

游戏机实用技术

TV GAME半月刊 11月
2003年第22期

Gamehalo

武刃街·影之心 II

..... 体验版试玩报告

恶魔城代言人MV
仙乐传说REVIEW
山脊赛车 进化
前线任务4

前线狙击

星之海洋3 导演剪辑版
最终幻想VII 降临之子
天诛 红
尼娜
灵武战记
鬼武者 无赖传

攻略透解

足球教练FORMATION FINAL
天外魔境 II MANJIMARU
杰克 II
侍道 2

金戈铁马， 纸上谈兵

战棋游戏漫谈
为你讲述战棋游戏的特色与发展历程

国内两大新报道的 全国之心

CHAIN OF MEMORIES

ISSN 1008-0600

22



9 771008 060006

本期
赠送

FFVII 降临之子精美海报
Gamehalo精彩VCD



新机地机迷会

欢迎登陆新机地的官方网站 www.gtco.com.cn , 获取最新的游戏资讯与商情!

专营: 原装游戏、原装主机、原装配件, 最新最快最全!

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店, 总部设在香港, 在日本、美国以及欧洲均有采购点, 具有价格优势, 货源有绝对的保证。能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品。货品的价格同行业最低, “快! 全! 廉!” 是新机地经营的法宝! 比广州市场的价格更具优势, 品种更全。并且, 新机地还拥有完善的售后服务体系, 能够向广大客户提供优质的技术与信息支持, 绝无后顾之忧。



PS2 39001 廉价版、PS2 50000 型硬盘套装



限量版 Xbox 主机、《仙乐传说》主题以及各色 NGC 主机



最新款 SONY NET-MD MZ-N10 现货发售!

《我们的太阳》、《口袋妖怪》、《新约 圣剑传说》、FC 20周年纪念版以及各新色 GBA SP 现货供应!



新机地书店电话: 0755-25192481
手机: 13538212402
联系人: 陈洁贞
地址: 深圳市新园路西华宫一楼G10号

新机地书店: 特价发售最新日本、港台原装漫画、动画D9 DVD, 游戏与动画的原声音乐CD、游戏原画集(新世纪福音战士画集、北条司20周年画集、海盜路飞、G-taste)。
《海盜路飞》、《JOJO 奇妙冒险》、《G-taste》、《机动战士高达SEED》、《假面龙骑》、《青出于蓝》、《人型电脑天使心》、《头文字D》、《游戏王》、《犬夜叉》、《纯情房东俏房客》、《网球王子》、《沙滩排球》、《最终兵器彼女》等等新作。快与我们的陈小姐联系吧!

诚聘 因为拓展业务的需要, 新机地现向社会招聘专业人才! 你有一颗不断进取的心吗? 你热爱游戏吗? 你是超级玩家吗? 你有一定的电脑知识吗? 如果你符合上述条件, 那么新机地热诚地期待着你的加盟! 联系电话: 0755-25198828

诺基亚游戏手机 N-GAGE 现货发售!

最强3D游戏功能、支持蓝牙、彩信功能、立体声调频收音机、播放MP3、支持GPRS上网的诺基亚N-GAGE现货发售! 同时还提供《古墓丽影》、《超级猴球》、《索尼克》、《混战》等多款游戏配套发售!



主机连游戏特价2688元!

索尼新型娱乐平台 PSX 接受预订!

集合了家电功能及PS2的游戏功能的新型娱乐平台PSX即将推出! 毫无疑问, 具备了DVD录像/播放机能的PSX将会成为一个划时代的产品。超值的价位、完善的功能以及完美的PS2游戏功能PSX都将为你完全呈现!



本店提供日本原装BB弹模型枪的邮购业务, 包括 USP、M16、PSG1、SOCOM、沙漠之鹰、柯尔特左轮系列、AK47S、MP5 在内的数百种精品模型枪等待着军事爱好者的挑选! 除此之外还有大量相关书籍可供订购!



▲绝对值得玩家珍藏的 GILDER V12 金色手枪!



M16 UN.A1



M4 A1/R.I.S



M92F



沙漠之鹰



G36C



现役最强赛车游戏外设 GT FORCE PRO 提供预订!

最强赛车游戏外设 GT FORCE PRO, 拥有比 GT FORCE 更完美的设计, 手动换挡功能完全实现! 让你拥有更加真实的赛车体验! 是每个赛车迷梦寐以求的最佳游戏周边! 除此之外, Xbox 以及 NGC 的方向盘我们也为您准备着!



新配件 工02 无线手柄



《海盜陸飛》



《星之海洋3》



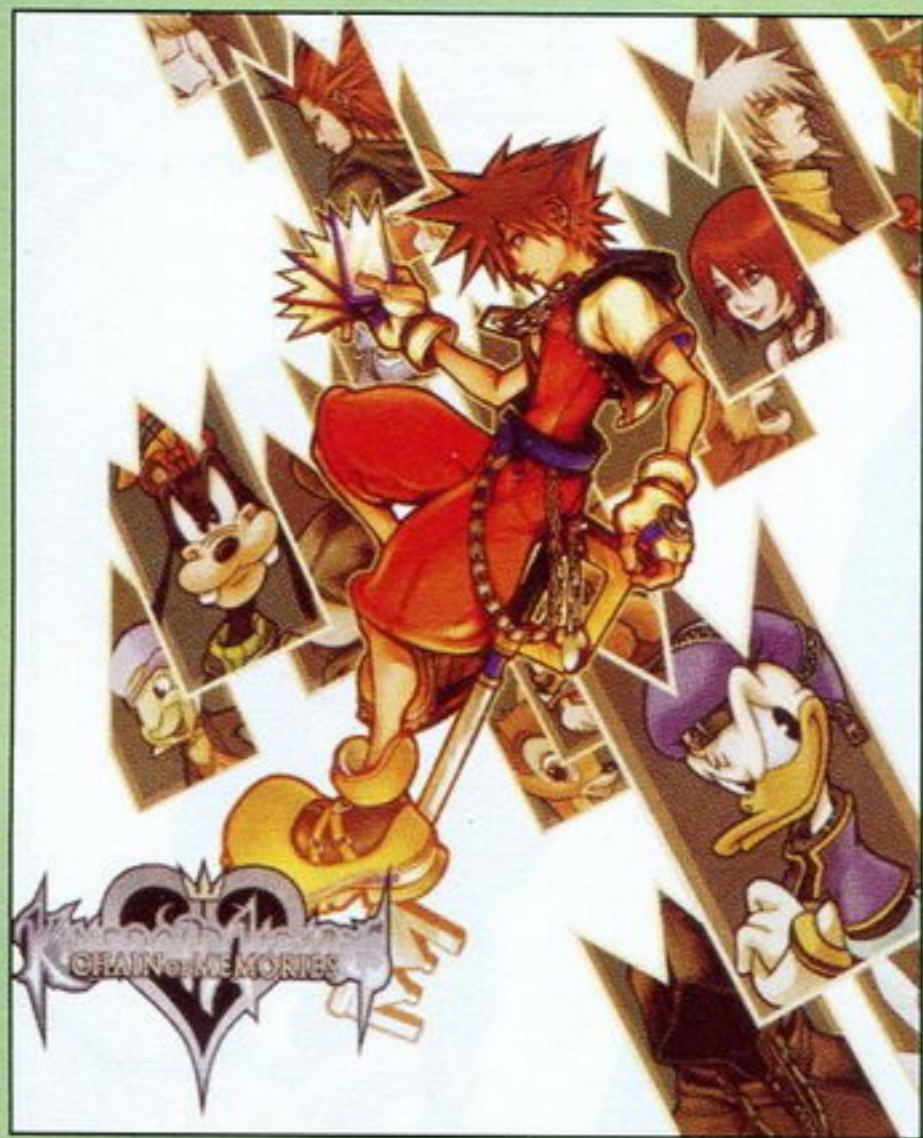
《櫻大戰》

全国最具规模的深圳华城新机地 AV&GAME 店, 现已展开游戏及 AV 器材的批发、邮购业务, 欢迎来人来函洽谈查询。

- 地址: 深圳市罗湖区新园路西华宫 207A1 (518001)
- 电话: 0755-25198828 (查询电话) 0755-82286364
- 传真: 0755-25198828 客户服务电话: 82252632
- 联系人: 杨宇红 (26338933 手机: 13802233900)

收款人: 耿杰
交通银行太平洋卡号:
60142811319431508

欢迎登陆新机地的官方网站 www.gtco.com.cn , 获取最新的游戏资讯与商情!



焦点 王国之心II 2
王国之心 记忆之链 8

游戏情报站

索尼 PSX 详情公开 10
神游机最新情报公开 10
格斗之王 2003 即将登场 11
东京游戏展 2003 续报 12

至爱排行榜 16
黄金眼 18

特稿 N-GAGE 全面体验 20
NOKIA 游戏手机第一手报道

前线狙击

最终幻想VII 降临之子 24
鬼武者 无赖传 28
星之海洋 导演剪辑版 30
影之心II 32
尼娜 34
猩红之泪 36
装甲核心 连结 37
大众高尔夫 4 38
书道节拍 39
星际争霸 39
再生侠 40
索尼克 BATTLE 41
索尼克英雄 41
天诛 红 42

特快专递

卧虎藏龙 43
网球王子 Sweet&Tears2 44
化解危机 3 46

特别企划 金戈铁马，纸上谈兵 48
战棋游戏漫谈

游戏立方

MOBILE ZONE 55
太郎天地 56
一骑当千 57
邪魔院 58
乙女的一页 59
SOUL 的秘密花园 60

攻略透解 侍道 2 61
杰克II 背叛者 69
足球教练 FORMATION FINAL 71
天外魔境II 75

研究中心

真·女神转生 恶魔混血儿 冰之书·炎之书 79
真·三国无双 3 猛将传 80
世界足球 胜利 11 人 7 84
炸弹人大陆 2 86
名作殿堂 88
火热秘技 89

星之心画廊 90
读编往来 101

自由谈 92
游戏光环 106

游戏动漫园 96
互动信箱 107

推荐 灵武战记 98
史上最恶 S·RPG 的续篇登场!

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，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。

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

游戏索引
GAME INDEX

ARC

机动战士 Z 高达 幽谷 VS 泰坦斯 89

DVD

最终幻想 VII 降临之子 24

GBA

格斗之王 EX2 89

索尼克 BATTLE 41

卧虎藏龙 18 43 89

真·女神转生 恶魔混血儿 冰之书·炎之书 79

NGC

索尼克英雄 41

星际争霸：幽灵 39

再生侠 40

PS2

大众高尔夫 4 38

怪物农场 4 89

鬼武者 无赖传 28

化解危机 3 18 46

杰克 II 背叛者 18 69

灵武战记 98

零 89

尼娜 34

侍道 2 18 61 89

世界足球 胜利 11 人 7 84

书道节拍 39

索尼克英雄 41

天外魔境 II 75

天诛 红 42

网球王子 Sweet&Tears2 44

星际争霸：幽灵 39

星之海洋 导演剪辑版 30

影之心 II 32

再生侠 40

炸弹人大陆 2 86

召唤之夜 3 19

真·三国无双 3 猛将传 80 89

足球教练 FORMATION FINAL 71

装甲核心 连结 37

Xbox

索尼克英雄 41

星际争霸：幽灵 39

再生侠 40

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，本刊不承担任何责任。

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

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

总 顾 问：李子奇
社 长 / 总 编：司 马
常 务 副 社 长：马 力
编 辑 部 主 任：王 义
执 行 主 编：郑 翔
责 任 编 辑：王 梓
杨 晶
一 编 室 主 任：高 晓 兰
二 编 室 主 任：徐 瑞 金
广 告 总 监：刘 方

编 委：陈 汝 康 董 磊
冯 蔚 骁 李 昌 奇
黎 振 基 刘 志 凌
钱 维 量 吴 淦
许 潇 俊
主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：北京华联印刷有限公司
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: ueg@ueg.com.cn

广 告 总 代 理：北京东方天海广告有限公司
联 系 电 话：010-84090297 020-37588660
广 告 邮 箱：ad@ueg.com.cn
广 告 许 可 证：甘工商广字：6200004000011
出 版 日 期：2003 年 11 月 16 日
定 价：人民币 9.80 元

游戏机实用技术 焦点 Our Focus

无音的空气 破碎的物语
没有你的世界 双目紧闭
正常的事情? 过去的记忆 单纯的答案?

XIII

“索拉在哪里?” “我们必须找到他……”

12

法则 里·安塞姆报告书
由无知中诞生的造物

11

暗之里侧≠光之门

X

秘密的场所

“他的声音……正离我越来越远”

“这次……我会战斗”

9

狭间的世界=被遗忘的地点

所有人在此集结

VIII

第三之敌=NOBODY / “NOBODY? 不存在的人?”

VII

ENDLESS

“来迟了啊, 凯丽。”

“我们能行吗? 像这种数量……”

HEARTLESS

“吾等是来迎接您的, 我们的主人。”

“你才是所有‘无心’的起源。”

6

XIII 机关 变身: 变貌

“索拉?”

“索拉? 为什么?” “陛下? 为什么?”

5

变化 第三之键

暗之里侧≠光之门

4

世界的尽头 “这是什么地方?”

“这就是你所寻求的答案吗?” “这才是真实的世界”

“也许……我们的旅程是毫无意义的……”

3

乐园

“一起……去吧。”

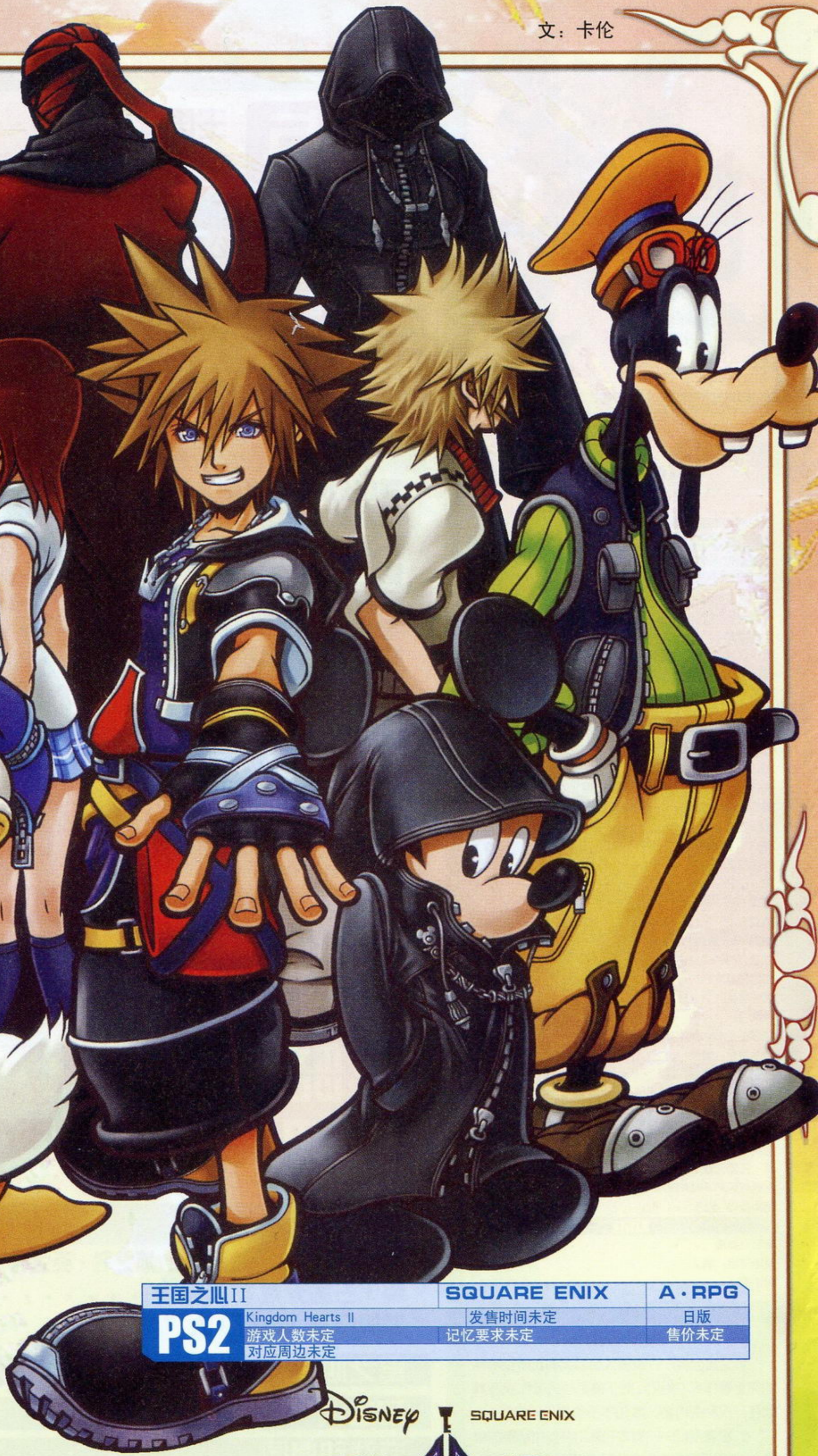
II

“我是, 为与他相见而来的。”

“他和你很像。”

“所有的事情, 我都想起来了……真相……”

Another Side, Another Story [DEEP DIVE]



王国之心II	SQUARE ENIX	A·RPG
PS2	Kingdom Hearts II 发售时间未定 游戏人数未定 对应周边未定	日版 记忆要求未定 售价未定



索拉

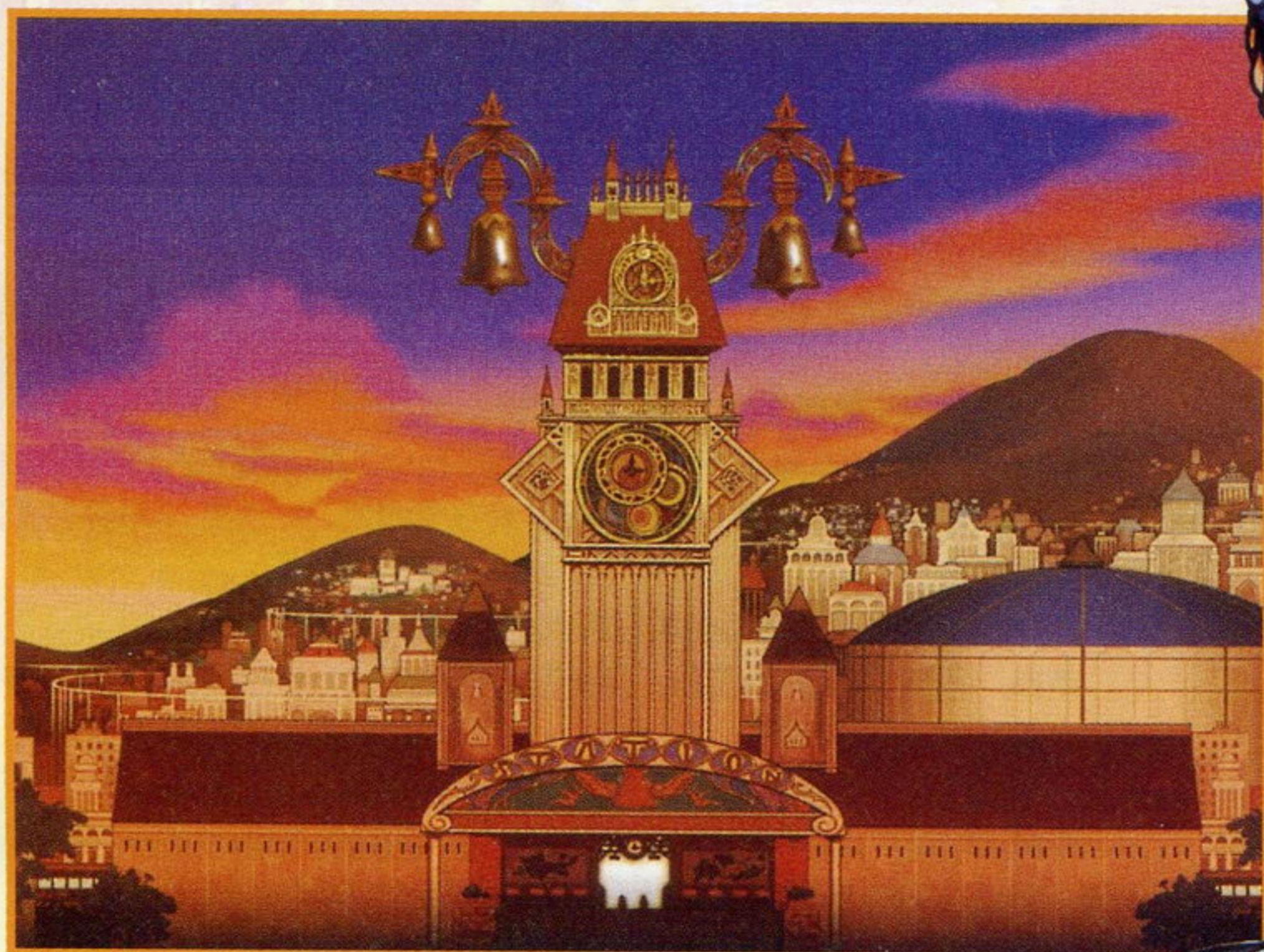
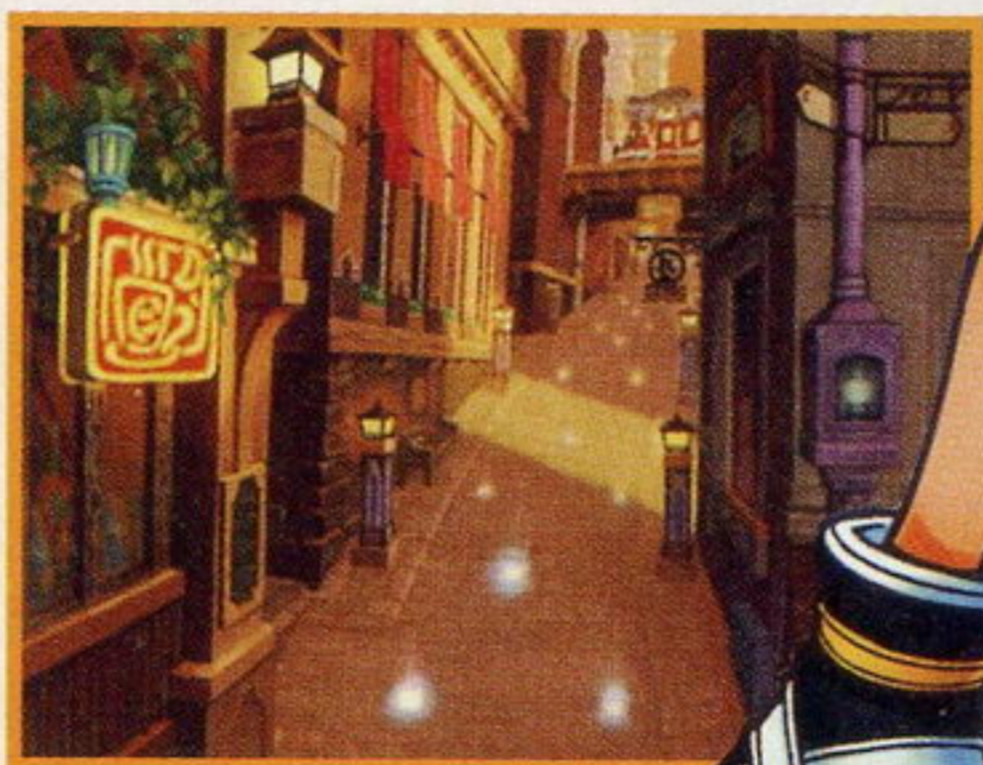
SORA



在经过一年的时光后，索拉无论是体格还是神态比起前作来给人的感觉都更成熟了一些，而以黑色调为主的新服装也令其透出一份英气及酷劲。从目前的情报来看，《王国之心II》的剧情将会比一代复杂及深奥得多，从这套衣服中我们也能够察觉到一些端倪。

在9月26日的TGS展上，SQUARE ENIX一共抛出了两颗重磅炸弹，因为《最终幻想VII 降临之子》只是DVD影像作品，因此《王国之心II》便成为了SE展台最受玩家关注的游戏。一代全球300万份以上的销量足以让SE对该作的前景充满信心，而XIII机关、里·安塞姆报告书、第三之敌、神秘的黑衣人……这些在一代隐藏影像中留给人们的不解之谜，在二代中玩家们也都会找到答案。目前SE只是公布了一段影像而已，而如发售日之类的情报则是一概未定，不过对于广大的《王国之心》FANS来说，只要得知其制作已在进行中，那就已经心满意足了。下面，就让UCG两大《王国之心》FANS之一的卡伦带领各位一同进入这梦幻般的世界中吧！

本作的故事发生在前作结尾的一年之后，而冒险最初的舞台便是右图这美丽的黄昏之城“Twilight town”，至于主角等人为何会来到这里，那就不得而知了。从那段宣传影像中呼啸而过的列车及各种建筑上的烟囱上我们可以看出，这个城镇应该属于电气和蒸汽文明的混合时期，而据野村哲也所称，黄昏城的规模将远远超过前作中所能到达的第一个城镇“Traverse town”，在这既不属于光之世界又不属于暗之世界的小镇中，传说再度展开了……



▲画面最中央的大钟楼便是宣传影像中四个新角色出现的地方。

对《王国之心》之父的访谈

野村哲也 TETSUYA NOMURA

1970年10月8日生于日本高知县，1991年4月16日进入当时的SQUARE。他是《王国之心》的导演和人物设计，也是《最终幻想VII》、《最终幻想VIII》、《寄生前夜》、《寄生前夜2》和《保镖》的人物设计，现在隶属于SQUARE ENIX第一开发事业部。

——在今年5月份，您曾经否定过《王国之心II》的存在，那到底是什么原因使其又诞生了呢？

野村：谈到《王国之心II》的具体事宜是7、8月的事，而与迪斯尼共同商榷是在8月。在去年发售了《王国之心 Final Mix》（后文简称为《FM》）后，之后对于《王



野村哲也

国之心》这个游戏有什么后续发展还没有正式决定。其间流言四起，而流言一般都与事实相差很大，而对我个人而言发表就要到正式场合才行，所以才让大家等了这么久。而这次的正式公开，也解开了大家心中的猜测。

——这次公开的影像相当受瞩目呢，目前的制作状况如何？

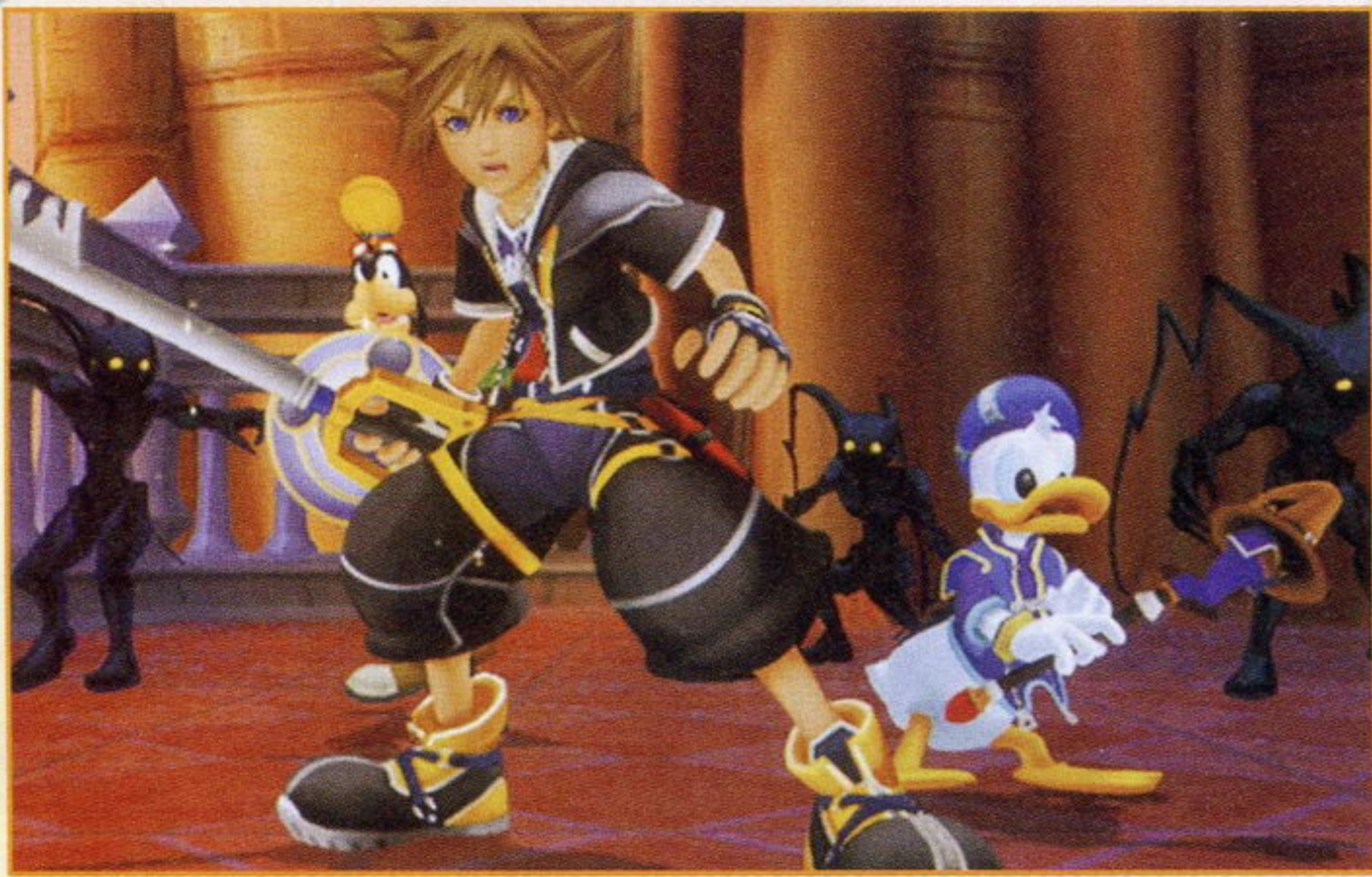
野村：这次是为了发表用而紧急制作的影像，大家也许认为我们已经做了很多了，其实还差得远呢。《王国之心II》其实才开始做。

——战斗系统也还没做吗？

野村：是啊。

——那么现在做到什么程度了呢？

野村：构成上跟前作一样由数个世界构成，然后在那些世界中进行冒险。收录的迪斯尼作品是在最近才决定的，现在我们正在从那些作品中筛选出要用的剧本。故事的开始地点是在黄昏城，关于这部分的故事已经写好了。这次《王国之心II》可能有些不同，也就是说会变得跟《王国之心》完全不一样。因为传言先行，其实制作人员自己也不知道这件事，具体内容的公开还



▲前代三人组再度集合，而接近真实比例的索拉无疑是最引人注目的。

早，所以现在这里给各位打一下预防针（笑）。《王国之心II》的雏形在8月才定下来，这次的制作人员跟上次一样，目前的阶段人员稍有一些变动，但总体来说还是没怎么变的。

——这次的《王国之心II》到处都充满了谜团啊，索拉这次会怎么样呢？

野村：索拉这次也是主人公，只是外形上有些变化。如果大家想知道为什么会变成那样的话，玩了GBA版就明白了。（这时野村意识到说漏嘴了）啊，不能再说其他内容了。总的来说，《王国之心II》一开始就充满了谜团这是肯定的。

——索拉的服装为什么会改变呢？

野村：索拉变装的理由在游戏中会得到说明，而这套新衣服也隐藏着和战斗相关的秘密。现在我只能说到这里，其他的就请各位期待续报吧。

——《FF》的角色在本作中依然会登场吗？

野村：当然会。不过，《FF》中的角色在《王国之心》中只是“客人”，这点是不会改变的。登场的人数和前作差不多，但在前作中出现的《FF》和迪斯尼方的人物本次并不会全部登场。

——经过一年，游戏的角色也该长大了吧，那这次的声优跟前作是一样的吗？



▲与前代的无心截然不同的怪物，它究竟是什么？

不知道，我想应该没变吧，所以还是认为用同一个声音比较好。

——新角色呢？

野村：这次的新角色很多啊，这样一来我画的角色就变多了啊（笑）。实际上对我自己而言，我非常喜欢将已有的角色重新再画一下。不管是不用再重新想角色的外形也好还是画起来有兴趣也好，反正画起来不是很累就是了，所以这次画索拉的时候也很有激情。

——黑衣人和红发男究竟是什么人呢？

野村：声音方面还没什么动静，前作的入野自由（15岁/索拉）和内田莉纱（14岁/凯丽）都还是抱着试着的心情起用他们的，所以到底玩家记住了他们的声音没有还不是很清楚。说到声音的吸引力的话，就是要那种听过之后能过耳不忘的声音，现在他们的声音变成怎么样了还不知道，我想应该没变吧，所以还是认为用同一个声音比较好。



▲同时出现在虚空城高台上的五个黑衣人，这是影像中最令人震惊的一幕。

野村：这次穿黑袍的黑衣人出现了很多，大家都会很吃惊吧，这些可都是游戏中的主要成员哦。到底谁是谁呢？这种让玩家自己猜测的设定游戏里可到处都是。红发男完全是个新角色，在故事上也是个重要角色，而且他身上隐藏着无数谜团，不到游戏后半段是不会知道了。好，这次只能说这么多了（笑）。

另外，这次的《王国之心II》与前作相比，原创角色的数量有所增加。因为前作是初代作，所以新角色即使很多也没什么意思，而这次由于故事发展比较复杂，而且迪斯尼的角色以及《FF》的角色出场也不是很多，所以就加入了很多新角色。另外，原有角色有的也经过重新绘制哦。

——《II》的看点在哪儿呢？

野村：这次不再是一个谜团从头串到尾，而是有数个谜团穿插进行，所以在写剧本和整理剧本方面比较恼火。连我自己也经常遇到“啊，这里怎么变成这样了？”这样的问题，因此又要把一些复杂的内容写简单点，所以《II》里面有很多有趣的东西。由一个谜团开始到解开谜团结束，这样的剧情是我最喜欢的。（笑）

——跟前作一样还会加入MOVIE吗？

野村：我想跟前作是差不多的吧，但现在做MOVIE的制作人员在《最终幻想VII 降临之子》没做完的话……当然，《降临之子》也不会因此推迟。

——这次有没有斗技场的迷你游戏设定？

野村：既然《FM》里面有，这次没理由没有吧，不过还在考虑中，关于这方面还是以后的问题。

——前作的主题是“心的关联”，那本作的主题又会是什么呢？

野村：“约定”，这就是本作的关键词，它指的是前作最后结尾处索拉与凯丽、索拉与利库间的约定。

——那么什么时候我们才能玩到《王国之心II》呢？

野村：那个……我们还有很多计划，如果那些大的计划到了能发卖的程度我想应该可以了吧（很有可能是《降临之子》，《降临之子》是明年夏季发售）。我们《王国之心》小组的企划内容有很多是特殊的，机密的部分很多，我说的话成为流言的话，希望大家信一半好了。（笑）我们去迪士尼的办公室时，他们游戏部门的社长说“请把《王国之心》做到20代吧”。（笑）当然，这并不是说我们边在想下一作边在做二代，首先我们要做的就是将二代做好，做成广大玩家能够接受能够愉快游玩的游戏。



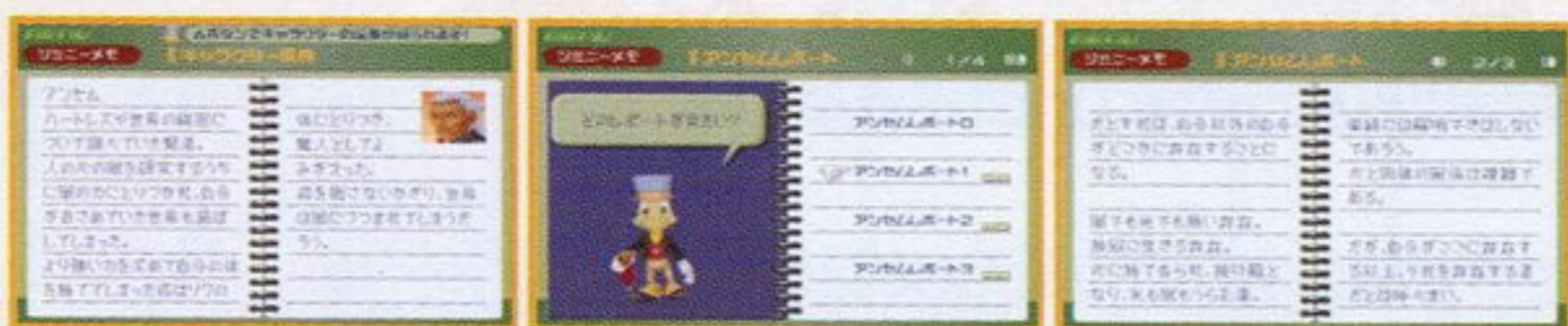
▲毫无疑问，神秘少女注视着的小岛，便是前代中故事的发生和终结之地——命运之岛。



▲黑衣人难道就是一代的最终BOSS安塞姆吗？而他们所计划的又是什么？

安塞姆报告书

实际上，现在看来，《王国之心》的故事只不过是序幕而已，一代的结局正是另一个故事的开始，而自从游戏一开始便出现于玩家心中的谜团，却到游戏结束时依然未能得出答案。凯丽是如何来到那个小岛的？她为何会拥有与公主相同的力量？索拉和利库究竟是什么人？而开启王国之心后出现的又为何会是光？再加上那两段意味深长晦涩难懂的隐藏影像（尤其是“DEEP DIVE”），可以说自从那时开始便让我们对二代充满了期待。由于游戏中得到的13份安塞姆报告书对于揭开游戏中隐藏的谜团有很大帮助，其中更以《FM》中新增的三份报告最具研究价值。因此，就让我们以它为起点，然后再结合它以及一代的两段隐藏影像来无责任解读一下二代宣传影像中的一些疑点吧。



Ansem Report 0

在漫长的时光中，我将大部分精力用于对知识的追求，并用这些知识守护着这个世界的平和，没有人会怀疑这一点。人们都以微笑向我致以敬意。

可是，即使是被称为贤者的我，依然有很多困惑之处。



黑暗沉睡于每个人的心底，不管那是多么纯洁的心。只要有条件，即使是最微弱的暗也会扩散，直至令全部心灵都浸入黑暗。那样的事情，已经数次出现于我的眼前。

暗。心之暗。

它从何而来？又将去到哪里？身为这个小世界领袖的我无论如何都必须找到答案。

在这世界的平和被那些被黑暗吞噬心灵的人们所打破之前……

Ansem Report 1

为了将隐藏于人心中的黑暗告于世人，我进行了各种各样的实验：将黑暗从人心中萃取出的实验；在一颗纯洁的心中令黑暗萌发的实验；抑制黑暗的实验；反之令其增幅的实验……



不过，这些侵犯心之领域的实验反而导致了实验品心的崩溃，即使是意志最为坚强的人也不例外。

心是多么脆弱的存在。

我的治疗没有起到任何效果，他们的心已经完全失去了。

因为不忍心看见自己子民那痛苦的姿态，因此我将他们幽禁在了城堡之下。而在不久之后，一种奇妙的存在在那里出现了……

那似乎是自黑暗中诞生的生物……不，我不敢肯定那是否真是生物。它们究竟是什么？是失去心的众人的阴影吗？

Ansem Report 2

城堡的地底深处已经充斥着那种黑影了。它们是那些失去了心的人吗？抑或是藏于人心中的黑暗的具现化？又或者是某种我们从未见过的存在？



很遗憾，以我目前的知识还无法得出答案。不过可以确定的是，它们没有任何情感。也许，它们的真正身分便是解开心之迷的关键。

为此，我需要继续进行研究，而幸运的是，实验品是不会短缺的。当它们在地底变得越来越多时，我也需要给他们一个名称了。失去了心的东西……嗯，就将它们叫作“无心”好了。

Ansem Report 3

无心的数量在以惊人的速度增长着，在我给它们的数种实验品（生物·

非生物）中，它们只会对生命体产生反应。无心似乎在吸收了生物的某些物质后才会得以繁殖，而它们的猎物则消失得无影无踪。

我相信它们夺去的那种物质……就是心，它们自那些失去了心的人们上而生，并通过掠夺其他生命的心而得以增殖，而被它们夺去的心又会变为新生无心的食粮。

尽管没有证据，但我对自己的想法充满自信。之后为了验证自己的想法，我又投入了大量的生物作为实验品，而对它们的行动准则的研究也有了一定的进展。

尽管它们没有感情，但却具有一定程度的智力，可我却找不到与它们交流的方法。

我突然想到，它们，是否就是我长年间一直在探求的，人们心中的黑暗呢？



Ansem Report 4

为了调查无心的行动原理，我特意挑选了一只并对其进行观察。

它的触角微微颤动，似乎是感应到了什么东西，开始向城堡的深处走去。当走到最深处时，它好像在寻找些什么，触角也开始摇摆起来，

突然，一扇奇异的门出现了。

我从来不知道自己的城堡下竟然有这样的存在。在门上有一个巨大的键穴，但是我却没有看到有钥匙的样子。

我打开了那扇门。

……那究竟是什么？

在门的那一侧，是超乎我知识存在的非常强大的能量体。

那一夜，流星雨自空而现。

这会和我将门开启有什么联系吗？



Ansem Report 5

在门另一侧的巨大能量体，那大概就是无心想要追求的最终目的。但那是什么能量？在对无心的习性加以分析之后，我做出了一个假设。

以人心为食的无心渴求的那个能量体，可能……就是一颗心……

这个世界自己的心。

虽然没有证据，但亲身感受到那种巨大力量的我几乎可以肯定，那就是世界之心。

无心不仅从其他活着的生物中夺取心，更想夺取这个世界的心，那就是它们的真正目的。不过，它们想要世界之心究竟是何用意呢？



Ansem Report 6

当我在对门开启之夜坠落的陨石进行监测分析之后,我发现构成陨石的这种物质从未出现于这个世界。它的弹性很强,而且碎片极易粘合在一起。

在各种文献中我都没有找到这种物质的记录。难道,它们是在我打开门的那天初次降临到这个世界的吗?而在这个渺小的世界中,又有多少像这样的物质充斥于空间中呢?

我真希望自己可以立刻飞到空中去将真理探寻。

在天空的另一侧,有着一个未知的世界,虽然我对其很感兴趣,但这听上去却像是梦呓。

到世界之外去的方法,现在还不存在。

我,还有这个世界上的所有生命,都只不过是这小小世界的囚徒而已。

Ansem Report 7

无心与人心关系密切,这点毋庸置疑。而进一步的研究将会揭开它们的性质、它们的目的,以及心之构造的种种谜团。作为开始,我制造了一台人工生成无心的设备。

无心乃是失心者的自然产物,只要活用心之原理,合成它们在理论上确实是可行的。如此想着,我运用自己的研究成果将机器制成,并在不断的实验中终于找到了能生成完全的无心的途径。

制造出的无心和自然生成的无心并无太大差异,但是为了得出正确的实验结果,两种类型必须严格地加以区分。所以我将会为人工制造的无心做上标记。



Ansem Report 8

令人震惊的事情发生了!竟然出现了自外面的世界而来的访客。他是位国王,而且他的飞船是由陨石提炼出的材料(他称之为‘积木块’)而造成的。似乎我开启那扇门的同时也打通了通往异世界的途径。

我们进行了对双方来说都极有兴趣的对话,但最吸引我的,是被称为“键刃”的钥匙。

只在传说中出现过的键刃具有惊人的力量。“键刃的持有者能够拯救世界,但也可将世界导入混沌中。”这是他们自古相传的传说。

键刃……到底是什么呢?

钥匙……能够开门的钥匙……

那肯定与我打开的门有关。



Ansem Report 9

人有心,世界也有心,如同夜空繁星般众多的天外世界都有属于自己的心,而那颗心便藏于每个世界都会有的那扇门的里侧。

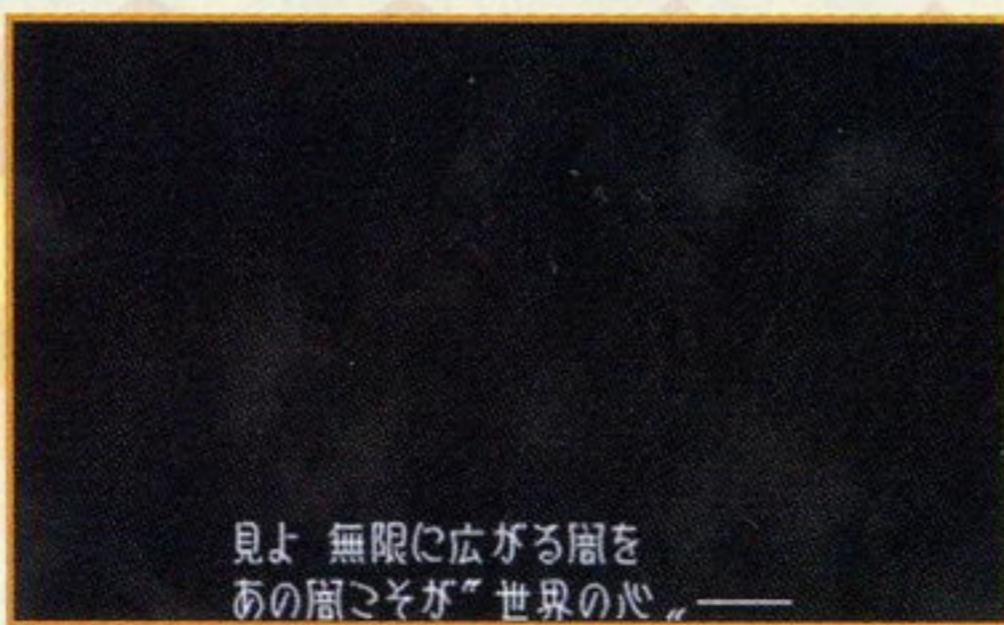
无心渴望那种心。由人们心中黑暗而来的它们在想要返回更大的心。

没错。无心自心而生,而暗之故乡,也是心。

世界之心的内部,是否就是无心的世界呢?我不知道,但我肯定的是,只要我去到那里,就必定能得出答案。而我一直想要解开的谜……心之谜,当我碰触到世界之心的同时,就会成为全知者。

路已决定,我将寻找出键刃的拥有者和公主们。虽然我这虚弱的身体不能够承受这次旅行,但是我别无选择。

我将抛弃它,堕入无尽的黑暗中。



Ansem Report 10

将藏有世界之心的门开启时,世界之壁便会崩坏,而那一幕在我们看来便是流星。因此,那些被称为“积木块”的物质为何会具有异世界航行的能力也就不难理解了。

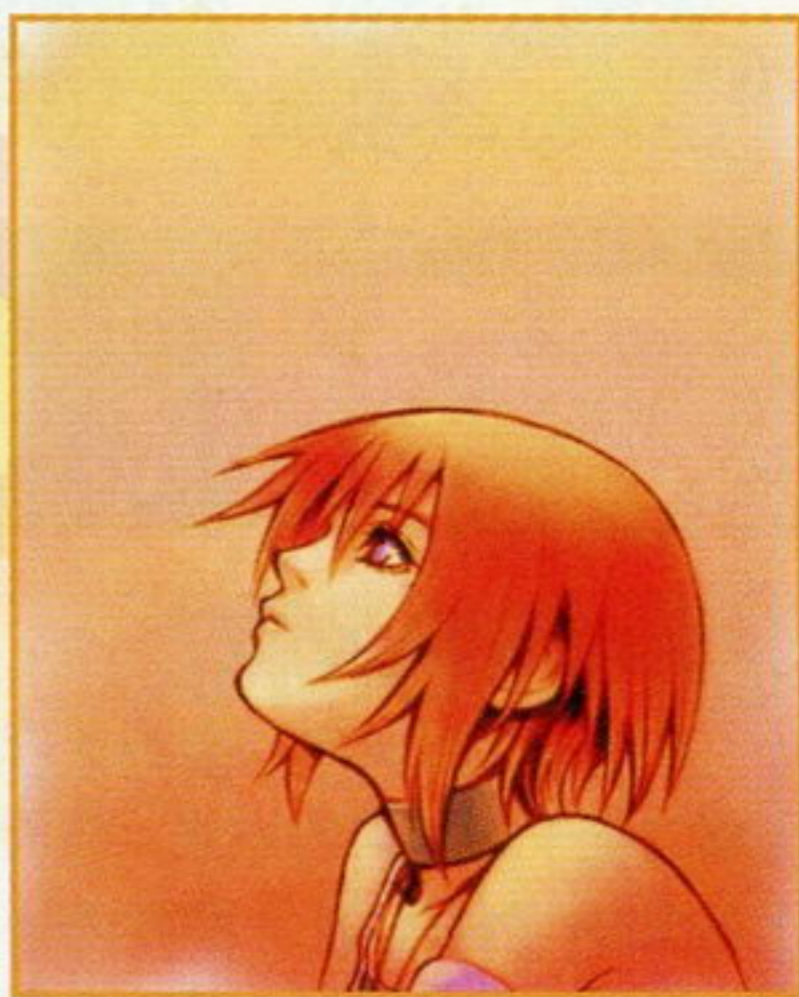
致使世界墙壁倒塌的原因是无心的出现,但是寻找世界之门相当耗费时间。夺取世界之心亦是如此。

如果门被钥匙,也就是键刃锁上的话,那人便永远无法再度触及那个世界的心。在键刃拥有者出现于这个世界之前,我必须想办法做些什么。

假使公主们与键刃有着密切的联系,更会产生共鸣的话……

我找到了一个特别的女孩。虽然我不知道她是否有着和被称为公主的那些人同样的能力,但我不能放过任何的可能。也许,她能够引导我找到键刃的持有者……

我将把她送到异空的海洋中。



Ansem Report 11

我已经变成了只剩心的存在,并应以无心的状态回来,但是却没有发生任何变化。

我的身体无疑已消失了,但与其他无心不同的是,我依然拥有以往的记忆,并且也没有化为无心的形态,关于无心,看来还有很多的谜没有解开。

为了抵达不存在于这个世界的暗之里侧,就必须穿越与这个世界的心所连接着的地方,也就是被称为王国之心的这扇门。

与世界之心连接的最深处,与暗之世界相连的地点。(详情我将会记录在另一篇报告中)

仍然有如此之多的未知世界。

现实世界。

黑暗世界。

光明世界。

以及,

狭间的世界。

真正的乐园存在于何方?



Ansem Report 12

当心抛弃肉体而去时,身体去了哪里?

心不同于灵魂,灵魂一直寄宿于肉体中,但是我们能辨别灵魂已消散无踪的身体吗?

可以肯定的是当心回归于无心时,肉体便会毁灭。不过,这只是这个世界的真理;在不同的世界中,难道它们不能够如无心一样转变外形并存在吗?

如果这个理论成立的话,那么一定有一个不同于你自己的“你”存在于某处。

既不是暗也不是光的存在。

而是生于狭间的存在。

被心所弃,惟余空壳,将暗与光一并憎恨着。

这个谜很难解开。

心与肉体的关系是很复杂的。

但是,既然我们存在于此,它们便不能够被视为是存在着的。

所以,我称它们为……

“无存”。



宣传影像无责任解析

1. 白衣金发少年究竟是什么人？

答：单从这段影像来看，白衣少年明显比索拉更具分量，其手持“约束のお守り”和“过去りし思い出”与红发男子对峙的一幕更是令人印象深刻。现在的关键是，为何这两把原本应属于索拉的键刃会落在他的手中？在一代中尤菲曾说过，键刃会自动选择它的主人，因此我们大都认为“DEEP DIVE”中在楼下手持双刃与无数无心搏杀的那个黑衣人便是索拉，但现在这个观点却有些站不住脚了。下面我的观点可能会遭到很多人的反对，但在进一步的情报传出之前，本人还是坚信自己的观点。

他是索拉，但又不是索拉。也就是说，他与索拉是处于不同世界的同一个人。非如此的话，我们无法解释两把键刃的疑团，与红发男子的对抗中出现的对话也打消了我们“他就是索拉”的猜测。细心的朋友可以仔细观察一下，他的跑动姿势和一代中的索拉几乎没有任何区别；而在整段影像中，他的



▲新登场的白衣少年，他手持的两把键刃便是“约束のお守り”和“过去りし思い出”。

正面像一直没有出现过，这应该也反映了某些问题；“约束のお守り”和“过去りし思い出”分别代表了索拉与凯丽的约定以及他对利库的回忆，只有在索拉手中这两把键刃才有意义；而除此之外，令卡伦产生这种想法的理由便是在《FM》新增剧情和“DEEP DIVE”中都曾出现的那句话。

“他和你很像。”

当看完预告片之后，卡伦甚至对二代的真正主角是否依然是索拉都产生了怀疑。还记得那段特别影像的名字吗？

Another Side, Another Story……

2. 白色的怪物是新的无心吗？



▲巨大的新怪物出现于白衣少年的面前，而两者对峙的地方，难道就是一代中索拉的觉醒之地——“目覚めの园”吗？

3. 黑衣人的真面目……

答：这大概是一代中给玩家留下的最大疑问了，而这次同时出现于虚空城的黑衣人竟然有5人之多。在“Another Side, Another Story”和“DEEP DIVE”中出现于大厦顶部的那位银发男子，其为利库的可能性最大，这点在国内外各大论坛基本上都已达成了共识；而在大厦下与无数无心搏杀的那人，也就是手持两把键刃的黑衣人则是最大的疑点，说其是索拉、白衣少年，甚至是凯丽都有着一定的理由，因为这三者是目前所知仅有的有资



▲掌控火焰与白衣少年交战的红发男子，他会是黑衣人之一吗？

格能使用双刃的人。至于在《FM》中新增剧情中出现的那个黑衣人则也许是不同于以上两者的存在，原因在于他消失前所说的那句话。

“我……只是个躯壳……”

参照第13份安塞姆报告中那句话“被心所弃，惟余空壳”来分析的话，他应该是来自于狭间世界的人，而且必定是索拉、利库或凯丽这三者的另外一个“自己”之一。

至于同时出现的那五个黑衣人，最中间的那个就是在《FM》新增剧情中和索拉交战的那个手持双剑的人，而与红衣男子交谈的那个则与索拉准备向其发起攻击的黑衣人是同者（其为一代BOSS安塞姆的可能性非常大），以上都是野村的原话，括号内是卡伦自己的看法。实际上，就连绝大多数制作人员都不清楚他们几个各自的真正面目，知道的，大概就只有野村等少数几个人而已……

4. 为何虚空城依然是战斗舞台之一？

答：作为一代中最后一个键穴的所在地，虚空城内仍有众多的疑团没有解开。它是斯考尔、西德、艾莉丝等人原来居住的地方；安塞姆所统治的世界的世界之心所在地；是凯丽幼年时的居所；而历史上最初有记载的无心也出于此地，因此索拉等人会重新回到这里也不足为奇。



5. 那个身穿蓝黑格子裙的长发少女是谁？

答：很明显，在二代影像中出现的那位长发女子和“Another Side, Another Story”最后出现于海边的那位是同一个人，按野村的话来说，“这个女孩是谁，大家应该仔细想过了吧？熟悉的发色，看着大家眼熟的岛屿。这次公布的画面虽然是背对着大家，看不到脸，但一定是大家想到的那个女孩”。她就是凯丽，这点已经毋庸置疑了。在游戏中，我们只知道凯丽是随着流星雨而来到这个世界的，而从《FM》中新增的安塞姆报告中，凯丽是被安塞姆挑选并有计划地送到异世界，并希望她能引导自己找到键刃持有者的真相也浮出了水面，这就解答了人们“为何幼时的凯丽会出现在虚空城图书馆”的疑问。可是，凯丽为何会是七位公主之一？她所拥有的那种特别的力量又是什么？这些甚至连将其挑选出来的安塞姆都不知道，而值得注意的应该是在“Another Side, Another Story”和“DEEP DIVE”中都曾出现过的两句话。

“吾等是来迎接您的，我们的主人。”

“你才是所有‘无心’的起源。”

其中深意颇为耐人寻味，按照隐藏影像中的话，凯丽在本作中会亲自参加战斗，而其也许便是解开一切谜团的最大关键。



上面的这些猜测，只是卡伦给各位提供的一个参考而已，抱有不同看法的朋友完全可以来信一起探讨。据野村哲也声称，在来年五月的E3上才会公布《王国之心II》的新情报，也许那时卡伦的以上话语会得到部分验证或者被无情地全部推翻，不管怎样，一切的谜在二代推出时都会被解开，不过，看来我们还要经过一段漫长时光的等待啊……



王国之心 记忆之链	SQUARE ENIX	A·RPG
GBA KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES	预定 2004 年发售	日版
游戏人数未定	记忆要求未定	游戏容量未定
对应周边未定		推荐玩家年龄: 全年龄

在日本卖出 120 万套、全世界销量达到 300 万套的大人气作品《王国之心》即将有新作在 GBA 上登场了。GBA? 是的, 你没有听错, 的确是在 GBA 上, 这款 GBA 版的新作就叫《王国之心 记忆之链》, 它将讲述《王国之心》1 代和 2 代之间的故事。

《王国之心 II》的情报早在《王国之心》的通关特典影像中就已经公布了, 而这款 GBA 版的《王国之心》可是不显山不露水地突然就出现在大家面前, 的确出乎所有人的意料。相信大家的第一反应就是: 在 GBA 上能表现出 PS2 版《王国之心》的那种风味吗? 它会是一款怎样的游戏呢? 好吧, 带着这个疑问, 我们一起往下看。

前作的结尾便是本作的开端

前作的结尾画面中, 结束了漫长战斗的索拉走在草原的小路上, 突然天空变得一片漆黑, 在索拉面前出现了一位神秘的黑衣人, 那个人一番意味深长的话令索拉陷入了迷茫: “你得到了那个东西就会失去某个重要的东西……”随着那个神秘人物的消失, 本来站在十字路口的索拉发现面前只剩下一条路——那里将通往“忘却之城”, 索拉已经别无选择, 于是, 新的冒险开始了……

▶大家不要以为这一组画面只是宣传动画, 它的确就是 GBA 版的开场动画。其实以 GBA 现在的机能播放动画根本不是难题, 关键是卡带容量问题, 扯远了。

GBA 版的开场动画



游戏的舞台——忘却之城

索拉这次冒险的舞台就是下面这座“忘却之城”。在城门的入口处, 索拉见到了那位指引他来此的神秘黑衣人, 他到底是敌还是友? 城中又隐藏了什么秘密? 这一切谜团都需要他去慢慢解开。



GBA 版《王国之心》 制作人访谈



(左) 兼森雄一 战斗系统制作, (中) 野村哲也 制作指挥, (右) 渡边大佑 剧本

——GBA 版的《王国之心》真的让很多人大吃一惊, 这个计划是什么时候开始的呢?

野村 其实刚开始根本就没有制作 GBA 版的计划, 因为我们认为这是不可能的。但是这次我们内部公司的开发人员在制作《王国之心 II》的时候, 京都的外部会社 JUPITER (编注: ジュピター, 曾参与制作过 GB 版的《樱花大战 GB》和《樱花大战 GB2》) 提出制作 GBA 版的请求, 并给我们演示了一段在 GBA 上播放的前作动画, 我们看过之后觉得这真是太棒了, 于是就决定制作了。不过如果什么都不考虑直接让 GBA 播放那种品质的动画一定会大占容量, 所以我们今后还要考虑将动画部分压缩到一个什么样的程度, 不过可以保证, 游戏开场和结尾绝对会用动画来表现, 而且尽量在容量允许范围内加入更多动画。

——GBA 版是以卡片为中心, 这很让人关注。

野村 也并不是单纯的卡片, 随着游戏的进行, 你会感到将这些卡片叫做“记忆的碎片”更恰当。

——这个与游戏的副标题“记忆之链”好像有很大关系吧?

野村 是的。这次的关键词是“记忆”和“回忆”, 卡片就是连结它们的脉络, 断

系统变了 但仍然是《王国之心》

CHECK 1

使用卡片战斗

卡片成为这次战斗的核心部分,索拉在战斗中无论是使用必杀技还是魔法全都是通过使用不同的卡片来实现的,不知道这一系统上的大改变会不会影响战斗的流畅性和爽快感呢?



▲不光索拉能使用卡片,敌人同样也会使用卡片。

▲敌人被打倒后同样会掉落绿色的水晶球,可以用来回复 HP。



▲同时使用3枚闪电魔法的卡片,魔法的威力大幅增强。

▲发动不同的必杀技也需要通过使用卡片来完成。

CHECK 2

充满迫力的 BOSS 战



▲大家不妨注意一下游戏画面,光源、半透明等特效全都有了。

▶BOSS 战最需要讲究技巧,找到 BOSS 的弱点攻击才行。

不要以为到了掌上BOSS战就会失去原来的激烈,巨大的BOSS以及BOSS多变的攻击手段同样会让你紧张得喘不过气来,在小小的掌上同样可以让你领略到BOSS战的刺激。

气来,在小小的掌上同样可以让你领略到BOSS战的刺激。

断断续续的回忆就是故事的关键。索拉的全部回忆都化为了卡片散落在各地,当他使用卡片战斗的时候,也就相当于找回了一些回忆,故事就是这样在不断找寻回忆中慢慢发展下去的。

——动作要素会很强吗?

兼森 因为是GBA, 按键减少, 原来PS2的那一套现在肯定不适用了, 可能玩过PS2版的人会觉得不习惯。虽然系统上稍微有些变化, 并加入了卡片的新要素, 但实际玩起来仍然有很强的《王国之心》的感觉, 请大家放心, GBA版仍然保留了《王国之心》所提倡的“谁都可以从中得到乐趣”的概念。

——游戏内容方面如何呢?

野村 与《I》和《II》比起来, GBA版的内容是非常丰富的, 单从游戏乐趣上来讲, 在GBA版中你能玩到很多很多东西。另外, 游戏会加入自动储存功能, 作为掌上, 这个功能非常必要。我们也不想做出一个玩起来很累人的游戏, 让大家轻轻松松地体会游戏的乐趣最好。

——剧情并不是《I》的重制版。

渡边 是的, 是《I》的续篇, 所以是全新的故事, 也许玩的时候会有《王

CHECK 3

同伴的登场方式

战斗时还会有同伴帮助一起战斗吗? 当然可以, 但是同伴并不是一开始就出现的, 他们需要通过卡片召唤出来(又是卡片)。从目前的情报看来, 使用3枚同样的人物卡片就能召唤出那么同伴。GBA版将会有不少新同伴加入哦, 看看下面的那位酷哥是谁? 克劳德哦!



▲集齐3枚果菲卡片就可以召唤出果菲。

▶在PS2版《王国之心》中未能加入的克劳德在GBA版中可是会成为同伴的哦。



CHECK 4

故事为《II》埋下伏笔

GBA版的舞台“忘却之城”到底是一个怎样的世界呢? 难道是索拉记忆中的世界? 索拉受了神秘黑衣人的指引, 在城中不断寻找着“记忆的碎片”, 但黑衣人那番“有所得必有所失”的话一直让他不解……许多谜题都要等着他来解开。这些故事, 都会与PS2版《王国之心II》的剧情有千丝万缕的联系。



▲索拉说起利库和凯丽, 一脸悲伤的神情, 不知道在这座城里他们3人还能否相会呢?

▶说起以前的事情, 索拉还有很多疑问。



◀在这个忘却之城里似乎很容易忘记东西, 果菲提醒索拉千万不要忘记朋友。



▲原来的那些老同伴还会一直跟随索拉吗?

国之心》新短篇的感觉。这次的GBA版虽然是连接《I》和《II》的纽带, 但本身还是一个单独的故事, 所以本身的故事还是很完整的。

野村 这次不像以往那样可以随意前往不同的世界, 因为整个故事都是在“忘却之城”展开的。这个城本身就是一个谜, 而在城中隐藏着更多的谜, 毕竟城的内部也会有许多不同的世界……

——游戏画面全都是2D的呀。

野村 实际上, 角色的动作全都是根据《I》的3D造型投影到2D平面上进行设计的, 虽然不可能将3D角色所有方位的造型都投影出来, 但GBA版人物的动作和造型已经非常多了。

——游戏发售将在什么时候呢?

野村 现在也只能说在2004年发售, 但会比《II》早发售, 所以大家在等待《II》的时候一定要来玩玩这部作品哦。



游戏情报站

GAME NEWS STATION

特报

SCOOP

索尼的PSX两具体型号公布 价格分别为约8万及10万日元



▲ PSX的定位也是时尚家电,因此价格不菲。

今年5月底,索尼就公布了PS2及DVD硬盘式录像机的合体机——PSX。10月7日,索尼又公布了这台新型娱乐机器的具体型号。目前PSX拥有两种型号,第一种是“DESR-5000”型,搭载160GB的硬盘,售价是79800日元;而第二种是“DESR-7000”型,搭载250GB硬盘,售价99800日元。

这两款型号的PSX之间除了硬盘容量的差别外,就没有其他机能方面的区别了。PSX的发售时间仍是“2003年底”,具体日期还未确定。

除了价格及型号之外,索尼方面又公布了一些PSX其他方面的细节。包括以下几点:●由于PSX搭载着PS2的处理芯片,因此PSX上的界面图像将会非常漂亮,而不像其他一般的AV家电的界面那样朴素、简单。●PSX的内置硬盘也对应一些可以使用硬盘的PS2游戏,因此PSX所带的硬盘容量比一般的DVD硬盘录像机大。●PSX具有PS2的一切机能,这其中就包括完善的DVD播放功能。●用PSX玩PS2游戏的时候,也照样可以录制影像,即使是在玩一些对应硬盘的PS2游戏(如《最终幻想XI》),也同样可以一边游戏一边录制影像。●遥控器上就有“终止游戏”的按键,按此键结束游戏后就可以回到主机的菜单画面。●除了遥控器之外,录像功能也同样可以用PS2手柄来操作实现。●在PSX主机的正面,可以看见两处记忆卡的插槽及USB插口,而两个PSX的手柄接口则位于PSX主机的后方。



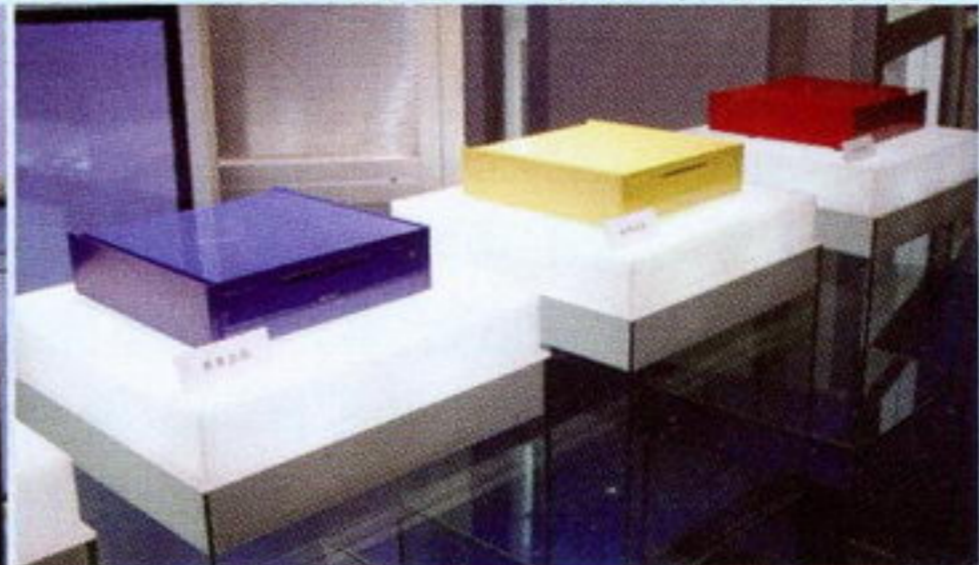
▲这是白色的主机套装,主机的重量为5.6KG,算是不轻,大小为312(宽)×323(长)×88mm(高)。



▲打开主机正面上方的盖子,就可以看到记忆卡插口及USB插口了,这里还有一些常用的功能键。



▲ PSX的界面。



▲多种颜色的PSX。

事件

EVENT

日本ACCS在中国展开抗盗版工作 ACCS在上海设“ACCS上海事务所”

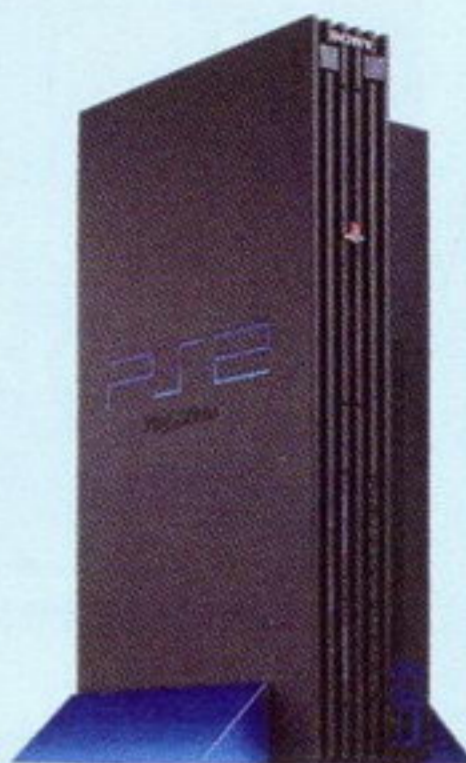
10月14日,日本电脑软件知识产权协会(ACCS)宣布在上海开设“ACCS上海事务所(准备室)”。“ACCS上海事务所(准备室)”目前的主要工作就是积极与版权局、公安部等当地国家机关,以及与当地的大众传媒、教育机关等进行联系,另外“ACCS上海事务所(准备室)”还将通过对中国目前与知识产权有关的中国政治及社会动向的调查以及对盗版情况的调查来制定相应的抗盗版对策,同时进一步普及知识产权教育,ACCS计划通过与当地团体的合作来推进这些工作。

硬件

HARDWARE

90纳米半导体将从本月起出货 未来可能会用于PSX及PS2

10月8日,SCE宣布,采用90纳米(十亿分之一米)技术生产的半导体芯片“EE+GS”将于10月份起出货。所谓的“EE+GS”芯片,就是指“EMOTION ENGINE+GRAPHIC SYNTHESIZER”(情感引擎+图像合成器),EMOTION ENGINE及GRAPHIC SYNTHESIZER就是PS2上所使用的两块最主要的图像处理芯片,现在利用全新的纳米技术进行生产,将这两块芯片合成在了同一块芯片上,SCE将这块合二为一的芯片称之为“EE+GS”。(之前SCE曾公布这枚合二为一的芯片名称为“DRAGON”。)



“EE+GS”将会应用于年底面市的PSX主机中,而且由于单芯片化后的“EE+GS”成本更低,因此未来PS2主机的生产也可能以“EE+GS”芯片替换原来的两枚芯片。SCE已经计划目前“EE+GS”的月产量为10万枚,明年将达到月产100万枚的水平。

硬件

HARDWARE

神游机最新情报公开 最新主机图曝光



神游机发售日将近,但神游科技有限公司还是没有透露太多有关神游机的情报,据神游科技相关人士表示,这是因为任天堂方面对保密制度相当重视。而原定于10月中旬的发售日,目前已经推迟了,至于推迟的原因,神游方面并没有表态,而且神游机新的发售时间也未最终确定(至10月20日为止)。不过目前已经有上海方面的人士透露,神游科技的有关工作人员已经

在上海的一些场所对神游机的销售展开了准备工作。

尽管神游科技没有透露太多消息,但还是有一张最新的主机照片(即上图)曝光。(注意:该图为主机最终完成之前的试验机图,可能与最终成品有差别!)

从这张最新的主机照片我们已经可以大致看清神游的大小及面貌了。(注:以下对主机的描述属于猜测,并非神游官方公布)主机(也就是手柄)的表面为银灰色,下方则为黑色,主机的正面上设有1个摇杆、1个方向键,右侧则设有6个按键,其按键的颜色及按键的整体分布都与N64手柄一致(A、B键加4个箭头键),只不过左侧摇杆与方向键的位置对调了。主机左上方处设有2个“L键”,而右上方则只设有1个“R键”。主机中央有一个iQue标志,在标志的上方有两个按键,不难看出红色的按键就是START键,而黑色的按键极有可能就是电源键。神游机的顶端有一个插口,接触过任天堂SFC及N64等主机的玩家应该对接在上面的插线很熟悉,这是一根很标准的任天堂家用台式主机的AV输出线。联系到神游机主机、手柄合一的设计,让人不由地猜测该主机电源的提供方式是否为电池式,抑或是上述那根接线其实是AV输出、电源输入合二为一的接线。在主机(手柄)的体积上,虽然看起来有些宽,但主机却不厚,而且还算是比较薄的。



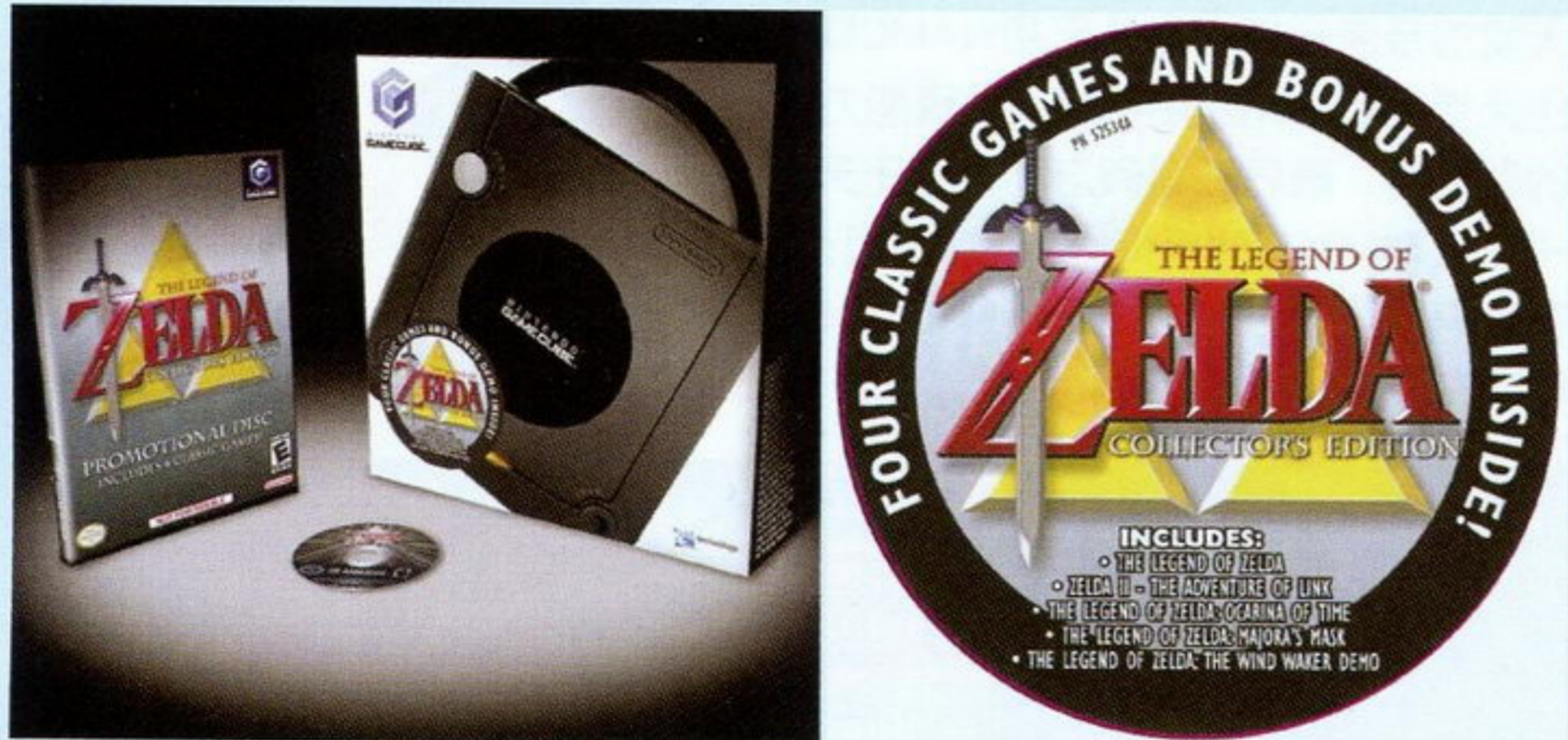
软件

SOFTWARE

任天堂NGC促销又出狠招
4款《塞尔达》合集将作为赠品送出

去年底及今年初,任天堂分别在日本及美国推出《塞尔达传说 风之杖》(NGC),当时为了促销,任天堂方面另外赠送给在游戏店预定该作的玩家一张收录了《塞尔达传说 时之笛 GC 表&里》游戏的NGC用游戏碟,因此而引起了很大的反响。也许是受此启发,任天堂又决定再制作一张NGC用的游戏碟《塞尔达传说 收藏版》,该碟将收录4款《塞尔达》作品,包括《塞尔达传说》(原平台为FC磁碟机)、《塞尔达传说 林克的冒险》(原平台为FC磁碟机)、《塞尔达传说 时之笛》(原平台为N64)及《塞尔达传说 梅祖拉的假面》(原平台为N64),另外碟中还将赠送《塞尔达传说 风之杖》的试玩版。

收录了家用机上的4款《塞尔达》,的确是超值到家。不过目前任天堂方面还未正式公布这张游戏碟,而且任天堂方面也未公开将把这张游戏碟用在什么地方。但从任天堂率先发送给美国的游戏专卖店的图片上可以看出,《塞尔达传说 收藏版》可能会与NGC主机同捆上市,也就是购买NGC主机就获赠这张碟。截稿前又获悉,美国大型游戏连锁店EG GAMES透露,任天堂将于11月17日推出两款同捆了《塞尔达传说 收藏版》的NGC主机,售价仍为99美元,两款主机分别为紫色主机及黑色主机。



软件

SOFTWARE

一年一作的《格斗之王》今年同样有份
《格斗之王2003》将于12月份登场

自《94 格斗之王》以来,“《格斗之王》系列”每年一作的传统就没有改变过,近日,日本SNK PLAYMORE终于正式宣布“《格斗之王》系列”最新作——《格斗之王2003》的开发,该作预计于2003年12月推出。但除了“全新战斗之门已经开启”的标语、标题LOGO及发售时间之外,厂方未公布更多的消息。算起来,《格斗之王2003》

正好就是“《格斗之王》系列”的第十作!可以说这是相当有纪念意义的,不知本作将会如何对十周年作个表示,《格斗之王2003》会是一个全新的开始吗?不得而知,但所公布的标题LOGO倒是做出了系统作以来的全新感觉。

另外,“《格斗之王》系列”新作的推出时间一年比一年迟,《格斗之王2003》更是推迟到了12月份,让人担心会不会终有一次“《格斗之王》系列”还是会在某一年空缺一作。



特报

SCOOP

澳大利亚当地政府支持游戏开发
免费配发PS2及XBOX游戏开发工具

10月16日,澳大利亚的维多利亚地区当地政府宣布将在物质方面支持当地的的游戏开发团体,他们将购买了价值25万美元的PS2及Xbox游戏开发工具配发给当地的游戏开发者。目前维多利亚地区的数家游戏开发公司共有游戏开发者300名。当地政府之所以做了如此的支援,是多亏了当地的游戏开发者对政府长达数月的游说活动。到目前为止,澳大利亚本土预计已经开发了200款家用机游戏。



特报

SCOOP

新社长的新政策已经初见成效
SEGA今年的中期纯利润为去年的5.6倍

10月16日,SEGA公布了2003财年到9月为止的销售成绩,其中在所取得利润方面,获得了相当于去年同期5.7倍的成绩,这一结果的确是反映了SEGA新社长小口久雄针对于利润所做出的一些新改革。这次纯利润的大幅增加,得益于SEGA的家用游戏的销售好势头,其中PS2上的《创造球会3》成绩最优秀。



▲意气风发的SEGA社长小口久雄。

SEGA今年的中期成绩结果如下:

纯利润——57亿日元(为去年同期的5.7倍),原预计为2亿日元。

总销售额——942亿日元(比去年同期减少1%),原预计为880亿日元。

营业利润——71亿日元(比去年同期增加57%),原预计为22亿日元。

由于中期销售成绩优秀,SEGA重新修订了2003年整个财年的业绩预测,如下:

纯利润——75亿日元→80亿日元

总销售额——1930亿日元→1957亿日元

营业利润——125亿日元→144亿日元

家用机游戏事业——58亿日元→94亿日元

游戏厅运营事业——70亿日元→73亿日元

家用游戏计划出货量——925万套→938万套

特报

SCOOP

GBA在欧洲的销售如火如荼
目前销售总量已经达到900万台

10月9日,任天堂宣布GBA SP主机自发售6个月以来,已经在欧洲市场售出了200万台以上。这样,在欧洲的所有GBA主机(包括原GBA及GBA SP)就已经售出了900万台。另外,欧洲市场GBA SP也将于10月24日推出两种新的颜色,包括北极蓝及火焰红(arc-tic-blue and flame-red),GBA SP家族增添了两道漂亮的风景线后,GBA SP的销售也将再次大幅提升。



事件

EVENT

ATLUS近两年来经营不善
现接受注资成为TAKARA子公司

10月15日,著名

玩具商、游戏商

TAKARA宣布,著名

游戏商ATLUS已经正式成为TAKARA的子公司。

TAKARA也已经取得了ATLUS公司41%的股份,

今后TAKARA与ATLUS的游戏事业将会做进一步的整合。

TAKARA是于今年4月起向业绩不振的

ATLUS出资的,出资额约为20亿日元。之后6月,

原TAKARA的副社长奥出信行正式担任ATLUS

社长,开始对ATLUS的游戏开发体制等方面进行

改革。目前双方已经决定,到明年1月,TAKARA

会将将自己的游戏事业移交给子公司ATLUS,母公司本身专心处理玩具事业。

关于ATLUS

■总部地址:日本东京新宿区 ■设立时间:1986年(日本昭和61年)4

月7日 ■员工数:313人 ■注册资金:80亿6920日元 ■年销售额:160亿

9038万日元(此为2003年3月期的数值) ■今年1月及3月,ATLUS在中国

设立了两家子公司,分别为“上海ATLUS DIGITAL影像有限公司”及“ATLUS

(天津)电子有限公司”。 ■ATLUS公司最著名的游戏为“《真·女神转生》系

列”,今年底明年初ATLUS将发行的游戏包括:《武神0》(2003年11月13日)、

《梦幻骑士IV》(2003年12月18日)、《真·女神转生III 夜想曲 狂热版》(2004

年1月)及《九龙妖魔学园纪》(2004年)。

www.plumbbook.cn

特报

SCOOP

2003 财年上半年厂商软件销售排名 任天堂、KONAMI及S·E为老大

10月10日,日本媒体公布了2003财政年度上半期(2003年3月31日~9月21日)各厂商软件销售数的排名,任天堂、KONAMI及SQUARE ENIX位列前三甲。

排名	开发商	销售数	份额	排名	开发商	销售数	份额
1	任天堂	312万3878套	14.9%	7	CAPCOM	97万7881套	4.7%
2	KONAMI	291万1932套	13.9%	8	POKEMON(注)	88万4836套	4.2%
3	SQUARE ENIX	194万5617套	9.3%	9	BANPRESTO	82万2326套	3.9%
4	NAMCO	137万3736套	6.5%	10	光荣	77万2180套	3.7%
5	BANDAI	132万8391套	3.3%	其他	其他	559万9239套	26.7%
6	SEGA	126万1348套	6.0%	总计	-	2100万1364套	100.0%

注:POKEMON为任天堂所设立的专门经营“《口袋妖怪》系列”产品的子公司。

两岸合作造人才! 游戏产业明日之星培训 课程即将于北京首都师范大学开课

两岸合作造人才! 游戏产业明日之星培训课程即将于北京首都师范大学开课由台湾新艺术游戏学苑及首师大科技园共同推出游戏产业人才培训课程藉由新艺术游戏学苑丰富的教学经验以及专业的台籍讲师群协助,配合首师大良好的教学环境及软硬件设备,将共同为各地区游戏产业所需要的人才而努力。

课程除了从台湾邀请资深游戏人来担任讲师之外,也结合了数位具有丰富国内营运经验的业界主管来让学生充分了解产业现状,如“《仙剑奇侠传》系列”名制作人,现任北京网星艾尼克斯总经理的姚壮宪将教授创意及剧本课程、寰宇之星总经理傅世华担任产业分析及市场通路和游戏行销课程、华人地区第一套在线游戏《万王之王》之制作团队现任北京雷爵信息副总经理陈光明及程序总监黄于真指导在线游戏成像技术及系统架构、开发《樱花大战》等多款叫好叫座改版游戏的大新信息总经理蔡青峰教授高阶3D引擎课程等,众多名师、共襄盛举。本次一共推出三大课程:游戏企划创意养成课程、游戏高阶美术创作课程、游戏高阶程序设计课程。

想要在游戏产业这个蓬勃发展的领域内锋芒毕露,共同为创造属于中国人自己的游戏而努力吗? 参与课程,圆你梦想!

请洽网址: <http://www.gameschool.com.cn>

开课日期: 11月初 每班只收25人(额满立即开班)

上课地点: 北京市海淀区西三环北路105号 首都师范大学科技园楼台湾新艺术游戏学苑

咨询电话: 68903377 68903378

咨询时间: 周一~周五 9:00AM~8:30PM

咨询信箱: info@gameschool.com.cn

软件

SOFTWARE

购买NGC版《山脊赛车 进化》将可以获得NGC新作《吃豆人 vs.》



▲《吃豆人》之父岩谷敏(左)手做吃豆人赠送的模样的,而宫本茂也显出他俏皮的一面。

10月17日,NAMCO与任天堂宣布,如果玩家购买于11月27日发售的NGC版赛车游戏《山脊赛车 进化》(R: RACING EVOLUTION),就可以获赠NAMCO与任天堂合作的新作《吃豆人 vs.》(PAC-MAN vs.)。早在今年五月的E3展任天堂所召开的新闻发布会,宫本茂就展示过这款作品了,该作以原作《吃豆人》的游戏为基础,巧妙地结合了GBA主机与NGC主机的互联效果,从而引发出《吃豆人》前所未有的对战的乐趣来。这款在E3上大出风头的作品如今终于成品化,并将随《山脊赛车 进化》

这是今年以来第三次NAMCO与任天堂的亲密合作,先是年初NAMCO与任天堂一起公布家用机版《灵魂能力II》的新要素,随后在暑假之前,与任天堂一起公布NGC《仙乐传说》的限定版,现在又再次集两公司之力促销NGC版《山脊赛车 进化》。



▲控制吃豆人的玩家可以在自己的GBA小屏幕上看到整个版面。



▲控制幽灵的玩家只能看到很小块的地方。

东京游戏展 2003 续报

以下对上期因版面及时间问题而未能登出的几款作品进行简单介绍。

CAPCOM 新作连发

就在东京游戏展2003召开的前一天——9月25日,CAPCOM在举行了名为“CAPCOM TGS '03 PRESS MEETING”的新闻发布会,会上不但公布了CAPCOM所开发的作品的近况,还一举公布了数款全新的作品,令人叹为观止。



▲《洛克人EXE4 锦标赛 红日/蓝月》,平台GBA,发售日2003年12月12日。这次的最新作采用两种版本的一起发售的方式推出,本作导入了众多新系统。另外《洛克人EXE》动画将于10月开始播放新的系列。



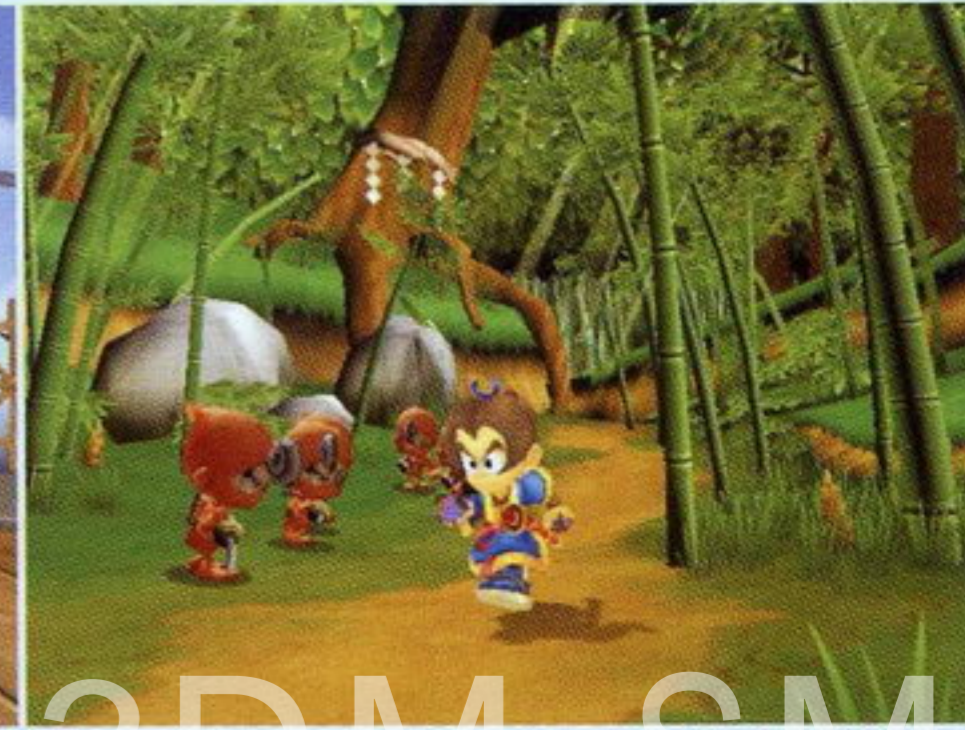
▲《逆转裁判3》,平台GBA,预定2004年1月23日发售。超人气法庭战AVG即将推出第三作。



▲《洛克人X 突击任务》(ROCKMAN X COMMANDO MISSION),平台为PS2/NGC,预定2004年发售。这是一款以“洛克人X”命名的RPG,对于“《洛克人》系列”来说,这是一个全新的尝试,由于是RPG,因此本作将会很深入地刻划角色个性,并具有很强的戏剧性。本作的PRODUCER为北林,他透露本作将会有新的女性角色登场。



▲《魔法忍者 儿雷也》,平台PS2,预定2004年发售。这是一款3D动作游戏,由著名的画师松下进(两作《马克思莫》的角色设计)担任角色设计。PRODUCER中岛表示“想制作一款PS2平台的让孩子们享受合作乐趣的游戏”。





▲ 《提姆·伯顿的圣诞夜惊魂》(The Nightmare Before Christmas), 平台 PS2, 预定 2004 年秋发售。《圣诞夜惊魂》是由科幻大导演提姆·伯顿 (Tim Burton) 在 1993 年推出的一部惊悚喜剧片, 全片以陶土模型定格拍摄而成, 本片中的人物也曾出现在《王国之心》游戏中。本作游戏类型为动画冒险游戏, 将由迪士尼及 CAPCOM 合作打造不同于电影的原创剧情。PRODUCER 为三井。

各厂商劲作画面集锦



▲ 《异度传说 二章 善恶之彼岸》, NAMCO, PS2, 发售日未定。相较于第一作, 本作人物全部改为真实比例, 这一点与《幻想水浒传 III》到《幻想水浒传 IV》的转变相同。人物是真实比例的话, 游戏中的 CG 动画将会更有看头。



▲ 《超时空要塞 MACROSS》, BANDAI, PS2, 预定 2003 年 12 月 23 日发售。由 SEGA-AM2 进行开发, BANDAI 发行的作品, 由于 SEGA-AM2 原来就有开发空战游戏“《AERO DANCING》系列”的经验, 因此开发本作可谓游刃有余。一起来期待这款全新的《超时空要塞 MACROSS》吧。



▲ 《九怨》, FROM SOFTWARE, PS2, 预定 2004 年春发售。这是 FROM SOFTWARE 连续数款新作之一, 属于一款具有日本民族特色的惊悚游戏, 具有日式恐怖片的气氛, 游戏类型为动作冒险类。另外由日本人气画家智内兄助描绘的主标题画也值得关注。



▲ 《铳墓 O.D.》, RED, PS2, 预定 2004 年 1 月发售。《铳墓 O.D.》在游戏展上公布了大量战斗画面除了主角以外, 吉他手等角色的攻击方式也是相当夸张的, 另外可以看出场景可以破坏的程度远高于前作, 看来本作的爽快感得以大幅进化了。



▲ 《第一神拳 2 胜利之路》, ESP, PS2, 预定 2003 年冬发售。前作就以超逼真的拳击感觉而大受注目, 本作又加强了拳击的真实感, 任何看过本作画面的人都会被游戏那真实的气氛所深深吸引。本作发行商为 ESP, 开发商为 GRANDPRIX。



▲ 《BATEN KAITOS 无尽的翅膀与失去的海》, NAMCO, NGC, 预定 2003 年 12 月 5 日发售。集合了众多明星制作人的一款大作 RPG, 无论是 CG 动画、游戏画面还是战斗系统, 都有惊人的表现, NAMCO 预计本作有 50 万销量。



▲ 《ONE PIECE 大乱斗! 3》, BANDAI, PS2/NGC, 预定 2003 年 12 月发售。本作在画面上进行了超级强化, 任何《ONE PIECE》FAN 都会对本作的优秀画面动容。



▲ 《铁臂阿童木》, SEGA, PS2, 预定 2004 年春发售。游戏类型同样为 ACT, 由于是 PS2 平台, 所以这里的阿童木将有更为多姿多彩的表现。也因为游戏画面是全 3D 的, 游戏中视角的也可以处理得非常有力。游戏的初期, 阿童只能使用拳等基本的攻击方式, 但随着故事的发展, 阿童木身上隐藏的特殊能力将一一被释放, 阿童木会越来越强大。

短信息 MESSAGE EXPRESS

■ 据美国媒体的消息, KONAMI 已经确立了《寂静岭 4》的制作计划, 本作将会于 2004 年底推出。

■ 任天堂最近宣布, NGC 在英国降价为 79 英镑之后的两天, NGC 的销量提高了 400%。

■ 据报道, 10 月 16 日从索尼中国传来消息, 该公司将独家赞助 2003 亚洲巨星反盗版演唱会。业内人士普遍认为, 随着 PS2 进入国内日期的邻近, 索尼反盗版的举措可能将更加频繁。

■ 10 月 13 日, KONAMI 宣布将于美国洛杉矶成立一家新的公司, 名为 Konami Digital

Entertainment。

■ NGC 已经在美国降为 99 美元, 并因此而取得了很显著的销售成绩, 为此, 有传闻指出, PS2 也将于 11 月中旬作相应的降价措施, Xbox 方面也可能不甘落后, 继续降价。

■ Xbox 版的《横行霸道 双合集》(III+ 罪恶都市), 将会增加 PS2 版所不具有的新要素, 即在游戏里收音机所收录的歌曲将不仅限于游戏本身所提供的歌曲, 还可以使用玩家自己在 Xbox 硬盘中所储存的歌曲。

■ 据报道, 美国 SEGA 日前在美国注册了一个名为“Shining Tears”(光明之泪)的名称,

报道还指出这是一款电子游戏, 除此之外就没有任何相关情报。

■ 10 月 14 日, 日本东芝及美国的 RAMBUS 宣布, 已经开发出一项新的数据传输技术, 这项技术可以让微型芯片 (MPU) 之间的数据传输速度比以往快 5 倍。该技术将用于 CELL (即 PS3 将采用的芯片) 芯片与 CELL 芯片之间的数据传输。

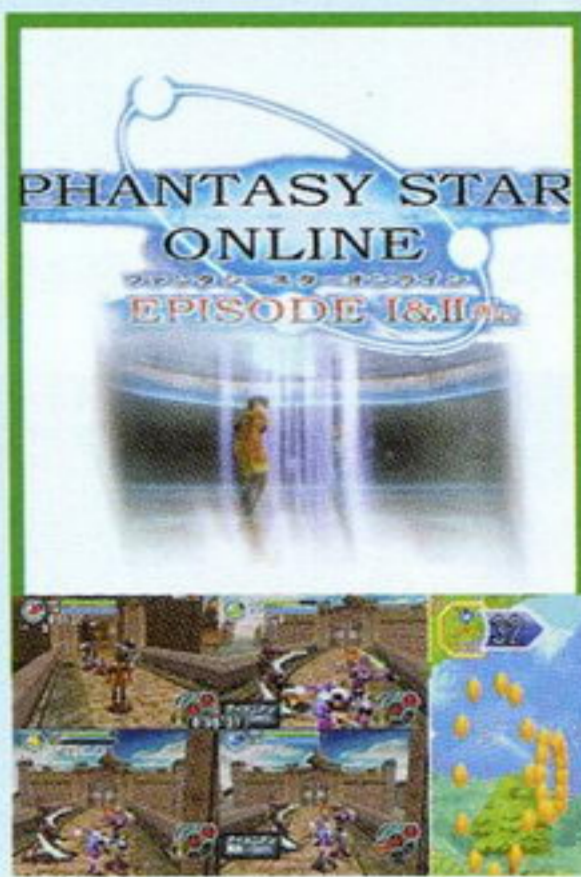
■ 来自美国媒体的消息, 任天堂目前已经着手《PILOT WINGS》最新作的开发, 并预定于 2005 年发售, 《PILOT WINGS》是当年 SFC 的首批游戏, 而《PILOT WINGS 64》则是

当年 N64 的首发游戏, 该系列作一直都是任天堂新主机展示机能的作品。由于任天堂方面曾表示 2005 年将推出新主机, 因此《PILOT WINGS》最新作很可能是任天堂下一代主机的首发作品。

■ 10 月 16 日, 日本业界传出任天堂将收购 BANDAI 的消息, 因为 9 月底任天堂购买了 BANDAI 相当数量的股票, 而且已经成为 BANDAI 排名前 10 位的大股东。但当日任天堂就表示: “的确是购买过 BANDAI 约 2.7% 的股份, 但并没有进一步决定收购 BANDAI。”

新作发售表

NGC	梦幻之星 Online 1章&2章 PLUS	SEGA	A·RPG
	ファンタジー・スター・オンライン エピソード1&2 プラス		预定 2003年 11月 27日
	1人	记忆要求未定	日版
	对应 NGC 专用宽带接驳器、MODEM、键盘控制器		3980 日元



自《梦幻之星 Online》发售以来，其“网民”已经发展到 60 万了，世嘉再接再厉即将推出《梦幻之星 Online 1 章 & 2 章 PLUS》，其低廉的价格以及追加的新要素是吸引 FANS 购买的利器，而优良的品质更是玩家放心购买的保证！其追加要素有：原有《2 章》里的一些必须在线玩的任务，在《PLUS》中可以下线玩，比如“心之座”、“东天之塔”、“西天之塔”都可以下线玩；在线玩的挑战模式的舞台增加，挑战在线模式里还没有开通的《2 章》的某些版面；还有就是下载的迷你游戏增加，比如《Nights》、《噗哟噗哟》这些原来只有在在线模式下才能玩到的游戏这次可以直接下线玩，可以说是玩家们的福音。除此之外拥有原来《1 章 & 2 章》记录的玩家可以不用担心记录不通用，《PLUS》版可以接续原有《1 章 & 2 章》的记录，而且服务器也是通用的，所以玩家不用担心不能与原来的伙伴一起共同冒险。



PS2	恶魔城 无辜者的悼词	KONAMI	ACT
	Castlevania Lament of Innocence		预定 2003年 10月 21日
	1人	记忆要求未定	美版
	对应周边未定		49.99 美元



这次 PS2 的《恶魔城》美版比日版早了一个多月，美国玩家真是有福啊。不过话说回来，该系列在欧美比在日本有人气，先在欧美发售也是理所当然的。不过游戏采用的是双语种，语音可以在日文与英文之间选择，想让《恶魔城》看起来听起来更原汁原味大可选择英文，想听冬马由美、神奈延年这些日本大牌声优的声音大可选择日文，这可是个相当体贴的设定啊。从这次的 TGS 的试玩上，我们可以看到主角挥鞭时很有质感，鞭子打击在地上、敌人身上时都充分体现出了力感，丝毫没有轻飘飘的感觉。特别是鞭子的击打声，当听到圣鞭打在敌人身上的声音时，会让人热血沸腾，血脉膨胀。操作爽快，手感丝毫不逊色于《鬼泣》，而人物的动作也相当流畅，挥鞭如行云流水。呵呵，真希望马上玩到啊！



PLAYSTATION

粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

10月					
10月23日	前线任务 1st	フロントミッション ザ・ファースト	S·RPG	SQUARE ENIX	3800 日元
10月30日	兵蜂 RPG (PSOne Books)	ツインビー-RPG (PSOne Books)	RPG	KONAMI	1800 日元
11月					
11月6日	潜龙谍影 完全版 (PSOne Books)	メタルギアソリッド インテグラル (PSOne Books)	ACT	KONAMI	1800 日元
11月6日	召唤之夜 2 (PSOne Books)	サモンナイト 2 (PSOne Books)	S·RPG	BANPRESTO	1800 日元
11月20日	恶魔城 月下的夜想曲 (PSOne Books)	恶魔城ドラキュラ X 月下の夜想曲 (PSOne Books)	A·RPG	KONAMI	1800 日元
11月20日	棋魂 院生顶上决战 (KONAMI the Best)	ヒカルの棋 院生顶上决战 (KONAMI the Best)	SPG	KONAMI	2800 日元
11月	公主妹妹 2 豪华 FAN DISC	シスター・プリンセス プレミアムファンディスク	AVG	MEDIA WORKS	5800 日元

PLAYSTATION2

10月					
10月23日	影之塔	シャドウタワー アビス	AVG	FROM SOFTWARE	6800 日元
10月23日	新纪幻想 SPECTRAL SOULS	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ	S·RPG	IDEA FACTORY	6800 日元
10月23日	新纪幻想 SPECTRAL SOULS 限定版	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ 限定版	S·RPG	IDEA FACTORY	8800 日元
10月23日	火影忍者 NARUTO 究极的英雄	NARUTO-ナルトナルティメットヒーロー	ACT	BANDAI	6800 日元
10月23日	影之塔 深渊	シャドウタワー アビス	A·RPG	FROM SOFTWARE	6800 日元
10月23日	超时空要塞	超时空要塞マクロス	STG	BANDAI	6800 日元
10月23日	新世纪福音战士 绫波育成计划 With 明日香补完计划	新世纪エヴァンゲリオン 綾波育成计划 With アスカ补完计划	SLG	BROCCOLI	6800 日元
10月23日	古墓丽影 美丽的逃亡者	ララ・クロフト トゥームレイダー 美しき逃亡者	AVG	EDIOS	6980 日元
10月23日	格斗之王 2001	ザ・キング・オブ・ファイターズ	FTG	SNK PLAYMORE	6800 日元
10月30日	NBA LIVE 2004	NBA ライブ 2004	SPG	EA	6800 日元
10月30日	超兄贵 圣蛋白传说	超兄贵 圣なるプロテイン传说	STG	G·A·E	5980 日元
10月30日	变形金刚	トランスフォーマー	ACT	TAKARA	6800 日元
10月30日	玻璃蔷薇	ガラスバラ	AVG	CAPCOM	6800 日元
10月30日	太鼓之达人 惊人的三代目	太鼓の達人 あっぱれ三代目	MUG	NAMCO	4500 日元
10月30日	太鼓之达人 惊人的三代目 (太鼓同捆版)	太鼓の達人 あっぱれ三代目 (タタコン同捆版)	MUG	NAMCO	6980 日元
10月30日	向北 Diamond Dust	北へ。Diamond Dust	AVG	HUNDSON	6800 日元
10月30日	网球王子 王子之吻 冰	テニスの王子様 Kiss of Prince Ice	MUG	KONAMI	4980 日元
10月30日	网球王子 王子之吻 炎	テニスの王子様 Kiss of Prince Flame	MUG	KONAMI	4980 日元
11月					
11月6日	影之心 (PS2 the Best)	シャドウハーツ (PS2 the Best)	RPG	ARUZE	2800 日元
11月6日	潜龙谍影 实体 (PS2 the Best)	メタルギア2 サブスタンス (PS2 the Best)	ACT	KONAMI	2800 日元
11月6日	超级机器人大战 特勤司令员	スーパーロボット大戦 スクランブルコマンドー	SLG	BANPRESTO	7800 日元
11月13日	哈里·波特 奎第奇世界杯	ハリー・ポッター クリディッチワールドカップ	SPG	EA	6800 日元
11月20日	创造职业棒球球队! 2003	プロ野球チームをつくろう! 2003	SLG	SEGA	6980 日元
11月20日	异度传说 一章 Reloaded 力的意志	ゼノサーガ エピソード リローデッド! 力への意志!	RPG	NAMCO	4800 日元
11月	学园天堂 BOY'S LOVE SCRAMBLE!	学園へヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE!	AVG	NEC	6800 日元

ORIENTAL BLUE 青之天外	RPG	NINTENDO
GBA	オリエンタルブルー 青の天外 1人 对应 GBA 专用通信对战线	预定 2003 年 10 月 24 日 自带记忆功能 4800 日元
		日版



《青之天外》这款游戏可以说是一款充满了亚洲风味的游戏，游戏中城市街道让你感到浓郁的中国风味，房屋却充满了东瀛格调，一望无垠的草原让人仿佛来到了蒙古大草原，而茂密的热带丛林和金灿灿的黄金又让人觉得身临其境泰国。

虽然游戏只能一个人玩，但同样可以与朋友通过GBA专用通信对战线进行交换。首先就是可以交换日记，通过交换日记玩家可以确认游戏的进程和一些与其他玩家不一样的地方，可以告诉你下一步该到什么地方去；还可以与朋友交换魔石，一些还没入手的魔石可以通过交换来获得，与此同时也可以知道合成所需要的方法；另外就是交换道具，这样一来就可以在初期就获得一些强力的以及融合魔石后带有特殊效果的道具，

虽然听上去有些赖皮，不过用高能力去蹂躏那些怪物是很爽的哦。(^_^)

新世纪福音战士2	SLG	BANDAI
PS2	新世纪エヴァンゲリオン2 1人 对应周边未定	预定 2003 年 11 月 记忆要求未定 价格未定
		日版



《新世纪福音战士》，这个在上个世纪引起话题的动画如今也掀开了它新的篇章，随着新版动画的上市，系列的活动也将展开，这次的《新世纪福音战士2》也是属于庆祝活动之一。本作的基本流程忠实于原著，只要看过动画的玩家都能很快地上手，但除此之外还有原创的情节。比如原著中三号机驾驶员铃原东治断了一条腿，而在游戏中可以通过选项避免这样的情况发生，之后东治还会加入战斗；第十七使徒渚薰同样可以通过选择正确的选项加入成为同伴，而他乘坐的是因为不明原因消失的EVA

四号机。如此一来，EVA 四台机体的驾驶员可以实现同时参加战斗，怎么样，如此梦幻的场面想不想看呢？那大家就祈祷游戏不要延期吧。

DREAMCAST

10月					
10月23日	甜蜜的季节	すい~とし~ずん	AVG	TAKUYO	6800 日元
10月23日	风之歌	风ノ歌	AVG	KARARA	7500 日元
10月25日	BOADER DOWN	BOADER DOWM	STG	GREV	6800 日元
10月25日	BOADER DOWN (初回限定版)	BOADER DOWM (初回限定版)	STG	GREV	8800 日元
10月30日	恋爱CHU! 完美快乐	恋爱CHU! ハッピーパーフェクト	AVG	GN SOFTWARE	6800 日元
10月30日	恋爱CHU! 完美快乐 (初回限定版)	恋爱CHU! ハッピーパーフェクト (初回限定版)	AVG	GN SOFTWARE	8800 日元
11月					
11月26日	Lien 没有完结的你的歌	Lien 終わらない君の歌	AVG	CHARARA	7500 日元

GAMEBOY ADVANCE

10月					
10月24日	ORIENTAL BLUE 青之天外	オリエンタルブルー 青の天外	RPG	任天堂	价格未定
10月24日	L.O.D. 豪翔传 崩界轮舞曲	レジェンド オブ ダイナミック 豪翔传 崩界の輪舞曲	RPG	BANPRESTO	5800 日元
11月					
11月14日	史莱姆大行动 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト 冲击のしっぽ団	A·AVG	SQUARE ENIX	5800 日元
11月14日	哈里·波特 奎第奇世界杯	ハリー・ポッター クリディッチワールドカップ	SPG	EA	4800 日元
11月21日	马里奥&路易RPG	マリオ&ルイージRPG	RPG	NINTENDO	4800 日元
11月27日	SD高达 G世纪 ADVANCE	SDガンダム Gジェネレーション アドバンス	SLG	BANDAI	5800 日元
11月27日	SD高达 G世纪 ADVANCE GBA SP 夏亚专用色同捆版	SDガンダム Gジェネレーション アドバンス GBA SP シヤア専用カラー 同捆版	SLG	BANDAI	18300 日元

NINTENDO GAME CUBE

10月					
10月24日	式神之城II	式神の城II	STG	KIDS STATION	6800 日元
11月					
11月14日	哈里·波特 奎第奇世界杯	ハリー・ポッター クリディッチワールドカップ	SPG	EA	5800 日元
11月27日	梦幻之星Online 1章&2章 PLUS	ファンタシースターオンライン エピソードI&2 プラス	A·RPG	SEGA	3980 日元
11月27日	梦幻之星Online 3章 卡牌革命	ファンタシースターオンライン エピソードIII カードレボリューション	TAB	SEGA	6980 日元

Xbox

10月					
10月23日	Outlaw 高尔夫 (Xbox 世界收藏版)	アウトロー ゴルフ (Xbox ワールドコレクション)	SPG	MICROSOFT	4800 日元
10月23日	Outlaw 排球 (Xbox 世界收藏版)	アウトロー ゴルフ (Xbox ワールドコレクション)	SPG	MICROSOFT	4800 日元
10月23日	真·女神转生 NINE (Xbox 世界收藏版)	真・女神転生 NINE (Xbox ワールドコレクション)	RPG	ATLUS	2800 日元
10月30日	世嘉 GT online	セガ GT オンライン	RAC	SEGA	6980 日元
11月					
11月20日	魔牙灵	魔牙灵	ACT	MICROSOFT	6800 日元

至爱排行榜

总第 91 期(11B) 协力店名单

上海瑞通玩具
沈阳小陆游戏精品专营店
武汉前卫电玩
宁波东新电玩
济南鑫龙电玩
青岛索尼克电玩专卖
常州佳韵电玩
上海游戏 2000

兰州岚声游戏机俱乐部
杭州最终幻想游戏专卖
北京新亚电玩
长春金卡王电玩总店
武汉夏源电玩
南京阿童木电玩服务部
长沙火炬电子
郑州家庭游戏总汇(三利)
武汉市武昌电玩堂游戏专卖
上海王子电玩

新疆国利电器
河南亚虎电子商行
长沙恒源游戏专卖店
石家庄 GAME 无限商贸中心
上海超时代毛毛电玩
上海浦东风暴
北京瑞明兴隆游戏服务中心
南京风云电玩
南京(新世纪)纽沃得公司
北京嘉兴游戏机经营店

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年9月30日~2003年10月5日

1位 **PS2** **天外魔境 II MANJI MARU**
HUDSON ■ RPG ■ 2003-10-02 ■ 9万1277套 ◆ 累计9万1277套



在日本被称为“RPG先驱”的“天外魔境”系列如今已在NGC与PS2上复出!由于当时国内接触PC-E的玩家实在太少,所以对该游戏持有浓厚的怀旧情绪的玩家就更加凤毛麟角了。尽管如此,作为一个喜欢RPG的玩家还是应该把这款游戏找出来玩玩的。

2位 **PS2** **真·三国无双3 猛将传**
KOEI ■ ACT ■ 2003-09-25 ■ 7万8784套 ◆ 累计36万6054套



最初将目标销售量定在50万的KOEI如今终于可以安心了,时隔半年便迅速推出《真·三国无双3》的资料片确实是明智之举,FANS的热度可以从游戏的销量上直接反映出来。游戏整体的耐玩度是相当高的,再加上修正了许多《3》中的BUG,诚意可嘉!

