

游戏机实用技术

7 2002年4月A
TV GAME半月刊

NGC
期待巨献
生化危机迷你特辑
PART2



荟萃劲爆游戏资讯

PLAYSTATION MEETING2002 召开!

网络版《生化危机》属于PS2

AOU2002 娱乐展全面报道

日版 XBOX 发售详尽报道

山内溥宣布将于6月退任

高桥名人今安在?

PS2 大作如林

最强足球游戏 WE6 公布

VF4 道场开张大吉

《异度传说》序章小说攻略迅速始动

DC 不朽之作

《风来之西林外传》完胜攻略

樱大战4 恋爱吧,少女

GBA 魅力大作

恶魔城 白夜协奏曲

WE GBA

研究中心

FF X 国际版 120小时研究报告

天籁之音——光田康典

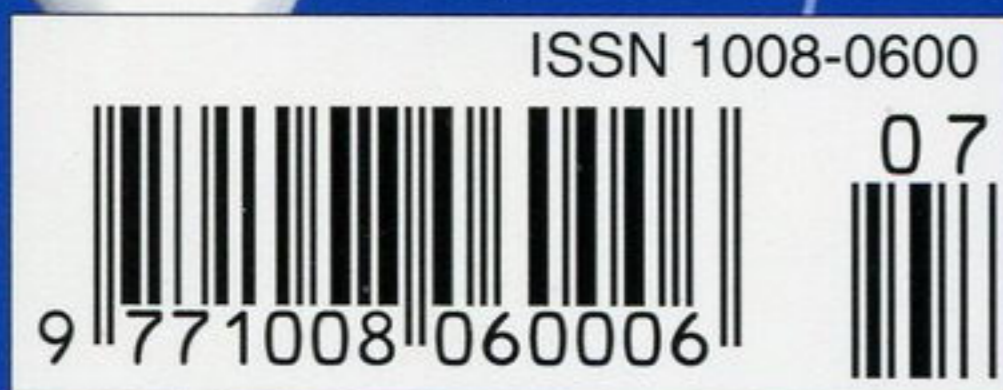
史上最豪华的掌机——GP32

玩家贴心奖第一期中奖名单公布!
半月刊集刊标活动中奖名单公布!

日版 XBOX 评析

争渡, 争渡.....

本期赠送《铁拳4》精美海报



深圳华城新机地

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性 AV&GAME 店。一直以来“新机地”就能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品。跨入马年，“新机地”将在原先的零售业务的基础上，展开多项特色业务，以答谢新老顾客对本店的厚爱。具体如下：

- ★主机、游戏 AV 器材精品的邮购业务。第一时间拥有心爱的主机、游戏的最佳选择！款到 EMS 发货，国内最长 4 天抵达。
- ★主机、游戏 AV 器材的批发业务。长期以低价位批发各类主机、游戏及周边精品，各位商家切莫错失大好商机。
- ★购原装游戏送日本原厂海报活动。购买本店原装游戏，均有机会得到由本店送出的日本原厂大幅海报！近期游戏大作海报尽收眼底！名额有限，送完即止。

XBOX、PS2、NGC、GBA 原装配置特价发售！



XBOX 普通版：2540 元 PS2 3000 型：2030 元 NGC：1800 元 GBA：498 元

以上价格为时价，略有浮动可能。

《MGS2》精品第二波！

《MGS2》原厂人物手办，有银色特别涂装版以及原色版两款。分别有 Snake、雷电、左轮、奥尔加、敌兵、MG RAY、Otacon 博士以及特别版雷电 8 种！身为 MGS 忠实 FANS 的你难道不想拥有这样一套令人羡慕的手办吗？
《MGS2》KUBRICK 系列玩具，共有 Snake、左轮、奥尔加、敌兵（分为 AB 两款）、Otacon 博士 8 款，造型可爱，市面难寻！



XBOX 限定版限量发售！

最强机能、最炫画面、最高性价比的 XBOX 已正式推出日版，而全球限量 50000 台的限定版 XBOX 更是物超所值！不但附送高端的专用色差端子，还附送刻有主机编号以及微软主席比尔·盖茨签名的钥匙链！除此之外，还有《死或生 3》、《街头喷射小子未来版》、《幻魔鬼武者》、《光环》、《寂静岭 2 最初的诗》等大量 XBOX 美、日版游戏可供选择！



《格兰蒂亚 X》限定版！+ 原装游戏攻略本

附送精美怀表一块，再配合原装游戏攻略本将使您完全融入《格兰蒂亚 X》的世界！

《最终幻想 X》手办系列

《最终幻想 X》手办系列，各角色的神态被刻画得栩栩如生，绝对物超所值！特别介绍原装“《最终幻想》系列”著名的“无敌之龙”巴哈姆特手办！气势十足的造型能为你的小世界增光添彩！



《VF4》专用街机摇杆



《VF4》专用街机摇杆，玩《VF4》没有 HORI 推出的专用街机摇杆怎能算得上是完美？专用街机摇杆能够让你体验 100% 的街机感觉！最强的 3D 格斗游戏，尽享掌握！

NGC 兼容机“Q”

松下可播放 DVD 的 NGC 兼容机“Q”以及大量 NGC 最新游戏，包括《生化危机》在内的数款超人气游戏尽在其中！Q 极富现代感的外观设计再加上完备的 DVD 播放功能绝对称得上是游戏主机的典范之作！



全国最具规模的深圳华城新机地 AV&GAME 店，现有 4 家分店，游戏 AV 器材精品应有尽有。现已展开主机、游戏及 AV 器材的批发、邮购业务，欢迎来人来函洽谈查询。

地址：深圳市罗湖区新园路西华宫 207A1 (518001)

电话：0755-5156912 (查询电话) 0755-2286364

传真：0755-5198828

联系人：杨宇红 (5156912) 杨永刚 (汇款人)

NAMCO 的 RPG 之最大作已经推出！厚重的世界观设定将续写《异度装甲》在玩家心中所留下的美好回忆！其“千禧限定版”绝对是“异度 FANS”们的最佳选择！除了游戏本体之外，还附送 KOS-MOS 手办、精美文件夹、钥匙扣以及游戏的原画设定、用语解说集！

《异度传说》千禧限定版！



粉红色精致外包装+特制游戏封面+维妙维肖的 6 个女主角 Q 版手办+所有女角色的彻底介绍别册+游戏音乐原声 CD+特制游戏主题挎包=《心跳回忆 3》限定版！

《心跳回忆 3》限定版！



日本最新游戏杂志有售！

日本最新游戏杂志，包括权威杂志《FAMI通》、《电击 P S》、DVD 杂志《GAMEWAVE DVD》，与日本同步上市。



《樱大战 1~4》限定套装有售！

游戏原声 CD 系列

《鬼武者》、《莎木》、《MGS2》、《格斗之王 2000》、《最终幻想 X》等数款大作原声 CD 有售！



目录

Tot. 52

Tot.52 2002-04-01



索引

GAME INDEX

ARC	
合金弹头 4	32
DC	
风来之西林外传 女剑士飞鸟见参	35 43
漫画同人会	47
太空频道 5 第 2 集	33 37 71
ELYSION 永远的 Sanctuary	31
樱大战 4 恋爱吧, 少女	22
GBA	
恶魔城 白夜协奏曲	21
世界足球 胜利 11 人	30
铁拳 ADVANCE	71
炸弹人 MAX2	36
NGC	
生化危机	18
VR 射手 3 Ver.2002	36 71
PS	
东京魔人学园外法帖	33
世界足球 胜利 11 人 2002	30
PS2	
超级机器人大战 IMPACT	26
大盗伍佑卫门	71
格兰蒂亚 X	34
扣杀球场 职业对抗赛	34
异度传说 一章 力的意志	36 50 71
太空频道 5 第 2 集	33 37 71
三国志战记	34 71
侍	36 42
世界足球 胜利 11 人 5 最终进化版	71
世界足球 胜利 11 人 6	28
生化危机 枪下灵魂 2	71
VR 战士 4	33 38 71
最终幻想 X 国际版	33 62 71
XBOX	
幻魔 鬼武者	34
寂静岭 2 最后的诗	35
死或生 3	15 35
铁骑	25
信长的野望 岚世纪	35

2	游戏情报站	SOUL
2	PLAYSTATION MEETING 2002 召开!	
2	好莱坞将开拍《铁拳》电影	
3	“AOU2002” 娱乐展报道	
5	山内溥终于正式宣布将于 6 月底退任	
6	《生化危机》网络版公布!!	
7	梦之对决降临 PS	
10	争渡、争渡……	
13	至爱排行榜	ACE 飞行员
14	特报	
14	XBOX 首发游戏大检阅	
16	机能强大的韩国掌机——GP32	
18	前线狙击	
18	《生化危机》迷你特辑 PART.2	
21	恶魔城 白夜协奏曲	
22	樱大战 4 恋爱吧, 少女	
25	铁骑	
26	超级机器人大战 IMPACT	
28	世界足球 胜利 11 人 6	
30	世界足球 胜利 11 人 2002	
30	世界足球 胜利 11 人	
31	ELYSION 永远的 Sanctuary	

32	合金弹头 4	
33	黄金眼	GOUKI
37	特快专递	
37	太空频道 5 第 2 集	
38	VF 道场	
42	侍	
43	攻略透解	慕容非
43	风来之西林外传 女剑士飞鸟见参	
47	漫画同人会	
50	异度传说 一章 力的意志	
55	游戏动漫园	D·S
58	游戏立方	多边形
62	研究中心	纱迦
62	最终幻想 X 国际版	
66	天籁之音 光田康典	
68	世界足球 胜利 11 人 5 最终进化版	
70	大盗伍佑卫门	
71	火热秘技	
72	玩友自由谈	GOUKI
77	读编往来	纱迦
封面	《太空频道 5 第 2 集》女主角乌拉拉	
封底	荒野兵器进化版 3	

郑重声明

未经本刊同意并书面授权, 任何单位或个人不得以任何方式使用本刊刊登的所有内容(属本刊转载的部分除外)。对恶意侵犯本刊版权者, 本刊将依据《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》、《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》中的有关规定向其追偿本刊所有被侵权权益的损失。

欲向本刊投稿者, 请仔细阅读以下声明, 如向本刊投稿, 我们都视为投稿人同意以下条款:

1. 投稿人应确保拥有所投稿件之完全著作权且未侵犯任何单位或个人的著作权。
2. 如本刊采用了投稿人的稿件并支付稿酬, 则投稿人完全授予本刊自行编辑、修改和使用此稿件的权力, 本刊不须再次征求投稿人同意和再次支付稿酬。
3. 投稿人如已将稿件投向本刊, 在本刊回复采用或者未得到回复但尚在本刊反应期内(使用 Email 或 ICQ 方式投稿的, 从稿件到达对方服务器时开始计算, 本刊反应期为 30 日; 使用信件方式投稿的, 从发信方邮局的邮戳所示日期开始计算, 本刊反应期为 60 日)或者本刊已经采用的情况下, 投稿人不可以再同意其他单位或个人以任何方式使用该作品。如有违反, 本刊有权不支付稿酬, 并对给本刊造成的损失和影响保留法律追究的权力。

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: 刘 洋 庄 杰
韦 波 蔡 汝 毅
翟 雷 王 恩 雷
王 超 刘 志 凌
徐 翔 王 树 彬
王 天 傲

主 办: 甘 肃 省 科 学 技 术 协 会
出 版: 游 戏 机 实 用 技 术 杂 志 社
印 刷: 深 圳 中 华 商 务 联 合 印 刷 有 限 公 司
发 行: 兰 州 市 邮 政 局
邮 发 代 号: 54-98

编 辑 管 理: 《游 戏 机 实 用 技 术》编 辑 部
通 信 地 址: 兰 州 市 欧 家 庄 邮 局 99 号 信 箱
邮 政 编 码: 730000
电 话: 0931-8668378 8659190
传 真: 0931-8496387
Email: ptf@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国 际 标 准 刊 号: ISSN 1008-0600
国 内 统 一 刊 号: CN62-1137/TN
广 告 许 可 证: 甘 工 商 广 字: 6200004000011
广 告 代 理: 北 京 圣 德 龙 广 告 有 限 公 司
出 版 日 期: 2002 年 4 月 1 日
定 价: 人 民 币 8.80 元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

事件 EVENT

PLAYSTATION MEETING 2002召开! 气势如虹的PS2网络游戏阵容公布!

2月13日,索尼电脑娱乐公司(SCEI)召开了名为“PLAYSTATION MEETING 2002”的发表会,会上回顾了SCE到目前为止所取得的成就,但主要内容则是PS2今年的重头戏——宽带网络计划的展开。

2001年12月,SCEI就宣布与SO-NET、YAHOO! BB等ISP(互联网服务提供商)合作,这次具体宣布了更多的合作内容。

会上SCEI社长兼CEO久多良木健强调宽带(BROADBAND)时代已经提前到来,今后将会展开动画及音乐的广播业务,但这些网络服务都会以游戏为中心内容。另外他还提到,现在的游戏都被划分为ACT类、RPG类、SLG类等,但到了未来,游戏接上网络后,就会有产生更多不同形态的玩法。例如多人参加型、通信对战型、交流型、数据追加型等新的玩法。

会上最引人注目的就是各大游戏制作商所开发的网络游戏的介绍。目前正在顺利开发中的游戏有ATLUS的“多人同时玩RPG”、NAMCO的《NAMCO SPORTS ONLINE》;FROM SOFTWARE公布了《装甲核心Σ》(ARMORED CORE Σ);SEGA公布了《滚滚温泉PS2》、《百剑》;SCEI公布了《妖精战士ONLINE》(ARC THE LAD ONLINE)等等。



▲久多良木健在SONY集团中扮演着重要的角色。

会上还有几家开发商都对各自的网络游戏进行了简短的说明。对《FFXI》进行说明的是PRODUCER田中弘道及DIRECTOR石井浩一。“两年前就开始开发《FFXI》了,那时宽带的形式还不太明朗。直到最近《FFXI》的β测试开始后宽带才到来。网络游戏就像是活生生的生物一样,所以用只读的DVD是表现不出来的,一定要借助于硬盘来表现。”另外石井还说:“以前以为网络游戏只是像单纯的聊天一样,但试过以后才知道网络给人以不一般的感动,会让人就像是小时候放学后就开始想接下来要和谁去玩一样兴奋。”

接下来是POLYPHONY DIGITAL的山内一典发表关于《GT赛车ONLINE》的介绍。他说到“游戏的制作相当花时间,对游戏进行实时更新也是很困难的。但是在网络游戏上,游戏进行实时更新成为可能。”看来,《GT赛车ONLINE》将会着力于新数据的更新。

来自SCEI的PRODUCER小林康秀也公布了《大众高尔夫ONLINE》(みんなのGOLF オンライン)。他说:“高尔夫游戏和网络可以有很强的结合性,比如说游戏中一边和对手愉快地聊天,一边打球。这样,通过网络,游戏就能够再现玩高尔夫的真实乐趣。”

CAPCOM方面由船水纪孝说明了赛车新作《auto modellista》的网络功能,游戏可以由玩家让自己所作出的赛车和其他玩家进行交换,也能和其他玩家交谈、比赛等。不过最让人吃惊的还是《网络版生化危机》的公布(详见软件部分新闻)。

最后登场的是光荣的灵魂人物シブサワユウ,他公布了可以多人参加的



▲PS2+宽带, SCE越来越注重网络了。



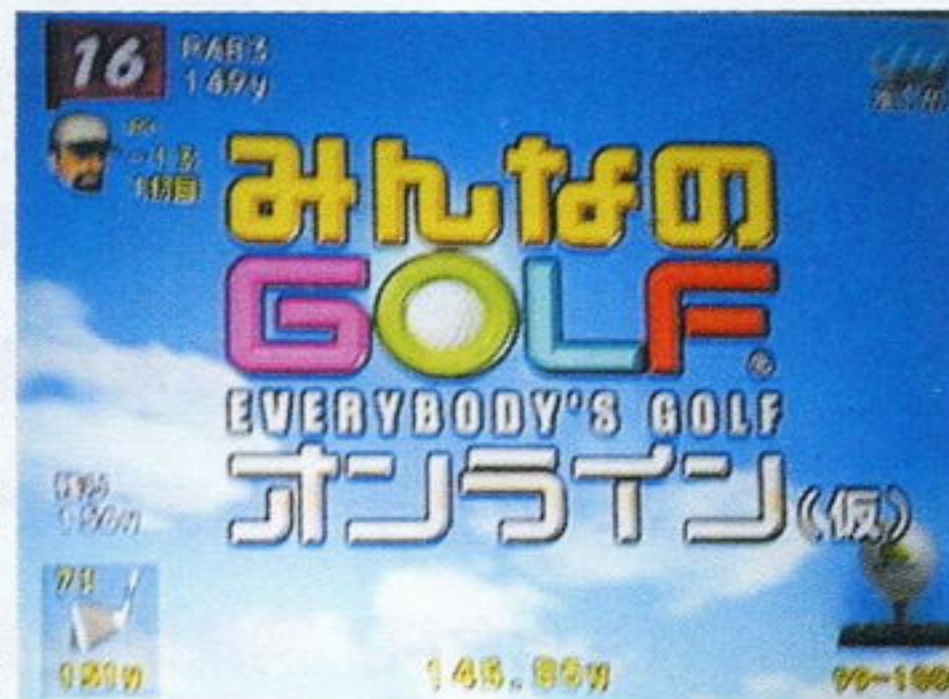
▲会上最令人吃惊的就是船水所公布的《网络版生化危机》。

RPG《信长野望ONLINE RPG》,预定将于2002年秋天发售。

会上还公布了一些最新作品的映像,如NAMCO的《PROJECT VENUS》(金星计划),该游戏以人类的最后100天为故事背景,画面上类似NAMCO的另一部已发售作品《第七军团》;NAMCO暂时以《3D飞行模拟》命名的游戏也预定将会在游戏发售后再给玩家不断传送新的机体资料、下载新的任务。KONAMI方面也表示将会以“《实况》系列”为首让他们的运动游戏及音乐游戏逐步网络化。

PLAYSTATION MEETING也公布了最新的PS及PS2游戏全球销售排行榜,PS2游戏的热销是很明显的。首先排在第一位的是SCE的《GT赛车3》虽然游戏在日本没能达到和前作一样辉煌的成绩,但在欧美销售形势看好,因此软件的总销量仍然达到了惊人的660万套。而《MGS2》则在全球范围内都取得了极好的销售成绩,欧洲版于3月8日才发售,但其预定量却已经突破了157万套。值得注意的是,几个在日本无人问津的美版游戏也获得了出人预料的人气,如《GTA3》(《侠盗高飞3》),没有发行日版,单在欧美两地就获得了440万的销量、《哈里·波特》则随小说及电影的全球哈里·波特热而取得了350万的销售成绩。

《GT赛车3》	SCEJ
《METAL GEAR SOLID 2》	KONAMI
《侠盗高飞3》	TAKE 2
《最终幻想X》	SQUARE
《哈里·波特》	EA
《MADDEN NFL 2002》	EA
《鬼泣》	CAPCOM
《托尼·霍克职业滑板选手3》	ACTIVISION
《鬼武者》	CAPCOM



▲《大众高尔夫ONLINE》的标题画面。

世界で大ブレイク (-2002/01)		
グランツーリスモ3	SCEJ	660万枚
メタルギアソリッド2	コナミ	450万枚
Grand Theft Auto 3	Take 2	440万枚
ファイナルファンタジーX	スクウェア	400万枚
ハリー・ポッター	EA	350万枚
マッデン NFL 2002	EA	220万枚
デビル メイ クライ	カプコン	220万枚
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	210万枚
鬼武者	カプコン	200万枚

特报

SCOOP

继《古墓丽影》的成功之后 好莱坞将开拍《铁拳》电影

虽然《古墓丽影》(全名为《Lara Croft: Tomb Raider》)电影在一些玩家口中有着这样那样的恶评,但电影仍在很多方面忠实于游戏原著,也在全球范围获得了票房成功。“《铁拳》系列”和《古墓丽影》一样是全球范围内最成功的电子游戏之一,有鉴于此,电影制作商们自然会开始争夺《铁拳》电影版的制作权。在经过一番激烈的竞争后,最终由美国的Crystal Sky夺得了《铁拳》电影版的制作授权,预计将投入6000万美元的制作费用。电影版的制作将由3家厂商共同合作,包括Crystal Sky、日本的Gaga Communications及《铁拳》游戏的创造者NAMCO。Crystal Sky的总裁兼CEO(首席执行官)Steven Paul说:“我和Gaga的CEO藤村



哲哉很久以前就想合作拍摄一部商业大片了。我也和藤村哲哉以及NAMCO的社长中村雅哉有超过12年的深厚友谊。现在《铁拳》就是实现我们共同梦想的最完美的游戏。”不过《铁拳》电影的上映日期可能会让人有些失望，电影预计将于2003年夏天开拍，2005年在全世界上映。这样离电影的放映还有3年，希望这不是真正的公映时间。电影的剧本及脚本还没有完全确定，但是演员方面却已经确认将会有众多有名的明星加盟，真是让人期待呀。

据最新的统计数字表明，《铁拳》全系列已经在全球售出了惊人的1800万套！这还不算上即将于2002年面市的《铁拳4》！

事件 EVENT

“AOU2002 娱乐展” 报道 各厂充满创意的设计让人眼界大开

AOU是全日本娱乐设施营业者联合会(All Nippon Amusement Machine Operators' Union)的简称，直接地说，就是日本的街机业联盟。每一年AOU都会举办1次AOU展会，今年的展会名就叫做“AOU2002 娱乐展”。于2月22日、23日召开，其中22日只向厂商开放。

各街机厂商于当日云集于幕张的国际会展中心，尽情地展示自己的最新作品，各部作品充满了创新意识，让人眼界大开。

街机业老大仍然是SEGA，这次展出，可以看到SEGA的游戏充满了创意的新作。

应用了与《VR战士》类似的IC卡系统的新足球游戏《WORLD CLUB CHAMPION FOOTBALL Serie A2001-2002》



▲SEGA SHOW GIRL之《SOUL SURFER》，着装前卫。

(世界俱乐部冠军足球甲A2001-2002)因为有记录玩家个人资料的IC卡，游戏的类型也与以往的足球游戏不同，它属于育成型。玩家可以育成属于自己的球员再与其他人联机进行对战。一张IC卡最多可以培育16人。

《The Maze Of The Kings》一款以金字塔内部和沙漠为舞台的光枪射击游戏。游戏采用新的“随机地图系统”，玩家每次开始游戏地形都会不同，同时游戏还有“装备选择系统”，游戏也支持两人同时游戏，可以说是充满了创新要素的光枪射击游戏。

另外，SEGA也展出了打字游戏《鲁邦三世 THE TYPING》等等其他PUZZLE益智类游戏。当然新街机基板TRIFORCE也是少不了的。

NAMCO的展台主要以展示冷兵器格斗游戏《灵魂能力II》为主，游戏已经有9名角色可供试玩，而且角色的2P造型也可以选择了！NAMCO同时也展出了各种其他游戏，有同样采用SYSTEM246基板的《职业棒球2002》、采用与PS互换的SYSTEM10基板的益智游戏《パニクルパニクル》、节奏游戏《TECHNIBEAT》。

以NAMCO基板开发的挥剑游戏也很引人注目，游戏中玩家需要拿起机台上的剑，并做出各种特定的挥舞动作，机台的感应器就会感应到动作并在游戏中反应出来；游戏的动作设定很有趣，如要防御就要顺着对手的攻击轨道架剑，如要弹开对手的剑就要让剑与对手的攻击方向相垂直，弹开对手后就可以让对手有破绽，进攻的各种挥剑动作则全靠玩家自行发挥了，因此这是一款相



▲NAMCO今年的街机大作离推出日不远了吧？



▲这个老兄正用剑挥得忘乎所以。剑不长眼的，离他远些为妙。(笑)



▲创引券は当店にお申し出下さい。大人1,000円 小学生700円



▲SEGA玩具台前的SHOW GIRL，打扮纯朴。

当爽快的新型体感游戏。KONAMI展台主要是KONAMI原先就策划的“e-AMUSEMENT”，“e-AMUSEMENT”是由KONAMI所设计的让游戏机厅进行全国性联网的大计划，可以让相应的游戏实时地进行全国范围的排名、机厅与机厅之间的联机对战等等。新的游戏如《麻雀格斗俱乐部》不但对应联网，也对应专用的记录磁卡，与《VR战士》同样有着段位认证系统。意在赚取玩家“汗水”的武道+音乐游戏《MARTIAL BEAT》也有展出，运动量方面完全超出了《DDR》。其他KONAMI的经典音乐系列游戏都有最新作展出。《beatmaniaIIDX 7thMIX》则在这一作增加了段位认定模式。

会场设有其他较为引人注目的游戏还包括由韩国MEGA ENTERPRISE出资开发的《合金弹头4》，画面依然细致，角色动作丰富，与系列作有着同样的风格。SAMMY也乘胜追击推出究极华丽的格斗游戏《罪恶装备XX》。



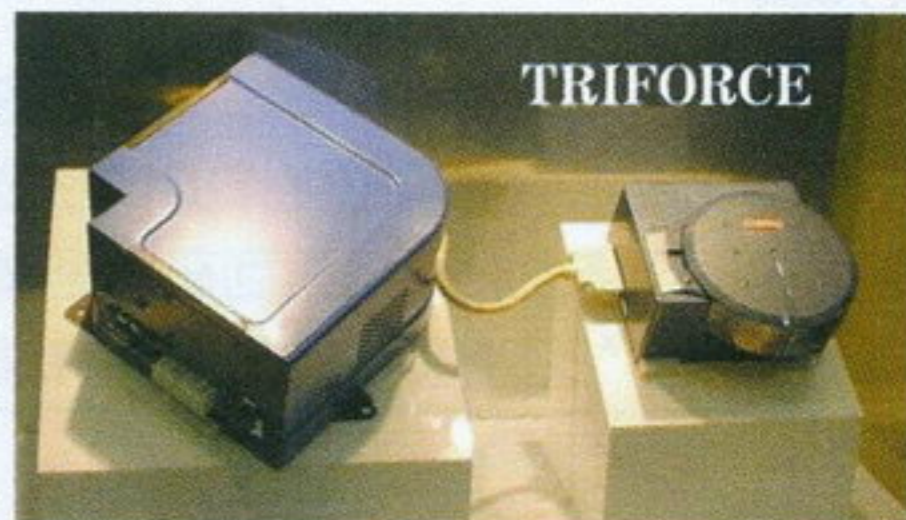
▲《合金弹头4》已经可以实机试玩了。

事件 EVENT

任天堂放开手来与人合作 NAMCO、SEGA与任天堂合作的新街机

2月18日，NAMCO、SEGA及任天堂共同发布了新的街机基板“TRIFORCE”的开发计划。新的街机基板的开发以任天堂的新主机NGC为基础，也就是类似PS2与NAMCO的街机基板SYSTEM246的关系。

关于NAMCO与SEGA的合作，其实早在2001年的9月份就曾经公布过要“共同开发街机用的3D COMPUTER GRAPHIC BOARD”，如今终于是实践了这项计划。相信该街机基板开发之后，在NGC也能像DC及PS2一样很快就能玩到街机上流行的最新游戏。另外由于GBA与NGC具有互动功能，因此“TRIFORCE”也很有可能加入与现在最流行的掌机GBA的互动功能。如果这一功能得以实现的话，那么“TRIFORCE”基板的竞争力将得以直线上升。“TRIFORCE”已在于2月22日召开的“AOU2002 娱乐展”上分别在SEGA展台和NAMCO展台公开展示原型基板。



这种街机底板与家用机主机相兼容的构思，最早实现于90年代中期的街机基板SYSTEM10和PS主机的良好兼容性，让NAMCO及SCE双方都大为受益，之后也有与DC的相兼容基板NAOMI的出现，同样大获成功，既然有成功的例子，任天堂自然也能放心联合两大街机厂商开发这个“TRIFORCE”了。

事件 EVENT

《鬼武者2》制作完毕记者招待会 松田优作长子担任电视广告主角

早在《鬼武者》制作期间，《鬼武者2》就已经开始了制作，并且在2001年初就已经确定了3月7日这个发售日。如今游戏也在2月份就已经制作完毕，并于2月13日举行了记者招待会。

会上几乎所有的头面制作人都登台亮相，可以看出《鬼武者2》仍然是很注重全明星的制作人阵容啊。

CG MOVIE 制作者仓泽干隆



▲比起优作，松田龙平确实是“嫩”了点。

说到，《鬼武者2》的背景设定于安土桃山时代，因此这将是一个比上一代《鬼武者》更为华丽的世界。而曾拍摄过几部特撮电影的雨宫庆太则说到，角色的设计上，除了要满足总制作者稻船敏二必



▲以上从左到右分别为：CG MOVIE制作者仓泽干隆、CG MOVIE导演金田龙、本游戏制作者稻船敏二、音乐制作者岩代太郎、角色设计雨宫庆太以及剧本写作杉村升。

中反应出来；游戏的动作设定很有趣，如要防御就要顺着对手的攻击轨道架剑，如要弹开对手的剑就要让剑与对手的攻击方向相垂直，弹开对手后就可以让对手有破绽，进攻的各种挥剑动作则全靠玩家自行发挥了，因此这是一款相



▲片头CG水平绝对让人叹为观止。 ▲柳生十兵卫的造型非常硬派。

须更有“幻魔感”的要求以外,他还做到了让游戏中的角色的衣装真正具有安土桃山时代的感觉,为此他用到了以前的作品中从未用到过的色彩进行设计,而且人物的衣服素材也使用只有那个时代才有可能有的素材。本作的剧本写作仍然和上一作一样采用FALGSHIP的杉村升,他谈到这次的游戏剧情会以各个配角的故事为中心进行发展,配角们也都是来自历史上实际存在的人物进行改编的。游戏中根据主人公所能带给这个配角的道具的不同,他们就会有不同的反

应,从而引发出不同的剧情,因此玩家即使一遍又一遍地玩游戏,丰富的分支故事仍能让玩家感到乐趣盎然。最后稻船还公布了《鬼武者2》的隐藏要素,上一集中由金城武所主演的明智左马介在通关一次后就可以穿上熊猫装,而这一集中主演松田优作在达成条件后将会穿上电影《探侦物语》中的主角“工藤ちゃん”服装造型,黑色的西装加墨镜,相信一定能让原电影的FANS感动得“热泪盈眶”。



▲斩杀妖魔的爽快感! ▲本作的世界观以上一代要宏大得多。



▲会场外稻船与前来捧场的小岛秀夫谈笑风声。

会上还公布了这次《鬼武者2》的电视广告将由已经踏上演艺界的松田优作的长子松田龙平担任主演。电视广告上,可以看到在一座躺满了武者的大厦的顶部,“玉树临风”地站着的松田龙平。



▲可怜的稻船,他也被拉去做广告了,还是演一具尸体!

会上还公布了这次《鬼武者2》的电视广告将由已经踏上演艺界的松田优作的长子松田龙平担任主演。电视广告上,可以看到在一座躺满了武者的大厦的顶部,“玉树临风”地站着的松田龙平。

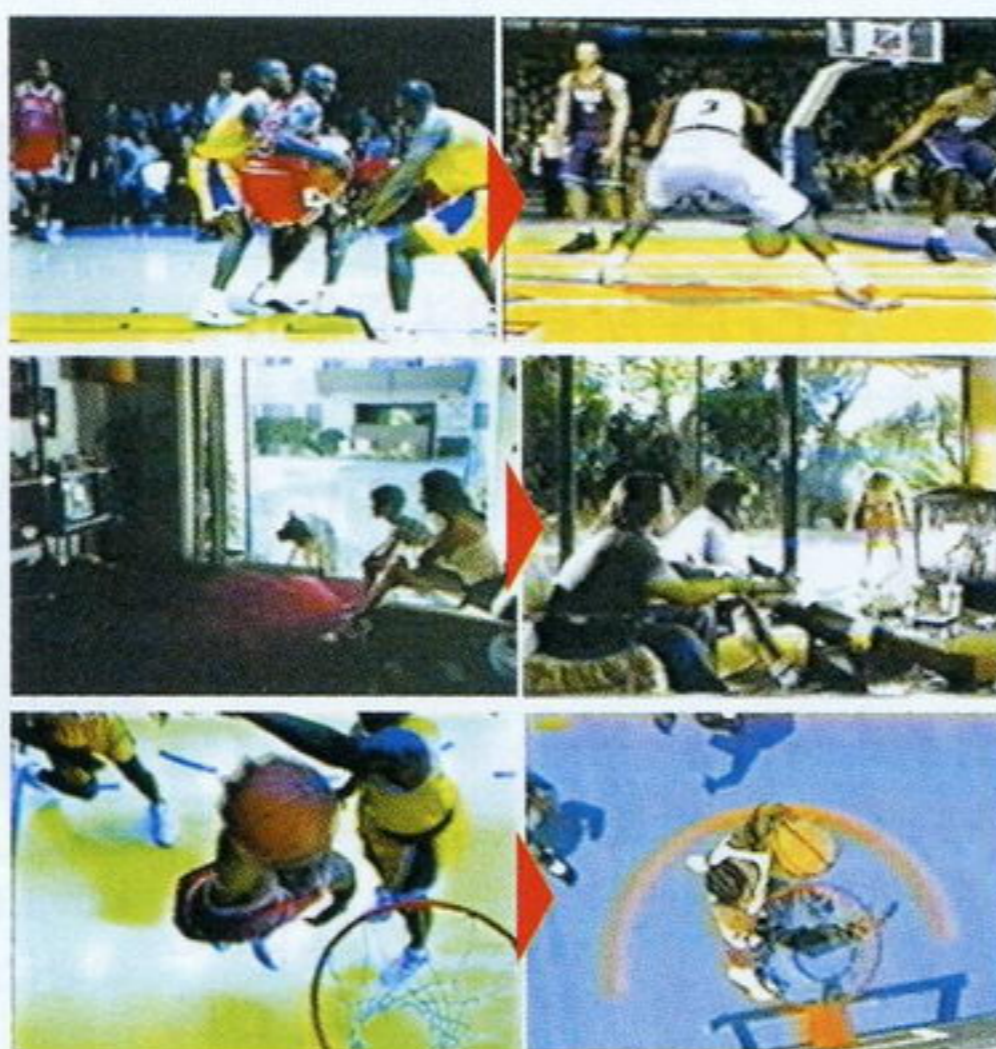
特报 SCOOP

SEGA 运动游戏广告借鉴耐克 耐克公司将 SEGA 公司拉上法庭



全球知名的运动用品品牌耐克(NIKE)于美国时间2月7日在耐克的总部所在地的俄勒冈州起诉美国SEGA的DC部(SEGA OF AMERICA DREAMCAST)以及美国的LEAGAS DELANEY公司。耐克起诉他们侵犯知识产权以及实行不公平竞争。

LEAGAS DELANEY 公司是 SEGA OF AMERICA DREAMCAST 公司的广告代理商,他们制作的《NBA 2K2》的电视广告被指责照搬 NIKE 公司知名广告《Frozen Moment》的场面。SEGA OF AMERICA DREAMCAST 于 2002 年 1 月 22 日开始销售 PS2 版的《NBA 2K2》,并于之前的 1 月 10 日左右开始播放有关的电视广告。虽然广告基本上都是用游戏中的人物造型进行演出,但各个方面都与《Frozen Moment》类似,包括剪辑、主题、登场人物、气氛、节奏、音乐等方面。



《Frozen Moment》是 NIKE 公司于 1996 年制作的独具特色的电视广告,广告描述了公牛队与湖人队之间的一场比赛,迈克尔·乔丹是广告中的主角。广告造价高达 120 万美元,广告于 1996 年至 1997 年 4 月间进行播放,在每家电视台播放一共耗费了 NIKE 公司 560 万美元。由于广告颇受好评,还于 1997 年底由 Anfernee ('Penny') Hardaway 担任广告主角制作了续篇广告《Frozen Penny》。

特报 SCOOP

KONAMI 2001 财政年度的第 3 季度业绩公布

软件界数一数二的老大之一 KONAMI 近日公布第 3 季度(具体时间为 2001 年 9 月至 12 月)的业绩。该季度总销售额为 728 亿 8300 万日元,毛利润为 145 亿 7800 万日元,纯利润为 80 亿 8000 万日元。该财政年度的第 3 季度, KONAMI 的家庭娱乐部门(CS 部门)发行了《MGS2》和《WE5 最终进化版》,健康娱乐部门(HE 部门)的运动俱乐部也表现良好,两部门总和比去年同期增加了 25% 的收入。但“《游戏王 OCG 对战怪兽》系列”不再像去年一样热销,因此整体业绩较去年有下滑。KONAMI 前 3 个季度的总业绩销售额约为 1629 亿日元,比去年减少了 31.3%。



原预定在本季度在美国正式发行的《游戏王 OFFICIAL CARD GAME》卡片延期以及新型柏青哥机开发延期,因此 KONAMI 方面下调了 2001 财政年度的收入预计,预计 2001 财政年度总销售额为 2200 亿日元,毛利润 160 亿日元,纯利润为 135 亿日元。

特报 SCOOP

吃日清泡面, 收集《王国之心》玩偶

即将于 3 月 28 日发售的 SQUARE 超大作《王国之心》发售在即,人气也不断提升,近日又与日本最著名的食品公司之一日清公司有促销合作计划。

日清食品公司将从 3 月 4 日起销售名为“鸡拉面 CUP KINGDOM HEARTS SPECIAL”新型杯面。杯面的包装上就完全采用了《王国之心》的画面,另外每份杯面都带有一个《王国之心》的玩偶,玩偶除了有游戏的原创人物,如主角索拉、利库等人外,也有出现在游戏中的迪斯尼角色,如唐老鸭、古菲狗等,总共有 12 种玩偶,看来要想集齐全部的 12 种玩偶,就至少要买 12 份杯面了(该杯面价格为每份 120 日元)。



全部 12 种!

▲除了利库、凯丽及索拉以外,还有唐老鸭、普路托、古菲狗、小飞象、斑比鹿、美人鱼等角色。



▲杯面是 38 克装……好像只能用来作点心吃。

事件 EVENT

泰达及尤娜登场于秋叶原 PS2 最强 RPG 最新版发售

SQUARE 第一次加入人语、同时又是 PS2 上的第一款超大作 RPG 的《FFX》,于 1 月 31 日又正式发行了英语配音及追加多项隐藏要素的《FFX 国际版》。1 月 31 日当天, SQUARE 在秋叶原举行了发售纪念活动,游戏中主角泰达及尤娜的动作捕捉主演森田成一及青木麻由子在现场为玩家签名售游戏。现场除了销售《FFX 国际版》以外,也销售收录了森田成一及青木麻由子两人所演唱的歌曲的音乐 CD《FEEL/GO DREAM》及带有卡片的《最终幻想艺术博物馆》等《最终幻想》相关商品。



在同一日,《FFX》日美总计销量突破了 400 万套!至此《最终幻想》全系列的销量累计达到了 3800 万套!《FFX》日版于 2001 年 7 月发售,在日本的出货量达到 248 万套,《FFX》美版于 2001 年 12 月在北美发售,一个月之内出货量突破 130 万套,这样加起来,再加上于 1 月 31 日发售的《FFX 国际版》首次出货量为 26 万套,所以《FFX》的累计销量就是 400 万套了。

特报 SCOOP

《周刊 FAMI 通》及《FAMI 通 PS2》总销量突破 6 亿册!



到2002年2月为止，日本最权威的电子游戏综合杂志《WEEKLY ファミ通》(即《周刊FAMI通》)及《FAMI通PS2》两本杂志的销量合计已经突破了6亿册的天文数字。《WEEKLY ファミ通》售价为330日元左右；而《FAMI通PS2》的前身是《FAMI通PS》，为半月刊，于2001年开始将刊名改为《FAMI通PS2》，价格为467日元左右。



两本杂志都是日本最畅销的游戏杂志，总销量能突破6亿册大关的确是令人惊愕，但在日本这样一个游戏天国，与游戏相关的杂志能长年保持如此的大销量也是的确是可以想象的。另外，日本的游戏杂志市场竞争激烈，6亿册只是其中两本杂志的总销量而已……



特报

SCOOP

山内溥社长终于正式宣布 将于6月底退任

全球游戏界最具影响力的人物之一，一手将任天堂公司由一家花札制作商培养成家用游戏机制作商的任天堂社长山内溥，虽然已达74岁高龄，但仍不断指引游戏界江山，一手缔造任天堂游戏帝国。不过老当益壮也有个限度，老山内引退的消息已经流传了几年，今年终于将在6月份的股东总会上表明退任社长的意向。



▲山内笑了。干了一辈子游戏工作，也该歇歇了。

其实老山内早在2年前就已经有退任的决定，但因为经营的各方面原因不得不拖延到今年。目前任天堂公司的后任社长还不确定由谁来担任。

那么任天堂帝国的未来到底将由谁来掌控呢？会是前段时间从美国回来的山内的女婿荒川实，或是任天堂的“游戏之神”宫本茂？还是其他人？

事件

EVENT

日版XBOX发售 微软宣传攻势果然猛烈



2002年2月22日是微软所选择的日版XBOX发售的好日子，在微软的强大宣传攻势下，XBOX在日本的发售果然取得了超强人气。

在XBOX发售的前几天，日本各地就有各式各样的XBOX试玩会举行，东京的大街小巷更是贴满了XBOX的宣传画。

发售当天的早晨，微软总裁、全球首富比尔·盖茨来到东京涩谷区参加在这里举行的XBOX发售倒计时活动。倒计时从6点30分开始，盖茨在现场又向人们展示XBOX的超凡魅力，演示的游戏仍然是盖茨自称“经常玩”的《死或生3》。整个现场人头涌动，非常热闹，活动的进行当中，日本流行音乐界的大腕级人物，原日本X-JAPAN乐队的成员之一YOSHIKI也被邀请到现场来助威，由于事先YOSHIKI出场的安排一直处于保密状态，所以他出现后FANS们激动万分，现场也显得更为混乱，YOSHIKI声称他很喜欢赛车游戏《哥德计划：世界街道车手》。到了早上7点正，比尔·盖茨亲手将第一台XBOX递给第一个幸运的购买者，并留下亲笔签名。



比尔·盖茨一年之内连续3次去日本，这是

自美国微软公司成立以来的第一次，可见盖茨对XBOX在日本发售的重视远胜过其他微软的产品。

除涩谷以外的其他地方，东京的各家游戏专卖店前都有玩家排起长龙希望尽快买到XBOX，最多的时候也有达到200人的队伍长龙。



▲第一个购买者就读于早稻田大学。

特报

SCOOP

日版XBOX发售3天后的 成绩是——不错

XBOX是一台随机带有硬盘的游戏机，因此不但“身材”巨大，价格也高达3万4800日元，相较之源于日本的能够回放DVD的PS2(2万9800日元)，以及最追求游戏本质的NGC(2万4800日元)，XBOX具有“是美国产”及“价格高”等等不足。XBOX在日本的首批出货量为25万台，XBOX3天之内实际售出了12万3000台主机，约为出货量的一半。

那么XBOX的销量到底算不算好呢，对比一下当初其他机种游戏机在发售前几天的销量吧。任天堂的NGC(2001年9月发售)发售前3天的销量为13万3000台，SCE的PS2(2000年3月发售)头3天的销量为72万台。再往前推算各主机头3天的销量数据，PS为10.1万台、SS为10.7万台、DC为12万台。看来XBOX尽管仍有诸多的劣处，但销量成绩却可以说是不错。XBOX前3天的软件总销量为13.8万套左右，所以平均每台主机搭配1.29款游戏售出，这方面就明显不如人意了。《死或生》的销量为7万套以上，也就是买主机的人有60%同时购入了《死或生3》。

XBOX头3天的软件销量：

统计时间为XBOX发售的前3天，即2月22日~24日。

- 《死或生3》70075套
- 《幻魔鬼武者》18421套
- 《哥德计划：世界街道车手》14133套
- 《JET SET RADIO FUTURE》13968套
- 《Air Force Delta II》9731套
- 《Double-S.T.E.A.L.》7036套
- 《老鼠》6151套
- 《信长之野望 岚世纪》5613套
- 《寂静岭2 - 最新之诗 -》4014套
- 《ESPN 冬季极限滑雪板 2002》1774套
- 《HYPER SPORTS 2002 WINTER》1358套



特报

SCOOP

NGC月产量将上升到100万台

任天堂的NGC目前的月产量为60万台，近日任天堂公司已经决定将从4月开始，把NGC的月产量从60万台上升到100万台。这是任天堂在让NGC参加了美日游戏市场的年末商战并取得了不错的战绩之后所得出的决定。为了增产NGC，任天堂将会让增产部分由设在中国的工厂进行制造。

NGC在日本国内到去年底共有140万台的出货量，有8成以上的机器已经售出；北美方面到去年底为止共有130万台的出货量，任天堂

预计到3月为止，NGC将会有450万台的总出货量。另外，欧洲版NGC也发售在即，因此任天堂才决定增加NGC的月产量以满足需求的扩大。

在NGC的软件销量方面，目前最畅销的软件为《全明星大乱斗DX》，日本销量为100万套左右，北美方面也已经达到了80万套的销量。而《PIKMIN》和《路易的鬼屋冒险》在日本则都是30多万的销量。



▲《全明星大乱斗》有诸多隐藏人物，上图为所有包括隐藏角色的人物大集合。



“第5届互动成就奖颁奖典礼”在拉斯维加斯举行

2002年2月2日,美国的互动艺术与科学学院(The Academy of Interactive Arts and Sciences,简称AIAS)公布第5届互动成就奖的获奖名单,2月28日,在拉斯维加斯举行了颁奖典礼。



今年的大奖,即最佳游戏为XBOX的《光环:战斗进化》,以往各年“互动成就奖”的最佳游戏分别是《007: GOLDEN EYE》、《LEGEND OF ZELDA》、《SIM 》、《Diablo II》。

颁奖典礼的举行相当隆重,公布各奖项名单的颁奖嘉宾都是一些著名的游戏制作人



▲宫本茂因PIKMIN获得了创意奖,不过这位“游戏之神”却因为当颁奖嘉宾而忙坏了。

及演艺界的名人。如颁布最佳年度PC游戏奖获得者的颁奖嘉宾是宫本茂,而颁布年度最佳游戏机游戏奖的是Sid Meier(“《文明》系列”制作人)。另外,“《创世纪》系列”的缔造者Richard Garriott以及电影《生化危机》男主角的登场也让会场的气氛一次次进入高潮。

以美国人的品味,他们会认为哪些游戏是经典呢?请看以下的获奖名单:

家用游戏部门

- 最佳游戏机游戏奖
Halo:Combat Evolved (Xbox)
- 最佳创意奖
Pikmin (GC)
- 最佳动作/冒险奖
Halo:Combat Evolved (Xbox)
- 最佳儿童游戏奖
Mario Party 3 (N64)
- 最佳对战游戏

工艺部门

- 艺术方向的突出成就
ICO (PS2)
- 动画的突出成就
Oddworld:Munch Oddysee (Xbox)
- 音效设计的突出成就
Metal Gear Solid 2 (PS2)
- 音乐作曲的突出成就
Toropicana (PC)

- Dead or Alive 3 (XBox)
- 最佳掌机游戏
Advance Wars (GBA)
- 最佳赛车游戏奖
Gran Turismo 3 (PS2)
- 最佳角色扮演游戏
Bulder Gate:Dark Alliance (PS2)
- 最佳运动游戏
Tony Hawk Pro Skater 3 (PS2)

- 游戏系统引擎的突出成就
Grand Theft Auto 3 (PS2)
- 视觉效果引擎的突出成就
Halo:Combat Evolved
- 游戏设计的突出成就
Grand Theft Auto 3 (PS2)
- 故事设计的突出成就
ICO (PS2)



▲在美国,《HALO》可算是众望所归了。



果然是面貌一新啊。新的主角叫做HIKARU,新作还将加入一个配角,在游戏中给予主角各方面的帮助。目前游戏还没有公布发售时间。

《真·女神转生II》数度延期后终于3月发售

ATLUS公司的《真·女神转生II》将于3月发售。PS版《真·女神转生II》移植自1994年的SFC版的同名作品。2001年5月,同样的移植作品



▲插画上就是本作的3个主角。

的移植作品《真·女神转生》取得了不俗的销售成绩,但第二作相隔了将近1年才完成,

游戏与上一作PS版的《真·女神转生》一样,在画面及音乐方面比原来的SFC版有了很大的提高,也在操作方面做了许多改良。完成版的《真·女神转生II》将会赠送由系列作的艺术指导金子一马绘制的插画卡片。



▲“《真·女神转生》系列”的必备系统:恶魔合体。

《生化危机》网络版公布!! 在线玩的恐怖游戏!?

NGC并没有独占“《生化危机》系列”!在SCE的PLAYSTATION MEETING 2002上,CAPCOM公布了一款所有人都想不到的游戏——《网络版生化危机》,即《NETWORK BIOHAZARD(暂名)》,目前只公布了部分画面,公布人稻船敬二只说到:“故事发生在《生化危机3》那时的RACOON市,讲述有关为了要逃出RACOON市的市民的故事。”

但是去年9月,CAPCOM曾与任天堂有过“独占”供给NGC《生化危机》游戏的决定,那么现在是不是CAPCOM已经对当初的决定反悔了呢?



▲还是以浣熊市为背景的《生化》,警察、市民、研究员,各色人物都可以扮演吗?



▲“《生化》系列”的主角——僵尸当然是会有的,另外据说还会有《3》中的卡洛斯。

针对人们对“《生化危机》系列”的种种猜测,CAPCOM作出了如下的声明:本社所开发中的游戏《NETWORK BIOHAZARD(暂名)》在一些报道中有给人误解的地方,在此特作以下的说明。

《NETWORK BIOHAZARD(暂名)》因为是一款网络游戏,所以就在PS2上制作,同时也在SCE应用宽带的战略发表会上首次公开。但有关该游戏的,游戏内容及对应网络的具体情况等一切都未定。另外去年9月13日所公布的《生化危机》、《生化危机0》、《生化危机2》、《生化危机3 LAST ESCAPE》、《生化危机代号:维罗尼卡 完全版》以及《生化危机4(暂名)》将只在NGC主机上发售的方针没有变更。

由CAPCOM的补充声明可以看出,NGC并没有独占“《生化危机》系列”,而是独占了以上6款《生化危机》,这么说来,其他机种出现其他《生化危机》游戏也不是怪了……

SQUARE的两款WSC移植大作将于3月份双双出击

率先于3月20日发售的是《魔界塔士 沙加》,这是于1989年发售的“《沙

日版游戏快报

以下是所有未能被收录到“前线狙击”栏目的最新游戏情报,这里是日版游戏板块,后面会有美版游戏板块,希望大家喜欢。

《捉猴》真正以“2”命名的续集公布

由SCE开发的极具创意的《捉猴》(《Ape Escape》)在PS时期可谓风光得很,也确实,充分利用两个摇杆进行游戏的感觉非常之好。2001年暑假,SCE未经过多宣传就发售了《捉猴2001》,但因为游戏没有太多利用到PS2的画面机能,再加上玩法没有太多的创新而遭到一些非议,也让那些对《捉猴》续集很期待的玩家有些失落。不过现在这个全新的,号称是正统续集的《捉猴2》(《Ape Escape2》)一公布大家就可以看得出来,这个真正的“2”



加》系列》的第一作，相信大多数GB玩家都玩过这款经典的RPG，重新制作的本作从各方面，尤其是画面方面对原作进行了强化。引人注目的是移植版《魔界塔士 沙加》还收录了当时的GB上的黑白版的原作，满足原作玩家的怀旧情绪。



将于游戏黄金发售日3月28日发售的是《最终幻想IV》(《FFIV》)，与之前的《最终幻想I》及



《最终幻想II》的移植不同的是，《FFIV》原作是SFC版的。尽管如此，《FFIV》还是全部重新绘制了游戏的图像，让新版比原来的SFC版更为华丽。《FFIV》的故事以《最终幻想》的象征物——水晶展开，《FF》的另一招牌“ATB”战斗系统正是从这一作才开始采用的。



《真·女神转生》网络版——《真·女神转生NINE》公布



本刊于总第49期杂志刊登的《2002年游戏界全明星访谈》上，ATLUS公司“《真·女神转生》系列”的制作人冈田耕始曾说到2002年将制作一个XBOX的《真·女神转生》的网络版，现在该游戏终于确定正式的名称《真·女神转生NINE》，游戏将于2002年内发售。

《真·女神转生NINE》的世界观极为残酷，主人公所居住的世界是一个已经被核弹所摧毁了的世界，人类只能转为在地下生存。人们很怀念以前的生活，因此他们就利用电脑技术创造了一个以20世纪90年代的世界为范本的电脑空间，人们以在其中生活为乐。但在这个电脑空间中却出现了会袭击用户的恶魔外形的“BUG”，主人公因此而被卷入这场事件，故事也由此开始。游戏利用XBOX的强大机能，将假想世界中的角色和恶魔都以3D方式表现，通过网络，可以允许多人组队同时进行游戏，游戏的系统为回合制，但敌我双方却是一起行动的。游戏对应5.1声道的声音输出，



▲全3D的游戏画面，给人相当的真实感和投入感。 ▲主人公在地下半DOME中与母亲、妹妹一起生活。 ▲这样的地图画面也是系列作的特色之一。

另外游戏最终也可能会加入声音识别系统。本作的人物设计为梅津泰臣，而恶魔的设计仍是“鬼才”金子一马。

《勇者斗恶龙 怪兽篇》入住 PS

ENIX在GB上极受欢迎的RPG“《勇者斗恶龙 怪兽篇》系列”决定移植到PS，而且还是到目前为止的全部3部作品一起移植，且3部作品被装在一个游戏里。PS版的正式名称为《勇者斗恶龙 怪兽篇1·2 星降之勇者与



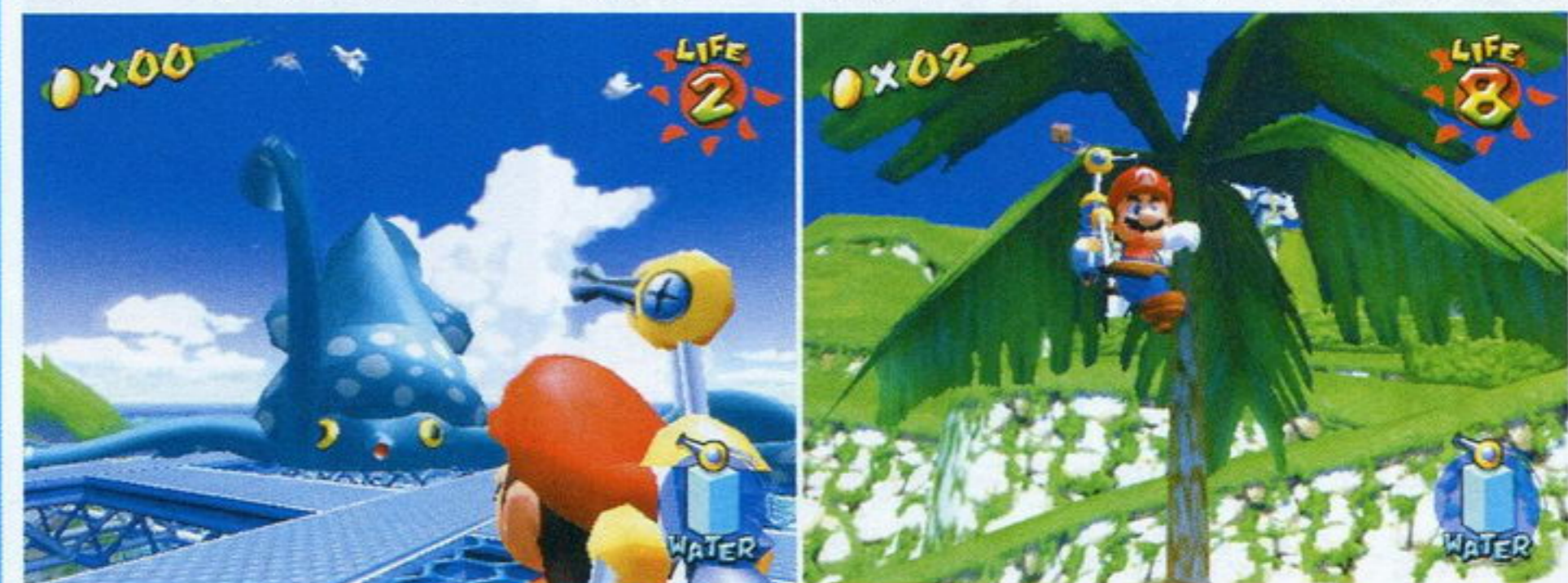
牧场的伙伴们)。

ENIX曾在PS上发售的两款“《勇者》系列”游戏都取得了空前的成功，《勇者VII》是PS上销量最高的游戏(指日本国内，总销量超过400万套)；去年底发售的移植版《勇者IV》更是轻松突破100万套的销售纪录。ENIX看来是乘胜追击，紧接PS版《勇者》游戏的狂潮，又将于近期推出本作。那么ENIX的PS版“《勇者》系列”真能战无不胜吗？

《阳光马里奥》最新画面公布

宫本茂的代表作“《马里奥》系列”《阳光马里奥》目前又有最新画面公布。游戏一如既往地清新、明亮，果然充满了阳光，从最新的画面上还可以看出这次马里奥背上了水枪进行战斗，又是到处乱爬，又是走电线杆做杂技的，真是顽皮，游戏也遵照传统可以收集金币。

另外，在最近的一次访问中，宫本茂表示NGC版的《塞尔达》将一定可以在E3展上试玩，而GBA版的《口袋妖怪》也一定可以在今年之内发售。



梦之对决降临 PS

PS版《CVS 千年之战2000 PRO》即将登场！

根据自己的喜好选择自己喜欢的格斗系统、选择角色强悍与否的RATIO等系统仍然健在。这款结合



了两大2D格斗天尊的格斗游戏在2000年发售于DC，现在CAPCOM终于将它移植到了PS，对PS玩家来说，这不啻是天大的好消息，而PS至今仍不断有优秀作品推出也说明PS的确是一款全面超越SFC的主机。(从软件数量、质量到主机的销量、寿命)

单从目前公布的游戏画面来看，实在是看不出PS版与原来的DC版有什么区别，但相信游戏实际画面及流畅度方面会有一些的缩水。游戏预定将于4月18日发售，定价则是相当便宜的3800日元。



PS2版《最终幻想XI》最终发售日、价格确定

《最终幻想XI》(《FFXI》)终于确定了发售日，不是3月，也不是4月，而是5月16日！PLAYONLINE的基本功能，为免费，但进行《FFXI》游戏则每个月需要缴费1280日元，进行卡片游戏《TERORA MASTER》则每个月需要缴纳100日元的费用。《FFXI》发售日是5月16日，而PLAYONLINE服务也将同时正式展开，《FFXI》的软件本身售价为7800日元。PLAYONLINE服务的展开要用上随《FFXI》附带有“PLAYONLINE DISK”，也就是只要购入《FFXI》就能免费使用PLAYONLINE网站上的邮件及聊天功能，网络对战型卡片游戏《TERORA MASTER》也同捆在“PLAYONLINE DISK”中。

可以看出，进行《FFXI》游戏的代价的确是较为高昂的，尤其是那1280日元的月费……



美版游戏自然是以动作游戏和运动游戏为主，另外美版游戏中以电影改编的游戏也较多。

《Bruce Lee: Quest of the Dragon》

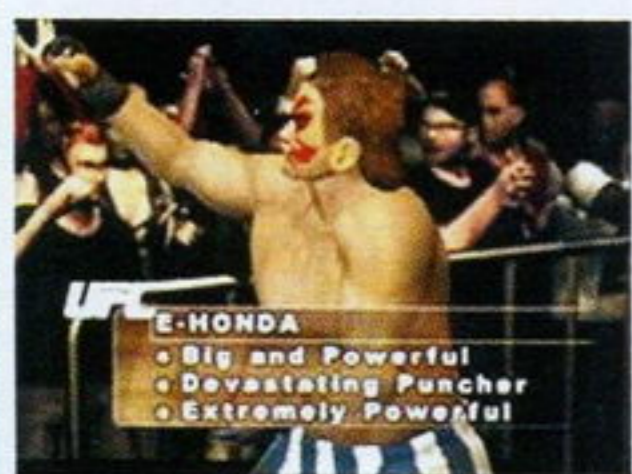
正宗以李小龙为主角的游戏



UNIVERSAL 公司日前公布了他们将于 XBOX 上推出以李小龙为主角的动作游戏。据称游戏将会有30个关卡，各关卡设定于不同的世界中，包括香港及旧金山；游戏中还会出现超过30种以上的敌人（ACT中的敌人种类向来不多，不过现在已经有许多格斗游戏的可用人物数超过了这个数量……），敌人的AI相当高，他们会采用相当多的策略来向我们的主角进攻，如包围。而李小龙——也就是玩家本人则拥有100种以上的动作，李小龙的所有截拳道动作都由MOTION-CAPTURE（动作捕捉技术）制作而成，动作的提供者是李小龙生前所收下的最后一个徒弟。在与敌人的战斗中，游戏还提供给玩家锁定系统，让玩家可以锁定一个敌人后进攻。操纵李小龙击倒敌人后还可以得到特定的奖品，当奖品累积到一定程度时，李小龙的武功就会升级。游戏预定于2002年第三季度发售。



街霸壮汉乱入《ULTIMATE FIGHTING》



《街霸》经典角色相同的素材，包括两个大汉——本田(E-HONDA)和桑吉尔夫(ZANZIEF)的素材。在XBOX的强劲机能下，这里的多边形版的本田与桑吉尔夫显得特别真实。

CAPCOM 预定将于2002年春季在XBOX发售的实名格斗技游戏《Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT》加入了隐藏角色吗？可以说是吧。因为本作有可以自行编辑角色的模式，在该模式中，玩家可以编辑选手的脸、服装、声音等等，CAPCOM 提供了可以将角色编辑成与《街霸》经典角色相同的素材，包括两个大汉——本田(E-HONDA)和桑吉尔夫(ZANZIEF)的素材。在XBOX的强劲机能下，这里的多边形版的本田与桑吉尔夫显得特别真实。



▲桑吉尔夫可是《街霸》的超人气角色，小心他的“种地瓜”投技啊！

KONAMI 在 XBOX 上的足球游戏

《国际超级明星足球2》



KONAMI 欧洲 (Konami of Europe) 目前公布了他们的XBOX版足球游戏的画面《国际超级明星足球》(《INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2》)。游戏由KONAMI在大坂的分公司KCEO负责制作。游戏是原来《INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER》(即《ISS》)的续集，《ISS》发售于2000年12月。目前该游戏已经获得了国际球员联盟球员协会(FIFPro)的授权，KONAMI可以在游戏中使用协会所有的球员及球队的实名。《ISS2》不但会发售XBOX，也将发售PS2版、NGC版，几乎是全机种制霸了。目前所公布的画面是XBOX版的，XBOX版将于4月发售欧版。

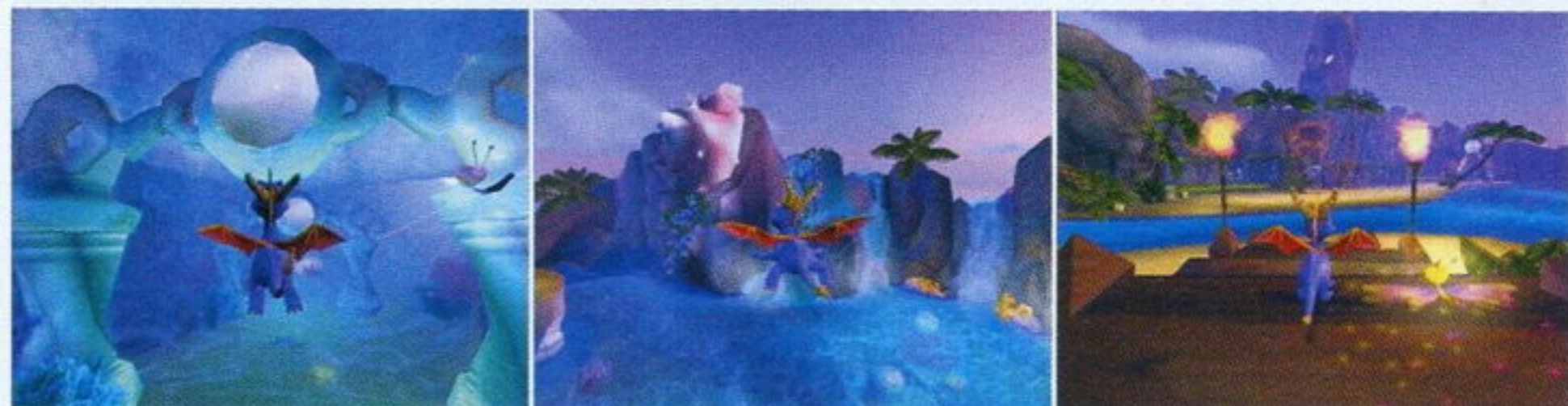


小龙斯派罗将再次展开冒险

“《小龙斯派罗》系列”将在PS2上推出新作，新作的名称为《SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY》，游戏的制作商是Universal Interactive。本



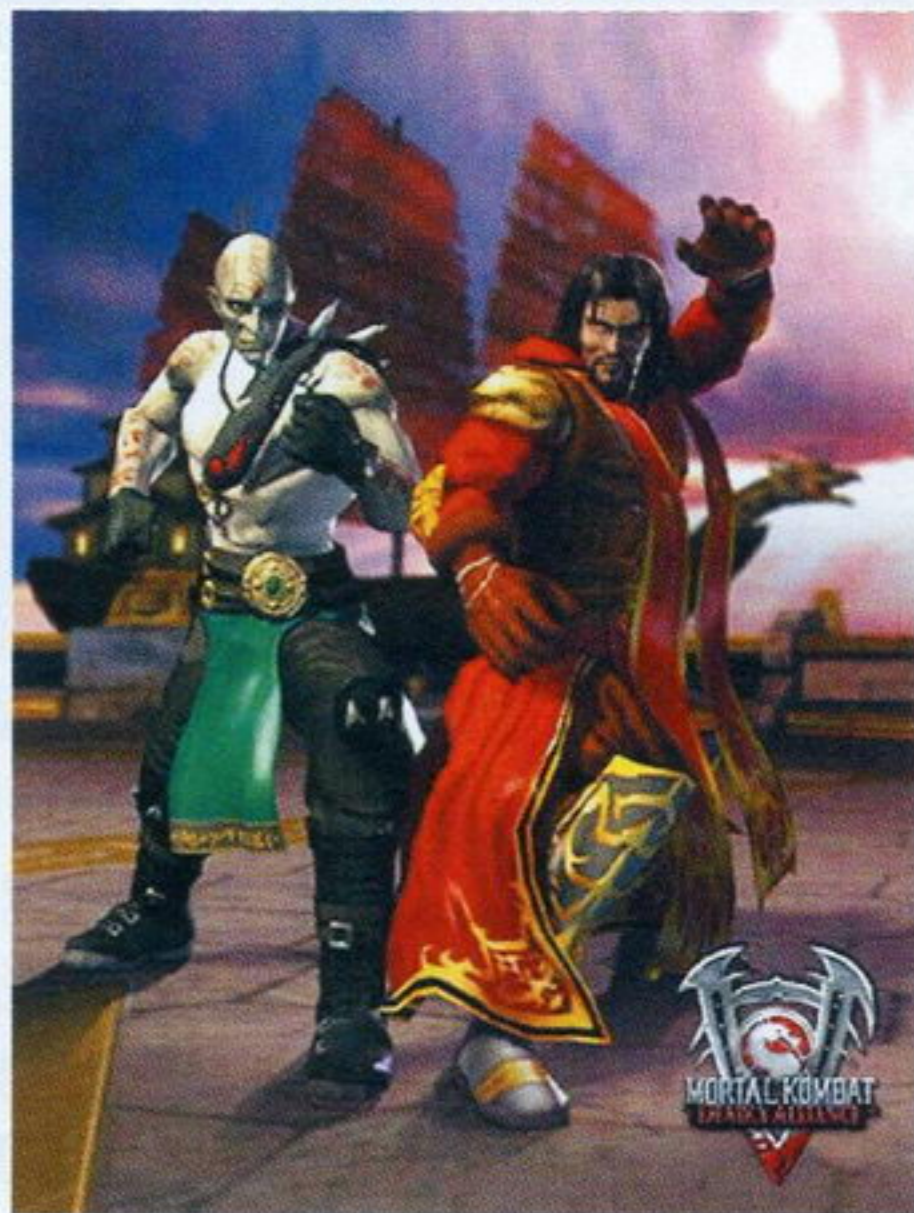
作讲述的故事是，在一年一度的龙节上，DRAGONFLY（不是蜻蜓吗？）——龙族中所有龙魔法的来源物突然被盗走了。之后玩家就要操纵斯派罗去查出幕后的黑手，并且找回DRAGONFLY。在以往《小龙》游戏中，斯派罗只能喷出火炎来对付坏蛋，但在新一作的《小龙》中，斯派罗还能够喷冰、喷电以及喷泡泡(!?)。另外，游戏中的场景更比前作更宏大更细致。游戏预定将于2002年的第四季度发售。



新一代的《MORTAL KOMBAT》逐渐浮出水面

曾被译为《真人快打》的《MORTAL KOMBAT》(《MK》) 新一作《MK DEADLY ALLIANCE》(死亡联盟)公布了部分游戏画面。“《MK》系列”最新作与前作已经有数年之隔，看来制作公司MIDWAY对系列新作的开发相当慎重。

公开的最近画面是SCORPION（蝎子）的一组动作。新一作的《MK》已经确定登场的人物包括：雷电、绝对零度、JAX、SONYA、爬虫(REPTILE)、山水(SHANG TSUNG)、QUAN CHI。(噢，难道没有刘康吗?) 游戏的发售日被定为9月1日，目前已经公布会有XBOX版、NGC版、GBA版，这次公布的画面为XBOX版，MIDWAY也说过还会对应其他次世代主机，理所当然，这可以理解



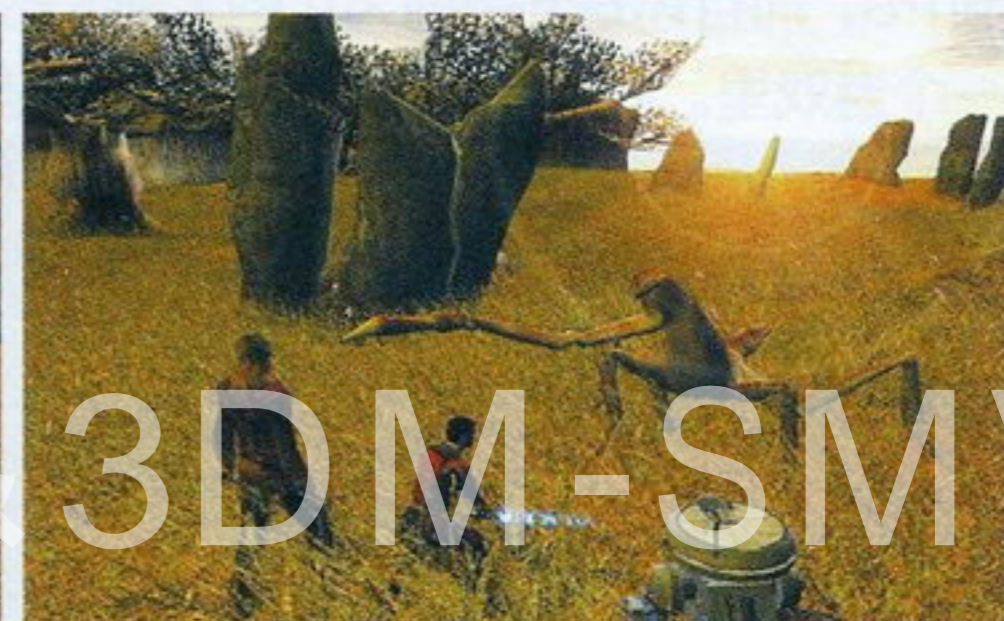
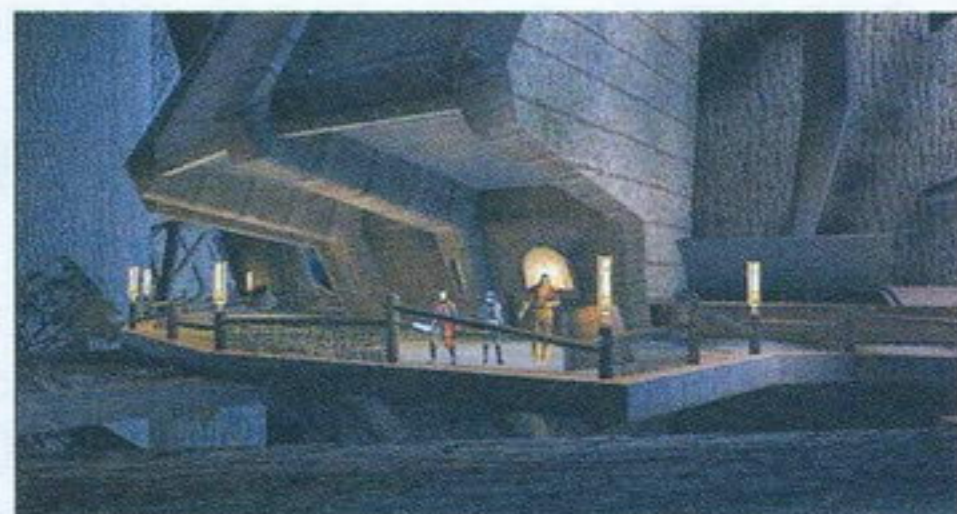
◆蝎子可是《MK》中的人气角色。



为当前最流行的机种——PS2。由于系列作最初以真人影像的角色造型为卖点，所以就曾被译为《真人快打》，但自从进入DC、PS2等新世代的游戏主机时代后，以真人影像为基础的游戏人物会有动作不流畅，人物不够华丽等缺点，因此“《MORTAL KOMBAT》系列”早已开始使用多边形技术制作人物，现在再叫《MORTAL KOMBAT》为《真人快打》可能就不合时宜了。

星战 RPG 版由 BIOWARE 负责制作

BIOWARE 是目前 PC 游戏界最火的 RPG 游戏制作商，他们最具代表性的RPG就是PC游戏界近年来最负盛名的“《伯德之门》系列”。现在由这家最棒的RPG制作商来制作《星球大战》的RPG游戏，真是强强联手，众望所归，



所有星战迷都将期待这款梦幻的星战RPG游戏。这款名称为《Star Wars Knights of the Old Republic》(《星球大战 古共和国的骑士》)的RPG目前只公布了PC版和XBOX版。这次公布的画面为XBOX版画面。故事的背景被设定在《星战 第一部》的4000年前,而游戏中玩家可以组成1支属于自己的最多3个成员的小组,游戏中还设定有10个不同的世界。开发队伍表示要发掘PC和XBOX的机能,力争让《古共和国的骑士》成为最佳RPG。游戏预定于2002年第4季度发售。

■电影未出,游戏先公布!

《Men in Black II: Alien Escape》

由威尔·史密斯及汤米·李琼斯主演的科幻电影《黑超特勤组》在全球范围都获得了成功。现在《黑超特勤组II》电影还没有上映,相关的游戏却已经公布了。游戏的类型为射击,两位绝佳的搭档Jay和Kay将在游戏中大展身手。两位特警在射击的性能上也会有所不同,JAY的动作会更敏捷,而KAY则是具有更强的攻击力。据悉游戏应用了大量的微粒效果,让武器的射击更有表现力。游戏目前暂定于2002年第3季度发售。



■《指环王》电影大获成功,相关游戏指日可待

《指环王: 友谊之戒》是在美国已经取得超乎想象成功的魔幻、神话电影。这种类型的电影极为适合做成游戏,果然,电子艺界游戏公司(EA)已和新线公司(New Line Cinema)签下合约,EA将独家代理、制作有关《指环王》的系列游戏。



目前游戏版《指环王》公布了游戏画面,游戏目前对应PC、PS2及XBOX版。从所公布的画面上看,游戏的素质极高。游戏类型为冒险,目前仍处于紧张开发中,将于2002年底发售,与《指环王》的第二部《指环王: 双塔》的上映



▲画面的真实度已经达到了照片水平。



▲与电影中完全相同的场面。

相得益彰。游戏的玩法目前还没有公开,剧情将以《指环王》三部曲那充满谜团的故事作为故事主线,已经可以确定在游戏中玩家将可以使用Aragon、Gimli、Legolas等3个角色。

另一方面,EA也公布了《指环王》的GBA版,GBA版的名称是《THE LORD OF THE RINGS PART I》。GBA版的游戏类型为RPG,故事跨度为原作第一部及第二部的前半段剧情,但是因为制作商不想让游戏过于复杂,所以游戏的RPG部分将会是很简单的。游戏可以由玩家自己控制角色,但也可以交给游戏的AI来自



动控制角色。



电影改编自J.R.R. 托尔金(J.R.R. Tolkien)的文学巨著《指环王》,电影同样分为三部曲,第一部《指环王: 友谊之戒》于2001年底在美国公映,单单第一部就已经取得了2亿多美元的票房收入。《指环王》的三部曲的初步拍摄工作已经全部完成,第二部正在进行后期制作,影片将包括500~600个视觉特效镜头,长度约为2个半至3小时。

特报

SCOOP

昔日的高桥名人现在到底怎么样了?

访“高桥名人”(高桥利幸)

编译:九枝柳

(20世纪80年代中期(怎么好像在说古代的事情?),正是FC热卖的时候,有一位玩FC的高手成为了当时孩子们心目中的英雄,他就是“高桥名人”——高桥利幸。本刊曾于总第49期杂志刊登特稿《小麦粉的哲学——

HUDSON》,其中就有关于高桥利幸的“事迹”,在1秒钟内实现16连射,真是厉害呀。这位曾经以活泼形象登上电视、电影且身怀绝技的名人,似乎随着FC热潮的过去而逐渐消失。那么他现在到底怎么样了?日前正好有日本记者采访了这个昔日的名人……)



▲这就是当时孩子们心目中的英雄,高桥名人。

▲已经40多岁了,现在不是一脸的福相?

