

# 游戏机实用技术

TV GAME半月刊 12月B  
2003年第24期

## 攻略大特集

- 瑞奇与叮当 2
- 指环王 国王归来
- 史莱姆总动员
- 马里奥和路易RPG
- 机战 特勤司令官
- 波斯王子 时之砂

带着梦想去飞行 **特稿**  
——樱井政博

# 最终幻想XII

## FF最新作公布!

### Gamehalo

- 恶魔城Castlevania
- 《忍》秀真篇极限挑战
- 机战 特勤司令官
- GBA频道

## iQue神游机

### 全面评测报告

## 大陆版PS2

### 即将公布

特别企划  
最被低估的游戏

定价: RMB ¥ 9.8 HK \$ 14

ISSN 1008-0600

24



9 771008 060006

本期  
赠送

恶魔城Castlevania海报  
Gamehalo精彩VCD







# 新·机·地 (深圳)

# - GTCO.COM 机迷会

欢迎访问新机地的官方网站 <http://www.e-gtco.com>



《GT赛车4 序幕版》+ 陶白色 PS2  
限定套装即将上市!



《机动战士Z高达 幽谷vs. 泰坦斯》+  
百式金色 PS2 限定套装即将上市!

**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，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有优势，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。同时新机地为广大机迷打造一个全国最大、最全、最新的游戏爱好者天地——新机地机迷会 [www.e-gtco.com](http://www.e-gtco.com)。

## 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!

## 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!

## 全新的分离式手柄现货供应!



日本著名游戏周边厂商HORI新品上市!PS2专用的“分离式手柄”将会让你有全新体验!这款手柄是完全分离成两部分的,可以两手分开操作。右手边的操纵器除了有SELECT、START键之外,甚至还有L1、L2键!这样在玩RPG或者SLG时就可以只用右手操作了!你不想尝试一下吗?



## 最新款 MD 现货发售



PS2 39001 廉价版、PS2 50000 型硬盘套装



## 最新漫画、原画集、动画 DVD 有售!

## 夏亚限定版红色 NGC!



限定版 Xbox 主机、夏亚限定版红色 NGC 以及各色 NGC 主机

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



M93A1



G36C



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

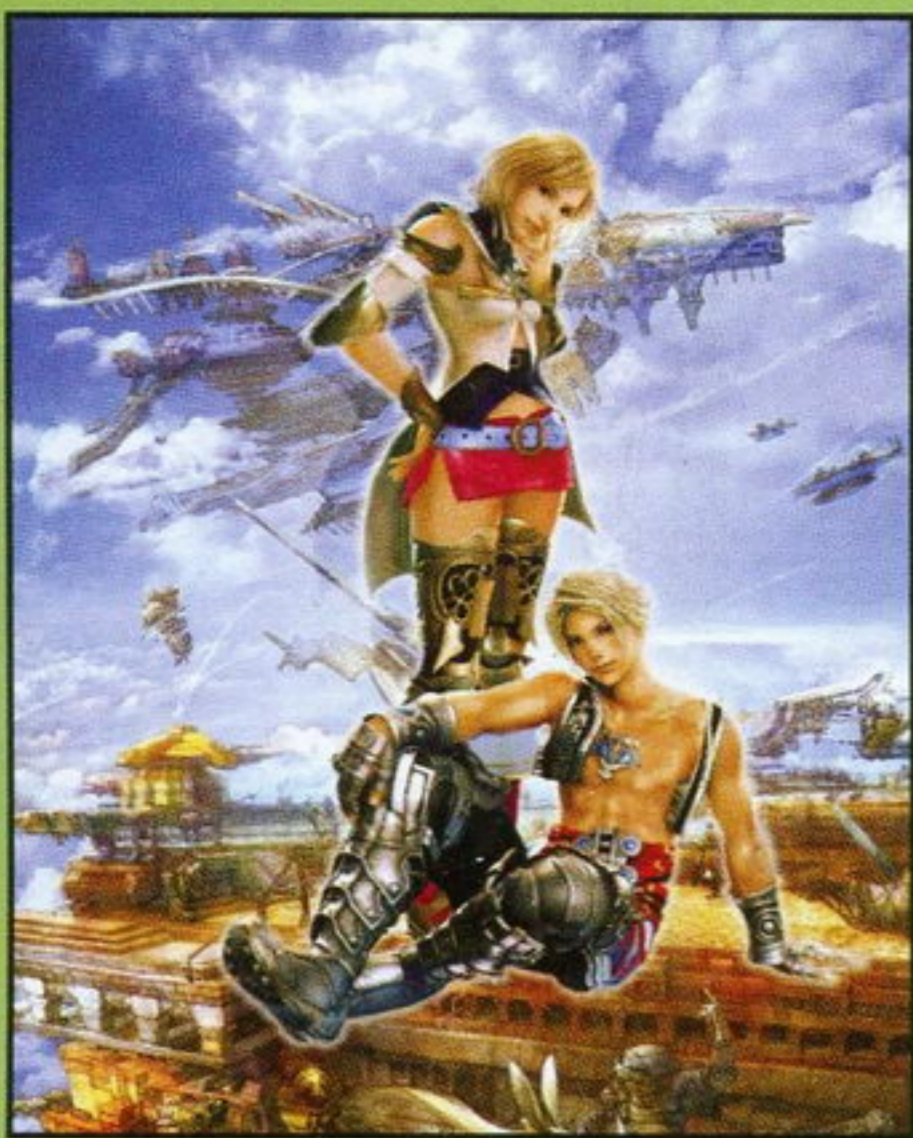
新机地书店: 特价发售最新日本、港台原装漫画、动画 D9 DVD, 游戏与动画的原声音乐 CD、游戏原画集。

<http://www.e-gtco.com>  
E-mail: [gtco@e-gtco.com](mailto:gtco@e-gtco.com)

收款人: 耿杰  
交通银行太平洋卡号:  
60142811319431508

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: 0755-82252632  
联系人: 杨宇红 (0755-26338933 手机: 13802233900)





# 焦点

## 最终幻想XII ..... 2

《FF》最新作又将带给我们一个怎样的幻想世界?

### 游戏情报站

PSP 造型概念图正式公布 ..... 6  
大陆版 PS2 即将公布 ..... 7  
电子竞技被国家列为第99个比赛项目 ..... 7  
新作发售表 ..... 10

黄金眼 ..... 12  
至爱排行榜 ..... 18

### 前线狙击

御伽 百鬼讨伐绘卷 ..... 20  
真幻想在线 ..... 22  
前线任务4 ..... 24  
格斗之王2003 ..... 29  
Kunoichi 忍 ..... 27  
樱大战物语 神秘的巴黎 ..... 28

## 游戏索引 GAME INDEX

### ARC

格斗之王2003 ..... 29

### GBA

马里奥和路易RPG ..... 12 82  
牧场物语 矿石镇的伙伴们 ..... 93  
ORIENTAL BLUE 青之天外 ..... 88  
史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团 ..... 14 79  
双截龙 ADVANCE ..... 13 46  
指环王 国王归来 ..... 76  
ZOOO ..... 15

### NGC

马里奥赛车 双重冲击!! ..... 12 39  
牧场物语 美妙人生 ..... 93  
最终幻想 水晶编年史 ..... 17

### PS2

变形金刚 ..... 13 40  
玻璃蔷薇 ..... 14  
波斯王子 时之砂 ..... 12 70  
超级机器人大战 特勤司令官 ..... 14 62  
恶魔城 Castlevania 无辜者的悼词 ..... 85 93  
Kunoichi 忍 ..... 27  
前线任务4 ..... 24  
忍者神龟 ..... 93  
瑞奇与叮当2 ..... 14 66  
SOCOM II: 海豹突击队 ..... 15 41  
尸人 ..... 12 38  
世界足球 胜利11人7 ..... 16 90  
太鼓之达人 惊人的三代目 ..... 13 93  
武刃街 ..... 26  
新纪幻想 ..... 15  
血腥咆哮4 ..... 15  
樱大战物语 神秘的巴黎 ..... 28  
真实犯罪: 洛城街头 ..... 13 44  
指环王 国王归来 ..... 42

### Xbox

死或生 ONLINE ..... 99  
王牌飞行员 ..... 93  
御伽 百鬼讨伐绘卷 ..... 20  
真幻想在线 ..... 22

# 特稿

## iQue 神游机全面评测 ..... 30

## 带着梦想去飞行——樱井政博 ..... 33

### 特快专递

P人 ..... 38  
马里奥赛车 双重冲击!! ..... 39  
变形金刚 ..... 40  
SOCOM II: 海豹突击队 ..... 41  
指环王 国王归来 ..... 42  
真实犯罪: 洛城街头 ..... 44  
双截龙 ADVANCE ..... 46

# 特别企划

## 最被低估的游戏 ..... 47

知名媒体评出的9个令人扼腕的优秀游戏

### 游戏立方

多边共享区 ..... 54  
问题小卖部 ..... 56  
邪魔院 ..... 57  
MOBILE ZONE ..... 58  
乙女的一叶 ..... 59  
修罗魔风录 ..... 60  
SOUL 的秘密花园 ..... 61

# 攻略透解

## 超级机器人大战 特勤司令官 ..... 62

## 瑞奇与叮当2 ..... 66

## 波斯王子 时之砂 ..... 70

## 指环王 国王归来 ..... 76

## 史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团 ..... 79

## 马里奥和路易RPG ..... 82

### 研究中心

恶魔城 Castlevania 无辜者的悼词 ..... 85  
ORIENTAL BLUE 青之天外 ..... 88  
世界足球 胜利11人7 ..... 90  
火热秘技 ..... 93

游戏动漫园 ..... 94  
自由谈 ..... 96  
星之心画廊 ..... 102  
读编往来 ..... 103  
互动信箱 ..... 108  
游戏光环 ..... 109

# 推荐

## 死或生 ONLINE ..... 99

在Xbox上玩齐“《DOA》系列”

### 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。

### 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。

总顾问:李子奇  
社长/总编:司马杨晶  
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  
冯蔚晓 李昌奇  
黎振基 刘志凌  
钱维量 吴淦  
许萧俊  
主 管:甘肃省科学技术协会  
出 版:游戏机实用技术杂志社  
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:兰州市耿家咀邮局99号信箱  
邮 政 编 码:730000  
电 话:0931-8668378 8659190  
传 真:0931-8496357  
Email:ucg@ucg.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@ucg.com.cn  
广告许可证:甘工商广字:6200004000011  
出版日期:2003年12月16日  
定 价:人民币9.80元



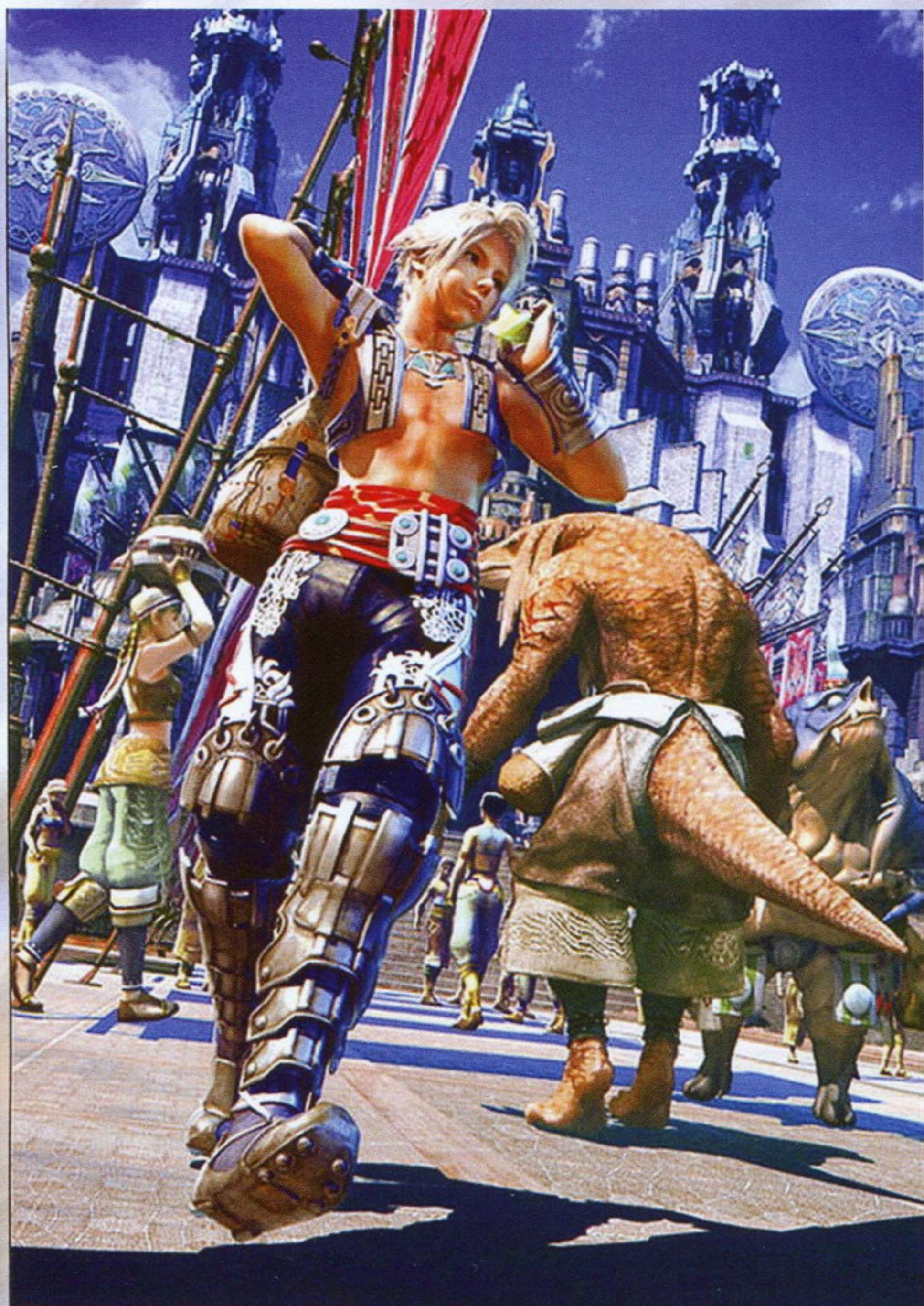


# 最终幻想XII

最终幻想XII	SQUARE ENIX	RPG
PS2	FINAL FANTASY XII	日版
1人	预定2004年夏	售价未定
对应周边未定	记忆要求未定	

## 《FF》最新作震撼公布!

果然,万众瞩目的《最终幻想XII》终于正式公布了! SQUARE ENIX于11月19日如期举行了《最终幻想XII》发表会!那么作为“《最终幻想》系列”正统的最新作,《最终幻想XII》到底达到了什么样的RPG游戏新境界?《最终幻想XII》又将带给我们一个怎样的令人心驰神往的幻想世界?请看我们的最强报道!(注:以下正文中的《FF XII》即指《最终幻想XII》)



### 男主角

梵 /Vaan/ ヴァン 种族: 人类

生活在原“达尔玛斯卡王国”平民区的17岁少年,战争使他失去了家人,他因此而走上了孤身一人浪迹天涯的道路。性格开朗的他,无论什么事总是抱着向前看的态度。但他并不满足于目前的生活,他希望能从束缚自己的国家和民族的手中解放出来,寻求自由。他的梦想是希望成为一名“空贼”,能够在天空中自由地翱翔。



### 女主角

艾雪 /Ashe/ アーシェ 种族: 人类

“达尔玛斯卡王国”国王的独生女,19岁,王位的正统继承人。在王国被帝国占领之后,她以解放祖国为己任成为了抵抗组织的首领。在激烈的战斗中,她的同伴一个一个倒下,但组织领导人及王位继承人的身分不允许她有任何沮丧的表现。就在这个时候她与梵了,而正是因为梵,艾雪的心结渐渐解开。

### 似曾相识的标题LOGO

本作的标题LOGO大家是不是觉得似曾相识?没错,LOGO所描绘的,就是GBA游戏《FFTA》中也登场过的被称为“裁判”的骑士,他们既是警察也是法官,而且有很大的权利。松野泰己透露,在《FFTA》中他们作为“正义的骑士团”登场,而在《FF XII》中他们是作为“恐怖的骑士团”登场的,游戏的故事就是围绕这些“裁判”追击主角而展开的。





## 序言

剑持于战士之手，石抱于战士之胸。  
消逝的记忆刻于剑，  
锻造之技附于石，  
故事始于剑继以石，  
现在，来诉说故事吧……

那是一个被称之为伊瓦利斯的世界的故事。

支配“瓦伦提亚大陆”的强大军事国家“阿尔凯迪亚帝国”与支配“奥达利亚大陆”的“罗扎利亚帝国”常年持续着战争。

“达尔玛斯卡王国”是个位于两个大陆之间的一个小国，但小国所处的地理位置却有着非常重要的战略意义，正因此，“达尔玛斯卡王国”才会遭到了“阿尔凯迪亚帝国”的侵略。

艾雪，是这个被迫屈服于帝国的王国正统王位继承人，她加入了反帝国抵抗运动的解放组织。

敌人的镇压是猛烈的，但这丝毫没有动摇她解放祖国的愿望。

这时，少女与少年邂逅了。

少女的心由此开始改变……

两人的相会也将改变这个世界的故事。



## 发表会现场的报道



《FF XII》发表会是在东京六本木举行的，举办的时间为当地时间18:00，但才到17:30，会场里就塞满了人和各种摄影器材。毕竟是《FF XII》的发表会，发表会上登场的阵容可以说是众星云集，而《FF》的生父——坂口博信的登场也颇令人意外。

发表会最开头，是 SQUARE ENIX 社长和田洋一致词。和田说道，《FF》这个系列终于增加了1个数字，这也意味着他们会将用最先进

的技术来打造这个最新作，同时也会动用公司里最强的制作人员来迎接这个有史以来最大的挑战。接着舞台中央的屏幕播放了索尼COO兼SCE社长久多良木健通过影像而发表的致词。他高兴地谈到，“《最终幻想》系列”是RPG游戏中的一个至宝，他根本不敢想象新作会是一个什么样的世界，他能说的就是——开发队伍们，努力吧！在屏幕中紧接着出现的是 SQUARE ENIX 第一事业部的部长北濑佳范，他指出，《FF XII》会让人们看到什么叫精细的制作和壮大设计的结合体。

接下来，让人期待的《FF XII》影像终于出现了。伴随着新LOGO出现的是“2004年夏发售”的旁白。但接着突然出现在舞台中间的是系列制作的总指挥——坂口博信，他幽默地说：“如果大家认为就只有这些（影像）的话，那么接下来会让你们大饱眼福。这

次的游戏的制作由松野负责，老实说我是他的超级FAN，以前第一次看到他的作品时，我受到了巨大的震撼。只要把他的世界与《FF》，这两个我都喜欢的东西结合在一起，那就会升华成非常精彩的作品。你玩这款游戏可能会叹息为什么这样的好游戏那么少。”接着坂口博信之后登场的就是本作的制作负责人松野泰己。在他一一向各人发表谢辞之后，屏幕中终于出现了真正的影像。影像从男主角梵的苏醒展开，期间穿插了游戏的CG动画以及实际的游戏画面、战斗画面，时间长度为3分钟左右，基本上相当于一部预告片。（注：本影像目前只在现场播放，并未向媒体正式公布）

在发表会的中盘，所有的核心开发人员都集结在舞台上，一起以脱口秀的形式向观众介绍有关于本作的方方面面。而植松伸夫以及天野喜孝等人则通过录像向现场的观众致辞。

最后担任主人公“梵”配音及动作捕捉的武田公平也作为神秘嘉宾出现在舞台上，他向人们讲述了在制作期间的辛酸经历。最后发表会在一片震天的掌声中成功结束了。

坂口博信



松野泰己



武田公平



## 开发人员谈《最终幻想XII》



《FF XII》是由 SQUARE ENIX 第四事业部开发的，以下就是几位主创人员的简介，以及他们在发表会现场对游戏各方面的介绍。

### 监制/导演——松野泰己

天才般的游戏设计师。最初就

职于 QUEST 公司，全力开发了对应 SFC 平台的《皇家骑士团》及《皇家骑士团2》，之后加入 SQUARE 并制作了《最终幻想战略版》及《漂泊的故事》，其中《漂泊的故事》更获得了日本权威游戏杂志《FAMI 通》满分40分的评价，今年初又制作了 GBA 的《最终幻想战略版 ADVANCE》。松野泰己目前是 SQUARE ENIX 第四事业部的部长。

### 背景原画设计——上国料勇

曾是日本知名插画家，之后加入 SQUARE ENIX，曾参与过《最终幻想 X》的背景设定工作，这次他还是本作的几幅主题画的作者。

### 美术导演——皆叶英夫

他已经是 SQUARE ENIX 的资深制作者了，参加过多部“《最终幻想》系列”的制作，曾是《最终幻想 V》、《最终幻想 VI》及《最终幻想 IX》的美术导演。这次参加制作《FF XII》，他仍担任美术导演，并主要负责程式物品及背景的设计工作。

### 角色建模、图像总括——皆川佑史

他将在《FF XII》中担任角色建模的工作，并负责游戏中角色头发的飘动等细节表现的工作。

### 角色设计、3D 地图设计——吉田明彦

插画家，与松野泰己有非常久的合作历史，之后随松野加入 SQUARE，松野的每一部作品都是由他担任角色及插画等设计的。

### 音乐制作——崎元仁

游戏业界极资深的音乐制作人，松野作品的作曲工作也一般都由他来担任，另外还参与过《财宝猎人 G》的制作，他甚至还参与过“《勇者斗恶龙》系列”作品的制作。

### 关于本作图像的主题

松野泰己：首先我们想通过最初的一幅主题画让人们注意到颜色。晴朗的蓝色天空以及如橙黄色的建筑物，这就是本作的主题色。主题就是“地中海”。虽说是地中海，但这里并不是指它作为旅游胜地的一面，而是指地中海是集中了古代欧洲及阿拉伯等诸多国家文化的这一方面。不仅是画面，在故事以及世界观方面都是带有浓厚的“地中海”风情（即多种文化集合的感觉）。在登场人物方面我也是采用了这种“混杂”的方式，各式各样的种族混在一起，语言也是多种多样。而由此一来偏见、不同的价值观也就存在了，而这也就是这张主题图所要表示的全部内容。

在跟制作人员商榷了之后，我们觉得上国料勇的画能够很完美地表现出这样的世界，

所以在1年前我们开始使用这幅画进行具体的开发工作。

上国料勇：这种以主观视角来表现的构图能够表现出一种很强的临场感，原来这只是我个人的偏好。开始本作的主题画创作时，要求是有“大都市”的感觉，我在想，要是就那样直接画“大都市”的话，岂不是没什么意思。所以就考虑到画成一个带有中世纪风格的高层建筑群，在建筑物下来往的是各种种族，覆盖整个画面的是那种大自然气息。

另外，我还去了土耳其取外景，那里就集合了各式各样美丽的建筑，看到这些融合了各种文化的建筑，真让我受益匪浅。

### 关于人物描绘

吉田明彦：这次设计人物时我着重的是不仅仅是他们在 CG 动画中的表现，我们极为重视即时演算画面的素质，但即时演算要受到很多方面的限制，所以在做的时候有很多难点。我们这次向肌肤的质感挑战，为了做好肌肤的质感我与建模小组经过了多次磋商，经过了长时间的努力后其结果就是现在大家所看到的样子。

### 关于飞空艇

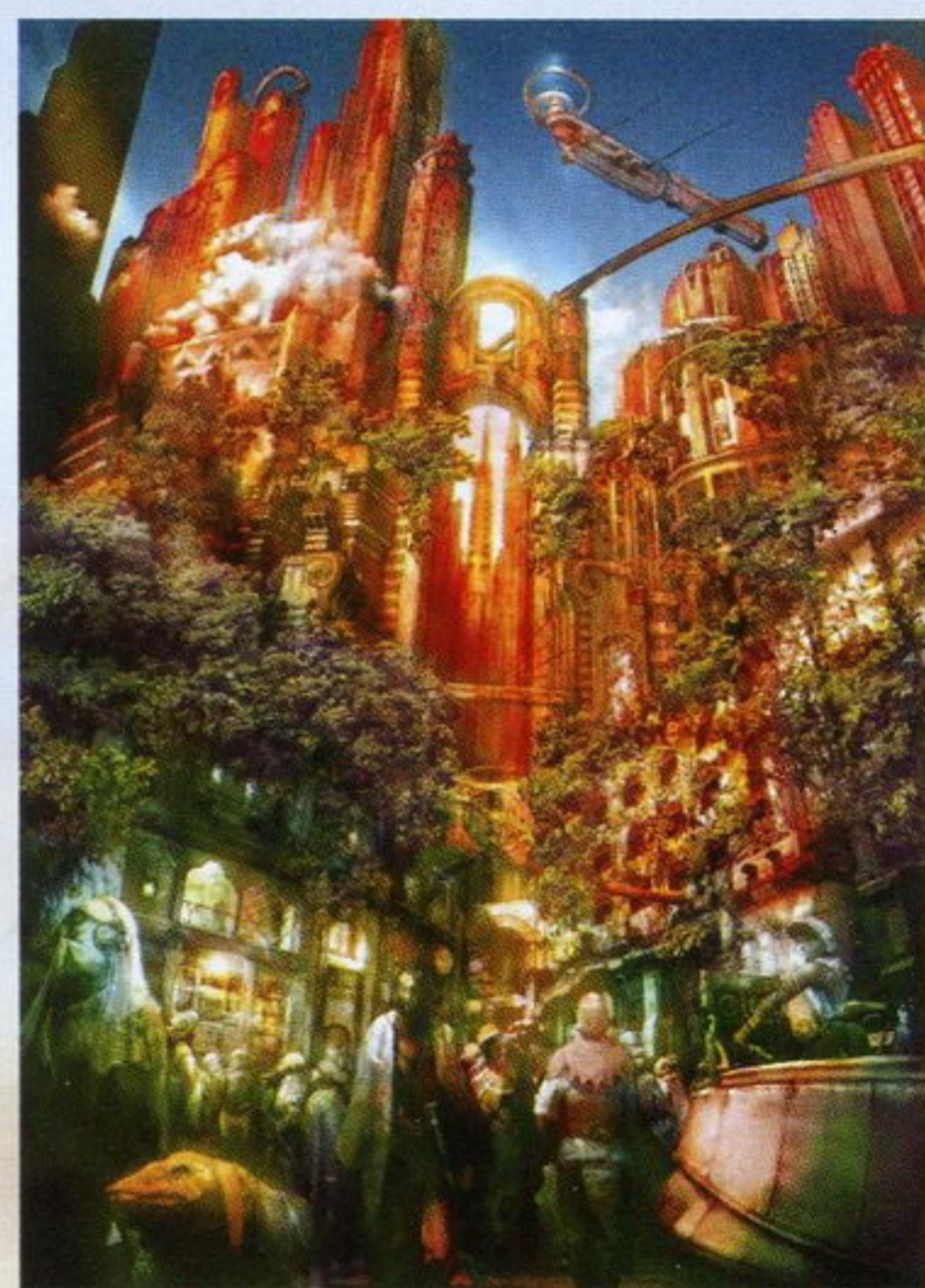
皆叶英夫：飞空艇的设计方面我是想画出那种男孩子一看就心动的造型。这次的飞空艇长度在360米左右，即使是和大和战舰也才只有260米啊，另外还会有比这更为巨大的飞空艇登场哦。

### 关于标题 LOGO

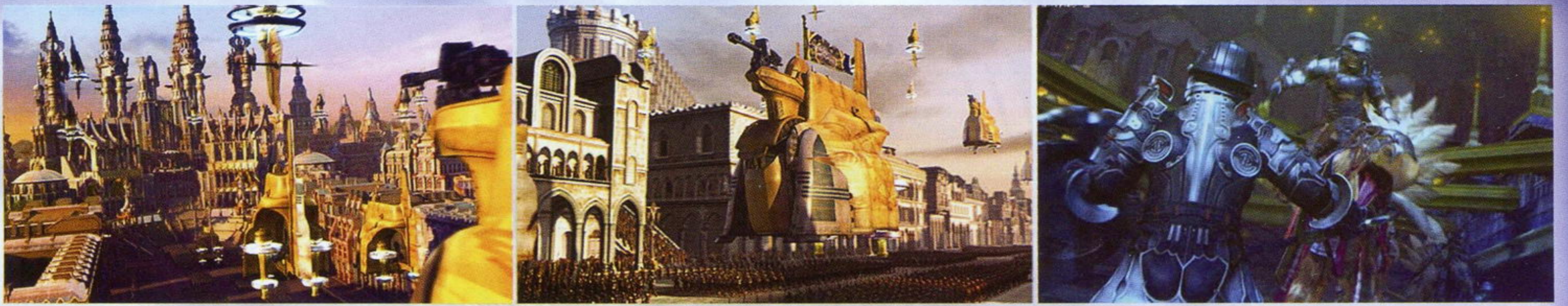
天野喜孝（通过录像发言）：LOGO 设计我着眼于画一个有游戏象征意义的角色。当时是先由我画几幅草稿，然后再由负责人员从中选择一幅，于是我用以往的手法画了几幅。但是我画完后离他们来拿草稿还有一段时间，所以就随便用墨和毛笔画了几幅。原来他们是要在我最开始画的那几幅草稿中选的，但看到我画的水墨画后，有人就说这些水墨画看起来很不错啊，结果就用了我后来才任性而创作出来那几幅水墨画的设计。（笑）

### 关于游戏中的画面

吉田明彦：这次最费劲的地方就在于，由于游戏系统的变化，图像方面所能用到的内存更少了，但将被要求拥有比以前的《FF》更高的画面，因此做起来很痛苦。一开始我们想用跟《最终幻想 X》一样的多边形数和肌理描绘，但制作过程中我们发现，这样一来就不能实现那个游戏系统了。后来我们发现即使只用《最终幻想 X》一半数量的多边形，但画面看上去也能和以前的《FF》差不多，所以就减少了多边形的数量。另外，







这次大家看到的画面，是特意要给大家一种“跟以前的《FF》一样的感觉”的。(笑)

皆川佑史：在图像处理方面，为了做出头发那种飘逸感真的是很辛苦啊！

松野泰己：有一点必须明确的是，从以前一直到《最终幻想X》为止，“《最终幻想》系列”的场景画面都是固定视角的。但这次我们使用了3D完全多边形的地图，也就是说游戏中玩家可以任意地切换视点。因为我认为如果可以自由切换视点的话，就更能完整地感受到这个世界了。

### 关于音乐

植松伸夫(录像发言)：现在还不能说哪个场景用什么乐曲，但大家目前看到的几个

场景所配的乐曲是“歌”为中心进行创作的。这次的音乐制作并不是我一个人，而是和我非常喜欢的作曲家崎元仁一起制作的。大家应该知道，崎元先生是非常棒的作曲家，他所作出的曲子毫无疑问一定是很棒的。作为制作人的我其实也和和大家一样，都非常期待游戏的完成。

崎元仁：我在高中时代时就一直是《FF》的拥护者，从一代到最新作都玩过，也一直听植松先生的歌，所以有跟着《FF》一起成长的感觉。现在我能坐在这个地方，真的感到有些不可思议呢，有点紧张。(笑)听了刚才植松先生的一番话，我认为我应该更加努力才行。

## 《最终幻想XII》的问与答

关于《最终幻想》最新作，人们自然是数不尽的问题，即使发表会上各核心制作人员已经大致谈到了游戏的方方面面，但那只会给现场参加会议的人们带来更多的问题，以下就是现场参加会议的人们所问到的问题以及松野等人所作的回答，这里我们可以得到更多的关于《FF XII》的重要信息。

——游戏LOGO中的“裁判”是《FFTA》中的重要角色，与这次的《FF XII》有多少联系呢？



不能公开。

——从刚才植松先生的录像发言中我们听到他正在创造“歌”，那么这次跟《FF VIII》或《FF X》一样有什么计划存在吗？

松野：从《FF VIII》之后，“歌”就成为《FF》游戏的重要成分，这次“歌”所占的地位还是相当重要的。具体一些说，我不想用那种在游戏结束后显示STAFF时才播放主题歌的方式，而是希望做一些有挑战性的尝试。我只能说这么多了，请原谅。(笑)

——动作捕捉有什么难点，游戏有没有章节之分？

武田公平：演的时候要注意的是表现得要真实、自然。比如在一群人中走路时，如果跟平常一样那就太无聊了，所以就试着用“逃”的方式。另外，创造性地表演也是很有重要的，但这也是最难的。

——松野先生所认为的《FF》应该是怎样的呢？

松野：作为一名玩家，我也经历了《FF》从一代的点阵到现在的即时演算的历程，在我的记忆中它是一款“美妙的游戏”。所以每次看到新的《FF》推出，不管是作为玩家还是开发者，我都会受到强烈的冲击。当我自己开始做《FF》时，“《FF》到底是什么？”这个问题一直都是一个大课题。玩家是从哪一代开始接触《FF》的，从《I》，从《XI》还是从《VII》？可能每个人都会有所不同，嗜好的不同也就体现出来了。所以当有人问“带有《FF》风格的东西是什么”时，每个人都有自己不同的答案，即使是坐在现场的制

作人员，他们的回答也是不一样的。

“创新”、“挑战”，这是理所当然的事情，但如果非让我给《FF》下一个定义的话，那么我只能说，《FF》就是《FF》。

曾经有人对我说：“不要相信什么神，要相信自己的声音”。完成后的《FF XII》到底是不是《FF》，这自然要交给各位玩家自己来判断，但在开发过程中，我只坚信我自己的“FF”，并以此为基础制作游戏。

——影像中出现了飞空艇、陆行鸟这些大家熟悉的东西，那么还会有其他大家熟悉的《FF》角色登场吗？

松野：到底什么算熟悉，我也不确定。(笑)看了这次影像，大家认为还有一些熟悉的角色没登场吧？比如莫古利、希德。只要大家认为会有那就行了。

莫古利每一次的设计都有所不同，所以当我对美术小组说“画莫古利吧”时，他们都认为是苦差。这次莫古利会是什么样子的呢？

皆叶英夫：你(指松野)开始看的时候不是说很可怕吗？(笑)结果叫我们重新画了十几次，最后终于OK的时候你说蛮可爱的。

松野：也许是受我影响太深了，因为这次的世界观的缘故。(笑)《FF XII》的世界是一个“人权”得不到保障的世界，从某种意义上可以说在精神层面是一个还未成熟的世界，在游戏中我们会看到“阶级战争”的存在。我认为莫古利中也该有阶级，所以就与皆叶他们商量，讨论的结果是“这样也不错嘛”。比如在可爱的莫古利脚上加上铁球这样的东西，虽然有些残忍，不过我认为有时试着做点新的东西也不错。

皆川佑史：关于镣铐，我们会处理得让它看起来很重，我们会努力的。(苦笑)

——松野先生的作品给人感觉较为沉重一些，这次的《FF XII》好像给人的感觉不是那样。请问《FF XII》会像先生以前的作品那样向沉重方向发展吗？还是会做成具有“主流”要素的作品？

松野：我也曾经思考过什么是“主流”，什么是“非主流”的问题。因为《FF XII》的主人公是个性格开朗的少年，我想故事应该会向着光明的一面发展，不过说不定中途我会改变想法哦。(笑)

游戏与电影不同，它是互动的。玩家们有什么期望，就会按照他们的想法来做，并不是制作方单方面的想法。希望看到某情节的人看到那个情节，不希望看到某情节的人也不会看到那个情节。大家也许会想剧情方面是不是有分支，其实与其说是分支不如说是故事很有“广度”。





# 游戏情报站

GAME NEWS STATION

特报

SCOOP

## PSP 造型概念图正式公布 众多悬念终于得以揭晓

11月初在索尼于美国纽约所举行的战略说明会上,一举公布了PSP的造型概念图,从而终于解开了人们持续了几个月的疑问。但这次公布的仅限于概念图,更详细的数据,还有待索尼进一步公布。

这次公布的3幅概念图分别是PSP的正面图、背面图及UMD正面图。以下就是从这次公布的概念图中得到的事实及相应的分析。(注:以下公布的为官方概念图,最终成品造型可能会与概念图有所区别。)



●PSP的整体设计与GBA很相近,并不是像GBASP那样采用折叠式的设计,屏幕、方向装置及按键的分布也大致与GBA相似。方向装置在左方,普通的按键在右方,而中央则是显示屏。不过屏幕没有了封盖,让人担

心屏幕会不会很容易被刮坏,现在很多PDA是将屏幕设计得略微下凹,这样就可以很大程度上防止屏幕被刮到,另外屏幕下凹的设计也比较容易在其上加一块专用的屏幕保护贴,以进一步保护屏幕,至于PSP最终是否会采用屏幕下凹的设计,目前还不得而知。



●概念图上的PSP颜色为灰黑色,机体周围是银色的金属圈,整体造型及用色也尽显索尼产品一直以来的典雅大方、同时又具有时尚感的设计。

●根据索尼之前所公布的情报,PSP会延袭PS家族的很多设计,其中就包括摇杆。虽然从概念图上看左方的方向控制装置更像是一个圆形的方向键,但PSP的摇杆并非人们想象中的传统摇杆造型,注意看方向装置上方的按键,按键上依稀可以看出是“ANALOG”几个字母,ANALOG在这里就是摇杆的意思,很可能是当玩家按

下这个ANALOG键之后,方向装置就会升起一个摇杆供玩家使用。这样就解开了人们一直以来的悬念,因为我们无法想象给一台掌机增加一个像PS2手柄那样的摇杆之后的样子。

●右方的主要按键果然是继承了PS家族手柄的设计,△、□、X、○这4个按键的设定让人感到无比亲切。SELECT及START两个按键也从原PS系手柄保留了下来,位于△、□、X、○这4个基本按键的下方。

●电源键被设在左下方。同时电源键的左方可以看到红色UMD字样。

●主机正面的左下角设有一个系孔,可以类似手机一样系上挂绳以便于携带。

●屏幕正下方为PSP的标志,即PSP这3个英文的特殊写法,其写法与PS2机身上的标志写法完全一致。

●机体的背面非常干净,并没有设定按键什么。正中央是一个白圈,白圈内也有一个PSP的标志。

●背面有两道结合纹,很可能中央部分是可以打开的盖子,盖子之内预计放的就是电池、扩展槽等等。

●这次的概念图并没有公布主机上方的设计,也因此还看不到PSP的L、R等按键的设计。

●按照PSP的屏幕大小为4.5英寸,比例为16:9这两个数据,我们可以计算出PSP屏幕的长度为2.9英寸,宽度为2.2英寸;按照1英寸为2.54厘米的算法,那么PSP屏幕长度约为9.9厘米,宽约为5.6厘米。再按照这次公布的概念图,可以大致推算出PSP主机的长度为18厘米左右,比起GBA的14.45厘米的长度,PSP还要长出一截,但在宽度上,PSP则要比GBA小一些。

但关于PSP的传闻并没有因此而停息,久多良木健在这次会议之后又向媒体表示,索尼计划为PSP加入“远程通讯功能”,人们猜测PSP也可能会加入移动电话的功能。

正当人们猜测PSP是否会因为具有太多的功能而价格过于高昂之时,久多良木健又表示,“PSP不会是一种单纯的产品”,PSP更像是一个平台,人们可以根据自己的喜好为PSP增加或是减少具有各种功能的配件。也就是说,如果用户觉得一些功能比较昂贵,那么他就可以选择不要该项功能。

久多良木健最后再次强调,目前所公布的PSP概念图是会和PSP的最终产品有所区别的。



特报

SCOOP

## 美国一组织进行了家用机市场调查 游戏出租业务扩大了整个市场的规模

美国的Zelus组织最近做了一项有关于美国家用机市场的调查,调查对象是1000名家用游戏机玩家,调查结果从一定程度上显示了美国游戏市场的现状。

●PS主机目前仍活跃着。调查表明,35%的玩家正在玩PS,26%的玩家正在玩GBA,这样的普及程度甚至高过了现在的Xbox及NGC。

●日益成长的游戏出租市场在一定程度上扩大了游戏市场的空间。三分之一的游戏玩家曾租过游戏,目前租借游戏已经日渐成为玩家决定是否购买游戏的重要手段。调查对象中的大多数人平均每个月都会租借一款游戏,其中还有20%的人每个月租借5款以上的游戏。

●50%的调查对象对游戏机的DVD播放能力进行了评价,其中有30%的人表示希望有DVD录像功能。

●三分之一的调查对象表示对在线游戏有兴趣。

●有73%的人认为游戏是一个人玩的东西,只有2%的人回答1个人的话就玩不了游戏。

事件

EVENT

## SCEA 促销PS2 设百万大奖 购买PS2套装就有可能成为百万富翁



11月18日,美国SCE宣布,购买PS2将有可能获得100万美元的奖金!在2004年1月16日以前,玩家将自己所购买的PS2套装(PS2 Combo Pack)的产品序列号输入到官方的PlayStation网站上,就可以参加2004年3月初公开的百万元大抽奖活动,中奖者虽然只设置1名,但100万美元的奖金的确令人心动。

该PS2套装在美国的零售价为199美元,包括PS2主机、PS2网络适配器及一张可以对应网络游戏模式的《ATV Offroad Fury 2》游戏碟。

11月18日,美国SCE宣布,购买PS2将有可能获得100万美元的奖金!在2004年1月16日以前,玩家将自己所购买的PS2套装(PS2 Combo Pack)的产品序列号输入到官方的PlayStation网站上,就可以参加2004年3月初公开的百万元大抽奖活动,中奖者虽然只设置1名,但100万美元的奖金的确令人心动。





# 大陆版 PS2 即将公布, 圣诞元旦正是上市好时机

特报

SCOOP

索尼将在大陆发卖 PS2 的计划筹备已久, 而众多业内人士和玩家也都翘首以待。但传闻中的发售时间一再地成为过去, 本刊也因为索尼未最终拍板和消息的模糊而未详细报道此事。然而, 日前已经得到较可靠的消息: 大陆版 PS2 及其软件的销售将由国内的数家公司代理, 截止目前所得到的消息, 晶合时代、中青旅创格、蜂星电讯、联邦、索华这 5 家公司将代理 PS2 主机及软件。其中晶合时代和中青旅创格代理软件, 中青旅创格、蜂星电讯、联邦、索华将代理硬件, 但亦不排除晶合也代理销售硬件的可能。大陆版 PS2 的上市虽然近在眼前, 但目前还处于紧锣密鼓的筹备阶段。根据现阶段的情况估计, 在本期杂志上市时将会会有一个新闻发布会, 那时一切情况才会得以明朗化。

索尼对大陆版 PS2 的定位, 将从“家用电器”或“家用娱乐电器”这样的角度出发, 力求通过大众媒体, 取得中国家庭的认可, 推动 PS2 的销量。毕竟, 大陆已经存在相当数量的水货 PS2, 且在 TVGAME 玩家群中, PS 系主机的认知地位已经相当高, 而对 TVGAME 了解不多的普通消费者和家庭才是拉

高销量的重要诉求对象和攻关目标, 同时已经了解 TVGAME 而对大陆版 PS2 感兴趣的消费者将不请自来。所以从这一定位出发和现在的各专卖店的准备情况来看, 年底的圣诞和元旦是大陆版 PS2 首发的最佳时机。多方面的消息也进一步证实了这一日期。希望届时会有更多的中国家庭将这么一部时尚和多功能的 PS2 作为圣诞和新年的礼物吧! 不过在软件方面, 年底首发时可能只有 3 款左右的中文软件上市。这些软件的价格初步预定是 168 元, 这对于不习惯 400 元正版的大部分玩家来说是个福音。

可以确定的是, 北京、上海、广州这三大城市中各代理的专卖店正在建设中, 预计共有 10 家旗舰店, 这些旗舰店将会在大商场、IT 产品的电子商城中出现, 也会在繁华地带以专门店面的形式出现。根据目前的情况, 蜂星的旗舰店将是最多的。

我们相信, 明年大陆版 PS2 取得 20 万的销量确实是一个合理的目标, 并期待着这个数字被大大超出。预祝中国的 TVGAME 产业快速健康地发展。

## 硬件 日本 PS2 将于 11 月 13 日降价 金色及白色 PS2 也将于年底登场

日本 SCE 宣布, 将于 2003 年 11 月 13 日起, 将 PS2 的价格 (指建议零售价) 由原来的 25000 日元降到 19800 日元, 而且捆绑销售 PS2 主机及 PS2 专用网络适配器的“PS2 BB Pack”也由原来的 35000 日元的售价降到 29800 日元。除了降价之外, 日本 SCE 还宣布今后 PS2 主机的标准颜色为“午夜黑色”(透明黑)。

12 月 4 日是《GT 赛车 4 序幕版》发售的时间, 这一天 SCE 还将推出一个“PS2 赛车套装”(PS2 RACING PACK), 套装中不但附带一张《GT 赛车 4 序幕版》的游戏碟, PS2 主机、手柄及包装盒都将是特制的“陶瓷白色”, 该套装的定价为 22000 日元。

除了主机有新颜色以外, PS2 的一些周边也将发售新颜色的品种, “午夜黑色”的手柄、记忆卡、纵支架及 USB 键盘都将于 11 月 13 日发售; 而“陶瓷白色”的手柄、记忆卡及纵支架将于 12 月 4 日上市。(USB 键盘的新颜色只有“午夜黑色”)



12 月 4 日除了将发售“陶瓷白色” PS2 套装以后, 还有另一套更加特别的 PS2 套装上市, 那就是由 SCE 与 BANDAI 联合推出的“机动战士 Z 高达 百式黄金套装”, 该套装的定价为 35000 日元, 这个价格要比“PS2 赛车套装”的 22000 日元高得多, 但套装内的东西也不同寻常, 首先主机及附带的双手柄都是做特制的金黄色外壳, 主机的左上角写有一个特别的“百”字, 因为该套装的颜色来自《机动战士 Z 高达》原作动画中的人气机体“百式”, 两个手柄则

带有同高达系列的机械设计师大河原邦男特别绘制的“U.C.(宇宙世纪) SPECIAL STAND”标志; 其次是套装还带有一张将于 12 月 4 日发售的游戏《机动战士 Z 高达 幽谷 VS. 泰坦斯》、一张名为“Z 高达蓝”的 PS2 记忆卡; 最后是该套装还配有同样由大河原邦男设计的纵支架。



事件

EVENT

## 电子竞技被国家列为第 99 个体育项目 中国电子竞技运动会将于明年开幕



中国电子竞技运动会  
China Esports Games

11 月 18 日, 人民大会堂举行了“中国数字体育平台启动仪式”会议, 会议上正式宣布, 电子竞技运动已被国家体育总局列为第 99 个正式体育运动项目。立项之后, 中国电子竞技运动会 (CHINA ESPORT GAMES) 将在明年第一季度揭幕, 这是由中华全国体育总会主办, 华奥星空科技发展有限公司和华奥星空信息技术有限公司联合承办的运动会, 同时也是国内首次举办的全国最高级别的电子竞技大赛。

电子竞技已在我国蓬勃开展, 中华全国体育总会主办中国电子竞技运动会, 旨在规范和引导电子竞技运动更向有序、健康的方向发展, 提高中国电子竞技运动水平, 向国际市场推广具有中国特色的电子竞技运动。主办者称, 本次赛会将选拔高水平运动员组成国家队, 代表中国参加国际电子竞技比赛。

中国电子竞技运动会目前初步拟选定的比赛项目分国标类、休闲类、对战类三个类别, 将公开接受个人、团体报名参加。主办者还鼓励发展电子竞技地区代表队, 努力使大赛成为中国体育史上年度参与人数最多的运动会。

软件

SOFTWARE

## 《塞尔达传说 收藏版》赠送方式确定 超级《塞尔达传说》合集即将登场

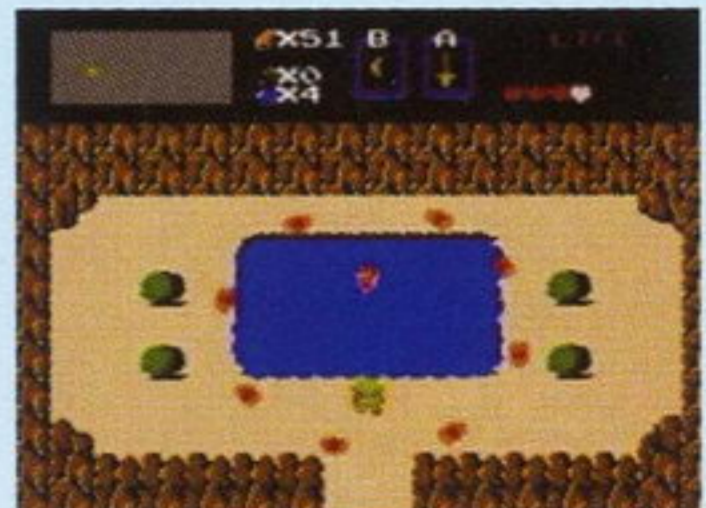


“《塞尔达传说》系列”是游戏史上永恒的经典, 现在集合了四作完整的《塞尔达传说》的超级合集《塞尔达传说 赠品碟》(The Legend of Zelda Collector's Edition) 已经于欧洲及美国开始赠送。《塞尔达传说 收藏版》是用于 NGC 主机的, 其主要内容为:

- 《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)
- 《塞尔达传说 梅祖拉的假面》(原平台为 N64)
- 《塞尔达传说 风之杖》(演示版)
- 《塞尔达传说 风之杖》(宣传影像)
- “《塞尔达传说》系列”回顾影像

要想获得这张让人垂涎三尺的《塞尔达传说 收藏版》, 有 3 种方法 (美国市场): 1. 购买同捆了游戏的 NGC 主机; 2. 购买 2003 年 11 月 17 日发售的《Nintendo Power》杂志; 3. 购买两套指定的游戏, 将所获得的特定号码输入到专门的网站中。

任天堂方面对年底的高战非常之重视, 不但大幅降价, 而且采用了各种各样的促销手段, 这次的《塞尔达传说 收藏版》是一大王牌, 甚至可以说大大抢了竞争对手 Xbox 的风头。



▲《塞尔达传说》游戏画面。



▲《林克的冒险》游戏画面。



**硬件**  
HARDWARE

**日版 Xbox 大幅降价 8000 日元 令人咋舌的超值“白金套装”同时登场**



▲日本 Xbox 事业部部长丸山嘉浩。

微软日前公布, 将从11月20日开始, 将 Xbox 的价格从原来的 24800 日元大幅降到 16800 日元, 降价的幅度为 8000 日元。另外为了进一步促销, 微软公布还将在限定的时间内推出一套售价仅为 19800 日元的“白金套装”, “白金套装”的内容为: 1套 Xbox 主机、1张《哥谭赛车计划 2》、1张《光环》、标准色及灰色手柄各 1 只、DVD 播放套件以及可以免费上 2 个月“Xbox 在线”

的卡。“白金套装”的超值程度可以说已经达到了令人咋舌的地步。

Xbox 最初是于 2002 年 2 月 22 日开始发售的, 当时的定价为 34800 日元, 但之后很快于同年的 5 月 22 日降价 10000 日元, 这次又再降 8000 日元, 最终就是现在 16800 日元的价格了, 期间从 2003 年新财年以来, Xbox 在日本的销售几乎处于停滞的状态。对应软件的种类及数量严重不足是 Xbox 一直以来的最大问题, 虽然这次商战微软又使出了降价的狠招, 但软件不足的问题仍然很大。

**事件**  
EVENT

**诺基亚承认 N-GAGE 的防线已被攻破 同时 N-GAGE 价格再次下跌**

11月12日, 有传言指出 N-GAGE 的防盗版加密防线已被攻破, 而被解密之后的 N-GAGE 游戏可以在其他的手机上运行。11月13日, 诺基亚承认 N-GAGE 的防线已被攻破的传言属实, 而且目前已经有部分 N-GAGE 的游戏流传到网络上。诺基亚谴责这是一种严重侵害知识产权的行为, 并表示将积极与各大网站及相关当局进行合作, 来追查造成这些侵害行为的幕后人员或组织。

另诺基亚宣布, 从 11 月 14 日开始, N-GAGE 将捆绑 3 款专用游戏的方式来销售, 但定价仍为 199 美元,

可以说 N-GAGE 再次进行了实质性的降价。

而 N-GAGE 所捆绑的 3 款游戏并非固定, 购买者可以根据自己的喜好从现有的 N-GAGE 游戏中挑选, 但最后的总额不能超过 100 美元。另外也有其他的一些零售商采用其他的方法让玩家在购机时回扣 100 美元。诺基亚发言人指出, 此次降价与之前的“破解事件”无关。



**软件**  
SOFTWARE

**日奥运马拉松冠军参与制作马拉松游戏 《创造高桥尚子的马拉松》发售**



TAITO 将于 11 月 13 日发售的游戏《创造高桥尚子的马拉松》可以说是史上第一款以马拉松运动为题材的游戏, 游戏的最大亮点在于请到了日本国民心目中的女英雄——高桥尚子, 另外日本鼎鼎大名的田径教练小出义雄也参与到游戏中来。

高桥尚子于 1972 年 5 月 6 日出生于日本的岐阜, 身高 1 米 64, 2000 年的 9 月 24 日, 高桥尚子在悉尼奥林匹克运动女子马拉松比赛中, 以 2 小时 23 分 14 秒的成绩打破了女子马拉松的奥运会纪录, 并夺得该项目的冠军, 到目前为止, 高桥尚子仍保持着马拉松 6 连冠无敌女王的宝座, 并获得日本国民荣誉奖, 虽然现年已经 31 岁了, 但 2004 年雅典奥运会上她仍可能会大展身手。

《创造高桥尚子的马拉松》的游戏类型为 SLG, 游戏中玩家将作为一家马拉松俱乐部的经营者兼教练, 一边发掘好的队员, 一边还要对手下的运动员进行训练, 当然, 游戏中会有金牌运动员高桥尚子出现。



**事件**  
EVENT

**光荣将与 PSP 同步上市 2 款以上游戏 明年的《战国无双》目标是百万**



襟川惠子

近年凭“真·三国无双”系列”快速发展的光荣并没有放慢脚步, 而是乘胜追击, 推出一波接一波的好游戏。11月18日, 光荣公司召开中期战略说明会议, 进一步说明了他们今年以来所取得的成绩及将于明年展开的计划。

2003 年以来, 光荣发售了 2 款“《真·三国无双》系列”的游戏, 其中《真·三国无双 3》在日本发售之初就达到 100 万套的销量, 而之后的《真·三国无双 3 猛将传》到现在为止也达到了 53 万套以上的销量; 《真·三国无双 3》的海外版《Dynasty Warriors 4》(包括 PS2 版及 Xbox 版) 也取得了 46 万套以上的成绩, 看来《真·三国》的热度丝毫没有半点退减的迹象。光荣 2003 年中期 (2003 年 3 月 30 日~9 月 30 日) 的纯利润也比去年同期增长了 47%, 为 22 亿日元。

会上公布了将开发 MMORPG (多人在线型 RPG) 《大航海时代 ONLINE》的消息, 该作将于明年初再进行正式的发表, 大约明年的 10 月左右正式发售, 该作所对应的平台目前定为 PC, PS2 等平台是否制作还需看届时状况如何。对于已经发售的 PS2 游戏《信长之野望 ONLINE》, 光荣方面表示要花费 2 年的时间才能达到收支的平衡点, 而对于《大航海时代 ONLINE》, 光荣认为只要花费 1 年的时间就可以达到收支平衡点, 原因是 PC 版不像 PS2 版那样需要支付硬件商“权利金”。另外光荣会长襟川惠子指出: “网络游戏归根结底还是游戏中的一个分支, 并不能取代单机游戏。”以此来表示光荣并不会把重心单纯放在网络游戏方面。

明年光荣将把“无双”升华到另一个新的境界——以“无双引擎”为基础制作的大作《战国无双》(PS2 平台) 将于明年发售。“《真·三国无双》系列”是以中国三国时代的武将为主题, 而《战国无双》则以日本战国时代的武将为主题。游戏的发售时间预定为明年 2 月左右, 光荣目前预计该作的销量为 60 万套, 但光荣期待该作能达到 100 万套的销量。关于《战国无双》的更详细信息, 光荣将于 11 月底另外举行发表会公布, 我刊也将及时进行报道, 敬请关注。

此外, 光荣的说明会还谈到了 SCE 将于 2004 年底发售的全新掌机 PSP, 光荣社长小松清志表示光荣目前已经大致确立了 3 个 PSP 游戏的制作策划, 并且希望在 PSP 发售的同时就能够推出 2~4 款对应游戏。



**特报**  
SCOOP

**《FFTA》全球累计销量突破 150 万套 与《FF XII》的关联将令其继续热卖**

11月18日, SQUARE ENIX 宣布 GBA 游戏《最终幻想战略版 ADVANCE》(FFTA) 已经在全球范围内取得了 150 万套以上的销售成绩。《FFTA》是以“最终幻想”为世界观的一款 S·RPG, 与 1997 年于 PS 平台发售的《最终幻想战略版》相比, 虽然名称相近, 而且同为 S·RPG, 但《FFTA》却是一款全新世界观, 并大幅革新了游戏系统的作品。《FFTA》目前在日本 (2003 年 2 月 14 日发售) 的销量为 46 万套, 在北美 (2003 年 9 月 8 日发售) 的销量为 76 万套, 在欧洲 (10 月 24 日发售) 的销量为 33 万套。可以看出, “最终幻想”这一品牌在欧美的确相当具有号召力。

关于《FFTA》, 相当值得关注的一点在于, 《FFTA》与《FF XII》同样出自松野泰己及 SQUARE ENIX 的第四开发部之手, 《FFTA》在世界观设计上是与《FF XII》有关联的, 随着《FF XII》的公布, 说不起《FFTA》的销量还会有所反弹, 届时恐怕《FFTA》的最终销量还要向着 200 万套进发。





事件

EVENT

## IBM 超型计算机技术获得突破 蓝色基因技术将用于下一代游戏主机

11月14日,整个科技世界被IBM刚公布的具有每秒2万亿次运算能力而体积仅有1立方米大小(约一台30英寸电视大小)的名为“蓝色基因”(Blue Gene/L)超型计算机所震惊。(注:超型计算机为专有名词)虽然目前世界上运算速度最快的是日本的超型计算机“地球模拟器”(Earth Simulator),它具有每秒35.6万亿次的运算能力。但是你要知道,“地球模拟器”的造价在3~4.5亿美元左右,所集成的5104颗处理器被装在大约640个2立方米的节点中,整个面积大概超过一个足球场。

蓝色基因主机由于基于“PowerPC”技术(IBM和苹果公司合作开发)所以造价相较之其他超型计算来说相当便宜。最新的“PowerPC”技术运用在苹果公司的G5电脑上,下一代更新版本则有可能被微软的Xbox二代机所采用。而IBM和索尼合作开发的“CELL”处理器则很可能用在PS3上。这位芯片制造商还同时和长期合作伙伴——任天堂在研发GAME CUBE继承者的CPU。可以说IBM现在与世界三大家用游戏机硬件厂商都有亲密的合作关系,但这个刚刚公布的蓝色基因主机及技术是否会应用在下一代游戏主机上,IBM方面并没有明确表态。

但是,理查德·多尔蒂(Richard Doherty)——Envisioneering Group的科学研究主管——认为蓝色基因技术肯定会使用在下一代游戏主机上,而且他认为蓝色基因和索尼的CELL有相似之处,两者都采用最新的分散式运算架构以达到最大的运算效能,多尔蒂谈到“和蓝色基因相关的技术会用在下一代主机,但现在已经完成的蓝色基因硬件并不会直接用于下一代主机。”

特报

SCOOP

## 《超级机器人大战》一代比一代热销 系列累计销售总数已经突破950万套

随着“《超级机器人大战》系列”最新作《超级机器人大战 特勤司令官》的发售,BANPRESTO紧接着公布,到2003年9月30日为止,《超级机器人大战》的系列总销量就已经突破950万套。



《超级机器人大战》第一作是于1991年于GB登场的,之后每年便不断地推出各种续作及外传作品,游戏类型一般也以S·RPG为主,每一作《超级机器人大战》都以豪华的来自众多动画作品的登场机器人阵容为主要卖点之一,凭这一点,“《超级机器人大战》系列”的对应玩家年龄层相当广,为十几岁到三十几岁;同时游戏本身也不断在系统上推陈出新,在游戏性上也有相当好的表现。因此正统的“《超级机器人大战》系列”都能保持稳定的销量。

11月6日发售的《超级机器人大战 特勤司令官》是“《超级机器人大战》系列”的第32作,登场的动画作品有17部,

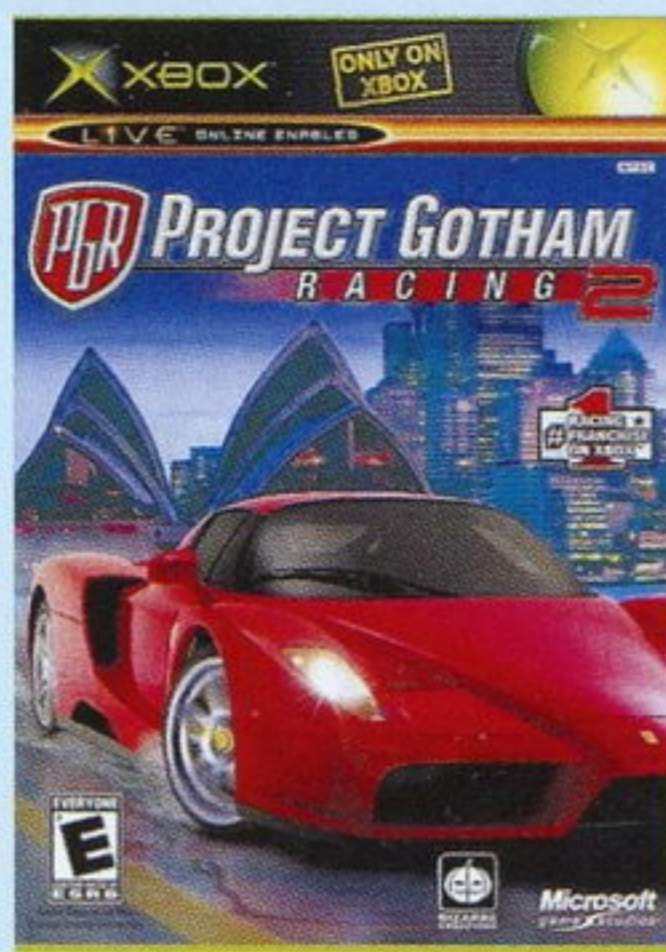
BANPRESTO对本作所定下的年内销售目标是30万套。

另据悉,“《超级机器人大战》系列”将于明年3月推出正统续作《超级机器人大战 IMPACT 2》。

事件

EVENT

## 《哥谭赛车计划2》在澳大利亚被禁卖 理由就是游戏太过于真实了



于近期在全球上市的Xbox大作赛车游戏《哥谭赛车计划2》(Project Gotham Racing 2)目前在澳大利亚遇到了麻烦。

该作的特色就在于游戏中的场景直接来自全球各地的名胜风景,其中就收录了澳大利亚的赛道,游戏中也可以直接看到名闻遐尔的“悉尼歌剧院”等景物。

但《哥谭赛车计划2》的麻烦也由此而来,因为澳大利亚交通局控诉《哥谭赛车计划2》的场景描述过于真实了,他们指出游戏给年轻人传递着错误的信息,让年轻人在现实中也会因为追求速度感而违章驾车。澳大利亚Xbox的销售负责人则表示:“还有其他很多游戏也有同样的情况,但现在只控诉《哥谭赛车计划2》就不公平了。”

目前双方仍就该事件在进行交涉,《哥谭赛车计划2》也被暂停销售,而前作《哥谭赛车计划》在澳大利亚当地共卖出了5万套。

软件

SOFTWARE

## 新的《变形金刚》动画,新的游戏 《战队:能量块之前奏》明年登场



地制作中。

《变形金刚》果然是一年比一年红火了,2003年,《变形金刚》又迎来了全新的52集的系列TV动画片《Transformers Armada》(暂译:变形金刚 汽车队),而针对这部动画而改编的游戏——《变形金刚 汽车队:能量块之前奏》(Transformers Armada: Prelude to Energon)也正由ATARI公司在紧锣密鼓

虽然是新的一套动画片,但人们熟悉的博派、狂派,以及擎天柱、威震天等机器人英雄仍将活跃于动画中,而且他们这次都能够与小机器人“MINI-CON ROBOTS”合体,变身成为能力更强的超级机器人,博派和狂派也因此展开了对MINI-CON的争夺战。

《变形金刚 战队:能量块之前奏》将具有极为丰富的游戏要素和华丽的游戏画面,而动画中的精华——变身系统也将在游戏中大放光彩,不过游戏的发售日目前定于2004年第二季度,要想玩到本作,似乎还要再等上至少半年的时间,另外该作目前只对应PS2平台。



### 短信息 MESSAGE EXPRESS

■自微软在韩国将Xbox的价格从24万9800韩元降到19万9500韩元以后,SCE韩国(SCEK)也不甘示弱,宣布将于11月20日起将强化了DVD机能的PS2(型号为SCPH-50005/N)价格降到24万8000韩元。

■11月18日,SQUARE ENIX宣布将在美国在线(AOL)的Radio@ Network中开播名为《最终幻想 RADIO STATION》的广播节目,节目主要播放的是由植松伸夫作曲的历代《最终幻想》游戏音乐。

■11月5日,欧洲SCE宣布今年4~10月欧洲市场PS2的销售与去年同比增长了25%。

■法国大型媒体集团维万迪(Vivendi)于11月7日公布了其第三季度的赢利情况。第三季度维万迪的收入为59亿欧元(约68亿美元),但是去年同期维万迪收入为146亿欧元,也就是说维万迪的收入比

去年减少了59%。维万迪的游戏部门也同样不振,其第三季度的收入为7700万欧元(约8870万美元),相较之去年的1.66亿欧元收入,减少了54%。

■11月11日,KONAMI宣布,到2003年9月的中期,KONAMI的纯利润达到了去年同期的2.5倍,为109亿日元,造成今年利润大幅上涨的原因在于卡片游戏《游戏王》在美国及欧洲的持续热卖。

■NGC超热门游戏《红侠乔伊》将于12月18日推出强化版《红侠乔伊 复活》(Viewtiful Joe REVIVAL),该强化版还带有难度较低的“SWEET MODE”,强化版的售价定为3980日元。

■来自美国方面的消息,“《杰克与达斯特》系列”第三作目前已经确定正在制作中,而且是在制作完《杰克II》之后就马上投入了第三作的制作,第三作仍是以PS2为平台,但面向PSP平台的“《杰

克与达斯特》系列”也已经列入制作计划。

■据未确定消息,TECMO的TEAM NINJA游戏开发组将会开发一款以PS2为平台的名为《霞传》(かすみ伝)的作品,这里的霞就是在“《死或生》系列”中登场的女主人公。

■《钢之炼金术师》除了将于2003年12月25日由SQUARE ENIX发售PS2游戏《钢之炼金术师 不会飞的天使》之外,BANDAI也将于2004年春发售一款GBA的《钢之炼金术师》游戏。

■据欧洲方面任天堂的消息,任天堂很有可能在以后不再销售标准的GBA,而转为只销售GBA SP。

■CAPCOM的模拟游戏大作《铁骑大战》已经确定将于2004年2月26日发售,其软件本身的价格为7800日元,而软件加控制器的同捆版的售价为19800日元,另外游戏是“Xbox在线”的专用游戏,

因此玩家还必须事前已经购入“Xbox在线”的套装。

■SEGA 2004财年的上半期(2003年4~9月)的纯利润是去年同期的5.9倍,其原因在于SEGA今年以来的街机部门经营状况特别好,SEGA的街机游戏《F-ZERO AX》、《阿瓦龙之键》及《龙之财宝》等都取得了比原来的预期更高的收入,另外家用机游戏中日本方面的《J联盟 职业创造球会3》以及美国方面的《索尼克大冒险DX》都取得了相当好的销量。

■SEGA将于12月1日在东京举行一场新作说明会,会上除了会大力介绍SEGA将于2004年春季商战期(2月中到3月底)发售的游戏以外,还将公布多款全新的游戏作品。

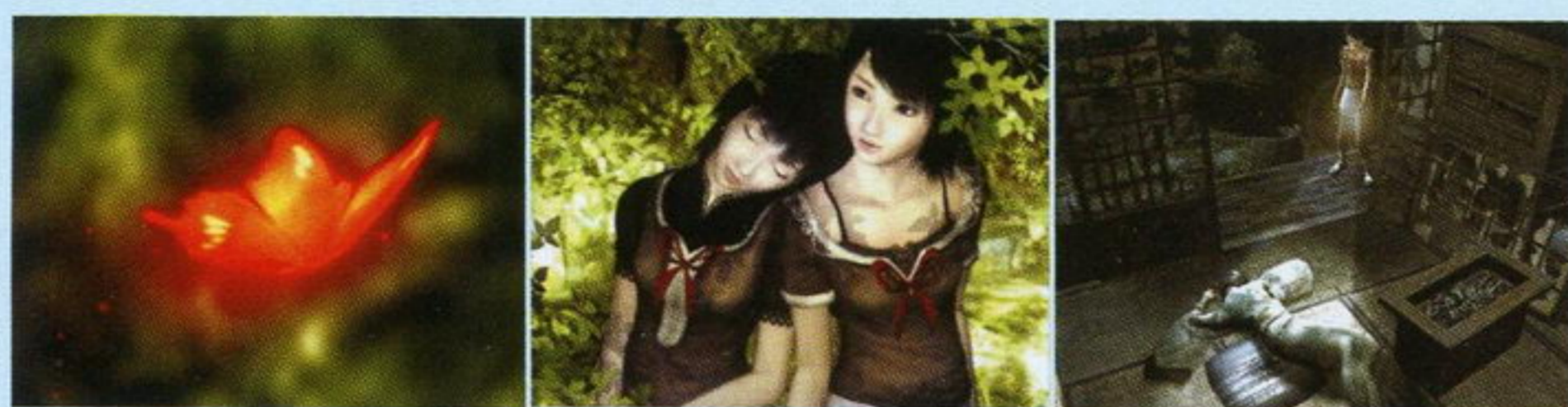


# 新作发售表

<b>零 红蝶</b>	<b>TECMO</b>	<b>AVG</b>
<b>PS2</b>	零 紅い蝶 1人 对应周边未定	预定 2003 年 11 月 27 日 记忆要求未定 日版 6800 日元



本作受到的关注要远远大于前作在发售前的瞩目度，从TECMO近期连番的广告轰炸来看的话，他们看来是打算将《零》这一系列推上恐怖游戏的最高峰，在美版《零 红蝶》的宣传画中，如果你仔细看的话，会在最上端发现这样一句话：“FATAL FRAME (《零》的美版名) makes SILENT HILL feel like DISNEYLAND.” 前作恐怖感的营造令玩过的朋友至今还心有余悸，不知《零 红蝶》在盛名之下又是否能将我们带入一个更为恐怖的世界中呢？



<b>荒野兵器 Alter Code: F</b>	<b>SCEI</b>	<b>RPG</b>
<b>PS2</b>	WILD ARMS Alter Code: F 1人 对应周边未定	预定 2003 年 11 月 27 日 记忆要求未定 日版 6800 日元



在SCE的两大RPG系列中，《妖精战士》的影响力随着时光的推移正在慢慢减弱，而《荒野兵器》却始终在玩家中有着不错的口碑，此次的《Alter Code: F》是一代的重制版，但在经过SCE全面的改良后，我们完全可以将其当作一款全新的作品来看待。游戏中所有的角色与画面都经过了全新的绘制，而游戏的剧本也有了一定程度的修改，“Alter Code: F”这一名称也表明了制作人员想将本作做成“全新的《WA》第一作”的决心。还记得那极其优美的口哨旋律吗？就在11月27日，我们将会重温那数年前的感动，并获得全新的感动！



## 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

注1：本表所收录的游戏发售时间为11月25日~12月30日。

注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

<b>12月</b>					
12月11日	鬼太郎 逆袭！妖魔大血战	ゲゲゲの鬼太郎 逆袭！妖魔大血战	A・RPG	KONAMI	3980 日元
12月12日	前线任务 历史	フロントミッション ヒストリー	ETC	SQUARE ENIX	9000 日元

## PLAYSTATION2

<b>11月</b>					
11月25日	XIII	XIII	FPS	UBI	49.99 美元
11月27日	鬼武者 无赖传	鬼武者 无赖传	FTG	CAPCOM	6800 日元
11月27日	三国志 IX	三国志 IX	SLG	KOEI	9800 日元
11月27日	恶魔城 Castlevania	キャッスルヴァニア	ACT	KONAMI	6800 日元
11月27日	恶魔城 Castlevania 限定版	キャッスルヴァニア 限定版	ACT	KONAMI	8800 日元
11月27日	大众高尔夫 4	みんなのGOLF4	SPG	SCEI	5800 日元
11月27日	山脊赛车 进化	R: レーシングエヴオリューション	RAC	NAMCO	6800 日元
11月27日	荒野兵器 Alter Code: F	WILD ARMS Alter Code: F	RPG	SCEI	6800 日元
11月27日	零 红蝶	零 紅い蝶	AVG	TECMO	6800 日元
<b>12月</b>					
12月2日	马克思·佩恩2: 马克思·佩恩的堕落	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	ACT	Rockstar	49.99 美元
12月4日	GT赛车4 序幕版	グランツーリスモ4 プロログ版	RAC	SCEI	2980 日元
12月4日	荣誉勋章 日出	メタル オブ オナー ライジングサン	FPS	EA	6800 日元
12月4日	机动战士Z高达 幽谷 VS. 泰坦斯	机动战士Zガンダム エウー VS. ゴティターンズ	ACT	BANDAI	6800 日元
12月4日	机动战士Z高达 幽谷 VS. 泰坦斯 网络套件同捆版	机动战士Zガンダム エウー VS. ゴティターンズ ネットワークアダプターパック	ETC	SCEI	8980 日元
12月4日	Kunoichi 忍	Kunoichi 忍	ACT	SEGA	6980 日元
12月9日	不可完成的任务: Surma 行动	Mission: Impossible: Operation Surma	ACT	ATARI	49.99 美元
12月11日	ONE PIECE 伟大的战斗! 3	ONE PIECE グランドバトル! 3	ACT	BANDAI	6800 日元
12月11日	生化危机 逃出生天	BIOHAZARD OUTBREAK	AVG	CAPCOM	6800 日元
12月11日	J联盟 胜利11人战略版	Jリーグ ウイニングイレブンタクティクス	SLG	KONAMI	6980 日元
12月11日	间谍小说	SPY FICTION	ACT	SAMMY	6800 日元
12月11日	新世纪GPX	新世纪GPX サイバーフォミュラ	RAC	SUNRISE	6800 日元
12月11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	KONAMI	6800 日元
12月16日	汤姆·克兰西的幽灵侦察团: 丛林风暴	Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	ACT	Ubisoft	49.99 美元
12月18日	梦幻骑士IV 时之旅人	GROWLANSER IV Wayfarer of the time	RPG	ATLUS	6800 日元
12月18日	梦幻骑士IV 时之旅人 豪华套装版	GROWLANSER IV Wayfarer of the time デラックスパック	RPG	ATLUS	9800 日元
12月18日	侦探学园Q 奇翁馆的杀意	探偵学園Q 奇翁館の殺意	AVG	KONAMI	6800 日元
12月18日	太鼓之达人 令人兴奋的动画祭	太鼓之达人 わくわくアニメ祭り	MUG	NAMCO	3800 日元
12月18日	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	FTG	SNK PLAYMORE	6800 日元
12月18日	至尊街头霸王II 纪念版	ハイパーストリートファイターII アニバーサリーイデーション	FTG	CAPCOM	3800 日元
12月18日	前线任务4	FRONTMISSION4	SLG	SQUARE ENIX	6800 日元
12月25日	钢之炼金术师 无法飞翔的天使	钢之炼金术师 翔べない天使	ACT	SQUARE ENIX	6800 日元
12月25日	第一神拳2 胜利之路	はじめの一步2 VICTORIOUS ROAD	FTG	ESP	6800 日元
12月25日	星之海洋3 导演剪辑版	STAR OCEAN3 Till the end of Time DIRECTOR'S CUT	RPG	SQUARE ENIX	价格未定
12月30日	索尼克英雄	ソニック ヒーローズ	ACT	SEGA	6980 日元



<b>SD高达 G世纪 ADVANCE</b>	<b>BANDAI</b>	<b>S·RPG</b>
<b>GBA</b>	SDガンダム Gジェネレーション アドバンス 预定 2003年 11月 27日	日版
	游戏人数未定 自带记忆功能 128M	5800 日元
	SP 同捆版 18300 日元	



这部新的作品将收录迄今为止“《机动战士高达》系列”的几乎所有动画作品，而在今年风光无限的《高达 SEED》也将正式加入“《SD高达G世纪》系列”中，光为这一点便让我们有充足的理由将《SD高达G世纪 ADVANCE》列入11月27日的购买游戏清单中了。这是本系列六年来的第六作，而且更是这一系列首次在GBA上登场，200架左右的机体也足以让各位高达FANS们激动不已。



本作完整地保留了机体选择、驾驶员的变更、战舰的出击、MS的开发强化等各种设定，并对原有系统的某些方面进行了强化和改良，例如“敌机捕获”这一要素便与之前几作有很大的区别，只有将敌人团团包围起来才能够进行捕获哦。到手之后是



让其继续服役还是干脆把它大卸八块得到改造用部件呢？这，就全要看玩家你的选择了。

<b>鬼武者 无赖传</b>	<b>CAPCOM</b>	<b>FTG</b>
<b>PS2</b>	鬼武者 无赖传 预定 2003年 11月 27日	日版
	游戏人数未定 记忆要求未定	6800 日元
	对应周边未定	



虽然本作的操作方法比起正传有很大区别，但相信简化后的操作一定会让玩家很快上手的。大乱斗类型的游戏一向便是CAPCOM的擅长，三线型的线转换系统也不禁让人联想到当年在中国风光一时的MD游戏《幽游白书 魔强统一战》及“《饿狼传说》系列”。从目前公布的情报来看，《鬼武者 无赖传》在继承了前两代的攻击方式的同时又增加了能够使战斗更加爽快的新要素，而构和吸魂这“《鬼武者》系列”的两大特色也都得到了保留，多人进行对战的话必定会乐趣无穷的。明智左马介 VS 柳生十兵卫、枫 VS 邑，织田信长 VS 猪女，再加上将在本作中登场的剑圣宫本武藏，真是想想就让人兴奋啊。



GAMEBOY ADVANCE

<b>11月</b>					
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
11月28日	F-ZERO 集之传说	F-ZERO ファルコン传说	RAC	SUCCESS	3480 日元
<b>12月</b>					
12月2日	不可完成的任务: Surma 行动	Mission:Impossible:Operation Surma	ACT	ATARI	29.99 美元
12月4日	大家的王子	みんなの王子様	ETC	KONAMI	4980 日元
12月4日	索尼克 BATTLE	ソニックバトル	ACT	SEGA	4980 日元
12月6日	海底总动员	ファインデイン ネモ	ACT	YUKES	4800 日元
12月12日	洛克人 EXE4 锦标赛 红日	ROCKMAN EXE4 Tournament REDSUN	A·RPG	CAPCOM	4800 日元
12月12日	洛克人 EXE4 锦标赛 蓝月	ROCKMAN EXE4 Tournament BLUEMOON	A·RPG	CAPCOM	4800 日元
12月18日	铁臂阿童木 阿童木之心的秘密	ASTRO BOY 铁腕アトム アトムハートの秘密	ACT	SEGA	4980 日元

NINTENDO GAME CUBE

<b>11月</b>					
11月27日	梦幻之星在线 1章&2章 PLUS	ファンタシースターオンライン エピソード1&2 プラス	A·RPG	SEGA	3980 日元
11月27日	梦幻之星在线 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
11月27日	喧哗军团	ガチャフォース	ACT	CAPCOM	6800 日元
11月28日	马里奥聚会 5	マリオパーティー5	ETC	任天堂	5800 日元
11月28日	龙珠 Z	ドラゴンボールZ	ACT	BANDAI	6800 日元
<b>12月</b>					
12月4日	火影忍者 NARUTO 激斗忍者大战! 2	NARUTO 激斗忍者大战! 2	ACT	TOMMY	6800 日元
12月4日	荣誉勋章 日出	メタル オブ オナー ライジングサン	FPS	EA	6800 日元
12月5日	BATEN KAITOS 无尽的翅膀与失去的海	BATEN KAITOS 終わらない翼と失われた海	RPG	NAMCO	6800 日元
12月6日	海底总动员	ファインデイン ネモ	ACT	YUKES	5800 日元
12月11日	ONE PIECE 伟大的战斗! 3	ONE PIECE グランドバトル! 3	ACT	BANDAI	6800 日元
12月18日	SSX3	SSX3	SPG	EA	6800 日元
12月30日	索尼克英雄	ソニックヒーローズ	ACT	SEGA	6980 日元

Xbox

<b>11月</b>					
11月27日	山脊赛车 进化	R: レーシングエヴォリューション	RAC	NAMCO	6800 日元
<b>12月</b>					
12月9日	不可完成的任务: Surma 行动	Mission: Impossible: Operation Surma	ACT	ATARI	49.99 美元
12月2日	马克思·佩恩 2: 马克思·佩恩的堕落	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	ACT	Rockstar	49.99 美元
12月2日	虚幻 II: 苏醒	Unreal II: The Awakening	FPS	ATARI	49.99 美元
12月15日	忍者龙剑传	Ninja Gaiden	ACT	TECMO	49.99 美元
12月25日	御伽 百鬼讨伐绘卷	御伽 百鬼讨伐绘卷	ACT	FROM SOFTWARE	6800 日元
12月25日	世嘉 GT ONLINE	SEGA GT ONLINE	RAC	SEGA	6980 日元
12月30日	索尼克英雄	ソニックヒーローズ	ACT	SEGA	6980 日元

话梅杂志 & 3DM.COM





**波斯王子 时之砂**

画面	■■■■■	PlayStation 2 
音效	■■■■■	
系统	■■■■■	
华丽度		■■■■■

**多边形**

游戏的画面相当不错，由于采用了“虚幻2”的引擎（《分裂细胞》所采用的引擎），各种光影的运用十分到位。游戏中几乎感觉不到读盘时间，这点在美版游戏中难能可贵。剧情结局设定很有意思，看完结局动画后居然有种“白玩了”的感觉。（笑）游戏难度的设定不是很大，谜题也很简单，战斗的技巧比较丰富，动作也相当华丽。推荐给那些喜欢动作游戏又对自己信心不足的玩家。

**GOUKI**

对于巨大场景的描绘令人叫绝，这是我在游戏中所见过的最棒的城堡。视角方面也非常体贴，远景的视角让人对目前所处的环境有一个非常清晰的了解。王子的动作非常丰富，没有做不到的，只有想不到的。谜题设计中中规中矩，但在与场景的互动方面做得非常好。战斗比较单调是本作的一大缺憾，也是系列的硬伤。而游戏的可重复性比较低，这是致命的缺憾，不然本作一定能获得更高评价。

**SOUL**

真正的亮点在于具有革新意识的视角系统以及精心设计的关卡。其独特的视角让人得以完全领略游戏中场景的壮阔，这也是前所未有的体验！“时之砂”系统主要是用于减少失败所带来的挫折感，该系统虽然不能算是对游戏性上的改进，但也只有凭着该系统，制作者才可以放心地将3D化后的《波斯王子》的关卡设计得和初代一样炫、一样妙，这也是初代作品的精髓。美中不足在于游戏到后期显得有些新意不足。

总分：**25**  
**热血推荐**

PS2 DVD-ROM UBI SOFT Prince of Persia: The Sands of Time ACT 2003-11-11 1人 无对应周边 81KB



**马里奥和路易RPG**

画面	■■■■■	GAME BOY ADVANCE 
音效	■■■■■	
系统	■■■■■	
搞笑度		■■■■■

**LIKY**

游戏的搞笑味道太浓了，玩着玩着把人的肚子都要笑破，实在佩服任天堂的恶搞手法，可爱+夸张。游戏非常强调动作要素，不管是在地图上解谜还是战斗中攻击、防御，全都要手动操作，这样始终能够让人全神贯注地投入进去。而穿插在剧情中的一些迷你游戏也相当有趣，看似简单，其实也很有挑战性，比如那个跳绳的迷你游戏就很容易让人中毒。游戏整体难度不高，可以轻松松地一直玩下去，感觉很惬意。

**阿修罗**

虽然对以前的几款《马里奥RPG》不是很熟悉，但是GBA上的本作绝对是一款经典游戏。游戏的画面遵循了任天堂游戏一贯的简洁却可爱的风格，没有过分华丽的修饰，但是却总让人觉得爱不释手。虽然是RPG游戏，但是在地图画面还是在战斗部分都充满了动作性，各种小游戏也颇有挑战性，所以就算对RPG不太在行的玩家也可以轻松上手。因为游戏面向的年龄层较低，所以整体游戏难度也比较低。

**邪魔天使**

只要打上了“马里奥”名字的游戏，其水准一定差不到哪儿去，这是万世不变的真理。虽说是一款RPG，但游戏中却充斥着各种各样的动作要素，玩家要时刻按下A键和B键来控制马里奥和路易来解开一个个谜题，可以说玩家的脑袋从头到尾都没有闲过。战斗也同样如此，躲避敌人的攻击也要按下A键、B键，丝毫没有你一下我一下那种无聊的感觉，赞！两个角色表情丰富、动作搞笑，更让游戏显得丰富多彩。

总分：**27**  
**黄金珍藏**

GBA 卡带 (128M) NINTENDO MARIO & LUIGI RPG A · RPG 2003-11-21 1~4人 对应GBA专用通信线 自带记忆功能



**PA**

画面	■■■■■	PlayStation 2 
音效	■■■■■	
系统	■■■■■	
恐怖程度		■■■■■

**邪魔天使**

绝对是年底不容错过的恐怖大作！游戏在烘托气氛方面做得相当优秀，特别与同伴在一起时，其催促声会让玩家心烦意乱，从而更增加了恐惧的感觉。视界JACK系统是游戏的亮点，通过别的生物的眼睛来观察周围的环境从而找到出路，让人觉得惊险刺激。而在剧本构成方面游戏也做得丝丝紧扣，一个人找到的道具很有可能就是开启另一个人新剧本的钥匙。不过由于游戏没有字幕，所以对日文苦手而言有些不便。

**D·S**

这是一款非常独特的恐怖游戏，也是SCE尝试的一种新的AVG游戏方式。其中最新颖的要素非视界JACK系统莫属了，它的作用是可以让玩家操作的角色透过尸人的视点来观察它们的行动。游戏的主体就是“逃”，玩家操作的角色不仅要解开过关的各类谜题，而且还需要在被尸人发现并包围之后选择一条逃生的路径。这些都使得游戏的难度大大上升，需要反复游戏多次才能达成过关条件，初玩者的挫折感比较大。

**卡伦**

本作在恐怖气氛上的营造令人称道，玩家在进行游戏时无时无刻都会感受到那股渗透至骨髓的寒意。游戏中曾由玩家亲手操纵过的角色将近20人，但最终存活下来的却屈指可数，而主角最后的结局也令人吃惊。本作的难度之高令角色的死亡有如家常便饭一般，可以无限次复活的尸人再加上那不知何时就会射来的冷枪简直就是玩家的噩梦，即使活用视界JACK系统能力也没有太大的好转，这大概是本作唯一的遗憾吧。

总分：**26**  
**热血推荐**

PS2 DVD-ROM SCEI SIREN (サイレン) AVG 2003-11-06 1人 只对应DS2 77KB



**马里奥赛车 双重冲击！！**

画面	■■■■■	GAME CUBE 
音效	■■■■■	
系统	■■■■■	
对战乐趣		■■■■■

**猫太**

玩了本作后，开始怀念以前与3位好朋友一齐玩《古惑狼赛车》的爽快感，觉得这种多人赛车也是以此作为卖点的。本作绝对实现了NGC的互动性，打破以往最多4人同时玩的格局，NINTENDO可谓想法独到。游戏系统与其他同类型的赛车游戏不相伯仲，驾车技巧和道具的运用同样是比赛制胜的关键。隐藏的车辆、赛道和角色数量都让人满意。唯一觉得不爽的就是模式太少，让游戏的耐玩度大减。

**沙罗**

任天堂的超人气作品，每作都能够获得极高的评价。虽然本作与N64版等前几作差别不是很大，但简单的操作、充满了特色的赛道，却能使众多的玩家赞不绝口。另外游戏追加了不同角色以及各种道具的分配使用设定，提高了对抗的乐趣。尽管游戏的最大乐趣包含在多人对战之中，但“越是简单的就是越好玩！”——这句口号并不是白白吹出来的。

**阿修罗**

阿修罗本身对于赛车游戏是相当苦手的，不过玩起这款游戏来却觉得非常有趣。因为游戏本身强调的并不是赛车游戏的专业性，对于操作进行了大幅度的简化，所以游戏的焦点都集中在了竞速的爽快感上了！本作的速度感真是相当惊人，高速前进时真的有一种让人喘不过气来的感觉。而通过使用道具陷害对手的乐趣更是让人兴奋不已。游戏的画面也相当出色，比起N64上的前作来简直就是天壤之别。

总分：**26**  
**热血推荐**

NGC 特制DVD x 2 NINTENDO MARIO KART Double Dash!! RAC 2003-11-07 1~8人 对应NGC联机线 3格以上

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





119.56

## 变形金刚

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

怀旧度

■■■■■
-------



## 阿修罗



虽然TAKARA和Winky Soft在业内都算是有名的厂商,但是这款让万众瞩目的作品的效果却不能让人满意。游戏大量借鉴了《真·三国无双》的系统,但是却没能把握住该系列之所以能成功的精髓。毫不流畅的动作、拙劣的操作手感、千篇一律的战斗方式,这些都阻碍了它成为一款优秀的作品! Winky Soft从《SRW》保留下来的升级、改造系统更是一种鸡肋。惟一可取之处应该只有众多的变形金刚了。

## SOUL



单从画面素质上看,本作还是对得起《变形金刚》名号的,游戏也具有许多可玩的要素,但最基本的动作部分却令人失望,生硬的动作似乎是为了体现机器人的重量感,但并没有处理好。再加上游戏难度设定不当,更加剧了游戏的不平衡性。对于看着《变形金刚》长大的有感情基础的玩家来说,恐怕也要乘兴而至,败兴而归。当然如果使用“金手指”,游戏的毛病应该可以或多或少减少一些。

## 纱迦



游戏采用动作过关制,自由度较低。地图很小,加上敌人的话基本上就是满屏了。可能是为了强调机器人,游戏中转身特别不便,显得很笨重,玩的时候经常会遭到大量敌人的围攻。面对敌人的围攻,很容易让人觉得无趣,这也是游戏的缺点所在。游戏的画面还算不错,出场角色也非常多,另外也加入了一些成长要素,使得游戏的耐玩性有一定提高。总而言之,因为它是《变形金刚》,所以比较适合老玩家尝试。

总分:

17

不可不失

PS2 DVD-ROM TAKARA/Winky Soft トランスフォーマー ■ACT■2003-10-30 1人 对应DS2手柄 78KB



CREDIT 10

## 双截龙ADVANCE

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

怀旧度

■■■■■
-------



## 胜负师



“双截龙”这个名字对于年纪大些的玩家来说意义非凡,而本作便能勾起很多玩家的热血回忆。画面方面虽然没有惊人之处,但熟悉的音乐与音效却不输当年的街机版。而且本作并不是简单的移植版,而是结合了系列各作中最为经典的设定,并有追加了很多新内容。这使角色拥有极为丰富动作,而判定也进行了调整,除去了原作中的BUG。尽管可以双人配合,但游戏难度极高,没有记忆功能显得不太体贴。

## LIKY



还一直以为它是一个简单的移植作,没想到游戏加入了好多东西,动作花样之多令人眼花缭乱,感觉游戏糅合了历代作品的动作技巧,让人可以打出许多既富观赏性又具爽快感的连续技,从前那种过于公式化的打击方式完全被推翻,我们可以研究出许多自创招式,大家不妨试试勾拳→头槌→飞踢的浮空连续技,很具有观赏性哦。对于原来玩过街机版的玩家来说这款游戏绝对不能错过。

## 纱迦



这才是我们心目中的REMAKE! 游戏更正了以往作品中的缺点,但又完全保持了游戏的感受。追加新招、新敌人、新武器之后,既不会使老玩家有玩过的感觉,也不会让新玩家觉得游戏单调。而新加入的连续技设定,更是让人有了不断研究的冲动。游戏的难度适中,不但可以享受殴打敌人的快感,也能重温把敌人打入悬崖的旧梦。比较遗憾的是没有人语效果,另外如果能加入更多二代的内容相信会更经典一些。

总分:

25

热血推荐

GBA 32M ATLUS DOUBLE DRAGON ADVANCE ACT 2003-11-18 1~2人 对应GBA专用通讯线 无记忆功能



## 太鼓之达人 惊人的三代目

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

投入度

■■■■■
-------



## 胜负师



全系列能够取得相当不俗的销售成绩并非偶然。“三代目”在系统方面没什么变化,太鼓高手与初学者都比较适合。滑稽可爱的角色造型与有趣的迷你游戏令游戏的整体风格显得十分清新。收录的39首曲目风格各异,而4种难度也是循序渐进,这使本作既可用于休闲放松,亦可用于节奏感的“修炼”。“鬼”难度那连绵不绝的鼓点足可让人领略太鼓的激情与热血。当然,专用周边对这样的游戏十分重要。

## 沙罗



或许会有不少人认为这种音乐风格的游戏不适合我们吧。但是真的玩起来,感觉却真的与其他音乐游戏完全不同。打击乐的快感大部分都在于节奏和力度上,这两点在游戏中都得到了很好的体现。一边按着节奏敲着鼓一边享受音乐,简直是一种享受。惟一令人失望的是,本作有不少曲调不太适合用来敲鼓。现在强烈期待12月即将发售的下一作,因为里面收录的,都是动画歌曲!

## 阿修罗



这个系列的游戏看起来是非常简单的,因为总共只有两种按键,但是实际上其难度绝对不在其他音乐游戏之下! 相较其他游戏,玩家对于乐曲的节奏、旋律的熟悉程度在本系列中的要求算是非常高的! 尤其是在高难度下,这种要求体现得最为直接。本作一共有39首乐曲,种类比较丰富,有不少曲子都非常有味道。不过也有一些并不太适合太鼓演奏的曲子,希望在今后的作品中能够在这一方面有所改进。

总分:

25

热血推荐

PS2 DVD-ROM NAMCO 太鼓の達人 あっぱれ3代目 MUG 2003-10-30 1~2人 太鼓型专用控制器 69KB



## 真实犯罪: 洛城街头

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

暴力程度

■■■■■
-------



## 多边形



本作背负着“正义版的《GTA》”的美誉。(笑)采用了真实的洛城地图,从画面上来看比较干净,街上的人物也形态各异,对于整个城市的描绘比较真实。人物造型比较不错,表情方面刻画得栩栩如生。总体流程受剧情限制,自由度没有想象中那么大,毕竟作为警察不能随意杀人吧……游戏设定了6个完全不同的结局,某些任务即使失败也可以过关。读盘时间过长是本作的弊病之一。

## GOUKI



以《GTA》为蓝本,集多种吸引人的元素于一体的本作粗看上去非常棒,但对许多小细节的刻画却远没有它的前辈强。游戏的打斗部分做得不错,算是一个亮点。单线展开的剧情自由度很低,在街头处理随机发生的罪案这个设定看起来不错,但久而久之就会觉得单调。主角警察的身分让他受到很多的限制,无法像《GTA》那样放肆。最后剧情的发展也让人觉得有点匪夷所思,似乎背离了标榜“真实”的游戏标题。

## SOUL



游戏进行方法上借鉴了《GTA》,但主角的身分变成了一名警探,而不是流氓,这一点让人们更容易接受得多。游戏也因此能够展现很多好莱坞警匪电影的故事或场面,如果你看过不少这类电影,那么你会很强烈地感觉到自己就在一幕互动的警匪电影里扮演活生生的英雄,你会见义勇为,甚至偶尔为了达成任务使一些非正当的手段。游戏在《GTA》之上又强调了射击和格斗等要素,但还不够细致。

总分:

22

热血推荐

PS2 DVD-ROM Activision True Crime: Streets of LA ACT 2003-11-04 1人 无对应周边 119KB





## 玻璃蔷薇

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

偶像魅力

■■■■■
-------



## 邪魔天使



如果你是松冈昌宏的“扇子”，那么你一定要去玩一下这款游戏；如果你对这部剧明星丝毫没有兴趣，那么你可冲着游戏的一些新奇设定去接触一下这个游戏。游戏采用的是像上世纪80年代PC上的冒险游戏的方式——鼠标来进行的，这多少让大部分用手柄的玩家感到颇有不便。游戏的精髓就在于窥视他人心灵的两个系统，透过内心看人的本质是非常诱人的设定，再加上丰富的支线剧情，总的来说还算不错。

## 猫太



CG动画制作得还算不错，但人物的动作不够自然。游戏的风格非常古怪，使用指针式移动总觉不够灵活，微操比较困难。从对话当中选择想得知的内容的设定的确非常特别，但有时经常性的选择会令人郁闷。游戏的流程也比较缓慢，文字也非常多，如果一个人玩的话很容易产生疲劳感。总的来说，不推荐对日语苦手的玩家玩这款游戏，毕竟在不知道内容的情况下就算照着攻略玩也会很没意思。

## D·S



就今年CAPCOM的游戏软件销售成绩来看，完全可以用“差强人意”来形容。不仅原本厂商期望值比较高的游戏大作没有达到理想的销量，而且一些低成本制作的游戏的销售成绩更是惨不忍睹。本作在制作投入上可以说还是比较大的，可无趣乏味的游戏操作与令人感到疑问的剧情设计都不能讨玩家，最终销量惨淡。游戏的优点在于世界观比较独特，人物关系与对白设计独具匠心，对日文比较擅长的玩家可以一试。

总分：  
**19**

不过不失

PS2 DVD-ROM ■ CAPCOM ■ 玻璃 / 蔷薇 ■ AVG ■ 2003-11-06 ■ 1人 ■ 对应USB鼠标 ■ 至少200KB



## 瑞奇与叮当2

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

爽快感

■■■■■
-------



## 猫太



比起前一段时间的《杰克II 背叛者》，本作的难度会低一点。可能是因为本作的武器非常丰富，且威力惊人，相对会容易一些。游戏的画面素质比起前作有显著的提升，每当来到一个新的星球时都会显示一个壮观的场景，音乐方面更是紧张刺激。迷你游戏也很明显比前作增加了不少，实在是3DACT游戏“饭丝”必玩之作！本想打上10分的，鉴于有时在更换武器时会出现停顿的现象，所以扣掉1分。

## SOUL



相较同为SCE动作游戏双壁之一的《杰克II》，本作的主要特点在于更为丰富的玩法及让人成就感十足的成长要素。游戏中玩家除了可以玩到赛车、飞船射击及各种迷你小游戏以外，更可以中途配备几十种武器及各式性能各异的装备，这让玩法丰富到了极致；游戏中可以成长的要素则从主角的体力、道具、交通工具，一直涉及到每一样武器各自的成长。另外详细的说明系统等细致设定尽显出了本作的大作风范。

## D·S



在前作基础上大幅强化之后，滑稽而勇敢的瑞奇与叮当又重新出现在玩家的面前了！游戏中强化武器是相当重要的一个环节，可以说用不同的武器对付不同的敌人是过关所需，但即便是用不同的武器去攻击同一种敌人，也往往能够得到完全不同的乐趣，这种变化性往往能够令玩家乐此不疲，一遍又一遍地将游戏进行下去。在关卡的设计上，个人感觉本作比不上《杰克II》，难度比较适中，更适合一般的游戏玩家。

总分：  
**26**

热血推荐

PS2 DVD-ROM ■ SCE ■ Ratchet & Clank 2 ■ ACT ■ 2003-11-11 ■ 1人 ■ 对应DS2 ■ 474KB



## 史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

可爱度

■■■■■
-------



## 阿修罗



除了可爱没有什么可以说的了！以公司吉祥物级的史莱姆作为卖点、在GBA上推出的本作，很明显是以女性和低年龄层为主要销售对象进行设计的，喜欢可爱休闲型游戏的朋友绝对不能错过。因为游戏本身的这些特点，所以游戏整体的难度比较低，而在流程的变化丰富度上也显得比较简单。虽然游戏中存在着收集全部100只史莱姆的要素，但是并不是很难达成的，所以在隐藏要素方面显得不够丰富。

## 邪魔天使



很久没有玩到这么可爱的游戏了，就冲着那些可爱的小史莱姆都应该去玩一下这个游戏。该游戏不愧是“史艾”的作品，在高容量下游戏的内容很丰富。在解谜方面游戏做得很有新意，同伴的特技丰富多彩，再加上几只史莱姆叠罗汉地堆在一起让人忍俊不禁，这种轻松的气氛贯穿了游戏的始终，丝毫没有觉得累的感觉。由于就是在迷宫中拯救同伴，所以显得有些单调，但可爱的“史艾”绝对会让你有玩下去的冲动。

## LIKY



充满了童话风格的画面应该能吸引不少低龄玩家的喜爱，简单的操作也能够让人轻松上手，轻松的音乐充满了《DQ》的风格，但是旋律重复过多，时间长了感觉有些厌烦。可以说游戏的乐趣在于解救同伴后利用他们的能力来解谜，众多的登场同伴使得动作花样非常丰富，而且这些同伴全都是“《DQ》系列”中的角色，《DQ》FANS一定非常熟悉，收集这些同伴很有一种玩《DQM》的感觉。

总分：  
**23**

热血推荐

GBA 卡带 (64M) ■ SQUARE ENIX ■ 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 ■ 2003-11-14 ■ 1~2人 ■ GBA专用通信线



## 超级机器人大战 特勤司令官

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

革新度

■■■■■
-------



## 沙罗



作为“《机战》系列”的首款作品，本作算是做到了创新和改革。姑且不论战斗系统如何，光是游戏中的全部过场全部以即时演算制作这点，就足以令人拍手叫好。终于可以不用再呆呆地看着那些充满了牢骚、抱怨和科学的台词了。在战斗方面，玩家只需要根据场上的状况，不断向各机下达指令即可。不过从总体上看，机体的动作极为迟钝，游戏进程因此显得十分缓慢。只有22话、没有分支是比较令人遗憾的。

## 阿修罗



基本上本作不能够算是《机战》，原因大家也都知道了。因为游戏类型以及厂商制作能力的限制，本作中出场机体不够多，这是最令人感到遗憾的地方。游戏的画面应该算是相当不错的，至少3D的战斗画面让FANS看在眼里会比较有感觉，不过总体的色调有点偏暗。游戏的系统对于玩家在战术的安排上产生了众多的限制，在一定程度上提升了游戏的难度。战斗部分总体的节奏偏慢，玩家很多时间都会在等待。

## 星夜



机器人造型和战斗画面再次回到3D正常比例，必杀技使用时魄力十足，机器人的移动和动作做得也比较真实流畅。即时战术方式带来了新的挑战和相对较高的难度，但是玩家遇到的主要麻烦还是在于不断切换部队下达指令，并没有什么时间来欣赏3D化的战斗。另外战斗时间不长，而且关数太少，这也让人有些不满。随意观看3D机器人模型本来也是个卖点，可惜需要通关两次才能选择……

总分：  
**22**

热血推荐

PS2 DVD ■ BANPRESTO ■ スーパーロボット大戦 スクラブルコマンドー ■ RTS ■ 2003-11-06 ■ 1人 ■ 无对应周边 ■ 41KB以上

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







文：GOUKI

## OPENING的真意

与系列前几作的OPENING相比，本作的OPENING并没有像以前那样收录大量精彩而又似曾相识的进球画面，“失败”成为了本次OPENING的关键词：带球突破时被铲得人仰马翻、在门前一米处将必进之球打飞、手忙脚乱之下的乌龙球……几乎在球场上你所能想象到的糟糕的事情都在OPENING中出现了。在OPENING中我们也看到球员在训练场上苦练的情景，紧接着画面一转，在各大联赛中征战的队员们斗志昂扬地在球场上拼搏，取得胜利——KONAMI似乎在试图向我们传达这样一个信息：足球运动除了最终的入球之外，还有很多值得体验、值得回味的东西，这其中，当然就包括挫折。

当然，我们也不能忘了在OPENING中多次出现的那位忠实的球迷，我们看到他的笑脸，他的泪水，与他钟爱的球队同甘共苦，这是否也是在寓意着我们这群追随了“《WE》系列”近十年的FANS将会在这一作中体验到这样的情感呢？

## 新的足球理念

### 新的足球游戏

当听到本作的代言人由中山雅史改为足坛名宿济科时，自己的第一反应就是：这一次是否会从强调战术着手呢？虽然后来很快就被证实其中很大一部分的原因是因为《J联盟胜利十一人 战略版》的存在，但不可否认的是，本作的足球理念比起前作来说，已经有了一个很大的飞越。而这个飞越，也让相当多的玩家有一种晕乎乎的感觉……首先是球员的跑位，更加具体来说是前场球员的跑位，球员们的交叉换位更加频繁，这一点自己也在杂志之前刊登的“《WE》专页”的“阿根廷攻略”中提到过——现实足球中球员位置属性的模糊化在本作中占有相当重要的地位，如果玩家无法领悟到这一点，那么可以说是绝对无法驾驭《WE7》的。

其次是传球。“《WE》系列”的传球系统向来出色，并且每一作的传球系统都在不断进行修正。在经过了《WE6FE》的长传试验之后，《WE7》终于在长传系统上进行了大刀阔斧的改革。无论中距离还是远距离的长传都进行了仔细的修正，再配合球员更加聪明积极的跑位，“打对方的身后球”战术终于可以在本作中扬眉吐气一番——当然，这并不意味着打身后球

游戏时间

超过200小时



# 世界足球 胜利11人7

世界足球 胜利11人7	KONAMI	SPG
PS2	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7	2003年8月7日
	1~8人 对应手柄分插器	1195KB
		日版 6980日元

变成赖招，在平衡性相当良好的《WE7》中基本上是没有“赖招”一说的，没有防不住的球。在完成了一次非常完美的长传之后，那种满足感甚至比一次精彩的射门还要高出许多。不过，在禁区角斜45°的传球依然有些不尽如人意，特别是在上周观看了利物浦主场迎战曼联的比赛中吉格斯那脚似传非射的入球之后感触更深：如何才能能够在非禁区地带传出那种速度极快的低轨道球呢？

当然了，提到长传，就不得不提小贝。比如说上面提到的那种“高速低轨道球”，小贝能够在任何区域完成这样美妙的传球。使用英格兰或者皇马（曼联）的玩家在操作小贝传球时应该会有一些很明显却又相当难以言表的优越感：小贝的传球就是准，欧文也能在禁区内抢到点！

## 更加细致的设定

说到底，足球运动还是由每个球员在球场上的活动组成的。除了战术之外，技术同样也非常关键。

《WE7》在对自身的足球理念进行修正的同时，对于球员技术动作的刻画同样也是一丝不苟。制作者们收集了玩家的反馈之后针对旧作的新增动作进行了必要的取舍，再在这个基础上加入新的动作，如此循环，于是每款《WE》新作都会标榜着“动作比前作增加50%”这样的宣传口号。在本作中对于动作刻画的关键词是“DIRECT”（直接），强调的是球员能够采用最合

理的动作在第一时间处理来球。于是我们常常可以看到球员使出一些“非常规”的动作将球传给队友。系列的制作人高冢新吾在接受媒体的访问时也特别强调“本作能够踢出齐达内在2002年冠军杯决赛上的那粒精彩入球”——众所周知，齐达内那一脚在禁区内的凌空抽射就是“直接射门”的经典之作：面对来球，判断距离摆好姿势，一脚大力直接抽射！在实际游戏中，可能会有玩家在抱怨球员进行这样射门的几率以及成功率并不高，但也是非常符合现实的，《WE》毕竟不是《足球小将》，是不能够射出那种把球嵌在墙里的“虎射”的。

带球也是在本作中被强化的环节。横向拉球的速度明显变快，各种转身动作的速率也有了不同程度的上升（劳尔、克鲁伊夫等人独特的转身动作更是高大后卫的噩梦）。马塞回转和挑球动作的加入绝对是个噱头，但对于满足玩家的挑战欲来说是个非常不错的好点子。如果能够针对这两个动作再进行一些限制，比如降低普通球员使用马塞回转和挑球的几率（甚至让马塞回转成为有限的十几个球员的专利），可能会在一定程度上增加这两个新动作的含金量。

虽然猛地看上去本作的各种改进都让进球变得更加容易，但实际游戏时却不是如此：球员身体素质的强调以及电脑AI协防意识的加强都增加了进攻的难度。这也使得一些身体素质出色的球队在本作中更多地成为了玩家们的首选（比如荷兰）。“左右脚”的划分也变得越来越重要，甚至

为此而单独划分出一项能力：逆足精度。这让喜欢下底传中战术的玩家在布置阵容时除了优先考虑边前卫的速度以及传球精度之外，还对球员的擅长脚特别留意。如果说前几作《WE》让非球迷玩家了解了各国球星的外形特征，那么《WE7》则让非球迷玩家在和朋友大侃足球时能够非常迅速且准确说出某某球星的详细资料，包括身高体重年龄擅长脚……在普及足球运动方面，《WE》的确功不可没。

## 对战才是硬道理

WCG里的比赛项目依然是《FIFA》，但很明显在许多玩家心目中，《WE》才是“NO.1竞技体育游戏”。《WE》对于游戏和足球运动的最大贡献就是在游戏与足球之间找到了一个平衡点，让玩家既可以在游戏中体验到足球运动所带来酸甜苦辣，也能够将自己在现实足球运动中的实战经验运用到游戏当中去。

“竞技”所代表的“FAIR PLAY”以及“ENJOY”玩家都能够在《WE》中享受到。许多玩家都在寻找提高水平的方法，其实方法很简单，那就是像隆一样拿着自己惯用的手柄不断地挑战不同的对手。（笑）以GOUKI过百场的实战经验来看，在与人的对战中，自己获得的提高是最大的，因此，现在GOUKI已经基本放弃与电脑AI踢了——竞技游戏归根结底还是与人对战，如果因为与电脑AI对战而让自己养成一些不太好的进攻/防守习惯，那就真是得不偿失了。当然，以上只是将《WE》视为一个与《VF》类似的竞技游戏的观点，在MASTER LEAGUE中所获得的成功感那就是另外一回事了。

说到对战，其实还有两种不同的情况，那就是对战的“目的”——你是过程论者呢还是结果论者？其实这就是功利足球与漂亮足球之间永恒的话题。GOUKI在不久前曾经参加过一次小型的《WE》玩家比赛，实实在在地体验了一把在“过程论与结果论”之间进行两难选择的心态，实在是非常微妙：那种只有在街机厅里玩《街霸》、《VF》时才能体验到的感觉，《WE》也能够带给你。



文：邪魔天使

的那么好，三连技需要目押，关键的第三下老是发不出来；必杀技显得有些单调；必杀技没有普通砍有效……特别是在打BOSS时这些问题都出来了，有时连续几次连续技用不出来确实是件郁闷的事，也难怪有的玩家有扔手柄的冲动了。

### 感动

说了这么多缺点，你会不会以为这个游戏真的就不好玩？其实不然。因为一款游戏总有它的亮点，关键是你发现了没有。当一个游戏中哪怕是一个地方给你带来感动，那这个游戏就有它可取的地方，而《FFCC》带给我的就是——家的感觉。游戏的角色完全就是玩家自己的分身，每当通过一个迷宫后回到家里，母亲送上家里的面包，妹妹送几个魔法球，父亲送上一些盘缠，这会让你体会到家庭的温暖。几句“你要小心啊”、“哥哥你要加油啊”，会给你无比的勇气。特别是收到家里人的来信，来信还带有家乡的特产时，那种感动真的是难以用语言来形容。试想一下，在危险的迷宫里与敌人们奋力厮杀，回到家里迎来的是母亲做的一顿香喷喷的饭菜，父亲的几句赞美之词以及弟弟妹妹崇拜的目光并缠着你讲述冒险的经过，那是一件多么惬意的事啊。呵呵，这么一说这款游戏还真的很适合那些身在异乡为异客的人玩一下呢，从中可能还会体会到一丝淡淡的乡愁呢。（笑）

想到这里忽然想到这款游戏会不会有续篇呢？32万的销量也应该让河津秋敏先生放心了。也许这次不过是一次尝试，这对喜欢创新的史克威尔（哦，现在应该改口叫史克威尔艾尼克斯了）而言不过是家常便饭。“创新”一直都是史克威尔的信条，虽然《FFCC》在某些方面显得不成熟，但它的创新意识却让人看到了原有的那个勇于第一个吃螃蟹的史克威尔，说不定下一作中就有惊人的进化。你要问为什么我有这样的自信，原因很简单，有史克威尔艾尼克斯这个“母亲”，小孩不会差到哪儿去的！

游戏时间 超过40小时



## 最终幻想 水晶编年史

最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	A·RPG
NGC	ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル 2003年8月8日	日版
	1~4人 22格	6800日元
	对应NGC-GBA专用通信线	

### 震惊

相信很多玩家跟在下一样，当听到这个游戏要推出时是如此震惊，并不是因为它冠上了“FF”之名，而是因为这是一款出在任天堂的主机上的“FF”的游戏。已经7年没有在任天堂的主机上看到“FF”这个标志了，所以得知这一游戏的消息时，邪魔使劲捏了一下自己的大腿，当痛感遍布全身时，我这才相信，这并不是一场梦。自史克威尔加入PS阵营以来，玩家们都在做着同一个梦，希望史克威尔的回归，希望在任天堂的主机上玩到史克威尔的游戏。随着GBA上的《陆行鸟大陆》的发卖，我们看到了希望，而紧接着就震撼公布——《FF》将登陆NGC！玩家们的梦想终于要成为现实了！

### 期待

期待、期待，除了期待还是期待。与GBA联动、多人模式、协力魔法、华丽的连续技、美丽的画面、动听的音乐，当河津秋敏先生在接受采访时侃侃而谈，从他那充满自信的眼光中玩家看到了希望，也对游戏的素质深信不疑。是啊，由“沙加之父”所制作的这款游戏于情于理都应该是一款优秀的作品，但此时由于有《无尽沙加》的前车之鉴，所以许多玩家的心中还是带有一丝怀疑。但随即公布的游戏画面就打消了他们的念头，无论从画面讲还是从角色动作上讲，这款游戏都具有上乘游戏的资本，于是玩家们也松了一口气，也就心安理得地等待着2003年8月8日的到来。

### 联机的乐趣！联机的乐趣？

毫无疑问，这个系统可以说是河津秋敏先生最推崇的一个卖点。因为从游戏的联机形式上看，《FFCC》无疑是开创了一个先河——当多人一起玩时，电视只会显示角色的HP和姓名等基本内容，而武器的装备、迷宫的内容（包括敌人的详细资料、迷宫的构成、敌人以及宝箱的位置）都只会GBA上显现。所以在玩的时候势必会出现有人大声惊呼“哎呀，我没体力了”、“快来救我”的情况，而此时其他玩家就要去解救同伴，因此说交流是该游戏的灵魂也毫不为过。许多媒体上的广告我们也可以看到多是以多人游玩来作为标榜的重点，在如今多人游戏逐渐减少的今天，这种多人游戏的出现无疑给游戏业界吹来一阵清新之风，而这

也让玩家对游戏的期待程度又上升了一个档次。

游戏如期发卖了，《FFCC》终于掀开了它神秘的面纱。果不其然，其卖点“联机”正如发售前所说的一样充满了乐趣，伙伴在一起高声叫嚷着共同闯迷宫，但问题也随之而来。由于大部分的玩家玩惯了单机版的RPG，所以养成了一个人统筹整个战斗的习惯。当一个人能掌握的战斗变成了多人战斗时，乱子就出来了。开始的小兵也许还不能说明什么问题，而且在许多需要多人一起解谜的地方可能还显得很新鲜，但面对BOSS时，玩家间的不协调性立显无疑。往往是前方物理攻击人员在拼命杀敌，而后方回复人员却力于保命；大魔法只能通过合体才能发动，而发动合体魔法却要站着不动一阵，难道敌人都是傻瓜，会乖乖地等在那儿让你放魔法？所以一般都是几个人一窝蜂上前物理攻击。但BOSS是会不停移动的，那可就要到那个拿水晶槽的人了，有时还会出现谁都不去拿水晶槽集体冲出水晶槽保护范围的情况。水晶槽保护范围，不错，这就是游戏的一大诟病！由于现在的玩家都已经习惯了游戏高自由度的设定，所以对一些有限制性的东西就显得很反感。想一想，我在好好地战斗，为什么非要把我限定在一个范围内？敌人冲出去了我还气喘吁吁地把水晶槽扛过去再打，说不准我扛过去它又跑了，这完全就是折腾人嘛！这也难怪许多玩家情愿去

玩有莫古利帮忙拿水晶槽的单人模式，也不情愿去玩由玩家自己扛水晶槽的多人模式，原因很简单，一个字——累！甚至有的玩家还说“单人模式比多人模式好玩多了！”（我想河津秋敏先生听到这句话会哭的）在游戏业界似乎有一个不成文的规矩，那就是冠上了“FF”之字的游戏再怎么差也差不到哪去，但现在肯定有人对这句话产生怀疑了。

### 情节×迷宫×战斗

可以想象，一个剧情薄弱的RPG会是什么样子。也许你会说，这是一款A·RPG，剧情方面可以相对薄弱一点，但想想《圣剑》，这么说还会有人信吗？由于采用的是迷宫制的进行方式，所以情节被分离得支离破碎，给人印象最深的想必就只剩下盗贼团的三人组和黑骑士的死了。

很多人可能都有这样一个感觉，那就是在攻略迷宫时有点不过瘾。无论数量还是谜题的难度，都不能满足玩家的要求，剩下了也只有攻略N次后难度提升和得到以前未得到的工艺品带来的感官刺激了，相信很多玩家在攻略几次后就会将游戏束之高阁，如果想寻求刺激的话，与其玩《FFCC》还不如去玩《真·三国》算了。

记得在游戏未发售前日刊公布了角色的一套连续技的组图，看上去还不错的样子，作为一款A·RPG，动作手感就是它的灵魂，所以相信《FFCC》在手感上应该不错。但实际情况与想象往往是存在着一定差别的，《FFCC》的手感并没有想象中



# 至爱排行榜

总第 93 期(12B) 协力店名单

上海宏龙 GAME 专卖  
沈阳小陆游戏精品专营店  
武汉前卫电玩  
宁波东新电玩  
长沙火炬电子  
常州佳韵电玩

武汉夏源电玩  
新疆国利电器  
上海王子电玩  
兰州岚声游戏机俱乐部  
武汉市武昌电玩堂游戏专卖  
北京新亚电玩  
济南鑫龙电玩

石家庄 GAME 无限商贸中心  
上海浦东风暴  
湖南恒源游戏专卖  
上海瑞通玩具  
安徽四海电玩游戏专卖店  
南京阿童木电玩服务部  
南京(新世界)纽沃德公司



## 日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年10月27日~2003年11月2日

<b>1位</b>	<b>PS2</b>	<b>太鼓之达人 惊人的三代目</b>
NAMCO ■ MUG ■ 2003年10月30日 ■ 5万3995套 ■ 累计5万3995套		
 <p>在日本拥有大人气度的游戏，如今在家用机上推出了第三作。本作保留了曾经大受玩家好评的4种迷你游戏。也许国内会有许多玩家不太理解为何像这样的游戏能够大卖，或许这也跟游戏中乐曲的风格有关吧。</p>		
<b>2位</b>	<b>PS2</b>	<b>火影忍者 NARUTO 究极的英雄</b>
BANDAI ■ ACT ■ 2003年10月23日 ■ 3万8983套 ■ 累计16万4753套		
 <p>随着《火影忍者》动漫画的高人气，这款游戏的大卖似乎早就注定好了。游戏的素质总的来说十分不错，值得火影迷们好好研究一番。BANDAI 假如再乘胜追击推出一款《火影忍者》的RPG游戏的话，或许会取得更高的销量吧。</p>		
<b>3位</b>	<b>NGC</b>	<b>集合吧！瓦里奥制造</b>
任天堂 ■ ETC ■ 2003年10月17日 ■ 3万4768套 ■ 累计18万8854套		
 <p>现在多人游戏已经成为了人们购买游戏的首选之一。本作收录了200种以上的小游戏，并且实现了多人对战。不仅如此，同样的小游戏也有许多不同的规则可供玩家选择。在对战时，玩家可以在游戏中妨碍他人，使对战更加白热化。</p>		
<b>4</b>		<b>花火百景</b> <b>NEW!</b>
日本 AMUSEMENT 放送 ■ PS2 ■ STG ■ 2003-10-30 ■ 3万2928套 ■ 累计3万2928套		
<b>5</b>		<b>D.C.P.S.DaCapo PLUS SITUATION</b> <b>NEW!</b>
角川书店 ■ PS2 ■ AVG ■ 2003-10-30 ■ 3万2533套 ■ 累计3万2533套		
<b>6</b>		<b>新纪幻想 SPECTRAL SOULS</b> <b>NEW!</b>
IDEA FACTORY ■ PS2 ■ S · RPG ■ 2003-10-30 ■ 2万5539套 ■ 累计2万5539套		
<b>7</b>		<b>超时空要塞</b>
BANDAI ■ PS2 ■ STG ■ 2003-10-23 ■ 2万513套 ■ 累计9万1085套		
<b>8</b>		<b>网球王子 王子之吻 炎·冰</b> <b>NEW!</b>
KONAMI ■ PS2 ■ ETC ■ 2003-10-30 ■ 1万7413套 ■ 累计1万7413套		
<b>9</b>		<b>胜利赛马3 2003</b> <b>NEW!</b>
KOEI ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-10-30 ■ 1万6304套 ■ 累计1万6304套		
<b>10</b>		<b>横行霸道III</b>
CAPCOM ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-9-25 ■ 1万5063套 ■ 累计25万7855套		

## 日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年11月3日~2003年11月9日

<b>1位</b>	<b>NGC</b>	<b>马里奥赛车 双重冲击!!</b>
任天堂 ■ RAC ■ 2003年11月07日 ■ 20万7635套 ■ 累计20万7635套		
 <p>几乎没有人会去怀疑“《马里奥赛车》系列”的游戏性。“越是简单就越是好玩！”游戏操作简单，老少皆宜，尤其适合那些喜欢聚会或大家一起多人游戏的玩家。比起前作来说，游戏依然保持着相当出色的水准，追加的新要素是提升游戏乐趣的主要原因。</p>		
<b>2位</b>	<b>PS2</b>	<b>超级机器人大战 特勤司令官</b>
BANPRESTO ■ RTS ■ 2003年11月06日 ■ 8万887套 ■ 累计8万887套		
 <p>首款同时包含了即时战略制和机体真实比例的《机战》出现了。由于改变实在太大，反而会令一些《机战》的老玩家们不知所措吧。本作中取消了驾驶员的精神指令和改造武器等设定，玩家需要随时注意战场上的情况，不再像以前那样可以悠闲地边玩边喝茶了。</p>		
<b>3位</b>	<b>PS2</b>	<b>尸人</b>
SCE ■ AVG ■ 2003年11月06日 ■ 4万5502套 ■ 累计4万5502套		
 <p>本作各个细节均制作得十分逼真形象，甚至有一些日本的电玩杂志称本作是“恐怖惊吓度最高”的恐怖游戏，这并不是没有道理的。游戏的风格酷似日式恐怖电影，操纵以动作为主。而难度相对而言也比其他的恐怖游戏要高，玩法也多种多样。</p>		
<b>4</b>		<b>太鼓之达人 惊人的三代目</b>
NAMCO ■ PS2 ■ MUG ■ 2003-10-30 ■ 3万6008套 ■ 累计9万1013套		
<b>5</b>		<b>集合吧！瓦里奥制造</b>
任天堂 ■ NGC ■ ETC ■ 2003-10-17 ■ 2万6875套 ■ 累计21万5729套		
<b>6</b>		<b>火影忍者 NARUTO 究极的英雄</b>
BANDAI ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-10-23 ■ 2万2137套 ■ 累计18万6890套		
<b>7</b>		<b>山佐 Digi 世界 SP</b> <b>NEW!</b>
YAMASA ENTERTAINMENT ■ PS2 ■ TBL ■ 2003-11-06 ■ 1万9865套 ■ 累计1万9865套		
<b>8</b>		<b>横行霸道III</b>
CAPCOM ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-9-25 ■ 1万1874套 ■ 累计26万9729套		
<b>9</b>		<b>火花百景</b>
日本 AMUSEMENT 放送 ■ PS2 ■ STG ■ 2003-10-30 ■ 1万1756套 ■ 累计4万4684套		
<b>10</b>		<b>乐胜！柏青哥宣言</b>
TECMO ■ PS2 ■ TBL ■ 2003-10-23 ■ 1万1660套 ■ 累计4万1790套		