3位 **PS2** **横行霸道 III**
CAPCOM ■ ACT ■ 2003-09-25 ■ 4万0568套 ◆ 累计16万4825套



人气游戏必定会热卖,之前许多业内人士考虑到文化差异与游戏喜好风格的不同,而认为这款游戏在日本的销量会惨淡收场。而事实上在崇尚欧美文化的日本玩家心中,玩这款游戏就是跟上潮流的行为,整体来看这次CAPCOM的代理是比较成功的商业行为。

4	实战柏青哥必胜法! 骆驼王	SAMMY ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-10-02 ■ 2万7217套 ◆ 累计2万7217套
5	龙背上的骑兵	SQUARE ENIX ■ PS2 ■ A · RPG ■ 2003-09-11 ■ 1万9525套 ◆ 累计21万3420套
6	机动战士高达 相会在宇宙	BANDAI ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-09-04 ■ 1万6651套 ◆ 累计53万6125套
7	传说的斯塔菲 2	NINTENDO ■ GBA ■ ACT ■ 2003-09-05 ■ 1万3133套 ◆ 累计17万1442套
8	马里奥高尔夫	任天堂 ■ NGC ■ SPG ■ 2003-09-05 ■ 9840套 ◆ 累计14万3387套
9	绝体绝命 DANGEROUS 史上最强土下座	KIDS STATION ■ GBA ■ A · AVG ■ 2003-09-26 ■ 8720套 ◆ 累计3万3389套
10	世界足球胜利 11人 7	KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2003-08-07 ■ 2万0885套 ◆ 累计106万5816套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年10月6日~2003年10月12日

1位 **PS2** **侍道 2**
SPIKE ■ A · AVG ■ 2003-10-09 ■ 10万7590套 ◆ 累计10万7590套



因为前作在游戏淡季推出,再加上游戏的风格与素质都有良好的表现,致使这款续作未出便先红起来,而强大的广告宣传攻势与浓郁的日本风情也为该游戏营造了很好的销售环境。看来10月份中会夺得当月累计销量冠军的游戏——《侍道2》真的潜力无限啊!

2位 **PS2** **真·三国无双3 猛将传**
KOEI ■ ACT ■ 2003-09-25 ■ 3万6837套 ◆ 累计40万2891套



从目前的销量来判断,该游戏突破50万的销量将只是时间问题了。鉴于预定明年春发售的《战国无双》可能与“《真·三国无双》系列”不会有本质的差别,因此这类题材游戏的泛滥也是值得警戒的问题。有创新才有生命,希望《真·三国无双4》给玩家更大的震撼!

3位 **PS2** **天外魔境 II MANJI MARU**
HUDSON ■ RPG ■ 2003-10-02 ■ 2万9475套 ◆ 累计12万0752套



就这款复刻作品的销量来看,可以用相当成功来形容,这一切都为《天外魔境 III》的前期促销打下了良好的基础,让投资者看到了希望。话说回来,既然是名作就必定有过人的独特之处,这款游戏当然不会例外,感受游戏的特色也自然成为玩家津津乐道的地方。

4	横行霸道 III	CAPCOM ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-09-25 ■ 2万8124套 ◆ 累计19万2949套
5	实战柏青哥必胜法! 骆驼王	SAMMY ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-10-02 ■ 1万2479套 ◆ 累计3万9696套
6	传说的斯塔菲 2	NINTENDO ■ GBA ■ ACT ■ 2003-09-05 ■ 1万1542套 ◆ 累计18万2984套
7	龙背上的骑兵	SQUARE ENIX ■ PS2 ■ A · RPG ■ 2003-09-11 ■ 1万1259套 ◆ 累计22万4679套
8	机动战士高达 相会在宇宙	BANDAI ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-09-04 ■ 9696套 ◆ 累计54万5821套
9	Dance Dance Revolution EXTREME	KONAMI ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-10-09 ■ 7657套 ◆ 累计7657套
10	淘气草莓咖啡厅	D3 PUBLISHER ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-10-09 ■ 7092套 ◆ 累计7092套

中国 TV GAME 销量排行榜

2003年9月20日~2003年10月19日

PS2 月间游戏销量

1	真·三国无双3 猛将传	KOEI ■ ACT ■ 2003-09-25 ◆ 月间累计385套
2	世界足球 胜利 11人 7	KONAMI ■ SPG ■ 2003-08-07 ◆ 月间累计157套
3	龙背上的骑兵	SQUARE ENIX ■ A · RPG ■ 2003-09-11 ◆ 月间累计89套

NGC 月间游戏销量

1	仙乐传说	NAMCO ■ RPG ■ 2003-08-29 ■ 月间累计78套
2	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX ■ RPG ■ 2003-08-08 ◆ 月间累计31套
3	塞尔达传说 风之杖	任天堂 ■ A · RPG ■ 2002-12-13 ◆ 月间累计19套

Xbox 月间游戏销量

1	真·三国无双3	KOEI ■ ACT ■ 2003-08-26 ◆ 月间累计47套
2	恐龙危机 3	CAPCOM ■ AVG ■ 2003-06-26 ◆ 月间累计33套
3	DOA 极限沙滩排球	TECMO ■ ACT ■ 2003-01-23 ◆ 月间累计26套



MOTOROLA

智慧演绎 无处不在

光舞MOTO



E380

让我的炫光, 在律动的音乐中狂舞

- 韵律灯光 · 幻彩前卫外形 · 多彩可换前盖
- 32和弦铃音 · 生动彩屏 · 支持彩信*#

摩托罗拉热线: 800-810-5050, 010-65642405

中文网址: www.motorola.com.cn

摩托罗拉保留对产品外观及设计改进和改变的权利, 而无需事先通知。本图片为广告示意图, 请以实际画面为准。多彩可换前盖, 请以市场供货为准。

MOTOROLA 乃摩托罗拉公司之商标

© 2003 Motorola Inc. 版权所有。

摩托罗拉加速老化实验是 E380 高品质的保障

* 需网络支持, 并视系统状况及网络商提供服务而定

分销商: 北京普天太力通信技术开发公司

上海银利移动通信设备有限公司

入网证号: 02-0010-032181

话梅杂志 & 3DM-SMV
www.plumbocook.cn



杰克2

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

游戏内容丰富度



SOUL



之前就对本作有很高的期待，拿到游戏之后仍觉得惊喜。场景果然是华丽得让人赞不绝口，尤其是HAVEN城的景色，你会想，用了这么多的多边形，PS2竟然还撑得住？这次的游戏方式明显是多样化了，枪战、滑板、赛车等都具有相当的戏份，而且每一项都制作得如此精细！游戏难度方面倒有些过高，动作游戏老鸟们当然满意了，但这可辛苦了不擅动作游戏者，如果可以选择难度的话就更完美了。

D·S



从PS时代的《古惑狼》开始，到目前最新推出的这款《杰克II》，几乎所有出自“顽皮狗”之手的游戏都从来没有让我失望过，印象中这样的游戏制作小组也仅此一家！该作品在游戏方式上与前作存在着一些差异，但动作游戏本质的乐趣却被更充分地展现出来。面对艰难的任务，有一股令人欲罢不能的游戏动力在促使着我反复挑战，这种游戏制作上的功力真让人佩服得五体投地！绝赞！

GOUKI



没想到本作会进化到这个地步，画面堪称PS2上的最强画面，游戏的方式也有了很大的变化，由前作类似于关卡制的设定变成了任务触发式的设计，给玩家以充分的自由活动空间，自由度十分高。交通工具的多元化也是亮点之一，只是取得交通工具的方式让人想到了《GTA》。武器以及道具设定非常丰富，并且关卡也是完全依照所拥有的武器以及道具的特点来设计的，非常棒。向喜欢平台游戏的玩家强烈推荐。

总分：**28**

黄金珍藏

PS2 ■ DVD-ROM ■ SCEE/NAUGHTY DOG ■ Jak II ■ ACT ■ 2003-10-17 ■ 1人 ■ 只对应DS2手柄 ■ 1151KB



侍道2

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

自由度



沙罗



曾经大受玩家好评的“时代剧”游戏总算是出了续作。虽然游戏的画面比起前作来说进步不算太明显，不过这对一家不起眼的小公司来说实属不易。游戏最出色之处当属其极高的自由度、多分支的剧情、结局以及收集各种各样的武器。本作另外增加了不少新要素，玩家作为一名武士，既可以当一名维持正义、铲除邪恶的浪人，也可以当一位野心勃勃的黑帮老大；当然了，相信更多玩家喜欢像风一样自由自在地行动吧。

纱迦



和前作比起来，游戏的进步是明显的。锻刀系统的进化、装饰品和道具的引入等令游戏系统更加完善，而多达14种的结局数量和长达10天的游戏时间也令耐玩度大为提高。但游戏在读盘方面做得不够好。而自由度方面也有所下降，事件数量并没有成倍增长。游戏中的舞台多发生在町内，范围比前作要小很多，也看不到如诗如画的美景。另外大地图式的移动方式绝对是一个败笔。

阿修罗



前作发售的时候稍微玩了一下，觉得游戏蛮不错的，但是因为时间的原因没有好好研究下去。这次的续作在各方面都有很大的提升，非常值得一玩。在保留了前作多分支路线、多结局和隐藏要素丰富的优良传统的基础上，厂商在细节方面作了很大程度的调整，使得游戏整体感觉更加亲切，非常容易上手。游戏的整体流程比起前作稍长，但是也不会让人觉得厌烦，不过游戏的读盘时间实在太长。

总分：**24**

热血推荐

PS2 ■ DVD-ROM ■ SPIKE ■ 侍道2 ■ A · AVG ■ 2003-10-09 ■ 1人 ■ 无对应周边 ■ 114KB以上



卧虎藏龙gba

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

爽快感



LIKY



游戏乃国内人士制作，而且根据大家熟悉的同名电影改编，当然要捧捧场了，不过游戏的整体素质实在不怎么样，特别是第一关，灰蒙蒙的背景，用色极其简单，音乐也单调得紧，而且每次暂停后音乐都会重头演奏。游戏借鉴了很多MD《超级忍》的要素，骑在马上飞驰杀敌的那一连忍者镖都直接照搬了，但在爽快感上表现不足。超必杀技的设定算是亮点，还有三种不同的变化，看起来还有点花哨。

猫太



中国功夫的悠久历史，相信全世界的人都应该认识得到。从李小龙、成龙和周润发等一些打出国际的影星们就更能体现出功夫的文化。《卧虎藏龙》可谓是2002年功夫电影中的精品，因此制作成游戏也理所当然。游戏在动作方面做得比较好，不但画面流畅，而且招式的数量也算是令人满意。最重要的是游戏把影片中的气氛表达了出来，虽然过场只有一些电影中的图片，但总体素质让人满意。

邪魔天使



不知为什么，《卧虎藏龙》的电影都出了那么久了游戏现在才出，总觉得有点怪怪的。游戏属于一个大杂烩式的作品，《超级忍》、《赤影战士》等游戏的影子都可以在这款GBA版的《卧虎藏龙》里看到。从总体上来讲游戏的手感还算过得去，必杀、超必杀、连击都还比较流畅。但是音乐觉得有点怪，画面总体上偏暗而且色彩很单调，再加上背景画面移动太快，玩久了头有点晕。如果实在无聊玩一下也无防。

总分：**20**

不过不失

GBA ■ 卡带 (64M) ■ UBI ■ Crouching Tiger Hidden Dragon ■ ACT ■ 2003-10-16 ■ 1人 ■ 密码记忆



化解危机3

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

移植诚意度



胜负师



与街机相比，本作街机模式画面的缩水比较严重。好在原作的整体素质很高，只是“游戏性”移植也已经令喜欢光枪游戏的玩家有购买的理由了。再加上新增的女主角剧情与模式的关卡设计和系统方面与街机相比有过之而无不及，也更适合家用机玩家的口味。而且针对PS2的机能，两个原创模式的画面也有所提高，可以说是秉承了南梦宫一贯的100%以上的移植态度，是近期不可多得的射击佳作。

GOUKI



街机移植的部分略有缩水，但那种感觉还是完美地保留了下来。配合光枪进行游戏，街机感觉十足。游戏的难度比较高，不过各种体贴的设定多少能够缓解这一点。原创模式中的狙击关卡可以说是完全针对GUNCON2的特点而设计的，并且与街机模式在故事上的衔接也让人投入感倍增。前作原创模式的续篇“CRISIS MISSION”也在强化之后登场，有些任务的挑战性很高，乐趣十足。

D·S



在玩这款游戏之前接触过街机，本作除了游戏画面比街机要逊色一些外，其他的部分都可以用完全移植来形容，当然没有GUNCON2这款配件，游戏也就少了一半的乐趣。比起《化解危机2》，本作除了同样继承隐藏任务关卡这项家用机版要素外，还加入了以女主角为操作对象的外传模式，诚意十足！可由于该游戏属于可对连机线的，如果约上几个好友在家中使用两台电视合作战的话，必定乐趣多多！

总分：**25**

热血推荐

PS2 ■ DVD-ROM ■ NAMCO ■ TIME CRISIS 3 ■ STG ■ 2003-10-19 ■ 1~2人 ■ 对应GUNCON2、i-LINK ■ 210KB

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

一直以来，S·RPG游戏在玩家心目中都占有不可忽略的地位，这究竟是因为什么呢？猫太认为除了到现时为止S·RPG类的游戏数量少之外，还有最重要的一点——SLG与RPG的结晶。众所周知，RPG的受欢迎程度是公认的，毕竟RPG以优美的剧情牵动了无数玩家的心。而SLG则以丰富的战略技巧和多彩的职业技能留住了众人。S·RPG就是将两者最优秀的方面结合在一起，所以才能得到玩家们非一般的认同。在今年的8月份里，我想最能代表S·RPG进化的作品就要数《召唤之夜3》了。

诞生篇

“《召唤之夜》系列”其实也算是一款经过了3年风雨的游戏，虽然它在首度登场时并不能引起太多玩家的注意，但它绝对是一款拥有潜力的作品，我想这点有很多接触过该作的玩家都会认同。召唤兽数量多和简单易懂的系统并不是游戏最诱人的地方，最让人佩服的是开发者敢于创新，在2000年PS即将被“封印”的年代里他们从容不迫地选择了制作这款游戏，虽然BANPRESTO在这款游戏发售之前并没有期待过它将会成功，因为他们知道，酝酿一瓶美酒需要耐心的道理，所以这次的失败并没有打消他们对这款游戏的希望。

演变篇

其实说起S·RPG这个游戏类型，已经有一段不短的历史了。从早期FC上的《火焰之纹章》、PC上的《炎龙骑士团》和MD的《光明力量》等数不清的经典大作，到最近的《第二次超级机器人大战α》和《召唤之夜3》，其战斗系统和战略性在每一款作品中都能给人新鲜感和爽快感。从当初最简单的攻击、魔法和道具，最后演变出召唤、救出和精神系统等多彩的新要素，可见游戏的系统也跟着科技的发展而前进着。3年前的《召唤之夜》也是由最传统的S·RPG加上召唤系统而组成，虽然在故事系统方面采用了多主人公的新构思，但毕竟这种单纯的做法始终不能吸引到众多有了多年游戏经验的玩家。而且召唤兽的数量毕竟还是不足，故事的叙述也不能

游戏时间 超过60小时



召唤之夜3

召唤之夜3	BANPRESTO	S·RPG
PS2	Summer Night3	2003年8月7日
1人	92KB以上	6800日元
对应DS2		推荐玩家年龄：全年龄

让人满意，所以导致乏人问津。“失败乃成功之母”这句话估计也是“《召唤之夜》系列”开发者们的心声，不断推出新的作品，从而也不断地改进，终于，今年的《召唤之夜3》在首周取得了十多万份销量的好成绩，也无愧于BANPRESTO的开发组的一片苦心。

真实篇

《召唤之夜3》并不是虚有其表。它拥有自己的特色和魅力，而且从第一作到现今不但保留了这些特色，而且还将之强化，那便是游戏的主题——召唤。说起召唤这个名词，我想大家肯定会想到“《最终幻想》系列”吧。《最终幻想》中那华丽的召唤魔法的确震撼了无数玩家的心。对于一个剑与魔法的世界来说，召唤兽的出现看来已经变得非常普通。对于一个RPG来说，召唤兽更是一个可以提高游戏可玩度的系统。比如隐藏的召唤兽可以增加游戏的耐玩度，育成召唤兽更是可以增加游戏的丰富度。而“《召唤之夜》系列”就是为了创造自己独有特色而不断在进步，“召唤”这个名词也是在作为游戏的核心部分而建立的，不但在战斗中拥有大量的召唤兽，而且整个游戏也是围绕着“召唤”这个词而发展的。第一作中就是因为“召唤”在游戏中出现的比重不大，让人感觉不到它的特色，所以才造成冷淡的格局。而《召唤之夜2》则已经把“召唤”这个名词给完完全全地表现了出来，

所以可以说2001年的《召唤之夜2》为“《召唤之夜》系列”作品打响了头一炮。但虽然说游戏做得不错，只可惜发售的时间却稍嫌迟了，当时在PS上推出并不能吸引太多对PS2的画面憧憬的玩家们的视线，所以就算游戏的制作是很成功，但却因为“坐错了车”以致结局比较悲惨。

进化篇

新作《召唤之夜3》在一开始给人的感觉就是前作的加强版。首先是开场动画，BANPRESTO并没有遗忘这个系列作品中值得赞扬的部分。低成本的贴图动画是满足不了玩家心理的，这个道理从PS的中期玩家们就已经明白了。所以BANPRESTO从《召唤之夜2》便开始制作精美的开场动画，并每次都请来了加藤いづみ小姐为开场动画演唱。接着便是游戏的故事，从世界观来看，新作的小岛确实要比起以往的整个国土要小得多，但情节的安排让玩过本作的玩家并没有在意到这一点。这就要多亏制作人员的用心，把事件紧密地结合在一起，让玩家们丝毫没有在意到地图细小的观念。从到达小岛——遇到カイル等人——岛上的居民和护人的接触——帝国军アズリア等人的出现——主人公拔剑的原由——最终把剑封印，每一段的故事都嫁接得非常恰当。人物的登场次序也安排得非常好，尤其是イスラ的出现，让玩家们从想办法如何说服好朋友アズリア的心情一下子转变成对イスラの憎恨。

可以说这部分是游戏最让人难忘的地方。然后是系统的进化，召唤兽数量的增加看来是玩家们早就预料到的事情，但协力召唤、专用召唤和召唤兽成等新要素就让玩家们始料不及。学生授课也是本作中比较有特色的一个新要素，毕竟作为一个老师，没有教学的话就会显得与职业不相称。（挂着羊头卖狗肉？）最后不得不说的就是系列最吸引人的声优阵容，“《召唤之夜》系列”的声优阵容一向都不能忽视，在前两作中，绿川光、桑岛法子、坂口大助和草尾毅等著名的声优们都有份助阵。这次也不例外，小野坂昌也（スカーレル）、久川绫（アルディラ）和小松里贺（ナップ）等角色大家不会没有听过吧。

《召唤之夜》的每一作都是非常用心地制作的，玩家并不用担心续作质量的下降。

杂谈篇

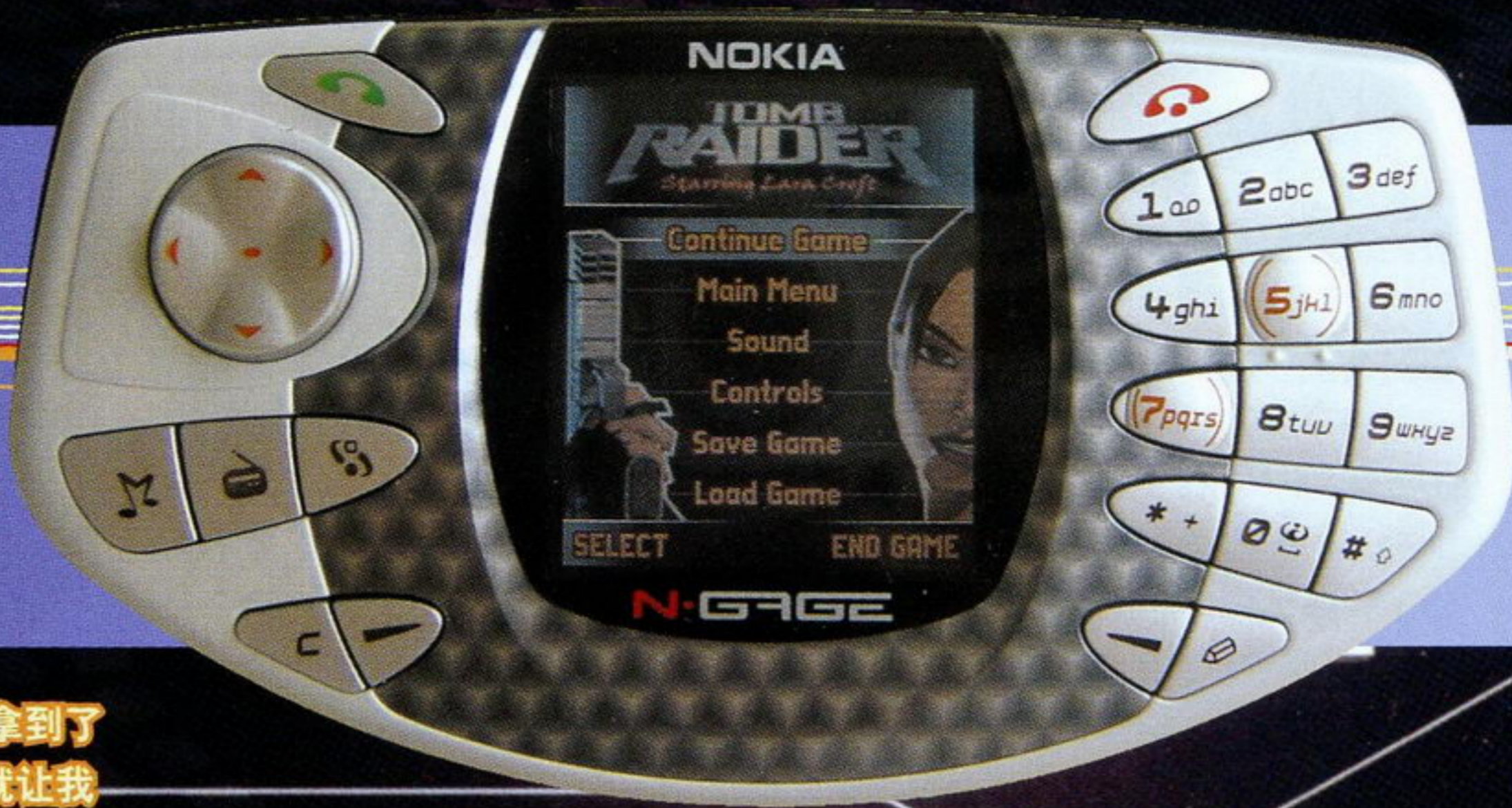
不知道大家有没有发觉，“《召唤之夜》系列”的3款正传作品当中，（GBA版的《召唤之夜 铸剑物语》除外）主人公们不是学生就是老师呢？在第一作中，可选择的主人公都是学生，由于受到召唤师所召唤而来到另一个时空，并发生了许多意想不到的事件，从而认识到自己的人生。在第二作中，作为召唤学院学生的主人公则由于被派遣外出而揭开了整个故事的序幕。在今年的新作《召唤之夜3》中，玩家却要扮演一个前身是军人的家庭教师，由于发生突发事件而来一个小岛上与自己的学生展开的不寻常的故事。比起前两作，本作的职业大反转确实是比较有趣的设计。这个特色不知道是设计者们对学生时代的思念还是人物设计者饭冢武史（黑星红白）的固定风格。不过从饭冢武史的另一部作品《基诺之旅》来看，这个假设也并不是没有可能的。

特稿

N-GAGE

全面体验

NOKIA的游戏手机N-GAGE如期发售，本刊也在第一时间拿到了样机。经过试用和试玩之后，对其性能也有了完整的认识，下面就让我们共同来关注一下这款公布已久的便携产品吧！



电话部分

规格

我们在从前的杂志中曾经详细地介绍过N-GAGE的性能，相信各位读者也已经耳熟能详，现在就让我们从移动电话的角度来看一看N-GAGE的官方规格表。

N-GAGE 的特性

- 高性能 3D 移动平台游戏
- 话机外形和功能专为游戏而优化设计
- 蓝牙无线连接技术
- 内建数字随身听和数字录音机
- 内建立体声 FM 调频收音机
- 支持 MMS 多媒体短消息服务
- 提供全系列 (IMAP4, POP3, SMTP, MIME2) 电子邮件支持
- 内置 XHTML 浏览器
- 自动三频蜂窝电话网络适应 (EGSM 900/GSM1800/GSM 1900)
- Symbian Series60 图形用户界面，支持多任务同时处理
- 支持 MP3、AAC、MIDI 和 WAV 格式的铃声
- 支持 GPRS 方式浏览 WAP 网络

N-GAGE 规格表

【型号】	NOKIA N-GAGE
【颜色】	银色
【网络格式】	EGSM 900/GSM1800/GSM 1900
【尺寸】	133.7 × 69.7 × 20.2 毫米
【重量】	137 克 (含标准电池)
【通话时间】	2 至 4 小时
【待机时间】	150 至 200 小时
【特殊使用时间】	听音乐最长 8 小时，收音机最长 20 小时，游戏最长 6 小时
【上市时间】	2003 年 10 月
【屏幕】	4096 色 TFT 液晶显示，分辨率 176 × 208
【铃声】	支持 MP3、AAC、MIDI 和 WAV 格式的铃声
【价格】	299 美圆 (没有大陆行货供应)

标准配置

N-GAGE 的标准配置非常齐全，可以说是随机附赠了所有可能用到的配件。套装包括：N-GAGE 主机一部，USB 连接线一条，电池 (BL-5C) 一块，耳机一套，旅行充电器一台，录音转接线一条，软件光盘一张，说明书一套。如下图所示。



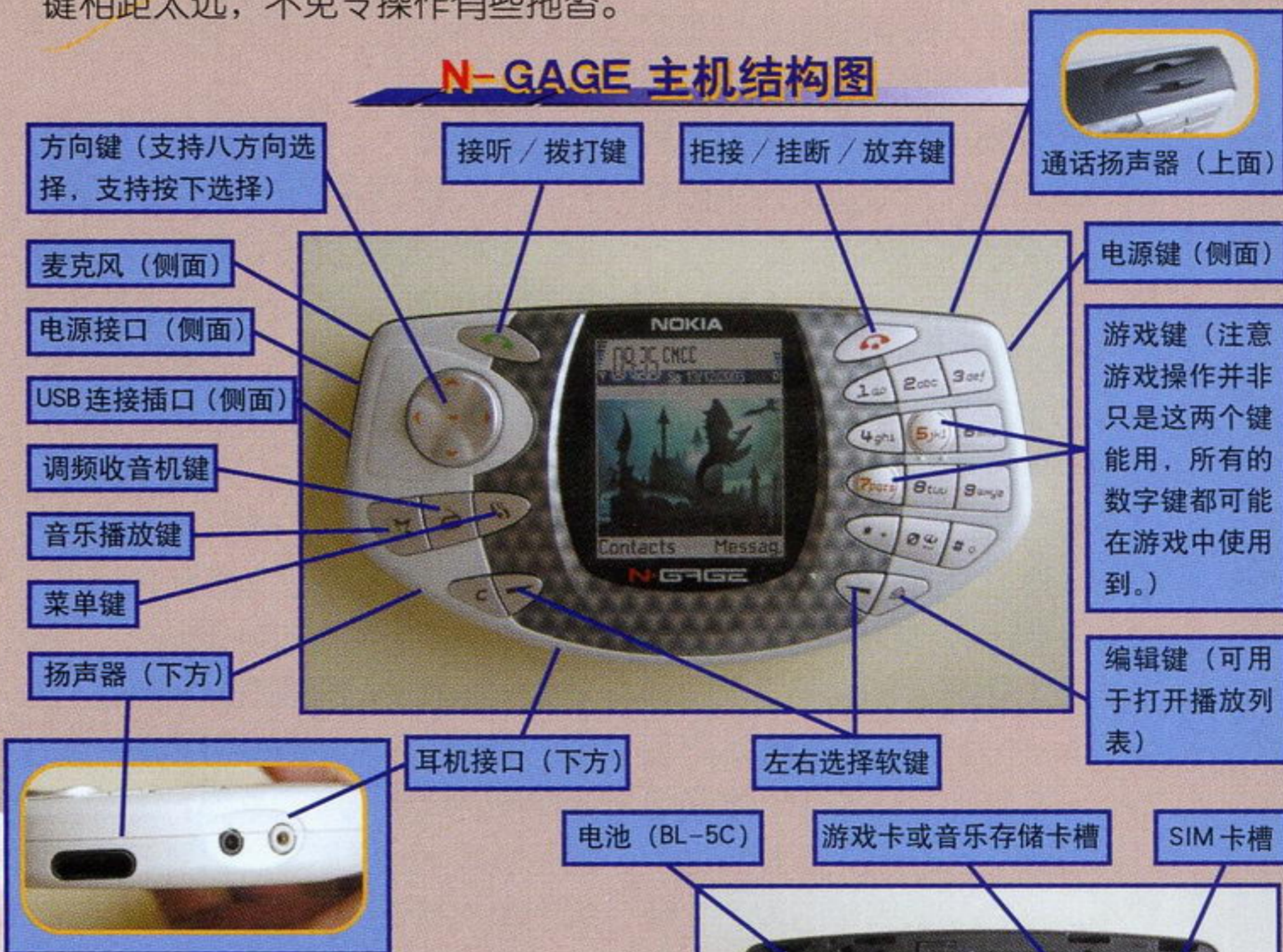
遗憾的是，N-GAGE 并没有随机附赠游戏或者音乐存储卡，这两样东西都要另外付费购买。如果你希望享受 N-GAGE 的 MP3 播放功能，就一定要买一张 NOKIA 音乐存储卡 (标准容量 64MB)，这么重要的功能弃置不用实在是可惜啊！

◀ N-GAGE 的套装配件。

主机结构

N-GAGE 被设计为横向操作的手机，这也是为了方便玩游戏，根据我们的实际试用发现 N-GAGE 的键位安排还算合适，只是有时需要连续按下的按键相距太远，不免令操作有些拖沓。

N-GAGE 主机结构图



屏幕

N-GAGE 使用的屏幕是 4096 色的 TFT 液晶显示器，分辨率为 176 × 208，残影现象极不明显，画面效果令人满意，在目前手机市场中可以说是最优秀者之一。从公开资料来看，这块显示器与当年 NOKIA 7650 上使用的那块完全一致，目前我们也没有实际发现 N-GAGE 的显示器与 7650 的显示器有什么差别。虽然 GBA 拥有发色数更高的显示屏 (32000 色)，但其显示质量还是不如 N-GAGE 来得清晰舒适。看来我们要在纯便携游戏机上体验高质量的 TFT 液晶显示效果，只有等待明年的 PSP 和 GBA 的后续機種了……

▲ N-GAGE 的背面。





▲ N-GAGE 的屏幕显示效果令人满意，这是《混战 (Pandemonium)》的游戏画面。

打电话

你现在看到的这张图就是拿着 N-GAGE 打电话的样子。感觉如何？是不是很诡异？（笑）老实说，长时间这样手持话机讲话确实不太舒服（拇指要么会按脏了屏幕，要么则可能误触到按键……），不过这样子蛮另类的，如果在大街上拿它打电话一定会招揽到不少行人的目光……根据我们的实际测试，N-GAGE 在声音和信号等方面的表现都不愧于 NOKIA 的牌子，但由于键位设计刻意贴近游戏机导致通话中的按键操作略有不便，所以请大家“既买之，则忍之”吧。



▲继摩托罗拉的 V70 之后，这款机器的接听方式再次让泰坦感到世界之大，无奇不有。

操作系统

N-GAGE 所使用的操作系统是最初登场 7650 的 Symbian 系统的改良版，它支持多任务同时处理，且拥有漂亮的图形用户界面，确实可令移动电话的使用变得轻松愉快。对于没有使用过 Symbian 操作系统的用户而言，这个系统是很容易掌握的，当然 N-GAGE 使用的系统是英文界面，如果各位有操作 7650 或 3650 的经验，那么玩转 N-GAGE 是一瞬间的事情。

通过菜单键进入根菜单后，基本上左软键确定或弹出当前项目的快捷菜单（选择 Open 打开，还可以选择移动、项目重命名、视图方式等），而右软键是退出或取消。按挂机键直接返回话机待机界面。N-GAGE 的初始根菜单包括 8 个选项，分别是：返回话机待机，联系人，日程表，短信息服务，媒体中心，附加服务，管理工具和情景模式。另外如果安装了游戏，游戏也会出现在根菜单。



▲ N-GAGE 的根菜单、管理工具菜单和蓝牙通讯配置菜单。

短信息

我曾经使用过 Nokia 的 7650，可以说 7650 的短信息服务非常的好用，中文输入法也堪称一流（T9 输入，支持快速中英数切换，支持无限联想，支持数字选字，支持快速翻页）。我们有理由相信，假设使用同种操作系统和界面的 N-GAGE 推出简体中文版的话，其短信息服务和输入法依旧会非常出色——但现在嘛，在国外发售的 N-GAGE 并不支持中文输入和中文显示，所以想用它来收发短消息的用户可能要失望了。



▲ N-GAGE 的短信息服务界面。

音乐

音乐播放功能是 N-GAGE 的主打卖点之一，但 N-GAGE 并没有像 3300 那样随机器附赠一张音乐存储卡，只是附赠了连接软件和连接线来馋你。所以想要听音乐的话，还需要自行购买 N-GAGE 专用的音乐存储卡。需要注意的是，随机附赠的软件“Nokia Audio Manager”是英文版本的，所以在传输时请尽量以英文命名曲目并以英文描述曲目信息，以免在 N-GAGE 上出现乱码。Nokia Audio Manager 可以将没有版权保护的音乐 CD 转换为 N-GAGE 可以播放的音乐格式，还可以将 N-GAGE 录制的声音或电台广播上传到个人电脑。

如果你使用的是 WINDOWS2000 或 WINDOWS XP，那么不需要安装额外的驱动计算机就可以将已插入存储卡的 N-GAGE 识别为移动磁盘。你只需要将音乐拷贝入存储卡上指定的文件夹中即可。不过 NOKIA 不建议这样做，这样做的结果可能是乐曲名称为乱码。N-GAGE 是可以当作移动磁盘来使用的，你可以向其存储卡中拷入任何文件，这些文件对 N-GAGE 存储卡，默认的音乐文件夹为“MUSIC”，用户可以直接拷入 MP3 音乐文件。GAGE 没有影响。



▲这是 WINDOWS XP 系统自动识别到的 N-GAGE 存储卡，默认的音乐文件夹为“MUSIC”，用户可以直接拷入 MP3 音乐文件。

关于音乐播放

- N-GAGE 仅支持 32MB，64MB 和 128MB 的存储卡。
- N-GAGE 最多可以显示 255 首歌曲目录。
- 必须开机才能使用音乐播放功能，如果你想在飞机上听音乐，最好考虑另备一台随身听。
- 如果听音乐的过程中来电话，音乐将自动暂停，当通话结束后音乐会自动恢复播放。



◀ NOKIA 3300 的音乐存储卡（64MB 标配）也一样适用于 N-GAGE，但注意 N-GAGE 不能使用市售的 SD 卡（略厚一些，不能插入卡槽）。



▶这是 N-GAGE 与 3300 的对比图，可以看出 N-GAGE 明显大了整整一圈。

收音机

FM 调频电台是城市居民生活的重要组成部分之一（相信居住在城市的玩家们会经常在公共汽车或是出租汽车上听到调频广播）。各大城市的交通、健康等调频电台近年来都有极大的发展，FM 立体声广播以优秀的音质蚕食着中波和短波（覆盖面相对广泛，但接听效果差）广播电台的市场。大家出门在外时也可以通过调频收音功能来了解时事新闻或收听娱乐节目。N-GAGE 的立体声接收效果还是比较出色的，虽然有碍于 GSM 信号干扰使得收音效果不及专业的 FM 收音机，但信噪比并不是太低，感觉中上乘。N-GAGE 还支持将调频广播录制到存储卡中，这样喜爱的节目也可以保存起来。

关于 FM 广播

- 必须接驳耳机（用做天线）才可以收听 FM 广播。
- FM 广播的接受范围是 87.5 至 108.0 MHz。
- FM 自动搜索步进频率是 0.05 MHz。
- 支持电台存储和数字选台。



▲这是 N-GAGE 内置收音机的界面。切记收听广播时音量不宜过大，否则突发的信号故障可能会损伤听力。

上网

N-GAGE可以使用GPRS方式接入WAP互联网,浏览WAP网页、收发电子邮件或下载资料。玩家可以选择网络运营商的GPRS套餐服务,享受手机上网冲浪的乐趣。N-GAGE支持XHTML协议并可以运行网页上的一些小程序。别忘了,N-GAGE除了支持专用平台游戏之外,还支持通常的JAVA游戏,网络上很多JAVA游戏是免费的,大家可以即兴利用。



▲这是N-GAGE上网的书签选择页面。

电脑连线

N-GAGE可以通过USB端口与电脑相连接,即插即用,互传资料。但最初购买的套装中并不包含存储卡,用户如果希望传输音乐或图像资料到N-GAGE则需要购买专用存储卡。



◀当使用USB连接时,N-GAGE屏幕会显示USB连接标识符号,正在交换数据时不能拔出通讯线。

附: SOUL 对接电话的看法

有人对N-GAGE在接电话时拿话机的方式颇有微词,个人反而认为这是一个相当人性化的设定。按照SOUL的个人经验,传统的电话机或是手机在接听电话方面会有问题。什么问题呢?就是当你接听的时间过长时,比如听个10分钟、30分钟,或是1小时以上时(泰坦按:这真是饱汉不知饿汉饥啊!),你就会发现由于电话长时间紧贴着耳朵,导致耳朵有些疼痛,而且一般的手手机长时间接听还会发热,(用耳机接听除外)这更为难受。但如果是N-GAGE的话,这种情况就会好得多,因为主机接触耳朵的面积小太多了。另外说句实话,侧拿手机人们只是一时不习惯而已,并没有什么不雅。

游戏部分

与GBA的比较

作为一台游戏手机,N-GAGE更多的设计还是针对游戏操作而来的。可以看到,N-GAGE与GBA的造型非常相似,也许是GBA的造型的确比较经典吧,N-GAGE在设计上借鉴了不少,但是少了L、R两键,因此在游戏的操作上还是略有不足。



将N-GAGE与GBA放在一起,这么一比较起来N-GAGE的大小其实与GBA也差不多,在厚度方面,N-GAGE大概是GBA的2/3,所以N-GAGE也的确够大的,拿在手上玩游戏还比较合适,如果打电话就真的引人注目了。

游戏卡盒

N-Gage使用的扩充卡是MMC卡,所以目前发售的游戏也全部采用MMC卡,不过这些游戏MMC卡都采用了特殊的加密技术,无法写入或者备份,也就是一个游戏就是一张卡。游戏都有完整的包装,虽然游戏卡小得可怜(大家也应该知道MMC卡的大小吧),可是卡盒却大得离谱,比GBA游戏的卡盒还大,不过没有GBA游戏卡盒厚就是了。拆开后里面除了有游戏卡和游戏说明书外,还有一个小一点的塑料卡盒,可以存放两个MMC卡。看来NOKIA也知道这么大的卡盒不方便,所以又准备了一个小一点的。



关于卡带加密

说到游戏卡的加密,LIKY我还是忍不住试了一下,想看看是不是真的不能读写。在N-GAGE上插入《古墓丽影》的游戏,然后连上电脑(系统为XP),呵呵,果然,电脑虽然显示找到N-GAGE,但是根本不显示有“移动磁盘”相连(如果是一般的MMC卡,此时就会找到“可移动磁盘”并可进行读写操作),看来普通方法不行,不过我还有办法。在《掌机王》第六辑上我曾给大家介绍过一个使用SD卡/MMC卡的新型烧录卡——G-BANK(详见《掌机王》第六辑P40),它的一个额外功能就是可以将SD卡/MMC卡作为可移动磁片来使用,于是我将《古墓丽影》的卡插入到G-BANK中,然后再将G-BANK与电脑相连,活活,这次可以访问了,查看了一下《古墓丽影》的文件大小,总共7.6MB,也就是说还不到64Mb,跟普通GBA游戏的容量差不多。然后嘛!我继续查看文件夹的内容,结果一级一级查看下去,访问到data文件夹时就死机了。后来我不访问文件,准备直接备份整张卡,结果复制到95%左右就停住了……汗!加密技术真的不是说着玩的。

展现主机机能的《古墓丽影》

《古墓丽影》是我们这次惟一拿到的一款游戏,所以就着重来说它吧。说起来,N-GAGE的《古墓丽影》的确是一款比较强的游戏,它将N-Gage的3D机能完全展现在我们面前,毫不夸张地说,那3D画面的确接近是PS的水准,游戏跑起来也比较流畅,没有丝毫拖慢的感觉。场景贴图的处理也令人满意,贴图错误的情况极少发生。可以说游戏在画面上无可挑剔,但是游戏的操作感实在让人不敢恭维。操作复杂自不必说了,系列一贯就是这样,除了左边的方向键,这次N-GAGE右边几乎所有的数字按键都派上了用场,也亏得N-GAGE是台手机,有那么多数字按键。不过话说回来,功能键够多,各司其职,稍微多花点时间熟悉掌握倒也不是难事,可是按键延迟的问题却是致命的,对



于《古墓丽影》这样一款强调操作性的游戏来说，按键的轻微延迟都有可能造成操作上的极大不便，比如在一些需要连续做动作的地方，如果按键不能灵敏及时地反映到操作上，你会郁闷得吐血的。再加上游戏有一个奇怪的设定：劳拉一跑起来就不知道停下，除非你按“下”，所以很多时候就因为没来得及按“下”而看着她冲下好不容易跳上来的平台，于是又得重头再跳一遍。另外，游戏一贯的追尾视点也存在问题，有时候稍微转动一下人物，视点就会转得让你分不清东南西北了，接下来的操作又发生了改变，还得慢慢习惯。所以，要想玩穿这款游戏，还真要花不少功夫啊。

其他的游戏

目前已经公布的对应N-GAGE平台的游戏共有19款，除了《索尼克N》、《超级猴子球》、《古墓丽影》等随主机一共发售的5款游戏外，其余的游戏大部分都将于2003年秋季上市，个别几款会拖到2004年。在这些游戏中也不乏引人注目的作品哦，下面我们不妨来看看其中的几款。

红色派系 RED FACTION

厂商：THQ Wireless/Monkeystone 类型：FPS
游戏人数：1~2人 发售日：2003年秋

《红色派系》原为电脑上的FPS游戏，这次移植到N-GAGE上，也成为了N-GAGE上第一款FPS游戏。故事讲述了主角Parker在火星地表下对付因为事故而发生变异的敌人的经历，最终主角要从邪恶的Uitor手中解放出火星。



VR网球 Virtua Tennis

厂商：SEGA 类型：SPG
游戏人数：1~4人 发售日：2003年秋



世嘉目前是N-GAGE最有力的支持者之一，所以它的招牌网球游戏《VR网球》自然不会吝啬出现在N-GAGE平台上。游戏包括了街机模式和世界巡回模式，对系列的老玩家来说非常亲切。另外，游戏充分利用到N-GAGE的无线蓝牙技术，允许最多4名玩家通过无线蓝牙网络来进行联机对战，非常方便。

N-GAGE 全游戏发售表

游戏名	游戏原名	厂商	类型	发售
全美大学生足球2004	NCAA Football 2004	Electronic Arts	SPG	2004年
马塞尔·德塞利职业足球	Marcel Desailly Pro Soccer	Gameloft	SPG	2003年秋
MLB棒球	MLB Slam!	THQ Wireless	SPG	2003年秋
摩托GP	MotoGP	THQ Wireless	RAC	2003年秋
混战	Pandemonium	Eidos	ACT	2003年秋
光荣之路	Pathway to Glory	Nokia	TAB	2004年
大众噗哟	Puyo Pop	SEGA	PUZ	2003年秋
泡泡龙 VS	Puzzle Bobble VS	TAITO	PUZ	2003年秋
雷曼3	Rayman 3	Gameloft	ACT	2003年秋
红色派系	Red Faction	THQ Wireless	FPS	2003年秋
世嘉拉力冠军赛	Sega Rally Championship	SEGA	RAC	2004年
索尼克N	SonicN	SEGA	ACT	2003年秋
超级猴子球	Super Monkey Ball	SEGA	ACT	2003年秋
Taito 怀旧合集	Taito Memories	TAITO	PUZ	2003年秋
汤姆·克兰西的幽灵侦察团	Tom Clancy's Ghost Recon	Gameloft	ACT	2004年
汤姆·克兰西的分裂细胞	Tom Clancy's Splinter Cell	Gameloft	ACT	2003年秋
古墓丽影	Tomb Raider	Eidos	AVG	2003年秋
托尼·霍克职业滑板	Tony Hawk's Pro Skater	Activision	SPG	2003年秋
VR网球	Virtua Tennis	SEGA	SPG	2003年秋

汤姆·克兰西的分裂细胞 Tom Clancy's Splinter Cell

厂商：Gameloft 类型：ACT
游戏人数：1~2人 发售日：2003年秋

在游戏中玩家扮演的是一个名叫山姆·费歇尔的人，他是国家安全局(NSA, National Security Agency)中的一名成员，作为一名精英士兵，他受命潜入乔治亚州的首府第比利斯，完成一系列惊险的任务。



N-GAGE版的《分裂细胞》基本是以GBA版为蓝本制作，不过这次新加入了二人合作模式，通过N-GAGE的无线蓝牙，两名玩家可以进行联机，合力对付敌人，这是最有趣的设定。

马塞尔·德塞利职业足球 Marcel Desailly Pro Soccer

厂商：Gameloft 类型：SPG
游戏人数：1~2人 发售日：2003年秋

这是一款以法国著名后卫德塞利命名的足球游戏，不过不要以为只能控制他一人，这还是一款正统的足球游戏，只不过借用他的名字来做宣传而已。游戏收录了世界上32支国家队以及32支欧洲俱乐部，球员全都以实名登场。从目前公布的影像看来，游戏节奏稍慢，人物动作也不够细腻，与GBA版《WE》相比还有不少差距，不过目前想在N-GAGE上玩足球游戏也只有选它了。



托尼·霍克职业滑板 Tony Hawk's Pro Skater

厂商：Activision 类型：SPG
游戏人数：1~2人 发售日：2003年秋



《托尼·霍克》在欧美的人气之高是国内很多玩家难以想象的，有此款游戏加盟N-GAGE也算有了撑门面的(指在欧美)。N-GAGE的3D机能在游戏中又得到了展现，游戏场景和人物造型都采用了多边形来制作，效果不俗。操作方面，利用方向键和4个按键便可搞定游戏的全部操作。



游戏介绍暂时告一段落，最后说一下，关于玩游戏的时间，官方虽然公布连续游戏时间为2~6小时，实际上我们玩《古墓丽影》也就一个多小时，不到两小时，这也许跟《古墓丽影》是款3D游戏有关。不过非常难得的一点是，N-GAGE的充电速度非常快，1小时就能充满电，这可是手机、PDA等手持设备所不具备的。

前线狙击

FINAL FANTASY VII

ADVENT CHILDREN

刚刚结束的东京电玩展上史克威尔艾尼克斯除了《王国之心II》外，想必就是这部影像作品《最终幻想VII 降临之子》(暂名，以下简称《FF VII AC》)最具冲击性了。时隔7年，那部在玩家心中已经成为神话的作品再次出现在了广大玩家面前，不再是多边形少得可怜的“圆球手”，不再是三头身，这次的《FF VII》将以精美的全CG展现在我们面前。虽然开发人员说《FF VII AC》里人物所用的多边形要比《FF X》少，但由于大胆地运用冷色调以及人物体现出来的强烈动感，让人觉得与《FF X》相比《FF VII AC》更胜一筹。那么为什么会衍生这一款作品呢？就让我们去零距离接近那些开发人员吧，从他们的只言片语中也许你就会得到想得到的答案。

最终幻想VII 降临之子 (暂译)	SQUARE ENIX	-
DVD	FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN 预定 2004 年夏季	日版
-	-	-

冲击性的传奇之作，一个永不泯灭的神话

北濑佳范——《最终幻想VII》《最终幻想VIII》《最终幻想X》《最终幻想X-2》《最终幻想X-2 国际版+最终任务》
 北濑佳范——《最终幻想VII》《最终幻想VIII》《最终幻想X》《最终幻想X-2》《最终幻想X-2 国际版+最终任务》

野村哲也——《王国之心》《王国之心 最终混合版》
 野村哲也——《王国之心》《王国之心 最终混合版》
 野村哲也——《王国之心》《王国之心 最终混合版》
 直良有佑——《无尽沙加》《前线任务4》
 直良有佑——《无尽沙加》《前线任务4》
 直良有佑——《无尽沙加》《前线任务4》

植松伸夫——《最终幻想》系列 《超时空之钥》
 植松伸夫——《最终幻想》系列 《超时空之钥》
 植松伸夫——《最终幻想》系列 《超时空之钥》

北濑佳范 + 野村哲也 + 直良有佑 + 植松伸夫 + = ?

《FF VII》是个无论何时无论用什么形式都想去创作的题材



北濑佳范

YOSHINORI KITASE

出品人

1990年4月1日以企划一职中途加入原史克威尔。在参加了GB版《圣剑传说》和SFC版《浪漫沙迦》后担当了《FF V》的事件制作，经过《FF VI》之后担任了《FF VII》的导演，之后制作了《FF VIII》、《FF X》以及《FF X-2》。现在是领导150名员工的史克威尔艾尼克斯第一开发事业部的部长。

关于这次的《FF VII》最新作

一直都想将《FF VII》以另一个形式表现出来，而随意颠覆《FF VII》的世界观的确是一件比较可怕的事。虽然想做但一直都没能实现，而在这个时候找到了做成影像作品这个突破口。影像作品确实是个很大的挑战啊，不管是对影像本身的挑战也好还是延续FANS心中的传说之作的《FF VII》也好，都是一件不容易的事情，这两个挑战在作品中大家都能体会到。最初我想的是做20到30分钟，然后在今年年末的时候发卖，但经过仔细考虑之后还是作成60分钟的影像。虽然不像电影那样长，但却是一部非常值得一看的作品，敬请期待。(北濑)

北濑佳范 (以下简称北濑): 1994年《FF VI》的开发刚结束，SFC用的《FF VII》的企划就已经提出来了。首先就是大家聚在一起对企划书进行讨论，而正在这时(1995年)《超时空之钥》的工作又开始了，就这样，《FF》的主

制作人员又开始了《超时空》的制作，《FF VII》的企划就停滞不前了。之后又开始做satellaview (SFC用卫星接收器材)，这个结束之后又利用《FF VI》的角色开始试做次时代机用的CG的实际影像，而就在这个时候大家觉得应该将《FF VII》搬上次时代主机，而且还要用CG来表现。最终《FF VII》是出在了PS上，而不是另一款主机，但这也符合了时代的潮流与进程。

——剧本最初就决定那种充满未来气氛的设定吗?

北濑:《FF》从以前开始就是那样了。基本的故事结构都是先由坂口先生写好然后基于那个故事结构与制作人员进行讨论，现在我还记得在一开始坂口先生写的故事大致框架中就有米德加尔都市的原型了，只不过角色跟现在大家看到的完全不一样。(笑)而剧本方面，正好这时野岛一成加入了史克威尔，所以也加入了《FF VII》的制作小组。记得当时我与野村哲也任意地说应该这样、应该那样，而每次收拾烂摊子的都是野岛。(笑)给我印象最深刻的是，当时《FF VII》的剧本基本没什么变化，但从野岛加入后剧本就完全变了。到《FF VI》为止，女主人公给人的印象就像《风之谷》中的娜乌西卡那样显得很英勇。而《FF VII》由于有了野岛，角色的描写方式就完全变了。在结尾方面，个人还是延续了《FF V》和《FF VI》那种大团圆的结局，但《FF VII》在描写手法上就有了一些改变。一下子就到了500年后的世界，虽然星球确实被拯救了，但这500年间到底发生了什么，谁也不知道。

——这次的故事是发生在《FF VII》的故事结束后2年的事情，现在大家的反应如何?

北濑:最初看到剪辑好的影像后我非常激动。目前大家正在紧锣密鼓地制作中，不会辜负广大玩家的期望。这次的《FF VII AC》并不是一个很短的故事，当然，也不像电影那样有1个半到2个小时。在故事内容上我想还是能满足广大玩家的期望的。说到“《FF》的影像作品”就会自然地想起之前做的追求能够以假乱真的《FF》全CG电影，但这次的《FF VII AC》我们只想做成是7年前的那款游戏的“延长线”，我想FANS应该是很期待这部作品的。

——那么会做《FF VII》的新作吗?
 北濑:这个问题公司内部也有人问我哦。(笑)公司内“希望做成游戏”这样的呼声是很高的，但目前还没有打算以此为基础做成游戏，这次我们的目的

只是想挑战一下影像方面而已。不过说起来随着时间的推移，玩家们对《FF VII》这款作品的羁绊不减反增，而且越来越强，所以我们也必须考虑后续作品的问题。《FF》这部作品的制作人员每次都不一样，而像这次还是原班人马制作的情况的确是少见的，所以请各位玩家务必体会一下这部作品的乐趣。

《FF VII》在社内的受瞩目程度非常高哦

野村哲也

TETSUYA NOMURA

导演

野村哲也不仅担当了《FF VII》的角色设定，而且也是游戏中怪物形象的设计者，甚至还涉及到召唤魔法、LIMIT技的设定。《FF VII》之后，成为了系列著名的画师，并获得各界人士的好评。而作为《王国之心》的生父，其名字为更多的玩家所熟悉。



关于这次的《FF VII》最新作

这次的副标题一开始并不是这样的，经过了反复商榷才定为现在的《降临之子》。将具有“再次降临”意思的单词与“孩子”有机地结合，就形成现在的副标题。“ADVENT”有“再次降临”的意思，不过到底有什么具体含义呢，今后大家一定会知道的。这次公布的影像中的角色只有3人，主要的角色已经决定了，而主要角色有20人左右，基本上大家想看到的角色都会出场，敬请期待。（野村）

——为什么这次要做的《FF VII》要做成影像？

野村哲也（以下简称野村）：企划最初的决定是将原有游戏中的MOVIE拿出来重做，然后做成影像。嗯……这是一年前的决定。不过当时并不是想做一款《FF VII》，而是想做成影像作品。当再次说到要做《FF VII》的续篇时，我才决定要参加。所以这个企划并不是做《FF VII》的游戏续篇，而是做成一部影像。那时做《FF VII》续篇的呼声很高，所以最后就有了现在的这个企划。

——角色制作呢？

野村：一开始的确很难做，一直都在考虑到底是做得很真实好呢还是像一个动画角色好。这次公布的影像大家也许觉得角色很真实，其实与《FF X》的MOVIE相比，《FF VII AC》的角色是经过了一些变形的哦。最初的时候我想那个冲天式发型做在真实的角色身上肯定不行，所以我就想将角色变形试试看，结果不知为什么看上那个冲天式发型居然还做得不错。（笑）现在大家看到的这个克劳德已经不知是多少号的“模型”了，以后可能还会进行改良一下，也就是说最终版很有可能跟现在大家看到的大不一样。因为我非常想将角色的“质感”和“空气感”体现出来，所以会将重点放在这些方面。这就是为什么虽然角色经过了一些变形，但从影像上看上去还那么真实的原因所在。

——乘坐摩托车的镜头真帅啊。

野村：那辆摩托车是竹谷隆之先生（注）设计的，是全新的款式。摩托车的制作是基于真实摩托，再将其做成CG，看上去跟前作的那辆摩托还是挺像的。

——说到竹谷先生，那召唤兽……

野村：当然会出现的，虽然这次没展出。（笑）

——那动作捕捉方面呢？

野村：不仅仅是动作镜头，平常的动作也采用了动作捕捉。

——那个坐在轮椅上被布包起来的人是……

野村：可能是受伤或是生病了吧。

——这次的服装设计也是野村先生您吗？

野村：是的。最近的流行趋势就是身上挂很多装饰品，但这次我想全部以黑色为基调，设计上也简洁一点。

——续报方面有什么要说的吗？

野村：实际上到电玩展上公布为止，基本上都没有给社内的人看过。看过的，比如植松先生都发来了热情洋溢的Email。我有预感，这次能够重现当年大家做《FF VII》时的那种充满激情的场面。做一般的游戏大家都不会过问什么，而这次做《FF VII AC》社内很多人都说非常期待。就我个人而言，《FF VII AC》不做成游戏做成影像作品是不错的选择，而且我也会尽力做出各位玩家所期待的作品。

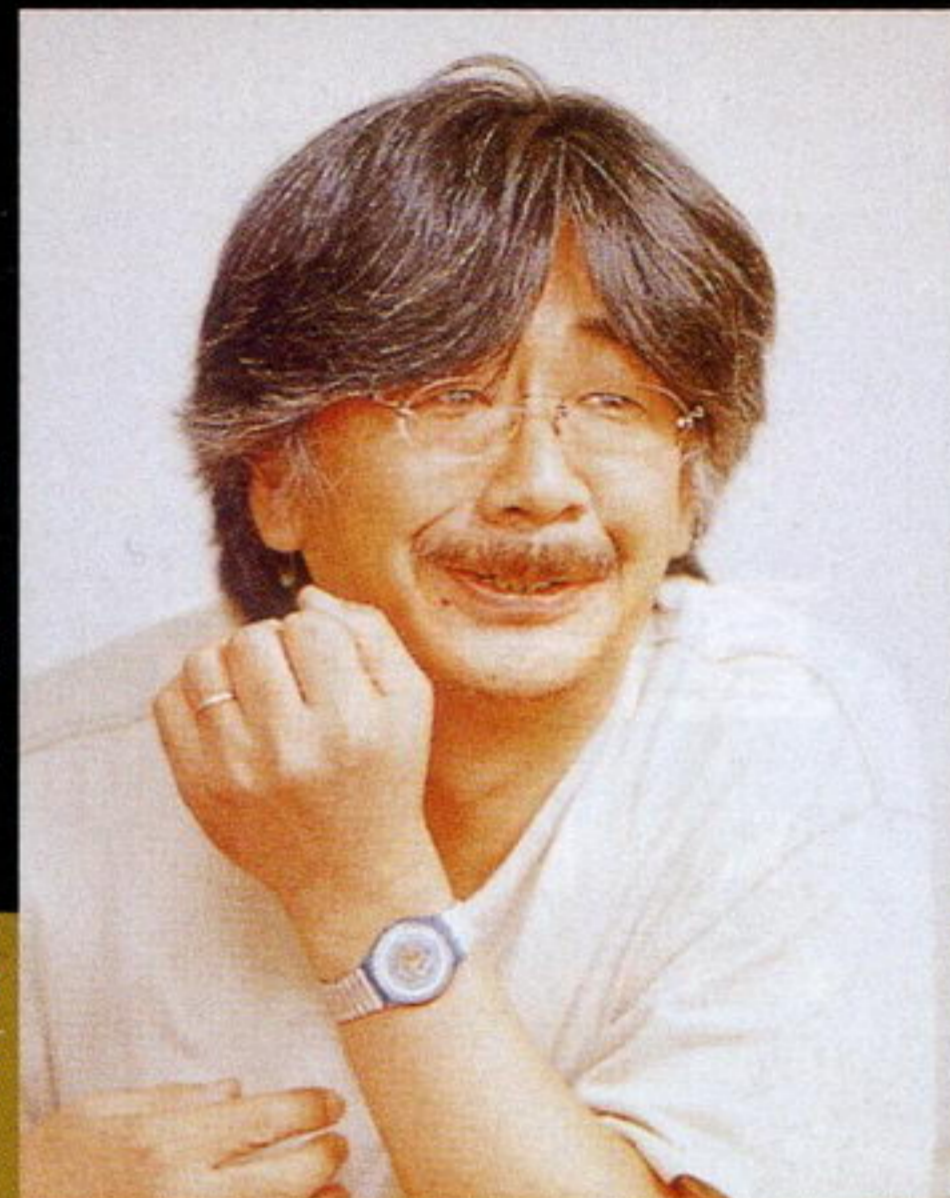
无论是对我自己而言，还是对其他的众多制作人员而言，《FF VII》都是一款特殊的作品

植松伸夫

NOBUO UEMATSU

作曲

1959年3月21日出生于高知县。神奈川大学毕业后开始制作广告音乐，1986年1月加入原史克威尔。之后担任“《FF》系列”所有作品（除《FF X-2》）的作曲。



关于这次的《FF VII》最新作

《FF》这款作品，应当像现在这样继续下去，应当像现在这样越来越好。对于我们而言，《FF》是特别的。纵观整个系列，我感到《FF VII》对于我而言是一款特别的作品。在游戏历史中，是一款融合我们的实力以及时代脉搏的作品。这一次我将献上最好的乐曲，敬请各位玩家期待。（植松）

植松伸夫（以下简称植松）：《FF VII》改在PS上发售，并且用的媒体还是CD-ROM，而当时我还使用的是内藏音源。而且我参加《FF VII》时已经很晚了，这还是我第一次用CD音源呢。最开始做的是OPENING MOVIE中的音乐。像这种最初做的曲子是开始音乐的情况太少了，所以这件事我永生难忘。

——当时《FF VII》在PS上推出，那作曲方面有什么变化呢？

植松：影像方面跟SFC时代完全不是一个级别，而且开始动画与《FF VI》相比完全就像是另一个世界的东西，所以当时我意识到我所运用的做音乐的方式可能行不通，因此也非常头疼。当北濑先生说要听一下我作的曲时我非常不安，当时他还把坂口先生一起叫来呢。（笑）当他们来到我的房间听了一曲之后，坂口先生用英语说了一句“very good”就走了，至此才松了口气，我想按照那种风格走下去的话应该是没错的。

——当时的制作状况怎么样？

植松：好像最终发售日延期了一点点吧。记得当时我们问占卜师“《FF VII》是否来得及发售？”时他的回答是“来不及”（笑），不过他还说“虽然来不及，但这个作品绝对是一款旷世绝作！”结果真的没按预定发售日发售，但最后取得了在日本发售了390万份、海外发售了500万份的好成绩。当时的游戏业界氛围就是一股向上的势头，不管是PS这个新的硬件也好，用CG来表现也好，还是大家对游戏的关心也好，都处于上升阶段，而《FF VII》也算是搭上了这班车吧。



话梅杂志&SDM-SMV

——这次参加《FF VII》的最新作，植松先生的心情怎样？

植松：收到小哲（指野村哲也）的Email时正是工作繁忙的时候，到底能不能参加还不知道呢，所有东西都堆到一起了。不过还好，还是参加制作了。但是因为才进入制作阶段，所以在电玩展上展出的影像的音乐没有新的曲目加入。顺便说一句，会场上展示萨菲罗斯那段影像的音乐是最终战的音乐，没想到与画面还蛮配的嘛。（笑）

——在这次的影像中，植松先生准备作出什么样的曲子呢？

植松：我只是单纯地想作出好的曲子来，而且这个愿望还非常强烈。《FF VII》里艾莉丝的主题曲、与萨菲罗斯战斗的曲子、大地图上的曲子我都很喜欢，所以这次我要作出不输于这些曲子的乐曲。

——难道开始音乐和结尾音乐会加入一些新的东西？

植松：应该不会加的，不过主题曲如果定下来的话我一定会公布的，但现在还没定下来。我个人认为使用合唱有点不错，因为前作的合唱（指《片翼的天使》）我很喜欢。

——真的很期待这部作品啊。

植松：我也一样。这次的制作阵容如此豪华，一定会成为冲击性的作品。我也会作出更好的音乐，敬请期待。

标题 LOGO 的设计具有多重含义

直良有佑

YUSUKE NAORA

美术导演

1971年1月9日出生于日本岛根县，美术系专门学校毕业后进入一家街机游戏开发公司。1993年6月1日作为图像设计人员加入原史克威尔，担任了《FF VII》的地图以及图像的美术导演。他与野村哲也同岁，在“《FF》系列”中两人形成了默契的配合。最近他的代表作有《无尽沙加》和《前线任务4》等。



关于这次的《FF VII》最新作

很多人都说《FF VII》对他们而言是特殊的存在，开发的时候，初期还好，到后期就觉得时间不够用相当痛苦。《FF VII》在美国发售的那天，我刚好在夏威夷的檀香山，走在办公地点附近的商业街上时，看到就连一个大叔都穿着印有《FF VII》标志的T恤，真是非常高兴啊。这次我想提供给大家新的视觉上的冲击。（直良）

直良有佑（以下简称直良）：最近由于要搬新的办公室，所以在整理行李时翻出了原来《FF VII》的一些东西，整理资料的时候翻出了当时的一些原画，看到那个将头发梳成大背头的克劳德就想笑。（笑）现在这些画可都是非常珍贵的东西啊，跟最终稿完全不一样。

——当时改成在 PS 上开发的时候，在制作方面有什么变化呢？

直良：在做《FF VII》之前，《FF》的设计师都只会画点阵图呢。（笑）做CG还得从头开始，所以这时做3D CG设计的人员一下子增加了许多，至今还记忆犹新。之后做CG动画时还拜托过许多其他公司来制作，像这种与其他公司交流的情况还是第一次，所以说《FF VII》是一款充满了无数“第一次”的作品。

——这次参加《FF VII AC》感觉如何？

直良：克劳德是我在《FF VII》中非常喜欢的角色，这次能够再次与他“共事”我感到非常高兴。做出来的CG比预想中的素质好很多，我觉得能够参加这个作品的制作真是太好了。克劳德的造型跟我和野村的想法完全一致，很不错，特别是发型，虽然是CG但却很有质感。

——那张克劳德与萨菲罗斯站在一起的图据说是出自直良先生之手，能否解说一下这张图的含义吗？

直良：以魔晄炉作为基础的前作的世界已经完结，魔晄都市米德加已经破坏了，世界上也发生了各种各样的事情。而以盐基排列为基础所画的这张画

表达的是“破坏的世界”，LOGO再配上继承了“杰诺瓦细胞”遗传因子的克劳德与萨菲罗斯的图像，能够完全体现出前作的感觉。这可是我精心制作的图像，希望大家发挥自己的想象力充分想象一下。当然，影像也非常棒，一定不会辜负玩家们的希望。

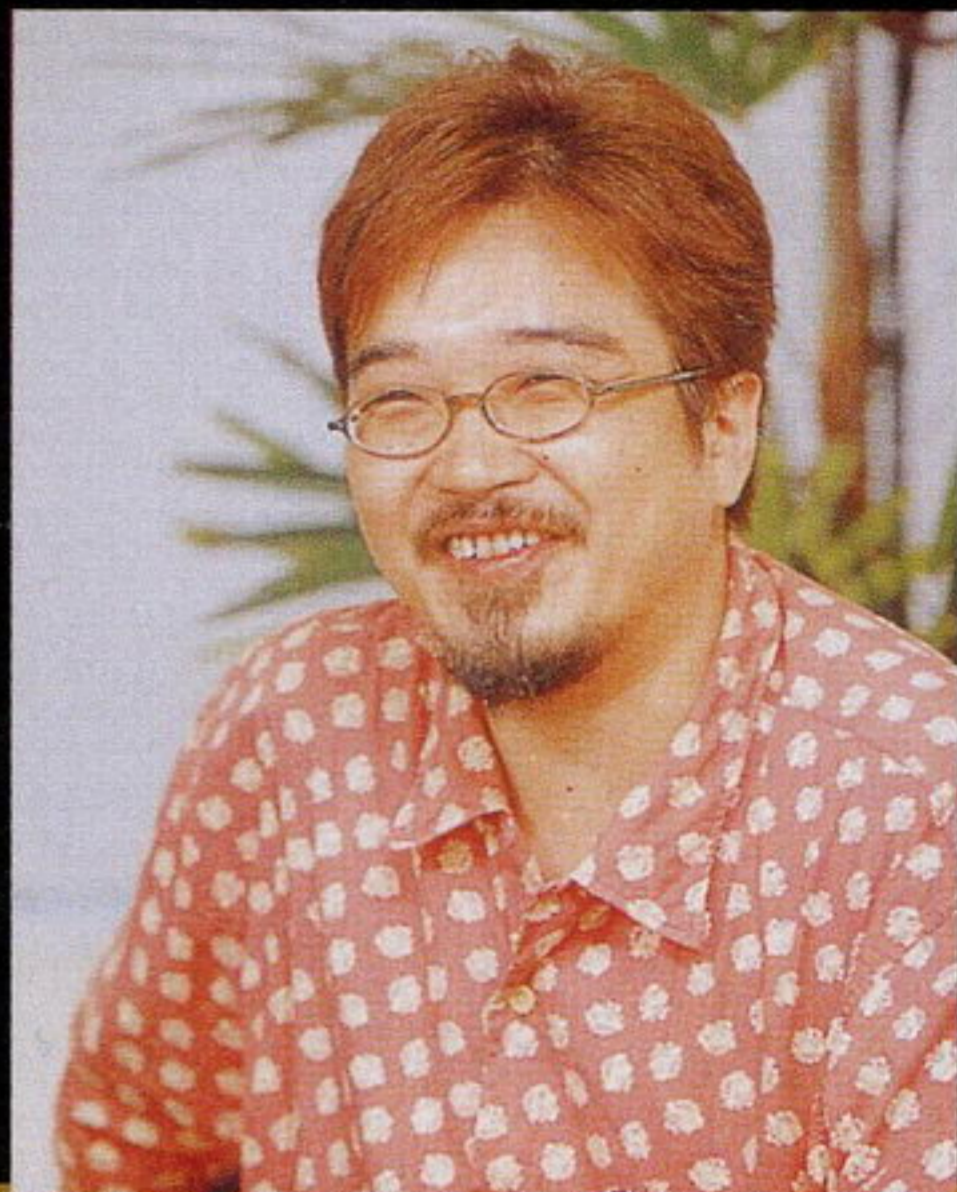
我认为与其叫别人来写，还不如我亲自操刀

野岛一成

KAZUSHIGE NOJIMA

编剧

1964年1月20日出生于日本北海道，曾经是DATA EAST的游戏制作人，担任《侦探神宫寺三郎》的剧本写作。1995年2月1日加入原史克威尔，自《FF VII》之后还参与了《FF VIII》、《FF X》、《FF X-2》的剧本创作。目前除了《FF VII AC》还担任《王国之心II》的剧本制作。



关于这次的《FF VII》最新作

开始做的时候的确有些担心，毕竟这可是《FF VII》的续作啊。在《FF VII》发售的时候，那时网络刚普及，在许多个人网站上看到玩家们热烈讨论的情况真的很高兴。这次的《FF VII AC》在剧本方面，与其叫其他人做，我觉得还是自己来写比较好。《FF VII》对我而言是一款倾注了许多想法的作品，这次的《FF VII AC》的故事应该也不错。（野岛）

野岛一成（以下简称野岛）：我加入史克威尔的时候《超时空之钥》刚结束，在制作《FF VII》的开始阶段我是没有参加的。当我加入的时候米德加尔也已经设计出来的，故事架构也已经差不多了，看了这些东西之后我完全被吸引住了。那时我才入社，是第一次接触《FF》，我认为一般都是整个小组发起总动员一起来做，但事实上基本上是采取放任的态度，大家都在做自己喜欢做的事情。（笑）我来的时候角色还没有确定，在坂口先生最初写的剧本中有一个列车强盗的人物，我觉得真像一部西部剧，而这一设定在游戏最初大家都看到了吧。（笑）角色方面是由野村一人包办，给人的感觉就是“我要先画好角色再跟你说”。（野村先生很任性啊^_^）制作人员也是想到什么说什么，从来没故作谦虚地问你，都是很耐心地给你解释，真是辛苦他们了。关于克劳德的描写，我想加入一些回忆的情节，结果真的加入了，我感到很满足。但是做这部分相当辛苦，的确，关于克劳德的故事写了很多，最后我还提议将文森特的故事给删掉呢。（笑）对于克劳德我已经倾尽心血，所以才产生了减少角色的想法。不过最后文森特受到广大玩家的喜爱，没有删掉他真是太好了。（笑）



话梅杂志 & 3DM-SMV
结局真是很难理解啊，希望解释一下。

www.plumbook.cn

野岛：至今为止一般的结局都是分别交代各个角色在故事结束之后的情况，但我却放弃了这个想法。一下子就跳到500年后，大家都很不解。要解释的话其实是很简单的，回想一下，我们也看到了克劳德他们活跃的情形，星星也幸存了下来，米德加尔也重新开始冒起了青烟，已经有人居住，这已经足够了。

——前作的主题是“星星的生命”，那这一次的呢？

野岛：上一次克劳德他们是为了拯救星星而努力，而这一次是“拯救孩子”。

——怎么想到是小孩的？与副标题“降临之子”有什么关系吗？

野岛：是啊。这次我想以一个小女孩的独白开始，从一个小孩的角度描写整个故事。在一般人眼中，“孩子”都是处于弱势群体，而拯救这些处于痛苦的孩子正是这次《FF VII AC》的主题。其实“拯救”也可以理解成“救济”，并不是普通的治愈伤口这些不冷不热的东西，而是有流血之痛的那种感觉，而救济的对象就是那些孩子。

——那这与故事中的“星痕症候群”有什么关系吗？

野岛：那是一种流行病，是LIFE STREAM的副作用。当人类吸收星星的生命时，星星为了保护自己就会引起LIFE STREAM。而受到它的影响，人体就产生了“星痕症候群”这样的疾病。

——剧本已经写完了吗？

野岛：这次是由我和野村一起写故事的基本部分，开始是由野村写需要表现的大致框架，然后由我归纳。目前我的工作已经结束，最近进行的是动作捕捉部分，之后就要进行影像的制作了。希望各位玩家耐心等待。

POINT1 悲剧的女主人公艾莉丝

《FF VII》中各位玩家讨论得最多的就是这位被萨菲罗斯杀死的悲剧角色艾莉丝了，记得关于她复活的传闻有N种，想必大家还记得那经典的粉红色陆行鸟的传闻吧。（不过现在可以利用BUG让她不死，也算了却了一桩心愿）大家还记得当她死时克劳德那句经典的台词吗？“艾莉丝，她已经不会说话……不会笑……不会哭……不会生气……我们该如何是好？她的手指已经卷曲，她的嘴巴已变得干燥，但她的眼里是炽热的！”这句克劳德的悲鸣当时不知震撼了多少人，那么这次艾莉丝会不会向我们再次露出那阳光般的笑容呢？让我们拭目以待吧！



POINT2 登场角色有20人左右？那个角色也会出场？

《FF VII AC》中登场的角色有20人左右，那我们熟悉的角色们呢？“希望玩过《FF VII》的玩家一定要看看《FF VII AC》。”（野村语）既然话都这么说了，就让我们耐心等待到底会看到哪些角色吧。

神罗众

神罗的伊莉娜、雷诺在前作中应该幸存了下来，他们这次能否“再临”呢？

尤菲

前作中那位天真烂漫的调皮忍者MM会不会再次登场呢？在《王国之心》里都有出场的她，在这次的《FF VII AC》里应该能够看到她活跃的身影吧。



蒂法

对于许多玩家而言蒂法才是他们心中的女主角吧。从小与克劳德青梅竹马，而且实力强大，再加上那段将克劳德从绝望的深渊中拯救出来的情节，蒂

法怎么看都像是女主角。不知道这次她的声优是谁，好期待啊。

POINT3 副标题“降临之子”的含义

“ADVENT”是圣诞节的前4周，这里用“降临”这个词是借用了“基督降临”的含义。难道所谓的“降临之子”指的是那些像克劳德一样被移植了杰诺瓦细胞的萨菲罗斯的克隆体？那这么说来，在TGS上公布的影像中与克劳德交手的那名神秘银发男子难道就是萨菲罗斯的克隆体中的一人？



注：竹谷隆之：造型家，1963年出生于北海道，阿佐佐谷美术专科学校毕业。日本玩具造型设计的知名人士，曾设计了“《FF》系列”召唤兽的模型，颇有人气，并且深得野村哲也的信任。



邪魔语：听了这些制作人的话，对这款影像作品越来越期待了。其实对于老玩家们而言，与其看到更多的新角色，更多的应该是想看到那些老角色们的身影吧。毕竟游戏结束后时间一下子跳了500年，而其间到底发生了什么，想必这是大家都关心的问题。《FF VII AC》的故事设定在《FF VII》之后的2年，这正满足了玩家们的好奇心，但这次TGS公布的东西实在是太少了，希望在明年夏季发售前有更多更强的猛料公布！对了，顺便说一句，据说《FF VII AC》是PS2专用DVD，各位玩家祈祷这不是事实吧……(>_<)





前线狙击

鬼武者 无赖传

ONIMUSHA BURAI DEN

鬼武者 无赖传	CAPCOM	FTG
PS2	鬼武者 无赖传 游戏人数未定 对应周边未定	预定 2003 年 11 月 27 日 自带记忆功能
		日版 售价未定

《鬼武者 无赖传》虽然公开已久，但一直没有什么实质性的内容放出，只是用一些一二代的角色来“敷衍”。不过随着游戏发售日 11 月 27 日的临近，CAPCOM 终于放出了大量有价值的情报。这次就为大家详细介绍游戏的操作方法！现在 PS2 上可以多人同乐的游戏日益稀少，喜欢多人同乐的玩家可要重点关注一下这款游戏啊！

脱胎于“《鬼武者》系列”的操作方法

作为乱斗型游戏，操作方法当然不能过于复杂。由于游戏取材于“《鬼武者》系列”，因此一定还得有《鬼武者》的影子。不难发现，《鬼武者 无赖传》保留了“《鬼武者》系列”的两大特色：构和吸魂，除此之外的操作方法变动得非常大。不过操作方法非常简单，基本上拿到手柄就能明白该怎么玩了。



▲简简单单，连续一闪。



▲防御槽的设定和对战游戏很像，没有防御槽的时候就得逃了，等防御槽恢复后再说。

在以前的“前线狙击”里已经介绍过了，本作的玩法颇有些类似于当年 MD 上大红大紫的《幽游白书 魔强统一战》。本作同样有着线移动的技巧，线移动也是战斗的主旨，玩家必须掌握。目前公布的场景都是 3 条战线的，目前还不知有无单线和双线的战场。玩家操作角色在一条直线上左右移动，跳跃和防御对应单独的键，这是典型的乱斗型游戏的操作方法。

全新的防御槽设定

只要留意一下官方公布的图片就会发现，在表示角色体力的黄色槽下方，还有一条绿色的槽。这条槽就是防御槽。当角色防御对手的攻击时，防御槽就会下降，防御槽降为 0 后角色就会陷入防御不能状态。只要不进行防御，防御槽就会慢慢恢复。



▲防御槽会根据对手攻击的强弱而下降不同的幅度。



▲有防御槽时可以防御。



▲没有防御槽时防御不能。

紧急回避 L1 键 + △ 键

同时按下 L1 键 + △ 键，或在防御中按 △ 键，就能使出无敌的紧急回避。紧急回避发动后，会在自身周围出现防护罩，而附近的对手会被全部弹开，但自己的体力会下降。看到这里，大家应该都明白了。没错，其实紧急回避就是放“保险”。虽然会损失体力，不过用来脱困还是相当有用的。



▲十兵卫兵濒死时发动的紧急回避，看上去样子有所不同啊！难道濒死时紧急回避会变强？

吸魂 × 键

打倒对手或摧毁一些背景物就有可能出现魂，此时按住 × 键就能吸收魂。和“《鬼武者》系列”一样，既有恢复体力的魂，又有恢复战术壳使用次数的魂。但对手可不会让你这么容易就吸到魂，当你吸魂的时候对手也可以吸魂，此时就要看谁按 × 键的速度快了。除了一心按键外，还要小心你吸魂时会有人在你背后捅刀子啊！



▲在故事模式中吸收红魂可以强化角色，令游戏进程更为简单。

构 R1 键

按住R1键就能进入构,这是“《鬼武者》系列”中就有的操作方法,也是CAPCOM AVG的招牌设定。在《鬼武者 无赖传》中,进入构后就可以锁定目标。进入构后可以做出一些特殊动作,而且固有动作在构中可以简化输入指令,机动性大为提高。

锁定对于4人对战的游戏来说,其重要性是不言而喻的。但游戏中默认的锁定目标是离玩家最近的对手,如果这不是你想锁定的目标,就可以按下L2或L3键,切换锁定目标。



▲在《鬼武者2》中进入构还可以蓄气,蓄气的程度根据秘书的等级而定。而在《鬼武者 无赖传》中也是可以蓄气的。

弹返 防御瞬间按 L1 键

所谓的弹返,就是及时防御。当对手的攻击命中你的瞬间,按L1键防御,就能使出弹返。弹返会消费防御槽,但成功后对手就会处于硬直状态。另外,弹返成功后马上按□键,就能使出弹一闪。



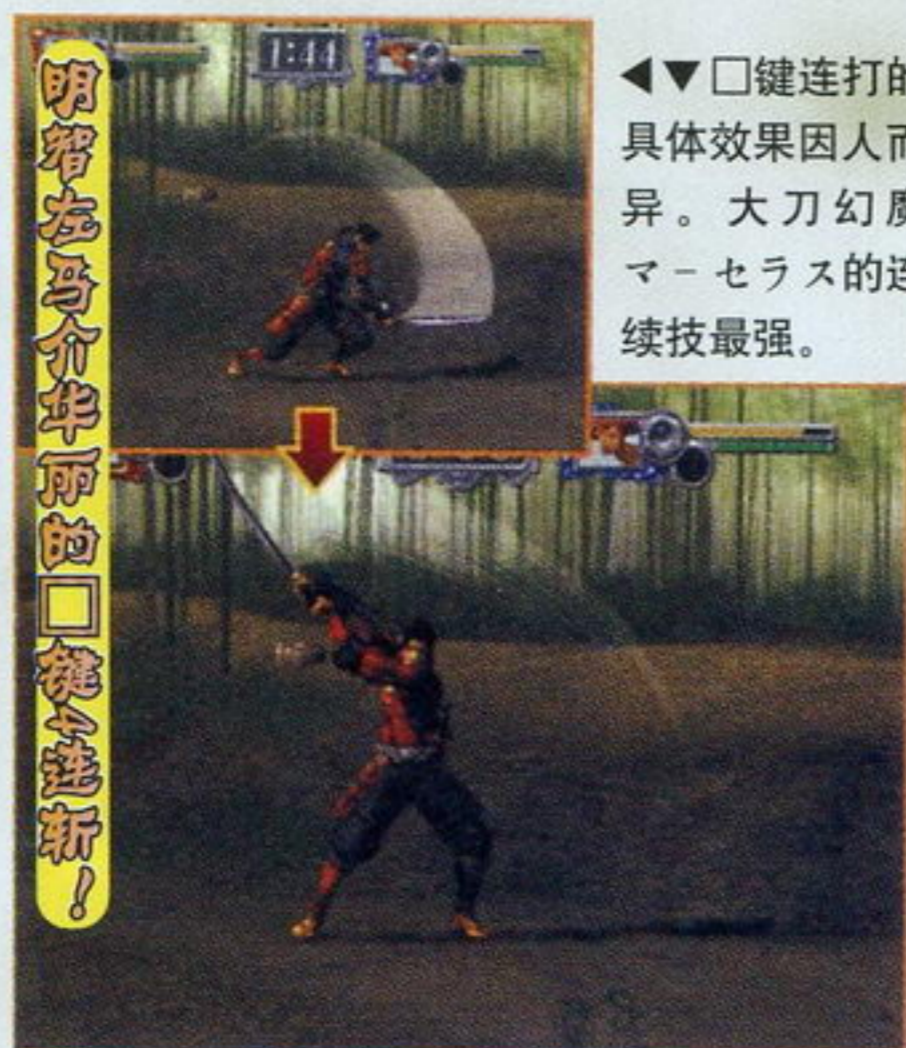
▲弹返和一闪虽然很难,但回报很高。看来本作对战有很明显的运气成分在内。

攻击 □ 键

和上世纪90年代初期CAPCOM那些“大快人心”的清版ACT一样,游戏中只需连按□键就能使出华丽的连招。攻击时配合方向键也能使出不同的技巧,这些技巧也可以组合到连招中。特定角色能够使出□·□·□·↓+□的打击投,真是太令人感动了!另外按住□键不放可以使出蓄力攻击技。



▲进入构后按住□键蓄力,最高可以蓄至三级。凭借进入构后的高机动性,外加三级蓄力的恐怖攻击力,真是让人不寒而栗啊!



◀▼□键连打的具体效果因人而异。大刀幻魔マーセラス的连续技最强。

移动 方向键

虽然和2D对战游戏一样,只能在一条直线上左右移动,但是游戏加入了跳线系统。这点倒是和原祖《饿狼传说》颇为相像,只是不知是否会派生出不断跳线的无聊战法。而新加入的兜后系统又和《斩红郎无双剑》非常相似,可惜目前还未在影像中看到兜后,如果这个动作够快的话还是非常有用的。

跳线	↑↑/↓↓ (构中↑/↓)
前冲	→→/←← (构中→/←)
跳跃	↑+○/↓+○
兜后	构中近身→ (右向时)

▶绕到对手背后时,对手就任你鱼肉了。从两张图上的时间来看,兜后动作还是很快的。

▶当角色面向右侧时,先进入构,之后接近对手按→,就会发动兜后,绕到对手背后。



一闪 对手攻击的特定时机按 □ 键

全系列最具魅力的一闪,在本作中依然保留!一般说来,只要在对手攻击到你的瞬间按□键,就能使出一闪,但也有很多招式例外,这就需要玩家自行研究了。一闪的攻击力之高就不用多说,但以往都是对电脑用一闪,而现在要在人与人之间的对战中使出一闪来,难度可想而知。当然,难度越高,成功后的成就感也就越强。



切上 R1 键 + △ 键

切上的指令和战术壳是一样的,大概没捡到战术壳珠时就是切上吧!切上就是用强烈的一击,将对手的武器击飞。不过切上的动作幅度很大,而且一定要命中后才能起到效果。因此对战时恐怕没多少实用价值。



▲左马介的切上攻击!刀足轻的武器当场被击飞。怀念《侍魂》中的武器破坏技。

蹴 △ 键

和“《鬼武者》系列”一样,蹴攻击出招快,而且不能防御,只是攻击力小(废话,要攻击力高还打什么)。从目前的情报来看,似乎蹴攻击没有什么变化,就是一脚踹出去。希望蹴攻击能组合到连续技中,期待2位MM(祖祖杜马·兰除外)华丽的足技。



▲蹴攻击能形成连携就太好了。

战术壳 R1 键 + △ 键

在“《鬼武者》系列”中必须要获得特定能力后才能使用战术壳,一代有3种,二代有4种。而在本作中必须要得到战术壳珠后才能使用战术壳,战术壳珠在战场上的宝箱里。吸收了战术壳珠后,同时按下R1键+△键,或在构中按△键,就能发动战术壳。战术壳珠有3种,因此对应的战术壳也有3种。本作没有鬼力设定,战术壳的发动次数是有限的。



◀炎属性的战术壳,看样子是一代的红莲,攻击范围是正前方的一大块区域。



◀最好用的战术壳白风依然健在!白风不但攻击范围超大,还可以用来护身,效果优秀。



▶对单体有奇效的紫电,发动时谁若敢靠近,便会被范围超广的最后一击打成齑粉。

星之海洋3 导演剪辑版



星之海洋3 导演剪辑版	SQUARE ENIX/tri-Ace	RPG
PS2	スターオーシャン3 デイレクターズカット 预定 2003年冬季发售	日版
	游戏人数未定	记忆要求未定
	对应周边未定	售价未定

每年的TGS上总会有一些惊喜，而今年带给我惊喜的就是这款《星之海洋3 导演剪辑版》！虽然在之前已经有一些流言，然而最终SQUARE ENIX所公布的更超乎我们的想像！不但是修正了BUG、增加了剧情，还有更多方面的改进，以至于这款《星海3 导演剪辑版》要使用两张DVD！具体有哪些变化呢？这次我们就先为大家介绍已经确认的情报吧。

新同伴登场！

米拉吉小档案

姓名：ミラージュ (Mirage Coast Profile)
 性别：女
 身高：181cm
 体重：53kg
 种族：クラウストロ人
 使用武器：ガントレット



同样拥有玛利亚的腿系连技

由于和克里夫有同门关系，因此米拉吉同样有着各种强力的格斗技，包括アクロバット・ローカス、インフィニティ・アーツ、エアリアル・レイド等在《星之海洋3》中大活跃的技巧。另一方面，米拉吉也拥有玛利亚的多项强力腿系连技，例如クレセント・ローカス、トライデント・アーツ，她们之间又有什么关系呢？原来这两招是米拉吉传授给玛利亚的，当然，只是格斗技而已，玛利亚的枪技米拉吉也是不会的。



▲连续的乱舞腿系攻击，米拉吉的姿势也相当酷！

▲不知是哪个倒霉鬼挨了这两脚……

与克里夫相同的技巧

米拉吉是出身于クラウストロ4号星のクラウストロ人，反银河联邦组织“クオーク”的创始成员之一。其实对于她我们并不陌生，在《星之海洋3》中她是以克里夫的助手身份出现，数次驾驶飞船接应队伍的也是她。不过作为同伴加入的话，她的实力是否值得信赖呢？对于这点并不需要怀疑，因为她家实际上就是开武道场的，而克里夫就是这个道场的门下。这种环境下长大的米拉吉自然也精通各种格斗技，而且听说她的实力甚至还在克里夫之上！对克里夫的战绩是1036战982胜43平11败，这可是压倒性的优势！联想到克里夫在《星之海洋3》中的出色表现，无疑会让人对米拉吉的加入充满了期待！



全新登场的对战模式!



▲现在看上去只能在六人中选择,相信正式版本可以选择所有的同伴。



以爽快的战斗系统而闻名的“《星海》系列”,如果制作成对战游戏一定非常有吸引力!相信有不少《星之海洋》的玩家都曾经这样想过,不少玩家应该对同人制作的《女神格斗版》还有一定的印象。现在长久以来的期待终于变成了现实,在这次的《星之海洋3 导演剪辑版》中就已经加入了对战模式!当然,这也不是马上就可以选择的,还需要在剧情模式中获得相应的道具才会追加这一模式。这个道具想必会埋藏在深邃的迷宫的底层吧,只有真正的勇者才能得到它!

1 与朋友同乐!

在对战模式中,可以有两位玩家参战,而另外一个自然是COM了。三人之间都可以相互攻击,而COM所控制的人物会帮助哪边可是不一定的哦!



▲梦幻之战从此开始!谁才能成为《星之海洋3》的最强者呢?另外如果电脑参战,也不要小视它噢!



3 新的服装!

在对战模式中,角色的衣着打扮以及发色等都发生变化!每个人物有两种新的服装,有不少服装相当有特色哦,例如索非亚的女子校服、罗杰的少年侦探装。另外现在还未明确的是在剧情中能否更换服装,不过在TGS公开的影像中可是能够更换的哦!

水手服索菲亚!



▲菲特的这个打扮看起来有些像(SO2)的男主角,真希望以后对战可以选择各代角色!



▼中国风的苏芙蕾!这个打扮再配上手镯,很有点春丽的味道。



▲这个服装似乎是某个少年侦探的呢!而且罗杰的武器不是可爱的斧头吗?怎么变成了这个?难道是有何新技能?



2 各种模式的切换

战斗前可以选择攻击类型,例如“远距离战型”、“HIT重视型”、“威力重视”等等,随着选择的不同,能够使用的技也会随之变化。另外在战斗时也可以选择战斗的舞台,不同的地方感觉可不一样哦!



◀从这两张图片来看,在选择人物时,可以自由更换服装,不过不知道本作中的服装有多少种。



▲两位同伴参战的话选人画面会发生变化,不过很明显这还只是开发中的画面,因为同伴可不止六个。



▲连螺旋之塔和模拟战空间都可以选择作为战斗舞台哦!