和高桥先生见面的地方是在离地铁东银座站大约3分钟脚程一幢大楼的8层,那里是HUDSON游戏公司东京办公处的接待室。

“我原来就是HUDSON宣传部的成员,做‘高桥名人’那段时间以后,被调到大阪的分公司营业处担任直销员,去年又回到了东京办公处。现在我是

营业部营业促进科的科长,手下有3个人。每天的工作大概就是规划一下专卖店的摆设设计啊,做一下营业资料啊什么的。”

滔滔不绝的高桥先生,很正经的一副官样啊。

“‘名人’做了5年,老实说,不做以后我几乎拒绝了所有采访。年纪大了,也不能再像以前在射击游戏里发出16连发了。现在嘛,顶多不过13发吧。我只是想啊,时代不同了,如果接受采访能对公司的宣传有帮助的话,那就接吧。所以,就这样答应你了。嗯,对了,2月7日是《炸弹人MAX 2》的发售日,请你一定支持。”

高桥先生来自北海道的首府札幌市。从北海道汽车短期大学中途退学后,在超级市场做过一段时间,于1982年进入HUDSON公司。1985年,在作为公司宣传计划的一环以“高桥名人”的名字参加游戏大会的演示以后,他便以令人瞠目结舌的高超技艺一跃成为孩子们心目中的英雄,随后又以东京电视台的“早上好演播室”,“高桥名人的奇妙世界”等节目成为炙手可热的电视明星。

▲《冒险岛》能取得这么好的成绩,高桥利幸的名人效应功不可没。

“我现在可以告诉你,做演示的时候不过三五分钟对吧,只要那时集中精神再加上事先训练,谁都可以完成的。”虽这么说,其实人们还是会很吃惊他竟然发行过自传漫画和录音碟。

“Fans的来信每天大约有50封以上,情人节那天收到一车的红帽子,还有巧克力。可是,大部分都是小学生寄来的呢。没有一封是同年龄的女性寄来的。哈哈。不过有一位一直是我的Fans的女生,大概到了二十四五岁的时候突然来公司找我说要跟我结婚。我当时真是大吃一惊。”这种事谁都会吃惊呢。

“当然,我说:‘我还没这个打算。’,把她推掉了。对对,我现在还是光棍。不可思议的是,在我周围结了婚的人没一对过得十分好的,这样一来,我为什么还要特地去找罪受呢,哈哈。”

他现在独身住在葛饰区的一间二居室的租赁公寓里。

他

新闻短消息

◆《MGS》正式由KONAMI决定的中文名究竟是什么?不是《合金装备》,也不是《燃烧战车》,更不是《特工神探》,而是——《潜龙谍影》,这是目前KONAMI在其官方网站上正式公布的。

◆欧版XBOX将于3月14日发售,首批有20个游戏发售。

◆截止到2002年1月,PS的全球总销量为8948万台,其中日本为1913万台、北美为3428万台、欧洲为3607万台,欧美的销量都比日本多出1000多万,令人吃惊的是竟然是欧洲的PS销量最多;PS2的全球总销量为2633万台,其中日本为895万台、北美为1005万台、欧洲为733万,北美的销量已经超过了日本。PS2已经取得出了如此佳绩,看来其他机种要想超越它难度极高。

争渡、争渡……

文：特约撰稿人 DARKBABY

很少有人会记住失败的历史。

微软并非第一次参与TV游戏产业的竞争，早在上世纪八十年代初微软和ASCII就联合了夏普、索尼、日立等几家日本家电巨头联合发布了名为“MSX”的数码娱乐系统，结果在任天堂FC的软件攻势下一败涂地（注：KONAMI的不朽名作《合金装备》最初就登场于该系统）。不同的是当时凭借着DOS系统起家的比尔·盖茨远未如今日那般威风八面，世界首富的桂冠还牢牢掌握在日本地产大王堤义明手中。世事如沧海桑田，当微软再次把家庭IT化的理念传播到日本时，昔日的盟友索尼却成为了最大的竞争对手。

时隔近20年，2002年2月22日微软在数码娱乐领域再度遭遇了重大挫折！虽然比尔先生破天荒地两个月飞去日本3次宣传造势并亲自参加XBOX的首卖，但XBOX在日本还是卖得挺难看的。在头3天的销量不过12万3000台，这离微软的首卖25万台有很大的距离，连预期的50%都没有达到。相比索尼的PS2首次出货72万台当日销售一空和任天堂的NGC发卖3天内销售达30万台，XBOX的这一成绩实在是拿不出手。主机和软件搭配销售比为1:1.58，也远远比不上北美的1:3.2。软件中还是《DOA3》卖的最好达到7万套。其他的游戏卖得更是一个惨字了得，没有一个突破了2万份；像《寂静岭2》这样的作品才卖了个4000刚出头……这样的状况又成了任天堂宣传本部部长今西弘史恣意笑骂的谈资，索尼社长出井伸之在近日IT界例会上用含蓄的语气暗示已经与任天堂达成了联手将XBOX拒于国门之外的默契。时逢XBOX

微风劲吹之时却又先后传来PS2、NGC将再度大幅调整价格的消息，也许今后XBOX在日本的日子将会更艰苦更凄凉。

虽然是杯苦酒，微软还是决定把它喝到底。

为了在IT业飞速变革的时代占据主动地位，微软和索尼这两个巨人向对方把持的领域发动了空前规模的侵噬战。索尼显然已经占据了先机，采用Linux操作系统的PS2在市场大受欢迎，而出井伸之等索尼高层多次公开表示了将通过PS2这一家庭数码娱乐终端推广Linux进而完全打破微软WINDOWS在操作系统领域的绝对垄断地位。与此同时PC市场也日益呈现出饱和的迹象，软、硬件销售在2001年度均呈大幅下滑态势。微软当然不愿意步那些前IT业界恐龙的后尘而成为被追忆缅怀的对象！

2002年被微软称为家庭IT化的纪元年，这与对手索尼几乎是不谋而合。但无论是XBOX还是PS2所提倡的主题思想都不是什么新鲜玩意儿，充其量不过是把十几年前MSX因为技术原因没有实现的东西加以具体化！比尔·盖茨希望通过XBOX逐步实现其家庭网络化的构想，利用独自规划的硬件平台和操作系统将IT领域的主导权牢牢掌握自己手中。正如日本《世界周报》记者汤川鹤章在《实现家庭IT化不是梦》一文中尖锐指出的那样：“在世界最大家电生产国的日本，微软的企图将理所当然地引起很多家电企业的厌恶……”

XBOX日本首发的惨淡为比尔先生的宏伟计划蒙上一层阴影。历来TV业界就有“得日本者得天下之说”，1983年以来没有一家失去日本市场主导权的硬件厂商能够取得最终胜利。比较经典的实例是九十年代初任天堂SFC由于推出时间太晚在北美一度被世嘉MD压迫到仅占11%的份额，但凭借着来自本土源源不断的优质软件支援终于在两年后迫使MD完全退出市场！

N64被PS反超的原因也大致如此……另外在三大市场中



日本市场是最稳定的，波动相对来说不大。因为日本有良好的游戏氛围和扎实的游戏底蕴，拥有着数量众多的玩家，不论是Core User还是Light User都有很大的一个基数，玩家数量还有逐年递增的趋势。面对着这样一个有巩固基础且具有极大发展潜力的市场，微软是不会无动于衷的。日本不但有索尼、任天堂两大硬件厂商，占据了全世界软件业市场份额74.5%的前20位的开发商有15家出自这个岛国，这15家大中型游戏开发商便是能够左右大局的根本力量。

微软有着多次扭转乾坤的传奇案例，从过去与网景争夺网络浏览软件主导权到年前与PALM逐鹿PDA市场份额等都提供了丰富的实战经验。资金、技术、经验诸多方面微软都有着对手难以匹敌的优势；限于自身企业规模和决策者经营方针，任天堂根本无意与微软、索尼争夺所谓家庭数码娱乐终端的主导权，仅仅希望能固守原有地盘以图再举。索尼虽然有着雄心壮志，其与IBM规划中的代号为“CELL”的PS3系统甚至意图成为连接全球亿万家庭的超级家庭电脑终端。不过捉襟见肘的财务状况将是索尼成功的最大隐患，其主营项目家电业已经连续两年亏损且至今没有复苏迹象。负责TV娱乐部门的SCE成为目前最主要的盈利支柱，一旦与微软等陷入难以自拔的价格战必将使经营状况急剧恶化，所以索尼最不愿意看到旷日持久的泥沼战！

微软当然有足够的耐心去与对手周旋。在两年内XBOX并没有任何盈利负担，有着足够的资金做后盾发动使对手伤筋动骨的价格战。技术方面XBOX有着远胜于PS2的硬件指标，使用WIN操作系统将使软件商的开发周期大大缩短而降低开支，这对资金短缺的日本厂商具有相当诱惑力。关键的网络技术经验微软也远胜于索尼等对手，从现状看PS2的网络计划大大落后于其硬件普及速度，至今Playonline的用户远低于预期的目标，至今列出的网络游戏清单乏善可陈。微软在开拓网络游戏的力度上令人称道；现在看来XBOX本体搭载硬盘绝对是经过深思熟虑的明智之举，无须额外添置上网设备将有利于网络游戏的普及。目前XBOX已公布的网络游戏已经超过27款，大作《真·女神转生在线》和《高达在线》都已经有了相当高的完成度，这一点也说明了微软积极进取的成果！

日本游戏业界也并非像表面上那样铁板一块，目前主要分为索尼和任天堂两个强弱不等的阵营，微软完全可以利用此中尖锐的利益冲突上下其手。比如黯然退出硬件市场竞争的世嘉不甘就此雌伏于索尼或任天堂羽翼之下而选择了财大气粗的微软作为靠山，在XBOX危急关头宣布了《VR战士4》的移植计划。另外RPG大厂SQUARE因为局限于单一硬件平台发展造成财务困窘，与旧主任天堂的关系近期也无任何弥合可能性，XBOX的高性能和微软的财力都是SQUARE无法漠然置之的诱惑（据来自台湾IT界的可靠消息称SQUARE参入索尼系统以外的硬件几乎是铁定的现实，未来的游戏业将益发风云诡谲）。在微软XBOX运营部高层中大浦博久、本乡好尾等人本身就在日本游戏业浸淫多年，对开拓市场驾轻就熟。

东京的早春带着彻骨的寒意，我们从西武百货的大型屏幕上不间断滚动播放的XBOX宣传广告和比尔·盖茨从容的笑脸还是看到了微软的决心。

争渡、争渡……掀起娱乐革命的风暴！

XBOX发售后的一连串不和谐音：

报道称2月22日从比尔·盖茨手中接过日本第一台正式销售的XBOX的某日本男青年，在将主机捧回家次日便发现运转不能。

另外据多家媒体揭载，在XBOX日本发售仅一周后已经接到数百通用户投诉电话，声称在游戏途中因不明原因引起游戏光盘边缘严重磨损。目前投诉人数仍在不断增加，日本微软有关部门正为此事展开调查……

对于素来注重产品品质的日本，有关XBOX的负面报道将会对该主机的普及产生重大影响！

近期新作发售时间

PLAYSTATION

3月					
3月7日	《BLACK/MATRIX+ BEST版》(PSone Books)	《BLACK/MATRIX+ BEST版》	RPG	NEC INTERCHANNEL	2000 日元
3月20日	《王子殿下LV1》	《王子さまLv1》	AVG	KID	5800 日元
3月20日	《米尼莫尼。掷色子游戏》	《ミニモニ。ダイスdeびょん!》	ETC	KONAMI	5800 日元
3月28日	《游戏王真对战怪兽 被封印的记忆》(PSone Books)	《游戏王真デュエルモンスターズ封印されし记忆》	ETC	KONAMI	1800 日元
3月28日	《游戏王怪兽胶囊 血战》(PSone Books)	《遊☆戏☆王 モンスターカプセル ブリード&バトル》	ETC	KONAMI	1800 日元
3月未定	《真·女神转生 魔童 黑之书·红之书》	《真·女神转生デビルチルドレン 黒の書・紅の書》	RPG	ATLUS	5800 日元
3月未定	《真·女神转生 II》	《真·女神转生 II》	RPG	ATLUS	4800 日元
3月未定	《来自 TV 动画 ONE PIECE 伟大的战斗! 2》	《From TV animation ONE PIECE GRADN BATTLE! 2》	FTG	BANDA I	价格未定
3月未定	《怪物公司 怪物学院》	《モンスターズ インク ~モンスターアカデミー~》	类型不明	TOMMY	5800 日元
4月					
4月18日	《CAPCOM VS. SNK 千禧之战2000 PRO》	《CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO》	FTG	CAPCOM	4800 日元
4月18日	《桃太郎电铁 V》(HUDSON The Best)	《桃太郎电鉄 V》	TAB	HUDSON	3800 日元
4月25日	《克罗诺亚沙滩排球 最强球队决定战!》	《クロノアビーチバレー 最強チーム決定戦!》	SPG	NAMCO	4800 日元
4月25日	《世界足球 胜利 11 人 2002》	《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002》	SPG	KONAMI	5800 日元
春季预定	《勇者斗恶龙怪物篇 1·2 星降之勇者与牧场的伙伴们》	《ドラゴンクエストモンスターズ 1・2 星降りの勇者と牧場の仲間たち》	RPG	ENIX	价格未定
春季预定	《名侦探柯南 最强的拍档》	《名探偵コナン 最高の相棒》	AVG	BANDA I	5800 日元
发售日未定	《真·女神转生 if……》	《真·女神转生 if……》	RPG	ATLUS	价格未定
发售日未定	《青春的光辉》	《フレンズ~青春の輝き》	AVG	NEC INTERCHANNEL	6800 日元

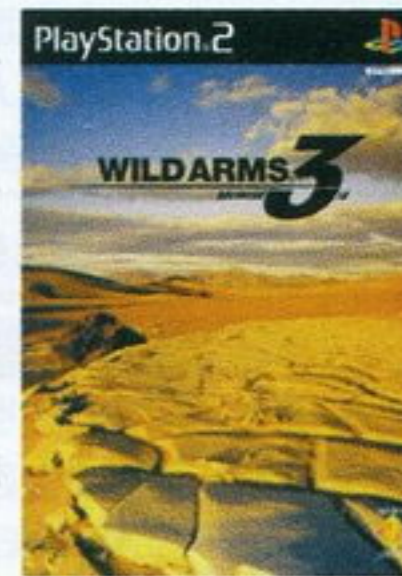
PLAYSTATION2

3月					
3月7日	《鬼武者2》	《鬼武者2》	A·AVG	CAPCOM	6800 日元
3月7日	《创造球会 2002》	《2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!》	SLG	SEGA	6800 日元
3月7日	《PSYVARIAR 完全版》	《PSYVARIAR COMPLETE EDITION》	STG	SUCCESS	5800 日元
3月7日	《PSYVARIAR 完全版》攻略 DVD 同捆版	《PSYVARIAR COMPLETE EDITION》攻略 DVD 同捆版	STG	SUCCESS	7800 日元
3月7日	《PSYVARIAR 完全版》原声 CD 同捆版	《PSYVARIAR COMPLETE EDITION》原声 CD 同捆版	STG	SUCCESS	7800 日元
3月7日	《魔术师奥芬》KADOKAWA THE BEST	《魔术师オーフェン》KADOKAWA THE BEST	A·RPG	角川书店	2980 日元
3月7日	《EX 人生游戏》	《EX 人生ゲーム》	TAB	TAKARA	6800 日元
3月14日	《BOYS BE……打字恋爱白书》	《BOYS BE……タイピング恋愛白书》	ETC	SUNSOFT	
3月14日	《勒芒 24 小时》	《LE MANS 24 HOURS》	RAC	SEGA	
3月14日	《荒野兵器进化版 3》	《WILD ARMS ADVANCED 3rd》	RPG	SCEI	5800 日元
3月14日	《荒野兵器进化版 3》千禧版	《WILD ARMS ADVANCED 3rd》プレミアムボックス	RPG	SCEI	8800 日元
3月14日	《BLACK/MATRIX II》	《BLACK/MATRIX II》	RPG	NEC INTERCHANNEL	价格未定
3月14日	《JET GO! 2》	《ジェットご GO! 2》	SLG	TAITO	6800 日元
3月14日	《世界拉力锦标赛》	《WRC~WORLD RALLY CHAMPIONSHIP~》	RAC	SPIKE	6800 日元
3月20日	《利维尔幻想 玛利尔和妖精物语》	《リーヴェルファンタジア ~マリエルと妖精物語~》	RPG	VICTOR	6800 日元
3月28日	《铁拳 4》	《TEKKEN4》	FTG	NAMCO	6800 日元
3月28日	《超级机器人大战 IMPACT》	《スーパーロボット大戦 IMPACT》	S·RPG	BANPRESTO	7980 日元
3月28日	《超级机器人大战 IMPACT》限定版	《スーパーロボット大戦 IMPACT》限定版	S·RPG	BANPRESTO	9980 日元
3月28日	《王国之心》	《KINGDOM HEARTS》	RPG	SQUARE	6800 日元
3月28日	《阿尔卑斯滑雪 3》	《ALPINE RACE3》	SPG	NAMCO	6800 日元
3月28日	《湾岸午夜赛车》	《湾岸ミッドナイト》	RAC	元气	6800 日元
3月28日	《北美职业冰球联赛 2K2》	《NFL2K2》	SPG	SEGA	6800 日元
3月28日	《ESPN NBA 2Night 2002》	《ESPN NBA 2Night 2002》	SPG	KONAMI	6800 日元
3月28日	《PROJECT ARMS》	《PROJECT ARMS》	ACT	BANDA I	6800 日元
4月					
4月4日	《装甲核心 3》	《ARMORED CORE 3》	ACT	FROM SOFTWARE	6800 日元
4月25日	《监视者》	《SURVEILLANT》	AVG	SCEI	5800 日元
4月25日	《剑豪 2》	《剑豪2》	FTG	元气	6800 日元
4月25日	《世界足球 胜利 11 人 6》	《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6》	SPG	KONAMI	6800 日元
春季预定	《最终幻想 XI》	《FINAL FANTASY XI》	RPG	SQUARE	价格未定
春季预定	《FIFA 世界杯 这样你就是教练了!》	《プロジェクト FIFA ワールドカップ……》	SLG	EA SQUARE	6800 日元
春季预定	《AUTO MODELLISTA》	《アウトモヂリスタ》	RAC	CAPCOM	价格未定
春季预定	《枪下游魂 3 恐龙危机》	《GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS》	STG	CAPCOM	价格未定
春季预定	《JOJO 的奇妙冒险 黄金的旋风》(暂名)	《ジョジョの奇妙な冒険 黄金の旋风》	ACT	CAPCOM	价格未定
春季预定	《封神演义 2》	《封神演義 2》	RPG	KOEI	6800 日元
春季预定	《心跳回忆 女性版》	《ときみきメモリアル GIRL SIDE》	SLG	KONAMI	价格未定
春季预定	《机动战士高达 基连的野望吉翁独立战争记》	《机动戦士ガンダム ギレンの野望~ジオン独立戦争记》	SLG	BANDA I	价格未定
春季预定	《2002 国际足联世界杯》	《2002FIFA WORLD CUP》	SPG	EA SQUARE	6800 日元
发售日未定	《圣灵机 2》	《圣灵機ライブラード 2》	SLG	WINKY SOFT	
发售日未定	《星之海洋 3 直到时间的尽头》	《STAR OCEAN3 TILL THE END OF TIME》	RPG	ENIX	价格未定
发售日未定	《PRIDE》(暂名)	《PRIDE》(暂名)	SPG	CAPCOM	
发售日未定	《决战 III》	《決戦 III》	SLG	KOEI	价格未定
发售日未定	《1 对 1 GOVERNMENT》	《1 ON 1 GOVERNMENT》	SPG	JORDAN	价格未定
发售日未定	《樱大战最新作》(暂名)	《SAKURA WARS 最新作》(暂名)	AVG	SEGA	价格未定
发售日未定	《网络版生化危机》(暂名)	《NETWORK BIOHAZARD》(暂名)	AVG	CAPCOM	价格未定
发售日未定	《山脊赛车最新作》(暂名)	《RIDGE RACER 最新作》(暂名)	RAC	NAMCO	价格未定
发售日未定	《灵魂能力 II》	《SOUL CALIBUR II》	FTG	NAMCO	
发售日未定	《永恒的阿卡迪亚》	《ETERNAL ARCADIA》	RPG	SEGA	价格未定
发售日未定	《首都高在线》	《首都高 ONLINE》	RAC	元气	价格未定
发售日未定	《化解危机 III》	《TIME CRISIS III》	STG	NAMCO	价格未定

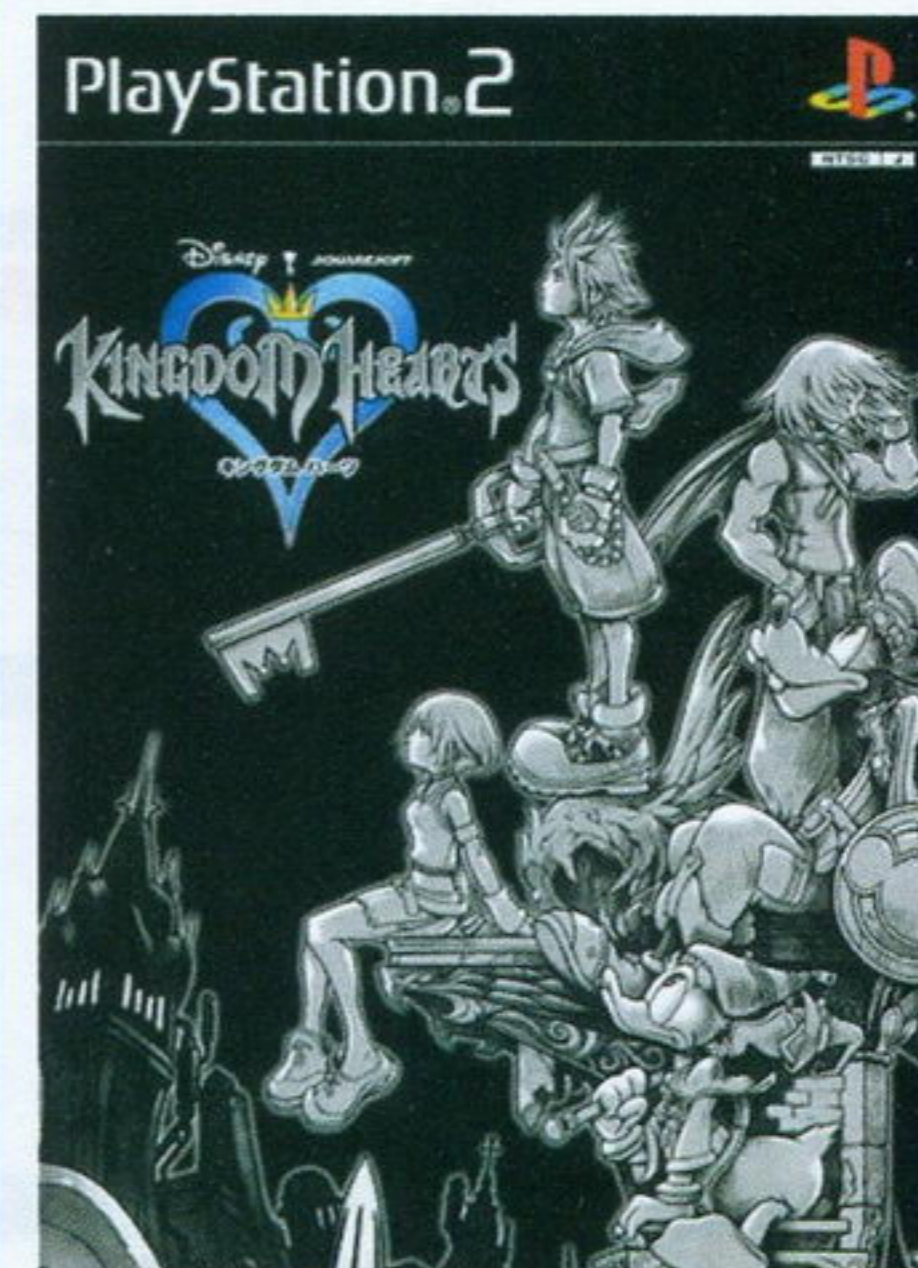
GAMEBOY ADVANCE

3月					
3月8日	《沉默的遗迹 四狂神战记外传》	《沈黙の遺跡~エストポリス外伝~》	RPG	TAITO	5800 日元

在1月底的《VF4》顺利取得了2002年的开门红以及2月底的《异度传说》的成功发卖之后,竞争白热化的3月商战已经到来!诸位看到这期杂志的时候,《鬼武者2》已经作为3月PS2的先头部队开始为PS2在3月“扎营”了。由于前作的辉煌战绩,“2”被业内人士普遍看好,并且根据《鬼武者2》的故事设定,看样子CAPCOM很可能还有将《鬼武者》继续系列化的意思。与《鬼武者2》同属冷兵器战斗但风格并不相同的对战游戏《剑豪2》已理智地决



定将游戏的发售日由3月7日延期至4月25日,以避松田优作之锋芒。“最耐玩的游戏”之一“《创造职业球会》系列”最新作“2002”也将在3月7日这一天在PS2上开张,相信接踵而至的就是《创造职业棒球会》等等“创造系列”的游戏了。14日的重头戏是《荒野兵器进化版3》,这也是一款拥



有极高人气的RPG作品,同前几作一样,此作仍然是多主角的多线剧情,先操作单个主角完成分支剧情,最后再将主角们汇聚起来,完成整个故事。游戏的画面使用了流行的TOON SHADING技术,视觉效果“绝非江湖水”可比!在《荒野兵器进化版3》之后,PS2大军将短暂小休两周,28号又是一记走马连环

3月8日	中文译名未定	《コロコロパズル ハッピーパネツチェ!》	PUZ	NINTENDO	4800 日元
3月15日	《K-1 格斗 POCKET》	《K-1 ポケットグランプリ》	FTG	KONAMI	5800 日元
3月28日	《光明之魂》	《SHINNING SOUL》	RPG	SEGA	5800 日元
3月29日	《火炎之纹章 封印之剑》	《ファイアーエムブレム 封印の剣》	S・RPG	NINTENDO	4800 日元
3月29日	《阵形足球 2002 觉悟吧! 世界杯!》	《フォーメーションサッカー2002~めざせ! ワールドカップ~》	SPG	SPIKE	价格未定
4月					
4月25日	《世界足球 胜利 11 人》	《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN》	SPG	KONAMI	5800 日元
4月26日	《洛克人 ZERO》○	《ROCKMAN ZERO》	ACT	CAPCOM	4800 日元
春季预定	《黄金的太阳 失落的时代》	《黄金の太陽 失はれし時代》	RPG	任天堂	价格未定

NINTENDO GAME CUBE

3月					
3月14日	《实况世界足球 2002》	《实况ワールドサッカー2002》	SPG	KONAMI	6800 日元
3月14日	《咻当巨人》	《巨人のドシン》	ETC	任天堂	6800 日元
3月15日	《EXTREME G3》	《EXTREME G3》	RAC	ACCLAIM JAPAN	5800 日元
3月22日	《生化危机》	《biohazard》	AVG	CAPCOM	6800 日元
3月22日	《街头 NBA》	《NBA STREET》	SPG	EA SQUARE	5800 日元
3月22日	《星球大战 流浪中队 II》	《スターウォーズ ローグスクードロン II》	STG	EA SQUARE	6800 日元
3月29日	《NBA COURT SIDE2002》	《NBA コートサイド2002》	SPG	NINTENDO	价格未定
3月29日	《战斗封神》	《バトル封神》	ACT	KOEI	价格未定
4月					
4月25日	《血腥咆哮 终极版》	《BLOODY ROAR EXTREME》	FTG	价格未定	
4月未定	《RUNE》	《RUNE》	RPG	FROM SOFTWARE	价格未定
春季预定	《滚滚卡比 2》	《コロコロカービィ 2》	ACT	任天堂	价格未定
春季预定	《星际火狐 恐龙行星大冒险》	《STAR FOX DINOSAUR PLANT ADVANCE》	ACT	任天堂	价格未定
夏季预定	《阳光马里奥》	《MARIO SHINNING》	ACT	任天堂	价格未定
发售日未定	《炸弹人时代》	《BOMBMAN GENERATION》	ACT	HUDSON	价格未定
发售日未定	《塞尔达 GC》	《ZELDA GC》	A・RPG	任天堂	价格未定
发售日未定	《生化危机 0》	《biohazard 0》	A・AVG	CAPCOM	6800 日元
发售日未定	《生化危机 2》	《biohazard 2》	A・AVG	CAPCOM	4800 日元
发售日未定	《生化危机 3》	《biohazard 3》	A・AVG	CAPCOM	4800 日元
发售日未定	《生化危机 代号: 维罗尼卡》	《biohazard code:veronica》	A・AVG	CAPCOM	4800 日元
发售日未定	《生化危机 4》	《biohazard 4》	A・AVG	CAPCOM	6800 日元
发售日未定	《永恒的阿卡迪亚》	《ETERNAL ARCADIA》	RPG	SEGA	价格未定
发售日未定	《梦幻之星在线》	《PHANTASY STAR ONLINE》	A・RPG	SEGA	价格未定
发售日未定	《灵魂能力 II》	《SOUL CALIBUR II》	FTG	NAMCO	价格未定
发售日未定	《山脊赛车最新作》(暂名)	《RIDGE RACER 最新作》(暂名)	RAC	NAMCO	价格未定
发售日未定	《银河战士》	《メトロイドプライム》	FPS	任天堂	价格未定

DREAMCAST

3月					
3月7日	《樱大战 3 巴黎在燃烧吗?》纪念版	《サクラ大战 3 ~巴里は燃えているか~ メモリアルパック》	SLG+AVG	SEGA	3800 日元
3月14日	《咕噜咕噜温泉 3》	《ぐるぐる温泉 3》	ETC	SEGA	4800 日元
3月21日	《樱大战 完全保存版》	《サクラ大战 COMPLETE BOX》	SLG+AVG	SEGA	18000 日元
3月21日	《樱大战 4 恋爱吧, 少女》	《サクラ大战 4 ~恋せよ乙女~》	SLG+AVG	SEGA	6800 日元
3月21日	《樱大战 4 恋爱吧, 少女》初回限定版	《サクラ大战 4 ~恋せよ乙女~》初回限定版	SLG+AVG	SEGA	8800 日元
4月					
4月11日	《机动战士高达 联邦对吉翁 DX》	《机动战士ガンダム 连邦VS. ジオンDX》	FTG	BANDAI	价格未定
4月18日	《新世纪福音战士 凌波育成计划》	《新世纪エヴァンゲリオン 凌波育成計画》	ETC	ブロッコリー	7800 日元
春季预定	《NBA2K2》	《NBA2K2》	SPG	SEGA	5800 日元

XBOX

3月					
3月7日	《NBA LIVE 2002》	《NBA ライブ 2002》	SPG	EA SQUARE	6800 日元
3月7日	中文译名未定	《ビストロ きゅーびつと》	AVG	SUCCESS	6800 日元
3月14日	《实况世界足球 2002》	《实况ワールドサッカー2002》	SPG	KONAMI	6800 日元
3月14日	《式神之城》	《式神の城》	STG	MEDIA QUEST	6800 日元
3月21日	《枪之女神》	《GUN VALKYRIE》	STG	SEGA	6800 日元
3月28日	《机甲兵团 J-PHOENIX+》	《机甲兵团 J-PHOENIX+》	SLG	TAKARA	6800 日元
3月28日	《ESPN NBA 2Night 2002》	《ESPN NBA 2Night 2002》	SPG	KONAMI	6800 日元
4月					
4月18日	《终极格斗冠军赛 2 TAP OUT》	《ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAP OUT》	FTG	CAPCOM	6800 日元
4月25日	《光环》	《HALO》	FPS	Mircosoft	6800 日元
发售日未定					
发售日未定	《铁骑》	《铁骑》	S・STG	CAPCOM	价格未定
发售日未定	《梦幻之星在线》	《PHANTASY STAR ONLINE》	A・RPG	SEGA	价格未定
发售日未定	《灵魂能力 II》	《SOUL CALIBUR II》	FTG	NAMCO	价格未定
发售日未定	《山脊赛车最新作》(暂名)	《RIDGE RACER 最新作》(暂名)	RAC	NAMCO	价格未定
发售日未定	《格斗超人》	《格斗超人 FIGHTING SUPER HERO》	FTG	Mircosoft	价格未定
发售日未定	《真·女神转生在线》	《真・女神转生 ONLINE》	RPG	ATLUS	价格未定
发售日未定	《世嘉 GT2002》	《SEGA GT 2002》	RAC	SEGA	价格未定
发售日未定	《恐龙危机 3》	《DINO CRISIS 3》	A・AVG	CAPCOM	价格未定
发售日未定	《脱狱潜龙》	《DEAD TO RIGHT》	ACT	NAMCO	价格未定

任天堂的GBA在3月的战术可称得上是“重质不重量”，2款大作：《光明之魂》与《火炎之纹章 封印之剑》就可令掌机玩家们心满意足了！当然了，《沉默的遗迹 四狂神战记外传》也是FANS们相当关注的作品。不知《火炎之纹章 封印之剑》能否成为GBA首款突破百万的作品呢？

拳：《王国之心》+《铁拳4》+《超级机器人大战 IMPACT》！这样的“超绝”组合这几年还真是绝无仅有！似乎现在也只有PS2才有击出如此重拳的实力？《王国之心》的包装封面相当有特色，黑白色调为主的游戏原画再配以浅蓝色的标题，相当素雅的感觉；《铁拳4》的包装封面果然“落入了俗套”，只是将最初公开的海报稍加修改而成，缺乏新意；而《SRW IMPACT》的封面设计则绝对是在FANS们的意料之中——已成“系列”的游戏作品的封面似乎都很中规中矩的样子。

如果没有《生化危机》的存在的



话，也许3月或者可以改名为“PS2月”得了。在XBOX未成气候、DC已成定数的情况下，似乎只有NGC的《生化危机》能够搅搅局。看过了本刊上期附送的VCD之后诸位一定会对重新制作的《生化危机》产生“想玩”的冲动吧？CAPCOM的第四开发部可谓是想尽一切办法增强该游戏的吸引力，尽管该款游戏的素质毋庸置疑：游戏将以双DVD-ROM的形式推出，售价6800日元，并附送《生化危机》特制NGC记忆卡一块！有心与《生化危机》一起购入NGC的玩家这下可以省下买记忆卡的钱了。日前游戏的包装封面也已经公开，华丽的大厅背后隐藏着的秘密又有多少人能够了解呢？

XBOX首发的不近人意似乎也体现了日本厂商+玩家一致排外的心理？不管怎么说，糟糕的成绩摆在那里的确是事实。3月份又由于PS2的压力以及本身缺乏原创的优秀游戏，使得XBOX的3月游戏发售表上“充斥着大量二线作品。”除了SEGA的《枪之女神》也许能够让人喜出望外，其它游戏的素质几乎现在就可以下结论了。



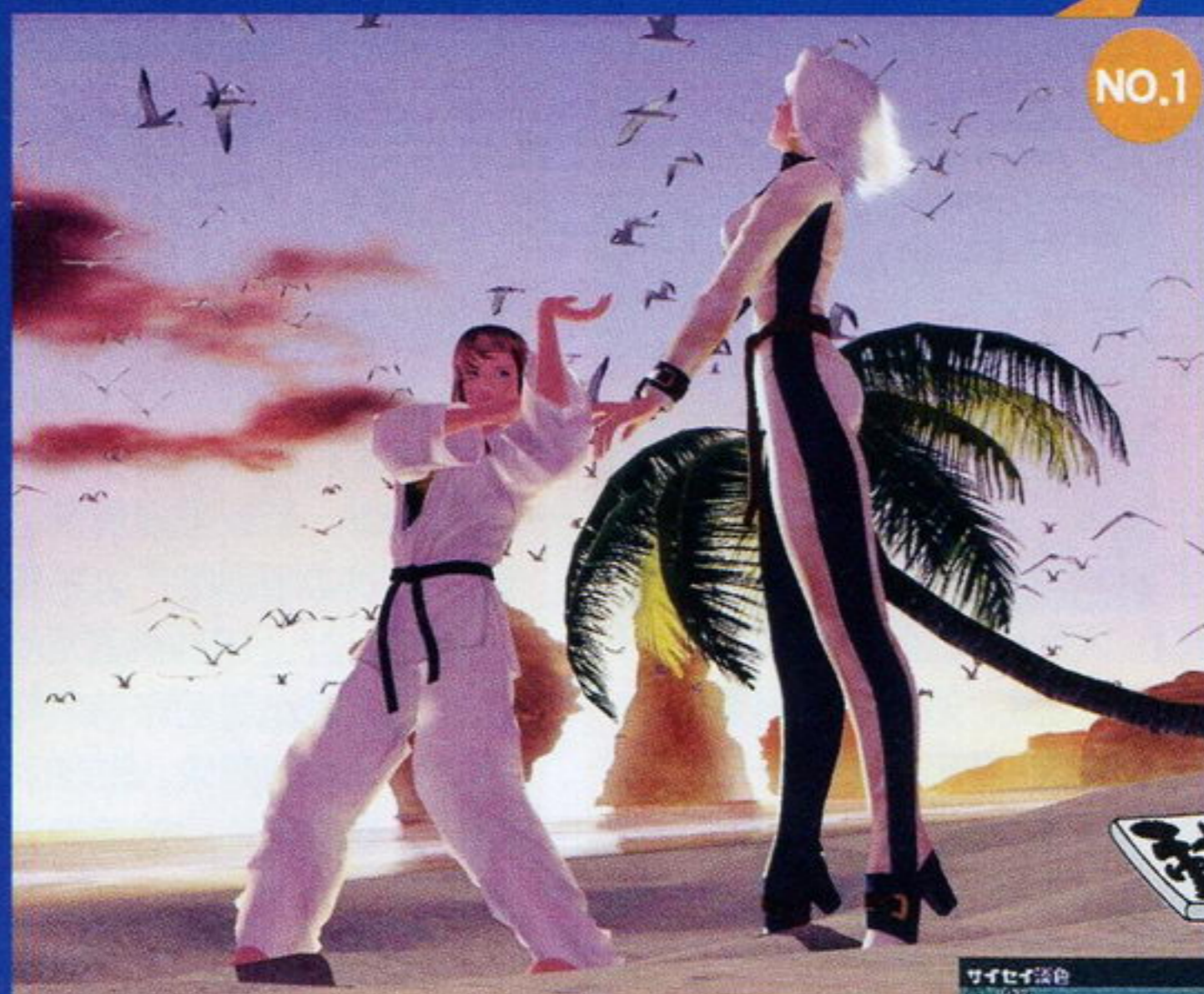


日本游戏最新销量排行榜 TOP 20

2002年2月18日~2月24日

1	死或生 3	NEW!	TECMO ■ XBOX ■ FTG ■ 2002-02-22 ■ 7万3604套 ◆ 累计7万3604套
2	动物番长	NEW!	任天堂 ■ NGC ■ ACT ■ 2002-02-21 ■ 5万1260套 ◆ 累计5万1260套
3	三国志战记		光荣 ■ PS2 ■ SLG ■ 2002-02-14 ■ 2万7669套 ◆ 累计9万3276套
4	格兰蒂亚 II	NEW!	GAMEARTS ■ PS2 ■ RPG ■ 2002-02-21 ■ 2万7030套 ◆ 累计2万7030套
5	侍		SPIKE ■ PS2 ■ A · AVG ■ 2002-02-07 ■ 2万4446套 ◆ 累计14万6710套
6	幻魔 鬼武者	NEW!	CAPCOM ■ XBOX ■ A · AVG ■ 2002-02-22 ■ 1万9600套 ◆ 累计1万9600套
7	VR战士 4		SEGA ■ PS2 ■ FTG ■ 2002-01-31 ■ 1万7723套 ◆ 累计47万0475套
8	Project Gotham	NEW!	Microsoft ■ XBOX ■ RAC ■ 2002-02-22 ■ 1万5925套 ◆ 累计1万5925套
9	最终幻想 X 国际版		SQUARE ■ PS2 ■ RPG ■ 2002-01-31 ■ 1万2474套 ◆ 累计17万2679套
10	动物之森+		任天堂 ■ NGC ■ ETC ■ 2001-12-14 ■ 1万2027套 ◆ 累计35万9048套
11	DR. 铃	NEW!	HUDSON ■ GB ■ AVG ■ 2002-02-21 ■ 1万1426套 ◆ 累计1万1426套
12	喷射小子 未来版	NEW!	SEGA ■ XBOX ■ ACT ■ 2002-02-22 ■ 9800套 ◆ 累计9800套
13	太空频道 5 第二集		SEGA ■ PS2 ■ MUG ■ 2002-02-14 ■ 9031套 ◆ 累计4万3515套
14	三国志 VIII		光荣 ■ PS2 ■ SLG ■ 2002-01-24 ■ 8791套 ◆ 累计14万4764套
15	足球小将 光荣的轨迹	NEW!	KONAMI ■ GBA ■ ETC ■ 2002-02-21 ■ 8692套 ◆ 累计8692万
16	DOUBLE S.T.E.A.L	NEW!	BUNKASHA GAMES ■ XBOX ■ RAC ■ 2002-02-22 ■ 8575套 ◆ 累计8575万
17	老鼠	NEW!	Microsoft ■ XBOX ■ A · AVG ■ 2002-02-22 ■ 8575套 ◆ 累计8575万
18	格兰蒂亚 X(限定版含)		GAMEARTS ■ PS2 ■ RPG ■ 2002-01-31 ■ 8267套 ◆ 累计20万6869套
19	GT赛车 东京概念车赛 2001		SCEI ■ PS2 ■ RAC ■ 2002-01-01 ■ 7366套 ◆ 累计36万1084套
20	AIRFORCE DELTA 2	NEW!	KONAMI ■ XBOX ■ S · STG ■ 2002-02-22 ■ 7350万 ◆ 累计7350万

相信大家看到了，本期排行榜中终于出现了XBOX，三足鼎立的局面已经初步形成了。现在来看看XBOX登陆日本后的表现吧！XBOX首批出货量25万台(含限定版5万台)，而实际销量约为12.4万台，仅占5成的比例(其他主机首周PS为10.1万台，SS为10.7万台，DC为12.0万台，NGC...17.5万)，成绩属于一般，这也直接反映到游戏销售中，12款首发游戏合计贩卖量为13.8套，每台主机平均随机购入1.29套。重中之重的《死或生3》共销售了7.8万套，几乎一大半的XBOX玩家都购买了《死或生3》，而其他游戏的情况都不理想，12款游戏中有9款连1万的销量都未达到。现在XBOX既缺乏真正意义上的大作的支持，同时又没有找对日本玩家的胃口，总体游戏素质同其他主机并没太大的区别。本次排行榜第二名《动物番长》是一款奇怪的游戏，如果不亲自玩一下的话，根本就无法想象它的玩法。



NO.1



NO.3



NO.2

日本最新主机销量排行榜

2002年2月11日~2002年2月17日

机种	一周贩卖台数	年度累计台数	市场占有率
PS2	6万8417台	81万1028台	51.6%
GBA	3万9002台	59万2863台	29.4%
NGC	1万5560台	26万0953台	11.7%
PSone	4063台	6万6018台	3.1%
GBC	2569台	4万0224台	1.9%
WSC	2599台	3万4103台	2.0%
DC	315台	4151台	0.2%

PS2自从降价之后，销量持续长红，只是最近稍稍有所回落，但依然保持着强劲的势头。最近又有新传闻：SONY最近证实他们将在今年的E3大展上宣布把他们的PS2主机再次降价。目前降价的幅度为多少，以及降价的是美版PS2还是日版PS2还不清楚，但无论如何，这对尚未购买PS2主机的玩家来说都是一个好消息。《biohazard》离我们越来越近了，这无疑是一款国内外玩家都相当期待的又一大作。最近关于NGC独占《生化》一事，CAPCOM内部出现了分歧。3月22日，对于三上真司，对于NGC都是一个极为重要的日子，只许成功，不许失败。

日本街机排行榜 TOP10

名次	游戏名称	类型	厂商
1	德比赛马俱乐部 2	赛马	SEGA
2	VR战士 4	FTG	SEGA
3	机动战士高达 连邦 VS. 吉翁 DX	ACT	BANDAI
4	太鼓之达人 2	MUC	NAMCO
5	铁拳 4	FTG	NAMCO
6	湾岸 MIDNIGHT	RAC	NAMCO
7	POWER SMASH 2	SPG	SEGA
8	格斗之王 2001	FTG	EOLITH
9	VR战士 3	SPG	SEGA
10	鲁邦三世 THE SHOOTING	光枪 STG	SEGA

XBOX 首发游戏大检阅

(5颗星为最高)

DEAD OR ALIVE 3

制作厂商：TECMO

售价：6800 日元

在日版 XBOX 的首发游戏中最引人注目的游戏。游戏的特点是众多靓丽的 MM、精美华丽的画面以及刺激紧张的格斗感觉。作为系列第三作，在继承了



前两作的所有优点的基础上，大胆改良了旧有系统中的不足之处并调整了角色之间的平衡度，如果是老玩家的话，可能初上手时发现没有什么本质的变化，但经过一段时间的练习与对战，就能发现许多新鲜的元素。为了增加日版的



吸引力，开发小组特别制作了一段精彩的开场 CG 动画。此外为了提升单人游戏时的耐玩度，新加入了多套突出角色性格的服装，取得的难度依次增加，很有挑战性和趣味性。

制作水平：★★★★★

随机必买度：★★★★★

编辑推荐

JET SET RADIO FUTURE

制作厂商：SEGA

售价：6800 日元

SEGA 的 XBOX 首发游戏第一弹，也是 SEGA 倾力奉献的野心之作。游戏画面比起 DC 版更上一层楼，在人群熙攘、高楼林立的未来都市中自由穿梭涂鸦的感觉真是太棒了！因为采用了最新的 TOON RENDERING 技术进行制作，所以多段复杂结构的高层建筑才得以完美展现。游戏中版图的广大主要体现在多边形的制作上，同时版图设计上的独具匠心也是该游戏成功的关键因素。游戏的难度比起前作有所降低，这样设计相信是为了迎合更多玩家的需求。追加的 4 人对战模式也是游戏的卖点之一，可是因为目前该游戏普及度还太低，价值无法体现出来。

制作水平：★★★★★

随机必买度：★★★★★

编辑推荐



幻魔鬼武者

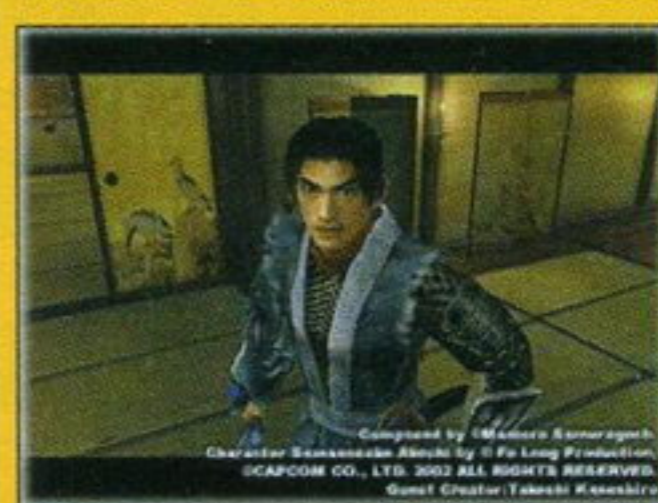
制作厂商：CAPCOM

售价：6800 日元

作为 PS2 首款出货量突破百万的游戏，XBOX 版自然要有新意才能够吸引新老玩家的青睐。游戏本身制作得非常细致与考究，强调动作游戏的爽快感。游戏中的 CG 和音乐都很出色，但是 XBOX 版在这两方面并没有追加什么新要素，令人失望。所有新追加的要素都集中在与动作相关的地方，比如蓄力攻击和追加新的



敌人，以及新的战斗技巧。此外游戏的难度有所提高，要想获得最高评价并不是一朝一夕的事。最令人不满的是在游戏画面上 XBOX 版没有什么提高，根本无法体现机能上的优势，但对于没有接触过该游戏的玩家，还是非常值得推荐的。



制作水平：★★★★★

随机必买度：★★★★

编辑推荐

信长的野望·岚世纪

制作厂商：KOEI

售价：9800 日元

日本人气 SLG 系列最新作，由电脑版初次移植到家用机上，XBOX 版将战略部分以 3D 多边形技术进行制作，忠实再现古战场上激烈厮杀的壮观场面，使原本画面表现上非常沉闷的战略部分增加了许多变化，发挥了 XBOX 强劲的机能。但是游戏中的历史背景以日本战国时代为蓝本，所以在国内玩家中的受欢迎程度比较局限，吸引力不强。



制作水平：★★★ 随机必买度：★★

DOUBLE—S.T.E.A.L

制作厂商：BUNKA 社

售价：6800 日元

制作厂商的名气不大，但是游戏的制作水平还是能够令人满意的。该游戏最吸引人的地方就是游戏画面非常绚丽，玩法其实与《RUNABOUT》相似，驾驶车辆在街道上横冲直撞、大肆破坏，玩家平时可以用来发泄一下烦躁的情绪，而游戏目的就是在限制条件下完成各项任务。背景舞台以香港街道为主，建筑特色以“中国风”为基调，很有趣。



制作水平：★★★ 随机必买度：★★★

AIRFORCE DELTA II

制作厂商：KONAMI

售价：6800 日元

曾经在 DC 上推出过一代，名气比起《皇牌空战》系列”还有很大差距。好在制作上还是比较严谨的，并且针对 XBOX 强劲的机能设计战争舞台，导致游戏画面非常华丽。游戏中可以选用的战机多达 72 架，每一架的特色都与众不同，不同难度的关卡需要配合不同特色的战机才能够顺利完成，很有挑战性。游戏模式相对比较丰富，耐玩度较高。



制作水平：★★★ 随机必买度：★★★

ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2002

制作厂商：KONAMI

售价：6800 日元

近年来在美国和日本都非常流行冬季运动，精明的游戏制作厂商 KONAMI 特意请来很多世界级的滑雪板选手做游戏模特儿，制作态度和游戏水准都相当不俗。可是因为该类型的游戏在国内并不流行，所以单人游戏时未免会比较单调，再加上 PS2 的同名游戏也已经推出，所以实在很难吸引玩家尽情投入其中。



制作水平：★★★ 随机必买度：★★

HYPER SPORT 2002 WINTER

制作厂商：KONAMI

售价：6800 日元

配合今年初举行的冬季奥林匹克运动会而推出的游戏作品，收录了 10 种不同的体育竞技项目，例如滑冰、冰球、雪橇等等，有不少项目还是第一次被制作成游戏，很有新鲜感。整体而言，游戏画面比较干净，制作得相当认真。与《ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2002》相似的是，也有 PS2 版和 NGC 版同期推出。



制作水平：★★★ 随机必买度：★★

老鼠

制作厂商：Microsoft

售价：6800 日元

由曾经为 SCE 开发制作 RPG《CRIME CRACKER》的游戏公司制作，微软代理发行的一款原创游戏。背景舞台被设定在一个普通的居民家中，玩家可以控制游戏中的主角——老鼠带领它的同伴对抗敌对势力。可爱的角色和精美的画面都是该游戏吸引玩家的重要因素，整体感觉非常生活化，主题亲切风趣，适合各年龄层的玩家。



制作水平：★★★ 随机必买度：★★★

PROJECT GOTHAM: WORLD STREET RACER

制作厂商：Microsoft

售价：6800 日元

该游戏移植自 DC 赛车游戏名作《MSR》，最大的特色就是车辆的制作异常真实，配合游戏中“真实的时间制”进行下去，会发现游戏画面非常华丽，光源处理很逼真。玩法上基本和《MSR》相当接近，除了比赛速度之外，也有以滑动驾驶为评价分数高低的新模式可以选择，很有特色。



制作水平：★★★★ 随机必买度：★★★

SILENT HILL 2 最期的诗

制作厂商：KONAMI

售价：6800 日元

游戏画面增强的移植强化版。故事的发展借鉴了许多类似的电影作品的表达手法，尽管意境似曾相识，但身为游戏主角去体会的话自然会有不同的感受。游戏的主题音乐表现出的凄凉中包含恐惧的氛围从游戏开始时就已经紧紧地包裹住了玩家的心。制作厂商还追加了新的剧情和结局，使游戏的世界观更加完整，绝对意义上的恐怖题材 AVG。



制作水平：★★★★ 随机必买度：★★★★

天空 FREESTYLE SNOWBOARDING

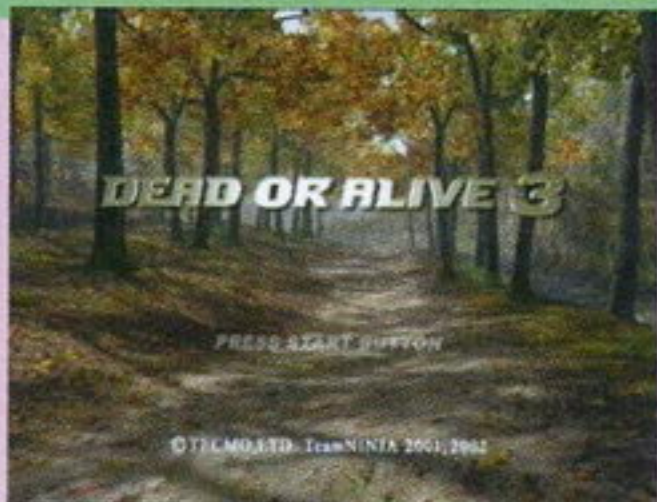
制作厂商：Microsoft

售价：6800 日元

微软专门为 XBOX 量身定做的滑雪板游戏。游戏的画面非常华丽，操作性也比较能够令人满意。滑雪山道的设计参照实景制作，因此花样繁多，景色优美自然。玩家可以在游戏中使用 1000 多种不同的表演花式，另外配合 225 首不同旋律的背景音乐，玩起来可谓在体验一种不曾尝试过的运动乐趣。无奈近年来该类作品太多，实在难评特色所在。



制作水平：★★★★ 随机必买度：★★★★



死或生 3

XBOX	TECMO	3DFTG	1~4人
	日版于2002年2月22日发售		5格
DVD-ROM	对应VGA		

无论是美版XBOX发售还是日版XBOX发售，最受国内玩家关注的游戏恐怕都是由TECMO的Team NINJA制作的3DFTG《死或生3》。



微软似乎也深知这个道理，在美版XBOX发售前就连比尔·盖茨都亲自披挂上阵玩了玩《死或生3》。最近日版发售，比尔又和日本微软的头面人物大浦博久玩了一把，大浦当然不会让老板难堪，苦战数局后体面地败下阵来。

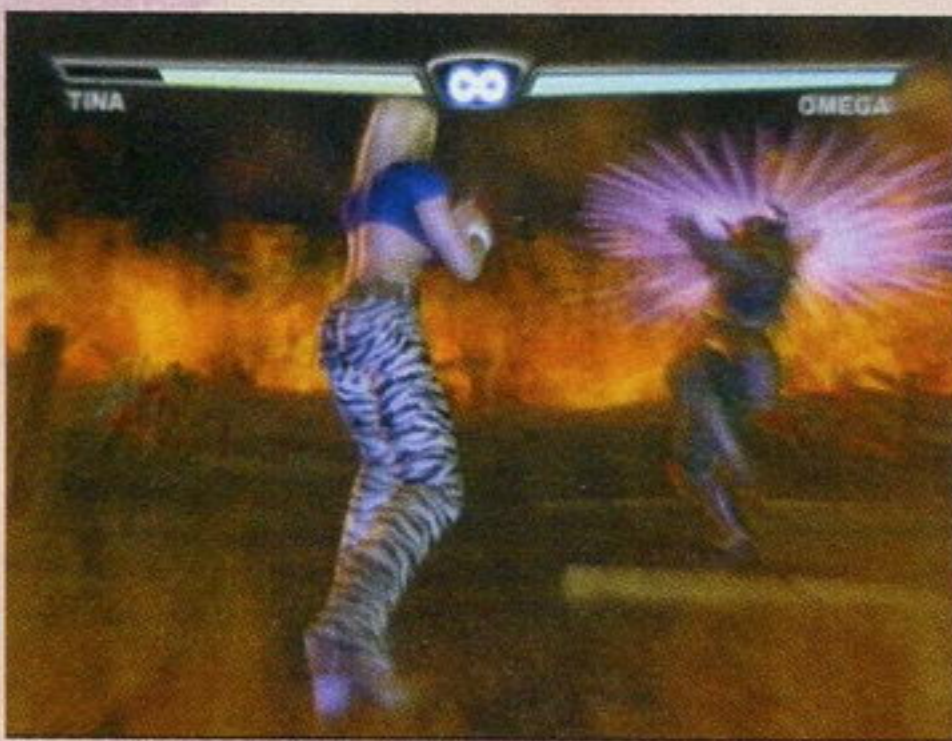
“《死或生》系列”在日本的人气比美国还是要高一些，但据不完全统计，光美版的销量就已经突破30万。

在国内还是有一些“《死或生》系列”的死忠在第一时间咬牙购入了美版XBOX加美版《死或生3》，不过据他们反映，游戏有些令人失望。这并不是画面的问题，事实上《死或生3》的画面已可以算是家用机最强了，尤其是背景，绝对震撼。最令FANS失望的是服装。众所周知，“《死或生》系列”向来的最大卖点就是隐藏服装。《死或生2》在DC和PS2上的版本多达5个，每个版本只不过多加了几套衣服，但还有人冒死跟进，可见其杀伤力之大。但在《死或生3》中每位角色只有2~3套服装，FANS自然对此颇有微词。不过种种迹象表明Team NINJA将在日版中大大加强这个要素。

Team NINJA把“《死或生》系列”出现过的所有服装放在一起编上号，然后向全日本玩家征求意见，根据玩家的意见来决定在日版《死或生3》中会出现哪些服装。结果根据票选结果，在日版中霞和绫子各增加了一套学生装，而得票最多的服装就是雷芳在DC日版《死或生2》中的那套性感服装C6，恶趣味啊……



日版终于到手了。打开XBOX，放入《死或生3》，首先是映入眼帘的就是

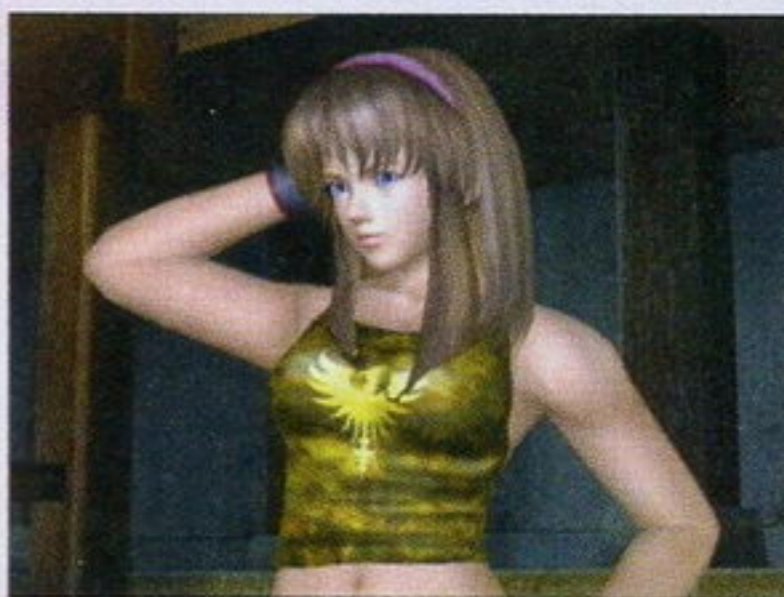


一段从未见过的精彩CG片头，不过有了美版的经验，大家已经无动于衷了。当初刚见到美版首先看到的也是一段CG：狂风呼呼地吹着，下面是惊涛骇浪，令人惊诧莫名。然后镜头突然一转，转到海边的高山上，一轮红日驱散了阴霾，赫然飞出一行英文：Team NINJA，旁观者呆了半晌，然后无不破口大骂。而真正游戏的片头，却只是一

段即时演算的画面。不过这次日版《死或生3》就不一样了，片头CG还做得像模像样，带血的克里斯蒂、从火光中飞出的绫子、天真无邪的雷芳都给人留下了深刻的印象。当然最牛的还是要数疾风了，他竟然用一只弓箭就把武装直升机射下来了。不过在片头中并不是所有角色都会出场，霞、海伦娜、李剑等大人气角色都没有出场，估计是在美版中风头太劲，因此把这次机会让给了别人。

经过数十小时的游戏后，大致有了结论。日版和美版的差别如下：

- ①在OPTION中可以选择多国语言。
- ②招式判定更改很大。
- ③除了隼、瞳、克里斯蒂和李剑4人外，其他角色均有新招加入。
- ④在冰宫的场地上战斗时，角色说话会有回声。
- ⑤侧移后的招式变弱。
- ⑥追加了TAG投技。
- ⑦增加新服装。



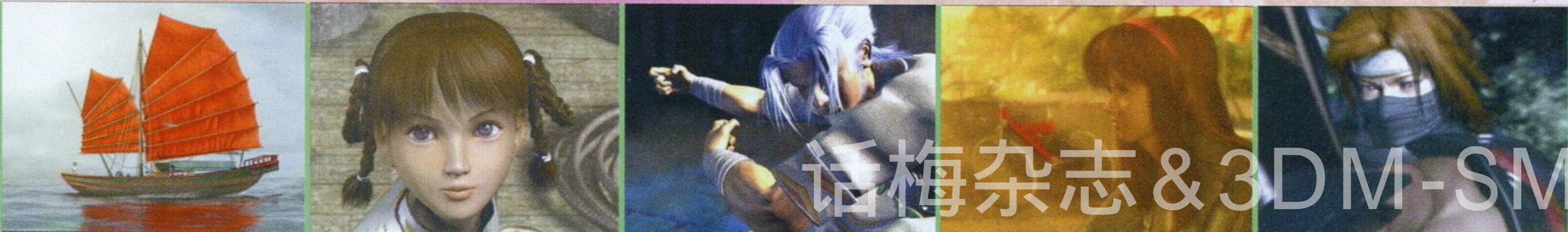
震退状态

在日版《死或生3》中新增了一种受创状态，这就是震退状态。这种状态和防御时中了防御崩坏技时差不多，只是《死或生3》的防御崩坏技多要蓄力才能发出，如瞳的←P+K，而造成震退状态的技巧无须蓄力即可发出，而震退的距离比蓄力型招式也要短得多。大致说起来造成震退效果的招式就在防御崩坏技和普通打击技之间，还算合情合理的。原来在《死或生2》中只有防御崩坏、防御不能和防御这几种状态，有了震退后就又多了一种状态。事实上《VR战士》和《铁拳》在防御方面做得要比《死或生》好，防御不同的招后就会有不同的动作，非常真实。



隐藏服装

相信大家最关心的就是隐藏服装吧？前面已经说过了，根据日本玩家的强烈要求，霞、绫子她们都加入了学生装。而除了从老服装中精选若干件外，还有很多原创的服装。其实在日版《死或生3》中，霞和绫子的服装都没有什么新意，倒是TINA和海伦娜有不少漂亮的新装加入。TINA有一套西部枪手装，非常性感。而海伦娜更是加入了一套阿拉伯舞女装，绝赞！目前最高已打出5C，也就是每人5件衣服。看上去好像少了点，其实不然。因为本作中选择服装时按键不同，就算是同一件衣服也会有略有不同。绝不会再出现换个颜色就充一套新装的骗钱服装了。而本作隐藏服装的打法也和前几作略有不同，打法更具多样化，趣味性也更强，只是略显简单了点。估计最后几套服装会很难吧。



机能强大的韩国掌机 —— GP32



留意了我们2002年1月B杂志“游戏情报站”的玩家对这款名为GP32的韩国掌机应该不会那么陌生,虽然当时我们只是简单地给大家介绍了一下主机的情况,但相信这款机能强大的掌机一定给许多玩家留下了深刻印象,因为它无论是在硬件规格还外部扩张性上都要比现在的掌机王者GBA强出很多。

这款由韩国Gamepark公司开发的全新掌上游戏主机“GP32”除了能玩游戏外,还能通过USB接口从网上下载新的游戏;无线通信功能可以让彼此接近的玩家直接对抗;支持MP3音乐播放(不能跟游戏同时进行);内建网络功能,支持TCP/IP规范,可以连接计算机传输影音资料、网页浏览、传输短信息,聊天, e-book等等,功能令人吃惊,简直就是一台掌上电脑。下面就让我们来真切地看看这款多功能的掌机。

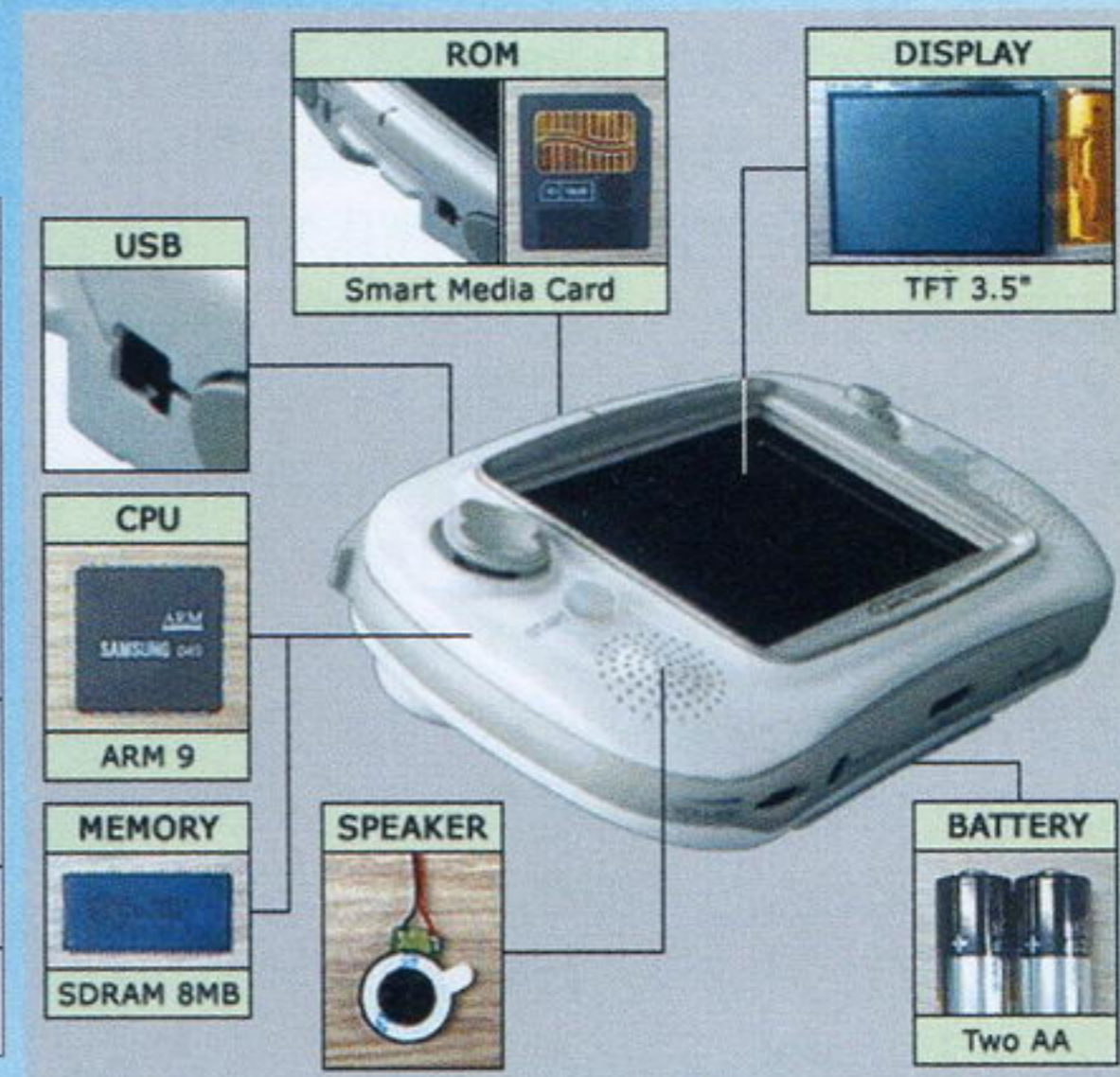
外形

主机的形状与GBA倒有几分相似,整体是一种圆滑的流线型设计,显得很时尚。按键的设计和分布与GBA基本一致,主机顶部也有L键和R键,A键与B键的排列顺序也与GBA相同,惟一与GBA不同的是START键和SELECT键是一边一个。值得注意的是GP32有着两个立体声喇叭,比GBA多一个。



具体规格

CPU	ARM9 (32位处理器)	媒体	SMC(Smart Media Card)
显示屏	反射型TFT 3.5寸液晶屏	音源	2个立体声喇叭 附带耳机插孔 16位立体声音源 支持MIDI 4 Channel WAV Mixing
最大发色数	65536色	电源	AA型干电池 2个(约12个小时) 外接电源(DC 3V)
解析度	320 X 240	控制	8方向摇杆、按键 X6
内藏ROM	512Kb	发售日	2001年11月23日
内存	8MB		
外部接口	USB插口		
通信功能	RF无线方式(900MHz带宽) 10米以内最大4人同时通信 (同范围内4组玩家通信时频率不会互相干扰)		



GP32要比GBA稍厚

GP32与GBA

由以上资料大家应该看出,GP32首先在显示规格上就比GBA要强(GBA解析度是240 X 160,最大发色数32000色),这使得它的游戏画面看起来相当艳丽,实际上从我们试玩的几款GP32的游戏看来也的确是这样。另外,GP32的内存竟然有8MB,要知道GBA的内存连0.5MB都没有啊(25K+96K+256K)!这么看来GP32在处理游戏时一定会展现出令人惊异的效果(虽然目前还没有看到这样的游戏)。



两款掌机整体大小差不多,但GP32的屏幕要比GBA的屏幕大很多。

先进的游戏媒体——Smart Media Card



大家可以看到,插在主机内的SMC卡相当薄。卡上面没有图案,应该是空白卡。

GP32使用了现在十分流行的“Smart Media Card”(以下简称SMC)作为卡带媒体。SMC是一种现在被广泛利用于数码相机以及MP3的储存媒体,它的一大优点就是容量大而且体积小,方便携带,而且可以反复擦写,因此可以利用它来从网上下载游戏或MP3以及各种影像,而且Gamepark公司在自己的官方网站(www.gamepark.com)上也会提供下载服务。



这是游戏《Dungeon and Guarder》的包装盒,盒子也大大了点吧……



拿出卡带,看得出它的容量是16MB,那就是128Mb,与GBA的《游戏王6》容量一样大。

GP32 游戏试玩

虽然主机的性能无可挑剔,但相信大家都知道,一款主机要获得成功,软件是最重要的因素,现在大家最关心的想必也就是GP32的游戏到底如何了。我们现在能够玩到的游戏有5款,顺便说一下,这5款游戏能够在GP32的官方主页(www.gp32.com)下载到试玩版,有兴趣的玩家不妨去看看。



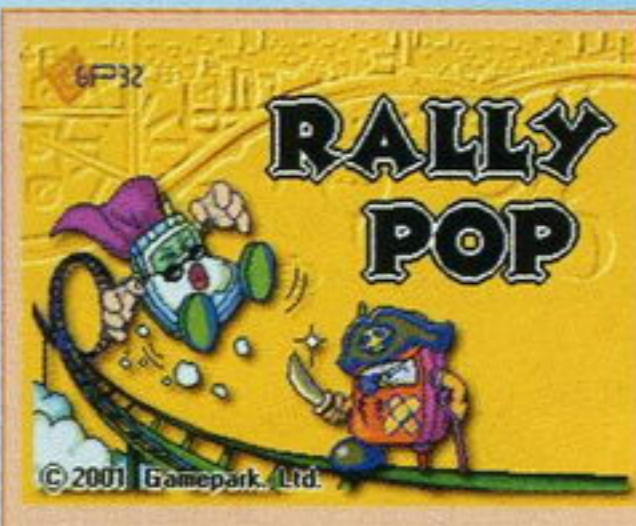
Little Wizard FTG 6分

一款随主机同时推出的对战格斗游戏,画面表现非常不错,充满童话般的Q版风格,各个角色的设定也比较有特点,不过游戏的操作感只能说一般,而且人物必杀技太少了,再加上游戏没有连续技的概念,导致爽快感严重不足。游戏比较有特点的地方就是战斗时每个人都有一本魔法书,发动魔法后能对敌人造成较大的打击,相当于超必杀技吧。



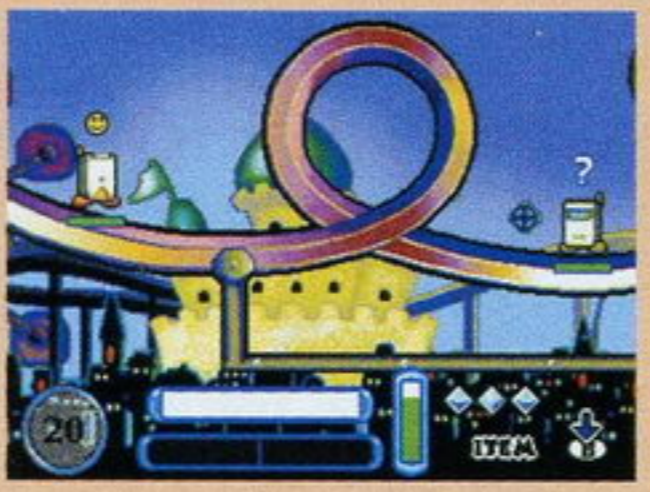
Dungeon and Guarder ACT 7分

一款模仿CAPCOM的《龙与地下城》的横版动作游戏,加入了很强的RPG成分。游戏可选择4名不同职业的角色,一面打倒敌人一面获取经验值和金钱,随着经验值得累加来提升等级,增强自己能力。各种魔法的表现画面也算有点迫力,但人物动作略显生硬,而且招式也过少,实在有点不爽,而且最让人不可忍受的就是音乐,单调乏味至极。



Rally Pop ACT 6分

一款玩法相当简单的益智游戏,玩家控制的角色与对手分别处于不同的位置,然后互相投掷炸弹,将对手的血槽减完或将对手炸落平台就算胜利,中途还可以使用一些道具来获得各种效果,如连续投掷两次炸弹、瞬间移动等。游戏看似简单无聊但很容易让人中毒,相信与人对战时乐趣会更大。不过这种游戏始终是一种休闲类的小品级游戏。



Treasure Island PUZ 4分

一款极其无聊的游戏,真不知道这款游戏做出来是为了带给玩家什么乐趣。玩家要将炸弹放进通道里面,当炸弹从另一边掉下来时能够命中对手就能使对手受伤,对手受到3次伤害就算输,由于炸弹从哪里掉出来完全是随机的,能否命中对手也就完全靠运气,致使游戏毫无技巧性可言,简直是弱智透顶,游戏惟一看得过眼的就只有画面了。



Kimchi-Man ACT 7分

一款普通的横版卷轴动作游戏,控制的角色是一个长有白菜脑袋,脸戴面具,身穿披风的古怪家伙,沿途打倒出现的敌人。整体来说游戏的素质还不错,人物动作流畅,操作感良好,敌人的造型也非常搞笑,玩起来的感觉非常轻松。画面素质也较高,发色亮丽鲜艳,整体来说这是试玩的5部作品中表现最好的一款游戏。



GP32 游戏发售表

名称	类型	厂商	发售日
Little Wizard	FIG	Gamepark	2001年11月23日
Dungeon and Guarder	ACT	Gamepark	2001年11月23日
Rally Pop	ACT	Gamepark	2001年11月23日
Tangle's Magic Square	Puz	EZ Soft	2001年11月23日
DyHard Infinity	STG	Kookie Soft	2001年12月5日
Treasure Island	Puz	Gamepark	2001年12月
Kimchi-Man	Action	Spear Head	2001年12月
Tomak	STG	Seed9 Entertainment	2001年12月
Astonishia Story "R"	RPG	Sonnori	2002年1月
Street Fighter Zero 3	FIG	Capcom	2002年第一季度
Rockman X 5	ACT	Capcom	2002年第一季度
Fire Pro Wrestling	SPG	Spike	2002年第一季度
Her Knights	ACT	Byulbaram Creatures	2002年第一季度
Bruna in Wonderland	ACT	Nexon	2002年第一季度
The Honor of Kingdom	RPG	Elfs Com	2002年第一季度
Therapy	恋爱 SLG	ROSA : 6	2002年第一季度
Mad! Mud! Pop	STG	Studio FB	2002年第一季度
Windy Land	AVG	AIM Technology	2002年第一季度

看得出GP32游戏的种类还是挺丰富的,动作、格斗、射击、RPG等各种类型的游戏它都有所涉及,虽然目前看来游戏数量还算不上太多,但随着游戏厂商的不断加入,新作将会陆续公布。不知大家留意到以上发售表中的两款游戏没有,一个是《街霸ZERO3》(《Street Fighter Zero 3》),一个是《洛克人X5》(《Rockman X 5》),再看看厂商,没错,的确是CAPCOM,连大名鼎鼎的CAPCOM都加入了GP32,是不是让人有点意外呢?而且CAPCOM一出手就拿出了自己的招牌系列游戏,不禁让我们对这款主机又多了几分兴趣。其实除了CAPCOM的加盟外,还有另外一家日本厂商也加入了GP32,那就是SPIKE,他们将给GP32制作的第一款游戏也是自己的招牌游戏《火焰摔跤》(《Fire Pro Wrestling》)。不知道今后还会有日本厂商加盟,让我们拭目以待吧!

GP32 的开机画面

先前已经提到,GP32除了可以玩游戏,还可以听MP3,与电脑连接等,但具体该怎样操作呢?下面我们就来看看GP32的开机操作画面(GP32的操作系统支持韩、日、英3国语言)。



左上角出现菜单,这是进入游戏模式。



这是进入与电脑相连的模式。



这是进入播放MP3的模式。

价格

看了以上的介绍,大家对这部强劲掌机是不是已经心动不已了呢?别忙,先来看看它的售价吧!目前这部掌机的售价为34800日元,什么概念知道吗?——与刚发售的日版XBOX一样的价格!换算成人民币就是2300元左右(据说国内炒到2700元),晕了吧!相比与GBA的9800日元(GBA现已降价到8800日元),GP32整整是它的3.5倍。在这么昂贵的价格下,会有多少人去选择它呢?花这么多钱相信大家更愿意去买一台PS2或XBOX了吧。至于GP32的游戏定价,基本都在5800日元左右,这点与GBA的卡带价格差不多。建议对这台机器有兴趣的国内玩家现在还是按兵不动的好,一则现在主机价格离谱,二则现在的游戏素质不高,而且还都是韩文显示(韩文对我们来说比日文更难懂),所以大家最好耐心等待,等到主机价格回落,以及推出英文游戏的时候再考虑买进吧。



《生化危机》迷你特辑 PART.2

ディレクター 三上真司

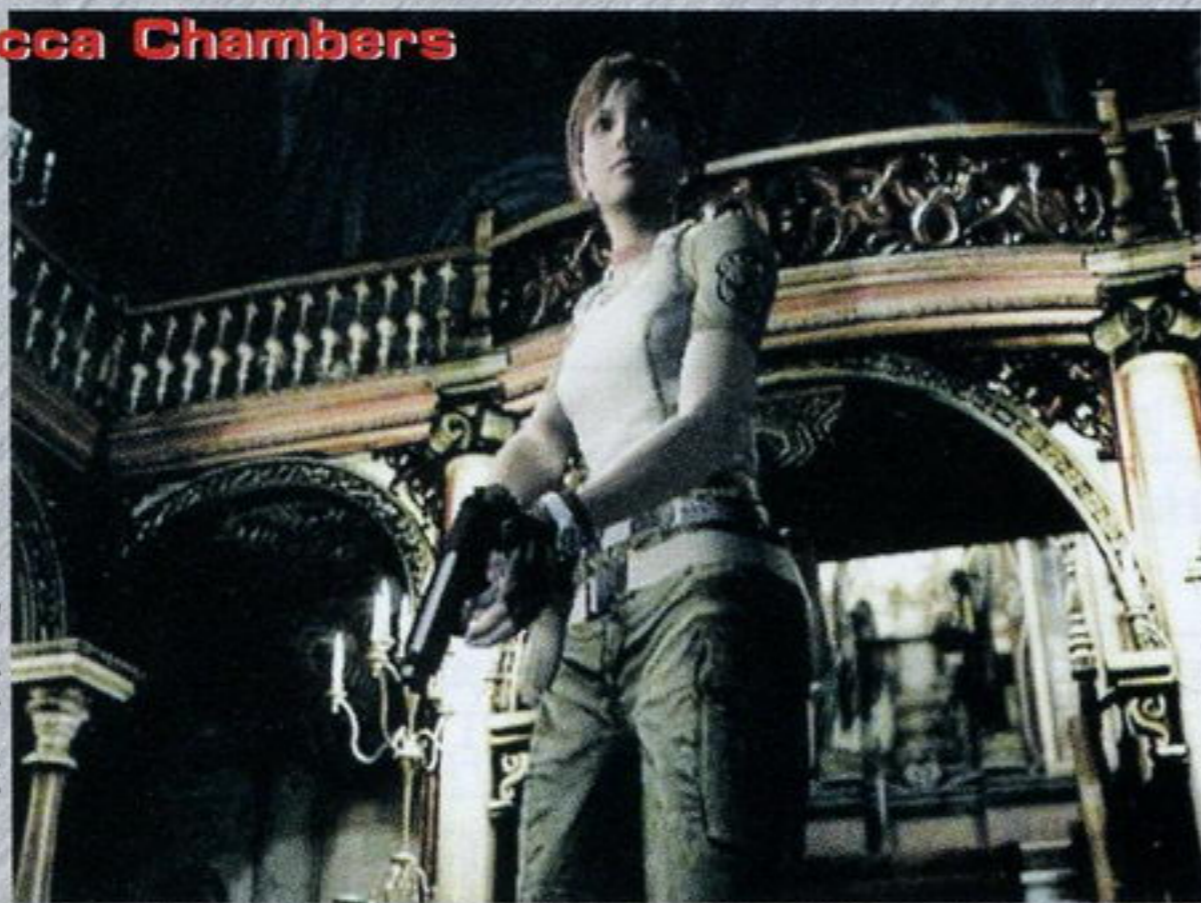
biohazard®

NINTENDO GAMECUBE

3月22日

瑞贝卡·查姆博斯 Rebecca Chambers

毫无疑问,S.T.A.R.S. TEAM的Bravo小队医务员瑞贝卡·查姆博斯将在NGC版的《生化危机》中担任更加重要的角色。原因很简单——她是秋季发售的《生化危机0》的主角之一,实在没有理由让这么一个角色只是充当补血的NPC。



短时间内不操作瑞贝卡,她会摆出“思想者”状。



正在朝敌人开火的瑞贝卡,这是开枪一瞬间的特效,非常华丽吧。

在设定中,刚从大学校园走出来的瑞贝卡是一个活泼开朗的小女孩式的角色,对世界充满了美好的憧憬。她在浣熊市警察局找到了她的第一份工作。根据学校的推荐信,瑞贝卡相当擅长与各种各样的化合物打交道。“洋馆事件”还是瑞贝卡参与的第一个行动,因此免不了有些紧张,所以才会在与克里斯初会时发生“喷雾剂事件”,老玩家们一定还记得那句令人哭笑不得的台词:“WHAT?……OH, NO!!”



背心后面写着“RESCUE”(拯救)字样,腰间还持着一个医药包。

负责无线电联络的Bravo小队队员理查德·埃肯(Richard Aiken)是队中有名的好好先生,他被委派来负责指导新人瑞贝卡的行动。不过由于受到了巨蟒的袭击,理查德·埃肯身受重伤。



急需血清解毒。正在瑞贝卡一筹莫展的时候,克里斯与他们不期而遇了……

瑞贝卡: 嗯? 你是?

克里斯: Alpha小队的克里斯,我是来帮助你们的。

瑞贝卡(看着倒在怀中的理查德): 理查德,怎么啦?

理查德: 噢……上帝……克里斯,这地方有一个怪物,这东西……

瑞贝卡: 理查德,你现在很虚弱,不要多说话! 克里斯,我需要血清为理查德解毒,我知道这里有个地方有血清。

……

(克里斯成功找到血清,返回原地)

克里斯: 我找到血清了!

瑞贝卡: OK, 理查德,我这就为你注射血清,

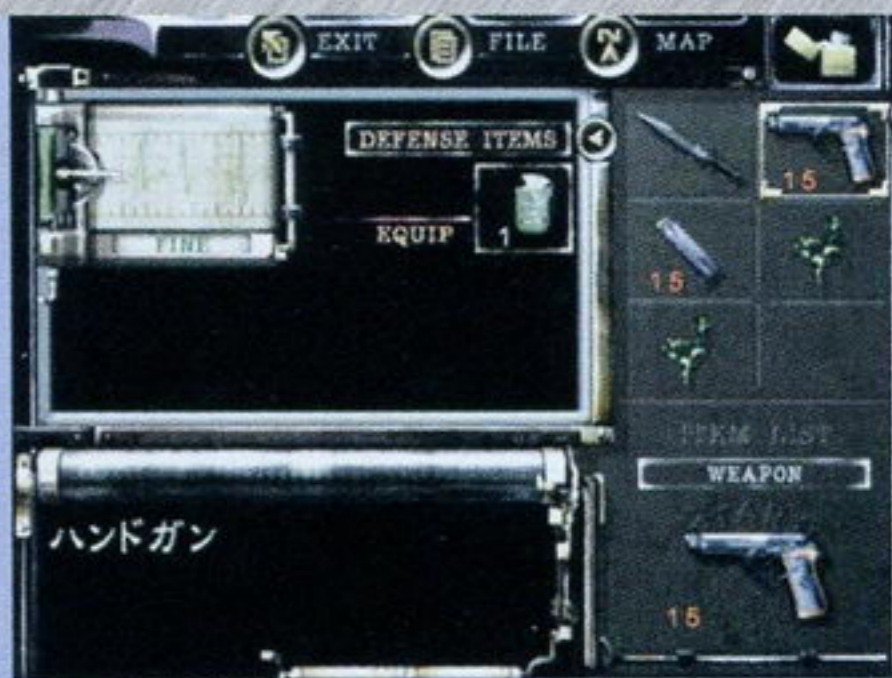
NGC版的系统

“《生化危机》系列”的系统一直以来都没有太大的变动,即使是在NGC上重生的此作也不例外。并且,此作也仍然保留了PS版本的特色: 克里斯初始的最大道具携带数为6, 吉尔为8。草药的合成、弹药的填装系统与PS版也没什么不同,当然,正如导演三上真司所说的那样,由于“游戏的攻略方法发生了变化,并且新增了几块PS版没有的区域”,因此“新的武器、道具还是会登场的。”

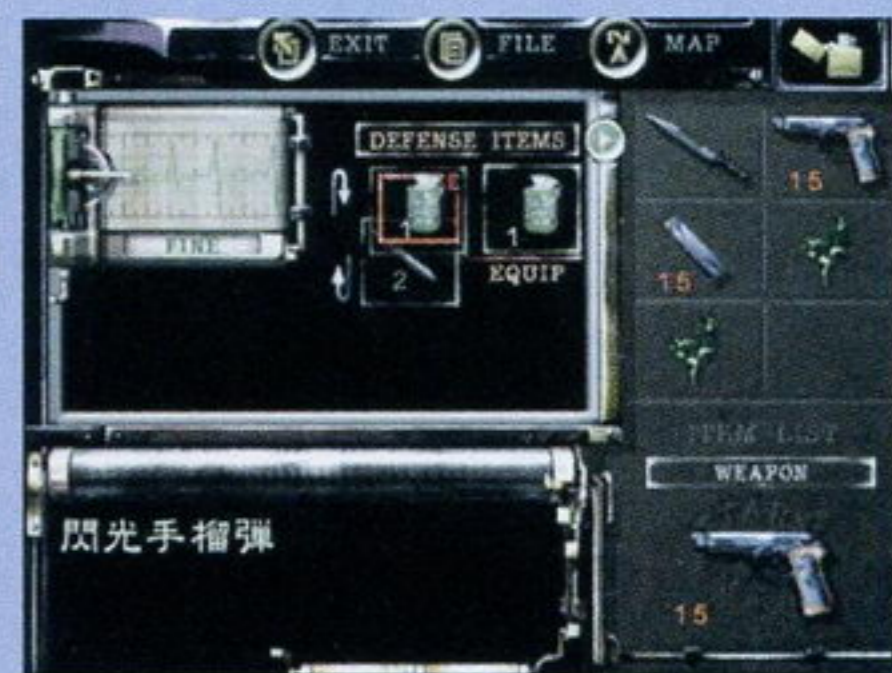
操作方法方面,也仍然保留了“《生化危机》系列”的特色操作,不必担心操作是否能够适应的问题。



“《生化危机》系列”的地图系统历来制作精良,令人放心。



这个就是新生的道具栏菜单。从道具栏的格数上来看应该是克里斯的。显示状态的“心电图”表示方法发生了变化。



“闪光手榴弹”! 这可是新的武器! 从菜单的表示来看它被定义为“防御用道具”,不过那些没眼球的丧尸们会怕这种东西吗?



由于是医护人员,因此她穿着的是特制的白色防弹背心,非常醒目。



短发的瑞贝卡给人一种清纯的感觉,在NGC版中,瑞贝卡的声线以及造型比PS版的稍微成熟了一些。

坚持住!

理查德: 克……克里斯,这……这是无线电通讯器,拿着。瑞贝卡……

克里斯: 理查德? 理查德?!

(以下就是NGC版追加的新剧情了!)

瑞贝卡: 放心,他只是暂时休克了。

克里斯: 瑞贝卡,这儿太不安全了,我们得把理查德转移到安全的地方去才行!

瑞贝卡: 嗯!

(克里斯与瑞贝卡将理查德转移到洋馆1F的医疗室,也就是PS版中发生“喷雾剂事件”的地点)

瑞贝卡: 理查德的恢复情况很不错,我想他很快就会醒过来。

克里斯: 那就太好了。瑞贝卡,理查德就交给你了。

瑞贝卡: 等理查德醒来之后,我们再跟上你。

克里斯: 瑞贝卡,你会用手枪吗?

瑞贝卡: 没问题。

克里斯: OK,我继续进行搜索,看看还有没有其他的生还者。

(克里斯正欲出门)

瑞贝卡: 万事小心,OK?

(克里斯点了点头,出门)

在PS版的这个剧情中,克里斯找到的血清是没能救活理查德的。不过现在看来在NGC中也许情况会有所变化? 又或者理查德的“死期”被制作小组刻意延后以带出新的剧情?





作为“洋馆”事件不多的生还者之一，瑞贝卡说不定会一跃成为“《生化危机》系列”的关键性人物——有《生化危机0》作为铺垫，瑞贝卡也许能够知道安布雷拉公司更多的秘密。在这里必须要提一下《生化危机0》才能使瑞贝卡的介绍更加完整。根据2000年5月E3展上CAPCOM公开的N64版《生化危机0》的种种细节，我们可以得出以下结论：在Alpha小队前来支援之前，Bravo小队曾经在洋馆以外的区域逗留，并且由于某种原因队员们被迫分散，瑞贝卡当然也不例外。之后瑞贝卡来到一列火车上，遇见了神秘军人比利·柯恩（Billy Cohen），接下来就展开了《生化危机0》的故事……故事的初始发生地“火车”就很值得研究一番：根据上期杂志刊登的《生化危机》的背景故事我们得知，Bravo小队的目标是进入阿克雷山区进行搜索，山路不可能平直，那么就不可能有铁轨，不可能有火车，因此得出结论《生化危机0》并不是发生在阿克雷山区内的，有可能是在山脚下或者更远的某处，最后《生化危机0》的故事完结，瑞贝卡才来到洋馆，参与《生化危机》的故事发展。“《生

化危机》系列”的制作人三上真司在谈到《生化危机0》时曾说过“在晃动的环境下展现酒杯中的酒随之晃动、车窗的窗帘随之摇摆的场景”。因此，火车是开动的——那么火车的目的地是哪里呢？

前海军少尉比利·柯恩又是一个什么样的人？他与“洋馆事件”又是否有什么牵扯？在当初N64版《生化危机2》的一份其他版本没有的文件里，我们可以看到这样的叙述：

7月23日，我们在山上发现一辆被烧毁的宪兵车，车内除了有几具身穿海军宪兵制服的军人的尸体之外，还有一具已经烧焦的被押运的犯人尸体。由于犯人的尸体在烧焦的情况下无法判别其身分，因此我们只能猜测，这具尸体可能是在7月22日被军事法庭判处死刑的前海军少尉比利·柯恩，在由海军送往死刑场的途中发生事故而导致死亡。但从“另一方面”得到的消息，我们暂时只能对此事做出假设成立的结论，我们会将有关此事的资料保留，待日后有了新线索再做进一步的调查。

“7月23日”，与《生化危机0》的发生时间相吻合。然而被认为已经是焦炭的比利少尉为何还会成为《生化危机0》的男主角？他又为何会与瑞贝卡相识？比利受到军事法庭审判的原因是因为曾“残忍地杀害了23个人”，但比利却坚称自己是无辜的，这其中又有些什么内幕？这些问题也只能等到游戏正式推出之后才能真相大白了。

当然，如果在NGC版的《生化危机》里听到瑞贝卡提起“比利”这个名字，可千万不要吃惊。（笑）

巴瑞·博顿 Barry Burton

原S.W.A.T. 成员，因此具有相当丰富的兵器知识，是队中的武器专家。他很早就已经和克里斯相识，并帮助他完成各种复杂的任务。为人憨厚老实，家庭观念非常重，深爱着自己的妻子和女儿。而队长威斯克正是抓住了这一点，牢牢地控制住了他。幸而在最关键的时刻，巴瑞还是选择了正义。在以吉尔为主角的剧本中，巴瑞一直都是吉尔最有力的后援，替她解决了不少难题。



面部特写，非常典型的白种人的轮廓，样子好像要比PS版的凶一些……



手表的特写，估计CAPCOM又要推出与之相同款式的手表了……

胸前的枪套以及背后的“STARS”字样也有很仔细的描绘。

两人齐齐坐在地上，连续受到这样的刺激，吉尔此刻只剩下坐着喘气的劲儿。“刚才可真危险，吉尔，再差一点你就成三明治了。”危机过后巴瑞还不忘调侃一番。“真是太谢谢你了，巴瑞。”吉尔缓过劲来，忽然想到了些什么，“巴瑞你不是说你去餐厅那边调查的吗？我很庆幸刚才发生的一切，不过，你怎么会在这里的？”“我……只是觉得这边可能有值得调查的东西，就过来了……”巴瑞支支吾吾的，“但不管怎么样，我们现在的首要任务是找到威斯克和克里斯！”说完，巴瑞埋头就往外走。“谢谢你，巴瑞，我欠你一个人情。”吉尔在他身后说道。“这不算什么，别放在心上。”巴瑞说完，开门离开了。

……

吉尔惊魂未定地看着巴瑞将眼前的这个披着绿衣的“人”的头打爆，刚才她看到的那一幕还活生生地在她的脑海中重现着：Bravo小队的队友肯尼思的头颅已经被这个怪物啃得只剩下一半了……“上帝，这是什么？”巴瑞也对这怪物的出现感到吃惊。“不管怎么样，我们还是赶快回大厅向威斯克队长报告吧！”吉尔说道。



吉尔和巴瑞重新回到大厅，却发现威斯克已经不见了踪影……“威斯克！”巴瑞大声喊着，但回答他的只有从大厅另一端传来的回声。先是克里斯，现在又是威斯克，队友一个接一个失踪，这地方就像是一个魔窟般令人毛骨悚然。

巴瑞：“吉尔，我们分头去找他们吧！我负责餐厅这边的房间，你去另一面找找看，暂时先将搜索范围划定在1楼。另外，记住威斯克的话，不要离开这个地方。”

吉尔：“好的，那就这样了。”

……在1F东侧“天井”后的一个房间里，吉尔从墙壁的架子上找到了一把霰弹枪，当她正准备离开这里的时候，天花板却突然徐徐下降！而能够离开这里的两扇门却锁上了！

“噩梦……这太糟了……威斯克！巴瑞！”吉尔拼命捶打着大门，希望能够引起同伴的注意。

这时，巴瑞适时出现在了房门外：“吉尔？是在里面吗？”

“巴瑞？我这边的门被锁住了！快点把我弄出去！”

“退后，吉尔！”巴瑞立刻举起手中的左轮手枪，一枪将门锁打坏。就在天花板即将压住吉尔的前一刻抓住吉尔的手将她拖了出来！



正是威斯克的指示，让巴瑞监视吉尔的一举一动，并将她引至B.O.W. 实验室，才让巴瑞有机会能够解救吉尔于危难之中，从威斯克的本来意来看，多少有些讽刺的意味。

“洋馆事件”结束之后，S.T.A.R.S. 所有幸存队员宣布辞职，巴瑞也不例外。面对自己年幼的女儿与娇妻，为了同事的信任与应该肩负的责任，巴瑞不得不忍痛向她们挥手告别，只希望尽快结束这场噩梦。在《生化危机3》的其中一个结局中，我们再一次看到了大胡子巴瑞的身影，正是他驾驶着直升机将吉尔与卡洛斯带离险境。



巴瑞是个相当有人情味的家伙，在吉尔受命前去调查之后，巴瑞也立刻对队长威斯克说：“我也去吧，克里斯是我的老搭档了。”



比起PS版的造型，这个造型似乎要稍稍瘦一些。

特别附录：

S.T.A.R.S. 小队的全家福



全称是 Special Tactics and Rescue Service，特别战术及拯救部队。是浣熊市警察局为了对付严重罪案以及一般警察无法处理的特殊紧急事件而专门成立的小队。S.T.A.R.S. 曾一度陷入危机，面临解散，是威斯克的出现才使S.T.A.R.S. 得以继续存在下去，并且在他的领导下在各方面都取得了长足的进步。

“洋馆事件”之后的幸存者名单：克里斯·雷德菲尔德、吉尔·瓦伦蒂安、巴瑞·博顿、瑞贝卡·查姆博斯、布拉德·威克思。

当然，胆小鬼布拉德的惨状以及阿尔伯特·威斯克队长的神秘复活那都是之后的事情了。

当然，胆小鬼布拉德的惨状以及阿尔伯特·威斯克队长的神秘复活那都是之后的事情了。



S.T.A.R.S. Speyer, Forest Vehicle Specialist
Force: Bravo Team
Age: 29
Height: 6 ft
Weight: 157 lbs
Blood Type: A

福斯特·斯拜尔 (Forest Speyer), 29岁，负责队中物品的整备工作。



肯尼思·J·苏利文 (Kenneth J. Sullivan), 45岁。负责队中的侦察及防守任务。

S.T.A.R.S. Sullivan, Kenneth J. Field Scout
Force: Bravo Team
Age: 45
Height: 5 ft 2 in
Weight: 213 lbs
Blood Type: O



爱德华·杜威 恩里克·马里尼 克里斯·雷德菲尔德 吉尔·瓦伦蒂安 约瑟夫·弗斯特 布拉德·威克思

S.T.A.R.S. Marini, Enrico Mission Leader
Force: Bravo Team
Age: 41
Height: 5 ft 3 in
Weight: 183 lbs
Blood Type: O

爱德华·杜威 (Edward Dewey), 26岁。Bravo小队的直升机机师，是队中的大个子。(无图片资料)

恩里克·马里尼 (Enrico Marini), 41岁，S.T.A.R.S. 的副队长，Bravo小队的队长。



S.T.A.R.S. Valentine, Jill Machine Expert
Force: Alpha Team
Age: 23
Height: 5 ft 5 in
Weight: 111 lbs
Blood Type: B

吉尔·瓦伦蒂安 (Jill Valentine), 23岁，在队中负责处理爆炸物。



克里斯·雷德菲尔德 (Chris Redfield), 25岁，原美国空军所属的王牌飞行员。

S.T.A.R.S. Redfield, Chris Mercenary
Force: Alpha Team
Age: 25
Height: 5 ft 11 in
Weight: 177 lbs
Blood Type: O



阿尔伯特·威斯克 (Albert Wesker), 38岁，S.T.A.R.S. 的直接领导者，队长。

S.T.A.R.S. Aiken, Richard Communications
Force: Bravo Team
Age: 23
Height: 5 ft 5 in
Weight: 138 lbs
Blood Type: AB

巴瑞·博顿 (Barry Burton), 38岁，队中的武器专家。

S.T.A.R.S. Burton, Barry Weapons Specialist
Force: Alpha Team
Age: 38
Height: 6 ft
Weight: 197 lbs
Blood Type: A

理查德·艾肯 (Richard Aiken), 23岁，负责无线电联络。



瑞贝卡·查姆博斯 (Rebecca Chambers), 18岁，医护人员，拥有丰富的化学知识。

S.T.A.R.S. Chambers, Rebecca Medical
Force: Bravo Team
Age: 18
Height: 5 ft 3 in
Weight: 93 lbs
Blood Type: AB



S.T.A.R.S. Vickers, Brad Pilot
Force: Alpha Team
Age: 35
Height: 5 ft 9 in
Weight: 134 lbs
Blood Type: O

布拉德·威克思 (Brad Vickers), 35岁，负责队中的技术保障，兼任直升机机师。

S.T.A.R.S. Frost, Joseph Vehicle Specialist
Force: Alpha Team
Age: 27
Height: 5 ft 10 in
Weight: 159 lbs
Blood Type: B

约瑟夫·弗斯特 (Joseph Frost), 27岁，负责队中物品的整备工作。



小岛文美与KONAMI的完美结合!!?

文:紫枫



恶魔城

GBA	KONAMI	A·RPG	1人
卡带	2002年6月6日	对应GBA专用通信线	自带记忆功能

恶魔城 白夜协奏曲

恶魔城ドラキュラシリーズ
キャッスルヴァニア
Castlevania
コンチェルト
白夜の協奏曲

还记得《恶魔城X月下夜想曲》吗?还记得那“充满着死亡气息”的唯美派画风吗?不错,小岛文美和KONAMI又回来啦!原定于在PS2上推出的《恶魔城 白夜协奏曲》现已正式改为在GBA上推出了,KONAMI为

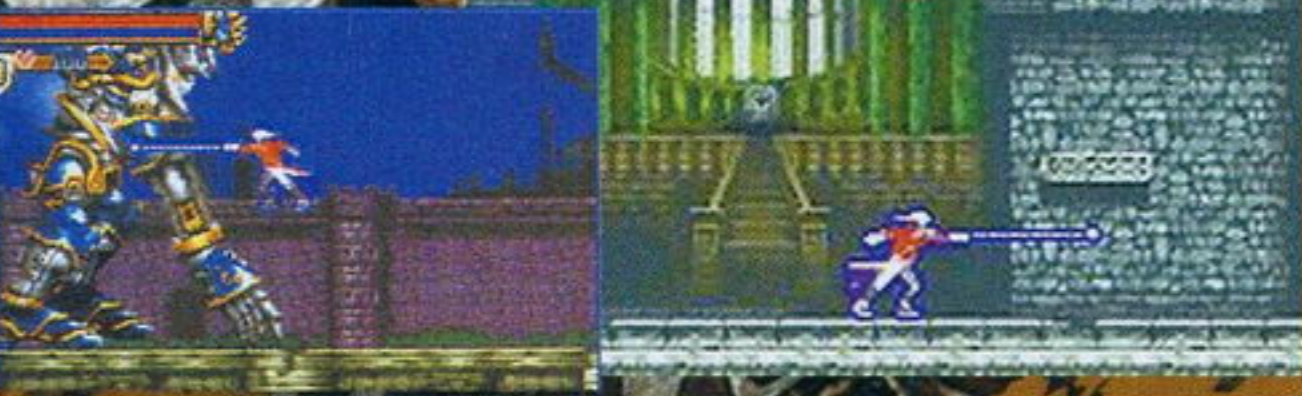
了能让全世界的玩家都认可这款游戏而把这系列游戏名正式统称为《CASTLEVANIA》(《恶魔城》的英文名)。而且本作的人物设定重新由著名插画家小岛文美女士担当。GBA玩家真是享福啊!所有恶魔城迷及小岛文美迷都不容错过本作!因为我特别喜欢“恶魔城”的缘故,今天就让我代替掌机王LIKY来推荐大家欣赏这首由GBA演奏的“恶魔城白夜协奏曲”吧。

故事发生在1740年,也就是PS版《恶魔城X月下夜想曲》阿鲁卡多打败老不死德拉古拉伯爵的56年前。(也是GBA版《恶魔城 月之轮回》内森打败德拉古拉伯爵的90年前)

本作的主人公叫祖斯特·贝尔蒙特,具有纯正的贝尔蒙特家族血统。一天祖斯特遇到了一起修行的剑士马克西姆·奎辛并得知他们儿时的玩伴丽蒂·尔兰婕竟然被来历不明的人捉去,于是祖斯特拿起了世代留传的VampireKiller皮鞭,与马克西姆一同向着一座被浓雾笼罩的神秘古堡进发……(估计还是去讨伐德拉古拉伯爵还有他那帮杂七杂八的吸血鬼怪物吧?)左边这两位就是马克希姆和丽蒂,猜想他们应该和“月下”、“月轮”里的玛丽娅、休等人一样属于“剧情角色”。



贝尔蒙特家族后代 祖斯特·贝尔蒙特



精彩绝伦的BOSS战!画面不是一般的强!



丽蒂·尔兰婕



马克希姆·奎辛



“SPELL FUSION”组合出华丽的魔法将僵尸烧成了灰烬。游戏画面好漂亮啊……



现已得知主角的副武器包括十字架、斧头以及飞刀,还不得知会有什么新的副武器。相信圣水瓶和时钟应该会有吧?



马克希姆:“我……我可能来过这个城堡。”马克希姆说了句令人费解的话,难道说他和德拉古拉伯爵已经交过手了?又或是……



危机四伏的场景,祖斯特带着淡蓝色的残像跳到了一个安全平台上。初一看还以为是“月下夜想曲”呢。



身着红色风衣的祖斯特侧身站在走廊过道上,想起“月之轮回”里的内森可是永远不愿“面向观众”啊。

一拿起经过圣水洗礼的皮鞭绝情地抽向骷髅兵。不过可别指望会在这种小兵身上拿到什么珍贵道具哦!画面左上角还是“月轮”那熟悉的状态栏——红色HP槽、蓝色MP槽、随身武器项目以及HEART数。



PS版《恶魔城X月下夜想曲》



GBA版《恶魔城 月之轮回》



ジュスト 本気に、リディーはこの城に連れ去られたんだ。



其实力绝不是说着玩的。目前还有几个国内玩家比较关心的话题是:

- ★“在本作里有无逆恶魔城的设定呢?”(在“月下夜想曲”里大受好评的逆城设定没有在“月之轮回”里再现,玩家们均表示遗憾。虽说多了个逆城容量会有所增加,而且老不死德拉古拉伯爵也多了一重复活希望。但我们仍希望能再次“游玩”一遍那上下颠倒的逆恶魔城。)
- ★“KONAMI公布的对应通信线是暗示玩家可以交换道具吗?”(至少,应该不是用来联机对战吧?再想想历来“恶魔城”丰富的道具系统,可以很容易猜出……)
- ★“我们知道在‘月下’游戏开始时玛丽娅是因为不认识阿鲁卡多才独自先行离开的,而在‘月轮’里休则是因为叫内森先逃走才和他分手的。那么在本作里马克希姆作为祖斯特的好友,他是如何理由离开祖斯特独身在恶魔城闯荡呢?”(离开的理由其实并不重要。作为标准的单人游戏,KONAMI总会想到一个十全十美的借口叫马克希姆在进入恶魔城后离开祖斯特的。我们现在所期待的仅仅是能否选用马克希姆这名角色——因为我已经看到了插在他肩后的那把名叫“STELLA SWORD”的剑——假如可以的话,我想重温一下阿鲁卡多的剑技。)

请期待本刊的追踪报道!



小岛文美

期待画廊里能出现小岛文美风格的漫画,大家加油呀!



发售前特报

樱大战 4 恋爱吧，少女



DC	SEGA	S·AVG	1人
	预定 2002 年 3 月 21 日发售		未定
GD-ROM x 2	未定		

花组 13 位少女之梦的竞演 究极 14 部光武之完全集结

被誉为 DC 最后一款大作的《樱大战 4》目前离发售日越来越近了，而一些更完整的游戏资料也已经逐渐浮出水面。从收集到的资料内容来看，虽然在游戏系统上与《樱大战 3》差别不大，但是剧情的设置与铺垫同前 3 作还是有一定差别的，特别是结局的设计会大有不同，这也是玩家最关心的内容，但是眼下这方面的资料等于零，绝密！此外引人注目的光武二式和光武 F2 的原型设计已经完全公布了，从华丽而缜密的机体设计来看，性能绝对凌驾于以前出现过的“光武系列”机体。现在就让我们将游戏发售前的所有资料一网打尽吧！

巴黎华击团出现在帝都东京

令 FANS 兴奋的焦点将在《樱大战 4》中出现，巴黎华击团和帝国华击团在帝都东京并肩作战的幻梦终于变成现实！虽然帝国华击团在《樱大战 3》中曾经在巴黎出现，可是那一次只能说是“分开作战”而不是“并肩作战”。在这一次的新作当中，终于圆了 FANS 苦苦等待已久的梦，最壮大激烈的战斗即将拉开帷幕！



↑ 巴黎华击团的整体实力飞速进步，面对更强大的敌人——蒸汽鬼，也不会有丝毫的畏惧，自信的笑容总是洋溢在每位队员的脸上。

帝国华击团和巴黎华击团的“协力攻击”

在新作当中使 FANS 能够眼前一亮的是可以看到帝国华击团和巴黎华击团同时配合发动的“协力攻击”，而这种“协力攻击”的组合种类共有 180 种以上，FANS 在大呼过瘾的同时千万要留意其中的台词啊，的确是非常有趣的设计。而预计使用这种“协力攻击”的条件与队员之间的信赖度密切相关，作为队长的大神君看来又有新课题了。



↑ 满足相互信赖的条件之后，便要在实战中确认两人的攻击范围是否能够相互重叠。

↑ 在一方连续攻击敌人的时候，另一名队员便会发动威力强劲的“协力攻击”。

↑ 看来敌人必死无疑了！

新增要素——跳跃

新型光武在游戏当中增加了一个“跳跃”的新动作，使用后可以跳过障碍物（建筑物或周围相邻的机体），这样的设计强化了战斗中的自由度，使移动更加灵活与便捷。



巴黎华击团中的其他成员登场

虽然目前已经确定巴黎华击团中的 5 名花组队员会出现在帝都东京，可是巴黎华击团中的其他成员会不会出现呢？FANS 可以放心，就算不能够亲自到来，他们也会使用便携式通讯器和大神对话，因为所有人都非常关心大神的。



↑ 古兰·玛仍然认为大神是巴黎花组的成员，不知道此时大神心中怎么想。

↑ 从美露与丝严肃的表情上来看，巴黎又发生了某些奇异的现象。



大神的“最后选择”

能够同时和 13 名喜欢自己的女孩子共同生活的确是一件非常幸福的事（大神遭“天诛”的主要原因！？），可是当要从中选择一个心爱的女孩时却会感到非常头疼。（是大神感情上的懦弱还是从来都没有付出过真心？）到底大神的“最后选择”是什么呢？（将主动权交给玩家还是固

定的剧情伏笔？）而其他少女的未来又将会怎样呢？这一切的一切都将在今年 3 月 21 日得到似乎不确定的答案……



↑ 为了欢迎大神归来，樱决定和其他帝都成员举行欢迎会。

↑ 罗比莉雅好像对李红兰发明的会爆炸的物品很感兴趣。



↑ 一花组队员们一起出游，注意爱莉丝和哥古妮戈好像关系非常融洽的样子，手中的棒棒糖也很可爱呢！



↑ 艾莉嘉终于再次见到大神了。

光武 F2 和光武二式隆重登场！！

光武 F2 的详细档案

正式名称：光武 F Deuxieme
 使用目的：维持治安 / 对妖魔战斗
 开发日期：1926 年 9 月
 设计草案：里奥 / 李红兰 / 韦鲁·机械工程队
 设计者：里奥 / 李红兰 / 韦鲁·机械工程队
 制造：沙罗韦鲁
 全高：2592mm
 肩高：2005mm
 重量：737kg
 主机关：涡轮型蒸气并用灵子机关·改良型
 素材：斯鲁丝奥丝钢
 行动限制时间：10 个小时以上



樱花号

神崎堇号

爱莉丝号

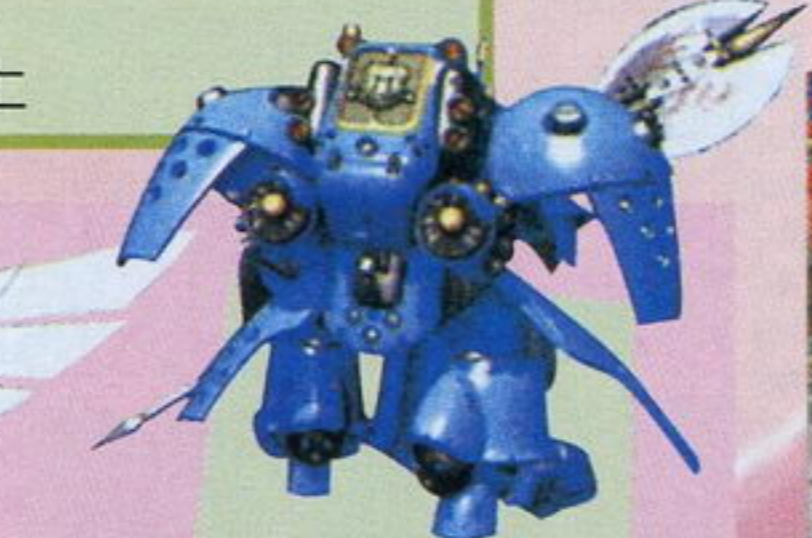
拥有北辰一刀流免許皆传的超强华丽刀法，与大神号的配合天衣无缝。

拥有外型类似袖子的诱导系火力发射装置，强力的锥刀是近距离战的法宝。

拥有“瞬间移动”特殊能力的机体，新改良的机体设计使它的运动性得到空前飞跃。



艾莉嘉号



拥有强劲的中距离攻击技，非常适合在战斗第一线冲杀或协力攻击。



↑ 樱花号的必杀攻击范围是一条直线，将莱鬼一击粉碎！



↑ 桐岛侘宗发动了她那震天动地的必杀攻击。



↑ 好厉害的玛利亚，在莱鬼举刀攻击之前的瞬间发动了威猛的必杀攻击！

具有高速运动性的机体，强力的回复特技也是该机体的特色之一。



古妮西露号



玛利亚号

高精度远距离攻击型机体，新增加的背部铕枪能够在实战中连续射击吗？



红兰号

机体装备有 16 门强力火炮，对于敌方固定的防御设施或远距离的敌人采取火力压制。



完奈号

作为琉球空手桐岛流第 28 代继承者的桐岛完奈，灵活使用该机与近距离的敌人死斗。



罗比莉雅号

近距离战斗的王者，发动必杀技之后可以对 BOSS 级的机体造成重大伤害。



哥古妮戈号

攻击范围广，武器多属于残弹系，在战场上负责后方支援或突袭都不错。



↑ 雷尼的普通攻击都如此华丽，不愧为“冷酷杀手”的称号。



↑ 神崎堇挥舞着锥刀同敌人展开殊死搏斗。

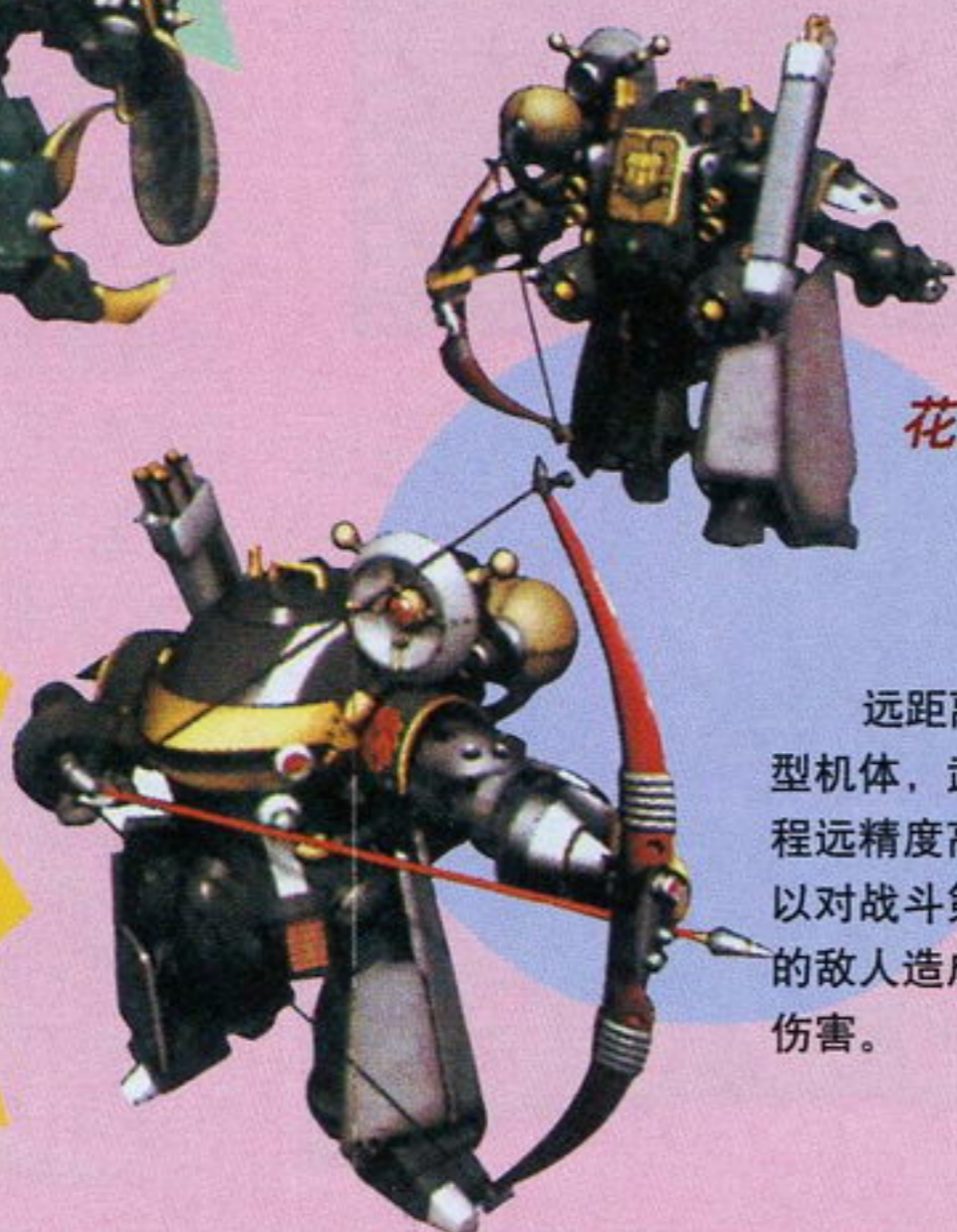


↑ 大神的近距离攻击具有压倒性的魄力，一击必杀！

攻击时机体的腕部自动向四方张开，可以同时发射数枚高速诱导导弹进行多点攻击。

与 2 代中的座机在设计上有明显的不同，但中距离突进系攻击仍然是雷尼的拿手好戏。

闪着白色光辉的大神号拥有王者的风范，永远的战斗先锋，锋利的双刀是近距离战的主力武器。



花火号

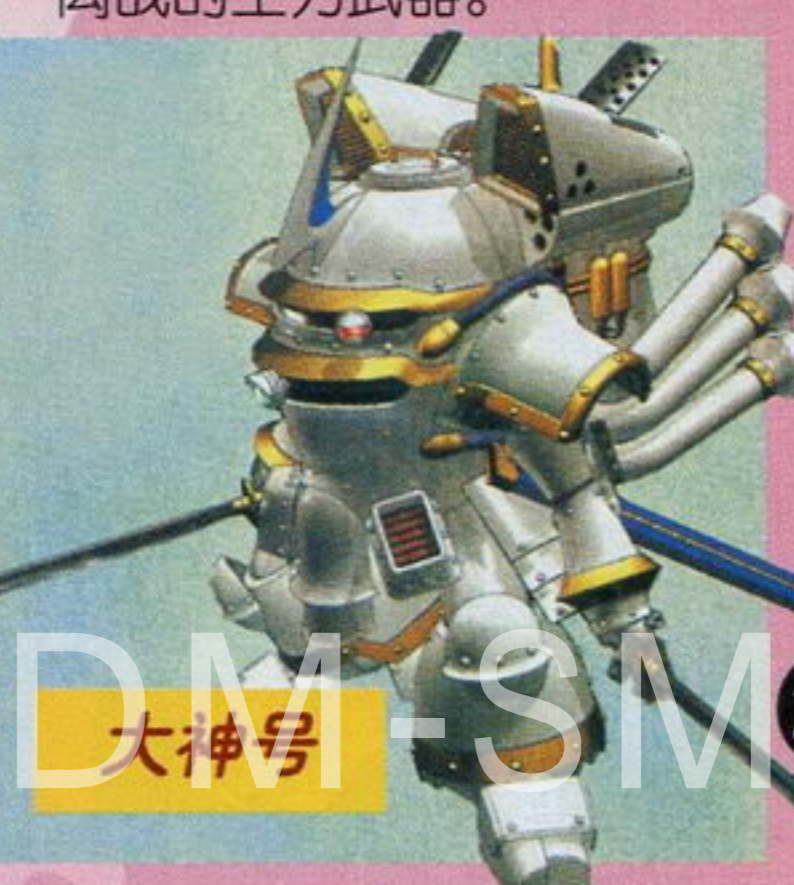
远距离支援型机体，武器射程远精度高，可以对战斗第一线的敌人造成重大伤害。



织姬号



雷尼号



大神号

华丽的战斗惊天辟地
 究极的光武粉墨登场

新的强敌突然出现!

魔操机兵西卡米登场!

这一次的战场被设定在帝都浅草地区日本最古老的游园地——“花屋”(花やしき)中。“花屋”作为帝国华击团在浅草地区的地下支部，也曾经在OVA版《樱大战 樱花绚烂》第一幕中出现过，而就是在万象太平、风和日丽的某一天，威胁着帝都和平的魔操机兵突然出现在“花屋”中，善于应付突发事件的帝都花组成员当然会在第一时间赶到现场，而到达之后，他们才发现已经深陷于一个巨大的谜团当中，站在地狱深渊的边缘……



“花屋”的全景图



游戏当中的“花屋”设计是根据“太正时代”真实的景观加以修正改良的，让日本FANS在怀旧的同时体会出游戏所赋予这个名胜的新鲜感。



一经常驻守在浅草地区地下支部的李红兰向火速赶来的同伴们讲述突发事件的经过。

空中凝聚着金色的蒸气，盘旋在游览车附近。



↑帝都花组准备营救将被蒸汽鬼袭击的母女两人，可是一丝不祥的预感突然涌现出来……

一金色的蒸气聚集体中间出现了巨大的漩涡，这究竟是什么!?



↑西卡米发动危险的必杀攻击，究竟如何才能战胜眼前的强敌呢?



↑新的敌人——魔操机兵西卡米出现!



↑大神一郎驾驶光武二式靠近西卡米，才发现它的体积竟然有自身的两三倍大!

现在(截止3月3日)距离《樱大战4》发售还有17天……

史上最动听的OP在耳边回响

《檄! 帝~最终章~(フィナーレ)》

没想到在游戏发售之前就已经看到了该游戏的OP(片头动画)图片，已经正式命名为《檄! 帝~最终章~(フィナーレ)》的就是OP的主题曲。与以往不同的是，该主题曲将由为大神一郎配音的陶山章央先生与为帝都&花组的13位少女配音的演员一起演唱，歌曲监制仍然由田中公平大师负责，绝对动听，绝对煽情!!负责耗资5亿日元的剧场版《樱大战 活动写真》的动画制作，表现非常出色的Production I.G也将全权制作该游戏中的所有动画部分，比起《樱大战3》中的动画素质更加优良，FANS欣赏的时候千万不要眨眼啊!



帝都花组面临最大的危机，完全陷入苦战当中，而此时……



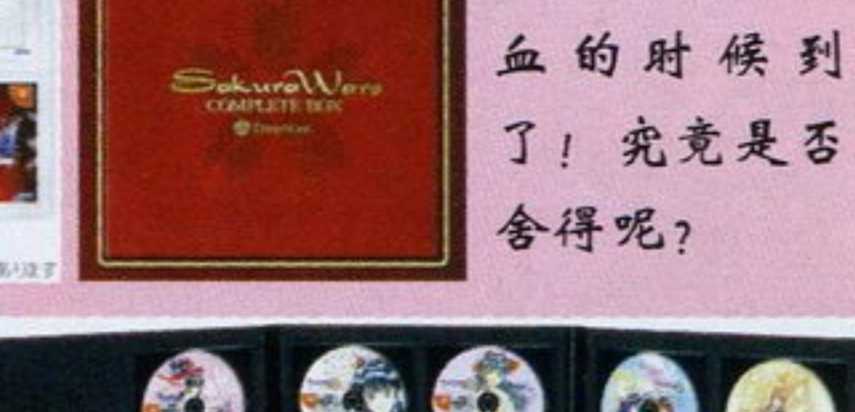
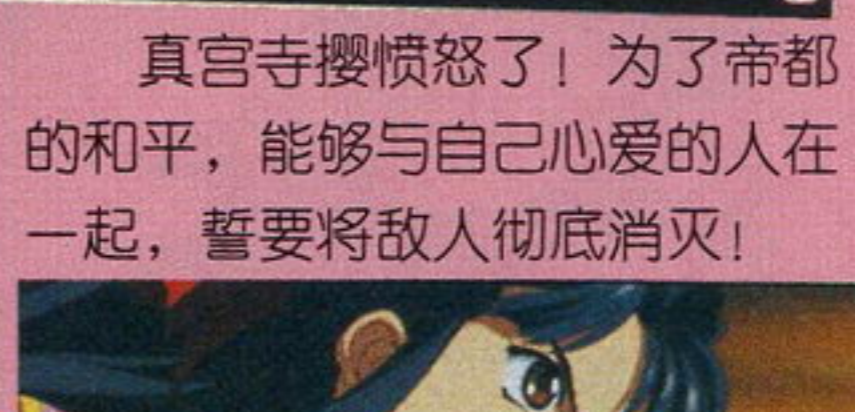
巴黎华击团，参上!



英姿飒爽的巴黎华击团登场!与帝都华击团合力在一起，共同保卫帝都的和平。



这就是价值18000日元的《樱大战 COMPLETE BOX》(豪华烫金屏风式典藏包装)。



FANS已经等得不耐烦了吧，让我们相约3月21日!

和平时期的动乱来临……



已经预感到将发生重大危机的大神一郎，从他的表情上看，即将面临生与死的抉择。

时刻准备着，为限定版而奋斗终生!

看到下面两张图片，广大FANS的第一直觉是什么呢?相信不用D·S来提示了吧，那就是必买!!目前FANS共有两种选择：一种是购买售价8800日元的《樱大战4》初回限定版(赠送“13分歧”角色精雕金属牌)，另一种是购买价值18000日元的《樱大战 COMPLETE BOX》(豪华烫金屏风式典藏包装)。而对于那些真·FANS而言，两者缺一不可，以“为限定版而奋斗终生”为人生一大坐标!

FANS大出血的时候到了!究竟是否舍得呢?



铁骑

男人的游戏!



XBOX	CAPCOM	S·STG	1人
	预定今年夏季发售		未定
DVD-ROM	同捆专用控制机台		

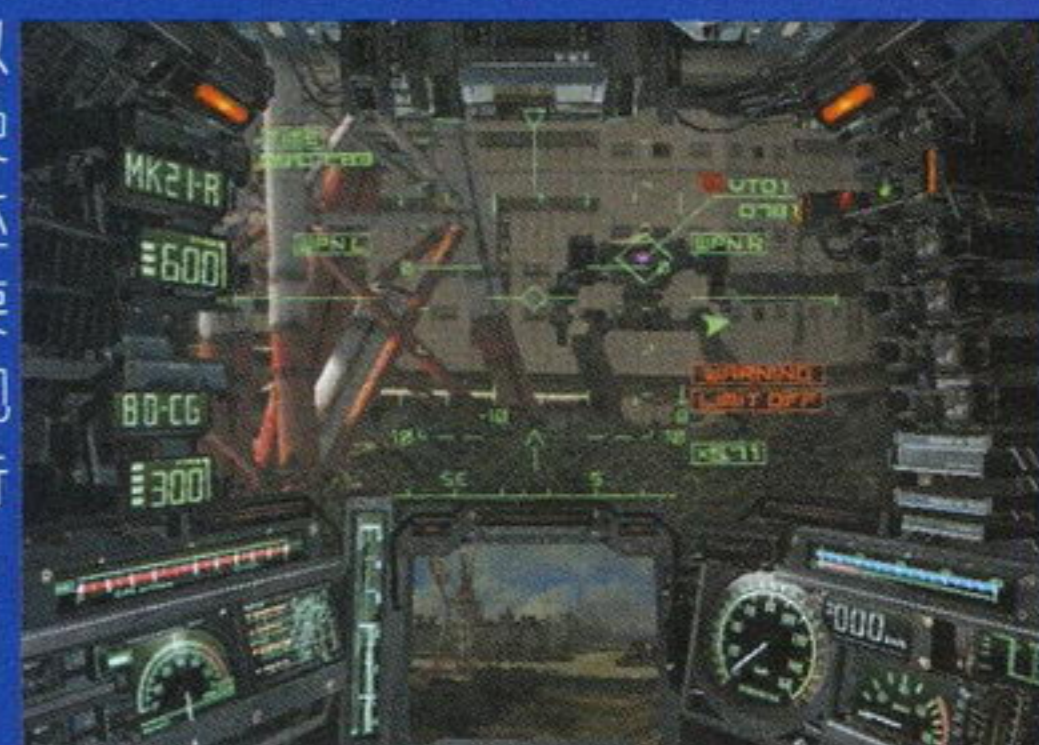
这是一款突如其来的游戏。今年夏季 CAPCOM 将在XBOX隆重推出一款模拟座舱驾驶机器人的射击游戏——《铁骑》(暂名),确实让人感到非常意外。在业界中以机器人战斗为题材的作品不算少数,《武装雄狮》、《装甲核心》、《电脑战机》都可算是其中的佼佼者。虽然CAPCOM以前从未涉及3D模拟射击这一游戏领域,但相信这样知名的大游戏公司一定会很好的把握游戏的理念,给各位玩家带来前所未有的体验。《铁骑》并没有什么“英雄主义”那样落俗套的剧情,玩家在游戏中将成为一名普通的军人驾驶着近未来的巨型机械人与敌人作战,虽然听起来很平常,但是在CAPCOM出色的创意和XBOX优异硬件前提下又将座舱模拟游戏推向了一个新的高峰。



这是一款突如其来的游戏。今年夏季 CAPCOM 将在XBOX隆重推出一款模拟座舱驾驶机器人的射击游戏——《铁骑》(暂名),确实让人感到非常意外。在业界中以机器人战斗为题材的作品不算少数,《武装雄狮》、《装甲核心》、《电脑战机》都可算是其中的佼佼者。虽然CAPCOM以前从未涉及3D模拟射击这一游戏领域,但相信这样知名的大游戏公司一定会很好的把握游戏的理念,给各位玩家带来前所未有的体验。《铁骑》并没有什么“英雄主义”那样落俗套的剧情,玩家在游戏中将成为一名普通的军人驾驶着近未来的巨型机械人与敌人作战,虽然听起来很平常,但是在CAPCOM出色的创意和XBOX优异硬件前提下又将座舱模拟游戏推向了一个新的高峰。

未来战争的铁骑——VT!

《铁骑》中的战斗机器人被称为VT,至于VT所搭载的武器都是由现代的陆战兵器(例如坦克)进化而来的,CAPCOM并没有将所有VT设定成“刀枪不入”的钢铁怪物,假如在高速公路步行时玩家胡乱回旋或者急停都可能使VT失去平衡而倒下,所以在驾驶VT时还是需要按照规范进行操控。



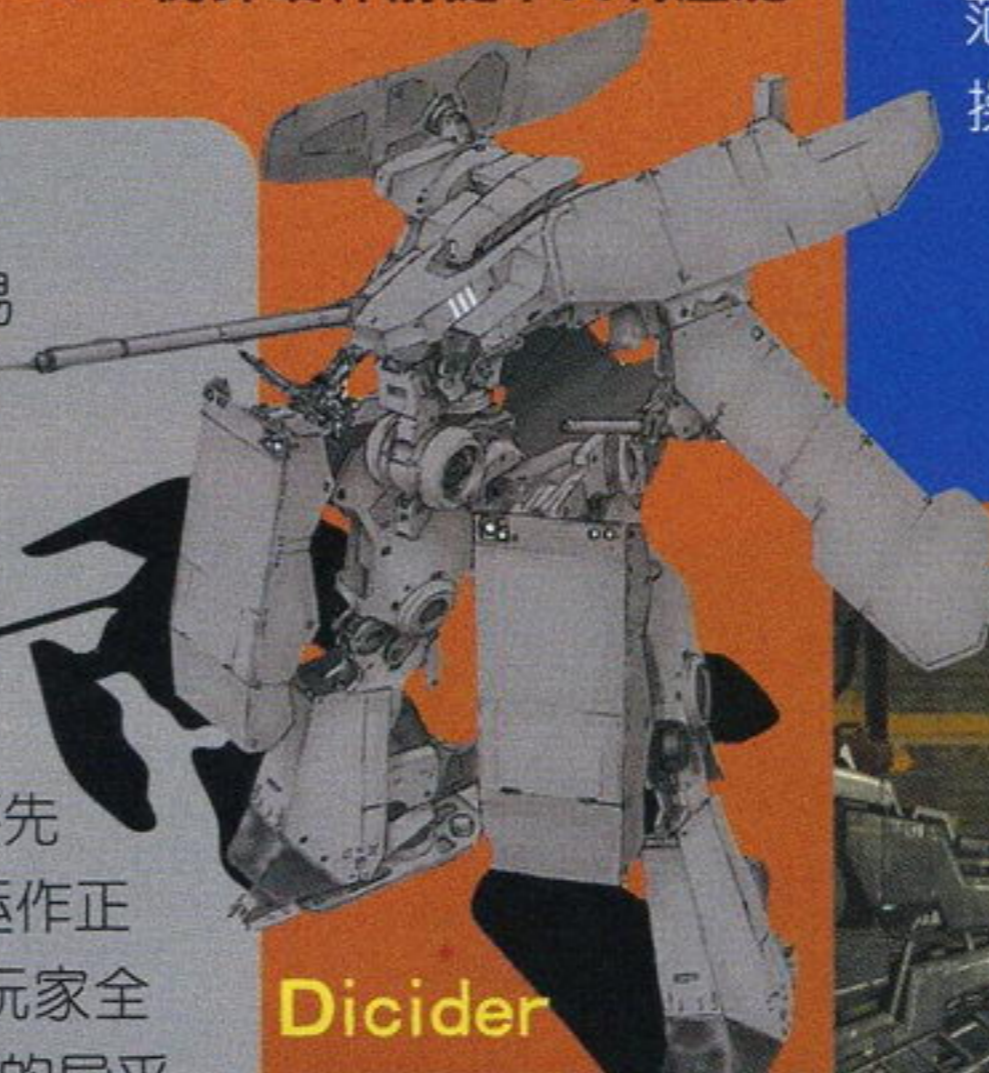
游戏以座舱为视点,这一排排眼花缭乱的仪表数据都是有用的,可不是花哨的摆设。

史上最“专业”的控制机台

现在的游戏都会尽量将操控简化到最低,以便让更多的人容易上手,而《铁骑》却就是要和时代的主流背道而驰,操控相当复杂,为此CAPCOM又推出了一款超大型《铁骑》专用控制机台和游戏一同捆绑销售,该机台包括约40个按钮,左右两支控制摇杆以及3个脚踏板,想起来真的很“恐怖”!根据官方公布的资料,从机器人启动的那一刻起就完全由玩家去操控,使这样庞大的战斗机器人动起来都需要好一番功夫,单单是启动过程就需要先确定燃料流量,电力供给,武器装备,酸素供给等多个系统是否运作正常,投入战斗后更是对玩家全方位的考验,游戏所带来的异乎寻常的临场压迫感和完成任务后的成就感也就可想而知,这可能正是CAPCOM想要玩家去体会的吧!看着这样豪华的控制机台,猜想其造价一定不菲,现在厂商还未向外界透露控制机台的售价,如果想玩《铁骑》它可是必备装备。



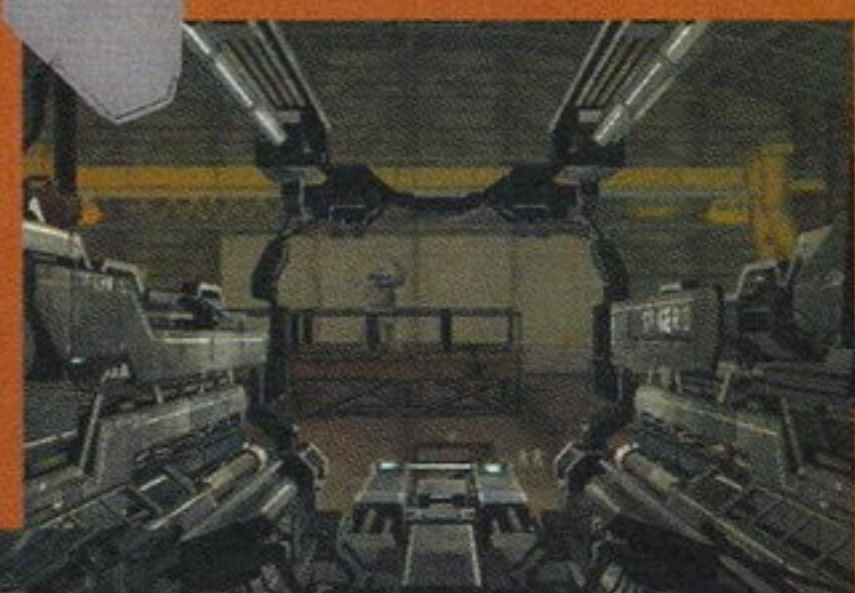
控制台真的是够份量,在家中“享用”一定要准备一张大桌子。



Dicider

所有的按键都会在游戏中一一用到。

这样专业的控制摇杆在业界还真是少见。不知道支不支持力回馈。



VT系统启动画面,会有工作人员和你随时进行交谈。



检查各种系统是否工作正常。



VT终于活过来了,所有仪表也都打开。



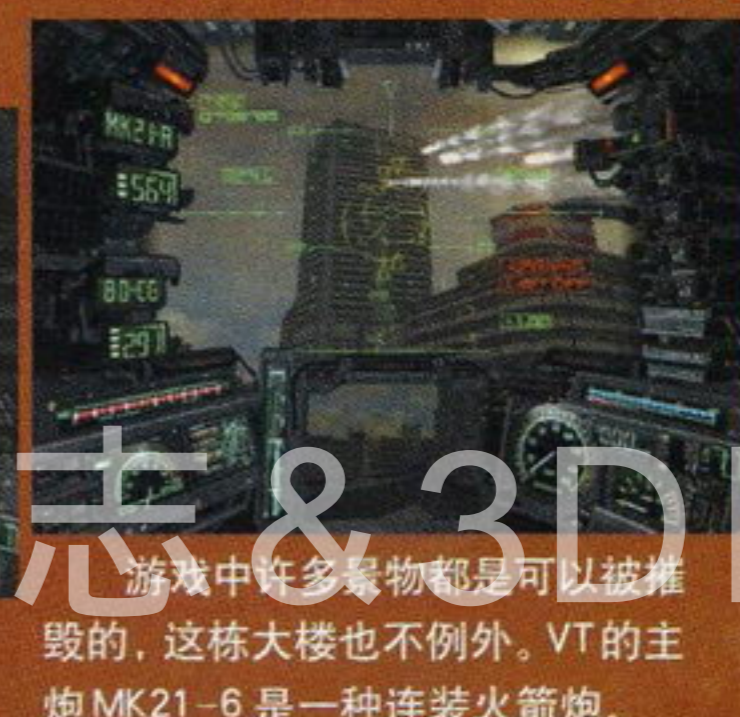
游戏一开始玩家被送到VT训练场接受训练,这时敌人的VT突然发动了进攻,战斗就这样开始了……



VT主要的武器还是左右两侧的重型炮管。



座舱内的小屏幕可以观看机体后方的一切情况。



游戏中许多景物都是可以摧毁的,这栋大楼也不例外。VT的主炮MK21-6是一种连装火箭炮。



敌人的轰炸机出动了,将它们轰下来吧!

游戏系统的核心要素完全公开！

最强最炫的游戏画面完全网罗！

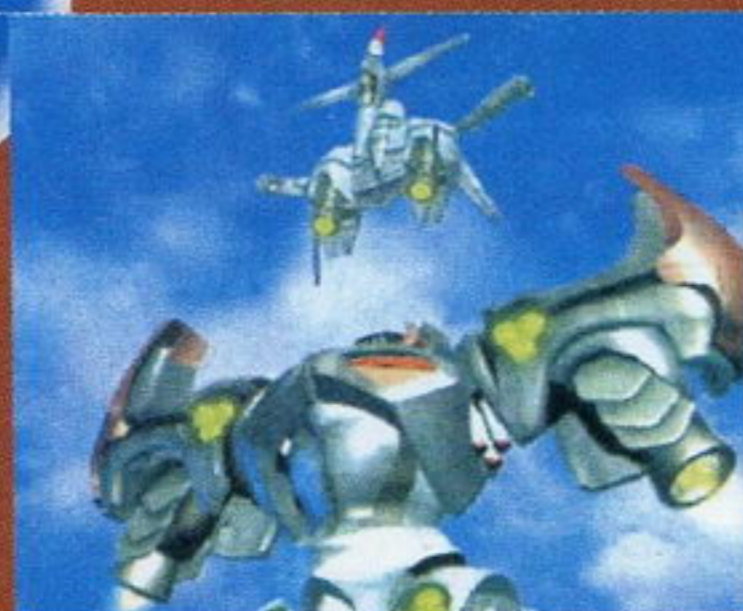
史上“《超级机器人大战》系列”最高杰作《超级机器人大战 IMPACT》即将在3月28日引爆上市！事实证明每当“《机战》系列”新作

推出的前一个月都是让FANS们寝食难安的日子，因为最新官方公布的猛料总是那么令人血脉喷张，真想早一点玩到

啊！眼下要做的就是准备好MONEY，并留意本刊公布的最新情报，争取在拿到游戏之后，第一时间上手！

超级机器人大战 IMPACT

PS2	BANPRESTO	S·RPG	1人
DVD-ROM	2002年3月28日	380KB	
限定版 9980 日元			



破邪大星弹劾風の合体CG动画。



最华丽的战斗环节
合体攻击！

多个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（周围8格），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。以前合体攻击的使用条件为下列几条：参加合体攻击的机体无论是否行动过都没有关系，未行动的机体合体攻击后也不会变成行动終了状态；参加机体必须全部都满足合体攻击的发生条件，如气力、等级以及所需EN等等；精神指令只是发动合体攻击的那个机体有效；合体攻击后，敌人的反击只对发动合体攻击的机体有效；合体攻击时不能进行援护攻击或者援护防御。

作为系列最新作的《机战IMPACT》，当然在战斗系统中少不了合体攻击了，但是使用条件会与以前的又什么差别？现在还不得而知。

DOUBLE ATTACK

NADESICO 中的3位女驾驶员之间相互配合的合体攻击。→

←将强劲的敌方BOSS一击必杀，画面效果华丽异常！

天空真剑奥义·双重镰鼬

←天河名人召唤出自己的同伴，一起发动电光火石般强劲的攻击。

双重机枪火焰冲拳

←天河名人召唤出自己的同伴，一起发动电光火石般强劲的攻击。

→这就是传说中的机器人升龙拳？

忍者杀法

↑黑狮子、爆龙、凤雷鹰这3部机体一同做出攻击。战斗画面动感十足，制作小组的实力不俗啊！

←战斗画面以黑白效果突出魄力，最后的是凤雷鹰的必杀技吗？

反击 (COUNTER) 系统的强化

在敌人攻击开始之前先发动攻击的战斗系统，于新作中将会被称为“先手必胜”的特殊技能。发动的条件跟以往有少许分别，机师的气力必须达到120或以上才能发动，而且也修改了在《机战A》中反击发生时绝对出现“会心一击”的设定，取而代之是根据该能力的等级来确定每回合的发动次数。例如某机师的“先手必胜”的等级是3的话，在每回合之内便能发动3次。虽然这样看反击系统有所弱化，不过却变得容易被玩家所掌握，大大提升了战略性。

↑反击系统发动，在战斗中处于领先的地位。

→G高达系的机师也具有这种能力，使战斗逐渐白热化。

在敌人攻击之前就将他彻底粉碎！

众所周知，从《机战α》开始便引入了熟练度系统。简单来讲，随着熟练度的增加，己方所面对的敌人数量也会有所增加，使剧情发生一些分歧，从而影响隐藏武器与机体的入手条件，以及说得隐藏人物的可能性，同时间接导致游戏难度的变化。在新作中熟练度的高低还会影响取得的强化部件有所不同。例如在熟练度高的情况下，所取得的强化部件往往是普通或低档的；而在熟练度低的情况下，却能够取得一些稀有的重要强化部件。这种进化后的熟练度系统将左右玩家的抉择，使游戏更富有变化性。

熟练度が1上昇しました。

「リリス王家の紋章」を手に入れた。

熟练度29的情况下

「宇宙そろばん」を手に入れた。

熟练度0的情况下

评梅九士 & 3DM-SMV 熟练度系统出现

游戏发售进入倒计时,所有的视觉冲击都在这里集结!!

DOUBLE DARKNESS FINGER



↑多蒙和老师东方不败之间的合体攻击,如此威猛的冲击力到底会造成多大的伤害呢?

RAMPAGE GHOST



助你一臂之力

↑故事男女主人公之间的合体攻击,连续放出的大魄力特写充分调动活跃了玩家体内的热血细胞。

猛冲奥拉斩



←已经正式决定加入的“圣战士系”又怎能少了合体攻击。

←座间翔首当其冲! HYPER奥拉斩的真髓再现!

→由艾蕾比和多蒙合作发动的攻击,在原作动画中也曾经出现过。



DOUBLE GOD FINGER



↑主人公罗姆驾驶巴伊卡索夫与他的机器人好朋友BLUE·JET之间相互配合的最强合体攻击。

↓3架魔神全部到齐,展开梦幻合体攻击。



→超魄力近距离POSE大特写!

TRIPLE MAZINGER PUNCH



↑面对强劲的对手,团结一心的魔神们的三重合体攻击之威力又怎能小觑?

DOUBLE MAZINGER BLADE



→铁甲万能侠和大魔神站在了同一战线上,私人关系良好的甲兜和铁也将塑造合体攻击的神话!

→威力恐怖得有些变态的强劲合体攻击,这就是是神还是恶魔?

铁甲万能侠和大魔神合力一处,将邪恶彻底粉碎吧!

破坏版图中的建筑物

在以往的系列作品当中,版图中的建筑物都是无法破坏的,但是在新作当中部分建筑设施却可以破坏掉。在可以破坏的建筑物当中,大多隐藏了道具箱(包括金钱和强化芯片)。玩家必须在版图中仔细寻找,并使用地图兵器破坏这些建筑。

→把防御墙破坏之后,出现新的通道。

自由选择的版图

这一次的《机战IMPACT》继承了WSC版的系统,一个单元部分当中每个版图的先后次序都能够自由选择,并且选择的先后顺序会使剧情出现变化,相信玩家只有多玩几次才可完成游戏中的所有分歧呢!

→选择不同的版图,对剧情产生影响。例如右图中的剧情——在敌人部署之间发动进攻。

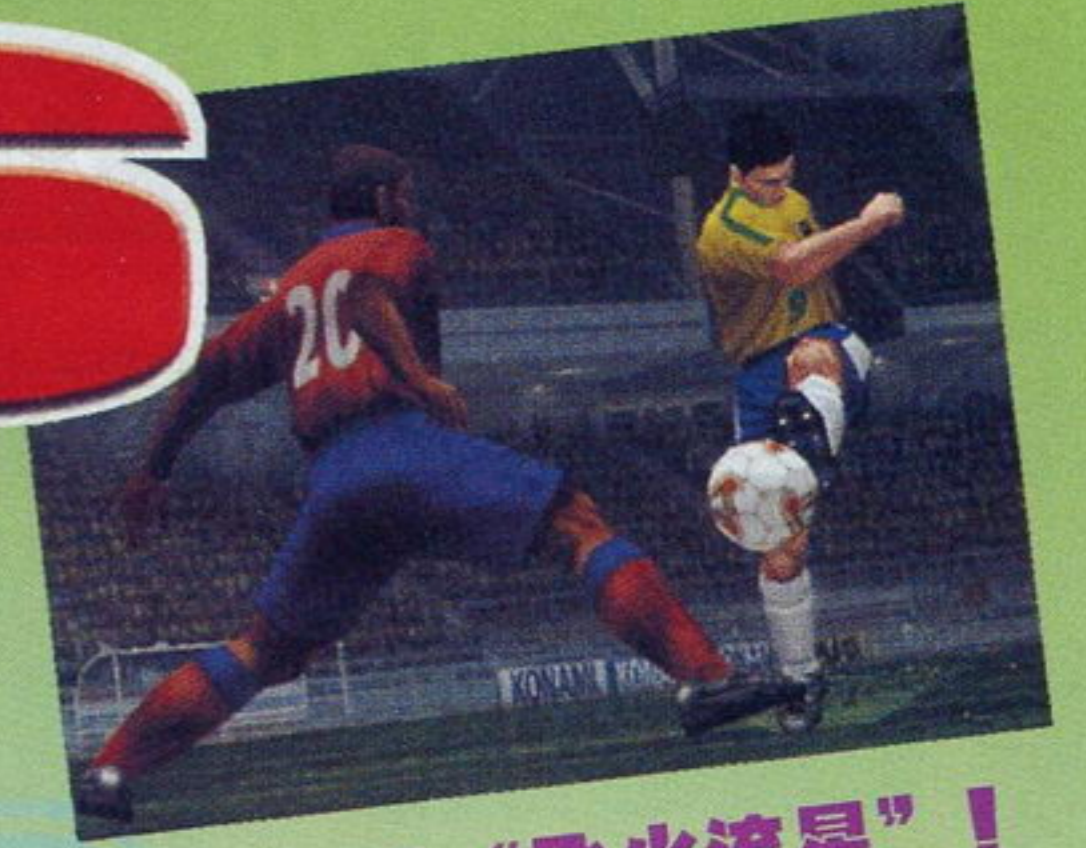
全新的特殊技能和强化配件

新增特殊技能一览表

忍者	乘坐黑狮子、凤雷鹰、爆雷以及飞影的必要能力。
反骨心	当机体HP低于50%的情况下自动发动,命中率和装甲耐久值上升,受创时机师气力增加较多。
顽固一切	当机体HP低于50%的情况下自动发动,装甲耐久值上升,受创时机师气力增加较多。
统率	控制范围内的己方机体受到攻击后做出“同时援护攻击”的行动。
がんばり星	机师气力达到120以上时,每回合一开始自动达到与使用“努力”精神指令相同的效果。
逆切れ	每次受到敌人攻击时,气力值增加2点(通常情况下增加1点)。

新增强化部件一览表

オーラコンパータ	机体移动力增加2格,运动性增加10点。
忍术指南书	使用所有武器攻击时,会心一击率增加15%。
宇宙ぞちばん	完全回复机师的援护次数。
リリス王家の紋章	机体的特殊能力项目栏追加“SP回复”这项特殊能力。



又见“飞火流星”!

世界足球胜利 11 人 6

公认最强的足球游戏系列《WE》的最新作终于在《最终进化版》推出2个月后公布了! KCET更是一口气宣布了PS2、PS以及GBA三款《WE》新作! 再加上KCEO将在XBOX以及NGC上推出的《实况世界足球2002》, 看来任何游戏平台的玩家都能够世界杯期间享受到高素质的足球游戏了! 三款《WE》新作将在4月25日, 也就是在世界杯开幕前1个月零6天的时候同时推出, 我们有足够的时间在游戏中预演整个世界杯。WHO IS THE CHAMPION?

PS2 CD-ROM	KONAMI / KCET	SPG	1~8人
	预定 2002年4月25日发售	未定	未定

登场球队: 56+9

拿什么奉献给你, 我们的2002世界杯?

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

黄色框内的为实名登场的球队, 很遗憾的是, 还是没有中国。其余几支如塞内加尔、哥斯达黎加、厄瓜多尔则是首次“入围”《WE》的大名单。这样, 总计56支国家队的《WE》史上最庞大的球队阵容就出炉了。另外, 根据情报, 本作将会有9支隐藏球队, 比起前作的7支隐藏球队更多了2支! 难道是彻底取消了欧洲经典明星队, 而用英格兰经典明星队、法国经典明星队、意大利经典明星队来替代吗?

全新的球员购入系统 + 租借系统将 MASTER LEAGUE 的乐趣充分发挥!

MASTER LEAGUE 的大改革!!

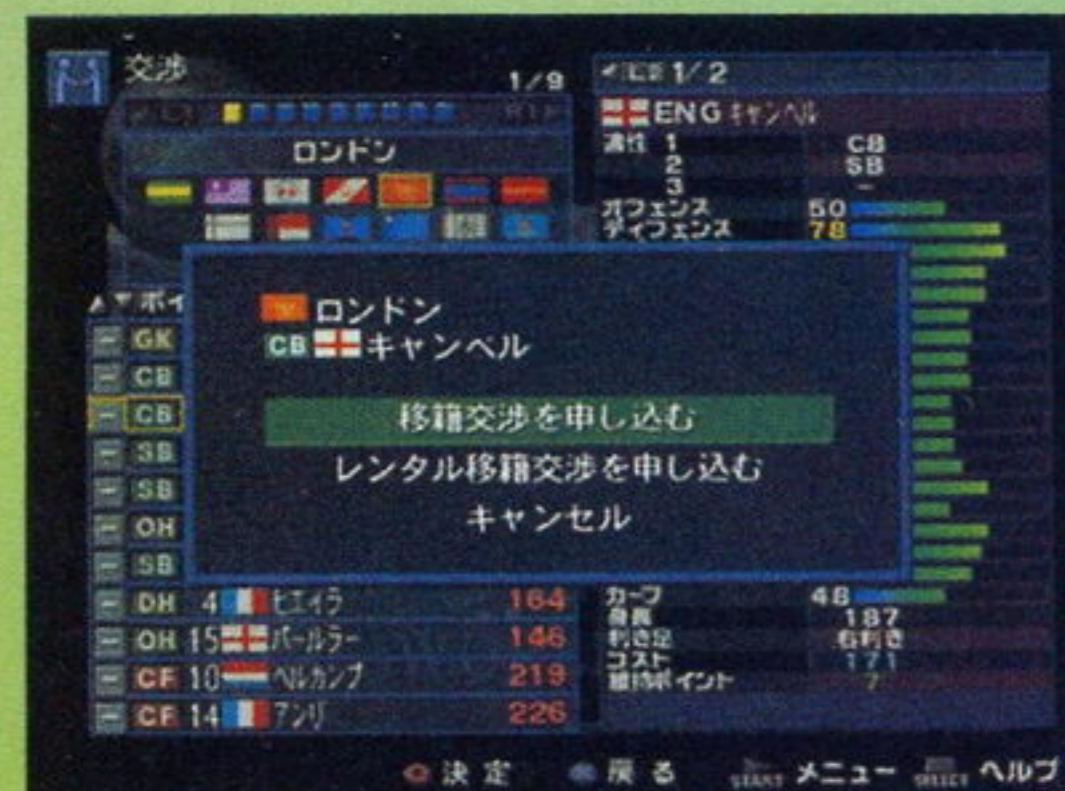
将使单人游戏时的乐趣大为增强的MASTER LEAGUE称之为“《WE》最受欢迎的游戏模式”相信一点也不为过, 自从《WE4》中出现了这个模式以来, 每一款“《WE》系列”最新作都将这个模式作为重点的改进对象, 或是增加新的俱乐部, 或是对系统进行改良。而在《WE6》中, 对于MASTER LEAGUE的强化可谓达到了前所未有的高度!

◆俱乐部的数量达到40支! 正如上一期新闻中所介绍的那样, 整个MASTER LEAGUE将会分为3个级别, 玩家要从最低的DIVISION 3开始, 一步一步打入DIVISION 1, 最终获得DIVISION 1的联赛冠军。

◆在购买球员的时候, 首先要经过一个“移籍交涉”的过程, 即与目标队员所在的俱乐部进行交涉, 在得到对方俱乐部的同意之后方能进入“购入”环节。举个例子: 你希望从国际米兰购买维耶里, 却发现自己已经来晚了一步, 维耶里已经被卖到了曼联, 你再向曼联提出同样的要求, 那么很可能就会吃到闭门羹——“我凭什么要把刚刚引进的球员卖给你呢?” 在进入“购买”这一环节的时候, 还存在一个俱乐部之间的等级差异的问题: 身处MASTER LEAGUE最底层DIVISION 3的你如果看中了DIVISION 1中某球队的球员, 并且与对方俱乐部交涉成功, 那么你为这名球员所付出的“转会费”也许会是该名球员身价的两倍还要多! 目前制作小组正在对该系统进行检讨, 有变更的可能。



罗马字“III”, 一进入MASTER LEAGUE模式就会看到这个令人欣喜的变化。



希望得到阿森纳的后卫坎贝尔, 那么首先你必须与阿森纳俱乐部交涉, 商讨其转会事宜。当然, 不会像现实中那样复杂, 在游戏中这只是进入“交涉”的一个选项。

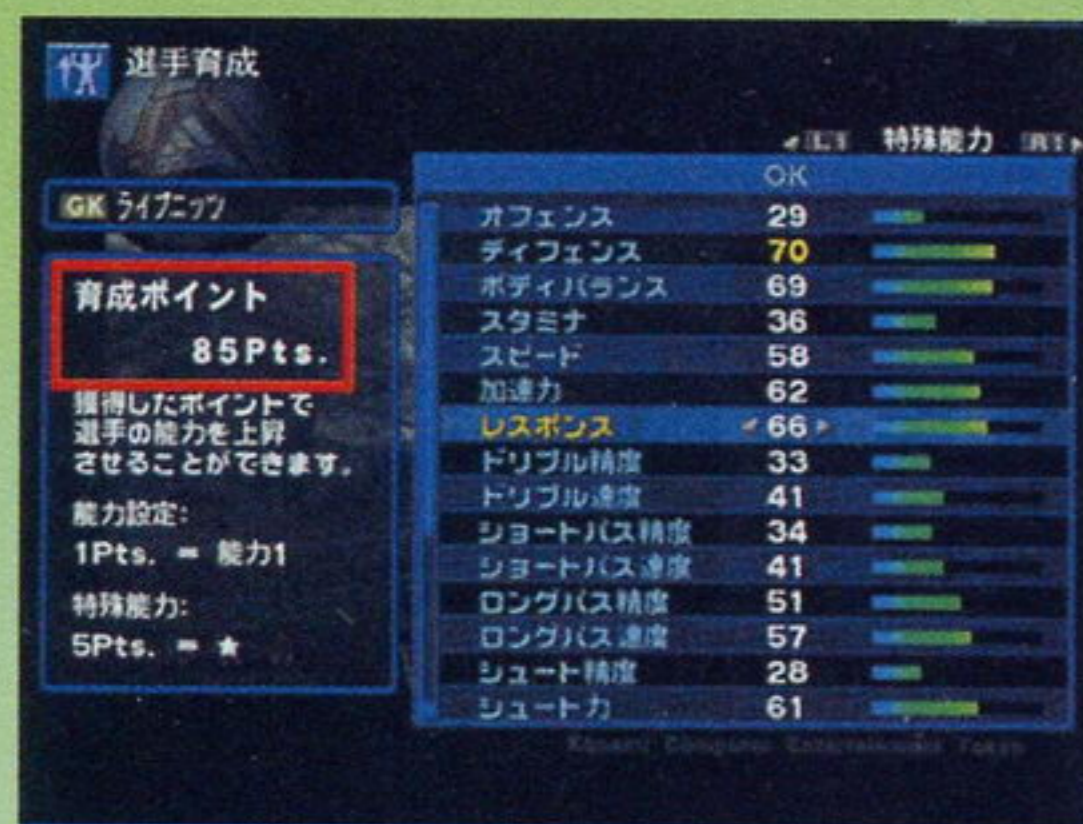


选择了“移籍交涉”, 就要开始讨价还价了。由于自己的俱乐部与阿森纳并不属于同一级别, 因此坎贝尔的转会费是“级别差系数2 x 坎贝尔的身价171 + 转会费1710 = 2052!!”天哪, 杀人啊……

增加了斜向视点, 看起来更有临场感。



◆如你拿不准某名球员到底是否好用，那么在本作中新加入的“租借系统”一定深得你心。与购买球员相同，在租借某名球员之前，也要与对方俱乐部进行“租借转会交涉”，这样就完全免了玩家恶意削弱CPU俱乐部实力的行为——“想买我的舍瓦？门都没有，两个字不卖！”租借球员的费用=租借使用的场次数×该名球员的租借费用+租借转会费用。虽然最后得出的数字也不算少，但总比购买球员花费的少得多了。



这就是育成球员系统中的一个界面，看样子对该名守门员的育成似乎已经完成了，最终获得了85pts.的育成点数，能够为球员增加基本能力以及特殊能力，每加一点的基本能力值需要耗费1pts.，而为球员增加一个特殊能力则需要5pts.，看起来也不算多？

◆创造俱乐部系统！！当然了，这个系统不可能像SEGA的“《创造职业球会》系列”那样复杂，而只是非常单一的由玩家自己原创出一支俱乐部，包括为俱乐部起名字、设计球衣的款式，然后……加入MASTER LEAGUE的舞台中！！←这才是重点！！你难道不希望在MASTER LEAGUE中操作一支完全只属于你自己的球队来进行比赛吗？还有什么系统比这个更加贴心呢？

创造一支属于你的球员的全过程！



之后就是设计球衣了，分别要设计主客场两款球衣。这对于玩家来说可能是“最难的一个环节”，到底为自己的球队设计出一个什么样的球衣才好呢？游戏提供了色谱，任何的顏色搭配都能够表现出来。



令人感动的超细致的设定！没有漏掉任何细节！

拥有属于自己的球队，完成！！

◆每支俱乐部球队能够容纳的球员上限由前作的22人大幅增加至40人！这个变化有什么作用，相信就不用多说了吧！



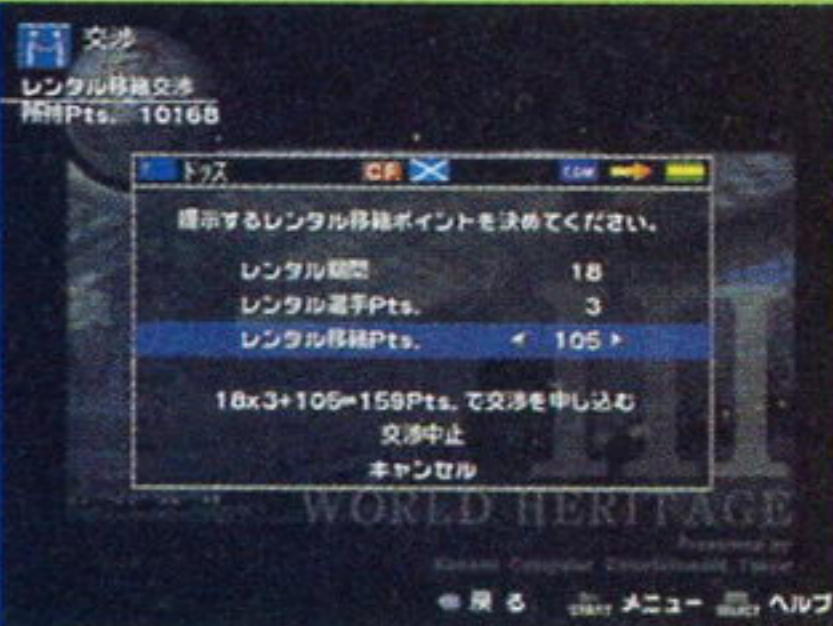
◆新设了队员育成系统，目前该系统并没有公开细节，但制作小组已表示系统本身并不复杂，十分容易弄懂，因为“游戏本身的重点不在这里，这项设定只不过让大家在游戏时更有投入感与成就感而已”。

◆在MASTER LEAGUE联赛期间新设了MASTER CUP这一赛事。赛制类似于现在的欧洲冠军杯，不过具体情况还要待制作小组进一步的公布。



画面经过了改良，球员的动作、神态都得到了大幅的加强，玩家的投入度更高！

这就是租借苏格兰前锋多兹的过程，租借的场次数为18，多兹的租借费用是3，租借转会的费用是105，因此，如果此笔交易成行，那么你将要付出159pts.，18轮过后，多兹的所有权及使用权就回到原俱乐部了。



◆队员的状态不再如前作那样是随机的，而是会根据比赛的密度以及上一场比赛的状态而变化。如果一名球员出现连续几场状态低迷的情况，那就应该考虑让这名球员休息一两轮了。

游戏其他注目点！

◆前作请来了中村俊辅作为游戏的代言人，效果非常不错。而此作的代言人则是日本锋线老将中山雅史，他将作为《WE6》、《WE2002》、GBA版《WE》的代言人为游戏宣传造势。目前3款作品的包装都已经公开，中山雅史“筋肉男”的形象令人印象深刻。中山雅史对于日本足球有着特殊的贡献——正是他打入了日本在世界杯决赛阶段比赛的第一粒入球。



◆《WE5FE》的OPENING CG素质及创意令人赞不绝口，而《WE6》的OPENING CG据制作小组称将长达2分钟！并且，游戏还将收录著名歌手QUEEN的两首名曲：《WE WILL ROCK YOU》和《WE ARE THE CHAMPIONS》。没有听过这两首歌的玩家赶紧去CD店找到先听为快吧！！



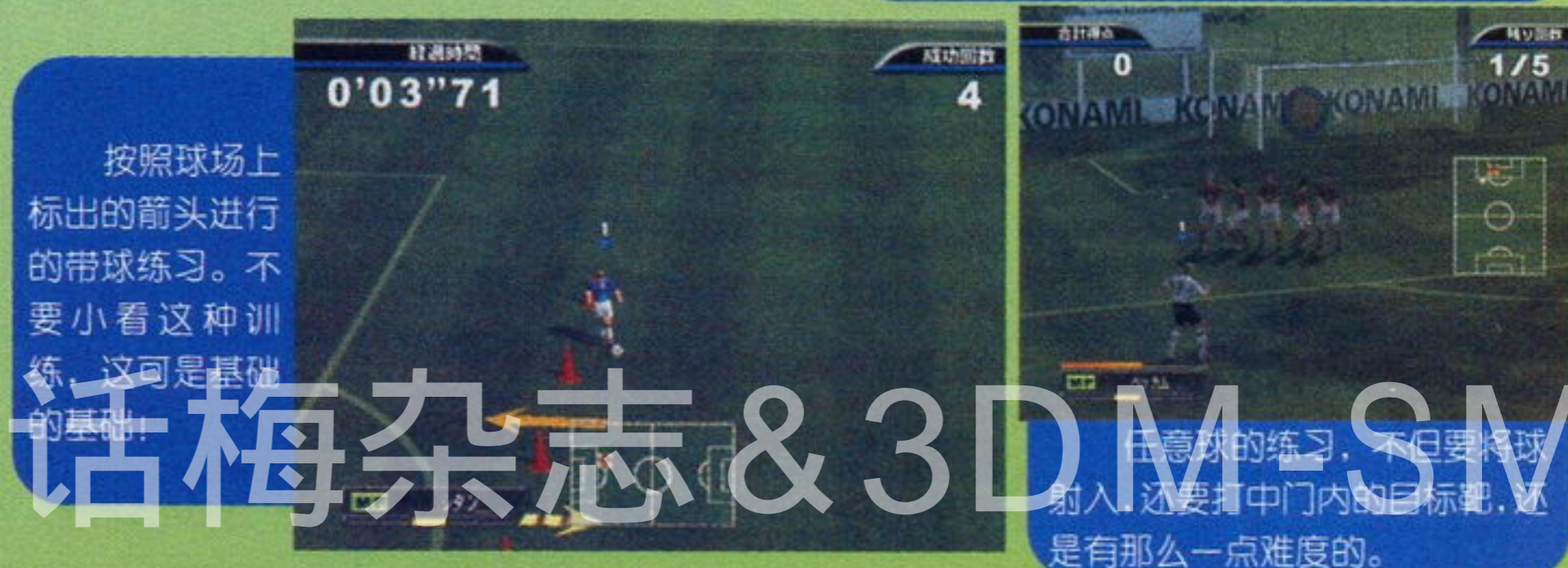
◆增加了在高速带球中的射门动作，队员的动作数量将是《WE5FE》的3倍！！

充实一新的训练模式

前几作《WE》中的训练模式可能是玩家们最少光顾的模式了。为了“改变”这一情况，制作小组特地将训练模式重新打造，力求改变训练模式在玩家心目中“鸡肋”的印象。在新的训练模式中，玩家可以通过各种丰富的迷你游戏来提高自己的水平，根据目前的情报得知，训练模式将会包含6个以上的迷你游戏。



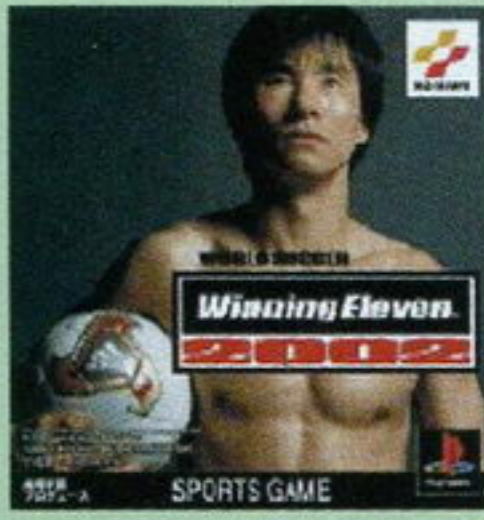
进入训练模式，首先是选择“课题”，有针对性的训练开始了！



WORLD SOCCER



© 2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO



PS版的《WE2002》在系统和画面上基本与前作《WE2000 U23》差别不大，因为以PS的机能，也只能做到这个样子了。不过这次的《WE2002》还是有不少新东西加入的，首先，登场的国家队除了进入2002世界杯的32强外，还增加了22支没有入围的国家队，使总数达到54支，每支国家队的队员人数也与世界杯的标准相同，即23人，球员资料当然都是最新的，与PS2的《WE6》相同。另外，MASTER LEAGUE的俱乐部队伍也会大幅增加，大家会见到更多的各国顶级俱乐部，相信这次的冠军联赛更加会让你欲罢不能。

比赛中可以随时变换视点，顺便说一下，LIKY最喜欢用这种纵向视点发任意球了，可以清晰地看到球飞出去的弧线。



↑高高跃起，头球攻门。人物的动作还是那样真实。



世界足球 胜利11人 2002

PS	KONAMI	SPG	1~4人
CD-ROM	2002年4月25日	未定	使用容量未定

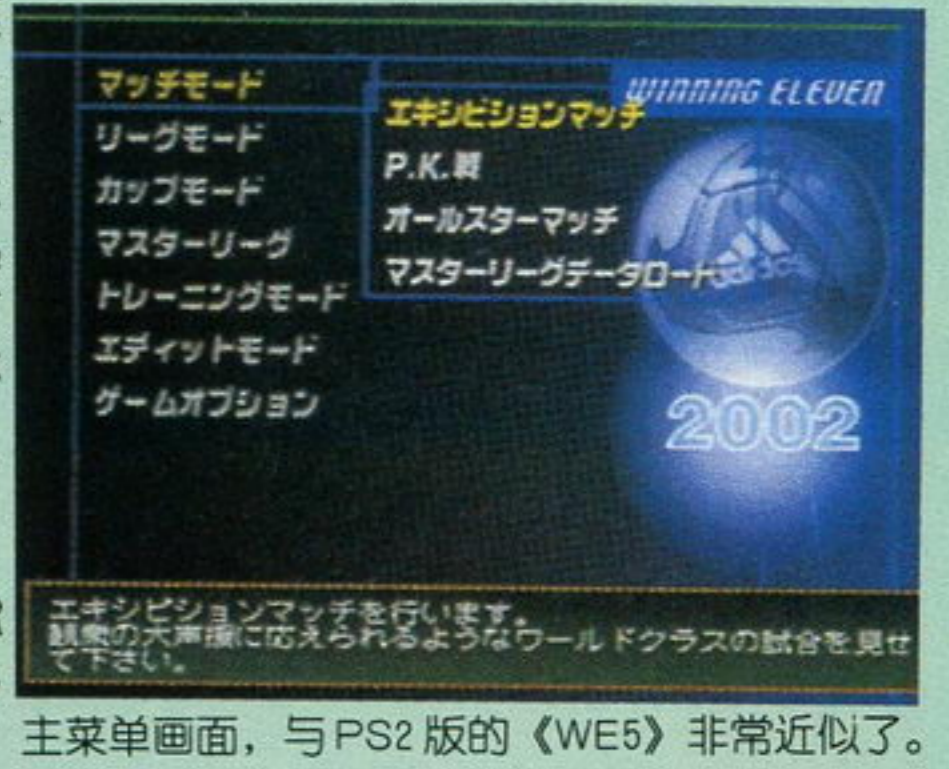


巴西后卫个子不高，看来这球要漏顶了。

凌空抽射，肯定是补射了，因为守门员还趴在地上没站起来。

“比赛模式”（マッチモード）将会隐藏新的要素

作为既能与CPU对战又能与人对战的“比赛模式”，这次将隐藏新的要素。在前作《WE2000 U23》中，比赛模式下只能使用国家队，然后在读取记忆卡的情况下可以使用两支自己组建的俱乐部队，而这次在比赛模式中，只要满足一定条件，就能使用全部的俱乐部队伍，当然这些俱乐部的球员都是按照现时的最新资料来设定的，各个俱乐部的大牌明星你都能找到哦！怎么样，兴奋吧！那么要满足的条件是什么呢？其实也不算太难啦，只要在MASTER LEAGUE中获得1级联赛的冠军就行了（倒）。



主菜单画面，与PS2版的《WE5》非常近似了。



GBA	KONAMI	SPG	1~2人
卡带	2002年4月25日	对应通信对战	自带记忆功能

54个国家完全收录

GBA版的《WE》的球员资料将完全以PS2版的《WE6》为标准，大部分的球员都将以实名登场。至于登场国家，我们从图片可以看出有54个国家，这么强大的阵容真是让人兴奋啊！



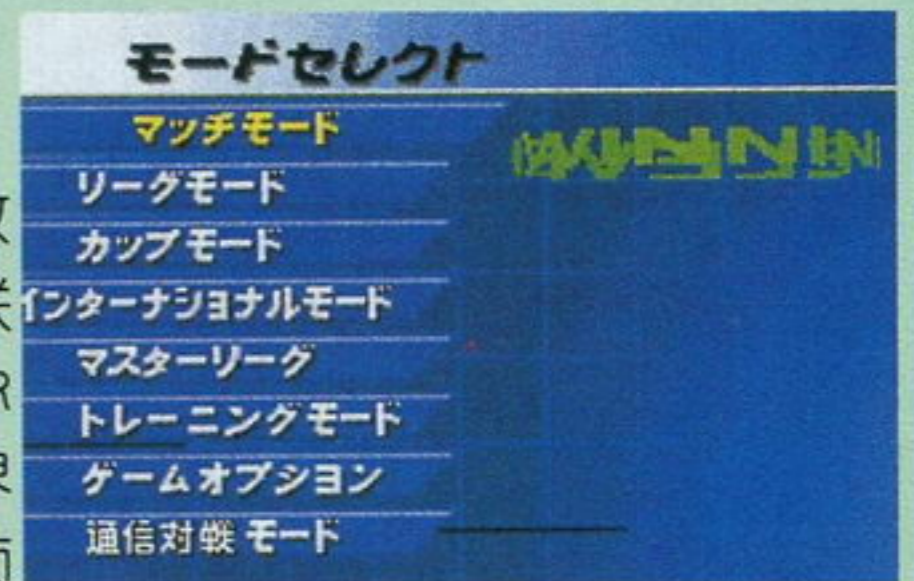
世界足球 胜利11人

最后要给大家介绍的就是GBA版的《世界足球 胜利11人》了，此款足球游戏决不同于GBA先前的那款《实况世界足球POCKET》，因为这是KCEJ推出正统的《WE》游戏，游戏完全继承了“《WE》系列”的系统，能够在掌上玩到《WE》，这是许多玩家一直以来的梦想，看到这里大家是不是已经热血沸腾了呢？



各种模式完全再现

作为系列作，GBA的《WE》将完全收录系列的各个经典模式，除了普通的联赛、杯赛，让玩家投入度极高的“MASTER LEAGUE”模式这次也会收录，16支世界上的顶级俱乐部进行冠军联赛，玩家选择一支队伍后不断比赛，赚取点数，买进球员，来组建自己强大的队伍。另外，游戏连练习模式也收录了，真是体贴啊！当然，通信对战模式也是少不了的，与朋友对战时一定乐趣倍增，只是不知道能否做到一卡对战……



疑问！键位的操作？

由于GBA只有4个主要按键，要做到像PS版《WE》那样的操作实在是一件困难的事情，相信很多人对此也非常担心。其实大家完全可以放心，厂商会巧妙利用这4个按键的各种组合方式来再现游戏中的各种操作，到时一定会给大家许多惊喜的。



可作为“《WE》系列”代名词的一招——THROUGH，使用方式为A+B键。



赢得一个角球，得分的好机会啊！



距离球门44米的前场任意球。



上半场休息，双方互交白卷。



冈萨雷斯的射门被守门员没收了。

ELYSION

エリクション

永遠のサナクトリ

ELYSION 永远的Sanctuary

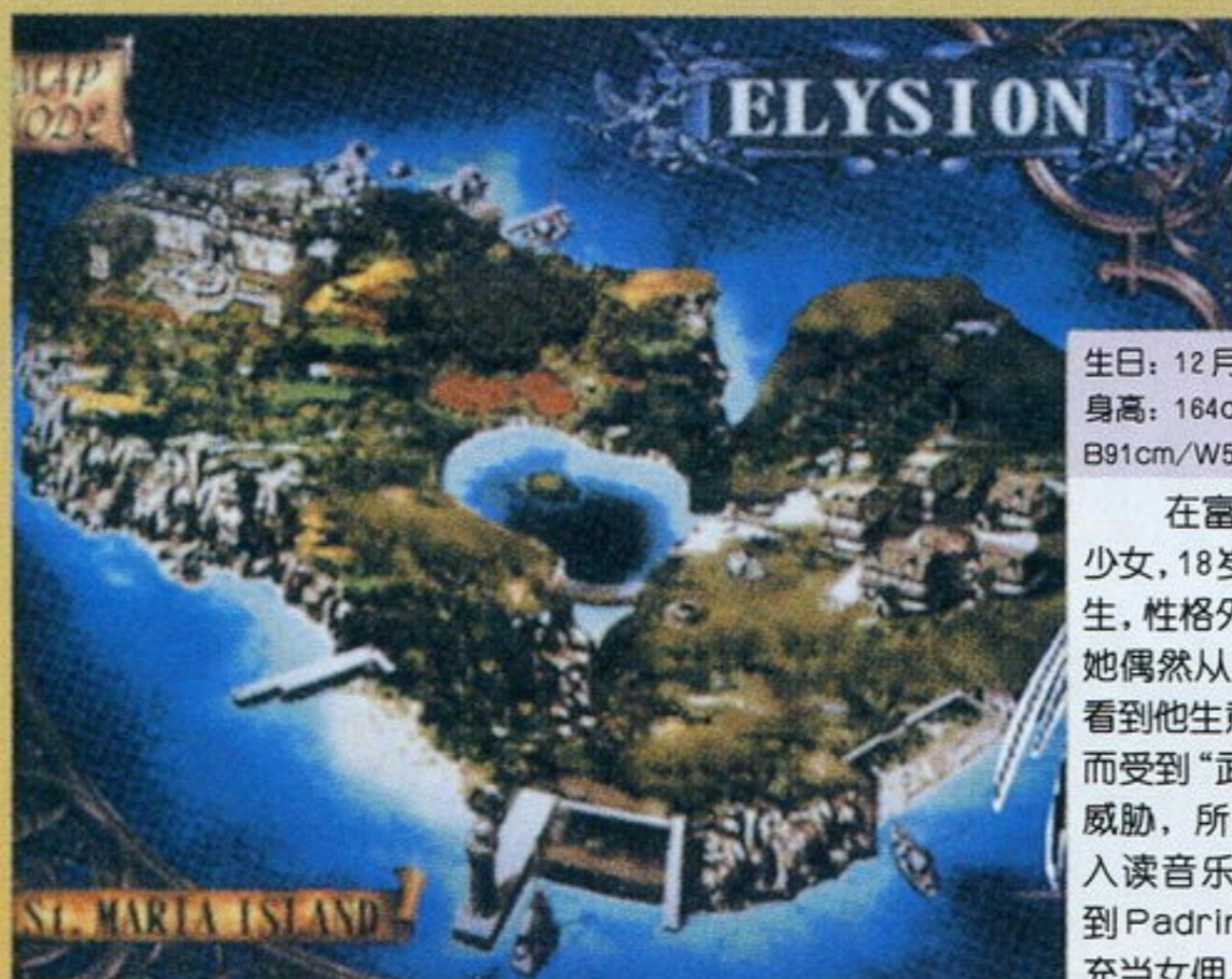
揭开岛上一所豪宅内隐藏的秘密

人气插画大师横田守先生，凭借其独特个性的设计风格，使得由他负责人设的AVG游戏均深受欢迎，而Terios于2000年在PC上推出第二作的《ELYSION 永远的Sanctuary》，相隔一年时间后，最近发表决定移植到DC上！因为这一次DC版删除了那些限制级的游戏画面，所以才让这款剧情极具深度的游戏能够得到更多玩家的认可。此外，制作厂商还加入了一些新要素（包括一名原创角色），使得游戏的内容更加丰富，现在就让我们一起进入这个神秘的世界吧。

DC	NEC	AVG	1人
GD-ROM	预定 2002 年春季发售	未定	未定

为一次偶然的邀请而来到这个孤岛上

故事讲述一名柏林医大病院的内科医生葛城辽一，由于医疗事故的问题，所以被院方辞去了其职务，之后的一年间便一直过着庸懒的生活。直到某一天，他再次踏入医学界是因为一个神秘人对他说的一句话：“为这个人担当私人医生，保证你将得到莫大的报酬。”葛城在自我膨胀的金钱诱惑下，便答应了那个人的要求，搭乘直升机前往“圣·玛莉亚岛”（St.MARIAISLAND）会见自己的委托人。



Mirci Ohara
大原魅丽

生日: 9月21日
身高: 160cm
B82cm/W56cm/H84cm

在贵族家庭出生，18岁，在伯明翰出生，性格有点内向。除了朋友之外，并不喜欢与别人谈话，以致没有人能解开她心灵的桎梏而疏远她。在一年前，父亲突然带她到 Padrino 家族当女佣，由这里的人代为抚养。

生日: 12月3日
身高: 164cm
B91cm/W59cm/H87cm

在富裕家庭出生的少女，18岁，在东京都出生，性格外向直率。由于她偶然从父亲的电脑里看到他生意上遇到问题，而受到“武装商船团”的威胁，所以便决定放弃入读音乐大学的梦想，到 Padrino 家族的别墅充当女佣。

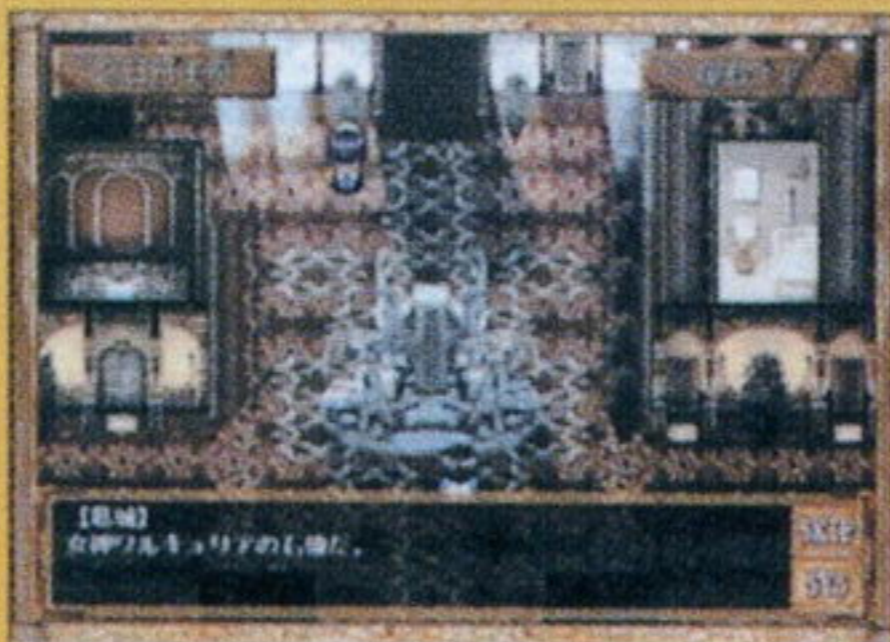
Diana Hardy

Giovanna Rossellini

Christy McClain

CHECK! 游戏系统初步介绍

该游戏与一般以阅读文字方式进行的AVG游戏略有不同的是，玩家将可以操控主角（葛城辽一）在岛上四处移动，也可以在地图移动画面中选择想要到达的地方。到达特定的时间和场所，便会有事件发生。游戏的故事中每天分为5段时间，在该游戏PC版中共有21个结局，但目前还不知道DC版是否会增加，但CG画面的数目已经确定多达200张以上。



在豪华的别墅中遇到的4位美丽的女佣

生日: 10月10日
身高: 168cm
B92cm/W58cm/H88cm

在南意大利的一般家庭长大的她，19岁，西西里岛出生，性格活泼

生日: 6月15日
身高: 172cm
B89cm/W58cm/H88cm

对药物知识非常了解的她，20岁，纽约出生。由于父母创立的医药公司在研制新药时发

生爆炸，以致她所有的亲人都死去了。事后她了解到原来此事是由 Padrino 一手策划的，于是便以女佣的身份进入 Padrino 家族寻找线索。



Teo Padrino

Padrino家族的大富豪，是18世纪中期经营海上贸易的“武装商船团”的首脑之一的儿子，现在他已经继承家族的遗产和事业多年了。

Silviana

Padrino的私人秘书，10年前便已经与Padrino相识，拥有预知未来的能力。她就利用这种能力，去谋取Padrino家族莫大的利益。

Sword

他的名字有“剑客”的含义，是Padrino绝对信赖的人，现任Padrino的保镖居住在他的家中。北爱尔兰出身。

Maria Padrino

Padrino的孙女，18岁，在马来西亚出生。每个月都会来到岛上看望爷爷，而且Padrino也十分疼爱她，只会在她面前展露笑容。

DC版原创角色 — Charlotte Muller

从她身上所穿的服装来看，相信同样是Padrino家族的女佣之一。虽然她的年龄只有15岁，但性格却非常刚强。至于有关她的详细资料，还一切都是谜。

合金弹头4

METAL SLUG 4

新的角色、新的系统！
《METAL SLUG》复活在即！
《METAL SLUG4》新作情报公布！

SNK 的最具代表性的动作射击游戏“《METAL SLUG》（《合金弹头》）系列”在 SNK 破产之后就去向迷茫，现在所有的《合金弹头》迷们的终于可以松一口气了，因为最新作《合金弹头4》即将推出！



游戏系统

游戏的操作系统基本上与前面几作相同，A 键为射击、B 键为跳跃、C 键为手榴弹，D 键则与 A、B 键同时按下的效果相同，被称之为 METAL SLUG ATTACK。

本作还新加入了能够满足那些喜欢获得高分玩家的设定，即特殊奖分道具系统。在游戏进行中，只要能够得到以下的勋章，之后在一段持续的时间之内，玩家在这段时间内得到的任何分数都会成倍上升，勋章不同，所持续的时间不同，分数上升的倍率也会不同。可以说是一个非常有趣的新系统啊。

- 绿勋章 持续 30 秒
- 银勋章 持续 15 秒
- 蓝勋章 持续 10 秒
- 红勋章 持续 8 秒

▶ 如果 3 月份如期推出的话，《4》与《3》就是整整相隔 2 年，其实系列作，从《1》到《2》，再从《2》到《3》，中间都是相隔 2 年，如果不算上《X》的话。



ARC	MEGA ENTERPRISE/SUN AMUSEMENT	ACT	1~2 人
MVS	预定 2002 年 3 月推出	-	-



▲ 游戏仍像以前一样细致，相信搞笑的成份也依然如故。

《合金弹头4》制作方还请来了韩国歌手 LEE JAE JIN 来演唱主题歌，由此可见发行公司 MEGA ENTERPRISE 对游戏可谓极为重视，并寄以重望。

韩国的 MEGA ENTERPRISE 公司的是一家涉及街机游戏、电脑游戏、互联网游戏等娱乐事业的综合型企业。



METAL SLUG 4 STORY

20XX 年，整个世界都被网上恐怖分子搅得不得安宁。传言会有一种名为“WHITE BABY”会破坏各国军事系统的电脑病毒将开始行动……

这是恐怖组织“AMADEUS”（来自上帝的爱）的预言。看过恐怖组织嚣张的宣言后，国际紧急对策组织立即组织了“AMADEUS”的人员，对付其病毒“WHITE BABY”只是开端，因为还有一队勇猛的突击队员已经向敌人的老巢出发。

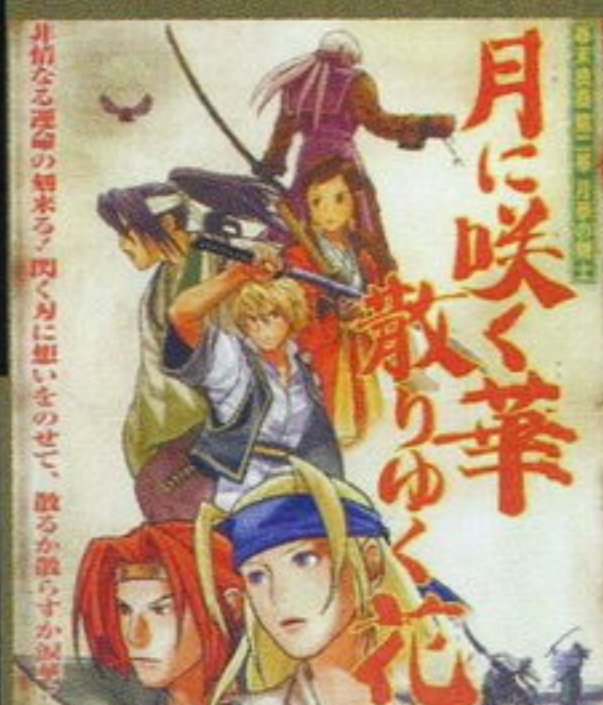
TARMA 和 ERI 被派往保护正在开发对付病毒“WHITE BABY”的疫苗程序的程序员。而 MARCO、FIO 则与新角色 TREVOR、NADIA 一起执行直击“AMADEUS”组织巢穴的任务。



角色介绍

本作采用了知名的人物设计师 TONKO，其作品包括《饿狼传说 狼之标记》。人物设定方面，加入了两位新的角色，另外如先前所预料的，游戏中果然是加入了一个韩国籍的角色。

TONKO (女) —— 作品有“《月华之剑士》系列”、“《饿狼传说 狼之标记》系列”，现加入了 PLAYMORE。



主角可以搭剩的各式武装车

- 金属乌鸦 (METAL CROW) 能够发射出导弹的导弹发射车
- 火箭发射车 (BRADLEY) 将会出现在类似前几作中的骆驼装甲。BOSS 战中!
- 步行机枪 (WALKMACHINE)

MARCO ROSSI

性别: 男
国籍: 美国
职业: 正规军 PF 队少佐·第一中队长
生日: 2005 年 4 月 13 日
年龄: 26 岁
身高: 180cm
体重: 75kg
血型: A 型
口头禅: If You Are Free, You Should Read Programming Source!
(有空的话就读一下资料吧)

NADIA

性别: 女
国籍: 法国
职业: 正规军 SPALLOSE
生日: 2012 年 8 月 6 日
年龄: 18 岁
身高: 170cm
体重: 48kg
血型: B 型
口头禅: Is This Delicious? (好吃吗?)

FIO

性别: 女
国籍: 意大利
职业: 正规军情报部 SPALLOSE 上级曹长
生日: 2008 年 10 月 2 日
年龄: 23 岁
身高: 158cm
体重: 43kg
血型: O 型
口头禅: I Am Fine That's OK.
(放心, 没事的。)

TREVOR

性别: 男
国籍: 韩国
职业: 正规军 PF 队军曹
生日: 2010 年 6 月 25 日
年龄: 20 岁
身高: 183cm
体重: 73kg
血型: AB 型
口头禅: Considering Parts Of Computer It Is Best To Recycle From Others.
(考虑到电脑, 最好还是从别人重新开始吧)

话梅杂志 & 3DM-SMV



VR战士4

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
游戏性	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

PS2/CD-ROM/SEGA-AM2/VIRTUA FIGHTER 4/FTG/2002-02-31/1~2人/40KB/街机移植

GOUKI

终于在家用机上认真地体会了《VF》的魅力！从某种意义上来说不少初学者从PS2开始接触《VF4》倒是一件幸事？在对战时的紧张感是无法用语言来表述的，而在街机上使用摇杆进行操作的感觉则更像是一场真正的格斗！（这句话老早就想说了！）也只有在玩《VF》的街机时自己的手心才会出汗……家用版独有的“组手”模式以及多项新要素更是体现出了SEGA这次十足的热情与信心。道具系统非常有趣，能够让玩家选用的角色完全体现出你的个性——无论是从打法还是从打扮都是如此！

ACE 飞行员

一句话概括这次PS2版《VF4》：街机画面90%的移植，手感100%的移植。SEGA对这次的移植工作异常认真，而且非常聪明。由于PS2的硬件条件本身就比NAOMI2有一定差距，而SEGA这次完美地做到了扬长避短，很多原本认为无法移植的场地效果都被PS2实现了，这让当初很多妄加猜想的人都大跌眼镜。不仅如此，PS2版中还创造了家用格斗游戏最出色的训练模式以及给人带来无穷成就感的“组手”模式等全新的游戏系统，真正做到了把快乐带回家的感觉，更使得PS2版《VF4》物超所值。

多边形

在《铁拳4》发售前的闲暇时间我开始尝试以前从未接触的《VF4》了。前几作糟糕的移植水平使得我一直没能领略“《VF》系列”的乐趣，如今在PS2再现，玩后才知道《VF》为何如此吸引人。SEGA的制作水平一流，格斗感觉超爽，再加上特殊道具取得系统使得游戏乐趣倍增。可惜的是游戏也小有缺点，NAOMI2的机能非PS2能比，从高往低自然会有水土流失，画面略有缩水实在可惜，不过对一个格斗游戏来说手感第一，相信这小小的缺点不会影响大家游戏时的热情。



东京魔人学园外法帖

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
游戏性	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

PS/CD-ROMX2/ASMIK ACE/S·RPG/2002-01-24/1人/1格/系列第4作

慕容非

这是一个带有特殊文化韵味的游戏，游戏中普遍色彩黯淡，给人一种诡异的感觉。游戏中的一些系统独具风格，比如说“同伴对话”这一系统成为了整个游戏的线索，将游戏的AVG与SLG两大部分很好地结合在了一起，但对于那些不懂日语的玩家来说形同鸡肋……游戏的流程很简单，没有哪个地方要特地练级才能通过，但Mini Game中的战斗练习却难得出奇！每一步行动都要非常精确地计算才能通过，对于某些玩家来说这才是游戏的诱人之处吧。一句话“一个不适合国人玩的经典游戏”。

SOUL

被国内该系列的FANS誉为“PS版《樱大战》”的游戏，“《东京魔人学园》系列”在日本系列作拥有众多忠实的FANS，小说、漫画、音乐CD、画集等等相关商品也是层出不穷。游戏与《樱大战》一样，剧情占有相当的比重，爱情是重头戏，剧情部分是与各角色进行对话，从而改变角色间的好感度等，好感度也与《樱大战》一样会在战斗中改变支援效果。不过与《樱大战》不同的是，游戏中的战斗要复杂得多。因此游戏的整个系统可以说相当庞大。游戏精彩的插画是卖点之一，各角色在插画师的勾勒下尽显个性魅力。

D·S

PS上的S·RPG名作“《东京魔人学园》系列”素以缜密的世界观、不落俗套的剧情作品著称，在日本拥有相当高的人气，仅仅是原来的主流机种PS上就曾经推出过3作，包括《东京魔人学园剑风帖》、《东京魔人学园胧崎谭》和《东京魔人学园剑风帖绘卷》。新近推出的《东京魔人学园外法帖》集前作之大成，为玩家展现一个更为宏大的“东京魔人学园”的世界观。游戏基本内容分为“阳”、“阴”和“邪”这3个部分，每个部分之间的联系非常紧密，如此强调剧情的特色并不是一般的S·RPG可以比拟的。



太空频道5第二集

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
游戏性	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

PS2/DVD-ROM/SEGA&UNITED GAME ARTISTS/M·ACT/2002-02-14/1~2人/161KB/系列第2作
DC/GD-ROM/SEGA&UNITED GAME ARTISTS/M·ACT/2002-02-14/1~2人/5格/系列第2作/对应震动包

ACE 飞行员

从第一集中我们就能够领略到本游戏的独特魅力，第二集更是将前作的一切精华发扬光大并创造出了更多的奇妙玩法。比如歌唱方式的引入、节拍长短的变化、乐器弹奏等都令整部作品精彩纷呈，让人捧腹大笑。对于一款音乐游戏来说能够把握这么多的游戏性已经相当不容易了。在众多音乐游戏当中，本作是最为出色也是最具代表性的一款作品。游戏同时推出了DC和PS2两个版本，是完全相同的，所以在画面素质上并没有什么提高。和家人朋友欢聚时，这款游戏是最好的选择。

纱迦

玩过这个游戏后简直有一种想向水口哲也大师致敬的感觉。当初玩一代的时候，就已经被水口哲也那出色的想象力所折服，但玩过二代后才发现原来一代是那么简陋。游戏的玩法比前作多了几倍，新加入的蓄力型指令、对歌、乐器演奏都是魅力十足，令人欲罢不能，极大地提高了游戏的乐趣，而隐藏服装、隐藏道具的设定又使游戏的耐玩性上升了不少。迈克尔·杰克逊的乱入也成为了众多玩家购买的理由。只是难度也有了非常大的提高，如果不用无敌秘技恐怕没有几个人能看到ENDING。

LIKY

可以说是一款让人一看就想玩的游戏，更不要说那些玩过前作后，对此作无比期待的玩家们了。那动感的音乐，那鲜艳的画面，新颖而又巧妙的玩法，让人一接触后就不愿放手了，再加上性感的乌拉拉小姐那动感新潮的舞姿，让人会不由自主地与她一起动起来。游戏的规则其实再简单不过，就是根据提示配合音乐在适当的时机按下相应的按键就行了，标准的音乐游戏，但游戏却巧妙地融入了剧情，而且随着剧情的发展玩法会变得多种多样，让人感到新鲜不断，刺激不断。



最终幻想X国际版

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
游戏性	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

PS2/DVD-ROM/SQUARE/RPG/2002-01-31/1人/64KB/原作加强版/附送《OTHER SIDE OF THE FINAL FANTASY 2》影像DVD

纱迦

虽然和广告语“这是另外一个‘X’”比起来还有一定距离，但绝对胜过日版。国际版和日版比起来增加了新能力、新特技，部分技巧的特性得到了修正，游戏的BUG也消除了。新增的晶球盘赋予玩家更高的自由度，合理的路线将使游戏的感觉完全改观。另外可以自由切换英日两种字幕的设定实在是太棒了。而最“迷人”的当属原创的BOSS战：八大暗黑召唤兽和FF史上的最强BOSS，非常适合喜欢挑战的玩家。总之这是一款喜欢RPG的玩家没有任何理由错过的游戏，是所有PS2玩家的不二之选。

慕容非

这是一款注定要成功的变质游戏：成功因为它是《FF》，变质是因为SQUARE也开始炒冷饭。对于一个喜欢RPG的玩家来说“最终幻想”四个字绝对不会让他失望，《FFX》一如既往的优秀，还加入了许多隐藏要素，游戏性更高了。然而史氏太过依赖“《FF》系列”，自从《圣剑传说》、《异度装甲》的制作小组与《浪漫沙加》主要制作人员离去后，史氏很难在拿出什么像样的大作来，游戏的套路早已成定式，真不希望看着自己以前喜欢的公司如此下去。SQUARE，振作把！

SOUL

果然就如当年《FFVII》的国际版一般，游戏比原来的《FFX》增加了诸多全新要素，诚意可鉴。新版本为英语配音，双语字幕，可以将游戏设为完全英文版，对那些因为喜欢《FFX》，但又苦于不懂日语的玩家来说，新版简直就是太棒了。欧版还没有发售，《FFX》就已经在全球突破400万套，北美方面取得了130万以上的佳绩，可以想见，欧洲也一定能取得不俗的成绩。对于《FFX》，我不想再说SQUARE现在只做《FF》的话了，只祝愿《FFX》创下佳绩，这样SQUARE才有可能有实力真正去做《FF》之外的经典。



格兰蒂亚X

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PS2/DVD-ROM/ENIX&GAME ARTS/RPG/2001-01-31/1人/64KB/原创

SOUL

ENIX虽然只是代理商，但游戏中还是带有一些“ENIX式RPG”的特点，如通关才出现的隐藏迷宫和更强的BOSS，甚至游戏里也有一种类似“金属史莱姆”的怪兽，经验值超高、体力超低、很会逃跑……可见ENIX还是在游戏的制作上有一定程度的参与的。本作《格兰蒂亚》完全继承了系列作的优良传统，战斗系统一如即往是游戏的亮点，精彩的战斗过程让人乐此不疲。不过游戏实在是与前作有很多地方相近，让人费解的是，游戏中的怪兽竟也会与前作类似……因此在某种程度上降低了游戏的新鲜感，或许因为这只是一个外传作品吧。

慕容非

没想到这一代的《格兰蒂亚》有如此大的变化，也可能是GAME ARTS拿来练手的新作试验吧。游戏一改以往的传统RPG风格，类型有点像《风来的西林》……GAME ARTS最近变得较为低调，一直不曾有好的游戏推出，有的也只是冷饭。《X》的出现也算是一种变革，游戏乐趣依旧，就是系统变得有点复杂，迷宫的设计也很有水准，特别要提到的是这次的战斗系统非常不错！听说这次《X》的原版在国内首发只有30套，价格更是炒到了760RMB！喜欢这款游戏玩家可以考虑收藏一套了。

纱迦

游戏的剧情部分还是如预想中的一样薄弱，但游戏的系统绝对一流，玩起来非常爽。系统由二代改良强化而来，多变的技能分配设定类似《FF V》，还可以合成魔法，此外还新加入了多人合体技系统，还有收集音之碎片、和小动物办演唱会、100层的迷宫等众多隐藏要素，如果想完美通关，恐怕得花上200个小时。魔法、特技的演出依然令人感动，读盘时间更是像飞一样快。游戏的声优阵容虽然比不上二代，但也算是豪华阵容，而音乐也相当出色，在游戏中还可以听到一代音乐。“《格兰蒂亚》迷”没有理由错过。

热血推荐



扣杀球场 职业对抗赛

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PS2/CD-ROM/NAMCO/SMASH COURT PRO TOURNAMENT/SPG/2002-02-07/2人/75KB/街机移植

GOUKI

NAMCO的移植功力是一点也没有减退，此作应该可以完全占据网球游戏老三的位置（第一是《VR网球2K2》、第二是《VR网球》）。相比较《VR网球2K2》，阿加西以及辛吉斯可谓是最大的卖点！感觉上就好像是全部球员实名的“《FIFA》系列”VS.“《WE》系列”那样，那够拿出来炫耀的资本也就是那些实名球员而已，甚至在球员的容貌上都做得不及《WE》！无论是操作感还是击球力度的体现都无法让玩过了《VR网球2K2》的玩家满意。

ACE 飞行员

最近在PS2至少推出了3款以上的网球游戏，真是良莠不齐啊！而本作是最出色的一个。游戏的操控非常的简单，对球员的动作和外形刻画也很细腻（好像鼻子大了点）。可能是想让更多人容易上手的缘故吧，所以球速比较慢，而且游戏中还有一道虚线可以使玩家轻易地控制球的落点，使得打出高速ACE球的几率大增，加上游戏中还加入了多种迷你小游戏，算是一款用心制作的网球游戏。本作和SEGA王牌网球游戏《POWER SMASH》各有千秋，喜欢运动的朋友可不要错过。

D·S

NAMCO为了夺回在网球类游戏的霸主地位而用心制作的一款作品。在保证操作手感的同时追加了许多有趣的新模式，即使长期进行该游戏也不会觉得很枯燥。但是它的薄弱环节也非常明显，击球的落点和参赛选手挥动球拍以不同力度造成的打击效果都不够“真实”，双人对战时的刺激与挑战还是远远不及同类型的“《POWER SMASH》系列”，同时游戏的难度也比较一般，可以说是一款相当大众化的网球游戏，对于喜爱此道的游戏高手而言未免会单调了一些。只作一般推荐。

热血推荐



三国志战记

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PS2/DVD-ROM/KOEI/SLG/2002-02-14/1人/189KB/原创

慕容非

老实说最近对带有“三国”这两个字的游戏不感冒，原因是前一阵子《三国无双》的火爆有点过头了。不过玩了一会就觉得《三国志战记》也不错。大家可以把这款游戏理解为《英杰传》的加强版。玩家在游戏中控制自己的武将向敌方发动攻击时可以设下陷阱，这样《三国志战记》中最出名的“连携”系统就可以发动了！看着敌人被你攻击后掉入陷阱，紧接着被追加攻击，再入陷阱……最多可达10连携！真是爽到了极点！KOEI最近制作游戏的水平越来越好，将来不知道还会做出什么游戏来。

纱迦

在《真·三国无双2》大红大紫之时KOEI突然推出这款游戏，不禁令人怀疑它的素质。这款《三国志战记》其实是一款不折不扣的战棋游戏，就连战场也被清清楚楚地划成了一格一格的，只是在行动时会放出动画，这一点很像《机战》，不过流畅度远胜《机战》。游戏鼓吹的战法连锁系统确实有新意，这使得一次性歼灭大量敌人成为可能，而战法连锁成功时的成就感也非常强。游戏时间不长，第一次玩不到10个小时即可通关，但游戏的分支非常多，如果想完美通关，要做好多次通关的准备。

SOUL

又一款以三国为题材的战略游戏，又是光荣公司，《三国演义》果然是光荣的聚宝盆哪。游戏名中带有“战记”，因此是一个完全舍弃了“内政”的战略游戏，基本的规则与日本的将棋几乎相同，其他游戏的基本系统都几乎正统到极点。有多年制作战略游戏经验的光荣还让游戏的战术性无可挑剔，精心打造的连锁系统为游戏增色不少。为了让游戏有更多的互动性，流程上设置了很多分支路线，既然有了分支，那就是要有与史实不符的原创剧情了，亲手改变历史一直都是三国游戏的乐趣之一。

热血推荐



幻魔 鬼武者

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

XBOX/DVD-ROM/CAPCOM/GENMA ONIMUSHA/A·AVG/2002-02-22/1人/8格/《鬼武者》强化版

GOUKI

只能给8分的作品。尽管本作与《鬼武者》相比在游戏性上要高出不少，不过，在《鬼武者》推出了一年之后，且《鬼武者2》即将推出之际，那情况就不一样了——似乎完全找不到能够体现XBOX高性能的地方？游戏的新增场景少得可怜，也就是初公开时的那个场景而已。难度的确是有所提升，并且还有隐藏的高难度选择，但这似乎是应该的？新增的蓄力攻击以及“绿魂”的加入给人的感觉同样是缺乏诚意。不过对于没有玩过《鬼武者》的玩家，还是应该推荐的，反之，则不要去碰它。

SOUL

PS2首个百万级游戏的移植作，不论XBOX机能再强，本游戏的画面仍是与原PS2版一般无二，但全新加入的几个要素却大大提高了游戏性，让原来只有砍击爽快感的游戏变得更富于变化了。新系统中尤为值得一提的是蓄力攻击，相当好玩，蓄力分3段，就和《洛克人》游戏一样，不愧是稻船敬二啊！（稻船为原“《洛克人》系列”主创人员）不过游戏毕竟是个移植作，已经将前作玩了个彻彻底底的玩家不要期待有太多的新意，那些还未接触过《鬼武者》的玩家可就一定要试一下这个“幻魔版”了。

D·S

PS2大作《鬼武者》的移植强化版。在完全保留了PS2版所有优点的同时，还追加了一些新的要素，包括新的动作要素、新的敌人和新的场景。尽管通关一遍之后会发现制作小组的诚意还略显不足，但对于一部刚面市的新游戏主机，能够有这样的游戏助阵，也已经是相当不错的结果了。因为游戏整体的流程较短，剧情也被视为二线要素，所以讲究操作上的爽快感就成为该游戏最大的卖点，新追加的蓄力攻击与原作相比体现出了别样的技巧性，玩过PS2版的玩家也绝对有价值再试一次。

热血推荐

热血推荐

热血推荐

热血推荐

热血推荐



死或生3

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

XBOX/DVD-ROM/TECMO/DEAD OR ALIVE 3/FTG/2002-02-22/1~4人/5格/系列第3作

GOUKI

如果将《VF4》喻为3D格斗游戏金字塔的顶端，那么在玩家爬到这座金字塔的中间时，就能发现这款游戏：《死或生3》。特别是在《VF4》的PS2版推出之后，这种感觉更为明显。虽然在本作中“HOLD技”的作用明显被削弱，但“HOLD技”本身这一设定就是阻碍该系列在游戏性方面发展的一块顽石。在对战方面无法体会到更高的乐趣，那么只有在其他方面多下工夫了。越来越不像格斗家的人设与越来越夸张的场地设计成了游戏的一大噱头，当然，借助XBOX的高性能，所表现出来的游戏背景画面素质的确令人叹服，不过在对战时恐怕只有旁观者才会去欣赏那些东西。

纱迦

这是本次日版XBOX发售时最受关注的游戏。和事先预想的差不多，比起美版来，日版果然又有一些细微的改进。首先是在《死或生》史上首次加入了CG片头，令人大呼过瘾。此外新角色、新招式的加入自然也是必不可少的。令众多FANS欢欣鼓舞的是隐藏服装的数量也远比美版要多，而出现的条件也更加多样化，大大地增强了游戏的趣味性。容易让人忽视的是各角色的招式判定改动非常大，和美版比起来简直有判若云泥之别。总之这是一款让FANS只能乖乖掏钱的作品。

D·S

尽管早就玩过了美版的《死或生3》，但真正等到日版发售的前几天，心情还是非常激动的。凭心而论，比起前作《死或生2》而言，在整个系统和角色特性上大约只改动了30%左右，上手仍然相当容易，但可以挖掘的地方却远远没有前作那么多。MM是这个游戏的焦点所在，这是不能否认的事实，因为产生兴趣才能产生动力，称得上FANS的玩家应该都会认同这个观点。制作上的认真让我对TECMO平添了一份尊敬，但XBOX游戏那种强烈的商业味道却又让人心里不太舒服。算了，还是清清静静地享受游戏的真·乐趣吧。



寂静岭2 最后的诗

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

XBOX/DVD-ROM/KONAMI/サイレントヒル2 最期の诗/A·AVT/2002-02-22/1人/13格/《寂静岭2》强化版

GOUKI

游戏本身的可玩性其实相比较PS2版并没有太大的加强，新增的MARIA的剧本给人的感觉就好像是之后补上去的一样。不过，这样一来游戏的总时间确实是长了许多，也算是增了值。画面方面看不出有什么加强，谜题的设计也没有太大的变化，敌人的攻击方式无变化，倒是耐久度方面似乎有所提高，因此游戏似乎变难了。詹姆斯跑步的动作仍然是那么怪，看来似乎是没有应用动作捕捉技术？MARIA的剧情更加“阴暗”，让人无法相信这是游戏。在经历了《寂静岭2》那心甘情愿的“折磨”之后，XBOX版的吸引力似乎已不足够了。

ACE 飞行员

XBOX版《寂静岭2》最大的卖点就是玩家可以控制MARIA，从她的角度来观察寂静岭中种种被扭曲的世界，这样使得游戏时间比PS2版长了很多。游戏那阴暗、压抑的主题丝毫没有改变。为了让玩家看得更清楚，XBOX版一开始就将画面上的一层颗粒效果给去除了。令人很失望的是《寂静岭2》来到XBOX上其画面表现并没有什么明显的提高，新加入的MARIA剧情也给人一种缺乏新意的感觉，从这一点就可以说明KONAMI在工作态度上存在问题，同时也说明一部好的AVG作品并不是随随便便就可以做出来的。

D·S

《寂静岭2》的移植强化版。游戏开始时的CG与普通AVG风格有很大的反差，而故事的发展也借鉴了许多类似电影作品的表达手法，尽管意境似曾相识，但身为游戏主角去体会的话自然会有不同的感受。游戏的主题音乐表现出的凄凉中包含恐惧的氛围从游戏开始时就已经紧紧地包裹住了玩家的心。一般AVG游戏主角通常代表“正义”，而该游戏主角却是一个有心理障碍的人，潜意识里带有犯罪感。制作厂商还追加了新的剧情和结局，使游戏的世界观更加完整。宁静的小镇——SILENT HILL再次等待你的到来……



信长的野望 岚世纪

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

XBOX/DVD-ROM/KOEI/信長の野望 岚世纪/SLG/2002-02-22/1人/系列第9作

纱迦

继PS2的《决战》后光荣又一次推出的首发游戏。本游戏是光荣代表作“《信长的野望》系列”的第九作，本游戏的电脑版已经推出一段时间了，不过此番在XBOX上登场，作为一款首发游戏，自然要有一些与众不同的地方。游戏的战斗部分明显强化了演出的成分，场面看上去更加气势磅礴，再加上“《信长的野望》系列”一贯出众的音乐，相当有感染力。但集系列大成的游戏系统过于复杂，加上价格明显高出其他游戏，因此即使是在日本国内的成绩也颇为惨淡。

慕容非

总的来说，《霸王传》+《天翔记》+《烈风传》=《岚世纪》。《岚世纪》把“《信长的野望》系列”最成功的几作中的亮点集合于一体，这不得不说是一次壮举！但这也是《岚世纪》为何没有获得成功的原因……“完美的成功就是失败”这句话不知道大家听过没，《岚世纪》将每个游戏的核心拿出来后自己的特色就完全没有了，玩家们玩的时候不知道要抓住哪个重点来进行游戏是最要命的，因为每个选项都重要、都经典，最后导致迷失方向从而失去继续游戏的乐趣，但《岚世纪》毕竟还是个好游戏，不可不玩。

多边形

作为“《信长之野望》系列”的第九作《岚世纪》是一个跨世纪的游戏精品，她集合了历代系列作品中的优点并加以合并优化。这次不但继承了以前的优秀系统，《岚世纪》本身的新武将制作系统也是非常吸引人的一点，使得玩家们能和玩《三国志》一样让“自己”进入日本的战国时代来改变历史，游戏乐趣更高！但是一个游戏并不是没有缺点，《岚世纪》的系统过于复杂，这使得好多初接触这游戏的玩家很难上手。不过总的来说这款游戏还是不错的，喜欢这一系列的玩家一定要试一试啊！



不思议的迷宫 风来的西林 外传 女剑士飞鸟见参！

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DC/GD-ROM/SEGA&CHUN SOFT/不思议のダンジョン 风来のシレン 外传 女剑士0アスカ见参！/RPG/2002-02-07/1人/44格/外传作品

LIKY

一直以来，DC上就缺少那种能够让人玩上很久的游戏，特别是RPG和SLG类，但是现在有了这款游戏的出现，相信会让很多DC玩家静下心来磨上不短的时间，因为这是一款号称“玩10000回也不会腻”的“不可思议的迷宫”类游戏。作为系列最新作，新要素必不可少，不仅继承了在GBC《风来之西林GB2》中大受好评的“风来救助队”的系统，还加入了一种叫“エレキ箱”的新设定，在迷宫中冒险时乐趣更大。强烈建议DC的玩家，此作绝对不要错过，即使你以前没有接触过此类游戏。

慕容非

以前这一系列的游戏都出在任氏主机而久久不得品尝，如今“《风来的西林》系列”外传——《女剑士飞鸟见参》在DC上发售，我也终于能尝试一下这类的游戏了。初上手感觉并不是我想象中的那类RPG游戏，如果说《XENO》、《FF》这类RPG靠的是剧情吃饭，那《风来的西林》就完全是靠在迷宫不停战斗来寻找乐趣了。游戏的画风和以往一样可爱，无数迷宫的出现却没有重复，让人一直有一种好奇与新鲜感，难怪有人说：“这一个游戏就够你玩半年的了”。在DC大势已去的现在还能有这么一款优秀游戏的出现真是不简单啊……

SOUL

以迷宫自动生成成为特点的“《不思议的迷宫》系列”终于登陆DC平台，本作号称是系列化以来最为丰富的迷宫。尽管都是“《不思议》系列”，但分系列《风来的西林》会比《特鲁尼克》在游戏系统上略胜一筹。系列作发展到今天，整体游戏性已经相当成熟，不论是老玩家、还是新玩家都可以很好地享受其中，本作的画面华丽之余还用色鲜艳，可以让系列作老玩家的眼睛为之一亮。在DC完全停产的今天，还能有这样的游戏发售，（还有即将发售的《樱大战4》）可算是DC玩家之福了。



**炸弹人 MAX2
炸弹人版/MAX版**

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GBA/卡带/HUDSON/BOMBMAN MAX2 BOMBMAN VERSION/MAX VERSION/ACT/2002-02-07/1人/连线最大4人对战/系列作品

热血推荐

LIKY

活跃于各大机种上的炸弹人在GBA上再次登场，与GBA上的前作不同的是这次还原为正统的动作形式，即不断用炸弹炸掉敌人和障碍物，完成过版条件后一个版图一个版图地前进，每一大关就会出现一个BOSS。游戏中可以收集一种叫“キャラボン”的小怪物，带在身上后可以获得各种特殊能力，如速度加快，火力加强等，收集这些小怪物也成为游戏的乐趣之一。而且两个版本能取得的“キャラボン”是不同的，想收集齐全还必须通过交换才行。总的来说，游戏玩起来非常轻松。

GOUKI

这次的《炸弹人MAX2》变为传统的过关模式，而且关数竟然有100关之多，让人大呼过瘾。游戏有一个特别的系统，那就是地域分歧系统，根据游戏中选择道路的不同，会前往不同的关卡，从而遇到不同的伙伴，甚至连结局也不同！这一点使得游戏的耐玩度得到很大提高。游戏的关数虽多但场景却不重复，而且画面非常漂亮，发色鲜艳。让人有些不满的就是这次的1卡4人联机系统，采用了新的形式后完全没有传统的4人对战那么激烈和刺激，让人失望，还是一个人玩故事模式吧。

SOUL

这可是高桥名人向我们推荐的游戏喔（见“游戏情报站”）。素质相当高的炸弹人游戏，画面清新亮丽，非常赏心悦目。游戏系统与当年曾在SFC上出现过的炸弹人大致相似，虽然也是一关卡地通过，但其中又有了非常丰富的变化，如复杂的路线分支、不同的有越过关条件、可爱的乘物系统等，这样轻松有趣的游戏真是非常适合手掌机这个游戏平台。乘物系统与前一作《BOMBERMAN STORY》相似，可以进行各方面的成长。



侍

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PS2/DVD-ROM/SPIKE/ACT/2002-02-07/1人/124KB/原创

纱迦

在没亲自玩过这个游戏之前实在是想不到这个游戏竟然如此特别。游戏的玩法和《莎木》类似，细节方面自然是远远不如，但游戏的核心战斗部分做得相当成功。玩家在游戏中可以获得很多武器，不同的武器会影响玩家的流派，而不同的流派拥有不同的招式，此外武器还可以进行强化。游戏的自由度非常高，玩家作出的每一次抉择都会对后面的剧情产生影响，正邪只在一念之间。而且游戏进行的方式有些类似真实时间制，某些重要事件只会在特定时间段内发生。喜爱日式风格游戏的玩家尽可一试。

ACE 飞行员

这是一款起初并不被人认识和看好的游戏，后来才渐渐被玩家熟悉和认同，并且在日本现在已经创造了十几万套的销量，这对于像SPIKE这样的小游戏公司来说实属不易。本作借鉴了《莎木》那种FREE的玩法，游戏自由度颇高，又将《武士道之刃》那种日本剑道独特的格斗系统成功地引入到游戏的战斗中，使得游戏的内容丰富了不少。游戏的画面构成充满了日本味道，颜色搭配也很舒服、自然，不像是出自一家小公司的作品。可能是因为资金问题吧，游戏整体流程偏短，场景少了些，这不得不说是个遗憾。

SOUL

之前很少留意到该游戏，在游戏发售后才发现这是一款不错的游戏。主角有各种任务可以去执行，自由度极高，但这样的游戏模式总让人想起在欧美狂销的《侠盗高飞3》。玩家也可以在街上胡乱砍人，但没人管是不是可以解释为这是一个动乱的时代？不过幸好游戏中更多的还是提供给玩家去做英雄救美等好事的机会。更令人出乎意料的是，游戏中角色的动作流畅，与敌人对战起来颇有乐趣，尤其是主角以一当五的时候，场面非常壮观（像电影中的场面）。游戏中极为地道的和风氛围也是吸引人的一个地方。

热血推荐



**异度传说
一章 力的意志**

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PS2/DVD-ROM/NAMCO/XENOSAGA EPISODE 1 力への意志/RPG/2002-02-28/1人/对应硬盘/系列第2作

慕容非

如果说众小编中最喜欢“《XENO》系列”的人，那就是我了。在拿到游戏前在网上看到许多风言风语，说《异度传说》很烂、音乐没以前好、人设又是一塌糊涂，但当我“NEWGAME”以后才证实了那些担心都是多余的。光田永远不会让我失望！人设还是田中久仁彦，游戏中人物圆润饱满，几乎和CG没有区别！剧情就更不用说了，高桥哲哉写剧本就用A4纸写了2尺厚！完美的剧情，完美的音乐，完美的画面，唯一的缺点就是读盘稍慢。阿非向所有喜欢RPG游戏的朋友吐血推荐！

SOUL

游戏最大的卖点——深邃的世界观依然如故，在新硬件的支持下，世界观也被表现得更为具体了，自然也让人玩得更投入。音乐方面，不愧是光田，游戏的很多音乐都堪称经典，主题歌、插曲令人陶醉，不过在战斗音乐方面，带有极强的上一作的痕迹，个人不是很喜欢。游戏中的人物多边形数并不多，但游戏中的多边形人物却比《FFX》要稳定一些（《FFX》中的人物轮廓有一定的发颤），且各角色的眼睛极美。场景整体都给人一种极为宏大的氛围，与缜密的世界观相得益彰。遇敌方式值得称道，不再是踩地雷，而且还可以和场景上的敌人周旋。

纱迦

由于前作优美的剧情，再加上制作小组“叛逃”至NAMCO的“传奇”经历，使得这款游戏备受关注。游戏的画面十分优秀，即时演算剧情部分如不细看很容易误认为是CG。游戏音乐由于有光田康典的加盟，品质绝对有保证。游戏的内容异常丰富，以致于要用单面双层DVD为载体，感觉超值。只是由于剧情和系统过于复杂，如果没玩过前作的人恐怕会有些不知所措。另外由于画面过于精细，导致读盘时间略长，有些令人不快。当然如果能接上专用硬盘的话，就不会有丝毫问题了。

黄金珍藏



VR射手3 Ver. 2002

画面	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
音效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
系统	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
游戏性	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NGC/特制8cmDVD-ROM/SEGA&AMUSEMENT VISION/VIRTUA STRIKER 3 Ver.2002/SPG/2002-01-31/1~2人/《VR射手3》加强版

GOUKI

一上手第一件事情就是选中国对哥斯达黎加，在《WE6》推出之前想用中国对哥斯达黎加，这款游戏应该是最好的选择了。尽管作为一款家用主机足球游戏它还有很多不足，但做为街机足球游戏的龙头老大，还是有一些值得称赞的地方的。在某些情况下球员在传接球时做得比《WE5FE》还要出色！经常可以看到球员面对半高球轻轻跃起直接用脚弓将球或传或射的精彩场面。但是在“抢球”这一环节上做得就实在是太“街机化”了，在这款游戏里是绝对不可能有马拉多纳、罗纳尔多诞生的。NGC的玩家还是期待KCEO的《实况世界足球2002》吧。

纱迦

本作的街机版是SEGA的NAOMI 2基板第一作，推出后由于品质并未达到人们的期望值，因此反响平平。此番移植NGC，由于硬件机能强大，比起街机版来品质只高不低，画面也有所提高，而街机版中备受恶评的拖慢也已经绝迹。和街机版比起来，SEGA在NGC版上花了不少心思，可供选择的队伍多了不少，还包括两只隐藏队伍，而模式也前所未有的丰富。只是由于游戏终究是由街机版移植过来的，因此可玩性还是不如“《WE》系列”高，如果不是对此系列情有独钟的玩家不推荐购买。

多边形

街机上备受非议的“拖慢”现象在NGC版中得到了缓解，完全移植的操作性以及90%移植的画面再加上多个新增的家用版专用模式，这对于该系列的玩家来说已经有足够的理由去购买，不过就目前游戏的销量来看，似乎该游戏的FANS有日益减少的趋势？的确，一款足球游戏与“《WE》系列”共存于一个时代实在是一种悲哀。对于国内玩家来说这款游戏的另一大卖点恐怕就是收录了世界杯32强这一点吧！

热血推荐



SPACE CHANNEL 5 Part 2

太空频道 5 第 2 集

PS2	SEGA	MUG	1~2人
DVD-ROM	2002年2月14日		161KB
DC	SEGA	MUG	1~2人
GD-ROM	2002年2月14日		5格
		对应VGA	

游戏玩法

《太空频道5》的玩法很简单：电脑先念一遍指令，然后玩家照着输入就可以了。指令只有6种：UP（上）、DOWN（下）、LEFT（左）、RIGHT（右）、CHU（チュ-）、HEY（ヘイ-），很容易听懂。听起来似乎很容易，但玩起来就没有这么简单了，因为你输入指令的节奏要和电脑一样才行。也就是说你不但要记住指令，还要记住指令的节奏，指令一长就……每一条指令只要有一处输入有误，整次输入就算失败，太空频道5的收视率就会下降。反之如果成功，收视率就会上升。正因为游戏的难度非常高，所以SEGA在前作中引入了一条无敌的秘技，否则能看到ENDING的人真是少之又少。

本作玩法和前作类似，但也有不少变化。在前作中是没有GAME OVER一说的，每一关无论你打得有多糟糕，都可以打到关底。不过如果最后的收视率没有达到要求的话，就得重新开始，直到你的收视率达到要求才能进入下一关。而本作中的战斗被划分为两种，一种在画面下方有心形标志，一种在画面下方有五角星标志。有心形标志的战斗多见于营救入质的战斗，只要你输入失败一次就会损失一颗心，心全部用完战斗就会结束，而营救也宣告失败。如果战斗结束后还有心，就可以成功救出人质，同时收视率上升。而有五角星标志的战斗为BOSS战，输入失败一次也会损失一颗五角星。不过和前者不同的地方在于如果五角星标志用光的话，就会立即GAME OVER！而在进入BOSS战前的收视率会直接影响到五角星的数量。也就是说如果你在打BOSS前发挥欠佳的话，难度就会非常高了。



演奏乐器

这是《太空频道5 第2集》中新增的玩法，趣味性极强。第一次玩的时候大家可能会被唬住，其实演奏乐器时只需要按下键就可以了，因此关键在于要认清对手的指令中包含几个音节，然后按照他的节奏按下键就OK了。当然CHU、HEY还是要按相应的键才行。



蓄力型指令

这又是前作中没有的设定。有时候敌人的某些指令会拖长声音念出来，玩家在输入指令时要按住这个键不放，而按键的时间要和敌人指令拖长的时间一致才行，非常有挑战性。

隐藏指令

在每一关开始和结尾时都会看到数据统计表，其中最上面一项是收视率，中间一项是人质救出率，而最下面一项就是隐藏指令完成率。输入隐藏指令时只需要按O键（PS2版）就可以了，但隐藏指令出现时不会有任何提示，完全靠大家自己去发现。大致说来，在每一关开始乌拉拉摆POSE时都会有隐藏指令，而在单挑对手完毕后和每一小节结束时都会有隐藏指令。由于文字不便表达，请大家使用无敌秘技后自行观察。（秘技详见本期“火热秘技”）游戏中最无耻的一个隐藏指令出现在通关之后，请大家看完STAFF后千万不要掉以轻心。

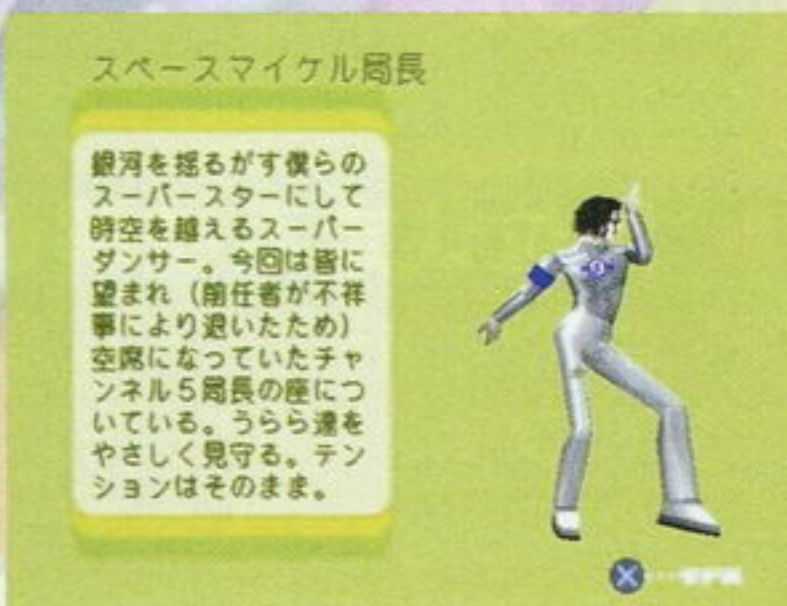


SPACE MICHAEL

《太空频道5 第2集》最大的亮点莫过于天皇巨星迈克尔·杰克逊的“乱入”了。说起迈克尔·杰克逊和游戏的第一次接触，就要追溯到MD时代的经典ACT《外星战将》了。当时迈克尔·杰克逊担任联合国儿童基金会的形象大使，因此游戏中玩家要操纵迈克尔去营救众多儿童，而游戏的BGM无一不是迈克尔的经典音乐，如第4关的BGM《BAD》、第2关的BGM《BEAT IT》。而且最难得的是整个游戏的游戏性一流，非常不错。此外在街机上也有一个叫《外星战将》的游戏，可以3人同时进行游戏，故事情节也大致相同，不过游戏的玩法就与MD迥然不同了。这两个游戏都是由SEGA出品的，看来SEGA与迈克尔的关系相当不错。



迈克尔送给本游戏制作组的亲笔签名海报，酷！



迈克尔送给本游戏制作组的亲笔签名海报，酷！

乌拉拉的更衣室

进入“イショウベヤ”选项就可以为乌拉拉换衣服，共有40件衣服可供选择，不过除了第1套衣服外，其他的衣服都要满足一定的条件才会出现。大致说来，这些服装的出现条件可以分为以下几种：

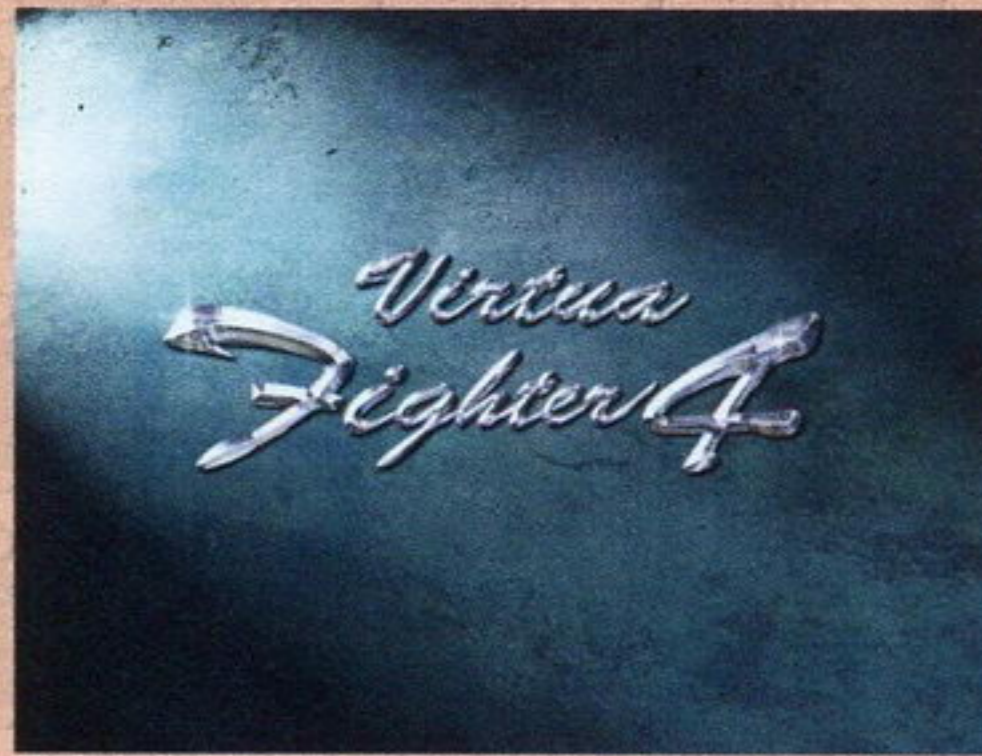
- ①以100%收视率完成一周目游戏
- ②完成二周目游戏
- ③在2P模式中完成一周目游戏和ウララダンス模式
- ④完成ウララダンス模式
- ⑤穿32号服装完成ウララダンス模式



除了40件服装外，乌拉拉手上拿的麦克风也有12种，只要在游戏中救出某些人质后访问他就可以获得了。不过需要注意的是，很多人质在一周目游戏时是不会出现的，因此二周目游戏绝非鸡肋。请大家进入游戏前务必要看清是一周目还是二周目。

40件服装中比较奇怪的是12号服装：需要在记忆卡里有《Rez》的记录才会出现。看过我们2002年2月B那一期杂志上的游戏界全明星访谈的读者一定还记得当时水口哲也在提到《Rez》的惨淡销量时是多么地不服气，结果现在他用这个办法来“曲线救国”，真是令人佩服。真心祝愿United Game Artists在新的一年里好运，能够为我们带来更多的好游戏！





被誉为3D格斗游戏金字塔的《VR战士4》终于如期在PS2推出了,我们不再需要猜想,从PS2版丰富的游戏模式中,我们能深深感受到SEGA120%的诚意,这次AM2真的是花了很大的心思去移植这个作品(回想当年由元气移植到DC上的《VF3tb》可是连VS MODE都没有啊!),不论你是“《VF》系列”忠实的支持者还是一个门外汉,都能通过PS2再次对“《VF》系列”有一个全新的认识,并充分享受到它的乐趣。这次就针对PS2版《VR战士4》中各种独特的模式以及隐藏秘密进行全面的解说,相信大家一定用得着,Ready?



PS2	SEGA-AM2	FTG	1~2人
CD-ROM	2002年1月31日		40KB以上
	对应专用格斗摇杆		

段位认定系统解说

段位认定系统是《VF4》首创的全新游戏方式,虽然PS2版并不能让全世界的玩家通过网络进行对战,但是只要在记忆卡中创建好自己的角色,就可以在“VS”以及“KUMITE”这两个模式中通过不断对战来进行升级。段位最初是由十级开始的,玩家需要不断地获胜来获得经验值,每获胜一场就可以获得10点经验值,如果连胜可20点,只要获得100点经验值就可以升到9级,如此类推,由十级开始,玩家大约只要连胜17场比赛(无论是人或者是CPU)就可以升至初段。



升至初段,升级系统也相应地发生改变,这时候玩家必须连续战胜同段位的对手才行。这里我举个例子大家就会很容易的理解了。如果玩家现在的成绩为一胜一负,这时我们可以将玩家放在“初段(+1,-1)”这样一个看不见的位置上,如果玩家再获胜一场,系统会自动抵消掉原来的“-1”这个数值,只有在这个基础上再获胜一场系统认定成绩才会变成“初段+2、初段0”,如果玩家实力超群,连续获胜2场系统就累计到“初段+4、初段0”,一旦遇到相同段位的对手时游戏就会出现“段位认定战”的字样,这时玩家就必须打起十二分的精神来进行比赛。如果玩家落败的次数太多,累计到“初段0、初段-4”的话再输掉一场就是降回到一级,笔者就曾经有过这样惨痛的经历。按照这种规则,玩家可一直升到十段。

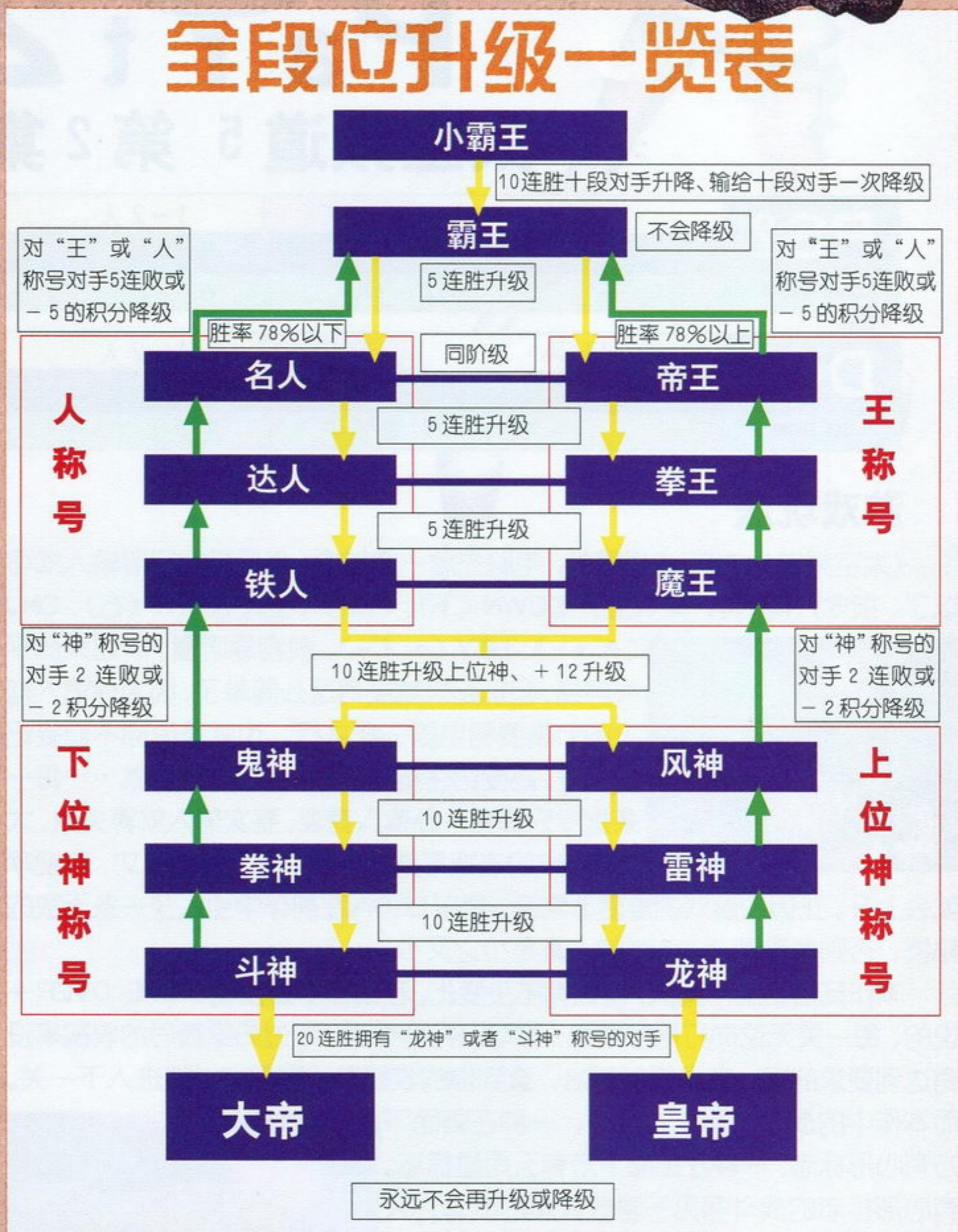
到达十段后,《VF4》的段位认定又会发生变化,只要战胜小霸王就可将对手的称号夺过来,之后连胜十段的对手10场就可顺利升级为霸王,这已经是街机版《VF4》(旧版本)的最高称号了(凤凰称号除外)。

SEGA为了配合PS2版《VF4》的推出,又增加了多达14种的称号,而且取得的方式也变得更加复杂,而且称号也会因玩家的表现而产生分歧。霸王5连胜之后就升级,如果玩家胜率在78%以下就会升级为名人,而在78%以上就会升级为帝王,这样就区分开来“人”与“王”两种不同的称谓,但是“名人”和“帝王”还是属于同一级别的段位。



当玩家等级升到“铁人”或者“魔王”称号时,段位升级又会发生分歧,只要10连胜同段位对手就会升级为“风神”,如果在比赛中途曾经有过两场败给了同段位对手,再升级时就会变成“鬼神”的称号,这样又区分开了“下位神”和“上位神”这两种不同的称号。

PS2版至高荣誉的头衔就是“大帝”和“皇帝”,这需要连续战胜同段位的对手20场才行,因为在KUMITE模式中差不多每10局才会碰到一两位自己同段的对手,所以需要进行多少场比赛,玩家可以自己去想象。(作弊方式除外,本人也不鼓励这种自欺欺人的方法)只要你得到了这个称谓就可以永远稳座钓鱼台,而不必担心会降格了,虽然段位就像浮云一样,但是每次看到自己升级总会给人带来成就感。以下是“段位升级一览表”,玩家可以通过它看得更清楚一些。



众多秘技完全公布

耻辱道具出现条件以及破解方法

《VF4》中每位角色都会因为某些条件获得名为“耻辱ITEM”的道具,并会被CPU强制装上,这时候玩家必须再满足某些条件后才能解除,否则即使玩家回到EDIT FILE中也无法进行编辑更改。



全角色

名称	取得条件	解除条件	备注	
ツタンカーメンのマスク	全ROUND以EXCELLENT落败	以EXCELLENT获胜	解除后不能任意装备	
莎拉 SARAH BRYANT	びっくり顔眼镜	10连败	2连胜	解除后不能任意装备
结城晶 AKIRA YUKI	うらさきん	10连败	3连胜	解除后可任意装备
りすさん	经常被打回连发攻击打中	1回合内不被回避攻击打中并获胜	解除后可任意装备	

JACKY	ドッキリ鼻メガネ ベイビーバブ	10 连败 连续 2 局以 "ROUND RING OUT" 落败	2 连胜 以 "ROUND RING OUT" 方式击败对手	解除后不能任意装备 解除后可任意装备
陈洛	LAU CHAN	菩萨面 中华ドンブリ	10 连败 大部分攻击被对手防御而落败	2 连胜 攻击 50% 以上击中对手获胜 解除后不能任意装备 解除后不能任意装备
凡妮莎	VANESSA LEWIS	ぱっぱかお馬 杀戮のマスク	10 连败 1 回合内被打击技击中 15 次以上	2 连胜 1 回合内被打击技击中 10 次以下并获胜 解除后可任意装备 解除后可任意装备
陈佩	PAI CHAN	けろつび面 バンドちゃん面	10 连败 经常被对手回避攻击打中	2 连胜 1 回合内不被回避攻击打中并获胜 解除后不能任意装备 解除后可任意装备
杰夫里	JEFFRY MCWILDLION	スカルマスク スキンヘッド	10 连败 经常被对手拆投成功	2 连胜 1 回合内至少要成功使用投技 5 次, 被对手拆投少于 2 次 解除后不能任意装备 解除后可任意装备
舜帝	SHUN DI	中华福娘 びよつとこ面	10 连败 连续 2 局以 "ROUND RING OUT" 落败	2 连胜 以 "ROUND RING OUT" 方式击败对手 解除后不能任意装备 解除后可任意装备
梅小路 葵	AOI UMENOKOUJI	にゃ ごニヤンコ ぶりつこちゃん	10 连败 经常被对手当身 (反技) 成功	2 连胜 1 回合内不被对手当身 解除后不能任意装备 解除后不能任意装备
沃尔夫	WOLF HAWKFIELD	ダンディダディ パ ティ グッズ	10 连败 经常被对手拆投成功	2 连胜 1 回合内成功破坏对手拆投 2 次以上 解除后不能任意装备 解除后不能任意装备
影丸	KAGE MARU	りすさん うきざきさん	10 连败 连续 15 次受身失败	2 连胜 每回合受身成功 2 次以上并获胜 解除后可任意装备 解除后可任意装备
里昂	LION RAFALE	エツ・ヘルメット マンティスヘッド	10 连败 1 回合内被打击技击中 15 次以上	2 连胜 1 回合内被打击技击中 10 次以下并获胜 解除后可任意装备 解除后可任意装备
雷飞	LEI-FEI	ぶ ちゃんヘッド 象さんヘッド	10 连败 1 回合内被打击技击中 15 次以上	2 连胜 1 回合内被打击技击中 10 次以下并获胜 解除后可任意装备 解除后可任意装备

SARAH	兔女郎头饰	心型耳坠
LAU	头盔	京剧脸谱
PAI	陶瓷首饰	京剧脸谱
WOLF	摔角面具 (FIRE MASK)	长头发 LOOK
JEFFRY	"拉丁" 头饰	野人发型
KAGE	巨大·十文字飞镖	七三分界发型
SHUN	红龙小帽	芙蓉之帽
LION	七彩虹太阳帽	银色头发
AOI	能乐之鼓	歌舞伎发型 (银色)
LEI-FEI	佛珠项链	辫发 (清朝)
VANESSA	海军贝雷帽	长发 (马尾辫)

华丽壁纸

可能很多朋友都知道了,只要进入游戏的OPTIONS>GAMES>SETTING 中后按下手柄的R1 或者L1 键就可以更改游戏的主菜单的壁纸,如果要保存这一设定就必须在OPTIONS>SYSTEM FILE>SAVE 中存储一次就可以了。虽然这只是一个小小的秘技,但是从中我们玩家都能感受到SEGA 的一份诚意。



角色共有秘技一览

玩家只要不停地游戏就可以开启游戏中其他隐藏功能,这些选项都可以在DEIT FILE中看到。以下就是介绍其使用方法。



VF1 キャラクター	当角色升上初段之后,在选择该角色时按紧P+K 不放就可以选用该角色《VF1》中的造型。
VF1・スラストージ	挑战乱入时,按紧P+K+G 便可选择《VF1》中 SARAH 那个场地的背景音乐。
VF1・アキラステージ	挑战乱入时,按紧P+K+G 便可选择《VF1》中 AKIRA 那个场地的背景音乐。
VF2・リオンステージ	挑战乱入时,按紧P+K+G 便可选择《VF2》中 LION 那个场地的背景音乐。
VF2・ラウステージ	挑战乱入时,按紧P+K+G 便可选择《VF2》中 LAU 那个场地的背景音乐。
オールドウインポーズ 1	胜利后按下P+K 或者P+K+G 可选择该角色 1、2 代的胜利姿式
オールドウインポーズ 2	胜利后按下P+K 或者P+K+G 可选择该角色 1、2 代的胜利姿式
トレーニングステージ 1、2、3	对战时随机出现 "TRAINING" 模式中的训练场地,场地可分为有墙,无墙,墙壁可破坏三种。
トロフィー	完成所有 "TRIAL" 课题后可获得特殊奖品。

水银战士 DURAL 的使用条件

DURAL 是“《VF》系列”历代的最终 BOSS,而在本作中的使用方法就是在“KUMITE”模式中战胜大帝称号的DURAL 便可以在VS模式中使用。其实玩家一看到大帝



称号的YS 立刻就会明白这个 DURAL 就是铃木裕的化身。当玩家段位在霸王以上后只要持续连胜几十场DURAL 就很有可能出来接受你的挑战,它身上装备了 7 颗幻球,战胜后可以取得其中的一颗。一般,当玩家段位升到霸王以上后,就会经常遇到皇帝称号的对手,其身上都会装备上一颗幻球,玩家在诸位“皇帝”身上夺取共 7 颗幻球后可幻化为特殊道具,依我的经验 7 颗幻球可收集 2 次,以后不会再幻化成道具,而且第二轮收集时幻球会更加分散,并不一定会在“皇帝”身上。



全角色 100 连胜、7 彩幻球特殊 ITEM 一览

如果想取得以下道具,玩家就得花上一番功夫,特别是 100 连胜道具的取得这可是一份辛苦的体力活。按照我的经验,击败装备特殊道具的对手同样可以取得,这样一来就会轻松很多了。因为在KUMITE 模式中碰到和自己相同的角色,装备豪华的 CPU 实在是一件不容易的事情,所以一旦遇到就千万不要让它“跑”了,否则……



角色名称	100 连胜道具	幻球道具
AKIRA	结城道场门牌	狂野的发型
JACKY	红色头巾	飘逸金发 (丑)

伴随着PS2版《VF4》的推出，“VF道场”终于开张营业了。《VF战士》是一款伟大的格斗游戏，其庞大的系统和博大精深的内涵值得每一位热爱她的玩家研究上好几年。希望“VF道场”的开张能为全国VF爱好者提供一片畅所欲言、切磋交流的空间，因为游戏只有玩进去了才能真正体会到她的乐趣。这次请来小晶等人来“VF道场”作客，和大家聊一些PS2版《VF4》最基本的系统，大家可不要小看哦，基础是很重要的……点燃鞭炮，开业了！

VF4基本系统分析

角色共通 COMMAND

G: 防御 P: 拳 K: 脚

小DOWN追打: \ P

大DOWN追打: ↑ P OR K (视角色而定)

普通投: P+G

受身被打倒的时着到瞬间P+K+G, ↑ OR ↓ P+K+G

起身攻击: 倒地起身时K OR ↓ K

闪避: ↑ OR ↓ (按后摇杆回中)

闪避途中P+K+G —— 闪避攻击

行走 (速度较慢): ← / → (长按)

八方移走: ↙ / ↘ / ↗ / ↖ / ↑ / ↓ (长按)

急进 / 急退: →→ / ←←

奔跑: →→ (长按) 按G可以立刻停下来

下蹲急退及前冲: ↙↘ / ↗↖ (《VF2》开始存在的重要系统, 能否活用这招是菜鸟和中级者的分水岭)

跳跃: \ OR ↑ OR ↗+ P OR K (按住) 放开则出JUMP技

转身: 背对手G OR 摇杆推向对手方向, 按G转身的速度比较快

足位置

VF中很重要的系统之一就是脚的位置, 在游戏开局的时候, 所有角色都是右脚在前, 左脚在后站立的, 这样称为“正构”。但使用某些招数以后, 脚的位置就会变化, 变成左脚在前, 称为“逆构”, 这样对于招数的攻击判定和攻击位置有着极大的影响。很多时候, 高手会根据哪只脚在前面来切换不同的战术, (这关系到半回旋技的攻击方向) 所以一定要学会在对局中仔细分辨脚的位置。如果双方角色都是相同的脚在前面(比如说都是右脚在前), 这时候双方的脚的位置就被称为平行位置, 而不同的脚在前面(比如你左我右), 这就成为八字位置, 这对连续技的影响很大。

画面效果

《VF4》借鉴了TEKKEN的画面特效, 在招数COUNTER击中对手的时候, 角色发出黄光, 而下蹲的时候被对手打得晃的话, 画面则发出红光, 同时出现摇杆摇动的画面, 这是指点回复的时机的, 而一般打中对手的时候则会发白光, 这一点也值得注意, 要成为高手的话就要根据画面效果来预定下一步的打法也是很重要的哦。

拆投

《VF4》里, 所有的投技都是能拆解的, 方法是普通的P+G 投技按P+G 即可, 而指令投技只要输入最后一个指令和P+G 就可以, 如AKIRA的顺步翻腾 ← ↓ P+G 只要输入 ↓ P+G 就能挣脱了; 对于部分角色拥有的下段投则要输入相应方向+P+K+G, 而且理论上讲, 《VF4》能同时挣脱所有的投技, (偏执狂按: 这个……DOWN投好像不能拆解吧?) 也就是说, 被对手抓住的时候, 无论他使用什么指令投, 都可以通过连续输入挣脱指令来挣脱的。但由于指令接受时间很短, 只能同时接受2至3个, 所以分析根据战局分析状况, 在被对手投掷的时候, 输入2个对方最有

可能使用的投技的挣脱指令是最有效的。(有自信者可输入三个) 举例来说, 把KAGE逼到擂台边上, 你出了一个大招, 想让其RING OUT, 没想到被防住了, 这时候KAGE最有可能就是使用弧延落(←P+G) 或者浮霞(← ↓ P+G) 来把你扔出去, 这时候你就应该连续输入←P+G, ↓ P+G, 这样无论他使用哪一个, 你都能挣脱掉的。不过这点真的要在实战中运用到, 并且根据不同的情况进行变化, 这是有相当难度的, 在以后的研究中, 笔者会详细写一些自己的防投心得。

闪避

在《VF4》中闪避运动只要把摇杆推一下上或者下然后摇杆回中就可以做出来了。闪避分为普通闪避和成功闪避(也称为适时闪避), 普通闪避只是向横方向移动一下, 而成功闪避则在正好闪开对手的招数的同时发出“哈”的叫声, 普通闪避是没有任何无敌时间的, 这时候被人家打的话, 你只能眼巴巴地看着, 而成功闪避则是有着相当长的无敌时间, 在闪避之后按P+K+G 的话, 则可以用每个角色特有的闪避攻击, 可以在防御的同时进攻。但这里要注的是, 本来有无敌时间的成功闪避, 在使用闪避攻击的同时, 无敌时间就完全消失了, 对手如果使用攻击判定持续时间长的招数的话, 这时候就你亏了。切记切记!

返技判定改革

在前作中, 返技判定相当复杂, 特别是上中段返技判定要根据攻击招数是拳掌技还是肘类, 以及招数的打击部位来确定, 使得很多初学者在了解熟悉系统时相当费力。如: JACKY的P+K, 判定明明是中断, 返确是上段拳掌类返; →→K判定也明明是中段, 可因打击部位偏上, 返确是上段K返; 又如AKIRA的崩击云身第一式: 崩拳, 不论从攻击判定与攻击部位上看都像是中段P返, 可实际却是上段P返……《VF4》中对这些复杂的判定进行了改革, 一切返技判定都根据攻击招数本身的攻击判定返, 并在使用的角色拥有肘返与拳掌返双重能力时, 不再区分其返击方法。

受身

《VF4》中终于引入了潮流时尚——受身系统, 对于以前枯燥的倒地——追打——进攻对手的起身这种模式来说, 无疑是吹来一阵凉爽的清风, 真是抬头见明月, 低头思故乡啊, 好诗, 好诗! (“食神”中那个叫什么的泳装跑步的样子)。先要说明的是, 并不是被所有的招数打中后都能受身的, 被那种可以受身的招数打中以后, 在倒地的同时按动P+K+G 的话是原地受身, 按动 ↓ OR ↑ P+K+G 的话则是横转受身。受身的优点大家都应该知道了, 就是能避开对手的追打攻击, 但它的缺点是, 如果对手猜中你受身的话, 完全可以不用压制或者追打攻击, 而用中段技和投技来压迫你, 这时候你肯定是处于绝对不利地位的, 这就要看双方的心理战了。顺便提一下, 脸朝下倒下去的时候, 最好不要乱用横转受身, 原因吗, 你和我的LEIFEI打过就知道了, 哈哈……

(偏执狂按: 部分投技也是可以受身的, 可减少伤害, 但受身时机更为重要, 因为时机不对体力照扣!)

墙壁

在《VF4》里共有2种墙壁, 一种是可以被破坏的, 而另一种是不能破坏的。GYMNASIUM(AKIRA), COLOSSEUM(SARAH), TEMPLE(LEIFEI)这三个STAGE的墙壁是可以破坏的。从破坏的部分摔出去的话, 就RING OUT了。而不能被破坏的墙壁中, 有些墙壁是比较低的如CITY(JACKY) 和CASTLE(LION), 很有可能被人家使用弧延落之类的招数扔过墙壁而RING OUT了。一般来说, 把对手挤到墙壁旁边的话, 那就能占有压倒性的优势了。这时候一定要一口气给对手以最重的打击, 争取立刻获胜。而被打击技击中, 撞在墙壁上, 就会出现那种撞墙后特有的动作。在这种动作中, 如果被对手用肘技等打中以后会晃的招数追打的话, 往往就会出现你在疯



Original Game ©SEGA ©SEGA-BM2/SEGA, 2001



Original Game ©SEGA ©SEGA-BM2/SEGA, 2001



Original Game ©SEGA ©SEGA-BM2/SEGA, 2001



Original Game ©SEGA ©SEGA-BM2/SEGA, 2001



Original Game ©SEGA ©SEGA-BM2/SEGA, 2001



狂回复,但始终回复不了的状况。对对手来说,这就是追加打击你的最好机会了。所以一定要注意。

起身与起身攻击

起身可分为原地起身、横转起身和后转起身,这与方向输入一致,而P、G及方向连打可加快起身速度。起身攻击是在起身中按K(中段)、↓K(下段),起身攻击也有最速和延时之分。起身与受身一样应注意对手的三择(中段、下段、投技)压制,而起身攻击也不能随便使用,防御、返技有效。这些课题可称为“起身对峙”,有待进一步探讨。

体型

格斗游戏对于体型的设定越来越细,不光是3D格斗,就连《SF3·3》这样的2D作品也会因为角色体型而影响连技的构成。

轻量级:梅小路葵、陈佩、莎拉、雷飞、凡妮莎

中量级:里昂、瞬帝、陈洛、影丸

次重量级:JACKY、结诚晶

重量级:沃尔夫、杰夫里

注:凡妮莎的体型比较特别,《VF4》官方资料中她属于中量级体型,但她却是大段空中连技最易达成的角色之一,(身材好的过错啊!?)因此列入轻量级。体型大小与浮空高度成反比、与下落速度成正比,对不同角色时连技思路也要相应改变。

指令的特殊输入

“提前输入”和“延时输入”比较常见,想来不必画足解释了;

“蓄力”存在于某些固有技中,蓄力会改变这些招式的攻击力、判定、硬直状态等,应多多熟悉;

“寸止”同样是部分打击技原本就有的特性,即在判定出现前按G可取消判定及后半动作,类似于伪技,对战中可起到迷惑对手的作用,高手向的技巧;

“CANCEL”与寸止有些相似,不过是打击技判定出现后按G,用来取消延时输入的反应时间,比如说固有技P延时PK的动作仍为PPK,但输入PGPK时就成了P—PK的动作了,这种操作用于连技居多;

“立状态”指的不是站立状态,而是利用\、\的蹲急进来缩短下蹲系招式的出招时间,比如晶的白虎双掌打为↓(长按)←→P可疾速输入\、\←→P,看上去几乎是在站立中使出的,固称为“立白虎”,同样是高手向的特殊输入法。



PS2版特别模式说明

DATA FILE

1) NEW PLAYER: 在这里可以建立类似街机的新玩家磁卡,输入签名、选定人物,非常简单,一张记忆卡可制作若干个人物资料,每个只需32字节的记忆容量。在选人画面按选择键后出现的指示框内选用资料角色。

2) NEW A.I.: 建立新的AI资料,步骤基本同上,但每个AI要600字节的记忆容量。选用方法同上。

3) EDIT FILE: 在游戏中可获得各种道具,在此可对制作的人物和AI进行编辑,按自己的喜好更换人物的服装与装扮(当然也可以恶趣味一下,呵呵),另外人物的格斗倾向资料统计,对于技战术方面还是有一定帮助的。



KUMITE

这个模式先前也有介绍过,是考虑到家用机与街机不同而设置的模拟街机场,主要是让玩家在没有朋友一起玩的情况下也能进行段位战。KUMITE模式中有200多个虚拟玩家,其中甚至有西比太和铃木裕,不过据小晶等国内高手反映,这些虚拟对手的AI都很成问题,难度偏低(?)。所以此模式用于练(骗)级和拿道具还是不错的。

骗级法:若与段位有关的对局中处于劣势,可在中途退出游戏,再进入游戏时上局比赛是不计成绩的,且连胜数也不会中

断。这其实是比较文明的方法,更无耻的还有呢!比如备两张记忆卡,制作两个人物,选无墙壁擂台对战,让一人不停RING OUT,直至升到初段;用记忆卡复制此初段角色,让两个初段角色以同样方法对战,五局后升至二段;再复制,过五局后就是三段了……反复“操作”,两三个小时一个帝王应该没问题。想拿100连胜的特殊道具,此法依然有效。

当然,这对于提高水平没有一点帮助,只能稍稍满足一下虚荣心。总之一句话:伪·帝王不如真·初段!

REPLAY



世嘉借签了CAPCOM在其格斗移植作中的普遍做法,也在《VF4》中加入了REPLAY功能,可在战斗对号束后按画面提示按选择键将精彩(或不精彩)的对局记录下来,以便学习、研究、欣赏和交流,并且每局REPLAY只要35的记忆容量,可以大量保存,没有了DC记忆卡30点记一局、1M记忆卡最多只能记6局的尴尬。

另外,REPLAY模式中还附送了21局对战,霸王级的对局,极为精彩!最后5局比较搞笑,有点恶趣味,各位可别错过了!!!

A.I. SYSTEM (AI培养)

1) SPARRING: AI的手动指导,你出一招AI学一招,效率较低,且AI在连续技方面的反应常会慢半拍。

2) REPLAY: 用REPLAY资料对AI进行指导,效率要比SPARRING高得多,操作也简便得多。

另: AI角色在实战中也会学习很多技巧,要创造强力的AI实战是绝对必要的!



TRAINING

1) COMMAND: 角色的招式练习,按照画面提示输入指令,对熟悉角色招式的指令和性能有很大帮助。

2) FREE: 普通的练习模式,不过其中的各种相关设定已细致到令人发指的地步,超体贴!主要用于连技的练习。

3) TRIAL: 此处可以说是《VF4》电视速成教学,各种课题和相关解说都非常地道,(解说里的中文也很多啊!呵呵)对于想迅速了解游戏系统和基本技巧的初心玩家有极高的实用性。另外,每个人物都列举了4条空中连技,也一定程度起到了举一反三的作用。

以上3项构成了史上最强的练习模式。

心态攻略

因为是第一期的VF道场,所以笔者觉得还是有必要写一些最基本的系统和技术工作以外的东西。(老鸟们见谅)

笔者觉得,《VF4》真的是一个非常深奥甚至伟大的游戏,原因不仅是他帮助了SEGA摆脱了年度红色赤字,创造了奇迹,并被誉为了最能振兴经济的游戏”。(偏执狂按:据说已创造近160亿日元的利润)笔者认为《VF4》是超复杂的,动作速度的加快,多种反击判定变得更加自由(反击确认的招数减少),人物能力更加平衡(虽然Pai还是很弱),使得对战时更加激烈,更劳神,也更有,呵呵!同时《VF4》也是简单的,被简化的招数指令(当然Akira并没有简化,就这点来看铃木裕并没有完全背叛苦练多年的Akira玩友),简洁的、一目了然的攻击判定、返技判定,位移属性判定,真的几乎只需3分钟就可了解。这些都再次吸引了大批的初学玩家,并且让他们不再望洋兴叹。这也使得让我看到很多“生面孔”能够在街机厅内与多年工龄的老鸟杀的不相上下,当然类人大都至少擅长一项其他的格斗游戏。所以,我理解的《VF4》就是:简单的指令,简洁的系统,明确的判定,超深奥、复杂的对战技巧及战术思想。话说回来,这也是现代格斗游戏的发展趋势吧?不知不觉…说了那么多了。说这么多的目的就是——《VF4》是一个非常完美的游戏。在play完美的游戏的时候应该保持何种心态呢?这个问题很重要,这对今后水准的修炼、提高起着决定性的作用。笔者的心态:VF的每一招都有数种对付的方法..为何还要去限制什么呢?VF本来就是无可挑剔的,对于VF来说lost的唯一原因就是自己不够成熟,而不是指责对方“耍赖”。不,不,不,输了又该怪谁?都是自己,而不是别人,更不是游戏本身,所以,限制别人就是限制自己。各位玩友觉得呢?



1868年,日本的明治天皇颁布了“五政复古”诏书,这就是日本著名的明治维新运动的开始,《侍》的故事背景就设定在这样一个群雄割据,兵荒马乱的年代。“SAMURAI~侍”可以说是一种职业,它与忍者最大的不同就是侍本身有阶级和“道”的区别,玩家就是扮演一个无名之侍,在那个混沌的年代闯荡出一番事业,为“侍”的名誉和尊严而战。本作是由开发《天诛》而扬名游戏界的ACQUIRE负责发行,游戏的开发商则是名不见经传的SPKIE(曾经开发过《“火焰摔角”系列》以及PS卡车游戏《爆走传说》等等)。游戏刚刚推出时并没有什么反响,但由于游戏本身的素质不俗,所以很快在日本、香港地区受到了许多玩家的认可,获得了较高的评价。是金子总会发光的,下面就为玩家介绍一下《侍》这款游戏的基本情况。



PS2	ACQUIRE/SPIKE	ACT	1~2人
DVD-ROM	2002年2月7日	-	124KB

异常丰富的剑道格斗系统

正所谓“人在剑在,剑亡人亡”,作为一名侍,无时无刻都离不开手中那把剑。如果玩过SQUARE知名的PS剑道《武士道之刃》的朋友就会对剑道有一定的了解,虽然《侍》并不是一款剑道格斗游戏,但是其丰富的剑道系统和良好的斩杀感觉已经超过了《武士道之刃》。比如说:在日本剑道中有体势这样的说法,玩家在防御状态中顺着对手斩杀方向按下摇杆就可破坏对手体势,这时就可以用△键进行大技斩杀对手,这就叫做破坏体势,简称崩。对付对手崩的方法就是——裁,如果想利用裁就必须先判断对手何时进行崩,然后顺着对手崩的方向按下摇杆就可以卸力,当然这属于较高段技巧,而裁失败的话玩家会做出失败的动作,这个大破绽对手是不会放过你的。在《侍》还有最高段的剑道技巧“瞬挡”,这一招与《SF3》的大技Blocking有这异曲同工之妙,成功之后可处于全无硬直的防御状态,而对手的硬直将会变得很长。对同一对手经常使出瞬挡后CPU还会判定你已经看穿对手的行动做出自动瞬挡。由于篇幅有限这里只是对游戏中部分剑技做一个简单介绍,总之《侍》的战斗是相当有趣的,丝毫不会让你感到有枯燥的感觉。



路上遇到打劫的土匪,又和人打起来了。



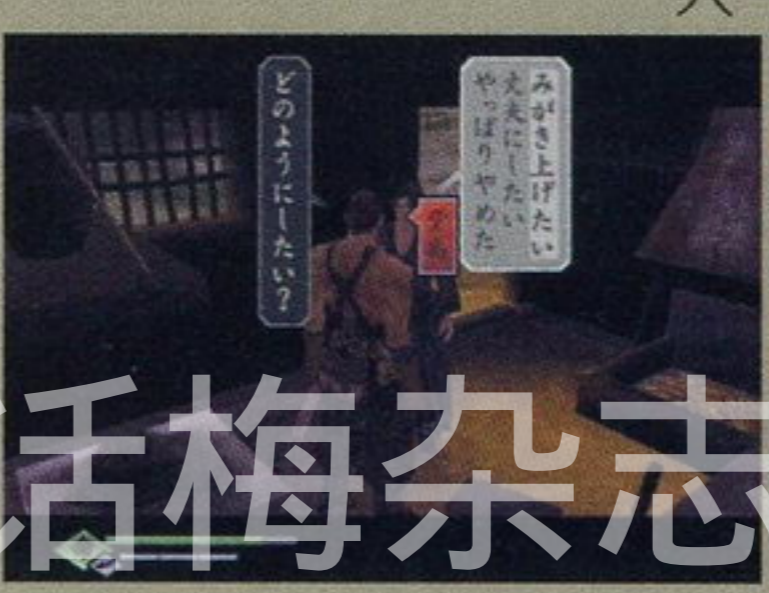
并不是每一个人被杀死后都会留下钱财的。

储刀

收集各种刀具是游戏最大的乐趣了。玩家可以在杀死和击败敌人后得到其身上的佩刀,在游戏中共有61把之多,它们分散在游戏中众多NPC手中,珍贵的名刀也会出现在高段人的手中。游戏专门有一个藏刀处,玩家可以将得到的刀都存放在那里,所有刀具都分成许多不同的流派,玩家只要佩戴上这把刀就拥有了这把刀特有的剑技,通过战斗还可以不断习得其他独门剑技。当然每一把刀都有它的特性,比如硬度、防御力、体力等都会对主角进行修正,如果想全面提高这把刀的“数值”就需要去“一本松”的铁匠铺去花钱打刀。这样一个设定又会给人一种在玩RPG的感觉。



并不是每一个人被杀死后都会留下钱财的。



如果在铁匠那里打刀不给钱,他会冲出来,接下来就是……

高自由度

这是完全以剑道进行战斗的游戏,而游戏的方式相当自由,与广大玩家所熟悉的SEGA游戏《莎木》极为相似。游戏从开始到结束其实仅仅只跨越了两天的时间。玩家可从3位各具特色的“侍”中选择1位进行游戏,期间游走各地与不同的人对话,交战从而发展剧情。玩家可以扮演一个锄强扶弱的正义之侍;也可以在街道、山路扮演一个滥杀无辜的匪徒,抢夺他人的钱财供己花销;甚至你还会成为一个背信弃义的小人,搞得遗臭万年。总之玩家的一切行动都会影响到整个游戏的结局。故此《侍》共有六大结局。



在小桥上看见坪八一群恶徒光天化日之下强抢良家少女。玩家可选择视而不见,加入他们一伙以及拔刀相助等选项,玩家甚至可以不走小桥这条路,这都会影响以后的剧情发展。



战斗中会习得很多剑技,打败坪八后不但可以捡他们的刀甚至可以捡留在地上的钱。



路边生长着萝卜和野蘑菇是玩家补充HP的粮食,其中某些还是有毒的哦!



赶走坪八一伙后,少女还会邀请你到她家去吃饭。



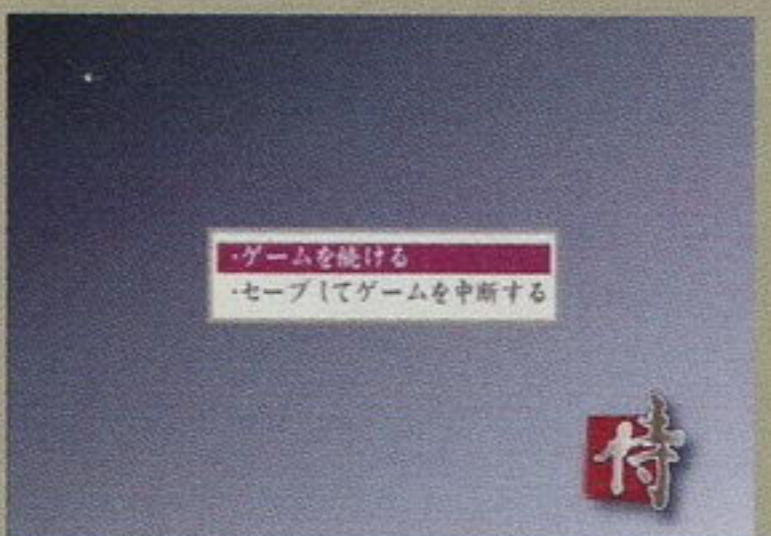
从桥上打到桥下,游戏的战斗非常自由。



如果输给了坪八,又会引发新的剧情。

游戏如何存档

可能刚刚开始游戏的玩家会被如何SAVE游戏这样问题困扰。游戏中并不能随时存档,只有发展一定剧情后游戏才会出现存档画面,而选择第二项就是存储并退出游戏,下一次读取进度时这个记录会自动消失。如果玩家在游戏中不幸被他人斩杀致死,身上的一切物品都会消失,所以要特别注意。



不可思议的迷宫 风来之西林外传

女剑士飞鸟见参



DC	SEGA/CHUNSOFT	A・RPG	1人
GD-ROM	2002年2月7日	对应振动包	44格

玩“不可思议的迷宫”类型的游戏最大的乐趣就在于收集、合成强大道具，所以按照惯例，列出了全道具表以及得到方法。这次的攻略力求简单实用，或许只有玩这个游戏的人才会体会到它的价值。另，建议大家看这篇攻略的同时，参看一下本刊2001年10月B和11月A上的《风来之西林GB2》的相关内容，因为作为同一系列的游戏，两者有许多技巧都是相同的。再另，这次游戏中的配乐竟然有一部分是GB上《月影村怪物》的音乐，实在让人感动得要落泪。



基本操作

游戏的操作分为两种类型(A类型和B类型)，可以在“コントローラ”那一项设定，建议玩家选择B类型，因为这符合系列一贯的操作习惯(符合SFC和PS的习惯)，下面所介绍的具体操作方法也是以B类型为标准。

- B 决定 / 攻击
- A 取消 / 按住不放时配合方向键可快速移动
- X 按住不放时可原地转向
- Y 调出菜单
- L 射弓箭 (必须先装备)
- R 按住不放时配合方向键可斜向移动
- START 查看地图
- 十字键 移动
- ANALOG 快速移动
- A+B 快速回复HP, 满腹度
- 下降速度变快
- A+R 查看斜向方位
- X+START 查看以前的信息



武器

名称	攻击力	印	说明
カタナ	8	5	无特殊效果。在“天轮国初级”等迷宫得到。
铁扇	8	2	防御力上升3点。在“天轮国初级”等迷宫得到。
根性の竹刀	3	2	挥刀100次力量上升1点。在“天轮国初级”等迷宫得到。
マリンスラッシャー	5	5	能攻击到水中的敌人，而且能造成大伤害。在“天轮国初级”等迷宫得到。
如意棒	5	4	双手持武器，攻击敌人时自己后退一步。在“天轮国上级”的商店等地方得到。
モーニングスター	5	6	双手持武器，8方向攻击。可以作为合成的主原料，不能作为副原料。在“天轮国初级”等迷宫得到。
使い捨ての剣	35	3	每命中敌人一次攻击力减1点，用完就扔的剑。在“天轮国初级”的商店等地方得到。
车轮のやいば	4	3	向敌人投掷的武器，命中敌人后也不会消失。在“天轮国上级”的商店等地方得到。

名称	攻击力	印	说明
长卷	5	4	无特殊效果。在“マタギ村”等地方得到。
どうたぬき	10	6	无特殊效果。在“天轮国上级”等迷宫得到。
こんぼう	3	3	木棒，不会生锈，但是会腐烂。在“天轮国初级”等迷宫得到。
ドラゴンキラ	15	3	对龙系敌人威力大。在“天轮国上级”等迷宫得到。
刚剑マンジカブラ	18	6	无特殊效果。在“天轮国上级”等迷宫得到，另外，在完成迷宫“钢贺の隠し穴”后可以得到有8个印的刚剑マンジカブラ。
妖刀かまいたち	2	4	前方3向攻击。在“天轮国初级”等迷宫得到。
一ツ目杀し	6	4	对独眼系敌人威力大。在“天轮国初级”等迷宫得到。
つるはし	2	5	能够开凿墙壁，连续使用后容易坏掉。在“天轮国上级”等迷宫得到。
ミノタウロスの斧	20	8	双手持武器，容易出现会心一击。タウロス系敌人掉落。
回復の剣	6	3	攻击敌人同时自身的HP回复。在武器上附加药草、弟切草、命之草合成后得到。
ガマラのムチ	2	4	击倒敌人会使他们变成金钱(一定几率)。在“ギトーの试练”的商店等地方得到。
衰弱の枝	1	3	使敌人衰弱，攻击力下降。在“ドラスの试练”的商店等地方得到。
三日月刀	6	4	对爆弹系敌人威力大。在“天轮国初级”等迷宫得到。
ヤリ	10	8	双手持武器，能攻击前方2格距离，只能作为合成的主原料。
ぶつとびハンマー	10	7	双手持武器，能将敌人打飞5格距离，只能作为合成的主原料。在“天轮国上级”的商店等地方得到。
成仏の鎌	4	5	对ゴースト系敌人威力大。在“天轮国初级”等迷宫得到。
背水の剣	5	4	自身的HP越少，攻击力越高。在“クロンの试练”等地方得到。
木づち	12	4	双手持武器，能够打碎陷阱，用多了会坏掉。在“カカールーの试练”等地方得到。
サトリのつるはし	8	4	能够开凿墙壁，不会损坏。在完成“ギトーの试练”后得到。
アイアンヘッドの头	9	7	双手持武器，能攻击前方3格的敌人，只能作为合成的主原料。アイアンヘッド敌人掉落。
ドレインバスター	6	5	对ドレイン系敌人威力大。在“天轮国上级”等迷宫得到。
火迅风魔刀	35	4	无特殊效果。将“カタナ”强化到+99，5个印的能力，再到锻冶屋强化一次就能得到。
天神乐ノ剣	30	10	这支剑在世界上只有一把，即使它被遗失了也会在某个地方自动复活，再次找到它时它还会保持上次状态(强度、印数)。如果是在迷宫中倒下的情况下，它就会掉落在那一层。如果是其他情况下遗失(如投掷出去打击敌人)，它会回到“星华の間”。在“星华の間”最下层，往右边的道路前进后得到。
龙神剑	25	7	对龙系敌人威力大。4支“ドラゴンキラ”合成后得到。
かつおぶし	4	2	能够食用，每食用一次满腹度回复30%，武器强度减1点。在妖怪村的店得到。
金の剣	3	5	不会生锈。在“天轮国上级”等迷宫得到。
鍛えた木刀	2	1	无特殊效果。在“天轮国上级”等迷宫得到。
必中の剣	3	3	每次攻击必定命中。在“ギトーの试练”的商店、“白蛇岛”等地方得到。
にぎりへんげの剣	3	4	打倒敌人后使他变成饭团(一定几率)。在“白蛇岛”得到。
ケンゴウの刀	7	4	能弹飞敌人的武器。通过救助别人得到?
秘剑カブラステギ	99	8	无特殊效果，攻击力最高。在完成“钢贺の隠し穴”后会得到“刚剑マンジカブラ”(8个印)，将这支剑附加以下8种能力后就能得到秘剑カブラステギ。(不用按顺序也可) 【龙】(ドラゴンキラ) 【月】(三日月刀) 【水】(マリンスラッシャー) 【回】(回復の剣) 【目】(一ツ目杀し) 【舍】(使い捨ての剣) 【仏】(成仏のカマ) 【木】(木づち)

全迷宫简介

1. 天轮国初级 21F

21F 出现BOSS 忍者头领。

2. 天轮国上级 27F

27F 的BOSS メイオウラン 需要连续2回战斗。

3. 钢贺の隠し穴 50F

爆机一遍后,再次从钢贺村出发就能进入这个迷宫。可以携带20个道具进入,但迷宫中不会出现任何道具,多带一些饭团吧。

4. ドラスの试练 17F



不能携带道具进入,但可以带上同伴,迷宫中不会出现武器和盾,需要灵活运用卷物和杖。6F 后会有一个村子,里面有道具店和仓库,17F 后是BOSS 战。

5. ブフーの试练 19F

不能携带道具进入,但可以带上同伴,迷宫中会出现许多“エレキ箱”和“回路”。19F 后是BOSS 战。



6. ムラドの试练 20F/50F

不能带道具以及同伴进入,第一次只需要到达20F 就算胜利,之后变为50F。这个迷宫非常类似以前有名的“菲伊的问题”,迷宫每一层就是一个谜题,动脑筋吧。

防具

名称	守备力	印	说明
皮の盾	2	5	不会生锈,满腹度下降速度半减。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
うろこの盾	6	5	不会中毒,即力量值不会下降。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
バトルカウンター	5	6	受到敌人攻击时能反弹一部分伤害到敌人身上。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
みやびやかな盾	2	7	无特殊效果,卖价高。
とんぶりの盾	5	3	受到敌人攻击时满腹度会回复少许。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
铁甲の盾	9	5	无特别效果。在“根来神社”等地方得到。
しあわせの盾	6	5	受到攻击时,经验值会上升少许。 在“天轮国初级”的商店等地方得到。
使い捨ての盾	40	3	每受一次攻击,盾的强度就会降低一点。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
地雷ナバリの盾	5	5	地雷所造成的伤害半减。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
トドの盾	4	6	不会被盗。在“天轮国初级”等迷宫得到。
风魔の盾	16	6	无特殊效果。在“天轮国初级”的商店等地方得到。
青铜甲の盾	5	5	无特殊效果。在“天轮国初级”等迷宫得到。
金の盾	4	4	不会生锈。在“天轮国初级”等迷宫得到。
兽王の盾	12	4	无特殊效果,但可与多种武器发生共鸣效果。 在“天轮国上级”等迷宫得到。
ドラゴンシールド	10	3	龙的吐火伤害半减。在“天轮国上级”等迷宫得到。
重装の盾	12	5	满腹度下降速度倍增。在“天轮国初级”等迷宫得到。
矛の盾	7	5	双手持的盾,攻击力也会上升(7),只能作为合成的主原料。在“天轮国初级”等迷宫得到。
正面战士の盾	30	5	面对正面的攻击时防御效果非常好,但是其他方向遭受攻击时则会受到大伤害。在“クロンの试练”等地方得到。
やまびこの盾	3	5	反弹敌人的魔法攻击。 在“天轮国初级”的商店等地方得到。
ゴムパンの盾	3	5	电击攻击无效。在“ドラスの试练”的商店等地方得到。
不动の盾	8	3	不会被吹飞,即よせカエル系、ムーロン系、ロケットイノシシ系的特殊攻击无效,另外也能防止“丸太”、“パネ”等陷阱。
グランドカウンター	9	9	双手持武器,受到敌人攻击时能将伤害全部反弹给敌人。在“ギトーの试练”的商店、“白蛇岛”等地方得到。
サトリの盾	1	1	装备后最大满腹度变成1,满腹度不会减少,但是以后取下盾后这种状态也不会还原,除非回到村中。 5个重装の盾合成后得到。
おまつりの盾	4	5	增加一个同伴(包括エレキ箱)防御力就增加10点。 在“ブフーの试练”中,使用“ケンゴウのエレキ箱”后得到。
星神與ノ盾	30	10	与“星神與ノ劍”情况相似。 在“星华の間”最下层,往左边的道路前进后得到。
みかわしの盾	4	5	防止飞来的道具攻击。在“白蛇岛”得到。
鍛えた木の盾	2	1	无特殊效果。在“天轮国上级”等迷宫得到。
见切りの盾	2	5	容易回避敌人的攻击。在“天轮国初级”等迷宫得到。
ガマラの盾	5	5	受到敌人攻击时金钱会增加少许。在“白蛇岛”得到。
ラセン风魔の盾	99	8	无特殊效果,防御力最高。先用“风魔の盾”与2个“风魔石”合成使它的印数变为8个,然后再合成以下8个能力后就可得到。(不用按顺序也可) 【金】(金の盾、メッキの巻物)【见】(见切りの盾) 【山】(やまびこの盾)【身】(身かわしの盾) 【识】(识别の巻物)【う】(うろこの盾) 【眠】(バクスイの巻物)【饭】(おにぎりなど)

腕轮

名称	买进价	卖出价	说明
必着の腕轮	2000	1000	装备着的装备不会被解除。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
まがりの腕轮	4000	2000	投掷出去的道具能够沿道路拐弯。
力の腕轮	3000	1500	力量值上升3点。在“天轮国初级”等迷宫得到。
サビよけの腕轮	2000	1000	防止武器和防具生锈。 在“天轮国初级”的商店等地方得到。
透视の腕轮	10000	5000	看清这一层敌人和道具的位置。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
たかとびの腕轮	3000	1500	受到伤害时飞到同一层其他地方。 在“天轮国初级”的商店等地方得到。
混乱よけの腕轮	2000	1000	防止混乱。在“天轮国初级”的商店等地方得到。
幸せの腕轮	15000	7500	每一回合经验值加1点。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
まもりの腕轮	7500	3000	受到的伤害值减少。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
ねがいの腕轮	3000	1500	腕轮坏掉后力量上升1点,壶的容量也增加1点,卸下腕轮时也会随机出现某种效果。
ハラヘラズの腕轮	15000	7500	满腹度不减。在“天轮国初级”等迷宫得到。
呪いよけの腕轮	2000	1000	身上的道具不会受诅咒。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
身代わりの腕轮	7500	3000	装备后可复活一次,复活后腕轮坏掉。 在“ドラスの试练”等地方得到。
よくみえの腕轮	5000	2500	看见陷阱以及透明的敌人。 在“ドラスの试练”等地方得到。
远投の腕轮	4000	2000	投掷出去的道具能够贯通墙壁和敌人。(包括射箭) 在“天轮国初级”的商店等地方得到。
とうぞくの腕轮	3000	1500	不会惊动睡觉的敌人。 在“天轮国上级”的商店等地方得到。
ドレインよけの腕轮	5000	2500	敌人的使状态下降的特殊攻击无效。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
いやしの腕轮	5000	2500	每一回合回复的HP量增多。 在“天轮国上级”等迷宫得到。
値切りの腕轮	12000	6000	商店中买东西半价(付款时选择“いいえ”)。 在“ギトーの试练”等地方得到。
ハラヘリの腕轮	15000	7500	满腹度的下降速度倍增。
パコレブキンの腕轮	10000	5000	能够在水中墙壁间移动,但每一回合减少6%的F值。 在“ギトーの试练”的商店等地方得到。
受け流しの腕轮	15000	7500	将敌人的攻击转移到相邻的其他敌人身上。
会心の腕轮	6000	3000	容易出现会心一击。 在“ギトーの试练”的商店等地方得到。
气力の腕轮	25000	1000	受到伤害时气力值上升,以此来使用各种“秘技”。完成“クロンの试练”后,再一次到“斋戒の間”就可得到,另外在“リバーの试练”的商店中也可买到。
百发百中の腕轮	4000	2000	投掷出去的道具一定命中目标。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
通过の腕轮	10000	5000	能在水上通行。 在“カカ・ルーの试练”的商店等地方得到。
痛恨の腕轮	6000	3000	容易受到敌人“痛恨一击”(伤害值加倍)。 在“カカ・ルーの试练”的商店等地方得到。
识别の腕轮	25000	12000	能够识别道具。 在“星华の大筒”的商店等地方得到。
ワナ師の腕轮	25000	10000	装备后能够设置和改造陷阱来陷害敌人,而自己不再受陷阱影响。 第二次完成“カカ・ルーの试练”后得到。
ねむらざる腕轮	2000	1000	不会睡着。在“星华の大筒”、“白蛇岛”等地方得到。

7. カカ・ルーの试练 15F

完成前3个试练后才能进入这个迷宫，不能带道具及同伴进入，迷宫中需要灵活利用陷阱来打击敌人。15F后是BOSS战。



8. ギトーの试练 15F

完成前3个试练后才能进入这个迷宫，不能带道具及同伴进入，开始便装备有“サトリのつるはし”，迷宫中所有道路都需要自己去开通。15F后是BOSS战。

9. クロンの试练 16F

杖

名称	买进价	卖出价	说明
いかずちの杖	2000	1000	给前方的敌人打击，相邻的敌人也会受到伤害。在“天轮国初级”等迷宫得到。
ふきとばしの杖	500	200	给敌人5点伤害，并使之后退10格，也可吹飞楼梯和道具。在“天轮国初级”等迷宫得到。
一时しのぎの杖	1200	600	将敌人吹到楼梯口，并使他无法动弹(50回合)。在“天轮国初级”等迷宫得到。
火ばしらの杖	2500	1200	放出一道火焰，持续数回合，加入道具还可延长燃烧时间，被卷入的敌人会一直受到伤害。在“天轮国初级”等迷宫得到。
封印の杖	2000	500	封印敌人的特殊能力。在“ドラスの试练”等地方得到。
かなしばりの杖	1200	600	对敌人使用后使之无法动弹(50回合)，受到攻击即可回复原状。在“天轮国初级”等迷宫得到。
不幸の杖	3000	1500	使敌人等级下降1级。在“天轮国上级”等迷宫得到。
みがわりの杖	2000	1000	将敌人变成飞鸟的模样，来吸引其他敌人的攻击。在“天轮国初级”等迷宫得到。
からぶりの杖	2500	1200	使敌人每次攻击都会挥空。在“天轮国初级”等迷宫得到。
痛みわけの杖	800	400	对敌人使用后，敌人对飞鸟造成伤害的同时，自己也会受到同样大小的伤害。在“天轮国上级”等迷宫得到。
场所替えの杖	800	400	与敌人互换位置。在“天轮国上级”等迷宫得到。
钝足の杖	1200	400	使敌人行动速度减半。在“天轮国初级”等迷宫得到。
转ばぬ先の杖	1000	500	带有这个杖时不会被地上的石头机关绊倒，对敌人使用能将敌人绊倒使它掉下道具。在“天轮国上级”等迷宫得到。
トンネルの杖	2000	1000	对墙壁使用后能将墙壁推出一条直线通道，注意不能斜向使用。对敌人使用后能造成10点伤害。在“天轮国上级”等迷宫得到。
けものみちの杖	800	400	对敌人使用后，使他周围出现5个同一层的其他的敌人。在“ドラスの试练”等地方得到。
入れ替えの杖	800	400	使敌人和自己的HP互换。在“ドラスの试练”等地方得到。
ばくだんの杖	800	400	使敌人头上出现炸弹的标志，HP减半，不久敌人就会爆炸。在“ドラスの试练”等地方得到。
とうめいの杖	2000	1000	使敌人透明。在“ドラスの试练”等地方得到。
引き寄せの杖	800	400	将敌人吸到面前，对道具、陷阱、楼梯也有效，注意对商店中的道具使用时自己会被认为是盗贼。在“天轮国上级”等迷宫得到。
幸せの杖	3000	1500	使敌人等级上升1级。在“天轮国初级”等迷宫得到。
回復の杖	800	400	使敌人HP回复100点，对不死系敌人能造成伤害。在“ドラスの试练”等地方得到。
イカリの杖	800	400	使敌人变成发怒的状态，攻击力上升。在“ドラスの试练”等地方得到。
倍速の杖	2000	1000	使敌人成为倍速状态。在“ドラスの试练”等地方得到。
オオイカリの杖	-	-	使敌人变成大怒的状态，攻击力上升，速度加倍。

★注：以上所列出的杖的价格都是在杖的使用次数为0的情况下的基本值，当杖的使用次数每增加1，则价格增加5%，例如“ふきとばしの杖”，使用次数为1时，买进价为500+500×5%=525；使用次数为2时，买进价为500+500×5%×2=550，以此类推，卖出价也是同样原理增加。需要注意，“いかずちの杖”和“回復の杖”的价格是以10%来递增的。还有一个特别的“不幸の杖”，它的买进价是以100元来递增，卖出价是以150原来递增。

完成前3个试练后才能进入这个迷宫，不能带普通道具，但可带“秘技书”和同伴进入，迷宫中需要灵活利用“秘技”来打击敌人。16F后是BOSS战。

10. リーバの试练 30F

完成前3个试练后才能进入这个迷宫，能带5个道具进入（随机的5个道具），不能带同伴，而且自己的等级和HP都不会上升。30F后是BOSS战。

11. 星华の大筒 36F

完成以上全部7个试练后，从“七天京”就能进入这个迷宫，可带道具和同伴进入。36F后是BOSS战。



12. 白蛇島???

壶

名称	买进价	卖出价	说明
保存の壶	1200	600	保存道具的壶，能够随时取出，饭团放进去后不会变坏。在“天轮国初级”等迷宫得到。
合成の壶	4000	2000	合成武器、盾、杖等，合成完后必须打碎壶才能取出。在“天轮国初级”等迷宫得到。
底抜けの壶	2000	1000	放入的道具会消失，将它摔碎时会出现地洞，掉落的层数与壶的容量数相同。在“天轮国上级”等迷宫得到。
やりすごしの壶	2000	1000	躲进壶中不会受到敌人攻击，一定时间后自动出来。在“天轮国初级”等迷宫得到。
变化の壶	1500	750	放入的道具会随机变成其他的道具。在“天轮国上级”等迷宫得到。
识别の壶	1500	750	放入的道具会被识别。在“天轮国上级”等迷宫得到。
仓库の壶	3000	1500	放入的道具会自动送回村中的仓库，注意商店中没有付钱的道具是不能放入的。在“天轮国初级”等迷宫得到。
回复の壶	1000	500	放入任何一个道具，自己的HP就能回复满。在“天轮国初级”等迷宫得到。
换金の壶	1200	600	放入的道具会换成等值的金钱。
水がめ	1000	500	在水边选择“入れる”灌入水，之后选择“出す”能将水挤出，挤出的水能降低敌人攻击力、破坏陷阱、熄灭火柱、封印爆弹系敌人的特技等。在“プフーの试练”等地方得到。
手封じの壶	2000	1000	使用时手会被夹住，不能使用道具，只有打击敌人或墙壁后才能解除。
強化の壶	15000	7500	放入武器、盾、杖后会使它们的强度加1。在“星华の大筒”最下层取得“天神乐ノ剑”后，再次来到这里就能得到。
弱化的壶	1000	500	放入武器、盾、杖后会使它们的强度减3。
祝福の壶	-	-	放入的道具会被祝福，被祝福的道具是普通形态道具的强化版。

★注：以上列出的壶的价格都是在壶的使用次数为0的情况下的基本值，同杖的价格类似，壶的容量每增加1，价格增加5%，例如“保存の壶”，容量为1时，买进价为1260，卖出价为630；使用次数为2时，买进价为1320，卖出价为660，以此类推。

共鸣

武器	盾	效果
一ツ目杀し	兽王の盾	对独眼系敌人的伤害更大。
マリンスラッシャー	兽王の盾	对水中的敌人伤害更大。
三日月刀	兽王の盾	对爆弹系敌人伤害更大。
成仏のカマ	兽王の盾	对ゴースト系敌人伤害更大。
火迅风魔刀	ラセン风魔の盾	武器、盾的强度同时加5。
鍛えた木刀	鍛えた木の盾	武器、盾的强度同时加3。
ドラゴンキラ	ドラゴンシールド	武器、盾的强度同时加5。
ガマラのムチ	ガマラの盾	每一回合金钱增加1。
金の剑	金の盾	?
盾	腕轮	效果
バトルカウンター	力の腕轮	力量上升5点，反击的伤害是以前的2倍。
重装の盾	力の腕轮	满腹度下降速度正常。

★注：共鸣系统是在GBC的《风来之西林GB2》中加入的新系统，这次在《外传》中也登场了，所谓共鸣就是指某些特定的装备同时装备后会发生共鸣现象，从而产生一些附加的特殊效果。

卷物

名称	买进价	卖出价	说明
落石の巻物	1500	750	用落石打击房间内的所有敌人。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
混乱の巻物	1500	750	使房间内的所有敌人混乱。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
圣域の巻物	7500	2500	不能直接使用,只能放置在地上,站在上面后不惧怕敌人的直接攻击,但还是会受到间接攻击的伤害。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
壺増大の巻物	2000	1000	使壺的容量增加1。在“天轮国上级”等迷宫得到。
炎上の巻物	1200	600	使自己周围出现火焰,被卷入的敌人会受到伤害,而且火焰会持续数回合。在“天轮国初级”等迷宫得到。
水がれの巻物	2000	1000	使这一层的水都干涸,从而拿到水中的道具。 在“天轮国上级”等迷宫得到。
おはらいの巻物	1000	500	解开道具的诅咒,而且能解开敌人“ジャガン假面”所施的“死的诅咒”。在“根来神社”等地方得到。
识别の巻物	500	250	识别道具。在“天轮国上级”等迷宫得到。
白纸の巻物	5000	2500	正确写上某个卷物的名称就能变成那个卷物。 在“天轮国上级”等迷宫得到。
火種の巻物	500	250	房间内的所有道具被烧毁。 在“ドラスの试练”等地方得到。
メッキの巻物	4000	2000	能够给武器或盾镀金,以后不再生锈,也能修复腕轮。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
天の恵みの巻物	1200	600	装备中的武器强度加1,而且能解开诅咒。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
地の恵みの巻物	1200	600	装备中的盾强度加1,而且能解开诅咒。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
持ち归りの巻物	1000	500	带着身上的全部道具返回村中。 在“マタギ村”等地方得到。
ゾワゾワの巻物	1000	500	使邻近的敌人陷入慌张状态,每次攻击都会攻击到相反的方向。在“天轮国初级”等迷宫得到。
あかりの巻物	500	250	看见这一层的地形构造。 在“ドラスの试练”等地方得到。
いかずちの巻物	1500	750	使房间内(或周围8格)的所有敌人遭受雷击伤害。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
转写の巻物	2000	1000	写上别的卷物的名称就变成那个卷物,但不能写“白纸的卷物”和“秘技书”。在“ドラスの试练”等地方得到。
引き上げの巻物	500	250	带着装备着的物品返回村中,其他物品全部丢失。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
困った時の巻物	1500	750	被敌人包围时会定住他们;满腹度为0时回复全部满腹度;力量下降时回复力量;被诅咒时解开诅咒,金钱为0时得到3000元……使用这个卷物能为你解开各种困境。在“天轮国初级”等迷宫得到。
バクスイの巻物	1200	600	使房间内(或周围8格)的所有敌人睡眠,但一定回合后敌人醒来时都呈倍速状态。在“天轮国初级”等迷宫得到。
ねだやしの巻物	25000	400	投向敌人后,这种敌人以后就再也不会出现。 在“天轮国上级”等迷宫得到。
壺割れずの巻物	2000	1000	这次冒险中所有的壺都摔不碎。 在“ドラスの试练”等地方得到。
飛ばずの巻物	1000	500	30回合内所有东西都不会飞。 在“ドラスの试练”等地方得到。
モンスターハウスの巻物	1500	750	使房间变成怪物房间。 在“ドラスの试练”等地方得到。
吸出しの巻物	3000	1500	不打碎壺吸出壺中的道具。 在“ドラスの试练”等地方得到。
困った巻物	1500	750	使自己陷入困境。在“ドラスの试练”等地方得到。
ワナの巻物	200	100	使房间内出现大量陷阱。 在“ドラスの试练”等地方得到。
必中の巻物	1000	500	使这一层所有人的攻击都不会落空。 在“ドラスの试练”的商店等地方得到。
大部屋の巻物	2000	1000	使这一层变成一个大房间。 在“天轮国上级”等迷宫得到。
ファイトの巻物	1000	500	自己和同伴的攻击力、防御力都上升。 在“ブフーの试练”等地方得到。
水びだしの巻物	500	250	使这一层出现水。在“天轮国上级”等迷宫得到。
ワナけしの巻物	1000	500	使房间内的所有陷阱消失。 在“ドラスの试练”等地方得到。
はりつけの巻物	1000	500	使房间内的所有敌人都定在原地。 在“ドラスの试练”等地方得到。

草

名称	买进价	卖出价	说明
药草	100	50	HP回复25点并可解除混乱,如果HP全满的状态下使用则HP最大值加2点,投掷出去可给不死系敌人伤害。在“天轮国初级”等迷宫得到。
弟切草	500	250	HP回复100点并可解除混乱、失明状态,如果HP全满的状态下使用则HP最大值加4点,可给不死系敌人大伤害。在“天轮国初级”等迷宫得到。
复活の草	2500	1250	带在身上,如果被敌人打倒可自动复活一次,注意放在壺中无效。在“天轮国初级”等迷宫得到。
杂草	50	25	无特殊效果。在“星华の大筒”等地方得到。
火炎草	700	350	吐出火焰,给予前方1格距离的敌人70点左右的伤害,如果投掷出去伤害值减半。在“天轮国初级”等迷宫得到。
めぐすり草	500	250	眼药草,能看清这一层的陷阱和透明的敌人,而且能回复失明的状态。在“天轮国初级”等迷宫得到。
キゲニ族の種	300	150	一定回合内变成“キゲニ族”的样子,会自动攻击敌人。在“リーバの试练”等地方得到。
毒消し草	400	200	消毒草,回复降低的力量值。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
命の草	400	200	HP最大值上升5点。在“天轮国初级”等迷宫得到。
力の種	1500	700	力量值上升1点。
しあわせ草	2000	1000	幸运草,等级上升1级。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
无敌草	2000	1000	一定回合内不受一切伤害。 在“天轮国初级”的商店等地方得到。
ドラゴン草	500	250	向远处吐出火焰,给予敌人70点的伤害,投掷出去时伤害值减半。在“天轮国初级”等迷宫得到。
胃扩张の種	400	200	最大满腹度上升10%。在“天轮国初级”等迷宫得到。
胃缩小の種	400	200	最大满腹度下降10%。在“天轮国上级”等地方得到。
高飛び草	300	150	使用后瞬间飞到同一层其他地方。 在“天轮国初级”等迷宫得到。
すばやきの種	300	150	速度加倍。在“天轮国初级”等迷宫得到。
くねくね草	300	150	等级下降1级。在“天轮国上级”等地方得到。
天使の種	3000	1500	等级上升3级。在“天轮国初级”的商店等地方得到。
よくきき草	1000	500	5回合内使用草、种子的效果加倍。在“天轮国上级”的商店等地方得到。
毒草	1500	700	力量下降1点,且5回合内速度半减。 在“天轮国上级”等地方得到。
不幸の種	2000	1000	等级下降3级。在“白蛇岛”等地方得到。
超不幸の種	400	200	使用后,等级变为1级,HP变为1点,最大HP还是15(如果之前使用了“命之草”或“弟切草”等增加了最大HP,增加值保留)。 在“白蛇岛”等地方得到。
混乱草	100	50	一定回合内陷入混乱状态。 在“星华の大筒”等地方得到。
睡眠草	100	50	一定回合内陷入睡眠状态。 在“星华の大筒”等地方得到。
物忘れの草	300	150	全部道具变为未识别状态。 在“リーバの试练”、“星华の大筒”等地方得到。

弓箭

名称	买进价	卖出价	说明
木の矢	20	2	最基本的弓箭。在“天轮国初级”等迷宫得到。
鉄の矢	60	10	比木箭威力稍强。在“天轮国初级”等迷宫得到。
銀の矢	80	40	能贯通墙壁和敌人,威力比木箭稍弱。 在“ギトーの试练”的商店等地方得到。
毒矢	60	5	能降低敌人的力量。
大炮の弾	100	50	发射出去后,能使周围8格的敌人都受到爆炸伤害,而且能炸开墙壁。在“天轮国上级”等迷宫得到。
デブータの石	150	70	会自动飞向附近的敌人给予伤害。 在“天轮国上级”等迷宫得到。
会心の矢	120	40	会出现会心一击。 在“ギトーの试练”的商店等地方得到。
かまいたちの矢	200	80	能对前方3向攻击的弓箭。 在“ギトーの试练”的商店等地方得到。



漫画同人会

DC	AQUAPLUS	AVG	1人
	2001年8月9日发售		12格
GD-ROM × 2	对应VGA		

芳贺玲子

REIKO HAGA



Personal Profile

年龄: 18岁
 身高: 165cm
 三围: B 82cm、W 58cm、H 82cm
 血型: A
 兴趣: COSPLAY、格斗游戏
 在和树所读的大学就读短期课程的女孩子, 业余时间便会在一家游戏机中心兼职。她喜爱电子游戏, 精通各种游戏类型, 特别钟情于格斗游戏。至于真正能够了解她的男性朋友, 就只有和树一个人。

日期	场所	事件
5月6日	COMIC PARTY 会场内	到コスプレスペース, 大志讲出有关COSPLAY的事。
6月3日	COMIC PARTY 会场内	到コスプレスペース里见到玲子。
6月9日	游戏机中心	上午前来见不到任何人, 下午再来遇见玲子。
6月10日	游戏机中心	正在游戏时玲子来到, 当中选“こみパでコスプレしていた子だ”。
7月1日	游戏机中心	玲子收工后, 与她来到公园, 当中选“にのま勢いで告白する!!”。
7月8日	COMIC PARTY 会场内	上午到“チーム一喝”, 得知玲子去了コスプレスペース; 下午再次到“チーム一喝”, 见到玲子回来, 当中选“玲子ちゃんに会いたくなってね”。
7月14日	游戏机中心	得知玲子的电话号码。
7月19日	自宅	打电话给玲子, 当中选“コスプレとっても似合っていたよ”。
8月12日	COMIC PARTY 会场内	玲子来到和树的摊位帮忙。
9月9日	游戏机中心	玲子对同人志的事感到烦恼, 当中有三个选项(顺序选择), 接着前后分别选择“やっぱ、マズいって”、“し、しょうがないな…分かったよ”。
9月15日	自宅	“チーム一喝”一行人来到和树的家帮忙制作同人志, 然后大家在晚上开COMIC PARTY前夜祭。
9月16日	COMIC PARTY 会场内	上午到“チーム一喝”, 当中选“气合~”。
9月22日	游戏机中心	上午不见玲子, 下午再来玲子约和树10月28日到游乐场玩, 当中选“ま、ヒマつぶしに行くか”。
10月21日	COMIC PARTY 会场内	上午到コスプレスペース, 玲子会穿上新的COSPLAY服装, 当中选“それって、冗談だよな?”; 接着下午到“チーム一喝”。
10月27日	自宅	打电话给玲子, 她讲出对COSPLAY感到有点困惑。
10月28日	游乐场	CP结束后打电话给玲子。
11月25日	COMIC PARTY 会场内	上午到“チーム一喝”, 得知玲子现在コスプレスペース。到了那里, 和树因看到玲子所穿的COSPLAY服饰过于暴露而感到愤怒。
12月1日	自宅	清早玲子来到和树的家。
12月2日	自宅	晚上玲子打电话约和树在12月24日到游乐场, 当中选“ぬちやくちやヒマしてるよ”。
12月24日	游乐场	离开游乐场来到公园中, 玲子质问和树, 当中先后分别选择“いるよ”、“玲子ちゃんだ”。
12月30日	COMIC PARTY 会场内	清早玲子前来与和树一起到CP会场。到コスプレスペース看见玲子穿上新的COSPLAY服装。
1月27日	COMIC PARTY 会场内	玲子来到和树的摊位前。到コスプレスペース得知COSPLAY活动被禁止。
2月2日	游戏机中心	答应玲子明天一起到准备运营会事务所中, 交谈关于COSPLAY被禁止的事。
2月3日	自宅	玲子来到后去准备运营会事务所会见牧村南。
2月9日	游戏机中心	得知玲子已经不在这里工作。
2月26日	COMIC PARTY 会场内	玲子来到和树的摊位前。在コスプレスペース中玲子与美穗发生争吵。
2月27日	自宅	玲子打电话约和树在3月30日到游乐场玩。
3月2日	自宅	美穗打电话告诉和树玲子不知去向。
3月30日	游乐场	—
3月31日	COMIC PARTY 会场内	在会场内玲子来到和树的摊位, 展销会结束后, 玲子表示“チーム一喝”决定在其他地方继续COSPLAY活动。

ENDING



猪名川由宇

YU INAGAWA



Personal Profile

年龄：19岁
 身高：155cm
 三围：B 79cm、W 55cm、H 80cm
 血型：B
 兴趣：绘画同人志
 在关西地区非常出名的中坚等级的同人志高手，最近才来到东京尝试拓展理想，参加东京地区所举行的CP展销会。她拥有一颗热诚的心，乐于助人，应付每件事时都十分认真，有着开朗的性格，相信这便是她的最大魅力。



日期	场所	事件
序幕	COMIC PARTY会场内	会场内初次见到由宇，期间有两位她的FANS出现，当中选“彼女に加勢するのか男つてもんだな”。
4月3日	自宅	晚上由宇打电话给和树，表示自己现在于酒店暂住。
5月5日	酒店	由宇带和树来到酒店。
5月6日	COMIC PARTY会场内	会场内辛味亭会见由宇，当中选“まあいいけど”、“う～ん、ぼちぼちかなあ”、接着选“そうだな、一緒にやってみつか”，答应与她结成创作二人组。
5月7日	自宅	由宇前来找和树训话，当中选“男は我慢だ。”
6月2日	酒店	选“やるしかねえか”，答应与由宇合作制作原稿。
6月3日	往COMIC PARTY会场途中	和树和由宇因制作原稿而导致迟到，期间咏美、瑞希卷入一起乘坐同一辆的士的“恐怖事件”。
6月3日	COMIC PARTY会场内辛味亭	咏美因不满意自己的摊位在由宇的旁边，引起双方的争执，当中选“プライベートな事は聞くべきじゃないな”。
7月7日	酒店	选“まあしようかない”，答应由宇一起到游乐场玩。在游乐场中看到有小孩子哭泣，当中选“由宇を信じよう”。
7月8日	COMIC PARTY会场内	由宇看见自己的同人志早已全部售完，便打算找出一部复印机复印同人志，可是却被牧村南发现，当中选“命より人間の尊厳か大事だ”。
8月11日	酒店	选“よし、やってやるか”，同由宇一起参加夏日祭。
8月12日	COMIC PARTY会场内	由宇买下其他同人作家的同人志，当中选“大人しく、要求を飲もう”。
8月19日	自宅	由宇来到和树的家，当中选“なんかおもしろそうだな、行ってみるか”。(发生条件：等级为中坚同人作家水平以上)。
9月10日	自宅	由宇要求在和树家暂住一晚，当中选“しょうがねえなあ、今回だけだぞ”。
9月15日	自宅	看到由宇披着浴巾的样子，当中选“やめておこう、そんな気になれない”。
9月16日	COMIC PARTY会场内	咏美插手由宇与和树的事，当中选“だったら、この俺が…”。展销会结束后，在车站上选“けっこういいかもな”，答应由宇合力制作同人志。
10月20日	自宅	选“俺も暇だし付き合うよ”，答应由宇一起参加大学的学园祭。
10月21日	车站	大风中，和树在车站找不到由宇，选“いまから、そつちに行くかまな”。接下来选“危ないことさせれるか!”。
10月27日	自宅	打电话给由宇，得知她不参加这个月的CP即买会，而会在11月18日参加大阪的即买会。
11月18日	自宅	选“よし、行ってみるか”到大阪的即买会。来到之后见到由宇，当中选“悲しい事を言うなよな”。
11月25日	COMIC PARTY会场内	最终由宇也没有来……
12月1日	自宅	打电话给由宇，当中选“気分を変えて、クリスマスの話ってのは?”。
12月24日	自宅	由宇来到和树家。
12月29日	自宅	打电话给由宇，谈及除夕夜有什么活动。
1月1日	自宅	由宇来到和树的家中约他到神社参拜，当中选“しょうがない。行ってやるか”。然后许愿时选择“いや、乙女の秘密には触れま”；接着选“俺に断る理由はないよ”，向由宇表示一起制作同人志。
1月26日	自宅	由宇再次要求在和树家暂住一晚，选“しょうがないな”。
1月27日	COMIC PARTY会场内	由宇和和树共同参加COMIC PARTY。
2月14日	自宅	和树得到由宇送的巧克力，当中选“せつかく、くれたんだありがたく頂戴しよう”。
2月23日	酒店	与由宇交谈……
2月24日	COMIC PARTY会场内	选“せつかくだから、行ってもいいか”，同意与由宇到神户一起制作同人志。
3月25日	神户	看见由宇偷窥客厅内的情况。
3月29日	神户	由宇问和树想要什么土产，当中选“由宇が欲しいな”。
3月30日	神户	在晚上，和树和由宇乘坐巴士返回的途中，这时会有3个选项出现，如果选“もう、こみバはあきらめ寝てるか”后便会GAME OVER；当选“由宇と話でもするか”，与由宇谈话多次后，接下来选择“しょうがないやつ、助けよう”。

ENDING



牧村南

MINAMI MAKIMURA



Personal Profile

年龄：23岁
 身高：161cm
 三围：B 86cm、W 58cm、H 86cm
 血型：O
 兴趣：做家务、编织
 CP的干部职员，是一位纯朴可爱、心地善良的姐姐。她具有一种与众不同的气质，平易近人，经常用灿烂的笑容接待所有来CP的顾客，不过对自己私欲的要求就比较麻烦。对于和树具有热诚的心参加CP感到非常满意，一直鼓励和支持和树的工作。



日期	场所	事件
序幕	COMIC PARTY 会场内	大志向和树介绍 CP 的工作人员牧村南。
4月6日	车站前	车站前遇上南，选“牧村南さん？”。接着，一同到咖啡店。落单中选“田舎杂炊”。从此EVENT之后，便得知她的电话号码和工作地点。
4月7日	准备会事务所	与南谈话。
5月5日	自宅	打电话给南，得知她现在正忙于为COMIC PARTY的准备，选“それなら、俺も手伝うべきか？”帮忙。
5月6日	COMIC PARTY 会场内	南前来检查和树的同人志。上午及下午到“准备会 SPACE”。
5月12日	Shopping Moor	遇上南，而二人在咖啡店倾谈同人志的事当中，选“面白い”。
5月19日	Shopping Moor	遇上南，看见她正拿着一袋袋美术用品。
6月2日	自宅	打电话给南，选“俺も手伝おう”，到会场帮忙为明日准备会设置摊位，而在最后只剩下两箱货物，此时选“いにしえより小さな方が具だくさん”。
6月3日	COMIC PARTY 会场内	南前来检查和树的同人志。上午到“准备会 SPACE”，看见南正在疏散人流。下午再到“准备会 SPACE”。
6月9日	车站前	和树在街上步行途中突然下起雨来，幸好遇上带雨伞的南送他一程……当中选“南さんが濡れないように、注意しないと”。和树回家后，南打来电话叫他注意身体。
6月10日	Shopping Moor	遇上南，和树将南的手帕换给她。
7月7日	自宅	打电话给南，选“こみパの设営を手伝いに行く”，到会场帮忙为明日准备会设置摊位。
7月8日	COMIC PARTY 会场内	南前来检查和树的同人志。上午及下午到“准备会 SPACE”。
7月21日	Shopping Moor	遇上南，得知她刚刚买了泳装，这时选“诱う”，约南明日到海滩。
7月22日	海滩	和树与南到海滩去，有幸看到没戴眼镜穿着泳装的南，选“前は太ってたからですか？”。然后和树帮她涂上太阳油。
8月11日	自宅	打电话给南，选“俺も手伝おう”，到会场帮忙为明日准备会设置摊位。工作中，两人谈到夏日祭的事，选“すごく楽しそうに話すなあって思っ”。工作完成后，看见南的面色不好，选“行かない方がいいかもしれない”（注意选“そうだな、祭りに行こう”，会影响次日的事件发生）。
8月12日	COMIC PARTY 会场内	南前来检查和树的同人志，不过看到她的面色有点苍白。上午到“准备会 SPACE”，发现南躺在沙发上。展销会结束后，南被救护车送往医院……
8月12日	自宅	和树回家后，选“南さんに電話してみる”打电话慰问她。
9月1日	准备会事务所	发现南趴在桌子上睡着了，并做起梦来……
9月8日	准备会事务所	和树本想约南一起参加学园祭（选“南さんを学祭に誘う”），可是她因为在CP准备会工作中而拒绝了和树的邀请。
9月15日	自宅	打电话给南，选“こみパの设営を手伝いに行く”，到会场帮忙为明日准备会设置摊位。
9月16日	COMIC PARTY 会场内	南前来检查和树的同人志。上午及下午到“准备会 SPACE”。
9月29日	准备会事务所	和树帮忙时不幸弄伤手指，南亲自为他包扎。
10月20日	自宅	打电话给南，选“こみパの设営を手伝いに行く”，到会场帮忙为明日准备会设置摊位。
10月21日	COMIC PARTY 会场内	南前来检查和树的同人志。上午及下午到“准备会 SPACE”。
11月3日	自宅	打电话给南，难得她有空，于是和树约她到游乐场。
11月4日（上午）	Shopping Moor	遇上南，和树询问她有没有男朋友。
11月4日（下午）	车站前	车站前遇上南。之后在咖啡店中，南说出成为CP职员的理由。
11月24日	自宅	打电话给南，选“こみパの设営を手伝いに行く”，到会场帮忙为明日准备会设置摊位。
11月25日	COMIC PARTY 会场内	南前来检查和树的同人志，不过她一见到和树便离开而忘记检查的事……上午及下午到“准备会 SPACE”。
12月1日	自宅	打电话给南，选“もちろんOKだ”，帮助准备冬季的CP展销会。晚上，两人回家途中来到公园里，南询问和树有没有喜欢的人，选“俺は…南さんが好きさ！”。
12月2日	自宅	打电话给南，可是她说现在有事便挂断了……
12月8日	准备会事务所	当中选“南をクリスマスに誘う”。
12月15日	Shopping Moor	遇上南，可是当她见到和树便逃避了……
12月24日	车站前	按照约定，和树在车站前等待南，可是迟迟都没有看到她来到，然而过了数小时，南终于来了，和树幸福地得到南作为“圣诞礼物”的一吻……
12月30日	COMIC PARTY 会场内	南前来检查和树的同人志，不过她一见到和树便离开而忘记检查的事……上午及下午到“准备会 SPACE”。展销会结束后，和树想和南一起回家，可是她因仍有要事而拒绝……
1月1日	神社	清早，南打电话约和树一同到神社参拜。之后，南来到和树的家中。
1月26日	自宅	打电话给南，选“こみパの设営を手伝いに行く”，到会场帮忙为明日准备会设置摊位。
1月27日	COMIC PARTY 会场内	南前来检查和树的同人志，不过她一见到和树便离开而忘记检查的事……上午及下午到“准备会 SPACE”。
2月2日	准备会事务所	南与一名总编交谈，原来她就是南的前辈。
2月2日	自宅	南打电话给和树，询问原稿进度如何。
2月3日（上午）	自宅	南来到和树的家中帮忙打扫卫生。
2月3日（下午）	自宅	南来到和树的家中，当中选“コーヒーが飲みたいな”。
2月5日	大学	南在门外等待和树，然后两个人来到咖啡店。之后，南来到和树家中，此时南的手机响起，她的母亲说父亲突然晕到……
2月15日	自宅	深夜，收到南的留言电话……
2月18日	自宅	清早，南打电话表示今天会回来，叫和树在下午5点等她。当中选“南さんの好きにさせる”。之后，在公园里，南将一盒巧克力送给和树。
2月23日	自宅	打电话给南，选“こみパの设営を手伝いに行く”，到会场帮忙为明日准备会设置摊位。
2月24日	COMIC PARTY 会场内	南前来检查和树的同人志。上午及下午到“准备会 SPACE”。展销会结束后，在通道上遇上南，帮忙拾起地上的空罐后，和树想和南一起回家，可是遭到拒绝……
2月26日	自宅	南来到和树的家中帮忙制作同人志。
3月6日	大学	讲义室中，瑞希询问和树在校门口等待的女子是谁。接着在校门口见到南，原来她是前来测量和树的身高、体重……
3月14日	Shopping Moor	情人节当日，和树在公园里将戒指送给南。
3月30日	自宅	打电话给南，选“俺も手伝おう”到会场帮忙为明日准备会设置摊位，之后，南到和树家暂住，当中选“わからないが言ってくれ”。
3月31日	自宅	和树和南一起到COMIC PARTY会场。南前来检查和树的同人志。上午及下午到“准备会 SPACE”。展销会结束后，大志向将一件毛衣和一封信交给和树……

ENDING

由于版面有限，最后两名隐藏角色和DC版原创角色的攻略下期刊出。

《异度传说 一章 力之意志》小说攻略始动

PS2	NAMCO	RPG	1人
DVD-ROM	2002年2月28日		165KB
对应PS2专用硬盘			

游戏系统

基本系统

アイテム: 使用道具。道具共分八种，第一种是普通道具，第二种是特殊道具，第三、四、五种是角色装备用物品，最后三种是A.G.W.S 的装备品。

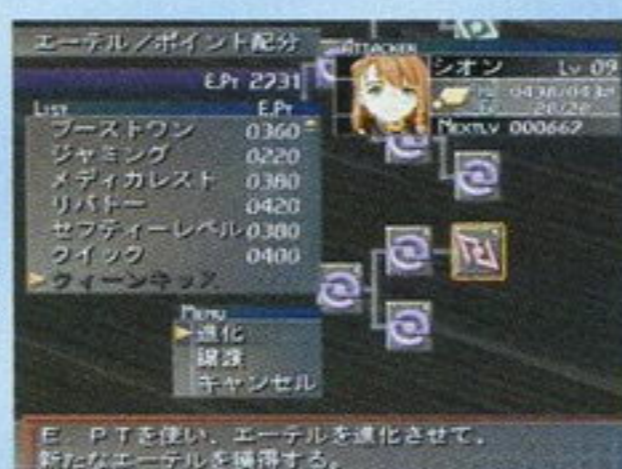
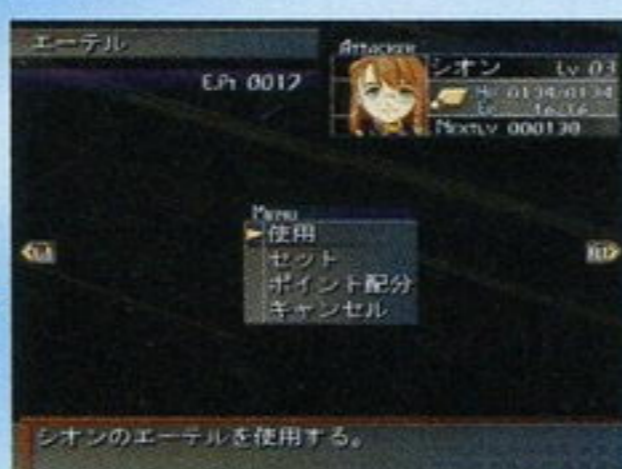
エーテル: 魔法，通称为“以太”。选择后有**使用**、**セット**、**ポイント配分**、**キャンセル**四个选项。



使用: 使用魔法，一般战斗后只有一些回复性魔法可以使用。



セット: 装备，魔法习得后要装备才能使用，但并不是所有的魔法都能装备上，在セット中有个WT值，而每个魔法都有一定的WT消费值，当WT值被消耗完时就不能再装备魔法了。



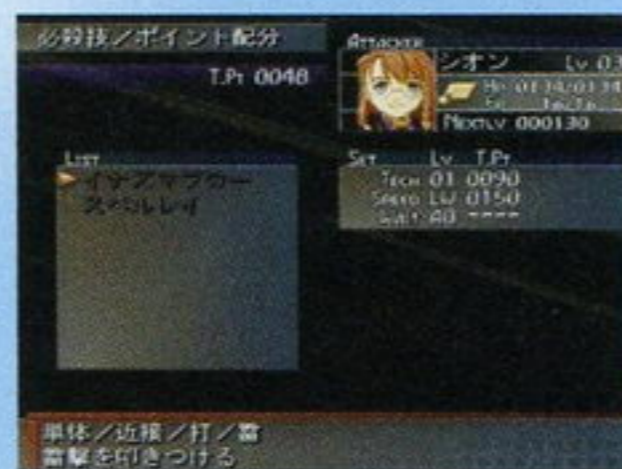
ポイント配分: 提升分配，魔法不是靠等级提升来习得的，需要E.PT值不停地进化来成长，类型有点像《FF X》中的光盘。当一个角色的魔法习得后还可以让渡给其他同伴，要求是消耗习得魔法所用E.PT值的一半。E.PT值主要靠角色战斗得到，也有一些道具可以增加。

キャンセル: 退出选项（下同）。

必杀技: 角色在战斗中可使用的强力攻击，有**セット**、**ポイント配分**、**キャンセル**三个选项。



ポイント配分: 使用T.PT值强化所习得的必杀技，TECH（威力）、SPEED（所消耗的AP）、WAIT（使用后等待的回合数）



スキル: 特殊技能。有**引き出す**、**セット**、**キャンセル**三个选项。



引き出す: 用得来的S.PT习得特技。

セット: 装备特技，每个角色最多装备三个特技。

キャラクター: 武器装备和能力强化，有**装备**、**解除**、**强化**三个选项。

解除: 取下武器和防具。

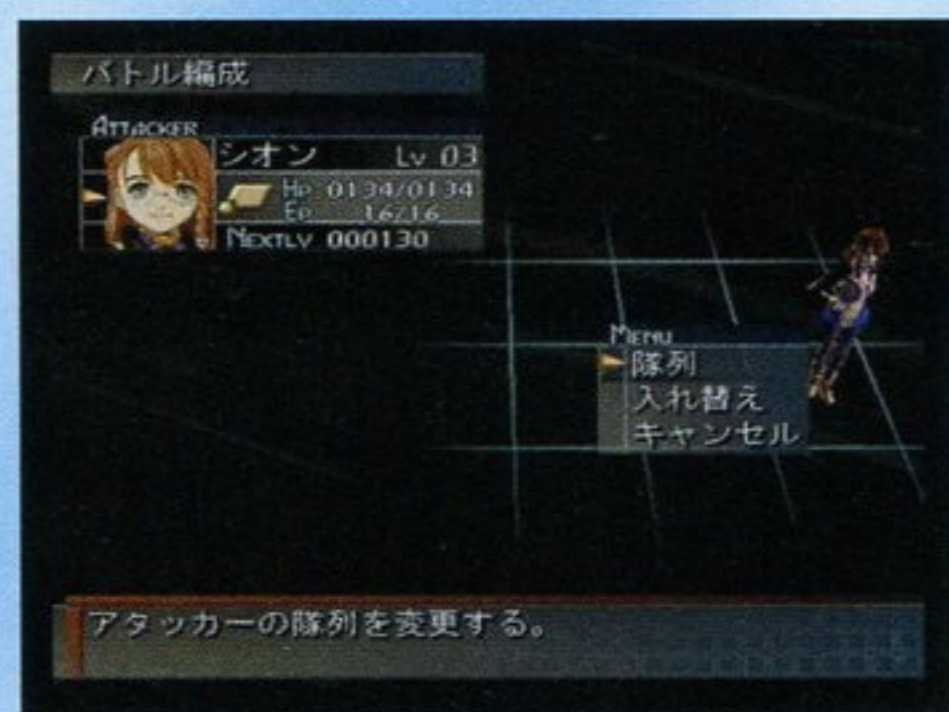


装备: 装备武器和防具。



强化: 用得来的T.PT值强化角色的能力。

バトル编成: 队伍的编成。有**队列**、**入れ替え**、**キャンセル**三个选项。



入れ替え: 替换参加战斗的角色。

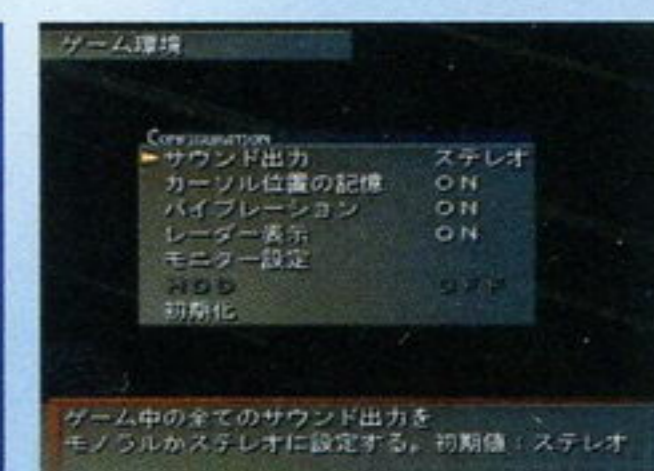
队列: 改变角色战斗时的位置，后列的角色不能使用物理攻击，但很少遭到攻击，且防御力提升一倍。



A.G.W.S.: 整备角色用的机甲。



U.M.N.: 记录一些事件的文件及图鉴。



ゲーム环境: 调整游戏的各项设定。

战斗系统

1. 角色的状态表，分别由HP、EP、AP和BG组成。

2. 表示战斗中敌我双方的阵形与站位。

3. “老虎机”系统，当角色发动攻击时根据出现的不同图案而出现修正。



4. 当这个部位显示某个角色的头像时就证明他可以发动必杀攻击了，一般显示敌人能发动必杀时最好防御一下。按R1键显示。



5. 角色的行动方式，一般□是近攻击、△是远攻击、○能直接使用的只有特定几个角色，而其他角色是必杀的发动键、×替换选项；替换后的选项有ETHER使用魔法、ITEM使用道具、MOVE移动角色的位置、A.G.W.S. 角色换乘机甲、GUARD防御。

在浩瀚的银河中有一颗小小的行星，她的名字叫地球。在地球上有一种生物拥有征服宇宙的野心与能力，那就是人类。然而在西历20XX年一次偶然的机会下，一位名为“Dr. MASUDA”的考古博士发现了距今39亿年前就埋于地下的创世之物——“事象转移机关ゾハル”（在以前的《异度装甲》回顾中提到过），从此改变了世界。时间一晃就过去了4000年，也许是为了告诫人类踏上宇宙是一种错误，人类之母地球才有了引力，当人类即将征服宇宙前灾难降临了……



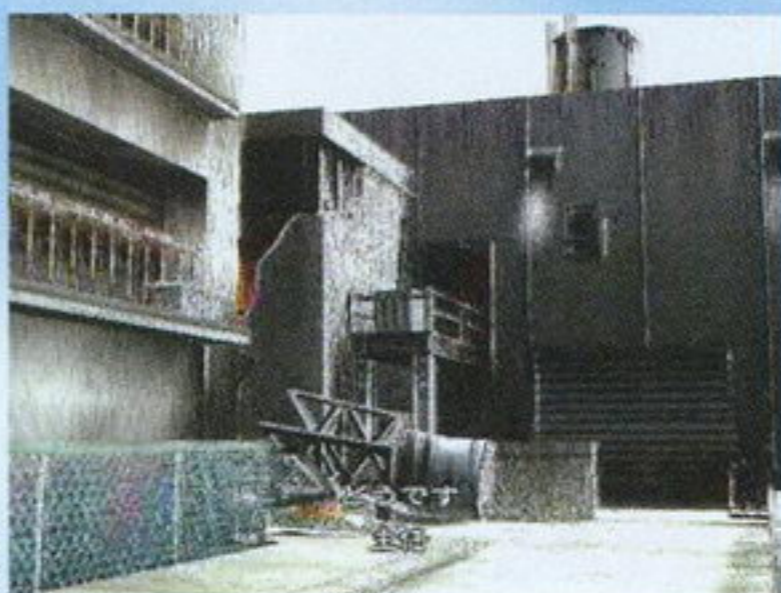
在战舰ヴォークリンデ上……

“启动试验准备开始。”
“インターコネクション系统开始启动。”
“是，インターコネクション系统连结开始，辅助系统ダミープロトコル连结完毕”
“A-LINEプロトコル系统确认。”
“ケージパーティション已经启动开放，开始前60秒倒计时。59、58、57、56……”
“各系统情况良好——3、2、1！”
“パーティション开始！”



一群工作人员拼命地和自己眼前的数据搏斗，他们是“星团联邦”属下秘密组织“ヴェクター”的工作人员，他们正在试验用最新技术制造的人造人“KOS-MOS”。希恩(シオン・ウヅキ，日语翻译为卯月紫苑，在攻略中为了阅读方便，直接音译为希恩)是ヴェクター开发部的主任，KOS-MOS是她与众多员工辛苦数年来的成果，这次的试验当然由她来负责。

希恩和KOS-MOS就这样在虚拟的电脑世界中见面了。(详情参考电影《骇客帝国》^_^)



“早上好KOS-MOS，今天感觉怎么样？”
“很好希恩，谢谢你的关心。”
“那你自己介绍一下吧。”
“我是对グノーシス专用而开发的人形兵器，编号是NO.00000001，开发名称KP-X，略称KOS-MOS。正在参加模拟



战斗演习，出力22%限制，搭载武器为スペック。”

有些礼貌用语都是希恩教KOS-MOS的，对她来说KOS-MOS就如同是她女儿一般，而教给女儿一些人性化的东西是希恩所希望的。

“今天测试完成后你又要一个人了，不感觉到伤心么？”

“我是没有感情的，感情是造物主赋予人类的特殊能力。你是ヴェクター第一开发局KOS-MOS开发计划主干技师希恩，对你来说感情是必要的，但感情这东西反而会影响到我作战时的判断力。”



“KOS-MOS你说的没错，但是当你醒来的时候会怎么想？你一个人不寂寞吗？如果你醒来后一个人，

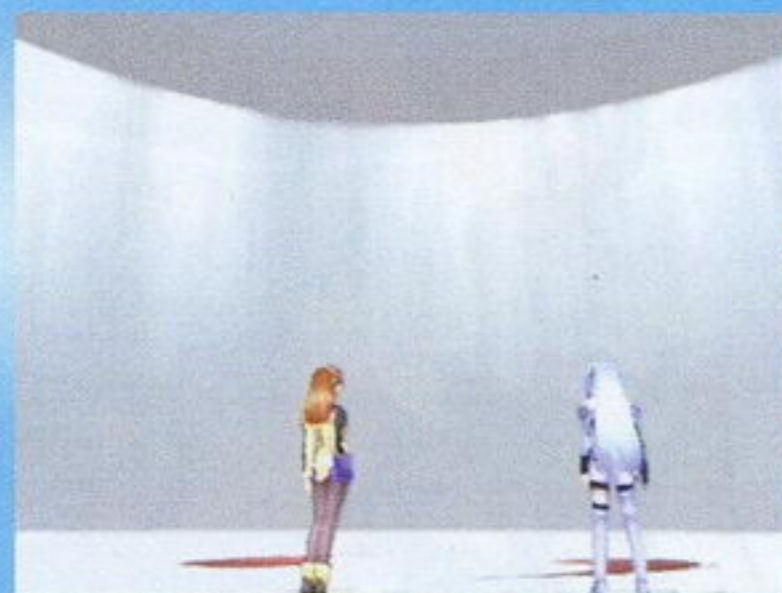
或者全都是战斗等着你，你会怎么想？”

“很难理解人类的思想，特别是这种非理论性的思维我更难理解。”

“所以KOS-MOS，

当你理解这些感情的时候，你要想想怎么去处理。好了，就聊到这吧，我们开始实战演习。”

希恩对着电脑外的开发部副主任阿林(アレン)下达了虚拟作战开始的命令，难度从很



危险的400级开始。

阿林非常担心希恩的安危，拒绝使用400级难度的虚拟战，但在任性的希恩强烈要求下只得答应她开始演习。

“但是主任，万一有情况发生的话我会强制切断精神联系的，你自己也一定要注意安全。”



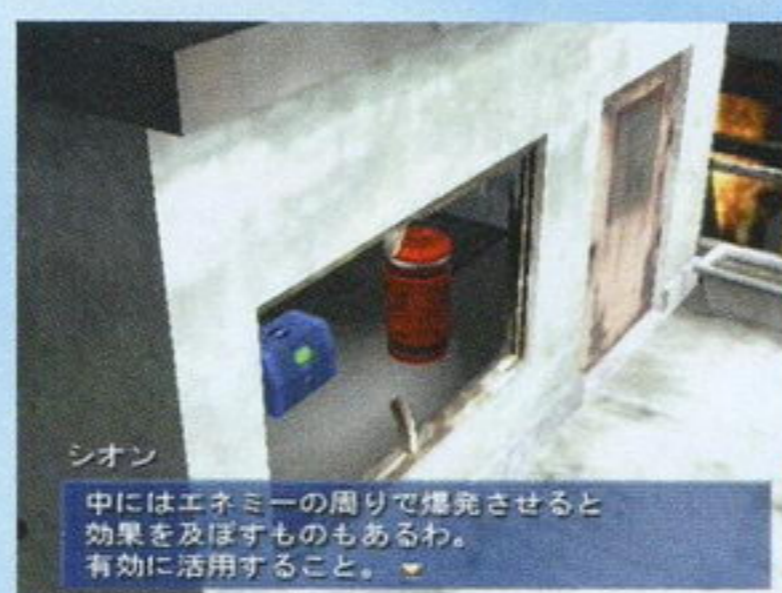
“知道知道，一定不会有事的。”

“唉……有这样的主任一定会害我得心脏病。”

“副主任，怎么这么关心主任啊？这样下去寿命会缩短的啊。”

其他员工在一边起哄，其实阿林很早以前就开始暗恋年轻聪慧的主任希恩了，这一点除了希恩以外其他人早就知道了。

“行了，别在那边唠叨了！都给我仔细观察情况，有任何细微的变化马上通知我，要是发生异常情况马上强制终止。记录员别忘了把战斗数据都记录下来。”



这是游戏的第一个战斗场景，战斗和迷宫都非常简单，玩家们只要注意拿取隐藏道具就可以了，而第一个BOSS更是轻松干掉。而后431级难度出现的敌人是靠声音来追踪的，只要玩家们按住R2键步行就不会被发现，哪怕是从敌人身边走过也没事。第二个BOSS也是打几下就死，很轻松。

注意点：当某物体上出现蓝色标记时可以用□键破坏，许多物品破坏后可以取得道具，但也会有敌人出现。

在研究室内一片紧张气氛，但还好一切都还算正常。在希恩的要求下难度增加为431级，而且这个级别KOS-MOS也很轻松的通过了。最后希恩要求把难度增加为标准级，也就是真实战斗难度！让KOS-MOS能力发挥为界限值22%的情况下进行实战，这样的要求阿林当然不会同意，但是希恩根本没把阿林的话听进去，固执地开始了标准难度的实战！在现实中



“グノーシス是一种介于人类空间与异次元空间夹缝中的生物，普通攻击对他们毫无用处。而KOS-MOS搭载了一种名为“ヒルベルト”的系统，那系统能放出特殊的能量波使グノーシス强制进入人类空间，这样就能对グノーシス发动攻击，然而这系统还正在测试中。”

“KOS-MOS，ヒルベルト系统发动！”

“是，希恩。ヒルベルト系统发动开始。”

ヒルベルト系统刚发动，研究室的警报就开始呼啸。

“发生了什么情况！？”一向冷静的阿林急了。



“エンセフェロン出现异常情况，虚拟场景可能就要崩坏！”

“什么？主任！现在情况危险，请马上回来！”

“再等一会，还差一点。”

但是工作人员的报告丝毫就没有可以再等下去的可能。

“神经连结系统开始脱离，虚拟场景杂物出现，其他系统也有问题发生！”

“不行了，到界限了！模拟演习强制终止！快把主任救回来。”阿林果断地下了命令。

“是！模拟演习强制终止……不行啊！系统拒绝停止信号，主任把控制系统锁闭了！距



“离崩坏还剩10秒！”

在虚拟世界中，KOS-MOS 因为系统联结断开已经回到了现实世界，然而希恩还留在了虚拟世界，如果希恩在虚拟世界中“死”了的话，那她在现实世界中只不过是一具只会呼吸的尸体罢了。希恩在这紧要关头竟然看到了一个女孩在一片



亮光中向她走来，正当希恩为之疑惑时阿林终于取得了系统的控制权，把希恩强制从虚拟世界中拉了出来……

“主任！你没事吧？”
“啊，我很好，刚才我有点专注得过头了。”
阿林这时一下子放松了，整个人都瘫了下去。

“主任啊，我求你以后别再这样折磨我们了，你也为我们考虑一下啊。”

“对不起对不起，下次试验时一定听你的。对了……”

“怎么了？”

“嗯……没什么，马上分析刚才试验得来的数据吧，今天就到这了。”

希恩看来是想问问那个小女孩的事，因为她在虚拟程式中根本是不存在的。这时飞船的广播传来声音：“本舰队3分钟后将进入警戒状态，请所有的工作人员回到自己的岗位上去，我们即将进行亚空间跳跃。脱离宇宙时间为绝对基准时22日1300，7小时16分30秒后结束。”