## 中国 TV GAME 销量排行榜

2003年10月20日~2003年11月19日

**PS2 月间游戏销量**

<b>1</b>	<b>真·三国无双3 猛将传</b>
KOEI ■ ACT ■ 2003-09-25 ◆月间累计83套	
<b>2</b>	<b>世界足球 胜利11人7</b>
KONAMI ■ SPG ■ 2003-08-07 ◆月间累计48套	
<b>3</b>	<b>机动战士高达 相会在宇宙</b>
BANDAI ■ ACT ■ 2003-09-04 ◆月间累计20套	

**NGC 月间游戏销量**

<b>1</b>	<b>仙乐传说</b>
NAMCO ■ RPG ■ 2003-08-29 ■月间累计31套	
<b>2</b>	<b>马里奥赛车 双重冲击!!</b>
任天堂 ■ RAC ■ 2003-11-07 ◆月间累计23套	
<b>3</b>	<b>生化危机0</b>
CAPCOM ■ AVG ■ 2002-11-21 ◆月间累计14套	

**Xbox 月间游戏销量**

<b>1</b>	<b>真·三国无双3</b>
KOEI ■ ACT ■ 2003-08-26 ◆月间累计23套	
<b>2</b>	<b>DOA 极限沙滩排球</b>
TECMO ■ ACT ■ 2003-01-23 ◆月间累计16套	
<b>3</b>	<b>指环王 国王归来</b>
EA ■ ACT ■ 2003-11-03 ◆月间累计15套	



# 彩信A760



MOTOROLA

智慧演绎 无处不在

自由号令，  
智能语音识别 完美人机对话

纵情耳目，

5分钟超长影音录放 尽兴时刻全情记录

下笔如神，

手写输入连笔草书识别 聪慧灵巧更迅捷

有彩信A760,别无所求。



# 睿智MOTO

## 彩信A760其他主要功能：

- 内置高清晰变焦数码相机 瞬间拍发
- 40和弦铃音
- MP3播放器
- 免提通话
- 240x320超大触屏
- 65536色TFT真彩显示
- 个人信息管家(文件管理、日历、任务管理、电话簿等)
- 随心更换的主题界面
- K-Java精彩下载内容:四方股通、金山词霸\*、金坐标、心港交友、“斗地主”游戏等。

\*随机光盘下载



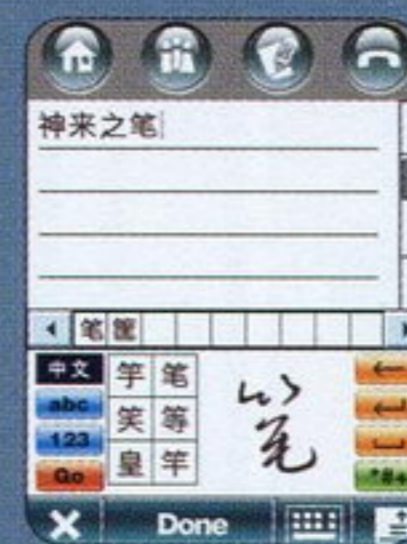
智能语音识别  
完美人机对话

- 语音姓名拨号
- 语音数字拨号
- 语音查短信



超长影音录放  
尽兴时刻全情记录

- 长达5分钟的影音录放
- 内置高清晰数码相机



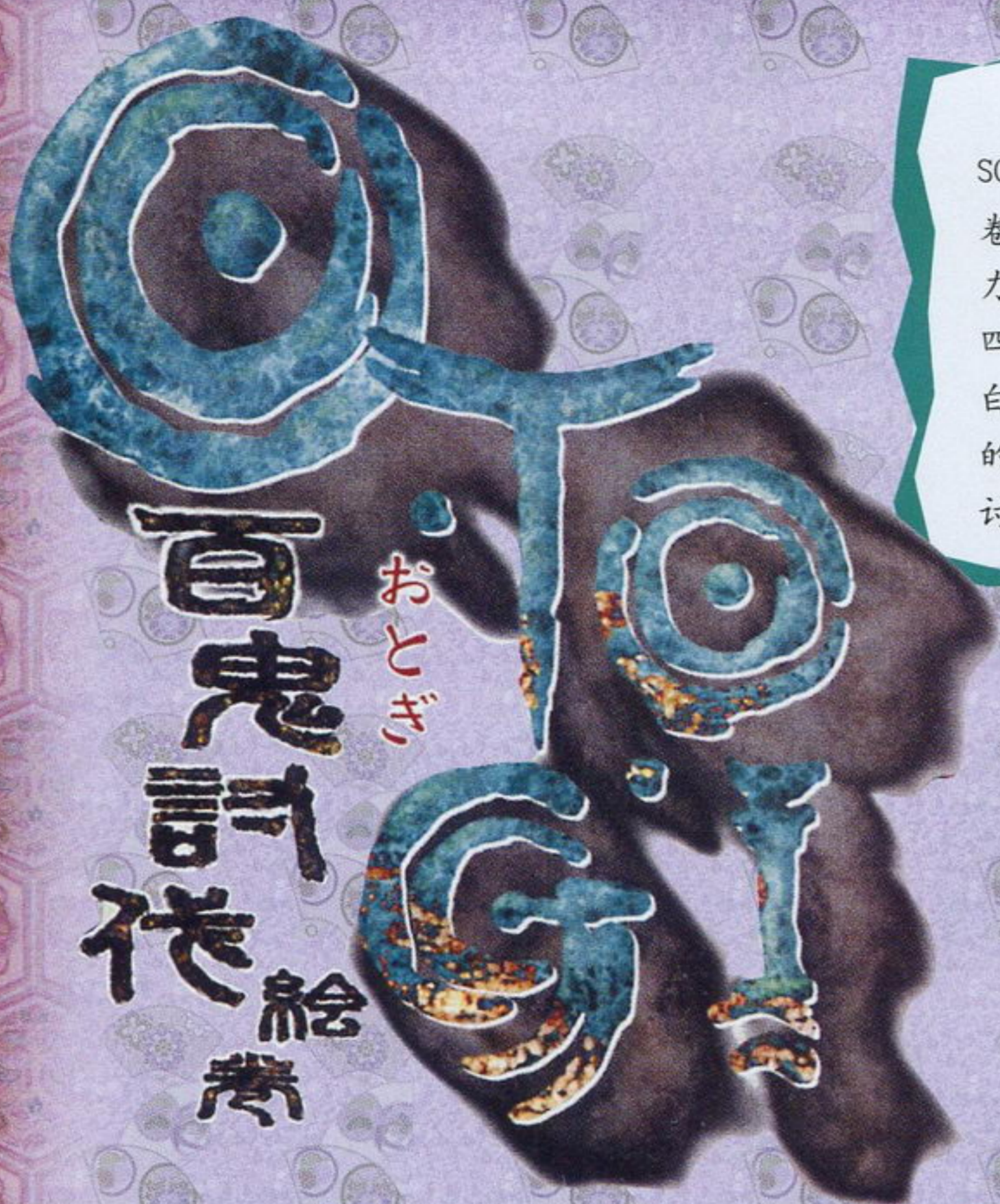
手写输入连笔草书识别  
聪慧灵巧更迅捷

- 连笔草书字体识别
- 笔体记忆功能,识别您的笔体
- 智能拼音输入及词句联想
- 可使用剪切、复制和粘贴,方便快捷如同电脑



可选配件:蓝牙耳机  
摆脱线控束缚,舒适自由活动空间,  
高效更方便。





距离上次的报道已经有一段时间了。对于这款今冬最值得关注的Xbox 日版游戏，FROM SOFTWARE可谓下足了本钱。而从目前公布的情报和前作的优异表现来看，《御伽 百鬼讨伐绘卷》绝对是一款相当优秀的动作游戏。这一次不但我方可以使用的角色激增至6人，连敌方势力也增加至3股。当时的朝廷饱受土蜘蛛一族和白银人的侵害，幸有安倍晴明、源赖光和赖光四天王（坂田公时、渡边纲、碓井贞光、卜部季武），方才保得平安。正当朝廷、土蜘蛛一族、白银人3股势力处于微妙的平衡时，九尾狐突然出现，使得这种平衡被打破了，百鬼讨伐绘卷的故事由此拉开序幕。这个冬天，就让我们与平安时代的安倍晴明、源赖光和赖光四天王一起讨伐百鬼吧！

## 前线狙击



御伽 百鬼讨伐绘卷	FROM SOFTWARE	ACT
Xbox 御伽 百鬼讨伐绘卷	预定 2003 年 12 月 25 日	日版
1人	硬盘记忆	6800 日元
对应 5.1 声道	推荐玩家年龄：全年龄	

## 百鬼讨伐绘卷

极具魅力的妖魔设定是游戏的特色之一。在前作中登场的妖魔全部都有一张精美的设定原画，这些原画可以在准备画面中的绘卷模式里看到。有了这个绘卷模式，使得游戏的收藏感大增。这样大受好评的设定当然会被继承下来。可以说，本作的副标题“百鬼讨伐绘卷”已经很好地告诉我们：随着敌方势力增加至3个，登场的妖鬼数量也会大为增加，而且绘卷系统也会大大加强。

### 妖鬼绘卷◆◆土蜘蛛一族

拥有蜘蛛形态的妖鬼一族，对朝廷持有强烈的恨意。曾经被安倍晴明利用白珠击败，之后就躲入了地下，耐心地等待着复仇的机会。土蜘蛛拥有惊人的繁殖能力，如果不能将其斩尽杀绝，就无法完全消灭它们。据说被它们毁掉的村庄，已经超过了上百个。



## 巫术属性解说

在《御伽》的世界里，并没有什么风火冰雷之类的属性设定，取而代之的是苍龙、朱雀、白虎、玄武这四大属性。这个设定从前作开始就已经有了，不过本作又加以改良。属性相克当然是玩家首先要考虑的事情，不过仅仅考虑相克是不够的。因为不同的巫术，其攻击方式也不一样，有时为了追击命中率，牺牲属性也是必要的。玩家可以使用的巫术共有4种，高级巫术是从这最基本的4种巫术中进化而来的。



用巫术召唤出青龙攻击敌人，一次可以召唤出数条青龙，对单体对全体都非常实用。由于青龙具有自动跟踪效果，因此实用性非常高。在前作中苍龙也是最好用的巫术之一。



属性：苍龙

苍龙



用巫术召唤出凤凰攻击敌人。和苍龙不同的是，凤凰没有自动跟踪效果，不过作为补偿，凤凰的穿透力很强。另外凤凰的单发攻击力是所有巫术中最高的一个。



属性：朱雀

凤凰



和前作比起来变化最大的巫术就是六合。六合是用巫术召唤出蜈蚣进行攻击，蜈蚣坠地之后会从地面上冒出很多水晶之刃来攻击敌人。此术最适合攻击远距离地面上的敌人。



属性：白虎

六合



召唤出无数的蝴蝶攻击敌人。蝴蝶的优点在于可以连发，很容易就能形成高连击数。当然在连发蝴蝶的同时，一定要注意巫力的消耗，否则就会“突然死亡”。



属性：玄武

蝴蝶



## ◆◆◆◆◆ 百鬼讨伐模式 ◆◆◆◆◆

百鬼讨伐模式是本作新增的模式。在这个模式中，敌人会以排山倒海之势向玩家袭来，这种场面以往只能在SLG中看到，不过这一次可要亲手将它们击破才行。除此之外，还有海量的建筑物等待着玩家去破坏。获得更高的杀敌数和破坏数就是挑战本模式的目标，这也是对玩家水平的一种检验。总而言之，百鬼讨伐模式就是让玩家充分体会到破坏快感的模式。

▶▶ 多么壮观的场面！看到这个场景，令人想起了PS上号称是“千人对千人”的SLG《鬼魂力量》，不过《御伽 百鬼讨伐绘卷》可是ACT啊！



▲庄严肃穆的古建筑群，不过你的任务就是要将它们全部破坏！说到破坏，前作的主人公源赖光可谓深谙深道的高手。看我的XXX！

## ◆◆◆◆◆ 讨伐出击准备 ◆◆◆◆◆

和前作一样，在进入每一关前会有一个准备画面。在这里，玩家可以得到将在本关登场的敌人情报，由此就可以进行有针对性的准备。如果自己的能力和敌人相差太远的话，也可以挑战之前打过的关卡，等自己的能力提高后再来挑战。由于本作可以使用的角色不止一人，因此又多了一个步骤。不知久不出战的角色是否也能获得经验值升级呢？

### 选择关卡



◀“修祓”就是选择关卡。只要打过的关卡都可以再次进入，这样就能反复练级，以免被高等级的敌人虐杀。

### 选择装备



◀在这里可以决定出战角色的祭器、灵符、咒具。建议是先参考一下敌人的情报后，再作决定，做到有的放矢。

### 选择角色



◀选定关卡后，就要选择出战的角色。虽然可以使用的角色增至6个，但可惜还是不能双打，真是遗憾啊！

### 百鬼丛书



◀这就是所谓的绘卷模式了。除了可以看到精美的设定原画外，更重要的是可以看到出场敌人的弱点和属性。

## 妖鬼绘卷 ◆◆◆◆◆ 白银人

平安迁都时拒绝迁都，选择留在古都随之一起化为瓦砾的人不在少数。（9世纪前日本的首都是奈良，之后才迁往平安，平安时代由此得名。）这些人舍弃了肉体，化为虚无的魂魄，因此能够自由操纵强大的巫力，人称“白银人”。它们非常仇视新都里的人们。



## 妖鬼绘卷 ◆◆◆◆◆ 九尾狐

相当神秘的妖怪，曾幻化为美女诱惑鸟羽天皇。（这一点倒是和中国的九尾狐妲己很像啊！）九尾狐的手下都是一些“鬼武者”，非常厉害。玩家能否按照日本史书所说将九尾狐在那须野斩首呢？这就要看你的本事啦！



朱月童子

从九尾狐的血肉中生出来的怪物，能够在空中自由自在地飞翔，并可以用意念控制大剑进行攻击，另外还擅长强力的巫术，是一个BOSS级的角色。

平将门

仇恨朝廷的武士，死后化为了骑着妖马的鬼骑士。不但剑术高超，还能使用雷系的巫术。手下有众多的胧武者保护着它，也是一个比较厉害的BOSS。

## ●● 《御伽 百鬼讨伐绘卷》SPECIAL BAG ●●

游戏发售日已经日益临近了，为了答谢支持者们，FROM SOFTWARE 特别推出了《御伽 百鬼讨伐绘卷》SPECIAL BAG。SPECIAL BAG和普通游戏一样，同样是6800日元，但里面附带了前作的美版，可谓超值。美版的全名是《O·T·O·G·I·M·Y·T·H·O·F·D·E·M·O·N·S》，和日版比起来惟一的不同就是从语言到字幕都是英文的。不过SPECIAL BAG里的美版自然是能够在日版机上使用的。有了SPECIAL BAG的诱惑，各位是否要重新考虑一下12月份的“战略部署”呢？要知道，SPECIAL BAG只截止到明年1月25日哦！





# 前线狙击

真幻想在线	MICROSOFT/LEVEL5	RPG
Xbox	TRUE FANTASY LIVE ONLINE	预定 2004 年
1人	记忆要求未定	日版
Xbox Live 专用		售价未定

随着厂商公布的内容越来越多，想必许多玩家对这款 Xbox 上的网络一定是越来越期盼了吧。确实，自 PS 上发售《最终幻想 XI》以来，许多玩家看到了电视游戏主机上的网络游戏的广阔前景，再加上游戏开发公司 LEVEL5 一贯以出精品游戏而出名，相信这款游戏在品质方面毋庸置疑。在 Xbox 上推出还有一个好处就是 Xbox 那方便的上网功能，而且其独特的语言交流更给这款游戏增色不少。毕竟玩网络 RPG 交流就是最重要的，而通过麦克风直接与对方交流更显得玩家的距离近在咫尺，并且除了自己的原声之外，Xbox Live 还提供变声系统。你既可以在男声、女声之间进行交换，还可以使用具有金属感的机械声，怎么样，是不是很有趣呢？好了，废话少说，现在就让我们进入《真幻想在线》那魅力四射的奇幻世界吧！

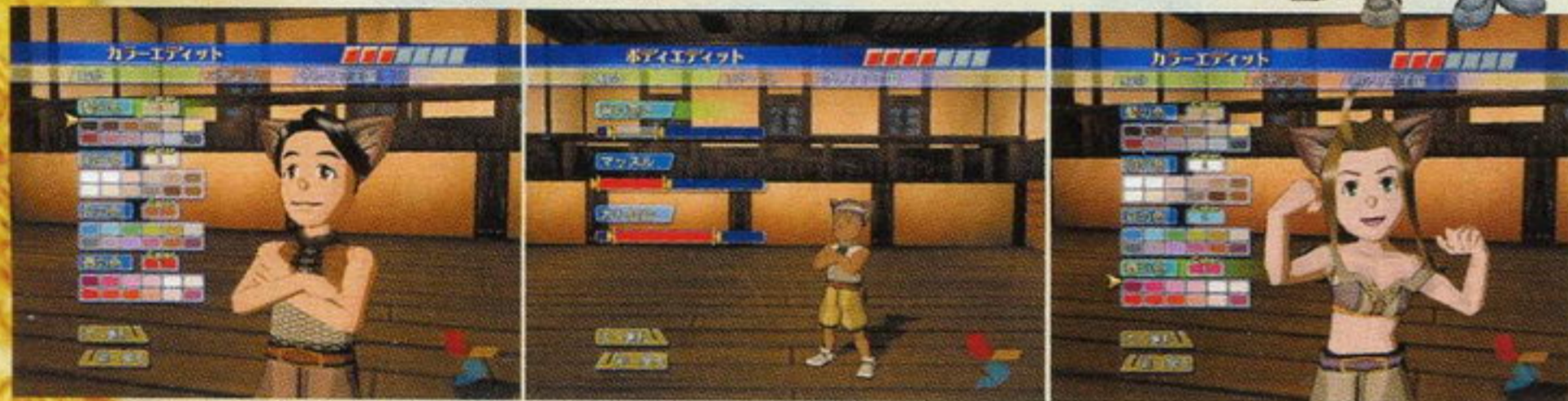
## CHARACTER 补充

之前我们已经知道了，在游戏角色的种族中有人类、精灵、矮人这三种种族，而根据开发者的最新情报，又加入了两种种族，那就是齐鲁特和沃戈尔，从外形看一种是属于矮小灵活性，另一个是高大强壮型，这么一来“AD&D”的标准种族就差不多都有了。(ˊˋ)

### 齐鲁特

长着一对巨大的耳朵，身材矮小是这一种族的特征。力量虽然不强，但其敏捷性和使用工具的熟练程度是所有种族中最高的，性格开朗好奇心强。作为生存技能，生产系方面技术超强。

擅长技能：生产系、盗贼系



### 沃戈尔

这个种族最大的特征就是巨大的身材和头上长的一对长角，擅长战斗，所以力量在 5 个种族中属于最强级别，其强健的体魄可以说是为了战斗而存在的。

擅长技能：战士系 (POWER 系)

不擅长技能：魔法系、生产系



## 广大的世界

当人物作成完成后，接下来就是选择出身的国家了。出身国家候补有四个，分别是：库雷利亚、贝鲁康塔斯、德米那·佩利、赛斯卡尔。每个国家的环境、文化、思想都不同，进而可以影像每个国家之间的关系。

### 被白色城墙包围的广阔郡主制国家

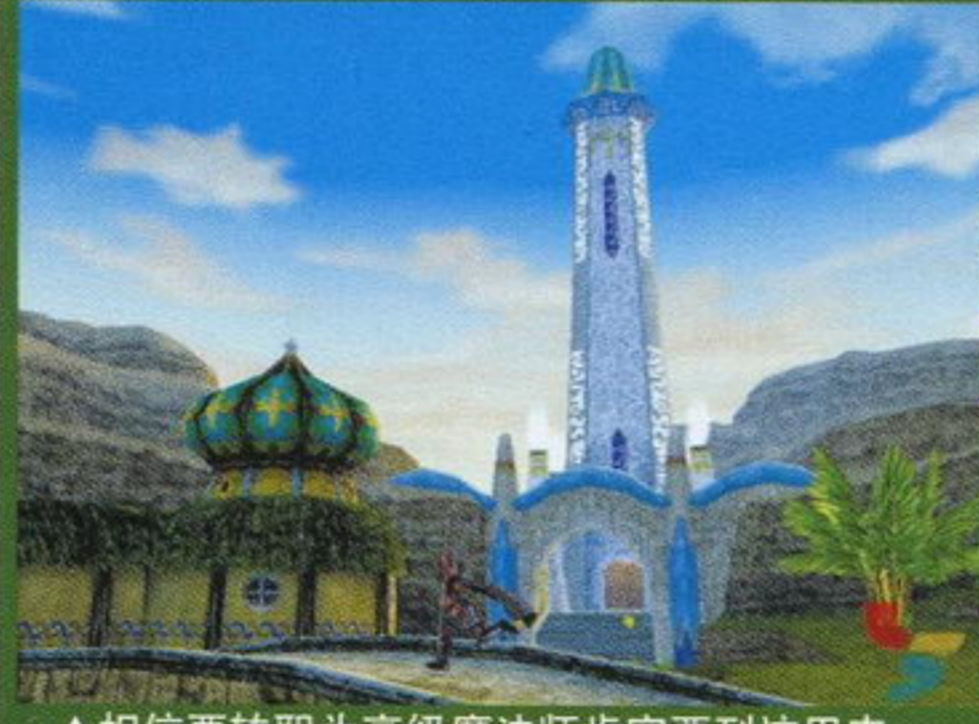
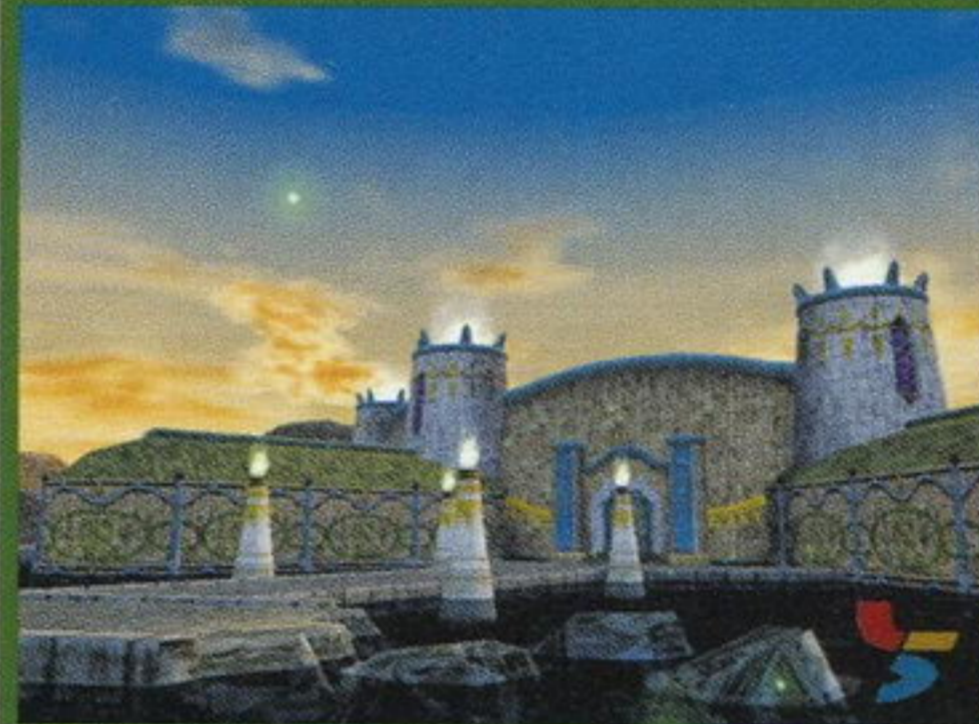
#### 库雷利亚王国

游戏开始时可以选择的国家之一，由被称为“白辉之壁”的高大城墙和王公骑士团守护的郡主制国家。王国四周有茂密的森林和险峻的山峰包围，而充满悠久历史的城镇也充分体现出王国那严谨的法律



### 魔法文化发大的魔法王国 贝鲁康塔斯

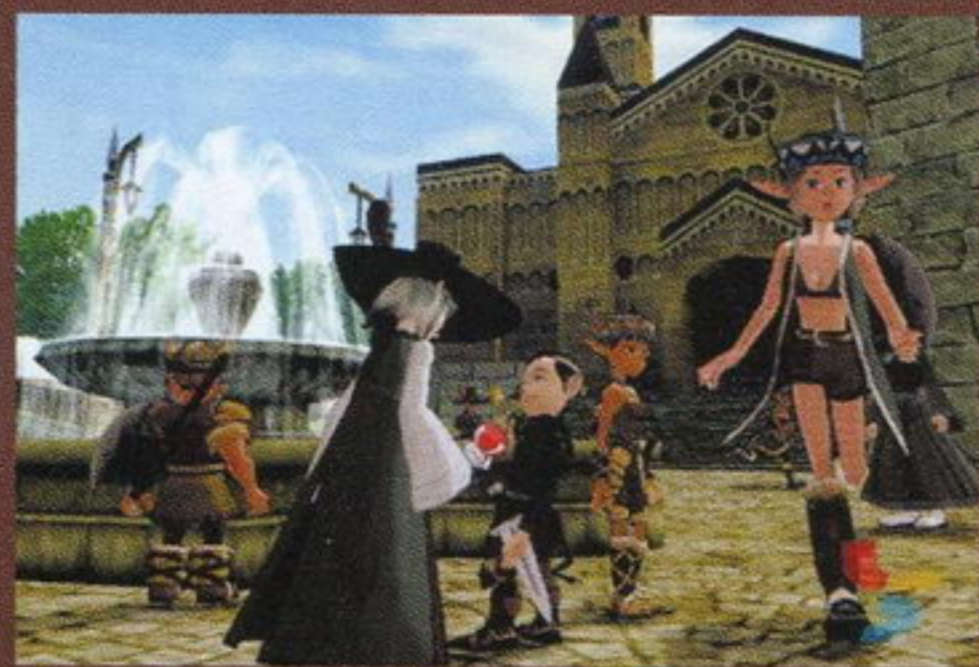
位于巴鲁提亚大陆东南部深受大自然的恩泽的魔法都市，在这里可以看到在其他国家看不到的建筑物，这里的魔法文明在大陆上具有相当长的历史。而作为魔法都市，它有着自己的特点，最大的一个特点就是人们的交通工具不是马车，而是乘坐扫帚。居住在这里的人有一大半是魔法师，而在这里有大陆最上级的魔法组织“芙拉普提魔法学院”。由上级贤者唐那德·芙拉普提主办的这个学院，培养出了大批优秀的魔法师，毕业于这个学院的人都会被授予“芙拉普提的徽章”，凭借这个徽章，可以在诸多设施得到优惠的待遇。如果你想成为一名魔法师的话，这里是最好的选择。



▲相信要转职为高级魔法师肯定要到这里来。

▲这里的建筑都充满了魔法风味，特别是房顶造型，非常奇特。

与秩序带来的繁荣，而那高耸的城墙自建国以来，多次抵御了外敌的入侵。现在库雷利亚 14 世的主张是“解放世界”，而赛斯卡尔的自由海盗们却与其唱反调，两国的间的战争一直持续到现在。



▲月亮高挂的夜晚，在这浪漫之夜到底有什么东西等着玩家呢？

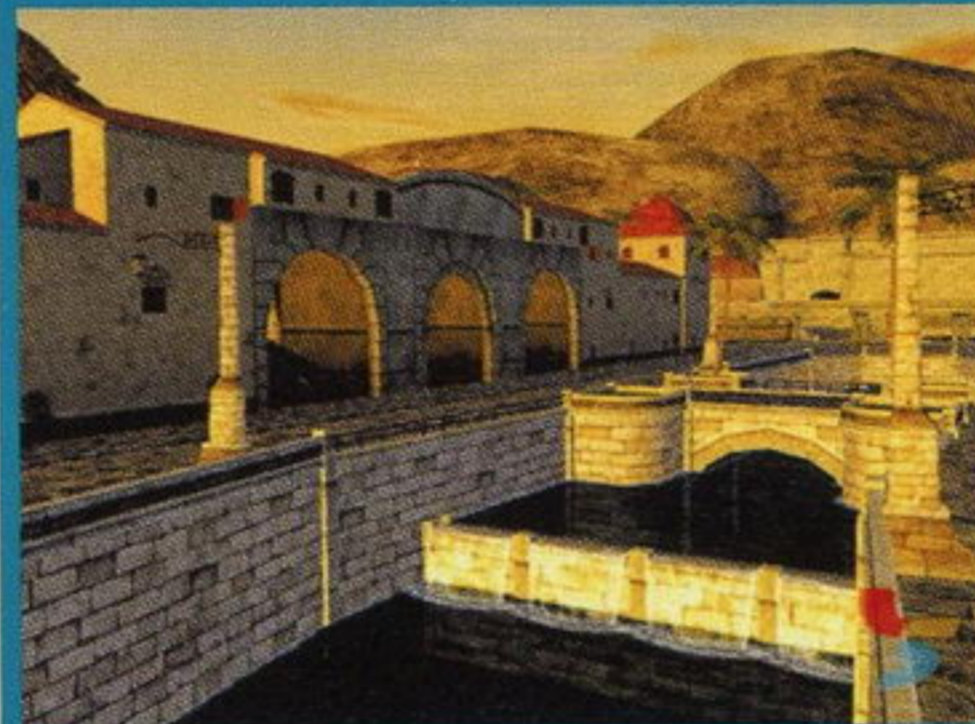
▲这里既有冒险者，也有为战斗而生存的角斗士。





## 商人聚集的港町 德米那·佩利

德米那·佩利是海面积最大的王国，这里有世界最大的贸易港口，世界各地的商人都聚集在此地进行商品买卖。由于可以在这里买到海产以及世界各地的特产，所以拜访这个地方的人非常多。在德米那，有着商人所属的最高组织“高级工会”，工会的执牛耳者——世界第一的大富豪罗·万乔更是将更工打点得井井有条，而在高级工会商会的本店，只要金子没有穿孔，什么东西都能买到。

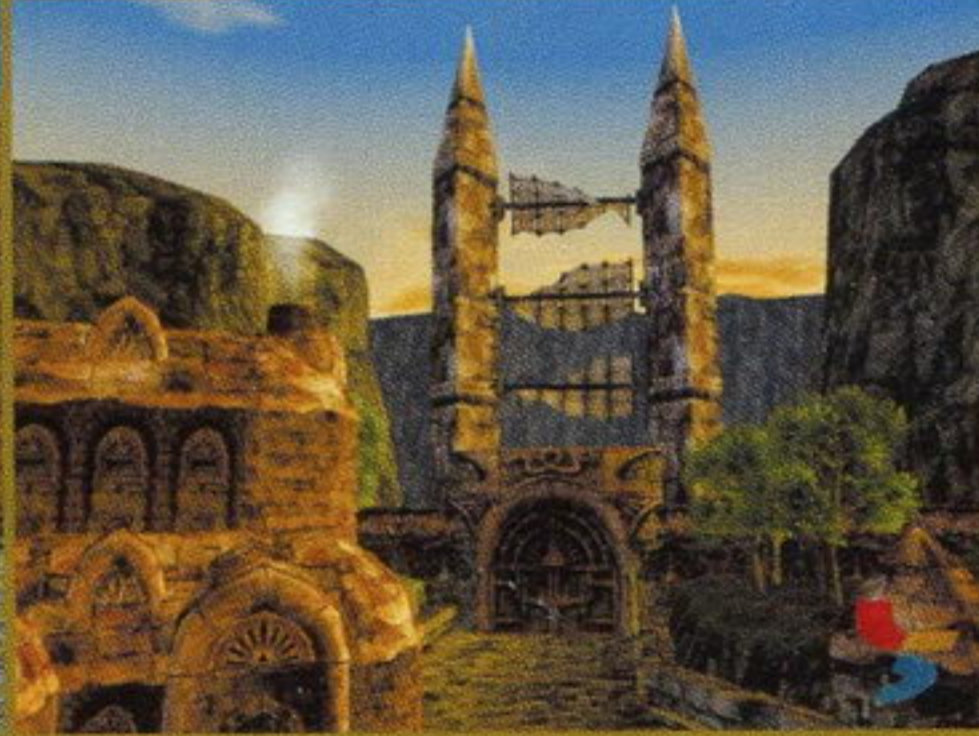
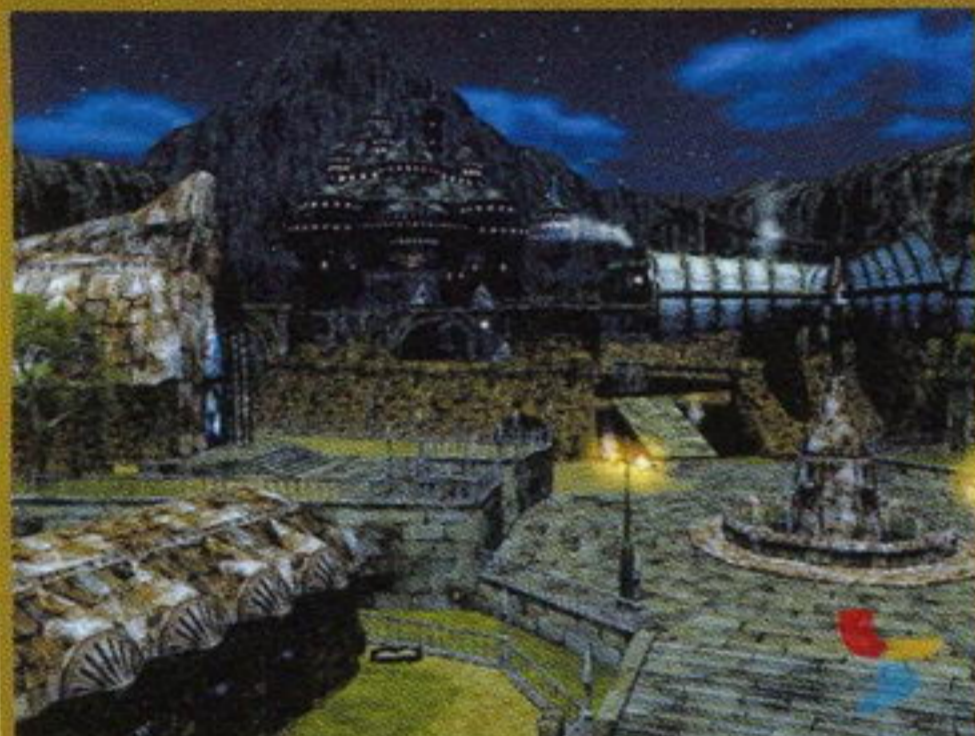
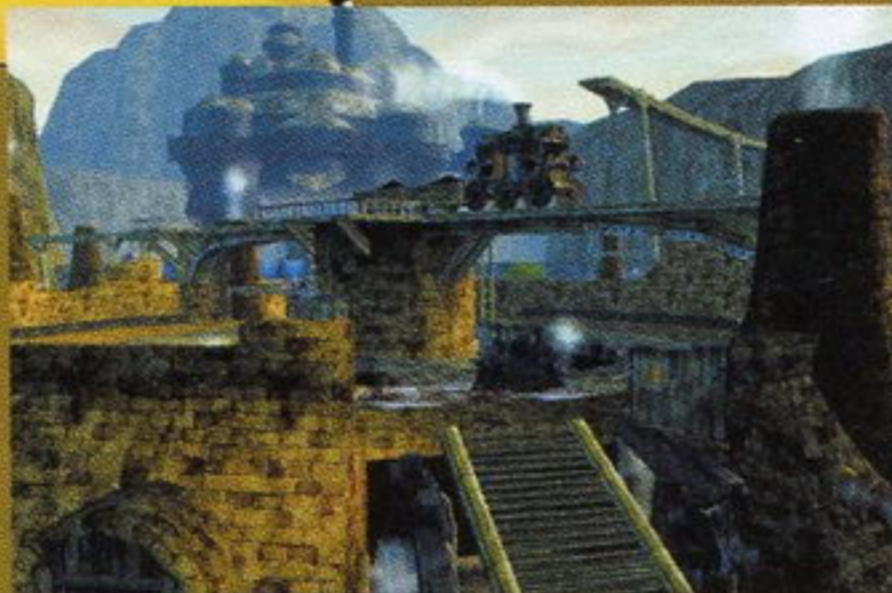


▲充满了南国风情的港町，不做买卖玩一下也好。

▲不知道这里的商人是不是像《RO》里那样拉着一个车子满街跑。(ˊˋ)

## 建造在险峻山崖上的矿山都市 赛斯卡尔

赛斯卡尔是一个建造在山谷间的都市，由于这里矿物资源丰富，所以居住着很多的断冶师，而且在这里锻炼好技术后，然后到其他国家工作的断冶师并不是少数。由于这个国家集中了许多优秀的人物，所以蒸汽文明非常发达，而这里林立的蒸汽机车就是最好的证明。在这里还有赛斯卡尔贵族格拉海姆·扎尔丹领导的赛斯卡尔的上级组织“自由海盗”，这是一个由各个谷的晶石集团组成的组织，他们反对库雷利亚的君主制，因此与库雷利亚的王宫骑士团的纷争就从未断过。

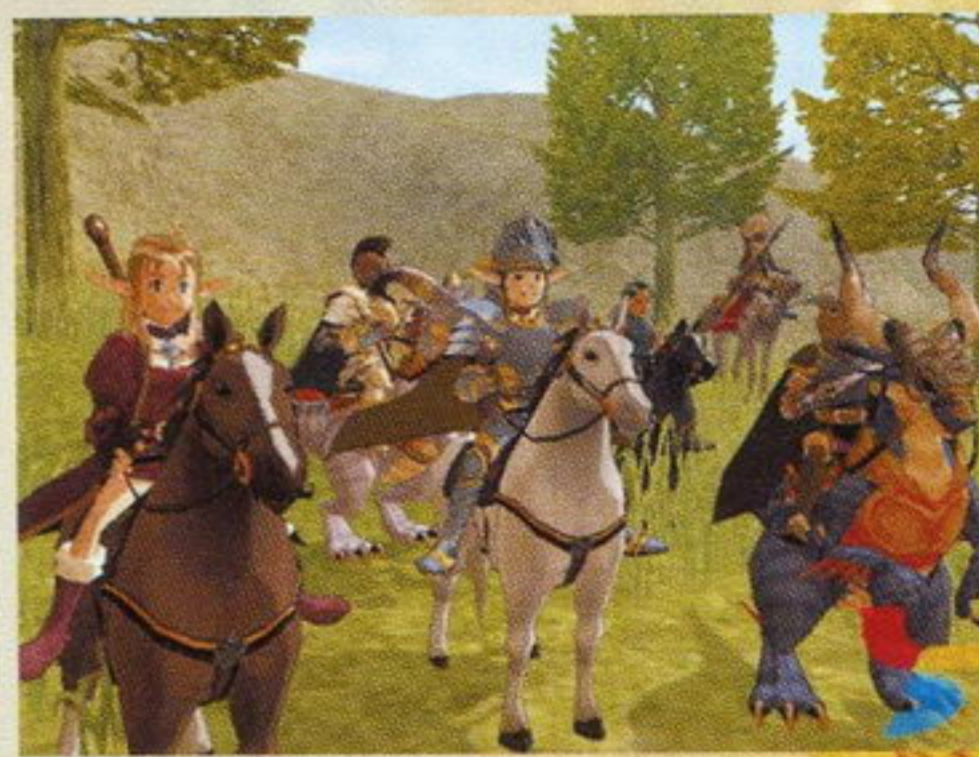


▲这里的蒸汽文明极为发达，相信机械系的道具也很多。

▲打造武器的矿石一定要到这个地方来找，但如果是库雷利亚的人的话，不知会不会卖给你呢？

## 作为冒险者的选择 独特的语音战斗系统

《真幻想在线》的世界是废弃了经验值的，取而代之的是“技巧制”系统，通过这一系统在游戏中玩家可以过着多姿多彩的生活。由于这个世界经常受到外敌的入侵，所以被称为“冒险者”的人就成了不可缺少的存在。他们有着保护自己的擅长的技能，剑术高超的剑士、百发百中的神箭手、手持巨斧的狂战士、操纵怪兽的宝物猎人、擅长战斗的料理人……这些角色将成为玩家的分身，担任保护世界的重任。既然担任保护世界的重任，战斗就在所难免，《真幻想在线》与同伴之间的交流并不是通过键盘，而是通过Xbox Live的麦克风，也就是进行语言交流。通过语言交流，玩家可以进行亲密的合作。对于组队战，相信很多常玩网游的玩家应该很熟悉，擅长魔法攻击的法师、负责回复的司祭、站在前卫充当肉盾的剑士，队伍职业的组合将是组队战的关键。由于采用语音交流，相信同伴间的连携攻击应该变得更方便了。





# 前线狙击

# FRONT MISSION 4

フロントミッション フォース

前线任务 4

SQUARE ENIX

SLG

PS2

FRONT MISSION 4

游戏人数未定

对应周边未定

预定 2003 年 12 月 18 日发售

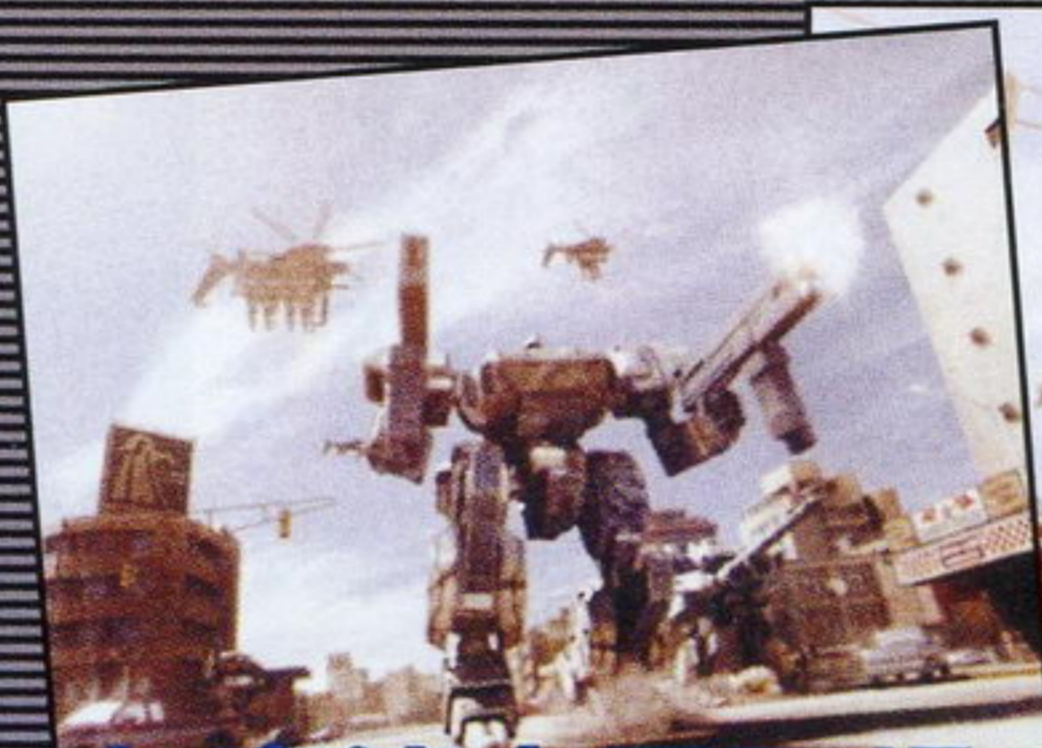
记忆容量未定

日版

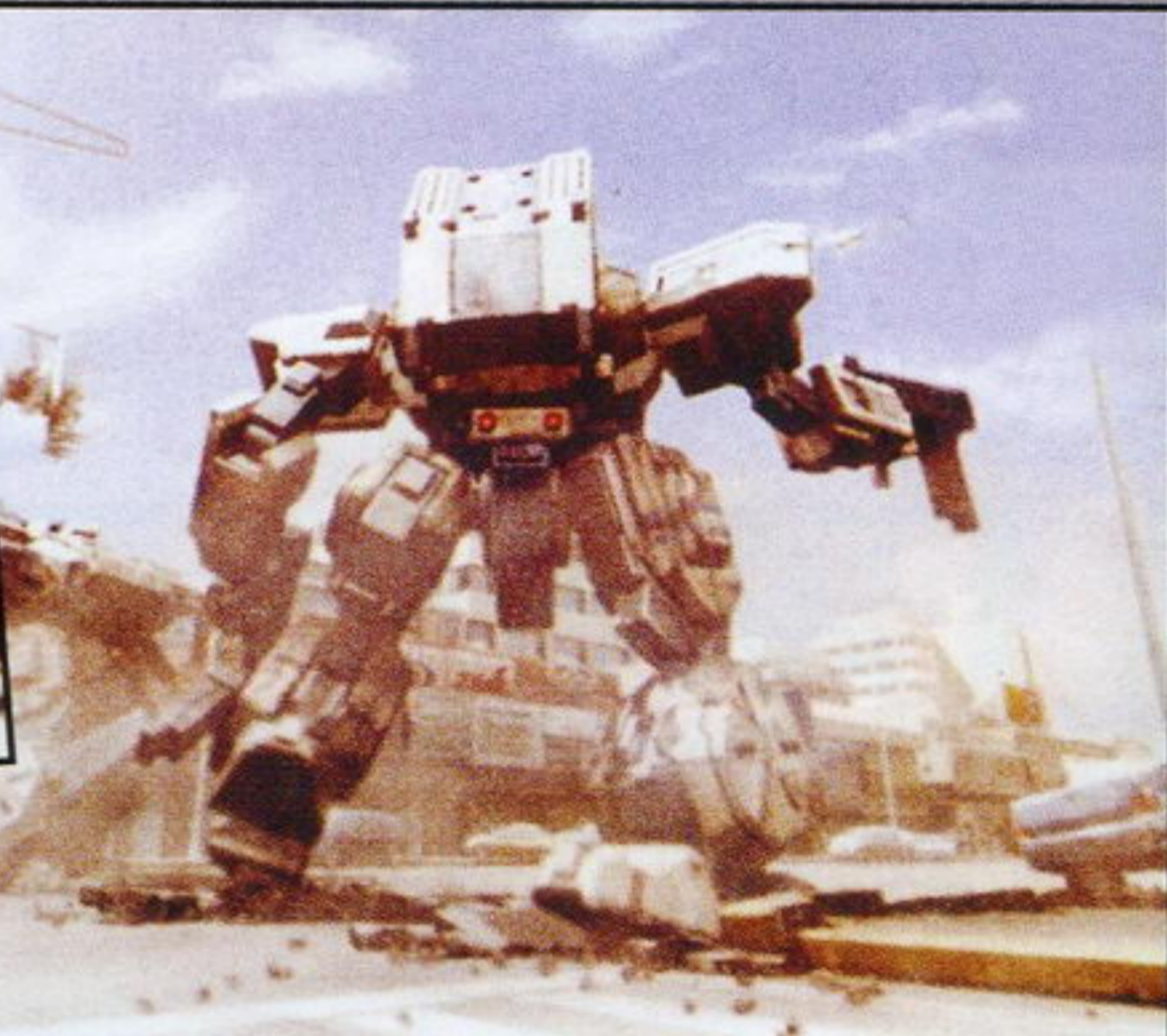
6800 日元

## BATTLE 利用新系统 展开的激战!

本作的作战流程与该系列前几作并无区别，依然是对配置在战斗地图上的机体下达指令，以完成给出的任务为游戏目的。战斗系统是标准的回合制，玩家可以进行移动、攻击等指令操作——以上几个方面都是目前已知的内容，至于更加详细的战斗部分，当然就是Wanzers们在战斗时最多可以同时出场8台机体的设定以及“Link系统”了！下面就为迫不及待的读者们做一番详细介绍吧！



在高速中展开极高魄力战斗!



### Link 系统 使用“Link”，让同伴进行支援吧!

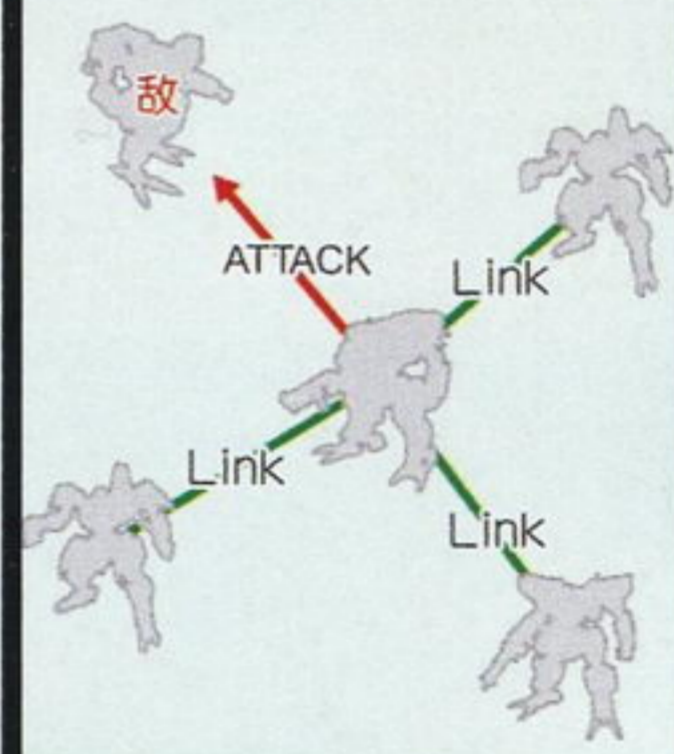
简单地说，Link系统就是在战斗时能够让同伴对自己进行支援的系统。在开始战斗前，对自己的同伴先进行Link的设置。谁对谁进行支援、使用什么样的武器进行支援，连这些细微的设置也能够自由控制。一个人最多可以拥有其他3人的Link。也就是说，即使在某一场战斗中，只有1人上场出战，但由于事先设定了Link，那么其他3位同伴也会自动一起出场战斗。这一系统可以说是与“Wanzers Setup系统”同样重要的新要素。

#### Link 图解

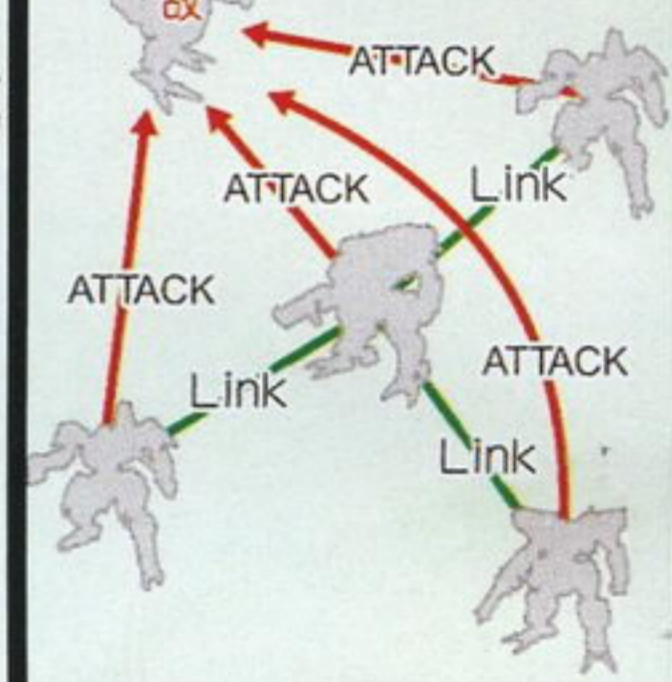
首先要设定要Link的对象到底是谁。



Link 设定完毕后，攻击敌人。



结果变成了我方进行了Link 设定的全员一起攻击敌人了。



## CHARACTER & WANZER

艾尔沙和达利尔，这两个主人公，你会选择哪个进行游戏呢？要知道，不同主人公的路线、登场人物和数量均有很大的不同哦。不过不管怎么选，我敢肯定会有相当数量的玩家会选择艾尔沙的吧？（笑）就连官方也是先公布的艾尔沙路线的角色。好了，让我们看看这些机师和他们的爱机吧。



原法军部队的Wanzer驾驶员

### 艾尔沙 (ELSA)

曾经所属法军的女性Wanzer的驾驶员。虽然年纪轻轻只有22岁，但操纵Wanzer的水准却远超其他人。是个诚实开朗，年轻但正义感过剩，常会唠唠叨叨大谈道义的人。



乘机：Zenith



### 拉特娜 (LATONA)

拥有卓越战斗能力的女性Wanzer驾驶员



乘机：Stork MK

ZAFTRA 联盟军所属Wanzer驾驶员。可能是因为呆在军队的时间过长，所以虽然身为女性但行动和口气却常让人大跌眼镜。无论是对待自己还是对待别人均极为严格，极端厌烦自己被别人轻视。



## Link 的 2 个种类

Link 分为“攻击”和“防御”两种。正如其字面意义一样，攻击 Link 是对象同伴攻击敌人时发动、防御 Link 是当对象同伴遭到敌人攻击时发动。

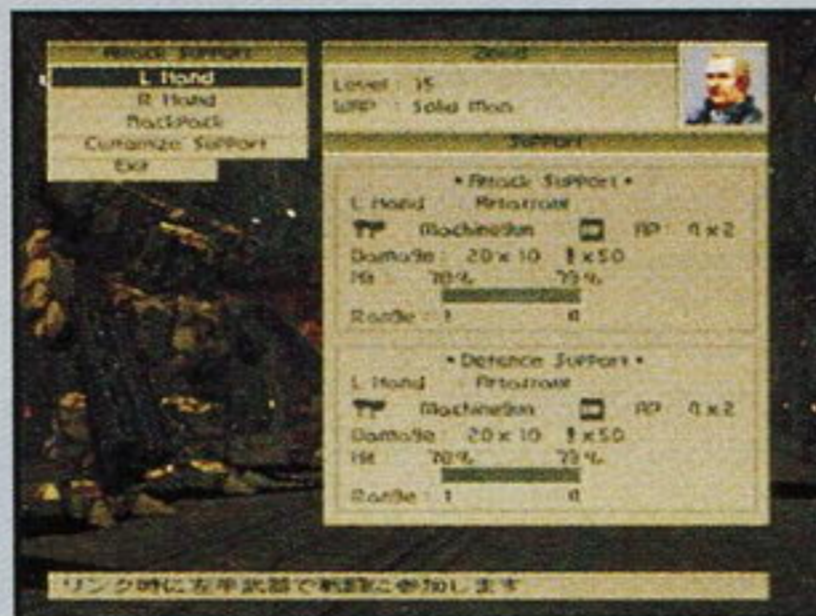
### 攻击 Link

当自己对敌人发动攻击时，同伴便可以作为支援而参加战斗。此时玩家可以详细地设定每个角色使用什么武器进行攻击。如图中所示，基德和哈密兹一起设定了 Link（两人均使用左手武器进行支援）。艾尔沙一旦开始攻击敌人，两人便会立即参加战斗。



### 防御 Link

当自己受到了敌人的攻击时，同伴便可以马上进行防御支援，以免自己遭到更大的伤害。如图中所示，哈密兹是使用左手武器进行支援。



### 在实战中自由更换 Link 设定

在 Link 设定完毕后，等到了实战时，玩家可以根据战场上的情况对每个同伴单独进行设定。从目前已知的情报来看，似乎只能设定角色使用什么样的武器进行攻击，而其他的行动，比如说使用道具之类的行动是否能够进行，则暂时不得而知。

### 进行 Link 设定需要使用“Link Point”

前面已经说了这么多 Link 系统的优点，玩家可能会认为只要有这个设定，战斗的时候就能无敌天下了——那么您就大错特错了哦。每次进行 Link 设定时，都会相应地消费叫“Link Point”的点数。不过遗憾的是，关于这方面的具体情况，暂时仍旧不明。

## Link 的发动过程

1. 在战斗开始前先对角色进行 Link 设定，此时需要考虑周详的，还包括战斗前机体的装备、配置等等。需要注意的是，机体的配置、武装等资料是无法让电脑自动设置的，所以需要玩家了解系统中的各个数据才行。

2. 在 Link 设定结束后即可向敌人展开攻击。这样，同伴便可以与自机互相支援，共同作战。另外，当光标指着某位同伴时，该同伴与谁设定了 Link 等资料也会自动显示出来。

3. 不光是我方，敌方也会有设定 Link 的时候。算上敌我双方一起，在战斗时最大可以有 8 台机体一起出现！相信激烈的战斗画面一定会让玩家叹为观止。



▲从画面中看，一次性最大可以有 8 台机体参战。战斗的激烈程度远远大于前作！

## 哈密兹 (HERMES)

虽然没有什么从军的经验，但却担当了艾尔沙所属部队的情报分析官。性格活泼积极，但一旦遇到与他人意见不合时便会立刻争执不休。结论：精力过剩、孩子气的家伙。



才华横溢的天才电脑专家

乘机：Giza

原德军的驾驶员，军衔将军。不管是驾驶 Wanzer 还是指挥战略部署，其才能均是数一数二的。性格沉默寡言，总给人一种稳重老实的感觉。

乘机：Tattoo



悠闲老实的原德军将军

## 基德 (ZEAD)



小队中深得信赖的幽兰黛儿首领



乘机：Wild Goth

原英军的将军，幽兰黛儿的首领。正如其军人的身分一样，对自己言行举止都要求得非常严格。但与其他军人不同，他对别人的举止并没什么严格要求，对别人的不良行为也极富包容力。就好比队伍中大家的父亲一样。

## 贝克 (BECK)



原职业运动员的开朗自信家

乘机：Celtic

以前本来是一名运动员，所以没有任何从军的经验，这反而成为了他不守军规的一大理由。对任何事物都自信满满的，他缺乏与别人的交流，常常被别人误解。

## 博修 (BOSCH)





# 前线狙击 BUJINGA I 武刃街

通过前两次在“前线狙击”栏目中的介绍，以及在Gamehalo中的试玩演示，对TAITO与RED合力制作的武侠动作游戏《武刃街》感兴趣的玩家也越来越多了。如今，离游戏的发售日不过一个来月的时间，除了紧张的后制作，厂商对于本作的宣传自然也是不遗余力，最近又陆续有新情报公布。在本次续报中，我们将看到除主人公刘王羽以外另两位主要角色的造型，并会介绍游戏第2关与第3关的基本情况。（第1关亡侠街的全貌大家应该在试玩影像中见过了）相信通过本次介绍，大家会对本作有进一步的了解。



武刃街	TAITO/RED ENTERTAINMENT	ACT
PS2	武刃街 1人 对应周边未定	预定 2003 年 12 月 25 日 记忆容量未定
		日版 6800 日元

## 部分关卡介绍

个性十足的新概念 ACT 《武刃街》在关卡设计方面也是别具一格，甚至在出现关卡名称时也使用了武侠电影中的常用手法。下面为大家展现的就是第2关与第3关的场景。另外，细心的玩家可能已经发现，左上角显示自动防御回数的八卦符号变成了莲花瓣，可能是为了提高防御上限，（试玩版中为8次，现为12次）增加剑戟反击的表演效果吧。

曾经与刘王羽一同在师傅门下修行的武者，是刘的挚友。但由于体内拥有“鬼”的强大力量，已经失去了原本的心智。到底是什么原因才令雷震龙堕入鬼道的呢？



声优：山寺宏一

雷震龙  
レイ・ジエンロン

## 蓉华 ヨーファ

声优：坂本真綾

本作的女主角，不过官方只公布了她的造型，而她的身份还是个谜。随着游戏的进程，蓉华与刘雷二人的关系也会慢慢揭晓。



## 舞台二 圣林境

这是一个被雾笼罩的舞台。关卡的序盘是一片竹林，穿过竹林之后会看到一间废弃的大屋，屋前有一个很大的庭院，其实这里原本是个演武场。这里将是与本关的BOSS展开殊死大战的地方。

在竹林中的敌人大多具有很高的机动性。



## 舞台三 魔窟院

在断崖绝壁之间建造的石窟寺院。寺院内光线阴暗，与外面的阳光明媚造成极大反差。且内部地形复杂、机关重重。不过主人公华丽的移动技在这里倒是有了用武之地。

魔窟院乃是像蜘蛛一样的怪物“勃皇”聚集栖息的地方。



刘王羽在前进过程中会遇到各种各样的机关，为了避免不必要的损伤还是小心为妙。

在这一关狭窄的地形较多，三角跳、壁面行走、空中滑行等技巧都要熟练掌握。



这便是势如破竹！



将竹子砍断会出现一些道具，其中可能会有打开机关继续前行的必要道具哦！



解读在各处配置的石碑，可以获得不少过关的提示及重要信息。



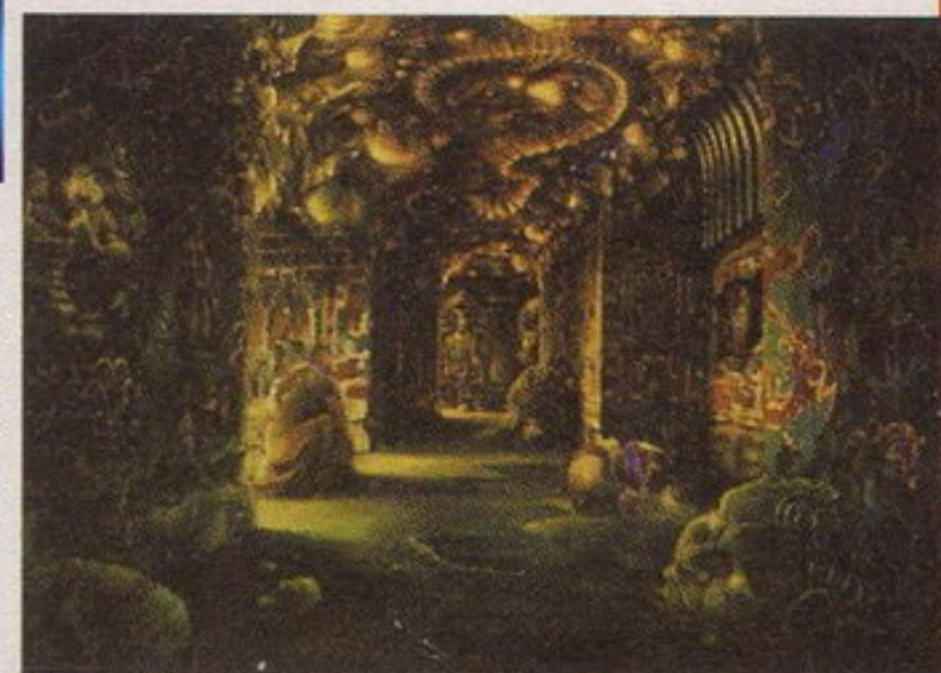
BOSS 饕饕

在演武场上会与巨大的怪物饕饕一较高下。饕饕被称为鬼中的“四凶”之一，其实力不容小视。不过其攻击方式尚不明朗。

小心机关啊！ BOSS 桀桀



在魔窟院的出口处，会遇到本关的BOSS。由于BOSS在空中，妖术可能会起到重要的作用。





文：胜负师

年末世嘉动作大作《Kunoichi 忍》是国内玩家相当关注的一款作品，这不仅因为“《超级忍》系列”对于老玩家的影响力，去年此时的《Shinobi 忍》也让新生代玩家领略了忍者游戏的风采。如今“女忍”发售在即，想必很多FANS都已经迫不及待了吧。这次的前线续报将为各位介绍厂商公布的新情报，其中包括更为具体的剧情背景、两名主要的反派角色以及一些新敌人的造型。就算在游戏系统以外，《Kunoichi 忍》的变化与革新也都让人兴奋不已，就让我们为“女忍”的发售一起倒数吧。

# 前线狙击

# Kunoichi



Kunoichi 忍	SEGA/SEGA WOW	ACT
PS2	Kunoichi 忍	2003年12月4日
	1人	记忆容量未定
	限定版 8800 日元	6800 日元

## 绯花以前的师傅 中臣财阀忍军首领

## 地虫

发现了绯花的才能，并将忍术传授给绯花的忍术高手，曾经是绯花最信赖的人。地虫过去也为政府机关服务，既是绯花的师傅，也曾是她的上司。不过他突然脱离政府管理，成为行踪不定的“拔忍”。由于地虫能力超强，黑白两道也奈何不了他。现在他受雇于中臣财阀，带领忍者军团在东京寻找恶食碎片。从他的忍术来看，应该与胧一族有着莫大的关系。

## 对政府怀恨在心 地虫现在的弟子

## 翡水

详细身分不明，只知道翡水的族人为政府所杀害，为了报仇而加入了与政府敌对的中臣组织。她在中臣财阀遇到了地虫，并成为他的弟子。美艳的翡水在师傅的指导下能力大增，在体术方面更有过人之处。她不仅是地虫的徒弟，也是他忠实的部下。在TGS的宣传片中就可以看出，翡水对绯花怀有很强的敌意，或许她在任何方面都不想输给师傅过去的弟子吧！

### 故事概要 STORY CHECK

最新公布的背景在细节方面与原先相差较多。故事主要讲述的是胧一族的首领秀真在解决了黄金城事件之后便销声匿迹，而他所持的妖刀·恶食也变成了碎片，作为符咒将东京的式神封印起来。尽管恶食已经化为碎片，但依然拥有强大的力量。过去曾协助过产土蛭户（前作的最终BOSS）的军事企业“中臣财阀”蠢蠢欲动，花重金雇佣忍者兵团，占领了东京都，开始寻找恶食的碎片。而政府机关便派遣主人公绯花潜入东京，阻止中臣财阀的阴谋。



### 式神

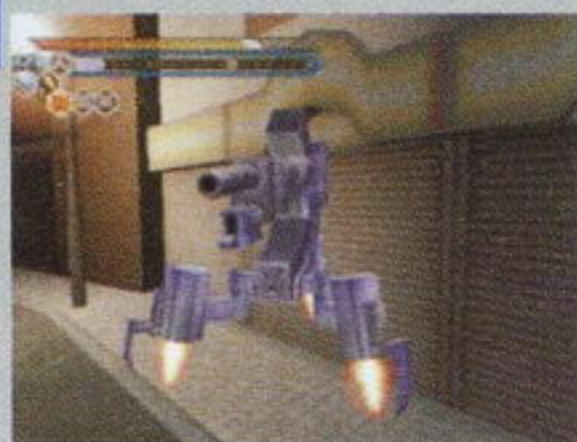
式神是来自异世界的怪物，在前作中就有不少种类的式神登场。在本作中，由于式神吸收了恶食碎片的力量，能力有所强化。



身形巨大的式神。

### 兵器

中臣财阀是以生产军需产品为主的大型企业，而在恶食回收过程中使用的众多现代化兵器就是由本部开发制造的。在每个关卡几乎都会碰到这些兵器。



可在空中浮游的防御用炮台。



地面炮台的装甲要用足踢来破坏。

### 黑钢

这个家伙是什么人呢？瞧他一副不可一世的样子，旁边的下忍又对他卑躬屈膝的，看来应该是个BOSS级的角色吧。



黑钢的造型倒有些像超级系机器人。

### 下忍

这些就是实行恶食回收工作的中臣财阀雇佣忍者部队，他们的另一个任务就是阻止绯花的前进。下忍的种类相当丰富，造型与攻击方式各不相同。



手持重型火器的大汉。

穿着这种特殊忍装就可以在在空中飞行。



这种奇怪的装甲可能要用足踢才能破坏。

### 武器装束 鼓

作为忍者，地虫的装束十分引人注目，在他的衣服上还有色彩斑斓的蜘蛛巢刺绣。另外，比较特别的还有地虫左手边的那面鼓。这种鼓本来是被称为“能”的艺者在舞台上表演用的乐器，现在却成了武器，不知会以何种方式攻击。右手的武器与绯花所持的小太刀“双翅”在造型上颇为相似，看来两人的确是师徒啊！

### 武器装束 伞

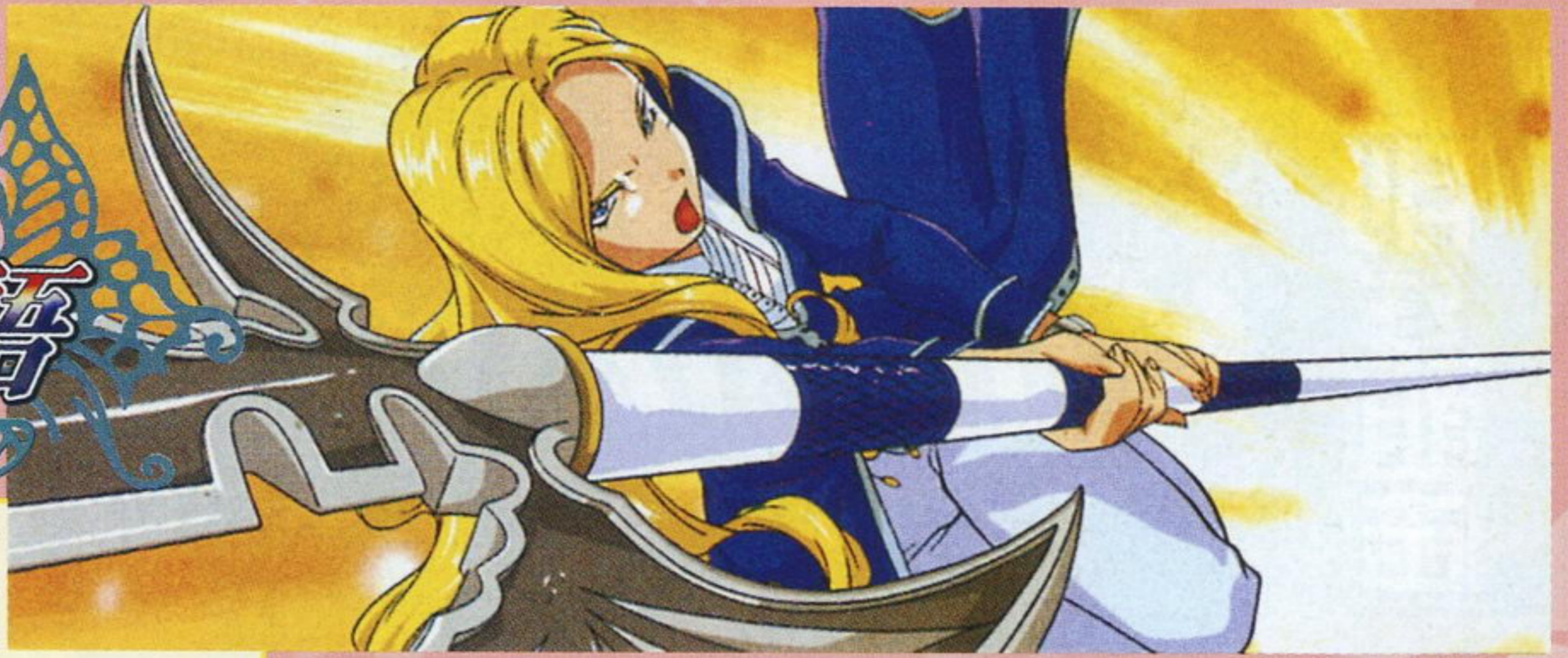
翡水的装束十分前卫，至少潜水镜和靴子不是忍者的标准配备吧？（笑）日式与西式融合的服装令人印象深刻。翡水的主要武器是一把与她身高差不多的大伞，除了可以把它当成刀或是枪来攻击，伞内还有机关，可以发射手里剑，攻击方式相当丰富。另外，翡水拥有高超的体术，就算手中没有伞，也不容易对付。



# 前线狙击

## サクラ大戦物語

ミステリアス巴里



在不久前的TGS展上，SEGA共公布了《樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士》和《樱大战物语 神秘的巴黎》这两款作品的新情报。虽然说两者相比，无疑是五代更为让人期待，但对于众多无法忘怀在巴黎夏诺瓦尔歌剧院度过的那段美好岁月的朋友们来说，《樱大战物语》却又有着一份五代所无法取代的魅力存在。日前，SEGA公布了该款游戏的最新情报，下面，就让我们继续回到那艺术与鲜花之都，再度进行这段浪漫的巴黎之旅吧。



从90期的TGS报道中，大家应该已经对这款游戏的特点有所了解了吧。这是一款由巴黎花组所有成员同心协力解决疑难事件的“《樱大战》系列”首款推理AVG，而画面左上角也首次出现了代表生命值的血槽。虽然从目前公布的画面中我们还无法了解到这款游戏的系统，但相信它和普通的AVG不会有太大的差异，LIPS无疑将发挥比前作更为重要的绝对主导性的作用。

能够在夏诺瓦尔剧场进行表演，那是许多艺人毕生的梦想，而有一位还是新人的舞姬少女正是以此为目标而经过重重考验来到这里的。但就当即将登上舞台实现自己梦想的当天，她却突然间失踪了，而花组的众人则担当起了寻找她的重任。

### 序篇剧情公开



▲哥古妮戈看上去很担心失踪的女孩。



▲古妮西露似乎在地道那边搜集到了某些情报，会是和失踪事件有关的吗？



▲艾莉嘉坚信这一定是一起诱拐事件，果然符合她的性格啊。



▲“我有事要找你。”花火这样说着。在游戏中，玩家不仅可以从巴黎花组那里得到情报，更可以与她们一同进行调查。



▲而此时罗比莉雅则表现出了她一贯的沉着冷静，也许她那不同寻常的身分会使其搜集到更准确的情报？

樱大战物语 神秘的巴黎	SEGA	AVG
PS2	サクラ大戦物語 ミステリアス巴里 预定2004年2月 1人 记忆要求未定	日版 6980 日元
	对应周边未定	



◀在静谧的夜空和皎洁的月光下，美露和丝一脸担心地向下看去，她们究竟在看着些什么？



▶倒在血泊中的长发男子，这是在《樱大战》系列中很少直面表现的死亡场景，花组的众人大概又要开始忙起来了。



◀结合上幅图，不知为何卡伦竟然联想起了名侦探柯南中的那只黑猫，样子看起来依然是那么猥琐啊。



▶被蝙蝠惊吓到的哥古妮戈，看样子这一幕应该是发生在某个地道内，是与主角一同前去调查吗？



2003年12月23日，“樱大战 dinner show2003 巴黎的圣诞节”将在东京举行，而为美露和丝配音的两位声优小岛幸子以及カないまみ也将首次参与演出。从排练时的画面我们就可以看出舞台及角色服装之考究，不知这次的演唱会能否能获得像当初的“奇迹之钟”一样的空前成功呢？



话梅杂志 & 3DM-SM



格斗之王 2003

SNK PLAYMORE

FTG

ARC

THE KING OF FIGHTERS 2003

预定 2003 年冬

日版

1~2 人

自带记忆功能

售价不明

# 前线狙击

对于广大格斗迷来说，从 1994 年开始，“格斗之王”就已经成为了大家一年一度的盛会。但今年直到 11 月份，《格斗之王 2003》依然不见踪影。相信大家已经望穿秋水了吧？在本刊截稿前刚刚得到消息，本作的主人公变为了一位名叫红焱（アッシュ・クリムゾン）的控火怪人，而本作的组队格局可以用混乱来形容。下面就为大家公布目前公开的出场角色（部分内容可能与正式版有出入），以后再为大家进行全面详细的报道！

## JOE · HIGASHI

生日：3 月 29 日  
身高：180cm  
体重：71kg  
血型：AB 型  
籍贯：日本  
兴趣：吵架  
得意运动：全部格斗技

## TERRY · BOGARD

生日：3 月 15 日  
身高：182cm  
体重：83kg  
血型：O 型  
籍贯：美国  
兴趣：电视游戏  
得意运动：篮球



永远的宿命对手：草薙京 · 八神庵

主角队：红尘 · 毒龙 · 神武	法外队：牙刀 · 比利 · 山崎龙二
饿狼队：特瑞 · 东丈 · 鸢狮假面	女性队：京 · 不知火舞 · 玛丽
龙虎队：坂崎良 · 罗伯特 · 坂崎由莉	红丸队：红丸 · 矢吹真吾 · 大门五郎
韩国队：金家藩 · 陈可汉 · 全勋	雅典娜队：雅典娜 · 四条锥子 · 玛玲
怒之队：莉安娜 · 拉尔夫 · 克拉克	K' 队：K' · 马克西姆 · WHIP

## BILLY · CANE

生日：12 月 25 日  
身高：179cm  
体重：78kg  
血型：B 型  
籍贯：英国  
兴趣：洗衣服  
得意运动：撑高跳

## GRIFFON MASK

生日：4 月 25 日  
身高：215cm  
体重：118kg  
血型：O 型  
籍贯：墨西哥  
兴趣：自行车  
得意运动：铁人三项

## 山崎龙二

生日：8 月 8 日  
身高：192cm  
体重：96kg  
血型：A 型  
籍贯：日本  
兴趣：收集刀具  
得意运动：无



# 神游机全面评测

第一台完全针对国内玩家开发的专用游戏主机——神游机已于日前在上海实验性推出！而我们也在第一时间拿到了它，接下来要做的，当然就是对这台意义重大的机器进行一番全面的评测了。与主机同时入手的一共有5款游戏，分别是《神游马力欧》、《塞尔达传说：时光之笛》、《马力欧医生》、《水上摩托》以及《星际火狐》，在主机评测的后面紧接着的就是对这5款游戏的评测。OK, HERE WE GO！（模仿马力欧得到黄金星星之后的语气）

## 神游机的全套标准配置

- 价值48元的神游票一张
- 神游机一台
- 神游卡一块
- 神游机视音频接线一根
- 神游机保修卡一份
- 神游机使用说明书一份
- 神游机稳压器一个



## 硬件部分



根据杂志前几期的报道，我们已经知道神游机采用的是“手柄与主机一体化”的独特设计。在拿到主机之前我们曾担心“这样的设计是否会导致神游机太大太沉？”——而在打开了主机的包装之后亲手拿起神游机，这种担心就立刻烟消云散了：手握神游机的感觉非常舒适——如果你握过DC手柄的话，你一定会觉得手握神游机的感觉比DC手柄要

更好。至于重量方面，也没有想像中的那么沉，由于设计时充分考虑到了人体工学，受力非常均匀。而主机外壳的材料也比之前我们在照片中看到的感觉要好很多。

神游机源自N64，那么与N64的手柄相比又如何呢？比起N64手柄那“三叉戟”的设计，神游机的设计思路更多地来源于NGC的手柄，将3D摇杆设计在最左边，左下方才是十字键。而右边的6个按键的排列则与N64的无异。而中间除了START键之外，还多出一个电源键。在N64手柄上独创的“Z”键被安排到了主机侧面L键的后排位置，让人觉得有点可惜（N64的Z键在相当多的射击游戏中都充当着“扳机键”的作用，感觉很帅），在实际使用的时候，我们发现按Z键居然要比按L键更加顺手……希望能够慢慢适应过来。



主机的背面刻有产品的铭牌。从这上面我们可以了解到，神游机被定位于“三维互动系统”，机种是“BB”。另外，神游机与PS2、NGC等其他主机相同的是，它们都是MADE IN CHINA。此外背面也是神游卡的插入位置。在未插入神游卡的状态时可以看到神游机卡槽部位写着“高温勿碰”。

储存游戏用的神游卡看起来像是一块黑色无液晶屏的DC记忆卡。它的造型与神游机本体非常切合，在插入神游卡时你几乎看不出它们的连接处，非常精巧的设计。

神游机暂时只对应AV输出，它的AV输出以及电源输入被集成在了一个端口上，这样在游戏时神游机就不会很麻烦地拖着两条线了。不过需要指出的是3条AV线比较细，给人一种不太安全的感觉，因此在进行游戏时身体一定不能进行过于激烈的活动……



▲这个就是神游机的外包装了。可以看到长着白色翅膀的马力欧在包装正面非常醒目。

## 软件部分

所有的游戏都储存在神游卡内。神游卡内置的游戏有5个，其中《马力欧医生》是完全版本，而其余4款游戏《神游马力欧》、《塞尔达传说：时光之笛》、《水上摩托》以及《星际火狐》则都是有限时的试玩版本，不过试玩时间每款游戏都有10小时，玩家可以借此机会充



分体验这些游戏的魅力。而如果玩家希望将其中的某款游戏变为不限时的正式版，就必须前往指定的经销商处，交付相应的金额，使用那里的“神游加油站”的相关功能，来完全拥有该款游戏。

神游加油站是一台自助服务机，玩家可以通过神游加油站进行：

- 购买并下载游戏
- 将拥有的游戏转入神游仓库
- 从神游仓库中取回已购入的游戏



存入神游仓库内的游戏是可以免费从神游加油站重新取回的。

- 注册神游俱乐部
- 参加神游俱乐部各项比赛与活动
- 免费升级神游机
- 免费升级游戏
- 免费获得各种试玩游戏

神游卡的容量以“格”为单位来表示，每张神游卡都有240格。在主机的初始菜单画面可以看到神游卡目前所储存游戏的状态。

根据神游机包装盒背面的宣传，近期内还将推出的游戏有《动物森林》（《动物之森》）、《F-ZERO 未来赛车》、《马力欧卡丁车》、《塞尔达传说 魔力面具》（《塞尔达传说 梅祖拉的假面》）、《耀西故事》等精彩大作，的确令人期待！



<b>神游马力欧</b>	<b>iQue</b>	<b>ACT</b>
神游马力欧	2003年11月	中国大陆版
1人	自带记忆功能	48元
中文字幕	推荐玩家年龄：全年龄	



没有玩家会不知道Mario这个角色。如今在神游公司的努力之下，我们也终于可以在神游机上玩到这款极为出色的《神游马力欧》了！本刊也曾在以前的杂志中多次提到过这款游戏，我们对这款游戏的评价也绝对是“黄金珍藏”级别的。这款作品的

推出真正标志着游戏的3D时代的到来，它回答了“什么是3D平台游戏”以及“3D平台游戏的标准要素有哪些”这样的问题，这款游戏无论是在品质上还是在意义上，都是有革命性意义的，它是划时代的作品。

在游戏中，我们可以操作主角在极为广阔的3D世界中尽自己所能完成一项又一项充满挑战性的任务，而最终的目的就是救回被抓走的公主！在关卡的设计上，游戏以任务制来展开，每次进入关卡之后都会有非常明晰的提示，而每一个关卡都有多达10种任务！玩家要充分熟悉地图，而且对于操作也是一个很大的挑战哦！

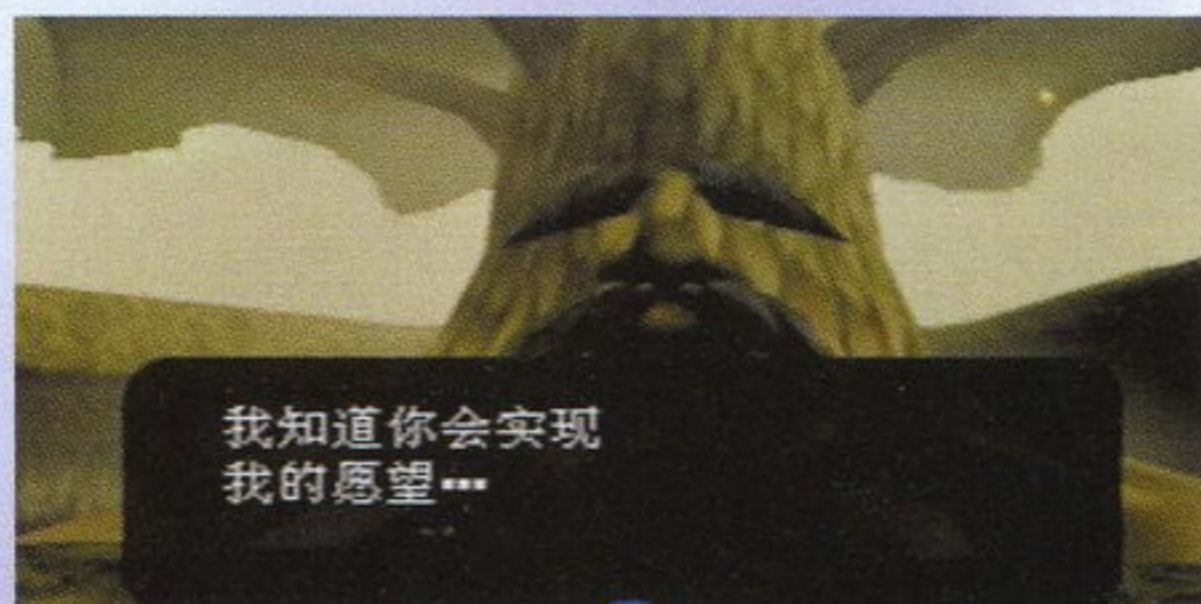


▲在这个画面上按A键就可以召唤出一只小手，可以尽情捉弄Mario的脸……

<b>塞尔达传说：时光之笛</b>	<b>iQue</b>	<b>A·RPG</b>
塞尔达传说：时光之笛	2003年11月	中国大陆版
1人	自带记忆功能	48元
中文字幕	推荐玩家年龄：全年龄	



《塞尔达传说：时光之笛》(本刊日版译名为《塞尔达传说 时之笛》)是世界闻名的动作角色扮演游戏代表作，当年曾经获得过多家权威电玩媒体的满分评价。玩家要扮演少年林克穿梭于过去和未来之间，为了拯救海拉鲁王国进行各种冒险。游戏用3D空间完美地表现出了一个不同于现实世界的神秘国度，让每个玩家都沉浸在那充满了童话色彩、而又壮丽的幻想舞台之中。游戏微妙的平衡性使得每个人都能够轻松上手，不过最考验玩家的地方却是其丰富的谜

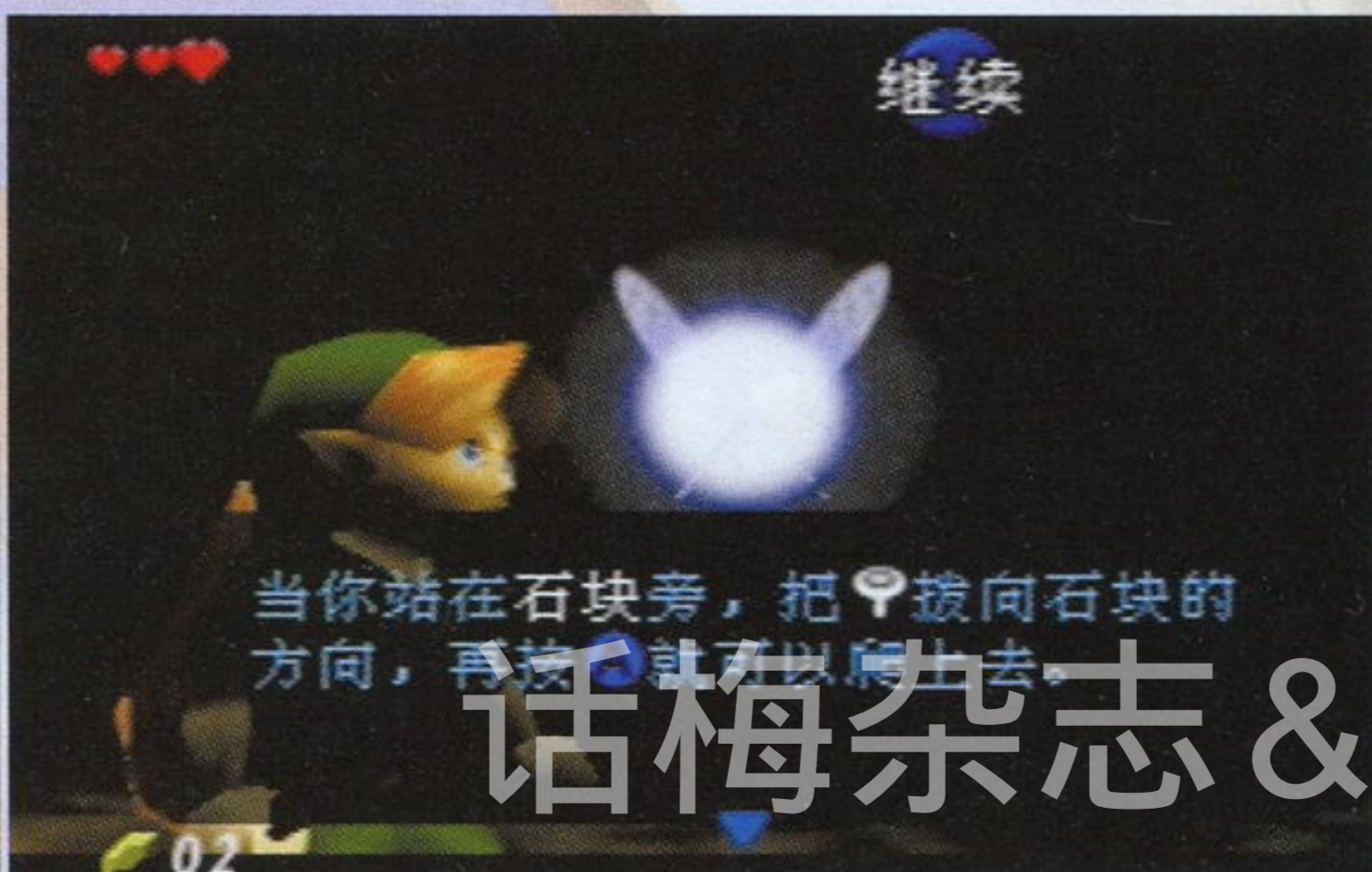
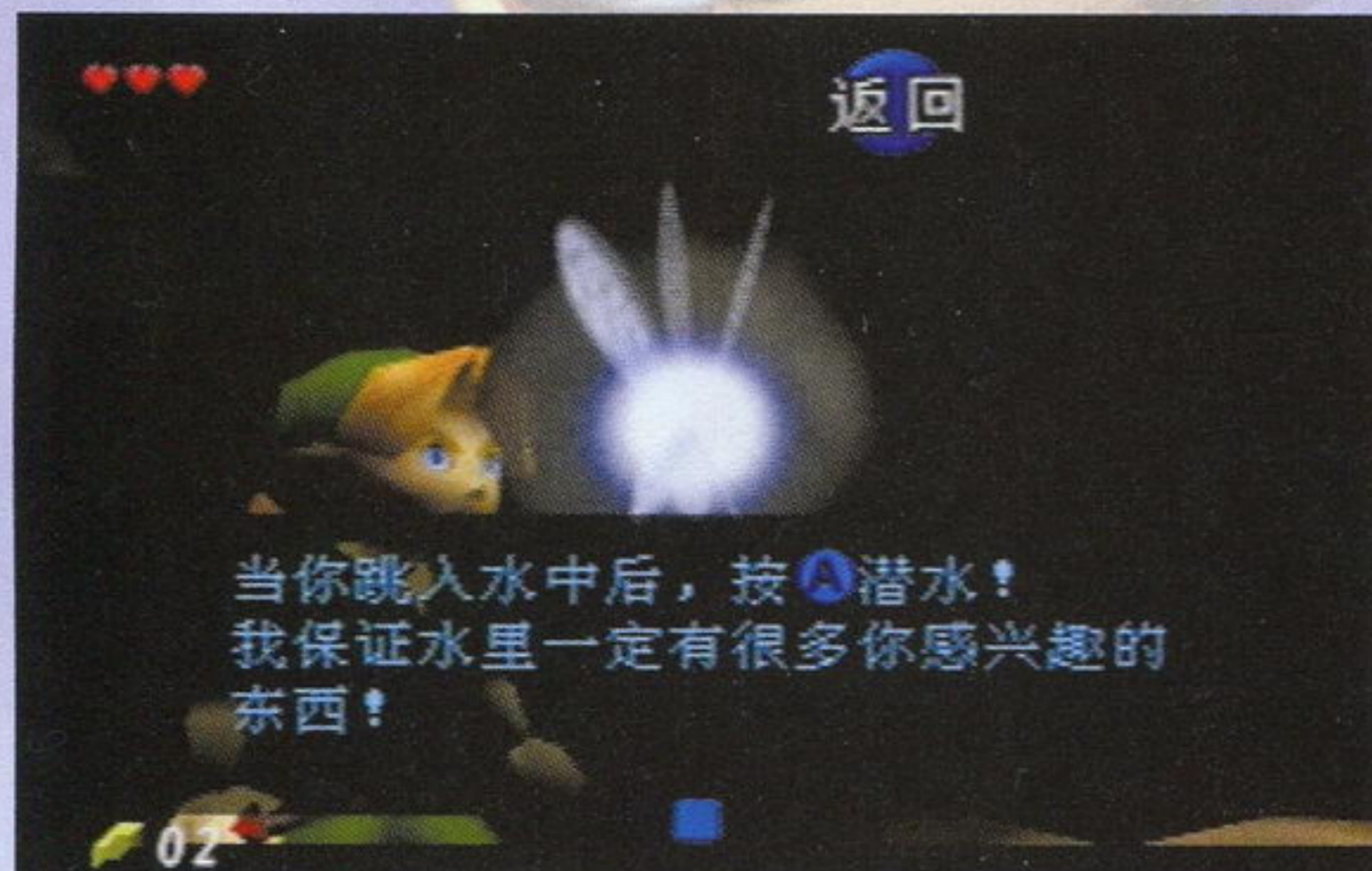


题！就算有再高的游戏水平，不充分开动脑筋也是不可能将游戏顺利进行下去的！反复思索方法、成功解开谜题正是这款游戏最让人感到兴奋的地方！



游戏对于玩家在语言上的要求本来就不高，而完全中文化对于普通玩家来说更可以在鉴赏游戏系统之外享受到游戏壮大的剧情。《时光之笛》中的精灵系统是非常实用的帮助系统，无论是在剧情环节上还是在战斗环节上，小精灵娜薇都会为主角提供详细的帮助信息。有了这些全中文显示的信息，相信就算我们不制作攻略，玩家应该也可以将游戏好好玩下去的！

《时光之笛》以其流畅的动作性获得过广大国外玩家的一致好评。虽然神游机在键位的安排上比较独特，但是基本上没有影响这种流畅的感觉。神游机的模拟摇杆较小，初次进行游戏的时候可能需要一段时间才能够适应。Z键的位置被安排在了L键之下，不过按起来同样非常顺手。倒是L/R键因为面积较小而且位置比较靠上，需要一段时间适应才行。不过神游机的START键不仅非常小，而且与其它按键相距较远，所以在游戏中用起来会显得不是很顺手。



话梅杂志 &

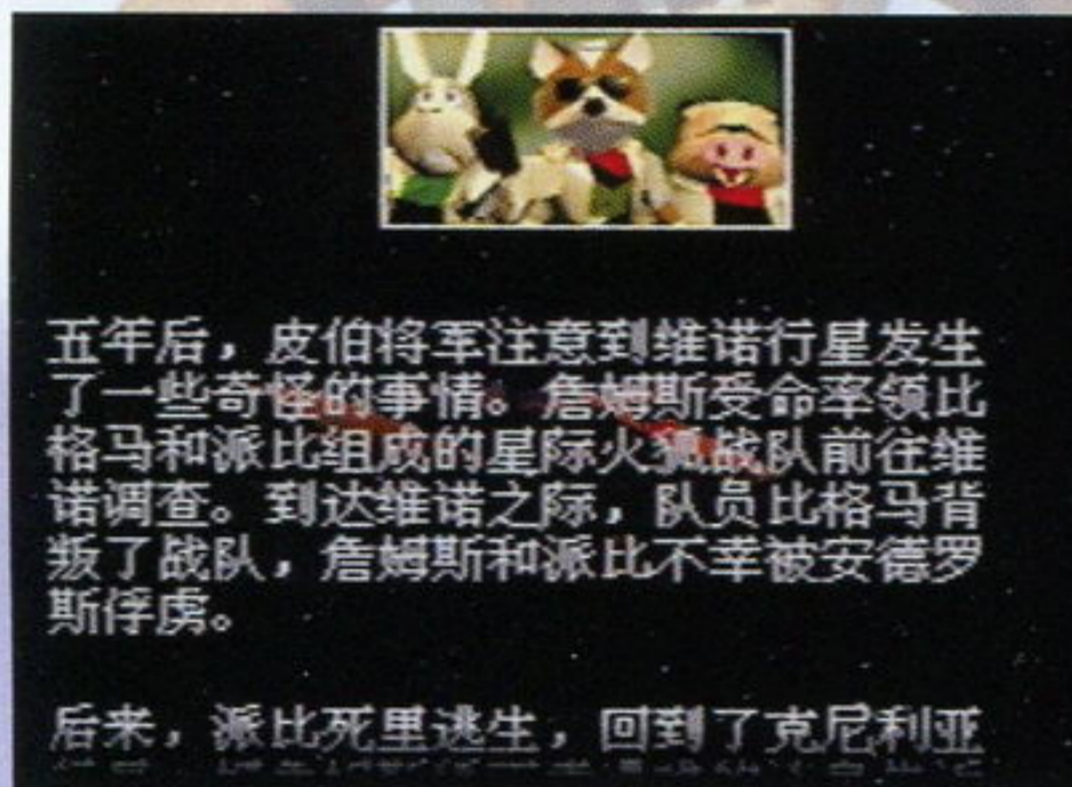


星际火狐	iQue	STG
星际火狐	2003年11月	中国大陆版
1人	自带记忆功能	48元
中文语音、中文字幕		推荐玩家年龄：全年龄



任天堂公司的《星际火狐》初代作品诞生在超任主机上，当时为了弥补超任主机的某些不足，还特地在卡带内搭载了FX特效芯片，使得《星际火狐》成为了超任主机上效果最绚丽的射击游戏。在后来的N64和NGC发售的时候，《星际火狐》都是作为最能体现新主机机能的作品而被任天堂公司放在首发软件的前列。而作为国内第一台高性能游戏主机的神游机（iQue），完全移植于N64版本的《星际火狐》当仁不让地担当起了打响头炮的重任。

从神游机的主菜单中选择《星际火狐》后会有一些短暂的初始化过程，之后游戏正式开始，虽然早就知道神游机上的游戏将是完全汉化过的，但是当亲眼看到中文的《星际火狐》4个大字出现在屏幕上的时候，难免会有一些感触。让人吃惊的还在后面，随着游戏的进一步开展，我们会发现包括语音、游戏内容甚至飞船上的文字都是完全汉化过的，不得不让人感叹厂商认真负责的态度。当听着将军用中文对火狐小组下达命令的时候，无疑对游戏又多了一分亲



方面虽然现在看来显得有些简陋，但是超高的游戏性弥补了这方面的不足。虽然此作早在N64时代就已经是出名的大作，但是由于种种原因，国内玩家几乎没有接触过这部作品，如今加上彻头彻尾的汉化，说它是一部新作也未尝不可。而且汉化过的作品除了让大家能清晰地了解每个关卡的任务要求之外，还能更好地体会一下庞大的剧情。



切感。你的队友在战斗中也是“唠唠叨叨”，当你漂亮地干掉敌机时他们会说“你真是棒极了”，当你帮忙干掉尾随的敌机时他们会说“多谢你的帮助”，当他们不幸中弹坠落时会说“抱歉，无法与你并肩作战了”，真是让人忍俊不禁。

游戏类型是第一视角的飞行射击游戏，玩家操控火狐小组驾驶着自己的爱机穿梭在浩瀚的宇宙空间中，飞行动作表现得十分流畅。加上神游机的整体设计综合了N64和NGC手柄设计上的优点，手感相当舒适，只不过由于神游机集成度太高，所以在游戏一段



马力欧医生	iQue	PUZ
马力欧医生	2003年11月	中国大陆版
1-2人	自带记忆功能	48元
中文字幕		推荐玩家年龄：全年龄



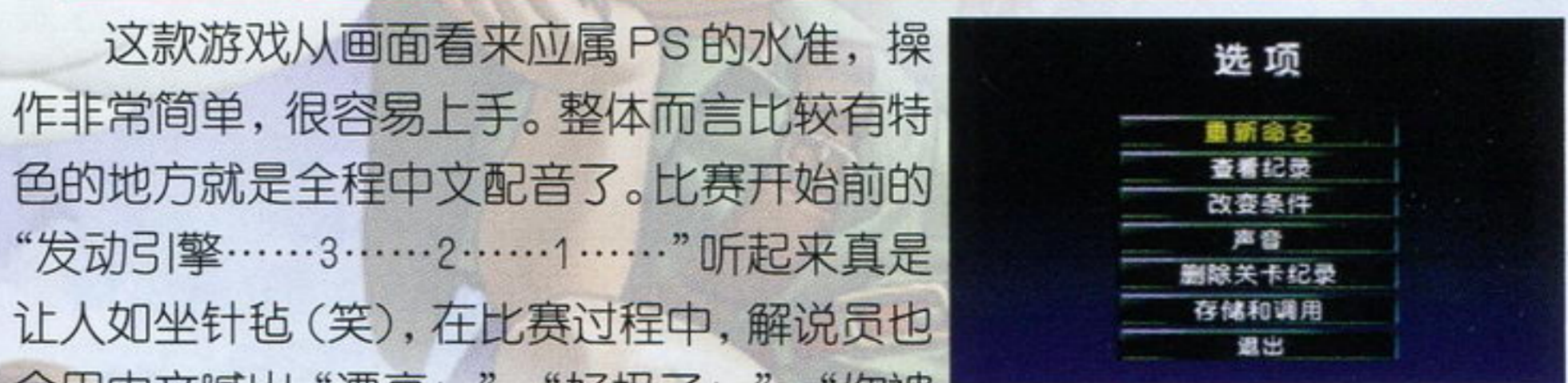
拥有FC或者GB的玩家不可能没有听说过这款游戏，说不定你刚刚从GBA版《瓦里奥制造》的《瓦里奥医生》中归来？这款规则非常简单但绝对好玩的PUZ游戏如今也在神游机上推出了！玩家将扮演马力欧医生，为了病人的康复而与病魔——红、蓝、黄三色细菌们展开决战！

游戏的规则非常简单，当4种颜色相同的细菌被纵列或横列在一排的时候就会被消灭掉！而随着游戏的不断深入，细菌的数量会不断增多，你有信心接受“流感大魔王”的挑战吗？

游戏还提供了故事模式以及对战模式，玩家只需要再购入一台神游机以及一个共游盒就能够与朋友对战了！哇，两个水平相当的对手碰在一起时还真是难分胜负呢！



水上摩托	iQue	RAC
水上摩托	2003年11月	中国大陆版
1-2人	自带记忆功能	48元
中文语音、中文字幕		推荐玩家年龄：全年龄



这款游戏从画面看来应属PS的水准，操作非常简单，很容易上手。整体而言比较有特色的地方就是全程中文配音了。比赛开始前的“发动引擎……3……2……1……”听起来真是让人如坐针毡（笑），在比赛过程中，解说员也会用中文喊出“漂亮！”、“好极了！”、“你被超过了……”等等的即时报道，总体感觉厂商还是蛮有诚意的。

游戏初始的选项包括“锦标赛”、“冲击时间纪录”、“特技赛”、“二人比赛”和“选项（设置）”；



其中在“选项（设置）”里玩家可以重命名赛艇、查看纪录、改变游戏条件、设置声音以及操作记录。

这便是《水上摩托》的实际游戏画面，看上去与N64版无异。

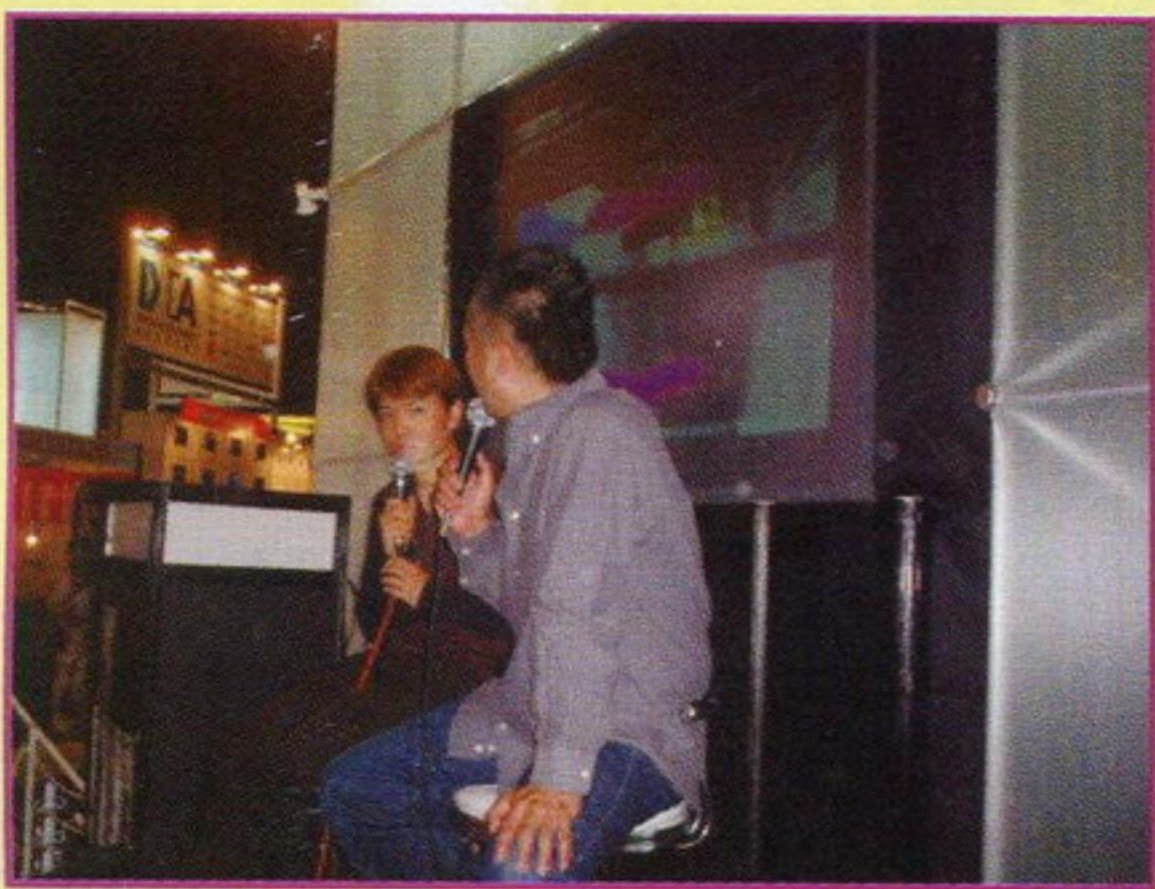


# 特稿 带着梦想去飞行——樱井政博

## 导言

在这个充斥着炒作和自我炒作的游戏业界,很多依附于大厂商门下的平庸游戏制作人往往可以凭借商人们在电视和杂志等媒体不惜工本的造势而一朝成名,然而这些人造的“明星”往往又很快因为自身的不学无术而迅速陨落,不断又有层出不穷的新面孔在镁光灯的聚焦下被推向台前而光芒四射。失意者的唇舌化作了毒蛇之吻,意图用万般无稽的惊世之言来再次唤起时人的瞩目。得志者从容地信步殿堂,铿锵有力地发表着苍白虚饰的陈词滥调,于是乎TV游戏业界便在日复一日的喧嚣活剧锣鼓声中益见兴旺发达……

有这么一个青年人,在他短短11年的游戏制作生涯中创造了累计近3000万份的惊人软件销售实绩,然而这样一个值得大书特书的杰出人物却因为种种客观原因长期默默无闻。正当他即将展露峥嵘之时却决意悄然离去,舍弃了所有足够赖以标榜名世的荣耀,带走的仅仅是那少时的梦想……



▲樱井政博近影(左)。和他一起的就是刚刚退出CAPCOM的传奇制作人冈本吉起。不知道在今后的日子里他们是否有机会合作为玩家们打造出一款又一款叫好又叫座的的游戏呢?

## 个人履历

樱井政博 (Masahiro Sakurai)

原HAL研究所PD事业部高级干部,《星之卡比》和《任天堂全明星大乱斗》等百万名作系列的创意原案者。

昭和45年8月3日(1970年)生于东京都、现年33岁、血型B型。

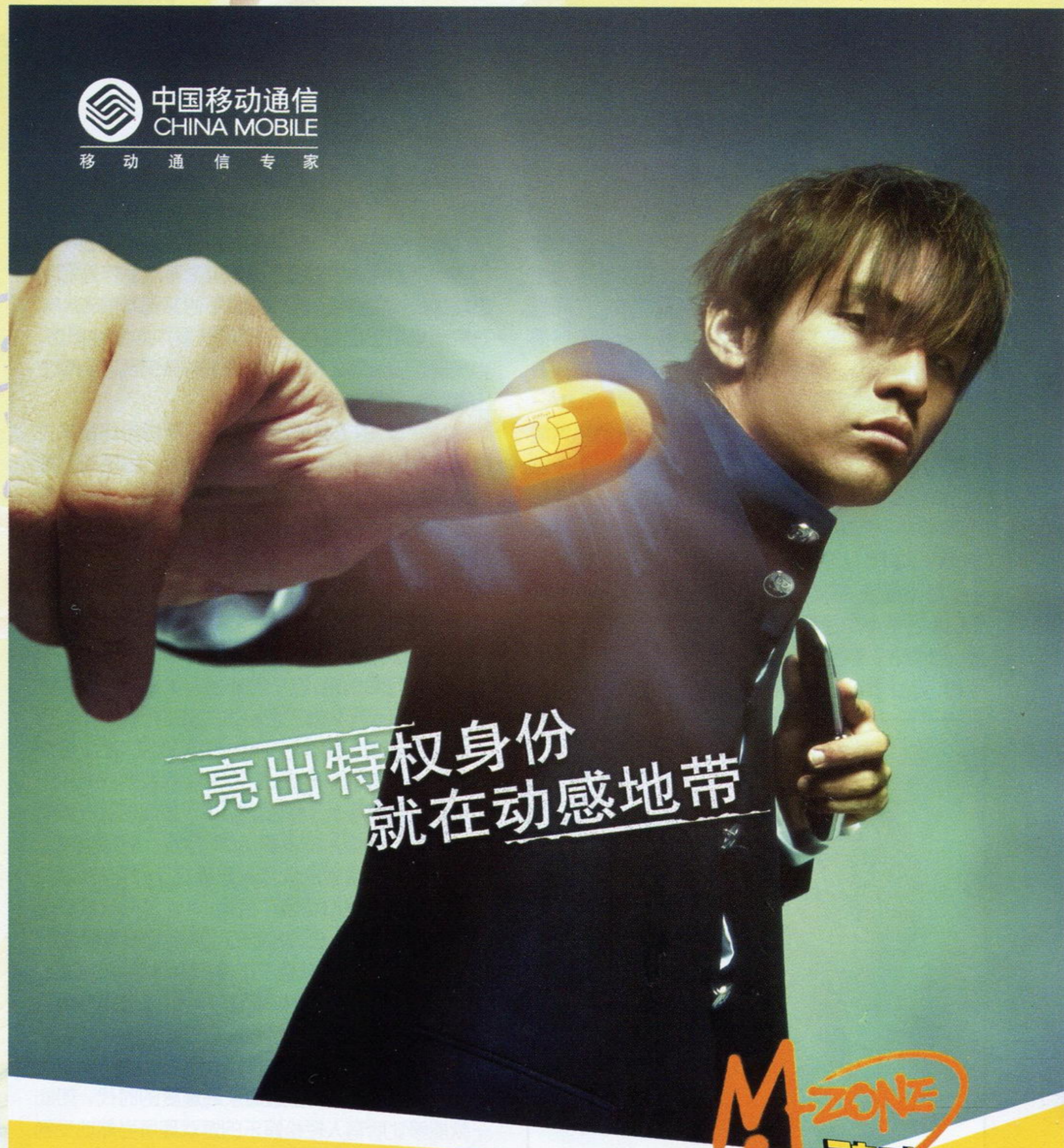
目前无业中。

## 主要作品

《星之卡比》	1992年4月27日	GB
《星之卡比 梦之泉物语》	1993年3月23日	FC
《星之卡比 SUPER DX》	1996年3月21日	SFC
《任天堂全明星大乱斗》	1999年1月21日	N64
《任天堂全明星大乱斗DX》	2001年11月21日	NGC
《星之卡比 梦之泉DX》	2002年10月25日	GBA
《卡比的空中滑板》	2003年7月11日	NGC

## 人物志

2003年8月首周的日刊《FAMI通》,原本是杂志为配合任天堂夏季商战主打作品《卡比的空中滑板》例行公事的游戏制作人专访,而被采访者



亮出特权身份  
就在动感地带

M-ZONE  
动感地带  
我的地盘 听我的

只要一张动感地带SIM卡,特权身份就是我的。除了基本的通话功能,还拥有四大特权任我享用:话费节约权——多种动感资费套餐供应,让我放下话费包袱,轻松饱尝沟通乐趣;手机常新权——新我工具常有新款手机打包给我,旧的没去,新的已经来了;业务任选权——业务极大丰富,听的说的、看的玩的,都是我变着花样想要的;联盟优惠权——N多厂商与我联盟,吃穿玩用都有特殊待遇,别人的地盘,正在变成我的地盘。我爱这特权,爱这里的东东特别全。“动感地带”(M-ZONE)——我的地盘,听我的!

动感地带精彩业务:



客户服务热线:1860 话费查询专线:1861  
www.m-zone.com.cn





访者HAL 研究所PD事业部主管樱井政博突然发表的公开离职声明却引发了业界的轩然大波。

《FAMI通》的人物专访分为两期进行，最初的一期中记者对樱井政博主持开发的“《星之卡比》系列”全球数千万份的惊人销量不吝溢美之辞，而樱井氏却毫不客气地打断了话头并坦言：“《星之卡比》这个曾经带来许多荣誉和快乐的东西，目前已经成为困扰我自身最大的麻烦！”在场记者闻言无不大惊失色，首次访谈在郁闷和疑惑的空气中暂告一段落……樱井政博在次期的访谈中忽然公开声明自己已经正式决定离开曾经工作了近14年的HAL 研究所，言辞中丝毫不掩饰对HAL 社长谷村正仁的嫌恶，他表示辞职并非因为外界的挖角，而是因为HAL 研究所目前推行的软件开发体制已经妨碍了创作自由！樱井政博又称辞职的决定已经得到了好友现任任天堂社长岩田聪的理解和赞同（岩田聪曾担任HAL 研究所社长）。辞职后的樱井处于彻底休整状态，目前还没有任何就职计划，

樱井政博出生于日本东京都的普通家庭，在年幼时并没有特别的憧憬和梦想，而中学时代父母赠送的一台FAMILY BASIC彻底改变了他的人生（注：FAMILY BASIC为任天堂与HUDSON共同开发的FC专用编程工具，我国著名的小X才等所谓学习机的原型）。至今在樱井的记忆中并没有什么FC游戏曾经给他留下深刻印象，而FAMILY BASIC却让他终身难忘，1和0的数字排列组合居然能够自由变幻出各种动态图形，他从此对制作电子游戏充满了激情。进入高等专科学校后，樱井政博独立制作的一个BASIC游戏软件在世嘉公司主办的“GAME SYSTEM大赏”中获得了优秀奖，自信心由此益发高涨。怀着游戏制作人梦想的他经常奔走于日本各地参加各种相关的座谈会并积极向杂志投稿，当时许多著名的电子游戏刊物上都留下了他的身影，在业界著名评论家山下章先生的著作《チャ

レンジ！！パソコンAVG&RPG第五集》中收录有樱井政博当年作为一个普通玩家在座谈会上的精辟发言。决意就职游戏开发公司的樱井于1989年由高等专科学校中途退学，然而现实却远远没有青年人想象中那么简单……

经历了一番选择与被选择的挫折后，樱井政博迫于生计不得不暂时落脚于秋叶原的一家大型电脑零配件商铺担任营业员，由于他相貌不俗且言谈机敏幽默，因而深受顾客的欢迎。当时谷村正仁和岩田聪是光顾该商铺的常客，他们在与樱井政博的交流中发现此人对游戏制作有着相当不俗的见解，于是便由岩田聪出面邀请他加盟HAL 研究所。认真玩了岩田聪赠送的HAL 研究所开发的FC游戏《GALLFORCE》后，樱井对这家名不见经传的开发会社产生了好感，自觉游戏制作理念与之颇为投契。在岩田的“诱骗”下他又随同前去HAL 研究所坐落于山梨县龙王町的开发中心实地探访，当发现那里果然如传闻中那样能够凭窗眺望到富士山雪峰时，他决定加盟该社。

1992年，由于社长谷村正仁在期货市场投机失败导致HAL 研究所陷入了破产边缘，岩田聪临危受命收拾残局，他并没有依照惯例裁减员工而是努力激励士气，一方面积极与最主要的客户任天堂磋商以寻求援助，另一方面在社内提出了代号“百万本计划”的自救方案，岩田希望能够制作出一款无论男女老幼均能轻松通关的游戏，他把企划的重任交给初出茅庐的樱井政博。樱井为游戏设计了一个圆滚滚的可爱角色，这个最初名叫ボボボ的橘黄色小家伙能够张开大嘴巴把沿途拦路的坏蛋都咕嘟吞下肚子，吸足气后还可以短时间在低空飞行，得意武器是一个炒饭平底锅，它为了夺回被デデデ大王抢走的食物而踏上了冒险之路……虽然这是一款模仿《超级马里奥》的横版ACT游戏，但却以简单的操作方法和可爱的角色形象确立了独特的风格。为了便于在欧美市场推广宣传，ボボボ后来被改成了卡比（Kirby），卡比名称的来源目前在任天堂社内有两种说法，一说源于某种吸尘器品牌的型号，另一说为任天堂某法律顾问的绰号，以卡比的角色特征分析似乎前者更为可信。这款对应GAMEBOY平台名为《星之卡比》的游戏上市后立即获得了极大成功，在TV游戏普遍追求高难度的时代，如此一款能够让所有人轻松娱乐的游戏理所当然地受到了广泛追捧。《星之卡比》的全球累计销量接近600万份，空前的成功远远超过了任天堂的预期，HAL 研究所也因此仅用两年时间就偿还了积欠的所有巨额债务，与任天堂的合作关系更进一步巩固。首度出手便取得600万份的惊人销量这在至今为止的游戏史上也是绝无仅有的，这样的成功并非源于运气，而应该归功于樱井政博本人对市场需求和游戏本质都有着深刻的认识。

樱井政博并没有被一时的成功所迷惑，他深知《星之卡比》在游戏内涵上与宫本茂大师的《超级马里奥》等同类型作品相比还存在着很大差距，版



面设计过于简单且关底BOSS战缺乏压迫感，在此后制作的FC版《星之卡比 梦之泉物语》中大胆融入了许多全新要素。《星之卡比 梦之泉物语》的图像品质在FC晚期当属屈指可数的翘楚，色彩的调和和背景画面的层次感都达到了硬件机能的极限。由于听取了宫本茂的建议，主角卡比的肤色改成了更能吸引女性玩家眼球的粉红色，而在本作中樱井政博为卡比精心设计了名为“拷贝”的新技能，卡比在连续吞噬了多个同种怪物后可以变身并使用该怪物的技能，如此一来多达50种以上的卡比新造型和技能让游戏进程变得丰富多彩，不同玩家都可以选择自己所喜欢的拷贝能力通关，这种设计同时兼顾了专业玩家和初心者两个不同层面的需求，同时又赋予了该游戏重复娱乐的趣味性。拷贝能力此后成为了“《星之卡比》系列”的金字招牌，樱井本人也通过此作逐渐摆脱过去模仿前人的阴影而确立了自身独特的风格。FC主机到1993年时已经进入了衰退沉沦的末期状态，被称为任天堂本厂最后大作的《星之卡比 梦之泉物语》依然取得了可圈可点的全球累计400万余份的销售佳绩。虽然此后HAL 研究所在各大硬件平台都推出过多款《星之卡比》系列作品，樱井政博都仅仅担当挂名监制而没有参与现场开发，直到1995年初一次与宫本茂的闲聊中听宫本感叹至今为止在TV平台上还没有一款让他真正感到满意的两人同乐的横向ACT游戏时，青年人的好胜心使得他再次主持制作了SFC版《星之卡比 SUPER DX》。光从表面上看《星之卡比 SUPER DX》与过去的《梦之泉物语》并没有太多区别，但实际的游戏感觉却有着本质的差异，本作的场景设计采用了类似日本演剧的形式，幕间穿插大量令人喷饭的诙谐对白，完成了规定场景后会连续追加全新的剧本。在招牌技“拷贝”的基础上本作又融入了“合体”的概念，适当的拷贝能力与选择合体的时机都需要经过合作双方紧密的配合。宫本茂对樱井的成绩非常赞赏，称其把握节奏感和渲染气氛的功力已经相当娴熟自如。

在樱井政博的心目中，宫本茂不但是一位尊敬的师友，同时也是努力追赶的主要目标。虽然平日里经常受到宫本的耳提面命，但樱井也从不隐讳自己在游戏制作理念上与之存在的分歧，1996年末《马里奥赛车64》发售不久，他在接受记者采访时手指着该游戏里一群孩子高喊“MARIO KART





64!!”的开始画面大声笑道：“我认为这是一个很滑稽的设计，似乎向大家摆明了这个游戏就是给小孩子玩的，其实……”宫本茂本人则对此未置可否。

1998年，由于HAL研究所对应N64平台的《卡比的空中滑板》因硬件机能关系暂告搁浅，樱井政博带着4个替代企划案前往京都任天堂本社接受审核，其中一个名为《格斗游戏龙王》的ACT·AVG方案获得了任天堂方面认可，樱井在向宫本茂解说该企划案时半开玩笑半认真地说：“如果你肯把马里奥、塞尔达等借给我，我敢保证这个游戏能够热卖一百万份！”当时宫本并未在意。数月后当宫本茂亲自试玩了《格斗游戏龙王》的DEMO版，他当即决定出面向本社申请外借角色版权。申请的过程一波三折，本社的部分元老和NOA(美国任天堂)都对马里奥等这些传统的健康角色参与激烈火爆的打斗场面表示质疑，经过宫本茂和岩田聪等奔走斡旋后这个计划才侥幸通过，任天堂甚至还慷慨地把马里奥和塞尔达以外的诸如《口袋妖怪》等其他游戏角色使用权都提供给了HAL研究所，这样的结果颇让樱井政博感到喜出望外。定名为《任天堂全明星大乱斗》的游戏正式发表于该年年末，当时所有人的注意力都聚焦在刚发售不久的超大作《塞尔达传说 时之笛》身上，任天堂对该游戏也并没有大肆炒作，倒是MARIO CLUB对之的高评价直追当年《马里奥64》。《任天堂全明星大乱斗》的初周销量不过18万出头，然而游戏品质的绝佳口碑使之随后创造了日本游戏史上的一个全新纪录——该游戏在《FAMI通》游戏销售榜TOP30中足足连续盘踞了52周之久(日本本土最终累计销量187万份)！《任天堂全明星大乱斗》绝对算得上日本游戏业界近年来屈指可数的杰出创意，更将山内溥“收集、育成、追加、交换”游戏四原则的精髓发挥到了极致，樱井政博完全洞察玩家的心理把众多原本不可能济济一堂的超人气角色集合在同一个游戏中，无数令人激动和怀念的名场面逐一忠实再现，通过各种剧情探索模式还可以不断发掘出新的隐藏角色，在操作系统上也完全沿袭了樱井氏特有的快适简洁风格。对于所有喜爱任天堂和TV游戏的玩家来说，《任天堂全明星大乱斗》极具有娱乐性与收藏价值，无论单人游戏还是多人游戏都能够体验到完全不同的乐趣。樱井政博在任天堂的官方网站开辟了名为“スマブラ拳”的个人专栏，在长达4年多的时间里他坚持每周上线亲自解答玩家的询问，其机敏谦和的态度获得了广泛好评，由此从无名小卒一举成为受到众多拥趸仰慕青睐的业界知名人士。

NGC主机在日本本土首发不利，11月末发售预定的《任天堂全明星大乱斗DX》便成了任天堂在2001年年末商战唯一的杀手锏，面对岌岌可危的局势，HAL研究所上下近百人的开发团队在樱井政博的指挥下进行了地狱般的决死作战，樱井本人最后因为连续三天三夜不眠不休而被急送往医院接受点滴治疗，在病床上他仍然利用手提电脑和电话进行遥控指挥，经过连续奋战，《任天堂全明星大乱斗DX》终于在正式发售日两周前通过最终测试进厂压盘。软件发售当天日本各地的电玩专卖店出现了久违的排队行列，3天内总计售出了40万份以上的《任天堂全明星大乱斗DX》和

约17万台以上的NGC主机，该游戏对硬件销售的促进作用完全达到了任天堂的预期目标。据传由于当时NGC势头非常旺盛，SCE的高层曾经连夜召开紧急会议商量对策。年末商战后PS2主机的众多大作于春季接连发售，而NGC则缺乏后续战力，《任天堂全明星大乱斗DX》所引发的硬件销售热潮这才逐渐被遏止。当相关媒体记者询问樱井政博下一步的计划时，他笑着回答：“我的理想是不断地去尝试过去没有做过的事情，或许下一个游戏会是RPG吧！”

意料之外情理之中的事情，随后发表的樱井新

作居然是N64时代由于硬件机能等原因被宣布终止开发的《卡比的空中滑板》，更出乎世人意料的是他居然在完成这部作品的开发后毅然宣布离开工作了11年之久的HAL研究所。樱井政博离职后特意前往京都拜会了故友——现任任天堂社长的岩田聪，他谢绝了岩田加盟任天堂的诚意邀请，声言自己需要重新体验一下自由自在的生活，但同时并不排除以后继续参与任天堂阵营软件开发的可能性……

关于樱井政博辞职的原因目前众说不一，有说来自任天堂情报开发部和社会舆论等各方面的强大

中国移动通信  
CHINA MOBILE  
移动通信专家



别人的地盘  
正在变成我的地盘

M-ZONE  
动感地带  
我的地盘 听我的

不是吹牛，动感地带真的给了我特权——从麦当劳开始，N多厂商与我联盟，吃穿玩用每一个喜欢的牌子都可能给我特殊优惠，别人的地盘，我也要当家作主。还等什么，现在就加入动感地带，享受越来越多的联盟特权优惠吧！“动感地带”(M-ZONE)——我的地盘，听我的！

动感地带精彩业务：



客户服务热线：1860 话费查询专线：1861  
www.m-zone.com.cn





压力,也有称樱井在软件企划的思路上与社长谷村正仁发生了激烈冲突。《任天堂全明星大乱斗DX》的大成功与此后《阳光马里奥》、《塞尔达传说 风之杖》等任天堂情报开发部作品的挫折相对照,许多任天堂过去的拥护者对宫本茂指挥下的开发团队产生了强烈不满,指责小泉欢晃、青沼英二的无能而希望樱井未来接替宫本茂统括任天堂软件开发事务的呼声越来越高(注:小泉等二人目前情报开发部的骨干人员,被视为宫本茂的接班人,主要作品有《塞尔达传说 时之笛》等)。此外由于今年春天日本曾经发生了12岁男孩虐杀女童的事件,社会舆论纷纷对目前电视游戏普遍存在的暴力倾向进行了谴责,某电视台的新闻发言人指名道姓地对《任天堂全明星大乱斗DX》这款主要面对青少年玩家的畅销软件所存在的暴力问题进行了质疑。实际上软件制作上的限制才是樱井政博离社的最主要原因,作为主力第三方游戏开发会社,HAL研究所近年来日益仰赖任天堂的鼻息,其软件开发计划的安排必须遵循任天堂的整体商业战略而运作,NGC在家用主机大战中的颓势也迫使任天堂不得不依靠一些过去曾经大卖的品牌以牵引人气,类似《星之卡比》这样历代均有数百万份销量的作品当然也不可避免地成为了翻炒的目标,这与樱井政博制作全新游戏的个人期望完全南辕北辙,激烈冲突的结果导致他不得不离社出走。

2003年10月25日,樱井政博与原CAPCOM常务董事冈本吉起、原世嘉干部水口哲也一同应邀

出席了新宿高级会馆举办的GOLDEN-GAME NIGHT,这3位近期因不同的原因都从原会社离职的业界英才在会场言谈甚欢,冈本吉起甚至当众表达了期待樱井政博加盟游戏共和国(GAME REPUBLIC)的意愿(GAME REPUBLIC为冈本辞职后自行出资成立的会社),樱井也声称在游戏制作理念与之有颇多共鸣之处。此后冈本吉起多次与樱井政博在居酒屋和咖啡馆单独面会,并邀请他担当目前所任教的HUMAN电脑养成学校特约嘉宾。

樱井政博对媒体宣称:“目前我本人还没有加盟任何会社的具体打算!”

### 沉重的反思

做自己想做的东西——这无疑是每一个游戏制作人的共同梦想,然而追求利益最大化则是商人投资的首要目的,理想与现实的激烈冲突几乎从来没有中断过,一幕幕令人扼腕感叹的悲剧似乎正演绎着无尽的事世轮回。

“曾经热爱的任天堂不再积极创造,所以我个人已经完全丧失了留在那里的理由……”

时至今日,当年横井军平怅然离去时的悲鸣犹令人刻骨铭心,在近8年多的时间里任天堂阵营不但失去了昔日的业界霸主地位,更失去了许多过去曾经有过杰出成就的英才,横井军平、加贺昭三、本乡好尾、樱井政博……以及被岳父放逐的前NOA社长荒川实,回首过往不得不让人产生今非昔比的感慨。山内溥和他的继任者绝非浅薄短视的平庸商人,任天堂作为一个在日本股市中具有举足

轻重地位的传统绩优股,其赢利状况的波动将直接影响到万千投资者的直接利益,更关系着这个企业的品牌形象问题。早在上世纪90年代初山内溥就曾经如此回答《财界》记者的采访:“任天堂已经成长为一家拥有数兆日元资产的大型上市企业,我们制订每一个产品计划都与许多投资者的利益休戚相关,过去那种十战九败的情况已经不允许存在,没有投资回报的事情任天堂绝对不会去做!”基于那样的经营法则,任天堂每一款硬件和软件产品推出之前都必须经过严格的市场核算,存在严重亏损风险的东西绝对不会被贸然推向市场,这也造成了许多原本可能熠熠生辉的提案被迫胎死腹中。加贺昭三与任天堂反目的原因是当时他曾经希望在N64平台推出《火焰纹章 雅嘉尼亚战记》,这是一部以《火焰纹章 纹章之谜》前传为体裁以补完整整个大故事背景的意欲作品,但当时任天堂却希望这部作品改在对应SFC主机的NINTENDO POWER软件拷贝服务开发,NINTENDO POWER计划尽显颓势后任天堂又以不采算为理由暂时搁置了该作品的开发计划,急于施展抱负的加贺只得退社独立,才有了以后PS版本《尤多纳英雄战记 泪指轮物语》所引发的数年马拉松缠讼(预告:该事迹详见笔者明年初推出的《真·沙罗双树》一文)。HAL研究所与INTELLIGET SYSTEMS等作为任天堂的主力第三方,存歿命运日益与之休戚相关,这些会社也曾经有过自由创作的大活跃时期,在上世纪90年代初任天堂最鼎盛的时期,IS连续拿出了《马里奥赛车》、《火焰纹章》、《立体大作战》等大批口碑与销量俱属上上之选的名作,HAL研究所的《星之卡比》红遍全球,但随着任天堂的不断凋落,第二方的生存环境也随之日益恶化。为了应付捉襟见肘的软件发售表,第三方不得不主动和被动地刻意翻炒一些陈年旧货以确保利益最大化,GBA版复刻的《星之卡比 梦之泉物语DX》仅在日本本土就累计出货百万,也难怪厂商甘之如饴。片面追求利益的最大化,无异使得一些胸怀抱负的青年制作人不得不选择了出走!

任天堂的情况绝非日本业界的特例。近年来人口老龄化和经济不景气等原因造成了日本游戏市场呈逐步萎缩状况,过度追求硬件高性能的同时也造成了软件开发成本居高不下,这种状况不但使得中小型软件开发会社缺乏合适的生存环境,即使大型软件开发厂商在制订计划时也非常谨小慎微,稍有





疏虞便有倾覆的危险，连过去风云一时的SQUARE、HUDSON等如今也不得不依附于他人羽翼下苟且求生。在这个资本至上的时代，游戏开发者的发言权变得日见微弱，面对近乎残酷的商业竞争，所谓的“自由创作”已经全然成为笑谈，即使连宫本茂、小岛秀夫这些业界大腕如今可回旋的余地也已经相当有限。《电击》杂志在询问小岛秀夫制作GBA版《我们的太阳》的最初动机时，他半开玩笑半认真地回答：“我只是非常想创作一些《MGS》以外的东西而已……”长时期的不思进取已经导致曾经一度占据全球八成以上市场份额的日本厂商逐步失去在世界的支配地位，以去年的软件销售情况对比，日本最大的软件发行商任天堂的全球累计软件销量不足美国最大软件发行商EA的一半，目前两地厂商的势力对比也大致如此，无论市场份额还是技术力目前日本游戏厂商都已经处于相对的劣势。本土狭窄市场的贴身肉搏令日本厂商为了榨取利益无所不用其极，阿拉伯数字的游戏早不新鲜，玩弄国际版抑或PLUS版等的把戏也已经司空见惯，大量宝贵的人力物力被消耗在重复创作中。每当偶然有一个绝妙的创意诞生，便立即蜂拥而至众多模仿克隆的作品直到炒滥为止，KONAMI原音乐节拍类游戏的创始者水木氏就因不堪忍受厂商不断要求重复制作同类型游戏而于1999年末出走任天堂（近期代表作为NGC《马里奥赛车 双重冲击》的音乐监制）。更有甚者，一些厂商为了赶档期或节约开支而不顾制作者反对强行变更游戏开发计划，过去高桥哲哉《异度装甲》制作组和《圣剑传说》小组离开SQUARE都基于此，近期冈本吉起、加藤正人等的出走也是由于类似的原因。日本厂商正在为不思进取付出沉重的代价，目前市场分额已经被几个大型厂商有限的数款所谓大作名作续篇所垄断，年复一年盘踞在游戏销量TOP10的基本就是《FF》、《DQ》、《马里奥》和《口袋妖怪》等一些老面孔，虽然任天堂等近期有意识地推出了《PIKMIN》、《ICO》、《7-莫尔莫斯骑兵队》等高素质的原创作品，但无一不铩羽而归。

电子游戏是一个非常特殊的产业，开发者与其创作作品之间存在着非常微妙的维系关系，或许周杰伦和张艺谋离开了原发行商并不会太大影响其创作发展，但宫本茂离开了任天堂却完全有可能预示着从此结束其辉煌生涯。游戏的版权被牢牢掌握在发行商手里，离开了自己成名作品的游戏制作人很难有机会东山再起，十多年来寻求重新发展的名制作人几乎很少有更上层楼的，大概天才+幸运儿的松野泰己算得上是其中绝无仅有的孤例，而离开了《火焰纹章》的加贺昭三和被夺走了《幻想水浒传》的村山吉隆等早已经被绝大多数人所彻底忘却。相比较欧美厂商不断健全的软件开发体制，日本游戏业的沉沦似乎完全在情理之中，目前日本游戏产业已经形成了畸形的相互寄生循环，中小会社依靠大厂商外包的开发订单聊以糊口，而大厂商则利用协助硬件厂商或超级厂商共同合作软件而减轻开发成本压力，硬件厂商们则通过不断推出名作大作系列以聚集人气。此外为规避风险，厂商选择主流硬件平台制订开发计划的现象也日益严重，原街机业老铺的某名制作人在接受访问时笑称：“现在如果我针

对PS2的开发计划基本都会得到通过，但NGC的成功率则不足20%，至于Xbox……可能我要冒着被开除的危险才敢提案！”

有一位知名业界评论家曾经惊呼：“日本游戏产业已经病入膏肓！”这绝非危言耸听。

### 尾声

樱井政博虽然离开了HAL研究所，有鉴于过去一些先辈的惨痛教训，并没有贸然加盟与任天堂敌对的势力以从此彻底隔绝过去的辉煌成就，他目前采取了相当理智和审慎的态度待价而沽。樱井过去的成功也存在着许多特殊性，放眼业界没有一家厂

商过去或现在拥有过像任天堂那样庞大且具有号召力的角色品牌群，《任天堂全明星大乱斗》的成功也并非完全因为樱井个人的才华，想必他自己也很清楚这一点！或许对于樱井来说，加盟GAME REPUBLIC不但可以保持立场中立，而且凭借冈本吉起在业界的八面玲珑又不愁募集不到足够的开发资金，就现状而言这确实是一个不错的选择。

自由创作！笔者非常期待樱井政博能够早日伸展自己的抱负，即使未来出现了诸如《SCE全明星大乱斗》这样的东西，对于一个真正的玩家来说，没有比能玩到一部好游戏更值得庆幸的事情了！



中国移动通信  
CHINA MOBILE  
移动通信专家



换机狂热份子



动感地带  
我的地盘 听我的

对手机，我有权利喜新厌旧。喜欢索尼爱立信T312，也喜欢西门子S57；喜欢诺基亚7250i，还喜欢夏新A8698和三星S208……只要是动感地带为我专门定制的新款手机，与各种新鲜业务打包，我就能得到“1+1小于2”的优惠。轻松换机的同时，享受彩信、GPRS上网、N多游戏下载和各种特色资讯等等，话费也省下不少。旧的没去，新的已经来了。“动感地带”（M-ZONE）——我的地盘，听我的！



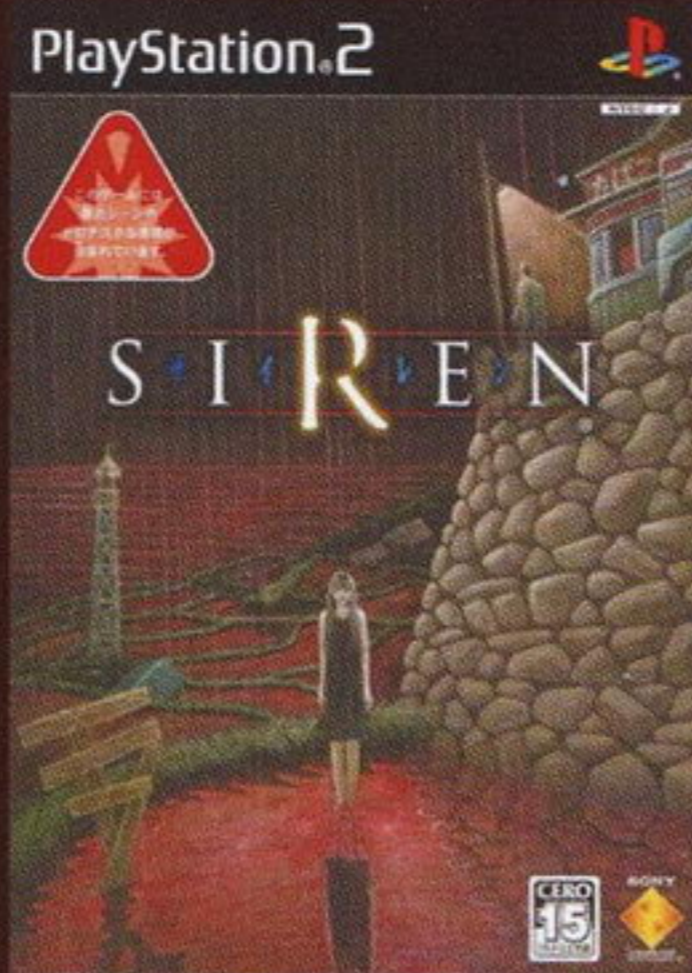
定制手机：Sony Ericsson T312  
定制手机：SIEMENS S57  
定制手机：NOKIA 7250i  
定制手机：AMC A8698  
定制手机：SAMSUNG S208

客户服务热线：1860 话费查询专线：1861  
www.m-zone.com.cn



文：邪魔天使

最近的日本游戏业界掀起了日式恐怖狂潮，《尸人》、《九怨》、《零 红蝶》都是引人瞩目的作品。而作为打头阵的《尸人》更是让我们看到了日式恐怖游戏的厉害之处：不追求内脏血液满天飞，追求的是心理的恐惧，追求的是真正的战栗。



PS2	SIREN (サイレン)	2003年11月6日	日版
只对应 DS2	1人	至少 77KB	5800 日元
			推荐玩家年龄：15 岁以上

## 基本操作

作为一款 AVG，这款游戏在操作上面显得比较复杂，如果不熟练掌握的话很容易就被尸人干掉，所以可千万不能轻视了基本操作，不然很容易因为操作不顺屡次 GAME OVER 而想放弃游戏。

### 操作一

左摇杆、十字键	角色移动。轻按是小幅度行走，重按是大幅度的奔跑（注意行走比奔跑更不容易被尸人发现），瞬间按后方向是转身（个人认为连按两下↓转身更方便），上下楼梯，在被敌人抓住时快速输入其他方向可以挣脱，狙击模式时为瞄准器的移动
右摇杆	视角的转换，狙击模式中瞄准镜的远近切换
○	调查 / 开或关门 / 决定
×	蹲下 / 站立 / 从梯子上跳下 / 取消（下蹲移动时不容易被尸人发现）
△	打开 LIST 菜单，进行“叫”、“呼喊”、“填充子弹”、“拉同伴上来”等指令
□	开或关手电筒（关上手电筒虽然尸人不容易发现你，但手枪攻击的命中率会下降）
START	打开主菜单
SELECT	打开地图
R1	举起武器，在锁定可能范围内对敌人进行自动锁定（锁定时间的长短影响命中率，锁定时间越长命中率越高）
R1 + ○	攻击，长按发出强攻击
R1 + 左摇杆或方向键（锁定中）	以被锁定敌人作为中心进行移动
R1 + L1 + 左摇杆或方向键（锁定中）	锁定对象变更
R1 + L1 + 左摇杆或方向键（非锁定中）	寻找敌人，当敌人进入锁定可能范围内进行自动锁定
R2	主观视角，重按可以拉近距离
L1 + ← / →	平行移动
L2	进入视界 JACK 模式，再按一下是取消该模式

### 视觉 JACK 模式

视觉 JACK 模式可以说是《尸人》最重要的模式，在这个模式中玩家操纵的角色会利用意念进入其他角色的头脑中截取那个人的视界，也就是说可以看到同伴、尸人能看到的场景。通过这一模式，玩家可以清楚地看到尸人们的观察范围，所以可以避免他们。

左摇杆	进行视界搜索
○、×、△、□	锁定已搜索到的视界，这样这四个键就可以充当快捷键的作用，进入视觉 JACK 模式后可以直接按这几个键来确认同伴或尸人的视界范围（已经设为快捷方式的视界在画面边上会闪白光）
R1、R2	呼出正在警戒或攻击中的尸人的视界（按住 R1 键再按○、×、△、□键可以将尸人视界设定在这几个快捷键上，按 R2 键的呼出顺序跟按 R1 键是相反的）

### 其他

在其他人的视界中显现出来的蓝色十字光代表的是玩家，绿色十字光代表的是同伴。在他人的视界中，距离越远画面越不清晰，声音也越不容易听清楚。处于“警戒”状态中的尸人的视界呈黄色，处于“攻击”状态中的尸人的视界呈红色。当刚从警戒或攻击状态中的尸人的视界中退出来时，在很短的时间内将会用红色十字光来显示那个尸人的位置。



## 尸人类型

游戏中玩家的敌人就是那些在村子或街上或高处向你攻击的尸人了，玩家的生命是很脆弱的，不出意外的话攻击两下就会让你上西天（各位玩家玩到后面就会对主角死亡时的惨叫习以为常），所以熟悉尸人的特性也是生存的重要条件。

### 近距离型

死缠烂打型。此类尸人持有近身武器，他们会在街上巡逻，当发现主角的踪迹后就开始进行穷凶极恶的追击。打不过就跑虽然是很好的战法，但要注意同伴的生命，同伴一死同样 GAME OVER。（邪魔最烦的就是安野依子，在旁边大呼小叫听了就想扁人，不过也从侧面反应出游戏在心理压力上做得很好）



### 中距离型

静观其变型。此类尸人虽然手持手枪，但一般不会自动进攻，他们会待在原地等待玩家自动送到枪口上，一旦发现玩家就会用手枪作中远距离攻击。

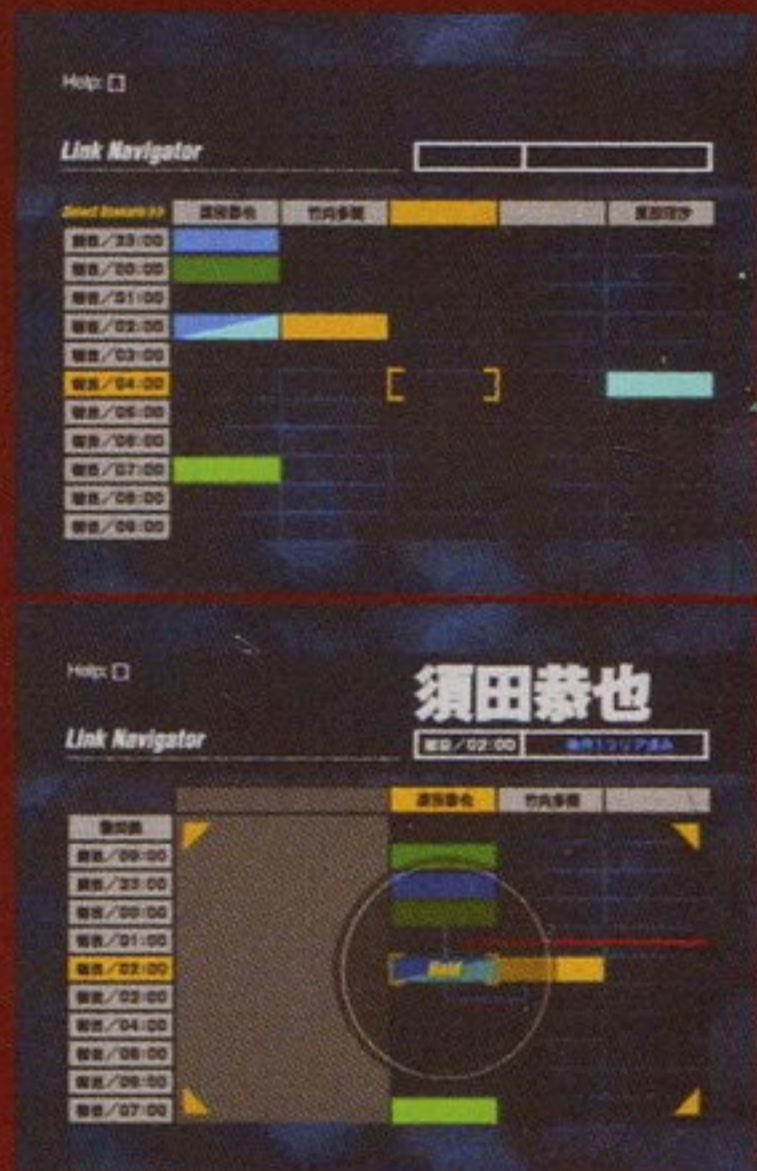
### 远距离型

守株待兔型。此类尸人都是站在高处手拿狙击枪，他们的视野较远，可以看到站得很远的玩家，但玩家却基本上看不到他们，所以很吃亏。对付远距离尸人最有效的方法就要关掉手电筒用蹲下前进的方式行走，然后用视界 JACK 模式看他们的视野范围，好利用他们看不到的地方作掩护。



## 游戏流程

首先，按下 START 键打开菜单后我们可以看到“Link Navigator”的选项，在这里我们就会看到每个人的章节以及与其他人章节的关系。在能够进行选择章节的情况下，我们应当选择未完成或半完成的章节，直到完全完成这个章节。其次，完全完成一个章节并不能说这个章节的任务就结束了，因为开启其他章节的关键道具可能就在在这个章节，所以为了开启其他角色的章节，还是有必要将那些完成的章节再打一遍的，关键就是要在可疑的地方按△键调出菜单进行调查。只要条件满足了就会出现“必要行动达成”的讯息，这表示对应的章节达成条件（游戏中显示是达成条件 2）已开放，可以进行另一章了。但要注意的是，当达成对应事件后，中间 GAME OVER 或中断游戏是会被判为无效的。最后，当另一章的情节被开放后就可以去完成它的情节，从而开启别的章节，依此循环下去。



### 各章节的颜色含义

未开始的章节	未观看动画的章节
只完成了达成条件 1 的章节	已看过动画的章节
完成了达成条件 1 并仍在进行中的章节	
完成了的章节	
正在进行的章节	



# MARIO KART<sup>®</sup>

## Double Dash!!

マリオカート ダブルダッシュ!!



### 特别专题

大家还记得2001年7月21日在GBA上的《马里奥赛车 ADVANCE》吗？其实它只是SFC版的加强版(SFC上的《马里奥赛车》当年在日本卖过3百多万份)，后来NINTENDO在N64主机上也推出过续作《马里奥赛车 N64》。每当提起“《马里奥赛车》系列”，很多人都可能会想到当年SCE在PS上推出的刺激好玩，且同时可以4人对战的《古惑狼赛车》。多人对战和使用武器攻击敌人等设定几乎也成为了这类型游戏的固有特色。新作除了上述特点外还有一个非常吸引人的特点——2人同时驾驶一辆赛车。也就是说，通过两台NGC联机后可以达到8人对战。究竟这款在发售两周后就创下了二十多万销量的游戏还有什么吸引人的地方呢？现在就为大家剖析一下吧！

马里奥赛车 双重冲击		NINTENDO	RAC
NGC	MARIO KART DoubleDash!	2003年11月7日	日版
	1-4人 对应NGC联机线	3格以上	5800日元

#### 一人操作

左摇杆	控制方向
A	加速/确定
B	刹车/后退/取消
X&Y	在车后的角色使用道具
Z	更换驾驶车的角色
L&R	甩尾
START	暂停键

#### 二人操作

驾驶者		后座者
左摇杆	控制方向	控制使用道具的前后位置
A	加速/确定	使用道具/DoubleDash
B	刹车/后退/取消	使用道具
X&Y	把道具交给车后的角色	使用道具
Z	2P同时按更换驾驶车的角色	2P同时按下为更换驾驶车的角色
L&R	甩尾	抢夺附近车辆的道具
START	暂停键(仅1P可以使用)	-

### 操作技巧

游戏很简单，只要玩过《古惑狼赛车》或者同类型赛车系列游戏的玩家很容易就可以上手。但要注意游戏中在车上的是两个角色，而且每个角色的能力都有所不同，应该懂得经常切换驾驶的角色，发挥该角色的所长。一人负责驾驶，另一人负责使用道具攻击敌人，途中也可以随时切换驾驶员，这就是基本的知识。不过这款看似简单的游戏包含了很多隐藏的技巧，不仔细玩的话就不能发掘更加有趣的东西哦！

#### Rocket&DoubleDash

在比赛开始时会有3秒的倒数，当画面中的“START”字样刚出现时(准确地说应该是当蓝灯刚亮起时)的一瞬间按下A键，这样就可以在一开始发动火箭冲，也就是Start。这一招在Time Attack模式和150cc的锦标赛模式中非常有用。而DoubleDash就是要在1P和2P同时驾驶一辆车的情况下，在以上所说的那一瞬间按下A键便可以发动。DoubleDash的冲刺速度和冲刺时间都会比普通的火箭冲要长，因此在比赛中，这个技巧也成为了拿第一位的基本要素。

### 超级甩尾

普通的甩尾能在一些急弯和90度弯发挥巨大的作用，但毕竟神也会有失手的时候，如果使用甩尾的时机不对，很容易会掉下悬崖或者撞上墙壁。这个时候就要运用超级甩尾的技巧。

#### 一人操作

▼先按着L键或者R键(甩左按L键，甩右按R键)发动甩尾。

▼然后在紧按着这两个键的途中摆动方向键的左右方向。这时与地面摩擦的火花会从黄色变成红色。

▼再次摆动方向键的左右方向就会继续变成蓝色。

▼在这个时候松开L键或者R键就可以发动小冲刺，超级甩尾发动成功！



#### 二人操作

▲1P玩家先按着L键或者R键(甩左按L键，甩右按R键)发动甩尾。

▲然后2P玩家在紧按着这两个键的途中摆动方向键的左右方向。这时与地面摩擦的火花会从黄色变成红色。

▲2P玩家再摆动方向键的左右方向就会继续变成蓝色。

▲在这个时候1P玩家松开L键或者R键就可以发动小冲刺，超级甩尾发动成功！

### 抢夺道具

除了可以在2人同时驾驶一辆车的情况下抢夺对手的道具外，其实还有其他两种方法。第一种是使用了加速蘑菇后撞向对手取得，第二种是使用了无敌星星后撞向对手取得，如果抢到了对手的特殊道具那就对自己更有利了。

### 能力分析

每个角色和车辆的能力都有所不同，而从总体来说，角色可以分成轻量级、中量级和重量级3个等级。而车辆也同样是分成了这3个等级，角色只可以驾驶与自己相同等级的车辆，同一角色驾驶不同的车辆后能力也会有所变化。因此以下就要介绍一下角色所有的能力。

组合	等级	特性	特殊道具	道具作用
马里奥 & 路易	中量级	平均型	红绿火球	使用后会分散成5个火球向前面或者后面的敌人攻击
碧奇公主 & 黛西公主	中量级	平均型	心	使用后周围被两颗心围着，撞到陷阱后会变成道具
耀西 & 凯瑟琳	中量级	速度型	彩蛋	使用并命中敌人后会从敌人身上强制跌出3个道具
婴儿马里奥 & 婴儿小路易	轻量级	高速型	铁球狗	使用后铁球狗会拖着车辆走并攻击面前的敌人
诺克诺克 & 啾啾啾	轻量级	速度型	3个龟壳炸弹	红色龟壳炸弹或者绿色龟壳炸弹
大金刚 & 小金刚	重量级	重量型	巨大香蕉	普通香蕉的巨大版，踩中后还会分散成3个普通香蕉
库巴 & 库巴 Jr.	重量级	撞击型	巨大龟壳	绿色龟壳炸弹的巨大版，不过可以贯通很多对手，实用性第一
瓦里奥 & 坏路易	重量级	平均型	巨大炸弹人	扔出后会造巨大的障碍，不小心撞到会损失大量时间



# 特快专递

变形金刚	TAKARA/Winky Soft	ACT
PS2	Transformers	2003年10月30日
	1人	46KB
	只对应 dualshock2	日版 6800日元



20多岁的玩家对于《变形金刚》这个名字应该非常熟悉吧，阿修罗在这里就不再多说些什么了，现在要说的只有一句话：变形金刚回来了！本作是以第一世代的《变形金刚》，也就是大家所熟悉的擎天柱和威震天、补天士和惊破天，以及头领战士的故事为蓝本进行开发的。游戏的发行商是“《变形金刚》系列”的版权所有人、玩具大厂TAKARA公司，负责开发制作的则是原“《超级机器人大战》系列”的制作小组Winky Soft。虽然这两间公司都是日本人开办的，不过游戏的整体风格却偏向美式游戏，手感方面显得非常“粗犷”，而且玩家在游戏中听到的也都是英文配音，只能选择观看英文或者日文字幕。

游戏采用《真·三国无双》式的战斗方式，是一款全3D的清版过关动作游戏，以动作为主，几乎没有解谜要素。游戏中加入了护卫系统以及成长系统，还设置了Winky Soft“怀旧”的机体和武器改造系统，在战斗中破坏掉场地中的各种物体还有机会获得更加强力的武器以及护盾用以强化角色。同《真·三国无双》一样，玩家可以从汽车人和霸天虎两个“势力”中任意选择一方来进行游戏，基本上两个势力之间除了剧情上略有不同以外，流程方面都是一样的。双方最初可以使用的机体都只有3台，但随着游戏的进行会不断有新的同伴加入，而且这些同伴的实力也都是相当强悍的。要想收集到全部同伴只有将双方的流程都完成才行！

## 剧情简介

在一个环境与地球非常相似的行星塞尔上突然出现了高能源的反应，汽车人和霸天虎的首领擎天柱和威震天分别派出了自己的调查小组，但是这些调查小组却都在任务中与本部失去了联系。亲自带着部下下来察看情况的两位首领也遇到了奇怪的事件，乘坐的飞船都坠毁在了这个星球上。通过调查发现，这个星系的太阳会发射出一种对变形金刚有害的电磁波，导致他们的能量消耗加速，所以才会发生不同寻常的故障。



但是问题似乎还远远不止这些，在调查过程中突然出现了自称来自未来的

陌生变形金刚——补天士和惊破天等人。原来在未来的世界里，霸天虎的防卫参谋震荡波因为觉得惊破天过于残暴不适合担任领袖而发动了叛乱。而他利用一种叫作“塞尔石英”的超级能源获得了巨大的力量，但是却因为无法承受高负荷而发生了暴走现象，对整个宇宙都造成了威胁。五面怪为了自己的安危而象变形金刚们提供了时间旅行的技术，让他们能够返回过去阻止震荡波取得塞尔石英。

但是来到过去的变形金刚们对于塞尔石英的真正形态也不是很清楚，他们只有在这个星球上四处搜索。而惊破天 and 威震天虽然本是同一个人，但是他却心怀鬼胎，他骗

取了威震天的信任，想自己夺得塞尔石英成为宇宙最强。而霸天虎中最无耻、最无用的红蜘蛛因为偷听到了惊破天和手下的秘密谈话也得知了塞尔石英的秘密，也想插上一脚。就这样，汽车人、威震天一伙、惊破天一伙以及红蜘蛛这一群变形金刚就在塞尔星上展开了战斗……



## 操作介绍

十字键 / 左摇杆	角色的移动
右摇杆	视角的变更
□	变形
△	拳攻击
×	跳跃
○	脚攻击
L1	防御
L2	无用
R1	射击武器瞄准
R2	投掷技



## 游戏心得

◆按下L3键以后再用左摇杆调整方向就可以加快角色转向的速度，不过操作起来却不是非常流畅。连按两下×键机体就可以作出二段跳的动作，不过高度有限；在按下×键的同时输入方向键，机体就可以做出紧急闪避的动作，因为防御的时候无法移动，所以这种紧急闪避在关键时候就很有用了。

◆在受到敌人攻击前的一瞬间反击就能够发动Counter攻击，不仅攻击力高，而且还能够直接将敌人吹飞。在用拳脚攻击的时候同时输入方向键的↑或者↓就能使用出重攻击和技巧攻击。其中↓+脚的回旋踢攻击范围广、出招速度快，还可以将敌人吹飞，是相当实用的招式。

◆同时按下拳脚攻击键就可以发动威力巨大的必杀技攻击，即使是BOSS也难以抵挡。不过需要注意必杀技消耗的EP（状态栏下方的蓝色能量槽）非常巨大，所以一定要把握好使用的时机，最好用来突围或者瞬杀BOSS。另外需要注意的是，必杀技是不会分辨敌我的，如果击中了己方的护卫机体同样会造成巨大的伤害。而且不同角色的必杀技差别也比较大，要好好运用它们的不同特性才行。

◆经常使用普通攻击就可以让状态栏中间的米色攻击槽不断提升，最多可以提升3级。当攻击槽的最大值超过一定量的时候，按住攻击键蓄力，松开时就能够对近身的某个敌人发动乱舞攻击，可以通过连打按键来增加攻击力。如果和己方的护卫机体相距很近的话还有机会发动合体乱舞攻击。

◆变形攻击、射击攻击以及必杀技都会消耗EP，需要通过球形的回复道具来补充；而扁圆形的回复道具则可以让机体的HP得到补充。击败敌人后出现的粉红色能量块是用来改造武器和道具的，自然是取得的越多越好。

◆游戏在流程上完全没有难点，通篇都是按照队伍编成→出击选择→杂兵战→BOSS战→剧情→状态调整→队伍编成这样的顺序不断循环的。杂兵战的要求通常都是将区域内的敌人全灭，偶尔也会出现诸如“破坏XX”的特殊任务，但是也都只是要求一味攻击而已。而像强力的射击武器和护盾等道具通常都是藏在场景中的箱子中的，为了得到它们也少不了疯狂地破坏，所以说这款游戏就是要不停地攻击！

◆接续通关存档开始新游戏可以继承上次游戏时获得的同伴的数据。





# 特快专递



▲ SEALs 部队的全称是美国海军三栖部队 (Sea, Air, Land), 美国最精锐部队之一, 经常能完成一些“不可能的”任务, 玩家在这个游戏中可以对这支近乎“神话”的部队有一个更深刻的了解。

<b>SOCOM II: 海豹突击队</b>	<b>SCEA</b>	<b>S·ACT</b>
PS2	SOCOM II: US NAVY SEALs	2003 年 11 月 4 日
16 人	2999KB	美版
对应 PS2 网络适配器		49.99 美元
		推荐玩家年龄: 17 岁以上

文: 多边形

## 操作详解

同前作一样, 游戏中利用了手柄上全部按键 (是不是手开始有些抽搐的前兆?), 大概这个游戏会成为 PS2 上应用按键最多的游戏之一吧 (汗……)。游戏仍然提供了 4 种操作方式, 以下操作列表以第一种: 精确狙击模式 (Precision Shooter Preset) 为例 (同时也是多边形推荐大家采用的操作方式)。

十字键 ↑ ↓	狙击镜 / 视角的缩放
十字键 ← →	向左右探头窥视
左摇杆	角色进退, 左右横移; 按下为更改射击方式 (连射、点射)
右摇杆	角色转身; 调整准星; 按下为强制装弹
选择键	调出任务地图和任务目的
开始键	暂停游戏
○键	呼出小队控制菜单
△键	更改角色行动方式 (站立, 半蹲, 卧倒)
□键	跳跃
×键	拾起武器; 执行指令 (如开门)
L1 键	快速切换主武器
L2 键	快速切换副武器
R1 键	射击; 扔出手雷
R2 键	手动切换武器



除了以上操作外, 还需要注意的是, 在拾起武器的时候如果有多个武器的话可以按住 × 键然后使用十字键来选择; R2 键也是一样, 按住后调出武器菜单, 用十字键上下选择; R1 键扔手雷的时候根据按的时间长短来调整力度, 会有一道抛物线给予玩家提示。按选择键调出任务地图和任务目标之后, 使用左摇杆查看地图, 右摇杆缩放地图, 十字键上下选择任务目标, 按 × 键可以播放任务目标的动画解说。

## 任务开始

选择 NEW GAME 后有难度选择, 从上至下依次是简单、普通和困难, 之后任务开始, 首先是一段介绍任务背景的 CG, 来到任务简报 (MISSION BRIEFING) 可以查看任务的详尽目标、行动路线、武器和人员配备等, 虽然这些都可以自行调整, 建议玩家不用理会, 因为游戏会自动给予最佳搭配, 直接选择“开始任务 (DEPLOY)”即可。



## 行动代号: 制造混乱



“光说不练假把式”, 下面我们就以第一个任务: “SEEDING CHAOS” 为例来为大家讲解游戏的基本玩法。从任务简报中得知, 根据线人透露的情报, 一群恐怖分子正在密谋一场恐怖袭击行动, 他们行动所需的武器目前正秘密囤积于位于阿尔巴尼亚的一个小村落内, 为了使这次恐怖袭击夭折于襁褓之中, 美国特种部队司令亲自对你下命令, 要求你领导 ABLE 小队配合 BRAVO 小队前往那个村庄, 消灭敌兵和非法武器, 在敌人后方给予沉重打击。

行动开始的时候, 你所有的队友都是紧紧的跟随在你的左右, 你们不可能总是呆在一起, 根据情况的不同, 你需要对你的队友下达不同的指令, 按 ○ 键呼出小队控制菜单后可进行以下选择:

主菜单:	次菜单:
FIRETEAM	对所有小队下达指令
ABLE	对 ABLE 小队下达指令
BRAVO	对 BRAVO 小队下达指令
HOLD FIRE	停止开火
FIRE AT WILL	解除开火限制
DEPLOY	投掷手雷或闪光弹
COVER TARGET	火力掩护
CLEAR AREA	清除所在地区所有敌人
*MOVE TO	移动至指定地点
*RUN TO	快速跑至指定地点
*STEALTH TO	潜伏至指定地点
*ATTACK TO	强行突击至指定地点
LEAD TO	跟随自己至指定地点
REGROUP	重新组队
FOLLOW	紧跟自己
HOLD POSITION	原地待命
GET DOWN	卧倒

▲ 在狙击模式下, 手柄会随着心跳微微震动。准星也会随之摇晃。

\*注: 展开菜单后选择具体地点, 名称请对照任务地图上标注的缩写。

这一关的任务其实非常简单, 因为主要是设计给玩家热身用的, 主要目标有两个: 1、与线人接头; 2、炸掉武器仓库。先根据地图指示来到一所教堂废墟与线人接头, 这一段最好避免与敌人交火, 在不被发现的情况下按照预定路线来到废墟, 与线人对话并了解下一步的情况。根据线人透露的情报, 武器放在两个地方, 一个是村庄的加油站中, 另一个是加油站旁边的一所两层楼的木房内, 在村庄前面有一段小桥, 桥上有巡逻的敌兵, 旁边还有一个碉堡, 敌人有可能冲到碉堡内利用掩护开火, 清理干净后敌人会在村庄拉响警报, 来到村庄的入口有一栋位于半山腰的房子, 收到警报的敌兵会据守在这里, 招呼队友从多个方向突击, 攻占后来到了房子高处悉数清理掉村庄内敌人, 在加油站和那所木房内还有隐藏的敌兵, 进入前可以扔一颗闪光弹, 之后再冲进去剿灭之, 最后安放炸弹 (会自动给出提示), 由于每位队员只能携带一个炸药包, 所以自己安放完毕后需使用 DEPLOY 命令指示队友安放, 之后退离到撤退地点引爆, 任务完毕, 收工! 最后会给出任务总体评价, 看看你的射击准确度、团队合作度是多少, 在下一个任务做出改进吧。



▲ 要与之接头的线人就在这个废墟里面

▲ 这两个地方就是敌人的武器仓库, 你的命令就是炸毁这两个地方。

## 总结

其实这部游戏最大的魅力在于多人合作模式, 无论是局域网还是互联网联机合作, 都需要参与的玩家们有着军队般严明的纪律和准确高效完成队长指令的能力, 如果在条件允许的玩家务必尝试一下, 当然, 作为单人模式下的电脑队友也有着不稳定的 AI (有时候会下达错误的指令) 他们会拒绝执行, 并且整个游戏军事方面的内容都是完全仿真的, 极力推荐给喜欢此类游戏的玩家。



## 操作介绍

□	格挡
△	重斩
×	轻斩
○	踢击
L1	拉弓
L2	疾退
R1	特殊动作
R2	终结技
左摇杆	角色移动
右摇杆	攻击



## 备注

◆格挡在本作中是相当重要的技巧，因为敌人的攻击相当频繁，如果不进行格挡的话会一直被攻击，十分不利。

◆轻斩、重斩和踢击这3种攻击方式各有优缺点，要掌握好它们的特性，活用踢击来牵制敌人，用轻斩发动连击，最后再用重斩终结。即使到了后期必杀技增多也要牢记基本攻击的性能才行！

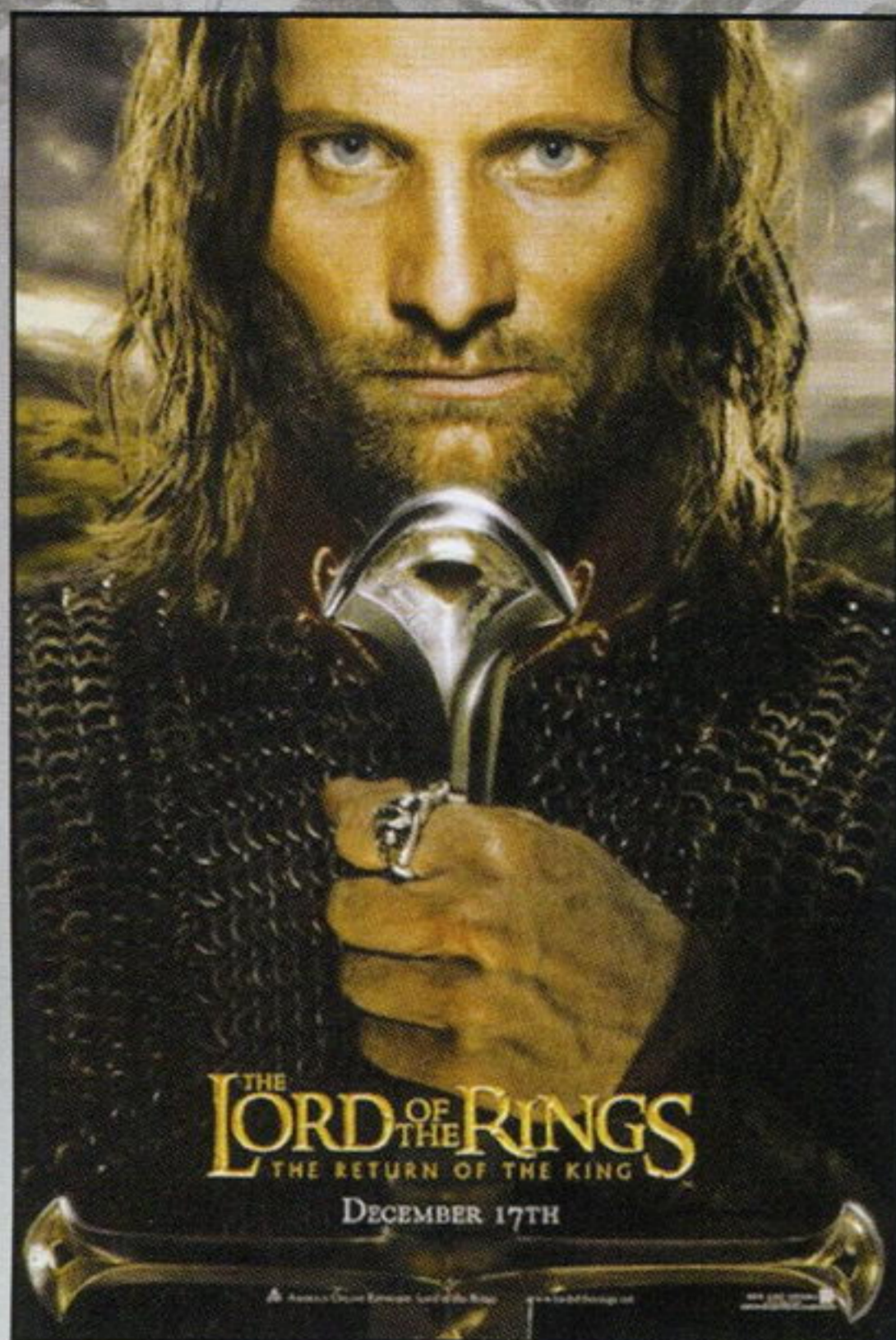
◆终结技一般是用来对倒在地上的敌人进行追打的，中者必死无疑。在某些必杀技中也会运用到终结技，其效果也都是一击必杀的。

◆在场景中的某些地方会出现如同魔法阵一般的光圈，在这个范围内按下特殊动作键就能产生不同的效果。这除了是过关必须用的技能，活用场景中的一些道具也能让战斗变得更加有趣。

◆拉弓以后要按下×才会射箭，如果射程内有敌人的话角色会进行自动锁定。需要注意弓箭的残量。

◆右摇杆的作用是攻击，如果对于连续按键感到疲劳的话可以随时换成这种操作方式，不过需要注意使用必杀技的时候右摇杆的操作要比较精确才行。

◆攻击以及格挡都可以提升角色状态栏的技巧槽，当技巧槽蓄满的时候就能够进入 Perfect Mode，在这个状态下杀死敌人所获得的经验值要比通常状态下多很多。



## 任务详解

游戏分成单人 (Single) 和双打 (Co-op) 两种模式，这两个模式下游戏的完成度是分开计算的，不过角色的能力却可以通用，不管在哪个模式下取得的经验值都可以让角色升级。双打时2P可以从别的记忆卡中读取人物的数据，结束时也可以选择角色数据所要存储的位置。不管是单人玩还是双人合作，游戏的流程都是一样的。不过双人模式



下是无法进行序章圣盔谷之战的，而且要先完成国王路线的所有关卡才能选择另外两条路线。单人游戏时，只要通过了圣盔谷之战，玩家就可以在术士路线、国王路线和霍比特路线中自由选择想要进行的任务。完成了3条路线的所有任务以后，就能够进入游戏最后一个任务末日山口之战。如果再将这个任务突破，那么就可以自由挑战所有的任务了，而且以前每条路线中所使用的人物的限制也没有了，玩家就可以在自己喜欢的任务中自由选择自己所喜爱的角色来进行游戏了。

游戏中还有两个没有剧情的特殊任务，形式上比较类似其他游戏的生存模式，都需要玩家抵抗住20波进攻，并且将敌人全灭。这两个任务位于关卡选择画面最顶上的一排

选项中。选择这两个任务的必要条件是已经完成了游戏所有的剧情任务，右边的任务还要求冈道尔夫、山姆和其他角色中的任意一名的等级在10以上才行。

### helm's deep

木

游戏的序章，流程不长，也没什么难点，关键就是要按照游戏的提示来进行各种动作。在这里可以熟悉一下游戏中的各种操作。

### the road to isengard

木

本关的故事背景是人类和恩特 (树人) 同时对萨如曼的要塞发动攻击，因此一路上可以看到很多恩特族的人。虽然恩特的目的和己方是一样的，不过他们却不会区分莫多战士和人类战士，他们的攻击会对敌我双方都造成伤害，所以也需要进行回避。任务进行到一半的时候会看到一些塔楼，塔楼上会



不断射出弓箭阻挠玩家前进，这个时候只要用弓箭攻击塔楼下方的炸药车就可以破坏塔楼了。任务的最后会来到一个水坝前，这里需要阻止敌方的弓箭手向恩特射火箭。只要能够保持不断消灭出现的弓箭手，那么那个恩特就会将水坝破坏掉，从而完成本关。

### minas tirith top of the wall

木



和前作守城的任务很类似的关卡，同样需要不断在城墙上巡逻，一要防止敌人搭上云梯，二要斩杀冲上城楼的敌兵。画面右上角的状态栏表示的是城门现在的状态，红点代表云梯的位置，红圈代表攻上城楼的敌人的数量。需要注意，为了不让敌人搭成云梯，一定要赶到云梯前面用×键把云梯踢倒才行。到了后期会出现巨大的攻城塔楼，要用

弓箭射击才行。击毁掉一定数量的塔楼以后，城墙状态栏会消失，这个时候就要跟随着守城卫兵的大军一路往城墙下撤退才行，成功以后过关。

### minas tirith courtyard

木

这一关的任务就是让200名百姓成功逃出敌人的魔掌。从战术上来说，多消灭敌人也就能保证百姓的伤亡减小，至少是伤亡速度减慢。不过实际上要让200人逃脱耗费的时间是很长的，在这期间还要注意确保自身的安危，尤其是到了后期，强力的敌人接连出现，如果一味贪功很容易被敌人杀死，所以保命也是很重要的！只有稳扎稳打才是硬道理。



### paths of the dead

王

为了获得强大的军队，阿拉贡等人决定进入亡者洞窟和古代的亡灵国王进行交涉，但是等待着他们的却是死者军团的陷阱以及战士。这一关的敌人都是各种幽灵武士，身上闪着绿色的光芒，而阿拉贡等3人都穿着精灵族的斗篷，所以激烈战斗时可能会出现找不到自己角色的情况。因此严密的防守是很重要的，要经常使用格挡，在确认没有敌人攻击的时候再开始反击，虽然会比较耗时间，但至少是很安全的战术。途中





有几处需要使用特殊动作才能通过的地方，可以先消灭光敌人再开始动作。

the king of the dead

王

要想获得死者军团的帮助，阿拉贡必须打败死者之王才行。对付死者之王的战术同样是先格挡，趁它处于硬直状态的时候用必杀技进行反击。互相攻击一两个回合以后，死者之王会召唤出一些幽灵武士来，这个时候就要先将这些武士击败才行。每当死者之王的体力被削减了一定程度时，它就会使用风之力量对角色进行攻击，只有站在巨石的后面才能够不受伤害。需要注意每次风力攻击一共有3波攻击，一定要等3波攻击全部结束才能离开，而藏身的巨石也一定会被这3波攻击破坏。完成BOSS战以后，众人必须抓紧时间从原路离开亡者洞窟，路上会有敌人挡道，同样要抓紧时间全灭它们清除障碍。

the southern gate

王

阿拉贡等人回到了罗翰国，在南门处遇到了埋伏在这里的敌人。因为城门被敌人控制了，所以必须消灭守城的敌人才行。先往左边走，使用投石车破坏掉城门一侧的塔楼打开一条通路。然后顺着这条路来到城楼上，消灭掉上面所有的敌兵。战斗的中途会有莫多的巨象来攻击城楼，要用弓箭击退它。当消灭掉大部分敌兵以后，特殊动作光圈出现，操纵机关打开城门。回到城门前，消灭掉那里拦路的敌人进入城中，本关结束。



pelennor fields

王



国王路线和术士路线最后的汇合，众人要在通向莫多黑塔楼的黑色大门前迎击大军。本关的场景非常小，玩家可以行动的范围只有一个祭坛而已。不过整个流程却分为了3个部分，每个部分间都有一个check point。第一部分是和一名莫多高级战士的单挑。第二部分则是要抵抗莫多的大军，在杀敌的同时也要确保自己的同伴没有受到伤害；当杀死6个小队长以后，游戏就会进入第三部分。第三部分是和3名戒灵的战斗，只要有耐心应该不难取胜。

escape from osgiliath

霍

这一关的流程很长，玩家的主要任务就是操纵霍比特人在古鲁姆的带领下逃出充满了敌兵的要塞。需要注意的是，本关会有戒灵在上空盘旋，如果弗罗多在空地下暴露的时间太长，就会被戒灵抓走而导致游戏失败。如果右上角的红色槽太满的话就要迅速找到房间或者地下躲避，好让红槽逐渐减少。在流程中会出现一些必须要用特殊动作才能开启的机关，所以要多走走看看，好好利用场景中的各种道具。



shelob's lair

霍

古鲁姆将弗罗多和山姆两人引进了莫多山中食人蜘蛛的巢穴，在昏暗的洞穴中两个人还因此失散了。本任务的目的是从洞窟中脱出并且战胜巨型食人蜘蛛。在本关的前半部分，蜘蛛巢穴内的地形稍微有点复杂，而且因为视角经常变动的原因为可能会迷路。不过这一部分的比例并不大，应该还是能够顺利通过的。场景中出现的小蜘蛛群是无法消灭的，只能用火把把它们暂时驱散、打开一条通路。火把的另外一个用途是烧掉挡住去路的蛛丝。本关最后会



出现BOSS，同样没有什么对抗的良方，依旧采用格挡、反击的消耗战术。

cirith ungol

霍

这一关要操纵山姆去拯救被莫多士兵抓走的弗罗多。任务的第一部分里，莫多士兵正在内江，山姆就要趁机消灭掉80个敌兵将混乱升级。成功以后沿着道路来到要塞外面，利用架设在那里的巨弩攻击要塞的塔楼，然后就可以从塔楼的正门潜入了。在塔楼里等着山姆的是本关的BOSS，普通攻击能够破坏掉它手中的盾牌，但是对它本体的伤害不够大。这个时候要活用房间左右两侧的长矛，没有盾牌防御的BOSS如果被长矛击中就会进入硬直状态，这个时候使用连续技就能对它造成大伤害了！



the crack of doom

霍

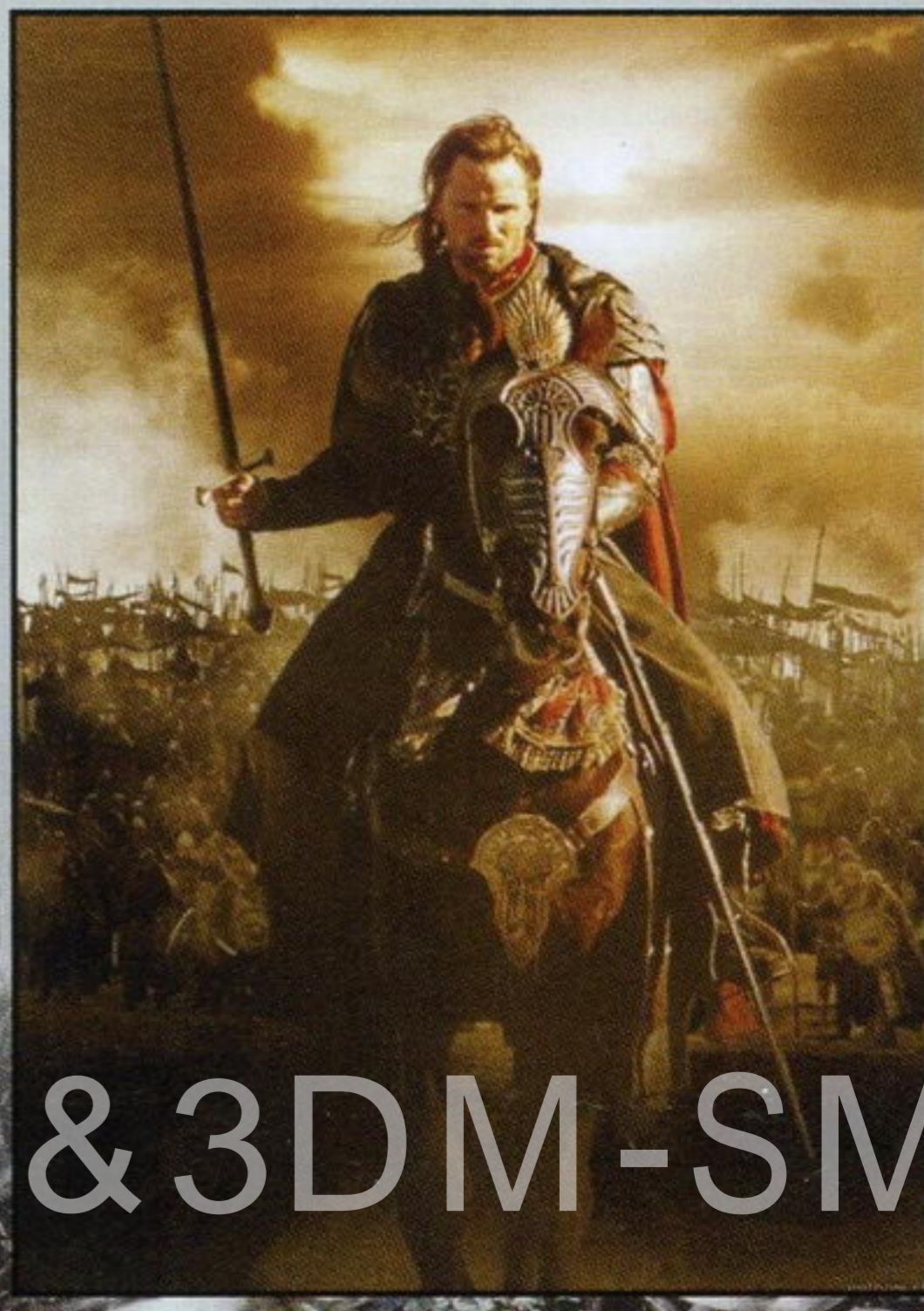
末日山口，拦在众人面前的正是古鲁姆，它要阻止大家破坏指环王。普通的攻击是无法对古鲁姆造成伤害的，要尽量把它逼到悬崖边上。这个时候用重斩打它的话，古鲁姆就会失去平衡，只能用手抓在悬崖边上。然后使用终结技(R2)攻击它，就可以把它打下火山，对它造成伤害。古鲁姆的攻击力不是很高，对于玩家的威胁不大；不过它很灵活，所以战斗起来依然很麻烦。尤其是到了后期，从天而降的岩浆和碎石也会对玩家的行动产生很大的阻碍，一定要静下心来，胜利就在眼前。



秘技解说

美式游戏的好处就在于有很多秘技可以供玩家使用，本作也是如此。不过以下公布的各项秘技是只有在玩家已经完成了所有剧情任务以后才可以使用的，所以绝对不会影响一周目时的游戏乐趣。要使用这些秘技除了满足该条件以外，还需要进入到任务当中用START键调出暂停菜单，然后同时按下L1、L2、R1和R2键输入以下指令，成功的话会有特别的音效进行提示。需要注意的是，每次进入新的任务或者在一个任务中的不同部分都要重新输入秘技才会有效；获得全部技能这条秘技只能让角色获得当前等级下所能习得的特技，要想使用更高的等级的技巧同样将角色的等级提升上去才行；不会受到伤害指的是敌人的伤害值始终为0，但是因为敌人攻击造成角色的硬直状态是和没有使用秘技时一样的。

□□□□	将HP恢复至最大值
○↓△×	始终处于Perfect状态
△↑△↓	始终处于攻击力上升状态
↑↓△□	获得全部技能
□□↓○	无限弓箭
□○□↑	不会受到伤害
↓○↑□	显示当前的攻击目标

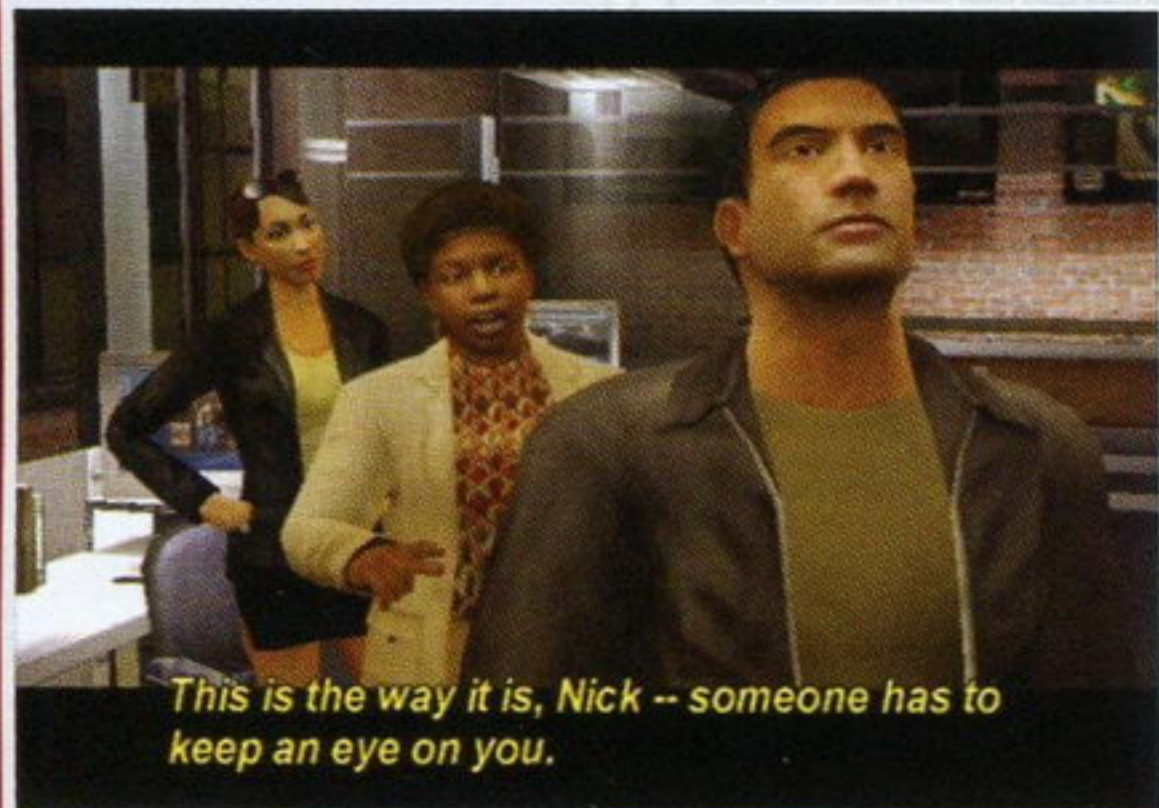




<b>真实犯罪：洛城街头</b>	<b>Activision</b>	<b>ACT</b>
Multi True Crime: Streets of LA	2003年11月04日	美版
1人 对应周边未定	119KB	49.99 美元 推荐玩家年龄：18 以上

早在 Activision 公司公布《真实犯罪：洛城街头》的时候，很多玩家对这款游戏并没有太大的期望，但这部被指责为“明显抄袭《横行霸道 (GTA)》”的游戏却被宣布在全平台发售，足以见得 Activision 对此游戏的重视。不过在实际玩过游戏后，玩家会发现这款游戏其实并不是完全抄袭《GTA》的模式，相比前者，本作在剧情方面有所加强，另外还溶入了《马克思·佩恩》的一些动作要素（比如双手持枪，子弹时间等），甚至还有《潜龙谍影》系列的潜入要素。

## 剧情梗概



▲游戏的过场动画素质是很不错的。

游戏主角尼克·康 (Nick Kang) 是一位带有亚裔血统的男青年，他的父亲是一名警察，由于在警局中被指控收受贿赂和被传与黑帮有染而声名狼藉，在一次执行任务的时候不幸“牺牲”，所以尼克自幼便和母亲生活在一起，长大后也成为了一名警察，但是由于父亲的坏名声和自己办案时的一些非正当手段，尼克在警局的名声不太好。游戏开始的时候，尼克刚刚结束停职并被召唤到警局来解决一些需要“以暴制暴”的问题，而在执行任务的过程中，他渐渐发现幕后的主使竟是杀死自己父亲的黑手……

游戏开始的时候，尼克刚刚结束停职并被召唤到警局来解决一些需要“以暴制暴”的问题，而在执行任务的过程中，他渐渐发现幕后的主使竟是杀死自己父亲的黑手……

### 游戏操作指南 (以 PS2 版操作为例)

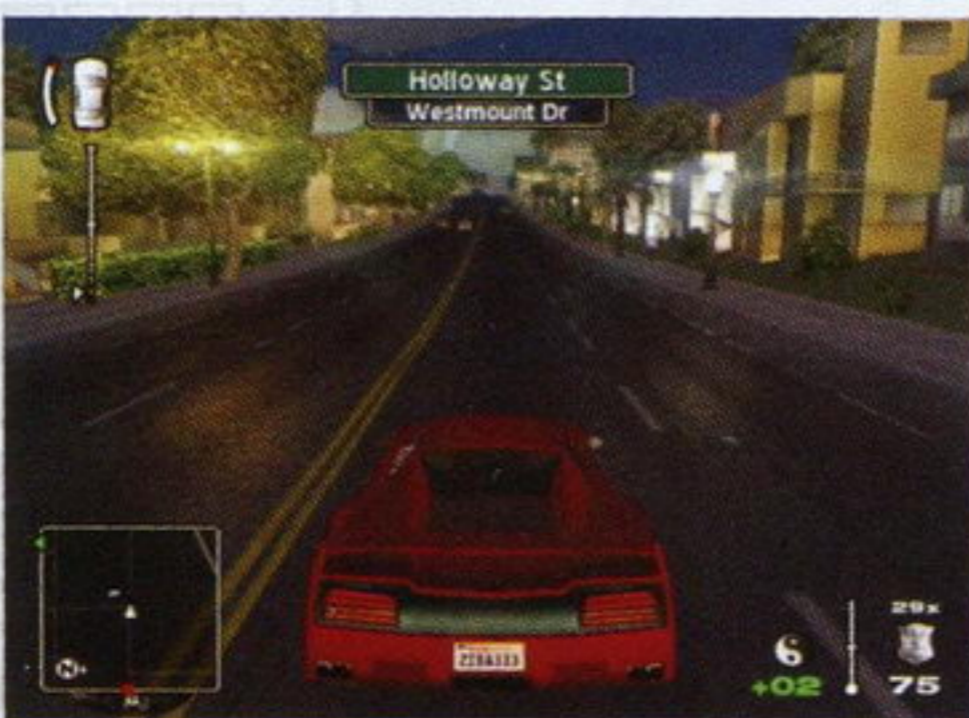
	步行和格斗时	开车时
左摇杆	方向控制	方向控制
右摇杆	控制镜头	前推加速，后推倒档
十字键	左为格斗状态，右为持枪状态，按上恢复正常	上为切换视角，左为喇叭，右为警笛 (某些车型适用)
L1 键	开车门上车	下车
L2 键	格挡	
R1 键	开火 (按住不放切换至手动瞄准模式)	开火 (按住不放切换至手动瞄准模式)
R2 键	装弹	装弹
○键	摔投起始动作 (抓住敌人)；格斗时站在道具上面可抬起，并可以扔出	手刹
△键	跳跃和飞踢 (潜入模式关卡中向前飞出)	向后视角
□键	拳击	倒档
×键	脚踢 (潜入模式关卡中紧贴墙壁)	加速

## 四个基本游戏模式

游戏的自由度是比较高的，在完成各种任务的时候，玩家需要了解并掌握以下三种基本模式。

### 驾驶模式

驾驶模式一般会出现在追击逃犯、跟踪嫌犯等任务中，当坐上车以后，在屏幕的左下角可以看见 GPS 地图，上面红色光标标明了逃犯车辆的位置，左上角是自己车辆的损伤度，右上角是逃犯车辆的损伤度，追击逃犯非常简单，找辆快车追上去，靠近后可以使用碰撞和 R1 键开枪来击毁 (损伤度图示全红) 逃犯的车辆，路上注意不要伤害无辜行人和其他车辆；跟踪嫌犯则需要和嫌犯的保持一定的距离，屏幕上除了上述的图示之外，在嫌犯车辆的损伤度下还有一个三段的计量条，如果指针靠上到红色的位置，那就说明你离嫌犯太近，会引起嫌犯的注意，嫌犯发现后会出现头像和几个问号，当问号全部被激活后，跟踪任务就失败了，如果如果指针太靠下，便会出现“落后得太远”的提示，一旦指针滑落到最下方，任务也会失败，由于嫌犯会时常变动车辆速度，玩家需小心行事。

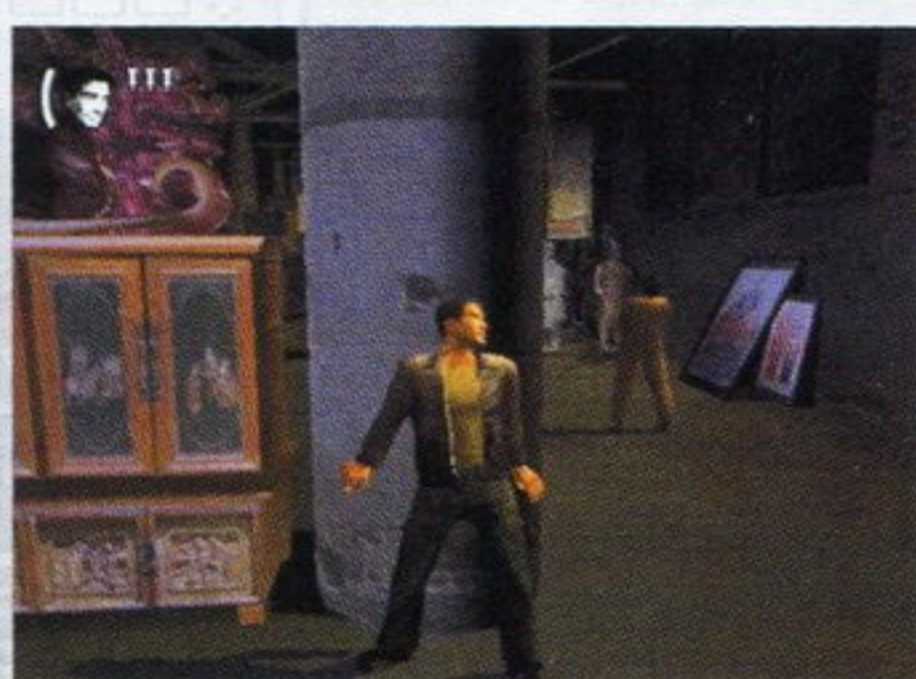


▲在驾驶模式下感觉和 GTA 别无二致



### 潜行模式

在某些任务中，玩家需要在不惊动其他人的条件下完成目标，在这个模式中，主角会自动转换为俯身前进的状态，在这个状态下玩家是无法做出奔跑和跳跃等动作的，偷偷地摸到敌人的背后之后有两种袭击方式，一种是按○键，拧断敌人的脖子 (减低正义指数并得到 BAD COP 的评价)；还有就是按□键将敌人击晕 (增加正义指数并得到 GOOD COP 的评价)，如果被敌人发现，屏幕右上角会出现敌人的头像和几个问号，一旦问号被全部激活就会被敌人发现，抢在这之前击倒敌人可以避免被发现。这种模式下一般走到目的地就可完成任务。



▲贴墙就有向后的视角，是不是很像 MGS?

### 格斗模式



▲这个装束，这个动作，是否刚刚在电影院看过? (笑)

这个模式是游戏的亮点之一，这个模式类似一些清版过关游戏，由于主角拥有亚裔血统，使用一身好武功将出现的所有敌人击倒即可，但是不能使用枪械，可以捡起敌人掉落的武器来进行反击，在击打敌人的时候，屏幕右上角会显示敌人的生命值，在生命值的左边有数个类似惊叹号的标志，每次成功击中敌人便会激活一个标志，等标志全部被激活后，玩家要在限定时间内输入连续技按键 (例如输入□△，主角会做出类似黑客帝国中女主角的成名绝技“大鹏展翅”)，之后主角便会给予敌人更重的打击，如果这一击正好使敌人毙命的话，屏幕右下角的正义指数便会大幅度增加。

### 射击模式

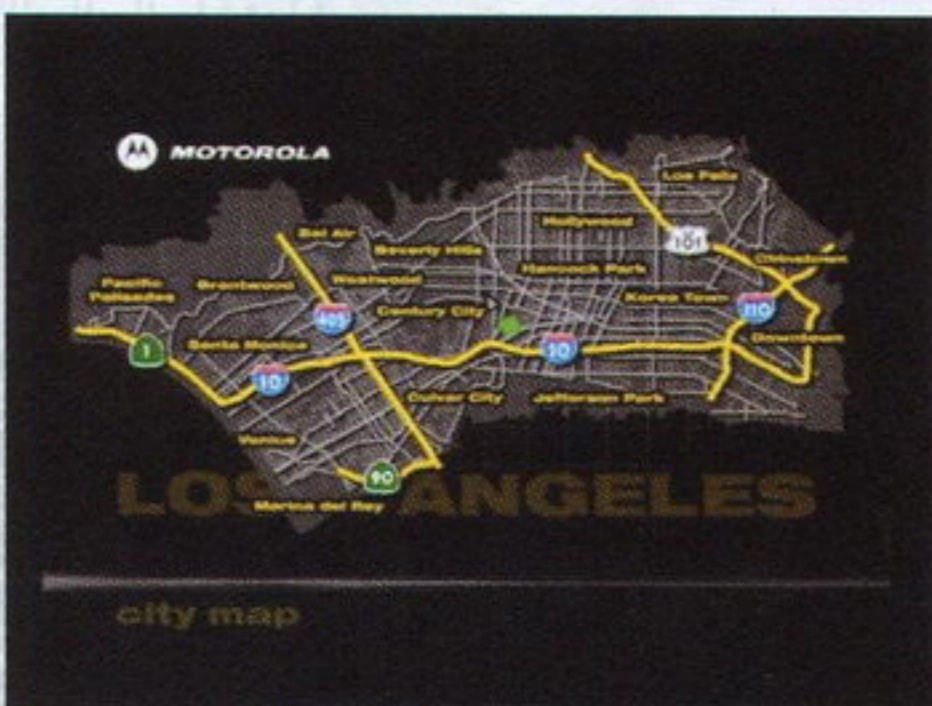
射击模式分两种，一种是自动瞄准，掏出手枪就可以自动瞄准了，按 R1 键就可以进行射击，当然游戏自动瞄准的都是该被射击的人，不会自动瞄准无辜的行人的，但是在你射击的过程中会造成误伤，使用右摇杆可以切换瞄准的目标，这种模式一般在追击逃犯和面对多个敌人的时候适用；另外一种就是手动瞄准，按住 R1 键不放就会切换到手动瞄准模式，镜头会推进到类似第一视角的位置，同时出现类似“子弹时间”的效果 (就是时间变慢)，但持续时间很短，抓住机会使用左摇杆进行瞄准达到一枪爆头的效果，这个模式一般在对付胁持人质的绑匪和某些在自动瞄准模式下很难击败的 BOSS 的时候适用 (例如必须击中要害)，不过在换弹夹的时候又会切回到自动瞄准模式，需要玩家注意。这两种射击模式——特别是手动瞄准模式，玩家务必要熟练掌握，对付后期的 BOSS 非常有效。



## 四个基本要素

### 地图

这部游戏的地图是超大的，因为根本就是完全根据美国洛杉矶街区的卫星照片和GPS数据制作的，精确地再现了洛城的全貌，我们可以在游戏中看到许多著名的街道比如“好莱坞大道”、“贝弗利山”等，从这一点来看，比《GTA》的真实感无疑要加强许多。在小地图上分别有四种颜色的标识：红色、黄色、蓝色和绿色，红色是你所要追击的逃犯的位置，黄色的标识是用来医治伤害和修理汽车的（消耗正义指数），蓝色的标识就是用来消耗正义指数学习新的游戏技巧（第一次需要消耗正义指数，修得后便可免费练习），而绿色三角一般是游戏的目的地，圆形的绿色标识一般出现在奖励关中，分别可以获得新武器、新汽车和新的格斗技巧（需要本关100%通关后出现，每次只能选择一个升级选项，获得后便不再出现）。



▲大家可以找来洛杉矶地图来对照看看

和《GTA》类似，车是游戏中的主要工具之一，游戏中的车辆类型是十分丰富的，各种车辆都可以拿来驾驶，而且身为警察，抢车有着更为合理的理由：“警方将征用您的车辆，希望您予以配合。”（汗……）；而且在街头胡乱开枪也没有警察来干扰，因为你这是在维持治安嘛（再汗……）；如果不小心中撞死了行人也不会被通缉，至多扣一点正义指数而已（续汗……）。在奖励关中，还可以通过“公路竞赛”（绿色圆形标识，内有车形标志）来获得自己独有的车辆。

### 车辆



▲游戏中一共可以获得四种车辆，当然是一辆比一辆好了。

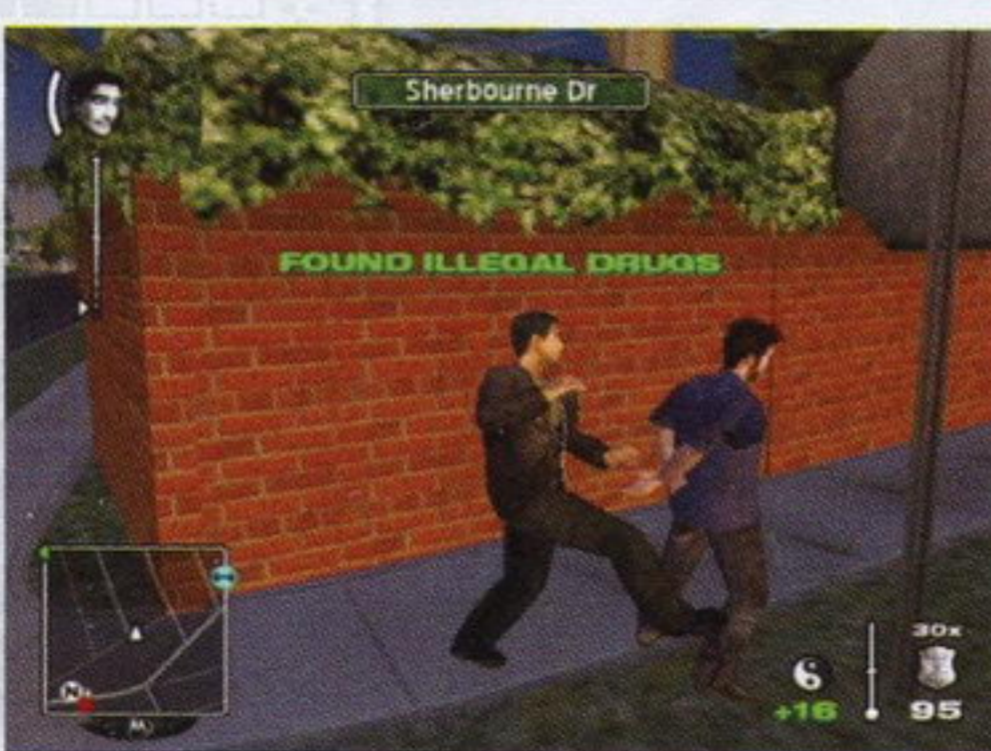
游戏中的最常用的道具是医疗箱，靠近之后按O就可回复，剩下的就几乎是武器了，武器类型是非常丰富的，主角可以手持双枪，击倒敌人后可以拾取敌人落下的武器予以还击（方法同上），只不过不能像《GTA》那样据为己有，子弹宣泄完之后就自动放弃，不过主角的基本武器——手枪是没有子弹限制的，玩家大可狂开杀戒！灭哈哈……（众小编：你还是不是警察啊？）

### 道具和武器

由于不能像《GTA》那样靠完成各种黑帮任务来赚取钱财，所以如果想要医治伤病学习新技巧提高射击精度的话，是需要很多正义指数的。在屏幕的右下角可以看见一个太极图案和一个警徽图案，太极图案对你的评价有影响，警徽图案就是用来进行消耗的“费用”。增加正义指数的方法除了完成规定的任务之外，在无事的时候顺便平息街头的犯罪案件或者搜查街头行人身上有无毒品或非法武器等，根据不同等级的案件可以增加相应的正义指数，但是注意不要管闲事管到一半就撒手，那样会倒扣指数的。还需要注意的就是即使在任务中也尽量避免杀人（强制枪战不算）和伤害无辜行人，例如在潜入模式中，在敌人背后杀死就不会增加正义指数，只有击晕才行。

### 正义指数

▲游戏中一共可以获得四种车辆，当然是一辆比一辆好了。



▲玩家无事的时候可以在街头随意搜查行人，有时候会发现一些非法持有武器和毒品的人。

## 四大BOSS攻略详解

### 第一结局BOSS：雇佣军司令

在游戏第一个分支选择下面的分支路线就可以达成第一种结局，这个结局最终的BOSS竟然是雇佣军的司令官，此人防守判定超强，与他格斗时需注意不断变换攻击方式，要利用他攻击的空隙进行反击，不过这个BOSS的难度不是很大，小心应付即可顺利过关。

### 主线剧情第六关BOSS：吴姓老者

在主线剧情第六关的关底，主角会遇到幕后黑手最大的帮凶：吴姓老者，他是一名操纵古中国魔法的老人，相貌行为都极其阴险。BOSS战中他化身为一火龙，围着主角周围的火池上下翻腾，这个时候应使用R1键进入主视角射击模式利用短暂的时间放慢来射击龙的头部，打中一枪后，龙会潜入池中绕到主角背后进行喷火攻击，这时要赶紧调转枪头再次按R1键等到龙张开嘴巴的时候射击，若来不及射击要及时躲避喷出的火球，躲避的时候注意不要掉落的旁边的火池中，也不要跑到火龙身下躲避，因为它喷完之后再次潜入池中的时候会使用尾巴在刚才喷火的地方扫荡几次，如果被击中损伤极大。本关一是要注意熟悉手动瞄准模式，二是要掌握火龙行动的规律，反复几次便可过关。

### 主线结局第一BOSS：逃跑的ROCKY

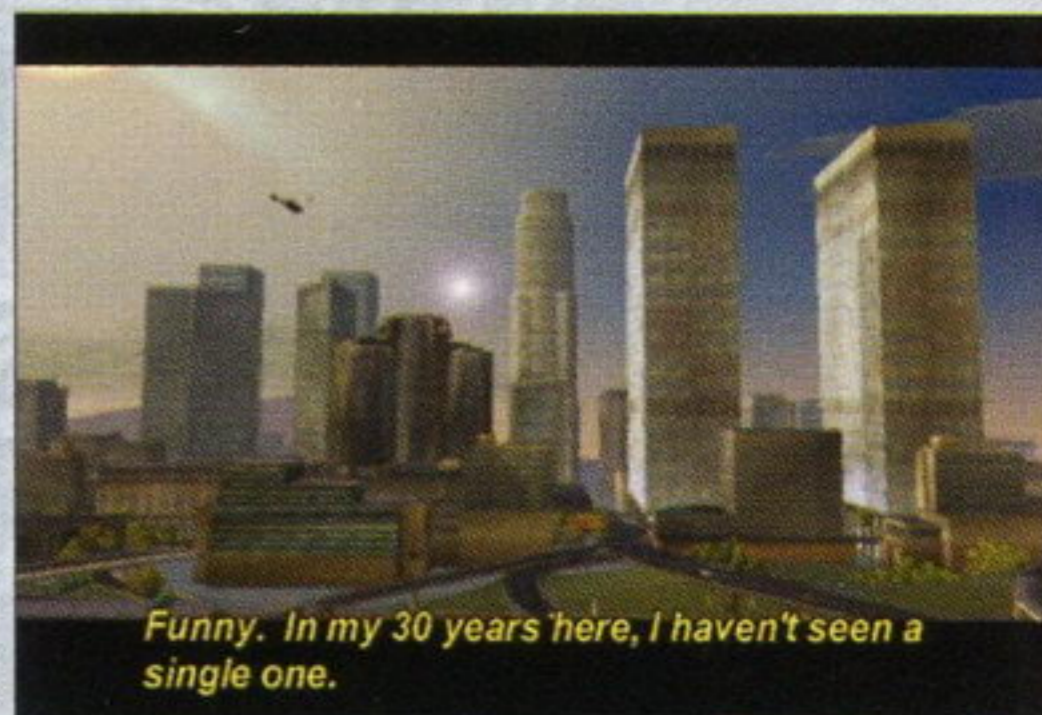
游戏的最后，ROCKY的阴谋败露，自己开飞机准备逃跑，主角追到飞机场，誓要手刃杀父仇人。ROCKY驾驶的飞机会先在飞机场转两个弯，然后进入跑道加速起飞。攻击的关键就是在那两次绕弯的时候，玩家需先熟悉绕弯路线，提前守候在飞机必经之处，等飞机过来时使用自动瞄准攻击，第一次务必击中飞机的轮子，第二次务必击中飞机尾部的发动机，全数搞定之后飞机的速度就和你驾驶的汽车差不多了，赶紧追上去在其起飞之前用枪毁掉飞机吧。本关的关键就是那两次绕弯的机会一定要把握住，否则飞机上跑道之后就没人追上去了。

### 主线结局最终BOSS：雇佣军司令

飞机坠落之后，ROCKY被坠落时发生的大火烧死，正当主角以为可以喘口气的时候，雇佣军司令官出现在他身后，原来他才是真正的幕后黑手。这里的雇佣军司令可不能和第一结局的相提并论，如果说那个时候他的攻击判定只是超强的话，这里就可以用变态来形容了，防守和攻击几乎没有漏洞，击败他唯一的办法就是……运气，对，就是运气……（汗）。更快地不断地变换攻击方式和自己的位置，同时注意不要被周围的火墙烧到，祝你好运吧，结局就在眼前。完成所有结局之后还会追加一段特殊动画，玩家可慢慢欣赏。

## 总结

从总体来说，《真实犯罪》还算是一部不错的游戏，大家在玩的时候都会不约而同地把它和《GTA》拿来作比较，甚至戏称为“正义版的《GTA》”，这当然和它与前者过于类似的游戏系统有关，但是多边形还是要奉劝大家把它当作一部全新的作品来玩吧，虽然这是一部美版动作游戏，但是从画面上来看还是做得比较认真的，人物的动作是经过动态捕捉后采用的，而且游戏中主角所有的格斗身法都是真实存在的，在格斗模式中动作很流畅，伴随着手柄震动的打击感也很强烈，射击时按R1键也很有扣扳机的感觉，再加上超真实的洛城地图使得游戏素质要高于其他美版动作游戏。游戏同样设定了近来流行的多重结局，三种不同的结局包含的故事也完全不一样。但是它同样有着一些美版游戏的通病，除了一些莫名其妙的BUG之外，游戏后期引入的神话概念，比如喷火的龙啊，会消失的蛇女啊等等让人不再觉得这是一个标榜“真实”的游戏，而且由于加强了剧情描写的缘故，游戏的自由度反而有所降低，而且游戏射击模式的设定个人稍觉别扭，两种状态都不能让玩家方便地感受射击的快感。不过游戏毕竟是游戏，休闲时拿来玩玩就可以了，而且对于这部花了大成本制作的游戏，就冲着里面完全仿真的洛城地图，没去过的要去的已去过的玩家都可以拿来领略一下洛城风光。



▲洛杉矶被称为“天使之城”，谁能告诉我这个镜头是洛城的哪里？



# 特快专递



©2003 ATLUS ©MILLION

## 招式 SKILLS

《双截龙 ADVANCE》最大的特色在于有着极为丰富的招式，其中有不少都是系列各作中的经典动作，因此，可以在游戏中体会系列各代的特色。以下将介绍全部的招式与动作。



**奔跑** 输入→或←角色便会快速冲刺，虽然是个简单的动作，但在《双截龙》最初两作中是没有的。

**冲拳** 奔跑中按A键，可令直线上的敌人倒地，具有较长的突击距离。

**冲踢** 奔跑中按B键，效果与冲拳差不多，但速度与距离都不如冲拳。

**前冲摆腿** 奔跑中按A+B键，效果、速度、距离与冲拳基本相同。

**飞腿** 先按R键再按B键，可将敌人踢倒，多用于脱离包围。

**急降飞脚** 先按R键，跳到最高点时输入↓+B，速度较快，对地性能不错。

**旋风脚** 先按R键，再按A+B键，攻击判定大，攻击力是普通飞脚的2倍。

可以说，旋风脚是《双截龙》历代的最强技。

**后摆踢** 先按R键，再按角色反方向+B键，（同时按R键和B键为原地后摆踢）可以攻击身后的敌人。

**三角跳** 对着墙壁跳起后再按一次R键就可以使出三角跳，在空中可以使用以上4种跳跃系招式。（注：奔跑状态时也可使用以上4种招式。）

**肘击** 按A+R键，攻击判定在身后，持续性时间长，可用于与敌人换位。



**下蹲** 不按方向的情况下按A+B键，可以回避敌人的高位攻击。

**勾拳** 在下蹲状态按A键，可将对手打向空中，有浮空效果。

**膝顶** 在下蹲状态按B键，被膝顶击中的敌人会飞出去很远。

**头撞** 按面对方向+A+B键，铁头功距离不长，但速度还可以。

**踩踏** 接近倒地的敌人后，不按方向按A+B键，就可以进行踩踏追打。

**骑跨** 敌人倒地且正面朝上时，在敌人身上按方向↓即可，骑跨时按A键就能狠抽敌人。不过一般打两下下就会被挣脱，且自己也会有一些损伤，所以在一般情况下不推荐使用。

**横扫踢** 在敌人处于腹崩状态（在被打中两拳或踢中一脚时出现）时，接近敌人按B键，具有较长的攻击距离。

**小勾拳** 在敌人处于腹崩状态时，接近敌人按A键，可以将敌人浮空，但浮空高度较低。



**四连踢** 在敌人处于腹崩状态时，接近敌人按↓+B键，攻击力不错，但判定比较严格。

**抓投** 在敌人处于腹崩状态时，正面接触就可以把敌人抓住，此时按A或R键为投，按B键为打，但只能打3下（第3下按↑+A键可以把敌人打得比较高），按反方向+B键为后踢。比较厉害的敌人会挣脱抓投状态。

**反击投** 在对手攻击瞬间按L键，但只对普通的拳攻击有效。

**背后夹抱** 在敌人背后按↑或↓可将敌人抱住，但无法攻击，这一招只在双打合作时才有用武之地。

**挣脱** 被敌人背后夹抱时按B键为向前攻击，按R键可以挣脱并将敌人弹倒。

**下段脚** 同时按方向↓和B键，攻击距离短，实用价值低。

诞生于1987年的“《双截龙》系列”对生于70年代的中国玩家来说有着足以与《魂斗罗》相提并论的地位，初代《双截龙》也可以说是早年中国街机文化的一个重要的关键词，它对一些现在已经长大成人的玩家有着深远的影响。而此次ATLUS在GBA上推出的这款《双截龙 ADVANCE》便能让各位玩家重温当年的热血与激情。最为传统的清版规则、最为原始的攻击手段，却能体现最为朴实的爽快感。而且本作也并非简单的移植，而是将多款系列作品的经典要素进行融合并加以创新，这就使新老玩家都能在十几年前的《双截龙》中感受到新的气息。本作是近期较为出色的清版ACT，各位热血玩家不妨一试。



基本操作	
A	拳攻击
B	脚攻击
L	防御
R	跳跃

感。而且本作也并非简单的移植，而是将多款系列作品的经典要素进行融合并加以创新，这就使新老玩家都能在十几年前的《双截龙》中感受到新的气息。本作是近期较为出色的清版ACT，各位热血玩家不妨一试。

双截龙 ADVANCE	ATLUS	ACT
GBA	DOUBLE DRAGON ADVANCE	2003年11月18日
	1~2人 无记忆功能	32M
	对应GBA专用通信线	美版 29.99美元

## 心得 EXPERIENCE

(1) 连技：本作的浮空技只有3种，勾拳、小勾拳以及在抓住对手后按3次B键，可用于追打的招式也只有飞腿、头撞和膝顶。头撞的收招很快，所以可以在头撞追打后再接一个快速的飞腿。只是小勾拳与抓后攻击的浮空高度较低，飞脚不易命中，因此直接使用攻击力较高的膝顶比较实惠。这里推荐两套较为强力的连技：①A>B>(敌人腹崩)勾拳>头撞>飞脚>前冲接近>踩踏；（如果敌人撞墙最多可以踩3次）②A>B>(敌人腹崩)抓住按3次B键>膝顶>前冲接近>踩踏。当然，敌人较多的时候，就不能这么从容地使用连续技了。



(2) 变线：不仅是“《双截龙》系列”，几乎在所有的传统清版ACT中，“变线”都是十分基本的战术要领，而在本作中变线的概念异常明显。我们知道，2D清版ACT尽管有纵深的概念，但角色攻击的判定依然是直线的，也就是说，如果玩家控制的角色在与敌人不同线上那就会相对安全。变线（纵向）接近敌人比直线（横向）接近敌人受到攻击的可能性要小得多，而被敌人击倒后也应该立即变线移动，不然很可能再次被打倒在地。掌握了变线的基本规律，便可事半功倍。

(3) 道具：《双截龙》之所以难度比较高，是因为整个游戏没有回复道具，不过攻击道具倒是有不少。皮鞭、流星锤、短棒、双节棍用于近战；飞刀、炸弹、铁桶、大石块只能扔出去攻击，相当于飞行道具；而棒球棍、斧子既可以用于近战，又可以按A+B键扔出去。炸弹因为丢出去不会立刻爆炸，感觉有点“鸡肋”，不过变线引诱敌人走到炸弹上也是可行的。道具中还是短棒和双节棍最为实用，攻击距离长，攻击频率高。只是本作的AI设定就是多个敌人出现时，部分敌人会向玩家的另一侧移动，形成夹击，且持道具时，很多招式都无法使用，所以拿着道具不一定有利。



(4) 悬崖：在清版ACT中，凡是落下去会损失一条生命的悬崖、水塘、沼泽、陷阱等等，都统称为“悬崖”。悬崖可以说是一把双刃剑，对玩家是一种威胁，但也是可以好好利用，因为悬崖对敌人同样是一击必杀，连BOSS也不例外。在悬崖附近，尽量将敌人吸引至背靠悬崖侧，然后用那些可令敌人倒地，并且击飞距离比较合适的招式进行攻击。在选择较高难度游戏时，悬崖战术应积极使用，毕竟要在时限内靠硬拼消灭所有敌人是相当困难的。

(5) BOSS战：前几关的BOSS会成为后几关的杂兵，这几乎是清版ACT难度设定时的一种定式。因此，掌握了对付BOSS的基本战术便可举一反三。BOSS战时在有杂兵干扰的情况下用旋风脚加变线来应付，等BOSS落单后就可以用连续技来招呼他了。如果BOSS体力较多，抓投时BOSS可能会挣脱，此时只要连接B键就会处于抓投、挣脱、抓投、挣脱的循环，直至BOSS体力下降到无法挣脱的程度为止。如果附近有悬崖，那更是可以轻松解决BOSS。本作共有8关，旋风脚+连技战术均可奏效。



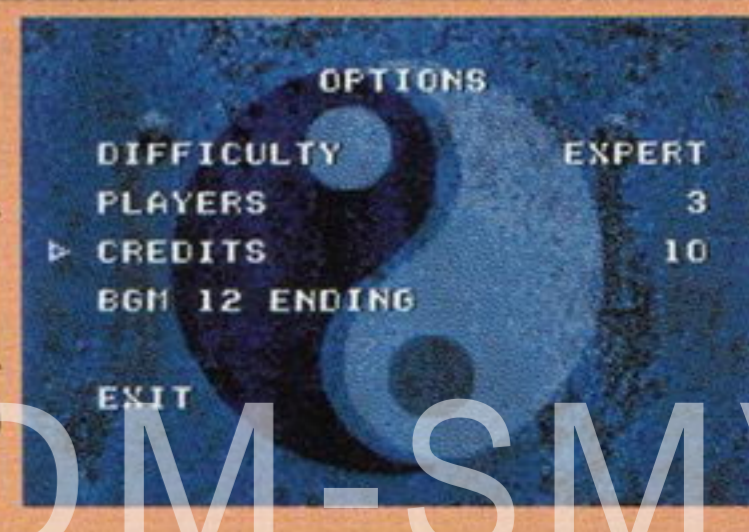
## 秘技 SECRETS

不同难度爆机后会出现一些秘技指令的提示，这样也一定程度弥补了本作没有记忆功能的缺憾。

(1) 在OPTIONS中，按住SELECT键不放，依次输入R、L、R、L，就会出现背景音乐测试的选项。

(2) 在OPTIONS中，按住SELECT键不放，依次输入上、上、下、下、左、右、左、右，难度选择中便会增加比HARD更难的EXPERT的选项。

(3) 在OPTIONS中，按住SELECT键不放，依顺次输入L、R、下、L、R、下、L、R、右，接关次数的最大值可以从5次增加到10次。





# 特别企划

# 最被低估的游戏

俗话说得好，天有不测风云，游戏也有旦夕祸福。一款出色的游戏是否就一定会成功呢？在现在的这个商业社会，早已不是“酒好不怕巷子深”的那个年代了，走错一步，就算是纯金也卖不到好价钱。大约在一年之前，本刊曾经针对美国游戏市场的游戏销售情况进行了一番深入的研究（总第67期《1995~2002美国游戏市场TOP 15》），阅读过此文的读者一定对美国玩家“怪异”的游戏品味有了一定的了解。而随着日本经济的持续低迷以及欧美游戏市场在这一年来的继续高歌猛进，越来越多的主要针对欧美市场的游戏成为了大大小小游戏厂商的主要开发项目。日式游戏？美式游戏？这个界线已经变得越来越模糊。当游戏软件的奇迹《横行霸道III》终于在日本发售，并取得预期的成绩之时，是否就意味着欧美游戏大军已经吹响了进攻亚洲大陆的号角了呢？

作为亚洲玩家的我们正在如此反思着。同样的，大洋彼岸的同行们也在认真分析着日式游戏在他们那儿成功/失败的原因。日前，著名的游戏网站gamespy.com评出了他们认为的25个“被过分低估”的游戏。这里所说的“被过分低估”指的是“该款游戏没有得到它理应得到的市场反映”。当然了，这里的“市场”指的是美国市场。由于该项评选是针对家用游戏和电脑游戏的，因此据说各个游戏的竞争都相当激烈，每个游戏都为了能够挤进这个TOP25而拼得头破血流——能够进入这个TOP25的游戏都将不可避免地披上“悲剧英雄”这件皇帝的新装，但这也许是这些游戏在玩家心中打一个翻身仗的最后机会。

评选揭晓了！16个PC游戏和9个家用游戏成为最后的赢家。而令人惊奇的是，在这9个家用游戏中，竟有6个游戏的首发地点是日本！日式游戏在欧美市场的命运就真的如同欧美游戏在亚洲市场那样难以琢磨吗？对照着右面的TOP25列表，你会发现，这些榜上有名的家用游戏绝大多数在亚洲地区是何等的风光！那么，究竟是什么原因使美国市场成为了这些游戏的滑铁卢呢？让我们来看看gamespy.com编辑的独到见解。

## 排名第十七 幻想水浒传II

《幻想水浒传》第一作在一款超高人气的大作发售的前几天亮相，这可没有帮它借到人气，发售日期的不当把游戏的销量全毁掉了，只落得被人遗忘的结果。尽管如此，由于《幻水》第一作剧情非同寻常，故事幽默生动而不失庄重的史诗感，更不用说108人的庞大阵容和极富创意的城堡，这为它赢得了一部分坚定的崇拜者。一代中大获好评的要素在二代中发扬光大，只是二代的发售日期又定在与《最终幻想VIII》同时发售！结果又是一个无人喝彩，它的命运也注定是只有少数铁杆才对之着迷。第二作本身的素质比第一作强的多，紧凑的结构足以成为PS上续作的典范，但它是系列中最不成功的作品。

游戏的剧情以主角、主角的朋友乔伊和妹妹奈奈美为中心展开。剧本如史诗般壮阔感人，而仍不失人情味。游戏节奏快捷，主角们的征程却漫长，故事发展到高潮的时候震撼人心。不幸的是，游戏发行数量本来就不多，现在拿出来卖的数量就更少，要买的话只能在拍卖网站Ebay上买，价格简直近乎勒索。要是KONAMI早几个月开发完成并发售这款游戏的话，真的不敢想象它现在的光景会是怎样。

**Ferricide:** 我对《幻水II》喜欢得无以复加，我也很喜爱《最终幻想VIII》，要是让我在当年的最佳RPG里找出一个冠军的话，实在是一件非常困难的事情——你们骂我吧。Fumilshikawa无与伦比，拜他所赐，他把人物设计得活灵活现，完美无瑕。《幻水II》的人物个性鲜明，可爱而富有深度。奇特曲折的故事被交代得井井有条，往往峰回路转。迄今为止，它的剧情仍是所有RPG里最棒的。续作在感情处理和游戏性上无法与之相提并论。惟一的缺憾是剧情主要通过对话框来交代，有一些对话完全可以更加洗练。游戏完美结局是我最美好的回忆。就像我刚才说的，我爱死它了。

**Ben:** 我是首作的忠实FAN，我觉得这也是PS上首款值得掏钱的RPG。它在《最终幻想VII》之前发售，不免给人留下超任RPG升级版的印象，大家都觉得所谓创立新类型一说在SQUARE伟大的里程碑——《最终幻想VII》之后只是狂妄的叫嚣。尽管《幻水II》在《最终幻想VII》之后才开始制作，但依旧与前作一样秉承“简单就是美”的理念，取得了不俗的效果。你有了一个足够优秀的剧本之后，就不一定非要追求幻想风格的电影效果和疯狂的特效来把剧情表达出来。（能有那样的效果最好不过了，当然，《幻水II》在这方面做的也不错）



©1995 1998 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED

不幸的是（至少是对我而言），它上市的时候，我决定当一回吝啬鬼，看价格什么时候降到建议零售价40美元以下。当时很多RPG都在发售一段时间后开始降价，所以我想花点小钱就入手美妙的《幻水II》只是一个时间问题。可惜，《幻水II》从来没降价，倒是在Ebay上美版的价格被炒到了100多美元。听听我的肺腑之言：有时候一个不以RPG见长的公司也会出一款杰作，你最好的选择就是卖血换钱，买下那个鬼东西，免得以后哀嚎不已，为自己一时的犹豫恨得捶胸顿足，咬牙切齿。

### GOUKI 的观点

gamespy.com将《幻水II》失败的主因归结为“生不逢时”——选择与《最终幻想VIII》同时发售可不是什么好主意。毫无疑问，KONAMI的市场部门当时对于《幻水II》并没有寄予过高的期望，因此才会让它在一个错误的时间与一个错误的对手同场竞技。而当玩家热烈的支持反馈到KONAMI的时候，却已经错失最佳的销售时机了。而正因为如此，KONAMI才痛定思痛，当PS2版《幻水III》于美国市场推出的时候，KONAMI小心翼翼地选择了2002年10月24日这个看起来非常平淡的日子，从此创造了KONAMI的RPG在美国市场的奇迹。



## 排名第十六 风之克罗诺亚

NAMCO从来不以平台游戏见长,这么多年以来发售的平台游戏用一只手就数的过来。NAMCO制作的《Marvel Land》之类的游戏绝大部分都已经成为模糊的回忆。然而,1997年NAMCO以一款传统风格的平台游戏杀回了这个领域。《风之克罗诺亚》给我们讲述了一只毛茸茸的小狗和它的会魔法的朋友 Huepow 在梦之大陆旅行,寻找腐坏的核心故事。

《风之克罗诺亚》是一个“2.5D”的游戏,主角在3D多边形的背景中钻进钻出,却仍然只能在一条线上移动。玩起来纯粹是传统卷轴游戏的风格,只是图像要比当时的其他游戏漂亮的多。克罗诺亚的主要能力是抓住敌人,把他们朝坏家伙的脑袋上扔过去,还可以把敌人往下扔,借助敌人完成二段跳。因为动作系统看上去非常简单,玩的时候经常发现的新元素就给人带来惊喜的感觉。设计者最大限度地利用了跳跃与抓的特性,在设计得非常紧凑的关卡里把动作成分发挥得淋漓尽致。

悲哀的是,大部分玩家都与这个游戏无缘一见——可能是卷轴式平台游戏在这个喧嚣的3D年代看起来太过老土了吧,就算有个设定很Q的主角也无济于事。当时NAMCO美国公司高估了市场需求,有谣言说他们在一个秘密的地点秘密的时间秘密地处理了成千上万没卖出去的游戏。具有讽刺意味的是,几年以来对《风之克罗诺亚》素质的好评就没断过,现在这款游戏可能是Ebay上PS美版游戏里最贵的一小撮之一。哎,仙逝的《风之克罗诺亚》总算得到它在世时应该得到的尊敬和评价。

**Ben:** NAMCO的《山脊赛车4》有一张包装精美的附赠碟,内容之一就是《风之克罗诺亚》的试玩版。我在学校读书的时候就偏爱这类游戏,决定无论如何要买一张。不幸的是,这个游戏在所有的零售渠道都找不到,直到一个朋友半路经过宾夕法尼亚州时找到一张便宜的二手碟,我才有机会体验一下这个克罗诺亚的冒险。

它对得起我的等待。我觉得说它是32位时代最好的卷轴式平台游戏也毫不为过——不过要除开《恶魔城X月下的夜想曲》。它操作简洁,又有动听音乐和引人入胜的感伤剧情的强力支持。此游戏本身的难度不大,爆机比较轻松,乐趣很大一部分是熟练掌握所有的技巧,在每关收集齐全部150个宝石,这听起来颇有挑战性,完成之后也是成就感十足。在精彩的奖励关里把能用的所有的招数都用来达到目标,那感觉真是盖了帽了。真希望更多的游戏都能做成这个样子。

《风之克罗诺亚》不仅操作感杰出而简练,它的剧情也许是平台游戏里最感人的。劳驾了这么可爱的一群角色,搁其他游戏里结尾免不了要有一个大团圆,可是《风之克罗诺亚》与众不同,在我的记忆里一直珍藏着它悲喜交加的结局。很不幸,我不喜欢PS2上的续作。续作在操作感上照抄了《风之克罗诺亚》,可是缺乏自己独特的精神和气质。

**Ferricide:** 有的游戏让人不知不觉地入迷,《风之克罗诺亚》就是其中之一。我那时玩PS玩得不能罢手,不过第一次见到《风之克罗诺亚》是在一个朋友那里。我问:“这是什么东西?”然后的几个小时里,我们两个被克罗诺亚牢牢抓住。离开后我立马跑到店子里买了一张,谢天谢地,那时美国的商店



里还有的卖。游戏美丽时尚,是一款趣味十足的游戏,关卡设计又给人留下一定的挑战性,感觉非常活泼。视觉方面有效地发挥了PS的机能,对PS游戏来说是很不错的了。动画和故事轻松有趣。毫无疑问,它也比后来的那些《风之克罗诺亚》游戏要强。很有讽刺意味的是,《风之克罗诺亚2》得到的评价明显的超出了它的素质,这可能是为了弥补那时大伙儿错过第一作的遗憾吧。

**Psylancer:** 在《风之克罗诺亚》发卖之前,也不是没有开发商制作过2D玩法3D背景的平台游戏。不过那些作品的人物和背景很难粘得得很好,常见弊病是为了3D而3D,游戏玩起来和背景格格不入。《风之克罗诺亚》就不一样,虽然游戏是2D游戏,但背景和人物结合得天衣无缝。这也是第一个堪称协调的2.5D游戏。

那时候很多评论员对游戏的风格颇有微辞,说游戏气氛太幼稚了。我觉得这样说的评论员下结论下地得太快了。当你在美丽的关卡中畅游,感受到精美外表下的感人故事之后,绝不会再再说游戏过于幼稚。

我非常赞同Ben的观点,《风之克罗诺亚》完全有资格和《恶魔城X月下夜想曲》相提并论。KONAMI的作品已经成为无数玩家心目中的经典,相比之下我们可爱的大耳朵朋友克罗诺亚却被大家遗忘了。

### GOUKI 的观点

《风之克罗诺亚》在国内的命运倒是和在美国差不多,先是没有人理会,而当大多数玩家了解到这款游戏的美妙之处的时候,却已经很难在游戏店里找到这款游戏了,所以,GBA版的两作以及PS2版的二代就顺理成章地成为了大家非常关注的作品——甚至连WS版的也沾了光。《风之克罗诺亚》诞生那会儿正处于3D平台游戏泛滥但又充斥大量不成熟作品的时候,似乎只要做个3D的Q版角色让他在各式各样的平台间跳来跳去收集诸如金币、宝石之类的东西,就可以称之为“平台游戏”而摆上货架。玩家们也就在这股次品3D游戏的洪水中迷失了自己的眼睛。GOUKI自己在第一眼看到《风之克罗诺亚》的时候也以为这又是一款3D游戏,但总算老天有眼,让我继续玩了下去。全部要素收集之后出现的“疾风大作战”真是太棒了!

## 排名第十五 真·女神转生 罪与罚系列

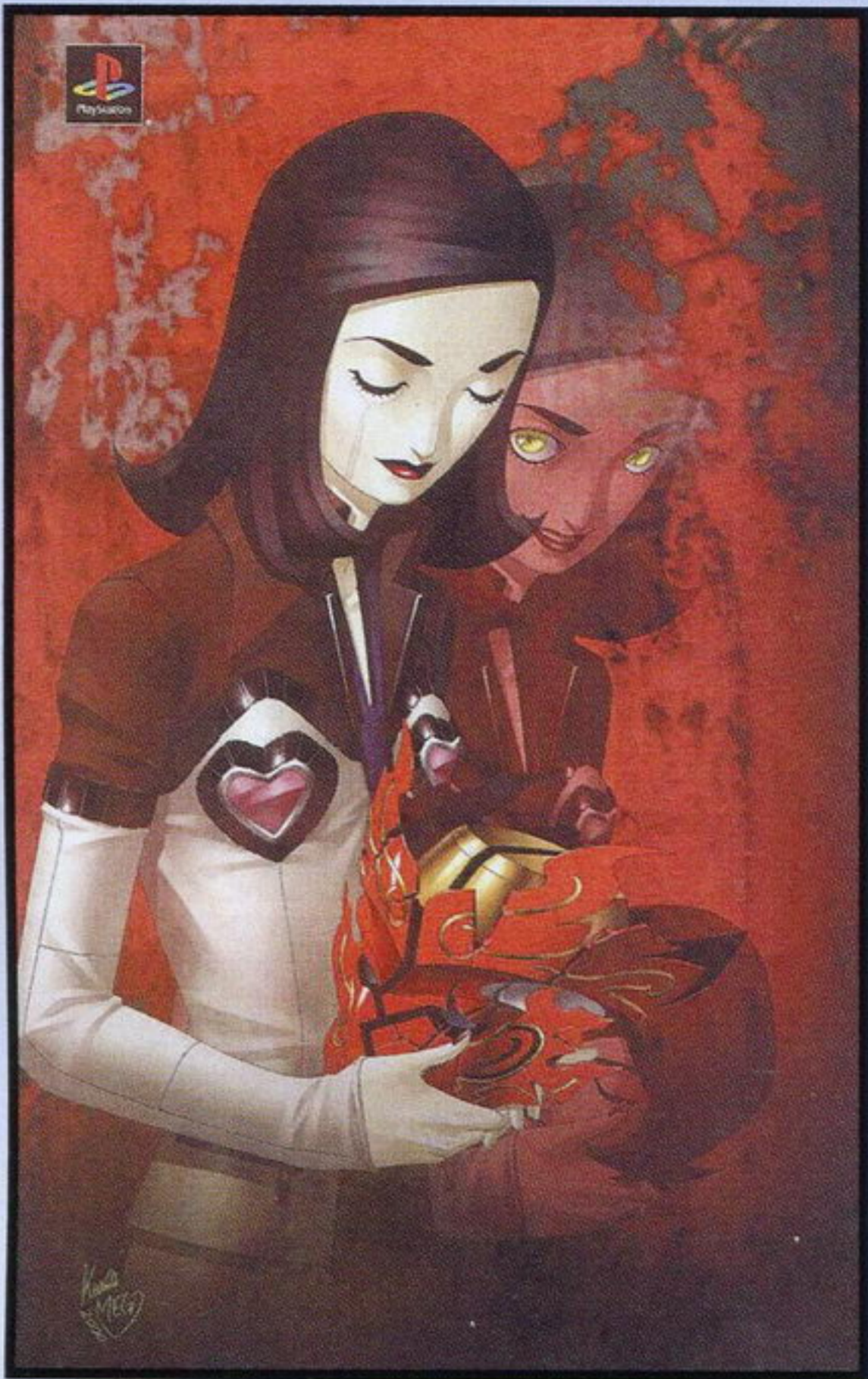
PS刚刚登陆美国的时候,年轻的SCEA奇缺RPG作品,可想而知,PS只受到核心玩家的追捧。PS上的第一个RPG是SCE和CAMELOT制作的大烂作《Beyond the Beyond》,这显然于事无补。《persona·女神异闻录》与KONAMI的《幻想水浒传》于1996年年底同时在美国摆上货架,这下子把《persona·女神异闻录》毁得干干净净。游戏采用真实世界做背景,还有神秘主义的成分(中世纪幻想才是RPG这个游戏类型的主流,这样的设定分明就是票房毒药)。游戏为适应美国玩家的口味还加上了一些让人摸不着头脑的本地化处理,这完全是画蛇添足,为本来就惨淡的销量雪上加霜。不过,它仍然得到了一些注重内涵的玩家的垂青,在这个小圈子里得到的成功也许连ATLUS自己都不知道。

《persona·女神异闻录》第一作非常复杂,难度犹大,流程漫长。剧情

充满新意,很有个性。如果你认真看完对话,就知道故事能激起我们内心深处的共鸣。出于一个奇怪而明显的动机,ATLUS美国分公司要让玩家看起来这个故事发生在美国而不是日本,甚至不惜让天才人物设计师金子一马更改人物设定,角色的头发和皮肤都与日版有所差异,还把一个完全是日本人的角色改成了非洲裔美国人。

《persona2·罪》从未现身美国,主要原因是在尝试本地化的进程中遭遇重重挫折。这让因为第一作而喜欢上该系列的FANS垂头丧气,好在后来有了《persona2·罚》。此作在美国发售,尽管它更易上手,在图像方面也有了长足的进步,那时的日式RPG在西方也更受欢迎,但是仍只取得了前作一半的成绩。第二作的优点何止这些,它奇思妙想,特立独行,赢得的尊敬不让首作,它和前作都值得在严肃的RPG玩家的书架上占一个位子。





**Ferricide:** 我在1996年圣诞节买了一张《罪与罚》，马上就深陷其中。那时 ATLUS 根本就是无名之辈，对这样一个闻所未闻的开发商能做出如此深邃感人RPG，我感到十分吃惊。《persona·女神异闻录》的设定充分考虑到玩家一方守护精神的融合，这个系统很复杂但是让我乐在其中。游戏流程漫长，故事背景设定于现代（我个人希望能有更多的RPG把故事设定于现代）。有一大堆隐藏要素和捷径等着你去研究、发掘。我把这个游戏完完整整地打穿了两遍，现在有时候还捡起来随手玩一下。

《persona2·罚》在美国市场看起来注定要会有比前作好一些的反应，可它被玩家悲惨地忽略了。我实在搞不清楚为什么这么优秀的游戏居然没什么反响。游戏不缺乏深度，幻想风格的人物设计可以说是艺术品。第二作比前一作更好上手，还有PS上最强的3D RPG场景。我们的玩家不是很喜欢《黑客帝国》和《乌鸦》之类的作品么？他们对《persona2·罚》如此冷淡，真叫人想不通。万幸的是，游戏很便宜，ATLUS也没有放弃在这一领域的努力，祝愿系列的下一作在美国市场能得到它应有的反响。

**Ben:** 除了几个无关紧要的GB游戏，《persona·

女神异闻录》和《persona2·罚》是ATLUS仅有的几个在美国发行的作品。这对玩家来说可说是损失，因为这几款游戏给千人一面的RPG带来了新鲜的有趣的元素。该系列出色的异世界设定渲染出诡异的气氛，我简直形容不出来，在SEGA和SQUARE这样的主流厂商的游戏里绝对不会有这样的感受。非常酷的游戏。如果你是一个不仅仅注重外在形式的RPG玩家，一定要玩一下这个游戏。

#### GOUKI 的观点

gamespy.com对于该系列的评述倒是令人想到了一句俗语：人比人，气死人。刚才还在抱怨《幻水》很不走运地与划时代的《最终幻想VII》走到了一起，现在，又在感叹这个系列与《幻水》同时发售的悲哀了。从这一点也可以看出美国人对待这个有着深厚的、古怪的世界观的游戏是怎样的一个态度了。也许美国人更喜欢那些设定比较“纯粹”的游戏，而像这个系列这样将世界各国的妖魔鬼怪弄一个大集合，反而是吃力不讨好。与其他RPG稍有区别的是，该系列是比较“FANS向”的，即是有着一批非常忠实的FANS，“敢出就敢买！”（这是XX游戏FANS常常挂在口边的一句话）

## 排名第十四

## REZ

无论是书籍还是电影，都有取悦大众的畅销作品和面对少数群体的实验或严肃作品。可是，似乎没有人给游戏也这样分类。《REZ》就是一个实验类别作品的范例。UGA——联合游戏艺术家公司富于实验精神，疯狂追求时尚潮流，后来被并入世嘉企业的索尼克小组。UGA把概念、美学和简单而令人愉悦的游戏性圆满地结合在《REZ》这首赞歌里，但等着他们的下场就是没人掏钱买《REZ》，无论是在日本、欧洲还是在美国。实验作品，总是没有多少人去研究、玩赏的。

《REZ》最初的灵感来自1982年经典科幻电影《TRON》（迪士尼出品，港译：《电玩世界》），FANS无不对这部电影顶礼膜拜。来自电影的元素加上了当今流行的神秘主义、生态学和进化论作为包装。画面则是迷幻和技术派风格。所谓“通感”，就是将触觉、听觉和视觉融合在一起，正是《REZ》的目标。《REZ》也做到了，它成功地将庞大的舞曲曲库和精心设计的视觉效果通过恰到好处的节奏编织在一起。游戏不是无聊的模拟，而是建立在真实和幻想准则上的美学之旅。要是读完上面的文字觉得我没说清楚，大家仍摸不着头脑的话，那就对了，这个游戏根本不是让你说的清楚的，你非要亲手玩一玩才知道它的妙处。

很惨，几乎没有什么玩家最终把这款游戏放进他们的光驱里。《REZ》过于另类，一般的消费者根本不会去注意这么一款游戏。说《REZ》实质上是射击游戏吧，射击游戏的死硬FANS又会觉得《REZ》根本就是小儿科，不值得花功夫去玩；制作人员想让每一个人都可以拿《REZ》来玩一玩，结果自视为是核心玩家的那些人觉得玩这样的游戏就和一般的玩家没什么区别，自己太没面子。《REZ》是一群玩游戏的知识分子的作品，有其自身鲜明的特点，大家应该把这款值得尊敬的游戏从故纸堆里挖出来重温一下。

**Ferricide:** 大家有时没完没了地激烈争论一个游戏究竟是被低估了还是高估了，《REZ》就是其中之一。没领会到其精神的玩家通常以指导者自居，比较蔑视《REZ》，说几乎没什么视觉享受，玩法简陋。但是这些人可能不知道：我当时把自己锁在房间里，翻来覆去地玩《REZ》，从来没有一个游戏可以让我那么尽兴！《REZ》和其他一些优秀游戏一样，绝不是各个部分的简单相加，音乐、图像、玩法都按照一个协调刺激的节奏走。从第一次碰手柄起算，我还不知道有哪一个游戏给我的感觉比《REZ》更爽。

**digitaltaco:** 与其说《REZ》是一个游戏，不如说它是一个玩家动作和图像、音乐的互动作品。打个比方，就好像你在家里的画室中一样去感受艺术，

和玩《生化危机 代号：维罗尼卡》或是《阿尔戈斯战士》是两码事。你要弄明白我的意思有一个前提，就是牢记UGA做出来的不是一个射击游戏。要我说，《REZ》不是用来玩它的系统什么的，你在玩游戏的时候所获得的体验才是最重要的。哪怕刚刚上手，短短的5关游戏花上一个多小时也就通关了，《REZ》绝非想考验你的操作技巧。相反，要想最好地体验《REZ》，请把周围光线调暗，音量开大再开大，这样才能获得最高的视听刺激。

玩上几分钟，你就会得出结论究竟水口哲也的这款实验性质的游戏对不对你的口味。如果答案是肯定的，最后一关一定会让你感到游戏魅力所在，惊叹不已。值得注意的是在日本还有一个周边 Transvibrator 随游戏一起附赠，虽然我们不太清楚这个周边究竟是干什么用的。不幸的是，现在要买到《REZ》颇费功夫。除了SCE杰出的《ICO》，我最喜欢的PS2游戏是几乎无人知晓的《REZ》。

**Kindrak:** 如果你很投入地跳过舞的话，一定明白光线和音乐配合得很好的时候人的感受可以到多么强烈的程度。能将光线完美配合上音乐的人才是天才：超重低音的震颤融化了你的视觉，你的全身随着音乐和光线而舞动，似乎一切都在融合在一起。进入这种状态，我们不需要迷幻药，照样可以感觉很High——只要你愿意全神贯注，彻底忘我。要是你不去仔细注意《REZ》的每一个细节，游戏看起来根本不起眼。玩家总是觉得视觉效果是馅，听觉效果是皮。你只有摆脱这种思维定式，才能感受到《REZ》的魅力。我觉得这就是《REZ》绝不会大卖的原因。《REZ》根本不是一个射击游戏，它的目的是致力于创造你能享受到的最棒的视听感受。



#### GOUKI 的观点

都说成功的游戏总是相似的，但不成功的游戏却是各有各的不同。《REZ》这款在当年E3展上大出风头的作品可以算得上是在全世界范围内都广受瞩目，但同时也在全世界范围内大失败的作品——当然了，这里所说的“失败”是针对商业而言，至于说能否从这款游戏中体会到音乐乃至第九艺术的真谛，就是一个智者见智的问题了。水口哲也将他的公司命名为“UGA”（UNITED GAME ARTISTS，联合游戏艺术家），似乎就注定着UGA的作品将只会被部分人所接受？无论是《太空频道5》还是《REZ》都是如此。如果说《REZ》这款游戏给人的愉悦以及满足是无法言表的，那么试图去了解这款游戏的玩家到底应该怎样才能理解它呢？UGA已经被解散，也许我们以后将无法再看到《REZ》这样的游戏，所以说，在相当长的一段时间内，《REZ》在FANS的心目中，都是无可替代的。



## 排名第十二位 女神侧身像

《女神侧身像》从大家的眼皮子底下就这么溜走了。美国ENIX当时还没有和SQUARE合并，却仍然因此游戏享有不错的声誉。《女神侧身像》不是什么巨作的续篇，发售之前也没有隔三差五地放出吊胃口的消息，结果，没有为自己赢得本来该有的一大批死忠；它甚至在热心的媒体中也没有捞到高分。我们实在搞不明白为什么会这样。

此游戏的主要构思取材于北欧神话，主角是仙女Lenneth，也就是Valkryie。她的任务就是收集死去的勇士的灵魂，净化、指挥他们，作为他们的守护人训练他们参加神话战争，最后参加到奥丁主神为挽救世界灭亡而与强敌殊死搏斗的决战中去。游戏主要并非让你去扮演一个上帝，而是一个非常传统的有一定动作成分的RPG。

毫无疑问这是一款用心之作。游戏中的英雄们在鬼怪横行的地下城探险，生死关头时常不约而至，剧情悲壮惨烈。它的战斗系统完美地结合了动作成分，富有深度，令人深陷其中；故事惊险、曲折而感人。整个游戏用色华丽，美工功力不凡，博得了我们的交口称赞。总而言之，我们把这个紧凑、深刻、好玩的游戏推荐给所有角色扮演游戏的Fans。

**Ferricide:** 这个游戏实在太棒了。它颇有难度，不是那么很好理解，有时令人恼火。尽管如此，它还是个很优秀的游戏。《女神侧身像》静悄悄地来，静悄悄地走，大家似乎根本没有在意它。商店里的游戏还剩下最后一份，我给自己说：“我最好还是买吧，不然我就永远买不到了。”很庆幸我最终还是买了这款游戏。从令人叫绝的美工到出色的游戏性——在地下城的冒险就如同游历光亮的恶魔城，其他游戏的战斗无法与之相比——我完全没法罢手。这就是所说的那种令人身临其境，与游戏融为一体，叫人不能自拔的感觉。它在各个方面均有上佳表现。游戏系统初看起来深奥而杂乱，后来你回头看就会发现实际上设计得极其机巧，玩起来成就感十足。总是唠叨日式RPG不够复杂的人买了这款游戏之后就会老老实实闭嘴。

**Ben:** 我不得不说的是《女神侧身像》具有里程碑式的开创性。可能一开始感觉很“受压迫”，光对付那么多游戏系统就要手忙脚乱了（战斗系统乍看起来够复杂的），让人觉得玩起来很累。不过，在一开始你就可能被故事所吸引，你开始控制人物的时候，自由将离你而去——估计你没什么工夫干其他的事情了。

除了富有创意的游戏系统，精美的图像和动听的音乐，我最欣赏的还是《女神侧身像》里成熟的游戏设定和剧情，根本不是家用机RPG上用滥了的毛毛糙糙的小P孩做主人公去拯救世界的那一套陈词滥调。你在游戏中通常控制悲剧性的角色（就如你所知，他们都是死去的战士），为挽救世界的终结而战。配音工作尤为出色，很好地契合了游戏昏郁的基调。女神准备痛击恶魔的时候，听着女神神圣的咏唱：“到我这里来吧，高贵的Einherjar。”那种幸福的感动真的没有在玩其他的RPG时出现过。杰作，杰作。

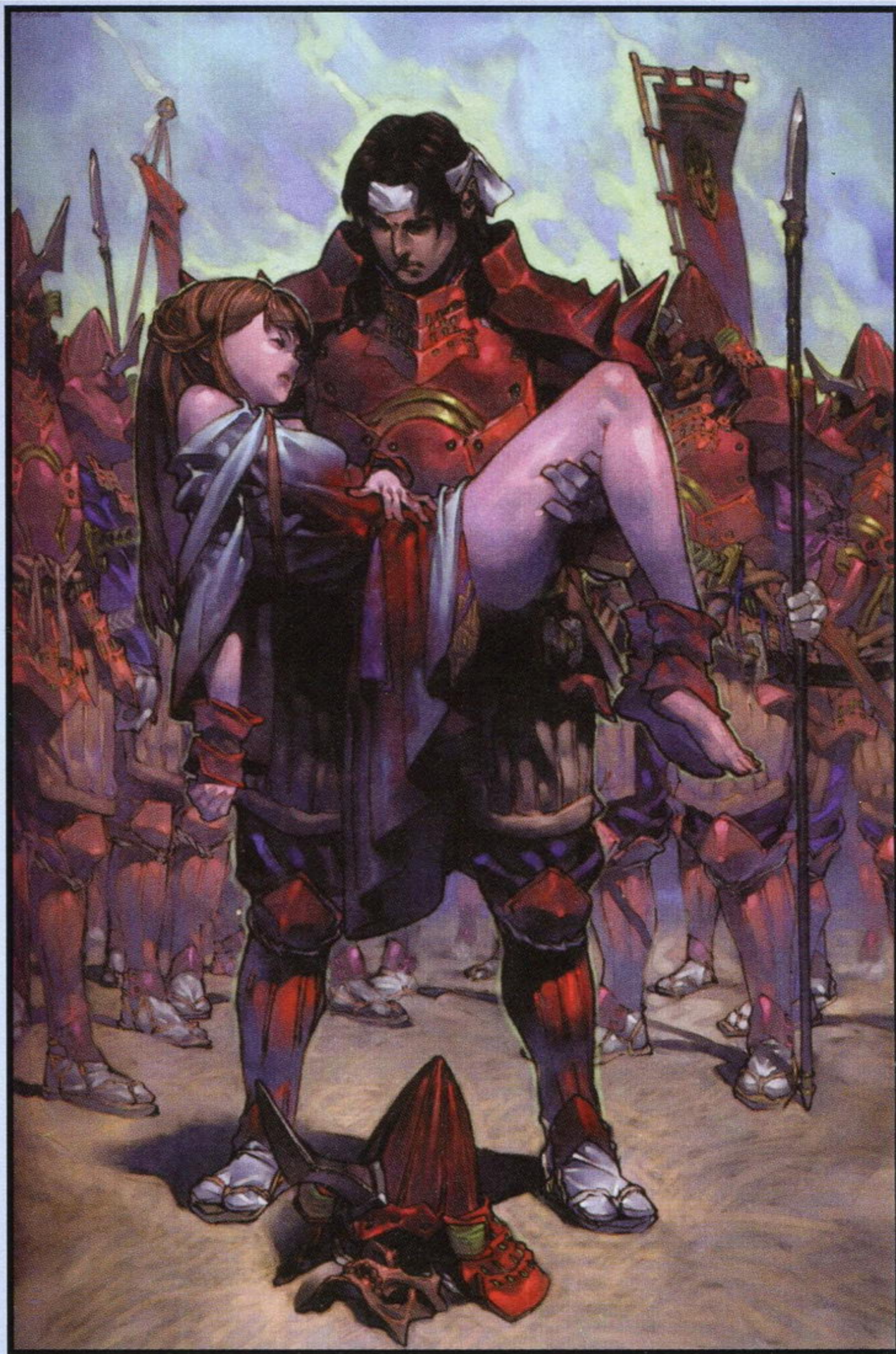
## 排名第五位 狡狐大冒险

2002年是平台游戏的复苏之年，领军之作正是SCE旗下的两款PS2游戏。一个是失眠症的患者在银河系间悠来荡去的冒险，一个是倒霉的《狡狐大冒险》。《瑞奇与叮当》吸引了绝大多数人的眼球，好评连连，Sly Cooper只好去拉第二小提琴。销售情况呢，和之前大家的评价没差太远，《瑞奇与叮当》大卖，而《狡狐》虽不能说是一败涂地，但也没强到哪儿去，马上淹没在时间的尘埃之中。这真是糟透了，因为在gamespy，我们一致公认二者之中《狡狐大冒险》更佳。

《狡狐大冒险》只是Sucker Punch制作的第二款游戏，不过你玩的时候绝对感觉不出来这是新手的作品。从颇见功力的关卡设计到无比流畅的手感，每一个细节都制作精良。《狡狐大冒险》的世界充满凝重的深色和忧郁的阴影，但是卡通渲染运用得非常合理，一下子使我回想起小时候星期六早晨看的卡通片。Sly Cooper本人是一个为自己的权利不懈斗争的侠盗，非常讨人喜欢，甚至赢得了我的尊敬。

### GOUKI 的观点

“这样素质的游戏在美国市场没能大红大紫实在是没天理！”《VP》的FANS们一定会这么说吧？游戏本身的素质没什么可讨论的了。gamespy.com将《VP》失败的原因归结为“宣传不力”——缺乏对大作发售前必要的强有力宣传，不了解如何宣传才能打动美国玩家。回想起来，ENIX在与SQUARE合并之前，还真的是没有几个作品在美国成功发售过，所以造成这样的局面，倒也算是情理之中的事情。由此可证，一定要王婆卖瓜啊。



游戏最突出的部分是绝佳的游戏性，追求的是“回到原点”。标准的基础平台游戏设定：在平台之间跳来跳去，考验玩家对跳跃的敏感度。结果却不妙，它似乎不是玩家和评论员们现在想要玩的类型，最后没能吸引到他们掏腰包。这款游戏如今进入了SCE的“杰作”名单。对于一款销量平平的游戏来说，进入这份名单似乎也于事无补。狡狐可以成为销量远不能和质量相比的游戏的代表作。

**Ben:** 我爱《狡狐大冒险》。它就像CAPCOM的《马克西莫》，但是制作的显然更加精良。流畅的手感和各种能力的运用糅合得十分协调，况且，游戏的画面效果出众，角色设计可以说是游戏史上最棒的。我想可能是狡狐的形象过于向我学生时代流行的风格靠拢，现在的玩家都对它不感冒，这太令我失望了。现在有传言说Sucker Punch正在加紧制作《狡狐大冒险》的续作，我看，《狡狐大冒险》和Sucker Punch还是大有希望翻身的。

**hardcore\_pawn:** Sucker Punch是一个很棒的游戏制作商。它仅仅推出过两款游戏（两个都在被低估的游戏榜上），不过这二者里头还是《狡狐大冒险》强出一截。游戏较量惨淡，真是不可思议。PS2玩家们可能是被《杰克和





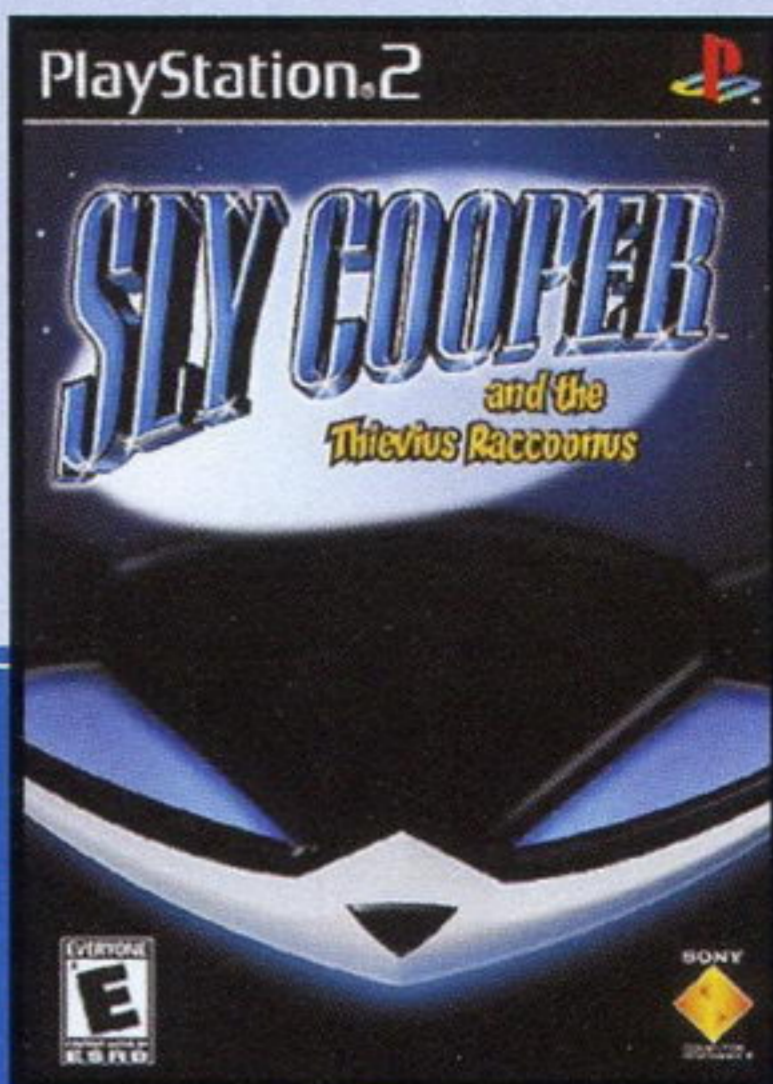
达斯特》晃晕了眼,《狡狐大冒险》发售的时候就没人搭理它了。在3D平台游戏中,《狡狐》各方面都处理得非常平衡,图像看起来也很不错。一个帅呆的卡通顽皮鬼进行它伟大的冒险,战斗动作COOL毙了,对起跳时机的把握也有很高要求。同类游戏根本无法望其项背。

我特别喜爱配音和角色设计,尤其是海龟本特力。SuckerPunch的工作真是绝了,似乎每一个角色都被赋予自己的生命。《狡狐》最大的优点就是整个游戏非常时尚,画面光鲜漂亮。所有的忘了《狡狐大冒险》的PS2机主都应该赶快跑到你们自己那里的游戏店里看看还有没有的卖,有的话就赶紧弄一份回来。

**Psylancer:** SCE在过去的几年里发售了几款优秀的平台游戏,《狡狐大冒险》位列我最喜欢的游戏之一。可惜,它被《瑞奇与叮当》和《杰克和达斯特》

特》的光辉掩盖了。那两款游戏本身的确不错,但我觉得最有魅力的还是《狡狐》。游戏的艺术风格和角色设计真实太可爱了。卡通渲染的效果在PS2其他的平台游戏中鹤立鸡群,而且,《狡狐大冒险》比《杰克和达斯特》酷多了(自从《最终幻想VIII》的斯考尔之后,我还没有像讨厌瑞奇那样讨厌过哪个游戏的主角。)

最后,游戏包含一定“潜入”成分,这很对的上我的胃口。可能是我觉得《瑞》和《杰》这两个名声在外的PS2代表作缺了点什么,我总认为在形式和内容的结合上没有《狡狐大冒险》做得好。尽管《狡狐大冒险》更流畅一些,在销量上还是落后于它的同辈,这将是游戏史上的一个悲哀。



#### GOUKI 的观点

《狡狐大冒险》对于很多人来说都是一个爱不释手的游戏,当然也包括UCG的大多数编辑在内。既然gamespy.com也忿忿不平地将此作与《瑞奇与叮当》拿来作比较,那么我们不如也从这方面着手:事实上gamespy.com

的同行们还漏掉了一点,那就是在对游戏的宣传上,《狡狐大冒险》与《瑞奇与叮当》相比相差得何止十万八千里?细心的读者一定还记得《瑞奇与叮当》是以何种身分发售的——纪念PS推出8周年的作品,于2002年12月3日在全世界同时推出!并且,SCE还专门推出了与游戏+主机的同捆版本,这对于《瑞奇与叮当》销售的推动力可想而知!《狡狐大冒险》的世界观以及角色设定让人有一种回归到上世纪看黑白电影的感觉,这也是现在的年轻玩家所不太喜欢的。而看起来更热闹、更刺激,名字也更响亮的《瑞奇与叮当》最后吸引到了更多的玩家,也不是什么很离谱的事儿了。

## 排名第四位

## 鬼屋魔影

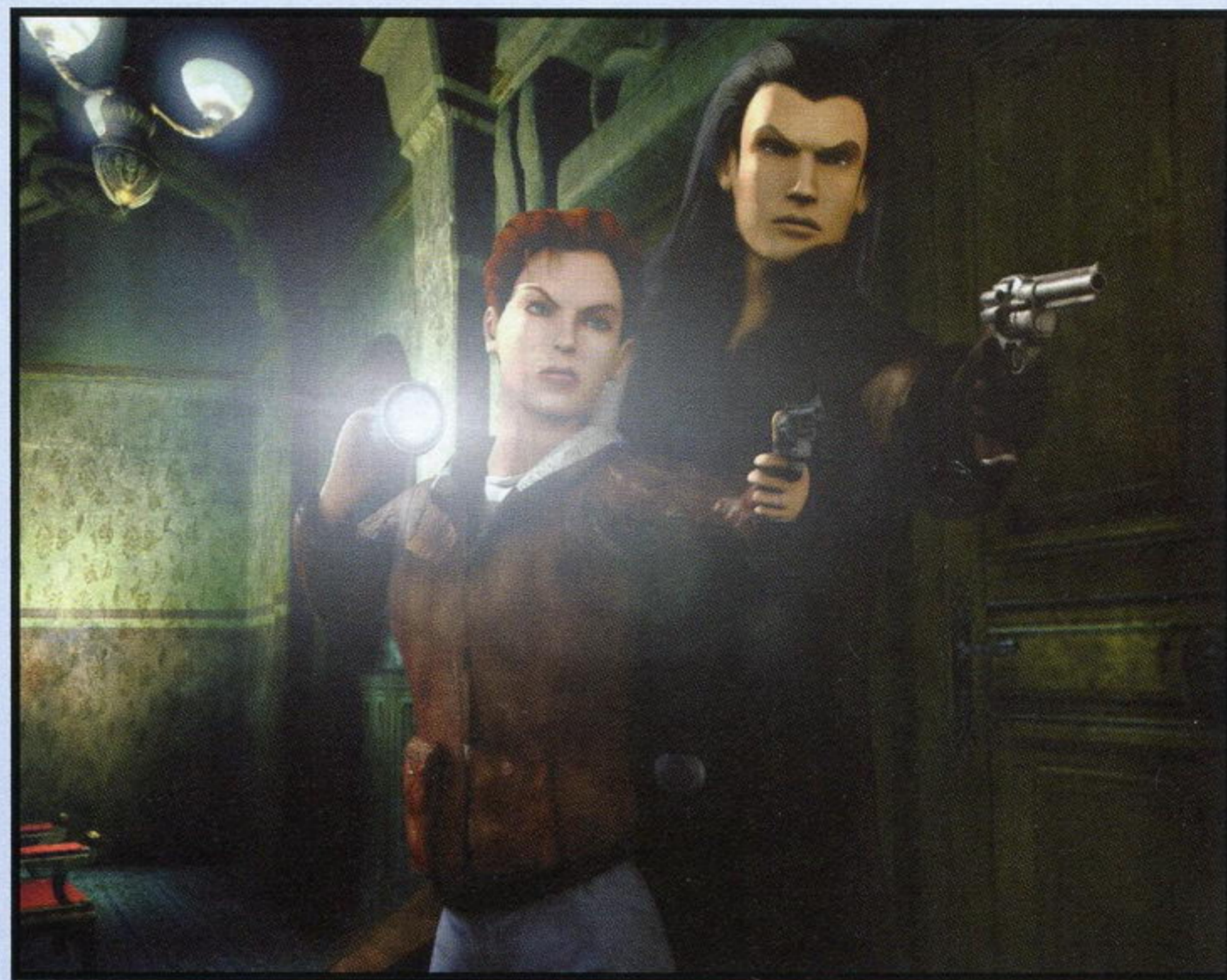
一个由0和1构成的侦探——爱德华·卡恩比,在电子游戏和电脑游戏的冒险游戏发展史上一直熠熠生辉。

卡恩比出现在INFOGRAME的3D解谜冒险游戏中,这个独特的游戏就是《鬼屋魔影》。它大受欢迎,被移植到PC,苹果和3DO上。卡恩比自己肯定不知道,他古怪的冒险居然让CAPCOM和KONAMI开了窍并发扬光大,创立了极受欢迎的游戏类型——恐怖生存游戏。不消说,《鬼屋魔影》对人的肠子、胆子和不死的生物的刻画远远比不上它的后辈,那里没有《生化危机》中的丧尸和迷宫一样的警察局大楼,那里没有《寂静岭》里鬼影重重的街道。但,是它第一次真正尝试构建出一个3D的世界,让引人入胜的游戏剧情来使玩家感到恐惧,

这个游戏真的被低估了么?我们认为:是的。当今的恐怖生存游戏堆满了精美的CG和渲染得似幻似真的场景,被惯坏了的玩家可能对它根本看不上眼。游戏使我们全神贯注于路易斯安纳那个阴森森的宅邸,要在毛骨悚然的晚上找出一条生路。大部分玩家都先是被吓坏了,惊惶失措,完成任务之后却得意洋洋,觉得够刺激。《鬼屋魔影》没有它的后辈们那么多拥趸,但要是没有《鬼屋魔影》,恐怖生存游戏这一类型根本不会存在,或者,至少不会有今天这样不朽的地位。

**hardcore\_pawn:** 我是恐怖游戏的忠实FAN。我还记得在大学里第一次在我室友的电脑上和他一起打《鬼屋魔影》。我们合伙打这个游戏,一个人对付键盘,另一个在一旁尖叫着喊出下一步应该怎样。很多时候游戏紧张得几乎要让我们神经爆炸,电脑又恰到好处地发出沉闷的鬼叫,我们真的吓得不行,打开灯,定定神,再继续玩。当时没有任何一个游戏能成功地像《鬼屋魔影》一样让玩家吓破胆。

真是遗憾,1992年的时候没有很多玩家玩《鬼屋魔影》,要不然,现在他们可能成为游戏开发人员,会在恐怖生存游戏这个领域制作出更多质量上佳,更吸引玩家的鸿篇巨制。有的玩家对恐怖生存游戏不感兴趣,但是我总是很投入地玩这一类游戏。我玩的时候让自己心态定在读一本情节曲折的恐怖小说,



▲《鬼屋魔影》已是十年前的游戏了,其最新作《鬼屋魔影 新的噩梦》也是前年的游戏。由于开发商的不思进取,这个系列已经日渐没落。

而不仅仅是在玩游戏上,这种心态对于解谜和了解剧情十分有帮助。《鬼屋魔影》是恐怖生存游戏的祖师爷,应该有更多的这类游戏的狂热支持者,再多一些吧!

**Delsyn:** 我记得《鬼屋魔影》刚上市的时候,电脑游戏杂志为如何将其归类到以往的游戏类型中去而伤透了脑筋。最后,他们把它归类到冒险游戏中去。我也认为这样归类是合适的,恐怖游戏只不过是冒险游戏进化过程中的一个变种而已。我们仔细研究一下这类游戏,会发现从《鬼屋魔影》到《寂静岭3》没有一个有很多的动作成分。你要绞尽脑汁思考道具如何使用,探究事实真相,然后才能进入到下一个场景。

大家千万不要误解我,绞尽脑汁是好事一件。《鬼屋魔影》找到了让冒险



游戏保持活力的路子,不仅如此,它让冒险游戏的丰富程度和投入感上了一个档次,这是传统类型的指指物品,点点鼠标就进行下去的冒险游戏无法企及的。万一你现在还能找到一份《鬼屋魔影》——演示版也行——一定不要错过这么值得一玩的游戏啊!它为《生化危机》、《寂静岭》之类的后辈游戏指清了方向。我是个《鬼屋魔影》的死忠。

**shaithis:** 对于为一个类别奠基的游戏来说,大家似乎不会低估它。《鬼屋魔影》没有当今游戏的逼真的图像和声音效果让玩家从头到尾都处于无休止的焦虑和恐惧之中。不过,它当然有自己的独到之处,它首创的这些元素现在已经是恐怖生存游戏的标准设定:奇特而扭曲的视角;和街机相比,主角的行动速度比较慢,很容易受到攻击;音乐总是能适时地响起,而音效也能给你一些提示;还有,似乎总是有狡猾而恶心的生物不断逼进你的身边,出现在你的视野里时,它们很乐意从你身上嘍上一口鲜血……

《生化危机》为恐怖生存游戏这一类型带来了广泛的声誉和一大票玩家,可当初是《鬼屋魔影》把我吓得屁滚尿流,我由此认为《生化危机》不过是《鬼屋魔影》在PS上的文艺复兴罢了。一个游戏能把你吓成那样,你一定要好好欣赏欣赏这个游戏。

#### GOUKI 的观点

gamespy.com之所以将《鬼屋魔影》从玩家们记忆的碎片中翻出来,很大程度上是因为这款游戏的“意义”,作为一款原创作品,《鬼屋魔影》采用一种全新的第三人称视点来演绎,从而让玩家产生一种身临其境的感觉。但是,只要我们稍稍回顾一下恐怖冒险游戏的发展就不难发现,恐怖冒险游戏在家用机上第一次真正地受到关注,应该是3DO上的《D之食卓》,然后才是《生化危机》。那么为什么同样在3DO上推出的《鬼屋魔影》并没有让更多的人头一次从游戏中体验“恐怖”的感觉呢? GOUKI有幸曾第一时间接触过PC版以及3DO版的《鬼屋魔影》——即使是以1993、1994年的眼光来看,《鬼屋魔影》的画面表现都是非常差劲的。那糟糕的画面至今也让我记忆犹新——其实并不是机能的问题,而在于制作者对于游戏氛围的把握有些偏差,整个游戏的色彩似乎过浓了些,并且角色的建模也十分简陋,似乎只是几个上了色的多边形堆在一起就搞定了,实在无法让人感受到恐怖感(至于剧情,抱歉,那时的英文程度不够)。反观《D之食卓》的成功,采用大量播片的方式,既解决了机能不足的问题,也让玩家在过足了眼瘾的同时心脏也跟着狂跳……而随后CAPCOM依照《鬼屋魔影》的制作理念,开发出的《生化危机》就将玩家的临场感与电影般的镜头运用完美地结合起来,终成大业。

## 排名第二位

## VR战士4 进化版

“《VR战士》系列”在日本永远是热门游戏,不过在西方玩家那里似乎一直没有得到它应有的评价。系列第二作在土星陷入困境是中流砥柱,不过它只在日本风光了一段时间,在PS横扫美国时,世嘉需要拼死抵抗时《VR战士2》碌碌无为。第三作出现在DC上。但是现在我请问大家,DC上有什么3D格斗游戏?可能大部分人的答案会是:那还用说,当然是完美无暇的《灵魂能力》。知道了《VR战士3》的地位了吧——也就注定只能是《灵魂能力》光芒下的配角。(当然,肯定有人不同意我这个观点)。最后,这个系列的游戏总算捞到机会在最流行的主机上首度亮相——当然是PS2。

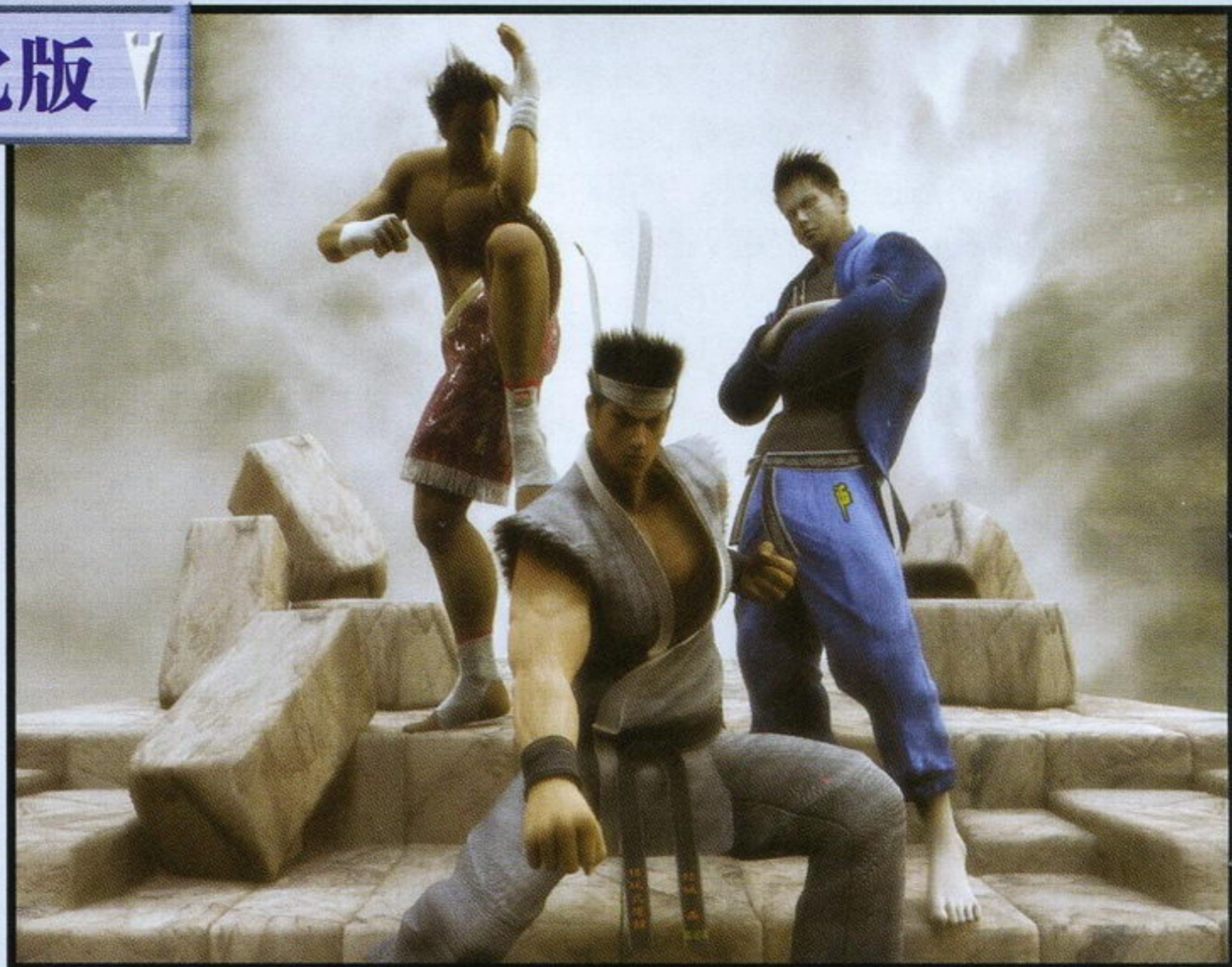
我们听到玩家说些什么?哦,这个游戏太难上手。《VR战士》的复杂度到了神乎其神的程度,好像玩家人人敬而远之。不错,最初的版本《VF4》是伟大的杰作,可是在美国市场上大家买新瓶旧酒的《铁拳TT》就好像买汉堡包一样平常,而还从未有一个《VR战士》的游戏卖过一百万。怎么搞的?好像无论你厂商用什么招数,就是赢不了,而这又生死攸关……

众所周知,目前还没有一个格斗游戏在深度、内涵和对技术的要求上能与《VR战士4进化版》相比。这是不是说《VR战士》可以在销量上易如反掌地搞定对手呢?哦,不是。很多因素会对销量有影响,比如公司的营销、产品知名度、玩家对游戏的忠诚度——《VR战士》在很多方面不敌实力次于自己的对手。很多玩家刚刚觉悟,而进化,尚未完结。

**Ferricide:** 我钟爱着《VF4E》。我练《VF4》经常玩到手指酸疼,可还会接着玩。《VF4E》定价20美元,很是有诱惑力,内容却非常充实,足够你玩,没有随着价格缩水。太好玩了,我向大家最强烈推荐《VF4E》!系统复杂得无以复加,但是为入门的新玩家准备的很周全:要是你刚入手,可以用看上去很不经打的雷飞(我向诸位保证,这家伙其实是个高级者用的角色)。训练模式会带着你慢慢上手,走上正轨。AI(人工智能)控制的对手表现得非常真实,比真正的对战还有趣!上吧,伙计们,用你的《铁拳》和别人换张《VF4E》吧!

**Ben:** 哈哈哈哈哈,可是没有多少人会拿《铁拳》和你换《VF4E》的。给大家讲一下我的经历吧。前几年我有全部4作《VR战士》,有一个还买了两张,但我从没深入了解其中任何一作,这可能是因为我找不到人和我对招吧。不过,上个月我发现了《VR战士4进化版》的时候,马上掏了20美元入手。见鬼,我居然又买了一份。

对我来说,心情时时不同,但无论什么时候这个游戏的各个方面都让我着迷。就拿精细体贴的教学模式来说吧,那个模式简直就是一个游戏内置的FAQ(常见问题解答)。简单地上手玩了几个小时QUEST模式之后,我初步掌握了受身的技巧,开始用螳螂拳大师Lion痛扁对手。现在我和同事们在下班后也玩的不亦乐乎,总是能找到新的技巧。所以,我没觉得《VR战士4进化版》很



难上手啊!也许我永远没法精通《VR战士》,但比死气沉沉的《铁拳4》来,我玩《VR战士4进化版》时能感到多得多的乐趣。

嗯……还是有一点不对劲的地方。虽然玩了这么长时间,但我还没有用过Lion之外的角色。每个人都有那么多的技术要练,我的Lion尚且还打的不行,就更没功夫练其他角色了。一共15个角色可以用,还有的人要练习的内容比Lion只多不少,我要练的话几年的时间都能交代进去。天哪,算了。

#### GOUKI 的观点

说起PS2版本的素质,比起《VF4》来说《VF4E》的确要强得多——无论是从移植度还是从原创模式的角度来说都是如此。

《VF4E》的确是够复杂的,复杂到让人从gamespy.com同行们的话语中感觉到一丝“无奈”。这样细腻的游戏,喜欢《致命格斗》的老美们的确是很难领悟。相信这也是为什么《VF4E》在美国市场没有受到好评的原因。

反观日本市场,《VF4E》的销量同样无法让人满意,甚至还不到《VF4》的1/4——但这并不意味着从《VF4》到《VF4E》,《VF》玩家的数量在减少,而是在于SEGA-AM2错误地过早地将“街机《VF4E》C版正在制作中”的消息放出,这样使得以街机《VF4E》B版为蓝本的PS2版《VF4E》的实用价值大幅降低——有相当多的日本玩家购买《VF4》的原因就在于能在家练习之后再去找街机厅与人对战。但现实的情况是,街机《VF4E》的C版至今也未推出,而《VF4E》的价格也降到相当低的程度了。SEGA-AM2辛苦移植最后并没有取得预期的回报,实在令人扼腕。



当今的家用机性能越来越强大,赋予了游戏主创人员进行更大的空间来试验新的叙事方式和游戏创意。遗憾的是,创新并非什么时候都有——简直需要魔法才能召唤创意的出现。索尼电脑娱乐帝国这个庞然大物的花花肠子里竟然还深藏着这样一个小组,他们有了一个简单纯粹的创意,接着把它做出来,于是我们看到了这个不动声色的游戏:《ICO》。游戏的叙事风格清爽简约:一个头上长角的小男孩,一个外表柔弱的小女孩,一个躲在黑暗之中,咄咄逼人的女王和她那些影影绰绰的爪牙,这就是我们的童话。

《ICO》是我们公认的头号被埋没的游戏。

虽然游戏角色十分招人爱怜,但我们心目中游戏的明星并不是他们,而是故事发生的地方——制作得美仑美奂的城堡。城堡并非《ICO》独有,很多游戏都发生在城堡里,错综复杂的回廊连接着一个又一个格子间,但那些城堡既不真实,又索然无味。《ICO》的石堡与它们不同,构建得极其巧妙,真实程度令人咋舌。美丽的阳光随时间变化拉长又缩短景物的影子,安详的声音轻吻着整个世界。一对少男少女穿行其中,去解开随处可见的谜题。

何为简单,何为纯粹,《ICO》为之定下了一个很高的标准。故事娓娓道来,世界观诚挚恳切,这方面《ICO》至今未逢对手。从一开始兆头不吉,小ICO被关进石棺,到最后亦喜亦忧的结局,让人唏嘘不已。毋庸置疑,成功地把握这种微妙的感觉是游戏设计上了不起的成就。

**ferricide:** 这个游戏并非名门出身,但令人惊讶的是很有一些人拿到并玩了《ICO》。当时对这个游戏好评如潮,但仍然卖的不好。就算现在大家都知道它是好游戏了,假如重新回到它发售的时候,也仍然不会有很大起色,就是因为当时PS2上像它这样的优秀游戏太少,主机普及量不足。随便哪里的玩家都应该为这个美丽的童话叫好。我第一次把碟子放进PS2的时候却不免有些将信将疑。只是听别人说这个游戏很棒,但我仍不免有些嘀咕。老实说,《ICO》并不完美,可它被精心雕琢得美丽、知性。初玩的时候关卡显得设计得很乏味,那只是因为游戏本身口味清淡造成的假相。随着游戏的深入,叙事慢慢随之厚重起来,我们沉醉于有史以来最完美的游戏场景中进行自己的旅程,这对少年最终也得偿所愿。

**Psylancer:** 在我而言,《ICO》是所谓电视游戏“艺术性”的最佳范例。一切都沉溺于美丽的氛围之中,文雅简朴,谜题饶有趣味,这些元素一起构成了史上最富表达力的游戏之一——《ICO》。游戏很好地勾画出一幅巨大的场景,看着小小的Ico拉着柔弱的Yorda在庞大的城堡中冒险,那真是一幅纯真无邪的图画。视觉效果无形中增添了神秘无助的感觉,干净的环境音效成功营造出游戏淡雅的氛围,操控十分简易,大家都可以轻易上手……可惜,没什么人买这个游戏。看到以屠杀为乐的游戏一卖就是上百万,呆头呆脑的冒险游戏销量动辄超白金,而这么华美的游戏却无人问津,我感觉很悲哀。玩过《ICO》的玩家是幸运的,因为不是每个游戏都能像它一样触动灵魂,留给我们一段感动的心路历程。《ICO》在很多方面都很超前于当今的游戏。

**Kindrak:** 上头诸君与我心有戚戚焉,尤其是那些论及带给人感触的文字。游戏中沁满柔情的光线宛若梦幻,声音设计中恰到好处地运用了沉寂,浸在这种寂静中是多么幸福啊。手柄的振动经常让我错觉正在握着Yorda的柔软的小手。这些成功的设计足以让《ICO》高高在上,傲视其他的“互动式游戏”。玩家需要把自己投入进去,变成游戏的一部分,随着游戏的制作人的美丽的梦想一起去创造、完成这件艺术品。你畅游于城堡,熟稔每一个角落之后,会发现游历的城堡根本不是一重重生硬连接起来的关卡,而是浑然一体的完美建筑。从高墙上或塔楼上鸟瞰壮美的场景时,你意识到它们的存在不是为了给大家看养眼的图片,而是给你真实的感受——我曾经在那里留下一份心动。这感觉简直有如目睹圣灵显身。

有时,我也会和别人争论游戏的艺术价值。我一直坚信,游戏可以成为艺术,感谢《ICO》的出现,我有了强力的论据。《ICO》的每一个细节都与游戏的其他部分互相呼应,形合神合——如果说这不是艺术品,那这是什么?游戏图像华丽,而感觉细致入微,你大可以把它从玩具柜子里拿出来,端端正正地当艺术品放到家里的壁炉架子上。甚至《ICO》的存档系统也别出心裁,存档时



小Ico和Yorda一起睡去,取档时一同从睡椅上醒来,好像只是同心协力的冒险中他们为下一步的考验必须调理生息,养精蓄锐。系统设计为玩家考虑的十分周全,玩家Game Over以后读档的形式也好像仅仅是从噩梦中醒过来。这种设计让玩家觉得失败只是故事的一部分,是未来胜利的宣告,你决不会怀疑自己的水平。这和其他游戏失败后简单地重新读档完全是两码事。

我不仅仅玩《ICO》,有时候,我也是个头上长角的小男孩。

(题外话:蜘蛛在翻译的时候曾求助于美国朋友解释搞不定的长句,那些长句中并没有出现ICO这个单词,也没有任何关于游戏内容的暗示,但是美国朋友居然从“卖的不好的杰作”这一点推断出这个游戏就是《ICO》,蜘蛛立马对这个游戏佩服得五体投地。蜘蛛一定要弄一张美版玩玩。)

### GOUKI 的观点

《ICO》也是一款在全球范围内叫好不叫座的作品,不过,将《ICO》列为“最最最被低估的游戏”却还是有些过了。《ICO》有着巨大的场景,清新的风格,主题曲也是天籁之音,但是作为一款动作游戏,在许多方面它都未能达到“最好”的标准——甚至部分元素连“好”也算不上,例如战斗。但不可否认的是,《ICO》的确有一种超凡脱俗的美感,可以说,它是一个非常好的艺术品,但作为游戏商品来说,制作厂商还是显得稚嫩了些。

以下就是被评出的全部25个“最被低估的游戏”的排行榜,其中有相当一部分的PC游戏都是我们没有听说过的——不是年代久远就是非常冷门。

25	The City Building Series	
24	Wizardry 8	巫术 8
23	Blood	
22	Um Jammer Lammy	
21	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	
20	Codename: Eagle Multiplayer	
19	No One Lives Forever	无人永生
18	Jumping Flash! I & II	
17	Suikoden II	幻想水浒传 II
16	Klonoa: Door to Phantomile	风之克罗诺亚
15	Persona Series	真·女神转生 罪与罚系列
14	Rez	REZ
13	Zork Zero	
12	Valkyrie Profile	女神侧身像
11	Clive Barker Undying	
10	Wheel of Time	
9	Planescape: Torment	
8	Herzog Zwei	
7	Grim Fandango	
6	Rocket: Robot on Wheels	
5	Sly Cooper and the Thievius Raccoonus	狡狐大冒险
4	Alone in the Dark	鬼屋魔影
3	System Shock	
2	Virtua Fighter 4: Evolution	VR战士4 进化版
1	Ico	ICO



# GAME

## 游戏立方

VOL.049  
栏目主持：多边形



Email To: game3@ucg.com.cn

“多边共享区”这是第4次登场了，不过大家对这个板块的反馈意见不多，没说好也没说不好，多边形心里反倒没了底。要不先给大家解释一下“多边共享”的含义吧！“多边”有3层意思，第1层自然就是指英俊潇洒的多边形啦，（为什么我身上多了很多形状奇怪的水果啊？）第2层是指多方面、包罗万象，第3层取谐音“多编”，也就是说这个栏目众小编都出了力，这样才能保证内容的丰富程度嘛！希望各位读者也能参与进来。

## 多边共享区

### File.04

#### ★带游戏手柄的手机



手机已经成为人们的必需品，但掌上游戏机不是，出门时可以不带掌上游戏机，但不能不带手机啊！手机的游戏功能一直在进化，在手机硬件最发达的日本，手机甚至已经可以完美地运行加强版的《最终幻想》及《勇者斗恶龙》了。（这两款作品明年初才会推出）但在手机上操作游戏其实一直都很不方便，（N-GAGE除外，这里只讨论一般的手机）不要说那些动作、射击游戏了，连一些只有选项的游戏都会让人觉得操作生硬。

EGB-10 游戏手柄应该不会让游戏迷们感到陌生，它适合双手游戏操作，左手边为8方向控制键，右手边则为4个动作操作键，例如“射击”“跳”“刹车”等可以设置为动作键。8方向控制键对8个方位都有着清晰独特的传感反馈，方便用户轻松地进行360度旋转控制。EGB-10可以和刚刚发布的手机Z600配合使用，支持目前人气极高的手机游戏《V-Rally》。它利用Z600的真彩屏幕、和弦铃声和快速反馈，可以给手机用户更“真实”的游戏体验。

#### ★NAMCO《梦境之恋》动画化

STAFF	
原作	NAMCO
角色设定	西冈忍
美术监督	筱田邦宏
摄影监督	川口正幸
动画制作	スタジオディーン
监督	元永庆太郎
声优	
モネ	有岛モユ
吾妻みづき	浅野真澄
千条七瀬	井上喜久子
千条九叶	中山さら
ねねこ	仲西环

不知大家对于2003年4月24日发售由NAMCO制作的3D恋爱AVG《梦境之恋》有无印象，这款游戏在当时还是颇受关注的。作为老牌大厂，NAMCO推出过的恋爱游戏可真是屈指可数。而凭借NAMCO的强大技术，本作中的3D角色表情动作栩栩如生，举手投足宛如真实人物，难怪有些日本玩家玩过后大呼“这是恋爱游戏史上的革命”。

如今游戏已经推出半年多了，虽然《梦境之恋》的续作杳无音讯，但从东瀛却传来了《梦境之恋》即将推出动画的消息。目前动画已经全部制作完毕，预定于明年1月开始正式放映。不知动画版会用怎样的技术来还原游戏的感觉呢？如果你错过了这款游戏的话，请一定不要错过《梦境之恋》动画版哦！



#### ★游戏光盘内部寻宝——SS篇

经历过土星或者PS时代的老玩家家中免不了有不少老游戏的光盘吧，这些游戏可能给你留下了十分深刻的印象或是难忘的回忆，但却很难有时间重温了。不过这些光盘并不都是些积灰尘的收藏品，只要把这些游戏碟放入PC中，或许就能找到宝贝！

1.《心跳回忆》：以下几首歌曲可用QUICKTIME直接收听，用WINAMP需要加插件。其中“HAPPY”是GOOD ENDING的片尾曲；“KARAOKE”是片桐彩子在卡拉OK时唱的那首歌；“KOISIYO”是NORMAL ENDING的片尾曲；“MEME”是BAD ENDING的片尾曲；“MEMEKARA”是上首歌的卡拉OK版。

2.《铁甲飞龙II》：“OMAKE”是游戏的操作技巧及系统介绍；“README”是游戏制作者感想；“WORLD”是游戏的世界观及背景介绍。

3.《NIGHTS》：在“EXTRA”目录下有8张图片。

4.《恶魔城 月下》：在“OMAKE”目录下有游戏的15张图片；另外“KAIHATSU”是游戏制作者的感想。

5.《露娜 银色之星》：“TEXT”文件夹中的“AR\_BOOK”文件是游戏的部分剧本。在游戏中，播放动画及某些特定场合时屏幕上不会出现字幕，而这个剧本就是收录的那些对话内容，对于能勉强看懂日语但听力一般的朋友而言极有用处。

6.《救火英雄》：在“EXTRA”的子文件夹内有6张图片。

7.《战士大集合》：在压缩文件“OMAKE\_”内有13张图片，“READ\_ME”中有制作人感想、レンタヒーロー的主题歌以及各人物的出招表。

8.《死或生》：“OMAKE”目录下里有十多张图片。

9.《饿狼RB》：收录有《Blue Mary's Blue》的MV。

10.《梦幻模拟战III》：文件夹“OMAKE”内的压缩文件“GRAPHIC”中有16张图片；另外的文本文件中，“DYHALT”是迪哈尔特的日记；“RIFANY”、“RUNA”、“SOPHIA”、“TEALIS”、“FREA”分别是5位女主角的情景故事；“LNG\_5”是搞笑文章“女英雄战队”；“TOKILLNG”是《梦幻模拟战》的心跳版；“KANIO”是制作者的感想，但里面也有迪亚丽丝、莉法妮和露娜的日记；“README”也是制作者的感想。

11.《梦幻模拟战IV》：文件夹“OMAKE”内的压缩文件“GRAPHIC”中有10张图片；“DIARY”是游戏的开发日记；“L4\_ST\_01”和“L4\_ST\_02”是外传故事，前者讲述了基扎罗夫与邪神的初遇，后者则是兰方特与维拉的邂逅；“PARODY”是搞笑文章——EVA版《梦幻模拟战》；“L4\_SAVER”是《梦幻模拟战IV》的屏保。

12.《梦幻模拟战V》：和前两作一样，“GRAPHIC”中装的是图片，“DIARY”是开发日记；“MUSIC\_D”是音乐设计者的感想；“L5\_00”是外传故事“ギザロフの遗志”；“ENDSONG1”和“ENDSONG2”是美塞亚社内做的主题曲歌词。

13.《索尼克合集》：文件夹“EXTRA”内的子文件夹里有4张图片；但这张光盘中最值得收藏的是那众多的珍贵资料，在“MAN\_ENG1”、“MAN\_ENG2”、“MAN\_ENG3”、“MAN\_ENG1”、“MAN\_JPN1”、“MAN\_JPN2”、“MAN\_JPN3”、“MAN\_JPN4”这8个文件夹内的168张图片绝对是收藏佳品，不可不看。

14.《武装雄狮2》：CD轨的32~41，与《莉莉·玛莲》近似的广播剧，与游戏剧情密切相关，推荐一听。

15.《神皇拳》：在“PRESENTS”目录下有38张人设图。

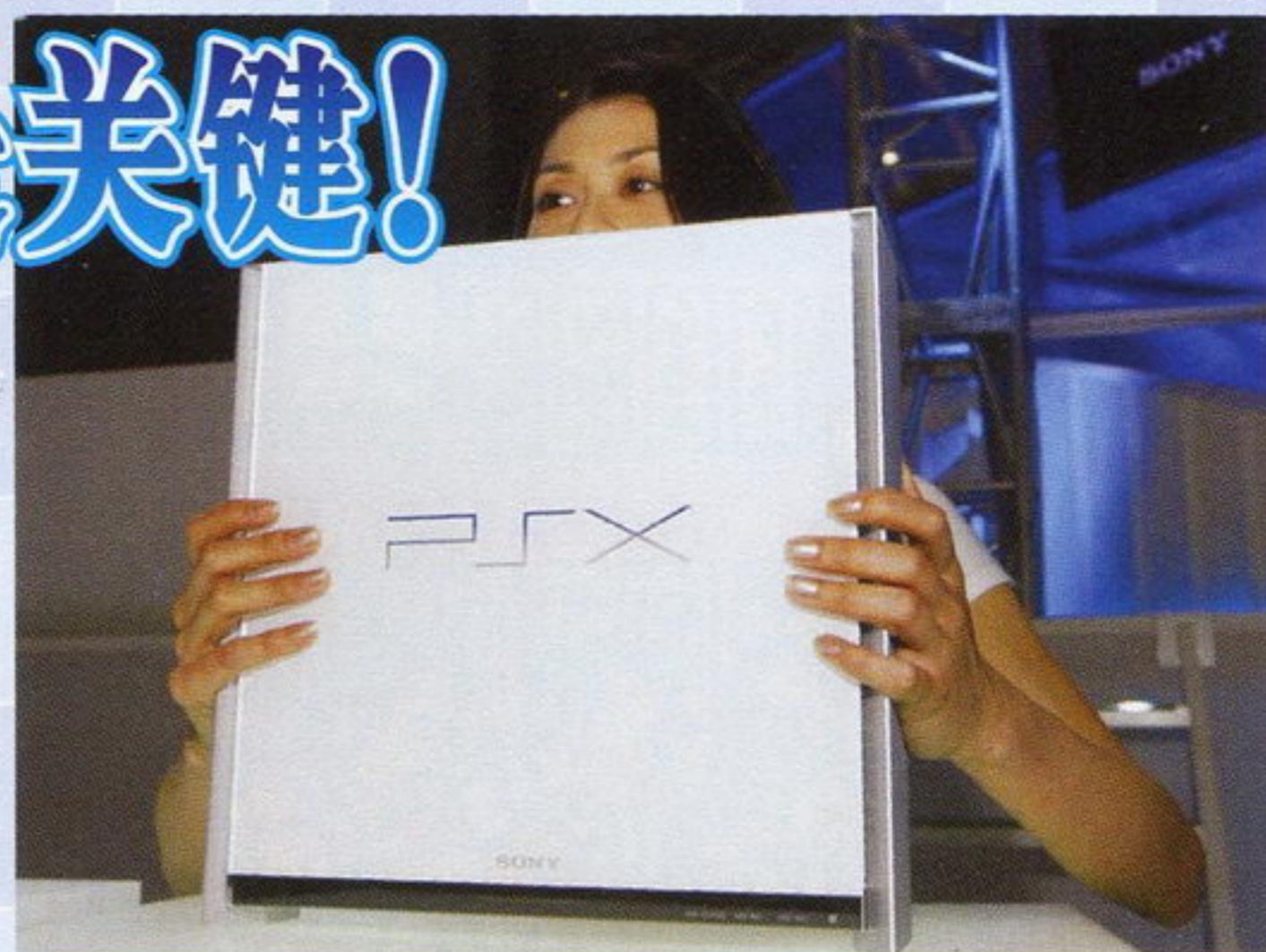
16.《伊苏合集》：内有17首MP3和BMP图片7张。

17.《魔导物语》：BMP格式图片N张。



# 买不起不要紧，了解PSX才是关键！

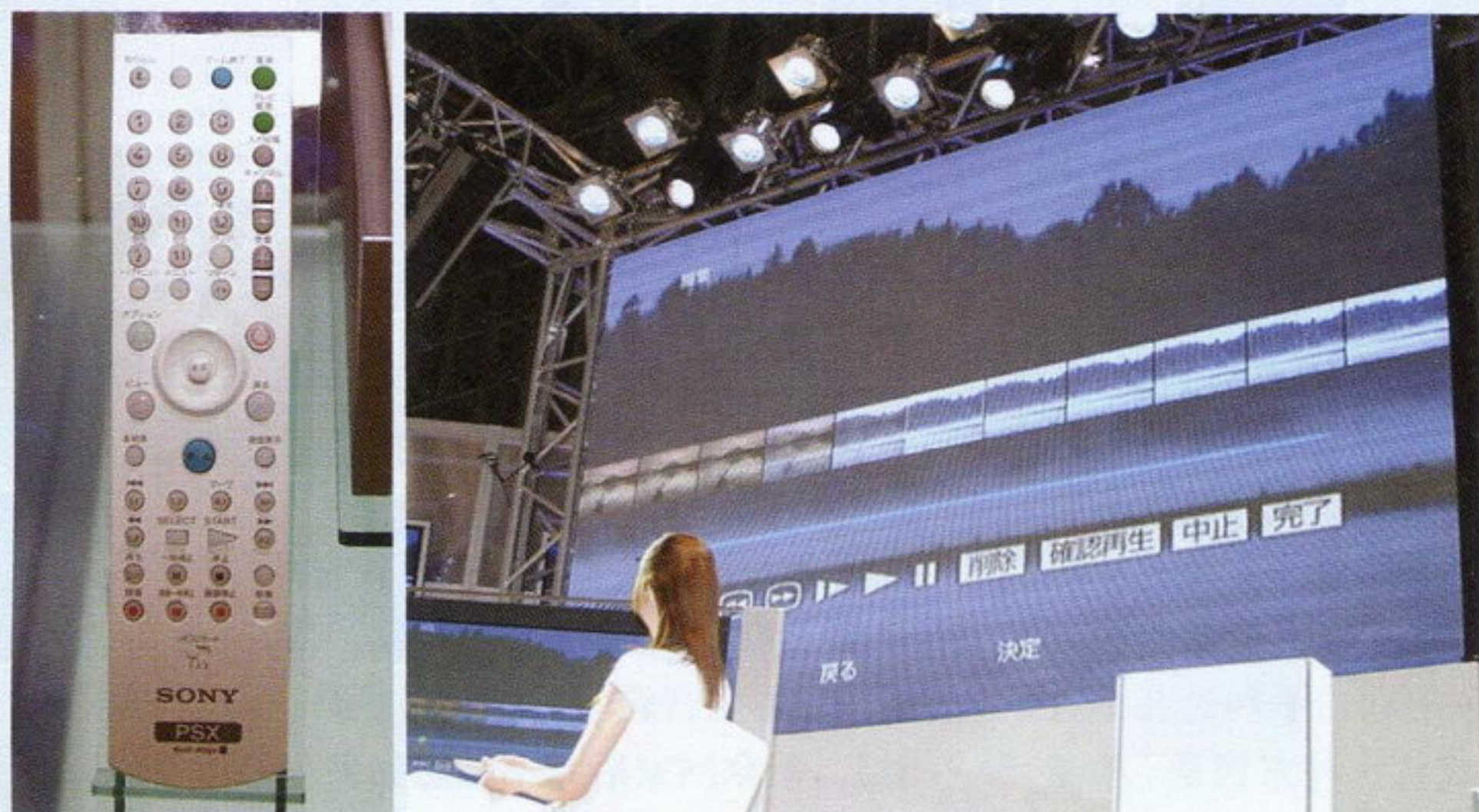
在今年10月7日日本千叶县幕张地区举办的家电情报祭奠“CETEC Japan 2003”上，兼容PS2硬件机能并搭载硬盘的新时代家用DVD录像机PSX问世了！公布的两种型号“DESR-7000”与“DESR-5000”除了硬盘容量不同之外，在性能上是完全一致的。可以说PSX代表着SONY新型娱乐性家电的最高峰！搭载160GB的“DESR-5000”的售价为79800日元（约合6160元人民币），这个价格对国内玩家来说可谓是非常昂贵的，但在日本和“DESR-5000”功能相近的AV器材的市场价格却普遍在12万日元到13万日元之间，也就是说有3千多人民币的差价。这就难怪SONY会非常自信地宣布“PSX将掀起一番DVD市场的新浪潮”了！



◀ 主机上方面板的右上角有一个可以即时离开游戏的按键。主机上方面板的左上角是电源以及吸盘式碟仓的开关。

▼ 使用PSX可以自行整理影像档案。PSX在编辑影像的时候相当简便，可以实现录制电视节目与播放硬盘上节目内容同步进行。

▼ SONY的遥控器在造型上是很独特的，可以看出遥控器上的按键非常多，要完全掌握看来是要花点时间的。



## DESR-7000 与 DESR-5000 的官方性能对照表

型号	DESR-7000	DESR-5000
价格	99800 日元	79800 日元
硬盘容量	250GB	160GB
最长录像可能时间	HQ 约 53 小时	HQ 约 33 小时
	HSP 约 81 小时	HSP 约 51 小时
	SP (标准) 约 107 小时	SP (标准) 约 67 小时
	LP 约 164 小时	LP 约 103 小时
	EP 约 217 小时	EP 约 137 小时
	SLP 约 325 小时	SLP 约 204 小时
录像模式	HQ、HSP、SP (标准)、LP、EP、SLP	
对应的刻录媒体	DVD-R、DVD-RW、DVD+RW	
可以播放的媒体格式	DVD-VIDEO、DVD-R、DVD-RW、DVD+RW、音乐CD、CD-R、记忆棒 (Memory Stick)、PS或PS2专用游戏软件	
内置调频器	地上ANALOG、BS ANALOG	
播放机能	硬盘上录制的节目可以同时多个播放	
照片机能	各种静止规格的图片格式 (JPEG、TIFF、GIF)、静止图片与动画的读入媒介 (记忆棒与数码相机)	
音乐机能	ATRAC3的记录与播放、MP3的播放	
网络机能	互连网络、网络功能扩张机能、对应网络游戏	
影像端子	输出	D端子输出、综合影像/S影像/立体声输出端子、光纤输出端子
	输入	综合影像/S影像/立体声输入端子、USB端子×1、记忆棒端口×1、PS或PS2用记忆卡端口×2、手柄接口×2
尺寸	312mm (长) × 88mm (宽) × 323mm (高)	
重量	5.6kg	
附属品	PSX专用手柄、AV线、遥控器、电源线与说明书一套	

## “新”原装PS2手柄辨识

文：杜钊

现在市场上各式各样的PS2手柄越来越多，价格也是参差不齐。最令头痛的是，仿造的手柄和原装的几乎别无二志，加上JS利用这一点趁机下套，这可苦了广大玩家。不过不要紧，假的终究是假的仔细点分辨还是有区别的。这里向大家介绍几点辨别方法，希望对大家有些帮助！

排除正规厂子出产的（如北通等）不算，市面上的手柄主要有组装、高仿和原装手柄。组装和高仿其实都是国产，但组装的手柄品质极其低劣，无论从做工还是手感都无法与任何一种PS2手柄相比。所以关于组装手柄我就不谈了，相信不会是有人被这样的手柄骗到的！而高仿的就不同。高仿手柄制造商所追求的就是以假乱真的效果，所以从用料到外观制作精细度，再到手感，都基本已达到原装手柄水平。尤其是近期出现的一种高仿（为了区别姑且称之为“新版高仿”）其仿真度近乎完美！下面主要介绍的也是关于这种手柄的区别方法：

①看手柄光泽度：将手柄稍稍倾斜，侧着看会发现，原装手柄的光泽度要好，看起来反光处亮一点，而高仿手柄虽然握起来感觉不到，也像这样侧观时会发现光泽度不如原装的，反光处要“蒙胧”些！

②试压L1、L2、R1、R2四键：试压时能感觉到原装手柄这四键弹性好，手感很饱满。高仿的这四键较为松散，弹性也较差。除此四键外，其他键一律没必要试压，因为本人就试压做过对比，感觉与原装无异！当然也不排除以后此四键也达到其他键位的仿真水平！

③仔细观察手柄末端与主机联接处“黑方块”侧面结合缝。记住“三线一点”。

前两条得先要个原装手柄作对比才好鉴别，对于有条件的玩友还行，但对于没条件的玩家就……不过不要紧，嘿嘿，只要记住并理解“三线一点”就没问题！所谓“三线一点”是指手柄末端“黑方块”，其上半部分（较大有刻字）与下半部分（较小插入主机插槽），这两部分的侧面结合缝线重合为一条直线，并和下半部分中部横向的一道结合缝线相交于一点。看起来就是三条线交在了一点，所以称其为“三线一点”。据我所知，原装PS2手柄末端生产工艺采用的是高温高压一次成型，所以结合缝的精度非常高，绝对是“三线一点”。而其他任何仿制手柄都达不到这样的精度水准！出现的情况一般为有三条线，但有错开的两个交点。而还有些就干脆没有横着的那道结合线！无论遇到哪种情况，凡不符合此“三线一点”原则的都可判定为仿制品！

④从手柄插槽口向内看是否有凹口（只对老版本的高仿有效）。

原装的手柄在与主机连接处的插槽口向内看会发现内侧塑料上会有一个小凹口。以前的老版高仿没有此口，但新版高仿却和原装的完全一样！所以这一点只对老版本高仿有效！

最后说一下现在有些JS用翻新过的原装手柄当新的卖。这样的手柄从外观上可以分辨。主要是看看有没有磨过的痕迹。痕迹主要集中在L2、R2后的突出处和背面下方两个螺丝孔的周围！原因不用我多说。不过，看时一定得仔细，因为JS在此之前已经做过处理，痕迹非常微弱，但要仔细观察还是能发现的！









# 邪魔院

皆(みな)さん、お元気(げんき)ですか。私(わたし)は元気です。(大家还好吗? 我还不错。)看到有些熟悉的问候语大家是否能想起是哪部日本著名电影里的经典台词呢? 没有? うそ! ラブレターも見(み)なかった? 不会吧,《情书》都没看过? 看来是得好好补习一下了。虽然是部老片,但邪魔还记得当年大学里学校的电影院连续3个月放映这部电影,每一场都是座无虚席。由于专业的原因,每听到精彩之处总会心领神

会地一笑,从而引来其他系同学羡慕的眼光,不过当听到用假名发音的英语时,英语系的同学就会大肆批评。各位,一定要把英语学好啊,邪魔可是有切肤之痛的啊!(T\_T)

最后,虽然晚了,但还是要说一句:謹(つつ)んで残暑(ざんしゅう)お見舞(みま)い申(もう)し上げます。(秋后炎热时节,谨致问候。唉,北方都下雪了,果然还是晚了啊。)



从这一期开始我们就会接触到一些日语语法中的惯用型和谚语了。

跟英语一样,日语中也有自己的惯用型,比如英语中有in front of等,而谚语的话,每个国家都有自己的谚语,不过日语中有很多谚语跟中文是一样的,其实说白了就是直接“汉翻日”,只要看到日汉字,猜都能猜出来。好了,废话不用多说,还是进入正题吧。

A: あの人(ひと)はもう年(とし)だったけど、腕(うで)がなかなか上手(うま)いっすね。(那个人虽然上了年纪,但身手还不错嘛。)

B: 確(たし)かにね、腐(くさ)っても鯛(たい)な。(确实,瘦死的骆驼比马大嘛。)

A: 失礼(しつれい)だね、そんな言(い)い方(かた)。(你那么说真是没礼貌。)

首先声明,这并不是什么动漫或游戏里的经典台词,而是当年邪魔形容一个老师时所说的话。(先生(せんせい)、本当(ほんとう)に申(もう)し訳(わけ)ございません! 老师,真是对不起了。m(\_ \_)m)

形容上年纪有一个惯用型,那就是“年(とし)を取(と)る”。不过在口语中一般没这么复杂,直接说“年だ、年だった”就可以,说全了反而不地道了。这里还有一句谚语,那就是“腐(くさ)っても鯛(たい)”。按字面意思上讲直译就应该是“即使腐烂了,它也是鲷鱼。”以前曾经说过,在日本鲷鱼被奉为鱼中极品,用上等鲷鱼做的生鱼片可以卖到几万日元,因此即使开始腐烂了,但味道同样鲜美。而在中文中有一句谚语就很符合它的意思,那就是“瘦死的骆驼比马大”,呵呵,是不是很有趣呢?

——薬草(やくそう)を手(て)に入(い)れた。

——得到草药。

什么什么东西“入手”,这也许是玩家们经常看到也经常挂在嘴边的话了,不管是打开宝箱还是从NPC那里得到重要道具,“手に入れる”这个惯用型总会出现,而由于已经到手了,所以这里用的是过去型“入れた”。其实关于“手”的惯用型太多了,比如“手にかける”(亲手做)、“手が足(た)りない”(人手不够)等,以后如果有机会会再次提到。

——今回(こんかい)の試験(しけん)はみなさんの団結力(だんけつりょく)を測(はか)る内容(ないよう)となっています。

——这次的考试内容是测试大家是否团结。

这是《梦幻之星在线》里的一句话哦,能够记起来的人想必不多吧。这里

我们要讲的就是“を……となる”,其含义是“将……当成……”,要当成的事物放在“と”前面,比如把南瓜当成武器就是“カボチャを武器(ぶき)となる”。除此之外,还有另一个类似的惯用型,那就是“を……になる”,其意思是一样的,只是强调的方面不同:“を……となる”强调的是内容,说简单点就是强调“と”前面那个名词;而“を……になる”强调的是过程。除了“を……と(に)なる”,还有一个惯用型是“を……と(に)する”,意思是“将……变成……”,比如:“水をアイスにする”(把水变成冰)。



——お前(まえ)のせい(せい)で、妹(いもうと)が死(し)んだ。だから、お前も死(し)んじゃええい!

——正是因为你,我的妹妹死了。所以,你也去死吧!

这里我们要讲的是“せい”,它接在连体形后面表示原因、缘故,但多用于坏的结果。比如:全(すべ)てはわたしのせい(せい)です。(这所有的一切都是我的错。)失败(しっばい)を人(ひと)のせい(せい)にするなんてみともないな。(将失败归咎于他人,真是不像样子。)"せい"还有几个惯用型,比如经常在动画中看到主角感觉到有什么动静,但就是没发现什么,这时他们就会说“気(き)のせい(せい)かな。”,这句话的意思就是“我是不是神经过敏了?”

——逃げ(にげ)ちゃダメ(だ)だ!

——不能逃!

呵呵,如果不知道这句话出处的人,那可真是应当好好恶补一下了。碇真嗣的这句话可以说影响了一代人啊。好,现在让我们来好好分析一下这句话包含了什么内容吧。首先,我们要知道“ちゃ”是“ては”的口语,“てはだめ”的意思就是“不能、不行”,除此之外还有另一种说法,就是“てはいけない”。这一惯用型的构成方式是接在动词连用形后面。比如:この子をここで置いてはいけないよ。(不能把这个孩子留在这儿。)いたずらしてはだめだよ。(不要淘气!)



## 日语Q&A

Q: 请问わざ和わざわざ有什么区别?

A: わざ一般而言与と连用组成一个副词,如果去查字典的话也会发现是将わざと当成一个词的。两个词虽然都有“有意、特意、故意”的意思,但在日常



生活的对话中还是有一定的区别。わざ一般用在消极,也就是不好的方面比较多,表示“故意地”,比如:わざとふりをするな!(不要装模作样了!)クソ!今(いま)のボールはわざ(わざ)だろ!(可恶!刚才那个球你是故意的吧!)而わざわざ多用在积极,也就是好的一方面,表示“特意、专程”,比如:わざわざ持(も)ってくださって本当(ほん

んとう)にすみません。(您特意为我拿来,真是不好意思。)何(なん)なんだよ、その態度(たいど)は、俺(おれ)はわざわざ北海道(ほっかいどう)からやってきたのに。(你那是什么态度,我可是特意从北海道赶过来的啊!)

Q: 上一期说日本人说英语,那请问“ヴ”这个音该如何发,还有《恶魔城キャッスルヴァニア》的ヴァ呢?

A: “ヴ”在日文输入中的输入法是“vu”,可以说是一个新日语假名,在五十四音图中是没有这个假名的,它的发音跟“ブ(bu)”是一样的。同样,我们常看到的ヴァ、ヴィ、ヴウ、ヴェ、ヴォ的发音也是跟バ行一样发“ba、bi、bu、be、bo”,所以《恶魔城》的“キャッスルヴァニア”的发音就是“きゃっするばにあ(kyassurubania)”。同样,在《女神侧身像》里华露基尔写成“ヴァルキュリア”却读成了“ばるきゅりあ(barukyuria)”。





主持：泰坦

Console Express

## 手机快报

### 索尼爱立信 P900

【型号】	SonyEricsson P900
【颜色】	银灰色或深蓝色
【网络格式】	GSM 900/1800/1900MHz
【尺寸】	117 × 57 × 27mm
【重量】	大约 130 克
【通话时间】	最长 780 分钟
【待机时间】	最长 400 小时
【上市时间】	预定 2004 年初
【屏幕】	65536 色 TFT, 208 × 320 像素
【铃声】	可选 MP3 等音频文件做铃声
【扩展功能】	ARM9 处理器, Symbian 操作系统, 内置 30 万像素 VGA 摄像头, 支持 GPRS, 支持蓝牙及红外传输, 内置办公软件, 支持 Memory Stick Duo Pro, 支持多媒体播放
【价格】	未知



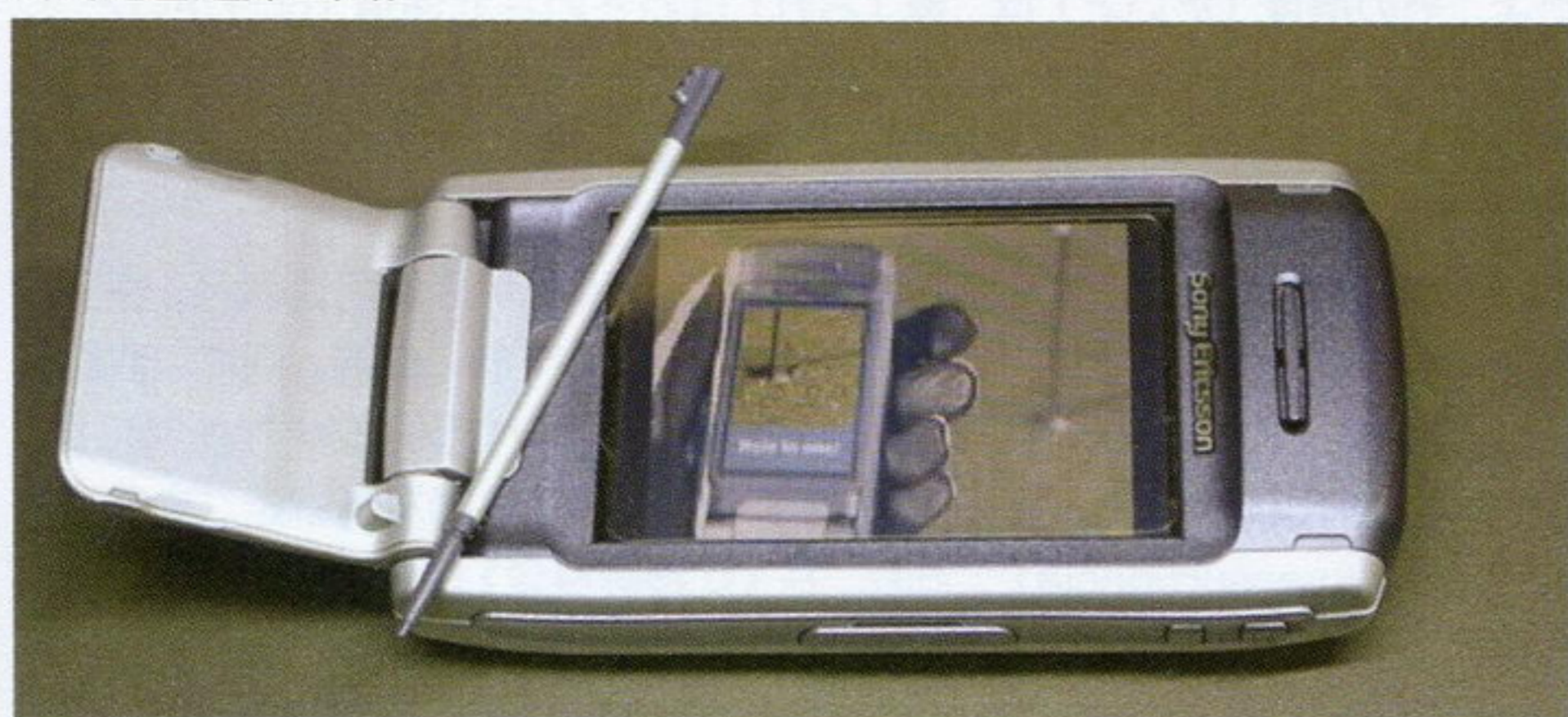
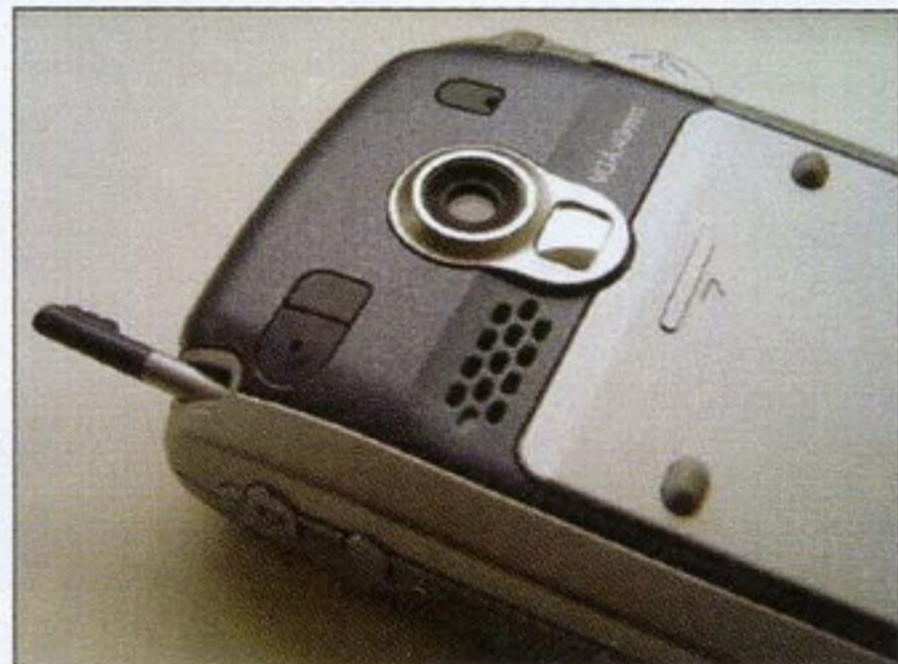
▲索尼爱立信的 P900, 普通玩家要是对它动心, 至少得省下几年玩游戏的钱哪!



索尼爱立信的 P800 (国内型号为 P802) 在上市后赢得了一片赞誉, 若不是其昂贵的售价在一定程度上制约了销量, 想必 T618 也不会那么快推出。在高端用户购入 P800 还不足一年的时候, 索尼爱立信又宣布即将推出 P800 的加强版——P900。这款机器拥有更强劲的功能, 造型上则有向索尼传统手机转变的感觉。

据悉, 这款机器的外形是索尼爱立信在英国伦敦的设计师们构思出来的。也许是为了更适合商务人士使用, P900 采用了银灰色的色调, 显得更成熟稳重。P900 的液晶显示屏幕提高到 65536 色 TFT 显示, 足以媲美现今流行的 PDA 显示器, 功能方面, P900 采用 ARM9 中央处理器, 配合 Symbian OS UIQ2.1, 为用户提供了强大的多媒体性能, 如 3G 规格 (包括 MPEG4) 影片的播放和 MP3 音乐播放。P900 的另一个重大改进就是翻盖上的按钮, 这次采用了电子触控按键板代替了 P800 的单一橡胶 (P800 翻盖上的按钮实际上相当于笔点通向触摸屏, 而非真正的按钮), 大大改良了手感。

根据目前搜集到的消息, P900 的中文版型号为 P908, 除了保留各版本均附带的 Microsoft Word、Microsoft Excel、Microsoft Powerpoint 甚至 Adobe Acrobat PDF Reader 以外, 还将为中国用户提供内置的电子词典并提供丰富实用的语言选择工具。



## 动感地带 + 麦当劳 = ?

据悉, 中国移动旗下客户品牌动感地带 (M-ZONE) 与麦当劳将于近期进行合作。一个是著名的移动品牌, 一个是响当当的快餐品牌, 虽然在名气上“门当户对”, 但二者的业务范围可谓风马牛不相及, 所以当听说这个“通信+食品”的组合要诞生时, 还真是让人相当吃了一惊! 那么究竟“动感地带+麦当劳”对消费者而言将意味着什么呢?

今年以来, 动感地带 (M-ZONE) 对于很多年轻人来说不仅成为他们一个钟爱的个性通信方式, 同时也成为其彰显年轻个性的、必不可少的生活方式之一! 因为对年轻人来说动感地带 (M-ZONE) 就是一个能满足他们“时尚、好玩和探索”心理的移动通信客户品牌。年轻一代在消费时讲求品牌, 追逐时尚, 对新鲜事物感兴趣, 崇尚个性, 思维活跃, 对于他们而言, 手机不仅是一个和社会保持联系的重要工具, 更是一个重要的娱乐工具, 同时也是标志自己时尚与否的徽章, 他们是社会消费潮流的忠实追随者。而“动感地带” (M-Zone) 正是中国移动通信基于此项市场需求, 针对年轻一族的生活特点和消费习惯推出的全新客户品牌, 以创新的短信套餐形式营造现代文化理念, 搭建生活沟通的新方式, 开辟获取信息的新渠道, 这就是动感地带 (M-ZONE) 之所以风靡年轻一代的原因。“动感地带” (M-Zone) 定位在“新奇”, 口号就是“我的地盘听我的”。它对于年轻人的吸引力到底在哪里呢? 其实, “我的地盘”更加突出了年轻人对个性化的追求, 用户被赋予了更多控制权和个性化以及在线环境的空间, 使用户与同事、朋友之间的个人通信更为简便, 表达个性也更为时尚。所以不论是在满足于年轻客户的消费需求上, 还是满足他们的消费心理上, 动感地带无疑都是一个成功的例子。

可以说, 动感地带 (M-ZONE) 是作为全球 500 强企业的中国移动通信近年来最出乎人意料、也是给人惊喜最多的举措! 音乐小天王周杰伦的代言、全国范围的青少年街舞大赛、不断推陈出新的新业务……就在动感地带 (M-ZONE) 热袭国内个人通信市场、并迅速发展壮大的同时, 此番又爆出将与麦当劳进行合作的冷门, 无论是对于年轻的 ZONE 人一族, 还是对于其他同行而言, 此举都有开创营销新风尚的气概——既新奇又大胆!

而多年来在华精心经营, 目前在快餐行业已成一方霸主的麦当劳也瞄中了中国年轻一族的消费潜力, 一改以往小孩子眼中天堂的温馨形象, 麦当劳开始转变经营策略, 打造 I'm lovin' it “我就喜欢” 品牌理念, 标榜为年轻人聚集的好去处, 并邀请王力宏为其形象代言人, 以新一轮营造年轻人集散地为主旨的推广活动已席卷到城市的每一个角落! 可以说, 在这一点上与当初中国移动打造动感地带的初衷不谋而合了。

据了解, 动感地带与麦当劳的此次合作形式, 将从每季一款的“动感套餐”投票选择开始, 迅速将麦当劳收编为 ZONE 人一族聚集的新领地。其实也就是将动感地带 (M-ZONE) 的“地盘”进一步扩大, 将 ZONE 人一族的队伍进一步壮大, 以前是“以‘信’系友、以舞会友、以歌交友”, 现在又加上一条“以吃聚友”。而每季的“动感套餐”则由 ZONE 人一族通过短信、彩信和网上投票的方式进行选举! 既有创意又有实惠, 对 ZONE 人一族而言, 这可是一项不小的特权呀!

而针对此番合作, 最开心的可能还是时尚、动感的 ZONE 人一族, 不仅多了一个休闲聚会的好地方, 同时还有更多的组合特权和实惠, 相信, 届时必将引发新一轮的动感时尚潮流。

售价方面, 由于上市时间在明年年初, 据估计价格会在 6000~8000 元之间 (相当于一台便宜的学生用笔记本了), 届时 P800 可能跌破 5000 元。这样一款昂贵的机器, 不知道有没有读者有兴趣购入一台——省下这笔钱的话, 将来 PS3 和首发软件都可以购入咯! (笑)







# 乙女の一叶

看到许多玩家对“乙女の一叶”的支持，邪魔是喜在眉梢啊。(^^) 其实不仅是女性玩家，男性玩家也可以来谈谈对玩游戏的女性玩家的想法啊，偶是绝对支持的。记得原来读高中、大学时身边就有N个游戏MM，一个个对《格斗之王》、《生化危机》、《寂静岭》、《最终幻想》研究得头头是道。不过偶接触的游戏MM大都是疯狂同人女，无论是FTG也好还是RPG也好，不到情节需要是不会用女性角色的，每次看到她们高声叫道“XX,XX,发出爱的合体技吧！”的时候真是汗死哪。(^^b)

## 女性游戏乱弹

文：转生之炎



并不是所有女性玩家都喜欢软绵绵的爱情神话，事实上，一幕惊心动魄的场景或一出回肠荡气故事的吸引力要远远大过插花做秀的脸。当然，像《心跳回忆 Girl's Side》、《遥远的时空中》、《安洁莉可》这样纯为女性玩家量身定做的游戏固然有它的市场，但需要澄清一点，大多数女性玩家的视野其实仍然是相当广阔的。只不过，在选择层面上，与男生还是有一定的差异。

说女孩子玩游戏的第一要素是“感觉”而非“操作”应该不会有太多人反对。比如《潜龙谍影》、比如“《机战》系列”，它们的经典性不用再

来多加论证，但能够坚持玩下去的女性玩家绝对不会太多。我们无法理解《机战》中各式各样的机器人乱作一团有何乐趣，就像你们不能理解为什么有的游戏那么蹩脚的系统我们还能忍受一样。女孩子总会选择一些比较细腻的游戏，跟题材无关，而在于表现。就像《ICO》、《我的暑假》。

做为一款游戏平心而论，《ICO》的不足实在太多，比如别扭的操作感，比如视角的不便，不过在对于女性玩家的俘虏上，《ICO》却有着令MM心动的N个理由：弥漫在巍峨古堡中的神秘气息和树间落下的点点斑驳仿佛在述说岁月的童话，而单纯而动人的剧情更是深深地烙在女孩心中——“我不能放开这个人的手，因为那样做的话，几乎等于放弃了自己的灵魂。”游戏用极少的对白表达了一个简单但动人的故事。在远离喧嚣繁华的神秘世界，一阵脚步声划破了寂静，坚强的少年紧紧拉着天使一般的女孩，尽管他并不认识她，甚至不知道她是什么，有的只是手间流淌的温暖。这个游戏结尾尤其动人，何况通关一次后还能两人同时游戏，强烈推荐给热恋中的女性玩家！虽是动作游戏，但《ICO》总体难度非常低，即使是不太擅长复杂操作的女性玩家，也能完整地感受到游戏带来的感



动并顺利通关。

如果说《ICO》强调动人，《我的暑假》强调的就是纯真，站在一个男性玩家的观点上，同属小品级游戏的《我的暑假》并没有什么太值得可圈可点的地方——如果你没有钻研精神，那么游戏后期无聊打发时间的状况就足以让你看看片头就把它扔回柜子里。但这款游戏在日本的销量是一代22万，二代突破30万，而购买者中，居然有许多家庭主妇。

以一个女性玩家看来，《我的暑假》是纯真而感人的，它的每一个局部几乎都做到了细腻。每一代片头采用的都是70年代相当有名的日本童谣，记录时候的音乐更是连我们也耳熟能详的《两只老虎》。早操、晚睡、虫鸣、鸟叫，每一处音效都透着纯真。在这个山野的世界里，没有任何阴谋，没有任何危险，有的只是时间静静地流逝和过去的故事那一抹淡淡的感伤。感伤是最能引起女孩共鸣的东西，记得在片尾时，幼小的诗一边大喊着“さようなら”一边奔跑在主角离去的汽车后，以及座位旁静静躺着的向日葵，树上送别的小伙伴，那个时候，觉得无比感动。

就像世界上没有两片相同的树叶，对游戏的爱好也存在着共性和偶然性，就在我写下此文的时候，旁边正有MM玩家眉开眼笑地报告《忍》的完美通关……

没有用太多华丽的词藻，只有淡淡的情怀，静静的就像一潭湖水，正如两款游戏给我们带来的感觉。女性玩家大都是感性的，当一个游戏的细微之处触及到她那根敏感的神经时她对游戏的热情丝毫不输给男性玩家。转生之炎MM已经是我们常客了，还记得《寂静岭3》的小说与《PS2专辑》上《久远，光与波的回忆》带给我们的感动吗？那都是她的佳作。可以看出这位游戏MM也跟许多男性玩家一样，玩的是“主流游戏”，而她也把“女性向恋爱游戏”不当一回事的游戏MM。另外，她非常喜欢《真·三国》里的赵云。（转生之炎：火鸟踢！我有说过这样的话吗！）对了，转生之炎MM还喜欢COSPLAY，她的《FF X-2》版的尤娜扮相很可爱哦。(^^)



## 乙女 GAME

推荐、推荐、强烈推荐！史莱姆真是太可爱了！从来没觉得他们这么可爱过！《冲击的尾巴团》绝对适合各种口味的女性玩家。由SQUARE ENIX推出的这款游戏集可爱、耐玩、刺激为一体，看着一个个形态各异的粘液怪，保证各位游戏MM有想进入游戏抓几只的冲动！游戏充分体现了SQUARE ENIX追求高品质的作风，解谜、动作等要素都非常丰富，看着几个史莱姆“叠罗汉”就忍俊不禁，因此说这款游戏是最近GBA上的绝对大作也毫不为过！



## 心跳一角

感动啊，终于有地方让偶拿来放《心跳回忆 Girl's Side》的图了，上一期由于姐妹们要说的话太多，占据了大半江山，所以不得不忍痛将这一角去掉，这次终于可以卷土重来，大激动！(^^o^^) 来来来，看看这次又有什么让人喷鼻血的图吧！





# 修魔风录

## 罗 ABOUT CASTLEVANIA

文：阿修罗



大家好，初次见面请多关照！什么？早就知道我了？那是当然的，不过阿修罗主持的这个《魔风录》可是第一次和大家见面呀！《魔风录》是继《一骑当千》之后的新的热门游戏专页。虽然PS2版新《恶魔城》的攻略已经结束，但是为了让更多的读者和玩家了解这个游戏的处，阿修罗还是要放这一下马后炮，大家可一定要支持呀！事先声明一点：这个专页本身就是以“杂”为宗旨制作的，因此，如果大家看到什么奇怪的东西或是灵异现象什么的千万不要太惊讶！

### 推定年龄 800 岁？

在《恶魔城 DraculaX 月下夜想曲》中设定 Dracula 伯爵的年龄为“推定 800 岁”。但是在 PS2 新《恶魔城 Castlevania》的故事明朗之前所有的 FANS 都一定会问：为什么是 800 岁？从《月下》中的种种迹象表明，“《恶魔城》系列”的 Dracula 伯爵和现实中被称作“Dracula”的弗拉德三世·蔡佩诗是同一人。（不要说《月下》中直接使用了弗拉德·蔡佩诗的名讳，就连使用攻击道具“亲父的威光”时出现的也是真实的弗拉德伯爵的画像）但是看过阿修罗前几期特别企划的朋友会发现，真实的弗拉德伯爵是 1431 年出生的，距离《月下》剧情的发生时间 1797 年还不到 400 年，又怎么会有“推定 800 岁”之说呢？



新《恶魔城 Castlevania》的剧情告诉我们，11 世纪时候的马提亚斯·科龙奎斯特才是 Dracula 伯爵的正体。这个家伙在利用了里昂·贝尔蒙特和其他所有人以后获得了吸血鬼的至宝“猩红之石”，成为了世间最强大的吸血鬼，并且自封为“吸血鬼的霸主”。虽然游戏到最后也没有明确说马提亚斯和 Dracula 是同一个人，但是从设定上来看这已经是一定的了！（这里插一个题外话，马提亚斯是和真实的 Dracula 伯爵同时代的匈牙利王的名字，曾经软禁过 Dracula，不过后来把自己的妹妹嫁给了 Dracula。）

游戏对于故事设定漏洞的解释也不是非常清楚的，（或许这是一种操作手段，好为今后的作品留下余地……）不过我们可以自行分析出来。因为某种原因（可能是刚刚成为吸血鬼的马提亚斯力量还没有达到巅峰，也有可能是他心中还对贝尔蒙特怀有歉意、不愿意亲自面对），马提亚斯在获得了猩红之石以后的几百年间采用了潜入外国、隐姓埋名的方式来生活，这期间他做过些什么大概除了 IGA 不会有人知道了。到了 15 世纪，马提亚斯的力量开始爆发，这力量足以让他为人类带来巨大的灾难。这个时候他使用了“Dracula”这个名字重现出现在世上。这一段时间内 Dracula 遇到了和他原配妻子伊丽莎白塔性格非常相似的丽萨，再次堕入爱河，生下了安德里安（后来自己改名为阿鲁卡多）。不过丽萨在当时极端疯狂的猎杀魔女行动中被处死，这让 Dracula 更进一步加深了对上帝的憎恨，从此开始了不断制造恶魔城为祸人间的行动。在这种解释下，《月下》中伯爵“推定 800 岁”和阿鲁卡多“推定 400 岁”的说法就没有问题了。

其实说得这么复杂是想说明一个道理：设定就是那天上的浮云，随时都有可能因为制作人的愿望而发生变动，并且变动以后依然可以天衣无缝。（其他成功范例见《黑客帝国》和《灵魂能力》等系列作品。）

### 图书馆的老爷爷

《月下夜想曲》风行国内的时候还没有非常专业的电玩杂志来制作相关的剧情研究，所以很多不懂日语的玩家都把恶魔城藏书库的老头子当成了阿鲁卡多的爷爷，甚至还有不少人还对这种“祖父”帮助“孙子”杀自己亲儿子的人物关系觉得非常值得玩味。大家这样理解的理由是阿鲁卡多称呼他为“爷”。其实日文里面的“爷”是用来称呼关系比较密切的老年男子的，并不像中文中

那样具备祖孙关系的意味。这正像日文中的“娘”的意思不是母亲，而是女儿，如果以中文的概念来理解的话就会闹大笑话了！

### 风流的恶魔城大少？

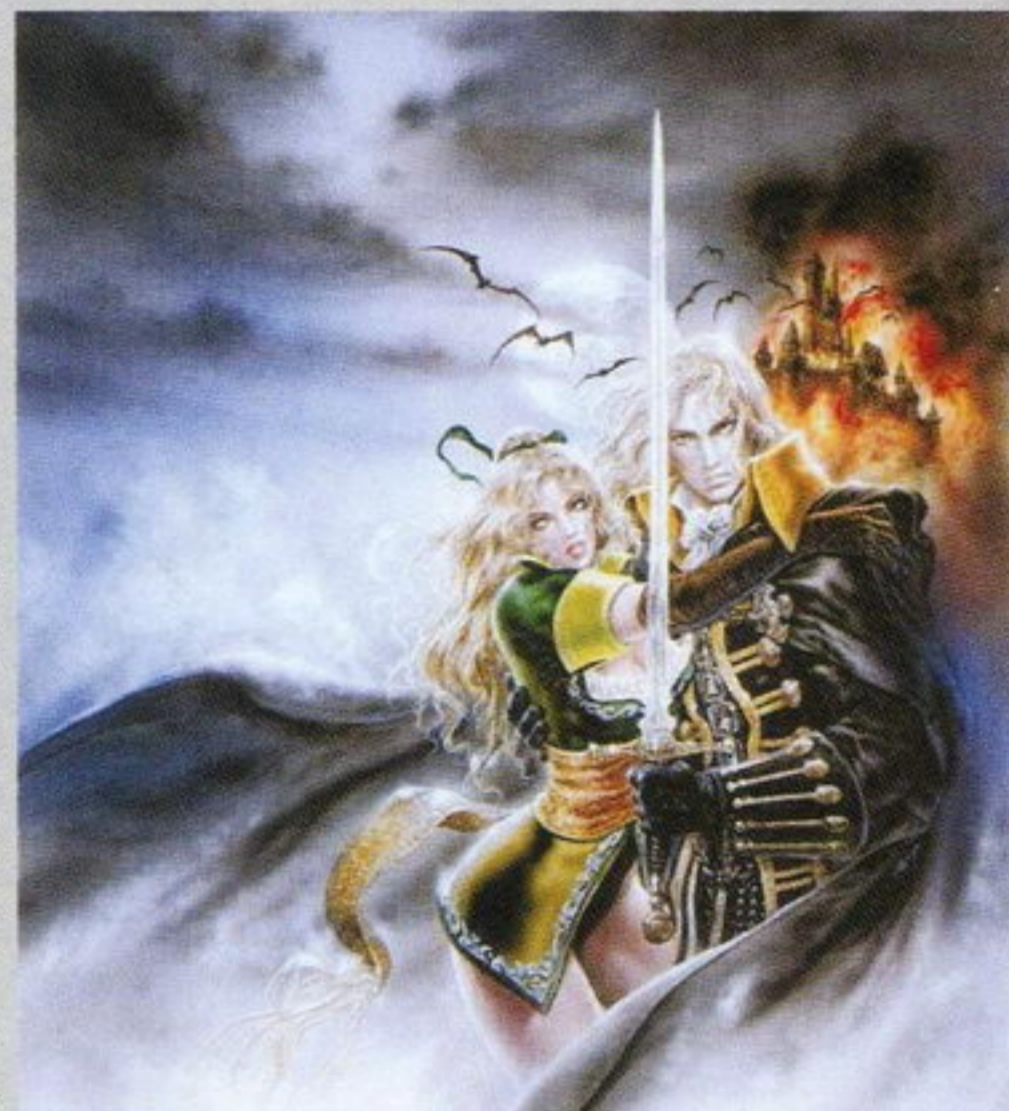


▲这是欧美玩家COSPLAY的照片，阿修罗不想多加评价，大家自己去看吧。

大家都知道，阿鲁卡多是一个相当出色的人：从相貌上来说，其美貌“超出了人类所应有的程度”（《晓月圆舞曲》设定原文），让女人也难免嫉妒；从能力上来说，他完全继承了伯爵的暗黑魔力，不仅拥有多种变身能力，对于各种武器也相当精通；从特性上来说，他继承了吸血鬼特有的不死之身和永久生命，又能够保持身为人类的感情，能够不为阳光所束缚，最神奇的要算是身为半吸血鬼的他居然也可以使用圣水和十字架这种除魔圣物了！

如此完美的一个人自然是人见人爱了，如果他的性格和《BASTARD!!》中的 D·S 一样的话，恐怕世界上早就充满了具有吸血鬼血统的人类了！不过幸运的是，这个家伙幼年的时候受过刺激（亲眼见到母亲被处刑），年轻的时候又被父亲带到恶魔城这种险恶的环境里面生活。这样的经历让他对每个人都是一副冷冰冰的样子，没事还喜欢反省自己的血统，要在棺材里面面壁思过。所以到最后也没有几个美女掉进阿鲁卡多的美貌陷阱中去。

不过这个家伙虽然看上去很无情的样子，内心里面却点着一团火，只有到了合适的时机才会爆发出来。可能是 Dracula（马提亚斯）害死了里昂·贝尔蒙特的爱人遭了天遣，所以他的儿子还不容易出关几次总会遇到和贝尔蒙特家有关的女人。最早是索妮娅·贝尔蒙特，那个时候阿鲁卡多还很年轻，有小报报道他们非法同居，据称拉尔夫·C·贝尔蒙特其实就是他们的私生子（要不然谁能说出拉尔夫的父亲是什么人）。后来两人因为命运的关系分手了，但阿鲁卡多再次回到人类世界的时候，他的战斗



▲欧美玩家的超强同人作品，画得实在太出色了！

伙伴中出现了一名叫作塞法·贝尔南德斯的女人。这个会使用魔法的女人后来和拉尔夫有了孩子，使得许多年后的祖斯特·贝尔蒙特也能够突破常规使用魔法来进行战斗。这一次因为不能和自己的儿子抢女人，阿鲁卡多就这么淡然地回到了墓地。又过了许多年，在调查新恶魔城的时候他遇到了利奇特·贝尔蒙特的小姨子玛丽亚，两个人就眉来眼去地搭上了。最后玛丽亚还抛弃了姐夫，追着阿鲁卡多就进了墓地……

### 死神的身分

在最新的 PS2 版《恶魔城 Castlevania》中，死神作为游戏的最终 BOSS 登场，可谓出尽了风头。不过这个家伙从有了《恶魔城》以来就一直扮演着很重要的角色。很多玩家可能会感到不解：Dracula 究竟有多大的力量，可以让身为神的它也甘愿屈居仆人的位置？实际上，《恶魔城》里的死神只是一个下位神，换一个大家比较熟的概念来说就是中国鬼文化里的牛头马面、黑白无常（也就是说是和《幽游白书》里的牡丹的职责差不多，在北欧神话中就是负责将战士灵魂带往瓦尔哈拉的女武神瓦格雷），在欧美方面，一般玩家都把它称为“Grim Reaper”（恐怖镰刀手）。



# SOUL 的秘密花园

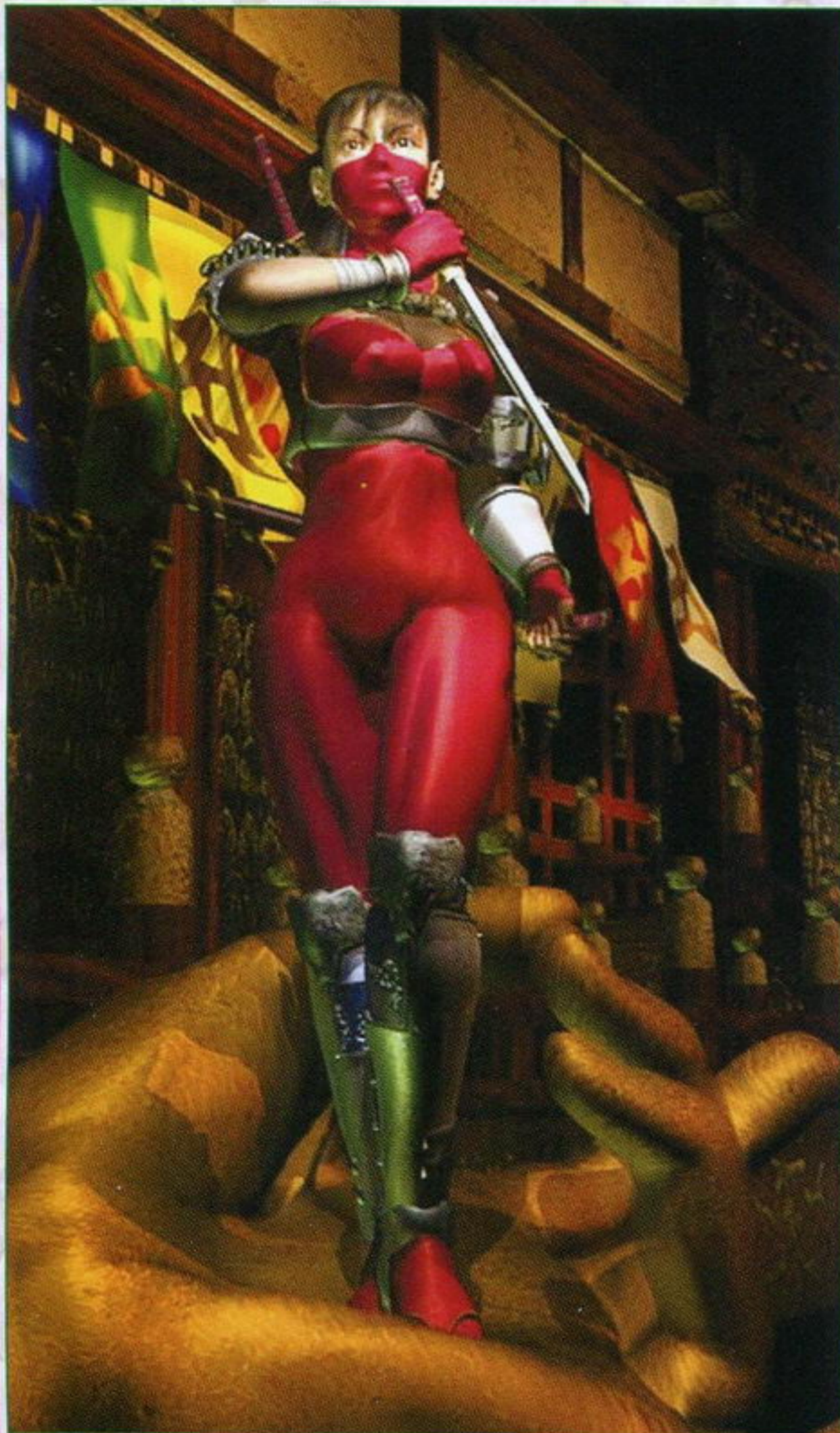
一起来分享SOUL的秘密画卷吧!

栏目主持: SOUL



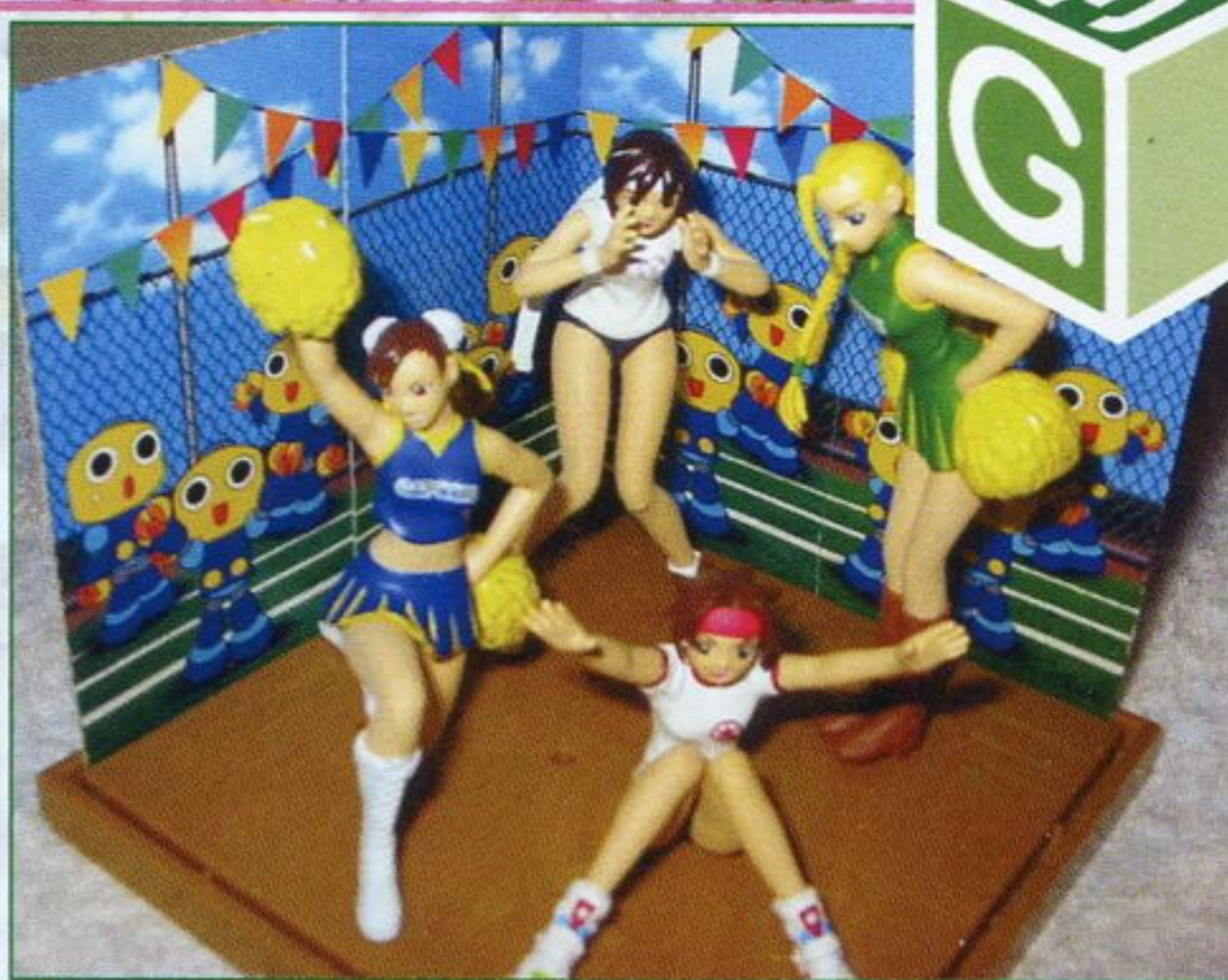
这期“秘密花园”内容也算够丰富吧? COSPLAY、漫画、玩具、街机海报、插画、照片。大家随便参观,“秘密花园”本来就是轻松、休闲的栏目。

本期关键词: 女英雄



《真·侍魂》中的查姆·查姆及夏洛特的插画,相当细腻的画风,暖色调也让人看起来很舒服。《真·侍魂》不愧是经典,单论其人设,几乎所有的角色都是个性角色且都是人气角色,在角色魅力方面,《真·侍魂》可不输给至尊作品《街霸II》啊。

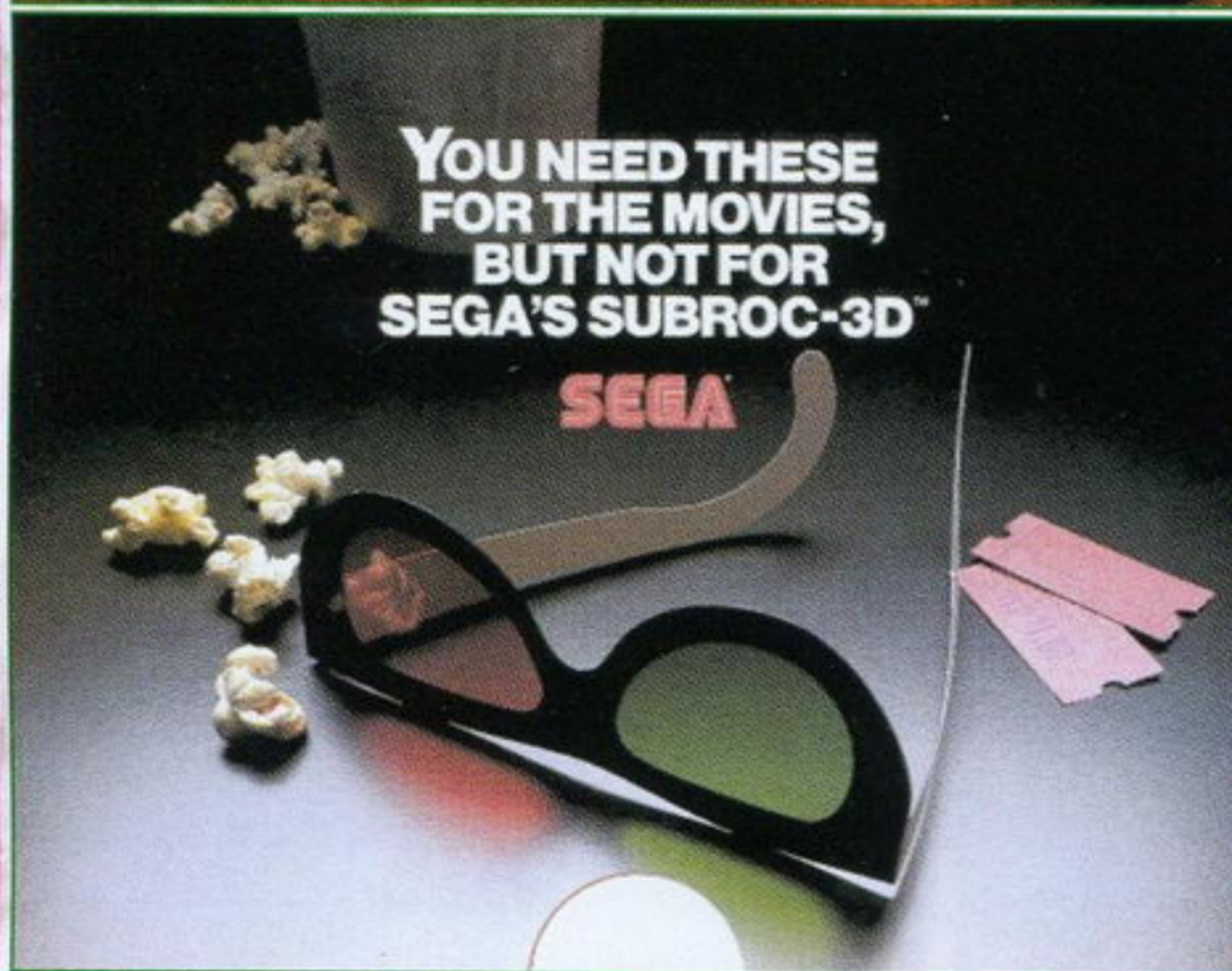
《灵魂能力》TAKI插画,一直以来就非常喜欢TAKI这个角色,她在国内也的确是人气较高的。其实早从第一代《魂之利刃》开始,我们就都在想,为什么游戏中不能用出TAKI在片头所演示的那招“大魔法”呢?



春丽、嘉米、春日野樱和坂崎由莉,好有青春校园的感觉啊。不过春丽和嘉米都已经不是学生了呀?怎么也“混”到这里当拉拉队员了?



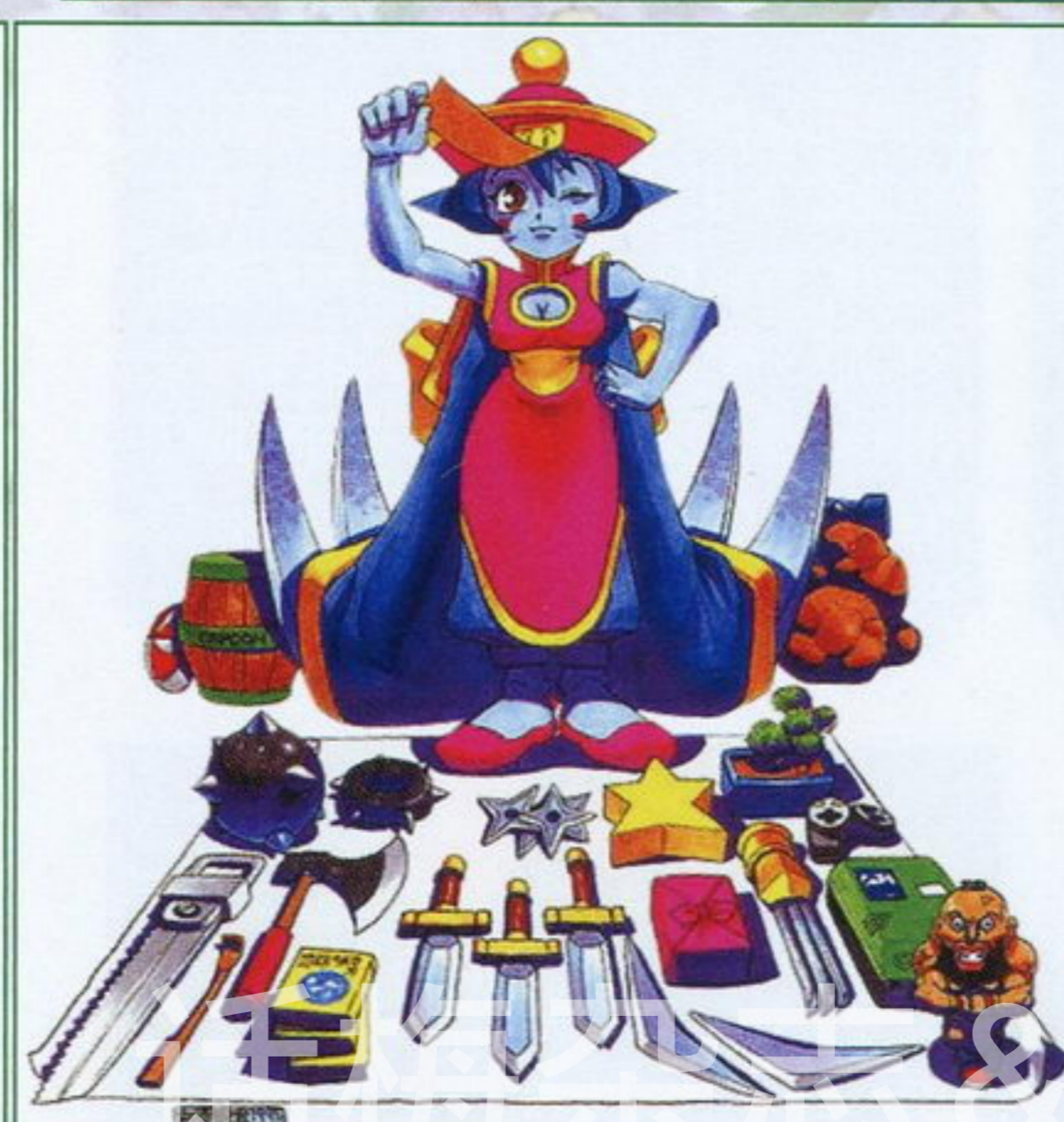
屈指一算,PS的生日又要到了,PS当年是在1994年12月3日发售的。大家拿到这本书的时候,已经差不多到12月3日了吧?不知道我们读者中有几位是这一天生日的。如果有玩友生日的话,不妨也像上面那样去订做一个PS手柄造型的大蛋糕,其实简单一些的话,做个PSone造型的就可以了,基本上只要有奶油就可以了,连装饰用的水果都可以省掉,不过如果是PS2主机的话,那岂不是要涂满巧克力……



1982年SEGA的街机作品SUBROC-3D的广告(左图),SUBROC-3D是世界上第一款真正的立体图像游戏。广告画面上出现的是爆米花、电影票及普通的3D眼镜等几样东西,正中的台词是:你在电影院中可能需要这些,但在SUBROC-3D你不需要这些。意思是你无需到电影院也可以体验到立体画面,而且还是可以互动的!右图就是该机体的造型了。



这是美国的《变形金刚》漫画的封面,这样的用色及构图非常有日式味道啊。最近刚出的日版《变形金刚》的游戏性我就不发表言论了,不过该作画面还算可以嘛,看着《变形金刚》长大的玩家起码看到游戏画面的时候还是很有怀旧的感觉的。如果你实在对这一作《变形金刚》失望的话,可以试着期待明年ATARI的另一款《变形金刚》游戏,这期“游戏情报站”有介绍。



《恶魔战士》中丽丽的COSPLAY,同时还有几张丽丽的插画,既包括原作中的,也包括后来的《街霸方块》里的。看看右二那张,丽丽的秘密武器还蛮多的呢,喂,怎么摆在地面前还有一根“不求人”?怎么柔吉尔玩偶也是丽丽的暗器之一?怎么我记得应该还有一个豪鬼玩偶?(你到底有几个“怎么”?)



文：沙罗

# 攻略透解

# 超级机战

## Scramble Commander

超级机器人 大战 特勤司令官	BANPRESTO	RTS
PS2	スーパーロボット大戦 スクラブルコマンドー	2003年11月6日
1人	41KB以上	日版
预约特典 设定资料集(58P)		7800日元
		推荐玩家年龄：全年齡

《超级机器人 大战 特勤司令官》(本刊曾译为《特勤司令官》)终于如期发售了。正如事前厂商所介绍的那样,本作与以往的“《机战》系列”可以说完全不同。虽然即时战略和真实比例的机体设定令不少该系列的FANS“望而生畏”,但不得不承认,“《机战》系列”终于又向前迈进了一大步!本作只是厂商的试探性作品,但带给玩家的却是新的体验和感受。如果是真的喜欢该系列的玩家,又怎么会不去试试呢?

## 一期完结攻略! 隐藏模式披露!

### 游戏流程

一个关卡共分为4个部分:剧情交代、作战会议、战斗、战斗成绩统计。与以前的“《机战》系列”大不相同的是,本作的SAVE只能在战斗开始前或结束后进行——也就是说不能在即时战斗中SAVE。不过本作的记忆容量要求也因此下降到了41KB,玩家有条件的话,可以多SAVE一些关卡的记录,以后也可以随时玩到任意一关。

### 基本操作

十字键	选择机体、机体,控制武器射程范围	R2	将视点拉远(最大可以拉到战场鸟瞰界面)
□、○	战斗中开打指令菜单	R3 摇杆	移动视点
△	打开详细说明菜单	START	查看机体能力、跳过剧情对话
R1	将视点拉近	SELECT	查看关卡任务及当前状况

### 作战会议

在作战会议中,玩家会对队伍的编成、部件生产、机体修理、强化改造以及战斗的出场机体等事项全部作一个统一的安排。这些事项无一不会影响到之后战斗的胜败。如果不事先了解这些事项的内容的话,可是有苦头吃的哦。

#### 出击

决定机体出场的指令。在每场战斗中玩家一次性最多可以派出5架机体参加战斗。哪些机体比较适合对付哪些敌人,这些都必须事先考虑清楚。

#### 出击待机

当我方的机体在战场上没有被击倒或是刚刚被击倒,还没有从画面中消失时,就可以让这些“出击待机”的机体代替上场。

#### BACKUP 周围

命令机体与从地图外侵入的敌人增援战斗的指令。如此一来敌人的增援即使成功地进入了战斗区域,也会遭到我方相当大的打击。要注意BACKUP的机体我方不能够控制。

#### 据点防卫

命令机体防御地图以外我方据点的指令。防卫据点的机体HP越高,据点的耐久度也就越高,当据点的HP为0时,GAME OVER。

#### 强化改造

消费通过战斗得到的奖励点数对我方的机体进行强化改造。改造后,机体的各种能力都能够得到大幅度的强化。但是要注意,执行了该指令的机体,在本关内不能再执行其他的指令(比如不能出战),且当该关结束后,改造才能够成功。

#### 修理

执行该指令后,该机体在本关结束后,HP会自动回复至全满,但要注意本关该机体不能出战。由于在本作中,机体在过关后HP只能回复MAXHP的1/10,所以该指令变得异常重要。每关结束后有所损伤的机体,都应该及时进行修理,以应付下一关的战斗。

### 1 剧情交代



故事的进行方式与前几作类似,最大的区别在于本作改成了全3D画面,所以大家可以看到即时演算制作的精彩过场动画,看不懂剧情的玩家也再也不用直接跳过剧情交代部分了……

### 2 作战会议

在这里可以对我方所有的机体进行编成。另外还可以进行机体的改造、修理等。之后便通过战场的鸟瞰图来决定机体的配置。



### 3 战斗



与敌人展开战斗。每个出战的机体都需要通过玩家下达的一条条指示行动。完成任务的胜利条件后战斗即告结束。

### 4 战斗成绩统计

在战斗结束后,电脑会自动统计战果,并且根据战果来决定附加的奖励点数的多少。这些点数可以非常重要的哦!另外,角色的能力上升状况也可以在此看到。



### 战斗部分

#### 战术

决定与敌人交战方式的指令,一共有10种选择,玩家应该充分考虑每种指令的特点,再针对每架机体下达指令。

<b>接近战</b>	攻击力100%、防御力50% 优先使用近战攻击	<b>索敌</b>	攻击力65%、防御力65% 更加容易发现敌人
<b>射击战</b>	攻击力100%、防御力50% 优先使用中、远距离武器攻击	<b>支援(引诱)</b>	攻击力30%、防御力75% 将视界内的敌人引向自己这里的战法,优先使用防御
<b>防御战</b>	攻击力50%、防御力100% 以防御敌人的攻击为主	<b>支援(牵制)</b>	攻击力30%、防御力75% 虽不能给予敌人极高的伤害,但能够降低敌人的行动力
<b>临机应变</b>	攻击力75%、防御力75% 接近战与射击战一起使用的战法,视与敌人的距离而定	<b>支援(削弱装甲)</b>	攻击力30%、防御力75% 能够降低敌人的防御力
<b>突击</b>	攻击力150%、防御力0% 只使用接近战攻击	<b>交战回避</b>	攻击力50%、防御力50% 避免与敌人的战斗,遇到敌人也会避开





## 移动

路线指定 (交战)	命令机体向指定地点的同时, 遇上敌人则立刻开战。
路线指定 (移动优先) 追迹	战法自动变更为“交战回避”, 机体专心朝指定地点移动, 遇敌也会避开朝固定的敌人移动并展开攻击, 无视其他的一切敌人。

## 物品

每关只能带共计 5 个任意道具出战。回复 HP 的道具在本作中异常重要。

## 必杀技

当 EN 在 80% 以上时, 选择该指令后机体开始进行必杀技的准备, 当必

杀槽储满时, 便可以使用威力强劲的必杀技。注意在储存必杀槽时可以取消的。

## 其他

撤退 & 替换 设定	指定的机体撤离战场, 同时处于“出击待机”的机体上场战斗。 游戏设定
---------------	---------------------------------------

## 自动援护

自动对离自己最近的机体进行援护。此时战法变更为“临机应变”。

# 流程攻略

## 第1话 机械神、出击!

第1话说白了就是拿来给玩家练手用的。一开始我方的魔神Z和大魔神出现于A点, 而敌人在正前的南方不远处, 向前移动几秒钟后就能够发现。收拾掉左右两个敌人后, 敌增援会出现在更南边的位置, 两机一起上的话, 马上就能结束战斗。



## 第5话 四位巨人

本关敌人的数量很多, 但大都是实力弱小、HP只有数千的ドローメ。这些家伙只要交给EVA初号机和零号机·改用射击攻击即可。敌部队中一些个别的大家伙, 可以让EVA贰号机和莱汀联手使用接近攻击消灭。需要注意的是, EVA系列的机体比较特别, 它们不能够自动回复EN, 一旦EN用尽又没有得到道具的回复的话, 就只能替换下场了。另外, 将敌人的先头部队消灭后, 其增援会出现在地图的东北方, 可以让莱汀去探路并将敌人引至EVA三机的攻击范围内。



## 第2话 高达集结

本关需要在10分钟之内解决战斗。对辽阔的战场觉得不知所措的玩家, 可以使用“索敌”指令, 这样能够尽快发现敌人的所在位置。地图的南端共有5架敌机, 高达们最好是能够分头行动, 这样比较节约时间。在打败了其中任意几架敌机后, 地图北端会出现2架敌人的增援机。提前消灭了南边敌人的机体可以回过头来再去消灭增援部队。由于本关的3架高达都很强, 攻击战术又默认的是驾驶员们擅长的“射击战”, 所以花上3分钟左右就能完成本关了。



## 第6话 剑鞘

从本关开始, 玩家可以在作战会议中生产需要使用的道具, 另外还可以对队伍进行出击、待机等内容编制。本关的敌人均为行动力迟缓的机械兽, 可以让EVA系、魔神、盖塔系列的机体出场迎战。这关敌人数量不少, 因此如何编队、配置位置是关键问题。如果魔神Z与大魔神同时出击且配置在一个位置上, 那么可以将大魔神的攻击方式改换成“射击战”或“自动援护”, 这样的搭配比较有效率些。



## 第3话 恐龙们的欢喜之时

敌人有4架, 位于地图的正南端。头大的是, 他们会主动向我方靠过来并发动攻击, 所以可以使用支援“引诱”的指令, 引敌人一个个过来, 再逐一击破。

当敌方的飞行系机械兽的受到一定量的攻击, 同时敌方被击破2架敌机以上时, 它会改变前进路线, 直接高速冲向地图南端。此时如果我方的机体不能将其包围, 那么10多秒钟后它便能冲至地图北端, 任务失败。比较快捷的方法, 是我方三机一拥而上, 集中攻击飞行系机械兽, 这样便可以在它冲出包围前将其消灭。



## 第7话 赤色彗星归来

首先要注意: 本关的敌人全部都是高机动性的MS, 而且敌人阵营有赤色彗星夏亚和《08MS小队》的女主角艾娜两个BOSS。所以基于战术考虑, 强烈建议玩家派高达系列的机体出战, 尤其是高达和高达Ez8。夏亚位于地图9时方位、艾娜位于地图3时方位。让阿姆罗(或卡缪)和西罗分别与他们交战的话, 会有对话出现。在交战一段时间后, 两个BOSS会分别使用闪光弹逃走。不用着急, 这时只要到最北端的12时方位就能够找到他们。如果艾娜与西罗已经见过面, 那么艾娜本关会便直接撤离战场, BOSS就只剩下夏亚一人了。



## 第4话 异星人共同斗争

初期时地图的北方左右两侧各有2个敌人。他们会主动向我方进攻。如果我方的两架接近战类型的机体均朝着一个方向前进的话, 很容易与敌人混在一起形成乱战, 这样一来就没有什么效率可言了。这里推荐两架机体分头前进, 走几步后进行必杀技的蓄力。等到敌人出现时, 先用必杀技重创敌人后再利用“突击”了结残余分子。将初期的4架敌机消灭后, 地图顶端还会出现2架敌人的增援机。我方一人一个, 用“突击”指令即可。



## 第8话 光子力研究所的危机

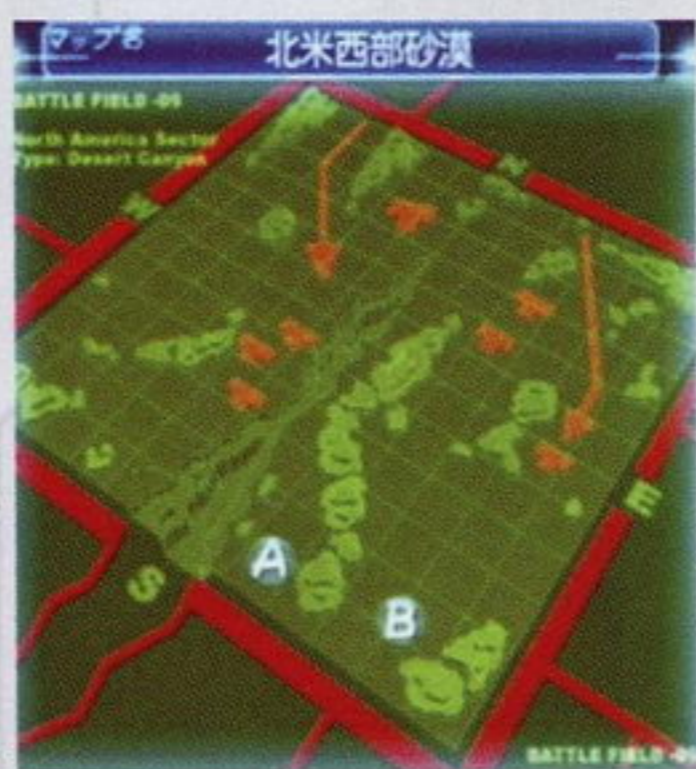
本关是游戏中的第一次防卫战。在作战会议中玩家要先派出一些HP高、“皮厚”的机体来防卫据点, 之后兵分两路阻挡敌人的前进。注意如果被敌人冲到了地图的北端的话会减少据点的HP, HP减至0时即GAME OVER。敌人的主力基本上集中在地图的东边, 因此西边只需要派一架机体迎战即可。将敌人的第一波部队消灭后, BOSS机将会出现在南端。由于一次性出现的敌人数量较多, 还是事先用必杀技扣去BOSS的一部分HP比较划算。





## 第9话 操纵的木偶

首先推荐W高达0 CUSTOM出战，因为希罗与BOSS交战时会有对话出现，本关敌人数量众多，机动性也较高，用高达系的远程射击配合EVA初号、贰号机的接近战攻击的话，会省去大量的时间。眼前的敌人消灭后，就可以使用“索敌”继续寻找敌人的所在地。提醒一下，本关的战场很大，如果让EVA出战的话，免不了会出现满地跑的情况，事先准备好回复EN的道具才是明智的选择。



兵前进。需要留意的是，APSARAS本关会不断使用必杀技进行攻击，且一旦必杀技攻击结束便会高速逃走，开始存储下一次用的必杀槽。如此反复的话，时间会被浪费光的。最好是能够在与其碰面前，就将必杀槽储存满，等BOSS一进入射程范围便立刻给予必杀技连击。

## 第14话 汇聚的力量

从本关开始，像V高达、百式等强力的新机体均加入了队中，我方的战力再一次得到了大幅度提升！值得一提的是，V高达的必杀技是圆形大范围的，而且不会伤害到范围内的我方机体，所以这里强烈建议大家先将机体的必杀数改到最高。

本关仍旧是防卫战，先派出一些HP高的机体来防卫据点，然后直接让我军冲到地图的最西端，消灭BOSS即可过关。注意本关的敌人都非常耐打，可能的话最好不要与其发生纠缠，连续使用大范围的必杀技会省去许多时间。



## 第10话 静止的城市

本关的战场是位于城市的中心，敌人也都皮厚力大，我方多以超级系的机体出战比较合适。在战斗开始不久后，SWORDIAN出现，它那强大的能源遮断力场会令我军所有的机体无法动弹，同时无法使用任何指令。力场在消失数分钟后，会再次出现。在其再次出现前1分钟，葛城美里会及时来电通知玩家。此时最佳的对应方法，就是甩掉身边的敌人掉头逃走，越远越好，这样力场再次出现时，敌人也不能进行攻击；还有一个方法就是先消灭身边HP已经所剩无几的敌人，之后使用回复HP的道具补充一下，准备硬接敌人接下来的攻击。只要力场再度消失，而且我方机体无大伤亡的话，那么就已经胜利在望了。



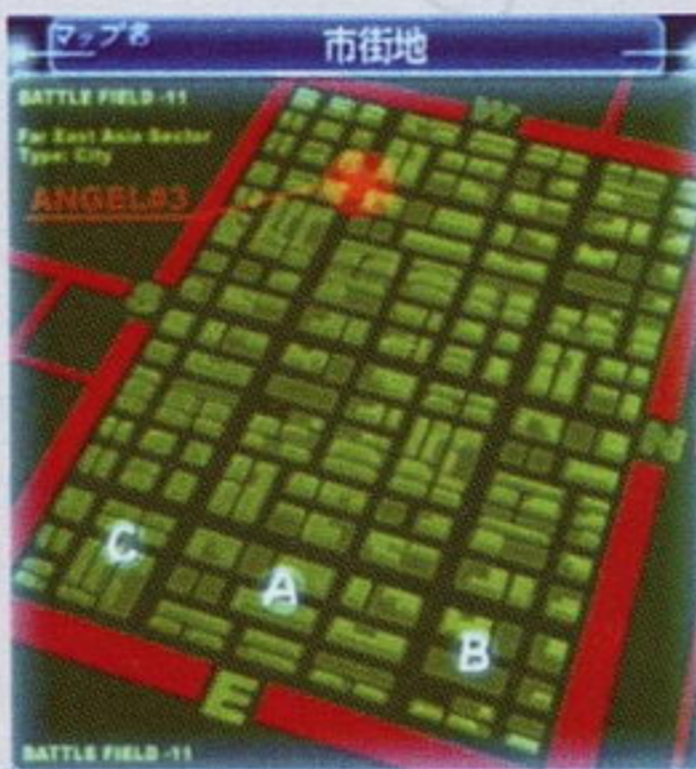
## 第15话 暴走

本关的敌人是3架拥有S2机关，EN无限的暴走EVA！用对付以往敌人的方法或许会有些难度吧。这关的目的不在于消灭它们，只要将其HP减到2000以下即可令它们的活动停止。这里个人建议大家将出战的机体分散配置在地图的两侧，迫使EVA分散开来，之后战斗一开始就使用必杀技进行连续攻击，最好是能够先让任意一架EVA停止活动，剩下的两架，只要2对1进行射击战的话，就没什么问题了。



## 第11话 使徒、出现

本关的敌人是传说中的使徒。因此一开始EVA系的3架机体就被强制编为“出击待机”。由于使徒的HP很高，而且有“A.T.FIELD”作防护，所以普通的攻击对它们伤害极小。玩家们所要做的，是先任意派出一些机体用来削减使徒的HP。当使徒的HP减到4000以下时，任何攻击都不能再对其造成伤害。此时玩家可以从现有机体中任意挑一台，与还处于“出击等待”的EVA机体交换，再用替换上场的EVA机体使用必杀技给予使徒最后一击。只有这一方法才能够消灭使徒。后来出现的第四使徒和第十四使徒也是用相同的方法消灭。



## 第16话 互不相让的结果

我方一开始可以算是处于不太有利的局面。四面八方都是敌人的MS，而且敌人的增援无限，时限也只有10分钟。最好的办法，就是一开始立刻找出BOSS哈曼，只要将其击破就能直接过关。哈曼位于本关地图的左下方。要注意的是一旦她开始准备使用必杀技时，就会高速逃离战斗的区域。玩家只有利用索敌才能够尽快将其找出。可能的话，推荐使用高达系机体将其包围后连续使用射击攻击。



## 第12话 魔界的王子

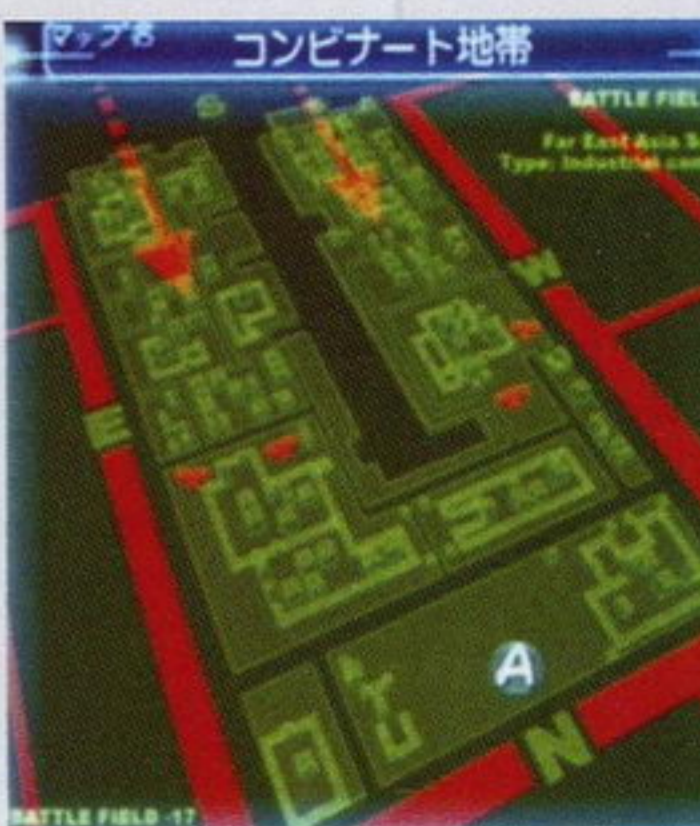
首发出战的敌人，均为OZ军的MS。HP连1万都不到，应该可以很轻松地解决。OZ军的BOSS是驾驶了另一架搭载了0系统的高达的泽古斯。其机体使用接近战攻击，而且当HP损伤到一定程度时还会逃走。所以建议使用W高达0 CUSTOM这样高机动性的机体去对付他。将泽古斯击破后，魔界王子出现了。他位于地图的最北端，且会不停地放出无限的杂兵增援。大家不用理会杂兵，直接冲到最北端，集中攻击BOSS即可。



## 第17话 剑的碎片

在作战会议中能够买到新的道具，觉得对自己有帮助的玩家可以生产。本关BOSS位于地图的右上方，使用“移动优先”的指令，直接向其发动进攻吧。暗黑大将军机动性奇差，我方出战的机体只要将其包围并使用射击攻击就能“磨”死它了。不过让大魔神出战的话，也能够看到他和暗黑大将军的对话。

解决大将军后，另一个BOSS出现，由于其身上安装了SWORDIAN的碎片，所以我方对其的一切攻击均无效。待美里下达了拖延时间的指示后，大家可以先四处移动拖延时间。等新的指示下达后，此时便需要连续对BOSS使用3次必杀技术，将它的防御领域破坏掉。一旦破坏掉它的能量遮断防护，之后即使用普通攻击，也能够给予其极大的伤害。只要将它打败，战斗便会结束，不用理会周围的敌人也行。



## 第13话 成形的噩梦

本关的任务是击倒BOSS“APSARAS”，只要将其击倒便能过关。这关的关键在于敌人的增援是无限的，虽然都只不过是一些HP低下的MS，但一旦形成围攻，我方机体是撑不了多久的。

BOSS位于地图的最南端，建议玩家们一开始就直接将目标对准BOSS，无视周围的杂





# 游戏研究

## 必杀槽的储存时间长短

每台机体的必杀技槽的储存时间都是不同的,如果能够熟知各个机体的时间长短的话,就能够在战斗中达到出奇制胜的效果。

最快	高达 Ez8、高达、老虎 CUSTOM
较快	魔神 Z、v 高达
普通	盖塔、盖塔龙、Z 高达、EVA 初号机、拖鲁基斯、百式
慢	W 高达 0 CUSTOM、ZZ 高达、断空我、超能电磁侠 V、大魔神
最慢	EVA 贰号机、EVA 零号机·改、莱汀

## 能力提高后效果

驾驶员们的格斗、射击等能力上升的话,机体武器的攻击也会有所提高,基本上每提高1点,武器攻击力就会有5%的修正。如果到了上限10的话,攻击力的提高就会非常可观了!不仅如此,一些机体还拥有隐藏的必杀技,这些都是需要驾驶员的某项能力上升到一定水平后,才能够使用。至于“索敌”的点数,该能力越高的话,一次性能够发现的敌人数量也会更多。

## 通关特典

### HARD 模式

完成游戏一次并记录后,重新开始游戏时便可以选择 HARD 模式进行游戏。在该模式下,敌人的实力都会有很大的提高,而我方却不能继承1周目中的任何数据,这实在有些可惜!



### TRIAL 模式



完成 HARD 模式后出现。有些类似于生存模式的模式。我军会在一个矩形的战场上与不断出现的敌人战斗。敌人的实力由弱到强,最后会出现 BOSS 机。将所有敌人消灭的话,模式便算完成。另外,使用 HARD 模式的通关记录打该模式的话,所有的能力都会保存下来。而完成 TRIAL 模式后再记录,还可以再度使用该记录进行新挑战。

### EXTRA 模式

完成 HARD 模式后出现。该模式分为音乐欣赏和机体阅览两种。玩家可以在音乐欣赏模式中听到本作收录的所有乐曲。而在另一个模式中,玩家可以观赏所有登场机体的3D模型,并且可以从各个角度进行欣赏,这对机器人的爱好者来说,实在是再好不过的事情了!



### 道具一览

名称	点数价格	作用
リペアキット	1000	回复1台机体的HP
プロベラントタンク	500	回复1台机体的EN
高电压インバータ	800	一定时间内,所有格斗技武器追加 STUN+3 的效果
アタックチャージャー	800	一定时间内,位于雷达范围内的我方机体的攻击力上升
バリヤー発生器	1600	一定时间内,机体的装甲值上升

### 移动速度一览

A	W 高达 0 CUSTOM
B	EVA 零号机·改、EVA 初号机、EVA 贰号机、Z 高达、拖鲁基斯
C	魔神 Z、大魔神、盖塔龙、超能电磁侠 V、ZZ 高达、v 高达、高达 Ez8、百式、高达、老虎 CUSTOM
D	莱汀、断空我

### 格斗能力一览

A	超能电磁侠 V、盖塔龙、EVA 贰号机、莱汀、断空我
B	百式、魔神 Z、大魔神、老虎 CUSTOM
C	v 高达、W 高达 0 CUSTOM、EVA 初号机、ZZ 高达、Z 高达、高达 Ez8、拖鲁基斯、高达
D	EVA 零号机·改

### 射击能力一览

A	v 高达、EVA 零号机·改、拖鲁基斯
B	W 高达 0 CUSTOM、百式、EVA 初号机、ZZ 高达、Z 高达、高达 Ez8、大魔神、高达、老虎 CUSTOM、
C	超能电磁侠 V、盖塔龙、魔神 Z、莱汀
D	EVA 贰号机、断空我

## 第18话 地球破坏命令

本关的时限有15分钟,目的是突破地图中的山谷。因此战斗一开始便不用理会周围的敌人,使用“移动优先”直接冲吧。当我方任一机到达地图最南端的空地时,敌方BOSS机便会出现。不过此BOSS能力十分平庸,我方1架机体使用接近战,剩下的用射击攻击围攻,几分钟内就能够将其击败。



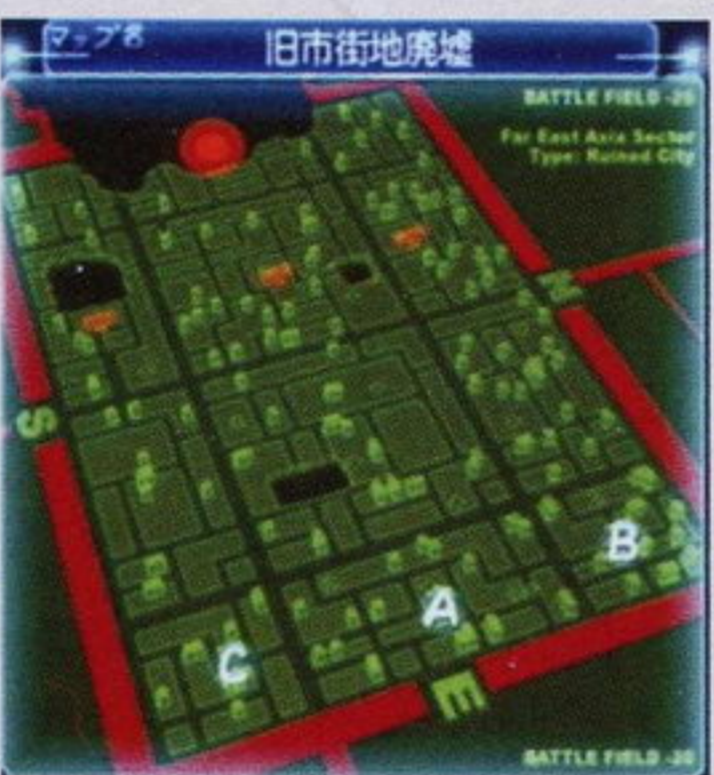
## 第19话 坠落的巨人

要注意的是,本关的任务是在10分钟之内消灭敌人50架机体。没有BOSS机虽然是件好事,但这并不表示这关非常轻松。强烈建议派出以v高达为首的4架MS出战,在战斗时最好不要分散,这样周围的敌人便会越聚越多,此时立刻使用v高达的必杀技,能够给范围内的敌人以毁灭性的打击。其他的MS也都有范围攻击的必杀技,敌人数量太多时连续使用也不失为一个好方法。



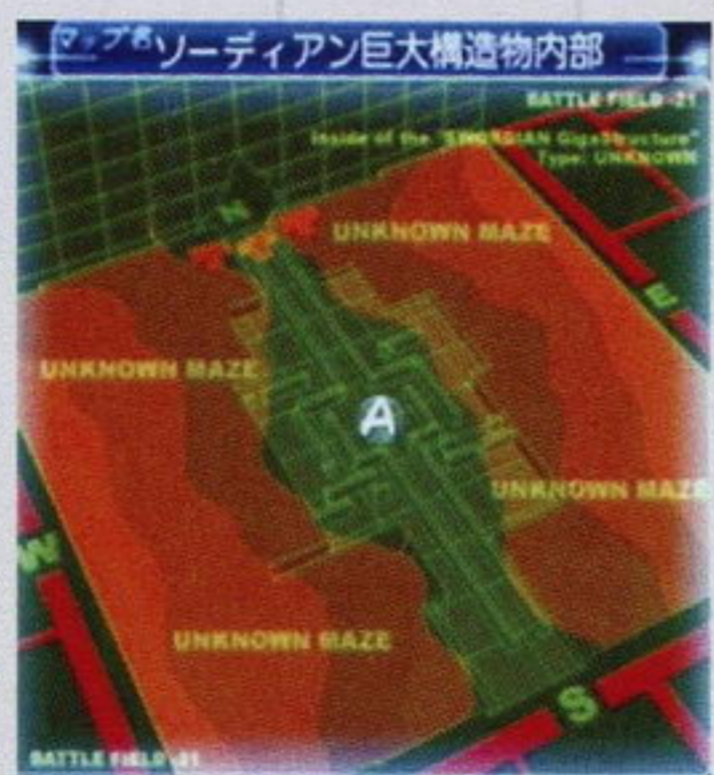
## 第20话 地球的光与影

全部的机体都配置在A点即可。建议战斗开始后全部机体都直接冲向地图的最上方,向本关的BOSS发动进攻。这次的BOSS分为两个头部和一个舰桥一共3个部分,连续使用大范围必杀技对其非常有效,不出数分钟便可消灭BOSS。要注意的是本关的杂兵会主动进攻,十分碍事,可能的话,将它们引到必杀技范围内,连BOSS一起消灭会非常方便。



## 第21话 死之翼

个人认为本关是本作中最难的一关。因为玩家将要在极为狭窄的地形里面对9架EVA量产机!建议大家派出EVA系三机,外加一部必杀技威力较大的机体。战斗一开始后全体就地使用必杀技,将主动接近的量产机一一消灭。要格外注意的是,量产机的HP一旦降到了5000以下,就会自动进行一次HP全回复。如果不想之前的努力白费,最好是趁量产机的HP接近5000时,使用威力较高的必杀技将其一击消灭。消灭掉全部的EVA量产机后,大家可以给一架机体四处索敌,一旦发现BOSS西罗克后,使用必杀技攻击或包围起来用射击攻击,都能够轻松将他击败。



## 最终话 最后的胜者

最后一关的难度比起前一关来说,真的低了很多。因为我军可以全部编制成“出战”或“出击待机”,另外敌人的数量也非常少。首先要将BOSS周围的5架“神剑”消灭,之后再集中兵力攻击BOSS本体。这里建议先连续使用v高达的必杀技,这样能够在最短的时间内消灭杂兵。之后只要让所有机体将BOSS包围起来,使用“射击战”将BOSS活活磨死即可。可以说是再简单不过了!惟一应该注意的是,尽量避免使用接近战,因为BOSS会立刻使用瞬间移动逃离。







年底的3DACT数量实在是多得吓人,像以全新“时间倒流系统”演绎的经典3DACT续作《波斯王子 时之砂》,前一段时间的大热门的《杰克II 背叛者》和《恶魔城Castlevania 无辜者的悼词》等,每一款的质量都让人非常满意。“瑞奇与叮当”系列”虽然都是一款美式风格的3DACT,但它更讲究丰富的高科技武器和超强的画面。新作除了在画面上比前作更上一层楼外,还加入了升级和竞技场等要素,让游戏的内容更加精彩。多彩的武器和道具就意味着有更多的谜题,那么究竟新作又能带给我们什么样的快感呢?现在就为大家全面分析这款游戏吧!

瑞奇与叮当2	SCE	ACT
PS2	Ratchet&Clank2	2003年11月11日
1人	474KB	美版
对应DS2手柄		39.99 美元

## 基本操作

瑞奇	移动角色
方向键 / 左摇杆	移动角色
○	使用当前武器攻击
×	确定 / 跳跃
△	取消 / 紧按切换快捷更换武器菜单
□	使用扳手攻击
L1	把视角切换到角色的正前方 / 紧按切换成第一人称射击模式
R1	蹲下
L2&R2	紧按固定画面的视角
R3	显示地图
START	暂停 / 调出菜单

## 菜单说明

在游戏中按下START后的菜单会出现很多选项,这些选项基本上与前作一样,为了方便英语差的玩家(其实我在说自己……)和没有玩过前作的玩家,这里就作一个简单的介绍。

Weapons	在这里可以查看入手武器的状态,也可以在这里更换现在所装备的武器
Gadgets	在这里可以查看解谜道具(HandItems)的持有数和切换叮当的飞行模式(直升机模式或者飞行模式),还可以更换现在装备的鞋
Quick Select	在这里可以更换“武器快捷菜单”里的武器
Items	在这里查看瑞奇身上的装备、特殊道具和珍贵道具
Help	简单地说就是游戏的操作和其他说明,但如果对英语不精通的话看了就更加不懂了……
Options	设定游戏的各种设置,游戏一开始就默认16:9的画面,没有支持此画面的电视的玩家最好把这项关闭
Specials	在这里可以观看以往的剧情片断,可谓是非常体贴玩家的一个设定

## 基本概念

- ★红色木箱会爆炸,千万不要接近后才破坏它。用远程武器破坏是最好的选择。
- ★破坏蓝色的箱子可以得到现时残弹最少的武器的弹药。
- ★每个星球都有几个各自的任务,在地图中按下×键可以查看。
- ★每个星球都会武器贩卖机,里面有除了出售武器外还可以购买弹药。
- ★只要不去其他的星球或者死亡,呆在同一个星球里并不会出现新的敌人。
- ★在地图画面中,星星符号是表示宇宙飞船的位置,蓝色框框符号是表示武器售卖机,问号表示有事件发生的地方,红色的箭头就表示瑞奇所在的位置和方向。
- ★应该争取在每个可以赚钱的地方(赛车场或竞技场)完成所有的比赛,以保证中后期有足够的钱购买新武器和服装。

### 瑞奇篇

★瑞奇有等级设定,只要画面中上方的槽满了的话就可以升一级。但升级只会增加瑞奇的HP数量,不会影响其他数值。而增加经验槽的方法就是杀敌。



★虽然瑞奇的HP比起前作的4格有所提高,但敌人的攻击力也会随之而提升的,玩家千万不要因为自己的HP多而掉以轻心哦!

★瑞奇升级会补满HP,武器升级残弹也会回复到的最大值,这两个设定在关键时刻很起作用。

★在锁定视角的模式下按向不同的方向跳跃会变成翻空动作,“酷”就



## 攻略透解

叮当	移动角色	驾驶飞船	变换飞船方向
方向键 / 左摇杆	移动角色	方向键 / 左摇杆	变换飞船方向
×	跳跃 / 跳跃中紧按是飞行模式	○	使用副武器
△	紧按切换快捷更换对机器人的指令	×	射击
□	徒手攻击	△	紧按切换快捷更换副武器菜单
L1	把视角切换到角色的正前方 / 紧按切换成第一人称视角模式	□	加速
R1	显示地图	L1&R1	左右方向紧急回避
R3	暂停 / 调出菜单	L2&R2	紧按固定画面的视角
START		START	暂停 / 调出菜单

一个字。

★武器也是依靠杀人数而增加经验的,除了本身的扳手和上一作的武器(最后两行的武器)外,所有的攻击性武器都可以升一级。武器升级后不但外形发生变化,而且威力或者射速等各方面能力都会提升。

★在取得了叮当后就可以按R1+×进行大跳跃,还可以在跳跃中紧按×键切换成飞行模式。

★在装备了狙击枪Pulse Rifle(强化后是Vaporizer)后,按着L1切换成第一人称射击模式时,按下R1和R2可以放大和缩短目标距离。

★把叮当切换成喷射模式后可以在奔跑中按下R1再按跳跃键发动小距离喷射飞行。

### 叮当篇

★叮当没有人物等级设定和武器等级设定。

★如果小机器人被击倒会在小机器人被封印处重新出现一个新的。

### 飞船篇

- ★飞弹要在目标已经锁定(红色准星出现时)的情况下才能100%命中敌人。
- ★撞向障碍物会立刻爆炸。同样地,被敌兵撞中也会受到巨大的伤害。



## 流程攻略

### 序章



在前作中成为了英雄后的瑞奇和叮当因为宇宙的和平而闷得发慌,正当他们二人在怨声载道时,一名胖胖的白发老人把他们传送到一间神秘的房间里。房间中央的立体屏幕突然出现了老人的影像,并告诉瑞奇和叮当其实宇宙还充满了犯罪和威胁,因此请求瑞奇把这些事情一一解决。充满正义感的瑞奇又怎么不为之而心动呢?二话不说就答应了下来。

两个星期后,穿上了新装的瑞奇执行他的第一个任务——拯救神秘动物,就这样,他向着第一个目的地Planet Aranos出发了。

游戏的第一个舞台是宇宙船Planet Aranos,与上一作不同的是,主人公瑞奇登场





时不再只有一把扳手，还有一把普通的光线枪和一把炸弹枪。第一个任务是要救出被捉住的动物，一路上都只有一些简单的敌人，玩家可以在这里熟悉一下游戏的操作。系统也会在一定的地点自动保存进度，方便大家死亡后能立刻从此处出发。很快就来到了放置动物的房间，但发现这个只是一个陷阱，包着红头巾的BOSS早就在保安系统发现了瑞奇的潜入。亲眼看着他再次带着动物逃跑后（这里会出现BOSS撞头的爆笑事件），接下来便要与他几名近身敌兵——机械蜘蛛战斗，使用强力且大范围的炸弹枪一下子就可以收拾他们了。沿着旁边的下滑道继续向前（怕迷失方向的玩家可以经常查看地图），很快就可以通过此场景了。

## Planet Oozla

在这个星球要注意泥沼地，虽然刚掉下去时不会立刻死亡，但不赶快跳上来的话就会沉下去（详情可参照一路上沉下去的生物）。刚来到星球时在旁边有个武器贩卖机，在里面补充弹药，（以后几乎在每个星球都有一个这样的贩卖机，要经常查看有没有新武器）如果有钱的话就把里面的两个武器（Chopper 和 Blitz Gun）也买了。到达地图的左上位置会遇到一个小BOSS，它只会使用左右两只触手攻击，只要在触手打下来时使用2段跳就可以回避，然后不断向他开枪就可以消灭她了，难度十分低。（建议使用L2 或者R2 固定画面的视角）如果对它使用刚才的武器贩卖机购买的 Chopper 攻击，还有中断触手攻击的特效。把它消灭后出现新的路，继续前进会发生一些剧情，并回到飞船处。而从起点的另一条路走到最下方，可以花

1000G 与一位科学家购买一把可以移动特定物体的武器“Tractor Beam”，取得后先移动旁边的两根柱子获得“白金螺丝”（Platinum），然后再移动两根柱子到另一条路回到飞船处。最后就可以驾驶飞船离开这里了。

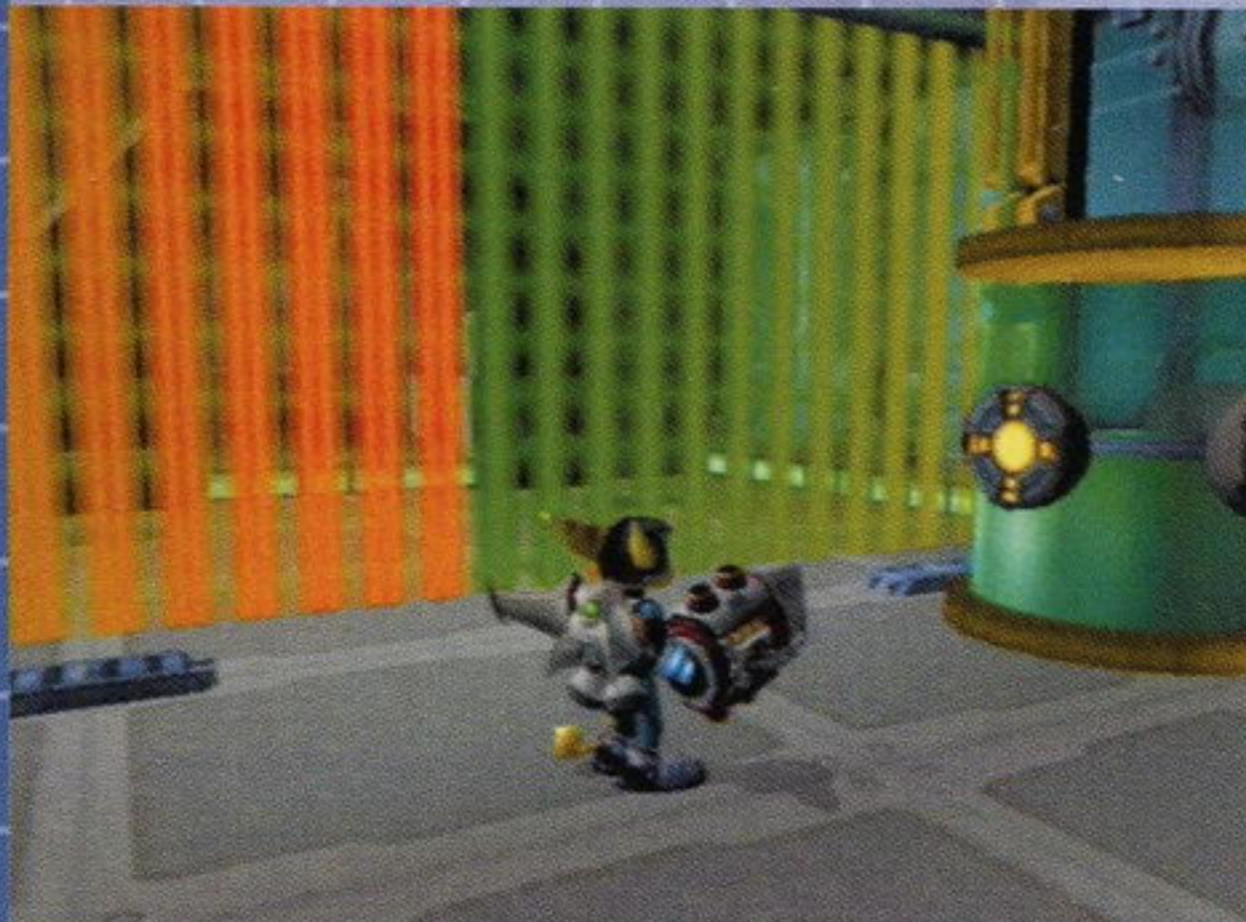


## Wupash nebula

在瑞奇离开的这段时间里，叮当的女朋友来找叮当。当她敲下门后，突然看见一个可怕人物出现，然后便躲了起来。叮当开门后就被这个神秘人物给捉走了。瑞奇在宇宙飞行时被袭击，在这里要进行一场宇宙的战斗，也就是主人公瑞奇要驾驶着飞船消灭宇宙流氓。基本操作可以参照前面的“操作说明”，玩家只要适应一下太空的立体感就可以轻松通过关卡。有些敌人在爆炸后会飘来一个太空矿石（Raritanium），以后可以用这些矿石升级飞船。

## Maktar Nebula

在这个星球里会看到很多老虎机，只要跳起敲打摇杆便可以启动它们，中奖的话还会得到相应的奖品，不过每次要浪费10G。先向地图左方的道路出发。消灭沿路的敌人来到一扇有手掌印的墙，跳起攀在墙的边缘向左移动，然后再跳上楼梯，按着指示灯走便可以到达上方的平台。到达上面后发现前方有一堆敌兵，要运用L2 或者R2 键固定视角对它们扫射。再前进还要利用左右两扇空隙不大的墙交替跳跃到达上方。当玩家看见一台武器贩卖机后，就表示前方门的后面就是激战了。其实这是一个竞技场，目的就是要消灭四面八方出现的敌人，胜利后得到新的解谜工具 Electrolyzer。（也可以接着挑战其他的比赛，赢取丰富的奖金，在选择比赛的画面中按下□键可购买武器和弹药）从竞技场出来后看见屏幕上叮当正被 Planet Aranos 的“红头巾BOSS”虐待，竟然这样对偶可爱的小叮当，实在是可恶！用刚得到的工具修理坏掉的线路（○键改变线路的方向，只要让移动电源都进入线路的入口就可以修理了）便会出现回去起点的道路。这次要去地图右方的道路，用 Tractor Beam 移开柱子，再把里面的机器人移动到脚印的位置



便可以打开大门（注意不要长时间对机器人使用 Tractor Beam，不然它会爆炸的）。向前再使用该武器移动房间中间的炸弹，只要中途不停下便刚好在右方玻璃门的面前爆炸并炸开大门。再次把机器人拉进此房间，然后再把它拉到中间的脚印上，这时把瑞奇移动到高台的反方向像弹弓似地机器人弹上上面的平台，它想下来时便会自动踩下开关。在尽头

的机关也是这个原理，不再解释了。最后坐车到达 Jamming Array。

## Jamming Array

这个卫星非常小，来这里的目地就是要破坏所有发射橙色光的塔，只要使用扳手转动塔附近地面上的螺丝就可以把塔的核心露出来，然后把它破坏掉。全地图一共有6个塔，没有特别难的地方，有些高台的塔要利用地上的绿色三角阵跳上去就可以了！迷失方向的话就按下R3 键确认塔和自己的位置。把所有塔破坏后就完成任务了。

## Planet Endako

看到叮当的惨状，瑞奇迫不及待地就冲去 Planet Endako 救它。到达这个充满科技的城市后先向地图的左方走，途中需要使用 Electrolyzer 解开一些开关。有两个房间需要操作机器手臂把蓝色箱子放在高台出口的底下便可以跳上去了。后面的那个房间还要再用红色箱子炸掉旁边密封的门。来到叮当被困的房间，解开机关并救出它后玩家就要控制叮当寻找逃出这里的方法。叮当的控制方法请查看前面的基本操作，本作的叮当除了可以控制小机器人外，还可以控制建筑机器人、力量机器人和铁槌机器人解开谜题，在这里只是要让大家熟悉一下基本操作而已，并没有什么难度。踩下开关与瑞奇合流后就可以一起行动了，利用R1+× 跳上高处的平台，再利用飞行模式飞向前面的传送点，叮当救出成功。



我们是否来错地方了？

再次回到起点，破坏右方电池桶就可以打开蓝色的门。这条路没有什么难点，走到最后会遇到驾驶直升机的BOSS，他只会发射雷电和导弹攻击瑞奇，虽然被导弹击中会扣去3格血，幸好这两种攻击都比较慢，对于身手敏捷的瑞奇来说两下就可以搞定了。击倒BOSS 后利用传送点回到自己的家并取得一双光滑鞋（Grindboots）和钩枪（SwingShot）。利用钩枪飞过对面的平台，传送回出发点后就可以走了。

## Planet Barlow

刚才从白发老人口中得知有赛车比赛后，急忙来到 Planet Barlow 寻找。在这个区



域经常都要使用钩枪，从地图上方的路走还会遇到一个被冰封的老头，用扳手解救他后可以花1000G 从他手上买到融解/冻结枪（Thermanator），这样就可以融解水面上的冰层或者冻结水面。前面还有些地区需要潜水的，本作由于叮当可在水中作大型的氧气罐，所以在水中是没有氧气计算的。从起点的左方走的话可以来到目的地——赛车场，途中还会出现大量的敌人，要注意

弹药的补充。赛车的操作方法是× 键加速，L1 键是使用武器，R1 键是使用加速道具，只要经常拾取红色的加速道具并尽量保持加速状态，那么胜利就十拿九稳了。胜利后得到赛车头盔，以后也可以来挑战新的比赛以赢取金钱。在赛车场旁边还有一家武器店，在那可以买到许多前作的武器，（有些不需要钱的）不过这些武器都是不可以升级的。

## Feltzn System

在宇宙飞行的途中遇到敌人的袭击，这次敌人的数量比较多，而且会出现一种非常灵巧的黑色敌机。只要注意躲开敌人的围攻，并灵活使用导弹攻击黑色敌机就可以轻松通过此关卡。战斗结束后还可以进行其他的任务，赢取大量的金钱。

## Planet Notak

一来到这就看见红头巾BOSS 飞走了，不知道他有什么企图。要注意这个区域会出现一些发射蓝色光球的敌人，他们非常耐打，且经常都团体行动，不过经验值倒是蛮丰富的。另一个要注意的是发射火球的飞船，对付它们最好的方法就是锁定视角用远距离攻击的武器尽早消灭它们。向地图左下方前进的话会在尽头处取得一个HP 最大值+1 的道具。起点右方的门有电墙保护不能进入，先往上方走，到达尽头一个很高的平台处跳下飞行，这样就可以落到刚才不能进入的区域。在这边需要用到溶解/冻结枪通过一些水池，注意有些水池里面有吃人鱼，接近它们就会立刻毙命。最后遇到几个机器人矮人，为了得到情报而不得不花掉6000G 购买翻译。（钱包啊……）另外，在通过本区域后就可以在目的地画面中选择 Ship shack，在里面可以花费太空矿石升级飞船。



## Planet Siberius



这里冰天雪地，如果让瑞奇站着不动还会做出寒冷的动作。此星球很小，只有一条路线可行，不过需要注意这里会出现大量在第一个区域中见过的红蓝机械蜘蛛，不过它们喜欢团体行动，用大范围攻击的武器可一扫而空。到达一辆巨大的货车后会发生与红头巾BOSS的两次战斗，由于他只会空中使用激光枪，因此使用带有跟踪性的远程武器会比较划算，打掉他1/5的HP后他就会逃走了，真拽。到达地图的尽头后要再度与红头巾BOSS战斗，这次他会放出一些杂兵攻击瑞奇，最好使用威力大的武器尽快解决他。最后救出了神秘动物，白发老人也叫他们去Planet Tabora把动物交给他。

## Planet Tabora

来到这里后，白发老人也刚好赶到。不知道是有意还是不小心，他竟然用自己的大型飞船把瑞奇的飞船压坏了！当他把动物拿走后也顺便叫瑞奇2

人一同坐上飞船，谁知道在途中他打开机关把瑞奇二人弹了出去，看来这名老头非常可疑。这里的爬行怪物都有一层厚厚的外皮，需要浪费大量的弹药才能消灭它们。有一处底下有溶岩的平台需要把叮当切换成喷射模式才能飞过去。在途中再次遇到红头巾BOSS，原来她是一名女孩，看来还是与瑞奇相同种族的。从她口中所知那个白发老头心怀不轨，说完她便扔下瑞奇离开了。回到被破坏的飞船处看见一名古怪的老头，他说可以帮瑞奇修理好飞船，不过需要10块水晶(Crystals)。旁边的大沙漠里有很多水晶，不过也充满了敌人，破坏紫色的矿脉或者打倒空中巨大的敌人都可以得到一个。凑够10个后老人用奇怪的魔法帮瑞奇把船修好了。(以后可以用从沙漠里得到的水晶和他换钱，1000G一个)另外从左方的一条小路前进的话可在尽头处找到滑翔机，使用它通过前面的溶岩还可以得到一个白金螺丝。(途中有几个水池和一个瀑布都需要冻结)



## Planet Dobbo

根据刚才红头巾BOSS的提示，瑞奇来到Planet Dobbo进行调查。这里有两个贩卖机，一个是普通的，另一个则可以花25000G买到瑞奇的新服装(增加33%的防御)。这里的敌人非常恐怖，千万不可以急于前进，利用远距离武器逐个击破才是王道，不然只会白白浪费弹药钱。对付有多层铠甲的机器人可以采用游击战的打法，躲在掩体的后面逐个击破。先利用起点附近的传送点进入工厂，走到尽头处发现电脑没有电源而无法启动，使用滑翔翼跟着修理机器人走，在尽头处就可以修理电源。如果不进入工厂从外面的路前进的话，走到尽头处就可以玩机器人对战的游戏。玩法是控制巨大化的叮当把对手打倒。操作为○键发射小型导弹，□键徒手攻击，△是扔炸弹，×是跳跃。武器都是有限的，不过在地图中可以拾获，还可以拾获回复用的道具呢！对手还有直升机的攻击帮助，不要小看它们，被4~5台直升机围攻的话所受到的伤害比被对手的攻击还要大。只要紧跟着攻击对手，要取得胜利其实也不会很困难。胜利后得知新竞技场开幕的消息。

## Planet Joba

这个区域很小，但敌人也比较多，且会出现一些炮座，敌人坐上去后会发动恐怖的连射攻击。对付他们的方法是使用狙击枪(Vaporizer)在他们的攻击范围外开枪。在起点处建议先到右方的赛车场赢取一双鞋，然后再从启动的上方走。途中要经过一段比较讲究跳跃技巧的地方，只要在第三段先跳上右方伸出的平台，再向左边的伸出的平台跳就可以通过了。在尽头处以20000G向一位“帅哥”购买叮当的飞行部件，在前面的蓝色点紧按跳跃键飞行，在燃料没耗完前飞到左上的平台处。进入里面竞技场后至少要赢取前两场比赛，取得磁石鞋(Gravity Boots)和新的解谜道具(Infiltrator)，当然也可以进行其他的比赛赢取金钱。出来后要用刚得到的解谜道具解开门锁。方法很简单，只要按着绿色线的提示按下相应的方向键就可以转动球体，注意有些绿线是死路，把绿色线路联接在一起就可以解开机关。



赛，取得磁石鞋(Gravity Boots)和新的解谜道具(Infiltrator)，当然也可以进行其他的比赛赢取金钱。出来后要用刚得到的解谜道具解开门锁。方法很

简单，只要按着绿色线的提示按下相应的方向键就可以转动球体，注意有些绿线是死路，把绿色线路联接在一起就可以解开机关。

## Hrugis Clouds

受到白发老人的邀请，瑞奇准备前往Planet Todano，但在Hrugis Clouds进行身分验证时电脑的系统竟然出错而不能通过验证，无奈之下只好破坏6台保安系统。如果玩家认为只要逐个破坏保安系统就大错特错了，因为在破坏了一台后立刻会有修理飞船前来修复。只好先把6台机器都攻击成爆炸的临界点，然后一口气将其全部破坏。

## Planet Todano

虽然知道老头不怀好意，但也只好前往Planet Todano找他，至少要问个清楚嘛！来这里没有发现什么，倒是向上方的路走得到了一把可以把动物系的敌人变成小绵羊的羊之枪(Sheepinator)，途中有不少需要用到移动光线枪的机关，我想这些低级的难题并不会阻止大家的步伐。向地图左边走到尽头与红头巾BOSS联系，得知她叫安祖拉，并告诉瑞奇大量的讯息。在地图左边的圆形地区下方的出口处，隐藏着一个开关，解开后就可以乘升降机到上方取得HP最大值+1的道具。

## Planet Boldan

从飞船下来就看到前面的大门被电网锁着，只好乘坐旁边的“免费TAXI”前进。一路上出现很多敌人，同样采用“游击”打法，躲在障碍物后面逐个击破。最后可返回起点，同时电网也被打开了。爬上地图上方的平台要玩一个滑行游戏，玩法与《索尼克大冒险》差不多，在3根电线上避开有电的电线交换滑行。终点处有架流动车辆，从此以后可以用银色螺丝与它交换强化后的武器了。(这里的强化并不是普通等级强化，而是个别武器的性能强化)继续前进就需要使用在之前得到的磁石鞋了，在离开正常重力的状态下瑞奇只可以做出普通的跳跃和攻击，因此要小心敌人快而准的射击。在一个有武器贩卖机的房间里还有可以购买瑞奇第二套的服装贩卖机，不过需要100000G，没有钱的话这些再来吧！最后在一间房间里，瑞奇和叮当被围攻并捉走了。

## Planet Aranos

正当2人在监狱中发愁时，叮当的女朋友登场，她打了一个洞让叮当出去，也就是说，久违了的“操作叮当”环节终于登场。前半部分主要是交换控制叮当与瑞奇2人，当叮当踩下了打开监狱门的开关后就换回瑞奇操作。瑞奇部分没有什么难点，途中还可以得到新的扳手。叮当部分则要注意使用新登场的铁槌机器人破坏发光的障碍物。2人在被封印的飞艇前会合，这时建议先去地图左方一条斜下的小路。在这里要运用叮当的飞行模式躲开地下涌上的岩浆，注意把握好时间的话很快就可以通过。在尽头处可以花20000G向一名老人购买前作那个笨蛋霍克队长的模型，怎么说曾经也是自己的偶像，买就买吧！出来后再向地图的左上方前进，同样需要飞行躲开岩浆才能通过，虽然增加了一些电网，但总体也不是太难。在尽头处看到潜入敌人阵地的安祖拉被敌人发现，这个粗心大意的女孩还真是……



## Planet Corn

又是一场空中战，建议在之前于Ship Shack花30个太空矿石给飞船多加一层保护罩。本关的敌人是打不完的，不但如此，敌机的敏捷度也非常高，而且擅长背后攻击，非常棘手。本次的目的是摧毁4架大型飞船，不要急于求胜，应该采用缓慢打法。当发现自己的保护罩即将被破坏时尽快将攻击目标转向普通的敌兵，得到回复保护罩的道具后再把攻击目标转向大型飞船。只要花点时间和耐性，通过此战斗也不是一件难事。

## Planet Snivelak

这次战斗的难度非常大，要做好心理准备。如果身上没有穿上100000G的衣服，那么建议还是去竞技场之类的赚钱地方赚回来吧！(这里还有一台新的衣服贩卖机，里面



还有一件 250000 的衣服呢!) 战斗的步调一定要慢, 太急的话和送死没什么分别, 还有就是经常回附近的武器贩卖机补充弹药。这个星球很小, 很快就可以进入BOSS战。BOSS是一个巨大的机器人, 用瑞奇的武器攻击它只能伤害它的毛皮, 就算把所有武器都“挖出来”应付也不可能击倒它, 这时就要利用地上的绿色三角跳跃点了。在这些三角形上按下跳跃键便能立刻跳到屋顶上最近的炮台。虽然炮台对BOSS的攻击力也不大, 不过只有这种打法了。在瑞奇坐上炮台的情况下, BOSS会走来走去, 并放出一些定向炸弹攻击瑞奇, 在它们飞到来之前一定要破坏掉。当瑞奇每次使用炮台一定时间后, BOSS就会走过来把炮台打烂 (HP在1/5以下时会跳起发射火球破坏), 这时如果不按下△键脱离就会受到大伤害。炮台被打烂后应该寻找新的三角点, 只要有耐心, 胜利就在摆眼前了。最后从BOSS处救出了安祖拉。



## Planet Smolg

这个星球的所有平台都在空中, 这意味着需要更灵活跳跃的技巧。在这个区域会出现生化蟹, 玩过前作的玩家都应该知道这些蟹的厉害, 它们不但攻击力高, 防御力超强, 而且被瑞奇攻击也几乎没有硬直时间, 应尽量避免接近战。(不过经验值倒是很高) 没有什么特别难的解谜, 在这里可以得到一个解谜道具 Hypnomatic 的部件。回到起点后从另一边走, 同样要运用叮当飞行的模式通过, 注意最后一个起飞点是在堆积得非常高的箱子后面, 不留意就会被卡住。飞行时需注意隔一段时间松开一下跳跃键节省飞行能量。



出现生化蟹, 玩过前作的玩家都应该知道这些蟹的厉害, 它们不但攻击力高, 防御力超强, 而且被瑞奇攻击也几乎没有硬直时间, 应尽量避免接近战。(不过经验值倒是很高) 没有什么特别难的解谜, 在这里可以得到一个解谜道具 Hypnomatic 的部件。回到起点后从另一边走, 同样要运用叮当飞行的模式通过, 注意最后一个起飞点是在堆积得非常高的箱子后面, 不留意就会被卡住。飞行时需注意隔一段时间松开一下跳跃键节省飞行能量。

## Planet Grelbin

收到安祖拉的请求信息后, 立刻赶到她的家乡 Planet Grelbin。这里同样是冰天雪地的环境, 虽然旁边的传送点可以进入工厂, 但需要 Hypnomatic 才能通过。下去大雪原发现旁边一个被塞住的洞口, 此时再遇到那名帮助修理飞船的古怪老头, 他需要 9 块月之石才肯帮助搬开。月之石就在这个大雪原里, 里面充满了恐怖的大雪熊, 它们会突然跳过来攻击。建议不要太恋战, 毕竟它们的HP 超高, 而且它们会从四面八方源源不断地出现, 还是冒死去找月之石吧! 建议找齐 25 块石, 因为待会老头又会叫你拿 16 块月之石与跟他换取 Hypnomatic 的部件。老头搬开塞住洞口的石头后, 进去里面调查, 通过一个要使用滑翔翼飞行的地区后只看到只看见一台服装贩卖机, 里面有瑞奇最强的服装, 不过价格是一百万, 没有钱的玩家还是先“渴”一下吧! 还差一个 Hypnomatic 的部件, 在这里没有其他头绪, 只好先去 Planet Damosel。

## Planet Damosel

来到这里进入前面的小洞会发现左、中、右 3 条路线可走, 左手方向是机器人竞技场, 里面要再次操纵巨大化后的叮当战斗。这次对手的防御力很低, 区域的恢复道具也比较多, 前期只要注意消灭旁边的杂兵还是很容易的。当对手的HP在1/5以下时, 他就会在一个圆形的区域里放电场包围自己, 让叮当无法接近。采用跳跃发射导弹慢慢折磨它便可以打倒它了。从右手方向走要经过一段滑行, 注意瞬间出现的列车是可以跳上去的。在尽头处得到 Hypnomatic 的第 3 个部件, 不过还需要找人组合才能使用。

前往正中间的大路, 一路上有无数神秘动物袭击, 它们会自我繁殖, 如果不尽快消灭它们是打不完的。还要注意弹药的补充, 此区域的敌人非常多, 经常会导致弹药不足。最后看到一名青年, 给他 10000G 可以请他帮忙组合 Hypnomatic,



完成后使用此道具控制前面铁网后的机器人, 躲开敌人的攻击踩下机关后, 瑞奇就可以乘坐 TAXI 回飞船了。

## Planet Grelbin

再次回到这里, 进入工厂控制远处的机器人, 机器人可以隔空交换数据, 只要对准远处的目标机器人按下○就可以交换操作。躲开敌人踩下机关后, 瑞奇就可以通过前面的悬空地了。之后还要故技重施控制机器人踩下开关。前面还有一段需要潜水通过的区域, 不过在无氧气的本作里, 这种东西根本没有任何难度。最后在一间半圆的屋子找到安祖拉, 并得知制作神秘动物大肆破坏的工厂的所在位置。利用旁边的钻探机还可以在雪原里找到太空矿石。

## Planet Yeedil

经历了千辛万苦, 终于来到最后的星球, 也就是敌人的生产基地。在最后战斗来临之前, 猫太建议玩家最好有以下的装备: 保护罩 (Shield Charger)、至少 10 万块的服装和升级后的辅助机器人 (Kilonoid)。关卡的攻略并不难, 甚至要比前几个区域要容易, 只是需要用到多种解谜工具而已。在这里重点要讲的是BOSS战——巨大化神秘动物的攻略法。首先要知道它的攻击规律, 在第一层时它只会在地上滚动身体 3 次向瑞奇撞来, 被撞中会受到巨大的伤害, 但只要使用小距离喷射飞行就可以轻松回避。滚动了 3 次后会发射飞弹, 飞弹的速度很慢, 左右移动回避就可以搞定, 记得在回避的同时使用远程武器疯狂攻击。当BOSS的HP少于2/3左右时, 会把第一层平台压坏, 掉下第 2 层。在第 2 层有很多士兵会陆续出现辅助攻击瑞奇, 不过大多数都会在BOSS

滚动时被压死, 因此也不用太在意它们。在这层BOSS会吃掉边上的红色炸弹, 然后从嘴里喷出火球攻击。这时应锁定视角一边围着它转圈, 一边攻击。武器方面建议使用由 Seeker Gun 进化后的 HK22 Gun, 辅助武器可使用 Megaturret Glove 在BOSS滚动完毕后放几个在它身边。最后祝大家成功通关!



## 二周目的变化

1. 瑞奇的所有武器和武器等级都保留;
2. 瑞奇的等级、装备和非剧情道具 (解谜道具) 会被保留;
3. 敌人的攻击力和防御力都大幅度增加, 随之经验值也增加;
4. 在不被敌人击中的状态下, 得到的金钱会逐倍增加;
5. 在每个武器贩卖机都可以买到所有的武器, (包括强化后的) 并会加入许多威力惊人 Mega 版武器;
6. 破坏蓝色箱子所得的弹药数量增加;
7. 在菜单的 Special 选项里增加了可以随意选择任意剧情的 Short Cuts 和包含了很多开发秘话和迷你游戏的 Random Stuff, 还有以第一人称视角游戏的 First Person Mode 这 3 个选项;
8. 服装贩卖机的数量增加, 在早期一些星球也出现了;
9. 斗技场比赛出现新模式。

## 攻略心得

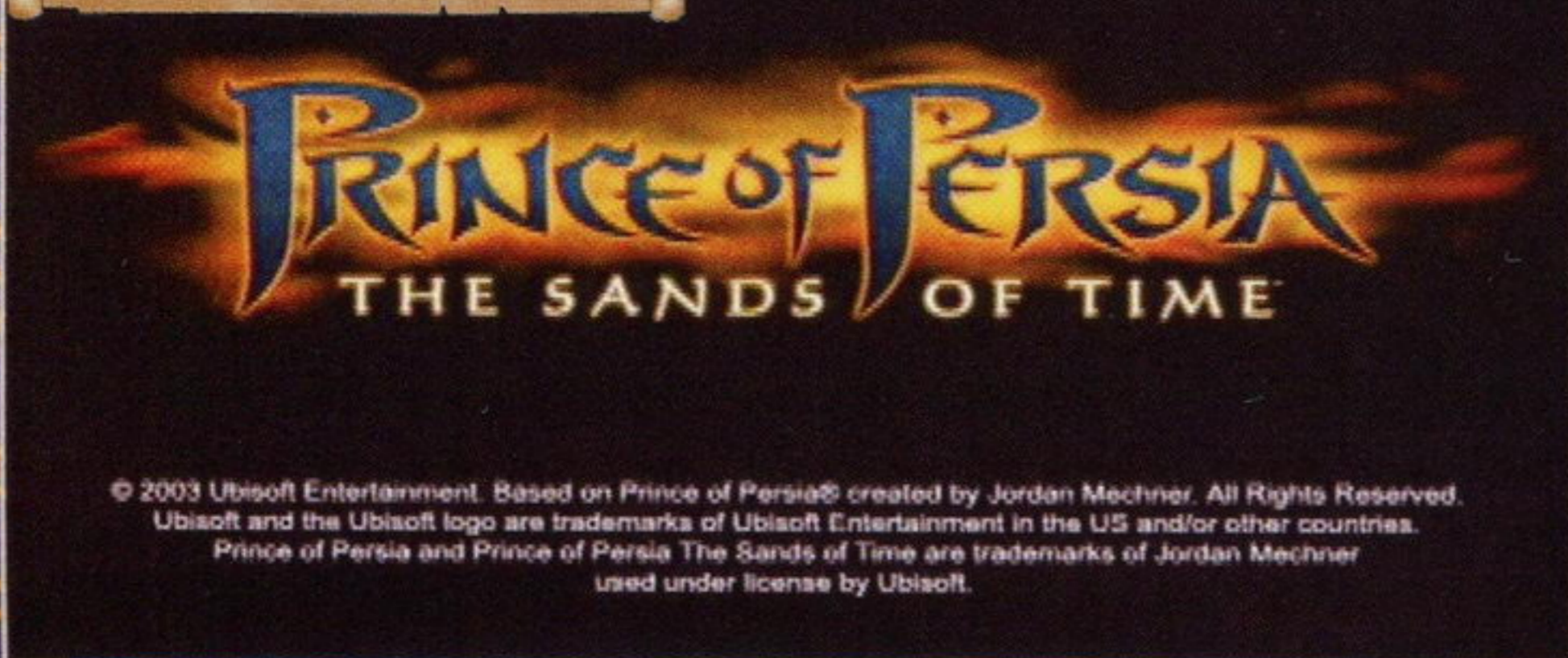
本来想制作成地图攻略, 但想到每个星球只有那么两三条路线可走就取消了这个念头。游戏的谜题并不会太难, 只要留心观察周围环境和动动脑筋便可以轻松解开。至于战斗难度嘛……在一周目只有个别几个星球需要重复打十几次的。但到了二周目难度就突然变得非常高, 在一周目中的后期所得的武器对普通敌人就像是纸老虎一样中看不中用。只有在贩卖机购买新增的 Mega 武器才能保持一定的优势。可以这样说, 在一周目中要买齐所有的武器几乎是不可能的, 二周目才是 3DACT 真“饭丝”的开始。





# 攻略透解

文: XZ



© 2003 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia: The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft.

波斯王子: 时之砂	UBI SOFT	ACT
PS2	Prince of Persia: The Sands of Time	2003年11月11日
	1人	81KB
	无对应周边	推荐玩家年龄: 13岁以上
		美版 49.99 美元

## 剧情简介

“很多人以为时间是一条河流，永远朝一个方向流淌。但是我曾经见到过时间的真面目，我可以告诉你，他们都错了——时间其实就像暴风雨中变幻莫测的海洋。我先介绍一下我自己，我有着高贵的血统，我的父亲就是伟大的波斯国王沙拉曼，我是波斯的王子。请坐，耐心听我说下去，我会告诉你一个你从未听过的故事。”故事从王子的独白开始……

城外，波斯军队正在进攻印度王国的马哈拉加，该国的大臣维齐尔背叛了自己的主人，打开城门投降，波斯国王沙拉曼答应赏赐给他任何他想要的宝藏。波斯军队攻入城中，首次参加战斗的波斯王子骁勇善战，第一个找到了马哈拉加的宝藏——时间匕首，并且发现了这把神奇的时间匕首有操纵时间的巨大力量。而同时，沙拉曼国王在维齐尔的带领下也来到了另一个宝藏前——时间沙漏。图谋不轨的维齐尔向沙拉曼国王索要时间匕首作为自己的奖赏，但是国王认为这是王子首次参战的战利品，应由王子自己保存，维齐尔的首次阴谋未能达成。印度公主法拉成为了俘虏。

在凯旋归国的途中，沙拉曼国王顺路来到土耳其王国看望自己的好友——土耳其的苏丹，沙拉曼国王准备把时间沙漏赠送给苏丹作为礼物。眼看自己就要到手的宝物即将落入他人之手，险恶的维齐尔心生毒计，他骗说只要将时间匕首插入时间沙漏就可以获得无上的权利和无尽的财富，不知内情的王子将匕首插入沙漏，结果沙漏中所有的沙子喷涌而出，将整个土耳其王国变成一个人间炼狱，王子周围所有人包括自己的父亲都变成了面目狰狞的怪物，忍痛杀死已经成为怪物的父亲之后，遇到了幸免遇难的印度公主法拉，法拉告诉王子，只要将匕首交于她，她可以让一切恢复正常，王子不知道该不该相信她，左右为难之际只得答应她一起去寻找时间沙漏和维齐尔，他们踏上了漫长的旅途……

## 基本操作

开始键	暂停游戏
左摇杆	控制移动
右摇杆	控制镜头
L1 键	使用时之沙使时间倒流
L2 键	全景镜头
R1 键	特殊操作 (如攀墙, 防御等)
R2 键	第一视角 (用右摇杆控制)
○键	取消 / 收刀
△键	使用时间匕首
□键	拔出砍刀 / 攻击
×键	跳跃、翻滚



以上为基本操作，其他动作将结合攻略逐步告诉大家。

## 系统详解



如图，在左上角蓝色的是主角的生命值，可以在游戏中隐藏的地点饮用神水提高上限，最多可以提高10次。黄色圆形标志是“时间槽”，游戏中可以按L1键消耗“时间槽”来实现比如时光倒流、时间变慢等等特技，时间槽可通过杀死敌人并用时间匕首吸收或在沙堆中补充。游戏初始时间槽为4个圈，最多升级到10个。旁边白

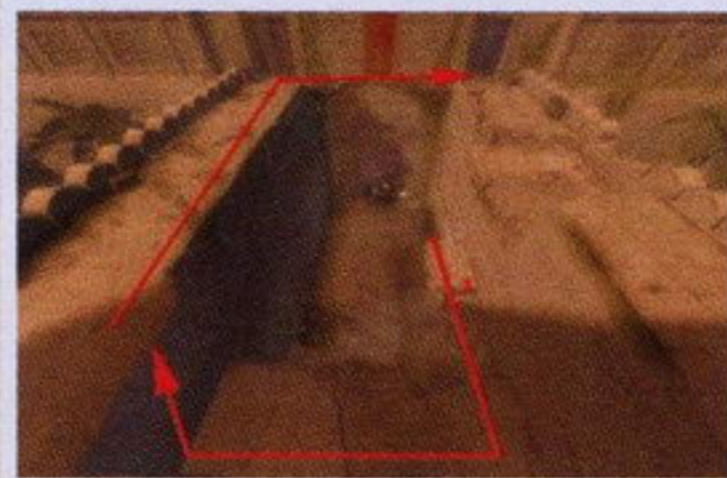
色月牙形标志为“沙化槽”，游戏中若遇到十分难缠的敌人可以按△键捅之，敌人立即沙化并可以秒杀之，“沙化槽”可以通过用时间匕首吸收敌人来补充和升级。所以综上所述，游戏中每一个提高生命值上限的隐藏地点和每一个沙堆都不要漏过，游戏中的每一个敌人都争取杀死后用时间匕首吸收之来提高“时间槽”的个数，这些因素对游戏的完成度有影响。

## 图解流程攻略

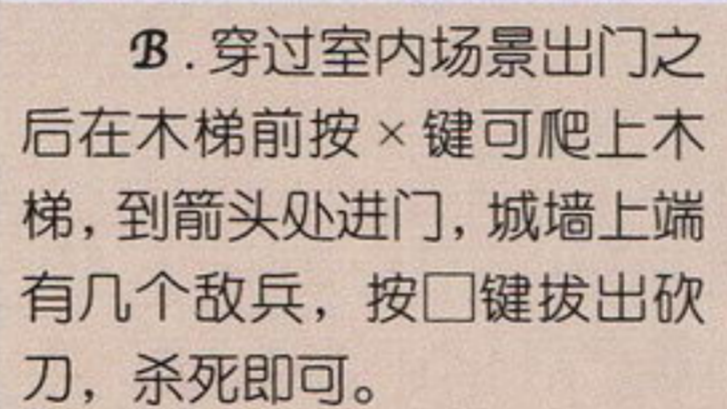
以下关卡以每个存储点为分界。图示中视角为按L2键的全景镜头，部分场景可能有两种全景镜头，以下截图以方便玩家查看的全景镜头为准，请玩家注意（部分没有分支的室内场景没有截图，请玩家自行通过）。

### 序章“是你释放了时之砂！”

在维齐尔的配合下，波斯军队顺利的攻入城中，王子首当其冲，来到一座宫殿门前，突然城门上的石头落下，王子不得不从马上跃入城中……



A. 落差处只要是能够直接上去的地方主角会自动爬上去，奔跑中在断裂处（图中标1处）按×键跳过裂缝。到达箭头所指处进门即可，在木板断裂处再次使用跳跃技巧。



B. 穿过室内场景出门之后在木梯前按×键可爬上木梯，到箭头处进门，城墙上端有几个敌兵，按□键拔出砍刀，杀死即可。



D. 出门消灭完场景中敌兵后，来到城墙尽头，按住方向键+R1键可登上墙，主角会自动抓住上沿，这时按×键主角会站上去，站立状态中按×键主角会抓住上面的墙沿（如果有的话），按○键又恢复到悬吊的状态，在悬吊状态中按○键会跳下，以上基本技巧在以后游戏中会频繁使用。交替使用上述技巧按照图示来到箭头所指的破口处，跳下进入即可。

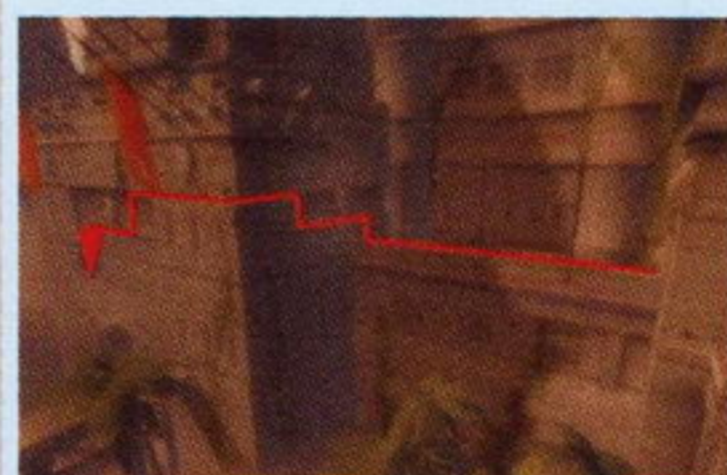


C. 在室内场景中会遇到一滩水洼，如果在前面的战斗中受伤失血，可以站在水里按R1键补充体力，在以后的场景中只要是遇到有水的位置都可以这样补充体力。出门以后按照箭头指示前进，在城墙下端会遇到敌兵，其中有一个拿长矛的敌兵会防御你的正面攻击，对付这样的敌人的方法是在敌人面前按住方向+×键可以跳跃到敌人背后，再按□键给予致命一击，在以后对付这类敌人时都可以使用这种办法。

出门后遇到的两处断裂距离过远，无法使用跳跃，但只要在奔跑中在断裂处边缘按R1键就可以使出“飞檐走壁”的技巧，这种技巧可以通过一些距离比较大的断裂处，以后游戏中会频繁使用。



E. 消灭完敌人之后在圆柱处按×键可以爬上圆柱，按上下调整主角位置，按左右可以调整主角方位，按照图示跳跃至箭头所指处进去即可，这里要说明的是主角背对的方向才是要跳跃的方向，请注意调整。进门后左边的墙使用“飞檐走壁”技巧通过。



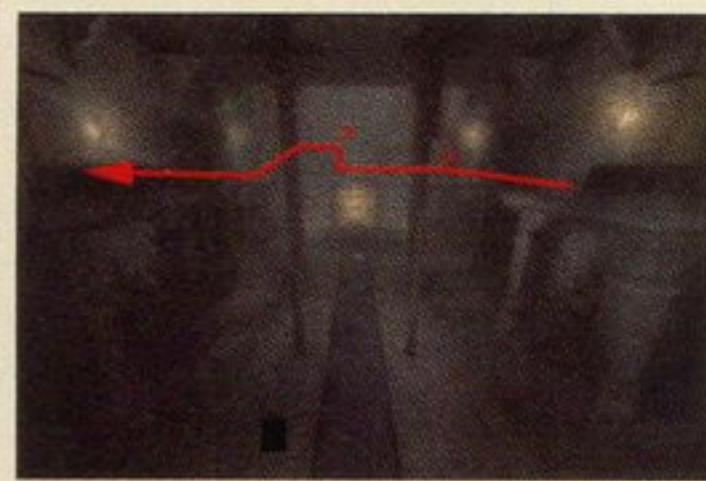
F. 这里将学会另一个新技巧，首先从左边的墙使用“飞檐走壁”技巧，然后在1处按方向右+×键跳跃到箭头处（以上方向以图中方向为准，实际方向请玩家在游戏中自行掌握），这是跳跃的高级技巧——“90度折转跳跃”。



G. (此图为R2键第一视角) 按图所示，先用“飞檐走壁”到达对面之后，在墙边按方向键+R1键上墙，在1处（若跑得太高王子则会自动跳下来）快速按反方向+×键跳跃到背

后的墙上，在落到墙上的一瞬间（2处）再次按反方向+×键跳向背后的墙沿（箭头所指处）上去即可，这也是游戏中跳跃的高级技巧之一——“Z字跳跃”。





L. 在这里要反复使用“爬上攀下”的技巧躲避断裂的墙沿，来到1处后使用背向跳跃跳上圆柱，反复使用之到达箭头处。



M. 继续跳向第三根圆柱滑下即可安全着陆(其他圆柱虽可滑下,但由于站脚过高会使主角受伤)。

N. 如图所示爬上后在1和2处使用“攀墙背跃”，在3处使用“Z字跳跃”便可来到顶端取得时间匕首。

取得匕首以后，王子就拥有了控制时间的能力，之后的过程就相对简单了，由于巨石落下，无法从原路返回，只得从右边通道利用前面学会的技巧前进，途中会遇到占满整个通道的并排刺柱，快速跑到一边的凹进处躲避即可，若不幸受伤，可利用时间匕首的“时光倒流”来吃“后悔药”。

来到先前的大厅中，剧情过后，由于波斯王子受雅齐尔谎言所骗，触发了时间沙漏的可怕力量，所有被沙子触及的人都变成了沙化的怪物，在宫殿中，王子要首先除掉所有的刀手，之后来到地面上一发光处，走进之后王子突然看到了一段梦幻般的情形，那里面的人不正是自己么？可是自己到过那些地方吗？影像逐渐模糊……（此处为存档点）等到醒来时，发觉自己只有一人独自躺在宫殿的中央。

## 第一天 “我真的见过她吗？”

(从这里开始，除部分难点之外，不再使用详细图示。)

从刚才看到法拉的门边的破口处出去，跟随法拉前进，正要追上她的时候，头顶的天花板落下来，挡住了王子的去路，只能从右边的小门进去，使用“飞檐走壁”下楼梯(在楼梯下发光的沙堆可以按△键补充匕首的‘时间槽’)，回头来到一处横杠前，按×键跳起抓住横杠，按R1键可以进行回旋，在荡到最高点的时候按×键可以向前飞出继而抓住另一个横杠，反复如此来到尽头处的墙沿，贴墙走到一个平台上，连续两次“飞檐走壁”加上一个“90度折转跳跃”抓住横杠荡到门口。

出门后继续追赶法拉，结果又是天花板挡住了去路，只得从左边前进，一阵“单杠大回环”之后到达对面，此处有水源可供回复体力，然后从一旁的门进去，使用“飞檐走壁”之后主角会自动抓住墙上的横杠，荡到对面之后再次使用“飞檐走壁”抓住前方的横杠，在横杠上按○键松开掉下一直到地面，清理掉地面的敌兵(在击倒敌兵之后一定要记得使用△键补上一刀，将敌兵沙化并吸收进匕首才能彻底消灭敌兵)，之后来到一盏油灯下，此处横杠太高，无法直接跳上去，只有使用R1键踏上对面的墙之后按×键返身跃起就可以抓住横杠，之后荡起来跳到墙上再次返身跃起抓住上一层横杠，然后就可以跳到上面的墙沿，从破口处出去，存档。

## 第二天 秘密通道

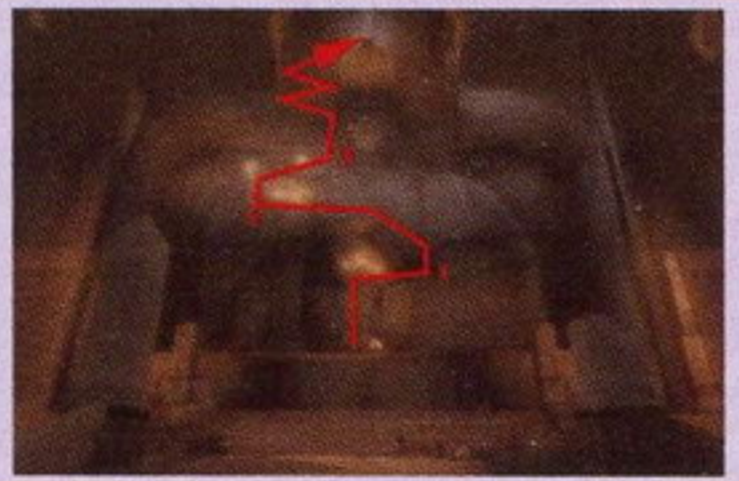
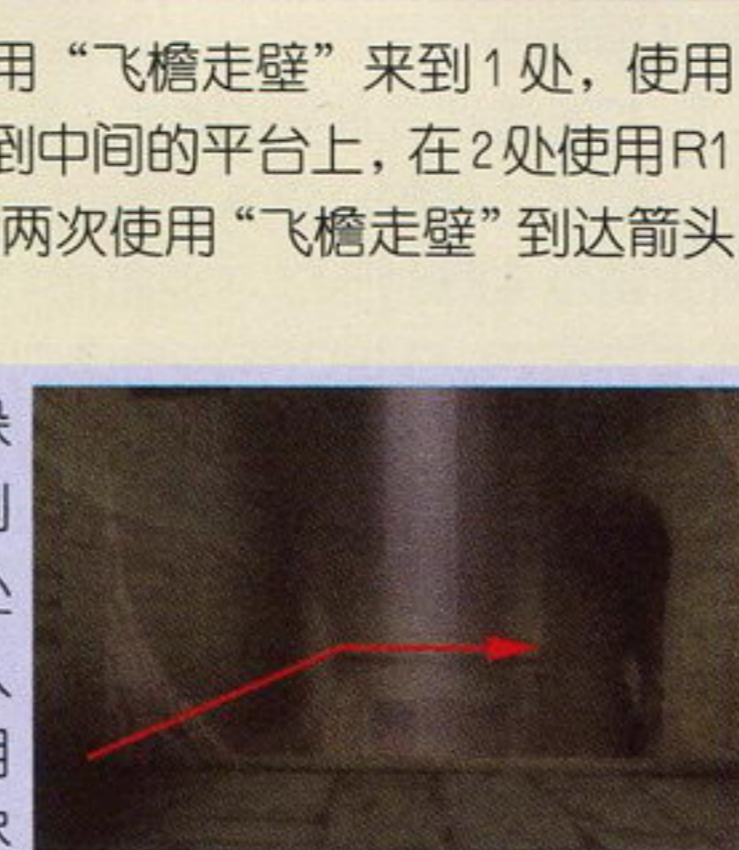
在存档点，王子终于了解到在昏睡中看到的影像其实是对未来的预言，但是王子以前并没有出现在那些地方过啊？而对于法拉，王子也有似曾相识的感

H. 出门后使用“飞檐走壁”来到1处，使用“90度折转跳跃”到中间的平台上，在2处使用R1键爬上高处，之后两次使用“飞檐走壁”到达箭头所指处即可。

I. 进门后躲开3根移动的刺柱来到如图处(此处为第一人称视角)，使用“飞檐走壁”到尽头，主角会自动站在墙沿处，走到尽头。

J. 在墙沿的尽头，按方向键+×键跳向背后的墙沿，反复使用该技巧来到箭头处，注意避开两根移动的刺柱。

K. 使用“飞檐走壁”来到1处，使用“90度折转跳跃”到对面的墙沿，之后走到箭头处即可。



觉，这到底是怎么一回事呢？带着疑问，王子继续自己的征途……

继续向前，门口的板凳木箱之类的可以用刀破坏，出门后左转上墙(右转有沙堆可以补充时间匕首的能量)，返身跳上横杠，荡到右边更高的墙上，之后不要急着跳下去，先到右边的破洞中去，穿过长长的通道后王子来到了一段幽蓝的吊桥前，走过去之后发现幽蓝的水池，喝下池中的水之后，王子感到腹中一阵剧痛而晕了过去，醒来后发现自己回到了刚才进入破洞的地方，而破洞已不复存在，更神奇的是自己的生命上限提高了(此处为游戏隐藏的会增加生命上限的地方，在以后的游戏中还会多次遇到，千万不可错过)，顾不得想那么多，继续下行，来到断裂处后可先到对面补充时间匕首的能量，之后从断裂处下去，前行，发生剧情。

剧情过后，消灭掉出现的沙漠甲虫，在右边门前跳到对面的平台上，从平台右边的门出去到阳台，之后会看到几只老鹰将时间沙漏运向宫殿深处，先别管它，正要走过去，阳台突然断裂，不过这难不倒会“飞檐走壁”的王子，来到对面后从旁边的门出去。

爬上圆柱，按照路线一直跳到1处，跳向旁边的墙，下到平台之后从墙上跑到2处，返身跳到圆柱上，滑下即可。(如图1)

清理掉敌人后按图示“飞檐走壁”到1处，返身跳向圆柱，之后按路线到达箭头处。(如图2)

从旁边的石头堆上去，跳上横杠，荡到图中王子所站的位置，跳到对面，按路线上圆柱，一直跳到那个小平台上，在平台边缘按○键可以抓住边缘，之后移动到箭头处。(如图3)

清理敌兵之后抓住旁边墙上悬挂油灯的横杠，荡到对面的平台，从那根直达地面的圆柱下去，清理掉地面的敌人，之后就可以存档了。



图1

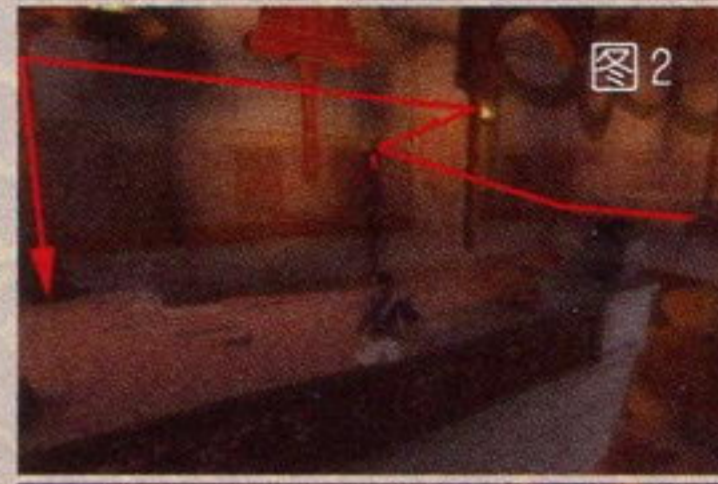


图2



图3

## 第三天 宫殿的防御系统

存档之后，在右边有一个衣柜，在侧面按R1键然后推开，可以发现一道门，出去之后来到一个断裂的楼梯前，先从左边的墙上走过去然后返身跳向左边的小平台，进入踩在白色圆形标志上，打开机关门进入。刚要过桥，桥就突然崩断了，只得从右边墙上走过去返身跳向桥的另一端，之后将左边的木箱推向右边的白色标志并压住，这样就打开另一扇机关门。出门后拉动右边拉杆(方法和上面推衣柜的方法一样)，在木板缩回之前跳到中间大圆盘上，这样就遇到游戏中第一个谜题——月亮转盘。

圆盘中间有两个转盘可以推动，一个负责圆盘的转动，一个负责圆盘的上升和下降。具体解谜步骤如图4：

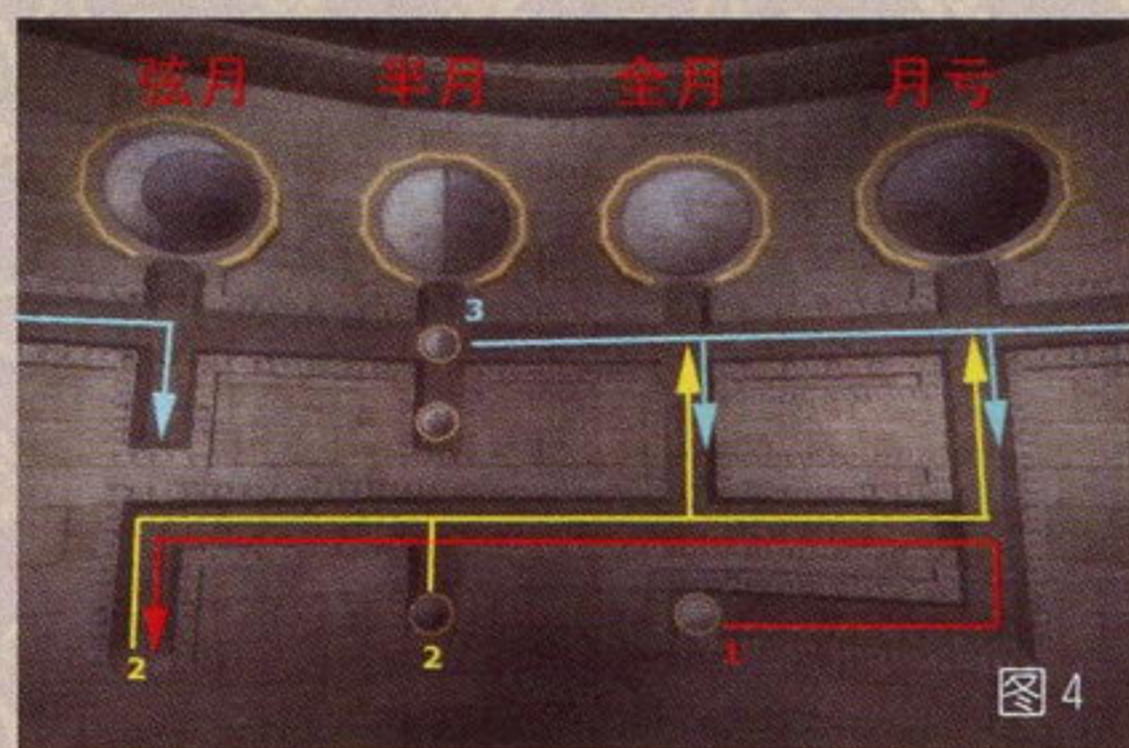


图4

1. 踩上全月标志，将全月光柱吸入圆盘，将圆盘向右推动至底，向上推动一层，向左推动至底，向下推动一层。

2. 踩上月亏标志，将月亏光柱吸入圆盘，将圆盘向上推动一层，向右推动至底，向上推动两层。

3. 踩上半月标志，将半月光柱吸入圆盘，将圆盘向右推动一格，向下推动至底。

4. 踩上弦月标志，将弦月光柱吸入圆盘，将圆盘向上推动一层，将各个光柱推动旋转至对应位置，圆盘向上推动至顶。至此谜题解开。

之后走过圆盘伸出的木板，从左边的木梯上去，站在白色标志上跳起拉下头顶的拉杆，启动机关，那扇带有金色标志的门打开了，下去之后消灭掉敌兵，就可以存档了。

## 第四天 愚人庭院

继续前进，注意除了躲开移动的刺柱外，地上还有一种有很多小洞的地板，如果冒冒失失地跑上去会被伸出的尖刺刺伤，要么不要踏上去，要么轻轻地走上去(轻推摇杆)就不会有事。来到一个金色标志前，拉动拉杆，开启了远处的机关门，要在机关门关闭之前冲向那里，注意利用地形避开途中的刺柱和锯盘。出门之后遇上一群敌兵，这里可以利用墙壁学会一个新的格斗技巧：在墙壁前按×键之后马上按□键就可以飞刺身边的敌兵，这样敌兵就可以一击即倒，之后补上一个△键就可以快速消灭敌兵，以后要多多使用。战斗之后就可以存档了。



## 第五关 沙漠国王之死

存档之后来到白色标志下（在左边的角落里可以补充时间槽的沙堆），按R1键蹬墙上墙可以踩下标志，之后庭院中间升起石柱，在石柱下沉之前跳上去，抓住头顶的横杆，荡起来跳上高台，之后跳向右边的二楼阳台，避开旋转的砍刀和刺柱之后来到阳台另一端，由于木梯下有锥刺，只能站在旁边的石块上跑上墙然后返身跳起抓住木梯。上楼之后继续前进，转角处可以直接跳过，之后先向右边用沙堆补充时间匕首，然后从石块上进入破口（注意破口下的锥刺），进入神秘通道后可以增加生命值上限。

出来后继续前进，两次“大回环”之后抓住1处的墙沿，略作调整后返身跳向身后的平台，之后前进到2处（注意墙上移动的锯盘），蹬上墙抓住高处的墙沿，站上去移动至右端，返身跳向背后的横杠，转体之后荡起跳上四楼，前进到3处用“90度折转跳跃”来到铁门前，不过这时还没有打开，要继续到箭头所指的地方拉动机关才能开门（图5中未表示出来，按箭头方向前进至尽头即可发现机关）。

进门之后拉动拉杆，抓紧时间机关门关掉之前冲向那里，途中需要注意的一点是蹬上墙踩下白色标志机关后要立即返身跳向身后伸出的石板，然后跳向上层，最后一段断裂处从左边贴住墙沿慢慢移动过去（注意避开锯盘），来到门前按×键可以翻滚进入。

进去宫殿大厅之后发现法拉一人正在独立对抗多名敌兵，其中一个拿着大砍刀的竟然……竟然是自己的父亲——沙拉曼国王！但是对于已经魔化的父亲已经容不得半点亲情，王子只能忍痛与自己的父亲展开战斗。

这是游戏的第一个BOSS战，建议玩家先清理掉国王周围的杂兵，这里面有一种蓝装的持双头刃的敌兵，他不但可以正面防御而且对于主角翻过头顶的攻击可以先行击落，对付他的办法只能靠近墙边按×键一次或两次后（效果分别是飞刺和跳到更高的位置从身后反击）再用刀攻击，同时还要注意千万别让法拉在乱斗中受伤死亡而导致游戏结束。最后对付BOSS——沙拉曼国王的方法就是不断的在正面进行攻击，虽然他会正面防御，但是多次之后就会露出破绽，抓住机会多次以后不难击倒。击败后就可以存档了。

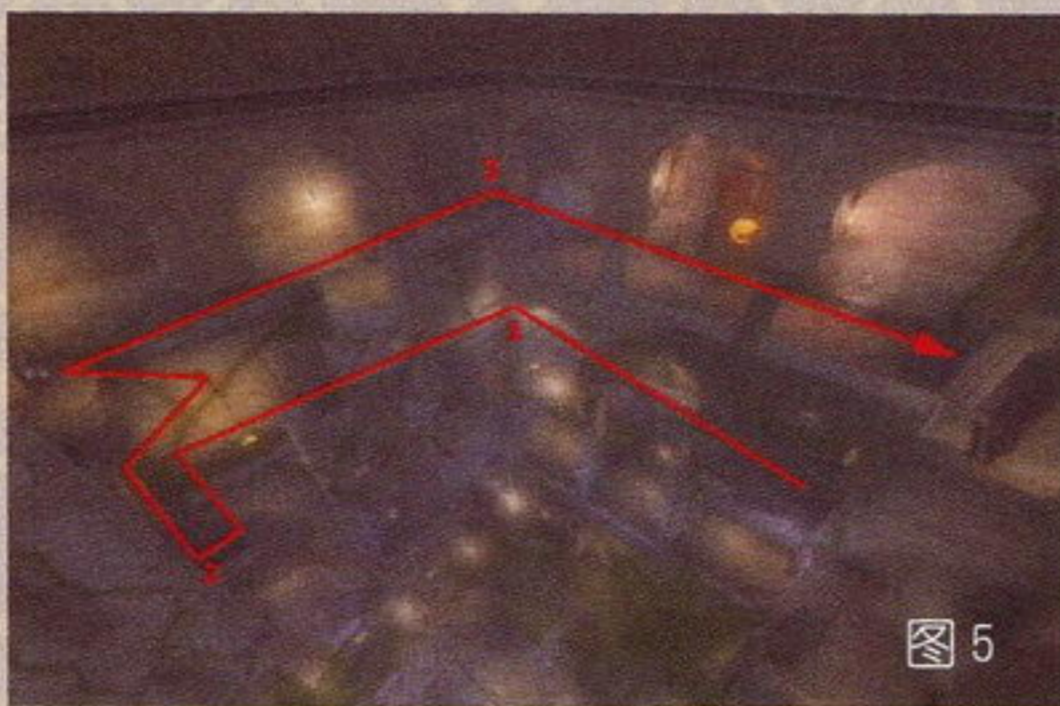


图5

## 第六关 “我会找到进入的道路”

从存档点醒来后，王子发现法拉正欲取走时间匕首，继而对她的动机产生怀疑，在法拉的解释之下，王子才消除一点疑虑。法拉说她可以找到去时间沙漏的道路，为了确保万无一失，王子答应同法拉一起去寻找时间沙漏。

之后随法拉跳出皇宫，跟着她来到水池前，清理掉敌兵后就可以存档了。

## 第七关 攀塔

上楼梯右边沙堆补充匕首能量，之后来到金色圆形标志的门前，要走到另一头去开机关，正要前进，路却坍塌了，只能用“飞檐走壁”蹬墙过去，途中还会坍塌一块，不用担心，最后会落到一个绿色的屋顶上。



图6

按照路线前进，来到一个转盘处，推动一圈就可以打开下方的机关门，下去之后消灭出现的敌兵。（如图6）

## 第八关 仓库

存档之后，从一边石台上去，爬上墙沿右行，返身跳跃抓住身后的横杆，之后一直不断地荡到塔顶（中间有一段上下两根的横杆，上去的办法是先跃到墙上之后马上返身跳跃就可以抓住上面的横杆），先不要慌着上梯子，从断裂处过去进门又可以来到一处增加生命值上限的地方。出来后从梯子上去，先去机关门对面打开机关才能进入，进去之后向右行下楼，打开先前的机关门让法拉进来。

法拉进来后往回走，在一处机关门旁边有一处夹缝，法拉纤细的身体正好可以穿过去，她打开了里面的机关让王子进入。之后两人来到游戏中第二个谜题——移动的楼梯。

其实与其说这是一个谜题，倒不如说这是一个联动的机关，解法也相当简单，不断按照法拉的提示拉动一个个白色圆形标志上的拉杆就可以了，只是在拉动第一个机关后还要去拉动一个金色标志的拉杆，通过一段刺柱和锥刺的通道来到楼梯间的另一端，之后就是两人不断地交替拉动白色标志的拉杆在互相帮助中一起来到地

面（期间注意某些机关附近有一种像夹子一样的锐器）。

首先清理掉地面的敌兵，注意又会多出一只拿着石锤的敌兵，它可以防御飞刺攻击但不能防御从它头顶翻过去背后攻击。清理完毕后，地面上两个白色标志需要两个重物来同时压住才能启动机关，有两个木箱，一个在一堆木箱上面，一个在一堆木箱背后，玩家自行在仓库内寻找，注意在某堆木箱上有沙堆可以用来补充匕首能量。开启机关后爬上刚才的平台，就可以存档了。

## 第九关 苏丹的动物园

存档之后，在存档点后面的小台子上踩下金色标志，打开身后的机关门，抓紧时间冲进去，两人来到土耳其苏丹的私人动物园，遇上一群石锤兵，战斗中注意保护法拉，清理干净之后又可以存档（这里可以运用一个新的技巧：当时间槽和沙化槽全满的时候，按住R1键不放再按L1键，王子就可以使出‘瞬狱杀’般的技巧，瞬间将画面中所有敌兵干掉）。

## 第十关 鸟笼的顶端

醒来之后从旁边的土坡上去，爬树来到高处后，跳上另一棵树的树枝，就可以荡入到动物园内，踩上金色标志机关让法拉进入，这时动物园内的老鹰开始对王子展开袭击，对付的办法是先用R1键防御住老鹰的攻击，然后再冲上去给它一刀就可以结果掉它了。干掉老鹰后到旁边小房间里去，把木箱移开，让法拉钻进狭窄的地缝中，帮你打开了鸟笼的门。

进门之后从旁边最矮的横杆开始，利用高低横杆和木板平台来到鸟笼高处一个破口处，出去跳上对面的土台，跳上树枝后来到鸟笼的顶端，推动金色的转盘可以打开下面的机关门，之后跳到另一个土台存档。

## 第十一关 悬崖和瀑布

存档完毕后从土台右边下去，落到下面的横杠上，荡到机关门那里，不要急着进去，先走到前面拉下白色标志上的拉杆，升起木梯让法拉上来，两人同行进门。下去后先消灭掉甲虫，然后在金色标志的机关门对面墙上有拉杆，由于太高无法直接跳上去，只有先从旁边的土台上蹬墙然后折返跳拉下，进去之后先在沙堆补充时间匕首，然后将一旁的木箱移开，让法拉从缝隙钻过去，之后直接从右边的路下去，等待法拉帮你打开机关门。进门之后拉动拉杆，在另一端的机关门关闭之前避开途中的机关冲过去，和门外的法拉汇合，二人来到了一处充满悬崖和瀑布的地方，先跳过断桥到中间存档。

## 第十二关 浴室

存档后返回到门前，按照路线来到箭头处，途中会有老鹰来袭击。（如图7）

从刚才箭头处“飞檐走壁”到对面边沿处，按照路线一直跳到箭头处，下面的沙堆不要遗漏了。（如图8）

从瀑布右边贴墙走过去，跳下之后过桥就可以拉动机关门的转盘了。打开机关后从左边前进，先蹬墙上树，经过两棵树后跳到一个平台上，然后走过平台就可以来到刚才打开的机关门前。法拉已经等候在那里，一同走过长长的通道，清除掉骚扰的甲虫，来到一处破墙前。进入后来到了苏丹的浴室，消灭敌兵后上一小段楼梯来到另一个房间继续战斗（这里又出现一种拿着铁链的敌兵，特点是对你的蹬墙飞刺可以防御），清理完毕后就可以存档了。



图7



图8

## 第十三关 “有东西在那儿发光！”

醒来后继续向浴室深处前进，先将门左边的石瓶移开，让法拉进入狭缝中，同时把石瓶移动到金色标志上面压住机关，进门后躲开摇摆的刺柱跳下去（注意分阶段跳），利用横杠越过陷阱后用“Z字跳跃”上去，来到中央浴室，清理掉敌兵后到中间的浴池存档。

## 第十四关 浴室上面

醒来后去存档点后面的石像处，先把左边的石像移动顶住墙上的金色标志，然后到右边蹬上墙踩下金色标志，浴室左边有一扇门打开了，抓紧时间跑进去，补充完时间匕首后转动后面白色转盘，这时浴池中的水被放干，这样就可以去到先前由于脚底打滑而无法蹬上的墙了。

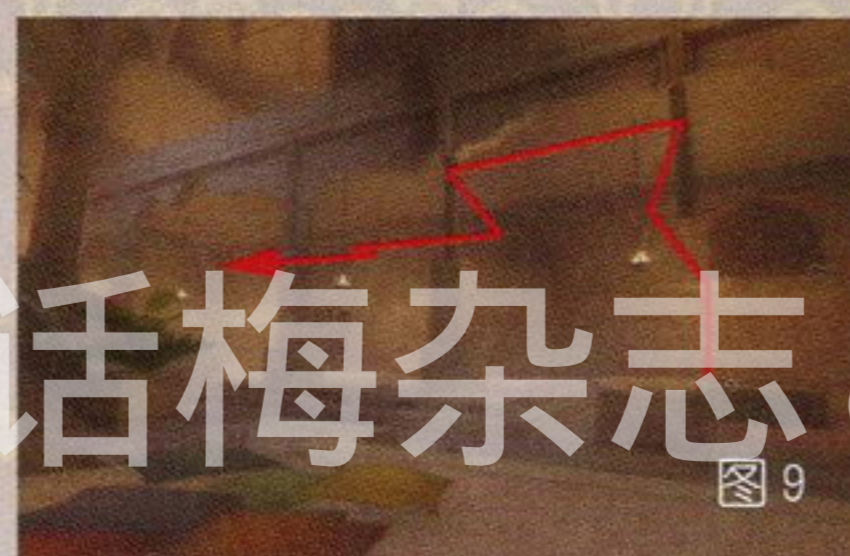


图9

在图9中的地方上墙，跳上横杆，再通过圆柱跃到另一处的横杆上，最后荡到箭头处



的拉杆拉动机关。

之后在房间另一侧用和上面差不多的办法拉动另一个机关。(如图10)



图10

在两处机关打开的闸门旁边有块石头，推入到闸门中，之后回到刚才进入浴室的房间去，将从闸门落下的石头通过缺口推到下面的房间，并移动到那段悬空的木梯前就可以爬到木梯上了。补充完时间匕首后从小窗口钻过去，然后跳下，从右边的缺口过去，贴墙往左走，跳到圆柱上，再跳到另一侧的墙上，从栅栏的缺口过去，一直走到尽头(注意尽头有个拐角，要悬吊着过去)，跳上横杆荡上木板，两次“飞檐走壁”后从小门过去，蹬墙并返身跳到横杆上，荡到尽头处，向左进入阁楼，进入阁楼另一端的门，踩下金色标志机关，在机关门关闭之前躲开途中旋转的砍刀进入密室，消灭掉敌兵后就可以存档了。

### 第十五关 埋藏已久的秘密

继续向密室深处前进，将尽头处的木柜移动到阳台边缘，跳上头顶的横杆。借助横杆荡到对面的圆柱上，通过圆柱跳到对面的阳台上。

走到阳台的另一头(别忘了补充匕首能量)，从缺口走到浴室中间的高台，就可以拿到一把可以砍开一些不牢固的门和墙的砍刀，回到刚才的阳台，砍开木门，走下通道，在通道中间有一堵有裂缝的墙，可以用刚刚得到的砍刀砍开，进去后再次来到可以增加生命值上限的地方。出来后回到中央浴池，在浴池左边有一处漏光的墙现在可以砍开了，进去到密室深处，穿过门，将另一端的石块移动到中间的位置，借助它跳上身后的横杆，荡到中间的平台，再跳到左边的平台，从右边边缘处移动过去。

按照路线移动到箭头处。(如图11)

跳到中间平台上，补充匕首能量，之后在平台边缘处按○键抓住边缘，再按○键松开后会掉到平台下面的边沿，之后就可以安全跳到一旁的平台了，之后进入白色标志的机关门，法拉已经在那里等候。



图11

在这里隐藏着游戏的秘密，图中红框处原本是一堵严实的墙，但是可以用刚刚得到的砍刀砍开，再转动白色标志转盘，就可以打开里面的机关门，进入后提示玩家可以玩到画面重新制作过的初代《波斯王子》。

玩家在这里可以体验那个时候的波斯王子是长的什么模样(笑)，之后会自动存储进度，以后可以在主菜单中的“EXTRA FEATURES”模式里面选择了。(如图12)

经受过初代《波斯王子》的“折磨”后(笑)，我们还是回到游戏中吧，再次转动转盘，打开一旁的机关门，进去后先剿灭甲虫，之后移动石块，让法拉钻进去到另一边帮助你开启机关，通道中伸出几块石板，在石板缩回去之前移动到通道另一头，和法拉一起上木梯，然后会遇到一场战斗，完毕后存档。

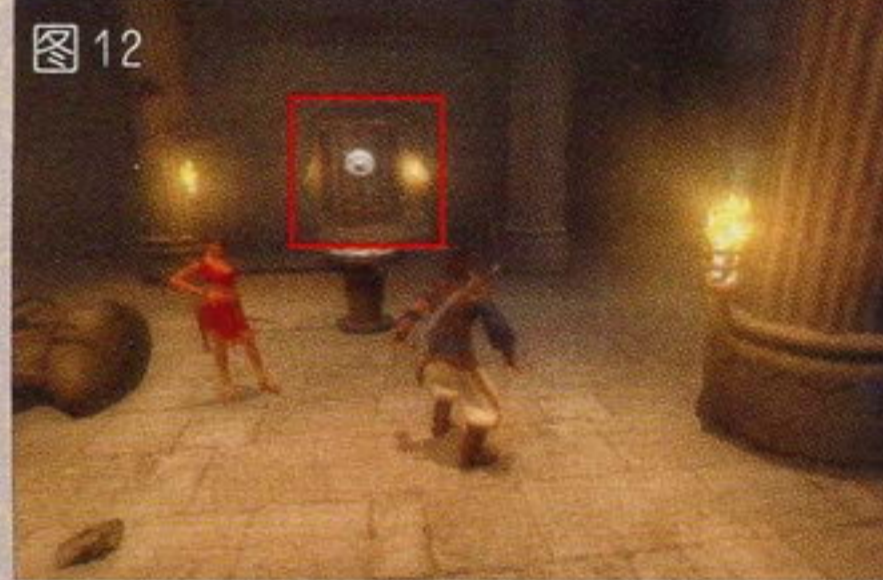


图12

### 第十六关 士兵的食堂

醒来后向大厅内部行进，砍开右边的墙，来到通道尽头，踩下机关后和法拉一起进门，正好撞上一大群敌兵，这群敌兵倒地后回复的速度很快，要及时用匕首彻底清除，战斗中注意保护法拉，然后存档。

### 第十七关 吊桥

下楼梯后来到倒下的石柱处，按照路线到达箭头处，踩下机关后进入(注意图中左下角有一处沙堆，由于视角原因没有显示出来，请玩家注意不要漏过)。(如图13)

出门后向右，按照路线到上层就可以打开金色标志的机关门，注意躲开刺柱和地上的锥刺。(如图14)

进门后先下楼拉下白色标志上的拉杆，放出楼梯让法拉上来，然后一起走到黄色标志的门那里，法拉会从门缝钻进去帮你开门，进去拉下拉杆后可以放下门外的吊桥，补充完时间匕首的能量后再出去。走过吊桥后遇上敌兵堵截，干掉后存档。

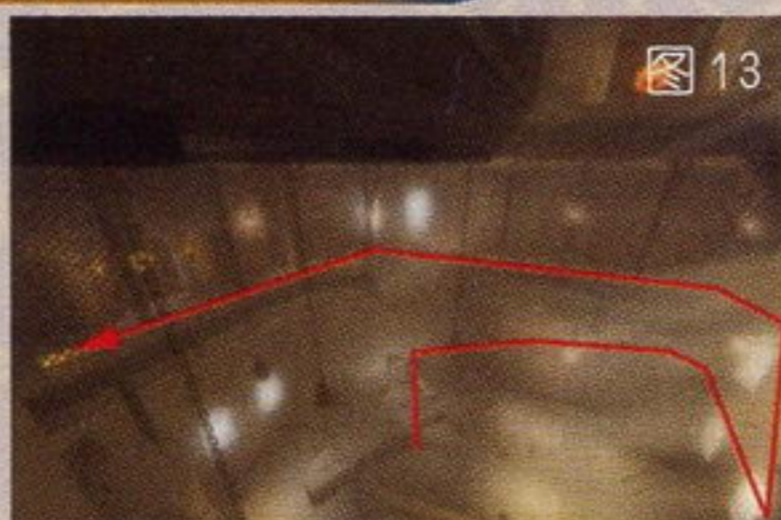


图13

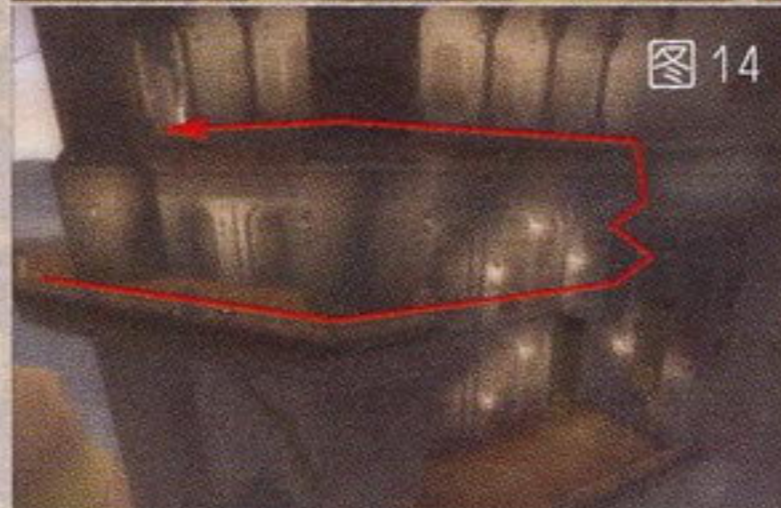


图14

### 第十八关 断桥

从吊桥左边的门进入，转动转盘，打开门。



图15

从左边楼梯上去，在图示的位置按照路线来到箭头处。(如图15)  
先拉下拉杆，之后法拉会跑到另一头拉下拉杆，然后她会从旋转的木桥上去，拉下上层的拉杆，然后王子就从旁边的石块上去，借助墙沿和木桥跳到上方的破洞外面。跳下去从外围的城墙上到上层，进门拉下门边的拉杆，等木桥过来后走到中间，法拉会帮你再次拉下拉杆，待木桥旋转过去后借助墙沿上到木梯来到金色标志门前，走向左边拉下白色标志前的拉杆，让法拉上来，然后她会从门边缝隙钻过去，帮你打开机关门。出门后过桥时会遇到老鹰的空袭，法拉会在远处射箭帮你消灭老鹰，全部清理掉后去存档，刚跑过桥，桥就断掉了，意味着两人无法回头了……

### 第十九关 临时的分别

按照图示先跳下到横杆上，然后通过两根圆柱跳上墙沿，移动过去之后利用“Z字跳跃”跳下去。(如图16)

落地之后不要犹豫(因为地板会掉下去)，立即跑向左边，蹬墙返身跳上横杆，荡到平台上。下平台再上到另一端的墙沿，然后跳到身后的圆柱上，滑下后补充匕首能量，再上到另一根圆柱，跳到身后的墙沿抓住，慢慢移动到一堵墙沿上(有点类似独木桥)，轻推摇杆走过去，注意用摇杆调整身位以免掉下去，走到水池前进门。从右边的墙上过去跳到横杆上，一路荡过去落地存档。

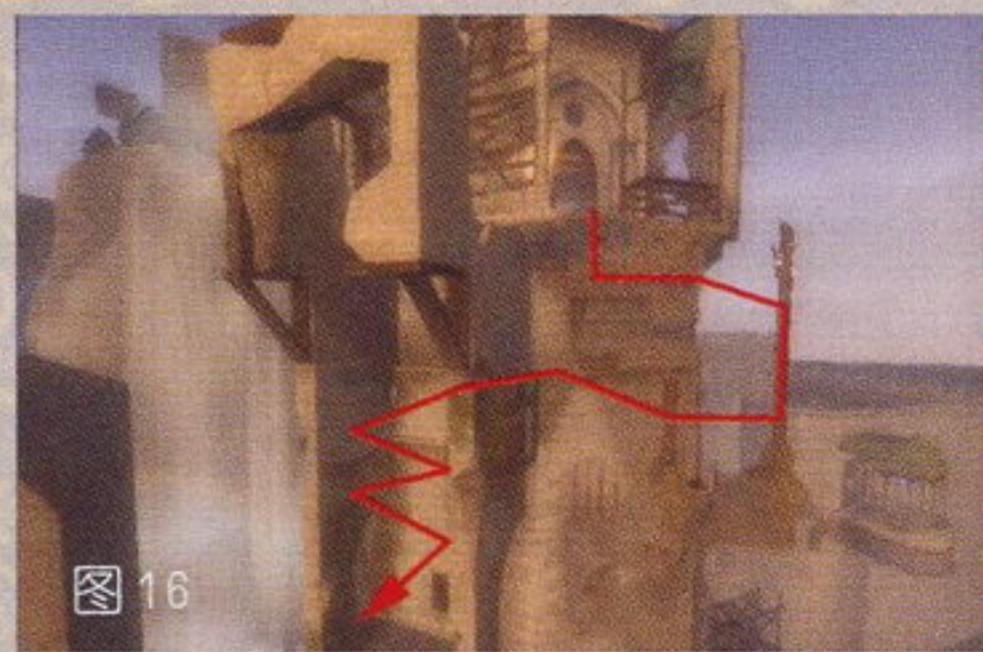


图16

### 第二十关 “我和你在浴室见面。”

醒来后跳下，按照路线跳到箭头处的墙头。(如图17)

继续按照路线前进至箭头处的白色标志。(如图18)

拉下拉杆后下楼，再次拉下拉杆会打开一扇门，进入后拉动墙边的拉杆，金色标志前的大门拉起，这时要抓紧时间按原路返回到图35中起始的位置(注意某些位置发生了改变)，“飞檐走壁”到另一端的平台。补充匕首能量后进去拉下金色标志上的拉杆，升起另一头的木梯。

按照路线下楼就可以去刚才升起的木梯处。(如图19)

走上木梯后踩下金色标志打开机关门，进入



图19

后来到一个洞穴。进去后走过独木桥，不断下行，过河上到一处小平台，走过独木桥，再次下行，跳到瀑布中间的平台，又过独木桥，往左“飞檐走壁”来到下方的平台，继续向下，跳到瀑布中间的小平台，再跳到另一处平台，走过独木桥(途中会有蝙蝠攻击，待其聚拢后挥刀砍之)，然后来到存档点。



图17



图18

### 第二十一关 瀑布

醒来后走过独木桥，穿过通道往右边一口气冲到另一头(因为中间落脚的木板会掉下去)，走进去后来到另一个洞穴。又是要一口气冲到另一头的绝壁边沿，移动过去返身跳到中间的垂吊的石柱，因为石柱不能坚持太久，要立刻跳向身后的木板，又是一阵冲刺，最后一次“飞檐走壁”后折返跳到垂吊的石柱，然后跳向身后的绝壁边沿，向右移动到尽头，然后连续利用石柱跳到存档点。

### 第二十二关 阶梯洞穴

醒来后从右边的边沿上去，移动到另一边，又是连续的石柱跳跃来到一处可以补充时间匕首的地方。走过木桥，清除掉骚扰的蝙蝠，利用木台旁的梯子迂回前进，一直来到最下方的洞口。走过通道来到洞穴内部的地下储水池，先走右边，利用那一小块干地上到凹进处，跳向中间悬挂的绳子，荡到存档点。



## 第二十三关 地下储水池

存档后利用墙壁两边的边沿移动到右边断裂的独木桥，跳过去，慢慢走到中间悬吊的绳索，利用它荡到对面，悬吊在墙上慢慢移动到另一边的独木桥，在中间的位置跳向绳索，然后荡到一处门前进入，先从左边的墙走过陷阱，补充匕首能量后上到高处，进去后拉下白色标志的拉杆，打开地上的木板，里面充满了旋转的砍刀，要看准机会一口气跳下，下去后把木箱推下去，移动到旁边就可以上去补充时间匕首，利用两边墙沿移动到一处独木桥中段，跳上绳索，向右边利用绳索前进，一直到一个上方透出光线的绳索，不要急着上去，先去到旁边的门内，利用横杆荡到另一头的高台，砍开墙壁后又可以获得一次增加生命值上限的机会。出来后再从右边的墙壁回到那根绳索上到地面，一场恶斗后存档。

## 第二十四关 井外

进门后来到这个地方，这里对跳跃要求较高，利用中间的绳索荡上白色标志后立刻返身跳回绳索，马上调整身位跳向金色标志，踩下后再次返身跳回绳索，再跳到刚才打开的两个机关门。出门后拉动黄色标志的拉杆，之后马上踩下白色标志，在伸出的石板缩回去之前避开路上的锐器进入黄色标志的门内，战斗之后存档。(如图 20)

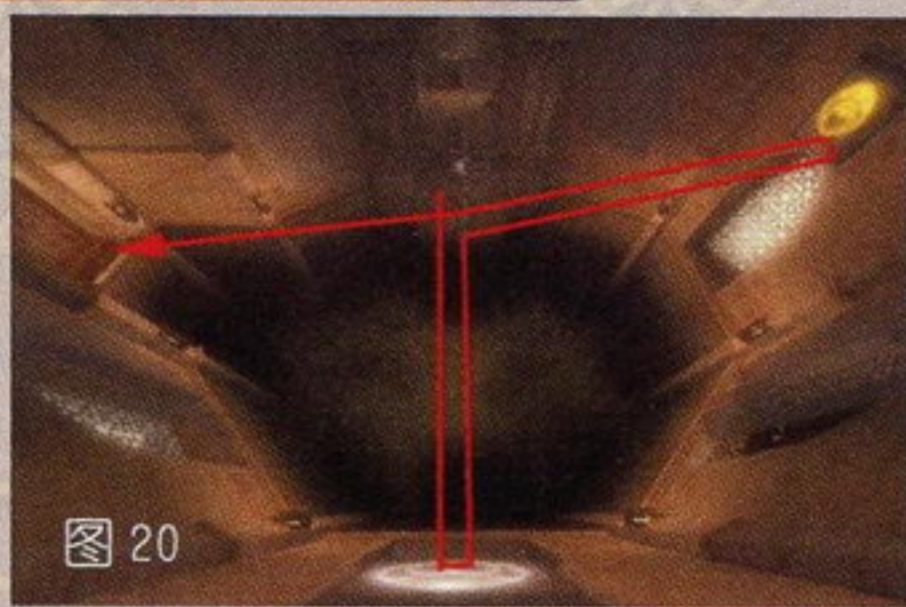


图 20

## 第二十五关 苏丹的后宫

进入水池左边的幕布后面，砍破两堵墙壁后来到黄色标志处，拉下头顶的拉杆，存档点左边的机关门被开启，跑去的途中看到法拉正在受到围攻，赶紧过去解围，保护好法拉之后存档。

## 第二十六关 “你刚才叫我什么？”

王子醒来后发现自己正躺在法拉的腿上，法拉本是许久未见王子而有些思念，王子却认为她心怀不轨，法拉也不予争辩。

走到一边挪开石像，让法拉钻进缝隙帮王子打开后院的门，出去后转动拐角处的转盘，进入打开的门，然后将通道中的反光镜转动180度，进入到书房后又有一场恶斗，注意保护法拉不要被围攻，结束战斗后存档。

## 第二十七关 藏书室

醒来后就开始解决书房的“光照问题”，顺着刚才反射进来的阳光光线，逐个移动反射镜，将阳光折射到中央石钟里面去启动机关。



图 21

爬上石钟后按照路线前进到箭头处的二楼。(如图 21)

法拉会在另一边的二楼拉开另一个机关，之后踩下墙上的白色标志机关，在书柜缩回去之前运用“Z字跳跃”跳上去，然后来到右边，跑上墙返身跳到木梯上，爬上去补充时间匕首能量，然后利用那个带刺的夹子活动的时间差跳到头顶的“平衡木”上，前进然后跳到对面平台上，先从那面有锯盘的墙上过去，尽头处可以打开一个秘密通道，知道要进去干什么吧？出来后回到中间的平台，走上平衡木来到中央石钟的上方，将那面反光镜顺时针推动90度，然后从另一端“平衡木”走到刚才阳光反射到的平台上，将两面反光镜移动到合适的位置，利用对面的棱镜将阳光投射到一楼。

按照路线来到箭头处，转动反光镜，把阳光反射到刚才法拉帮你打开的机关，然后通过伸出的三个平台跳到那边去。(如图 22)

爬上一根中间破损的石柱，跳到后面的绳索上，通过两根绳索荡到对面的墙上，向右边移动跳到木梯上，上去后砍开所有能砍开的墙壁，拉下白色标志上的拉杆。将里面的反光镜移动出来，再通过伸出的石板去那边的平台，更换两块反光镜的位置，将阳光折射到破墙里面去，一楼的门就打开了，进去取得



图 22

一把更厉害的砍刀。拿到刀后将金色标志的拉杆拉动，打开身后的机关门，和法拉一起进入。走过通道后遇上敌兵，解决后到存档点存档。

## 第二十八关 天文台

醒来后开始着手解决游戏中又一个谜题——星象球。先走到中间楼梯上，楼梯会自动升高一层，跳到对面的平台上，补充完时间匕首的能量后从右边的横杆一直向上跳到蓝色球转盘的平台上，逆时针转动90度，然后从旁边的横杆一路跳到中央的圆柱然后来到对面的平台，逆时针推动红色球转盘90度，再跳到中央圆柱利用刚才旋转过来的横杆跳到白色标志前的拉杆上，拉动机关后所有球的位置都发生了改变，然后跳到白色标志上踩下机关，在下方石板伸出的短暂之间里跑到蓝色球转盘那里，这时不要再推动转盘，直接通过中央圆柱跳到另一端金色标志处，拉下拉杆打开一楼的机关门，之后顺着旁边的铁柱滑下跑去即可。和法拉进门后，她会从旁边的裂缝中进入，帮王子打开通道另一头的机关门，通过以后王子还要凭自己的力量打开另两扇机关门来到后花园，解决掉战斗后存档。

## 第二十九关 书房后院

从花园右边一截木梯上去，跳到身后的墙头，顺着墙头前进，跳到水池上方的绳索上，再通过绳索和横杆一路来到二楼通道的顶上，继续向右边借助横杆和绳索前进，一直跳到金色转盘门前，转动转盘打开多个机关门，等法拉出去以后，王子攀在墙外围避开陷阱进入门内。进门下楼时注意躲开拐角的旋转砍刀，消灭掉甲虫后与法拉会合（注意楼梯下的沙堆不要漏过）。出去解决战斗后存档（两个道路的缺口处下面都有隐藏的沙堆）。

## 第三十关 在防御工事上

来到金色标志门前，法拉可以从下面钻过去，而王子只能委屈一下从左边的横杆绕到另一边前进了，落地之后看到道路那头有一个沙堆，正要过去，忽然一阵地动山摇，道路塌陷了，王子随着坠落的石块掉下无尽的深渊……

……醒来后王子发现自己躺在地下的监狱里，没办法，找路出去啦。先从左边木梯滑下，然后从墙边走过去顺便踩下白色标志的机关，前方会伸出一块平台，然后继续用这个办法往前冲，到最后会有一个升降梯将你带向下层，之后再次逆向重复上面的路途，到另一个升降梯来到下层，这时墙壁不再是环形了，而是方形，那么跑过去踩下白色标志后要马上折返跳，而且在尽头也不是升降梯而是木梯，滑下后再次故伎重演，只不过这次途中还多了一道横杆，不过矫健的王子还是顺利地来到了地面。清除掉出现的敌兵后存档。

## 第三十一关 寻找出路的囚犯

将一个笼子状的木箱拖到另一头压住金色标志石板，从打开的门进去，然后再打开一个机关进门，将两边的白色标志的拉杆分别拉动之后在墙体缩回之前用“Z字跳跃”跳上去，然后到中间挂笼子的横木上面，走到尽头跳到对面的横木上去，分别将两边的白色标志踩下后，在墙体缩回之前再用“Z字跳跃”一直跳到顶端的横木，通过中间的横杆到达另一端的平台。补充完匕首能量后，先上墙踩下白色标志石板，然后马上返身跳向身后伸出的木板，借助它再上墙踩木板，再返身跳向身后伸出的木板，就这么一路一直跳到最顶端的横木上。再跳到中央悬吊的木梯，直接上去就到了地面，战斗后存档。

## 第三十二关 “我们终于到达这里了！”

醒来后王子发现又躺在了法拉的怀里，立刻起身查看时间匕首还在不在，法拉对王子这样的防备十分不理解，但是还是很耐心地说服王子以消除他的戒心，王子也觉得自己太过分……

先上楼到先前掉下去的地方，拿到那个差点让自己丢掉性命的沙堆，然后在中间水池旁边踩下白色标志的石板。

1处的石块升起，借助它到达上面，踩下那块石板，2处的石块会升起，跑过去把上面的木箱推下去，移动到3的位置，垫高踩下金色标志的石板。(如图 23)

从身后打开的门出去，过桥的时候消灭老鹰，进门后穿过通道的时候不要错过一个增加生命值上限的机会。最后来到一个圆盘，法拉和王子上去以后，圆盘开始慢慢旋转上升，本以为安全了，谁知可怕的敌兵还是出现了，由于地方狭窄，所以要特别注意保护法拉。战斗后，圆盘也来到顶部，拉下白色标志上的拉杆后，和法拉一起来到了存放时间沙漏的地方。存档先。



图 23



### 第三十三关 时间沙漏

从沙漏周围的路一直到沙漏的顶部，法拉告诉王子将匕首放进去就可以，但是王子想起了先前自己造成的灾难，对法拉告诉的方法产生了怀疑，正当两人争执不下的时候，维齐尔突然出现，并刮起旋风将两人卷走，王子在最后一刻夺走了匕首，避免了一场灾难。二人落到一处墓穴，王子一筹莫展，两人只能在黑暗中摸索前进，法拉安慰王子，说如果遇到不愉快就默念“KA KZU LZU KJ YA”，由于看不清对方，两人走失，王子来到了一处神秘的圆形浴室，在这里王子可以听见法拉的声音，却看不到她在哪里……

这里通过的办法是走到每个门前，听到有水声后进入，若没有则不要进去，来到二楼后也是一样，最后，王子在浴室里处找到了法拉（以下情节少儿不宜，略去上万字）……

……等到王子醒来，却还躺在墓室中，难道刚才只是梦境？王子下意识地摸摸时间匕首，却不在身边，而且王子在地上找到了法拉的项链，难道法拉偷走了匕首？她有什么阴谋呢？



从这里开始，由于没有了时间匕首，王子不可能再使用“时间倒流”，所以每一步都要小心翼翼，同时砍刀也不翼而飞，遇到敌人的话只有逃跑了。一路跑到房间里，中间好像放着一把砍刀，但是却不能拿取。

将反光镜移动到如图的位置就可以拿到中间的砍刀了。（如图 23）

这把砍刀对大多数敌人来说是不能防御且一击必杀的，所以后面的战斗要轻松许多。砍破木门出去后就看到法拉在山上出现，先借助横杆跳到一边的平台上，解决战斗后存档。

图 24

### 第三十四关：“法拉！你回来！”

不要先急着上去，从图示中的路线来到箭头所指的横木，走进去跳上去来到室内，这里有一处可以增加生命值上限的地方。（如图 25）

跳回平台后按照路线来到刚才法拉出现的位置。（如图 26）

从一边的圆柱上去，按照路线来到对面的横木上。（如图 27）

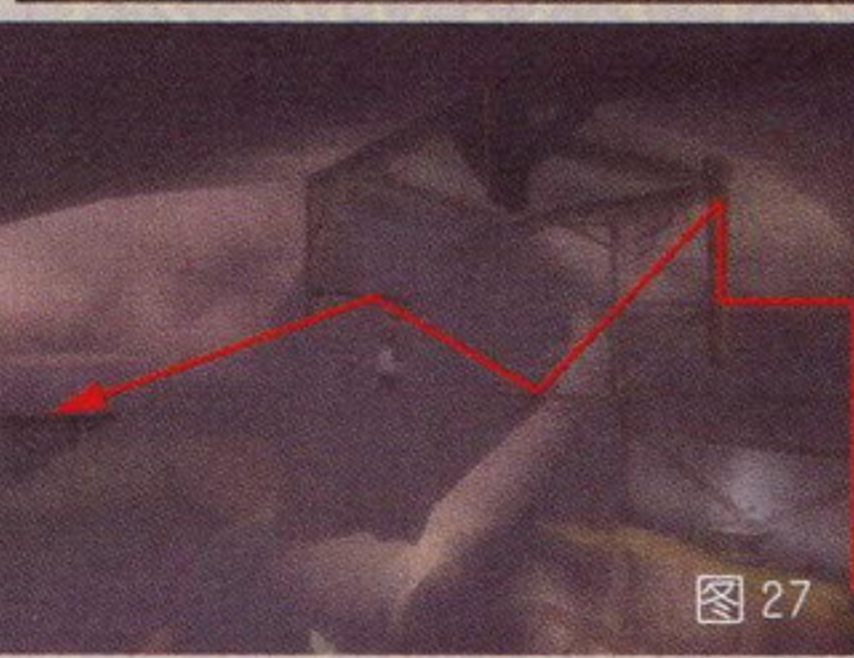
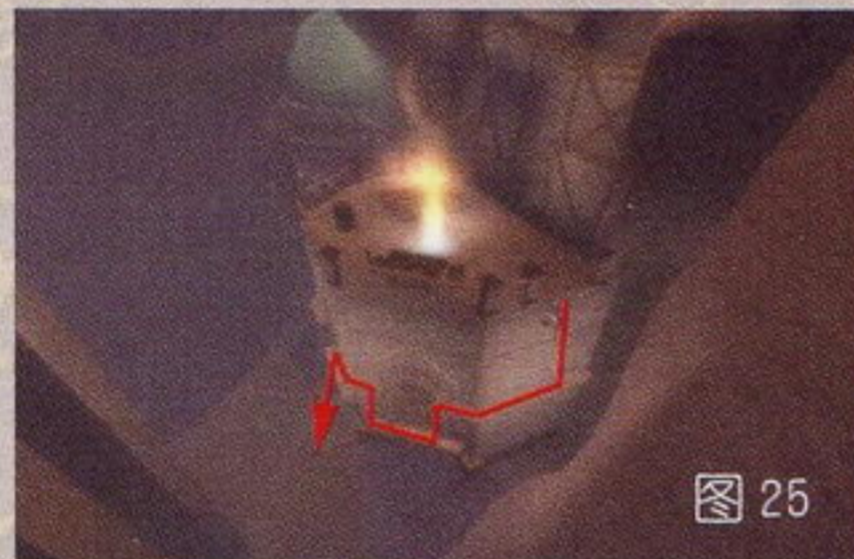
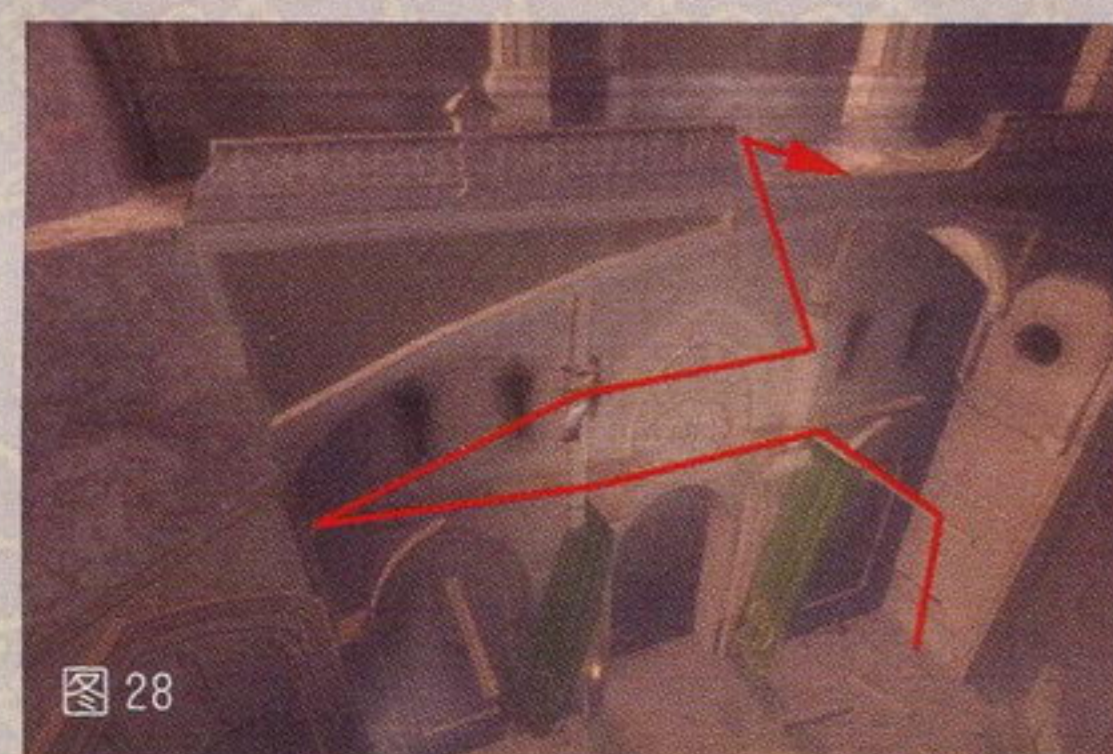


图 27

从横木旁边的圆柱滑下，走过门后，“Z字跳跃”来到桥上，看到法拉从门边的裂缝进去，而王子就不得不面对一大群敌兵，干掉后存档。

### 第三十五关 爬上拂晓之塔

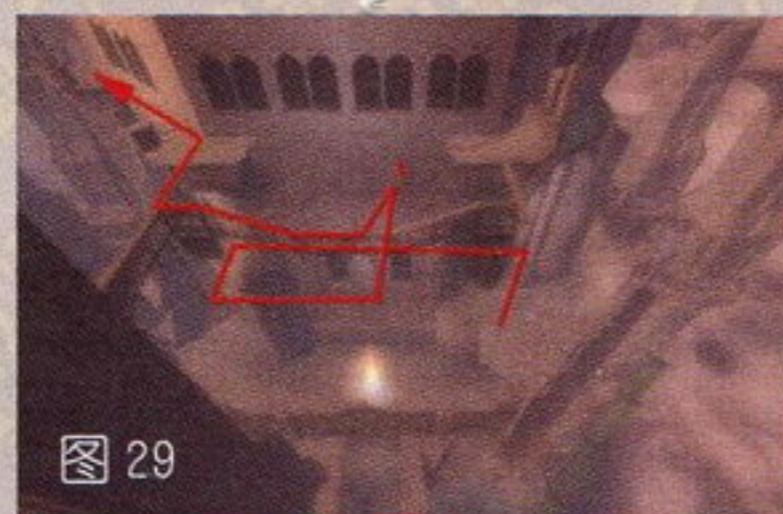
按照路线，先从右边的横杆跳上去，来到中间第二根横木上，跳向左边的墙后立刻返身跳上圆柱，然后来到箭头处。（如图 28）



上去后从左边贴墙走过去，在墙壁之间“Z字跳跃”到上面，然后从右边走，一路摇摇晃晃来到左边，继续借助墙壁向上，上去后贴墙往左边走，再通过横杆荡到左边，这次就要借助间距较大的墙壁用Z字跳跃”跳下去了。进门后踩下黄色标志石板，对面的门打开了，但是桥也断了，不过这难不倒会“飞檐走壁”的王子，过去之后借助管道内的楼梯向上，迎接王子的是一群敌兵，清理干净后在右边的水池补充体力之后就可以去左边存档了。

图 28

### 第三十六关：落日



从圆柱上去，跳向身后的横杆，荡过去之后再抓住那根最长的移动到中间（途中1处的墙壁会垮掉），借助1处破裂的墙壁跳到高处的横木上，然后去箭头处。（如图 29）

两次“飞檐走壁”一直到最左边，从横木走过去，在管道内“Z字跳跃”到上面去。继续借助墙壁向左，中间有一面墙壁坏掉了，只能从一边的横木慢慢挪过去。

到达图中的位置后，从墙壁跳到中间悬空的圆柱，再跳到身后圆顶上，从立柱爬上去，跳到上面的横杆然后再跳到上面。（如图 30）

上去后向右行，上楼梯之后跳上圆柱就可以进入拂晓之塔的内部了。

一进去，王子就看见法拉正在和一群拿着大砍刀的敌兵搏斗，王子赶紧冲上去解围，但是顾此失彼，法拉还是被一个敌兵摔到洞口，形势岌岌可危。王子在法拉掉下去的一瞬间抓住了法拉手中的匕首避免了法拉掉下去，但是一看到匕首，王子心里却涌上一阵不快，法拉从王子的眼神看到了王子心里所想，为了表示自己的清白，她毅然松开了手，用自己的死来换取王子的信任……，王子这时终于明白了法拉的用意，但为时已晚，匕首已经没有能量让时间倒流，只能眼睁睁地看着法拉摔死在自己的眼前。怀着一腔懊悔和愤怒，王子发誓一定要让法拉复活过来……

将怒火撒向身边的敌兵后，王子在存档点又一次看到了未来的梦境，但是这次看到的不是战斗的场景，而是一派和平安宁的景象，未来到底是什么样子的呢？

### 第三十七关 荣誉与自豪

王子来到放置沙漏的地方，抱着法拉那还未冷却的尸体流下了悔恨的眼泪，这时，维齐尔突然出现，王子当然不会放过这个奸诈的老狐狸，维齐尔对王子说，只有时间匕首才有改变历史的力量，王子不再相信他的话，自己跳上沙漏，将匕首插入沙漏的顶部，瞬间，沙漏中所有的时之砂被吸入了匕首之中，爆发出来的能量使得时间拼命地倒流，倒流，倒流……

……一粒雨滴从天空落下，王子突然惊醒，发现自己握着时间匕首躺在兵营里，战争还未开始，王子发觉脸上还有泪水的痕迹，那法拉在哪里呢？王子向宫殿跑去。而另一边，法拉也是刚刚从梦中惊醒，好像想起了什么，又好像什么都想不起来，背后被人轻轻地拍了一下，吓了一跳，回头一看，一个陌生的波斯士兵正站在自己的身后，正要开口，那个波斯士兵开口了。

“很多人以为时间是一条河流，永远朝一个方向流淌。但是我曾经见到过时间的真面目，我可以告诉你，他们都错了——时间其实就像暴风雨中变幻莫测的海洋。我先介绍一下我自己，我有着高贵的血统，我的父亲就是伟大的波斯国王沙拉曼，我是波斯的王子。请坐，耐心听我说下去，我会告诉你一个你从来未曾听说过的故事。”

两人一直谈到天明，故事终于讲完了，王子告诉法拉，只要杀死即将开城投降的维齐尔，这一切都不会发生。说曹操，曹操到，维齐尔出现在他们眼前，并挑唆法拉说他就是即将攻入城中的波斯王国的王子，王子哪容得维齐尔胡言乱语，提着砍刀冲了上去……

这是游戏中最后的BOSS战，维齐尔本身不会战斗，但是他会召唤出自己的替身，三个替身的攻击方式略有不同，但是击败的方法只有一个：先防御再反击。

没有了法力的维齐尔哪是王子的对手，即使他想杀死法拉公主，王子也没有让其得逞，维齐尔倒在了王子的刀下。

“谢谢你救了我，可是……你刚才为什么要编一个那样无聊的故事呢？你以为我会相信吗？”公主疑惑地看着王子。王子什么也没说，突然给了法拉一个深深的吻。法拉一把把王子推开，“虽然你对我有救命之恩，但是你这样也太过分了！”王子还是什么也没说，启动了匕首，时间回到了1分钟之前……

“谢谢你救了我，可是……你刚才为什么要编一个那样无聊的故事呢？你以为我会相信吗？”公主疑惑地看着王子。“是啊，你就当是我瞎编的吧。”王子将时间匕首递给法拉。“这是属于你的东西，我现在还给你。”说完纵身跳下了阳台。“等等，你还没告诉我你的名字呢！”公主追上去问道。“你……你就叫我KA KZU LZU KJ YA吧！”公主听着这个奇怪的名字，好像似曾相识……

图 29



# 指环王：国王归来

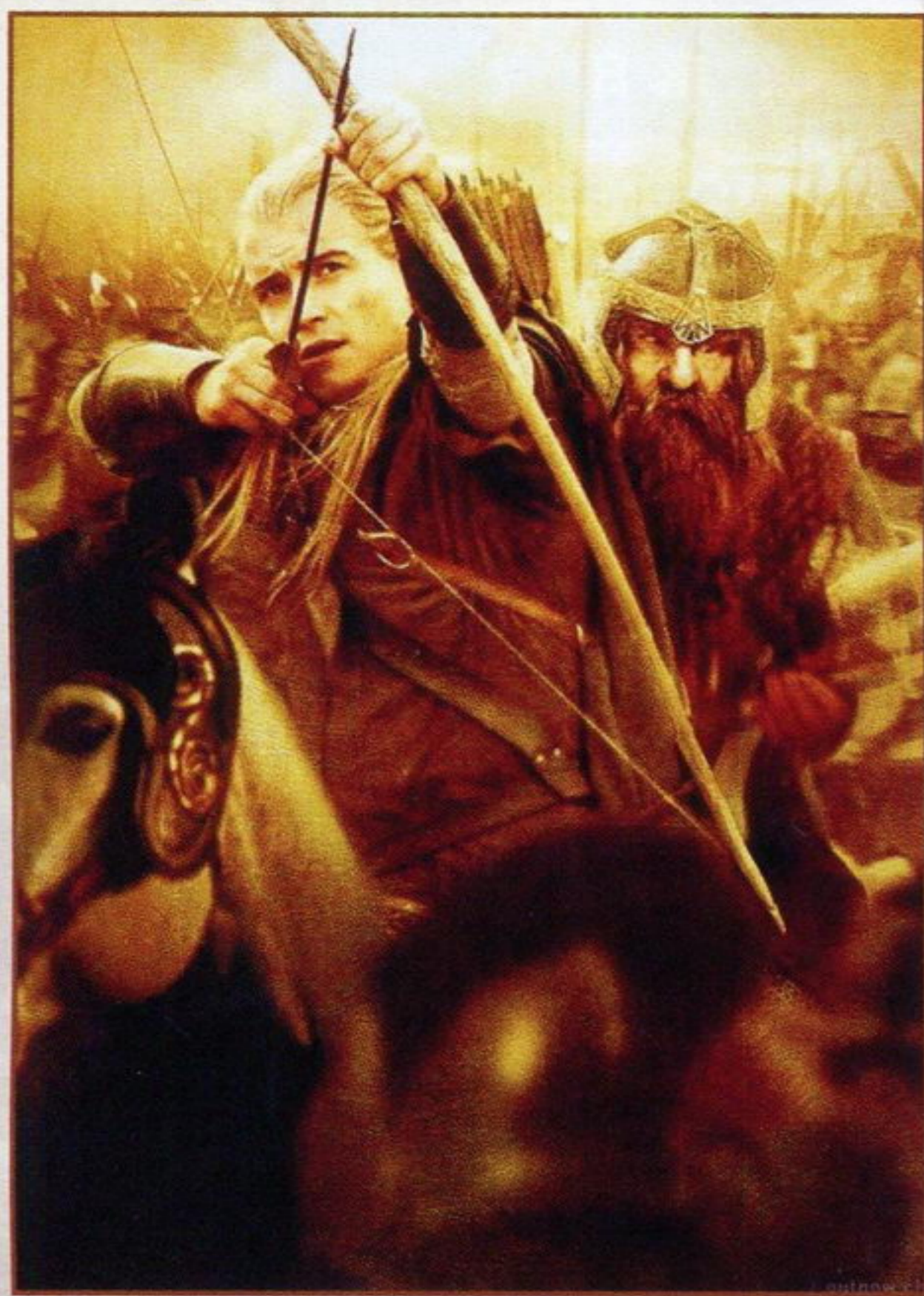
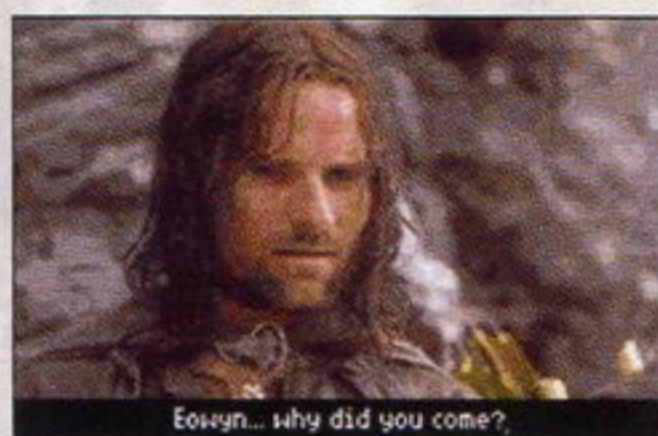
还以为能像前作一样开头给我们来一段电影片段，结果只是几张静止的电影画面，简单地讲述了一下剧情就敷衍过去了，让我不禁有些不满。不过，这个不满在进入游戏后立刻就被我抛到九霄云外，熟悉的操作和游戏气氛让我很快就深入到那个奇幻的世界中，挥舞起手中的宝剑，开始了对抗魔君索隆的艰难旅程……



指环王：国王归来		EA	A·RPG
GBA	The Lord of the Rings: The Return of the King	2003年11月5日	美版
	1~2人 自带记忆功能	128M	29.99 美元
	对应 GBA 专用通信线	推荐玩家年龄：全年龄	

## 攻略透解

游戏总的来说与前作《双塔》差别不大，系统一脉相承，仍然是经典的“DIABLO”式。画面水准和音乐、音效等都基本与前作一样，游戏的图像引擎明显就是沿用前作。不过这次人物比例要比前作大一些，算是一点进步了。音乐风格仍然是那种低沉忧郁的乐调，与游戏阴暗、诡异的场景配合得天衣无缝。当然，那段胜利时的雄壮乐曲仍然得以保留，听起来还是那么令人热血沸腾。



### 难度提高

同前作一样，游戏难度分为三级，最低为普通（Normal），然后是困难（Hard），最高是严惩（Grueling）。前作可以在游戏进行途中随时改变难度，而本作只能在标题画面选择难度，在游戏进行中是不能随便改变难度的，所以要想改变难度，要先存盘退出，在标题画面的Option选项中改变后再重新进入即可。LIKY上手一段后，发现游戏的难度明显比前作高了许多，我选刚多尔夫夫对第一个BOSS萨鲁曼时就费尽周折，打了四五遍才过，这还是选择的最低难度啊。到了后来，连一般的小杂兵随便给一下都能扣掉一半血，稍微大意一下就挂了，真是得步步小心，像前作那样随便就能“冲”到最后可就不那么容易了。而且，将难度调高后敌人实力更恐怖，经常会被小兵“秒杀”。至于恐怖的戒灵，那是噩梦，在最高难度下，即使你将能力全部加满，等级



练到最高，仍然挨不过他一下“穿心剑”。我跟邪魔联机打，选择的是最高难度，不小心引出了戒灵，一下出来7个，任何一个戒灵戳一剑我们立刻就被秒杀，然后复活出来后还来不及跑又被秒杀，就这样两人不停地被秒杀，不停地复活，惨叫声不断，那情景简直惨绝人寰啊。最后我的刚多尔夫夫终于瞅准了个机会跑远了，然后远远地用光柱魔法慢慢“磨”死了那些家伙，现在想起来还心有余悸。回想起前作中刚多尔夫夫凭着一个火球魔法就能干掉一堆戒灵就怀念啊。

基本操作	
A	使用特技
B	普通攻击
L	选择特技
R	捡道具，扳动机关等
Select	调出系统菜单
Start	查看人物状态，按L、R可切换

### 人物状态

Level	等级
Experience	目前经验值
Next level	升级经验值
Hit Points	体力值
Spirit Points	精神值
Damage	对敌伤害力
Melee Armor	近战防御力
Missile Armor	对弓箭的防御力
To Hit	命中率
Dodge	回避率
Shield Block	盾挡成功率



注，最右下角人头标志旁边的数字是杀敌数，杀敌数达到一定数值会有奖励点数。

### 开始菜单

New Game	开始新游戏	
Load Game	读取进度	
Multiplayer	联机（只能2人联机）	
Options	设定	
	Music Volume	调节背景音乐的音量大小
	SFX Volume	调节音效的音量大小
	Quick Skill Select	技巧快速选择功能的开启或关闭
	Auto Healing	HP很少时自动使用药草回复
	Fast Discard	快速丢弃道具
	Difficulty	难度选择，分别是普通（Normal）、困难（Hard）和严惩（Grueling）
Language Select	语言选择	
Credits	制作人员名单	
GCN Link	与NGC版联机	
Bouns Map	奖励地图	

注1：关于技巧快速选择功能，默认情况下为关闭，此时L键为切换技巧，A键为使用。如果开启技巧快速选择功能，则可以通过L+A、L+B、L+R的组合键来快速使用技能，事先可以在角色技能菜单画面进行设定（按Select键选择）。

注2：关于自动使用药草回复功能，开启后是自动使用道具栏中的药草，如果药草用完当然这个功能就无效了。这个功能比较有用，建议还是开启。

注3：关于快速丢弃道具功能，默认为关闭，这样每次丢弃道具时电脑还会让你再确认一次。如果开启就不会多这一句话，建议还是开启吧，免得麻烦。



### 升级能力

人物每升一级可获得5点能力点数，你可以自由分配到以下5个方面。这次比较奇怪的是Defense能力，前作是影响回避率的，而本作好象没什么用，不知道是不是bug。

Strength	力量	影响体力值和攻击力
Accuracy	准确	影响命中率
Health	生命	影响体力值
Defense	防御	影响未知
Courage	精神	影响精神值和体力值

### 锻造台

Forge（锻造台）：这里可以购买提升武器攻击力的石头，到后期还可以购买属性宝石。属性宝石是本作新加入的要素，玩家可以给武器和盾牌附加一个



属性宝石，以此来给武器和盾牌附加一种特殊能力。同一颗宝石可以同时给任意多个武器或防具附加，但是每个武器或盾牌只能附加一种宝石，加了新的宝石老的就会换掉。（查看武器或防具时选择 Carue Rune 就可以附加宝石）



**Ranger hollow (树洞):** 在这里可以存放道具，还可以购买圣水 (Ent Water)，圣水能够让你自动复活一次。

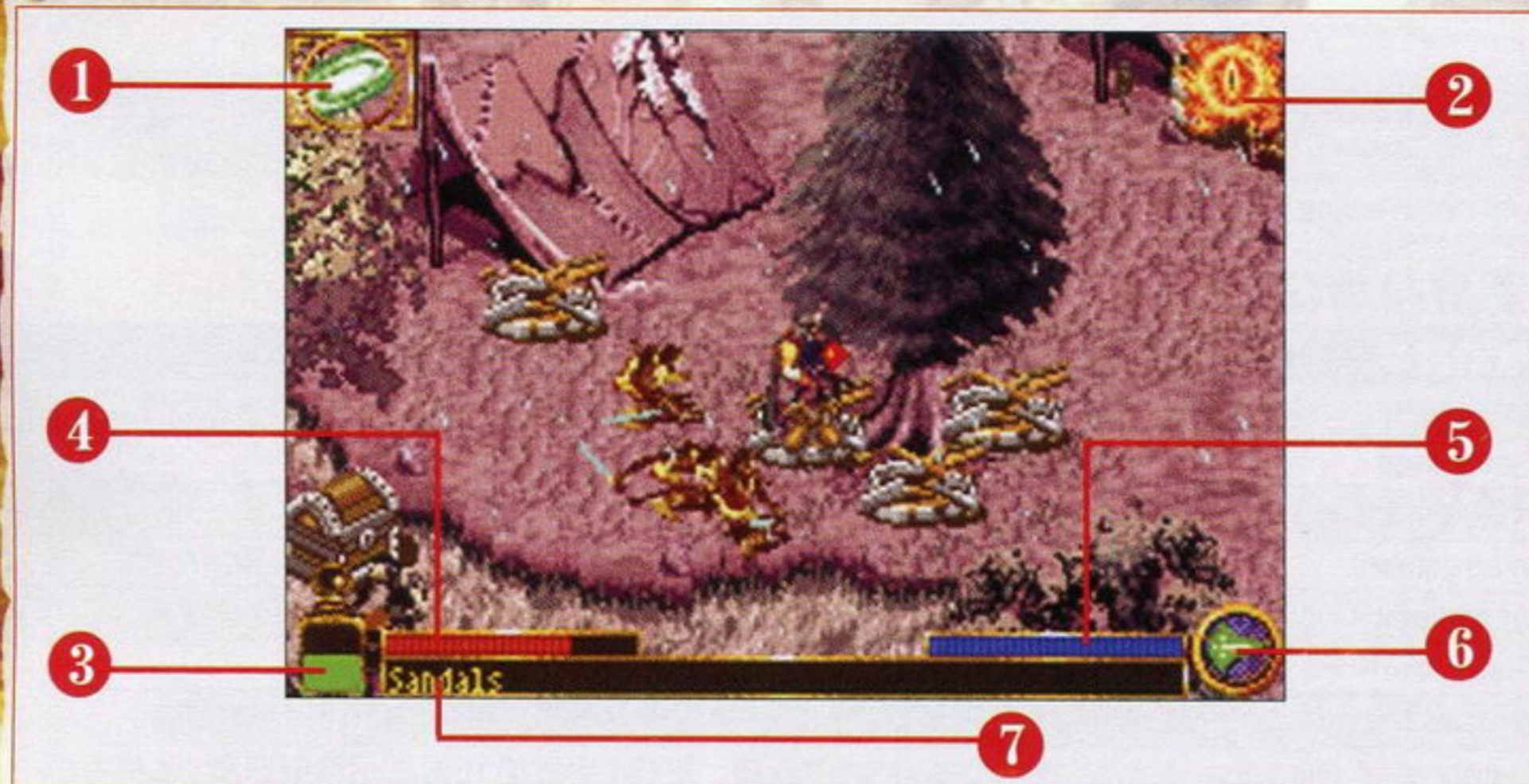
**Shrine (神祠):** 在这里可以购买能力点数、技巧点数和药草。

**Health Pool (健康池):** 在这里可以一次性加满 HP，只能用一次。

**Spirit Pool (精神池):** 在这里可以一次性加满 SP，只能用一次。

**Warrior Pool (战士池):** 可以暂时提升攻击力。

## 状态画面解说



1. 技能，当前使用的技能，按 L 键切换，按 A 键使用，此外当角色升级时此处会出现十字架标志。

2. 魔眼，堕落值升高魔眼就会出现，当魔眼睁到最大时（变黑）恐怖的戒灵就会出来了。平时要注意：1. 不要放走乌鸦；2. 尽快打死敲鼓的敌人。这样可避免魔眼出现或睁大。

3. 经验值，涨满后就会升级。

4. HP，生命值，当变为绿色表示中毒，变为黄色表示恐惧。

5. SP，精神值。

6. 方向标，箭头所指为前进方向，接近目的地时会变为红色。

7. 脚下道具名，显示脚下的道具，此时按 R 键可捡起来。

## 一些基础东西

★游戏中精神值可以自动回复，而体力值不会（装备附加效果除外）。

★游戏中被敌人打倒了，会自动回到这个版面的开始处复活，金钱和经验值都会减少，但是获得的道具保留。



★游戏中可随时存档，但是读档时并不会从存档地点出现，而是从这个版面的开始处出现，此时体力值和精神值回复到全满状态，不过这个版面内的敌人也都重新出现，包括 Boss，即使你先前是将它们都打死后存的档。这里有个技巧，每次刚进入一个新版面，如果体力值和精神值都不足，可选择存档退出，然后再读档，这样体力值和精神值都回复满了。

★绿色的药草可以放入道具栏存放起来，以后可以随时使用来回复 HP。

药草分为两种，回复效果不同，小回复药草可以在神祠 (Shrine) 里面买到，而大回复药草只能捡到。

## 人物

这次一开始便可选择 6 名人物，也就是在前作中登场的 6 名主角，分别是阿拉贡 (Aragorn)、刚多而夫 (Gandalf)、埃尔温 (Eowyn)、吉姆利 (Gimli)、佛罗多 (Frodo) 和莱格拉斯 (Legolas)。吉姆利没有像前作那样作为隐藏人

物登场，而是可以直接选用了。当然，这次也有隐藏人物哦，而且还是两名，分别是佛罗多的伙伴山姆 (Sam) 和一直跟随佛罗多想重新夺回魔戒的 Smeagol，也就是古鲁姆。但是这两名隐藏人物的具体出现条件目前还未明。

## 关于人物特技

特技分为主动 (Active) 和被动 (Passive) 两类，主动类特技需要按 A 键来发动，而被动类特技只要学会后便可发挥效果。在人物特技状态画面，左边的 9 项都是被动特技，右边的 6 项是主动特技。其中，主动特技中的最后一项药草治疗 (Herbal Healing) 属于每个人的标准配置，即一开始就已经学会，而且不用提升等级，它的作用就是能够使用药草来回复 HP。特技一般都可以提升 5 级（除了被动特技中的最后一个只能提升 1 级），升级特技的点数可以靠人物等级提升时得到（每升 1 级得到 1 点），也可以在神祠 (Shrine) 里面买到。提升特技等级也不是没有限制，特技的等级跟人物等级是相关的，人物等级不够，有些特技是学不会的。而且，随着特技等级的提升，所要求的人物等级也会上升。比如，某项特技学会第一级时必须要求人物等级达到 LV2，而学会第二级时所要求人物等级就必须达到 LV4，一般都是特技等级提升 1 级，所要求的人物等级要提升 2 级。值得一提的是，这次使用特技时消耗的 SP 不再像前作那样随着特技等级提升而提升，而是固定下来了。另外还要告诉大家，主动特技可以通过按 Select 键来屏蔽。



## 角色特技一览

### 阿拉贡 (Aragorn)

#### 被动技能

名称	要求等级	效果
Blademaster	Level 2	剑术大师，每升 1 级 +1 点伤害值。
Herb lore	Level 2	药草知识，每升 1 级药草的回复效果 +10 点。
Hardy	Level 4	坚韧，每升 1 级 +15 点 HP 上限。
Iron Will	Level 8	钢铁意志，当受重伤时可以回复 HP，每升 1 级 HP 回复效果增加 10%。
Fighter's Resolve	Level 8	战士决心，当 HP 低于 25% 时攻击力提升，每升 1 级增加 3 点伤害。
Arrow Parry	Level 15	弓箭格挡，能够挡住敌人弓箭，每升 1 级 +6% 的成功率。
Rage of the North	Level 20	北方的愤怒，有 10% 的几率对敌人一击必杀，并能从杀死的敌人身上获得两倍经验值。

#### 主动技能

Sweep	Level 2	横扫千军，攻击周围所有敌人，每升 1 级伤害值 +2，消费 45 点 SP。
King's Command	Level 2	国王的命令，使周围一定范围内敌人眩晕 3 秒，每升 1 级增加 0.5 秒眩晕时间，消费 65 点 SP。
Sword Throw	Level 2	投掷飞剑，造成 10 点伤害，每升 1 级增加 2 点伤害，达到 3 级时飞剑可跟踪目标，消费 40 点 SP。
Numenorean Will	Level 5	Numenorean 的意志，每升 1 级增加 1 点防御、3 点伤害，持续时间每升 1 级增加 5 秒，消费 80 点 SP。
Call of the Dead	Level 12	死灵召唤，召唤出死灵攻击敌人，每升 1 级增加一位，消费 155 点 SP。
Herbal Healing	Level Max	药草治疗，使用草药回复自己的 HP。

### 埃尔温 (Eowyn)

#### 被动技能

Nimble	Level 2	敏捷，增加回避率，每升 1 级增加 4% 的回避率
Herb lore	Level 2	药草知识，每升 1 级药草的回复效果 +10 点。
Keen Eyes	Level 2	敏锐的视力，能获得更多的珠宝和更好的装备，每升 1 级 +5% 稀有装备出现率。
Fighter's Resolve	Level 8	战士决心，当 HP 低于 25% 时攻击力提升，每升 1 级增加 3 点伤害。
Shield Offense	Level 8	盾牌攻击，每升 1 级增加 1 点伤害和 3% 的格挡几率。
Fleet of Foot	Level 8	神行，每升 1 级增加 5% 的移动速度。
Wraithslayer	Level 10	幽灵杀手，每升 1 级增加 4 点对戒灵以及索隆其他部队的伤害。
Wise	Level 15	天资聪明，能够获得更多的经验值，每升 1 级经验值增加 3%。
Defender's Fury	Level 20	防御者的愤怒，有 10% 的几率免受任何伤害，时间持续 3 秒钟。

#### 主动技能

Double Strike	Level 2	二段攻击，每升 1 级增加 2 点伤害，消费 30 点 SP。
Shieldmaiden of Rohan	Level 2	罗翰的圣女，增加 15% 的盾牌格挡几率，持续 10 秒。每升 1 级增加 3% 的格挡几率以及 2 秒的持续时间，消费 60 点 SP。
Rohan Sprint	Level 5	罗翰的疾行，移动速度增加 50%，持续 10 秒。每升 1 级增加 10% 的移动速度和 1 点防御力，消费 65 点 SP。
Shield Bash	Level 2	盾牌打击，用盾牌攻击敌人，伤害值为 12 点，并使敌人昏迷 1 秒，每升 1 级增加 1 点伤害和 1 秒昏迷时间，消费 50 点精神。
Forth Eorlingas!	Level 12	滚开！有 30% 的几率使敌人陷入恐惧，此时可对敌人造成加倍的伤害，每升 1 级增加 10% 成功率，消费 85 点精神。
Herbal Healing	Level Max	药草治疗，使用草药回复自己的 HP。



## 刚多尔夫(Gandalf)

被动技能		
Blademaster	Level 2	剑术大师, 每升1级+1点伤害值。
Keen Eyes	Level 2	敏锐的视力, 能获得更多的珠宝和更好的装备, 每升1级+5%稀有装备出现率。
Herb lore	Level 2	药草知识, 每升1级药草的回复效果+10点。
Luck	Level 2	幸运, 每升1级所有能力值+1点。
Spirit of Middle-earth	Level 6	中土的灵魂, 能更快地回复SP, 每升1级精神回复速度+20%。
Wise	Level 15	智慧, 杀死敌人后能获得更多的经验值, 每升1级经验+3%。
Last stand	Level 15	最终耐性, 被敌人打倒后有一定几率复活, 并回复50%的HP, 每升1级+8%的几率。
Wisdom of the Ages	Level 15	多年的智慧, 每升1级所有攻击魔法+2点伤害。
Servant of the Secret Fire	Level 20	秘焰之仆, 所有的魔法特技增加一级。
主动技能		
Sword of Power	Level 2	力量之剑, 每升1级增加3点伤害值和8秒的持续时间, 消费50点SP。
Lightstrike	Level 2	光束冲击, 每升1级增加10点伤害。达到5级时具有飞溅效果, 消费60点SP。
Shield	Level 2	光盾, 刚多尔夫被光盾包围, 光盾相当于30点HP, 每升1级提高20点HP。消费80点SP。
Blinding Aura	Level 5	炫目光环, 对周围的敌人造成10点伤害并使之失明3秒, 每升1级伤害值+2点, 光环的持续时间+2秒, 消费75点SP。
Summon Gwaihir	Level 12	召唤老鹰, 老鹰会发动3次突击, 每升1级增加1点突击, 伤害值增加6点, 消费150点SP。
Herbal Healing	Level Max	药草治疗, 使用草药回复自己的HP。

## 吉姆利(Gimli)

被动技能		
Death Strike	Level 2	死亡打击, 每升1级增加3%的会心一击几率
Axemaster	Level 2	战斧大师, 每升1级增加1点伤害值。
Keen Eyes	Level 2	敏锐的视力, 能获得更多的珠宝和更好的装备, 每升1级+5%的稀有装备出现率。
Hardy	Level 4	坚韧, 每升1级+15点HP上限。
Orcslayer	Level 8	兽人杀手, 每升1级增加1点对兽人的伤害。
Dwarf Sense	Level 8	矮人的感觉, 更容易找到更好的道具, 每升1级增加10%的稀有装备出现率。
Berserker	Level 15	狂战士, 每杀死一个敌人都能回复4点HP和SP。
Battle Scarred	Level 15	战斗伤疤, 每升1级增加1点防御力。
Gloin's Double Axes	Level 20	Gloin的双斧, 使用投斧技能时会一次掷出两把斧头, 而且都是跟踪的。
主动技能		
Axe Throw	Level 2	投掷斧头, 造成12点伤害。每升一级增加2点伤害, 3级后斧头会变为跟踪型, 消费50点SP。
Whirling Attack	Level 2	旋转攻击, 能够对自己周围一定范围内敌人都造成伤害, 每升1级增加2点伤害, 消费75点SP。
Dwarven Rage	Level 2	矮人之怒, 3秒内所有攻击都是会心一击, 每升1级该状态持续时间增加2秒, 消费65点SP。
Stoicism	Level 5	忍受痛苦, 3秒内吉姆利受到的伤害减少15%, 每升1级多减少10%, 状态持续时间增加2秒, 消费85点SP。
Earth Shatter	Level 12	山崩地裂, 将自己周围的敌人震晕并给予基本伤害, 每升1级范围增加10%, 消费120点SP。
Herbal Healing	Level Max	药草治疗, 使用草药回复自己的HP。

## 关于最终BOSS

不同人物的最终BOSS是不同的, 比如刚多尔夫等人面对的是一个扔火球魔法师(电影还没有看, 也不知道他叫什么), 对付他不能直接攻击, 要引诱他将火球扔到中央的祭坛上, 这样才能伤害到他, 反复数次即可将他干掉。佛罗多面对的最终BOSS是古鲁姆, 将他的体力打完后要把他引到平台边缘, 然后将他打落到岩浆中才行。埃尔温公主面对的是一个骑在飞龙上的家伙, 先要干掉那头龙, 然后再与那个蒙面的家伙对决, 没有太大难点。



## 谈谈角色

这次感觉刚多尔夫的实力明显下降, 就是因为他的特技远没有前作实用, 尤其是攻击型特技, 远距离的攻击魔法只剩下一个光束魔法, 而且还常常因为攻击角度问题而对不准敌人, 简直让人郁闷。想想前作, 刚多尔夫不光有火球、雷电魔法, 最后还有一个大范围攻击的强力雷电, 面对一堆敌人只用抬抬法杖就能让他们灰飞烟灭, 那可真是魔法术士的风采。而现在呢, 攻击魔法竟

## 佛罗多(Frodo)

被动技能		
Fearless	Level 2	无所畏惧, 每升一级增加1点防御力和5%的恐惧耐性。
Nimble	Level 2	敏捷, 增加回避率, 每升1级增加4%的回避率
Luck	Level 2	幸运, 每升1级所有能力值+1点。
Hardy	Level 4	坚韧, 每升1级+15点HP上限。
Woodsman	Level 5	林中居民, 每升1级增加2点对蜘蛛、狼和长毛象的伤害。
Iron Will	Level 8	钢铁意志, 当受重伤时可以回复HP, 每升1级HP回复效果增加10%。
Wise	Level 15	天资聪明, 能够获得更多的经验值, 每升1级经验值增加3%。
Battle Scarred	Level 15	战斗伤疤, 每升1级增加1点防御力。
The Precious	Level 20	狂暴, 受伤后有10%的几率会狂暴化, 持续时间10秒, 对敌人造成3倍伤害。
主动技能		
Knife Toss	Level 2	投掷匕首, 对敌人造成8点伤害, 每升1级增加1点伤害, 消费25点SP。
Snare	Level 2	陷阱, 每个陷阱都会造成5点伤害, 每升1级可以多设置一个陷阱并增加3点伤害。
Galadriel's Cloak	Level 2	刚多尔夫的长袍, 身披长袍时不会引起敌人注意, 但也无法移动, 持续2秒, 每升1级增加2秒, 消费40点SP。
The One Ring	Level 3	魔戒, 戴上魔戒后敌人找不到你的踪影, 持续5秒, 每升1级增加2秒, 消费75点精神。注意该特技会导致堕落值大幅上升, 连续两次使用必然引出戒灵。
Ring's Persuasion	Level 12	魔戒的劝诱, 有10%的几率将附近的敌人转化成同伴, 持续10秒, 每升1级增加5秒, 消费150点SP。
Herbal Healing	Level Max	药草治疗, 使用草药回复自己的HP。

## 莱格拉斯(Legolas)

被动技能		
Accuracy	Level 2	精准, 每升1级增加1点命中率, 增加3点会心一击伤害。
Herb lore	Level 2	药草知识, 每升1级药草的回复效果+10点。
Rangemaster	Level 2	狙击大师, 每升1级增加1点弓箭攻击力。
Woodsman	Level 5	林中居民, 每升1级增加2点对蜘蛛、狼和长毛象的伤害。
Orcslayer	Level 8	兽人杀手, 每升1级增加1点对兽人的伤害。
Fleet of Foot	Level 8	神行, 每升1级增加5%的移动速度。
Arrow Parry	Level 15	弓箭格挡, 能够挡住敌人弓箭, 每升1级+6%的成功率。
Galadriel's Blessing	Level 15	Galadriel的祝福, 每升1级增加10%的弓箭射速及3%的会心一击几率。
Archer of Mirkwood	Level 20	Mirkwood的弓箭手, 所有攻击比平时多射出一支箭。
主动技能		
White Knives	Level 2	白色匕首, 莱格拉斯可以用放在他物品栏里面第一个匕首进行近距离攻击, 每升1级增加1点伤害, 消费25点SP。
Spread Fire	Level 4	扩散射击, 一次射出多支箭, 每升1级增加1支箭, 消费90点SP。
Friend of Mirkwood	Level 2	Mirkwood的伙伴, 召唤老鹰袭击敌人, 使敌人昏迷同时造成伤害, 每升1级增加1只老鹰, 并增加3点伤害, 消费80点SP。
Foraging	Level 4	药草, 对着敌人尸体使用能够找到药草来回复HP, 每升1级增加15点HP回复和10点SP回复, 消费95点SP。
Silent Stride	Level 12	沉默的步伐, 2.5秒内不会被敌人发现, 每升1级增加0.5秒。
Herbal Healing	Level Max	药草治疗, 使用草药回复自己的HP。

然越变越少, 只有拿着刀剑像阿拉贡一样专门跟敌人肉搏, 这还叫什么术士? 还是引发了全部力量的大陆最强白衣术士呢! 唉, 真是越活越回去了; 莱格拉斯取消了自动回复HP的特技后实力也有所下降, 不过补上了一个在敌人尸体上找药草回复的技能, 总的来说仍然是相当强的角色, 远距离的攻击具有得天独厚的优势, 而且他是唯一保留了蓄力攻击(A键按住后松开)的角色, 其他角色都将这一攻击方式取消了, 比较遗憾。这次肉搏型的角色的实力都有所强化, 尤其是阿拉贡, 最强特技北方的愤怒(Rage of the North)有10%的几率对敌人必杀, 经常将敌人打得爆裂。而吉姆利的特技也相当实用, 肉搏起来勇不可挡。总体感觉本作各角色之间实力水平都比较平均了, 也许厂商感觉到前作刚多尔夫和莱格拉斯实力过强, 而在本作中特意做出了相应调整。



& 3DM-SMV



# 攻略透解



文：阿修罗

不行了！阿修罗已经不行了！这一票史莱姆军团实在是太卡哇伊了，就连阿修罗这么热血的人都已经受不了了！刚进入游戏的时候听到标准的《勇者斗恶龙》音乐，阿修罗还想不到实际玩起来史莱姆会是这么可爱的东东……看着主角那张跳来跳去的洋葱脸（还是身体？好像是一样来着的），阿修罗真的忍不住想上去戳两下，看看会不会发出“噗泥噗泥”的声音……

史莱姆总动员 勇者斗恶龙 冲击的尾巴团	Square Enix	A·AVG
GBA	スライムもりもり 冲击のしっぽ団	2003年11月14日
	1~2人 自带记忆功能	64M
	对应 GBA 专用通信线	日版 5800 日元

## 操作及技巧介绍

### 史莱姆攻击

这是史莱姆最主要的攻击手段，也是最常用的动作，所以一定要熟练掌握才行。使用时先按下A键，史莱姆会将自己的身体弄扁，这个时候就可以用十字键将史莱姆往某个方向上拉长了，当松开A键的时候史莱姆就会“咻”的一下往那个方向冲击出去。这个动作不仅可以攻击敌人，还可以破坏、撞飞道具。需要注意的是，在史莱姆将身体拉长的时候并不是无敌的，同样会受到敌人攻击。而史莱姆拉长的距离只和冲刺的距离有关，并不会影响对敌人的攻击力。



#### 小拉伸

在拉长史莱姆的时候很快就松开A键，这样史莱姆冲刺的距离就会非常短，但是攻击后的硬直却会变得很小。在对付一个敌人的时候，可以用这个技巧连续对其攻击。

#### 大拉伸

在拉长史莱姆的时候让方向保持不变一定时间后才松开A键，这样史莱姆就可以进行远距离冲刺，可以同时打击多个敌人。不过缺点是出招的时间很长，收招的硬直也很大。

#### 应用篇

当史莱姆进行大拉伸时如果撞到了障碍物上，它会表现出一个很明显的反弹动作。在反弹的过程中，如果史莱姆的身体碰撞到了敌人，可以对它们造成二次伤害，这一招在窄道对付多个敌人的时候会显得非常有效。

#### 应用篇

有的时候进行大拉伸的距离没有把握好，史莱姆就会冲到比预期的目的地更远的地方。不过只要在冲刺的过程中按下A键就可以随时取消冲刺动作。不过需要注意的是，这个“取消冲刺动作”的动作并不意味着冲刺会在一瞬间停滞下来，所以不要过分依赖了！

## 冒险的基础知识

本作的主人公是一只叫作史莱林的史莱姆，它的任务就是搜索史莱巴卡岛上的各个迷宫，击败扰乱史莱姆们和平生活的尾巴团，找回失踪的100位伙伴，并且重建自己的家园——史莱姆的村子史莱恩町！

游戏是按照天为单位来进行的。每天一大早史莱林要从家里出发到各个迷宫里探险，然后要赶在午夜之前回到村子里。如果没有赶上的话，史莱林就会受到红色尾巴的奇美拉大军的攻击。这样的话虽然不会让游戏中断，但是其效果和被敌人击倒一样，会强制回到自己家中，而且金钱减半。在游戏初期可能不会觉得什么，但是到了后期的话就会损失大量金钱。不过值得庆幸的是，即使金钱减半了，但是当天救出的伙伴以及输送回村的各种材料都会保留下来！

为了及时安全地返回村子，一定要合理利用迷宫的出口、板车、气球以及旅行之扉才行。



### 跳跃

按下A键以后，史莱姆就会跳到半空之中。如果在空中按住A键不放手的话，史莱姆就会把自己的身体弄扁，然后就可以像纸片一样在空中滑翔，这样一来，就能够到达一些普通跳跃无法到达的地方。在滑翔中只要松开A键就可以迅速地回到地面。

#### 应用篇

当被大量敌人围攻的时候，要经常使用滑翔来进行回避，到人少的地方进行调整，以便随时把握战局。



### 钻地

在沙地上按住A键的话，史莱姆会自动钻进沙子。进入沙子中以后，史莱姆可以在沙子范围内自由移动，而且不会受到敌人的攻击。当松开A键的时候，史莱姆会从沙地中一跃而出，如果正上方有敌人的话就可以对它们造成伤害。需要注意的是，如果在

沙子中行动的时间太长的话，史莱姆会因为缺氧而自动回到地面，这个时候是无法控制的，只有挨打的份！

#### 应用篇

在非沙地地形上按住A键的话史莱姆会变成扁扁的一坨。虽然这个时候会受到敌人的攻击，但是对于强风这样能够吹飞史莱姆的事物却是具有抵抗能力的！



### 顶东西

同史莱姆攻击一样重要和常用的动作。史莱姆可以将自己的同伴、敌人以及各种材料顶在自己的头上，最多可以同时顶3样东西。顶东西的方法是先使用史莱姆攻击对对象进行冲撞，将其吹飞，然后来到其落点附近就可以接住它们了！头上顶着东西的时候史莱姆的移动速度和常用动作方面并不会发生变化，不过需要注意，一旦受到攻击，前往某些地形或者使用钻地以后，头上顶着的东西会自动脱落。用B键可以将头上顶着的东西扔出去，而且每次扔的都是最靠近史莱姆身体的那一个，所以在扔出去之前应该先用R键调整东西排列的顺序。

#### 应用篇

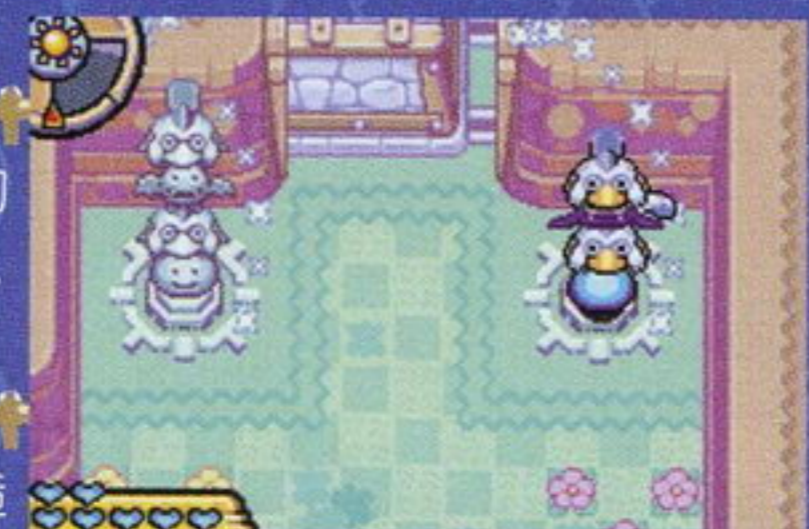
当同时面对多个敌人的时候，可以先将其中的一些顶到自己的头上，这样就可以一个一个来消灭，对自己比较有利。

#### 应用篇

将东西扔出去时如果击中敌人就可以对它们造成伤害，在对付一些会远距离攻击的敌人或者沙虫、泥浆手等陷阱类敌人时会比较有用。

#### 应用篇

史莱姆不仅可以将各种东西都顶在头上，如果把这些东西带回村子里的话还会对村子的再建设工程的进度产生影响。所以有机会的话就多运一些乱七八糟的东西回家吧！





# 流程攻略

## 史莱恩町 スラ ンの町

迷你游戏 心跳瓦罐割

60秒内破坏掉全部10个瓦罐，使用史莱姆攻击可以轻松通过，没有失败的理由！

## 诺凯之森 ノッケの森

在森林入口处救出第一个同伴ドラお，从迷宫出口将它扔出去。继续前进，救出另外3个同伴，同样扔到出口外，通向下一个区域的大门就可以开启了。

在第二个区域找到第5个同伴，把它放到一旁的板车上。用史莱姆攻击冲撞附近的开关启动板车，把它送回村子。

沿着道路来到第3个区域，从史莱姆形的通道进入被巨石封闭的小区域内救出神父。使用下方的爆弹石破坏掉挡路的巨石，与神父一起返回村庄。

## 史莱恩町 スラ ンの町

史莱恩町已经被破坏了，村里面有很多铁球，只有救出了铁球上相应数量的同伴才能将铁球移走。因为救出了神父，所以从现在开始可以在教会进行记录了。



## 诺凯之森 ノッケの森

追踪森林入口处的可疑鸭嘴兽（ももんじゃ）一路前进，会遇到一些新的敌人，而且这些敌人会打开新的道路。在右下角的区域里，救出一个同伴以后来路会被封死，然后从树上跳出很多小恶魔（ドラキ）。将这批敌人全灭以后堵路的石墙重新开启。右上角的区域有一堵水晶墙，暂时无法通过。从昨天救神父的地方取来爆弹石，可以炸掉左侧区域堵路的巨石。在路的尽头可以看到鸭嘴兽二本兵，它会借助大蘑菇逃走。



用滑翔飘落到蘑菇上，松开A键以后，史莱姆会被弹射到最右边区域。前进以后会出现挡路的石墙，撞碎以后继续往右边前进，沿着墙根行走，小心从天上不断落下的敌人。在区域的尽头会看到刚才的二本兵，击败它以后秘密基地大门开启。秘密基地内的闪光的洛特之纹章可以为史莱姆恢复体力，而井户则可以把史莱姆传送到迷宫入口处附近的另外一个井户那里。从铁门进去就是游戏的第一个BOSS。

## 巨像BOSS ゴレムス

ゴレムス会在场景最上方不断移动，偶尔会向正下方进行冲刺。只要攻击它的侧面和正面就能够对它造成伤害，不过攻击它的双手是没有效果的！获胜以后可以得到一个藏有大量金钱的钱袋。从上方的通路出去可以救出史莱姆爷爷。从那里的旅行之扉就可以返回史莱恩町了！之后会增加新的迷宫——碧水川。

## 碧水川 ウルオッター川

在入口处附近救出一个迷你史莱姆，学习钻地的方法。将它扔到出口外面以后，用钻地进入迷宫的内部。一路上可以救出不少伙伴。

水道区域的板车最多可以同时运送4个道具。在水道左侧有一个坡道，用史莱姆攻击的冲刺可以冲到坡上。在里面有同伴和传送用的气球。在水道右边的区域里，将右手第二块石头撞下台阶，这样就可以将坑道注满湖水。通过湖水前往更右侧的区域，可以在里面找到同伴和爆弹石。



带着爆弹石来到水道区域，炸掉右上方挡路的巨石，打开新的通路。在这个区域里，除了有同伴和气球以外，还有洛特之纹章、水晶墙，敌人方面会出现大乌龟（ガメゴン，只有把它撞翻以后攻击才算有效）。带着这里的爆弹石往上方的区域走，炸掉那里堵路的巨石。

在灯塔区域里，史莱姆可以借助喷泉的力量来到高处（使用方法同森林的大蘑菇）。进入灯塔以后会遇到希德鸭嘴兽。然后到这个迷宫各处寻找木材，并且把它们丢进灯塔的锅炉里面。这样灯塔就会发生大爆炸，从而打开秘密基地的入口！从灯塔附近的漩涡可以传送到秘密基地入口处，那里的宝箱中藏着一枚生命之树的果实，取得以后可以提升一格HP上限！（其他的果实也可以通过购买或者开启宝箱获得。）

## 小龙BOSS ドラハルト Jr.

小龙的第一形态非常容易对付，只要用史莱姆攻击直接撞击它的本体就可以了！当它的体力被削减1格左右的时候，它会将场景中的水全部吸干进行变身。（这个时候场景就变成了沙地地形。）变身后的它会先后吐出火弹、火焰弹，然后还会从天花板上震下一些小石头来。火弹没有攻击力，但是会将史莱姆推远处；火弹会对史莱姆直接造成伤害；小石头是用来进行反击的，顶起小石头后对准小龙的头部扔出去就可以对它造成伤害。当小龙的体力削减到1格以下的时候，它会开始不断在场景中跳跃，这个时候只有在它浮空的时候使用大拉伸的冲刺才能躲开它的攻击。每当它跳跃一定次数以后，它会停下来休息，这个时候用小石头攻击它的头部就可以了！胜利后返回史莱恩町，新迷宫尼克米斯基矿山出现！



## 史莱恩町 スラ ンの町

破坏掉灯塔以后，鸭嘴兽希德就会来到史莱恩町定居，它住在二丁目的破屋里面。如果给它找来大石头，果



子和贝壳各一个的话，它就会开设一家商店。这家店会接受各种委托，让史莱恩町逐渐恢复生机。为了完成这些委托，史莱姆必须按照条件准备好各种材料、工人以及资金，完成以后希德才会开始动手。这家店到了后期还会有一次扩建工程。要想真正完成这款游戏，就一定经常来光顾才行呀！

## 尼克米斯基矿山 ニコスキ矿山

入口处有两个同伴，还有一道暂时无法通行的水晶墙。继续前进，左右的道路都被火焰挡住了。站到上方的箭头标记上，史莱姆会被带到下面一层。对着下方的把手侧面使用史莱姆冲击，就可以把把手撞向左侧或者右侧，作用是关掉上面一层左侧或者右侧的火焰。回到上层，从左侧的通路前进，可以救出一个同伴。来到正中央的区域，可以在这里找到一个史莱姆骑士。将它顶在头上，如果它的位置在头上的道具中最接近史莱姆的身体，那么B键的功能就会变为挥剑，而且可以连发，也可以反弹敌人的攻击。要想将史莱姆骑士丢出去，必须将B键按住不放才行。在这个区域里还能够找到大金块，如果在村中的商店里面卖掉，可以获得100元。



史莱姆骑士除了可以攻击敌人以外，还能够破坏掉鸭嘴兽形的气球。上方的区域内有很多这样的气球。因为是在火山内部，所以后面的场景中会有很多岩浆地形。虽然岩浆会对史莱姆造成伤害，但是同样也会伤害敌人，可以加以利用。在有升降梯的区域内，二楼会出现很多破裂的地板，一旦踏上去就会掉回一楼。不过破裂的地板会在二楼的岩浆中变成可以落脚的平台，要想找到所有的同伴最好将所有的地板都弄掉下去。一路前进，破坏掉一个巨大的气球以后就可以进入尾巴团的秘密基地了！这里有两个二本兵，解决掉以后就可以进入BOSS屋了，不过史莱姆骑士是无法带进BOSS战的！



## 吸血BOSS バットン

本关的BOSS是怕热的吸血鬼巴桐。战斗一开始就向两边进行拉伸，当吸血鬼出现以后立刻进行冲刺闪避，如果被抓住的话就要猛烈挣脱，否则就会被扣去体力。当闪避开BOSS的攻击后，它会陷入硬直状态，这个时候攻击它就可以把它顶到头上。接下来把它扔到四周的岩浆里去，当它跳出火坑的时候就会变成很多蝙蝠。对着蝙蝠猛烈攻击就可以迅速扣除BOSS的体力。如果速度不够快，过一段时间以后蝙蝠又会重新变成吸血鬼。这个时候它会发射一些3向火焰，站在原地二段跳就可以轻松避过了。只要重复上述战法，击败它只是时间问题。获胜以后在上方的房间内救出了史莱姆的老爸和老妈，学会了更加强力的史莱姆攻击，这下连原来无法破坏的水晶墙也可以打破了。

## 史莱恩町 スラ ンの町

回到村子里，史莱姆爷爷提到了由3只忍者史莱姆组成的すっぴん調査団，它们去向目前还不甚明了。而它们一定知道关于“史莱姆的尾巴”的情报。这3只史莱姆分别位于3个迷宫的水晶墙后面，史莱姆不得不再跑一趟了！水晶墙后面有一种特别的机关，史莱姆要按照机关的提示找到相应的东西顶在头上才能打开大门。（森林关的水晶墙后面有一个井户，进入以后可以得到一个生命之树的果实。）救出它们以后，忍者们会在史莱恩町南面海滩那里的迷之洞窟里等待史莱姆。只要通过它们的试炼就可以获得相关情报。（撞击迷之洞窟中写着“心”、“体”、“技”字样的墙壁就可以进入试炼所了。）

心之试炼：来到庭院中大石头附近静立，很快就会看到藏在石头下的忍者，和它对话就算完成了试炼。成功以后出现新的迷宫“ノッケの森の奥”。

技之试炼：只要把忍者抓住并且扔到庭院中央的网兜中就算完成了试炼，需要注意的是它实在太灵活了，而且会使用替身术。成功以后出现新迷宫“カラカラ水源”。

体之试炼：直接来到最上面和美国国旗对话就可以通过试炼了。成功以后出现新的迷宫“メラゾマ火山”。

## 森林深处 ノッケの森の奥

这一关是诺凯之森的强化版，在谜题上有不少新意。其中板车房间里的谜题要求用3幅车轨图组合出正确的轨道，好让班车顺利的通行。在下角的区域需要从树丛间的隐藏通路那里进入，因为很好找在这里就不再多说了！在里面可以找到挂满了金币的摇钱树。在最左







上角的区域，史莱林会遇到红色的鸭嘴兽，打败它以后就可以开启通向秘密基地的大门了。

### 巨像 BOSS ゴレミ

这个BOSS是森林关那个巨像兵的妹妹，因此应对方法也比较类似。不过需要注意，本BOSS的特殊攻击并不是往下方冲刺，而是从双手向下方发射子弹。不断撞击它的身体两侧以及正面会让它暂时散架，这个时候要全力攻击它的头部，这样才能真正对它造成伤害。胜利后可以获得一枚石板。

### 卡拉卡拉水源 カラカラ水源

在机关和谜题的设置方面，本关和碧水川非常相似，不过难度高了不少。因为没有特别值得描述的地方，所以这就一笔带过了，只要记得走遍所有地方一定能够找到这里的全部同伴的！

### 龟龙 BOSS ロードン

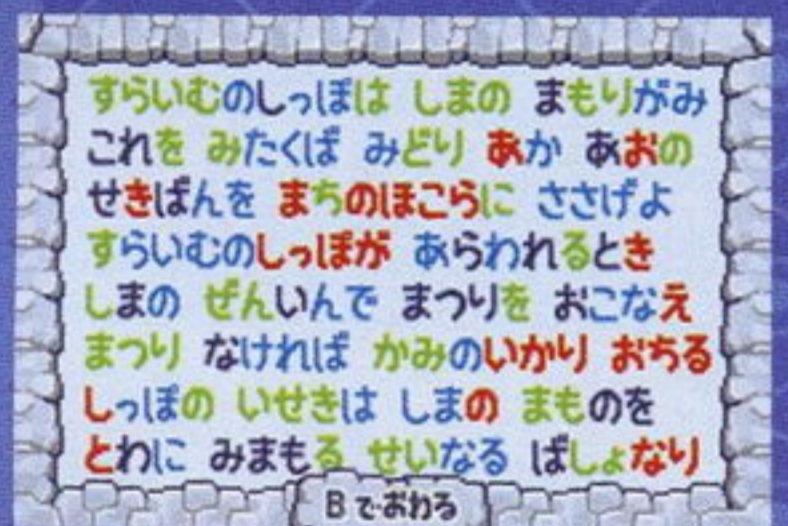
龟龙的第一形态非常容易对付，和其他普通的龟龙一样，只要钻到沙子里面把它顶翻就可以攻击它了。不过很快他就会吐出很多水，把沙地变成了水池。这个时候要注意闪避它的攻击。数次攻击以后，碧水川的BOSS小龙出现帮助史莱林。小龙会骑在史莱姆的头上，而且不管受到什么攻击都不会掉下来。这个时候按B键小龙就会发射火焰弹。而BOSS此时会增加一种新的攻击方式，就是以身体为中心向四周发射旋转的火柱，原地起跳就能轻松避过。趁它停下休息的时候用火焰弹连续攻击就可以了。当BOSS体力很低的时候，它在喷射火柱的同时还会不断移动，但是并不难闪避。胜利后可以获得一枚石板。

### 麦拉佐马火山 メラゾマ火山

很显然，这一关是矿山的强化版，同样充满了岩浆和气球。需要注意的是，最初遇到的4个排放整齐的宝箱里面都是僵尸，千万不要开启。得到史莱姆骑士以后，那个房间里的僵尸是杀不完的，而且僵尸身上的金币也非常少，所以不要恋战，迅速回到上层去。看守秘密基地大门的是一个鸭嘴兽骑士，和它拼剑就可以了，绝对不要给它抓到破绽。

### 双子 BOSS ヒュール&モユール

这一冰一火两个BOSS各有3格血，如果单挑的话可能会比较难对付，但是它们两个联手攻击却给史莱林带来了机会。引诱它们发动攻击，因为它们两个人的攻击正好可以互相克制对方，所以用这个方法就可以扣除它们很多体力。当它们受到伤害以后还可以把它们顶起来直接向另外一个人扔去，同样可以造成伤害。当解决掉其中一个以后，就可以用它手中的武器进行攻击了。建议先干掉火属性的那一个，因为它的火焰手套非常好用，而且十分安全。获胜以后可以获得最后一枚石板。



### 史莱恩町 スラ ンの町

得到3枚石板以后发现还是无法完全解读上面的文字，必须要找到村子里的老巫女オババ才行。オババ躲在海滩左下角灯塔最顶层的墙壁后面，和它对话以后位于二丁目的神祠大门就可以开启了。发生剧情以后出现新的迷宫“スライムのしっぽ”。

### 史莱姆的尾巴 スライムのしっぽ

入口处附近有一个大广场，当中有洛特之纹章以及旅行之扉。广场里的两个铠甲兵必须先是从背后攻击撞掉它们的盾牌，这样后来的攻击才能对它们造成伤害。打死铠甲兵以后可以获得剑。将剑插在广场上方4扇大门前的插槽内就能开启大门了。不过需要注意，每个大门前有3个插槽，但是只有一个是正确的插槽，只要插对了就能够开启大门。

4扇大门分别通向建筑物的4层不同的区域，每个区域内都藏有一个机关。开启了全部4个机关以后，建筑物正中间秘密基地的大门才会开启。在这些区域内会出现新的敌人木乃伊和泥浆手。当抵达机关所在的房间以后，大个子独眼巨人会出现，并且会阻挠史莱林开启机关。这个时候不用和它缠斗，因为史莱林的任何攻击都不会对它产生效果！一切都以开启机关为优先。

通过广场处秘密基地的大门可以坐电梯来到建筑物的最顶层。一进门就会再次遇到独眼巨人，攻击同样对它无效。不过房间右上角有一个特殊的机关，只要史莱林站上在上面，天花板就会砸下来，这样的攻击可以一下子把巨人压扁，这个时候要迅速把它顶到头上。然后巨人会召唤出许多泥浆手来阻挠史莱林的前进。现在要做的就是一路来到房间最左边，那里有一个旅行之扉，把压扁的巨人摔到上面就可以把这个瘟神送走了！在更上方的房间内有洛特的纹章，还可以救出好朋友：イホン。房间的另外一头就是通向最终BOSS的大门了！

### 六本 BOSS ドン・モジャール

不愧是最终BOSS，它的尾巴居然有6条。而且这个BOSS一股老大的派头，第一形态下绝对不会自己出手！第一形态下它有两种攻击方式，一是召唤一个手下从两侧的平台对史莱林进行扫射，这个时候只要躲到它的身后就可以让子弹全部打在自己身上；第二种攻击方式是召唤出很多鸭嘴兽对整个房间进行扫射，虽然看起来很花，但是只要注意子弹扫射时在地面上引起的火花并且及时用二段跳回避就可以了。当它体力被削减到一定程度以后，它会破坏GBA的屏幕（真的打了个窟窿——b）以干扰玩家的视线，不



过效果并不明显。

当它的3格体力被全部扣完以后，它就会驾驶机器人小桃号进行第二轮攻击。不过被史莱林救出的伙伴们现在也赶来帮助史莱林挑战大BOSS了！因为机器人是铁做的，所以史莱姆攻击是不会产生效果的。只有将不断跳入场地的伙伴们举起来，当作武器直接扔向BOSS才能够对它造成伤害！而且每只史莱姆在进攻的时候都会说出一些热血的话语，真是让人感动呀！这一轮的战斗结束得比较迅速，但是老大还没有死心，它用变化之杖将自己变成了巨人，进入了第三形态。

第三形态下，BOSS首先会从天上扔下一些道具，抓紧时间捡起来，因为对方很快就要发动攻击了！在远处的时候，它主要的两种攻击方式分别是炮弹攻击和罐头攻击。其中炮弹攻击非常有规律，比较容易躲避；而罐头攻击则比较难以捉摸，一不小心就会把头上顶的东西都弄掉了……攻击了几回合以后，BOSS会冲到近处用拳头进行攻击，用二段跳进行回避就可以了，记着跳跃的同时把头上的道具扔出去，这样就能打中BOSS了。因为这种攻击的伤害值不是很高，所以战斗可能会花去一点时间。加上之前的战斗已经消耗了不少体力，所以为了成功还是要以保命为优先！在二段跳的时候按住方向键的上，史莱林可以跳入大海中完全回避BOSS的攻击，不过身上的道具也会因此消失，所以究竟如何取舍还是要看实际的情况来决定！

### 史莱恩町 スラ ンの町

打败尾巴团的BOSS以后可以救出第99名同伴，史莱林的妹妹史莱美。然后可以看到一个不完美的结局画面。而这最后一个同伴被关在了驻扎着号称尾巴团最强的红尾巴奇美拉的空中庭园那里。打听到这个消息以后，出现新迷宫空中庭园。



### 空中庭园 ミオ・ロシタル

空中庭园都是有一些悬浮在半空的小区域组成的，如果不小心从这些区域边缘落下，就会直接回到庭园的入口处。在路上会遇到魔法师ピロ，它奉命来阻挠史莱林前往红尾巴的老大ムーン那里。在后面的道路上，魔法师和它手下的奇美拉会不断出现，但是击倒它们却没有奖励。（顺便一提，将魔法师和奇美拉从平台边缘摔下去以后会把它们直接送回村子里）在最后一个区域里，有一个升降平台被4个“不会动的活动石像”压住了。使用蓄满力的史莱姆攻击可以把石像撞飞，把它们顶在头顶



上以后从平台边缘扔下去就可以了！需要注意，如果没有接到石像，它们会自动返回原地，此时如果撞到史莱林会造成伤害！消灭掉所有石像以后，平台就可以移动了，最上面就是红尾巴的老大了！

### 飞行 BOSS ムーン

金色的ムーン一开始会召唤出几拨手下进行冲锋，趁这个时候撞翻几个，并且把它们顶在头顶上。当ムーン再次出现的时候就用它的手下对它进行攻击。这就是基本的战术。当ムーン用翅膀引发强风的时候，原地按下A键就可以不被吹走。这一仗的难度并不高，不过需要注意场地非常小，如果一不注意掉下去的话就要从出口处重新来过，相当麻烦。击败ムーン以后就可以救出最后一个同伴了。而游戏真正的结局也就出现了！

### 史莱恩町 スラ ンの町

当救齐100个同伴以后，位于二丁目的最后一个大铁球被取走了，出现了一个神秘的洞穴。进入以后发现居然是老朋友：イホン，这次需要和它进行一次雄性和雄性之间的决斗（——）。战斗的前半部分基本上只要掌握好时机使用史莱姆攻击就行了。当イホンの体力被削减到一定程度以后，它会用变化之杖将史莱林变成一只鸭嘴兽，这个时候就无法使用史莱姆攻击了。不过史莱林却因此获得了尾巴旋转的能力，只要按下B键就可以直接攻击，要取胜应该也不是什么难事……

虽然已经打败了尾巴团，救出了所有的同伴，但是村子的建设方面进度还比较缓慢。如果想知道游戏中还有哪些秘密，那么你绝对不要错过下一期的研究哦！





# マリオ&ルイージRPG

## 攻略透解

正当我们还在苦等日版的发售日时欧版却提早推出,实在让人喜出望外。欧版和美版的游戏名与日版略有不同,叫做《马里奥和路易超级明星传说》(《MARIO AND LUIGI: SUPER STAR SAGA》),除了语言显示外,游戏内容当然都是一样的。下面这篇攻略就是以欧版为对象的。



马里奥和路易 RPG	NINTENDO	A·RPG
GBA	マリオ&ルイージRPG	2003年11月21日
1~4人	自带记忆功能	128M
无对应周边		4800日元
		推荐玩家年龄: 全年齡

## 系统篇

### 基本操作

在地图画面, A、B 分别实行马里奥和路易的动作 (A 键是前面一人, B 键是后面一人); L、R 键来切换各自动作; START 键调换两人前后位置 (两人前后位置不同, 可使用动作也略有不同); SELECT 键是进入菜单画面。

### 菜单

**道具 (Items):** 道具分为 3 大类, 分别是普通道具、特殊道具和豆子, 查看时按 L、R 键切换。

**装备 (Equipment):** 装备分 3 种, 分别是裤子 (影响防御力和 HP)、勋章 (影响攻击力和 BP) 和饰品 (附加特殊能力)。

**状态 (Bros.info):** 查看两人的能力值和装备等资料。人物主要能力有 4 项, 分别是攻击力 (POW)、防御力 (DEF)、速度 (SPEED) 和幸运 (STACHE), 幸运影响到战斗中的会心一击出现几率以及在商店中购买道具时的折扣大小。

**地图 (Beanbean Map):** 查看地图, 按 A 键可以显示当前地名, 地图上标红旗的地方是下一步该去的地点。

### 战斗

战斗时 A 键确定马里奥的行动, B 键确定路易的行动, L 键用来取消。战斗菜单如下:

**SOLO:** 单人攻击, 单人攻击方式一共有 3 种, 分别是跳跃、锤子和手, 攻击时在特定的时候按键能提高攻击力。

**BROS:** 合体攻击, 发动合体攻击耗费 BP, 发动前可以用 L、R 键选择发动方式, 共 3 种。方式 1 和方式 2 都属于简单模式, 其中方式 1 会给出按键提示, 并且时间变慢 (有利于把握按键时机, 但不利于连打按键); 而方式 2 也会给出按键提示, 但时间不会变慢。至于方式 3 既不会给出按键提示也不会时间变慢, 但消耗的 BP 相应很少。

**ITEM:** 使用道具。

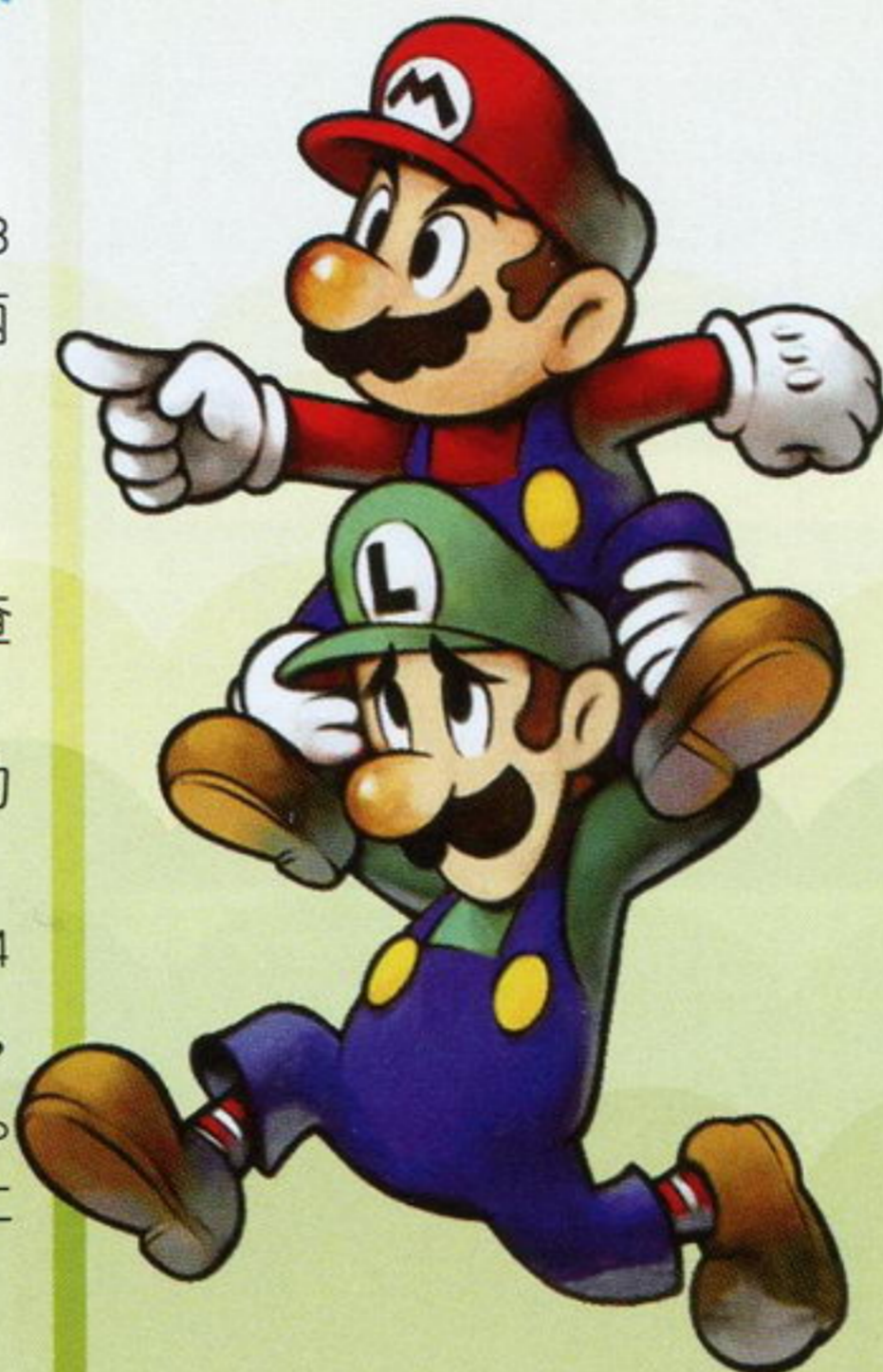
**RUN:** 逃跑, 逃跑时要不断连打按键, 连打得越快掉落的金币就越少。

### 关于豆子

豆子分为 4 种, 可根据颜色来区分, 分别是绿、棕、红、金。绿的在豆豆城堡周围的敌人身上得到; 红的一般在地上挖到 (地上有圆圈标志的地方让路易钻到地下去挖); 棕的可在隐藏方块中以及冲浪游戏 (在地图右下方的小岛上) 中获得; 金的在其他的迷你游戏中可得到。得到豆子可以去豆豆城堡镇 (Beanbean Castle Town) 的酒吧, 在那里可以制造出豆子饮料, 使用后能提升各项能力。饮料共有 7 种, 每一种饮料初次被制造出来后都会被博士拿去品尝, 之后他会给你一种饰品。说到那位博士, 他就是《路易的鬼屋》中的拿着吸尘器的家伙, 他说话还是那副腔调。

### 得到饰品一览

名称	附加能力
Greed Wallet	战斗后获得两倍金币
Bonus Ring	战斗后获得两倍经验值
Excite Spring	战斗中跳起来能够长时间浮空
Great Force	对敌人伤害加倍, 同时自身受到的伤害也加倍
Power Grip	战斗中举起锤子永远不会累
Cobalt Necktie	幸运值加倍
Game Boy Horror SP	从敌人身上得到稀有道具



### 合体攻击

两人各有 4 种合体攻击, 其中有 3 种是从跳、锤子、手的基本技能中派生出来的, 还有 1 种是在铁锤兄弟山洞中赢得秘密卷轴后领悟。每种合体技都有各自的 ADV 模式, 只要在战斗中多次完整地使出合体技, 达到一定次数后两人就会出现若有所思的画面, 之后便会领悟 ADV 模式。ADV 模式下的按键方式会发生变化, 所以第一次发动 ADV 合体技最好用有按键提示的方式 1 或 2 来发动, 当出现 “!” 标志时试着按下别的键, 成功了就会出现 “ADVANCE” 字样。只要完整发动了一次 ADV 合体技, 以后 “!” 就会被判定取代, 算是记录下来, 以后便可方便地用方式 3 来发动了。以下是所有合体技的发动方式:

### 马里奥

#### 跳 BROS (SPLASH BROS)

普通: A → B → A

ADV: A → A+B → B → A

#### 旋转 BROS (SWING BROS)

普通: A 按住住一段时间后松开

ADV: A 按住一段时间后松开 → B → A → AB 连打 (连打可以偷敌人的物品)

#### 锤 BROS (CHOPPER BROS)

普通: A → B → A 连打

ADV: A → A+B → B → A → B → A → B → A → B → A → B

#### 火 BROS (FIRE BROS)

普通: A 连打 → B → B → B……

A 连打 → B → A → B → A → B → A…… → A (有几次 B → A 决定于 A 连打的次数)

### 路易

#### 跳 BROS (BOUNCE BROS)

普通: B → A → B

ADV: A → B → B → A

#### 锤 BROS (KNOCKBACK BROS)

普通: B → B → A

ADV: B → A → B → A → B → A

#### 旋转 BROS (CYCLONE BROS)

普通: B → A 连打 (旋转中可用方向键改变不同打击目标)

ADV: B → A 连打 → B → A (旋转中可用方向键改变不同打击目标)

#### 雷 BROS (THUNDER BROS)

普通: B → B → B

ADV: B → A → A → B





## 流程攻略

蘑菇 (Mushroom) 王国正在举行盛大的庆典, 迎接来访的豆豆 (Beanbean) 王国使者。碧奇公主满心欢喜地接受了豆豆王国使者呈上的礼物, 却不想礼盒中藏有机关, 公主被毒雾喷中, 立刻晕了过去。而使者现出了原形, 原来是邪恶的魔女 Cackletta, 她奸笑着偷走了碧奇公主的声音。

得知消息的马里奥和路易急忙赶到了王宫, 不小心撞到了库巴 (Koopas) 身上, 库巴大怒: 不由分说就打了起来, 正在这时, 碧奇公主突然开口说话, 结果嘴里吐出一连串的炸弹, 原来她的声音被偷走了就是这样啊。库巴害怕公主的声音会毁了自己的城堡, 决定帮助马里奥他们先去将公主的声音找回来, 然后再来绑架她。

马里奥和路易乘上库巴最新式的乌龟飞行器, 前往邻国豆豆王国 (Beanbean Kingdom)。在飞船上, 兄弟俩被一个照相师拉住, 他说他俩的护照上没有相片, 这样不能入境, 两人只好补照 (按方向键可摆不同的 POSE)。之后两人来到甲板, 看到魔女 Cackletta 带着她的手下 Fawful 来拦截, 一番战斗后, 飞船被 Fawful 击毁……



两人醒来后, 不久来到一座城堡, 两个守卫告诉他们这里就是豆豆国的边境。在顺利通过一个跳绳游戏后, 两人得到了豆豆国的地图, 并成功进入了豆豆国境内。走了没多远就看见库巴被卡在一门大炮中, 这时出现一个自称为这片地区国王的家伙 Talstar, 他说只要马里奥交出身上所有的钱他就放出库巴, 无奈之下马里奥只有交钱, 谁知他却说这些蘑菇国货币只值 10 个豆豆国金币, 要马里奥再去找 100 个豆豆国金币才行 (简直是勒索)。

在收集金币的途中 (黄色五角星处), 两人从一对蘑菇仔那里学会了高跳和旋风跳, 有了这两个能力前进更加方便, 而之后不久, 那两个蘑菇仔还教会两人合体技。

收集齐 100 枚金币后两人回到 Talstar 那里, 没想到那家伙收了钱还不放人, 这不是找 K 嘛, 两人狠狠地教训他一顿。这时那两个蘑菇仔又出现了, 他们点燃了大炮, 轰的一声, 库巴被轰上了天……

兄弟俩走出 Stardust Fields, 一出山洞便被 3 个士兵包围住了, 原来他们的王子 Peasley 被人绑架了。在得知马里奥和路易的身分后, 士兵们一番道歉后离开。

来到 Hoohoo 村, 在下方的山路两人发现了 Fawful 的身影, 不过他用石头堵住了路口, 大笑着离去, 马里奥和路易只好回到村子。村子左边的桥断了, 几个村民在修桥 (一定要和他们都对话)。在村子里找到锤子兄弟 (Hammerhand Bros), 他们说可以帮忙打造锤子, 不过需要一种叫 Honhon Blocks 的石头作材料。出门后发现桥已经修好, 这样便可以上山了。爬山过程中要经历一个石像的考验, 先要利用旋风跳在 30 秒之内收集 10 个珠子, 然后还要战胜一个 BOSS。通过这两个考验后两人来到山顶, 看见一只大鸟在一个巨蛋上睡觉, 在它面前有一块紫色的石头, 那就是要找的 Hoohoo Block。马里奥上前拿石头时惊醒了它, 结果那个巨蛋也破裂了, 里面出来一只龙, 石头也掉下了山, 不过正好落在锤子兄弟的屋子里。

那只龙被打败后竟然变成了 Peasley 王子, 他说他跟踪魔女的时候被他们发现, 于是被封进了这个蛋里面。王子告诉马里奥, 魔女的一下目标就是豆豆国城堡, 要他俩赶快去那里。说完, 他给了马里奥一支玫瑰花作为信物, 然后飞走了。在那只大鸟的帮助下, 马里奥和路易也下了山, 然后来到锤子兄弟家里得到了锤子。



打碎 Fawful 留下的石像, 两人一路来到豆豆国城堡, 却发现那里已经成为一片废墟。将玫瑰花给守门士兵看后, 两人进了城, 但却遭到管家莉玛太太 (Lady Lima) 的陷害, 掉入了下水道。两人一路用锤子砸下木桩, 修好水管, 不久又见到了莉玛太太, 她一番解释后两人才知道刚才陷害他们的那个莉玛太太是魔女假扮的, 她要抢夺城堡中的豆之星 (Beanstar)。赶到大厅时, 发现

豆之星已经被魔女抢走, 魔女得意地说道: “当碧奇公主的声音唤醒豆之星之后, 这个世界就是我的了。” 她叫出神志不清的豆豆女王来对付马里奥。胜利后大家发现豆豆女王体内有毒虫, 因此才会被魔女操纵。莉玛要马里奥去 Chucklehuck 森林寻找 Chuckola Reserve, 有了那种可乐便可以让女王恢复原样。莉玛交给了马里奥一枚 Beanbean Blooch 作为去 Chucklehuck 大宅的通行证。



兄弟俩穿过左边的 Chucklehuck 森林, 进入 Chucklehuck 大宅。房间里面堆满了酒桶, 在木桶间穿行时两人遇到了一个自称为影子盗贼 (Shadow Thief) 的家伙, 原来他是来偷可乐的。被马里奥发现身影后他十分愤怒, 叫出自己的手下与马里奥开战, 两人定睛一看那手下, 竟然是库巴, 原来库巴那次被大炮轰上天后就失去了记忆。

打败盗贼和库巴后, 马里奥在一个木桶中发现两个人, 他们自称是可乐之父, 出于感激他们教会兄弟俩锤子的新用途——马里奥可以被砸小, 而路易可以被砸入地下。不过之后他们要求马里奥和路易帮他们拿到两个玻璃杯算是报酬, 有了新能力后两人轻易帮他们拿到了。

兄弟俩进入 Chucklehuck 森林, 利用新的技能不断前进, 不久遇见森林的守护者 Chuckle 大树, 它说只有找到白, 红, 紫 3 种 Chuckola 果实的人才能进入它后面的地方。白色果实在最右边, 红色果实要打败一只毛毛虫才能得到 (中途会有一个丑陋的女人教会路易怎样钻进地下找道具)。得到 3 个果实后, Chuckle 大树让开道路, 不过却被影子盗贼和库巴抢先一步冲了进去。但是在里面他们却被制造可乐的老人 Bubbles 给吊了起来。那个疯狂的老头花了 1000 年制造出了一桶可乐, 现在那桶可乐变成了怪物。当兄弟俩干掉了那个怪物后, 老头愤怒地打碎地板, 马里奥和路易还有那个可乐桶一起掉了下去, 而马里奥掉进了桶里面被灌了一肚子的可乐。

回到城堡后, 马里奥把可乐吐给豆豆女王喝, 女王立刻吐出一条虫子, 恢复过来。两人出来见到王子, 得知了魔女现在藏身在东北方的研究所 Woohoo Hooniversity。兄弟俩立刻动身前往。

研究所内立着许多镜子, 两人一路解开机关, 先是解开一个雕像阵的谜题 (门外墙上有提示), 让一道光束照在镜子上, 然后解开其他机关让镜子转换角度, 最终使光柱照到一个圆盘上, 打开了门。魔女正在里面举行仪式, 让几个机器人播放公主的声音, 结果一串古怪的声音使豆之星发狂。随后马里奥上前与魔女展开战斗, 胜利后, Fawful 将魔女的灵魂吸进了自己身上的一个容器中。这时王子赶来一剑将 Fawful 打飞, 催促马里奥赶快去寻找豆之星。

马里奥在地下发现了豆之星的踪影, 不过落在了影子盗贼和库巴手里, 一番打斗后, 上面突然掉下一个机器人, 一阵乱叫又使豆之星发狂了, 豆之星带着四个人飞上天空裂成了 4 片, 散落到各地。

马里奥和路易醒来后发现在一个小岛上, 在这里的两个遗迹中两人学会了新的能力——火魔法和雷魔法。利用魔法他俩打开新的道路来到海底。与此同时, 魔女附身在库巴身上, 变成了魔女库巴, 获得了重生。

从水管出来后兄弟俩又回到了豆豆国, 王子告知碧奇公主即将来来到这里, 兄弟俩急忙赶去南边的飞机场迎接。

使用雷魔法开启了通往机场的路, 到达机场却发现这里还有些麻烦事, 机场跑道被一株怪植物霸占了, 两人不得不清理它们。先对着那些花浇水, 然后放电就能干掉, 之后就要面对 BOSS。清理完后, 公主的飞机终于降落了。

原来公主的声音并没有偷走, 那天王子提前通知了公主并带她躲了起来, 而魔女偷走的只是一只恶心的恐龙的声音, 难怪豆之星听到那个声音会发狂了。公主说要去拜访一下北边的蘑菇村, 马里奥和路易决定护送。

在城堡东边, 路易用雷电击打一个水晶球后打开一道铁门, 进入山洞中, 一对锤子兄弟给马里奥和路易的锤子升了级, 变成







超级锤子，这样便可敲开紫色的石头。另外在山洞中与一个石头玩猜谜游戏后马里奥赢得了秘密卷轴，从而领悟了一招新的合体技。

从锤子敲开 Teehee 山谷入口的石头，一路护送公主前进，其间不要让公主离开自己视线，否则会被敌人抓走。费尽周折终于将公主送到村子，两个小

蘑菇带公主去参观了，无聊的马里奥和路易便去游戏厅玩游戏。轻松打破游戏记录后，两人赢得了一个绿蘑菇，马里奥想也不想便一口吞下，结果立刻脸色发绿，晕倒在地。

路易从医生处得知解药在城西一个叫 Guffawha Ruins 的地方，有一种叫 Crabbie Grass 的药草可以解除马里奥的病，但是当路易听说那里有恐怖的怪兽时立刻吓得双腿发麻，连跳跃都不会了。不过在碧奇公主一番严词命令下，路易也只有硬着头皮出了门。当他路过催眠师的屋子时，催眠师对他一通催眠，使他认为自己是马里奥，于是恢复正常，并信心百倍地出发了。

路易独自一人解开一系列机关，并打败 BOSS，终于得到了药草，回到村中魔女库巴突然来袭，并抢走了碧奇公主。路易用草药治好马里奥，两人一起来到豆豆国城堡。这时魔女库巴送来一个 GBA，GBA 打出她全息影像，她要马里奥拿 4 片豆之星的碎片来交换公主。此时 4 片碎片已经在地图上标明

第一枚碎片在东北方海盗船上。在船上先要帮一个人干活（一个迷你游戏，使相同颜色的一条方块消去），从而得到会员卡。利用会员卡进入某个房间后看到一个被夹在墙壁中的家伙（这家伙喝了太多可乐而被卡住了），交谈后得知要用炸药来炸开。上楼到船长室，门外有一块木板，对着木板敲一下，一捆炸药掉了下去，下去点火，于是那个被卡住的家伙被炸了出来。不过爆炸的震动使海盗船沉没，豆之星的碎片也飘走了。兄弟俩从黄色水管来到海底，一路来到一个小岛上。两人花 500 元做

按摩，那两个按摩小姐竟然是世外高人，教会了他俩新的技巧——冲刺（马里奥烤路易）和并行（路易电马里奥）。在学习并行的时候，要背向那个女的压她一下（汗），之后是利用冲刺来撞铁球。学完之后还要帮那两个按摩女找两样东西，算是交学费。



两人利用冲刺撞翻了挡路的乌龟，穿过海底通道，上来后看到一个移动方块（SPIN BLOCK），站在旁边用旋风跳可以让它移动。当分别推开 3 个幽灵石像机关后（利用并行能力背靠石像推动），通往中央的石头浮了起来。干掉那里一只大螃蟹后，两人终于拿回了一枚豆之星碎片。

第二枚碎片在左下角的 Chucklehuck 森林。进入蜗牛的王国，先在斗技场赢得蜗牛卡，然后凭着这枚卡进入旁边的区域，干掉里面的影子盗贼后得到第二枚碎片。

第三枚在南部海岸的 Harhall's Studio，在这里要按照一个服装师的要求给衣服染上不同的色彩和图案。标准颜色从上到下的分别是黄、蓝、红，标准图案从上到下分别是竖条、圆点、方格。服装师第一次要求“红格子”，很简单，分别打中红色和格子的飞机就行；第二次要求的是紫色圆点，紫色是用红色+蓝色混合的；第三次要求的是褐色五角星，褐色是用黄色+蓝色+红色 3 种颜色混合而出，而五角星图案是任意两个图案混合而成。顺利完成 3 个要求后得到第三枚碎片。

第四枚碎片在北边的耀西电影院，与门口那位鸡蛋大叔交谈后得知他要找 7 枚耀西蛋来装饰那张大海报，可是耀西们因为没有食物吃而不再下蛋。在电影院里马里奥找到一个叫 Fava 的老头打听，得知耀西要吃的食物是豆豆果（Bean Fruit），它们生长在城堡

四周。

大地图上已经标出了豆豆果的位置，这些生长在地下的果实周围都会长一圈花，所以很好辨认。顺利收集齐 7 颗果实后，带回去给那 7 只耀西吃下，从而得到 7 颗蛋。交给那位鸡蛋大叔后，马里奥终于拿到了最后一枚碎片。

将 4 个碎片带回豆豆城堡，豆之星复活了，这时魔女库巴又派人送来 GBA，传话给马里奥和路易，要他俩赶快带着豆之星去东北方的 Joke's End。王子交给两人一个假的豆之星，而蘑菇长老也交给两人一件公主替换用的衣服。

再次来到铁匠的秘密洞穴，两人的锤子又得到了加强，可以打碎黑色的石头了。山洞中的另一个猜谜游戏可以赢得秘密卷轴 2，路易也学会了一招新的合体技。

来到城堡左边的海边，用锤子砸开黑色石块，两人来到海边。在一个有缝隙的木板处，马里奥一锤子下去将路易砸成了冲浪板（我笑晕了），马里奥踩着冲浪板漂洋过海来到东北边的 Joke's End。

城堡中的谜题明显复杂起来。提示几点。1. 有个地方需要点燃炉火，让大锅产生蒸汽，然后站在锅炉上使用旋风跳，使蒸汽形成旋风。2. 两人分开前进时，有时要同时顶房间中的方块来开启机关。3. 在某处马里奥点燃 4 个烛台后，返回到黄色石块处，让路易在黄色方块下面顶一下，马里奥借势跳上平台。4. 还是 4 个烛台处，要让马力奥对着旋风吐出水珠使烛台的火全部熄灭，上方的门就会打开。5. 会消失黄色方块处，要利用冲刺冲过去。6. 打败一个雪人 BOSS 后，要点燃两个蜡烛，右边的道路才会出现。

终于见到了 Fawful，他一眼就看出了假的豆之星，抢走了路易皮箱中的那个真品。看着伤心不已的路易，马里奥想出了一个好主意，他让路易换上碧奇公主的裙子假扮公主，引得魔女库巴和 Fawful 去抓路易，而他自己救出了真公主。路易被当作真公主抓到了飞船上，一直捂着胡子的他很快就被识破了，不过最后他还是夺回豆之星并借着裙子作降落伞安全逃离飞船。Peasley 王子飞到空中来祝贺路易，并接过豆之星，正在这时一只鸟啄断了绳子，路易掉了下去。

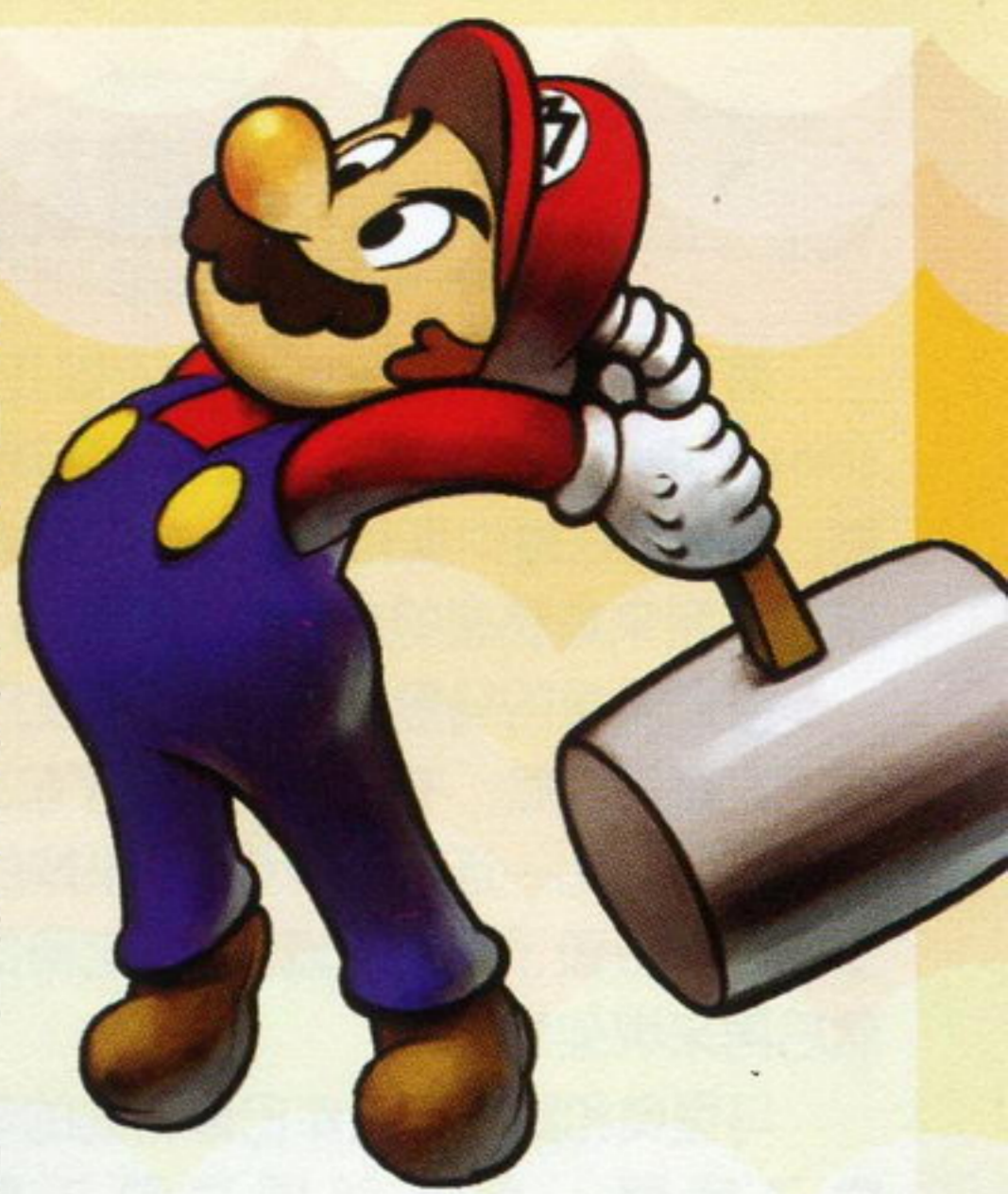
马里奥从沙漠中一个水管来到地下，救下路易后，他们又面对了影子盗贼。影子盗贼说他找了个新手下，竟然是那个假扮公主的恐龙……

收拾完影子盗贼，两人回到豆豆城堡，这里竟然又是一片狼藉，满天的炸弹往下落，天上发射炸弹的那不是库巴的城堡吗？原来现在被魔女拿来轰炸豆豆国了。两人跟豆豆女王商量后认为这样下去不是办法，只有去库巴城堡上面阻止他们才行，可以怎么上去呢？还记得西北面 HooHoo 村的大鸟吗？他不是会飞吗？对，就去找它。

大鸟载着马里奥和路易飞上了库巴的城堡，面对他俩的到来，魔女库巴好整以暇，一声令下，7 只小库巴出动了……

第一个 BOSS 一开始会将两人弄晕，此时控制方式不太对了，建议将 GBA 逆时针旋转 90 度控制，方向就正确了，不过看屏幕就要歪着脑袋看了。（笑）从第五个 BOSS 开始，战斗就有了时间限制，在 8 回合内不干掉 BOSS 就算失败，不过，你要是熟练掌握 ADV 合体技，一回合就能干掉这些 BOSS。进入第六个 BOSS 的大门前要先点燃门口的两个龙头，记得站在桶上。而面对这个 BOSS 时要先将两兄弟分开（利用那扇铁门），一边砸他一锤子他就老实了。当干掉 7 个 BOSS 后，Fawful 会出来挑战，而之后就是魔女库巴了。兄弟俩同心协力，一举干掉了她，但是她最后一口将两人吞到肚子里，魔女的灵魂就在这里，这才是真正的最终战了。这个 BOSS 需要先打掉她的头和左右手，这样她中央的心脏才会露出来，此时要尽快攻击心脏，因为下一回合她的心脏就会缩回去，而且头和左右手也会完全复活，所以此战要有耐心。最终，马里奥和路易终于将魔女的灵魂消灭，两人被吐了出来，库巴也恢复了原状，大家慢慢欣赏通关动画吧……

（完）





恶魔城 Castlevania 无辜者的悼词 KONAMI		ACT
PS2	Castlevania Lament of Innocence	2003年10月21日
1人	124KB	美版
只对应 DS2 手柄		49.99 美元
		推荐玩家年龄: 15 岁以上

## BOSS 概念解说及研究补遗

### 增效宝珠系统详解

文: 阿修罗

所谓增效宝珠系统 (Effective Orb System, 以下简称“EOS”) 是本次《恶魔城》的核心系统之一, 是以传统的副武器系统为基础, 利用 7 种增效宝珠强化副武器效果的独特系统。

#### 匕首

宝珠	名称	中文名	消耗 (心)	效果
无	Knife	匕首	1	往正前方直线扔出 1 把高速匕首
红	Triple Dagger	三重匕首	4	往正前方直线扔出 3 把高速匕首
紫	Magic Missile	魔法光弹	12	发射出 7 发可自动索敌的匕首
蓝	Needle Claw	针刺神爪	6	在前方一定距离处的地面召唤出巨针
绿	Force Cannon	神力加农	6	往正前方发射出具有穿透性的光弹
黄	Astral Knife	星光匕首	15	在身体周围制造数把可自动索敌的匕首
白	Spread Gun	扩散火枪	9	往正前方发射出高速的大范围光弹
黑	Blade Serpent	神龙飞刃	18	放出可自动追踪的匕首神龙进行攻击

#### 战斧

宝珠	名称	中文名	消耗 (心)	效果
无	Axe	战斧	6	往正前方发射出一对战斧
红	Spiral Axe	螺旋飞斧	9	往身体周围发射出数柄战斧
紫	Axe Tornado	战斧龙卷	15	在身体周围制造出一个斧旋风
蓝	Spinning Edge	飞旋刃	7	往正前方发射出一个可往复攻击 1 次的巨斧
绿	Hi-speed Edge	高速刃	7	手持巨斧往正前方高速冲刺
黄	Spirit Ripper	裂魂刃	18	放出 3 个齿轮状的攻击道具, 可自动索敌
白	Axe Trap	悬斧陷阱	15	在发动时的位置设置不断盘旋的战斧陷阱
黑	Rapid Slash	疾速闪刃	12	往正前方突进的同时用腿进行数连击

#### 圣水

宝珠	名称	中文名	消耗 (心)	效果
无	Holy Water	圣水	6	在身体正前方一定范围内洒下圣水
红	Roaring Flames	怒吼之炎	9	在身体四周用圣水引发火焰
紫	Cross Blazer	交叉焰光	12	捶击地面引发十字形的能量波
蓝	Energy Gazer	能量喷泉	7	往正前方的地面击打出不断喷射出的前进喷泉
绿	Flame Sparks	火焰闪光	6	向前方扔出圣水罐, 反弹后在地面引发火焰
黄	Holy Symbol	神圣印记	6	在原地制造出神圣印记的陷阱
白	Aqua Disk	圣水神碟	15 (长按)	在原地制造出圣水的圆盘对付空中的敌人
黑	Energy Wave	能量波动	12	往正前方的地面击打出不断前进的波动

#### 水晶

宝珠	名称	中文名	消耗 (心)	效果
无	Crystal	水晶	4	在地面设置会定时自爆的水晶石
红	Mash Crystal	碎裂晶石	6	在地面设置会定时自爆的大威力晶石
紫	Shatter Plane	晶石破	30	将全屏敌人像水晶石一样破坏掉
蓝	Hail Crystal	晶石陨落	12	从天上落下巨大的敌人
绿	Drain Stone	吸精石	12	扔出的晶石击中敌人以后可以吸取敌人的体力
黄	Satellite	护身卫星	22	在身体周围制造 4 个护身的水晶
白	Judgement	神圣审判	30	从天上不断落下圣水雨
黑	Vanish Storm	净化风暴	18	往身体正前方喷射高浓度的圣水雾

#### 十字架

宝珠	名称	中文名	消耗 (心)	效果
无	Cross	十字架	6	在身体周围制造 2 个护身十字架
红	Double Cross	双重十字	9	在身体周围制造 5 个护身十字架
紫	Michael's Sword	天使之剑	15	往敌人所在处召唤出巨大的十字形光柱
蓝	Divine Cross	超凡十字	12	在身体前面制造一个悬浮的巨大护身十字架
绿	Holy Light	神圣光辉	9	往正前方发射出一个高速的十字架进行攻击
黄	Grand Cross	大十字架	18	在身体周围制造出多个盘旋的大十字架
白	Agnea	十字电光	18 (长按)	从手部发射出电光连续攻击敌人, 击中后出现十字纹章
黑	Six Saints	六圣徒	22	在身体上方制造出 6 个可自动发射光弹的十字架



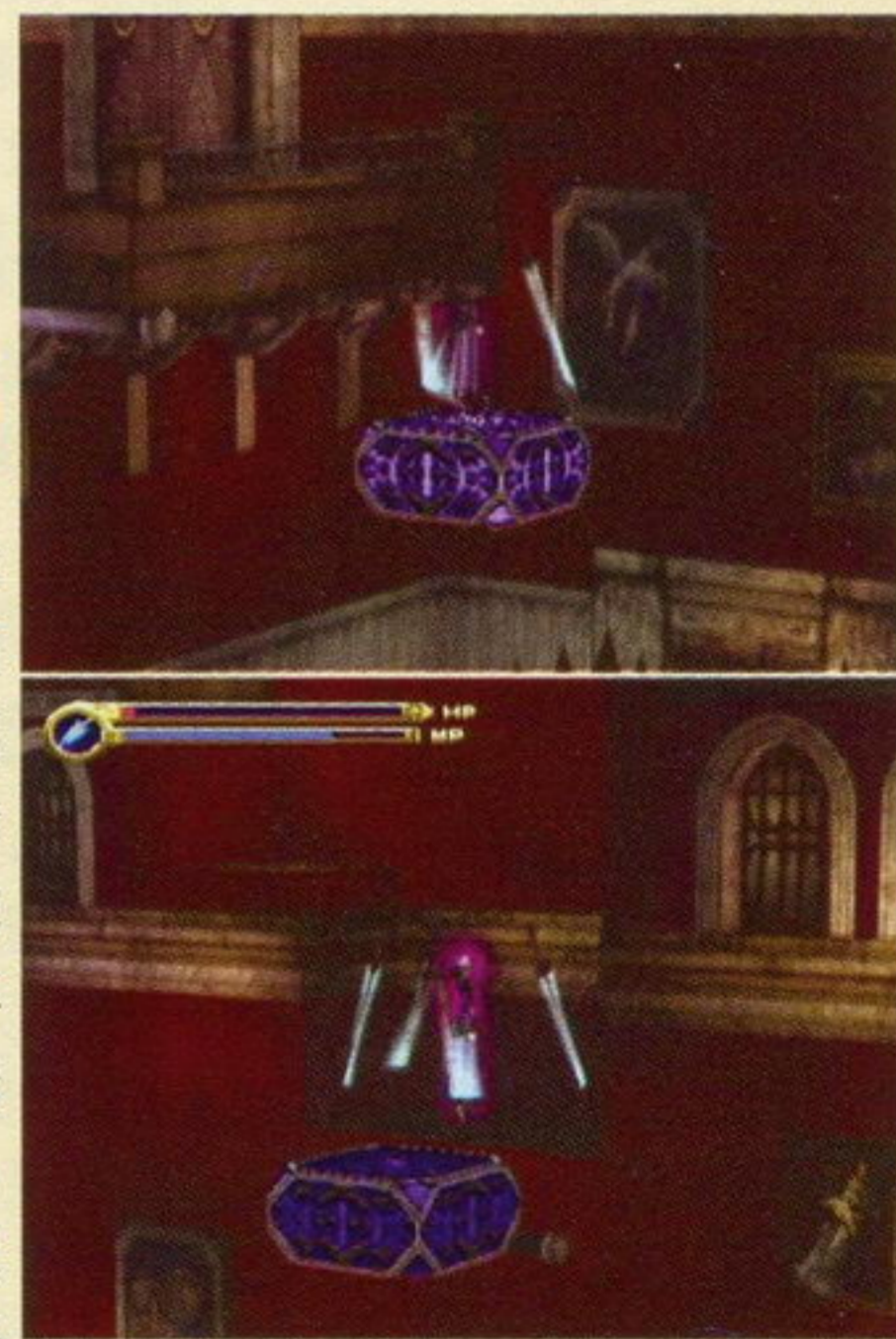
### 宝藏秘录

本作中道具的种类虽然没有《月下夜想曲》式的 RPG 型《恶魔城》丰富, 但是作为一款动作游戏来说已经算是很多了。下面就为大家列出一些携带有贵重道具的敌人 (普通难度下), 好让大家尽早得到它们身上的道具。

No 006	Evil Sword (邪剑)	No 050	Cyclops (独眼巨人)
HP	34	HP	400
抗性	匕首	抗性	无
弱点	水晶	弱点	匕首、战斧
出现地点	圣骸共鸣院 B1F 最左侧的走廊	出现地点	幽灵歌剧院, 暗黑飞瀑神宫
携带道具	1000 元, 2000 元	携带道具	逆灵秘术研究栋
No 054	Hanged Man (吊死鬼)	携带道具	Turquoise (珠宝类)
HP	180	Piko Piko Hammer (改变鞭子击中敌人时的音效)	
抗性	无	No 056	Spartacus (斯巴达克斯)
弱点	火、圣水、十字架	HP	250
出现地点	逆灵秘术研究栋, 迷月塔楼	抗性	匕首
携带道具	Coin of Happiness (luk+5)	弱点	火、圣水、十字架
No 058	Evil Stabber (邪恶杀手)	出现地点	圣骸共鸣院, 迷月塔楼
HP	200	携带道具	High Potion, Member Plate (购物时可以打折)
抗性	无	No 059	Death Reaper (致命刀客)
弱点	十字架、圣水	HP	100
出现地点	被时间忘却的庭园	抗性	无
携带道具	Assassin Necklace (攻击时一定几率会出现会心一击)	弱点	水晶
No 060	Mirage Skeleton (幻像骷髅)	出现地点	迷月塔楼
HP	500	携带道具	Heart Repair (回复红心数)
抗性	匕首	Piyo-Piyo Shoes (改变移动时的脚步声)	
弱点	火、圣水、十字架	No 062	Lizard Knight (蜥蜴骑士)
出现地点	迷月塔楼	HP	300
携带道具	Invincible Jar (无敌之瓶, 魔导器)	抗性	十字架
No 064	Phantom (幻影)	弱点	雷、匕首、战斧
HP	400	出现地点	迷月塔楼
抗性	匕首	携带道具	Talisman (一定概率将敌人攻击无效化)
弱点	火、圣水、十字架		
出现地点	迷月塔楼		
携带道具	High Potion		
	Crystal Skull (水晶头骨, 魔导器)		

### 约希姆的针刺房间

上次攻略中提到, 虽然隐藏人物约希姆无法到达一些需要用到挥鞭跳才能够前往的地点, 但是只要这些地点和地图完成度有关的话, 游戏就一定会提供一个约希姆专用的升降平台。不过, 在幽灵歌剧院 1F 和 2F 的两个针刺房间里, 玩家是找不到这样的升降平台的。不过如果让约希姆站在 1F 的针刺房间最左上方的墙角那里, 2F 针刺房间通向隐藏房间的横杆下, 只要静立超过一定时间, 地面下就会升起平台, 把约希姆送到隐藏房间的入口处。具体位置请参看配图。



### 关于剧情的释疑

总体来说, 本作的剧情部分并不算非常出色, 与《月下夜想曲》以及《晓月圆舞曲》两作跌宕起伏、悬念丛生的故事相比, 本作的情节显得非常简单。不过相对来说, 这简单的剧情也解释了系列以往的作品在设定上的一些疑点。关于本作中 Dracula 伯爵以及死神的内容, 大家可以参看“游戏立方”栏目中阿修罗制作的《恶魔城》专区“修罗魔风录”的相关内容。有一些更加细节的问题, 在今后几期的“魔风录”中, 阿修罗还会一一为各位恶魔 FANS 进行讲解, 这里就只说一些重要的内容。



## 为什么圣鞭只能由贝尔蒙特家的人使用？

看了上一期阿修罗攻略中的剧情小说以后，相信各位读者应该都清楚了，圣鞭 Vampire Killer 上寄宿了莎拉的灵魂，因而才能引发出强大的力量。而为了完成这个魔法仪式，条件就是要鞭子的持有者与寄宿在鞭子中的灵魂存在某种默契。里昂和莎拉之间的默契就是他们的恋爱关系，就是他们互相信赖对方且愿意为对方牺牲一切的心情！里昂和圣鞭之间缔结的是一种血的契约，这种契约让圣鞭和贝尔蒙特家的血统紧紧地联系在一起：只有具有贝尔蒙特血统的人才能够使用圣鞭并且发挥它对付吸血鬼的强大力量！正是因为这种原因，并不是以贝尔蒙特家人为主角，但是主角却使用了圣鞭的作品（N64 版的两款作品以及 GBA 版的《月轮》）才会被 IGA 监督定位为“外传”。

## 约希姆究竟是何许人物？

在暗黑飞瀑神宫（根据确定情报，日版中的正式名称为“地下瀑布迷宫”）最深处被囚禁着的 BOSS 约希姆，他和沃尔特一样是吸血鬼，但是却被关在了那种地方，这究竟是怎么回事呢？原来约希姆也是沃尔特的受害者之一，他也是被沃尔特变成吸血鬼的。在漫长的岁月中，他逐渐丧失了人性，但是其野心却膨胀了起来。他曾经试图击败沃尔特以获得恶魔城主的地位。但是因为传说中的漆黑之石选择了沃尔特作为主人，并且带给了他强大的力量，所以约希姆失败了。

失败了的约希姆被关在四周环绕着瀑布的小房间中无法逃脱，那是因为吸血鬼对于流动的水非常忌讳，不敢接近。（关于这个设定，《月下夜想曲》中的表现最明显，阿鲁卡多在游戏的初期只要进入水中就会受到伤害，就算后来得到了可以免除伤害的魔导器，他在水中的行动还是非常缓慢的，而且变身等动作也依然会被地下水道的瀑布所中止。）

## BOSS RUSH 模式最速挑战

文：纱迦

BOSS RUSH 模式虽然历史不长，但自它诞生起就受到了广大玩家的好评，因此在 PS2 版中加入此模式可以说是情理之中。游戏中只要通关并打败城堡 B2F 未来永劫的牢狱中的隐藏 BOSS 被遗忘者，就可以在传送中心的新入口进入 BOSS RUSH 模式。在 BOSS RUSH 中，所有的 BOSS 均会登场，登场顺序是以怪物图鉴上的顺序为准的。打过 BOSS RUSH 模式得不到任何奖励，但对于喜爱《恶魔城》的玩家来说，这并不重要。如何使自己通过 BOSS RUSH 模式的时间缩至最短，就是此模式的最吸引人的地方！

## BOSS RUSH 模式的基本规则

1. BOSS 出场顺序：火元素→霜元素→雷元素→生灵（蓝）→生灵（红）→活尸寄生体→巨像兵→魅魔→蛇发女妖→约希姆→被遗忘者→沃尔特→死神。
2. 在此模式中，角色能力可以保留，获得的装备和道具可以保留。
3. 每打败一个 BOSS，可以获得一些心和回复道具作为奖励。

## 4 种 BOSS RUSH 模式分析

由于游戏中共有 4 种游戏方式（里昂、南瓜头、约希姆、CRAZY），因此 BOSS RUSH 模式也有 4 种。纵观这 4 种模式，最困难的毫无疑问是 CRAZY 版。CRAZY 难度下，敌人的攻防能力大为加强，AI 也大大提高，而且最要命的是所携带道具的最大上限降为 5，因此打起来也格外困难。不过迎难而上是动作玩家的天性，最困难的往往也是最有挑战性的。本文将重点描述的也正是 CRAZY 版的 BOSS RUSH 模式。

除去 CRAZY 版外，其他 3 种都是普通难度，因此难度大降。不过最简单的 1 种 BOSS RUSH 模式无疑是南瓜头版。南瓜头的各种数值都要高于里昂，无论是普通攻击还是副武器都相当强劲，而且还省去了更换副武器的麻烦。南瓜头唯一不如里昂的地方在于它的 MP 比较少，这等于说用无敌之瓶后南瓜头的无敌时间也比较少。不过总的来说，10 分钟内解决战斗应不成问题。



## 道具复制大法的影响

上期杂志中已经为大家介绍了道具复制大法。用了道具复制大法后，连 EVENT 道具都能复制，虽然看上去似乎比较危险，但事实上使用道具复制大法后没有任何危害。在这么大的诱惑面前，我想大部分玩家都会忍不住去试一下吧！

如果玩家仅仅是使用道具复制大法来复制普通道具，对于攻略 BOSS RUSH 模式是没有任何影响的。而且所有的普通道具（除 SUPER POTION 和 CURTAIN TIME BELL 外）都是可以在打死特定敌人后得到的。不过部分道具的出现几率很低，如果老老实实去打的话，也的确比较浪费时间。

不过道具复制大法连装备都能复制，这就比较无赖了。像提升鞭攻击力的 DRAUPNIR 在正常游戏中只能拿到一个，如果使用道具复制大法，里昂可以同时装备上 3 个 DRAUPNIR，攻击力骤增 15 点，打 BOSS 简直就是暴力。因此是否使用道具复制大法，对于快速完成 BOSS RUSH 模式有很大影响。至于提升副武器攻击力的 AROMA EARRING，倒是可以通过打倒 LESSER DEMON 后获得，这种敌人在最后的迷月塔楼里比较多见。而装备上 3 个 AROMA EARRING 后，副武器的攻击力简直令人发指。

## 最速挑战前的准备

既然是最速挑战，那么里昂的能力自然要达到最大值。300 点 HP 和 300 点 MP 必不可少，使用副武器不消耗心的莫比乌斯胸针（完成 CRAZY 难度后可以在商店里买到）必不可少。由于有了莫比乌斯胸针，心的最大值就不重要了。魔导器方面，基本上只需要用到暂时提升攻击力的黑玉象棋子和暂时无敌的无敌之瓶就够了。

HP 回复道具方面不建议使用 SUPER POTION，因为此物除去复制大法外无法补充。事实上一些食物的回复效果也相当优良，BIG MEAT 几乎就是全回复，而 SUSHI 和 RAMEN 也是相当优秀的回复道具。暗黑飞瀑神宫的 LIZARD MAN 身上就有 BIG MEAT，另外在 CRAZY 版 BOSS RUSH 模式中也能够获得大量的食物。

MP 回复道具也是相当重要的，因为如果要快速完成的话，就必然要用到暂时无敌的魔导器无敌之瓶。不过游戏中回复 MP 的道具极少，只有 MANA PRISM 和 DIAMOND（需要装备上 JEWEL CRUSH 后使用）。后者是全回复效果，可以在商店中购买，只是价格昂贵（10000 元）。前者可以去打 FROST DEMON，当你进入暗黑飞瀑神宫后不久就能遇到这种敌人。

使各种珠宝发挥效用的 JEWEL CRUSH 在快速攻关过程中扮演着极为重要的作用。除去用 DIAMOND 进行全回复外，使用 TURQUOISE 随机更换副武器也是相当有用的。为了达到快速通关的目的，在攻关过程中需要变换副武器，如果能够成功的话，时间就会大为缩短。不过如果你运气不佳的话，就……

最后进入 BOSS RUSH 模式前先确认一下身上的装备：手持冰鞭，身穿 SOLAR PLATE，副武器为圣水，EOS 为紫宝珠，魔导器为无敌之瓶，装备莫比乌斯胸针、DRAUPNIR、AROMA EARRING（使用过道具复制大法的话装备 3 个 DRAUPNIR），常用道具和常用装备应排在前列。

### 火元素

FLAME ELEMENT

HP: 1500

无效：火

弱点：冰



火元素自然要用冰鞭来对付。他的弱点比较明显，靠近他诱使其使出五连斩后就可以任意扁之。这五连斩可以用防→滚→防→滚→滚来破，最后一次翻滚不要和他拉开距离。推荐连招：□·△·□·△·□连打。打败火元素后，迅速将火鞭换为冰鞭。

### 霜元素

FROST ELEMENT

HP: 1500

无效：冰·圣水·

水晶·十字架

弱点：火



用火鞭正好克霜元素，不过她的弱点比较隐蔽，只有在防住她的二连刺和闪光的冲刺攻击后才是破绽。当她出二连刺的第二下时，建议往后滚，这样滚完后正好就在她面前，可以任意攻击她。不过有时候她会继续进攻，这时攻击就无法造成她的硬直。建议此时马上发动无敌之瓶，躲开攻势后就可以取消了。霜元素比较难浮空，因此建议连招为□·△·□·△·□·△。打败霜元素后，迅速将冰鞭换为 VAMPIRE KILLER。



## 雷元素

THUNDER ELEMENT  
HP: 1500  
无效: 雷  
弱点: 匕首·斧头



雷元素最大的破绽出现在闪光的冲刺一击后，防住后可以用□·△·□·△·□连打狂扁之。当他放出大范围雷球时不要闪避，虽然会损失一点点HP，不过之后又能狂扁之。相反如果采用防御的话，就会失去追打的机会。打败雷元素后迅速将身上的饰品换为1个莫比乌斯胸针和2个AROMA EARRING。

## 生灵(蓝)

DOPPELGANGER (BLUE)  
HP: 1000  
无效: 无  
弱点: 无



在CRAZY难度下，这里需要面对两个生灵。他们动作灵活，而且拥有一些无敌技巧，非常浪费时间。不过只要战术得当就很简单了：敌人一出现后里昂马上跳下台阶，调好位置后连发CROSS BLAZER（圣水+紫宝珠），就可以轻松获胜。如果一开始位置不对的话，也许会逃走一个，这就要多浪费一些时间了。

打败生灵(蓝)后迅速将身上的AROMA EARRING换为DRAUPNIR。

## 生灵(红)

DOPPELGANGER (RED)  
HP: 1000  
无效: 无  
弱点: 无



虽然生灵(红)能力更强，但由于只有一个，因此要简单很多。首先还是用CROSS BLAZER将其浮空，之后可以用□·□·□·△·□·△追打。落地后再用CROSS BLAZER将其浮空(注意不宜过早)，再用□·□·□·△·□·△追打，很快就能获胜。

打败生灵(红)后马上装备JEWEL CRUSH使用TURQUOISE，将副武器换为十字架即可。因为更换副武器是完全随机的，所以如果用光了所有宝石也没有成功的话……重来吧！成功后请将EOS调至红宝珠。

## 活尸寄生体

UNDEAD PARASITE  
HP: 1200  
无效: 无  
弱点: 圣水·十字架

本关的最佳战术无疑是普通攻击+DOUBLE CROSS(十字架+红宝珠)。因为在你攻击巨虫弱点的时候，地上会冒出很多敌人来攻击你。如果有DOUBLE CROSS护身的话，它们根本就近不了你的身，惟一需要小心的就是巨虫本体的高速冲撞。推荐连续技：□·△·□·△·△。

## 巨像兵

GOLEM  
HP: 1500  
无效: 雷·匕首  
弱点: 无



对付巨像兵的第一形态，只需始终保持在其身后跳起来挥鞭，就能诱发它不停地使用跳跃攻击，反复数次就能将其打倒。第二形态就更好打了。因为此时巨像兵不能防御，玩家可以使用MICHAEL'S SWORD(十字架+紫宝珠)加强攻击威力。用翻滚闪过它的飞拳攻击后，就是攻击的最佳时机。打败巨像兵后，立刻换上火鞭，并取下莫比乌斯胸针，换上令魔法效果延长的BRISINGAMEN。

## 魅魔

SUCCUBUS  
HP: 1000  
无效: 无  
弱点: 火·匕首



魅魔是一个比较讨厌的BOSS，因为她总在天上飞来飞去，很浪费时间。除了要换上有针对性的火鞭后，还得考虑发动无敌。当她召唤出巨大的地下植物，整个人都会不动。此时就发动无敌上去拼吧！这就是最省时间的打法。打败魅魔后，将身上装备换为莫比乌斯胸针、BRISINGAMEN和DRAUPNIR，将EOS调至黄宝珠。

## 美杜莎

MEDUSA  
HP: 2000  
无效: 无  
弱点: 斧头



在CRAZY难度中，美杜莎的触手攻击最多可达8次，非常浪费时间。对付它，还是发动无敌比较省时间。事实上无敌的发动和取消可以在任何时候进行，好好利用的话会省下不少MP。美杜莎的8连击其实很有规律，只要你多练，这8下完全可以全部完美防御，这样就能回复不少MP。美杜莎飞到空中放蛇时，可以跳至空中连放GRAND CROSS(十字架+黄宝珠)，可以对它造成极大的伤害。

打败美杜莎后，马上换上冰鞭，EOS调至紫宝珠。

## 约希姆

JOACHIM  
HP: 1500  
无效: 匕首·斧头·水晶  
弱点: 冰·圣水·十字架



约希姆的战法和普通难度没有什么变化，不过为了速战速决，就要注意回复。攻击手段还是以□·△·□·△·□连打为主，如果约希姆无视你的攻击而召唤剑阵的话，可以先施放MICHAEL'S SWORD(十字架+紫宝珠)，再进行攻击，可造成极大的伤害。

打败约希姆后，将EOS调至黄宝珠，并将饰品调为2个AROMA EARRING和1个莫比乌斯胸针。

## 被遗忘者

FORGOTTEN ONE  
HP: 4800  
无效: 火·雷·十字架  
弱点: 冰



CRAZY难度下被遗忘者放出的蛆附带石化效果，一旦被石化就有可能永远也起不来了。因此最佳战法还是跳至空中连放GRAND CROSS(十字架+黄宝珠)，这样能够对它造成极大的伤害，而且基本上不会有什么危险。而且用这种战法可以看到游戏中最高的连击数，非常壮观。

打败它的肚子后接下来要打它的手。手的攻击方式是相当有规律的，这就要靠大家去熟悉了。基本上攻击方式是以MICHAEL'S SWORD(十字架+紫宝珠)加FAST RISING(△后迅速输入□)。当它将手举向空中向下释放浓血时，还是跳至空中连放GRAND CROSS伺候，同样也是秒杀。



最后要面对的是它的头部。在CRAZY难度下，往往它不会放下石块就开始喷射激光。为了保险起见，HP应尽量保持在满值，一受到伤害就迅速回复，必要时可以发动无敌。比较保险的打法是躲在石头背后连发HOLY LIGHT(十字架+绿宝珠)。

打败被遗忘者后，换上VAMPIRE KILLER，将装备改为JEWEL CRUSH、BRISINGAMEN和DRAUPNIR。请尽量将副武器换为斧头。



## 沃尔特

WALTER THE VAMPIRE  
HP: 1500  
无效: 匕首·斧头  
弱点: 圣水·十字架



沃尔特的破绽非常大，基本上只要站得远远的，躲开他的攻击后从容走近他一顿狂扁，当他快死时更是只会地面攻击。不过要小心的是他释放的能量球，在CRAZY难度中如果你攻击不到他的话，他便会不断使用这招，非常浪费时间。如果此时没有斧头的快速冲刺，建议直接用无敌算了。

## 死神

DEATH  
HP: 4444  
无效: 无  
弱点: 无



终于面对最终BOSS了，最好最省时的方法当然就是不断使用无敌进行攻击了。积攒到此时的DIAMOND和MANA PRISM都可以派上用场了，只要注意无敌的使用时间，打过死神没有任何问题。如果你行动够快的话，此时的时间应该在20分钟以内。

## 后记

纱迦的CRAZY版BOSS RUSH模式记录是16分27秒(南瓜头为8分29秒)，这个成绩只能算是较好，因为整个过程还有太多的潜力可挖。首先如果副武器能任意变换，很多BOSS都能省下更多的时间，比如对付约希姆时如果用SHATTER PLANE(水晶+紫宝珠)的话摧毁那3个光球简直就是轻松+惬意；其次本游戏也有HP越低攻击力越高的道具，这个道具叫MEGINGJORD。如果有GBA版《晓月》喝过期牛奶后空血挑战的本事，打本模式自然方便快捷得多。更何况本作的系统完美防御本身就是一个有运气成分在内的系统，也许真有玩家能练成完美防御的神功呢？如果游戏能够随时存档的话，以上设想就可以实现了，可惜这是PS2游戏。究竟BOSS RUSH的极限是多少时间呢？希望广大《恶魔城》FANS来信切磋！



# 《青之天外》 补遗篇

ORIENTAL BLUE 青之天外	HUDSON	RPG
GBA オリエンタルブルー 青の天外 1人 自带记忆功能 对应 GBA 专用通信线	2003年10月24日 卡带 (128M)	日版 4800日元 推荐玩家年龄: 全年齡

## 青之船

蜥蜴人加吉(ジャッジ)加入后,带着他到ミヤコ岛上的青之遗迹,他会给天蓝青之钥匙3(加吉每次都不肯自己用钥匙开门,非要将钥匙给天蓝,不知道为什么。注意,如果天蓝道具栏装满了,记得清理一下留出空位)。利用钥匙3打开青之遗迹的大门。在遗迹中便能得到青之一族的宝藏之一——青之船,有了它便可以在海上航行。之后开船到ミヤコ岛左上方的机械(キカイ)岛,利用青之钥匙10打开开关后青之船便获得了潜水能力,在深海处按A键便能潜入海底。在海底有不少地洞,按A键可以继续下落。通过这些海底地道能够前往不同的海域和场所。



## 青之城

有了青之船首先应该去的地方就是青之城(去青之城的海底洞窟在大都东南面的深海),因为去了那里青之船便能够与青之城完成对接,此后使用瞬间移动时,你可以回到青之城的地下找到青之船(以前只能在ミヤコ岛的遗迹找到)。



对接完成后,再进出一次青之城,恋先生会对青之船再进行一次改造——给青之船装上鱼雷,有了鱼雷便可打开海底通道中的一些挡路石块,从而去更多地方。(按R键发射鱼雷)

## 大都内部

通过大都东南面的深海洞窟(也就是去青之城的通道),可进入大都内部,在内部可以找到4个宝箱,其中一个饰品ひかりのベール很不错,作用为50%几率反射敌方魔法。需要注意,如果剧情发展到末期,大都沦陷、铁人城堡出现,那么便不能进入大都内部得到这些道具了。

## 巴龙瀑布内部

通过ガルダ南边的深海洞窟可以进入到巴龙(バロン)瀑布内部,其中有不少宝箱,其中一个通道用鱼雷炸开后可以找到一个青之宝箱,利用青之钥匙2打开后可以得到カムイの剣。

## 白海



青之城左边的海底洞窟通往北部海域(用鱼雷炸开通道)。北部海域中,在楼兰遗迹左上方的一个海底洞窟通往雪山小村カムイ村附近的白海(はっかい),此时不妨在这个カムイ村停留打听一番,村民都在谈论女孩茉莉(モーリ)失踪的事情,都说她被魔王捉走了,其实她在海底王国。在村子左边的一间房子接受茉莉老爸委托吧,帮助寻找茉莉。

## 海底王国

北部海域中楼兰遗迹北边的海底洞窟通往海底王国ノンマルト,这里的居

上期给大家介绍了游戏的爆机流程,许多分支情节都没来得及解说,这次我们就来详细解说一番。该游戏具有一个优秀RPG最应该具备的素质——分支情节、隐藏要素众多,这次我们就来挖掘挖掘吧。



民头上都长着鱼鳍,过着与世无争的生活。不过在这里还是能发现人类的身影,这里的王后就是カムイ村的人。原来这个王国有个传统,选王妃都要找地上的人类。从王宫左边的楼梯下来,在海边可以找到ノンマルト的王子特拉(テラ)和カムイ村失踪的女孩茉莉(需要先在カムイ村接受委托后才会出现这个情节),原来他们两人已经相爱了。得知自己的父母拜托天蓝来寻找自己,茉莉请求天蓝回去转告父母,她愿意呆在这里跟王子在一起。这时候出现选项,选择“はい”就是答应她的请求,这样王子就会感激地赠送ノンマルト王国的宝贝——深海的腕轮(しんかいのうでわ),装备后所有能力+25。之后回カムイ村,茉莉的老爸得知这一情况,大怒不已,从此不再借雪橇(不借就不借,反正已经有了青之船)。如果不答应茉莉的请求,即出现选项时选择“いいえ”,这样王子特拉会召唤出ノンマルト的守护兽クラケン,企图逼



天蓝放弃。战胜那个怪物后,天蓝成功将茉莉带回カムイ村,她老爸便会赠送カムイ村的宝贝——シバのナイフ(攻击力+142,使用时附加冰冻效果,限女性装备),而茉莉从此就会站在风雪的海边,期待着王子能再次来接她……就装备比较而言,还是深海的腕轮好一点,再说,君子要成人之美嘛,所以建议大家还是答应茉莉的请求,让两人幸福地在一起吧。

## 金门(キンモン)岛

这个岛屿在九龙的右边,只有通过乘坐青之船才能到达。这里有一个跟上海一样的巨大塔,不过因为没有魔石,这里已经荒废了,只有一个士兵在留守,另外还有几个来探险的老鼠族。在这里只能找到几个道具,其他就没有什么了。这里破损的建筑可以明显看出是古代青之一族的手笔。另外当带着机器人盖德来到这里时,它会回忆起当初青之一族与赤之一族战斗的事情。

## 机器人同伴盖德加入

盖德加入的关键道具是魔王像(マオウぞう),该道具供奉在圣地パーラト的魔王堂。第一次来到圣地パーラト时,会在魔王堂遇到来抢夺魔王像的百鬼中将,战胜他后便能得到魔王像,不过此时很有可能打不过他,那样魔王像会被抢走。不过之后在魔界城来袭的情节中会再次面对百鬼中将,此时战胜他可重新夺回魔王像,有了魔王像,可前往カムイ村北边的シバ山(向村中茉莉的老爸借得雪橇后可前往,得到青之船后可直接前往)。进入山洞后,在大门前的石台上放上魔王像。大门便会打开。然后调查石板上的文字,需要恋先生或者果心居士解读来得知踩机关的顺序(如果他们不在也不要紧,我下面就告诉你答案),下方的4块石头按照上一下一右一下一左的顺序踩下,大门便会打开。进入里面后发现大量的机器人守卫在巡逻,碰上了就会开战,机器人的HP高达2500,会全体攻击,所以还是尽量避开的好。



第二层有一种吹风的地板,踩上去能让守卫暂时不能靠近,趁此机会赶快远离他们。地下三层有两个宝箱,一个回复道具一个脱离迷宫的道具。地下四层出现带电的电网,踩下特定的地板就能让电网关闭,不过也要躲避黄色的机器人守卫。地下五层的黄色地板千万不要碰,否则全员HP减半。来到最下层



可以见到一个蓝色水晶，后面是一个石像，调查水晶后石像就会裂开，机器人同伴盖德苏醒过来，并加入队伍。它什么都不装备时能力都已经很强了，当时我队伍中主角等级最高，49级，而盖德已经52级，HP、攻击力、防御力、速度都是一流。

盖德不能装备武器、防具、靴子，只能装备特定的零件（饰品）。零件共有3个，需要带着它去3个遗迹寻找。这3个遗迹分别在飞鸟（アスカ）、ミヤコ岛和楼兰（ロウラン）。注意去楼兰的遗迹之前一定要先去飞鸟的遗迹，因为楼兰遗迹的钥匙在飞鸟遗迹中。给盖德装备这3个零件后不仅它的能力得到提升，相应的特技也会领悟。得到了3个零件后，最后可以去青之城上方的あおやまこふん遗迹（乘坐魔神达玛绕着飞过去），在里面盖德能力会全面提升，HP+100，MP+50，攻击力、防御力、速度各+100，智力也加45，强力同伴诞生了。不过，盖德每次升级只会加1点MP。

## 琵琶玄奘 (びわげんじょう)

在大都的罗生门（ラショウ門），左右的楼梯会有一股妖风吹下，根本走不上去，其实只要到樱花神社购买那里的特产道具ヤマタイのお守り，装备后就能化解那股妖风，上去后能看到一个琵琶，它吸收了周围的亡灵变成一个干手怪物，战胜它后就能得到那个琵琶，它就是琵琶玄奘（びわげんじょう）。这件道具是TTC委托事件中的一个道具，把它交给大都カツラ一个男子，可以得到“青のれい水”作为报酬。需要注意，如果カツラ或太极陷入魔界，该事件便完成不了了。



## TORUKO GATE

游戏发展到后期，在上海赌场二楼右边会出现新的游乐设施——TORUKO GATE，100枚代币玩一次。这是一个文字接龙游戏，即字头接字尾，而所选的词必须是身上所带道具的道具名。进去后有5道门，每道门都有人（老鼠）跟你对一次，成功接对5次便可获得大奖道具“ししょうはつけい”（防御+242，智力+15，防止一切异常状态，限女性装备）。举个例子，第一道门对方会说“トルク”，结尾是“ク”，那么你就事先准备一个以“ク（く）”开头的道具，比如“くろがねぼう”（就在上海的武器店可以买到），这样便可通过，如果没有“ク（く）”开头的道具，你就不得不退出来，那100枚代币就算扔到水里了。其实这个游戏玩起来相当苛刻，因为从第二道门开始，对方所说的词都是随机变化的，比如第一道门你对了“くろがねぼう”，第二道门的老鼠对以“う”开头的词时就会有4种情况——うに、うり、うさぎ、うそ，而后面的几道门也全都是这样，对方应对的词全都有4种情况出现，所以你应对起来难度极大。就算你摸清了对方所说单词的全部可能，你身上也装不下对应那么多情况的道具，因为每次只有主角一个人能进入，也就是说身上一共只能带上16个道具。唯一的办法就是先存档，多试几次。我这里提供一个成功的例子，大家碰碰运气。括号中是购买该道具的地点。



トルク→くろがねぼう（上海武器店）→うさぎ→銀のもんつき（上海防具店）→きのこ→こうてつの杖（上海武器店）→えさ→サーチグラス（上海道具点）→すもも→モウケンの太刀（上海古董店）

补充：1. 以长音“-”结尾的要用“あ”开头。

2. 不能以“ん”结尾，以“ん”结尾算立即失败。

3. 第一次通过5道门后获得的奖品是ししょうはつけい，以后通过的奖品便是从ソードアーマー、リベンジアーマー、カラクリスーツ、ゆうわくのころも、天女のはごろも这5件道具中随机获得一个。另外，通过3道门和4道门也有其他奖品可以拿，比如キザンのれい水。

## 关于柄者的出现地

柄者（ガラシヤ）是个云游四方的僧人，在游戏初期他一般会在3个地方出现，大都的吉翁（ギオン）寺，大和（ヤマト）和天心村（テンシン）。在不同地方出现时雇用费用也是不同的（最少500元）。当游戏发展到中期，完成柄者恋情的事件（详细见上期攻略），以后再遇到他只要花1元钱就能让他加入（0元不会加入），而此时他一般会在上海呆着。当



情节发展到大都被全部魔界化之后，即众人去攻打大都时，柄者会在太极（タイキョク）出现。而当情节发展到铁人城堡出现时，柄者会在大和出现。注意，柄者加入队伍后，经常会离队，比如初期带着他去天鬼山他可能就会离队，另外青之城他是必定不会呆的，每次一回到青之城他一定会离开。

## 青之宝藏的收集

青之宝箱只有蜥蜴人加吉能够打开，所以要收集青之宝藏一定得带上他，下面列出所有青之宝箱的位置。

サージストーン（青之钥匙1）：圣地パーラト的センニン堂中。

カムイの剣（青之钥匙2）：巴龙（バロン）瀑布内，需要青之船具有潜水和鱼雷能力。

青之船（青之钥匙3）：ミヤコ岛的遗迹。

ランギの杖（青之钥匙4）：カムイ村北边的シバ山。

ひかりのドレス（青之钥匙5）：干日洞窟（せんにちのどうくつ）内。

ほしのうでわ（青之钥匙6）：楼兰遗迹内。

キバ王のよろい（青之钥匙7）：天鬼山内的天鬼のトリデ中。

びわ しし丸（青之钥匙8）：平安宫解救若奈公主的地方。

レイ石（青之钥匙9）：海底青之一族的居住地カナイ。

青之船潜水能力（青之钥匙10）：ミヤコ岛左上方的机械（キカイ）岛。

## 收集了8张纸牌的作用

收集了8张纸牌（ふだ）后可以拿去キザン温泉给柜台旁边的人，这样可以得到一个キザンのれい水作为报酬。

## 鉴定屋的奖品

在鉴定屋鉴定道具超过特定价值会得到奖品，具体如下：

超过1000元

トルク人形：交给大都水月居的砂夜见可以让其占卜。

超过10000元

マ界のドラム：使用后立刻招来敌人战斗。

超过100000元

ラッキー7：战斗中使用能随机产生各种回复效果（战斗后很容易坏掉）。

超过1000000元

ジョルトバングル：装备后，对于敌人的物理攻击会进行会心一击的反击。

## 爆机后的隐藏 BOSS

当游戏爆机后，看完结局画面后按A键会听到一声音效，此后再读取爆机前的存档，来到昆明东边的ナラク寺庙，在二楼可以发现一个魔界入口，进入其中会发现一个类似以前遇到过的无限循环迷宫，在不同房间中隐藏着6个实力极为强大的BOSS，当将这6个BOSS全部干掉后，在迷宫出口处会出现一个更为变态的家伙，大家不妨努力挑战一番吧。注意，这些BOSS都是会重复出现的，即出了迷宫再进去它们又会出现。







栏目主持: GOUKI

## WE 专页 Vol.8

# 定位球攻略

文: 完全实况 mjvc

在《WE7》中,中场的争夺比以往系列作都要激烈得多,这就使有些玩家难以打出有组织的高效进攻了。在高手级的玩家对抗中,双方防守技术都同等出色的情况下,进攻更会严重受阻。这时候比赛的结果也往往因为一次定位球的发动而改变。这是因为只有在发定位球的时候,球员才有更多的时间和空间去根据球场的状况做出判断。所以说定位球应该是每位《WE》玩家的必修课。

**定位球包括: 点球、界外球、罚球、角球和任意球。**

## 球场攻略

**名称:** 斯坦福桥球场  
(Stamford Bridge, ブルー・ブリッジ・スタジアム)  
**城市:** 伦敦  
**国家:** 英国  
**所属球队:** 切尔西  
**可容纳观众:** 31791人, 改建后42449人  
**球场草坪面积:** 103 × 68米  
**建成年份:** 1877年



▲ 球场实景



▲ 《WE7》之斯坦福桥球场

### 界外球的基本操作方法:

- ×: 最基本的方法,按方向键可控制接球球员的移动。
- : 用具有“大力发界外球”特技的球员(比较著名的有卡洛斯和利物浦的莱斯)发球的话,在底线至大禁区顶范围内,可将球直接掷到禁区中间的心脏地带,有很大威胁性。
- △: 本作新增操作方法,按方向键可控制接球球员的移动。掷出去的球具有传身后球的特质。
- L1: 可换不同球员接应传球,防止被对方球员压逼回抢皮球。

#### 以下是用大力界外球直接助攻的进球范例:

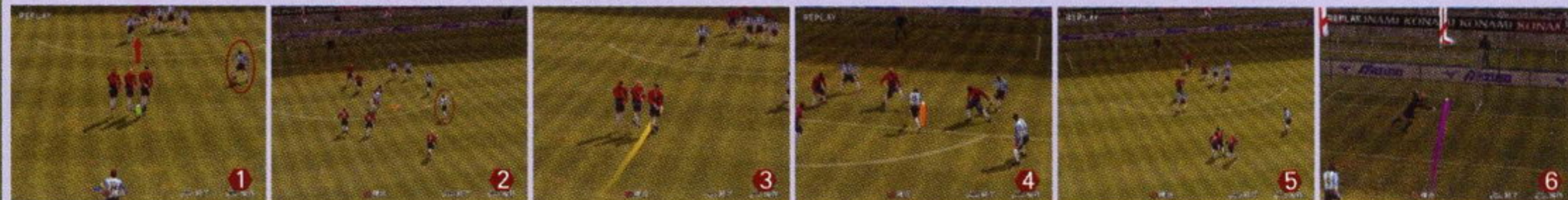


- 1: 巴西对英格兰,我方卡洛斯负责掷出界外球,目标是罗纳尔多(箭头所示),因为其前面没人防守,抢点成功的机会更大。
- 2: 用○掷界外球,配合具有“大力掷界外球”特技的球员投的话,皮球的下坠速度和弧度也都比一般球员掷出的强。可以看到皮球直奔禁区,罗纳尔多也启动了,前面的代尔是不可能触到皮球了,只能看后面包抄的费迪南德和科尔能否成功解围。
- 3: 电脑知道罗纳尔多会在禁区内寻找杀机,所以用费迪南德和科尔进行双重包夹,前面球员负责解围,后面负责卡位,防止罗纳尔多拿球。但显然科尔对皮球的运行判断失误了……
- 4: 由于前面的科尔跳起,严重影响了费迪南德的视线和判断,球也刚好落在罗纳尔多的脸上……
- 5: 大罗立即卸球在脚,发动其最擅长的突进功夫。
- 6: 突破两人的防守后,小角度拔腿大力射门,旁边前来协防的坎贝尔也只能望球兴叹了。
- 7: 由于射门力度大,距离也近,门将将是无论如何也不可能扑救得了的。

### 罚球的基本操作方法:

- ×: 用于近距离传球。用左/右方向键可稍稍改变传球方向。
- : 用于远距离传球。用左/右方向键控制传球方向;R2可使球的弧度更高,下坠力更大,但速度会稍稍变慢。按○的进阶用法:下+○: 不离地的快速传球,优点是准确度高。多用于离对方球门35M以内的位置。
- 上+○: 低空高速长传,优点是,球速快,弧度低,争顶更容易。多用于离对方球门40M~50M位置。
- △: 用于较近距离传球。在离对方球门35M~40M位置时,有传出人墙身后球的作用。
- : 详情请见下期文章。

#### 以下是用下+○间接助攻的进球范例:



- 1: 阿根廷主场迎战死敌英格兰,阿根廷获得前场罚球机会,由于距离较远,笔者就只好依靠战术打法看能否打破局面了。用贝隆作传球手的原因除他是阿根廷阵中传球精度最高的人外,最主要是为了解放艾马尔,使前场有更多的攻击手。先看球员走位,小虫洛佩斯(箭头所示)已走向空当,但双方距离太近了,所以传地面球是首选。
- 2: 按下下+○,力量槽全满,传出快速的贴地球!贝隆的传球能力就是强,皮球在人缝中穿过!请留意,英格兰球员以为笔者要起高球,所以人墙都跳起了。其实这里有个小秘密,因为用○传球的话,一般来说都是起高球的,而电脑AI的设定就以这个为依据,所以球员一般都会自动跳起的。当然对人战的话,只能是出其不意了。不用×是因为其在罚球处理中是不能向正前方向传球的,所以在这种场合只能是用下+○这种比较新颖的传球方法了。
- 3: 洛佩斯接应来球后,可以看到画面中6名英格兰球员的重心明显都朝着他的方向移动了。靠个人能力,突破重重围困恐怕是没什么可能的了。这时笔者想到与其蛮干,不如智取,于是将球拨向另外一侧,好打他们一个措手不及!
- 4: 如笔者所料,英格兰整个防守果然阵形出现大乱,球员纷纷追赶不及笔者的传球路线!同时也可看到被解放的艾马尔正高速奔向皮球。顺带一提,只要球员间连携较好的话,电脑AI是会自动按照皮球的走向而决定接球球员的自动走位的。
- 5: 艾马尔脚面大力抽射,中正费迪南德和坎贝尔做出最后努力,试图摆腿拦截,可惜中路空隙太大了。
- 6: 皮球以极高的速度直奔球门远角,詹姆斯也鞭长莫及了。



## 以下是用上+O直接助攻的进球范例:



- 1: 笔者的切尔西对帕尔马。贝克汉姆准备开出远距离罚球, 先看我方球员走位和对方防守的动向。可以看到哥伦比亚后卫贝蒙迪斯 (Jorge Bermudez, 图示) 比防守者高出一头, 而且也开始向后挪动走位。
- 2: 按上+O, 用4/5力量槽。可以看到, 按上键传出的球速度非常快! 由于笔者微按左键, 所以球的弧线有少许向左旋。注意贝蒙迪斯现在已深入禁区深处, 并且将防守球员卡在身后了。
- 3: 电脑AI计算到小贝的传球会准确到点, 于是再派出两人过来进行协防。
- 4: 从这个角度, 大家可以看到用上+O传出的球, 弧度是很低的。
- 5: 可以看到皮球的下坠力很强! 贝蒙迪斯压着防守球员起跳迎顶。
- 6: 贝蒙迪斯力压两名防守球员将球顶出。
- 7: 由于是弹地球, 门将难以作出准确的扑救的。还好, 旁边的欧文没有碰到球, 因为他可是处于越位位置的……

## 以下是后场战术罚球的进球范例:



- 1: 笔者的切尔西对尤文图斯。后场的卡纳瓦罗接门将传球后大脚送前 (按O, 力量槽全满), 皮球向着已突破越位陷阱并向斜前方走位的克雷斯波飞去。
- 2: 球的落点恰到好处, 形成克雷斯波 VS 布冯的局势。
- 3: 后防球员也赶来协防了, 不过由于克雷斯波身位在前, 在《WE7》中这种情况一般是很难干扰到其射门的。
- 4: 轻按左键+□, 这么近距离的内脚背推远角射门, 基本上是不可能扑救得了的。

## 罚球的处理概论:

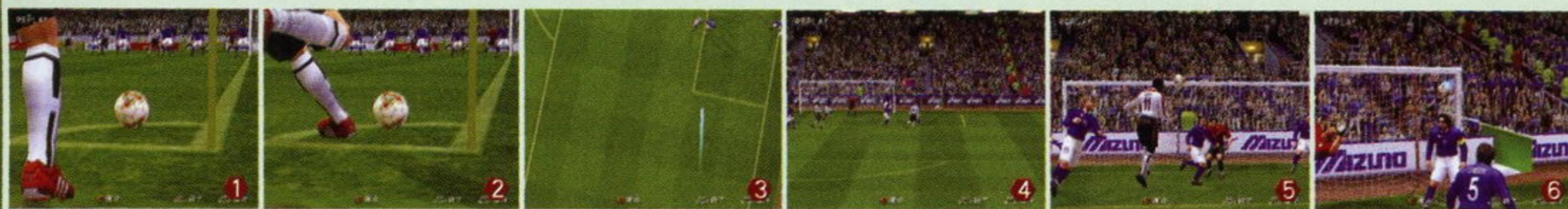
★前场罚球的处理: 除直接射门外, 有一脚助攻射球和普通出球。一脚助攻球讲求的是罚球者的传球能力和玩者对球场状况的分析能力。一般来说, O处理较远的球, △和×处理较近的球是最基本的, 利用对方防守阵形的漏洞很重要, 大家可看图体会; 普通出球的话, 后续战术就应按照当时球场状况判断了。

★后场罚球的处理: 由于距离对方球门较远, 所以只有长传才能造成对对方门将的直接威胁。在本作中, 在后场禁区附近范围内, 看小地图我方和对方球员的走位, 通过一两脚球的配合, 更可做出出奇制胜的战术打法。如前面的超长距离传球助攻战术的进球范例, 在《WE7》中更是被大大强化的! 这种罚球战术, 在接球球员具有不错的攻击性 (注意不是攻击力, 攻击性越强的球员, 会越向前走位) 和飞び出し特技 (使球员更积极地向前跑位, 但相对地更容易被对方造越位成功) 时, 更具有相当不错的成功率的! 当然前提是要看清楚球员的跑位态势。另外, 值得注意的是这种战术应该将球传到边路去, 因为这样才能有效地防止接球球员被两边防守球员的包夹。

## 角球的基本操作方法:

- ×: 最基本的出球方法, 一般用于战术角球。
- O: 基本的角球操作方法, R2可使传球的弧度更高, 但速度稍稍减慢; R1可使球速稍稍增快, 但弧度会降低; 左/右方向键决定传球的弧线; 上/下键的效用和应用在罚球时的效用一样; 力量槽的长短决定传球的落点。

## 以下是用右+上+O直接角球助攻的进球范例1:



- 1: 从图片中可以很清楚地看到, 意大利实施的是铁笼式防守阵形。基本上每个英格兰球员都受到对方两个球员的夹击……图片中, 可供接应的球员只有后点的费迪南德 (距离球门太远, 又没有良好的射门技术, 只能是作二传的作用)、前点的杰拉德 (头球能力一般, 并且由于在前点位置, 所以是防守球员的重点看管对象, 只能作吸引防守注意力和掩护队友之用) 和中间的赫斯基 (头球能力强, 处于起动状态, 并且身旁的防守球员也比较松懈)。
- 2: 综上所述, 决定传给赫斯基作直接头球攻门! 可以看到赫斯基现在已经深入小禁区附近位置了, 而身旁的防守球员显然还浑然不觉!
- 3: 用方向键上和右, 力量槽一半左右, 传出的球弧度很低, 速度很快; 路线也较贴近门柱, 而且基本没有弧线!
- 4: 由于球速太快, 弧度刚好过了防守球员的制高点, 而且有杰拉德作掩护。所以, 皮球很顺利地向着正在自动向后走位的赫斯基飞去。
- 5: 只见赫斯基高高跃起, 猛磕皮球!
- 6: 皮球死角入网! 布冯也只能望球兴叹了……

## 以下是用右+上+O直接角球助攻的进球范例2:



- 1: 巴西对德国的比赛, 大家应该都知道双方在头球实力方面的情况。一般的抢点头球, 恐怕比较难造成威胁。于是只好用比较偏门的角球打法了。图中可见小罗纳尔多处于无人看管状态。
- 2: 于是用右+上+O, 力量槽一半左右, 传出快速的外旋球。现实中卡洛斯很少开角球, 但在《WE7》中其传球能力比较出众, 传球速度更达到99! 所以用他开角球的话, 防守球员很难做出快速而准确的防守截球。图中的小罗对卡洛斯的传球心领神会, 开始向皮球运行的方向走位。
- 3: 由于其球速极快, 防守球员是难以及时出击解围的。只见小罗纳尔多侧身凌空跃起射门!
- 4: 球以高速弹地之势, 向龙门奔去。小禁区里卢西奥为了不让对方后卫伸脚解围, 于是将其死死卡在身后。
- 5: 防守球员最后是摆脱卡位了, 但球却已在网中。

**名称:** 安菲尔德球场  
(Anfield, レッド・コードロン)  
**城市:** 利物浦  
**国家:** 英国  
**所属球队:** 利物浦  
**可容纳观众:** 45365人  
**球场实际高度:** 41米  
**球场实际面积:** 194 × 152米  
**球场草坪面积:** 111 × 74米  
**球场实际价值:** 2.7亿英镑  
**建成时间:** 1884年



▲ 球场实景

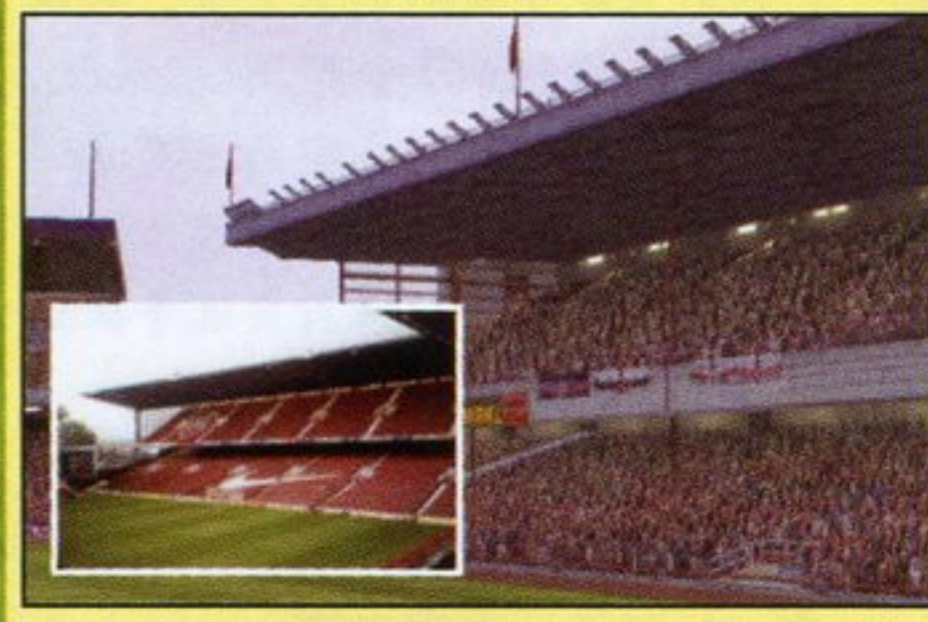


▲ 《WE7》之安菲尔德球场

**名称:** 伦敦海布利公园球场  
(Highbury Park, ノースイースト・スタジアム)  
**城市:** 伦敦  
**国家:** 英国  
**所属球队:** 阿森纳  
**可容纳观众:** 37698人  
**球场草坪面积:** 101 × 66.7米  
**建成时间:** 1913年



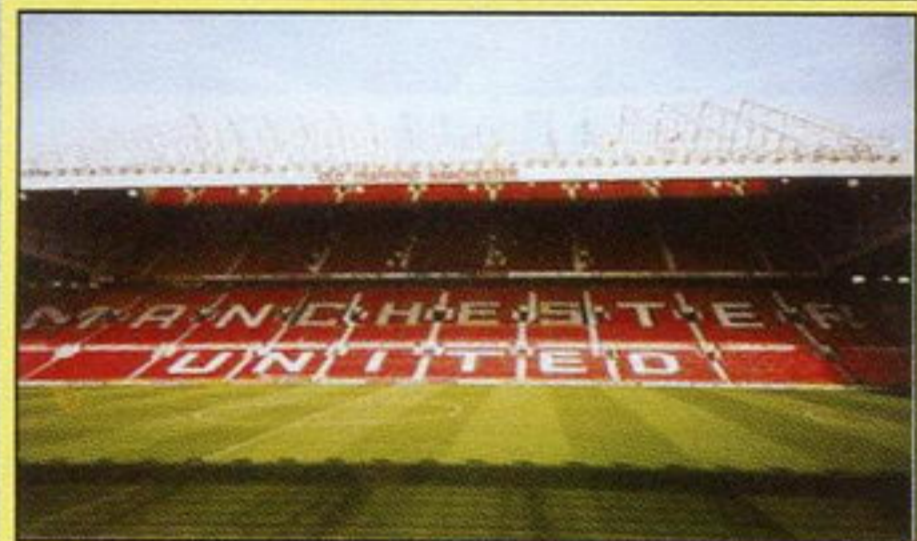
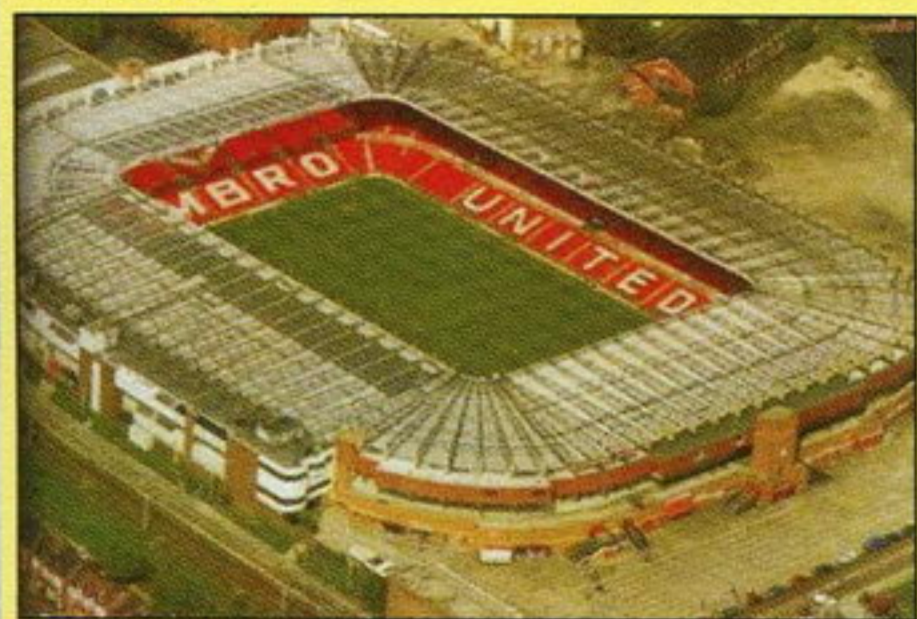
▲ 球场实景



▲ 《WE7》之伦敦海布利公园球场



**名称:** 曼彻斯特老特拉福德球场  
(Old Trafford, トラッド・ブリック)  
**城市:** 曼彻斯特  
**国家:** 英国  
**所属球队:** 曼彻斯特联  
**可容纳观众:** 67650人  
**球场草坪面积:** 106 × 69米  
**建成时间:** 1910年  
**球场经历过的重大比赛:** 2003年欧洲冠军联赛决赛



▲ 球场实景



▲ 《WE7》之曼彻斯特老特拉福德球场

## 以下是用右+下+○直接角球助攻的进球范例2:



1: 法国对意大利的比赛, 可见意大利继续奉行其一贯的铁笼防守战术。图中所示, 法国阵中头球能力最强者——特雷泽盖被严重夹击; 后点的韦尔托德头球能力一般, 前面也有防守球员卡位, 也不作考虑; 反观离门较远的亨利, 其前方并没有防守球员, 所以传地面球可使其发挥速度快的优点进行抢点。  
2: 用齐达内, 全力量槽, 右+下+○传出角球, 可见球速非常快而不离地。  
3: 皮球继续以超高速前进, 而内斯塔却还在犹豫是否应出击解围, 另一方面, 亨利以速度成功摆脱托马森的防守, 向皮球方向奔袭!  
4: 只见亨利已准备起脚射门了, 但意大利防线仍未能作出及时的反应。  
5: 由于亨利的能力值高, 就算是这种卧地式不停球抽射的高难度动作也不怕射不好的。当然这里的话, 要微按方向左键。  
6: 由于起脚地点离门很近, 球速也快, 所以就算门将封了近角也不怕球被挡出的。可见整个进攻过程在电光火石间完成, 意大利防线直到现在才开始有相应的反应。

## 角球的处理概论:

角球的处理基本可分为3种: 直接射门, 角球助攻和战术角球。(以下方向均以进攻方为标准)

★直接射门的基本法则是要根据角球的方向选用相应的惯用脚球员射出内旋球。例: 如角球方向是右边的话, 就应该用左脚球员按左键射内旋球。

★1: 角球助攻的话, 球速快, 弧线强的传球相对更易抢点成功。2: 一般情况下, 右边角球应用左脚球员开内旋球, 左边角球反之。因为开出内旋球, 皮球会较贴近门前运行, 因此防守阵形会更容易陷入混乱。这个理念其实和真实比赛是一致的。3: 假如进攻方球员没有身体(包括身高, 体格, 身体平衡力, 弹跳力等)优势时应开近柱位置, 并且弧度也较低的外旋球。因为这样可更容易令灵活性高的球员抢到前点直接射门。4: 用○+下的操作方法可传出不离地的传球。5: 头球攻门的要点是让球落到球员制空点时按□才可作出大力的顶球, 不可乱按或按住不放。R2可控制球员跑位冲顶, 但时机较难掌握。

★1: 战术角球最讲求的是战术一定快速实施, 不然好容易空出的空当会很容易地遭到补位。2: 在传出角球前细看进攻球员, 战术角球的成功率才会更高。3: 一般来说, 进攻力高的球员在接球前会自动往禁区深处向后跑位的。4: 在离球门较远或有防守球员力压的情况下争抢高球, 不应盲目地直接头球攻门, 应多注意按×作二传摆渡。

## 末篇: 定位球的总论:

★在定位球这个特定项目中, 操作方法其实并不最重要, 要打出高效的定位球最重要的是玩者要懂得“具体问题, 具体分析”这个理论。上面的进球范例前提就都是很有针对性地根据场上的形势(进攻方和防守方的走位状况, 身体素质和能力值的差异)而发动的。其实在整个比赛中, 我们贯彻的都应该是这个理念。

★定位球的操作总论: 高空球按○; 半空球按○+上键; 地面球按○+下键。小技巧: 每当球员的走位不甚理想, 可按START键切换开球球员, 这样即可不断更改球员的走位情况。

## 下期将刊登直接任意球射门必胜攻略!



相信各位《WE》玩家都看过月前的CCTV5“电子竞技世界”节目所举办的《WE7》东西南北争霸赛的录播, 其中4位高手的精彩表现使我们回味无穷。如果能请他们来我们“《WE》专区”传授绝技, 肯定是一件大乐事啦。真实至上有幸通过一些朋友联系到了上海区的代表选手灰, 下面就让我们一起来与灰选手探讨他对于《WE》的独到理解。

**真实:** 对于《WE7》, 您觉得他的最大改进在于哪一些方面?

- 灰:**
1. 动作元素很丰富。
  2. 细节上的表现更加真实。
  3. 某些动作的处理上更简洁明了
  4. 《WE》的总体风格也更接近于当今足球, 比如每人都有回防的程度。

**真实:** 能具体谈谈您对新加入的多向攻击箭头选择和等级防守意识的看法吗?

**灰:** 《WE7》的跑位有点飘忽, 主要

都是以为带球队员拉开空当为主, 因此接应性的跑位就少了许多, 个人不太喜欢本作的跑位。好在利用进攻的箭头选择能适度缓解一下, 使有些位置上的队员能经常出现在你需要他出现的位置或路线上。防守的等级意识, 顾名思义, 简单地说就是压上的程度, 相对来说比较好控制, 执行上也比较舒服。

**真实:** 相信接下来这个问题, 大家会很感兴趣。对于进攻和防守, 局部的个人技或整体的团队配合, 您有什么自己的独门绝技呢?

**灰:** 个人比较擅长的是在R2的使用上吧。特点就是逼抢比较厉害, 速度打得比较快。因为阵形的关系, 我采用的是联防, 所以逼抢会比较凶狠; R2防守上主要是依靠准确的预判, 同时能插前防守。R2在进攻上, 头球是自己的缺陷, 但对身前球的位置预判比较有心得。

**真实:** 在比赛中您所选择的球队是

荷兰, 四强中包括你在内有三人都是橙色狂飙。可以说从PS2上的《WE5》到《WE7》, 荷兰始终属于最顶级的热门国家队之一。对于荷兰这一支球队, 能够介绍一下您对荷兰在《WE7》中比较前作的改变、《WE7》的荷兰队人员安排以及战术打法等方面的具体经验吗?

**灰:** 总的来说改变不大, 同时增加了范德法特等年轻球员, 个人觉得实力更有所上升。惟一的缺陷就是球员间的连携比较低。我使用荷兰队, 使用的是4-4-2A的默认阵形, 特点是把斯塔姆前提形成一个假CB, 真DMF的效果, 利用他的身体优势缔造一道防线前的良好屏障, 战术上的要求就是全攻全守。打出速度。

**真实:** 现实足球中, 拉齐奥的曼奇尼教练让斯塔姆改打RSB, 使其重新找回了个人的竞技状态。而您现在用他来打DMF, 是否利用他的防守意识和头

球优势, 但众所周知斯塔姆的速度是比较慢的, 您是如何做到扬长避短的呢? 对于科库和戴维斯您又是如何安排的呢?

**灰:** 游戏和现实毕竟是不同的, 在斯塔姆的使用上, 由于我采用联防, 同时我的战术犯规比较多, 被对手利用他速度慢这个缺点的机会相对较少, 同时这也是荷兰板凳深的一个优势所在。科库比较全面, 是斯塔姆的好搭档。而戴维斯我安排的位置是左后卫, 主要是利用其过人的速度、凶猛的逼抢和良好的身体素质。因为是联防的关系, 头球上的弱势就只能依靠补位的斯塔姆了。

**真实:** 从中真是获益匪浅啊, 非常感谢您接受我们的采访。最后请您对《WE》在国内电子游戏竞技界的前景和全国的《WE》玩家, 说出您心里最想说的的一句话。

**灰:** 路漫漫其修远兮。



# 火热秘技

## PS2

### 恶魔城 Castlevania 无辜者的悼词

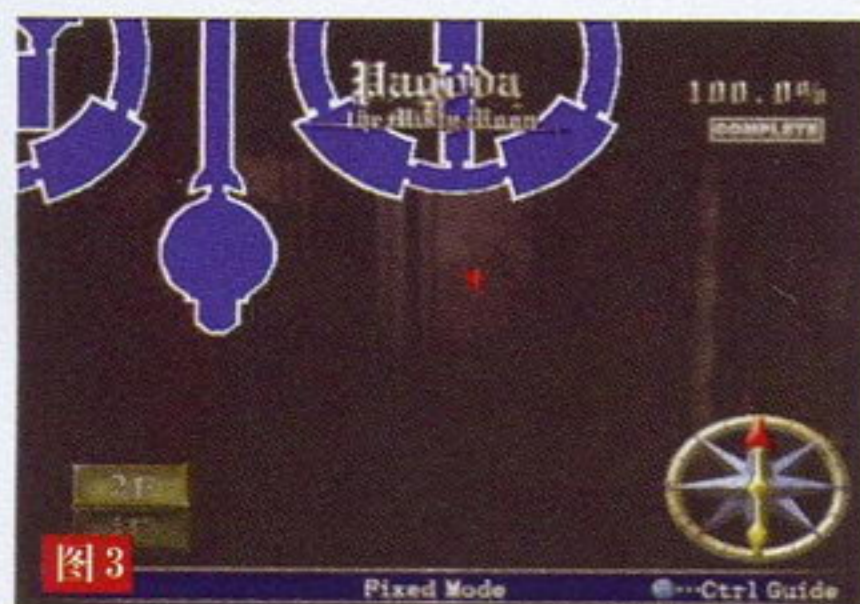
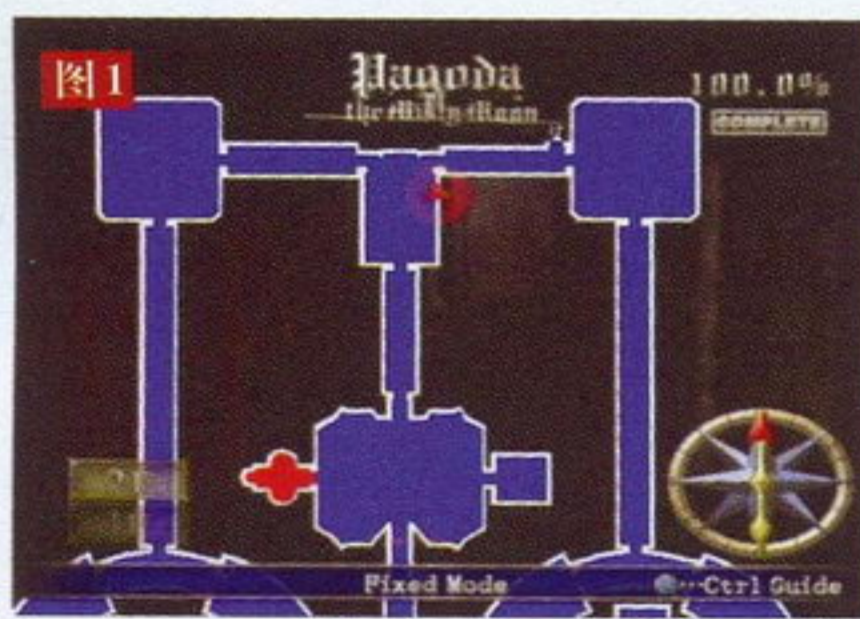
#### 出城大法

我的一个朋友(“达人”易飞)在玩《恶魔城》时,无意中发现了这条秘技。但我的朋友不愿投稿,所以由我代笔,将这条秘技发给贵刊。

出城地点在打最终BOSS的版图迷月塔楼2F,在打BOSS的那条直路的最后一个房间里(房间内有6盏灯的房间,地上有很多刺一样的机关,参见图1),在右上角的墙上有一幅竖着的石壁画,靠着画的右边有一条缝隙。在此处用小跳可以跳出城堡(不能跳得太高,参见图2),也可以让地上的机关刺飞。出去后画面仍然在原处,但不能看见主角,也不能控制。但在地图上可以看见主角朝着箭头方向移动,从而离开城堡,但不能增加地图完成度(参见图3)。可能其他地方也可以,但暂时还未研究出。

贵州 郝文晟

(*纱迦*:没想到3D化后同样可以出城,看来真是有《恶魔城》必有出城。)



## PS2

### 忍者神龟

#### 经典秘技

在标题画面中输入↑·↑·↓·↓·←·→·←·→·×·○,进入游戏后神龟们就会穿上走起路来吱吱响的鞋子。

#### 密码补遗

在OPTION里的PASSWORD里输入以下密码,各角色的武器就会加强。上期只登出了3个,这次一并补齐。

DRLDS: 多纳泰罗

LMLSD: 里奥纳多

MSRMM: 米开朗琪罗

RDSRL: 拉斐尔

(*纱迦*:没想到经典的“上上下下”,现在已经成了搞笑秘技。)

## Xbox 王牌飞行员

#### 秘技大全

在游戏中直接输入以下指令,就能获得相应的效果。

打开最高难度: X·B·A·X·黑

上帝模式: Y·A·X·B·黑

敌机一击必杀: B·X·A·B·黑

增加5000元: A·Y·A·Y·黑

增加10枚勋章: X·B·X·B·黑

全飞机出现: Y·X·B·Y·B·黑

(*纱迦*:Xbox最近游戏不多,看来还得等《御伽》和《忍者龙剑传》推出后才有起色。)

## PS2

### 太鼓的达人 惊人的三代目

#### 隐藏音色

おうえん: 在任意难度的アーケードモード中将任意一首曲子全コンボ100%完成

クイズ: 通过“旗あげ”的迷你游戏

オカマ: 在“旗あげ”的迷你游戏中拿到“天才犬”的称号

スケバン: 通过“もぐら叩き”的迷你游戏

ゼビウス: 在“もぐら叩き”的

迷你游戏中拿到“ゴールデンハンマー”的称号

ソイヤ: 通过“カレ 早食い”的迷你游戏

迂斬り: 在“カレ 早食い”的迷你游戏中击败三人

ぶた&うし: 通过“まねるドン”的迷你游戏

お笑い: 在“まねるドン”的迷你游戏中拿到“お利口”的称号

あかちゃん: 完成かんたん难度的サバイバルランダムコース

えいご: 完成ふつう难度的サバイバルランダムコース

おいろけ: 完成むずかしい难度的サバイバルランダムコース

#### 隐藏歌曲

每完成2次街机模式(アーケードモード)后就会出现一首隐藏歌曲,完成这首隐藏歌曲就可以使用了。有时即使没有完成也能获得,不过难度至少要为ふつうコース,否则不会出现。以下是隐藏歌曲表。

出现条件	出现歌曲
完成2次街机模式	わっふ〜音头
完成4次街机模式	おもちゃでマンボ
完成6次街机模式	Fill In The Sky
完成8次街机模式	さいたま2000
完成10次街机模式	ベラボーマン

#### おにコース

完成全部5首隐藏歌曲,或总游戏时间超过3小时后就会出现最难的“おに(鬼)コース”,真的很难啊!

(*纱迦*:本人的太鼓最近成为了编辑部里的抢手之物,照此势头下去估计一周后就可以给太鼓收尸了。--)

## NGC

### 牧场物语 美妙人生

## GBA

### 牧场物语 矿石镇的 同伴们

#### 增加曲目

当NGC版与GBA版联动到一定程度后,在GBA版里就会出现NGC版里的胖商人バアン,他会在星期三出现于旅店的二楼。先来到柜台侧面与他对话,就会听到关于NGC版遗忘谷的消息。之后再向他购物,就可以买到CD播放器和CD若干张。买完后与NGC版联动,这样在NGC版里バアン就会出售新的唱片。买下来后再与

GBA版联动,与バアン对话后GBA版里又会出现新的CD。重复以上步骤,曲目就会越来越多。GBA版增加的曲目是《牧场物语》全系列中的经典曲目,从最早的SFC初代到晚于GBA版数个月才出的NGC版,应有尽有。听到这些令人感动的曲子,实在让人感慨不已。

(*纱迦*:现在就等12月12日《牧场物语 FOR GIRL》了。)

## PS2

### Tony Hawk's Underground

#### 特殊密码

在OPTION中输入以下密码,就能产生相应的特殊效果。

getitup: 重力变为月球式

noforce: 受力变为月球式

keepitsteady: 完美操作

letitslide: 滑轨时保持完美平衡

holeshot: T.H.U.G 音乐密码

getemall: 可以使用全部滑板手

digivid: 可以观看全部特技电影

(*纱迦*:每作必过百万的滑板游戏,可惜在国内人气始终平平。)

## NGC

### 仙乐传说

#### ルーンボトル增殖BUG

ルーンボトル是“传说”系列的经典道具,其作用是变化或强化其他道具,在《仙乐传说》中存在着利用ルーンボトル使道具增殖的BUG,现在就让我们来看看具体步骤:

1.至少需要2个ルーンボトル,然后将需要增殖的道具调整到使用ルーンボトル时出现的道具栏的最后一个,数量必须是1。

2.使用ルーンボトル,这时我们会发现光标还停留在原有道具的位置,但由于道具已经被使用,所以光标会停留在空白位置上。

3.在这种状态下再次使用ルーンボトル,这时我们会发现刚才我们变换的道具数量变成了“63”(实际数量是126或255)。

(*纱迦*:此方法对加能力上限的道具有效,所以使用后可能会影响游戏的平衡性,请慎用。)



## 最新动画介绍

## 《钢之炼金术师》前三集剧情简介

所谓炼金术，是理解物质构造，进行分解和再构筑的科学技术。如果顺利的话，由铅生成黄金也是可能的。但是既然是科学就存在着大自然的法则，一份质量的物品只能产生出一份质量的物品。

人不付出牺牲就无法得到任何东西，为了得到什么东西，就需要付出同等的代价，那就是炼金术的等价交换原则，那时我们坚信那就是世界的真理……

## 第一话 向太阳挑衅的人



边境小镇利奥尔迎来了两个旅行者——身着红色风衣的金发少年以及全身被盔甲罩着的怪人。从酒店老板的口中他们得知，让这个因内乱而濒临毁灭的小镇复生的人是雷德教的教主高奈罗，拥有“奇迹之术”的他生成水，生成红酒，构造建筑，甚至连钱都发给人们，是小镇所有人心目中的救世主。

而在两人将摔碎的收音机奇迹般地恢复原状后，众人也知道了他们的真正身分，红衣少年是12岁就获得国家炼金术师称号，人称“钢之炼金术师”的爱德华·艾尔林克（艾德），而盔甲男则是他的弟弟阿尔丰斯·艾尔林克（阿尔）。

只要诚心祈祷，那自己的恋人凯因便一定能复活。少女萝塞一直是如此相信着的。但艾德却清楚地知道，迄今都没有人体炼成成功的报告。

在传教台前，艾德看到了高奈罗的“奇迹之术”。令清水变为红酒，令木桩变为石像。那种炼成反应是炼金术，这点毋庸置疑，但炼金术是无法做到无中生有的，是遵循自然法则的科学技术，而高奈罗的炼成却完全无视法则。

望着被高奈罗复活并向天空飞去的鸚鵡，艾德的嘴角露出了一丝冷笑。

无论艾德怎样解释，萝塞都坚信凯因一定能重获生命。而此时，由于担心会妨碍自己的计划，高奈罗派人前来刺杀艾德，并将阿尔的头打掉，可令人惊异的是，盔甲下竟然空空如也，萝塞害怕得扭头就逃，而艾德两人追到地下室后，遇见的却是高奈罗。正如艾德所料，不画炼成阵也无视等价交换原则的炼成只有一个答案：高奈罗手腕上的那块石头，正是他们一直在寻找的梦幻能量增幅器——贤者之石！



高奈罗放出了用贤者之石之力制造的合成兽，但令他惊异的是，艾德没有画炼成阵便以流沙为材料变出了一把长矛。

“那孩子的级别不同。”

在隐蔽之处，一个神秘的黑发女子望着这一切，脸上浮现出诡异的笑容。

当合成兽撕咬着自己的右臂时，艾德却只是冷冷地注视着高奈罗，仿佛那不是自己的手臂一样。

“萝塞，好好看看，这就是进行人体炼成，侵犯所谓神之领域的罪人的样子！”他抛下已被撕咬得破烂的风衣，出现在萝塞面前的，是机械的右臂及左腿。

“你们……进行人体炼成，触犯了最大的禁忌，身体被带到彼界去了啊！”高奈罗大叫道，“正因为如此，这家伙的称号是‘钢’——钢之炼金术师！”

## 第二话 禁忌的身体

艾德和阿尔成功逃出了地下室，而高奈罗为了解除萝塞心中的疑惑，将她带到了炼成室。

“萝塞……萝塞……”

在那里，萝塞终于又听到了屏风后那令自己魂牵梦萦的声音，但高奈罗却以“现在复活的只是凯因的灵魂”为由不让她上前。

当高奈罗声称艾德兄弟想谋害自己时，他们也成为了全镇的敌人，所有



# 游戏动漫园

## GAME & A.C. GARDEN



居民都集体出动寻找他们的身影。高奈罗控制的雷德神像将艾德敲得粉碎，并将艾德押到了高奈罗面前。他将艾德身上的挂表（国家炼金术师证明）一把扯下，认为这个增幅器就是爱德华能不画炼成阵直接进行炼成的原因。

在高奈罗的狂笑声中，爱德华好像沮丧地垂下了头，但嘴角却露出了一丝不易为人察觉的笑容。

萝塞偷偷来到炼成室想要看凯因一眼，这时她才发现，那只不过是一只用鸚鵡的身体炼成的合成兽而已——用凯因的声音鸣叫的合成兽。

在监牢中，面对着被铐住的艾德，高奈罗说出了他的真意，原来他的目的是得到甘心为其舍命的信徒们，并借此夺取这个国家。但他没有料到，这些话都通过艾德所设的广播传到了全镇人的耳中，而昨天被打得粉碎的艾德也只是用炼金术炼成的活动人偶而已。

面对传教台下无数怒目相视的市民，高奈罗还想狡辩，并用贤者之石再度控制了雷德神像。他本认为夺走了挂表后，艾德便无法再对其构成威胁。但他不会知道，艾德的力量之源并不是外物，而正是自己本身，那个贤者之石也无力炼成的大神像便是最有力的证明！

高奈罗仓皇逃窜，但他手腕上的石头却突然发出红光，随即化为粉末，这时艾德才发现，那块贤者之石只不过是伪造品而已。

逃到教主厅内的高奈罗愤怒地向将石头给自己的黑发女子发出质问，但女子却称这个城镇只是个诱饵罢了。

“你们到底是什么人？目的又是什么？”

“拉丝特。”矮胖子安迪吮吸着自己的手指，看着女子小声问道，“我可不可以吃了这位大叔？”

……

在废墟中寻找高奈罗的人发现了无数只鸚鵡的死尸，而此时由安迪变成的高奈罗又出现在了他们面前，更在一瞬间令所有的鸚鵡再度飞舞在天空。

“我不在的时候似乎有恶魔趁机行恶，大家都还平安吧。”

此时人们都认为他才是真正的教主，之前的那个只不过是个冒牌货。“高奈罗大人”的呼声再度回荡在了城镇上空，一切的一切又回到了之前的状况。没有人发现，在黄昏的火烧云下，所有的鸚鵡都已化为了碎片。

萝塞站在欢呼的人群外，脸上露出了一片迷茫，回荡在其脑海中的，只有艾德与阿尔临行前和自己的对话……

“对我们来说，教主大人的奇迹就是我们生存的希望。我……从明天开始要靠什么支撑着活下去？你告诉我啊！”

“那种事你自己想，站起来，向前走，你不是有完整的双腿吗？”

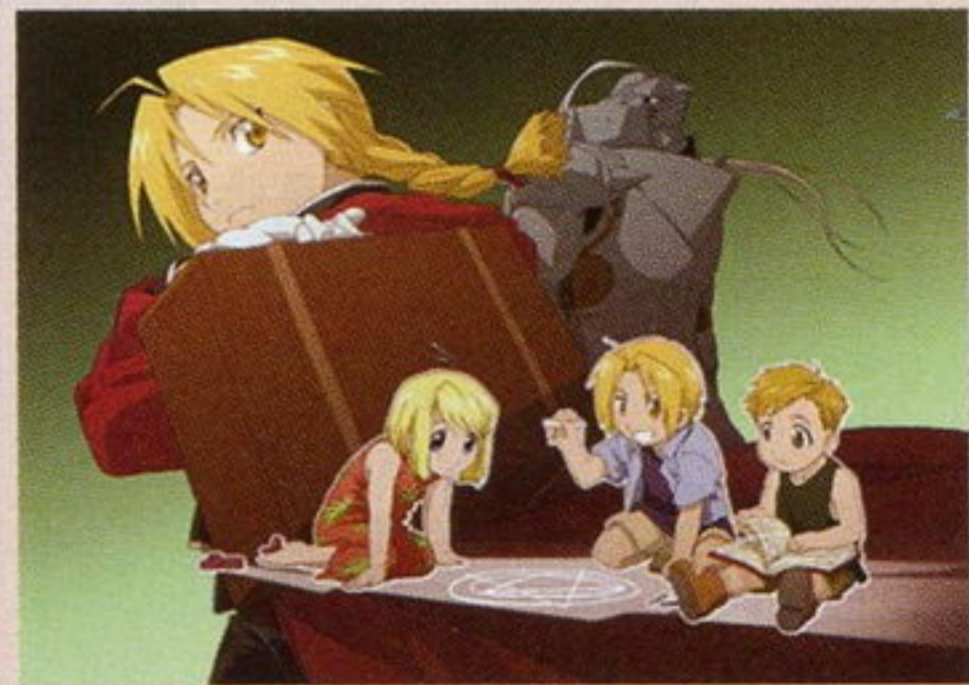
“我们看过太多的事情，把那些都告诉你，你不能和我们走上同一条路，正因为这样想才……”

“我们生长的地方是圣特拉东边名叫利什布鲁的小村庄，所有的一切开始于那里……”

## 第三话 妈妈

大陆历1905年，利什布鲁村。

那年，艾德六岁，阿尔五岁。







两人最初的炼成是为青梅竹马的女孩温莉造出的布娃娃。自从父亲踏上旅途后，母亲常常望着远方出神，但自从他们开始学习炼金术以后，笑容又慢慢展现在母亲脸上，正因为如此，他们才会一头扎进炼金术中。

当温莉的父母在战争中死去时，“死亡”这个概念也初次出现在两人脑中，当他们看到在门口晒衣服的妈妈时，跑上前扑到她的怀里痛哭起来。但他们不会想到，悲剧最终还是发生了……

大陆历1909年，艾德10岁，艾尔9岁。

当两人拿着买来的蔬菜兴致勃勃地回到家时，推开门，他们看到的却是倒在地上的昏迷不醒的母亲。

母亲的病已经不是一天两天的事了，治愈的可能性已微乎其微。两人将信寄给所有曾寄信给父亲的人，希望能有人传话让他回来，但却始终没有音讯。

“为我炼成点什么吧，爱德华，对了，就炼花饰吧。那个人总是……做给我……”

在那个夜里，特莉萨·艾尔林克永远地闭上了眼睛。

母亲看到炼金术会高兴是因为那能让她想起父亲，那时他们终于明白了这一点。

夕阳西下，火烧云笼罩着整片天空，守候在墓碑前的也只剩下了他们两个人。

“阿尔，让母亲复活吧。”艾德面无表情地说道。

在父亲的笔记中，他们找到了关于人体炼成的内容，虽然同时也写着这是被禁止的，但艾德却对此毫不在乎。为了能够让母亲复活，他们找到了师傅，开始重新学习炼金术。终于，在那一天，仪式开始了……

★在经过了将近13年的沉寂后，田中芳树先生继《银河英雄传说》之后的另一部架空历史小说《铁达尼亚》将重开连载，其实这部作品早在上世纪八十年代就开始连载了，但当1991年5月31日《铁达尼亚 旋风篇》完结后，田中芳树便宣布将无限期暂停此作，在当时也引起了不少FANS的哀叹，如今这漫长的暂停期终于得以终结，而为了配合这一点，《铁达尼亚 疾风篇》的第1卷也将于近期发售，封面由美树本晴彦绘制，而担任机械设定的则是宫武一贵。“铁达尼亚时代与铁达尼亚和平等名词将在历史永垂不朽，星历二二九年正式揭开序幕。”在《银英》中，黄金狮子莱因哈特与魔术师杨之间的对抗至今是令我们难以忘怀的篇章，而在本作中，被迫入伍，现在却是反铁达尼亚军两大核心之一的方修利与铁达尼亚一族的褚士朗·铁达尼亚之间的碰撞又会让历史的齿轮向何种方向转动呢？



★由日本CBC与东映共同制作的真人版《美少女战士 Sailor Moon》已于10月4日开始于日本TBS系电视台正式播映，截止到11月22日共播放了八集。其中五位主角是从1100名应征者中脱颖而出幸运儿，主角月野兔由年仅15岁的泽井美优担纲。与之前也曾曾制作作为真人电视剧的《逮捕令》不同的是，电视版的《美少女战士》属于特摄片的类型。而借着电视剧的火热势头，《美少女战士》的漫画也将推出新装版，其封面图、包装，甚至LOGO都为全新设计，难道这一经典少女漫画又将如《龙珠》般焕发第二春吗？

★1995年，改编自士郎正宗的同名漫画，由押井守导演的剧场版动画《攻壳机动队》以其独到的手法及其中蕴含的深厚内涵得到了世界范围内的好评，在2002年播放的TV版动画也让广大的攻壳迷们过足了瘾，而在明年3月6日，剧场版《Innocence》（通称为《攻壳机动队2》）也将于全日本隆重公映！制作公司与TV版相同，都是Production I.G，而导演依旧是押井守，此外著名的Ghibli(吉卜力工作室)也将参与制作，据称此部剧场版中“爱情”这个话题将占有很大的成分，而押井守也表示本片将有别于他之前的作品，会有许多情色方面的演出。有兴趣的玩家可以去本片的官方网站(<http://www.innocence-movie.jp/information/>



虽然他们准备好了构成人体的所有成分，但却犯了一个巨大的错误。炼金术要求的是等价交换，可是，又有什么能等价于母亲的灵魂？仪式失败了，从炼成阵中出现的无数根触手将艾尔拉进了异界，他最后看到的是哥哥的左脚被分解消失的样子。当再度恢复神智后，他的身体已经完全消失了，艾德用自己的右臂为代价，将他的灵魂固定在了盔甲中。而炼成的所谓“妈妈”，只不过是一团不成人形的肉块而已……

艾德的理论应该是完美的。“理论是没有错的，错的……是我们而已……”当艾尔将昏迷不醒的哥哥送到温莉家时，收到信的国家炼金术师罗伊·穆斯唐也来到了这里，虽然他也不知道他们的父亲霍恩海姆的去向，但当知道两人进行人体炼成后还可以保住性命时，他的兴趣也转移到了两人身上，并认为两人会成为出色的国家炼金术师。

“到圣特拉尔来找我吧。”抛下这句话后，穆斯唐转身离开了这里。

成为国家炼金术师后就可以查阅国家管理的贵重文献，还能自由进行研究，虽然战争爆发时，炼金术师就会成为政府的杀人工具，但艾德此时已经管不了那么多了。他的目的已经不是让母亲复活，而是想令弟弟恢复原状。

“这个世界上多半没有什么可以和妈妈的生命进行等价交换，而且，我不想连你也失去……”

“即使是为了自己的身体，也无法改变我们在探求被禁止的人体炼成这个事实，如果失败，可能就真的从世界上消失了，除此之外不知道还会受到怎样的报应，即使如此，我们也无法回头了，所以，踏上旅途的那天，我们烧掉了家……”

那年，艾德11岁，艾尔10岁……

迄今为止，《钢之炼金术师》已经连载到了第七集，而编辑部也已经有N人(N≥5)成为了这部动画的FANS，随着PS2版游戏《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》发售日日益临近，卡伦也特此在这里对这部动画做一下介绍，并向各位大力推荐它，不看可是您的损失哦。



index.html) 看一下。

此外，明年1月份《攻壳机动队》的新TV版动画《Ghost in the Shell—Stand Alone Complex 2nd GIG》也将播出，难道明年上半年会是《攻壳机动队》的天下吗？

★近年来最为风光的少年漫画——《ONE PIECE》(海贼王)的剧场版第五作《ONE PIECE 咒之圣剑》将于明年3月6日上映，本作的中心人物将是罗罗诺亚·索罗。在动画中，不知为何索罗和路飞将展开一场决斗，分裂的危机正慢慢向路飞海贼团逼近。

★在《机动战士GUNDAM 天空的学校》大受好评后，美树本晴彦先生的新画集《INNOCENCE》也将于11月25日发售，本画集将以《天空的学校》、《超时空要塞》和《新罗德岛战记》这几部人气作品为主，从之前未发表的作品到最新作应有尽有。画集共有120页，其中原画183张，草图两张，喜欢美树本先生画风的朋友不要错过哦。



### 小调查

- ① 杂谈随想类的文章
- ② 名家原画欣赏
- ③ 新闻
- ④ 经典台词和场景鉴赏
- ⑤ 最新动漫画介绍
- ⑥ 名家介绍
- ⑦ 声优介绍

以上几个栏目，您最想在游戏动漫中看到的是哪些？我们将根据您的意见对本栏目做出调整，如果您有好建议的话，不妨来邮件谈谈您的看法，要办好这个栏目，我们需要的是您的参与。邮箱地址：[gallery@ucg.com.cn](mailto:gallery@ucg.com.cn)



# 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。



## 战争的叹息

### ——《沙漠风暴2：重返巴格达》评析

文 / 姚舜禹

点: 首先在同类游戏中,以真实战争为背景的并不多,表现现代战争的就更是少数,而《沙漠风暴》背景竟然就是发生在1991年的“海湾战争”,这场战争对于现代人可以说是再熟悉不过了,它发生的时间离我们最近,规模也比较大,世界上许多国家的人都通过电视目睹了战争的全过程,“沙漠风暴”正是海湾战争中一个行动代号,制作者能以此为题材确实独具目光和胆量。在内容方面,《沙漠风暴》也与众不同,玩家必须在游戏中同时控制4个人,并且始终以小队的方式作战而不是FPS游戏一贯的“孤胆英雄”模式,令游戏具有同类游戏不具备的战略性和团队协作性,游戏发售后在玩家中留下了很好的口碑。初战告捷后,显然制作者并没有停止进取的步伐,今年10月份,《沙漠风暴》的第二作——《重返巴格达》在PS2、Xbox、NGC以及PC上同时推出,并继承前作全部优点。在朋友的强烈推荐下,一向对FPS游戏不感兴趣的我却对此作产生了浓厚兴趣,在全部通关后很有些感触,现在与各位分享如下。

本作的背景相当有趣,相信任何人只要一玩,就会发现游戏想要描述的是前不久在中东地区发生的一场浩大的战争,来自西方的两个军事强国,联手对曾在“海湾战争”中以石油为导火索侵略邻国的国家进行所谓的“军事打击”,很快这个国家的那位不可一世的首领就被赶下台,至今生死不明。这场战争的硝烟还未完全散尽,游戏公司便以此为题材制作了这部《沙漠风暴2》,可谓应时。但本作的游戏背景却并没有使用真实的事件,仍然将故事定位在“海湾战争”发生不久,并且借以“化学武器”、“核武器”为名目虚构了一些任务,看来这是制作者为了避免一些不必要的纠纷而采取的办法。事实上对于游戏制作者的出发点,厂家和玩家都是心知肚明,只是谁也不道破而已。

有关游戏背景的是是非非,自然也不会有人较真儿去追究,作为一个玩家来说,最关心的还是游戏的品质。虽然游戏出了4个版本,但条件有限我只拿到了PC和PS2版,经过比较之后,发现两个版本从任何角度来看都没有差别,惟一不同之处就是PC版的画面清晰分明,PS2版则由于电视分辨率的关系显得有些模糊,但这丝毫没有影响到游戏的精彩表现。玩家只要一踏入这座饱经战火摧残的

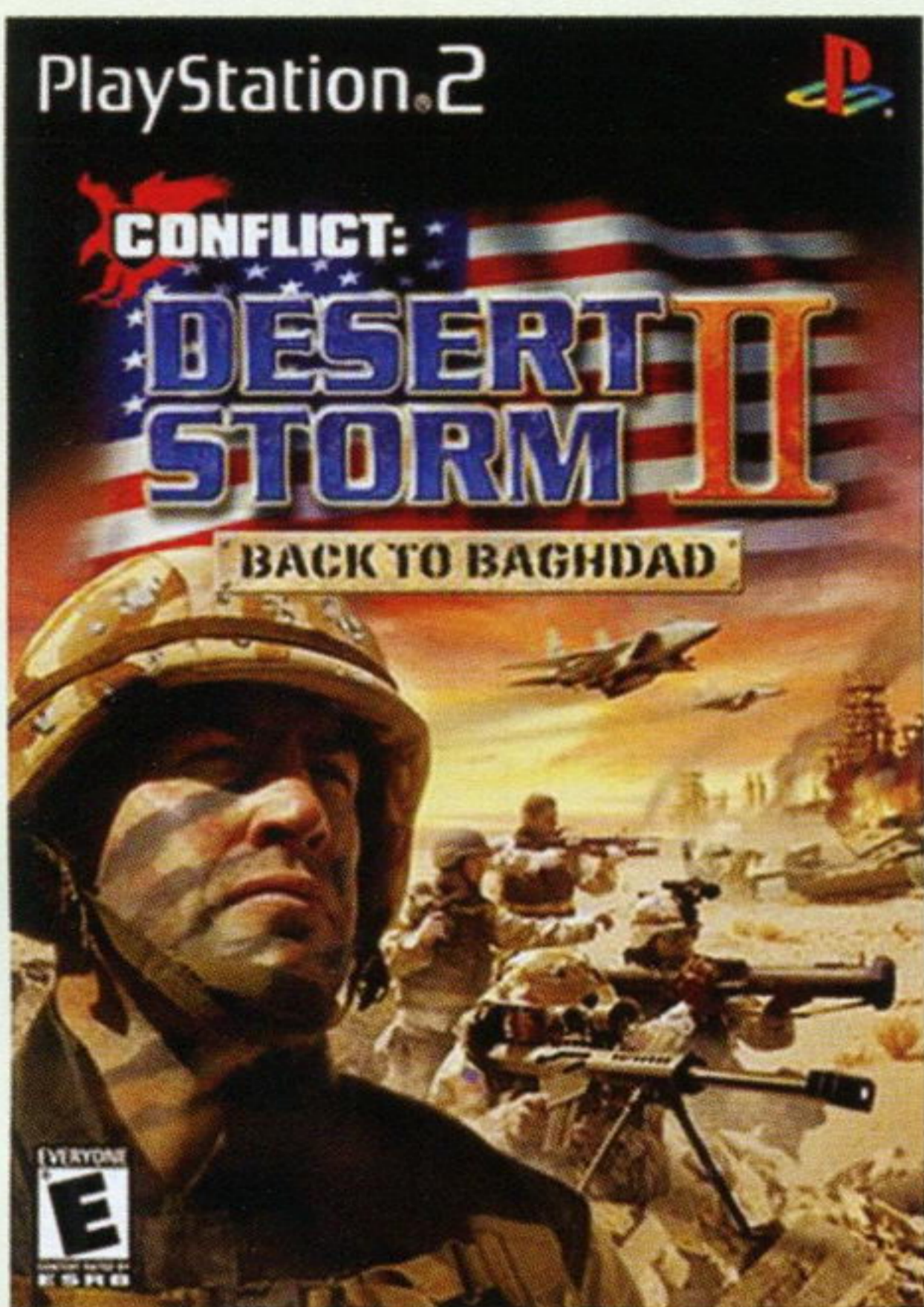
城市,就会被眼前的景象所震撼:被导弹轰炸过的只剩下残垣断壁的房屋,到处都是硝烟弥漫、破烂不堪的废墟;大街上,路旁那些变成黑漆漆的一堆残骸的车辆,以及带着惊恐表情,四处逃命的难民,实在令人触目惊心。再有就是战场上此起彼伏的枪声、手雷的爆炸声,人们的呼喝声、受伤后发出的呻吟声,这些声音与画面结合后,仿佛让人真的置身在战场一样。后来我才知道,本作还对杜比环绕音效,相信如果有一部好的音响,一定能够将游戏的临场感发挥得更加淋漓尽致。



游戏另一个值得称赞之处是对巴格达这座城市的特点进行了侧面描绘。巴格达是一座古老的文化都市(以世界七大奇迹之一的“巴比伦空中花园”而闻名),游戏的前半部分,玩者能看到许多充满阿拉伯风格的建筑,以及伊斯兰教特有的壁画、花纹,这些细节的处理令游戏有一种很独特的文化氛围。另一方面如第三关中出现的沙尘暴天气,狂风卷起满天的砂石,到处都是一望无际的昏黄色,确实让人领略了到这座沙漠城市的恶劣气候;而第七关中却是一番夕阳西下的景色,橘红色的天空和云彩映照在地面上稀稀落落的树木,期间不时还有一群鸟儿飞过,荒凉的景象不禁让人心生几分伤感,这样一座古老而优美的城市却要遭受战争的洗礼,着实令人无奈和叹息。

值得注意的是,游戏的后半部分这种文化气息却消失不见了,取而代之的则是大量军事化的建筑,比如军事基地、地下仓库、炼油厂等等,尽管和游戏的主题很相扣,但总给人一种冷冰冰的感觉。也许,制作者是想借那些高耸如云、冒着滚滚浓烟的油塔,以及前后景物的反差,来表达对人类为了自身利益而不惜破坏大自然、甚至发动战争的这种行为的谴责吧。

从画面上我感受到了游戏的内涵,接下来就是针对游戏性的体验。由于我FPS游戏玩得少,也不大喜欢玩,即便是现在如日中天的《反恐精英》上手十几分钟就会觉得倦了,对于此类游戏自然更没什么研究,所以无法给《沙漠风暴2》的手感一个准确定义,不过我可以肯定的一点是,本作的操作感并不算上乘,比如说,人物移动时稍微有些生硬,视角的转换有明显的延迟感,准星的精确度也不是



如今是和平年代,想必亲身经历过战争的人是寥寥无几,人们对于战争的理解,大多是来自长辈的口述、书本或是影视等途径。随着科技的进步,电子游戏又给人们提供了一条体验战争的途径,于是许多模拟战争的游戏应运而生,并且分成几种不同的类型,其中有针对策略的模拟,也是战争游戏最早期的形态,如《三国志》、《大战略》等;而在硬件技术逐渐提高,令游戏可以模拟相对真实的环境,这样又出现了以第一人称射击(FPS)为形式的战争游戏,PC上非常著名的《三角洲部队》就是此类游戏代表作,现在这部游戏已经成为美国特种部队训练的课程,足见其品质。前段时间EA在PS和PS2上推出的“《荣誉勋章》系列”,因为逼真地再现了二战时期的战争而大受好评,如今在PC和家用主机上都不断推出续作。而就在以战争为题材的FPS游戏大行其道的时候,一部名为《沙漠风暴2:重返巴格达》的游戏出现了,它堪称近期同类游戏中的精品。

提起《沙漠风暴》这个名字,可能有很多玩家都感到陌生。确实它的名头不如《三角洲部队》或是《荣誉勋章》那样响亮,但其独特的魅力却能令每个体验过的人难以忘怀。这部游戏的特色有两



话梅杂





很高,这些缺陷足以让任何一个FPS的高手嗤之以鼻。尤其是在玩PS2版的时候,蹩脚的手柄操作绝对可以令人抓狂。各位可以大概想象一下用PS2手柄右侧的3D摇杆来模拟鼠标的感觉。后来我索性放弃了PS2版,到PC版中用鼠标、键盘来进行游戏,总算可以游刃有余地行动了。

听了以上的形容,各位千万不要以为本作是个不好玩的游戏。相反平庸的操作却能够令人将注意力集中到游戏系统之上。通过我深入研究,发现本作的精髓并不在于个人技术,而在于对整个团队的协调——这也是游戏令我刮目相看之处。一直以来我都认为FPS是一种强调“个人英雄主义”的游戏,而本作却不同,玩者想要凭借一己之力来完成游戏是不可能的,必须灵活、熟练地操作每一名队员,使用他们的能力。这些队员中有的擅长使用狙击步枪,有的擅长使用火箭筒,在不同的场合就需

要相应能力的队员,比如打坦克的时候,第三名的重机枪手用火箭筒1发就可以消灭,而别人轰上好几次坦克还是毫发无损。当战况激烈的时候,玩者必须要随时掌握他们的状态,将他们调配到相对安全、有利的位置上,否则队员们也许会傻傻地站在某个地方当靶子,也可能盲目地行动而暴露整个团队的目标;在队员负伤(游戏中绿色HP掉完即变成负伤状态,队员会倒在地上无法战斗,而这时在红色HP槽掉完之前对其使用急救包,就能让他重返战场)或是武器用光的时候,玩者更要及时救治,或者给予他们武器的补充,并且适时地向他们发出命令来配合玩家的行动,如果疏忽了这些要素,往往一名队员的丧生就会导致全军覆没。

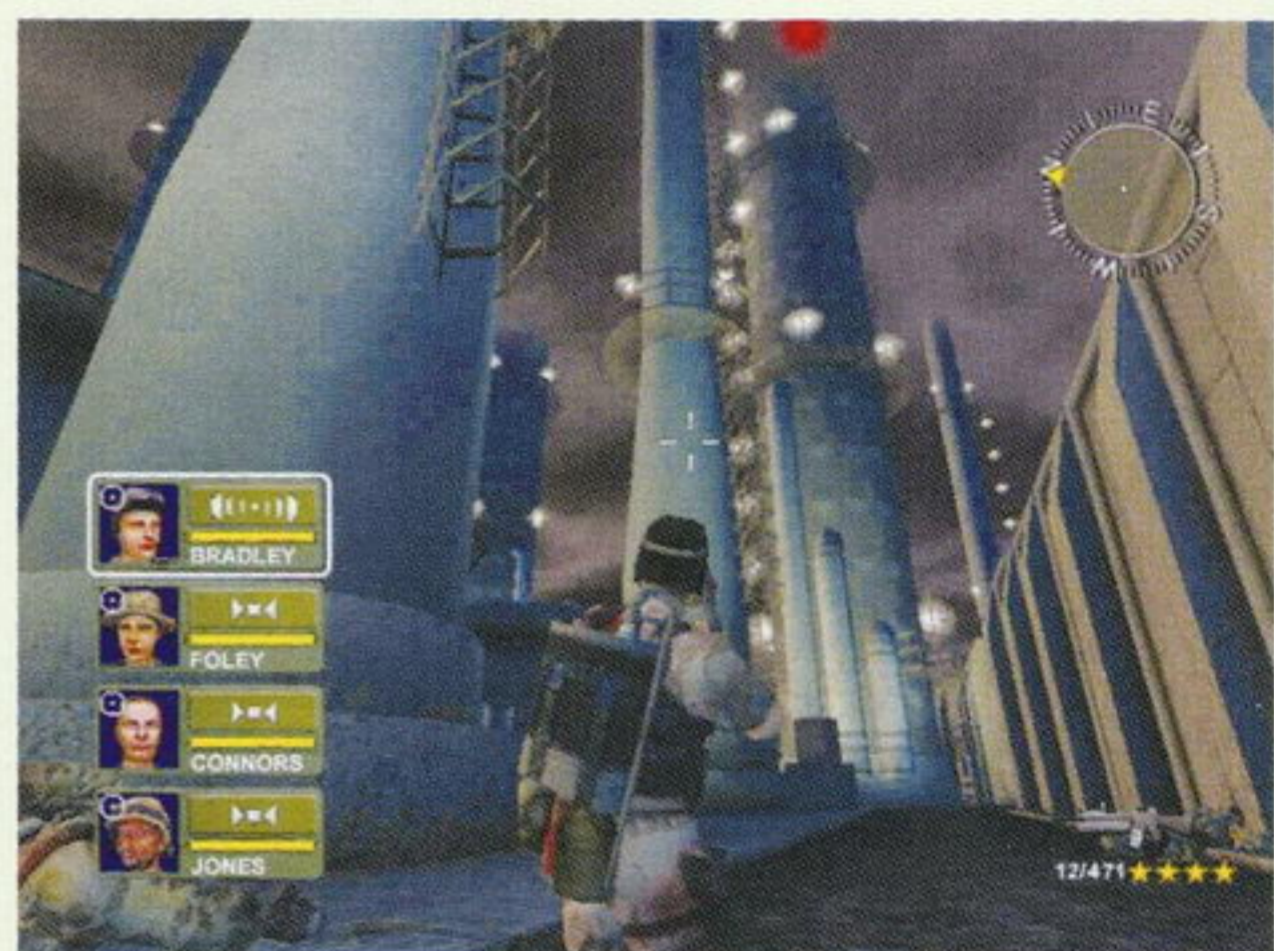
从以上不难看出,游戏在“团队”这一概念上发挥得相当成功,高度的战略性带来更加复杂的操作,也将战场上激烈到令人窒息的场面表现得更加真实。

《沙漠风暴》的一个具体创意,就是将需要网络才能实现的多人作战模式简化到单机之上。而恰好本作也对应联机游戏,为了进一步的体验,我找了几个朋友一起来联机,发现和单人游戏时的感觉又有不同,相比之下单人游戏更能体现宏观的战略性,而多人游戏则更注重细致的个人技巧,一种游戏形式可以从两方面来体验,这个理念确实领先于同类的游戏。

文章写到这里,我想对于游戏的评析应该告一段落了,回想起游戏中的一幕幕,那些惨烈的画面

似乎仍在眼前久久不肯散去,我依稀记得,当我带领着队员们,面对敌人凶猛的火力,还有坦克、飞机的致命袭击时,几乎已经到了注意力集中的极限,根本无暇顾及什么画面,音效啊之类的东西,头脑中只被一个念头所占据:只要有人站在我面前,就要用手里的枪将他射倒。游戏结束后,回想我当时的状态,不禁心有余悸,原来一旦投入到战争之中,人竟然会变得异常可怕。我想真正的战场虽然不至于此,但通过游戏如此逼真地模拟,也能令人多多少少体会到战争是如何的残酷。

最后,我想给所有玩《沙漠风暴2》的玩家们提两条建议:一,尽量不要选“EASY”的难度来玩;二,绝不要用“金手指”、“修改器”之类的东西修改。这样,你才能感受到本作真正的乐趣。



## 敌和友' 2004——全新FIFA精彩亮相

文/西柚

### 写在前面

或许有很多人——更准确地说,是绝大多数人——看到这篇文章的标题就会感到反胃,恶心,然后开始鄙视作者的人格。

确实,《FIFA》从很大程度上是一个臭名在外的TITLE,但请务必相信,这篇文章绝不会像EA官方宣传稿那样吹嘘夸大、言过其实,以至于让人怀疑自己拿到手的游戏和广告中说的是不是同一回事。

只是想介绍一个不同的世界给大家,一个同样充满乐趣的世界。

自从各自系列的中兴之主——《WE3世界杯版》、《FIFA98WC》诞生以来,足球游戏的发展,便进入了一个双轨并行的时代。

简单概括起来讲,《WE》所注重的是……这方面如果再多啰嗦,相信这篇文章立马会被诸位票选为本期最烂作——对《FIFA》和《WE》的根本区别,大家应该都是心如明镜的。

所以就直接跳到PS2时代,看看这时候情况又发生了怎样的变化。

主机性能的巨大提升让技术力从来都捉襟见肘的KONAMI终于能够挣脱以往的束缚,尽情展现自己理想中的足球世界。(直到《WE7》,机能瓶颈才又一次凸现,这是后话了。)

PS2初代的《WE5》,也因此成为了足球游戏

史上的转折点。这一套赶工痕迹明显、BUG众多,但仍然丝毫无碍于其散发出来的浓烈新时代气息的游戏,让EA SPORTS产生了发自内心的恐惧。之前在PS2首发日所取得的风光(指随PS2一同发售的那套没有年份标号的《FIFA SOCCER》),似乎在一瞬间就烟消云散了。他们不禁开始怀疑自己所选择的道路,究竟是对,还是错?

于是他们开始了实质性的——而不是《FIFA 2001》那种浮夸的、玩票的改革,从模仿到借鉴再到学习,经历了两年之久的阵痛(对于游戏业而言,两年是多么的漫长啊!)以及其间无数的玩家的批评——包括“《WE》系列”拥护者的嘲弄和《FIFA》资深老玩家的困惑,终于拿出了《FIFA 2004》这个对整个系列都意义非凡的作品。

### 二

其实EA SPORTS的营销策略从来都是相当优秀的。它的运动系列,往往能在市场反响上大获全胜,与其说是游戏本身素质过硬,不如说这其中营销策略上的成功占更大的比例吧。这方面最好的例子就是这两年EA SPORTS和SEGA SPORTS的强强对决的最终结果——SEGA SPORTS被打散到重组后的SEGA各个分会社,游戏改名的改名(NBA)、低调的低调(NFL)。

虽然“专业”玩家群(也就是玩游戏比较多的人)中SEGA的口碑明显要好得多,但EA依靠强劲的宣传攻势和灵活的时间策略往往在发售前就能



够占尽先机,乃至奠定胜局。

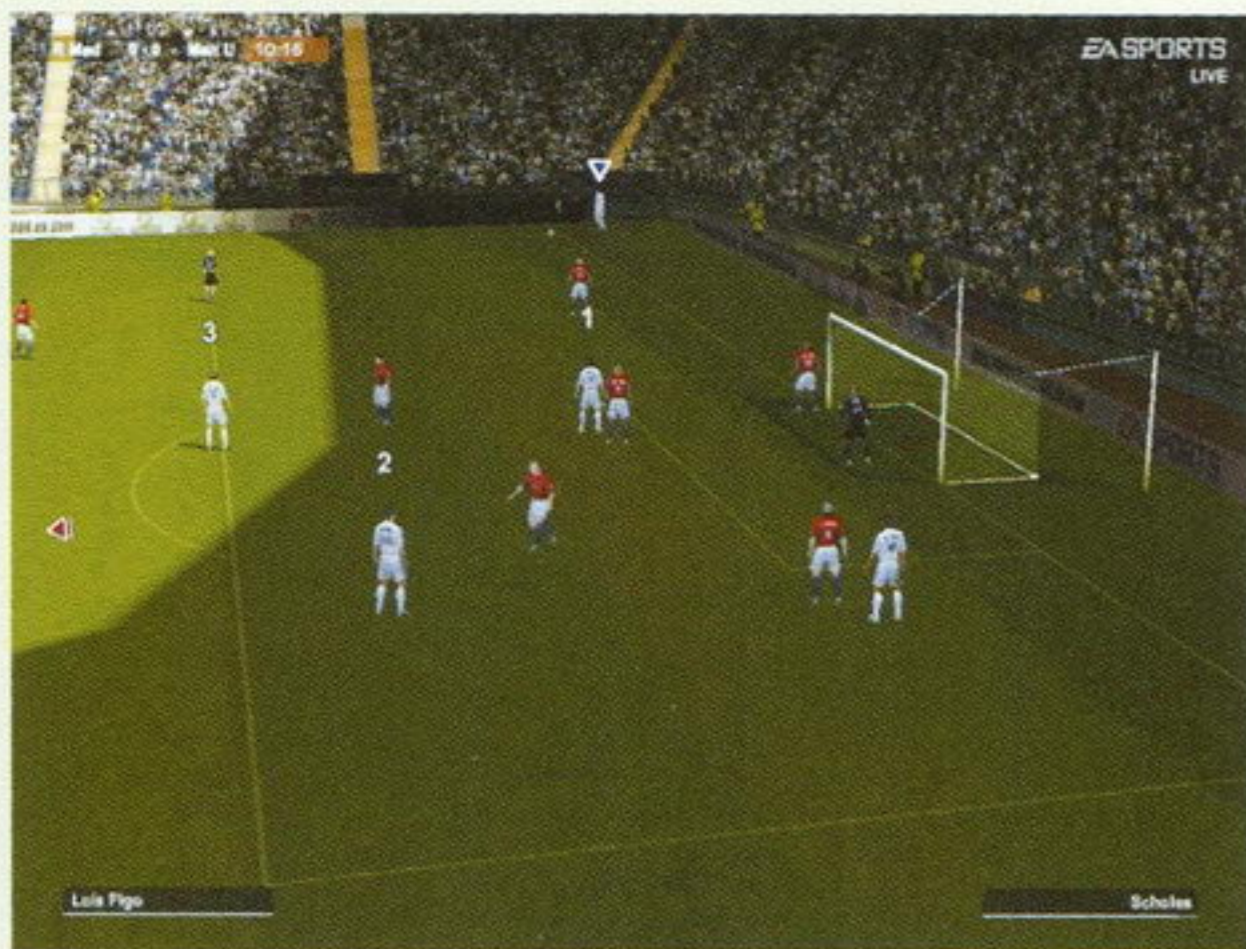
但很不幸的是,在SOCCER GAME这个领域,EA的对手是KONAMI,一家不按牌理出牌的厂商。

运动游戏最重要的是什么?显然是拟真度。那拟真度又靠什么来实现呢?

ROSTER(球队阵容)无疑是其中至为关键的一环。相对于严守时间表,等新赛季ROSTER尘埃落定之后才跟进,继而发售的《FIFA》,《WE》的发售时间则近乎于莫名其妙地完全忽略了ROSTER这个因素,而仅仅是大略地取一个半年的周期。

《WE》之所以敢冒天下大不韪(最新的一次罪行是把B字开头的那个帅哥留在了曼联!),完全





不顾及球迷的需要来适时调整 ROSTER 然后才发售,主要还是因为它的受众是要求相对宽松的日本市场。对于这些日本玩家而言,欧洲俱乐部球员名单有少许偏差(或者说是延时)并不会造成太大的困扰,更何况在日本PS2网络套件普及情况最为良好,方便的网上更新也提供了一个很好的解决问题的途径。

在日版《WE》抢先发售的这几个月里,《FIFA》只能按兵不动,眼睁睁地看着对手把日本那块已经极度萎缩、但仍具有相当爆发力的地盘全数收入囊中。而在《WE》这一边,则可以乘机收集玩家反馈来去除游戏BUG,调整平衡性,为将和《FIFA》同时发售的欧版《PES3》做好充分准备。

因此,任凭EA整个营销体系有多完备,在足球游戏这一块上,它总是棋输一招。在激烈的竞争中,让对手掌握先手主动已然是兵家大忌,更何况《FIFA》的对手还是如此的强劲有力、如此的野心勃勃……

### 三

相比过去,今年《WE》的逼宫行动呈现出百尺竿头更进一步的态势。日版《WE7》以高素质与高销量率先发难;欧版《PES3》也迅速跟上发起声势浩大的宣传活动;而Xbox版和PC版的《WE》更是如同两枝蓄势待发的利箭,直指《FIFA》的最后防线。

而反观《FIFA》自身,《FIFA 2003》毁誉参半的评价以及拥趸们信心几近见底的期盼,在此时此刻却显得那样的沉重……

正是在如此背水一战的绝境中,《FIFA 2004》交出了一份让所有人都为之动容的答卷。

如果说以前的《FIFA》除了整体娱乐性尚算差强人意(注意,这是一个褒义词)之外,无论哪个部分单独拆分出来,都可以在《WE》中找到类似的、但更胜一筹的存在的话,那么《FIFA 2004》首先给我们带来的震撼就是它的一些首创性系统——《FIFA》有,而《WE》没有,且真正具有深刻意义的系统。

首先就是它的传球体系。虽然这一块从来都是“《WE》系列”的镇山之宝,但《WE7》的成就不过是在前人的基础上修正了长传的速度、轨道和准确度。而《FIFA 2004》所做出的新尝试——从渗透性的短传、自由自在的THROUGH PASS到巧妙的小挑传包括整个进攻阵形的流动性,就让人感觉到更多清新的味道。

其次就是想必会引起颇大反响的FREE KICK系统。以前曾和GOUKI兄专门为了“足球游戏中的FREE KICK”这个话题进行过讨论,结论自然是一——不满,相对现实中千变万化鬼神莫测的任意球

战术,之前的足球游戏中的表现确实太过苍白了。而《FIFA 2004》,虽然远谈不上彻底解决了这个问题,但至少它实现了很多基本的要素——比如一拨一射、比如角球进攻前后点的选择(是真正的战术选择而不仅仅是力道控制这么简单)、比如任意球配合时接应队员的灵活跑位等等(由此实现了“罚球同时从禁区外开始冲刺加速,然后完成雷霆一击”的精彩场面),此外还在任意球射门中引入了更真实化的弧线球、内外脚背的选择,基本也可算是弥补了这方面的空白吧。

然后还有一项就是真正踢球的朋友会比较在意的“加速体系”。其实《WE》的加速设置一直是很有问题的,它提供的只是纯粹更高一层的“平均”速率,而没有体现出足球场上那种突然启动大步流星的过人,而无论是趟球(过于死板和缺乏变化)还是加速中的斜向R2(动作夸张过头)都无助于改变这一事实。反过来“《FIFA》系列”在加速的设置上,思路倒是从来都很对头,但由于动作细节表现得太差劲而让人根本无从察觉这一点。到了《FIFA 2004》,由于大幅度改进了动作表现,从而使得这方面的优点终于凸现了出来。真正的速度感,让《FIFA 2004》足以为自己感到骄傲。

接下来的部分,如果你对“《FIFA》系列”从来都不甚了解的话大可以略过不读,只要记得——“《FIFA 2004》会彻底破除你对‘《FIFA》系列’绝大部分的固有不良印象。”就可以了,不信的话一试便知。而如果你接触过“《FIFA》系列”以前的作品,而且还是小有心得这种程度的话,就请一定坚持看下去,虽然很可能《FIFA 2003》已经让你发誓永世不碰这个系列。

回过头来看《FIFA 2003》,之所以通常用“毁誉参半”来评价这套游戏,主要是因为《FIFA 2003》是一个典型的“破而未立”的过渡性作品。一方面它确实对对整个《FIFA》的固有体系进行了大刀阔斧的改革,以强硬姿态消除了绝大部分的历史遗留问题;但另一方面,它在废墟上重建的努力显然遭到了彻底失败,如此便遭致了保守派和改革派的双重打击。而《FIFA 2004》最了不起的成就便是悉数填补了重建工作的疏漏,效果最为显著的,就有以下几项:

- 防守AI的大幅改进,虽然防守队员自行作战能力仍然较为匮乏,但人体存在感的增强和AI区域协防概念的引入使得整体防守成为可能。

- 头球操作从善如流。由前作不知所云的“一键通”变更为类似《WE》的操作模式。

- 身体对抗的真实化,前作类似马戏团的杂耍动作被真实的推拉挤靠动作所取代。

- 加入CANCEL操作,使得乱军中不慎开大脚有了挽回的余地——系列自诞生以来便有的一个严重缺陷终于被修正。

- 带球、传接球动作切实合理化,在游戏中表现有目共睹,彻底改掉了前作怪异扭摆的火星人的动作。

- FREESTYLE操作实用化,依靠这个突然变向过人现在用起来很顺手。

- 游戏模式更为丰富,从《WE》中学了MASTER LEAGUE,虽然现阶段还学得很不像样,但总比以前单调乏味的单机玩法有所进步。

或许《FIFA 2004》的进化在已经功成名就的

《WE》面前仍然显得很渺小,但“《FIFA》系列”历时数年的变革努力终成正果的事实让它绝对有自信傲然面对自己毕生的宿敌!

作为我们玩家而言,也应该是感到幸运的,有竞争才有发展,才有选择,才有快乐。

### 四

尽管本次《FIFA 2004》的表现已经堪称完美,但系列长久积累下来的一些疾瘤在游戏中仍然时隐时现,比如仍然稍显别扭的手感以及整个系列始终做得一塌糊涂的射门系统等等。

而与此同时,虽然事实上《FIFA》这几年一直在谋求变革以及在真实化的探索上已经有了长足进展,但有些根深蒂固的观念一时间确实无法改变——所谓“冰冻三尺,非一日之寒”。“《WE》=真实至上,《FIFA》=花架子假把式”这种论调在多年的积淀下已经流传甚广并深入人心,要让广大玩家见识到自己进步的诚意,《FIFA》还需要时间。

不过《FIFA》的根基毕竟还是相当牢靠的,以《FIFA 2004》如此喜人的表现大家也都看在眼里。在这样的保障下,虽然《PES3》是很棒,但要从根本上动摇《FIFA》继而一统江山相信仍然绝非易事。

胜负,仍在未定之天!

决战,还看将来!

### 号外篇

其实很多人始终都错误地把《FIFA》当成是PC GAME(虽然《FIFA》的家用机版销量要远远超过PC版销量),他们的理由有二:

从历史看,最辉煌的《FIFA98WC》和《FIFA99》都几乎是纯粹的PC GAME。

从现实看,《FIFA》是PC GAME大典——WCG的固定项目之一。

所以很多喜欢《WE》的朋友一提到《FIFA》,往往就会耸耸肩作不屑状:“不就是个山中无老虎的游戏嘛,有朝一日如果《WE》也上了PC的话……”

现在,不再需要“如果……的话了”。PC版的《PES3》即将推出,移植水准之高超乎想象,完全保留了原汁原味的手感(当然你得有PC用的手柄就是了),画面则比家用机版有相当程度的增强。(主要体现在解析度上,简单地说就是看上去非常干净、漂亮!)

如果你的电脑够强的话,这款游戏是无论如何都不能错过的。

我本人的玩后感?

说真的,玩了电脑版《PES3》之后,我觉得我这篇介绍“电脑”游戏《FIFA》的文章简直毫无价值……

因为,一个完全凌驾其上的足球游戏,已经在PC平台上诞生了……





游戏机实用技术  
**推荐**  
Our Choice

在日本国内人气No.1的Xbox游戏《DOA3》在发售经过两年之后，该系列的最新作即将登场！可以通过Xbox Live实现通信对战，并重新包装《DOA》与《DOA2》的《DOAO》目前的开发完成度已经超过了85%，如果一切顺利的话，相信在明年年初玩家就可以玩到这款游戏了！



# DEAD OR ALIVE

## O N L I N E

死或生 ONLINE	TECMO	FTG
Xbox DOA ONLINE	预定 2004 年春	日版
1~4 人	硬盘记忆	售价未定
对应 Xbox Live、HDTV、5.1 声道		推荐玩家年龄：全年龄

### “《DOA》系列”的前两作在Xbox上复活！

从街机开始，先后在SEGA SATURN、PlayStation、DREAMCAST以及PlayStation2上出现的“《DOA》系列”作品如今终于在Xbox上胜利会师！简单地讲，如今只要拥有Xbox，就可以完全享受到全“《DOA》系列”的作品。下面就让我们看一下《DOAO》中收录的这两款原作有什么特色。

#### DEAD OR ALIVE since1996

在SEGA SATURN上有曾经经过忠实移植的《DOA》。新的技巧与新的服装，还有大量的原创新要素，使该游戏一推出，便受到了原街机FANS的大好评。《DOAO》正是以这个作品为移植蓝本的。



#### DEAD OR ALIVE2 since1999

《DOAO》中收录的《DOA2》是构筑在《DOAX》制作技术水平上的游戏，并加以改良与进化。目前仅仅从影像画面的华丽程度上来看，该移植作已经超过了两年前推出的《DOA3》。



PART 1

# Character

## DOAO 的魅力迫近！

### KASUMI克隆体令人惊异的质感

在《DOAO》中将加入以KASUMI与AYANE为中心的故事要素，并且将与明年推出的《DOA Code:Cronus》的连动。在隐藏服装方面，该游戏将收录《DOA2HC》中的所有隐藏服装，并且取得的条件更为容易。而针对人气角色KASUMI，游戏中将由玩家来选择丹下樱小姐或桑岛法子小姐的配音。

在《DOA2》的剧情中有着重要存在价值的KASUMI的克隆体——“KASUMI α”在本作中也估计仍然是作为敌人而出现的。在画面中所展示的是在调制槽里的KASUMI α，这种没有生命迹象的冰冷之美随着调制溶剂的徐徐上升而展现在玩家的眼前。



时光追溯到“《DOA》系列”的起点，众美少女的真实之美将被诠释得更加光彩夺目，永驻玩家的心中！经过7年岁月的洗礼，如今Team NINJA在3DCG技术方面的实力早已今非昔比，已经具有了与一流游戏厂商比肩的技术表现力。在前不久结束的TGS 2003上，游戏中展示给玩家的是目前最高水准的角色造型设计、超一流的背景贴图技术与光影效果。

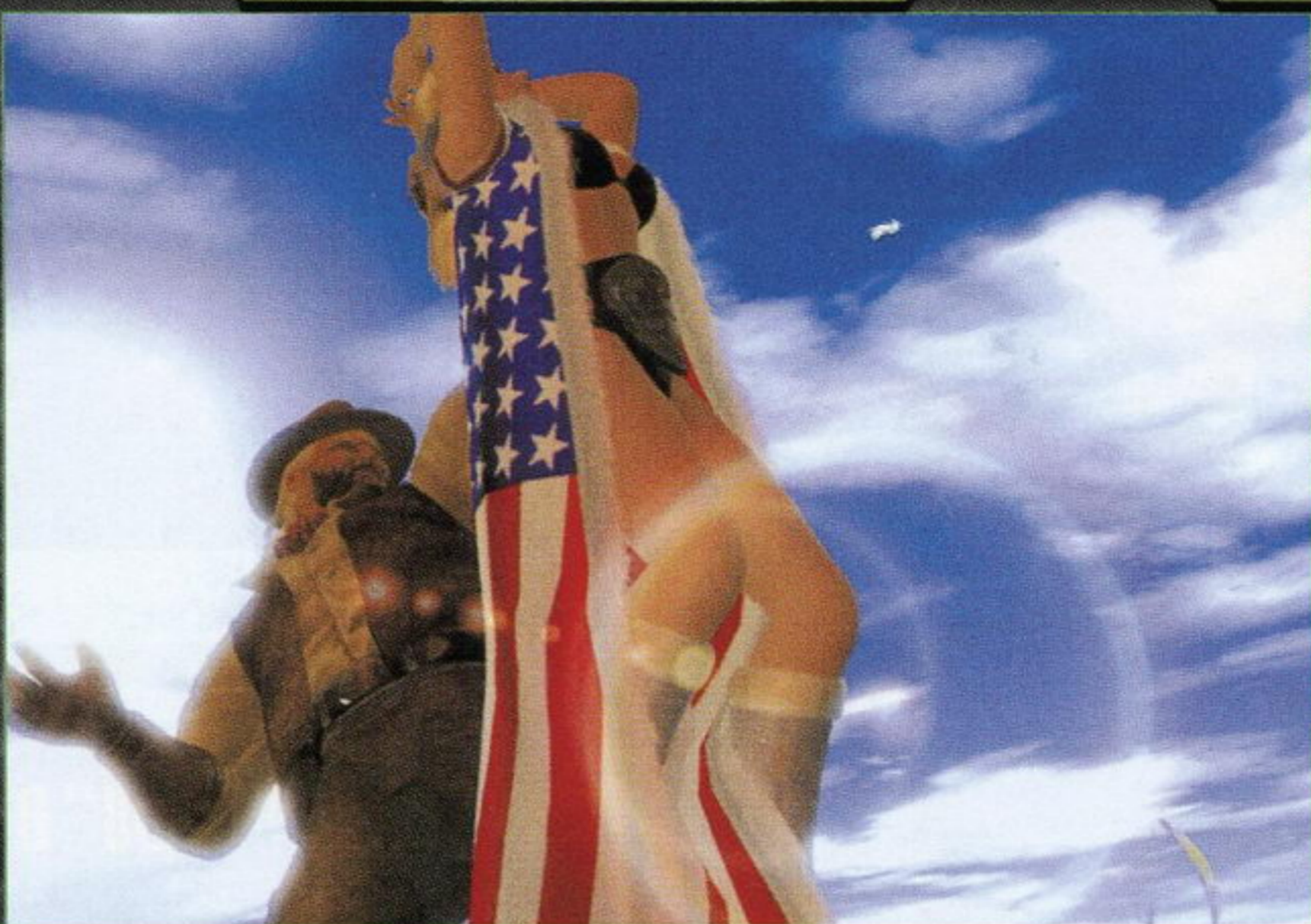


### 光的表现超绝进化

背对着日光的是美国职业女子摔角界的超级新星TINA，她若有所思的神情在精细的画面表现下显露无遗。而更令人拍手叫绝的是在逆光的情况下，光与影的表现都达到了乱真的程度。此外，TINA的这套摔角霸王装束也格外引人注目。



各具魅力的角色固然是游戏受欢迎的基础，但吸引FANS一直坚持不懈地购买该系列新作的动力，笔者想来则非大量风格独特的服装莫属了。“《DOA》系列”既是一个格斗游戏，但从某种方面来讲又可以称得上是一个“服装SHOW”的游戏。这其中包括了制服系、搞笑系、性感系等各类独具特色的服装，光是收集齐这些服装就要花费玩家大量的时间。本次的《DOAO》在这方面可以说做到了整个系列的颠峰，不仅原创了许多以前从未出现过的服装，就连一些在制作《DOA3》时未采用的服装设计，这一次也统统收录到游戏里了。



## PART 2

# Costume

### DOAO的魅力迫近!

## 全角色职业装登场

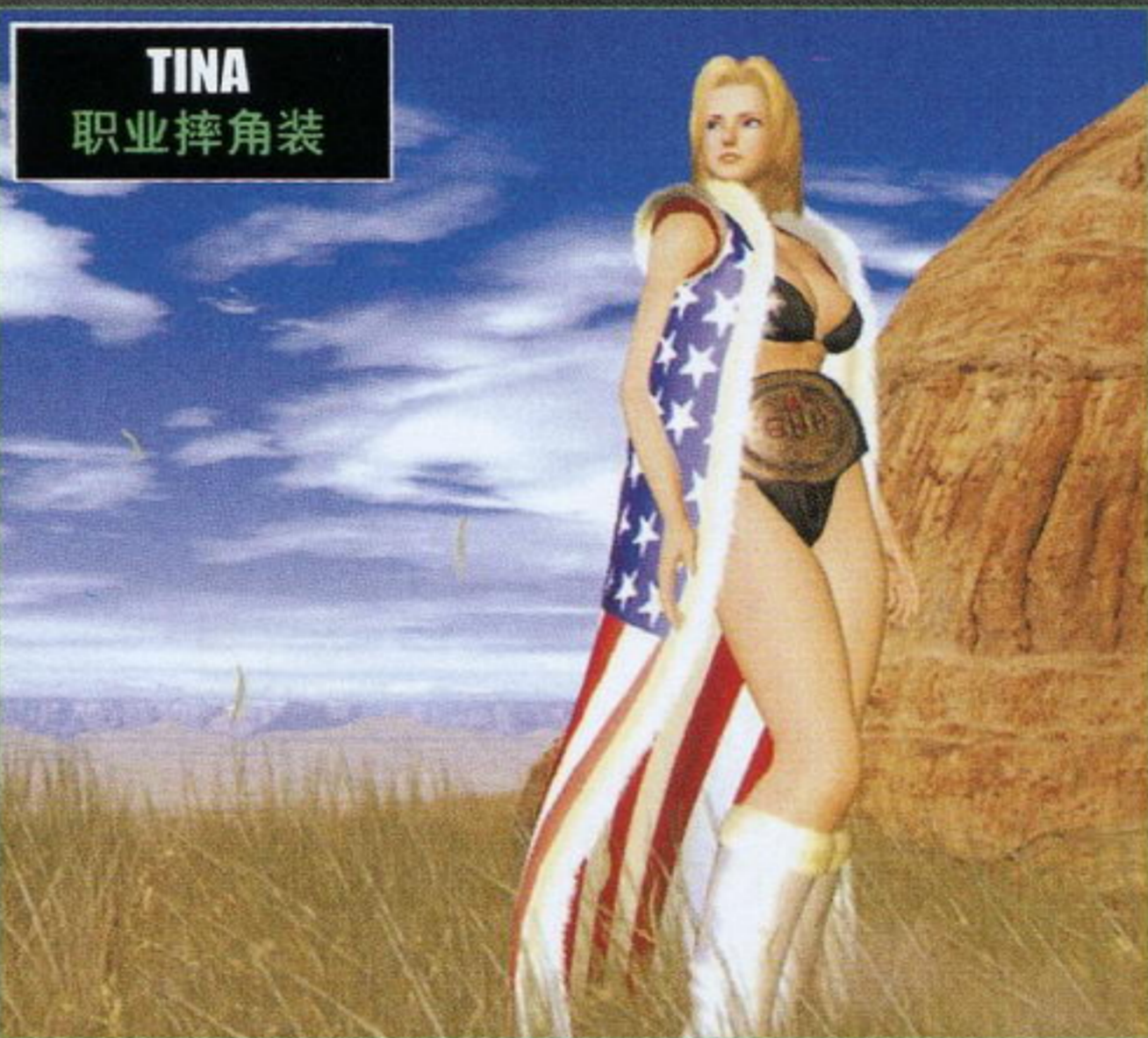
从下面公布的新原创服装来讲，将再现该角色原本的职业。简单地将，就是让每一位角色在众多的隐藏服装中都有一套标准的职业装设计，给玩家带来鲜明的视觉印象与新作应有的强烈冲击感。



▲▲ 在TGS会场上出现的Xbox宣传女郎装也被选进了隐藏服装中，不知道有多少玩家会满意这种设计呢？



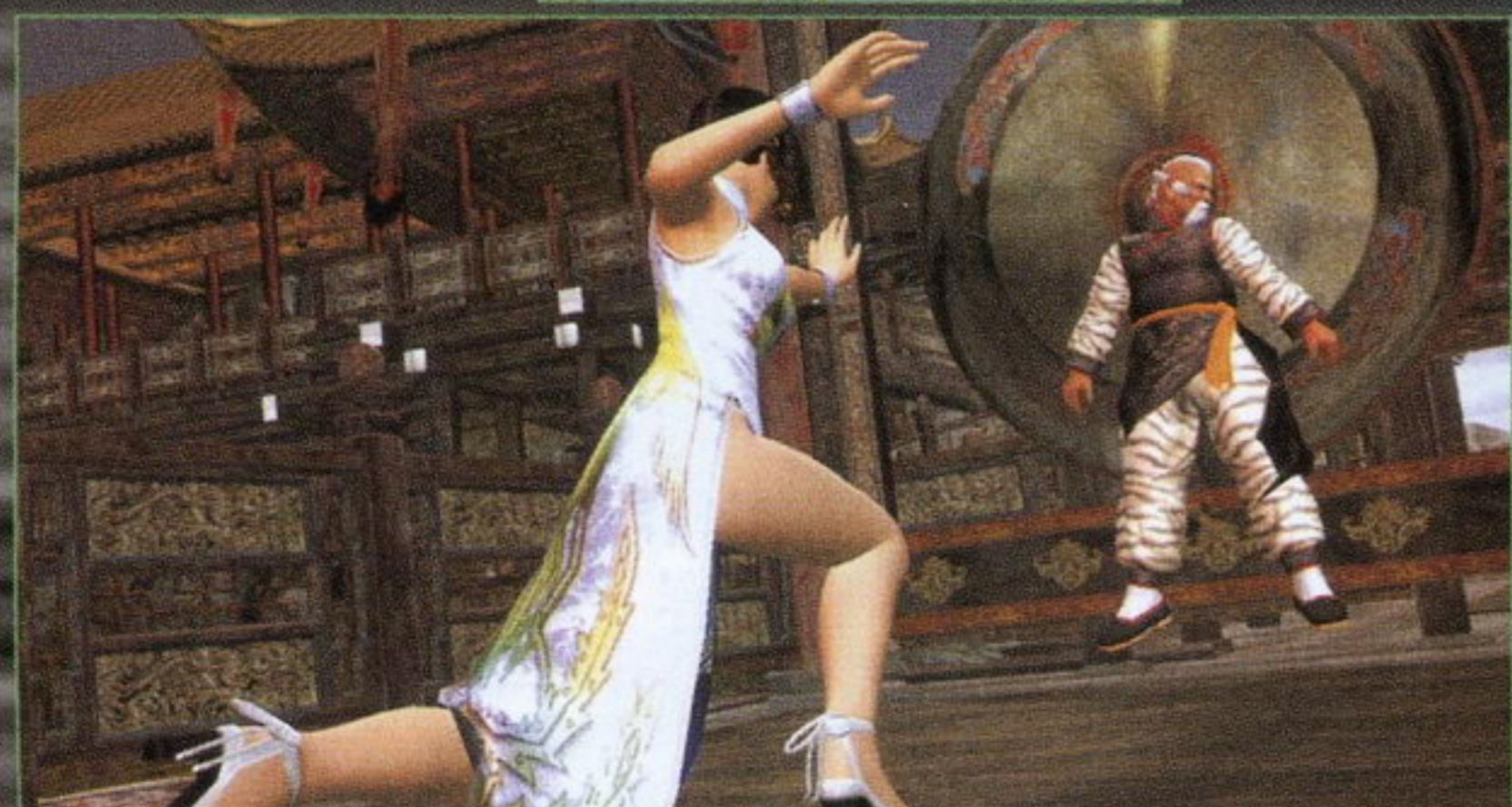
▶ 醒目的美国国旗图案的摔角披风增添了TINA不少“巾帼不让须眉”的气质。



TINA 职业摔角装



▲以紫色系装扮为主的AYANE与KASUMI的职业一样都是忍者，在AYANE的腰间挂着的是“深山的女天狗”的面具。



▶ 配色相当醒目鲜艳的忍者装，在设计上与KASUMI以往的COS2有着一些相同点，但这次看来更完美了。

### DOA HISTORY

### 系列的轨迹

在Xbox上发售《DOAO》之后，对于喜欢“《DOA》系列”的玩家来讲可以用“圆满”这个词来形容，再加上TECMO计划中的《DOA Code:Cronus》与《DOA4》，可以说，Xbox就是“《DOA》系列”的专用机！这里我们就做个简要的回顾吧。



▲《DOA》当时在画面素质上是格斗游戏中的最高峰。

▼与初代比较的话，7年间技术表现力的飞跃已不用语言来形容了。



### DEAD OR ALIVE

以SEGA的Model 2基板为硬件核心而开发的街机版《DEAD OR ALIVE》，以独特的“ADH系统”为3D格斗游戏注入了新的活力。最后一个PS移植版本是以大量的角色服装来吸引玩家的注意力。



### DEAD OR ALIVE ++

在原有HOLD系统上加入了PINPOINT的新要素，使得游戏具有了更高的平衡性。虽然这个版本并没有移植到家用机上，但从系统的改良与进化层面来看，这个版本具有非常重要的价值。



### DEAD OR ALIVE 2

HOLD与DANGER\_ZONE系统都经过了重新设计，以原系统的完成形态登场的本作在1999年率先在街机上获得了大好评，并由此得到了大量FANS的支持。各家用机移植版则是以街机《DOA2 千禧版》为基础的。

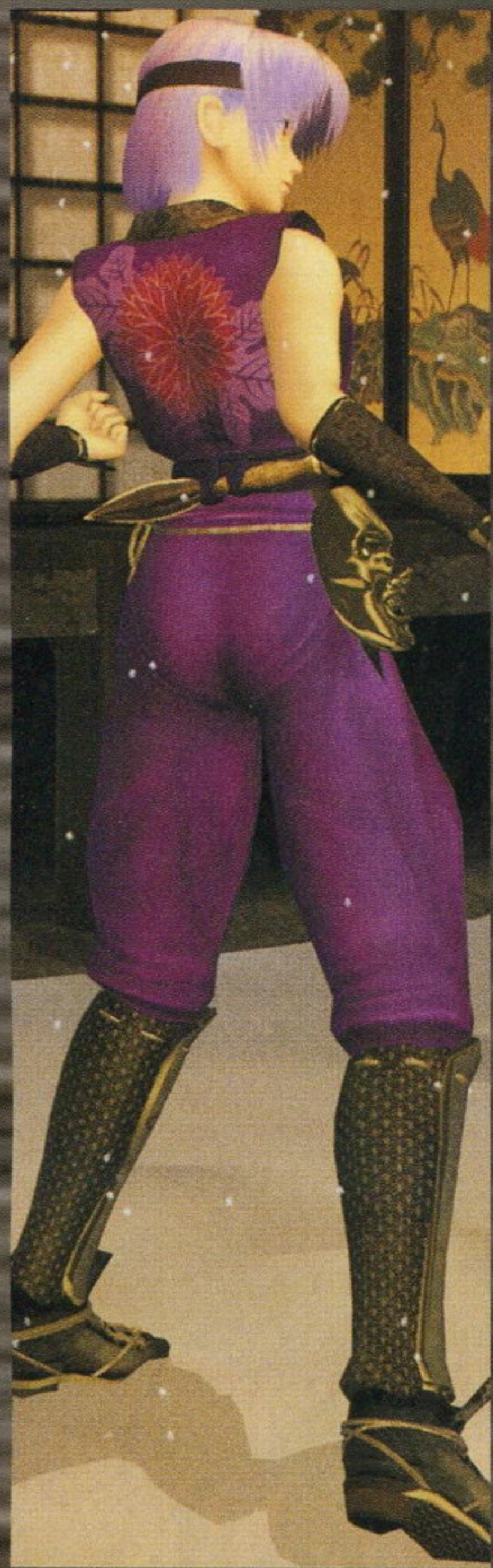


### DEAD OR ALIVE 3

完全活用Xbox的硬件机能而在各方面大幅强化后的新作。崭新的服装设计与新角色的加入都让这款在日本已经发售了一年多的游戏，至今仍日本Xbox游戏销量榜的前10名内徘徊。







## 与原《死或生2》有着极大差别的舞台构成

——在东京游戏展上实际玩了《DOAO》后真的是吓了一跳。游戏已经完成得差不多了吧?

**板垣** 因为你们看到的都是已经完成的,所以才这么认为吧。(笑) 我觉得我们已经将成型的部分都给大家展示了,其他的比如绘画部分的重制工作正在迅速地进行当中。

——《DOA》方面已经开发完了吗?

**板垣** 已经完成有一段时间了。现在只剩下通信联机方面的测试了。虽然这游戏是我亲自参与制作同时是自己提出的申请,所以上面才决定发卖的,但是我现在大部分时间都花在《忍者龙剑传》上了,目前我已经在让公司的年轻后辈们做我不在时也能够完成的部分了。

——在东京游戏展上,我看到游戏中的舞台,与以前的有很大的不同啊!

**板垣** 关于舞台部分,如果再做成类似《DOA2》那样的人物只能向下掉落的话,就没有意思了。“危险区域”一直以来是“《DOA》系列”的一个特征,我希望在这次2代里能够对这一设定做一些改进,当然不是全部都改。

——以前我曾听说你们还可能会对游戏性部分进行加强或修改,那么现在这方面进行得怎么样了呢?

**板垣** 还在讨论中。因为一切只有等《忍者龙剑传》发卖以后,我们才会去考虑。

舞台进行了改变,那也就意味着在游戏中舞台将是新的要素。因为,角色方面依然会采用《DOAX》的引擎制作,所以如果背景还是跟以前那样的话,玩家也不会再有什么新鲜感了吧。我现在只能说,背景部分将会有极大的改变。

## 并非Live专用软件! 单机游戏乐趣依旧!

**板垣** 在东京游戏展结束后,我对游戏给予玩家是怎样的印象这一点十分在意,所以登录了平时很少上的网站。结果在一个同人站上,我看到了有人抱怨游戏是Xbox Live专用的,很麻烦;或是讨厌追加服装需要从网上下载,也就是说希望能够玩到单机游戏这类留言贴。在此我可以向那些担心的玩家们说,本作即使不上Live,也可以进行单机游戏。

至于Live,它可以让玩家体会到只有在游戏中心才能够感受到的游戏乐趣。话是这么说,不过安装了Live的Xbox,在全世界940万台中只占了50万,也就是说只有近二十分之一。当然,我个人是因为非常喜欢Xbox才制作这款游戏,而并非因为喜欢Live或是为了那些Live用户而制作的。所以我们会争取让所有Xbox玩家对本游戏感到满意。做到不仅能够联机对战,单机时也能够游戏。

——不过我还是希望玩这游戏的人都能够上Live呢。

**板垣** 我之前看到的那个站,上面几乎全部的玩家都没有安装Live。想在家中一个人痛快地玩也是理所当然的了。另外希望在游戏中心玩到《DOA++》的街机玩家也同样很多,而想要与其他玩家一起对战,使用Live对战才是最快捷最简单的方法。而所以担心我们会大量制作新服装、放到网络上进行贩卖的玩家大可放心,这种愚蠢的事情我们是绝对不会做的。所有的游戏要素,都会一次性放出。

## 关于Live上的文字通讯、语音聊天等活动

——你开始提到了街机对战一般的感受。那么,除了对战外,观看别人的

对战也可以吗?

**板垣** 可以啊。说到通信对战,大家可能会想到所有人一起在一个网络大厅中聊天,这时突然进行对战的话,其中有两个人就会立刻消失到不知何处去了。像这种情况,大家也很头痛吧?关于网络对战的游戏,像《CAPCOM VS SNK2》,虽然在进进行通讯时画面有延迟现象,不过延迟的程序还在可以接受的范围内。但是如果换成语音聊天的话就……对此,我们将会对语音聊天作出有针对性的调整。那些观战的玩家也可以尽情地大叫出“哇”、“好啊”之类的助威声,这样就更有街机对战的感觉了。还有,一些玩家还可以趁观战的时候找出对手的弱点,在下一场战斗中加以利用哦。

——可以进行观战的话,就会对网络带来过多的负担,这样难道还不会出现画面延迟的情况吗?

**板垣** 不会的。观战不像对战,不用看完全即时的画面传送资料。所以我们也对该系统进行了调整,力争做到画面不会延迟。

——的确,如果只是观看的话,就没有必要看到即时的画面了。

**板垣** 这就好比在Xbox Live里做一个游戏中心,在里面放上一台《DOA2》,玩家要怎么玩都可以。我很希望将来能够把《DOA3》、《DOAX》也放进去呢——作一个只属于Team NINJA的游戏中心哦。(笑)

## 大家关注的服装数量有多少?

——现在我们已经是在东京游戏展上看到,KASUMI有5套、AYANE有8套服装。这还真是不少啊。

**板垣** 服装还在不断增加哦。我们在制作《DOAX》里大量泳装时已经积累了不少实际经验,除了展会上公开的那些服装,另外还有许多哦。现在真的有种“服装增产体制”出台的感觉。在《DOA3》刚出的时候,我还在想因为是新机种上初代的游戏,所以没有增加服装的计划。但是现在就有许多的服装可以加入了。

——在2代的片头影像中,KASUMI赤身裸体地躺在调制槽中一幕,可是给了许多FANS强烈的冲击哦。

**板垣** 我可是觉得有些过头了呢。以前我们都希望大家能够仔细观赏一下那个场面。以前在制作2代时用的是NAOMI的基板,要做出全身被胶状溶剂包围的那段片头影像,已经用尽基板的全部机能了。不过现在如果用Xbox做出来的话,又会大不一样了吧。

——《DOAO》在《忍者龙剑传》发卖1、2个月后紧接着发售,时间上来得及吗?

**板垣**: 不要紧的。我们对此已经有所准备了。

——联机对战的β测试的预定时间是什么时候?

**板垣** 我们没有预定要进行β测试,因为我们对联机方面的准备工作已经充满了信心。总之,就请大家等待游戏的发售吧。

▶在众多3D格斗游戏中,“《DOA》系列”作品中的场景无疑是最宏大、最绚丽的,呈现给玩家一种压倒性的自然美。日式庭院的场景在《DOA2HC》里面就曾经出现过,这次是冬季版。



◀在重新制作的《DOA2》中,自然界的花虫鸟月、狂风细雨、落樱飞雪等神奇而壮丽的大自然风光都会被收录进游戏中,凝缩在一个个场景里面。



# 星之心画廊



## 阿修罗的地狱传言

托大家的福，阿修罗主持画廊以来这个栏目还是得到了不少人的评价。可能有不少读者会抱怨阿修罗舍弃了“贫民路线”，不过相信大部分人应该都看得到画廊稿件质量的提升。阿修罗之前就说过，《游戏机实用技术》的“星之心画廊”栏目在国内的动漫电玩杂志的类似栏目中都算得上是数一数二的！这个绝对不是胡乱吹出来的，懂得画的人自然能够看得出来！这个栏目不是什么殿堂级的圣地，但是，能够被阿修罗选中刊登在这里的稿件绝对都是相当出色！各位作者要对自己的稿件有信心，也要对我们这个栏目有信心！

顺便说一句，本期的《编辑部的故事》因为某些问题暂时取消，下期照常继续。



北京·张文玲

杭州·来须苍真

出于作者生命安全的考虑，那张索菲蒂亚我就不放出来了，省得纱迦暴走！这张拉斐尔还是蛮不错的，不过缺少了一份原来设定中的狂气……



作者已经为画廊投了不少稿件了，这次终于采用了！阿修罗给作者的建议是多尝试一些别的画风，这样画稿才会显得有生气，也不至于限制自己的发挥！

南宁·斑鸠



illustrated by Valen. Z.  
Reki from HAIBANE-RENMEI  
project R. K.

武汉·董绍华

安倍吉俊《灰羽连盟》中的砾。这部动画可是一部相当独特的作品，可能会有很多人看不惯吧！想当年阿修罗可是蛮迷Lain的呢！

董绍华同学原来是专业人士呀！前两次因为工作上的失误把你的名字打错了，阿修罗在此道歉！不过至于“同学”这个称呼嘛……你不觉得很亲切吗？

武汉·愈翔

采用这幅稿件是因为它的气氛非常不错。不过作者今后需要注意在细节上下点功夫，好像图中有不少都不符合原作的设定吧……

## 前线任务4之赤焰记忆

看来作者对于机器人题材的绘画颇有心得哦！不过阿修罗提醒一下，现在画廊的廊主已经是鄙人了！

湛江·王聪



梁超凡同学的大头侍魂人物系列作品之《细雨闲丸》！记得当年总喜欢叫他“肥鱼咸肉丸子”……梁同学早点把所有的角色都画出来吧！



福州·梁超凡



illustration by 2003

**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！







# 读编往来

WELCOME

☆一眼就到12月B了，下一期就是2004年1月A。来年UCG将有大变化，请大家认准UCG和《游戏机实用技术》标志！

☆上期的《恶魔城 Castlevania 无辜者的悼词》封面大受好评，应广大读者要求，这期赠品就采用了这张超酷的海报。上期为了当封面，图上有很多关键位置都被遮住了，现在就可以看清楚了。不知大家感觉如何呢？

☆五周年特辑“好调”制作中，关注的朋友请留意最近的杂志，特别是“读编往来”栏目。这是一本为UCG FANS准备的奇书，不看后悔。

☆最近广告业务蒸蒸日上，不过内文页数也随之增长。本期杂



志的“质量”有所增加。

☆11月27日的日版游戏狂潮迫在眉睫，说到攻略，自然是我们的强项了。最近几期的攻略都大受好评，《真·三国无双3 猛将传》和《恶魔城 Castlevania》更是个中翘楚。下期将由中文系出身的卡伦为大家献上《零 红蝶》的剧情小说，请大家一定不要错过了。

☆《FF XII》终于公布！虽然游戏八字还没一撇，不过攻略制作人选已经确定。一传手是邪魔天使（流程系统），二传手是卡伦（剧情小说），专攻手是纱迦（详细研究）。编辑部内已有8张正版预定中。

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

《游戏机实用技术》是我长期以来的伴侣，能在这茫茫人海中相遇，可以说是一种缘分，“所以长期以来我都想将她发扬光大，使得那些市井小民还有那些爱看和不爱看的人更加喜欢她。”为此，我觉得应该增加一些东西了，这些东西是什么呢？应当留一些空地，放一些游戏中各位角色使用的强力武器（如剑如刀如枪如弓），还要有注解，标明是哪个游戏里的。或是用来猜谜，当然你们得准备礼品哟。我看这样不错，每个游戏里都少不了武器，每个玩家都苦苦追寻的，不正是电光石火后淋漓尽致的厮杀么？刀光剑影后，回鞘，风吹起那飘逸的发，身后黄昏将至，陌路人，命运在天涯！

——马上就要买PS2的另类人 李子亮

纱迦回复：好主意！现在“读编往来”里只有填字游戏是属于大家参与的栏目，今后可以多出点稀奇古怪的题目考考大家。当然同样是有奖品的啦。

敬爱的纱迦，我是UCG大家庭的一员，我现在很想知道关于五周年特辑的事！是不是人人都有机会买到呢？要买到是不是一定要投稿才可以呢？拜托一定告诉我啊，我真的很想要的说，小弟在这儿给你跪下了！最后，祝杂志越办越好，纱迦大人工资越来越高！

——张冉

关于“《游戏机实用技术5周年纪念特辑》购买者的名字将直接印刷在该书刊的封面上，并特别注明‘××珍藏’”这一点，如果要把“××”改为“PlayKoller 专阅”或“PlayKoller 珍藏”，是不是只要在汇款时在附言里注明就可以了？

——Playkoller

纱迦回复：最近关于《5周年特辑》的提问突然多了起来，现在就一一答来。《5周年特辑》采用邮购方式，何时开始邮购请留意近期杂志，绝对不会让油炒饭错过。只要将钱和地址汇来就可以了。由于这本《5周年特辑》是给油炒饭设计的，因此不会公开发行，只接受邮购。这样一来可以保证其收藏性，二来采用邮购的方式就能保证做到个性印刷。至于封面上注明由谁收藏，玩家可以在附言中说明。至于内容，绝对精彩！例如大家不是一直都很想看到众小编的真面目吗？《5周年特辑》中就有收录。

我希望贵刊在“火热秘技”里要下点功夫，少登些没有实质用途的秘籍！希望多登一些PS2的金手指！因为我爱玩游戏，可是又没有太多的时间！因为要工作嘛！谢谢你们这些COOL毙了的小编们！

——油炒饭: jackysongdan

纱迦回复：金手指向来都被很多玩家视为“邪派武功”，最近一段时间一直没有在“火热秘技”里放金手指，也正是因为这个原因。其实水能载舟，亦能覆舟。像这位玩友所说的情况，就很值得同情。在日本和欧美，金手指都是属于正正规规的周边，只要用于正途，完全合情合理。特别是有些金手指可以帮助大家修改BUG（如前几期放出的《侍道2》修改刀藏的金手指），这就更好了。当然用金手指来作弊是不可取的，我们就曾碰到过有些读者用修改过的成绩前来投稿的情况。

## UCG 十大缺点排行榜

1. 会挑起同学间的矛盾。
2. 成为拐骗小孩的又一工具。
3. 没有售后服务。
4. 纸张太大，上课看太危险。
5. 总让人梦见三大主机，第二天起床没精神。
6. 没有夜光功能，不能躲在被窝里看。
7. 不随书附赠PS2。
8. 不能吃。
9. 不能防弹。
10. 纸张质量太好，不能擦……

## 给 UCG 的五大建议

1. 生产一种药品，令读者在马桶上看一个钟头的UCG，腿也不发麻。
2. 一星期出两期UCG。
3. 把杂志社开到我家对面。
4. 用UCG把拉登引出来。
5. 让身患绝症的人看UCG，从而重新燃起生存的希望。

浙江温州 韩某

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76~93期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏·人》第三、四、五辑，定价12元；《掌机王》第四、五、六辑，定价16元；《Gamehalo DVD》，定价9.8元。

## 邮购信息

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。



# 扩招

## 来来来！努力工作拼命玩！现在有这样一个好机会……

### 又有两名游戏爱好者可以到UCG深圳工作站来努力工作拼命玩了！

来努力工作拼命玩的资格是：

日语一级或英语六级以上、口语熟练，游龄十年以上，对TVGAME界的各厂商、制作人和游戏了然于胸、文笔优秀

有意者速发简历至 [hr@ucg.com.cn](mailto:hr@ucg.com.cn) 或 730000 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社

SHINOBU：众位小编好。我是一位《忍》的超级爱好者，前几期送上的《忍》高手演示之苍蛟篇真是精彩之极，令我百看不厌。不过有两点不爽，一是只有苍蛟篇没有秀真篇，二是只放出了BOSS战的影像而没有关卡途中的演示。要知道如何在关卡中达成NO DAMAGE还是有一定难度的，为什么不全部放出呢？由于你们没有收录完整的录像，现在网上已经有些说法了，希望秀真篇能尽快且完整地放出！

这期刚好放上了秀真篇的影像，在此就为大家认真解释一些。说到《忍》，编辑部内有好几位小编都是它的超级FANS，像多边形、我（纱迦）、ACE飞行员（已经出国了）、胜负师都是从街机时代开始接触《忍》的，而我们杂志关于《忍》的报道向来也是国内第一流的，还被多家电视台引用借鉴过。作为《忍》的FANS，当我们收到达人录像时，也很高兴，当期Gamehalo中多达21分钟的影像已经足以说明。我想大家一定都希望在杂志上和Gamehalo中看到自己喜爱的游戏的影像，而且越多越好。不过毕竟在我们的读者中也有很多不玩《忍》的人。Gamehalo和杂志正文一样，不能花太多篇幅在一个游戏上，试想一本《游戏机实用技术》里如果有100页全是你不感兴趣的内容，你会怎么想呢？同样的道理，如果Gamehalo的60分钟影像里有50分钟全是你不感兴趣的内容，你又会怎么想呢？希望大家为其他读者着想。

squall158：我是一个热爱游戏的高中生，在班里，我的游戏热情感染了不少同学。而那些被感染到的同学全部都是女生，这是我有生以来，第一次看到原来女生也这么喜欢玩游戏。只要一下课，N个女生都大声叫：“班长！把GBA借我！”由于以前我没买GBA的充电电池，所以电池的耗电量特别大，于是几个女生事先商量好：今天谁买电池，明天谁买电池。从她们的抽屉里抽出一本书，就会啪啪地掉下来十几个电池。下课时一堆女生围在一起，你一言我一语地讨论每一关怎么过，有时候还要大声嚷嚷呢！在我看来，其实女生对游戏热情，不比我们男生差，只是很多女生都是“吃不到葡萄，说葡萄是酸的”，所以想要让她们改变观点，只能要她们亲身体会。

基本观点我是赞成的，至于说用GBA吸引女生我更是深信不疑，至少我们这里的美编MM就是这样。不过“吃不到葡萄，说葡萄是酸的”一句好像有点“以男生之心度女生之腹”的感觉。^\_^

建生：我觉得现在UCG里介绍的都是些PS2、NGC、Xbox游戏，要知道不是所有的人都会买这些机器的，有一些老玩家更是怀念以前的那些

MD、PS、SS的时代，我的感觉就是那时的人玩游戏更专一一些。希望以后可以看到UCG上有更多以前经典的“游戏狂人研究”，我想把一些经典的游戏榨干！

对于经典的“游戏狂人研究”，我们向来都是欢迎的。不过既然身为经典，一定早就有很多人认真研究过了。要想发前人之所未发，想前人之所未想，可有一定难度啊！当然如果确有真材实料，我们绝对会拿出来与大家共享。至于说到以前的人玩游戏更专一一些，我倒觉得自己现在玩游戏更认真呢！（笑）

王恩珩：今天（11月11日）是我们大连理工的传统节日——光棍儿节！因11月11日是4个棍儿而得名，每年大家都会搞一些庆祝活动（非官方）。不知道可爱的小编们还有几人和我一样是单身贵族，在今天过这光棍儿节。希望你们都能早日找到自己的另一半，谱写浪漫的爱情故事。杂志工作固然重要，可爱情也不能耽误啊！最后，祝你们光棍节快乐！

偷偷告诉大家：编辑部内众小编的已婚人士数量小于1。单身虽然是单身，不过贵族可就未必了。（笑）

肆皇子：你接到这封信的时候是几月几日几分几秒？务必告诉我！记住分清楚AM和PM哦。至于年的话就不用了（你敢拖到2004年再开信箱？我要上访！打倒官僚主义！）你——就说你了，别东张西望的——不要露出一脸不屑一顾的神情嘛，认真点回答！有一个个人很好奇的问题想

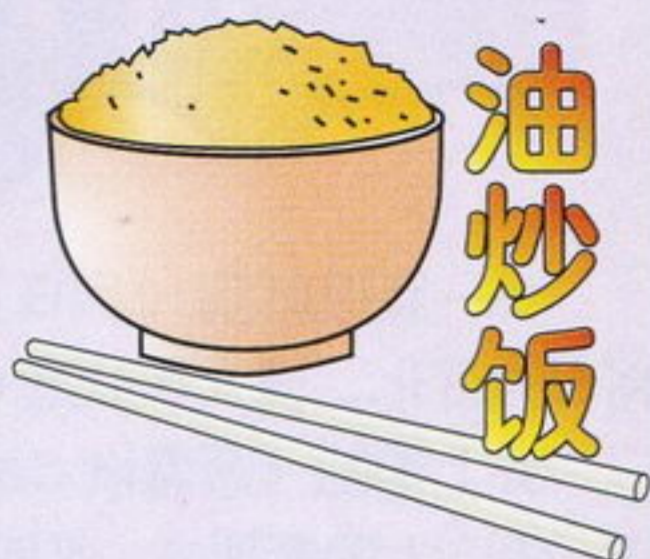
问，可以告诉我吗？

当然，前提是你们有空。你们的杂志社究竟是在兰州还是深圳？为什么寄信寄到兰州招人时又说“完全可以适应深圳的炎热天气和快捷的工作节奏”？

肆皇子息怒，我这就招。因为是在深圳的二编室招人，所以才特地打出“完全可以适应深圳的炎热天气和快捷的工作节奏”这条。现在杂志社又要扩招，欢迎各位才子加入UCG的行列！

广西雷波宇：从近几个月情况来看，杂志的确在进步，不过错误也有。上期杂志读编往来的留言簿里居然出现了和上期一模一样的话语，怎么搞的？要细心啊，纱迦！另外本期出现了印刷质量问题，在某些页出现了大量的黑色墨线，特别是P102，居然像被泼了一大瓶墨水似的。我知道这是印刷厂的问题，我的UCG啊！

上次“读编往来”确实出现了重复的话，在此纱迦向每位喜爱“读编往来”的读者致歉。在此也对发现这个问题的读者表示感谢。正是因为你们好则表扬、差则批评的这种“爱憎分明”的态度，杂志才能不断成长。说到印刷问题，如果你购买的杂志有问题的话，请直接寄回给杂志社，由我们负责向印刷厂调换。



## 解惑《游戏机实用技术5周年纪念特辑》的个性印刷！

持续受到广大“油炒饭”关注的这本纪念特辑，在众小编的精心打造下内文已经初步完成，目前已经进入外包装设计与赠品的选材制作这一环节。在内容上，编辑们几乎是完全敞开心扉，谈自己与《游戏机实用技术》这本杂志的渊源，讲述游戏之外作为一个与千万读者没有本质区别的普通玩家的生活，相信所有看过这本纪念特辑的读者，都会对《游戏机实用技术》产生新的认识。而上期宣传中提到的“个性印刷”（在书刊封面印刷上购买者“×××专阅”的字样），其实就是为了增强该书的珍藏价值。个性化印刷在很多时候，不仅仅是一种个性的体现方式和一种宣传手段，对于一个喜欢看游戏杂志的人而言，个性化印刷是一种记忆，记下点点滴滴与游戏相伴的生活中的喜悦与甜蜜；更是一把钥匙，开启编辑与读者心中对游戏的无限的热爱和遐想……举个例子，国际上出版的《大英博物馆编年史》、《非洲肯尼亚自然保护区生态图鉴》等一批珍贵图书都采用了个性印刷的方式，把美好的回忆连同图书独一无二的那份收藏价值寄予了它的购买者。而《游戏机实用技术5周年纪念特辑》也会在编辑与出版形式上效仿这类成功的个性印刷品。有些读者认为邮购比较麻烦，但试想这一点麻烦换来的是全国唯一一本只属于自己的《游戏机实用技术5周年纪念特辑》，仅这一点就已经非常值得了。而在该书的印量上我们将严格控制，因为《游戏机实用技术5周年纪念特辑》完完全全是为真心喜爱《游戏机实用技术》的读者编辑的一本珍藏特辑。

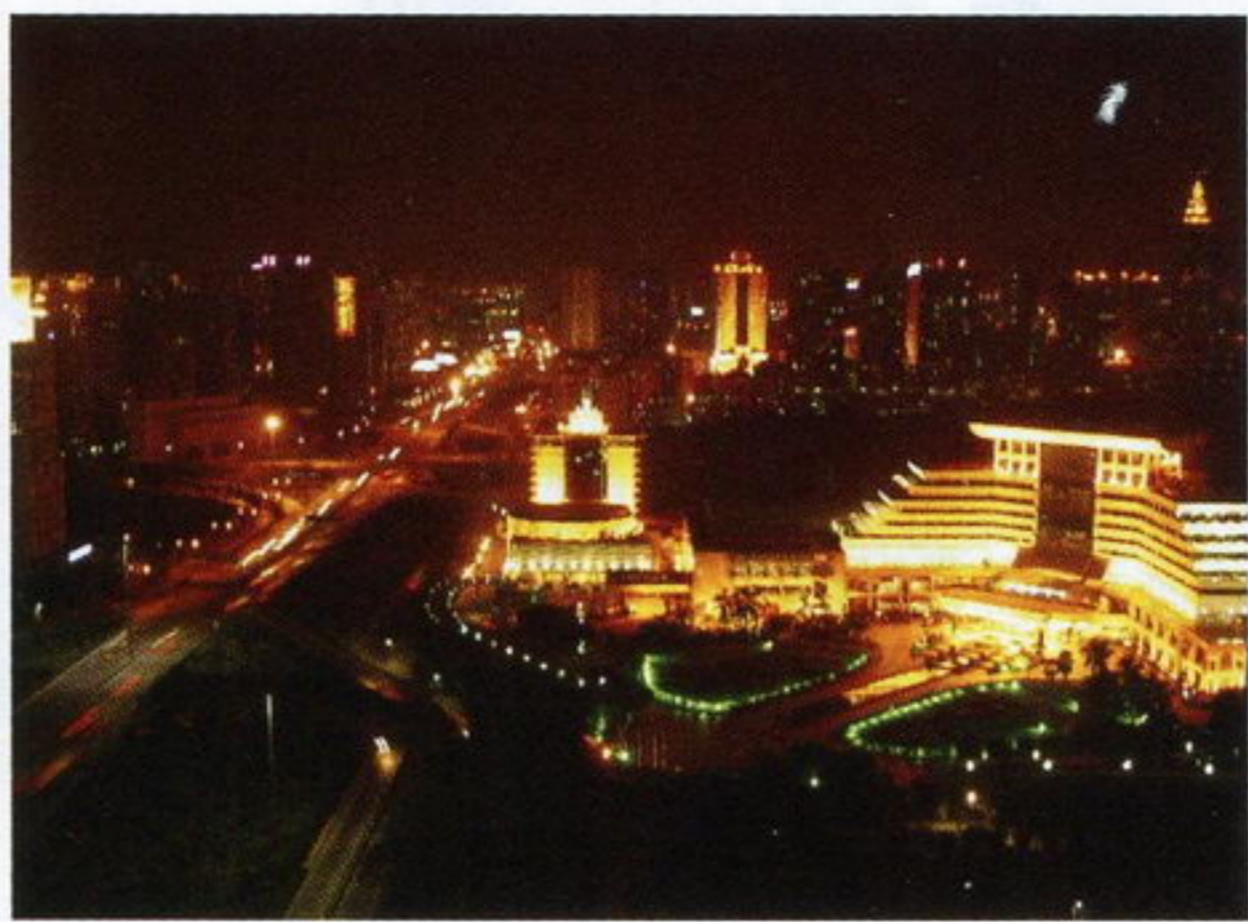


# LIKY的画册

LIKY玩数码相机的时间虽不长，但也快两年了，不过感觉一直以来都是在胡乱拍，很少拍到好相片。但自从上个月DC升级到F300后，发现已经有一定条件去实现一些想法。这张相片就是LIKY不久前拍摄的办公室窗外的夜景，个人认为比较满意，特拿出来给大家鉴赏鉴赏。(LIKY目前的桌面就是这张。)

拍摄时间：2003年11月11日

拍摄相机：美能达DIMAGE F300



办公室外的夜景

这次的填字游戏有一两个和游戏无关，本来纱迦不打算采用的。不过一想，读书不能读死书，同样玩游戏也不能玩死游戏啊。看看你能否答出来吧！另外重申一句，填字游戏被采用的话会获赠礼品。

## 填字游戏·中文版

难度：★★★★★☆☆☆☆☆

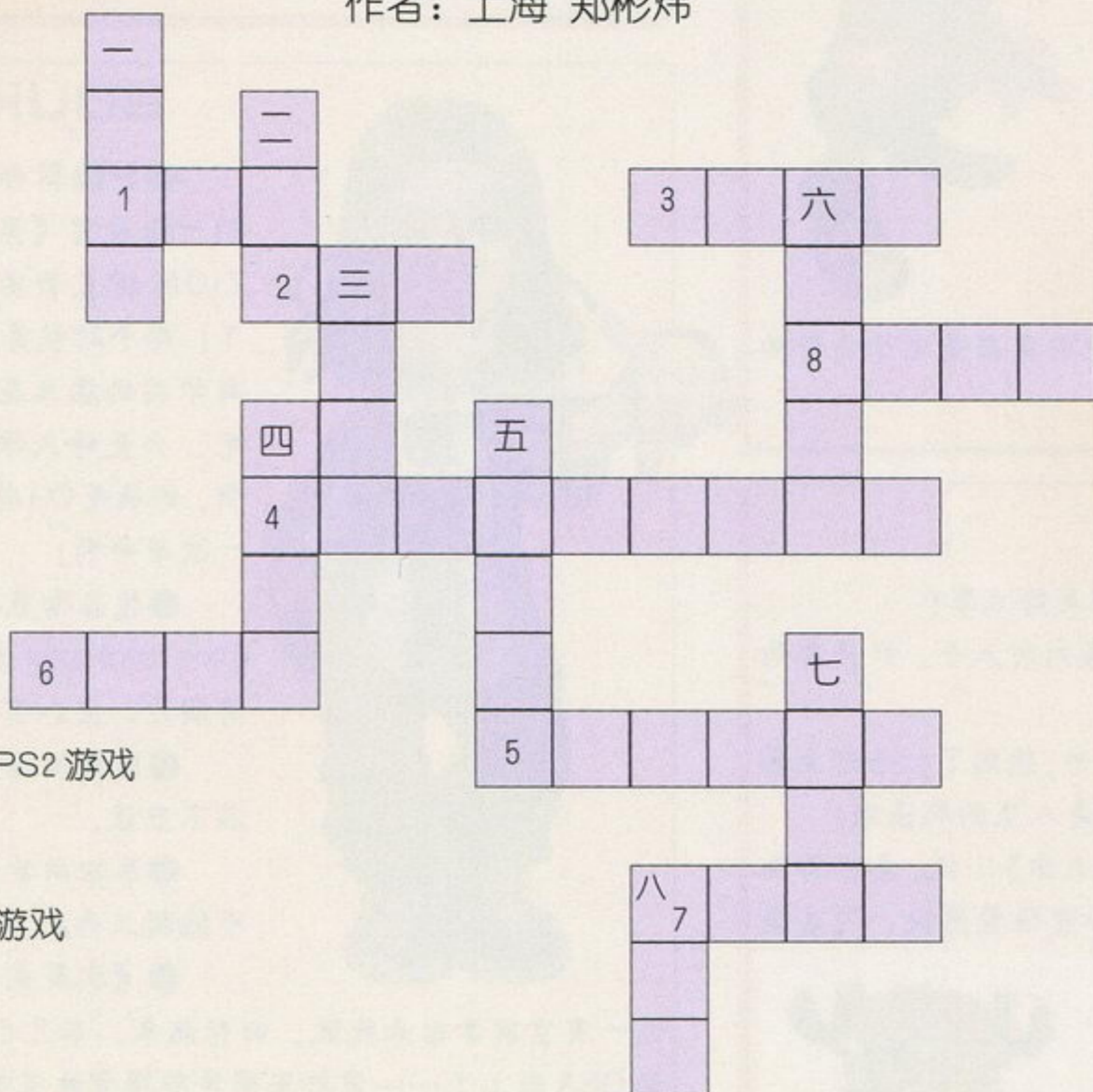
作者：上海 郑彬炜

纵向

- 一、车田正美的一部漫画
- 二、LIKY的外号
- 三、DATA EAST的RPG名作
- 四、FF某一作的副标题
- 五、最强的TV GAME之一
- 六、“城春草木深”的上一句
- 七、纱迦负责的某栏目
- 八、“天鹰战士”的主人公

横向

- 1.任天堂系的某部主机
- 2.金庸笔下全真教的创始人
- 3.副标题中有“红莲”和“黄尘”的PS2游戏
- 4.《忍》的九字真言
- 5.最近的一款SQUARE ENIX大作
- 6.邪魔天使最近很迷的某个KONAMI游戏
- 7.《逆转裁判3》的主人公
- 8.《GT赛车》之父



### UCG的小编们：

大家好！我是一个在农村的菜鸟游戏迷。说了你们也许不信，我们这里的TV GAME除了街机就是FC。电脑虽然也比较多，不过是高消费。初次见到UCG是老爸从外省带回来的，那时老爸难得出差一趟。后来才发现，离家不远的邮政书店里有买UCG的。起初以为UCG是月刊，后来才发现原来是半月刊。这就让我更痛苦了，因为我们这里只有UCG的A刊。这让我错过了许多精彩的内容，相比之下其他地方的人要幸福得多，哪像我们这儿，有的看就不错了，哪还敢对小编发火，批评这好这不好的。

一直都想有台GBA，但那只是一个遥远的梦想，我连买UCG的MONEY都没有，哪还有那么多钱买GBA。我不怪我爸妈，把我带这么大他们也不容易。唉，看看UCG广告上的“GBA主机 490/10”，我只有流哈拉子的份。

算了怎么越说越衰了？最后，祝UCG越办越火！祝众小编身体越来越棒！

PS：我FC上的《超级马里奥》最快通关速度是10分27秒，不知编辑部内有谁比我快。

一个来自农村的菜鸟  
浙江 郑宁宇

看了你的来信，我深有同感。本人在来到编辑部前，也一直处于与时代脱轨的环境，PS和SS上的游戏玩得不多，不过这也使得我没有错过很多经典的老游戏。倒是来到编辑部后，一下子前进了一大步，导致PS上有很多经典游戏都没有玩过呢！现在想来挺可惜的。(笑)其实不管玩什么游戏，只要能得到乐趣就行了，想必你玩《超级马里奥》拿到这个成绩的时候，一定很开心吧！像你这种情况，可以考虑订阅我们的杂志，只要把刊号记下来找邮局订就行了。如果一次拿不出那么多钱的话，可以分期邮购。虽然杂志来得慢一点，不过总比买不到要强。最后向你的精神致敬。

# 下期预告

## 三机种力作完全报道

### 零 红蝶

剧情小说



## 荒野兵器 Alter Code:F



剧情攻略

## SD高达G世纪 ADVANCE

完全攻略



## FF XII·战国无双等 多款新作详细报道

# Gamehal



收录异度传说二章等大量新作影像





## 邪魔天使

◆这段时间狠狠恶补了一下以前那些只是草草过目一遍的漫画，每天都对身边的卡伦说：“有没有《XXX》？”

“有。”“好，拿来。”现在几乎是两天一部漫画的速度。

◆热血的青春，看完《ROOKIES》后我不禁问自己“我有过青春吗？”

◆《仙乐》持续中毒中，现在希望《完整版》的消息是无中生有。

◆近期流行语：上には上があることを教えてやろうよ。



## 多边形



◆这两天闲暇时一直在玩GBA版《双截龙》。熟悉的音乐、画面和玩法带来了久违的感动，让多边形不禁回想起当年泡在街机厅与玩友们协作通关的日子。不知道那些兄弟们近况如何，真心希望玩游戏的人天天快乐。

◆《kunoichi忍》又有n张主角大图公布，看得本人是心旷神怡，恨不能马上拿到游戏。特贴出其中一张原画设定跟大伙分享。

◆在影院观看《黑客帝国3》实在只能用震撼来形容了。尤其是保卫zion空港那场戏，大批设计得酷到极点的机体给人的视觉冲击实在是出乎意料的强，多边形看得目瞪口呆。



## 猫太



◎《瑞奇与叮当2》没让我失望，推荐给大家！

◎《幻想水浒传III》漫画的第3、4集同时入手，好兴奋的说。一个月两本还是勉强可以支付的。

◎这期生肖属猫的读者运程是——中。想到了一个好主意时一定要尽快把它记下，说不准这就是人生的机遇哦！

◎叫在日本的朋友帮忙买《基诺之旅》小说，本以为他会惊讶我也会喜欢日本的文学，谁知道他竟然说：“《基诺之旅》那种没有深度的小说你也看，真没品位！”

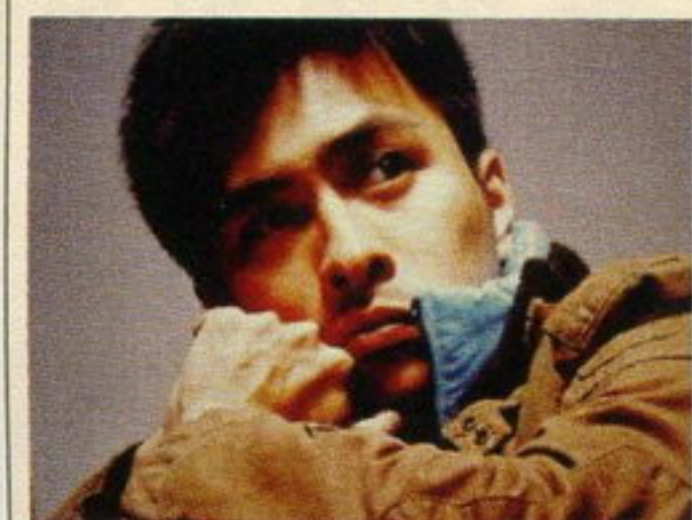
(连续3天心情跌到谷底)

◎Ayumi的《No way to say》真是非常好听，MV更是有内涵，让人对那位圣诞老人的身分充满无限遐想。

◎12月4日、18日和30日，这3天实在让人等得苦啊！罗罗，看来我们还得要继续吃廉价猫粮了。(T\_T)



## 阿修罗



这一期我还是真是够忙的，文字、影像，工作一大摞，有点应接不暇的感觉了……

最近又接触了一些好游戏，像《断剑》、《武神零》、《龙珠Z 武道会2》等，年末的游戏大潮和工作大潮已经向我涌过来了……虽然自己没时间玩，不过《凯恩的遗产》最新作还是要玩的，谁让它是最爱的美版游戏呢！

《大宅门》的进度还是不够快，尚未到70%……不过我不着急，慢慢来！现在还要以大约每天一集的速度Review《犛子》，居然发现原来自己看第3集的时候漏掉了10多分钟的重要镜头，做人真是太失败了！

还有一个多月才到12月25日……虽然圣诞节对于阿修罗来说不是什么大事，但是那几天一定会有好事情的！现在就开始倒数了！



## 泰坦



▲《大唐双龙传》武侠连续剧中的寇仲和宋玉致。

◆最近买PC似乎成了一种风气，好像大家都无视明年的Prescott，记得当年P4刚推出时配机器怎么选都觉得尴尬，等也不是，不等也不是。前几天又帮某有钱的同学选配了一台中高端PC，配置如下(有经验的读者可以来信提意见，我很久不关注硬件更新了，疏漏之处难免)：CPU P4 2.6C，内存KM 512MB DDR400×2，硬盘迈拓金钻P9-120GB，主板微星865PE Neo2-S，显卡丽台A310TD GF FX5600 256MB DDR，光驱先锋DVD121A，刻录机索尼CRX220A1，显示器索尼CPD-E230……总共恰好10000元。哎……什么时候我也用得起这样的机器呢？

◆弟弟要出国了，这本书印出来时他应该已经身在澳大利亚……将来见面时，希望我俩都能事业有成吧！

◆《大唐双龙传》的电视剧不知进度如何……春节的一周寒假拿这个来打发一下也未尝不可。(笑)



## GOUKI



●和编辑部的众同学们一起观赏《黑客革命》。ZION保卫战实在是太炫了！那个时候甚至连SOUL同学买的爆米花也忘了偷吃，只是睁大眼睛看看看啊。的确是CG特效史上的一次革命啊！

●现在彻底被电脑包围了，上班是，下班回家还是……《the biohazard DVD》的内容将会超乎想象地充实！我们有实力，更加有诚意！

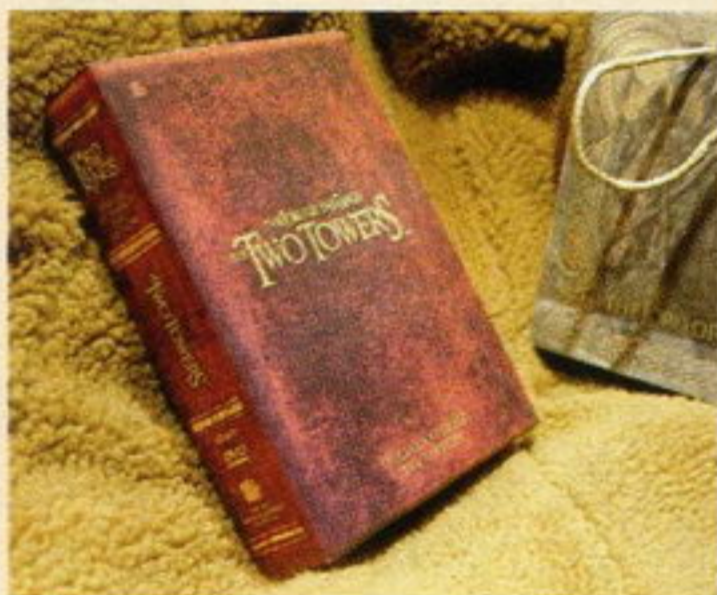
●因为忙碌，竟然把老友的生日忘记了，实在不应该，实在不应该。

●泰坦同学近日发挥了他的超专业精神，编写了一个对于编辑工作相当有用处的小程序。刮目，刮目。

●《双截龙 ADVANCE》的素质真是出乎意料地好！最近一有空就拿出来玩玩。回想起来，本月已经花了大量的时间在《波斯王子 时之砂》的GBA版上了……掌机王同学就得意地笑吧……

●下期是Gamehalo一周年，会有大量精彩内容奉献给大家！本期Gamehalo有收录的下期的部分精彩内容预告哦！

●附图：一定要入手！



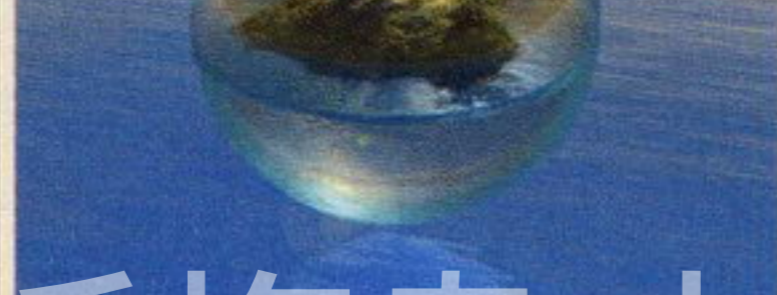
## 纱迦

★《血腥咆哮4》、《双截龙 ADVANCE》的素质超乎想象，算是FAN的我自然高兴不已了。我已经很久没有体验到这种感觉了。

★买了只太鼓，发现自己还是对纯音乐类的游戏不太感兴趣。不过那首来自于《灵魂能力2》的《BRAVE SWORD, BRAVE SOUL》真是出乎意料地合拍；

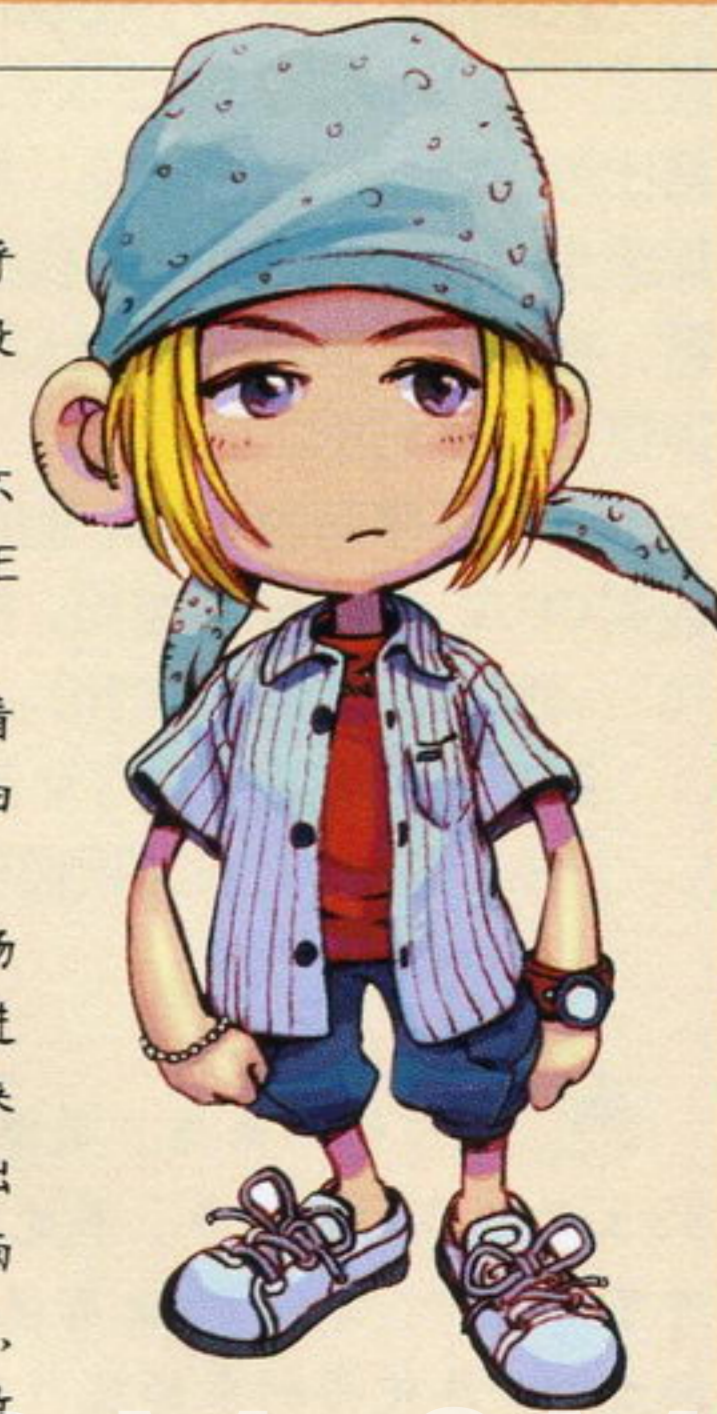
★买了《GTO》的全套DVD，时隔多年后重新观看此片，心情果然有了很大的变化。没想到里面还真有白川那美(红心)；

★NGC《牧场物语 美妙人生》进展极度缓慢，看来在GBA女孩版推出前是搞不定了。雨天玩《牧场物语》，能令我全身心地放



松。感谢VICTOR；

★最近花了点时间清理我的图库，果然找出了不少好图。这次先放上一张个人很喜欢的图。





## 胜负师



★第一时间(也就是生日前一天)去影院看了《黑客3》，感觉颇为震撼！隔天过来网上褒贬不一的评论满天飞，但我依然觉得这钱花得值！一部电影或是一款游戏的好坏，每个人心中都有一个衡量的标准，其他人的观点只是一种参考罢了。

★终于有机会把《JOJO》第六部补完，情节

▲胜负师冬季桌面第二弹！与战斗实在是妙不可言！（最强的替身依然与时间有关，呵呵）结尾虽然有些仓促，但也颇有玄机。《JOJO》真是让人血脉贲张的杰作啊！

★没想到纱边会重金购入太鼓一只，这可让我过了把瘾。研习了几天，算是入了门，希望以后有机会表演给大家看。“咚咚咚……”

★“看着电影演着快乐结局，你说你好讨厌爱情。蓝色眼影下是不会说谎的眼睛……”



## D.S



◆很忙很忙的半个月，其实就编辑来讲，所说的“忙”往往都是指头脑中的思维频率，不仅要注意随时更新，保持不会出现僵化的可能，而且更重要的是跳出常规的思维框架，迎来一片更广阔的天地。

◆老爸的手术后基本痊愈，这让我感到一丝欣慰。此外还听说舅舅终于又找到了新的伴侣，这里祝福他新婚快乐！

◆很多经典的东西在经过一段时间的遗忘之后，往往更加闪亮！刚发售的《龙珠Z 武道会2》就是这样一款能够唤起我回忆的游戏，从早上一直玩到深夜，居然没有感到疲倦，呵呵。

◆大期待的DC游戏《SNOW》终于入手，上班做那些“机械劳动”的时候，我总是带上耳机听着标题画面的背景音乐，这样可以很安然地抑制心中浮躁的情绪。



## 卡伦



★最近对《君が望む永远》颇为着迷，本来看了前两集还以为这只不过是一部普通的恋爱动画而已，没想到之后的剧情走向会有这么大的转变。现在游戏也已经入手了，但还是没想好应该是先玩游戏还是等动画出完后再玩，思索考虑中……

★《the biohazard DVD》锐意进行中，如果没有意外的话，12月中旬各位就会在市面上见到它的身影了。

★荷兰队终于有惊无险地战胜了乌克兰进军葡萄牙，不过现在的荷兰队踢得是越来越难看了，还是怀念三剑客的时代啊，不知橙色军团何日才能重振雄风呢？

★巧克力糖炒栗子牛肉干是天底下最好吃的东西，我说的。

★截稿前最后一天看了《钢之炼金术师》的第七集，心情郁闷到了极点，超强烈推荐所有的朋友看一下，那时你便会明白震撼为何意。



## 沙罗



眼看年底的游戏狂潮逐渐逼近，编辑部的同事们也越来越激动。不过仔细地数过来，其实我真正感兴趣的，并没有多少……

《全金属狂潮》第二部已经完结，可惜啊，内容只有第一部的一半还不到，自己完全没有看过瘾呢。不过还好《月姬》总算还在持续播放，自己还不至于跌入动画真空期……

又收到了朋友发来的消息，看来等过年回家以后，自己是无论如何也要做好用全部时间来走亲访友的觉悟了……不过，这种事情，并不是什么太坏的事情，不是吗？(^\_^)

明年1月，《SD高达》又要播放动画了，虽然明知是面向幼儿的作品，还是忍不住想看看……



## LIKY

◆上星期跟朋友去爬山，经历了一件倒霉透顶的事情。爬到某处险要处脚下一滑，裤子竟然撕开一道巨大的口子，足有一尺多长，简直汗死，朋友们都快笑晕过去。我当时就想下山去买裤子，后考虑再三，还是不想扫朋友们的兴，继续爬。还好朋友有一件外套，我将它系在腰上可暂时遮盖，最后就这样爬到了山顶……

◆泰坦君近日研发出一个“黄金眼编辑器”的小程序，可以方便地统计字数、规范格式等等，使用起来还真不错，不过

大家都建议泰坦在下一个版本加入自动生成文字的功能，即只要输入游戏名、评分、类型等关键字，一个180字的黄金眼就能直接生成。以后还可以在此基础上推出“攻略生成器”、“研究生成器”等软件，最终目标是“杂志生成器”。



## SOUL



■11月5日晚看了《黑客3》的全球同步的首映……55元的票价！值！回来后接着看完了《黑客2》中的制作花絮，才发现原来《黑客2&3》中果真有些剧情都是在游戏《身临矩阵》(ENTER THE MATRIX)中交代的。正在为必须去玩《身临矩阵》而感到痛苦之时，多边形告之，导演沃斯基兄弟已经决定将在明年的一个白金版DVD中，把游戏中的剧情整合到电影里去，哇哈哈，普天同庆啊！

■因为《SO CRAZY/COME》太好听了，因此开始追听安室奈美惠今年的前一张单曲CD，发现其中的第二首歌《EXIT FOR YOU》也很好听。最近常听的还有滨崎步新歌《No Way To Say》及ZARD新歌《もっと近くで君の横顔見ていたい》。

■考大家一句英语片语：“Familiarity breeds contempt.” 答案下期再给大家。

■本期在“游戏光环”参与制作《杰克II》影像，从解说词一直做到采集、剪辑，尤其是剪辑，因为平常就喜欢看电影，所以剪辑的时候感觉很过瘾。大家要好好欣赏《杰克II》的影像哦！(^o^/)

■11月11日是某人的生日……拜托，那不是光棍节吗？不，不，不对，这纯属搞笑的说法！要知道11月11日可有N款好玩的美版大作游戏发售呢，那都是为了庆祝某人生日而发售的哦。



## 星夜



☆和纱边等人亲眼目睹了中国女排3比0干脆利落战胜日本队，相隔17年后重新夺回世界冠军。看完后几个人一起出去吃肯德基以示庆祝。

☆另外一个游戏也如期寄到，感谢给予最大帮助的兔子！(^\_^)

☆空余时间在进行《353 猛将传》，每天拿一两把武器，倒也乐在其中。

☆《最终幻想XII》发表会如期举行，不过目前公开的虽然说不是让人失望，可也没有我想像中的震撼……故事背景和世界观个人觉得更适合做S·RPG游戏。(笑)

☆《火炎之纹章 烈火之剑》美版正式发售，果不其然，获得欧美各大游戏媒体的高度评价！转眼已经是快12月了，想必《火纹》的新作也快公开了吧。





# 为杂志出谋划策

## 互动信箱

办好属于大家的游戏杂志

### 本期求教

1. 您觉得本期杂志最差的是什么?
2. 您认为本期攻略和研究哪篇做得好, 哪篇做得差? 攻略中是否有什么错误和不足?
3. 您对WE7 专题和恶魔城专题有何意见?
4. 您喜欢本期的赠品吗?
5. 您喜欢本期的封面吗?
6. 您对本期的Gamehalo 有什么看法?

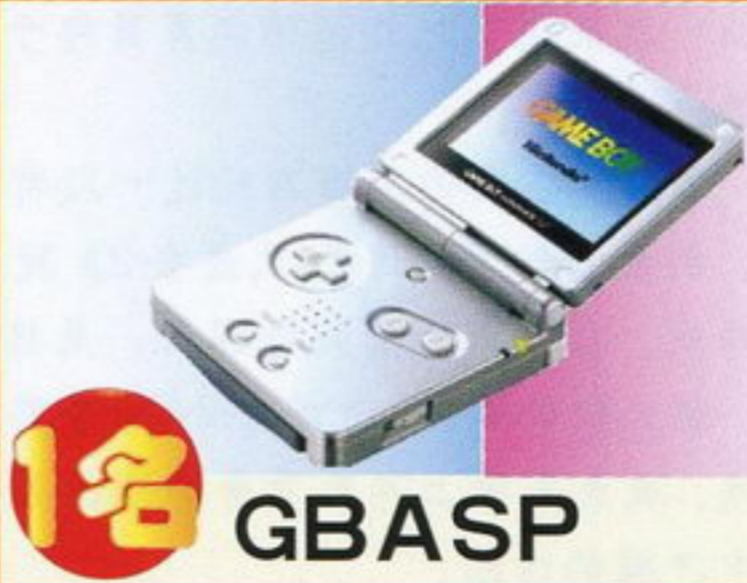
### 互动信箱参与方法

- A. 为了办好一本属于大家的杂志, 我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来, 所以我们创办了这个“互动信箱”栏目, 作为向读者征询办刊意见的窗口。
- B. 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。
- C. 写普通信件和发 Email 都有均等的机会获得礼品。
- D. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码, 最好能留下电话号码, 以方便我们发放礼品。
- E. 来信请寄: 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
- F. Email 请发至: ucg@ucg.com.cn

### 11B 互动信箱送礼名单 感谢大家的参与!

获得 GBASP 的读者 广东省中山市南区渡头村 肖镜泉

迷你数码相机	郴州市 杨艺达	珠海市 王展鹏	石家庄市 李明
南京市 徐浩	荆州市 陈晶	郑州市 任光	天水市 张辉
张家口 康剑	百色市 李春	武汉市 孙衍昕	苏州市 何嘉
开封市 王胜楠	北京市 连宇环	北京市 高飞	昆明市 何莹莹
上海市 王祥	重庆市 孙怡	仪征市 沈涛	唐山市 韩健
广州市 伍毅	鞍山市 林森	广州市 蔡志峰	永福县 林江宁
FF 多工艺贴纸本	台州市 周桑	崇明县 张彭	洛阳市 张洋
南宁市 苏兴	佛山市 梁永昭	南宁市 农凯	上海市 李文洁
厦门市 林柳新	南昌市 陈超峰	昆明市 刘翔	武汉市 郭黎辉
衡东县 肖子妮	太原市 李宇	肇庆市 车尚杰	杭州市 张志明
上海市 沈佳	广州市 江志杭	北京市 孙宇发	常熟市 韩黎峰
长春市 杨倩	南京市 方亮	北京市 赵小东	哈尔滨市 刘晓宁
赣州市 赖诚	无锡市 章鹏蓬	常州市 毕仲贤	北京市 富子健
高州市 胡秋	石家庄市 王朝	重庆市 谢杨碧	封开县 张明
勉县 赵伟	石家庄市 谢意	西安市 冉照华	泰安市 马睿
北京市 张京瑞	上海市 王晓诞	沈阳市 徐晓菲	武汉市 潘登
大连市 方卓伟	六安市 唐亮	易门县 李云鲜	北京市 潘辉
长春市 代世辉	通辽市 张金堂	长春市 沈培峰	都安县 蓝翔
北海市 刘旭	北京市 梁萌	北京市 郑博铭	永城市 崔征
北京市 黄迪	天津市 陈艳荣	平湖市 杨磊	上海市 华亚楠
乌鲁木齐市 周昕	北京市 王寅飞	大连市 相葵海	芜湖市 陈伟
营口市 藤雪	长沙市 张翔	北京市 迟超	



1名 GBASP

### 本期谢礼



100名 FFX 金属封面笔记本

### 读者评 11B 最差内容

天津孙恭: 最差的是“名作殿堂”。

张一起: 是“自由谈”, 我越来越不喜欢看了。感觉它退步了。

重庆周翔: 本期最差的文章就是诺基亚的新机报告, 我对这个东西是一点兴趣都没有。

九江罗培源: 我认为 11B 最差的就是“焦点”了, 介绍一个游戏有一定篇幅就行了, 不用那么多, 一来占用了太多有限的资源使得要减少其他游戏的介绍, 二来有炒作凑页数之嫌, 三来让人看了厌烦, 而且许多东西很没意思, 看不看都无所谓!

广东苏伟斌: 最差是“特别企划”! 好像每期的“特别企划”都很无聊, 不如删掉不要!

CARZER: 在“游戏情报站”中, 关于澳大利亚支持派送游戏开发工具和 GBA SP 在欧洲热销的新闻完全可用短消息代替, 以空出地方给东京游戏展续报。

信宜黄少雄: 我觉得 91 期杂志最差的就是“名作殿堂”了, 既然这两作《皇骑》不是太出色, 那么就没必要拿出来讲, 省下这一页给其它栏目更好。

都匀李文齐: 特快专递的《卧虎藏龙》多余, 一个多余的游戏、一篇多余的文章。

上海肖焱程: 我觉得最差的是 WE 的研究, 无聊透顶。“特别企划”也没什么意思, 希望以后能在这个栏目多出点新意。

株洲王泽晋: 本期《足球教练》最差, 这游戏真是无聊, 希望以后不要有了。

梧州陈志振: 本期杂志最差的是“特别企划”, 又长又臭, 无聊!

安云舒: 最差的是“前线狙击”里的《再生侠》, 感觉这个游戏比较俗套。

哈尔滨赵良辰: 本期最差的文章是“特别企划”, 讲得不明白也看不懂。

编: “特别企划”又一次受到大家的批评。关键在于趣味性不够吧。大家还根据自己的游戏喜好评出了最差。我们尽量选大家都易接受的游戏, 但我们也会尽量为大家介绍一些非主流的作品来丰富大家的见闻。

### 读者对近期杂志的看法

北京五璐: 肯定是进步了, 比如说新开设了一些新栏目等等。读者是很敏感的, 我们能看出 UCG 的各位为读者作出的一点一滴。

北京富子健: 感觉上有退步的趋向, 原因在于杂志的内容是多了不少, 可是和我买这本书的目的相关的就不多了。

广州蔡志峰: 杂志经过多年的进化, 已比以往的要好多了, 主要表现在整个杂志的编排与版面。

南京资华斌: 说实话, 比以前要退步了。以前拿到杂志的时候, 心情是非常激动的, 因为 UCG 每次都会给我带来很多惊喜, 但现在却没了这种感觉。最突出的就是在攻略这方面。以前是包罗万象, 精细无比, 无论是大作还是小品, 都介绍得很精细。给我印象最深的就是以前的一篇《魔界战记》的攻略。写得既精又好。看得出小编们花了很多的心思。而现在的攻略写得有些粗制滥造, 好象有种赶工的感觉。还有就是个人口味太重了, 《WE7》和《真 353 猛将传》都出了多少期了, 还不见停, 它们是大作, 但并不是每个人都喜欢看的。

小立: 有进步有退步, 进步在攻略做得比较及时啦, 退步是“WE7 专题”, 好像在敷衍了事。

一个老玩家: 怎么说呢? 还是原地踏步吧。不过, 有些攻略做得有些心得。新闻方面也还比较及时和全面。

佛山梁永昭: 最近当然是进步了, 就看页数就知道了! 内容也进步不少。

南京徐浩: 近期杂志有进步的也有退步的, 进步的是“前线狙击”和“游戏情报站”, 退步的是“攻略透解”, 当然不是说所有的攻略都写得不好, 只是希望小编能在攻略中加一些自己对游戏的心得, 例如打 BOSS 中应该注意些什么, 有什么好方法!

张家口康剑: 可以说是进步了。因为增加了一些很好的栏目, 如“秘密花园”。

编: 各位读者给我们敲了警钟, 也给我们指出了要改进的重点。栏目设置、编辑的敬业程度、攻略质量都存在问题。我们会有重点地改进。

### 读者对 11B 攻略的看法

天津孙澎: 这次《侍道 2》的攻略写得不错, 内容很全。其他的几篇比较一般, 但都还可以。

开封王胜楠: 《侍道 2》, 《天外魔境 2》好, 我喜欢剧情攻略, 希望下次写得详细些。

北京陈旭: 攻略我从来不看, 这期偶尔看看《真·三国无双 3》, 且不说攻略如何, 光是那一张张武器截图就够纱边麻烦的, 杂志包含了你们很大心血。

上海王祥: 三国不错, 《杰克 II》最差, 太简陋了。

bubunanami: 本期的攻略最好是《侍道 2》, 很详细哦。

上海华亚楠: 本期的《天外魔境》是我感兴趣的, 很详细。《足球经理》里有太多的废话, 要压缩!

席猛: 最好的攻略要属《真·三国无双 3 猛将传》了, “实用就两个字, 我只说一次”。

芜湖陈伟: 攻略《侍道 2》做得很好, 非常详细, 也许是我对美版游戏不感兴趣吧, 对于《杰克 2》感觉一般般。

苏州华骏: 攻略做得较为普通, 《真 33 猛将传》内容虽然很丰富, 但似乎忽视了从 3 代玩过来的老玩家们。

长春沈培峰: 本期攻略最好的是《侍道 2》的攻略, 不仅详细而且读起来像一篇名人奋斗史一样, 代入感极强, 非常好。最不好是《杰克 2》的攻略, 简直是太简单了, 这么好的游戏, 攻略却这么差劲, 不仅没有详细的过关介绍, 就连游戏的系统方面也没有很好地涉及, 不知道是不是你们在偷懒, 不好!

昆明何莹莹: 《侍道 2》及《天外》的还可以, 不过前者似乎不是什么有名的游戏, 我认为不必放出来抢页数。(不过这是写得最好的一篇) 而《杰克 II》的攻略帽有些让人摸不着头脑了。

编: 本次攻略评价不高。《侍道 2》受到的表扬很多, 其次是《天外魔境 II》。《杰克 II》因为太多简略而受到很多读者的批评。当时考虑到是动作游戏而只做了系统和难点, 但读者们显然还想了解些背景故事和有趣东西。

### 读者对 11B 赠品的看法

杭州林君波: 太喜欢了! 不过好像小了点。

北京谭康: 喜欢, 希望下期还送海报。

沈阳温建林: 本杂志的赠品一向都是招贴画, 这也可能是因为杂志都这样。画太多了也没地方放, 我觉得还不如像《掌机王》那样赠点实用的, 向擦屏布、装机袋多实用啊! 真希望你们能想一想啦。

长春苗晓星: 喜欢。我刚想我要是有这张画多好, 你们就送了, 高兴! 但是我还是坚持我的立场, 海报除非这期这样的精品, 还是少送, 送点别的。

上海周华: 不喜欢, 我要《街霸》海报。

编: 这次的海报, 果然受到大多数读者的欢迎了, 《最终幻想》的魅力真是大啊! 这期还是海报, 不知欢迎的人数能不能像 11B 这么多。至于实用的赠品嘛, 我们近期就会有啊!

### 读者对 Gamehalo 的看法

天津杨硕: Gamehalo 中除了 PS2 版《恶魔城》代言人的 video 以外, 其他的感觉没什么意思。

北京刘睿: Gamehalo 最差的就是成膳位的 MV, 完全多余!

汕头林曦粤: Gamehalo 我觉得多增加一些趣味性的游戏画面, 这样比较好一些!

太原孙巍: ZGS 上的好东西你们都放到 DVD 上了, VCD 还有什么好看的? 不过我觉得本期《武刃街》的试玩演示还是超过瘾的! 而《星海 3》的极限挑战实在是……这种用文字也能表达得很清楚嘛! 干吗浪费 Gamehalo 的时间啊? 还有就是关于各段影像的解说变少了呢……

林场: 还可以, 《武刃街》介绍得不错, 决定入手。

长沙秦岭: 本期的 Gamehalo 内容比较好。也比较丰富。

编: 本期《武刃街》和《影之心 II》的试玩较受欢迎, 总体上说, 读者对这一期的感觉是比较丰富。我们今后依然会向着丰富的方向努力的。



## 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。

### 01 间谍小说

### 02 风云新撰组

### 06 七武士

### 03 007 所有或一无所有

### 05 GBA 频道

从本期开始将新增“GBA 频道”栏目,掌机王全面协力!为您献上最新的 GBA 游戏影像介绍!本期“GBA 频道”收录了《双截龙 ADVANCE》、《马里奥和路易 RPG》、《铁臂阿童木 阿童木之心的秘密》、《荣誉勋章 渗透者》、《指环王 国王归来》以及《波斯王子 时之砂》的精彩影像,GBA 玩家当然不可错过啦!

### 07 《杰克II背叛者》REVIEW

《杰克II》是《杰克与达斯特》的续作,那为什么它不叫《杰克与达斯特II》?《杰克II》是我刊的“黄金珍藏”级游戏,它“何德何能”获得我刊“28”的高分呢?它到底是多华丽,多好玩?是不是一直都在想这几个问题,这次Gamehalo的《杰克II 影像REVIEW》将告诉你以上所有问题的答案!此外我们在影像中穿插了数段来自游戏中的精彩过场,杰克与达斯特的精彩表演将令你大饱眼福!

### 08 《忍》超越极限的挑战 秀真篇

10月A的Gamehalo中收录的“《忍》超越极限的挑战 苍蛟龙篇”极限挑战想必各位还记忆犹新,而此次的“秀真篇”在条件完成难度以及表演精彩程度方面与“苍蛟龙篇”相比,是有过之而无不及。除了北京两位忍术达人虎纹猫与N.G.的全力演出,上海SHINOBI高手KELVIN的加入也为这次极限挑战增色不少。这样精彩的“热血最强”绝对不容错过!

### 09 《超级机器人大战 特勤司令官》游戏介绍

本段影像是官方为游戏特别制作的预告宣传片。整段影像特别邀请了以三石琴乃为首的日本名声优进行解说,台词配合官方剪辑的影像后显得十分连贯生动。同时整个游戏的战斗系统、画面、登场角色和片头动画,均部分收录到了本影像中。相信想知道本作详细内容的玩家,在看了这段影像后都会有所了解的。



### 04 《恶魔城 CASTLEVANIA》游戏介绍+BOSS RUSH 演示

本次影像报道主要由游戏介绍和Crazy难度BOSS RUSH战斗精选集两部分构成。游戏介绍方面,影像中会为大家展示一些机关陷阱和隐藏人物的实际游戏画面,通过这些画面,大家可以对整个游戏有一个大概的了解。BOSS RUSH部分由纱迦亲自演示,同时阿修罗会为您同步解说Crazy Mode下BOSS RUSH的要点。这次演示虽然不是对最速RUSH的挑战,但是当中还是有很多非常精彩的部分,相信诸位玩家观看过以后一定能够找到一些新的创意的。如果有读者对于极限挑战有兴趣的话,欢迎给我们投来文字和影像稿件。



2004年1月A是Gamehalo一周年纪念! 谢谢大家这一年以来的支持!



# 上海托普信息技术学院 加拿大高科技互动艺术学院

# 联合招生

上海托普信息技术学院是国家教育主管部门批准，列入国家统一招生计划，具备独立颁发大专文凭资格的全日制普通高校，学院的培养目标是培养新世纪中国现代化建设必需的 IT 职业技术人才，让学院成为“IT 职业技术人才的起点，软件工程师的摇篮”。学院基础教学区占地 400 余亩，专业和实习教学区占地 300 余亩，学院设有各类专业 14 个，现有在校生 6000 人。学院是 MAYA 及 3ds max 授权培训认证机构。

加拿大高科技互动艺术学院 (CIA) 是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区可颁发正式文凭的顶级动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头 EA 公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA 篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为 Radical 公司制作过《绿巨人》游戏；为全球知名的动画公司 MainFrame Entertainment 制作过三维动画片《变形金刚》、《骇客帝国》游戏版及《骇客帝国 III》电影的特效。



## 游戏动画师、游戏程序师 中国加拿大倾力打造

为了系统培养从事游戏制作的高级专业人才，学院联合加拿大高科技互动艺术学院将于 2004 年 2 月开设第三期高级游戏设计师专业培训课程，有关事宜公告如下：

### 主要师资：

由学院具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队（原智冠艺术总监；《跳舞毯》游戏制作人；全球第二大游戏开发公司育碧资深游戏制作人等联袂担纲）与加拿大高科技互动艺术学院 (CIA) 的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人 DAVID LIU 担任技术总监，制作过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的 WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆·伍迪、负责《骇客帝国 III》电影特效的 MARK ROSE 以及《玩具总动员》导演，两次获得艾美动画特效奖、有北美图形艺术大师之称的 CLIFF GARBUTT 等大师将莅临指导。

### 专业及课程：

**游戏动画专业**（全日制 9 个月）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 解剖 / 传统动画 / 角色设定 / PAINTER / PHOTOSHOP/FLASH 动画 / MAYA/3ds max / 后期合成 / 游戏体系结构 / 游戏设计 / 游戏编辑器及游戏引擎

**游戏程序设计专业**（全日制 9 个月）：计算机程序设计导论 / 数据结构与算法基础 / 面向对象系统分析与设计 / 软件工程概论 / 计算机网络 / 数据库原理 / 计算机图形学 / Windows 操作系统 / C++/Windows SDK 程序设计 / Windows MFC 程序设计 / Windows 多媒体编程 / Winsock 网络编程原理与应用 / DirectX 编程技术 / OpenGL 编程概论 / Maya & 3ds max 插件编程

### 相关证书：

完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可在学院参加 MAYA 和 3ds max 官方认证考试。

### 就业推荐：

成绩合格者将推荐到 Main Frame（加资）、EA（美资）、昱泉（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、TOSE（日资）、KONAMI（日资）、SEGA（日资）、盛大、上影数码、宏源资讯、新阳美术（台资）等国内外知名游戏、动画制作公司及国内 IT 业龙头企业托普集团下属企业就职。

### 出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

话梅杂志 & 3D M-SMV  
本世纪最具前途的产业！期待您的加入！

详情请登录 <http://www.etop.com.cn>

咨询热线：021-68025599 021-68020790  
学院地址：上海市南汇区勤奋路一号  
E-mail: [wzj@topgroup.com](mailto:wzj@topgroup.com)



## 上海王子电玩 (原上海王子游戏)

邮购地址: 上海市黄浦区广西南路81号 TEL: 021-53837005 邮编: 200021 收款人: 王君春

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
PS2 主机三色限定版 (39000型+原手柄+电源+直读+记录卡)	1980/30	Xbox 主机 主机全套+直读+五款游戏	1850/30
PS2 主机粉色樱花大战版 (39000型+原手柄+电源+直读+记录卡)	2550/30	PSone 主机全套 (含主机+手柄+记录卡+10张游戏)	520/30
PS2 主机 (39001型+原手柄+直读)	1680/30	GBA 主机 SP机 (全套+电源)	520/10
PS2 主机 (50000型+原手柄+硬盘+直读+记录卡)	3180/30	GBC 彩机	290/10
PS2 主机 (50000型+原手柄+直读+记录卡)	2180/30	DC 主机 (含手柄+电源+AV线+10张游戏碟)	390/10
NGC 主机 (NGC 主机+原手柄+AV线)	1100/30	3DO 主机 (主机+手柄+7款游戏+电源)	380/30
EZ-Flash(2) 256M	720/10	EZ-Flash 128M	256M 512M
			390/10 590/10 950/10

本店特聘专业人士维修各种游戏主机并安装直读, 立等可取

PS2 原装摇杆 (刀魂)	230/10	PS2 分量端子线	250/10	NGC 原装S端子线	180/10
PS2 万用VGA	250/10	PS2 原装S端子线	80/10	XBOX 色差端子线	280/10
PS2 铁拳4摇杆	190/30	PS2 原、组遥控器	150/48/10	XBOX 原装遥控器	280/10
PS2 原装彩色手柄	150/10	PS2/HOPI 原装无线遥控手柄	480/10	XBOX 原装手柄	280/10
PS2 GT3 方向盘 (酷豹)	180/30	PS2 金手指全中文版 (卡+碟)	80/10	X-BOX 分量线 (原装)	280/10
PS2 原装激光枪	300/10	GBA 记忆棒 4M、8M	60/85/5	NGC 牧场物语	400/10
PS2 组装机光枪	90/10	SP 最佳拍档 (5合1)	68/10	DC 组装机手柄	38/10
PS2 组装机头	250/10	NGC 251 格记录卡	150/10	DC 原装手柄	58/10
PS2 原装光头	480/10	NGC-GBA 连接器	280/10DC	原装S端子线	50/10
PS2 原装摇动手柄	150/10	NGC 原装分量线	290/10	DC 原装VGA	90/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边, 交货及时

NGC 赛艇	140/10	NGC 萨尔夫达	220/10	NGC 刀魂	410/10
NGC 银河战士	380/10	NGC 生化危机123	350/10	NGC 明星大乱斗	380/10
NGC NBA 2002	180/10	NGC 幻想骑士	400/10	NGC 格兰蒂亚 II	380/10
NGC 阳光玛丽	350/10	NGC 实况足球6 最终版	400/10	NGC 牧场物语	400/10
NGC 星际火狐	250/10	NGC 梦幻之星 1, 2	400/10	NGC 维罗尼克	380/10
NGC 中央大陆战机 II	380/10	NGC 玛丽奥聚会 4	400/10	DC 维罗尼克完全版	150/10
NGC 天外魔镜 II	380/10	NGC 生化0	320/10	DC 莎木 1, 2 (限定版)	280/10

本店高价回收和贴换各种游戏主机, 欢迎新老客户光临!

GBA 游戏大全应有尽有, 请来电咨询, 两盒以上免邮费

机器人大战 A.R.C.D 中文	各 48/5	中央大陆战机 2, 3	48/5	洛克人 Z2	48/5	街霸方块	48/5	
鬼武者	48/5	圣剑传说	85/5	实况足球 6 (二代)	48/5	银河战士 (中文)	48/5	
光明之魂 1 (中文)	48/5	古墓丽影 (中文)	48/5	黄金太阳 (中文)	48/5	萨尔夫达	48/5	
光明之魂 2 (中文)	85/5	音速 1	48/5	黄金太阳 2	85/5	沉默狙击手	48/5	
海贼王?	48/5	音速 2 (中文)	85/5	指环王双塔	85/5	魂斗罗	35/5	
FIFA 足球 2004	48/5	玛里欧 1, 2, 3, 4	各 35/5	拳皇 EX1, 2	各 48/5	星之卡比	48/5	
牧场物语 (中文)	48/5	坏玛丽 4 (中文)	48/5	麻将风云 (中文)	48/5	FIFA 足球 2003	48/5	
F.F.T	85/5	炸弹人弹珠合集	48/5	我的太阳	85/5	真女神转身	48/5	
火焰之文章、封印之剑	48/5	数码暴龙 2	35/5	名侦探柯南	48/5	分裂细胞	48/5	
火焰纹章、烈火之剑 (中文)	85/5	魔法假期	40/5	口袋妖怪珍珠台	48/5	钻地先生 A	48/5	
忍者神龟	48/5	恶魔城 1, 2, 3 (中文)	48/5	阿拉丁	35/5	炸弹人 3	48/5	
鬼眼狂刀	48/5	大战略 2	48/5	天外魔镜 II	85/5	三国志 (中文)	48/5	
七龙珠 2	48/5	豪翔 过 48/5	如意玛丽	85/5	幻想传说	48/5	街霸	48/5
ZEPO3	48/5	口袋红、兰宝石 (中文)	48/5	召唤使之夜	48/5	海底总动员	48/5	

上海市虹口区海伦西路 87 号川北店 (四川北路向东 20 米) 电话: 021-65872517  
 上海市黄浦区广西南路 81 号淮海店 (淮海东路向北 10 米) 电话: 021-53837005  
 营业时间: 10:00-20:30 (年中无休) 营业时间: 10:00-18:30 (年中无休)  
 公交: 18、21、100、147 路轻轨明珠线 公交: 01、11、17、18、23、43、71 路、隧道三线、六线

## 上海浦东 GAME 游戏 风暴 专营店

以诚为本 特别推荐 PS II 39001 型 + 直读 IC + 原配柄 + 原装 8M 记忆卡 + 支架 + 防尘罩 + 大功率电源 + 再送 10 款经典游戏  
 ¥1800 元 (一机一号、开机画面、现场改机)  
 承诺: 我们只要微利, 但需要更多的朋友! 所有型号 PS2 均可现场改直读, 100% 免引导。  
 神游机 上市价: 598 元  
 各种中文卡带已上市!

PSII 50000 (标配)	1800 元
PSII 50001 (标配)	1800 元
PSII 39000 (春季三色版)	2300 元
PSII 39000 (普通版)	1800 元
PSII 39006 推荐	1750 元
PSII 39007	1800 元
PSII 39002 ~ 39004 欧版	1700 元
XBOX 港版 (标配)	1850 元
日版 (送遥控器)	1800 元
美版 (标配)	1700 元
NGC 松下 G 普通色	2600 元
DC	1100 元
PSone	550 元
GBA (日、港)	520 元
GBA SP (原装电池板)	480 元
(国产电池板)	820 元
GBC (全新)	800 元
XG Flash	400 元
EZ Flash	350 元
EZ Flash 2 代 256M	420 元
SS (土星)	750 元

玩家知音 GB、GBC、GBA、小小贴换 GBA-SP 250 元

新品: 太极鲨 (GBA 烧录卡) 火速上市, 买一送一, 赶快哦! PS2 原装光头 300 元

高价 (现金) 回收各类主机及 GB、GBC、GBA (所有主机均可以旧换新)

我们太需要 GBA, 您有吗? GBA 最高收购价: 450 元

地址: 上海市浦东新区 276 号 邮编: 200120  
 公交线路: 公交线路隧道 5、8、9 线、522、610、620、623、608、619、775、935、936、819、申陆专线、乳合专线到乳山路站下车 (地铁 2 号线东昌路 2 号出口)  
 联系人: 盛新杰 电话: 021-58889005 68871441  
 监督电话: 13916565431 全年无休 营业时间: 9:30-20:00

大量供应动漫 DVD、VCD  
 地址: 上海市闸北区闻喜路 1078 号 银河电玩  
 公交线路: 46、95、916、206、849、951 闻喜路  
 站下: 741、745、110 曲沃路站下  
 联系人: 张良 营业时间: 11:00-22:00  
 电话: 021-66248408 13918106851

GBA 游戏 30 元起, 土星游戏 400 余种 (赠送目录壹份), DC 正版大量供应 20 元起; PSII、XBOX 台湾精装版大量供应!

# XGA Resolution BOX

TRUE 真实的 XGA Resolution XGA 等级解析度  
 TRUE 真实的全屏显像 Full Screen  
 TRUE 真实的细腻及明亮的影像 Sharper and Brighter Images  
 TRUE 真实的操作简便 Ease of Use  
 TRUE 真实的 Plug-and-Play  
 TRUE 真实的随插即用



CONNECTIONS TO AUDIO, PC & MONITOR 连接 AUDIO、PC 及显示器

CONNECT TO ALL VIDEO GAME CONSOLE AND ANY AV DEVICE 连接至所有电视游戏机/家用影音设备

PC MONITOR (CRT / LCD TFT) 电脑显示器 (传统 CRT 及 LCD TFT 平面液晶)

TV (THROUGH AMP) 电视 (通过放大器)

PACKAGING INCLUDING 包装内容:  
 - XGA Converter Box  
 - XGA 转换器  
 - D/C Adapter  
 - UL 认证标准变压器  
 - DB 15 M/M VGA Cable  
 - 公对公 VGA 讯号连接器  
 - Stereo PIN Jack Cable  
 - 公对公音频连接器  
 - User Manual  
 - 操作手册  
 - 3 IN 1 Multi AV (RCA) Cable (option)  
 - 多功能游戏主机 (AV/视频) 线

## 1024X768

上海因特利贸易公司 TEL: (21) 53071672  
 GSM: 13901775090 联系人: 于益明 QQ: 37000030

# 小霸王

游戏至尊 谁与争锋



GT-911 彩色掌上游戏机  
 邮购价: 395 元 (免邮资)

GB-921 超薄掌上游戏机  
 邮购价: 295 元 (免邮资)

邮购地址: 郑州市文化路 82 号伟盟宝典电子有限公司 侯会娟 (收)  
 电话: 0371-3584230 3834814 邮编: 450002



上海市普陀区 **立名游戏** 机经营部

www.lmgame.com



品质与服务是我们永恒的宗旨

欢迎加入游戏人的行列

## 主机信息 (我们坚持有开机画面、原厂封条、一机一号, 现场改机!)

PSII (39001 型) 主机 + 直读芯片 + 原振手柄 + AV 线 + 电源 + 支架 + 10 款游戏	1500 元
PSII (39001/39006/39007 型) 主机 + 完美直读芯片 + 原振手柄 + AV 线 + 电源 + 支架 + 10 款游戏	1700 元
PSII (39001/39006/39007 型) 主机 + 原装美塞亚 II 芯片 + 原振手柄 + AV 线 + 铁盒大电源 + 支架 + 10 款游戏	1900 元
PSII39000 型 (限定版) 原配置	2050 元
PSII37000 型 (透明纪念版) 原配置	2250 元
PSII 各种型号旧机 (翻新机) 主机 + 直读芯片 + 振动手柄 + AV 线 + 电源 + 支架 + 10 款游戏	800-1000 元
PS7501/9002 型 + 双手柄 + 原装记忆卡或金手指 + 电源 + 10 款游戏	400 元
DC 主机 + 双手柄 + 记忆卡 + 原装振动包 + VGA · BOX + 电源 + 10 款游戏	550 元
PS-one (全套原配置) + 10 款游戏	500 元
GBA · SP 原装电池版	800 元
GBA 主机 + 充电器 + 电源	500 元
GB 彩机 + 充电器 + 电源	380 元
GB 薄机 + 电源 + 音响	190 元
GB 厚机 + 皮套 + 摇杆	90 元
SS 主机 + 双手柄 + 电源 + 20 款游戏	250 元
NGC 主机 (原配置)	1050 元
X · BOX 主机 (原配置)	1750 元



## 游戏新闻

- ★ 突破 PSII 芯片的技术壁垒, 我们的 PSII 没有弱点! 改好的主机有质量问题包退包换 3 个月主版芯片终身保用!
- ★ 凡批发、购机、购物满百元者均可送货上门! 主机售后有质量问题者, 可为您上门服务、处理。(注: 仅限上海地区)
- ★ 欢迎到本公司批发、招商、合作及加盟! 详情请拨打: 13311880169 徐先生
- ★ 凡团购主机、配件、软件均可按批发价供货!
- ★ 总店设有试玩区, 欢迎各位游戏迷来切磋技艺!
- ★ 各类游戏最新信息请点击我们的网站!

## 贴换商品

旧 PSII 机换 PSII39001 型 (全新全套)	贴 600 元
旧 PS/CD 机换 PSII39001 型 (全新全套)	贴 1000 元
旧 GBA 机换 GBA · SP (全新全套)	贴 400 元
旧 GB 薄机 / 彩机换 GBA (全新全套)	贴 380/200 元

邮购批发请与总店联系! 邮购负责人: 刘勇 13361859652  
 总店地址: 上海市铜川路 2016 号 收款人: 徐立敏 邮编: 200333  
 业务咨询热线: 021-52798344 投诉电话: 13311880169 (徐先生)  
 公交: 706、105、743、852、1516、827、807 路 (乘坐轻轨者可在曹杨路站下, 转乘 743 路高陵路站下)

长风店地址: 上海市枣阳路 465 弄 3 号门面房 (近长风公园 2 号门)  
 公交: 223、876、67、94、44 到金沙江路站、枣阳路站、长风公园站下  
 电话: 021-52711640 手机: 13301853328 联系人: 高纯刚

最新产品



神游机 (全配置) (特约经销商) 598 元

EZ-FLASH2 128M 450 元 256M 700 元

PSII50000 型 - 50006 型 + 完美直读 1950 元

# 上海游戏 2000

**游戏 2000 (静安旗舰店)**  
 邮购地址: 上海市市西静安区凤阳路 680 号 (近南京路、石门二路口) 邮编: 200041  
 电话: 021-62675167 13002128661 收款人: 冷将  
 银行汇款: 建行龙卡: 4367 4212 1690 4168 962 持卡人: 冷浩  
 公交线路: 20、112、23、15、21、37、939、41 路, 地铁 1、2 号线 (石门路站下)  
 营业时间: 早 10:00 ~ 晚 8:30

**游戏 2000 (徐汇梅陇店)**  
 邮购地址: 梅陇路 457 号 邮编: 200237  
 公交线路: 50、218、131、957, 地铁 1 号线 (锦江乐园站下到本店只需 5 分钟)  
 电话: 021-64252807 联系人: 李兆中  
**游戏 2000 (松江店)**  
 地址: 松江区长桥街 32 号 (松江小肥羊后面)  
 电话: 021-57819100 13818888739 联系人: 杨先生  
 公交线路: 二线到松江一中, 三线、一线到庙前街, 步行即到。

**游戏 2000 (青浦店)**  
 邮购地址: 青浦镇欧洲街 92 弄 3 号 (或体育场路 331 号) 邮编: 201700  
 电话: 021-59720218 联系人: 陆峰  
**游戏 2000 (虹口联盟店杰杰电玩)**  
 地址: 武昌路 190 号 (近峨山路路口)  
 电话: 021-63259476 13764124178 联系人: 俞少杰  
 公交线路: 19、37、22、55、921、868

为庆祝圣诞节, 本店特推出 Kitty 猫同捆版 (以下价格包括声控 Kitty 猫)  
 PSII39001 型 + AV 线 + 电源线 + 振动手柄 + 直读 IC (美塞亚 + 游戏) 共计: 1580 元

**神游机 现已代理销售!**  
 (限静安旗舰店专卖) 598 元

NGC 老虎机 (全套) 共计: 2100 元  
 NGC 仙侠传说主机 共计: 1380 元  
 NGC 扎古机 (全套) 共计: 2500 元  
 NGC 普通版 + 原手柄 + 电源 共计: 1250 元

X-BOX 主机 + 手柄 + AV 线 + 电源线 + 改装 共计: 1750 元  
 口袋怪物版 SP 机 1250 元  
 我的太阳 SP 主机 1250 元  
 圣剑传说 SP 机 1250 元  
 扎古 SP 主机 1750 元  
 SP 火焰红主机 880 元  
 普通版 SP 主机 820 元

IC 直读芯片: 美塞亚 2 代	130 元
美塞亚 1.33	400 元
MH7 代	100 元
MAGIC	80 元
PS 原装 S 端子线	100 元
PS 原装摇杆	220 元
PS2 原装分量线	220 元
FFX-2 枪	1100 元
PS2 原装无线手柄	390 元

★ 为庆祝本公司和任天堂公司达成神游机代理销售, 凡拥有任天堂任何一台主机者, 都可以到本店免费借卡 (16 位超任卡到 NGC 光盘)。本公司产品 15 天保换, 1 年保调 (补新旧差价), 终身保修。  
 本公司大量收购 GBA 主机和 GBC 主机、SP 主机等等, 收购价 400 元左右, 看成色而定。

**游戏 2000 新到游戏主机 (超特价):**  
 WS 主机 + 太空战士 1 代、2 代、4 代 + 海贼王 + 犬夜叉 + 数码怪兽 共计: 480 元  
 PSone (不改原装板) + 原装振动手柄 + 原装显示器 共计: 1200 元  
 DC 主机 + 火牛 + 手柄 + AV 线 共计: 450 元

**NGC 特价盘:**  
 P. N.03 250 元  
 玛莉赛车 410 元  
 瓦莉制造 300 元  
 贰神之神 (限定版) 470 元  
 玛莉聚会 5 420 元  
 七龙珠 Z 2 代 420 元  
 山脊赛车 6 代 (带特典) 420 元  
 刀魂 2 代 330 元  
 生化危机 (全集限定版) 1480 元  
 生化危机零 250 元  
 阳光玛莉 290 元  
 萨尔特达 220 元

永恒黑暗 220 元  
 星际火狐 240 元  
 动物番长 190 元  
 VR 射手 3 代 130 元  
 银河战士 300 元  
 PIKMAN 280 元  
 星球大战 180 元  
 斑鸠 330 元  
 永恒阿卡迪亚 320 元  
 红侠乔伊 380 元  
 仙乐传说 (带特典) 420 元  
 水晶编年史 390 元  
 牧场物语 380 元

**PSII 超特价:**  
 刀魂 II 代 320 元  
 实体 220 元

**DC 超特价:**  
 永恒阿卡迪亚 180 元  
 拳王 99-2001 各 150 元  
 桑巴阿敏歌 120 元  
 乔乔大冒险 120 元  
 超时空要塞 120 元  
 恐龙危机 200 元  
 青之 6 号 150 元

**GBA EZ-FLASH 特价:**  
 EZ-FLASH 128M 350 元  
 EZ-FLASH 256M 550 元  
 EZ-FLASH III 代 Powerstar 256M 690 元  
**X-BOX 超特价:**  
 飞龙 (带特典) 330 元





# 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, 迎双节作如下活动:

- 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。
- 二: 请持会员卡会员到就近闯关族商店领取礼品卡, 可换取精美礼品, 可相互转售。
- 三: 每日购闯关族主机者, 均获得精美礼品一份。
- 四: 每天都有进价主机销售, 数量有限, 切莫错过。

网上查询与购物请登陆  
WWW.chuangguanzu.com  
EMAIL: geqian@chuangguanzu.com

**优惠套餐**

PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+日本原装环形发烧级电源+原装8M记忆卡+原装AV线+专用平衡支架, 仅售2100元

PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线, 仅售2000元

GBA+原装进口镜面+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款, 仅售580元。 邮费30元

**EZFLASH热卖中**

**全机原装版**

PS2-39006型, 39007型 (原装黑框, AV线, 电源线, 最新弥塞亚直读, 全套不拆机) 1600元 邮费50元

PS2-39001型 (原装黑框, AV线, 电源线, 最新弥塞亚直读, 全套不拆机) 1600元 邮费50元

PS2-50000型 (原装黑框, AV线, 电源线, 普通版 限定版) 2000元/2500元 邮费50元

PSone/101/103 (主机原装白框, 电源, AV线) 580元 邮费30元

手掌机: GBASP/GBA/超薄GB 790元/540元/200元 邮费30元

X-BOX (主机, 完美直读, 原装手柄, 电源线, AV线) 1800/1900元 邮费50元

NGC主机, 原装手柄 1200元 邮费50元 智慧宝盒烧录器128M 190元 64M 160元 邮费30元

奥林巴斯眼镜电视 (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!

取得最新、最快下载烧录器: 傲器 TT 烧录器河南总代理 TT-128M 300元 256M 430元 邮费30元

EZ 128M卡+烧录器 350元 (免邮费) EZ 256M卡+烧录器 680元 (免邮费)

PS.PS11 功夫机(娱乐、健身、减肥) 368元 (免邮费)

PS.PS11 打鼓机 180元 (免邮费)

PS.PS11 钓鱼机 100元 (免邮费)

SP.珍珠蓝、珍珠红 800元 (免邮费)

EZ2代火爆上市 750元 (免邮费)

河南闯关族已取得外置科技GBA及游戏卡河南总代理资格特奇软件河南总代理

产品优质价廉, 实行三包, 省内代理正在招商欢迎加盟 加盟热线: 0371-6967363

PS2二手手机 6002 6003 / 7001 630元 / 450元 去顶、双手柄、AV线、电源、宽屏7000 / 5000 260元

闯关族比例模型工作室现已对外开放, 望广大模型爱好者给予支持

地址: 郑州市纬五路11号水利厅大门闯关族鑫隆商行 电话: 0371-5842030

机器人大战D(中文)	35	间谍特务	35	瓦利奥制造	38	银河之星(中文)	45	机器人大战0(中文)	35	金手指	120	快打旋风(中文)	22	拳皇EX 1, 2	35	CT特种部队(越南战役)	35
特种部队	35	恶魔城晓月圆舞曲(中文)	35	007夜火	35	疯狂的士	35	星之卡比(中文)	35	V拉力3	22	风之少年	22	铁拳	22	我们的太阳	70
街头涂鸦	35	分裂细胞	35	勇者斗恶龙(旅团之心)	35	红宝蓝宝石(中文)	35	换装迷宮II	35	少年街霸3	35	东尼滑板	35	街霸	35	忍者神龟	70
阿拉丁	22	舞姿之刃	35	李小龙	35	麻将风云(中文)	35	神枪手	35	恶魔城1, 2(中文)	35	黄金太阳(中文)	45	索尼克	35	忍者神龟	70
酷峰赛车	22	玛莉奥4	22	真·女神转生III	35	海底冒险(过关)	35	光明之魂(中文)	35	成龙	22	黄金骑士团(中文)	35	特鲁尼克	35	斯塔菲II	35
鬼武者(中文)	35	弹珠台	35	鬼眼狂刀	35	太空战士	35	太空战士	35	实况6	70	GF	22	机器人大战A(中文)	35	豪斯II	35
光明之魂II(中文)	70	忍者战警	22	古墓丽影(中文)	35	危险地带	22	黄金太阳2	22	70 火焰纹章	35	GDA	35	游戏E6(中/日)	35/70/70	天外魔境	35
我们的太阳	70	决战三国(中文)	56	荣誉勋章	35	金太郎复仇(中文)	35	机器人大战R(中文)	35	机甲忍者大战(过关)	35	变形侠医(过关)	35	柯南(中文)	35	铁面人	35
牧场物语(中文)	35	大金刚(过关)	35	幻想传奇	35	银河战士(中文)	35	三国志(中文)	35	玛莉兄弟1/2	22	沙罗曼蛇	22	斯达菲II	70	烈火之剑(中文)	29

射雕英雄传	40	特种部队-A计划(中文)	20	第二/三/五/六次机战(中文)	10/10	拳皇99/2000/2001/2002	15/15/15/18	萨达尔(中)	10	真·女神转生(中文)	10	口袋红/黄/蓝/绿	10	游戏王1/2/3/4(中文)	10/25/10	少年街霸2/3	35/35
石器时代精灵王诞生(中文)	55	星之海洋(中文)	36	太空战士4/8/10	14/14/35	洛克人X2, X	10/10	时空/大地(中)	15	超级机器人大战F(中文)	10	孤岛冒险1/2/3(中文)	10/25/10	红警(中文)	28	泰王霸业	35
光明之子(中文)	20	仙剑奇侠传	45	生化危机(中文)	25	洛奇人X2, X	10/10	牧场物语1/2/3/4	10/15/15/25	坏玛莉2/3	15/15	红警(中文)	28	古堡幽灵1/2/3(中文)	18/30/30	一指神功	35
幻想人生(中文)	20	金庸群侠传	45	傲视三国(中文)	10	风来西林(中/日)	35/30	三国志1/2	10	吞食天地3(中文)	10	鬼屋魔影(日/中)	40/48	越南战役2001	20	邮费一盒5元 每加一盒2元	
迷失世界(中文)	35	数码水晶	15	哈里波特(中文)	22	勇者斗恶龙1+2/3/4	10/10	心跳体育(文艺)	25	口袋金/银/水晶/钻石/翡翠	15	越南战役2001	20				
笑傲三国(中文)	20	真三国无双I/II	35/40	拳皇96/97	10/10												

114215 新 MG 高达VER.KA RX-78-2 255	77167	100 MG FAZZ 重装ZZGUNDAM 480	52969	100 MG RX-78-3 GUNDAM 200	102407	144 HGUC RX-78-2 GUNDAM 80	59769	100 EW-5死神GUNDAM 160
113781 100 MG MS-06F2 联邦军扎古	100567	100 MG MS-07B3 老虎改 240	193907	100 MG RGM-79G 陆战吉姆 240	193908	550 HGUC GP-03D GUNDAM 武器库 120	60626	100 EW-6沙漠GUNDAM 160
05569 100 MG 阿姆罗专用Z GUNDAM 240	78212	100 MG RX-93 v GUNDAM 400	104021	100 MG AMX-004 卡碧尼 320	107016	144 HGUC GP-03S GUNDAM 三号机 128	116410	100 高达SEED 盾高达 175
106042 100 MG 神 GUNDAM 200	108827	100 MG 东方不败-师匠 GUNDAM 224	100366	100 MG MS-18E 京宝瓏 320	107720	144 HGUC MS-14FS 西玛专用格鲁古古 120	114211	100 高达SEED 主角专用机 160
100535 100 MG 闪光 GUNDAM 200	72576	100 MG MS-09 陆战大魔 320	73329	144 HGUC AMX-011S 扎古3改 120	77635	144 HGUC MS-14F 绿勇士 96	116403	144 高达SEED 重装高达 96
109464 100 MG MS-06F2 扎古(新关节) 240	76371	100 MG RX-79G 陆战 GUNDAM 240	77071	144 HGUC RMS-106 高扎古 80	73326	144 HGUC AMX-004 卡碧尼 120		
61220 100 MG GP-02 GUNDAM二号机 240	74440	100 MG MS-09R 宇宙用大魔 320	110534	144 HGUC RX-178 GUNDAM MK2 80	77166	144 HGUC AMX-011 扎古3		
59766 100 MG GP-01FB GUNDAM一号机 240	77634	100 MG EZ-08 GUNDAM 240	78209	144 HGUC MS-09 大魔 120	56316	100 EW-1双头龙GUNDAM 144		
57919 100 MG GP-01 GUNDAM一号机 200	52673	100 MG MSZ-006 Z GUNDAM 240	78213	144 HGUC GP-01FB GUNDAM 一号机 120	57137	100 EW-2飞翼GUNDAM 160		
	107724	100 MG MSZ-006C1 乙匹斯 240			59767	100 EW-4重炮手GUNDAM 160		

PS.PS II 迷你手柄(特价)	15	PS II 原装遥控器	200 (免邮费)	PS II 金手指最新	60	PS II 各种方向盘	120-200	扩音器+手柄+耳机+充电器	50
PS.PS II 火爆大枪 3.6.8 (免邮费)		PS.I, X-BOX, NGC三VGA	240 (包邮)	PS II 原装振动手柄	150	另: 北通产品、深圳通威、深		护眼放大镜	10
打鼓机	180 (免邮费)	PS II 原装、旅行包	80	PS II 北通类比控制器	68元	包+耳机+卡盒+对战线+耳机转换器	25	北通无线鼠标	20
				PS II 原装8M记忆卡	150	警, 请上网或来商店查询、购买、		北通护视宝	25
								SP 国产锂电	20

纬五路11号水利厅大门闯关族专卖店	苑陵商厦一楼1558档 友爱路批发市场130号	平顶山: 建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族	平顶山: 西沿河西路杨村小学对面闯关族游戏专营店	石家庄: 石家庄市桥一街100米路东(水源街41号)
电话: 0371-5842030 联系人: 葛先生	电话: 8133751 焦水河 电话: 13014618804 魏潮	电话: 0375-7835279 1307119127 联系人: 李龙	电话: 0375-2888132 联系人: 王先生	电话: 13725113883 联系人: 陈新
经八路北段闯关族游戏专营店	郑州大酒店小商品城闯关族游戏专卖	安阳: 安阳县公安局对面步步高专卖店	焦作: 学生路288号电玩基地	南京: 南京市中央路47号三联电玩
电话: 0371-3974964 联系人: 葛先生	电话: 0160427 联系人: 丁先生	电话: 0372-5997833 联系人: 郑先生	电话: 0391-2384158 2358133 联系人: 贾利强	电话: 025-8638134 联系人: 张国庆
正兴街邮局对面闯关族	新乡: 闯关族百货二楼A区18号	许昌: 光明路中段闯关族游戏专营店(许昌大九中正对面闯关族)	开封: 梁河信息广场三楼东电脑区1号 青隆电子闯关族(同乐路东)	洛阳: 新亚商场一楼北厅闯关族专卖
电话: 0371-6967363 联系人: 葛先生	电话: 0373-2048932 13012458882 联系人: 周刚	电话: 0374-3178334 13153449151 联系人: 杨国杰	电话: 0378-8889543 联系人: 梁建义	电话: 0371-8867363 联系人: 孟凡弟
庆丰街火车站体育场南10米郑州超群模型玩具	周口: 荷花市场荷花仙子南10米路东1-1388 勇庆电玩游戏专营店	邯郸: 邯郸针织批发市场瑞瑞游戏专卖	南阳: 工贸北厅东门口闯关族	许昌: 许昌市天平街恒达都市花园对面卓越软件
手机: 13903821775 联系人: 付炎	电话: 0394-8282103 联系人: 张勇	电话: 0310-3228728 联系人: 周刚	电话: 0373-3715892 3301875 联系人: 黄素珍	电话: 13838899123 联系人: 杨大明

还有大量军事模型, BB战士及MG高达因版面有限详细目录请登陆我们的网站或打电话取得详细目录, 电话: 0371-6996122 邮购MG模型再享受九折优惠, 所有模型均免邮费。

南下在闯关族及各分店所购主机均有“闯关族”明显标志, 均为原装正品, 受法律保护, 如遇质量问题或其他问题请拨打投诉电话 0371-6967363或13700881126 联系 诚信经营 诚信经营

闯关族经八路零售部总店地址: 郑州市经八路北段11号院7号楼13号 电话: 0371-3924564

应广大玩家强烈要求,

即日起开展下列业务:

- ①、邮购业务: 请马上免费索取邮购价目单。
- ②、GBA卡对换业务:
- ③、PS2、NGC、XBOX、GBA正版软件对换、租赁。

**诚信 诚心 诚意**

批发、零售、邮购、维修

**GAME 专卖**

# 宝来电玩

哈尔滨



本店PS2机器原厂封条, 第一次开机画面坚持现场改机, 购主机送正版碟。

持广告购

PS2、NGC原封正版 100元/片

DC原封正版10元/片

百个品种 数量有限

欲购从速!!!

纯新DC机 大量现货



37000型 海洋蓝 现货供应

PS2 50000型 40G硬盘有售



地址: 哈尔滨市新曼哈顿商厦三楼西区90号 邮编: 150010

业务专线: 0451-84679974

交行帐户: 60142880360599007 (尹国庆)

各地分销商:

大庆——绥芬河——

客服热线: 0451-57837063

工行帐户: 3500011001101086763 (尹国庆)

齐齐哈尔——满洲里——

批发热线: 13803642539 (尹国庆)

农行帐户: 8-059501100086195 (尹国庆)

牡丹江——佳木斯——

邮购热线: 13796002298 (于丽娜)

E-mail: Bao-Lai@Tom.com

传 真: 0451-84672298



www.plumbook.com



## 酷豹电玩精品系列

### 最佳拍档



最新超强五合一  
并具有仿真振动、立体声扩音功能  
本产品为迎合玩家长时间作战的需求  
内置锂电池，预留外置电池箱  
单独一个电池可使用100个小时  
两个电池同时使用可达300个小时  
根据人体工程学设计  
手感舒适，外型美观



酷豹SP快电王

PT-SP-012



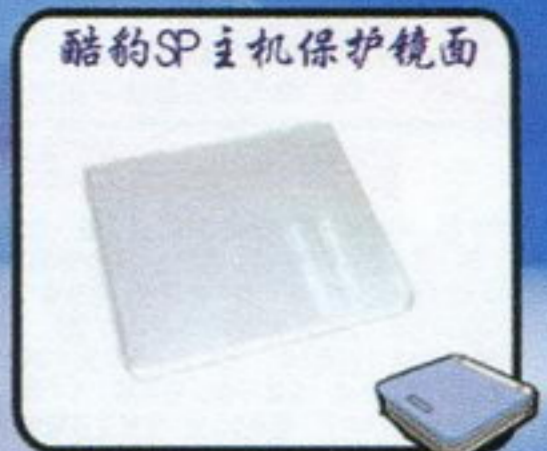
酷豹SP防震保护套

PT-ASP-018



酷豹PS2双振动手柄

PT-PS2011



酷豹SP主机保护镜面

PT-ASP-010



酷豹GBA可调灯

PT-GBA-1000



酷豹PS/PSone/PS2四合一

PT-PS-0288

## 慧眼识酷豹 欢乐在手中



广州奔特乐电子有限公司

广州总经销  
李小姐 020-81291209

上海石先生 021-32130145  
杭州董先生 0571-86093989  
合肥陈先生 0551-2624198  
龚先生 020-33330599

北京敬先生 010-85618249  
武汉夏先生 027-82774106  
呼和浩特唐先生 0471-4312408  
郑州盛先生 13607646059  
沈阳陆先生 024-24141448

经销商



## 新慧福 New year 2004 烧录系统

### 关于我们

专业致力于GBA烧录系统的商业推广和技术研发

有空泡泡网，  
收获会更多...

COOL

新包装智慧  
宝盒烧录器  
清凉上市!



- \* 无与伦比的超高性价比!
- \* 兼容DVD-R、DVD+R、DVD-RW、DVD+RW
- \* 兼容DVD9
- \* 适用所有的PS2系统。(NTSC J, NTSC U/C, PAL)
- \* 适用所有的PS2机型。(VO~V9 10000-3900X)
- \* 多重安全设计 - 保护您的PS2主机。
- \* 操作简单，稳定性高。
- \* 不需GAME SHARK或AR2等开机片开机。
- \* 直接适用所有PS2的原版片及备份片 (CDs and DVDs)
- \* 直接适用所有PS2的EA游戏原版片及备份片。
- \* 市场价 单颗90元 加全套改机图纸+高档专用改机线材

### 商家的最好选择

### 一问一答，轻松上手!

针对不同商家推出的不同选择方案 不懂就问，加我QQ: 28151489



1号单头产品  
智慧宝盒卡对卡烧录器 入门级

店家：能简单介绍一下性能吗？操作简单吗？没有电脑可以完成烧录吗？不懂电脑能行吗？

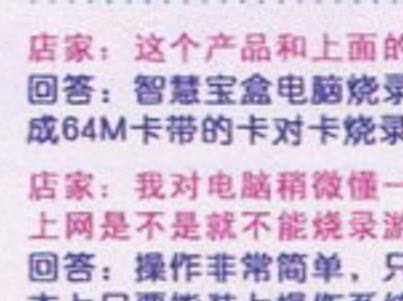
回答：其实智慧宝盒卡对卡烧录器是一台最简单好用的傻瓜烧录设备，即使你完全不懂电脑的操作，店里没有电脑也可以完成卡带的备份，期间只需按2个按钮就可以完成卡带的烧录。整个过程完全脱离电脑，方便之极。

店家：卡带源是什么？投资大吗？

回答：卡带源其实就是你柜台里面的普通卡，因此不存在重复投资。

店家：到底有什么优势？大概需要投入多少就可以运作？

回答：优势1：智慧宝盒是双芯片全硬件记忆的卡带，真正全部兼容至GBA发售以来的全部游戏，并且完美记录，比普通的D卡具有更高的性价比，售后服务比现在的换卡服务要轻松的多。优势2：烧录服务要比换卡服务更容易稳定客户群。优势3：无变价，库存，占用资金的苦恼。优势4：以后是网络时代，从最简单的开始学起，为以后打好基础。全部投资不超过1000元！！



2号单头产品  
智慧宝盒电脑烧录器 上手级

店家：这个产品和上面的有什么不同？

回答：智慧宝盒电脑烧录器是智慧宝盒卡对卡烧录器的升级产品，他不仅可以完成64M卡带的卡对卡烧录，还可以通过网络下载最新的GBA游戏到卡带里。

店家：我对电脑稍微懂一点，操作复杂吗？我的电脑配置很低能用吗？电脑不能上网是不是就不能烧录游戏？游戏源还是柜台里面的卡吗？

回答：操作非常简单，只要把驱动安装上就可以用了。对电脑的要求也很低，基本上只要能装上操作系统的机器都可以用。配合我们的6张GBA游戏光盘（里面包含了至GBA发售以来的全部游戏）你即使不能上网也可以拥有全部的游戏。

店家：那么他的优势又在那里呢？投资又是多少呢？

回答：简单的概括起来就是：烧录的资源大于换卡的资源 烧录的投资小于换卡的投资 烧录的品种大于换卡的品种 其次是烧录系统永远没有变价，库存，积压资金的苦恼，光这些就足够说明问题了。总的投资还是不大于1000元，不过一定要有台电脑哦。



3号单头产品  
新慧福灵锐卡烧录平台 精英级

产品和销售方案简单介绍：新慧福USB烧录设备，其卡带是国内最具性价比的可烧录卡带，做工精良，记忆稳定。为商家量身定做的销售系统也独具一格，烧录主机的限量销售，适合商家批量销售的灵锐卡带，不仅为各位商家打造了全新的盈利空间，更获得了稳定、持久的消费群体...

不满意就退货  
保你零风险经营!

新慧福 欢迎全国各地商家加盟GBA烧录系统，我们为各位量身定做了种种销售系统，相信总有一套适合你。

www.newwise-gz.com

### 新慧福商务服务列车始动

一流的技术支持，全面的售前售后培训，零风险的经营模式，强大的资源优势，与工作人员的面对面交流，尽在新慧福快速服务列车，将陆续到达以下几个城市：陕西、河北、江苏、沈阳、北京... 商务服务专线013809862850 0755-26723533



- |  |  |  |
|--|--|--|
| <p><b>新慧福全国销售联盟</b></p> <p>办事处：上海市普陀区西康路1505号 刘先生 TEL:021-62779909<br/>                 西南办事处：成都兴电玩有限公司 孙先生 TEL:028-88178037<br/>                 东北办事处：沈阳五爱市场633号档口 孙先生 TEL:024-24156091<br/>                 广州办事处：广州通力科技有限公司 洪先生 TEL:020-81908922</p> <p>一级代理商：(版面有限，未能收录全，请见谅)<br/>                 贵州贵阳：乐惠电玩 TEL: 0851-5**5724 许先生<br/>                 四川重庆：航加电玩 TEL: 023-6**82020 葛先生</p> | <p>云南昆明：云纺电器 TEL: 0871-4**1953 高先生<br/>                 湖北武汉：德和电器 TEL: 027-8**77116 张先生<br/>                 江苏徐州：世纪电玩 TEL: 0516-3**1878 葛先生<br/>                 山东青岛：泰尼克电玩 TEL: 0532-6**9888 葛先生<br/>                 天津：任天龙电玩 TEL: 022-2**13850 葛先生<br/>                 广西柳州：红舞电玩 TEL: 0772-2**7022 葛先生<br/>                 浙江金华：先锋电子 TEL: 0579-2**9434 葛先生</p> | <p>锦州新娱乐电子 大连市家乐福科技谷3198A 贵州安顺浩月电玩 湖南株洲家用游戏机中心 贵州都匀宏发电器 福建南平寰宇电子 南昌时代游戏专卖店 安徽淮南国宾电玩 合肥梦幻电玩 安徽阜阳四海游戏 吉林德惠劲源玩具礼品店 甘肃兰州海欣游戏机批发部 云南玉溪腾达电玩 黑龙江哈尔滨 城市巨威电玩 江西南昌蓝盟游戏专卖 内蒙古包头市顺源电玩 湖北荆州荆门龙腾游戏销售商 河北玉田长海游戏专卖 重庆中海电子游戏商行 江苏如东巨龙多媒体 重庆市仙童电玩 浙江温州次世代电玩 河南洛阳风云电玩 邯郸先锋家用游戏专卖 开封万顺游戏天堂 湖北省荆门市秋叶原电器 更多连锁店 请登陆 www.newwise-gz.com 查询</p> |
|--|--|--|

深圳新慧福科技有限公司国内市场部 电话: +86 0755-26723533 013809862850 游生 Email:newwise@vip.sina.com www.newwise-gz.com http://bbs.newwise.com/



南晶科技有限公司

诚征全国各地代理商

以信为本 以质取胜

深圳市南晶科技有限公司是一家专业从事IC芯片、电子游戏软件开发的新兴高科技企业...

服务承诺

六个月包换，一年保修，终身维护，详情与当地经销商联系

公司售后专线：0755-27922797

宝石系列

数码暴龙3

数码战队2

傲视三国志

三国之傲视天地

机器人大战D

吞食天地V

口袋水晶

口袋钻石

反恐风暴 机甲战士III

红宝石 蓝宝石

银宝石 金宝石

内容丰厚，异彩纷呈

TV 8位 RPG ACT SLG 彩色中文版

地址：深圳市宝安50区新安五路129号步馨楼八楼

招商电话：(王小姐) 0755-2792299

传真：0755-2792072

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

欢迎加盟 欢迎点击

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...

公交线路：乘103、109、110、810、803、812、814、846、111、819...

微软X-BOX、日版+直读(热卖中)

Table listing various game consoles and accessories like PS2, X-BOX, and their prices.

原装主机

配件大全

攻略大全

Large table listing various GBA and GBA SP games and their prices.

隆重上市：EZ-FLASH II XG-FLASH II 请电询！

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元







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晶片 V1.31  
惊喜特别价!!!  
PS2全系列均可改 420元



# 全国同步发售

【专为国内设计的主机!!!】  
【完全本土化设计】  
【全中文界面】



欢迎各位光临 [www.hgame.com.cn](http://www.hgame.com.cn)

EZ-FLASH 2火爆上市

128M: ¥480 256M: ¥695

XG-FLASH

128M: ¥350  
256M: ¥500



GAMEBOY ADVANCE SP 时尚  
¥.800

GAMECUBE ¥.1050



PS II 50001型 1880元  
PS II 50006型 1950元  
PS II 50007型 1920元  
PS II 50000型 1950元

均改好!

专业游戏贩售店

XBOX ¥1800



¥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



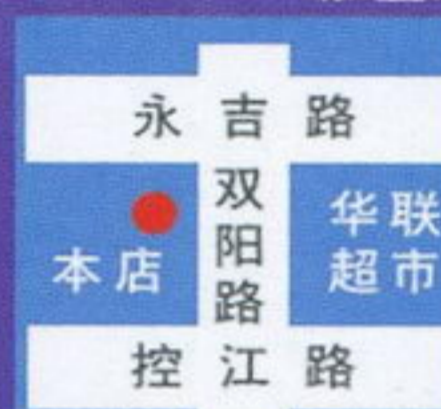
总店地址: 上海市黄浦区  
浙江南路149、151号  
交通: 123/126/17/18/220  
42/537/911/926/隧道八线  
TEL: 021-63872721  
店长: 陆晓龙  
邮编: 200002

分店



分店地址: 上海市卢湾区  
斜土路723号  
交通: 253/367/80/76/1  
96/17/43  
TEL: 021-63023315  
店长: 陆晓凤  
邮编: 200002

加盟店



NEW  
加盟店地址: 上海市  
双阳路438号  
TEL: 021-65438183  
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  
日本DVD

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
- ★ 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 50001 型主机全套 主机 + AV 线 + 原装振动手柄 + 直读 IC “美赛亚” + 支架 + 游戏 = 2150 元

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: 原封套内有中文说明书, 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, 目在不断增加中...			
PS2 精英版游戏目录	狙击手 3	INAZUMA 世面双雄	波斯王子
真三国无双 (中文版)	大战略 1941	忍者龙剑传	忍者龙剑传
真三国无双 (日文版)	特洛伊大战	忍者龙剑传 2	忍者龙剑传 2
真三国无双 (繁体版)	机动战士高达	忍者龙剑传 3	忍者龙剑传 3
真三国无双 (简体版)	机动战士高达 闪光	忍者龙剑传 4	忍者龙剑传 4
真三国无双 (英文版)	机动战士高达 自由高达	忍者龙剑传 5	忍者龙剑传 5
真三国无双 (韩文版)	机动战士高达 正义高达	忍者龙剑传 6	忍者龙剑传 6
真三国无双 (泰文版)	机动战士高达 镇魂高达	忍者龙剑传 7	忍者龙剑传 7
真三国无双 (越文版)	机动战士高达 圣盾高达	忍者龙剑传 8	忍者龙剑传 8
真三国无双 (柬文版)	机动战士高达 强袭高达	忍者龙剑传 9	忍者龙剑传 9
真三国无双 (印文版)	机动战士高达 暴风高达	忍者龙剑传 10	忍者龙剑传 10
真三国无双 (菲文版)	机动战士高达 迅雷高达	忍者龙剑传 11	忍者龙剑传 11
真三国无双 (马来文版)	机动战士高达 烈焰高达	忍者龙剑传 12	忍者龙剑传 12
真三国无双 (印尼文版)	机动战士高达 暴风高达	忍者龙剑传 13	忍者龙剑传 13
真三国无双 (泰文版)	机动战士高达 暴风高达	忍者龙剑传 14	忍者龙剑传 14
真三国无双 (越文版)	机动战士高达 暴风高达	忍者龙剑传 15	忍者龙剑传 15
真三国无双 (柬文版)	机动战士高达 暴风高达	忍者龙剑传 16	忍者龙剑传 16
真三国无双 (印文版)	机动战士高达 暴风高达	忍者龙剑传 17	忍者龙剑传 17
真三国无双 (菲文版)	机动战士高达 暴风高达	忍者龙剑传 18	忍者龙剑传 18
真三国无双 (马来文版)	机动战士高达 暴风高达	忍者龙剑传 19	忍者龙剑传 19
真三国无双 (印尼文版)	机动战士高达 暴风高达	忍者龙剑传 20	忍者龙剑传 20

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 现场改装所有机种 米塞亚 11 芯片
- PS2 39000 捆绑版 ¥2100元
- PS2 39000 型限定版
- EZ-FLASH 128M 380元, 256M 620元, 512M 920元
- EZ-FLASH 上海指定销售
- 新增 NGC 主机和 NGC 软件租赁业务, 仅限 (南北总店、普陀店、愚园店) 各款颜色齐全
- ¥1050元 各款颜色齐全
- ¥800元 ¥530元
- ¥1800元 可同时兼容 VCD 和 DVD 影碟
- 诺基亚 N-GAGE ¥2680元
- 神游和 ¥598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: 021-56884803  
传真: 021-66830188 收款人: 孙建伟  
营业时间: 9:00-21:00

普陀店: 上海市峨山路 113 号 电话: 021-52900992 联系人: 孙小姐  
静安店: 上海市新闸路 906 号 电话: 021-62866579 联系人: 奇奇  
正阳店: 上海市西藏北路 917 号 电话: 021-66907444 联系人: 小范

愚园店: 上海市愚园支路 16 号 电话: 021-62485683 联系人: 孙小姐  
虹口店: 上海市广灵一路 120 号 电话: 021-65606009 联系人: 开开  
昆山分店: 昆山市南大街 95 号 电话: 0512-58224917 联系人: 罗刚

中山北一路  
广灵一路  
虹口  
愚园路

虹口新店开张啦!



# 生化危机 DVD

the biohazard DVD

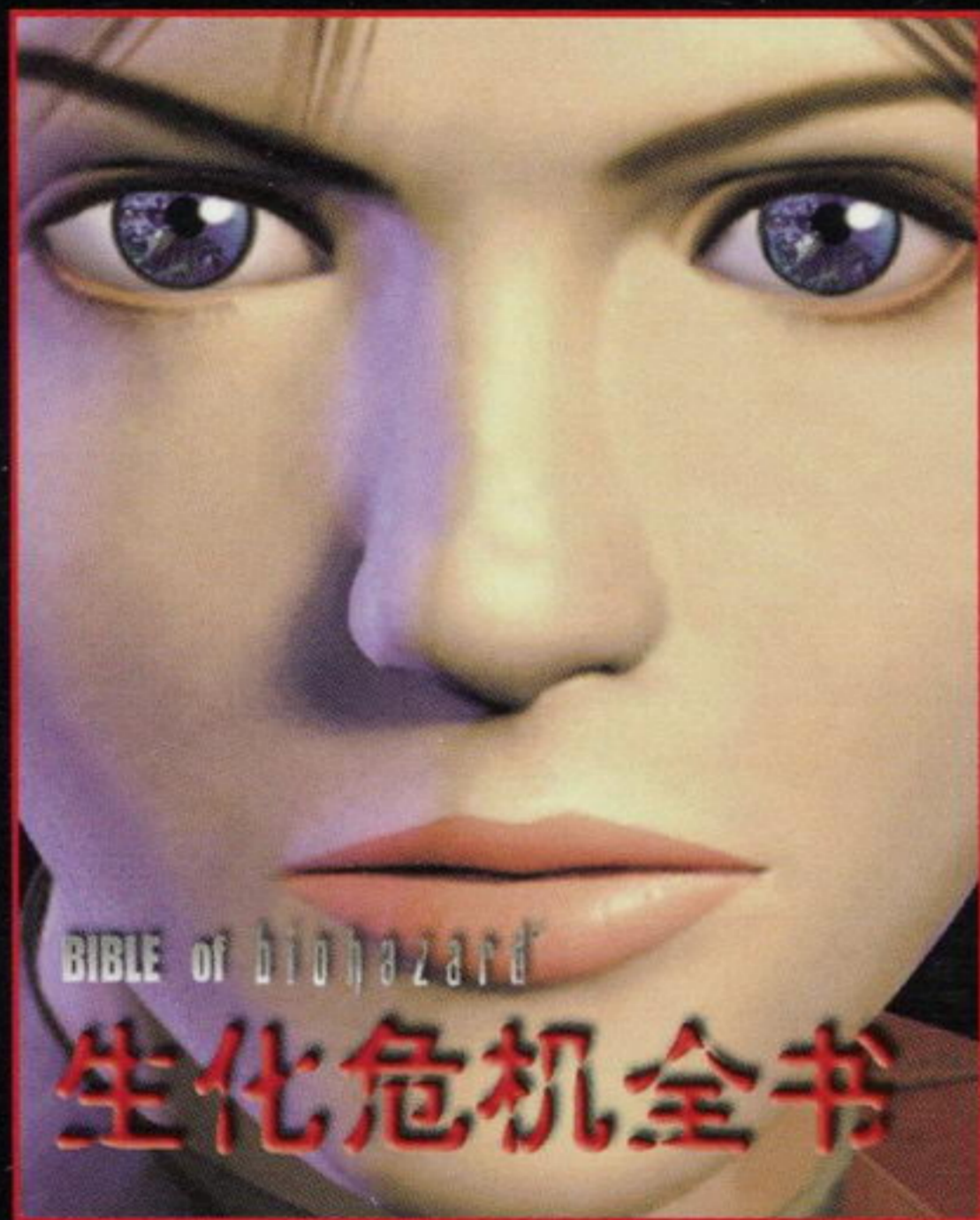
## DVD 收录内容

- 《生化危机》全系列回顾
- 《生化危机》系列名场面大合集
- 《生化危机电影版 2》电影预告片
- 《生化危机 1.5》未公开影像

the biohazard DVD



封面及盘面待定



BIBLE of biohazard

## 《生化全书》收录内容

- 《生化危机》全系列最速攻略详尽解析
- 《生化危机》年代记
- 《生化危机》迷你特辑完结篇
- 《生化危机》的幕后英雄
- 《生化危机》原画资料设定集
- 《生化危机》的 25 个关键词

BIBLE of biohazard

## 生化危机全书

### 《生化危机DVD》 + 《生化危机全书》

### UCG 诚意 + 信心之作

## 12 月中旬上市 生化 FANS 切勿错过!

话梅杂志 & 3DM-SMV

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

www.plumbbook.cn