《星之海洋3》以其华丽的画面、出色的音响效果以及爽快的战斗系统获得了一大批玩家的支持,但是由于发现了BUG等原因,销量并不尽如人意。

相信这次大幅强化后的《星海3 导演剪辑版》能够消除这份遗憾,也会给我们带来更多的快乐!另外《导演剪辑版》的改变不仅如此,还会有新的同伴和全新的隐藏迷宫,具体情况请不要错过我们下期的最速报道!





文：卡伦

前线狙击

SHADOW HEARTS II

影之心II	ARUZE	RPG
PS2	シヤドウハーツII 1人 对应周边未定	预定2004年2月19日 记忆容量未定 6800日元

在第85期杂志上，我们曾经为大家介绍过那只盘踞在多雷米村教堂，在一瞬间便以强大的力量摧毁了卡琳率领的德军小队的恶魔，如今其真实身份终于判明！看看下边这两张图大家就可以明白了，前作中的主角——“弑神之人”威尔也将于二代中登场！之前我们曾以为尼科尔和卡琳就是《影之心II》的主角，但ARUZE最新公布的情报却清清楚楚地告诉我们，威尔姆纳普·波特·修卡（威尔）才是二代真正的主人公！

真·主人公登场

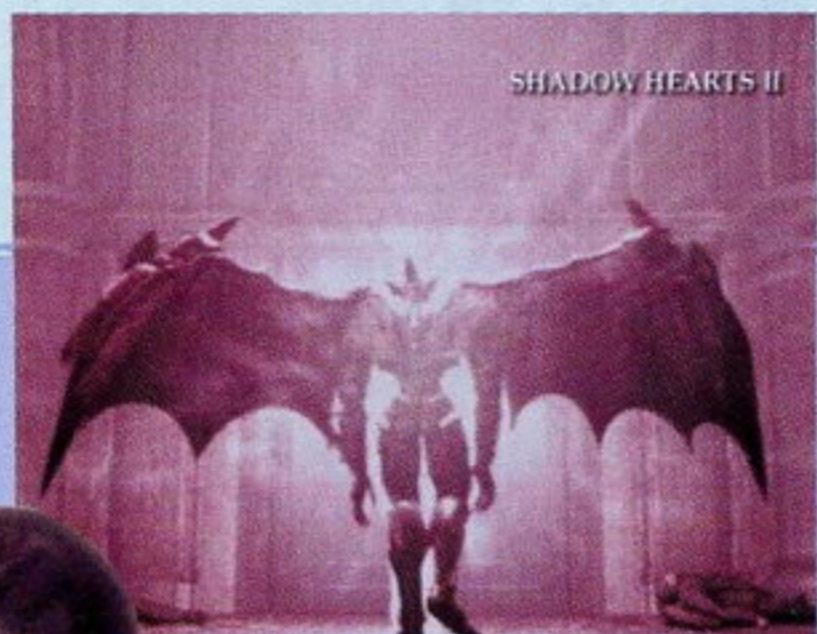
威尔



弑神之人

全名：威尔姆纳普·波特·修卡
 年龄：25岁
 性别：男
 属性：暗
 特技：拯救世界

本作也是前作的主角，其拥有能吸取怪物之魂而变身的“融合”能力。在一代结尾时，他打倒了从外星飞来的超神拯救了世界，也因此被秘密结社称为“弑神之人”。在恋人艾莉丝死后，他便踏上了永无休止的旅途。当停留在多雷米村的期间，威尔一直守护村庄免受德军的攻击。但在某次战斗中他受到了致命的伤害，从而一时失去了融合之力。为了取回自己的力量，威尔再次踏上了旅途，而命运的齿轮也自此再度开始了转动。



全名：罗西亚·海根
 年龄：700岁以上
 性别：男
 属性：无
 特技：科学与学习

罗西亚

居住于威尔士的老人，也是传说中的大魔术师。由于对自己施加了不死之术，因此他拥有着极长的寿命。在前作中，预感到世界即将灭亡的他利用自己的发明拯救了人类，而本次他也将运用开发的新兵器帮助卡琳等人。

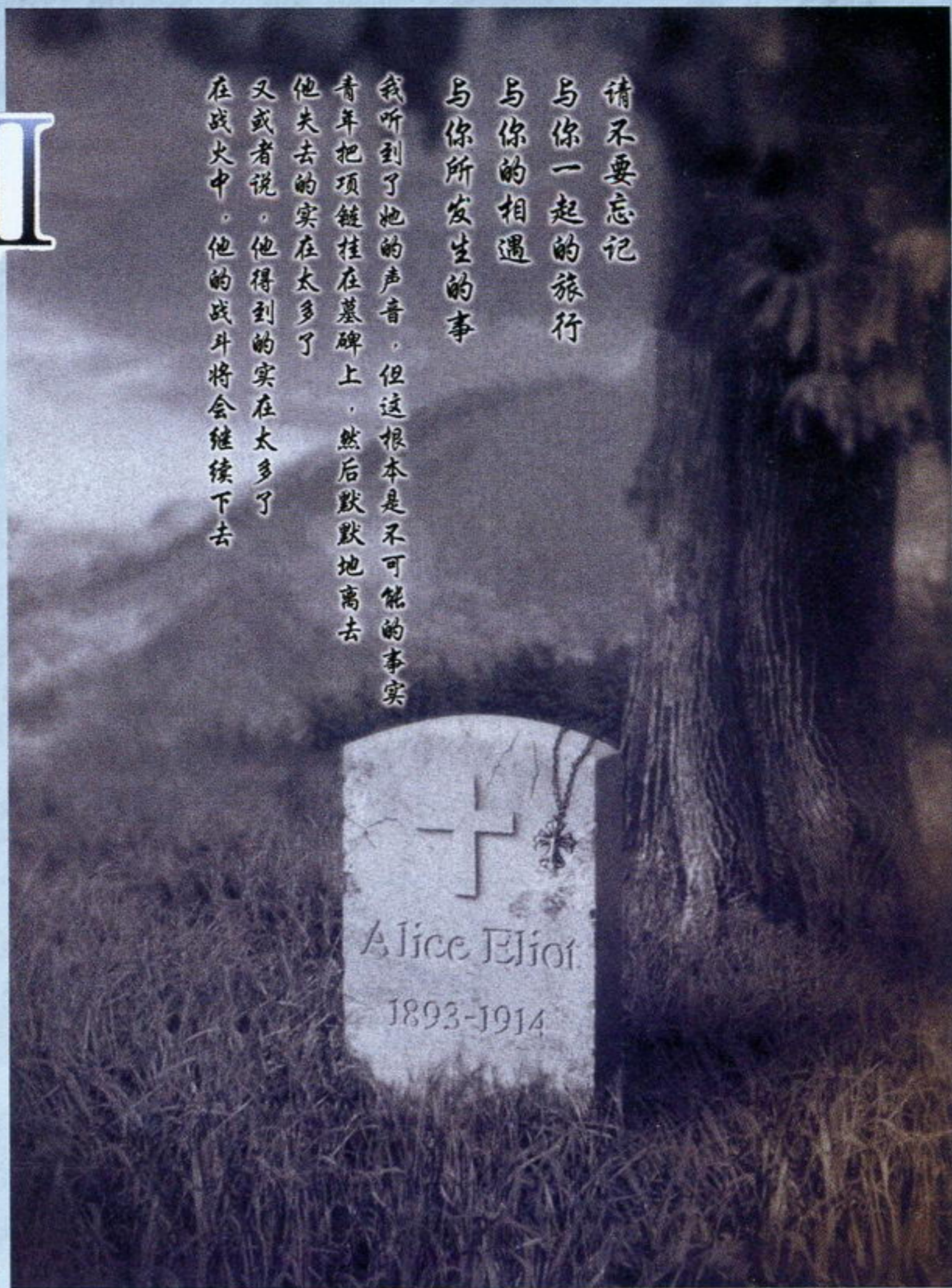


劳伦斯

全名：爱德华·劳伦斯
 年龄：37岁
 性别：男
 属性：风
 特技：引导世人

虽然一直以探险家和企业家的身分行动，但他实际上是英国的谍报人员。他并不是卡琳等人的敌人，但也绝非友方。

其实，他是历史上真实存在的人物，对电影感兴趣的朋友应该对《阿拉伯的劳伦斯》这部经典之作不会陌生吧。



请不要忘记
 与你一起的旅行
 与你所发生的相遇
 与你所发生的事
 我听到了他的声音，但这根本是不可能的
 青年把项链挂在墓碑上，然后默默地离去
 他又或者，他得到的实在太多了
 在战火中，他的战斗将会继续下去



体验版最速报告



当一段素质极高的CG动画过后，体验版的标题画面便会出现，玩家可以选择开始游戏或者观看MOVIE，MOVIE共分为三段：两篇电视广告和一段预告影像，其中又以后者最为精美，强烈推荐有条件的玩家看一下。

在体验版中，厂商共提供了四个舞台供玩家游玩，全部将其打穿大概需要一个多小时。虽然时间不算太长，但玩家完全可以通过这些部分充分了解到游戏的系统操作及“审判之轮”的惊人魅力，下面就让卡伦来为各位依次介绍一下这四个舞台吧。

一、アボイナの塔



如果没有猜错的话，这应该就是正式版中玩家能够进入的第一个迷宫。从预告影像中我们得知，由于卡琳是德军部队中唯一去过多雷米村而又能存活下来的人，所以尼科尔才会找到她，希望与其再去那里一次，从这一部分开始两人的对话中也能够看出此时两人还刚刚接触不久。而两人之所以要来到这座原本是用干关押政治斗争时失败的贵族、危险的政治犯的阿博纳之塔（别称：赎罪之塔），则是要在去多雷米村之前先拿到藏于此地的某样东西，据卡伦无责任猜测，那大概就是罗马教皇特许尼科尔使用的圣具——“寄生木”。

在本期Gamehalo的试玩版演示中，大家应该已经大体明白了本作的攻击系统，再加上之前在杂志上也曾为大家详细介绍过，因此卡伦在这里就不再多说了。而厂商也对玩家十分体贴，在菜单画面中的“ヘルプ”选项中，玩家能够查到游戏所有系统的说明及特殊用语的解说，而“ライブラリ”选项更是会将玩家遇到的敌人、剧情角色、贵重品等都收录入其中，相信届时收集这些数据也会成为游戏的乐趣之一。



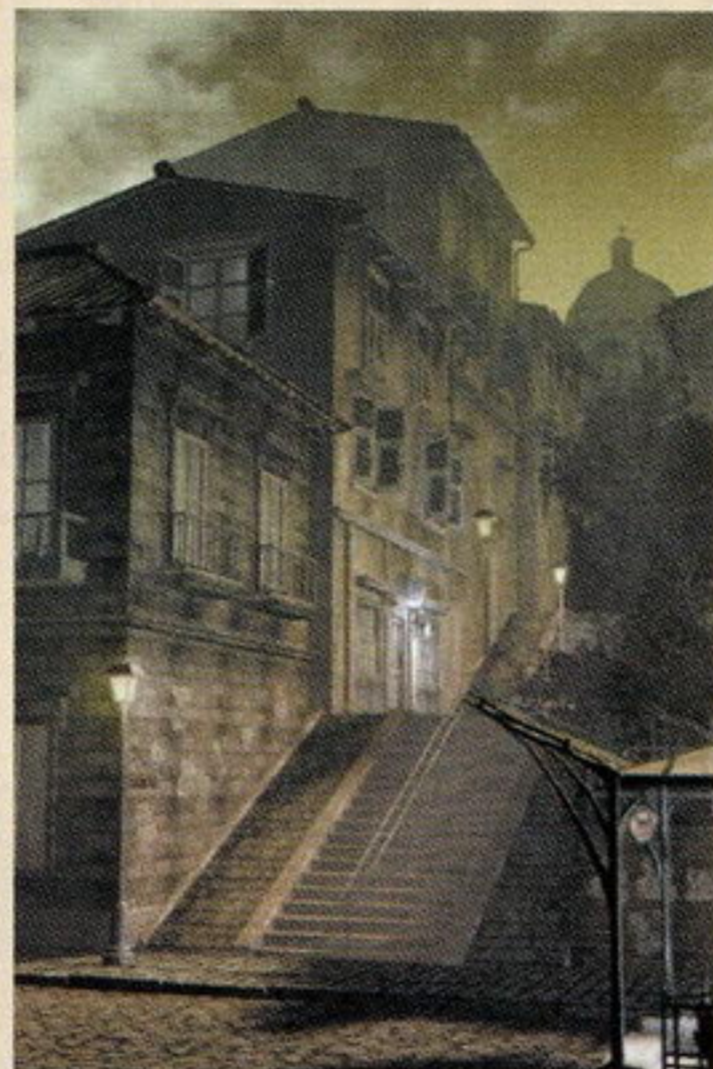
二、謎いの森の亡灵



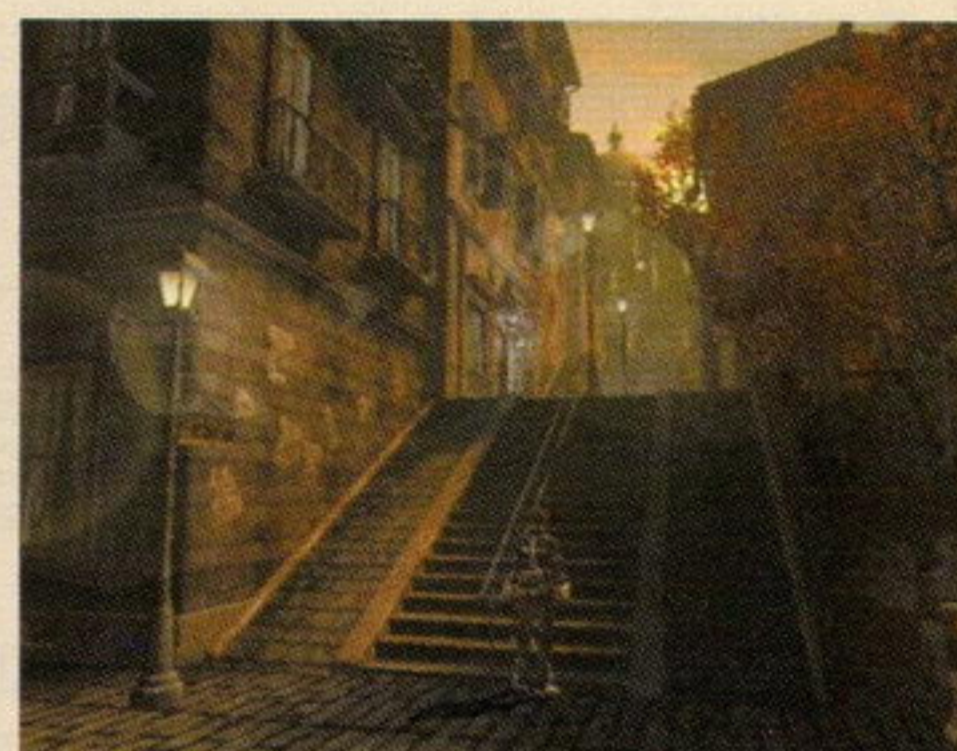
本作真·主角威尔正式登场，而我们也可以在这一部分了解到他的变身系统以及更重要的纹章魔法。从对话中我们得知，纹章共有72枚，分别藏于九处，将纹章装备上就可以使用此纹章专属的魔法。而“所罗门之键”系统则可以令纹章隐藏的魔法觉醒。威尔身上携带着一张共分为九个地域的古地图，而如果将属于某一地域的所有纹章按照正确的方位放置到地图上，就可以让该系的纹章都增加新的魔法，本部分中可以取得的5枚纹章都属于“炎火之沙漠”系。



三、华の都市のかたすみで



本话的舞台是法国都市蒙马特尔，在这里玩家可以欣赏到街道的美丽景色。为了帮助被小偷偷走东西的皮埃尔和杰拉尔兄弟，威尔、盖拜特、约阿希姆，以及换上清凉衣装的卡琳追到了地下铁道，并在击败小偷二人组后成功夺回了那样东西——康妮莉娅专用衣“晓光天使”。换装系统在这一部分首次出现便显示出其强大的威力，而威尔也出现了第二种变身形态——地之恶魔索鲁姆。地下铁道中出现的老鼠是超烦人的怪物，不但总是成群结队出现，而且能使用魔法提升自己的行动频率，更重要的是，我讨厌老鼠……（喂喂，猫太，过来帮我抓耗子吧）



四、捕らわれの仲間



“哦活活活活活……”

变态SM女王维罗尼卡的笑声以及皮鞭大概是本话中给人留下最深印象的部分了，可怜的卡琳落到她的手上也算是吃了一顿苦头。本话的舞台是圣·马格里特岛上的监狱，也是曾在大仲马名著《铁面人》中描述过的铁面人被关押之处。作为体验版的最后一个部分，本舞台中并没有什么其他的新要素存在，只是让玩家能够对前三部分中的各种系统加深了解而已。玩家在救出卡琳，并打败BOSS后，这张试玩版也就算是完美通关了，具体内容还是请大家看一下本期Gamehalo上由卡伦为大家带来试玩报告吧。



在TGS上，ARUZE的展台只有《影之心II》这一款游戏，ARUZE为了这款游戏可以说是花费了很大的心思，无论是场外竖立的众多看板还是场内免费派送的试玩版、游戏背袋和介绍书都可以令人清楚地看到这一点，而试玩版素质之高也令所有人都大吃一惊。2004年2月19日，就让我们一同期待游戏正式发售的那一天吧！



NINA

暂名

《铁拳》人气角色
尼娜的全新登场



前线狙击

尼娜(暂名)	NAMCO	A·AVG
PS2	NINA(暂名) 1人 对应周边未定	预定2004年内 记忆要求未定 开发完成度: 30%
		日版 售价未定

文: 胜负师

南梦宫在TGS展前不久公布将于明年推出原创动作冒险类游戏《尼娜》(暂名),而在TGS展上也公开了宣传影像。说到尼娜可能很多人都会想到在3D格斗大作“《铁拳》系列”中那个人气颇高的冷艳美女,没错,本作正是以她为主角的全新作品。游戏中尼娜将只身潜入敌阵,在与敌人的战斗中解开重重谜团,完成几乎不可能完成的任务。南梦宫在《脱狱潜龙》取得不错的成绩之后,对制作当前流行的A·AVG游戏颇有信心,一口气公布了本作的大量情报。可以说本作并非借助名作角色的延伸作品,其中不乏独特的创意。相信以南梦宫高超的技术实力以及严谨的制作态度,《尼娜》的表现不会让玩家失望。

《铁拳》中尼娜·威廉姆斯是三岛平八手下最强的暗杀者,而本作将讲述“铁拳大会”召开之前尼娜自身的故事。当时年轻的尼娜被政府部门雇佣,因其头脑冷静、身手不凡,所以在特殊行动中经常充当“始末人”(终结者)的工作。这次尼娜的角色设定与《铁拳》中差别相当大,特别是地下格斗大会性感大胆的出场服装十分抢眼,不过任务中还是会穿回那套经典的紫色紧身服。容貌方面似乎更突出五官的轮廓,可能是为了配合一些欧美玩家的审美观吧!(事实证明南梦宫的游戏十有八九会在欧美大卖。)



STORY



CIA正在调查的幻之组织“卡米艾塔”的秘密武器运输船在大西洋上沉没。弄沉这艘船的是卡米艾塔的一名叫鲁卡斯的研究员,他负责制造特殊兵器“萨拉基亚”,因为遭到冷遇而背叛组织,意图将武器卖给某个支援恐怖活动的国家。不过这个关键人物已经被组织抓获了。

另一方面,CIA得知卡米艾塔的干部聚集在“昂菲德里迪”号豪华客轮上观看地下格斗大会,于是派遣3名特工上船进行调查,尼娜便是其中一员。她假扮格斗选手参赛并获得冠军,但却被敌人软禁起来。而此时她也接到了同伴任务失败的紧急通信,计划也随之改变。于是尼娜开始了她身为“终结者”的任务,围绕着寻找恐怖兵器萨拉基亚的故事也就此展开……

采用圆滑直观的特殊操作系统

以左类比摇杆控制角色的移动,而右类比摇杆则用于攻击,这有点像《MGS2》中雷用电刀时的操作。制作者的意图是为了摒弃传统动作游戏中复杂的按键指令控制,以更为直观的操作方式来表现动作的流畅感。只要左右摇杆推动按照一定时机组合,就能做出防御、连续攻击等丰富的动作。当然,刚上手时还是会有些不习惯吧!



◀ 向敌人所在的方向弹拨右类比摇杆,就能迅速地做出攻击动作。



◀ 跳起向敌人挥剑重击,姿势相当舒展。这可能是连续攻击最后的动作吧!



阿朗·史密斯

M16的谍报员

▲阿朗的CG造型似乎与原画相差较多,希望成品会有所改善。

尼娜的这次行动中还有一名同伴,那就是隶属于M16的特工阿朗·史密斯,他也偷偷潜入船内展开调查。尼娜将与阿朗会合,相互协助完成任务。不过在游戏中将以什么样的形式进行合作,协力部分所占比例等等还都只是未知数。当然,“二周目可以使用阿朗进行里篇游戏”这样的设定也是有可能的。

一击必杀的极意!“内部破坏”系统

尼娜有个响亮的绰号叫“沉默的暗杀者”,她的骨法暗杀术是以破坏骨骼、内脏器官来对敌人造成致命伤害的,可谓杀人不见血。而本作中的“内部破坏”系统则对这种攻击方式进行了浓墨重彩的渲染。在击中敌人的要害时这一系统就会发动。熟练掌握“内部破坏”可以瞬间消灭多个敌人,在BOSS战中也有左右战局的作用。



▲“内部狙击”发动,出现X光透视画面,寻找敌人致命点。



▼找到狙击部位后,该部位及周边会扩大,出现特写画面。



▲攻击命中,可以看到伤害在瞬间扩散的样子。



▼白光一闪后就会回到原来的画面。全过程会在很短的时间内完成。

刀、枪、血肉之躯.....利用一切武器去完成任务

手枪

尼娜是一个优秀的特工，对枪械自然也不会生疏。从但丁因耍酷而走红之后，“二丁拳銃”也成为一种时尚。看！尼娜双手持枪的样子也不赖哦！手枪的攻击距离长，威力也很突出，只是有弹数限制，无法成为最主要的攻击方式。从现有的资料来看，除了手枪还会有霰弹枪等武器。

▶可能很多人看到这样的画面会想到《鬼泣》，不过多边形看到一定会说是《撒裂的末日》。



▲开枪时就算不是正对着敌人也不要紧，因为会有自动修正效果，可谓十分体贴。



▲被敌人逼近就无法发挥枪的优势了，离自己近的敌人一定要优先击倒。

刀

刀是游戏中的重要武器之一，在接近战中可以发挥强大的威力。如同日本时代剧中“真剑胜负”的场面在游戏中再现，用刀时的动作表演性很高，而斩杀的命中感也很强，爽快满点。不过刀也有使用回数或者说是耐用度的限制，在频繁斩杀敌人及防御后会折断。



▶在对付复数敌人时，左突右砍的刀技会让场面变得十分具有戏剧性。



◀背后攻击居然也可以用刀防御，果然是很帅的设置。

二刀流秘剑·X字斩！



▲双手各持一刀的二刀流可以进行多段攻防，只是操作上又该如何实现呢？现在还不得而知。

空手格斗

在《铁拳》中，尼娜柔中带刚的格斗技给人留下了深刻的印象，在本作中空手格斗也是尼娜最基本的攻击方式之一。虽然在攻击力方面会有所欠缺，但拳脚攻击速度快，并没有回数限制，且招式丰富，有不少都是《铁拳》中的招牌技，在华丽程度上远胜刀枪。通过这种华丽技法击倒对手，玩家可以从中学会游戏的魅力。



▲看到这个画面，不免让人想起《铁拳4》中趣味十足的迷你游戏“铁拳力量”。

▶在空中格斗中也可以进行防御呢？是不是也会像《铁拳》那样有返技呢？



▶连续击中对手会有COMBO显示，击中对手时的炸裂效果也有《铁拳》的味道。



隐密行动！在敌人眼皮底下逃脱

尼娜是在同伴任务失败时将任务内容强制进行下去的“终结者”，尽快完成任务要比无谓的杀戮重要得多，因此应该尽量避免一些不必要的战斗。这也就使本作在体现面对面战斗爽快感的同时也拥有《MGS》那种潜入所带来的刺激感。在不惊动敌人的情况下就能获得有用的情报，这可是一名谍报员应有的素质。而隐密行动也为杀人于无形创造了可能性，这一点又与《天诛》系列有异曲同工之妙。



▲从背后慢慢接近敌兵，在甲板上行走可要小心些，以免发出响动。

▼警卫巡逻时不会一直盯着一个方向，趁他转身时就可以采取行动了。



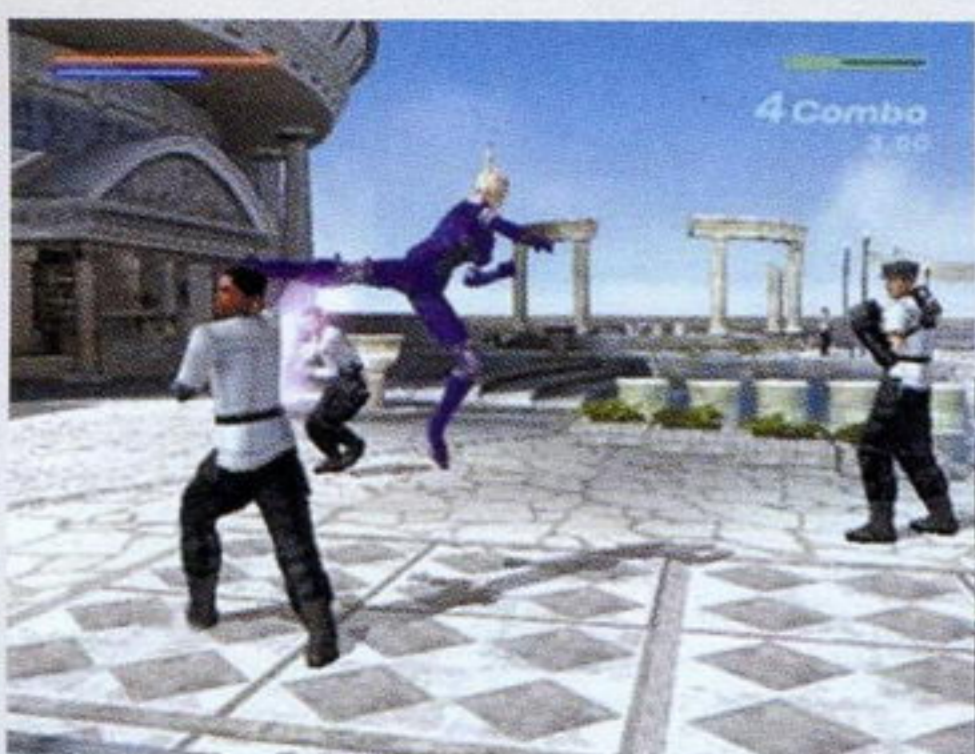
▲轮机室里机械的噪声很大，这样接近敌人是不会被发现的。

豪华客轮内部的装潢与设置

“昂菲德里迪”号是一艘巨型客轮，空间十分广阔，而制作人员正竭力将船上所有的空间都真实地表现出来。船上的设施一应俱全，有花园、餐厅、沙龙、咖啡室、游泳池，甚至还有赌场。不过因为地方太大了，尼娜要调查船上的每一个角落还真不是件容易事啊！

▶“昂菲德里迪”号的外型及内部构造示意图。

▼在大厅探索的尼娜。她身后的雕像可要比她大得多，内部装潢果然是极度奢华。



▲这么漂亮的场景可不是什么古代遗迹，而是船上的某处。把敌人消灭之后可以欣赏一下这美景。



◀金碧辉煌的娱乐室，卡米艾塔的干部们会不会在这里来一场豪赌呢？

尼娜更深一步的调查

整个故事似乎并不完全在船上进行，下船后应该还会有意想不到的冒险。南梦宫在公布《尼娜》游戏情报时公开了拷问室、研究室等原画设定，据说这两处并非船上的设施。希望很快就会有进一步的情报公开，让我们能进一步了解本作的动态。

拷问室





猩红之泪	CAPCOM	ACT
PS2	Crimson Tears 游戏人数未定 对应周边未定	发售日未定 记忆要求未定 日版 售价未定



▲利用卡通渲染技术能精细地刻画出人物的面部表情。

由CAPCOM、SPIKE、Dream Factory三家会社联手打造的全新感觉动作游戏——《猩红之泪》在刚刚结束的TGS展上也是吸引众多玩家眼球的作品，展会上虽然只公布了一段一分钟

左右的宣传影像，但已经给人留下了非常深刻的印象。通过卡通渲染技术刻画出来的3位主角形象飘逸俊朗，尤其是两位女主角柔美婀娜又充满动感的身影总让人遐想联翩。这年头各厂商在表现女性胸部的动感上似乎都有了不同心得，女主角们都变得越来越惹火了。（笑）



▲使用大剑的枫与水晶状的敌人展开对决。



▲使用二刀流的明日香打出了2HIT。

游戏的类型定义为“武器格斗型动作游戏”，也就是说这将是一款注重武器的使用技巧以及格斗爽快感的动作游戏，3名主角使用不同类型的武器，本身特性也不相同，比如男主角时雄使用双枪，擅长远距离作战；而其中一名女主角明日香使用二刀流，利用灵活的速度与敌人



▲使用双枪的男主角。

打运动战；另一名女主角枫擅长使用大型武器与敌人近战。使用不同的主角进行游戏会获得完全不同的格斗感觉，而且游戏中每个主角的武器并不是固定的，他们能装备多种不同的武器，刀剑、导弹、火焰放射器等丰富多彩的武器在游戏中会一一登场，主角的战斗方式也因此变得更加精彩。

游戏的主要进行方式就是在3D迷宫中探险，打倒不断出现的敌人，完成后返回规定地点即可。迷宫是游戏的一大特色，因为都是随机生成的，每次进入都不一样，所以游戏的可重复性相当高。

建立“Home Point” 侵入“A.R.M.A”

3名主人公要侵入到“A.R.M.A”会社大楼内调查事故真相，但是通往那里的道路全部变成了异次元迷宫，所以他们要慢慢推进才行，沿途要不断建立“Home Point”作为据点，一步一步深入到大楼深处。

迷 宫

游戏的舞台设定在近未来的东京，所以游戏中的迷宫也主要由地铁隧道、地下水道、大楼等场景组成。之前已经提到，这些迷宫都是随机生成的，类似于《风来之西林》，每次进入其中不光迷宫构造会有所不同，道具种类、敌人种类也都会所有变化。



▲随着迷宫的越来越深入，里面的敌人也会越来越强。

迷宫的深处隐藏着BOSS



▲在到达迷宫的最深处时会有一名实力强大的BOSS出现在你面前，拿出全部本领来对付他吧。

故事背景

2049年的东京，一场突如其来的事故让这个繁华都市一下子变成了一座瘫痪的城市，事故的发生地被确定为超兵器会社“A.R.M.A”的会社大楼内，于是，被称为“人造生物兵器”的3名主角被派往事发地进行调查。但是由于事故的影响，“A.R.M.A”会社大楼周围发生了强烈的时空扭曲现象，那一片地区已经成为一个巨大的异次元迷宫……



Home Point

Home Point 相当于一个临时基地，玩家可以在这里进行战前的准备，比如选择出战角色，整理装备，或者买卖道具，在迷宫中收集到的道具也可以带回Home Point保存起来。随着游戏的进行，Home Point能提供的功能也会越来越多。



▼在简陋的Home Point内休息的3名主角。

▲游戏初期，由于城市陷入瘫痪，Home Point只能选择在街角的一个小楼房内。



装甲核心 连结	FROM SOFTWARE	ACT
PS2	ARMORED CORE NEXUS	2004年春预定
	游戏人数未定 USB鼠标对应	记忆要求未定
		日版 售价未定

副标题“NEXUS”的含义

可能许多玩家已经注意到了，本作虽然是“《装甲核心》系列”的最新作，但是其标题并没有像以前那样加上阿拉伯数字注明代数。这种情况在该系列的历代作品中是非常少见的。根据官方的说法，之所以会起名为“NEXUS”，是因为本作是集系列之大成的作品——不仅收录了“过去”全系列作品中的著名任务，也增加了“未来”全新的任务。所以制作人员不再将其定义为前几作的后继作品，而改为了“NEXUS”的新生AC。



“《装甲核心》系列”的新作终于有了消息！由佃健一郎先生负责制作的这一系列作品，一直以来在玩家群中有着良好的口碑，在日本也拥有固定的FANS。那么号称拥有“过去和未来”的本作，都有些什么新的内容呢？

过去Disc收录的部分画面

在过去篇中，像前几作那些的电子邮件等设定将会通通删除，只强化前几作的任务关卡内容。另外，像资料集这类的特典要素也将会被收录在内。全篇共有40多个任务，并且其中还包含了一些完全原创的全新任务。据未经证实的情报称，一些在前几作中出现的强力AC，也会在其中登场。难道《斗技场之王》中的9球也会出现？

列车补给所



大幅度提升的画面，几乎认不出来了！

这关是“反抗组织排除”？

▲很令人怀念吧？这是初代《AC》的“运输车护送”一关哦，还有人记得吗？

夜间高速公路



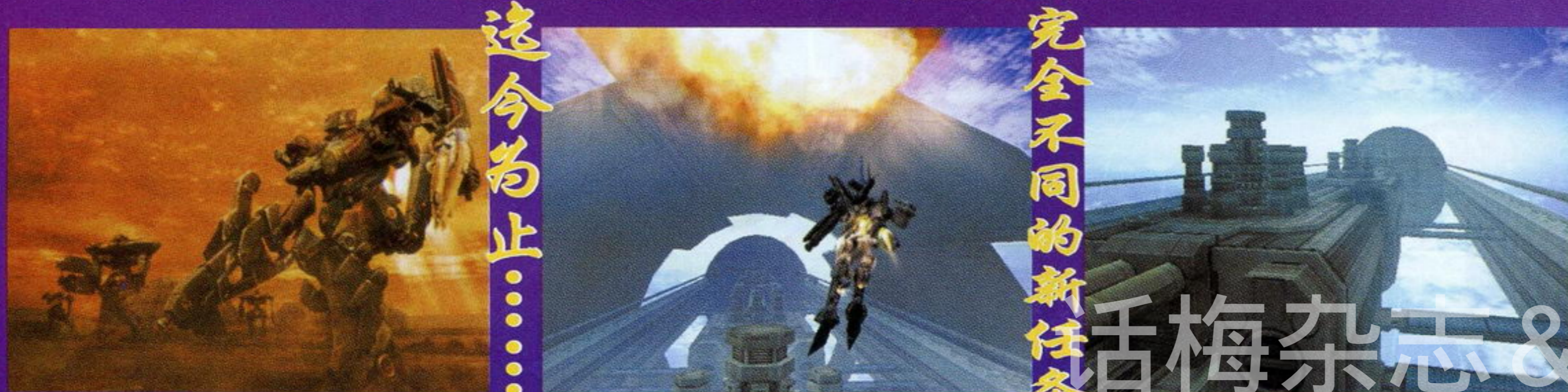
浮在水面上的道路

有许多机关 道路上放置

▶虽然背景中的大桥还处于制造过程中，但桥面已经被一些恐怖分子占领了。画面中到底有多少台MT啊……

未来Disc收录的部分画面

非常令人遗憾的是，关于未来篇的内容，官方并没有更多的消息公布。惟一能够确认的，就是在未来篇中出现的任务，将会与以往的任务大大不同。堪称“全新体验”！这葫芦里到底卖了什么药……至于下面的图片，都是来自于未来篇。大家就先过过瘾吧。



迄今为止……

完全不同的新任务

时间概念首次出现！

不知道有多少玩家尝试过“《AC》系列”的VS对战，甚至是联机对战呢？记得在3代和其资料篇推出的那段时间里，我与数位朋友经常约在一起厮杀一番，4人混战的紧张感至今也难以忘怀。在此，沙罗向所有机器人游戏的爱好者们推荐这款系列，相信它绝对不会让您感到失望的。（除了操作系统稍微复杂点，难以上手外……）

▲从画面中来看，场景的时间明显有所变化，这么说游戏中也可能存在着时间的流逝。这会是“《AC》系列”的未来形态吗？

みんなのGOLF 4 EVERYBODY'S GOLF

大众高尔夫 4	SCEI	ACT
PS2	みんなのGOLF 4	日版
游戏人数未定	2003年11月27日	5800日元
对应手柄分插器	记忆要求未定	推荐玩家年龄: 全年龄



魅力四射的角色，简单明快的操作，“《大众高尔夫》系列”的第四作即将在这个冬天来到大家身边。这个在日本被称作国民高尔夫游戏的系列一直都是极具人气的题材之作，最新作又会给大家带来哪些惊喜呢？

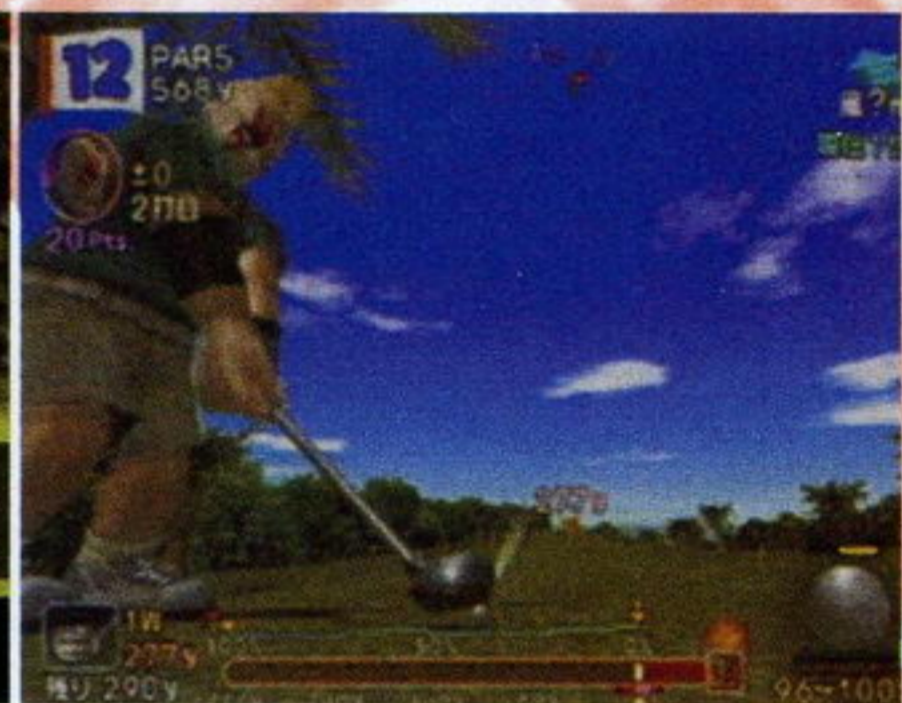
◀ 游戏的主画面承袭系列一贯的传统，简单明了。

操作更体贴

能够让从来不懂高尔夫的人在游戏中的体会到高尔夫运动的独特乐趣正是该系列的成功之处，无论是谁都能通过简单的操作轻松上手，然后慢慢熟悉蕴含在简单操作中的丰富技巧，感受到游戏独有的韵味。这次的新作为了吸引更多的玩家，在操作上进一步降低了门槛，系统加入了“简单输入”的模式，打击的瞬间电脑会立刻进行计算，然后自动进行接下来的一下打击输入(原来需要按3下键现在就只要按2下)。这一操作上的简化不仅让玩家有了更多的选择，也让更多的新玩家容易上手，从而增加更多的用户，让游戏真正成为“大众高尔夫”。



▲“简单输入”模式好像还要使用某种道具后才能出现哦。



▲能量槽最右边的那团火是什么意思呢？

收录实际高尔夫球场

前作收录的高尔夫球场是6个，本作一下子增加到13个，游戏的内容可以说是倍增。而且这次还收录了两个实际存在的高尔夫球场，分别是“富士樱乡村俱乐部球场”和“川奈旅馆高尔夫球场”，这可是系列首次哦，相信此举能吸引到更多的高尔夫球爱好者。

▶ 球场数量增加一倍，游戏内容更为丰富。



新角色大量登场

本作的登场角色将超过以往任何一作，总人数竟然达到34名。该系列的一个最大特点就是角色魅力十足，而这次一下子出现这么多角色，一定会让玩家大呼过瘾。这些角色有的是在前两作中就登场过，有的是在《大众高尔夫 网络版》中活跃过，还有些是首次出现的新角色，我们先来看看其中的几名角色吧。



▶ 本作的女主角，穿着充满南国风情的衣服，真清纯啊。

魅力十足的角色



◀ 哎呀呀，这个家伙还在上幼儿园呢，典型的幼齿。



▲上中学的高尔夫球爱好者，穿戴十分有型哦。

◀ 这是角色选择画面，满足一定条件其他角色才会一一出现。

“《大众高尔夫》系列”虽然在日本人气十足，但在国内基本处于无人问津的境地，这一状况跟日本人热衷棒球而国内很少人对此感冒的情形差不多，这也许跟国内玩家极少接触此类运动有关，其实有时候通过一款游戏来了解它们也是一个不错的选择，所以大家有机会不妨去试试。

毛判本

书道节拍	SCEI	MUG
PS2	モジブリボン	预定 2003 年 11 月 20 日
	1人	记忆要求未定
	对应 PS2 专用网络套件、USB 键盘	日版 5800 日元

本次TGS展上SCEI展出的游戏中除了像《GT4》、《瑞奇与叮当2》这类受人瞩目的作品外，还有一些全新的原创作品公开，其中“语言节奏动作”游戏《书道节拍》便让人眼前一亮。SCEI本部的游戏通常都十分注重创意，像《啦啦啦啦》便是音乐游戏的始祖。这次的《书道节拍》比较接近“《啦啦啦啦》系列”（制作人同为松浦雅也），音乐风格是充满日本和风的说唱乐，文字似乎代替了音乐成为本作的核心内容。不过对于不精通日语的玩家来说，也只能把《书道节拍》当成一个音乐游戏来玩了。



文：胜负师

一、水墨世界

如果说《啦啦啦啦》是纸板的世界，那《书道节拍》就是水墨的世界。无论是人物还是背景，都是以水墨形式来表现的，



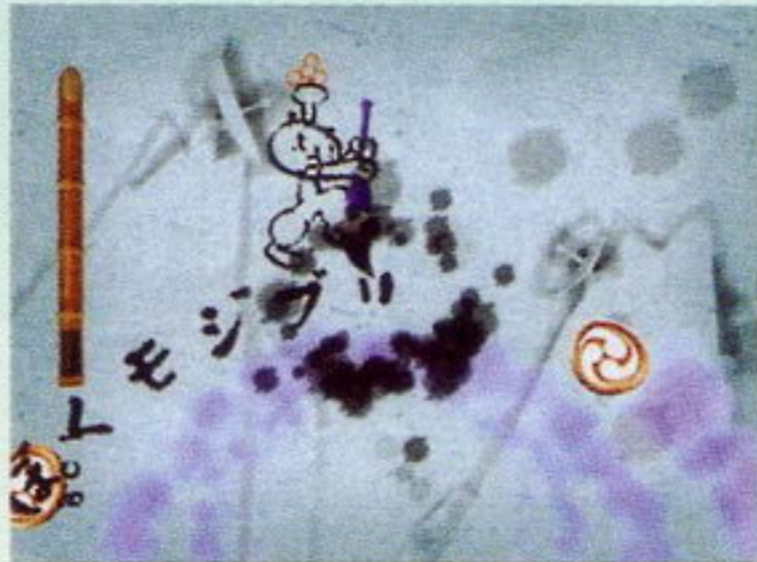
风格柔和清新，却又极具个性。游戏中的故事描写的是很有现代感的年轻人モジブリ、可爱的小女生モジコ和超巨大机器人オソレザン—九九九这3位书道家在水墨世界中的奇妙冒险，而文字书法便是



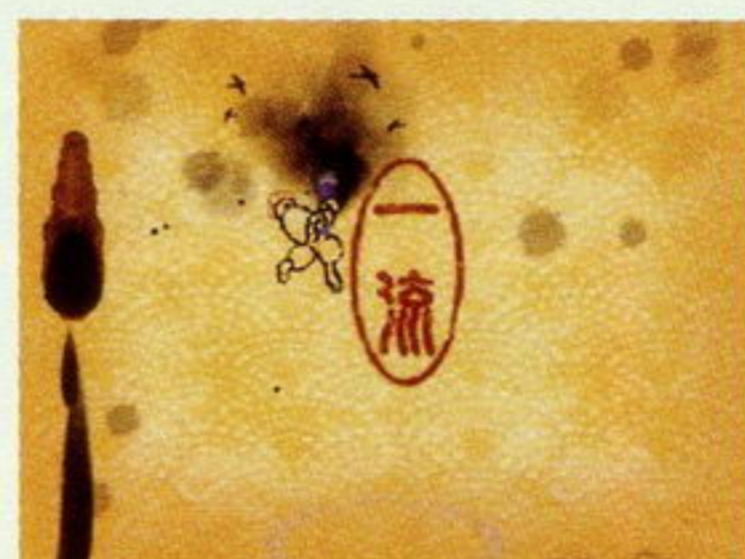
本作的关键词，故事的进程便是以写字来推进的。角色们边说边写，也就形成了独特的曲调与节奏。

二、基本玩法

本作的操作显得十分简明，一个右类比摇杆便能搞定。在轮形标记处把右摇杆方向推下就是写字，而在木牌标记处推上就能



令角色跳起加墨汁。游戏在上手方面应该会会比较快，不过越简单的操作似乎越能制造出让人意想不到的难度。根据完成游戏的好坏，角色会发生进化或退化，形象也会有所改变。本作的关卡相当丰富，3个角色要以不同的字体完成全24卷的“モジブリ道中记”可并非易事，而



游戏真正的乐趣则在于自由创作。

三、创作交流

《书道节拍》最有意思的地方就是可以自由设计关卡。本作运用了十分成熟的读音识别技术，诗歌、小说、日记、笑话等等，各种题材的内容在输入编辑之后都可以变成关卡，读音的高低以及节奏都可以自由调整。而且本作可以进行网络联动，这样一来游戏的乐趣又被扩大了。比如



可以把电子邮件制作成关卡发给朋友，将自己创作的文字作品编在游戏中供大家下载，别人还可以为你的作品评分，这样就能得到“人气德”的特殊数值。



的游戏作品编在游戏中供大家下载，别人还可以为你的作品评分，这样就能得到“人气德”的特殊数值。



星际争霸：幽灵	Blizzard Entertainment	ACT
Multi	Star Craft: Ghost	预定 2004 年 2 月 10 日
	1人	记忆要求未定
	对应周边未定	美版 售价未定

文：泰坦

在本次东京游戏展上《星际争霸：幽灵》又公开了一部分细节。从最新公开的画面来看，图像变得更加干净，游戏的一些方面，比如动作要素，也随之得到强化。看起来暴雪公司确实在利用这段时间对游戏进行精雕细琢。下面是一些更新的情报：



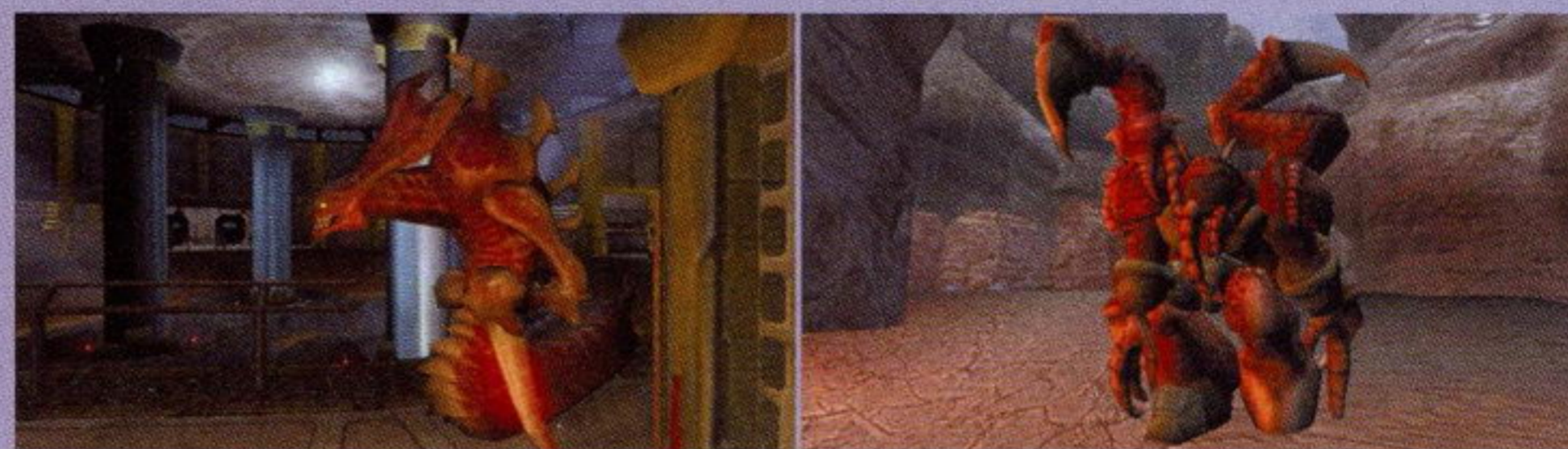
- ◆游戏加入了更多从PC版本原创游戏出发而设计的为老玩家所熟悉的敌人和场景。
- ◆这款游戏对应全机种，但并非简单移植，Xbox 版本游戏画面明显要高一些，光源效果尤甚。
- ◆主角诺娃被设计得更具现实主义特色，官方还公布了诺娃的一些新的特技。
- ◆公开了一些强力武器，比如Yamato加农炮，可以通过眩目的攻击给目标带来巨大的损伤。

◆正式版本的游戏里，玩家将有机会驾驶人族的坦克等重要交通工具进行战斗，人族坦克可以像从前的战略版本中那样转换为SEIGE模式变形为炮台进行远程高效射击。很多其他的武器也将拥有与战略版相同的使用方式。



▲近距离接触女主角诺娃，感觉如何？

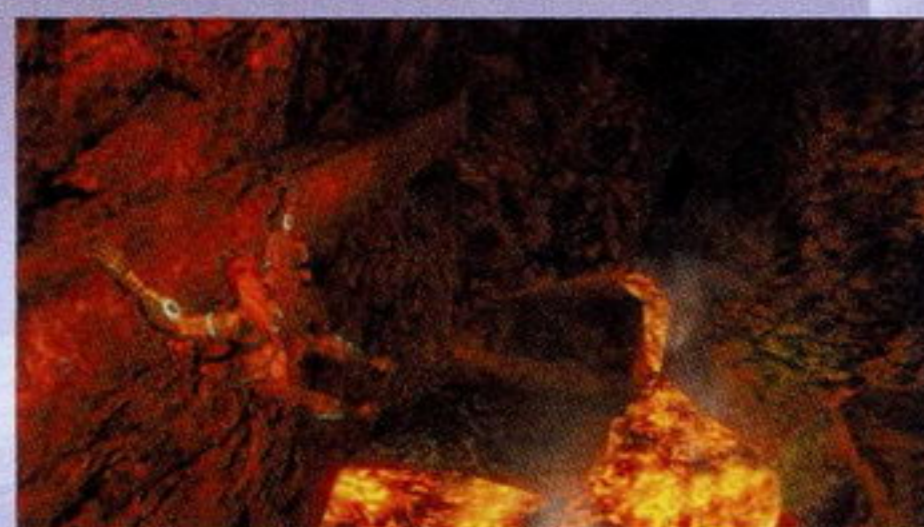
从现在开始到游戏发售还有若干个月，让我们一起等待暴雪为我们带来惊喜吧。



▲虫族的怪物总是能让人心里发毛。



▲从图中可以看到游戏的完成度已经降低了。



▲惊险啊！有《古墓丽影》的感觉。



▶新公开的武器，效果很炫目，想必一定会给敌人带来致命的伤害。



前线狙击

再生侠	NAMCO	ACT
Multi	Spawn	美版
1人	2003年11月11日	49.99 美元
对应周边未定	记忆要求未定	

*MULTI指多平台, 本作对应PS2、NGC、Xbox, 11月11日为PS2、Xbox版的发售日, NGC版的发售日为11月3日。



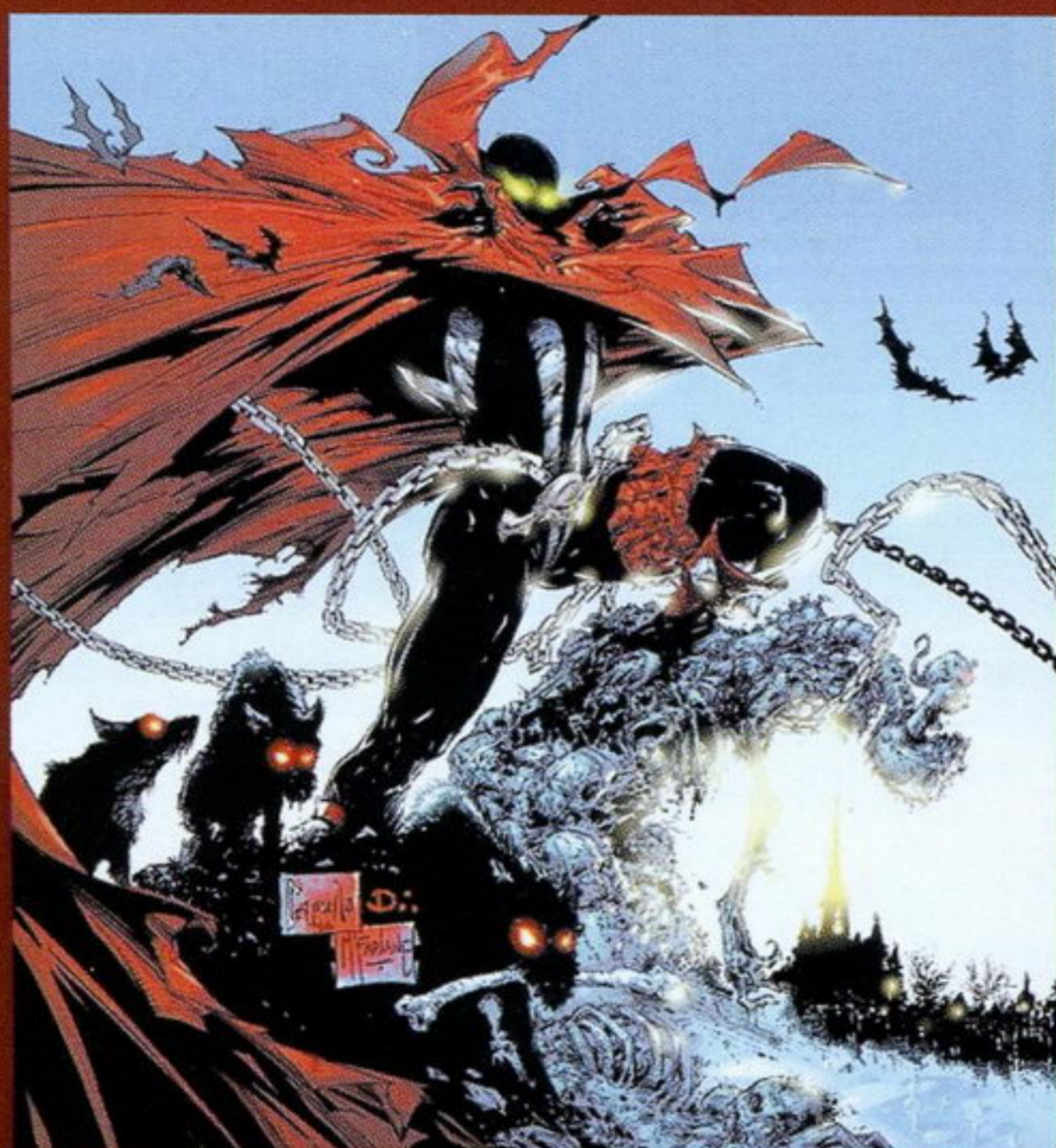
最强
《再生侠》
游戏登场!

再生侠

以16种语言在全球超过120个国家中出版发行, 销售量超过1亿3千万本的漫画, 作者托德·麦法兰获得50个以上的工业奖, 包括“漫画界最重要人物奖”、“最受欢迎国际艺术家奖”及“年度漫画销售冠军奖”等等……关于《再生侠》的耀眼光环, 给上一整页的空间SOUL也不能说完。作为90年代以来美国最具代表性的漫画, 《再生侠》的触角还在不断延伸, 从漫画到动画、电影、玩具、游戏等等, 《再生侠》在动画、电影、玩具领域都取得了相应的荣誉, 但唯独游戏方面, 《再生侠》并没有太出色的作品问世。那么这次由业界巨人NAMCO负责开发的《再生侠》最新游戏能改变这一现状吗?

自E3上的试玩版之后已经过了近4个月, 很快, 离游戏的发售日也已经不到1个月了——11月11日(这时间正好与和编辑部某编辑的生日同一天)。另外, 于三大平台一起出击现在已经成为NAMCO在欧美发行游戏的标准了, 本作亦同样如此。

再生侠是谁?



看过漫画的人不多, 但看过那部《再生侠》电影的人应该不少吧? 所谓再生侠 (SPAWN或HELLSPAWN) 是指凡人死亡之后堕入地狱, 由于具备某些特质而被地狱之魔 (Malebolgia) 挑选出来的战士, 适合的人选极少, 1个世纪大约只会出现1个。男主角艾尔·西蒙 (Al Simmons) 中校原本是美国特种部队的精英, 但遭人陷害而被杀死, 在地狱中, 他成为被最新征召的再生侠。再生侠的任务就是宣扬魔界的声威, 同时杀死世上的穷凶极恶之辈, 让他们堕入地狱, 以加强地狱军团的阵容。等到培养出足够多的再生侠时, 地狱之魔就会起兵发动善恶大决战, 摧毁上帝的势力, 征服天地人三界。艾尔·西蒙被赋予了极强的超能力与不死之身后送回人间执行任务, 但同时他也失去了自己的容貌、自己的记忆……他的脑中只隐约记得与魔鬼订下某项条约, 以及对自己妻子的模糊印象……他开始在纽约市的黑夜中展开惩奸除恶的工作。

游戏所涉及的故事是再生侠试图阻止狂暴的天使铲除地狱的经过。天使铲除地狱似乎是件好事, 其实, 天使们所持有的武器具有足以毁灭地球的副作用……



游戏的玩法



看过我们“E3展特报”中《再生侠》报道的读者一定还记得吧? 本作的游戏方式在很大程度上引用了《鬼泣》。首先是任务制, 游戏中玩家会被赋予一个接一个的任务。其次是在场景上会出现一些类似《鬼泣》的回复体力及魔力的道具, 还有能让特技成长的道具, 你甚至可以收集到《再生侠》漫画的封面。

再生侠的攻击方法主要分为两种, 一种为近战, 近战的主要武器为再生侠之斧, 另一种为远距离的枪械攻击, 枪械的种类就比较丰富了。远近攻击可以混合使用, 当然, 多样远近攻击还可以配合再生侠的一些特技使用, 从而让攻击具有更多的变化并具有更高的伤害力。

除了攻击以外, 再生侠具有各项特技, 如二次跳跃, 这已经是众多经典动作游戏的经典设定了。另外利用他的披风, 再生侠还具有滑翔能力, 通常情况下, 再生侠的披风会变化为再生侠之斧。另外锁链这一漫画中的超酷设定也会在游戏中重现, 而且还会是一项很重要的特技, 再生侠的锁链不但可以抓住敌人投掷, 还可以用来跨越一些障碍物。

《再生侠》中有一个与《鬼泣》有很明显差别的特色, 那就是场景的可破坏性。在游戏场景中, 很多地方都可以被轻易地破坏, 从而让整个画面碎片四飞, 大大增加了爽快感。

至于《再生侠》在三机种上的表现, Xbox版看起来要更清楚一些, 帧数也要高一些(即流畅度), PS2版其次, NGC版反倒是其中帧数方面表现得较不好的一个版本。不过这些都是游戏发售之前内部测试的表现, 相信游戏在最终上市之前会有一定程度的改善。



除了在3大机种上跑跑跳跳的《索尼克英雄》外，大家也不要忘记了GBA上的新风格作品——ACT版的《索尼克BATTLE》哦。这次的TGS上又公布了新的影像。其实说起“《索尼克》系列”，一般都只有正统的ACT类型，比较创新的就只有GBA上的《索尼克弹珠台》和DC上的《索尼克PARTY》两款。这次即将推出的FTG类的ACT游戏，确实是一个大胆的尝试，现在就让猫太总结一下TGS上公布的新要素吧。



文：猫太

迫力的3D画面

游戏的3D画面非常有震撼力，虽然游戏中可以利用障碍物隐藏自己对敌人来个突袭，但游戏同时也支持手动旋转3D视角，这样无论敌人在哪里都可以利用旋转视角寻找到了。但这也存在着一个问题，以GBA的机能，做出这种3D画面真的没问题吗？现在可以告诉大家这个担心可以放下了，SEGA公布的游戏画面其流畅性让你怀疑这不是一个GBA上的游戏。无论是视角转动



还是角色的动作都毫无延迟的情况，可见制作小组SONICTEAM的实力。

新角色——艾梅鲁 (EMERL)



登场角色除了有索尼克、特尔斯、纳克尔斯、艾咪、克利姆、罗姬和阴影这5名主要角色外，还新公布了一名角色——机器人艾梅鲁。这个宣称拥有心的机器人看上去非常醒目，而且从影像可以看出它似乎与蛋博士有很深的恩怨。另外有没有隐藏角色等要素都没有公布，看来要等12月游戏发售后才能验证了。

索尼克BATTLE	SEGA	ACT
ソニックバトル	预定 2003年12月	日版
游戏人数未定	记忆要求未定	容量未定
对应周边未定		售价未定

丰富的场景和情节

影像所公布的场景有3个，但仔细看的话还可以发现还有更多的场景。而且每个角色都有自己的故事，这次的故事主要是围绕着新角色艾梅鲁而发展的。另外在公布的影像中还有一幕是显示很多角色的卡片，可能是增加的收集卡片模式，看来游戏的要素越来越丰富了。



首次于3个平台上推出的“《索尼克》系列”又在TGS上公布了新的影像。不但在SEGA的展场上，甚至在Xbox展场上都出现了索尼克奔跑过的“痕迹”。但两边所公布的影像有少许不同，SEGA展场上公布的影像基本上都是全新的片段，里面包括了一些新要素的画面。而Xbox展场上播放的则只是今年美国E3展中所播放过的片段加强版，诚意不足啊！但这也可能是针对欧美第一次接触3D索尼克玩家的手段吧。



文：猫太

攻击外，利用地形也是“《索尼克》系列”一个很有趣的地方，这次还可以利用空中的彩色圆圈进行连锁跳跃以通过一些危险的场所呢。3人组合的动作可真是丰富多彩。

更有趣的设定

这次的敌人并不会一开始就主动向主人公们袭击，而是像“《MGS》系列”一样，发现主人公后，头上出现“！”符号时才会进行攻击的。有些攻击击中敌人后，敌人的头上会出现3色的标记，但具体意义不明，毕竟只是影像，没有实际的说明，也有可能是连击的指示。



其他要素

每个小队都有自己的剧情，并不是一味过关那么简单，而且剧情在游戏中会以CG方式介绍。像新登场的CHAOTIX队就是因为收到一单“大买卖”而来到这个索尼克世界的。而还有一些新公开的如战舰等影像则未公布具体的细节，但相信这款新概念的索尼克绝对让你有不同的感觉。不管你拥有哪个机种，这款游戏绝对是ACT FANS的年内首选。

索尼克英雄	SEGA	ACT
Multi	ソニックヒーローズ	日版
	游戏人数未定	售价未定
	Multi 对应 PS2, Xbox, NGC	

更丰富的动作

在83期的报道中，提及了游戏的重点是小队3人各自的特殊能力，如果能灵活转换3人并使用特殊能力的话，游戏的流程就会变得既紧张又刺激。在这次公布的影像当中，这个重点再一次被充分显现。除了普通的跳跃、冲刺和



前线狙击

天诛红

~ TENCHU KURENAI ~



天诛红	FROM SOFTWARE	ACT
PS2	天诛红 1人 对应周边未定	预定2004年 记忆要求未定 日版 售价未定

不爱红装爱忍装 忍者双妹今参上

与《天诛 叁》公布前的漫长等待不同，这一次FROM SOFTWARE迅速地公布了该系列最新作《天诛 红》的情报。与正式的系列作品不同，本作的特色就在于标题中的“红”这个字，顾名思义，这一次游戏的主角将是“红”所代表的女性。除了系列一直以来的女性主角彩女以外，厂商还特地为本作设计了一名全新的女性角色——凛。故事发生在《天诛》和《天诛叁》两作之间，那个时候力丸的生死还没有得到确认，所以故事的焦点就集中到了乡田家唯一的忍者彩女的身上了。与SEGA现代化的女忍者鲜花不同，彩女和凛是真正意义上的“くのいち”（女忍）。虽然《天诛》和《Kunoichi》的表现方式不一样，但是相信FROM SOFTWARE是有能力制作出一款有着独特风味的华丽忍术游戏来的！

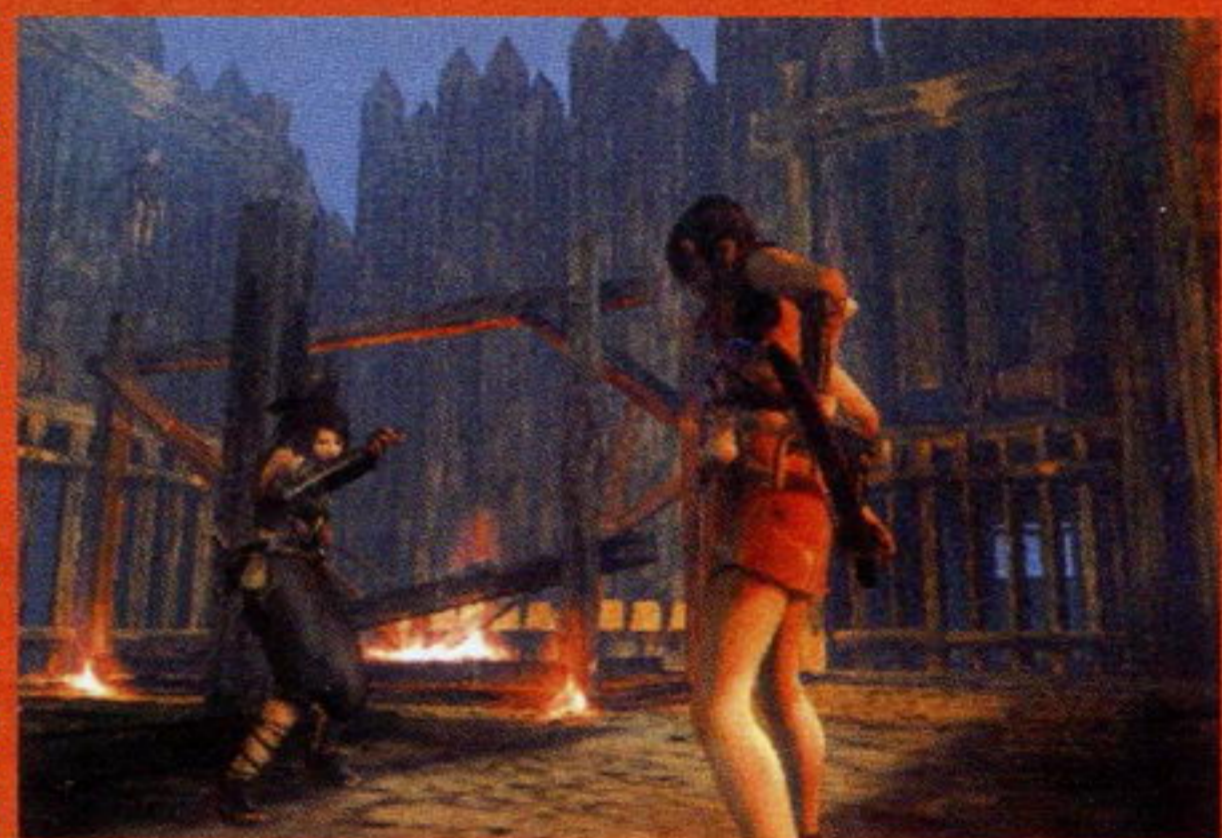
彩女 Ayame

乡田家的女忍。当彩女在各国调查的时候，专门接受委托杀人的暗杀集团突然对她展开了攻击。一个人与暗杀集团战斗以后，彩女受了伤。当她逃到磐津的时候凛救下了她。



剧情简介

在乡田国周边国家出入、收集情报的彩女在半路上来到了羽隐之里。这个村子遭到了神秘组织的袭击，已经被毁灭了。彩女潜入村中调查情报，幸存的村人在说出了“黑屋”这个名字以后也死去了。因为无法完全了解事实，所以彩女决定暂时离开。但是一名叫作凛的少女出现在了她的面前。凛是这村子的幸存者，她把彩女当成了袭击村子的暴徒的同伙。究竟这两名女性之间会发生些什么呢？事件的背后究竟隐藏着什么呢？一切还都不明……



凛 Rin

她的故乡“羽隐之理”因为遭到不明身份的组织的袭击而被毁灭了。凛在混乱之中从村子里逃了出来，来到磐津这个地方的时候被一个杀手老大人救了起来。她一直在等待向袭击村子的人复仇的机会。

一击必杀

一刀两断

吉五郎

住在红屋的杀手，不过实际上是个很体贴的好男人。他救下了从被袭击的村子里逃出来的凛，并且把她当成妹妹一般来照顾。



黑涂之十藏

暗杀集团“黑屋”的老大，是个嗜杀成性的人，他的“美学”就是一次杀死很多人。他为了方便自己“正当地”杀人而做了杀手。

新系统 新·忍杀

“《天诛》系列”区别于其他忍者题材游戏的地方就在于它独特的“忍杀”系统。这个系统基本上忠实地再现出了忍者所应该进行的“正常行动”，只有潜和暗杀才是游戏真正的精髓。因此，我们很乐意把《天诛》称为一款“忍术动作”游戏，而对其他那些披着忍者外衣实际上却在进行暴力破坏活动的作品简单地叫作“忍者动作”游戏。可能《天诛》的激烈程度并不是很高，但是忍杀成功时的快感确实是其他游戏所无法比拟的！

这一次的作品中，忍杀系统又有了新的进化。除了忍杀成功时的效果会比以前更加绚丽以外，忍杀本身的进化也是显而易见的。大家都知道，一直以来忍杀都是只能对单体的。要想将敌人全部忍杀就必须采用一击而退的战术，一个一个慢慢地暗杀。虽然这是很符合现实的设定，但是玩家的很多时间就在这漫长的等待过程中浪费了。《红》当中的新·忍杀系统就为玩家提供了一击杀死多名敌人的设定，这样一来不仅游戏的华丽程度可以上升很多，就连游戏的节奏也被加快了，想必对于玩家的吸引力也更加大了！

当然，新·忍杀系统绝对不会只有这样一种变化，还有很多新的情报厂商都还没有公布。因为游戏的开发完成度还不是很高，所以相信在隐藏要素、忍具以及其他方面，游戏还会有很多令人惊异的进化，就请和阿修罗一起等待游戏的发售吧！

卧虎藏龙	UBI	ACT
GBA	Crouching Tiger Hidden Dragon	2003年10月16日
1人	密码记忆	64M
无对应周边		19.99 美元
		推荐玩家年龄: 全年龄

游戏专区

卧虎藏龙

根据同名电影改编而来的动作游戏《卧虎藏龙》据说是育碧国内小组制作，其实从游戏爆机后出现的制作人员名单也能看出这一点，所以游戏也显得有些意义不同。虽然游戏在某些地方还显得不够尽善尽美，但作为一款国人制作的动作游戏，我们还是能在其中找到一些亮点。



游戏的主角是玉娇龙，由于完全根据电影改编，所以游戏中经常会出现电影的剧照来作为过场剧情介绍，让看过电影的玩家能找回一丝亲切。舞台分为5大关，除最后一关外，每一大关分为5~6个小段。个人感觉游戏画面还是有一定水准的，虽然第一关的场景非常昏暗，但后面的场景就好多了，特别是第四大关在山洞乘坐竹筏的场景，一派中国山水画的风格，非常漂亮，给人印象深刻。

中国山水画的风格，非常漂亮，给人印象深刻。

一些基本动作要素



平时站立攻击是挥剑，蹲下攻击是扫腿，扫腿的攻击距离很短，很不实用。站立连续按三下B能够打出最普通的舞剑三连击，而蹲下连续按三下B也能使出扫腿三连击。另外，跳到空中+ B能够使出飞踢，这是非常实用的一招，因为踢中敌人后又会弹起，此时可在空中再次起跳，然后再飞踢，只要敌人够多，你可以连续不落地地飞踢，有点像《恶魔城 晓月》中的苍真那一招了。

玉娇龙还有一招搓招式的必杀技——↓↘→B，这一招能够将敌人挑空，而且在敌人落下来后还可以再补一剑（也可继续再接一招↓↘→B），也是较为厉害的招式，不过发动这一招并不是全身无敌的，发动途中经常会被敌人破掉。

基本操作

A	跳跃
B	攻击
L	内功解毒
R	必杀技
START	暂停

超必杀技

当能量槽蓄满后，按R键能够发动超必杀技，根据发动状况，超必杀技有3种变化。站立时直接按R发动是旋风刀，对自己上下左右的敌人都有效，但因为一下就将敌人击飞，攻击判定只有一下，适用于解围；跳起在空中发动时(A+R)能够对空中敌人产生连续打击效果，威力很大，但缺点是对站立在地面上的敌人完全没有攻击判定；跳起后按住“下”再按R是威力极强的“佛山无影脚”，对敌人有一击必杀的效果，一般攻击判定为单个敌人，不过如果两三个敌人凑到一起，也能同时攻击多个敌人。



在游戏附带的教学模式中演示了一招连续技，就是用↓↘→B将敌人挑空之后再接上空中超必杀，这一套连技的威力的确够大，大家不妨多练习练习。其实将敌人挑空后也可接“佛山无影脚”的超杀，效果也不错哦，而且



如果是将两个敌人挑空后再使用“佛山无影脚”，你会看到奇怪的一幕，玉娇龙对着其中一个猛踹，而另一个也会定在空中挨打，然后一起死掉。

敌人被打死后都会留下能量宝珠，吃到后能补充内力，吃6个能量宝珠内力槽就会补满，所以每当内力槽补满后不要吝啬，尽快放超必杀，很快就会又补满的。

内力解毒

如果让那种绿色的蝙蝠碰到，玉娇龙会中毒，头上出现骷髅标志，此时体力慢慢减少，要持续一段时间才会恢复，此时如果内力槽是满的，就可以直接按L键通过内力解毒，当然这会消耗一整条内力槽。顺便一提，除了中毒这种异常状态，玉娇龙还会陷入混乱状态，头上出现“?”标志，此时前后左右方向颠倒，注意这种状态是不能通过内力治疗的，只有等待一段时间后自动恢复。（会让玉娇龙陷入混乱的敌人一种是会扔斗笠的老头，还有一个就是最终BOSS“碧眼狐狸”。）



其他技巧

在游戏进行过程中有时候会出现一些需要特殊操作的地方，游戏一般都会给出操作提示（很体贴哦）。比如第一关会出现连续弹墙跳跃的地方，后面有一关还要完成“蜻蜓点水”（电影中李慕白追赶玉娇龙时就有一段踏水而行的镜头，的确很潇洒，不过在游戏中这一技巧被要求得太过了点，你跳不好可过不了关）。



两个结局

熟悉原作电影的玩家也知道，李慕白在最后手刃了老妖婆“碧眼狐狸”，但也不小心中了她的毒针，生命危在旦夕。玉娇龙急忙去找寻解药，但最后还是没能赶得及，李慕白在俞秀莲的怀中死去。在游戏的最后同样有这么一段情节，不过，你有可能改变原作情节，让李慕白不死去的。游戏的最后一关，如果能在规定时间内找到解药（那解药看着像天山雪莲），李慕白就会因此得救，然后李慕白将青冥宝剑交给玉娇龙，让她去武当山找罗小虎，不过，这个结局的最后画面是罗小虎抱着玉娇龙的尸体——玉娇龙跳下了武当山，这倒还是符合原著了。





许斐刚，一个怎么听都像是中国人名字的日本漫画家。作为新生代的体育漫画新贵，他似乎正领导着新的一股潮流。曾经是高桥阳一的《足球小将》，然后是井上雄彦的《篮球飞人》，而这一次则是许斐刚的《网球王子》。从今年还有四款关于《网球王子》的游戏蓄势待发的情形看，KONAMI对这部漫画是充满了信心。早在夏季发售的《网球王子 Smash Hit!》就已经取得了不俗的销量与良好的口碑，如果说《网球王子 Smash Hit!》带有浓厚的KONAMI体育竞技类游戏的高品质的话，那么《网球王子 SWEET&TEARS2》(以下简称《网王ST2》)就带有KONAMI传统的养成类要素。不管是训练时那熟悉的能力上升表示以及音效，还是与各位“王子”发生的诸多特殊事件，以及图片收集，这都是KONAMI自“《心跳》系列”以来流传至今的“养成传统”。比起前作，由于开发平台的升级，画面增强自不必说，全程语音更是让各位“恋声癖”过足了瘾。除此之外，游戏附送一张PS2专用DVD，收录了2003年3月30日在日本有名的网球圣地——有明体育馆举行的“青春学园庭球祭2003”的盛况，这可是FANS必看的好东西啊！

好了，废话少说，现在就让我们为了称霸全国而进行一年的集训吧！

Table with game details: 网球王子 SWEET&TEARS2 KONAMI SLG, PS2, テニスの王子様 SWEET&TEARS2, 2003年9月25日, 1人, 131KB以上, 日版, 6800日元, 只对应DS2

游戏的大致构成

《网王ST2》的主人公可以在男性与女性之间进行选择(在下毫不犹豫地选择了男性，原因嘛……^_^)，两名主人公某些特殊事件是不一样的，所以要想收集所有特殊事件的图片的话就要不停地用两名主人公二周目、三周目、四周目……游戏大致分为平日、休息日、事件、比赛这四个部分。

平日 根据安排计划进行网球部的活动或是学习，是主人公能力成长的主要途径。

休息日 在休息日可以决定下一周要进行的计划，是参加部活还是学习就看玩家自己的安排了。休息日也可以独自一人练习，这时可以找龙马的老爸南次郎或是去网球俱乐部联系。此外，休息日可以外出。外出可以去一些商店购买物品，比如去运动器材店能买到提升网球能力的道具或一些装备，去书店可以提升学习方面的能力。当然最重要的是外出可以发生与青学之外的其他学校的角色的特殊事件，不可错过！(邪魔双眼呈心状：啊！美形的王子迹部，我来了！)

事件 事件一般是在特定的日期或达成一定条件后发生的，这也是与其他成员提升好感度的关键，形式还是我们熟悉的“心跳三选一”的形式。亲密度高的话，在双打比赛时同伴与主人公的配合就会好些。

比赛 比赛有校内赛、地区赛和全国大赛之分，校内赛成绩好才能成为正选，才能参加后面的地区赛、全国赛。如果输了也不要紧，大家要向乾前辈学习，要重新帅气地穿上青学正选的队服！



菜单

DATA CHECK

乾メモ 可以查看能力、必杀技以及排名。

イメトレ 练习部活练习时的项目，如果玩家对那些练习项目没信心的话可以多练这项好好集训一下。在这里可以进行单打、双打、部活训练项目的练习，但不会影响能力数据。

学生らしく

作为一名初一的学生，学习可不能放松，虽然网球是一定要打的，但学习同样不能怠慢。因为一旦考试成绩不好，会发生补考集训事件，就不能打网球了，所以平时还是要多读书哦。

学习 学力数据上升。方法是在省略号显示完后出现灯泡时按O键。



料理 料理数据上升。煎蛋掉落的方向会在左、中、右变化，看准时机对准方向，在煎蛋要掉到锅的瞬间按O键。

身だしなみ 仪表数据上升。方法是看哪面镜子在闪光，在限定时间内按下相应的键。

テニスをしよう!

部活 进行网球部的训练，平日和休息日都可以实行。

リョーマ 只会是在休息日时实行，邀请龙马一起训练。要注意，如果与龙马好感度不高的话他可能会拒绝，所以为了提升龙马的好感度，要积极地邀请他一起练习。与龙马练习时能力数据会上升。

一人で练习 只会是在休息日时实行。一个人去俱乐部练习，另外，邀请某人练习被拒绝后也会一个人去俱乐部，在这里大家接受许斐教练的训练。许斐教练是谁？当然就是《网球王子》的作者许斐刚老师啦。(许斐老师的声音真是SHIBUI啊！)

のんびりやろう

休息 回复体调。

电话 邀请其他人一起练习，也可以向小坂田朋香打听队员们的好感度。

外出 外出购物，会发生一些事件。

能力数据

体调 影响所有行动的数据，高的话比赛时的状态会很好，太低的话就会生病……

体力 比赛时的耐力值，与必杀技息息相关，因为发动必杀是消耗体力槽的。比赛中新一局比赛开始时，会回复最大值的一半。

精神力 相当于RPG里面的MP，使用“青学魂”的特殊能力时就要消费精神力。比赛中精神力不会在新一局比赛开始时回复。

パワー 力量。即击球时的威力，也影响球的速度，越高球速越快。

瞬发力 追球的能力，也就是移动速度，越高移动速度越快。

技术力 将球打入对方场地的控球能力，数据低的话击球会很容易出界。

知识 回球时的防御力，太低的话在回球时球拍很容易被击落。

AF 澳大利亚阵形的技术级别。

所持金 各位玩家再熟悉不过的东西，在外出时可以购买网球器材或提升能力的道具。

学力 学习的能力，太低的话会发生补习、补考的事件。(最好把这个数据提升到200以上)

料理 做饭的能力，在某些事件如夏季合宿时会发生作用，高的话自然是可以提升同伴的好感度，最好不要低于200。

ルックス 仪表值，换句话说就是美形度，不要太低，免得别人说你邋遢……(追求迹部的必需品?)



部活

走り込み 跑步。主要提升体力和瞬发力，在部长发出口令后，队员发出“オーツ”时按○键。



素振り 挥拍。主要提升精神力和技术力，在部长发出口令后会出现○×△中的任一个符号，看准时机按下相应的键就可以了。



ダッシュ 冲刺。主要提升瞬发力和体力，哨声响起时按目前所跑方向的相反方向的键即可。



ウエイト 举重。主要提升力量和体力，角色会根据口令自动举起杠铃，在“！！”的符号出现时抓准时机按○键。



ダンベル 哑铃。主要提升力量和精神力，先看演示，然后做相同的动作，举左边哑铃时按←，举右边哑铃时按○键，双手举时两个键一起按。



壁打ち 壁球练习。主要提升技术力和瞬发力，开始主人公会自动发球，然后看准时机按○键击球。另外，球的速度会根据连续击打的次数上升。



ミーティング 会议。主要提升知识和学力，画面四个“?”部分会随机出现“□×△○”的符号，先出现三个，然后快速按下未出现的符号的相应键位。

球拾い 捡球。大幅度提升精神力，口令响起后从画面右方会有球滚出，看准时机按○键抓住，可以按方向键上下移动。另外，成为正选后就不会进行捡球的练习了。

ネットプレイ 上网击球。主要提升精神力、知识和技术力，根据指示按键即可。

コーン当て 击打圆锥筒。主要提升技术力和体力，根据球的颜色按相应的键击回。红色是↑+○键，黄色是→+○键或直接按○键，蓝色是↓+○键。

オーストラリアンフォーメーション(菊丸) 澳大利亚阵形(菊丸)。主要提升技术力和瞬发力，在玩家自动发球后跑向与菊丸所跑方向相反的方向。

オーストラリアンフォーメーション(大石) 澳大利亚阵形(大石)。主要提升技术力和瞬发力，在大石自动发球后跑向与大石所跑方向相反的方向。

球出し(龙马) 击球。主要提升技术力和体力，龙马发球后根据提示按下相应的键。○键是回击，轻按○键是轻打，△键是吊球。

球出し(不二) 击球。主要提升技术力和体力，不二发球后根据提示按下相应的键。○键是回击，轻按○键是轻打，△键是吊球。

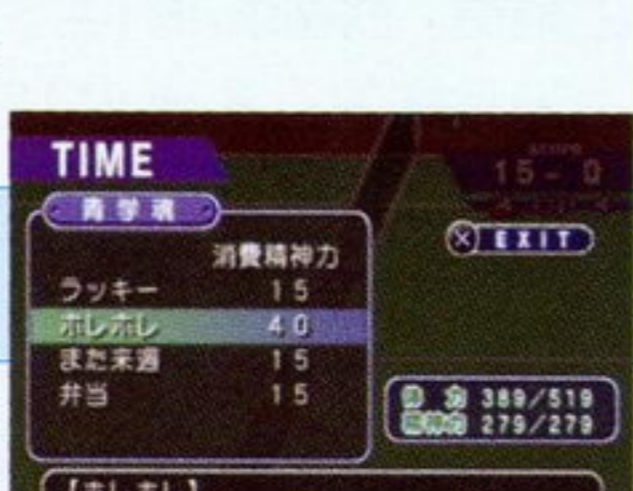
比赛

单打、双打 选シングルス是单打，选ダブルスは双打。



同伴选择 选择双打の場合可以选择同伴，特定的比赛不能选择。

气合球分配 在都大会、关东大会、全国大会等公式比赛时可以获得，以此来弥补某些能力的不足。双打时，同伴会给主人公气合球，好感度越高给得越多。一个气合球加20的能力。



タイム 一局比赛开始时，一球结束时可以按△调出。

青学魂 消耗精神力使用“青学魂”。青学魂就是主人公的特殊技，有削减对方能力的也有回复自身体力之类的。青学魂最多只能装4个。

作战 给角色下达作战方针。

アイテム使用 道具使用。多为体力回复道具，在没学到回复体力的青学魂时可以用一下。

ラケット交換 球拍交换。更换所持球拍，在体育用品商店买到，用来补助能力上的不足。

GAME

击球的方法

发球 按下○键，再看准时机按下○键发球，如果有发球必杀技将○键改为×键。

回球

打球 看准时机按○键回球，可以根据按键的强弱来调整球速，△键是吊球。

方向 ○键+方向键的组合可以改变球向。上下是回击在对方的两个角，当作为前卫时方向键的→就是扣球。

必杀技 当体力槽上出现“Finish!”的标记时就表明可以发必杀，必杀是按×键发动，必杀技会消耗体力。

移动

上网 主人公处于后场时，快速按两次→键就能跑到前场。

后移 主人公处于前场时，快速按两次←键就能快速退到底线。



说实话，个人认为这张DVD对FANS而言才是真正重要的东西。其中我们可以看到青学正选所有的声优以及几名主要对手球员的声优，他们会现场表演《网球王子 Smash Hit!》



▲许斐刚老师可是很帅的哦。



▲声优们在现场表演节目，有现场配音和脱口秀。

里的配音，以及动画中的“原音重现”。另外，作者许斐刚老师也亲自到现场与FANS们见面以及进行脱口秀。场面自然是热闹非凡，全场16000名观众，男性只有200多，这个……看来真是不得不承认《网球王子》是个

女性向漫画啊。(寒)庭球祭从头到尾都充斥着女生的尖叫，特别是当高桥广树(菊丸英二役)、甲斐田由纪(不二周助役)、置鲇龙太郎(手冢国光役)、皆川纯子(越前龙马役)、諏访部顺一(迹部景吾役)这些人气角色声优出场时更是全场沸腾。(最强的当属现场配音的手冢国光V.S迹部景吾一段，全场尖叫声不绝。另外，那些观众们穿的青学正选队服好好看，但是要11000日元一件……泪T_T)



▲这就是邪魔最喜欢的声优——小野坂昌也先生。大家看得出来他已经39岁了吗?



