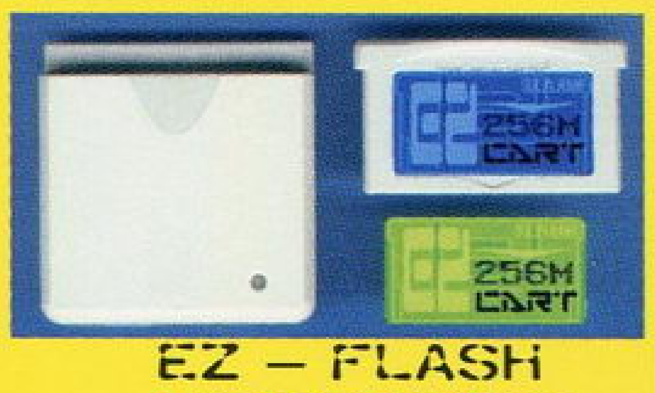
梦想成真的价格

现场改装

PS2 主机全套（主机+AV 线+电源线+原装手柄+直读 IC“美塞亚”芯片）　**1850 元**

凡在促销期间购买任何主机的玩友（GBA除外），总店车票报销5 0元，各连锁店报销 2 0 元（另外赠送精美卡通扑克，可任选品种）。

凡到智力苑各店购买任何主机者，均可保修一年，终身维修，决无后顾之忧！



EZ — FLASH
上海指定销售商
有 128MB、256MB 两种供选择

DC 正版片 10-120 元不等（品种有近百种）
DC 正版玩家的喜讯：
本公司新到大量正版 DC 游戏

PS II 台湾珍藏版

优点：
不伤光头，不会死机，真心珍藏零售价 25 元
上百种游戏供选择，游戏不断增加中……

智力苑有专业维修人员为您维修、保养、改装所有机器，立等可取，价格合理！
本店宗旨：无论你到哪里，都能享受到智力苑最好的服务！投诉热线：021-66830188

希望与全国各地游戏机店家合作，共同开拓 PS2 主机市场！

零售兼批发台湾 DVD 动画、卡通 D5、D9，卡通游戏人物 T 恤衫、手办、卡通扑克近百种。
GBA 主机 5××元
GBA 所有节目 15 元搞定？

NEW

PS2 10000 型、15000 型、18000 型改装直读芯片已出，现场改机！

GBA 背光灯，屏幕现场加装发光板，亮度超高，被窝精品（夜间可作照明用），背光灯加人工 **198 元**

GBA 主机＋改装＋背光灯＋人工＝700 元
背光灯批发请来电，并诚征代销商！
批发专线：13003188845　13003188927

今天你去智力苑了没有？？

● 闸北总店：上海市汾西路 652 号（公交 46 路、95 路、865 路、110 路、551 路、206 路、912 路、527 路均可到达）火车站南广场可直达本店（现场改装，仅限总店、普陀店）
联系电话：021-56884803　　传　真：021-66830188
邮　　编：200435　　收款人：孙建伟

● 普陀店：上海市岚皋路 113 号（公交 865 路、40 路、112 路、909 路、747 路和平新村下，轻轨镇坪路站下）
电　话：021-52900732　　联系人：孙小姐
● 静安店：上海市新闸路 906 号　电话：021-62536579　联系人：奇奇

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

没有最好，只有更好！

“掌机王”、“游戏·人”给你好看！

欲知《掌机王》第二辑、《游戏·人》第一辑更多精彩内容请翻阅内文 76 页

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币 8.8 元

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn