Tot.60 ◆《生化危机 》迷你特辑 PART.10 代号：生化危机1.5

游戏机实用技术

15 2002年8月A
TV GAME半月刊

PS2版《樱大战》首度公开！

新作大放送

生化危机0
我的暑假2 海的冒险篇
幻想水浒传Ⅲ
超级机器人大战R
DOA极限沙滩排球
世界传说 换装迷宫2
妖精战士 精灵的黄昏

黄金眼REVIEW

化解危机Ⅱ

经典回顾：浪漫沙加 开拓者2
波波罗古罗伊斯 最初的冒险 全流程

特稿

从博者到溥者——山内溥和任天堂的故事
Rebirth：有多少爱可以重来

特别企划

暑假游戏迷

黄金时代一期完流程攻略

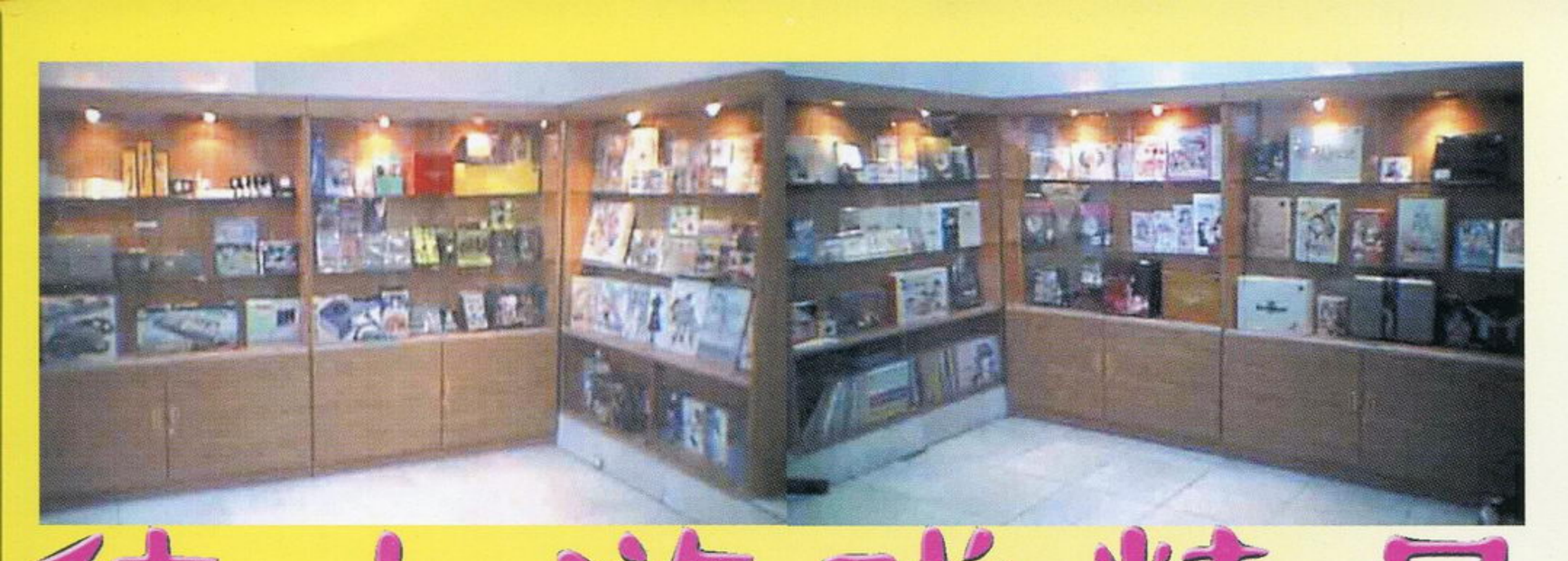
失落的

枪下游魂3恐龙危机完全攻略

ISSN 1008-0600
15
9 771008 060006

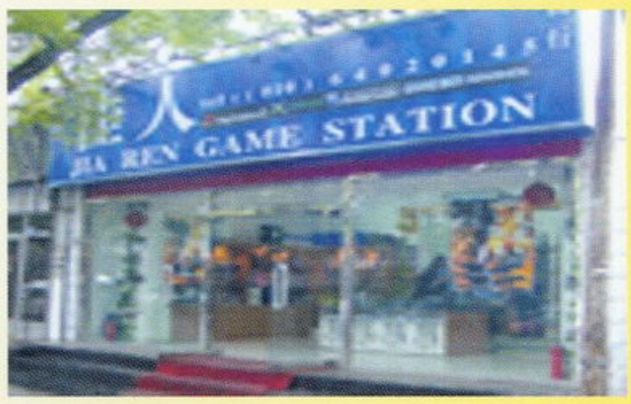
本期赠送《枪下游魂3恐龙危机》大幅海报

www.plumbook.cn



佳人承诺

假一赔十



佳人游戏精品

佳人网 www.gamevs.com

游戏主机 正版游戏
动漫模型 偶像DVD
名家画集 游戏CD
限定产品

XBOX直读现已到货，可以考虑购买了

为生化系列值得买

GBA品种齐全价格合理

xbox、ps2、ngc的正版游戏

樱花系列，精品中的精品

中国的秋叶原

佳人将以高质量，低价格，优质的服务，品种全，给中国的玩家提供一个良好的购物环境。在佳人您可买到所有日本的原装产品，让您感觉就像到了日本。

太空战士系列产品，很多您意想不到的精品

（原装）太空战士11，硬盘，上网器，鼠标，键盘

所有经典游戏，动漫作品的周边产品，都可以在佳人买到
佳人的商品一直保持着与日本同步发卖，让玩家可及时买到

经典动画（正版）限定版、普通版DVD，品种齐全

VF摇杆、攻略、CD、凤凰诞生DVD

太空战士1～10原声正版CD

心跳1、2、3限定版

佳人一直以质量第一、服务第一、信誉第一、顾客至上为宗旨，用真诚对待每一位顾客，让您的购物风险为零

经典游戏原装攻略

生化系列产品

100多种精品任您选购

佳人的精品真是数不胜数，不管您需要什么原装商品，只要在佳人的经营范围内，佳人都可以满足您的需要。请您快来购买吧！

最终幻想Ⅲ～Ⅹ正版游戏Ⅰ～Ⅹ正版CD画集

经典游戏原声CD

日本著名动漫画、游戏的原装精美画集

合金装备系列产品

EVA剧场限定版

EVA系列产品，EVA剧场限定版是精品中的珍品

限定版游戏暑期大优惠

日本最流行的歌手、组合的正版CD、DVD

高价回收各类二手主机、游戏

本店邮购保真可靠请顾客放心邮购

本店维修各类游戏主机手艺高超

暑假期间持此广告来店购物将给予一定的优惠！

地址：北京市区鼓楼东大街249号　邮编：100009
电话(传真)：010-64020145　联系人：荣洋　张海滨
收款人：张海滨　电子信箱：jrgame@sina.com

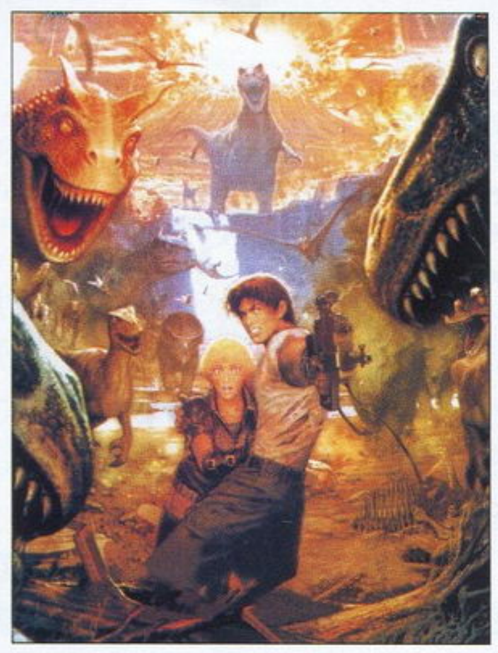
梅花杂志&3DM GMV
www.plumbook.cn

contents

目录 Tot.60

Tot.60 2002-08-01

2 焦点
2 全新《樱大战》登陆PS2!
3 游戏情报站 SOUL
8 至爱排行榜 ACE飞行员
9 黄金眼 GOUKI
13 特别企划
13 暑假游戏迷
16 前线狙击
16 DOA 极限沙滩排球
17 世界传说 换装迷宫2
18 超级机器人大战R
20 合金枪手
20 武士进化 樱花国之魂
21 逆转裁判2
21 哈罗机器人 英雄机器人争夺战
22 幻想水浒传III
24 我的暑假2 海的冒险篇
25 大逃亡
26 真·女神转生if……
28 妖精战士 精灵的黄昏
29 生化危机0
30 本期特稿
30 《生化危机》迷你特辑 PART.10
32 从博者到溥者——山内溥和任天堂的故事
38 Rebirth：有多少爱可以重来
42 特快专递
42 波波罗古罗伊斯 最初的冒险
45 游戏立方 多边形
48 攻略透解
48 枪下游魂3 恐龙危机
51 黄金太阳 失落的时代
56 《浪漫沙加 开拓者2》剧情攻略
61 沉默的爆破手
62 天诛
64 研究中心 纱迦
64 火热秘技
65 天籁之音
66 游戏动漫园 D·S & 紫枫
68 心之星画廊 紫枫
69 读编往来 纱迦
74 自由谈 GOUKI
78 本期推荐
78 忍
80 大喇叭
81 海报欣赏
83 广告基地
封面 枪下游魂3 恐龙危机
封底 生化危机



索引
GAME INDEX

DC
灵魂能力 64
GBA
V拉力3 11
超级机器人大战R 18
恶魔城 白夜协奏曲 64
光明之魂 64
合金枪手 20
哈罗机器人 英雄机器人争夺战 21
黄金太阳 失落的时代 11、51
逆转裁判2 21
世界传说 换装迷宫2 17
死亡弹珠台 11
武士进化 樱花国之魂 20
携带电兽2 64
NGC
生化危机0 29
PS
天诛 9、62
天诛 忍百选 64
天诛 忍凯旋 64
沉默的爆破手 61
浪漫沙加 开拓者2 56
泪之腕轮转说 尤托那英雄战记 64
通灵王 9
足球小将 新的传说 序章 64
真·女神转生if…… 26
PS2
.hack 感染扩大 10、64
波波罗古罗伊斯 最初的冒险 9、42
大逃亡 25
封神演义2 11
化解危机II 12
幻想水浒传III 22
剑豪II 10
枪下游魂3 恐龙危机 9、48
忍 78
式神之城 10
我的暑假2 海的冒险篇 24
心跳回忆 for Girl's Side 10
妖精战士 精灵的黄昏 28
XBOX
DOA 极限沙滩排球 16

郑重声明

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

投稿须知

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

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

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
责任编辑：郑翔
一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明
编委：翟雷 栾东 刘志凌 钱维量 韦波 吴淦 任多佳 陈汝康 王超 康磊 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn
广告总代理：北京东方天海广告公司
广告总监：刘方
联系电话：010-66085246
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出版日期：2002年8月1日
定价：人民币8.80元

全新《樱大战》登陆PS2！“樱大战世界计划”即将展开！

7月1日是所有《樱大战》迷的节日，SEGA在这一天召开了公布全新《樱大战》游戏的新闻发布会，一口气公布了总共7部新“《樱大战》系列”作品！这7部作品将在4年之内制作完成，另外与《樱大战》相关的各项动画等作品也会相继登场。

SAKURA TAISEN WORLD PROJECT サクラ大戦 ワールド・プロジェクト

就如之前SEGA公司一直宣称的那样，PS2将会有全新的《樱大战》，在这次公布的总共7款《樱大战》游戏中，6款是PS2版《樱大战》的系列作品，1款为移植的PC版《樱大战3》，目前所有这些作品的具体发售日都为未定。

《樱大战 狂热血潮》（暂译）	PS2	AVG
《樱大战5 再见吧，我所爱的人》	PS2	AVG
《樱大战5 ACTION》（暂名）	PS2	ACT
《樱姬锦绘卷》（暂名）	PS2	ACT
《KOUMA/降魔》（暂名）	PS2	ACT
《樱大战物语》	PS2	AVG
《樱大战3 巴黎在燃烧吗？》	PC	AVG

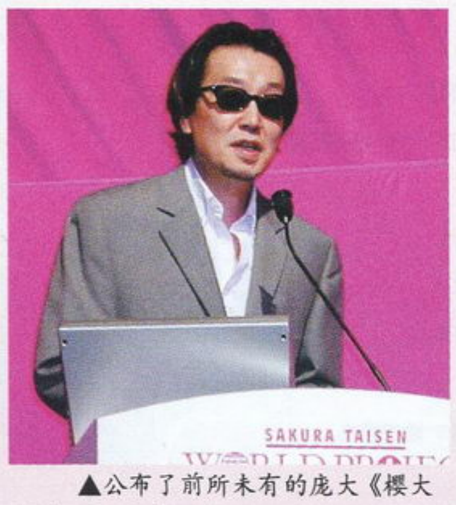
▲SEGA社长香山哲亲自到场参与公布会。

◆全新《樱大战》续集登陆PS2

“《樱大战》系列”万众期待的完全新作为《樱大战5 再见吧，我所爱的人》（サクラ大戦5 ～さらば愛しき人よ～）。游戏的舞台已经转移到了美国的纽约，时间设定在美国那个有禁酒令的时代。纽约黑帮活动频繁，犯罪横行，因此新的歌剧团将在那里设立。游戏中登场的“纽育华击团（星组）”其实也曾在电影版《樱大战》中出现。本作中将会有5名新角色，但最具冲击力的是，新作中玩家将不再扮演大神一郎。为了制作PS2版的《樱大战》，制作方OVERWORKS表示之前还是要进行各种各样的实验，因此要“到下一个来年才发售《5》”。

▲从1996年至今，《樱大战》6年时间内总销量达到了300万套以上，DC版《樱3》及《樱4》却因为各方面的客观原因，只有30万套左右的销量，对这么优秀的游戏来说，实在不公平。

除了《5》之外，OVERWORKS还将制作《樱大战5 ACTION》、《樱姬锦绘卷》及《KOUMA/降魔》3款动作游戏。大场规胜谈到这3个游戏时说到，《樱大战5 ACTION》将是一款像电影《印第安那·琼斯》（又名《圣战奇兵》）那样感觉的游戏；《樱姬锦绘卷》是一款充满了纯日本味的游戏，具有华丽的动作，故事方面与真宫寺樱有很大的关系；而《KOUMA/降魔》则是一款有些恐怖气氛的作品，时代背景设定于初代《樱大战》之前的时代，描述与降魔进行战斗的故事。


▲公布了前所未有的庞大《樱大战》游戏阵容的广井王子。

《樱大战5 ACTION》是以《樱大战5 再见吧，我所爱的人》的角色为主的动作冒险类游戏，故事方面设定为《樱大战5》的外传。由于SEGA意图将“《樱大战》系列”打入整个世界市场，所以才将《樱大战5 ACTION》设定为动作冒险类，这是欧美玩家更容易接受的游戏类型，在美国，《樱大战5 ACTION》将会比美版《樱大战5》更早发售；日本方面相反，会先发售《樱大战5》，之后才发售《樱大战5 ACTION》。

《樱大战物语》则是为吸引原来的SEGA土星（SS）、DC的《樱大战》玩家而制作的，这会是一款非常纯粹的冒险游戏。

▲OVERWORKS的大场规胜，除了《樱大战》，现在是不是还忙于PS2《忍》的制作？

◆先从重新制作的《樱大战》开始

前面说到为了制作全新的PS2版《樱大战5》，OVERWORKS将进行各种实验，《樱大战 狂热血潮》（暂译）（サクラ大戦 ～熱き血潮に～）的制作就是所谓的实验之一。

《樱大战 狂热血潮》就是原于SS发售的第一作《樱大战》的重新制作版！虽说是重制版，但游戏却有了翻天覆地的变化，整体游戏将会采用如《樱大战3》那样的游戏系统和游戏画面，原来的过场动画也将重新制作。“《樱大战》系列”中独具个性的LIPS系统到《4》为止已经发展出了数种LIPS系统，但《狂热血潮》除了完全继承以前的LIPS系统以外，还将再加入一种新的LIPS系统。更厉害的是，本作除了原有的各个主角所具有的信赖度指数外，又加入了配角的信赖度设定，玩家甚至可以获得自己所喜欢的配角的结局！战斗系统方面也进行了大幅的革新，增加了众多新的攻击方法。战斗画面自然也进化到DC版那样的全3D画面，必杀技、合体攻击等等都是全新的制作。剧情方面，原来的《樱大战》共有10章剧情，而《狂热血潮》将会有11章剧情，基本故事方面虽然不会有很大的变化，但具体游戏中还会加入许多小剧情，让故事更为完美。

重新进行绘制的真宫寺樱的插画，作者仍是松原秀典。

▲新灵子甲胄——大神机。两手各持一刀的架式极有气势，背上还装有喷射器。

▲将原来纯二维的战斗画面全部重新制作为充满迫力的三维画面，剑光映到灵子甲胄机体上的光源效果处理非常细致。超经典的《樱大战》即将重生！

除了以上新要素，为了能够再现以往DC版《樱大战》利用DC的可视记忆卡所带来的新乐趣，《狂热血潮》又将支持与i MODE（日本手机网）的相连功能，让游戏除了在家里玩以外，还可以通过手机随时随地玩。最后，在发售日期上，广井王子说到游戏将于“2003年春发售”。

▲DC版充分活用了可视记忆卡的功能，可以用DC的可视记忆卡玩小游戏，PS2没有相应功能，于是又将类似的设定改为支持日本手机，实在是绝妙的设计。

至于《樱大战3》PC版，本作仍与前两作PC版《樱大战》一样，将在中国大陆地区、台湾地区发售中文版，其他亚洲地区也有相应PC版发售。发表会上也宣布第三套《樱大战》OVA动画也将于2002年内展开、新的《樱大战》舞台歌剧的演出也将排上日程。另外，公布会上各制作人也谈到他们将很有可能初次制作《樱大战》的TV动画及新的电影。

www.plumbook.cn

事件 2002 E3 最佳游戏奖揭晓

E3最佳游戏奖原名为游戏评论家奖（Game Critics Awards: Best of E3 2002 ），评委由美国各大媒体，尤其是游戏媒体的知名评论员所组成，评选的对象为E3展上所有展出的软件、硬件，评选结果代表了美国人对游戏的喜好取向。（以下红色行为冠军得主，绿色行为亚军得主，黑色行为其余提名作品）

最佳出展游戏（Best of Show）			
毁灭战士Ⅲ	DOOM Ⅲ	id Software/Activision	PC
塞尔达传说	The Legend of Zelda	任天堂	NGC
银河战士	Metroid Prime	Retro Studios/任天堂	NGC
绝冬城之夜	Neverwinter Nights	Bioware/Infogrames	PC
模拟人生在线	The Sims Online	Maxis/EA	PC

最佳原创游戏（Best Original Game）			
译名未定	Psychonauts	Double Fine Productions/微软	XBOX
比林克斯：时空清除者	Blinx: The Time Sweeper	Artoon/微软	XBOX
动物之森Crossing	Animal Crossing 任天堂	NGC/GBA	
大逃亡	The Getaway	Team Soho/SCE	PS2
模拟人生在线	The Sims Online	Maxis/EA	PC

最佳家用机游戏（Best Console Game）			
塞尔达传说	The Legend of Zelda	任天堂	NGC
大逃亡	The Getaway	Team Soho/SCE	PS2
比林克斯：时空清除者	Blinx: The Time Sweeper	Artoon/微软	XBOX
银河战士	Metroid Prime	Retro Studios/任天堂	NGC
阳光马里奥	Super Mario Sunshine	任天堂	NGC

最佳PC游戏（Best PC Game）			
毁灭战士Ⅲ	DOOM Ⅲ	id Software/Activision	PC
绝冬城之夜	Neverwinter Nights	Bioware/Infogrames	PC
神话世纪	Age of Mythology	Ensemble Studios/微软	PC
命令与征服：将军	Command & Conquer Generals EA	Pacific/EA	PC
星战 星系：王国分裂	Star Wars Galaxies: An Empire Divided	SOE/LucasArts	PC

最佳家用机硬件Best Console Hardware			
波鸟无线手柄	WaveBird Wireless Controller	任天堂	NGC
铁骑专用控制器	Steel Battalion Controller	Capcom	XBOX
空气对流手柄	AirFlo Controllers	Nyko	跨平台
卡片读取器	e-Reader	任天堂	GBA
XBOX语音联络器	XBOX Communicator Headset	微软	XBOX

最佳动作游戏（Best Action Game）			
毁灭战士Ⅲ	DOOM Ⅲ	id Software/Activision	PC
银河战士	Metroid Prime	Retro Studios/任天堂	NGC
脱狱潜龙	Dead to Rights	Namco	XBOX
铁甲飞龙ORTA	Panzer Dragoon: Orta	SEGA	XBOX
忍	Shinobi	Overworks/SEGA	PS2

最佳动作冒险游戏（Best Action/Adventure Game）			
破碎细胞	Splinter Cell	UbiSoft	跨平台
阳光马里奥	Super Mario Sunshine	任天堂	NGC
指环王：双塔	Lord of the Rings: The Two Towers	Stormfront Studios/EA	PS2
大逃亡	The Getaway	Team Soho/SCE	PS2
塞尔达传说	The Legend of Zelda	任天堂	NGC

最佳对战游戏（Best Fighting Game）			
铁拳4	Tekken 4	Namco	PS2
哥斯拉：怪兽大乱斗	Godzilla: Destroy All Monsters Melee	Infogrames	NGC
致命格斗：死亡联盟	Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	跨平台
灵魂能力Ⅱ	Soul Calibur Ⅱ	Namco	街机
战争怪兽	War of the Monsters	Incog/SCE	PS2

最佳角色扮演游戏（Best Role Playing Game）			
星战 星系：王国分裂	Star Wars Galaxies: An Empire Divided	SOE/LucasArts	PC
绝冬城之夜	Neverwinter Nights	Bioware/Infogrames	PC
译名未定	Deus Ex 2: Invisible War	Ion Storm/Eidos	跨平台
王国之心	Kingdom Hearts	SquareSoft/Disney Interactive	PS2
星战 旧共和国的骑士	Star Wars Knights of the Old Republic	BioWare/LucasArts	跨平台

最佳赛车游戏（Best Racing Game）			
译名未定	Auto Modellista	Capcom	PS2
译名未定	Colin McRae Rally 3	Codemasters	跨平台
极品飞车：热力追击2	Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	跨平台
职业赛车手	Pro Race Driver	Juice Studio/Codemasters	跨平台
世嘉GT2002	SEGA GT 2002	Wow Entertainment/SEGA	XBOX

最佳益智类游戏（Best Puzzle/Trivia/Parlor Game）			
超级猴球2	Super Monkey Ball 2	Amusement Vision/SEGA	NGC
马里奥派对4	Mario Party 4	任天堂	NGC

最佳模拟游戏（Best Simulation Game）			
模拟人生在线	The Sims Online	Maxis/EA	PC
模拟城市4	SimCity 4	Maxis/EA	PC
模拟飞行3	Combat Flight Simulator 3	微软	PC
锁定：现代空战	Lock On: Modern Air Combat	SSI/Ubisoft	PC
铁骑	Steel Battalion	Capcom	XBOX

最佳运动游戏（Best Sports Game）			
NFL 2K3	NFL 2K3	Visual Concepts/SEGA	跨平台
疯狂NFL 2003	Madden NFL 2003	EA	跨平台
NBA 2K3	NBA 2K3	Visual Concepts/SEGA	跨平台
狂热NFL2003	NFL Fever 2003	微软	XBOX
职业滑板手托尼·霍克4	Tony Hawk's Pro Skater 4	Neversoft/Activision	跨平台

最佳策略游戏（Best Strategy Game）			
命令与征服：将军	Command & Conquer Generals	EA Pacific/EA	PC
神话世纪	Age of Mythology	Ensemble Studios/微软	PC
共和国：革命	Republic: The Revolution	Elixir Studios/Eidos	PC
译名未定	Rise of Nations	Big Huge Games/微软	PC
魔兽争霸Ⅲ：混乱统治	Warcraft Ⅲ: Reign of Chaos	Blizzard	PC

最佳在线多人玩游戏（Best Online Multiplayer Game）			
星战 星系：王国分裂	Star Wars Galaxies: An Empire Divided	SOE/LucasArts	PC
模拟人生在线	The Sims Online	Maxis/EA	PC
城市英雄	City of Heroes	Cryptic Studios/NCSoft	PC
虚幻 锦标赛2003	Unreal Tournament 2003	Digital Extremes/Infogrames	PC
魔兽争霸世界	World of Warcraft	Blizzard	PC

《毁灭战士Ⅲ》

《Psychonauts》

《Auto Modellista》

《命令与征服：将军》

《星战 星系：王国分裂》

《NFL 2K3》

《模拟人生在线》

《破碎细胞》

《超级猴球2》

OUR VIEWPOINT

E3展大奖毕竟是以美国人的价值观为标准评出的奖项，这一点从《毁灭战士Ⅲ》获得3项大奖这件事也可以看出。《毁灭战士Ⅲ》应用了业界最先进的图像技术，但游戏主题依然是宣扬血腥、暴力，希望游戏界的分级制度更严厉，以防未成年人接触这样的作品。整个E3展获奖名单显得精彩纷呈，相信其中的大多数获奖作品我们的读者已经从我刊以前的杂志中获得了相关信息，部分还未介绍过的作品我们将于近期向大家报道，以让大家及时了解游戏世界的革新，而不拘泥于日本游戏。

www.plumbook.cn

特报 每售出一台XBOX，微软损失至少150美元，天文数字般的业界数字公布

著名媒体RED HERRING目前对竞争激烈的家用机市场的成本情况进行了调查，公布了微软是如何在XBOX上进行资金投入的。

据悉，微软目前已经预测到今年6月30日为止，会有7亿5000万美元的损失，而下一年，将会有11亿美元的损失。其数额之大令人吃惊。虽然这些数据遭到微软发言人的否认，但微软高层也承认他们正承受巨大损失，并且表示他们仍会在将来加大XBOX的多方面发展计划。

该媒体也指出，制造一台XBOX要耗费微软350美元，因此微软每售出一台XBOX就要损失150美元以上。如果再算上运输费、广告费等等其他费用，微软损失的数额还要更大。目前微软公司将XBOX的批发给零售商的价格为175美元，如果要让微软在XBOX部门收支平衡，决不是1台主机配套售出3套游戏软件所能做到的。

其实早在1999年，微软总裁比尔·盖茨就已经谈到XBOX的发行将会让微软在8年之内损失9亿美元，但如果SONY采取减价策略进行竞争的话，微软将损失达33亿美元。现在看来，微软是早已准备付出至少33亿美元的损失了。那么微软能够承受得起这样的损失？目前微软公司共有420亿美元现金储备，另外截止到6月底，微软的年纯利润将达到100亿美元，创国家税收约280亿美元。

相较之下，PS2的185美元制作成本就显得要低得多。最近SONY再度降低了PS2的制造成本，因为部分PS2芯片经过了重新设计，而且芯片都比XBOX更小、更少。XBOX方面则必须直到今年秋天才有可能降低成本。SONY的价格战不单单包括5月份降低三分之一的PS2主机价格（199美元），还包括将PS2的第一方厂商软件价格由原来的49美元降到39美元。

价格战的压力迫使微软将匈牙利的一家XBOX工厂关闭，同时将组装厂转移到中国。另外，由于XBOX上的图形处理芯片XGPU是XBOX主机中最昂贵的一部分，所以微软不得不与Nvidia协商关于这枚芯片的价格问题。

面对SONY和任天堂的价格攻势，微软的另一弱点在于XBOX的成本控制非常之难。据报道，XBOX的成本可能要在5年之后才能从325美元降到225美元。而SONY和任天堂却可以在这样长的时间内将他们主机成本成倍地下降，最大的原因之一，就是PS2及NGC主机不带有昂贵的硬盘。

OUR VIEWPOINT

游戏界主机硬件厂商赔本卖主机所承受的损失数字让人触目惊心。但市场竞争越是激烈，对玩家就越有利的道理也在此得以完美验证。诸多数据表明，XBOX真是比想象中的还要昂贵，如果不是微软的确在资金方面极具实力，XBOX所带来的巨额损失恐怕能让任何公司倒闭。微软公司能不能顶住SONY和任天堂的强大攻势，将XBOX进行到底呢？让我们拭目以待。

特报 SEGA继续向“游戏软件之王”的目标挺进，计划在2002年～2003年财年售出2000万套软件

SEGA于6月27日举行股东大会，会上回答了股东提问，也公布了众多新的SEGA业绩的信息。在去年的业绩方面，虽然SEGA公司自撤出硬件市场以来，连续3年都达到营业损益上的黑字，但纯利润却是连续5年赤字。回答股东提问时，有股东提问为什么要在XBOX上推出众多SEGA的重头作品，SEGA社长兼最高执行责任官香山哲强调：“北美目前XBOX的销售情况并不差于NGC”。

SEGA

SEGA预计到2003年3月财政年度，3种台式家用机会达到7300万台的普及数量，便携游戏机GBA也可能达到3700万台的普及量，所以SEGA预计到2003年3月财政年度SEGA总共能销售2000万套游戏软件。SEGA希望这一财年能创造180亿日元的纯利润。

SEGA也在会上公布目前SEGA拥有1000名游戏开发人员，将努力开发最强游戏，在今年东京电玩展，SEGA会展出众多重量级游戏。

2002年3月财政年度 各平台主机销售成绩

DC	85万套
PS/PS2	350万套
NGC	122万套
GBA	169万套
XBOX	66万套

2003年3月财政年度 89款游戏分布情况

PS2	42款
NGC	20款
XBOX	15款
GBA	12款

SEGA主要美版游戏发售日

2002年8月	《NFL 2K3》
2002年9月	《ToeJam & Earl III:All Funked Up》
2002年9月	《Sega GT 2002》
2002年9月	《铁甲飞龙 ORTA》
2002年9月	《SEGA Soccer Slam》
2002年10月	《莎木 II》
2002年10月	《死亡之屋3》
2002年10月	《NBA 2K3》

关联新闻

○XBOX版《PSO》并非完全免服务费的游戏

“Xbox Conference 2002 Summer”发表会上曾公布XBOX版《PSO》将会成为“XBOXLIVE 启动套装”捆绑软件，但日前SEGA的SONIC TEAM向公众宣布，启动套装所包含的12个月网络服务费并不适用于XBOX版的《PSO》，要玩XBOX版的《PSO》并非完全免费，玩家还是要支付上网玩《PSO》时所需的网络服务费，目前具体价格未定。

关联新闻

○《VR战士4 进化》将于8月上市

另据报道《VR战士4 进化》已经在部分日本街机店展开了测试，预计将于8月上旬正式上市，定价为34万日元，虽然游戏进行了进化，但价格反而降了，这个价格甚至不到原来《VR战士4》定价的一半，《VR战士4》早期定价为69万8000日元。追加了两个全新人物及各项全新要素的《VR战士4 进化》今年暑假将再掀格斗热潮。

布拉德·班斯

日守刚

关联新闻

○《JSRF》在全球热销

SEGA子公司SMILEBIT所开发的XBOX版优秀动作游戏《JSRF》（街头涂鸦 未来）由于各种原因在日本惨遭销售劣绩，但幸好欧美XBOX的普及量不错，目前《JSRF》总计达到了66万套的销量，（日版《JSRF》的销量才约为4万套）可见游戏在欧美绝对是大获成功。不过，现在SMILEBIT认为《JSRF》在市场上已经饱和，所以停产该游戏，以防产生积压。

www.plumbook.cn

特报 任天堂主机的《索尼克》游戏全球突破100万出货量，“《索尼克》系列”最新作公布

NGC版《索尼克大冒险2 BATTLE》与GBA版《索尼克ADVANCE》两款软件已在日本、北美及欧洲三地发售，目前合计达到了100万套销量。与此相对应，SEGA又公布了“《索尼克》系列”最新作的阵容。

美国NGC版《索尼克大冒险2 BATTLE》

美国GBA版《索尼克ADVANCE》

新的“《索尼克》系列”游戏包括：《索尼克大冒险》（NGC）、《索尼克 百万合集》（NGC）、《索尼克ADVANCE2》（GBA），共计3款新作。目前这3款新作的发售日及价格都未确定，其中《索尼克大冒险》、《索尼克 百万合集》将在7月13日～14日召开的“次世代世界HOBBY展”上进行展出。

OUR VIEWPOINT

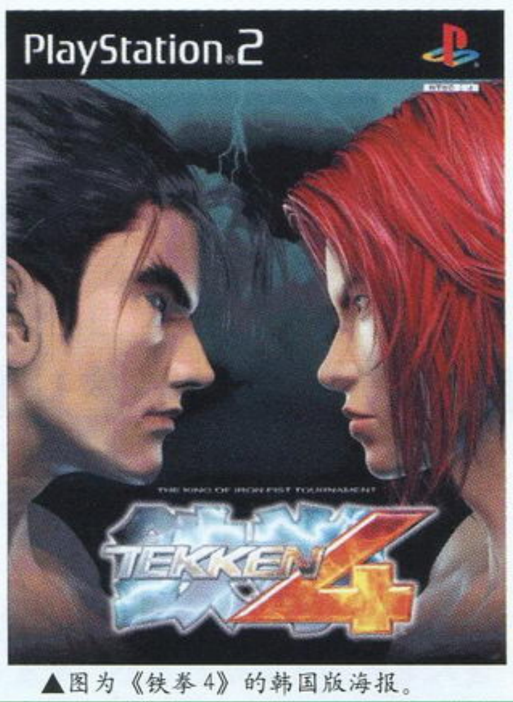
事实证明，只有任天堂的主机才最受孩子们欢迎，因此将“《索尼克》系列”游戏放在任天堂主机上销售自然会获得销售佳绩。自从1991年6月23日第一作《刺猬索尼克》（SONIC THE HEDGEHOG）发售以来，《索尼克》游戏已经在MD、SUPER32X、SS及DC等硬件平台上登场，现在登陆任天堂的主机，又将使“《索尼克》系列”游戏进一步普及。目前“《索尼克》系列”所有作品的销量总和已经突破2700万套。

特报 NAMCO股东会召开，新作发售日期确定

NAMCO的股东会于近日召开，向一些股东回答关于去年业绩的咨询，并解释了目前NAMCO新的制作人体制改革、低龄化游戏软件开发的加强及与其他公司合作的加强。也进一步透露了NAMCO最近将会推出的作品数及几款新游戏的具体发售日期。会场上还设有游戏试玩台，可以试玩PS2的《忍者突袭》及GBA的《钻子先生ACE 不可思议的细菌》等游戏。

namco

在这个新的财年中，NAMCO将会发售69款家用机游戏，推出30款街机游戏，街机游戏计划将会支持记忆卡功能。



▲图为《铁拳4》的韩国版海报。

另据报道《灵魂能力II》已经确定将于2002年7月10日正式推出，售价为32万8000日元。NAMCO对《灵魂能力II》的销量估计为8000台。

近期NAMCO游戏发售日

2002年7月25日	《吃豆人世界2》
2002年9月12日	《忍者突袭》
2002年8月6日	《风之克罗诺亚G2 梦之冠军·锦标赛》
2002年8月23日	《钻子先生ACE 不可思议的细菌》

关联资料

《VR战士4》的初期售价为69万8000日元，《铁拳4》的售价为36万8000日元，目前《铁拳4》街机版的全球销量为1万4000套，销量成绩不俗。另外，从今年下半年开始，《铁拳4》PS2版将登陆欧美等地区，（美版为8月20日）在狂热的欧美玩家那里，《铁拳4》能一扫日本的销售颓势，取得销量佳绩吗？

特报 SQUARE股东会透露公司近况

6月22日，SQUARE召开了面向股东的报告会，针对上一财政年度的运营情况回答了股东代表的问题。会场上放置了游戏试玩机，股东可以试玩《FFX 国际版》、《王国之心》及《世界梦幻明星足球》等游戏。

股东会上SQUARE向股东回答问题的摘选：

问1：SCE拥有SQUARE的大量股份，那么今后SQUARE的经营方针会不会受到SCE的束缚？

答1：我们以前就和SCE有相当好的合作关系，而且久多良木健社长也说过会让SQUARE自由运营，所以这方面不是问题。

问2：能不能给《FFXI》玩家中的SQUARE股东配送特别的道具作为持股所能获得的红利？

答2：正在讨论中，但我们认为给股东发红利金是责任所在。

问3：退任的坂口博信的员工退职慰劳金有多少？（注：这里指2001年武市智行社长退职为顾问，坂口博信由副会长退任为游戏制作者）

答3：支付给坂口博信2亿日元的员工退职慰劳金。

问4：上一年的商标权和解费的支付对象是谁？

▲坂口博信现在专心负责游戏的制作。

答4：是支付给美国的“FANTASY”公司，从他们那里取回“FANTASY”的商标权，这是为了在美国更好地销售《最终幻想》（FINAL FANTASY）的缘故。

问5：今后的电影业务将会怎样？《FF》电影的收支情况如何？

答5：已经撤出电影业，原来的电影制作者及技术仍保留在公司内。目前还不能公布关于《FF》电影的收支情况及在《FF》电影的电视放映权的转让情况。

问6：还会不会为PLAYONLINE追加新的设备？

答6：关于PLAYONLINE的故障已经清除，目前没有追加设备投资的预算。

OUR VIEWPOINT

NAMCO与SQUARE有什么共同点？两者都是当年PS开拓期的顶级“开国元勋”，两者都曾在PS时代获得最辉煌的成绩，但进入PS2时代，两者突然都同时遭遇业绩低潮，无奈的巧合吗？不约而同地，两者都从今年开始采取跨平台软件策略，都开始与任天堂重修旧好，进军NGC与GBA。

关联新闻

QUEST把旗下游戏开发业务完全转让给SQUARE

6月19日，以开发“《皇家骑士团》系列”而闻名的QUEST公司宣布将旗下所有游戏开发业务转让给SQUARE。自1995年传世之作《皇家骑士团2》（TACTICS OGRE）发售之后，QUEST的灵魂游戏制作人松野泰己就跳槽到SQUARE，之后QUEST每况愈下，新开发的几部“《皇家骑士团》系列”作品销量也总是不尽人意。虽然QUEST在1998年之前还有PC游戏软件的开发，但自1999年后与任天堂合作以来，就专心开发N64版的《奥伽战争64》（1999年）及GBA版的《皇家骑士团外传》（2001年），不再涉足其他游戏的开发。

OUR VIEWPOINT

任天堂对加入NGC及GBA制作阵营的SQUARE不再像以前一样冷淡，很可能是任天堂为了“成全”SQUARE而让QUEST拱手将全部游戏业务转让给SQUARE。因为自1999年以来，QUEST就与任天堂关系密切。那么新的由SQUARE制作的《皇骑》会因此而出现在任天堂的主机上吗？

早在2002年3月，SQUARE就已经获得了“《皇家骑士团》系列”的游戏版权，现在又加上QUEST移交旗下的游戏业务，这将让SQUARE更方便制作新的《皇家骑士团》游戏。早就进入SQUARE公司的原《皇骑》灵魂制作人员松野泰己也将有可能再续自己当时所创造的《塞提基内亚神话》（详见本刊总第54期），原《皇骑1》的故事定位于《塞提基内亚神话》全8章故事的第五章，《皇骑2》的故事则定位于第七章，SQUARE的新《皇骑》会定位于哪一章？不过现在的松野泰己忙于《最终幻想XII》的制作，恐怕由松野负责的《皇骑》游戏近期内是不可能实现的。

www.plumbook.cn

事件 “PlayStation Party in Summer”召开 日本PS2出货量即将突破1000万、PS2不再“天下乌鸦一般黑”

7月1日，SCEI在东京六本木召开“PlayStation Party in Summer”，活动只向业界人士开放，活动现场上向外界公布了众多新颜色的PS2主机及周边，PS2游戏机从此将呈现一派色彩斑斓景像，不再“天下乌鸦一般黑”。另外，活动现场上SCEI的佐伯雅司公布：“PS2在日本的出货量即将达成1000万台！”

PS2的2002年颜色限定出货量为50万台

SCE公布将发售两种新颜色的PS2，包括“海洋蓝色”及“墨黑色”，两款新主机均售价30000日元，“海洋蓝色”PS2（型号为SCPH-37000 L）于7月18日开始上市，“墨黑色”PS2（型号为SCPH-37000 B）于8月1日上市，两款新主机都附带有相应颜色的1个竖立支架、1个DUALSHOCK2手柄及1块8MB记忆卡，另外还带有PS2专用DVD遥控器（为已发售过的黑色）。单卖的“海洋蓝色”及“墨黑色”DUALSHOCK2手柄及8MB记忆卡也将与相应颜色的主机同时发售，定价均为2800日元，另外SCE还将发售“小岛蓝”与“翡翠绿”双记忆卡套装，售价为4800日元，比单独购买两张记忆卡的价格还要便宜800日元。

彩色PS2周边硬件大量登场

SCE宣布将发售新型的PS2专用DUALSHOCK2手柄及PS2专用8MB记忆卡。新型号的手柄及记忆卡主要是有了彩色透明的外壳，而且在价格上，新手柄及记忆卡都由原来的3500日元降到2800日元。原来2800日元的PS用DUALSHOCK手柄也将从2800日元降到2500日元。新型号的记忆卡及手柄由6月27日开始正式发售。PS2专用的D端子线于7月25日发售，价格为2500日元，该D端子线采用纯度高达99.8%的无酸素铜为线材，端子处全部采用24K镀金制成，确保数据传输的质量及高耐用性。

腥红色　翡翠绿　柠檬黄　水晶色

事件 7家台湾的游戏商加入PS2阵营，原创PS2中文游戏指日可待

台湾地区“经济部工业局”制定了专门支持游戏业发展的计划，将用资金支持台湾地区内的7家电脑游戏商开发PS2游戏，这7家台湾电脑游戏商也于近日宣布结盟进军PS2游戏制作阵营。这7家游戏商分别是智冠科技、光谱资讯、宇峻科技、奥汀科技、汉堂公司、大新及风雷时代。

7家游戏商的结盟，除了因为台湾“经济部工业局”的资金支持以外，PS2游戏开发难度高也是7家公司结盟的原因之一。结盟之后，这7家原来就比较优秀的游戏商将可以资源共享并进行专业分工，从而降低开发成本。除了对制作PS2游戏有兴趣外，他们也很关注在XBOX上制作游戏的可能性。

智冠科技

宇峻科技

奥汀科技

大新资讯

光谱资讯

汉堂公司

风雷时代

OUR VIEWPOINT

7家公司都是台湾电脑游戏界非常有实力的电脑游戏制作商，因为种种原因，他们并没有参与电视游戏市场。但自从今年初SCEH在台湾正式开始销售PS2以来，台湾的PS2游戏市场更为正规化，同时也提供了台湾的电脑游戏商进入电视游戏市场的机会。现在由台湾当局政府出头鼓励、甚至出资来支持，这些电脑游戏商终于加入电视游戏市场。

另外，PS2游戏开发的确是有较高的门槛，对技术力要求比较高，至少比电脑游戏的开发要难得多，现在7家公司的结盟进入PS2开发阵营，不但能使他们开发PS2游戏的技术方面的阻力更小，又可以让各家公司在相互交流之后一起提高整体制作实力。加入PS2游戏市场，也将是台湾游戏界进行一次革新的机会，台湾游戏界可以凭此机会迎接新的挑战，让自身制作实力得到一次锤炼。

对于亚洲中文地区的玩家来说，台湾游戏商的加入对他们意味着本土化的中文PS2游戏的制作。目前台湾游戏界已经有众多优秀的电脑游戏作品，将这些作品移植到PS2会是一种很好的PS2游戏制作方式，但希望这些作品能够在一定程度上针对PS2的机能进行重新制作，而不是单纯的移植。

特报 2002年全球游戏业销售额达310亿美元 家用机游戏市场成长迅速

根据英国著名研究公司Informa Media Group于6月24日发布的最新一项关于游戏业的调查报告，他们预计2002年全球游戏业总销售额将比上一年增加12%，达到310亿美元，其中家用游戏机部分占了70%以上，达到220亿美元的总销售额。

Informa Media Group还预计2002年PS2、NGC及XBOX这3台主机会达到全球合计7000万台以上的出货总量，其中PS2的出货量约占这个数字的70%，约能达到4840万台普及量；NGC预计会达到全球1510万台普及量；XBOX预计能够达到全球700万台的普及量。

相较之家用机市场的持续高速增长趋势，今年PC游戏的市场规模将有所减小，市场萎缩幅度为8.5%。Informa Media Group分析目前PC游戏市场正慢慢转型为以网络游戏为主的市场格局，所以可能还会继续保持这样的市场规模。另外，Informa Media Group预计到2005年新一代家用机更新换代之时，由于新主机销售的影响，2005年的全球游戏市场总销售额将会突破400亿美元。

特报 口袋妖怪节2002即将于7月20日召开

任天堂旗下的口袋妖怪公司将于7月20日开始在日本5个城市内举行“口袋妖怪节2002”，今年的“口袋妖怪节2002”将以游戏软件的展出活动为首，结合口袋妖怪电影、卡片等相关产品的展出，这是一个各种口袋妖怪产品汇聚一堂的盛典。

会场上将展出让全球的口袋妖怪迷们都翘首期待的GBA版《口袋妖怪》，而且游戏还是可以试玩的。另外会场上也将举行口袋妖怪卡片比赛。“口袋妖怪节2002”的具体进行时间为7月20日上午9点一直到下午16点30分，入场免费，显示出任天堂的大手笔。

特报 《FFX》欧洲销量正式突破百万

5月29日开始在欧洲发售的《最终幻想X》（FFX）目前已经突破了百万，早在我刊总第58期，就报道过欧洲地区《FFX》首周达84万销量，因此《FFX》在欧洲达到百万销量只是时间问题，果然，大约过了1个半月时间，SCE德国就正式宣布《FFX》在欧洲突破100万套销量。这样，《FFX》在日本、北美、欧洲3个地区都突破了百万销量，可以说是取得了世界性的成功。

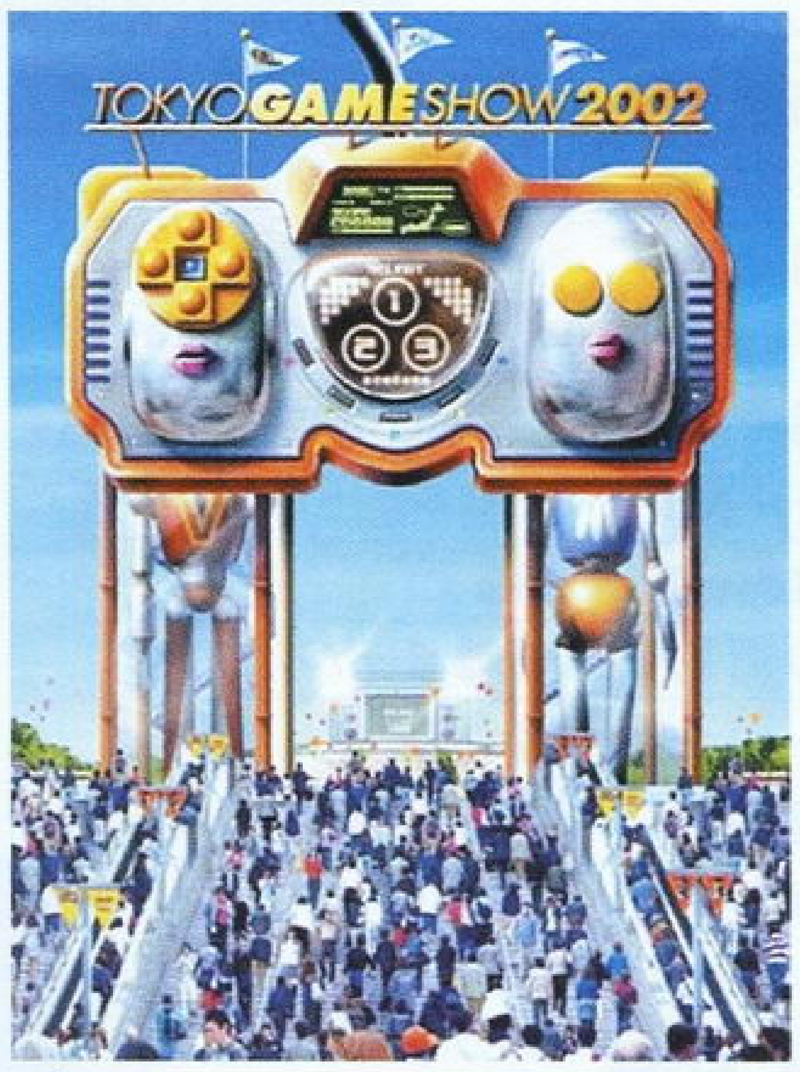
www.plumbook.cn

特报　东京游戏展的最新情报

2002东京游戏展目前已经有74家游戏商宣布参展，制作《新世纪福音战士》的GAINEX也将首次参加东京游戏展。目前公布的参展商数量就已经是上一次出展游戏商数的1.4倍，2001年秋东京游戏展的出展厂商数为53家。目前已经宣布参展的厂商中，还没有看到SCE的名字，但SCE自1996年东京游戏展举办以来，可以说是逢会必到的东京游戏展绝对常客，至今未错过任何一场东京游戏展，因此SCE的参展宣告应该只是时间问题。

本次东京游戏展于9月20日～22日举行，地点仍是千叶市的幕张MESSE国际会展中心。目前展会的主题已经确定为“玩是人类的DNA”。展会从7月22日起就已经可以预先购票了。

由于从今年起东京游戏展改为一年一次，因此这个已经相隔了一年的日本东京游戏展可以说是久违了，日本的游戏商也更是跃跃欲试。本次游戏展针对目前的在线游戏趋势，将在会场上配备先进的网络设施以方便在线网络游戏的展示。另外，在已经确定参加展会的厂商名单中，还包括了来自韩国、香港地区、台湾地区及法国等日本国外的游戏商。有理由相信，这一届东京游戏展将会相当精彩！



◀本届展会的标志图。喻意为“世界最大的游戏盛典”，图像上的大门表示进入游戏世界的入口，以游戏机的手柄及机器人为主题设计。手柄代表家用机游戏，而机器人则代表电子游戏之外的多彩的电子娱乐方式。图上正走向“手柄之门”人群中有少儿、工薪一族、女性等，这既表示电子娱乐是人类共通的娱乐方式，也表示东京游戏展就是“世界最大的游戏盛典”。

特报　任天堂今年将不举办“Space World”

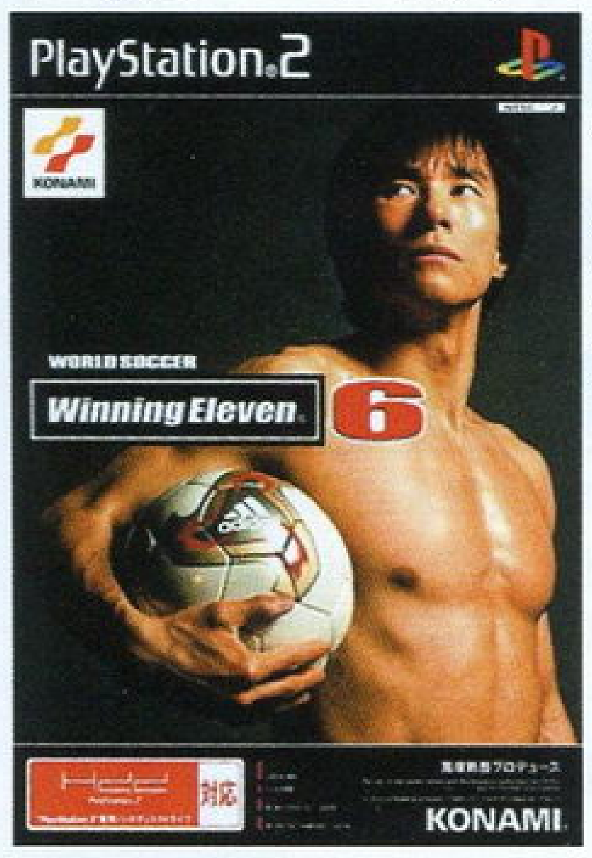
“Space World”是任天堂公司近几年常于8月或9月左右举行的本家游戏产品的展会。但任天堂最近透过日本媒体向外界公布他们今年将不举行“Space World”。这是任天堂自1998年开始举行“Space World”以来第二次不举行“Space World”。任天堂方面表示“Space World”本来就不是一项每年都有的展会，今年虽然没有“Space World”，但于年底将会举行一个规模稍小的展会。

特报　《WE6》出货量100万达成
KONAMI年内预计售出共300万套足球游戏

于4月25日发售的PS2足球游戏《WE6》目前已经在6月20日左右在日本本国内突破了100万套出货量。

“《WE》系列”第一作于1995年在PS发售，游戏一登场就以出众的游戏性成为PS游戏玩家长年必玩的游戏之一。1998年法国世界杯足球赛时，相应推出的PS版《WE3》达到了80万出货量的优秀成绩。到今年韩日世界杯足球赛时，相应推出的《WE6》也因为日本成为世界杯足球赛主办国之一，日本国内玩家对足球游戏的需求也急速上升而热销，突破了100万出货量，成为PS2上首个突破百万销量的足球游戏。据统计，到目前为止，“《WE》系列”在日本和欧洲的销量总和超过了800万套。

另外，6月24日，KCET社长石家通弘向媒体透露，这一财政年度（2002年3月到2003年3月），KONAMI所有足球游戏的总销量目标是300万套以上，石家通弘还指出目前由于日本游戏市场成长缓慢，将积极加强在日本国外推广足球游戏，不过北美的足球游戏需求很小，推广的重心会放在欧洲、南美及亚洲，亚洲市场以PS2版足球游戏为主，南美市场以NGC版足球游戏为主。



KONAMI2003年3月财年足球游戏列表（部分）

世界足球胜利十一人6	PS2	日本
世界足球胜利十一人2002	PS	日本
W·E	GBA	日本
Pro Evolution Soccer	PS/PS2	欧洲
J联盟胜利十一人6	PS2	日本
世界足球胜利十一人6 最终版	PS2/NGC	日本

软件　《真·三国无双2猛将传》即将登场

光荣公司史上最畅销的游戏《真·三国无双2》在成功突破百万销量之后，现在又将推出进化版的《真·三国无双2猛将传》，游戏将会加入原来没有的7个武将的无双模式，包括吕布、貂蝉、孟获、祝融、张角、董卓及袁绍，而且新版还会加入自由编辑护卫兵的系统，原来只能在双打模式使用的“激·无双乱舞”在新版中即使一个人也可以使用出来。目前光荣还没有对本作公布太多细节，只说到将本作与《真·三国无双2》配合将让游戏乐趣倍增。游戏定价为3980日元，预定8月29日发售。

软件　KONAMI的《武术节拍2》将于今秋开打

KONAMI将音乐游戏与体感武术格斗进行融合的话题性游戏《武术节拍》将于今年9月12日在PS上推出续作。如果玩家已经拥有上一作的专用控制器，那么单买游戏为4800日元，而购买带有专用控制器的套装则要10800日元。

《武术节拍》是将原来的音乐跳舞游戏加以进化的新型音乐游戏，专用控制器要套在两手及两脚上，之后随着游戏画面而实际做出相应要求的动作，玩家的游戏过程实际上也就是一个有趣的有氧运动的过程。一边游戏一边做有氧运动，这其实也是前几年风行全球的跳舞机游戏的精髓之所在，《武术节拍》正是一款加大了运动量及运动范围（要求手部也运动）的新型有氧运动游戏。当然，游戏过程中悦耳的、有节奏感的音乐也是少不了的，《武术节拍》中的音乐全部由东芝百代公司提供，确保了音乐的专业程度。

《武术节拍2》较上有了各方面的提高，追加了双人对战模式，双人对战模式还可以只用一套专用控制器来进行，以防有人因为专用控制器过于昂贵而放弃对战模式，方法自然是一方只戴手部的控制器，另一方将原来戴于脚部的控制器戴在手部。（双方都戴在脚部又未尝不可？）

游戏与后期的跳舞游戏一样，可以计算玩家在游戏中消耗了多少体力，以卡路里单位进行计算。游戏画面中出现的两位职业武术人仍与前作一样分别为白户拓也和松本香寿美。

▲这样的运动游戏实在是讨人喜欢，无奈价格方面就有些让人却步。

▲本作游戏画面比起前作提高了很多，华丽异常。画面上的白户拓也和松本香寿美也比前作更有型。

GAME NEWS STATION

www.plumbook.cn

最速特报

至爱 TOP GAME 排行榜

奇迹：《WE6》出货量突破100万套！

日本游戏最新销量排行榜 TOP20

累计时间：6月17日～6月23日

TOP GAME 20

为了避免与世界杯“撞车”，众多大作的发售日期都选在了6月以后，这是个明智的做法。所以，今年6月呈现在玩家面前的都是些二线作品，它们的共同特点就是大都可以一玩，但在不同程度上都存在着明显的缺陷。本期新上榜的《波波罗古罗伊斯》和《.hack 感染扩大 Vol.1》都属于这类作品。来到7月，进入暑期，整个游戏市场又会迎来一片繁荣景象，数款大作已经跃跃欲试。

ACE飞行员 主持

1位 NEW! 波波罗古罗伊斯 最初的冒险

一周内销量 8万9373套　累计销量 8万9373套

SCE ■ PS2 ■ RPG ■ 2002-06-20

本作整体素质平平，但由于游戏中附赠SCE两大RPG《妖精战士 精灵的黄昏》以及《暗黑编年史》的游戏宣传片，感觉还比较值。

2位 NEW! .hack 感染扩大 Vol.1

一周内销量 8万1105套　累计销量 8万1105套

BANDAI ■ PS2 ■ RPG ■ 2002-06-20

BANDAI有自己一套独特的行销手段，这就是游戏、动画、周边产品齐上阵。随着同名动画连续剧在日本的热播，游戏取得了不俗的战绩。

3位 上周1位 世界足球胜利十一人 6

一周内销量 4万6382套　累计销量 90万6313套

KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-04-25

在本次世界杯上，日本队取得了历史性的突破。在世界杯之外，KONAMI同样取得了历史性的突破。借助2002韩日世界杯热潮，KONAMI预计将在本年度出货300万套足球游戏，令人发指。

4位 NEW! 心跳回忆 for Girl's Side

一周内销量 3万2889套　累计销量 3万2889套

KONAMI ■ PS2 ■ SLG ■ 2002-06-20

“《心跳回忆》系列”正在呈下坡趋势，这是不争的事实。眼光独到的KONAMI又将市场瞄准到女性玩家身上。都说女人的钱好赚，难道这个定律同样符合游戏市场？

5位 上周3位 勇者斗恶龙怪物篇 1·2

一周内销量 1万9485套　累计销量 21万1662套

ENIX ■ PS ■ RPG ■ 2002-05-30

本作复刻到PS上，其销量和玩家反应远远不及前作，虽然原因是多方面的，但究其根本还是因为PS已经不再是主流机种的缘故。

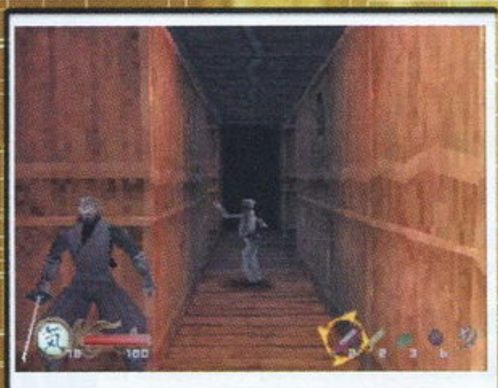
6	2002 国际足联世界杯	EA SQAURE	PS2	SPG	2002-05-02	1万6077套◆累计13万7371套
7	通灵王	BANDAI	PS	FTG	2002-06-06	1万5041套◆累计13万1476套
8	火腿太郎 3	任天堂	GBA	AVG	2002-05-31	1万1608套◆累计14万3383套
9	FIFA 世界杯 这样你就是教练了！	EA	PS2	SLG	2002-05-30	1万0849套◆累计7万3870套
10	麻美 我的那一位是女子高中生 NEW!	DATAM POLYSTAR	PS2	AVG	2002-06-20	8183套◆累计8183套
11	世界足球胜利十一人 2002	KONAMI	PS	SPG	2002-04-25	6791套◆累计9万3960套
12	洛克人 EXE2	CAPCOM	GBA	ACT	2001-12-14	5687套■累计37万9761套
13	世界梦幻明星足球	SQUARE	PS2	SPG	2002-06-06	5536套◆累计2万6869套
14	来自TV动画 ONE PIECE 伟大的格斗！2	BANDAI	PS	FTG	2002-03-20	5209套◆累计52万5945套
15	王国之心	SQUARE	PS2	RPG	2002-03-28	4738套◆累计77万4670套
16	实况世界足球 2002	KCEO	PS2	SPG	2002-05-16	3956套◆累计2万4066套
17	洛克人 ZERO NEW!	CAPCOM	GBA	ACT	2002-04-26	3750套◆累计17万5436套
18	世界足球胜利十一人	KONAMI	GBA	SPG	2002-04-25	3733套◆累计3万1346套
19	基连的野望 吉翁独立战争记	BANDAI	PS2	SLG	2002-05-02	3531套◆累计34万3642套
20	热中！职业棒球 2002	NAMCO	PS2	SPG	2002-04-18	3422套◆累计21万7419套

日本最新主机销量排行榜

2002年6月10日～2002年6月17日

机种	一周贩卖台数	年度累计台数	市场占有率
PS2	4万7767台	196万7150台	45.8%
GBA	3万3186台	122万9994台	31.8%
NGC	9302台	46万3618台	8.9%
PSone	5903台	14万7927台	5.7%
XBOX	4359台	22万9796台	4.2%
WSC	2200台	6万9132台	2.1%
GBC	1500台	7万6305台	1.4%

终于熬过6月的游戏淡季，可能每一位玩家早就在心中锁定好自己心仪的游戏和主机。暑期将至，SONY又有新动作，新款PS2即将推出。另外，预计7月底，PS2将在日本本土突破1000万台大关。任天堂一贯的对策当然就是利用其软件的号召力持续吸引众多玩家的注意和热情。面对这一切，XBOX靠什么呢？有消息称微软已经做好了年亏损数十亿美元的准备，发誓要与SONY、任天堂斗到底。



天诛

画面 音效 系统

投入度

GOUKI

隐匿在目标身后，冷静地将目标悄无声息地杀死……在以忍者为题材的游戏中，此作凭借着其独特的游戏方式将人们一般概念中忍者的形象实体化。以任务关卡制的方式来展开游戏，使玩家的游戏目的非常明确。而完成任务的方式也是多种多样的，不同的玩法最后得到的过关评价也不尽相同。在尽可能不被查觉的情况下快速准确地完成任务得到“忍术皆传”的评价会给人很大的成就感。游戏的缺点在于贴墙时的动作并不容易掌握，操作起来很难得心应手，而且敌方角色的设计也过于简单潦草。

ACE 飞行员

本作的出现为3DACT游戏注入了一股新鲜的血液，让玩家体会到潜入、暗杀游戏那独特的魅力。掰着手指算算，除了后期推出的《MGS》外，在所有PS游戏中，只有本作能够将潜入，暗杀的精髓表现出来，并且在这一点上比《MGS》贯彻得更为彻底，自由度也更高。游戏被玩家指责最多的地方就是其恶劣的操作性，这是整个系列最大的弊病，真有一种恨铁不成钢的感觉。游戏的优点和缺点都是显而易见的，总的来说其优点大于缺点。希望“立体忍者活剧”能够继续将那动人的传奇演绎下去……

SOUL

较早也接触过这部作品，但很快我就放弃了，因为这样的游戏并不适合我。这样的全3D游戏在PS上显得有些力不从心，机能不足造成游戏画面粗糙、帧数不足，游戏的视角转换更有很大的问题；也许游戏的重点不再于此，但残忍地将人暗杀，鲜血喷得满地都是，这样的美版游戏感觉的暴力设定也让我反感。当然，对复杂的3D视角转换及血腥暴力有免疫力的也大有人在，这也是游戏能在欧美大红大紫的原因，但这并不说明该游戏适合所有的人玩。

热血推荐

PS/SCE/立体忍者活剧～天诛/ACT/1998-02-26/1格

通灵王

画面 音效 系统

忠实原著度

D・S

根据《周刊少年跳跃》上的人气漫画名作《通灵王》改编而成的游戏。鉴于BANDAI多年以来所积累的由动漫名作改编成游戏的制作实力，还是能够在这款游戏当中找到许多亮点的。由于是款格斗游戏，因此对于手感的把握就显得非常重要，可能是因为原SNK的部分游戏制作人员加入到这款游戏的开发中来，致使整体的格斗感觉和对平衡性的掌握都还不错，在PS上已经没有大作推出的情况下，能够找到这样一款用心制作的游戏实属难得，并特别向原作FANS推荐。

LIKY

还以为又是一个借漫画的热潮而适时推出的骗钱之作，哪知道一玩才发现游戏竟然如此爽快，一下子就对它刮目相看了。游戏是正统的2D格斗游戏，人人都持有武器，感觉有点像《侍魂》，但操作比《侍魂》要简单得多，因为没有“搓招”的概念，只用配合方向键和按键就能发出各种必杀技，而各种必杀技的表现也相当有迫力，有时候甚至会出现大幅特写画面，十分震撼。当然，连续技也是必不可少的，连续斩中敌人的感觉非常爽快，只不过没有连击数显示，这一点有些遗憾。

SOUL

如果没有尝试一下，这样的人设很容易让人认为又是一部普普通通的以少年漫画为题材的游戏。游戏很好地演绎出了武井宏之原作漫画中那异想天开的世界，各项个性设定都原汁原味再现原作的精髓。二维画面相当华丽，比起一些PS2游戏甚至也不遑多让，操作简单，还设有练习模式，让人更快入门，格斗也相当有爽快感，连击不需要别扭的搓招，可以轻松实现。游戏甚至OPTION模式也制作得相当认真，而且颇有创意。但游戏的缺点在于读盘时间太长，每局进入战斗都要等上好几秒钟。

热血推荐

PS/BANDAI/通灵王/2002-06-14/1～2人/1格

枪下游魂3 恐龙危机

画面 音效 系统

爽快度

GOUKI

毕竟是专为家用主机而制作的游戏，此作与前作相比有了很大的提高，如果使用GUNCON2进行游戏，那么你就会发现这款游戏是第一个完全运用了GUNCON2上的每一个按键的作品，这也比较考验玩家双手的协调性。在某些乘坐交通工具的段落里，你也能够享受到普通光枪射击游戏带给你的快感，而大部分游戏时间，则需要在规定时间内主动向目标地点移动，这也增加了游戏的紧张感。但美中不足的射击部分做得不够出色——在爽快的光枪游戏中融入动作概念，CAPCOM几乎成功了。

纱迦

作为一个喜爱光枪射击游戏的玩家来说，我向来对“《枪下游魂》系列”存在的意义表示怀疑，尤其是在经历过二代的“洗礼”后。不过从本游戏发售前公布的一系列情报来看，CAPCOM还是很想为这个系列挽回一些声誉的，凭着对CAPCOM高于十年的长期信任，说不期待是假的。游戏的动画以数量而不是质量取胜，游戏画面还算不错，音效制作得很有水平，种类繁多的武器、道具很好地提高了游戏性。操作感上还是没能有什么提高，不过双打模式倒是相当不错，就算是一个人也能玩下去。

ACE 飞行员

由于前作糟糕的表现，许多人早已经对“《GS》系列”失去了兴趣。但无论从游戏素质，还是从游戏玩法上来比较，本作都在前作基础上有了提高，但是个人认为这个提高还是相当有限。为了能体会游戏的乐趣，小编们也特地配备了一把GUNCON2，希望从中找回一些的感觉，但这似乎只是一厢情愿的想法。虽然是一款光枪游戏，但游戏加入了行进探索方式，这反而阻碍游戏整体的流畅感，加上操作与GUNCON2按键配置并不是很吻合，玩起来尤为吃力，玩过几关之后就会让人有厌倦情绪。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/CAPCOM/GUN SURVIVOR3 DINO CRISIS/STG/2002-06-27/1～2人/至少145KB/对应GUNCON2

波波罗古罗斯 最初的冒险

画面 音效 系统

读盘速度

D・S

故事趋向童话，角色设计也非常可爱，再加上整体难度也不高，因此很适合初学RPG游戏的玩家。这款最新作在故事上还是与前作有很大的关联，但同时就算是第一次接触该系列游戏的话，也能够很完整地透视故事的概貌。在系统上有一定的改良，使战斗更趋向自由化、紧张化，另外精灵收集这个系统也很容易令玩家着迷，变化非常丰富。游戏画面一改以前的2D路线，通过3D技术制作出来的人物动作相当流畅，也很卡通。

SOUL

虽然进化到PS2版以全多边形进行制作，但游戏的整体风格仍保持与系列作完全一致，单纯、简单的用色，清新、传统的故事，简单的玩法，总游戏时间也不会太长。这一切都意在吸引儿童的喜爱，因此在各方面以此为目标进行调整，但其实这样清新的游戏也值得较少玩游戏的女性玩家进行尝试。不过游戏风格变为3D，总觉得视角的转移不太方便观看，另外本作的缺点还在于对PS2硬盘的依赖性，如果没有装上PS2硬盘，战斗时就会不断地读盘，严重影响了游戏的流畅度。

慕容非

SCE的原创RPG，凭借其独一无二的风格在PS上名噪一时。游戏属于比较低龄化的风格，角色的设定非常可爱，是比较适合一些年龄较小和家庭主妇的GAME。前作口碑不错，但PS2的续作则是褒贬不一。游戏画面亮丽、音乐动听、人设好、战斗系统也不错，以上这几点都是本作值得称赞的地方；流程过短、读盘过慢、战斗时视角的恶劣选位则是玩家游戏后的一致意见。实际上“读盘过慢”是PS2的一大通病，只要购入HDD便可解决……不忍心看到因为商业利益毁了一代名作。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/SCE/ポポロクロイス～はじまりの冒险/RPG/2002--06-20/369KB

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

www.plumbook.cn

心跳回忆 for Girl's Side

画面
音效
系统
女性玩家向之程度

D·S

完全女性向的美少男恋爱育成游戏。在“《心跳回忆》系列”影响度日渐低迷的今天，KONAMI潜心面对女性玩家创作的这款游戏确实有着不错的表现。系统上借鉴了该系列许多原有的特色，可以充分发挥女玩家的所思所想。登场人物涵盖了多位不同类型的男孩，充分满足了女性玩家各异的审美趋向和个性寄托，再加上人气绝顶的著名男性声优担当配音，致使男孩告白后的满足感呈几何指数上升。此外该游戏的优点还表现在对人物心理活动的刻画上，而不是单纯的用数值来显示能力。

LIKY

吸引众多男性玩家的“《心跳回忆》系列”推出这么一款全新版本也算是有创意，不过这样一款完全以女性玩家为对象的恋爱游戏能够获得多大的销量实在让人担心，恐怕没有多少男性玩家愿意去碰它吧。说到游戏，系统上基本与以前的“《心跳》系列”没有区别，玩家这次以女性的身分斡旋于几个帅哥靓仔之间，约会、送礼物……向着自己最喜欢的目标发起冲击。同以前的系列一样，游戏中的“体育祭”、“休学旅行”等事件也仍然会登场。

纱迦

KONAMI为这款游戏排出了强大的声优阵容，足以令每一位游戏MM动心。游戏的人设非常不错，绝对胜过《心跳回忆3》，而且像之前的《心跳回忆》一样登场角色涵盖了各种类型：万能型、运动型、学习型、富家子弟型等等。游戏中同样有着隐藏人物的设定，甚至还有浑身散发着成熟男性魅力的中年教师和低年级学弟类型的角色，实在是令人叹服。游戏的玩法和之前的《心跳回忆》类似，不过由于主角的性别改变了，所以还是有很多不同之处。

不过不失

PS2/DVD-ROM/KONAMI/ときめきメモリアル Girl's Side/SLG/2002-06-20/148KB

.hack感染扩大 Vol.1

画面
音效
系统
人设

慕容非

看到贞本义行几个字的时候就有一种冲动的感觉，因为《EVA》的人气足以掩盖一切瑕疵，就冲着贞本义行人设而购入游戏的玩家大有人在。游戏的美工就不用再多说了，值得一提的是音乐，给人一种震撼的感觉。游戏本身的素质很高，完全全新的系统和类似网络游戏的风格，使得《.hack》一经发售就有很不错的销量。不过《.hack》分成4部推出也有一定的争议，因为《黄金国之门》的失败让不少玩家对这种连续性的RPG心存余悸。

SOUL

集合了3大重量级动漫制作人，游戏中还附送一张DVD动画，很明显，这是想吸引那些发烧级的动漫画爱好者。游戏中尽量营造一种网络游戏的气氛，游戏画面也给人以《PSO》的感觉，但其实还是一款单纯的RPG作品。既然是RPG，那自然能够花大力气来表现剧情，故事也就成为本作精彩之处。游戏以4部形式推出，第一作刚发售，第二作就紧随其后公布了，商业味极浓，但在日本经济萧条的时代背景下，这也是无可厚非的事情。

D·S

BANDAI在2002年度野心勃勃的网络RPG计划中的重点游戏作品。故事根据由超人气漫画家、插画家贞本义行联同伊藤和典与真下耕一创作的动画剧本《.hack》为主。剧情的开端是从AURA的觉醒开始，主角KAITO Login“THE WORLD”世界后的冒险旅程。比起同类型的RPG作品《梦幻之星》，在故事性上无疑是该游戏占了上峰，而且游戏的系统也是在借鉴多款著名RPG游戏的基础上衍生而来，完成度令人满意，而其后更会推出《恶性变异》、《侵食污染》和《绝对包围》这3部系列的续作。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/BANDAI/.hack 感染扩大 Vol.1/RPG/2002-06-20/685KB

式神之城

画面
音效
系统
创新度

纱迦

由于游戏毕竟只是一个2DSTG，因此从XBOX移植到PS2上也没有什么缩水的感觉，相反手柄更好用一些。游戏的难度适中，也没有什么特别的攻击技巧，乐趣在于如何获得高分，这也是游戏的重头戏。要想获得高分，不但需要高超的技巧，还得熟悉游戏独特的得分系统。连续获得一定数量的金币后不但分数会呈几何级数上升，就连火力也会大大加强。为了提高玩家购买的兴趣，本游戏不但附送女主角结城小夜的手办，还加入了画廊模式和SIDE STORY模式，令FANS欲罢不能。

ACE飞行员

早前就玩过XBOX上的版本，已经感觉本作表现平平，游戏很快又跑到了PS2上。没想到制作公司只是对游戏进行了粗糙的移植，画面素质似乎还有下降的感觉。作为一款新世代主机上的射击游戏，游戏的画面仅达到了PS时期的水平，这已经令人大为不满，加上游戏的关卡、敌人、音乐等各方面设计都毫无新意，实在让人提不起想要去玩它的劲头。“2D射击游戏已经没落了。彩京，有你的日子可真好。”我心中不由地发出这样感叹。

多边形

手感一流的射击游戏。游戏的难度适中，这点很适合对STG“苦手”的玩家，而且游戏的人设非常漂亮，正反两方的角色都令人过目不忘，两位女性角色结城小夜和芙美更是魅力十足。游戏拥有一个近未来的世界观，再加上式神的引入，令人大有新鲜感。除了最近大行其道的REPLAY储存功能外，设计者还体贴地设计了一个练习模式。玩家打不过去的关卡可以反复练习，这样不续关通关就不再是一句空话了。不过从画面和音乐来看本游戏实在不能得到高分，大致感觉还是一个90年代中期水平的射击游戏。

不过不失

PS2/DVD-ROM/TAITO/式神之城/STG/2002-06-27/1～2人/70KB

剑豪II

画面
音效
系统
一击必杀的爽快感

GOUKI

感觉相当古朴，无论是界面还是音乐、音效都和风十足，寺田克也的人设给人以很厚实稳重的感觉，这对于强调心理战的本作来说非常合适。以“攻、待、悬”为准则的剑术理论，讲究距离、体势、环境、架势的重要性，生生相克，看似简单，实则变化无穷。本作获得了日本三大剑术流派的鼎立支持，非常有讲究。日本历史上的名剑客的登场也是游戏的一大亮点。丰富的模式及众多的隐藏人物也为单人游戏时增加了耐玩度。但游戏显得有些过于专业，对剑道没有兴趣的玩家可能根本不会理会。

慕容非

一款展示真正硬派剑术理论的游戏。“《剑豪》系列”对于一般的玩家来说是很难上手的，没有任何连技，动作也很单调，无非“攻”、“架”、“防”三个动作，但是稍加研究就能发现这三个动作有着无限的可塑性。双方在“架”的变换中接近，根据日本剑术理论每个架构都有其克和被克的一面，根据对方“架”的改变也必须作出相应的变化，否则很难占有优势，“防”也根据“架”的变化派生出数十种姿势，“攻”也一样。《剑豪》真正的精髓就在这儿，如果不对日本剑道有一定了解是很难玩好这款游戏的。

ACE飞行员

这是一款很有个性的作品，游戏讲究的是日本剑道中的各种技巧。如果能够和懂得这款游戏的玩家进行对战，可以获得意想不到的乐趣。当然，游戏的单人模式也相当丰富。玩家不但可以通过在比武中获胜，来提高自身各方面能力，而且还可以学习各门派招式以及收集各种名刀。随着剑术的不断提升，玩家可以感受角色成长所带来的成就感。玩家最后的目标就是在将军家御前比武中获得胜利。因为是剑道比武，所以玩家不要将游戏粗略地理解为类似《SC》那样的游戏，那样你可能会失望。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/元气/剑豪II/FTG/2002-06-27/1～2人/至少310KB

www.plumbook.cn

封神演义2

画面 音效 系统

故事的原创程度

纱迦

游戏的玩法由前作的SLG变为了RPG，令人倍感新鲜。玩家只能控制主人公，其他同伴由电脑控制。受到《真·三国无双2》和NGC《战斗封神》的影响，游戏也采用了动作打斗形式来进行，动作还算丰富，爽快的必杀技、合体技再加上引入“宝贝”的概念，无论是《真·三国》玩家还是《封神》玩家都会有全新的感觉。游戏比较强调和同伴之间的配合，当同伴提出请求时按照他的要求去做就会增加合体技能量，一旦蓄满就可以使用合体技。此外角色依然有成长一说，这样游戏的耐玩性也将大大加强。

慕容非

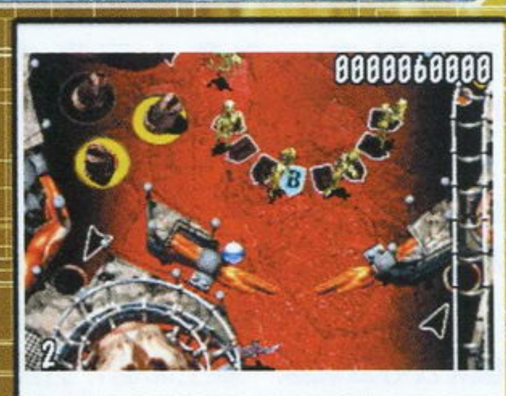
虽说是RPG游戏，但类型和《真·三国无双》有一定的相似之处，战斗制作得非常爽快。前作是一款正统的SLG，最近《真》的成功使得KOEI对动作游戏方面的把握非常拿手，怎能不继续发扬下去？于是游戏类型变成了RPG，战斗的时候又运用《真》的系统，游戏性被提升到了一个极高的程度。不过对于一款成功的RPG游戏来说，不光战斗系统要好，剧情、画面、音乐等都是不可缺少的部分，KOEI在这方面的经验不是很足，所以难免有点缩水和不当的地方，喜欢RPG的玩家可以试试全新的感觉。

SOUL

本作并不是一款像《真·三国2》那样的“群砍”动作游戏，而是确确实实的RPG，游戏的玩法比较特别，场景中是标准RPG的玩法，但战斗画面中，主角的控制就改为全动作的玩法，可以使用普通攻击及仙术攻击，其他同伴由电脑控制，这倒有些像NAMCO的“《传说》系列”，但与同伴之间的合作方法却是独创的，且让战斗变得更富有乐趣。本作画面不俗、操作感好、各项RPG要素丰富，外加冈崎武士的个性人设，看来不容错过，但如果人物造型是真实比例而不是Q版形象，本作会更吸引人。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/KOEI/封神演义2/RPG/2002-06-27/1人/至少195KB



死亡弹珠台

画面 音效 系统

创意

LIKY

这款极富创意的弹珠台游戏给人相当大的新鲜感，用弹珠来打击丧尸的感觉原来也是那么刺激啊。弹珠台游戏强调的就是花样百出，强调的是多种多样的得分手段，此作也是一样，例如弹出珠子时还能像玩《死亡之屋》那样先给丧尸一枪，如果打准了就能获得各种奖励，还有其他一些隐藏得分点等等也是多不胜数。游戏的画面不得不提，它是游戏的一大亮点，虽然表现的事物比较恶心一点，但不得不承认那是非常精细的，给人带来很强的感官刺激。

纱迦

说实话，一个弹珠游戏能够做成《死亡弹珠台》这个样子，已经算是登峰造极了。游戏的画面可以说是相当出色，在GBA上难得一见。音乐则完全照搬DC版《死亡之屋2》的音乐，而且模拟得非常相似，SEGA的技术力实在是令人惊叹。游戏的玩法很简单，只要让弹珠撞到画面上出现的僵尸，就可以对它构成伤害，达到一定程度时就能将其消灭，从而获得分数，BOSS则多半躲在一些很难进入的地方。值得一玩的作品。

D·S

以《死亡之屋》为题材的另类掌机游戏。由于喜爱弹珠台类型游戏的玩家实在不多，因此该游戏的注目程度也很一般。但SEGA在该游戏的制作中花费了不少心思，因此在全部继承了一般弹珠台类型游戏玩法的同时，还大胆加入了各类BOSS战和各具特色与难度的MINI游戏，使得游戏整体可玩性提升不少。游戏画面是近期GBA游戏当中华丽派的佼佼者，色彩丰富而且立体感十足，僵尸的动作也表现得栩栩如生。缺点就是该游戏始终属于那种调和心情的小品级游戏，值得回味的地方不多。

不过不失

GBA/SEGA/THE PINBALL OF THE DEAD/TAB/2002-07-04

V拉力3

画面 音效 系统

耐玩度

紫枫

两个月前看到游戏演示影像时被吓了一跳……时至今日在掌中爽了一把，也深深地体会到了欧美游戏厂商在技术上的实力。游戏的优点自然不用说全集中在画面上了，那接近PS的3D演算效果将丛林、海滩、泥地以及欧式小镇等等场景描绘得相当逼真。在操作上“《R赛车》系列”讲究“甩”，而《V拉力3》则将“滑”的感觉完美地传达给了玩家。但在赛车时没有配乐不能不说是一个小小的遗憾。不过从这个游戏不难看出以后在GBA上玩到大量3D游戏的日子很快就要来到了。期待《山脊赛车GBA版》中……

ACE飞行员

很难想象，GBA竟然能够制作出画面如此优秀的赛车游戏，这可能是游戏的最大优点。本作绝对有实力问鼎当今GBA最强赛车游戏头衔。游戏的部分背景已经实现了及时演算，赛道场景变化十分丰富，操作感制作得也很到位，基本具备了一款优秀游戏的所有条件，是近期GBA上不可多得的赛车大作。如果非要说缺点，那就应该是GBA自身的问题。由于GBA屏幕太小，赛道中的弯道一多就很容易看不清前方的道路情况，如果长时间盯住屏幕看，很容易造成疲劳驾驶。

LIKY

游戏的3D临场感非常强，背景贴图看不出任何破绽，画面干净清晰。赛车在行驶中卷起的尘土，气缸打出的火花，天上飞舞的雪花，周围不断变化的背景……可以说游戏在画面上已经无可挑剔了。车内视点的表现力更为真实，车手的一举一动与你的控制紧密相连。操作感上也还算不错，不过比较遗憾的是赛车没有“甩尾”，过弯的时候总觉得有点不爽。让人惊奇的是游戏的容量只有32M，这不禁让人遐想如果厂商将容量变得更大一点游戏的表现力将会强到什么一个程度呢？

热血推荐

GBA/ATARI/V-RALLY3/2002-06-27/连线对战

黄金太阳 失落的时代

画面 音效 系统

谜题难度

LIKY

玩过前作的玩家这次说什么也不能错过了，因为这次的剧情是紧接前作而来的，（其实从标题也可看出来，它并没有叫《黄金太阳2》）画面的整体素质基本与前作一样，一如既往的精美，但是战斗画面的背景反而没有前作处理得好，比如说在树林中的战斗画面，竟然满屏都是马赛克，与前作的精细程度简直没法比。（也可能是因为前作是远景，这次是近景吧）不过瑕不掩璧，游戏的整体素质仍然相当高，特别是加入了大量的解谜要素，游戏的乐趣比前作丰富不少。

纱迦

游戏的故事紧接前作，不过主人公变为了加鲁西亚那帮人，令玩家能够更好地了解整个游戏的世界观。系统方面也完全承袭了前作的精华，超豪华的召唤魔法依然健在。玩家依然要使用各种エナジー解谜，不过该游戏中出现了更多的エナジー，而就算是前作就有的エナジー用法也大不一样，绝无重复骗钱之感。游戏的容量超大，这使得游戏的版图非常广大，远胜前作，不过画面没有什么提高，毕竟前作已经被人誉为“GBA最强画面”了，但音乐有明显进步。

D·S

去年以最佳GBA演出效果而获得提名的RPG游戏最新续作，在任天堂旗下GAMELOT的著名游戏制作人高桥兄弟的努力下，这款续作的表现同样没有令玩家失望。在可以继承前作记录的基础之上，游戏的容量扩充到128M，故事剧情和迷题的数量也大幅增加，并且各类召唤系魔法的画面表现也达到了GBA同类游戏的顶峰。游戏的系统与前作之间的差别不大，对于前作非常熟悉的玩家来讲，上手是绝对不会有任何问题的。此外本作的音乐比起前作来不但数量有所提升而且品质也相当出色。

热血推荐

GBA/任天堂/黄金の太阳 ～失われた时代～/RPG/2002-06-28

www.plumbook.cn

文：ACE飞行员

游戏时间 10个小时以上

化解危机II

PS2	NAMCO	光枪 STG	1～2人
	2001年10月4日推出		至少78KB
CD-ROM	GUNCON 2		

作为NAMCO街机代表作之一，作为一款1997年就已经推出的老游戏，作为一款光枪射击游戏，在《化解危机II》PS2版发售之前，我曾经这样想到：这个游戏还有移植的必要吗？游戏能够吸引多少人的目光呢？无可否认，《化解危机II》绝对是街机光枪射击游戏的经典之作，不然也不会直至今天，我们都能在某些街机厅看到它的身影。游戏顽强的生命力证明了它的价值。但这款游戏毕竟太老了，而且要想完全感受游戏的乐趣还必须购买一把玩家并不熟悉的PS2专用外设——GUNCON2光线枪。游戏推出之前，NAMCO对外公布的《化解危机II》+GUNCON2的捆绑版的售价为9800日元，应该不算便宜。这些都已成为游戏发售前的隐忧。由于我一直对“《化解危机》系列”抱有浓厚的兴趣和感情，所以等到游戏发售后还是第一时间将其购入，到现在为止我都没有为我的一时冲动感到过一丝的后悔，因为它物有所值。正由于我购买了PS2版《化解危机II》，我才得以将这款经典之作细细品味，才得以了却我大学时期的一个“Time Crisis情结”，这里还有一段小故事。

记得第一次接触《化解危机》这款游戏还是在我读高中的时候。当我第一次看到这款光枪游戏就被它深深吸引。说到《化解危机》就不可不提游戏独特的踏板系统。在游戏中玩家不是一味的射击和“Reload”，玩家可以通过松开一个踏板来闪避敌人的射击，同时还可完成一次“Reload”，利用闪避的时机还能观察地形，之后寻找下次射击的目标，而踩下踏板则是起身射击，这种独特的设计是其他光枪游戏所没有的，手脚并用成为这款游戏特色之一。可惜由于自己资质太差，游戏还没过瘾就GAME OVER。加之当时机台3元一次，身为一个穷学生的我哪敢交这个学费，只有中途作罢。后来看见一位达人潇洒地一币通关，当时心中就暗下决心：有朝一日我也要将这个游戏爆机。不知又过了多长时间，一个偶然的机会，当我正和一位要好的哥儿们一起逛商场时（谁说男孩就不能逛商场），惊喜地发现这里竟然有一台崭新的《化解危机II》机台。当时兴致正高，我豁出老本，一口气买下60个币，决心今天就要在这里双打，将游戏通关！可能是太过激动，也可能是游戏太过激烈，总之当我将《化解危机II》通关之后，脑海中剩下的只有几个模糊的游戏片断而已，这不但使我理解了“囫囵吞枣”的含义，而且也将《化解危机II》那美好的印象深深地印在了我的脑海中。在PS时代，我寄希望于NAMCO能够将《化解危机II》移植到PS上，但是最后我终于明白，仅以PS的机能根本无法移植这款游戏。虽然后来也曾经在街机上玩过几次《化解危机II》，但总是觉得不够过瘾，也再没能将游戏通关过。

现在玩到PS2版《化解危机II》，我可以细细将这款游戏体会一番。我认为游戏制作得最成功之处，除了之前提到的踏板系统之外，就是游戏整个节奏把握得十分得当。《化解危机II》强调的是一颗子弹消灭一个敌人，虽然游戏有躲避一切子弹攻击的设定，但同时游戏还有一个很关键的时间设定，这就防止了某些玩家一味的躲避行为。如果只知道躲避，而不善于把握时间进行射击的话，玩家根本就无法完成整个游戏，所以游戏自始至终都保持着一种紧张感。为了能够在规定时间内完成任务，玩家必须要学会两点：其一，准确地射击每一个敌人；其二，掌握每一次躲避子弹的时机，这样才可能争取到更多时间。随着游戏不断进行下去，对玩家的这两点要求也会变得越来也高，感觉当然也就越来越刺激，与时间竞赛成为游戏中一种看不见的规则。把游戏名为《Time Crisis》，真可谓是名副其实。游戏在港台还有一个更为贴切的中文译名——《千钧一发》，充分说明游戏的特点，可能起这个中文译名的人比我更早理解了游戏的精髓所在吧。

接着我们来聊聊《化解危机II》PS2版和街机版有哪些区别。说到这里，我又要对NAMCO的敬业精神大加赞赏一番。众所周知，NAMCO一向很重视家用机的移植工作，这次推出的PS2版《化解危机II》再次证明了这一点，又是一次120%的移植。可能有人会说：一款1997年的作品理所当然的应该进行完全移植，但只要你将PS2版和街机版《化解危机II》进行比较，你会发现它们已经有了很多的不同，这些进化都是令人欣喜的。首先，游戏画面的提高是必然的，但并不是图像优化处理那样简单。玩家会发现，游戏的贴图质地和质量较街机版都提高了不少。游戏中增加了许多光源处理效果，使得游戏的天气、时间、地点变化更为突出。另外，游戏中很多场景还都增加了一些小的道具和公共设施，某些场景破坏效果也较街机版增强了很多。最明显的一个例子就STAGE1的第3小关。那场水面追逐枪战中对水面的刻画，这已经和街机版有了天壤之别，从这点我们就可以看出NAMCO已经较早地掌握了PS2的某些硬件特性，并把它发挥了出来。针对家用机，游戏还加入了全新的“EXTRA GAME”，这个模式必须在通关数次之后才能进行选择。在“EXTRA GAME”中的“CRISIS DAY”小模式更是精彩，它完全可当成另外一个游戏来玩。“CRISIS DAY”共分30关，难度由易到难逐渐提升，丝毫不会让人感到突兀。每小关都经过精细设计，任务截然不同，而且都非常具有新意，甚至连游戏场景都经过全新描绘，绝对不和街机模式重复，堪称现代家用光枪游戏最杰出的附加模式。在这一点上，比DC版《HOD2》要出色不知多少倍。除此之外，游戏的Double Gun模式竟然可以令玩家连接两把GUNCON2进行游戏，NAMCO真可谓为是花足了气力，榨干了《化解危机II》所有的剩余价值。

最后让我们再回到游戏本身。在《化解危机II》中有许多细小的设定也是值得称道的。游戏中有一个很巧妙的分数累计系统，虽然游戏中几乎所有的敌人只需一枪就可毙命，但如果连续射击一个敌人可形成COMBO，这是取得高分的重要途径，随着连击数的增加，敌人会做出各种挣扎的动作，看起来真是解气。另外，游戏中敌人的攻击都是模糊处理，并不是枪枪致命，但是说不定哪一枪就会夺去玩家一颗生命值，这些都赋予了游戏更多的变化。可能经验丰富的Time Crisis射手也会在不经意之间被一个毫不起眼的小敌人击中，发出泄气的感叹。

我们还有必要看看游戏外的一个关键物品——GUNCON2。新型号的GUNCON2给人的感觉比较轻巧，而且外观很有质感。GUNCON2中的按键比PS的GUNCON足足多出了7个。枪柄下方的按键是用来补给子弹的，这就替代了街机中的踏板。GUNCON2并不具备退膛、振动功能，所以在游戏时少了一份街机上的真实感，这不能不令人有点遗憾。GUNCON2通过USB接口同PS2进行连接，即插即用，非常方便。除此之外，260元的国内基本售价还算比较合理。如果没有GUNCON2，PS2版《化解危机II》就会少了一半的乐趣。

正因为PS2版《化解危机II》各方面表现都很出色，所以即使是9800日元的售价，在日本的销量也达到了21万套的理想成绩，全球的总销量也已经超过76万余套。有了《化解危机II》的成功，在PS2上陆续推出了《枪下游魂2 代号：维罗尼卡》、《吸血诡夜》、《枪下游魂3 恐龙危机》等一批对应GUNCON2的光枪游戏。接下来的光枪大作还有晚些时候推出的NAMCO的《忍者突袭》以及SEGA的《VR特警 Rebirth》。最棒的是NAMCO已经宣布《化解危机III》也会在PS2上推出，这么强大的光枪阵容可谓盛况空前。

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）2286364 5156912

www.plumbook.cn

编：D·S

暑假游戏迷

这个暑假你和朋友一起打机了吗？

一年一度的“游戏迷”的节日——暑假已经到来，在这段令人欢欣鼓舞的日子里，大家做好了自己的游戏计划了吗？俗话说得好，“独乐乐不如众乐乐”，想必“单身玩家”在暑假期间渴望能和更多热爱游戏的朋友打成一片吧。因此我们集结了这样一篇特别企划，从观察生活的角度入手，让所有期盼在暑假期间玩个痛快的玩家们找到最佳选择，花最短的时间得到更多的游戏乐趣！

暑假已经来了，约上自己最好的朋友到家中，一起决胜负吧！

老友小S约我（阿P）去他家打机，哈哈，电话里他告诉我准备了许多能够多人对战的游戏，还有好朋友东巴、一水君和游戏MM倩倩，真是令人期待啊！

见面篇 见面篇 见面篇 见面篇 见面篇 见面篇 见面篇 见面篇

有朋自远方来，不亦乐乎。

小S的准备

和朋友一起打机是一件相当消耗体力的娱乐形式。除了在进行多人游戏的时候需要不停地依靠提高嗓音为自己打气之外，偶尔上演一些“真人PK秀”也能够将游戏所带来的快乐升华到最高点！鉴于以上多种因素，小S在准备了自己精心挑选出来的游戏之后，所考虑到的第一件事就是到超市购买能够增加卡路里的零食，这样既能够保证以充沛的体力在有限的游戏时间内得到完全发挥，更可以体现出自己热情好客的主人公本质。

杯面和薯条 一个都不能少

小S的迎宾式

与阿P见面（热情接待型）

阿P是小S认识的一位刚刚热爱上游戏的菜鸟，虽然阿P玩游戏的水平还远远不能和小S相提并论，但是阿P谦虚好学的精神却屡屡打动了小S。阿P无论在任何时候，任何地点都称呼小S是自己的老师，并且处处以小S为榜样，在小S的带动之下去玩游戏。此外最让小S感动的是阿P无偿捐献出了自己仅有的零用钱，交给小S帮他购买游戏，仅仅是因为信任，这是人世间多么令人落泪的友情啊！

阿P，好早啊。今天我准备了你最喜欢的游戏，快上来吧！

小S TYPE A

阿P赴约是从来不会迟到的，因此今天他也是第一个来到小S家。当听到阿P在楼下喊小S的时候……

小S想起了上个月和阿P在街机厅患难与共的日子。

www.plumbook.cn

与东巴和一水君见面（呲牙咧嘴型）

东巴和一水君是小S多年来的朋友，但在游戏方面的较量却从来没有终止过。记得当年《街霸Ⅱ》流行的时候，小S与东巴对战时曾经有过37连败的耻辱纪录；而PS时代玩《生化危机2》的时候，小S通关N次最终还是比一水君的最快纪录慢了整整2分17秒。这些不堪回首的往事总是在小S熟睡的时候化做梦魇来打扰他休息，为了证实自己真正的实力，小S决定在这次暑假聚会中分出胜负，之所以还请来阿P和倩倩，就是想让东巴和一水君当面丢丢人。就在小S盘算着自己完美计划的时候，听到那两个“损友”的声音……

与游戏MM倩倩见面（深情王子型）

游戏MM倩倩是小S所认识的女性玩家中最美丽动人、心地善良的女孩。小S至今还记得认识倩倩是在一个下雨的午后。那天他刚从学校出来没多久，就遇上了倾盆大雨。小S当时的第一个念头就是跑到距离学校最近的游戏专卖店中避雨。在和BOSS寒暄了许久之后，小S发现外面的雨还是没有丝毫停顿的迹象。就在他坐立不安的时候，一位女孩，不，是一位小S心目中的天使打着一把橘红色的雨伞走进了店中。在她从老板手中接过自己早已预定好的游戏之后，忽然间发现了身旁被淋成“半落汤鸡状”的小S。“我好像见过你，你家离这里不远吧？不介意的话，可以送你一段。”倩倩对此时心跳加速已经到了极限的小S抛出了在他人生中所听到的最温柔的问候。从那天开始，倩倩也逐渐成为了小S最好的游戏伙伴。当小S正沉浸在等待倩倩到来的幻想中的时候，听到从门外传来了她的声音……

阿P、倩倩、东巴和一水君都已经到齐了，小S在盛情款待大家坐下来之后，便进入这次聚会的主题。其实这一次小S所准备的游戏都是能够多人同时参与的。

游戏篇 游戏篇 游戏篇 游戏篇 游戏篇 游戏篇 游戏篇 游戏篇

独乐乐，不如众乐乐。

PS的选择

PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS PS

WE系列

暑期朋友在一起打机，特别是在这个2002韩日世界杯刚刚结束的夏天，怎么少得了《WE》？作为最强的足球游戏，在主流机种PS、PS2以及GBA上都能够玩到其最新作。“足球是一项整体运动”，这句话在足球游戏中同样也适用。PS最新作《WE2002》支持最多4人对战，PS2最新作《WE6》则可以支持最多8人对战，甚至连GBA版的最新作也是能支持连线对战的。买一个手柄分插器，与朋友们进行多人激烈对战的刺激性绝不亚于一场真实的足球比赛呢，与朋友组队分工，商量好进攻防守的策略，无论是与人对战还是共同对抗CPU都乐趣十足！鉴于这次令人大跌眼镜的世界杯，还可以在游戏中改变历史呢！

徐徐大作战系列

一款老少皆宜的游戏，在这个游戏中大家可以充分享受多人对战的乐趣。KONAMI一共出过3作，每一作都有近百个迷你游戏组成。那些迷你游戏操作很简单，大都是依靠单纯地按方向键或□、△、○、×键就能完成全部游戏，锻炼反应和手指的灵巧度。在炎炎夏日，和朋友们一起在房间里玩这款游戏是再适合不过了，或者和自己的女朋友一起玩就更是一种享受了。在对战时要注意记熟PS手柄的键位，别在紧张比赛的时候电脑提示要按△键，却还要低头看看手柄上的△键在哪儿，那就太逊了。

炸弹人系列

“《炸弹人》系列”自从发展到后期，其多人对战的乐趣就越来越突出了。几个伙伴聚在一起，大家相互“算计”，都欲炸对方为“粉末”。相较之格斗游戏，《炸弹人》中的对战感觉具有完全不同的“火药味”，它带来的是更多更单纯的快乐，大家在玩的过程中总会笑成一片。对战时有丰富的变化，如各种道具、空间转移点、各种恐龙等，另外还有很好玩的一点，先下场的人是不会闲着的，因为先被炸死的人可以化为“游魂”在屏幕的四周移动，还可以往场地中投掷炸弹以伺机报复，虽然这样做也是“损人不利己”，但报复一下刚才“不小心”把你轰掉的人也是应该的。“《炸弹人》系列”游戏几乎遍布所有的机种，基本上每个炸弹人游戏又都会带有这个对战模式，其中尤以PS版与GBA版最为容易实现4人对战，GBA版《炸弹人》都支持1卡4人对战。

www.plumbook.cn

DC的选择

DC DC DC DC DC DC DC DC DC DC DC DC DC DC DC DC DC

KOF系列

说到《KOF》，可以说在我辈玩家中真是无人不知，无人不晓。《KOF》在DC和PS上都有数款作品，不过最适合玩家的当然还是DC版。不但读盘时间大大缩短，而且还有很多原创要素。DC版《KOF98加强版》、《KOF99加强版》都采用了3D背景，比街机版画面又上了一个档次。前者还有不可不看的新增片头动画，后者也有全新的援护系统设定，非常有意思。"《KOF》系列"的特征之一就是易于上手。如果是一位街机厅的老鸟自不必说，就算只是一位初学者，也可以很快找到乐趣。因为整个游戏中的必杀技制作夸张，人设更是酷得一塌糊涂，而且出招简单，指令易于记忆。至于连续技更是简单易懂，大家只要牢记"重攻击+特殊技+必杀技"的要诀就可以上阵了。不知深浅的人看见你和你的朋友轻易就能打出一套连续技时一定会大为惊叹："高！实在是高！"

强力扣杀2

要说起DC上人人能够上手的体育游戏，那非《强力扣杀2》莫属了。由于DC主机设计上的先天优势，只需另外购买几个手柄，就能够在家中与朋友们来一场"亨曼+大威vs.拉夫特+小威"的梦幻混双大战了。由于《强力扣杀2》操作上的极度简化，只要稍微有一些基本的游戏常识和网球知识，就能够非常顺利地玩下去——这样的游戏，绝对是居家旅行，招待亲朋好友的必备之作啊。

CAPCOM vs. SNK2

CAPCOM vs. SNK，梦幻的对决。喜爱格斗游戏的玩家不可能不知道这款游戏。是的，包含6个各具特色的系统、角色总数超过50名的全明星阵容、重新演绎的经典必杀技，华丽流畅的游戏画面，这就是《CVS2》！想知道升龙拳和虎咆哪个更强吗？隆和草薙这两大主角的会面又是一个什么样的情景？如果喜欢格斗游戏，喜欢《街霸》或喜欢《KOF》，那么，请千万不要错过这款游戏！

PS2的选择

PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

化解危机2

PS2上首款对应光线枪GUNCON2的作品。迄今为止，游戏连GUNCON2的捆绑版在日本的销售量已经达到21万套，足以确立本作在光线枪游戏领域不可动摇的王者地位。如果有两把GUNCON2，进行游戏的双人模式，最能体会与朋友并肩战斗的乐趣。GUNCON与PS2的USB接口连接，使用起来极为方便。光枪游戏本身的规则极为简单，用这游戏招待自己的朋友是再好不过的了，反感游戏的老爸老妈看见这款游戏相信也会手痒，心动。

《铁拳4》&《铁拳TT》

《铁拳》是3D格斗游戏的代表作之一，暑假时间里，自然是大家切磋技巧的好机会，因为《铁拳》是博大精深的游戏，只有不断与对手对战、交流才能更高、更强，游戏也越发具有乐趣。如今的格斗游戏越来越具有深度，因此当一个铁拳新手与一个铁拳老鸟进行对战时，差距感就会很强，这时候调整一下双方攻击力的大小是必须的。（即调整双方的体力多少）老鸟也别老觉得和新手玩很无聊，可以试着把自己的体力调少、把对方的体力调高再来打打看；另一方面可以一边玩一边传授一些要点给新手，那么经常就会发现在给新手讲解的时候，自己也同时对游戏有了新的认识。而对战中的所谓的心理战用法也相当丰富，如让对方造成错觉（包括做假动作、让对方造成某种惯性防御等）、打破对方的节奏感（偶而不按常理出牌）等，一边要打出自己的变化，一边要随时揣测对方所要进行的动作。

真·三国无双2

要说到PS2上适合双人同乐的游戏，那一定少不了《真·三国无双2》。这款游戏目前全球销量已经突破百万，游戏品质可见一斑。而且《真·三国无双2》非常适合双打，很多单打时费尽九牛二虎之力才能打过去的关卡谈笑间就已经"灰飞烟灭"了。由于双打时游戏采用分屏的方法，所以完全可以两人分头行动。不过如果两人一起行动可以互相照应，并且双人气满时同时发动无双，就可以使出最最华丽的激无双乱舞！由于激无双乱舞附加雷属性，而雷属性击中敌人后无双槽会得到一定程度的回复，所以如果敌人够多的话，无双槽刚用光就会被加满，这样就可以不停地放下去，这才是《真·三国无双2》的最大奥义！

VR4

《VR4》虽然是一款强调人与人对战的高段著名3D对战游戏，但是由于游戏中成功引入了类似于街机的段位系统——组手模式，使得游戏更适合在家用机上玩，这一创新打破了传统3D游戏移植到家用机后，耐玩度下降的情况。不断通过段位升级，力求获得最绚的道具等要素的出现都极大地刺激了玩家的获胜欲望。徘徊在《VR战士》门外的玩家不用再犹豫了，通过PS2，从此可以步入《VR战士》那博大精深的格斗殿堂，领悟3D格斗游戏的真谛。

重逢篇

光阴似箭，日月如梭。二十年后的小S依然是个痴情的游戏玩家……

www.plumbook.cn

文：D·S

DOA极限沙滩排球

XBOX	TECMO	SPT	1～4人
	预定2002年秋季发售		未定
DVD-ROM	–		

美的天使光临ZACK岛，火热的沙滩排球比赛燃烧整个夏季！

日版确定推出

在E3特别报道中，本刊曾经提到过TECMO将在XBOX上推出两款新作。而《DOA极限沙滩排球》就是其中非常引人注目的作品，但实际上该游戏在E3展出时并没有公布会推出日版。不过TECMO当然不会放弃日本那众多的DOA FANS，所以在6月中旬便宣布日版的《DOA极限沙滩排球》将在今年秋天在日本推出。