特快专递

故事简介

美丽富饶的地中海岛屿阿斯迪克斯本是小国鲁卡诺的领土，但却被萨克里亚斯联邦的武装势力强行占领，正在致力于独立运动的鲁卡诺对如此的突如其来显得束手无策。萨克里亚斯联邦以阿斯迪克斯岛为据点布置了大量导弹，对鲁卡诺和周边诸国造成了极大的威胁。VSSE 军事组织对于这种恐怖分子式的侵略行径表示质疑，派遣了两位年轻果敢的战士艾伦·当纳维和卫斯里·兰贝特去岛上调查，并伺机破坏其弹导配置。在鲁卡诺独立解放军成员艾里西娅·文斯顿的协助下，两人出色地完成了任务，粉碎了侵略者的野心。

系统变更

(1) 操作

《化解危机3》在操作方面与前作并没有什么不同。PS2版的默认键位中，GUNCON2的A、B、C键以及手柄的L1、R1键均为Reload键，相当于街机的踏板。不按Reload键时为隐蔽状态，敌人的任何攻击都无法伤害玩家，不过要注意时间限制；按住时为攻击状态，此时也有可能被敌人攻击到。本作与前作最大的不同之处就在于可以更换武器，在隐蔽状态（包括WAIT状态）时，按射击键就可以依次在4种武器中进行切换，如果某种武器的弹药数为0，那么便会跳过这一武器。

(2) 武器

HANDGUN: 手枪，标准武器，弹药无限，但发射9发子弹后必须隐蔽装弹。

MACHINE GUN: 机关枪，具有连射能力，弹数上限为200发，在弹数范围内无须装弹，是对付大量敌人及BOSS时的常用武器。

SHOTGUN: 霰弹枪，攻击范围大，弹数上限为50发，无须装弹。在近距离时可以发挥很强的威力，比如对付爪兵可以一枪一个。

GRENADE: 榴弹枪，是威力最强的武器，但在游戏中很难得到弹药，且上限仅为5发。榴弹具有极广的攻击范围，但要注意，要是射空的话榴弹就会在远处爆炸，无法发挥作用。

(3) 兵种

“《化解危机》系列”中的杂兵一般是以衣服的颜色来区别能力的，在本作中也不例外。比如穿绿衣服的“小绿”基本上就属于是送死来的，发出致命攻

《化解危机》是南梦宫手中的招牌光枪游戏系列，自1995年推出以来，以其独特的系统与高度的爽快感得到了玩家的广泛赞誉。该系列可以说采用了精品策略，正统作品在8年间只推出过3作，最新作《化解危机3》与前作相比在各方面都有很大程度的提升。而与街机版仅相隔数月便推出的家用机移植版也秉承了南梦宫“120%移植”的优良传统，虽然画面方面的缩水难以避免，但众多原创模式与隐藏要素却显示出移植的诚意。如果您的GUNCON2闲置在家，那就赶快擦拭一下，准备战斗吧！



化解危机3	NAMCO	STG
PS2	TIME CRISIS 3 2003年10月19日 1~2人 210KB 对应 GUNCON2、iLINK	美版 49.99 美元

击的可能性很小，（注：选择难度越高，发射致命攻击的概率越高）；而时不时冒出来的“小红”却需要特别注意，因为他每次跳出来几乎都会“红光一闪”，此时就一定要躲起来；“小蓝”是特殊兵种，他们有的会投飞斧，有的会丢手雷，有的则抗着火箭筒或是手持喷火器，他们的攻击都有致命的可能；“小橙”的装备比较好，防御力也较高，一般要击中5枪才能把他干掉；而前两作中用来加时间的“小黄”因为本作在时间的要求上已经不是很苛刻了，所以改行变成了“弹药箱”，在击倒他们会取得一定数量的特殊弹药，但要注意每个“小黄”都可以打3枪，这样就能得到3个弹夹了。

营救任务详解

RESCUE MISSION是PS2版《化解危机3》的原创模式，是以女主角艾里西娅的角度去描述整个事件的始末。艾里西娅除了要帮助艾伦和卫斯里，还要营救解放组织的同伴。游戏的玩法与街机模式有很大的区别，相当有特色，感觉更适合家用机玩家。“营救任务”模式需要将街机模式通关一次后才会开启，虽然街机模式的难度不低，但在不断尝试中，接关的次数会从最初的3次逐渐增加，直到无限接关出现，而且体力可以由4加至9。在这种情况下，就算蒙着眼睛也能将最终BOSS打败吧。（笑）虽然玩“营救任务”时也有这样的特性，但由于接关时并不是原地起立，而是从本关的开头重来的，所以要完成整个“营救任务”可没那么容易。

这里要说明一下，“营救任务”中的武器是有成长要素的，使用除手枪外的某种武器攻击敌人时可以积累该武器的经验值，弹药上方的黄槽就会慢慢增长，蓄满时武器的等级就会上升，武器的攻击力和弹数上限都会增加，且升级时弹数为上限值。武器最高升至5级，弹数上限分别为：机关枪100、150、200、250、300，霰弹枪20、30、40、50、60，榴弹枪2、3、4、5、7。

这一模式共分14关，每一关都不算长，以下就为大家讲解一下攻略要点。（另外，在通关之后CRISIS MISSION模式就会开启，这可以说是真正意义上的任务模式，玩法又有很大不同，这里就不详细说明了，以后有机会再为大家讲解。）



艾里西娅·文斯顿

卫斯里·兰贝特

艾伦·当纳维

STAGE 1

这一模式初期鼓励多用手枪以外的武器攻击，这样过第1关时基本上3种武器都能升到2级。第一关主要还是要注意几个固定地点突然出现的“小红”兵，“小蓝”也要优先消灭。这一模式下的部分“小黄”可以打出4个弹夹，所以见到“小黄”就多开几枪。船和灯塔处的敌人很多，嫌麻烦就各用1发榴弹搞定，而且榴弹枪也可以升级。



STAGE 2

“营救任务”中最具魅力的狙击关卡出现了，玩法与KONAMI的《沉默的狙击手》系列较为相似。轻按Reload键就会出现一个较大的准星，按住的话准星所在的位置就会放大，玩家需要找到并消灭指定目标。不过狙击枪只能装3发子弹，不能速射，要经常装弹，听到警报声时也要躲起来避免被击中。另外，可以将探照灯打碎来降低敌人的命中率。在该模式中被击中时体力减少1，同时时限会恢复为最大值；相对的，时间减为0时也只能令体力减少1，并不会立即GAME OVER。

STAGE 3



这一关是街道战，其特点是会出现平民，不小心击中平民的话就会以减少体力作为处罚，这与《VR战警》有些相似。(果然是一个集大成的模式啊!)这一关的要点是不到万不得已千万不要使用霰弹枪，以免伤及突然窜出的路人。另外，在敌人与平民夹杂时，宁可稍稍等一下，等平民离开战场，毕竟时限还算比较宽松。

STAGE 4

以艾里西娅的视角进行街机模式第1关的BOSS战，BOSS的攻击方式没什么变化，只需要在其攻击间隔时进攻就行了。只是杂兵的配置有较大不同，一开始就有摩托车出现，而且飞机上会发射致命攻击的敌人也很多，要小心应付。这关的特殊弹药比较紧张，开始时多用手枪可以使后半段轻松不少。

STAGE 5

尽管也是街道战，但是没有了平民的干扰就能放得开了。这关前半段不难，中段会出现一些爪兵，在这里掉血的可能性很大，所以还是不要吝啬霰弹枪的好。最后会遇到一辆敌方的坦克，它的火力相当猛，攻击时要注意多回避。要是有足够的榴弹也可以与坦克硬拼。



STAGE 6

又是刺激的狙击关。由于是白天，在视觉上更容易出现错觉，如果你的电视机不怎么样，那打这一关前建议滴些眼药水什么的。这关还有平民出现，不过只有一个站在敌人前的人质比较麻烦，其他的都可以无视。另外胜负师个人认为用手柄玩狙击关的难度会降低一些，对本关“苦手”的玩家试一试。



STAGE 7



艾里西娅遇到了原本被敌人抓住的同伴扎克，但没想到他是解放组织中的内奸，一场追逐战随即展开。扎克一路逃一路打，并招呼杂兵来阻止艾里西娅前进。他还会无耻地挟持人质，如果是用GUNCON2的话，最好在他旁边开一枪，确认一下准心的位置，然后向他的脚部或头部射击。本关后半段“小红”、“小蓝”、爪兵非常多，要时刻警惕屏幕中是否有红光闪过。

STAGE 8

第8关是在火车上进行的，流程不长，但却是难度较高的一关，因为杂兵中爪兵与“小红”数量不少，而最后的战车BOSS又不易对付。



首先要消灭战车中上方的炮台，然后是两侧会伸缩的榴弹发射器，这些用机关枪来消灭会比较轻松。在消灭了小股杂兵后，战车中央的三门连射机关炮就会启动，机关炮在伸缩过程中有无敌时间，且两轮攻击之间的间隔很短，一不小心就会被击中。还是用霰弹枪或榴弹枪伺机攻击才能对战车造成较大的伤害。

STAGE 9



这是需要消灭目标最多的一个狙击关卡，时限方面自然需要多注意了。艾里西娅面对的是丛林与崖壁，敌人也有不少是出现在山洞和树丛里的，所以要格外注意一下这些地方。第2个区域很有特点，是俯视射击，感觉很有魄力。路上会经过一辆油罐车，打爆它会有5000分奖励；来回跑动的快艇上有一箱炸药，击中的话可以将船上的3个敌人同时消灭。第3个区域没有需要特别注意的地方。

STAGE 10

本关的特点是全兵种出击，穿着各色制服的杂兵一一登场，可谓“五彩缤纷”。相对而言，最没用的“小绿”占的比例很少，所以艾里西娅被击中的可能性也就相对提高了。好在这一关的“小黄”数量很多，基本上不用担心弹药的问题，用机枪、霰弹一路杀将过去，可谓“人挡杀人，佛挡杀佛”。

STAGE 11

《沉默的狙击手》中最为紧张的“一击”在这个模式中也有。这里要命中的目标是敌方司令官手中的枪，时限为5秒，子弹只有1发。一开始就要注意目标的大致位置，然后放大，迅速瞄准，果断开枪……多试几次便可。另外，胜负师觉得很奇怪，为什么艾里西娅要用手枪，而不直接将BOSS爆头呢?(汗)



STAGE 12



进入了敌方基地的内部，这里的地形比较狭窄，虽然比较容易击中敌人，但同时也因为离敌人很近，当一些致命攻击出现时，反应的时间也相对较少。这里关押着一些独立解放军的同伴，牢房的门会有“SHOOT”的提示，把牢门打破同伴就能逃脱。不过如果不幸击中同伴同样也是要减体力的。最后几道门中会有“小红”与同伴一起走出来，千万要有所防备。

STAGE 13

艾里西娅的最终BOSS也就是正欲逃走的叛徒扎克，他们在飞机库里展开决战。这里的杂兵以“小红”和“小蓝”为主，而且连某些“小绿”也会发红子弹，因此要万分小心。除非时间不够，不然可别贸然出击。扎克会以飞刀、枪击、足踢来攻击，招招致命，与他对峙时要时刻注意其方位。关卡的前半段特殊弹药还是要节省一点。这关显然是用光枪要容易些，手柄操作会让人有力不从心之感。

STAGE 14

“一击”的任务，1发子弹，5秒钟，要击中扎克手中的控制器。因为目标不会动，感觉要比用手枪还容易些。子弹不但射中了控制器，还射穿了扎克的脑袋，艾里西娅亲手结束了这个叛徒。大家此时也可以松一口气，欣赏一下原创ENDING吧。



特别企划 金戈铁马，纸上谈兵

——战棋游戏漫谈

文：星夜

战棋游戏是深受广大玩家喜爱的游戏类型之一，其中诞生了《火焰之纹章》、《皇家骑士团》等不朽名作，至今仍然散发着无穷魅力。在这里我们将探讨战棋游戏的独特魅力，还将为大家简要回顾战棋游戏的产生与发展。当然，这里还是只讨论电子游戏中的战棋游戏，而电脑游戏则并不涉及，虽然其中也有不少经典（如《炎龙骑士团2》、《魔幻精灵》），在这里也只好割爱了。



战棋游戏的魅力

战棋游戏一直以来都拥有一批非常忠实的拥护者，而本类型也的确诞生了不少经典。那么和其他类型的游戏相比起来，战棋游戏的魅力主要体现在哪里呢？

1. 剧情和人物



战争与爱情是文学作品中永恒的主题，在战棋游戏中同样得到深刻而细致的描绘。战棋游戏大多描写的是长篇的战争历史，在血与火的考验中，人性的光辉与黑暗都同样表现得那么鲜明。《火焰之纹章 圣战之系谱》中的巴哈拉的血战，随着命运之门的打开，辛格尔德、艾斯琳等人从此不在了，但他们的音容却永留我们的心中，同样被铭记的还有那被陨石所染红的血色天空；《皇家骑士团2》中大屠杀后孤单的姐弟身影、听到八音盒而扑倒在地的圣骑士兰斯洛特，曾经给我们带来巨大的震撼；《梦幻模拟战2》中下令释放人质后堂堂正正战斗的青龙骑士团团长利昂，在有些玩家心目中，他就是骑士的代名词！同样是他，在最终战中，身负重伤却仍然守在主君的身前，相信很多玩家都还清晰地记得那一幕。相比RPG游戏而言，战棋游戏能够同时展现十几个甚至更多不同个性的角色，而SLG游戏虽然动辄数百人，绝大多数不过是贴上名字标签的一堆数据罢了……

2. 系统

与RPG游戏一场战斗1分钟或几分钟即可结束不同，战棋游戏的每一关时间要长得多，到了中后期甚至一两个小时乃至更多时间才可结束，如果再算上事前的准备工作，时间还要延长，没有一个优秀的战斗系统，是无法让人长久继续下去的。正是因为战斗系统在战棋游戏中的核心地位，使得各厂商都在这方面花费了大量心血。可以这么说，战斗系统失败的战棋绝称不上是成功的作品，而相反，系统非常有特色而其他一些方面（例如画面）不太出色的作品却能够获得认可，例如年初的《魔界战记》。

现在成名的系列大多有着自己的招牌系统，例如“《火焰之纹章》系列”的武器相克、支援、随机成长以及特技（流星剑！），还有武器损耗与修理、中断等独特设定；“《皇家骑士团》系列”的自由转职、在线帮助、地形与方向的影响；“《梦



幻模拟战》系列”的雇兵、多分支选择、多段转职分支、魔导石循环转职；“《光明力量》系列”的武器打造与必杀技；“《超级机器人大战》系列”的精神、地图兵器、机师机体自由组合等等，相信玩过的人都会有深刻印象。很多时候，我们不断SL（Save&Load，通过不断存取记录来使得结果发生变化）以求获得理想结果，例如《火焰之纹章》中的升级点数、《皇家骑士团2》中的说得、《机战》中的命中、《光明力量》中的打造武器，并且乐此不疲。在《火焰之纹章 烈火之剑》、《皇家骑士团2》这类采用中断系统的游戏中，因为一两个不太满意的结果而重打数小时的整个版面也是常有的事情，相反，一些战斗系统做得乏味的游戏则很快被人忘在脑后。

3. 育成



战棋游戏的角色相对较多，而等级上限几十甚至上百，不同的游戏过程最后得到的己方能力相差甚远。像《火焰之纹章》这种升级点数随机变化的情况，更会使得数据波动明显，每一次升级后的点数跳动都如同是一次审判。（笑）而正是在这一次次的升级中，玩家对自己所指挥的角色也渐渐注入了更多的情感。这情感再与游戏中角色的行为相结合，那么就成为了“我的某人”，而不再是“我看到的某人”，从而有了更深刻的体验。

另一方面，厂商也在有意识地加强一些育成的要素，例如《圣战之系谱》中的恋爱以及《封印之剑》和《烈火之剑》的支援系统；《光明力量III》中友情与支援、《FFTA》的各项技能的习得，这些都使得游戏过程有了更多的变数，重复游戏的乐趣也随之大大增加。

战棋游戏的吸引人之处当然不仅仅是这些，不过篇幅有限，这里我们也不过多讨论了，相信每位玩家心里都已经有自己的看法。接下来我们来简要回顾一下战棋游戏的历史，看看那些曾经让我们投入无数时间与感情的名字……

战棋游戏的发展历程

起源

战棋游戏，一般正式名称为S·RPG（シミュレーション・ロールプレイング，模拟角色扮演游戏）。因为作战需要移动四方形或者六边形格子中的作战单位来攻击敌方，有些类似国际象棋和日本的将棋，故而又称之为战棋。这一游戏类型的诞生同样是在电子游戏的早期，随着RPG和SLG游戏的兴起，人们不再满足于STG和ACT单纯的动作和熟练要求，转而对那些需要动更多脑筋的游戏产生了兴趣。但是RPG和SLG游戏同样也有自己的缺点，RPG游戏的作战人数太少，难以表现宏大的战争画面；而SLG游戏却又缺乏人物的培养和认同感，取得一定优势后多是乏味重复，同时难以控制整体的剧情走向。正是因为如此，混合了两者优点的S·RPG游戏开始登上了历史的舞台！在日式RPG始祖《勇者斗恶龙》和SLG类型创始者《三国志》出现后不久，S·RPG游戏也渐渐出现，最初的几款作品中就有风格独特



的《半熟英雄》的初代作品。

以恶搞、爆笑的人物和剧情而广为人知的《半熟英雄》在战棋类游戏中也是个异类，新玩家也可以从今年发售的《半熟英雄对3D》中感受一二。而之后不久任天堂的名作《立体大战争》(《FAMICOM WARS》)则是更加正统的战棋类游戏，多兵种(职业)协同作战、武器的开发系统等等都给人深刻印象，这种以各类战争为背景的战棋游戏至今仍然时常可见，例如国内更加知名的“《大战略》系列”。值得一提的是本作后来交给“《火焰之纹章》系列”的开发公司INTELLIGENT SYSTEMS制作续作，从而近年来在GBA上诞生了“《ADVANCE WARS》(超级大战争)系列”，在欧美都受到了极大好评，可奇怪的是反而在日本国内并没有多大反响，《ADVANCE WARS 2》甚至都没有推出日文版……

初诞

没过多久，战棋史上的名作《火焰之纹章》(Fire Emblem)初次登场！FC上的第一作《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》刚一出现，就以跌宕起伏的剧情、个性鲜明的人物、完善的战斗系统征服了大批玩家，兵种相克、转职、支援，作为系列的起点，各方面水准就已经非常高了，至今仍然有些FANS认为本作是全系列最佳作品。而“《火焰之纹章》系列”的特色之一：同伴战死并不会自动复活，这对玩家的指挥能力提出了更高要求，同时也更贴近那残酷的现实。《暗黑龙与光之剑》的重要意义还在于将战棋游戏整体的水准和形象大幅提升，同时也树立起一个典范。次年《火焰之纹章外传》则首次采用了双主角设定，高达40的能力上限、多次转职等设定也是系列中绝无仅有的。国人接触到“《火焰之纹章》系列”大多从这作开始，所以对之也有份特殊的感情。在这一时段其他不少系列也开始孕育生长，例如后来异常活跃的“《超级机器人大战》系列”。

经过一段时间的积累，在16位机上的战棋游戏无论是数量还是质量都达到了一个新的高峰。率先登场的MD以其较快的计算能力使得不少战棋游戏的AI获得提升，从而让战斗变得更加多变和有趣。这一时期在MD上诞生了不少优秀作品，例如SEGA自己制作的《忍者武雷传说》，虽然SEGA自己标明是RPG，不过无论从游戏的哪方面来看都是纯粹的S·RPG……大河NHK制作的《太平记》也流传颇广，游戏分为足利帖和楠木·新田帖，生动表现了那段风云际会的历史。不过由于本作中弓箭设定得太强，使得全弓箭阵型+数个特意培养的武将就足以横扫敌军，这不能不说是一个遗憾。不太知名的《蒙纳克皇族》则初次引入了部分即时战略的要素，颇有些特色。

之后出现的几个名作一直延续至今，号称游戏时间最长的《大战略》，如果从第一关开始完成每次战役，那么到通关时所用时间将会高达数百小时！《梦幻模拟战》初代悄悄拉开了圣剑和魔剑传说的序幕；《光明力量》则是高桥兄弟的竭力之作，虽然还无法直接挑战《火焰之纹章》的霸主地位，却已经有一批忠实拥护者。在国内，由于MD的流行情况，这几个系列都有着不少FANS，其影响一直延续到现在。

相比之下，1993年之前的霸者主机超任(SFC)却并没有多少名作出现，仅仅依靠《地球之光》、《霸王军团》这些作品是无法和MD相对抗的。然而，到了1993年，各厂商对超任机能的了解以及技术的日渐成熟使得超任主机上新作叠出，一举压倒了MD。其中担任急先锋的当数《皇家骑士团》和《第三次超级机器人大战》。“《皇家骑士团》系列”的第一作就以独特而完善的世界观、首次出现的地图画面放缩效果、混合了即时战略和战棋特色的系统以及特有的战斗系统而成为话题之作，完全看不到《火焰之纹章》影子的《皇骑》宣布了另一个经典系列的诞生。《第三次超级机器人大战》则是“《超级机器人大战》系列”处于关键地位的一作，新增的机体强化和驾驶员更换系统使得游戏的乐趣倍增，而清晰完整的情节和精心调整的平衡度都堪称系列最佳！

巅峰

这段时间也是SFC和MD交战最激烈的时期，MD方面也由《梦幻模拟

战II》和《光明力量II》领军发起了最强力的挑战。《梦幻模拟战II》是“《梦战》系列”最为人称道的一作，各种代表性的系统大多已经非常完善：多段转职和循环转职、混合带兵制、魔法与召唤等等，更出现了青龙骑士团团长利昂这样的出色人物，让人至今仍然是记忆犹新。另外值得一提的是本作移植版本之多也是非常少见的，无论是SFC、PCE还是后来PS、SS，甚至连PC也不放过……而《光明力量II》同样也是系列的巅峰之作，必杀技、武器打造系统不知迷倒多少玩家。

然而挑战之下SFC也有更加强力的反击，1994年的《FF VI》意味着超任游戏开始走向辉煌，而在战棋游戏方面同样有最早采用24M容量的游戏之一——《火焰之纹章 纹章之谜》捍卫霸主地位！《纹章之谜》的前半部分“暗黑战争”为第一作《暗黑龙和光之剑》的强化版本，在系统上进行了一定的调整；而后半的“英雄战争”则是相关联的全新作品，两部作品浑然一体，从此雅嘉尼亚大陆制霸记录广为流传。获得超高评价和理想销量的《纹章之谜》成功并不是偶然的，完整而深刻的剧情、高度的难度和战略性、出众的人物形象以及他们之间纠缠不清的情仇爱怨，让玩家在游戏过程中能够领会更多。其他一些值得注意的游戏还有《魔神转生》、《超级机器人大战EX》、《正义之纹章》等。



1995~1996年则是超任最辉煌的时期，各种类型的作品都有流传后世的名作诞生，例如RPG中的《Chrono Trigger》、A·RPG中的《天地创造》、ACT的《大金刚》等等，而战棋游戏同样诞生了巅峰之作。《皇家骑士团2》，这一1995年的游戏，至今仍然停留在《Fami通》的怀旧排行榜上，其影响极其深远。松野泰己的天才使得游戏中充满了亮点与震撼，有深刻现实意义的剧情使得我们在做出一个选择的同时也经历了各种思想的交锋。在上期的“名作殿堂”栏目中正有一篇回顾文章，因此有关剧情方面我这里就不多说了。另一方面，《皇骑2》摒弃了《皇家骑士团》中颇受好评的大部分系统，而全新构筑出独特而有趣的战斗体系，高低差、方向变化、自由转职系统、在线帮助系统，还有众多隐藏要素，使得战斗本身也同样充满了乐趣。后期的“死者之宫殿”，甚至已经成为最终隐藏迷宫的代名词。正是由于本作的大放光彩，才使得“《皇骑》系列”与“《火焰之纹章》系列”一起被并称为战棋游戏中的双璧！有关这一系列可以参考近期杂志“名作殿堂”栏目所连载的文章，相信各位能有更多了解。

“《火焰之纹章》系列”也不示弱，距离前作两年之后的1996年，国内玩家耳熟能详的名作——《火焰之纹章 圣战之系谱》正式发售！父子两代的悲壮历程、亮丽流畅的战斗画面、恋爱与后代的育成、十二圣战士的传说、新增的特技系统，一切都让无数玩家痴迷其中。不同的恋爱选择会使得后代发生巨大变化，这一设定使得游戏耐玩度大幅上升，甚至玩家中不乏通关十数次来体验各种组合的。本作发售后《火纹》和《皇骑》的巅峰地位再次确立，后来不少游戏都可以明显看到模仿它们的影子。

这段时期的战棋游戏并不是只有《皇家骑士团2》和《圣战之系谱》，其他众多的作品也在尽量展示自己的特色。《前线



任务》以现实的背景设定、出色的人设和音乐、还有独特的机械人组装系统而广受好评；《第四次超级机器人大战》在《第三次机战》和《机战EX》的基础上再度进化，新增的原创主角和武器改造系统深受欢迎，战斗画面也有了重大改进；《魔神转生2》则将“《真女神》系列”的深厚世界观与S·RPG游戏的特色做了完美融合；《梦幻模拟战II》的移植版《Der Langrisser》以多分支多结局形成“《梦幻模拟战》系列”的新特色，后来的续作大多保留了这一特点；《赏金之剑》(Bounty Sword)在即时战斗方面进行了有益的探索；《战斗机器人列传》则试图描绘真实比例的战斗，类似的还有《机战》的外传《魔装机神》。另外不得不提的是光荣的《三国志英杰传》，这款在PC上就以高难度和单挑等独特系统而出名的战棋游戏，在移植到超任时进行了细心的调整，使得游戏的平衡得以提升不少。而《圣龙传说》则成为SQUARE和NINTENDO分手的导火索，为之后业界的大幅动荡埋下了伏笔。

次世代

虽然超任在1996年左右出现了大量成熟的优秀作品，但是游戏界的世代交替仍然是不可避免的。N64参战太晚，而SS和PS则缠战不休，这段时间战棋游戏的特点是以移植作品为主，不少还是同时移植PS和SS。PS版的《第四次超级机器人大战S》便是其中一个，虽然只是稍微调整了一些内容，但重要的是，采用光盘作为载体之后，终于能够在《机战》中听到真实的语音了！这对于机战FANS来说是相当重要的事情。《梦幻模拟战II》继移植超任之后又移植到了PS和SS，并且在SS版中加入了两种全新结局：孤独之王和大团圆（连利昂都会加入），增加了不少吸引力。《皇骑》两代同样推出了PS和SS的移植版，不过相比而言，SS版显得诚意更足，两代都增加了语音，而一代的移植版还增加了关卡。顺便说一下，土星的这两作《皇骑》声优阵容相当强大哦！

伝説のオウガバトル	
麻上洋子	皇王ノロン
荒川太郎	风使いカノープス
五十嵐丽	冰のフェンリル
大泽つむぎ	勇者
大家明夫	魔术师ラシュディ
置鮎龙太郎	フィガロ将军
折笠爱	魔女デネブ
小杉十郎太	ヒカシュー大將軍
子安武人	騎士ランスロット
鈴木英一朗	黒騎士ガレス
滝井香央里	魔女パバロア
立木文彦	暗黒のガルフ
中原茂	トリスタン皇子
八戸优	元魔軍团长ギルバルド
日昔桂子	圣母アイーシャ
深见梨加	圣騎士ラウニー
堀内贤雄	占星術士ウオーレン
真殿光昭	勇者

タクティクスオウガ	
相泽正辉	騎士ミルディン
网川顺子	manaフロア
有本钦隆	ロンウエー公爵
井上和彦	风使いカノープス
大泽つむぎ	僧侶オリビア
冈本麻弥	風のシステイーナ
金月真美	魔术师シェリー・デネブ
子安武人	圣騎士ランスロット
佐々木望	デニム・パウエル
佐々木るん	アロセール・炎のセリエ
关俊彦	ヴァイス・ボゼック
立木文彦	暗黒騎士パールゼフォン
冬马由美	カチユア・パウエル
那波一寿	騎士ギルダス
八戸优	暗黒騎士ヴォラック
速水奨	暗黒騎士ランスロット
堀内贤雄	占星術士ウオーレン・レオナル
村松康雄	司祭ブランタ

随着次世代机成为主流，新作逐渐转而在PS或者SS上开发。和MD相似，同样由于土星相对较快的CPU处理速度和2D能力，这一时期的战棋游戏大多在SS上发售，例如《大战略 千年帝国的兴亡》、《梦幻模拟战》的第3~5作。《梦幻模拟战III》对系统作大幅改动，却由于出现BUG以及其他原因而未获好评，因此在之后的《梦幻模拟战IV》中又改回了原来的系统，但是这一作中有些设定不合理（例如所带兵离开结界后能力只是-10）同样造成了不良后果。而之后的《梦幻模拟战V》的特技设定是个亮点，战斗画面效果也有一定程度提高，然而情



节设定方面却让人颇为失望，跟风与模仿情况严重。在本作之后“《梦幻模拟战》系列”宣布终结，从此战棋游戏中少了这一员干将，不由得让人为之感叹……

SEGA系的另一招牌系列《光明力量》在沉寂一段时间后也开始再度出击，新作《光明力量III》分为三部推出，从三位不同身份的男主角的视点来分析和感受整个剧情，这点做得相当出色。特技画面的特写动作让人印象深刻，武器打造系统也得到进一步加强，但是分成三部发售带来的负面影响也相当明显。在此之后，由于人事变动，业界风云变化，《光明力量》也沉寂至今，在这次的TGS上终于有了一点消息，虽然还是语焉不详，但已经使人对此充满希望！

光荣的“《英杰传》系列”在这段时间也不断有新作推出，《三国志孔明传》、《毛利元就 三箭之誓》、《织田信长传》先后登场。虽然画面大幅提升，但是比起初代的《三国志 英杰传》，有些系统仍然有些问题，例如《孔明传》中的武器效果与出现时间导致的失衡、《毛利元就》中的武器制作系统导致最初就有快速赚钱的手段而影响游戏的平衡等等，使得这一系列难以再进一步。后期的续作如《三国志 曹操传》倒是有些改进，强化的宝物系统是个亮点，只是并未移植到家用机上。而相比之下，光荣这一期间的原创作品《少年兵团》倒是引起了不少人的注意。小岛文美的亮丽人设、独特的兵团作战系统都让人眼前一亮。

另外一个值得注意的原创作品是NEC的《正邪幻想曲》(BLACK/MATRIX)，这款作品以独特的世界观和新创的剑血、召唤等系统而赢得了一批玩家的喜爱。这也是少数能够从“皇骑like”中做出自己特色的作品，而其他大多平庸而默默无闻，例如不久前的《鬼武者战略版》。另外游戏开头的主人选择和育成部分也很有特色，还有选择隐藏男主人的秘技哦！初次看到这个我还以为我拿错了游戏……本作后来经过一些改进后曾经移植到DC和PS上，颇受欢迎，只是PS2上的续作《正邪幻想曲II》以及去年在GBA上登场的(后移植到PS)《正邪幻想曲ZERO》水准下降，难成大器。

当时出现在SS上的还有“《机战》系列”的最新作《超级机器人大战F&F 完结篇》，由于加入了超人气EVA而备受瞩目，虽然在游戏中只是鸡肋……《机战F》较短，但是节奏和平衡性把握得相当不错；而《机战F 完结篇》则拥有更强的画面效果，但是这作的平衡性有相当大的问题，无论是有些无聊的“巨神伊丁地图炮战术”，还是史上最强大的NT9的高达系主角们，都使得游戏的成就大打折扣。另外分成两作发售也引起了不少玩家的不满，没有多少必须继承的东西也使得两者的联系并不紧密，更多的后来玩家都只是直接去玩《机战F 完结篇》，显然这并不是厂商的原意。不过这时候SS和PS的战争已经接近尾声，游戏厂商的开发重心也逐渐转移到了PS上。

在PS早期并没有几个战棋游戏，多以移植作品(如《第四次机战S》等)为主，原创作品则有描写武田家忍者军团的《藤丸地狱变》。不过随着SQUARE的加盟，情况就改变了很多。带着几乎整个《皇家骑士团》制作小组跳槽到SQUARE的松野泰己首先给我们带来的是《最终幻想战略版》(FFT)，这款以《皇家骑士团2》为基础，融合了《FF》的职业等要素而制作出的作品也受到了极大欢迎。《皇骑2》+《FF》带来的是第一个销量过百万的战棋游戏，而游戏仍然有着松野独有的凝重世界观以及复杂多变的战斗系统，缺点是出战人数太少，部分职业的平衡性也稍有问题。另一方面，遭受重大打击的QUEST虽然尽力在N64上制作了《皇家骑士团64 王





front mission 3

者之风》，可无论是口碑还是销量都不尽如人意……

紧接着，SQUARE的战棋名作《前线任务》也开始在PS上制作续篇，虽然反响还不错，但是《前线任务2》读盘时间、《前线任务3》的行动力设定却影响了整体的评价。另一方面，随着PS的全面胜出，大批SS上的作品开始移植到PS，例如之前提

到的《梦幻模拟战IV & V》、《机战F&F完结篇》、《少年兵团》、《正邪幻想曲》等等。这时候BANPRESTO也大量移植和重新制作“《机战》系列”，例如《第二次机战》、《第三次机战》和《机战EX》。但是由于并非单纯移植，而是采用《机战F》的系统重制，使得一些游戏原有的特色也消失了不少，例如《第三次机战》的移植版整体上就还不如超任上的原作。此外系列的新作也不断推出，首个推出的《新超级机器人大战》以正常比例的震撼战斗画面为卖点，却因为过长的读盘时间而饱受诟病；《超级机器人大战α》则是“《机战》系列”的集大成之作，画面效果远超前几代，而战斗画面可以随时开关也给玩家带来更多方便。至于本作的缺点则是难度太低，连最终BOSS都能够一击必杀！甚至有“真实系很强，超级系也很强，就是敌人不强”的说法……不过瑕不掩瑜，本作仍然是系列的代表作之一，同时也是至今为止销量最高的一作，还曾经部分3D化后移植到DC。在PS上的最后一款机战作品是《超级机器人大战α外传》，必杀技的华丽程度比起前作又有一定程度的提高（火风青云剑！），另外敌人会选择防御和回避使得战斗难度大幅上升。需要特别注意的是本作中首次出现了援护系统，以此来代替winkysoft的二动系统，而这已经成为之后《机战》作品的核心系统之一。

由于N64在日本的不利局面，不少游戏都不得不中止开发，其中就包括公布已久的《火焰之纹章》最新作。不过制作的《圣战之系谱》的外传《多拉基亚776》则在NINTENDO POWER (NINTENDO在日本推出的可擦写式超任游戏卡带，可随时在相应机器上付费写入新的游戏，这可以看作近日公布的中国专用“神游”机的前身)中深受好评，最终单独推出了卡带版。本作虽是《圣战之系谱》的续作，系统却是《系谱》+《纹章之谜》+原创的组合，难度和战略性堪称系列最高！缺点是剧情较短，没有职业上限也是比较让人不满的地方。不过在这之后由于对任天堂部分做法的不满，“《火焰之纹章》系列”的主创人员加贺昭三离开了INTELLIGENT SYSTEMS会社，自行在PS上开发了《泪指环物语》，在本作中可以看到加贺昭三对于战争和人性的理解又有所加深，而系统则是综合了《纹章》前几作的成功经验。不过人物的动作有些生硬，这有些让人不解。《泪指环物语》也获得了一定的成功，但是由于和《火焰之纹章》有太多类似的地方以及相关宣传，最终与任天堂陷入长久的版权诉讼中……



现在与未来

纵观次世代期间，相比AVG的异军突起、MUG的红极一时、RPG的时有突破，S·RPG却鲜有让人眼前一亮的作品。《旺达尔之心》有待成熟，《召唤之夜》影响不足，倒是《机战》依靠语音之助，成功跃上一个新的台阶，而“《SD高达G世纪》系列”一改往日以SLG内容为主的情况，在战略与平衡等方面都超过了《机战》。而这种情况直到现在仍然没有多大改变：家用主机上的战棋游戏屈指可数，PS2上最让人惊喜的居然还是被说成“只有



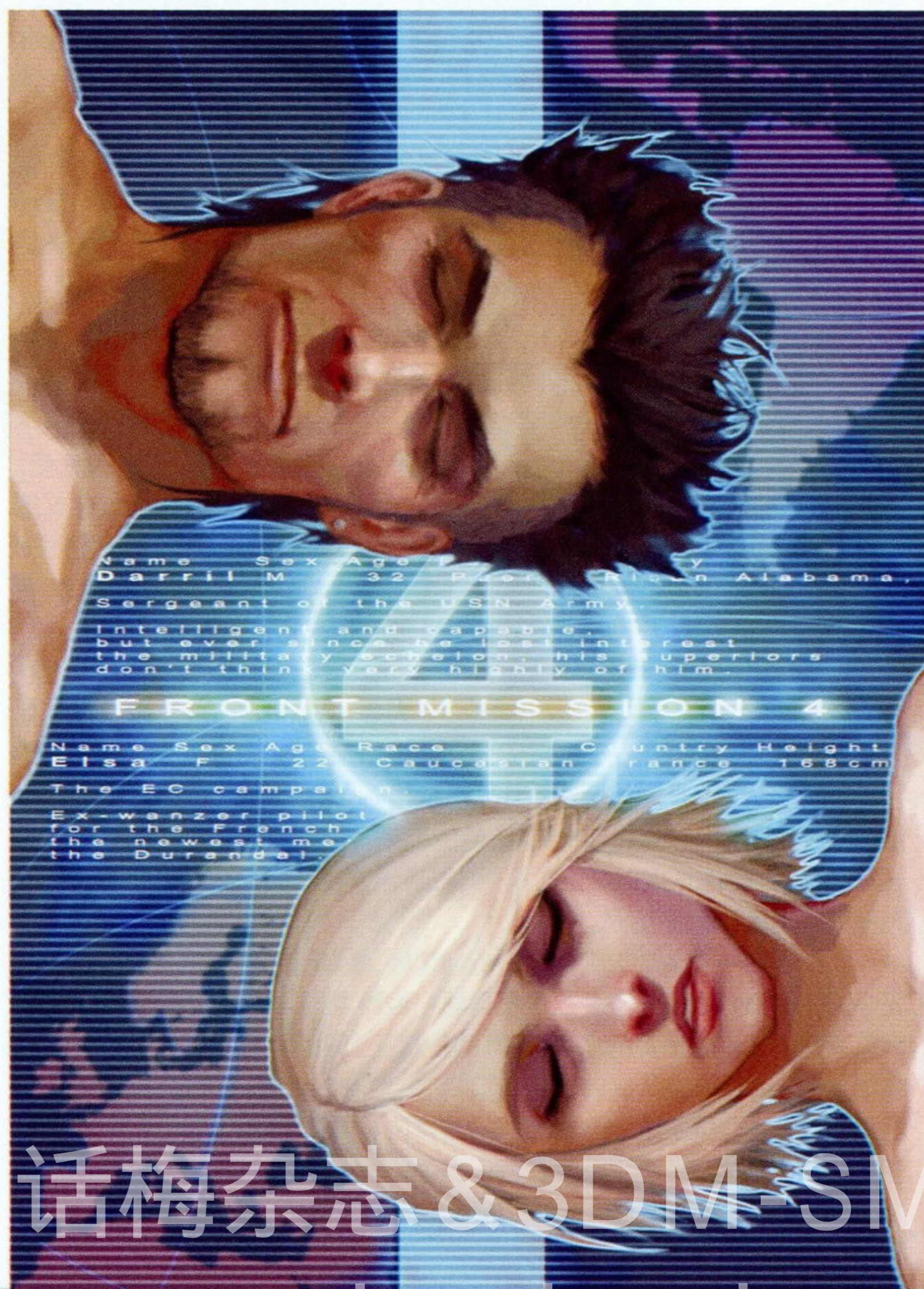
FINAL FANTASY TACTICS

PS画面”的日本一soft制作的《魔界战记》，其他依靠的还是《第二次超级机器人大战α》和《召唤之夜3》这样的作品来撑场面……

另一方面，几个主要系列都在GBA上推出了续作，《机战》就有《A》、《R》、《OG》、《D》4作，实验性质明

显；《TO外传》以《皇家骑士团2》的人气角色暗黑骑士兰斯洛特为主角，在系统上也力求革新，也做出了一些新意，但是战斗的冗长让人难以忍受；《封印之剑》引入了核心的支援系统，在失去主要制作人的困境中走出了全新的道路，而续作《烈火之剑》则标志着“《火焰之纹章》系列”仍然维持着自己的霸主地位；《最终幻想战略版 Advance》作为SQUARE和任天堂再度合作的标志性产品，也表现出自己的独特魅力，全新的任务制系统、转职和技能习得等都能让人长久沉迷其中，不过因为在GBA上而在故事上有些偏低龄化。然而GBA上的游戏原创作品严重不足，战棋游戏同样缺乏新血，而且相比之下，家用机显然更适合S·RPG这一游戏类型……

目前的情况颇使我这个战棋游戏爱好者为之感慨，不过近期倒是有些消息让人为之振奋：《前线任务》将推出1代的复刻版和最新作《前线任务4》；日本一soft新作开发中，可参见本期推荐；《光明力量》也开始有新的消息；BANDAI加盟GBA后就宣布了看家大作《SD高达G世纪 Advance》；一年一作的《火焰之纹章》新作也将在不久之后公布；《皇家骑士团》版权已经归SQUARE ENIX所有，正统续作登场不再遥遥无期。未来战棋游戏会走向何方呢？我们正拭目以待！



Name	Sex	Age	Race	Country	Height
Darril M	M	32	Caucasian	Alabama	
Sergeant of the USN Army. Intelligent and capable, but ever since he lost interest in the military echelon, his superiors don't think very highly of him.					
FRONT MISSION 4					
Name	Sex	Age	Race	Country	Height
Elsa	F	22	Caucasian	France	168cm
The EC campaign Ex-wanzer pilot for the French the newest member of the Durandal.					

话梅杂志 & 3DM-SM

GAME 3

游戏立方

VOL.047

栏目主持：多边形



Email To: game3@ucg.com.cn

进入10月之后，天气开始转凉了，不过游戏业界却一点儿都不冷清。TAS展之后，年末商战的火药味也渐渐浓了起来，大作可谓接二连三。只是在国内讨论得如火如荼的可能还是“神游机”吧。再加上犹抱琵琶半遮面的“大陆版PS2”，中国ZD游戏界可能会在明年出现新的气象。尽管秋天是收获的季节，但玩家们能做的事似乎只有等待。

多边共享区(暂名)

★自己动手，丰衣足食——SP手摇充电器

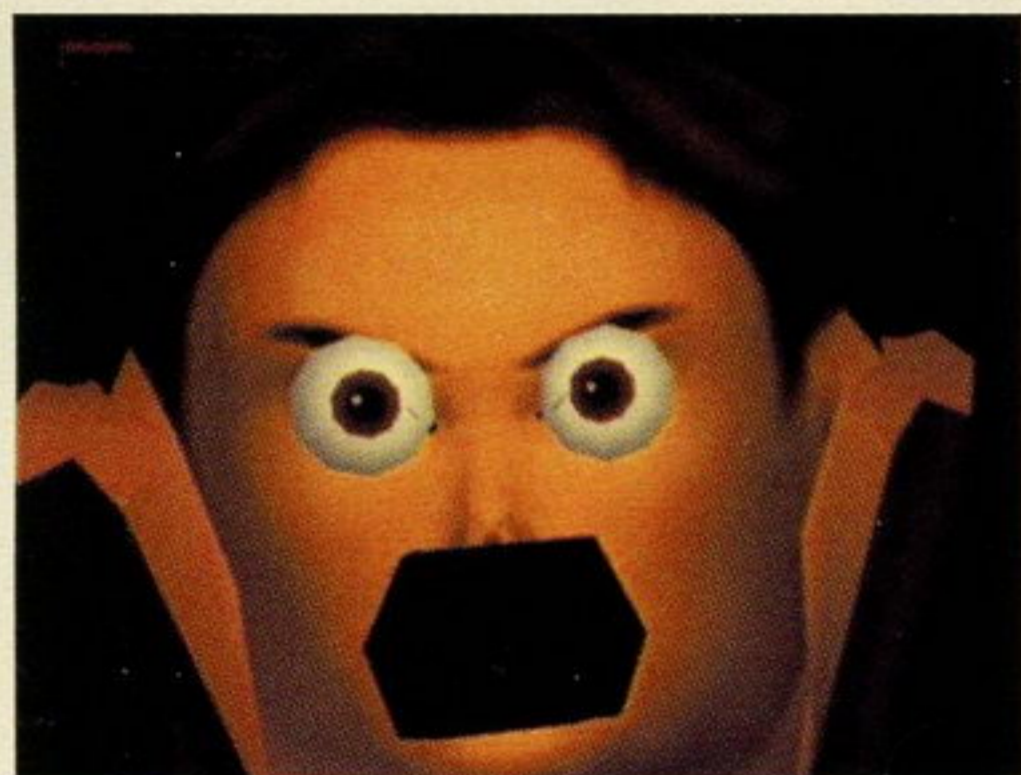
最近日本GAME TECH公司公布了一款GBA SP的新周边——SP手摇充电器，将于10月下旬发售，定价为1780日元。其正式名称为“充电セルフチャージャーS”(充电SELF CHARGER S)，是一款不需要外接电源，通过自己手摇来给SP充电的装置。



具体来说，摇动10分钟左右就能给SP提供1小时左右的电力（SP不开前光时，如果打开前光能支持30~40分钟），也就是说，要给SP充满电，你大概得不停摇动两个小时。（大汗）这可真是一项需要强劲体力和耐力的活儿。当然，不在万不得已的情况下，比如旅行到荒山、孤岛，或者全市连续几天大停电，谁会用这个呢？但是真要遇到无电状态，自己的游戏瘾又不可抑制的发作，这个倒也是救急的宝贝。对了，要提醒大家一点，摇动这个装置也是有讲究的，可不要心急火燎地一通猛摇，要按照1秒钟摇1圈的频率来才行，如果摇得太快，不知道SP的电池会不会爆掉。

突然想起《变形金刚》中的某一集，红蜘蛛和轰隆隆等几个被传送到了一个古代城堡，因为没有电力，能量极度匮乏，于是红蜘蛛抓了一把金银捏成电线，连上一个大转盘，然后强迫几个人去转动转盘，用产生的电力来给自己充电，补充能量……或许有一天会出现SP的“小白鼠充电器”哦！

★《古墓丽影》中的灵异现象



先给大家30秒的时间猜一下图中究竟是哪个游戏里的角色。因为问题难度太高，所以在这里给大家一些提示：这个人是在PC和TV游戏界，甚至电影界都大名鼎鼎的人物！

看来这个问题的确过于折磨人了！现在公布答案：图中的其实是大名鼎鼎的“古墓丽影”劳拉·克劳馥特。这是阿修罗在制作《古墓丽影 暗黑天使》时留下来的游戏截图。《古墓丽影》一直以来都以出色的机关设计和流畅的操作性受到广大玩家的好评，不过一直以来这个系列中的贴图错误问题也是比较严重的。这张图就是贴图错误的结果。

此图是在一个房间天花板附近的墙角处截取的，当时劳拉正面向房间的正中。镜头的位置本来应该在劳拉身后一定距离处，但是因为墙壁的关系，镜头被拉到了过分接近的地方。一般的游戏在出现这种情况的时候会将角色变成透明，或者将镜头拉到上方。这次因为程序的原因，游戏并没有这样来处理视角，因此镜头就进入了劳拉的身体内，大家看到的其实是3D贴图在劳拉头部内的样子。在实际游戏的过程中，因为需要经常调整劳拉的位置，所以这样的画面通常只是一闪而过。第一次看到的时候大概会以为是灵异现象吧……

★色月凉的最新动态

世嘉内部最近动荡不安，合合并并，并并合合。幸好铃木裕老大凭借《VR战士4》的出色表现，地位巍然不同，这也给了那些喜爱《莎木》的玩家一丝希望。虽然《莎木3》迟迟不见踪影，但芭月凉最近可没闲着。在最新的《ESPN NFL FOOTBALL 2K4》(PS2/Xbox)中成了一名隐藏角色，凭借从小跟着父亲练成的敏捷身手，凉完全能够胜任FREE SAFETY的位置。不过想要使用凉，要累积100次INTERCEPTIONS成功才行。



▲ 土星版的芭月凉。

惟一可惜的是由于玩美式足球要戴头盔，因此看不太清楚凉的脸。不过当凉出场的时候解说员会用英文兴奋地说：“RYO HAZUKI CARRIES THE BALL FOR XXX YARDS.”感觉真是怪异啊。希望凉不要如此游手好闲，还是尽早来中国把片子拍完为妙，也省得我们这些FANS等得焦心。

★“秋名86”最强COSPLAY



▲ FANS自制的“秋名86”。

如果有人问起当前最火最热的赛车游戏是什么话，那家用机上“《GT》系列”可谓当仁不让，而在街机方面则还是应由《头文字D》获此殊荣。《头文字D》源自1998年的一部由重野秀一创作的漫画，因为充满爽快感的竞速描写以及波澜起伏的故事情节而迅速成为最受欢迎的赛车漫画之一。在全面动画化、游戏化之后，人气不断攀升，并引发了“头文字D”现象，比如一些FANS在自己的汽车上贴上《头文字D》中的一些标识，或干脆将自己的车改装成作品中的样子。

《头文字D》中最有名的出场车辆莫过于主人公藤原拓海所驾驶的“秋名86”了。这辆车的原形其实是日本“WATANABE (渡边)”汽车厂制造的AE86(浮谷商会86)。随着《头文字D》在ACG领域中受欢迎，有不少车迷开始把自己的爱车刻意涂装成“秋名86”的样子，更有一些专业机师花费大量人力物力拼装出足以乱真的“秋名86”，实在是让人大开眼界啊！

对车迷来说，除了驾车和玩赛车游戏之外，其中还有一个最大的乐趣——就是喜欢改装自己的车。在法律允许的情况下，外国很多年轻人都喜欢把自己的爱车改装，这不但可以让过时的车变得焕然一新，而且还会增加鉴赏度呢！



▲ 《头文字D》游戏中的“秋名86”，大家可以比较一下。

走进秋叶原



对于比较了解日本的游戏玩家来讲,秋叶原这个名字不可能不知道吧。随着国内境外旅游的办理手续日渐简化,再加上费用在逐年降低,因此有兴趣到日本看看的玩家还是大有机会的。当然了,作为一个玩游戏的人,如果去日本的话没有到秋叶原逛逛就好像外国人到中国而没有去看长城一样遗憾,以下是关于秋叶原的简单介绍,算是让我们一起了解一下游戏之外的事情吧。

日本东京的秋叶原是世界最大的电器购买场,也是东京的一个象征。在秋叶原其东西宽400米,南北长800米的范围内,汇集了800多家专门销售家用电器和计算机等电器产品的商店。如LOAX、SOFMAP、石丸、YAMAGIWA等名店,各大公司将其最新的电器产品投放秋叶原,每天有上万人的顾客光临这一地区。令人眼花缭乱的电器产品和最新电子产品展销以及熙来攘往的各色人群,构成了秋叶原独有的风景。因此,人们选购电器产品首选秋叶原。

现在的秋叶原电器街在日本江户时代是下级武士的住地,日本有句名言说:“江户的热闹就在于火灾和吵架”,当时最头痛的就是频繁的火灾了。1870年,东京从富士山脚下的静冈县迎来镇火的“秋叶大权现”神像加以供奉,建成了镇火神社。最初镇火神社俗称镇火原,后来这个神社改称秋叶神社,俗称便成为秋叶原。1890年,当地建成火车站,站名就叫秋叶原,这一地名一直沿用到今天。

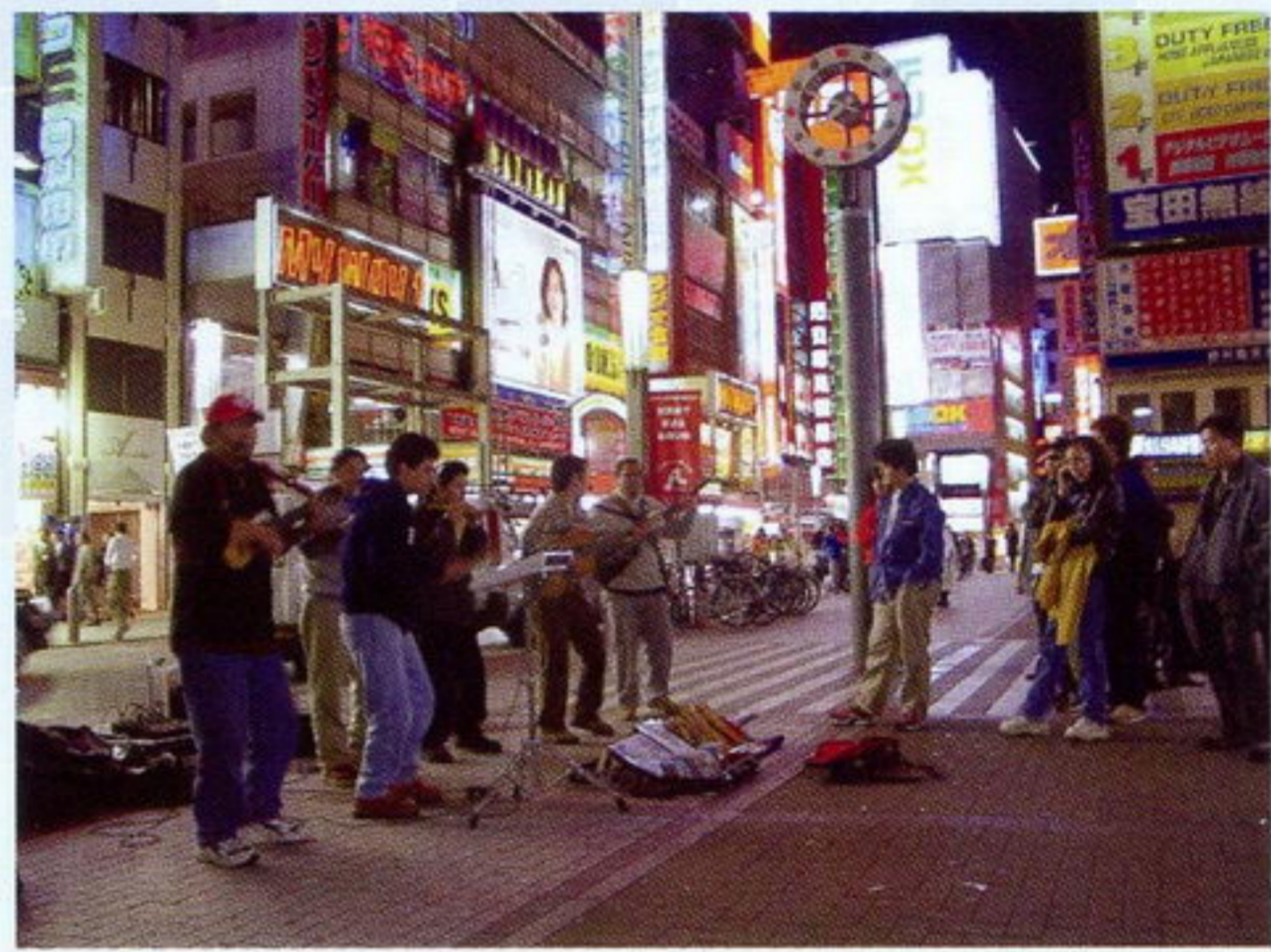
在明治政府实行工业化政策后,秋叶原出现了很多电灯类电器产品和无线电原件生产企业。二战期间在战火下变成废墟,战后一段时间,这里曾因物质匮乏而形成黑市。后来,因为这里交通方便,批发商和电器商人又迅速集中在这一带。战后收音机普及时,这里成为有名的露天“电器街”,热门商品是真空电子管。1950年,在这一片120家露天商店中,有50家是电器商店。在这

期间,美国占领军总司令部为了扩充主干道,下令撤除露天商店,在秋叶原建成很多大型电器商店,收容了所有的露天电器店,形成了秋叶原电器街的雏形。

50年代后半期开始,黑白电视机、电冰箱、洗衣机在日本被称为三种主电器,秋叶原所经营的产品也由收音机转向这类产品。随着日本经济飞速发展,秋叶原也迅速发展成为高楼林立的电器街。1973年,秋叶原设置了步行者天国区域。70年代后期,彩电、音响、冷冻式冰箱等产品开始在秋叶原畅销,松下、东芝、日立等品牌开始崭露头角。由于秋叶原能吸引顾客,营销效益好,日本大型制造商也把营销宣传的一个重点放到这一地区。80年代,日本产品受到全世界的欢迎,来日本旅游和出差的外国人大都来秋叶原,大批免税店的出现使秋叶原成为世界著名的电器街。90年代初,由于日元升值和流通行业的发展,秋叶原的繁荣一度受到影响,但随着新型通讯和计算机等产品的进入,秋叶原又再次走向辉煌。

秋叶原的特色不同于中国北京的中关村,相对于秋叶原来说,从一开始就是计算机类产品独领风骚。秋叶原地区所经营的产品因时代的变迁而不同,50年代是收音机部件的大市场,60年代是黑白电视机的天下,70年代的购销热点是彩电、冰箱、洗衣机、音响器材等商品,80年代受青睐的是大画面电视、留守电话等,进入90年代,计算机类产品包括各种零部件和游戏软件成为主角。目前在秋叶原几乎能见到各种各样大大小小的电子电器产品,特别引人注目是数字摄录照一体机、超薄笔记本电脑、世界上体积最小、重量最轻的移动电话等最新产品。若想了解日本关于这方面的最新产品,到秋叶原一走便可一目了然。

秋叶原位于东京环城电车山手线上。从成田机场可坐加急电车到东京站,然后转乘山手线到秋叶原,也可坐京成线到日暮里或上野站换乘山手线到秋叶原。成田机场到秋叶原的距离为70多公里。秋叶原离东京的繁华区新宿和银座也很近,离新宿不到9公里,有电车总武线相连,离银座不到5公里,坐地铁日比谷线可直达。秋叶原大的免税店大多有中国店员为来自中国的顾客提供服务,其中也有中国公司经营的免税店。



香港版行货PS2全新型号——SCPH-50006推出

为了庆祝PlayStation2主机全球销量突破6000万大关,以及配合未来的网络发展,香港版PlayStation2主机全新型号SCPH-50006已经于今年10月1日在全香港的所有SCEH PartnerShop发售,零售价维持在1480港币。对于国内玩家来讲,很多喜欢行货的人一是看中了该类主机可以直接连接市电而无须变压器,省去了烧机的可能性;二是因为该类主机中均包含了中文说明书,甚至有的行货机还有中文的界面(比如行货Xbox),使用起来相当方便;三是因为行货机的售价比较稳定,价格调整幅度很小,购买起来比较放心。

下表是PlayStation2主机全新型号SCPH-50006与旧型号SCPH-39006的性能比较:

主要特点	SCPH-50006	SCPH-39006
DVD影像播放功能	可使用烧录的DVD媒体: DVD-R/-RW/+R/+RW	只兼容DVD
DVD遥控IR接收器	内置IR接收器,不需占用手柄插槽	外置IR接收器,需要占用手柄插槽才能使用
利用新型号DVD控制器(SCPH-10420)遥控PS2主机电源以及光碟托盘开关	可以	不可以
静音设计	新静音技术,可以使散热风扇的噪音减少30%	没有
重量	2kg	2.2kg
尺寸	78mm(长)×13mm(宽)×182mm(高)	78mm(长)×13mm(宽)×182mm(高)

注:SCPH-50006型号不包括S400i.Link(IEEE1394)端口。

山内一典先生谈《GT赛车4》中的香港赛道

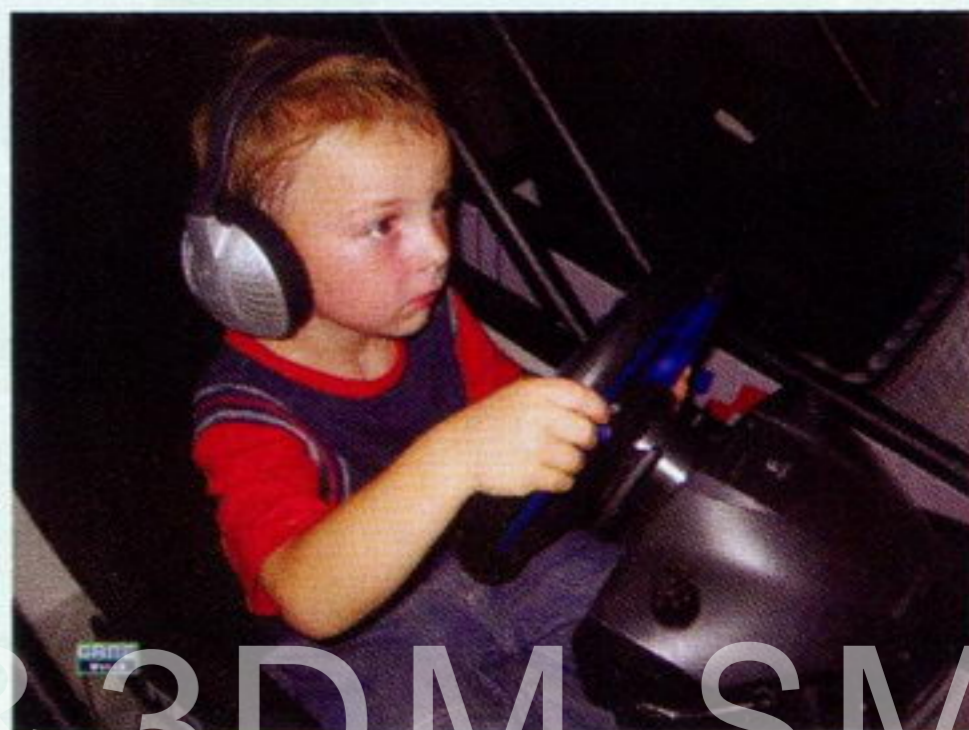


▲为了让所有《GT赛车4》的玩家体验到什么是“THE REAL DRIVING SIMULATOR”(“《GT赛车》系列”最著名的广告语),山内先生亲自上阵。

在上期有关TGS 2003的《GT赛车4》有关报道中,大家可能已经注意到了香港的尖沙嘴赛道被收录在了这款游戏中。山内一典先生表示自己以前就曾经在尖沙嘴住过一段时间,每天清晨或傍晚打开窗户经常能被外面迷人的景色吸引住,而他认为尖沙嘴的景色与以往曾经到过的繁华大都市的闹市区有着很大的分别,鳞次栉比的巨幅中文字霓虹广告牌给人一种既现代又怀旧的感觉。而在香港SCEH也

曾经举办过不少的PS2游戏新作发表会,有关《GT赛车4》的内容都是山内先生亲自在尖沙嘴的海港城主持公布的,因此他喜欢这条赛道的程度也自然不言而喻了。

在《GT赛车3》中,赛道旁边给赛车手加油助威或来观赏拍照的人都是由简单的贴图来构成的。而这一次由于突破了技术上的障碍,“人”的表现则更加真实与自然了。



▲今年年初在香港尖沙嘴举行的《GT赛车4》情报发布会上,有一个英国籍的小孩子正全神贯注地试玩着。



手机快报

Console Express

目不暇接的更新换代中,手机在不经意间冲到了时尚最前沿:从单屏到双屏、黑白到彩色、折叠到旋转,流行永远没有极限……总在渴望“耳目”一新的感觉,这次时尚的风向标又将指向那里?

光舞MOTO 热力无限

摩托罗拉“PARTY手机”——彩信E380炫酷登场

(2003年,9月19日,北京)“除了继续做市场的领先者,摩托罗拉一定要成为流行文化的中心。”不久前来华的摩托罗拉首席品牌官Geoffrey Frost曾经向媒体透露了他的“野心”。如何领导流行、定义时尚?摩托罗拉今天在北京JJ迪斯科舞厅给出答案。一款专为前卫时尚人群量身定做的PARTY手机(派对手机)——摩托罗拉彩信E380炫酷登场。谁都不会忘记去年来自V70的那场惊艳风暴,不知不觉中,一次让人“耳目”一新的MOTO派对热潮又将转动流行的风向标。

PARTY手机彩信E380凝聚了摩托罗拉对流行的最新诠释,除了令人爱煞的幻彩外形,其特有的“派对”功能更是超凡灵感的闪光之处。E380手机的超感功能可以灵敏感应外界频率。当强劲的节奏响起,其键盘中央、屏幕和机身两侧内置的感应式闪光装置就会发出炫目的韵律灯光,让时尚一族在派对中显得绝对与众不同,在劲爆音乐中尽情释放狂野和不羁。

不能不佩服摩托罗拉的手机设计师们,正是他们对流行的敏感触角和绝妙创意成就了这款令人爱不释手的派对手机——摩托罗拉彩信E380。与大部分折叠机不同,彩信E380的设计更加独具匠心。酷似未来飞船太空窗的U型多彩透明翻壳,不但为整部手机增加了超流行的前卫气质,更在开合间惊艳乍现E380手机炫光四射的金属质感机身。这种设计为消费者带来的不仅是时尚,还有非常酷的感受,让你无须打开手机翻盖就可轻松实现上网浏览冲浪。另外,摩托罗拉还为喜爱新鲜的时尚人士准备了数款彩色可换前盖,让他们在不同的流行风格中随意切换。

与至IN的流行风格相比,彩信E380的强劲的娱乐功能也毫不逊色。动听的32和弦立体声铃音、炫彩屏幕和随心彩信收发自不必说。彩信E380还特有数款精彩绝伦的内置动感游戏和个性卡拉OK曲目,并可通过无线JAVA随时下载更新。此外,产品还拥有深得年轻人欢心的移动QQ、MOTO主题乐园和MOTO混音机功能,让你在流行的浪尖赢来无数羡慕的目光。

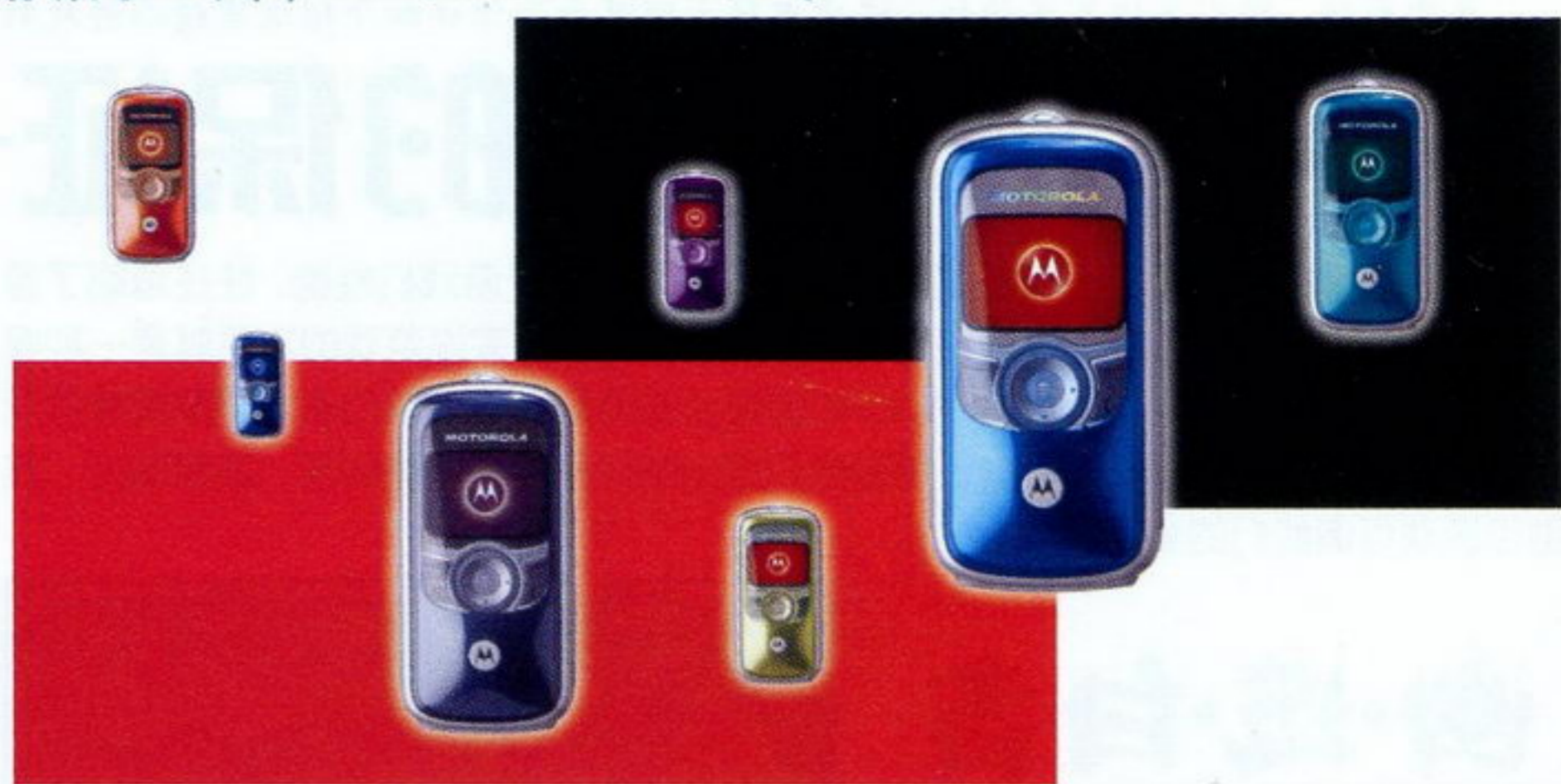
在手机发布的现场,摩托罗拉和流行音乐先锋频道MTV共同为上千名派对族营造了一场火爆至极的锐舞PARTY,更吸引了大批顶级DJ和演艺界名流到场。发布活动以“光舞MOTO”为主题,充分展示了摩托罗拉对流行的超强感应和诠释。摩托罗拉总公司副总裁兼个人通讯事业部中国区总经理卢雷先生表示:“作为中国手机市场的领导者,摩托罗拉的任务就是不断为大家制造惊喜。摩托罗拉彩信E380手机是我们迎合年轻时尚人群的又一款“杀手级”产品,它为大家揭开了一个魅力十足的新生活空间,引领个性一族走在时尚的最前沿。我们称这款产品为PARTY手机,是因为我们希望借助这款时尚之作让大家的生活真正“PARTY”起来!”



关于摩托罗拉

摩托罗拉公司(纽约证券交易所上市代码:MOT)是提供集成通讯解决方案和嵌入式电子解决方案的全球领导者。2002年销售额为267亿美元。自从75

年前摩托罗拉公司诞生之日起,摩托罗拉便以高尚的企业道德和全球领先的创新产品树立着优秀企业公民的形象,使人类生活更具智慧、更加美好。摩托罗拉(中国)电子有限公司2002年销售额为57亿美元。如需了解公司更多信息,请访问<http://www.motorola.com.cn>。



三星的手机一向以优秀的做工和出类拔萃的显示效果著称,自从彩屏、和弦这两个词儿成为手机行业的新宠之后,三星在这两方面几乎下足了功夫,让用户无可挑剔。不过除此之外,三星手机似乎还有很多方面都是毁誉参半。比如待机时间不够长,不支持GPRS,不支持彩信服务,界面设计不够人性化等等。如今三星计划在国内推出的这款S508打破了某些手机用户对三星机器“中看不中用”的评价。S508是一款同时拥有65536色TFT显示、40和弦铃声以及GPRS功能的身躯纤小的便携电话,根据国外的评测,其通常电池待机使用时间达到了前所未有的4天,这对于三星的FANS来说应该是一个好消息吧!不过这款“贵族”机器仍然不支持MMS多媒体短信息服务,不能不说是一个缺陷,这也是三星手机只求感觉不求完美的一个体现吧。

【型号】	三星 S508
【颜色】	银色
【网络格式】	GSM 900/1800/1900MHz
【尺寸】	83 x 43 x 22mm
【重量】	大约 80 克
【通话时间】	180~250 分钟
【待机时间】	140~180 小时
【上市时间】	行货预定 2003 年 10 月
【屏幕】	65536 色 TFT, 128 x 160 像素, 外屏单色 96 x 64 像素
【铃声】	40 和弦
【扩展功能】	T9 输入法, 200 条短信息存储量, 500 x 6 条电话本容量, 3 个内置游戏, 支持 GPRS 无线上网功能, 支持红外传输, 有附赠传输线与 PC 连接。
【价格】	未知



▲三星的S系列适合女孩子用。

飞利浦的机器相信大家都有耳闻。关于飞利浦手机,我们谈论最多的就是电池使用时间。早先有些飞利浦的单色显示手机待机时间可以达到一个月之久,而飞利浦为这些手机提供的电池容量也没有超过1000mAh,机器本身的省电水平是有目共睹的,经常出远门旅行的人大概都会首先考虑飞利浦手机。其实飞利浦的手机在其他方面设计也比较令人满意,今年5月推出的这款630就给了我们相当不错的印象。相比飞利浦早期的彩屏机器,这款630的屏幕(内屏)显示效果有了一定的提高,铃声也升级到32和弦,支持GPRS和移动QQ,还拥有非常实用的“来电警卫”功能,可以帮助你筛选来电,拒绝不愿接收的电话。飞利浦630还内置了调频收音机功能,方便闲暇时听听新闻或者音乐。当然,630还是有一些小的缺陷,比如输入法和短信提示等等方面,但很可能会通过软件升级来解决。

【型号】	飞利浦 630
【颜色】	银色 金色 红色
【网络格式】	GSM 900/1800MHz
【尺寸】	83 x 43 x 21.8mm
【重量】	大约 78 克
【通话时间】	165~300 分钟
【待机时间】	100~400 小时
【上市时间】	2003 年 5 月
【屏幕】	4096 色 STN, 128 x 128 像素, 外屏单色 80 x 48 像素
【铃声】	32 和弦
【扩展功能】	T9 输入法, 来电警卫功能, 支持 GPRS 无线上网功能, 支持短信分类储存和通话记录保密功能, 多彩来电闪烁, 内置调频收音机
【价格】	2100 元



▲飞利浦的630,对以前的机种作了改进。



特邀主持人 / 文：香港《GAME WEEKLY》主编 电玩太郎



SOUL 按：对于国人来说，TREASURE (原意“财宝”，因为有时也直呼其为财宝公司) 这个名字一点儿也不陌生，他们款款皆精品的制作风格令人敬佩，如《枪星英雄》(国内另有一译名《火枪英雄》)、《魔强统一战》等，用SOUL的话来说，他们的作品好得令人颤抖。TREASURE 最新负责开发的作品就是即将于12月发售的GBA《铁臂阿童木 阿童木之心的秘密》，另外，虽然还没有得到官方的消息，但基本可以确定KONAMI的新作《宇宙巡航机V》也是由TREASURE负责开发的。由于TREASURE只属一家开发公司，所开发的游戏一般也由其他公司负责发行，所以显得有些神秘，这次电玩太郎就会为你详细介绍这家精品游戏制作商。

创意与素质的保证——TREASURE

现在的游戏机以几何级数速度进化，很多厂商为了追赶游戏机性能，往往忽略了游戏性及创意，这反而使玩家无法真正从游戏中获得乐趣。老实说游戏的本质就是一种娱乐，玩得不开心就失去意义。而TREASURE这间公司则是近年少数仍然能够保留着游戏性、创意及趣味性的游戏开发厂商，所有他们推出的作品就算没有叫座，亦会叫好，其中射击游戏可谓他们的拿手好戏。

虽然只为SEGA开发游戏，但自SS时代制作了动作RPG《守护英雄》(GUARDIAN HEROES)后，TREASURE便真正成为一家自由的游戏制作公司了，而且专门外接其他厂商的委托开发游戏，与他们合作的大厂商相当多，除了SEGA以外，还有CAPCOM、ESP、任天堂、角川书店、GAMEARTS和ENIX等等数家，由此可见TREASURE是如何抢手。

TREASURE 的作品



▲超经典作品《幽游白书 魔强统一战》在国内应该无人不晓的吧。



TREASURE 作品创意无限，从《枪星英雄》开始这种信念便没有改变过，厂方制作的游戏虽然离不开动作或射击类型，但是往往能够在平凡中注入了非凡的创意，令游戏获得新生命。如《幽游白书 魔强统一战》就初次将4人同时对战及游戏轴移动系统放在一起。《DYNAMITE HEADDY》则发挥了多元化的玩法，差不多每关都会有其独特的进行方式。《异形战士》(ALIEN SOLDIER)则将横向动作游戏推向另一个高峰，多姿多彩的武器组合以及大量的首领角色令人目不暇接，该游戏现在日本的售价高达19800日元(约港币1300元)。《守护英雄》将格斗与RPG融合在一起，于RPG中收集对战时使用的角色，并进一步发挥《幽游白书》的多人对战系统。

TREASURE 的前身

最近笔者行经玩具店，偶然之下发现一盒KONAMI于超任推出的射击游戏《AXELAY》(国内曾有译名《银风风暴》)，由于近日本人将多部旧主机翻出来再玩，所以亦想补购一些旧的超任作品，而《AXELAY》正是一款自己甚喜欢之作，于是考虑了一会便买下。

《AXELAY》是KONAMI于1992年推出的作品，当时该厂的射击作品主要都是来自街机移植，而本作则是少数专为家用机而开发的作品之一。可能有读者会问为何介绍TREASURE公司，却提及KONAMI的射击游戏。其实TREASURE的大部分职员都是来自KONAMI的，而《AXELAY》这个作品就是该公司社长前川正人离开KONAMI前的最后一部作品，他还曾参与过《恶魔城》及《魂斗罗》等作品的制作，可是动作及射击游戏的大行家。



▲《AXELAY》是TREASURE社长离开KONAMI前的最后作品，3D感觉的画面令人震撼。

TREASURE 的成立

前川社长早在高中时代就有自组公司的愿望，由于自己对游戏开发甚感兴趣，因此便以此为志，在东京理科大学理工学部经营工学科毕业后，便投身大厂KONAMI，在该厂的3年里前川曾分别参与GB、红白机及超任游戏的开发工作，除了努力去学习游戏制作及公司经营外，还把工作所得的报酬作为成立TREASURE的资金。前川于1992年4月正式离开KONAMI，当他决定辞职时，刚巧有多名KONAMI开发同僚亦辞职，于是便志同道合地一起建立现在的TREASURE。不说不知道，公司成立于1992年6月19日，但在未有公司之前几位职员都是在餐厅讨论工作计划，直至开发器材运到才正式开业。

TREASURE 的创意

TREASURE于1992年秋季正式展开其游戏开发工作，而成为他们开发游戏的伯乐则是人所共知的SEGA，据前川称，其实对应MD的第一作《枪星英雄》(GUNSTAR HEROES)早在公司成立之前就已构思好了，因为有了成熟的构思，所以游戏也就有出色的发挥，结果亦如他所说，1993年9月发售的《枪星英雄》发挥了MD的性能上限，制作成一款能同时双打、色彩鲜艳的火爆射击游戏，再加上游戏内容变化丰富，作品面市后立即一鸣惊人。

TREASURE的作品正如本文标题所说的，就是创意与素质的保证，厂方成立至今，每部作品都能保持着一定的特色及创意，而且游戏素质也无需怀疑，TREASURE基本上已是一个名牌，因此愈来愈多大公司找TREASURE为自己开发游戏。TREASURE最初



▲SS时代的动作RPG《守护英雄》。



▲《枪星英雄》中可以看到《魂斗罗》的影子。

《侧影幻像》(SILHOUETTE MIRAGE)把光与暗两种属性的攻击运用于游戏的攻击当中。《闪亮银枪》(RADIANT SILVERGUN)利用按钮组合出来发动不同的武器攻击。《罪与罚》具有丰富多样的立体动作射击玩法。白金级射击游戏作品《斑鸠》则把《侧影幻像》中光与暗两种属性武器的切换系统完美地应用到了射击游戏里。

TREASURE每部作品都能建立自己的一套风格，这可能是其受欢迎的地方，现在TREASURE已表明今后会以街机、NGC、PS2及GBA为主要开发平台开发游戏，相信日后仍将为为大家提供更加多充满创意的出色作品。



▲《异形战士》(ALIEN SOLDIER)现在已经成为最昂贵的MD游戏。

TREASURE 作品 一览

名称	机种	发行厂商	年份
枪星英雄	MD	SEGA	1992
MCDONALD TREASURE			
LAND ADVENTURE	MD	SEGA	1993
DYNAMITE HEADDY	MD	SEGA	1994
幽游白书 魔强统一战	MD	SEGA	1994
异形战士	MD	SEGA	1995
光明十字军	MD	SEGA	1995
守护英雄	SS	SEGA	1996
侧影幻像	SS	ESP	1997
YUKEYUKEITOUBLE			
MAKERS	N64	ENIX	1997
闪亮银枪	AC	SEGA	1998
闪亮银枪	SS	ESP	1998
爆烈无敌 BANGAIOH	N64	ESP	1999
爆烈无敌 BANGAIOH	DC	ESP	1999
罪与罚	N64	任天堂	2000
RAKUGAKI SHOWTIME	PS	ENIX	2000
侧影幻像			
REPROGRAMMED HOPE	PS	ESP	2000
SILPHEED	PS2	CAPCOM	2000
HIPPA LINDA	PS2	角川书店	2001
斑鸠	AC	SEGA	2001
斑鸠	DC	TREASURE	2002
斑鸠	GC	ATARI	2003
第一神拳 THE FIGHTING!	GBA	ESP	2002
蛟龙少年 D	GC	BANDAI	2003
瓦里奥世界 (美版)	NGC	任天堂	2003
铁臂阿童木			
阿童木之心的秘密	GBA	SEGA	2003



▲NGC的《瓦里奥世界》(WARLIO WORLD)。2003年有好几款TREASURE的游戏，看来TREASURE又活跃起来了!



▲GBA版《阿童木》直到最近才公开是由TREASURE负责开发的，看来本作《阿童木》想让人失望都难了。



▲射击游戏正是TREASURE最擅长的，由他们来开发《宇宙巡航机V》真是好钢用在刀刃上!



一骑当千

第五回

今天让我们来到日本，看看《真·三国无双》在诞生地的情况。

从唐代起，日本文化就与中国文化结下了不解之缘。作为中国古典四大名著之一的《三国演义》很早就流入了日本，书中的精彩内容不但成为日本人津津乐道的话题，而且还成为了很好的军事政治教材。战后，《三国演义》在日本的影响力有增无减。根据《三国演义》改编的小说、漫画、电影多如牛毛，至于在著作中提到《三国演义》相关内容的例子就更多了。说到这里，就不能不提横山光辉的《三国志》。这部作品连载长达15年，多达60卷，发行量超过5000万册，绝对称得上是漫画巨作。这部漫画曾经在国内外出版过，纱迦至今保存着一套。现在“《真·三国无双》系列”能够在日本大红大紫，与横山光辉当年打下的群众基础是分不开的。

进入20世纪80年代后，日本的游戏业飞速发展，涌现出了大量与三国历史有关的游戏，其中既有根据漫画改编的游戏（如《吞食天地》），也有改据正史改编的游戏，最出名的当然就是光荣本社推出的“《三国志》系列”。“《三国志》系列”至今已经出到九代，可谓长青树，其历史渊源之长是“《真·三国无双》系列”所不能比的。不过如今在日本，“《三国志》系列”的拥趸多是从前几代玩过来的老玩家，他们中间的大部分人如今已经三十好几了，《Gamehalo DVD 2》上罗严塔尔在文章中对此就有精辟的描述。“《真·三国无双》系列”虽然出道晚，但后劲十足，全系列四百多万套的销售成绩令人刮目相看。日本很多青少年正是因为“《真·三国无双》系列”才对三国历史产生了浓厚的兴趣。

光荣不愧是做历史题材的游戏发家的厂商，在“《真·三国无双》系列”中也不忘发扬这一传统。从二代开始，游戏中就出现了武将事典，为玩家讲述这名角色在正史上的真实背景，当然这里所说的正史，还是以《三国演义》居多了。到了三代，更追加了三国志事典，看完过后便如同看了一篇概述三国历史的文章一样。此外，几乎在每一本“《真·三国无双》”的相关书籍里，都有关于正史的描述。光荣的意图很明显：现在很多玩家是因为游戏而关心历史，今后他们同样可以因为历史而关心游戏。

在光荣的不懈努力之下，现在在日本，青少年玩家对三国历史已经越来越了解。二代刚刚发售时，在日本BBS上经常能够看到类似“那个叫吕布的怎么这么厉害”之类的发言，现在已经见不到了。一年以前，当看到一群疯狂的同人文女在讨论某状似《街霸》里双手持爪的美形角色时，总有人“残忍”地贴出央视版《三国演义》电视剧中的张颌照片，结果当然是引来一片“惨叫”了。如今大家都已经学会区分游戏和历史，对此见怪不怪了。

有趣的是，即使是光荣自己，在最开始时也并不是就对三国历史了如指掌的。在《三国志》一代中，有很多角色的设定都不合理。最明显的例子就是庞德了，这位《真·三国无双4》的热门候选人物在《三国志》一代中，智力有87，而武力仅有44，完全颠倒了过来。难怪当年纱迦生擒庞德后大呼上当，还怀疑光荣是把庞统当成庞德呢。“《三国志》系列”发展到后来，光荣已不仅仅满足于对《三国演义》的研究了，于是像陈群



▲繁体中文版《真·三国无双》同人四格漫画集，即将推出！

《真·三国无双3 猛将传》推出已有1个多月时间了。眼下《真·三国无双4》的消息固然是不见踪影，就连很早就提前公布的《战国无双》也迟迟不肯现身。作为热门游戏短期版块第一弹的“一骑当千”，也该为其他热门游戏让让路了。下期将会为大家带来精彩的无双COSPLAY专辑，敬请期待！也欢迎国内无双同人踊跃投稿。

这种在正史中身名显赫却在《三国演义》里默默无闻的角色开始大放异彩。玩家在进步，光荣自己也在进步。

小时候就喜欢争论三国里谁最强，D·S口中就经常念叨“一吕二赵三典韦，四马五关六张飞”。现在我们已经过了这个年龄了，不过日本那边对此的讨论倒是方兴未艾。在早期的讨论中，往往说着说着什么斩属性、真无双就出来了，现在日本玩家已经能够完全不沾游戏地进行讨论了。他们在讨论时也会参考中国的意见，不过多半还按照自己的思路 and 想法。有一些日本玩家总结了《三国演义》里所有单挑的胜负情况，然后按角色分别计算胜率，最后从数字上得出了结论：赵云以33战29胜1败3平的战绩夺冠，关羽以28战19胜1败8平紧随其后。虽然这种计算方法机械了点儿，不过确实令人钦佩啊！

“《真·三国无双》”全系列四百多万套的销售成绩，相关书籍多达17种，说明它在商业上是相当成功的。其实“无双”还是有很大的市场潜力可挖的。现在“无双”的周边产品还比较单一，基本上都没有脱离印刷品的范畴。最令人不满的就是连一款像样的模型都没有，目前仅有一款随食品发售的模型，做工惨不忍睹。现在每逢展会必会出现的“无双”COSPLAYER，说明它同样赢得了玩家的心。如今不光是在日本，在中国的漫展上也经常能见到“无双”角色的身影。“《真·三国无双》系列”的日本同人站多达三百多个。截止到10月15日为止，在这短短的20天内，日本最著名的游戏攻略讨论BBS 2CH上关于《真·三国无双3 猛将传》的主讨论帖已到达203帖。（2CH上每1000个回复为1帖，203帖就是20多万个回复，这还不算其他副讨论帖，确实是惊人的数字啊！）虽然每一款新作推出时总是有褒有贬，但可以预见，这股“无双”旋风在未来很长的一段时间内势必还将继续下去。希望早日看到新作的情报！



▲网罗了游戏中出现过的所有女性的《真·三国无双3 猛将传》壁纸，连自创武将和修罗模式中介包子的老板娘都有哦！

人名	演员	配音
刘备	孙彦军	田中秀幸
诸葛亮	唐国强	安原义人
关羽	陆树铭	石冢运升
张飞	李靖飞	天田益男
赵云	杨帆/张山	速水奖
马超	安亚平	盐泽兼人
关平	陈兵	关俊彦
关兴	李威	井上和彦
曹操	鲍国安	玄田哲章
曹仁	许德山	岸野幸正
孙权	吴晓东	小杉十郎太
周瑜	洪宇宙	金尾哲夫
陆逊	高飞	大原康裕
小乔	何晴	井上喜久子
吕布	张光北	大冢明夫
貂蝉	陈红	岛本须美

日版央视《三国演义》主要声优表

央视版《三国演义》电视剧很早就发行过海外版，不过由于原剧实在太长，因此海外版被大幅删减。惟独在受中国文化影响的很深的日本，还发行过无删节版本。从下表可以看出，日版的声优阵容非常强大，不过和“《真·三国无双》系列”的声优就大相径庭了。惟一一位同时为日版《三国演义》电视剧和《真·三国无双》游戏配音的声优是岸野幸正，他在日版《三国演义》电视剧中为曹仁配音，而在《真·三国无双》游戏中则升格为曹操配音了。

真·三国无双 风焰乱舞

“《真·三国无双》系列”最新作——《风焰乱舞》即将于10月22日登场！不过本作并非游戏，是一个DRAMA CD。此前光荣也推出过三国题材的CD，不过都是古谷彻、速水奖这些大牌声优担纲的。而这次的《风焰乱舞》则全部由在《真·三国无双》游戏中配音的声优来演出，日语听力不错或是想借此来提升自己日语水平的玩家可以考虑一下。《风焰乱舞》取材于《三国演义》中最脍炙人口的赤壁之战，故事从长坂之战开始，可以想象，这一定是赵云、张飞他们大显身手的机会了。值得一提的是CD中出现的音乐全部取材自《真·三国无双3》游戏，FANS们听起来一定会大感亲切吧！



邪魔院

主持人：邪魔天使



最近(さいきん)、テニプレにハマっているから、仕事(しごと)のほかに何(なに)もやってませんでした。あれ?テニプレって知(し)ってないのですか?おい、ちょっと!たまには本(ほん)を読(よ)んでみましょうよ。はい、では教(おしえ)えさせていただきます。テニプレってさ、日本(にほん)で人気(にんき)ある漫画(まんが)テニスの王子様(おうじさま)の略称(りゃくしょう)なんですよ。これで分かってますか。ああ、越前(えちぜん)がかっこいいね、そして手塚(てつか)部長(ぶちょう)もクールだな、それにそれにももちゃん先輩(せんぱい)格好良過(かっこうよす)ぎ!僕(ぼく)、桃城武(ももしろ たけし)を演(えん)じるその声優(せいゆう)さん、小野坂昌也(おのさか まさや)さんのファンですよ!真・三国無双(しんさんごくむそう)シリーズのあの趙雲(ちょううん)と諸葛孔明(しょかつこうめい)を演じる声優も小野坂(おのさか)さんで、ああ、なんと渋(しぶ)い声(こえ)でしょうな。



呵呵，说了这么日文大家是不是头都变成两个大了呢?嘿嘿，抱歉，最近想说的话太多了。而且，也想与大家分享一下邪魔我的快乐。什么?看不懂，要翻译?ok，没问题!

“最近(さいきん)、テニプレにハマっているから、仕事(しごと)のほかに何(なに)もやってませんでした。”的意思是：最近在下呢，正沉浸于《TeniPri》之中，所以除了工作其他事情什么都不想干。句子中的五段动词ハマる可是最近日本很流行的一个词汇哦，意思就是沉浸于什么之中，比如：ゲームにハマってははいけないよ。(不要太沉溺于游戏了哦。)而のほかに接在体言后面表示除了什么之外的意思，其中に是可以省略的。

“あれ?テニプレって知(し)ってないのですか?おい、ちょっと!たまには本(ほん)を読(よ)んでみましょうよ。”这句话的意思是：什么?不知道“TeniPri”身为何物?喂，偶尔还是要读点书吧。其中って是というのは的口语形式，表示“所谓什么”，这可是一个常用的语法，记住。たまには就是“偶尔怎么样怎么样”的意思。



“はい、では教(おしえ)えさせていただきます。”这句的意思就是：好，就让我来告诉你吧。させていただきます接在一段动词未然形后，表示“让我或我们给你做什么”。那也许会问，接五段动词时又是怎样的呢?接五段动词的时候，是五段动词未然形+させていただきます。比如：やらせていただきます。(让我去做吧。)顺便说一句，这可是敬语哦。



“テニプレってさ、日本(にほん)で人気(にんき)ある漫画(まんが)テニスの王子様(おうじさま)の略称(りゃくしょう)なんですよ。”的含义就是：所谓“TeniPri”呢，就是日本人气漫画《网球王子》(The Prince of Tennis)的简称。って刚才已经说过了，在这里就不用废话了。日本格的格助词て是接在体言后，在这里表示一个范围。

“これで分かってますか。ああ、越前(えちぜん)がかっこいいね、そして手塚(てつか)部長(ぶちょう)

う)もクールだな、それにそれにももちゃん先輩(せんぱい)格好良過(かっこうよす)ぎ!”这句的意思就是：这样大家明白了吗?啊，越前太可爱了，手冢部长真酷!还有，还有，小桃前辈真是太帅了!这里的かっこいい可不要以为邪魔我打字打错了，其实在日语中很多形容词可以加上一个促音来表示一个强烈的感情，最常见莫过于“すごい!”(太了不起了，太棒了)这个词。クール就是英文里的cool了，现在已经是个被用滥了词汇。(笑)格好良過(かっこうよす)ぎ可要重点讲一下。这是一个惯用形，すぎる接在形容词、形容动词的词干(形容词的词干就是去掉词尾的い，平时我们在词典中看到形容动词其实就是它的词干)和动词连用形后面表示“太……”。比如：高すぎる!(好贵!当然，你也可以理解成好高。)華やかすぎるんじゃないだろう。(是不是太花哨了?)あら、やりすぎたかしら。(哎呀，是不是做得太过分了一点呢?)

“僕(ぼく)、桃城武(ももしろ たけし)を演(えん)じるその声優(せいゆう)さん、小野坂昌也(おのさか まさや)さんのファンですよ!”的意思是：我可是给桃城武配音的声优——小野坂昌也的FAN哦。ファン就是英文里的fan，现在的年轻人喜欢说自己是谁的“扇子”或“饭斯”，这些都是网络给大家带来的新鲜东西啊。



“真・三国無双(しんさんごくむそう)シリーズのあの趙雲(ちょううん)と諸葛孔明(しょかつこうめい)を演じる声優も小野坂(おのさか)さんで、ああ、なんと渋(しぶ)い声(こえ)でしょうな。”这句话就是说：小野坂还给“《真·三国无双》系列”的赵云和诸葛亮配音。啊，他的声音真是太有磁性了!呵呵，一说起小野坂，邪魔我就停不下口了，所以在次打住。(笑)渋い跟かっこういい一样，也是常拿来形容人有性格、有味道、很帅的词汇。而在这里形容声音就是说声音很有魅力。(阿修罗：他的声音给我只有一个印象，那就是——エロっばい!)なんと……でしょう以前讲过，是表示感叹。



日语Q&A

Q: 在一些游戏和动画中经常听到“しまった”这句话，请问它有哪些用法?

A: 首先，它的原形是しまう，是一个补助动词，表示完结的意思。它经常和接续动词て连用构成てしまう的形式，てしまう的接续法是接在动词的连用形后面，表示动作的完结，或者带有一点遗憾的心情(多为过去式)。比如：この作品(さくひん)、とうとう完成(かんせい)してしまった。(这部作品终于完成了。表完结)交通事故(こうつうじこ)で、帰(かえ)らない人になってしまった。(因为交通事故，他去世了。表遗憾)如果单独用しまった的话，它就表示“糟糕、不妙、不好”的意思。



Q: 请问在一些名字、称呼后加的那个ってば、ったら是什么意思啊?

A: 这两个词汇有一个共同点就是都有表示不愉快的心情的含义。比如：お兄(にい)さんってば、またそんなに遅(おそ)く帰ってきたなんて。(哥哥是真的，又是这么晚才回来)夫(おっと):お前(まえ)、お茶(ちゃ)くれよ。妻(つま):あなたったら、たまにはご自分(じぶん)でしますよ。(丈夫：老婆，茶。妻子：我说老公你呀，偶尔也该自己去倒吧。)



乙女の一叶

皆，お元気ですか。邪魔天使です。(^^)“乙女の一叶”第二次与大家见面了。自上次开办这个栏目以来许多女性玩家都表示大支持的态度，而男性玩家也有一部分表示支持，在这里邪魔对大家说声谢谢。m(_)_m再接再厉，新的“一叶”又开始了，这次可是有女性玩家写来的游戏感想哦，不要错过。

女生谈游戏

一直都觉得很有必要让女性玩家吐露自己的心声，所以在“乙女の一叶”这个栏目里加入了“女生谈游戏”这个板块。跟一些女性玩家交流后立刻引起了强烈的反应。这不，下面这位梵天小MM就立马洋洋洒洒写了1800多的文字，据她说由于篇幅太少没敢多写。不过从中我们还是可以看出女性玩家的许多见解和心声，在此邪魔希望各位女性玩家们不要吝惜墨水，纷纷来稿啊！让男性玩家们知道，女生玩游戏同样不差！



写这篇文章是由于邪魔天使含泪的请求和皮鞭的“鞭策”（擦擦冷汗继续往下写），于是生平热血且EQ过低的梵某人开始了数周女性向游戏的修行生涯，期间经历鼻血、混乱、蚊香眼……（邪魔天使：废话少说！）汗……那偶们进入主题先。

常说的女性向游戏，顾名思义，就是专为女性设计制作的游戏，目前在TV GAME中比较热门的是《心跳回忆GS》和“遥远的时空中”系列。这些类型的游戏都有着非常显著的特征，如操作简单、人设美形、画面艳丽、声优阵容豪华，基本以S·AVG、养成类居多，这些特点就足以吸引女孩子投入其中了吧。

女性向游戏能占据一定分量，估计与动漫同人的发展是离不开的，“只有BL才是王道”、“同人女的力量是无穷的”这类说法也屡见不鲜。而国内外同人社团的崛起也无疑为女性向游戏市场的开拓埋下了一定的伏笔。如果说以上的这些都是小部分力量驱动的话，那么目前主流游戏的现状是造成女性向游戏与其他游戏明显区别的只要原因了。先分析一下类型，RPG剧本背景宏大，系统复杂，要深度研究和提升等级需要大量的时间，于是对刚入门的女性玩家来说RPG等于练级再练级；若是SLG、FTG、ACT的话，一般人都知道女孩子对战争不感兴趣，不喜欢打打杀杀，也不适应对动作要求过高并且需要快速反应的游戏，于是这三大类游戏就被排除了；另外像具有感观刺激的AVG类，那个……吓坏女孩子总是不好DI。（除非你想把MM吓得往你怀里钻……）游戏类型很多，一一举例说明的话估计会被此处的“地主”邪魔天使秒杀。从理论上讲游戏面对的对象是全年龄这种说法也是多少有点不切实际的（部分含有暴力、色情因素的游戏在国外是18禁。注意！18禁哦！足见中国玩家是多么幸福，T_T泪！）。因为很多游戏的制作理念和审美角度都是以男性立场为出发点的，这些带有明显偏见的价值取向可能强化女性对自己的不正确认识，在潜意识里打上关于两性角色传统且刻板的烙印，也使得不少男性玩家对女性向游戏抱持一种鄙视态度；而女性则对“游戏”这一名词“自觉保持安全距离”，虽然现在女生玩游戏的数量在不断增加，但大都是步入网游，而在TV GAME上造诣很深的女性玩家还是太少了。



从个人观点上来讲，我是不太赞成将游戏用女性向或非女性向这样的方式来区分的。眼看着周围的女玩家也渐渐地多了起来，她们对游戏都有自己的见解和取向，决不是一些男生所说的“女孩子玩游戏用《泡泡龙》打发就行了”。这些女玩家虽然也或多或少地接触一些女性向游戏，但大部分精力还是放在主流游戏上的。（邪魔：不错，起码在国内这种现象是主流！）在写这篇文章前我与某猫（昔日室友，现在是铁杆掌机迷）讨论女性向游戏的问题，她义正辞严地说道：“女性向游戏？无趣啊，简直是浪费我的时间！”随后本人被狠狠地批斗一顿并且被说成不思

进取，实在是……瀑布汗……

大凡各类游戏都有狂热的女FANS兼女性达人，也许她们并没有所谓的名气或者在各类游戏媒体上表明自己的身份，但那份对游戏的热爱和执着是值得认同和赞扬的。因为女孩子玩游戏，说句心里话，所面对的压力要比同样玩游戏的男生大很多。太菜，被人说成“女生玩游戏天生就是不行”；太强的话，咳咳……这个我就不说了，以免待会儿被群殴。本来以为一些造型可爱的游戏更能吸引MM的眼球，但是想到那几位“疯狂”的室友，汗！想当初《灵魂能力》、《WE》、“《马里奥》系列”等游戏一直是宿舍的保留项目，经常能看到数人乱斗的情形，而我就比较惨，只能在旁边观战了。毕业前夕通宵供电，某猫买回SP每日进行《塞尔达》、《恶魔城》、《牧场物语》的修行，更有一高人姐姐凭着对金城武的热爱彻夜玩《鬼武者》，然后在凌晨黑着眼圈问我要攻略和“一闪”的诀窍，本人除了佩服她无数次 continue 的毅力外，也惊叹我的PS2居然没有烧掉。



写到这里想感谢一下邪魔天使给女性玩家开了个专栏，（邪魔：哦呵呵呵呵……梵天：倒，刚才的话当我没说，擦汗ing……）前些天与他聊天的时候说起女性向游戏的话题，在这里套用某人的一句话：“如果游戏（动漫）中的男性角色过多，那它势必会变成女性向游戏（动漫）。”之后本人曾开玩笑地说“这么说《SRW》也能算女性向游戏了？那么《真·三国无双》系列、《网球王子》……难道这就是传说中的王道？”所以如果有一天《SRW》变成了一款女版《樱大战》，（背后传来D·S的怨念——）请大家一定不要觉得奇怪啊，呵呵。（到时候培养谁呢？阿姆罗、卡缪……自我陶醉ing）

由于篇幅的关系就到这里打住了，请各位继续支持这个栏目，これ以上！之后为了避免再次遭到邪魔的“鞭策”，梵某人留下一阵“哦呵呵呵呵呵呵”的笑声后扬长而去，映照在其俊美背影中的是如浮游炮般华丽飞舞的鲜花、臭鸡蛋、烂柿子……

文：梵天

乙女 GAME

这次推荐给广大女性玩家的是于2003年9月25日发售的《网球王子 Sweet&Tears2》！呵呵，一来在下也是一个“网王FAN”，再加上游戏的水准的确不错，再加上（语气加强）附送的“青春学院网球祭2003”PS2专用DVD实在是不可多得的好料！青学的声优全部到齐，再加上山吹的千石清纯、不动峰的伊武深司、圣鲁多鲁夫的不二裕太、冰帝的迹部景吾的声优也到场，场面何其热闹！强烈推荐！



▲这是邪魔最喜欢的角色河村隆的声优川本成，是不是很可爱啊？（二）

▲青学的所有成员与许斐刚老师进行脱口秀，场面异常热闹。

SOUL 的秘密花园

一起来分享 SOUL 的秘密画卷吧!

主持人: SOUL



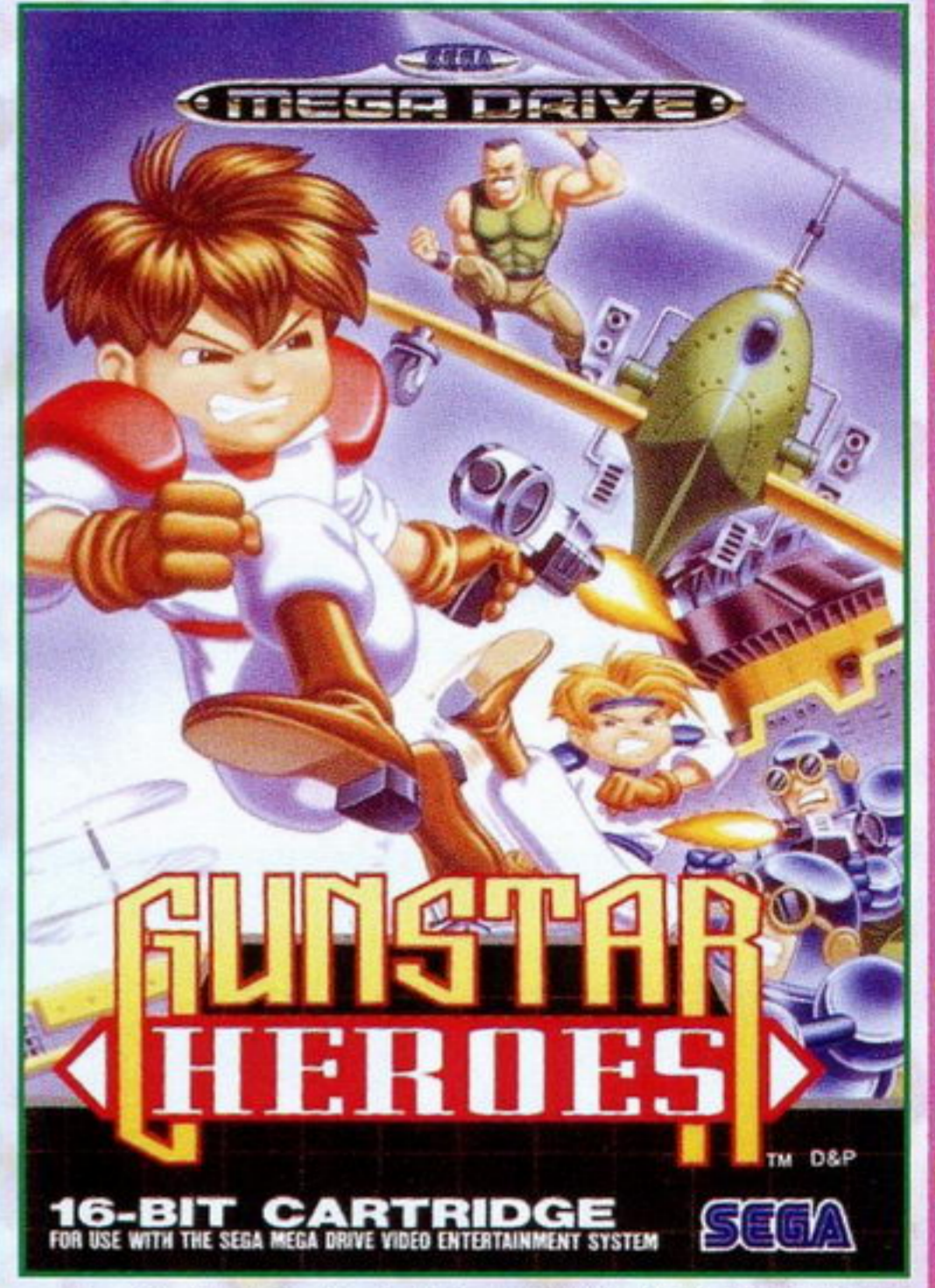
广东的黄少雄玩友建议应该为每期“秘密花园”加上一个主题，SOUL觉得这建议不错，不过改为每期“关键词”，本期的关键词有两个，一个是“假或真3”，一个是“最终幻想”，另外COSPLAY的图也在“秘密花园”中解禁，本期就已经先行放出一张了。

本期的关键词: 假或真3, 最终幻想



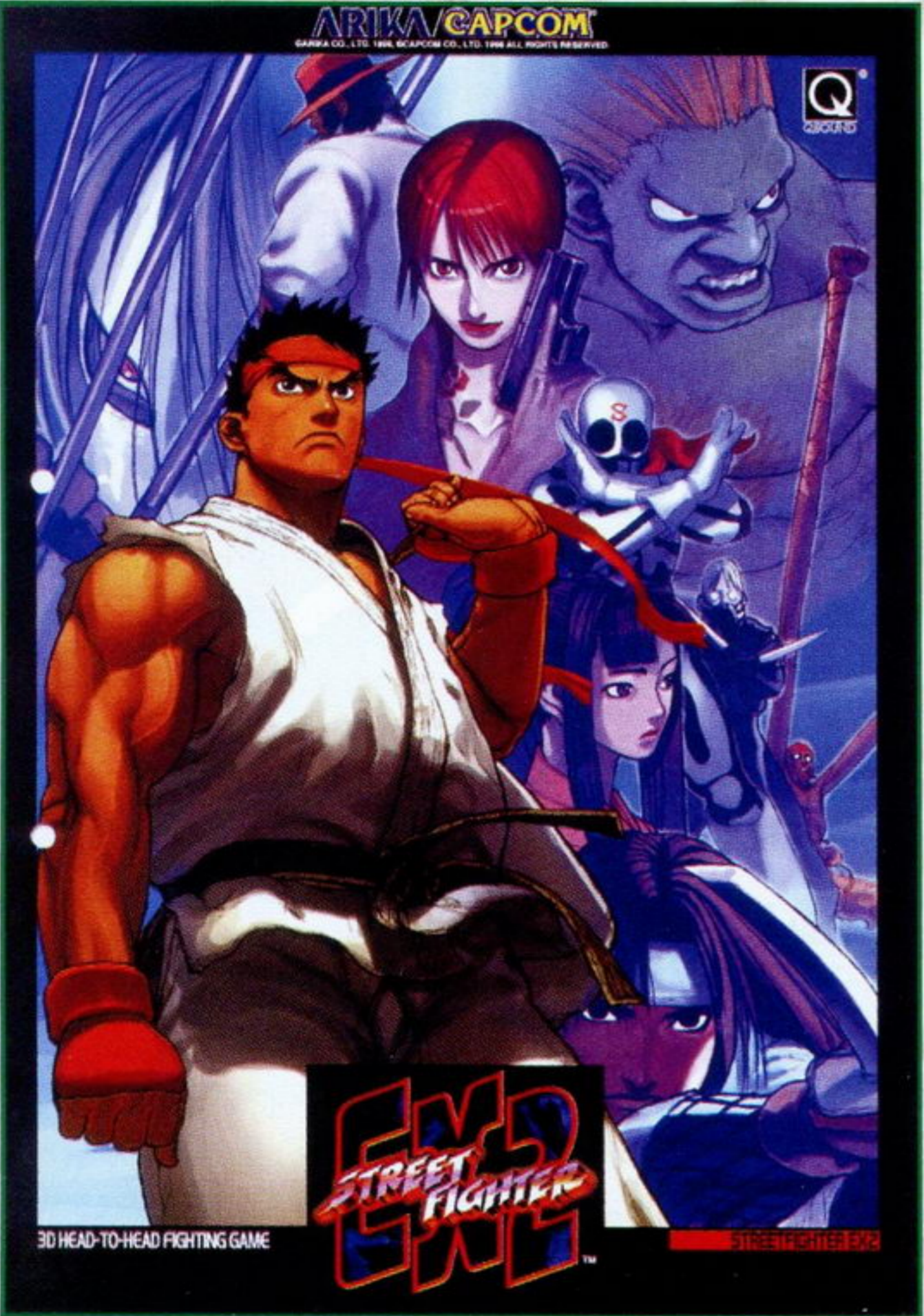
随着《FFVII 降临之子》的公布，克劳德又重回到人们的视线当中，照片中的模型并非出自美国托德·麦法兰公司，但做工同样精细得要命。该模型发售于2001年，会不会因为《FFVII 降临之子》的公布而再度热卖呢?

街机《街头霸王EX2》海报，SOUL已经表露过一次对《街头霸王EX2》的喜爱了。那种独有的爽快感至今仍记忆犹新。海报中的隆相当豪气，想想至今隆已经有数十种造型了吧? 同样一个隆，而且都是清一色的白色道服、红头巾加红腰带，但每种造型都有不同的韵味，而且你还能感觉有很大的差别，想想这也真是一件不可思议的事情啊。

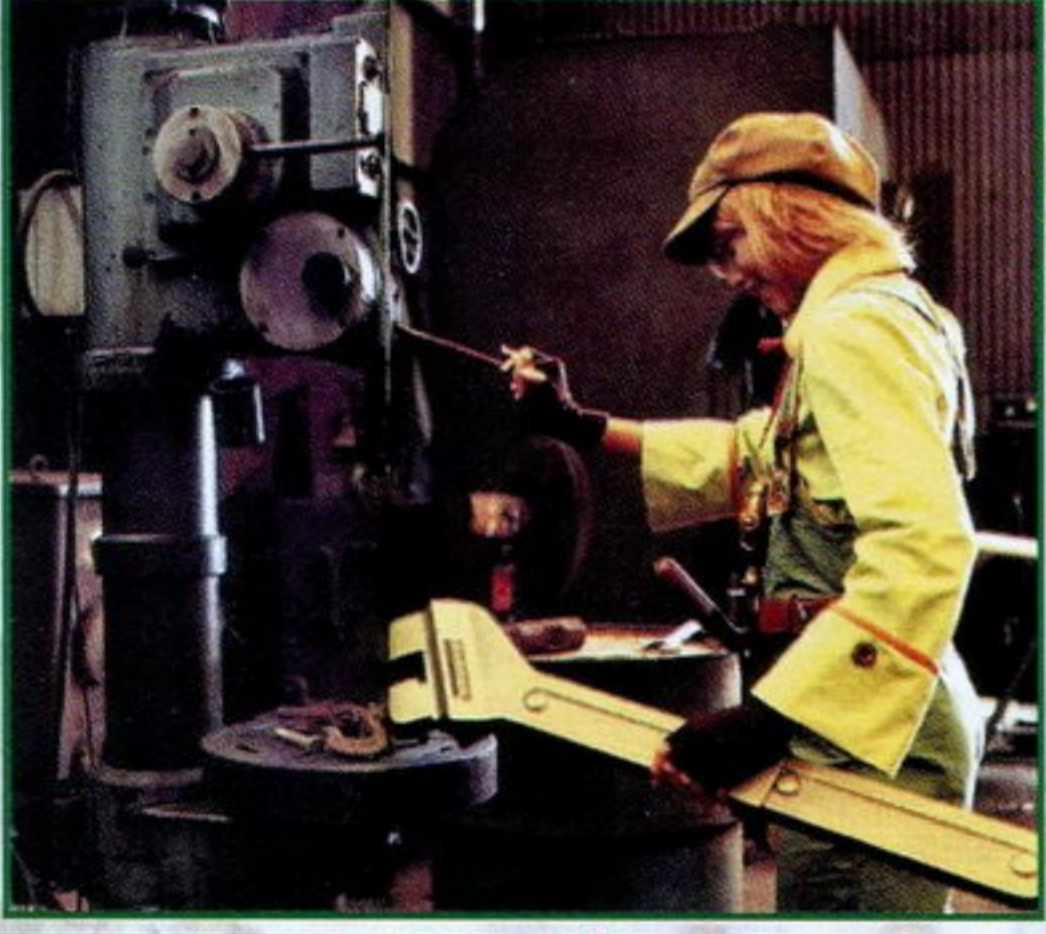


这期“太郎天地”里介绍的是TREASURE公司，为此这里特地放上了《枪星英雄》的游戏封面，当然，这是美版的游戏封面。还好，这张封面图不是像其他美版游戏那样的“真人风格”……算是万幸。

被认为是有史以来最好的COSPLAY之一的照片。角色是《FFVI》中的洛克，旁边还有当时天野喜孝的原画做比较。

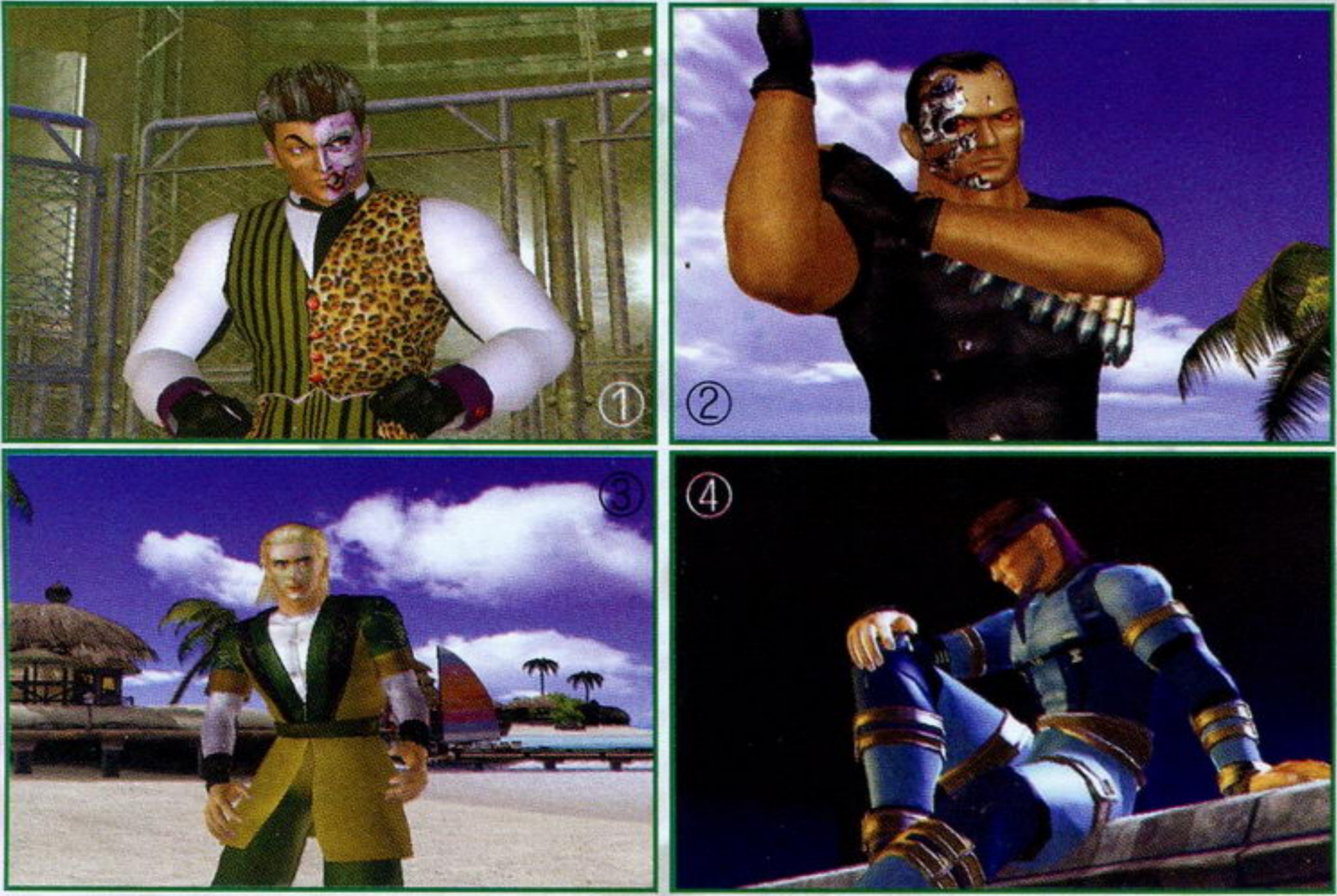


《暗黑编年史》的真人广告之一。虽然是真人、真实场景，但仍能给人游戏中那种世界观的感觉，大概是因为连背景也被COSPLAY的原因吧。(笑)另《暗黑编年史》的开发公司LEVEL-5正在开发的《DQVIII》怎么样了?



《FFXI》中四大召唤兽登场! 左边的火神伊夫里特及冰神希瓦在好几作《FF》中登场过，大家都相当熟悉了。说起来，众多召唤兽一同现身的场面还真是难得，这在其他单人游戏版的《FF》中也是不可能的。

《FFIX》中那位女将军的同人画，这样素质，这样的精细程度，已经达到官方水准了。呵呵，《FFIX》中本属配角的她人气在某种程度上比《FFIX》的几位主角们还高呢，以她为形象的COSPLAY也很有一些。可爱的大叔主角Steiner暗恋她的故事也是她人气急升的原因之一。



本期关键词之一“假与真3”的图都集中在在这里了。这些游戏截图是来自Xbox经过玩家自行修改之后的《死或生3》。①电影《蝙蝠侠3》中的那位大反派阴阳人(?)。可怜的李剑，怎么又是拿他开刀? ②他是……没错，他就是终结者，而且是一位脸部被打烂了一半的终结者! ③又是来自人气电影中的角色，这是《指环王》中的精灵弓箭手莱古拉斯，表情也也几分神似吧? ④S...Snake! 坐姿、头巾、特制战斗服、胡子，这不会是直接拿《MGS2》的图来糊弄人吧? 再仔细看看，你就发现并非如此了。



Xbox版《忍者龙剑传》海报之一。主角隼龙那一身忍服，天啊! 皮革的质感好好啊，比起SEGA的《SHINOBI忍》，主角的造型虽然个性方面略差一些，但服饰方面更注重时尚(?)。说起来，《SHINOBI忍》和《忍者龙剑传》虽然同样都是在2002年E3上初次公布的，但现在《SHINOBI忍》都要在12月推出续作了，《忍者龙剑传》却还是“冬季预定”……(指日版，《忍者龙剑传》美版发售日定于11月18日)也许慢工出细活吧。

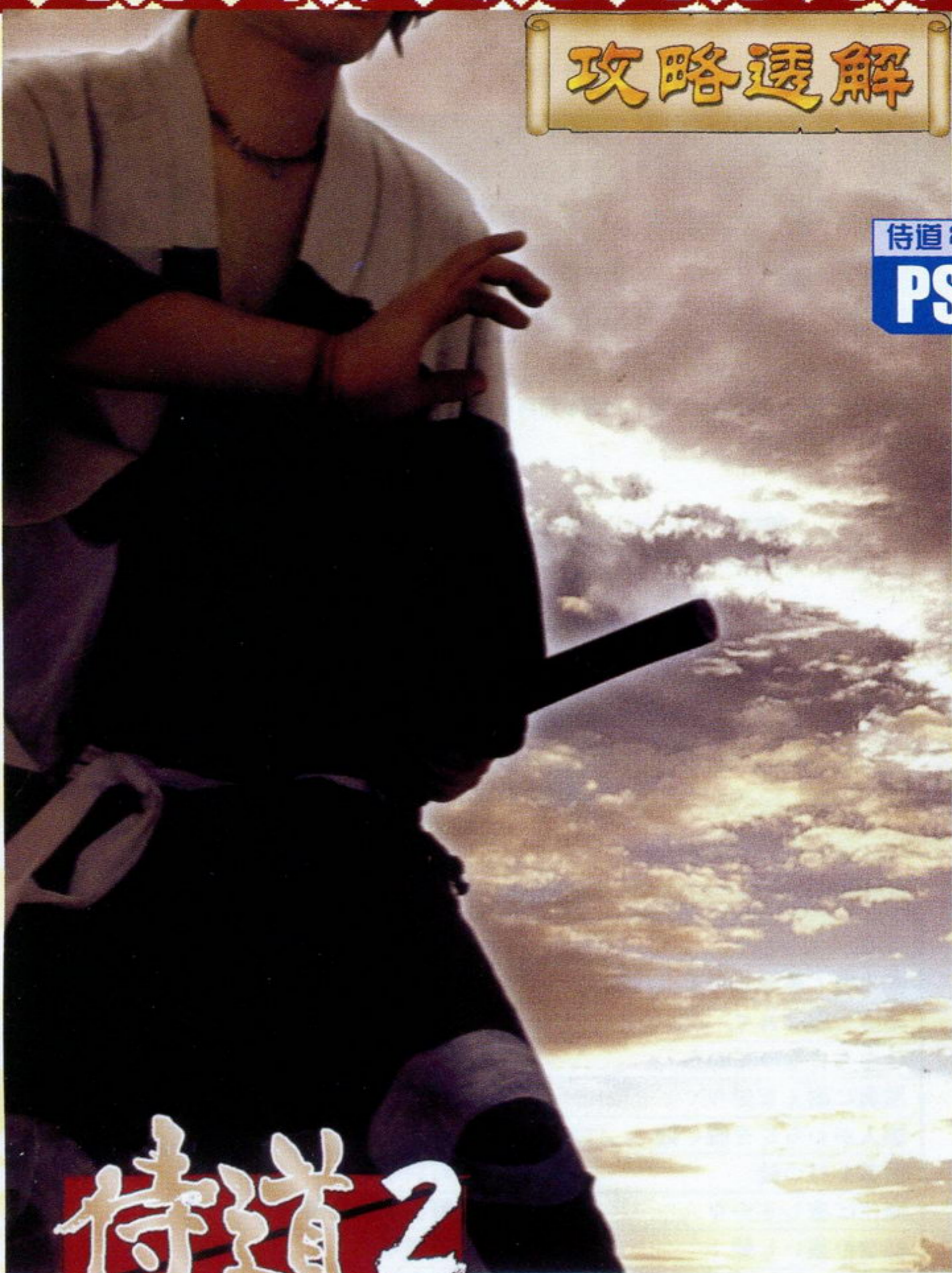
活梅杂志 & 3DM
www.plumbbook.com

攻略透解

江户时代，一个武士泛滥的时代。在经过了无数次的变迁和死亡后，武士仍旧没有丝毫改变，继续生存着。在这个动荡不安的年代，在一个名叫“天原”的城镇内，来了一位四处漂泊的无名武士……

侍道2	SPIKE	A·AVG
侍道2	2003年10月9日	日版
1人	114KB以上	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

文：沙罗



侍道2

WAY OF THE SAMURAI 2

系统大剖析

游戏复位

同时按下L1、R1、SELECT、START 四键三秒钟不放。

按键作用

- 十字键：控制角色移动
- ：拾捡物品 / 横斩
- △：纵斩
- ：对话
- ×：取消 / 跳跃
- L1：拔刀 / 收刀
- R1：防御
- R1+△：脚踢
- L3：控制角色移动
- R3：转换视角

侍魂心得

攻击

攻击基本分为横斩和纵斩两部分，另外还有抓投技和脚踢等辅助攻击。

横斩

横斩的攻击范围较大，大多数时候能够同时击中多名对手，但攻击力不高，且攻击距离较短。

纵斩

纵斩的攻击范围基本只有面前的一条直线，但攻击距离与攻击力都比横斩高出不少。配合十字键的“前”“后”等方向的话还能够使用突刺等动作，“←→斩”更是威力强劲的防御崩坏技，利用这招可以打破对手坚固的防守，从而得到一击必杀的效果。

防御

只要按住R1键不放，对手大部分的招数就能够轻易防住。话虽这么说，但如果对手使用防御崩坏技，又或自己的刀经受不住长时间的防御而断掉的话，这时自己就只有挨打的份了。



疾闪

向任意方向键轻轻地按一下，角色会迅速地做出闪避的动作，利用这招向左右闪时，可以躲避纵斩；向后闪时可以躲避横斩的攻击。但是做这一动作的前提条件就是——玩家要通过观察对手的动作，而察觉其下一招出的是什么招数。

档格



简单地说就是先防御住对手的攻击，再利用这股还未消失的劲道来弹开对手的刀，令其身体失去平衡，处于完全无防备的状态。在对手处于该状态时，如果立刻再补上一刀，可以给予极高的伤害。（无名之辈可以一击必杀）档格弹刀的要点是防御对手纵斩的同时按“前”，防御对手横斩的同时按“后”。（方向以人物面朝的方向为准）

收集武士之刃、追求至强

不管玩家本身的技术多么高竿，如果不能配上一把优秀的名刀，那么实力永远也不能发挥出来。所以，如何收集到强大的名刀，就成了本系列的另外一大课题。

1 与天原的人们战斗吧！

走在大街上，只要看到那些持有刀剑的家伙，即可拔刀上前砍杀。将这些对手打败后便可以将他们的刀抢过来。不过要注意的是，在光天化日之下展开如此疯狂地杀戮行动，似乎有违武士的精神……小心天原居民对你的信赖度降低哦！

2 不要带任何多余的废刀

主人公身上一次只能同时携带3把刀，所以除了一把战斗时必需的刀外，在战斗中获得的刀最好全部放到刀藏中去。这其中如果还有一些硬度为0，或者能力奇差的刀，直接丢弃比较好。这样玩家便有足够的空间收集名刀了。

3 强刀出自“むずかしい”模式！

打败对手后得到的刀，不仅种类不同、数量不同，就连相同的刀的能力也大不一样。如果取能力的平均值的话，“やさしい”（简单）模式为10点，“ふつう”（普通）模式为20点，而“むずかしい”（困难）模式为30点以上！这里先提醒一下，打败特定角色得到的刀，在任何难度下能力都是相同的。

天原的三大势力

天原是一座常年以来保持着独立发展的特殊城镇，各种各样的人们都居住在这个镇上——有武士、有小混混、有镇民，甚至还有不少外国人。主人公则是一位身怀绝技、漂泊至此的流浪武士，因此在天原这个地方，是没有任何事物能够束缚他的。不过需要注意的是，虽然主人公在滞留在天原的8月21日至8月30日这10天内可以自由自在地行动，不过他的行动会关系到天原三大势力的信赖度和势力度，所以做任何事前最好都能三思而后行。

町人

以天原的居民、妓女、商人、武士、浪人等人为代表，在三大势力中处于

最低阶级。与他们搞好关系的话能够买到一些便宜的道具哦。

青门组

以小混混为主的一个组织。在前一代当家被杀之后,已经成为了一个名副其实的暴力团伙。现任首领是半左卫门。

奉行所

维持天原治安的机构,以“大义”的名分守卫着天原。绝不会放过任何作恶多端的人。主人公若在他们眼皮子底下拔刀乱挥的话,可是会受到他们隆重“接待”的哦……

信赖度的高低带来的影响

工作的种类
NPC 的对话
商店的使用限制

势力度的高低带来的影响

工作的报酬
NPC 的人数
购买物品的种类和价钱

光阴如金

时间的流逝

在本作中,一天被分为了5个时段,分别是未明(晨曦)、朝(早上)、昼(白天)、夕刻(傍晚)、夜(夜晚)。主人公在镇上进行各种活动时,时间会慢慢地流逝。在一定时间过后,画面左下角的花会发出光亮,此时一旦离开所在地,那么时间就会变成下一个时段。

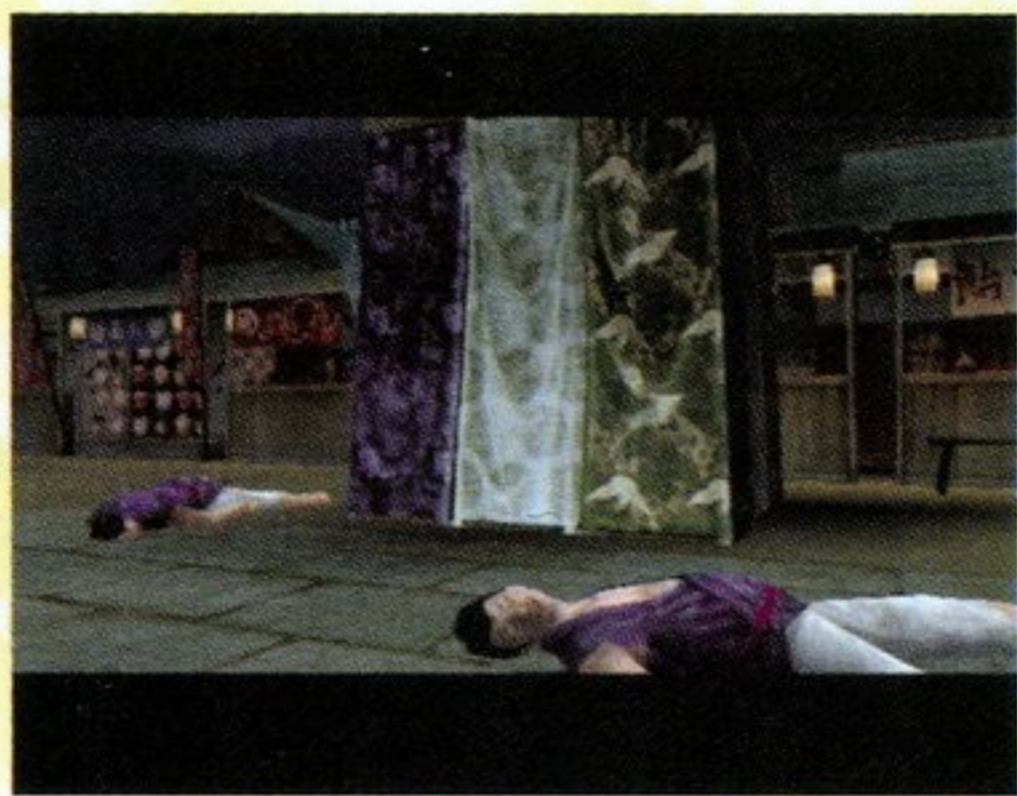
只要四处活动,时间就会慢慢流逝,反之站着不动或者是拔刀状态,时间就不会流逝。

强制事件的发生

到了特定时间及特定地点时,会发生一些强制事件。需要注意的是,在接受了工作委托并且还没有完成时遇到了强制事件,那么一旦时间流逝,工作委托便会强制失败。

气力

本作比前作多了一个力气的设定,每经过一刻时间,气力就会减少一格。当气力全部减完时,主人公会立刻晕倒,同时时间也会向前推进一天。恢复气力的方法有许多种,最常用的方法就是睡觉或者利用道具恢复。



瞧瞧他们这副傻样。可不要学这些大叔,要记得随时补充气力哦。

活动心得

中途离开

在移动地图画面上,如果将光标移到最下面,就可以选择离开天原。如此一来游戏便会直接结束。但玩家收集到的刀、物品等东西都能够保留下来,同时还能够获得称号以及一定的奖励点数。

拔刀状态

在满是行人的大街上突然拔出刀来,不仅会吓坏周围的居民,还会引起巡捕的注意,一个弄不好,就把你关进监狱;最糟的情况下,那些小混混或武士浪人们会认为拔刀的举动是对他们的挑衅,所以他们会不顾一切地进行追杀。

工作委托

天原的三大势力都有专门负责工作委托的人员。在与他们进行交谈后,就可以接受各种各样的工作委托了。一旦完成委托,那么就可以得到一笔丰厚的报酬。这也是赚钱的基本方法。成功次数越多,报酬越高,而且工作内容也会发生改变。



町人



▲负责人在天风町的妓院门口,完成他交代的任务可以增加百姓们的信赖度和势力度。

奉行所



▲负责人在奉行所的门口。委托内容与前两位的不尽相同。

青门组



▲负责人位于青门组的门口,委托的内容大部分都是一些“募集”资金之类的……

委托内容简介

町人

寻找婴儿

主人公要在除天风町以外的任何一处寻找婴儿。搜索的范围可能是大了些,不过好在接受委托的同时能够得到一句话的提示,只要靠着这句提示,应该就能够顺利找到婴儿。

提示	场所
天原へようこそ	大手門入口
細く長く生きるべし	大手門商店前
果实に囲まれて	大冢町小道中
はたちになつてから	大冢町酒屋旁
激臭に耐えながら	大冢町主人公住所旁
旅人がわらじを脱ぐ处	柿沼町宿屋前
舌鼓を打つ处	柿沼町料亭前
扇げば涼しきかな	柿沼町卖羽扇处前
猛者の集いし处	鹿野町道场外
人の手による自然のかたわら	鹿野町有盆栽的房子前
风铃の音色を揺りかごに	鹿野町有风铃的商店前
金槌の音色を子守唄に	沼田町锻冶屋旁
招かれてたどり着いた先	沼田町招财猫前
主食に囲まれて	沼田町左边某一房子旁
看板を背負つて	青门组屋敷的入口
恶鬼の集う园	青门组屋敷院子里
不动の大器	青门组屋敷院子里
正义に守られて	奉行所正门内
天罰観面	奉行所内
自由を夺われて	奉行所牢房外
先生におびえて	町外れの诊疗所前
小さな庭で	町外れ诊疗所の院内
病のときは 町外れ	诊疗所旁

寻人

搜寻下落不明的人的工作。搜索的对象一共有3人:德次郎的儿子、三河屋之女和业师。他们出现的场所在沼田町、大冢町和天原奉行所三处。在发现他们后还需要上前进行交谈,只有选择了正确的选项后,才算完成工作。

镇压抗争

在完成了3次左右的委托后才会出现。大量的巡捕和小混混出现,主人公要与他们战斗并取得胜利。需要注意的是在战斗时周围也可能会出现一些町人,小心不要将他们也杀死。

夺回被盗物品

完成5次左右的委托后才会出现。在沼田町、青门组屋敷、町外れ三处寻找犯人后,将其引到人少之处再将其斩杀,抢回被盗物品。注意犯人身上一一般都带有好刀,一定要抢到手。

复仇

完成10次左右的委托后才会出现。在指定地点指定场所斩杀目标后即告完成。

保镖的告诫

当与町人们的信赖度降到冰点,商店里也不会贩卖物品时才会有任务。

奉行所

搜索遗失物品

到指定的场所寻找紫色的包裹。找到即可获得报酬，可以说是非常简单、赚钱也快的的工作。

运送秘密文书

前往指定的场所，将秘密文书送到联络人的手中。要注意的是路上可能会遇到一些小混混，他们靠近主人公时很可能会将秘密文书偷走。一旦发现偷盗文书就要立刻斩杀并取回文书，否则任务失败。

交换物品

前往指定的场所，将秘密文书交给联络人，并且从他那里得到物品带回奉行所。要注意，有时候联络人在得到秘密文书后就会立刻逃走，这样就得不到交换的物品了。最好的方法是在进行交换前，与其对决，斩杀后便能得到所要的物品。

一决胜负

与“复仇”工作基本相同，找到指定的人斩杀。

收拾青门组的流氓

完成了12次左右的任务后才会出现。前往青门组，打败里面的对手。

新杀地痞流氓

与奉行所的关系极差时才会出现。目的是前往青门组斩杀那里的小混混们。

青门组

募集资金

前往指定场所向指定人物索取资金。需要注意的是有些对象十分胆小，过分的恐吓反而会吓跑他们。如果此时还有巡捕在周围的话，很有可能会被关进牢房……

盗窃

从指定的对象那里偷盗物品。要注意偷盗不等于抢劫，只有在非拔刀状态下不断撞击对象，才能够将想要的东西得到。有一些对象在正面被撞后会拔刀相向，这时只要出町一次再回来就可以了。

抢劫

从指定的对象那里强行取得物品。与“盗窃”不同的是，痛下杀手也无所谓，得到物品即可。

暗杀

将指定的对象杀死即可。

铁炮玉

与“收拾青门组的流氓”正相反，对象是奉行所的巡捕、同心等人。

新杀同心

与青门组关系极度恶劣时会出现，内容是前往奉行所斩杀那里的同心、巡捕。

商店设施

商店都是由町人开办的，所以想要在商店中买到品种齐全又便宜的商品，就一定要与町人搞好关系。即使是同样的商品，在不同的町中价格也是不一样的。如果想要便宜的萝卜，可以去沼田町的八百屋（菜店）购买。

免费休息



在大冢町的自宅中，可以免费休息。休息后体力与气力都会自动恢复。惟一要注意的就是时间的流逝。如果一不小心睡过了头，一些强制事件很可能永远不会再发生了。这些事件往往关系到游戏的结局，请大家务必小心。

休息方式	经过时间	恢复量
一服	1刻	体力恢复 200、气力恢复 2格
转寝	2刻	体力恢复 400、气力恢复 4格
少し寝る	3刻	体力恢复 600、气力恢复 6格
寝る	4刻	体力恢复 800、气力恢复 8格
ぐっすり	一天	体力恢复 1000、气力恢复 10格

购买道具列表

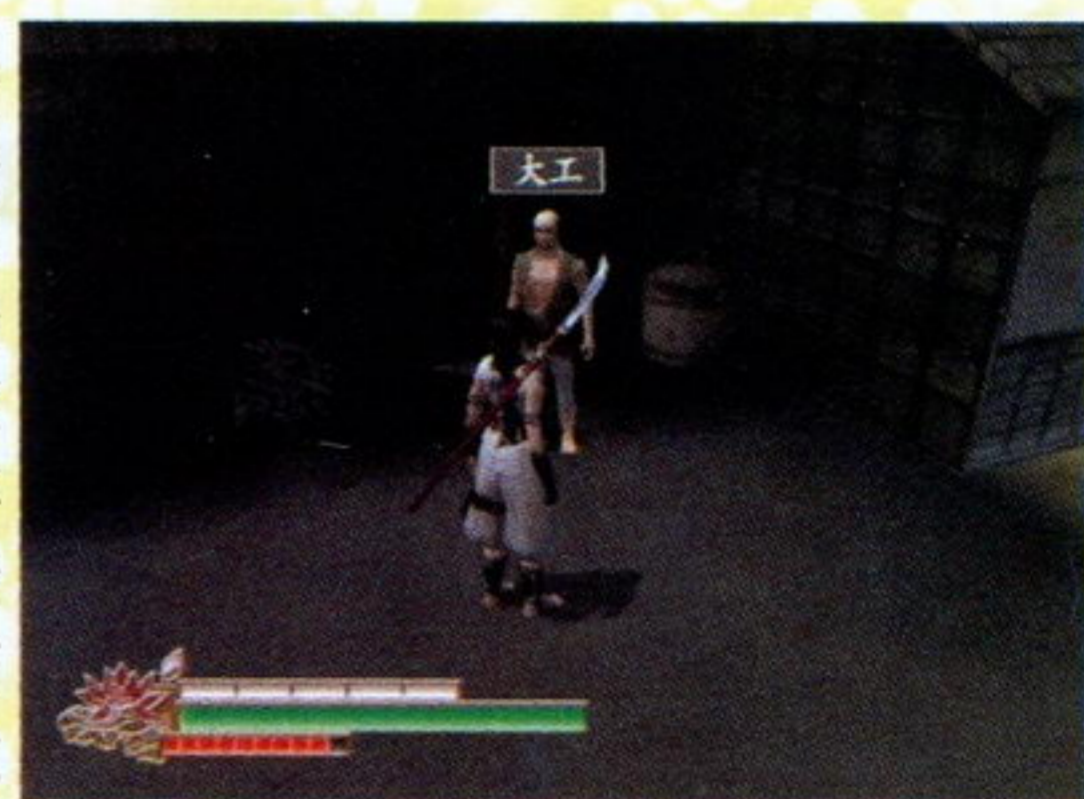
高丽人参	使用后气力恢复 1格
气付け药	使用后气力恢复 2格
お酒	使用后气力恢复 1格、体力减少 150
数珠	使用后体力最大值增加 100
护符	使用后体力最大值增加 300
药草の粉	使用后气力最大值上升 1格
阿修罗きのこ	使用后在一刻时间内，攻击力与防御力上升
鱼の干物	使用后体力恢复 400
大根	使用后体力恢复 600
ひょこういろろ	使用后体力全恢复
技书	使用后学会一种刀技
奥义书	使用后学会刀的奥义
秘奥义书	使用后学会刀的秘奥义
勾玉	使用后体力最大值上升 500
おにぎり	使用后体力恢复 200
刀油	使用后一刻时间内，攻击力上升
天儿	使用后一刻时间内，防御力上升
骨董眼镜	装饰品
番伞	装饰品
お猿さん	装饰品
战国肩当	装饰品
般若面	装饰品
琵琶	装饰品
猛烈！春风ちゃん	装饰品
花饰り	装饰品
カーニバル面	装饰品
独眼流眼袋	装饰品
きつね面	装饰品
海贼帽	装饰品
天狗面	装饰品
南国土产	装饰品
能面	装饰品
手里剑	装饰品
白い鷲	装饰品
打ち粉	使用后刀的攻击力 +5、质的分子 +1
お守り	使用后刀的防御力 +5、质的分子 +1

刀的心得

刀藏与道具箱

与前作相同，玩家可以将收集到的刀放进“刀藏”中。这样一来即使 GAME OVER 也不会令这些辛苦得来的刀消失，并且日后开始新游戏时还能够随时使用。虽然在游戏初期刀藏只能放入20把刀，不过却可以花钱改造刀藏，使其容量扩大，可以放入更多的刀。改造方法是到了夜里，前往沼田町找“大工之妻”。

注：刀藏的容量最高可以改造到100，即可以放入100把刀。但是一旦改造完毕，游戏会出现BUG，沼田町中的一部分名刀就无法得到了。推荐将容量改造到90就可以了。



武器的锻造与冠名

在本作中，主人公的能力全部都要由装备的刀来决定。因此如果装备的刀能力很烂，那么战斗起来也会很快陷入苦战。因此，前往沼田町的锻造店强化刀的能力，成了必不可少的一环。要锻造出好刀，首先就要了解刀的各种能力和意义。

硬度

玩家可以在左下角的画面中看到正在装备中的刀的耐久度。刀的硬度最高有5格，每次攻击命中对手，或者防御对手的攻击时，耐久度都会有所消耗。但只要消耗量不超过硬度的最大上限，硬度就不会减少。通常情况下，刀的硬度都有3~5格，当硬度变成0格时，刀便会断掉，不能复原……

质就是刀可以进行锻造的次数。总锻造次数 = 分母 + 5。每锻造一次，分子便会加1，当分子等于分母后，以后再强行进行锻造时，刀有可能会发生折断的情况。所以，在进行锻造前，最好能够先SAVE一下。

能力的增减

当分子小于等于分母时，锻造时选择增加攻击力或防御力，所提升的数值等于分子+2；当分子大于分母的时候，提升的攻击力或防御力 = 分子 + 分母，但有可能锻造失败。分子越高，失败的几率越大，如果此时选择“适当”，则有可能攻防能力同时提升，但成功的几率很低。到最后3次时成功几率更是罕见——由以上这个公式我们可以了解到：锻造次数越高，提升的能力也越高。不过由于考虑到在锻造后经常会出现能力不升反降的情况，所以在刚开始锻造时，玩家可以先使用打ち粉、お守り之类的道具增加刀的能力和分子数，等提升得差不多时才开始锻造。



冠名



花费500元就可以给自己中意的刀起一个响亮的称号。大家可不要以为光是简简单单起个名儿就这么算了，这些称号可是可以提升刀的自身能力的——攻击力、防御力甚至是质，也可以轻易地提升。举个例子：当刀的分子超过了12，那么就可以冠上“神佛游”这个称号。其作用是质的分母加3。

最强刀锻造推荐法：

当分子在5以下时，可以使用打ち粉、お守り等道具提升能力；分子超过5后，再进行锻造。分子等于大于分母以后，在锻造时选择“适当”改造，利用S/L大法令攻防两能力同时上升，如此改造3次以后，再利用冠名起个“神佛游”的称号，这样又可以多锻造3次。

注：当分子大于等于分母后，不锻造满5次即冠名，是因为锻造5次后，能力同时提升的几率会变成非常之低，一般地说不太可能成功；而假如不锻造满3次，那么分子就不会大于分母，那么提升的能力也不会是分子 + 分母，这样无法达到最理想的效果。

追加要素与侍评价

当游戏结束时，电脑会根据玩家的行动给予成绩评价与一个称号。这些都关系到取得的奖励点数的多少。点数累积以后，可以追加一些新的要素。比如主人公的服装、头像、游戏模式等等。

点数	追加要素	点数	追加要素
100	出现新服装	2800	出现新服装
300	出现新服装和头像	3300	得到装饰品“ガスマスク”
500	出现新服装和头像	3700	得到装饰品“假装グッズ”
700	出现新服装	4300	得到新服装和头像
1000	出现困难模式	4700	出现新服装
1300	出现新服装和头像	5000	得到装饰品“近代兵器”
1600	出现新服装	5900	得到装饰品“药瓶”
1900	得到装饰品“アフロ”	6500	得到装饰品“縁起でもない面”
2200	得到装饰品“おしゃ～れ眼鏡”	7500	出现“一击死”模式
2500	出现新服装和头像	10000	出现制作人员的感谢信息

游戏结局

由于游戏中含有极多的分支剧情以及选择，所以很自然的，游戏的结局也是多种多样。全部的结局一共有14种，这其中还包含了三大主线。玩家可以按照自己的意愿去达成结局。

全结局达成条件一览

结局1 (町人路线)

在刚开始剧情中选择第二项“见世物ではないぞ、失せろ”（没什么好看的，快走开）以外的任意一项。

在能够自由行动后，前往町外れの诊疗所，依次选择“俺も医者は嫌いだ”（我也讨厌医生）以外的任意一项、“わかった、早く行って来い”（我知道了，快去吧）、“いつたい、何があつたのだ？”（到底出了什么事？）、“どうしたのだ？”（怎么了？）、“……さっぱり分かん”（……完全不明白）、“それでいいわけがあるまい”（那不是理由）、“俺が、字が教えてよう”（我来教她写字吧）。

在傍晚时刻前往天风町，在见到团八时选第二项见妓女舞风，选择“そうだな、余計なお節介”（说得也是，是我太多事了）以外的任意一项。此时舞风便要求以1000文钱的费用来买下小女孩。

在四处接受委托赚够1000文钱后，在傍晚时刻去天风町再见舞风，选第三项“あの子の時間を买いたい”（我要买下那孩子一段时间）。之后便能够教小女孩写字认字，同时得知了小女孩的名字叫“さよ”（纱代）。

日后前往诊疗所便会发现纱代正用心地学着医生给她的东西。而25日回到大冢町时，纱代会约主人公26日一起去祭典，这里选择“よし、一緒に祭りに行こう”（好，我们一起去祭典吧）。

26日夜，在参加祭典时选择“さよを守るなくては”（必须要保护好纱代）。注意在战斗中纱代绝对不能被敌人杀死。在战斗结束后选择“さよを守りたかっただけだ”（我只不过想保护纱代而已）。

27日，町外れ会发生火烧诊疗所的事件。等到28日，前往天风町后发生青门组抢夺纱代的事件。

前往青门组进行讨伐，选择第一项直接进行战斗或第二项“なぜさよをさらおうとする？”（为什么要对纱代下手？）和“断る”（我拒绝），灭掉青门组。

返回天风町告知灭掉青门组的消息时，才知纱代又被奉行所的人带走。主人公怒而拔刀，前往奉行所将纱代救了出来。此时选择“守るべき无辜の民だからだ”（因为是应该得到守护的无辜百姓）、“俺はただ、この子を守りたかっただけだ”（我只不过是想要保护这个孩子而已）。

结局2

按照结局1的路线打，等到26日夜的祭典处保护小女孩的事件发生后，在讨伐青门组时选择“なぜさよをさらおうとする？”（为什么要对纱代下手？）、“わかつた手を引く”（明白了，就把她交给你们吧）。

结局3

按照结局1的路线打，在26日夜里的祭典中，等小女孩被敌人杀害。

结局4 (奉行所路线)

在第3天的夜晚之前，前往奉行所发生事件。

第4天的白天前往大冢町便会发生保野的事件。此时选择“そのようなことを許されるのか？”（你认为做这种事情会被原谅吗？）、“お前は、それでも同心か！？”（你这样还算是同心吗！）

在26日的祭典时帮助黑羽击退青门组的袭击。之后到了夜里前往柿沼町，在拒绝了保野的提议后，消灭他们。之后第2天天亮前往町外れ会发生火烧诊疗所的事件。

29日早晨前往奉行所，在黑羽的带领下讨伐青门组。

结局5

按照结局4的路线打，接受保野交钱的提议，即选择“金をくれ”（把钱交出来）。之后干掉保野和奈美后，再与武藤发生战斗并打败他。

结局6 (青门组路线)

按照结局7的路线打，在26日夜里的祭典事件后与保野战斗时，接受他的提议。最后自己成为了青门组的新一任当主，开始了对天原的白色统治……

结局7

第1天，前往青门组接受半左卫门的委托（选第一项），之后立刻前往鹿野町救霞。在这里选择“その娘から汚い手をはなせ”（放开你们的脏手），与傻瓜三人组战斗。之后立刻返回青门组，发生霞的事件。

第2天夜里前往青门组接受委托，趁着夜色前往鹿野町进行暗杀。

第4天白天，前往青门组接受委托前往鹿野町，在这里保野出现。

第6天夜里前往青门组，选择第一项“承知した”（明白了）接受暗杀黑羽的委托，前往神社。之后在与保野的战斗中，选择“その手には乗らん！”（你在白日做梦！）拒绝保野合作的提议并将其斩杀。

在第29日前前往青门组讨伐背信弃义的半左卫门。

注：最后的战斗均为连战，所以请准备好足够的体力恢复道具。

结局 8 (天原的霞路线)

第1天, 前往青门组接受半左卫门的委托(选第一项), 之后立刻前往鹿野町救霞。选择“その娘から汚い手をはなせ”(放开你们的脏手), 与傻瓜三人组战斗。之后立刻返回青门组, 发生霞的事件。

第2天夜里前往青门组接受委托, 趁着夜色前往鹿野町进行暗杀。

第4天白天, 前往青门组接受委托前往鹿野町, 在这里保野出现。之后立刻前往大冢町救助町人。(注意: 前往大冢町时町人的信赖度必须保持在一定程度内, 否则不会发生救助町人的事件)

第5天前往青门组接受委托, 前往沼田町收取毒品的费用。在那里遇到了不受毒品迷惑的霞。

第6天夜里前往青门组, 选择第一项“承知した”(明白了)接受暗杀黑羽的委托, 前往神社。在霞出现后, 选择“その子に手を出すな”(不要对她出手)。与青门组的半左卫门关系决裂。

第7天前往鹿野町找霞, 决定帮助霞讨伐半左卫门。之后回大冢町等待霞的到来。

第8天, 与霞一起前往青门组打败半左卫门。

第9天, 在青门组内举行了霞接任新的青门组当主的仪式, 之后选择“京次郎を討つ”(消灭京次郎), 等离开青门组时, 立刻返回, 与京次郎展开最后的对决。

结局 9

按照结局8的路线打, 等到了9日的事件后, 选择“ここを去るつもりだ”(打算离开这里)。

结局 10

按照结局8的路线打, 在选择了“京次郎を討つ”(消灭京次郎)的选项后, 到了9日的夜里再返回青门组。

结局 11 (幕府路线)

不加入任何势力, 一直将时间拖延到26日的夜晚, 前往神社斩杀掉所有人后, 在最后的分支处拒绝幕府的邀请。

结局 12

不加入任何势力, 一直将时间拖延到26日的夜晚, 前往神社斩杀掉所有人后, 在最后的分支处接受幕府的邀请。

结局 13

照着结局1的路线打, 当剧情发生到消灭青门组以后, 不要前往奉行所, 一直将时间拖到最后一天(30日), 之后便会接到红屋的委托。在最后的分支处, 拒绝幕府的邀请。

结局 14

照着结局13的路线打, 到了最后的分支处时, 接受幕府的邀请。

注: 由于达成结局的选择支众多, 在进行某一结局的路线时, 很可能因为某一选择的不同而进入其他的结局。为了方便, 这里我们只提供一条最直接准确的路线供大家参考。

三主线剧情攻略

町人路线

在无名武士醒来时, 出现在眼前的是一位8、9岁大的小女孩, 带着好奇又怕生的表情。后对着放在地上的几个饭团双手一摊, 一副“请随便吃”的姿势。

无名武士: 从来没有吃过这么好吃的饭团, 你叫什么名字?

小女孩先是愣了愣, 一脸受宠若惊的模样, 随后便高兴地露出了孩子气的微笑, 一言不发地跑开了。不过她一不小心撞上了三个样貌怪异的家伙……

一吉: 好痛, 痛死了!

三太: 不、不得了了, 大哥的脚断了!

仁平: 这个小鬼, 连道歉都不会吗?

无名武士: 这个孩子对我有恩, 你们不要碰她。

一吉: 你、你说什么? 你竟然敢出言顶撞我们侠义集团青门组? 我杀了你!

这傻瓜三人组只是嘴巴上厉害, 一点战斗力都没有, 没几下, 便吓得掉头

逃走。

小女孩露出了笑脸向无名武士道谢, 这时一为身穿和服的女子走来, 招呼小女孩回去。

千代: 你这孩子, 又把饭团送给那些路边的野猫了? 不对? 难道说, 给的不是野猫, 而是武士? 你还想要把武士带回去? 你不是很讨厌带刀的那些人吗? 呵呵, 这位武士先生, 看来这孩子很喜欢你呢, 她会喜欢的人, 一定不是坏人。她现在在天风町的妓院里干活, 而且还想把你一起带回去哦。我叫千代, 这孩子……她没有名字……不对, 应该说没人知道她叫什么名字。啊! 我还有弦庵医生托付的事情要办, 先告辞了, 如果有机会的话, 请一定要到医生的诊疗所来哦。

天风町中, 小女孩正在地上比划着什么, 旁边观看的一位男子不断点头, 看来两人认识。不过看到无名武士过来, 小女孩立刻高兴地丢下手中的树枝跑了过去。

团八: 原来如此, 你就是送给她饭团, 而且在被青门组的人包围时, 她救出来的那个武士吧?

无名武士: ……你刚好说反了。

团八: ……原来如此。我还正奇怪世上哪有这么奇怪的武士, 想想也是呢。请你原谅了, 光靠这孩子画的画, 我无法了解详细的情况。

无名武士: 这孩子果然……她不能说话?

团八: ……是啊, 所以她只能靠画画来传达信息。总之, 非常感谢你救了她。对了, 她要去弦庵医生那里取药, 我放心不下, 能不能请你帮帮忙, 去诊疗所帮忙照看一下呢?

无名武士点头答应, 随即去了町外的诊疗所。诊疗所内, 弦庵医生正努力地给病人治病。见到无名武士到来后, 立刻露出了厌恶的表情。

弦庵: 你这家伙来干什么? 竟然还带着这么长的东西到处乱晃。哼, 武士真是令人厌恶, 你不要再妨碍我的工作, 快滚出去吧!

无名武士: 你讨厌武士吗?

弦庵: 没错! 非常讨厌。尤其是流浪到天原来的家伙! 你们这些家伙, 不管我如何努力医治病人, 他们都会被你们一刀杀掉, 真是一群可恶的混蛋。

千代: 老师, 他不是那样的人。就是他把无名孩子从青门组那里救下来的。

弦庵: 那孩子? 一定是什么地方弄错了, 碰巧救了她吧。到天原来的浪人们, 又有哪个家伙会有半点慈悲心肠? 而且——

正在这时, 一位村民跑了进来, 急冲冲地请医生去一趟, 有人的病又复发了。由于诊疗所不能空着, 所以千代便拜托无名武士代为看守。过了不久, 无名女孩急急忙忙地跑了进来, 连打手势要无名武士跟他出去。原来一名病人食物中毒, 倒在了门口。不过无名武士怎么也看不懂无名女孩画的那些古怪图案, 自然也不明白病人的具体症状。两人一起呆呆地等着, 直到弦庵医生的归来……

弦庵: 哼, 武士先生刚才还真是慌张啊, 真没想到武士也会这样……不过, 你没有丢下那个病人不管, 这点我要感谢你。别看那病人的症状不怎么样, 如果再晚一点, 他就没命了……至于小鬼你, 还真没想到能把他给带到这里, 但是, 如果你能够将症状和当时的情况详细的描述出来的话, 那边的武士就可以及时处理了……不过跟你说这些好像也没用, 因为你已经干得很不错了。要知道, 天风的那些女子们, 因为不会写字不会认字, 所以才能够守住客人们的秘密, 绝对不会惹来杀身之祸。你连自己的名字都无法告诉别人, 所以才能够呆在那里有活干。

无名武士: 你的说法根本不是什么理由。

弦庵: 哼, 我也对这孩子的现状不满。但是, 人的生死我看得已经太多了, 现在没有多余的精力去关照不是病人的她! 如果不满我说的话, 你就提个解决的点子吧。

无名武士: 我要教这孩子认字写字。



话海茶居

弦庵: 你说什么? 你教她认字写字? 原来如此……这个方法确实可行。不过话说回来, 你竟然有闲心去理会这样的一个女孩子, 真是奇怪的家伙。(转向无名女孩) 喂, 你都听到了



兄貴ほどの腕前なら、半左衛門観分もきっと気に入ってくれると
思いますせ

吧。要不要这人教你写字？

无名女孩高兴地连忙点头同意。

在与天风的收女舞风商量之后，无名武士以1000文钱买下了无名女孩的工作时间，并利用这段时间教她认字写字。小女孩相当聪明，很快的，她就可以将自己的名字写出来了——纱代。

“天风的无名女孩”有名字了……这确实是一件值得高兴的事情。事实上自从纱代学会写字后，就连数天都呆在弦庵医生的家中学习写更多的东西。但是，当时谁也没有注意到，悲剧正是由此才发生的……

应纱代的邀请，无名武士去了神社与她一起参加祭典。但是在那里，他们俩人却亲眼目睹了青门组的东次郎带领手下暗杀奉行黑羽的全过程……在赶跑了青门组的人后，奉行所人一行人向他表示了感谢。

黑羽：这次有你相助真是十分感谢。

无名武士：我只不过是为了保护纱代罢了。

黑羽：是吗……你也是为了需要保护的人而战斗的啊……那也不坏。但是，武士就应该为大义而生，为大义而亡！对此，我坚信。

无名武士并没有理会黑羽的话，径自带着纱代离开了神社。

翌日，町中警钟大作，路人们纷纷奔走相告，告诉所有人弦庵医生的诊所所被烧的消息。

和纱代来到诊所时，一切已晚。武藤在知道了弦庵长久以来制作并贩卖素魔毒品的这一事实后，毫不留情地放火烧了诊所和作为素魔原料的花丛，同时斩杀了弦庵……

带着沉痛的心情回到天风时，团八告诉他，红屋的当家有重要的事情要对大家宣布……

红屋当家：大家都到齐了吧，那么我就开门见山了。我想将纱代收为自己的养子。

舞风：您要將纱代收为养子？

当家：是的。相信你们也很喜欢她吧，都是因为弦庵医生的事情，令大家都对自己的将来有所顾忌。我也一样，一直都没有孩子，一直都在为继承家业的人而烦恼着，所以现在打算收养这孩子。

团八：只要纱代她本人不反对的话……不过当家，让纱代继承那么大的店，这担子会不会太重了点？

当家：不不，没有任何问题，纱代是个聪明的孩子，这么快就学会认字写字了，所以我相信商业方面的东西，她也能够很快学会的。

舞风：这真是像做梦一样。这孩子将来一定会很幸福的，是吧，纱代？

大家将目光转向了纱代，但纱代并没有露出高兴的表情，反而求救似的依偎在无名武士的身旁……很显然，她并不想接受当家的好意。

就在这时，门外传来了熟悉的吼声——原来青门组的傻瓜三人组想来抢走纱代。

一吉：嘿嘿，老老实实把这孩子交给我们吧！

无名武士：你们为何想要这孩子？

一吉：嘿嘿，谁会告诉你？

三太：是啊是啊，我们才不会告诉你们奈美的事情呢！

舞风：奈美？是她再暗中捣鬼吗？

团八：她人在哪里？

一吉：……谁会告诉你们！

仁平：就算告诉了你们，你们也到不了青门组的大宅的。

团八：原来如此……她在半左卫门那里。

三太：大、大哥！全部都露馅了！

一吉：……没、没关系，只要把他们全都杀了，就不用担心了！

战斗一直持续到了夜里……

虽然轻易地击退了傻瓜三人组，但是归根结底凶手还在青门组内，不与他们作一个了结的话，以后就没有安宁日子可言了。

为此，无名武士孤身一人，杀进了青门组。

半左卫门：真的来了。

奈美：我说过了吧？这家伙是个大傻瓜，只要遇到纱代的事情，他就一定

会赶来的。

半左卫门：我原来还以为是个看上去更厉害的家伙……也罢，先听听你要说什么吧。请问你找我有何贵干？

无名武士：你们为何要对纱代下手？

半左卫门：怎么？弄了半天你什么都不知道啊。

奈美：还不是因为你教那孩子写字，才弄成这样的啊。你不认为自己应该负点责任么？

半左卫门：哈哈……没错。听好了，现在弦庵已死，知道素魔制法的，就只有那孩子一人而已。

奈美：千代和红屋的密谈，我都听到了。那两个家伙是幕府的走狗，你不知道么？真是乐天派，无知啊。知道么，纱代为了练习写字，把弦庵藏起来的素魔制法全部写了下来。那孩子很聪明，把写下的内容全部记了下来，虽然她至今还不知道那些东西意味着什么。这可真是了不得啊，哈哈。

半左卫门：有了她，我们可以得到莫大的财富。所以绝对不能眼睁睁地把她交给幕府。怎么样，为了避免无谓的伤亡，来做笔交易吧。500两！我们用这笔钱跟你交换那孩子。

无名武士：我拒绝！

半左卫门：真是个不知好歹的家伙！那么你就死在这里吧！

半左卫门出现了大失误，他根本就不是无名武士的对手，在临死前，他还有些不敢相信这一事实。

半左卫门：你别以为……这样就算完事了……如今……所有人都对那个孩子虎视眈眈……已经没有任何所谓安全的场所可留下她了……

青门组就此覆灭……无名武士为了将这一喜讯早些告诉纱代，兴冲冲地赶回了天风。然而迎接他的，却是舞风和团八那焦躁不安的面容。

舞风：啊，您终于回来了！在您外出的时候，纱代被奉行所的一个叫武藤的人抓走了……

团八：对不起，武士先生……我们也进行了抵抗，但是那家伙简直像修罗一样可憎。我们根本拦不住他……青门组的人也罢了，现在连奉行所的人也……这下不好办了。

无名武士拿着纱代写给他的信，转身朝着奉行所的方向走出了天风——因为红屋的当家给了我们许多饭团，所以我答应做红屋当家的养子了。请不要担心我，祭典那天，真的很快乐。一直以来谢谢您了。——纱代

无名武士不再说什么，默默地走进了奉行所，拔出了爱刀……

在准备带着纱代离开奉行所时，一个声音叫住了他——

黑羽：真没想到流浪的野犬会莽撞地来到这里……不过我也因此得到了教训。但是，你打算一个人拯救这孩子么？只是个浪人的你，要为这次的事情负多大的责任你知道吗？如果素魔的秘密被公开，那么灾难便会降临这个国家。防患于未然不正是大义的体现吗！

无名武士：我只是想守护这孩子，仅此而已。

黑羽：……好吧，你就照你的信念之道走下去吧……说不定你真的能够成功。但是身为奉行的我，即使牺牲性命也一定会追你们到天涯海角的，你记住吧！

数日后——

天门町前，无名武士与众人告别，准备离开天原。

虽然大家极力挽留，但他仍然坚持要离开这里，其他人也不好再说什么，只好强颜欢笑为其送行。

纱代一直躲在房中练字，不肯露面。无名武士不再说什么，趁着大家还没有难过之时，出发了。

在大手门口，他又见到了纱代——一直在门口等着他到来的纱代。看到无名武士来了，她高兴地拿起木枝在地上写了几个大字——

请带我一起走吧。

——无名武士微微一笑，将手递给了纱代那稚嫩却充满了活力的小手……



天原之霞路线

青门组庭院中。

傻瓜三人组(惊恐状): 啊! 是你! 不……是您啊……嘿嘿, 来得正好。像您这么厉害的人, 半左卫门老大一定会很满意的。好了, 您快进去吧! 老大的房间进去后就知道了。

京次郎(突然出现): ……这感觉, 真不错啊。你有一双让人看了浑身起鸡皮疙瘩的眼睛。你也是被血的气味吸引而来到这里的吧? 我可以理解, 因为我和你的目的是一样的。毕竟整个天原, 只有这里才是最接近地狱的场所——准确地说, 现在才刚开始转变成地狱。我叫阴沼京次郎, 托福, 以后我似乎都不会再无聊了。呵呵, 我很期待以后哦……

大厅中, 半左卫门正等着无名武士的到来。

半左卫门: ……我就是高沼的半左卫门。怎么了? 还不赶快坐下来……或者说, 你是来取我的首级的?

无名武士: 若是如此的话?

半左卫门: ……我什么也不会做的。不过, 今天夜里, 大概会有一具傻瓜武士的骨骸被扔进天原的海里吧……话又说回来, 我想你并不是那样的傻瓜。只要看看眼睛, 稍微动动大脑想想就应该知道了。

好了, 让我们进入正题吧。

跟班: 嘿, 听好了吧? 我们现在正在和奉行所的那帮家伙们处于交战状态。原本天原就是由我们统治的城镇。不过最近那帮家伙干得有些过火, 害死了我们不少弟兄。

半左卫门: 奉行所那帮家伙并没有什么了不起的, 问题的关键在于最后谁能够称霸这个天原。只要我们成为这天原的统治者, 那么以后只要用点小手段, 就能够让那帮家伙屈服。

跟班: 为此, 我们不得不扩张自己的势力, 所以我们会给你很多事做, 当然也会给你丰厚的报酬。如何?

半左卫门: 现在就有件工作想交给你办。请你去鹿野町, 把一个叫霞的女人带到这里来。我一直想跟她谈谈青门组继承人的事情, 不过她很顽固不化, 总是拒绝见我。我们的弟兄都要去街上警戒, 所以只有拜托你去了。当然了, 这也算是工作, 我们会给你报酬的, 怎么样?

无名武士: 好吧, 我接受。

半左卫门: 好, 就这么决定了! 那个女人的态度可是很强硬的, 所以你可别让她受伤了哦, 因为她是我们上一任当主的女儿。

来到鹿野町, 发现傻瓜三人组正缠着霞。

三人组: 你就是那个叫霞的女人吧?

霞: 是又怎么样?

一吉: 乖乖地跟我们走吧。

三太: 是、是啊。太任性我们也不好办哦。

仁平: 唉, 低声下气的真麻烦!

说完, 上前推倒了霞。这一幕都被无名武士看在眼里。

三人组: 你、是你! 你想怎么样, 要妨碍我们吗?

无名武士: 放开你们的脏手!

三人组: 敢看不起我们! 看我们这次不干掉你这家伙!

一场战斗后, 傻瓜三人组被打得落花流水。霞也不仅看呆了。

霞: 武士们都像你那么强吗? 不对, 只有你特别强而已……谢谢你救了我, 我叫霞……不过好像都是些跟你无关的事情。

无名武士: 我知道你的事情。

霞: 你知道我? 你难道是……原来如此, 你就是青门组的新保镖……那你找我有何贵干? 不会又是半左卫门想见我? 想见的话, 叫他自己来吧! 难道他身边没有人跟着, 就那么变得那么胆小如鼠了? 你救了我我很感谢, 就看在你的面子上, 我去! 不过仅此一次!

回到青门组。

霞: 你竟干些见不得人的勾当, 会遭报应的! 那些药品都是些什么? 你们的人都把它们当食物来吃, 哼, 青门组也腐败了!

半左卫门: 小姐, 现在已经不是前当主管理的时代了, 你也应该想开一些……



あなたのおごりなんだ、ありがたくいただくように
いいね!

霞: 前当主是什么意思! 现在还没过父亲的丧期, 连继承人都还没有决定啊!

众人低头不语, 似乎已经默认了半左卫门的地位。

霞: 你们……现在如果我们还这样下去的话, 青门组只有解散的下场, 你们不明白吗? 这真是青门组的耻辱……(看着刚走过来的无名武士)是你……

半左卫门: 他是我的食客, 跟京次郎一样是个很听话的人。为了青门组, 我需要一些帮手。

霞: 你的保镖我没兴趣, 让开! 我说了让开了, 别瞧不起人!

说完, 霞挥手打了无名武士一巴掌。

霞: 虽然你也不过是听命于人, 不过如果你敢对其他人下手的话, 我不会放过你的, 明白了吧?

半左卫门: 怎么样, 对方是个顽固辛辣又可爱的人吧? 哈哈……不过她嚣张不了多久了, 到时候我会让她有一个深刻体会……

过了几日, 无名武士在大家町内看到了傻瓜三人组正在向一个町人索取毒品的钱财, 于是上前赶跑了他们, 这一幕又被霞撞见。

霞: 嘿, 没想到你有时候也会做好人啊。不过为什么你有一身好本事, 还要听命于半左卫门? 虽然现在这个时代, 武士们都只会干这些事情……但是, 武士只能用来杀人吗? 难道就不能为了世上的人们而挥动手上的剑吗? 如果, 如果我能有你那么强的话, 我就会……算了, 不过我也知道你不是一个坏人了。再见。

8月25日, 无名武士又接到了委托, 前往沼田町找某个女人收取购买素魔(毒品)的钱。在那女人的住所处, 无名武士碰到的是正在努力进行游说的霞……

富: 快把药给我……如果你真的为我的身体担心的话, 就快点把药给我吧。

霞: ……富, 你不能输给素魔的诱惑啊……这样下去只会害了你自己的! 霞转过头来, 看到了正走来的无名武士。

霞: 是你。是不是接受了半左卫门的委托, 到这里来收取素魔的钱来了? 丑话先说在前面, 这种东西, 我们是不会付钱的! 素魔还给你, 你拿回去吧!

说完这些, 霞突然间伤心不已。

霞: 我现在……光是为了帮助那些相信我的人, 就已经竭尽全力了。为什么我会是这样一个微不足道的女人呢……如果我是个男人的话, 就能够继承为新的当主了……我没有力量, 真不甘心……现在父亲死了, 青门组几乎都在半左卫门的统治之下……

无名武士: 其实你有力量, 你很坚强的。

霞: 我连改变这个小镇的力量都没有, 我强在哪里? 只有可以用来战斗的力量, 才是强大! 但是……现在的我却……算了, 你回去吧! 还有, 这里已经不再需要素魔了, 如果你下次再把素魔带来, 我不会原谅你的!

26日夜, 无名武士接受了半左卫门的委托, 与京次郎一同前往神社准备暗杀奉行所的首领黑羽。然而在神社里, 他却见到了正在做炒面生意的霞, 两人随意攀谈了起来。但过了不久, 京次郎便带人前来杀害了黑羽。

半左卫门: 干得不错啊, 武士先生! 这下就没有什么阻碍了, 天原将是我的囊中物! 哈哈哈哈哈!

霞(持着匕首突然冲出): 半左卫门, 你受死吧!

半左卫门(躲开匕首后): 小姐, 你这是干什么? 你是不是干得太过头了?

霞: 你不仅把无辜的人们卷进来, 还杀害了奉行大人, 实在太卑鄙了!

无名武士: 不要对她出手!

半左卫门: 现在奉行也已经死了, 和我作对你以为会有什么好下场么? 真是愚蠢, 小子们, 你们也是这么想的吧? 哈哈! 今天是个值得庆贺的日子, 所



そりゃないよ、あんたが強いんだ……



うるさい! 禁裏の慶をまきこんで
奉行を暗殺するなんて、なんて外道だ!

以这次我就放你们一马，你们可要好好感谢我的宽宏大量啊！

翌日，无名武士前往霞的家想问候一下她，却见她正满脸泪水，不断地自责。

霞：我真没用，我真是没用……父亲……怎么，是你……刚才我的丑态，都被你看到了吧……父亲的死，我一直觉得没有那么简单，现在知道了真相，我真的很害怕。所以，我没有继续追问半左卫门详细的事情……面对逐渐改变的天原，我已经毫无办法了……实在太累了，当我刺杀半左卫门失败时，连叫他杀死自己的力量都没有了……我……我实在是太没用了！我实在是太弱小了，如果我有你那样的力量……

无名武士：那么，就让我成为你的剑，为你所用吧！

霞：你说什么……你明白刚才所说的话的含义吗？我们没有任何同伴，这是一场毫无胜算的战斗啊！不要再因为同情和怜悯我而做这样的傻事了，回去吧！

无名武士似乎全然没有听进耳中，向霞伸出了手。

霞：你……你这人……我都已经这样说了，你还是要和我，我这样的我一起战斗吗？看来应该有所觉悟的人，是我才对……是啊，我是天原的女人，青门组的霞啊！我一定要保护这个城镇……我一定会成为与你相称的女人，所以，请你先回去等我吧……

无名武士走后，霞叫来了纹身师傅，强忍着纹身的剧痛，在自己的背上做了一个修罗的图案……

夜里，她来到了无名武士的住所。

霞：按照约定，我来了。以前的那个弱小的霞，从现在起将永不存在。但是在那之前，我有件东西向你要给你……

说完，她转过身去，慢慢地脱掉了自己身上的衣服。修罗的纹身图，展现在了无名武士的眼前。

霞：为了……我为了化身成修罗……请你，请你将我身体内的女人，带走吧……拜托你，现在……请抱着我……

清晨时分，青门组等灯火通明，半左卫门为了庆祝即将成为天原的统治者，正通宵达旦地开着欢庆的宴会。

半左卫门：我可不是一个仅仅拥有一个城镇就满足的人。我将成为拥有素魔，超越那个次郎长的日本的统治者！

奈美：真不愧是当主，气度不凡啊！真厉害，不管您走到哪里，奈美都会紧紧跟随您！

保野：我也着实托了您的福，以后就让我好好过过清福吧……对了，那个浪人和霞准备怎么处置？

半左卫门：没什么可担心的，他们不过是两只小老鼠，成不了大器。我会叫京次郎干掉他们的。

京次郎因不习惯这种喧闹的气氛，先一步外出了。就在这时候，无名武士和霞两人闯入了宴会厅。

半左卫门：你不是霞么，你想干什么！

霞：高昭的半左卫门！你忘记了行侠仗义的使命，谋杀了我父亲，还利用素魔祸害天原的人民！再加上暗杀天原奉行的所作所为更是天理不容！你准备下地狱去吧！

半左卫门：哼，就凭你们？小子们，干掉他们！

一场大战后，半左卫门被无名武士一刀斩倒。临死前，他似乎还不愿相信这个事实。

半左卫门：怎么可能……我怎么会在这个时候倒下……

霞：等你在那个世界里见到父亲时，就转告他：“天原的城镇，将由你的女儿来保护！”

半左卫门：……畜生……

霞：青门组的重任从现在开始，将由我来背负。

在收拾了战斗的残局后，霞的继承仪式即将开始。

霞：从今日起，我霞将作为青门组的当主，与大家来守护这个天原。我还是个无知小辈，以后就要请大家多多关照了。以前青门组一直是以行动来贯彻行侠仗义的精神的，而如今，我希望大家能够令青门组成为守护天原的一分子……

望着长久以来达成了心愿，正向部下们述说着甜美构想的霞，无名武士感觉到了两者之间的差别，转身离开了大厅。

手下：话说回来，那个京次郎到底去了哪里了？我实在不能想象会像疯狗一样的他会夹着尾巴就这么逃了……说不定正躲在哪里等待着机会的到来吧，等待猎物成熟可口的时机……啊，大哥，你怎么了？仪式现在还没有结束啊？

无名武士缓缓转过头来，以低沉的声音吐出了几个字：“我要去消灭京次郎”。



奉行所路线



8月21日

无名武士在得到了小女孩的救助后，决定前往奉行所讨取一份差事做做，借此度过目前身无分文的困境。在奉行所门前，他见到了一名自称九三郎的药贩子鬼鬼祟祟地不知在做些什么，因此被奉行所的武藤乡四郎当成了幕府的密探，就连无名武士也被他当成了同伙。就在两人拼杀之时，一位名叫中村宗助的“人妖”出面制止，并邀请无名武士加入他们，一起为奉行大人效力。

8月24日

四处闲逛的无名武士刚一走进大冢町，立刻撞到了傻瓜三人组在居民索取钱财一幕，就在犹豫自己是否应该上前帮忙解决问题时，奉行所的保野出现并轻松搞定了几人间的纷争，不过却也趁机向居民进行了敲诈——这一幕都被无名武士看了个清楚，他愤怒地上前询问保野的所作所为，但得到的却是保野的嘲笑和刀刃……

8月26日

“难得的一次祭典”——抱着凑热闹的心情，无名武士去了神社。不过在那里，他碰到了来此参加祭典的武藤和奉行大人黑羽。就在几人互相聊天时，青门组的沼田京次郎带着她的手下前来暗杀黑羽……虽然成功地击退了来袭，但随后而来的保野在看到黑羽时，却是一副看到了幽灵的表情。这其中人到底是谁在捣鬼，已经不言而喻了。

8月27日

回到奉行所时，武藤因保野的暗中背叛而愤怒不已。好心的中村看到这副情景，索性说出了保野会在夜里前往料亭的消息……

入夜，无名武人独自一人来到了料亭。在击退了守门的傻瓜三人组后闯了进去。保野和青门组的奈美背地里互相勾结，正在商量着如何除去破坏了他们暗杀黑羽的无名武士并打算之后离开天原。面对突然间出现的无名武士，他们一时间也显得惊慌失措。不得不以素魔的来源情报做交换，换取他们的生命。心想着不能让无名武士一个人去做暗杀这类肮脏工作的武藤，答应了他们的要求，不过随后得知的消息也着实打击了他——素魔虽然是青门组在进行贩卖，但真正在制造素魔的，却是弦庵医生！武藤在得知这一惊人消息后，为了防止消息外泄，一咬牙违背了与保野的约定并将其斩杀。

8月28日

为了确认消息的真伪，一大早武藤便与无名武士一起前往了町外的诊所。在发现弦庵医生不在时，原本打算就此离去的武藤突然发现了一扇通往野外的木门——小路的尽头是一大片制造素魔用的鲜花丛！从随后赶来的弦庵那里得知，素魔本来只不过是他用来给病人动手术时用的麻醉药。不过当他发现素魔的效果远远超出他的想象之后，罪恶的念头涌入了他的心头——想要拯救世上为数众多的人类，需要的并不是什么医术、热情或慈爱之心，最需要的永远只有一个，那就是钱。一想到这里，弦庵便毫不犹豫地做起了贩卖素魔的勾当。当然了，这样的行为，也使得许许多多的人民受到了素魔的毒害……武藤一怒之下，一把大火烧了花丛和诊所，同时斩杀了弦庵……

8月29日

素魔的根元被切除了。但是，青门组仍然拥有大量的素魔成品，同时在现任首领半左卫门的带领下对天原开展着白色的恐怖活动。为了还天原一个和平清静，奉行所一行人决心与青门组进行决一死战！

与青门组的战斗已经过去了。天原总算又能回归那暂时的和平。就在武藤和无名武士都认为将来会为了维持和平和更加忙碌、大家能够共同建筑出一个能够出色的天原之时，却不得不接受奉行黑羽剖腹自尽这一冲击性的事实。

就这样，天原迎来的短暂的和平。但是，就在眼前这两人为其付出一切时，时代正发生着极大的动荡——一艘进入了天原港口的黑船，成为了宣告动荡时代来临的使者。勤王、佐幕、开国、攘夷，各式各样的思想、意志，混杂在人们的战斗中……接下来，天原到底会迎来什么样的结局……那，又是另外一个故事了。

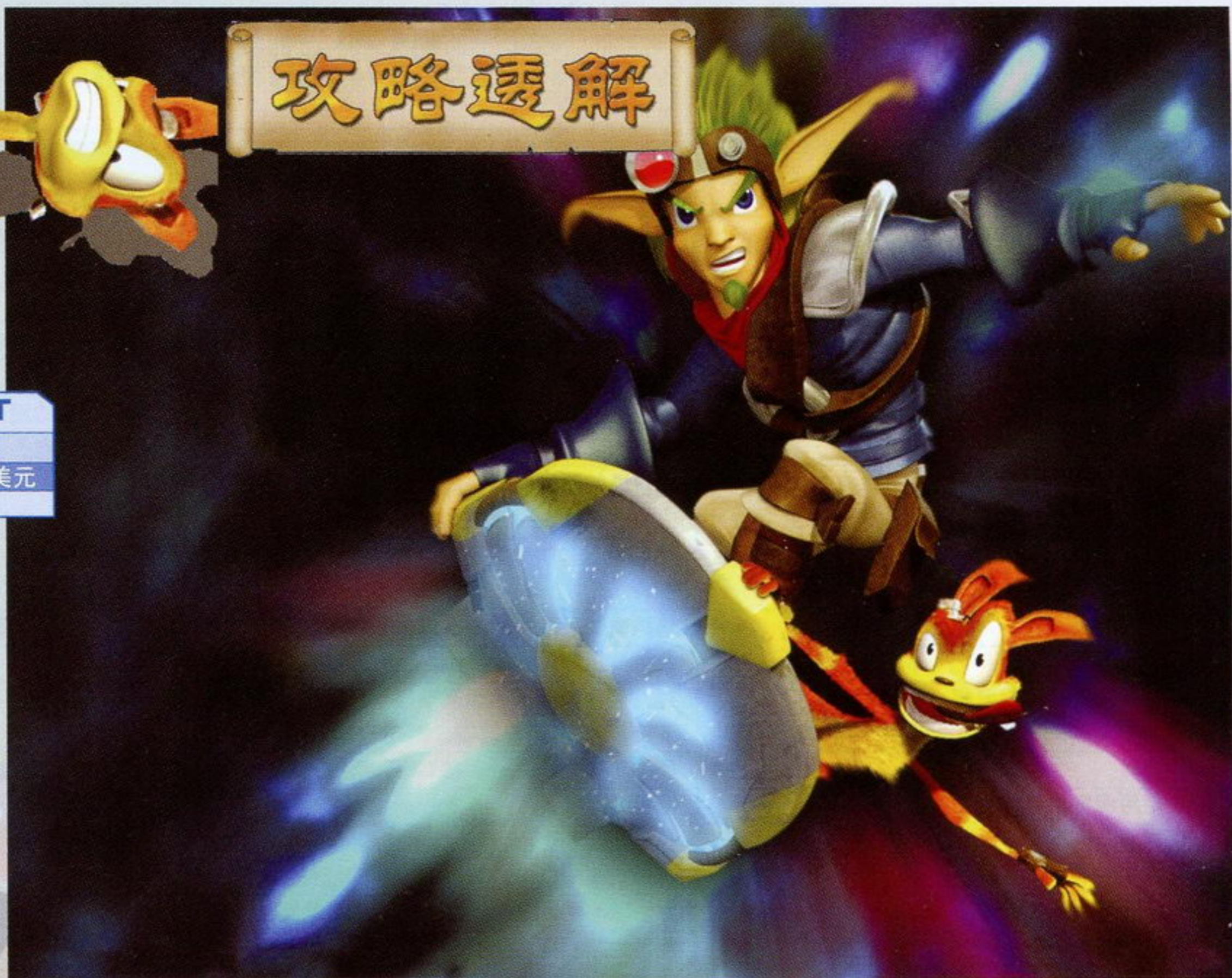




攻略透解

文: D·S

杰克II 背叛者	SCE	ACT
PS2	JAK II	2003年10月15日
	1人	1151KB
	对应 dualshock2、对应逐行扫描	美版 49.99 美元



“顽皮狗”出品必属精品! 虽然笔者不敢保证《杰克II 背叛者》绝对适合所有喜欢动作游戏的玩家,但真的无法想象没有玩过这款游戏的玩家对动作游戏的原始乐趣能够体验到怎样的程度?游戏的操作简单、流畅,那种一气呵成而没有丝毫停顿的感觉实在太棒了!尽管游戏在玩法上与2001年底推出的前作《杰克与达斯特》有着很大的区别,而且从一些玩家的反馈中也可以看到部分喜欢前作的人对这款新作有很大的意见。但就笔者个人而言,《杰克与达斯特》已经达到了纯动作游戏的顶峰,如果续作完全继承前作的衣钵,那么可以说该系列的进化已经停滞了。值得庆幸的是“顽皮狗”小组的制作人员聪明地开发出一条新的路,他们把动作游戏的乐趣延伸,使操作的快感多元化,让笔者看到了,也玩到了更加出色的续作,在这里向“顽皮狗”小组致以十二万分的崇敬与谢意!

《杰克II 背叛者》的世界与前作的舞台在同一个时间轴的不同空间中,任务制的流程让该游戏可以同时有几个任务供玩家选择,自由度比较高。面积广阔的港都连接着各具特色的异世界,而玩家在港都内的活动类似于欧美超人气的游戏大作《横行霸道III》,可以说这样的借鉴方式对提升游戏的销量还是有一些帮助的。不喜欢《横行霸道III》的玩家也不必担心,因为这只是形式上的模仿,动作游戏本身的乐趣一点也没有削弱。游戏中存在着真实的时间制,同一地点的白天与黑夜都会有不同的景致。在SAVE方面是自动的,也就是说在玩家完成一个任务之后系统会自动进行记录。如果某个任务难度比较高,玩家没办法在有限的时间内完成的话,也可以通过暂停游戏后选择记录的方式来停止游戏,不过下一次开机之后需要重新进行这个未完成的任务。动作游戏考验玩家的手、脑、心的协调能力与判断力,玩家在进行这款游戏的过程中将完全体会到这一点,不仅游戏较高的难度充满了挑战性,而且在完成任务的过程中也充满了刺激感与乐趣,真可谓花样多多,好玩的感觉接连不断啊!

地图画面解析

1. 区域地图画面。在这个微缩的画面中绿色的三角箭头表示玩家所处的位置,而其他指示目标的图标表示任务的目的地,玩家只需要到达那个固定的地点就可以了。黄色圆点表示待机的飞行交通工具,而红色的圆点表示港都警察,而他们有的在地面上巡逻,而有的则驾驶着侦缉摩托或飞船在空中执行任务。如果不小心中撞到他们的话,玩家便成为了被攻击的目标,这个时候选择逃避是最佳的选择。在逃跑的过程中整个区域地图画面呈现红色,每个红色圆点都会有各自的警戒范围,玩家必须逃离到警戒范围之外的区域内,经过一段时间之后才能再次恢复到平静的状态。
2. 始能源球。在完成的任务的过程中,玩家将怪物杀死便能够得到始能源球。但需要注意的是始能源球是单一的,得到过一次的话就不会再重复出现了。而累计到一定数量的始能源球后,便可以得到新的武器或角色特技。
3. 旧世界之卵。在前作中作为收集要素而出现过的旧世界之卵也可以在该游戏中找到。本作中收集旧世界之卵与提高游戏的完成度无关,但一些隐藏关卡、隐藏要素和新的模式则需要收集到一定数量的旧世界之卵后才能进入或



- 使用的。
4. 杰克的状态。杰克的状态共有两种:一种是普通状态,在这种状态下可以使用枪械武器攻击或飞行交通工具;另一种是变身状态,在这种状态下杰克完全狂暴化,攻击力和防御力都大幅上升,而此时不能使用枪械武器攻击或交通工具,但却追加了变身后可以使用的特技。
 5. 紫晶体槽。打死怪物之后会出现紫晶体,收集一定数量的紫晶体可以让杰克变身。
 6. HP 槽。显示杰克目前的HP 状况。
 7. 武器弹药数量。显示目前装备的武器的弹药数量。

菜单画面介绍

Missions	介绍每关的主要任务以及完成任务所需要的条件。
Show Map	显示港都的全地图,会根据玩家的完成度使MAP中出现所有的地点。
High Scores	显示玩家玩迷你游戏的成绩,可以反复挑战、不断更新。
Game Options	修改游戏中的基本设定。
Graphic Options	调整画面的表现方式。
Sound Option	调整声音的表现方式。
Load Game	读取以往的记录。
Save Game	记录目前的进度。
Secrets	利用得到的旧世界之卵来开启隐藏的模式或者购买新的要素。
Restart/Quit	选择重新开始该关卡或退出游戏。



角色基本动作解析

动作技巧名称	按键说明	备注
冲拳或潜水	□	出现判定之后会继续向前冲一段距离，但攻击力与攻击范围仍然有限。在水中按住□为潜水。
下坠拳	×□	攻击地面上的目标，这类目标可以是某些机关的开关也可以是被打倒在地上的敌人。
升龙拳	L1 + □	原地起跳，打击位于头顶上方目标的攻击技巧。
冲击升龙拳	□×	使用冲拳向前攻击目标，然后跃起出拳攻击，属于二段攻击。
回旋冲	○	360度范围内的攻击，但攻击力相当一般，可以配合左摇杆的方向变化来改变攻击线路
空中二段突	×○○	这一招对于各类跳跃平台边的守备敌人相当有效，出招速度快。
跳跃	×	普通的跳跃技巧，在位于悬崖边的时候跳跃可以抓住高崖的边沿。
二段跳跃	××	在第一次起跳之后可以利用左摇杆来控制第二次跳跃的着陆点。
弹簧跳	L1 + × 或 按住L1之后按×	比普通的跳跃跳得更高，也是经常使用到的技巧。
蛙式跳跃	方向键 + L1 后 再按×	跳跃距离非常远的技巧，在游戏中也经常会考验玩家熟练操作这个技巧的。
使用道具	△	劫持交通工具、使用道具或打开机关的时候都需要按△，一般画面上会有文字提示。
下蹲	L1	角色做出下蹲动作，也是进行蛙式跳跃前的翻滚助跳技巧。
装备武器或使用武器	R1	在没有装备武器的情况下按R1可以马上装备上上一次使用的武器并立即发射；在装备了武器的情况下按R1使用武器攻击。
变身	L2	具备变身条件之后，按L2可以让杰克狂暴化。狂暴化的杰克不能使用飞行交通工具或武器。
使用滑行板	R2	使用滑行板。
查看角色状态	L3	显示角色状态。
主观视点	R3	切换成主观视点，可以用来观察地形。
装备或收回武器	方向键	方向键的4个方向对应4种不同的武器。
移动	左摇杆	使角色按照指定的方向移动。
转换视角	右摇杆	控制第三人称视点的变化。
游戏暂停	SELECT	暂停游戏
菜单画面	START	呼出菜单

枪的种类	装备方法	作用说明
霰弹枪	方向键上(↑)	属于大范围攻击敌人的枪械，可以同时命中多个目标，但射程也是4种武器中最短的一种。
狙击枪	方向键下(↓)	可以狙击远距离的目标，但命中目标后如果不能将它一次消灭则需要再瞄准一次才可以继续打击该目标，缺点是连续使用性较差。
重机枪	方向键左(←)	火力强大，对于攻击要塞级目标或进行区域范围扫射都是理想的选择，缺点是进入连射状态后很难中途改变射击的方向。
跟踪弹	方向键右(→)	发射具有跟踪功能的飞弹，按住R1不放可以蓄力，命中目标之后还可以打击它附近的几个攻击对象。

操作飞船	按键操作	说明
劫持飞船	△	当位于飞行交通工具下方的时候，画面中会出现按键提示，按一下△键可以马上搭在该交通工具上，再按一下△就确认了劫持该飞船。需要注意劫持警察的侦缉摩托是会进入警戒状态的。而处于警戒状态下的杰克是不能劫持警察的侦缉摩托的。
切换航道	R2	用来回避前面的飞船，快速前进。
加速	×	按住不放可以加速到最大值，按键的力度感应将左右加速的程度。
刹停或后退	□	按一下□可以刹停在行驶中的飞船，按住□不放可以让飞船后退。

技巧名称	按键操作	说明
滑行垂直跳	在滑行板着地的瞬间按×	比普通的跳跃高度更高。
滑行换跳	按住L1键，控制左摇杆的方向再按×	跳上高台可以连接后续动作。
前越翻滚跳	按住R1键，控制左摇杆的前后方向(↑或↓)再按×	用来越过障碍物。
滑行旋转跳	按住R1键，控制左摇杆的左右方向(→或←)再按×	具有攻击判定的技巧。
锁定滑轨	在滑行轨道上使用滑行板的时候切记要按住□或○	使杰克保持平衡。

技巧名称	按键操作	说明
地裂	×□	攻击地面上的所有敌人，具有无敌的判定，使用后自动变回到普通状态。
天沐	□×	在空中发动全屏攻击，具有无敌的判定，使用后自动变回到普通状态。
永生	—	使变身状态下的杰克完全无敌，所有敌人的攻击无效化。

注：变身后的杰克所学到的技能与收集的始能源球的数量密切相关。

游戏攻关的难点解析

★游戏中杰克所能够驾驶的飞行交通工具都有损坏的可能，冒烟与起火的程度将直接反应杰克所驾驶的飞船的损坏程度。如果不及时更换的话，一旦该飞船爆炸就将杰克损伤HP。比较理想的更换方法是把即将损坏的飞船开到地图画面上其他飞船的附近，连续按△键就可以完成更换飞船的举动，这个过程不需要使杰克落到地面上，安全而方便。

★在游戏中有些任务是需要限时驾驶飞船到达指定地点才能够完成的，在这种情况下就必须要把掌握好飞行的航向。一般来说要追求速度的话均会同港都的警察发生摩擦，此时为了抢时间就必须让飞船贴着地面飞行，这样就能减少碰撞，快速到达终点。在转弯之前有时候会因为加速过猛而出现失误，最好能够提前减速。

★在保护同伴逃出敌人的包围圈或是攻击在空中的敌方飞船时，最好能够一次完成。如果中途舍弃了目标或者是去训练场增加弹药数量的话，那么该任务就需要重新开始。

★滑行板是一种有着攻击判定的东西，而有些任务中滑行板变成了必须要熟练掌握的过关道具。比如在扫水面浮雷以及用滑行板割断绳索的任务中，它都将发挥显著的作用。

★游戏中的枪械有着很大的差异，而且用来对付相应的敌人效果也不同。在这里笔者还是希望把这个问题留给玩家自己去解决，反正如果世界上真的有人能够在第一次玩的情况下不死命一次完成全部任务的话，那他真的是神了！不懈地向更高的难度去挑战才是该游戏最大的乐趣！（笑）



图1



图2



图3



图4

这么好的游戏，
你还没有玩吗？



★如图1所示，被战车追赶的这一关需要玩家灵活地掌握好跳跃的节奏，使战车撞开一些障碍物就能够将游戏继续发展下去。

★如图2所示，该关卡中的木箱需要用拳头攻击它才能够开辟出一条路，而如何选择正确的方向出拳是个谜题，多试几次就可以轻松过关了。

★如图3所示，该关卡的任务是捕捉一定数量的怪兽，灵活控制滑行板是很重要的。此外在抓捕的过程中也需要留意怪兽的飞行路线，紧追着它几圈之后可以利用速度差在两者飞行路线的交叉位置抓住它。

★游戏中的赛飞行摩托部分都是需要取得第一名的成绩才能够过关的。抢道是胜利最关键的部分，但取得赛道上的加速光球也同样非常重要，按○键可以即时将飞行摩托的速度提升到极限。

★如图4所示，要通过有电流封锁的水面，就必须使用潜水的特技。此外这一关中还有辨识腹部有红点的昆虫的动态谜题，跳跃闪光平台以及根据同声原理开锁的谜题，尽管都不算太难。但也要玩家慎重操作。

★如图5所示，该机关需要利用回旋冲才能够是活门转动起来，使平台移动。在各平台之间跳跃的时候，要留意敌人的攻击，提前将他们消灭比较理想。



图5

攻略透解

足球教练	FORMATION FINAL	KONAMI	SLG
PS2	サッカー監督采配シミュレーション FORMATION FINAL	2003年9月18日	日版
	1人	628KB	6800 日元
	无对应周边		

在上期杂志上，我们曾在“特快专递”中为大家简单介绍过这款游戏，而很多读者在看完介绍后对其产生了浓厚的兴趣，并希望我们能够登出更为详尽的攻略。因此，我们在这期特意登出了这篇包含了游戏中几乎所有要素解说文章，希望能让各位爱好足球的玩家们真正体会到足球教练的辛苦、艰难和喜悦之情。还等什么，速速拿起你的教鞭吧。

开局篇

游戏开始之后，立即进入的是教练EDIT画面，玩家可以自行对教练的姓名、国籍、擅长位置和容姿做出编辑。其中经验ポジション（擅长位置）对一个教练来说尤为重要，这是直接影响到教练各项指导能力的。从上至下依次为擅长培养守门员、后卫、中场、前锋四个位置。而容姿的编辑也是非常丰富的，除了发型、脸部轮廓之外，对教练身着的西装、领带、皮鞋等都可以进行编辑。教练EDIT完毕之后，等待着我们的就是作为日本国家队临时主教练，指挥一场日本国家队的友谊赛。其目的也就是能让大家早一些适应比赛的气氛和游戏的操作。我们可以在给出的5支球队中选择一支队伍，作为友谊赛的对手。虽然那些球队的世界排名都在日本队之后，但是想要轻松战胜他们似乎也不是件容易的事情。笔者建议大家选伊朗队作为对手，虽然伊朗不是5支球队中世界排名最后的球队，但是由于其采用的是三后卫的防守体系，比较容易战胜。比赛开始前，先要对球队进行一些基本战术的调整。所谓的基本战术，就是教练根据对手的情况对球队的阵形、人员配置、战术设定等做出的安排。基本战术设定完毕之后，还要去接受各大新闻媒体的采访。一般总会有三个答案选项来回答各记者的提问。不同的答案将会对教练的支持率产生影响。如果赛前信誓旦旦地许下重誓，而比赛结果却是惨淡收场的话，那可是会大幅度减少足协球迷等对教练的支持率的。另外，如果玩家断然拒绝媒体采访的话，同样也是会减少教练的支持率的。



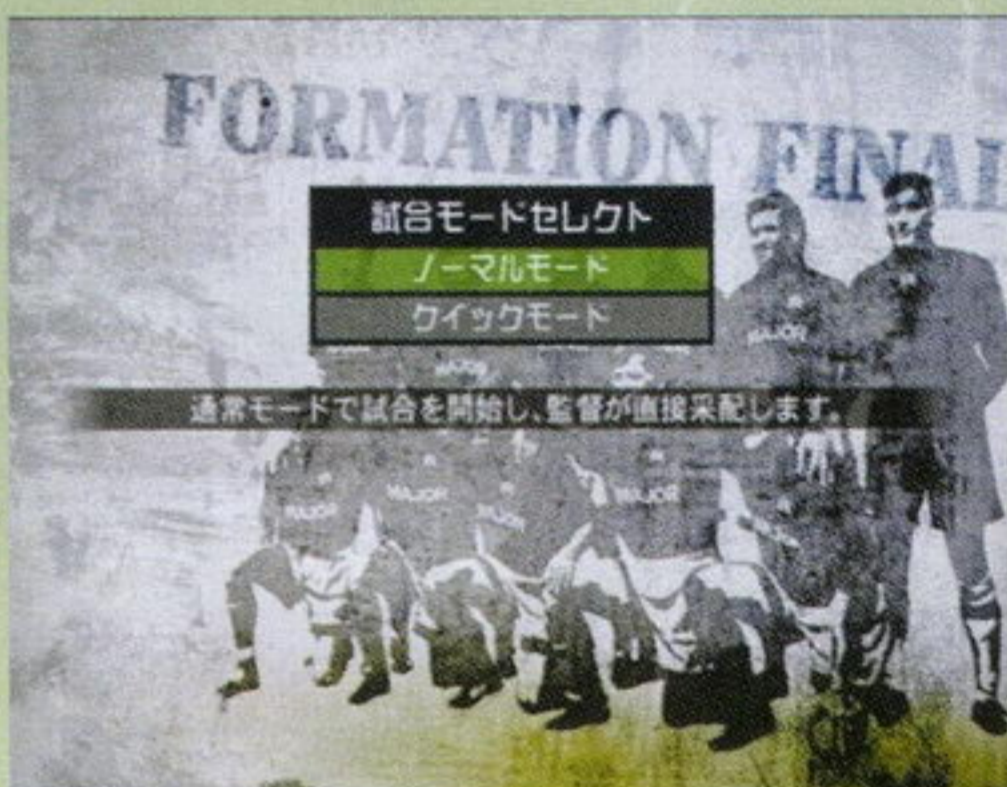
等友谊比赛结束之后，根据比赛的结果和教练的支持率，将会收到一些国家队和俱乐部一年一次的邀请信。邀请信的内容中，长期ミッション为球队的长期目标，初期一般为在赛季结束时，必须将球队带至联赛的前几名以内。短期ミッション为球队的短期任务，初期一般为在联赛中獲得几连胜以及在足协



杯中进入四强或八强。契约の中途終了条件为被解雇的条件，一般总是几连败或者最后排名在联赛垫底之类的。初年度移籍ポイント为玩家初期可以拥有的球队转会费，トレーニングポイント表示让训练达到100%效果所需要的行动力点数。如果能顺利完成各个长短目标任务的话，也将能增加游戏中至关重要的行动力点数值。虽然游戏后期一些强队所需要完成的任务会比较的难，但是随之而得到的也是大把大把的行动力点数。同样，在中途结束契约条件中，执教强队的要求也比较苛刻一点的。

比赛战术篇

在进入比赛前会有“ノーマルモード”（普通模式）和“クイックモード”（快速模式）两种选择。快速模式可以大大缩短比赛的时间，根据事先安排好的阵形和战术，由电脑控制比赛，并且在比赛过程中不能进行换人。而在普通模式下，比赛采用即时转播的画面，玩家们能亲临现场，根据场上千变万化的情况，做出有利于己方的对策。画面的上半部分，是采用真实的球员运动画面；下半部分是交手双方所采用的战术、球员等情报。在画面的正下方，还有一个简略展现球场情况的小地图以供大家观赏。教练的本职工作，就是在比赛中向球员下达各种各样的指令。首先就包括要在比赛之前对球队的阵形等情况做出一个大致的安排。



一、メンバー設定



对于球队球员的调整，其中包括メンバーチェンジ（球员替换）、キャプテン設定（队长设定）、キッカー設定（定位球主罚者设定）。队长的人选必须参照球员个人能力表中キャプテンシ-的这一数值，数值越高越适合当队长。定位球的主罚一般以パス（传球能力）、シュート精度（射门精准度）高者为最佳。

二、フォーメーション設定

对于阵形的设定，选择好阵形以后，还能分别调整后卫，中场，前锋三条线上球员的位置排列情况。后卫中有リペロ（自由人）、ノーマル（普通）、ライン（平行站位）、スイーパー（清道夫）4种，中场中有单后腰、后腰重进攻或重防守的类型，前锋线上也有平行、前后排列等组合。

三、ディフェンス設定

防守体系的设定，同时还包括ゾーン（区域防守）、マンツーマン（人盯人防守）。

四、タクティクスシート

战术设定一览，一共有16种可供选择。前12种可以随着平时的训练提高战术理解度，剩余的4种则只能凭借球员的个人能力来提高战术理解度。

センターアタック: 从球场中央展开进攻,且多使用传身前球的策略撕开对手防线。

カウンターアタック: 在增加了防守力后,只要一断下对方来球,立即将球交与滞留在前场的前锋队员,由其展开反击。

右サイドアタック: 多以右路展开进攻、传中,为中路抢点的球员创造机会。

オーバーラップ: 让己方边路球员积极助攻,形成两翼齐飞的阵势。

左サイドアタック: 从球场的左路展开进攻,注重在左路寻找空间,创造机会。

リペロ: 中路防守的自由人球员只要一有反击的机会,也积极参与进攻。

オープンアタック: 频繁利用球场宽度进行两边转移,能搅乱对方采用的盯人防守体系。

ゾーンプレス: 在一定区域内,只要对方一名球员拿球,立刻有多位球员上去进行抢逼围。

逆サイドアタック: 先朝一边路佯攻,再通过中场球员的长传,将球传至另一边实施真正的进攻。

リトリート: 在前场的进攻球员也常常回到中场附近拿球,从中场就开始设下防线。

ポストプレイ: 以前锋队员为控球点,为其他队员的插上进攻、得分创造机会。

オフサイドトラップ: 后防线一齐压上,采用造越位的战术。

オールオフェンス: 将防线直接推进至中线附近,全线进攻的战术。

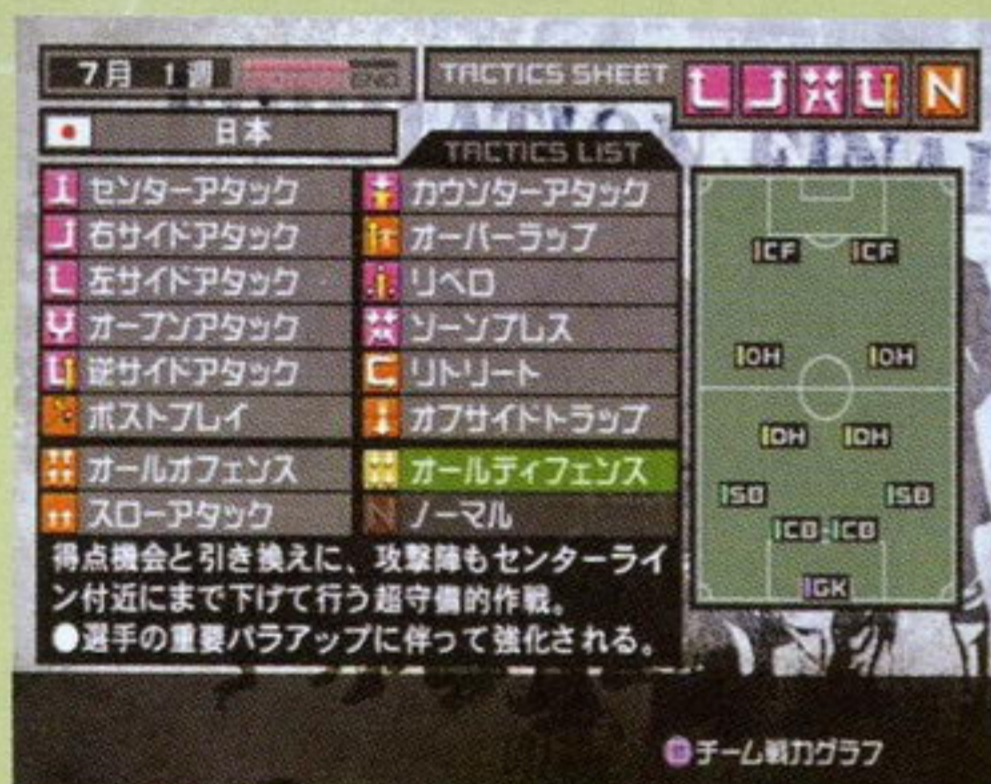
オールディフェンス: 将进攻线也完全推至中线附近,采用全线龟缩防守的战术。

スローアタック: 球员多控球多倒脚,伺机寻找对手防守间的漏洞以达到致命一击。

ノーマル: 没有特色的普通战术。

五、要注意选手设定

是否设定对对方核心球员的盯防(必须设置了人盯人防守之后才有效)。



成功率越高,战斗力也就越强。而且采用了各项战术之后,还会有一定的评价分来显示此战术在比赛中的实施情况,当然是越高越好啦。游戏中按□键可以切换球员选择模式和战术选择模式。在球员选择模式中,可以对每位球员做出攻防意识的设定。按○键为让其多向前进攻,按×键为让其多参与防守。在未设定的情况下按两下△键和一下△键分别表示超进攻、进攻的意识,同样防守也可以改变为防守、超防守的意识。当选择了某位球员后按○键,就可以达到激励球员的效果。在比赛画面的五项战术上会有5个黄色的圆点,这就是一场比赛中可以激励球员的次数,每激励一次,就会耗费一个圆点。受到激励的球员可以在一定时间内增强自身的注意力。对所有球员,在上下半场各可以进行5次激励的设定,在加时赛的上下半场各可以进行1次的设定。但是激励也不是每次都能成功的,这要和球员对教练的信赖程度和当时球员所处的位置有很大的关系。而且每激励一次,该球员的体力就会有一定幅度的下降,所以请不

六、相手チーム情報

查看对方球队阵形,人员配备,防守体系等情报。

在战术设定一览中,可以由默认普通战术再加上其他4种,组成在比赛中可以随时调换的5种战术。每一项战术前都会有颜色和图案来表示。其中颜色一共有粉红、橙、黄、绿、蓝5种,表示球员对此战术从低到高的理解度。越接近蓝色,战术的

要一直对同一位球员使用激励战术。在战术选择模式中,玩家也可以运用事先安排好的5项战术,在不同情况下向球员传达命令。有时候,画面上会出现白色和蓝色的传球路线,蓝色为理想的传球路线,而白色为实际的传球路线。两者之间越靠近则就说明传球精准度越高。每一场比赛结束之后,助理教练也会提出一些比较技术性的意见,比如哪位球员不适合现在的位置啊,哪位球员缺少与大家的连携啊,这都是为今后球员的训练内容和球队调整的主要依据来源。

训练篇



充分把握每一位球员的优缺点,再制订出各项训练计划,确实是一件让教练比较头疼的事情。首先,让我们来看一下游戏中有关训练的一些内容吧。一个月一共可以有8个回合让教练来下达命令。球队将会根据教练所指示的内容培养球员,强化球队实力。每一次下达命令时,在画面的右上角会显示有10点行动力点数值。这表示每一回合内教练所拥有的最大点

数值只有10点。在每一项命令旁边都会有从2到5点不等蓝色点数,这也就表示着教练下达相关命令时所需要花费的点数。比如训练所需的点数大于教练所残留的点数时,训练质量将大打折扣。所以为了尽快提高球队的战斗力,首先要保证训练所必须的点数之后,再考虑其他的命令,以达到百分之百的效果。每个回合不一定都需要将10点点数全部用完,留下来的点数将会被电脑自动储存起来,在遇到亲善試合(友谊比赛)时,会根据你所残留的点数总数,罗列出一些友谊赛的对手。残留的点数越多,能和强队交手的机会就越大。トレーニング设定就表示为训练内容,大致可以分为身体素质、个人技术、战术、重要位置、全队能力、休息这六个方面。

身体素质方面是以橙色的方格来表示的。スタミナ(体力)、ラン(速度)、反応(反应速度)、バランス(身体平衡)、キック(脚力)、ジャンプ(弹跳)。这六项训练内容能使每位球员在最基本的身体素质上得到提高。

个人技术方面是以绿色的方格来表示的。パス(传球)、Dパス(直传)、Tパス(身后球)、クロス(传中)、ロング(远射)、トラップ(停球)、ドリブル(带球)、シュート(射门)、ヘッド(头球)、マーク(盯人)、チャージ(合理冲撞)、ポジ(位置感)、GK(守门)这十三项训练内容能提高球员的各项主要能力。



战术方面就是前面已经提到过的前12种战术训练。能够提高每位球员对战术的理解度。

重要位置方面的训练虽然只有黄色格子的役割这一项内容,但是这却是能大幅度提高球员在各个位置上的主要能力。在球员的能力一览表中,大家似乎可以看到每位球员在某几项能力上是以黄色的字样来表示的,同时表示这些能力的数值也被一个方框框起,这就是所谓的重要位置能力。该能力越高,就表明该球员越能在其擅长的位置上发挥作用。这也是我们衡量主力替补的重要标准。

全队能力方面是指セットボレイ(小组对抗)、ゲーム(分组比赛)这两项内容。主要是训练全队球员之间配合的默契连携度,连携度越高,越能在比赛中踢出好成绩。





休息方面也是只有一项的オフ来表示。由于频繁的比赛和高密度的训练很容易大幅度地减少球员的体能。通常2个回合的训练之后，玩家一定要多去注意一下每个球员的体力值，要及时地运用オフ训练内容。要不然很容易使球员受伤，不但会造成非战斗性减员，还会减低球员对玩家的支持率。

此外，指令中还有コピー（复制训练安排）、リセット（回到默认训练状态）、オート设定（自动设定）三项快速设定选项。自动设定能简便设定训练内容。主要包括バランス（注重平衡发展）、个人能力重视（注重个人能力）、役割重视（注重各位置能力提高）三个选项。

每一名球员的能力可以通过适当的训练来提高，但是也可能由于训练内容的不同而导致某些能力增加某些能力减少。同时，球员训练能力的增加和减少也是取决于教练的指导能力。在监督データ中可以得知目前教练所拥有的在フィジカル（身体素质）、テクニック（技术）、作战（战术）、役割（球员位置）四项指导能力。随着比赛的胜利，教练的“实绩”也会跟着不断的增长，当“实绩”达到一定数值时，教练就会LEVEL UP。当教练LEVEL UP后，将会得到一定量的“育成ポイント”，那时就可以根据玩家的喜好来增加教练的各项指导能力了。尽快提高教练的指导能力也能尽快增加球员的各项能力数值。



監督育成を詳した	
スタミナ	14
ラン	18
反応速度	11
ポゼーバランス	20
キック力	13
ジャンプ力	6

伸ばしたい指導力を選択して下さい。

球员转会篇

除了培养自己队伍中的球员之外，适当地引进一些强力球员和明日之星也是足球游戏的一大特色。在玩家所执教的球队中肯定有各年龄层、各种实力的球员。到了每年的12月过后，将会有一些老队员自动引退，即便你再怎么挽留，也阻止不了这些球员的退役。趁早利用选手对谈中的移籍对谈指令，让年纪大的球员转会出去，也可以换取一些转会资金，免得到时候人财两空。一支球队中最多可以拥有25名球员，若在人员已满的情况下想要再引进球员，就必须要和玩家认为不需要的球员进行移籍对谈，在空出一个名额的同时还能获得一定的转会资金。想要引进好球员，首先必须要获得球员的具体能力。除了俱乐部球员之外，其他俱乐部球员的数值都是以？来表示的，那就要通过情报收集这一指令来完成，情报搜索可以根据クラブから选择（从俱乐部寻找球员）、国籍から选择（以国籍寻找球员）这两项来获得心仪球员的具体能力。而移籍情报则显示的是球员转会的新动向和杂志上的記事。等待一切资料掌握完毕，就能开始实施我们引进球员的计划了。首先我们必须制作一个リスト（引援名单），既可以由玩家从俱乐部或者国籍寻找球员，也能根据球员各项能力的高低来进行球员检索。不过在游戏初期，笔者还是建议选择クラブに



安持率
クラブ
選手
サポーター

カスネコッチ選手
あ、監督、どうも…
最近、なかなかイメージどおりのプレーができなくて…
まあ、年齢のせい、なんて言われたいように頑張ります。

日付	1週	行動ポイント
1	アウクンブリック	48
2	レドチオバスク	43
3	バルナ	40
4	ファイブク	35
5	スクリアニク	52
6	カスネコッチ	40
7	チーラン	40
8	クラント	40
9	ミター	40
10	カゾニス	40
11	ハリスミアス	40
12	アネソ	40

俱乐部寻找球员，也能根据球员各项能力的高低来进行球员检索。不过在游戏初期，笔者还是建议选择クラブに

依赖（由俱乐部负责寻找）这一指令。玩家既能设定所需球员的国籍、年龄、位置，也能选择“まかせ”将引援工作完全交给俱乐部。一般经过4个回合之后，俱乐部就会提供4~5个联系的球员资料。当引援名单完成之后，也就要进入实质性的谈判阶段了。在获得交涉指令中也有自ら行う（自己和球员交涉）、クラブに依赖（委托俱乐部）两项。由于玩家初期在各方面的数值都非常低，个人魅力几乎为零，所以笔者还是建议由俱乐部出面，那样成功的机会会大一点。一般只要对方俱乐部同意，而且玩家手中所持有的转会费又有充裕的话，球员转会就告成功。无论什么时候，我们都要时刻注意着各大联赛的球员转会情况。在移籍情报中切换R1/R2键我们可以注意到有TOPIC、INFORMATION二项情况。其中INFORMATION可以让我们获知有哪些球员引退、转会成功、或者被球队开除变为无所属球员。TOPIC则是一些足球杂志的重大新闻，需要花费2点行动力点数。从这些新闻当中有时候也能碰到诸如某国家的球员正处于无所属的情况中，某球队的某位球员发表了请求转会的希望等等之类的消息。这就是我们该出手的时候了。通过国籍或俱乐部寻找到该球员，并将其加入引援名单后，就可以开始真正的交涉了。虽然初期教练的能力不高，俱乐部的声望也比较低下，但是只要多多注意新闻中的一些“无所属球员”，也是有一定的成功几率的。



教练执教篇



通过第一场友谊赛之后，我们会收到一些俱乐部的邀请信。不过在游戏初期，发来邀请的只有德国和荷兰联赛的两、三支中下游球队。尽量选一支各项任务目标都不要太高的球队作为我们执教生涯的处女航。联赛并不是想象中那么容易的，起点太高，很容易给执教和球员都背上沉重的压力。作为教练，当务之急必须根据现有的球员情况，组成一个扬长避短的有效阵形。在这里笔者比较推荐4-4-2的阵形。后卫线以普通形式排列，并采取人盯人的防守体系。中场以双后腰双前腰的形式亦能达到攻守平衡的效果。前锋线上采用前后垂直并列的配对，能配合双前腰展开立体式的进攻。一旦决定了阵形之后，今后的战术与日常训练就必须时刻围绕着阵形来安排。对4-4-2最适合的战术应该是区域内抢逼围战术，这能使得球员在中场就展开激烈的逼抢，从而获得反击的机会。由于初期执教的队伍中球员的能力普遍低下，所以必须在各条线上寻找一名稍突出的球员，组成球队中起核心作用的中轴线。从8月开始的训练日程安排中，尽量让所有球员多多加强身体素质方面的训练。因为即便球员拥有高超的技术，没有强健的身体素质作保证，是很难在比赛中有所作为的。随着今后比赛密度的增加，安排休息也是不可少的重要环节，一般使主力球员在比赛当天拥有全满或者五分之四的体力为最佳。不大上场的球员虽然可以比主力球员少休息些时间，但是无论是谁，只要当球员的体力只剩下四分之一时，请一定要让其休息，否则可是要吃大亏的。

一般8月的第4个回合就开始拉开了各大联赛的序幕，而我们也真正踏上了教练的执教之路。进入每场比赛前，除了要回答各种媒体的采访之外，确认自己球员的状态和获知对方球队的各项资料是必要的功课。自己的队员若早已出现了白色或者灰色的小脸，除了用替补替换之外，我们还可以利用选手对谈中的コミュニケーション（和球员之间交流）来进行对该球员的鼓励。一般谈话结束之后能稍微上调该球员的状态，同时又能增加球



一般8月的第4个回合就开始拉开了各大联赛的序幕，而我们也真正踏上了教练的执教之路。进入每场比赛前，除了要回答各种媒体的采访之外，确认自己球员的状态和获知对方球队的各项资料是必要的功课。自己的队员若早已出现了白色或者灰色的小脸，除了用替补替换之外，我们还可以利用选手对谈中的コミュニケーション（和球员之间交流）来进行对该球员的鼓励。一般谈话结束之后能稍微上调该球员的状态，同时又能增加球

员对玩家的支持率。有时候由于阵形的需要,要将一些能力不错的球员放在其他位置上,通过选手对谈的役割コンバート(商谈改变球员场上位置)也能增加球员对教练的支持率的方法。知己知彼才能百战不殆,早一步获悉对手擅长的阵形和战术,就能为自己获得胜利多添一点砝码。正式进入比赛后,因为球员们能力不高,尽量将两个中卫设定成超防守,将两个后腰设定为防守,同时配合先前设定的ゾーンプレス战术,也能从一定程度上缓解球员能力的不足。至于球员激励的战术,请等到前锋球员拿球突进至对方禁区时再使用,那样能大大加强该球员的入球成功率。



几场联赛之后,相信大家对自己的球员也都有了一定的了解了吧,这个时候我们就要重新调整球员们的训练内容了。身体素质中体力和身体平衡是最为重要的两项能力,应是优先考虑的训练方向。某些球员在身体素质方面并不是很差,那我们就要根据他们位置的不同,集中训练一些能在该位置上起关键作用的能力。对于主力球员,大家还需要适时让他们进行一些セ

ットボレイ、ゲーム的训练内容,也是能同时提高几项能力的方法。不过经过这两项训练之后,会导致体力大幅度下降,所以一般只适用在比赛不大密集的休整期。在平时的训练中,助理教练有时候也会来询问是否要进行一些亲善試合(友谊比赛)。如果答应的话将能和一些其他联赛中的队伍交手。如果是在一个月有六场比赛的密集期,一般不宜接受友谊赛的邀请。而在赛事不多的时候,应该多找一些排名比较靠后的球队作为比赛对手。毕竟实战才是最高的训练手段。之所以选择排名较后的球队,因为胜利的几率可以大一些,即便运气不佳,平局也是可以接受的结果。如果能在友谊赛中多赢几场,不但能弥补联赛中由于失败而导致下降的支持率,同时也能让教练获得更多的实绩值,从而早一些提升教练各项指导能力。当教练升级后,将会得到15点的“育成ポイント”。初期的话还是尽量增加教练在身体素质方面的指导能力,而技战术方面的指导能力等球队逐渐走上正轨后再加也不迟。在联赛进行的期间还会穿插着各个国家的足协杯赛。杯赛采用的是一场定输赢的淘汰制。若90分钟打

平也会以加时赛、金球制、罚点球来决出胜负。主罚点球时候还能让教练来决定出场主罚球员的顺序。选择球员顺序的标准,应让那些シュート精度(射门精准度)和监督への信頼度(对教练的信赖度)两项能力都相对出色的球员率先出场。假如能获得杯赛的前三名,将有机会带领球队参加最高水平的世界俱乐部杯赛。那里也是向世界证明自己实力最有力的舞台。

经过一年的风风雨雨,实力也好,运气也罢,就算没有完成短期任务,只要达到了先前决定了的长期任务,并且三项支持率均未在50%以下,我们就能继续带领球队征战第二个赛季,不过有时候俱乐部将会提出一些稍高的要求,比如名次再向上挪几位,或者希望能进军欧洲大赛等等。因为上一年圆满完成了俱乐部的预期目标,所以我们将得到一些额外的行动力点数作为回报,那样能使得我们在保持最大训练效果的同时,也能进行引援,找球员谈心,收集情报等工作了。第二年的训练应该还是要多围绕身体素质方面来做文章,不过也已经可以适当的添加一些战术类的训练。从第三年开始,我们可以将训练的中心逐渐转移到全队的技战术演练,球员个人技术能力的提高上,由于有了前两年良好的身体素质做保证,球员的能力将能够得到普遍的提高。倘若球队碰到了一些重大赛事的关键比赛,我们必须将球员的状态调整到最佳水平,即便是牺牲了一两次的训练,也要通过和球员谈心来换取球员状态的回升,毕竟球员状态的好与坏、主力与替补的能力终究还是有一些差距的。

通过在联赛中的锤炼之后,不光会有些大俱乐部向大家抛来橄榄枝,同样各个国家的足协也会邀请您担任国家主教练一职。一般国家队的长期目标都需要带领球队从世界杯预选赛出线,或者在各大洲的杯赛中获得具体名次之类的。虽然率领国家队比在俱乐部少了些繁琐的日常管理,但肩上的担子可一点也没减轻。在担任了国家队的主教练之后,又会多出了代表选出这一指令,这也就意味着我们可以在全世界范围内选择该国籍的球员。确实还真有着几匹良马需要我们这些伯乐去发现呢。当我们顺利带领球队取得了世界杯的一个席位之后,随之而来的也就是要在世界杯上取得好名次。在这四年一次的足球盛会上,我们究竟能扮演着怎么样的角色,是小组皆败以零分垫底,还是一路高歌猛进,成为世界杯上的一支黑马,这完全是要依靠玩家的执教能力才能给出最终的答案。

当大家率领的俱乐部和国家队都已经登上了各自领域中最高峰的时候,也就迎来我们最辉煌的时刻——世界第一的教练的称号。为了这一目标,让我们努力地奋斗吧!