画面一转来到舰桥。舰长和副长安德鲁



(アンドリュ)正在交谈。

“这是最后一次任务了。”舰长回去后就可以退休安享天伦了。

“是啊，这是最后的任务了。”副长的意思是他马上就可以升职，以后再也不用干这样的累差使了。



这次以战舰ヴォークリンデ为首的巡航队的主要任务是回收漂流在宇宙的“事象变移机关ゾハル”，而且任务一开始就很不顺利，一名工作人员因为摸了一下ゾハル便消失了，为这件事安德鲁还得写一份详细的调查报告，为此他一直心情不好，生怕这件事影响到他以后的发展。在舰桥工作的一位通信员小姐也不知道说错了什么就被安德鲁一顿臭骂，还好舰长出来打圆场。舰桥上的大部分人员都在谈论回收的“那个东西”，对于“事象变移机关ゾハル”的情报属于高等机密，连舰长都不是很清楚那东西是用来干什么的，只知道上面命令：“要不惜生命”。反正不管怎么说任务完成了，但称不上是“圆满”。大部分在舰桥工作的人员都很空闲，因为接下来的事都由电脑来自动完成，于是谈笑间他们谈到了希恩研究KOS-MOS的试验，舰长也对KOS-MOS那“东西”很感兴趣，他让希恩在30分钟内到舰桥报告试验成果。



“我要走了KOS-MOS。”希恩临走前对躺在试验床中的KOS-MOS说：“你要给我乖乖地睡个好觉。”



一个工作人员过来半开玩笑的说：“睡美人一定要有王子的吻才能醒。”这时阿林走过来拍了一下那个工作人员后对希恩说：“这些是刚才试验的资料拷贝，也许等会儿用得着。”“嗯，那我去了。”“路上当心。”

玩家们要控制希恩到舰桥去，至于详细位置请参看地图。不过在过去之前最好先在飞船内熟悉一下地形与机关，并夺取一些物品，不然很难应付稍后的战斗。



希恩路上经过仓库，发现那里的工头正在训斥新来的工作人员，看着那工头如此认真负责的态度，希恩不自觉的想起了2年前的往事……

“你还在工作啊，这样下去可不行，身体会搞坏的。”



“啊，是凯前辈。我还好，不怎么累。”



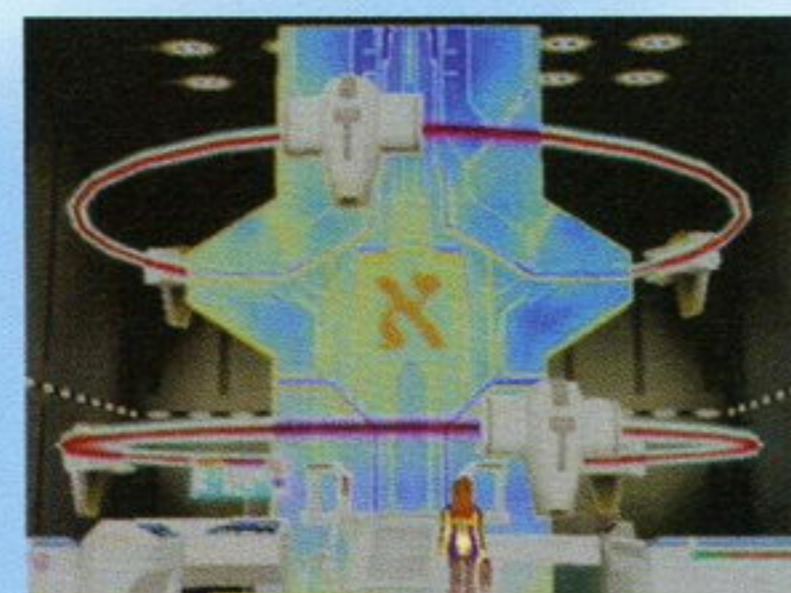
“不行希恩，早点睡，工作明天还能干。给，这杯咖啡你就先喝了吧。”

“真是太感谢了……其实，我很担心明天的事。”

“什么事？”

“明天这小姑娘就要醒来了，光是想到这个就觉得很开心。”

“那你还担心？”



“我在想怎么和她说‘早上好’。”



“……”

“算了，我听前辈的话，马上就go去睡觉，谢谢前辈的关心。晚安。”

“……晚安。”

希恩从回想中回到现实，看着回收的ゾハル，突然一种奇怪的能量将希恩的精神吸入ゾハル中。在ゾハル的世界中希恩见到了一个身穿白衣，顶戴十字架的女孩。希恩想开口和她说话，但声音从口中发出后就消失于无形。少女转身进入了ゾハル之中，而希恩刚接触到ゾハル就从幻想中回归了现实。她差点被防护栏撞倒而送命！工头看见后狠狠地训斥了希恩一番。

希恩一个人走在通道里想着刚才发生的事，这时阿林追了上来，把希恩刚才忘带走的数据盘送了过来。希恩这时已经没有什么心思和阿林聊天，随便找了个借口就走开了。等希恩走了以后阿林才想起来忘了一件重要的事：请希恩和他一起吃饭。

希恩回到自己的房间换了件衣服，拿了点东西后便向舰桥而去，途经レアリエン调养室的时候见到了老朋友卡斯帕(カスパー)。老熟人见面当然要聊上几句，原来卡斯帕的调职申请已经批下来了，这次行动结束后就要去ヴェクター第一开发局属下的エリート集团工作，去





那儿工作一直是卡斯帕的心愿。之后卡斯帕请希恩帮忙检测一下这儿的器械，很多士兵都出现了抗拒反应。希恩当然乐于帮忙。

要点：只要和所有的人员谈话便可以完成。

在希恩调试系统的时候舰内负责战斗的巴奇路（バージル）中尉来到了调养室，他的右半脸在战斗时负伤留下了难看的疤痕，对于他

来说那疤痕就是英勇的标志。希恩一看到巴奇路心中就产生不快，但没想到那人是如此的让人觉得厌恶。

“很臭呢！”

“嗯？”

“这些家伙真臭啊，只是看着就觉得臭。”

“……你在说什么？”希恩听着就觉得害怕。

“这些合成人都是垃圾，是战争用的消耗品，不，是商品。”

“你怎么能那么说呢？他们也有人权啊。”

“你说人权？战争时没有人权，死掉的人就是消耗品，活下来的人就成了商品，他们都是用来战斗的道具罢了，况且他们并不是人。”巴奇路刚说完就痛苦的蹲了下去。



“那个人，难道患了DME中毒症——”

看着巴奇路离开后希恩突然想起了她还要去舰桥报告，赶紧告别卡斯帕向舰桥跑去。

“对不起，我来晚了。”

“啊，没关系。”

舰长是一个宽容的人，然而副长安德鲁却不是。

“希恩，那个叫KOS-MOS的东西开发得

怎么样了？”

“已经完成了，但还不能马上使用。”

“什么！为什么不使用？听好了，这是战舰，一旦上了战舰就不再有什么研究室，有的只有战场！在这个战场上KOS-MOS是一件兵器，但一件只会睡觉的兵器没有存在的意义，兵器只有在使用的時候才有其价值。”

“好了中佐，现在不是没打仗么，而且希恩主任这么做也是为了能更好的使KOS-MOS发挥实力。”舰长又出来打圆场。

“但是舰长……”安德鲁刚要发作突然通讯器响了，“对不起，我一件要紧的事离开一下。”

“对了希恩。”

“舰长有什么事么？”

“你研究的那个东西到底怎么样了？说真的我也很期待啊，不过你不用有压力，对于KOS-MOS上面并没有明确的指示与要求下达，况且研究费用也是上面出的钱，你只要做好本职工作就可以了。”



“是，舰长。”

“好了，今天你也辛苦了，回去好好休息吧。”

“谢谢舰长，那我就告辞了。”

希恩走出

舰桥后长长地呼了口气。这时希恩的通讯器响了，她的专用武器M.W.S.已经送来了，管制员通知她去机货舱领取。麻烦的事情真多啊！等



希恩回到自己房间的时候快累瘫了。

画面一转来到安德鲁的房间，通讯器上显示着一副阴森可怕的脸孔。

“你真是失败啊，安德鲁。我早就提醒你ゾハル是一个危险的存在，但你还是造成了人员损失。”

“是！真是对不起。”

“ゾハル不能落到政府的手上，不过……我看政府也拿不到那东西了。”

“怎么了？”

“刚才EPRレーダー的U.M.N.发现有大规模的高质量不明物体进行亚空间跳跃向你们的舰队接近，估计在5小时22分钟后和你们接触。”

“什么！？那我怎么办？”

“别那么慌张，我在1小时前就派出了增援舰队，你的任务就是在增援到达前守住ゾハル。”



“但真要是‘巡礼船团(ゲノーシス)’怎么办？我们是抵挡不了的。”

“你们不是有秘密武器么。行了就到这儿，再通话下去可能被监听。”

“但是……请等一下司令，マーグリス司令！”

在希恩的房间……

“所以啊——在这件事结束以前我是不会回来的。”

“希恩，你怎么这么不听哥哥的话，我知道两年前的事情对你打击很大，但你也不能一直不结婚啊，给你安排的相亲你都跑了。自从双亲去世后一直是我在照顾你，你就不能乖一点？”



“什么呀，现在都什么年代了，哥哥还保留着超古代风俗啊？我已经不小了，可以安排自己的将来，用不着哥哥来替我操心。”

“说什么话啊，怎么越来越没教养了。今年必须回来，听见了没？”

“知道了知道了。好了，我要休息了，再见。”

“喂喂！别挂断啊……”



希恩回到房间就接到了远在数千光年外哥哥的超时空通讯。

“那个老古董，烦死了。”

希恩把挂在脖子上的水晶项链拿在手上，说了句：“晚安。”便进入了梦想。

(未完待续)

慕容非语：也许这次《异度传说》的小说攻略大概是我接手的最长一次攻略吧（笑）。我知道有很多玩家都没有PS2，不能领略这游戏耐人寻味的超强剧情，为此我把攻略写成了小说形式，希望没有PS2的玩家也能和我们一起来感受这《异度传说》的奇妙世界。

“A.I”的意志

战舰“ヴォークリンデ”(词源: 北欧神话中的少女武神), 沉积已久的狂乱侵袭了整个舰体。

穿越在宇宙深寒和炮火频仍中的舰体, 不知道它担负了什么, 将要去向何方, 舰内不停重现着毫无价值的生命流失, 而那可怖的“巡礼船团”(ゲノーシス, 词源: 希腊语“知识”) 依旧在舱内肆虐, 任意抹杀着求生的意志。

在シオン眼里, 从来未曾想到过那些在地上艰难爬着的同伴, 那些平日一言一笑都记忆犹新的同伴, 居然在被ゲノーシス击倒后依然要以自毁躯体的代价去试图阻止那些不受物质干扰的怪物。

她向バージル高声呼喊, 不希望看到最不人道的景象发生在自己面前。

“合成人类之所以被制造, 就是要体现他们能被使用的价值, 而现在为了保护我们, 他们就应该体现出他们牺牲的价值来。”(这段话并非原文, 而只是大体含义, 可能有误, 请见谅。)

冰冷的言辞从人类的嘴边飘出, 而无限接近于人类又偏偏不是人类的生命体们, 却在这平淡的语气中, 缓缓爬向不断逼近的怪物, 神情痛苦地死死拉住怪物的腿。轰然声中, 肢体如此轻易地飞散, 好像他们组合在一起从来就没有什么意义, 火光迷乱中, 身为一个开发特殊人型兵器主任技师的シオン, 双眼却一片模糊……

已经开始进行《Xenosaga》的朋友, 当玩到シオン来袭事件时, 一定会对

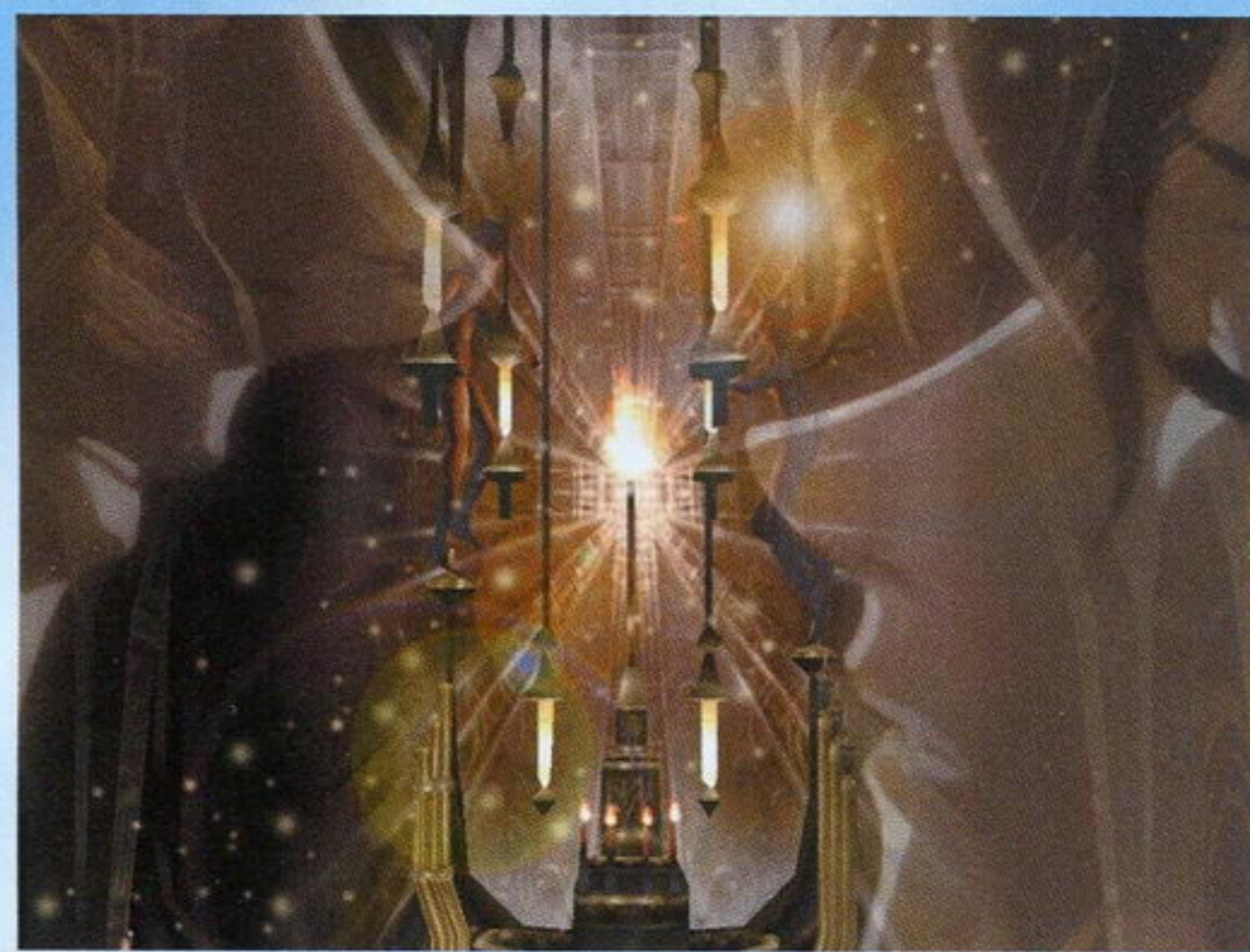
这个场面留下很深刻的印象吧?

《Xenosaga》, 一个超越一万年的故事, 不知从何说起, 然而沿着这条蜿蜒在史诗深处的小径走上片刻, 我们却发现了更多原本忽略的章句。

《Xenogears》的故事, 对玩家来说已经相当熟悉了, 接触者和艾莉的三生转世, 很容易就让人留下一个以庞大SF为壳、实际仍然描述爱情主题的印象。我一直努力想证明《Xenogears》并非一个爱的故事, 然而枝节繁琐的深邃设定下, 除了这转世的“恋情”, 谁又会在乎那些艰深的名词和概念呢?

这一次高桥哲哉从SQUARE走到了NAMCO, 《Xenogears》的故事也重新走到了一万年前, 终于使“XENO故事无关爱情”的证明得到了转机。

在《Xenosaga》的前半段, 高桥除了忙于拉出几方势力的线索以外, 也花了相当多



的笔墨来刻画那些“合成人类”(レアリエン)自身的矛盾。KOS MOS既是对ゲノーシス战斗的有力

保证, 同时第一次试验暴走事件的发生, 使得ヴェクター(由总帅ヴェイルヘイム所

领导的星际兵器开发组织, 对星团联邦有着巨大的影响力)也始终无法放弃对这个危险少女的警惕, 局长要求シオン将KOS-MOS交回看管, レアン受命暗中破坏KOS-MOS却又始终无法下手, 都表现了幻想造物的人类对自己创造无法把握的窘境。ジギ-救出M.O.M.O. 时, M.O.M.O. 对自己称呼的执著(不愿意被叫成名词“百式レアリエン”), 以及M.O.M.O. 将ジギ-的名字简称为Ziggy(原名Ziggurat8)时ジギ-回忆起前世幼年也这样重视过一条小狗取名的自尊, 都在表现着这些合成人类渴望成为真正人类的理想。ゾハルの发现, 导致了双方势力的争夺, 无论他们最终将神力运用到了哪里, 借由这种“磁气异常物质”所诞生的机械神(デウス)在星间统合兵器的人类赋格之下, 一直运行着独立的意志, 为了自己的生命走向甚至间接推动了人类的进化。

听起来, 这有点像斯皮尔博格的《A.I》了, 但实质上高桥深究的主题却要更深一层。

在《Xenosaga》里, 原本作为为デウス复活而诞生的生体素子艾雷海姆(艾莉)从一开始就出现在了シオンの梦境中, 而游戏进程中联邦接触小委员会的会议上, 又提起过了“ORIGINAL ゾハル”的存在, 那就说明, 经过更改的设定, 艾莉可能已经不是Eldridgeデウス暴走事件之后才产生的, 而是原来就以人体或事像的方式存在。对于艾雷海姆来说, 她实质上也是一种“A.I”, 担负着和分化后的米安融合, 或者作为太母在历史深处不停优化アニムスの责任, 直到“最终米安”人格苏醒, デウス完全复活的那一天, 才能卸下万年的重担, 然而每一代的艾莉, 却因两种相对的神意而始终与接触者相遇, 并且为之牺牲, 可以说艰难地完成了自己的意志。进化在不断进行, 造成了一代又一代的灾祸, 同时伴随着进化的思考和挣扎也几乎表现为《Xenosaga》整个系列的全部内容。

也许对于一款游戏来说, 过高的哲学命题或内涵本身就是一种致命伤, 体现在《Xenosaga》之中, 就是通篇累牍的宗教哲学神话甚至生物医学名词。高桥的这部作品是集大成式的游戏巨制, 玩过的朋友会发现大量优秀RPG系统的痕迹, 然而经过调整, 使之变得更为复杂深邃; 游戏进行的方式也结合了AVG的要素, 至于那两个迷你游戏(电脑战机式的机器人对战和万智牌式的卡片对战游戏), 相信单独制作发行都有可能超过大部分的同类游戏。但是问题在于, 如何让从来不关心“《XENO》系列”的玩家能够很清楚地就看出这些优越性来呢?

因此《Xenosaga》本身也成为了一种A.I, 它的性质是游戏, 负载不起太多的深刻内容, 然而它自己, 却借助着超越平凡的意志(也是高桥创造经典的意志)幻想着达到内外一致的永恒辉煌(如果3部都能受到欢迎, 无疑将使“《XENO》系列”成为永恒的经典)。

可能性, 有多少呢?



自然

最近休息日得闲去野生动物园游览,发现以前公式化的铁笼饲养根本不适合动物的天性。一边是在草场中自由自在奔跑着的鸵鸟,而另一边则是圈养在铁笼中显得无精打采的老虎。相比之下本来威猛异常的食肉猛兽却不如那些食草动物更有生气,这其中产生差别的主要原因想来就是“自然”的缘故吧。也许人在这这一点上同动物没有什么本质的差别,太多的束缚往往会麻痹自己的神经,还是让我们轻装前进,享受生活的乐趣……

回家过年,经过短短10多天的休息调整,自我感觉现在充满了活力。这不,连SOUL都宣布本期“友情赞助”游戏动漫园有价值资料N条,并计划近期推出新的精彩内容。既然都这么有干劲,那么不妨让我们一起回到欣赏动漫魅力时在最原始状态下的自然感受吧。



《GTO》最终回教育结果! 奇迹,鬼冢英吉死而复生!

Comic

漫动作



连载已久的人气漫画《GTO》最近终于宣告完结!故事讲述鬼冢因为头部经过多次撞击之后,竟然长出了致命的瘤,只要他头部再受到撞击的话,便会死亡!!但他本人却不知道为何而拒绝动手术,而这件事却不幸被“天使”得知!得悉此事的涉谷为了要彻底消灭鬼冢,于是召集了一班暴走族袭击鬼冢,即使鬼冢天生神力,但后脑却不断遭到打击的他终于不支倒地!在一轮的抢救之后,鬼冢的心跳终告停止!冬月梓和一众学生听到鬼冢死亡的消息之后简直不感相信,更一起冲进病房要见鬼冢,但是鬼冢的“尸体”竟然不见了!另一方面,整个事件的罪魁祸首大门校长身陷火场之中,此时鬼冢竟然驾驶摩托车赶到把她救出,上演了一幕英雄救美的活剧!经过此事之后,鬼冢竟然奇迹般地康复了,而其他人都被鬼冢的行动所感染,开始从自身改变做起。不过最后又有新转校生出现,难道新的事件即将逼近?但不管怎样,对于这个世界上最伟大的教师——鬼冢英吉,就没有什么解决不了的问题!



在梦中光仔终于和佐为见面了。

虽然伴随着最近《周刊少年JUMP》上的连载名作《棋魂》第一部的“第148局怀念的笑脸”完结,标志着第一部“佐为篇”结束。但是作者小田健决定在此之后会推出有关《棋魂》外传性质的作品,让FANS更加清晰地了解每一位登场角色的背景故事和发展趋向。目前首当其冲的就是以塔矢亮为主角的外传作品,预测第二回是加贺铁男,其他的则包括三谷佑辉、奈濑明日美以及藤原佐为。而《棋魂》第二部便会从第149局开始,预计今年春季开始继续连载。

佐为将扇子交给光仔。

《棋魂》第一部完结! “塔矢亮篇”瞬即登场!



塔矢亮在和光仔对奕中,发现光仔就是传说中的SAI。



2002年春——东映动画展取得空前成功! 两部超人气动画名作即将同广大FANS见面!

每个季度都会推出动画节的东映动画制作有限公司,在2002年春季的展示会上,便公布了两个剧场版作品《ONE PIECE》和《DIGIMON》!这两部剧场版动画将会在2002年3月2日开始在日本全国东映院线播放!这一次就简单介绍一下它们的内容吧。

ONE PIECE

这一次《ONE PIECE》剧场版的主题将会是“珍兽岛索柏王国”,顾名思义,动画的主角正是超人氣的蓝鼻子驯鹿——索柏。故事讲述索柏一个人去珍兽岛,但不知道为什么当地的珍兽们称呼索柏为动物之王?而这背后居然隐藏着空前绝后的大危机,究竟路飞他们能够化解这场危机吗?这部精彩的剧场版一定会给你满意的答案。

DIGIMON TAMERS

作为“《数码怪兽》系列”第三辑的《DIGIMON TAMERS》,副标题名为“暴走DIGIMON特急”。本作的最大敌人就是蒸气火车头般的数码精灵——ROKOMON!它突然出现在现实世界的山手线(日本一条著名的铁路线),并且使得交通陷入大混乱……松田启人、牧野留姬以及李健良等人最重要的任务当然就是赶走它!另外该剧场版中还有FANS超期待的数码怪兽的究极进化呢!



《洛克人EXE》动画化

CAPCOM旗下最知名的游戏人物是谁?不用任何思考,答案就是“洛克人”。自从1987年洛克人登场以来,历经15年,CAPCOM仍不断精心打造“洛克人”,让洛克人家族不断拓展。除了刚发售不久的白金级作品《洛克人EXE2》以外,2002年还将在GBA上发售《洛克人ZERO》。

现在洛克人终于被制作成动画剧集了,动画将从3月4日开始播放,播放的时间就是日本动画片的黄金播出时间——傍晚6:30~7:00,每周一播放一集,由东京电视台(テレビ东京)播出。

动画版洛克人的选材是在GBA上大受欢迎的“《洛克人EXE》系列”,名称就是《洛克人EXE》。动画的故事背景与游戏本身结合得非常紧,故事仍以一个网络时代为舞台,时间是200X年。人们都携带着被称之为PET的电脑情报终端,PET中都带有一个拟人化的程序,这个程序就是NAVI,他们会和人一样与主人交流。在一个这样的世界中,存在着一个名为“WWW”的谜之组织,他们专门从事利用电脑病毒来危害人们的勾当。为了反击这些病毒,人们必须给NAVI程序加装各种芯片来让NAVI具有更强的战斗能力。



▲参与《洛克人EXE》的各方面工作人员。

我们的主人公光热斗是一个居住在秋原町的小学5年级学生,热斗从爸爸那里得到了他亲自设计NAVI——ROCKMAN(洛克人)。动画的故事就是围绕着热斗和洛克人如何对付犯罪组织“WWW”而展开的。

动画版制作人对《洛克人EXE》动画非常有信心。他说道:“游戏15年前就登场了,迄今为止已经培养了无数的FANS,我们宣称我们的动画不会让所有洛克人的FANS失望,同时动画版还能吸引更多的人成为洛克人FANS。”



Game

游牧民



《ONE PIECE》游戏化势不可挡!

激斗! 路飞海盗团VS.巴洛克工作社

根据2001年度日本的游戏软件销售榜中,《ONE PIECE GRAND BATTLE!》这款PS游戏能够跻身于TOP 50之内的事实,便证明了这款游戏设计上的成功与那些狂热的漫画迷的鼎力支持。BANDAI在今年初便决定于3月20日推出该游戏的续作《ONE PIECE GRAND BATTLE! 2》,新作除了保留前作中的主要角色之外,还加入了原作漫画中的新登场人物,可谓阵容鼎盛!

《ONE PIECE GRAND BATTLE! 2》另一个引人注目的地方就是场地数量上的增加。这些重新设计的新场地,全部都能在原作漫画中找到,此外场地内地形和物品道具都经过精心的设计,只要好好利用这些场地的特性,便能够充分体会到该游戏的乐趣,取得最后的胜利!

最后值得一提的是游戏画面将大幅度强化!角色的多边形数量明显增加,使用必杀技时的特写画面也被重新制作。再加上一个全新的OPENING和大量的EVENT事件(动画),以及充满激情的配音,令游戏内容丰富充实了许多,原作漫画的FANS请千万不要错过这款热闹刺激的游戏!



心地善良、不喜欢暴力的索柏,原本是一只可爱的驯鹿,被称为“蓝鼻子驯鹿”的它在吃了恶魔果实后便得到了“七段变身”的能力。它继承希鲁鲁医生的遗志而立志成为一名出色的医师,现在在路飞海盗团中担任理疗工作。

传世经典漫画《龙珠》再度复活!

历代龙珠日版游戏一览

主机	推出	标题	类型
FC	1986年11月	龙珠 神龙之谜	动作
FC	1988年8月	龙珠2 大魔王复活	卡片RPG
FC	1988年12月	FAMICOM JUMP 英雄烈传	RPG
FC	1989年10月	龙珠3 悟空传	卡片RPG
FC	1990年10月	龙珠Z 强袭! 赛亚人	卡片RPG
FC	1991年8月	龙珠Z2 激神弗利萨!	卡片RPG
FC	1992年8月	龙珠Z3 烈战人造人	卡片RPG
FC	1992年12月	龙珠Z 激斗天下一武道会	条码卡片对战
FC	1993年8月	龙珠Z 外传 赛亚人灭绝计划	卡片RPG
SFC	1992年1月	龙珠Z 超赛亚人传说	卡片RPG
SFC	1993年3月	龙珠Z 超武斗传	对战格斗

SFC	1993年12月	龙珠Z 超武斗传2	对战格斗
MD	1994年4月	龙珠Z 武勇烈传	对战格斗
SFC	1994年9月	龙珠Z 超武斗传3	对战格斗
PLAYDIA	1994年9月	龙珠Z 真赛亚人灭绝计划:地球篇	动画
PCE	1994年11月	龙珠Z 伟大的孙悟空传说	动画
GB	1994年11月	龙珠Z 悟空飞翔传	冒险格斗
PLAYDIA	1994年12月	龙珠Z 真赛亚人灭绝计划:宇宙篇	动画
SFC	1995年3月	龙珠Z 超悟空传:突击篇	冒险
PS	1995年7月	龙珠Z ULTIMA BATTLE 22	对战格斗
GB	1995年8月	龙珠Z 悟空激斗传	冒险格斗
SFC	1995年9月	龙珠Z 超悟空传:觉醒篇	冒险
SS	1995年11月	龙珠Z 真武斗传	对战格斗
SFC	1996年3月	龙珠Z Hyper Dimension	对战格斗
SS、PS	1996年5月	龙珠Z 伟大的龙珠传说	多人对战格斗
PS	1997年8月	龙珠GT FINAL BOUT	3D 对战格斗

GBA的《龙珠》新作二连法！！

引爆日式漫画风靡全国的“罪魁祸首”之一——《龙珠》终于再度游戏化了！在国内，《龙珠》这部作品虽然还没有达到妇孺皆知的地步，但孙悟空的那个经典漫画形象相信早已被国内某些“精明”的生产商“友情克隆”了N多次！自从漫画连载完结之后，日本方面的“龙珠热潮”也逐年降温……但现在有一个好消息宣布，那就是这两年在美国大热的《龙珠》引起了著名软件制作公司INFOGRAMES的注意，在买下相关的版权之后，该公司决定将《龙珠Z》动画再度游戏化，相信会圆了不少国内当年处于“赤贫状态”的漫画迷多年来的心愿！

《龙珠Z：悟空的遗产》

忠实原著剧情

INFOGRAMES这一次一口气公布了两款《龙珠》相关作品，并且都是对应GBA主机的。其中一款名为《龙珠Z：悟空传说》(《Dragon Ball Z: The Legacy of Goku》)，游戏以A·RPG的方式进行，目前预定5月份同广大玩家见面。故事

剧情部分主要根据TV版的《龙珠Z》改编而成，讲述悟空和他的同伴一起为了收集龙珠而展开冒险，在旅途中他们遇到各种各样的敌人，需要玩家运用智慧把他们逐一解决。

游戏的战斗系统

《龙珠Z：悟空传说》的战斗系统是利用即时(REAL-TIME)的方式来进行的，玩家可以操作悟空使用各种招式向对手发动攻击，当然著名的“龟波气功”也必定会出现。除此之外，在攻击敌人的同时还能够取得经验值，随着经验值的增加，体力值和储气值也会随即提升，这样便可以应付一些更厉害的敌人了。



一战斗以即时进行的方式来表现，更加紧张刺激。
一漫画原作中的登场角色都能够游戏中找到他们的身影。

《龙珠Z：收集卡片大作战》

由于现在的卡片游戏非常流行，并受到许多玩家的欢迎，所以本次介绍的另外一款《龙珠》相关游戏便是以卡片游戏为基本类型的。事实上游戏的玩法和目前一般的卡片游戏非常相似，在开始的时候玩家需要先选择一位角色，接着便是使用不同卡片中的攻击方式、防御能力和战术在比赛中胜出。只要玩家可以在比赛中获得胜利，便可以从对手的卡片中任意选取一张，直到对手失去所有的卡片为止。在各种不同类型的比赛中，玩家的最终目标就是要取得7张“DRAGON BALL CARDS”。



概述《龙珠》日版游戏的历史



BANDAI自从1986年推出首款《龙珠》游戏以来，差不多每年均推出其相关游戏，游戏类型种类丰富，使FANS印象深刻。第一款相关游戏是《神龙之谜》，属于横向动作游戏，特点是首脑对战改为格斗方式进行，剧情也完全参照原著(例如与兔子兵团首领对战，悟空一定要使用如意棒)，而游戏后半段则是原创版图。其后BANDAI曾推出一系列卡片RPG类游戏，以卡片进行对战受到玩家欢迎，其中销量最佳的便是SFC的《超赛亚人传说》，制作小组活用SFC的放大缩小机能使登场角色充满魄力，再加上剧情部分正发展到悟空对弗利萨的最终决战，这些都是玩家至今仍津津乐道的地方。

此后不少玩家都期待最新的“《龙珠》系列”卡片RPG类游戏推出，却没有想到BANDAI却推出了格斗类游戏，可能是受到当年《街霸II》风靡世界的影响吧，好在效果还算理想，其中SFC《超武斗传》的最大特色是游戏以分割画面进行，灵活再现版图的广阔范围，制作小组在一年之内先后推出两作，足见其受欢迎程度。其后也许正是因为《DBZ.H.D》内置了特殊IC，使部分国内用磁碟机玩D版游戏的玩家无法享受到该游戏的乐趣，而该游戏也曾经被炒到1000元人民币以上。

其他主机方面，BANDAI自行推出的主机PLAYDIA普遍以名作动画改编的游戏作为卖点，《龙珠》当然就是其中的主力作品了，玩家选择冒险指令可观看动画剧情，本来算是新意十足，可惜PLAYDIA游戏种类少得可怜，在欠缺别的游戏厂商推出游戏的情况下，使该主机迅速被淘汰出局。另一方面，BANDAI曾为FC推出BARCODE游戏《龙珠Z 激斗天下一武道会》，玩家要购买特定龙珠卡和DATACH条码阅读器，玩家利用DATACH可擦条码便能输入DB战士资料，就算用一般商品条码也可以，可惜这一整套设备并不便宜，所以未能掀起什么热潮。

再说到PS，《龙珠Z 伟大的龙珠传说》可以算是收录了整套《DBZ》的剧情，从悟饭出场到原祖魔人布欧的出现，玩家根据原著故事选择角色或行动(如利用元气弹杀死布欧)可获得一定的分数，获得高分在爆机后可以看到插画。《FINAL BOUT》是一款3D格斗游戏，也是以电视动画《DB GT》为蓝本设计的，玩家可以首次使用隐藏人物超级赛亚人4形态的悟空，对战化身成为大猩猩的SUPER BOY，如果是看过该动画的玩家也一定会格外投入，这也是BANDAI最后推出的一款“《龙珠》系列”游戏。



一回到龟仙人的家，资深的“漫画迷”会不会感动地落泪呢？



GAME 3

游戏立方

VOL.011

栏目主持：多边形



名越武艺帖

原作：SEGA amusement vision 社长 名越稔洋
编译：吉川明静

帖三 比企画更重要的是……

时至今日，连载已经是第三回了，在上两讲中我分别说了成为游戏的条件以及创新与有趣的关系，今天我打算以“企画”为主题跟大家随便聊聊。

在游戏开发的过程中，无论过去还是现在，恐怕人气最高的职位就是“企画”一职了。但不可思议的是，各大游戏厂家一直以来对于“企画”有着各种各样不尽相同的解释。比如有人把企画称之为“灵魂部分”，但又有人将企画称之为“director”，更有人将企画称之为“什么都要干”。众所周知每个游戏都是从“企画”走出的第一步，而这些不同的理解分歧究竟是怎样产生的呢？有人以为这是因为各个企画者的能力不同所致，但我却以为这多半是出于各人对于“企画”考虑深度不同的结果。

在各位的印象中，“企画”究竟每天要做哪些工作呢？可能在大家脑海中浮起的，是如同辛勤绘制设计图的设计者那样，埋头撰写企画书的企画者形象吧。或是更接近“提出好点子的人”或是“看着很像director的人”的感觉？

至于那些把“企画”称之为“什么都要干”（也就是打杂）的人，恐怕是那些有过与不合的企画者共事体验的业内人士吧，当然也不排除那些抱着一大堆项目中难以解决而大哭的企画者本人内心叫苦的可能。

那在实际决定做一个游戏的时候，是从哪一步开始呢？确实应该是首先从企画迈出第一步吧？没错，在现实中大部分的游戏厂商是从这里开始了他们整个项目的运转，我们可以把这个起始的源头称为“主意（idea）”。

对我来说，“主意”指的是以下一些事物：

- (1) 设计和一系列组合的方法。
企画，计划，构想。
- (2) 游戏理论方面的合理想法。
思考，方案，思索。

- (3) 发挥自由性的思维。
构想，畅想，思想。
- (4) 突如其来的灵感。
预感，灵机，创意。
- (5) 关系到实际操作层面的问题。
考虑，顾虑。

在此，我觉得应该将“企画”归入到“主意”的第一点中去，也就是说，“主意”是凌驾于“企画”之上的，所谓“企画”，就是要将“主意”具体化，非常接近于“设计”的工作，用建筑房屋来举例子的话，就好比是设计建筑图纸的感觉。

因此可以说如果没有“主意”的话，也就没有“企画”发挥的空间了。借用之前某人所说的话，我将“主意”才看成是游戏的“灵魂部分”。

但是否应该将“提出主意”的重任责无旁贷地全部归结到“企画者”身上去呢？我想并不是这样简单。别说“提出主意”本身了，就连在规定的期限内想出结果都是一项非常困难的事情。例如原本对于某个项目我根据自己的经验判断，估计大概需要多少天可以给出设计方案，然而却被社长告知“最晚到明天必须想出好的主意！”，一下子就叫人要傻眼。当然身为专业人士必须努力在规定期限内寻出最优秀的方案，但光是想想这种状况就教人够头疼的了。

这种从无到有的诞生不但是孤独的，也是相当艰辛的。如果把某人称呼为“企画者”就可以让他的主意滚滚而来的话，那恐怕明天我就会让全公司的员工都去更换名片上印着的职务了。因此对我来说，“出主意”是一个工作上自始至终需要保持的大主题。

如今我是这样想的：“一切的一切都要从‘主意’开始，而追求‘主意’的权利掌握在每个人的手中。只不过对于提出的主意，提案者本人必须负全部责任。”我觉得这应该成为一个组织的理想。当然，到制品最终决定的总结阶段时，还是需要富有经验的业者来对这些主意进行必要的风险度和有效性的评估，从而进行必然的取舍选择。可以说，这些工作尽管是循序渐进而微不足道的，但却是我们每天的功课。

只有从这个过程中锻炼出坚强意志的人，才能够在前述5条体验的基础上进行解释和反复的实行，最后得成正果，成为能够从容归纳总结众多主意的“director”。

当然也有人说：“哪有这样完美的人！”确实如此，就连我自己恐怕都不能时常把握上述5条提议的平衡。曾有一段时间我对此相当烦恼，但现在已经好得

多了，因为整个工作的进程并不是要求一个人独自完成5条的平衡，只要自己能够谦虚地承认不足，请其他擅长相关部分的人来补充就可以了，这就是所谓的以彼之长，补己之短。

只有这样做才能够合理地分配时间在自己的擅长部分，并为其他成员创造提出建议的机会。虽然相对也会产生一定的风险令人不安，但这样做会令每个成员都能够深切地感受到对于自己主意的责任感，整体的士气才会有所上升。正由于从这样的思考出发，像我这样的人就会格外重视运用人才，使得各种建议能够得到最好的发挥。

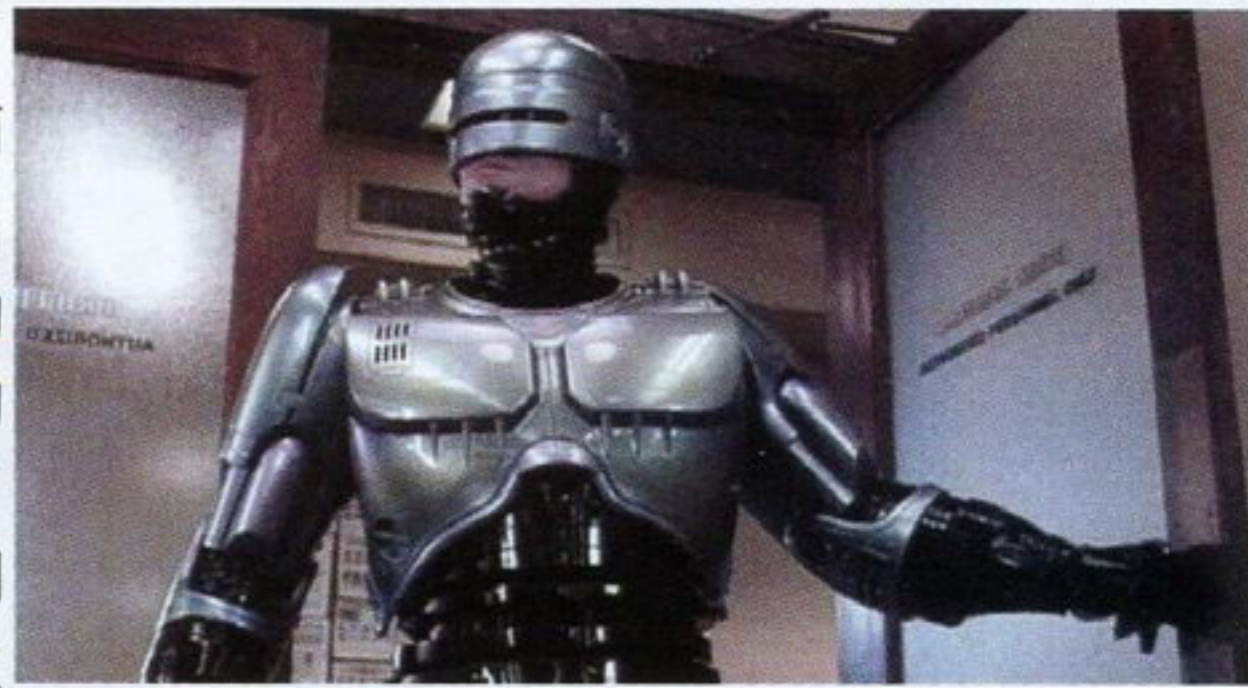
也就是说真正重要的不是企画本身，而是适时引导出各种主意，确保一支士气高昂团队的“组织架构”。以上便是我的肺腑之言。



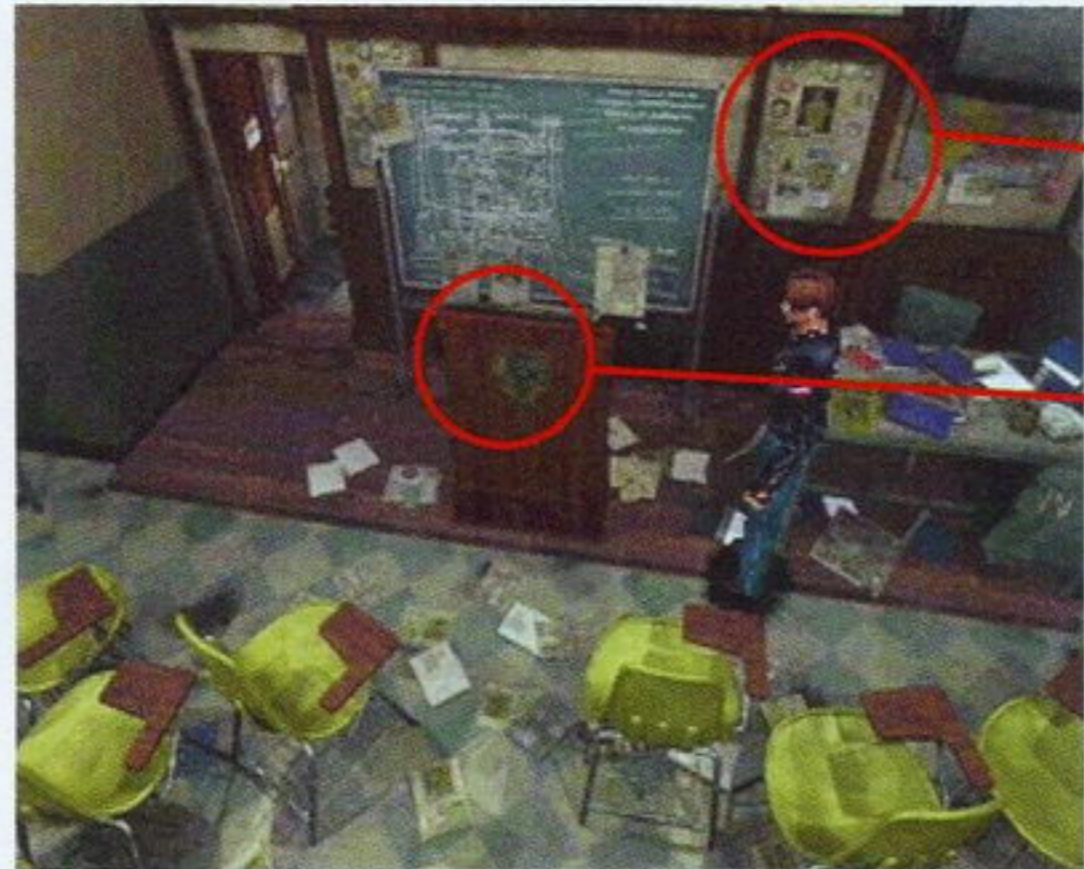
下次将跟各位谈谈有关“今后的游戏”的一些闲话。

BIOHAZARD VS. ROBOCOP

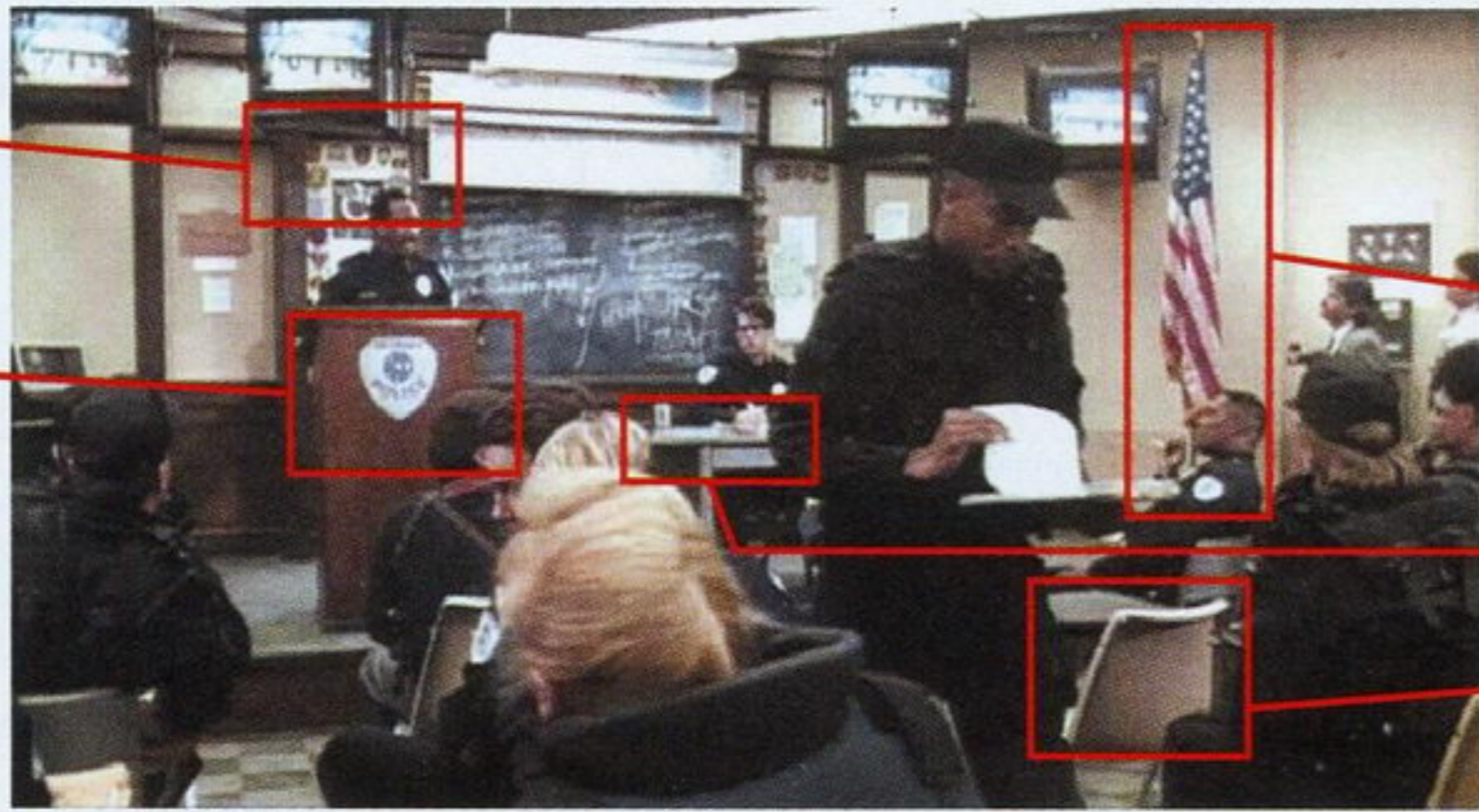
不知道各位是否和我多边形有过同样的感觉，第一次玩《生化危机2》，当我来到浣熊市警察局时有一种似曾相识的感觉。虽然国内绝大多数玩家根本无缘见到美国警察局真正的样子（包括我^_^），但是我伴随着里昂和克莱尔来到警察局时却没有那种陌生的感觉。可能是美国电影看得太多的缘故吧，在我的印象中美国的警察局就是这个样子，想来CAPCOM在制作“《生化》系列”的场景时一定参考了大量的实地景物和相关资料，所以制作出来的场景才能这样栩栩如生。春节假期，在一个很偶然的机会我又看了一遍《机械战警3》（港译：《铁甲威龙3》），当看到墨菲走进底特律警察局会议室的一幕时让我立刻想到了《生化危机2》，“这个场景真的好熟悉啊！”。假期结束回到编辑部，我特意买来《机械战警3》和《生化危机2》，仔细比较了两个警察局的会议室，它们真的有好多的共同点哦。



《铁甲威龙3》推出的时间是在1993年，而《生化危机2》的推出时间则是在5年后的1998年1月29日，难道浣熊市警察局的会议室是从《铁甲威龙3》获得了灵感吗？本人无意指责《生化危机2》有抄袭的嫌疑，仅仅是给各位玩家提供一个消遣品味的话题。现在游戏的影响力越来越广，我们经常能在电视以及其他杂志上看到很多与游戏相关的东西，大多都被改得面目全非了，如果大家留意前一段时间在内地热播的一部电视剧《XX深XX瞳》，你就会经常听到《寄生前夜》的旋律，但当时除了惊奇之外只有一笑了之。



看来两所警察局都获得过不少荣誉，墙上的奖状就可以证明这一点。



会议室里的椅子想必是出自同一家工厂，放在一边的美国国旗应该很长时间没擦了。



讲台边同样放着一张桌子。



警察和我们一样都喜欢喝可乐。（在《生化危机2》的振荡版中已经将可乐罐涂成了黑色，应该不是我的PS有问题吧！）



地板的图案甚至颜色都是一样的，这就有点……



上期游戏立方推出的游戏与现实美女的专页大家喜欢吗？

这次再带大家一个游戏美女——**酒井彩名**

酒井彩名与游戏的联系来自于VICTOR INTERACTIVE将

于2002年5月发售的PS2游戏《月之光 杀人的沉寂之钟》。游戏是一款音响小说，由日本知名的推理小说家赤川次郎提供的原作制作而成，这是VICTOR INTERACTIVE公司第三次将赤川次郎小说游戏化。游戏延续传统的音响小说系统，将玩家带到一个神秘的女子学院，这里有一座没有钟的钟楼……

游戏的制作时间长达4年，同时为了增加话题性制作方请来了娱乐界美女酒井彩名来负责弹奏游戏的主题音乐《月之光》。在被问及为什么要采用酒井彩名时，制作人金泽先生说这是因为游戏的故事发生在一所女子学院中，所以就应该找一位给人以女子高中生感觉的艺人。

酒井彩名不但会弹钢琴，还会拉小提琴。“虽然从3岁时起就开始弹钢琴了，但自己已经有5年时间没有弹了，所以在录完音之后就很后悔自己平时没有坚持练习，很想再来一次呢。”酒井在会场和大家实话实说，而且还现场为大家弹奏《月之光》。

酒井彩名出生于1985年，千叶县人，为日本演艺圈活跃的女艺人，范围包括电视节目、电视广告、CD、节目主持人等等，目前演艺事业正如日中天。2000年还曾与SHE《酷妹辣妹》的角色之一井上尧罗一起拍摄过电视广告。



僕はバスの運転手に聞いた、教師転落事故の話思い出した。本当に…あの路から落ちて、教師が亡くなったのだろうか？



▲赤川次郎与演奏游戏开场音乐的酒井彩



▲“刚经过了强化练习，虽然弹起来并不紧张，





GBA PLUS! ?

一则来自日本的消息说任天堂预计今年第二季度推出GBA的增强机型——GBA PLUS。这个机型仍是GAMEBOY ADVANCE的构造，完全兼容GBA卡带，但会增加某些额外性能。现在已经知道的有：高亮度的液晶显示屏、背光灯以及时钟和记忆管理功能。任天堂计划中的GBA PLUS将兼容SUPER GAMEBOY模式。众所周知，SUPER GAMEBOY是任天堂当初为SFC主机设计的一款外设，利用它，玩家可以GB卡带插到SGB上，再经SFC在电视上玩GB游戏。在90年代中期，这种装置曾风靡一时。很多的黑白GB游戏经由电视输出，可以变为彩色，虽然只有12色，但画面依然动人。后来任天堂推出的GBC和GBA，虽然也可以兼容黑白GB卡带，但游戏显示只能为4色，并不能显示出SGB模式的12色。而现在GBA PLUS兼容SGB的12色显示模式，无疑为手中有大量GB黑白卡的用户带来了一个天大的喜讯。

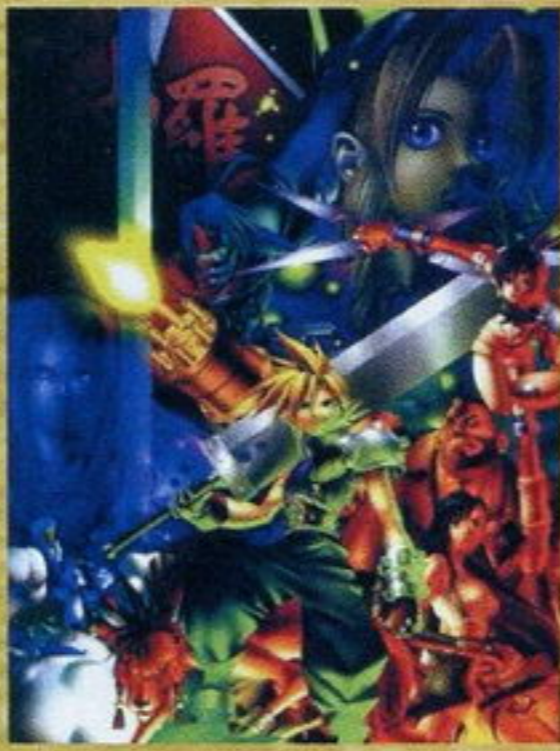
心跳指数

短评：对GBA抱怨最多的就是其显示亮度总是不够，不少玩家写信来询问有关的解决方法。关于增亮GBA的传言也有好多种，而以上这一则传闻算是最新的版本了。多边形当然希望大家能够舒舒服服地玩到自己喜爱的游戏，但是对于推出增强型GBA一事，任天堂官方依然对外界守口如瓶，没有任何表示，看来大家还要耐心地等待一段时间，一有消息一定第一时间通报各位，放心、放心！

FINAL FANTASY REMAKE 紧密开发中! ?

美国权威官方游戏杂志《PLAYSTATION MAGAZINE》刊登了一则消息：SQUARE现在正在紧密开发《FF VII》、《FF VIII》、《FF IX》3部大作的REMAKE版本。所谓REMAKE就是将原来的游戏重新开发，利用现在的技术进行全方位素质和内容的提高后推出一个全新的版本。可惜“吝啬”的《PLAYSTATION MAGAZINE》并没有提到游戏何时推出或者展出，甚至连图片都没有公布。

多边形：我不能再等了！



心跳指数

短评：关于“《FF》系列”旧作将会登陆PS2的消息已经很多了，虽然现在还没有任何确定的消息，但是实现的可能性越来越高了，据本人估计3个月内一定有惊爆新闻，走着瞧！

PS2 还会继续降价! ?

XBOX终于登陆日本，由于内置硬盘和MODEM，折算起来PS2如要达到相同配置其价格已经超出了XBOX一截，这对很多玩家来说是一个不小的心理负担。而任天堂的NGC以25000日元的低价推向市场后也给SONY施加了不小的压力，面对这种“内忧外患”的事态，SCE正在研究下一步的对策，商讨进一步降价的可能。据传闻SCE接下来还会推出SCPH-50000型廉价版以及SCPH-55000型配备硬盘的豪华版这两个版本的主机，希望借此进一步扩大自身的市场。

心跳指数

短评：用降价来压制对手的市场生存空间是商家惯用的手段，SCE也异常精于此道。去年11月29日PS2刚刚下调了售价，收到了圆满的效果。根据国内的市场情况而言，一台2000元左右的主机售价还是高了点，如果主机能够下调到1200元以下才能被更多的中国玩家所接受。什么时候PS2才会再次降价呢？现在还是个未知数。

《VR战士4.1》今年夏天登场! ?

一年一度的AOU SHOW终于结束了，SEGA在会展结束后的对记者谈及了有关《VR战士》最新作的情况。据称该系列最新作品《VR战士4.1》将会在夏季正式登陆街机市场，除了追加新的招式和对角色的平衡度进行调整

之外，还会增加一名新人投入战斗。虽然SEGA并没有公布新人的情况，不过在日本玩家中希望前作鹰岚复出的呼声很高。另一方面，《VF4.1》的开发基板已经不再是NAOMI2，很有可能换成传闻中的XBOX互换基板。最近从XBOX的官方网络杂志(英国版)声称SEGA将会把《VF4.1》移植到XBOX上，因为只有XBOX才能完全满足SEGA的要求，这也是SEGA又一次向外界证明自身移植功力的大好机会。



心跳指数

短评：这则消息的可信度有70%以上，所以各位VF的fans们可以尽情地做梦期待XBOX版《VF4.1》的到来了。如果你对PS2版的《VF4》比较满意的话，那从现在开始就可以考虑购入XBOX吧！多边形倒是对于XBOX的手柄有点担心，相信到时候一定会推出对应的专用格斗摇杆，各位又要破费了。

SQUARE 推出街机网络RPG! ?

从日本传来一则惊人消息，SQUARE将会和SEGA合作共同发展街机ONLINE RPG市场，而首款大作正是《FINAL FANTASY XI》。这个版本的《FF XI》和PS2版的内容完全相同，可以和PS2共用服务器。玩家手中只要有一块PS2记录卡，无论是在家中还是在街机厅都可以玩到《FF XI》，完毕后只要保存记录下次还可以接着游戏，非常方便。

心跳指数

短评：如果看过SQUARE PlayOnline最初预告片的朋友就会明白SQUARE的新的运作理念到底是什么了。在那段预告片中，SQUARE就向外界传达了将ONLINE RPG街机商业化的想法，就如同现在人们到网吧去游戏一样。虽然ONLINE GAME街机化还存在着很多需要解决的技术问题，而且又有营业时间限制，但我想在不久的将来一定会实现的。

流金岁月

©1990. SUNSOFT
©TOKAI ENGINEERING 1990.

[raf]
ラフ

最近惊悉老牌软件厂商SUNSOFT要推出其经典游戏的PS复刻版，其中赫然就有往日非常熟悉的《星际魂斗罗》，一时之间感触良多。我在FC上玩过很多游戏，有很多早已消失在记忆中了，但这个游戏恐怕是永远都不能忘记，因为它的名字太特别了。游戏玩过千千万，标题见过万万千，但以英语音标为标题的游戏，至今我只见过两个。其中一个是一个SCEI出品的掷骰子游戏，另一个就是这款《星际魂斗罗》了。其实《星际魂斗罗》这个译名并不是正确译名，人人都知道《魂斗罗》

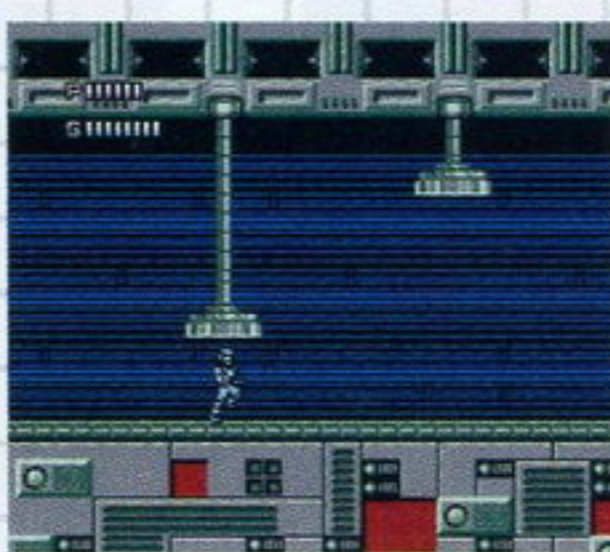
这就是游戏的标题画面。

是KONAMI的游戏，但我查遍了资料也不能确定它的正式译名，只好以讹传讹地叫它《星际魂斗罗》了。个人感觉应该是“RUFF WORLD”，不过我曾经看到过某些卡面上写着“IRALF WORLD”，也不知是否正确。当时凡是译名能和“魂斗罗”沾边的游戏都相当不错，如《空中魂斗罗》、《水上魂斗罗》，这个游戏的素质可想而知。

游戏的主人公是一名小男孩，他的父亲是一名核武器专家，死于一次事故。他调查了父亲的遗物后发现父亲的死有疑问，于是便拿起武器要讨回公道。游戏一开始只有两种武器：步枪和霰弹枪，在游戏中还可以获得导弹发射器、冲锋枪、激光枪等武器，每一关可以获得一种，一共6种。不过武器有弹药限制，而且非常苛刻，再加上补给困难，使得玩家只能在BOSS战时使用，剥夺了一些杀戮的快感，也使得游戏的难度大大增加。特别是第5关，没有一个敌人，全是各式各样的机关、悬崖。记得当时打穿这个游戏时真的是很得意，至今想起来心中的那股得意之情仍是按捺不住。而给人印象最深的还是游戏的音乐，绝对是FC上的顶尖之作，即使今天听起来也非常不错。特别是第一关的音乐，颇有些慷慨激昂的感觉，只需要听一遍就可以记住，以当时的水平来看确实相当不错了。

SUNSOFT在八十年代末、九十年代初推出过好几个非常经典的ACT，如1989年推出的根据同名电影改编的FC游戏《蝙蝠侠》，这个游戏是迄今为止所有由电影改编的游戏中最好的一部，游戏性绝对一流。其续作《蝙蝠侠2》于1992年推出，其画面、音乐已达MD水平，令人惊叹。但此时的业界正是以SQUARE、ENIX为代表的RPG厂商为主流的时期，传统的游戏大户STG、ACT已日渐衰退。但国内此时却正值FC的黄金时期，RPG、SLG这些国人俗称为“文字类”的游戏尚未流行，所以这些游戏在国内却赢来了一片叫好声，可惜这对SUNSOFT毫无益处。

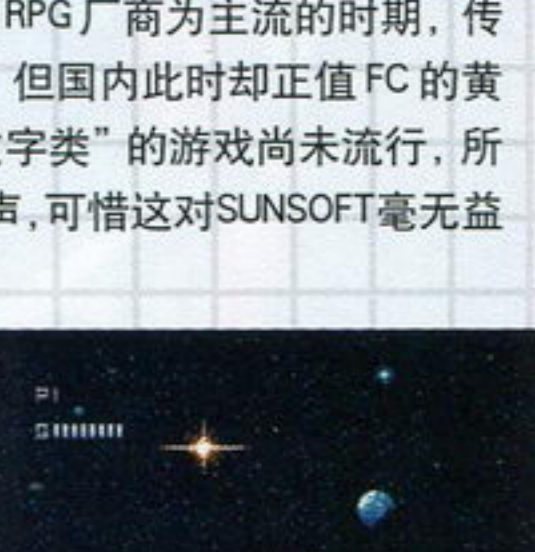
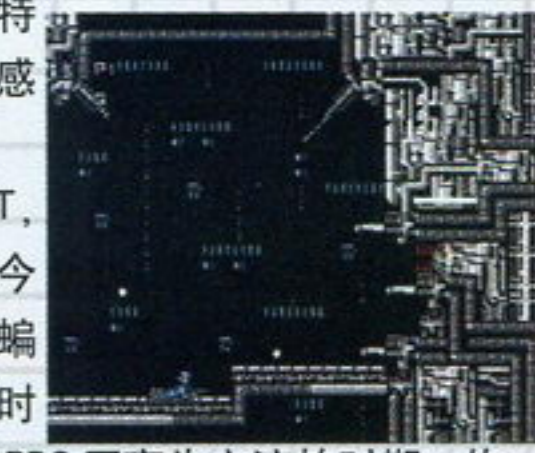
如今的游戏已不比当年了，SNK倒了，HUDSON沦为KONAMI下属……久闻SUNSOFT的消息，心中早已认定它已经消失了。突然听到这样一个消息，确实令人振奋。其实个人感觉这种游戏还是应该做在GBA上比较好一些，不过不管别人如何，我一定要玩一玩这个游戏的。



最后一关的“制饼机”阵。



久违了的第一关。



HAL的一天

HAL 研究所 (HAL Laboratory) 大家可能还有些陌生,但是任天堂的FANS却一定会时常见到这个名字。HAL 其实就是任天堂旗下的子公司之一,但以独立公司进行运作。HAL 研究所的最新作品就是风光一时无二、让NGC的销量在游戏发售时突飞猛进的《任天堂全明星大乱斗DX》。

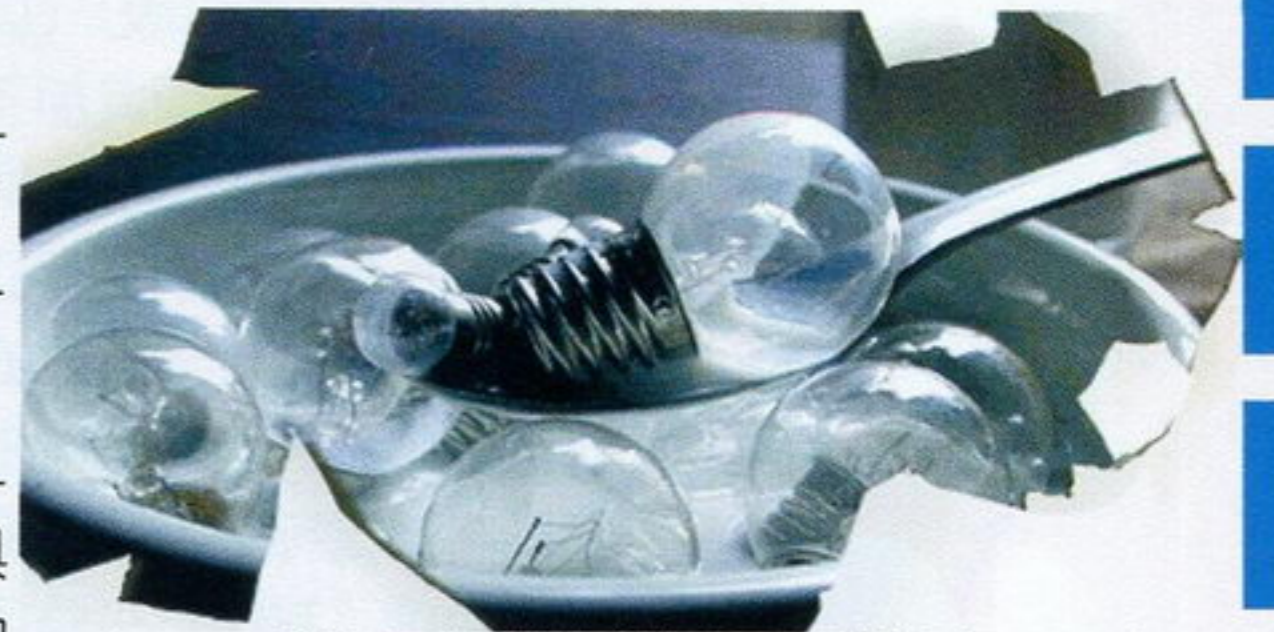


▲连公司的标志都换成了这个了——一只正在孵蛋的狗。奇怪的组合吗?对,HAL研究所就是要打破常规,创造前所未有的娱乐。

HAL 研究所并不是一家新公司,反而可以算是游戏界的老前辈,因为HAL研究所成立于1980年2月21日。公司共有83名职员,平均年龄为31岁。2001年的销售额为18亿900万日元,但利润高达7亿8400万日元。公司的董事之一就是岩田聪,此人大家就熟悉了吧?

HAL 研究所也开发过众多知名的游戏,其中包括《星之卡比》系列。HAL研究所不仅制作游戏,还负责开发其他各项事务。包括NGC的游戏开发工具“SYS DOLPHIN”的开发、GBA周边“CARD E READER”(卡片读取器)的开发等。

这么一个充满创造力的制作公司,大家是不是很想知道他们是如何进行创作的,他们的创作源泉来自何处。下面我们一起来看一下“HAL的某一天”,看看他们是怎样进行一天的工作的。



▲HAL研究所的追求的就是灵感的发掘。(图为HAL研究所官方网站的入口处的图)



AM 9:50

到上午将近10点的时候,就有各个员工陆陆续续地来办公室上班。一般乘上车只要花上5~10分钟就可以到公司,看来各个员工住的地方都离办公室很近。(其实《油细鸡》的各小编们也都只要走约5分钟的路程就可以到达编辑部了。)



AM 9:55

既然出勤了,那就先用组合了IC芯片和磁功能的身份识别卡来记录一下出勤的时间吧。员工们开发GBA的“CARD E READER”时就是来这个地方进行开发前调查的。



AM 10:00

10点起各队伍就开始开会。会议的议题就是先对昨天的工作进行反省,然后再对当天的工作进行安排等。以此来作为一天工作的开始。(每天都以一场会议开始?会不会太频繁了?)



AM 11:00

进行工作了,不过个人与个人之间用隔板隔开,以确保每个都有自己的空间。各小块内的布置和安排都是个人的自由。因为各员工的工作小块里,有很整洁的,有时髦的,有放满了各种玩具的等等风格。(嗯,这一点也和编辑部差不多啦)



AM 11:30

正在使用各种工具和各种测定器进行认真工作的硬件开发部的员工。大家如果什么硬件设备坏了是不是可以直接找他们帮忙?



PM 0:30

中午可以休息1个小时,那么就出去买一点东西或是买食物,也可以顺便到附近的公园去散步了。(这一点又和编辑部类似,中午有1小时的时间,大家在吃完午饭后,D·S、纱迦、LIKY等喜欢出去“吹风”,当然,应该是被风吹,SOUL、慕容非、GOUKI、ACE飞行员等人则更喜欢坐下来切磋《铁拳》、《VR战士》等)



PM 0:45

坐下来大家一起吃饭。这里虽然叫做食堂,却不提供食物,不过可以在这里订到香喷喷的盒饭。(原来是可以叫外卖啊,编辑部晚上11:30左右才是叫外卖的高潮期)



PM 1:00

吃完饭后不行动,就一起在“展望室”里休息一下。大家可以一边欣赏景色,一边谈一下周末的计划。(周末当然要过好,没有好的生活就不可能有创作的灵感,另外HAL研究所果然豪华,还有个“展望室”……)



PM 1:15

天气好的话,就可以在公司的前庭进行一场3对3的篮球比赛。这里会有篮球部、乒乓球部等各种由员工自己集结起来的运动活动。



PM 2:30

这里是除虫组 (DEBUG TEAM),游戏的测试专家们就在这里对游戏进行各方面的严密的测试。(测试游戏可不是什么好玩的活,也是辛苦的工作啊)



PM 3:30

收集情报是非常重要的工作,HAL研究所要购入各方面的杂志,从面向孩子的杂志到与设计、电脑相关的杂志等应有尽有,一般杂志的种类都有60种左右。



PM 4:30

这是个人工作区,因为是有隔板的个人工作区,在这里个人可以集中注意力进行工作。一般1个人都要配上2~3台的最新机器以及网络设备。工作环境可以说是相当的完善。(真是令人羡慕呀,1个人就可以拥有多部设备)



PM 6:30

结束了一天的工作后,很多员工都可以下班了。不过因为公司采用的自由调配工作时间制(FLEXTIME),所以也有人是刚刚从外头来到办公室进行工作的。(相信这样的工作时间制是很适合游戏公司的)



PM 7:00

继续进行工作的员工,这时候可以开始吃晚饭了。(晚上7点才开始吃晚饭?比我们可整整晚了1个小时,他们是不是下午有“偷吃”午茶?)



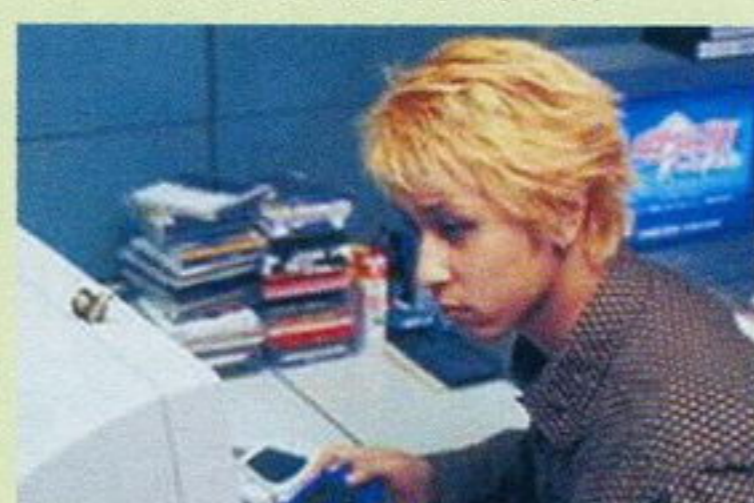
PM 7:30

看一看DVD影片稍稍休息一下。(相信这也是他们很重要的灵感来源……他们坐得离电视太近了,大家不要学。SOUL好像也有这样的毛病……)



PM 9:00

夜已经有点深了,但还是有人正在埋头工作中。



PM 10:00

这是他们经过不断的探索后,突获灵感启发的时候。



PM 11:00

公司里已经很安静了,这时候可以让人的注意力更为集中,这是最有工作效率的时候,可以创造很好的东西。



HAL研究所的每一作《全明星大乱斗》都有百万级的销量,最新的NGC版在日本刚刚突破百万大关。另外HAL研究所还开发过著名的SFC版的《MOTHER2》。

最终幻想X国际版

经过寒假一百多小时的修炼，终于有了这篇研究。平心而论，《最终幻想X国际版》（以下简称国际版）还是非常出色的。和日版比起来，国际版增加了新能力、新技巧、新敌人，字幕可以自由选择日英两国语言，实在是非常方便。此外国际版还删除了日版中的一些BUG，并修正了一些过于强劲的技巧，BOSS的能力也有大幅提高，令游戏的难度大大上升，同时也带给玩过日版的玩家一份新鲜感。不过由于国际版只能选择英语配音，因此有一些玩家对国际版持“敌视”态度。其实国际版的英语配音还是非常出色的，其中不少角色（如露露）给人的感觉反而更好，当然这也只是纱迦的一些个人意见了。最难能可贵的是这些英语声优在配音时并不是简简单单地把台词照翻成英文就完事了。他们按照自己对剧情的理解，用自己的声音对《最终幻想X》进行了全新的诠释。还记得泰达和尤娜一起放声大笑的经典场面吗？在国际版的这段剧情中你会有截然不同的感受。



新旧晶球盘对比

在国际版中可以选择新旧两个晶球盘。旧晶球盘和日版差不多，不过由于国际版中新增了一些能力，因此说是和日版完全相同倒也不尽然。新晶球盘的卖点之一就是高自由度，这个晶球盘和日版就完全不同了。其实新晶球盘上各角色的成长方向也很明显，不过只要你愿意，让主人公去当魔法师而让露露去肉搏也很简单。如果你多研究研究，你就会发现新晶球盘比旧晶球盘要好得多，如基玛力一开始就可以习得特技偷盗。



国际版新增能力

指令型能力

くすねる	偷钱，耗MP20点
まきあげる	普通攻击附加偷钱效果，耗MP30点
パワーアタック	打倒敌人后获得パワースフィア，耗MP1点
マジックアタック	打倒敌人后获得マジックスフィア，耗MP1点
スピードアタック	打倒敌人后获得スピードスフィア，耗MP1点
アビリティアタック	打倒敌人后获得アビリティスフィア，耗MP1点
フルブレイク	敌单体物理攻防、魔法攻防下降，耗MP99点
じんそく	使用道具后能够马上再次行动，耗MP70点

自动型能力

リボン：所有异常状态防御，用99个ダークマター改造

除了这些新增能力外，一些旧有能力也发生了变化，最明显也是最令人痛心的是日版中的无敌杀招——クイックトリック在国际版中变弱了，而且消耗的MP也变为了36点。



国际版中召唤兽的强化

在国际版中召唤兽的实力得到了大幅度的强化，依靠召唤兽完成剧情战斗简直轻而易举。

Yojimbo

在“盗まれた祈り子の洞窟”的最深处和BOSS“ギンネム”战斗后，就会有提示要用钱才能雇佣到Yojimbo，回答问题后就开始讨价还价。注意回答第一个问题时答案的不同，议价的基础就不同。建议大家选择“召唤士としての修行のため”这个选项，这样要付出30万元，原因后面再说。

Anima

有飞空艇后来到パージ=エボン寺院处，下水后，再潜水就可以进入隐藏的房间了。如果拿到以前6个寺院里的隐藏宝箱，走近房间内的6个石像前，石像就会自动发光。之后得到最强召唤兽之Anima！要找到隐藏宝箱一定要先取得“破のスフィア”这个道具，大家可以看一下自己到底是漏掉了哪个寺院里的隐藏宝箱。注意最好是在剧情时就找到这些隐藏宝箱，否则到了后期一些寺院会由超强的敌人暗黑召唤兽看守着，这样要拿到Anima就

非常困难了。

左上→ビサイド寺院	右上→圣ベベル宮
左中→マカラ=ニヤ寺院	右中→ジョゼ寺院
左下→エボン=ドーム	右下→キーリカ寺院

Anima的攻击力极高，特技ベイン不但一发必中，而且无视敌防。OVER DRIVE技（以下简称OD技）カオティック・D是16HITS的强力技巧，最大攻击力可达1 599 984点！

美嘉思三姐妹

首先要完成位于ナギ平原东的怪兽训练所中的任务之一ガガゼト山の怪兽收集，再回到怪兽训练所就可以得到奖励道具つぼみのかんむり（蕾之冠）。然后去ナギ平原，乘上陆行鸟往平原的最右下角方向走，调查地面上的陆行鸟羽毛就可以到达レミアム寺院，在寺院內可以和召唤兽对战，胜了之后可以得到奖励道具，其中打败バハムート可以得到的花のかんむり（花之冠）。之后如果已经拥有了其他所有的召唤兽，就可以用つぼみのかんむり和花のかんむり打开寺院最里面的封印之门，从而得到最后召唤兽——美嘉思三姐妹。

在国际版里美嘉思三姐妹的能力得到了明显提升，特别是蜜蜂妹妹的特技可以连续攻击敌人近30次，对于物理防御力低的敌人来说是威力最强的技巧。三人的合体OVER DRIVE是敌全体6次攻击，攻击力超强。

注意！这3个隐藏召唤兽的攻击力已经突破了9 999的界限，其他几个召唤兽要想突破界限就得靠七曜武器了，只要用印强化到第二阶段，对应的召唤兽就可以突破界限了。

ニルヴァーナ（月轮）	→	Valefor
ワールドチャンピオン（水星）	→	Ifrit
ロンギヌス（木星）	→	Ixion
ナイト・オブ・タマネギ（火星）	→	Shiva
正宗（土星）	→	Yojimbo



无敌于国际版

如果你还按照日版中的练级方法那就有些搞笑了，也许你故作悠闲状地按了一下午的△键后结束战斗，才发现所得的经验值竟然不到十万，这时候你的感觉一定相当糟。

不过不要紧，上次是SOUL，这次是纱迦来帮你。首先还是用10个明日への扉改造出把增加OD槽的能量转成AP值的自动型能力ドライブをAPに。游戏中6地域制霸后就会得到99个明日への扉。然后将OVER DRIVE TYPE设为愤怒，最好加上3倍增长或2倍增长OD槽的能力ドライブタイプ或ダブルドライブ，濒死时加快OD槽的能力ピンチにドライブ也不错。能有AP3倍或AP2倍的能力就更好了。“愤怒”增加OD槽的速度是看敌人的攻击力与被攻击角色的最大HP间的比值，比值越大，增加得越快。简单地说就是敌人的攻击力越高，我方角色的最大HP越低，增加得越快。大家可以找雷平原地域制霸后出现的BOSSサボテンダー，它的特技针99 999本是单体锁定99 999点的攻击，实在是太好了。次一点的话可以找谷底的洞窟地域制霸后出现的BOSSドン・トンベリ，它的反击技的威力与角色的杀敌数有关，杀敌数越多，攻击力越强。当然你得注意别被全灭了。否则一点经验值都拿不到。注意要在调查雷平原发光的仙人掌石碑后才会出现サボテンダー？这种敌人。

到了后期你就会为没有消费型スフィア而战了，不过你也不用慌，有一个非常简便的办法。先去挑战怪兽训练场种族制霸的第十只怪兽，在战斗中用国际版新加的使敌人死后留下消费型スフィア的特技攻击它一次，需要什么就用相应的技巧去打就可以了，这样胜利后就可以轻松入手20个这样的消费型スフィア，如果最后一击是OVERKILL的话是40个！（有时候只有1~2个，这是因为得到了ダークマター。）

AP2倍和AP3倍这两项能力如果用道具改造的话其实非常不合算，大家不妨去扁种族制霸里的1つ目，捕捉フロートアイ、ブ

エル、イービルアイ、アーリマン、デスフロート各4只后就会出现。这家伙HP不到20万，打死后往往都能留下带有AP3倍的好武器。



国际版最强角色

由于通过走晶球盘每位角色都可以把基本数值加满，因此究竟谁是最强的角色，就得看谁的OD技和七曜武器了。

OD技

从攻击力来看最强的OD是瓦卡的第二招アタックリール，成功时共有12HITS，而且硬直时间很短。其次是泰达的第四招エース・オブ・ザ・ブリッツ，成功时共有7HITS。不过由于OD技使用后硬直时间极长，而且不少BOSS都会用强力技巧反击OD技，因此与其让泰达用OD技，倒不如老老实实用クイックトリック砍（当然早期时OD的作用是很明显的）。因此基玛力和琉库就崭露头角了。不过基玛力的青魔法其实只有一招大防御有用，最强奥义サンシャイン虽然华丽，但仅有1HIT。而琉库的调合可以达到多种效果，实在是作用极大。以下仅列出几条实用的组合。

名称	对象	效果	调合方法
メガフェニックス	我・全	“战斗不能”回复	フェニックスの尾×2
ラストエリクサー	我・全	HP・MP全回复	メガポーション×2
スーパーエリクサー	我・全	HP・MP全回复 +状态异常回复	いやしの水×2
メガバオール	我・全	属性魔法无效	ハイポーション×ボムのかけら
マイティGスーパー	我・全	シエル・リジェネ・ヘイスト・プロテス	光のカーテン×2
バイタルW	我・1	最大HP变为2倍	ハイポーション×2
メガバイタルW	我・全	最大HP变为2倍	体力の薬×2
メンタルW	我・1	最大MP变为2倍	エーテル×金の針
メガメンタルW	我・全	最大MP变为2倍	エーテル×2
フリーダムEX	我・全	MP消费0	炎の魔石+ツインスターズ
カルテット99	我・全	所有攻击力变为9999	胜负师の魂×2

最后附上四位男角色的OD技简易修炼法。

泰达：不断使用OD技即可习得新OD技，次数分别为10、20、40。

瓦卡：水球比赛20连胜以上时交替随机出现在锦标赛和联赛的奖品中。

基玛力：利用龙剑从敌人身上学得，游戏中期在ガガゼト山与基玛力的两个族人对战时可以习得很多技巧，最强技サンシャイン可以在オメガ遗迹的BOSSオメガウエボン和训练场最强BOSSすべてを越えし者身上习得。

奥隆：收集一定数量的ジェクトスフィア时就会觉醒新的OD技，注意要拿到飞空艇之后才能去取，初期时大家就别指望了。具体位置如下：

マカラニーヤの森南部固定剧情

ガガゼト山，记录点附近

ビサイド村，ビサイド寺院右边

連絡船リキ号，操舵室

ミヘン街道旧道、最里面

キノコ岩街道断崖，记录点下方

雷平原、右避雷针附近

ルカ城内“ルカスタジアム・地下フロアB”内

幻光河の乗り场

七曜武器

简单地说，七曜武器就是各位角色的最强武器。由于七曜武器具有无视敌物理防御力的隐藏特性，因此七曜武器绝对要比各位自行改造出来的武器要好得多。七曜武器附带的能力都差不多，只是入手方法不同，因此孰优孰劣，关键要看入手的难度。

要获得七曜武器，先要得到七曜の镜。方法如下：

首先在レミアム寺院のチョコボレース（陆行鸟比赛）中获胜，就可以得到くもった镜。然后在マカラニーヤの森·南部的最南方遇到正在等人的母子俩，之后再マカラニーヤの森·平原への道往一条上分支路走，看到那母子俩所等的父亲，对话之后选第一项，父亲会离开，之后再回到刚才的母子俩处，会发现刚才的小孩跑到森林里去玩了，往他们左边的光道上去，能在上面找到小孩。小孩所在的地方就是升级最终武器的地方，这里选择“使う”，就可以把くもった镜变成七曜の镜。然后用印和圣印经过两次强化后，七曜武器就诞生了。

泰达 アルテマウエボン（日轮） 难度：S

武器：在通过4项陆行鸟的训练后，去ナギ平原西北部最上方的一条小路。

印：エボンニドーム·魔天的宝箱。

圣印：以0:0:0的成绩完成ナギ平原陆行鸟训练中的“とれとれチョコボ”。

注意当剧情推进至打倒尤娜尼斯卡后，一定不要忘了拿印，否则以后这里就会由实力超强的暗黑巴哈姆特看守，到时候悔之晚矣。而在美版和国际版中，陆行鸟比赛中的无敌BUG也被取消了，因此要取得0:0:0的成绩相当难，大家好自为之吧。泰达HP全满时アルテマウエボンの攻击力是最高的。

尤娜 ニルヴァーナ（月轮） 难度：D

武器：ナギ平原地域制霸后怪兽训练场的宝箱。

印：ビサイド村·浜边的宝箱。

圣印：在レミアム寺院击败所有的召唤兽后为ベルグミーネ做“异界送”。

入手最早的七曜武器，当剧情推进至ガガゼト山时就可以入手，当然前提是要先拿到印。尤娜的MP全满时ニルヴァーナ的攻击力是最高的。

露露 ナイトオブタマネギ（火星） 难度：A

武器：“バージ=エボン寺院”湖底的宝箱。

印：得到飞空艇后グアドサラム·异界的宝箱。

圣印：雷平原连续避雷200次的奖品。

避雷难度极大，找一个好位置是关键。中途不能RESET，也不能有场景的转换。露露的MP全满时ニルヴァーナ的攻击力是最高的。

瓦卡 ワールドチャンピオン（水星） 难度：B

武器：闪电球比赛连胜20场后在ルカの酒吧与掌柜对话后便可得到。

印：得到飞空艇后，在ルカスタジアム·オーラカの衣柜里。

圣印：闪电球比赛的奖品，在瓦卡从闪电球比赛中学全4种OD技后才会出现，注意是联赛的奖品，连胜场数约50场。

基玛力 ロングユス（木星） 难度：A

武器：在雷平原中访问会发光的有仙人掌图案的石碑，并用□键调查。调查完后再到雷平原南部仙人掌幽灵出没处调查斜塔。

印：ガガゼト山·顶的宝箱，注意宝箱被柱子挡住了。

圣印：得到飞空艇后在マカラニーヤの森·北部和中央部完成抓蝴蝶的游戏。

琉库 ゴッドハンド（金星） 难度：C

武器：キノコ岩谷底的宝箱。

印：ビーカネルの砂漠·西部。

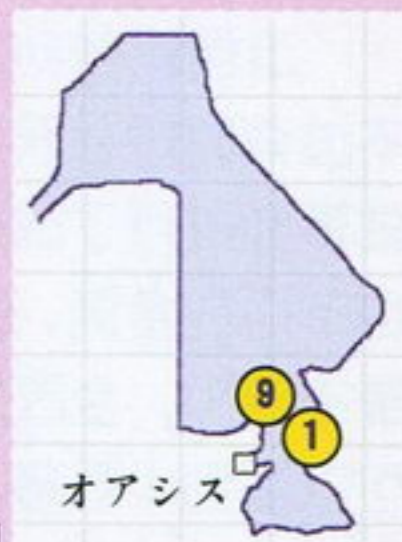
圣印：完成ビーカネルの砂漠找仙人掌的迷你游戏得到。

得到飞空艇后在サヌビア沙漠·

西部的右下方可以看到一个刻有仙

人掌图案的石碑。调查之后就可以在沙漠中寻找仙人掌了，仙人掌总共有10个，一般每次只出现一个，出现的位置如图所示。在找到仙人掌以后，仙人掌就会和你玩一个小游戏，就是在仙人掌背对着你时，你可以往前走靠近它；在它转过身来时，你就不能再前进。无论成功还是失败都可以得到一个晶球，只是失败的话最后就拿不到隐藏道具，不过也没有什么好道具。在全部得到9个晶球后，原来砂岚地带的风会退去，圣印就在其中。

注意事项：地图上标出的地



点，如果看不到仙人掌，那么它一定就是躲在该点上的物体里，如躲在记录点里，躲在宝箱里。其中第四、五个仙人掌是在一起的，成功后只取一个晶球。第八个仙人掌一定要在你走到其他地方一次，才会出现在サヌビア沙漠·西部的流沙坑里。第九个仙人掌只要到达指定地点，就会看见仙人掌也进了飞空艇，之后进入飞空艇，到达飞空艇最上部的飞空艇·甲板就可以找到它。最后一个仙人掌会在你找齐前面9个以后自动出现。

奥隆 正宗(土星) 难度:D

武器: 在ナギ平原·谷底的正下方处获得得古ばけた剑, 然后利用飞空艇移动到ジョゼ街道, 再到地图的左下角处, 踩着木箱上去, 通过出口, 就会到达キノコ岩街道, 之后走三叉口上面的一条路, 乘一个升降梯后就可以看到能使用得古ばけた剑的石像。

印: ミヘン街道·旧道南部的宝箱。

圣印: “地域制霸”+“种族制霸”总共有10种以上时得到。

奥隆的HP为1时攻击力是最高的。

个人感觉除了基玛力和露露外其他几位角色都值得培养, 不过如果要想打倒国际版的最强BOSS, 一定离不开瓦卡强劲的OD技。而琉库的价值就在于OD技调合, 因此只需培养一下敏捷度就OK了。此外由于在国际版中泰达的七曜武器入手难度太高, 简直有如恶梦一般, 因此最佳培养对象应该是奥隆、尤娜、瓦卡。需要注意的是泰达、琉库和瓦卡这三人中你至少要练一个人, 否则水战就没法打了。(如在怪兽训练场中与神龙的一战。)



晶球盘的改造

光是靠原来的晶球盘是无法让角色的所有能力都达到上限的, 这就需要改造晶球盘。改造的必要道具是クリアスフィア, 它可以在晶球盘上把增长基本能力参数的晶球格变为空格, 这样以便于角色用强力道具把空格变为能提升更高能力的晶球格。注意, 去掉了原来的晶球格后, 原来所提升的能力也会消失。全部怪兽捕捉10只后, 就可以在怪兽训练场的道具店里买到, 1个1万元。以下是改造晶球盘的重要道具入手法。

すばやさスフィア: 击倒种族制霸的第1个BOSS フェンリル

回避スフィア: 击倒种族制霸的第3个BOSS プテリクス

命中スフィア: 击倒种族制霸的第4个BOSS ホーネット

MPスフィア: 击倒种族制霸的第5个BOSS ウィーザルシヤ

魔法防御スフィア: 击倒种族制霸的第6个BOSS 1つ目

魔力スフィア: 击倒种族制霸的第7个BOSS ジャンボプリン

物理防御スフィア: 击倒种族制霸的第9个BOSS タンケット

攻击力スフィア: 击倒种族制霸的第13个BOSS ジャガーノート

HPスフィア: 击倒种族制霸的第14个BOSS アイアンクラッド

ラッキー スフィア: 击倒训练场原创BOSS アーシューター

运スフィア: 击倒训练场原创BOSS ヒュージスフィア

击倒这些BOSS可以获得一个道具, 如果是OVERKILL则可以获得两个。不过有时候会获得ダークマター。事实上就算你进行了改造之后, 所有角色的数值也不可能全满, 这时就要丢卒保车, MP尽量不要加, 全改为HP, 这样最后HP大约可以达到4万多。让琉库在战斗中调合体力药×2或体力秘药×2, 就可以让HP最大值变为两倍, 如果再加上HP+30%的能力, 就可望达到99999点HP的极限了。



沙迦120小时改造的晶球盘

モルボル乐胜法

说起这个家伙, 相信大家都不陌生吧? 它的特殊技臭气带有N种异常状态, 而且先制几率极高, 如果身上不准备几套防御异常状态的防具, 实在是难以对付。其实只要在武器上装上さきがけ这项能力, 就可以保证在它行动前行动一次, 然后不停地使用ディレイアタック或ディレイバスター攻击, 它就没办法了。



究极武器的改造

虽然《FF X》中的武器不会增加任何数值, 但其中所附加的能力却是非常有用的。未改造的四格最佳武器可以到マカラニヤの森·南部向オオアカ屋购买, 每件100000ギル。由于最强的武器就是七曜武器, 因此除了一人准备一把练级的武器外, 就无须在武器上花功夫了。而最强的防具应该拥有以下四项能力:

HP界限突破: HP上限突破9999大关, 由未知への翼30个改造而成。

オートヘイスト: 自动加速, 由チョコボの羽80个改造而成。

リボン: 所有异常状态防御, 由ダークマター99个改造而成。

最后一项可以是HP+30% (HP上限提高30%, 由体力秘药1个改造而

成), 也可以是オートフェニックス (自动用フェニックスの尾救活同伴, 由メガフェニックス20个改造而成)。个人比较倾向于后者。

新能力リボン需要99个ダークマター来改造, 而ダークマター除了在全部怪兽都捕获5只以上后会奖励99个外, 其他的就只能靠打死训练场的BOSS后随机获得了, 因此难度极高。如果你不想挑战国际版新增BOSS, 事实上也用不到这项能力, 但如果你想试一试, 这项能力就必不可少。



亿万富翁速成法

要改造道具, 就要有大量的珍贵道具。如何获得珍贵道具? 偷不是办法, 而且不少道具属于珍贵道具(レア), 要有レアアイテムのみ或レアアイテム入手能力才能偷到。主要还是要靠わいろ(贿赂)这项能力。在国际版中わいろ变为随机成功, 而且就算成功, 获得的道具数量也是随机的。种种的一切, 都意味着要有大量的金钱来作为保障。如何才能赚取大量金钱? 答案是改造。

武器价格的计算方法大致上就是附带的自动型能力价格×武器的比率。具体情况参见右表。

而最合算的能力是HP+30%和MP+30%, 易于改造, 而原料也比较容易获得。特别是改造前者所需的原料体力秘药, 只需完成ビスサイド岛的地域制霸就可以获得99个, 一下子几百万就回来了。

总格数	空格数	比率
1	0	1
2	1	1.5
2	0	1.5
3	2	4.5
3	1	3
3	0	3
4	3	15
4	2	7.5
4	1	5
4	0	5

最华丽的OVER DRIVE技

OVER DRIVE技可以理解为超杀, 只需蓄满OVER DRIVE槽就可以使用了。不过你肯定没见过游戏中最华丽的OVER DRIVE技, 那就是西摩亚的OVER DRIVE技死狱镇魂歌。整个游戏中你只有一次机会可以看到这一招, 那就是在キノコ岩与SIN大战后的BOSS战中。快去看看看吧!



REQUIEM就是镇魂歌、安魂曲的意思。



国际版原创BOSS

国际版原创BOSS共有9个, 包括8只暗黑召唤兽。它们都出现在玩家可以利用飞空艇自由行动后。暗黑召唤兽最无耻的设定是运气值超高, 在日版中除运气外的所有数值达到255就可以纵横天下, 但在国际版中运气值一定要到255才能保证必胜其中几个家伙。打败这些隐藏召唤兽可以获得极好的武器, 有时甚至会出现HP界限突破+リボンの幻之防具! 这些武器都是随机出现的, 因此请于战斗前做好记录。打败所有的暗黑召唤兽之后, 最强的BOSSデア・リヒター就会出现。只要用飞空艇开过去, 一场惊天地泣鬼神的战斗就开始了!

暗黑 Valefor HP: 80万

只要你回到ビスサイド村就会在村口遇到它。它的普通攻击单体锁定9999, 必杀技ENERGY RAY全体锁定9999, 而且无须蓄满OD槽即可使用。而真正的OD技シューティング・パワー(游戏中这一招要在基玛力加入后回到ビスサイド村与道具店主谈话, 然后与村中的狗交谈才能学到)伤害力在4万以上。由于ビスサイド村中有奥隆のジェクトスフィア, 因此一定要尽快将其击破。如果尤娜能力够强的话, 光用召唤兽的OD技猛轰就可以胜出。

暗黑 Ifrit HP: 140万

来到サヌビア沙漠西部的尽头, 与守在沙漠出口处的人对话, 他会问你是否要回到琉库的故乡, 选择“是”的话, 就会遇到暗黑Ifrit。暗黑Ifrit受到攻击时必会反击, 而且攻击力很高, 非常厉害, 如果没有死后重生的リレイズ魔法或オートフェニックス能力的话不必枉费心机。

暗黑 Ixion HP: 120万

与雷平原北部的僧兵对话后就会碰到它。暗黑Ixion受到攻击时也会反击, 不过如果回避和运气够高的话能够躲开, 这样也没什么难度了。在攻击手段方面它会使用只在《FFT》中出现的最强雷属性魔法サンダジャ, 不过最麻烦的还是要数它普通攻击中自带的异常状态效果, 一定要小心。而且击倒它之后它还会重生一次, 必须再次将其打倒。

暗黑 Shiva HP: 120万

回マカラニヤ寺院后就会碰到暗黑Shiva。HP虽然很低, 但比较厉害, 特别是必杀技HEAVENLY STRIKE, 附有即死、狂战士、混乱等多种效果, 而

且防御力也很高。

暗黑 Yojimbo HP: 160 万

来到盗まれた祈りの洞窟的最深处后再徒步走出来就会碰到他。他拥有极高的回避率和运气，没有超高的运气作保障，普通攻击根本就近不了他的身。OD 槽全满时必出斩魔刀，而且リレイズ不能。不过幸好他的魔防不高，用连续魔法加创世（アルテマ）魔法在魔力 255 时一次可打掉十多万 HP。不过他的攻击力很强，而那条狗还附带石化效果，一定要时刻保证大家都处于リレイズ状态。而 OD 槽全满时一定要叫召唤兽出来送死。打败他之后还要继续追击，总共要打 5 次才算成功，中途如果 RESET 或是离开洞窟都要重来，当然回记录点回复还是可以的。不过这也有一个好处，那就是可以获得很多好武器。

暗黑 Bahamut HP: 400 万

回到原来和尤娜尼斯卡战斗のエボン=ドーム・魔天就会碰到它，实力绝对胜过日版最强 BOSS すべてを超えし者。攻击力超高不说，运气也是超高，如果我方运气不够高的话根本就打不中它。受 5 次攻击必以必杀技インパルス反击，此技为全体攻击，附带石化效果，而且所有能力都会下降，十分厉害。就算你有石化防御，它连用两次インパルス我方也必会全灭。

暗黑 Anima HP: 800 万

来到ガガゼト山通过投球的试验后，它就会出现在ガガゼト山・山门。不但 HP 超高，运气也不低。必杀技 PAIN 带有即死等 N 种效果，另一式必杀技メガグラビドン更是全体异常状态技，伤害力也在 1 万以上。OD 技カオティック・D 不但威力惊人，而且可以将 MP 打为 0，一定要用召唤兽来挡。

暗黑美嘉恩三姐妹

瓢虫: 300 万 螳螂: 250 万 蜜蜂: 200 万

利用飞空艇移动到ジョゼ街道，再到地图的左下角处，踩着木箱上去，通过出口，就会到达キノコ岩街道，继续前进就会看到一对母子召唤士。与之对话就会受到三姐妹的追击。如果被追上就会战斗。三姐妹最厉害的地方在于一出来 OD 槽就是满的，OD 技 DELTA ATTACK 是全体必杀技，而且リレイズ不能，如果没能将三姐妹甩开的话只能让尤娜先叫出三姐妹来挡，除此之外没有别的破法。不过在追击的迷你游戏开始之前，会交待玩法，此时三姐妹不能动，但玩家可以移动，只要不按键消去字幕，就可以一直逃跑。如此一来就可以分别单挑了。不过三姐妹各自的实力也属一流，特别是螳螂老大的普通攻击附带石化效果，如果不能防御石化将会直接粉碎。而她的必杀技螳螂双刃リレイズ不能。而瓢虫的必杀技アングルテール会将 MP 打为 0，也是一个非常无耻的角色。

デア・リヒター HP: 约 1500 万

胜过すべてを超えし者几十倍的厉害角色，“《FF》系列”有史以来的最强 BOSS。本体只有一招：プロビデンス（物防魔防运气 255 时全体损失约 20000 点 HP），左手会使用全体降速技スロウガ和全体异常状态技メガグラビドン。而右手会用青魔法进行防御和回复，回复值最高可达 50 万！而且双手可以无限再生。第二形态时会使用灭びしの光（单体 HP 兼 MP 攻击），更会使用究极的技巧审判日（ジャッジメント・デイ），不但对我方全体的伤害力锁定 99999，而且攻击 MP。打倒它可以获得ダークマター 2 个（哭），不过想来此时最好的道具我们都不会放在眼里了。

如何能打倒它？瓦卡、琉库必不可少，另一角色不限。首先除琉库外的两人各项能力一定要全满，HP 至少要有 3 万，持七曜武器，防具上 HP 界限突破、オートヘイスト、リボン、オートフェニックス四项能力必不可少，OD 类型选择“愤怒”。琉库从初期开始就不要培养，HP 最好就保持在初始值 360，敏捷度要高，持七曜武器，防具上只要有オートヘイスト这项能力

就可以了，这样当琉库受到 BOSS 的任何攻击时其他两人都会蓄满 OD 槽，这样让瓦卡用 OD 技就可以轻松干掉 BOSS 的双手。通常攻击还是以クイックトリック，回复全靠じんそく+ 圣灵药。琉库除了调合外，BOSS 第二形态时一定要用特技 SENTINEL 来吸引 BOSS 的火力，只要 BOSS 双手不全，就不会使用审判日。如果碰到审判日，一定要用召唤兽来挡。



FF 史上最强之召唤兽诞生！

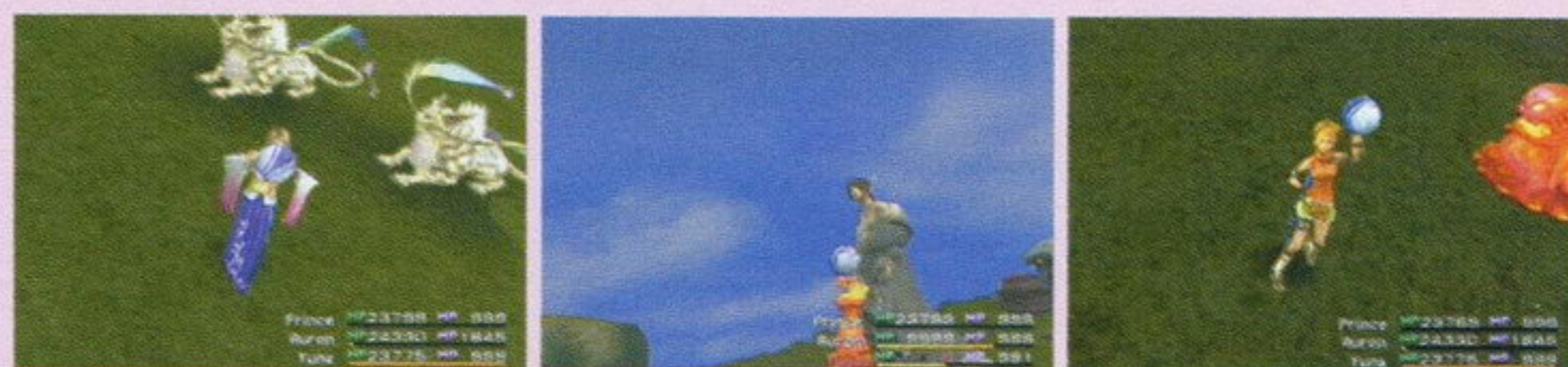
在国际版中出现了 FF 史上的最强召唤兽，那就是“红包一到手，包你命没有”的 Yojimbo 大人。他的究极必杀斩魔刀是敌全体必死技，此招一出，敌人必死。不过斩魔刀是随机出现的，因此实用价值不大，幸好在国际版中斩魔刀出现的几率有了明显提高。其实可以用一个公式来计算斩魔刀出现的几率，不过这个公式非常复杂。大致说来，在刚刚雇佣他的时候选择“召唤士としての修行のため”这个选项，多花些钱让他加入。在他加入后要和他搞好关系，别耍他，也别经常叫他出来送死，这样就可以打下良好的关系。在此基础上用尤娜的 OD 技マスター 召唤把他叫出来，再给他一笔不菲的钱，就很有可能出斩魔刀了！

不过如果你想不练级光凭斩魔刀干掉所有的 BOSS 是不可能的，因为在水战中尤娜不能出场，因此 Yojimbo 也不可能发威。这样你肯定不可能打过怪兽训练场中的神龙。因此大家就不要再相信什么不走晶球盘就能完美通关的鬼话了。



隐藏要素：好感度

日版刚刚推出的时候，就有谣言说有第二结局，而且攻略方法还非常详尽。如果你按照这个方法去玩，确实能够看到不一样的剧情，但最后的结局依旧。其实第二结局之说纯属子虚乌有，之所以剧情会发生变化，关键在于隐藏要素好感度在起作用。好感度就是泰达与三位女角色：露露、尤娜和琉库之间的关系，对结局虽然没影响，但剧情确实会因好感度的不同有变化。除了剧情之外，好感度还会影响到泰达 OD 技第四式最后一下的掷球人物，好感度高的那位女角色就会友情为泰达掷球。剧情中影响好感度的选项不多，也很明显，在此就不再一一指出了。要增加好感度也很简单，让你心仪的女孩学会挑发，而泰达学会かぼう（就是那个掩护同伴的特技）就可以了……



掷球有两种角度：正面和侧面，如果是侧面看露露丢球，就会……（自行想象）



オメガ遗迹

这是一个惩罚贪婪者的迷宫。在这里有 12 个宝箱，宝箱中有时是道具，有时是敌人，完全随机。宝箱分为数处，每开启一个宝箱后马上就要离开这里，否则剩下的宝箱就会消失。如果打开宝箱后出现的是敌人，战斗后其他宝箱也会消失。如果你想通过 SL 大法来完成，宝箱的排列就会发生变化。如果你能成功地打开 12 个宝箱且不遇到敌人，就会获得ワープスフィア 99 个。

飞空艇隐藏地点

- サーチ
- サヌビア砂丘 = (15, 41)
- バージ = エボン寺院 = (16, 57)
- ビサイド虹の滝 = (31, 73)
- ミヘン海上遗迹 = (34, 58)
- キノコ岩战场迹 = (42, 57)
- オメガ遗迹 = (74, 36)

インプット

- “ごつどはんど”：出现“キノコ岩谷底”
- “びくとりあす”：出现“ビサイド遗迹 1”
- “むらさめ”：出现“ビサイド遗迹 2”

一元钱打倒最强BOSS!!



FF 史上最强 BOSS 登场！ 叫出 Yojimbo 并送给他一元钱。 斩魔刀发动！ 时间大约是 2 分钟。 阿弥陀佛，搞定收工！

天籁之音

本期特辑

光田康典

很早以前就想做这么一个栏目了！每每玩游戏的时候，听着那动听的音乐，就给人一种心旷神怡的感觉，不知不觉就想写点什么来抒发一下，自己感觉很文人的样子。（笑）当我收集了不少相关资料后终于开始了，不过我也是第一次做这样的文化类东东，希望大家能喜欢，也希望这小栏目能长期连载下去。好了，我就不再多唠叨了，让我们开始！这期先介绍我最喜欢的光田康典，他因为负责《异度装甲》的音乐而名声大噪，其实在这之前他已经制作了不少游戏大作的音乐，像《FF V》、《时空之轮》等，只不过当时的国内玩家谁都没关心而已。



光田康典从小就喜爱运动，小学的时候当过游泳选手，中学时成为赛跑选手，同时也热衷于高尔夫球，上了高中后才真正立志从事音乐方面的工作，当时受到意大利影片《铁道员》（从没听说过——b）的音乐感动，其他一些电影音乐也深深影响了他，他希望将来也能制作出那么好的电影音乐，于是高中三年级的时候决定去念音乐，毕业之后便前往东京念某音乐短期大学！

虽然在小学的时候曾练习了6年的钢琴，但是据光田讲，那只是摸过而已（笑），实际上在念大学之前根本就没有什么音乐底子，但是凭着他在学校的2年间不断努力，同时跟着老师在实际的工作现场里累积经验，终于使得他在音乐界崭露头角。在即将毕业的2年级冬天，偶然看到史克威尔在杂志上刊登的招聘广告，光田先寄了履历以及3首试作曲，后来史克威尔又要他再寄几首曲子，光田又做了3首试作曲，结果隔了两天就被对方要求面试，并顺利地有史克威尔公司所录取，也从此踏上了电玩音乐制作人的道路。

让我们来看一下光田康典的“简历”：
光田康典（日语读音：みつだ やすのり）
昭和47年1月21日（1972年1月21日）日本山口县出生、已婚、水瓶座、血型不明、身高172CM、体重60KG左右（一般工作后体重大约下降3KG）
趣味：钓鱼、旅行、读书、电影、音乐、陶器制作等
喜欢的食物：饭团、意大利通心粉



拼命工作中的光田康典

工作经历——

前略

1990年春~1991年冬 上京、某音乐短期大学入学
1992年4月 加入株式会社 SQUARE

<在SQUARE的作品>

SFC时代

1992年	半熟英雄	(监督、效果音)
1992年	最终幻想V	(效果音)
1993年	圣剑传说2	(效果音)
1993年	浪漫沙加2	(监督、效果音)
1995年	时空之轮	(作·编曲)
1995年	RADICAL·DREAMERS	(作·编曲)
1996年	前线任务 枪之危机	(作·编曲)

PS时代

1996年	TOBAL NO.1	(制作、作·编曲)
1998年	异度装甲	(作·编曲)

<CD>

1995年	时空之轮	原声 CD
-------	------	-------

这是这个小栏目和大家的“第一次亲密接触”，东西不多但资料却收集了有两个月之久（汗……）。其实工作在电玩圈的优秀音乐制作人有很多，我也不可能详细的都介绍给大家，因此我希望大家能针对这个栏目投稿，或者把自己喜欢的游戏音乐和制作人告诉我。

1995年	时空之轮	混音 CD
	~THE BRINK OF TIME~	
1996年	前线任务 枪之危机	原声 CD
1996年	TOBAL NO.1	原声 CD
1998年	异度装甲	原声 CD
1998年	异度装甲	混音 CD
	~CREDIT~	

1998年7月株式会社 SQUARE 退社

<退社后主要作品>

1998年	街霸 EX2	原声 CD
1999年	街霸 ZERO3	原声 CD
1999年	超时空之轮	原声 CD
1999年	生化危机2	合成 CD
	~小さな逃亡者 シェリー~	
1999年	生化危机2	混音 CD
	~生きていた女スパイ・エイダ~	
1999年	时空之轮 (PS版)	合成 CD

离开SQUARE的光田康典并没有沉寂，之后他参与了《超时空之轮》的音乐制作并加入了



这就是极具盛名的伦敦皇家管弦乐团

NAMCO，开始策划《异度传说》的音乐制作。负责音乐的光田康典表示：由于此次《异度传说》的宗教色彩比较浓重，

故希望编作些如罗马天主教会具有神圣感的音乐；在捷克、纽约等多个管弦乐团中，最终选择了最有名的伦敦管弦乐团。看来这回的音乐一定是没问题的了！其实在我们3月合刊附赠的VCD中有《异度传说》的MTV，想必大家都看了，音乐你觉得怎么样？是不是有一种既感人又悠扬的感觉？

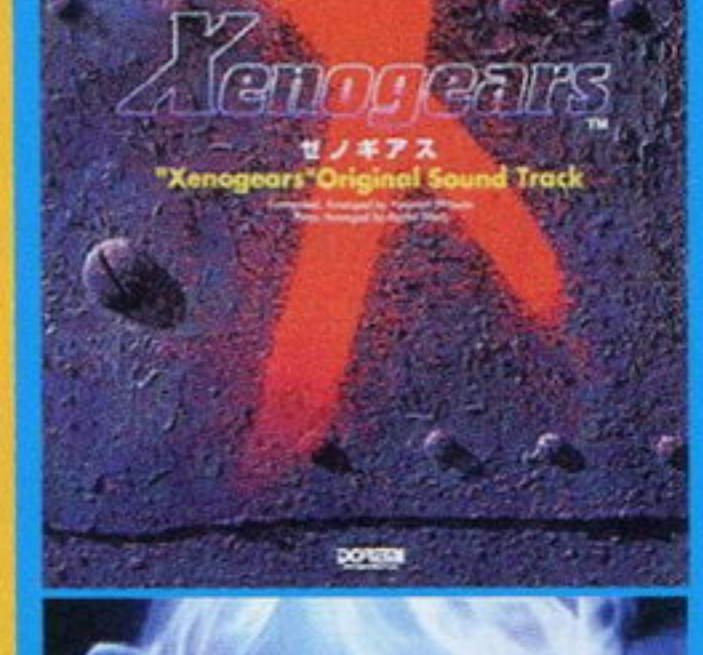
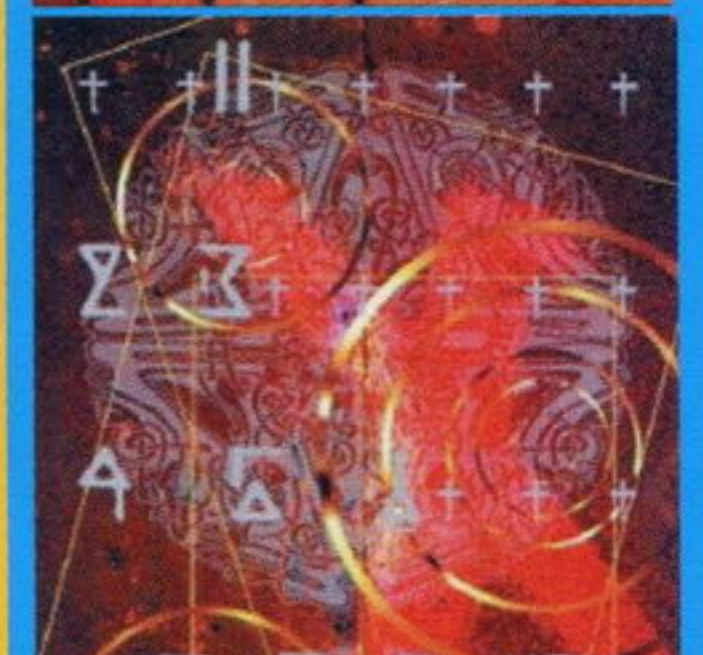
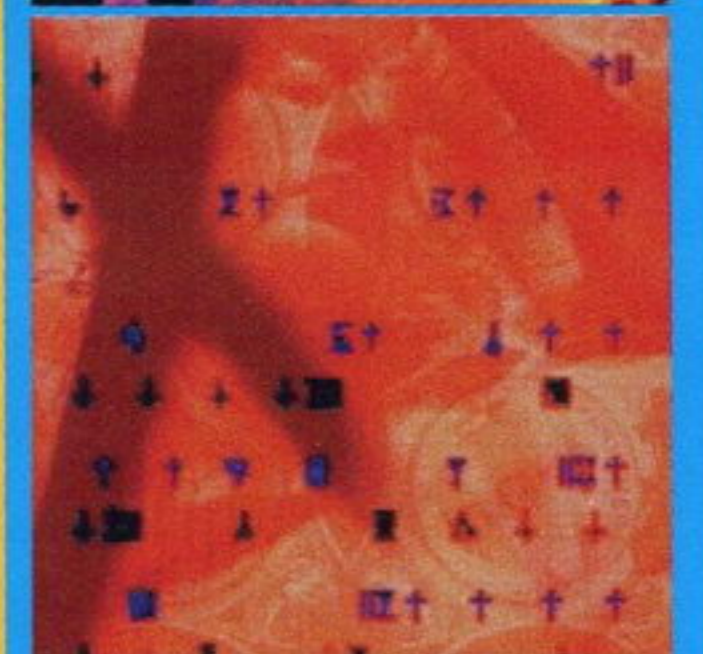
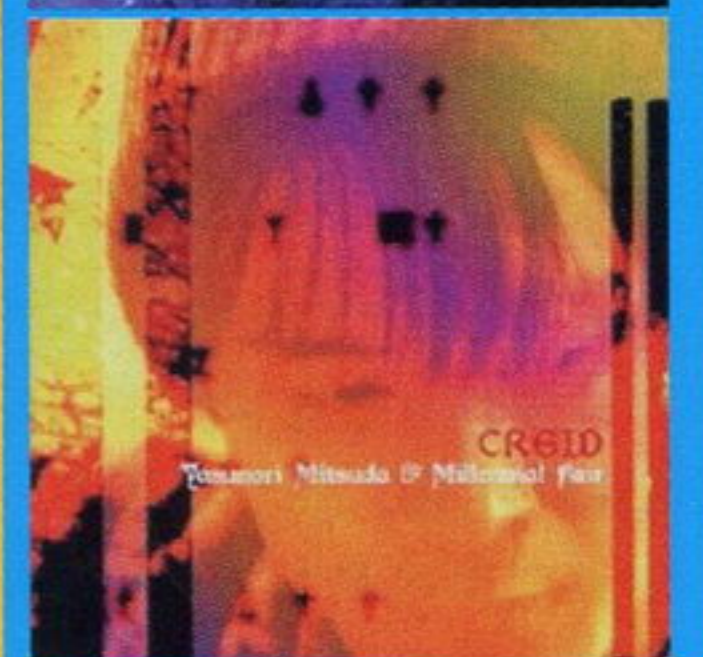
提到音乐类型，光田最喜欢的是“能够巧妙结合在一起的音



乐团工作者正在为游戏配音

乐”，就像是把摇滚跟古典结合或者是在民谣中加入流行音乐的成分，不过就如他所说，各个类型的音乐对他来说是没有差别的，不只是流行音乐，其他如歌剧、电影，只要有机会他都会多方尝试，而目前光田最想制作的则是全球性的民族音乐。（难怪《异度装甲》中的音乐有苏格兰和阿拉伯的风格，那《异度传说》呢？估计是俄罗斯或中国吧）身为一个音乐创作者，光田以过来人的身

分建议想要从事这一行的后辈：要有把音乐当成空气、食物等生活必



要素及一辈子和音乐打交道的觉悟，且必须比别人付出更多的努力、遇到困难绝不退缩、不放弃，还有不去模仿别人，创作出属于自己的独特风格！从光田身上我们可以看到身为一个音乐人对于音乐的热爱与执著，相信随着《异度传说》的问世，更能让我们了解到这位大师的音乐魅力！

好了，对于光田康典的介绍我们就到这结束了。

接着让我们来关心一下《异度装甲》续作《异度传说》的情况。先告诉大家，这次《异度传说》使用的是D9技术（单面双层DVD），容量达到了史无前例的双DVD容量，游戏也采用了全程语音。此次的剧情更是极为庞大，为此NAMCO雇用了一批大的人气声优来为《异度传说》中性格鲜明的角色来配音。



平田广明
(左)
前田爱
(中)
川崎惠理子
(右)



保志总一郎
(左)
肉户留美
(中)
山寺宏一
(右)

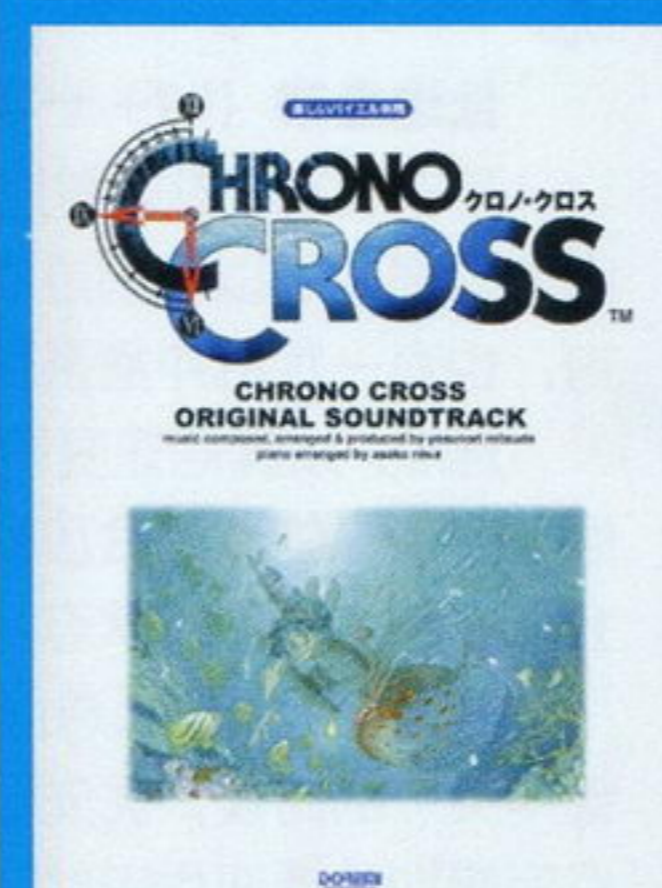
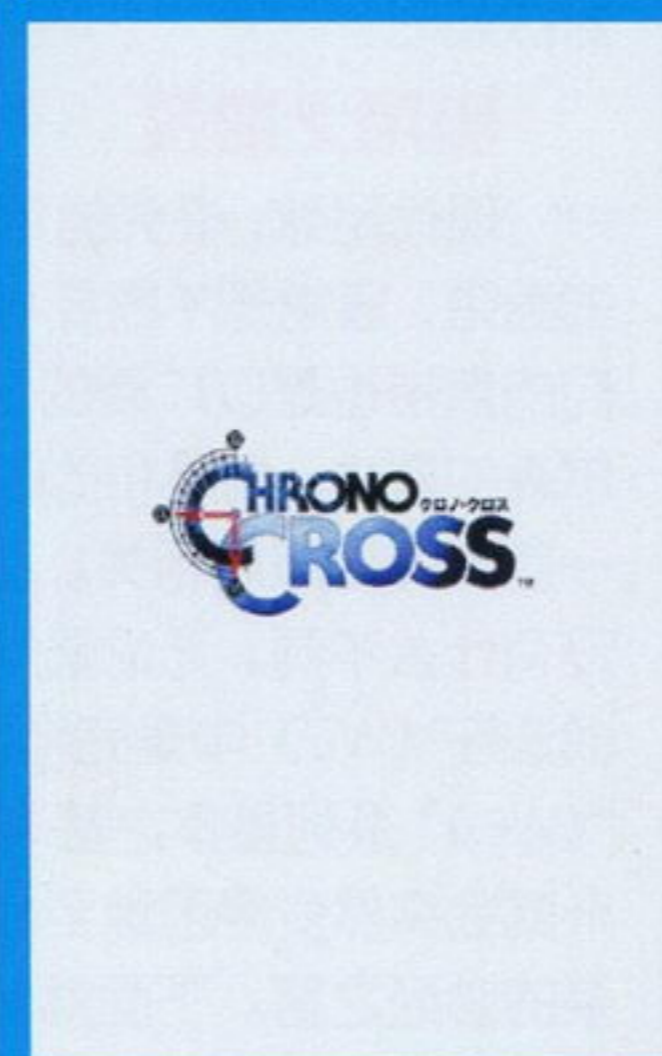


子安武人
(左)
松野太纪
(中)
石冢运升
(右)

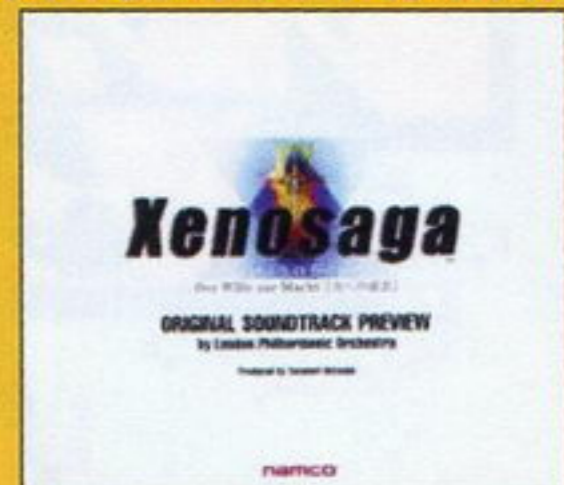
主要声优：

- シオン
- KOS-MOS
- ケイオス
- モモ
- Jr.
- ジギー
- アレン
- ミユキ
- バージル
- マッシュズ
- トニー
- ハマー
- ヴァイルヘルム
- マーグリス
- ベレグリー
- アンドリュウ
- ヨキアム
- ユリ
- シエリイ
- メリイ
- アルベド / ガイナン

- 前田爱
- 铃木麻里子
- 保志总一郎
- 肉户留美
- 川崎惠理子
- 江原正士
- 平田广明
- 宇和川惠美
- 关智一
- 石冢运升
- 子安武人
- 松野大纪
- 桧山修之
- 中田让治
- 原えりこ
- 江川央生
- 野田圭一
- 进藤尚美
- 高田由美
- 钉宫理惠
- 山寺宏一



其他参与的声优：
田中秀幸、国府田マリ子、冬马由美、石川英郎、池田胜、平野正人等



《XENOSAGA OST》

最后我要介绍的是一张非常珍贵的CD《XENOSAGA EPISODE1 —— KOKORO》！这张CD是光田为《异度传说》制作的限定版CD，CD收录了游戏中没有出现的3首BGM：“Kokoro-PianoVersion”、“Pain（钢琴版）”、“Kokoro（钢琴混音版）”以及游戏的片头曲“Kokoro”（又名“The Words I Feel”，在本刊的3月合刊所附赠的VCD中收录了它的MTV）和插曲“Pain”。这张CD限量发售，售价仅为1238日元，目前发售中。还有一张定于3月6日发卖的《XENOSAGA OST》（OST是ORIGINAL SOUNDTRACK的简称，也就是原声音轨），不用说，这张CD收录了游戏中所有的音乐，同样有很高的收藏价值，售价为2913日元。

附：“Kokoro”的歌词欣赏

歌名：The Words I Feel

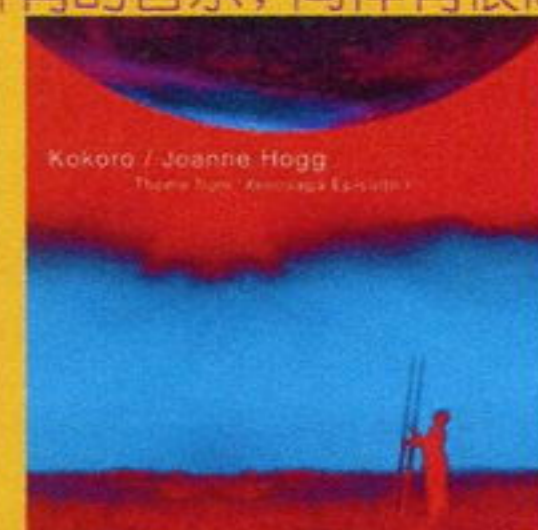
演唱：Joanne Hogg

作词 / 作曲：光田康典

*I've been watching you awhile
Since you walked into my life
Monday morning, when first I heard you speak to me
I was too shy to let you know
Much too scared to let my feelings show
But you shielded me and that was the beginning

Now at last we can talk
In another way
And though I try, I love you,
Is just so hard to say
If I only could be strong
And say the words I feel

My bleeding heart begins to race
When I turn to see your face
I remember that sweet dream
Which you told to me
I wanted just to be with you
So we could make the dream come true
And you smiled at me and that was the beginning*



《XENOSAGA EPISODE1 —— KOKORO》



《异度传说》的原画及设定集（限定版）

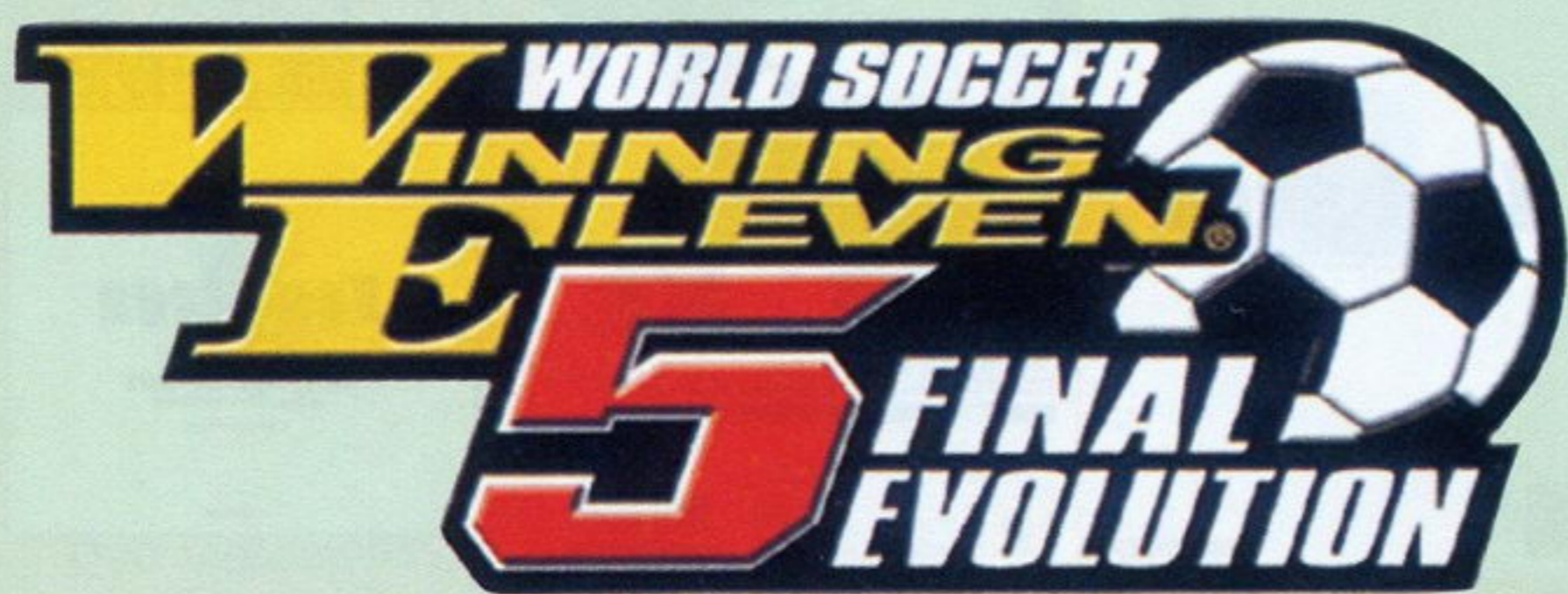


《异度传说》的原画及设定集

*Now at last we can talk
In another way
And though I try, I love you,
Is just so hard to say
If I only could be strong
And say the words I feel

Tell me what you're thinking of
Tell me if you love me not
I have so much I long to ask you
But now the chance has gone
When your picture fades each day
In my heart the memory stays
Though we rant, you're always smiling
And I will hold it long*

Winning eleven 专题 世界足球 胜利 11 人 5 最终进化版



PS2	KONAMI/KCET	SPG	1~8人
CD-ROM	2001年12月13日发售		183KB
	对应手柄分插器		

《WE5FE》的瓶颈

文: WINTERFALL

上一次在下的那篇拙作刊出之后,收到了两种截然不同但又相对统一的批评意见。一方面初学者们抱怨“完全没有实用价值”,而老手们更是提出了很多不同看法(甚至有人扬言其中高达30个百分点的内容纯属胡言乱语),在下痛定思痛,决心虚心听取大家的意见,不再“故弄玄虚,自作高明”,而来点实实在在的东西。所以,就有了这一篇《WE5FE》的瓶颈,不敢说什么大话,至少,对于《WE5FE》的初心者们,是一份很详细的入门指引吧……

传球之瓶颈

说起“《WE》系列”最伟大的成就,莫过于独创性地设定了“through pass”的概念,使得整个足球游戏取得了境界性的突破了。这样一个小小的“△”键,却包含了太多太多的可能性,足球的无限魅力,也借此得以部分重现。随着主机进入了新世纪时代,《WE》的制作者们也开始探求新的突破。《WE5》交出了一份比较令人满意的答卷,将longpass和shortpass分离并加入新数值“longpass speed”,这清楚地表明了他们想让《WE》的真实性更上一层楼的决心。随着阵形理论的成熟完善和球员自身水平的不断提高,现今的足球,除了地面型的“through pass”之外,更依赖于长距离、快速度、半高空的精准传球,当今几个最强的前腰,齐丹、贝隆、科斯塔、里克梅,大多都精于此道。之前的《WE》,长传似乎更多被用于解围以及吊禁区,与现实相比这未免有些“落伍”。而从《WE5》开始,长传的定义、功效以及地位,发生了不小的变化。虽然因为经验、技术和开发时间等等原因,《WE5》的长传变革和其中很多新系统一样,并没有能够取得完全的成功,但制作人员的不懈努力,终于使得为了弥补《WE5》缺憾而诞生的《WE5FE》拥有了一个相当完整的传球体系。如下:

短传 Short Pass: ×键

长传 Long Pass: ○键

穿越球 Through Pass: △键(地面) / L1+ △键(高空)

类比短传 Analog shortpass: 右摇杆(地面) / L1+ 右摇杆(高空)

二过一 One-Two: L1+ ×键——做墙的那个队员得球后△键(地面) / ○键(高空)

吊中 Center link: L1+ ○键

其中的短传和穿越传球大家都是驾轻就熟,无需再多说了。长传的速度有了明显的变化,在longpass speed这个数值较高的球员身上体现得尤为突出,总体而言,虽然更难控制但却拥有了致命的威力。可以先在training mode中多多熟悉各个球员的特点,这样就能在实战中充分发挥了。类比短传,就是自己控制方向和力度的“自由”短传(类似KCEO的“《实况世界足球》系列”中的短传)。向哪个方向推摇杆,球就会向那个方向传去,而传球的力度则取决于玩家推摇杆的力度。二过一,《WE2000》中风光无限的技巧,在《WE5》中被彻底削弱,而《WE5FE》中效果则有所恢复,特别需要注意的是,操作方法仍然和PS时代的“《WE》系列”有所不同。

Center link,从字面意义来说,就是“吊禁区”。由于《WE5FE》中长传模式的设置(KEY CONFIGURATION中的倒数第三项)和Center link关系甚大,所以就多花些笔墨来详细介绍一下。首先,无论是哪一种模式,在“以往‘《WE》系列’沉底传中的传球位置”只要按○键就可以自动使出Center link,效果方面,和以前的沉底传中是一模一样的。处于其他位置时的自动



真的是这样吗?我们真的不能在世界杯上再次看到巴乔那俊捷的身影了?随着金牌教练特拉帕多尼的大笔一挥,巴乔已经彻底与世界杯无缘了。即使巴乔还能回到布雷西亚、还能回到绿茵场,但他也已经不可能在世界杯这个足球世界的最高舞台上为我们再次献上精彩的表演了。1990年少年英雄的意气风发、1994年独臂擎天但在最后时刻功亏一篑功臣变罪人、1998年更令人感动地在危急关头挺身而出再次单骑救主还有2002年的出师未捷身先死……巴乔和世界杯的故事,就像一部活生生的传奇故事,让人敬仰、让人赞叹、让人感动也让人扼腕痛惜……这,就是足球的魅力了,不是吗?期待韩日世界杯,也期待《WINNING ELEVEN6》!

Center link,就会根据不同的长传模式而有所不同了。TYPE1和TYPE2:除了沉底传中位置之外,在禁区内部/禁区边角附近按○键都会自动Center link;TYPE3:除了沉底传中位置之外,在禁区内部也会自动Center link;TYPE4和TYPE5:只有在沉底传中位置才会自动Center link。顺便也解释一下TYPE1和TYPE2的区别,或者说是longpass的SEARCH式和MANUAL式的区别。简单来说,就是前者传“人”而后者传“位置”。

看了以上的介绍,相信大家对《WE5FE》中的传球都应该有了一个清楚的认识。传球是“《WE》系列”的基础招式,想要成为高手的话,就从这些开始练起吧!

盘带之瓶颈

现代足球,讲究的是整体阵形的保持、技战术的合理运用。个人表演性质的盘带,通常是不需要甚至遭到排斥的。即使是“盘球大师”菲戈、齐丹,他们的盘带也是以广阔的视野、突出的意识为前提,精确的输送为目的,而德尼尔森的新生,更是和他的踢球风格从“为自己而盘带”到“为全队而盘带”这一巨大转变息息相关。在以“尽可能接近真实”为宗旨的《WE》中,情况并没有什么不同。无论是从作用还是效率来看,“《FIFA》系列”的“孤胆英雄”战法在《WE》中是完全行不通的。传球的意识、脚法以及时机的把握,才是“《WE》”系列基本之基本。但当这些基本功已经练到相当程度之后,水平的提升就会突然变得困难至极,而苦练盘带技术就成为了此时的一条痛苦与欢乐夹杂的必经之路。下面就分别从4种盘带速度来全面剖析《WE5FE》的盘带系统。

低速盘带(L1+十字键)

基本情况:对球掌控力最强,速度最慢。基本上还算比较好用,特别是转向能力强,可以在前进中灵巧地避开迎面扑来的对手。另外,相对正常速盘带,也有一定抗冲撞系数。推荐在需要控制比赛节奏时使用。

难点:从其他速度转换到低速盘带会经过一个明显的“减速”过程,这时候玩家操纵的球员会放慢行走速度,直到再次接触到球。在此过程之中,球员会处于完全的硬直状态。

特殊技巧:在低速盘带、高速盘带和DASH,也就是L1、R1、R2发生“热键冲突”的时候,优先级最高的是R1,R2次之,而L1最低。可以利用这一点方便地从低速盘带状态切换到其他状态。具体来说,就是在按住L1的情况

下按R1或者R2就会直接从低速盘带转为DASH或者高速盘带。活用这个技巧能使反应时间稍稍缩短一些，有利于避开对手凶猛的抢劫。

正常速盘带（十字键）

基本情况：最普通的一种速度。在本作中被大幅削弱，但正常速和DASH的切换使用过去、一直、现在仍然是《WE》的主要带球行进方式。因此熟练掌握正常速盘带还是极为重要的。

难点：在《WE5》“原版”中风光无限的正常速盘带，这次对球的掌控力略有下调，基本上又回到了《WE2000》的程度吧。但由于防守队员的速度加快、扑抢增强再加上正常速的情况下进攻方极易倒地，所以实在是相当难以运用。

特殊技巧：两足FEINT。在上一期3月AB合刊中GOUKI详细介绍过，在下个人认为并非是十分好用的技巧。

高速盘带（R2+十字键）

基本情况：在前作中和低速盘带一起被初次引入，来源于KCEO《实况世界足球》的“高速盘带”，在本作中地位扶摇直上，给人一种“媳妇熬成婆”的感觉。首先对球的掌控比DASH强甚至并不逊色于正常速盘带；其次速度很令人满意；再次，同低速盘带一样，不容易被撞倒；最后、也是最重要的，就是拥有一个相当好用的特技“横向微移”！（GOUKI发明的一个很有美感的词汇。在上次的VCD中，大家应该都见识了这招的威力和GOUKI高超的技艺了吧？呵呵）总之，对于技术出众但速度不快的球员，高速盘带是最佳选择。

难点：因为《WE》的玩家都已经习惯了“正常速+DASH”，一下子要大量使用高速盘带实在会别扭。另外，很实用的操作“R2——R1——趟球”也需要多加练习。

特殊技巧：横向微移。高速盘带的情况下，直角转身自动使出，躲闪效果一流且无硬直时间，相当值得一用的招式。

DASH（R1+十字键）

基本情况：对球掌控力最差、速度最快。这一次的DASH可谓大幅复苏，给人的感觉是一下子回到了“4”的快速时代。带球情况下速度基本不受影响，不容易摔倒，灵活性也比想象中的要来得强，简直是无可挑剔了！

难点：《WE》老手的话，只要回想起“4”就基本没问题了；如果从《WE5》“原版”才刚刚开始接触《WE》就需要很多时间来适应版本差异了。另外，需要特别注意的是本作中DASH的启动时间变长了，这也算一个小小的限制吧。

特殊技巧：趟球很好用，但大家都会，就不多说了。另外一个技巧，在DASH的启动准备期中，球员的盘带能力等同于普通速盘带，利用好这个特点再加上DASH的恐怖速度，过人无往不利。

共通特技

德尼尔森盘带（L1连点两下，官方名称：FEINT B）

快速德尼尔森盘带（L2连点两下，官方名称：QUICK FEINT）

JUMP（R3）

假动作射门（□+X，官方名称：FEINT A）

这些盘带技巧实用性都不算太高，不再详细介绍了。

从以上的说明不难看出，万变不离其宗，突破盘带瓶颈的关键还是在于“熟悉这个版本《WE》的特点并找出最适合这个特点的盘带办法”。具体到《WE5FE》，则是重新拾起DASH战法再添R2的合理运用，这样就不难做出令人赏心悦目的盘带了。当然，最后要提醒大家，决不要“为了盘带而盘带”，否则会适得其反，深陷“华而不实”的泥潭而无法自拔。

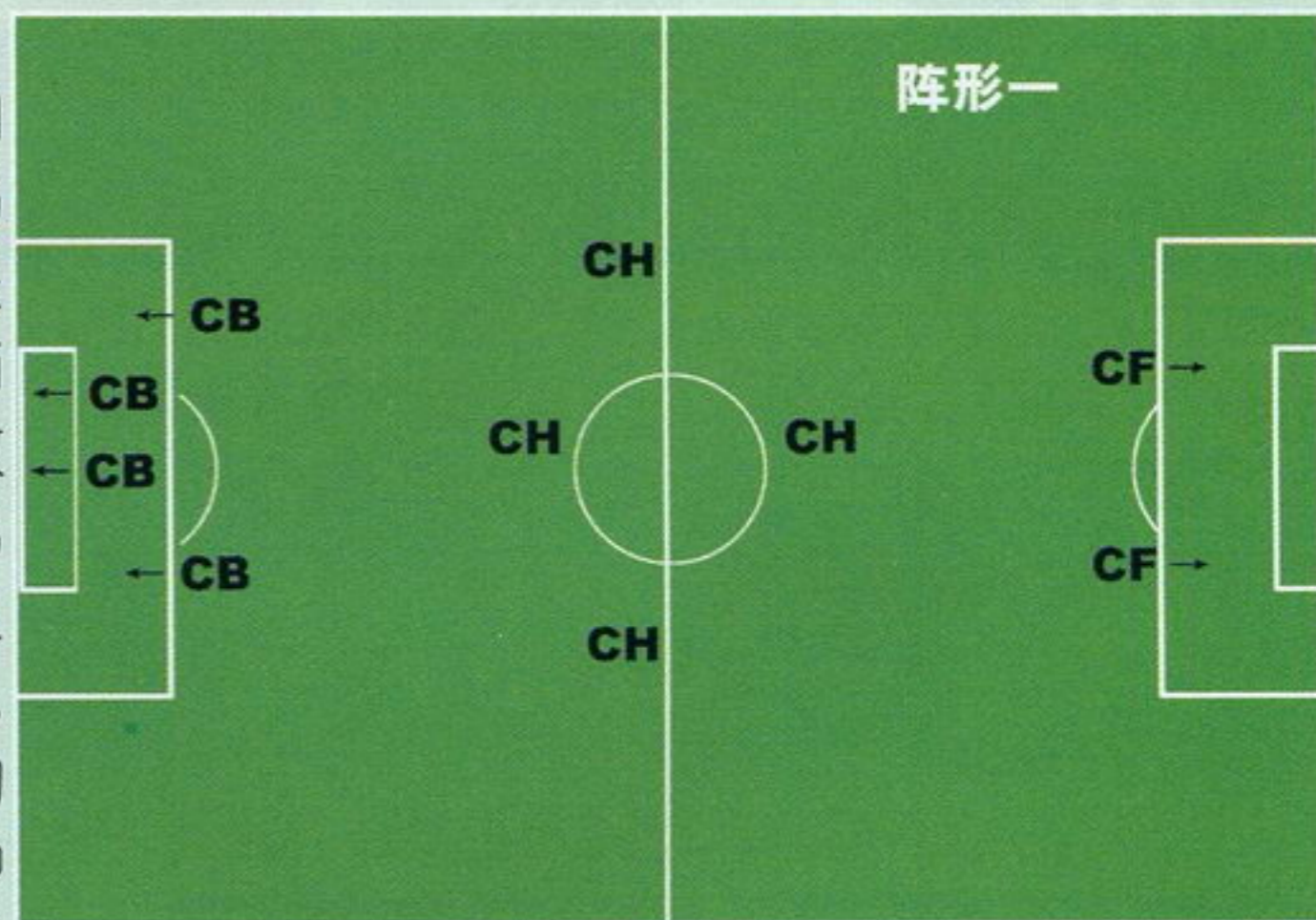
阵形之瓶颈

想成为《WE》的高手，排兵布阵是又一个必不可少的重要环节。凭借着适当的阵形，完全可以和操作强于自己的对手打成平手甚至战而胜之，而两个操作水平如臻化境的绝顶高手的对战，比的正是阵形的优劣！既然“阵形技”这么重要，那为什么很多人，包括很多拥有相当实力的高手也不愿过多调整默认阵形呢？这是因为，“阵形技”实在是一把不折不扣的双刃之剑，用好了，固然受益多多；用不好，则后患无穷。怎样来突破这个瓶颈，成为了我们所急需研究的一个课题。

布阵方面，因为个人打法不同所以也没有什么统一的标准。但基本上，有这样一个原则：“人尽其用”，也就是每一个球员都要在他所处的位置上起到应有的作用，换言之，要尽量避免某些球员“看不到人、踢不上球”的情况发生。下面举两个例子来具体说明一下。

阵形一，是一个很适合作为防守反击战法的阵形，也可算是《WE4》中曾

经很好用的“5-3-2——边锋突击”阵形的一个改良加强版本吧。因为《WE5FE》的阵形设定可以“职能变更”的关系，所以后卫大可放心地放4个人，全部调整成“CB”且攻击意识为“回防”，这样一来，后场就基本上可称得上是固若金汤了，一方面外侧的CB并不会放松对边路的防守，另一方面，CB的数量又能保证中路的安全。中场方面，四个CH的协同作战既能保证中场的正常运作又能最



大程度锁紧对方的活动，虽然存在着对前场攻击支援不利的严重缺陷，但对于此阵形相对应的战法而言这根本不成问题。两个CF，根据我方整体的状态实力、敌人边后卫的能力、自己习惯的操作方向等等因素选择其中一个主攻、一个接应，在速度够快的前提下可以发挥惊人的杀伤力。总之，如果擅长快速传递和单骑突破的话，这实在是一个相当不错的选择呢！

而下面的阵形二，则是球员位置调配不合理的典型了。除了禁区内的中锋之外，其他两个前锋都发挥不了作用。拖后CF的本意是支援中场，而实际上根本就完成不了这个任务，而且作为前锋的职能也受到很大影响，总之效果远



逊于同样位置上的一个OH。LF的位置太偏边路、也太深入敌后，一方面无法在快速反击中作为尖刀直接给敌人致命一击，另一方面右路起球后的包抄抢点作用也不明显，因此只能用来下底传中，而WG中又有多少人PASS优异呢？中场的OH位置太靠近

左路，除了拱手让出中场中路这一兵家必争之地之外，还和LF发生位置冲突，因此无论是组织还是攻击都受到限制。RH位置尴尬，攻不善守不利，彻底沦为鸡肋。两个CH勉强能把持后半中场，但对边路防守的支援能力很有限且自阵形的位置插上助攻显然不太乐观。3后卫本身的位置并没有太大的问题。在人数不够的情况下，这样的站位确实对中路防守大有益处。但因为中场两个边，特别是左边路的防守能力极为薄弱，因此敌人若采用沉底传中战法该阵形就会不可避免地陷入苦战……

至于球员的选择，相对而言就简单多了。只要从综合能力、位置适性的要素来判定，就不难选出一个最佳的11人组合，再结合比赛时的实际状态略微调整就没问题了。特别需要说明一下的就是边中结合、攻防兼备的“CH”（CENTER HALF）这个职能虽然基本上也没有人拥有适性，但根据在下的实际经验，其实所有的中场球员都能胜任这个位置的，灵活运用会有意外的收获哦。



类比直塞球的威力示范，要点有很多，关键是注意对手的后卫线以及方向与力度的把握。

大盗伍佑卫门 新世代袭名!

PS	KONAMI	ACT	1人
	2001年12月20日		1格
CD-ROM		-	

PS上的《大盗伍佑卫门 新世代袭名!》是PS末期惟一一个能够吸引我通关多次的ACT,可能有很多玩家还没有注意到这个游戏。虽然和前作比起来本作去掉了双打的设定,但游戏中隐藏了非常多的隐藏要素,因此游戏性反而大为加强。如果它能够早诞生几年,相信肯定会大受欢迎。

全部通缉犯捉拿方法

本作取消了前几作中的解谜成分,只要你的水平够高,就可以一直打下去,直到游戏通关,而无需在城镇里到处打听过关的情报。本作的城镇改为了现代化风格,在城镇里有可以恢复玩家HP和能量的饭店以及提供SAVE机会的旅馆(HOTEL),还可以买到一些对过关有很大帮助的辅助道具。如果对城镇进行地毯式的搜索的话,还可以找到很多好道具。城镇里还有一个重要设施,那就是警察局。在警察局里玩家可以看到各关BOSS和隐藏BOSS的资料,把隐藏BOSS打败后就可以领到赏金。至于在何处才能找到这些隐藏BOSS,就要多向城镇中的人打听打听了。下面就是全部通缉犯的捉拿方法,不过需要注意的是,在寻找这些通缉犯之前一定要向该区的城镇里的线人打听情报,否则犯人是不会出现的(和狗对话要用佐助,只有他才听得懂狗语)。比较保险的方法就是和所有人都对话一遍,宁可问错千人,不可使一人漏网。请大家一定要首先确认是否和关键人物对话了。再就是这些通缉犯都比较厉害,水平不到家者请备好各种武器道具后再去。

天火

在第一章的NEOJUKU这关有两个红绿灯,在第一个红绿灯上蹲下不动就可以了。

木之叶天狗

在第一章的八幡知らずの森中如图所示的地方连跳三下然后蹲下就可以了。注意木之叶天狗会不停地逃跑,如果武器不够厉害很难将其打死。



蓝蜘蛛

在第二章的土蜘蛛洞穴第二小节的大蜘蛛网处,用佐助向右下方飞,就会看到一只蓝色的钱包。用佐助的特殊武器炸弹打破这只钱包,蓝蜘蛛就会出现。注意,千万不要碰到这只钱包。

OBORO车

在第四章的GREAT MINE这关的第二小节,勇敢地跳下第2个陷阱,就会碰到它了。

水虎

在第五章的十六夜神宫的第二小节,控制女性角色带着最贵的饭团走入右下方的空间就可以了。注意最贵的饭团在第五章的村庄中有售,所谓的右下方是一个有很多弹簧式云彩和会掉下去的石头地方,一定要把水放掉才能进入。

河太郎

身上的金钱超过1000元时进入第二章的河童溪谷一关,就可以碰到它。注意时间有限,一定要用强力武器才行。

云中镜

在千年御殿这关的第一小节,首先来到最右边,这里有一条暗道,里面藏有护甲。取得护甲后继续前进,在有一面镜子的地方就可以碰到云中镜了。

矶女

最难找的一个BOSS。本关共有10个水面,我们按从左到右的顺序将其用1~10编号。首先从2号水面下去,你会看到很多河童绕着方形的石头转动,其中最后两只作圆周运动的河童处有一个宝箱。跟着它们也绕石头一周,然后前方是5号水面,从这里上去,再从6号水面下来,又从7号水面上去。最后从8号水面下去,游到最下方一直朝右游,就可以看到矶女。然后从9号水面上去,跳过10号水面来到终点,如果能碰到矶女,她就会去自首。

隐藏道具

注意以下道具一定要通关一遍后才会出现,否则是拿不到的。

清姬的戒指

通关后存档回到第一章的城市,在城市入口处的高楼楼顶可以找到清姬。控制伍佑卫门与她对话,就会得到清姬送给伍佑卫门的订婚戒指。其作用为受伤时武器等级不减,非常实用,不过如果是坠崖身亡的话还是会……

太阳能回复器

当抓到所有的通缉犯时回警察局就会获得,其作用为可以自动恢复能量。虽然速度很慢,但还是非常实用的。

最强武器

普通游戏时每位角色最高只能拿到Lv.3级的武器,不过当您通关一遍后,满足一定条件就可以获得最强的Lv.4级武器!

事实上本作中每一关的版图都有两个。只要您能够以没有受伤的状态通过一关,过关后就会获得特别奖励“NO DAMAGE BONUS”,同时获得NO DAMAGE徽章一个。如果以后重玩这一关,关卡的内容就会发生变化,难度也会提高不少,同时“NO DAMAGE BONUS”也会上升。

当玩家进入一些已通过的版图时,万一不敌,可以先按START暂停,然后按SELECT,这样就可以从容退出此关,然后到城镇中进行补充,日后再来挑战。当你收集一定数量的NO DAMAGE徽章时去找某些NPC对话就可以获得威力强大的Lv.4级武器。

伍佑卫门:收集5个以上的NO DAMAGE徽章后来第一章的城市,找桥下的老人对话。

惠美寿:收集10个以上的NO DAMAGE徽章后来第二章的村庄,找入口处岩石顶上的老人对话。

由井:收集15个以上的NO DAMAGE徽章后来第四章的村庄,在村庄最右边的楼梯下的狗洞中。

佐助:收集21个NO DAMAGE徽章后来第五章的村庄,找入口处树上的僧侣对话。

英语中“NO DAMAGE”意为不受损害,顾名思义,只要完成本关且无损血就可以了。因此我们完全可以借助一些免受伤害的道具来获得NO DAMAGE徽章。游戏中最强的防具位于最后一关,大家可以参见右图,只要从这里跳下去就可以获得了。



4颗爱心

在游戏中隐藏着4颗爱心,如果能找到这4颗爱心,HP上限就会增加,其重要性不言而喻。

BLIND CAVE·第一节

当你到达第一小节的终点前留意一下画面左边就可以看到这颗爱心,不过要想拿到它还得借助碎石和火车。

冤首ヶ岳·第一节



从第一小节的此处利用伍佑卫门的特殊技荡上去。



注意不要敲碎左上角的巨石。



跳到这块巨石上,用佐助向左边飞。



爱心到手了。

十六夜神宫·第一节



首先要利用伍佑卫门的特殊技来到屋顶。



把屋顶的巨石推下来后用机关把水退掉。



在这片机关中有一块可以敲碎的巨石。



巨石下面就是爱心的藏身之地。

千年御殿·第一节

其实这颗爱心就在起点上方,只要来到如图所示的台阶上用佐助向左边飞,就可以得到它了。



机器人战时的隐藏必杀技

- 上下上+右拳:百裂拳
- 上右下左上右下左+右拳:无敌烟斗攻击
- 下下+右拳:上勾拳
- 上右下左上+金币:激光炮
- 注意一定要再气满时发动,而副武器要设为金钱镖。

小秘技

在游戏中先按START键暂停,然后输入以下指令即可将各角色的武器加至Lv.3。但这个秘技的使用是有次数限制的,刚开始时只能用一次,以后每过一大关就可以加一次。

- 伍佑卫门:上上下下L1R1L1R1 ×○
- 惠美寿:上上下下L2R2L2R2 ×○
- 由井:上下L1R1 上下L1R1 ×○
- 佐助:上下左右上下左右 ×○

PS2 三国志战记

趣味BUG

在游戏中玩家可以获得很多提高兵种熟练度的道具,给武将装备后不但可以提高熟练度,还可以转为高级兵种。如果先给一位武将装备后又取下来,熟练度会下降但高级兵种依然可以使用。用此法可以在早期让多名武将使用高级兵种。

GBA 铁拳 ADVANCE

三岛平八出现方法

用所有人物通关一遍就可以选择三岛平八,条件不限,你可以把局数设为1局,把难度调为EASY,这样很快就可以打出他了。

PS2 世界足球 胜利11人5 最终进化版

MASTER LEAGUE双打法

①首先要插两个手柄在PS2上(废话!),而OPTION FILE(オプションファイル)中的AUTO SAVE(オートセーブ)要选为ON。

②进入MATCH MODE(マッチモード)中选择国家队,P1、P2要设定为对战状态,选定国家和场地。

③进入SET UP画面后选择CONTROLLER设定(コントローラ设定),进入后就可以退出了。

④比赛开始,球队出场开球后,按START选择比赛结束。

⑤在MASTER LEAGUE模式中选择DATA LOAD(データロード),LOAD任何一个MASTER LEAGUE存档。

⑥比赛前的SET UP画面中选择CONTROLLER设定,2P按左就可以与1P合作与电脑对战,按右就可以与1P对战了。

NGC VR 射手3 Ver.2002

隐藏球队FC SONIC出现方法

在RANKING MODE(ランキング)中得分超过20并取胜就会出现。

隐藏球队FC YUKICHAN UNITED出现方法

在RANKING MODE(ランキング)中得分超过30并取胜就会出现。

PS2 生化危机之 枪下游魂2

追加CONTINUE次数的方法

ARCADE模式游戏时间超过2小时,增加CONTINUE次数至6次;ARCADE模式游戏时间超过4小时,增加CONTINUE次数至12次。

隐藏武器出现方法

玩家只需在迷宫模式中获2亿分就可以使用火箭筒,取得3亿分就可以使用最强之武器线性冲击炮。

PS2 最终幻想X 国际版

必须码 EC883A14 1456E79B

金钱最大 1CA851C0 1DBC9E0C

所有道具 9C8E7A20 0C58E40B

注意:此密码无须先输

入必须码,但当你买道具时不要输入

所有重要物品
1CA85604 61DFB00C
1CA85608 144FB010

アルベド语全翻译
1CA85188 61DFB00C

我方等级S.LV 98
9C8E51F8 14D6D7BA
(无须跟必须码一起使用)

9C8E69A8 0C58B443
注意:此密码无须先输入必须码

Debug Mode
4CA8152E 1456E7A6
注意:不建议使用,请多SAVE

HP最大
1C8E7118 B118E7A1

MP最大
1C8E7058 B106E79D

攻击力最大
4C8E7076 145684E3

防御力最大
4C8E708A 145684E3

魔力最大
4C8E709E 145684E3

魔法防御最大
4C8E70B2 145684E3

敏捷度最大
4C8E70C6 145684E3

运最大
4C8E70DA 145684E3

回避最大
4C8E70EE 145684E3

命中最大
1C8E7004 B518E7D3
1C8E7000 9118E7C1

所有队员OVER DRIVE 槽全满

7CA868CC 144EE7C2
3C988023 1456E7A5

战斗后拥有大量金钱
1C8E6744 B0B3A12D

PS2 异度传说

必须码
EOB807E4 14367344

战斗后金钱MAX
9CBE09FC 0856E7A1

PS2 VR 战士4

必须码
EC878320 1431AC6C

EDIT FILE全道具
1C1264CC 61DFB00C
1C1264D0 61DFB00C
1C1264D4 61DFB00C
1C1264D8 61DFB00C
1C1264DC 61DFB00C

1P Life
4C127A48 1456E8ss
sss=5A6(MAX)7A5(0)

2P Life
4C1F83F0 1456E8ss
sss=5A6(MAX)7A5(0)



春节长假过完，一切恢复到“通常状态”。回到编辑部，还没来得及回味“年”的滋味，就已经被自由谈信箱里上百封的EMAIL强行架上了工作桌。很好，谢谢大家对我们的支持。不过也请大家务必相信国内的电子邮件系统的稳定性，不要再“一稿多投”了，EMAIL只发一次是肯定可以到达的。

在杂志上消失了两期的罗严塔尔君又回来了。他对我说原因竟然是“没钱了”，哈哈，玩笑罢了。不过说到底这个世界的残酷真是越早体会到越好呢。

另外很遗憾地告诉大家，罗严塔尔君的《留学生活》将改为不定期刊载，原因么，继续往下看就知道了。



一个 GAMEPLAYER 的日本留学生活 (四)

文：罗严塔尔

大家好！又是我罗严赚眼球骗钱的时间啦，节日大家过得还开心么？

唉……罗严不是很开心呢，日本不过春节，照常上课；2月14日，在广大男玩友开开心心吃巧克力的时候，我在工厂里搬重物混口饭吃，勉强度过京都连续寒冷的天气……

原来在“玩友自由谈”里做连载的想法现在看来有些天真，早上打工，中午连饭都来不及吃就去上课的真正的留学生活已经让我接近极限了……玩在日本和生活在日本是截然不同的两个概念啊。每天为生计发愁的我，也许没有能力为大家再送上些什么了……这一次断了两期，下一次，也许就是更长时间的间隔啦。

不管怎样，先看这些文字吧，后面会给出联系方式。

这次没有做什么正式的东西，我也无意再凑出篇雷同的访谈骗钱。大杂烩一盘，大家想吃什么，自己挑吧！

一 真正的便携——手机游戏

在来日本之前便早有耳闻日本手机的概念已经不同于国内对手机的概念，来日本才亲眼目睹。

比如我用的这款TOSHIBA的免费型号C415T，2001年10月1日发行的，现在已经沦为免费附赠品，足见淘汰速度之快。（当时卖8000日元呢）配置为：4cm×3cm的256色液晶、PCM16位音源、日文字典、短信、上网功能、EMAIL实时收送等等，至于换壁纸等杂项，就说不完了……只要你办手机，每个月交手机费的底数就白送给你。SANYO、TOSHIBA、SONY都是大手机制造商，为各个电信公司提供手机，它们的产品各有千秋。TOSHIBA以良好的液晶屏见长（像我的，256色的发色数，做个GIF的短讯息受信画面没有任何残像）；SANYO的手机音响效果好得可怕，有的产品竟然带重低音喇叭，把手机贴在桌子上放段迪士高震得桌子颤，真事。所有的手机都有配套的耳机另卖，戴上耳机



嗯……问左邻右舍借的几款。右二手机的壁纸是滨崎步；右一的手机就是那个重低音手机，音效好的要命；我的TOSHIBA的是左二的，液晶能看出多棒吧。

就像GBA戴上耳机一样效果今非昔比……很羡慕同学的那款SANYO的啊，单用喇叭都和SFC一个级别，戴上耳机更是无敌。

要算日本手机的普及率，从三年级的小学生到



抓拍的，终于赶上了~很棒的演出，这段广告。

70岁的老人，差不多有80%的人拥有手机。我经常看到老得连走路都费事的老奶奶从篮子里拿出手机和老花镜，用颤颤的手拨号的情景。

如此之高的普及率和优越的性能，游戏厂商当然不会放过这片市场。各式各样的游戏层出不穷。一些人气手机游戏的广告轰炸丝毫不亚于PS的某些大作！在被窝里，在上学路上，在骑自行车等红灯时，在坐地铁时，日本人什么时候都可以拿个手机来玩。当这种流行发展到接近于民族习惯的程度，你可以想象作为一个外国人的我是多么吃惊。

举个常见的例子。我在路上骑车，一个红灯停下来，前边的日本女生立刻从口袋里掏出手机，飞快地按出个游戏开始玩起来。绿灯一亮，放起手机就走。我和她同路一阵，一共三个红灯不过1分来钟的时间，她竟然如此重复三次，真佩服这种痴迷劲啊。日子一久，我甚至能从他们按键的手法 and 速度上，判断出那是哪一款游戏，比如是《太空频道5》还是《打鼹鼠》（笑）。

目前我玩过的游戏有几十种的样子，包括《DDR》、《BEATMANIA》、《宇宙5TH》等各种名作的手机版本，甚至有高达的Online游戏！效果大多在FC水平上下，按键主要是方向摇杆和四周的键，很简单。不要小看这些粗陋的游戏，与其在电车里傻坐着与对面的人瞪眼，还不如拿手机消遣一番呢，看到ULALA在小屏幕里跳舞，听着动感的旋律（注：画面就罢了，音响效果可是很棒的）一样其乐融融呢。更不用提《打鼹鼠》，女性的挚爱啊，就是按屏幕上鼹鼠的出现地点按数字键，竟然玩得伊藤那天上班坐过站了……提一句，《打鼹鼠》就是小泉他儿子小泉孝之郎做的广告呢，被当成鼹鼠按来按去真的很有意思。

就说《太空频道5·ForDoCoMo版》的发售吧，在发售日当天，我宿舍周围的大大小的DoCoMo手机店一律排起了等待刷《SC5》的长队呢，那几天的手机店也是挂满了各种ULALA的标语和人物像，活像个游戏专卖店一般。

当然绝大部分的手机游戏还是用手机直接上网到相关的站点下载即可，一些Online游戏是收费的，例如一种类似AD&D风格的文字选项游戏，同时有几万人在线，按接收/发送的字节数收费。我的一个同学在买手机后还不知道玩游戏要收钱，狂玩一个Online游戏，一个月下来1万多日元呢，日本人真会赚钱哪！-_-b

即使GB和GBA在日本那么普及，平时在街上走，看到打机的人还是不多，毕竟玩家与普通人群的比例在那里，但手机就不一样了……在街上的行人，1/3的人玩着手机走路……

附图一张，我的手机，免费的那种，现在已经淘汰了。（图二）

二 日本青少年流行文化部分解码——“つき合いましょうか？”

呵呵，懂日语的朋友们会吓一跳吧。没错，就是“做我的男/女朋友好吗？”的意思。

日本的年轻人有时真的不能让同龄的我理解呢，日本人似乎有将一切变成历史的能力……日本女生似乎有将自己认识的男女同学介绍来介绍去的



一些GUNDAM的动画

天然嗜好。在京都的商业区，时装店门口或者在洋果子店里（专门做西式小糕点和卖鲜果汁的小吧，聊天用），到处都能看到三五成群的男女学生，分成两堆分别将两个扭扭捏捏的人推到一起，然后像逼供般拼命向另外一个人介绍他/她的优点，依我看就像严刑拷打，四五张嘴在一分钟内共计发出2000多个假名，机关枪一般逼你就范——接下来就是日剧般公式化的场景（配点音乐就无敌了）：男生问，“能、能与我交往吗……”（あ、あの、つき合いましょうか……）女生一般低头微笑不语，或者，有开朗的女生，犹豫片刻，响亮的一声“はい、いいです！”众人鼓掌。我有时路过街边的一些洋果子店，经常从里面传出心惊肉跳的“噉”的数声



遍街都是这样的动漫小店，上楼就行，里面的东西挺全乎，我经常去逛。

尖叫，带出无数鼓掌、欢叫声，不必说……又是一桩时髦的约会成功了……

日本的老年人对此抱有明显的反感态度，如果在街头看到这样的场景，总是拉长了脸变得十分严肃，有些老人从他们身旁走过还怒气冲冲地瞪他们一眼，不过作用近似于0，现在的日本学生那种爱谁是谁的心态太可怕了。

我个人对现在日本这种所谓的流行不表示赞同——当然国有国情，有些东西是理解不了的，所以大家看看就行，不要去深究了。

三 日本青少年流行文化部分解码——在漫画之外的暴走族

摩托！150万日元买的本田今年新款超酷大型摩托（-_-b 对摩托没研究，喊不出型号），还没骑就送改装厂卸消音管、喷上骷髅和蝙蝠、装上幽蓝色的发光管，暴走！

《GTO》大家看过吧？鬼冢英吉率领的那群举着大黑旗、蒙着毛巾的暴走族到底是变态还是酷暂且不提，要是在马路上看见这么一帮“漫画人物”，是什么感觉？四十几辆加起来值三百多万的摩托，还有几辆直接从美国本土过来的真品哈雷呜呜地在大街中央排成正方形慢慢开，前面的躲，后面的不敢超，四十几辆车一起轰油门，方圆十里之内聋子也知道有人暴走。警车的喇叭就像无声般，任凭警察在里面声嘶力竭地叫，就是什么也听不见（我汗，最近抓暴走族的警车，普遍装上了三个大喇叭了）。

介绍两个场景，希望阁下们能知道日本年轻人暴走起来是多么不要命。

情景一 “警车玩《GT3》的甩尾”

亲眼目睹，时间：傍晚。

白天的暴走族不太出来，一是因为警察多，二是不够炫。但那天的确看见大白天警察捉暴走族的情景。那暴走族戴着恐怖分子惯用的那种黑色头套



我问中村：“改改摩托的颜色，喷个黑的出去暴走吧！”
中村笑：“哎~~~这种摩托拿不出口去暴走的，骑着上班还算炫吧。”

（普通情况下是脸上围条毛巾的），骑一辆长近三米的巨型黑色摩托在街上横行，后面一辆三喇叭的警车，在摩托车的巨响中还是丝毫听不见警笛。警车加速想超越摩托将其逼停到路旁，眼看着车头已经过了摩托的半身——突然，那暴走族做出了个令目击者惊叫出声的动作：玩命似地朝警车猛压车把，冲向警车！

他死定了——我的第一判断，然而那辆警车立即来个急刹车，可能是驾驶员一时惊慌没握住方向盘，警车像演警匪片一样在马路中间横了过来擦出十几米（可想当时速度多么快，接近100吧！）后轮上生出一团烟雾最后“哐”一声撞到马路沿上！

看来这位暴走族“经验老到”，知道日本交通法不允许交警伤害肇事者，这也是日本暴走族如此猖獗的原因。要是在国内……也许那辆大摩托会被撞得连轮子也不剩。（-_-b）最后，那暴走族随便闯了个红灯，扬长而去。交通阻塞五分钟。

情景二 “暴走族抓警车”

时间：凌晨4点。

暴走族属性为夜，从PM10:00~AM4:00，AT+100,DF+20,HIT×200%,MV+6，怒槽MAX，无视地形限制。那天凌晨4点打工回来，走的是京都的繁华区，老远就听着震天动地的巨响，有一方阵闪着各种颜色的暴走团慢慢驶过来，当时还没意识到是小偷抓警察（常事，都有俗称了），走近了，才看清方阵中间围着的竟然是5辆警车！如果说上面场景的那位是“先锋骑士”，那么，这次就是“正规军”了。8车道的马路，所有的车都惨惨地躲到路边不敢动，路中央，十几辆摩托在第一排，后座上都站着人，举着几面黑色的大旗；在方阵殿后的是经过改装的暴走汽车，加长加高（除了底盘基本上什么都换过了，车长都加长许多，据说改装价格相当昂贵），喷成黑色，周身贴着发着幽蓝色闪光的发光管，非常炫，闪得人眼睛疼。最可怕的是……这一前一后，竟然夹着近10辆警车！警车在中间进也不能退也不是，只有乖乖跟着游行啦！原理很简单（听前辈说的），摩托车“诱敌深入”，等警察追尾，后面“埋伏”的暴走车接着跟上，撵着警车跑……

这不同于GAME的COSPLAY，与游戏人物总有差距，这可与漫画中的无异啊，不，应该说我们在漫画中看到的，正是这种情景的实录！呵呵，哪天有机会收藏这么一面团旗，比那面吉翁的军旗还大，会更酷的！

当然，我还是要补上有教育意义的结尾：像这种大规模整团游街的行动是不可能逃脱的，总有被几十辆警车拦住的时候，然后等着他们的是一个月的监禁和大量的罚金……那些暴走族气完警察、嚣张过后，有时直接开到警局门口。这次让我撞见的这种大规模的暴走，一年中没有几次。

看到这里的暴走车总是不由自主联想到国内的“飚车族”……唉，那些摩托是日本高中生骑着上学的还差不多，的确惨惨的，改装出的哈雷和正品哈雷的确不是一个概念。

四 柏青哥——凌驾于电玩之上的电玩

即使在日本这样的电玩大国，一个老人坐在街机厅里狂搓《KOF》的情形还是没有。但又似乎有人在玩游戏——也许我们感到迷惑不解——其实是我们对游戏的概念理解得过于狭隘吧！手机游戏、

电子卡片游戏、便携游戏、EMAIL游戏、玩具电子游戏（类似我们早先的发条卷纸带游戏机）都在日本电玩市场中占到不可替代的一部分。相比之下，纯电视游戏业也许占不到市场的二分之一，但如果电玩里算上柏青哥，那么连十分之一都不到了吧！

所谓“柏青哥”，就是一种带有博彩性质的弹珠游戏。一般柏青哥的机型都是竖着的长方形机台，透明玻璃里面是一些各式各样的挡板和几个可操控的小托盘，小钢珠从机器的上方的几个出口慢慢往下掉，因为挡板的作用是可改变方向，玩者就操纵那些小托盘来接这些掉下来的小钢珠，接得越多越好，最后拿着这些钢珠去换钱。《幽游白书》的浦饭幽助就是玩这个的高手。依我个人的观点是很无聊的样子……但日本人把这种游戏翻新修改，弄得机器高科技化严重，五颜六色的灯、真人配音、数字化显示背景等等……甚至还有剧情！什么“海之日”“上班族金太郎”等等，还有机厅外的宣传牌：“世界最强出玉（玉，日语里小珠子等意）宣言”“暴钓！完全无限制之日！”……真服了日本人。



我宿舍周围几家小型柏青哥店的照片……



柏青哥店属于“风俗场所”（即KTV、饮酒屋之类学生不准打工的地方），未满20不准进入，所以我至今没有进去，怕惹些不必要的麻烦。在京都，大大小小的柏青哥店多如牛毛，像“京一”这样的大型连锁店，全京都有二十多家，每家都有三层楼高，算上周围设施的面积，差不多有四分之三个足球场大小。2F是专用停车场，免费提供给客人；1F是休息区，里面茶座、餐厅都有，甚至有午睡的专用沙发。整间店子的非娱乐区灯火通明，一尘不染，有专门的执勤员、清洁人员随时服务，咨询台可以预约出租车或者外卖。-1F才是真正的娱乐区，从1F到-1F有扶梯（知道里面有多大了吧）。我有一次走进1F向下看，天哪，烟就像浴室里的蒸气般弥漫全场，丁丁当当的弹子声惊天动地传上来，人们非常正规地挺胸直腰像操作什么精密机器般地全神贯注神情严峻一言不发地以日本人自创的架势和

手法掰摇杆，四十多排机器，一行行的老少男女坐得整整齐齐……打弹子球！

God，日本的确有许多我理解不了的东西！2002年2月19日我竟然在书店里看到了传说中的《柏青哥道》一书。茶道，剑道，花道……柏青哥道。为什么日本人连玩都要规规矩矩的呢，玩弹子球，从坐姿、手势，到眼神、精神都有严格要求，真可怕。

以前提到的职业玩家，不是乱讲。职业玩家一般是中年妇女和一小部分没有职业的青年人，无事可做，就靠柏青哥维生了。新机种一出，就有官方发行的操作指南书，他们在最短时间内掌握、熟练，再开始赚钱。现在日本不景气，工薪族一个月也就30万出头，而他们一个月能赚25万左右吧，9点“上班”，6点“下班”。但这并不是个好差事，每天生活在噪音和烟雾中，精神时刻要高度集中，一刻不停，很伤身体的。

对于我们游戏迷来说，更不可思议的是柏青哥游戏软件吧。在日本，有游戏机的家庭没有《FF》真的不算什么，但要是玩柏青哥的，家里没个四五款柏青哥软件那才叫新奇。有柏青哥的人气机种一出，游戏软件也跟着同步发行，能大卖一星期左右，有些时候，电视竟然铺天盖地都是柏青哥游戏

的广告。我看杂志上的“日本游戏月间销量排行”时经常会有柏青哥的软件高居榜首！对这种低成本（需要写几行程序啊，简直是偷懒）暴利的游戏，厂商自然趋之若鹜。我去过的不少游戏店，都有柏青哥专柜，上面摆了满满的柏青哥游戏，即，你想要练什么机种，买款PS软件回家就行。

如果电玩算日本的娱乐文化之一，那么柏青哥就算日本的生活文化之一！唉，谁能知道为什么日本老百姓这么喜欢打弹子球呢。

五 游戏文化的渗透力小例—健身俱乐部之KONAMI SPORTS

在京都的繁华区走一趟，这个月的卫生纸算是不愁用的了，到处都是贴着新开张的店铺免费宣传的小包餐巾纸……那天我正欲将人硬塞给我的一包扔进垃圾桶（发这个东西是赚钱的），竟然在包的上面看到了“KONAMI”的标志！如图，游戏厂商的广告做到了这里！这时我才突然想起电视里的广告、拉面馆的小旗子、货车上的徽标、出租车上的Homepage等等，仔细观察，SEGA、NAMCO（尤其）、NINTENDO无处不在！在日本，人们看到游戏厂商的广告没有“噢，这是游戏厂商啊”的概念，它们只是企业，与见到其他厂商的广告一样，它们只是生活的一部分而已……

乱谈篇

唉，罗严也不想以这篇短短的杂烩结束啊……不过没办法，我总要挣口饭吃吧，何况6月份日本还有一次大学考试，真的是没有时间呵。每天我4个小时内要搬近3吨的重物，下午有时连课都上不好，晚上学习一会儿，就必须睡觉了，天天如此，没有休息的时间（双休日，我干全天）。下一期，也许只有短短几段和几幅照片了，大家原谅我啊……还好，买了数码相机，又上了网（哭，这也是我为什么拼命打工的原因，花了饭钱），还是能和外界保持联系的，EMAIL还是可以的。

这里给出我的BBS，大家有什么问题或者想和我聊聊，都可以去啊，我会每天都去的，有些图片我会上传到那里的。flood.netsh.net

另外，也谢谢所有给我写信的人……信都收到了，正在准备拼命回信中，大家千万不要着急啊，3位数的信一天都回了会死人的。总之，我会记住给我写信的每一个人的，我保证。谢谢你们的祝福。



中村那家店的外景



三国时代之所以这么引人注目，原因当然是那个时代有着每一个男人的梦想，那就像是个充满瑰丽碰撞的流星雨之夜，无数道金光划过、释放然后泯灭，让渺小的我们只能仰望。人最需要的，是梦，而人梦想的，是什么呢？

人梦想的，就是他最向往的，但是又永远不可能去到的地方。那个地方华丽，有着一切你喜欢的气味，你可以尽情施展，而危险与苦难却又永远离你远去。梦想，说白了，就是安全的冒险，或者冒险后得到的安全。

三国的时代，是冒险家的时代，在那块大陆上，有无数的机会，有无数的财富和权力，有无数的征伐和野心，有无数高明而危险的手，甚至那个时代的残酷都已被人忽略。于是，我们在游戏里安全地踏上那个冒险家的大陆时，心情才会如此舒展，毫无褶皱。

从《真·三国无双2》说开去

文：HPYY

头发都立起来了——这是我第一次拿起铁枪冲入滚滚而来的黄巾大军之中的感觉。挑刺砍劈利扫打抽捶（临兵斗者皆阵列在前……）之中，我释放了自己，好痛快啊！

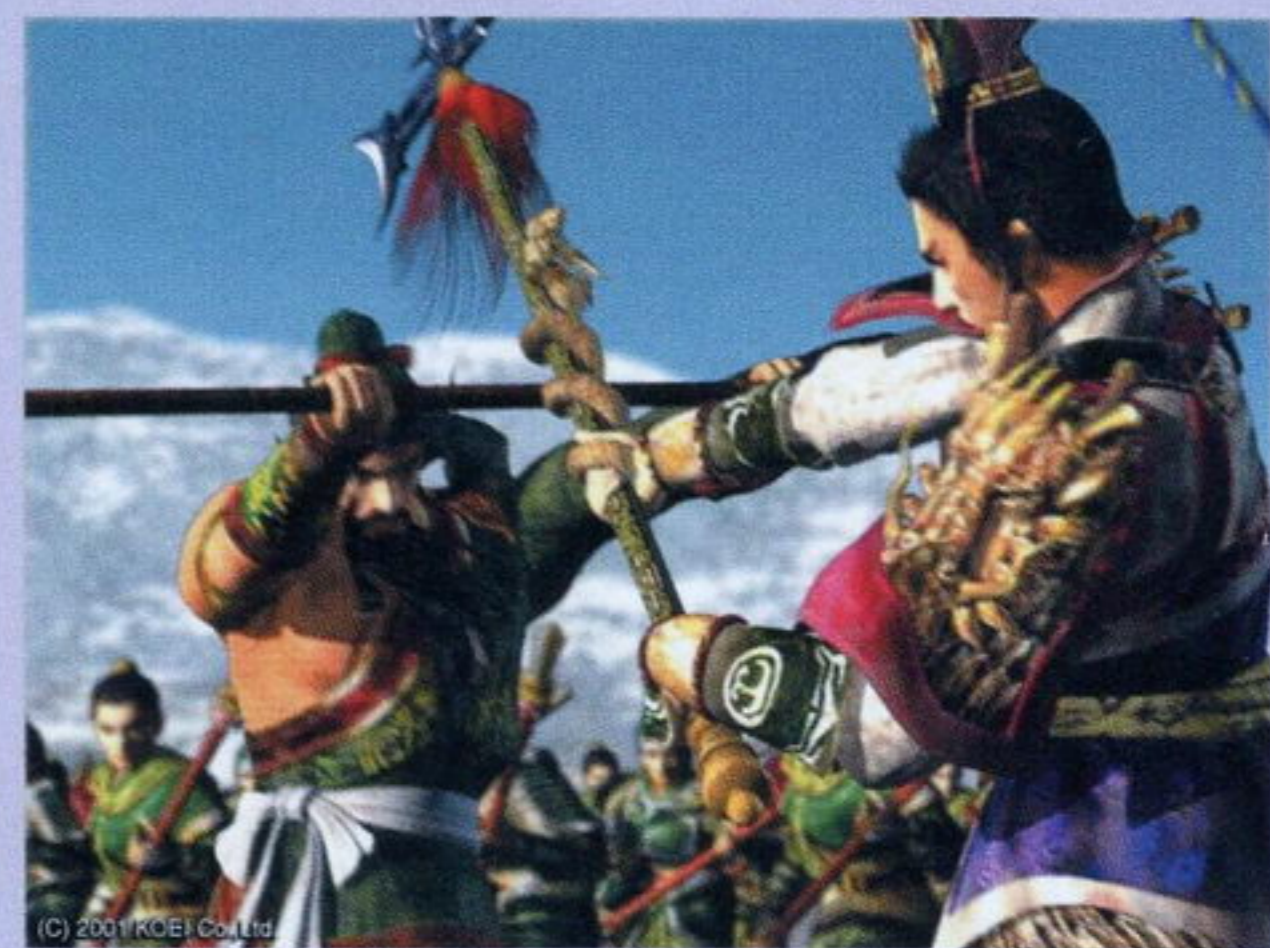
我们玩游戏，我没有被游戏玩，这就是游戏的感觉吗？

《真·三国无双2》，除了它的世界观，它的中国文化背景，它的爽快动作，还应该有它的超美人设吧？也许有些地方和我们过往所看的连环画小人书里的有所不同，但是从另一个角度想想，其实也满不错的啊。关张赵马黄，刘备诸葛亮（居然压韵耶）这几位的形象可是谁也不敢改得离谱的，不过呢，“锦马超”这次的形象还是有点出人意料，我其实满喜欢的，虽然带了个头盔让我看不见脸吧，但是这样就和同样走“偶像”路线又都是用枪的赵云有了区别。张郃这次就倒了霉，我本想写个专业文章来论证他和《街霸II》中的西班牙铁面鹰爪男子之间的血缘关系的……还是算了。另外倒霉的还有著名的花枪表演艺术家，张辽张老师，这次不光是给戴了顶“水泊梁山”的林冲帽，还给换了把不怎么好用的“朴刀”，直接就可以叫他去宋公明哥哥帐下听令了。至于著名的耍赖者孟获，说起来他一定是在野外住没有什么好电视看，所以就买了两只布公仔—手套一个做布袋戏玩，后来，传说他辗转流落到台湾，于是创立了“霹雳布袋戏”……其实，他本来是和他老婆一起经营一家“长毛象公车站”的，在《石器2.0》以后由于外挂的横行才被迫失业，唉……

啊，无厘头的噱头还是不要一次讲完，我还得

留着点以后投稿咧。下面就讲几个有关这些人物的故事吧，当然，都是按小说原著来的，只不过在书中都是些极细小的地方，大家不容易注意得到，我写出来聊以博大家一笑罢了。

第一章：甄姬的舞蹈 华丽的悲喜剧



《真·三国无双2》里的女性角色谁最受欢迎呢？要我说肯定不是貂蝉是甄姬！还是甄姬的气质好嘛，再说，她还穿了高叉旗袍，阿玛尼牌的啊！足足领先了两千年，怎一个前卫了得！说着说着便又没边儿了，打住往回说。大家都知道甄姬是曹丕的妃子了吧？每次在游戏里用甄姬打曹丕时都想，这么好的老婆怎么嫁了这么个废物老公？连个正经武将都不是，一张扑克副将脸，三两下就解决的三脚猫功夫，这简直是千古遗恨啊！！可是其实，这一切都是错……（如果说“一切都是天意”……）曹丕一直是曹家的第二代子嗣中比较稳重的一个，虽然作为NT他的资质没有老父级的曹操老爷强，但是他却可以不用像他爹那样辛苦几十年才能变成

超级塞亚人，他一生下来就会了……啊，我是想说，他一生下来，就已经是在功成名就的帝王家了，虽然少了点历练，但却多了很多霸气，刚一上台就废了他的所有兄弟，而这其中就包括他那著名的弟弟曹植。曹植本来不服他，连曹丕登基典礼的召见都不去，只在自己封地待着，曹丕二话不说带上几十万人就杀过去了，曹植马上老老实实地来参拜，还哭了鼻子，最后还是被弄死了，要知道，这两人可是亲兄弟啊，于是丕仔也坐稳了领导人的位置。他哪里是张扑克脸，如果真是，那也是为了让别人看不透他在想什么而已。可以说，在同一代的三位领导人中间，他可以 and 当时还在位的孙权比美，绝对是强过无能的蜀后主很多。并且，他武艺还十分好，弓马精熟，可以骑射！怎样？我说了半天还没提到主角甄姬 JJ，是不是不耐烦了？我这就说出惊爆大秘密——甄姬不是曹丕的老婆！她其实是袁绍的儿媳妇，是袁熙的老婆，在曹操大破邳城时被曹丕当作赏赐从曹操那里要过来的，也就是说，她，其实是被曹丕抢来的……但是后来，曹丕对甄姬一直也很好，并且，他们还有个儿子，名叫曹睿。曹丕对这个儿子喜欢得不得了，而这个儿子，正是后来曹家的第三代正选领导人，或者这也可以说成是袁绍的复仇？虽然没把曹氏打败但是却把“种”下到了人家的王室里（简直和《勇敢的心》一样了么）……总而言之，虽然是个悲剧的开始，但是好象结果还不错。尤其大家在《真·三国无双2》里看到那么漂亮性感又干练勇武的甄姬 JJ，都要暗暗地赞美着再叹一口气吧？可是，实际上，这场冤孽还没结束——甄姬正是被曹丕杀掉的！唉，如此红颜何必生在帝王家？事情的起因总是在于男人的另寻新欢（所以大家一定要克制，再克制啊），曹丕得到了一个新的郭姓妃子，非常美貌！那里有人问了：比甄姬还美吗？我说：当事人

本人是这么认为的。不管怎么说吧，反正在新一轮的主机大战中，真机（甄姬）败下阵来，郭妃诬告甄姬在宫中作法诅咒曹丕，其实曹丕如何能看不透这妇人的伎俩？实际上，正是曹丕想要趁此机会来个江山变色，他想赶紧立他的新宠为贵妃，于是，甄姬被曹丕赐死。就这样，差不多两千年后被全亚洲的小男生们仰慕的甄姬 JJ，香消玉陨了。不过，后来郭贵妃对甄姬的儿子那个曹睿，倒是非常疼爱，视如己出，原因是她自己没法生孩子。那么，曹睿也能把这个害死他亲母的女人看作亲妈妈一样吗？这就难说了。曹睿确实是个有本事的孩子，他十五岁时跟随他爹曹丕围猎时，曹丕射死一头母鹿，要曹睿去追赶小鹿，曹睿却违抗这个命令不去，曹丕大怒，问他何敢违命，曹睿说：“爹啊，您已经把母亲害死了，难道还要把它的孩子也杀掉吗？”这句话完

全是在影射曹丕与郭贵妃害死甄姬的事，却又不露声色地说给他爹听，曹丕闻言，非常惊讶于这个孩子的心机，于是，正式把他立为了继承人。这么说来，这个曹睿，还真的是继承了些他母亲甄姬的果敢冷静啊。（当然是游戏里的那个……）

第二章：江南无敌孙氏三人组（外加赠品孙尚香）

孙家一向是三国中最被神所眷恋的“神眷之子”，纵观三国，也就只有刘备为了给关羽报仇那次才真正打到了江东的腹地，但是还是被临时上阵的陆逊给烧回了老家。除此之外，莫不是安安稳稳坐定那祖上所传的八十一州地盘，未尝骚扰之苦。

但是，其实这老孙家，却是这三位国主中最没“出身”的一支。想那曹家，累世为官，所以夏侯阿瞒才被过继过去，为的是沾沾曹家的光。刘备大耳，织席贩履，这是人人皆知的秘密了，他动不动就拿出来炫的那个“中山靖王之后”……天呀，那简直是个笑话……在书中有一处，刘备助曹操破了吕布得胜

甄姬



回朝，曹操送人情给刘备，向献帝言刘备之功，于是献帝拿出来族谱这通找啊：“汉孝景帝生十八子，第七子中山靖王”谱中这句之后又接了十九代人，才有刘备的爹刘弘的名字，而且还注明“不仕”，意思就是老百姓一个。既然已经彻底老百姓了，所以刘弘的儿子刘备，根本连家谱都没上，就是说刘备是信口一说，说自己是刘弘的儿子来和皇帝攀的亲戚。哇咧！这样也行啊！空口套白狼的也能算？再说，就算是刘弘的儿子，那也距离“中山靖王刘胜”十九代啊，骂他十八代祖宗都空出去刘胜这一代，这亲戚也论得太远了吧！丢人啊丢人。

而孙家，实际上却连刘备的出身还不如。老孙家祖上，被诸葛亮称为“江东小吏”，其实就是个给人跑腿的。但是慢慢地认识的人多起来，勾朋结党，倒也成了势力，只是高干是从来没做过，说白了，就是黑社会嘛。孙家逐渐地成了江东第一大黑社会，其党羽势力控制着整个江东境界的毒品生意。



（啊，我承认这句是歪曲原著，怎样啊怎样啊，人民需要娱乐性）这一点上，直到孙家黑帮最著名的“教父一代”孙坚的出现，才开始得到改观。孙坚嗜好勇武，出征时向来亲自上阵，不过话也说回来，他那时还不算什么身份高显之人，也没有缩在旗子底下的理由。于是，他开始了他的反政府武装夺权活动，江东那是什么地方？山水灵性，人民富足，马放南山，刀枪入库，被孙坚一攻，各地官兵纷纷溃散。于是，这个没当过官的孩子孙坚，开始把各地的正选官僚赶走，自己来行使这些权力。而当时汉朝北边的乱还顾不过来呢，哪还有闲心来找他的麻烦，于是做个顺水人情，干脆封了孙坚，让他镇守江东，以防黄巾，算是招了安了。到这一代，孙家才完成了从地下走到地上的历程。

而孙坚后来被荆州黄祖用大石头砸死，儿子孙策继承了家族事业，成了“第二代教父”。孙策比他爹更年轻，当然也就更勇猛一些，东征西伐，彻底荡平了江东，还打击了刘表，坐稳了自己的半壁江山。而且到这时，孙家的势力已达鼎盛，孙策自己，也开始找不到东南西北了，飞扬跋扈，逐渐被权力冲昏了头脑，开始了他的暴君统治。有一次见到一个在江东颇知名的专为人医疗的道士于吉，见百姓纷纷称于吉为神仙，孙策便醋劲大发，非要杀他不可，孙策的母亲劝他，但孙策这人不太孝顺，所以也不听母言，当然，历史的天平那次并没倒向孙策。孙策让于吉降雨，不成功便杀，结果于吉成功了，孙策更没面子，指着大雨愣说这是巧合，将于吉一刀砍了，不想这回神仙变了妖怪，每天缠着孙策不放，孙策连照镜子照出来的都是于吉的脸，大家可以想想，那个时候还没有恐怖电影和恐怖游戏可以拿来练胆量，孙策如何受得了？没几天，活活吓死了。（哎呀，和《教父2》的悲惨结局好相象咧）

孙策死后，著名的领导·III登场了，几乎所有人都认为孙权这个孩子软弱可欺，不光是各位看客老爷，就连那曹瞒刘备也是这般看法。实际上，孙权一直是孙家这一辈兄弟中最有心机的。连孙策都跟他说过，论打杀扩张，你不如我，但论稳守固土，我不如你。况且，也许就因为这个特点，孙权一直被认为是个文弱的君主，不会打仗，其实他打仗的战略有，不过临到阵前没什么战术，但是勇武可是一点也不给他们孙家丢脸的。赤壁之后，他乘胜追击进攻合肥（这场战役在《真·三国无双2》里可也有的哦！），这一战中，对手是大将张辽，他则是自己亲征，张辽来骂阵，孙权身披金色的铠甲，拿起自己的长枪就冲出去了。对手是谁？那可是张

辽啊，不是一般人敢过招的！这个场面要是换了刘曹，肯定就要改一改了：“兀那贼将，众将军哪个与我将他拿下？”信不信？那二位肯定是这句说辞。当然了，孙权冲是冲出去了，还是被太史慈马快抢在了前头，没让孙权真跟张辽交手（孙权：嗯，还是太史慈了解我，我只是玩玩的……），不过，这一役最后还是输了，而且大将太史慈也中张辽的计受了很重的箭伤（游戏里也有这段动画），没几日就死了，死时才四十四岁，他要是不死，天下的局面会不会是后来的样子还真的难说了。痛失如此大将，孙权才记起了太史慈生前教训自己的话：“阵前厮杀，乃偏将之职，岂是主公所为？”于是痛定思痛，从此不再亲自征伐，后人或有误解，其实这正是孙权比他父兄都高明的最大优点：知错就改，肯于纳谏——他镇江东，靠的正是这点。

最后再说孙尚香，其实她被游戏划归东吴阵营，实在是有点冤枉，她是死心塌地的刘备FAN，而且还和他哥哥为此闹翻了。大家都知道孙尚香实际是被周瑜当作引刘备来江东好扣做人质换回荆州的香饵，没想到诸葛亮的一番安排倒让刘备白落了个新老婆。刘备在江东结完了婚又吃住了半年，玩够了一溜小跑要回荆州，孙权大怒，特意封了把上方宝剑给派去追杀的将军，要用此剑“先斩吾妹，再杀刘备”。这时，已经是完全闹僵了，从此，孙尚香就归了刘备。她一直有外号叫“女丈夫”，倒不是说她长得难看，她长得很好看，刘备一见就走不动道儿了，连荆州都忘到了脑后。但是她好武，平时手下几百个女婢人人都配刀剑，害得刘备刚入洞房的时候看见满室寒光吓得哭了出来，以为是要杀他。可惜的是，和前文的甄姬一样，红颜总是不该生在帝王家。后来关羽被孙权抓住杀了，孙刘失和，刘备长驱直入，最后一役时却被陆逊来了个“斯大林格勒大反攻”，被杀得人仰马翻，落荒而逃，恰恰就在那段时间，孙尚香正在东吴的娘家探访自己的母亲——她虽与兄长失和，但她们的感情特别好——那个时代消息都靠嘴传，刘备战败的消息传到她耳朵里就成了“刘备已死在乱军之中”。孙尚香听到后难过得无以复加，自己坐车来到江边，向西北痛哭之后，投江而死。三国时的红颜，到此时却没一个落得个好下场，可悲，可叹啊。

第三章：终于轮到蜀国啦 馒头的故事

刘备在小说里是被追捧的忠义一方，高风亮节之士多出于西蜀一支。但是，到了现代，活该他倒霉，现在的小孩子都标榜“反叛”，于是他便开始

陆逊



臭掉了，曹操倒开始香起来，而那个温吞水的孙权，则已经出离了倒霉，无论古今，似乎都不在潮口浪尖。

蜀国虽然“大而全”，但是的确有些缺乏个性，似乎以现在的眼光看来一个人如果不做坏事便不怎么能给人留下深刻的印象？不过好歹蜀国的名将多如牛毛，大家对这点的印象还是很深刻的，那么似乎以现在的眼光看来一个人只要猛一点或者更酸地说就是酷一点便能给人留下深刻的印象？唉，这个先不谈，先谈谈诸葛亮做馒头的故事。

你不要后脑一滴汗，现在不流行这个了，诸葛亮不是厨师我知道。说想当初，刘备老来老来犯了错误，把多少年来休养生息积攒起来的部队都葬送在了个人感情带来的莽撞行事上。游戏里不是有段CG吗？偶像的赵

云拜伏在地，规劝主公不应再继续一意孤行，可这可恶的刘备一辈子窝窝囊囊，这个时候在自家面前倒摆起威风来了，硬是不听。其实这一段在书里也是这个情况，只不过那偶像的赵云这时已经是快60岁的黑里透红的老头子了（脑中浮现了名画“父亲”）……于是这一仗之后他便陪了夫人又折兵，死在了白帝城。

诸葛亮扶助幼主上台之后，开始了稳固后方的行动，矛头直指南蛮孟获。这中间种种，便略过不提，总之一句话，喜欢用两个布狼头玩布袋戏的长毛象公车司机孟获，被逼到绝境，于是，他们这些诸葛亮眼中的“无赖国家”终于肯接受“发达文明的洗礼”。诸葛亮刚到南蛮地界时，便被人惦记着用阴招整治，这招大家也见过，便是游戏里南蛮夷之战中的毒水潭。不过偏偏赶上在这荒郊野外的还有懂医学的知识分子隐居，帮助诸葛亮给士兵解了毒不说，还告诉他们屏蔽瘴气的方法——把他家门前种的药草叶子摘一片含着就成，并且还大方地说：

孙尚香



“丞相尽可自取。”结果诸葛亮老实不客气，回头吩咐让士兵每人含一叶……哇咧，几十万人啊，这每人摘一片叶子是个什么概念？要我说是偷换概念，人家明明说的是“丞相自取”嘛！本来只想给一片意思意思的，结果让人家把门口草都拔干净了……再一打听，感情这位知识分子还是孟获他弟，怪不得这般受气。当然，接下来的过程中也有些很残酷的，游戏里那藤甲兵，书里实际是一个野蛮部落的“特色兵种”，这帮人不怕任何冷兵器，把蜀军打得够呛，可是你说你打赢便打赢也不要瞎抖机灵啊，可他们还要气气蜀军，过河时不好好游泳，把那身用油泡过十年的老藤甲脱下来放在水上，自己坐在那甲上面模拟冲浪，结果把诸葛亮气着了。诸葛亮一看这哪行啊？这么些原油漏到河里，这不污染环境吗！于是用计将这些粗人骗到山沟里，用事先准备好的“黑油柜”——其实就是燃烧弹——这一通海烧啊，那样的甲还不沾火就着？于是这整个一个部落的男子，便全灭在这个山沟里，烧得恶臭熏天，用诸葛亮自己的话说：如此造孽，必折自己阳寿啊。

总之经过多次折阳寿活动后，诸葛亮终于功成搬师回朝，在路上，需要渡过泸水，可是当地人劝诸葛亮要先祭拜鬼神，然后再过。原来诸葛亮这一役杀伤的南人无数，再加上自己这边也死伤很多，于是这河里的怨灵便多了起来，每每有人渡河，如果不事先祭拜，定必泰坦尼克。可这蛮帮的祭品也十分野蛮，竟是要用人头！那不是得平白干掉自己的无辜士兵吗！猪哥哪是那种凑合事的人，他不但要过，还要体体面面地过（那当然了，刚收服的孟获这时还跟着诸葛亮送行呢，哪能造成忠诚度下降），于是诸葛亮在泸水边上筑起祭坛，叫杀猪宰羊，然后把这猪牛羊肉切成片放进面塑成的人头状面团中蒸熟，叫众军士把这蒸好的“人头”往河里面倾倒，自己在祭坛作法，只见一道道黑气冲天而起，一时间鬼哭神号，仔细看去，都是那些战死的士兵军魂，诸葛亮不由感叹自己虽然打了胜仗，但是造成的生灵涂炭，还是不可避免。而那面做的“人头”，由于是按照蛮族祭品的习惯做的假头，所以叫做“蛮头”，这“蛮”不雅，后来就改叫“馒头”，于是，我国最流行的一种面食就此诞生。在古代，馒头都是有肉的，而且和包子等不同，并不是“肉馅”，而是纯肉片，直到后来，穷人多了，吃不起肉的时候，才给改成了面疙瘩。

三国里的好玩典故，浩如烟海，和游戏联系得上的，也不止这些，大家打得累了，看看此文，排遣疲劳，又生战意，倒也不失为一桩美事。再随便喝两声好，好让我把手里攥得出水儿的续作也能找个台阶放上台面儿，呵呵，那我就感激不尽了！

读编往来



栏目主持：纱迦
友情客串：慕容非
紫枫

首先要向大家拜个晚年，向大家问个好，祝大家在新的一年里学习进步，事业有成。也请大家保佑纱迦身体健康，多中彩票。

玩家贴心奖第一期的中奖名单已经公布了，获得那台PS2的幸运儿是一位上海的读者。当小编怀着嫉恨交加的心情给他打电话时，他好像正在玩PS。得知这一喜讯时他一激动差点儿就把电话给挂上了。高兴之余，他很冷静地要求要核对一遍电话号码，确实地做到了“宠辱不惊”这四个字。从本期开始，玩家贴心奖的中奖名单将陆续公布，请大家千万不要错过！

很多读者在向我们拜年之余，表示很想知道众编春节期间做了些什么事情，于是纱迦火速对众小编进行严刑拷打，其供词如下：

SOUL: 在家苦练《铁拳》(注：机是借来的)，休息时间看电视。大年三十晚上第一次看了春节联欢晚会，自己感觉还不错，不过听别人说很差？回编辑部后《铁拳》果然被狂扁。

GOUKI: GOUKI在家里只做了两件事：吃饭和踢球，往往是刚从这个饭桌下来就又上另一个饭桌，踢完前锋又去当守门员。俗话说“救场如救火”，这种精神真是令人敬佩。

D·S: 据称整个假期都在沾花惹草，啊，应该是种花养草，真是修身养性啊。此外还把他的“屋檐里部屋”好好布置了一下，几千本漫画几百张正版碟也够他忙一个假期的了。

慕容非: 每天上午睡觉，下午玩游戏，晚上和朋友一起出去玩，玩到深夜才回家。一个假期把附近的饭馆吃遍了，此外风间仁的急速风神拳和急速胴拔已有小成。

纱迦: 整个春节只玩了一个游戏：《最终幻想X国际版》，总算赶在上班前练成神功。春节前不停地找朋友同学叙旧，春节后不停地和父母一起去走亲戚串门。

阿修罗: 这小子回家后买了手机一部，而且档次极高，存心要把编辑部

各位都压倒，不过还是没有得逞。此外据说在友人的指点下苦练化妆本领，真是令人惊诧莫名。

LIKY: LIKY整个春节都在走访亲朋好友，没有玩过一分钟游戏。以GBA超高的便携性都不能保证他玩到游戏，可见他的业务是多么繁忙。此外最后一天才买到票，MONEY险些泡汤。

邪魔天使: 回家就生了一场病，但还是不得不抱病出席了宴会。病好以后吸取教训天天上山跑步，兼唱山歌，反正春节时山上人迹罕至……

ACE飞行员: 主要时间也是用在了和朋友同学游山玩水，但每次宴会后都由他来买单，而且购入全编辑部最强之手机，因此现在已经穷困潦倒。此外在《VR战士4》里当上了拳神。

紫枫: 他恐怕是全编辑部最惨的一个。慷慨地把爱机借给朋友玩，结果不幸被烧。经受不起这个打击的紫枫当场病倒。不过爱机终于又修好了，算是不幸中的万幸。

还有一个**多边形**，不管是灌辣椒水还是上老虎凳都不能使他屈服，只好放过了他。从众人的供词来看，走访亲朋好友是大家春节期间的首要任务，因为下一次见面也许就要到一年以后，因此时间当然要抓紧，特别是借出去的钱，一定要趁早要回来，否则……(纱迦被说到痛处的GOUKI一拳击倒。)

GAME 全明星生日表

(3月6日~3月20日)

生日	姓名	初登场作品
3月6日	柳生十兵卫	《侍魂》
3月8日	白鹭いずみ	《战国美少女 春风之章》
3月9日	佐伯夏奈子	《同窗会》
	星华	《火魅子传 ~恋解~》
3月10日	席莉丝	《最终幻想VI》
3月12日	索菲蒂亚	《魂之利刃》
	杉原真奈美	《青涩宝贝》
3月14日	麻宫雅典娜	《格斗之王 94》
	梅小路葵	《VR战士3》
3月15日	特瑞·伯加德	《饿狼传说》
	春日野樱	《街头霸王 ZERO2》
3月17日	塞尔	《最终幻想VIII》
3月19日	成泽みかん	《诞生~DEBUT》
3月20日	风间叶月	《侍魂IV》
	樱井小时	《东京魔人学园剑风帖》
	音羽かおる	《MEMORIES OFF》

这一期的明星不少呀，像柳生十兵卫呀、春日野樱呀、特瑞·伯加德、塞尔呀，都是我喜欢的角色。而席莉丝、索菲蒂亚更是我最喜欢的角色，真是太幸福了。有一位读者来信指出上一期的生日表中漏了一位鼎鼎大名的人物，她就是“《古墓丽影》系列”永远的女主角劳拉(2月14日)，在此表示感谢。

总第四十九期·五十期·五十一期读者调查表抽奖名单

安徽 李良	山西 陈志勇	四川 冯卫	四川 陈涵
福建 江润	江苏 蒋晶海	广东 黄锦恒	广西 廖义征
上海 夏佳荣	上海 薛冬森	湖北 孙陵	天津 吴超
江苏 吴科	河北 杨冬越	浙江 张睿	贵州 罗磊
上海 金富康	广东 袁晓兵	广东 林诗楠	广东 冯玉珍
内蒙古 刘杰	广东 叶伟明	吉林 高明	上海 王巍
上海 施莹	湖北 郑佳	河北 王帅	江苏 杜溪
北京 郭玮	上海 陈敏洁	安徽 刘孝磊	山西 郑宝成
上海 赵君根	江苏 张伟	浙江 顾晟昊	湖北 陈中兴
重庆 倪涛	四川 张俊杰	广西 杨如晖	河南 张永昌

这次读者调查表抽奖的奖品是精巧精致的随身验钞仪

湖南 王卓	河南 张宝顺	广东 余荣鑫	河北 王超
吉林 庄瑞智	湖南 刘宇宁	浙江 姜维	广东 邝经纬
江苏 陈栋	山东 于昌昱	广东 潘哲	江苏 郭轶
江苏 史佳	陕西 董磊	云南 李鹏亮	广东 赖中杰
辽宁 鞠宏涛	浙江 彭亮	江苏 包健	江苏 严增勇
湖北 徐岳文	陕西 王皓	江苏 彭靓	云南 朱彦
浙江 徐臻	哈尔滨 刘鑫	江苏 吴斌	江苏 高健
上海 严俊	江苏 李阳	北京 马光杉	广东 柳启明
山西 梁晓麟	云南 刘国建	江苏 张孜铭	云南 赵京
江苏 于渊	广东 梁文杰	山东 张涛	广西 刘洋

这期收到两位自称是GAME侠侣的读者来信，GAME侠侣♂李贝在信中主要是写了一些GBA版《KOF》的秘技，由于来信时合刊还未出版，导致内容与合刊中LIKY的研究有很多重复的地方，就不再登出，因此只节选了GAME侠侣♀韩怡的来信——这可不是纱迦重女轻男哟！信中提到的与人同乐的观点我也很赞同。

我是GAME侠侣♀韩怡。1年前，我在他的“引诱”下步入了游戏殿堂这个充满乐趣的梦幻世界，虽然我身边的朋友都对我的行为不解：“那不是属于BOY的东西吗？”但这丝毫没有动摇我对这项“运动”的热情。从游戏中我了解到SEGA敢拼敢闯、永不言败的精神；SNK固步自封、不思进取的战略以及它在中国的人气度。我忘不了我第一次看到《最终幻想VIII》结局后的激动：原来游戏也可以如此美丽！因为我之前对游戏的印象还停留在8位机时代（这个词是他教我的，用这个词可以省去先写的“马利”、“魂斗罗”、“马戏团”等60多个字）如今我已经从SS、DC、PS、3DO、GBA等主机中了解到了“游戏文化”。当然，这些主机我都没有，但我更为这一点感到庆幸，因为我发现一个人玩游戏真的没多大意思，与人同乐才能真正发挥游戏的“功能”，才能找到乐趣。所以在我想玩游戏时都会去找他，我们总会玩得不亦乐乎，笑声不断。记得我第一次玩DC的《疯狂出租车》时，他故意不教我怎么玩，害得我玩了半天又问他：“怎么还没到终点？”引起一片笑声。现在我会玩的游戏很多很多，如我最喜欢的《牧场物语》，还有《VR网球》、《马里奥赛车》、《风之克罗诺亚》、《星之卡比》、《拳皇》（刚会发波）……

最后告诉你们一个我自认为对中国游戏业都有深远影响的消息：

1月1日~1月5日，武汉最大的商场武汉广场大门举办了一次由联想公司赞助的名为“记住SNK 拳皇2000街头赛”的GAME比赛。别人我可不管，他可是感动得要哭！当场就呐喊：“SNK万岁！”其实我也挺感动的。赛场用的是超大屏幕的电视，报名免费，场面十分热闹！可惜我们没有照相。最可惜的是我们去报名时，名额早已全满了。不愧是SNK的招牌呀！

各位女孩子们，不要再为了一个虚幻偶像的生老病死去感春悲秋，因为你与他们永远幽冥永隔，试试游戏吧！那是一门谁都可以玩、人人平等的艺术，它会给你们更多的乐趣，让你们的生活更加精彩！因为在游戏的国度里不论男女、不论老少、不论贵贱、不论阶级……

之前并没有听说武汉举办这次活动，否则一定要去试一把。其实放眼全国，这样的游戏活动已经举办过多次，很多电视台都有专门的游戏节目，如上海生活台每周都用一个下午时间来介绍游戏。不过你最后一段话确实相当具有煽动性，令人佩服不已！在此也祝两位在新的一年里学业有成，玩机开心！

真正的爱情

英国PS2超级玩家DAN HOLMES先生已经正式决定把他的名字改称为“PlayStation 2”！他每天都要玩4个小时的PS2游戏，但他还是觉得不足以体现自己热爱PS2的决心，于是他把名字也改了。他还决定要和PS2结婚，请牧师来主持他们的婚礼，他还对媒体严肃地说：“真正的爱情是不会一帆风顺的，世俗的眼光是可耻的！”

广东梅州的林俊明：本期我最不喜欢的内容是硬件道场里的GBA解体真书，它让我疯狂，害我把自己的GBA拆了N次，终于破了拆机工紫枫的记录（1分24秒），后果是GBA报废了。（你们现在知道我不喜欢的原因了吧？）天啊，我的GBA！GBA抽奖我必中！

这就是专业和非专业之间的区别了，请大家以后千万不要乱模仿！

广东封开的梁槟：我每次打开《游戏机》时都会闻到一股蛋味，你们是否在书中加了作料？

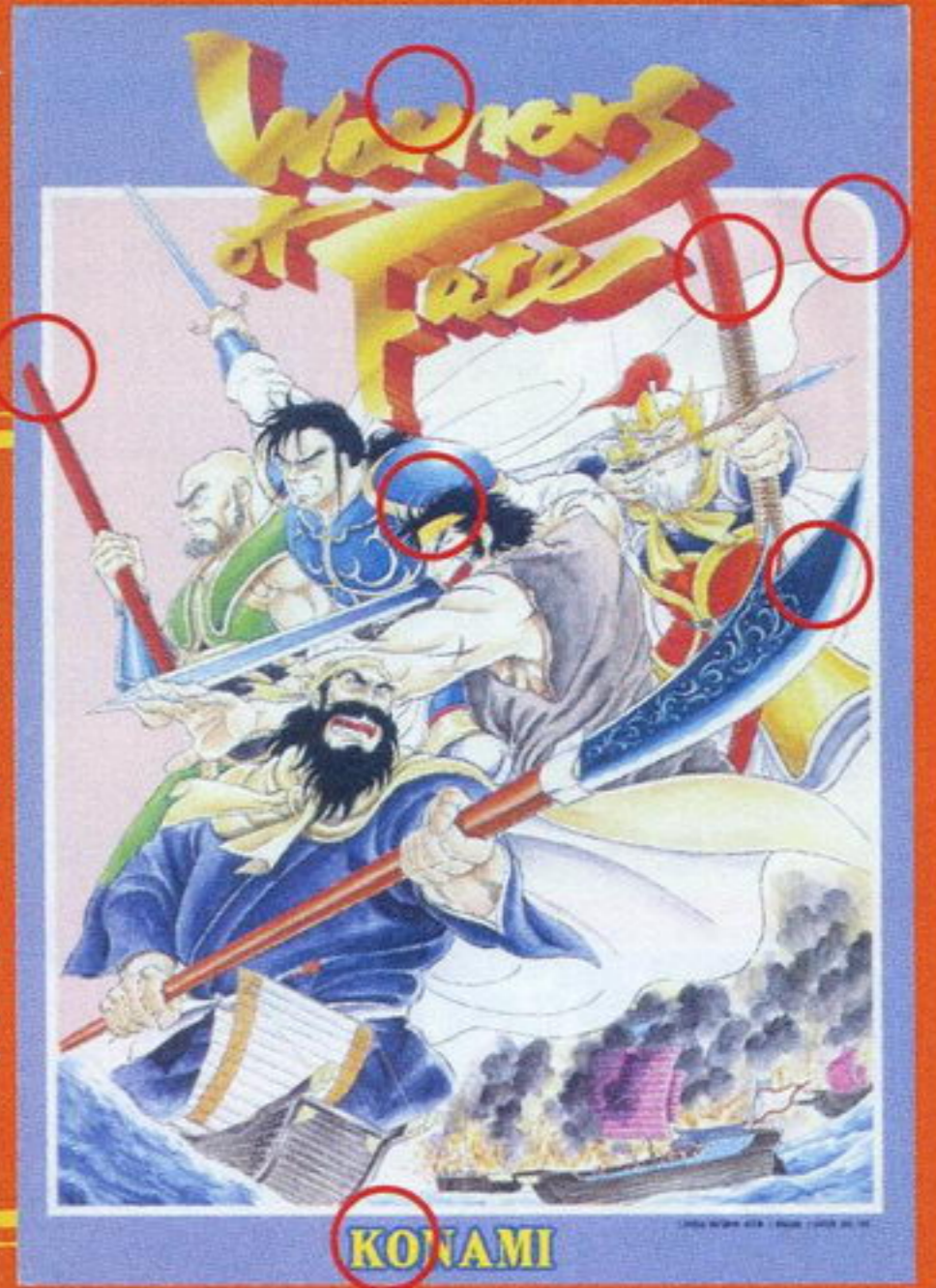
其实不是我们的杂志里有作料，而是你们那儿书摊的BOSS那天吃了一碗扬州炒饭。

河北保定的汤沛然：慕容非大哥，你写的《异度装甲》潜心研究，这几期我都看了，没想到一个小小的游戏竟然会有如此巨大的背景，我可以想象整理这些背景资料一定占用了你很多时间和精力。在此，我谨代表我自己向你表示感谢，感谢你为我们玩家所做的一切。不过说句让你寒心的话，《异度装甲》我还没有爆过机呢。

《异度装甲》全世界销量460万，相关网站多达数千个，欢迎你继续关注《异度传说》的小说攻略。在此我谨代表我自己祝你早日爆机！^_^

北京崇文区的刘一川：让我中个PS2吧！盒子也成呀！

你的心情我完全能够理解，不过没机要个盒子也没用呀，反而更加睹物思机。你这张调查表是2002年2月B的，那么就请关注2002年5月B吧。



纱迦在合刊中想考考大家，出了一道“大家来找碴”的题目，结果还真有不少读者来信询问回答。特此公布答案如下，大家可以看看自己是不是猜对了。以后纱迦还会考虑在“读编往来”里多增加一些这样的趣味游戏，力争形式多样化。大家如果有什么好点子，请来信告之。

下期预告

3月——声势浩大的游戏狂潮已经来到！
为你解读《鬼武者2》的世界，游戏精彩内容同时展开！

《威斯克报告书II》！！

下期《生化危机 迷你特辑 part.3》将披露《威斯克报告书II》！它将会让你进一步了解阿尔伯特·威斯克鲜为人知的过去。有关威斯克的分析文章正在锐意创作中，FANS们不要错过！



电玩名人点评《山脊赛车》

TAITO 超人气名作
《四狂神战记外传》攻略



《异度传说》小说攻略，深度剧情全面展开！

玩家贴心奖第二期中奖名单公布

十五天后我们再见……

存钱的想法

本想向广大读者报告一些有意思的事，可是放假回来后工作压力很大，大家都忙得不得了，而且大作的发售潮到了，大家都开始省吃俭用，又缺乏苦中作乐的精神，没有什么好心情。

第一期玩家贴心奖的名单出来了，大家都眼红了……

重温《R6》的时候突然产生要买一个方向盘的冲动。唉，人就是容易不满足啊！用手柄玩得好好的，干嘛要有一个方向盘呢？我关上PS2，坐在座位上发愣。夕阳透过树叶照在电脑机箱上，微风吹过，光点有灵性地不住变幻。我定睛看着，心里想搞清楚是叶子在动还是阳光在动。到底是厂商推出了方向盘这个专用控制器不好，还是自己产生太多欲望不好？

存钱吧！这对我来说是件挺难的事呢。

慕容非

2002年是不得了的一年，日版XBOX发售，NGC《生化危机》即将发售，PS2上更是大作不断，今年可真是大丰收啊！

春节期间去上海走了一趟，和上海几位《铁拳TT》“老大”级人物切磋了几把，惨败……于是我就说：“我是众小编中《铁拳》玩得最次的一位。”

2月28日是我最开心同时又最郁闷的一天，日盼夜盼的《异度传说》终于发售，但限定版要1400RMB！天啊……3月份还有《WA3》、《TK4》、《球会2002》……阿非编辑部打劫行动开始！



纱迦

《太空频道5 第2集》已经如期在PS2和DC上发售了，身为乌拉拉小姐忠实FANS的纱迦自然是在第一时间跟进。“忽如一夜春风来”，一时之间这个游戏就风靡了整个编辑部，连掌机王LIKY也破天荒地为了玩这个游戏而暂时告别了掌机。相信这个游戏对于所有的玩家，特别是DC玩家来说，都是一个福音吧？新加入的对歌更是创意一流，说不定以后会出一个《刘三姐》游戏：“叫你唱来你唱呀，你就唱——UP！扭扭捏捏不像样呐，不像样——DOWN！”期待！



多边形

由于资金问题，此前的《格兰蒂亚X》已经不得不忍痛割爱，最新的《太空频道5 第2集》幸好有纱迦顶着，这才没有冲动。而《异度传说》正被慕容非霸占着，等他的限定版到手后，我可以玩……1月、2月终于勉强度过。但火热的3月已经到了，马上有史以来最狂热的一轮游戏发售狂潮就要到来了，虽然《鬼武者2》、《机战IMPACT》、《铁拳4》、《王国之心》已找到人“垫背”了，但还有众多大作无人认领，而NGC的《生化危机》……《生化危机》呀！看来下期要多做20页内容来筹点钱。



LIKY

首先，要感谢厦门的王滨玩友，你送给LIKY的GAMEBOY ADVANCE链子简直让LIKY爱不释手啊！LIKY立刻就挂在自己的GBA上了，越看越喜欢。另一条GAMEBOY COLOR的链子LIKY就借花献佛赏给了紫枫，那小子高兴得合不拢嘴，不过后来他看到LIKY的那一条时，立刻大起异心，整天缠着要我跟他换，害得我现在经常要苦口婆心地教导他：“人要知足！”

过完了年，一切都要有个新的开始了，LIKY现在已经开始坚持每天早上跑步了，整天从事脑力劳动，实在是想找机会锻炼一下身体了，虽然早上提前一个小时起床是一件痛苦的事情（特别是当前一天加班到深夜），但是想着这是为了自己好也就咬紧牙起床了。“我运动，我健康！”呵呵！在此也提醒玩友，不要光顾着玩游戏，有空打打球，跑跑步吧！

这一期杂志关于掌机的内容不多（LIKY也是分身乏术啊），还请掌机玩家不要介意，下期再给大家奉上精彩的掌机内容，相信“掌机王”。

紫枫

前几天和D·S、SOUL、LIKY一起去野生动物园游玩，刚进里面就碰到兜售动物饲料的小贩，称优惠价十元一袋。这饲料不是别的，就是几十根胡萝卜。D·S看猴心切，就买了一袋。一路上这胡萝卜还真管用，不管是山羊、金丝猴、鸵鸟、野驴、狗熊、大象还是长臂猿一律通吃！（当然是被吃）我们就笑称为超级万能胡萝卜。走了一段路，又看到一个饲料贩卖点，上面明码标价：10元/2袋。这动物园可真会做生意啊！不过我们袋中还有那么几根萝卜，不买！没想到走了一段路，又是一个饲料贩卖点。面容慈祥的老奶奶信誓旦旦地说只卖最惠价10元/3袋，并且发誓后面绝对没有饲料贩卖点了。远处的老虎叫声引得我们继续游玩，只见又一饲料贩卖点，小姑娘曰5元/2袋……

3月大作好戏连台，只好忍痛将画廊暂停一期了。实在是抱歉啊！这次过年回来又收到了很多优秀的画稿，下期绝对不会让大家失望的。我闪了……



邪魔天使

SOUL

★去年我一整年都没有回家……从小到大，自己从来没有这么久没回家过。短短的春假，转瞬即逝，如今我又坐到办公室，开始了今年的工作……又是新的一年了！全新的开始！

★3月底游戏的黄金发售期，诸多经典巨作即将登场。其中因为《王国之心》，SOUL最近开始搜索以前有关迪斯尼动画的情报，也开始重温《爱丽丝梦游仙境》、《木偶奇遇记》、《小美人鱼》……

★本期新闻制作，SOUL搜集到了很多美版游戏的信息，这些游戏虽然大家不一定可以玩到，但看一看的价值还是有的。另外本期SOUL邀请到热爱游戏的日语高手九枝柳做了一些翻译，大家多多支持他喔。

GOUKI

◆长假过完，照例汇报一下TXF的进度：第三季第五集。可以说是没有任何进展……

◆不过，DD有可能在CC的力邀之下，重新加盟TXF的终极篇，也算是让TXF有一个完美的结局，届时一切的谜都将会解开！

◆与同在一座城市的老朋友总算是见了一面，一见面却得知那天居然是她的生日，汗……

◆随着《WE6》的公布，手中的《WE5FE》也进入了倒计时。除了期待，还是期待。

◆5月16日国家队与葡萄牙队的交锋真的是很让人期待呢。

◆WOLF不断磨练中，二段，长发道具取得。《VF4》摇杆缺货中，目标只有转移为《铁拳4》摇杆。

安全行驶

放假回家我和老爸一同逛商场，当来到商场顶楼的游戏中心时我又驻足，开始“审查”这里的街机现状。突然发现这里竟然闲置着两台《DAYTONA USA 2》无人问津，没天理啊！于是决定和老爸对战一把。老爸平时从来不碰游戏，但是多年的汽车驾驶经验使他很快就上手了，数盘过后已经颇有心得而且选择的还是手动驾驶。纳闷的是老爸总是被我甩上近一圈的差距，最后一看才明白，老爸最高只上到三档，问其原因，老爸理直气壮地说：“现在二档已经有160公里了，再加速很危险的……”，我听后当时差点昏倒在机台上，感慨良多。

幸福

◆回家休养了一段时间，几位同事都猜想我会痛痛快快地玩上几天，可是自己却选择了静心地种花养鸟喂金鱼。看着“新生命”一天一天快乐地成长，体会出了一种与众不同的幸福，不同生命之间的和谐相处也许就是幸福真正的定义吧。

◆玩游戏毕竟多人参与才会乐趣倍增，放假期间偶尔和老同学一起去玩街机的感觉又让我回忆起当年的美好时光。

◆看着父母辛苦地为过年而忙碌着，自己总想为他们做些什么，但看到他们脸上洋溢着的笑容来看，才明白什么是无私的关爱。

◆几位在远方的朋友也采用不同的形式为我送来祝福，真心感谢他们……

◆写这次小编寄语的时候，虽然已经回到熟悉的工作岗位，但那股幸福的暖流还在持续着……

阿修罗

◆最近购入手机一部，而且价格奇“安”，引来羡慕无数。其余各位还未购买手机的同仁立刻上来问寒问暖，我毫无保留地向他们介绍了一个百年老字号的手机店，那里的手机款式大方，手工精美，价钱公道，童叟无欺……

◆《VR战士4》的凡妮莎终于达到“拳神”，但在街机上被不入流者痛扁，郁闷……
◆大家觉得本期“研究中心”中介绍的光田康典长得像不像张卫健？窃笑ing……



ACE 飞行员

放假回家我和老爸一同逛商场，当来到商场顶楼的游戏中心时我又驻足，开始“审查”这里的街机现状。突然发现这里竟然闲置着两台《DAYTONA USA 2》无人问津，没天理啊！于是决定和老爸对战一把。老爸平时从来不碰游戏，但是多年的汽车驾驶经验使他很快就上手了，数盘过后已经颇有心得而且选择的还是手动驾驶。纳闷的是老爸总是被我甩上近一圈的差距，最后一看才明白，老爸最高只上到三档，问其原因，老爸理直气壮地说：“现在二档已经有160公里了，再加速很危险的……”，我听后当时差点昏倒在机台上，感慨良多。

D·S

◆回家休养了一段时间，几位同事都猜想我会痛痛快快地玩上几天，可是自己却选择了静心地种花养鸟喂金鱼。看着“新生命”一天一天快乐地成长，体会出了一种与众不同的幸福，不同生命之间的和谐相处也许就是幸福真正的定义吧。

◆玩游戏毕竟多人参与才会乐趣倍增，放假期间偶尔和老同学一起去玩街机的感觉又让我回忆起当年的美好时光。

◆看着父母辛苦地为过年而忙碌着，自己总想为他们做些什么，但看到他们脸上洋溢着的笑容来看，才明白什么是无私的关爱。

◆几位在远方的朋友也采用不同的形式为我送来祝福，真心感谢他们……

◆写这次小编寄语的时候，虽然已经回到熟悉的工作岗位，但那股幸福的暖流还在持续着……



万众瞩目的玩家贴心奖抽奖活动第一期结果已经揭晓!

获得本期贴心大奖的读者是——

上海市黄浦区麓竹路 64 号 刘澄涵

他的奖品是 PS2 主机一部 + 变压器一个 + 原装记忆卡一个
他选择的正版 PS2 游戏是《最终幻想 X》



以下 5 名读者将各获得台钟一座 以下 10 名读者将各获得手表一只

江苏连云港 张韬
四川宁南 包永浩
云南昆明 姜勇
湖南衡阳 刘磊
上海 王勃

北京 杨军
上海 顾升华
江苏无锡 王惠
上海 张铮
辽宁本溪 林彦君

福建福州 赵彦彬
天津 刘荣浩
吉林吉林 李文龙
云南普洱 胡晓彬
上海 徐佳明



以下 35 名读者将各获得腰表一只

四川汉源
山西阳泉
广东顺德
福建福州
福建古田
浙江绍兴
江苏南京

叶晓鹿
王保民
吴泰权
林娱庭
郑彪
朱庆卿
吴迪

辽宁本溪
浙江温州
广西南宁
广东新会
江苏武进
江苏常州
重庆

徐智
张健
卢杰
梁锡标
周平
丁友三
谭玮

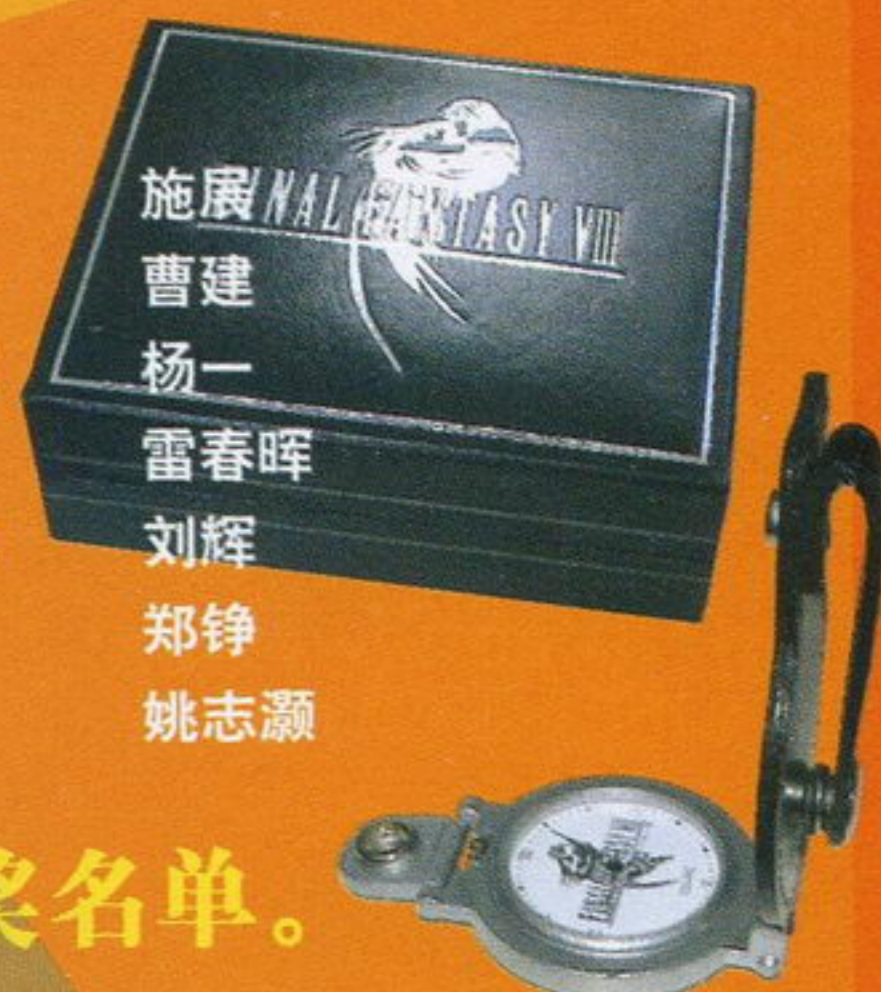
河南新乡
四川乐山
江苏连云港
广东汕头
辽宁沈阳
山西阳泉
浙江湖州

孙建
楚帆
郑伟
叶阳
王一飞
刘文龙
甘蔚翔

上海 许一心
甘肃兰州 黄锦国
江苏苏州 梁颜
贵州毕节 谭磊
黑龙江哈尔滨 赵麟
福建福州 高君华
重庆 徐程

江苏南京
湖南长沙
江苏江阴
天津
浙江温州
北京
上海

曹建
杨一
雷春晖
刘辉
郑铮
姚志灏



读编往来

下一期 (2002 年 4 月 B) 将公布玩家贴心奖抽奖活动第二期的中奖名单。

与此同时,激动人心的半月刊集刊标活动的结果也揭晓了!



一等奖 1 名, 奖品是 GBA 一部

云南省昆明市人民东路东风巷 14 号 李想

二等奖 15 名, 奖品是 MANICA 照像机一部

江苏太仓 徐大巍
广东韶关 黄昌波
重庆 蒋茂楠
河北张家口 张鸣
山东烟台 牟金英

云南个旧 李鸿彬
江苏南京 方征
四川雅安 罗锐
黑龙江哈尔滨 孙剑飞
广东湛江 赵伟骥

安徽六安 蒋政林
北京 王强
江苏连云港 曹勇
湖北武汉 文振华
广东潮州 江阳



三等奖 20 名, 奖品是易拉罐式照像机一部

上海 侯猛
云南昆明 杨项
上海 丛晖
山东济南 李凯
吉林吉林 蒲志伟

黑龙江哈尔滨 杨林
浙江杭州 张晶
广西南宁 谢光源
上海 董一磊
江苏苏州 江坚

广东广州 周文洲
浙江宁波 沈乐
天津 朱晓亮
北京 冯顺
河南洛阳 冯坤城

河北廊坊 张津
辽宁大连 孔泉
广东云浮 廖潮杰
四川成都 周磊
江苏无锡 潘明



大量回收日本原版片主机
本店原版片可以旧换新

上海盛天游戏机专卖店

本店 GBA 主机 560 元送 GBA 卡
修、修、修~改、改、改立等可取

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS2 主机 (30000 型) 全套	2050/30	PS2 生与死 (最终版)	430/10	PS SD 高达	150/10	DC 西风狂作曲	180/10
PS2 硬盘	1650/30	PS2 EVERGRACE	230/10	NGC 松下版主机 (全套)	2850/30	DC 玩具兵大战	60/10
PS2 记忆卡	150/10	PS2 幻想水浒传 3 代	460/10	NGC 主机 (送游戏 1 套)	1950/30	SS 95 格斗之王	250/10
PS2 分量端子线	140/10	PS2 机器人大战 IMPACT	480/10	NGC 记忆卡	120/10	SS 96 格斗之王	250/10
PS2 原装遥控器	250/10	PS2 铁拳 4	450/10	NGC 生化危机 1 代	480/10	SS 饿狼传说 (特别版)	250/10
PS2 原装光头	450/10	PS2 王国之星	480/10	NGC 路易冒险	380/10	SS 街霸 (真人版)	280/10
PS2 组装光头	260/10	PS2 封神演义	460/10	NGC 明星大乱斗	450/10	SS 大战略	180/10
PS 原装光头	250/10	PS one 主机	680/30	NGC VR 射手 3 代	450/10	SS 格兰蒂亚 1 代	380/10
PS 组装光头	130/10	PS 7501 型	840/30	NGC 索尼克大冒险 2 代	380/10	SS 光明力量 (1-3 卷) 每卷	430/10
PS2 五色限定版主机 (送支架)	3880/10	PS 最终幻想 (4.5.6 合集) 仅 1 套	850/10	NGC FIFA2002	400/10	SS 天外魔境 (广井王子)	380/10
PS2 GT3 专用方向盘	950/10	PS 太空战士 7 代	480/10	NGC 猴子球	350/10	SS 光明力量 (1 年)	530/30
PS2 啦啦啦啦专用控制器	580/10	PS 太空战士 8 代	450/10	NGC GBA 连接线	760/10	GBA 黄金太阳 (正版)	288/10
PS2 原装皇牌空战专用控制器 (送游戏)	1150/10	PS 太空战士 9 代	420/10	NGC PIKMIN	450/10	GBA 99 拳王限定版主机	980/30
PS2 人面鱼 + 麦克风 (限定版)	680/10	PS 宿命传说	330/10	RGC 星球大战	450/10	GBA 口袋妖怪限定版主机	880/30
PS2 异度传说 (限定版)	1380/30	PS 幻想传说	350/10	XBOX 主机 (日版 + 全套)	2650/30	GBA TV 连接器	598/30
PS2 荒野骑兵	460/10	PS 永恒传说	450/10	XBOX 主机限定版	3380/30	GBA 皇家骑士团 (正版)	288/10
PS2 太空频道 5	430/10	PS 心跳回忆 1 代	330/10	XBOX 生与死 3	480/10	GBA 龙骑士 (正版)	230/10
PS2 三国志战记	450/10	PS 心跳回忆 2 代	480/10	XBOX 幻想鬼武者	480/10	GBA 铁拳	78/10
PS2 鬼武者 1 代	320/10	PS 异度装甲	330/10	XBOX 世嘉 GT2002	460/10	GBA 光明力量	120/10
PS2 鬼武者 2 代	450/10	PS FFT 战略版	330/10	XBOX 喷漆小子未来篇	490/10	GBA 洛克人 ZERO	95/10
PS2 育成足球 2002	480/10	PS 幻想水浒传 1 代	330/10	DC 主机 (全新 + 全套)	750/30	GBA 天使之翼	95/10
PS2 鬼泣	420/10	PS 幻想水浒传 2 代	280/10	DC 原装光线枪	120/10	GBA 实况足球 J 联盟	85/10
PS2 VR4	398/10	PS 机器人大战 α	350/10	DC 原装 VGA	120/10	GBA 机器人大战 A	78/10
PS2 VR4 专用双人摇杆	650/20	PS 生化危机 (1-3 代) 每套	380/10	DC 樱花大战 1 代 (限定版仅 1 套)	780/30	GBA 恶魔城	75/10
GT 东京概念	250/10	PS 生化危机五周年考克箱 (最后 1 套)	2480/30	DC 樱花大战 2 代 (限定版仅 2 套)	480/30	GBA 索尼克大冒险	78/10
PS2 侍	410/10	PS 机器人大战 F	250/10	DC 樱花大战 3 代 (限定版仅 2 套)	780/30	GBA 玛丽 2 代	78/10
PS2 FF X 国际版	520/10	PS 恶魔城	280/10	DC 樱花大战 4 代 (普通版)	395/10	GBA 特鲁尼克大冒险 2 代	85/10
PS2 双心 (暗黑之星)	410/10	PS 妖精战士 (1-3 代) 每套	280	DC 创造球 特大号 (老版本)	250/10	GBA 洛克人 EXE 2 代	85/10
PS2 格兰蒂亚 2 代	450/10	PS 勇者斗恶龙 7 代	280/10	DC 创造球 特大号 2	350/10	GBA 大战略 2 代	85/10
PS2 格兰蒂亚 X (限定版)	880/30	PS 燃烧战车	280/10	DC 街霸 2 次冲击	180/10	GBA 幻想水浒传	75/10
PS2 心跳回忆 3 (限定版)	1180/30	PS D 之食卓	280/10	DC 恐龙危机	180/10	GBA 三国志	80/10
PS2 暗云	250/10	PS 陆行鸟	150/10	DC SNK VS 卡普空	180/10	GBA 火焰之文章	120/10
PS2 奥凡	250/10	PS 双界仪	180/10	DC 世嘉拉力 2 代	120/10	GBA 拳王 EX	85/10
PS2 影子之心	250/10	PS 宇宙骑士 (小岛秀夫)	280/10	DC 世嘉机器狗	220/30	GBA 罪恶克星 X	85/10
PS2 永恒之戒	250/10	PS 三国无双 1 代	150/10	DC 原装飞行摇杆	180/30		
PS2 燃烧战车	370/10	PS 大战略	230/10	DC 格兰蒂亚 (限定版)	450/10		
PS2 ICO (中文版)	360/10	PS 三国志 4 代	180/10	DC 格兰蒂亚 (普通版)	330/10		
PS2 寂静岭 2	420/10	PS 三国志 5 代 (中文)	230/10	DC 世嘉 GT	100/10		
PS2 零	430/10	PS 水行传 (天命之书)	150/10	DC 樱花大战 2 代 (普通版)	280/10		
PS Z.O.E	250/10	PS 龙战士	180/10	DC 篮球	80/10		
PS2 吸血鬼之夜	430/10	PS 龙战士 II	180/10	DC NBA 2K	80/10		
PS2 维多尼卡枪版 (限定版)	880/10	PS 寂静岭	120/10	DC 莎木 1 代	380/10		
PS2 DX 高达	450/10	PS 天珠	180/10	DC 莎木 2 代 (限定版)	550/10		
PS2 真·三国无双 2 代	450/10	PS 修道院之谜	180/10	DC 永恒的阿卡迪亚	350/10		
PS2 维多尼卡	380/10	PS 皇家骑士团	280/10	DC 漫画英雄对街霸	180/10		
PS2 雷盖亚	430/10	PS 浪漫沙加	280/10	DC 黄金城之门 (1-5 卷) 每卷	120/10		
PS2 决战 2 代	420/10	PS 荒野骑兵	250/10	DC 索尼克 1 代	30/10		
PS2 实况 5 (最终版)	450/10	PSJOJO 大冒险	230/10	DC 阿拉伯王子 (AVG 类型)	30/10		

汇款地址：
虹口店：上海市东大名路 1073 号
(总店) 耀辉火锅楼对面 (提篮桥)
买正版请到总店
邮编：200080
收款人：盛健华
电话/传真：021-65358097
手机：13901790511
13901775111
浦东店：上海市金桥路 179 号庆鑫商场
闸门店：上海市芷江西路 125 号

重庆 游戏天国 电玩店

http://tgyx.best.163.com Email:tianguoyouxi888@sohu.com

专业批发代购 本店宗旨 以优质服务 资金雄厚 经营 欢迎索取商品详细目录

PlayStation 2 Modchip PS2 30000 型 (原配置) 2080 元/邮费 40 元 PS2 30000 型 (原配置) 35000 元 (含原装 GT3 赛车) 2300 元/邮费 40 元 PS2 解码器 (对应 DVD-ROM) 广州产 240 元 台湾产 320 元 英国产 520 元 (邮费免)	PSOne 102 型 (主机+手柄) 648 元/邮费 25 元 PSOne 101 型 (主机+手柄) 658 元/邮费 25 元 PSOne 103 型 (主机+手柄) 658 元/邮费 25 元	DC 美版机 (原配置) 875 元/邮费 30 元 DC 日版机 (原配置) 755 元/邮费 30 元 DC 欧版机 (原配置) 738 元/邮费 30 元	NGC (原 X-BOX) (原配置) 4200 元 1750 元/邮费 45 元
--	---	--	--

各种电玩周边、配件、维修材料、游戏攻略、电玩相框、电玩模型应有尽有
千种节目任你挑，您想要的游戏我们几乎都有。PS、PS2、DC、节目齐全。
(金碟 4 元、蓝宝石碟 5 元。5 张起邮，免邮费)。
精装黑碟、精装彩碟进口原产外观极为高档，使用寿命为普通光盘的 10-20 倍，极其耐用。原品质质。可校正激光头并延长激光头使用寿命。

特别推荐：绝对物有所值 特价每张 1.5 元/免邮费

GBA 最终幻想 8 盒装 8.6 元/邮费 2 元 最终幻想 10 盒装 10.8 元/邮费 2 元 最终幻想 12 盒装 12.5 元/邮费 2 元 最终幻想 13 盒装 13.5 元/邮费 2 元 最终幻想 14 盒装 14.5 元/邮费 2 元 最终幻想 15 盒装 15.5 元/邮费 2 元 最终幻想 16 盒装 16.5 元/邮费 2 元 最终幻想 17 盒装 17.5 元/邮费 2 元 最终幻想 18 盒装 18.5 元/邮费 2 元 最终幻想 19 盒装 19.5 元/邮费 2 元 最终幻想 20 盒装 20.5 元/邮费 2 元 最终幻想 21 盒装 21.5 元/邮费 2 元 最终幻想 22 盒装 22.5 元/邮费 2 元 最终幻想 23 盒装 23.5 元/邮费 2 元 最终幻想 24 盒装 24.5 元/邮费 2 元 最终幻想 25 盒装 25.5 元/邮费 2 元	PS 最终幻想 8 盒装 8.6 元/邮费 2 元 最终幻想 10 盒装 10.8 元/邮费 2 元 最终幻想 12 盒装 12.5 元/邮费 2 元 最终幻想 13 盒装 13.5 元/邮费 2 元 最终幻想 14 盒装 14.5 元/邮费 2 元 最终幻想 15 盒装 15.5 元/邮费 2 元 最终幻想 16 盒装 16.5 元/邮费 2 元 最终幻想 17 盒装 17.5 元/邮费 2 元 最终幻想 18 盒装 18.5 元/邮费 2 元 最终幻想 19 盒装 19.5 元/邮费 2 元 最终幻想 20 盒装 20.5 元/邮费 2 元 最终幻想 21 盒装 21.5 元/邮费 2 元 最终幻想 22 盒装 22.5 元/邮费 2 元 最终幻想 23 盒装 23.5 元/邮费 2 元 最终幻想 24 盒装 24.5 元/邮费 2 元 最终幻想 25 盒装 25.5 元/邮费 2 元	PSone 全套装 185 元/邮费 10 元 PSone 全套装 II 175 元/邮费 10 元 PSone 全套装 III 165 元/邮费 10 元 PSone 全套装 IV 155 元/邮费 10 元 PSone 全套装 V 145 元/邮费 10 元 PSone 全套装 VI 135 元/邮费 10 元 PSone 全套装 VII 125 元/邮费 10 元 PSone 全套装 VIII 115 元/邮费 10 元 PSone 全套装 IX 105 元/邮费 10 元 PSone 全套装 X 95 元/邮费 10 元 PSone 全套装 XI 85 元/邮费 10 元 PSone 全套装 XII 75 元/邮费 10 元 PSone 全套装 XIII 65 元/邮费 10 元 PSone 全套装 XIV 55 元/邮费 10 元 PSone 全套装 XV 45 元/邮费 10 元 PSone 全套装 XVI 35 元/邮费 10 元 PSone 全套装 XVII 25 元/邮费 10 元 PSone 全套装 XVIII 15 元/邮费 10 元 PSone 全套装 XIX 5 元/邮费 10 元	合众版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 金钢钻版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 白金版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 珍珠版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 钻石版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 蓝宝石版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 红宝石版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 绿宝石版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 钻石珍珠版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 白金版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 珍珠版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 钻石版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 蓝宝石版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 红宝石版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元 绿宝石版宝可梦 1.35 元/邮费 5 元
--	---	---	---

本店地址：重庆南岸区海棠溪 21 号 邮编：400010 业务咨询电话：023363741569 如果您需要邮购本店商品请注意以下几点：
一：汇款方法有两种：1. 邮局汇款 (一周后收到) 收款人：文政 请您在汇款单上务请详细写明您的姓名、地址、电话、所购商品名称及数量。2. 银行汇款 (当天收到) 收款人：文政 招商银行帐号：002311297932 请顾客们汇款后立即电话说明您的姓名、金额、数量、邮购商品及您的收货地址。二：到款当日发货，从您汇款到收到商品，这一过程大约在 10 至 15 天左右，如逾期未收到请及时与我们联系。三：邮购游戏节目的顾客请在电话中或汇款时多准备几个游戏以便在缺某个节目时作为后备。发出商品全部检查质量，顾客发现商品有质量问题可退换货。投诉电话 13908378911
网址：http://tgyx.best.163.com

上海 普陀区立名游戏机经营部

让我们一起去成为游戏人
邮编：200333 地址：铜川路 2016 号 电话：021-52798344 收款人：高纯钢 (邮购请写明物品)

每月一动： PS、DC 旧机 贴换 PS2 机 (全新) 仅贴 1499 元
GB 旧彩机 贴换 GBA (全新) 仅贴 299 元

送货热线： 凡购满百元者均送货上门 收费 1 元浦东地区 9 元 (限上海地区)

租赁专线： 一卡在手，游戏天下 办理会员租赁卡 仅 50 元 (任何主机、配件、正版软件均可)

本店所售各类主机，有质量问题一个月内包退、包换、保修一年！

PS2 30000 型 (原配置) 1999 元 PSone (原配置) 699 元 PS 港版机 (7501 型) 499 元 SS 机 (光头、芯片全新) 299 元 XBOX (原配置) 2999 元 NGC (原配置) 松下 3399 元 GBA 机 539 元 GB 彩机 379 元 GB 薄机 269 元 GB 限定版薄机 369 元	WS 彩机 399 元 WS 黑白机 229 元 WS 卡 机器人大战-宇宙篇 199 元 SNK 彩色手掌机 399 元 SNK 卡 越南战役 II 299 元 SNK 卡 顶上决战 299 元 GAME G 彩色手掌机 (旧机) 199 元 GAME G 单卡 19 元-49 元 GAME G 合卡 59 元-99 元 以上为参考价，详情请来电咨询！	PS 珍藏版 25 元/片 寻求全国各地分销商 洛克人 X6 放浪冒险传说 机器人大战 α 机器人大战 α 外传 FFT (太空战士战略版) FF VIII 99 元/套 寂静岭 莎迦之纹章 实况足球 5 (中文版) 基连之野望战略指令书 恶魔城 月下幻想曲 恐龙危机 II	鬼屋 (冲版) 149 元 欧洲足球 2000 99 元 电脑战机 149 元 疯狂出租车 2 379 元 ★ NBA 2K 179 元 波斯王子 25 元	★ 98 世界杯 99 元 ★ 青龙骑士 99 元 ★ 玩具大兵 99 元 ★ 极之麻雀 49 元 ★ 斗神传 49 元 ★ 斗魂列传 II 49 元 ★ 妖精战士 I 149 元 ★ 俄罗斯方块 49 元
---	--	---	---	--

PS2
★ 实况 5 (完美版) 339 元
★ 生与死 2 359 元
★ 生与死 2 (完美版) 459 元
★ 寂静岭 2 479 元
VR4 479 元
ZOE 479 元
★ 魔术师奥凡 299 元
★ 跳舞 (完整版) 299 元
★ 蚊 299 元
★ 真·三国无双 2 239 元

DC
育成足球特大号 399 元
GT 赛车 119 元
★ 兰刺 149 元
★ 特警 NO.1 119 元
★ 枪手赛车 149 元
★ CAPCOM 对 SNK2 149 元
鬼屋 II 99 元
高达 0079 179 元
世嘉拉力 2 99 元
永恒的阿尔卡蒂亚 479 元
格兰蒂亚 II 449 元
神机世界 I 149 元

PS
★ 胜利足球 99 元
★ 机器人大战 α 外传 399 元
★ 波子机 49 元
★ 电车 GO II 299 元
★ 假面超人 99 元
★ 南梦宫网球 199 元
★ 双界仪 249 元
★ 棒球 2001 99 元
★ 棒球 98 完整版 59 元
★ FF VIII 399 元
★ FF IX 299 元
★ 街霸 EX 99 元
★ R4 赛车 199 元
★ 莎迦之纹章 309 元
★ 勇者斗恶龙 4 (限定版) 659 元
★ 海豹之王 99 元
★ 育成拳击 99 元

SS
VR 战士 (加强版) 29 元
VR 战士 29 元
★ 叮当大冒险 49 元
★ X 摄影 49 元
★ 恶魔城 99 元
★ 98I 联盟 99 元
★ 变形拳击头 99 元
★ 爬车王 49 元
★ 诞生 99 元
★ 太平洋之岚 II 199 元
★ 大战略 149 元
★ 钟表匠骑士 49 元
★ 高达 0079 49 元
★ VR 足球 49 元
★ 美少女湾岸赛车 (完美版) 99 元

主机、大配件邮费 20 元/件
小配件、软件邮费 10 元/件

跳水区域 (凡注有“★”标记的为二手碟)

本店收购 贴换各类游戏主机 配件及正版软件 本店兼营各类正版 DVD 动画、VCD 动画。



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 & 3D M's MV
www.plumbok.cn