碧蓝的大海，美丽的沙滩，还有一群正在进行激烈的沙滩排球比赛的少女们。

游戏画面的精美程度已经达到了无以复加的地步，实在太令人着迷了！

本作鲜明特点

由于从格斗游戏摇身一变成为体育游戏，要想在众多体育游戏中脱颖而出，游戏当然本身就必须有它的不同之处了。鉴于《DOA3》在游戏画面的素质上已经达到了华丽逼真的程度，而《DOA极限沙滩排球》也完全继承了该传统，借助XBOX这个强大的硬件平台务求使游戏的观赏性更加提高，再加上人物的动作重新调整，还额外增加了不少拟真的人物表情，使得该游戏的制作水平得以保证。另外本作鲜明特点就是“《DOA》系列”中那些外表迷人、性格迥异的MM了，由于游戏中不仅完全收录了以前所有登场的MM，还特别追加了新角色LISA，至于是否在游戏发售的时候还有新角色登场，目前还不能得到答案。如果哪位玩家以前购买“《DOA》系列”是为了这个特点的话，那么《DOA极限沙滩排球》就绝对有必买的理由了。

↑游戏中几乎囊括了当今世界上最流行的泳装款式，真是令人兴奋啊！

←这是在商店中购买道具的画面。咦，这不是太阳油吗？

↑饰物中还有头饰鲜花可以选择，这真是体贴男性玩家的恶趣味设计啊。

相信所有钟爱“《DOA》系列”的玩家都对隐藏服装这项要素很感兴趣吧！而在这款游戏中的“商店”里，玩家可以随意购买那些特殊的隐藏服装，而且由于是沙滩排球题材的原因，可以购买的隐藏服装多是火辣性感的泳装，这不是教育玩家提高自己对美的鉴赏力嘛，呵呵。

热点！购买泳装！

话梅杂志3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

世界传说 换装迷宫2

テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2

GBA	NAMCO	RPG	1人
	预定2002年10月发售		自带记忆功能
卡带	—		

NAMCO曾经在GB上推出过一款“《传说》系列”的游戏——《幻想传说 换装迷宫》，正如它的标题所示，游戏的特点就在于“换装”和“迷宫”，主人公具有“换装使”的能力，即穿上什么职业的衣服就能变成那个职业；游戏中的迷宫也全部都是随机生成的，每次进入后构造都不同。这样一款风格另类的《传说》给喜爱“《传说》系列”的玩家带来一种全新的感受，现在告诉玩家一个好消息，《幻想传说 换装迷宫》的“正统”续作就要出现在GBA上，名字就叫做《世界传说 换装迷宫2》。看来《换装迷宫》要成为“《传说》系列”一个独特的分支了，现在让我们来看看它到底有什么特点吧。

冒险的舞台——异世界的雷古尼亚村，中央有一棵巨大的世界树。（世界树之叶？《DQ》？）

主角同样是两个人

这次游戏的主角仍然像前作一样是一男一女，（没有宠物？）两人都从女神那里得到了“换装使”的能力，具有穿什么衣服就变成什么职业的能力，为了拯救不断枯萎的“世界树”，避免世界危机的来临，两人开始在众多同伴的帮助下展开了壮大的冒险。

卡洛·奥兰洁

本作的女主角，也是15岁，身世与男主角差不多，也是在孤儿院长大的，性格含蓄谨慎，与活泼的弗里奥正好相反。

弗里奥·斯韦恩

本作的男主人公，15岁，出身在雷古尼亚村，因为魔物的袭击而失去了双亲，从小在孤儿院长大，喜欢恶作剧。

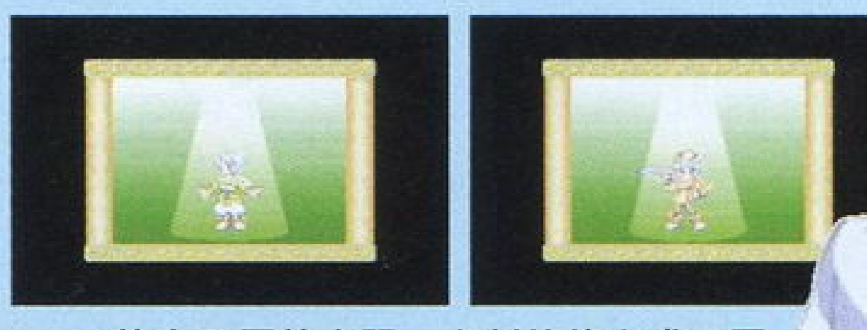
历代“《传说》系列”的角色都会登场

为了拯救这个世界，历代“《传说》系列”的角色都会登场来帮助主角的哦，（兴奋吧！）当然了，他们会加入队伍和你一起战斗，甚至在某些时候主人公还能穿上他们的衣服变成他们的样子，看着熟悉的人物出场，老玩家们一定会倍感亲切吧。

看看熟悉的《幻想传说》的女主角。

率先披露两个职业

游戏最大的特点就在于多种多样的服装，只要主人公穿上那件衣服就能变成那个职业。在前作中可以通过衣服的合成造出新的衣服，而这次更将这一系统进行了强化，可以将装备品、食物等道具与衣服融合造出富有特点的新的衣服，例如造出物理攻击高的魔法使衣服等等。这次总的衣服种类将超过150种。



换上不同的衣服，立刻就能变成不同的职业，不过，要完全掌握职业的特性还得靠熟练度慢慢累加才行。

音乐家

忍者

战斗系统

相信大家此时最关心的莫过于游戏的战斗系统了，先来看看下面的战斗画面吧，是不是让你更兴奋得手直发抖啊？乍一看还以为是PS上的《永恒传说》吧，背景精细鲜艳，人物刻画细致，而且人物形象也不再是Q版，而是“永恒式”的七头身，这画面简直没得说了。但是……“能够手动操作吗？”这恐怕是每一个玩家现在最想知道的问题吧，让我们看看官方的说明吧：“游戏采用的是动作性极高的‘linear motion battle’战斗系统，能够表现出漂亮的画面和紧张攻防的临场感。”看来关键就在于这个“linear motion battle”了，它的意思翻译过来就是“线性运动战斗”，单从字面上很难确定是怎样一个战斗系统，但是厂商提到了它的动作性很高，而且有很强的战斗临场感，这么看来能够进行手动操作的可能性很大。当然，一切还得等厂商公布进一步的情报才能确定，大家还是期待我们以后带来的续报吧。

这次的迷宫也是随机生成的，希望场景的变化能比前作丰富。

战士在前面攻击，魔法师在后面负责回复。

必杀技“曼珠沙华”发动，敌人遭到连续打击。

开发商：ALFA SYSTEM

担任本作开发的是ALFA SYSTEM公司，大家对他们或许还不太熟悉，但提起PS上的《跨越俺的尸体》、《高机动幻想》大家或许不会陌生，这两款作品就是ALFA SYSTEM公司开发的，这两款独特风格的游戏体现了ALFA SYSTEM在系统制作上的独到之处，当时在玩家中获得了不错的口碑，那么这次由ALFA SYSTEM来制作系统基本已经定型的“《传说》系列”的游戏，不知道它会给我们带来什么样的惊喜呢？

话梅杂志＆3DMGMV
www.plumbook.cn

スーパーロボット大戦R 超级机器人大战R

文：D·S

"《超级机器人大战》系列"每当推出新作，便总会追加一些新的要素，并且在系统上进行部分修改，而这一次的《超级机器人大战R》当然也不会例外。就目前的资料可知，游戏制作小组在对游戏系统的改造上还是花费了一定心血的，在忠实原作的基础上精心调整登场机体之间的平衡度，相信完成品的质量还是很有保证的。在吸取了制作《超级机器人大战A》的经验后，可以称《超级机器人大战R》为手掌机上品质最高的一作。

另外这一次还有很多最新最酷的战斗画面公布，可以让所有热切期待该游戏的玩家提前一饱眼福，大幅提升自己的热血度！（笑）另外近期BANPRESTO已经公开放映该游戏的广告，有条件的玩家可以上网下载，但只有短短15秒钟，很不过瘾。

GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
	预定2002年8月2日发售		芯片记忆
卡带	-		

扭转战局的关键就在新作系统的变化中，追加情报在该游戏发售之前便一网打尽！

CHECK! NEW TYPE新能力追加

能够驾驶专用高达的机师都是具有NEW TYPE能力的，而在该游戏新系统中，具有NT能力的机师将会增加一项被称为"击落SYSTEM"的特殊能力，它的作用是可以将敌方的实弹系兵器击落，使敌方攻击完全无效化，看来这也是最近游戏制作小组考虑到高达系角色在《机战》系列"中地位有所下降后的一点改良吧。而这个"击落SYSTEM"的发动条件是该机师所驾驶的机体必须装备有可以将实弹系兵器击落的远程攻击武器。

↓ZZ高达将敌方发射的追踪浮游炮全部击落！

↓不用说阿姆罗当然也拥有这种特殊能力了。

NT机师大活跃！

↑贾米尔舰长的远程激光枪也可以瓦解浮游炮的攻击。

↑合体攻击仍然健在！超越原作品内容限制的华丽演出再度登场！

战略性增加！

CHECK! 《GEAR战士电童》的独特系统

第一次加入"《机战》系列"的作品《GEAR战士电童》，其中两部主力机体电童和凤牙，都有一招叫做"FINAL ATTACK"的超级必杀技。值得注意的是当使用这种超级必杀技之后，机体只会剩下10点EN，而其攻击力的强弱，则会根据使用超级必杀技之前机体剩余的EN多少来决定。虽然EN的消耗量是如此惊人，但幸好会有一部专用机体去替电童和凤牙补给，只要该补给机在补给范围之内的话，就可以交换能源电池，使电童和凤牙再次使用超级必杀技。这种新奇的设定除了是忠实原作的体现之外，也无形中增加了玩家选择使用必杀技时所要考虑的问题，提升了战略性。

↑骑士凤牙发动FINAL ATTACK！

←消耗大量EN的结果也使得攻击力成倍上升！

←使用前EN残量少的话，攻击力无法体现出来。

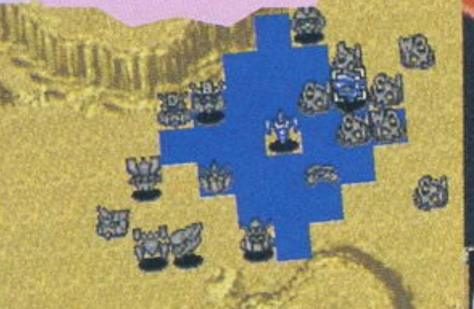
没有想到两者的差别竟然如此之大！

专用补给机到达补给范围之内。

交换成功！

交换电池的全过程

↑只有专用机体才能够为电童系机体交换电池，起到补充EN的作用。



↑电童和凤牙停留在补给范围之内，电池交换成功后EN便得到完全回复！

CHECK! 《机动新世纪高达X》的独特系统

众所周知，GUNDAM X和DOUBLE X都拥有超强力的武器"月光炮"。不过在游戏当中使用的话却有特殊的条件限制，就是每经过一回合后会自动补充所需能量，直至能量完全补满后才可以发动，这与对一般机师的气力要求情况有所不同。

1/2	武器名	攻撃	射程	命中
	※プレストランチャー®	1200	1~3	+30
	※ハイパービームソード®	2100	1	+40
	※DX専用バスターライフル®	2100	1~7	+15
	※ツインサテライトキャノン®	3400	1~9	±0
弾数	1/ 1	空A 陸A 海－ 宇A		
必要気力	140(142)	チャージ完了まで2ターン		
必要EN	---(200)	クリティカル	X=28 Y=62	

→月光炮是需要回合限制才能够使用的超强力武器。

←地图兵器的威力就是不说玩家也很清楚。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

即将在暑假期间发售的《超级机器人大战R》作为GBA游戏软件成熟期的作品，这一次在系统的改良上还是花费了一定气力的，使游戏的战略性增强，玩法上多出许多变化。可能是现在“《机战》系列”推出的速度过快，就连那些死忠FNAS也仅仅只通关一遍便草草了事，没有了当年那股非要挖掘出所有隐藏秘密的动力。而新作《超级机器人大战R》的出现无疑使这种现象更加明显，因此游戏制作小组便特此调整了游戏平衡性，让玩家可以更自由地把握适合自己的育成或战斗方式，这种更加灵活的设计无疑让那些只有通关一遍时间的玩家也能够找到最大的满足感。

CHECK! 合体攻击的变化

多部机体对同一个敌人发动攻击，将满足条件的机体移动到一起，（相邻周围8格以内）武器栏中就会追加合体攻击武器，（多数都要达到一定等级）这就是所谓的合体攻击的定义。值得一提的是这次合体攻击的威力，会随着武器改造程度的高低自动做出调整，除此之外合体攻击还可以作为援护行动的一部分引入战斗当中，这样重新调整之后的合体攻击的发动条件究竟有什么变化呢？目前还不知道。但这绝对可以衍生出许多新的玩法，实在是让FANS期待啊！

→福莱斯兄弟也齐心协力发动了合体攻击！

疾风双连击

←↓机师的气息和机体的动作达到同步状态，电童和凤牙发动合体攻击的特写画面！

双卫星加农炮

弗罗斯特合体攻击

↑扑克同盟的合体攻击在前作《机战A》当中是攻击力最高的代表！

究极石破天惊拳

↑究极石破天惊拳发动，东方不败与多蒙合作的“魂的一击”！

↓高达系的机师之间又怎能少了合体攻击，卡缪和捷多的双发百万射击！

新公开的系统！

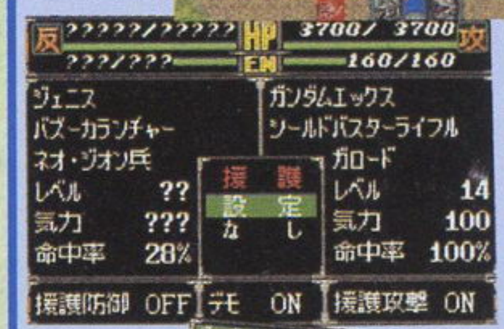
↑一文字号名称下面的“A”字符号代表什么含义呢？见下文。

↑援护防御是机体以防御状态出现，所受到的伤害也会减轻。

CHECK! 选择性援护攻击和选择性援护防御

自从WS版“《机战COMPACT》系列”推出之后，援护行动系统便一直大受好评，虽然其中还有一些不太完善的地方，但目前该系统已经逐渐成为战斗部分当中的核心系统之一。而新作正是在这样的潮流中顺理成章地继承了该系统。当在战斗中达成特定的条件之后，不论攻击或是防御的情况下，援护行动系统都会发动，相应机体会作出协力攻击或者协力防御，只要玩家运用纯熟，就连一些初期普通攻击根本不能战胜的敌方机体也可以有办法击坠，使整个战况得到逆转。这一次不仅继承了援护行动可以自由确定是否使用以及使用次数上的限制，就连援护时选择哪一部机体进行援护，甚至使用什么武器都可以由玩家自行设定，这无疑是非常亲切的设计。

→可以提供援护攻击的机体有多种选择。



←每种可以使用的武器都由玩家来确定。

←在选择援护防御机体之前可以看到机体的HP。

援护防御

↑玩家可以选择HP多的机体作为援护防御的机体。

→在展开援护行动之前还可以看到援护攻击的状况。

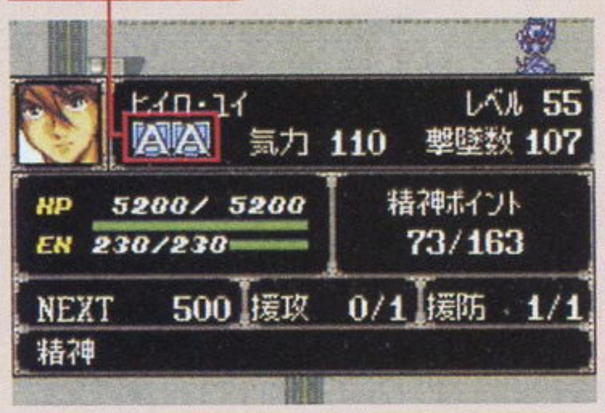
←选择了援护攻击效果最佳的机体出场战斗。

援护攻击

CHECK! ACE PILOT系统

与击毁敌机数目密切相关的ACE PILOT系统在新作中也有少许变动。击毁50部敌机固然可以取得ACE PILOT称号，使机师出击时的气力值增加5点，但如果能够令击毁敌机数目增加至100部的话，出击时气力值则增加10点，同时获得的资金也会有所增加。

←↓不愧是希罗，得到了AA级的称号。

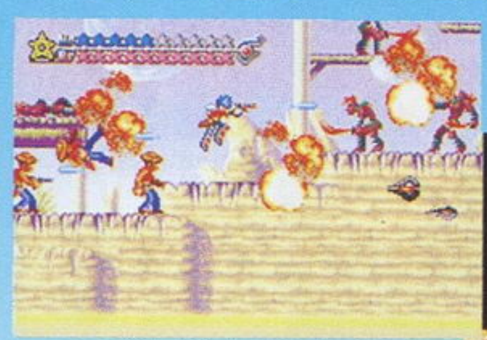


话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GBA	ATMARK	ACT	1人
	预定2002年9月27日		自带记忆功能
卡带	—		

合金枪手 METALGUN SLINGER

一款类似《魂斗罗》的横版动作射击游戏即将在GBA上登场，充满西部风情的广阔场景，火爆激烈的射击场面，再加上变化多端的攻击方式，这款《合金枪手》一定可以让你体会到2D射击游戏最爽快的一面。



↑游戏的舞台很丰富，共有6大关19小关。

↓紧张的战斗中还会与各种对手、同伴相遇，发展剧情。

←游戏中武器的种类非常丰富。

简单的操作，多彩的变化

由于是传统的横版卷轴射击游戏，操作是非常简单的，主人公一边前进一边用枪射击挡路的敌人，比较特别的是操作上加入了一种叫“GUN ARTS SYSTEM”的系统，这个系统就是指在你按键射击的时候，不同时机按下键能够使武器作出不同的攻击方式，这样一来，玩家完全可以根据自己的意愿作出多姿多彩的攻击方式，也许这个系统的名称正是要说明这一点：玩出射击的艺术感来。

特殊的武器——合金之枪

主人公比利的武器是惟一能对抗“佩鲁诺古拉”的传说之枪，这支枪除了普通的攻击外，还能变形成其他形态作出特殊攻击，当然，变形是要使用一种名叫“GUN FORCE”的特殊能量才行的，变形后的合金之枪能够射出各种威力强大的子弹，演出效果也极为华丽和火爆。

火焰放射器

→合金之枪喷射出灼热的火焰，烧焦一切。

火箭筒

←威力极为强大的火箭筒，对付强敌的利器。

STORY 故事

在一个满是沙漠的行星，这里的人们时刻都受着一种叫“佩鲁诺古拉”的神秘精神生命体的威胁，这种生命体只要一附上人的肉身就会夺去他的生命，使他变为一具行尸走肉……这里的人们无力去抵抗，因为，能够对抗“佩鲁诺古拉”的只有一件武器，那就是传说中的“合金之枪”。人们都在苦苦等待着，期待着那个能使用“合金之枪”的传说英雄能够再次出现，拯救这个星球，就像当年的英雄克斯莫·谢里夫那样。我们的主人公比利正是继承了克斯莫·谢里夫之血的后人，当他那天拿起“合金之枪”时，他已经明白了自己的宿命。

比利

在他生活的小镇，他是孤儿们的首领，性格开朗，是个热血青年。

GBA	ENIX	RPG	1人
	预定2002年9月发售		自带记忆功能
卡带	—		

武士进化 樱花国之魂

ENIX的最新RPG在GBA上登场

男主人公

女主人公

自从移植了一款《特鲁尼克大冒险2》后ENIX久久不见在GBA上有什么动静，现在他们终于有了令人欣喜的举动，他们将在GBA上推出一款原创的RPG——《武士进化 樱花国之魂》。故事是以未来的日本——樱花国为舞台，为了救出被神秘组织抓走的少女樱花，使用剑术的两兄妹展开了曲折、感人的冒险之旅，这次就先给大家简单介绍一下游戏的主角和系统。

系统一 “秘密”系统

冒险中会经常得到一些称为“秘密”的东西，上面通常都会记载着一些与剧情息息相关的这样或那样的谜题，玩家必须根据那一点点蛛丝马迹，不断展开调查，收集情报，慢慢推理，将这些“秘密”慢慢解开，剧情才能一步步发展下去。这样一种带有侦探推理性质的新系统或许能给玩家带来不一样的感受，而且，利用通信对战线玩家还可以与朋友交换“秘密”，自己可以帮助朋友解决他的“秘密”或者从朋友那里得到“秘密”来引发新的剧情。

系统二 超生命体“X”

游戏中有一种叫“X”的超生命体，它们一般是以敌人的身分登场，但是在某些情况下，主人公也能收服他们成为同伴。而游戏的战斗就是以“X”为中心展开的，敌我双方的武器就是“X”化成的“刃”，不同的“X”具有不同的特性，使得“刃”的属性也不同，（当然，攻击方式以及必杀技演出效果都不一样。）玩家在战斗时可灵活选择它们来对付不同的敌人。

满腔正义感的少年，虽然只有13岁，但剑术高超，为了救出女孩樱花，卷入了樱花国动荡的暗流之中。

男主角的妹妹，年龄更小，只有12岁，勇气丝毫不逊于哥哥，但跟随最亲爱的哥哥一起对抗未知的恶势力。

www.plumbook.cn

文：LIKY

逆转裁判2

GBA	CAPCOM	AVG	1人
	预定2002年秋		自带记忆功能
卡带	—		

以法庭为题材的另类AVG游戏《逆转裁判》这么快就有了续作，喜欢前作的朋友这次也一定不要放过了。这次的主角依然是前作中那个年轻的律师成步堂龙一，但是其他人物都变成了新面孔，其中有一位灰色头发、表情冷酷的女子很引人注意，她与成步堂是什么关系呢？成步堂这次不仅面对各种离奇的案件，还要对付各种难缠的对手，玩家们这次又可以体会紧张激烈的“法庭战斗”了。

这次游戏的系统与前作基本没有差别，玩过前作的玩家都知道，《逆转裁判》主要以两种方式展开游戏，一种就是“法庭战斗模式”，在这个模式下主人公成步堂作为被告的律师为他作辩护，利用一切证据来证明被告人的清白，其间不仅要与原告的律师进行唇枪舌战的辩论，还要敏锐地找出对方证据中的各种漏洞，一步步证明被告是被冤枉的，而原告是在诬陷。除了紧张的“法庭战斗模式”外，另一种模式就是“侦探模式”，在这个模式下成步堂要亲自对案件展开调查，例如到案发现场收集线索，上门拜访相关知情者、目击者等等，收集必要的证据。游戏中这两种模式一般是交替进行的，要想完美解决一个案件这也是必需的。

游戏的要诀就是找出对方证词中的漏洞，证明他在说谎。

↑熟悉的主人公成步堂，这次又会有怎样的案件等着他呢？

→表情冷酷的女子，言语也挺酷的。她会是成步堂的对手吗？

如果能够成功解除“心锁”，秘密自然就暴露出来了，但如果失败了，可是会GAMEOVER的。

深入内心世界 打开“心锁”

在前作中，成步堂一般是通过找出对手证词中的漏洞来跟被告进行辩护的，在这一作中，对手的证词有时候根本没有破绽，成步堂这时就必须深入到对手的内心世界，使用特定的证物去解开对手内心的那把“心锁”，将他隐藏内心深处的秘密找出来。

哈罗机器人 英雄机器人争夺战

GBA	SUNRISE INTERACTIVE	RPG	1～2人
	预定2002年7月5日发售		自带记忆功能
卡带	—		

除了《超级机器人大战》，其实还有一款机器人大杂烩式的系列，那就是“《哈罗机器人》系列”，与《机战》SLG的形式不同，这个系列是类似《口袋妖怪》那样带有收集和培养要素的RPG。游戏中有一种名叫“哈罗”的机器人，它能够自由变形成其他形态的机器人，而变形的条件就是取得那种机器人的资料，玩家游戏的目的就是不断收集机器人的资料，完成机器人大图鉴。

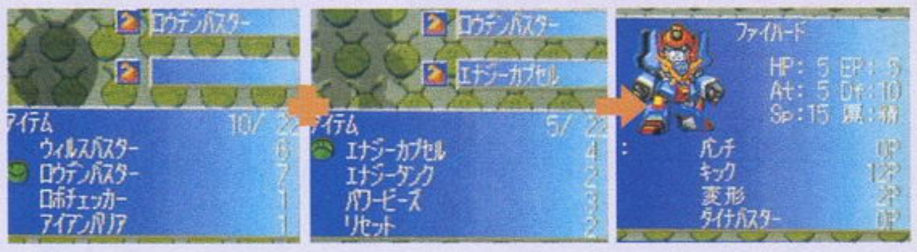
游戏的基本流程

自由行动 → **迷宫** → **BOSS战**

首先，玩家要在小镇、街道上收集情报，发展剧情，其间可以去商店购买道具以及零件，强化自己的机器人，也可以去哈罗研究所回复机器人的HP。

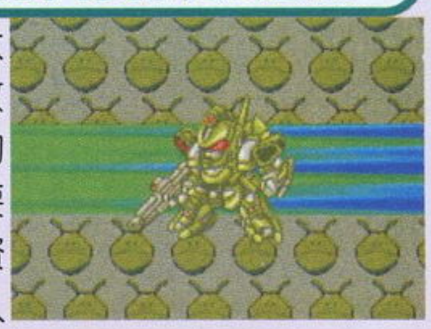
在迷宫中会与野生的哈罗机器人相遇，此时就意味着战斗，不过它们纯粹是来让你提升经验值的。迷宫中当然会有宝箱，一定不能漏下。

在迷宫的最深处就会与BOSS遭遇，没有足够的实力和大量的回复道具很容易被干掉。当然，打败BOSS后就能完成这个舞台，去下一个地点。



用两个道具合成出新的机器人资料。

获得机器人资料的方法



游戏最大的乐趣就在于收集各种机器人的资料，因为只要得到机器人的资料，哈罗机器人就能变成那种形态。在游戏中资料的来源主要有3种途径：一种是道具合成，一种是使用道具进化，一种是机器人合体进化。

道具合成

用两种道具进行组合，某些情况就能产生新的资料。

道具进化

对某些机器人资料使用特殊道具就能使它进化，获得新的资料。

合体进化

将两种不同种类的机器人合体，有时候就能获得新的机器人资料。

游戏中登场的机器人种类丝毫不逊于《机战》，而且像高达、勇者莱汀、龙骑兵等等这些我们耳熟能详的机器人也会活跃在游戏中，当然，它们那些经典的必杀技也会完整保留，你会看到非常华丽的演出。这里就谈到游戏的战斗画面，战斗是类似《口袋妖怪》的一对一形式，机器人的外形比例都很大，当使用必杀技时更是有特写画面，迫力十足。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：慕容非

幻想水滸伝 III

GENSOSUIKODEN

《幻想水滸伝III》即将发售，对于这款游戏阿非就不多说什么了，PS史……不，是SONY游戏史上第一款重头RPG游戏，想必老玩家们对这个游戏熟悉得不能再熟悉了吧！反正不管怎么说阿非是必买这个游戏的，不知道大家是怎么想的呢？

PS2	KONAMI	RPG	1人
	预定2002年7月11日发售		130KB
DVD-ROM	–		

战斗系统

攻击

平时在战斗中会组成队形，前排的同伴要求防御力比较高，而且使用剑、枪、棍等直接攻击系的武器；后列的同伴要求攻击力高，使用弓箭、投掷系武器，要有使用纹章术的同伴最好。

防御

当敌人很强的时候我方可以采取前排防御，后列支援的战术。只要注意回复并有耐心，不管面对什么样的敌人都能获胜，不过这样一来前排队员的成长就成了问题，这点是要注意的。

纹章

解放体内寄宿的纹章之力发动魔法，可以产生极大的攻击力，辅助可以为同伴回复和增强能力。但是使用纹章术时要有咏唱咒文的时间，而且会消耗魔法值。

使用道具

每个角色都能装备一定数量的道具，在战斗中使用道具是必不可少的。角色受伤、中毒等等都要靠使用道具来回复，而且有些道具也具有攻击效果。

协力攻击

特定的几位角色或几位角色使用特定的武器，并且对敌人单体作出攻击时就会出现协力攻击。协力攻击的伤害度是角色单体攻击所不能达到的，在实战中多多使用才对。

前作角色友情再登场

艾普尔　在各地旅行的历史学家，是前作主人公的女军师，是个非常努力的人。

席泽　和艾普尔一起旅行的年轻浪人，为人性格蛮横，对谁都不正眼相看。

云　一个非常可爱的女巫，她拥有和自然界精灵沟通的不可思议的能力。

那什　某国的特别调查员，为人多计、心细，擅长使用飞刀。

集团战斗

号称大陆最强的骑士团

军团作战中的移动。

←开始作战，分割包围后各个击破。

←把战术制定好，一切尽在运筹帷幄。

→以多打少是最实用的战术。

壮观的军团战斗

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新人物公开

单挑模式

游戏中新增的单挑模式，那就是敌我双发都派一个代表出来战斗，他们之间的胜负对双方的战局有着非常重要的影响，好像古代中国将军带兵打仗时都要叫阵单挑一样。

→ 向对手发动攻击，这是单挑时最基本的攻击方式。

← 战斗当然少不了必杀，从角色的台词中就能看出魄力了。

单挑时一共有3种行动方式：攻击、必杀、防御。每种指令都有一定的相克属性：攻击→防御→必杀→攻击，大家在单挑的时候一定要注意啊。

乔军曹

亚人族勇敢的战士，受カラヤクラン族长之托带领ヒューゴ军团，是一个非常讲信义的人。

雷特

最喜欢的东西就是食物，是维鲁达的弟弟，别看他平时没什么，作战的时候不比任何人差。

维鲁达

一副学者模样，有着丰富的知识，在战斗时能运用自己的智慧取得胜利。

上次（42期）我们介绍了3位主角和炎之英雄，这次我们要介绍108星中的其他同伴。在游戏初期，主人公就会和各种各样的“谜之集团”相遇，从和小孩子一起玩到遇上“圣ロア骑士团”，这中间有大大小小许多事件，这些事件的发生成为了大陆的历史。3位主人公遇上的事件和人物都不同，有的以敌人身分出现，有的则是朋友，一共有108位同伴在各处各地等待自己的星星闪现出光芒。

圣ロア骑士团

梅鲁维尔

居住在ビネ・デル・ゼクセ的少年，自小就有成为骑士的梦想。

阿拉尼丝

父亲是ビネ・デル・ゼクセ的商人，自幼和梅鲁维尔青梅竹马。

艾里赛特

从小和梅鲁维尔就是好友，圣ロア骑士团的一员。

基耀姆

圣ロア骑士团和ヒューゴ军团一起寻找“船”的时候遇上的家伙。

谜之军团

谜之青年

赛拉

穿黑服的男人

不知道有什么企图的谜之3人组，他们的实力也是迷。谜之魔导士赛拉，谜之二刀流剑士、谜之青年，他们的一切都是迷。

谜之军团与ヒューゴ军团的偶遇，但是双方好像是敌对关系。

旅行的艺人

蕾伊

一个四处旅行的艺人，因为很有魅力而大受欢迎，是夏宝的姐姐。

夏宝

一个很可爱的小孩，擅长打鼓，在这方面是一个天才。

特波

没有特别原因从不和陌生人说话的小丑，特技是耍球。

在ビネ・デル・ゼクセ的大街上卖艺，谁能想到他们可以成为同伴呢？

大小姐一行

丽丽・潘多拉根

テイント共和国大统领的女儿，带着两个随从外出旅行。

听到关于“炎の运び手”的传说后，丽丽与ヒューゴ军团的接触改变了她的命运。

利德

受大臣之命保护丽丽小姐，为人非常忠心。

萨姆斯

丽丽的警卫之一，据说除了リリイ以外没人听他说过话。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

我的暑假2 海的冒险篇

PS2	SCEI	AVG	1人
	预定2002年7月11日发售		未定
DVD-ROM	DUALSHOCK2		

更可爱、更有趣、更清凉！

游戏中还有这样有趣的玩法

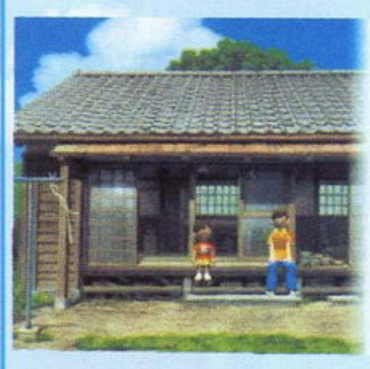
给大人捶背

游戏中可以给爷爷或是茜屋的奶奶等人捶背。这可是尽显孝心的时刻喔，捶完了背给点零花钱总是要的吧？游戏中每次捶背都可以挣到10元钱零花钱，哈，有了零花钱，就可以去买一些冰激凌之类零食吃了。不过嘛，这10元零花钱也不是那么好挣的，捶背的节奏是需要玩家自己控制的，捶得太快的话是不行的。（SOUL不由地回忆起小时候为了买零食而给姥姥捶背、捶头的经历^-^）

おば「うん、その調子！」

▲配合节奏按方向键左和右就可以给大人捶背了。

我可以去这些好玩的地方


なんだか恐れ多くて声もかけられないよ」

洋的家

还是中学生的洋现在和他父亲住在一起。洋小时候和靖子是很要好的，但不知为什么渐渐大了以后，他们就很少相互来往了，这次暑假，两人都回到了富海，他们能再像以前一样开开心心地在一起玩吗？也许我可以帮助他们再次互相敞开心扉。

天文台

其实这里的“天文台”是靖子和光与他俩的爷爷所住的房子，靖子和光的父亲因为很喜欢星星，为了便于看星星，而把房子的屋顶建成了球形，村子里的人因此叫他们的房子为天文台。

今は、ちょっと訳ありで裏庭からじゃないと入れないの」

「方向キーを左と右をリズミカルに交互に押してください」

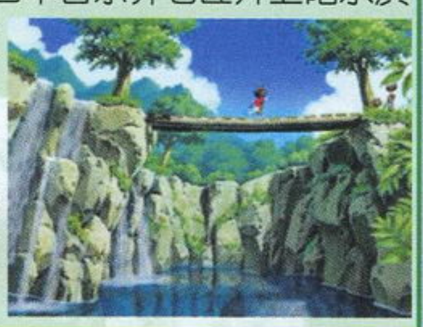
诊所

村里的小诊所。诊所里的医生就是靖子和光的爷爷，另外还有一位来自东京的护士。我经常会到诊所里为辛苦工作的爷爷捶一捶背。不过到医院玩可不能搞出太多噪音，因为这里还有住院的病人。

本作的主题歌是《少年时代》

前作广受好评的主题歌《この广い野原いっぱい》（这广阔的原野充满了美好的东西）可是大有来头的，它来自1967年由森山良子所演唱的夏季歌曲，在日本它具有极高的知名度。

本作主题歌同样改编自经典老歌，歌名为《少年时代》，作为一首夏季歌曲，这是几乎所有的日本人都能随口哼出来的热门歌曲。《少年时代》原由日本音乐界老匠井上阳水演唱，在游戏中它将由泽田知可演唱。



采用这些旧歌曲，将会大大增加一些大龄玩家的怀旧情绪（当然是指日本的大龄玩家），因为SCEI将《我的暑假2》的很大一部分市场目标设定在成人群体。

人设仍是上田三根子！

淳朴的、充满童趣的人物设计是前作成功的最重要因素之一，本作依然会保留上田三根子的个性人设。

爷爷

他既是靖子和光的爷爷，也是村子中诊所的一名医生，平时爷爷是又健康又有活力的，但是最近却不知为什么没有精神，村子里的人都有些担心他。

じいちゃ「はい これはお駄賃じゃ」

给爷爷捶背

ボク「誰とデートなの？」

护士阿姨变漂亮了

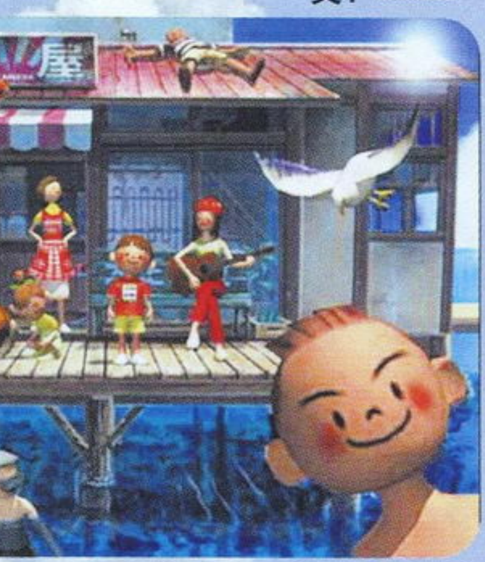
护士

24岁，原住在东京，但因为很向往乡间生活而来到了富海村的诊所工作。最近她好像突然间变得漂亮起来，是不是开始谈恋爱了？

靖子

靖子是我去富海的船上最早遇到的人。她是相乐家的长女，今年16岁，在念高中一年级。她和我一样，都是在城市里上学，不过她到富海算是回一次老家。她在富海和爷爷住在一起。

靖子带我去天文台玩


「コンクリートの土台が焼け焦げて変色しているロケットの発射台だ…」

发现火箭发射台

洋

洋很喜欢机械，现在正以自己家的庭院作场地实验小火箭的起飞，不过实验不太顺利，火箭老是飞不起来。

でも、最後までよくわからなかったんだ…」

陪医院里的病人说说话

正在住院的病人

在这家医院里住院的病人，据说是因为一个很伤心的原因而生病的。去试试和她聊聊天，说不定我还能让她开心一些。

光「中に入って、野菜を右に曲がると裏に出るんだ」

和光一起到医院里玩

光

光是靖子的妹妹，一位很有精神的小学二年级学生（身分类似前作中的诗）。她会在自己家的田地里种上蔬菜和花，现在光将和自己姐姐、爷爷一起在富海过个暑假。

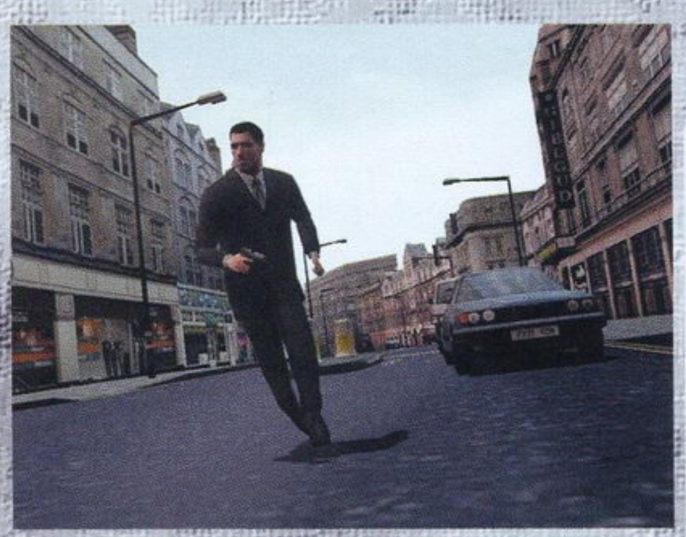
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：ACE飞行员

the Getaway 大逃亡

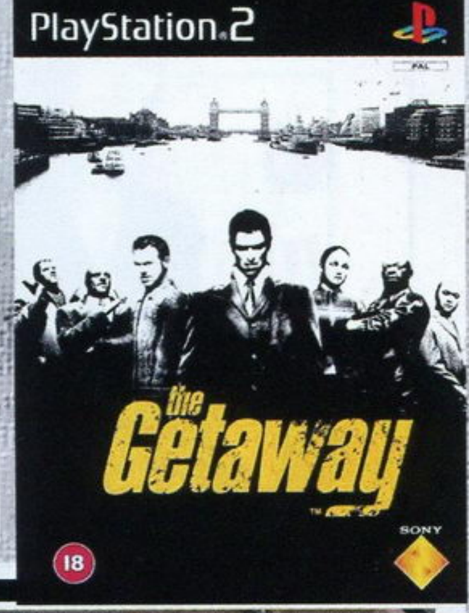
清晨，位于伦敦中部的花卉市场“Covent Garden”突然发生了一起枪杀案，马克·哈蒙德（Mark Hammond）的妻子就这样倒在了血泊中。面对这突如其来的灾祸，马克还没来得及做出任何反应，不远处又传来儿子的呼救声，只见一辆飞驰的汽车轻易地就将自己的儿子带着了，而他只能看着那辆汽车消失在自己的视线中……

马克·哈蒙德曾经因为武装抢劫而被判入狱5年，已经洗心革面的他原本以为出狱后能够和家人从此过上平凡、幸福的生活，而这次的枪击事件显然是针对他来的。看来马克·哈蒙德并没能和过去那些不堪回首的经历彻底说拜拜。悲剧发生后，马克已经被伦敦警察盯上，为了找回自己的儿子，马克又开始和伦敦各个黑帮势力打交道。



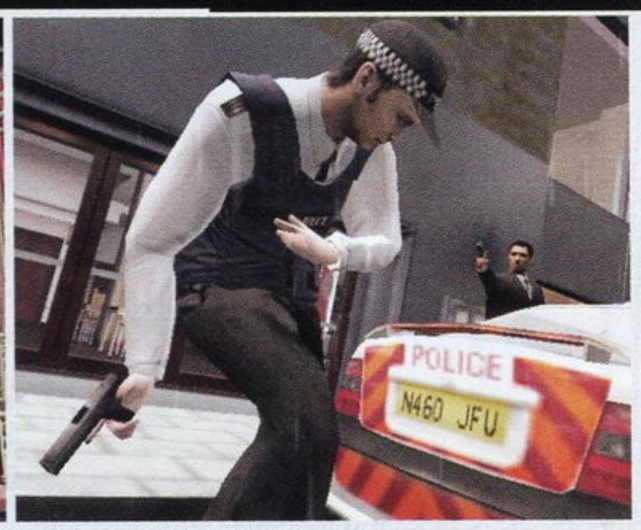
PS2	SCEA/TEAM SOHO	ACT	1人
	预定2002年12月14日发售（美版）		未定
DVD-ROM	—		

历经长达3年的酝酿，SCEA即将面对欧美游戏市场推出一款结合赛车、枪战、解谜等多重要素于一身的PS2超大作《The Getaway》。在今年的E3展上，《The Getaway》更是以其完美的表现一举夺得“最佳家用游戏”的头衔，这些都成为我们关注这款游戏的理由。其实早在PS2刚刚发售近半年的时候，本刊就曾经在“游戏情报站”中对本作进行过报道，虽然当时展现在玩家面前的仅仅是游戏开发初期的图片，甚至连游戏类型都不很明确，但我们已经可以看出《The Getaway》是一款场景庞大且华丽的游戏。E3刚过不久，SONY旗下的英国游戏开发小组TEAM SOHO，又向外界公布了更多游戏的内容。仅从公布的画面来看，《The Getaway》已经达到了现阶段PS2的最高水平，制作小组TEAM SOHO的确又将PS2游戏制作水平提升到了一个新高度。



又是一款“黑帮”游戏？

现在这种类似“大杂烩”性质的游戏似乎越来越多，越来越流行，《The Getaway》同样是一款结合了多种游戏元素的新形态动作游戏，这一点与PS2上大红大紫的《Grand Theft Auto Ⅲ》几乎如出一辙。游戏同样以黑帮枪战火拼为主线，同样会出现警匪大战的火爆场面，同样可以驾驶游戏中的任何车辆……但《The Getaway》在这些方面的表现更加突出，如果说《GTA Ⅲ》给玩家带来的是一种“无序”的感觉的话，那么《The Getaway》更像是一部类似《亡命天涯》一样的游戏电影。因为《The Getaway》拥有更加庞大、完整的剧情，更多极富个性的NPC会出现在游戏中，那超华丽的游戏画面更是令每一位PS2玩家欢呼雀跃，某些游戏画面甚至让人觉得就是伦敦实景照片。这样优异的表现仅仅只是游戏一部分优点而已，真实的游戏环境使得玩家就像亲自在伦敦街头夺命狂奔一样，难怪游戏会取名为《The Getaway》。



挟持一名人质和警察或敌人进行周旋，是主角惯用的伎俩。

怎么样，游戏画面表现不错吧？游戏中车辆甚至可以与《GT赛车3》相抗衡。

可在室内和室外分别进行冒险。

游戏的特色

《The Getaway》起初是以出色的游戏画面吸引了众多玩家的目光，但仅仅靠画面怎能夺得E32002年“最佳家用游戏”的荣誉呢？游戏自然有它过人之处，E3上游戏开发公司TEAM SOHO的新闻发言人向我们介绍了《The Getaway》的几个特点：

1. 游戏以完全实现伦敦市中心近20平方公里实景为目标，全部场景均采取实地分段、分时拍摄资料，后期制作的方法。

2. 游戏中出现的车辆以及各种枪械都是真实存在的，玩家可以任意驾驶各种车辆，并使用多达10种以上的武器。《The Getaway》能够完全模拟出真实车辆驾驶时出现的各种情况和操作感觉，这一点完全可以和任何一款专业赛车游戏相媲美。

3. 游戏中所有人物动作全都利用“动态捕捉”技术进行制作，游戏中如果玩家受伤，会导致行动变慢，动作变形等。游戏将加入全程语音，完全是地道的伦敦口音。《The Getaway》将有11种语言供玩家选择。

4. 游戏以高自由度进行，根据玩家的意愿和表现，剧情发展也呈多分支路线。

5. 游戏以车辆追逐和枪战冒险为主，其中包含了很多暴力血腥的镜头和情节，所以已经被定义为“18禁”游戏。

www.plumbook.cn

文：慕容非

PS	ATLUS	RPG	1人
	预定2002年内发售		未定
CD-ROM	–		

1994年在SFC上以诡异风格著称的名作《真·女神转生if……》历时8年如今在PS上复活了！此游戏是冈田耕始和金子一马制作的ATLUS最出名的系列RPG。作为"《真·女神》系列"的最后一部，《if》起到了一个承上启下的作用，为续作《女神异闻录》的剧情发展提供了一条线索，而且《if》中的某些设定一直沿用至今，所以《if》在整个系列中的作用非常重要。

真·女神转生if……

主人公在逃离学校的时候会遇上3位个性分明的同伴，玩家可以根据自己的喜好挑选任何一人成为自己的同伴，而且根据加入同伴的不同，对以后游戏的剧情发展也会不同。让我们来看看出自金子一马鬼魅造型的3位同伴吧。

↑发现魔物的女生发出阵阵惨叫。

快逃啊！

非常有个性的同伴，不一样的同伴，不一样的剧情

白川由美

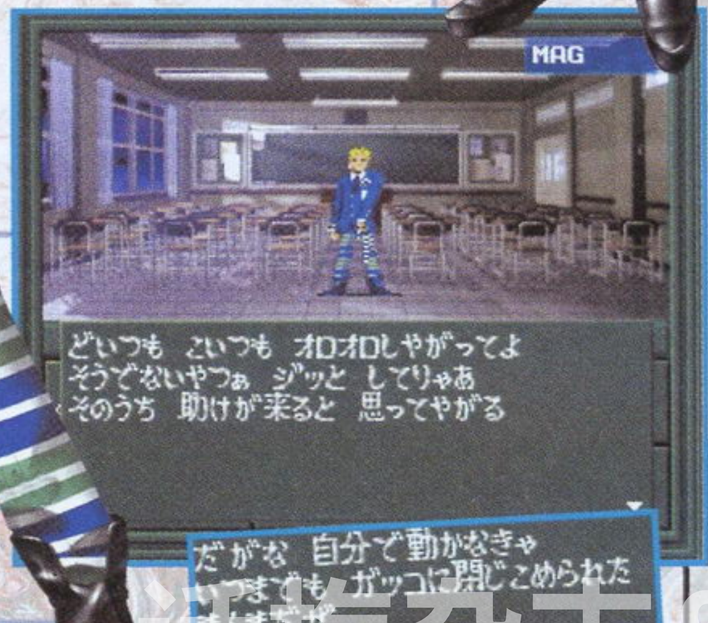
从外表来看感觉很厉害的角色，但是在学校她是典型的大姐型，经常帮助同学解决困难，而且富有爱心，是一个博爱主义者。

赤根泽玲子

学校的优等生，外柔内刚的性格，平时也很热情。据说她是惟一一个能理解狭间伟出夫的人，主人公要纠正她那歪曲的思想。

黑井真二

看上去像是一个热血少年，实际上他性格冷酷，以自己为中心。他是扔下同伴为了逃出魔界而与主人公相遇的。



罪恶根源

↑学生们说在走廊看到过伟出夫。

狭间伟出夫

将学校引入魔界的人。他拥有天才的头脑和无与伦比的知识，但是他平时在学校从来不和别人交流，性格非常孤僻，至于他为何被魔神皇选为转生使者就不得而知了。

梅花杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

STORY

有一天，主人公（玩家）所在的轻子扳高校突然被拉进了黑暗所包围的魔界。之所以发生这种异变是因为一个叫狭间伟出夫（ハザマ）的学生被魔神皇附体而引发特殊能力造成的。就在这危急时刻，主人公得到了一种召唤恶魔的神奇能力，有了这种能力，主人公可以随意支配下级恶魔。为了打倒魔神皇，主人公的战斗开始了……

主人公

可选择性别

轻子扳高校2年级D组的在籍学生，手腕处戴着一种小型便携装置“アームターミナル”（一种召唤恶魔的便携电脑），利用这种装置，主人公可以随时和恶魔交流并控制它们。游戏时玩家可以根据自己的爱好挑选主人公的性别并可写入自己的名字。

←学校里出现了魔物。

→与魔物对决，屏幕上方显示了敌方的数量。

←可以在战斗中与恶魔对话使其加入成为仲魔。

→战斗时发动魔法攻击。

罪恶的根源来自于学校

↑学校的周围被邪恶空间所笼罩。

↑发现了一个同伴——黑井真二

《if》独立的“恶魔替身系统”

在游戏中，当主角或同伴处在战斗不能的状态时并不会GAMEOVER，取而代之的是与角色结下契约的“仲魔”，这就是《if》特有的“恶魔替身系统”。角色的能力受仲魔能力的影响而变化，角色能力越高就能和越强的恶魔结下契约，仲魔越强角色也就越强，可以说两者间的成长是息息相关的，如果角色经常战死，那么永远也不能和上级恶魔结下契约。不同的仲魔成长所需的经验值不同，而且替换仲魔不能继承经验值。

仲魔

↑只有上级仲魔才能大幅修正角色能力。

PTS

随着战斗的增加PTS值也会增加，PTS值越高结下契约的恶魔就越强。

魔法

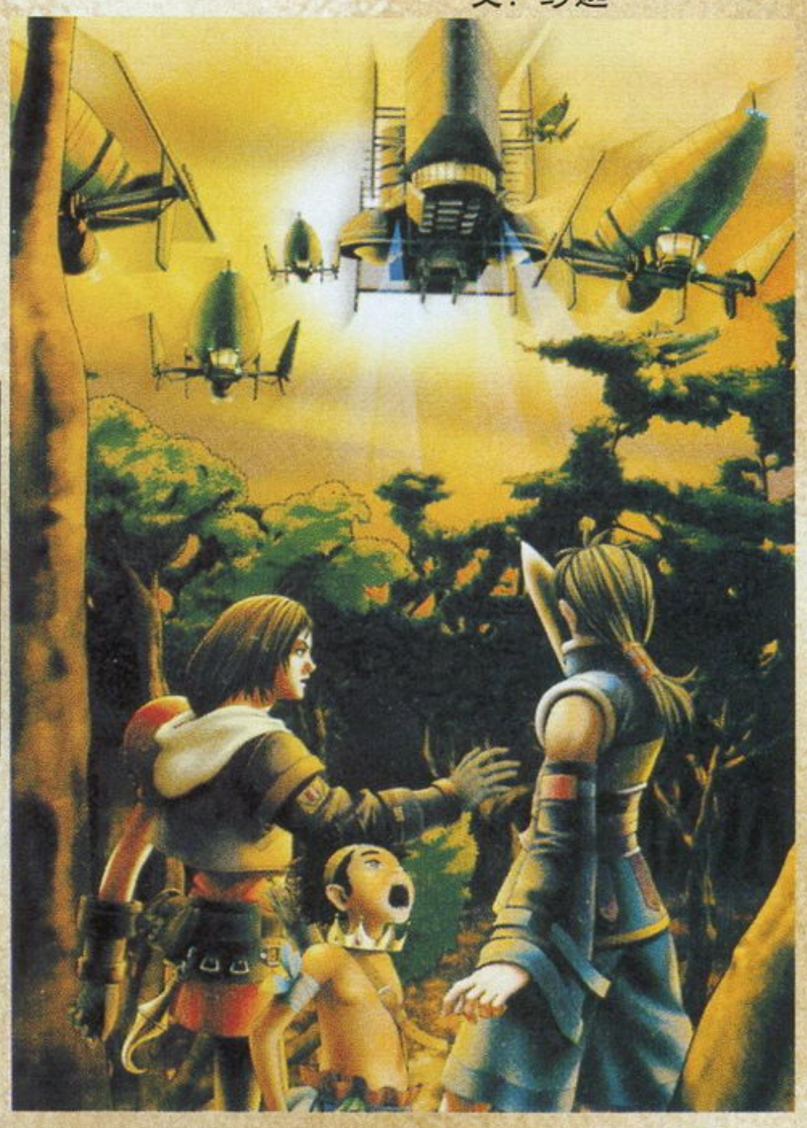
角色可以习得仲魔的魔法，当然仲魔本身也要提升级别来习得新的魔法。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