附录: 各位置优先锻炼能力一览:

位置	反应速度	ジャンプ力	ロングボール	ポジショニング	GK 能力
SW	ボディーバランス	キック力	ロングボール	チャージング	ポジショニング
ST	ラン	反応速度	ボディーバランス	パス	マーキング
LB	ラン	ボディーバランス	ドリブル	シュート精度	チャージング
CB	スタミナ	ボディーバランス	ジャンプ力	マーキング	チャージング
SB	スタミナ	ラン	クロスボール	トラップ	マーキング
DH	スタミナ	ボディーバランス	パス	ロングボール	チャージング
CH	スタミナ	ラン	ダイレクトパス	シュート精度	ポジショニング
SH	ラン	パス	クロスボール	トラップ	ドリブル
OH	パス	ダイレクトパス	スルーパス	トラップ	シュート精度
SK	ダイレクトパス	クロスボール	ドリブル	シュート精度	ヘディング
WG	ラン	ダイレクトパス	クロスボール	ドリブル	シュート精度
CF	反応速度	ボディーバランス	キック力	シュート精度	ヘディング

(表格中的中文意思请参照训练内容,比如ボディーバランス即为バランス,ダイレクトパス即为Dパス)





攻略透解

号称REMAKE版的《天外魔境II》，其实改动的地方并没有多少，只是在地图画面左下加了小地图，同时在迷宫中可以转动方向（并不方便……）。很多系统现在的玩家都不太习惯了，例如拖一堆尾巴的行走方式、看不到自己人的战斗、一个个存放的道具，这些都让人忍不住想起早期的《勇者斗恶龙》……现在看来显得有些粗糙的动画还不能跳过，这也是让人有些不满的。不过仔细玩了之后也不会觉得太失望，毕竟能够称为传世的名作也是有它的理由的。

天外魔境II	HUDSON	RPG
PS2	天外魔境II MANJI MARU	2003年10月2日
	1人	84KB
	无对应周边	推荐玩家年龄：全年齡
		日版 4980日元

天外魔境II	HUDSON	RPG
NGC	天外魔境II MANJI MARU	2003年9月25日
	1人	1格
	无对应周边	推荐玩家年龄：全年齡
		日版 4980日元

操作介绍

方向键	移动、选择
○键	确定、搭乘和降下移动工具、
×键	取消、加速移动
△键	在地图画面显示指令
□键	调出地图、OPTION、作战等资料
L1/R1 键	特定时候切换人员
R3 键	在城镇或迷宫中改变视角



注：以上为PS2版的操作，NGC版也是类似的，只是在某些键位上需要一些调整。

地图解说

- 城市、村子
- 有敌人的城
- 天狗庵，已经获得卷物的会变半透明
- 有敌人的洞窟
- 没有敌人的洞窟
- 被暗黑兰挡住而无法通行的地方
- 主角所在的地方



流程攻略

暗黑兰 其一

火多国

从小就在村子中调皮捣蛋的战国万丸（以下简称万丸）这次遇上了麻烦，有几位村民要找上门来教训他。趁着门还没有打开，万丸马上跑到2楼，然后快速从窗口投出绳索连到绳索，借之逃之夭夭。准备出村时守卫的小孩会提醒他要带自己的几个手下出去，于是万丸回到神社，和三人以及那只狗对话后，他们就会跟随在身后，一行人离开村子，前往南方的高山村看祭典。

刚出门没有几步，就感受到强烈地震，难道会出什么事情吗？先不管那么多了，去高山村玩吧！路上会遇到几只野狗，不过基本上是打两下就会逃跑的，无须在意。到达高山村之后先去右上方的宿屋，在2楼会遇到タイクーン，

对话后再去左上方的宿屋，在二楼有标记了万字的座席。就座后祭典开始，可祭典正进行中天地异变，巨大的暗黑兰出现在万丸的面前。此时高山村的人都已经消失，万丸等人也赶紧退到楼下。不过他的手下们因为害怕而不敢离开宿屋，万丸便独自出去，在街上遇到了刚才曾在暗黑兰口中出现过的死神将军。原来他们是千年前被火之勇者一族封印的根之一族，而万丸正是火之一族的后人。现在万丸的母亲以及村民都落入他们手中，如果要想救回他们就要前往两面窟。

离开村子后路上开始有敌人出现，就像早期的勇者类游戏一样，还是推荐先练几级，这样会顺利一些。受伤了可以回高山村买药品回复，也可以在宿屋里休息+记录。身上钱赚够之后可以先去东方的牛首村购买装备，另外附近可以去的天狗庵，和天狗对话后可以获得卷物“若草”，这是单体小回复的魔术，对于孤独作战的万丸来说是相当重要的。在牛首村东北方有炭焼き小屋，在这里可以免费休息，不过要是走进旁边的炭窑可就会变成黑乎乎的……

附近还有一个能去的天狗庵，在那里可以得到攻击性卷物“雷光”，而两面窟就在炭焼き小屋南方。进入之后再次遇到三位老人，而他们就是根之一族的博士，デーロン、デロレン和ベーロン，通称根之三博士。他们自我介绍后就会离开，而之后还会经常出现的，万丸也开始了第一次迷宫探险。第一个迷宫并不复杂，在途中会看到不少被囚禁的村民，而在尽头会看到被绑的母亲和第一个BOSS：死神兄弟中的ツメ王。注意和他要战斗两次，要及时回复HP。

救回母亲后两人又回到了白川村，母亲对万丸讲述了他的身世，并且将他父亲的遗物：形见の剑和阵羽交给万丸，装备起来后看起来果然大不相同。为了打倒暗黑兰，万丸又要外出冒险，而这次村民们则在门外列队相送，和当初逃出时可是两重天地呢！

现在右下方的西の关所可以前去了，通过关所前往马渊村，为了之后的战斗，最好在这里购买清凉丸备用。另外右下方的天狗庵处可以获得卷物“羽衣”，有了这个就可以在一国内已经去过的村子中任意移动，但是要先在商店



中买了“そば团子”带给他才能获得。接下来就要前往南方的绳文洞，这里有不少宝箱，不过也要注意，有时候宝箱中会藏有根之一族，打开就会发生战斗！在接近出口处会遇到BOSS ツメ王，打倒他之后出去便到了尾张国。

尾张国

在出口处会看到被石化的タイクーン及其手下，对话后得知根之三博士利用他拔去了七把圣剑，根之一族的封印也随之解除。要打倒暗黑兰，就只有再将圣剑寻找回来。绳文洞不远处是犬山町，刚进村就会遇到由四名女子抬着行走的男子，他便是《天外魔境》系列的人气角色カブキ团十郎（歌舞伎团十郎，以下简称团十郎），不过现在他并没有答应帮助万丸。在这里可以购买新的装备，至于形见の剑和阵羽织还是放在预所寄存吧，另外不要忘记在茶屋买一个美素团子备用。

犬山町南方有へび仙人洞，在这里会见到へび仙人，和他对话后会让万丸出去后再进来，照做便是。へび仙人也是火之一族的，而且还有两个弟子，其中



一个就是万丸之前遇见的团十郎。对话之后记得打开上方的宝箱，可以获得“恋の耳かき”。

在长筱町的北方是秋叶山の滝，先要在瀑布的旁边放上美素团子，这样瀑布就会停止流下，从而可以进入瀑布后面的洞窟。通过洞窟后继续前进会来到福岛村，在这里打听情报会得知城是伞

岩仙人的画变成的。在村子西方就是伞岩仙人洞，在三楼会遇到伞岩仙人，对话时两次选择“はい”后获得“へたな絵”。再次回到福岛村，在地藏面前使用“へたな絵”，这张随便画的船就变成了真的，之后便可以驾驶船前往位于河中的弁天塔。在这里的第三层（简称3F）会遇到死神兄弟中的第三个：キバ王，打倒他后有“恋の耳かき”便可进入弁天的房间。弁天可是个大美人哦！对话后在下方宝箱中能够找到“净土の琵琶”。

现在就可以前去挑战位于长筱町以西的鬼骨城了，有了“净土の琵琶”便可进入，虽然琵琶也坏了……在迷宫中走到机械手上便可进入另一层，路上会遇到2F的ツノ王、3F的ツメ王、4F的キバ王，连续战斗后在5F面对的是他们合体后的死神将军。打倒死神将军之后出现“圣剑 法水院红丸”（需要武器具有空位），而随后动画中的选择关系到写真馆的收集。拿到圣剑的同时也学会了剑术“红丸斩”。

圣剑在手，当务之急就是回去斩了暗黑兰。返回火多国后，利用商店中买到的“风の灵符”可快速回到高山町。当万丸站到暗黑兰的面前时便会出现斩暗黑兰的动画，之后圣剑也随之消失。暗黑兰消失后，原本挡住道路的同色暗黑兰根也会消失，一些曾经无法去的地方现在也可以前去了，可以到其中的天狗庵去获得新的卷物。接着回到尾张国，在犬山町西南方的铃鹿峠会再次遇到团十郎，这次选择“是”即可让他加入。



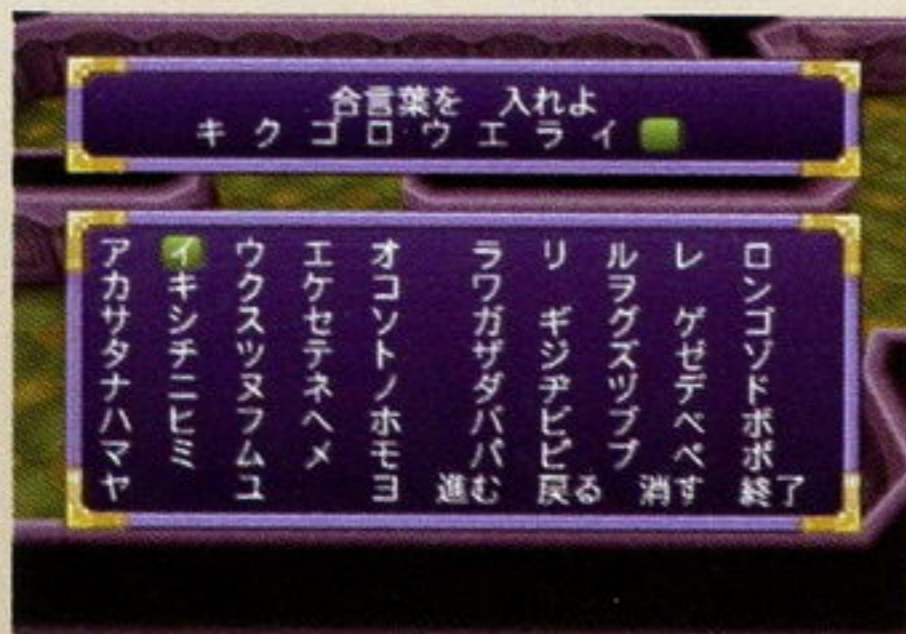
暗黑兰 其二



伊势国

来到伊势国后首先来到伊贺町，刚进村就遇到号称根之一族最强美男子的菊五郎，正好和团十郎是一对……两人争吵一番后菊五郎离去，万丸则在伊贺町中四处打听消息，这时候还可以看见有间房间楼顶有菊五郎三个大字哦！在左方出口附近的灯笼处调查，便会打开机关，从露出的入口进去，和里面的忍者对话后答应帮他们找回首领，这样便获得“石川のカギ”。从对话中会得知首领百地丹波被囚禁在“根来の古坟”，为了前去那里，先得通过松坂町南方的伊势神宫。这里同样已经被暗黑兰侵占，只有中心的神社因为结界还暂时安好。此外神宫中的门都是转移机关，但是要到下方的村子也简单，不管怎么转移，一心向下走就可以了。

在伊势神宫下方就是志摩村，在这里会打听到岩石之舟的消息。利用“石川のカギ”打开右下方房间的钥匙，进入河边后会看到有很多网，在右下方的网中会找到“天章の笛”。在门外的石台使用“天章の笛”的话，便可以利用岩舟前往别的地方。在途中可以前往新的天狗庵，



也到达别的村子，而其中的赤目村已经被密林吞食，人也只剩下脸还露在外面……

三次使用岩舟后便可来到“根来の古坟”，在一层的电闸处需要输入密码，而这也就是到过来看前往这里途中的字，具体为“キクゴロウエライ”，意思为“菊五郎伟大”……前进过程中还要多次输入同样的密码才能打开电闸，在途中会遇到被囚禁的百地丹波，此处的电闸只有打倒菊五郎才能打开。继续前进会再次遇到菊五郎，不过交战的对手则是花吹雪典善。打倒对手后百地丹波就会自己前来，对话后自行离开。现在同样利用岩舟回到伊贺村，在地下找到百地丹波，对话后获得“叹きの指轮”和“变化の法印”。百地丹波还说他有三位合成三太夫的孙女，她们以后会为万丸一行提供帮助。根据百地丹波提供的信息，万丸等人要前往纪伊国，首先回到志摩村，再向南走即可来到纪伊国。

纪伊国

叹息之谷相当明显，乘坐旁边的吊车后会在途中掉落，在附近的石像处使用“叹きの指轮”，之后便可进入イヒカの村。这里的人是千年前的战争后从根之国逃出的子孙，而根之三博士就是从这里逃走的。在宝箱中可以得到“四水の镜”和卷物“天人”，有了这个就可以随时在已经前去的各国间自由行动，节省了不少买道具和走路钱。和长老对话后前去上方5个六角形中间即可传送到新宫村附近，接下来就要利用“四水の镜”来寻找四个铜铎了。

壹の铜铎

首先前往南方的串本村，在这里活跃的百地三太夫初次登场！三姐妹分别是花火、茉莉和见越，个性各不相同。不过打完招呼之后三人就离开了，从左边出村可以来到小岛，对石像使用“四水の镜”会出现桥，从而就可以在宝箱中获得“壹の铜铎”。

贰の铜铎

先前往新宫村北方的熊野村，在神社旁的石像处使用“四水の镜”，然后便可进入神社。上方有5个开关，拉下左数2、3、5的开关，就会出现隐藏的楼梯，下去后会乘上“神タタの船”，再利用按△键后出现的新选项“炮击”即可离开。接着前往叹きの谷西南方的白浜村，在神社后方的地下会发现石像，使用“四水の镜”后温泉退去，之后再前往宿屋，从右边已经干涸的温泉处进入即可找到“贰の铜铎”。

叁の铜铎

进入白浜村西北的龙神洞，通过后前往清姬村，从左边上岸后进入山洞，在里面找到石像，使用“四水の镜”，之后便可前往神社，在这里会遇上BOSS くちなわ姫，打倒她之后便可找到“叁の铜铎”。

四の铜铎

离开清姬村后前往和歌山町，利用“炮击”打开门，在城中会看到很多菊五郎的塑像。在3F会找到菊五郎，双方前往屋顶进行爆笑的变身大战，输了的菊五郎交出了“山门のカギ”。有了这个就可以前往高野山了，在这里的3F会遇到BOSS 突击！角太郎，打倒他后在4F找到石像，使用“四水の镜”即可获得最后一件铜铎。

伊势国

现在东西已经齐全了，再返回伊势国，前往左上方奈良村旁的妙院，在这里有四个台座，按照上面显示的点数放上相应的铜铎（如果错误就会放不上去的）。全部放好后一尊大佛出现，并且将万丸一行人吸入体内，现在就可以操纵大佛前往之前无法到达的密林城了。在这里的2F会与BOSS 黒の海老藏战斗，继续前进后会看到蝴蝶打扮的菊五郎，这次终于可以直接和他战斗了。打倒他后他会逃走，追到城顶会看到菊五郎和密林合体，打倒合体后的他吧！

菊五郎死后出现第二把圣剑，获得“圣剑妙院カラス”的同时万丸也学会了“黑羽斩”，现在可以回到伊势神宫来砍掉暗黑兰了。之后通过山城村便可前往京の国。



暗黑兰 其三



从这里开始，会在途中发现忍者之里，外表是被树木整齐地围起来的空地（以后可能是其他东西围起来），在这里可以免费休息和记录。在山城村的西北



方有最大的城：京都，商店无数，其中更有卖超强武器的商店，只是价格也……在贫民区的长老之家会遇到ホテイ丸，另外如果身上有10000两银子，可以先去在药店买上“千年人参”。之后前往东北方的信乐村，在上方的大屋处和看守人交谈，选择“是”即可进入。和右上方的狸对话，答应它前往京都购买“千年人参”，便会获得10000两银子。购买回来后再回来和它对话，会看到它变成一个大大美女，不过很快又变成了老头……之后会获得卷物“残火”。

再回到京都，进入上方的御所区，注意这里是会遇上敌人的。在左边会遇到被囚禁的タイクーンの家臣，和他对话得知タイクーン的女儿桂姬正躲在城中，要尽快找到她。桂姬在2F的右下处，和她对话后选择“是”，会被告知去调查寝室旁的花坛。依言前去调查花坛会获得“宝库のカギ”，然后回到1F左方上楼，利用获得的“宝库のカギ”开门即可获得“入山许可证”。之后便可离开京都前往东北方的逢坂峠，从这里可以前往近江国。

近江国

因为被暗黑兰的根所阻挡，现在近江能去的地方并不多。首先前往东北方的白山，有了“入山许可证”后便可顺利进入。在这里并没有BOSS，在3F可以乘上“大タタの船”，自动注水后即可航行前往位于越前国的金泽城。

越前国

进入金泽后发现下方的门是关闭的，只得先到城中去见这里的城主。不过城主怕有人行刺，所以要将武具和卷物都寄存了才能进去。在天守阁见到城主之后他却害怕根之一族而不敢相助，好在飞来一支箭解决了困境。感受到死亡威胁的城主赶紧请火之勇者帮忙，并且答应成功后在附近山上刻上火之一族的雕像。这正对了团十郎的胃口，结果他马上跑出去自己动手，过了会儿还回来问是正面像好还是侧面像好……

团十郎就此离队，又只剩下万丸一个人战斗，因此要在回复上多加小心。在二楼会再次遇到百地三太夫，得知根之一族已经做好准备对付自己。离开金泽时会遇到恶名远扬的足下五兄弟，以后还会和他们见面的。注意出门之前先会预所拿回装备，否则很可能马上Gameover的。

由于一路上有根之一族的五法师阻拦，万丸只得上行来到轮岛村，通过下方的逢瀬洞可以来到人鱼村，途中会遇到抬着东西的足下五兄弟。在人鱼村会发现人鱼们并不太喜欢人类，在被问起是否和足下五兄弟相关时一定要选择“否”哦！打听些消息后前往上方女王的房间，在这里会见到另外一个火之一族的人：极乐太郎（以下简称太郎）。他是因为喝下人鱼眼泪后从千年一直活到了现在，不过由于粗暴闯祸而被女王封印。和女王对话后女王要求万丸救出她的女儿才肯放人，而太郎也答应救出后就会帮助万丸，那么现在的任务就是去救出人鱼族的公主了。

回到轮岛村，前往上方的房间看人鱼表演，结束后经舞台前往右上方的监牢。在这里囚禁的正是人鱼公主的恋人三太，救出他后他便会背着人鱼公主离开，而万丸则被人包围了。这时候百地三太夫及时赶到，而花火马上架起大炮攻击，结果万丸也成了黑人……现在前往押水村住宿，第二天起来可以从出口处的宝箱中获得“渔光の衣”。再回到人鱼村，女王也依言解开了太郎的封印，而太郎也随之破牢而出，成为万丸的同伴。注意附近有称为“人鱼百合”的花，这时候也可以摘上一朵，以后会用得着的。

太郎的装备和万丸完全不同，因此要先给他购买装备。在回到被岩石封住的地方，太郎发力将石头全部轰走，现在道路也随之完全畅通了，下一个目标就是富山町。

越中国

这里的城主和金泽城的城主是兄弟，不过却勇敢得多。在这里肆虐的是根之一族的幻梦城，刚接近它便会消失，因此希望火之一族能够帮助解决。答应后会得知三条村的电二郎似乎能够制作出显示幻梦城正确位置的道具，现在就前去找他吧！在弥陀ヶ原洞窟途中需要和矶花法师战斗，宇奈月洞中则会遇上卷贝



法师。后一迷宫需要注意，见BOSS之前的路是看不见的，而实际的道路是和下层可见的路是一样的，多对照尝试就可以了。

好容易到达三条村，在上方的屋子中找到电二郎，却发现他已经重病在床……去问问药店老板情况如何，得知需要用花调和出“反魂丹”才能救他，现在就去寻找吧！

1. 人鱼百合，在人鱼村女王房间。
2. 血车草の花，地狱谷村天狗庵旁边。
3. 雪割櫻の花，押水村东南，原来有很多花的地方。
4. 暗牡丹の花，位于金谷洞。
5. 越の金梅の花，在三条村村子家中。

找齐5种花之后交给药店老板，他会让你挑三种花来调和，需要选择暗牡丹の花、雪割櫻の花、血车草の花，这样就可以调和出“反魂丹”了。拿去救回电二郎，但是要制作出仪器还需要得到“照妙の金”，因此要到越后的ドンデン山去寻找。先前去新泻村和最左方屋子中的人对话，然后就可以在海边乘坐“たらい舟”前往上方的小岛。来到相川村后的ドンデン山，守卫却不让进去，只好回富山城请城主同意。

想不到城主却将万丸等人关了起来，原来城主是根之一族变化的。好在百地三太夫及时出现，救了万丸，当然，后果是出现了两个黑人……前去左边地下牢房会发现城主和他的属下们被关了起来，马上救出他们吧！这里的BOSS是生子法师，打倒后获得城主的允许，再次回到ドンデン山，这次终于可以进入了。

进去后会发生乘坐铁轨车的事件，第二次时三人全部分开，前去寻找太郎吧！在太郎附近的铁轨车中可以找到“炸药”，继续前进则会遇到海牛法师、毒针法师，打倒他们后用“炸药”炸开路可找到“照妙の金”。拿回去给电二郎，他果然制作出了能够显示幻影城准确位置的“电二磁石”。先回到富山城，在幻影城附近使用“电二磁石”查看位置，并且按照提示数据移动，当数据为0、0时，幻影城的真身就出现在我们的面前！



进入幻梦城之后在每层都有一间小房子，和里面的人对话选择“否”就会进入战斗，对手依次是矶花法师、生子法师、卷贝法师、海牛法师、毒针法师。胜利后继续前进，在3F会遇到はまぐり姫。打倒她之后在4F会看到两个团十郎，从两个人的话中可以明显看出右边是假的，选择砍他就会再次和はまぐり姫交战，胜利后获得第三把圣剑：圣剑 船海宫义经，同时学得剑术“义经斩”，这招作用是连续攻击，比较实用。再回到越前福井村，斩掉第三株暗黑兰！

暗黑兰 其四 & 五

第三株暗黑兰砍掉之后，又一些路障消失了。到京都，经北方的村子来到了近江国。

近江国

这里的情节比较短，先由绫部村西方的大江山洞窟进入大江山，在深处的法水院会遇到第四位同伴：绢。和她交谈后前往京都附近的比睿山，在这里和僧人对话可以获得“纯洁の锁”，出门的时候シロ带来了绢的信件，并且加入队伍。再返回大江山，发现法水院的门前有敌人，打倒名无しの十八番后进去和绢对话，之后绢加入队伍。注意绢的手上戴着“纯洁の锁”，物理攻击为0，但是术法相关能力很高，因此要将全体回复、提升攻击力等回复、辅助类的卷物交换给她。这样才能更好地发挥作用。出门之后发生剧情，大江山崩塌。逃出的三人来到舞鹤村北方的天の桥立，站在魔法阵中间即可传送到因幡国。

因幡国

先前往鸟取村东边的丰冈村，在这里站到四个石碑中心会发生剧情。再向南前进到轮笠村，这里会遇到一角星和二角星，打倒它们后和神主对话，获得“四神のカギ”。有了这个就可以前往附近的四个洞窟，通过不断打开机关来回回收宝箱并前进。在青龙洞、白虎洞、朱雀洞、玄武洞中都可以得到相应颜色的骨壶，然后再回到丰冈村，将骨壶放在对应的石碑处。对应情况和之前的洞是一样的，分别是青龙→青；白虎→白；朱雀→朱；玄武→黑，放错了会放不上去。全部放置完毕之后出现蜘蛛车，而架车的四只蜘蛛正是被根之一族诅咒的



千年前的火之一族。为了解除他们的诅咒，也为了这个世界的和平，向着砂神城出发吧！

在砂神城 2F 可以得到“砂のカギ”，这样就可以打开 3F 的门了，之后经流沙直接到下层，继续向下便会遇上 BOSS デューク・ペペ 和 マダム・バーバラ，不过打倒这对夫妻档中的 マダム・バーバラ 后

デューク・ペペ 就会逃走，而出现的是第四把圣剑“圣剑 大灵院女彦”，同时万丸学会了剑术“女彦斩”。

这时前往鹿野村和村长对话，三人被精心打扮后进入马鹿城……这里的 BOSS 是 マント-2，和他作战需要注意的是第一次要突破逃走，第二次击败对方；同样，第三次突破逃走，第四次击败它，这样才是完全胜利。不过话说回来，如果你的实力够强，不逃跑就直接击败它也不是不可能的。另外途中调查酒桶能够回复，胜利后便可前往出云国。

出云国

首先前往松江村，在深处会看到土偶机器人走出的事件（持续好长时间……），之后经过西南的缘切洞时 シロ 离开，留下的“シロの首輪”一定不要忘记拿了。向西南方向前进，来到犬神寺，进入后调查左边的红色佛像，这时会出现通道。在地下深处会遇到改造后的 シロ，并且发生战斗。需要注意此时 シロ 的 HP 损伤到一定程度就会自动回复，只有使用“シロの首輪”才能结束战斗。之后坐上左下的土偶机器人，通过左上方的升降机回到地面。现在可以乘坐土偶机器人通过那些被岩浆阻挡的地形，有很多事先无法前去的地形现在可以正常去了。

乘坐土偶机器人通过缘切洞回到出云，这时候需要提醒的是先去火彦山拿“国引の弓纲”，再绕道去玉造村西南的须佐的风穴，这样就可以去出云的另一半。接着去佐火女山拿“国引の长纲”，这两个都是后来剧情发展所需要的，以后再回来拿会麻烦得多。下一个目标是津和野町，在这里和城主见面，可结果是城里的人都被变成了小猪……之后通过足下村前去黄昏洞，从南方出去后前往暗黑城。不过在这里深处又遇上了把城里人变小猪的肉助，而万丸等人也同样被变成了小猪……好在有团十郎及时赶到，解除了三人的异常状态，并且再次加入。打倒肉助后获得第五把圣剑：“圣剑 いろは宮静”，同时学会剑术“静乱斩”。重新加入的团十郎有着不同的卷物，其中全体加攻击力之类的实际上给绢用比较好。

回到出云的松江村，在深处会有剧情发生，百地三太夫再次出现。之后在シロ的墓碑前使用“シロの首輪”便会获得“送灵の铃”，走到上方有两个石碑的地方会发生剧情，太郎利用事先获得的“国引の弓纲”和“国引の长纲”将另外一片大陆拉了过来……之后使用“送灵の铃”可顺利通过黄泉平，来到出云大社。在这里需要将到目前为止的大 BOSS，从最初的死神将军到不久前的肉助全部再击倒一次，然后还需要打倒ゴズノ王和メズノ王，才能顺利从左方出口来到两株暗黑兰之前。借助两把圣剑的威力，现在暗黑兰只剩下两株！



没有了路障后就可以由三室峠前往丹波国了。

丹波国

在这里先前往赤川神社，继续向下前进会在途中多处桥上遇到之前逃走的デューク・ペペ，每次将他的体力伤到一定程度后就会因为追杀デューク・ペペ的人来到而中断。直到来到鹿の子村，在这里的左下方建筑物中会再次遇到他，并且会有数次战斗。之后回到宿屋会遇到ホテイ丸，和他对话后他会暂时跟随队伍前进。此时下方的龙卷风也消失了，可以前往浪华国。

浪华国

先前往东南方的神戸村，在这里的左上方有イヒカの村，在这里可以打听到之后将用到的暗号为“デロレン”。之后前往码头找ホテイ丸的兄长エビス丸，便可乘船前往淡路岛。进入三郎の腹冢后会与暗の暗杀者・影の暗杀者・夜の暗杀者交战，胜利后利用之前获得的暗号“デロレン”继续前进，在深处会获得“速鸟の图面”。

再前往界村，在深处的仓库会遇到ホテイ丸，对话后加入，按键后得到

“速鸟”。现在就可以前往三郎の胸冢了，在这里的深处会取得“波の精灵机”，在海边使用它就可以在海上航行了。

接着要前往“三郎の手冢”，利用“速鸟”和“波の精灵机”可以顺利到达这里，在深处可以获得“潮の精灵机”。现在用“速鸟”接近海中的漩涡后再使用“潮の精灵机”就可以潜入海中，进入魔海城。在城中要注意地面的标志，在深处会与ガーニン战斗，胜利后获得第六把圣剑：“圣剑 鸟居堂三郎”，同时习得剑术“三郎斩”。现在可以前往住吉大社，在这里可以砍掉第六株暗黑兰。

接着前往界村北方的钢铁城，在城门前会再次遇到デューク・ペペ，之后经过有马町前去姬路町。和这里的城主对话后会发生战斗，胜利后再和城主对话可获得“风の精灵机”，使用这个就可以进入钢铁城了。在这里最后会与デューク・ペペ进行三次战斗，胜利后和ホテイ丸对话，可以获得“电子の手旗”、“钢铁城”。



吉备国

有了钢铁城之后移动就方便多了，先前往仓敷村北方的造山洞窟，经过来到矢食城，在这里的最深处会发生剧情，第二天绢将会离开队伍。休整后前往长门的白桥洞，穿过后来到绫鬼城，在最上层和守卫对话后获得“アゾの键”。再回到仓敷村用“アゾの键”打开仓库，可以获得雨龙的卷物、酒天の铠和“青叶の笛”。之后在前往安芸国的龟山神社，在右边岩石处使用“青叶の笛”可以获得“弁庆”。乘“弁庆”南行到达村上洞，在此处可以进船海宫和鹤姬交谈获得“鹤姬のカギ”。再回到仓敷村就可以打开鹤姬の仓，这里可以获得千代系列武具：千代の剑、千代の铠、千代の沓、千代の兜。

再次回到安艺，利用“弁庆”进入白银城中。在这里需要从 4F 故意掉下才能继续前进，打倒 BOSS 百贯丸后发生剧情，第七把圣剑“圣剑 蛇光院松虫”入手！绢也会再次回到队伍中，而万丸则学会了剑术“松虫斩”。

接下来就要前往长门国的秋芳洞，在途中会与魔将ジャバラ以及斗将アスラ战斗，在尽头砍掉第七株暗黑兰，接下来就是要去打倒最终 BOSS 黄泉了。



回秋芳洞会发现道路被岩石封住，这时会有剧情发生。接着前去吉备国的火刃村，在这的北方有いろは宮，而前进途中会遇到三途のマンタ的挑战，胜利后在深处会取得天雷的卷物和“火の锤”。接着通过黑绳洞窟前往冥府の穴，在这里会再次遇上三博士。经过冥府の穴左下方的楼梯可以到达地狱城，在这里需要战胜强力 BOSS 刚天明王，胜利后获得“龙的勾玉”。



院万丸！同时剑术“万万斩”习得。

京都现在已经成了花の御所，在这里剩下的就是一场接一场的 BOSS 战，破王ラーガ、破王ラージャ、阿鼻の狮子、叫喚の狮子、デデペ、ヨミ（幼虫），直至最终的 BOSS：ヨミ（最终形态），用最强大的人物去赢得胜利吧！

● 小秘密 ●

1. 有几处天狗庵能够使得某项卷物的消耗-1，如何选择就自行考虑了。
2. 在几处迷宫中有红色宝箱，打开后会连战百鬼，最后对手是 HP2500 的百鬼王。胜利后不但会获得大量经验值和金钱，而且还会获得强力且有特殊效果的武具。



3DM-SM



真・女神转生 恶魔混血儿 冰之书 炎之书			ATLUS	RPG
GBA	真・女神转生 デビルチルド 冰の书 炎の书 2003年9月12日 日版			
	1-2人	自带记忆功能	64M	4800 日元
	对应 GBA 专用通信线	推荐玩家年龄：全年龄		

文：LIKY

密码恶魔

在上期《炎之书》的流程中，曾提到游戏进行到アケロンリバー的地方时，调查一棵树会遇到一只需要输入密码才会取得的恶魔...

问题回答 (デビダスクイズ)

在中央大陆 (セントラルランド) 的恶魔中心你会碰到让你回答问题的恶魔 (エリゴール)，你只要正确回答出它提出的10道问题，就可以得到一只恶魔作为奖励...



第一组问题

Table with 10 questions and answers for the first group of the Devil Quiz.

第二组问题

Table with 10 questions and answers for the second group of the Devil Quiz.

第三组问题

Table with 10 questions and answers for the third group of the Devil Quiz.

第四组问题

Table with 10 questions and answers for the fourth group of the Devil Quiz.

第五组问题

Table with 10 questions and answers for the fifth group of the Devil Quiz.



化石合体

化石合体是本作新加入的要素，它是利用3种不同种类的化石来融合出恶魔的方法。化石合体需要在合体屋进行...



进行化石合体时，可以自己决定3个化石，也可以交给店主来帮你定 (选择“おまかせ”)。选择好之后，在正式实施合体之前店主会对结果作出预测...



炎之书 化石合体表

好的组合

Table listing fossil combinations for Fire book, categorized as 'Good' (好的组合).

非常好的组合

Table listing fossil combinations for Fire book, categorized as 'Very Good' (非常好的组合).

最理想的组合

Table listing fossil combinations for Fire book, categorized as 'Most Ideal' (最理想的组合).

冰之书 化石合体表

好的组合

Table listing fossil combinations for Ice book, categorized as 'Good' (好的组合).

非常好的组合

Table listing fossil combinations for Ice book, categorized as 'Very Good' (非常好的组合).

最理想的组合

Table listing fossil combinations for Ice book, categorized as 'Most Ideal' (最理想的组合).



如果你是一位从《真·三国无双3》玩过来的玩家，那么你的5件锭、8件珍贵道具以及心仪武将的10级武器一定早就已经在《真·三国无双3》中入手了，这样在《真·三国无双3 猛将传》里就不必重复拿了。但事实上要拿到全部的10级武器和珍贵道具，是一件非常宏大的工程，要花费玩家大量的精力和时间。虽然《真·三国无双3 猛将传》和《真·三国无双3》联动后依然可以在无双模式和自由模式重新拿10级武器和珍贵道具，不过由于很多玩家只有《真·三国无双3 猛将传》而没有《真·三国无双3》，因此无法联动。

要命的是本作的武器采用的是升级系统，如果你不在《真·三国无双3》中把武器升级到10级武器的话，就无法在《真·三国无双3 猛将传》中拿11级武器。如此说来，如果不联动的话，岂不是永远也拿不到11级武器了？幸好光荣也考虑到了这一点，因此在《真·三国无双3 猛将传》的列传模式中也是可以拿到《真·三国无双3》里的5件锭、8件珍贵道具和全部的10级武器的。下面就让我们来看看具体拿法吧！

全部锭入手法

锭道具的入手方法不限难度，不限使用角色。只要满足条件，就能成功！

赤兔锭

效果：以骑赤兔马的状态开始游戏。
入手列传：关羽传
入手方法：于禁第一次出现时将其击破。
性能解说：赤兔马是所有马匹中速度最快的，用来赶时间最合适不过了。

的卢锭

效果：以骑的卢马的状态开始游戏。
入手列传：刘备传
入手方法：在杀人数未过20的情况下击败3名敌将。
性能解说：的卢的效果是运气上升，这可和的卢妨主的“美名”不符啊！

汗……

飞电锭

效果：以骑爪黄飞电的状态开始游戏。
入手列传：董卓传
入手方法：“袁绍军到来！”信息出现后1分钟内击败袁绍。
性能解说：爪黄飞电的效果是击破武将的武勋上升。

绝影锭

效果：以骑绝影的状态开始游戏。
入手列传：曹操传
入手方法：3分钟内用同一角色击败黄盖、甘宁、吕蒙、凌统。
性能解说：骑绝影时不会被敌人的攻击打下马来，绝对是最好用的马！

象锭

效果：以骑象的状态开始游戏。
入手列传：祝融传
入手方法：2分钟内在未被巡逻兵发现的情况下击败全部巡逻兵。
性能解说：大象是乘物中的最终兵器，可惜本作不能再用无限无双技。

珍贵道具入手法

珍贵道具的入手方法同样不限难度，不限使用角色。

孙子兵法

效果：能力上升道具的有效时间增加。
入手列传：孙坚传
入手方法：与敌部队战斗开始后，在1分钟内击败稍后出现的吕布。

发破传书

效果：濒死时起身攻击力激增一倍。
入手列传：姜维传

真·三国无双3 猛将传	KOEI	ACT
PS2	真·三国无双3 猛将传 1~2人 对应硬盘，对应《真·三国无双3》记录，可以与《真·三国无双3》联动	2003年9月25日 150KB以上 日版 4280日元

入手方法：5分钟内150人斩。

护卫心得

效果：护卫兵能力上升。
入手列传：曹仁传
入手方法：3分钟内击败牛金附近的甘宁、韩当。

真乱舞书

效果：无需濒死即可使用真无双乱舞。
入手列传：张辽传
入手方法：4据点封锁并达成200人斩。

刚柔法书

效果：锷迫（即拼刀）时不会输。
入手列传：徐晃传
入手方法：5分钟内封锁全部据点。

真空书

效果：攻击范围变广。
入手列传：甄姬传
入手方法：5分钟内200人斩。

净炎火矢

效果：能射出带火的弓箭。
入手列传：黄忠传
入手方法：用同一角色击败关平、周仓。

铁甲手

效果：CHARGE攻击（即△攻击）时承受力上升。
入手列传：甘宁传
入手方法：1分半钟内顺序击败李典、乐进。



全10级武器入手方法




共通条件：1.“難しい”难度下；2.在欲拿武器的武将的列传模式下；3.欲拿武器的武将持有9级武器；4.满足特定条件。

虽然只需在“難しい”难度下即可拿到10级武器，比拿11级武器所必须的“达人”难度低了不少。但由于9级武器必须要在无双槽满的情况下才能发动属性，所以一干靠属性吃饭的人威力顿减。由于发动真无双乱舞时无双槽会减少，因此像诸葛亮、甄姬这些真无双乱舞带属性的角色也没了用武之地。因此某些10级武器的入手方法甚至会比11级武器更难！有兴趣的玩家不妨将武器初期化后自行挑战！

武器图鉴
关卡名
入手方法

青龙胆 赵云传



5分钟内击败许褚、程昱、夏侯渊。

黄龙偃月刀 关羽传



4分钟内150人斩。

破军蛇矛 张飞传



夏侯惇、夏侯渊出现后2分钟内干掉任一人，张郃、曹仁出现后2分钟内干掉任一人。

天麒麟牙 夏侯惇传



5分钟内击败曹性，并达成50人斩。

真极牛头 典韦传



张绣出现前200人斩达成。

蚩尤瀑布碎 许褚传



典韦第3次出现时脱离的输送部队数量在4队以下。

古钱刀真打 周瑜传



敌援军出现前，击败孙乾、糜竺、张飞、关羽。

闪飞燕 陆逊传



6分钟内接近黄承彦，事件发生。

虎扑跟狼改 太史慈传



击败薛礼时配下部队2队以上，击败樊能时4队以上，击败于糜、陈横时6队以上。

金丽玉锤 貂蝉传




在未被发现的情况下击败董卓，之后在7分钟内击败任4名敌将。

朱雀羽扇 诸葛亮传



月英最后一次出现时，评价上升6次。

倚天之奸剑 曹操传



10分钟内将除关羽之外的全部敌将击败。

无双方天戟 吕布传



刘关张出现前800人斩达成。

日月乾坤圈 孙尚香传



在程普、潘璋、徐盛、丁奉说出台词后的1分钟内将其击败。

真黄龙剑 刘备传



在杀人数不到20的情况下，4分钟内击败刘贵、高沛、杨怀、冷苞。

真天狼剑 孙坚传



5分钟内击败胡軫、华雄、吕布。

白炎皇狼剑 孙权传



关门闭门后2分钟内击败乐进，李典出现后1分钟内将其击败。

阿修罗 董卓传



6分钟内击败袁绍。

真霸道剑 袁绍传



10分钟内击败严纲、赵云、张飞、关羽、刘备。

龙蹄尖 马超传




5分钟内300人斩。

破邪旋风斩 黄忠传



长沙城开门后4分钟内100人斩。

金刚九天斩 夏侯渊传



夏侯惇到达前400人斩。

黄龙钩镰刀 张辽传



5分钟内击败凌统、徐盛、吕蒙、甘宁出现后1分半钟内将其击败，周泰出现前150人斩。

鸾音羽扇 司马懿传



上方谷开门后2分钟内击败魏延。

白虎额 吕蒙传



5分钟内击败关平、糜化。

霸海 甘宁传



5分钟内80人斩。

昂龙颞闪 姜维传



击败曹仁、张郃、徐晃、许褚。

轰天神杖 张角传



4分半钟内100人斩。

白虎牙斩 徐晃传



2分钟内击败关平、周仓、糜化。

朱雀虹 张郃传



配下式将生存的情况下击败关平。

月夜日狂 甄姬传




加入任意一方后的10分钟内，除敌总大将外的敌将全灭。

新海鞭 黄盖传




在未被发现的情况下，5分钟内制压全据点。

霸王 孙策传



3分钟内击败于吉的分身和本体。

双极天星 魏延传



4分钟内50人斩。

豪风神杖 虎统传



3分钟内100人斩。

百兽王 孟获传



4分钟内300人斩。

业火 祝融传



在未被发现的情况下，4分钟内击破传令，并进入特定区域。

乔美丽 太乔传



在所有食客出现后的1分钟内将其击败。

乔佳丽 小乔传



7分钟内击败夏侯惇、典韦、许褚、曹仁。

凤嘴凤翼 曹仁传



3分钟内击败甘宁、韩当。

霄 周泰传



3分钟内接近孙权。

湖底卷月 月英传



在虎战车全部健在的情况下，击败马超、张飞、黄忠。

伏羲的大剑 周泰传




太史慈出现后4分钟内将其击败。

女娲的细剑 甄姬传



加入任意一方后的5分钟内100人斩达成。

真凤翔剑 孙坚传



5分钟内350人斩。

豪真空枪 赵云传



5分钟内击败许褚、程昱、夏侯渊。

大破天戟 吕蒙传



5分钟内击败关平、周仓。

“《真·三国无双》系列”未来形态的雏形——修罗模式 详解

仔细分析过修罗模式后不难发现，它绝非简单的生存模式。从光荣这次的大力宣传之中可以预见，修罗模式必将成为“《真·三国无双》系列”发展的重要组成部分之一。而这次修罗模式可以改进的地方实在是太多了，想必这次光荣只是做一个小小的尝试而已。真正的修罗模式也许在下一代中就会出现！

记忆

修罗模式是一个完全独立的游戏模式，在修罗模式里所有的武将、武器、道具全部为初期值，而且在修罗模式中培养的武将和武器以及获得的道具不能在其他模式中使用。不过修罗模式中武将的成长与获得的道具是可以保留的。每次游戏时，只要选择終了，此次游戏中获得的道具及武将的成长情况就可以保留下来，下次游戏可以接着使用。惟一的损失是下次游戏时必须从 MISSION 1 开始。不过如果在战斗中败北的话，此次游戏中所获得的道具及武将的成长情况就会消失。

在修罗模式里，不能在战场上中断记忆。惟一能够记忆的时候是在选择任务之前选择“途中セーブ”进行途中SAVE。但这个记录只能读取一次，读取之后就会消失。如果读取中断记录后关机复位，和在战斗中败北一样，此次游戏中所获得的道具和武将的成长情况就会消失。

不过正所谓“上有政策，下有对策”，方法还是有的。只需准备两个记忆卡随时交换，这样就不用愁了。不过在使用双重记忆卡大法之前，务必要保持极为清醒的头脑。有这个方法后，理论上是可以无限打下去的。不过由于修罗模式的难度会不断加大，到了 MISSION 140 后敌人的攻击力会达到最大值。而且最关键的是打修罗模式得不到任何奖励，因此到了这种时候，多半就没有什么吸引玩家再打下去的动力了。

回复

在修罗模式中，最困难的一点就是缺少回复道具。在正常游戏中，打败亲卫队长之类的敌人后必会出现回复道具，但在修罗模式中每一关出现的回复道具不会超过2个，还都是最低等的包子。而且包子的出现几率非常低，打几十关找不到一个包子是很正常的事情。这个时候，就只能去商店购买了。

商店里的回复道具只有两种：包子和华佗膏。不过不是每个商店都有，惟一能够肯定的就是打首都防卫战时一定有售。虽然可以在商店中买到，但问题并没有解决，因为商店中回复道具的价格会根据玩家的购买次数而不断上涨，数次之后便会涨到极限：99990 元。到了这个时候，基本上就不要奢望啦！

人选

由于修罗模式动辄就是几十关，而且中途不能换人，因此一定要选择一个合适的人选方能顺利游戏。

在《真·三国无双3 猛将传》中，诸葛亮、司马懿、甄姬、孟获、庞统、张角的真无双乱舞带有属性，于是他们一下子翻身成为了最强者。但由于在修罗模式中武器最高只能达到9级，而9级武器必须要在无双槽满的情况下才能发动属性。因此靠属性真无双打天下的想法，到了修罗模式中就不适用了。

俗话说：“杀敌三千，自伤八百。”任你武艺通天，无奈修罗模式中回复道具极限有限，加之奸商会不断提价，因此打到后来体力必然会不断减少。这个时候，完全无敌的无双技就会成为玩家的不二之选。因此用来玩修罗模式的最佳人选应该是一个无双技非常厉害的角色。

根据以上分析，最佳角色非周泰莫属。周泰的无双技不但威力大，而且非常安全，一旦命中，绝无后顾之忧。虽然无双收招时看似破绽极大，但实际上是非常安全的。纱迦就是用周泰创下了修罗模式的记录。

成长

修罗模式里武将的成长和正常游戏没有区别，慢慢练的话一定能练满。武将的攻防能力和体力无双值都是通过吃相应的道具来提升，只需打败敌将或是打死输送队长就有机会得到这些道具。但在战场上最多也只能打出+2的道具，因此练起来格外麻烦，幸好在商店里也可以买到这些道具。惟一要注意的是由于修罗模式中不能换人，因此要想换服装的话就得在重新开始游戏时想好。

武将的武器在修罗模式里最多只能升至9级，真是可惜。不过所有的珍贵道具倒是一个不缺。修罗模式的 MISSION 5 为建国战，打过本关就能建立自己的

国家。之后每隔5关都会进行一次首都保卫战。首都保卫战虽然难度很高，但此战中会出现贵重品输送部队，修罗模式中的珍贵道具全部都要在首都保卫战中获得。玩家拿到的珍贵道具必定是自己还没有入手的，因此遇到首都保卫战就不要错过。MISSION 50 以后，开始出现各种马镫。如果此前珍贵道具未拿齐的话，也有可能出现珍贵道具。建议最好拿齐珍贵道具后再来收集马镫。

道具

除去正常游戏时会出现的增加攻防能力的剑和盾、增加体力上限的点心、增加无双上限的仙酒和回复道具外，在修罗模式的商店里还有一些特殊道具。活用它们的话，会令游戏轻松不少。

武将劝诱

此类道具名为“XX劝诱”，XX为武将名。购买此种道具后，该武将就会加入成为玩家的副将。玩家最多可以拥有3名部下，但不能解雇部下，必须等部下阵亡后才能招募新的部下。需要注意的是这些部下也是可以成长的，随着并肩作战的关卡不断增多，他们的能力也会不断成长。这些能力成长后的部下非常厉害，是你并肩作战的得力助手，而且当他们在玩家面前阵亡的话，还会化为包子，真是令人感动啊。

兵种募集

此类道具多名为“XX召状”或“XX杯”，XX为兵种名。购买此种道具后，对应的兵种就会成为玩家麾下的部队。玩家最多可以同时带3支部队，但不能解散麾下部队，必须等麾下部队阵亡后才能补充新的部队。在可以募集的兵种中，有一些是在其他模式中看不到的（如妖术师），非常厉害。

水蛟印经

只在本关有效的道具，作用为每杀50人都可以获得额外的武勋。这个武勋值的具体数目为杀人数的两倍。

神珍铁枷

只在本关有效的道具，作用为在本关中所有能力下降，但过关后可以得到1000点武勋。神珍铁枷的副作用其实并不明显，在早期时不妨多买，毕竟1000点武勋还是非常实惠的。

数字手形

此类道具名为“Xの手形”，X为数字，作用为向后跳一定数量的关卡。这个道具用来赶时间最合适不过了，不过由于关卡数发生飞跃，难度也会上升，因此要慎重考虑。

天眼珠

只在本关有效的道具，作用为可以发现本关的伏兵和隐藏的输送部队。由于天眼珠价格实在低廉，而如果能发现输送部队的话实在是大赚，因此看到天眼珠就不要犹豫了——买就一个字。

黄龙镇

只在本关有效的道具，作用为限制时间延长5分钟。黄龙镇的价格也很便宜，利用这5分钟可以多杀不少人，因此也是属于必买的道具。

驮马镫

只在本关有效的道具，作用为骑马进入本关。在修罗模式初期，玩家还没有拿到马镫，这时买个驮马镫来骑骑马还是不错的。

护卫依赖书

只在本关有效的道具，作用为过关时若商人健在的话会获得1000点武勋。由于售价低廉，还是值得一买的。

事件

套用《少林足球》中的一句话：玩修罗模式如果不研究事件的话，那和自虐有什么区别？

修罗模式的事件，在很大程度上会受到玩家道德值的影响。道德值是修罗模式中的隐藏数值，分为恶行值和善行值两种，它会根据玩家的表现而不断变化。

除了道德值以外，玩家与其他武将之间的关系也很重要。基本上只要在战场上帮助过某名武将，就会和他处于恩义关系；相反地，只要你在战场上攻击过某名武将，就会与他处于仇恨关系。



IP: 新武将=選択 SHURA MODE

吴

体力: 10000
攻击力: 1000
防御力: 1000
回復力: 1000
武器: 刀
防具: 鎧
属性: 炎

与玩家有恩义关系的武将，在建国战和防卫战中会作为援军出现。援军出现后，全军士气上升，但与该武将的恩义关系自动解除；与玩家有仇恨关系的武将，在建国战和防卫战中会作为敌方援军出现。援军出现后，敌全军士气上升，但与该武将的仇恨关系自动解除。

在战场上接近己方武将时，如果与之处于仇恨关系或是玩家的恶行值太高的话，有可能遭到对方的攻击，这样就无法接受任务了。另外恶行值很高时，敌方阵营中有可能出现强化武将追杀玩家，同时恶行值降低。武将的强化的程度与玩家的恶行值成正比。

山贼的隐藏地

敌总大将山贼头，并且有许多的副长伏兵。过关后善行值上升。

山贼的山寨

敌总大将山贼头，并且手下有很多强化的副长。过关后善行值上升。

山贼退治

善行值高时发生，委托人为许褚、孙尚香、马超。他们会委托玩家击败敌方山贼头，击破山贼头就算完成委托。委托达成后会得到道具或1000点武勋作为奖励，委托人有可能加入己方。委托达成后与委托人有恩义关系，击破委托人会形成怨恨关系。

黄巾党据点

MISSION 11 后发生。敌总大将是张角，会有大量的黄巾巫女与幻影兵在场，非常厉害。如果有天眼珠的话，可以识破操作武将，打倒该操作武将即可让幻影兵消失。若部下有张角或玩家就是张角，则不会发生。

持有虎战车的敌将

敌将周围有虎战车助阵。

诱拐

场上有曹操、董卓、袁绍、张角、孟获时，他们会要求玩家把某女性武将或陆逊（汗）抓过来。接近目标后将其体力打到一半以下，之后把她们带回委托人处就算完成。委托达成后，会获得道具或1000点武勋作为奖励，同时恶行值上升。委托达成后，与委托人处于恩义关系，与绑架对象处于仇恨关系。击败委托人后，则与委托人形成仇恨关系，而与绑架对象有恩义关系。当部下不满3人时，不把绑架对象交予委托人过关，绑架对象会加入己方。这也是收到众MM当部下的最好方法。

略夺

恶行值高时发生，我方军团中的山贼头会委托玩家击破输送部队。接受任务后恶行值会下降；击破输送队后恶行值上升；直接击破山贼头，善行值上升。

他国战争

在自国以外的地点发生，委托人是张辽、陆逊、关羽、袁绍，他们会委托玩家击破敌总大将。委托达成后玩家会获得道具或1000点武勋，委托人有可能加入己方。委托达成后与委托人有恩义关系。

被困武将

我方武将山贼或敌将围住，此时只要击破山贼头或敌将即可救出该武将。救出成功后再接近该武将，会获得道具或500点武勋，而该武将有可能加入己方，同时善行值上升。

怪物出现

到达战场某处后可以接受当地民众的委托消灭怪物。怪物可能是吕布、骑象的武将或虎战车，其中以吕布最为厉害。如果接近指点地点后听到吕布出阵的音乐，就赶快想办法吧！击倒骑象的武将再骑上象一段时间，会有祝融作为敌援军出现。怪物击破成功，善行值上升，此外还可以获得道具或1000点武勋作为奖励。另外击败虎战车会有500点武勋，击败吕布会有1000点武勋。

袭击他国补给据点

自国以外的地点发生。接近委托人后，他会委托玩家击破敌方据点输送队。到达该地点后，会出现输送部队，击破输送部队即达成委托。委托达成后会得到道具或1000点武勋作为奖励，委托人有可能加入己方。委托达成后与委托人形成恩义关系，但委托发生后再攻击委托人会形成仇恨关系。

武将的驻地

战场上有自军其他武将时有可能发生。玩家可以主动攻击他，一旦攻击的话恶行值会上升，并与该武将形成怨恨关系。当该武将苦战时将其救出，会得到道具或500点武勋作为奖励。与其处于怨恨状态或恶行值太高时，该武将有可能成为敌人。

建国战

未建立国家时每过5关就会出现，会随着玩家的善行值高低而有不同的剧情。

防卫战

建立国家后每过5关就会出现，会随着玩家的恶行值高低而有不同的剧情，不打防卫战的话会失去国家。建国战的难度是最高的，必须要全灭敌人才能过关。不过防卫战的武勋兑换率也是最高的，而且会出现带有珍贵道具的输送部队。

说明

在修罗模式中，每关都有3个MISSION可供选择。MISSION的具体内容，可以从说明文字中看出来。这些说明文字大致可以分为任务类说明和商店类说明，两种说明可能混合出现。由于提示都是日文，因此很多玩家都不太明白其中的含义。幸好光荣官方已经放出了这些文字的说明介绍，现在就为大家进行详细解说，请大家对照前面的事件来看。

商店类说明

割高ながらも、华佗膏を卖っている店がある
有华佗膏卖，但价格较高。

肉まんを安く卖っている店がある
有便宜的肉包卖。

全商品を安売りしている店がある
这里的物价很低。

人名が同行者を求めてこの地を旅しているらしい
可以在商店中使该武将加入。

にぎやかな町があり、旅の道連れを求める人が集まっている
有多名武将可以加入。

剣や盾を取りそろえた店がある
有大量提升能力的剑、盾出售。

兵种名の一団が雇い主を求めているらしい
可以雇用这种部队。

任务类说明

この地方には道具名が眠っているといわれる
完成委托或利用天眼珠击败隐藏的输送队长后就能取得这种道具。

この地方の最近の様子はよくわかっていない
没有任何情报，什么情况都有可能发生。

山賊がこの一帯を荒らしまわっているらしい
发生“略夺”。

山賊の根城がある
此地为“山贼的隐藏地”或“山贼的山寨”。

戦が起こり、人名が陣地を筑いている
发生“他国战争”。

人名がこの地で消息を絶つたらしい
发生“被困武将”。

怪物が出没し、住民を困らせているという
发生“怪物出现”、“黄巾党据点”或“持有虎战车的敌将”。

补给据点があり、严重な警戒がされている
发生“袭击他国补给据点”。

人名が供を連れてこの地を訪れている
发生“武将的驻地”、“诱拐”或“山贼退治”。

多数の兵士が警戒している
关卡内敌人很多，或是有追杀玩家的强化武将。

输送部队が隠れながらこの地を通過しているらしい
有隐藏的输送部队，需要用天眼珠将其识破。

太守人名に対する民の不满が高まびておりし、爆発寸前らしい
太守人名に対して、不满を持っている将兵がいるらしい

太守人名が出陣中のため城の守備は手薄である
发生“建国战”，这3种说明是根据玩家的善行值从高到低排列的。

玩家に不满を持っている将兵が人名を国内に招き入れた
人名が诸侯に檄文を送り、玩家に讨伐軍を组织した

人名が兵を率いて玩家的領地に侵入しようとしている
发生“防卫战”，这3种说明是根据玩家的恶行值从高到低排列的。

順位	名前	生還	地獲得金	793949
1	クリア数 100	プレイタイム	280:20	
2	クリア数 30	プレイタイム	186847	
3	クリア数 29	プレイタイム	183304	
4	クリア数 20	プレイタイム	204:59	
5	クリア数 18	プレイタイム	105:00	

★スクロール ④次へ

Argentina! Argentina! Argentina!

阿根廷攻略

文: GOUKI



- 1 Cavaller
- 6 Samuel
- 2 R. Ayala
- 14 Coloccini
- 19 Scaloni
- 11 Veron
- 17 Solari
- 8 J. Zanetti
- 16 Aimar
- 7 C. Lopez
- 9 Crespo

WE 专页 Vol.6

拒绝三前锋的理由

《WE7》的阿根廷队的默认阵形是3-4-3A，中场菱形站位，3名后卫依次是萨默埃尔、R·阿亚拉和奎罗加；4名中场是后腰贝隆，前腰艾马尔，左前卫索林和右前卫萨内蒂；3名前鋒是左边鋒C·洛佩斯、右边鋒奥特加以及中锋克里斯波。这样的阵形优势很明显，那就是中前场的7名队员全是攻击好手，以艾马尔为核心向对手的整条后防线展开令人窒息的进攻，右边鋒奥特加也可以作为一个中转站，在右路组织一针见血的进攻，打得顺的话简直可以用疯狂来形容！

但是，3-4-3A对于阿根廷队来说，缺点也是相当明显而且致命的：那就

是防守力量的超级薄弱以及人才储备的不平衡。在一场10分钟的比赛当中，一支攻击力超群的球队能够组织多少次进攻？在这些进攻当中又有多少能够化为实际的进球？对于《WE7》来说，攻守平衡的理论依然是要摆在首位的，换句话说，不失球，或者是不先失球是赢得比赛的根本——这也是GOUKI在为阿根廷队排兵布阵时首先考虑到的。阿亚拉与萨默埃尔的能力可算是世界级，但如果其中有一个不在状态的话怎么办？阿根廷队所有后卫的速度都不快，在反击时的回追又应该由谁来完成？

综上所述，游戏中为阿根廷队默认的阵形并不是一个最好的阵形，至少不是最稳妥的。

4-4-2A，重塑阿根廷风格

选用4-4-2A有两方面的原因，其一自然是根据游戏默认的的球员阵容来进行的调整，其二就是GOUKI的个人喜好了：1994年阿根廷队就是以4-4-2A打出了漂亮足球，对阵希腊时的那多次撞墙式配合再由老马完成最后的绝杀，美妙程度是无法用语言来形容的！

4-4-2A的特点就是边路进攻与中路进攻的有机结合，快速通过中场，在虚实实中中寻找撕破对手防线的机会。阿根廷队由于先天条件的限制，身体状况恐怕算得上是一流强队中最差的了，所以无论是在进攻还是防守时都需要特别调整整体队形的完整。并且，中场两个边的防守能力一定不能太差，最起码也得有一定的回追能力，否则剩下一个单后腰是非常危险的。

上面说了这么多，在实际为阿根廷队设计阵容和打法的时候，还是要根据队员的特点来进行。现在就让我们以上面说的这些为基础，一条线一条线地来看：

门将

两个门将都是一路货色，有点让人心寒。从能力上来说23号弗朗哥稍强

点，具体上谁还是让状态来决定吧。

后腰之痛

杜舍尔、坎比亚索、贝隆，这就是阿根廷队在《WE7》中仅存的能够担任后腰一职的3名球员，而阿尔梅达、雷东多这样的优秀中坚，老而弥坚的西蒙尼也已经成为了传说。照这样的情形，单后腰的战术就成为了阿根廷队的唯一选择。

杜舍尔基本算得上是“绝对不会使用”的球员之一——除非你的对手是英格兰队而你又有足够的恶搞心理让他和小贝在地上碰碰。自从马克莱莱穿上蓝衫后，在皇马坎比亚索是当仁不让的原装正宗后腰独苗，有一定的防守能力（防守能力76），但要命的是他的身高只有176cm，在争夺头球时完全无优势可言，身体的平衡能力为78，体格是中等的3，因此在4-4-2A的整体战术体系当中，坎比亚索是无法胜任单后腰这一重任的。

于是，贝隆就成了唯一的选择。

就位置和能力而言，贝隆打后腰绝对没问题，在曼联时他就曾经尝试过这个位置。虽然防守数值比坎比亚索稍差，但贝隆自身良好的身体素质（身体平衡能力84，体格5）能够弥补这一点。并且，贝隆精准的传球以及不俗的远射功夫都能够让他在后腰这个位置上有所作为。没错，让贝隆打后腰的确感觉有点浪费，但是仅从“为了在争夺对方门将大脚开来的球门球时不至于完全失去抵抗力”这一点来说，贝隆就绝对是唯一的选择，谁让阿根廷人矮呢？

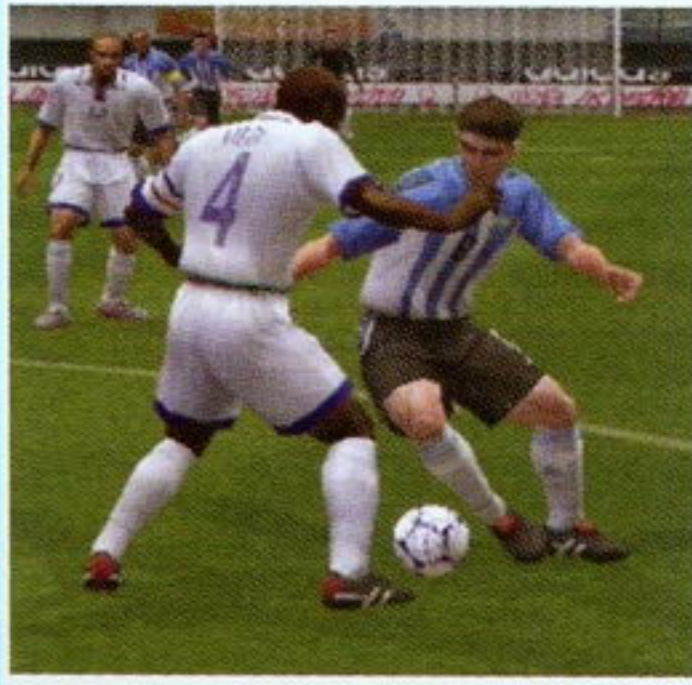
肩负重任的中前场

在前腰这个位置上，加拉尔多与古斯塔沃·洛佩斯自然是坐板凳的。我们首先要确立一点的就是让艾马尔来打前腰这个至关重要的位置，与艾马尔争夺前腰这个位置的是奥特加。对于前腰来说，除了有好的控球技巧之外，传球的技术以及与队友的配合（连携）也是非常重要的。奥特加的控球技术是峰值99，但是在传球方面的造诣就不如艾马尔了，此外在身体对抗方面的能力也略逊艾马尔，在两名球员状态相同的情况下，还是应该优先使用艾马尔。

前面提到过，4-4-2A的两个边的防守能力一定不能太差，最起码得有一定的回追能力。右路的萨内蒂是绝对绝对的主力，能攻善守，身体素质一流，这样的球员真是天底下难找，除非萨内蒂处于最差的状态，否则还是不要把他换下场。左路



FORMATION Argentina



方面的排位是索拉里>卡斯特罗曼>索林。索拉里的特点其实与萨内蒂有些相似，差距最大的就是防守能力。但你也找不到其他更好的选择。在对方门将开球时，贝隆、索拉里与萨内蒂将是第一点的争夺者，这也是在争夺高空球方面阿根廷队所能做到的最好的人员配置了。

▲萨内蒂是中场的一枚重要棋子。

锋线的搭配是左脚将C·洛佩斯+逆足精度为7的第一中锋克雷斯波。当迟迟打不开局面的时候，身高只有168cm的萨维奥拉与同样灵巧的C·洛佩斯在阵地战中的作用比克雷斯波还是要大一些的。在面对任何一支强队的时候阿根廷队都没有空中优势可言，但克雷斯波好歹偶尔也能争到球头，

再加上他的射门技术达到了97，这就是使用他作为首发的理由。

后卫

两个中后卫绝对是阿亚拉与萨默埃尔。幸好这两人的安定度还算可以，轻易不会出现状态箭头垂直向下的可怕情况。4号奎罗加与22号海因策也有CB的属性，不过不到万不得已的时候（两名主力的状态箭头垂直向下）轻易不要使用这两名球员，因为在能力上的差距还是很明显的。在两个边卫的选择上需要花一点心思了：索林、普拉森特在世界杯时的积极表现给人们留下了深刻的印象，但是他们自身的防守能力以及身体素质都让人担心是否能够扛得住欧洲大型中锋的冲击。新入选的14号克罗奇尼与19号斯卡洛里都有一定的身体对抗能力，在边路与对手纠缠时不会因为身体素质的原因而被强行摆脱。在进攻方面，由于中场的火力已经足够，他们只需要做好自己的本职工作就好了。

战术解说

前面已经说过，高空球是阿根廷队的软肋，所以无论是在进攻还是在防守时，我们都要尽可能地避免高球的出现。具体到每一个细节上，比如说在开球时，就别开大脚开到中圈让艾马尔们白费力气了，老老实实传给边路的队友吧。萨内蒂的冲击力较强，护球能力也非常优秀，横向的移动、传球能力也都不错，是主要的进攻发起人。

之所以不采用传统的中路由贝隆或者艾马尔来发起进攻，完全是因为要考虑到防守的问题。（在这里GOUKI要着重指出的是，在这里所介绍及推荐的战术是提供给玩家们在对高手对战时使用的，以追求最终的胜利为目标，稳健要摆在第一位）因为如果是从边路发起进攻，那么即使是丢了球，对手发动反击的路线也比较单一，就算是传给中场的组织者也是需要一定的时间的，这样就会留给贝隆以及后防线退守的时间。而如果在中场丢球，那么对手就将直接面对你的整条后防线了。艾马尔站在中场起到掩护及中转的作用，将球分给两边插上的队友，或者自己插入禁区完成射门。至于带球的重任，就请交给萨内蒂或者索拉里吧！

《WE7》对于球员的跑位进行了一些调整，你常常可以看到左路球员跑到中路甚至右路去和队友进行配合。其实这也是一个见仁见智的问题，运用得当会让你的进攻更加锐利，反之则会陷入球员跑位的怪圈，令你无所适从。由于阿根廷队的前场球员的攻击欲望都十分强烈，这样就会造成攻到对方禁区弧顶时接应点太多的“怪异现象”，比如目瞪口呆地看着索拉里高速斜插到右路等等。至于说C·洛佩斯和克雷斯波的自动交叉换位更是经常的事情——这反而给了GOUKI许多启示：为什么不能将前锋线视为吸引对手注意力的“饵”，让中场队员后插上终结对手呢？我们都知道《WE7》的默认防守是看球不看人

的，这就给了这种“诱饵战术”施展的机会。事实上GOUKI的阿根廷队到目前为止的入球基本都是靠中场队员的前插来完成的，换句话说，在与强队的交锋中，阿根廷队取得入球的方式并不是依靠个人能力，而是整体的配合。

在攻击与防守的意识方面，《WE7》能够设定最多两个方向的跑位意识，我们可以充分利用这一点。不过这个系统也不可滥用，否则场上的局面很可能无法收拾。既然右路强劲，我们还是将更多的心思放在萨内蒂与贝隆这两名阿根廷队的核心球员身上。如图所示，将贝隆与萨内蒂的攻击意识调成前后各一个箭头，一定要求他们攻能攻得上去，守也能守得回来，其他的球员只需要要求他们保持自己的位置即可。防守意识方面需要变动的地方稍多一些，如图所示，首先加强后卫线上阿亚拉的防守意识，即是说让他的站位比其他的后卫更靠后一些，这样虽然有可能被对手反越位成功，但多少也能够弥补阿根廷队回追不力的情况，相比较而言还是值得的。在这里要说一下使用阿根廷以及其他一些后卫线偏弱的球队的防守心得：一是不要猛扑，一定要等自己的后腰回到自己的位置上时再主动去拦截，在此之前还是迅速退守比较明智；二是如果对方的速度实在够快，我们的对策是要么使用犯规战术，要么放弃边路的防守，将对手的跑动路线吸引到边路上，避免让对手直接突进中路，这也是不得已之举。其次需要调节是两个中场边路的防守意识，绝对不能给维尔托德、奥维马斯、泽·罗伯托之流以突破的机会！最后再将两名前锋的防守意识调到最低，这样一来在成功防守对手角球之后，也可以保证有一定的反击速度，一次两次下来，斯塔姆、路易扎奥那样的“头球队员”也会有所顾忌了。



特别追加：在国家队大门外徘徊的潘帕斯战士们

估计很多人都会不会满意《WE7》的阿根廷队默认阵容，不过《WE7》为我们提供了非常体贴的EDIT功能，能够让我们按照自己的意愿调整阿根廷队的阵容。下面这些就是未能入选国家队的失意之星们（以《WE7》的默认资料为准）：

英文原名	中文译名	所在球队	位置
Bossio	波斯奥	本菲卡	GK
Burgos	博格斯	马德里竞技	GK
Bonano	博拉诺	巴塞罗那	GK
Redondo	雷东多	AC米兰	DH
Almeyada	阿尔梅达	国际米兰	DH
Simeone	西蒙尼	拉奇奥	DH
Ruquelme	里克尔梅	巴塞罗那	OH
Kily Gonzales	基利·冈萨雷斯	瓦伦西亚	SH
Pochettino	波切蒂诺	巴黎圣日尔曼	CB
Batistuta	巴蒂斯图塔	国际米兰	CF
Caniggia	卡尼吉亚	格拉斯哥流浪者	CF



总结

GOUKI感觉这一次的阿根廷队并没有自己预期的那样强，刚上手时甚至有一种想放弃的感觉，因为整体的身体素质实在是太差了。被老马绝赞的达亚里山德罗也没有出现在国家队当中，反而多了一堆有可能一辈子也不会上场的鸡肋。在编辑部内与沙罗（巴西）和卡伦（荷兰）对练的时候，一开始的确是怨气很大：跑不过巴西，挤不过荷兰，传接球以及射门的感觉也很别扭。不过在认真考量了本作中阿根廷队的人员配置特点之后，终于找到了4-4-2A这个相对比较适合的阵形。事实上，仅以这样一篇文章也很难将使用阿根廷队的每一个细节表现出来的，更何况“《WE》系列”已经发展了近十年，每个老玩家都有属于自己的操作习惯，所以说在这里给出的战术以及人员配置也许并不适合每一个喜欢阿根廷队的玩家，但GOUKI相信这篇阿根廷攻略至少能够解决玩家心中对《WE7》的一些疑问。在今后的《WE》专题中我们也将继续就热门球队进行分析，敬请期待！

文：猫太



ランドモード难点

在ボンバーマンランド模式中,玩家需要收集红、蓝、黄、绿和白这5个地区的所有方块(ピース)才能通往别的区域,每个区域的方块一共有25块。方块的取得方法有玩迷你游戏、在一些神秘地点中取得和解决一些事件这几种。而迷你游戏的取得就不再多说了,毕竟这些游戏应该都不会难倒大家吧。在这次的“研究中心”里要为大家分析的就是各区域一些方块的寻找方法,毕竟因为卡在这些地方而不能继续玩下去就太可惜了。

※下面所说的地图位置都是在PAD的地图中明确地标明的,所以每到一个新的区域时应该先向询问处(インフォメーション)索取地图。每个区域里的地图号码只代表区域内的地图。

方块号码	发生位置	取得方法
2	D-5	把第一个关口左边的旗降下便可以取得
4	C-4	调查C-3附近一块不同颜色的地面后到商店购买“スコップ”,在该地面挖掘便可以取得
6	A-2	首先调查A-2一棵会闪光的树,然后回到C-5向一位老爷爷说话得到冲刺能力(按着×键走),最后撞向刚才那棵树便可以取得(注意冲刺需要一定距离的蓄力)
7	G-6	首先要在G-6的猫屋与工作人员对话得知小猫遗失,然后去B-5找到小猫,再回去G-6找工作人员后,最后带着小猫回去便可以取得
10	G-1	在这里会遇到一只接近便飞走的小鸟,先在道具屋购买饲料(鸟のエサ),然后去捉那只鸟便得到方块
12	A-1	在通往蓝色区域的关口左边有条秘密小道,进入后可以发现3块岩石,调查后到道具屋购买“パワーグローブ”再移动最下面的岩石便可以取得
14	B-1	当取得了黄色区域的1号方块后便会出现Dr.BOMBER,去B-1的诊所找他并回答问题便可以取得
19	海豚岛	在H-5里与黄金军团的3人对话后便可以在A-7的潜艇处自由来往海豚岛,进入里面酒店的4楼再次与他们对话后再跟上面的大胖子对话,事件结束后来到酒店楼下的赛车场与黄金军团比赛,胜出后便可以取得
24	E-1	当收到捉迷藏大赛(かくれんぼ大会)的Email通知后来到了E-1的询问处进行游戏,在C-2附近的咖啡杯右边隐藏处找到他后便可以在询问处取得

方块号码	发生位置	取得方法
3	E-1	取得了绿色游乐券后,(取得方法见后面介绍)在B-5的海盗船便可以玩“ボンジージャンプ”,玩过后取得
7	B-5	把地图B-5的所有桶用冲刺破坏,然后调查不能破坏的桶,最后利用旁边的大炮把它打烂取得
11	G-4	当收到捉迷藏大赛(かくれんぼ大会)的Email通知后可以在询问处开始游戏,在“单轨铁道”(モノレール)游戏的降落地点处可以找到藏起来的人
20	G-6	走到单轨铁道游戏与金字塔的道路中间会被黑色的身影抢去东西。之后在蓝色区域通往绿色区域的地图G-5中发现他,最后追到G-6捉到他便可以取得
22	C-6	收集5个秘宝。(第一个在红色区域H-2的花田、第二个在蓝色区域G-8海滨的中间部分、第三个在黄色区域的D-5、第四个在绿色区域的侏罗纪区域向右的地方用冲刺撞击、最后一个在白色区域的F-8当中)
25	C-7	与大树说话并满足它的所有要求。第一个要求是在H-8坐小艇从右边绕一个圈到红色区域的B-2取得“おいしい水”;第二个要求是要在蓝色区域的H-3中钓到イカとエビ;第三个要求是需要黄色区域的D-3中,用撞击取得树上的果实

炸弹人大陆 2	HUDSON	TAB
PS2	ボンバーマンランド2	2003年7月17日
	1~4人	251KB
	对应PS2专用分插	推荐玩家年龄:全年齡

炸弹人大陆 2	HUDSON	TAB
NGC	ボンバーマンランド2	2003年7月31日
	1~4人	5格
	对应GBA联机线	推荐玩家年龄:全年齡

跑跑跳跳,到处乱扔炸弹——《炸弹人大陆2》终于登场啦!在这个集合了过百个游戏的大陆上,炸弹人将会展开他新的冒险旅程,为收集125块方块成为“方块之王”而努力。这次除了有传统的4人炸弹对战外,还有赛车模式、方块模式和冒险模式等让人眼花缭乱的要素,绝对是“《炸弹人》系列”的一个创举,这次的“研究中心”决定要为大家献上游戏中的难点解说和一些秘技,希望大家喜欢。

方块号码	发生位置	取得方法
2	E-7	在取得了蓝色21号方块后便可以收到捉迷藏大赛(かくれんぼ大会)的Email通知,来到询问处询问后在G-7和A-5的地图中找到两个小孩便可以在询问处索取
3	D-3	收到园长寄来的Email后到城堡的楼顶与他对话便可以取得
4	A-2	来到A-2的花坛背后可得到
10	G-3	当收到寻宝大会(宝探し大会)的通知后在G-3附近有条很窄的道路,进入后调查便可以取得
11	H-3	与H-3附近的钓鱼爷爷说话3次后,在商店中购买鱼竿,然后在他身边连续钓鱼几次便可以取得
13	D-4	进入城堡后跟左上角的工作人员对话,他会叫你吧城堡里的12种温泉水都装回来。分别泡过12种温泉后回去与他对话获得(注意有几个温泉需要通过最大温泉后面的洞才能到达)
14	G-6	在10号方块取得处钓出一条红鱼“あかいさかな”,然后给G-6的鲸鱼吃。它便会吐出一条彩虹,穿过后的里面的赛车比赛中获胜取得
15	B-5	取得3号方块后会有一个气球飞来飞去,只要在C-3的桥上等待一下便可以捉到并取得方块
25	G-7	在海岸边与画师对话后他会请求你站着让他画一幅,只要在过程中不移动便可以取得



方块号码	发生位置	取得方法
1	B-4	得到11号方块后可以在彩票屋用代金券(取得方法是在黄色区域内到处碰撞墙壁,由于是随机的,所以在同一地点拼命地撞也有可能重复得到)博彩。只要中了5张“ボンパーマンシール”便可以与询问处前的工作人员对话参加抽选。(中奖率100%)过一会便会得到
5	G-2	到A-6的UFO娱乐设施的后面宝箱中取得
6	H-6	收到黑宝(くろボン)的寄来的“すごい”Email后到蓝色区域的B-6或B-7处钓“ボンパーフィッシュ”。然后回到黄色区域的H-6与“まねきねこさん”对话并给他“ボンパーフィッシュ”,答对他出的所有问题后便可以取得
11	C-3	在彩票屋会随机中得到
12	F-5	调查F-5中间的地藏它会叫你给它团子。然后从红色区域的H-1处坐火车来到黄色区域的A-7道具店中购买团子,交给它后便可以取得
15	A-2	在A-2的一个视角死角点处隐藏着
18	D-6	首先在蓝色区域的B-7某个房间与ボミュ和ハットちゃん二人说话,然后与黄色区域S-6的外星人说话。过一段时间便可以收到黄金宝(ゴールド)寄来关于UFO的Email。然后再与ボミュ说话后它便会跟着你,带着它去跟外星人说话得知地图H-1的厕所里有方块,从红色区域的H-1坐火车去,调查男厕所后得到
24	G-3	乘坐游览车时看准时机选择其中一台与不同的车厢乘坐,出来后便会有工作人员送你





方块号码 发生位置 取得方法

1	D-3	在塔的3楼走右边的楼梯,然后再乘坐电梯上去。到达后在地板左边的下方下楼梯,跟工作人员谈话便可以玩游戏取得
2	F-6	在取得了13号方块后与G-6的黑色小狗对话,然后去D-3寻找厨师得到料理,得到食物后给小狗便可以打开它后面的宝箱
3	D-3	在塔的2楼有一个喜欢帮人换颜色的画具,与他对话就可以更换身上的颜色,然后根据自己的颜色撞击左边相应颜色的墙壁,(如果路上有人挡着可以与他对话叫他让开)撞完3扇墙壁后便可以得到
4	B-5	在G-2与一名比较奇怪的人说话,然后进入C-4赛车游戏左边的一条小路找到一个奇怪的东西,带着它去见刚才的怪人便可以得到“漫才チケット”,最后在B-5地区使用这张券看完节目后便可以获得
8	D-3	在塔的第二层有一间房间里有个宝箱,但只能看到而拿不到,只要玩家从该房间的右边中间墙壁处便可以进入里面
13	D-3	在餐厅里拼命地吃下厨师给的食物后取得。(都选第二项)但会因吃得太饱而不能冲刺,只要去红色区域的B-1找Dr.BOMBER拿药便可以治疗
16	H-8	完全是运气问题,只要踩中了其中一个炸弹便会得到,而踩中另一个则会被弹到其他地区,多试几次便可以
18	E-7	分别在G-4和G-5的纸板后拍一张照片,然后拿给E-7处的询问处便可以取得
20	D-7	在乘坐气球的左方有一条阴暗的隐藏道路,走进去最里面与工作人员对话,回答他的20条问题后便可以获得
23	D-3	塔第一层的音乐游戏(玩法看后面的图解)
25	B-5	当拿到4号方块后,与表演场门口左边长凳的人对话,然后去绿色区域的海盗船玩ボンジージャンプ,会发现ヒーローショーの入场券,给长凳上的人便可以得到

各个区域的“游乐券”取得

游乐券除了可以在每个区域中享受3种娱乐设施外,(每个区域中,只要3种娱乐设施都玩一次便可以得到一块方块)还能发生一些特殊事件以便拿到方块。但每个区域都有相应颜色的游乐券,而且取得的方法也比较复杂,在这里就简单说明一下吧!

红:在事件中取得。

蓝:首先要拿到蓝色的18号方块,然后会发生ボミユ中毒事件,与蓝色区域B-7的ボミユ和ハットちゃん对话后再到红色区域的B-1找Dr.BOMBER拿药便可以治疗它的毒,然后它便会送你蓝色游乐券。

黄:可以从道具店中直接购买。

绿:首先到C-5处与迷惑中的两父子对话,然后到F-7问穿着恐龙衣服的工作人员拿取衣服,(对话两次)最后回去与两父子谈话便可以得到。

白:在G-5的右上方可以与一名黄色的人物对话,他会告诉你自己的眼镜不见了。向左下方走一下便可以看到一个闪光的物体在花坛上,原来这就是眼镜,拿会给刚才的家伙便可以得到白色游乐券。



小秘密

获得10000元

在游戏中赚钱是比较容易的,只要到海豚岛酒店的地下赌场便可以一下子富起来。但如果不想赌呢?那么也有另外两个办法,第一个方法就是调查蓝色区域的道具店后面的一棵树取得,第二个方法就是当身上的钱变成0后,在海豚岛酒店4楼房间的温泉中调查喷水狮子的口取得金钱。

第六位车手

在RACE模式有一名为“?”车手,其实他就是开场动画中的绿色车手,想要在比赛中选择他的话,便要在白色区域的赛车比赛中胜出。之后就可以在RACE模式选择了。



问题集

在玩这款游戏的过程中,除了一些攻略上的问题外,不免还会出现一些其他的难题让玩家进退两难。毕竟本作的要素实在是丰富得让人眼花缭乱,所以猫太也在这里给大家解答一些最常出现的难题吧。

——赛车模式中可选择的车辆和赛道都很少,要如何才能增加呢?

在ボンバーマンランド模式中的海豚岛酒店里会有很多卖杂货的商人,从他们那除了可以购买CD和漫画外还能购买游戏模式、车辆和赛道等要素,虽然价钱都比较昂贵。但只要勤快点到地下赌场赚钱的话,要把所有东西都买完也不是很困难的事。

——在黄色区域里被一个小偷给骗去了身上所有的钱,要如何才能取回?当发生了这个事件后,便会收到黄金宝寄来的Email。然后前往海豚岛酒店的地下赌场找左上角(公共赌场)的男服务员揭穿他的真面目,被他逃掉后继续来到酒店左边的游泳池左下方,找一位爷爷并揭穿他。再次被他跑掉后再乘酒店电梯来到屋顶左上方与商店前的人对话后,他现出原形便会把钱还给你。(※在被骗去金钱后由于身上的金钱为0,因此便可以使用后面取得10000元的秘技了)

——迷你游戏实在是太难,怎么玩也过不了怎么办?

通过不了迷你游戏就等于拿不到方块作为奖品,同时也意味着去不到新的地点而卡在游戏中。但HUDSON并不会那么残忍地对待玩家,只要玩家在迷你游戏中失败了数次NPC也会奖励你方块,不过追求完美的人又怎么能这样就算呢?

——为什么进入不了蓝色区域的城堡?



由于城堡的大门很重,所以光依靠主人公一个人的力量是不行的。首先要到蓝色区域E-3地图与黑宝(くろボン)对话,他会加入队伍,然后再到C-4地图把ルーイ也拉进队伍,最后来到G-7的屋子里与工作人员说话得知3个人一起推门才能进入城堡,这时便可以自由地出入城堡了。



▲要取得白色区域第23块方块一定要玩这个音乐游戏,按图中的顺序踩便可以得到了。

隐藏舞台

在“ボンバーマンゲーム”模式中选择随机的“ナンダがワクワク”,这样就会随机出现一个神秘的舞台,不过几率相当低。

最终模式



当在ボンバーマンランド取得了“方块之王”的称号后,在メイゲーム中就会增加ランドアドベンチャー模式,虽然模式中的平台也是炸弹人岛屿,但目的并不是收集方块,而是要与敌人们战斗,相当有趣哦。

◀收集所有的方块成为方块之王吧!

名作殿堂

不为人知的续作

Ogre Battle 64
オウガバトル

文：十字军



皇家骑士团 64	QUEST	S·RPG
N64	オウガバトル 64 1~2人	1999年7月14日 自带记忆功能 日版 7800日元

皇家骑士团外传	QUEST	S·RPG
NGPC	伝説のオウガバトル外伝 1人	2000年6月20日 自带记忆功能 日版 3800日元

《Ogre Battle 64》(以下简称《OB64》)的故事定位在塞提基内亚神话的第六章,故事的舞台在富饶的丰穰之国パラティヌス王国。与系列第二作《Tactics Ogre》(以下简称《TO》)相似,也是因为强大的宗教国家罗迪斯教国的介入而引发了各种各样的事件。

主人公是パラティヌス王国南部军的士官候补生マグナス。故事的起因,或者说是令出身名门的マグナス走上革命道路的开端,是从他从士官学校毕业后被分配到王国南部开始的。看到了象家畜一样被虐待劳动的“下级民”,明白了罗迪斯教国的支配制度。贵族、一般市民、下级民,不同阶级在社会产生的愤恨充斥着南部。不满于现今的“阶级制度社会”和“大国支配”这一事实,为了推翻社会矛盾的元凶罗迪斯,マグナス最终加入了“阶级制度废弃”“脱离罗迪斯”运动开始革命。

剧情的表现虽然是一场革命战争,但游戏真正要让玩家了解的是一个人如何对抗内心的阴暗面。游戏中存在“冥之波动”,输给了自己的负面感情将堕入魔道。秩序、中立、混沌,继承TO的性格划分,间接表现了一个人对抗自己的程度。而最后マグナス更是有一点睛话语:真正的敌人是自己!

游戏的系统结合了系列第一作《Ogre Battle》(以下简称《OB》)的战斗方式和《TO》电影般的故事叙述方式。对老玩家的亲和力不言而喻。

战场画面借助N64的机能得到很大提升。相比SFC上放大缩小的战场地图,《OB64》的地图采用了3D方式表现,共3种视点。而战斗过程和方式则

和《OB》极为接近,行军——遭遇战——解放据点——胜利。所不同的是许多细节方面的改进。将原先解放一个据点过版改为解放多个据点才能完成一个战场,游戏者需要合理的安排解放顺序,令战略的变化更为丰富。队列中也引入了阵型的概念,将对行军时可视范围和战斗过程带来影响。而遭遇战中一定条件下可以使用出“合战”这个新的战斗方式,两人同时使用不同类型的攻击,能够产生各种各样的效果,或加强威力,或单体攻击变为全体……视觉上也有很好的享受。这无疑是《OB64》中的一个亮点。可惜发动条件过于复杂,与攻击的属性、攻击者的站位、性格等多种因素有关,想要确实发动有困难。

剧情上除了出色的叙述镜头,《TO》的华伦日记系统也被保留,不过此作中换成了ヒューゴ-报告:人物、时事、其他……往事随风……

白玉微瑕,采用类似《OB》的系统实则一把双刃剑。虽然《OB》曾广受好评,大地图兵团作战给人的气势和战略性高度都是无庸置疑的,但是大地图作战系统的烦琐却始终无法掩盖,到了《OB64》似乎更为突出。太花时间,这是每个玩《OB64》的人都有过的感觉。说夸张些,战前编制就能让人眼冒金星,颇有很多《三国志》游戏满屏数据的风采,当初一位朋友评价此系统:第一次玩一定要熟悉和找到窍门,否则十有八九要知难而退。总体如此,在细节方面则有之而无不及,游戏捕获怪物的流程更是将消耗时间推向了一个极端,稀有属性的获得本身就不容易,遇到了能否说得又是一回事。为了培养一个怪物而预先花费在寻找上的时间就能让人却步。

略微了解QUEST历史的人都知道《OB64》诞生时QUEST所面临的窘境。灵魂人物松野泰己的离去,技术上的青黄不接……最终诞生了这样一个难产的孩子,虽然尚算健康,但却远没有前两个出生时那种令人瞠目结舌的震撼。也许从那次变故开始,QUEST已经名存实亡。

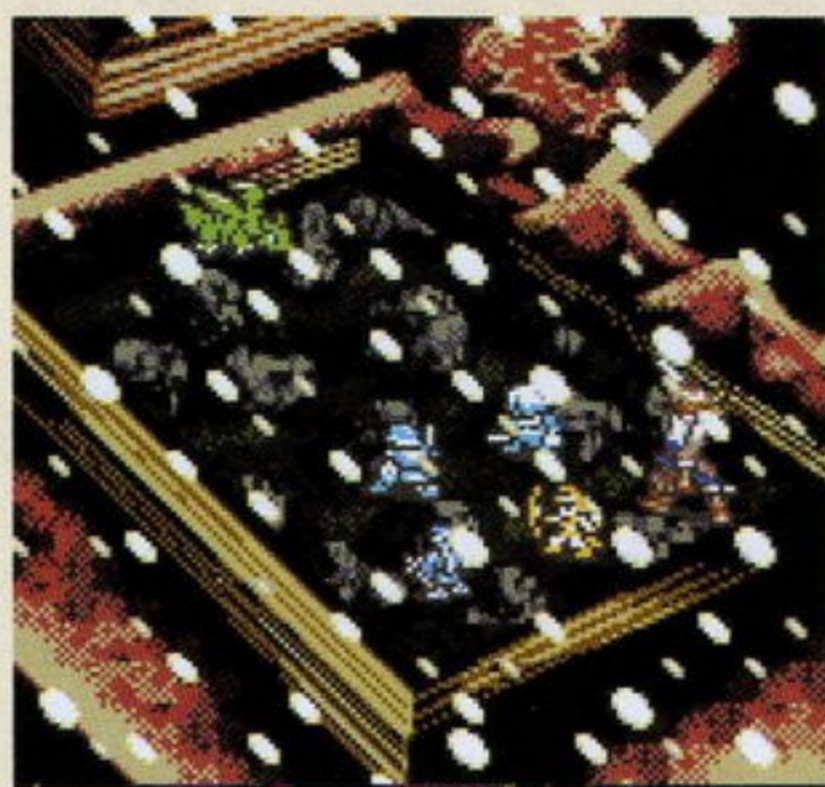


乍眼望去,惊叹《OB》雄风再现NGP掌机,无论是系统还是画面,《Ogre Battle外传》(以下简称《OB外传》)都和SFC上的系列首作《OB》如出一辙。

既为外传,自然和《OB》有着千丝万缕的联系,最直观之处莫过于故事以《OB》中出现的皇子特利斯坦为主角,此作正是描述了其在赞诺比亚城陷落后被乳母带出后的故事。

从跟随老师讨伐盗贼到与尸术师的激战失去恩师;从了解自己的身世到复兴赞诺比亚的斗争;从一个不谙世事的少年到目睹战争的残酷……游戏的最后,特利斯坦问自己:“复兴赞诺比亚……真的是正义的吗?”一个让无数人思考过的问题。无论答案是什么,历史仍在前进,帝国灭亡后,成为新生赞诺比亚王国国王的特利斯坦被后世尊为圣王(此为《OB》剧情)。

可能游戏要说的很多,可是由于游戏形式的限制,只能让人朦胧地体会到,效果大打折扣。



相比《OB》将重系统、淡剧情的做法《OB》外传试图在剧情中要表现什么并非明知。因为整个游戏几乎是照搬《OB》,有限的人物对话本身就是瓶颈,《OB》的系统才是令《OB》闯出天空的制胜法宝,可惜这样的优秀系统却在《OB》外传中被缩了水。最明显的是电脑的寻路能力:《OB》中部队以最快、最合理的道路行动,《OB》外传里却是直线行走,也不管多么难行动的不利地形……不过是可以分段指定一次行

动的目标顺序的,好像《OB》PS版那样,可以在一定程度上弥补糟糕的寻路AI。

将《OB》外传看成《OB》的移植作品并不为过,因为两者相比可以说仅仅是剧情发生了巨大变化,作为卖点的系统仅少量改动。可就是这样几乎一成不变的系统,销量和评价的差距却相距甚远。除了NGP的普及量问题,更多的恐怕是游戏类型的问题……这样一个需要人静下心来慢慢体会的系统显然不适合放在手掌机上。



星夜注:《OB64》和《OB外传》因为主机的关系,在国内玩者甚少,因此这次的“名作殿堂”也只是以介绍基本情况为主。另一方面,松野泰己带几乎整个《皇家骑士团》制作组跳槽SQUARE,这对于小小的QUEST来说简直是灭顶之灾,这两作的风评不佳也反映了QUEST当时的窘境……



火热秘技

PS2

侍道 2

体力回复

在游戏中按 START 键暂停，然后按住 L1 和 R1 不放，依次输入 ↓、↑、→、←、↓、↑、□，体力就会完全回复。此秘技成功时有音效，并可反复使用。

气力回复

在游戏中按 START 暂停，然后按住 L2+R2 不放，依次输入 →、←、→、←、↓、↓、↑、□，气力就会完全回复。此秘技成功时有音效，并可反复使用。

金钱增加

在游戏中按 START 暂停，然后按住 L1+L2 不放，依次输入 →、←、↑、↓、↓、↑、□，就会获得 500 元钱。此秘技成功时有音效，并可反复使用。

更换角色

在决定游戏角色时，快速输入 L1、R1、R2、L2、L1、R1、R2、L2、□，听到音效后将光标指向“名前”一栏，按 →、← 键便可更换角色。基本上游戏中出现过的角色造型都可以使用。此秘技成功的关键在于要快，整个过程不能超过 2 秒钟。

全商品出现

在天原地图画面中(非菜单画面)输入 L1、R1、L1、R1、L2、R2、△，听到太鼓的声音即为成功，之后商店中就会有全商品出现。

快速成长法

本游戏的大量隐藏要素都是和 GP 值密切相关的，GP 值又和侍度密切相关。获得大量 GP 值的方法当然就是在高难度下获得高侍度的侍王等称号了，不过要获得这种称号就要浪费大量时间。而事实上只要一进入天原就离开，至少能取得 40% 的侍度，而所费时间极少。

先别慌去试，接下来我们来看看每次重新游戏能得到什么好处。由于游戏中买东西时都是先拿货后给钱，因此就算你不给钱也能买到

东西。但只要你有过买东西不给钱的前科，所有的商店都不会再接待你。对策就是重新进行游戏，这也就是说每次重新进行游戏时还可以白拿一样东西。

此外打倒鹿野町道场的铁心，可以获得道具。胜出的时间越快，获得的道具价值越高，最好的道具是秘奥义书。另外干掉天风门口的团八也可以得到技书或奥义书。

由此我们可以总结出快速成长法：首先与天风少女对话时选择第三项，与三人众发生口角时选择第二项，避免无谓的战斗。接下来去商店或铁匠铺白拿一次，然后去道场砍翻铁心，去天风砍杀团八，之后含笑离开。

一开始玩家可以选择中等难度，等困难和一击杀难度出来后就可以换难度了。在一击杀难度中用此法一次可以获得 500 点 GP 值。满 1 万点 GP 值就能取得全部隐藏要素。

用金手指修改刀藏 100 的 BUG

晚上去沼田町找大工之妻，就能花钱提高刀藏的上限。刀藏的上限是 100，如果到达 100 的话，沼田町那位为父求药的少女就不会出现，这样就再也拿不到百偈和清满这两把居合刀了。

正常游戏时遇到这种情况就没有办法了，要想全武器收集的话，只能重新游戏。不过利用金手指把刀藏修改到 90 就可以起死回生了。

必须码 EC8782E0 14458DCC
刀藏 90 3C0E003C 1456E76F

(*纱迦*：本系列向来都有秘技，而且非常实用。用了这些秘技后，通关简直不在话下。虽然游戏的乐趣不在于通关，而在于收集、培养，不过用秘技肯定会影响游戏性。这么惊人的秘技，其实用起来和用金手指没有任何区别，而用金手指还能修改游戏中的 BUG。所以说，“水能载舟，亦能覆舟”，就看大家怎么用了。)

PS2

真·三国无双 3 猛将传

巧降难度

由于 11 级武器必须在达人难度下才能拿到，而达人难度的难度很高，

再加上又有各种限制，某些关确实会让人有摔手柄的冲动。现在利用这个小小的 BUG 就可以降低达人难度的难度了。

首先将难度调为达人，之后进入游戏，然后中断。再将难度调低(如简易、入门)，然后重新选择一个列传(注意不是“重开”)，进入游戏后马上按下 SELECT 键+START 键复位。最后选择重开，就算大功告成了。

用了此法后，敌人的攻防能力依然保持达人难度的水准，但敌人的 AI 却已经降低了。面对如此弱智的敌人，打达人难度就易如反掌了。

(*纱迦*：用此法和用双打拿 11 级武器一样，本人向来不感兴趣。不过相信还是有很多玩家需要的。)

PS2

零

直接看游戏动画

把游戏的 DVD 碟放到电脑的 DVD 光驱中，就可以用 MPEG 播放软件直接播放 MOVIE 或 MOVIE2 的档案。懒得通关的玩家可以直接观看。似乎没什么用(笑)

北京 张少杰

(*纱迦*：其实很多游戏都可以用此法来直接观看动画，例如 CAPCOM 的《钟楼 3》。像《最终幻想 X》这样的游戏也可以，不过这就要用到专用软件了。现在某人已经养成了买了游戏后马上直接放入电脑光驱中检查的“恶习”。)

GBA 卧虎藏龙

各关究极密码

以下是一命不死拿足全龙牌的各关密码。

8XDD	0K/W	XWTR
KPKF	XMTQ	5CH5
TPR6	XKS*	8WCR
JZ1S	13H6	DWCP
GZPM	1CH7	0W*V
GZPV	N9GS	7T/1
FN7Z	CTS1	7T/8
FX7X	CTS8	小乱

(*纱迦*：这么晚才推出游戏，实在是有些令人失望啊！)

GBA 格斗之王 EX2

无赖必杀技

华守纯有一招是按住脚键蓄力，威力较大，不过很难命中。有一个方法可以让对手逃无可逃。首先在 OP-

TION 里把按键模式设定为“2 键 B”，再选择华守纯和任意两名同伙为组，在选择出场次序时选华守纯为首。结束后，马上按住腿键不放，在出现“ROUND 1”(经 *纱迦* 测试在“1”字即将出现时放手为佳)时立即放手，这样在比赛还没开始时，纯就会踢出一脚，命中对手。

钟满堂

此法同样适用于拉尔夫，但只能在拉尔夫胜出第一场比赛后才能使用此招。

(*纱迦*：好一个无赖技巧，令人想起了当年 DATA EAST 的《水演演武》中武松的卑劣先制击，两者真是有异曲同工之妙。好招啊好招。)

PS2

怪物农场 4

最强怪物

游戏中的最强怪物是火鸟“ヒノトリ”。要想取得这只怪兽，一定要先通关一遍。之后在二周目游戏的数星期后，主人公就会在剧情中得到一条火鸟羽毛，之后就可以生出这个怪物了。火鸟的能力相当强(见右表)，不愧是最强的怪物。不过究竟什么光碟能够使火鸟诞生，这就要靠大家自己寻找了。

生命	120
力量	150
智慧	190
命中	140
回避	160
防卫	110

(*纱迦*：但是火鸟的性格很高傲，对于主角下达的命令经常不予理睬。这就需要玩家不断努力与之培养感情了。)

ARC

机动战士 Z 高达 幽谷 VS 泰坦斯

隐藏要素

游戏的隐藏要素很多，不过很多隐藏要素一定要街机开放一定时间后才有可能出现。

选择阵营后输入不同的名字，就可以使用以下几位隐藏人物。

幽谷军

シヤア	夏亚
赤い彗星のシヤア	赤色彗星夏亚
キャスバル	卡斯帕

泰坦斯军

レコア	蕾柯娅
ロザミイ	罗莎美

(*纱迦*：CAPCOM 提前公布本作将移植 PS2 版后，引起了日本街机业主的不满。从街机的性质来看，此举确实过早了一点儿。)

星之心画廊



阿修罗的地狱传言

这次还是要说一下关于投稿的问题，大家一定要、务必要、绝对要看清楚：用信件投稿的朋友请注意，原画的大小请不要超过杂志的开本，过大的话一来不方便邮寄，二来扫描起来也要麻烦很多；用Email投稿的朋友也要注意，同样内容的邮件不要反复投递多次，要知道画稿的容量要比一般的邮件大很多，如果每个人都把稿件发来十几次的話，那我们画廊的邮箱就要变成杂货铺了！其他一些细节上的要求大家可以仔细察看画廊左下角的投稿须知，特别要注意的是要提供给我们详细的地址，稿费是永远无法寄到“某某市某某”这样的地址去的。这里还要补充一点，小编们的工作很忙，读者的来信有很多，不可能每一封信件、Email都回复，来通知大家稿件是否被采用了；凡是稿件被采用了的读者都可以获得样刊一本和稿费若干，不过因为工作程序上的原因，样刊是会先于稿费寄到的；如果在稿件刊登之后一个月之内没有收到稿费，那么请在这个时候给我们来信、来电或者Email，我们会进行查询，绝对保证投稿者的利益。

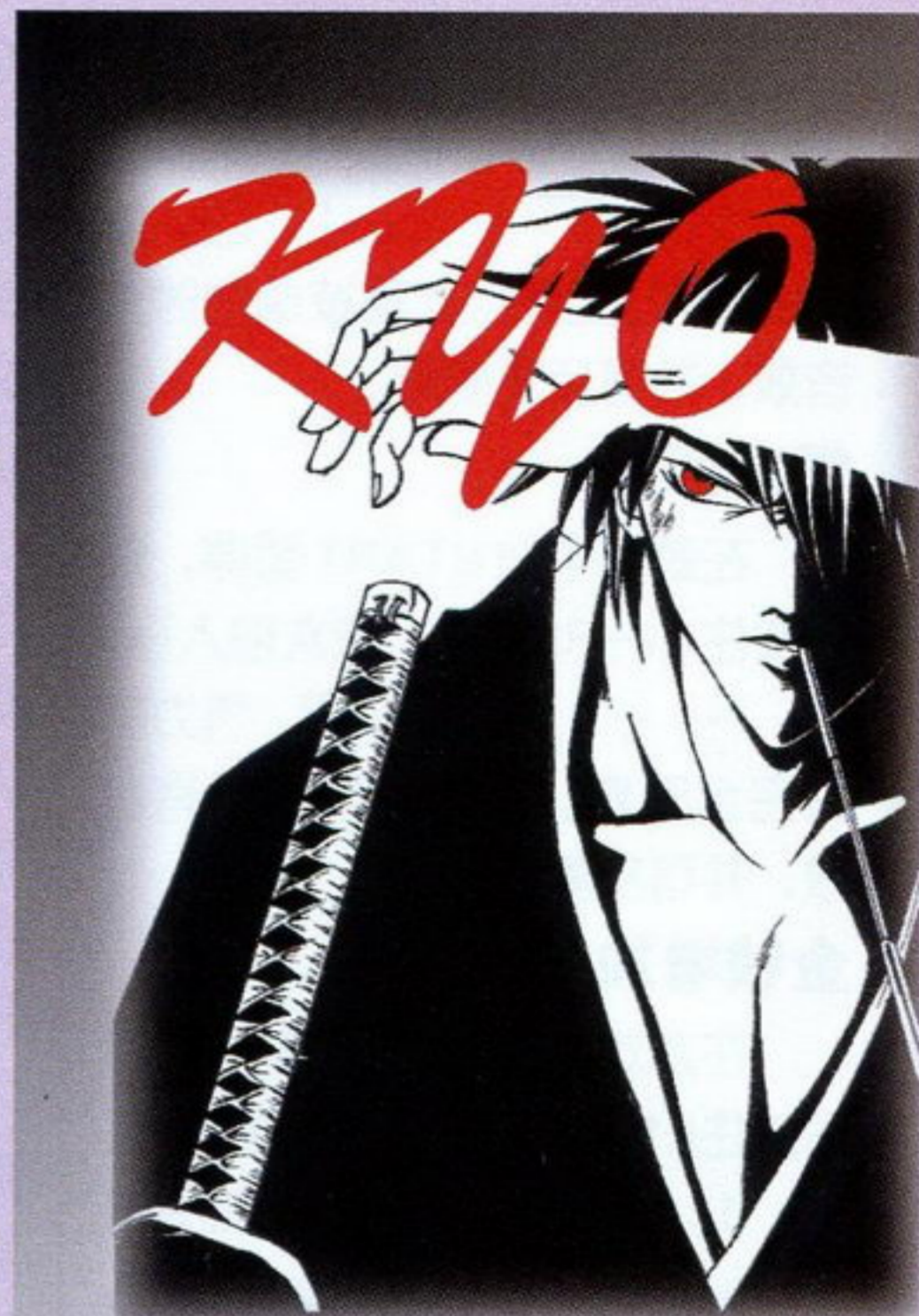
▶ 不多说什么了，画中人是谁应该每个人都知道吧？这幅画的气氛很诡异哦，KAZUYA兄对于这种风格的把握可是相当出色的！

南京·KAZUYA



▶ 画得很“漫画”！黑白调的主体色加上鲜红的双眸，完美地再现出了鬼眼之狂的气质！

南京·ACACIA



南京·KAZUYA

▼ KAZUYA 兄为画廊投来了多幅 VS. 作品，这一次给大家展示的就是阿童木对洛克人。不知道 GBA 上的《铁臂阿童木》会有多好玩呢？如果要缺缺点的话，那就是当中的文字实在太过朴实了。



昆明·罗琛

杭州·FATMAN



▲ 渣古小队？不是黑色三连星吧？他们好像只开过渣古！和大魔吧……作者继续努力，在细节上再下一些功夫，多给我们投投稿！

成都·LIDUKE



▼ 姓名地址不详的神秘人物给我们投来的稿件，画得还真是像原厂海报！赶快和我们联系，要不然稿费就没着落喽！

▲ 我的眼睛瞎了！这真的是《火纹》里面的人物吗？作者的上色技法蛮高的，赛璐珞风格蛮有特色的！

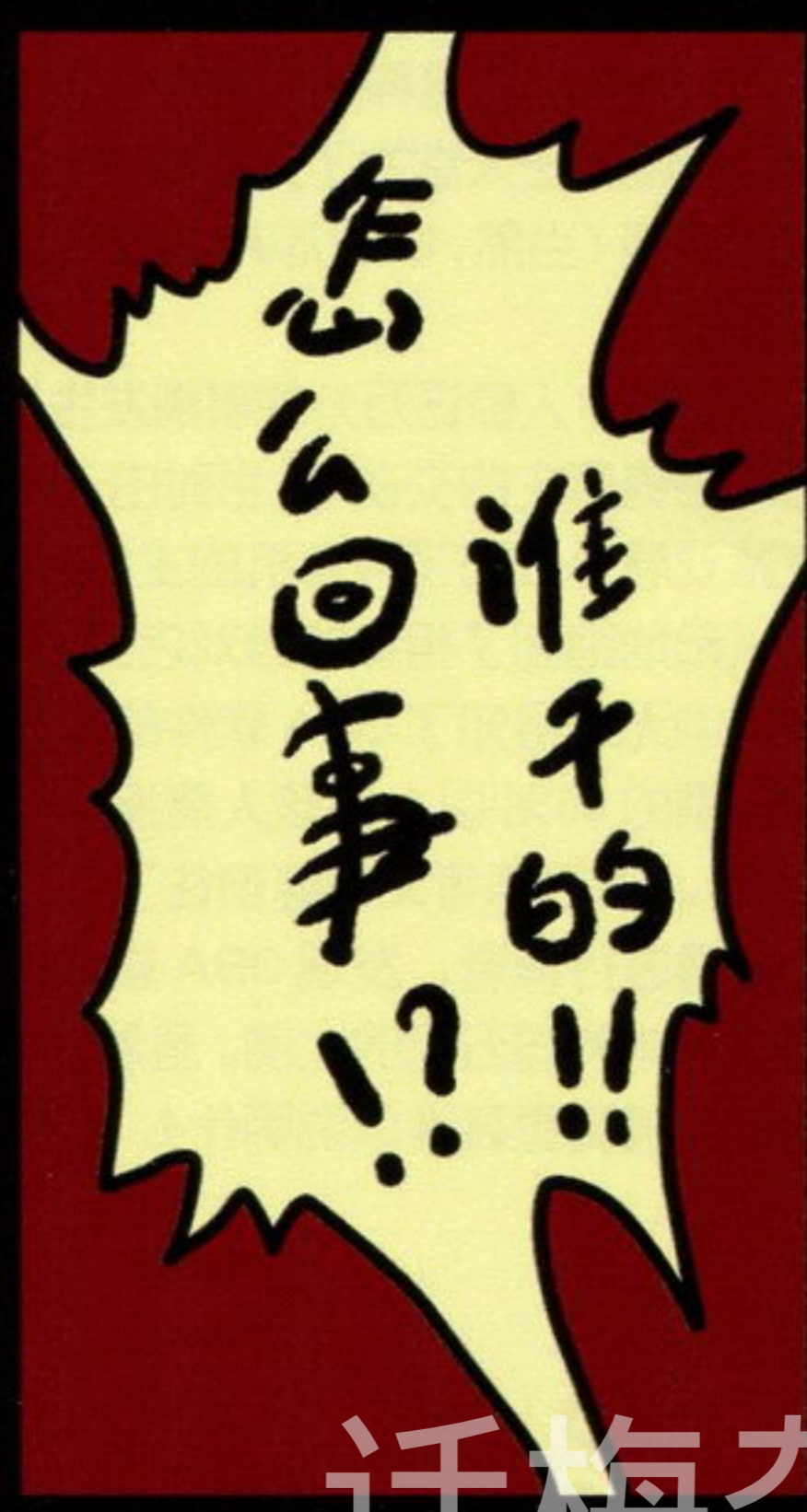
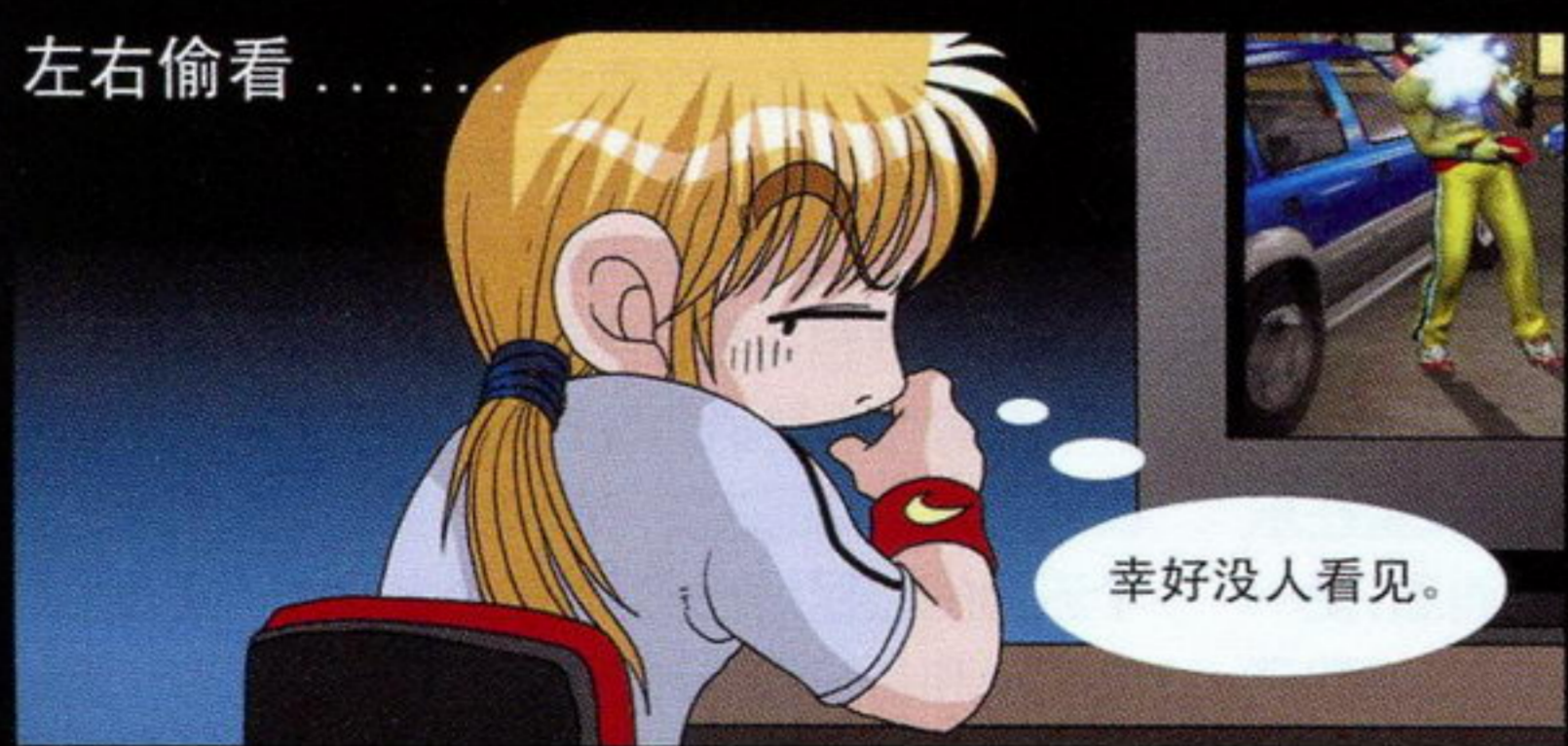
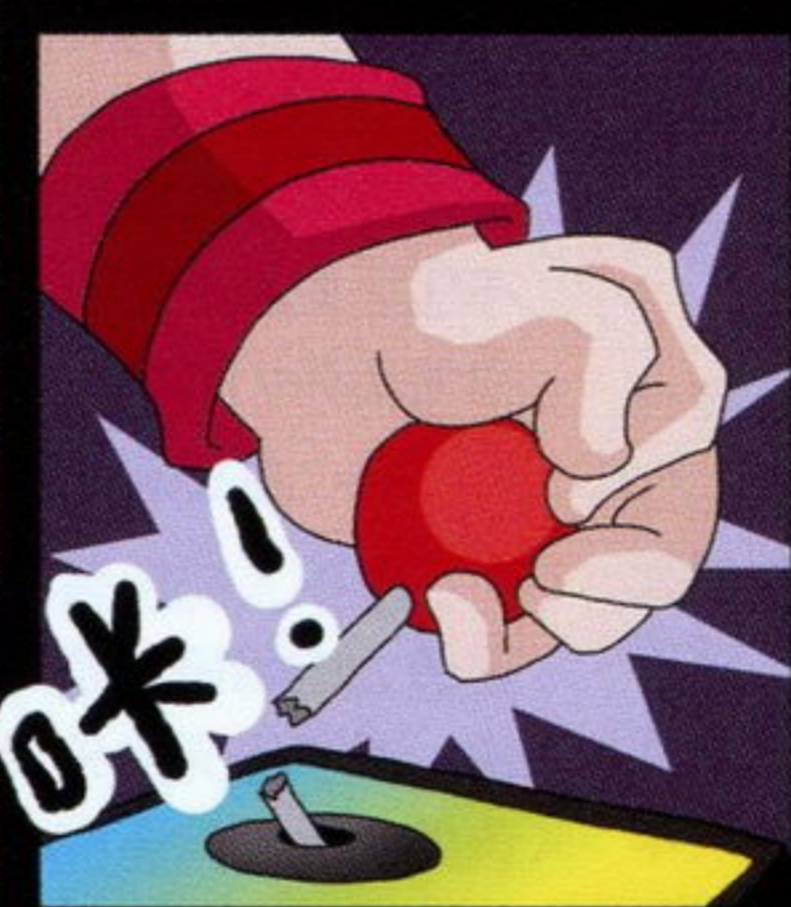
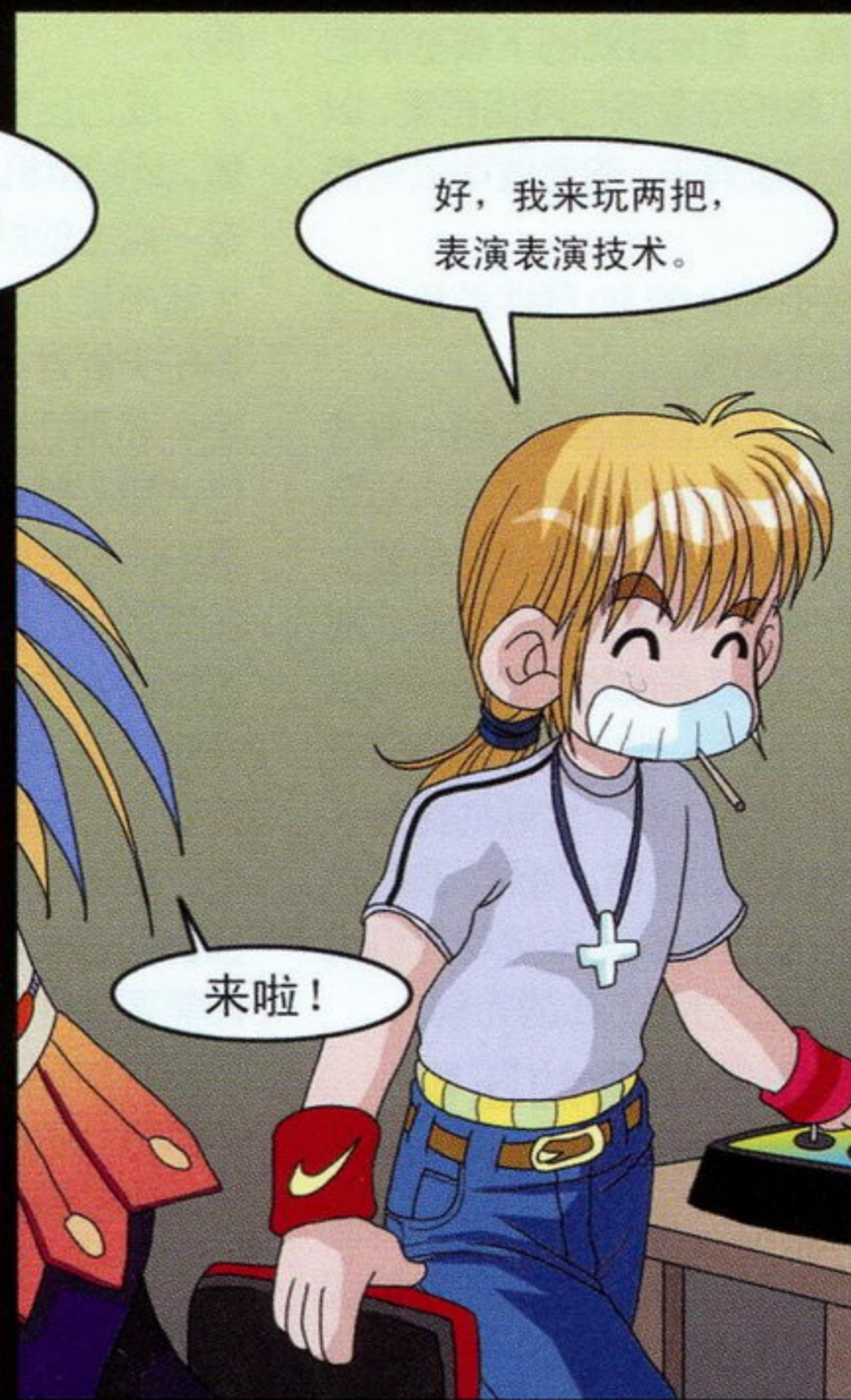
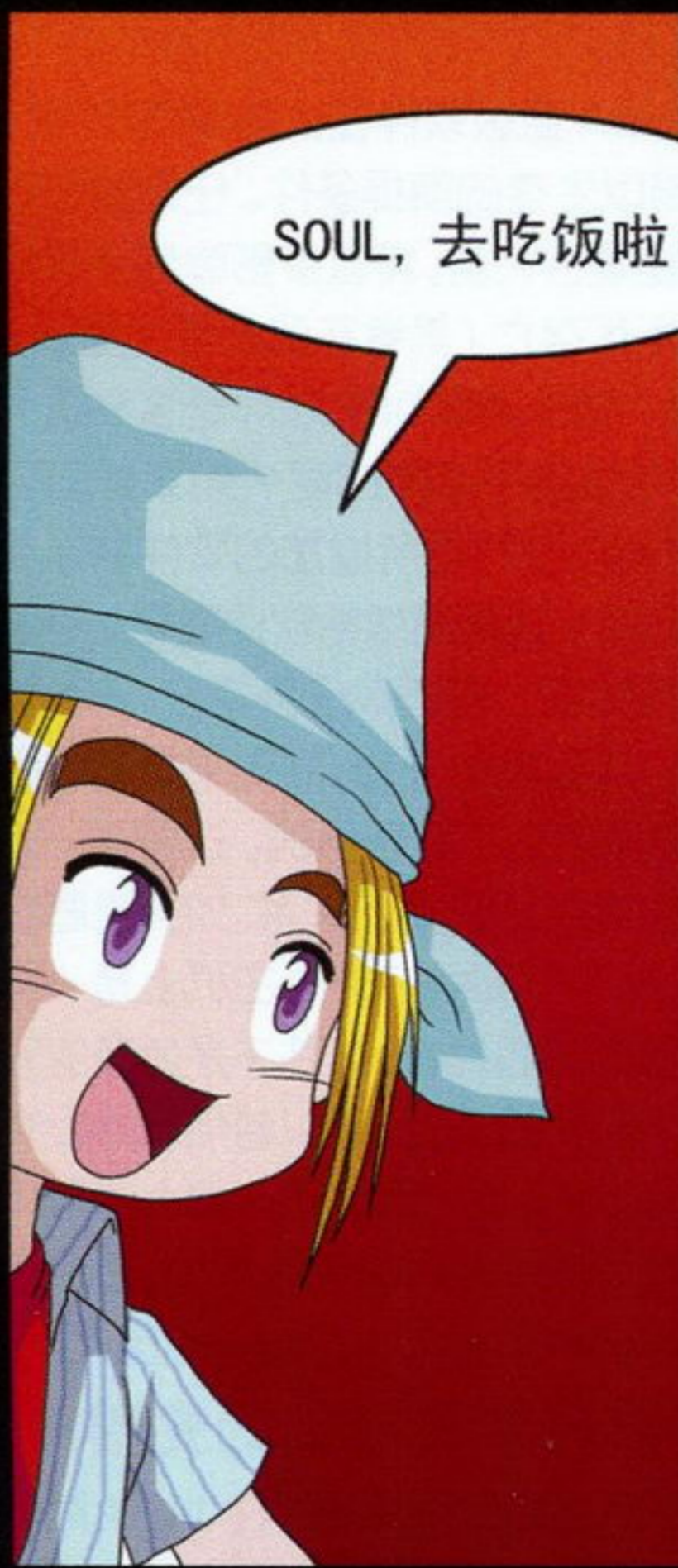


▲ 应该说画得还是蛮不错的，不过 K' 的那种桀骜不驯的气质没有被表现出来，看上去只是一个普通的少年。

不详

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“星之心画廊”收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40~100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！





自由谈

主持人: GOUKI

本栏目文章内容只代表作者个人观点,本刊不一定赞同。



在盗版和消费力低弱这两大因素的影响下中国的电视游戏产业长久以来都处于一种空白而混乱的状态之中。即便是如索尼与任天堂这般的国际电视游戏产业巨擎也由于巨大市场风险的关系而不敢贸然采取大幅进入的策略。在相当长的一段时间里,TV GAME的硬件商们仅就只能徘徊于港台及东南亚这些中国大陆的周边地区,从事未来进军大陆游戏市场的准备工作。但谁也不知道这样期盼的日子究竟到了何年何月才会来临……

“让子”与“互先”在走法上有着根本性的不同,虽然从表面上看开局时的让子不过寥寥数目而已,但发展到终局的时候每一目的让子往往都可能在“占地”上带来十几目的差距。所以要在让子的情况下取胜,就必须用前所未见的手法来打开困局的局面!”

——藤原佐为

以上是引自日本著名漫画《棋魂》中的一席话,虽然只是漫画中不大起眼的一小段,但却透析着无穷智慧的光芒。现时中国电视游戏市场的状况就好比围棋上的对弈。倘若索尼、任天堂真的要在大陆游戏市场上有所作为,就不可避免地要与在这块丰腴的市场上盘踞多年的盗版厂商展开惨烈的周旋。不过在过去的十几年间,盗版厂商们早已依仗着各种非法手段,在中国游戏市场的这块棋盘上挪占了大半的河山……游戏硬件商们若想要在如此不利的

棋局中争得胜利,就必须使出前所未见的市场手段来突破盗版的围剿。在这一关键要点上任天堂已做出了先于索尼的行动!

由8月初开始,国内业界陆陆续续地传出任天堂将专门针对中国大陆市场开发全新的游戏主机这一令人觉得匪夷所思的消息。但这样让人惊诧的消息却在不久前的东京游戏展上得到了任天堂官方的完全确认。新主机的研发由任天堂与美国SGI公司共同参与,并由江苏神游科技发展有限公司负责在中国大陆的发行。以目前在网络上搜罗到的资料来看,新主机将具有以下的特点:

●主机售价为498元,每台主机包含一张NAND规格的闪存卡,容量为64MB。每张闪存卡只对应一台主机,其它的主机无法使用。

●主机软件采用网络下载,闪存擦写的方式进行销售(游戏软件采用特制的加密技术进行编码,与一般的网络下载不同),每份游戏的下载基本定价为48元。玩家软件下载的目录实行网络备案,以往曾交费擦写过(但其后被消去)的游戏可以免费重新下载。

●新主机采用略强于N64的3D硬件系统,可以完美地进行N64游戏的移植。

神游机的出现可谓是任天堂蓄谋已久的一着妙棋,在完全绕开关税壁垒的同时也避免了与大陆版PS2发生正面冲突的可能性。神游机从某种角度上可视为过往N64磁碟机64DD的完全强化版本,附上网络缴费的电子商务系统后便成为了具备极强抗盗版能力的大陆专用游戏主机。此外,神游机破天荒地采用了50元的软件价格体系,大幅地提升了未来在中国游戏市场上的成功几率。当然,我们并不应因此就断定神游机的前途命运,未来神游机的销售走势仍需取决于以下三方面工作的完善。

一 GBA 盗版软件销售的压制

出乎人们所意料的,目前神游机在中国游戏市场最大的障碍竟是来自于同厂GBA盗版软件的销售!对于任天堂来说,现时最为迫切的课题就是应该如何成功地压制中国大陆地区猖獗的GBA盗版状况。近期盛传的GBA软件将全数搭载DSP芯片(当年SFC主机上的《超级玛莉奥RPG》及《星之海洋》就是因为这种芯片的存在而盗版不能)的消息恐怕就是任天堂为了支援神游机的推广而定下的配套措施(当然,DSP芯片的搭载也有其他方面的目的)。

更为令人惊讶万分的事情发生笔者与几家相熟游戏店铺店主的交谈中。当时由于得知任天堂在东京游戏展上公布了神游机的主机外型的消息,便一时兴起地跑到了相熟的游戏店处汇报情况。热烈交谈之中无意得知了GBA软件的收益占该店销售利润总额的60%以上的骇人情报(PS2主要以硬件盈利)。其后笔者又相继前往了其余的几家相熟游戏店铺进行调查,发现GBA软件销售平均都达到了占总体利润五成的比例。虽然这样低精度、小规模商铺调查甚难以说明什么,但根据目前市面上

的情况来看,此实具有相当的普遍性。GBA软件的销售在一定程度上已成为了国内游戏专卖店主要的收入来源。一旦这条赖以生存的水源为任天堂所切断,恐怕将会造成数以千计的中小型游戏商因此而步入衰亡的道途……

究竟这些中小型游戏专卖店未来的出路在那里呢?任天堂早已为我们预留了答案——神·游·机!任天堂之所以让神游机初期的软件定价采用50元的价格体系,其目的并非如某些业内人士所言单纯只是对PC单机游戏价目的刻意模仿,更为重要的是趁GBA软件盗版不能的这一段期间,尽可能地习惯了目前GBA盗版软件价位(大约为40~50元)的消费者转移至神游机上(现在GBA软件主要以移植和重制SFC上的著名游戏为主,而神游机的软件也是以SFC及N64上的著名游戏软件的汉化与移植为主,两者的销售对象群基本相同)。

成功压制GBA盗版软件在大陆游戏市场的销售,是神游机赖以生存的前提条件。任天堂日后在这一点上的把握是否完善,将直接影响到神游机在大陆市场上的生死存亡(笔者在此却颇为担忧。究竟任天堂对GBA软件搭载DSP芯片是强制执行的呢?还是让软件商自行选择的呢?如果是前者的话,那么搭载DSP芯片后所增加的软件载体成本是由任天堂承担呢?还是转嫁给软件商呢?若然是任天堂自己承担的话,将造成任天堂在GBA软件销售的收益上一定程度的下滑,而如果是转嫁给软件商的话,软件肯定是不愿意的。这将在一定的程度上打击软件商与任天堂的关系。如果是后者的话,众所周知,DSP芯片在SFC主机上是一种加强游戏画面表现力的芯片技术,并不是所有的游戏都需要这种技术芯片的支持,所以若然软件没有大范围的对DSP芯片加以应用的话,那么任天堂在神游机上所策谋依旧的战略就无法实施。看来任天堂还真的要在神游机的推广上付出一定的代价!

二 销售与收费模式的完善

销售模式影响着神游机软硬件在中国大陆市场上的流通,而收费模式则关系到游戏硬件商、终端零售商、软件开发商这三者之间的互利,其意义极其重大。任天堂在这两大方面若稍有不慎,神游机便随时有可能落入万劫不复的境地之中!因此,任天堂必须在这两大模式的方方面面进行细致的考量和调整,才有可能在中国市场上获得成功。

究竟什么是销售模式和收费模式呢?其实销售模式就是指商品由生产商最终到达消费者手上这整个流通的过程与方式,而收费模式则是指商品销售的整个利益分配的过程与方式。图1和图2分别是GBA和神游机整个销售与收费的过程的展示(参见下页对该图的详细的解释)。而下面我们将根据此图的显示来对神游机的整个的销售和收费的过程进行分析(以下的分析现时还纯属猜测之中,未经官方的证实)。

如图,过程A主要是指游戏开发商把游戏的

文: EN.X



神奇的手——析任天堂神游机中国发展前景

ROM交给硬件商进行游戏在网络上的配售,过程B是指游戏硬件商(任天堂)为了建立起完善的电子商务系统而必须向服务器生产商购买的网络伺服硬件,在这期间并没有发生货品的交易。游戏真正的销售和收费是由过程C开始的。如图2,过程C所显示的是零售商与消费者之间的软件交易。为了更方便的服务于消费者,同时减少终端零售商在软件销售上不必要成本,笔者认为最好采用现时在网吧里颇为盛行的扣费方式——磁卡式扣费。消费者先在服务员处交纳一定的费用取得磁卡,然后再在磁卡内存入金额以进行游戏的下载。当软件下载完毕后,消费者可自行选择带走磁卡或到服务员处取回磁卡内的金额及磁卡的押金。这样在很大的程度上避免了专人开通的无效率(若然采用专用帐号扣费的方式的话,就得冒上帐号被盗的风险,而且很难避免用户忘记帐号或密码的情况发生。此外,磁卡式扣费还需从技术上做到不同零售商之间的磁卡无法通用的系统设计,否则就会造成无法想象的后果)

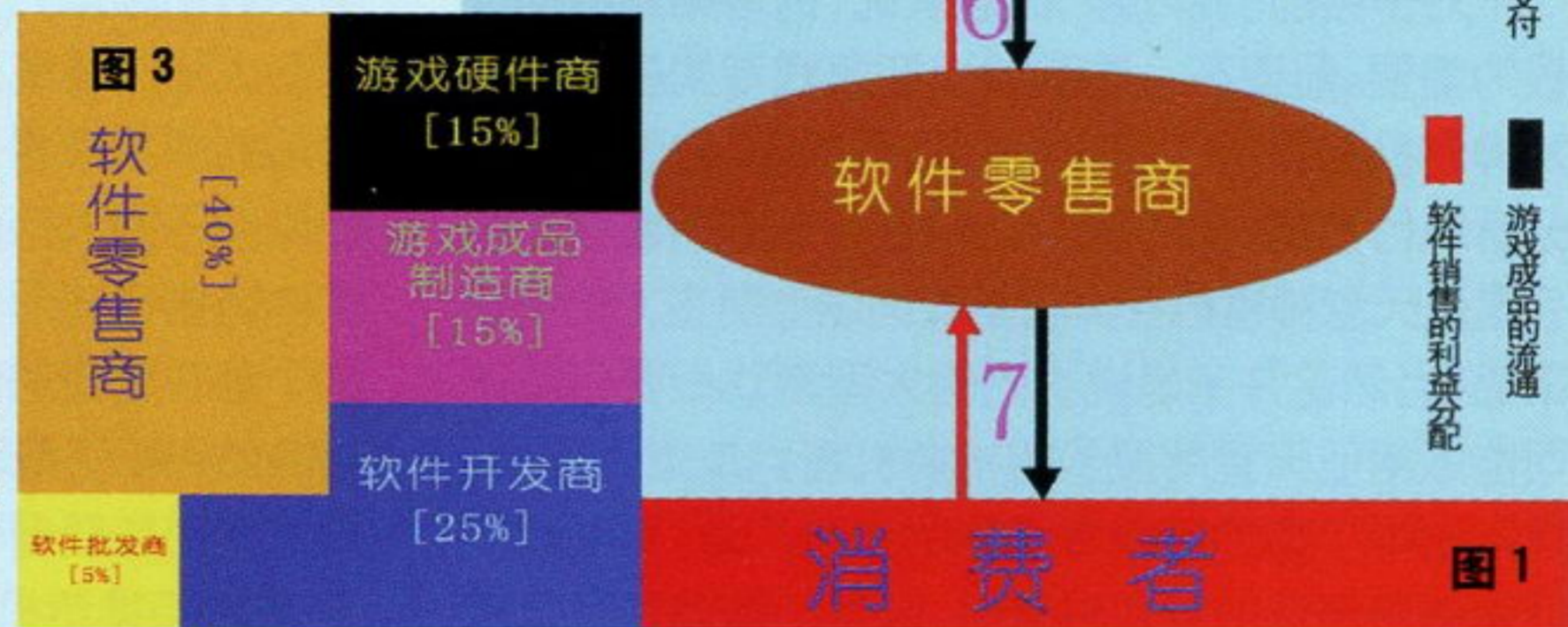
过程D关系到零售商、软件开发商与游戏硬件商之间的利益分配,所以非常的重要。由于软件是纯数据的方式由网络进行流通的,所以在相应的收费上就必须采用电子商务的形式进行交纳。而交易的实质将会以终端零售商购买游戏“下载点”的形式予以进行(所谓的“下载点”就是指游戏的下载次数,玩家每下载一次游戏,下载点就会减少一点。零售商那里的下载点消耗完毕后,便不能再下载游戏了)。零售商必须先期在银行办理指定的信用卡业务,然后登陆神游机的商务专设网站输入银行帐号、密码及专用游戏刻录机的生产序列号,接下来就可以根据自身的判断来购买各种游戏的下载点了。由于采用了电子商贸的方式,所以在软件相关下载点的购买上可以调至比较低的水平,这就大幅地降低了传统销售方式批量进货后所带来的经营风险(由于经营风险的降低,任天堂可能会考虑调低终端零售商的收益比率,大概会调至30%左右。传统销售模式的收益占软件销售额的4成左右,但因库存与软件贬值的问题,其实际的毛利率只能维持在20-30%之间的水平。而因此而削减出来的那一部分的收益相信将转至软件开发商的身上,以藉此吸引更多的软件商来参与到神游机的软件开发中来)。而且在游戏软件需求旺盛的时候,可以迅速加大对游戏下载点的购买,因此绝不会造成类似日本市场上《太鼓达人》、《红侠乔伊》那样因供货不及而错失商机的事件发生。

不过,在整个的游戏下载点的购买中有一个悬而未决的问题。那就是游戏下载点的最低购买点数限制上。基于尽量减免销售过程中所带来的经营风险的考虑,零售商会进行极低批量(一次只买两三点的游戏下载点,待客户下载完了再增加下载点的购买),多次数的购买策略。但这会造成银行电子商务手续费急剧的增加和服务器的不堪重荷,从而损害到上游游戏企业的利益。所以任天堂将会顾此而设定一次购买的最低下载点限制。不过由于这将会涉及到双方利益平衡的问题(限制越低,零售商的风险越少;反之,则风险越高,而零售商对神游机的销售兴趣也会受此而影响),因而不得不在处理过程中慎之又慎。

任天堂在过程C及D上需要做的调整非常的多

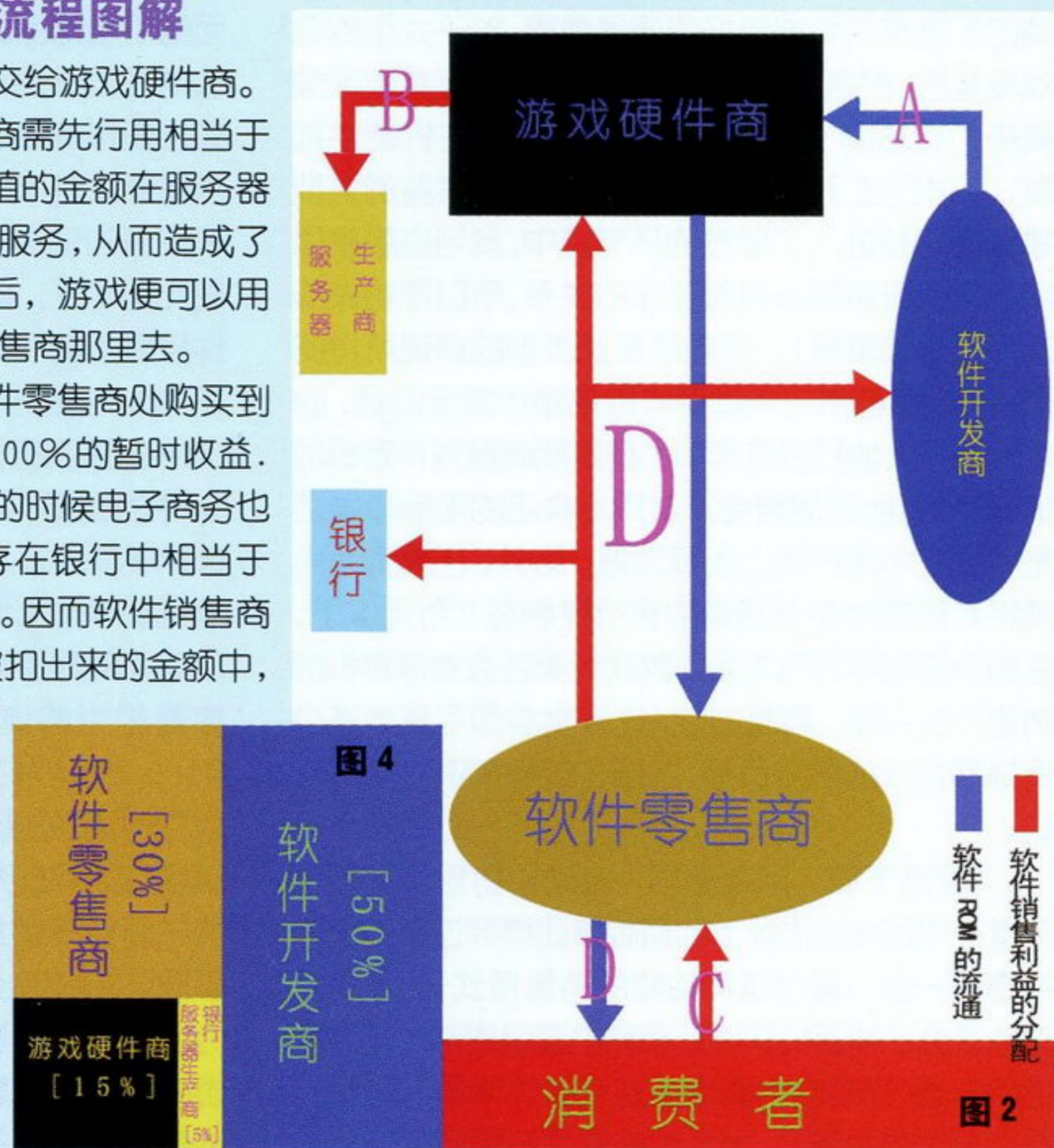
GBA 销售收费流程图解

- 1 软件开发商将游戏软件的ROM交给游戏硬件商,同时交付15%的游戏成品(包括游戏的载体、包装和说明书)生产费给硬件商以作游戏成品的生产,并根据相关软件成品订作的数量来交纳15%的软件开发授权金。
- 2 游戏硬件商把15%的软件成品生产费交给相关的制造商,并得到15%的软件授权金作为收益。
- 3 相关软件成品的制造商把制作好的软件成品交付给软件开发商。
- 4 软件开发商以55%的价格把游戏卖给一级的全国批发商,从而得到了25%的毛利。
- 5 一级的全国批发商以56.5%的价格将游戏转卖给二级批发商,得到了1.5%毛利。
- 6 二级区域批发商以60%的价格把游戏转卖给软件零售商,得到了3.5%的毛利。
- 7 消费者在软件零售商住以100%的价格购得游戏,而软件零售商因此而得到了40%的毛利。



神游机的销售和收费流程图解

- A 软件开发商将游戏的ROM交给游戏硬件商。
- B 为了游戏的销售,游戏硬件商需先行用相当于4.5%该地区全年游戏销售总额比值的金额在服务器生产商处购买服务器硬件和相关的服务,从而造成了4.5%的亏损。搭建好了网络系统后,游戏便可以用纯数据的方式经网络传送到软件零售商那里去。
- C 消费者以100%的价格在软件零售商处购买到游戏的下载点。软件零售商得到了100%的暂时收益。
- D 消费者在用游戏点下载游戏的时候电子商务也同时地启动,扣除了软件零售商存在银行中相当于70%该店相关软件销售总额的金额。因而软件销售商只得到了30%的毛利。在这70%被扣出来的金额中,有七分之五(即一份游戏的售价里有50%)的金额成为了软件开发商的毛利。而一百四十分之一(即一份游戏的售价里有0.5%)的金额成为了银行用作电子商务的手续费。最后所剩的一百四十分之三十九(即一份游戏的售价里有19.5%)的金额落入了游戏硬件商的口袋。扣除刚才因购买服务器所花费的4.5%的金额,游戏硬件商最后获得了15%的毛利。



和杂乱,仅是在专用游戏刻录机游戏下载的选择界面和零售商在游戏下载点分配整理的相关应用软件上就有很多的工作需要完成和克服。我们在这里只是略略地谈谈如何避免用户软件刻录的时间过长的

问题。目前市面上主流的NAND规格闪存的持续写入速率均在1~2MB/S之间,而受主机硬件价格限制的影响,估计任天堂将会采用持续写入速率较低的NAND规格的闪存(最低为0.5MB/S)。但这也并非不是神游机软件刻录速度最大的制约因素所在。由于软件要通过网络从服务器上下载进来,网速就成为了一个关键。现时国内ADSL宽带的实际网速大

约在70~130KB/S之间,而神游机的主流软件容量引官方消息为8MB。也就是说下载一个游戏需要长达两分钟的时间!在游戏销售畅旺的时节里,如此缓慢的刻录速度必定会给软件的正常销售带来很大的负面影响。而解决这个问题的方法主要有两个:一是用压缩的方法解决,二是用“先行备份”的方式解决。所谓的“先行备份”具体指的是什么呢?“先行备份”指的就是零售商在交纳了首次的游戏下载费后,先将游戏软件下载到专用游戏刻录设备内的附属记忆区里保存起来,待用户进行刻录时便无需经由网络下载,直接在专用刻录机处进行内部擦写便可(从技术上估计“先行备份”的方式

要比压缩要快一些)。

聪明的读者肯定会发现一个问题:既然软件已被下载到了专用刻录机的记忆载体中了,那么会不会发生一些居心不良的零售商通过某些技术的手段而使游戏无限下载,而不需去支付相关的下载费用呢?答案显然是不可能的。因为零售商的专用刻录机里所储存着的只是一个完整游戏的大部分而已,此外仍会有一小部分的关键性的数据文件需经由网络进行下载,否则游戏将无法运行(而且相信任天堂将会采用一些类似手机游戏的技术手段:当游戏的下载点使用完毕后的一段时间内仍没有继续购买该游戏的下载点的话,系统就会自行地将该游戏的软件备份给删除掉)。

对于目前的神游机销售来说,销售渠道的铺设极为重要。但现在一般的中小型游戏专卖店普遍都为神游机的特约加盟许可的问题忧心。根据前文的分析进行推测,国内的中小型游戏专卖店很可能将会是任天堂神游机在大陆游戏市场上所主力的销售渠道(当然这并不是说国内的大型游戏专卖店就不可能取得任天堂所授予的神游机特约加盟许可,而是指出中小型的游戏专卖店的分布广泛。对面向中低端消费市场的神游机来说,以中小型游戏专卖店作为主要的销售渠道,会比片面地倚重于大型零售商的配售模式取得更好的流通效果。对于大型的游戏专卖店,相信任天堂将从中选出一些在其地区颇具势力和影响了的商铺作为神游机的主机硬件批发,不过经过了这么多年的软件销售,某些的大型零售商已经进入了批发的环节之中,其与盗版集团所支配的流通渠道有着莫深的关系。所以在相关的选择上必须慎重)。但问题是此类型的商铺所持的资金有限,若然任天堂要收取高额加盟金的话,必定将会极大地打击这些中小型游戏商铺对神游机的销售热情。所以加盟金对游戏专卖店的限制手段还是不要在中国市场上出现为好。另外,任天堂还必须将专用软件刻录设备的售价控制在2万元以下,否则相信也不会有太多的游戏专卖店会对神游机的销售产生兴趣。简而言之,任天堂必须尽量地减少终端零售商的前期负担,才能在销售渠道上赢得成功。

“网络下载,闪存擦写”的软件销售模式是任天堂在中国大陆市场上与盗版集团博弈过程中最为神奇的一手!通过这种独特的销售模式,任天堂成功地避免了神游机软件在现有中国电视游戏软件渠道的流通(目前的中国电视游戏软件渠道与盗版厂商有莫深的关系)。大大地降低了盗版集团轻易取得相关软件ROM的几率。为神游机未来的软件销售营造了很好环境。此外,由于玩家在零售商处的软件下载目录需要被网络备份,所以任天堂很容易的就得到了神游机在整个中国大陆市场各方面的销售数据,而不需费时进行传统的市场调查。这些数据将为神游机在大陆市场上的推广奠下坚实的基础。

三 相关游戏阵容的支援问题。

对于一部游戏用的主机来说,只有游戏软件才是令硬件富于色彩的灵魂所在。即便是神游机也难逃游戏业铁律的管控。根据现时所得的资料,神游机的软件将主要集中在SFC及N64上名作的汉化与移植为主(笔者估计神游机将会采用游戏捆绑的策略来推行主机首发时的销售)。但问题是:除了

任天堂自身以外,究竟有多少的日本游戏软件商愿意将其在SFC及N64上的名作移植到神游机上呢?相信任天堂在这个问题上将会有许多公关的工作需要去完成。如能成功说服SE、KONAMI、CAPCOM这三巨头(在一众的日本游戏软件企业中,也是以此三家公司进军中国大陆的意愿最为强烈。ENIX已经先行与台湾的知名PC软件开发商大宇公司共同组建了中国网星公司[原本的股权构成是大宇占60%而ENIX占40%。不过后来考虑到中国市场的成长性,ENIX进行了增股,相应地就变成了ENIX占60%而大宇占40%],在中国运营其开发的网络游戏《魔力宝贝》;科乐美公司则早已在上海成立了软件的开发部;CAPCOM则在港台两地活动频繁)加盟神游机的软件开发的话,任天堂在大陆市场成功的可能性势必将大幅地增加。从目前的情况来看,神游机对软件开发商的吸引力主要源自于两大方面:首先独具魅力的,是由神游机软件销售模式而带来的高回报率。软件商的收益在整个游戏销售总额中占据了高达50%的比重。极高的毛利率使得软件开发商即便在市场规模不足的情况下仍能获得一定量的收益(参见图3与图4关于GBA与神游机的软件销售利益分配的对比。)如果神游机日后在游戏相关的售价调整为100至150元的价格范围的话(当然,软件开发商届时将会主动地开发一些神游机专用的游戏软件,而不是一味进行旧作的移植了),考虑到人民币在未来的几年内可能会有15~20%的小幅升幅,所以估计神游机主流的软件价格换算为美元将会是在15~22.5美元的水平。根据图4,软件开发商的在神游机软件销售上的毛利率相应的将会是7.5~11美元。而在GBA上的相应毛利率则为12.5美元(见图3,GBA的主流软件售价为50美元)。神游机平均每份软件的销售为软件开发商所带来的收益大约是GBA的85%)。而其次吸引力十足的,则是现时神游机在中国市场上的准确定位。面向低端的定位对应着年龄界乎10~20岁,以学生为主的消费群,其数量相当的庞大。而且此部分的消费群体多以Core User为主,对游戏软件的需求旺盛。只要有强力的软件加以配合,相信神游机的普及数量将会获得飞速的提升。虽然每位客户每年在游戏上的消费总额都不会太高,但由于用户群的总数巨大,所以很可能将带出一个具有相当规模的游戏市场出来(当然,神游机对软件商也不是全无缺陷。因为神游机主要是继承了N64的硬件架构,所以在神游机的软件开发上是否如N64同样的困难,又或是已经得到了很好的改善,将会是软件商考量是否加盟神游机的软件开发的一个重要的因素所在)。

为了支援神游机在大陆市场上的销售,任天堂需要在短期内筹备足60~70款涵括各种游戏类型且具备一定素质的SFC及N64主机上的游戏作品进行移植和汉化,以供给2005年元旦之前的市场所需。虽然艰难,但却是任天堂所不能不完成的任务。

为了在中国大陆市场的这一块以后对世界游戏产业格局有着重要影响的棋盘上有所作为,任天堂在过去的一年中精心布置了神游机的这一个在各方各面的设定上都十分完美的进攻战略,以期望能在与强大的盗版集团的博弈中取得最终的胜利。依靠着GBA软件的DSP芯片搭载而造成的盗版不能的

这一段有限的时间内(DSP芯片在未来恐怕也难逃盗版集团“精英团队”的破解……),任天堂将尽全力地推进神游机在中国市场上的销售。当神游机在中国的普及量突破两百万台的时候,中国电视游戏市场将发生前所未有的变化:基于维持目前在正版游戏软件上的收入水平的目的,绝大部分的软件零售商都将主动地把与神游机消费群相同的游戏主机的盗版软件排斥在销售范围之外(对于普通的消费者来说盗版软件最大的意义就是其极为低廉的价格,也就是说盗版软件的销售必须要远低于正版软件售价的情况下才能激起普通消费者的消费兴趣)。以目前的人均可支配收入(每个沿海发达地区的家庭每年的可支配收入大约在2万~3万元之间不等)来推算,现时国内沿海发达地区10~20岁的消费者完全可以忍受150元以下的软件价格。也就是说,在150元的这一条价格线以下的软件销售中,消费者的消费主要视乎于游戏软件的内容而不是相关的售价(以《口袋妖怪》与《FFTA》来说,相信只要是对这两款游戏感兴趣的玩家,无论其盗版软件的售价是120元还是70元都会设法买下)。在某种程度上,在此价格线以下依靠软件售价下调所带来的消费群增长十分有限(神游机的销售对象群是10~20岁的学生为主,此部分的消费群体对游戏软件有很强的消费目的性,因而甚少会像Lingt User那样对软件做出盲目的购买)。据上述的分析我们可以得出一条结论:如果届时零售商要销售神游机或与神游机消费群相同的游戏主机的盗版软件的话,盗版的销售非但不会为零售商带来软硬件销量上的增长,反而因盗版软件比正版软件远低的售价而使得累积的销售总额大幅的下滑,赢利也因此而急剧下跌(以一个售价为100元的游戏为例,其销售毛利为30%,即得到了30元的收益。而其盗版软件为30元,毛利为70%,即得到了21元的收益。30元比21元,谁多谁少立见分晓。当然,只要盗版的售价为50元就高过正版软件的收益了,但是,有人会买这么贵的盗版吗?而且现在盗版软件的毛利根本就没有70%那么高,大概也是40~50%左右的水平)。而且可以肯定的是,未来国家在打击盗版软件的力度和相应惩罚的程度势必会大幅的提高,游戏零售在盗版软件销售上的风险也将大幅的上升)。在此影响之下,软件开发商开始加大对神游机相关软件开发的投入力度(当然,软件的售价到那时也会相应地调整为以100~150元的软件为主)。届时任天堂将以完胜的姿态开创出中国电视游戏产业史上前所未有的新局面!

神游机是继世嘉土星之后,第二款通过正规渠道进入中国大陆的游戏主机。无论其成败与否,都将对中国游戏产业的发展作出积极的贡献。在此,殷切地期望神游机的成功能在中国电视游戏产业的这一块业已死寂般的空白中,添抹上浓重而又绚丽的一笔!

神游机 Q&A

① 为何神游机的要采用一块闪存卡只对应一台主机的设定?

对于这个问题现时能做完全的确认的结论只有一个,那就是对二手软件的限制。由于一张闪存卡只对应一台主机,所以如果要进行闪存卡里游戏的二手交易的话,就必须连主机也一并统入交易的范畴。这无疑是大大地增加了二手软件进行销售的难度。

而未能做出最后确认的是：该项设定与神游机的防盗版措施有关。以笔者的估计，现时神游机上软件加密的编码和对应的解码方式其实不只一种，而是有好十几种！主机在制作过程中会以一定规律在神游机上安装不同的解码芯片。而由于一台主机只对应一张闪存卡，所以在闪存卡的内部肯定固化有对应主机安装什么解码芯片的信息。在游戏下载的过程中，服务器会根据闪存卡内的解码芯片的信息下载相关编码方式的游戏ROM。如果盗版商要盗版神游机的游戏的话，就必须凑齐与该游戏相关的十几种ROM才行！这将会是很难办到的。由于不同主机的软件的编码解码方式都各有不同，所以就造成了闪存卡不能通用的缺点（这种防盗版的技术手段必须在采用完全网络下载的模式下完成，而相关软件的刻录速度问题就采用压缩解压的方式解决）。

② 为何一张闪存卡只有64MB的小小容量？

关于这个问题只能用无奈来表示。受目前网速和闪存的持续写入速率（索尼的MS记忆棒也只是达到了1.5MB/S的速率），还有硬件价格的限制，任天堂只能采用64MB存储容量的闪存（你想在游戏专卖店那里花5分钟去刻录一个128MB的游戏吗？就算你肯，店主也不会乐意）。当然当技术成熟的时候，相信任天堂自会推出更大容量、更高持续写入速率的闪存卡，以备游戏素质提升后所上调的装载容量所需。

③ 神游机会受到中国玩家的青睐吗？

网上对神游机销售所持的态度颇为悲观，某些网友甚至认为神游机将会落得与当初的世嘉土星同样的

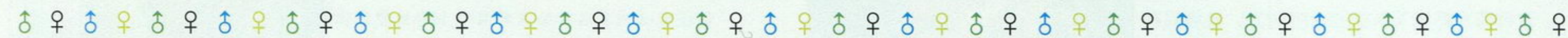
命运。而现在网友们对神游机软件将多数以SFC及N64上的名作的移植和汉化为主要的做法也颇有微词。认为移植与汉化在中国是没有市场的绝不在少数。但目前GBA在中国乃至世界游戏市场上的强势就很好打击了这一说法。根据长久以来的观测，游戏玩家对游戏主机的青睐要取决于游戏软件。而玩家对游戏软件的消费则视乎于3个因素：一是游戏的公众评价，自身是否对该游戏感兴趣；二是该游戏是否已经玩过，自身又是否是该游戏的FANS；三是该游戏是否正在发行之中（即在本地发售不超过3个月）。现时在神游机上发行的游戏软件与GBA基本是一致的，都是以SFC的名作的复刻为主。既然玩家这么的青睐于GBA，那么为什么就会对神游机无动于衷呢？而且神游机将对这些SFC及N64上的著名游戏软件进行完全的汉化，当游戏经由汉化，玩家看懂了剧情后对游戏的投入感必定产生质的飞跃（而且由于SFC与N64在国内不流行的原因，真正接触到SFC和N64软件的只是极少数的玩家，现时国内TV GAME玩家中拥有电脑进行SFC和N64软件运行的模拟的人数十分稀少，这从国内最大的TV GAME网站包括“马甲”在内的注册人数只有1.5万人，远少于TV GAME平面媒体的客户群的现状上就可以反映一二。这在一定的程度上帮助了神游机在玩家中的软件销售）。所以只要任天堂能在神游机上不断推出相当质量的汉化游戏软件的话，神游机就肯定会为中国玩家所接受。

下面笔者小小地对神游机的未来走势作出一些简单性的预测，只要神游机能够完好的完成和解决我们

前文所论述的几个要点及难点，那么估计其要在06年元旦前突破200万台是不成问题的（据非正式渠道的统计，目前中国游戏市场上的GBA主机已经突破了200万的销量……）届时，游戏开发商将主动的针对中国游戏玩家的口味制作出一些制作费用在100~300万美元的神游机专用游戏来。受此推动，神游机将在07年中达到500万台的销量。其年度的软件市场规模将达到3亿美元的水平（平均一个用户每年购买4个软件，实际金额大约在500元左右，500万的用户共计消费25亿元，折合3亿美元。另外，预期神游机在中国大陆的软件开发将为软件开发商们带来1.5亿美元的收益（若然人民币的币值真的将要未来的数年内升幅1.5到2成的话，这个数字将会达到1.8亿），大于软件开发商在日本游戏市场上因GBA软件销售所得的利益（现时GBA在日本软件市场上的销售规模为1000万套，以一套软件的平均售价为50美元计算，大概折合为5亿美元。估计软件开发商将能从中获取1.25亿美元的收入）。

④ 神游机发售以后，任天堂会考虑继续在中国大陆上推出GBA吗？

估计机会很低，目前神游机与GBA的销售对象群是基本一致的。如果GBA进入中国市场就不可避免要冲击到神游机游戏的销售（而且GBA在中国市场上的出现可能会影响到软件开发商对神游机软件移植的集中度，同时更会留下GBA的DSP芯片为盗版厂商成功破解后，GBA盗版市场又死灰复燃的后患）。因此，这样美好的愿望估计很难实现。



MADE IN CHINA

文：小波

我在这里成长生活，理想被现实猛烈地撕扯
当我离开这里回头看看
我才理解原来我很爱国 我爱你 中国
母亲啊，我不能选择，尽管你还是不够好
我不愿做你的逃兵可我注定成不了英雄

——艾敬《MADE IN CHINA》

上小学的时候，英语老师讲过这么一个笑话：

瑞士是一个制造手表很有名的国家。有一天啊，一个人难得出了一趟国去了瑞士，想这样的机会应该好好珍惜，给家里人带一块手表回去。于是他就去了商店买了一块手表回国。谁知道啊，回到家里把手表翻过来一看，哇，MADE IN CHINA。

大家知道这MADE IN CHINA是什么意思啊？对了，中国制造啊。你看人家做手表全世界闻名的瑞士都卖中国制造的手表，我们中国人厉害不厉害啊，所以说我们中国强大了，站起来了。

姑且先不论排外的欧洲人肯不肯买中国表，那时坐在阳光灿烂的课堂里的我注视着英语老师那充满了爱国热情的双眼，心底由衷沸腾着一股热血。后来类似的故事有很多，说的都是想淘洋货的人从国外带回了印着MADE IN CHINA字样的商品。说故事的人不是嘲笑故事里的主角就是大力弘扬爱国主义精神。之后我慢慢知道，中国站起来了是个不容辩驳的事实，但是那块印着MADE IN CHINA的瑞士表说的是不是中国变得强大了，是个需要斟酌一下的问题。

另外还有一个算不上故事的那么一回事。估计买过主机的朋友多数都经历过类似这样的对话：

“老板，GBA多少钱？”

“JAPAN的610，CHINA的580。”

大家先不要惊讶GBA的高价，那是我买机器时候的

报价。现在我手头仍然把玩着的便是那台已经年老色衰的580黑色CHINA机。而不少玩家经不起JAPAN字样的诱惑，本着“外国的月亮比中国圆的”原则，购入了更高价但不一定更高质量的GBA。

后来游戏杂志发挥了其大众传媒的作用，纷纷站出来辟谣，摇着红旗，大声呐喊，“一样的，一样的，咱中国造的和东洋人造的GBA都是一样一样的啊。”此番激情澎湃的演说却不由让我想到了某一个相声段子，卫道士一样的冲劲，抖落的却是一地的尴尬。杂志的爱国精神让不少玩家清醒过来，开始相信国货的品质，但是JS那里的MADE IN JAPAN仍然打着高价而且不愁卖不出去。在两边权衡中玩家头顶不由闪出一个问号：为什么一样的品质，价格却不一样呢？

与此同时更多的游戏厂商（包括计算机硬件厂商）开始在中国开辟了自己的硬件生产基地。国内玩家对于MADE IN CHINA品质的质疑，造就了游戏杂志一次又一次的辟谣：

“手柄，MADE IN CHINA是真货，大家放心购买。”

“电源，是的，中国造的是真货。”

“欲购买PS2手柄的玩家注意了，市面上已经很少看到MADE IN JAPAN的产品了，请注意鉴别真伪。”

面对这样的声势，我却找不到那在英语老师眼中流淌过的热情。内地的玩家是这样一个群体。他们热爱游戏，不管是肤浅的还是深刻的，是短暂的还是持久的。有人一直说，他们是幸福的。他们玩的游戏比国外的玩家多得多。在这里我要讨论的不是D盘的问题，我只想看到这篇文章的人明白：这样一个“幸福”的群体“幸福”地购买游戏主机（包括游戏）的过程是那样的匪夷所思。

和一些游戏店的老板聊天的时候，我问过这样一个问题，既然没有正式的销售渠道，那么你们的货又是从哪里进的呢？规模小一点的店的答案是从那些规模比较大的游戏店进的，规模大一点的游戏店是从香港或者日本直接进的。

让我们用很短的几秒钟扮演一下一台MADE IN CHINA的游戏主机的历程。“我们”被中国内地某一个地方生产的塑料金属制品在中国内地的某一个地方组装成了

一台PS2，然后“我们”乘坐托运的轮船或者飞机飞到了日本，香港，台湾，甚至美国和欧洲。之后“我们”成为了港台同胞或者老外手里的玩具。可是“我们”中的某些又被内地的商人看中，再一次乘坐飞机轮船回到了“我们”出生的地方，然后卖给了某个内地的玩家。而这位玩家的家离“我们”的出生地可能不到一公里。即便经历了这样的长途旅行，“我们”卖给内地玩家的价格还是要比从日本出生的那些PS2要便宜很多。

在中国内地大规模生产出来了无数的PS2，那不断向上跳动的销售量，那些高达几千万的数字其中MADE IN CHINA又占了多少百分比。如果巧的话，某一个父亲在为SONY辛辛苦苦地生产PS2，而他的儿子却没有办法在名正言顺地买到一台他父亲生产出来的机器。

是不是开始感到这么一丝悲哀？

那些铭牌上烫金的MADE IN CHINA是不是让你开始感到有些无地自容？

网上一位朋友的评论更是尖锐：

“技术是人家的，东西却是我们造的，比不造还要丢脸！”

我们确实在进步，确实在很快地进步，但是我们还和别人差得很远，至多我们只是成为了一个外商手下合格的工人。试问，仅作为生产者，我们究竟能走多远？

吃螃蟹的人毕竟还是有的。技嘉推出了自己的游戏主机。这件曾掀起一阵波澜的事情恐怕早已经被玩家淡忘了吧。我有幸在一家商场的柜台上看到了这台神秘的主机，外形几乎和PS一个模样，只是在颜色和局部细节上有了改变。这样的“勇于创新”如今所得到的结果应该也是在意料之中。

看到游戏市场的无限商机，国人又怎么沉得住气，然而没有自己独到的技术，只是一味地模仿等于是吃人家剩下来的米粒。踩着别人的脚印永远不可能走到别人前面去。要想真正做出有竞争力的产品，恐怕还有很长的路要走。说到这里本文的主题已经有些变得模糊了，就此打住。只希望阅读过此文的读者不要再以一种盛气凌人的姿态面对MADE IN CHINA，也希望到某个时候MADE IN CHINA所代表的已经是另外一种内涵。



……梦想……
有人梦想将整个世界握于手中，亦有人为了铸出一把好剑而奉上一生；有些人为了梦想，花了一生不断追寻，亦有些梦想会像飓风一样，将其他数千数万人的梦想粉碎殆尽。无论你生于何种阶级，能否达成梦想都会令你焦躁不安。梦想支持着人，使人继续生存，亦可将人致于死地。被梦想遗弃的人，直至死去心里亦只剩无止境的忧郁。是男子汉的话，便应该把这样的人生绘画一次，是作为名字叫“梦想”的神的殉教者的一生。

——格里弗斯

剑风传奇——断章

文：LightLucifer

一、黄金时代

他从战场中母亲的尸体上而生，并为了逃生而失手杀死了自己的养父。在这个战火纷飞的年代中，强者生，弱者死。孤独的他只能加入雇佣兵的行列，选择在不同的阵营中用剑来维持自己的生命。为何而战？在其脑中几乎没有考虑过这个问题。挥剑、斩杀、获得赏金……这三者便构成了他的人生。

这种情况持续了长达四年的时光，直到其在那山坡上遇见了那个银发的青年才告终结。

“我想要得到自己的国家。而你要为我而战，因为你是属于我的，你的葬身之地要由我来决定。”

自己的国家？他不是皇室贵族，甚至连骑士都不是，而率领的也只是一个仅有500人的佣兵团，这样的一个人……就想要取得一个国家吗？

那人的光芒是如此耀眼，几乎令人不敢直视。而其耀眼的光辉给了跟随他的人无尽梦想与希望。在他的面前，津第一次感到了自己的渺小，他仰望夜空，出现在其眼中的是一只向月高飞的白鹰。

“我在这四年里……都干了些什么呢？”

从那一天起，津真正成为了鹰之团的一员，并担任了冲锋队的队长。而将目光瞄准米特兰王国的格里弗斯则加入了米特兰军中，并以其超群绝伦的指挥力和战斗力令鹰之团的旗帜飘扬在整片大陆中。

那是一个充满了欢笑及荣誉的，真正的黄金时代。

在铜墙铁壁般的多尔多雷城被攻陷，丘达国最强的紫犀骑士团团长伯斯康也死于津的巨剑下后，这场旷日持久的战争终于以丘达的求和而告终结。归国后，米特兰国王授予了格里弗斯军中最高荣誉“白之称号”，白凤将军格里弗斯与白凤骑士团也自此诞生。但津清楚地知道，对于那个人而言，这些都只不过是实现梦想的中途站而已。

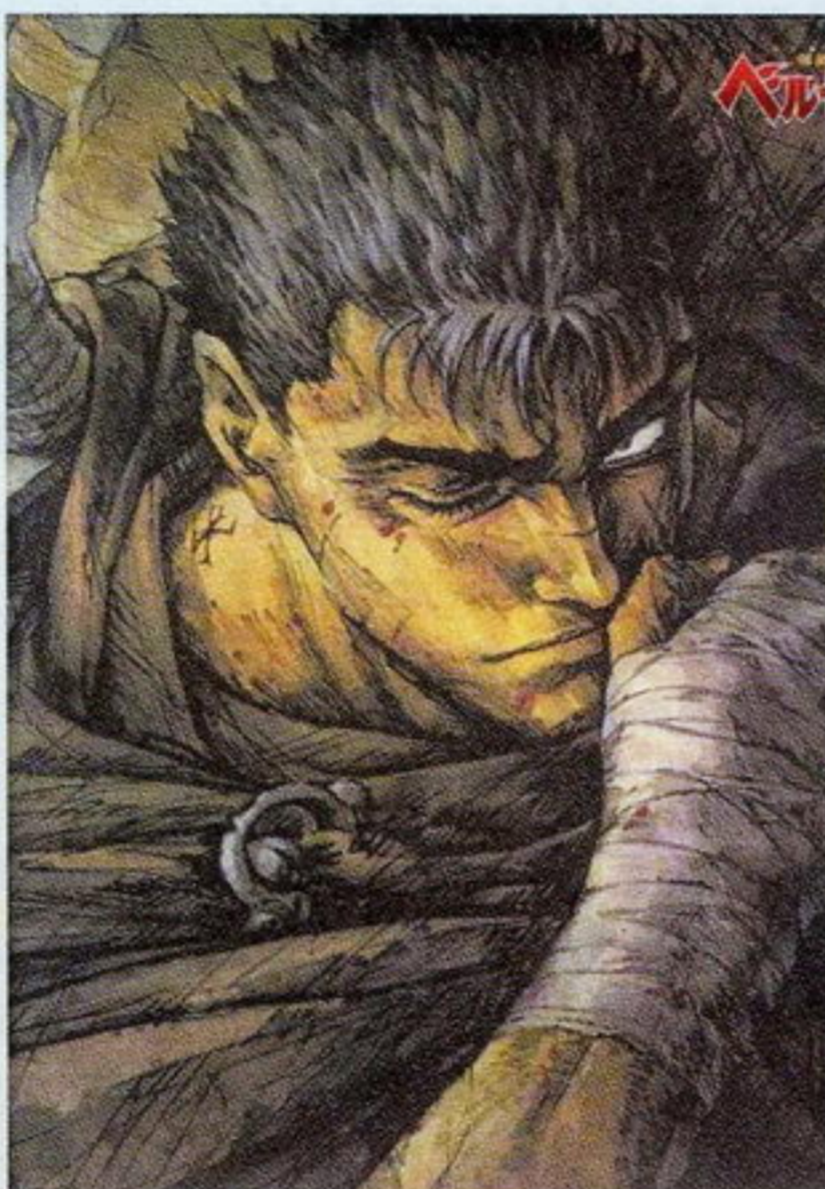
如果说格里弗斯是光，那津便是影，他是格里弗斯的剑，为了那团耀眼的光芒，他心甘情愿为其冲锋陷阵，甚至为其进行无法见得阳光的暗杀及阴谋活动，因为，他想帮助那个男子早日达成他的梦想。但在王宫舞会举行，他刚刚为其除掉了会成为障碍的王弟时，那人以平淡的语气说出的一句话却重重震撼着他的耳膜。

“他们不是我的朋友，只是我的部下而已。对我来说，所谓‘朋友’，我想就是那种‘对等的人’。”

望着不远处喷泉下向夏洛特公主说出这句话的格里弗斯，津几乎不敢相信自己的耳朵。也就是从那一刻起，他感到自己和那个人的距离竟是如此遥远。如果只是这样继续下去的话，那他将永远只能仰望那团白色的光芒，永远也无法和其站在对等的立场上。离开的想法，从那一刻起便产生于他的心中。

故事的第一个转折发生在那个清晨，在那个冰天雪地的世界里，白鹰的眼神第一次变得如此混浊迷茫。他一动不动地跪在白雪苍茫的大地上，以往那份舍我取谁的英气和霸气荡然无存。而在其不远处，那个黑色的身影正渐渐走远，直至变为一个黑点消失不见。

“不要紧，你只是像被路边的小石头绊倒而已，只是件



游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

无聊……而且微不足道的小事呢。你想去的，是更加遥远的地方。所以，你一定会站起来的，接着便可再度展翅高飞。”

正是抱着这样的想法，津才会离开鹰之团，一走便是三年。但他不会想到的是，自己的离开会对那个人造成多大的打击。

格里弗斯为何会在那个雨夜来到夏洛特公主的寝室？而其又为何会在其后作出那种行为？众说纷纭，难有定论，但不管如何，那是他人生中最大的失策，而且，是永远都无法弥补的失策……

二、暗之鹰与光之鹰

“当鹰坠落于地，便再也无法再度飞起！”

他失去了梦想、野心以及一切的一切。当三年后津与卡思克来到再生之塔的地下牢房时，他们看到的，是令他们一生都无法忘记的景象……

手脚的肌腱皆被切断；除了进食及睡眠的时间外，全身的皮肤皆被剥脱；指甲被一片片地轻轻拔掉；而浑身的肌肉也在烙铁和沸水的蹂躏下全部发臭溃烂……

“你还能喊叫夏洛特公主的名字企盼她能为你说情吗？”畸形的拷问官拿着钳子走近自己的猎物，脸上带着残忍的笑容。“那么，我就将这美丽的舌头也拔掉吧。”

城堡……梦中的白色城堡……

我是为何来到这里的？

“我想要得到一个属于自己的国家。我想知道，在这世上，我算是什么？是什么样的人？能够做什么？什么是被定下来应该去做的？”

我是如何来到这里的？



“我的梦想只有在同伴们付出生命的代价下才能实现，那是涂满了血梦想。但是，我渴望得到的，并不是只付出成百上千的性命，而自己却不许染上一丝污秽便可轻易到手的東西。”

是的，几千、几万人；敌军、友军，甚至连那么小的孩子都为了我的梦想而失去了生命。不过，事到如今，后悔又有何用？

我不会后悔，也不会向任何人道歉……这是我自己的道路，无数的尸体垒成的高塔，那是我走向那梦中的城堡的惟一道路，如果事到如今退缩的话，那他们的牺牲又有何意义？那条道路已经被截断了三年，而如果现在不作出抉择的话，梦中的城堡也将永远只会出现在我的梦中。为此，即使将我最重要的东西当作祭品的话，那我也……

“贝黑雷特，别名‘霸王之卵’，传说只要拥有它，便可以用你的血和肉交换获得世界的命运。”
我已经无法回头了。是的，我、不、后、悔……

鲜红的霸王之卵在血红夕阳下被那只无力的手颤抖着举起，大地、江河、乃至整片天空刹那间消失无踪。出现在惊慌失措的鹰之团所有成员眼中的，是自地上出现的无数张人脸；是不知从何而来的无数只怪物；是那四个巨大的身影；是那铺天盖地充斥所有空间的血红。

216年一度的蚀之刻降临了……

“坠入因果律的王子，我们这些罪人的福王，率领我们走向那荣光的首领啊，请您赐予我们破茧而出的力量，用那积了千亿个黄昏的红莲将这大地锻炼。我们是您忠心的奴仆、感激的猎犬，您将获得这光怪陆离的世界，它是您盘中的晚餐，而我们将分得您甘美的剩羹。在此之前，在无垢的福王攫取这个世界的魂魄之前，作为舍弃了人类最后的证明，请将您生命中最重要的东西：您的半身，您的血和肉，您心的一部分献祭，用

他们渺小的生命来填补那城堡前最后的整沟吧。”

我跪在数百米高如巨手般的祭坛上，那个男子的身影又一次映入到我的瞳孔中。

……对了。在数千的同伴和数万的敌人当中，惟有你一人……惟有你一人……令我忘记了梦想。

“逃吧。”

这是身为人类，但身体已和废人毫无二致的格里弗斯轻轻吐出的最后话语。

“有邪便有圣！有幻想便有唯物！有憎恨便有爱！有死者便有生者！有怨念便有希望！这是个黑暗凌驾于光的时代！”

伴随着以往属下无数次响起的惨叫与悲鸣，在祭品——鹰之团所有成员的血肉洗礼中，第五位神之手——漆黑之翼费蒙特自此诞生……

三、丧罪与千年帝国之鹰

在蚀之刻被骷髅骑士救出的只有两个人——津与卡思克。而被烙上烙印的这两人也将终生受到使徒的追击，徘徊于生界与死界之间的“狭间的世界”。原本身为鹰之团副团长的女子在经过那场浩劫后已变得神经失常，被神之手格里弗斯奸污后的她虽然产下了自己与津的结晶，但被魔性污染了的那个魔物婴儿却只是团肉块状的畸形。

而失去了右眼和左手的津则变成了向使徒复仇的狂战士，手持巨大斩龙剑、左臂藏着巨炮的黑色剑士被众人以恐怖残忍之名谈论。那时的津脑中剩下的只有复仇的信念，为了能找到使徒，即使面前的敌人年老弱妇孺他也会毫不留情地将其斩杀。如果不是小妖精巴克和小毛孩伊斯多洛加入队伍的话，那这则故事必将坠入更加残酷的黑暗中。

默示录中的那则预言正渐渐地变为现实，法王厅的圣铁锁骑士团亲眼看到了那由无尽的尸体及血水构成的赤之湖。而在断罪之塔数千愚民的尸体之上，天空中出现了无数白鸽飞舞的幻象。之后那一瞬间，无论是圣铁锁骑士、普通民众还是津一行，所有的人都屏住了呼吸，被那幕不可思议的情景夺去了焦点，即使连对那人有着切骨仇恨的津一时间都丧失了杀意。

漫天飘落的羽毛中，不死的巨牛左德屈膝臣服在新生的格里弗斯面前。银色的长发再度闪耀于空，那俊美安详的面容就仿佛纯洁的天使一般。那不是长有漆黑之翼的神之手，而是如以往一样光辉耀眼的光之鹰！

高高的山丘上，数百柄剑直插于地，那是津为在蚀之刻中惨死的鹰之团战友所立起的墓碑。而就在那里，曾亲如兄弟、并肩浴血奋战，但现在却已成为死敌的两人再度相遇，“千年帝国之鹰”篇也就此展开。

不死的左德、月光骑士劳古斯、库夏族的夜魔、“火焰巨龙”古伦贝鲁特。以这过去



只存在于传说中的四位战士为大将，众多使徒为士兵，新生的鹰之团旗帜在光之鹰的率领下再度飘扬于米特兰王国的大地上，并在挥手之间便全灭了兵力远超于自己数十倍之多的库夏军。

在不远处的山顶，坐在树下的年幼魔女静静注视着刚才发生的一切，那则《默示录》中的预言不觉间自其脑中慢慢浮现。

太阳第五次死亡后
新、旧之名的都城之西，出现了赤之湖

此乃第五位御使诞生的证明
御使乃暗之鹰
其为罪深的黑羊们之主、盲目的白羊们之王

亦为将世界导入黑暗时代之人……

空气中弥漫着令人头脑麻痹的血腥味及臭味，当夕阳照射着血时，一切都变成了浓浓的血红，那本应是一幕凄惨的风景。可在被救出的民众眼中，那却是无法以语言

形容的一幕壮美画卷。

而我们，现在就正处在某个没有去向的故事当中……

四、风的去向将是何方？

当魔女出现后，各种魔法术语加上众多的新名词让人不禁想起了剑与魔法的正统派RPG，但以三浦的性格是绝不可能让故事沿着如此平凡的道路行进的，果不其然，将原本只能存在于幽界的怪物们带到现世的幕后策划者——神之手丝兰的出现掀起了故事的另一个高潮，而那充满了怨念与杀气的黑色盔甲也令津的形象更加狂战士(BERSERK)化。

在最新的章节中，披上狂战士甲冑的津轻而易举地便击败了新生鹰之团的支柱之一——“火焰巨龙”古伦贝鲁特变身为龙的形态。但那自他心中出现的黑色猛兽却让人对津与卡思克的命运愈加担心，而那个一直被其带在身上的霸王之卵也总会让人想到些别的事情。

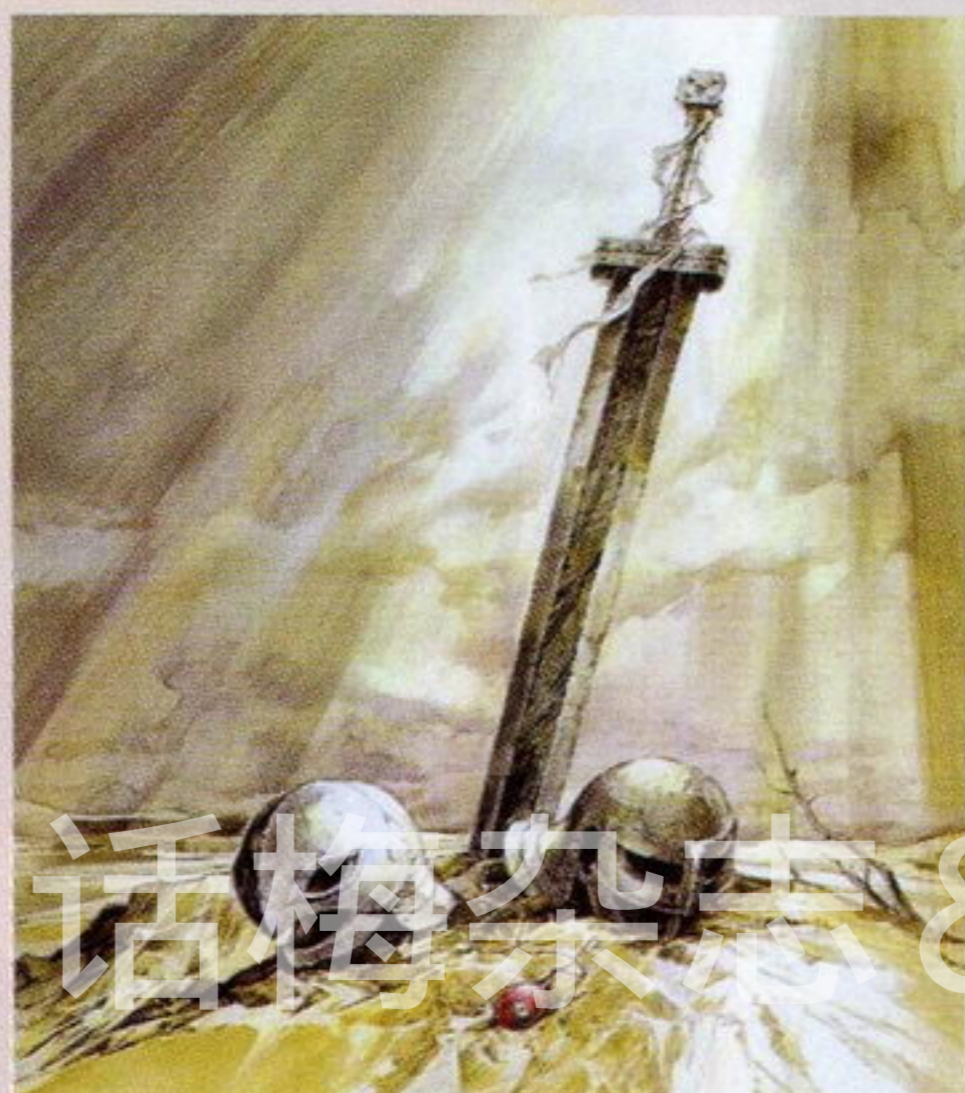
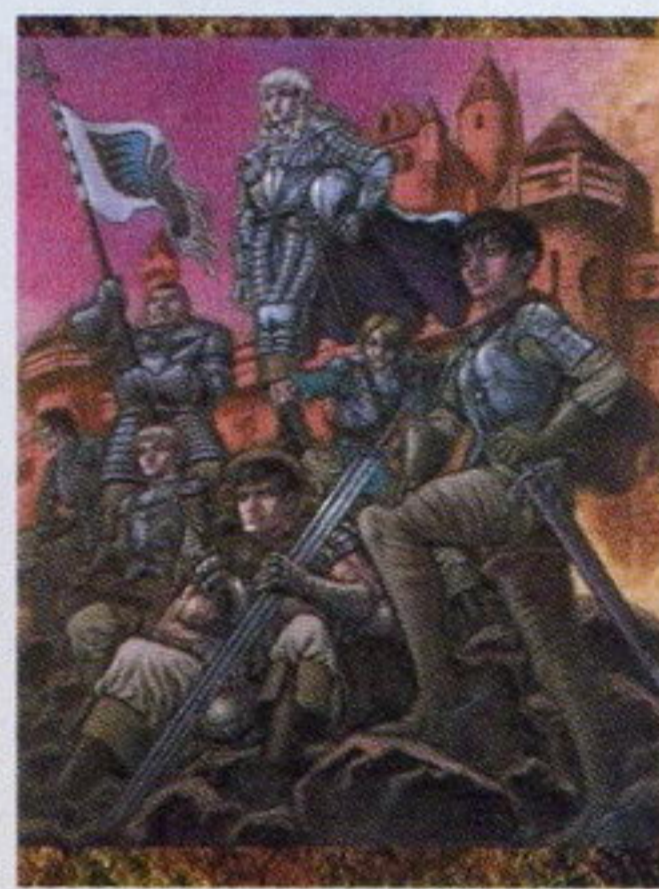
至于一直被笼罩在谜团中的骷髅骑士，目前来看，种种苗头都将他的真正身份指向了那位千年前将大陆统一的霸王加尔塞里克。在再生之塔中，津看到了数具已变为白骨，但却能清楚地看到他们额头上身为祭品的烙印符号的尸体。那是有人曾唤醒过霸王之卵和四(五)位神之手的证明，难道说，骷髅大叔以前也是神之手的一员吗？当然，这只是我的猜测而已，但他以霸王之卵为食的举动，以及与神之手的领袖波特之间那微妙的关系却不由得让人对他的真正身份浮想联翩。



另外，最值得注意的就是新生的格里弗斯了。我现在有些怀疑，三浦会让这位光之鹰走上传统漫画中反面人物的道路吗？从其新生后的一系列举措来看，他与蚀之刻来临前的那位鹰之团团团长没有丝毫差异。说到这里，我不禁想起了另外一部经典漫画《变身斗士凯普》中的阿卡菲尔及其率领

的克诺斯。从某方面来看，阿卡菲尔和格里弗斯是相像的，不同的是克诺斯杀掉的是众多无辜的平民以及主人公深町晶的父亲；而成为格里弗斯牺牲品的则是鹰之团的全体成员。按照普遍的观念来看，克诺斯应该是正统的恶势力一方，但令人意想不到的，他们成为世界统治者后受到的却是地球上所有人的拥护。为什么呢？

国界被废除、医疗与科技水平突飞猛进、贫富差距大幅度缩小、环境污染问题得到极大改善、政府机构精简从而能更好听取民众的意见……这些英明的统治便是他们被民众拥戴的原因。人类永远只会看结果怎样，因此，虽然《银河英雄传说》中的莱因哈特虽然间接导致了威斯塔朗特的四百万人在核爆中丧生；虽然克诺斯统治世界的手段是阴谋与战争，但人民依然会将他们视为救世主般的存在。而目前在米特兰王国率领新生鹰之团四处拼杀，将人民从库夏人的残暴统治下解救出来的格里弗斯与这两者又是何其相似。如果按照这种形势发展的话，一心想杀掉格里弗斯，为鹰之团的战友们复仇的津又是否会变为全世界的敌人呢？



今冬，《剑风传奇》的漫画单行本第26卷将会出版，虽然说其中的绝大部分内容本人都已通过连载看过了，不过，还是对其充满期待啊。

“我想不会有完美结局的，本来最后的结局事先已经想好了，但是随着故事的发展一定会有所变化，现在是不可能预测的！依我的性格来看，如果像现在这么没意思的发展下去，那么结尾必定是十分残酷的。我不太喜欢那种娱乐式的结局，当然这也取决于我的无意识。”

以上是三浦在接受采访时的原话，剑与风的传奇，依然将继续下去……

(The End)

游戏机
推荐
Our Choice

ファンタ ブレイブ Phantom Brave

灵武战记	日本一 SOFTWARE	S·RPG
PS2	PHANTOM BRAVE	日版
	游戏人数未定	预定 2004 年 1 月 22 日
	对应周边未定	记忆要求未定
		6800 日元

“日本一 SOFTWARE”，一个听上去很有地道日本风味的名字，但似乎一直都不能让玩家们的脑海里。其实只要提起《玛鲁王国的人形姬》和《魔界战记》这两款经典的作品，我想大家都会有印象。《玛鲁王国的人形姬》是 1999 年在 PS 上发售的一款新风格 RPG，当时日本一 SOFTWARE 还把游戏类型定为“Musical RPG”，清爽的游戏风格再加上众多的要素让玩家对这款作品另眼相看。而于 2003 年在 PS2 上推出的 S·RPG《魔界战记》更是以众多有趣的新设定和传统 S·RPG 的特色受到大多数玩家的认同。如今，在《魔界战记》制作小组的共同努力之下，新作又要与大家见面啦！它便是这次要给大家推荐的《灵武战记 (PHANTOM BRAVE)》。



角色大公开

《灵武战记》的故事是以死后成为灵魂的青年阿修与能够操纵灵魂的少女玛罗妮为轴心所展开的一段旅程。阿修是玛罗妮身边的一位随从，但同时也是整个故事的关键人物，而作为灵魂的他本身并没有什么战斗力，但只要在他身上寄宿了某些道具的话，便会成为强力的战斗角色。本作的重点就是通过他们二人在冒险中的体验，从而得到成长。除了他们二人外当然还有其他的登场角色，(如森林妖精帕蒂) 战斗角色还是有很多的。

玛罗妮

无论如何被排挤也要勇敢向前的女孩
虽然她只有 13 岁，但却拥有操纵灵体的不可思议力量——Chartreuse。虽然是担当请负人的一职，但由于玛罗妮可以解决一些普通人不能解决的工作，所以同行的其他职人对她非常冷淡，(嫉妒心演变的憎恨就是从这里体现出来的) 但性格开朗的她绝对没有恨过任何人，是一个非常清纯的女孩。“无论何时都要充满信心”，玛罗妮就是坚信父母留给她的这句教诲而生活着的。

森林妖精
喜欢捣乱的



帕蒂

玛罗妮的父母与阿修的过去

活力十足的少年与一男一女在一起。看来这两位便是与阿修同一职业的玛罗妮父母，估计阿修就是在这场绝望的战斗中……



……田まればか、
どうする、アッシュ?

阿修

无论如何都要守护玛罗妮的正义之魂
与玛罗妮一起行动的 16 岁(生前的年龄 --) 青年灵魂。为了不让玛罗妮在意他的事所以不常说话，但其实是一个温柔且正义感强的男孩。拥有水龙之力——Ecarlate，与一些道具结合好像还可以演变成各种形态。生前就受到了玛罗妮的委托而保护她，所以到死后都一直跟随着。

话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumboc.com

爱 + 感动 + 爆笑的故事

在海面上一个被孤立的小岛里，住着一名因战争而失去生命的战士之魂“阿修”和拥有操纵灵魂能力的少女“玛罗妮”。他们运用自己的特殊能力解决他人的烦恼从而领取报酬。他们依靠着海面上不定期漂流而来的空瓶邮件接受各种各样的委托，以维持生计。玛罗妮虽然拥有这样的特殊能力，但同时也经常被恶灵所困扰，因此大家都远离了她。但性格开朗的她却经常说：“只要能帮助其他人，一定就会有人喜欢的。”

故事的舞台——伊波瓦鲁

这个名叫伊波瓦鲁的世界分成了很多大小不一的岛屿，而且几乎每一座岛屿的大小都只能兴建一座建筑物。而每座城与周边的小岛都会被一个圆形的物体连接在一起，这样就构成了很多不同的国家。火山之国、沙漠之国和热带雨林之国等多不胜数。每个国家都有不同的特征，因此人们也和平安稳地生活着。但也有很多私人的岛屿（统称自由之岛），这些岛的主人称为岛主，他们把自己的岛屿租借出去以赚取租金。两个主人公所居住的岛屿就是从他们那里租借的。



▲随着故事的发展也可以通往其他的岛屿呢！

道具 CHECK POINT

华丽的魔法效果和特技是众玩家比较在意的一个设定。而本作中出现的道具也是战斗的一个重点，道具在本作中的作用不仅是使用和投掷敌人那么简单了，而是可以像普通装备一样装备在身上。角色装备上不同的道具后可以与一些魔法或者特技相结合，获得更加强力的效果。



▲武器也能像道具那样投向敌人，但要注意把武器扔出去后到拾回来之前都是空手的哦。

▼地面上出现一把短剑，除了可以拾起来装备外，还可以与灵魂合体。



ショートソード
Lv 1
HP 1
SP 1

类似作品大检阅

其实只要仔细地看，便会发现本作与众多游戏都有相似的地方。很多人会认为这是抄袭的现象，但猫太可以老实地告诉大家，其实很多知名的小说家都是从抄袭到显现自己的个人风格，然后才出名起来。取长补短是一个很好的学习方法，不过我并不是提倡大家抄袭别人东西哦，尤其是作业……（-_-#）

召唤之夜 3



▲从视角的转换这点大家应该发觉与不久前的《召唤之夜3》非常相似，因为以PS2的机能来说，要实现这个技术其实一点困难都没有，只要在制作上多花心思就可以让大家玩得更开心了。

女神侧身像



▲有人会问这两作有什么关系，毕竟一款是RPG，一款是S·RPG。但玩家不觉得《灵武战记》的事件画面跟《女神侧身像》的行走画面很相似吗？

战斗小释

本作的系统是传统的S·RPG类型，而且官方也宣称战斗系统会继承《魔界战记》的所有优点并增加大量新的要素。而全故事的总话数也达到了20话之多，玩家可以操纵主人公们去了解这一段壮大的冒险史诗。游戏的流程基本就是以“发生事件（接受委托）→冒险前的准备（购买装备和道具）→地区的战斗→事件（1话完结）”这条直线串在一起。此外，本作的角色也能在事件战斗外的随意战斗中提升等级，但具体条件不明，会不会是像《魔界战记》那样要通关后才出现呢？



职业 CHECK POINT

由于玛罗妮所居住的岛上有众多生前拥有不同职业的灵魂，所以她可以雇佣这些死后角色作为同伴战斗。比较自由的是灵魂可以随时地作成和消去，这样就可以随意调整队伍，不会因为人数的限制而烦恼了。

▶ 职业设定是众多S·RPG玩家对游戏的基本要求，所以本作绝对能给大家一个满意的交代。

▼ 不同职业的特技和魔法都是各异的，具体还是要靠玩家的运用。



おう、ひまどっから、このアイテムをパワーアップしておいせせ！



《灵武战记》的世界用语集

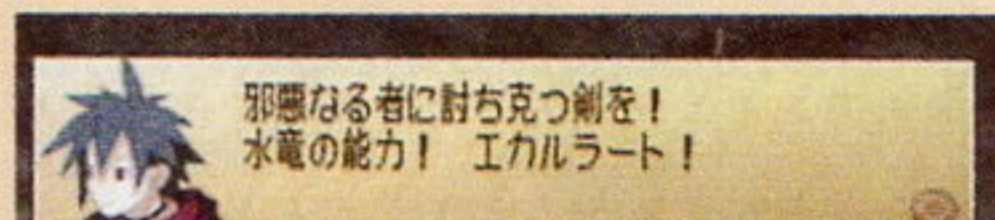
●请负人：接受委托后，无论有多危险也要去完成的工作。因为这种工作也不是很正规，所以受到一部分人的偏见。如果在委托过程中要与大量怪物战斗，那也只好赌上生命去完成。事实上，玛罗妮的父母和阿修都好像是在执行委托过程中死去的。

●灵魂：人类死后的魂魄统称灵魂。一般人不能看见他们的存在也不能和他们交谈，只有拥有特殊能力的玛罗妮才能做到这两点。本作的主人公阿修就是一个失去了肉体的灵魂。对于玛罗妮来说，阿修就是他最好的伙伴，反过来，玛罗妮就是这个世界里唯一可以知道他存在的人。

●鬼怪岛：玛罗妮向“岛主”借用的小岛，也是他们二人居住的地方。因为每个人都知道那里充满了鬼怪，所以一直没有人敢接近。

●空瓶邮件：不敢接近鬼怪岛的人为了可以向玛罗妮提出委托，采用了空瓶邮件传递信息给他们。只要人们有什么困扰就会用这个方法请求玛罗妮解决。

●玛罗妮的父母：生前与阿修是一起同行的请负人，但实力还是个未知数。好像因为接受了非常困难的任務而丢掉了性命。也是因为这个原因，所以阿修现担任玛罗妮的保护人。



邪悪なる者に打ち克つ剣を！
水竜の能力！ エカルラート！

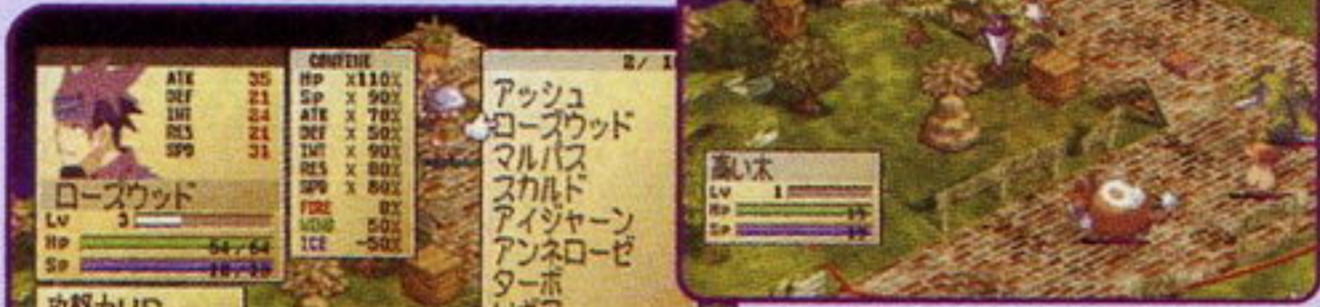


合体 CHECK POINT

除了玛罗妮外基本上所有的角色都是灵魂,他们在战场中不能直接出现攻击敌人,而是要寄宿在地图上的某些物品才能实体化,当然,所

选择结合的物品是不会影响角色原有的职业和样貌的。这种设计称为“合体”。但合体之后并不是在整场战斗中都可以使用的,实体化的时间只有几回合,所以如果你想一开始就把所有灵魂都合体的话,可能会造成“全灭”的危机哦。适当地掌握时间和战术才是本作战斗的重点部分。

▶ 地图上的所有物体都是有等级和HP设定的,尽量选择一些数值比较高的障碍物好像比较好。



▲ 在可以出击的灵魂中选择想要的角色。

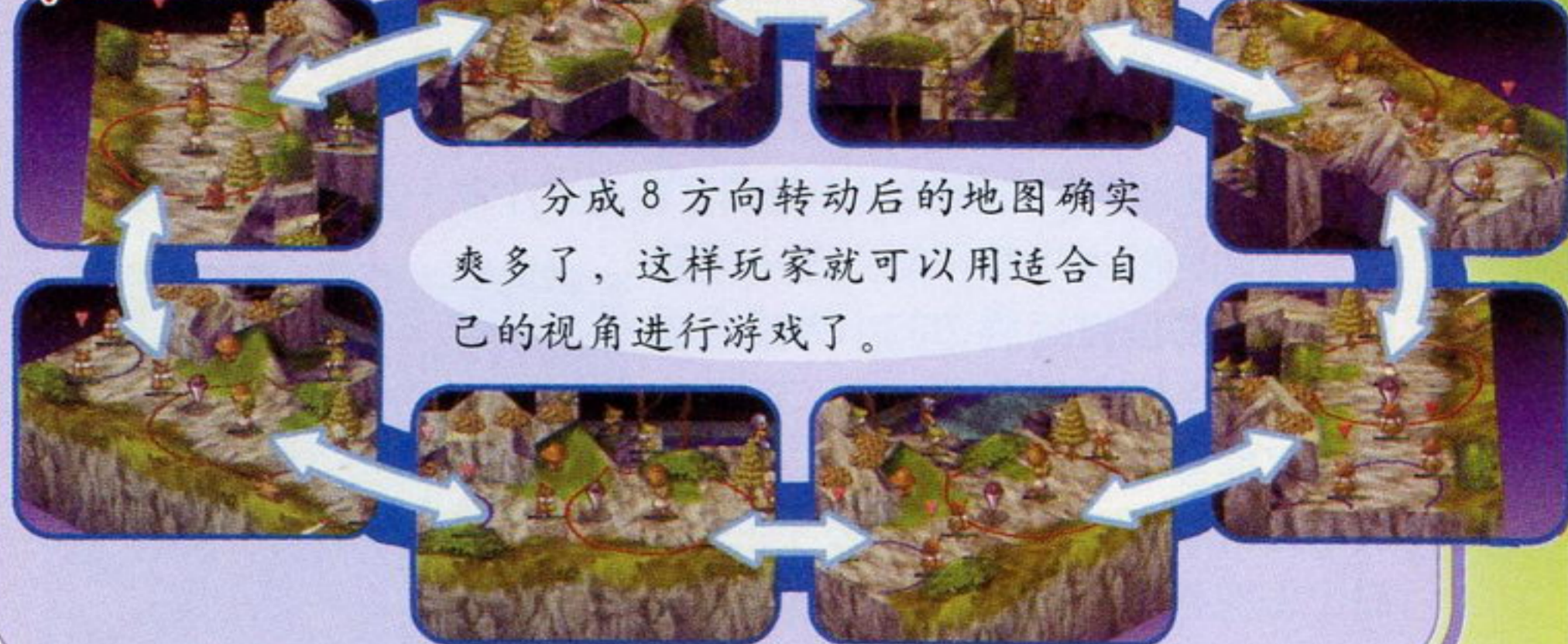
▶ 看看! 由树木变成的战士登场啦!



视角 CHECK POINT

很多玩家都反映说前作《魔界战记》的视角问题非常严重,导致很难看见地图中的一些场景。而本作采用了前一段时间的作品《召唤之夜3》的视角转动系统,解决了这个问题,并且将原始的90度4方向转动进化成45度8方向转动,这样就再不会有看不到地上道具的情况了。

转呀转



分成8方向转动后的地图确实爽多了,这样玩家就可以用适合自己的视角进行游戏了。

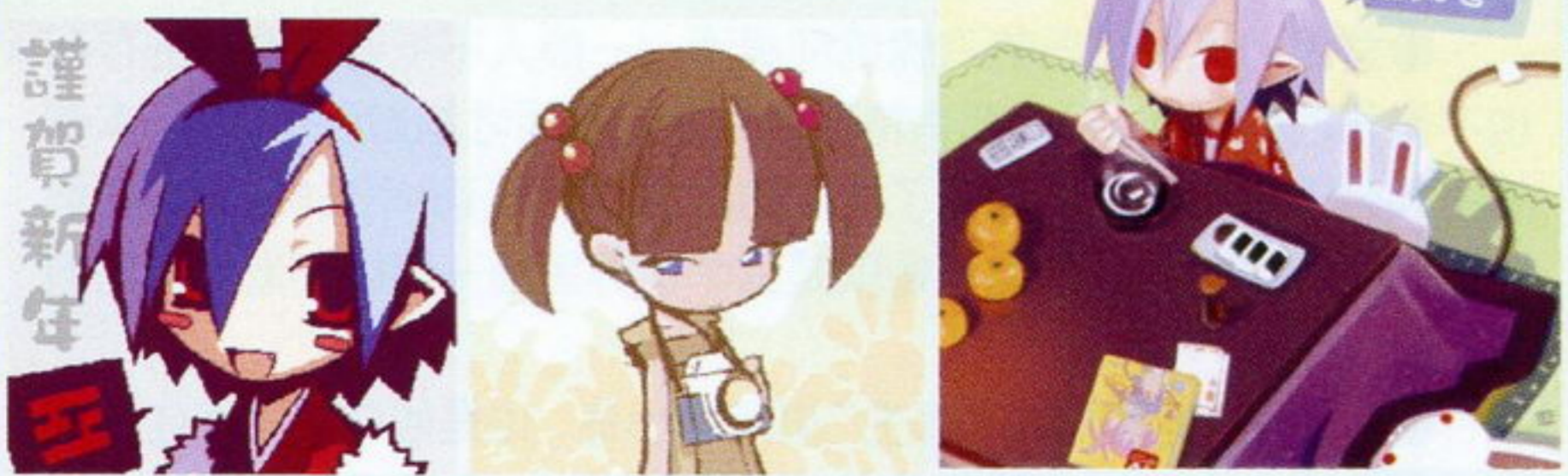
原田雄一

原田雄一基本上是日本一SOFTWARE的“御用角色设计师”,从最早期的作品《玛鲁王国的人形姬》到最新公布的《灵武战记》都是由她包办角色设计。1998年开始展现才华的原田雄一原本只是在一些动漫的同人杂志上进行颜色填充的工作,1999年被日本一SOFTWARE发掘她的名气才一举提升,由于知名度的提高,工作也一下子变多了。如《Kanon公式设定资料集·原画集》的色素描、PS2的绘画游戏《涂鸦王国》的角色设计参与和《异度传说》4格漫画的封面设计等工作。而她笔下的角色,除了可爱活泼之外,性格的刻画方面也非常出色,看来日本一SOFTWARE选择了这么一位有潜力的人物确实是明智之举。



▲ 除了画画外,原田还是一个很喜欢玩游戏的人哦!这就是她在PC网络游戏《仙境传说》所创造的角色。什么?为什么要创造女性角色?没有人告诉你原田是女孩吗?

◆ 原田雄一作品一览 ◆



日本一SOFTWARE的代表作

其实日本一SOFTWARE所制作的游戏数量并不多,为了让大家对这家会成为未来栋梁的公司更加了解,下面介绍一些该公司出色的作品。细心的玩家都会发现每一作的发售日之间相差刚好是1年左右,看来1年出1作游戏就是他们对自己所定下的目标。



《玛鲁王国的人形姬》

机种: PS 发售日期: 1998年12月17日
奠定日本一SOFTWARE游戏风格的作品。主人公可露妮特给人一种“活力女性”的感觉,故事以爱和冒险为主题。



《小公主》

机种: PS 发售日期: 1999年11月25日
以前作《玛鲁王国的人形姬》主人公可露妮特的女儿为主角的系列第二作。加强了配音并且采用了崭新的系统。



《天使的礼物》

机种: PS2 发售日期: 2000年12月21日
系列的外传作品,游戏特色在于可以同时16人参战,而且系统方面的完成度十分高,引起不少玩家的注意。



《拉·皮塞鲁》(ラ・ピエセル)

机种: PS2 发售日期: 2002年1月31日
继承了《玛鲁王国的人形姬》风格的S·RPG作品。由于在系统上下了不少工夫,所以受到了不少玩家的好评。



《魔界战记》

机种: PS2 发售日期: 2003年1月30日
让日本一SOFTWARE的地位在游戏界中激升的S·RPG作品。风趣的角色和别具一格的系统让作品在玩家中的知名度大升。



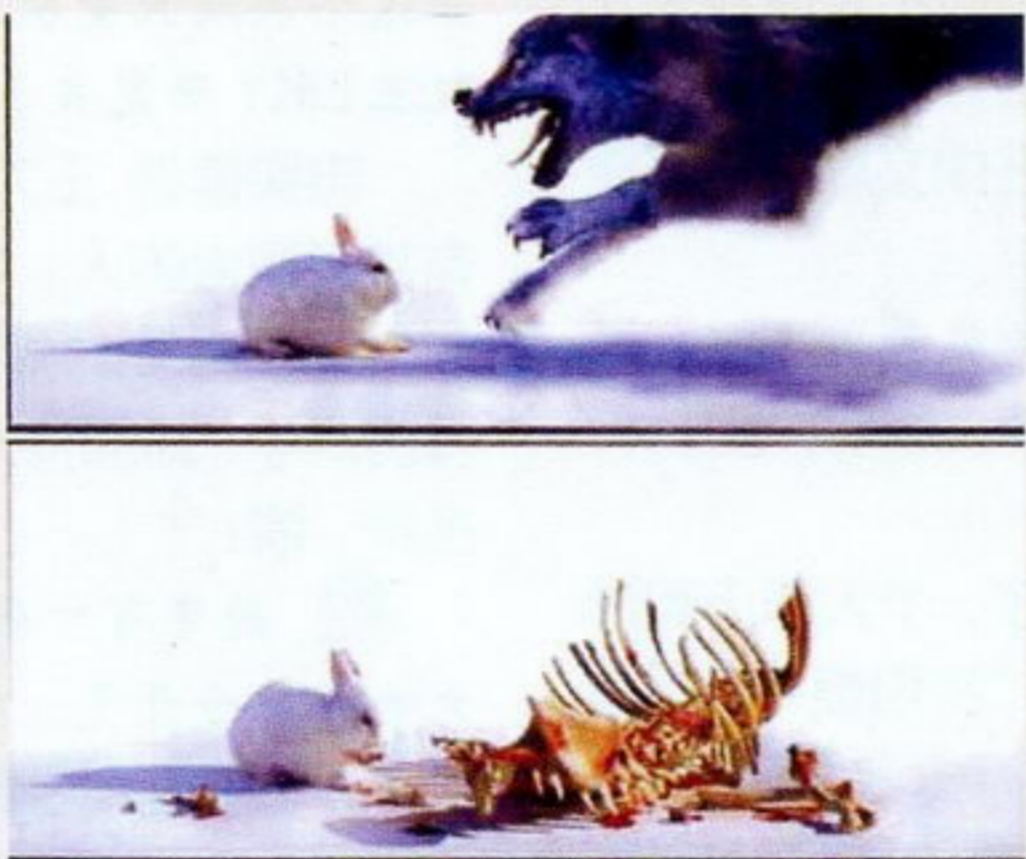


读编往来



☆借了东京电玩展和《真·三国无双3 猛将传》的光，上期杂志从前线、攻略到Gamehalo均受到了读者们的强烈好评，令牺牲了国庆节宝贵时光的众小编欣慰不已。《Gamehalo DVD第2辑 东京游戏展2003特辑》全国热卖中，想看的朋友下手要早啊！

☆北美市场大作云集，N款令人心动的大作蓄势待发。最吸引人的当属PS2版《恶魔城》了，此外《忍者神龟》、《瑞奇与叮当2》等游戏也相当令人动心啊！幸好我们已经安插了数位身在北美的油炒饭，势必要在第一时间体验到这些大作。



☆编辑部向来都用FOXMAIL收发Email，没想到最近突发事故，导致N年存信不翼而飞，纱迦几欲轻生。经过多方抢救，总算找回了2003年7月之前的Email，不过最近几个月的信件算是作废了。惨！

☆最近日元疯涨，导致游戏价格大为上涨。很多电玩店因怕承担风险，都不愿进新游戏。猫太等了N天，才拿到心仪的《蛋宝宝》。希望在11月27日到来之前日元能够回跌，不然众小编本来就大失血的钱包更是要损失惨重了。

☆《游戏·人》第五辑即将推出，敬请关注！

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

随着小编形象的新鲜出炉，本人这段时间的幕后神秘角色生涯也终于划上了休止符，还真是一段漫长的岁月啊。

其实早在初中时期本人便对电玩编辑这个职业情有独钟，因此来到这里也算是梦想成真吧。更重要的是，现在终于能和她生活在同一个城市的天空下，感觉真好。

至于卡伦这个名字的由来么……玩过《RO》的朋友应该都会知道吧。冰天雪地中的孤独之王——冰狼卡伦，其实也并不是对它很感兴趣，只不过当时觉得这个名字叫着顺口而已，再加上其他两个名字都遭到了无情的否决，因此就决定用它了（--）。

“你属于任派索派还是世派？”记得以前有好几个人问过我这个问题，不过对此我只是一笑置之。我喜欢《铁甲飞龙》，但对《VF》却总是提不起兴趣；《格兰蒂亚》曾带给我无法用语言表达的感动，但同系列的《X》的剧情之烂也足以让我对其嗤之以鼻。再小的厂商都可能出精品，再强的公司都可能出败笔。喜欢分派的朋友，不知您一直在玩的究竟是厂商还是主机？除了卡片、内政SLG等少数几个类型外，只要是精品本人都会感兴趣，也可以算接近是全机种全类型通吃派吧（笑）。不只限于游戏，歌曲、电影、足球无不如此。如果各位非要知道我喜欢什么游戏的话，那《格兰蒂亚》、《露娜》、《生化》、《兰古利萨IV》便是我目前的选择，但随着时光的流逝，也必定会有更多的作品加入他们的行列中。

唔，不管怎样，我、卡伦、LightUser的一员已经正式加入了UCG这个大家庭。以后就请各位对我多多支持关照鼓励，外加那么一点点一丝丝的批评鞭策吧。加油、努力、奋斗吧，我自己！



卡伦见参

上化学课时无意中发现化学家（或者说大自然）也爱看UCG，不信请看——

硫化磷：PS	二硫化磷：PS ₂	硫化镁：MgS
二硫化镁：MgS ₂	铯：CS	钷：SC

——南京 撒加

单位组织学习，课间无聊拿出GBA。刚开机，旁边一位40多岁的大姐凑过来，看了一眼，说：“你也有这东西啊！”我听后非常惊讶：她也知道GBA？不简单。于是问：“还有谁有？”她笑着说：“好几个人呢！不就是麦当劳送的吗？”当场无语。

——南京 吴海燕

偶是北京人，本月入手了GBA SP一台，上下班路上经常拿来玩。一次打某游戏入迷，一直坐在BUS上打通关才放手。抬头一看已是12点半，往车外一看：这是哪儿啊？怎么全是菜地啊？再一远望，前边一个大牌坊，上书几个火红的大字：天津人民欢迎您！

——北京 王叶明

我想了几个UCG的广告语啊！也许因为我是学生的缘故吧，广告都有些学生气啊！

第一个：UCG，我们的教科书！（我们也可以替换为GAMERS，教科书也可以用课本代替，不过没教科书顺口啊。）

第二个（给游戏人的）：我写我自己，我说我自己，我做我自己！

呵呵，过得去吧，第一个广告语是因为我自己最近看书看疯了后才领悟到的，第二个是从我们语文老师说的“我手写我心”领悟而来的啊，属自己突发奇想啊！呵呵。

——fluency

送上一条广告语：Money有限，游戏无边。没有游戏的日子好似度日如年。烦、烦、烦。笑什么笑，如果主机烧了，光头坏了，手柄不见了，玩不到游戏，看你还笑得出来吗？有了它，这些难题就解决了——《游戏机实用技术》。

佛主说过：前世的五百次回眸才换来今生的擦肩而过。能认识UCG是我最大的幸福。对了，对了，差点忘了，UCG是丝氨酸，是人体蛋白质的重要成分。难怪我一天看不到UCG就会那么的难受。

——许晋

留言簿

最近一段时间是游戏淡季，若不是有东京电玩展和《真·三国无双3 猛将传》撑着，作为玩家还真有点无聊。出现这种情况，当然是因为日本方面没有什么大作了。不过前几天，几位身在欧洲的油炒饭却兴奋地告诉我，最近一段时间大作如云，简直玩都玩不过了。听到此言，纱迦不禁大惊，仔细一查，发现此言不虚。《暗黑编年史》、《PRO EVOLUTION SOCCER 3》（欧版《WE7》）、《杰克II》、《龙战士V》、《无尽沙加》、《星之海洋3》、《FFTA》、《灵魂能力II》……实在是太多了。不过大作归大作，这些游戏可都是去年年底和今年年初的游戏，按照日版→美版→欧版的顺序这么一折腾，就到了一年之后。那几位油炒饭平时身在欧洲，上网时看到大家讨论这些游戏，早就眼红不已。看来喜欢日版游戏的人，还是呆在亚洲比较幸福啊！

许晋：晚上好。这次可能是最后一次写信给UCG了。呵呵，说得太严重了。应该是本年度最后一次而已。偶可不是要和UCG诀别。小弟今年已经读高三了，学习压力何等之重。各位小编都是过来人，相信能理解小弟的苦衷。无奈之下，只能把游戏的地位降到学习之下了。UCG说什么偶是不会放弃的，毕竟不是一天两天的事情了，而且各位小编的动向还是应该关注的。呵呵！对了，纱迦同志，对任天堂将在中国发售的神游机有何看法？以那种N64水平的游戏真的能打动中国玩家的心吗？不过看在中文版和价格便宜的份上。偶还是会考虑的。

你话中的这句“中文版和价格便宜”，正是神游机的优势所在啊！对于神游机，我们当然会为大家进行详细报导的。高三学习紧，游戏可以不打，不过杂志还是要看的啊！（笑）

BOSS：我对贵刊新小编卡伦很感兴趣，可都三个月了，个人简历和形象还没公布，不知何故。我想是不是没地方啦？我和众多“实用饭”们都很想看到他的形象早日出台。昨天看《旧闻周刊》中一篇文章令我大惊失色，竟然有介绍卡伦的注解，特此节选……

卡伦：为突厥语，是清政府为了盘查商旅、管理游牧等而设在中国城镇附近的军事哨所，距国界远至千里，与边境线是两回事。

好玩吧？编辑部没发布，倒是一份报纸上有介绍，有点意思。我写这些没别的意思，只想博你们一笑耳。希望小编们要工作好也要身体好，我再过一周就30周岁了，应该比你们都大，可我还是想说：兄弟们辛苦了！

本来按照惯例，新编辑加入时都会配合自己的小编形象进行一次自我介绍。卡伦加入已快三个月，一直都在等为大家画小编形象的大懒兄给他画小编形象。没想到大懒兄贵人多忘事，竟然忘光光了。眼看就要到明年了，只好这期就让他进行一番迟来的介绍了。结果小编形象在截稿前十分钟杀到了。

UCG的忠实读者 VAMPIRE：天气冷了，有没有多加一件衣服啊，记住你们的身体已经不是属于你们自己的了，而是我们广大读者的。你们生病了我们就没有UCG看，没得看我们精神上也就没有了寄托，所以你们要保重自己的身体。

最近编辑部所在地突然变天，前几天还大有盛夏余风，没想到说变就变。可怜的美编MM不幸中病倒下，导致排版推迟。变天当晚，纱迦夜闯专卖店，抢得秋衣一件，终保健康。夜里来到编辑部加班，打开电脑来正好看到这封信，不禁对VAMPIRE感激不已。不过仔细一想，发现不对：VAMPIRE不是吸血鬼么？吸血鬼叫人小心健康，岂不是黄鼠狼给鸡拜年？（以上为玩笑。）

热心读者 刘裕豪：在《真·三国无双3 猛将传》中提到S/L大法，请问什么是S/L大法？

所谓S/L大法，就是SAVE/LOAD大法，通俗地说就是不断存档读档，以求达到最佳效果。根据LOAD的音译，也有叫“罗德大法”的。现在所有的游戏基本上都可以记录，因此S/L大法尤其盛行。过去杂志在目录页有一些常用游戏术语的介绍，后来被砍掉了，看来还是有必要让其重生啊！

广西工学院 李欢：游戏机的小编们你们好，我就要成为最幸福的人了。作为一个玩家，你们现在最期待哪天呢？可能会是11月27日吧，因为那天有好多好游戏发售。为什么日本的游戏厂商会在这一天兴师动众呢？有没有什么原因，DC好像也是这天发售的。那天刚好是我生日，玩都玩不过来了，是不是很美慕？

一年中最重要的节日，基本上都在年末年初。国外最重要的节日是12月25日的圣诞节，为了让游戏在圣诞期间能一直长卖，基本上从11月底到圣诞节过后的来年1月都是大作如云。当然你想长卖，自然我也想长卖了，

于是大作撞车也是不可避免的。至于为什么是11月27日，是因为这一天是星期四。游戏发售日一般都是星期四左右，方便玩家买回去后周末开开心心地玩。去年也有这么一个大作如云的日子，不过是11月28日，这一天也是星期四。更详细的商战分析，详见下期杂志。

江苏 方思源：本学期开了不少军事理论课，学习过程中痴迷万分，可到头来仅知理论，缺少实践，在好友介绍下购入《超级大战争2》，小试身手。原本对模拟战争不抱太大希望，结果大有收获。玩了好久，忽觉其设计中蕴含兵法之妙，此妙如同“石头、剪刀、布”，相生相克，而且不烦。中国之五行被人拿去命名天体，中国之八卦被韩国人拿去当国旗，中国之兵法被日本人拿去用于企业管理，更用之于游戏。兵法，无穷也！《超级大战争2》——军事家的摇篮。

我也很喜欢《超级大战争2》，咋就没看出其中蕴含的兵法呢？编辑部里的泰坦是斯文人，同样超迷这个游戏。方读者是一名军人，由此看来这个游戏大受欢迎还是有一定道理的。顺便说一句，你的大作已转交掌机王LIKY研究去了。

忠实读者 王力：由高中升入大学，有许许多多的感慨，首先是没了有共同语言的人。同室有几个爱玩的，却往往是麻将和《CS》，却连什么叫PS都不知道。感觉大学交友挺难的，毕竟不像高中生一样，有许许多多的同学，却都有一个共同目标——大学。现在目标人人都有，而且颜色各异。唉！

经常有一些刚入大学的读者来信抱怨上大学后，和自己从小玩到大的朋友分开了，又找不到什么同道中人。不过总说不出个所以然，纱迦也不知其中缘由。看了你的来信才明白，确实上了大学之后要考虑的事情太多，因此不能像过去一样肆无忌惮地玩了。这也是人生必须经过的阶段啊，相信再过一段时间，自然就能找到新朋友了。

大量读者来信：请问《编辑部的故事》里，电梯怎么会往下掉到三楼呢？要掉的话应该掉到底部才对啊？是不是虚构的？

首先声明，《编辑部的故事》里描述的SOUL等人电梯惊魂一事，完全属实，绝无夸张。那次在电梯里的人是猫太、SOUL、阿修罗、邪魔天使、卡伦，电梯从5楼掉到3楼，幸好停住了，不然有些小编就真和名字一样了。前不久胜负师、GOUKI等人也遭遇了一次电梯惊魂，这次是从18楼掉到15楼。现在众人在心中对电梯已经有了阴影，但又不能不坐——26楼啊！

广西 郭昭彦：10月B里有人说上课玩GBA，千万不要啊。我以前也是这样，结果被老师发现了。老师把GBA没收了一个学期才还给我，没有机器的日子可真难熬啊。但老师很厉害，竟然把游戏的隐藏要素都打出来了！

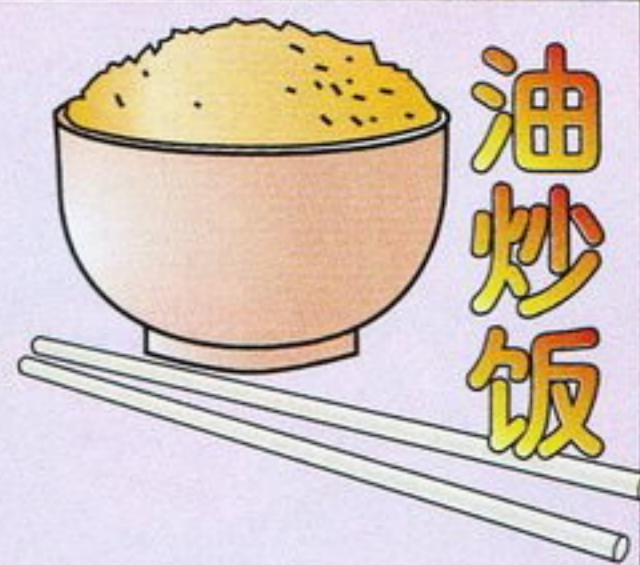
你的老师确实很厉害，最后一句话更是令喷饭。可怜我刚吃下的肉酱烩意粉啊！

武汉 秋悟：为什么我到处都买不到《PS2专辑》？而且杂志上的邮购信息中也没有《PS2专辑》。我真怀疑这本书真的出过吗？

不用怀疑，《PS2专辑》确实出过。不过由于实在是大受欢迎，导致一上市就全部卖光，现在已经买不到了。不光是你，很多读者至今还在询问如何邮购《PS2专辑》。对此，我们只能说一声抱歉了。由于是第一次制作，因此书中还存在着一些不足，以后我们还会加以改进的。在此也希望大家以后一定要趁早出手啊！

上海 李文洁：作为游戏MM中的一员，虽然品味和别的MM不同（《DOA》超FAN、恐怖游戏达人，被众MM视为不思议生物），但还是很高兴邪魔天使对我们这群稀有动物的保护和关心，代众MM谢过。不过还请注意，勿将女性向游戏和《心跳》划等号。目前人气最旺的女性向游戏是《真·三国无双3》（外加《猛将传》）。10月5日上海漫展，我和朋友一起去COSPLAY（我是甄姬），照片以后会寄来的，本人亲手制作的Q版钥匙扣和挂牌更是被哄抢而空。

呵呵，正和邪魔天使在栏目开始说的一样，这个栏目还处于成长期，希望众MM不吝赐教，来信欢迎。下期“一骑当千”是COSPLAY专辑，目前已收到了部分国内玩友的投稿，希望大家继续！



油炒饭

《游戏机实用技术5周年珍藏特辑》紧张制作中!

面向全国油炒饭的征文活动锁定最后的投稿日!

《游戏机实用技术5周年珍藏特辑》是一本有着独特风味的书，它有别于以往UCG出品的任何书籍。因为所有的游戏玩家一直以来都在追求两件事：第一件事是玩到自己喜欢的游戏，如果碰到困难或者需要深度的游戏研究，他（或她）都可以在UCG中找到答案，对于做好这一点我们一直在努力；另一件事是在游戏的过程中享受一种生活情趣，与有着相同爱好的人一起去体验那种快乐，对于这一点，我们这些小编希望你能够在《游戏机实用技术5周年珍藏特辑》中找到自己需要的东西。

《游戏机实用技术5周年珍藏特辑》将通过个性印刷的方式在每本书上记录下购买者的名字，并且书中UCG的每一位编辑都会以知心朋友的身分登场，与你讲述发生在昨天的那些真实的故事。我们没有什么隐私，我们与读者之间也不会存在隔阂，看看这本书你可以在游戏人生之路上收获到不少新鲜的东西。这是我们编纂该特辑时最真诚的愿望……

此外，上期“UCG君”声泪俱下的催稿通知不知道大家都看到了没有，我们相信这对每一位UCG的读者都是一个难得的机会，一个向全国的玩家展示自己的机会，一个在游戏杂志举办的活动中公平竞争的机会。稿件不要求有华丽的文笔和刻意的修饰，只要故事真实，只要讲述的是你与UCG之间的故事，都有希望入选。对于部分热情参与的读者，我们将在该活动结束后送出神秘的礼物以表谢意。最后需要提醒大家的是该活动的最终截稿日期是2003年11月10日。

有关《游戏机实用技术5周年珍藏特辑》更多情报详见下期的形象广告!

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购:

总第52~54期、总第56~59期、总第61~62期、总第65~

66期，定价8.8元；总第72期、总第76~91期，定价9.8元；

总第73&74期，定价19.6元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》

第四辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌

机王》第六辑，定价16元；《Gamehalo DVD》、《Gamehalo DVD

第2辑 东京游戏展2003特辑》，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局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，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至 ad@ucg.com.cn。

邮购信息



下期预告

年末商战详尽剖析



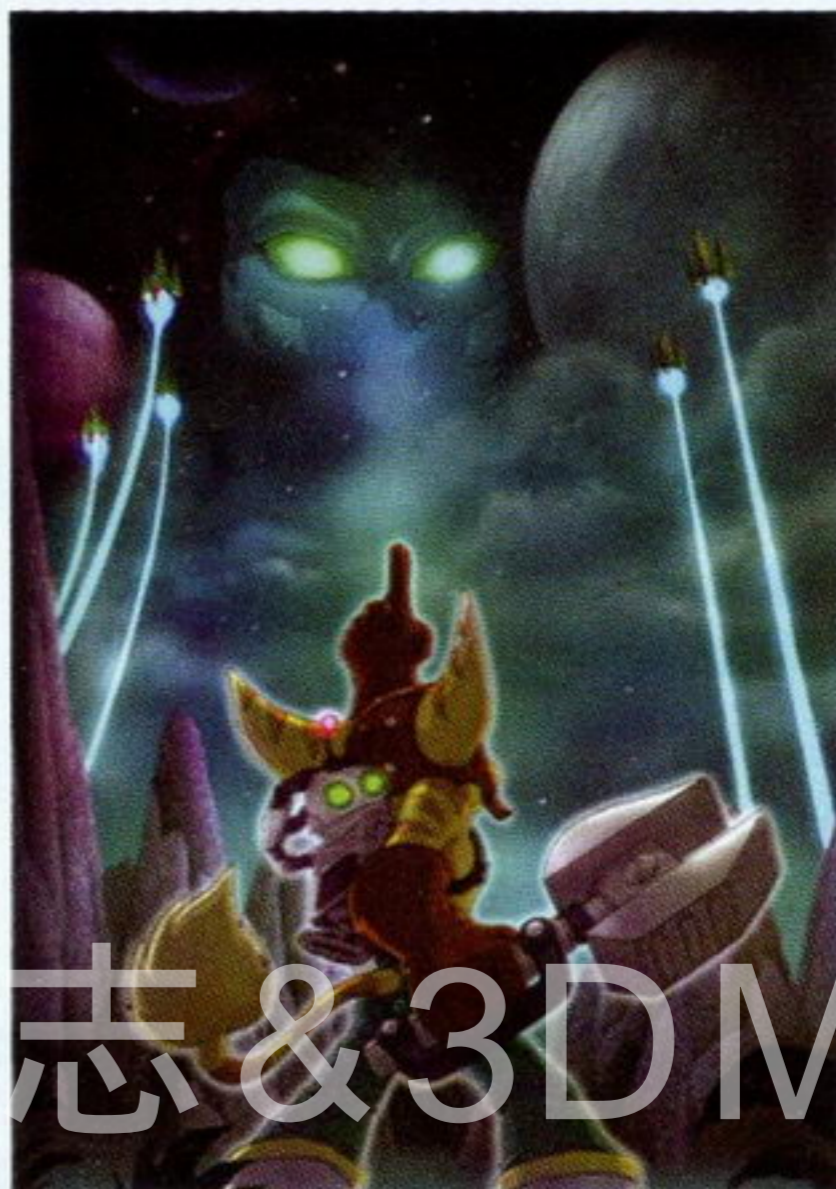
恶魔城 Castlevania



天外魔境 青之天外

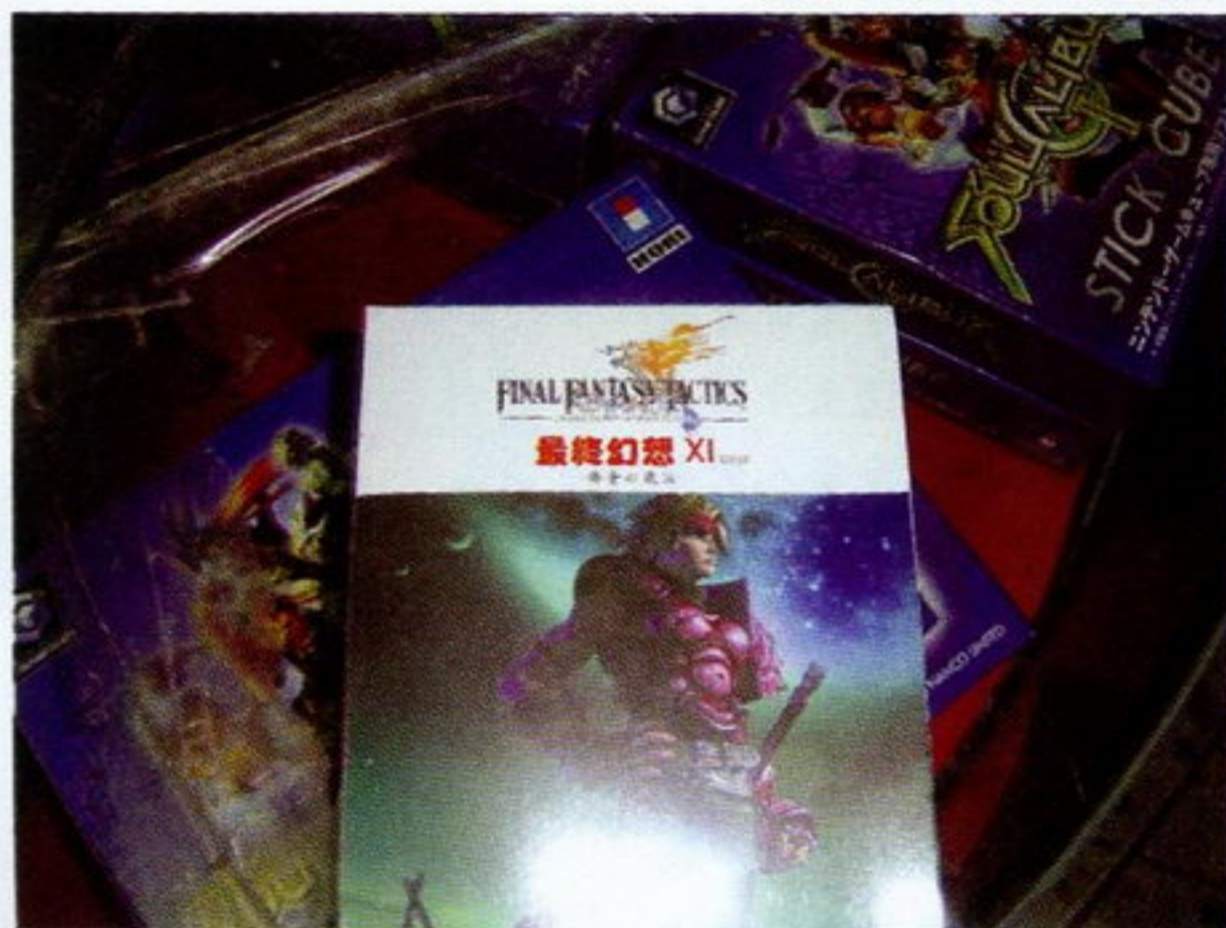


Gamehalo



彩年 影末 像劲 收作 录精

泰坦的工作室



某店頭拍摄所得。诸位能猜出这是什么游戏吗? LOGO是《FFTA》，中文标题写着《FF XI 战略版》(汗)，副标题是“传奇的复活”(大汗……“最终幻想”和“传奇”终于挂钩了)，封面是《龙骑士传说》……



国庆加班，众小编忙碌不已。本期杂志交稿之前，编辑部集体(纱迦、GOUKI、星夜除外)至广东清远旅游，途经太和公园，不料……欲知详情，呵呵，我们的五周年纪念特辑中会有透露。

加入UCG，发出游戏传媒的最强音!

游戏机实用技术杂志社二编室扩招编辑两名!

要求：英语6级且对美式游戏非常有心得，或日语1级。

必须技能：疯狂地热爱着游戏并且对游戏非常有见解，完全可以适应深圳的炎热天气和快捷的工作节奏。

邪魔天使

◆这个月将大量的精力都投入到《网王S&T2》里面去了，游戏倒玩得不是很多，只有三周目而已。大部分的精力都放在了附送的那张PS2专用DVD《青春学院庭球祭2003》上了，看到声优的倾情演出，大激动！（^_^）



◆《网王》的漫画看到Vol. 196，“网渡”居然不是柳莲二的必杀，真是大感意外。青学V.S立海，决赛开始了！
◆青学的队服高达11000日元……好贵的说。（T_T）
◆现在的目标：2003年12月18日——《网球王子 Smash Hit2!》初回限定版！
◆近期流行语：大丈夫かな、不二……



泰坦

◆《游戏·人》第五辑即将推出。不知不觉《游戏·人》创办至今已经一周年了。不知大家对胜负师和我的努力是否满意？

◆《盟军敢死队3》对显卡的要求真高，看来试玩版那点特效确实不算什么。不过我对快捷键设计严重不满！武器居然还是试玩版轮番切换的老样子。“搞什么嘛……”，玩还是要玩下去，显卡的事……待我想办法。本来文编中最好的显卡在LIKY的机器上，但泰坦协同Gouki向其表明拆换显卡的意图后，近来在某些个人事情上饱受折磨的LIKY似笑非笑、微微冷哼道：“你敢！”

◆看到那智化的一位女歌迷的Flash电影作品《水手》，感觉很有趣。这么多年来，刚刚想到站在女孩子的角度去欣赏这首老歌……如果你很忙，不想那么多就不会觉得现实很残酷，还是泡在温柔乡里过日子比较妥当。但“寻寻觅觅寻不到活着的证据，都市的柏油路太硬，踩不出足迹……”这句歌词还是像往常一样震撼，听得我心里发毛，“有多少女朋友也不顶用”。

◆“听见冬天的离开，我在某年某月醒过来……”还行，不错。最近很少听到这么清爽的歌了。



猫太

◎《超级蛋宝宝 比利·海切尔的大冒险》在截稿前一天终于“抢”到手，从10月8日开始一直来往于电玩店，

BOSS也开始有厌烦了……

◎计划已久的健身计划开始，结果……与D·S样去健身房后晕倒在电梯里，第二天倒在床上作动不能……

◎本期生肖属猫的读者运程是——大吉！心情不好时应该与好朋友谈谈，或者到外面转转吸收清新的空气，说不定还会遇到好事哦！

◎最近生日的好朋友还是蛮多的，在这里猫猫和罗罗祝他们永远快乐。

◎某日逛漫画店发现一熟悉图案，仔细一看原来是《幻想水浒传III》的漫画前两集，贵重道具“台湾版漫画”入手，附加效果为每天中午只能吃面包。（T_T）



多边形

◆这个月好忙，复习冲刺已经进入最后的阶段，希望最后可以取得好成绩。

◆游戏最近根本没怎么碰，不知道是厌倦了还是全身心地投入了复习，总之现在过的是远离游戏的生活。

◆最近厨艺有所进步，这主要是因为一个人在家的时间比较长，不注意营养的话迟早玩完，这里奉劝那些打机如命的玩家也要注意正常的饮食习惯啊！

◆天气逐渐冷起来，想想一年前的往事，我不禁感到怅然……



LIKY



◆有人送我一个小小的盆栽，名叫“龙城”。它很小，也很不起眼，可是却很重要。在窗台上，每天早上它都会被射进房间内的第一缕阳光照到，我也记得每隔15天要给它

浇一次水，这样它就不会枯萎。

◆人在高兴的时候听歌往往更多的是注重旋律的优美，而在伤心的时候听歌往往能真正体会到歌词中的韵味，至少我是这么觉得。心情糟糕的时候，我是很怕听歌的，因为怕听到与自己心境暗合的歌，原本看起来毫无感觉、不知所云的歌词在此时听起来突然特别有感悟，听着听着自己的心情会更加沉重，所以干脆不听。

◆常听人说一句话：“时间会改变一切。”呵呵，谁知道呢。



沙罗



《YS6》限定版顺利入手，附送的是《YS1~5》、动画映像DVD、音乐CD、画册+日历等等，还算令人满意吧。而且6代游戏本身的质量也较前几作大有提高，一时间玩得乐不思蜀。

虽然最近倒霉事挺多的，

加上几个朋友同学也相继离开了本地到外地工作，不过倒也得知了《英雄传说VI 空之轨迹》的消息，也算是幸事一件吧。

前不久家人突然打来的一通电话，改变了自己最近的计划与安排，不禁回想起了今年年初的事情……也令自己下了一个决定。明年此时……

最近新出了一堆动画，放眼望去，尽是XX第1集、第2集等等……而且简单看了看，内容都还不错。想想自己是绝无可能将N久以前购买的DVD看完了……



阿修罗

首先当然是庆祝神舟5号发射成功以及中国首位航天员杨利伟的安全返回了！中国人又向宇宙迈出了伟大的一步！据悉神舟6号将在一两年内升空，而国人的登月计划也会加快进度，阿修罗真希望早日看到那一日的到来！



最近看了仰慕已久的那部片子，还花了一个下午的时间找到了原作的小说，收益不小！现在开始对饰演小苍鹰的那个人感兴趣了！

惊悉美版《恶魔城》发售在即，原本最新一辑《游戏·人》上的《恶魔城》特辑只能暂且放下。如果没有人力不可抗拒因素，下一期肯定是有《恶魔城 无辜者的悼词》的攻略了！至于美版的这个副标题目前还只是初稿，

等游戏推出以后阿修罗可能还会根据游戏的内容进行修正！

きさまらに名 るなまえはない！大家玩过《机战 IMPACT》没？这就是那个《Machine Robo》的主角罗姆每次出场的时候都会说的话！最近找到了该动画的TV版，当看到这个家伙每次刚说完这句话就被敌人一顿狂K，笑果还真不是一般的盖！



胜负师



▲胜负师桌面秋季限定版

★上期截稿后全体UCG同仁一同出游，放松了两天。因为正好避开了黄金周的旅游高峰期，所以玩得还算尽兴。最大的收获是泡了传说中的温泉，怎是一个“爽”字了得。

★PS2版《化解危机3》是迄今为止令我投入的光枪射击游戏，编辑部沉睡已久的GUNCON2也重现江湖。CRISIS MISSION模式用光枪玩才是“王道”！胜负师在此“现身说法”：光枪游戏就是个体力活儿，累啊！

★《游戏·人》第五辑的制作正在紧锣密鼓的进行中，看来熬夜在所难免。别忘了，11月上旬，《游戏·人》与各位相约金秋。

★出游那天晚上和几个同事一同卡拉OK，让胜负师过足了歌瘾。不过这也令我想起了另一个约定，“太阳天或下雨天，人挤咖啡店……”下次重逢是否有机会共同演绎一曲呢？



星夜

☆神州5号飞船顺利完成发射与回收，这无疑半个月来的最大喜讯，在此向我国航天事业的工作者们致敬！

☆本月资金大紧张，某样东西重复购买，现在是身无分文+一堆外债……

☆本期的《Gamehalo》中有《星海3》LV1不受伤单挑FD最终BOSS的影像哦！喜欢这款游戏的可不要错过，下期还会有更高要求的挑战！

☆因为身体不舒服而错过了单位组织的旅游，颇觉遗憾……



GOUKI

●10月31日，老马43岁了啊！伟大的迭戈，永远的球王！

●《Gamehalo DVD2》好评发售中！收录大量独家影像！此外罗严塔尔精彩的TGS游记也是不可错过的哦！

●终于又开始了《X-FILES》的历程。第六季即将结束。第六季可以说是迄今为止最好看的一季了，《MONDAY》给了我深深的感触，正所谓殊途同归就是如此了。

●最近养成了每天晚上都要用结城“傻推”半小时才能入睡的习惯。手累了就用脚，经过练习，终于可以用双脚操作摇杆发出“虎扑→蹲P→白虎双掌打”了，不过用双脚来发提膝弹腿好像是不可能的……继续练习中，可是……



- 可是踢球时一不小心把脚给扭了，现在连动一动也困难……
- 《杀死比尔》，非常期待啊。

纱迦

◆最近食堂的中餐竟然出现了香辣蟹！身为吃蟹的死忠自然是天天按时捧场了。现在正是吃蟹的季节，无限怀念过去的日子。

◆因为《忍者龙剑传》和《御伽》忽然想买Xbox，看到N-GAGE也动了心。这不是好现象啊，想想上个月的悲惨日子，你要节约啊。

◆《侍道2》闪电攻略完毕，又玩起了《生化危机0》。自然是正常游戏和迷你游戏全部S级通过了。现在正拿着无限武器爽中。

◆从香港新大地传来消息：《月华的剑士》有可能出续作！真是太怀念了，希望能够梦想成真。放上真田香织图一张，以资纪念。



SOUL

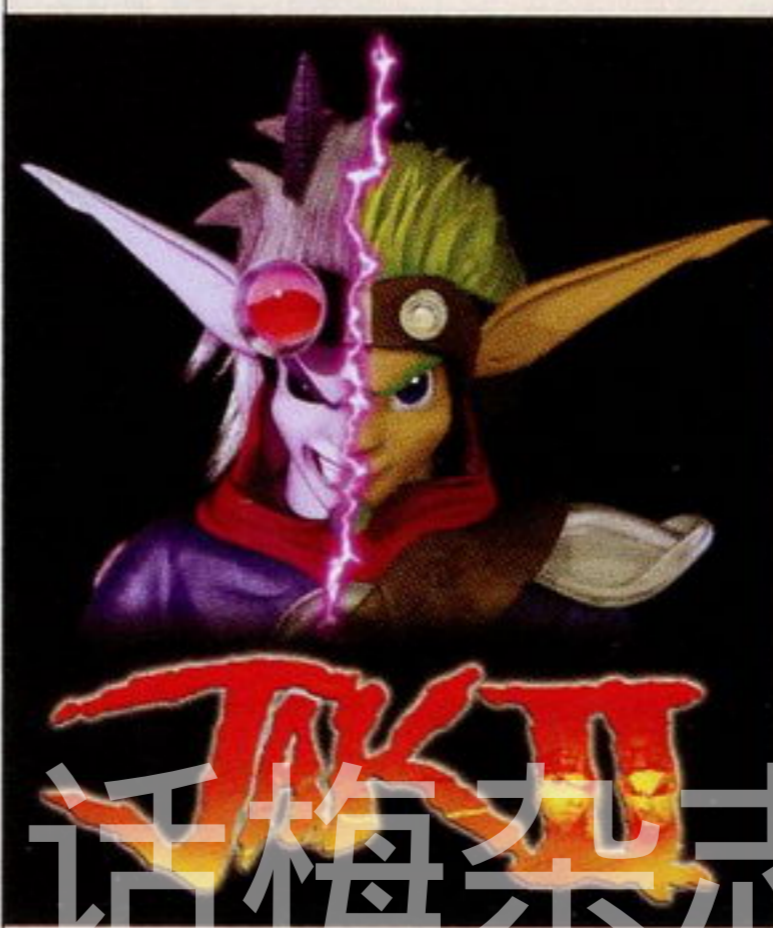
■国庆出游，去吃了一顿菌类餐、爬了一回山、泡了一下午温泉、漂了一次流，很开心啊。

■近期空余时间放下一切，强攻兼具挑战性及趣味性的《杰克II》。现在完成度已经超过100%，故事方面已经完成，但还有很多小游戏、隐藏要素可以挑战，不过很快年末的其他大作又要推出了，不知到时还有没有时间继续《杰克II》。

■看了动画《钢之炼金术士》前两集。之前就看过TGS展上同名游戏的影像，觉得素质很高，再加上动画本身就有SQUARE ENIX的名头，因此就比较关注这部动画。一看之下，果然精彩，尤其是第一集。世界观的设定及两位主角的设定真是太有趣，太有个性了！其中的法则“等价交换”，看似简单，但在动画中却解释得发人深省，原作是荒川弘，记住了。这样有创意的作品，也难怪SQUARE ENIX会不遗余力将之改编为游戏呢。

■快得要命，PDA居然已经买了半年了。不过期间PDA一直都发挥了很大的作用，也算是对得起甩出去的RMB了。现在是英汉词典、看电子书、听WMA音乐这三项功能最常用，最近也经常用PDA来查公交线路。GBA及SFC模拟器？算了吧，虽然PDA上显示的画面很漂亮，但速度……使用PDA最令人郁闷的就是，在你需要它时，它居然没电了……而且时常发生。

■变化不如计划快的事情又发生了。另外，“时间疗法”非常见效！



D.S

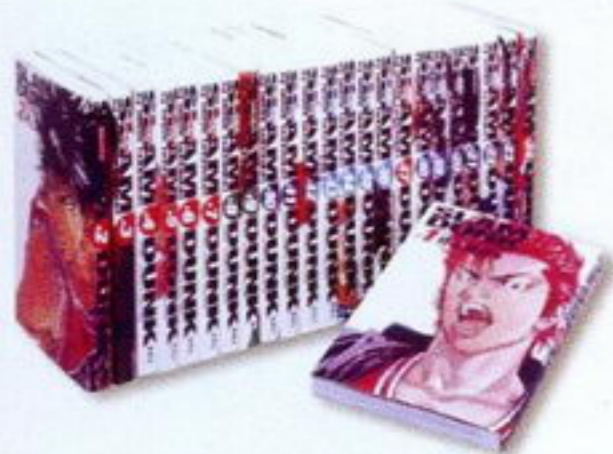
◆晚上看《REAL》第3卷的时候重新翻阅了一遍《SLAM DUNK》的“全国大会篇”，这部在高中时代给予我巨大影响的漫画作品如今仍然令人感动，一直想收藏一套《SLAM DUNK 完全版》的我看来是要出手了。

◆距离年底越来越近了，仔细想想今年玩通关的游戏中有大多数都是动作游戏，这个问题应该如何解释连我自己都不知道。

◆老爸的鼻腔要动个小手术，希望手术一切顺利。在电话中我总是能从他的语气中感觉到一丝疲惫，时刻关心家人的健康是我最大的心愿。

◆上期杂志做完之后，全体编辑去旅行。真的很久没有如此放松了，想想平时加班加点地在编辑部辛苦工作，这次出游也算是“浮生半日闲”吧。

◆自学时断时续地进行中，对于未来不确定的因素，我有很多看法与展望……



精彩内容导视

VCD 使用说明

本期Gamehalo改为更加直观的数字选单的方式出现,这样大家就能够在重复观赏Gamehalo的时候立刻找到自己希望看到的影像了。在播放影像的时候按下相应的数字键就可以直接跳到自己想要看到的片段。在播放影像途中按 RETURN 键即可回到菜单画面。

Gamehalo 11月B
按下相应的数字键点播以下影像

- 01 《山脊赛车 进化》
- 02 《装甲核心 连结》
- 03 《星云》
- 04 《CHROME HOUND AGE OF ARMS》
- 05 《武刃街》体验版完全试玩演示
- 06 《星之海洋3》极限挑战(上)
- 07 PS2版《恶魔城》代言人成膳任 MUSIC VIDEO
- 08 《前线任务4》
- 09 《DRIVER 3》
- 10 《仙乐传说》REVIEW
- 11 《影之心II》试玩版全接触
- 12 ENDING SONG

01 《山脊赛车 进化》



NAMCO的招牌赛车游戏将在今冬于三大平台同时发售!在本段影像中不但可以看到靓丽的实际游戏画面,还有高品质的CG动画欣赏!实在是令人非常期待能够早日玩到这款游戏!

02 《装甲核心 连结》

03 《星云》

04 《CHROME HOUND AGE OF ARMS》

05 《武刃街》体验版完全试玩演示



TAITO与RED合作推出的《武刃街》虽然只能算得上是二线作品,但仍然还是有它独特魅力的,编辑部入手了体验版之后已有多位编辑进行了认真体验。胜负师将向你细说这款有着浓厚中国武侠气息的动作游戏到底好玩在哪里。

06 《星之海洋3》 极限挑战(上)



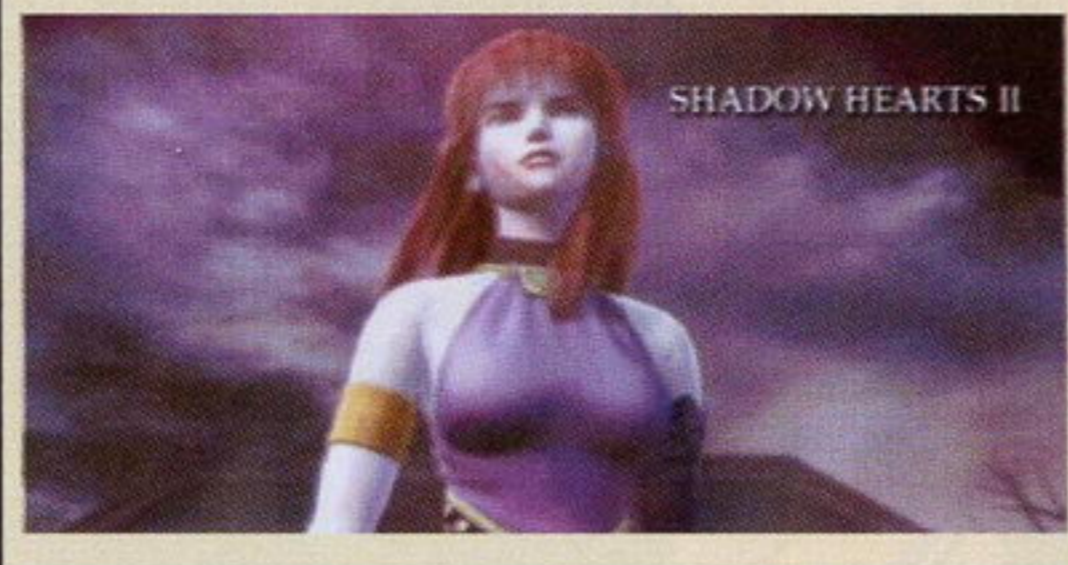
在《星之海洋3 导演剪辑版》公布之际,星夜特意为《星之海洋3》玩家献上极限挑战影像。在本期的Gamehalo中,我们能看到如何使用仅仅LV1的索菲亚来不受到伤害打倒FD难度的最终BOSS路西法,而且战斗将在不到一分钟之内即可结束!当然,采取的战术并不是使用“超根性巴尼”等BUG技,同样也不会使用别的道具或者通关后才会获得的物品。FD难度的最终BOSS路西法会变身,而且第二形态HP高达80万!LV1的索菲亚被碰一下就GAMEOVER了,那么究竟是如何战斗的呢?看了Gamehalo后自会明白。如果你还觉得意犹未尽的话,那么在下期的Gamehalo我们将为大家献上单挑FD难度的最强BOSS芙蕾的影像,并且这场战斗会在15分钟内结束!喜欢《星之海洋3》的朋友们可千万不要错过。

08 《前线任务4》

09 《DRIVER 3》

10 《仙乐传说》 VIDEO REVIEW

11 《影之心II》 试玩版全接触



07 PS2版《恶魔城》代言人 成膳任 MUSIC VIDEO

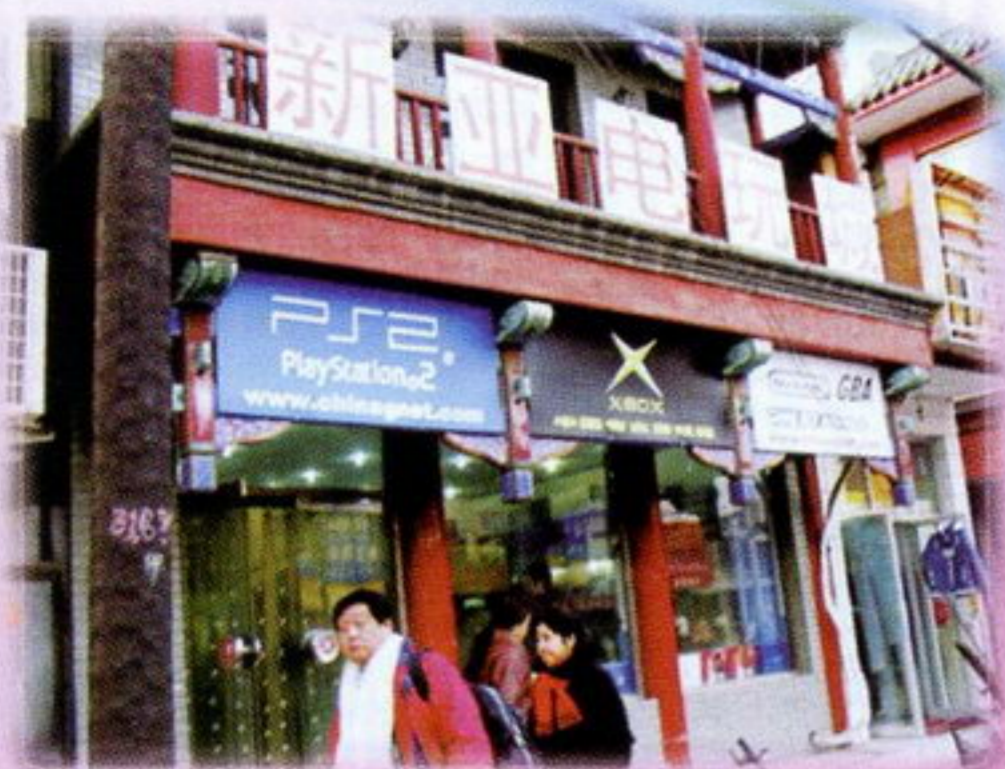


新亚恒久远，游戏永流行！

诚征加盟

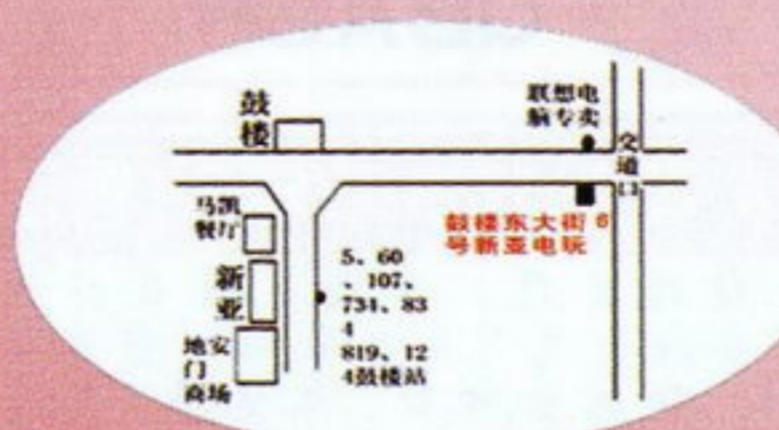
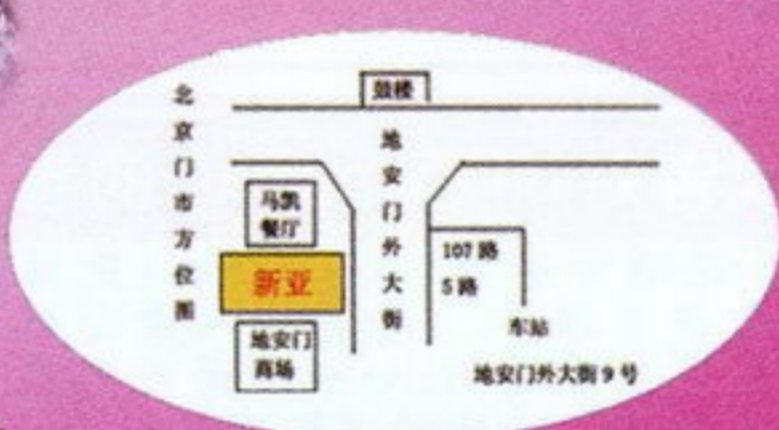
新亚连锁

(详情见网站)



北京新亚鼓楼店

地址：北京市地安门外大街9号
电话：(010) 64043781



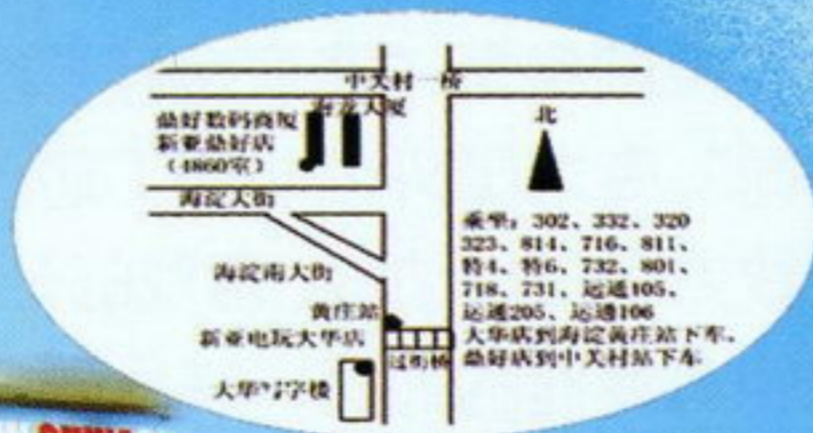
北京鼓楼东大街店

地址：北京市东城区鼓楼东大街6号
电话：(010) 84010216



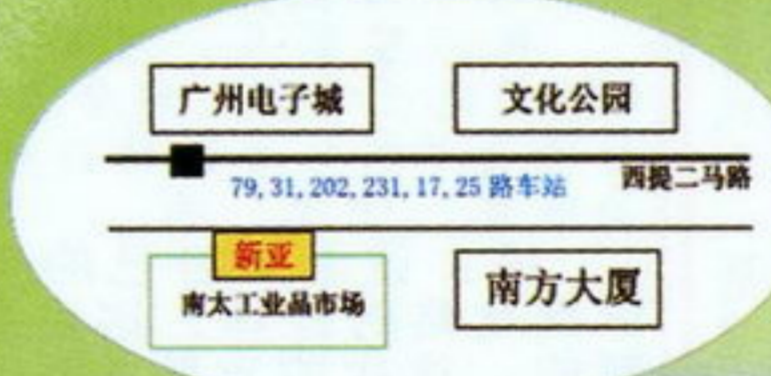
北京中关村大华店

地址：北京市海淀区路171号
大华写字楼一层北一门
电话：010-62519668



北京中关村鼎好店

地址：中关村鼎好电子商城(中关村大街与北四环交汇口西南角)4860室
电话：(010) 82696860



新亚广州邮购批发部

地址：广州市西堤二马路8号南太工业品市场3楼C333室
电话：(020) 81011337
传真：(020) 81291258



广州海印店

地址：广州市东山区大沙头路21号海印广场3层C103
电话：020-83753871



Gnet 航天新亚数码科技有限公司

网上游戏商城

新亚电玩网



www.chinaGnet.com



国内著名的游戏动漫网站 资讯、电玩、动漫、精品周边 这里品种最齐全! www.marsgame.com

日本游戏机及配件卡带VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商 广州批发电话: 020-81010316 邮箱: pifa@marsgame.com

本部电脑管理, 万无一失, 全年邮购无一投诉, 质优、快速、专业的服务定能让你满意。 邮购汇款地址: 成都市建设路邮局5A-199信箱4分箱 肖忠发(收) 邮编: 610011

日本卡卡通画精选(全彩面正, 日语发音, 中文字幕)。VCD: 3.8元/张(DVD9元/张), 持卡会员价VCD: 3元/张(DVD8元/张)。继续提供VCD补单服务, 补齐您VCD残缺部分, 价格、邮费不变, 邮费15元/次, 无论多少。购买DVD请在编号前加“D”。

邮购价: VCD: 3.8元/张, DVD9元/张, 音乐CD: 7.5元/张。 会员价: VCD: 3元/张, DVD8元/张, 音乐CD: 6元/张。 购碟邮费15元(无论多少, 不限品种) 邮购咨询电话: 028-83414399, 83172077, 89010603 邮购地址: 028-88069212 购物咨询及查询专用邮箱: service@marsgame.com 投诉邮箱: tousu@marsgame.com 邮购赠品: 邮购金额达80元, 赠送太阳项链一根。 注: 邮购请在汇款单附页上注明编号即可, 如仍写不下, 请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

一次性购买190元产品(不含邮费), 即可获得精美邮购会员卡一张, 终身有效!

Table with 4 columns: 节目编号及名称, VCD, DVD, 节目编号及名称, VCD, DVD. Lists various anime titles and their availability in VCD or DVD format.

以下节目只有VCD版本

Large table listing anime titles and their VCD/DVD availability. Includes titles like '149 狼群之危机', '212-1 侍魂破天降魔之章', etc.

新节目速递

- 400 黄金术修 2 3
957-2 机器人真幌II 7 3
885-2 欢心剧场版 2 1
962-4 拜托了老师双子星 4 2
401 魔法留学生 2 2
404 初音岛 1 1
406 晴空战士 1 1
207 遥远时空紫阳花物语 1 1
408 珠子传奇 1 1
014-33 高达真人版 1 1
014-34 高达VE加强版 1 1
162-13 水都守护神 1 1

最新流行塔罗牌

Advertisement for Sunbus Tarot cards. Text: 特价: 20元(邮费5元, 每幅80张精美卡片, 张张不同) 品种有: 太空战士/形电天使/心魂回忆/猎人/棋魂/梦幻仙子/人形电脑天使/神风怪盗/不可思议游戏/天是红河/清水使子/X战记/新世纪福音战士/小樱/篮球飞人

SUNBUS logo and contact information: 中国阳光巴士智业机构 028-83187438 83187436 013908178022



酷豹电玩精品系列



1200mAh 套充

- 可反复充电1000次
- 1200mAh镍氢可充电电池
- 即插即充无需放电
- 电子变压器安全耐用

PS2四分插

- 四人连线
- 共同游戏体验快感

NEW

防震透明保护套

帆布包、网包

金手指

- 超高质量、方便快捷
- 可内存10000个金手指密码
- 可兼容三国语言(中、日、英)

PS2火牛

冷光管

- AVCV两种输入方式
- 不反光
- 可调整任何角度

最佳拍档

- 震动、扩音功能
- 可内置、外置锂电池
- 手感好 外型美观
- 单独一个电池可使用10小时, 两个电池同时使用可用30小时

酷豹, 给你COOL的世界

经销商

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

武汉夏先生 027-82774106
北京敬先生 010-85618249
呼和浩特唐先生 0471-4312408
郑州盛先生 13607646059

杭州董先生 0571-86093989
合肥陈先生 0551-2624198
龚先生 020-33330599

热卖中

● 酷豹GBA/SP用金手指, 内存密码550个 ● 酷豹GBA用超级冷光管 ● 酷豹SP用最佳拍档

上海游戏机地

邮购地址: 主机邮费30元(快件), 正版16元(快件)
卢湾店: 上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口(近新天地)
电话/传真: 021-53063358 收款人: 傅正 邮编: 200021

大量收购
任何正版
游戏!

DreamStore

本店所售主机均有一次性开机画面, 原厂封条, 一机一号, 现场改机, 立等可取, 30天包换, 一年保修, 终身维修!

PS2主机 ¥1680	PLAYSTATION2	GAMECUBE ¥1080
GBA ¥490	GAMEBOY ADVANCE SP ¥330	XBOX ¥1780
任天堂-神游机主机+专用游戏卡查枝 (内含5个全中文游戏)	NOKIA N-Gage主机+正版游戏查枝 ¥2980	

(全新) 正版游戏特价倾销区 (绝对疯狂的超特价!!!)

PS2 麻雀 68元	PS2 鬼武者2 258元	GC P.N.03 298元	本月超特价推荐游戏: PS2 樱花大战-初回限定版(日版) 游戏本带+特典DVD+怀旧人物像
PS2 监视者 68元	PS2 鬼泣2 280元	GC 天外魔镜2(送DVD特典) 298元	
PS2 实况5 68元	PS2 维纳斯与布雷斯 280元	PS2 生化危机1(送9卡) 388元	
PS2VR 战士4 68元	PS2 真魂斗罗 280元	XB 怪物赛跑 98元	
PS22000 赛车 88元	PS2 FFX(国际版) 280元	XB DOA3(日版) 98元	
PS2 双心 88元	PS2 樱大战初回限定版 298元	XB 新歌舞伎 98元	
PS2 太空渔夫 98元	PS2 宿命传说2(日版) 298元	XB 老鼠大冒险 98元	
PS2 捉鬼 98元	PS2 魔界战记 298元	XB 空中力量2 158元	
PS2 机甲兵团 G之同盟的反击 98元	PS2SD 高达 358元	XB 幻魔鬼武者 158元	
PS2hack3 入侵污染 98元	PS2FFX-2 380元	XB 天空 158元	
PS2 漫画英雄 VS CAPCOM2 158元	PS2 樱大战(初回限定版) 398元	XB 零-ZERO 198元	
PS2 合金装备-资料集 158元	PS2 真三国无双3 398元	XB 枪之女神 198元	
PS2 无尽的沙加 158元	PS2 真三国无双2+猛将传(白金版) 398元	XB 怪物史莱克 198元	
PS2 阿尔戈斯战士(日版) 158元	PS2 实况7 398元	XB 李小龙 198元	
PS2 阿尔戈斯战士(中文版) 158元	PS2 FFX 初回日版 488元	XB 丛林 258元	
PS2 星海传说3 180元	PS2 第2次机战α(限定版) 499元	XB 疯狂的3 298元	
PS2 电车go 旅程篇 180元	PS2 第2次机战α 限定版 带特典DVD 550元	XB 红海 258元	
PS2 我的暑假2 180元	GC 蓝色风暴 150元	XB 真女神转生 NINE(超豪华限定版) 588元	
PS2 风之少年2 180元	GCVR 射手3 150元	GBA 铁拳 158元	
PS2 决战2 180元	GC 口袋妖怪 190元	GBA 黄金太阳 180元	
PS2 鲁邦三世(卡通版 MGS) 180元	GCSSX 滑板 190元	GBA 机战A 180元	
	GC 炸弹人 190元	GBA 恶魔城-月轮 180元	
	GC 世嘉街头足球 190元	GBA 封印之剑 280元	
	GC 哥斯拉大乱斗 190元	GBA 烈火之剑 290元	
	GC 萨尔夫达-风之杖 198元	GBA 机战OG 290元	
	GC 永恒黑暗 220元	GBA 魔界村 290元	
	GCCVS 2(送59记忆卡) 250元	GBA 口袋妖怪 红宝石 290元	
	GC 星际火狐 250元		
	GC 战斗封神 250元		
	GC 口袋妖怪(限定版) 250元		
	GC 神机世界1-2 250元		
	GC 生化危机1-2 280元		
	GC 生化危机2 280元		
	GC 生化危机3 280元		
	GC 阳光马里奥 298元		
	GC 银河战士 298元		

DC 超平特价区 (详见6月3日本店广告)

玩具货玩具 TOY MART 仓 TOY MART

上海游戏机地附属店(玩具货仓)现已正式开业啦!
本店主要经营: 日美模型, 手办, 变形金刚, 扭蛋, 食玩, 军人等等
本店经营理念: 最好的进货渠道! 最快的进货速度! 最低的销售价格!

<p>超级机器人大战 PART2 售价: 78元</p> <p>NAMCO 女性角色-寿真篇(全7个) 售价: 158元</p>	<p>再生侠 SPAWN24代(全套6只) 售价: 980元</p>
<p>圣斗士究级圣衣神话-星矢 人物大约150mm高, 全身众多关节可以活动, 圣衣大部分为金属材料制作, 并且可以组合为圣衣形态。热血推荐!! 售价: 380元</p>	<p>龙珠-超级赛亚人传说2(全套7种) 售价: 158元</p>
<p>CAPCOM 夏日美少女(6个) 128元</p> <p>CAPCOM 夏日美少女(12个) 198元</p> <p>龙珠国际象棋全套(12个) 480元</p> <p>MS高达29(6个) 128元</p> <p>SD高达44(7个) 68元</p> <p>合金装备12寸人物 YAMATO出品(全4种) 单价: 288元</p> <p>变形金刚-声浪+激光鸟 338元</p>	<p>火影忍者PART1章扭蛋(全套6个) 售价: 148元</p>

本公司现已接受
批发业务! 洽谈电话:
021-53063358 傅正

上海游戏机地玩具部现已开业!!! 友情推荐 中国电玩论坛: WWW.EGCHINA.COM/BBS 注册EG会员可享受EG会员价!



河南闯关族电玩商行

汇款地址:河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号 收款人:葛谦 邮编:450002 邮购热线:0371-3924564 7267309

由于版面有限,详细目录请到我们网站查询

凡网上购物者均赠送原版铁拳手办一个

特好消息:为答谢广大新老客户厚爱,经公司董事会研究决定,迎双节特如下活动:一、邮购本公司产品者可免费获得会员卡一张参加积分抽奖...

网上查询与购物请登陆 WWW.chuangguanzu.com EMAIL:geqian@chuangguanzu.com

优惠套餐:PS2主机+索尼完美直读+原装黑色类控制手柄+日本原装环状电源线+原装8M记忆卡+原装AV线+专用平衡支架,仅售2100元

PS2主机+索尼完美直读+原装黑色类控制手柄+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线,仅售2000元 GBA+原装进口镜头+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款,仅售580元

- PS2-39000型,39007型(原装黑圈,AV线,电源线,最新索尼直读,全套不拆机)1600元 邮费50元 PS2-39001型(原装黑圈,AV线,电源线,最新索尼直读,全套不拆机)1600元 邮费50元 PS2-50000型(原装黑圈,AV线,电源线,普通版)2000元/2500元 邮费50元

- 奥林巴斯数码相机(最新)3300元(带邮费) 大好消息:河南省闯关族已取得 GBA EZFLASH 烧录器金牌销售商资格,货源多多,服务完善,欢迎选购!

- PS II 主机+索尼完美直读+原装黑色类控制手柄+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线,仅售2000元 GBA+原装进口镜头+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款,仅售580元

河南闯关族已取得外太空科技GBA及游戏卡河南总代理资格特将软件河南总代理 产品质优价廉,实行三包,省内代理正在招商欢迎加盟 加盟热线:0371-6967363

Table listing various game titles and their prices, including titles like '机器人大战D', '射雕英雄传', '三国志', etc.

Table listing Gundam model kits such as 'MG高达VER.KA RX-78-2', 'MG高达FAZZ', etc.

Table listing accessories like 'PS II 迷你手柄', 'PS II 原装遥控器', 'GBA SP 原装手柄', etc.

Table listing store locations across various cities like Zhengzhou, Xuzhou, and Luoyang.

www.chinatvgame.cn 最新游戏资讯 网络电玩超市 开心互动论坛 尽在中国电视游戏资讯网

北京嘉兴游戏机经营店

嘉兴精品模型中心6.5折优惠 经销日本原装,田工,百代,军事,模型以及日本原装公仔,手办,游戏精品

GBA卡大全 GBA卡免邮费 列表包含:GBA新卡,GBA卡,GBA卡免邮费,GBA卡大全,GBA卡免邮费,GBA卡大全,GBA卡免邮费...

原装主机 微软X-BOX,日版+直读(热卖中) 索尼原装PS2 50000型紫色透明限定版,索尼原装PS2 50001型,索尼原装PS2 39000型...

上海盛记游戏机专卖店

汇款地址:虹口店(总店):上海市
东大名路1073号耀辉火锅楼对面
(提篮桥)(可乘路线:37,135,22,
13,28,922,868,510,746,841,
934,134)

收款人:盛健华
手机:13901790511
邮编:200082
电话/传真:021-65358097
58715206

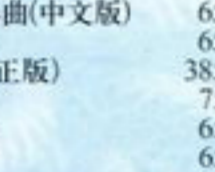
浦东店:上海市金桥路179号庆鑫商场
闸北店:西藏北路867号(原正江西
路125号)
虹口店:四川北路188号弘基假日广
场底楼5A203(春天百货对面)
电话:021-63077219

PS2主机(50000型 普通版 标配)	1250/30	PS2 钟楼3代	288/10	PS2 寂静岭3代普通版(送CD)	420/10
PS2主机(50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线)	1800/30	PS2 王国之心(最终版)	258/10	PS2 半熟英雄(限定版)	750/30
PS2主机(30001型+原柄+直读+人工+支架+正版片+游戏)全套	1200/30	PS2 战国无双2	198/10	PS2 魂斗罗	258/10
PS2主机(39000型+原柄+直读+人工+支架+正版片+游戏)全套	1900/30	PS2 樱花大战 V1.03 暴食污染	255/10	PS2 最终幻想7	430/10
PS2主机(39000型 三色限定版 标配)	2300/30	PS2 鬼泣2	280/10	PS2 刺客信条 SEED	430/10
PS2主机(39006型+原柄+直读+人工+支架+正版片+游戏)全套	1800/30	PS2 ZOE2代	460/10	PS2 魔兽世界	345/10
PS2主机(39007型+原柄+直读+人工+支架+正版片+游戏)全套	1830/30	PS2 三国无双3代	430/10	PS2 机甲战士	385/10
PS2主机(39001型+原柄+直读+人工+支架+正版片+游戏)全新机	1620/30	PS2 真女神转生3	395/10	PS2 机甲战士3 (寂静的前线)	198/10
PS2主机(39001型+原柄+直读+人工+支架+正版片+游戏)30001型改成39001型	1630/30	PS2 真女神转生3	198/10	PS2 机甲战士3 (相逢在宇宙)	430/10
PS2主机(39002型-39004型+原柄+直读+人工+支架+正版片)	1600/30	PS2 真女神转生3	198/10	PS2 机甲战士3 (相逢在宇宙)	430/10
PS2主机(39002型-39004型+原柄+直读+人工+支架+正版片)	1600/30	PS2 真女神转生3	198/10	PS2 机甲战士3 (相逢在宇宙)	430/10

特注
本店唯一一次开机
原封不动
立即可取

PS2主机(50000型 普通版 标配)
PS2主机(50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线)
PS2主机(30001型+原柄+直读+人工+支架+正版片+游戏)全套
PS2主机(39000型+原柄+直读+人工+支架+正版片+游戏)全套
PS2主机(39000型 三色限定版 标配)
PS2主机(39006型+原柄+直读+人工+支架+正版片+游戏)全套
PS2主机(39007型+原柄+直读+人工+支架+正版片+游戏)全套
PS2主机(39001型+原柄+直读+人工+支架+正版片+游戏)全新机
PS2主机(39001型+原柄+直读+人工+支架+正版片+游戏)30001型改成39001型
PS2主机(39002型-39004型+原柄+直读+人工+支架+正版片)

385/20	XBOX 寂静岭2	298/10	GBA J联盟足球	55/10
365/10	XBOX 红猪	110/10	GBA 魂斗罗	55/10
585/10	DC主机(全套)	580/30	GBA 真女神转生	55/10
420/10	GBA主机(保修1年)	480/10	GBA 口袋妖怪	55/10
415/10	GBA我的太阳(限定版)主机全套	1450/30	GBA 原装机器人大战	65/10
230/10	GBA 99拳王(限定版)	970/10	GBA 索尼克2	55/10
350/10	GBA SP原装电源+充电器(日版)	800/30	GBA 索尼克	55/10
415/10	GBA电视接收器	480/30	GBA 洛克人 EXE3	55/10
430/10	GBA光明力量(正式版)	140/10	GBA 风之克罗诺亚	55/10
415/10	GBA光明力量(官方版)	210/10	GBA 索尼克	55/10
430/10	GBA火焰文章(正式版)	340/10	GBA 索尼克	55/10
450/10	GBA火焰文章(官方版)	340/10	GBA 索尼克	55/10
248/10	GBA FZERO(官方版)	110/10	GBA 索尼克	55/10
298/10	NG PSON3	35/10	GBA 索尼克	55/10
385/10	NGC 实况足球2002	65/10	GBA 索尼克	55/10
410/10	NGC 机器人大战A	55/10	GBA 索尼克	55/10
185/10	NGC 皇家骑士团	55/10	GBA 索尼克	55/10
420/10	NGC 皇家骑士团	65/10	GBA 索尼克	55/10
385/10	NGC 恶魔城	55/10	GBA 索尼克	55/10
248/10	NGC 泡泡龙	55/10	GBA 索尼克	55/10
320/10	NGC 光明力量	65/10	GBA 索尼克	55/10
200/10	NGC 索尼克大冒险2代	55/10	GBA 索尼克	55/10
150/10	NGC 索尼克大冒险(正式版)	48/10	GBA 索尼克	55/10
240/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)	210/10	GBA 索尼克	55/10
450/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)	48/10	GBA 索尼克	55/10
385/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)	210/10	GBA 索尼克	55/10
395/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)	48/10	GBA 索尼克	55/10
385/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)	48/10	GBA 索尼克	55/10
365/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)	55/10	GBA 索尼克	55/10
410/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)	55/10	GBA 索尼克	55/10
405/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)	55/10	GBA 索尼克	55/10
420/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)	55/10	GBA 索尼克	55/10
380/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)	55/10	GBA 索尼克	55/10



1800/30
XBOX 三国无双(限定版)主机全套
XBOX DVD光盘 端子
XBOX 原装机遥控器
XBOX 生与死
XBOX 剑魂武者2
XBOX 疯狂出租车
XBOX HALO
XBOX 世嘉GT2002
XBOX 三国无双
XBOX 机甲战士
XBOX 生死沙湾排球(限定版)送补卡

2480/30
XBOX 三国无双(限定版)主机全套
XBOX DVD光盘 端子
XBOX 原装机遥控器
XBOX 生与死
XBOX 剑魂武者2
XBOX 疯狂出租车
XBOX HALO
XBOX 世嘉GT2002
XBOX 三国无双
XBOX 机甲战士
XBOX 生死沙湾排球(限定版)送补卡

1800/30
NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套
NGC DVD光盘 端子
NGC 原装机遥控器
NGC 生与死
NGC 剑魂武者2
NGC 疯狂出租车
NGC HALO
NGC 世嘉GT2002
NGC 三国无双
NGC 机甲战士
NGC 生死沙湾排球(限定版)送补卡

2480/30
NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套
NGC DVD光盘 端子
NGC 原装机遥控器
NGC 生与死
NGC 剑魂武者2
NGC 疯狂出租车
NGC HALO
NGC 世嘉GT2002
NGC 三国无双
NGC 机甲战士
NGC 生死沙湾排球(限定版)送补卡

2750/30
NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套
NGC DVD光盘 端子
NGC 原装机遥控器
NGC 生与死
NGC 剑魂武者2
NGC 疯狂出租车
NGC HALO
NGC 世嘉GT2002
NGC 三国无双
NGC 机甲战士
NGC 生死沙湾排球(限定版)送补卡

2380/30
NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套
NGC DVD光盘 端子
NGC 原装机遥控器
NGC 生与死
NGC 剑魂武者2
NGC 疯狂出租车
NGC HALO
NGC 世嘉GT2002
NGC 三国无双
NGC 机甲战士
NGC 生死沙湾排球(限定版)送补卡

1800/30	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	2480/30	XBOX 三国无双(限定版)主机全套
2750/30	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	280/10	XBOX DVD光盘 端子
2380/30	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	285/10	XBOX 原装机遥控器
1080/30	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	165/10	XBOX 生与死
1250/30	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	258/10	XBOX 剑魂武者2
280/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	410/10	XBOX 疯狂出租车
280/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	198/10	XBOX HALO
280/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	298/10	XBOX 世嘉GT2002
280/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	450/10	XBOX 三国无双
280/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	450/10	XBOX 机甲战士
280/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	450/10	XBOX 生死沙湾排球(限定版)送补卡
280/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	450/10	XBOX 生死沙湾排球(限定版)送补卡
280/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	450/10	XBOX 生死沙湾排球(限定版)送补卡
280/10	NGC 索尼克大冒险(官方版)主机全套	450/10	XBOX 生死沙湾排球(限定版)送补卡

www.TGgame.com 重庆 游戏天国

买游戏到天国

各种普通PS2 DVD游戏 8元/张

各种精装PS2 DVD游戏 15元/张

各种原版游戏第一时间到达 欢迎订购

另外两位是: 邓海、刘路

39000限定版 原装手柄+完美直读+23000个	30001型+完美直读+1450元+完美直读+23000个	39004型+完美直读+1680元+完美直读+23000个	39002型+完美直读+1580元+完美直读+23000个
原装手柄+完美直读+23000个	原装手柄+完美直读+23000个	原装手柄+完美直读+23000个	原装手柄+完美直读+23000个
原装手柄+完美直读+23000个	原装手柄+完美直读+23000个	原装手柄+完美直读+23000个	原装手柄+完美直读+23000个
原装手柄+完美直读+23000个	原装手柄+完美直读+23000个	原装手柄+完美直读+23000个	原装手柄+完美直读+23000个
原装手柄+完美直读+23000个	原装手柄+完美直读+23000个	原装手柄+完美直读+23000个	原装手柄+完美直读+23000个

GUN2003 銃



本店新货



欢迎各位光临 www.hlgame.com.cn

货真价实

欢迎光临
いらつやいませ!!
WELCOME



支持WIN98/WIN2000/WINXP
EZ-FLASH 2火爆上市
128M: ¥550 256M: ¥750
XG-FLASH
128M: ¥390 256M: ¥530

宏龙 GAME

改机新方案 5000X型PS2可改!!!
100%免引导
热血推荐

Messiah 2 NEW
米塞亚2.0芯片 V1.31
惊喜特价!!!
PS2全系列均可改 420元

GAMEBOY ADVANCE SP 时尚
¥.800

专业游戏販售店
好评热卖中，绝无返修!

PSII 50001+M2(1.31)

¥1800 ■ XBOX

¥.1050 ■ GAMECUBE

¥.2150

¥1680

■ PLAYSTATION2

年中无休·营业时间: AM10:00~PM:21:00

PS2-50000型 (附带40GB硬盘)
2800元 (能上网游戏、能改)



本店



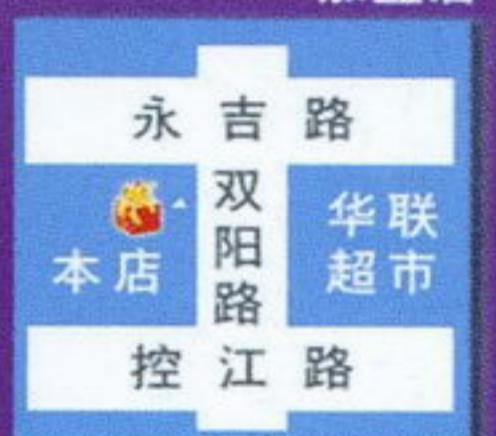
总店地址: 上海市黄浦区
浙江南路149、151号
交通: 123、126、17、18、220
42、537、911、926(隧道八线)
TEL: 021-63872721
店长: 鲍晓龙
邮编: 200002

分店



分店地址: 上海市卢湾区
斜土路723号
交通: 253、367、801、781、961、1743
TEL: 021-63023315
店长: 鲍晓凤
邮编: 200002

加盟店



NEW
加盟店地址: 上海市
双阳路438号
TEL: 021-65433163
店长: 奇奇
邮编: 200002



智力苑 电玩超市

九年老店，是质量的保证，完美的售后服务，值得信赖！智力苑连锁店只此六家，实行统一管理，购主机可凭保修卡到任一连锁店进行免费保养。本公司有专业维修部和维修师，帮您解决任何主机的疑难杂症，立等可取。欢迎光临！

动画大量现货

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

XBOX 精装台湾版
恐龙危机3 刀魂2
御伽 生与死3
沙滩排球 铁甲飞龙
疯狂出租车 鬼屋3
光环中文版 枪之女神

★ PS2 主机全套 (39001型) 主机 + AV线 + 原装振动手柄 + 直读 IC + 支架 + 游戏 = 1550元 (再送100元礼品)
★ PS2 主机全套 (30001型翻新机) 主机 + AV线 + 原装振动手柄 + 直读 IC "美赛亚" + 支架 + 游戏 = 1250元
★ PS2 主机全套 (39006型全兼容极品机) 主机 + AV线 + 原装振动手柄 + 直读 IC "美赛亚" + 支架 + 游戏 = 1980元 (再送100元礼品)

本超市 PS2 各款型号齐全！均有索尼原厂封条，第一次开机画面，坚持现场改机，可拆机验收，旧一罚十！售后30天如有质量问题包退、包换、一年包修，终身维修。(买主机，送大礼)

PS2 台湾珍藏版游戏

特点：原封袋内有中文说明书，节目内容不伤光头，不会死机。真心珍藏零售价20元 上百种游戏供选择，自在不断增加中...

PS2 珍藏版游戏目录	格斗手3	雷电传说的2	刀魂战士2	圣剑传说4	忍者龟	丧尸毁灭者	索尼英雄大战3	机甲战士高达	机甲战士高达2	机甲战士高达3	机甲战士高达4	机甲战士高达5	机甲战士高达6	机甲战士高达7	机甲战士高达8	机甲战士高达9	机甲战士高达10	机甲战士高达11	机甲战士高达12	机甲战士高达13	机甲战士高达14	机甲战士高达15	机甲战士高达16	机甲战士高达17	机甲战士高达18	机甲战士高达19	机甲战士高达20	机甲战士高达21	机甲战士高达22	机甲战士高达23	机甲战士高达24	机甲战士高达25	机甲战士高达26	机甲战士高达27	机甲战士高达28	机甲战士高达29	机甲战士高达30
-------------	------	--------	-------	-------	-----	-------	---------	--------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

为回报广大玩友的厚爱，本店将每月推出一款超特价商品！凡购买主机的玩友均可凭信誉卡购买。

本月超特价商品

- PS2 最新日版主机 50000型现已发售 (内置硬盘) **¥1700元**
- Messiah 2 V1.22A V1.30A **¥110元**
- PS2 39000 捆绑版 **¥2100元**
- PS2 39000 型限定版 **¥1100元**
- EZ-FLASH上海指定销售 **¥800元**
- 新增 NGC 主机和 NGC 软件租赁业务。只限 (南北总店、普陀店、愚园店) **¥530元**
- 各款颜色齐全 **¥1800元**
- XBS (原配全套) **¥2900元**
- 可同时兼容 VCD 和 DVD 影碟 **¥2600元**
- 诺基亚 N-GAGE **¥2900元**



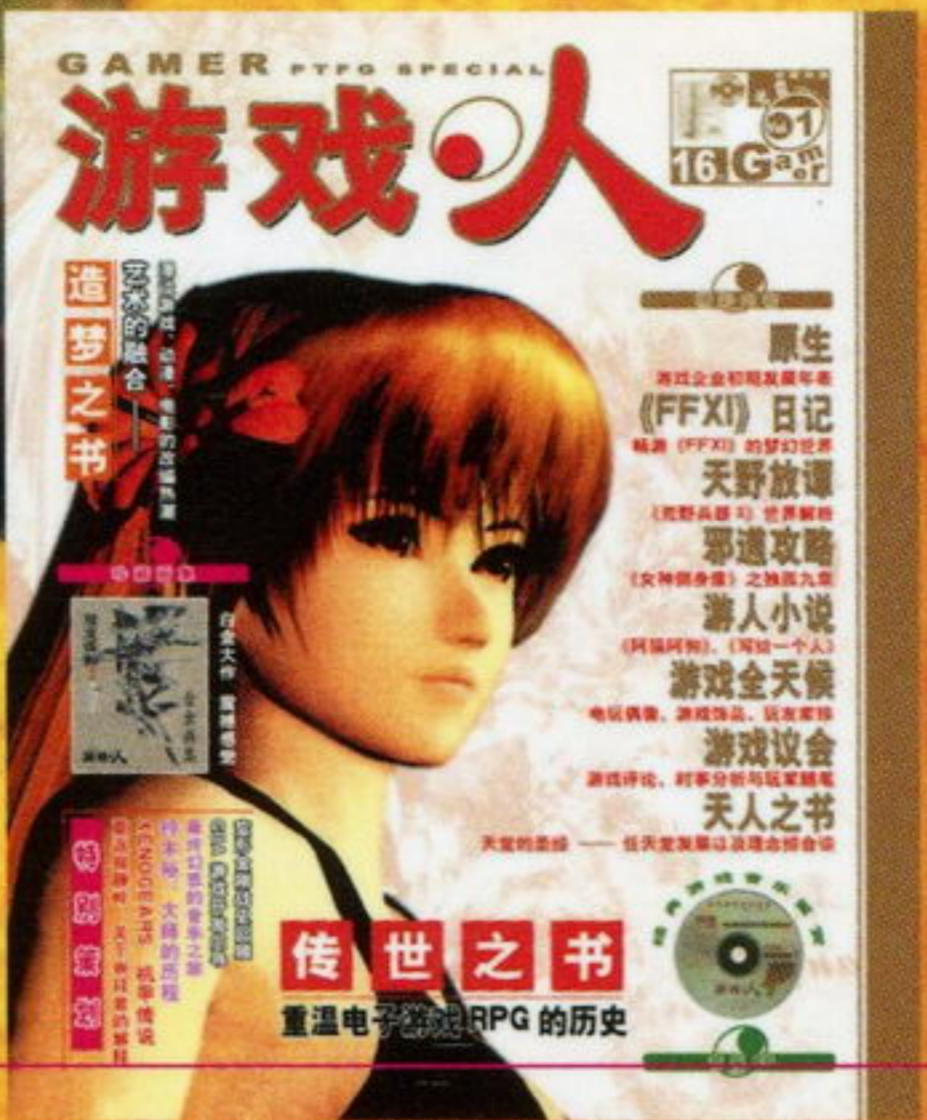
这里有 **一流的购物环境、一流的技术、一流的服务。** 给顾客以最佳享受!

批发或邮购请与总店联系
南北总店
地址: 上海市汾西路652号 邮编: 200435
公交: 46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达 火车站南广场可直达本店批发
电话: 021-66884803
传真: 021-66830188 收款人: 孙建伟
营业时间: 9:00-21:00

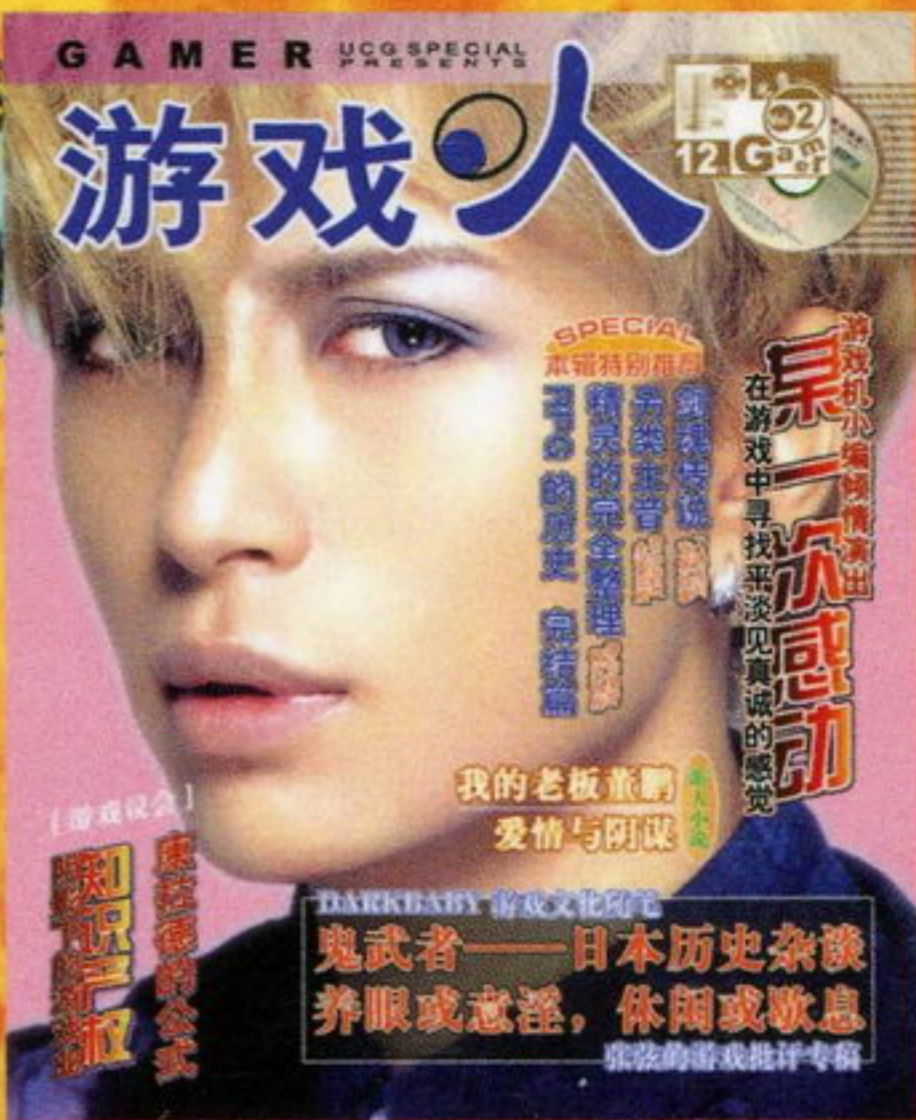
分店地址: 普陀店: 上海市岚皋路113号 电话: 021-52900732 联系人: 孙小姐
愚园店: 上海市四川路40号、110路、109路、47路和和平新村、轻纺厂路路下
安路店: 上海市南新路908号 电话: 021-62536579 联系人: 奇奇
愚园店: 上海市愚园路36路、15路、21路直达
愚园店: 上海市愚园路支路18号
愚园店: 824路、15路、20路、21路、830路、94路、地铁2号线静安寺站下
电话: 021-62485683 联系人: 孙小姐
愚园店: 上海市西藏北路917号 电话: 021-56901799 联系人: 小范
虹口店: 上海市广二一路120号 电话: 021-65606009 联系人: 开开
公交车: 837、839、91、52、952、115、91、875、川虹线、轻纺厂路站下直达
昆山分店: 昆山市南大街95号 电话: 0512-55224617 联系人: 罗刚



曾记否，初次见面时她掩饰不住的天真与拘谨



曾记否，第一次牵她的手，指尖传来的阵阵悸动



曾记否，落日余辉将她精致的面庞勾勒得分外动人



曾记否，月夜的海誓山盟，从此与她相守一生



在浪漫与幸福中，有她陪伴的365个日日夜夜不知不觉地流逝
蓦然回首，曾经青苹果般的她在这个收获的金秋，已出落得亭亭玉立

《游戏·人》创办一周年

更多精彩

尽在——

GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏人 5

音乐CD+128页全彩+《樱大战》艺术画册

- 卷首特稿 / 三界之争的启示
- 传世之书 / 游戏产业史上的三十五个愚蠢决定
- 特别企划 / 恐怖魔方
- 大厨手记 / 兰古利萨系列漫谈
- 斑斓之书 / 光荣25周年回顾
- 邪道攻略 / 《FFX-2》极限攻略
- 滩边旧拾 / 古墓丽影系列回顾
- 游人小说 / 空月亮·无间塔
- 同人剧院 / 贱龙谍影·漂泊的故事

11月上旬 温情话梅 敬请期待 SMV

www.plumbok.cn

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