妖精战士 精灵的黄昏

ArcTheLad アークザラッド 精霊の黄昏 せいれいのたそがれ



PS2	SCE	RPG	1人
	预定2002年冬季推出		未定
DVD-ROM	未定		

→卡格正在请示母亲。卡格被设定为旧尼德里亚王族的王子，那卡格的母亲岂不是……

→这就是迪尔斯巴尔多帝国的王都，这里的建筑看上去很有近代西欧风格。

↑防卫队队长拦住了想前往プラム溪谷大战魔族的卡格和珀丽特，不过按照RPG惯例卡格一定会偷偷前往プラム溪谷的。

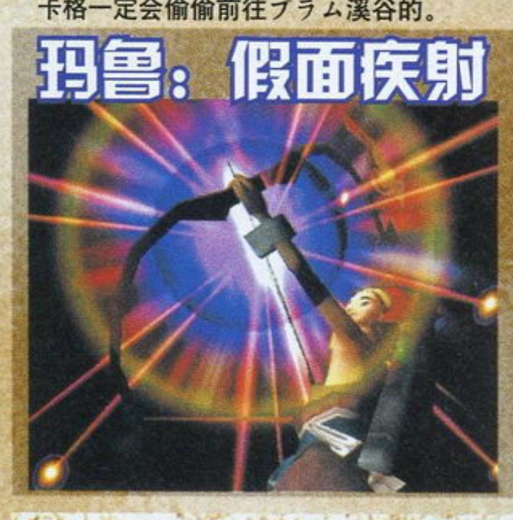
↓从画面上来看，卡格的敌人还真是魔族。这下子剧情就复杂了：尼德里亚王国、迪尔斯巴尔多帝国、魔族……精灵石真是个好东西啊！

↑这就是上次报导中提到过的那个神秘小孩，现在他的资料已经完全公布了。从他手持的弓箭来看是个不错的狙击手。

序章情节公布

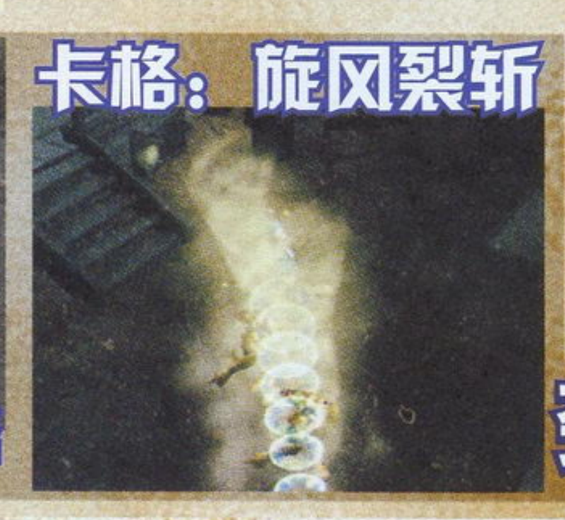
故事发生在尼德里亚王国的幽贝儿町。本来这里只是一个贫穷的小城，但数月前有人发现在小城附近竟然有庞大的精灵石矿！这可是值钱的东西啊，于是很快小城里挤满了从世界各地赶来的冒险家们。但没过多久，就传来迪尔斯巴尔多帝国即将进攻这里的消息，而据说先头部队是由达卡姆大帝手下的第一大将塔奇阿娜率领的特种部队！一时间小城里人心惶惶。这时候隐居在小城里的尼德里亚王族后裔卡格挺身而出，毅然加入了保卫家园的防卫队。和他一起长大的珀丽特放心不下，也加入了防卫队。但出人意料的是，首先出现的敌人并不是迪尔斯巴尔多帝国的大军，而是一群自称魔族的敌人……

劲爆必杀技公开！



玛鲁：假面疾射

珀丽特：爆炎攻击



卡格：旋风裂斩

玛鲁 マル

住在人迹罕至的森林里、终日以打猎为生的小男孩。虽然样子很像印第安人，但却总是自称是一位王子。除了卡格以外，没有人会相信他的大话。

达卡姆 ダッカム

独裁军事国家迪尔斯巴尔多帝国的皇帝，最大的理想是征服世界。为了获得精灵石中蕴藏的神秘力量而四处发动战争，他的下一个目标就是卡格的家乡。

塔奇阿娜 タチアナ

少女时代她就已经表现出卓越才能，达卡姆大帝对她也是倍加赏识，让她从小接受最高等的教育。长期的军事生活使她养成了冷酷的性格，是达卡姆的得力干将。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：GOUKI

生化危机0

biohazard® zero

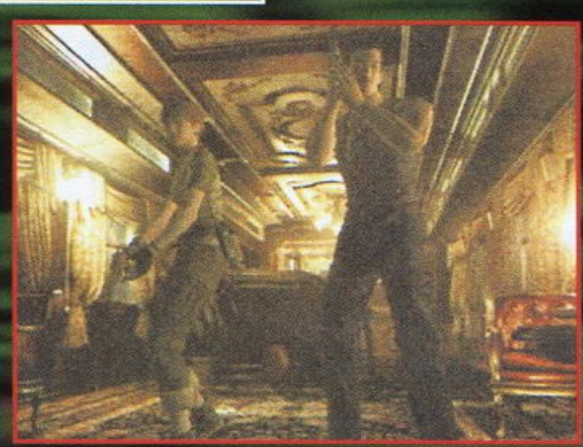
NGC	CAPCOM	A · AVG	1人
	预定2002年秋季发售		未定
特制8cmDVD	未定		

日前CAPCOM的官方网站以一个新LOGO取代了之前N64时代《生化危机0》的LOGO，使其与NGC版《生化危机》LOGO统一。相信其后推出的其他《生化危机》系列作品也将延用这个LOGO。

在上次的报道中，我们向大家提到了本作的男主角——比利·科恩（Billy Cohn），现在有关他的一些详细情报，包括角色的CG造型也公开了。

比利·科恩（Billy Cohn）

年龄： 26岁
身高： 181cm
血型： A
体重： 74.2Kg

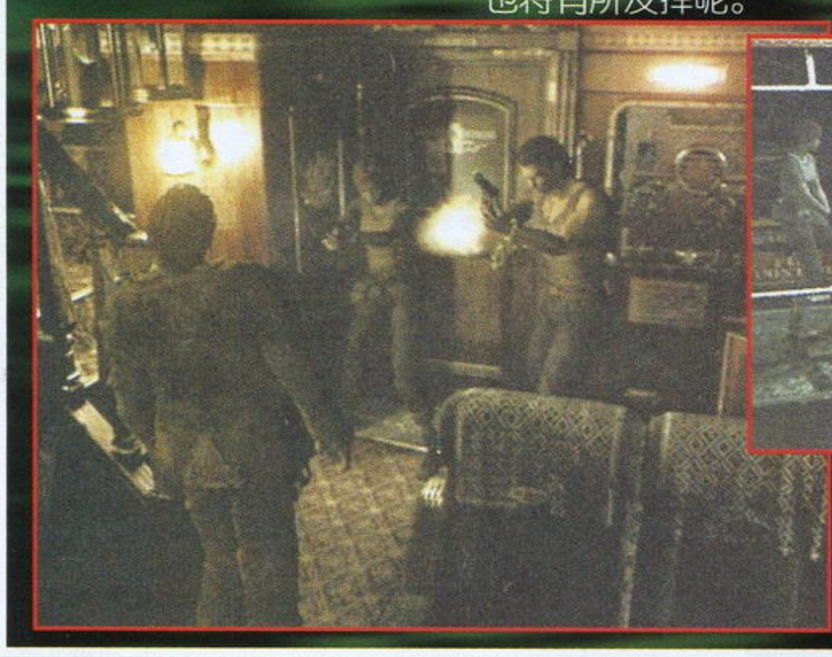


因为“残忍地虐杀了23人”而被军事法庭判处死刑的原海军少尉比利·科恩在被宪兵车送往刑场的途中，由于宪兵车受到来历不明的袭击而得以从宪兵车中逃生，之后与瑞贝卡相遇，在列车上与各式各样的怪物们对抗。外表上看上去显得“坏坏的”比利实际上是一个极富正义感的家伙，他的特技是弹钢琴，这又是一个与他粗犷的外表不太符合的地方。

杀害23人的凶徒？嗯，至少从比利的造型上来看，的确是有那么点“匪气”。右手的纹身也格外引人注目。与N64版的原画相比，比利的衣着方面没有什么变化，蓝背心+牛仔裤+皮鞋的打扮显得很干练，脖子上挂的那块士兵铭牌也表明了他的身分。在《生化危机》中，我们已经见识到瑞贝卡糟糕的琴技了，更何况这是在《生化危机》之前的《生化危机0》？看来比利会弹钢琴的特技在本作中也将有所发挥呢。

瑞贝卡·查姆博斯

关于她的详细资料在上一次《生化危机0》的介绍中已经提及。这一次为配合比利CG造型的公开，CAPCOM也顺带着公布了瑞贝卡的新CG造型，比之前的样子似乎又漂亮一些了。



从体验版中获得的情报！

在6月2日于东京、大阪同时召开的“CAPCOM GAME FAIR2002”大会上，CAPCOM首度公开了《生化危机0》的可试玩版本。综合试玩者所给出的情报我们可以做出以下判断：

◆比利也有打火机作为随身道具，不占道具栏格数。

◆比利手持的匕首、手枪与瑞贝卡的都不是同一型号的。由于是体验版，因此来源不明。威力方面感觉要比瑞贝卡的强一些。

◆未经证实的消息：能够用C摇杆控制另一名角色的移动，也就是说能够用一个手柄同时控制两名角色的行动！当然，前提条件是这两个角色必须在一起。似乎Z键就是打开／关闭这个功能的开关。

◆菜单画面上有两名角色的头像，任何一方体力为零时就GAME OVER。

◆两名角色在一起时能够相互交换道具。

左手用摇杆控制一名角色，右手用C摇杆控制另一名角色，这样的创意确实不错，不过似乎需要一点时间才能适应？使用这个方法，游戏节奏无疑是加快了。

梅花杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《生化危机》迷你特辑 PART.10 祝！十连载达成！

文：GOUKI

注意：请仔细阅读本文之前言，在明白前言试图传达的意图之后方可继续阅读，否则，若因理解不当而导致阅读者有某种一厢情愿的猜测或使其暂时产生时空错乱感的情况，本刊概不负责。

前言■代号：《生化危机1.5》

1996年4月，也就是《生化危机》推出之后的第二个月，游戏的制作者三上真司就开始了续作的构思。然而，游戏刚推出后并不是一下子就征服了所有玩家的心，不好不坏的销量成绩让CAPCOM公司高层对游戏续作开发的申请也保持着不冷不热的反应。直到夏季来临的时候，常卖常有的《生化危机》终于成为了CAPCOM炙手可热的香饽饽——续作开发决定！要求立刻展开续集开发工作的消息从公司上层传来。（而原本计划只需卖出15万套即可“完成任务”的《生化危机》达到100万套销量的则是后面的事了）于是，《生化危机》的原班制作小组抖擞精神，投入了续作的开发中，并以“1997年4月发售续作”为目标而拼命工作。1997年初，之后成为统管CAPCOM家用游戏开发事业的著名游戏人冈本吉起离开制作小组，由神谷英树接替他的工作。而此时暂名为《生化危机2》的游戏的制作完成度已经达到了60%，游戏的基本框架已经建立完成了……就在制作小组决心一口气完成整个游戏的时候，负责游戏导演工作的三上真司却毅然对这款已经可以试玩，并且已经在媒体上刊登了最新情报的游戏投了反对票！的确，为了赶上游戏发行的档期，在制作之初制作小组不得已采用了一个并不十分出色的剧本，这一点在制作后期游戏整体的拼合时渐渐暴露出来了——一款与《生化危机》很像的续作，甚至连高潮部分的桥段也非常相似。最后，三上真司的执着打动了制作小组所有人，1997年2月，制作小组完全推翻了之前制作的版本，一切从零开始，开始了《生化危机2》的制作工作，而新版本的剧情，交由冈本吉起刚刚成立的剧本公司FLAGSHIP负责。新版本的发售日目标定在了1998年初……

至于中途夭折的老版本，在制作小组内部被称之为“生化危机1.5”。虽然在《生化危机2》正式推出之后日本的许多BIO FANS曾向CAPCOM请愿，要求推出这个传说中的“幻之《生化危机》”，不过，CAPCOM似乎更愿意将这份遗憾留给自己品尝……现在，就让时光倒流，我们一起回到1996底，一睹这款“传说中的《生化危机1.5》”的真面目——6年前的精彩瞬间，今天全部奉上。

前线狙击 伪 生化危机2

BIOHAZARD 2

PS	CAPCOM	A · AVG	1人
	预定1997年4月发售		1格
CD-ROM	—		

新概念的AVG游戏《生化危机》自从今年3月推出之后，受到了玩家空前热烈的响应，大家都对游戏所表现出的视觉效果以及跌宕起伏的剧情赞叹不已，新颖的操作方式也为指引今后的动作AVG游戏的发展起到了决定性的作用。就在玩家们仍对游戏感到意犹未尽的时候，制作公司CAPCOM已经公开了其续作《生化危机2》（暂名）的一些情报了！从目前得到的情报我们得知，这一次玩家所能达到的区域将会更加广大！敌人的种类也将更加丰富！游戏将会采用两位全新的主角！不知道《生化危机2》（暂名）是否能续写《生化危机》所创下的奇迹呢？

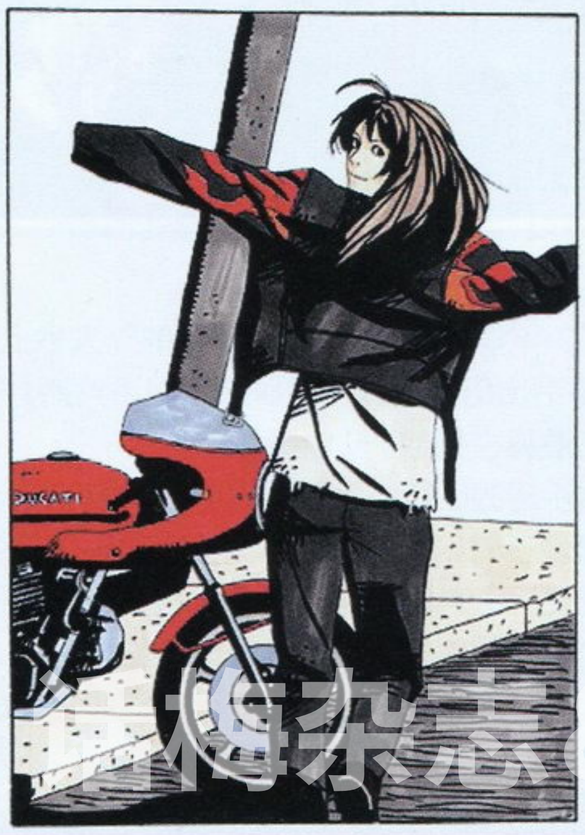
疲倦的幸存者们顾不上休息，他们来到执行长官布莱恩·艾隆斯的办公室。“我们的队伍中有间谍！”愤怒战胜了理智，一夜之间失去了大部分队友的吉尔与克里斯冲着艾隆斯吼着。“是吗？好的，我会着手调查的。”艾隆斯的那张丑脸露出的不紧不慢的神情让人抓狂。吉尔一拳捶向艾隆斯的办公桌，“我知道有人在后面搗鬼！这件事情一定要真相大白！”而克里斯的手指头差点就戳到艾隆斯脸上去了，“我会召开新闻发布会，向新闻界公开安布雷拉的真面目！”站在他俩身后的巴瑞和布拉德则没有说话，只是默默地注视着事态的发展……浣熊市的警队，已经被太多的阴谋、欲望所笼罩着，而且，他们并不知道噩梦才刚刚开始……

两位新主角登场！

里昂·斯科特·肯尼迪 (Leon Scott Kennedy)

以优异的成绩毕业于警察学校的里昂被分配到了浣熊市警察局，但是就在他刚刚抵达浣熊市之后，却吃惊地发现这里已经变成了一座“死城”！

丧尸游荡在城市的大街小巷，哀号、恶臭就是这个城市的全部。里昂抱着最后一丝希望来到浣熊市的警察局，在这里他却遇见了艾尔萨·沃克尔——游戏的女主角。里昂与艾尔萨决定合力找出一条生路，离开这个噩梦之地！



艾尔萨·沃克尔 (Elza Walker)

艾尔萨是一个非常喜欢骑摩托车四处旅行的开朗女孩，当她听说自己非常仰慕的“铁骑”车队（IRON HORSE）就在离自己居住地不远的浣熊市之后，便兴奋地向那个车队报了名，要求加入其中。“铁骑”很快就答应了艾尔萨的请求，并要求她在9月底就过来报到。而当9月29日艾尔萨一人独自来到浣熊市的时候，却发现迎接她的只有一群又一群恶心的怪物……警察局！艾尔萨的脑海中闪出这样一个念头——去警察局应该会比较安全一点吧？不过，当她来到警察局之后，见到的却是和她同样莫名其妙的警察新丁里昂……

梅花杂志 www.plumbook.cn

其他重要登场角色

雪莉尔·柏肯（Sherry Birkin）

能够在已经成为死城的浣熊市中幸存下来不能不说是一个奇迹，然而雪莉尔作为一个未满10岁的小女孩能够存活在这个噩梦之地除了奇迹，也可以称之为“神秘”了。根据已经公开的情报，她的父亲威廉姆·柏肯博士因为某种原因已经变为了巨大的怪物，并且，已经怪物化了的柏肯博士为了向雪莉尔体内注射病毒而在城内疯狂地搜索着雪莉尔！在警察局中，雪莉尔会遇上艾尔萨，艾尔萨能够与雪莉尔一起逃出浣熊市吗？

安耐特·柏肯（Annette Birkin）

在丈夫威廉姆博士变成了怪物之后，安耐特·柏肯可以说是已经失去了一切——除了她可爱的女儿雪莉尔。但无情的是她与雪莉尔在浣熊市中失散了……为了在威廉姆博士之前找到雪莉尔，安耐特连命都豁出去了……根据已经公开的情报，安耐特将在游戏中遇上里昂与艾尔萨，并且还会暂时成为玩家可操作的角色来完成某段剧情。

艾达·王（Ada Wong）

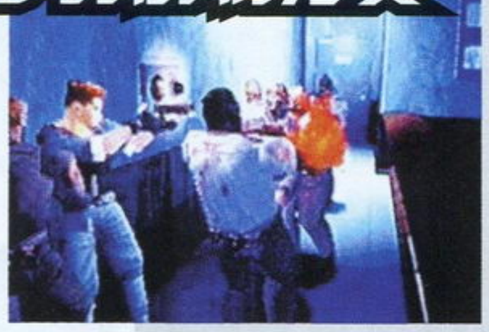
这个名字是否让玩过了前作的玩家想起了什么？没错，艾达（Ada）这个名字曾经作为密码出现在前作当中。作为研究员约翰深爱着的女友，令人大感意外的是艾达的真实身分竟然是一个神秘组织派去的间谍！目标就是威廉姆博士研制的新型病毒“G病毒”！这样一个冰冷阴险的角色会对里昂和艾尔萨的逃亡起到什么样的作用呢？她能否完成她的使命，取得G病毒？

马文·布拉纳（Marvin Branagh）

浣熊市警察局惟一的幸存者，将作为艾尔萨篇的重要角色，帮助艾尔萨逃出浣熊市。不过至于他是怎么从丧尸堆里活下来的，就是一个未解之谜了。根据已经公开的情报，马文会暂时成为玩家可操作的角色来完成某段剧情。

保持双主角的双线剧情◆将有比前作更多的剧情分支

同前作一样，本作将保持双主角的双线剧情，即是说，单单只是完成一遍游戏你是无法了解整个游戏的全貌的。并且，本作还将强化在前作中大受好评的剧情分支选项的设定，设计了更多的分支剧情来供玩家进行选择，而某些选择是会影响到游戏最后的结局的。另外，为了增强本作的视觉效果，片头、结尾以及重要剧情都将以CG动画来表示！虽然游戏的容量仍将与前作大致相当，为1CD-ROM，不过制作人保证本作的游戏时间将比前作要长，并且会增加更多的隐藏要素以确保游戏的耐玩度！各位玩家是否已经等不及了呢？



更加真实的环境设定◆更高的游戏难度

据悉，游戏将在包括警察局、浣熊市市区、地下工厂等5个主要场景中展开，制作小组将会更加严谨地对待每一个场景的设计，力求将一个“真实的浣熊市”展现在玩家面前。并且，角色的衣服还会随着周围环境因素及其他因素的改变而相应发生变化，比如在近距离射击敌人之后，敌人的血会溅到自己的衣服上、趟过齐腰深的水池之后角色的衣服也会表现出一种湿漉漉的感觉等等。这样更加真实的环境设定无疑能够让玩家的投入感大增！在游戏难度方面，制作小组表示除了安排有初学者专用的简单模式之外，还有专门提供给FANS的专家级难度，丧尸的攻击将会更加凶猛，而猎杀者则有可能手持武器攻击主角！最值得一提的是，本作的丧尸将会学会“开门”，因此，喜欢用“换房间大法”来逃生的玩家们一定要注意啦！不过，你可以在进入某房间之后选择将门锁住，以免受到丧尸的追击，还可以利用游戏中特别设计的某些机关，例如用可降下的卷闸门压住丧尸，之后再任意宰割……有挑战啊。

迷你打靶游戏。

登场怪物

丧尸

在本作中，丧尸的种类将更多，除了女性丧尸之外，玩家还将看到高矮胖瘦不同体形的丧尸。而各种丧尸的体力值以及攻击力也都是不同的。

丧尸犬

特性同前作中的丧尸犬一样，不过单单只是其敏捷的动作就够玩家头痛的了。

蜘蛛

非常恶心的怪物，身体巨大，行动也比较灵活，能够附在墙壁上吐毒液攻击玩家，并且，它还会突然从上方来个泰山压顶，令玩家防不胜防，

威廉姆·柏肯博士

雪莉尔的父亲，被病毒感染之后，没有变为普通的丧尸，而是变成了一个人形的巨大怪物！在游戏中他将不断地跟踪雪莉儿，试图将雪莉尔变为自己的同类……是BOSS级的怪物。

大鳄鱼

生活在下水道中的变种巨大鳄鱼。除了高得令人吃惊的体力值之外，其疯狂的攻击方式也令人发指！非常难缠。

介绍完《生化危机1.5》，也算是了了GOUKI的一个心愿了——GOUKI记得当初在《生化危机2》推出之前国内的游戏杂志几乎没有怎么报道，甚至连到底是一张碟还是两张碟都不知道……《生化危机1.5》在《生化危机》的发展史上还是占有非常重要的地位的，可以这么说：没有这款被完全推翻的《生化危机1.5》，就没有《生化危机2》的辉煌！在下期的特辑中，将会结合《生化危机1.5》来研究在国内人气最高的《生化危机2》！不可错过！

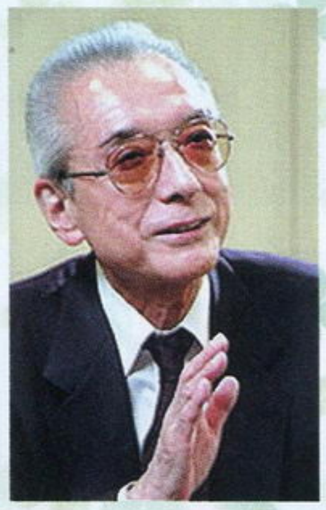
话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

从博者到溥者——山内溥和任天堂的故事

文：特约撰稿人 DARKBABY

如今的任天堂总部，PHOTO BY 罗严塔尔。

一 老铺的革命儿



“如果要让我继承家业，就必须让所有的族人都退出任天堂！”

日本京都东郊一幢葡萄牙建筑样式的华宅中，一个戴着金丝边眼镜的青年人紧抿着的薄唇里突然斩钉截铁地吐出了这番话语。

在青年人面前的病榻上是个奄奄一息的白发老人，山内积良——这个为“山内任天堂”操劳一生的老人此时已经临近了生命的终点，他被孙子山内博的惊人之语震得一时说不出话来……良久，他枯瘦的手才从被窝中伸了出来，手里紧攥着的是象征着任天堂三代家业的一枚汉玉印章，他艰难地把印章放在了孙儿的手中……

积良沉重而艰难地叹息着，但是他没有任何的选择余地，因为博就是山内家惟一的正统继承人。老人只能怀着对任天堂家业未来的深深忧虑咽下了最后一口气。

任天堂的花札

1949年（昭和24年），年仅22岁的山内博从早稻田大学法律系中途退学接掌了任天堂的家业。任天堂创立于1889年（明治22年）9月23日，才华横溢的雕刻家山内房治郎独自开设了这家花札手工作坊（花札：日本古代的赌博工具），任天堂名字的最初含义就是中国古谚“谋事在人、成事在天”，房治郎把前半生的坎坷经历所悟归结为：“人生的足迹误走一步便可能是无尽头的黑暗，不如把自己的命运托付给上天，全身心投入到事业中”。此后家业由入赘的女婿山内积良继承，对投资不动产非常热心的积良积累了相当可观的财富，并在1933年成立了“山内任天堂”，采用机械化生产花札和扑克牌，并逐步组建了一套专有的营销体系。山内博接管祖业时任天堂规模已经发展成社员112人、年销售额约1300万日元。

任天堂员工上下都对新社长充满了疑虑，山内博自考入早稻田大学后一直住在祖父为他购置的位于涉谷松涛的豪华别墅里极尽声色犬马，他的脚步从来就没有踏入过京都东山区任天堂那座钢筋水泥结构的三层工厂，在大多数人心目中这个人不过是个沐先人余荫的纨绔子弟而已。随着山内家的亲族从视线消失后，又一个令人担忧的传言在员工间流传：“新社长将辞退所有工龄在20年以上的职工……”果然，那些和山内积良共创天下的老臣们陆续收到辞退信，其中大多数还是经理级的高层。山内博对此的解释是旧臣们老朽的经营思想已经不能适应企业的发展，必须及时更换新血。他毫不理会被辞退员工的哭诉和怒骂，仅两个月左右就将原来的职工解雇了将近一半，同时大量招募高学历人才进入任天堂就职。山内博毫不吝惜地给予了员工超出企业规格的高薪待遇以激励人心，会社形成了绝对的社长独裁体制，大小事宜都由他一人决断，即使是新晋的员工也可以直接谒见社长陈述看法。被日本TV游戏业界称为“任天堂地狱番犬”的今西弘史就是在那个时候进入任天堂就职的，他是这样描述当时的山内博：“不苟言笑且行事严谨，对外界事物有着非常敏锐的判断，在经营会议上总能够在员工发言结束后立即做出准确答复，这种答复往往是不容更改的……社长非常讨厌迂腐刻板的人，在与属下开会时经常即兴转换话题，与会者的神经必须始终保持高度紧张！”

山内博的锐气令同行感受到了无比的压力。他首先把原先名为“丸福”的配销中心改组为“任天堂骨牌有限会社”，并在京都市中心的高松町购置大片土地建造新工厂。1951年任天堂总部迁入了新落成的大楼，同时迁入的新工厂添置了大量先进的机械设备。1953年任天堂大胆采用塑料制造扑克牌获得了预期的市场反响。1959年山内博亲自出马与迪士尼在日本的代理商谈判，经过漫长而艰难的磋商终于获得了迪斯尼品牌人物的独家使用权，借助着电视和杂志地毯式的广告轰炸，改用米老鼠等形象的扑克牌迅速获得了青少年消费者的狂热支持，任天堂由此占据了市场份额的近60%跃居为日本第一大扑克牌生产商，当年度63万套扑克牌的销量几乎等于任天堂产品过去15年间的销量总和。

1930年时的任天堂三层工厂

巨大的成功使得所有人对山内博的疑虑完全解消，迪士尼系列扑克牌产品的成功使得山内博真正理解了“角色”的重要价值和现代化广告宣传手段的惊人效果（日本本土任天堂的产品广告一直深受好评，2001年度日本广告协会评选史上最有创意的游戏产品广告，1989年FC版《MOTHER》的电视广告以压倒票数当选）。在山内看来，米老鼠等形象的活用使得扑克牌这种低价值商品得以化腐朽为神奇，相当部分消费者的消费动力就在于人气的动画角色而非产品本身。由此逐步确立了任天堂“软件”为本、“硬件”为末的经营哲学。

令山内博思想产生重大改变的却是1956年中的一次美国西部旅行。应当时世界最大的扑克牌生产厂商美利坚扑克牌制造公司邀请，来自日本古都的青年商人怀着强烈的憧憬前往考察。疾驰火车的车窗里历历在目的美国大工业时代的壮观景象令他眼界大开，但是美利坚扑克牌制造公司的实际规模却令他大失所望，这个扑克牌行业的龙头老大即使在当地也仅仅是一家平常的中小型企业。在归途中山内博领悟到扑克牌制造业是一个非常局限的产业，要想有进一步的突破就必须涉足更为广阔的领域。

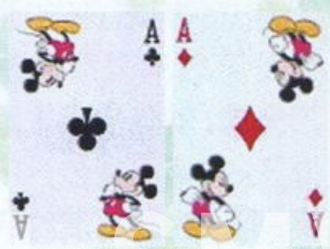
二 天国与地狱间的徘徊

1962年任天堂以扑克牌制造商的身分在大阪证券市场二板上市，其优秀的财务报表使股价一路飙升到900日元左右。有了充足的资金后山内博踌躇满志地向其他领域发展。

爱情旅馆是山内博拓展的第一步，以小时计费的爱情旅馆是当时供青年男女鱼水偷欢的最佳隐秘场所，由于其本人就是该类旅馆的常客，很多人认定山内博投资这个项目的出发点仅仅是为了满足自己的私欲。

大屋出租车公司生意之火爆引起了同行和工会的妒忌。山内博采购了高价位的日产轿车投入营运，并对司机进行了正规化的培训，计时定价也比同行低廉许多，一时间几乎完全占领了京都大阪一带的出租车市场。出租车同业工会为了从中分一杯羹，暗中指使司机以罢工来要挟抬高薪水，山内博耐心与之周旋磋商，终于被工会的漫天要价所激怒，索性把出租车公司关门了事。

说到任天堂对速食面的开发甚至比日清食品等更早了数年，山内博意识到人们的生活节奏正不断加快，速食食品将会日益受到欢迎，为此他专门设立了名为“三近食品”的子会社，重金委托母校早稻田大学的有关学者研发速食面。由于技术不成熟的原因速食面经热水冲泡后顿成米糊状，山内博亲自品尝后也对古怪的口感大感失望，但最终还是决定把速食面推向市场，不成熟的产品惨淡收场也完全在情理之中，任天堂很快就从食品业撤退。



山内溥发明的迪士尼塑料扑克

山内博开辟新领域的尝试接二连三地失败了，雪上

加霜的是由于东京奥林匹克运动会带来的短暂经济繁荣结束以及扑克牌市场的饱和，任天堂的收益就像乘上轨道车一样急速下滑，股价从900日元的高点跌落到不足60日元。山内博不禁感叹道："娱乐产业既是天国也是地狱，必须时刻把握市场的动向才能发展。"他认识到分散投资的危险性后，收缩战线把所有的人力物力资源用于玩具产业的发展。60年代后期任天堂接连推出了魔术扑克牌、命运游戏等一系列产品，但是在这个由BANDAI、TOMMY等老铺垄断的市场里要取得一席之地何其不易。维系着任天堂命脉的还是日薄西山的花札和扑克牌等传统产业。

任天堂进入电子产业是1965年，该会社从那年起开始大量招收理工系大学毕业生。但是地方中小企业规模的"骨牌任天堂"对理工系毕业生并没有什么吸引力，经过今西弘史等人事部职员不懈的努力专业人员才逐渐增加，任天堂开始着手初级电子产品的研发。横井军平是早期任天堂理工技术人员中的代表人物，他毕业于同志社大学电气工学部，生性沉默寡言并遵守传统，自幼以来的惟一嗜好就是用破铜烂铁搞些稀奇古怪的发明。横井曾辗转在十几家大大小小的企业就职，进入任天堂后担当扑克牌流水线设备的维护保养工作，衣着朴素整洁的他总是最早上班最晚下班，几乎把工厂当作了自己的家，任天堂当时看似拘谨实则提倡自由创造的社风非常符合横井的性格。

某日横井军平的一个不成熟的发明引起了山内博的注意，工休的时候横井把工具箱里的零件组合成机械手状的玩具自娱自乐，那是个用机械控制弹簧伸缩的简易装置，失灵的几率远大于成功的时候。偶然目睹了这一切的山内社长把他叫到办公室："任天堂是游戏会社，希望你能把自己的发明变成伟大的游戏商品！"第二天横井拿着那个被自己命名为"超级怪手"的弹簧装置去向社长展示，山内博刻板的脸上不经意地掠过一丝笑意，命令横井军平和今西弘史两人组建一个新的产品开发部并确定"超级怪手"将成为当年的圣诞主打商品。通过电视广告的宣传，消费者对这个仅售价800日元的小玩意儿发生了浓厚兴趣，在1966年的圣诞节前后总共销售了140万个，成为了任天堂在整个60年代后半期中最耀眼的亮点。此后横井又接连发明了"超级棒球"、"超级潜望镜"等商品，使得任天堂在电子娱乐产品行业渐露峥嵘。山内博在元气稍微恢复后又开始探索多元化经营之路，简易复写机和婴儿车等投资再告失败，一时间任天堂债台高筑，当时被银行追索的情景成了山内博心头一直挥抹不去的噩梦……

横井军平的超级怪手

1970年任天堂的技术开发部门已经初具规模，形成了横井军平、上村雅之、竹田玄洋为核心的开发团队，被誉为"硬件三杰"的三人首度合作就扭转了任天堂负债累累的窘境。任天堂出品的激光枪引起了轰动性的市场效应，连续两年畅销不衰。目睹当时日本国内保龄球热消退后场地大量闲置的状况，眼光独到的山内博指示负责电路技术的竹田玄洋把家用的激光枪改造成大型娱乐设备。山内抵押了大量物产租赁了许多保龄场馆设置这种娱乐设备，结果豪赌获得了丰厚回报，各处的激光射击场人满为患，任天堂不但偿还了所有借债，而且还动工兴建新的会社大楼。会社大楼落成之日在白色的外墙壁上用英文书写了"NINTENDO"的醒目字样，这标志着任天堂由京都的花札老铺向世界的娱乐企业过渡的前奏。

然而，上帝之手的拨弄再次给山内博开了个不小的玩笑，几乎把任天堂推向了无底的深渊……

1973年春，任天堂在京都设立的激光射击场大获成功后，全国各地以及海外的订单如雪片般飞来。为了扩大生产任天堂投入了所有的资金并举债数亿日元全力一博。当年秋第四次海湾战争爆发并引起了波及全球的石油危机，人们的消费行为转为慎重，激光射击场的人流迅速消退，原先的订单也纷纷解除。任天堂遭受了突如其来的打击几乎濒临倒闭。

山内博并没有因此而彻底认输，他对横井军平说："电子产品具有着无限的拓展性，只要我们能开发出一种大人小孩都能够青睐的产品就能立于不败之地！"

三 从博到溥

70年代初的任天堂一直处于随时就可能消亡的危险状态，巨额的债务负担压迫得社长山内博喘不过气来。正如任天堂社名里所蕴涵的深意那样，不知何时一线曙光奇迹般地降临了……

1975年春，原先参与三菱电机株式会社共同开发彩色电视游戏机计划的某厂商在重要阶段突然宣布破产倒闭，三菱方主动找到了任天堂希望能接手这个项目。山内博对"彩色"这个关键词非常感兴趣，当即作出积极响应。合作开始后山内博对市场上同类产品进行了周密调查，发现所有的产品定位都在2～3万日元之间，他提出了自己的见解："合理的价格是后发制人的必要手段！"他指示主持开发的工程师上村雅之必须把成本控制在1万日元以内，三菱方面对山内的见解并不认同，上村雅之费劲了心机在两方间斡旋交涉，终于通过紧密协作把成本控制在山内博期望的范围内。

1977年，任天堂和三菱电机合作开发的软件内藏型彩色电视游戏机"COLOUR TV GAME 6"和"COLOUR TV GAME 15"先后上市。当时市面上相似类型的产品多达四十余种，如何突围而出令营销人员费尽了心力，山内博运用其常人难以预料的独特思维圆满解决了问题。CTG6和CTG15根本就是完全相同的产品，在主机里内藏了15款迷你游戏，惟一的区别是山内指示技术人员故意减少了CTG6的9个游戏选择键。9800日元价格先行发售的CTG6（每件净亏损200日元）以低价优质很快就获得了市场好评，完全达到了山内用以吸引市场注意力的初衷，随即CTG15以15000日元的价格接踵上市，两款产品合计销售了100万台以上（比率为4：6），任天堂因此获得了相当可观的利润。虽然与三菱电机的合作仅仅是任天堂发展途中的一段小插曲，但却是该会社踏足TV游戏领域至关重要的接合点。

任天堂的TVGAME15

1977年，山内博迎来了人生的第50个春秋，他决定把名字中的"博"正式改为"溥"，当年外祖父积良为他取"博"的含义是赌博，希望他能够完全继承制作花札、骨牌等赌博用具的家业。时过境迁，山内的思想已经有了很大改变，"溥"的含义来源于"溥天之下，莫非王土；率土之滨，莫非王臣"。"博"与"溥"两字间的蕴意有着天壤之别，中年更名表达了山内溥内心中希望自我突破的强烈诉求！对于外界，山内溥隐藏了自己改名的真实想法，托词是电话簿里叫"山内博"的人太多的缘故。

1977年确实可以说是山内溥人生的转折点，任天堂在这年初次成功涉足了TV游戏领域，一个举止古怪的矮个青年的突然出现也使得任天堂乃至整个电子游戏业界发生了彻底的革命。宫本茂的父母原为旅朝日裔，1952年朝鲜战争爆发后离开平壤归国，宫本的父亲因嗜好围棋而与山内溥结下的深厚交情。当富于空想的宫本茂从金泽美术学院毕业后一直找不到合意的工作，父亲把他推荐给了山内溥，初次会见山内溥就不客气地对世侄说："任天堂似乎不适合你，我们需要的是工程师而不是画家！"宫本茂豁达幽默的谈吐促使山内决定再抽时间对他进行考察。第二次会面，宫本茂对玩具和娱乐的见解使山内产生了一见如故的感觉。随后的第三次会面宫本更捧去了一大堆自己亲手制作的绒布玩具，宫本对山内指出："成功的玩具要用鲜艳的色彩和别具一格的造型来吸引儿童视线，同时没有任何伤害性也是促使家长掏腰包的关键。"山内溥完全认同了他的见解并正式邀请他加盟任天堂。但是在最初任天堂本部实在没有什么职位适合宫本茂，这位后来为任天堂创下50亿美元直接财富的天才在当时却是游走于各部门间的打杂角色。

罗素曾说过："历史是由无数的偶然堆积而成……"

据宫本茂后来的自述，他希望加入任天堂也完全是心血来潮，主要是任天堂从事的玩具开发很合他个人脾胃。横井军平开发GAME&WATCH同样也是源于一时的异想天开。横井在乘坐新干线出差途中目睹邻座的青年摆弄电子计算器，他想如果能开发出电子计算器大小的低价游戏机一定会在市场大受欢迎。在提案后遭到了包括今西弘史、上村雅之在内所有高级干部的一致反对，当时任天堂虽然已经摆脱了经济危机但对上新项目还是持谨慎态度。山内溥一言不发地聆听着属下激烈的辩论，良久用锐利的目光止住了喧哗，他问横井："你估计能卖出多少？"横井嗫嚅着说出了一个他自己也认为夸张的数字："200万！"于是山内溥力排众议许可了这个微型携带游戏机的开发计划。对这个产品的最高指示是："要有三种以上的游戏供消费者自由选择，而游戏必须是不看说明书也能轻松娱乐的那种！"

GAME&WATCH已经成为游戏业古玩市场的抢手货。

横井军平信奉的教条是"用完全成熟的技术进行创造"。当时小型电子计

算器的液晶技术已经烂熟，为了寻求技术支持，横井军平造访了老东家——世界最大的民用液晶产品制造企业SHARP，SHARP方面对可能为自己带来大宗订单的协助请求也非常热心，1980年春在两社的协作下，号称世界上最早最袖珍的掌上液晶电子游戏机问世，5800日元的低价格吸引了大批的青年消费者，仅半年时间就轻松突破了横井原定的销售目标，山内溥分析了形势后指示将该产品系列化并追加研发投入。3年里GAME&WATCH在全球范围内总共销售了3200万个，任天堂不但从此彻底摆脱了债务纠缠还积蓄了40亿日元的财富，这些收益就成了任天堂不久后在游戏领域大展拳脚的有力资本。

附带一提的是，横井军平为了配合GAME&WATCH版《大金刚》的发售还特意设计了十字方向控制键，这也是游戏史上堪称突破性的创举。

四 王道的轨迹

1978年（昭和53年），TAITO的街机游戏《太空侵略者》取得了空前的成功，无论男女老幼都对这个游戏产生了疯狂的兴趣，由此掀开了日本游戏产业蓬勃发展的序幕。

看到《太空侵略者》，山内溥表示这种充满丰富想象力的游戏就是他心目中期望的电子产品。不过他以TAITO为《太空侵略者》设计的大而笨重的机台为反面教材告诫员工："这将是遏止这个游戏进一步成功的致命因素……"任天堂也很快跟进，第一款街机游戏是克隆了《太空侵略者》制作理念的的《太空游侠》，任天堂为此专门设计的小巧而色彩悦目的机台很快就吸引了大批玩家。此后又陆续推出了《地狱火》、《刑警番组》等作品，其中《雷达站》在欧美反响颇佳。任天堂在80年代初推出的双人对战机台也是非常有创意的设计，据说最初的构想也是由山内溥本人所提案。

荒川实毕业于麻省理工学院，通过朋友介绍与山内溥长女洋子相识并结婚。荒川担任丸红商社的北美执行副总裁，仅数年便把该商社投资方向严重偏差的高级住宅业务引入良性循环。山内溥对女婿的才能大为赞赏，认为他是任天堂展开海外业务的不二人选。在岳父三番四次的真诚劝诱下，荒川实决定辞去在丸红的高薪职位，独自为任天堂在北美开拓一片新的天地。1980年NOA（Nintendo Of America）在美国纽约成立时仅荒川实一人，艰难打开局面后荒川发现《雷达站》在美国酒吧中的投币率相当高，便向日本本社定货3000台。但是经过4个多月的海路运输货物到达后，人们对《雷达站》的热衷早已经成为过去式，费尽解数也还是积压了2000多台。为了处理库存荒川急电本社要求开发新游戏以替换陈旧产品。当时任天堂全社上下都被其他业务缠着脱不开身，山内溥万般无奈之下接受了横井军平的"馊主意"，把企划新游戏的任务交给了无所事事的画家世侄宫本茂。

初试身手的宫本茂以横井军平制作的GAME&WATCH游戏《大力水手》为参照物进行设计，原构想是大力水手波普不断闪避对手投掷的伤害物品达到阶梯最上层救出情人，在横井点拨下又增加了跳跃移动的设计。在开发进入尾声阶段突然传来了《大力水手》版权谈判失败的不利消息，宫本茂立即把主角改成了一个穿工装裤长着大圆鼻子的形象，由于无法表现嘴巴后来又加上了一撇滑稽的大胡子。宫本茂当时为这个人物取名"Mr. Videogame"，由于敌方首脑被改为大猩猩，所以该游戏最终定名为《大金刚》。

极为珍贵的原画设定：马里奥的原型——Mr. VIDEOGAME

当2000块基板运到任天堂美国新的总部所在地西雅图时，包括社长荒川实在内的所有员工都聚集在租赁的仓库里彻夜忙碌着搬运、安装，矮胖的西班牙裔房东马里奥突然现身拉住荒川催讨房租，嘶哑刺耳的破嗓门在宽敞的仓库里回荡……恶作剧的任天堂员工决定把《大金刚》的主角改名为"马里奥"。《大金刚》近乎童话的故事情节使得该游戏在当时充斥市场的血腥杀戮游戏中独放异彩，2000台街机很快就销售一空。为了避免辗转运输错失商机，荒川实大胆向本社发出了5000台的巨额定单。当时日本本土《大金刚》已逐渐开始滞销，山内溥对如此大规模的海外订货非常吃惊，但是他最终还是相信了女婿的判断力。5000台《大金刚》再次到货后果然又立即抢购一空，最终这个街机游戏在北美销售了6万多台。仅仅两年，NOA就取得了1亿2千万美元的销售成绩（约400亿日元），为任天堂的整体战略打下了扎实的基础。（《大金刚》成功的背后还有一段不为人知的插曲，该游戏发售之初反响并不强烈，TAITO准备以700万美元高价买断该游戏的海外发行权，荒川实经过深思熟虑后拒绝了这个似乎非常诱人的买卖，事实充分证明了荒川的远见。）

最初的成功——大金刚

美国ATARI公司在1977年推出了ATARI CVS游戏主机，进入80年代后迅速在欧美范围产生了轰动效应，至1982年大崩溃前夜累计销售了1500万台。这台主机采用插替式卡带设计思路，可通过更换卡带使娱乐产生延续性，在设计理念上比任天堂原有的一体式游戏机有了本质的飞跃。山内溥起初对ATARI CVS粗劣的声像表现力评价颇低，但是该主机取得的巨大商业成功使他很快改变了看法。

"制作其他厂商至少一年内无法模仿的伟大产品！"

这就是山内溥在命令上村雅之开发新型TV游戏主机时不容违拗的定语。以任天堂当时的技术力再加上与三菱电机的良好合作关系，开发一台性能超越市面上现有产品的TV游戏主机并非难事，而山内溥期望作为主要卖点的价格却是难以跨越的障壁，山内把价格锁定在认为普通家庭都能够接受的9800日元，而当时市场销售的他社产品则多在3～5万日元。代号"剧场"的上村团队将他社产品进行了认真的剖析，发现多数产品都没有摆脱家用电脑的设计窠臼，许多不必要的功能额外增加了成本，键盘也无法提供理想的操作控制。在宫本茂领队的游戏开发小组协同下上村团队削除了所有与游戏无关的功能，特别强化了游戏必须的相关机能。宫本茂提出了其他游戏主机没有顾及的对战概念，因此主机配置了精心设计改良的双手柄，这是非常前卫并极具亲和力的构想。该游戏机采用8位元CPU6502作为主处理器，另开发专用PPU辅助运算使得发色数、角色数、处理速度等有了成倍提高。为压低专用PPU的制造价格任天堂走访了许多电子厂商最后选中了RICOH（理光），RICOH对任天堂期望的2000日元以下的报价也感到难以接受，为此山内溥亲自前往谈判。谈判很快就陷入了僵局，山内溥向RICOH方面郑重承诺："保证在两年内售出300万台主机！"此言一出令在场的两方人士都大感震惊，在当时日本市场销售的16种TV游戏主机的市场总规模也不足300万台，如此豪语实在令人疑信参半。价值60亿日元以上的巨额订单对RICOH来说是无法拒绝的诱惑，而对于当时规模的任天堂来说不辄为一场毫无退路的豪赌。

现在想找一台这样的原版主机也不是一件容易的事。

经过任天堂上下的齐心协力新型游戏主机终于顺利开发完成。1983年5月FC发售前夕，山内溥在"初心会"（山内溥在扑克牌时代发起组建的玩具产品流通同业联合体）的新产品说明会上发表了具有前瞻性的演说：

"被命名为Family Computer（FC）的新的游戏主机，价格将订为14800日元。说实话，这个价格销售商能够获取的利益非常少……但是个人认为硬件仅仅是一种盈利的道具，我保证大家会从不断推出的优质软件中获得更为丰厚的回报！"

五 品质与控制

56岁，这个年龄对大多数人来说几乎就是锋锐渐消的衰暮时刻，对于山内溥来说却仅仅是辉煌的起点。数十年经营生涯的磨难使他彻悟了忍耐的重要性……

FC定于1983年7月15日正式上市，全社上下对这个全新的产品充满了期待。800名员工几乎全部投入了发售前的紧张准备工作。山内溥还特地把重臣今西弘史调任专职负责FC的宣传推广工作。股市的热情同样令人欢欣鼓舞，自3月间新厂房落成后任天堂的股价直线上升达到了6300日元每股的历史最高点（3个月暴涨40倍）。产品上市后就以笑傲同类的优异性能和低廉价格获得了市场的追捧，当然宫本茂率领的软件开发团队也起到了至关重要的作用，同时发卖有《大金刚》、《大金刚JR》、《大力水手》等3款软件，一个月后《马里奥兄弟》、《五子棋》、《麻雀》等继续跟进，第一年任天堂就为消费者准备了9款完成度极高的对应软件，种类更覆盖了全年龄层。首批47万台主机仅两个月就销售一空，市场的需求日益高涨，甚至很多人在没有办法弄到主机的情况下买了《马里奥兄弟》聊以自我慰藉。鉴于这样的市场状况，任天堂和初心会的经销商们都对即将到来的一年一度圣诞节年末商战寄予厚望，山内溥也自信满满地对僚属下达了年内主机销售突破百万的指示。（圣诞节的年末商战是日本以及欧美最重要的商业贩卖时期，成败往往关乎整个年度的业绩，

对于娱乐消费品来说尤其重要，举例来说日本NGC主机目前的180万台销量中居然有三分之一是在去年圣诞节前后3周内达成的，其重要性可见一斑）

电话！投诉！告急！任天堂的对外接待窗口陆续接到了数百个关于FC主机故障的投诉电话。今西弘史立即将这个讯息转达给了山内溥，山内溥赶紧召见负责技术的横井军平、上村雅之两人，横井等连夜检查主机后发现是一个极为细微的BUG造成了游戏中处理大量数据的场面时因通路堵塞经常会发生当机现象，只要改变一下线路就能解决问题。

善后对策会议上，作为第一开发本部长的横井军平主动要求承担责任，他建议鉴于年末商战迫在眉睫只能采用收到顾客投诉后立即无偿更换的办法。今西弘史立即提出了不同意见，他认为产品质量是建立信誉的关键，可能会直接影响社运的兴衰，但今西也认为在此时收回商品会对尚背负着不少债务的任天堂造成极大损失！在场的高级职员七嘴八舌地各抒己见，但是谁也没有提出令人满意的意见来。平时一向对下属的发言迅速反应的山内溥此时却一言不发，静静聆听着。在他脑海里浮现出幼年时的情景……某日他走进了老宅后的一间陈旧的库房，赫然发现里面堆满了许多白铜和硬木的雕版，拂尽岁月积淀的尘埃后被那久远的细工之美所折服，每一个刀凿的痕迹都倾注了制作者的精魂。山内溥拿着一块雕版去询问祖父积良，积良告诉他这是曾祖父藤治郎早年印刷花札用的道具，仓库那些仅仅是因为极微小的瑕疵就被断然废弃了，正是由于藤治郎的一丝不苟才造就了任天堂骨牌最初的良好信誉。山内溥当然也没有忘记幼年时山内任天堂屋后经常点起的熊熊炉火，祖父积良完全继承了山内家对产品品质的一贯苛刻，自社的纸牌产品稍不如意就断然加以焚毁处理。（注：该事迹见于1993年同志社大学出版的《京都老铺的传统》，作者：石原东治）

“把所有的东西都弄回工厂，越快越好！”山内溥简短而不容辩驳地发出了指令，在场的所有人都被这个大胆的决定震得说不出话来，今西弘史用随身携带的计算器迅速计算出此举大致会造成的经济损失，但当他抬起头却发现老板早已经离开了会议室……

在圣诞节前的几天里，别的厂商都在忙着出货，而任天堂的营销人员却用最快的速度把所有的FC撤下柜台。任天堂就这样和一年一度的销售高峰擦肩而过，初步估计的营业损失超过了15亿日元以上。但是过度期待的焦渴反而进一步提升了消费者的购买欲，新年过后FC继续出货后销售势头更趋高涨，1984全年共卖出了165万台FC主机，《马里奥兄弟》等4款软件销量突破了百万大关。这一年原先存在于市场的16家厂商陆续退出竞争。同样在1983年圣诞节的美国，风云一时的ATARI CVS创造的10亿美元规模的巨大市场突然崩溃，原因是ATARI放纵游戏厂商竞相制作极端劣质的游戏产品，最终引发了消费者的排斥心理（著名的ARTRI Shock现象）。山内溥对此感叹道：“性能再优异的硬件设备如果没有有趣的游戏软件协同那无疑形同废铁……对于游戏这个商品来说，由于不是生活必需品，一旦消费者觉得不好玩便会毫不犹豫地放弃。所以我们应该随时存在着危机感。”

任天堂对软件采取了非常严格的控制政策。首先利用“Family Computer”作为登陆商标，把FC相关产品的控制权牢牢掌握在自己手里。1984年夏开始HUDSON、NAMCO等第三方厂商陆续加盟后任天堂又制订了苛刻的条例，限制厂商每年推出游戏的数量，对质量进行严格的评估，现在看来这种管理手段对控制软件质量是相当有效的。1989年任天堂还专门设立了名为“SUPER MARIO CLUB”的软件质量审核组织，根据评估的高低来决定第三方软件受注的价格。（这是一种变相的品质奖励机制，比如QUEST的《皇家骑士团》初代的生产委托价格为2000日元，因前作大受欢迎其续篇的受注价格就改为了1000日元，我们也不难想象SQUARE等在SFC时代风云一时的原因）

不朽的经典《塞尔达传说》

当然，任天堂自己的产品成了第三方厂商的最佳范例，1985年（昭和60年）9月13日由宫本茂亲自领衔制作的《超级马里奥兄弟》开创了游戏业的新纪元，以KONAMI著名游戏制作人小岛秀夫的话来概括：“操作、故事、游戏目的、谜题设置、BOSS、隐藏要素……为游戏制定了规则，可以说现在所有的游戏都是依此而派生发展的产物。”《火焰纹章》、《MOTHER》、《塞尔达传说》……一长串耀眼夺目的名字伴随着任天堂日益璀璨生辉。

（任天堂的小秘密1：“Family Computer”这个商标最初由SHARP所注册，1986年任天堂以许诺SHARP生产FC互换一体机为代价取得了这个商标。）

（任天堂的小秘密2：1987发售于FC —DISC DRIVER的任天堂AVG游戏《新·鬼岛》的剧本和游戏主要架构设定由山内溥亲自担当，游戏分为前后两篇，讲述男女两个不同人物分别前往鬼岛营救祖父母的的故事，前后篇具有相当的互动要素，这款被誉为名作的游戏充分体现了山内溥商业经营以外的过人才能，传说这是山内奉献给祖母寿诞的礼物。）

六 巨大的阴影

FC的大成功使得任天堂从此一往无前，一个千人规模的企业年纯利润从1985年开始一直保持在5亿美元以上，其股票成为了东京证券交易所绩优股的代名词，一度升上了3万日元的大关市值超过了松下等巨型企业，很多人都把任天堂的成功誉为新时代的商业神话。

巨大的利益自然引来了垂涎者，1987年NEC在HUDSON协助下发售了PC-E主机，1988年世嘉在被CSK集团收购后卷土重来发售了16位元主机MD。山内溥对本社产品单一化相当忧虑，决定开发一种GAME&WATCH的进化型可更换卡带式携带主机，他对负责开发的横井军平所下的指令是：“性能与FC同一档次，而价格必须具有足够魅力。”横井最初使用的是旧型的TN液晶，不但昏暗模糊，画面切换速度也非常缓慢，山内溥见到试作品后断言：“这样的东西必然失败！”正当横井万分绝望之时，SHARP推出了全新的STN液晶，质量终于达到了期望的标准，横井在主机最终设计完成时还革命性地加入了通信对战功能，这个功能以后成为了任天堂携带系列主机的最大卖点。山内溥的好友、知名作家系井重里为这款主机命名为“GAMEBOY”。在当时彩色液晶技术已经逐渐流行的时期，山内溥采用黑白液晶并非仅仅出于价格的考虑，他是这样认为的：“携带主机的优势就是‘便携’，无论在汽车里还是飞机上，甚至登山和海水浴的时候都能够无所不在的娱乐。彩色液晶目前的技术导致了电池的消耗非常迅速，显然不利于便携中使用。”事实再度证明了山内溥的慧眼独具，GAMEBOY上市后很快成为了一种席卷全球的社会现象，而GAMEGEAR、PCE-GT等彩色液晶掌机由于电池支持时间和价格高昂等原因先后失败。

很多人一直认为家电巨子索尼参入游戏业纯属偶然，事实上索尼对这块肥肉的觊觎之心早已有之。1988年索尼家电部的久多良木健就提出了开发携带型游戏主机的计划并获得认可，这款命名为“GAMEMAN”的主机在设计思路上和GAMEBOY惊人相似，机体为纵向设计、同样采用低耗电黑白液晶、久多良木健甚至也曾经考虑过使用尖端的红外线技术进行通信对战，但是由于先行推出的GAMEBOY迅速席卷市场，这款主机被打入了冷宫。

1989年，索尼等待的机会终于到来了。由于世嘉MD的性能远远超过了任天堂的估计，而原来的硬件合作伙伴三菱电机已经不能满足要求，任天堂必须寻找更为强劲的合作伙伴来开发超越MD的后续主机，“技术的索尼”似乎就成了理所当然的选择。索尼在合作谈判时利用任天堂的迫切心理抬高价码，要求获得发售与任天堂新主机SFC互换的CD—ROM游戏主机，山内溥并没有意识到CD—ROM的巨大魅力，最终答应了这个表面上似乎并不吃亏的条件。久多良木健率领的索尼技术组协同任天堂共同完成了16位元主机SFC，由于搭载了索尼新开发的8路PCM音效芯片和增加回旋放缩机能，这款主机达到了压倒性的技术优势，凭借着任天堂的强大市场号召力SFC再度轻松获得了市场主导权。紧接着SFC搭载CD—ROM主机“PLAYSTATION”就搬上了议事日程，索尼方面对此倾注了异乎寻常的热情。

1991年初，任天堂和索尼的相关合同送达美国。大律师出身的美国任天堂总裁霍华德·林肯在仔细研究条文后对荒川实指出这是索尼一个深谋远虑的商业阴谋；这份契约保持了日本商业合同一贯的模棱两可，索尼在合同中声明自己可以制订一种规格以使CD—ROM主机和SFC互换，但是索尼一旦借助任天堂的影响力打开局面后完全可以利用条文漏洞开发一种兼容原制式的新规格的主机，而SFC并不能兼容这种新格式，那样的话任天堂的市场主导权就会在不知不觉间过渡到索尼手中。荒川实很快返回日本对山内溥说：“该是和索尼分道扬镳的时候了！”山内溥经过思考后省悟。随后任天堂同样利用合同的漏洞搁浅了所谓的“PSX”计划，但为时已晚，索尼在与任天堂的合作中已经逐渐掌握了游戏主机的硬件特征和市场运作的方式，甚至在开发CD—ROM主机同时也和SQUARE等一些游戏软件开发商取得了紧密联络。在PSX发售无望后，索尼与著名的游戏厂商NAMCO合作开发32位元主机“PLAYSTATION”并于1994年12月3日正式发售。索尼充分研究了任天堂在经营上的弱点，改分纳制度为店头直销。（任天堂为了降低经营风险采用了独自封闭的分纳制度，即将产品交给初心会属下几家大批发商经销，这样可以降

低风险确保自身利益，弊端就是增加了一道流通环节）索尼又采用极低的权利金和宽松的软件审核制度把软件商罗致麾下。当1996年初任天堂在SFC时期最重要的合作伙伴SQUARE倒向索尼PS后，产生了巨大的雪崩效应。

1997年日经新闻刊登的横井军平脱离任天堂宣言。

1996～1997年对山内溥来说是人生的又一段低谷。

1996年初，共同奋战多年的老部下横井军平因VR BOY销售惨败而引咎退社，在退社次日横井接受《日经新闻》采访对山内溥的独裁体制做出强烈抨击（似乎横井忘记了当年正是山内溥的独裁才使得GAME&WATCH在一片反对声中诞生的往事），这次山内溥一反常态地以沉默面对世人的疑问。

1996年6月23日，任天堂高性能主机N64在PS、SS等合击的不利局面下低调面世，日本最初加入N64软件开发行列的第三方仅6家，其中某厂商的老板在接受记者采访时公然声称："加盟N64的原因是任天堂门前的草坪过于青翠了。"（意即讽刺任天堂门庭冷落）

1997年元月，SQUARE、ENIX、CAPCOM、KONAMI……几乎所有的主力第三方厂商首脑齐集索尼SCE举办的盛大新年招待会，而此时山内溥正独自前往热海温泉附近的度假别墅。

1997年夏，横井军平因车祸不幸身亡，对于山内溥而言也是极大的心理打击。

曾经大多数人在那个时候认为，任天堂的神话已经彻底破灭，山内溥对游戏业界已经没有任何的发言权……

（任天堂小秘密3：为了表达自己对祖母的孝心，山内溥经常把任天堂重要商品的发售日订在21日这一天，比如SFC发售日为1990年11月21日、《火焰纹章 圣战系谱》1996年3月21日发售、N64于1996年6月21日实际上市（官方发售日为6月23日）、《塞尔达传说64 时之笛》于1998年11月21日发售。）

（任天堂的小秘密4：SFC在开发初期是能够向下兼容FC软件的，后来NOA社长荒川实以价格原因提出强烈反对，鉴于当时世嘉MD在北美热卖的局面，最终SFC废弃了向下兼容的计划，而成本因此降低了7000日元。）

七 世界的老铺

所谓京都老铺的商业法则：

1）保守的坚实与进步的果敢相结合。

2）尊重过去的手法并及时融入外部成果以不断完善自我。

3）强烈的自我意识和排他性，以"存在"作为第一要务。

1996年8月14日，日本《经济新闻》报道任天堂的营业额下降70%的消息后，东京证券交易所出现了疯狂抛售任天堂股票的混乱景象，曾经的绩优股代名词迅速探底到1万日元以下，东京证交所不得不停止该股票的交易。

2000年12月，任天堂年末商战大获全胜的消息传出后，该会社的股价一路飙升到3万日元以上的历史高位。

短短4年，任天堂这家一度被彻底遗忘的京都老铺就再现辉煌。不能不让人感叹其生命力之悠长不息。事实证明了山内溥一直以来坚持的观点："创造和品质是保证游戏厂商赖以昌盛不衰的关键。"

《超级马里奥64》的革命性绝对不亚于过去的《超级马里奥兄弟》，这个制作长达两年、耗资超过4千万美元的划时代作品确立了3DACT的游戏标准，同时也充分证明了任天堂自我突破的决心。独创性的3D控制摇杆提供了无与伦比的操作手感，独特的长短镜头切换也使得立体感更加凸显。《塞尔达传说64 时之笛》更是充分诠释了宫本茂大师创立的3D箱庭理念，任天堂的造梦大师们为玩家呈现出一个神秘而唯美的三维空间，林克立马高岗眺望斜阳缓缓西下、薄雾中塞尔达公主悠长哀怨的笛声、静谧温馨的海拉尔牧场……这一幕幕无不将任天堂独特的美学理念发挥到了极致，至今为止在表达3D游戏的空间感和距离感的造诣上还没有任何一家TV游戏制作厂商能够达到任天堂那样的高度。任天堂用自身实力证明了"N64将改变游戏"这句口号并非痴人的妄语。虽然是孤军奋战，N64凭借着大量自社的高品质软件最终获得了市场认可，截止2002年初该主机全球销量达到了3850万台以上，在软件方面百万大作比比皆是，《超级马里奥64》的全球销量更突破了1100万套。从FC《超级马里奥兄弟》到N64《超级马里奥64》的进化，同样代表了山内溥一贯鼓吹的老铺思想："无论使用什么材料、无论使用什么样的花纹图案，终究不能改变其花札的本质。游戏的存在意义同样如此；无论怎么进化都不能改变玩家对'本质'乐趣的探求，否则那就根本不能称之为游戏了。"

"收集、育成、追加、交换"——这是1997年任天堂SPACE WORLD上山内溥所提倡的所谓游戏四原则，《口袋妖怪》的巨大成功正基于此。很多人认为《口袋妖怪》的成就仅仅是一种偶然，或许可以这么说，但是这正像任天堂发展历程中遭遇的那些波折起伏一样存在着必然的因果关系，早在FC时期任天堂的双手柄设计就鼓励玩家间的协作性，而《口袋妖怪》完全迎合了当今城市居民渴望与外界交流的微妙心理，并且借助电视广告、动画片等多种宣传手段进行推波助澜，最终形成了一种不可阻挡的社会效应。《口袋妖怪》的成功不但证明了任天堂在商品营销策略上的高明，更进一步体现了该会社对游戏本质的独到理解。《口袋妖怪》的成功也带动了原本已经急剧萎缩的携带用主机市场的振兴，任天堂的GB系列主机在2000年达到了累计销售1亿台成绩，任天堂因此连续4年成为游戏业的最高收益企业。GB和《口袋妖怪》的成功使得山内溥等任天堂高层对游戏实质进行了再反思，摒弃了一度追求硬件高性能的错误观念，转而回归到以探索游戏本质趣味性的正途。

进入角色转换的时代，任天堂采用了独特的第二方体制来拓展势力，通过扶持提携一些有实力的中小厂商为自社开发高品质的游戏软件，RARE、CAMELOT、QUEST等都在N64时代发挥了相当大的作用。作为百年老铺，任天堂深知顺应时代的重要性，任天堂以其诚意向第三方敞开合作的门户，世嘉、NAMCO、SQUARE等过去积怨很深的游戏厂商因为理念和利益的共同取向而逐步和任天堂展开实质的业务合作。山内溥还于2001年捐出私财100亿日元建立基金以资助中小厂商开发游戏。随着微软加入TV游戏产业的竞争，任天堂高层深知一家独大的时代将一去不复返，必须改变经营思路才能立于不败之地。

惟一不会变的，是任天堂这家百年老铺对产品品质的不懈追求！

八 终章?序曲?

悄然的离去，果真能不带走一片云彩么？

2002年5月24日，山内溥在一个特殊的时刻离开了为之奋斗52年的舞台。无论是他的朋友还是敌人都不禁会悠然长叹：一个伟大时代终于因一个巨人的离去而结束了……

山内溥留给继任者的是什么？

一个90亿美元的股票市值、年经常利益10亿美元的世界著名娱乐消费品企业。

一个微软和索尼强敌环伺、危机四伏的TV游戏市场。

接替任天堂总裁职位的并非众望所归的荒川实也不是山内家的长子正仁，加盟任天堂仅两年的岩田聪意外成了新的任天堂掌门人。山内溥还公开声明："在我的有生之年里绝对不会有山内家族的人出任任天堂的领导职务。"表明了他彻底摆脱世代传承的家族经营体制，将任天堂引入集团指导的世界大型企业经营模式的决心。

一直以来外界人士都认为毕业于麻省理工学院的有"商界奇才"美誉的荒川实是无可争议的继承人选，甚至山内溥本人也是这么认为的。（事见2000年6月《日经新闻》对山内的访谈摘要）且不论紧密的亲属关系，荒川实对任天堂发展做出的杰出贡献也无人可以比拟。1988年荒川实和霍华德·林肯前往苏联，经过艰难谈判以9000万美元的天价取得了《俄罗斯方块》的版权，一举奠定了GAMEBOY主机的绝对优势地位。1991年世嘉的16位主机MD凭借先行之利一度占据了北美近70%的市场份额，几乎使任天堂无立锥之地，荒川实果断地发起了价格加软件攻势，经过长达3年艰苦卓绝的苦战任天堂终于在1994年将局势完全扭转重新夺回了主导地位。1996年N64在日本形势极端低迷，又是荒川实把主机价格压低到199美元并投入约9000万美元的广告费用进行轰炸式的宣传（在当时TV游戏业是破天荒的宣传支出），使得N64在北美获得了极大成功。在荒川苦心经营下，北美任天堂的业绩已经占据任天堂总体的六成以上而成为最有力的收入来源，荒川实与各大游戏开发商之间建立的深厚友谊也被认为是任天堂北美战略成功的关键所在！

直到2001年10月以前荒川实一直就是众望所归的任天堂未来社长最佳人选，而任天堂在业界地位的转变使得山内溥最终放弃了这个可能是最理想的人选。山内溥认为荒川是个开拓型的将才，其大胆泼辣的作风适合于企业开辟新领地时的白刃战，而在敌我形势悬殊的防御阶段，荒川的行事手段则可能具有导致倾覆的危险性。随着年龄不断老却，山内溥与生俱来的锐气逐渐消磨，他清醒意识到与微软等巨型企业展开金钱对攻战无疑是自掘坟墓，未来的任天堂

领导者必须在攻守两方面找到合理平衡点。山内溥对荒川将大量资金用于游戏产业以外的投资也深表不满，从1987年开始荒川实陆续出资约17亿美元投资于餐饮、服装、体育等其他产业，非游戏产业的收益到2001年已经占北美任天堂的7%以上。山内溥笃信“力分则弱”的原则，认为在强敌环伺的情况下把资金分散是不明智的做法，而且荒川实追求的索尼式综合娱乐企业的模式将可能导致任天堂原来的企业形象削弱而最终被完全同化。此外把原家族经营的任天堂全力推向国际舞台也是山内溥忍痛放弃荒川实的另一个主要原因：一直以来外界把任天堂视为封闭保守的典范，山内一直致力于打破这种形象。荒川实虽然有足够能力和威望继承家业，但“女婿”的身分仍不免将引起外界颇多非议。荒川近年身分的频繁更替也说明了山内溥的举棋不定，2000年夏，荒川实接替退休的原美国任天堂社长霍华德·林肯全权掌控北美事务，但同时却被免去常务董事的职位，山内对此的解释是：“对于社长而言，董事的席位似乎并不重要……”2001年末却发表了荒川实辞去社内所有职务引退的消息。

山内溥的视线一度曾停留在宫本茂和竹田玄洋两个为任天堂开疆拓土立下汗马功劳的大将身上，宫本茂是雄居于游戏业界金字塔顶端的宗师级人物，其对游戏制作理念的独到感悟影响了整个TV游戏产业。竹田玄洋是昔日任天堂“硬件三杰”惟一健在的人物，主持开发SFC、N64、NGC等历代著名游戏主机，对硬件技术的革新有着非常敏锐的触觉。但此二人都存在着无法回避的缺陷，宫本茂固然是游戏制作天才但商业经营并非其所长，而且任天堂的软件体系目前也必须由他掌控。长期的深居简出使得竹田玄洋在业界的影响力相当微弱，不利于任天堂未来和外界全面接触。以上两位的继任可能性也很快被排除……

目标终于被锁定！

岩田聪现年42岁，毕业于东京工业大学情报工学科。进入HAL研究所后协助任天堂开发了诸如《高尔夫》、《野球》、《打气球》等一系列百万大作。1992年HAL研究所投资失误濒临破产，任天堂资本援助使该会社成为第二方，岩田聪出任常务取缔役主持软件开发，以任天堂名义发行的《星之卡比》、《MOTHER2》、《任天堂全明星大乱斗》等一批游戏成为口碑、销量俱佳的不朽名作。岩田聪以其实绩获得了山内溥的器重，更重要的是此人的理念也与任天堂一贯的社风相吻合，在1995年岩田亲笔的HAL研究所新员工招募广告文是如此写的：“小到一枝铅笔、大到载人飞船……如果可能的话，一切能给人类带来创造性突破的东西我们都想去生产制造，但是最起码的前提是——我们必须在目前的领域里是最好的！”以上发言我们不难看出其核心思想与山内溥一贯保持的经营哲学不谋而合，岩田聪显然是属于野心与理智兼备的人物。

从综合分析，岩田聪兼具了荒川实、宫本茂等三人的优点。岩田精通英、德两国语言（笔者妄语：从岩田在2002年E3演讲上的发言效果看实在不敢恭维），尤其在1998年进入任天堂领导核心层后不断奔波往返于日美两地，与北美各大游戏厂商进行了卓有成效的联络。岩田聪的处世手腕也相当圆滑，讲究实效主义的他一直主张任天堂应该主动与过去交恶的游戏开发商修复关系，以实质的合作达到互利互惠，仅仅3年时间，任天堂就与世嘉、NAMCO等仇敌逐步消除了分歧转向全面结盟，这充分证明了岩田在外交方面的娴熟技巧。在游戏制作的经验和成果方面，岩田聪比较宫本茂不遑多让。笔者曾作过一个统计，岩田主持开发的14个游戏软件的平均销量达到了73万套、《FAMI通》殿堂平均指数31分，这样的辉煌成绩足以令业界一些所谓的著名制作人汗颜！值得注意的是岩田聪主持开发的游戏范围很广泛，从ACT、SPT乃至RPG不一而足……游戏的针对消费层也比较合理，既有《星之卡比》、《打气球》等儿童、女性向游戏，也有《F1赛车》、《MOTHER》等较高年龄层游戏。近年来，岩田聪还积极参与了N64、GBA、NGC等硬件的研发工作，其对任天堂系硬件特性的了解也非常透彻。岩田聪在HAL研究所的工作经历更是一笔弥足珍贵的财富，鼎盛一时的该会社由于错误地分散投资几乎破产倒闭，灾后重建又依靠积极的市场运作仅4年就偿清了所有积欠的巨额债务，这样的起落际遇当令岩田聪获益匪浅！综上所述我们不难理解山内溥为何对此人青眼有加。

岩田聪的升迁速度在保守封闭的日本工业界也罕有先例：

1998年7月，经过协商由HAL研究所转任任天堂常务取缔役。

2000年3月，晋升任天堂常务取缔役、经营企画室长、董事。

2001年末，接替卸任的荒川实赴美国主持事务。

2002年5月24日，任天堂代表取缔役社长继任发表。

未来任天堂的领导方针将有重大转变，由原先山内溥一人独裁转为以新社长岩田聪为首的6人集团指导体制（其余5人分别为：会长浅田笃、专务取缔役经营统括本部长森仁洋、专务取缔役业务本部长波多野信治、专务取缔役综合开发本部长竹田玄洋、专务取缔役情报开发本部长宫本茂），这种国际化大企业通用的经营模式能够更为有效地应对日益复杂的市场竞争，确保了任天堂这家老牌娱乐消费品企业能在索尼、微软等强敌环伺下继续飞速发展。

任天堂社长更替的事件始末从笔者个人角度的理解，可以看出山内溥已经对TV游戏产业的现状有了清醒的认识，山内溥意识到鉴于竞争对手索尼、微软的强劲实力，任天堂已经无法在短期内夺回业界老大的宝座，必须要保持着长期战的心态去面对现实。选择稳健务实的岩田聪正是出于保存实力、伺机反扑的构想。选择与对手截然不同的发展方向以保持企业风格的独立性——这点是两代社长确定不移的经营方针。

山内溥的最终选择是否正确现在谁也无法解答……

“谋事在人、成事在天”，世上所有的事物变迁都将被这句古代格言所概括。

后记：

曾有人提出十年一代人的观点，对此我深表赞同。TV游戏产业从FC到PS2已经整整跨过十九个春华秋实，对于我这样一个有幸经历过每个变革期的玩家，徨若隔世般怅惘困惑。我曾经对周围二十岁左右的游戏玩家做过一个调查；100%的人都知道索尼PS2并表示会在适当时候购入，对任天堂NGC的认知度则不到5%，如果没有GBA恐怕“任天堂”这个名字早就被国人彻底遗忘了。

日本的心理学家赤尾晃一曾经如此剖析过任天堂失去业界主流地位的原因：“从上世纪90年代后期开始，人类文化进入了所谓的后现代时代，青年人的流行时尚完全趋于个性化，处处凸显与传统相对立的叛逆精神，这也导致了诸如《生化危机》、《GTA》等一些非现实暴力游戏的大行其道。而任天堂作为传统思想的代表，依然循规蹈矩地遵循着固有的善恶法则，所以不可避免地被排斥于青年主导的主流之外！”任天堂在中国的失势有其多方面的深层因素，首先是D版，N64卡带的价格和软件数量注定了无法在大陆普及，长期的音讯隔绝就形成了记忆的断层。另外的主要原因就是某些杂志不负责任的误导性宣传，为了一己的私利时而把山内溥和任天堂妖魔化贬斥为贪婪、保守的万恶之源，又时而将之吹捧为无所不能的TV游戏业界中流砥柱。我写此文的目的仅仅是从客观的角度对任天堂进行剖析，希望读者能够从中约略了解到TV游戏产业从萌芽到大飞跃的整个过程。

山内溥是什么样的人？他不是传说中未卜先知的神圣，也不是被恶意诋毁的那种贪婪无知的市侩。他仅仅是一个有远见的带有浓郁京都意识的商人，历经坎坷和挫折终于把一个座落在日本京都陋巷中的家庭小作坊发展成了世界知名的大企业。山内溥也曾经犯过不可饶恕的错误，他试图改变时代步伐的轨迹，但最终遭遇了理所当然的重大挫折。我们不能不赞叹山内溥的勇气和毅力！从山内家的任天堂到世界的任天堂，这是何其明智的选择！

任天堂的成功真的仅仅是运气吗？答案显然是否定的。没有优良的产品品质，没有山内溥独特的经营之道，没有横井军平、宫本茂、岩田聪等天才级人物的通力协作，这家老铺恐怕早已经成了历史的陈迹。任天堂不是不思进取的游戏厂商，从《塞尔达传说》的不断突破进化我们欣喜地发现，惟一不变的仅仅是一个毫无意义的名字而已……

从主流到非主流，任天堂在TV游戏领域扮演的角色已经发生了重大转换。从近年的诸多举措可以看出任天堂正不断改变自我，或许未来的任天堂对我们这些老玩家来说会很陌生，但这是必然的结果。

现在的游戏彻底堕落了？虽然确实存在着诸多不近人意的因素，我们还是应该欣喜地看到时代的步伐在飞速前进，无论是任天堂还是我们始终都应该加快脚步成为时代的一部分，只有这样才能彻底感受存在的快乐。

轻易忘却过去会无法正确把握未来，眷恋过去不求改变则将失去进步的动力……

谨以此文献给我热爱的NINTENDO!!

长路漫漫，吾将上下而求索！

Rebirth：有多少爱可以重来？

文：纱迦、多边形

在刚刚闭幕的E3展上，我们欣喜地发现了失传已久的游戏。展会第一天，TECMO就公布了传闻中的"《忍者龙剑传》系列"的最新作。接下来KONAMI、SEGA、CAPCOM等几大厂商都陆续公布了《魂斗罗》、《忍》、《铁甲飞龙》、《未来战士》等多款昔日经典游戏的最新作，形成一股"复古"大潮。其力度之强、影响之大、范围之广，实在是前所未有，可以称为是游戏界的"文艺复兴"。

仔细分析这些游戏，就会发现它们具有两个共同点：一、这些游戏的前作都是相当优秀（更准确的说法是叫好不叫座）的作品；二、游戏类型多为STG和ACT。由于E3展是在美国举行，观众当然是以老美为主，因此展会上ACT和STG横行并不稀奇。不过最根本的原因还是当今人们生活节奏明显加快，那种动辄就要几十个小时的RPG、SLG实在是起不到休闲的作用，这时候ACT、STG就体现出优势了。去年《真·三国无双2》、《鬼泣》等动作游戏的大获成功，令其他厂商羡慕不已，再加上制作成本相对低廉、开发周期较短，于是各大厂商又开始重新审视ACT、STG这两种古老的游戏类型。在这种情况下，与其开发一个全新的原创游戏，显然不如利用玩家的怀旧心理把昔日的经典发扬光大更实在。所以这股"复古"大潮的兴起，看似偶然，实则必然。

常常责怪自己
当初不应该
常常后悔没有
把你买下来
为什么明明精彩
到最后还是要衰败
是否我们不能相见在模拟器外

谁知道又和你
相遇在人海
命运如此安排
总叫人无奈
这些年玩得不好不坏
只是好像少了好游戏存在
而我渐渐明白
你仍然是我不变的关怀

有多少爱 可以重来
有多少人 愿意等待
当懂得珍惜以后回来
却不知那份爱
会不会还在

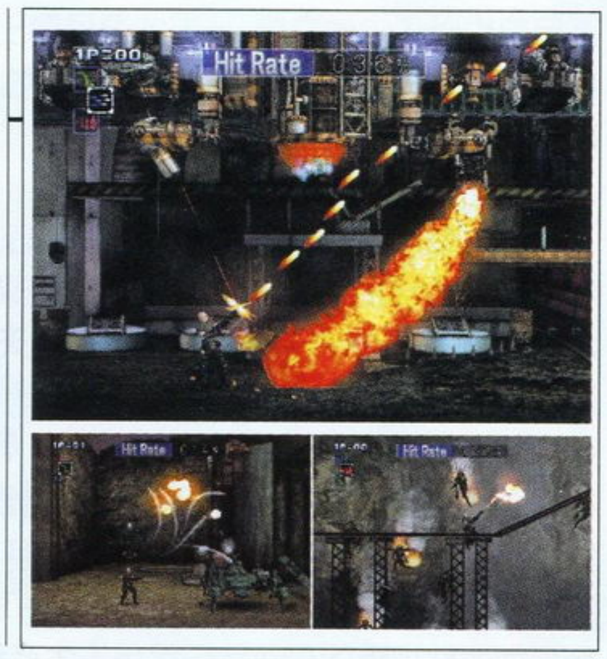
有多少爱 可以重来
有多少GAME 值得等待
当GAME已经桑田沧海
是否还有勇气去买

魂斗罗 老革命遇到新问题？

经典指数：	★★★★★
消失时间：	★★★☆☆
进化程度：	★★☆☆☆
预计销量：	★☆☆☆☆
重生机种：	PS2

对于从FC时代一路走来的"老鸟们"来说，《魂斗罗》在玩家心目中的地位是永远无法撼动的，它的意义已经不再只是一款经典游戏那么简单。许多中国玩家正是由《魂斗罗》开始步入TVGAME的殿堂，对她的感情就像对待自己的初恋情人那样，永生难忘。这份"初恋情结"是美好的，但随着3D游戏时代的到来，这份情结也随之消失，沉入每个人的心底。

老天有眼。在这次E3上，KONAMI又再次让我们心目中的英雄复活。我们欣喜地看到，PS2版《魂斗罗》的制作阵容正是由原MD和SFC版《魂斗罗》的开发小组全权负责。游戏的玩法完全就是以2DSTG方式进行，各种操作、系统也和早年的《魂斗罗》非常相似，对！我们要的就是这样的感觉。综合现有资料来看，PS2版《魂斗罗》制作得相当认真，画面效果令人满意，剧情交代穿插大量高品质CG动画，我们有理由相信，本作将成为《魂斗罗》史上最好看的一作。然而，兴奋过后我们又开始思考：时过境迁，新《魂斗罗》能否适应当今的游戏市场呢？现实、挑剔的玩家还愿意掏钱购买一款纯粹的STG游戏嘛？面对即将发售的众多超白金大作，《魂斗罗》还有多少生存的空间？重生的《魂斗罗》将面临严峻的市场考验，我们不希望看到新《魂斗罗》成为该系列的谢幕词。

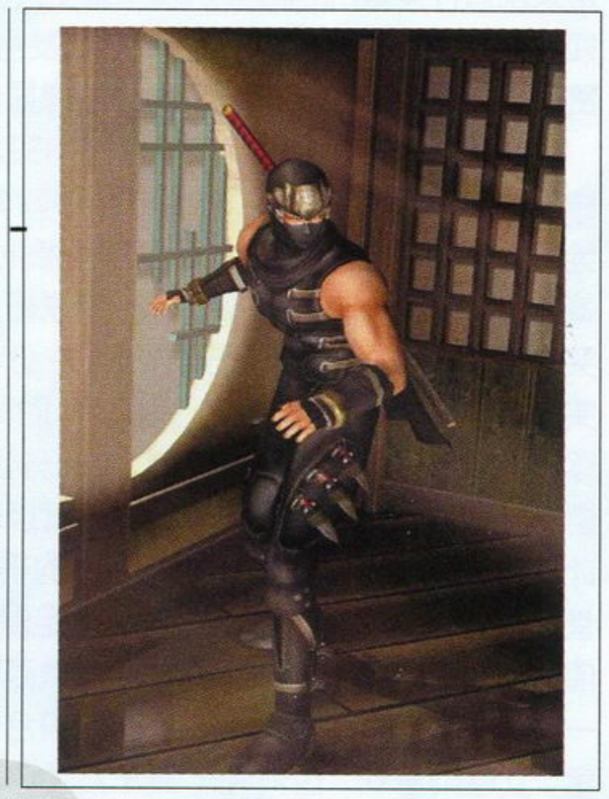


忍者龙剑传 Ninja May Laugh！

经典指数：	★★★★☆
消失时间：	★★★★★
进化程度：	★★★★★
预计销量：	★★★★★
重生机种：	XBOX

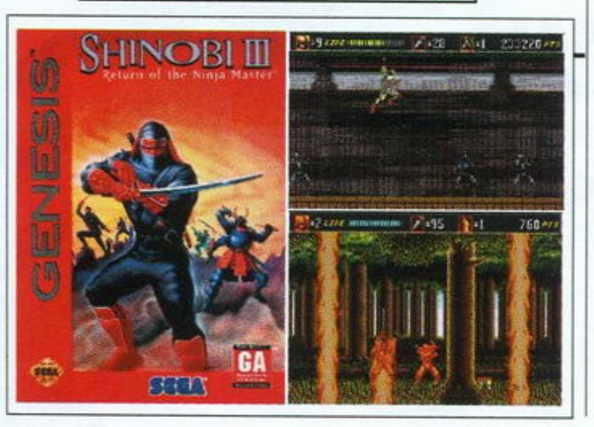
《忍者龙剑传》是FC上的不朽名作，游戏除了出色的操作性和很高的难度外，最值得称道的是交待剧情时出现的过场动画，极具电影感觉，令人久久难以忘怀。目前新作的剧情大纲还未公开，希望TECMO能够在剧情上下下功夫，千万不要蹦出《死或生》里的角色来。

这次XBOX版《忍者龙剑传》使用的是全球销量过百万的3DFTG巨作《死或生3》的引擎，因此画面非常出色，可谓是当今业界画面最好的ACT。不过通过目前公布的影像来看，游戏的风格有了很大的不同。过去《忍者龙剑传》强调的是跳跃、攀爬的技巧，游戏中最可怕的倒不是敌人，而是机关悬崖。而从XBOX版《忍者龙剑传》公布的画面来看，游戏强调的是砍杀敌人的快感。只见主人公用手中的忍者刀将敌人砍得人仰马翻，还可以将敌人挑至空中后连续追砍，感觉很像一年以前的PS2大作《鬼泣》。攀爬、二段跳等经典动作依然保留，只是已经变为了斩杀敌人的辅助动作。过去的《忍者龙剑传》中有丰富多彩的道具，光是主人公使用的忍者镖就多达6种，作用各不相同，但目前为止我们在新作还没有看见什么道具，不过主人公还是保留了扔忍者镖的功夫。由于TECMO现在凭借《死或生3》在XBOX玩家心目中留下了美好印象，再加上游戏的画面确实一流，前景一片光明。



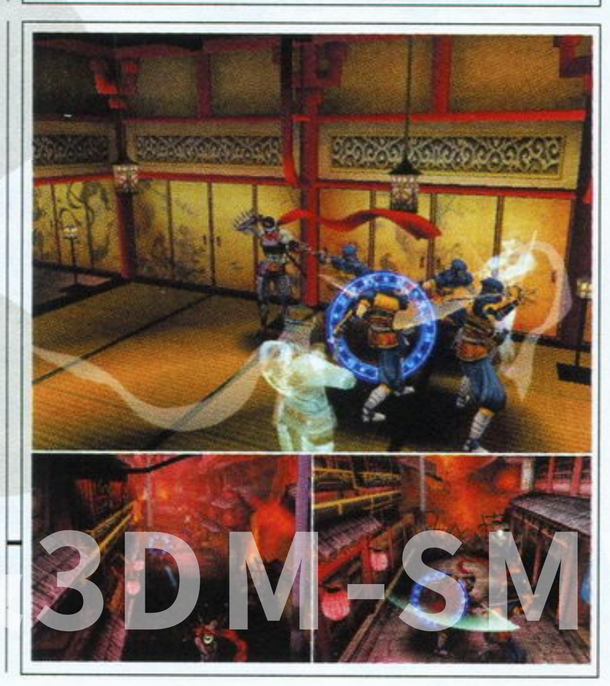
忍 胧之一族新生代言人诞生！

经典指数：	★★★★☆
消失时间：	★★★☆☆
进化程度：	★★★★☆
预计销量：	★★★★☆
重生机种：	PS2



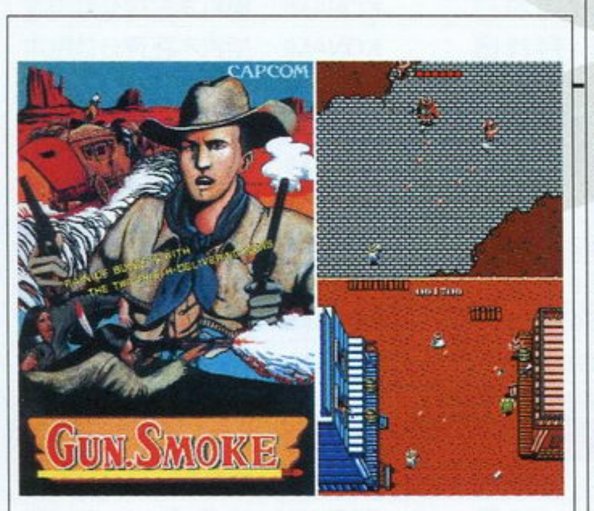
由街机走向家用机市场，MD最经典的动作游戏，曾经令无数ACT达人们都拍案叫好的名作，这就是SEGA的"《忍》系列"。1993年，SEGA在MD上推出的《超级忍 II》堪称该系列的巅峰之作，各方面表现无懈可击。但自从SS一款变味的《新·忍传》之后，"《忍》系列"从此消失。一直有消息说，SEGA将会重拳出击，打造一款全新的《忍》，但这一等就是7年。

"SHINOBI又回来了！"，这是在本次E3上我们惊人的发现之一。从长达4分钟的官方预告片，以及现在所有公布的资料看来，SEGA在这款作品上倾注了相当多的精力，并且对原作进行了极大的修改和进化，这种改变是为了对应3D游戏的特点，为了顺应时代的发展。可以这么说，除了名字和前作挂钩之外，游戏中各种设定已经完全更新，手里剑已经不再是《忍》的主要武器，取而代之的是一个被称为"杀阵"的新潮系统。凭借SEGA强大的制作实力，原制作班底对游戏重新的诠释，《忍》已经成为今年下半年，PS2上一款重量级作品。再过几个月我们就可以领略《忍》昔日的风采，一颗老牌ACT巨星正在冉冉升起。



3DM-SM

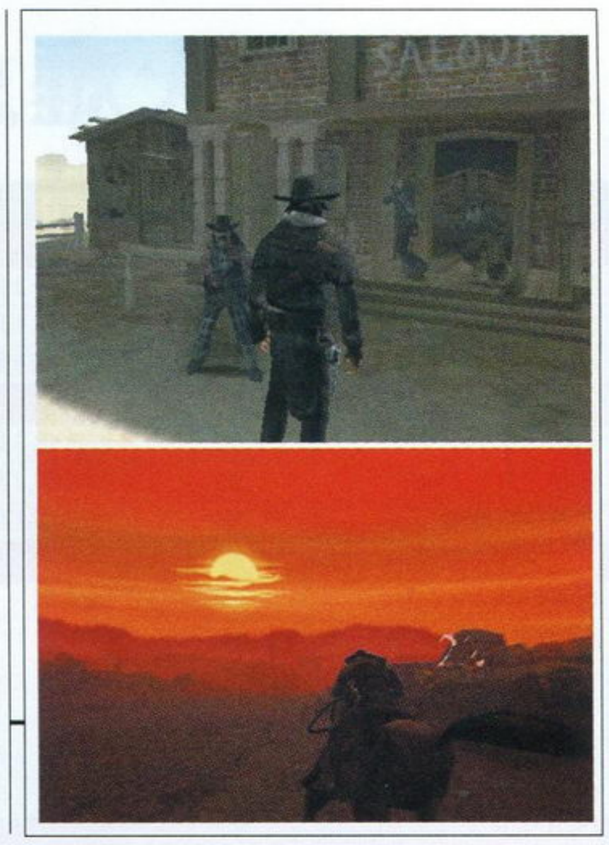
经典指数：	★★★☆☆
消失时间：	★★★★★
进化程度：	★★★★★
预计销量：	★★☆☆☆
重生机种：	PS2



荒野大镖客 枪杆子里面出政权

《荒野大镖客》最早是一个街机游戏(1985年)，1988年移植到了FC上，相信大部分国人都是从FC版认识它的。本游戏的操作方法别具一格，一个键向左上方开枪，一个键向右上方开枪，两个键一起按是向正前方开枪，相信每个玩过这个游戏的人都记忆犹新吧，这仿佛已经成为很遥远的记忆了。

严格地来说，E3展上展出的PS2版《荒野大镖客》并不是当年CAPCOM同名作品的续作。这款游戏虽然依然挂着CAPCOM的名，但其实是由ANGEL STUDIOS制作、CAPCOM发行的。ANGEL STUDIOS是一家3D制作实力很强的小公司，它和CAPCOM的关系一向不错，当年N64版《生化危机2》就是由它制作的。从目前公布的影像来看，小公司和大公司之间还是有一定差距的，角色开枪的动作总是有一些别扭，不过游戏画面非常不错，音乐也很有西部特征，这一点算是继承了FC版的优点。不过一个游戏能否成功的关键，并不在于画面和音乐，而是游戏性。CAPCOM的游戏一向以游戏性好而著称，如果PS2版《荒野大镖客》是由CAPCOM开发的，品质绝对值得信赖，但换为ANGEL STUDIOS……意见保留。游戏采用第三人称追尾视点，操作方法则类似FPS类游戏，能否保持良好的操作感是游戏能否成功的关键。假如能做得这一点，游戏的前途还是相当可观的。

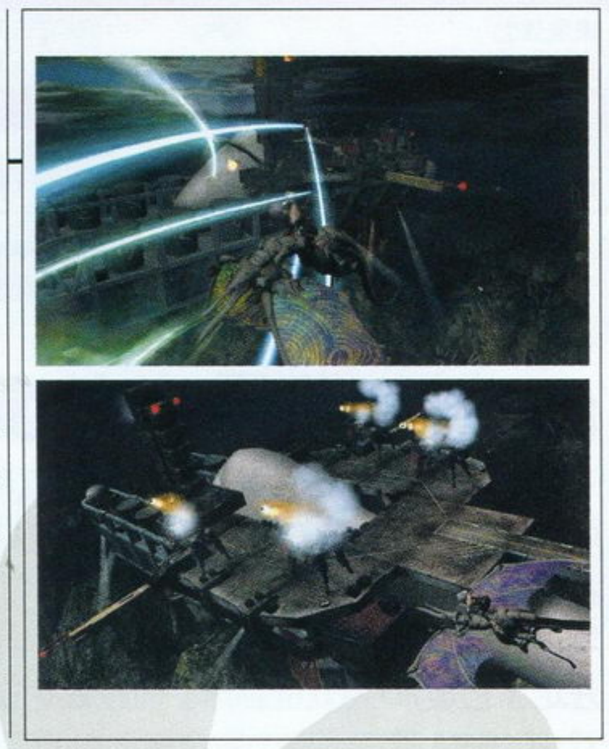


经典指数：	★★★★☆
消失时间：	★★★☆☆
进化程度：	★★★☆☆
预计销量：	★★★☆☆
重生机种：	XBOX

铁甲飞龙 ORTA 飞起来的壮丽！

《铁甲飞龙》是SEGA在SATURN上打造一款不折不扣的经典，至今还有不少玩家对她津津乐道，乐此不疲。作为一款射击游戏，《铁甲飞龙》达到了其他射击作品无法企及的高度。诗史般的故事背景，宏大的交响配乐，空前的游戏场面……这些都已经成为SATURN的骄傲。无数的玩家都盼望着SEGA能够在DC上推出游戏的最新作，但是事与愿违，这个梦一直留到了2002年。

这次游戏最新作《铁甲飞龙 ORTA》给了玩家太多的意外和惊喜。其一，游戏的平台竟然是XBOX；其二，游戏的素质之高，已经达到了令人叹为观止的程度。它的画面已经全面超越SATURN版的片头CG动画。欣喜、亢奋、热泪盈眶的期待，相信即使对前作一无所知的玩家，也会希望一睹XBOX版《铁甲飞龙 ORTA》那种电影般的震撼效果。展现SEGA英雄本色，尽显XBOX强劲机能，这真是一款令人难以抗拒的游戏。游戏除了画面大幅提高外，游戏的玩法大致于SS版《铁甲飞龙ZWEI》类似，这可能是游戏惟一的隐忧。有如此惊人的表现，这个担心又显得那么多余。让我们一同祝愿SEGA的这只铁甲飞龙能够飞得更高，飞得更远。很快，我们就可以骑上飞龙翱翔于黄沙万里与茫茫海滩之间了。

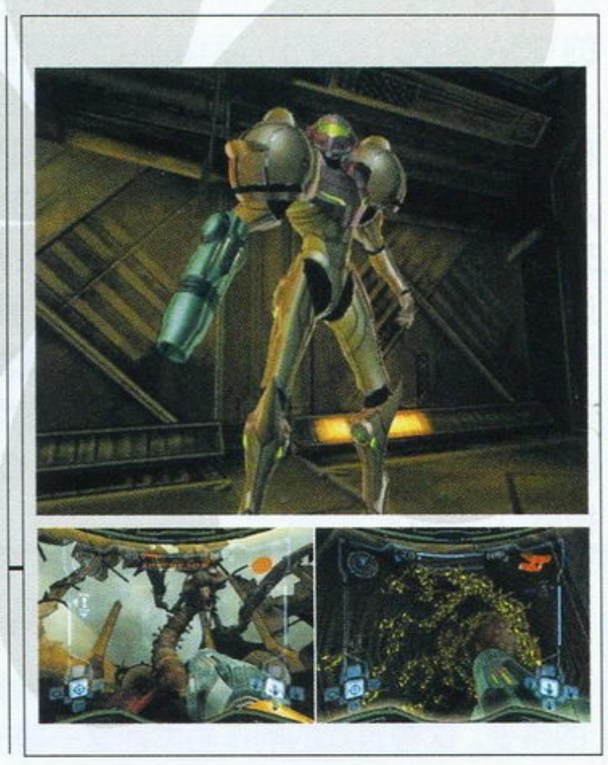


经典指数：	★★★☆☆
消失时间：	★★★★☆
进化程度：	★★★★★
预计销量：	★★★★☆
重生机种：	NGC

银河战士 FPS游戏的新纪元

7月A《游戏机实用技术》中把《银河战士》比做是《魂斗罗》+《恶魔城》，这个比喻实在是再贴切不过了。任天堂的游戏一向是续作多多，而《银河战士》只在FC、GB、SFC各推出过一作，实在是人丁单薄。《银河战士》是一款非常硬派、前卫的科幻射击游戏，主人公需要借助类似《恶魔城》魔导器的道具来获得新的能力，这样才能把游戏继续发展下去，这也是游戏的特色之一。前三作《银河战士》除了场景重复外就几乎没有什么缺点了。这次NGC版的《银河战士》出人意料地变成了一个FPS(第一人称视点射击游戏)，实在是令人大跌眼镜。这款全新的《银河战士》是由RETRO STUDIO制作的，它是刚刚加入任天堂麾下的一个制作小组，此前也没有做过什么游戏。不过从目前公布的画面来看游戏的画面相当不错，而且制作人员巧妙地回避了家用机版FPS操作不便这个棘手问题，引入了自动锁定的设定。

如果你以为这款续作完全就只是借用了“银河战士”这个名字的话，那就大错特错了。从目前公布的情报来看，游戏中依然会有多种多样的辅助道具，主人公可以变成小球的设定也被完全保留，这一点可以说是完全继承了前作的精髓。由此看来，这款《银河战士PRIME》完全可以称作是一款全新感觉的FPS。



经典指数：	★★★☆☆
消失时间：	★★★★★
进化程度：	★★★★★
预计销量：	★★★☆☆
重生机种：	PS2

未来战士 亡命誓夺ACT头把交椅

TECMO最杰出的作品《未来战士》(现名《阿耳戈斯战士》)是少数几个街机版和家用机内容完全不同但都能获得极大成功的游戏之一。街机版《未来战士》(1986年)强调的是打击的爽快感，而FC版(1987年)则加入很多A·RPG的冒险成分，令游戏不再光是单纯的打打杀杀。除了这两部作品外，该系列就再也没有续作了。这次PS2版的《阿耳戈斯战士》给人的第一印象就是场景制作得非常美丽，如果单从画面上看，可以说是非常出色，TECMO运用自己强大的技术力把古希腊、古罗马时代的人文景观和自然景观活灵活现地展现在我们面前。本来现在的AVG游戏（尤其以CAPCOM的A·AVG系列为冠）对于场景的刻画已经相当出色了，不过《阿耳戈斯战士》的场景非常宏大，有一种气势磅礴之感，这一点是其他游戏比不上的。而游戏的具体玩法还没有完全公开，从目前来看游戏给人的感觉有些类似《鬼武者2》，主人公手中的武器也可以升级，而且也有很多种类。和FC版一样，武器不光可以用来进攻和防御，还可以用作移动，这样一来冒险的成分肯定会比《鬼武者2》高。

虽然TECMO在PS2上只能算是一个中型软件商，但《阿耳戈斯战士》凭借着自己超高素质的画面和众FANS酝酿了15年的怀旧之情，只要游戏性不是太差，相信能够取得不俗的成绩。

3DM-SM

七大难忘经典系列　历代资料完全珍藏

名称	机种	发售日	厂商	《FAMI通》参考评分
银河战士系列3作				
银河战士	FC	1986年8月6日	任天堂	未正式创刊
银河战士 II	GB	1992年1月21日	任天堂	25分（6·5·7·7）
超级银河战士	SFC	1994年3月19日	任天堂	32分（8·8·8·8）
铁甲飞龙系列3作				
铁甲飞龙	SS	1995年3月10日	SEGA	30分（8·7·7·8）
铁甲飞龙 II ZWEI	SS	1996年3月22日	SEGA	35（9·8·8·10）
铁甲飞龙 RPG	SS	1998年1月29日	SEGA	35（8·9·9·9）
忍系列6作				
忍	ARC	1987年	SEGA	街机不在评分范围内
超级忍	MD	1989年12月2日	SEGA	28分（7·6·8·7）
THE GG忍	GG	1991年4月26日	SEGA	21分（5·5·5·6）
THE GG忍 II	GG	1992年12月11日	SEGA	24分（7·6·5·6）
超级忍 II	MD	1993年7月23日	SEGA	25分（6·7·5·7）
新·忍传	SS	1995年6月30日	SEGA	26分（8·5·7·6）
未来战士系列2作				
未来战士	ARC	1986年5月	TECMO	街机不在评分范围内
未来战士	FC	1987年4月17日	TECMO	26分（5·7·7·7）
荒野大镖客系列2作				
荒野大镖客	ARC	1985年	CAPCOM	街机不在评分范围内
荒野大镖客	FC	1988年1月27日	CAPCOM	未受关注

注 ①日本权威电玩杂志《FAMI通》评分满分为40分。
②以上数据以日版游戏为准。

名称	机种	发售日	厂商	《FAMI通》参考评分
魂斗罗系列11作				
魂斗罗	ARC	1987年2月20日	KONAMI	街机不在评分范围内
超级魂斗罗	ARC	1988年1月28日	KONAMI	街机不在评分范围内
魂斗罗	FC	1988年2月9日	KONAMI	27分（6·8·7·6）
魂斗罗	MSX2	1989年5月26日	KONAMI	未受关注
超级魂斗罗	FC	1990年2月2日	KONAMI	25分（5·7·7·6）
魂斗罗	GB	1991年1月8日	KONAMI	25分（5·7·8·5）
魂斗罗精神	SFC	1992年2月28日	KONAMI	28分（7·8·7·6）
魂斗罗 THE HARDCORPS	MD	1994年9月15日	KONAMI	24分（7·5·7·5）
魂斗罗精神	GB	1994年9月23日	KONAMI	19分（5·5·5·4）
魂斗罗 战争遗产	PS	美版1996年11月29日	KONAMI	美版游戏不评分
魂斗罗 ADVENTURE	PS	美版1998年9月16日	KONAMI	美版游戏不评分
忍者龙剑传系列12作				
忍者龙剑传	ARC	1988年12月	TECMO	街机不在评分范围内
忍者龙剑传	FC	1988年12月9日	TECMO	26分（6·7·7·6）
忍者龙剑传	ATARI LYNX	1990年	TECMO	未受关注
忍者龙剑传 II 暗黑的邪神剑	FC	1990年4月6日	TECMO	25分（5·6·8·6）
忍者龙剑传 III 黄泉的方舟	FC	1991年6月21日	TECMO	26分（6·6·8·6）
忍者龙剑传 III 黄泉的方舟	ATARI LYNX	1991年	TECMO	未受关注
忍者龙剑传 摩天楼决战	GB	1991年12月13日	TECMO	25分（6·6·7·6）
忍者外传	SEGA	MASTER SYSTEM	TECMO	未受关注
忍者外传	GG	1991年	TECMO	未受关注
忍者龙剑传	PC-E	1991年1月24日	TECMO	21分（5·4·6·6）
忍者外传	MD	1992年	TECMO	未受关注
忍者龙剑传巴	SFC	1995年8月11日	TECMO	19分（5·4·5·5）

掌机上的复古大潮

除了电视游戏外，不能忽视的是这种复古主义目前在掌机（主要是WS和GBA）上也大行其道。不过和电视游戏不同的是，在这些应运而生的游戏里，移植作占了很大部分的比重。而且这种现象并不是E3展后才出现的，而是很早以前就有了。由于掌机3D机能的先天不足（与时下流行的电视游戏机相比），注定了它是2D游戏的温床。而过去8位机和16位机上的游戏几乎都是2D游戏，以GBA现在的实力完全移植绝非空话。而且2D游戏开发成本低廉，普通的GBA游戏只要卖出几万套就已经可以获得一定利润。

不过需要注意的是，厂商开发这些移植作往往仅以达到原作的效果为目标。其实对于一个移植作品来说，这只是最低目标而已，作为一个在全新平台上诞生的全新游戏，一定要加入原创要素，这样才是正确的做法。以这种眼光来看待这些移植作，倒有一大半都不及格，这只能说明厂商偷了懒。不少厂商还用偷天换日的方法，明明是移植作，换个名字再在细节方面略加改动，就成了全新的作品，堂而皇之地出现在游戏发售表上。更不能让人接受的是一些挂羊头卖狗肉的作品，完全是对名作的侮辱，如即将推出的SEGA《超级忍》GBA版，其实是THQ制作的，从公布的影像来看简直惨不忍睹，可以称为是“下级忍”。

风月无情人暗换　旧游如梦空肠断

《易经》曰：“穷则变，变则通，通则久。”这句话是我看过以上游戏后最大的感受。这些游戏的前作虽然都是一些非常优秀的游戏，但由于各种原因，最后只落得个叫好不叫座的下场，否则游戏的续作就不会到了21世纪的今天才推出。如果和以前的游戏没多大的区别，失败的下场几乎是可以预见的。在这种情况下续作做出较大的改变甚至和原作截然不同都是不可避免的，其中以《忍者龙剑传》和《银河战士》为最，和原作比起来完全成了两个游戏，说是“REBIRTH”毫不夸张。厂商为唤起人们的回忆，同时证明这确实是续作，只能在剧情上大下功夫。于是我们看到，就算是《魂斗罗》这种游戏也有了非常完整的剧情，而且历代的剧情居然还是互相联系的，为了解释为什么兰斯换成了一位女性，甚至还编出了兰斯死于比尔之手这样的剧情，实在是令人惊咤莫名。

厂商的另一招就是大肆宣扬续作由原班人马制作，如《忍》、《魂斗罗》、《铁甲飞龙 OTRA》，笔者正是由此得知了大场规胜，这一当年在玩MD版《超级忍 II》时在心中膜拜了无数遍的无名神祇。TECMO的部分元老级人物集体退社创建了ATLUS已是业界众所周知的事情，当年制作《未来战士》的原班人马何去何从早已是玩家心知肚明的事情，尽管如此，最新作《阿耳戈斯战士》的制作人兼松聪还不忘在其访谈中加上一句：“一个旧制作人员给了我很多制作新的《阿》的建议。”其用心之良苦，昭然若揭。

相信每一位心中还有一份怀旧情节的玩家都会有这样一个疑问：这些REBIRTH的作品，究竟还能不能看作是自己心目中那些永远的经典的续作呢？这样的问题，在现实生活中我们也经常能够遇到，一种很极端的想法就是“还不如不出，出了反而给原作抹了黑”。按照玩家的想法，续作是否成功的惟一标准就是能否胜过前作，如果能让玩家玩了续作忘了前作，这是最理想的情况，不过这样的例子很少。事实上现在当我们回忆起那些经典游戏时，心中想得最多的并不是游戏的本身如何，而是当时游戏给我们的感受如何。如果把“感受”作为衡量新作是否胜过前作的标准，那我可以明确地告诉大家，新作永远也不会胜过前作。因为时代在变，游戏在变，玩游戏的人也在变，当年玩游戏的心情和感受，再也不会回来了。如果让一个没有接触过原作的玩家来选择，他肯定会选择新作，原因很简单，画面、音乐、系统上的差距这么明显，不选新的难道还选老的？大家都是玩家，区别只在于衡量的标准不同。

作为一名老资格的玩家，笔者当然希望这些游戏能够取得不错的成绩。从目前公布的游戏影像来看，各大厂商都在很用心地制作，绝非敷衍了事，这实在是我等玩家之福。如果这股复古大潮能够持续下去，相信离大家看到《赤色要塞》、《希魔复活》等令中国玩家永世难忘的经典游戏的续作的日子已经不远了！话虽如此，每次看到这些续作的最新消息时，总是会回想起当年和朋友们一起快乐地打爆一个又一个经典游戏的情景，心中总有那么几分苦涩：在这个世界上，有多少爱可以重来？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

知っとるも何も
いつも一緒だったじゃろ

じゃあ
友達になってほしいな

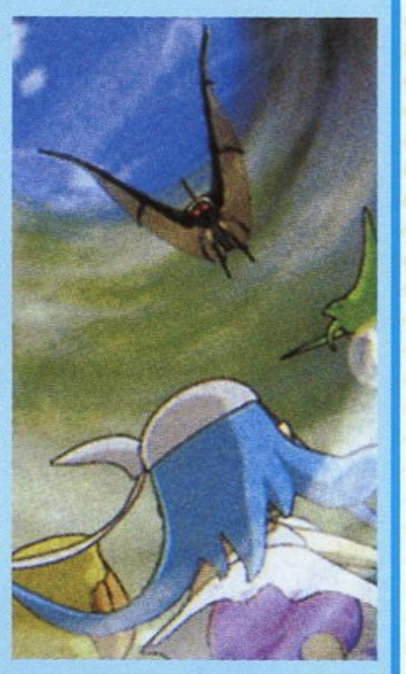
波波罗古罗伊斯 初次的冒险

PS2	SCE	RPG	1人
	预定2002年6月20日发售		369KB
DVD-ROM	–		

あなた方のおかげで
力を取り戻す事ができました

故事大纲之冒险初体验

某一天，波波罗古罗伊斯王国的王子皮朗来到城外附近的“龙之祠”里，在那里认识了不可思议的生物柏普并和他成为了好朋友。而当天晚上，皮朗在海岸上遇到了拿着“黄金之钥匙”的少女露娜，接着他们被一股强大的龙卷风带到了奇妙的异世界凡尼西亚。



凡尼西亚是一个到处都可以看到精灵的奇异国度，可是在风之圣域里却一个都没有找到……经过一轮冒险之后，他们终于找到了那些躲起来的精灵。根据那些精灵所讲的，原来这个世界当中突然出现了不少可怕的怪物，于是希望能够得到皮朗他们的帮助，打倒那些怪物取得世界的和平。而我们勇敢的小王子皮朗和他的同伴们的冒险就从这里开始了。

接着他们经过一座广袤的森林时，认识了一位叫做玛鲁格的少年，原来玛鲁格也和皮朗他们一样，希望找到位于这个森林某处的“奔跑之泉”，就在这时两道周围由火焰所隔离的通道突然出现在他们面前。

あぶねーだろ！
ちゃんと前見てあるけよ！

走进火焰通道当中，就来到了“炎之圣域”，接着他们齐心合力击倒了这个圣域当中的魔怪，然后玛鲁格从被他们解救出来的精灵那里得到了火属性力量。

离开炎之圣域之后，皮朗他们感到四周的环境十分寒冷，不仅冷到可以看见自己的哈气，就连天空中也下起了鹅毛大雪。接着他们一行人来到玛鲁格所居住的村庄里，这时露娜从玛鲁格的母亲那里听说有关大海也能结冰的事情后就立刻流露出紧张的神情……

ありがとう、ピノン

究竟皮朗他们今后还将遇上什么样的困难呢？能否完成精灵们托付的使命呢？感兴趣的玩家还是早点将游戏找来玩玩吧，这个充满童趣与勇气的世界必定能打动更多玩家的心。

↓游戏的卡通风格非常浓郁，符合低年龄层的玩家的审美观点。充满童话色彩的冒险故事也同样扣人心弦。

ピノン・・・
だいじょうぶ？

↑游戏中的战斗画面和剧情画面没有什么太大的分别，这种高度一致的设定给人一种浑然一体的感觉，使战斗部分成为游戏中不可分割的一环。

作为SCE的招牌RPG游戏“《波波罗古罗伊斯》系列”的最新作已经于6月20日在PS2上与广大玩家见面。随着游戏系统的进化与游戏画面的3D化，使整个游戏与前作有着很大的差别。另外新加入的即时时间系统非常引人注目，其他许多要素都会同这个崭新的系统有着密切的关联。故事主人公由前作的皮亚特洛（ピエトロ）变成他的儿子皮朗（ピノン）担任，在一段紧张刺激的冒险旅程中，散发出了童话般美好的温馨感觉。SCE相当重视对该游戏的宣传，在游戏发售当日，还推出限定PREMIUM版，其内容除了包括游戏之外还赠送5个游戏人物手办与一个精美的钥匙扣。

操作方法

移动时	按键	作用
	方向键／左摇杆	移动
	○键	对话／调查／决定
	△键	使用精灵之力
	□键	装备菜单画面
	×键	取消上一步操作
	SELECT键	OPTION画面表示
	START键	MAP表示／EVENT取消
	L1/R1键	装备中精灵变更
	L2/R2/R3键	视点变更
战斗时	**按键**	**作用**
	方向键／左摇杆	目标选择
	○键／△键／□键	指令选择
	×键	取消上一步操作
	SELECT键	HELP表示
	L1和R1键（同时按）	战斗中脱逃
	START键	改变设定了的作战方式

游戏推荐

《波波罗古罗伊斯 最初的冒险》是一款整体游戏时间不长的游戏，而且故事剧情也相对简单，对于RPG菜鸟来说也很容易打穿。那究竟如何审视这款游戏的魅力所在呢？笼统地讲，该游戏涵盖了一些RPG雏形时代最基本的元素，给RPG高手一种返璞归真的感觉，战斗系统的创新度不高，但却扎扎实实地体现出了升级与战斗之间的平衡性，使玩家一口气玩下来不会有停滞的感觉，也不会有索然无味的练级苦恼。此外游戏当中的主要角色不多，但相关剧情的铺垫还是比较圆满的，充分展示了他们的个性，这一点需要玩家在游戏当中细细体会才能够发现。如果在你觉得在这个暑假的前期没有什么特别期待的RPG游戏，不妨去尝试一下《波波罗古罗伊斯 最初的冒险》。

www.plumbooks.com

战斗系统之解析初体验

①ACTIVE GAUGE

在前作《波波罗古罗伊斯物语Ⅱ》里表示“指示输入”的能量槽，在这款新作中仍然保留了下来，而且它还更换了一个新名称叫做“ACTIVE GAUGE”。当进入战斗部分的时候，ACTIVE GAUGE量就会不断增加，当储满了一条能量之后就可以输入指令。不过如果不选择输入指令的话，ACTIVE GAUGE就会继续增加，如果连第2次的ACTIVE GAUGE也储满之后来进行攻击的话，那么威力就会比通常情况下更为强大！

↑该游戏的战斗系统相当传统，只要稍微对RPG有一点了解的玩家都可以很快上手。

另外在这次游戏中采用了新的系统来代替指令式系统，那就是只需要操作○、□、△这3个按键，就可以控制哪一个人物采取行动。还有在战斗中所使用的必杀技，除了会因人物的等级而有所改变之外，还可以凭借取得“精灵元素”来提升招式的等级。例如皮朗的“风之刃”在初期只可以攻击一名敌人，但取得30个风之精灵元素时，那么“风之刃”的等级就可以提升，而这时就可以一口气攻击3名敌人！

↑由于采用了简易指令式操作系统，战斗画面的状态栏所显示的项目简单明了，大约经过4、5个回合之后，就能够很熟练地运用自如了。

还有1/4才能够储满能量槽。

在这个储满的条件下就可以输入指令。

当第2次储满能量槽时就会攻击力大增。

②装备过程

在常见的RPG游戏中，武器和防具都要经过“装备”这道程序才可发挥其力量。不过在该游戏中除了要装备以上两种物品外，甚至道具也需要装备后才可以使用，而且装备道具的最大好处是可以使角色的攻击附带属性效果，对于打击某些特定属性的敌人能够收到良好的效果。这一点在游戏进行到中盘的时候就显得非常重要，因此玩家必须熟悉道具的装备才行。

③按键区分

在进入战斗之后，玩家的指令输入由○、□、△这3种按键来区分。每个按键分别代表了角色、技巧以及道具之间的区别，在游戏开始的时候，玩家首先需要掌握的就是这些按键在战斗中的实际操作方法。

④精灵元素的收集

在设定上拥有龙族、妖精族和人类这三族血统的皮朗，他可以和精灵沟通，借助它们的力量。当游戏进行到“风之圣域”的地方时，在途中完成解放风之精灵的事件之后，从那个时候起就可以在迷宫中或地图版面上找到一种被称为元素（エレメント）的东西，这是一种隐藏着精灵之力的物体，当收集到一定数量的时候就可以使用该精灵的力量了。而这些可以收集的元素可以分为3种属性，包括风、火和水。收集这些精灵元素其中一个用途不仅仅是辅助战斗，（如使特技LV上升）还可以做到地图版面内或迷宫间的特殊移动。

全流程攻略

（当剧情发展到带“※”号的部分时，会有问题的回答，答案参看后面的说明）

波波罗古罗伊斯城

◆由3F房间来到2F。
◆进入龙像正对面的“竭见之间”，与双亲见面。
◆从ナルシア手中得到“ハンカチ”。
◆把“ハンカチ”交给1F广场上打喷嚏的守卫，换取“えんぴつ”。

波波罗古罗伊斯城下市镇※

◆武器屋休业中，到道具屋购买回复道具。

波波罗古罗伊斯城外——龙之祠

◆从城外西北通路进入风车塔，经该处地下水道到达龙之祠。
◆按动龙头像广场左边黄色按钮后进入，拿取第一个宝箱中的道具时展开战斗。
◆在首个分叉路口右转，取得道具。
◆按原路返回并继续前进，把石块移到按钮旁开门。
◆来到台座上放置有球体的场所，首先移动石块到空隙上，按动按钮，龙头像广场右边的门就会打开。
◆在龙头像广场东边，把石块推入沟道，作为桥梁。
◆最后开的机关需要先把黄色石块推入沟道内，让白色石块连接成球体的通道。
◆从龙口来到最深处，与ヴァルダロス战斗。

波波罗古罗伊斯城下市镇※

◆到武器屋整理装备。

波波罗古罗伊斯平原

◆一直沿着石板路前进，来到指示牌前选择往海岸去。
◆在海岸与ルナ相遇之后突然刮起狂风。

风之圣域

◆由起点踏上岩石板，跳到小岛上，在逆时针路线的方向有记录点和乌龟道具屋。
◆最初的分歧点左边有一条石柱拦路，按动右边的按钮令石柱降下来。
◆沿最初的绳梯向上会遇到强风袭击，利用跳台返回起点。
◆来到岛的最顶端乘跳台飞往另一个小岛取得道具。
◆首先不理会通往上层的绳梯，按动按钮令石柱突然降下，然后推下岩石变成跳台，飞往第二个小岛。
◆沿绳梯来到第2阶，由岛中央向东北前进的途中推动岩石到中央位置，按动岛中央的按钮，使风之精灵得到解放。
◆收集精灵元素令特技威力增加，踏到特别岩石上使用风之精灵的力量跳跃。
◆为了使着陆点两个石柱降下来，沿逆时针方向而移动，按动按钮。
◆从隐藏在石柱上的绳梯爬上去，前往另一个小岛。
◆在记录点进行回复，然后沿着单一的路线前行。
◆来到另一个小岛，把2块岩石推入洞穴当中，踏上中央岩石使用风之精灵的力量，与ケイモス战斗。

海岸※

◆回到海岸收集道具，然后回程去波波罗古罗伊斯城，返回自己的寝室。

波波罗古罗伊斯平原

◆往タキネン村出发。

タキネン溪谷

◆沿着指示牌左边进发，路线分为左右两边。左边是近路，右边则可以取得道具。

タキネン村

话梅杂志&3DM-SMV

◆与マルコ初次相遇，由于随即成为同伴，因此预先必须购入武器装备。

フローネル森

◆进入森林内，越过小河接近マルコ家，突然发生事件，大家被带到炎之圣域。

炎之圣域

◆从起点来到上层，向台座上的火焰使用风之精灵力量，令火焰飞到另一个台座上，大门便开启。

◆移动后方的岩石，阻塞熔岩的流动。

◆继续前进，再次使用风之精灵力量移动台座的火焰使门打开，然后推下岩石到沟道中。

龙像广场——岩浆河

◆经楼梯而下，到达广场。右边放置有龙像可作回复与记录使用，接着沿单一路线前进。

◆来到岩浆河的板块上，沿左边楼梯上去，把石块推到沟道中。

◆到另一板块上同样把石块推下去会听到特别的声音，取得后方宝箱中的道具之后返回充满岩浆的地层。

岩浆层——楼梯中段地层

◆当岩浆的流量减少，进入另外的通道。该处楼梯之间有另一地层。

◆移动石块到右边楼梯之间，让火焰飞往另一边，把石块移动到左边楼梯附近，取得道具。

岩浆地层——烛台地层

◆进入中央有巨大烛台的地层，首先登上左边的楼梯，从东、西、北方向移动火焰。

◆西面只要把火焰送到移动的石块上。

◆北面需要把火焰顺序经由下→左→上→左→下的台座送到移动的石块上。

◆东面需要移动石块降下来，再把火焰运送过来。

◆3种火焰集合在中央，炎之精灵得到解放。

岩浆地层——炎之精灵开启的门

◆在圆形地层红色地板上使用炎之精灵力量把门开启，移动石块到沟道内。

岩浆地层——最深处

◆进入圆形地层红色的门里，在放出火焰的大门旁边的石块上，使用炎之精灵的力量把门打开，进入其中与イブート战斗。

マルコ家

◆返回タキネン村时无法进入，发生与レオナ的对话事件，然后来到与ルナ见面的海岸。

波波罗古罗伊斯城※

海岸

◆进入海岸两端的冰海通道。

冰海

◆以炎之精灵的力量把冰块熔化，推动冰块，使其落入沟道中继续前进。

◆把3个冰块推入到沟道中。

广场——最深处（事件发生之后）

◆事件发生后继续前行，在右边发现另一个地层的入口，把周围的冰块移开。

◆在下一个地层有许多分歧点，首先到达最下层位置，使用风之精灵力量不理会飞行的台座，进入宝箱旁的入口。

◆从入口进入后把左边的冰块推下去，移动到右边，在龙像前的台座上跳跃。

◆到达跳跃点把冰块推下去，然后把另一冰块推到路与路之间的沟道中，返回之前到达的地层。

◆回到龙像位置，进入后方的地层。

◆顺时针而下，在最下方取得中央宝箱中的道具，然后继续往后方前进。

◆尝试把冰块放落到中央位置，不过发现数目仍然不够，以同一地层内的台座跳跃。

◆跳跃到达目标位置推下冰块，把最后的冰块推到沟道内，返回最初的地层。

◆沿着刚才推到沟道内的冰块前进，把冰熔化之后与アクアゴン战斗。

◆战斗完结后自动转移到水之圣域。

水之圣域

◆从起点进入另一地层内，首先取得左边的宝箱中的道具。

◆继续前行，沿绳梯而上发现龙像，进行回复。

◆从龙像旁的绳梯而下，继续走进深处。

◆宝箱前的通道是前往道具屋的。

◆取得“深海リング”，从绳梯后方的门进入，与アクアゴンリバー战斗。

◆沿水道前行，在蓝色台座上使用水之精灵的力量。

◆一直前行沿绳梯而上，发现道具屋。

◆沿另一绳梯而上，凭借台座来到上方，发现有另外两个台座。

◆进入后沿左边前行。

波波罗古罗伊斯城（夜）

◆返回波波罗古罗伊斯城，发觉人们的样子很怪异。

◆返回城内自己的寝室中。

波波罗古罗伊斯城（昼）——龙之祠※

◆进入城中的锻治工房，与锻治师谈话，取得ライトアクス。

龙之祠

◆在初次遇见バブー的地方发现绿色台座，分别在红色和绿色的台座使用精灵力量。

◆在最深处得到“龙之剑”，进入暗之圣城。

暗之圣域

◆在暗之城下市镇只有道具屋营业。

◆前往城内的途中，在最初分叉点向左转，第二个分叉点向右转，到达城门口。

暗之圣域城内

◆沿着最初路段一直前行。

◆进入迷宫般的地层，以入口为南面计算，北、东、西都有祭坛，配合颜色使用精灵力量，中央地板变成升降机。

◆到达上层，点燃台座后发现前进的路线，此过程中分别使用炎之精灵和风之精灵的力量。

◆在分叉点右转可以取得道具。

◆一直前行，在塔中的台座上使用水之精灵的力量，在塔外的台座上使用风之精灵的力量。

◆利用风之精灵的力量跳跃，抵达后发现另外两个台座，在咖啡色的台座上使用风之精灵的力量。

◆大门内与ヤズム战斗。

波波罗古罗伊斯城

◆与城下市镇的居民谈话，知道下一个目的地的位置。

海岸

◆到达海岸之后有特殊事件发生，与“常暗の王ヤズム”对决。

ENDING

1. 与市镇上层走廊的男子对话，进行3选2的问题回答，答案是“明日后？”、“メイド长”、“ドン”。

2. 在城下市镇回答男子的问题，答案是“6脚”、“知恵的王冠”、“3问目”。

3. 来到城下市镇，回答男子的3个问题，答案是“ハンカチ”、“右”、“チャーハン”。

4. 在城下市镇回答男子的问题，答案是“4枚”、“ウサキ”、“斧”。

5. 在城下市镇回答男子的问题，答案是“やぁ～”、“龙の祠”、“友达”。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏立方

如今GBA蒸蒸日上，各类游戏多如牛毛，大家都看在眼里，记在心里。但是在GBA上也出现了一种怪现象，那就是在日本至今还没有一款销量能超过百万的作品出现。找几个人，把原来的老游戏炒炒，换个名字再搬到GBA上。像这样草率行事的游戏公司不在少数。许多游戏公司，甚至是一些著名的游戏公司，对待GBA市场都采取以最小的投入利图换取最大的回报的工作态度，这样的做法多边形实在感觉别扭得很。不仅仅是GBA，“利”字放中间，道义放两旁的做法正在所有游戏平台中加剧蔓延着……

VOL.018

栏目主持：多边形

中华武术和游戏

Motion Capture就是通常所说的动作捕捉，是一种通过光电设备记录处理真人动作并加工成游戏中人物动作的方法。现在的3D格斗游戏全部都采用Motion Capture，这样游戏的人物才能做出逼真的动作来。

说到3D格斗游戏，当然少不了DC的《灵魂能力》，这款获得满分评价的作品至今仍是DC乃至所有家用机上最经典的作品之一。这么出色的游戏，当然离不开高超的Motion Capture技术，这样才对得起秒间60帧的流畅画面。不过这就对担当MOTION CAPTURE演员的人提出了很高的要求，难度当然要比扮《MGS2》里的小兵大得多。各位一定都想知道这些MOTION CAPTURE演员是何方高人吧？多边形近日得到最新情报，担当游戏女主角柴香华Motion Capture演员的那位高人，其实是一位地地道道的中国人，她就是我国山西省著名武英级运动员李天媛老师。李天媛老师技艺精湛，曾多次在国内外的武术比赛中获奖。正因为李老师的精湛技艺，游戏中香华的动作才挥洒自如，令人眼花缭乱。当时的李天媛老师就职于日本横滨中国武术协会。

名词解释：武英，武术运动员技术等级之一，武术运动员技术等级中最高的级别。凡在国家体委举办的全国武术锦标赛（套路）中，运动员在完成规定的拳术（含长拳、太极拳、南拳）、短器械（剑、刀）、长器械（枪、棍）、传统拳术、传统器械、对练等6个项目的全能总分达54分，并符合比赛时评分裁判中至少有两名国家级裁判员、其余为一级裁判员条件者；凡在全国武术锦标赛（散手）中，获得各级别前两名，并符合同一级别至少有8人参赛（不足8人参赛的级别，连续3年获该级别冠军）且赛场裁判是国家级裁判员条件者，可申报武英称号。

GBA周边新闻一则

多边形：好像每个月，在GBA上都会出现一款全新外设，它们的功能是越来越强，制作工艺也是越来越先进，价格嘛……也是参差不齐。这不，最近又有新消息：日本KEMCO公司开发了一套GBA专用MP3套件，并已经在今年5月E3展首次亮相。这套周边将于8月份推出，不过目前价格还未公布。这款GBA专用MP3套件不但能让GBA播放MP3音乐，甚至还具备简易的MP3录音功能，甚至还有卡拉OK功能，这下GBA不就变成一台随身点唱机了吗？整套配备除了有耳机、喇叭之外，也有麦克风方便录音，让GBA功能越来越多元化。现在GBA不仅仅是任天堂的摇钱树，同时也成为众多中小厂商的小金佛。

www.plumbook.cn

从左至右：任天堂 宫本茂、NAMCO 原口洋一、SEGA 名越稔洋、CAPCOM 冈本吉起。

谁说掌机是低年龄向的游戏机。现在玩掌机的人越来越多，玩家的年龄层也越来越大，不信有图为证。这几位可是日本游戏界领导级的人物，瞧他们玩GBA时那专注的神情，就像孩子一样。看着他们，仿佛就看到了我们的过去。不、不、不、应该是仿佛就看到了我们的未来。但愿各位玩家能够在游戏的天地中永葆一个童真的心。做人要有一颗童真的心，做妖也要有一颗童真的心……

多边形和他的朋友

在“油细鸡”广大读者群中不乏一批有志青年，他们的理想就是今后成为一名游戏制作人或者是一名从事游戏事业的游戏人，立志为祖国的游戏事业贡献出自己的一份力量。理想虽然插上了翅膀，但是要想真正振翅高飞，我们还会遇到很多困难。这不仅要靠自己的努力，而且还需要机遇。今天，多边形就向各位介绍一位新朋友——大懒。说是新朋友其实大家早就见过他的作品，本刊所有小编形象的设计工作都是由大懒兄一手包办。诸小编们都对自己的新形象感到非常满意，同时也对大懒兄交口称赞。

图片为游戏开发画面

好长时间没有和大懒兄取得联系了。今天突然收到大懒的Email，太惊讶了！原来这小子正在为一部国产游戏担当美工，而且游戏现在已经接近完成，即将上市。游戏名叫《MetalStrike》，是一款基于WinCE 3.0及Pocket Pc 2002平台以单人模式进行的二维动作射击游戏。哇，游戏画面真的颇具水准Yeah！看了就让人有试一把的冲动，顿时令多边形有一种肃然起敬的感觉。因为这是我国内地土生土长的游戏人，地地道道的MADE IN CHINA。虽然游戏还停留在2D风格，游戏的类型也比较简单，但是已经显得非常成熟。感谢他们的辛勤劳动，能够为国内游戏事业添砖加瓦，星星之火可以燎原，祝愿我们祖国的游戏事业蒸蒸日上，祝愿我们的祖国更加繁荣富强……

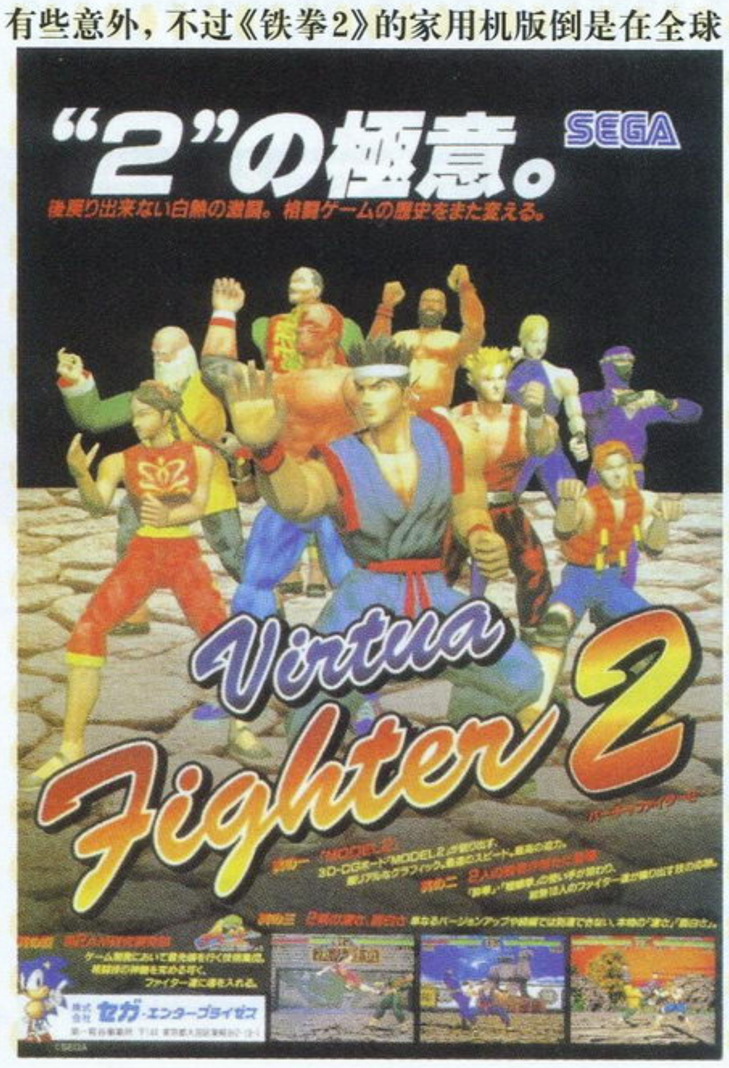
http://www.greatelsoft.com ，这就是大懒兄所在公司的网站，里面有《MetalStrike》非常详细的介绍。有志成为游戏人或者想成为他们一份子的玩家可以大胆地与他们取得联系。今后有机会，我还会对大懒兄进行一次私人采访，请他和各位聊聊游戏的开发秘辛。

游戏开发小组Colordog仅4人，左上方的那位就是我的朋友大懒。

第九回 GAMEST 大赏 1995

★GAMEST 大赏	《VR 战士 2》
★最佳动作游戏赏	《ぷよぷよ通》
★最佳射击游戏赏	《兵蜂III》
★最佳画面赏	《VR 战士 2》
★最佳角色赏	八神庵（《格斗之王 95》）

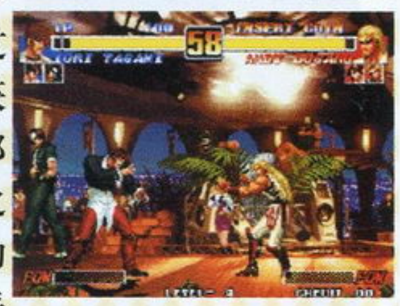
1995年是FTG最红的一年，在这一年里涌现出了大量优秀的FTG，实在是令玩家欣喜不已。本次大赏的前十名全部由FTG包揽，而且这些游戏也确实是非常出色的作品，如获得第5名的《真侍魂 霸王丸地狱变》、获得第4名的《街霸ZERO》、获得第7名的《铁拳2》等，每一个都可以说是传世之作。而获得冠军的则是SEGA利用MODEL 2基板制作的《VR战士2》，一举洗刷了前作仅获得第三名的耻辱，这也确立了3DFTG的地位。另外，同为3DFTG急先锋的《铁拳2》却仅获得了第7名，令我们多少有些意外，不过《铁拳2》的家用机版倒是在全球大获成功，成绩比《VR战士2》更为出色。



相比之下，传统的动作游戏就可怜了一些，这次的最佳动作游戏是《ぷよぷよ通》，其实严格来说《ぷよぷよ通》应该算是一款益智类游戏，不过由于动作游戏日益衰落，所以《ぷよぷよ通》也能夺冠，不禁让人感叹世态炎凉。从80年代末期兴起的CAPCOM动作游戏狂潮给玩家留下非常美好的印象，《吞食天地》、《名将》、《恐龙快打》、《快打旋风》、《圆桌骑士》……老一辈玩家都如数家珍，不过随着时间的流逝，终于在业界消失了。创造这一奇迹的正是如今CAPCOM的开发部经理冈本吉起，大家是不是非常佩服啊？

凭借着前作给人的美好印象，KONAMI的《兵峰III》夺走了本次的最佳射击游戏赏。如果要纱迦选的话，当然是要选择彩京的《打击者1945》了。这款游戏是彩京史上的最强作品，在全世界大卖特卖。而游戏的品质也非常不错，实在是一部STG的传世之作。如果彩京个个游戏都能获得这种成绩的话，公司也就不会被收购了。

本次的最佳角色赏可以说是众望所归。虽然《格斗之王95》是一部非常成功的作品，但它最大的贡献并不在于游戏本身，而是设计出了八神庵这样一个形象。他那前卫的造型和狂妄的大笑也不知迷倒了多少少男少女，风头一举盖过了其他所有的角色。获得第二名的牙神幻十郎也是SNK的经典角色之一，作为霸王丸永远的敌人，牙神的形象似乎更深入人心。他那霸气十足的重斩、伴有美丽花牌的三连杀牙·角·磷都设计得相当成功，只是在八神的“淫威”之下退居第二。说起来这两位角色好像都是反面角色，真是奇怪。SNK还有一位角色入选了前十名，那就是《真·侍魂》里由千叶丽子大姐配音的小女孩CHAM CHAM，她那招在空中抓住对手一阵死抓的必杀技大家一定还记忆犹新吧？



这位发型率真的硬汉就是冈本吉起，现年41岁，现在的职责是统括CAPCOM家用事业部。他可是三上君的顶头上司，得罪不起的。

敬告！敬告！不是警告。重复一遍，不是演习，不是演习。

敬告之一：PS2的包装问题

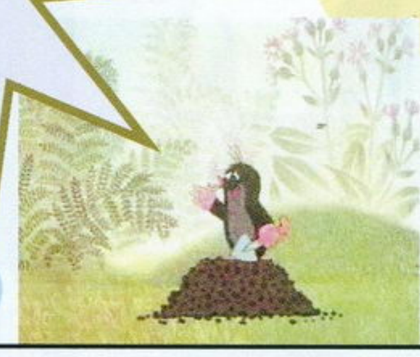
广西的黄宇朋友来信说：我担心BOSS拿正版的二手软件经过重新包装后又以全新价格卖给我。那我应该怎样鉴别PS2正版是否为二手货呢？

多边形：对！现在的确有一些JS将二手PS2游戏重新包装，以偷梁换柱的方法卖给玩家，玩家一定要提高警惕。和香烟的包装的方法一样，PS2正版碟盒外包着一层玻璃纸。全新PS2软件采用自动包装，包装玻璃纸时，包装要有热压能力，粘合的玻璃纸经过热压后很平整，且与里面的纸贴在一起，松紧适度。一旦撕开拉带（封条），凭BOSS的能力几乎无法还原，而且真品拉带外露端头是圆形，而假的往往是剪断的齐头。现在某些BOSS又想出NEW阴招。他们拿出PS2碟盒时，根本就不撕开封条，而是用小刀将碟盒顶端的玻璃纸粘连处划开，等用完游戏后再原封不动地将玻璃纸套上，加上一点透明胶一粘了事。如果不注意观察，玩家很容易忽略过去，从而受骗上当。当然，以上只是多边形知道的一些情况，至于其他只能希望玩家保重了。

敬告之二：《FF X》国际版

最近刚刚收到胡志涵读者的来信，他在信中写到："有个很急的问题向你们请教。最近我刚刚购买了一套由EA代理的《FF X》国际版，但是我回家玩过之后发现游戏只有英文语音和英文字幕，但我记得贵刊曾经介绍说《FF X》国际版中包含了日文字幕的设定，这是怎么回事？另外，我并没有发现这套国际版中包含另外一张特别影像DVD。为此我专程访问了EA的台湾官方网站，网站上介绍说：'国际版为英文发音，英文字幕。'这下子把我搞糊涂了。虽然我是本刊的忠实读者，但我从来没有给贵刊写过一封信，但希望您能给我一个解答，谢谢。"

多边形：胡志涵朋友，关于你所提出的《FF X》国际版的问题，我们已经注意到了。你现在购买的《FF X》国际版是由EA代理的亚洲版，也就是台湾地区的版本。这个版本与原来发行的《FF X》国际版有两个最大的区别：一、取消原有特典DVD；二、只有英文语音和英文字幕，取消原来的日文字幕设定。售价为1290台币，比原来国际版的7800日元便宜了不少。所以现在游戏店的BOSS们当然愿意进这个版本的《FF X》。台湾版的《FF X》国际版有一个明显的标记，就是在外包装上有一个EA的银色防伪标志。这里特地提醒所有想购买《FF X》国际版的玩家注意。



多边形你好：久闻您博学多才，无所不通，在下有几个问题请教望认真回答。多谢。

①NGC版《生化危机》在哪儿能取得榴弹炮？②PS2版《横行霸道3》有没有得卖？

多边形：①只有Jill才能拿到榴弹枪，男主角是不能拿的。在大洋馆二楼的阳台处（必须取得第二把钥匙才能去），那里有一具尸体，在尸体身上就有（调查两次，其实看也看得见），而且如果你取得后走到尸体后面拣草药的话，尸体会复活来攻击你！另外提一下的就是男主角虽然没有榴弹枪，但在NGC版中为他配备了另一只强化的霰弹枪，地点就是在旧宿舍地下的鲨鱼处，等放完水后，会见到有一条小一点的鲨鱼在地上打滚，只有男主角调查它的旁边才会取得这只强化霰弹枪。②这个游戏到现在为止还没有发行日版，所以国内根本就没得买。而且游戏厂商也未对是否发行日版一事做出任何声明，估计是Rockstar并不看好亚洲市场的缘故。

你在前期杂志上说的支持正版的话我很赞同，因为买盗就是买贼赃，而且买正版真的会上瘾。从2001年5月购机至今我已经拥有了10张PS2和5张NGC正版游戏，那感觉，怎一个爽字了得！当然也没少招媳妇骂，（我今年25岁）不过自从给她买了GBA以后，她也加入了玩家的行列！幸福的感觉真好！另祝你身体健康，万事如意，打游戏不翻版！（我媳妇让我叫你胖墩，我怕你不回答我的问题就没敢）我被这么多的问题卡了已经N个月了，再不回答我只好……自行想象吧。①《罗德岛战记》打到暗黑城堡的B4过不去了，惟一的一条路口被一个石头人挡住。不管怎么弄都没办法让它让开。②《格兰蒂亚2》中最后两个魔法蛋和两本魔法书是怎么得到的？为什么我打穿了都没有？③《漫画英雄对CAPCOM》中如何打出齐天大圣等隐藏人物？④GBA中的《黄金太阳》到底怎么样才能学会举起石头再搬一下的魔法啊，我打到宝岛第七层没有这个魔法过不了关了！还有，一个最终职业就得六个水精灵和一个地精灵，那别人要是再转最终职业不就精灵不够用了？⑤我觉得XBOX是性价比最高的主机，现在又有这么多大作发表，我准备明年十一结婚时买一台，多边形意下如何？（襄樊 Solide Snake）

多边形：首先不得不对你"全机种制霸"的全面发展方向感到无比钦佩。以下是你的问题解答①好像只要将所有BOSS的雕像打碎就可以继续前进了。你可以试试，我实在记不清楚了。②这是个老问题了。因为通关可能出现的最大遗漏就是最后一个魔法蛋。想得到这只魔法蛋，只要在通关前的遗迹处乘坐小船来到一个独立的孤岛，并通过三个地区就可以拿到。可能由于你没有在游戏中仔细寻找，所以遗漏了其他几个道具。既然这样，我建议你可以将《格2》重玩一遍，还是值得的。③这个问题我实在回答不了，因为《MVC1》里面是没有孙悟空，我建议你买张《MVC2》，可以直接选用孙悟空。④方法很简单，只要在地神（ヴィーナス）灯台里找到一个搬运魔法的装备就可以使用搬运魔法通过这一地区。要想人人都转成最强职业，恐怕就只能用金手指改了。⑤结婚何必等十一，买机何必等结婚。

多哥：看在大家都是游戏迷的份上，回封信吧！

我玩我的《DOA2 hardcore》（正版）中有许多不明白的地方！隐藏服装是不是与DC中的打法一样？是不是还有隐藏剧情？我在解说书中看到的几张游戏图片可在游戏中却没有。为什么？例如霞和Tina在海中的一块岩石上坐着的情景为什么没有？霞为什么没有爆机动画？是不是没有？如果有，怎么打？SURVIVAL模式中最后一样道具怎么取得？贵刊登出的那个取出碟无限贪分法中，用追打却打不出道具？拜托了多哥，我现在全靠你了！（XX 黄川）

多边形：凭借TECOM的努力，《DOA》已经家喻户晓。几乎每期杂志，多边形都能收到玩家写来的关于《DOA》隐藏服装的提问信件。以前是DC版，后来怀旧又变成PS版，SS版，随着PS2的普及，现在又有众多玩家询问《DOA2 hardcore》。估计再过一段时间就该轮到《DOA3》。为了能够一劳永逸地解决DOAFANS的饥渴，多边形已经开始制作《DOA2 HARDCORE》隐藏服装小特辑，并将于近两期内在杂志上刊登，请各位少安毋躁，敬请期待。

看完《MGS2 实体》的CG才了解到，原来Snake还是位滑板高手！另外有个问题《MGS2》音乐是谁制作的？每次听到都有种热血沸腾的感觉！

多边形：《MGS2》的音乐制作人就是当今梦工厂的动画音乐台柱——哈里·格雷森·威廉姆斯（Harry Gregson-Williams），他曾经在多部电影大片中担任音乐制作工作，代表作有《勇闯夺命岛》、《小鸡快跑》、《小蚁雄兵》等。正是由于他的强力加盟，使得《MGS2》在气氛营造上较前作又有了大幅度的提高。所以不难理解你每次听到《MGS2》的音乐时都会热血沸腾的原因了。

工作室内的威廉姆斯

亲爱的《游戏机实用技术》我是你们忠实的读者，由于N多原因不能寄回回信卡。但现在有一个很很很重要的问题要问多边形。不知你们可否回答，不管刊登在杂志上还是给我回信。不管你们是否回答我的问题都请给我回信告诉我，我不喜欢等。问题如下：

①我有两台PS2，一台是我买的30000型，加了一种开机按两下二次引导强制出仓换正版引导的直读。另外一台是别人送的欧版，30002型主机，没进行改机。现在我觉得日版的光驱有些问题，如出仓时盘拖出速不平均，声音不对。我认为是直读的问题，听说现在的免引导完美直读很好，但游戏店BOSS说现在的完美直读质量还不是很过硬，不成熟，而且不能很好地支持欧版机，给它改机很危险，还要邮寄到香港去改。但我想等30002的完美直读成熟了，再改机，等它可以玩日版正版和D碟后将日版机器卖掉捞回改机的钱，再购入一张正版游戏，然后我会尽量用80%的时间来玩正版。这样不知对机器伤害大吗？完美直读已经很好了，再加上我尽量玩正版应该没什么问题吧？②不知"游戏机"什么时候能出PS2《WA3》的功略？③我用欧版机器看D9的《终结者2》，在看的过程中有时出现视频BUG，也就是画面停一下，机器是全新的不可能是光头老化。后来在电脑上看就没这个情况。请问这是机器的问题，还是盘的事？④贵刊有没有自己的网站？（读者 Subject）

多边形：①你的想法还挺复杂的。其实，你也很清楚，只要改机就会对机器造成伤害。现在你的日版PS2已经开始出现问题了。到时候谁都不能向你保证那个所谓的欧版完美直读能够不出问题。现在的改机就像赌博一样，你自己去掂量吧。②虽然《WA3》我刊并没有做过攻略，但是在今年4月B和5月A刊的"研究中心"栏目中，有《WA3》详细的研究报告。③原因可能有两点，一、PS2的制式问题。二、碟面本身的问题。④我们的网站如果要推出，一定会在第一时间通知各位读者。

多边形大哥你好，这次写信来主要是有些问题想要请教你。

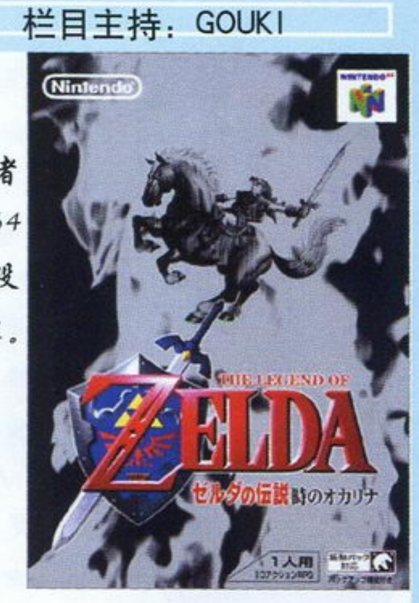
①你们编辑部里用的都是一些什么型号的PS2？②日本人用的大多数是什么型号的PS2？③ NGC有什么型号？④最近我准备学习日语，学日语难吗？有什么秘技吗？（上海市 周杰）

多边形：①到目前为止，编辑部已经拥有4台PS2，除了最早的10000型之外，还包括15000、30000、30006R这三种型号。②除了30006R外，基本和编辑部情况保持一致。③现在NGC一共才两种规格，一种是最常见的普通版NGC，现有紫、橙、黑三种颜色，一般国内售价在1600元左右。另外就是互换机型，Panasonic的GAME CUBE Q。④学日语是入门容易，提高难。当你掌握了五十音图，再步入初级阶段的学习就会变得简单很多。你进行了初级阶段的学习会对玩游戏有很大的帮助。在学习的道路上，从来就没有什么秘技，只有不断地努力和良好的学习方法。好在玩家有游戏作为学习的动力，这应该算是个优势吧。

www.plumbook.cn

本期“自由谈”只有一篇文章，让我们来谈谈业界，谈谈现在的任天堂。

一直在犹豫——应不应该把这篇猛地看上去满是术语且不太容易弄明白的文章介绍给大家呢？为此，GOUKI曾和文章的作者MUSHROOM讨论过很多次。由于众所周知的原因，国内的大多数玩家都错过了任天堂最具开创性的一台主机（N64），而围绕着N64所发生的一切，除了“满分的《塞尔达传说64 时之笛》”之外我们几乎是一无所知——恐怕没多少人知道RARE到底是何方神圣，没有多少人知道自N64时代起在缺乏第三方厂商（详细见文后的名词解释）的强力支持下的任天堂是如何运作的——本文将告诉你答案。



Nintendo Rare & Third Party
任天堂，RARE 和 第三方

文：MUSHROOM

从NGC发卖以前开始，任天堂的软件市场战略突然变得诡异了起来。到最近山内退休，岩田体制接手，任天堂爆出的新闻远比以前要多得多。但在我看来，那不再是以前所坚信的任天堂了。我终于看到任天堂理智和残酷的一面。

曾经在IGN的BBS上找到这样一段N Fan用来评论任天堂的话：

What makes Nintendo different is the fact they take their time to make a game, the fact that they will delay a game in the face of adversity and questionable business practices in order to make it better, the fact that they always innovate whenever they set out to do something, and the fact that they do it better than anyone else in the industry.

They make games that anyone can pickup and play, and don't rely on violence, hype or controversy, that rely on great gameplay, principles and just plain fun. Games you can share with your little brother without worrying about him imitiaing the game. Games where you can forget about reality and the boundaries of the world, and just use your imagination.

Nintendo is the embodiment of video games: having fun, and striuving to be the best you can be.

（任天堂与众不同的地方就是肯用足够的时间来制作一个游戏，为了提高质量不顾商业规律和灾难性的后果而将游戏延期，在制作中总是力图创新，并比游戏界其他所有的公司做得更好。

任天堂做的是每个人都能很快找到玩法的游戏；不依靠暴力，宣传或是争吵，而是依靠优秀的操作，规则，和纯粹的乐趣来吸引人的游戏；可以和家族一起分享快乐而不用担心会有孩子去模仿的游戏；让人忘记现实，让想象力无限发挥的游戏。

任天堂是电子游戏的化身：快乐，并成为最好的。）

From IGNCube BOARD BY Lord Shockwave

接下来的内容可能无法取悦任何人，无论对任天堂抱何种态度，除非你是任天堂的股东。

1.Second Party Model ——第二方模式

从N64中后期开始，任天堂最主要的软件策略就是第二方模式，特别是在欧美。任天堂出钱购买优秀公司的一部分股票，然后提供开发费用，以确保游戏发行权独占，最终利益分享。

依靠这个模式，同时也由于初期极度缺乏第三方软件商的有效支持，N64成为了任天堂一家独大的主机，也让任天堂捞足了钱。成功的结果导致在N64后期任天堂大幅度提高了对于第二方的投资，美国的LEFT FIELD、RETRO STUDIO、SILICON KIGHTS，日本的ND CUBE、BROWNIE BORWN、MOBLIE21都是为N64后期和NGC&GBA软件开发而成立的软件公司。

但这个模式的副作用之大，也可能是任天堂没有预想到的。全球3300万的普及量对于大多数第三方厂商而言，几乎是一个毫无意义的数字。除非印刷上Nintendo的标志，否则几乎不可能有相当的销量。

相对于在欧美大行其道的第二方策略，在日本另一种模式逐步体现了更好的前途。

2. Third Party Model——第三方模式

初期的代表是QUEST、CAMLOT、HUDSON和TREASURE。与第二方策略的惟一的不同点：保持制作公司的第三方性质。从表面来看，对于任天堂只有不利因素，因为第三方是无法完全控制的。

但从实际效果来看，一旦游戏挂上NINTENDO的商标而获得大卖，那么这个公司为了发展，根本无法脱离任天堂的势力范围，最终会比第二方更加全心全力地制作标有任天堂商标的软件。而对于任天堂来说，由于没有无限资金投入的条款，一旦游戏失败，或者制作公司发生内部突变，任天堂遭受的损失也比较小。

QUEST的《皇家骑士团64》不能算是成功的游戏。但无论结果如何，QUEST也已经无法离开任天堂了。反而，QUEST用从N64和GBA的《皇家》上赚来的钱，兼并了曾经制作《盖亚幻想记》和《天地创造》的QUINTET，同时任天堂也可以利用对QUEST在某些方面的影响做些什么。

CAMLOT是最成功的例子。《马里奥高尔夫》、《马里奥网球》是非常出色的游戏，在销售上也获得了相当大的成功。之后，CAMLOT继续为NGC和GBA制作软件也变成了顺理成章的事。跨平台？对于CAMLOT而言失去Mario这个牌子可能是一个噩梦吧。

HUDSON是最让人不理解的例子。《马里奥聚会》获得的巨大的成功与被KONAMI兼并的结果形成了巨大的反差。而对于任天堂而言，多了一个优秀的品牌，赚到了无数的钱，HUDSON的死活也就不那么重要了。HUDSON如果听话，自然还会有《马里奥聚会》做。

TREASURE则比较正常。《罪与罚》体现其相当的实力，虽然没有获得很好的销量，但为TREASURE带来的是NGC版《瓦里奥世界》的单子，估计《瓦里奥世界》的收益可能会比TREASURE的任何一个射击游戏都要高吧。

进入NGC时代，第三方策略无论从量还是质上出现了飞跃。一个没有控制目的，仅仅向双方提供赚钱机会的第三方策略成为人们的焦点话题。

CAPCOM ——谁都知道《生化危机》变成了NGC独占的游戏，CAPCOM也表示了对NGC相当的兴趣。只有CAPCOM和任天堂自己才知道具体的交易内容是什么，但从接下来的发展却可以找出一点蛛丝马迹——《塞尔达》！CAPCOM获得了《塞尔达GBA》的开发权。在任天堂的主机上Nintendo这个商标就意味着销量和利润。CAPCOM在《塞尔达GBA》上获得的收益将是非常可观的。同时任天堂为了《生化危机》而错开自己发行的游戏档期（无论是《生化危机》还是《生化危机0》），任天堂捧人场捧钱场为《生化危机》做宣传，这在以往是绝对看不到的。从这些方面来看，《生化危机》独占就是一个相对正常的结果了。

世嘉&NAMCO ——两位缺钱大户。与CAPCOM相似，任天堂可以用《F-Zero》和《星际火狐》的开发权来交换其他游戏（独占）。而这两个游戏都是曾经超过200万和300万销量的名作。以现在NCL的相对单薄的开发能力而言，这样的游戏无疑是排不进开发进程表的。既然自己来不及做，不如让别人来做，大家都能赚钱。NAMCO可能是由于在主力PS2上的游戏销量不佳，便宣布了几个NGC游戏，还把发行权也给了任天堂。加上Nintendo字样的游戏，销量更加有保证。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

总之结局就是我们经常听说的“双赢”。

FundQ——山内成立的基金。不以参股的第二方，而是以条件贷款的方式为NGC和GBA拉游戏。参入的第一个公司竟然是SQUARE。具体内容不知道，但从FundQ公布的提出要求来看，NGC+GBA联动的游戏是必然的。而随后传出的《皇家骑士团》版权被SQUARE买走却更加令人惊讶，或许，仅仅是或许，这只是任天堂的SQUARE策略的一部分？那QUEST呢？

3.What will Nintendo do?——任天堂战略

与以前的做法相比，现在的第三方策略无疑是最有吸引力的一次。任天堂的游戏品牌可以保证双方相当的收益，同时第三方的优秀制作队伍可以确保游戏的质量。在日本最优秀的制作者中，很多人都对NGC+GBA联动的硬件形式很有兴趣。从他们的访谈中也可以看出，NGC对于制作者的吸引力是相当大的。而现在的弹性第三方策略正在吸引大多数第三方公司逐步接受NGC这台主机，那些制作者在NGC上推出作品的可能性也越来越大了。

作为对于第三方策略的补充，任天堂的第一方软件仍然在源源不断地制作中。HAL等公司是日本传统第一方的主力，美国NST逐步成为任天堂的RAC游戏的优秀制作公司。RETRO STUDIO专心于《银河战士》的制作，这个游戏必将成为NGC上的《007黄金眼》，甚至超越RARE当年的成就（请允许我主观臆断一下，E3就是依据）。

至今为止，这是任天堂做得最好的一次，看似一个无懈可击的方案。但，对Online游戏的零兴趣却可能成为任天堂战略中最大的弊端。

Online游戏，特别是MMORPG，是一个不需要太高的普及量就可以持续捞钱的游戏种类。对于仍然没有足够普及量的NGC来说，如果第三方能够利用任天堂的标志来做Online游戏的话，几乎是完美的选择。但任天堂对于Online的态度是“与我无关，放任自流”，这对于第三方而言是个巨大的打击。并且，任天堂的Online战略与XBOX相比，简直就是垃圾，虽然MS要收取游戏网络收入的权利金。惟一的可能性是那些完全跨平台的网络游戏，但由于MS的用户集中管理可能直接导致技术壁垒，NGC的网络是否有未来，不得而知。

4.It's war,not game ——这不是游戏，重复一次，这不是游戏。

SONY对于NGC和XBOX的打击策略简单而有效：硬件和软件同时降价。

对于已经拥有3000万普及量的PS2而言，对于E3连一个AAA游戏都拿不出来的SONY而言，把第一方软件的价格下调几乎没有什么影响。PS2的量产效应足以抵消这些微不足道的损失。

而对于任天堂而言，第一方软件就是生命。以现在的NGC普及量，根本无法和SONY打价格战，危机不言而喻。下调硬件价格还好，如果继续下调软件价格，不仅对本身收益有相当大的打击，更有可能最后演变成一场毁灭所有第三方热情的灾难。

XBOX这种9个软件必须有5个是第一方否则无法盈利的主机更是不用谈了，不过比尔钱多，轮不到我们为他担心。

在最近的发表会上，用“霸权主义”来形容SONY和MS的岩田让人感觉到任天堂不再那么稳如泰山了。口口声声说“不做主机数量竞争”，随后又提出“2005年3月5000万”的目标也不再仅仅是自相矛盾的问题了。

的确，SONY和MS的做法除了带给自己足够的利益和“健康”的泡沫市场以外，对软件制作公司的破坏性也越来越明显，游戏乐趣的竞争已经转变为成本和广告宣传的竞争了。但这就是商业社会的结果，任天堂除了战斗别无选择。到2003年3月，任天堂的发售表可以说是有史以来最恐怖的一次，但到底可以支持多少时间却是问题。明年《塞尔达》以后，没有游戏可以跟进的情况怎么看都似乎无法避免。如果在这一波攻势中，任天堂无法用足够的主机普及量来确立自己不败的地位，那么以后就难说了。

为此，任天堂必须花更多的钱，在最短的时间内把与SONY的差距缩小到第三方可以接受的程度，并确保XBOX的出局。虽然，“在MS的字典里是找不到‘失败’这个词语的”——大浦博久。

5.To do great good, there should be great sacrifice. But, why RARE ——为什么是RARE?

我爱RARE，绝对不亚于爱任天堂，在我的字典里找不到形容这两个公司的伟大的词语（改编自大浦博久常务的发言）。从SFC的《大金刚》开始，RARE带给我的感动是除任天堂以外所有公司加在一起仍然无法相比的。任何传言都无法动摇我对于RARE的信心。去年年底，对于RARE的明信片造成的谣言我曾一笑置之，因为任天堂拥有RARE 49%的股份（未经证实）。何况除了《Perfect Dark》和《Conker》，RARE没有任何游戏的版权，试图离开任天堂完全是白痴行为。

但，事实并不如我所想的那样。IGN的Matt（一个我非常尊敬的编辑和任天堂Fan）已经确认了RARE将退出任天堂的第二方阵营，开始跨平台的软件开发。迷惑？不，我是失望。因为是任天堂，也只有任天堂才能让RARE离开。任天堂把RARE抛弃了。

Stamp兄弟建立的RARE的成功开始于SFC后期。1994年，任天堂购入25%的RARE的股票，随后《DKC》（《大金刚》）全球销量800万。从此RARE在任天堂的主机上平步青云，《DKC2》520万、《DKC3》350万、《007黄金眼》800万、《DKC64》600万，《迪迪金刚大赛车》海外400万，《Banjo Kazooie》海外331万。在这段辉煌的日子里，RARE的成就甚至不是同期的SQUARE和ENIX所能企及的。“《DKC》系列”作为与《马里奥》类似的游戏，依靠对于游戏节奏和版面安排近乎完美的把握，把2D Jump Platform（2D横卷轴动作游戏）的动作性发挥到了极致；《007黄金眼》实现了家用游戏机上主视角射击游戏的巨大胜利，可以说是N64在美国翻身的开始，更对于传统FPS的操作和版面设定有巨大突破；“《Banjo》系列”与《Mario64》相比，有更强的空间感和更丰富的事件安排，开创了以近乎纯探索为主题的3D Platform（3D平台游戏）；就连被众多玩家批评的《DKC64》在版面设计、敌人安排、视角等3D Platform游戏的基本功上都要比今天PS2上任何一个类似的游戏要出色的多。

正是这样的成功，RARE在1997年向任天堂提出要自己拥有一部分作品的版权，任天堂也趁这次机会将自己所拥有的股份提高到了49%（官方资料中没有提到具体数字，因此无法证实49%的准确性）。但结果却与Stamp兄弟的预期相反，从此RARE开始走的是下坡路，甚至可以说一蹶不振。

《Perfect Dark》作为《007黄金眼》的续作，是RARE在N64的第一个自己的游戏。无论是发卖前的期待度或者发卖后的评价都比《007黄金眼》要好，但这些却是以游戏本身以无数次的延期甚至搞坏同任天堂的关系为代价，最终在主力欧美市场仅仅卖出了200万。更糟糕的结果是《Perfect Dark》的制作小组最终脱离了RARE，自己成立了一个新的公司，开始跨平台的游戏开发。

《Conker's Bad Fur Day》是RARE自己发行的第一个游戏。这个从1994年开始开发的游戏，直到2001年终于以M级（17岁以上）发卖。与《Perfect Dark》相同，这个游戏的口碑甚至超过了当年的《Banjo Kazooie》，但在一个濒死的硬件上，《Conker》以惨淡的销量宣告RARE在N64上的终结。

对于任天堂的新主机，RARE是第一批拿到NGC开发器材的厂商。但是由于《Conker》的拖累，《Perfect Dark》制作组的离开，一向以慢节奏著称的RARE至今为止没有开发出一个NGC游戏。除了在多次延期之后预定于今年9月30日在美国发卖的《星际火狐大冒险》，其它NGC游戏诸如《大金刚赛车》、《Kameo》、《Perfect Dark Zero》都无法排进任天堂这个财政年度的发售表。正是由于这种缓慢的制作速度，任天堂在RARE身上投入的大量资金得不到任何回报，就像扔进了一个无底洞，连个响动都没有。对任天堂而言，RARE已经不是一个能够适应新的市场节奏的公司了。

随着第三方策略的发展壮大，欧美方面原来最强大的第二方集团也开始大调整。LEFT FIELD由于制作《1080°滑雪》续作不力，项目被取消，现

www.plumbook.cn

在无所事事中；负责《银河战士》的RETRO STUDIO被任天堂买断，老板被赶走，除了《银河战士》以外所有项目取消，从第二方变成了第一方；SILICON KNIGHTS近况最好，但仍然需要用6月24日发卖的《永恒的黑暗》来证明自己的实力。

而RARE，终于成为了这场变革的牺牲品，将离开（被迫离开）任天堂的核心阵营，成为跨平台的第三方软件公司。

6.The future is not decided——未来，总是一种希望

RARE并不是毫无选择的被踢出任天堂核心阵营，更准确地说，成为第三方软件商可能是RARE和任天堂协商的结果。任天堂至今并没有放弃RARE的49%的股份。如果任天堂要彻底放弃RARE，趁现在RARE依然名声在外的时候早该大量抛出这些垃圾股了。单单对于任天堂来说，像RETRO STUDIO那样完全收购RARE才是最好的选择。事实上，很久以前就有Stamp兄弟考虑过退休，而由任天堂买断RARE的谣言。而在最近谣传将由ACTIVISION收购RARE的时候，美国任天堂（NOA）明确表示"即使RARE被Stamp兄弟出售，买家也只可是任天堂而不会是ACTIVISION"来辟谣。

但对于现在的RARE来说，成为第三方软件商远比被终身包掉要好得多。而任天堂也考虑到就算RARE成为第三方，短期不会有什么副作用，仍然能够在相当程度上控制RARE；抽出的资金可以用于其他方面，以后也没有了无限投资失败的风险；未来如果RARE做得好，还能靠分红利赚其他公司的钱，如果RARE失败，可以修订战略，买断或者退出是随时可以做出的决定。

第一，RARE只有2个游戏的版权。《DKC》不论，甚至"《Banjo》系列"，"《杀手学堂》系列"都是由NOA注册下的商标。仅仅依靠《Perfcet Dark》和《Conker》来打天下是明显的白痴行为。但是《Perfect Dark》是一个非常适合Online的游戏，而任天堂明确将Online剔除在近期的发展计划之内。《Conker》的M级也不适合任天堂目前依靠《任天堂全明星大乱斗DX》打下的三百多万的江山。如果RARE成为第三方，就可以将这两个游戏跨平台制作，或许会取得比N64上更大的成就。从RARE一直在招募网络程序员就可以预计到这一点。而对于任天堂来说，《银河战士Prime》就是NGC上的《007黄金眼》或《Perfect Dark》，并且确保独占。

第二，RARE几乎没有制作其他游戏机独占软件的可能性。现在的RARE有3个NGC游戏、4个GBA游戏开发中，还没有算上在Space World2000上就露过脸的《Perfect Dark Zero》。按照RARE的规模（200人），不可能有更多的游戏在开发中。即使是跨平台，也要通过持股49%的任天堂同意，再加上2～3年的开发周期。对任天堂来说，至少在NGC时代，RARE跨平台不会带来什么恶劣的后果。

第三，任天堂在RARE身上损失了大量的钱以后，将控制权还给了Stamp兄弟，最大的变动就是RARE将得不到开发费用的无限投资，必须改掉第二方时代养成的坏习惯，否则只有死路一条。作为新的商业模式，依靠任天堂的商标和形象来发展主业务，自制和外包结合做跨平台生意才是正途。任天堂也将像对待其他第三方一样，用《星际火狐》和《DKC》的品牌来确保自己是RARE的最大主顾，并换取新游戏的独占。

第四，RARE将可能有一个以上的发行公司。RARE虽然拥有自己的发行公司，也曾经发行过一个游戏，但其不成功的结果是谁都看得到的。《星际火狐大冒险》将由任天堂发行，《大金刚赛车》也显而易见。但跨平台的其他作品则不可能由任天堂来发行。从所谓ACTIVISION收购RARE的谣言来看，这很有可能是RARE寻找第二发行商的一个小插曲。ACTIVISION是一个相当知名的软件发行商，最近的成功作品是"《Tony Hawk Pro Skater》系列"，跨所有平台，连GBA都有。

第五，与完全被任天堂买断，成为第一方相比，RARE成为第三方至少仍然有东山再起的机会。RARE之所以可以有现在这样的成就，很主要的一点就是有开发的自主性。《DKC》相对于2D的《马里奥》，《Banjo》相对于3D的《马里奥》，《迪迪金刚大赛车》相对于《马里奥赛车》，都有着不一样的感觉，更不用说《007黄金眼》和《Conker》这样的游戏了。如果成为第一方，RARE反而会失去活力，再也无法突破和超越任天堂了。对我们而言，RARE也就不是RARE了。

RARE终于要离开任天堂了。以最坏的结果来看，RARE有可能成为另一个QUINTET，10年以后谁也不再听到这个名字。而最好的结果，RARE将是一个与任天堂保持极好关系的伟大的第三方。至于NGC之后，就谁也不知道了。

7.Belief——信仰

任天堂和RARE对我来说，就是"游戏"这个名词的解释。作为一个任天堂Fan，他们为我带来的不仅仅是独一无二的游戏，更有骄傲、信心和希望。这些游戏，可能没有《FF》那样的CG，可能没有《MGS》那样的氛围，可能没有《异度传说》那样的剧本。但当我拿起手柄，就知道我将得到最好的操作性、最体贴的视点、最优秀的关卡设计、最大的玩的乐趣和感动。当我在玩他们的游戏时，我可以很自豪地告诉朋友，这些游戏就是为我做的，因为我所需要的一切都可以在这些游戏中找到。

但今天，Love Hurts。

我不可能把RARE离开任天堂看作是一个正常的商业行为，不可能心平气和地接受这个事实。对照开头的那段玩家评论，现在的任天堂，已经不是一个可以为了游戏质量而不顾商业模式，不是一个理想主义的游戏软件制作厂商了。或许，这样的公司从来就没有存在过。作为生存的代价，任天堂和RARE终于从神的座位上跌落下来，让我心痛。

虽然有被背叛的感觉，但实际上不过是自己用臆想去掩盖现实的结果而已。

RARE离开任天堂，与其说是事实，不如说是真实。从《银河战士3》和《DKC》建立起来的信心，如同泡沫一样在面前消失。

开头那段英文，已经成为我的信仰。幼稚也好臆想也好，这就是意义，任天堂、RARE和那些游戏的存在价值。

人必须为了理想而活下去，我早就知道了。人必须要有信仰，我今天才知道。

《星际火狐大冒险》

《1080°滑雪》

《银河战士》

《瓦里奥世界》

名词解释：

第一方：硬件商完全控制的软件制作部门。

第二方：硬件商拥有相当分额股票实现软件独占和部分经营控制的软件制作公司。

第三方：硬件商无法控制的自由软件制作公司。

第二方模式：将第二方软件公司的作品作为第一方以外最重要的软件支持的市场战略。以N64作为例子，以任天堂为商标的软件是市场的绝对主力。

第三方模式：将第三方软件公司的作品作为第一方以外最重要的软件支持的市场战略。以PS为例子，《MGS》、"《FF》系列"……相信大家很容易理解的。

制作方：负责游戏的制作工作的软件公司。

发行方：负责游戏软件市场营销的商业公司。

www.plumbook.cn

制作方和发行方的关系：代理。在制作方游戏制作完成以后，发行方以买断或其他形式获得游戏的发行权，以商品的形式在市场中予以推广。一般，发行方所得的利益远远超过游戏的制作方。索尼，微软，任天堂都是以第一方身分参与的游戏发行商。EA，KONAMI，UBI，INFORGRAM都是以第三方身分参与的游戏发行商。

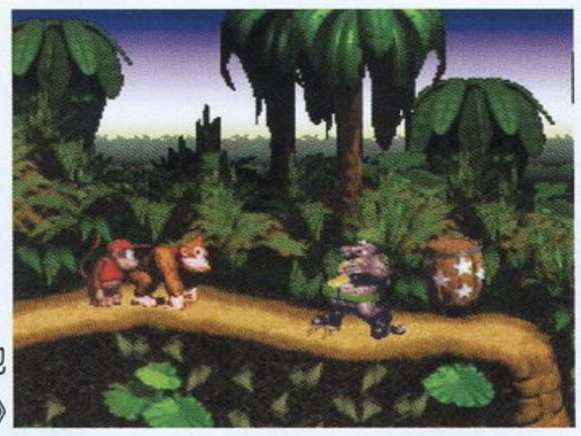
权利金：硬件厂商按照游戏软件生产数量向第三方软件发行方收取的许可费用。当然，如果一个第一方发行公司试图在其他厂商的硬件上出游戏的话，权利金也是要交的。

软件简介：

《大金刚》系列

《Donkey Kong Country》系列

制作：RARE 发行：任天堂 平台：SFC 类型：2D横卷轴动作



SFC后期最为知名的动作游戏，也是RARE辉煌时代的开始。与《马里奥》相比，《大金刚》更注重游戏进行的节奏和流畅性，优秀的操作性、细致的版面设计、高难度以及令人无法置信的画面是这个系列最大的特征。从1994年圣诞开始，"《大金刚》系列"的3作在PS狙击战中扮演了重要的角色。直到今天，Donkey Kong仍然是RARE最重要的标志。

《Super Mario 64》

《超级马里奥 64》

制作：任天堂 发行：任天堂 平台：N64 类型：3D动作

N64的第一个游戏。游戏历史从1996年6月23日起真正进入了3D的时代，而不再仅仅是基于3D技术和画面表现的2D游戏。《超级马里奥64》不仅仅是许多人眼中的N64机能演示，更是3D游戏的标准。移动控制、版面安排、视角，《超级马里奥 64》回答了什么是3D游戏和什么是3D的乐趣的问题。游戏中几乎所有的基本概念被沿用到今天，不要说超越，就连能够抄袭到相同水准的游戏都是找不到几个的。

《007 黄金眼》

《GOLDENEYE 007》

开发商：RARE 发行商：任天堂 平台：N64 类型：FPS

美版发售日：1997年7月31日

N64上的首款FPS游戏，完美地将FPS游戏所必须的操作方式揉进了N64那独特的手柄中，以至于在其后相当长的时间内N64都被视为是最适合制作FPS游戏的主机。以当年最新一集的007电影剧情为蓝本并加以改编，电影中的主要出场角色以及主要舞台都能够在游戏中看到。游戏以任务制的方式展开，这也成为了以后的007游戏的基本规则。除了FPS游戏本身那独有的魅力之外，詹姆斯·邦德先生随身携带的各种奇特的道具也是受人注目的要素之一。游戏的全球销量达到了800万套，堪称TV GAME中最成功的FPS游戏。

《Banjo Kazooie》

《袋熊历险记》

制作：RARE 发行：任天堂 平台：N64 类型：3D动作

在国内，这是无名鼠辈。但对于N64的拥有者来说，这是RARE最优秀的游戏之一，同时也标志着RARE终于进入了3D的时代。这是一个《超级马里奥 64》的克隆游戏。相比之下，《Banjo Kazooie》用比较慢的游戏节奏和更丰富的事件安排实现了以纯探索为主的3D动作游戏要素。道具利用，弹药收集，动作学习等系统上的补充和瞠目结舌的版面安排是这个游戏最大的特点。

《Diddy Kong Racing》

《迪迪金刚大赛车》

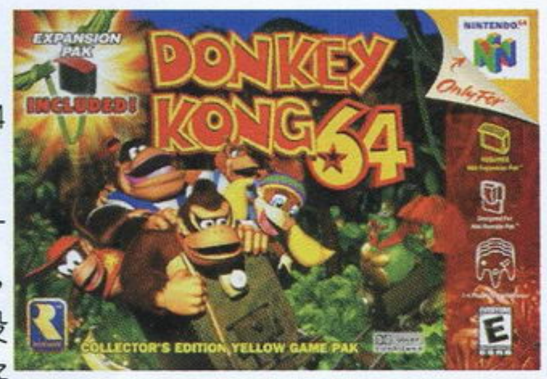
制作：RARE 发行：任天堂 平台：N64 类型：Race? Party

《Mario Kart 64》(《马里奥赛车64》)的克隆游戏。加入了飞行和滑行的交通工具，修改了道具和使用效果，众多Mini游戏和一个基于故事的游戏流程。相比某些公司做的相同类型游戏，RARE至少是比较有职业道德的。高难度，大量的游戏内容使得这个游戏在单人模式时远比《马里奥赛车64》要有趣，但多人模式就显出游戏节奏太慢的缺点。

《Donkey Kong 64》

《大金刚 64》

制作：RARE 发行：任天堂 平台：N64 类型：3D动作

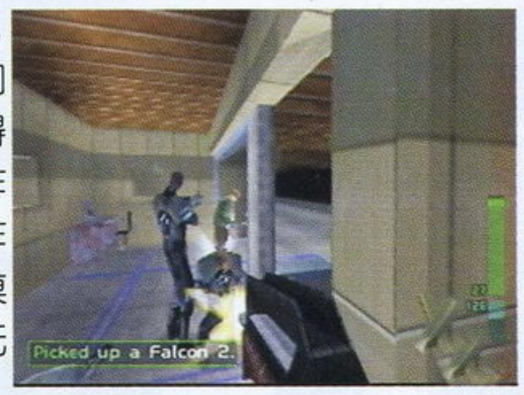


Rare同类型游戏中质量最为低下的一作。虽然Boss，版面，5个主角不同特性，武器道具的设计显示了良好的基本功，但纯收集为主的游戏主题和远不够丰富的事件安排是这个游戏最大的败笔。片头的RAP主题歌更是遭到IGN的满堂倒彩。虽然如此，凭借大金刚的名声，这个游戏仍然获得了不俗的销量。

《Perfect Dark》

《完美黑暗》

制作：RARE 发行：任天堂 平台：N64 类型：FPS



《007黄金眼》的续作。除了帧数太低，游戏在任何方面都比前作进步了很多。新加入的武器，交通工具，更多的任务让玩家得到相当的满足。但是过分的延期和不如前作响亮的名字，市场被迫仅仅局限于前作Fans之内。值得一提的是游戏的4人对战模式，其激烈程度是其他游戏机上的FPS所无法企及的。

《Conker Bad Fur Day》

制作：RARE 发行：RARE 平台：N64 类型：3D动作

又一个《超级马里奥 64》的克隆游戏，缺属于18禁范畴。原因是RARE在大幅度增加故事的同时，加入现代年轻人的对话方式和内容。游戏中黄色笑话，暴力事件连篇，RARE还在审批时主动提出了定级为"M"的要求。令人惊讶的是，游戏中始终没有出现某个"F"打头的常用英语词汇。哈哈，这个词语不是"Fun"。

这个游戏是RARE至今为止最后一个游戏，在所有的游戏评论机构都获得了极高的评价。可是缺少任天堂的牌子和M级限制，结果可想而知的惨淡。

《Sin and Punishment》

《罪与罚》

制作：TREASURE 发行：任天堂 平台：N64 类型：强制卷轴射击

TREASURE以制作高难度的射击游戏出名，这个游戏最大的特点是令人惊讶的操作方式和与N64格格不入的游戏风格。晦涩却有效的操作，眼花缭乱的版面，超高的难度和很快酸痛的手指是玩家对这个游戏的记忆。如果读者有机会的话，海战版超推荐，比《星际火狐》爽快太多了。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

推荐 Our Choice

OVERWORKS于PS2原创游戏第一弹！

自从5月底扬威于E3展后，《SHINOBI》（暂名）又开始在日本展开了宣传攻势。

杀阵 ACTION 忍 shinobi

最强忍者传说

PS2	OVERWORKS	A · AVG	1人
	预定2002年发售		未定
DVD-ROM	—		

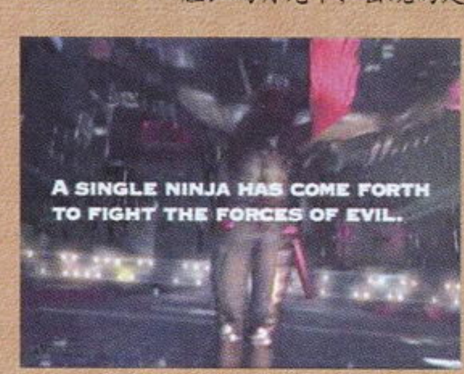
主角、故事终于公布！

腥红的月光下，出现的是秀真的身影。

被妖异乌云宠置下的东京临海副都心，就是秀真要去调查的地方。

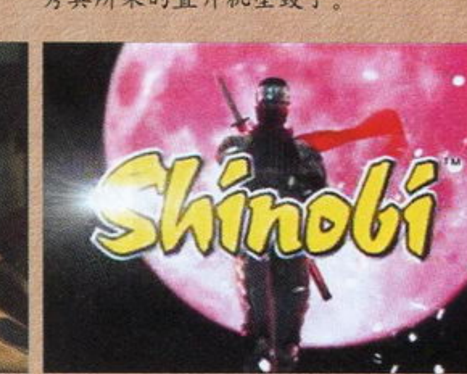
秀真所乘的直升机坠毁了。

胧忍者流 秀真参上



秀真从容跳下直升机，用剑来降低下落的速度。

胧忍者族首领——秀真终于来到了魔都东京！迎接他的将是什么？



“杀阵 ACTION”，2002年秋！

故事

21世纪初，大都市东京突然毫无征兆地爆发了一场惊天大地震……地震之后，东京化为一座由瓦砾所组成的灾难之城。

这时，东京的临海副都心出现了一座巨大的金色城堡，随着这座城堡的出现，一群群古怪的生物——式神也现身于东京，这是军队也无能为力的敌人。曾经以繁华著称的大都市，短短时间内就转为一座魔都。

接受拯救东京命运的人，终于在30天后出现在魔都之内……他，就是忍者一族，胧族的首领“秀真”（HOTSUMA）。

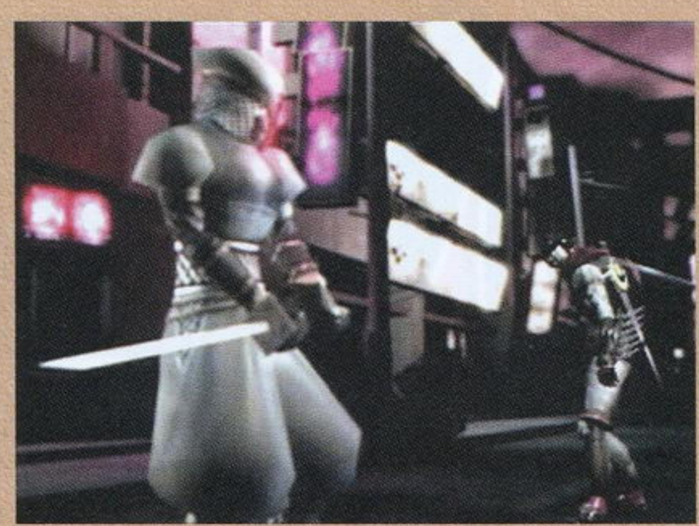
然而，秀真的宿敌“苍蛟龙”也出现在此时的魔都东京，苍蛟龙的出现与东京所发生的一切有什么关系吗？

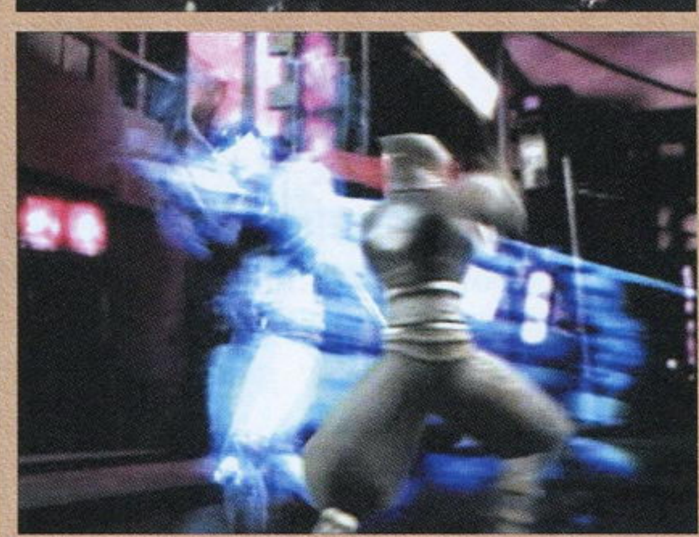
忍者一族胧族曾经在历史上数度拯救过世界，但这些事件世人一无所知。胧族还有通过决斗来决定首领的传统，四年前，秀真战胜了自己的哥哥而成为胧族首领。

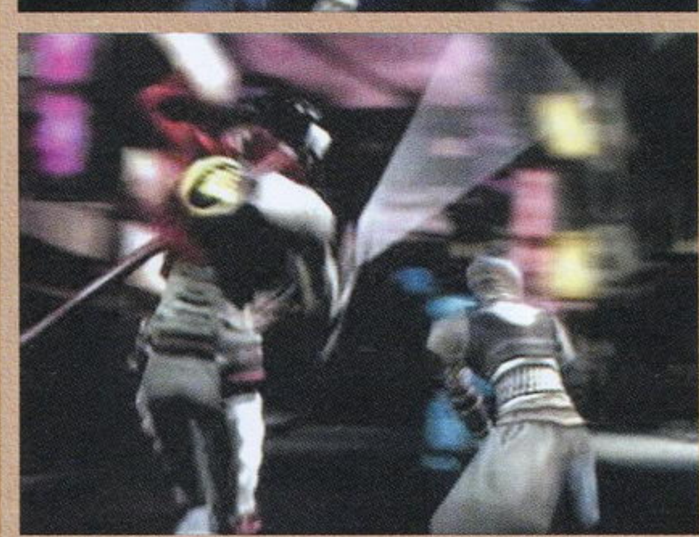
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

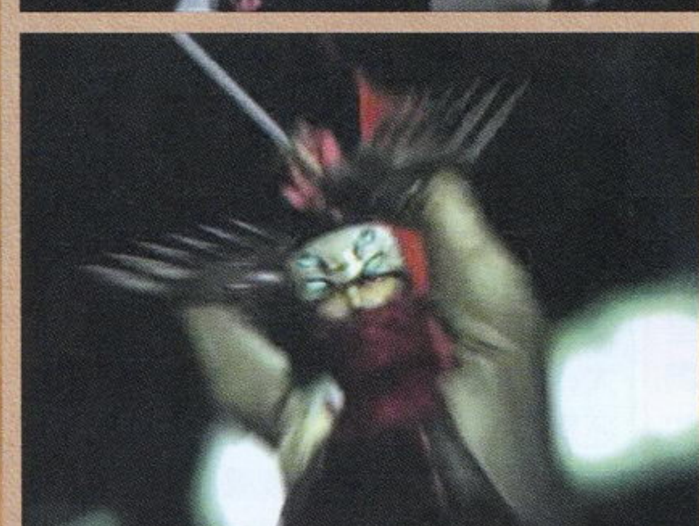
利用秀真那独一无二的卓越忍术，瞬息之间，所有的敌人都被秀真的残影所迷惑……之后，是所有的敌人同时被消灭。SEGA方面将《忍》定为“杀阵ACTION”，一方面意为剑术动作游戏，一方面也包含了一次性击倒多个敌人的玩法。

胧之忍者族的首领，也是胧之忍者族中的最强忍者，但在他不在家乡时，胧族全族被苍蛟龙等人所杀，现在秀真来到魔都东京，一方面为查明苍蛟龙的下落，一方面为从妖怪中拯救东京而战。









苍蛟龙是秀真的宿敌，他喜欢将自己的面孔隐藏在面具之后。在大地震发生之后，就率人袭击了胧之忍者族的据点，那正是胧族首领秀真不在的时候。苍蛟龙等人血洗了胧族，所有胧族的人都因此丧生。

具有极细腻表现的背景，腥红的天、残破的街道……这就是魔都东京。游戏中的主角秀真具有无比洒脱、如行云流水般流畅的动作，但更令SOUL动心的，是大场规胜说到本作动作与冒险比例为4：6。《忍》将会带给大家一个怎样的冒险呢？

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

大喇叭

"大喇叭"推荐话题：

●DC版《SOUL CALIBUR》是否应该被评为满分游戏？

●现在买DC还有这个必要吗？

●卖得好的游戏是否就应该算是好游戏。

要求：1.论证充分；2.内容深刻；3.文体不限；4.篇幅不限。

每期我们将抽出3位发言最为精彩的热心读者，并赠送薄礼——全体小编签名的杂志一份。前期推荐话题继续有效，欢迎玩家们以信件形式投稿。

联系地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱　邮编：730000

我们的Email：ptfg@21cn.com

火焰之纹章 封印之剑

GBA ●任天堂●S·RPG 2002-03-29

本作是有史以来"《火焰之纹章》系列"日刊评分最高的一作，但是在它身上同样出现了叫好不叫作的情况，多少有点出人意料。

◆不愧是金牌S·RPG系列，GBA版的《纹章》实在是太强了，说它是系列最好的一作也不过分，特别是它的系统吸收了以前各个作品的优点，然后加以融合，并加上自己独创的新要素，使得游戏就像一个经过精心融合雕饰的艺术品，完美无瑕。（四川 郝蕾）◆游戏的难度设定得非常好，不高也不低。（广州 曾琰杰）◆游戏的隐藏秘密真丰富，分支路线、外传等让我能够一玩再玩，还有通关后的附加关，非常耐玩。（北京 夏琳）◆刚开始觉得游戏实在太简单了，对于我这个"《纹章》老鸟"来说真不是不过瘾，后来才发现竟然有"困难模式"，这个难度——哈哈，爽啊！又找回玩《776》的感觉了。（山西 张先毅）◆这次在表现人物性格上着墨很深，通过支援对话能够将一个人物看得相当透彻，这一点非常成功。（南京 黄昀捷）

◆游戏的自动存档也太快了吧，死了人竟然就不能复活了，怎么这么残酷啊！（北京 熊杰）◆不能用"SL大法"，郁闷。（青岛 罗骏扬）◆斗技场真是我的坟墓，敌人太变态了，真的有点难。（太原 张亚夏）◆游戏是不是太过幼稚了？罗伊就是一小屁孩，还有战斗画面也是，Q得不能再Q了，还是喜欢《系谱》和《776》那种写实的战斗画面，那里面剑圣的必杀技多酷啊。（四川 张维维）◆取消了"个人特技"实在是一大败笔，在《系谱》和《776》中那么经典的系统这次竟然没有继承，真是不幸啊，这样战斗画面的华丽程度下降不少。（上海 游嘉）◆"通信斗技场"简直就是鸡肋，我玩了5分钟就不想再玩下去。（深圳 胡大微 ）

异度传说

DC ●SEGA●FREE —

游戏发售之前NAMCO宣布：游戏的销量保守估计将达到65万套，可实际情况却与这个数字相差甚远。让我们听听玩家的说法。

◆《XENOSAGA》——她是一万年爱情史诗的前奏！（广州 郝颖）◆高桥是神仙吗？怎么能写出那么优秀的剧本。（四川 雷逆）◆M.O.M.O.好可爱啊！我要能有一个这样的妹妹多好。（上海 周利祥）◆KOS-MOS的造型真不错，特别是她的头发，那种蓝色看着太舒服了。（北京 彭秋淼）◆光田康典啊！音乐……音乐真是天籁之音。（四川 易翔）◆这是游戏时的普通画面吗？和CG动画一样，比《FF X》还要漂亮。（江苏 邹迪）◆角色们太有个性了，一点虚假的感觉都没有，好像都是活人。（重庆 丁嵩涛）◆游戏中的迷你GAME太好玩了，那些卡片真漂亮啊。（青岛 刘未果）◆创造完美的神话，那就是最强的《异度传说》。（江西 王骞）◆游戏穿插了大量的高素质的过场动画，难怪要动用D9技术。（山西 袁灿）◆限定版赠送的画册实在是太珍贵了，不过价钱就……（湖北 姜南）

◆《异度传说》对剧情强调过头了，实际游戏的时间几乎没多少嘛。（西安 赵小康）◆战斗有点血腥，玩的时候有点害怕。（广西 李枫乔）◆主人公希恩的造型真是……还不如让卡奥斯或KOS-MOS来做主角。（锦州 李鲲）◆人设太丑，都是大眼睛，像这样的剧情不应该用这种造型的。（辽宁 高国栋）◆机甲战斗变得毫无意义，以前《异度装甲》的机甲战斗多有魄力。（安徽 田显志）◆音乐方面感觉两首主题曲还行，但是其他的和前作相比相差很多。（上海 张书勤）◆剧情太复杂了，对我们这种不懂日语的玩家来说一点用也没有。（南京 姜韬）◆游戏内容看上去和《异度装甲》没什么关系，而且游戏要分成3部推出。（大连 黄劲衡）◆NAMCO的游戏一向读盘很快，这个游戏是个例外。（宜昌 王誉）

购买《FFX》日版VS.国际版

PS2 ●SQUARE●RPG 2001-01-21 国际版

《最终幻想X》恐怕是中国玩家最关心的PS2游戏，不过当日版和国际版放在一起时，你会选择什么呢？需要指出的是，目前市场上有两种国际版，此外就是国际版中存在着一个死机的BUG。虽不影响游戏，但却影响了游戏的心情。

四川郝蕾、上海张书勤、四川张颖科三位读者将获得有全体小编签名的9月A杂志，不要买重了！^_^

◆当然是国际版好，日版里有的国际版都有，就是配音不同而已。（四川 宋殿荣）◆早就想买全英文的美版了，不过日版机不能玩，所以听说要出日文版后我都高兴得跳了起来。（广州 周惠昌）◆国际版好，国际版新增了几项特殊技巧。（上海 尚彦国）◆新增的那个全异常状态防止的能力RIBBON实在是太有用了！（天津 何津岩）◆有两种SPHERE盘可以选择，就算重玩也有100%的新感觉。◆看剧情时用英文字幕，练级时换回日文，两不误！（广西 苏晰）◆在下英文好歹也过了六级，不过日文水平实在不入流，有英文选择实在是天大的福音。（北京 黄文阳）◆新加的八大黑暗召唤兽和最强BOSS实在是太有挑战性了，我又有了练级的动力！（江西 韦晓明）◆国际版附赠特典DVD里的主题歌MTV实在太精彩了，比网上那些剪辑版本素质要高出一千倍。（湖南 张江涛）

◆我觉得国际版的变化并不大，不过如果你没玩过日版当然还是买国际版好。（哈尔滨 张人佶）◆一提起国际版我就一肚子火，正版都会死机。（北京 郑宣）◆没了陆行鸟赛跑的BUG，我的日曜武器也就下了课……（桂林 田珏）◆增加新内容固然很好，不过不要连BUG也增加嘛！（郑州 王葆阜）◆英文配音实在是差，尤娜的声音听上去像40岁的人（其实根本就是，不信看看配音演员的长相）。（辽宁 丁小平）◆少了陆行鸟赛跑这个良性BUG，结果多了一个恶性BUG，不值啊！（北京 赵杰）◆八个暗黑召唤兽只不过是颜色不同，也太偷工减料了。（上海 张志华）◆这一次的差别远远比不上《FF VII》国际版那么大，有些让人失望。（武汉 王葆阜）◆对《永远的那基节》非常期待，看完之后……要出续作就直说嘛，可恶！（浙江 焦宝连）

得知《FF X》要出外传消息后的感受

前几天我在网上看到《FF X》要出外传的消息。我当时的第一感觉就是失望，彻彻底底的失望！先不忙说SQUARE是不是想再狠狠地骗上一笔，单看如果出外传，它到底能告诉我们些什么？仅仅局限于YUNA和TITUS的旅程？世界观太狭小了吧！和《FF X》的故事深度比起来，明显低了一个档次。那么写点新的危机，比如尤娜尼斯卡继承父亲的遗志，再弄个Sin二代什么的？可这不是明摆了炒冷饭么？更无聊的说。个人认为《FF X》的结局已经做到一个经典应该体现的内容，YUNA在海边的口哨，忧伤的眼神，最好还有那句伤感的"Never forget them"，以及TITUS向海面浮上时的嘎然而止，都留给玩家无尽的回忆和想象空间，一千个人会有一千种不同的感受，这是任何外传都不可能做到的。我终于赞同以前有人评论《仙剑》结局的一句话："得不到的，才是最美好的。"

四川省乐山市一中 张颖科

《最终幻想X》国际版BUG

在国际版中拿到飞空艇后直接回ビサイド村干掉暗黑Valefor后就会死机。避免的方法是拿到飞空艇后先去继续发展剧情，这样就可以避免这个恶性BUG。

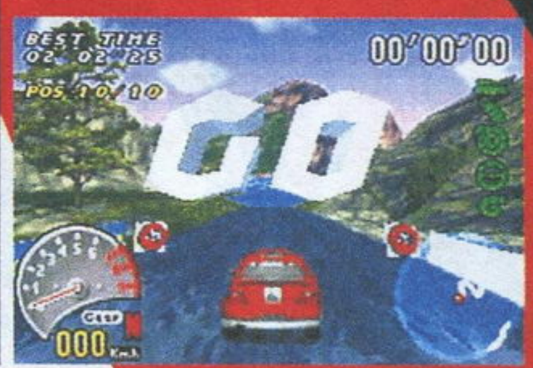
www.plumbook.cn

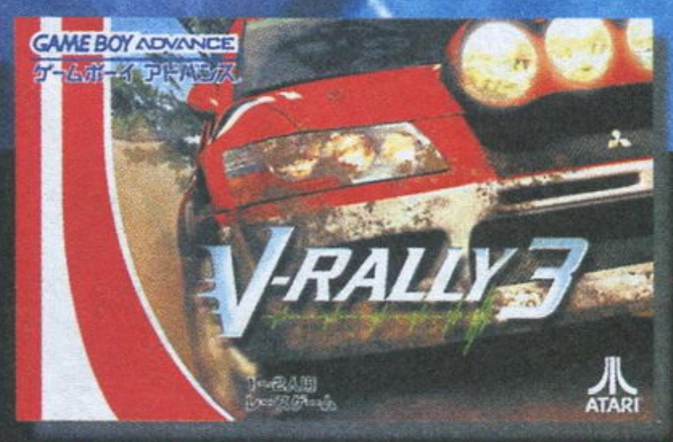
GAME BOY ADVANCE

随时随地体验拉力飙风车的酷感

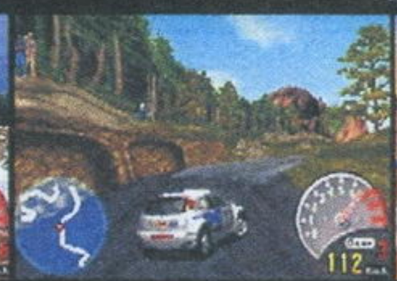
...Play?

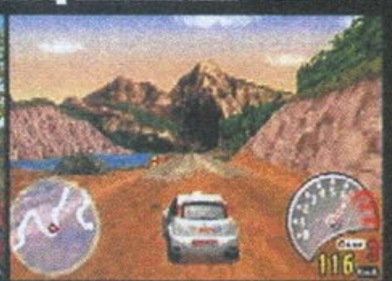
V-RALLY 3





2002.6.27
on sale 4,800日元





●真正3D化的GBA赛车游戏！
●丰富的42条赛道让你飙个够！
●在全世界范围内征战V-RALLY！

紧张、兴奋的操作让所有GBA玩家一酷到底！

ATARI®

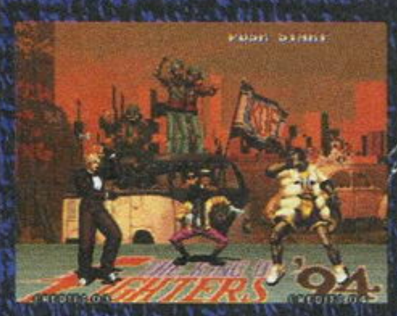
GAME BOY ADVANCE ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。

インフォグラム ジャパン株式会社
〒108-0023 東京都港区芝浦2−17−4矢吹海運ビル7F TEL:03-5730-2202

©2002 infogrames Europe SA ALL rights reserved. Developed by Eden Studios
ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidary of Infogrames Interactive Inc.
V-Rally® is a registered tradmark of infogrames Europe SA

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

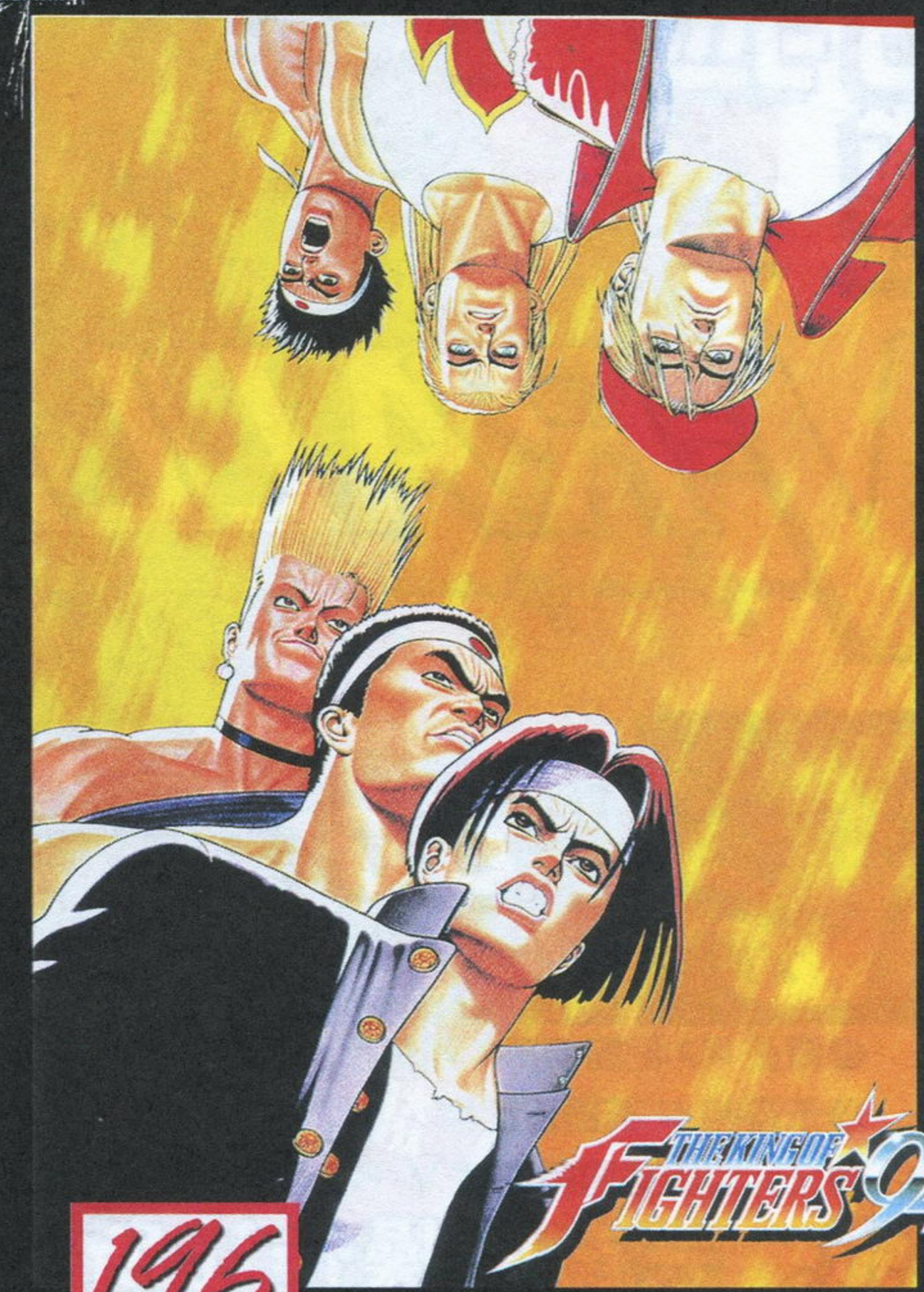
WALK INTO BATTLE WITH YOUR HEAD HELD HIGH! IN THE KING OF FIGHTERS, YOU'LL NEVER FIGHT ALONE!!!



Choose one of eight teams in this all-out battle spectacular. Teams from Fatal Fury, Art of Fighting, Ikari warriors, and a few uncharted areas, come together for the first time ever. Dodge attacks, tag-off with team members, use your special King Krusher Battle Moves and take the crown in the King of Fighters '94!

This major meg cartridge is for use on the
NEO GEO Multi Video System.
NEO GEO is a trademark of SNK corporation.
Copyright SNK 1994

"《格斗之王》系列"的第一作就是《格斗之王94》，这款作品集合了SNK《饿狼传说》、《龙虎之拳》、《怒》、《雅典娜》四大系列中的人气角色，并有草雉京这种现在人气十足的原创角色登场。游戏独创的3对3组队系统更是激动人心，开创了格斗游戏史上的新纪元，直到今天仍有很多游戏借鉴了这个创意。凭借游戏的出色表现，本作一举夺得了当年度日本权威街机杂志《GAMEST》所评选的最佳街机赏，实在是人心所向、众望所归。



196 MEGS

1-2PLAYERS

NEO GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

梅杂志&NEOM-SMV
www.plumbook.cn

持此广告购 PS2 赠送精美游戏人物笔记本一本！

夏日购机好去处

宏龙 GAME 专业游戏贩售店

BAA© VER.Shanshai

Happy holiday

……考完试轻松了

北 浙江南路 淮海路 人民路 本店

专业维修

欢迎光临本店^^

ぼくのなつやすみ

我的暑假の夏日购机篇

GAME BOY ADVANCE

快乐的暑假从这里开始

Tel:021-63872721

地址：上海市黄浦区浙江南路151号 店长：鲍晓龙 邮编：200002

游戏服饰动感地带

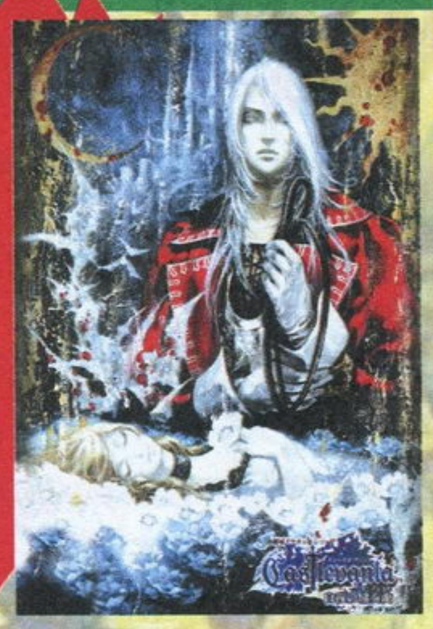
衣服 49 元／件 （购两件送帽子一顶或护腕一副，购三件送一件文化衫）
帽子 28 元／顶 （同时邮购衣服 25 元／顶）
护腕 12 元／个 （同时邮购衣服 10 元／个）
海报 25 元／幅 （同时邮购衣服 10 元／幅）

（以上定价都含邮资）

L 尺码适合身高<170cm
XL 尺码适合身高>170cm
XXL 尺码适合身高>178cm

汇款单上请注明所购物品编号尺码颜色和联系电话。（十分重要！）

恶魔城 白夜
巨型绸缎海报
规格：700×500mm
售价：25 元／幅
购物满45元者加10元即可赠送一幅！超值！超酷超精美！！



代理商：

北京：圣德龙有限公司	电话：010-62631118
上海：盛记游戏专卖店	电话：021-65358097
沈阳：怀远游戏精品店	电话：024-24863649
重庆：游戏天国	电话：023-63741569
杭州：玩之星游戏专卖店	电话：0571-88803882
深圳：梦天堂游戏一族	电话：0755-26075659
江阴：次世代电玩专卖店	电话：0510-6874702
石家庄：游戏无限商贸中心	电话：13603114644
南京：新世界电玩	电话：025-3227953

如有本地购买者可以直接与以上各代理商联系

汇款地址：
深圳市竹子林 040-012 信箱
邮编：518040
收款人：李青竹

本公司还经销数十种游戏人物模型及其它周边产品。如想了解最新动态，请浏览我们的网站
www.gameclub88.com

深圳市西域文化服饰有限公司 电话：0755-83952752 83952704 传真：83952704

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

北京颐丰高达

每月抽奖送GBA1台，当月在本店购物累计200元者参加抽奖

PS Ⅱ 30000型（原配＋完美直读＋电源）	2600元
PS Ⅱ 30002型（原配＋完美直读）	2750元
PS Ⅱ 30004型（原配＋完美直读＋正版盘）	2800元
PS Ⅱ 30006型（原配＋完美直读）	2550元
XBOX 日版（原配＋电源220V）	2450元
日产NGC主机(原配＋电源220V)	1650元
欧版DC主机	750元
原PSone(双振手柄＋AV)	590元
GBA主机 日／港	499元

邮购维修

（各种主机邮费20元）

- 本店各类游戏周边配件、软件齐全，价格低，PS2、DVD游戏15元！
- 大量PS、DC、PS II正版游戏超低价(电询)！
- 本店维修部高级技师拥有丰富经验为您的游戏机解决各种疑难杂症，维修免邮费！

PS II { 换光头 280元 / 主板维修 250元
PS { 换光头 120元 / 主板维修 150元
DC { 换光头 90元 / 主板维修 150元

地址：北京市崇文区光明甲1号颐丰高达商店 闫超煦先生
电话：010-67161723 传真：010-67186755 邮编：100061
北京龙潭湖公园北门向北50米路东乘6、60、607路游乐园下车乘3、8、35、34、707、12、352、957、743、807、822路光明楼站下车

持此广告购物即可获赠精美礼品1份！

哈尔滨万佳游戏广场

暑期大酬宾

因市面上大量DC翻新机充斥市场，为保障玩家利益，本店特组织一批原装全新DC主机，成本价销售。

另：本店在暑假期间将主办实况6、生与死2等系列比赛，持本广告免报名费。

主机类：	
PS2 30000型	1980元／套
DC美、日、欧	780元／套
PS one	700元／套
XBOX（日版）	2500元／套
GBA	498元／台
NGC	1620元／套

DC原版盘	10元起售
游戏机配件	8折销售
PS、DC、SS黑盘	5元／片
GB、GBA卡带，全市最低	
二手主机特低价销售	

欢迎广大玩友来电咨询，来店购机！

- 总店（邮购地址）：哈尔滨市道里区经纬五道街14号 邮编：150016
  电话／传真：0451-4280700 陈宁
- 分店：哈尔滨市道里区中艺透笼广场4041-4042室 邮编：150010
  电话：0451-4651405

持此广告来店购机可享受95折优惠！

浦东GAME游戏风暴专营店

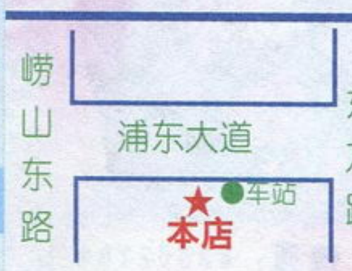
PS2直读主机(当场改机，有开机画面)	2550元
GBA日版主机，一机一号	500元
NGC主机全配制	1600元
PSone主机双手柄	650元
XBOX主机全配制	1980元
PSone原装液晶	780元

★★★PS2、XBOX、NGC、PSone、DC正版软件最低价出售(全新)

GBA游戏40元起，GBA原装镜面各种攻略书、GBA聪明卡、所有平卡、立体卡对折；土星游戏400余种现货供应！

★★★凡于7月15日—8月31日来本店购买主机可成为会员(可享受配件8折优惠)

★ ★本店办理邮购业务(免邮费)



地址：上海市浦东大道276号 邮编：200120
公交线：遂道5线、8线、9线、775、935、936乳山路站即到
联系人：盛新杰
电话：021-58889005

持此广告购PS2主机可送PS2手柄1个！

济南鑫龙电玩

GAME的世界很精彩，我们以玩交友！

持此广告购主机者赠精美游戏饰品1件！

PS2：	1880元（原配、AV线、原振柄）
XBOX：	2100元（原配）
NGC：	1500元（原配）
GBA：	510／520元（国产、日产）卡带百余种
PSone：	650元（101、102、103型，原装光头、原配）

以上价格为参考价，邮购时请电询，到本店购买以当日报价为准。

★专业批发及零售：PS2、NGC、XBOX、DC、GBA、PSone等各种主机及配件；
★专业维修各种高低档家用游戏机（PS2完美直读加装）；
★回收各种光碟机、古董机、也可旧机贴换新机；
★PS2、GBA、NGC原版软件交换；

地址：济南市经二纬五路59号 邮编：250001
电话：0531-7031485 联系人：陈厚卫
乘车路线：乘1、78、83、K98、K109路公交车万紫巷商场下车(向西50米路口南正章干洗店内)

www.plumbook.cn

ST实业 安徽四通游戏机销售维修中心

好东西总与好朋友一起分享！

我公司是一家专业的GAME SHOP，多年来一直恪守"诚实守信"的经营宗旨，已经取得了良好的信誉，我们将再接再励，并郑重向全国玩友承诺："购物无风险，满意在四通"！

硬件类	邮费 30 元
PS Ⅱ 30004型 真正完美直读+原配置	2750元
PS Ⅱ 30006型 真正完美直读+原配置	2750元
PS Ⅱ 30000型 原装配置	1900元
XBOX 原装配置	2350元
NGC 原装配置	1700元
PSone 原装配置	700元
DC欧版	700元
GBA 日产限定版	490元
GB 彩机	390元
二手PS主机全套配置	350元

实况俱乐部

阜阳首家最具规模及浓郁足球气氛的俱乐部已经成立，欢迎广大实况FANS前来交流心得，切磋技术！

持此广告购游戏主机赠送下期《游戏机实用技术》杂志1本，购软件赠送精美海报1张

配件类		邮费 10 元					
PS Ⅱ配件		PS配件		DC、NGC配件		GBA、GB配件	
PS2原装全新光头	450元	PS原装全新光头	260元	DC原柄	80元	GBA充电器	20元
PS2分量线	100元	PS原装振柄	80元	DC组柄	30元	GBA对战线	10元
PS2原装8M记录卡	180元	PS组装柄	5元	DC原装记录卡	100元	GBA放大镜	10元
PS2原装手柄	180元	PS原装记录卡	50元	DC VGABOX	35元	GBA彩包	10元
PS2光线枪	300元	PS组装记录卡	8元	NGC记录卡	90元	GB灯	10元
PS2赛车方向盘	850元	PS右侧摇台	50.6元	NGC原柄	180元	GB充电器	15元
				NGC原装分量线	200元	GB电源	5元

软件部分（邮费5-10元）

PS软件千余种 3张/10元

PS2、DC、SS软件四百余种，以及各种游戏周边、书刊，欢迎来电来信咨询！来信请附信封及邮资。

二手货流通：面向全国回收各类主机通过我们架起供需桥梁，广交天下玩友！

凡邮购主机三个月包换，主板一年包修，有专业技师免除您后顾之忧！

地址：安徽省阜阳市人民中路49号B224座（新世纪广场二楼）
电话：0558-2290117 传真：0558-2298334 邮编：236000
联系人：张秀梅 刘慧 E-mail:styx0790941@sina.com

HY 湖南恒源游戏机专卖

本店为湖南地区经营多年的老店，为了感谢广大玩家对恒源的大力支持，特推出暑假让利大行动。

主要经营

各种顶尖流行PS2、NGC、DC、PS、GB、GBA高档游戏主机、软件、卡带及周边配件。

各种主机的二手游戏机（PS2、NGC、DC、PS、GB、GBA）。

纪念版GBA（银色） 680元

高价回收

DC原版经典游戏特价区：（版面有限，请电询！）

索尼克Ⅱ（纪念十周年纪念版，送金币、CD）	80元		
恋爱2002（送CD、原装记忆卡）	100元		
莎木Ⅱ（限定版6CD）	150元		
梦幻之星Ⅱ	150元	足球特大号	60元
刀魂	60元	莎木Ⅰ	120元

各种主机提供以旧换新业务，价格合理、公正，请电询！

◆继续提供街皇DC、PS街机管理器，PS换DC管理器加200元。
◆精品：太8、太10、合金装备项链、戒指、火机、烟盒、手表、怀表、腰表、皮带，一律八折优惠酬宾。

持此广告消费满百元者，赠游戏精品壹件。

地址：长沙市解放东路34号 邮编：410011 电话：0731-4143617 联系人：禹翔

石家庄 GAME无限

石家庄GAME无限游戏机、玩具专业贩售店

PS2主机+直读	2580元/套
NGC主机	1580元/套
XBOX主机	2480元/套
PSONE主机	650元/套
GBA主机(日版)	510元/套

主营 各种主机、游戏、周边、配件、正版软件、精品动画、动画CD歌曲、进口玩具、手办、模型。

本店商品均可批发、邮购。

Game无限，玩家们真正的天堂！

地址：河北省石家庄市新华区新华路212号 邮编：050051
乘车路线：乘5路、9路到儿童活动中心下车，西行至维明路口即到，或乘11路到省政协下车即到。 营业时间：早9:00-晚21:00
电话：13081125844 收款人：张大海
E-mail:dahaigame@inhe.net

持此广告购物可获赠精美礼品一份！

上海 游戏2000（总店）

邮购（收款）：上海慈溪路108号 收款人：冷将 邮编：200041 邮购电话：021-62532293
现已上市：机皇限定版GBA主机，售价980元（邮费20元）注意：以下商品除主机外邮费全免。

品名	价格	品名	价格	品名	价格
PS2主机(全套)	2550元	PS2三国战纪	180元	XBOX游戏盘	一律380元
PS2直读改装	650元	PS2吉翁前线	330元	DC主机(全套)	580元
PS2硬盘	1600元	PS2基连野望	340元	DC刀魂(原装盘)	80元
PS2分量端子	230元	PS2 VR4	230元	DC索尼克限定版	180元
PS2 S端子	170元	PS2 零	330元	GBA主机(终身保修)	特优价
PS2 S端子(组装)	110元	PS2鬼泣	360元	GBA卡黄金太阳Ⅱ代原装	350元
PS2原装遥控器	180元	PS2异度传说	380元	GBA纹章之谜	330元
PS2 GT3专用方向盘	900元	PS2原装手柄	150元	GBA恶魔城白夜	80元
PS2光线枪	290元	PSone主机	580元	GBA实况足球	75元
PS2皇牌空战摇杆	580元	PSone原装液晶显示器	750元	GBA光明之魂	65元
PS2铁拳4摇杆	460元	PSone原装手柄	95元	GBA魔法假日	65元
PS2记录卡	150元	MGC主机	1200元	GBA家庭网球	70元
PS2鬼武者Ⅱ代	300元	NGC松下版全套	2950元	GBA原装包	150元
PS2合金装备	280元	NGC炸弹人	410元	GBA原装保护翻盖	65元
PS2吸血鬼之夜	300元	NGC星球大战	380元	北美限定GBA机(银色)	750元
PS2 ICO中文版	320元	NGC封神演义	370元	口袋妖怪限定版	950元
PS2合金装备(限定版)	1150元	NGC猴子球	250元	SONY索尼电子狗	9800元
		NGC分量线	250元	MD索尼 R909型	1780元
PS2波波古罗斯物语	330元	NGC S端子	220元	MD索尼 R900型	1580元
PS2恐龙危机枪下游魂	350元	NGC原装移动支架	430元	MD索尼N1(NET)	2300元以下
		XBOX主机	1650元		
PS2 FFX(国际版)	290元	XBOX限定版	2900元		

注 可为您从日本预定任何产品！

★凡在本公司购买GBA主机者，均可免费换数次。可以10～30元随便换卡（包括非本店购买主机）。
★凡在本公司购买PS Ⅱ、NGC、XBOX主机等，均可以100元以下贴换游戏盘。
★本公司可以为您改装PS Ⅱ、PSone、DC、NGC主机、增加直读。
★高价收购：PC-E、超任、3DO游戏盘。
★本公司现有一批FFX人物手办和合金装备手办出售。

凡在本公司购NGC主机一律免费借卡(终身制)

本店提供MARUI（东京丸井公司）玩具和配件，并专卖各类电脑配件等。

地址：上海市静安区慈溪路108号（近山海关路）公交19路、64路、15路、36路到新闸路、石门二路下。公交109路、49路、301路到山海关路。
电话：021-62532293 传真：021-62532293 手机：13917253613
营业时间：早10:00-晚20:00

持此广告购游戏主机一律8折(GBA主机除外)，游戏软件9折优惠！

www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）

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

大量回收日本原版片主机本店原版片可以旧换新

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

品名	价格／邮费
PS2主机（30000型全套）直读已到	1780/30
PS2主机(30001型全套)	1480/30
PS2硬盘	1650/30
PS2分量S端子线	120/30
PS2原装遥控器	230/10
PS2原装四分叉	280/10
PS2原装光头	450/10
PS2 GT3专用方向盘	850/10
PS2光线枪	290/10
PS2皇牌飞行摇杆	520/10
PS2啪啦啪啦专用控制器	480/10
PS2打碟机	650/10
PS2钢琴	620/10
PS2铁拳4专用摇杆	480/10
PS2 ASCLL原装摇杆(万用)	550/10
PS2鬼武者1代	280/10
PS2鬼武者2代	360/10
PS2燃烧战车	345/10
PS2实况5	120/10
PS2实况5最终版	200/10
PS2实况6	410/10
PS2 GT东京概念	240/10
PS2 GT赛车(限定版)	330/10
PS2吸血鬼之夜	300/10
PS2 ICO（中文版）	330/10
PS2决战2	320/10
PS2生化危机枪版(限定版)	750/10
PS2燃烧战车2限定版(日版)	1380/10
PS2燃烧战车2限定版(港版)	750/10
PS 燃烧战车1代(限定版，仅1套)	1450/10
PS2世界梦幻明星足球	430/10
PS2波波古罗丝物语	450/10
PS2波波古罗丝物语(限定版)	680/30
PS2恐龙危机之枪下游魂	420/10
PS2生与死最终版	360/10
PS2毁灭	200/10
PS2维罗尼卡	380/10
PS2心跳回忆3代(限定版)	920/10
PS2 FF10(国际版)	325/10
PS2 FF11(可上网)	530/10
PS2三国志战纪	350/10
PS2声控足球加控制器	780/10
PS2太空频道5	398/10
PS2荒野骑兵马3(限定版)	690/10
PS2暗黑之心	390/10
PS2格兰蒂亚2代	350/10
PS2格兰蒂亚X	300/10
PS2皇牌空战4	365/10
PS2 NBA 2K	420/10
PS2铁拳TT	220/10
PS2寂静岭	360/10
PS2真三国无双2代	385/10
PS2装甲核心3	380/10
PS2监视者	360/10
PS2潜水艇	380/10
PS2 DX高达	390/10
PS2吉翁前线	350/10
PS2王国之心	420/10
PS2机器人大战IMPACT	430/10
PS2 VR4	288/10
PS2鬼泣	380/10
PS2零	398/10
PS2 创造球会2002	410/10

品名	价格／邮费
PS2异度传说	400/10
PS2东京巴士	200/10
PS2电车GO带控制器	720/10
PS2达比赛马	180/10
PS2机甲兵团	180/10
PS2鬼武者2限定版记忆卡	240/10
PS2 ASCLL原装格斗手柄	300/10
PS2实况5J联盟	150/10
PS2太空立志传4代	420/10
PS2达克旧世界的遗产	398/10
PS2雷盖亚传说	420/10
PS2机器人大战IMPACT(限定版)	680/10
PS2 SNK VS CAPCOM(限定版)	780/10
PS2原装手柄	180/10
PS2侍	360/10
PS 永恒之戒	150/10
PS2英雄谭2	420/10
PS2滨岭步(DVD × 2)	298/10
PS2绝体绝命都市	385/10
PS2基连野望	385/10
原声CD	
心跳回忆	180/10
七龙珠	160/10
燃烧战车	240/10
异度传说	180/10
悠久幻想曲	160/10
鬼武者2	240/10
拳王京	120/10
樱花大战原声CD	280/10
PSone主机(全套)	550/10
PSone原装液晶	950/10
PS 7501主机(全套)	560/10
PS最终幻想(4、5、6合集)仅1套	780/10
PS太空战士7代	350/10
PS太空战士8代	420/10
PS太空战士9代	420/10
PS宿命传说	280/10
PS幻想传说	280/10
PS永恒传说	450/10
PS GT2	220/10
PS心跳回忆1代限定版	1250/10
PS心跳回忆2代	450/10
PS心跳回忆3代	220/10
PS 99拳王	280/10
PS 95拳王	150/10
PS剑客异闻录	220/10
PS陆行鸟	100/10
PS恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS拳王京	150/10
PS放浪冒险传	290/10
PS刀魂	180/10
PS实况2002	420/10
PS皇牌空战3	270/10
PS浪漫沙加（1-2代）每套	280/10
PS浪漫沙加（限定版）	480/10
PS幻想水浒传1代	280/10
PS幻想水浒传2代	280/10
PS机器人大战F	230/10
PS汪达尔之心1代	280/10
PS汪达尔之心2代	300/10
PS燃烧战车1代（普通版）	180/10
PS燃烧战车1代（完全版）	280/10
PS燃烧战车1代（限定版）	1450/30

太10、燃烧战车原装人偶，请来电查询！

品名	价格／邮费
PS荒野骑兵（1-2代）每套	260/10
PS心跳回忆之放课后	220/10
PS桃天使1代	220/10
PS桃天使2代	280/10
PS寂静岭	180/10
PS时空之轮	290/10
PS妖精战士(1-3代)每卷	260/10
PS宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS少年街霸3代	280/10
PS圣剑传说	290/10
PS FFT战略版	280/10
PS机器人大战α	330/10
PS机器人大战α外传（限定版）	950/10
PS D之食卓	230/10
PS SD高达	120/10
PS大战略	120/10
PS恐龙危机	180/10
PS三国无双	120/10
PS星际格斗	120/10
PS三国志4代	120/10
PS三国志5代(中文版)	120/10
PS Over Blood 1代	150/10
PS Over Blood 2代	150/10
PS异龙三国志	150/10
PS盗墓者2代	150/10
PS纯白预言者(心跳回忆系列)	150/10
PS龙战士	120/10
PS斩红郎无双剑	220/10
PS寄生前夜2代	300/10
PS阿兰多拉	200/10
PS信长野望(霸王传)	200/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Begond	80/10
PS实况3	50/10
PS R2	40/10
PS三国志孔明传	120/10
PS 3×3眼	120/10
PS电车GO	60/10
PS皇家骑士团	330/10
PS精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
NGC主机(全套)	1380/30
NGC主机（松下版全套）	2750/30
NGC记忆卡	80/10
NGC生化危机1代	380/10
NGC路易冒险	320/10
NGC明星大乱斗	420/10
NGC星球大战	420/10
NGC VR射手3代	360/10
NGC PIKMIN	360/10
NGC巨人	390/10
NGC封神演义	380/10
NGC实况足球2002	410/10
NGC索尼克	360/10
NGC冲浪	280/10
NGC猴子球	280/10
NGC动物之森+（送记忆卡）	280/10
NGC血腥咆哮	420/10
NGC RUNE	420/10
NGC NBA	420/10
NGC 分量线	280/10
NGC XBOX PS2万用VGA	300/10
NGC GBA连机线	120/10

品名	价格／邮费
NGC原装端子线	210/10
NGC原装架子	450/30
XBOX主机(全套)	1880/30
XBOX生与死3专用摇杆	480/30
XBOX生与死3	360/10
XBOX幻魔鬼武者	380/10
XBOX喷漆小子	380/10
XBOX老鼠	380/10
XBOX枪之女神	390/10
XBOX寂静岭	380/10
XBOX空中力量	360/10
XBOX原装遥控器	280/10
XBOX原装DVD色差线+光线输出卡	260/10
XBOX光环	420/10
DC主机(全套)	580/30
DC原装光线枪	120/10
DC原装VGA	120/10
DC樱花大战1代(复刻版)	400/10
DC樱花大战2代(复刻版)	380/10
DC樱花大战3代(普通版)	220/10
DC樱花大战4代(限定版)	780/30
DC樱花大战(1-4代)永久保存版	1680/30
DC樱花大战计步器	150/30
DC莎木1代	280/10
DC特价片莎木2代（限定版）	220/10
DC世嘉拉力2代	80/10
DC格兰蒂亚	320/10
DC漫画英雄对街霸	150/10
DC黄金城之门(1-5卷)每套	90/10
DC阿拉伯王子	30/10
DC 99拳王	150/10
DC出租英雄	120/10
DC F1一级方程式	50/10
DC高达战线	200/10
DC SNKVS卡普空限定版	490/10
DC七星魔法传	150/10
DC V8战车	120/10
DC鬼屋冲版	120/10
DC恐龙危机	150/10
DC欧洲足球	50/10
DC拳王2000(预定)	380/10
DC卡片召唤士2	450/10
DC风来之西林外传	530/10
DC特价片 索尼克(10周年限定版)	65/10
DC创造球会(特大号)	120/10
DC格兰蒂亚2代	80/10
DC刀魂	80/10
DC温泉	35/10
DC炼金术士(限定版)	95/10
DC青之少女(限定版带记忆卡)	95/10
DC罪恶格斗	120/10
DC梦幻之星2代	120/10
DC D之食卓	150/10
GBA主机(保修1年)	480/10
GBA 99拳王（限定版）	980/10
GBA龙战士(正版)	150/10
GBA恶魔城（正版）	220/10
GBA光明力量（正版）	350/10
GBA火焰文章（正版）	350/10
GBA炸弹人（正版）	130/10
GBA FZERO（正版）	120/10
GBA实况足球J联盟	55/10
GBA玛丽赛车	45/10

品名	价格／邮费
GBA实况足球2002	75/10
GBA机器人大战A	65/10
GBA 皇家骑士团	65/10
GBA火焰之文章	75/10
GBA恶魔城	65/10
GBA泡泡龙	65/10
GBA光明力量	75/10
GBA天使之翼	60/10
GBA铁拳	65/10
GBA索尼克大冒险2代	75/10
GBA洛克人EXE	75/10
GBA幻想水浒传	58/10
GBA幻想水浒传（正版）	220/10
GBA三国志	65/10
GBA玛丽	55/10
GBA99拳王EX	70/10
GBA罪恶克星X	65/10
GBA钻地小子	45/10
GBA大盗五佑卫门	65/10
GBA魔法封神榜	75/10
GBA银河之星（露娜）	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA网球	65/10
GBA快打旋风	58/10
GBA信长野望	65/10
GBA创造球会	75/10
GBA游戏王5	75/10
GBA游戏王6	150/10
GBA瓦里奥	75/10
GBA吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA烈火之炎	65/10
GBA古惑狼	68/10
GBA鬼屋魔影	65/10
GBA沙龙曼蛇	65/10
GBA魔法假日	65/10
GBA怪物农场	65/10
GBA克鲁尼克大冒险	68/10
GBA街霸	68/10
GBA恶魔城（白夜协奏曲）	75/10
GBA光明力量	75/10
SS少年街霸2代	180/10
SS真人街霸	180/10
SS 95拳王	250/10
SS 96拳王	250/10
SS 饿狼传说	250/10
SS VR战士（大头版）	120/10
SS格兰帝亚（1代）	380/10
SS 光明力量（1-3代）每套	380/10
SS 大战略	120/10
SS空想科学世界	80/10
SS天外魔境	180/10
SS钢铁之女	180/10
SS创造球会 1代	150/10
SS创造球会 2代	150/10
SS Riglord saga	120/10

版面有限，无法一一刊登
买正版请到总店
持此广告可享受95折优惠

上海普陀区立名游戏机经营部

邮编：200333 地址：铜川路2016号 电话：021-52798344 收款人：高纯刚 （大件邮费10元，小件邮费5元） 让我们一起成为游戏人

正版DVD（批发、零售）+送货上门 零售送货仅限上海市区（浦东收费9元，郊县电洽）

现有品种：D5（容量90分钟以上）20元／片 D9（容量120分钟以上）25元／片

罗德岛战记1	D9-2CD
天空艾斯嘉科尼TV版	D9-3CD
罗德岛战记Ⅱ	D9-3CD
青之六号	D9-1CD
飞越巅峰	D9-1CD
圣斗士星矢剧场版	D9-1CD
魔术师奥芬1	D9-3CD
魔术师奥芬Ⅱ	D9-3CD
魔法骑士TV版	D9-6CD
女恶魔人	D9-3CD
新世纪福音战士TV版	D9-3CD
不可思议游戏，朱雀篇	D9-3CD
不可思议游戏，青龙篇	D9-3CD
女神侯补生	D9-2CD
钢铁天使①-②	D9-2CD
钢铁天使③	D5-1CD
暗黑破坏神	D9-1CD
Lowboy Bebop(恶男杰特)	D9-3CD
幽游白书TV版1-11	D9-11CD
幽游白书TV版-12	D5-1CD
相聚一刻	D9-10CD
橙路TV版	D9-5CD
高达Z	D9-6CD
烈火之炎	D9-6CD
剑风传奇	D9-3CD
魔剑美神Part 1	D9-3CD
魔剑美神NEXT	D9-3CD
魔剑美神Try	D9-3CD
纯情房东俏房客TV版	D9-3CD
头文字D系列	D9-3CD
魔装机神TV版	D9-3CD
A高达	D9-5CD
保卫者	D9-1CD
高智能方程式系列	D9-4CD
魔神Big-o	D9-2CD
高达0079-TV版	D9-5CD
高达W-TV版	D9-5CD
超时空要塞TV版	D9-5CD
最游记TV版(卷一)	D9-3CD
最游记TV版(卷二)	D9-3CD
妖精战士	D9-3CD
3X3只眼	D9-2CD
捍卫者	D9-3CD
库洛魔法使TV版	D9-8CD
圣斗士星矢.12宫篇	D9-8CD
圣斗士星矢.北欧篇	D9-3CD
宫崎峻系列1-5	D9-5CD
宫崎峻系列6	D5-1CD
犬夜叉TV版(卷一)	D9-3CD
犬夜叉TV版(卷二)	D5-3CD

高达G.TV版	D9-5CD
梦幻妖子	D9-3CD
浪客剑心TV版(第一卷)	D9-3CD
	D5-1CD
浪客剑心TV版(第二卷)	D9-3CD
	D5-1CD
冒险少女娜汀亚TV版	D9-4CD
	D5-1CD
封神演义	D9-3CD
机动战舰TV版	D9-3CD
银装骑攻队	D9-3CD
亚基拉特别版	D9-2CD
宇宙骑士Ⅱ	D9-1CD
刃牙	D9-3CD
永恒传说①	D9-1CD
永恒传说②	D5-1CD
BUBBLE GUN CRISIS	D9-2CD
宇宙骑士TV版	D9-3CD
亚基拉	D5-1CD
激情的恋爱	D5-3CD
星界之纹章	D5-3CD
菜菜仔解体	D5-2CD
MS08小队	D5-3CD
机动战舰OVA版	D5-1CD
库洛魔法使电影版	D5-1CD
电脑黑魔	D5-1CD
逮捕令Special	D5-2CD
超时空要塞OVA版	D5-1CD
街头霸王ZERO	D5-1CD
午夜之眼	D5-1CD
足球小将-欧洲篇	D5-3CD
足球小将-剧场版	D5-3CD
他和她的事情	D5-4CD
金田-杀戮之深海	D5-1CD
星界之战旗	D5-3CD
浪客剑心追忆篇	D5-2CD
霸王大系	D5-3CD
老人与Z	D5-1CD
高达0083TV版	D5-3CD
变形金刚电影版	D5-1CD
Boys Be	D5-4CD
南海奇皇	D5-6CD
机械人嘉年华	D5-1CD
士郎正宗经典系列	D5-1CD
男儿当入尊TV版(卷一)	D9-3CD
	D5-1CD
男儿当入尊TV版(卷二)	D5-3CD
高达0079剧场版	D5-3CD
铃音	D5-4CD
头文字D-Extra Stage 1	D5-1CD

头文字D-Second Stage	D5-3CD
游戏王剧场版	D5-1CD
寺田有纪-神秘电影	D5-1CD
太阳之船	D5-2CD
寺田有纪-神秘演唱会	D5-1CD
超时空要塞PLUS	D5-2CD
超时空要塞Ⅱ	D5-2CD
不思议游戏OVA版	D5-2CD
银河冒险战记	D5-3CD
大友克洋-记忆篇	D5-1CD
怪医秦博士OVA版	D5-1CD
头文字D-Ⅲ电影版	D5-1CD
安达充大学篇	D5-1CD
超神姬	D5-1CD
口袋怪物爆诞	D5-1CD
口袋怪物逆袭	D5-1CD
樱通信	D5-3CD
枪神	D5-6CD
电影少女	D5-2CD
DNA	D5-3CD
JOJO奇妙冒险	D5-2CD
圣斗士星矢，海皇篇	D5-3CD
叮当-电影版	D5-2CD
高达G-真人版	D5-1CD
魔法少女	D5-1CD
猎人TV版Part1	D5-3CD
海贼王TV版	D5-3CD
音之末裔	D5-3CD
安达充风之速	D5-1CD
机动警察(剧场版)	D5-2CD
我的女神-OVA	D5-2CD
花右京	D5-2CD
AVACON（亚洲龙）	D5-1CD
铁拳浪子	D5-3CD
圣传	D5-1CD
金田-OVA版	D5-1CD
浪客剑心镇魂歌	D5-1CD
纯情房东俏房客总集篇	D5-2CD
EXD杀手	D5-2CD
机动警察OVA 1	D5-2CD
新逮捕令Part1	D5-3CD
机动天使	D5-3CD
星之海洋	D5-3CD
高达F91	D5-1CD
ZOE(狂野的禁区)	D5-3CD
欲望	D5-3CD
黑街二人组	D5-3CD
超时空要塞2012	D5-1CD
吸血鬼猎人D	D5-1CD
钢之魂1999	D5-1CD

幽游白书剧场版大全集	D5-3CD
蒙面超人古加(特别版)	D5-1CD
寺田有纪-舞鹤天后	D5-1CD
柯南.工藤新一	D5-1CD
柯南.深入黑暗组织	D5-1CD
柯南.20年后的杀机	D5-1CD
海贼王发条岛冒险	D5-1CD
银英传剧场版	D5-2CD
北斗之拳	D5-1CD
黄金战士TV版	D9-2CD
	D5-1CD
飞鹰侠	D9-1CD
大友克洋-大都会	D5-1CD
美少女战士	D5-3CD
强殖装甲Ⅱ	D5-2CD
柯南人鱼失踪记	D5-1CD
通灵王	D5-1CD
游戏王特别版	D5-1CD
网球王子	D5-1CD
棋魂	D5-1CD
高达X-TV版	D9-4CD
	D5-1CD
太空战士十CG大全	D9-2CD
新世纪GPX赛车-TV版	D9-4CD
	D5-1CD
GTO麻辣教师	D9-5CD
人鱼之伤	D5-2CD
高达0083电影版	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅰ	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅱ	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅲ	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅳ	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅴ	D5-1CD
W高达-TV版	D5-10CD
X高达-TV版	D5-7CD
V高达-TV版	D5-8CD
0079高达-TV版	D5-8CD
超时空要塞TV版	D5-7CD
超时空要塞D7-TV版	D5-8CD
ZZ高达-TV版	D5-8CD
猎人TV(卷二)	D5-3CD
银河冒险战记Ⅱ	D5-1CD
通灵王	D5-1CD
X战记TV版	D5-1CD
无限战记冒险(FFU)	D5-1CD
亚纪多剧场版	D5-1CD
柯南往天国的倒计时	D5-1CD
恶男杰特弹簧-天国之扉	D5-1CD
高达EVOLVE	D5-1CD
守护月天OVA版	D5-2CD

伤逝之人	D5-2CD
幻影天使	D9-1CD
	D5-1CD
新白血姬传说	D9-2CD
高达0090	D5-2CD
樱花大战TV版	D9-3CD
	D5-1CD
圣战士TV版	D9-5CD
	D5-1CD
山T女福星	D5-1CD
逮捕令电影版	D5-1CD
蒙面超人Black(一)	D9-3CD
蒙面超人Black(二)	D9-3CD
高达W停不了的华尔兹	D5-1CD
猫眼TV版	D9-8CD
高达马沙之反击	D5-1CD
海贼王宝岛争夺战	D5-1CD
天空艾斯嘉科尼电影版	D5-1CD
犬夜叉(卷三)	D9-1CD
	D5-1CD
猎人(卷三)	D9-1CD
海贼王TV版(卷二)	D5-1CD
钢铁天使ⅡSHTKI	D5-1CD
X子兆	D5-1CD
魂狩	D9-1CD
无限战记冒险(FFU)	D9-1CD
	D5-1CD
宇宙骑士Ⅰ(电视版)	D9-1CD
吹波糖危机2040	D9-1CD
最游记(剧场版)	D5-1CD
亚纪多(电影版)	D5-1CD
筋肉人(电影版)	D5-1CD
机动警察新OVA版	D9-1CD
游戏王TV版	D9-1CD
神秘的世界	D5-1CD
名侦探福尔摩斯	D9-1CD
姊妹公主	D5-1CD
星界之战旗Ⅱ	D9-1CD
星界之战旗Ⅱ	D5-1CD
头文字D-Battle Stage	D5-1CD
东映TV主题歌	D5-3CD
东映TV大全集	D5-3CD
毕其顿恶魔	D5-1CD
橙路(剧场版)	D5-1CD
足球小将 中学篇	D5-6CD
足球小将 高中篇	D5-6CD
GPX Ⅱ OVA	D5-1CD
饿狼传说	D5-1CD
万有引力	D5-1CD
风月影兰	D5-3CD
青涩宝贝	D5-2CD
东京巴比伦	D5-1CD

正版DVD碟带精美包装 批发请联系：手机：13002121732 联系人：徐先生 朱先生

零售：￥28元／套，批发请来电洽谈！

现有品种

实况足球6（现已推出）
寄生前夜Ⅱ（现已推出）
恶魔城——月下幻想曲（带中文说明书）
寂静岭（带中文说明书）
洛克人X6
莎逝之文章
基连之野望
实况5（中文版）（带中文说明书）
基连之野望——攻略指令书（带中文说明书）
机器人大战α外传
（带中文说明书）
机器人大战α外传（Books版）
最终幻想战略版（Books版）
太空战士8(完美版)（带中文说明书）
恐龙危机Ⅱ（带中文说明书）
放浪冒险传说
皇牌空战Ⅲ
SNK对CAPCOM

租赁热线 各种PS、SS、DC、PS Ⅱ正版片(10元-30元)／周 各类游戏主机10-100元／周
会员金卡制：付150元押金卷，可租换任何一款GBA、CB、MD、FC卡带，每片手续费5元（时间不限）

送货热线 凡购满百元者均送货上门（上海市区1元，浦东、郊区电洽）
注：凡电话订货说明购买物件、地址等。

贴换服务 PS(7501型以上)、DC均可贴换PS Ⅱ 仅需1350元
PS、DC、PS Ⅱ、SS正版软件相互贴换（同格次）仅10-50元
GB薄机、彩机均可贴换GBA 仅贴355元、255元（具体请致电垂询）

邮购热线 各类主机、配件、正版软件均可邮购！
邮购玩友注意：汇款时请写明所需物件、地址、姓名、联系电话，以便联络！

持此广告可购买本店特价物品！

PS Ⅱ免引导机入市啦!!!

PS Ⅱ 30001型(全套)	2080元	NGC	1200元	DC机	600元起
PS Ⅱ 30000型(全套)	2650元	XBOX	2380元	GBA 日版	529元
PS Ⅱ 30006型(全套)	2650元	PS 7501型港版	499元	GB彩机(港版)	358元
PS Ⅱ 30001型(原配置)	1200元	PS 9002型港版	548元	GB薄机(日版)	258元
PS Ⅱ 30000型(原配置)	1780元	PSone	630元		

跳水区域

（凡注有"★"标记的为二手碟）

PS Ⅱ正版片

GT Ⅲ	299元
零zero	399元
ICO	339元
侍	429元
郑问三国志	459元
FF10(日版)	399元
鬼泣	329元
鬼武者	249元
雷神Ⅲ	389元
高达0079	355元
高达DX	355元
铁拳TAG	285元
劲舞	295元
魔术师奥凡	339元
合金装备Ⅱ(限定)	599元
实况5最终	259元
★蚊子	199元
格兰蒂亚X	369元
MAXIMO	355元
铁拳4	339元
shadow of memories	355元
保镖	199元
侵蚀险谋	355元
★ZOE	299元
实况足球6	388元
★寂静岭Ⅱ(特价)	299元
FF10(国际版)	329元
鬼武者Ⅱ	359元

PS正版片

双界仪	299元
★英雄战记	299元
电车GO	299元
R4	249元
The 麻雀	159元
街霸EX	99元
同级生Ⅱ	299元
最终幻想4	299元
龙战士	299元
马沙反击	299元
SD高达G世纪	299元
汪达尔Ⅱ——天上之门	299元
★D之食卓	299元
★生化危机Ⅱ	299元
心跳回忆Ⅰ	299元
★超人	299元
妖精战士Ⅰ	99元
村越正海	99元
SNK对CAPCOM	399元
★α外传	229元

DC正版（最后的午餐）

莎木Ⅱ（限定版）	199元
刀魂	65元
格兰蒂亚Ⅱ	99元
索尼克Ⅱ(限定版)	
付CD金币	99元
恋爱(限定版)	
付原装记忆卡	199元
梦幻之星Ⅱ(带帐号)	99元
足球特大号	99元
超时空要塞	65元
疯狂出租车Ⅱ	99元
F1方程式	199元
首都高Ⅱ	99元
欧州足球2K	49元
井上凉子	39元
五目(五子棋)	29元
高达0079	49元
电国GO Ⅱ	49元
AIR	49元
机甲战士	49元
春雨曜日	39元
死亡之屋OX	69元
极之麻雀	39元
火爆拳击	39元
数码暴龙	49元
★阿拉伯之夜	9元
NBA 2k	129元
超一流B级	149元
特大号足球Ⅱ	329元
★SEGA拉力Ⅱ	129元
鬼屋(冲版)	165元
神机世界	165元

电脑战机	155元
V8飞车	149元
GT赛车	125元
生化危机(代号：veronica)	199元
世嘉钓鱼	99元
★街霸Ⅲ	199元
狙击手	199元
七星魔法使	149元
超级冲锋车	165元

SS正版

湾岸赛车	99元
钢铁之女友	159元
街霸 ZERO3	99元
VR战士	29元
X摄影	29元
胜利足球	95元
育成拳击	95元
D字赛车	65元
诞生S	85元
VR足球	49元
太平洋之岚	185元
大战略	165元
育成足球2	159元
邪神降临	99元
GT24赛车	99元
高达0079	59元
钟表怪骑士	49元

本店高价收购各类游戏主机、正版碟及原装配件！

www.plumbook.cn

高价回收
原装二手片
及各类游戏机

上海游戏机地

欢迎全国各地的朋友前来邮购!
主机每台邮费 30 元
正版碟邮费 10 元

邮购(收款)地址：上海市卢湾区复兴中路 277 号　收款人：傅正　邮编：200021

品名	价格
索尼PS II 区	
PS2 主机（日版）（手柄+AV线+电源）可改直读	1880
PS2 主机（欧美版）	1480
PS2 原装硬盘+上网卡+BBunit+FF XI	2780
PS2 原装S端子	180
PS2 原装DVD色差线	228
PS2 原装GT3方向盘（蓝色包装）	980
PS2 原装激光头（一月包换）	450
PS2 原装七键打碟机+游戏	850
PS2 原装钢琴+游戏	850
PS2 铁拳4摇杆	480
PS2 原装手柄	180
PS2 鬼武者	290
PS2 鬼武者2	368
PS2 燃烧战车2	348
PS2 寂静岭2	348
PS2 实况5（最终版）	258
PS2 实况6	410
PS2 GT 东京2001	198
PS2 GT3（限定版）	328
PS2 决战2	298
PS2 VR战士4	238
PS2 ICO（中文版）	298

品名	价格
PS2 电车GO 3（CD × 3）	298
PS2 FF X（国际版）	338
PS2 扎古前线	328
PS2 旧世界遗产	378
PS2 保镖	298
PS2 格兰蒂亚2	298
PS2 格兰蒂亚X	298
PS2 吸血鬼之血	288
PS2 捉猴2001	258
PS2 心跳回忆3	198
PS2 铁拳4	358
PS2 铁拳TT	268
PS2 侍	378
PS2 鬼泣	398
PS2 灵魂黑客2	358
PS2 南梦宫明星滑雪3	328
PS2 监视者	358
PS2 皇牌空战	428
PS2 三国无双2	410
PS2 零 ZERO	398
PS2 DNA	298
PS2 正义味方	298
PS2 骑士物语	298
PS2 大众高尔夫3	298

本店特别推荐产品——史上最强 VGA-《X-RGB2 PLUS》原装万用 VGA · BOX 售价：1580 元

品名	价格
PS2 滨崎步	298
PS2 指挥家	238
PS2 英雄潭2	388
PS2 雷盖亚2	378
PS2 太空5频道2	378
PS2 007占士邦	378
PS2 响尾蛇2	368
PS2 双心	358
PS2 基连野望（日版）	380
PS2 炼金术士　plas	378
PS2 装甲核心3	388
PS2 荒野兵器3	358
PS2 育成足球2002	398
PS2 异度传说	398
PS2 机战IMPACT	468
PS2 提督之决断4	658
PS2 信长野望一岚世纪	658
PS2 降魔默示录	388
PS2 FIFA世界杯足球	358
PS2 Get Go	328
PS2 NBA2K2	378
PS2 盖盖乐（中文版）	358
PS2 绝体绝命都市	388
PS2 心跳回忆3（限定版）	880

品名	价格
PS2 荒野兵器（限定版）	658
PS2 燃烧战车2（限定版）	988
PS2 机战IMPACT（日版限定）	688
PS2 hack 感染扩大	358
PS2 波波罗斯物语（限定版）	580
PS2 波波罗斯物语（普通版）	358
PS2 封神演义2	428
PS2 枪下游魂3 恐龙危机	428
PS2 枪下游魂3（限定版套装）	680
PS2 寂静岭2最期之诗	328
PS2 捉鬼敢死队	388
PS2 花火2（中文版）	328
PS2 GT日内瓦赛车（中文版）	258
PS2 幻想水浒3	388
PS2 空中飞舞4	388
PS2 我的暑假2	358
PS2 恐怖惊魂夜2	388
PS2 乔乔奇妙冒险　黄金旋风	388
PS2 剑豪2	388
PS2 RS	388
PS2 高达战记	388
PS2 铳摹	388
PS2 捉猴子二代	358

品名	价格
世嘉DC 区	
DC 主机	580
DC 数码摄像机+可视电话机	580
DC 原装光线枪	120
DC 原装VGA	98
DC 原装手柄	88
DC 原装记忆卡	78
DC 原装振动器	98
DC 原装鼠标	78
DC 原装千禧限定版手柄（特价）	98
DC 樱大战1（纪念版）	358
DC 樱大战2（纪念版）	358
DC 樱大战3（普通版）	258
DC 樱大战3（限定版A）	588
DC 樱大战3（限定版B）	688
DC 樱大战4（普通版）	435
DC 樱大战4（限定版）	758
DC 樱花大战4（COMPLETE BOX）	1580
DC 莎木1（普通版）	198
DC 莎木1（简装版）	158
DC 莎木1（限定版）	258
DC 莎木2（限定版）	258
DC 永恒的阿卡迪亚	358
DC 永恒的阿卡迪亚（简装版）	98
DC 格兰蒂亚2（普通版）	158
DC 格兰蒂亚2（限定版）	298
DC 卡片召唤师	268
DC 生与死2（限定版）	298
DC 生化危机2	288
DC 维罗尼克（完全版）	358
DC 高达在线	188
DC 高达0079	288
DC 高达DX	438
DC 机器人大战α	298
DC 刀魂	68

品名	价格
DC SNK VS COPARM 2	358
DC 漫画英雄 VS　2	198
DC 少年街霸3	198
DC 街霸三冲	258
DC 99拳皇	248
DC 饿狼	248
DC 街霸方块	228
DC D之食卓2	148
DC 太空5频道	148
DC 恐龙危机	148
DC 索尼克2（10周年限定版）（特价）	88
DC 梦幻之星1（特价）	68
DC 梦幻之星2（特价）	98
DC 索尼克1（特价）	28
DC 原装千禧限定版手柄（特价）	98
DC VR射手2（特价）	88
DC 特大号1（特价）	68
DC SEGA拉力（特价）	68
DC V8战车（特价）	98
DC 魔剑X（特价）	68
DC 电车GO 2（特价）	58
DC 水上快艇（特价）	98
DC M3（特价）	68
DC 死亡枪战（特价）	68
DC 怪兽高成（特价）	58
DC 超能大战2012（特价）	48
DC 特搜英雄大作战（特价）	78
DC 滑雪（特价）	58
DC 五目连珠（特价）	28

品名	价格
DC 麻将（特价）	28
DC 弹珠台（特价）	28
DC 温泉2（特价）	28
DC A.I.R（特价）	68
DC 向北（特价）	78
DC 井上凉子（特价）	58
DC 春雨耀日（特价）	58
DC 模拟主题公园（特价）	98
DC M3（限定版）（特价）	128
DC 炼金士1+2（限定版）（特价）	158
DC 仲夏之夜（限定版）送原装记忆卡+CD（特价）	118
DC 黄金国之门全集（1-7卷）（特价）	1450
DC SPWAN	98
DC 特大号2	258
DC J联盟足球	298
DC　2	158
DC 梦游美国	198
DC 18	158
DC 潘市赛车	158
DC SEGA GT	98
DC 房间号码203	258
DC NBA 2K	98

品名	价格
DC NFL 2K	78
DC 七星魔法使徙	98
DC L.O.L	198
DC 僵尸复仇	158
DC 出租英雄	158
DC 装甲核心	128
DC 能量宝石1	98
DC 能量宝石2	198
DC 暴力高尔夫	68
DC 守护者之剑	68
DC　（初回限定版）	68
DC 火焰圣母	288
DC 零式枪手2	258
DC 我的女神	198
DC 拳皇2000（预定）	380
DC　2	480
DC 左藤由香	188
DC Memories off 2nd	358
DC 漫画同人会（普通版）	358
DC 漫画同人会（限定版）	588
DC My.Morry.May	435

品名	价格
任天堂NGC 区	
NGC 主机+手柄+电源	1580
松下Q	2780
NGC 原装S端子	220
NGC 原装DVD色差线	280
NGC 原装D端子线	280
NGC 原装VGA线	380
NGC 原装手柄	228
NGC 原装遥控手柄	380
NGC 生化危机（限定版）	428
NGC 蓝色风暴	248
NGC 猴子球	298
NGC 路易冒险	298
NGC 大乱斗	438
NGC 星球大战	428
NGC 索尼克2	350
NGC RUNE	388
NGC VR足球3	390
NGC PIKMIN	428
NGC 巨人（送记忆卡）	438
NGC 动物之森+	438
NGC NBA	390
NGC 动物番长	428
NGC 激斗封神	428
NGC 血腥咆哮	428
NGC 超级炸弹人	438
NGC CAPCOM VS SNK 2加强版	328
NGC 阳光马里奥	438
NGC 沙滩排球	438
NGC 神机世界加强版	438
NGC 梦幻之星1+2	438

品名	价格
索尼PS 区	
PSone 主机全套	580
PSone 主机+原装液晶屏套机	1280
PS 主机（7501、900X）	580
PSone 原装记忆卡	98
PS FF7（国际版）	338
PS FF7（美版）	248
PS 宿命传说	280
PS 幻想传说	280
PS 永恒传说	450
PS	280
PS 放浪冒险潭	240
PS 燃烧战车	180
PS 燃烧战车（完全版）	280
PS 妖精战士1	280
PS 妖精战士2	180
PS 妖精战士3	280
PS 少年街霸3	280
PS 陆行鸟迷宫	280
PS 时空之轮2	240
PS 机战α	280
PS 刀魂	180
PS 皇家骑士团	280
PS 异度装甲	240
PS 失落的古代文明1	260
PS 失落的古代文明2	260
PS 寂静岭	260
PS 寂静岭（PSone books）	180
PS 机战F	250
PS 机战F（完结篇）	250
PS 乔乔奇妙冒险	180
PS 伦敦精灵侦探团	190
PS 圣剑传说	240
PS 寄生前夜2	240
PS 浪漫沙加	240
PS 浪漫沙加2	240
PS FFT	240
PS 精灵之路	240
PS 机战α（限定版）	788

品名	价格
微软XBOX 区	
XBOX 主机	1880
XBOX 生与死3摇杆	480
XBOX 原装DVD色差线+光线输出	280
XBOX 原装DVD摇控器	290
XBOX 记忆卡	350
XBOX 生与死3	328
XBOX 幻魔鬼武者	328
XBOX UFC 2	298
XBOX 斩-歌舞妓	298
XBOX 老鼠冒险	388
XBOX 空中力量2	388
XBOX 天空	358
XBOX 寂静岭2最期之诗	388
XBOX DOUBLE-STEAL	388
XBOX 喷射小子未来篇	428
XBOX 枪之女神	438
XBOX HALO	438
XBOX 拉力赛车	438
XBOX 女神餐馆	438
XBOX 疯狂出租车3	448
XBOX 丛-MURAKUMO	448
XBOX 铁骑（连原装控制器）	1680

品名	价格
任天堂GBA 区	
GBA 主机（日版）	530
GBA 主机（港版）	490
GBA 拳皇限定版主机	980
GBA 原装拷贝卡256M	1550
GBA-NGC 连接器	148
GBA 原装保护膜+擦布	50
GBA 原装屏幕保护盖	50
GBA 原装电源	180
GBA 原装充电器	320
GBA 正版洛克人EXE	180
GBA 正版游戏王5	250
GBA 正版游戏王（特别版）	180
GBA 正版游戏王6	380
GBA 正版蜜蜂冒险	180
GBA 正版玛莉欧	180
GBA 正版玛莉欧2	280
GBA 正版火焰文章	340
GBA 正版铁拳	180
GBA 正版龙战士2	340
GBA 正版拳皇EX	258
GBA 正版光明之魂	390
GBA 正版恶魔白夜协奏曲	380
GBA 正版黄金太阳2	340
GBA 正版超魔界村R	340
GBA 正版机器人大战R	390
GBA 国产卡45元起	

品名	价格
百代WS 区	
WSC 主机	358
WSC 新版主机	488
WSC FFI	298
WSC FF II	298
WSC FF IV	358
WSC 仙界传2	268
WSC 蓝色之翼	288
WSC 卡片英雄	258
WSC 宇宙战舰	198
WSC 机动战士Ver 1	248
WSC 机动战士Ver 2	248
WSC 机动战士Ver 3	338
WSC 前线任务	388
WSC 妖精战士	348
WSC WITH YOU（特价 限定版送手办、卡片）	298

品名	价格
经典收藏区	
SFC 天外魔境ZERO（72M）	380
SFC 浪漫纱加3	290
SFC DQ V	280
SFC DQ VI（全新）	350
SFC 三国志4	280
SFC 圣剑传说2	190
SFC 真女神转生2	250
N64 口袋妖怪（金银）	280
N64 皇家骑士团64	280
N64 机器人大战64	380
N64 萨尔达传说	280
N64 玛莉欧64（加强版）	280
SS 拳皇95（连加速卡）	180
SS 幽灵（8CD）	380
SS 东京番外地	180

想了解更多产品，请来电咨询！

持此广告购DC产品满百元者，可获赠正版索尼克或波斯王子一张！

邮购（收款）地址：上海市卢湾区复兴中路 227 号近黄陂南路（原复兴中路 200 号中迅上海 DC 代理）乘公交 17、24、864、109、23、18 路大桥一线、地铁一号线可到。

电话：021-53063358

话梅杂志&3DM SM

www.plumbook.cn

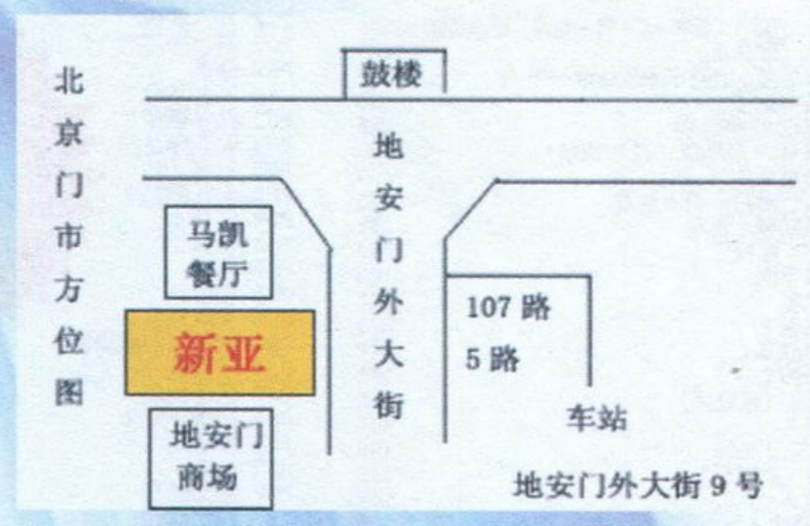
Gnet航天新亚數碼科技有限公司

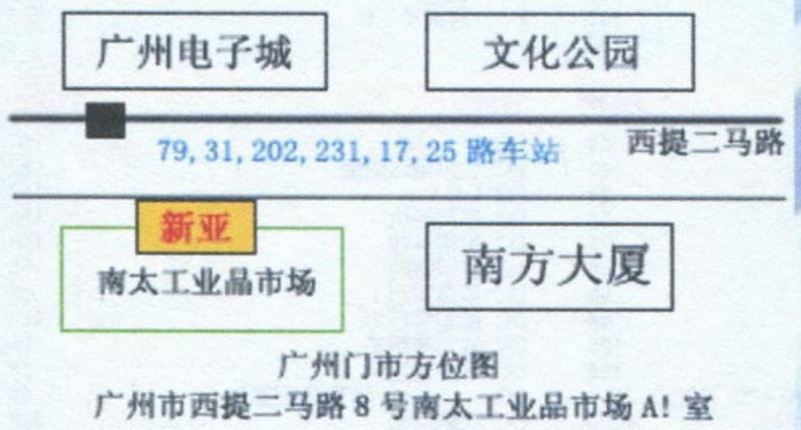
新亚电玩 WWW.CHINAGNET.COM

中国专业游戏网WWW.chinaGnet.com

网上游戏商城:新方式、新感觉，天涯海角，游戏共享

北京新亚游戏商城： 300平方米超大规模营业面积，
提供：游戏产品零售、批发、维修全方位服务！
地址：地安门外大街9号，地安门百货商场往北100米
电话：（010）64043781、84021035





广州新亚游戏商城： 面向全国开展批发及邮购业务，也为本地顾客提供零售及维修服务！
地址（及邮购）：广州市西堤二马路8号南太工业品市场A1室　邮编：510130
电话：（020）81011337、81011313 传真：020-81291258
邮购收款人：熊健

北京批发部地址： 朝阳朝外头条甲93号瑞丰大厦206室
电话：（010）65924095　传真：（010）65958264
电子邮件：game@chinagnet.com

北京新亚次世代部

北京新亚电脑游戏部

北京新亚掌机部

新亚维修工作室

广州新亚批发邮购部

新亚最新推出会员VIP卡

上新亚玩友沙龙，免费试玩游戏！

凡在新亚一次性消费满3000元或一年内累计满5000元，及在新亚论坛积分前列者均可获得贵宾卡一张！详情参见www.chinagnet.com新闻及论坛公告！

北京新亚电玩商城外景

持此广告至新亚购物可享受一定优惠，具体办法请向门市咨询！

www.plumbook.cn

上海瑞通玩具

上海瑞通玩具是一家集各类游戏主机和原装高达模型的专卖店。我们售出的商品都有可靠的质量保证和良好的售后服务。本店还专业维修各种游戏主机。所有商品均与日本同步。（回收各游戏主机和原版游戏，可以旧换新。）

地址：上海市长宁区天山路698号（近古北路）
公交：71 74 72 808 941 856
邮编：200336
电话：021-62747631
联系人：凌先生

持此广告购PS II主机可抵扣80元！

丰富的正版游戏，
看中哪一款了吗？
快来哦！
长年现货供应，无需预定，随到随买。

掌机区

丰富的GBA卡带让你挑个够，另外还有GBC、NGP、WSC等各种掌机和卡带。爱好掌机的朋友来看看吧。

模型区

各种原装高达模型专卖，HG、MG、PG等各种型号满足不同爱好者的需求。新到GP03初回限定版，ABS树脂，内付原版DVD一张，高达FANS们千万不要错过哦！

上海智力苑电玩超市

持此广告购主机者均获赠PS II游戏人物T恤壹件。

暑假了，到我们这里来看看！让您感觉一下从未有过的GAME气氛。

好酷喔！

新到一批游戏人物T恤衫，有几千种图案任您挑选，现场制作，现场拿货。只要您能想到，我们就能做到……

另新到一批PS II台湾珍藏版游戏！

本公司开业八周年以来，一直以“新、快、齐”为特色，完善的售后服务为宗旨，深受广大玩家的信赖，为了回报玩家，特此推出暑期电玩让利大行动：

PS2主机 全套（主机+AV线+原装手柄）免引导

暑期特价 1400元（不做虚价，现货供应 注：每台主机均有原始开机画面）

看不懂的价格，但却是事实哦！

专业维修各种主机 现场维修

零售兼批发台湾DVD动画、卡通D5、D9
卡通游戏人物T恤衫、手办、卡通扑克近百种
GBA主机 4××
GBA所有节目 15元搞定？？

希望与全国各地游戏机店家合作，共同开拓PS2主机市场。

- 闸北总店：上海市汾西路652号（公交46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达）（现场改装，只限总店）
  联系电话：021-56884803　传　真：021-66830188
  邮编：200435　收款人：孙建伟
- 普　陀　店：上海市岚皋路113号
  联系电话：021-52900732　联系人：孙小姐

www.plumbook.cn

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币 8.8 元

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn