

全力打造最强模拟器读物!!

001  
200403

WWW.EMUNEXT.COM

# 模拟next

PC应用技术

01

定价 13元

GBA开发入门6

合金弹头5秘密挖掘篇

## 侍魂零 重新上岗

用MAME玩  
新NeoGeo游戏

## 风靡全球的 快打旋风

## KOF2003 完全介绍

## 后SNK时期的 MVS、模拟器、事件与随想

# 全面收录近期热作 丰富内容超值2CD!





# WSC新作介绍

没有外星人没有战斗力的**龙珠故事**

大家熟悉的《龙珠》，相信很多人都是在主角悟空发现自己是外星人的身份，发展了惊天动地的战斗之后才认识

## DRAGON BALL

ドラゴンボール

的吧？不知道大家对少年的悟空认识又有多少呢？刚在 WSC 上推出了一款移植自任天堂的龙珠游戏，玩过之后大家将会对整个故事有更深入的认识。

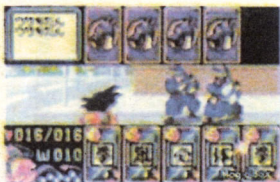


### 悟空的少年时代

经历十多年漫长战斗的《战斗》长青主角孙悟空，在这游戏里也不例外担当主角。玩家将跟随原著故事一样，遇上布尔玛，并展开寻找七颗可以达成任何愿望的“龙珠”物语。期间玩家还要对抗不同的邪恶势力，如野心家炒饭大魔王、红绸军，以及悟空的最大敌人短笛大魔王。



### 卡片战斗 RPG 的游戏



FC 和 SFC 年代，几乎全部的龙珠游戏都是采用这种玩法，玩家在棋盘一般的地图上，使用卡片来移动及战斗，在特定的“格子”里会遇到不同的事情。另外，游戏也有 RPG 的升级要素，主角悟空累积一定的经验值，就可以升级并选择强化的项目。



众多必杀技华丽登场！！



# 侍魂 零

## 全新侍魂! 重新上岗!

经历了六年的时间，一再延期的《侍魂 零》终于和大家见面了！现在就让大家看看其庐山真面目吧。

### 丰富的剧情

在这次的《侍魂 零》中，每个角色都会有各自不同的剧情，而且会在战斗前进行交待，使玩家在战斗之余，体验《零》细致的故事背景，感受一下不一样的侍魂。

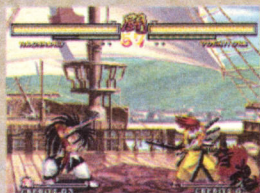


每个角色都有不同的剧情与对白。



### 剑气棒

位于体力棒下方“绿色棒”的便是剑气，剑气主要影响角色的攻击力，而每出一招其剑气都会损耗，因应不同的弱斩、中斩、强斩以及必杀技，其消耗的数值都会不同，这意味着攻势越多越密集，其剑气消耗亦会越高，最后攻击力只会停留在最低的位置，这时只要不作出攻击，剑气棒便会在极短的时间内自行回复过来。



同样的攻击，因应剑气棒的不同，攻击力也会不同。

### 怒气棒

当角色受到攻击，怒气棒就会增加。当怒气棒全满时，就能使出最强的“武器吹飞技”，不但威力强大，更可将对手的武器击飞。



受到攻击就会储气，到气满就能够使出华丽的“武器吹飞技”！

# 全新待魂! 重新上岗!

# 怒爆发

## 怒爆发

《侍魂》传统的系统“怒爆发”，输入后出现一回破坏防御攻击判定，增加角色通常技、必杀技等攻击力，更可在怒爆发状态底下使出武器吹飞技，但留意在使用怒爆发或无之境地后，下一回合的剑气棒同样会消失，意味着雨

者均在对一个对手上只能够使用一次，使用上得要十分谨慎。



怒爆发中，画面的背景也会随之而改变。

## 无之境地

“无之境地”用意封锁、牵制对手动作的超注目新系统，冥想时消费的怒GAUGE量少，硬直动作慢且带有强制停止时间，对手难以作出截击，发动后对手之行动力“慢4倍”，地上技中、下段、投技狙击极端有利，中斩、强斩更可强制解除至“一闪”成为连续技。



用冥想增加“无之境地”的时间。



当体力棒变成蓝色时可使用。“无之境地”发动，对方无法阻止。



在“无之境地”中BCD同时按可使出一闪。



敌方身体变迟缓，正是攻击的时机。

## 无之境地与怒爆发的关系

怒爆发的特徵，使出时至动作直后均“全身完全无敌”，是为连续技中回避有效的行动，相反无之境地则相反，不过同样在使用后，怒GAUGE及剑气棒均会消失，即一回试合中，对一名对手最多只能够使用一次，是一发逆转的重要宝藏。





# GAME BOY ADVANCE 本月推荐

英雄本色

## MAX PAYNE

Rockstar的巨作终于在GBA上登场了，游戏将PC版原作的精髓都一一再现

了。最让人吃惊的当数游戏对于“弹道”的精确再现，原作中时间变慢后进行的躲避子弹等超酷动作都在该作中登场。当进入慢动作状态时，马克思流畅而逼真的动作表现与PC版简直如出一辙。



## NEED FOR SPEED UNDERGROUND

极品飞车-地下狂飙

虽然碍于机能所限，游戏的画面有待改善，但是极品飞车的招牌果然不是盖的。游戏对于飙车的感觉捕捉十分到位，在操作感方面也是该平台上众多同类游戏中最好的一款，绝对值得一试的作品。

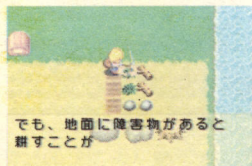
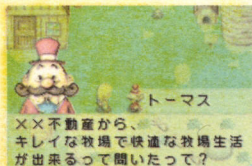


牧场物语 矿石镇的伙伴们 全攻略

广受欢迎的《牧场物语》系列最新作品，这次游戏的主角由传统的男孩子变成了女孩子，并且增加了换衣服的系统，还可以卖出料理来增加收入，确实是一款为女孩子而设的游戏，是此系列的支持者就不能错过了。

## 牧场物语

ミネラルコウのなみだ  
for ガールズ



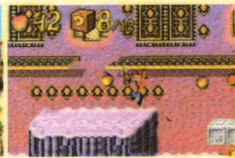
# クマムシパンパニック2

くるくるせいでみんな大パニック!

## 古惑狼A2

简单的动作游戏，简单的画面，简单就是美。当满脑子都是指令、必杀技的时候，接触一下操作不繁复，画面不流于华丽但流畅，难度又适中的游戏，确实是另一番的享

受。推荐给不擅长玩动作游戏的朋友。



## 库洛魔法使 库洛的迷你游戏

一直保持着较高人气的库洛魔法使小樱，今回在GBA上推出的游戏是一款由众多悠闲迷你游戏组成的动作游戏，故事围绕小樱收集库洛魔法卡的经过，小樱要经受一系列小游戏的挑战才能得到新的魔法卡。



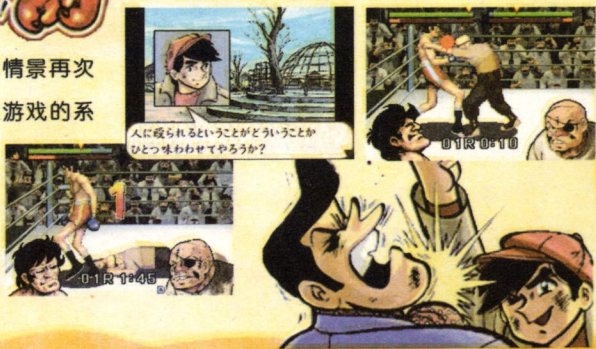
## 第一神拳 燃烧吧!

# あしたのジョー

まっ赤に燃え上がれ!

游戏中更会将漫画中的情景再次充实地表现出来。不过游戏的系统实在太过简单，与其说它是游戏不如说是电子小说更为合适。

游戏的剧情和原著漫画非常相同，有看过原著的朋友一定会更加的投入。而且



## 网球王子方块

# みんなの王子様



KONAMI骗钱计划的又有范例，人气鼎盛的《网球王子》不打网球玩起了方块（果然越来越女性向）。虽然是这样，但游戏本身还算做的不错，也无愧于作为第一款256M的GBA游戏。是《网球王子》的FANS（MM）不可以错过。



# パズにん

～うみにんのパズルでにむ～



## 魔幻弹力球



有名的海人及其系列角色谷人与山人一起跳到GBA上来考考大家的反应和智力的游戏。虽然游戏的模式有抄袭的嫌疑，但是看到如此可爱的海人、谷人与山人，各位应该也忍不住一玩再玩吧。（老W强硬推荐！）

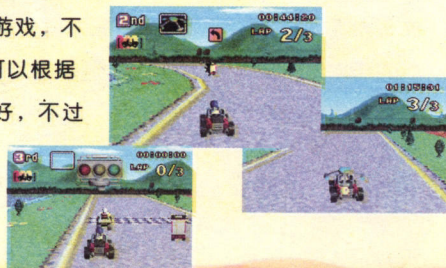


LEGO

RACERS 2

## 乐高赛车

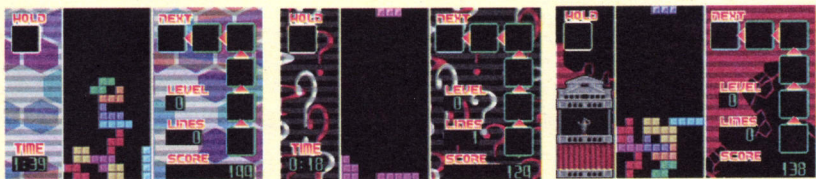
一款抄袭MARIO CART的赛车游戏，不过水平就...，乐高可爱的人物造型可以根据自己的喜好自行转换，这点倒十分讨好，不过本人还是喜欢乐高足球多些。





## 俄罗斯方块Advance

经典中的经典，当然值得再三的回味。这次的版本集合各个版本的精华元素，将俄罗斯方块的魅力完全地展现在大家的面前，喜欢怀旧的玩家值得一试。



最近国内十分流行利用GBA的《RPG工具》来制作游戏，其中不乏一些优秀的



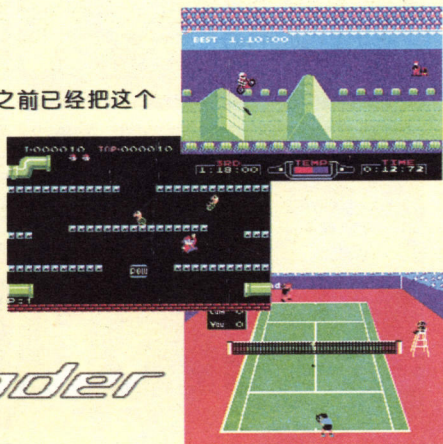
作品，例如maximscy制作的PCOnline仿真游戏MU、lvjiaqi制作的RPG游戏仙剑奇侠、以及不名人氏制作的传热血传奇2。这些人都应该得到赞扬与支持。

## 优秀GBA国产游戏

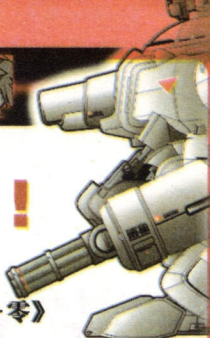


## 有趣的外国游戏

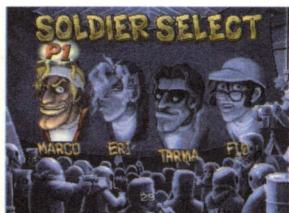
Nintendo推出的E-Card读取器，之前已经把把这个读卡器的内容Dump出来了。现在老外将其配套的软件也Dump出来了，大家可以用该软件来运行红白机上的游戏了。光盘附送几款游戏，供大家试玩。



# METAL SLUG



## 隐藏分支大公开!!!

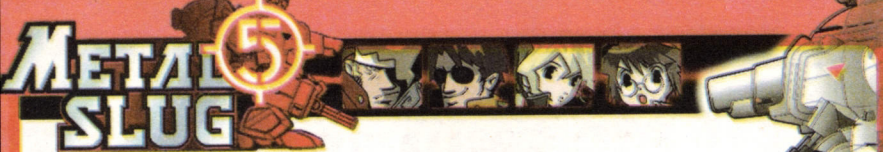


年近岁晚，劲 game 惊喜不断，除了最近放出的《侍魂-零》外，《合金弹头5》也相继放出来凑热闹，好让大家过年玩个爽的。笔者玩后觉得该游戏有赶期之嫌，游戏流程略短，废话少说了，现在就放出游

戏当中的分支截图!!!

### MISSION ONE





# MISSION THREE

来到第三局会遇到一辆升降车，可别打爆它喔，要进入隐藏分支就靠它了，怎么进入?! 请看图!



^^ 走进通风道，这样就可以进入隐藏分支了~



## 新增加战斗载具



## 爆机



好像豪鬼的 BOSS 出现!

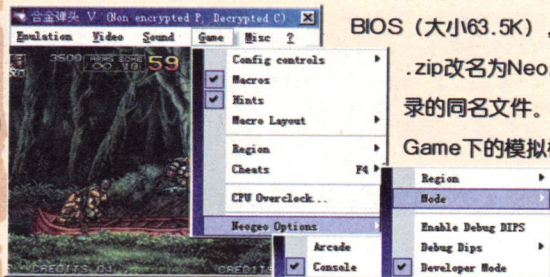
龙锤闪???

打赢了去兜风!

# METAL SLUG 5 合金弹头5秘密挖掘篇

合金5流程太短，不过瘾？除了等待合金6外，我们还可以在寻找合金5的隐藏秘密中得到一些满足。

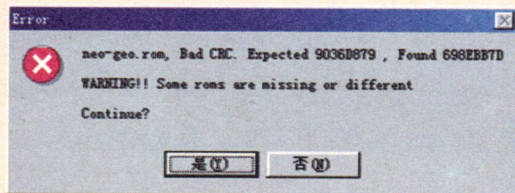
要玩出合金5的隐藏秘密，首先，要有Neogeo的Debug



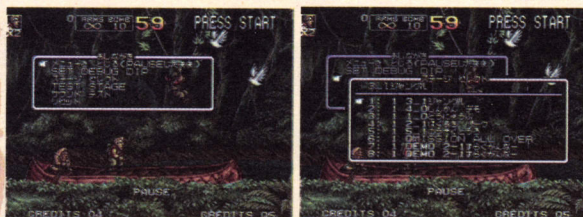
BIOS (大小63.5K)，把DebugBIOS

.zip改名为Neogeo.zip，替换掉ROMS目录的同名文件。然后，在模拟器中，把Game下的模拟模式 (Neogeo option中的Mode) 设置为家用机 (Console)。

开始游戏，会出现CRC错误提示，不用管，继续即可。



在游戏中，按投币键 (Coin, Nebula默认设置是数字键5) 两次，就会出现Debug菜单，在这个菜单里，就可以设置各种Debug选项，



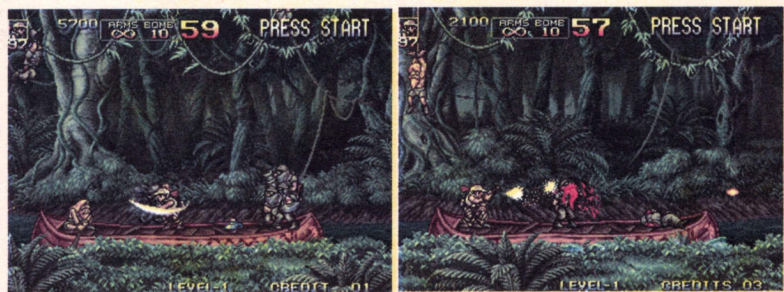
调整后，会出现各种平常不会出现的环境。

其中，最有趣的是第3项，这里可以直接选择游戏关卡，除了平常的关外，还有一些开发用关卡，如选择3: 9和3: B等，都有很有趣情况出现。其中3: B中对决“邪恶合金弹头”Boss战，是我的最爱。

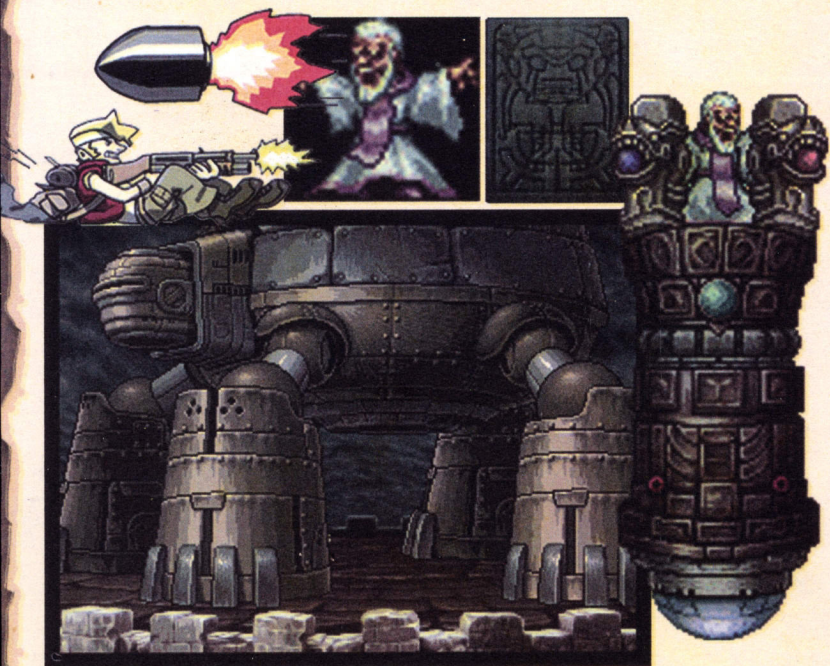


ps: 另外, 多年前的《Metal Slug X》, 也是有相同的设定, 能找出很多隐藏的设置, 大家可参照前面的方法, 自己寻找出《MSX》的秘密。

ps: 有读者来email, 问“红血”怎么调? 这里也讲解一下, 在“家用机模式”下, 把游戏地区(Region)设置成日本或美国, 就会“红血”与否的差别, 这说明日本比美国更有暴力倾向?!



再ps: 光盘中附赠的mslug500.sta, 是nebula存档文件, 把文件放入STATES文件夹, 再在Nebula选择Load State, 就能看见传说中的隐藏Boss。



# Fate Axis 出招表

OMEGA Edition

## 连技反击系统：

在对方攻击硬直的瞬间，以一定顺序连续输入攻击指令，造成高伤害的连续攻击。在对手防御不能状态下连续输入“弱”“中”“强”攻击指令，轻松发动三连击。



## Fate Action 系统：

攻击力解放，提升攻击力，防御力下降。



防御力解放，提升防御力，除摔投技外，受到其他攻击时伤害减少。

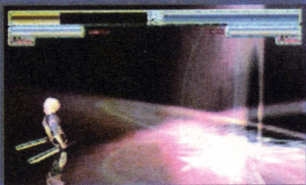


连技能力解放，发动后可以用简单的按键组合就能使出威力强大的连续攻击（类似少年街霸的 O C 系统）。



## Trick Attack 系统：

威力强大的奥义攻击，最多能对敌人造成 3 次强力伤害。



## 反击系统：

和 KOF 系列的 Counter 一样，就是“后发制人”攻击，配合 Fate Action 使用有很好的效果哦。



姓名：Varth Idea  
 性别：男  
 身高：184cm  
 体重：64KG  
 年龄：21 岁  
 出生地：エリメラ

喜欢的东西：没有特别喜欢的  
 不喜欢的东西：自己  
 武器：战斗剑（双）  
 声优：佟音远



大地女神 \* 休克



究极 \* 拥挤



姓名:South J S Rouer 年龄:11岁 武器:经过改装的发射器  
 性别:女 出生地:(未知) 声优:むつみ  
 身高:154cm 喜欢的东西:淋浴、森林和哥哥  
 体重:42KG 不喜欢的东西:夜晚、孤独

←←↓↘→ (弱) or (強)	重机枪*碰撞
→↘↓↙← (強)	敲打*向下
←←↓↘→ (中)	七式*绞肉机(空中可)
←←↓↘→ (強)	小旅馆*窒息



姓名:Iria Strine 年龄:18岁 武器:能量护臂  
 性别:女 出生地:エリメラ 声优:计名さや香  
 身高:168cm 喜欢的东西:运动和格斗技  
 体重:48KG 不喜欢的东西:软弱

←←↓↘→ (中)	向下坠落
←←↓↘→ (強)	岩石*雷神锯



姓名:Syun Favrio 年龄:22岁 武器:法器\*雷神锯  
 性别:男 出生地:エリメラ 声优:没有  
 身高:178cm 喜欢的东西:赌博、阅读  
 体重:56KG 不喜欢的东西:(未知)

←←↓↘→ (弱)	“开”
←←↓↘→ (強)	“叫”
“開”発動後 ←←↓↘→ (強)	“魂”



姓名:No.4 年龄:(未知) 武器:炎  
 性别:雌性 出生地:ハ ネットシユ 声优:沙乐  
 身高:159cm 喜欢的东西:森林、天空、血  
 体重:40KG 不喜欢的东西:大地、理想、血

←←↓↘→ (中)	斩
←←↓↘→ (強)	牙龙突



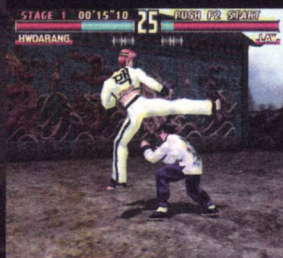
姓名:EXAX 年龄:(未知) 武器:雷神剑  
 性别:男 出生地:エリメラ 声优:雪乃  
 身高:187cm 喜欢的东西:争论、心  
 体重:68KG 不喜欢的东西:时间

## TEKKEN 3

NAMCO

©1994 1995 1996 NAMCO LTD.  
ALL RIGHTS RESERVED

CREDITS 3



最新版本的铁拳3，画面上已经是无懈可击，可惜就是没有音乐和速度方面实在很难让人接受。

## SOUL EDGE

NAMCO

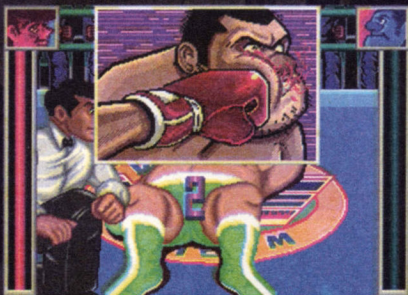
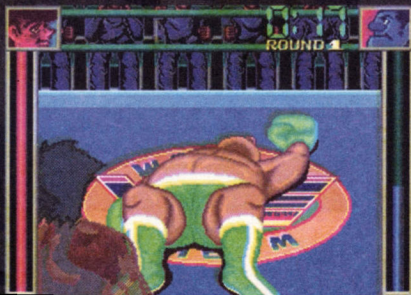
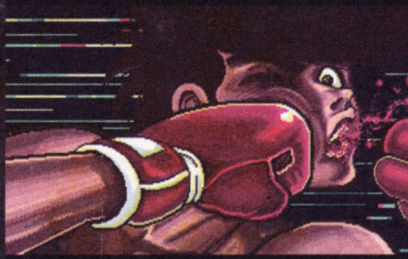
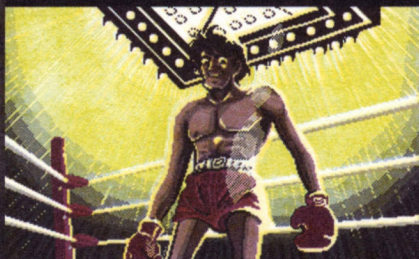
©1995 1996 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

CREDITS 4/3



最新版本的刀魂，虽然也是没有声音，画面上也不算完美，但速度方面就还可以接受。

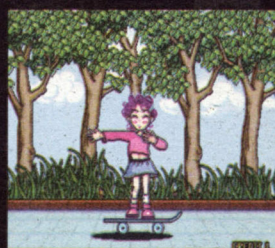
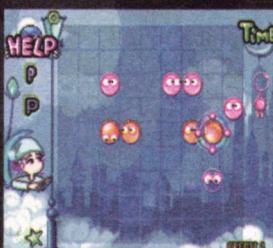
第一神拳，体验拳拳到肉的拳击比赛，画面令人震撼！



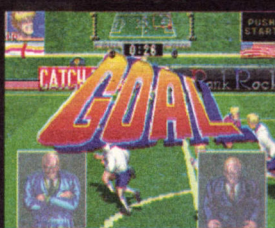




画面超可爱的钻地小子，无论是那个版本都令人爱不释手，可惜这个版本没有声音。



一款方块游戏，玩法比较特别，同色的珠珠几个连在一起就能消掉，可爱的画面是其卖点。



一款足球游戏，暴力是其卖点，千方百计阻止对方运球，拳头、膝顶...无所不用其极。



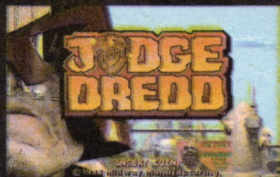
另一款足球游戏，画面十分Q，但别小看娇气的女生，射出来的足球威力可十分强劲。



早期的美式动作过关游戏。游戏的操作简陋，但游戏中有许多经典的怪物登场与主角展开搏斗。



原祖级的飞行射击游戏，并没有华丽的画面，也没有子弹满天飞的战斗，但简单就是美。



经典电影《特警判官》所改编的美式动作过关游戏，游戏中充满着血腥和暴力。



街机版的查尔士球游戏。游戏的仿真度很高，画面也算不错，闲时一玩也算不错。

# 卷首语

## 我们尝试

2000年12月31日，在“不时有老鼠在厕所洞里冒出来穿堂过室”的环境下，全国第一本模拟器杂志《模拟通》(EM)之诞生。

## 我们诞生

2001年12月，在北京的书摊上，摆上了一本名为《模拟时代》(ET)的杂志，开创模拟器杂志时代之序幕。

## 我们发展

2002年4月，杂志改名为《模拟时代.COM》(ET.COM)，成就全国最强的模拟器杂志之势。

## 我们革新

2004年2月，经历过风风雨雨，更加成熟的我们，让大家带来了新刊——《模拟》(EMU NEXT)。

## 我们承诺

今后继续以推广模拟器、传承模拟器文化为已任，为大家带来更新、更快、更丰富、更精彩的内容！全面提升周边服务质量，让读者更开心更满意！新一年，让我们和大家一起开创新的传奇——EMU NEXT!!!

**杂志网站域名：**

**WWW.EMUNEXT.COM**

# 模拟 EMU NEXT

2004.2

- 白金之星模拟新闻..... 04
- 汉化专栏..... 08
- 模拟月谈..... 11
- 系之谱
- - 风靡全球的快打旋风..... 47
- 私立模拟学院
- - GBA 开发入门6..... 18
- 用 MAME 玩新 NeoGeo 游戏... 38
- 游民攻地
- - 特鲁尼克大冒险 2 究极研究篇... 66
- 星之海洋故事攻略..... 83
- 业界专题
- 后 SNK 时期的 MVS、模拟器、  
事件与随想..... 59
- 业界专题
- 侍魂 零 深度分析..... 95
- KOF2003 完全介绍..... 102

编辑主任: 伍家熹

执行主编: WARIO

责任编辑: 隐藏人 漫步 KGB

EWING Phil

美术编辑: 梁翰瑜

漫画编辑: F'

封面设计: 加豪

杂志邮箱:

emutime@sina.com

emutime@sohu.com

投稿邮箱:

ETmagazine@sohu.com

特约合作鸣谢:

kik.yeah.net  
秋天 TIMON 某人 白金之星  
屎王 大猩猩 冥冥  
C.K. 白河愁 Dadunu 亮亮  
小翼 OEZ 李可文

# 模拟 EMU NEXT

- ETC
  - 游乐园..... 147
- 游情物语..... 138
- 原创工作室..... 141
- 精心 site 选..... 144
- EN 同仁堂..... 150
- 漫步经典
  - Md 梦幻模拟战..... 128
- 编者话..... 153
- 小道消息..... 154
- 光碟目录..... 159

白金之星  
模拟新闻

NEWS



## PS2 模拟大进展

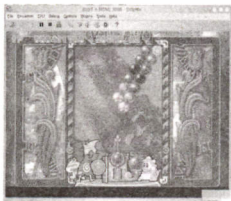
原来盛传会在春节前放出的KOF2003 拖延了一点时间，虽然没有如期放出，但2k3 还是早到了。2003年1月28日凌晨4点，刚发售几个月的2k3 被放出，第一个提供下载的自由空间在不到一注香的时间就被拖垮了。在剩下的时间里是照旧



的网络大塞车，几乎每个提供下载的网站都不能幸免，拳王的魔力可想而知，笔者也是排了好长时间的队。和ms5 来的方式一样，2k3 也是配备了专用的mame32，而且到截稿为止rom 还不能在nebula、neoragex、winkawks等模拟器上运行。不知道是新系统的问题还是模拟器的问题，2k3 在手感上和过去的作品相去甚远，近期网上的讨论就围绕着手感方面的问题进行。不知道这是好事还是坏事，最新的mvs 游戏在短短几个月内接二连三的放出，这样的情况导致了星云大师的警告，大家小心点行事就是了。

## PS2 模拟大进展

次世代主机模拟上的重大突破，第一个真正可以运行的NGC模拟器放出了，这个名为Dolphin Teaser的模拟器在第一次公布那天就成为大家关注的焦点，从最初的游戏截图到后来的运行录像再到这次的发表，Dolphin没有欺骗我们，是它告诉我们在现今的PC配置上是



能运行次世代主机模拟器的！在模拟器放出后，网上忽现众多的NGC游戏iso，虽然它们早就在老外的论坛上流传着，但想现在这样随处可见还是要归功于模拟器的功劳。模拟器本身是插件式的，在模拟器菜单中还包含着超强的压缩功能，它能把NGC的游戏压缩，有的游戏能从原来的1G压缩到100多M，近10倍的压缩率，真是惊人。模拟器不支持手柄和大部分游戏没有声音。

笔者测试模拟器的配置：P4 2.4G 512内存 FX5600。其他一些在网上看到的配置：AthlonXP 1600+ 512内存 GF2Ti 运行模拟器的效果都不错，另外还有一位朋友是在用PIII 800 256内存来运行，估计这也是最低的配置了：P

下面是大家对一堆NGC游戏的测试和评价：

(可以运行的游戏)

泡泡龙→40-50FPS左右，没有音乐，贴图有错误，速度加快；

斑鸠→22FPS左右，速度稍慢，贴图稍有问题。音乐基本上没有；

塞尔达风之杖→8-18FPS，没声音，贴图错误；

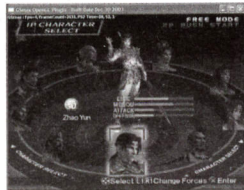
(无法通过的游戏)

银河战士；马力欧聚会4；生化1代；马力欧赛车；

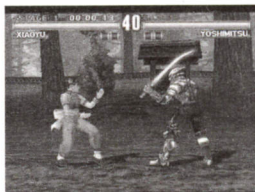
注：本期的光盘中送出了运行效果比较好的两个NGC游戏，分别是泡泡龙和斑鸠，解压后直接用模拟器运行。

## PS2 模拟大进展

12月29日PCSX2上首个达到可玩程度的PS2游戏终于出现了,在看过无数张各式各样的抓图后,我们终于迎来了这一天。首先获得这一荣誉的游戏是WTA Tour Tennis。虽然游戏本身也许并不出色,但是恐怕它随着这一历史事件永远为人们所铭记。最后让我们记住实现这一成果的伟大的模拟器工作者——asadr,也就是图形插件GSmax的作者。近日shadow不断发表了该模拟器的更新版本、视频插件和游戏截图。那Oni的画面、最终幻想X的标题界面、三国无双3的选人界面,纷纷让我们感到该模拟器前景的广阔。但是目前游戏的运行速度却是与开发进度成反比,即使你有一部强劲的机器,Oni也只有那5~6帧,而三国无双3则只有那4~5帧。希望在下一个版本发表的时候,除了兼容性的问题外,速度也能得到一定的改进啦。



## MAME 继续更新



作为MAME开发小组带给我们的圣诞礼物,12月25日多机种街机mame模拟器官方网站发表了新版本0.78。更新狂人haze再次在我们面前展现了他那无人能比的干劲,那天之后新一轮冲锋陷阵再次展开!1月5日Haze放出了078u1升级档,1月10日又放出了0.78u2的升级档,此后Haze又发布了MAME 0.78u3与0.78u4的差异档。一系列的更新修正了有关游戏的声音和图形的显示问题,改进了ST-V机板上的游戏模拟,改良了记忆储存系统检测,整理和改进了许多核心文件等等。在新版本中NAMCO游戏公司出版发行的“铁拳3”游戏已运行得非常不错,但MAME的D3D只是个接口,并不是把3D内容使用了D3D,期待MAME新版本能真正的加入硬件加速~~~~



1964 0.99 发布

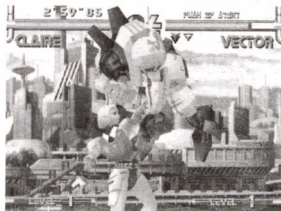


好久没有N64模拟器的消息，这次我们终于迎来了一个大手笔。经过一年多的开发和超过三个月的测试，1964终于推出了

预期的最新版本。其中包括许许多多新的增强的功能和模拟上的改进。主要的改进包括（1）一个新的更友好的用户界面使得寻找选项更容易（2）修正和新支持许多新游戏（3）一个改进的CPU内核，修正了许多错误，速度也更快了（4）新增为较低配置机器设置的跳帧和AutoCF功能（5）重新做了内核和音频之间的同步工作，使音频质量和速度有了很大的提高（6）一个改进的32位CPU内核，链接器，全面的代码生成变得更快的。需要注意的是，这个版本中ATI显卡用户不能使用Rice的插件，其余插件没有问题，这个问题预计会在下一版本中修正。

## ZINC 最新消息

对应多机种3D街机游戏 Namco System 12/Konami GV System 机板的模拟器 ZINC 新版本即将放出！作者说到下个月的某一天将会放出对应 Namco System 12 和 Konami GV System 这两块街机机板的模拟器



最终版本？新版将修正许多问题。这可是模拟器界的最重量级人物在新的一年开始之际献给我们模拟 FANS 们的最新礼物哦！说到 ZINC，它的超强模拟性能使得我们能尽情享受 3D 街机游戏的乐趣！并且每一个新版本都带给了我们无限的惊喜！热切期待这次的重大更新~~~ 但愿到时能完美支持“Tekken TT”游戏啦~~~



## 汉化进行曲 By 来福 NEWS

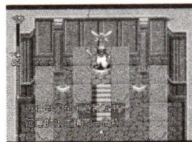
### 新年新气象!

大家猴年快乐，恭喜发财！新年的第一期汉化进行曲与大家见面了！我从去年的6月接手这个栏目以来一直在努力，不断的尝试，希望能将这个栏目办成ET的名牌栏目，今年我会继续向着这个目标努力前进，几个新的小栏目会相继与大家见面，汉化进行曲将不再仅仅是新闻栏目，而将是包括汉化新闻、业界评论、汉化教学、作品赏析等一系列内容的综合性汉化专栏，大家一定要多多支持啊！

### 业界新闻

还是“中文游戏补完计划”：“虽然我们被骂，被骚扰，自己贴钱花时间却还有人不理解，但是我们毕竟还得继续，因为还有很多人在支持我们，在默默注视着我们，我们不干还能等谁来干呢？这，可能真是我们的宿命吧……”在这样的牢骚下计划还是重新启动了。在遍地都是索求新ROM的小白的国内模拟界，我们真的该向这群高手们致敬，他们才是真正在演绎着模拟器的主旋律——怀念……他们这个月的成果是“学习机复活计划”，这个“中国特色”的东东，大家都用过吗？

国内汉化界（国外有汉化界吗？笑）的“铁三角”——“勇者、天使、狼”每月总会有作品带给我们，这个月也不例外，天使组在改由emotexx大侠任组长后，果然火力全开，汉化作品从FC到MD再到GBA，最后还顺带研究了一下街机游戏，除了“强”以外实在不知道说什么了……



TRANSLATED INTO CHINESE

以前的汉化作品多集中为 SFC 或 GBA 游戏（怎么都是任氏机种，FC 也是），现在汉化界的一个趋势就是其他机种的汉化研究，例如久未露面的熊组本月就对 MD 游戏的汉化进行了尝试，从作品来看，尝试非常成功，除了全剧情中文话外甚至用中文重写了游戏的密码输入部分，从他们的上部作品——《柯南 GBA》的“100 问”部分积累的技术经验，这次又发挥了作用。



还记得以前介绍过的达人 Agemo 吗？让我们望眼欲穿的《北欧女神》、《异度装甲》的汉化工程在达人的努力下已经进入了倒计时，为了这两部梦幻大作的早日汉化完成，来福决定不惜做一次 Lamer，去联盟论坛催达人快点完成，大家等我的消息吧。

汉化界从产生到现在似乎一直都很缺少翻译，让我们看看如果有翻译我们还能玩到哪些汉化大作吧：《牧场物语女孩版 GBA》、《海贼王 GBA》、《浪漫沙迦 PS》等等等等，如果您有兴趣和实力去翻译这些游戏，不妨和这些汉化项目的负责人联系。

再介绍一下“游戏汉化联盟”吧，强烈建议大家去里面的“狼组”和“汉化工具发布”两个区翻翻帖子，国内的几大高手的讨论贴实在是极品教材，一些自制工具也会让你的汉化工作轻松不少，不过，捣乱的还是不要去了，这里对 Lamer 可是毫不留情的哦 XD……

### 本月作品

游戏名称	机种	汉化者	完成度	语种
英雄传	FC	中文游戏补完计划	100%	简
学习机配套卡	FC	同上	100%	简
外星战士 2	FC	同上	100%	简

太空战士 5	FC	同上	100%	简
东风	FC	天使汉化组	100%	繁
围棋大战	FC	cfido	100%	简
飞人战士	FC	金明	100%	简
光之继承者	MD	天使汉化组	98%	简
灌篮高手	MD	熊组	95%	简
金太郎的复仇	GBA	天使汉化组	100%	繁
瓦里奥制造	GBA	baicj	60%	简
实况足球	GBA	完全实况	30%	简
柯南修正最终版	GBA	熊组	100%	简
我们的太阳	GBA	TGB	10%	简
KOF2000	ARC	模吧汉化组	20%	简
SNK VS CAPCOM Chaos	ARC	天使汉化组	20%	简

本期光碟附送以上游戏的精选，并补完上月因空间未收录的汉化作品

## 每月一聊

在漫步老大和众多朋友的鼓励中，本人算是走出了心情最低谷，准备迎接人生的又一挑战了。当大家看到这本 E T 的时候，年应该已经过了，来福给大家拜个晚年。新春佳节，又是 E T 2 周年，也没什么礼物送给大家，惟有在今后以更多的努力来做好栏目，管好论坛，和大家一起建设我们的家园——EN.COM……

下期将有一个新的小栏目与大家见面，来福将带着大家参观一些或知名的或不知名的汉化类站点，栏目名嘛，暂时就叫“一网打尽”，希望大家会喜欢。

# 模拟月谈

文: dadunu

秋去冬来又是一年喽，也不知道这期是该拜早年还是晚年，笔者也有些糊涂了，总之祝各位过年愉快，不过别忘了肠胃还是自己的。如果单从杂志初刊的时间上算，这期开始《模拟时代》已经步入第三个年头了。虽说历经坎坷，而且各种困难仍在不断的出现，但我们仍然顽强的生存了下来，来跟瓦大主编抢句话说：多谢各位读者和玩家一直以来的大力支持！由于笔者已经过惯了当学生的日子，意识里觉得春节怎么也要放个十天半个月的，这可怜的7天实在有些不适应。各位学生朋友们的考试应该已经结束了，不管结果如何在没有升学压力的情况下自然轻松很多，还是抓紧时间放松放松，享受一下这并不算长久的假期吧。

整个模拟界，在这个老外的大年里表现的生机勃勃消息不断，很久没看到模拟界这么热闹了，虽说各位业内人士纷纷抛头露面来 Show 一下自己的劳动成果，但大都是停留在理论阶段，也就是看一看而已。所以像这种真正被赋予了正义意义的东西，往往不被大多数人所理解，而像 ROM 那种东西却更容易被大多数玩家所接受。当然关于正义与否的这种讨论，就如同儿子和老妈吵架一样，最后也不会有个结果，还是不要浪费时间了，各位只要玩的高兴就好了。毕竟厂家的生死存亡和 ROM 的关系并不是很大，在我们这里即便是没有 ROM，游戏也依然要靠 D 版才能传播，而 ROM 也只不过是 D 版过程中的一个半成品而已，没什么可为厂家所叹息的。

**ROM:** 模拟界永恒的主题，在业界一片死寂的情况下也只有 ROM 还可以兴风作浪了，这可以算是年末大礼了。先前放出的 SVC、圣诞礼物 SS0、新年礼物 MS5 和那个说不准啥



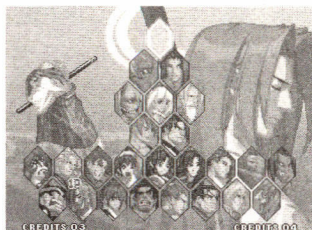
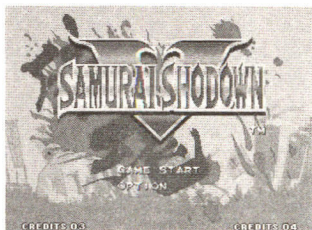
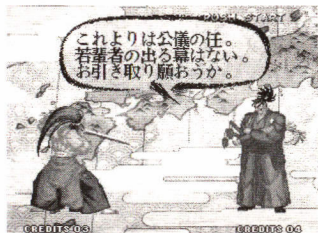
时候出现的Kof2k3，感觉模拟界已经很久没这么热闹了，虽说我们习以为常但这次ROM来得之突然仍然让许多人措手不及，在忙考试的各位玩得还好吧。感觉上Rom的放出速度在逐步的提高，就像有的小白说还不知道有MS5这么一回事。这次国内手里有ROM的仁兄们总算是都保持了头脑清醒，毕竟在多次事实面前没人再敢当这英雄了，到是让个耐不住寂寞的智利小子CerBBero出尽了风头（至少从现在看来那家伙不会说中文），笔者只知道那是

个拐弯很困难的国家，虽然许多知情人事先对CerBBero表现的不屑一顾说他得到的消息太慢，但最后CerBBero却成了这个吃螃蟹的人。CerBBero在众人的质疑声中勇敢的放出了SS0和MS5，在放出SS0时他在世界上许多著名站点都做了宣传，而在他放出MS5之前，国内还流传过一个不完整版的MS5，因为这还有过一场不小的争执，而从SS0的ROM命名规则上看，似乎上次SVC的ROM和他也有些关系。有趣的是CerBBero的老巢在放出SS0后就已灰飞烟灭，而在放出MS5的时候，他并没有署名而且具体的最初流入点也不得而知。这次的事情再次向各位证明了南美人的实力（不过这小子是美国培养的），其实各位如果仔细观察，模拟界的主力军除了通常意义上的欧美以外就要数台湾和南美了，还有就是小日本的实力



也很强，除了上述提到的其他地方一般就比较少了，相对来说我们国内主要是消费人群。从另一方面看，Dumper 起的主要是辅助作用，在当今的大环境下相比于个人技术他们需要更多的是勇气和承受压力的能力。在最近这些刚出厂的 MVS 游戏中，只有 SS0 是沿用原始的 MVS 机板，而剩下的几个新游戏都采用了改良的 MVS 机板（SNK 终于借鉴了一下台湾人在加密上的经验）。这就是为什么像 NGX 这种老古董都可以运行 SS0 的原因，而我们手中这些老模拟器拿 MS5 却无能为力，所以

MS5 需要定制修改过的模拟器才可以运行，也就是现在所用的那个修改过的 MAME。就如同某人说的那样：模拟器的作者是重中之重，所以他们不会像 CerBBero 那样招摇，而是把自己包的很严，毕竟正确 Dump 了 ROM 而没有模拟器运行的游戏是



很多的。CerBBero 兑现了他事前所有的承诺，这次他就是不名垂千史至少也做到遗臭万年了，笔者只是希望这些 ROM 的生命可以在玩家的手中延续的长久一些，至少要等到 KOF2K3 的出现吧！随着一系列 ROM 的析出，关于 2K3 的讨论也异常红火起来，当然这一直就没怎么

停过，就如同在校大学生都不满足于自己学校的 MM 一样。不过 CerBBero 开始可没有承诺 2K3，而他现在也已成为众矢之的不

再露面了，就如同先前说的该来的都来了，2K3 还会远吗？说不定等各位拿到这期时，2K3 早已出现。倒是各位要注意一下最近老外有什么节日了。就如同2K2 那样2K3 的讨论又再次把隐藏多时的Billy Jr 推到了前台，这次Billy Jr 有点撑不住了出来大谈了把感想同时也透露些消息，从中我们可以知道现在网上流传的那些2K3 的抓图都是从MAME 小组的某人手里流出的，而每次SNK 有新游戏总是和Billy Jr 能拉上关系，连Billy Jr 自己都希望SNK 赶快换新板子（当然谁说话没点水分呢），Billy Jr 在三国战记上刚燃起的那么点热情估计这次又被浇灭了。

**NGC:** 这可以算是最近最火爆的模拟器家用机种



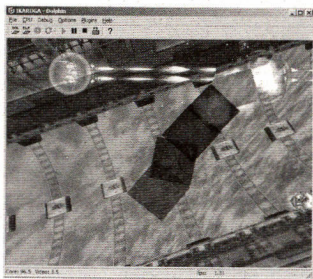
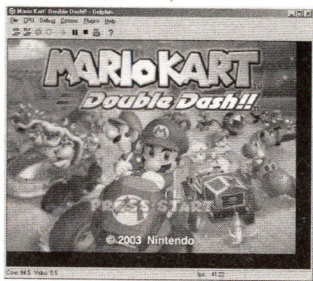
了，本来Dolphin 的独木难支没几天工夫就变成了三足鼎立，在很短的时间内又出现了2 个大有来头的NGC 模拟器，而且巧合的是两个新出现的NGC 模拟器一前一后各取了Dolphin 一半的名字。早些时候出现的是Dolwin，这个模拟器的作者是azimer 与 org，各位对这两个人应该不会陌生吧。首先是

org，一个在IT 界摸爬滚打10 多年的瑞典人，ROMLIST 的主力成员之一，实力超群的Dumper，他实现了自己的诺言，以强势付出杀回了模拟界，只是这次只有org 一个人付出了，而不是整个组织。当年org 在那篇宣言的最后一句话各位应该还记得吧：“我对已知和所有不知道名字或还没有出现的模拟器充满了好奇，所以各位





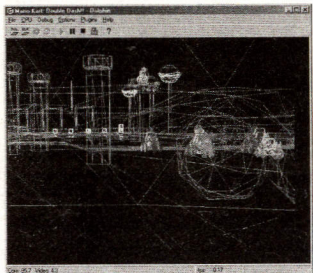
朋友,我保证,R O M L I S T 会回来的!"当然还有org 的那句名言:"没有R O M D U M P 人员,开发人员就没有东西可作。没有开发人员,破解人 D U M P 出的游戏只能是废物。"另外的azimer 各位应该也不会陌生,而他的身世更强,现居美国的利比亚学生,黑客出身,N64 模拟器 Apollo 的作者,TR64 的成员之一,不过最出色的就要数他的N64 声音插件了。



有趣的是azimer 加入模拟界的原因是几年前渗透到一台服务器上发现了个FC 模拟器。这可以算是很强的人员搭配了,除了拥有超强的破解能力外,azimer 还有拥有丰富的任氏机种开发经验。Dolwin 可以算是在NGC 模拟器的一片质疑声中突然出现的,第一个公众版为0.0.8,起初还有许多人把它和Dolphin 搞混。不同的是Dolwin

在最初放出时就开放源代码并且公开了身份,但Dolwin 在模拟上的进展非常初级,不能运行任何的商业游戏,只是理论上可以运行一些文件,作者摆出了不要来烦我的架式,其他的并不愿多提。另一个新出现的NGC 模拟器是Ninphin,作者是PS2 模拟器nsx2 小组的成员 SculleatR,看到nsx2 的现状,真是对这个模拟器不敢恭维,况且Ninphin 也正是3 个模拟器中最初级的一个,作者自己也承认,即使是跟很初级的Dolwin 相比,Ninphin 还是差了一大截,CPU 计数器的众多BUG 和缓慢的速度,令两个模拟器之间没什么可比性。Ninphin 既没有像Dolphin 那样华丽的视频,也没有像Dolwin 那样的实物可以摸得到,而只是放出

了一张运行pong的抓图，和NGC模拟器历史上的那第一张抓图如出一辙，最终导致了Ninphin的真实性被许多人所怀疑。SculleatR后来所作的回应是“自从4月份加入nsx2小组以来，我跟那些作者学到了许多珍贵的经验，在许多朋友的帮助下我确实做到了这些，如果你们真的要怀疑我也没办法，一切都要从n00b(pong的内部代号)开始，我会继续努力，争取快些放出更新。”最后就是在继续传奇的Dolphin了，自从上次对Dolphin

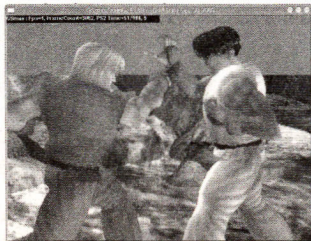


真实性产生怀疑后，Dolphin的更新一直就没有停过，持续放出大量的抓图和消息，让自己总是保持在我们的视线当中。从Ikaruga、Crazy Taxi到Mario赛车，在一次次的更新中Dolphin不知不觉中已经到达了如此的高度，光影、透明、纹理、3D，让人难以接受的完美就是欠缺了那么点速度，而作者依

然保持着低调不愿意更多的透露什么，只是保持着和Martin的电话联系，从作者的只言片语我们也只能了解到这些。至于作者的身份，曾经是模拟界的名人而且来自瑞典，上面的org也是，要知道大部分N64模拟器的作者都来自瑞典，去查查资料猜出应该不是很难吧。

## PS2: Pcsx2可以说

是现在唯一还活跃着的PS2模拟器，在一年中的最后阶段，Pcsx2终于取得了期待已久的突破，在0.6版的Beta持续半个月后，Ps2模拟史上第一个可玩的3D游戏终于诞生了。首先被模拟的游戏叫做WTA Tour



Tennis, 这次同样没主设计师 shadow 什么事, 取得这个突破的仍然是 GSmx 的作者 asadr, PS2 的模拟再一次让插件作者当了回主角, 真不知在一个缺乏经验的 Coder 手中 Pcsx2 能走多远, 至少从现在来还算是卓有成效。在随后 asadr 生日的那他又放出了 Street Fighter EX3 的游戏中抓图, 作者提到虽说错误很多, 但相信会一点点好起来的。同时还有个坏消息就是, 新小组成员 Hedgedog 发现了一张违规的 Pcsx2 0.6 Beta 版抓图, 起初怀疑有测试员把 Pcsx2 0.6 版发到了网上, 事后 shadow 承认这并不是什么谣传, 0.6 版确已从 CVS 目录漏出, 不过还好所有的选项都已经被屏蔽掉了; 只希望这不要影响到 Pcsx2 的健康成长。

## MAME: 在企盼多

时以后, 我们终于在 MAME 的更新列表中看到了电子基盘身影, 虽说和我们希望看到的电子基盘还有些区别, 但 Luca Elia 终于腾出点时间, 让我们在年末玩上了这个电子基盘的算分版, 说白了就是非赌博用机, 想起当年基厅里的人只要电子基盘通版就会用机币去猛敲屏幕以示庆祝, 等不及的玩家只好拿这先解解渴了, 电子基盘应该说已经指日可待。同时 MAME 0.78 版的推出也标志着 ZiNc 的成果被成功超越, 相信离听到铁拳 3 的游戏声音也不会太远了。而另一方面 R. Belmont 也没有放着 ZiNc 置之不理, 他在和 Smf 逐步的完善 MAME 的同时也把新的 CHD 格式加入到了 ZiNc 之中, 以让 ZiNc 可以运行一些新的游戏, 但成果只限于截图, 不知何时会有实物可依。





## 前言:

大家看到这篇教程时可能已经过了一个“丰收”的农历年，在这里补祝大家新年快乐了、学业进步、世界和平。好了好了要入正题了，大家是否觉得用 FOR 来作数据传输很慢呢？大家不用怕，学完这篇之后你就会有一种宽带的感觉（我现在还是 56K，5555555）。记住，只是感觉。因为今期介绍的与宽带绝对无关（哗！哪里来的垃圾！哗！还有 # % \*）。我要介绍的是 GBA 系统里用于内部数据传输的 DMA 通道，有了它之后，你要传输多大的数据所用的时间几乎为 0。以上说的可能有些夸张，但实际有多快我也不清楚。只知道在显示图片时用 DMA 传输数据时根本感觉不到要用时间，绝对不会像 FOR 那样用肉眼也能看到是一行一行扫出来的。

## DMA:

用 DMA 通道来传输数据之所以可以这么快，就是因为用 DMA 传输过程中 CPU 是不参与操作的，只要设置好源数据的目标地址、目标地址、数据大小和所用的端口大小，DMA 就开始传输数据了，所以又快 CPU 占用率又小，而用 FOR 语句来传输数据时，每一个数组元素都会经过 CPU 的处理然后赋给相应的位置上，这样不但速度慢而且 CPU 占用率又高。学完这章后，之前所教的数据载入函数可以扔到垃圾筒里了（哗！又来，# %，不要，请……请大家冷静一点）。之前之所以先不教大家用 DMA 是因为用 FOR 语句来传输数据起来比较直观，大家用起来又不会太陌生。现在大家对 GBA 已经有一定认识和基础了，所以我觉得是时候教大家这招绝招了。更何况要这样才能突出 DMA 就是一个字——快！

GBA 系统里有 4 条 DMA 通道，分别为 DMA0、DMA1、DMA2 和 DMA3。这 4 条 DMA 通道并不是平等的，而是有分高低权限的。DMA0 的权限最高，依次是 DMA1，DMA2，而 DMA3 的权限最低。这些 DMA 通道之所以有权限之分，就是因为当两条或两条以上的 DMA 通道有冲突时，权限低的 DMA 通道会暂时关闭，等权限高的 DMA 的数据传输完后，权限低的 DMA 通道就会重开继续传输。

在使用 DMA 时要作以下设置：

1. 在 source address 寄存器中设置源数据地址。
2. 在 destination address 寄存器中设置目标数据地址。
3. 在 word-count 寄存器中设置传输的总字数。（PS：是总字数，GBA 传输时可以是 16 位或者是 32 位，具体要看 control 寄存器的设置而决定）
4. 在 control 设置传输的端口大小。

除了权限不同外，4 条 DMA 都各自有自己的职能。

#### DMA0:

DMA0 是 4 条 DMA 通道中权限最高的一个，不会被其它 DMA 通道所中断，所以是用来传输 RAM 到 RAM 或者是比较重要而且对速度要求比较高的数据作传输之用。

##### 1) Source Address

DMA0SAD 寄存器是一个 32 位的寄存器，其中的 27 位来存放源地址数据，其它的位无效。源地址范围是 00000000h - 07FFFFFFh。也就是说只能用于 RAM 内的数据的传输。卡带 ROM 起始地址是 08000000h，所以 DMA0 不能用于 RAM 与卡带之间的数据传输。为了方便使用，我们还是会把他们分开来看待。低 16 位称为 L，高 16 位称为 H。下图是 DMA0SAD 的图。从

图可以看出该寄存器的地址为 040000B0h，是一个只能写不能读的寄存器，初始值是 0。在使用时直接进行赋值就可以了。

Address	Register	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00	Attributes	Initial Value
0B0h	DM0SAD_L																	W	0000h
0B2h	DM0SAD_H																	W	0000h

## 2) Destination Address

目标地址寄存器与源地址寄存器一样是一个 32 位的寄存器，同样只会用到其中的 27 位来存放目标地址。范围同样是 00000000h-07FFFFFFh。寄存器的地址为 040000B4，也是一个只能写的寄存器，初始值为 0。

Address	Register	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00	Attributes	Initial Value
0B4h	DM0DAD_L																	W	0000h
0B6h	DM0DAD_H																	W	0000h

## 3) Word Count

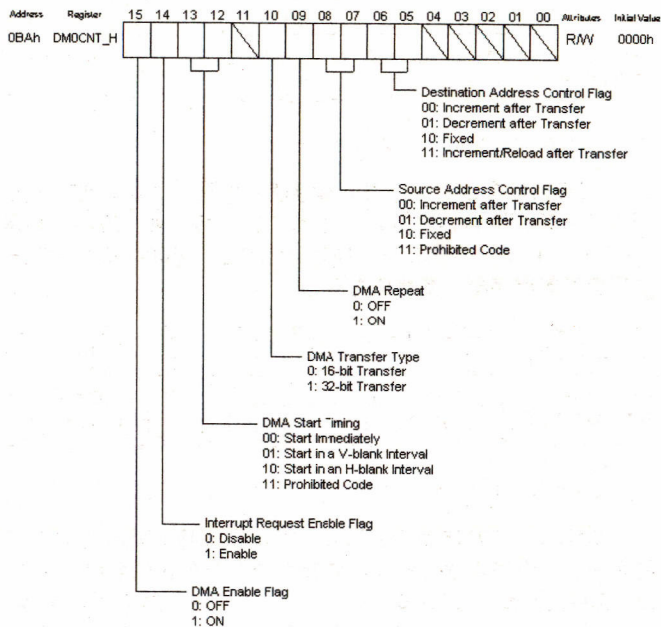
DM0CNT 寄存器同样分为 L 与 H，L 就是设置要传输的数据的大小。这个寄存器中的 14 位用来存放要传输的数据的大小，以字为单位计算，范围是 0000h-3FFFh。在 16 位模式下最多可以传输 4000h x 2=8000h 个字节的数据，也就是 32768 个字节。在 32 位模式下就是 4000h x 4=10000h 个字节，就是 65532 字节。这个寄存器地址为 040000B8h，只写属性，初始值同样为 0。

Address	Register	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00	Attributes	Initial Value
0B8h	DM0CNT_L																	W	0000h

## 4) DMA Control

与 DM0CNT\_L 同样是 16 位，但这个 DM0CNT\_H 要表示的

意思相当的多。这个寄存器是用来控制 DMA 传输时的一些设置，例如什么时候开始 DMA 传输之类的东西。具体如下图所示，地址为 040000Bah，属性为可读可写，初始值为 0。



DMCNT_H [d15] DMA 启动标志位:	设置为 0 则禁止使用, 1 时为允许, 传输完毕后会复位
DMCNT_H [d14] 中断请求标志位:	当指定的 DMA 传输完成后发生一个中断请求, 0 时没有请求, 1 时发生请求
DMCNT_H [d13-12] DMA 传输的开始时间:	00 立刻开始传输
	01 当 V-blanking 中断发生时传输
	10 当 H-blanking 中断发生时传输
	11 禁止值
DMCNT_H [d10] DMA 传输类型:	0 为 16 位, 1 为 32 位

DMCNT_H [d09] DMA 重复:	1 时为打开, 如果选择 V-blanking 或 H-blanking 中断发生时传输, 则每次中断发生者重新开重传输 0 为关闭, 当传输完数据后停止
DMCNT_H [d08] 源地址控制标志:	控制每次 DMA 传输的源地址, 00 是增加, 01 是减少, 10 是固定, 11 为禁止代码 (PS: 例如我是用 32 位端口模式传输, 而这个位设为 00, 后果就是每传输完 32 位数据后源地址就加 4, 之后就就把新的源地址的数据传输到目标位置)
DMCNT_H [d07] 目标地址控制标志:	控制每次 DMA 传输的源地址, 00 是增加, 01 是减少, 10 是固定, 11 同样为增加, 但在全部传输完后, 重载传输开始时的设置 (PS: 与源地址控制标志用法一样)

## DMA1 和 DMA2:

DMA1 与 DMA2 提供了 RAM 与卡带之间数据的传输支持。除了这个外, 与其它 DMA 最不同的地方就是支持卡带或内存到 direct sound FIFO 之间的数据的传输。direct sound FIFO 的数据载入只能用 DMA1 与 DMA2 来完成。direct sound FIFO 就是我们经常听到的音乐的播放。

### 1) Source Address

DM1SAD 与 DM2SAD 同样是一个 32 位寄存器, 除了可以使用 28 个位来存放源地址外与 DMA0 是一样的。由于是 28 位, 所以范围扩大到 00000000h-0FFFFFFFh, 现在连卡带的数也可以 DMA 来传输了。DM1SAD 地址为 040000BCh, 属性为只写, 初始值为 0。DM2SAD 地址为 040000C8h, 属性为只写, 初始值同样为 0。

Address	Register	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00	Attributes	Initial Value
0BCh	DM1SAD_L																	W	0000h
0C8h	DM2SAD_L																	W	0000h
0BEh	DM1SAD_H	///	///	///	///												W	0000h	
0CAh	DM2SAD_H	///	///	///	///												W	0000h	

### 2) Destination Address

这个不用说了, 与 DMA0 的一模一样。DM1DAD 地址为 040000C0h, 属性为只写, 初始值为 0。DM2DAD 地址为 040000CCh, 属性为只写, 初始值为 0。



### 3) Word Count

普通情况下使用与 DMA0 一样，但在 direct-sound FIFO 下这个寄存器所设置的数据无效，当 FIFO 是收到一个请求时，自动传输 4 words 数据到指定的位置里。DM1CNT\_L 地址为 040000C4h，属性为只写，初始值为 0。DM2CNT\_L 地址为 040000D0，属性为只写，初始值为 0。

### 4) DMA Control

这个寄存器基本与 DMA0 的一样，相同的我就不多说了，我只说说不同的地方。DM1CNT\_H 地址 040000C6h，属性可读可写，初始值为 0。DM2CNT\_H 地址 040000D2h，属性可读可写，初始值为 0。

DM1CNT_H [d15] DMA 启动标志位:	设置为 0 则禁止使用，1 时为允许，传输完毕后会复位								
DM1CNT_H [d14] 中断请求标志位:	当指定的 DMA 传输完成后发生一个中断请求，0 时没有请求，1 时发生请求								
DM1CNT_H [d13-12] DMA 传输的开始时间:	<table border="1"> <tr> <td>00</td> <td>立刻开始传输</td> </tr> <tr> <td>01</td> <td>当 V-blanking 中断发生时传输</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>当 H-blanking 中断发生时传输</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>FIFO 中断发生时传输</td> </tr> </table>	00	立刻开始传输	01	当 V-blanking 中断发生时传输	10	当 H-blanking 中断发生时传输	11	FIFO 中断发生时传输
00	立刻开始传输								
01	当 V-blanking 中断发生时传输								
10	当 H-blanking 中断发生时传输								
11	FIFO 中断发生时传输								
DM1CNT_H [d10] DMA 传输类型:	0 为 16 位，1 为 32 位，FIFO 模式下是 32 位								
DM1CNT_H [d09] DMA 重复:	1 时为打开，如果选择 V-blanking 或 H-blanking 中断发生时传输，则每次中断发生者重新开重传输 0 为关闭，当传输完数据后停止								
DM1CNT_H [d08] 源地址控制标志:	控制每次 DMA 传输的源地址，00 是增加，01 是减少，10 是固定，11 为禁止代码，当负责卡带 ROM 为源地址时要选择增加								
DM1CNT_H [d07] 目标地址控制标志:	控制每次 DMA 传输的源地址，00 是增加，01 是减少，10 是固定，11 同样为增加，但在全部传输完后，重载传输开始时的设置，但在 FIFO 模式下，目标地址是固定的，和设置无关								

### DMA3:

DMA3 是权限最低的 DMA，但他提供的 DMA0 到 DMA2 都

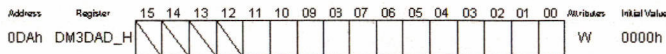
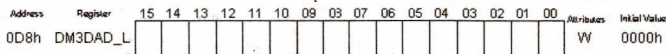
不支持的卡带到卡带的的数据的传输（大家不要忘了卡带里也有RAM的哦）。

### 1)Source Address

与DMA1一样提供了28个位来存放源地址，所以源地址可以是卡带。范围00000000h-0FFFFFFFh。DM3SAD地址040000D4h，属性只写，初始值为0。

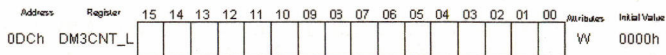
### 2)Destination Address

哈哈，现在DMA3下连目标地址寄存器也提供了28个位来存放目标地址。范围同样是00000000h-0FFFFFFFh，卡带到卡带的的数据的传输也不是梦想。DM3DAD地址为040000D8h，属性为只写，初始值为0。



### 3) Word Count

DMA3可以说是怪物，连可以传输数据的大小的上限也增加了！范围扩大到0001h~FFFFh。在16位模式下可以10000 X 2 = 20000h字节，在32位模式下就再可怕了，可以输10000h X 4 = 40000h字节。DM3CNT\_L地址为040000DCh，属性为只写，初始值为0。



### 4) DMA Control

就只有多了个[d11]外，与其它DMA的CNT分别不大。

DMOCNT_H [d15] DMA 启动标志位:	设置为 0 则禁止使用, 1 时为允许, 传输完毕后会复位								
DM3CNT_H [d14] 中断请求标志位:	当指定的 DMA 传输完成后发生一个中断请求, 0 时没有请求, 1 时发生请求								
DM3CNT_H [d13-12] DMA 传输的开始时间:	<table border="1"> <tr> <td>00</td> <td>立刻开始传输</td> </tr> <tr> <td>01</td> <td>当 V-blanking 中断发生时传输</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>当 H-blanking 中断发生时传输</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>显示同步开始, 显示期间水平扫描线描绘时开始</td> </tr> </table>	00	立刻开始传输	01	当 V-blanking 中断发生时传输	10	当 H-blanking 中断发生时传输	11	显示同步开始, 显示期间水平扫描线描绘时开始
00	立刻开始传输								
01	当 V-blanking 中断发生时传输								
10	当 H-blanking 中断发生时传输								
11	显示同步开始, 显示期间水平扫描线描绘时开始								
DM3CNT_H [d11] 面向卡带传输数据标志位:	正常情况下应设为 0, 设为 1 时, DMA 响应卡带的请求面向卡带传输数据 注: 使用这种模式需要卡带支持, 并且不能和卡带中断同时使用								
DM3CNT_H [d10] DMA 传输类型:	0 为 16 位, 1 为 32 位								
DM3CNT_H [d09] DMA 重复:	1 时为打开, 如果选择 V-blanking 或 H-blanking 中断发生时传输, 则每次中断发生者重新开重传输 0 为关闭, 当传输完数据后停止								
DM3CNT_H [d08] 源地址控制标志:	控制每次 DMA 传输的源地址, 00 是增加, 01 是减少, 10 是固定, 11 为禁止代码, 当选择卡带 ROM 为源地址时要选择增加								
DM3CNT_H [d07] 目标地址控制标志:	控制每次 DMA 传输的源地址, 00 是增加, 01 是减少, 10 是固定, 11 同样为增加, 但在全部传输完后, 重载传输开始时的设置								

### DMA 在程序中的应用:

首先假设大家都能看明上面的那部份, 然后我们就可以学习在程序中怎样去使用这个 DMA 了。在 AGBLIB 的头文件 AgbMacro.h 中提供了我们所需的东西了, 我认为已经足够了。要注意的是头文件里提供的只是一些宏, 而不是函数, 平时可以当函数一样来使用, 但在某些场合下可能会出现意想不到的问题, 所以当出现 BUG 时说不定就是由于这个。

在讲解代码前, 我们首先要对 C 语言里带参数的宏有一定的认识, 在一般的 C 语言教程里会提到我就不多说了, 要注意的就只有 "\ " 与 "# # " 了。一般情况下宏只是一行的代码, 但如果代码太长或者基于某些地方需要换行写的话就一定要以 "\ " 这个符号结尾。下文中的源代码几乎每行都要用到。还有一个就

是"##",这宏里面的连接符,举例说一个这样的宏:"#define DmaSet(DmaNo) R e g B a s e p [OFFSET\_REG\_DMA##DmaNo##SAD/4]".如果我是这样调用"DmaSet(1)",编译器进行处理时会替换成"RegBasep [OFFSET\_REG\_DMA1SAD/4]"了。就好像串单词一样把这些字符串串起来,不过这个只能对字符常量有效,如果参数是变量,就只会把变量名串进去而不是把变量的量串进去。这两个都是我在我学过的教程中没有提到的,所以就拿出来说说。GBA的程序对我们的C语言的功底要求也是满高的,大家要学好一点C,会对以后提高有很大的帮助哦。

此外,在使用DMA时还要注意4字节对齐的问题。由于GBA的CPU是32位的,所以在内存分配时会尽量做到4字节对齐。也就是说分配给变量的空间尽量会是4个字节,在一般情况下普通变量不必在意这个问题,因为反正C语言里的普通变量已经是对齐的,编译器照干就行了。主要是结构体方面的问题,因为结构体是由用户自己定义的,所以会很有可能出现不对齐的现状,虽然编译器也会帮你搞定他,毕竟编译器也是以4字节对齐来分配空间,但出来的效果是很吓人的。例如这样的一个结构体数组:

```
struct
{
    u8 a;
    u8 b;
} temp1;
```

如果我问你这个结构体占多少空间,你可能很爽快的回答是2个字节,可你已经答错了,是4个字节才对。又例如:

```
struct
```

```

{
    u8 a;
    u16 b;
    u16 c;
} temp2;

```

这个结构体从表面看来是占4个字节，但实现上个结构体是占了8个字节，因为a与b被分配到低4个字节，而c就是高位，虽然只是占2个字节，但是基于4字节对齐原则，同样给他分配4个字节的空间。这与DMA有什么关系呢？关系可大了，如果我把temp2里的成员temp2.a = 0xff; temp2.b = 0xffff; temp2.c = 0xffff。这时从字面上看你会以为temp2的值为0xfffffffffff，但事实上是0x0000fffffffff00ff。这个值已经相当吓人了。如果只是用temp2来引用，问题不太，最多只是浪费的内存空间，但DMA传输时就会把这些数据直接发出到目标地址，这已经是一个问题了。又例如当计算要传送的数据大小时如果用sizeof就问题不大，但有些时间不能用sizeof，需要人工设置数据的大小时，很有可能会误以为这个结构体只占4个字节来计算，唉~BUG就是这样炼成的。

我之所以在讲DMA时讲这个问题，是因为以前我也试过出过这样的BUG，网上的一些人在开始入门的时候也多数出过这样的错误，因此有必要拿出来说说。

下面是一些常用的DMA宏：

```

DmaSet:
#define DmaSet(DmaNo, Srcp, Destp, DmaCntData)
{

```

```

vu32 *(RegBasep) = (vu32 *)REG_BASE;

    RegBasep[OFFSET_REG_DMA##DmaNo##SAD/4]
= (vu32 )(Srcp);

    RegBasep[OFFSET_REG_DMA##DmaNo##DAD/4]
= (vu32 )(Destp);

    RegBasep[OFFSET_REG_DMA##DmaNo##CNT/4]
= (vu32 )(DmaCntData);

    RegBasep[OFFSET_REG_DMA##DmaNo##CNT/4];
}
    
```

### 参数表：

DmaNo:	要用到的 Dma 号，值只能是 0~3
Srcp:	源数据的地址值，注意是数据的地址而不是数据本身
Destp:	目标地址值，同样都是地址的值
DmaCntData:	用来设置 DMA Control 寄存器的
备注:	这个宏是用来设置我们刚才所说的几个寄存器的。虽然代码看上去好像很复杂，但其实也只不过是几句简单的赋值语句罢了。要注意的是 Srcp 和 Destp 这两个参数的可赋值的范围，上文已经提过，不同的 DMA 通道能够提供的地址范围是不相同的，具体请看上文了。DmaCntData 这个参数是用来设置 DMA Control 寄存器的。通常情况下我是不会直接使用这个宏，这个宏存在的意义在于被下面这些常用的宏所调用。下面的宏都是由这个宏派生出来的，也就是说我们没有直接调用他，但是会经常间接去调用这个宏。所以了解这个宏是非常重要的哦。

### DmaCopy:

```

#define DmaCopy(DmaNo, Srcp, Destp, Size, Bit)\
{\
    DmaSet(DmaNo, Srcp, Destp, (\
        DMA_ENABLE | DMA_TIMMING_IMM |\
    )
    
```

```

DMA_SRC_INC      | DMA_DEST_INC      | \
DMA_##Bit##BIT_BUS | ((Size)/((Bit)/
8)))) \
}

```

参数表：

DmaNo:	要用的 Dma 号, 值只能是 0~3
Srcp:	源数据的地址值, 注意是数据的地址而不是数据本身
Destp:	目标地址值, 同样都是地址的值
Size:	要数送的字节数
Bit:	以什么端口模式传输, 值只能是 16 或 32
备注:	<p>最最最常用的宏, 一般情况下有大量数据要载入时, 我一定会用它, 不然我也会用我在这基础上派生出来的函数来完成这件工作。代码基本上就是直接调用 DmaSet, 前三个参数就是直接传递给 DmaSet, 只不过是在 DmaCntData 参数的值先把当前的 Size 与 Bit 参数的值进行逻辑或运算然后再赋给他。DMA_ENABLE 和 DMA_TIMMING_IMM 等都是 AgbDefine.h 已经有定义的宏。</p> <p>DMA_ENABLE: 把 DMA 设置为允许</p> <p>DMA_TIMMING_IMM: 设置为立即开始传输</p> <p>DMA_SRC_INC: 把源地址控制标志设为 00, 也就是增加</p> <p>DMA_DEST_INC: 把目标地址控制标志设为 00, 同样都是增加</p> <p>DMA_##Bit##BIT_BUS: 设置端口模式</p> <p>((Size)/((Bit)/8)): 计算出要传输的字数, 我觉得这真的很妙, 因为 Bit 又可以参加计算而可以与上面那句串出新的宏来。</p>

V\_DmaCopy:

```
#define V_DmaCopy(DmaNo, Srcp, Destp, Size, Bit)
```

```

{
DmaSet(DmaNo, Srcp, Destp,(
DMA_ENABLE | DMA_TIMMING_V_BLANK |
DMA_SRC_INC| DMA_DEST_INC      | \

```

```
DMA_##Bit##BIT_BUS | ((Size)/(Bit/8))) \
}
```

参数表：

DmaNo:	要用的 Dma 号, 值只能是 0~3
Srcp:	源数据的地址值, 注意是数据的地址而不是数据本身
Destp:	目标地址值, 同样都是地址的值
Size:	要数送的字节数
Bit:	以什么端口模式传输, 值只能是 16 或 32
备注:	与 DmaCopy 的区别在于传输的开始时间。V_DmaCopy 是在 V-blanking 中断请求发生时才开始传输数据。DMA_TIMMING_V_BLANK 同样是在 AgbDefine.h 已经有定义的宏。 DMA_ENABLE: 把 DMA 设置为允许 DMA_TIMMING_V_BLANK: 设置为 V-blanking 中断发生时开始传输 DMA_SRC_INC: 把源地址控制标志设为 00, 也就是增加 DMA_DEST_INC: 把目标地址控制标志设为 00, 同样都是增加 DMA_##Bit##BIT_BUS: 设置端口模式 ((Size)/(Bit/8)): 计算出要传输的字数。

H\_DmaCopy:

```
#define H_DmaCopy(DmaNo, Srcp, Destp, Size, Bit)
```

```
{
    \
    DmaSet(DmaNo, Srcp, Destp, (
    \
    DMA_ENABLE | DMA_TIMMING_H_BLANK |
    \
    DMA_SRC_INC| DMA_DEST_RELOAD      |
    \
    DMA_CONTINUOUS_ON |
    \
    DMA_##Bit##BIT_BUS | ((Size)/((Bit)/8)))\
}
```

参数表：



参数:	由于参数与 V_DmaCopy 一样, 我就不浪费版面空间了。
备注:	与 V_DmaCopy 同样是在中断发生时才开始传输数据, 不过是在 H-blanking 中断请求发生时才开始传输数据。 DMA_TIMMING_V_BLANK: 设置为 H-blanking 中断发生时开始传输

DmaClear: .

```
#define DmaClear(DmaNo, Data, Destp, Size, Bit) \
{ \
vu##Bit Tmp = (vu##Bit)(Data); \
DmaSet(DmaNo, &Tmp, Destp, ( \
DMA_ENABLE |DMA_TIMMING_IMM) \
DMA_SRC_FIX| DMA_DEST_INC | \
DMA_##Bit##BIT_BUS | ((Size)/(Bit/8))), \
}
```

参数表:

DmaNo:	要用的 Dma 号, 值只能是 0~3
Data:	用这个数来填充目标区域
Destp:	目标地址值, 同样都是地址的值
Size:	要填充的字节数
Bit:	以什么端口模式传输, 值只能是 16 或 32
备注:	这个宏是用来填充的, 当填充值为 0 时就是快速清除。 DMA_SRC_FIX: 把源地址控制标志设为 10, 也就是固定 (PS: 因为要填充的地址值是固定的, 所以这里设置为固定) 要注意的地方是填充的值与端口要对口, 如果要清零, 就用什么端口都可以。但如果是其它数值就要注意一下了, 如填充值为 0xFFFF, 端口模式选为 32 位, 则实际传送的数据是 0X0000FFFF。本来是想把那区域用 0xFFFF 来填充, 但实际上内存中存放的是 0X0000FFFF 了, 高 16 位成了 0 了, 就达不到原先要用 FF 来填充的要求了。

除了以上 4 个用于传输数据的宏外, 还有一些用来传输数组的 DMA 宏。

DmaArrayCopy:

```
#define DmaArrayCopy(DmaNo, Srcp, Destp, Bit)\
    DmaCopy(DmaNo, Srcp, Destp, sizeof(Srcp),\
    Bit)
```

H\_DmaArrayCopy:

```
#define H_DmaArrayCopy(DmaNo, Srcp, Destp, Bit) \
    H_DmaCopy(DmaNo, Srcp, Destp, sizeof\
    (Srcp), Bit)
```

V\_DmaArrayCopy:

```
#define V_DmaArrayCopy(DmaNo, Srcp, Destp, Bit) \
    V_DmaCopy(DmaNo, Srcp, Destp, sizeof\
    (Srcp), Bit)
```

DmaArrayClear:

```
#define DmaArrayClear(DmaNo, Data, Destp, Bit> \
    DmaClear(DmaNo, Data, Destp, sizeof\
    (Destp), Bit)
```

参数表:

DmaNo:	要用的 Dma 号, 值只能是 0~3
Srcp:	源数据数组的地址值, 注意是数据数组的地址而不是数据本身
Destp:	目标地址值, 同样都是地址的值
Bit:	以什么端口模式传输, 值只能是 16 或 32
备注:	<p>很容易可以看到这三个宏就只是刚才的宏的修改版。对于数组来说我们可以用 sizeof(Srcp) 来计算出数组的大小, 这样就可以在参数表里省去 Size。由于这个宏使用不当会有很多的问题, 所以我一般都不用。如果大家用这个宏来传输时要注意的有几点:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 只能用于数组的传输</li> <li>2. 不能传输由函数参数带来的数组的地址 (PS: 因为由函数参数带来的数组地址是不能用 sizeof 来计算出数组的大小的)</li> <li>3. 同理, 由数组指针带来的数组地址也不能使用这个宏</li> </ol>

上面也提过 D M A 完成时是可以产生中断请求, AgbMacro.h 中也提供了这些宏。上面介绍过的宏都有一个可以产生中断请求的版本, 但是内容很多是重复, 所以我就只拿一个出来说说, 其它的宏的原理是一样的。

DmaCopyIf:

```
#define DmaCopyIf(DmaNo, Srcp, Destp, Size, Bit) \
{ \
DmaSet(DmaNo, Srcp, Destp,( \
DMA_ENABLE| DMA_TIMMING_IMM | \
DMA_IF_ENABLE| \
DMA_SRC_INC | DMA_DEST_INC | \
DMA_# #Bit# #BIT_BUS | ((Size)/(Bit/8)))) \
}
```

参数表:

参数:	与 DmaCopy 一样, 我就不多提了
备注:	除了参数一样, 连内部也差不出, 就是多了个 DMA_IF_ENABLE 这样的宏。没错, 有这个就是用来设置传输完毕后是否产生中断请求。

讲完传输后就讲下其它 D M A 相关的宏。

DmaWait:

```
#define DmaWait(DmaNo) \
{ \
vu32 *(DmaCntp) = (vu32 *)REG_DMA##DmaNo; \
while (DmaCntp[2] & DMA_ENABLE); \
}
```

}

参数表：

DmaNo:	要等待的 DMA 号
备注:	大家都知道 CPU 的一条条指令地执行下去，如果我们要用同一条 DMA 来传输两段数据时，虽然 DMA 是很快，但对大的数据来说有可能第一段数据还没有传完，但程序已经执行到要传送第二段数据的那句，这时 DMA 寄存器就会被重新设置来完成传输第二段数据，所以第一段数据就可以传输不完整了。当 DMA 的任务还没有完成前，寄存器的数据是不会自动重设的，所以可以检测寄存器的值来判断是否已经传完。DmaCntp[2] 就是 DMA Control 寄存器值，While 虽然不是最好方法，但是他已经完成了这个功能了。

DmaStop:

```
#define DmaStop(DmaNo) \
{ \
    vu16 *(DmaCntp) = (vu16 *)REG_DMA##DmaNo;\
    DmaCntp[5] &= ~( (DMA_TIMMING_MASK | \
DMA_CONTINUOUS_ON \
| DMA_DREQ_ON) >> 16); \
    DmaCntp[5] &= ~( DMA_ENABLE >> 16); \
    DmaCntp[5]; \
}
```

参数表：

DmaNo:	要停止的 DMA 通道号
备注:	经过一系列的逻辑运算后，总算把 DMA 停住了。任天堂的程序员真是无敌，这样的代码也能写出来。我就不作解释了，留给大家思考思考吧。 (旁人道：“你不要死撑了，不会就认了吧！”笔者即时暴走，同步率 400%！杀！杀！杀！)

### 电子相册之DMA版：

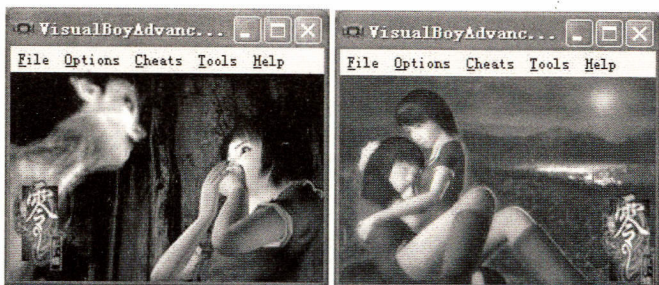
我决定以上期的电子相册为蓝本，把MODE4改为MODE3（PS：因为MODE3比MODE4大多了！），写一个用DMA来传输数据的SPEED加强版。咩！咩！哈！哈！哈！（旁人道：骗稿费必杀技第一式——抄冷饭！笔者：“石——破——天——惊——拳！！！！”）

为了让大家有一个对比，而刚好上一期的动手做作业有一条是用MODE3来实现电子相册的，所以就做了两个相同内容的相册，一个是用DMA的，一个是用FOR语句来完成的。原理算法上期都已经介绍过了，这期就不多说了。

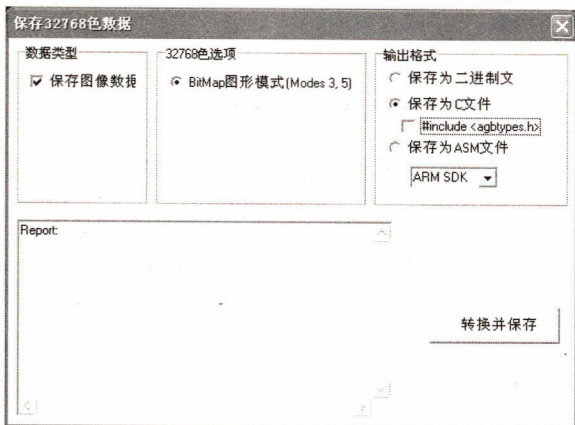
1. 首先当然是新建一个工程，名为DMA。（PS：主角是他嘛）

2. 准备相当数量的图片，大小为240X160的，一定要是24位色的BMP格式，不是的可以用作图软件转换。我准备的图是8张《零~红蝶》里两个PLMM写真（PS：近来非常喜欢的作品，如果我有PS2时一定要买这只游戏！然后通关，通关……哈哈！！）。





3. 又要用到我汉化的图片转换软件——KALEID。以前有看过我们教程的朋友对这个软件最熟悉不过了。打开我们的图片后选择转换并保存，之后就会弹出一个设置对话框，具体设置如图一样，切记一定要一样，不然后果可能好严重。



4. 把一张张已经转换后的数据文件 COPY 到工程目录下的 GFX 目录下。

5. 打开 DMA.C 并把代码修改为如下：

(P S：由于改动不大，就不写出来了！)

## 代码解释:

也没有什么好解释的, 就只是换了个数据载入函数罢了。如果还不明白的话就得看看上一期了。

## 自己动手做:

今期是动手做是把我以前教的几个显示模式下的数据载入函数换成用 DMA 来传输。由于上一期的 ET 在这期的截前还没有上市, 所以大家跟根本就不知道我已经加了这个动手做的环节。因此如果这期的光盘看不见大家寄过来的杰作也没有关系。而上一期的布置的几条作业的参考答案我已经放到附件里去了, 有兴趣可以去看看哦。

## 今期小结:

今期我们学习了 DMA 的原理和在程序中的应用。实际的游戏里, DMA 的作用显而易见, 因为游戏程序有时就只是把数据搬到另一个地方, 图像数据就是最最最明显的了。所以要掌握 DMA 的使用方法外, 一些系统相关的也要了解。例如用 DMA 传输一个结构体时, 如果不注意 4 字节对齐的问题, 很容易出 BUG。虽然用了 DMA, 但 DEMO 在图片切换时有时还是会有一点点的闪烁, 这是因为与刷新率不同步的原因, 但总算比上期的效果好。如果要做到与刷新率同步, 就要用到 VBL 中断。想知道什么是 VBL, 而 GBA 有多少个中断, 他们怎样用, 就要看下一期罗。

## 笔者的话:

刚刚看完《零~红蝶》的小说攻略, 感觉真好非常非常正点, 为此我把他的图做成了上期动手做题目的 MODE3 电子相册的参考答案和今期的例子。为了赶稿子, 我已经连续两晚通宵了, 为了大家与我的生活来源只好死撑了。稿子完成的第二天就要考试了, 只好自求多福了。累, 累……

## 用 MAME 玩新游戏

文: Fanboy

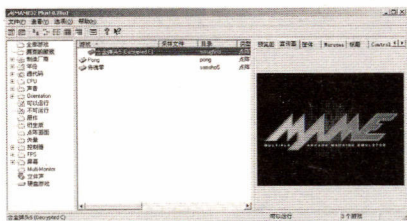
## NEOGEO 游戏



在目前街机模拟方面，最强的模拟器当然是 MAME，不过自从 Mame0.74 以后，一些比较新的驱动（大多为 2002 年以

后出的游戏），全都被删除了，并且取消了 Test 驱动，所以如果想用 mame 玩到比较新的游戏，比如刚出的合金弹头 5，就得自己添加并编译（或者等网上的各高手们编译，不过由于 mame 的版权问题，似乎不允许个人放出支持最新游戏的 mame 新版本，要么用其它模拟器吧）。所以，今天就向大家来介绍一下如何自己编译 mame 并添加一些驱动，使其支持该游戏（当然，自己玩玩或者给朋友玩玩就行，不要 Public 发布啊！）

这里向大家介绍所使用的 mame 核心代码版本为 0.78u1，编译的是 Mame32Plus!，我想国内大多数 mame 玩家都用这东西吧？因为支持双字节显示的中文（包括韩文，日文，简体 / 繁体中文）。制作者又是国人，呵呵，好东西！



现在就让我们开始吧！就以在 Mame32Plus! 中添加目前最新的大作 Metal Slug 5 的驱动为例，向大家介绍一下 mame32plus 的编译方法吧。

文中所用的一些网址：



Mame 的官方网站: <http://www.mame.net/>

Mame32plus 的官方网站: <http://mameplus.yeah.net/>

Mame0.78u 系列代码的发布站: <http://haze.mame.net/>  
[所发布的是 DIFF 文件]

准备工作:

mame 使用的编译器是 MinGW, 一种免费的 C 语言编译器, 要编译当然要准备这东西。建议去 mameplus 的官方网站去下载, 那个 MinGW 版本似乎比官方的要新。然后下载 mame32plus 网站里的编译工具部分的 extra tool 和 patch tool。当然, 还需要 mame 官方网站的 0.78 的源代码以及 0.78u1 的 diff 文件

准备上面的工具以及源代码后, 就要解压了。

首先解压编译器, 运行 `mingw-1010.exe`, 并解压到 `c:\MinGW` 这个目录 (在这, 如果你不想解压到 C 盘, 那么还是推荐解压到各盘的根目录中)。

然后解开 mame0.78 的官方源代码, 到 `c:\mamesrc` 这个目录。

接下来就是把 `extra-0830.cab` 中的文件解开, 放到 `c:\mamesrc` 下。还有 `patch-2.59.cab` 里面的文件解压到 `c:\mamesrc`。

最后要做的是把 `mame32plus` 的源代码复制到 `c:\mamesrc`, 不过在这之前, 必需更新一下 mame0.78 的源代码到 mame0.78u1。做法: 把从 mame0.78u 系列发布的那个网站中所下载的 `mame078u1.diff` 放到 `c:\mamesrc` 目录中, 在命令行方式运行 `c:\mamesrc>patch.exe -p1< mame078u1.diff`。

源代码更新后, 就可以把 `mame32plus-0.78-0105-src.cab` 中的所有文件替换掉 `c:\mamesrc` 中的文件 (就是把

```
- File List -  
[MinGW]  
[bin]  
[include]  
[lib]  
[mamesrc]  
[extra]  
[bin]  
[include]  
[lib]
```

```
- File List -  
[MinGW]  
[mamesrc]  
[extra]  
[docs]  
[src]  
[cpu]  
[drivers]  
[...]  
makefile  
whatsnew.txt  
mame078u1.diff  
cygwin1.dll  
patch.exe
```

```
- File List -  
[MinGW]  
[mamesrc]  
[extra]  
[src]  
[...]  
makefile  
env.bat
```

mame0.78u1 的原始代码更新为 mame32plus! 0.78u1)。

做完上面所有工作后，我们可以看到的目录结构应该如左面 3 张图如示：

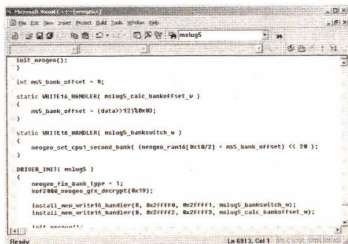
这时候，要直接编译的话应该不难，在

命令行方式切换到 mamesrc 目录下，并运行 env.bat，然后再运行 make WINUI=1，就可以了，注意，编译 mame 的时间可能会很漫长，在我的 XP1800+，256M 内存的情况下，编译了将近 20 多分钟，最终生成的 mameplib.dll 可能会比较大，可以用 upx 进行压缩（压缩时间也可能会比较长）。

当然，上面所讲的只是源代码的编译，基本上按上面几步做的话，编译成功不成问题！下面就向大家介绍一下如何在 mame 中添加一个 neogeo 游戏的驱动（以目前的最新游戏合金弹头 5 的驱动作介绍），添加其它机板的驱动方法估计也差不多。不过大家有兴趣可以研究 src 目录下的源代码，比如 cps1 驱动，就研究 C:\mamesrc\src\drivers\cps1.c 应该都在这里添加的吧。我们今天要向大家介绍的是添加 neogeo 驱动，当然要改 C:\mamesrc\src\drivers\neogeo.c 这个文件啦！

用记事本或者其它编辑器，打开这个 neogeo.c，我是用 VC 打开的，见右图：

合金弹头 5 的驱动源代码分为 mslug5 和 mslug5nd 两部分，分别对应加密版和解密版的（也就是 mslug5.zip



和 mslug5nd.zip)。由于 mslug5 这个加密版的 ROM 我没使用过，所以不保证 CRC 的正确性，但代码肯定正确，从 neomame32plus 里移值过来的：>，mslug5nd 这解密版驱动肯定正确啦！自己测试过的。而且我想目前大家手头上所用的 ROM 也都是这个 mslug5nd.zip 吧？看下面代码（想看懂，需要一点 C 语言知识，不懂也没关系，直接抄下来就行...）

```

*****
ROM_START( mslug5 )
ROM_REGION( 0x800000, REGION_CPU1, 0 )
ROM_LOAD16_WORD_SWAP( "268-p1.bin", 0x000000, 0x800000, CRC
(3F1CF3D2) )
NEO_SF1X_128K( "268_s1.rom", CRC(64952683) )
NEO_BIOS_SOUND_128K( "268-m1.bin", CRC(6FA01C9A) )
ROM_REGION( 0x1000000, REGION_SOUND1, ROMREGION_SOUNDONLY )
ROM_LOAD( "268-v1.bin", 0x000000, 0x400000, CRC(C3540E0D) )
ROM_LOAD( "268-v2.bin", 0x400000, 0x400000, CRC(077BD2F4) )
ROM_LOAD( "268-v3.bin", 0x800000, 0x400000, CRC(39B14567) )
ROM_LOAD( "268-v4.bin", 0xc00000, 0x400000, CRC(969FF3B2) )
NO_DELTAT_REGION
ROM_REGION( 0x4000000, REGION_GFX3, 0 )
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c1.bin", 0x0000000, 0x800000, CRC(27d59de8)
) /* Plane 0,1 */
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c2.bin", 0x0000001, 0x800000, CRC(e600dee1)
) /* Plane 2,3 */
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c3.bin", 0x1000000, 0x800000, CRC(b650f098)
) /* Plane 0,1 */
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c4.bin", 0x1000001, 0x800000, CRC(10499589)
) /* Plane 2,3 */
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c5.bin", 0x2000000, 0x800000, CRC(19352405)
) /* Plane 0,1 */
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c6.bin", 0x2000001, 0x800000, CRC(bbcc8745)
) /* Plane 2,3 */

```

```
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c7.bin", 0x3000000, 0x800000, CRC(fe2c1338)
) /* Plane 0,1 */

ROM_LOAD16_BYTE( "268-c8.bin", 0x3000001, 0x800000, CRC(ecce3141)
) /* Plane 2,3 */

ROM_END

int ms5_bank_offset = 0;

static WRITE16_HANDLER( mslug5_calc_bankoffset_w )
{
    ms5_bank_offset = (data>>12)%0x03;
}

static WRITE16_HANDLER( mslug5_bankswitch_w )
{
    neogeo_set_cpu1_second_bank( (neogeo_ram16[0x10/2] +
ms5_bank_offset) << 20 );
}

DRIVER_INIT( mslug5 )
{
    neogeo_fix_bank_type = 1;
    kof2000_neogeo_gfx_decrypt(0x19);
    install_mem_write16_handler(0, 0x2ffff0, 0x2ffff1, mslug5_bankswitch_w);
    install_mem_write16_handler(0, 0x2ffff2, 0x2ffff3,
mslug5_calc_bankoffset_w);
    init_neogeo();
}

*****

ROM_START( mslug5nd )
.ROM_REGION( 0x800000, REGION_CPU1, 0 )

ROM_LOAD16_WORD_SWAP( "268-p1.bin", 0x000000, 0x800000, CRC
(9F2DBA3D) )

NEO_SF1X_128K( "268_s1.rom", CRC(64952683) )

NEO_BIOS_SOUND_128K( "268-m1.bin", CRC(6FA01C9A) )
```

```

ROM_REGION( 0x1000000, REGION_SOUND1, ROMREGION_SOUNDONLY )
ROM_LOAD( "268-v1.bin", 0x000000, 0x400000, CRC(C3540E0D) )
ROM_LOAD( "268-v2.bin", 0x400000, 0x400000, CRC(077BD2F4) )
ROM_LOAD( "268-v3.bin", 0x800000, 0x400000, CRC(39B14567) )
ROM_LOAD( "268-v4.bin", 0xc00000, 0x400000, CRC(969FF3B2) )
NO_DELTAT_REGION

ROM_REGION( 0x4000000, REGION_GFX3, 0 )
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c1d.bin", 0x0000000, 0x800000, CRC(969C0D62)
) /* Plane 0,1 */
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c2d.bin", 0x0000001, 0x800000, CRC(C69AE867)
) /* Plane 2,3 */
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c3d.bin", 0x1000000, 0x800000, CRC
(D7BEAEAF) ) /* Plane 0,1 */
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c4d.bin", 0x1000001, 0x800000, CRC(E1B1131B)
) /* Plane 2,3 */
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c5d.bin", 0x2000000, 0x800000, CRC(2FA1A5AD)
) /* Plane 0,1 */
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c6d.bin", 0x2000001, 0x800000, CRC(6DE89589)
) /* Plane 2,3 */
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c7d.bin", 0x3000000, 0x800000, CRC(97BD0C0A)
) /* Plane 0,1 */
ROM_LOAD16_BYTE( "268-c8d.bin", 0x3000001, 0x800000, CRC(C0D5BC20)
) /* Plane 2,3 */

ROM_END

DRIVER_INIT( mslug5nd )
{
/* the S data comes from the end fo the C data */
{
int i;
int tx_size = memory_region_length(REGION_GFX1);
int rom_size = memory_region_length(REGION_GFX3);
UINT8 *src = memory_region(REGION_GFX3)+rom_size-tx_size;
UINT8 *dst = memory_region(REGION_GFX1);

```

```
for (i = 0; i < tx_size; i++)  
    dst[i] = src[(i & ~0x1f) + ((i & 7) << 2) + ((i & 8) >> 2) + ((i & 0x10) >> 4)];  
}  
  
install_mem_write16_handler(0, 0x2ffff0, 0x2ffff1, mslug5_bankswitch_w);  
install_mem_write16_handler(0, 0x2ffff2, 0x2ffff3, mslug5_calc_bankoffset_w);  
  
init_neogeo();  
}
```

\*\*\*\*\*

ROM 的读取以及初始化化就是上面这么大了。

注意这里所使用 mslug5nd 解密版所用 ROM 的 CRC，见下

图：

268-p1.bin	8,388,608	1,468,442	文件 bin	2003-12-31 10:20	9F2DBA3D
268_c1.rom	8,388,608	2,941,633	文件 rom	2003-12-25 0:00	969C0D62
268_c2.rom	8,388,608	2,231,759	文件 rom	2003-12-25 0:00	C69AE867
268_c3.rom	8,388,608	2,696,853	文件 rom	2003-12-25 0:00	D7BEAEAF
268_c4.rom	8,388,608	1,871,596	文件 rom	2003-12-25 0:00	E1B1131B
268_c5.rom	8,388,608	453,276	文件 rom	2003-12-25 0:00	2FA1A5AD
268_c6.rom	8,388,608	276,752	文件 rom	2003-12-25 0:00	6DE89589
268_c7.rom	8,388,608	2,242,520	文件 rom	2003-12-25 0:00	978D0C0A
268_c8.rom	8,388,608	1,492,804	文件 rom	2003-12-25 0:00	C0D5BC20
268_m1.rom	131,072	14,499	文件 rom	2003-12-25 0:00	6FA01C9A
268_s1.rom	131,072	30,001	文件 rom	2003-12-2 17:09	64952683
268_v1.rom	4,194,304	3,431,606	文件 rom	2003-12-25 0:00	C3540E0D
268_v2.rom	4,194,304	3,828,641	文件 rom	2003-12-25 0:00	077BD2F4
268_v3.rom	4,194,304	3,825,074	文件 rom	2003-12-25 0:00	39814567
268_v4.rom	4,194,304	3,828,933	文件 rom	2003-12-25 0:00	969FF382

如果你的 ROM CRC 不对，可以改相应的代码，比如有些人手头上的 P1 的 CRC 是 3F1CF3D2，那么就要把

```
ROM_LOAD16_WORD_SWAP( "268-p1.bin", 0x000000, 0x800000, CRC(9F2DBA3D) )
```

改为：

```
ROM_LOAD16_WORD_SWAP( "268-p1.bin", 0x000000,
```

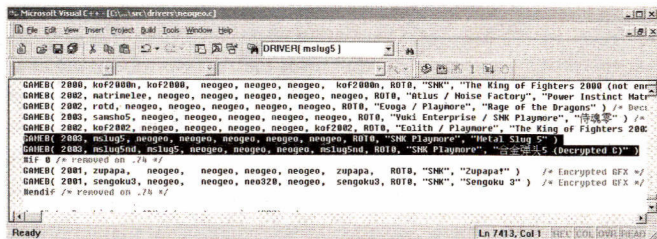
0x800000, CRC(3F1CF3D2) )

添加完上面的驱动后，还要在 neogeo.c 后面部分添加如下代码：（此游戏的一些数据，比如在 mame 中显示的 ROM 名字以及生产厂家等等）

```
GAMEB( 2003, mslug5, neogeo, neogeo, neogeo,
neogeo, neogeo, ROT0, "SNK Playmore", "Metal Slug 5"
)
```

```
GAMEB( 2003, mslug5nd, mslug5, neogeo, neogeo,
neogeo, mslug5nd, ROT0, "SNK Playmore", "合金弹头5
(Decrypted C)" )
```

具体位置见图：



完成后，neogeo.c 里面的 mslug5 的驱动就算添加完了，不过还要改一个地方，就是 c:\mamesrc\src\driver.c 里面添加如下代码：

```
DRIVER( mslug5 ) /* 0271 &copy; 2002 Mega
Enterprise / Playmore Corporation */
```

```
DRIVER( mslug5nd ) /* 0271 &copy; 2002 Mega
Enterprise / Playmore Corporation */
```

具体位置也下图：

```
Microsoft Visual C++ - [driver.c]
File Edit View Insert Project Build Tools Window Help
DRIVER( mslug5 )
DRIVER( nitd ) /* 0260 (c) 2000 Eleven / Gavaking */
DRIVER( natrimeliee ) /* 0266 (c) 2002 Atlas / Noise Factory */
DRIVER( rotd ) /* 0264 (c) 2002 Evoga / Playmore */
DRIVER( sansho5 ) /* 0270 (c) 2003 Yuki Enterprise / SNK Playmore */
DRIVER( kof2002 ) /* 0265 (c) 2002 Eolith / Playmore */
DRIVER( nslug5 ) /* 0271 &copy; 2002 Mega Enterprise / Playmore Corporation */
DRIVER( nslug5nd ) /* 0271 &copy; 2002 Mega Enterprise / Playmore Corporation */
#ifdef EXTRA_GAMES
DRIVER( kof99nd ) /* 0251 (c) 1999 SNK */
DRIVER( ganryud ) /* 0252 (c) 1999 Uisco */
DRIVER( garoud ) /* 0253 (c) 1999 SNK */
DRIVER( s1945pd ) /* 0254 (c) 1999 Psikyo */
#endif
Passed the end of the file Ln 5582, Col 1 REC COL OVR HEAD
```

至此，一个neogeo游戏合金弹头5的驱动就顺利添加完成了，最后要做的就只是编译工作。

经过漫长的编译过程，终于可以体验自己编译的mame32plus了！

对了，要注意一下，如果你直接编译完mame32plus的话，mamesrc目录下就会有编译好的mame32p.exe[GUI界面]、mamep.exe[模拟器主程序]、mameplib.dll[模拟器的程序库文件]，如果直接运行的话，原始语言应该是英文，这是因为你没有把语言包放到mamesrc下。如果要使用中文显示的话，可以在mame32plus官方网站上下载lang\_cn-1012.cab[简体中文语言包]、font-0217.cab[字库文件]，解压并放到mamesrc目录下，这时运行mame32p的话，就会直接显示简体中文界面了！并且在游戏中的各项设置都是中文显示。



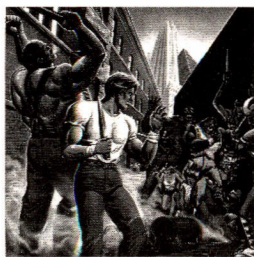
看完了本文，大家是不是对mame的编译有一些小小的了解呢？你也可以自己添加例如kof2002等这些在0.74以后被移除的驱动，制作一个属于自己的mame32plus。



# 风靡全球的 格斗旋风

提起《快打旋风》，就不得不提起它伟大的缔造者CAPCOM。CAPCOM创立于1979年，在当时名为“I.R.M”，是一家电器零售商。1983年公司正式更名为CAPCOM，由于在当时任天堂的FC造成日本游戏市场大繁荣，CAPCOM将其业务方向转为软件销售。CAPCOM这一名字的由来是“CAPSULE”（胶囊）和“COMPUTER”（电脑）的合成。

1984年CAPCOM制作了第一款街机游戏“VULGUS”（纵轴射击游戏）和《SON SON》（二人动作游戏）。而真正使其受到瞩目的就是超经典街机射击游戏《1942》，次年发售的《荒野大镖客》更加巩固了CAPCOM游戏制作商的形象。



1987年一款历史性大作《STREET FIGHTERS》（街头霸王）诞生，该作的出现意味着2D格斗游戏这个游戏类型真正成型，该系列销量在2400万套以上。《ROCKMAN》（洛克人）系

列也同样在该年登场，FC 上的该作为以后一系列的作品垫下了基准。此后 CAPCOM 还出品了大量脍炙人口的街机大作。可以说在 96 年前 CAPCOM 在世人的眼中就是一家街机游戏开发商。96 年后，CAPCOM 进军家用机领域，并制作出一系列如《BIONAZARD》(生化危机)，《BREATH OF FIRE0》(龙战士)，《鬼武者》等一系列出色的游戏大作，在游戏届确立了不可动摇的地位。

步入正题，我们现在要介绍的《FINAL FIGHT》，即《快打旋风》系列就是 CAPCOM 在 96 年前创立的一套经典作品，其 2D 格斗与清版动作游戏相结合的新概念让人大呼过瘾。精美的画面，再配合简洁的操作可以说在当时为 CAPCOM 赢得了不少的拥护者，取得了巨大的成功！现在我们就一起来探讨一下这个横卷轴清版动作系列啦。

在 80 年代末，正是 2D 横卷轴清版动作游戏的兴起时期。

# CAPCOM

1987 年 Technos 发布的《双截龙》在当时获得了空前的成功，并为整个游戏界带来了巨大的冲击，而且一度成为了横卷轴清版游戏的代名词。看到《双截龙》的巨大成功，CAPCOM 的天才游戏制作人冈本吉起也从中获得了不少制作的灵感。为何不创作一个类似的游戏来与 Technos 的《双截龙》抗衡呢？于是，冈本吉起便与他的制作队一起展开了这个对抗性产品的开发之旅，而那个产品就是我们现在要介绍的《快打旋风》！而它亦就是清版动作游戏的先驱。

记得在 1987 年的时候，《街头霸王》的诞生开创了格斗游

戏系列的高潮，而对这个《快打旋风》项目冈本吉起也希望它能像《街头霸王》那样取得空前的成功，而且想把《街头霸王》里的那种格斗风格移进横卷轴清版动作游戏中，于是便在《快打旋风》最初开发的时候以“街头霸王89”的名字出现！而且游戏的其中一位角色Cody与《街头霸王》中的Joe有着相类似的格斗动作，带有Joe的影子。这些也许就是现在众人把《STREET FIGHTERS》与《FINAL FIGHT》的中文名称混淆的主要原因。尽管两个系列的作品有着各种各样的渊源，但在这里笔者希望能纠正回大家的思想，《FINAL FIGHT》才是真正的《快打旋风》。



在1989年12月20日，《快打旋风》在各街机大厅中出现了！空前的画面与操作性吸引了无数的玩家沉醉其中。游戏中的画面与人物造型方面在当时来说质量是非常之高的，与《双截龙》系列相比，明显技高一筹。人物的刻画是那么的细致，比例是那么的适中，出场和敌方角色明显带有60, 70年代的嬉皮士风格。良好的人物设计使得游戏中的每颗巨星都纷纷受到新时代青年们的认可，符合了新时代的口味。

游戏的世界观设定在美国东岸的一个堕落城市，具有“世界犯罪首都”之称的Metro City，在这里充斥着暴力和死亡。一天新上任的市长Haggar决定改变一切，把城市恢复正常。他答应全市的人民他会消灭Metro City主要的犯罪集团Mad Gear，把和平带回Metro City。然而暴力集团Mad Gear却绑架了Mike的女儿Jessica，并要求Haggar如果想他的女儿没事

的话就乖乖得听他们的指示去做，同时也会带给他一定的报酬。Haggar 并不对此妥协，为了救出被绑架的女儿 Jessica，于是他便召集未来女婿 Cody 和武神流弟子 Guy 一起向敌人总部发起了进攻。

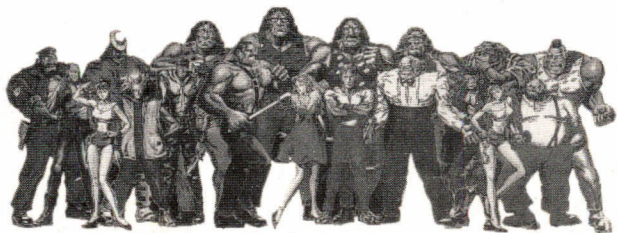


在系统方面，《快打旋风》已经具备了所有 Capcom 横卷轴清版动作游戏的基本要素，如连击，摔投，耗血绝招，有各种辅助道具，可以二人同时游戏等。在操作上只有一个攻击按钮与一个跳跃按钮，但这两个按钮也就创造了各式各样的攻击方式。尽管该作品在手感上存在一定的缺陷，但就是这种粗旷硬直的感觉吸引了许多玩家。在当时该作品给人的印象就是一个字——难，游戏的地图分为六大板块，每个板块里都布满了暴力集团 Mad Gear 的成员与一位超强 Boss，想一币通关（单打）也并不是一件简单的事情。起码要有高度的战略意识再配合高超的技巧才能实现这一理想。这样的设置纷纷吸引了许多玩家前来挑战，创造这一奇迹！

游戏中的三个主要人物也各有特色，在你选择角色的时候你所看到的人物身高体重就能区分出来。Haggar 是游戏中的力量型角色，他的攻击力是三位主角中最强的，但是缺点就是速度慢，必杀技的攻击范围少；而 Cody 在游戏中属于中性角色，无论在力量上还是在速度上都是中等水平，比较适合初次接触该作品的玩家；Guy 则是游戏中速度最快的角色，但出于游戏的平行来考虑，他的攻击力也是最弱的。要从游戏中取得良好的成绩，就要充分认识三位角色的优缺点，活用他们的技能，以

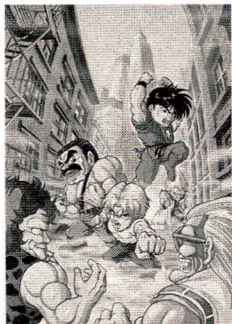
其长补其短才行。

由于街机版的《快打旋风》获得空前的成功，于是在1990年12月21日Capcom把它移植到了任天堂的新主机（SNES）平台上。借助主机的机能，游戏得以再现风采。画面比起街机版来说更加细腻，音效质量有所提高，人物的动作更加流畅和快速。尽管这是一个相当优秀的游戏，但却欠缺了街机版中一系列的内容。如游戏删除了2人合作的模式，完全变成了一个单人游戏，欠缺了团队精神，大大减轻了游戏性，要知道多人游戏才真正有意义嘛！游戏中的前序Jessica被绑架一幕被删除了，还有游戏的地图板块也相对街机版来说也变少，如街机版的第四关工业城市被删除了。这些可能是板卡容量的问题吧？！不过这些都不是最重要的，最重要的是三位角色中速度最快的Guy在游戏中消失了！！！只剩下了Haggar与Cody两人，这也是令《快打旋风》的fans们最气愤的一件事。为了弥补这一点，在1992年3月20日Capcom推出了该作品的升级版，名为《快打旋风 Guy》。游戏系统完全与前作一样，只是把我们的Cody换成了Guy和剧情作了些微的变化而已！游戏讲述Guy比Cody提前来到Metro City，受Haggar的委托对抗暴力集团Mad Gear罢了。



游戏中有一样非常搞笑的事情，大家应该都知道该游戏日美两个版本吧，在美版中因为美国的任天堂开发部反对“打女人”这一观点，于是便把游戏中两位敌方女性角色Poison与

Roxy 变换成了男性角色 Billy 和 Sid，而日本的任天堂开发部则毫不理会这一点，可以说在美版里是没女人给你打的：P



在1993年3月26日，一部真正意义的《快打旋风》移植版终于出现了，而它的游戏平台就是SEGA的MEGA CD。借助主机的机能，游戏的风采得以真正回归。在相同剧情的基础上，游戏画面完全超越街机版与超任版，游戏的地图板块与三位主要角色也得以完全保留。最重要的是《快打旋风》中的二人合作模式终于在家用机中实现了！尽管这只是一部移植作品，但Capcom也为它添加了新的内容和作出了

了更好的修改。首先在游戏的音乐方面，其一改当年街机版的MIDI风格，全部变换成了华丽的REMIX音乐演奏，使得游戏更具震撼力；其次游戏的音效也得以改善与保留，更加清晰，最经典著名的莫过于关卡bonus stage中的“*Oh, my car!*”了；最后就是加入了全新的时间竞技模式，看玩家在规定的时间内能打败多少个Mad Gear的成员，可以说这是整个游戏中最具挑战性的模式！当然这个世界并没有最完美的东西，这个移植版本依然存在它的缺点，由于该游戏的载体是CD的问题，读碟比较频繁，降低了游戏的速度，使人觉得有点不爽。但到了现在我们使用模拟器来玩，这个问题也就相应得到了解决。

1993年6月11日，一个破天荒的特别版《快打旋风》出现了，它的真正名字叫做《超级快打旋风》，而它所在的游戏平台也就是任天堂的红白机(NES)，这也是迄今为止唯一的一部红白机作品。由于街机版的《快打旋风》获得了不少的好评，但

是依靠红白机的机能，要完全实现移植实现当年的效果是不可能的，于是Capcom便为这个版本全新制作，加入了各种新鲜的概念，使它深深地印在玩家们的脑海里。在相同主线的前提下，游戏的人物完全被卡通化，使用Q版的形式出现，造型相当的可爱，而且三位主人公均可使用；音乐也得以全部重新制作，地图板块有90%是全新的。最大的特别之处就是引入了全新的经验值系统，这与当年红白机版的《双截龙》有点类似，通过打败敌人而获得相应的经验值，通过升级来增加自己的HP槽和获得新的技能。但最可惜的又是游戏欠缺了二人合作模式，只能一人迎战。游戏中还有一个独创的问答模式，在挑战BOSS的时候同时会问你你会否加入Mad Gear，这也相应影响游戏的

难易程度哦！还有迄今为止最强的连续攻击技出现了，这就是众所周知的“无限连拳”！只要你攻击敌人三拳，然后马上转过身来再打他三拳，只要如此反复下去，敌人打你不了，只有你打他，获胜的机率也就大大提高了，牛B吧！总得来说这是有史以来《快打旋风》中最有特色的一部作品了。



1997年5月25日，在经过Capcom的重新调整与加强后，《快打旋风》在GBA上复出了。该作的完成度以MEGA CD为基础，完全超越超级任天堂版本。你可以完全使用三名角色，而且也能打进所有的关卡，而且在游戏操作上也表于原作，改良了在MEGA CD版上的缺失，甚至还追加了新的隐藏要素，因此可以说是集家用游戏机版本之大全的最终产品。可能你会认为它也欠缺了二人合作模式，不过笔者在这里要告诉你Capcom在这方面也是别具匠心的，游戏支援连线对战，你将不用担心无法像大型

电玩中享受二人合作的乐趣，只要有对战线，一样是可以实现这个梦想，甚至是走到哪玩到哪！尽管该作品已经是10年前的老游戏了，但是游戏性丝毫不减，完全展现2D横卷轴清版动作游戏的精华！



2003年CAPCOM再次把《快打旋风》带进游戏的新纪元。在CAPCOM进军手机界游戏的日程表上就有着《快打旋风》的名字，尽管游戏欠缺了二人合作模式（真是国际惯例？！），但同样展示清版动作游戏的魅力，游戏中的三位角色均能使用，在手机游戏中画面已经算是不错的了。



说了这么多都是一代的内容，现在我们就来看看二代啦！

1993年5月22日，《快打旋风2》诞生了，但它并不是一款街机游戏，而平台则是任天堂的SNES。由于技术上的进步，使得游戏无论在画面还是在系统上都得到了改进，最重要的二人合作模式首次在SNES上实现了，这是给fans们的最大惊喜。游戏中除了Haggar之外，其余两位角色都发生了变化，换句话说Guy与Cody都告老还乡了：）取而代之的则是女性格斗家Maki与剑士Carlos。依然各个人物都有着各自的长处与短处。



游戏的时间设定在1988年，一代事件的一年之后，Cody与Jessica去了度蜜月，而Guy则回日本继续修行。这时Mad Gear新的领导人诞生了，正准备把集团复兴重组，打算把恶势力扩展到全世界。Mad Gear绑架了Guy的女朋友Rena和Zeku的师傅Genryusai。Rena的妹妹Maki于是请求Haggar的帮助，一起打击Mad Gear，拯救人质，恢复世界和平。与此同时剑士Carlos也加入了他们的拯救行列中。

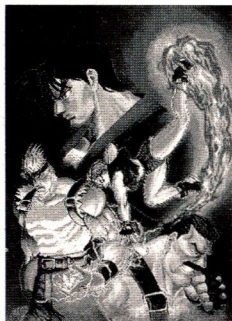


游戏的操作上一代相类似，而敌人则全部变了样，有的拿武器，有的又胖又慢，有的又弱又快。游戏的关卡数目也增加到了六关之多。不过游戏还有一个特别之处，《街头霸王》中的人物与场景竟然首次出现在游戏的背景中，你也许会在战斗的过程中看到春丽在吃面呢：)

由于《快打旋风》系列取得了巨大的荣誉，在加上当年Sega的《STREET OF RAGE》系列成为了主要的竞争对手，CAPCOM决定作出一个最后的尝试去完善这套《快打旋风》系列。1995年12月21日，《快打旋风》的第三部作品登陆SNES，可以说这部作品标志着《快打旋风》故事的结束。游戏的名称也根据美、日版也分别命名为《快打旋风3》与《快打旋风 接触》，而其内容也是一致的。

游戏的时间设定在1991年，Mad Gear不再成为游戏中的主要敌人，换而言之的是各大党派为了争夺城市的控制权而展开了斗争，结果骨头党取得了最终胜利，并开始控制整个城市。

他们从监狱中救出了他们的领导者，至此 Metro City 正充斥着暴力和死亡。与此同时 Guy 回归了，他联合 Haggar 为维护和平而展开打击骨头党的斗争。作为特务的 Lucia 与要为家人报仇的神秘街头格斗家 Dean 也纷纷加入到他们的行列中去。



《快打旋风3》的画面得到了进一步的改善，游戏与前两作相比有了质的飞跃。造成这样的原因主要是因为更加华丽的画面，新技能的追加，互动的场景的引入，4名角色可供选择，能二人同时作战，和具有多种结局。但可惜的是剧情相对现在而言似乎有点老土，音乐与音效比不上前两部作品那样气势逼人。游戏操作上与前作相似，并没有太大的变化。不过游戏最大的特色就是 Guy 回归了，他的操作与一代相似，再加上人物的设计与在《少年街霸》中的风格相类似，同时又引入了各种各样新的格斗技能，这都让老玩家们获得了无限的惊喜与感动！

无疑《快打旋风3》是一部杰出的游戏，但是它的出现去标志着《快打旋风》系列在2D横卷轴清版动作游戏的行列中画上了句号。尽管如此，不过《快打旋风》系列中的人物也真是挺受欢迎的，1995年《快打旋风》的角色们不管好人坏人都纷纷转会到了《少年街霸》的行列中，成为了新生格斗系列的主力军。难道这就意味着《快打旋





风》真正的结束？难道这就意味着《少年街霸》完全取替了《快打旋风》了吗？答案当然是NO啦！

或者从2D横卷轴清版动作游戏过渡到格斗对战类游戏发展的一种趋势，就像当年的《双截龙》一样吧，1999年《快

打旋风 复仇》在街机大厅中出现了，这可是《快打旋风》的第二部街机作品哦！正如上述所讲，它不是一款2D横卷轴清版动作游戏，而是采取了《少年街霸》那样的系统方式——一对一的格斗对战，而且人物不再是2D设定，而是全部采用3D多边形绘制。游戏的设定根源于该系列的一代作品，游戏的故事讲述Mad Gear的领导者Belger再次复苏，并在城市中四处破坏。同样地Jessica再次被绑架，《快打旋风》系列的主角们又再次重回旧地，为取得和平、救回人质展开向恶势力的斗争之旅。游戏中人物的造型设计比较像VR格斗系列中的人物，而游戏在格斗对战系统上也首次加入了新的概念。那就是保留《快打旋风》系列一贯的作风，允许玩家在游戏中捡道具。你可以拿起如枪、小刀等武器来攻击对方，又可以捡起食物来恢复体力，爽吧！游戏中共有十位可供使用的角色和一位强力BOSS，每个人物各有各的特点，而且其特殊技也非常COOL，操作上也与《街头霸王》系列非常类似。2000年该作品也就被移植到了Sega土星SS中去，游戏的内容与设定基本上和街机版无异，在此就不再作详细介绍了。



说到这里，《快打旋风》系列基本上也就介绍完了，但是这



并不意味着它会就此消失，我们仍然希望它能有新的续作出现，把句号换为逗号，同时也希望CAPCOM能把二、三代作品重新制作，就像一代那样，取其精华去其糟粕，再次展现在玩家的面前，让我们再次去细细回味那昔日的风采。就像《街头霸王》那样，这个游戏系列也陪伴了我们15年的光辉岁月了，作为2D横卷清版动作游戏的先驱，曾带给我们无限的欢乐与震撼，但愿我们的梦想得以实现，但愿新的《快打旋风》能再次风靡全球！



发售年表

游戏名称	游戏平台	游戏类型	发售日期
Final Fight	ARC	动作	1989
Final Fight Revenge	ARC	格斗	1999
Final Fight	C64	动作	1991
Mighty Final Fight	NES	动作	1993
Final Fight	SNES	动作	1990
Final Fight 2	SNES	动作	1993
Final Fight 3	SNES	动作	1995
Final Fight Touch	SNES	动作	1995
Final Fight Guy	SNES	动作	1992
Final Fight	MD-CD	动作	1993
Final Fight Revenge	SS	格斗	2000
Final Fight One	GBA	动作	2001
Final Fight	手机	动作	2003

# 后SNK时期的MVS

模拟器·事件与随想

文：傻瓜

近年来，SNK一直是模拟器界和游戏界关注的对象，从破产到重生，从韩国制作到日本制作，从被人骂得一文不值的“创新”，到同样被骂得不值一文的回归“原点”。

# SNK.

这段对于SNK来说动荡的时代，笔者在这里把其定义为“后SNK时期”。

首先，我们把SNK的发展过程进行一下分类，从80年代的渐露头角（《怒》、《雅典娜》等作品），到90年代中期以前（代表作品“世界英雄”“饿狼II”“KOF94”），可称为SNK的发展期，



这时候的SNK，相对于Capcom、Konami等，还是很小的厂商，但是SNK那种虽然粗糙，但是充满创意和爆发力的作品，让人耳目

一新，加上成功捕捉到“格斗”游戏的流行风潮，让SNK上升到一级大厂的地位。

而之后，可以称为是SNK作品的“成熟期”，KOF95、97、99、饿狼、侍魂2和4、龙虎外传（MVS最高画面水平）等，都表现出成熟大厂作品的风格，注重游戏平衡、画面漂亮而不失新鲜感，而引入“时尚”元素的角色设定，不单使年轻人为之痴迷，更支持了动漫、手办甚至Cosplay的发展。而在成熟期的末期，模拟器的兴起（NeoRageX等），令SNK作品在国内特殊环境下，一时间取得了不可取代的焦点位置。

最后，是笔者希望探讨的“后SNK时期”，SNK由于之前的决策错误，被迫把股权出售给韩国公司，传统的SNK游戏，除

## PLAYMORE

了KOF，其他系列陷于停顿，而由于技术发展，SNK 游戏的破解和模拟器支持，总是一次次出现，而又一次次的引起争论……

所以，后SNK 时期在划分上可以以原SNK 破产和NeoRageX 不再完美直接支持的ROM 出现开始。（加密版KOF99 和狼之印记）

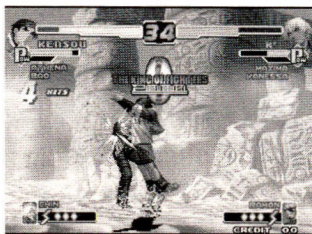
首先，导致SNK 商业失败的种子，由96 年已经

## NEO-GEO LAND

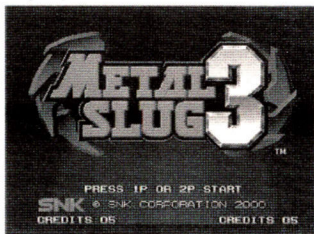
种下，虽然游戏作品大成功，但是公司决策层，仍然没有形成大公司稳健和老练的商业技巧，大量资金投入NG64 机板，NGP 系列掌机，NEOGEO 主题机厅等，把公司原来应该重点放在街机游戏制作上的精力，分散得东一块西一块，制作人员不得不一会儿开发3D 作品，一会儿开发掌机游戏，一会儿开发以KOF 人物为卖点的贴纸照相机。精力减少，使作品原地踏步，失去了90 年代后期转型的好机会。或者，也可以认为，SNK 正是因为激进的失败的转型，导致后来的下场。

模拟器方面，由于研究CPS2 的模拟，模拟大佬Raz 无意中直接底层破解MVS 加密的方法，这个潘多拉盒子一开，MVS 再无秘密……，也导致了2001 年末，后SNK 时期第一次模拟大潮。

《KOF2000》，全面使用“加密”的MVS 游戏，还有嵌入Crom 中的512K 的S1 rom，令NeoRageX 不再完美支持，而且之后的MVS 模拟上，多了让人头晕的加密版解密版等，但是另外一个方面，却令Nebula 和WinKawaks 两个后来模拟器，



有了用武之地，而慢慢发展起来。



《合金弹头3》，几乎和KOF2000同时放出。“加密”技术相同，S1上的窍门相同，不过模拟人把合金系列以前的S1移植过来，竟然没有什么瑕疵，令NeoRageX也可以基本完美支持，这时候由于SNK刚陷入危机不久，游戏制作还是保持

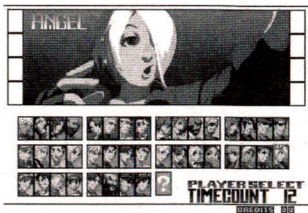
了“成熟期”的稳定水平。

《战国传承2001》，本身游戏水平比较低，而且此小组在“后SNK”时期还制作了其他几部作品，总的来说，是差强人意。

此后，MVS机板的作品，由SNK一一发布，而又由模拟器一一支持，可谓“有条不紊”。

《KOF2001》，话题的KOF一作，大家大骂韩国人的审美水平，顺带发出对SNK已死的幽思的情怀，再加上这是国内Dump出的一个MVS作品，发布时候牵涉的各种利益和斗争，算是中国人对模拟器史的特殊贡献。

作为刚刚被收购的SNK，KOF2001不能不说是权衡之作，韩国公司在原制作组里面安插本国的制作人员，以达到完全“控制”，也在情理之中，而双方妥协的结果，就是KOF2001的另类风格，但是这也是失败的尝试，韩国人无法再坚持自己的构想，而SNK的人员，也在韩国老板的旗下蠢蠢欲动，试图复辟。



而国内的模拟圈，由于“名”和“利”的牵绊，各个著名“人物”，或嫁祸他人或恶意中伤或矢口否认，至于真相，只有当时人才知道，我们无法也没必要深究了，反正是国情吧！

《合金弹头4》，仍然在韩国控制下的制作组，只能在有限的空间里创作，而和KOF2001一样，作品同样在妥协之后，加入两个让人觉得很荒谬的韩国原创角色。从KOF2001和本作也可以看到文化的强制融合，是困难的，只能产生不被接受的怪胎。而合金4的ROM的发布，当然也是顺理成章的。



《龙吼》，再次炒冷饭，但是为什么要炒《双截龙格斗》的冷饭呢？制作战国传承的小组，独立成为“噪音工厂”公司，而制作水平，同样是游离在成熟SNK作品应有水平之外，感觉有点像《世界英雄》或者《风云》那种作品，虽然在越来越少格斗作品的现在，也可以一玩……

《KOF2002》，回归到SNK成熟时期的制作水准，是ET编辑们去年最常一起玩的游戏，画面虽然换汤不换药，人物更是连汤也不换，但是应有的格斗感回来了，这样也一部分解析了，为什么SNK不需要换掉MVS机板，毕竟，这样的作品，是SNK最熟悉，制作起来也最顺畅的。



《豪血寺斗婚》，同样是龙吼小组制作，感觉也和《龙吼》几



无分别，考虑到时间，估计完全是在龙吼的基础上把画面和人物换掉，就出来了的一个作品，也注定不获好评。

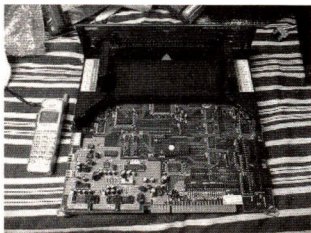


《卧虎藏龙》，由D版商制作的作品，把街霸zero和KOF的画面融合，很怪异的一作，虽然没有太大意义，但D版原创，也算是为街机发展谱上一段不协调的小插曲。

这时候，愤青们咒骂SNK不把MVS机板换掉、不长进的声音，也已经越来越响了，而根据SNK发布的消息，这两三年内，还要死守MVS这块阵地。

在MVS这块古董级机板上，全世界，SNK有数万块的普及量（D版机板数量更加惊人），日渐式微的街机厅，也很乐意购买MVS游戏这种廉价的产品，来更新自己的机器。再加上一堆死硬fans的支持，MVS上制作游戏，虽然不太可能卖个满堂红，又赚买气又赚人气，但是对于SNK来说，不失为稳妥的商业决定，起码保证不会赔本。虽然有D版和模拟器的影响，但是对于SNK来说，作品普及了，声势还在，才有东山再起的资格。

所以，在之前的MVS游戏上，SNK分阶段采取小的加密措施，传说只要保证新游戏发售一个月，甚至两个星期内没有D版，SNK公司就几乎没有风险了。当时传言MVS游戏大卡，只卖出500份，则其实只是杜撰，其实在日本，发售的大卡，就卖了几千套，500份的数字是英文版的限量发售的数量，再加上移植版（DC版PS2版等），也能卖上好几万套。所以，对于模拟器



和比模拟器更早出现的街机 D 版，SNK 并不太在乎，依然坚持在 MVS 上制作游戏。

其实，这样的决定倒不是 SNK 不思长进，而是 SNK 失败怕了，如果在全新的一个机板上开发全新的游戏，不可确定性是很大的。

首先，选择平台是一个大问题，在 NG64 后，SNK 不可能自己开发更强的 3D 机板，而只能采用别家的机板，作为竞争对手，如果使用 Sega 的 Naomi 等开发游戏，则主动权在对手手上，面临的可能是吞并，自己的人物权利被瓜分等问题。

另外，是价格问题，如果在新系统上进行开发，开发设备流程都要改变，再加上付出新机板的权利金（而自己的机板 MVS 则不用），而新的 3D 机板，售价本身就肯定比 MVS 高。多种成本核算下来，如果在新机板开发游戏，其市场售价要比 MVS 上的作品，高出起码 3 倍，这样的游戏，在市场上有没有竞争力，谁也不说准。

最后，与 Sammy 等不同，SNK 无法抛开过去来制作游戏，导致就算使用新机板，老用户不一定买帐，新用户也不一定喜欢，就像很多歌星，大家总会觉得他的老歌更好听一些……，既然如此，SNK 还真不如把老歌继续翻唱下去。

所以，SNK 名义上加入了 Sammy 的 Atomiswave 机板，但是短期内，还没有发布准确的游戏开发名单，是现实考虑，也是无奈之举……

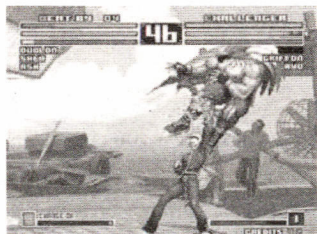


《SNK vs Capcom》，SNK 继续在 MVS 上的大作作品，采用了游戏卡和机板合并在一起，俗称 MVS plus 的加强型 MVS 机板，游戏只是以人物作为卖点，与 Capcom 开发的《Capcom

vs SNK》一样，融合尝试失败！

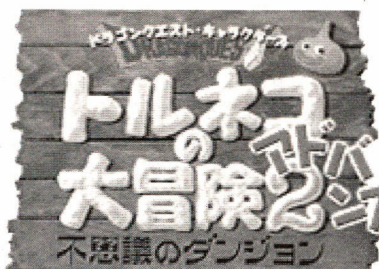
《侍魂零》，游戏策划上估计抄袭了街霸 zero，但是侍魂零与前作天草降临的差别小得可怜，让人感觉已经不是不创新了，简直就是偷懒，画面背景和人物制作上，大量采用侍魂以往作品的现成画面，这样一来，虽然开发成本降低了一点，但是对于作品的影响，却不能说不是负面的。幸好，由于这种偷懒，游戏也还达到以往侍魂游戏的制作水平……

《合金弹头 5》，在 4 代的不如人意后，5 代终于回归到原来的四个主角，而游戏虽然没有大的亮点，而且流程偏短，但是还是值得一玩。在模拟上，由于 Z 版机板上 IO 驱动方式的改动，所以之前的模拟器全部无法正常模拟，只有修改后的 Mame，才可以完美运行。据说，Nebula 的作者 Elsemi，已经在 ROM 放出前，制作好了新版 Nebula，直接支持新驱动方式，但是按照 1 年约定，他不一定会把这个新版模拟器放出来……没多久，破解版 P1 rom 出现，这样就可以直接在旧有的模拟器上玩了，省力！



《KOF 2003》，大胆改进的一个作品，吸收了 Capcom vs 系列的优点，新的插画师 Falcon 的画风，也很适合 KOF 的故事，这种小规模改进，看来还是值得嘉许的。而基板驱动方式上 KOF 2003 与合金 5 是一样的（据说模拟的难度更高），也就是如果 Rom 不加修改，暂时就只能运用改版 Mame 来玩。

长长的街机之路，SNK 还要继续走下去；而模拟器玩家，无论是愤青类、“道貌岸然”类、Lamer 类、还有更多更多的普通玩家，也请继续各自乐在其中吧，毕竟，这才是精彩的世界！



# 特鲁尼克 大冒险2究 极研究篇

## 游戏五大要素：

### 1、以回合制进行冒险

此作在冒险时是以回合制进行的，即是每当主角做出移动、使用武器、使用道具等动作之后，就当主角完成了一个回合，之后迷宫内的怪物也会做出一次行动，然后回到主角的回合。故此，玩家必须经常想着怪物会如何行动，然后才决定自己的行动，由于也有满腹度的要素，所以减少无谓的行动也十分重要，以最少的行动做出最大的效果是游戏的最大原则。

### 2、经常注意满腹度

游戏设有一个名为“满腹度”的数值，大约经过10回合就会减一点。当满腹度为0时，就会在每一回合的行动也减1HP，到最后便会死亡，故此必须在满腹度耗尽前吃东西来增加满腹度。吃草也是可以充饥的，上升5点。还有面包之卷物（パンの卷物，使身上一物品变面包）或者用白纸之卷物写上パン都可。



### 3、斜行与转换方向

移动是靠十字键来操作的，若想斜移动时，只要按着R键配合十字键便可。另外，按一次R键后才按十字键，就可以转换方向。

### 4、活用仓库

只要调查主角家中的蓝色书本，就可以进入游戏的道具管理画面，此时各位可以将手持的道具放入仓库，或者卖掉它们。按L或R可选择数项道具，能一次过处理它们，不过仓库在游戏初期是不能使用的。另外使用仓库之壶也可以把身上的重要物品（如刚取得的见切之盾）放进仓库以免死掉后物品全丢失。



### 5、等级 = 层数 + 2

主角在击倒怪物后可得到经验值，然后升LV，注意LV的计算方法是身处的层数 + 2，所以应该不难收拾周围的怪物的。注意如果满腹度不满50%的话就不要练了，不然很可能会饿死。

## 游戏开始的八个迷宫：

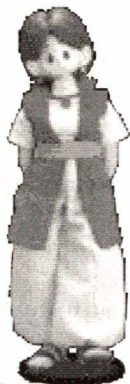
### 迷宫1（不可思议的草原）

主角最初挑战的迷宫，用来熟悉游戏系统的舞台。在取得武器及道具的时候，除了会表示出使用方法及效果以外，更会出现操作的说明。出现的怪物也比减弱，全程只有三层就连未接触过的朋友也可轻易过关。实在是熟悉游戏的好地方呢。反

复在这个迷宫死亡的话可以拿到液体金属剑 / 盾，但是因为现在还没有仓库……迷宫过版后就会强制卖掉……— P

### 迷宫 2 (大屋迷宫)

之后要挑战的，是位于村庄广场内的迷宫。在这里要注意的是怪物尼尼巴特，因为只要主角和他在直、横或斜线上成一直线，它就会由远处放出飞箭，所以移动时必定要细心思考呢。



### 迷宫 3 (城之迷宫)

这个迷宫内是没有武器或盾的出现，取而代之的是杖，所以玩家必须活用杖来消灭敌人。特别是对着会抢金钱的笑袋，大家必须用可封印特殊能力的封印之杖来攻击呢。(杖的使用会数便回 0 时，就投向怪物吧；即使敌人在远处，利用杖也是能够攻击的)

### 迷宫 4 (墓地迷宫)

这里是可得到很多草药的迷宫。草药除了可以自己饮用之外，投向怪物也是可以的，在被怪物包围的时候，使用草药或弟切草来恢复体力，然后再次战斗即可。另外，将会引起异常状态的草药投向怪物，在对手状态异常时逃走或消灭它们，最后走到第 7 层便可过关。(将草药投向敌人时，有时会落空的)

### 迷宫 5 (火吹山)

火吹山虽然也可得到武器及盾，但卷物的出现率较高。使

用卷物能令包围在主角附近的怪物受伤，也有些能增加道具的能力，所以要好好的利用。另外，在迷宫内会有陷阱，冒险时要好好考虑下一步才可以。怪物方面，又能够令主角不能移动的，也有令主角2回合才行动一次的，总之有很多特别的类型，而只要能到达第十层便可过关。（使用某些草药可以看到陷阱）

### 迷宫6（迷之森林）

此迷宫内只会出现金钱，但各位不用担心，因为在迷宫内是有商店给各位补给的。在店内除了武器及盾之外，也有草药和食物出售，不过要注意店铺是随即出现的。此外，迷宫内会有令主角出现异常状态的怪物，以及无论是敌我双方都会攻击，能够提升LV的怪物！

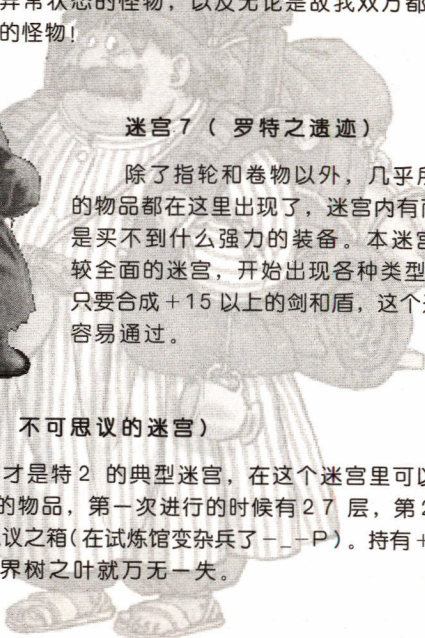


### 迷宫7（罗特之遗迹）

除了指轮和卷物以外，几乎所有种类的物品都在这里出现了，迷宫内有商店，但是买不到什么强力的装备。本迷宫算是比较全面的迷宫，开始出现各种类型的怪物，只要合成+15以上的剑和盾，这个迷宫就很容易通过。

### 迷宫8（不可思议的迷宫）

这个迷宫才是特2的典型迷宫，在这个迷宫里可以找到百分之七十左右的物品，第一次进行的时候有27层，第27层是BOSS不可思议之箱（在试炼馆变杂兵了——P）。持有+30左右的剑，盾和世界树之叶就万无一失。



## 通关后的六大迷宫：

### 不可思议之迷宫：100层

一般打"不"要耗掉7个小时左右(空手大概要10个小时)，带着最强装备(透视指轮和+99剑盾必备)最快两个小时就可以过去。相对来说，"不"是最简单的迷宫了，因为可以带东西进去，如果徒手进去的话会在事件本里有特别记录，防御+30的指轮(只此一枚，极其珍贵)在徒手进入的28层可取得。



### 魔之迷宫：35层

需要耗掉大概6~7个小时左右，因为魔法师不扣满腹度，所以多练级是关键，最好等级高于层数5级以上，多多利用升级草。注意遇到魔法师尽量躲避，多多使用瞬间转移(逃跑)技能避其锋头，因为非常之不好对付。

### 剑之迷宫：35层

要靠特技。满腹度耐久和武器不坏，不怕陷阱是必要特技，防御特技和喷火也很好用，但是满腹度下于50%，身上没有面包就最好不要用，要不八成会被饿死，大概3~4小时过版。

### 试炼馆：50层

里面有黄金史莱姆(无论你有多少HP，防御力多高，其特技"全画面火焰攻击"发动后你的血量绝对只剩下几滴，面临垂死状态，你的HP不满一半的话更加会是直接死亡\*\_\_\_\_\*)，LV3的龙(每次攻击40点无差别伤害，全层透视性攻击，走两部它就



会喷一次……进去前一定要合成龙盾），绿色丧尸（被咬到剑/盾已经合成的特技就消失一种，最恐怖的特技！）等等特技极其强大的怪物，几乎没有任何方法可以抗拒，即使你有+99的剑和盾，没有超级好的运气和充足的世界树之叶和回复之壶绝对不可能打通迷宫全身而退，里面的怪物可真不是一般的BT，而是BT得恐怖，我曾经卸下盾牌一击就被砍掉了400多点血，真是吓死人，就看是你的装备+运气BT还是试炼馆里面的怪物BT了——P……6小时过版。



### 更加不可思意的迷宫：100层

"更"是特2精华之中的精华，只有传说中的高手才能过得了这里，据我目前所知，只有卡南兄一人在中国这个拥有13亿人口的神州大陆创造了奇迹，过了所有迷宫不说，还全黄金道具收得，我佩服就两个字。在这个迷宫里光凭技术想过关是完完全全行不通的，还要有超级BT的运气，比如说被大批人追杀时踩到地雷，快饿死时看到白纸之卷物或面包等等。我最高记录是83F，那时进入了怪物层，连续三个白纸卷物都无法逃出生天，连续用掉了6次替身杖，一个世界树之叶，还是被\*\*海给淹死……通关时间只有去问卡南。不是我吹牛，能够通过"更"30层的人已经算得上绝世高手，无论是心智还是运气已逸化境，想受尽人间酸甜苦辣，"欲砸GBA"这种感觉的人不妨一试。

### 井户之迷宫：1层（从LV1~LV10难度不等）

全世界最难/易的迷宫，只有商人带着5个物品以下才能进入，迷宫入口在试炼馆左上方和那个黑色的人对话，选"是"进入，LV随你游戏进度而定。如果这一层是怪物屋的话那基本上

就是死定，在LV10 无论你装备多么好，如果不能很快找到出口的话就会挂，但是有时候楼梯口就会出现在身边，这是冲进去就行了，通过后会有—把钥匙+—些钱作为奖励。

### 游戏要点：

#### 怎样通过剑之迷宫：

一般要把：敌HP-50 (3向)，HP 回复10，两项特技装在一种比较常见的剑上（比如铜之剑），—击损坏100HP 的也要多几把，装在棍棒上好了。盾技则一定要有见切。这样的话不是很难过去。



#### 用魔法师怎么打对魔法伤害只有—的魔物：

- 1、用即死魔法
- 2、躲开(可使用魔法ルーラ)
- 3、用催眠魔法，然后用吸血魔法，我吸！我吸！
- 4、用减防御，然后物理攻击、或混乱魔法、驱邪魔法也可以的(得不到经验值)。

#### 拿到箱子怪：

由于托鲁尼克—接近箱子怪，它就会跃起伤人。但是其它怪物可以从箱子怪变的宝物上走过。所以在—个怪物踩在箱子怪变的宝物上的时候和它交换位置，这样就可以踩住箱子怪。然后选"足元" 抬起它，就可以带回家了，不过把它丢出来它还是会咬人的.....

不可思议迷宫第98层攻击力为50的究级剑：

钥匙2把，可以过水的戒指，使怪物变身的杖。必须有水晶才能变成怪物，这样不会被传送，又能过水。用重来一次的卷物多试几次，水晶随机出现的。当然，如果你有不怕陷阱的戒指（十分珍贵）也可以进去。

正确的方法是，装备过水的戒指（过水的那边是不可能水晶的，先装备戒指，这样你变了怪物也可以过水）在外面就变。用变身杖（へんげ杖）对着水晶挥，使自己变成怪物（当变身为怪物后，不能使用道具也不能捡道具，但不惧怕任何陷阱），这样就不怕陷阱。到了门前，不断踏步，变回来之后，开门进入。真正难取得的不是这把剑，好东西多了。

ライフドレイン变成不会坏：

- 1、快坏了时用战士特技把+值降下来
- 2、让试炼馆里最高级的丧尸咬到就可以，不过这把剑就变成了一把普通的剑了——P……

取得防御力+30的指轮：

广场当中一个男的说话，然后不带任何道具进入不可思议迷宫，只要能活到29层，出来就可以在那个男人那里得到防御30的指轮。

ライフドレイン+黄金之镐：

主料的话，比罗特剑还霸道。合成



入8向，两次的话，呵呵……强！就一个字。转第一次，敌人HP1，第二次，连HP1也没了。理论上，没有敌人挨的过一击。

### 游戏心得：

#### 武器的合成：

选取武器（或盾牌）1，再选武器2，然后付钱，武器1决定武器合成后的样子和基本攻击力，武器1和武器2的特技，附加值都会算在一起，比如，铜之剑+3和钢铁之剑-1合成得钢铁之剑+2（以钢铁之剑为武器1）。又如才-カ盾的特技是满腹度下降加快，合上皮之盾（满腹度下降减慢）就可以得到不减的才-カ盾（基本防御力13，在最后迷宫最强的盾）如果再合入一面皮之盾，就可以得到“腹半”的能力了。



#### 记事本（冒险之记录）：

在你的记录里，你的存活次数，偷盗次数，饿死，吃烂面包毒死，睡着死，被陷阱的石头砸死，毒箭射死，火烧死，被n（1-9）级狂战士杀死，被店主砍死，踩地雷死，绊到石头杂碎了壶，打神父被雷劈，把镐合成在武器里（这把刀算是废了），习得魔法，习得技，拣到怪物箱，空手打过N层不可思议的迷宫，以及很多很多数据都会被记录下来，这些都是经验教训和完成度，有谁玩游戏一次没死过？

#### 更不可思议迷宫：

更不可思议迷宫不可以带东西，打开家里的幸福之箱就能进入。

### 满腹：

就是在满腹度为0时，不吃面包。可以悟得ハラヘラズ及ハラヘリはんぶん特技。呵呵，d多准备些回复之壶吧。其实战士的特技修得就是忍耐和经验，比如连续打死不死系敌人就会学会不死系特效地技。而忍耐饥饿当然就会学会满腹度下降慢等特技。多多磨练才能成为厉害的战士！我最喜欢的技是喷火，多挨几下龙的火就能学会。是啊，比如连续砍墙就学会拆墙技，连续砍水就学会填水技，把各种杖丢敌人就会学会该杖的技，等等。喷火是好，伤4满腹度，但多喷了很容易饿死，当战士大多都饿死的。其实填饱肚子方法很多，比如1，求神父施舍一个小面包，2，用面包卷物，实在饿了用白纸写！3，平时不要瞎逛，节省体力，多走斜线，少走弯路，4，皮之盾，5，装满腹度不减的戒指，6，用草充饥，7，把面包放在保存壶里，以免烂掉，8，转职成魔法师，9，有条件就增加满腹度上限，比如吃胃扩张草，10，到店里买，有2,300就可以了。11，少挥剑，12，多找那种像洋葱头的怪物打，有一定几率得到面包，13，等饿极了，满



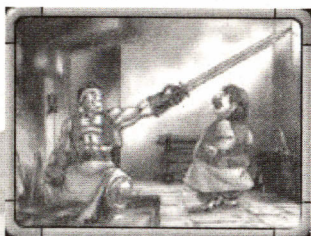
腹度0，HP减得差不多的时候才吃，不要浪费粮食，14，巨大面包是加到上限的，要充分利用，先加上限才吃。15，小心会减你满腹度的敌人，予以坚决打击。我想，掌握这些，想饿死也难。

### 偷盗店里的宝物：

偷盗方法有很多，用妖刀开小路，用变化之杖等\*\*之杖(只

要你够多)，用全体定身之卷物（你站在黄金之卷上，等店主都到齐后用），在楼梯口用ひきよせの卷物，在店主没有来时捡起几个宝物飞逃至下一层。……太多了，有时商店中就有落穴陷阱，更容易。还有在偷之前先把自己的东东，都卖给他，然后一并取回。……

所谓偷盗当是在充分利用有限的道具和机关地形上，有一定冒险成分的。如果有足够的杖或武器，那就不算偷，是抢。请注意，如果被发现，即使你拿到了东西，在记录里也算偷盗失败一次，不信你去看。而我们追求的，是不被发现，特别



是在不能带道具和钱的最后迷宫里，要生存下去，才偷。不然我可以拿银行里的百万资金买！我的偷法有很多，但最好用的是：使用大部屋卷物，店主守在阶梯口。卖掉全道具。待拿好所有东西后，用场所替换杖，变身杖，传送杖，推力杖任一，即可下到下一层。这是条件最少获利最多的偷法。同意吗？当然，最简单的偷法是用盗贼壶。用リレミト卷物的话，所有不属于你的东西都会扣去，如果你把自己的东西都卖了的话……重打吧。另外，把自己合成的+99有各种能力的剑和盾卖给店主，再在店外用盗贼壶吸回，我一次性可以净赚20万以上。

#### 迷宫基本生存守则：

1，面对多个敌人时，或如果不幸闯入怪物房间，尽量退到通道中，守住要道，这样每次就只会面对一个敌人（有高级武器除外）。

2，看到通道口有两个以上敌人睡觉的，多半为怪物房间。

3, 怪物房间内虽然满地都是道具, 但也到处是看不见的陷阱, 其实只要攻击一下前方, 就可以让隐藏的陷阱出现。

4, 按住 B 键移动到金钱上, 就可以将金钱放到保存的壶中。

5, 水中岛物品获取方法: 1) 盗贼之壶使用; 2) 如果有敌人在水中岛上, 就可利用场所变换之杖与敌人交换位置, 如果浮岛上没有敌人, 可以利用吹飞之杖(ふきとばしの杖)将敌人吹到浮岛上, 然后再利用场所变换杖与敌人交换位置。3) 水上行的指轮装备(つうかの指轮) 4) 吸的卷物 5) 战士的技填河。

6, 投石问路, 把不重要的物品扔出去看前方是否有敌人。

7, A+B 键同按可快速回复 HP。

8, 敌人作为弓箭手时, 通过移动避免在同一直线上, 让其接近。

9, 按住 R 键不动, 移动方式就变成只能斜向移动。

10, 用へんげの杖对水晶挥, 可变身为怪物。当变身为怪物后, 不能使用道具也不能捡道具, 但不惧怕任何陷阱。



11, 怪物房间内可以利用爆雷陷阱, 重创复数敌人(特别怪物房间内)。

12, 未鉴别的物品最好在楼梯处使用。

13, 诅咒的装备可用解除装备的陷阱解除。

14, 尽量不与店主起正面冲突。

15, 白纸的卷物可以自己写名字的卷物~ 不过要先用过一次才行。



16, 用魔法师时如果遇到泥人(能降低你LV的那种)可利用他降你的LV后再升级可学到魔法,当魔法满30种后可利用一些陷阱消除~是随机的~万一忘了某个有用的魔法后不要来K我~

17, 每次去冒险时最好买

铁金库~免得死后钱减半~

18, 每次去冒险时最好带一张回村的卷物~有危险马上闪

19, 要经常看地图~避免走冤枉路~

20, 遇到会分裂或召唤同伴的敌人一定要退回通道再打,除非你有把握一刀砍死,不然很容易被包围,或者被XX海淹死

21, 即使你有了不错的武器装备也不要轻敌,一不小心你的装备就可能不翼而飞

22, 有几个戒指如可以过水的つうかの指轮,满腹度不减的ハラヘラズの指轮,不怕机关的わなぬけの指轮等,最好放在保存之壶中~要用时方便取~

23, 不能融合的武器(防具)能力:

剑: つるはし: 壁を掘る、坏れる

アイスソード: 炎(打冰系怪物伤害只有1)

ライフドレイシ: LIFE

24, 对付有特技的敌人:

A, 分裂,二甲说了,不要被包围,还要卸下反弹盾。

B, 融化,没有合成とびない的时候,干脆把武器防具卸



下，空手打，反正僵尸没攻击力，旁边有其它敌人则不行。

C，咒，没有比较好的办法，不过被咒了可以先不解，等打完了，用シツナク，メツキ，或剑，盾+1的卷物可以解。

D，杖回数减，把一根没用的杖（比如大损之杖）放在道具栏最后。

E，跳舞，后退，走斜线，几回合后回复。

F，射箭，横向来回移动，过来就是一刀。

G，传送，同上

H，蓄力，往后退一步，敌人蓄力即解。



I，二次行动，非常讨厌，可以自己吃草提速，也可以减它。

J，偷盗，没有防盗盾的话，离远点打，万一被偷，在本层找到它可以夺回来。

K，变な咒文，使自我回复能力失去或反向，注意用其他

道具回复。

L，召唤，尽量不要让它有这机会，注意，一般都是贴身才能召唤，不要近战。

M，狂战士，注意地图画面上的缺损和提示信息，确定它的位置，作好远战准备。实在不行下一层。

N，兜后，敌人会转到你后面，此时反过来走一步，它又会兜一次.....

O，铁化，不能打它了，可以把它当掩体。

P，HP 回复，:) 不要怕，可以留着它。

Q, 魔法师, 比较难对付, 不要和它一直线。

R, 口封印, 小心!!

S, 盾击飞, 注意背靠墙, 这样盾不会丢失或砸在别人身上。

T, 杀人鬼, 选择回复还是攻击时把会心一击考虑进去。

U, 同房间混乱, 除了装防混乱戒指没有较好办法, 注意混乱的时候使用回复道具和射箭不受影响。

V, 催眠, 最好吃目觉草, 头上出来个"起"字, 或装防眠戒指。否则不要去惹它们。

W, 魔法封, 注意连杖也不能用了, 一段时间后回复。

X, 最大值下降或降LV, 只要小心不被降太多次就不要紧。

Y, 龙吐火, 合龙之盾。初级的不难, 可是可以全层通的火.....保持冷静, 最快找到那条龙的位置, 或找下去的路。试炼之馆的龙吐火, 范围是与其同一直线及左右各一格即3格范围, 可以避开。但注意龙的交叉火力



Z, 爆弹岩, 注意它是在HP1/3以下时, 50%几率爆发, 爆弹岩的HP100左右, 那么先把它打到HP34以上一点, 再一击消灭就不必怕了, 比如我一次攻击可打它40HP, 那么先砍一刀, 它HP60, 再射一箭, 它HP40, 再砍一刀。而如果连砍两刀, 那么结果很可能是..... 轰!

最终迷宫"更加不可思议的迷宫100F"通关心得:

有很多经验我都提到过, 我也不是想过就能过的, 也要看

运气，除了要合成好的武器防具，最重要还是要用好指轮和卷物！运气好可拿到以下宝物：

1，神眼指轮，看到看不见的东西，有了它不但能躲过陷阱，透明人，还可以充分利用已显示的陷阱！比如拿了诅咒的装备可到磁铁陷阱上卸下，故意踩地雷，用落穴逃生，铃铛练级等等……实际上比不怕陷阱指轮好用。



2，幸运指轮，前期升级很有用，到了后面还是卖掉吧。

3，回复指轮，一遇敌就装备，平时卸下，因为会减满腹度。

4，透视指轮，因为可以看见物品、敌人的位置，所以可以提前做好应战准备，可以少走弯路，大大减少危险和满腹度消费。

5，魔法之盾、见切之盾，比防技之盾好用，可以故意留着魔法师，让它“不慎”攻击别的怪物。而见切之盾的作用大家都清楚，生存几率大up。

6，合成之壶，壶一定要用识别卷物确认！在“更”的23层可以固定取得两个，方法是射箭或投物把爆弹岩引出并消灭，自己变怪物进去拿，然后尽量壶增大，利用宝贵的合成空间合成强力剑，盾。

7，世界树之叶，这个不必说了吧？放在壶中无效的哦。

8，白纸卷物，熟悉所有卷物写法，有一个即可在大部分情况下保命。

9，圣域卷物，用来保命、练级，但是敌人不能有什么厉害特技。另外，圣域卷物实际上可以用两次，前提是你经常使用快速移动，在找到圣域卷物的时候（你没有将它拾起），可原地

达到圣域效果。用完后再拾起，以后还能用一次。

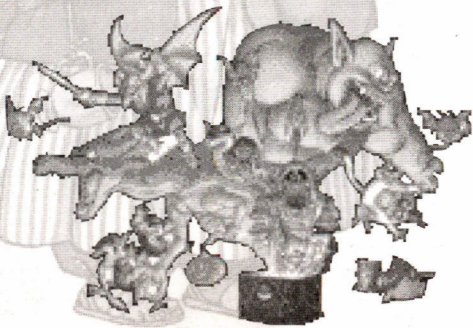
10，妖剑+镐，这个组合是为了充分利用地形作战，如果没有合适地形就创造地形出来。

11，魔法之矢，可以无限使用，配合透视，即可达到很好的削弱敌人的效果。



如果你进入迷宫（当然是空手的）前20~25层拾到以上物品，（哪怕只有1~2样）即表示你本次有望通过了。那么你可以先休眠GBA，养足精神（以免影响判断，很多人都是在迷宫深处，由于连续作战太过劳累而犯了致命的错误）然后认真

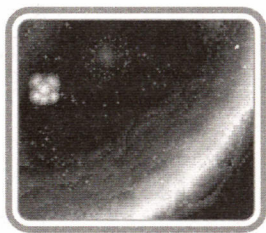
认真，一步一个脚印地前进。有面包的话可以多练练级，多积累一些一次性使用的消费品（如身代杖），不要急于到下一层。遇到危险时用道具不要太吝啬，（也有很多人是带着白纸卷物x2，回复之壶[5].....被打死的）。而且要根据形势准确判断，使用当时最有效的物品……应对特殊层，不要太贪心，实在拿不到门里的宝物就放弃（如果你的目的是打通的话）。即使拿不到上述物品也不要灰心，只要活着，活下去，可能马上就会拾到。当你在迷宫里被打倒出现“??力尽……”的字样时，不要以为这次冒险你什么也没得到，因为以上所述的打法都是建立在有足够实战经验的基础上的！明白了吗？



## STAR OCEAN

## 星之海洋故事攻略

1. 在村内拉迪(ラティ)和当(ドーン)两人把盗贼击退,第二天回守备局,得知有传染病,美利(ミリー)的父亲到会到古路町(クール町)调查真相,过了两天后得知美利的父亲染上怪病,美利独自前去古路町,拉迪和当随即追上去,越过简单的道路后就是古路町。



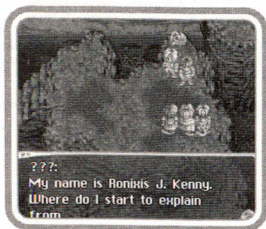
2. 来到古路町,会看到美利跑去一间屋,拉迪两人进去后,得知传染病原来是一种石化病...美利因担心父亲,所以决定偷偷去美特古斯山(メトクス山)上采药,但被当阻止,此时当却痛苦不堪,美利立刻找拉迪帮忙,一轮纠缠后,最后拉迪和当两人也陪同美利上山采药。

3. 经过古路町,看到很多人已逐渐石化了,而在上山途中更得知当已得了石化病,好不容易,三人来到了山顶上并找到药草,然而此时却出现两名神秘人,依利亚(イリアー)和洛尼基斯(ロニキス),一轮解释后知道他们是来调查传染病的外

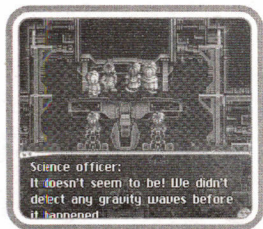


星人，并把主角们带到他们的宇宙船上。

4. 在船上参观完后发现船上出现主角们星上的怪物，拉迪立刻前去并把那些杂碎解决，战后发现原来洛古（ローグ）人身体内的血液成分和地球人不同，因此洛尼基斯他们没法医治当，最后当终于石化了，不过主角们决定和洛尼基斯他们找出治疗之法。

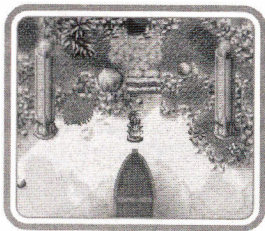


5. 在洛尼基斯他们的宇宙船附近出现了里索尼亚（レゾニア）的宇宙船，并提出休战协定，原来是因为出现第三势力的威胁，此外，更得知石化病在三百年前已出现，但现在已经消失得无影无踪，所以里索尼亚打算放弃洛古星，最后主角倒讨后，决定由惑星ストリーム的时空门（タイムゲート）回到三百年前的洛古星，找出病源。



6. 虽然成功回到三百年前，但拉迪和依利亚却和洛尼基斯和美利失散了，所以拉迪两人先寻找二人的踪影，在古拉特町（クラート町）前，要先替依利亚找衣服，这时会有三种取得衣服的方法，分别是 a) 偷老婆婆家前的衣服 b) 在杂物店中购得 c) 向老婆婆家取得，但分别不大，然后就可在町内打听情报，却没什么消息，拉迪两人只好向贺特町（ホット町）进发。

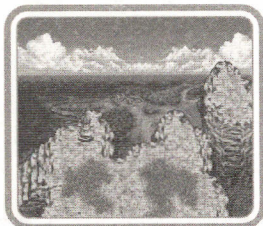
7. 由于路上没有敌人,故可轻松前往贺特町,一进町就看到一男子和武器商在争吵,之后拉迪两到道具屋(这里有技能可购得,这是游戏中十分重要的元素,因此到每个镇也要先买技能,这里的技能中先提升"前冲"(ダッシュ),其他需要较多sp的可待购得"努力"(どりょく)技能并提升至上限时提升较有好处)得知去波特米斯町(ポートミス町)要通行证,因此接受了道具屋的委托,先去武器商人那儿买武器,在拉迪打算购买时,刚才那男子出现更一击k.o.武器商人,原来那商人是奸商Y(定律)互相介绍后,知道该名男子名叫西奥斯(シウス),之后西奥斯会再在道具屋出现并加入,然后队伍睡一觉后,第二天到道具可得到通行证和接受委托,出村后也可进行P.A.。



8. 进入米特古斯山(メトークス山)在入口附近会发现一个迷宫——废坑,但敌人太强,主角们现时还不是敌手,还是继续前进吧,前往波特米斯町的路不是太难行,敌人也不强,只要小心一点就可安全到达的了,到达后找到武器屋并把雕像运回贺特町就可完成委托的了,在贺特町完成委托时可选择西奥斯继续加入还是放弃他,决定后可继续前往波特米斯町。

9. 再回到波特米斯町得知有海贼袭击定期船,所以定期船无法开出,因为主角们要亚斯特拉路大陆(アストラ大陆)一定要搭载定期船,所以接受了打倒海贼的要求(选第一项),并借来

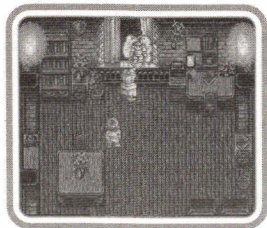
小船（还以为是大船那么了不起，原来是大船后的小船...），在出发前一定要先整理装备和购得大量回复道具，如有多余的钱，可购买火球（フレアボム），因海贼首领怕火属性，用火球对付他会轻松一点，进入海贼洞窟后发现有些门是开不到的，这便要靠“前冲”技能了，洞窟内敌人都颇难应付，所以若没有西奥斯在队



会比较吃力，在洞窟第二层按下手把去去到第三层，在那里会有个记录点，上方的就是中级首脑，若主角们达到lv12~14应可应付的了，打败他后可得到打火石，装备后去有烟雾的地方按a键可令烟雾爆破，但要小心伤到自己，在第二层开始的右方爆破后继续前进，之后看到烟雾时别

手快把他燃烧，不然后要绕路拿右方的宝物，再到下一层，千万要储存记录后才可挑战首脑，首脑仍然是怕火属性的，故可多用火球，把首脑击败后，往它身后的阶段走，会发现一少女被困，这时应以宝物第一，救人第二为宗旨，回到波特米斯町，少女立刻跑掉，但不小心掉下笛子（オカリナ）主角一定要捡起它，因主角们海贼退治，故可免费乘船到奥达尼姆町（オタニム町）。

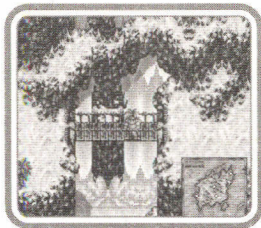
10. 到达奥达尼姆町，在这里没什么特别事情，只是进行p.a.时可看到美利那方面的情况，所以可继续前进到达多罗依町（タトロイ町），来到达多罗依町，发觉这里是斗技场十分兴旺，这时角色应可在此修炼一番，如战胜等级c更可得七星奥义和能把敌人一击必



杀的星之守护(!?)这两样东西会令以后战斗容易很多，再者，这里更可得传说剑士，亚士利（アシユレイ）加入，方法是1）西奥斯不在队伍2）全员均需出战斗技场3）在斗技场的观众席与亚士



利相会，以上条件达到的话，便可在港口遇上他并加入。



11. 在竞技场升级后可经坐船或越过山洞来到亚斯特拉路城下(アストラル城下)，如对自己等级没信心可经山洞，但因稍后也要进入，故乘船直接到亚斯特拉路城下也无妨，来到亚斯特拉路城下，会因不同同伴而发生不同情况。

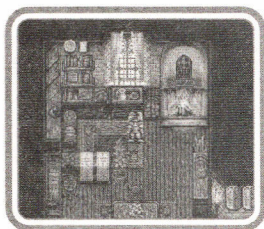
1) 如只有拉迪和依利亚二人，则要投宿客栈，翌日得知菲亚(フィア)暗杀拉亚斯而被困，打听情报后到王城牢狱去与菲亚谈话，这时要小心选择，因部份回答会导致不能进入亚斯特拉路洞窟，选菲亚加入的话便只要通过洞窟，毋须与首脑战斗，但最终菲亚仍会加入。

2) 如西奥斯在队，进入亚斯特拉路城下便会遇上菲亚，在投宿后便会发生暗杀事件，拉迪等人立刻追上去，并找到暗杀事件的原凶，其后菲亚更加入，完成事件后菲亚能在后期仍有机会加入。

3) 如亚士利在队，主角们便在菲亚定投宿，在半夜便发生暗杀事件，并追至亚斯特拉路洞窟，把事件解决后，菲亚于后期一样能有机会加入。



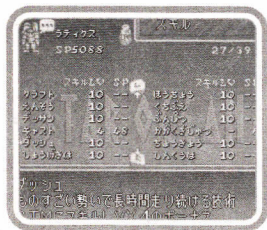
玩家在进入亚斯特拉路洞窟(アストラル洞窟)前一定要最强装备，并在亚斯特拉路城下买下战斗技能3，因战斗技能3中的连续必杀技(リンクコンボ)十分好用，对以后战斗帮助很大，亚斯特拉路洞窟十分广大，且敌人也不弱，玩家必须要小心行事，如



觉敌人太强可在入口处打敌人升级，因入口处有记录及回复点，而洞窟中较难的是第三个记录点的上层，这里有一个按钮，按三次便可向上方的门离开可回到洞窟入口，但当然要以宝物为重，一次不按可绕到下方拿宝物，按一去左上方，按两次去左方，收集完宝物才可离开，另

外洞窟内某些水晶调查的话会得到宝石的，来到第二个记录点时应立刻记录，因右方就是首脑了，战首脑时最好有lv20左右，首脑并无特别的弱点，所以只能以强制强，完成事件后可听从菲亚的建议前去巴兹神殿（ページ神殿）。

12. 到达巴兹神殿附近时，左方即殿内能得到6sp（其他同样的柱能得到3sp）和两个宝箱，向上方走洋素亚（ヨシユア）就会出现并提供隐藏入口之处，在神殿内把某些按钮按下后就能继续前进，在神殿中会有一些蓝色转身移球，如被碰上就会回到画面开始处，前进到



第四个画面时会遇上洋素亚且要助他解围，不过敌人只是一些杂碎吧了，其后他更会加入，到达最深处右手边两条柱是回复点，左手面中央蓝色球会转移到首脑处，其他红色球就回到这画面的开始，首脑是分成四个的，如达LV22左右和对付他们时逐个击破再加上洋素亚的回复应不难应付，但记紧要守护洋素亚，因他防御力很低，打败首脑后就会见到三只精灵，且得知洛尼基亚就在伊奥尼斯町（イオニス町），完成事件后可选择洋素亚加入与否，跟着可继续前进，前往特洛布町（トロップ町）。

13. 在前往特洛布町途中, 忽然天上坠下一物体, 坠落到蒙亚大陆(ムーア大陆), 故玩家要先去特洛布町乘船返回古拉特町前的星之船坠落点, 了解事件后可继续前去特洛布町。



14. 由特洛布町乘船到艾古达度町(エクダート町)时, 当队伍中没有亚士利的话, 就能遇上美利并加入, 而且得知洛尼基亚在伊奥尼斯町(イオニス町)并前往, 而队伍中有亚士利则要到伊奥尼斯町遇上洛尼基亚, 而美利就要在到达斯路兰度城(シルヴァラント城)时才加入, 但

不论队伍如何, 到达伊奥尼斯町便会发生玛华露(マーヴェル)和真红之的事件, 其后洛尼基亚归队, 如有洋素亚和亚士利或队伍仍只是有拉迪和依利亚二人, 玛华露更会加入, 其间在艾古达度町由前往伊奥尼斯町的路时, 如洋素亚在队的话, 他会在某段路说养父就在附近, 这时向左走就能进入道路, 而帮助其养父把怪物退治后, 可得到一把不俗的弓箭。

15. 由于之前在各町间听到不少魔王就是可化病源的消息, 所以来到艾古城下(ヴァン城下), 谒见国王并接受试练, 在试练洞窟内右面的门不知为何进不到, 只能进入中央的门, 洞窟内并没有什么难度, 敌人多是魔法师, 只要有lv27~29 也不太难应付, 到达记录点上方后得到解

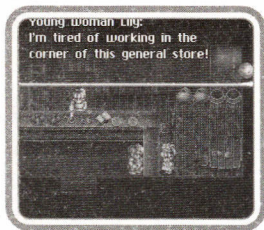
迷提示是由阳之登开始按按钮, 所以按钮的方法是由右至左 "xxoooxo" o 是按下, x 是不按, 再前进就会遇上首脑, 只要小心它的高空攻击和石化, 不难击倒, 从左门走出迷宫后, 国王说出要先



集齐四个国家的勋章再到巴兹神殿得到真实之瞳才可前往魔界，并送上四灵兽奥义给各人。



16. 到斯路兰度城(シルヴァラント城)前会有一条多鲁斯町(ドゥルス町)，但这里完全没什么可干的，所以还是继续前去拿勋章，到达斯路兰度城如之前美利没有加入，到这里就能加入，另外在斯路兰度城东面会有一关于玛华露的隐藏迷宫——シルヴァラント遗迹，但迷宫内十分广阔且敌人强劲，故要达一定等级方可前往，当到达亚斯特拉路城(アストラル城)取得勋章时，如队伍未达八人，菲亚便能加入，这时可顺道到达多罗依町，由拉迪参加斗技场，如队伍未达八人战至第五场突然出现一名神秘人并挑战主角，战胜后迪尼高(ティニーク)他便会加入。



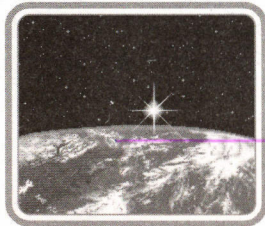
17. 到达蒙亚大陆时可先去(クラート町)进行P.A.，如队伍未达八人和之前有捡到打败海贼后所救少女所掉下的笛子的话，进去后会发生替猫改名事件，选第三个希利捷(ペリシー)，然后装备笛子(オカリナ)再猫的在上方按A键向猫吹奏，猫会突然变化并加入(@@有猫有狗有鸟又有猴子Y)，之后到蒙亚城(ムーア城)取勋章时，会被要求到宝物殿打倒怪物，在宝物殿内地形简单，所以很容易走，而殿内所拿到的武器全都十分强力，但可惜的时除了奥义和道具外，其他武器完成事件后就要归还，殿内首脑实力颇强，不过既然游戏已前进到这时，拉迪该早已练成了七星双破斩的了，只要加

上四连发，那么游戏内所有首脑全都可以不费吹灰之力击倒，完成事件后就可得到勋章，而当ペリシー在队且完成这任务后在这里进行P.A.，当拉迪走到城门前会遇上希利捷，选第二个回答后，一起潜进城的宝物殿，再进入从入口数起第二个房间中，希利捷便会讲述班尼(バーニイ)的事，之后再到贺特町(ホット町)进行P.A.，进入道具屋便可叫醒班尼和得到バーニホイッスル，然后在地图上使用バーニホイッスル便可唤来班尼来移动。

18. 集齐四个勋章后回到艾古城(ヴァン城)，然后前往巴兹神殿(バージ神殿)深处，这样便能进入之前没有的迷宫，一进入深处迷宫一层应向右前进，第二层途中拿掉宝物，当去到第三层记录点，走上上方阶段上到第二层，会看到上中下三个机关，踏上上方两个，上层的两扇



门就会开启且能拿到宝物，而下方的机关现在踏了也没用，再前进到第四层，在三个房内拿到宝物后向左方走，进入房间在墙上调查就能拿到开启红锁的锁匙R(セキュリティR)，拿到后可回到第三层开启记录点上方的红锁拿宝物和到上方之前所提的踏下第三个机关，再开启红锁，就能回到上层，在上方房间的墙上调查拿到开启蓝锁的锁匙B(セキュリティB)，之后回到第一层，走向入口处的上方的路，去到第三层在左方利用锁匙R 开启蓝



锁，走到最底踏下机关就能开启最底层的门了，之后折返回入口向右走经原路去到第四层，之前已去过左方拿到锁匙R，这时应向右方走，在天桥上方是宝物，走向左方开启红锁走到第五层，来到第五层已没什么特别的了，把所有宝物拿到后走到最底层的第六层，在记录后

走上上方的门按密码选第四项，再顺次序.ち.き.ゆ.う的按就能进入，进入后知道地球的蒙大陆（ムー大陆）人曾把知识传授给洛古星人和得到真实之瞳。



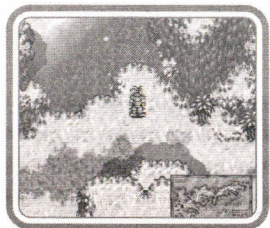
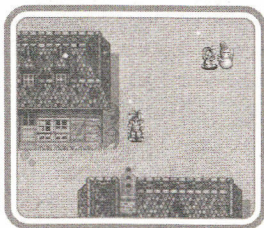
19. 回到艾古城（ヴァン城），魔界的刺宫突然出现且带来毁灭多鲁斯町的消息（ドウルス町），之后可从斯路兰度城（シルヴァラント城）乘船便可从无人岛前往魔界，但在这之前应先闯米特古斯山（メトクス山）的废坑和シルヴァラント遗迹，在废坑内的地形和敌人应已难不到

主角们的了，当行到有些没路行的地方调查墙上就能采到矿石，进入内部打倒首脑后，可得到一些不俗的武器，而シルヴァラント遗迹就比废坑广阔和难了，如有乐器的帮助的话，前进时会较轻松，遗迹内有依利亚的奥义和洛尼基斯魔法，切记要取得，而在深处打败首脑后的左右能得到宝物，而另外有一条长灯路和之后某处会看到墙上石碑，在前往那儿前一定要先记录，因去到那里会发现一广间，然后会强制走上，如没有玛华露在队可选择砸不砸那水晶的，碰的话玛华露会在伊奥尼斯町（イオニス町）消失，但如果洋素亚也在队的话，当进入广间时玛华露就一定会消失的，所以千万要先记录，当攻破这两个迷宫后，拉迪该已学会五招奥义，如亚士利在队在斯路兰特城进行P.A.，再进入城中找他，就可得到皇龙奥义了，之后就可继续前往魔界。

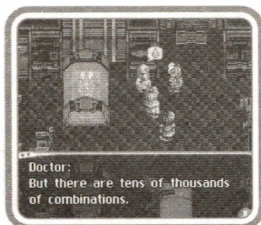


20. 进入魔界，前进不到两步，就立刻遇上真红之楯，且战斗

起上来，战胜后得知得知亚斯特拉路正被袭击，主角们立刻利用真实之瞳打开空间前去亚斯特拉路城，再一次打败真红之后，得知真红之袭击亚斯特拉路城的原因，原来是为了高科技的激光剑。在得到两把强力的剑（フォースソード）后，就可再一次前往魔界了，把宝物收集后，前往记录点右方就是时空研究所，这里画面左方是拿到宝物的，右方就继续前进，到达右方的门时先往右方拿宝物，再进门，进倒后这里画面右方是拿宝物的，左方就是继续前进，又过了差不多的道路，来到一个很多培养箱的地方，这里右方可拿宝物，左方画面进门后就是记录点，和之前一样，进门前的路会有宝物，记录点上方有一个高科技的电脑锁，正当依利亚等人想在答案时惊动了魔王（アスマデウス）并战起上来，这次的中首脑是有石化能力的，切记小心，战胜后被魔王逃掉了，主角们立刻追上去，这里画面左右皆是宝物，而当到上方就会和魔王决战，由于之后直至破关为止是不能再来的，所以这里所有宝物都要拿到手，当找到魔王时，发现他正被围住和被拿走血液，而那些人拿到血液后就消失掉，魔王亦回复活动，战斗一触即发，这次战斗可以说比之前的首脑战简单，只要连用必杀技，很快就可打败魔王，战胜后得到了魔王的血液样本，回到现代时依利亚等人制造出血清，并治疗了洛古星人的石化病。



21. 当玩家又以为破关完成时（三只游戏也是这回事...）洛尼基斯接到暗杀第三势力ファージェット首领ジェ?リヴオース的任务，所以再次找拉迪等人并要求主角等人协助打败第三势力，抽迪等人当然一口答应，正当洛尼基斯等人到タイム



ゲート打算回到过去暗杀ジェ? リヴ  
ォース时, 却遇上ファアゲット兵  
的埋伏并被擒获到リヴォースタ  
ワ... 游戏既然已来到最后迷宫, 所  
以敌人也是很强的, 要相当小心, 迷  
宫中比较难的只有第四层那些按钮  
是要逆时针方向的按, 其他层数都  
可轻易前进, 当收集全宝箱后, 就可  
走到第三个记录点, 上方就是最后首脑ジェ? リヴォース, ジエ  
的第一形态速度很快, 攻击力一般, 只要快速连用必杀技可松容应  
付, 第二形态刚好相反, 攻击力极大, 被连轰数次就损了二三千,  
但可惜他体形庞大, 很容易击中, 加上被攻击时攻击会停下来. 所  
以... 全游戏最弱的首脑不作第二人选, 当完成游戏后, 就可以使  
用最后一个技能前往隐藏迷宫的了。





# 世有英雄出少年 深度分析

## 系统

按键：A - 轻斩 B - 中斩 AB - 重斩 C - 踢 D - 特殊动作

特殊操作：D - 冥想 ← D - 下段回避 → D - 前方小跳 ↙ D - 后滚 ↘ D - 前滚 ↓ D - 伏身

防御破坏：接近 ← / → + C (防御破坏中按斩键，即可使用特定的[防御破坏斩])

不意打：B + C 倒地追击：↓ / ↘ B + C

倒地追击(大)：↑ B + C

→→：前冲 ←←：疾退

移动起身：倒地中 ← 或 → 快速起身：倒地中 ↓

当身：↓ ↙ ← → D

空手入白刃：(武器脱手时) ↓ ↙ ← → D

自杀：← → ↓ START 挑拨：START × 3

怒气爆发：ABC 无之境地：↓ ↙ ← + CD

一闪：(无之境地中) B C D



## 剑气棒

位于体力棒下方“绿色棒”的便是剑气，剑气主要影响角色的攻击力，而每出一招其剑气都会损耗，不同的弱斩、中斩、强斩以及必杀技，其消费的数值不同。此系统意味着攻势越多越密集，其剑气消耗亦会越高，最后攻击力只会停留在最低的位置。不作出攻击时，剑气棒会在短时间内自行回复。当使用“怒爆发”之后，剑气棒会增加上限值，大约长度接近体力棒的长度，攻击力大约为通常时候的1.35倍，当然攻击时剑气同样是会消耗的。根据这个系统，日本的玩家研究了一些打法，以保剑气棒保持80%以上，并保持着一定的攻势。



## 最强原来是投技

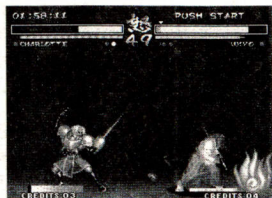
由于攻击无论被挡格或命中对手都好，剑气棒都会下降，影响之后攻势的威力，而游戏中唯一不会消耗剑气棒，而又带有攻击力的，可以说是通常投技，其好处是投技的威力极为稳定。而且投技可以在前冲中接近并立即使出，判定出现速度极高。除弱斩外很多一般打击技，都会被投技截击。形成了双方只会使用弱斩，或有利的突进必杀技进攻。挡格了空中攻击后，立即以投技反击对手，几乎是万试万灵。



## 怒爆发

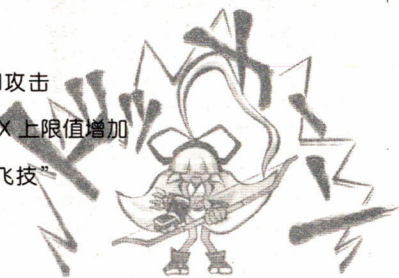
《侍魂》传统的系统“怒爆发”，入力后出现一回破坏防御

攻击判定，增加角色通常技、必杀技等攻击力，更可在怒爆发状态底下使出武器吹飞技，但留意在使用怒爆发或无之境地后，下一回合的剑气棒同样会消失，意味着这两者在对一个对手上只能够使用一次，选择上要十分谨慎。



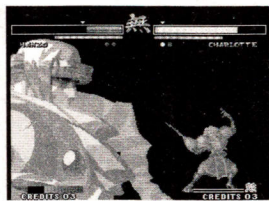
### 发动后之效果

1. 发动时出现破坏防御攻击
2. 剑气GAUGE之MAX上限值增加
3. 可以使出，“武器吹飞技”
4. 怒GAUGE消失



### 无之境地

“无之境地”用意封锁、牵制对手动作的超注目新系统，冥想时消耗的怒GAUGE量少，硬直动作慢且带有强制停止时间，对手难以作出截击，发动后对手之行动力“慢4倍”，地上技中、下段、投技狙击极端有利，中斩、强斩更可强制解除至“一闪”成为连续技。



### 发动条件

1. 一回合胜利状态
2. 消费怒之GAUGE
3. 体力GAUGE上方出现“△”表示

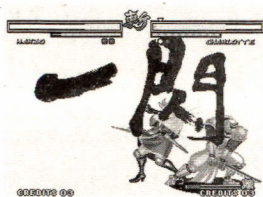


发动后之效果

1. 发动一闪攻击
2. 对手时间 4 倍
3. 无时限的“无”之 GAUGE 出现

出现

4. 攻击硬直强制解除
5. 怒 GAUGE 消失



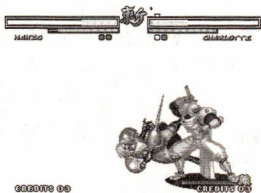
## ◆ 冥想至无之境地! ◆

要令体力棒上方的三角型伸延，冥想是唯一的手段，但冥想则需要消费“怒棒值”，当怒棒蓝色时，按 d 键冥想便会令三角型移动，留意必须在未怒爆发前才能使用冥想，因此怒爆发后怒意难消，所以冥想不能……无之境地的持续时间与长度有关，三角型在初段很短，所以提供的时间约只有 2 秒，连续用两局来伸延三角型的话，在第 3 回合中大约有 3 份之 1 体力条的长度，那时间大约为 10 多秒钟，已经非常足够。



## ◆ 如何在无之境地内逃脱? ◆

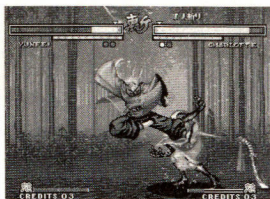
在无之境地内被击中的话机会极高，如果在空中被对手连续跳强斩的话，对不起那是没有办法可以逃脱的，只有等待对手失手或无之境地完结。但如果在地上被击中的话，那就可以按 ABC 的怒爆发震开



对手，虽然之后仍然会再受到威胁，不过那已经可截断对手的连接技，及消耗其约2~3秒钟的无之地时间。

### 防御不能

发动无之境界的机会十分广泛，而较简单的分别于对手身处空中或地上时使用两者之效果，一般情况下于地上使出，可做成对手不能防御的效果，简单点就是利用→+D、←+D跨越至对手的背后，再施以攻击，简单而且十分实用。



### 弹返

先按→再紧接输入D键，需要注意的是指令必须要与对手的攻击同时使出，即对手攻击中途，输入指令作出弹返。弹返成功时，对手出现硬直时间亦会有不同，顺序地“强斩→弱斩→中斩”弹返后的硬直时间越长，意思即弹返中斩的攻击，对手的硬直时间将会最长。而成功弹返对手的攻击之后，可靠的反击技可参照下方的狙击技一览。虽然弹返强斩令对手的硬直较短，不过就能够击飞对手的武器，对之后的狙击同样十分有利。在一般情况下，中距离强斩攻击对手格挡，之后会出现类似硬直动作。这时候大多的对手，都会以一些稳健的攻击试探、反击式牵制之用。此时使出弹返，成功的机会较高。另外需要注意的地方，就是对于一些拥有远距离攻击的角色，弹返后的狙击技亦会不同，详细可以参考狙击技一览，找出能够反击的技。



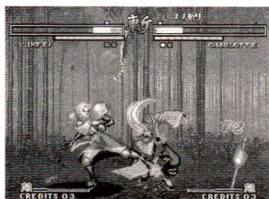
## 弹返成功后狙击技一览

角色名称	狙击技内容
德川 庆寅	葵、远距离立强斩、“跳跃强斩→近距离立中斩→中抚子”
真境名 MINA	蹲下中斩、远距离立强斩
刘云飞	天杀太岁、“蹲下强斩→天猛金翅”、“(跳跃自后) 天机气踵~跳跃强斩”
腐外道	远距离立强斩、飞头突
霸王丸	远距离立强斩、“前踏后中斩→强弧月斩 or 天霸封神斩”、斩钢闪
罗刹丸	远距离立强斩、“(前踏) 钢破→天霸断空烈斩”
奈户流留	(前进) 远距离立强斩、胜利之刃、风之刃
梨娜	(前进) 远距离立强斩、闪光之牙
服部 半藏	(前踏~停止) 蹲下强斩
加尔福特	(前进) 远距离立强斩
橘 右京	远距离立强斩、燕六连
柳生 十兵卫	远距离立强斩、绝 水月刀
千两 狂死郎	远距离立强斩、蛤蟆地狱、荒事师狂死郎·血肉之舞
塔姆塔姆	蹲下强斩、亚俾地狱火焰
莎洛特	远距离立强斩、(前踏) Power Gradation
牙神 幻十郎	远距离立强斩、(前踏) 五光斩
绀雨 闲丸	(前进) 远距离立强斩、(前踏) 狂风暴雨斩
梨舞流留	(前踏~停止) 蹲下强斩、冷冻神之刀
首斩 破沙罗	强影出、影舞·梦弹、远距离立强斩
花风院 骸罗	远距离立强斩、“前踏弱斩→抓~尻”、仁王爆震杀
风间 苍月	远距离立强斩、消破·风月斩
水邪	远距离立强斩、(前方跳跃) 强死月、(前踏~跳跃直后) 天升·水柱轰
风间 火月	“前踏中斩~大爆杀”、暴爆火炎击
炎邪	六道烈火、“跳跃强斩→前踏中斩→黑连脚”

## 空手入白刃之性质

在没有武器的场合底下输入弹返的指令时，便会做出“空手入白刃”的行动，其成立的条件与持有武器时的弹返是完全相同的，成功后会直接将对手轰开倒地，及后更可作出地上的追加攻击行动，同样地可以做出击飞对手武器的行动。

而被轰开及倒地的对手，其倒地的时间将会较一般场合的倒地



时间更长，这时便可把握机会拾回自己的武器，当然空手入白刃失败的话，也会出现一定的硬直动作。

### 全角色性能考察

角色名称	攻击力	怒棒库存量	怒爆发持续时间	武器吹飞技之影响
德川 庆寅	100%	180	11 秒	有
真境名 MINA	150%	180	8 秒	有
刘云飞	110%	50	60 秒	有
腐外道	90%	150	9 秒	飞头突：有 外道之猎物狩：无
霸王丸	100%	200	10 秒	有
罗刹丸	100%	260	8 秒	有
奈户流留	120%	150	7 秒	有
梨娜	120%	130	10 秒	有
服部 半藏	105%	90	9 秒	无
加尔福特	110%	240	10 秒	无
橘 右京	120%	90	20 秒	有
柳生 十兵卫	100%	130	18 秒	有
千两 狂死郎	100%	260	10 秒	有
塔姆塔姆	110%	240	12 秒	有
莎洛特	90%	260	12 秒	有
牙神 幻十郎	100%	280	8 秒	有
绯雨 闲丸	110%	170	8 秒	有
梨舞流留	120%	280	7 秒	有
首斩 破沙罗	130%	200	20 秒	有
花讽院 骸罗	90%	300	9 秒	有
风间 苍月	105%	130	9 秒	有
水邪	95%	80	30 秒	有
风间 火月	110%	300	6 秒	有
炎邪	95%	800	8 秒	有



## 完全分析

### 基本操作

→ (前, 6) : 前走

← (后, 4) : 后退和站立防守 (防御中上端攻击)

↙ (斜后下, 1) : 蹲下防守 (防御上、下段攻击)

↓ (斜前下, 3), ↘ (下, 2) : 下蹲

↖ (斜后上, 7)、↑ (上, 8)、↗ (斜前上, 9) : 分别为后普通跳、直普通跳、前普通跳

A : 轻拳、B : 轻腿、C : 重拳、D : 重腿

START : 挑衅, 对手能量槽增加



### 特殊操作

前冲 : 快速 → → 并按住 →

疾退 : 快速 ← ←, 注意, 疾退中不可防御

紧急回避 : → 或 ← + A B 同时按 (防御中也可, 防御中使用将耗费一个能量珠)

防御中击倒攻击 : 防御中 C、D 同时按, 耗费一个能量珠







**普通投技：**←或→+C 或 D

**拆解普通投技：**对手普通投时前或后与对手使用的相同的按键

**受身：**倒地前 A、B 同时按

**破防：**一定时间内被连续攻击

**大跳跃：**先轻点一个下方向再用普通跳跃法，或前冲中用普通跳跃法

**小跳跃：**出普通跳时摇杆轻点后快速

回中

**中跳跃：**先轻点一个下方向再用小跳跃法，或前冲中用小跳跃法

**交换角色：**CHANGE OK 字样亮时 BC 或 CD 同时按（角色会先挑衅，然后换人，BC 换前面一位角色，CD 换后面一位角色）

**交换攻击：**↓↘→+BC 或 CD 同时按（耗费一个能量珠，角色先攻击一下，然后换角色再攻击一下）

**出场人数与胜负：**3 对 3，没有援护。一个角色倒下后不会像以前一样重新计算开始，而是直接继续战斗，直到一方角色全部被打倒为止。时间到的话按剩下所有角色的体力合计计算胜负。

**出场次序：**开始选择次序时的第一人即为队长，可以使用队长超必杀技。

**能量珠、槽：**在第一个角色 3 个，在最后一个角色 5 个



超必杀技	耗费一颗能量珠
交换攻击	
防御中紧急回避或击倒攻击	
队长超必杀技	耗费两颗能量珠
SuperCancel 超级取消	

**WIRE ATTACK:** 角色有些特殊招式带有 WIRE ATTACK 效果，即击中后对手会被打倒版边再弹回来，此时可以追击形成强力连续技。

## 全角色性能彻底剖析!

### 新英雄队

**DUORON:** 双手螳螂拳的构式，幻无脚地面飞翔蹴击，与《拳皇01》时麟的飞蹴相同，幻魔飞翔轻功——消失在画面上方出现下降攻击，多重幻梦暗劲——3重残像依附的辅助系领队超必杀技。



**SHEN WU:** 全体技大开大合，蹲下C攻击判定超强，版边蹲下C→激拳→立C连续技确认。

### 饿狼队

**东丈:** TIGER KICK 会令对手燃烧起来，黄金之脚跟落变成蓝色火光。

**鹰面人:** 指令投技半回转后着地，领队超必杀技可夺去对手6



成体力。

### 龙虎之拳队

**罗伯特 加西亚**：龙击拳动作变更，起手动作慢弹速较快，龙斩翔→(↓↘→+K)再登场，龙神脚、连舞脚与《拳皇98》时的相同，龙虎乱舞起手动作慢，有少许的无敌时间。



**坂崎尤莉**：碎破攻击判定出现慢，雷煌拳弹速增快，电神·霸王翔吼拳使出后的霸王翔吼拳带有电流，有点与“电刃波动拳”的性质相似。

### 韩国队

**金家潘**：流星落复活，飞翔脚与《拳皇01》时的版本相同。

**陈可汉**：追加新技铁球大扑杀(↓↘→+K)，大破坏投合共4回攻击。



**全勋**：全式·裂爪飞天脚，起手式为袭虎击，吹飞对手后于空中乱舞脚阻击。

### 怒队

**莉奥娜·海顿**：BAL TIC LAUNCHER 攻击判定出现迟，V SLASHER·AERIAL 击中对手后，画面暗转后踢开对手，离开后对手V爆炸。



**克拉克·史超**：SUPER ARGENTING BACK BREAKER 在使出时有打击防御效果。

## 外道队

**牙刀：雷刀**（对空技），风牙后4派生技“孔牙、旋牙、弓牙、滑牙”确认。

**比利·卡**：强袭飞翔棍后半之攻击有追踪性能，超火炎旋风棍击中空中的对手时，对手以垂直空中的动作吹飞，连续HIT攻击可能？

**山崎 龙二**：领队超必杀技“狂拳”，与《拳皇02》的MAX2“…！！”动作完全相同。

## 女性格斗家队

**KING**：《拳皇95》时的服饰，TORNADO KICK吹飞对手后，可利用超必杀技追击成连续技。

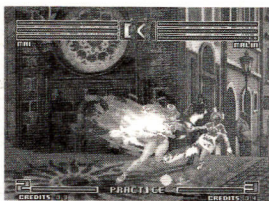
**不知火舞**：追加有阳炎之舞。

## 日本队

**二阶堂 红丸**：新的服饰，反动三段蹴的硬直动作激减，看似蹴后就可立即跳起，新追加技雷鸣刀、移动牵制技，可按紧储力，真空片手驱动作变更。

**矢吹真吾**：可以使出空中真吾KICK。

**大门五郎**：极大地狱极乐落，途中以通常的地狱极乐落攻击，最后加上出云投等等的投技。



女子高中生队

**麻宫雅典娜**：服饰变更，PSYCHO BALL ATTACK弱、强使出动作不同。

**四条 雏子**：新技“超头突”对空技，蹲下A，蹲下B的连续技较以往的都困难。

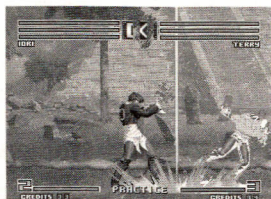


**MARIN**：使用大量不同暗器的角色。

EDIT CHARACTER

**草薙京**：服饰变更，外衣背后日轮的纹章，百八拾贰式复活，三神技之壹动作及攻击模式于“无式”相同。

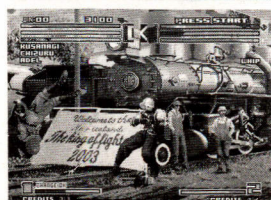
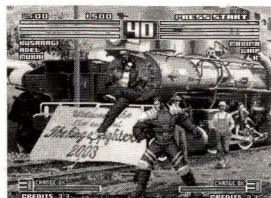
**八神庵**：八杯酒复活，三神技之贰与《SVC》的究极奥义“????”完全相同，最后爆发时的火焰为红色。

CPU 电脑专用角色

**小BOSS1 KUSANAGI (草薙)**：拥有与《拳皇02》草薙京相同的性能，推测是为京的复制人。

**小BOSS2 蒙面的女性出战**：懂得使用空间转移，在这条流程线上也有另外一位分歧小BOSS，出现的条件不明。

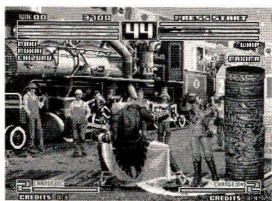
**中BOSS1 Aderubaido**：用脚使出烈风拳，招式与RUGAL



的十分相似。

**中BOSS2 神乐千鹤、神乐万龟：**千鹤两姐妹交替，拥有新的分身攻击，领队超必杀技使出时“里而八拾 五活 零技之基”以及“里面 壹活 三籟之布阵”两姐妹同时使出。

**最后BOSS Mukai：**上半身赤裸，腰下以布包裹。头发逆立起，身上的皮肤为黑色，挡格时其身体会有石化演出。超必杀技全画面石化之光，角色被石化后不能行动，约三至四回攻击后才能再动。



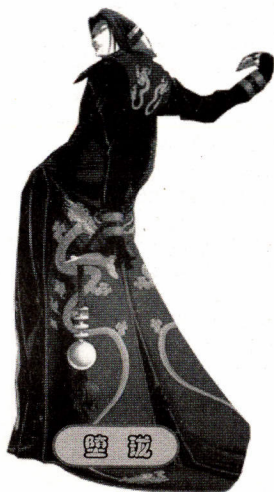
## 全角色出招表

## 主角隊

普通投
BURYUMERO 近敌←/→+C/D
特殊技
Messidor →+A
Floreal ←+B
Prairial ←+D
必杀技
VANTOSE ←储→+A/C
NIVOSE ↓储↑+B/D
VANDEMIARE 近敌←/↓\→+C
超必杀
Thermidor ↓\→↓\→+A/C
BURYUVOSE ↓\→↓\→+B/D
队长超杀
阳光的裤裙 A, B, C, D

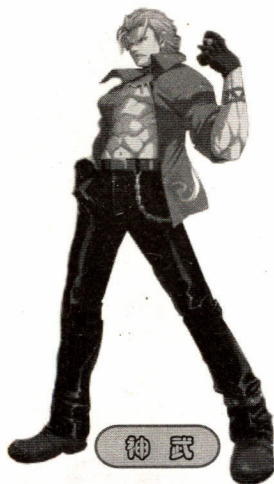


阿修 克里门森



鹽 藏

普通投
推手 近敌←/→+C
衝靠 近敌←/→+D
特殊技
風架纏絲 \+D·D
必杀技
捨己從龍 ↓\→+A/C×3
└怨閉龍身把 上式一段后→+B/D
└死兩撥生斤 上式后→\↓/←+A/C
幻無脚 内牙 →↓\+B/D
幻無脚 外牙 ←↓/→+B/D
飛毛脚 ↓\→+B/D
幻魔飛翔經功 ↓/←+B/D
推手·魔步脚 →\↓/←→+A/C
超必杀
秘傳 幻夢怨靈壁 (→\↓/←)×2+A/C
秘伝 幻夢呪怨死魂 ↓/←/↓\→+A/C
队长超杀
與義 多重幻影暗勁 A, B, C, D



神武

## 饿狼队

普通投	升龙摔 近敌←/→+C 强袭投 近敌←/→+D
特殊技	步步高 ↘+C 逆转踢 ↘+D
必杀技	能量波 ↓↘→+A/C 碎石踢 ↓↙←+B/D 火焰冲拳 ↓↙←+A/C 重磅灌篮 →↓↘+A/C 能量补充 ←↙↓↘→+B/D └追加 →→+B/D └追加 →→+B/D
超必杀	饿狼咆哮 ↓↘→↓↘→+B/D 能量喷泉 ↓↙↙→+A/C
队长超杀	能量喷涌 ↓↙↙→+AC

普通投	脚天頭地 近敌←/→+C ??? 近敌←/→+D
特殊技	轉連蹴 →+A 斧旋脚 →+B
必杀技	激拳 ↓↘→+A/C 伏虎擊 ↓↙←+A └降龍擊 ↓↘→+A 截攻崩擊 →↘↓↙←→+A/C
超必杀	絶! 激拳 ↓↘→↓↘→+A/C 虎豹連擊 ↓↘→↓↘→+B/D
队长超杀	爆真 C, A, B, C



特瑞



普通投	
膝顶地狱	近敌 ← / → + C
双脚摔	近敌 ← / → + D
特殊技	
低踢	→ + B
滑步	↘ + B
必杀技	
飓风勾拳	← / ↓ ↘ → + A/C
虎破踢	→ ↓ ↘ + B/D
电光踢	← / ↓ ↘ → + B/D
黄金之踵落	↓ / ← + B/D
爆裂拳	A/C 连打
└爆裂拳终结	
超必杀	
爆裂飓风猛虎踢	↓ ↘ → ↓ / ← + A/C
死亡龙卷风	↓ ↘ → ↓ ↘ → + A/C
队长超杀	
史上最强爆裂拳	↓ / ← ↓ / ← + AC



精武



狮鹫假面

普通投	
狮鹫城堡	近敌 ← / → + C
???	近敌 ← / → + D
特殊技	
???	↘ + C
上段避攻击	↓ + AB
狮鹫超级踢	↓ + CD
必杀技	
越过奥林匹斯山	↓ / ← + B/D
主动上升	→ ↓ ↘ + A/C
波赛东波	← ↓ / ← + A/C
审判飓风	近敌 ← → ↓ ↘ / ← + A/C
海格力斯投	近敌 ← / ↓ ↘ → + B/D
埃卡露斯崩溃	空中近敌 ↓ ↘ → + A/C
超必杀	
代达罗斯(希腊神话中的神) 攻击	↓ ↘ → ↓ ↘ → + B/D
狮鹫大落	(→ ↓ / ←) × 2 + A/C
队长超杀	
狮鹫大落	(→ ↓ / ←) × 2 + AC

### 龙虎队



坂崎良

普通投	
龙跳脚	近敌 ← / → + C
首切投	近敌 ← / → + D
特殊技	
龙翻蹴	← / → + B
勾龙降脚蹴	→ + A
里拳	← + A
必杀技	
极限流连舞脚	近敌 ← ↘ ↓ ↘ → + B/D
飞燕旋风脚	↓ ↘ ← + B/D × 4
龙斩翔	→ ↓ ↘ + B/D
幻影脚	→ ← → + B/D
龙击拳	↓ ↘ → + A/C
飞燕龙神脚	空中 ↓ ↘ ← + B/D
超必杀	
背牙龙	↓ ↘ → ↓ ↘ → + B/D
霸王翔吼拳	→ ← ↘ ↓ ↘ → + A/C
龙虎乱舞	↓ ↘ → ↓ ↘ ↘ → + A/C
队长超杀	
地龙背穿脚	空中 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + B
飞龙跳袭脚	空中 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + D

普通投	
谷落	近敌 ← / → + C
巴投	近敌 ← / → + D
特殊技	
冰柱割	→ + A
上段受	→ + B
下段受	↘ + B
必杀技	
暂烈拳	→ ← → + A/C
虎咆	→ ↓ ↘ + A/C
虎煌拳	↓ ↘ → + A/C
飞燕疾风脚	→ ↘ ↓ ↘ ↘ + B/D
猛虎雷神刹	↓ ↘ → + B/D
虎咆疾风拳	↓ ↘ ← + A/C
超必杀	
霸王翔吼拳	→ ← ↘ ↓ ↘ → + A/C
龙虎乱舞	↓ ↘ → ↓ ↘ ↘ → + A/C
队长超杀	
天地霸煌拳	↓ ↘ → ↓ ↘ → + A/C



伯特 加西亚



## 极限流队

普通投
鬼张手 近敌←/→+C
沉默投掷 近敌←/→+D
空投
燕落 空中近敌↑以外+C/D
特殊技
燕翼 →+A
刺翼 \+B
昇翼 \+D
转落 空中←+B
必杀技
虎煌拳 ↓\→+A/C
└霸王翔吼拳 虎煌拳中按键蓄
雷煌拳 空中↓\→+B/D
碎破 ↓/←+A/C
空牙 →↓\+A/C
└里空牙 重空牙后→↓\+A/C
百烈掌打 →\↓/←+B/D
超必杀
飞燕凤凰脚 ↓\→↓/←+B/D
灭鬼神空牙 ↓\→↓\→+B/D
队长超杀
电神霸王翔吼拳 ↓\→↓\→+A/C

## 普通投

首极落 近敌←/→+C

杀脚投 近敌←/→+D

## 特殊技

炼击 →+B

## 必杀技

飞翔脚 空中↓+B/D

飞燕斩 ↓储↑+B/D

└天升斩 强飞燕斩中↑+D

霸气脚 ↓↓+B/D

半月斩 ↓/←+B/D

流星落 ←储→+B/D

三连击 ↓/←+A/C(×3)

└三空击 追加 三空击 追加 三连击1段后/→+B/D

└三空击 追加 三空击 追加 上式追加中↓+B/D

## 超必杀

凤凰脚 ↓/←/→+B/D

凤凰飞天脚 ↓\→↓\→+B/D

## 队长超杀

秘传凤凰脚 ↓/←/→+BD



### 普通投

破顔击 近敌←/→+C

锁締打 近敌←/→+D

### 特殊技

遁逃 ↘+A

铁球飞 空中→+C

### 必杀技

铁球大回转 A/C连打

铁球太鼓打 ↘↓↘→+B/D

大破坏投 近敌↘↓↘↙←+A/C

铁球大扑杀 ↓↘→+B/D

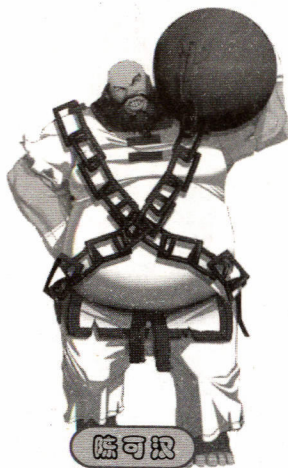
### 超必杀

铁球大暴走 ↓↘→↓↘↙←+A/C

铁球大粉碎 ↓↘→↓↘→+A/C

### 队长超杀

铁球大压杀 ↓↘→↓↘→+AC



陈可汉

## 空助



### 普通投

反动击 近敌←/→+C

回旋风 近敌←/→+D

### 特殊技

狙鹰击 →+A

猎虎击 →+B

流龙蹴 空中↓+B

### 必杀技

空沙尘 ↓储↑+A/C

排气击 ↓↘←+A/C

满月斩 ↓↘←+B/D

狙鹰阵 ↓↓+A

└狙爪脚 上段 ↑+C

└狙爪脚 下段 C

└太极破 ←+B

└满月斩 →+B

└转换攻击 A

└阵解除 D

└凤凰裂爪脚 ↓↘→↓↘→+B/D

猎虎阵 ↓↓+B

└空沙尘 ↑+A

└飞虎击 ↑+C

└猛虎击 C

└龙虎击 ↓+C

└太极反 ←+B

└转换攻击 A

└阵解除 D

└全式 裂爪飞天脚 ↓↘→↓↘→+AC

### 超必杀

凤凰天舞脚 空中↓↘→↓↘→+B/D

凤凰裂爪脚 ↓↘→↓↘→+B/D

### 队长超杀

全式 裂爪飞天脚 ↓↘→↓↘→+AC

## 怒队



利安娜

## 普通投

杀手钻 近敌←/→+C

背袭 近敌←/→+D

## 空投

哈迪伦地狱 空中近敌↑以外+C/D

## 特殊技

弓形打 →+B

利安娜踢 空中CD

## 必杀技

X口径 空中↓↙←+A/C

月光锯 ↓储↑+A/C

地面突击 ←储→+A/C

L滑行大物 地面突击中→+D

涡型发射器 ←储→+A/C

耳环炸弹一 ↓↙←+B/D

耳环炸弹二 心脏攻击 ←↓↙+B/D

L心脏攻击引爆 心脏攻击中←↓↙+B/D

## 必杀技

旋转火花 ↓↙↘↘↘+B/D

V字金锯 空中↓↘↘↘↘↘+A/C

## 队长超杀

高空V字金锯 ↓↘↘↘↘+A/C

## 普通投

火爆头槌 近敌←/→+C

北方光弹 近敌←/→+D

## 必杀技

机炮拳 A/C连打

格兰特攻击 ←储→+A/C

超级阿根廷背摔 ←↙↘↘+B/D

拉尔夫踢 →↘↙↘+B

拉尔夫撞 →↘↙↘+D

急降下炸弹 ↓储↑+A/C

急降下炸弹 空中↓↘↘+A/C

移动阻塞 →↘↙+A/C

## 超必杀

乘马机炮拳 ↓↙↘↘↘+B/D

超级机炮拳 ↓↘↘↘↘+A/C

## 队长超杀

实现幻影 ↓↘↘↘↘+A/C



拉尔夫



完的完

## 外道队

### 普通投

金字塔挫 近敌 ← / → + C

渔师 近敌 ← / → + D

### 空投

跳入死亡湖 空中除!外 + C/D

### 特殊技

断踢 → + B

### 必杀技

凝固汽油弹 → ↓ \ + A/C

超级阿根廷背摔 ← / ↓ \ → + B/D

弗兰肯必杀投 → ↓ \ + B/D

特殊追击 烈火闪光肘 必杀投中 ↓ \ → + A/C

骑马摔 ← / ↓ \ → + A/C

卜克拉克举 ↓ ↓ + A

卜超级DT举 ↓ ↓ + C

卜旋转摇篮 ↓ ↓ + B/D

光明向导 → \ ↓ / ← + A/C

### 超必杀

跑动狂欢 (← / ↓ \ →) × 2 + B/D

终结阿根廷攻击 (← \ ↓ / →) × 2 + A/C

### 队长超杀

终结阿根廷攻击 (← \ ↓ / →) × 2 + AC

### 普通投

大远心 近敌 ← / → + C

断绝腿 近敌 ← / → + D

### 特殊技

碎颚 → + A

舞乱蹴 → + B

### 必杀技

震牙 ↓ \ → + A/C

卜追加攻击 → → + A/C

风牙 ↓ / ← + B/D

卜孔牙 A

卜旋牙 B

卜弓牙 C

卜滑牙 D

裹风牙 ↓ / ← + A/C

卜瞬牙 A

卜应牙 B

卜无牙 C

卜雕牙 D

牙刃



### 超必杀

零牙 ↓ \ → ↓ \ → + A/C

龙牙 ↓ \ → ↓ \ → + B/D

### 队长超杀

天龙烈牙 (← ↓ \ + AB) × 3



比利

### 普通投

地狱落 近敌 ← / → + C

一本钓投 近敌 ← / → + D

### 特殊技

大回转蹴 → + A

棒高跳蹴 → + B

飞翔棍 ↘ + A

### 必杀技

三节棍中段打 ← / ↓ ↘ → + A/C

└ 火炎三节棍中段打 三节棍中段打中 ↓ ↘ → + A/C

旋风棍 A 键连打

强袭飞翔棍 → ↓ ↘ + B/D

雀落 ↓ / ← + A/C

火龙追击棍 ↓ / ← + B

水龙追击棍 ↓ / ← + D

### 超必杀

大旋风 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A/C

超火炎旋风棍 ↓ ↘ → ↓ ↘ / ← + A/C

### 队长超杀

旋风杀棍 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + BD

### 普通投

撞击 近敌 ← / → + C

地摔 近敌 ← / → + D

### 特殊技

打刺 → + A

### 必杀技

蛇拳上段 ↓ / ← + A

蛇拳中段 ↓ / ← + B

蛇拳下段 ↓ / ← + C

蛇拳取消 蛇拳蓄中 D

SM 和被 SM ← / ↓ ↘ → + B/D

制裁之匕首 → ↓ ↘ + A/C

信返 ↓ ↘ → + A/C

爆弹 近敌 → ↓ ↘ / ← → + A/C

淬火 → ↓ ↘ + B

踢砂 → ↓ ↘ + D

### 超必杀

断头台 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A/C

射杀 近敌 → ↓ ↘ / ← → ↓ ↘ / ← + A/C

### 队长超杀

狂拳 A, A, →, B, C



山崎龙二

### 女格斗家队



KING

普通投	
不知火刚临	近敌←/→+C
风车崩	近敌←/→+D
空投	
梦樱	空中近敌↑以外+C/D
特殊技	
黑燕之舞	→+B
红鹤之舞	\+B
大轮风车落	空中↓+A
浮羽	空中↓+B
山樱桃	空中↓+D
必杀技	
花蝶扇	↓\→+A/C
龙炎舞	↓↘+A/C
小夜千鸟	↓↘+B/D
飞鹭之舞(空中)	空中↓↘+A/C
飞鹭之舞(地面)	↓储↑+A/C
卜浮羽	↓+B/D
卜山樱桃	↓+A/C
卜桃花鸟	近敌↓+B/D
卜飞鹭之舞	↓↘+A/C
必杀忍蜂	←↘↓\→+B/D

普通投	
擒抱摔	近敌←/→+C
足勾摔	近敌←/→+D
特殊技	
滑进踢	\+D
必杀技	
上击	↓\→+A/C
毒蛇击	↓\→+B/D
双毒蛇击	↓\→↓↘+B/D
落地击	←↓↘+B/D
旋风踢	→\↓↘+B/D
超必杀	
幻象之舞	↓\→↓↘↘+B/D
沉默闪光	↓↘↘↘+B/D
队长超杀	
幻影击	↓↘↘↓↘+A/C



不知火舞

超必杀	
阳炎之舞	↓\→↓↘+A/C
超必杀忍峰	↓↘↘↘+B/D
队长超杀	
超必杀忍峰	↓↘↘↘+B/D



## 索鲁玛丽



## 普通投

胜利投掷 近敌←/→+C

头摔击 近敌←/→+D

## 特殊技

铁锤击 ←/→+A

双滚 ←/→+B

M. B. S. C 空中CD

## 必杀技

旋转下落 ↓\→+A/C

L玛丽蜘蛛固 ↓\→+A/C

直削脚 ←储→+B/D

L俱乐部飞标 ↓\→+B/D

垂直之箭 →↓\+B/D

L玛丽掠夺 →↓\+B/D

玛丽翻脸 ↓/←+B

头部飞弹 ↓/←+D

真正反击 ↓/←+A/C

L真 回身飞落 ←/↓\→+A/C

## 超必杀

野玫瑰 ↓\→↓/←+A/C

玛丽台风 (→\↓/←)×2+B/D

玛丽爆裂摇摆舞 ↓\→↓\→+B/D

## 队长超杀

玛丽 玫瑰缠绕 ↓\→↓/←+AC

## 红丸队

## 普通投

抓击 近敌←/→+C

前抓掷 近敌←/→+D

## 空投

旋转膝落 空中除↑外+C/D

## 特殊技

飞行训练 空中+↓D

捷克小刀踢 →+B

## 必杀技

雷刃拳 ↓\→+A/C

居合踢 ↓\→+B/D

L反动三段踢 居合踢中↓\→+B/D

真空片手驹 ↓/←+B/D

雷鸣刀 ↓/←+A/C

## 超必杀

雷光拳 ↓\→↓\→+A/C

幻影飓风 ↓\→↓\→+B/D

## 队长超杀

雷光拳 ↓\→↓\→+AC

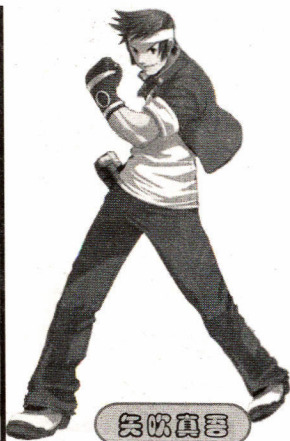


## 二阶堂红丸

# 精武門

# 武

普通投
扒铁 近敌 ← / → + C
一剝背負投・不完全 近敌 ← / → + D
特殊技
外式 轰斧 只有造型 → + B
必杀技
百拾四式 荒咬 未完成 ↓ ↓ \ → + A
百拾五式 毒咬 未完成 ↓ ↓ \ → + C
百式 鬼烧 未完成 → ↓ \ + A/C
式百拾貳式 琴月 未完成 → \ ↓ \ / ← + B/D
真吾谨制 俺式 花研 近敌 → ↓ \ + B/D
真吾踢 ← \ ↓ \ → + B/D
移動避 ↓ \ / ← + A/C
超必杀
燃烧吧 真吾 ↓ \ / ← \ ↓ \ → + A/C
外式 驱凤麟 ↓ \ → \ \ → + A/C
队长超杀
真吾谨制 俺式 胧火车 ↓ \ → \ \ → + BD



真吹真吾



大角五郎

普通投
送足拂 近敌 ← / → + D
十字缚 近敌 ← / → + C
特殊技
头上拂 \ + C
必杀技
地雷震 → ↓ \ + A/C
超受身 ↓ \ / ← + B/D
出云投 ↓ \ → + A
切株返 ↓ \ → + C
天地返 近敌 → \ ↓ \ / ← + A/C
超大外割 近敌 → ↓ \ + B/D
根返 ↓ \ → + B/D
里投 → \ ↓ \ / ← + B/D
超必杀
地狱极乐落 近敌 (→ \ ↓ \ / ←) × 2 + A/C
当身 ← \ ↓ \ → + B/D
队长超杀
极大地狱极乐落 近敌 (→ \ ↓ \ / ←) × 2 + AC

## 女子高中生队

## 麻宫雅典娜



## 普通投

摔掷 近敌 ← / → + C

精神摔掷 近敌 ← / → + D

## 空投

精神击 空中近敌除 ↑ 以外 + C/D

## 特殊技

连环腿 → + B

凤凰炸弹 空中 ↓ + B

突击 → + AC

## 必杀技

精神力球 ↓ ↘ ← + A/C

精神力反射 ↓ ↘ ← + B

划空光剑 → ↓ ↘ + A/C

心灵传送 ↓ ↘ → + B/D

凤凰箭 空中 ↓ ↘ ← + B/D

## 超必杀

闪光水晶波 (→ ↘ ↓ ↘ ↘) × 2 + A/C

└水晶超射 ↓ ↘ ← + A/C

凤凰锐箭 空中 ↓ ↘ ← + B/D

## 队长超杀

超能力10 → ↘ ↓ ↘ ↘ + A/C

└追加攻击1 → ↘ ↓ ↘ ↘ + A/C

└追加攻击2 → ↓ ↘ + A/C

└追加攻击3 ↓ ↘ → + A/C

└追加攻击4 ↓ ↘ → + AB

└追加攻击5 → ↘ ↓ ↘ ↘ + CD

└追加攻击6 ABCD

## 普通投

举投 近敌 ← / → + C

上手投 近敌 ← / → + D

## 特殊技

前光叩 ↘ + A

## 必杀技

超头突 ← ↘ ↓ ↘ → + A/C

突出 A/C 连打

小手投 ← ↘ ↓ ↘ → + B/D

滑进寄 → ↘ ↓ ↘ ↘ + A/C

└突放 ← ↘ ↘ + A

└挂投 ← ↘ ↘ + B

└上手投 ← ↘ ↘ + C

└寄切 ← ↘ ↘ + D

## 超必杀

大一番 ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A/C

合掌捻 ← ↘ ↓ ↘ → ↘ ↘ ↘ + B/D

## 队长超杀

诸手突 ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + AC



④ 奈维子



玛丽莲

普通投
玛丽莲 滚翻 近敌←/→+C
??? 近敌←/→+D
特殊技
??? →+B
必杀技
大黄蜂(地上) ↓\→+A/C
大黄蜂(空中) 空中任意方向+AC×4
大蜘蛛 ↓/←+A/C
大黄蜂(对空) →↓\+A/C
??? ←/↓\→+B/D
超必杀
??? 空中↓\→↓\→+A/C
??? ↓\→↓\→+B/D
队长超杀
??? ↓\→↓\→+A/C

## K' 队

特殊技
一英寸 →+A
膝袭 →+B
必杀技
热板孔 ↓\→+A/C
卜第二形 →+D
卜第二弹 →+B
└中斩 ←+B/D
空中板机 空中↓\→+B/D
乌鸦咬 →↓\+A/C
└追加 C发乌鸦咬后→+B/D
瞬刺 ↓/←+B/D
└狭剂 ↓/←+B/D
中断 上式中↓\→+B/D
超必杀
热动 ↓\→↓\→+A/C
链动 ↓\→↓\→/←+A/C
翔动 ↓\→↓\→+B/D
队长超杀
链动 ↓\→↓\→/←+AC



K'

普通投
抓肘击 近敌←/→+C
强袭丢投 近敌←/→+D



马克西马

## 普通技

捉踢摔 近敌 ← / → + C

破踢击 近敌 ← / → + D

## 特殊技

蒙古人 → + A

M9 型试作 MAXIMA 导弹 ↘ + C

## 必杀技

M4 型 BAYPER 炮 ↓ / ↙ + A / C

系统 1. 2MAXIMA 抓 ↓ ↘ → + A / C

└ 双倍轰炸 ↓ ↘ → + A / C

└ 摔牛压 ↓ ↘ → + A / C

系统 3MAXIMA 提 → ↘ ↓ / ↙ + B / D

└ 中心压 → + B / D

M11 型危险拱门 近 → ↙ ↓ ↘ → + B / D

M19 型架桥轰 → ↓ ↘ + B / D

## 超必杀

碉堡大物 ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ → + A / C

MAXIMA 复仇 (→ ↘ ↓ / ↙) × 2 + B / D

M2 型 MAXIMA 光线 → → ↙ ↓ ↘ → + A / C

## 队长超杀

MX - II 型最终炮轰 → → ↙ ↓ ↘ → + AC

## 普通技

鞭扭转 近敌 ← / → + C

鞭背负投 近敌 ← / → + D

## 特殊技

鞭射 → + A (× 5)

螺旋踢 空中 CD

## 必杀技

回飞射 代号 SC ← / ↓ ↘ → + A / C

力量射 A/B/C 型 代号优越 / 力量 / 胜利 →

└ ↓ / ↙ + A / B / C

└ 力量射 D 型 代号雨 力量射 A/B/C 型蓄力  
中 D

吊钩射 代号风 空中 ↓ / ↙ + A / C

暗杀打 代号 BB → ↓ ↘ + A / B / C / D

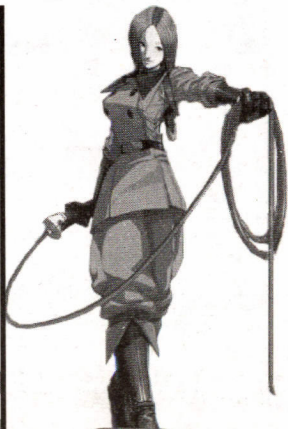
沙漠之鹰 ← ↓ / ↙ + A / C

## 超必杀

音速屠杀 代号 KW ↓ / ↙ ↙ ↓ ↘ → + A / C

## 队长超杀

音速屠杀 代号 KW ↓ / ↙ ↙ ↓ ↘ → + AC



薇露

## EDIT CHARACTER



八神 庵

### 普通投

逆剥 近敌 ← / → + C

逆逆剥 近敌 ← / → + D

### 特殊技

外式 梦弹 → + A · A

外式 轰斧阴 死神 → + B

外式 百合折 空中 ← + B

### 必杀技

百八式 暗拂 ↓ \ → + A/C

式百拾貳式 琴月阴 → ↓ \ / ← + B/D

百式 鬼烧 → ↓ \ + A/C

百貳拾七式 葵花 ↓ \ / ← + A/C (× 3)

肩风 → ↓ \ / ← + A/C

### 超必杀

裏百八式 八酒杯 ↓ \ / ← ↓ \ → + A/C

禁千貳百拾壹式 八稚女 ↓ \ → ↓ \ / ← + A/C

### 队长超杀

里叁百拾六式 豺华 八稚女中 (↓ \ → ↓ \ →) × 2 + AC

三神技之貳 ↓ \ → ↓ \ / ← + AC

### 普通投

扒铁 近敌 ← / → + C

一剥背负投 近敌 ← / → + D

### 特殊技

外式 轰斧 阳 → + B

外式 奈落落 空中 ↓ + C

八拾八式 \ + D

### 必杀技

百拾四式 荒咬 ↓ \ → + A

└百貳拾八式 九伤 荒咬中 ↓ \ → + A/C

└└百貳拾五式 七濑 九伤中 B/D

└└└百貳拾七式 八錆 九伤中 A/C

荒咬中 → ↓ \ / ← + A/C

└外式 砌穿 八錆中 A/C

└└百貳拾五式 七濑 八錆中 B/D

百式 鬼烧 → ↓ \ + A/C

百拾五式 毒咬 ↓ \ → + C

└四百壹式 罪詠 毒咬中 → ↓ \ / ← + A/C

└└四百貳式 罚詠 毒咬中 → + A/C

└└└百式 鬼烧 罚詠中 → ↓ \ + A/C

四百貳拾七式 轆铁 → ↓ \ / ← + B/D

R.E.D. KICK → ↓ \ / + B/D

七拾五式 改 ↓ \ → + B/D · B/D

草薙 京



### 超必杀

里百八式 大蛇薙 ↓ \ / ← ↓ \ → + A/C

百八拾貳式 ↓ \ → ↓ \ → + A/C

### 队长超杀

三神技之壹 ↓ \ → ↓ \ → + AC

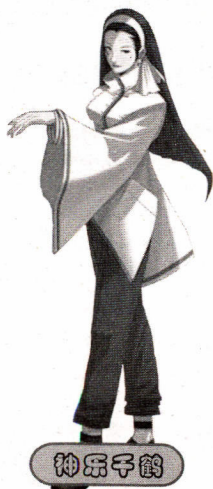
### 隐藏人物



里奥·椎京

普通投	
一刮背负投	近敌 ← / → + C/D
特殊技	
外式 轰斧阳	→ + B
外式 奈落落	空中 ↓ + C
八拾八式	↘ + D
必杀技	
百八式 暗勾手	↓ ↘ → + A/C
式百拾貳式 琴月阳	→ ↘ ↓ ↙ → + B/D
百式 鬼烧	→ ↓ ↘ + A/C
百壹式 胧车	← ↓ ↙ + B/D
七拾伍式 改	↓ ↘ → + B/D · B/D
九百拾式 夜鸟摘	↓ ↙ → + A/C
超必杀	
里百八式 大蛇薙	↓ ↙ ↘ ↓ ↘ → + A/C
队长超杀	
里百八式 大蛇薙	↓ ↙ ↘ ↓ ↘ → + AC

特殊技	
???	→ A
???	→ B
???	↘ B
必杀技	
???	↓ ↘ → A/C
???	→ ↓ ↘ A/C
???	→ ↓ ↘ B/D (SC可)
???	↓ ↙ ← A/B/C/D
???	L ↓ ↙ ← + 对按钮
???	← ↓ ↙ A/B/C/D
???	L ↓ ↙ ← + 对按钮
队长超杀	
???	↓ ↘ → ↓ ↘ → + AC



神乐子鹤



神乐万龟

### 特殊技

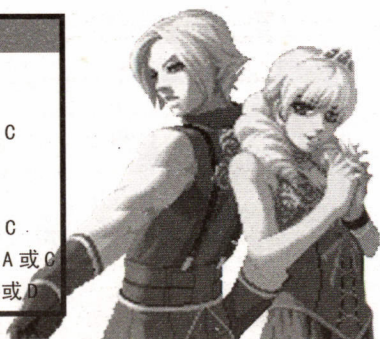
- ??? → A
- ??? → B
- ??? ↘ B

### 必杀技

- ??? ↓↘→ A/C
  - ??? →↓↘ A/C
  - ??? ↓↙← A (连打技)
  - ??? ↓↙← B (抓技, 须“近距离”出招)
  - ??? ↓↙← C (快速“府冲攻击技”)
  - ??? ↓↓ A/B/C/D
- (A、B为移动技, A 虚体 B 实体; C、D 为攻击技)

### 特殊技

- 双秃鹰 →+B
- 烈风拳 ↓↘→•A 或 C
- 凯撒波 →↙↘↓↘→•A 或 C
- 裁剪者 →↓↘•B 或 D
- 黑暗制裁 ↓↘→•B 或 D
- 上帝保佑 →↘↓↙←•A 或 C
- 巨人压杀 ↓↘→↘↓↙←•A 或 C
- 死亡尖叫 ↓↘→↓↘→•B 或 D



ADELHEID





### 必杀技

石投 ↓\→+ A/C

石柱 ↓↙←+ A/B/C/D

落石 ↓→↓→A

石化 ↓↔→ A/C (近身时)

### 超必杀

三石柱 ↓\→↓\→+ A/C

### 队长超杀

石顶天 ↓↙↘↙↘↓\→+ AC

石魔



漫步  
经典

## 梦幻模拟战 II



记得当我第一次接触它，还是在一张盗版的模拟盘中，当时也不知道叫什么，只是觉得它的画面在众多 MD 游戏中还算不错。后来玩了一阵，到了第 23 关便怎么也打不过去了，所以第一次放弃了它。又过了一阵，PC 版闪亮登场，于是我又重拾了那未完的旅程，但通关后，总觉得还是 MD 版的 2 代好，所以又把 MD 也通了一遍。后来我又知道了，游戏还有很多秘密，便又一发不可收拾，终于达成了至今我还认为完美的纪录！最近，完美中文版又被放出，看来我要准备再次战斗了！

X-ei

一开始很讨厌这个游戏，但刚拿到 md 的时候竟然玩这个游戏玩通宵了！

akusel

我刚开始也以为不起眼的  
一个游戏，但玩起来一发不可  
收。印象最深的是音乐跟漆原  
的人设……



ray

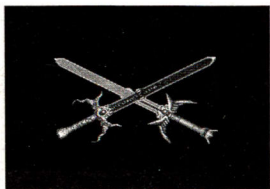
偶一个朋友玩的如痴如醉，现在他听到“梦幻模拟战”几个字还会兴奋的尖叫（像女生一样，让人受不了！），这儿发的截图好像是中文的，希望他别兴奋的跳上天花板——！不过，偶不懂他为何这么迷恋，希望也见识一下！好象 PC 上有一款 3D 的《梦幻模拟战—千年记》，偶玩过，挺不错，但太小了（3

小时就爆版了!)而且偶不会使魔法(电脑却可以)……晕!

wbzd

刚买MD的时候,我第一次看到梦模时,就发现我喜欢的游戏类型已经确定为SLG了。有可以操纵的棋子,可以按着自己的想法去运用它……可是……我没钱,260元啊!我掏不起,只能挺了!后来我买了“一代”开始了我的SLG生活!

我买到“二代”的时候,兴奋的睡不着觉!我打“二代”通关38遍,人物的所有职业全转职过!现在想想………不可思议啊!我真是傻子!半年里,一遍一遍的……我的圣剑有5把!全是“真·兰古利萨”哈哈哈哈哈!



Wmian

很经典的游戏,我们当时万的那盘卡有毛病,记忆总丢失,为此我们一个月没有关机,弄得同学家电费大长,他母亲都快发必杀了……

门神

玩得上瘾,不分昼夜。终于在一个夜黑风高、雷雨交加的晚上,我家的电视让雷给劈了……

刘浪

我是整整一天(22.3小时)时间,结果变压器烧了……

幻想中的回忆

我最早玩的GAME是SLG,就是PC上的《三国志英杰传》,当时是1993年,然后过了4年,也就是1997年我才第一次接触

PS，而我玩的第一个游戏就是《梦幻模拟战II》的PS复刻，当时我们老家小地方只有一个游戏室有PS，要玩PS就意味着——排队，不然……

当时我在念高中，那一学期我旷了500节课，我们一学期是20个教学周，一个教学周是5个全教学日，一个教学日是6节课，也就是说我的出勤率是我的缺席率的20%，所以我在我的学校被视为另类。这些时间我全是在玩《langrisser》，在我周围的全是《WE》。所以同样是翘课玩游戏的也视我为怪物，当时他们都问一句“你真的认识日语吗？”幸亏那一学期的期末考试我考了我们班上的前5名，不然我也许在97年就结束我的求学生涯了……

当我回到现实世界的时候，我发现一切都改变了，我最好的朋友和我暗恋的女生交往了，长期的静坐让我从60KG变成了100KG，我基本上看不懂同学的笔记，基本上我穿的衣服在我们学校找不到了，我和我生活的现实世界完全的脱轨了……

langrisser，一个耗费了我一生最美好时光的东西，但是我从来没有后悔过！

GerOrDer

见到用Lan\*\*\*\*\*或者Langiriss\*\*\*（星处为个性化设计名字），不下百人，可见这个游戏有多么受欢迎了！

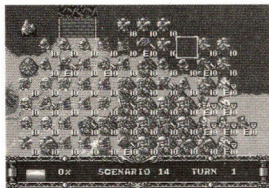
化乐天

终于轮到我来作漫步经典的主角了。Langrisser有很多作品，一下子说不完，这次只说说MD的2代。另外真的希望大家以后把这个游戏叫做兰古瑞萨而不是“梦幻模拟战”。

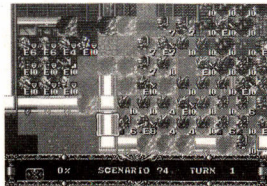


虽然我用langrisserA这个名字，但我接触Langrisser的时间其实并不早。直到99年才第一次玩到Langrisser 2，那时

为只有这样玩才能更好地感受游戏。直到现在我还记得第一次打通游戏的感觉，那种喜悦和成就实实在在地，如果当时知道秘技的话，这游戏可能不会给我那么深的感觉了。



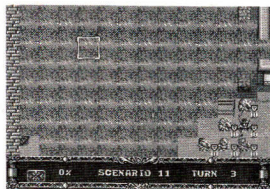
现在想起来觉得好笑，当时对游戏的规则根本不明白，什么指挥范围、指挥修正、兵种相克通通不管，仅仅认为战斗只是在拼双方的AT、DF。这样就出了不少问题，有一次突然发现佣兵战斗时的画面中为什么我方角色的头像是暗的，而敌人却是亮的呢（显然，佣兵出指挥范围了，指挥官头像当然变暗了），还有就是为什么我用这种小兵攻击敌人的骑兵经常全军覆没（废话，用步兵攻击骑兵的下场就是如此），而用那种的话不仅可以消灭骑兵而且还无一伤亡呢（当然了，你以为枪兵是干嘛的）。后来逐渐明白了，玩这游戏不能蛮干，一味的冲前只能死路一条。再后来就逐渐地上手了，那时才真正体会到了这款游戏的优秀。在玩这个游戏的时候有些事情印象非常深刻，首先就是D卡出现的BUG，想必很多人都遇到了吧，不知道你们是怎么解决的。因为那该死的D卡，人物的行动无法按照MV移动，只能按照指挥范围移动，并且第9关和第17关还有严重的BUG，经常死机或退到标题画面。当时不知道秘技，只得翻来覆去的一遍又一遍地重玩，如果运气好的话就可以通关。真是想尽了所有的办法，后来发现在第9关只要不控制某些角色的移动就可以不出现这个BUG，第17关更离谱，虽然敌人魔法师离我们那么近，可千万不能攻击他们，如果你敢尝试的话会让你欲哭无泪，所以只好充当活靶子了。这样也罢，为了能玩到后来的剧本，忍了！但那关的死机还经常出现在敌方行动时，那样只能重来了……本来那两关敌人就很强，还要我们忍受这样的折磨。要是换



成现在，可能我早就不玩了。

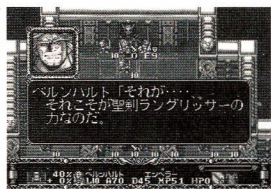
除了BUG以外，印象中有几关很深刻，都是拼尽全力才打过的。比如第14、16、22关。由于第一次玩是和朋友一起玩，在14关之前那挨天杀的竟然在未征得我同意的情况下私自把雪莉转成了骑士，这使得我方根本无法在利昂到达之前取得圣剑，什么？敌全灭？饶了我吧，当时的水平利昂灭小艾那还不是小意思吗。最后只得重新玩，选择了正确的转职道路才通过了14关。后来的第16关更是恶梦一样，逼得我差点再次重新玩。我记得用了60回合通关，由于利昂实在是太强大了，和他正面冲突的下场无异于自杀。并且敌人的魔法师和炮兵又很多，只能用魔法慢慢的磨，最后凭借着雷斯塔仅存的2点MP，使用了火球魔法才侥幸的打败了利昂。第22关更是用了75回合磨死了皇帝，后来才知道其实不用打皇帝的，把杰西卡靠近他就可以了。除了这些关以外其他关就没什么太大的困难了，直到打通整个游戏。

后来知道了秘技，发现还有隐藏关，耐玩性大大增强。?4很可怕，不练到最强根本无法通过，于是就疯狂练级，最后?4也是小意思啦。不过所有人都天下无敌的时候也就是觉得无聊的时候了。直到最近才知道还有第2个隐藏商店和调试模式的秘计，被我们认为最熟悉的游戏竟然还隐藏着这么多的秘密，真是一部不可思议伟大的作品。



游戏的人物设定也很特别，虽然利昂是敌人，但却给人很正义的感觉，使人敬畏。我想很多人都喜欢利昂吧，不过我喜欢的是海恩，呵呵。游戏的BGM很好听，印象中最好听的就是第2关开始前主角和利亚娜对话时的音乐了。虽然当时不懂日语，但凭借连猜带蒙和部分翻译过来的文字就已经感受到了故

事的魅力。后来学了日语，慢慢得看懂了剧情，有了很多的感触。如果你在玩这个游戏时，没有用心去感受第13、19、25、26和27关的话，你就只是把它当作一个游戏而已。具体的不在这里说了，大家通过本期光碟附送的完全汉化版好好体会吧。



虽然到现在这个游戏已经玩了无数遍了，后来也接触到了Langrisser的其他作品，但每当开始玩2代的时候心中都很激动，很快就投入进去了。看到有些人只在电脑上接触过Langrisser 2，我为他们表示惋惜，因为这和在MD上

玩是不一样的。现在很少会有人那么投入的玩一个游戏，有些人靠秘技甚至调试模式通关，这样玩根本体会不到游戏的精妙之处，难道那么喜欢一个人下棋吗？另外经常有人问我最近在玩什么游戏，我告诉他们玩Langrisser系列，他们很不解，说老玩一个系列不烦吗，它有那么大的魅力吗？显然，不是Langrisser的铁杆Fan是体会不到它带来的那种深刻感受的。通过这个游戏，我认识了很多朋友，比如目前国内研究Langrisser的高手：斧头(Swordmaster)，十字锁链，卡尔萨斯兵，拉斯金，国内动漫界的前辈雪鹰姐姐，还有电软编辑K1等人，是共同的爱好让我们成为了朋友。虽然Langrisser现在可以说已经结束了，但我仍然是梦战忠实的Fan，这也是一直以来我用这个名字的原因，以后也不打算改名了。传说虽已终结，但梦还在继续。

PS：喜欢讨论梦战的朋友可以加我。我的QQ是76908912，身份验证时请说明来意。也可以申请加入刚刚建立的梦战铁杆FANS群：760180。我们不可能一辈子都玩梦战，但可以做一辈子的朋友，只要你喜爱梦战就是我们大家庭中的一员，欢迎新老朋友们的加入。

langrisser

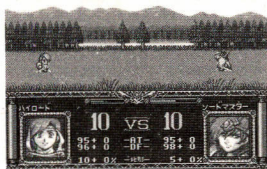
这几天都在玩这个游戏的汉化版，虽然此游戏已不知通关了多少次，但还是非常喜爱啊！现在的目标是“不修改不调关完成全部剧情”！已经18话了！本想再玩玩一代的，谁知一代和二代整个没法比啊！强烈推荐二代！！

最近才发现二代还有此密技：真·隐藏商店——B、START、右、左、下、上、B、A、B、A、上、下、左、右、START

————— 天使鱼

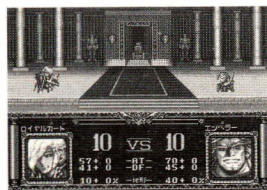
印象最深的还是那个究级秘籍：上、左、上、右、A、左、下、B、下、右A、B、下、右、A。成功之后就为所欲为了：可以无限移动、操纵任何角色（包括敌军和NPC），如果可以用魔法的能使用所有魔法，而且魔法值无限，配合读取进度时的选关秘籍（左、右、START、C）和真·隐藏商店（B、START、右、左、下、上、B、A、B、A、上、下、左、右、START）简直就是BT。该游戏已成为我在MD上虐待电脑的首选佳作。另外，角色按一定顺序转职还会出现隐藏职业。重温ing……

————— DRACULA



我只说一句：我曾不用任何秘籍（除了最后打？4）只练艾尔文和海恩看到真·完美结局。

————— 孔明MAX



印象最深的是当时不知道有秘技。直到打通整个游戏。后来电软出了才知道了秘技。当时只好让佣兵出指挥范围让敌人魔法师用魔法轰过后在用恢复魔法练级。记得最多有100多回合足足用了一下午。

那个累啊！后来玩五带时到现在也不知道？3？4怎么进入。

————— jgq11



我记得我第一轮玩的最好的情况是：除了莉亚娜和拉娜以外都看到了最好的结局，都到达了最终职业；到达27关时，除了捷西卡、莉亚娜、拉娜以外都达到了lv10。

主人公和阿伦一定要走步兵系，很简单，因为有回复魔法，经验很多的。

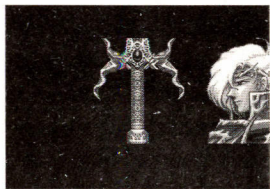
———— ken

心目中绝对的经典，MD上不可多得的好游戏！尤其是他的隐藏要素相当完美，利用邪道攻略来玩才真正体现出这款游戏魅力！记得当时给每个人装备经验加倍的剑和魔导石在筋肉神殿不断练级，乐此不疲。

———— starci

用无敌模式，海恩狂召唤ing……

———— 龙龙特工

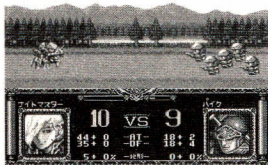


作为当年《电软》的忠实读者必玩GAME之一啊！小弟当年就是在雪鹰大姐头的强烈推荐下开始接触到这款游戏的。个人认为SFC上的2代的衍生版的唯我独尊的那个结局最有挑战性。很喜欢2代敌方中的青龙骑士团的团长里昂，记的

在某一话中只要在7(?)回合之内在他赶来之前把那个光头佬干掉，他因来晚了而没能救出朋友的那种后悔忧伤的表情；最终话打败暗黑皇帝后他的出现和暗黑皇帝一起面对失败时的那种无奈的神态都使我觉得他是一个了不起的男子汉，比真正的主角艾尔文帅多了……

———— 印度神游

先说一句：里昂万岁！陪伴了我一个学期的游戏，记得每天都是玩到中午1点55再匆匆跑去上课，为了练到全员99更是花



了无尽心血啊！俺哭一个先……这个游戏塑造了我认为最成功的骑士形象，里昂——再次高呼万岁！^o^

杰斯汀

好怀念啊！就是这款让我认识了骑士，还有现在流行的骑士精神！

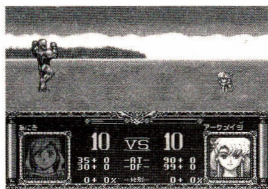
hgftt

印象最深的是? 1 关的兄贵兄弟，形象怪异不说，还是练级的佳品。里面的敌人也并非都是大奸大恶，连最具反面形象的黑龙团团团长，那个魔法师倒后来也被杰西卡平反……不愧是经典啊。

wangjian64

恶梦……为了隐藏第四关练级练的我怕怕了。后来模拟器的直接修改……哈哈，终于可以狂k 敌人了。

火影



最喜欢那可爱的BT 筋肉男超兄贵了！我的偶像啊！那强健的肌肉，那庞大的身躯，那夸张的POSE……总之从那时候起就下定决心！一定不能把身体锻炼成那个样子！！

步行虫

先对楼上的……寒一个……

这是本人玩过的最好的 game 之一，出色的人设，感人的剧情，动听的音乐，流畅的操作……至少梦战系列中无出其右者。

记得上初三时，朋友推荐说，现在流行玩“梦幻模拟战



2”，于是花190大元（痛～）在当时北京有名的“智乐王国”购一。一开始感觉就不错，很容易上手，加之《电软》攻略的引导，乐此不疲，虽然是日文，但我也体会到了其中蕴涵的一些游戏之外的闪光的东西，那时还小，我着实被感动了一番。

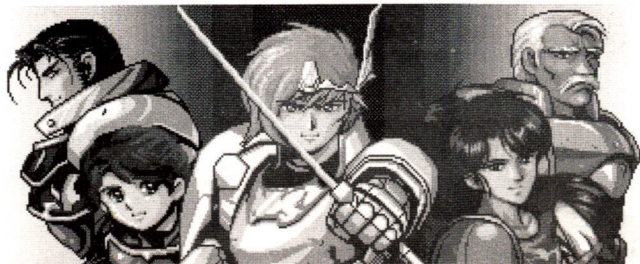
月余通关，在振奋人心的end music的鼓舞下又从头玩了几遍，就高考了。同大多数学生一样，之后就大约有半年多不再碰game了……

上了高一，一次去前门一家game店换卡，店里一小孩也在玩lan2，定睛一看，怎么回事？里面人物的职业都没见过，等级、数值也出奇的高。询问之下，得知了两个秘笈：选关和隐藏商店，更知道了还有4个隐藏剧情……下面的话不用多说了，能够循环的梦2足以值得玩上100遍。

现在，看着大家的文章，中文版的出现，我开始重复着10年之前的感动。

ken

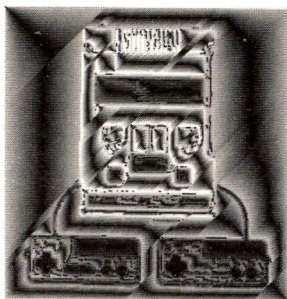
漫步附：本期光碟附送《langrisser II》MD中文版。需要系统研究和深度攻略可翻查ET16期上的文章。



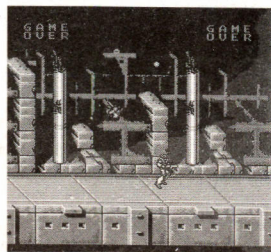
新年新气象，红包多多钱包涨！大家在收红包之余也别忘了谢谢文章投投稿哦。我们的论坛现在有短讯功能，大家的投稿方式又多一种了，即使不是投稿也可以PM我大家讨论一下也是很好滴~~~

送上ETer Ray的大作，文章不错，但下次记得加上标题哦，不然老师会扣分的哦（笑）

睡梦中正在玩着xxIN1中一个不知名的游戏，忽然我醒了。刺痛的双眼意味着天刚亮，想睡却再也睡不着了。仔细想想这样的情况也不是第一次了，于是决定起来写点什么。



记得第一次见到“红白机”的时候是在小学二年级。我绝对没有过分的惊诧，或者感动，就跟我通常见到新的事物一样，心平气和地去接受，去享受。后来终于有了我自己的红白机，以及一直一来唯一的游戏卡。当时自然不懂得什么电路构造，也没对小方盒子里面到底是什么感兴趣，唯一的想法就是一次一次地刷新纪录，因为3条命打穿魂斗罗对一个新手来讲还是



件很难的事儿。后来，单单一个魂斗罗显然已经没法满足了，游戏室渐渐成为主战场。

那时候得到卡带很不容易，在我看来它们都相当宝贵。这种“恋卡情结”一直持续到高中。大概很久以前，我的潜意识就存在着：游戏是出不完的——这里的游戏当然是指红白机游戏。小时候，我并不认为游戏软件是被设计出来的，而是通过某种手段“变”出来的。5年级的时候，我还做过尝试，把一块儿卡带的两个过孔用漆包线连起来，以改造电路结构，得到新的游戏。结果当然是失败了，游戏依然是原来的样子。

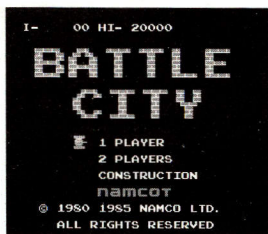
现在想起来还真觉得好笑，漆包线没刮掉漆之前是不导电的。幸好没导电，不然的话我的游戏生涯可能会有段冰河时期。



从小到大，我经常做着这样的梦：或者是潜入游戏店，玩着永远也玩不完的游戏；或者拿着谁也没玩过的游戏在玩，在炫耀。结果当然只有一个，玩的正爽的时候忽然被惊醒，手中的游戏杆忽然化为泡影，眼前的美妙场面忽然一黑……我从未记起过我在梦里玩的是啥游戏，或者像什么游戏，我只是觉得很好玩，至少比现在见过的都要好，虽然它一直都是幻想中的红白机游戏。

从小到大的梦：或者是潜入游戏店，玩着永远也玩不完的游戏；或者拿着谁也没玩过的游戏在玩，在炫耀。结果当然只有一个，玩的正爽的时候忽然被惊醒，手中的游戏杆忽然化为泡影，眼前的美妙场面忽然一黑……我从未记起过我在梦里玩的是啥游戏，或者像什么游戏，我只是觉得很好玩，至少比现在见过的都要好，虽然它一直都是幻想中的红白机游戏。

大了点儿，接触到了SLG，RPG这类游戏，那个时候我依然认为FC上这类游戏是无尽的，尽管我已经知道了很多游戏商的名字，明白游戏也是商品这个道理。也许是没有次世代主机的概念，我总是认为FC是永恒的，不死的。第一次接触到的是霸王的大陆，那盘卡在几个人手里轮着玩，第一轮儿之后我就成天想着它。等到了第二轮儿，发现别人已经把它弄坏了：用今天的话来说，存储图像的rom烧坏了，但存储程序的rom没问题，直接导致花屏而非无法操作。除此之外，记忆电池的卡槽还是坏的。就这盘卡一直玩了半年，玩起来真是花尽心思。



当初这类卡都相当贵，我们都是拿去换，每次给一些钱。每每路过游戏店我总希望多出一些我没玩过的，但一次又一次的令我失望。直到高三同学攒钱买了台MD我才意识到那儿是不可能有好玩的FC游戏了。这时候是1999年……

再后来，有了模拟器，除了怀旧，我也能浏览一下所有的红白机游戏了，因为相当一部分对我来说都是新面孔。但我发现，好玩的，也被称作经典的，大多都是玩过的。于是我得出判断：FC是没希望出新的游戏了。

可是直到今天，FC依然会出现在我的梦里。每每见到小孩子抓着红白机卡带，兴冲冲走着的时候，我总会笑出来，嘴上不说，心里却有种冲动。要是以前，我大概会走上去问问：你拿的是什么游戏呢？

送羊迎猴，新年新气象。随着科技不断进步，我们能用PC做到的事情也越来越多了。以前同人游戏只局限于小品类的休闲游戏，而如今的同人游戏水平却可与商业游戏媲美。本期为大家带来的三部同人作品都是完成度相当高，而且非常有娱乐性的游戏。

## Fate Axis

游戏开发：六水条 剣さん

发行：T-Riam

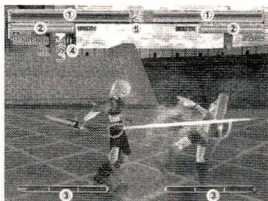


开发时间超过一年，拥有复杂的技表，爽快感十足，华丽的3D格斗游戏。攻击分为“弱”“中”“强”三种，配合有弱到强的原则可以轻松发动连续技。“轴移动”“摔投技”“必杀乱舞”等3D格斗游戏要素都包含其中，另外此游戏的特有“FA

键”也显得颇有新意。选人画面采用2D手绘风格的CG表示，很有斗神传的味道。

### 基本设定

游戏有效按键为七个，分别是“强、中、弱”三个攻击键，两个“轴移动”键，FA键和暂停键。游戏有三个模式，“Normal Mode”，正常模式，选好人后和电脑对战直到通关。“VS Mode”，对战模式，即双打模式，可选全部角色进行对战。“AI Mode”，育成模式，这也是此游戏的特色之一，通过不断的战斗来提升自己所选角色的能力值。



下面介绍一下游戏界面，如上图



1. 角色的体力槽
2. 进行“FateAction”必须的能量槽
3. “TrickAttack”的能量槽
4. 发动连续技时的连击计算器
5. 胜利局数统计

### 画面 & 配乐

既然是同人游戏，而且还是画面复杂的3D格斗内游戏，所以画面质量上我们就不能要求太多了。总体来说游戏画面和在ePSXe玩PS游戏差不多，人物的动作略显僵硬，但发动连技和超必杀时的效果却也迫力十足。音乐是此游戏一个比较明显的弱项，各场景间的背景配乐大同小异。而游戏的人物配音却是亮点之一，每位人物都请来了不同的声优担任演出，虽然没有大牌参与，但演出都非常到位，值得称赞。

### 总结

既然格斗游戏的大趋势是跳出2D框框走进三维世界，所以同人格斗游戏也总会在3D世界发光发热的那一天，Fate Axis便是一个很好的例子。虽然和很多3D同人游戏一样受到开发设备机能的局限，游戏存在很多“硬伤”，但制作者那份认真和坚持，值得我们更多不同的角度来欣赏这部作品（人设、配音、系统设定甚至比很多“国产大作”来的还要强）。



### Pami

类型：PUZ      开发：凜さん

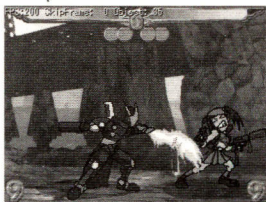
发行：Harvest Bell



同人游戏里面，什么类型的游戏最多？很多人会说是FTG或者STG，因为这两种游戏有现成的制作工具而且比RPG容易做。其实，益智休闲类的小游戏才是同人游戏里面数量最多的一类。



原因很简单，只要制定一个合理且有趣的游戏规则，即使画面和音效再简陋，可玩性也是很高的。下面就给大家介绍这款可玩性很高的PUZ游戏，Pami! 游戏的目的简单，就是通过对调底部颜色方块，使其颜色与下落方块一致，其中的对战模式里面还可以使用必杀技，是一个单打双打皆相宜的游戏。



## METAL 銃 II

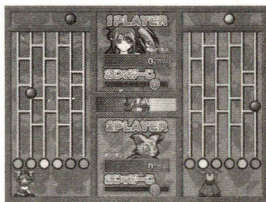
类型：射击型对战格斗

开发：岩本三四郎

发行：裂斬-RETSUZAN-DAN's サイキョー一流道



“射击型对战格斗”这个游戏类型听起来比较陌生，其实我们在很早的时候就 and 这类型的游戏有过亲密接触了，“龙珠Z 之天下武道大会”就是此类游戏的表表者。游戏重视远距离的攻击控制，和我们平时玩开的近身肉搏类游戏有很大区别。



游戏的人设也挺另类的，大家看起来是否觉得有点面熟呢？hoho~~~ 因为游戏人物都是从其他游戏里“请”过来的，同人嘛，借用是少不免的啦。虽然游戏画面有点“勉强”（因为使用的是ASCII出品的“格斗游戏工作室”这个工具，所以画面的质量有点业余），但游戏的完成度还是相当高的，毕竟制作小组才只有7个人啊。老大岩本三四郎一人身兼企画、人设、背景、程序、音乐多职，甚至连声优一职也要亲自上阵，也够累的了。

## 精心 Site 选

大家好！首先要做的当然是感谢大家送上如此多的好网站，正所谓众人拾柴火焰高嘛，偶也不是偷懒啦，不过像给多点机会大家交流罢了，hoho~~~

### 游戏类

<http://www10.plala.or.jp/T-Riam/FateAxis/index.html> 语种：日语



本期“原创工作室”为大家介绍的同人游戏 Fate Axis 的主页，里面除了有 Fate Axis 的详细资料外还有游戏开发的最新动态。另外网站还提供聊天室和留言板功能。最重要的当然是我们可以在这里下载到游戏的最新版本啦！

<http://www.fightclub.com.pk/> 语种：繁体中文



光听名字可能会有很多人以为这是一个格斗游戏相关的网站（什么，你以为是一个卖肥皂的网站？你看电影看太多了吧.....），其实这里可以说是香港街机迷的天堂，因为几乎全香港所有街机赛事的资讯都能在这里看到。而且网站的下载页面里还可以找到很多有趣的东东呢！

[www.kofathena.com](http://www.kofathena.com) 语种：简体中文

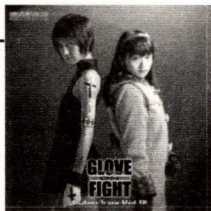


上期为大家介绍了娜可露露的扇子网站。SNK 偶像级角色又岂会让露露专美呢？我们麻宫雅典娜也拥有很多扇子滴~~~ 在这个雅典娜 Fans 网里面除了有和雅典娜 MM 相关的资料外，还有斗婚 OST 下载哦（虽然好像个 Athena 没什么关系，hoho~~~）！

推荐人: ZERO-MC

[http://www2s.biglobe.ne.jp/  
%7Ek\\_wata/index2.htm](http://www2s.biglobe.ne.jp/%7Ek_wata/index2.htm) 语种: 日语

“渡边制作所”的主页,名字是不是有点耳熟呢?没错,它就是著名同人格斗大作《The Queen Of Heart》和《GLOVE ON FIGHT》的制作组织,同人游戏迷们千万别错过哦。



<http://www.igdbol.com/>

语种: 简体中文

严格来说,这不算一个网站,应该像google那样算是一个搜索引擎吧。它的特长就是搜索游戏相关的下载和补丁,适合那些连关键字都不去想的懒人们使用。



### 动漫类

<http://comic.8hot.net>

语种: 简体中文

超多日本漫画在线浏览的网站。上面还有《大逃杀》的漫画版呢,超级推荐!



<http://bt.greedland.net>

语种: 简体中文

**贪婪大陆**

<http://bbs.greedland.net>

“贪婪大陆·动漫BT发布区”,光听名字就知道这里有N多的动漫下载,大家记得下载完后做一会儿种子再离开哦。

### 其他类

<http://www.aircraftresourcecenter.com>

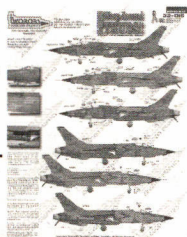
语种: 英语

一个飞机模型的专题网站，在这里有好多漂亮的飞机模型图片，除了制成品外还有模型资料和贴纸的图片。

推荐人：01045319

<http://www.rpgclassics.com>

语种：英语



来福为大家推荐的英文 RPG 网站，里面简直就是一个英文 RPG 的资料库，各平台上面的英文 RPG 资料几乎都可以在上面找到。

推荐人：来福

[www.keiform.com](http://www.keiform.com)

语种：英语

这个网站里面只有一样东东，就是合金装备的折纸模型。又是大家的动手时间了，说实话，这折纸的难度还挺高了~~~



推荐人：rickshen=2002

这期的网站介绍就到这结束，作为新年礼物，我们的论坛增加了短讯功能，大家有稿件或者意见都可以直接 PM 给我，也请大家多上我们的网站多多交流，最后祝大家



猴年行好运！

“年又过年，共庆欢乐年年~~~”

每年最想听到这首歌了，因为每当街上响起这首歌的时候，我可爱的红包也就离我不远了，hoho (^\_^)

新年新气象，小编我就在这里向大家拜个年，祝大家学业进步、身体健康！改版计划正紧张筹划中，不知不觉ET就走进第三个年头了，经过这纷纷扰扰的二三，感觉自己和身边的人成长了不少。悲伤、困扰与迷惘过后，是时候收拾心情，迈出新的一步了.....

本期为大家送上的音乐都出自游戏哦，chronol兄弟就别说我只放动漫的歌曲了，嘻嘻~~~

### 不一样的NBA，不一样的NBA Live! ——《NBA Live2004 音乐集》

还没到2004，NBA Live2004就和我们见面了。游戏比前作的确有很大的进步，但游戏音乐风格却没什么变化，继续沿用上作大受欢迎的黑人Rap Talk曲风。虽然如此，但细听之下我们会发觉这期的音乐更加贴题了，全部歌曲都为配合游戏而Remix了一次。看来欧美游戏也越来越注重配音和配乐了（Max的声音可以我超喜欢的“莫探员”配的哦），但不要像日本厂商那些精于抢钱就好了.....



### 超BT的RPG，但音乐却做的挺不错——《俺のを越えてゆけ（降神一族）OST》

一只即使使用金手指也会觉得超难玩的游戏，一只让你觉得金钱重要性的游戏，一只让你体会到养育下一代之艰辛的游戏，它就是这只PS上的“降神一族”。相信玩过的朋友都能体会过中辛苦吧，会不会让游戏的超高难度而让你忽略了游戏里水准颇高的配乐了？现在你就可以舒舒服服的欣赏游戏音乐而不用为赚钱或“交神”而



苦恼了。“花”和“往来，All right!”为人声作品，分别由树原凉子和矢尾一树演唱，其他都为BGM，由田省治负责。田省治确是一个拥有超强创造力的强人，他参与过的《天外魔境》系列《桃太郎传说》《翡翠龙》《海格拉斯之荣光》《空想科学世界》《LINDA3》部部都是不可多得的佳品，没想到音乐方面的造诣也如此之深，希望他的新作能在新平台上重振雄风吧（PS2上的几部作品感觉都比较一般，继续期待ing）。

## 好歌推介

让春天般的声音温暖我们的心，属于昨日的烦恼都已过去，新的一天即将到来——今井美树，《Goodbye Yesterday》



虽然这首歌曲的中文版也相当的好听，但我还是喜欢今井那暖暖的声线，曾获两项“日剧学院赏”（第11届最佳主题曲和第24届最佳服装造型）的她，快迎来她41岁的生日了。《Goodbye Yesterday》为日剧名牌爱情的主题曲——

不论微笑或悲伤，我将温柔地微笑着

在告别昨日的时候，怀着感谢的心

Goodbye Yesterday and Hello Tomorrow...

## 心水点唱机

“送给我永远的朋友牟畅（吉林），感谢上苍让我认识了你，一个开朗、善良的Girl，祝你在新的年里天天快乐，Happiness Forever With U！记得你曾经说过，谁也无法预知未来，那么，就像我说的那样，让我们把一切都交给时间，让它来证明一切，让它来说明一切……还有，别忘了我们的那个约定呦！”



点唱者：化乐天

点唱歌曲：FF X 主题曲“素敌だね”（新作强袭页面）

“送给张丽，谢谢你教会我宽容”

点唱者：杰斯汀

点唱歌曲：天空之城的主题曲“THE GIRL WHO FELL FROM THE SKY”（游戏基地页面）



©二風力・徳間書店

### Phone 中之声

这期大家一起怀旧一下，上送的有《Street Fighter》的铃声，在手机上响起，看有没有当年FC版“九人街霸”的感觉。



Siemens(C25/C2588/3508i/3518i):

##1(1/4) 1(1/8) #3(1/8) #1(1/4) \*\*\*#7(1/8) 0(1/4) 6(1/8) #4(1/4) #6(1/8) 7(1/8) #4(1/4) #6(1/8) 7(1/8) \*#1(1/8) \*\*\*#7(1/16) \*#1(1/8) \*\*\*#7(1/16) \*#1(1/8) #3(1/8) #4(1/8) 5(1/8) 4(1/4) 4(1/8) #3(1/8) #4(1/2) 5(1/4) 5(1/8) #7(1/8) 0(1/4) #5(1/4) 4(1/8) #3(1/8) #1(1/4) #3(1/8) #4(1/8) 1(1/4) #3(1/8) #4(1/8) 5(1/8) 4(1/16) 5(1/8) 4(1/8) 5(1/8) 4(1/8) #3(1/8) \*\*\*#7(1/8) \*#1(1/8) 1(1/8) #3(1/8) #4(1/8) 1(1/4) \*\*\*#7(1/4)

Nokia(2100/3210/3310/3315/3350/5210/8250):

11#\* 1#8 3 1#9 (7)\*\*8 09 6 4#9 68 7 4#9 68 7 (1)#\* 7\*\*8 (1)#\*9 7\*\*8 1#\*9 3 4# 5# 4#9 4#8 3 4#99 5#8 5#8 (7) 09 5#9 4#8 3 1#9 38 4# 1#9 38 4# (5)# 4#8 5#9 4# 5# 4# 3 7\*\* 1#\* 1# 3 4# 1#9 7\*\*

Motorola(T190/T191):

5(7)# 3(7)# v3(5) 5(7)# 4(8) 0(4) 3(9) 5(11)# 3(9) v3(8) 5(11)# 3(9) v3(8) 4(7)# 2(8) 4(7)# 2(8) 3(7)# v3(5) v3(4)# v3(3)# 5(4)# 3(4)# v3(5) 7(4)# 5(3)# 3(3)# 4 0(4) 5(3)# 3(4)# v3(5) 5(7)# 3(5) v3(4)# 5(7) # 3(5) v3(4)# 4(3)# 2(4)# 3(3)# v3(4)# v3(3)# v3(4)# v3(5) v3(8) v3(7)# v3(7)# v3(5) v3(4)# 5(7)# v5(8)

SonyEricsson(T200/T202/T65):

(1)#0 \*\* (1)#0 (3)0 (1)#0 \*\* (7) (6) (4)# \*\* (6) (7) (4)# \*\* (6) (7) (1)#0 7 (1)#0 7 (1)#0 (3)0 (4)#0 (5)#0 (4)#0 \*\* (4)#0 (3)0 (4)#0 \*\* (5)#0 \*\* (5)#0 (7)0 (5)#0 \*\* (4)#0 (3)0 (1)#0 \*\* (3)0 (4)#0 (1) #0 \*\* (3)0 (4)#0 (5)#0 4#0 (5)#0 (4)#0 (5)#0 (4)#0 (3)0 (7) (1)#0 (1) #0 (3)0 (4)#0 (1)#0 \*\* (7) \*\*

"ET 同人堂" 是根据 E Ter "NickHoliday" 的建议, 新开设的一个 EMU 爱好者交友栏目。有兴趣参加的读者, 请将你的联系方式 (网上和网下的)、兴趣爱好、以及你最想说的话 (300 字以内) 写下, 希望借此能让大家结识到更多的 ET 读者, 交到更多的朋友。栏目邮箱: [jkmanbu@21cn.com](mailto:jkmanbu@21cn.com)

[ETer]akusel

QQ: 39054496

E-MAIL: [akusel@sina.com](mailto:akusel@sina.com)

资料: 在上海, 25 岁, 雄性。

喜欢游戏和历史。

[ETer037] ★化乐天★

性别: Male

生日: 1983-3-7

血型: B

现住在: 北京

学历: 大学奋斗中

人生目标: 成立一家属于自己的唱片公司

现在: 深陷于 N 多小说的创作中……

目前沉迷游戏: 侠盗猎车 (爱死了, 发誓一旦拥有别无所求)

性格: 严重内向



爱好: Rock 'n Roll, 近乎疯狂的写作、少量的游戏、废寝忘食的上网 and 广交朋友

QQ: 8671966

E-Mail: jigokusesi@sina.com

个人格言 (完全真实写照): 迷失在永恒的虚幻世界, 游历在快乐与痛苦的边缘……

最想说的一句话: 我想, 我是那种不能失去朋友的人, 没有他们的支持与鼓励、关心和问候, 我不可能走到今天; 当然, 还有那些总在更迭的精神动力, 虽然他们的更迭让我来不及反应, 但是我仍然感谢他(她)们出现在我的生命中; 真心的谢谢我所有的朋友们!

---

---

[ETer\*\*\*] ☆ skin

QQ: 39745093

最喜欢的模拟器: vba

学历: 大专

E-mail: pijianwei@0335.net

最想说的话: 有没有爱玩游戏的plmm? 认识一下!

ETER919]58719783

QQ: 147464252

喜欢动作游戏, 收藏玩具, 人偶, 酷爱MGS

要说的话: 如果不成功的话, 为什么要开始呢。

[ETer] 鬼塚英吉

Q:8625856

E:oni@qq.com

PS:A C G 一样都不能少!



网名：乌托邦

性别：男

生日：1984-7-9

QQ: 284329809

EMAIL: idbeer1984@sina.com

喜欢玩RPG游戏，比如FF和DQ系列的，喜欢看剧情和连级，讨厌走迷宫（缺少方向感）喜欢看动漫，喜欢看唯美的，讨厌圣斗士之类变态不死的（圣斗士FANS 别用番茄丢我哦~怕怕~~）欢迎大家和我交朋友哦！

[ETer047] ☆胡里糊涂

QQ:173856051

兴趣：游戏汉化

最喜欢的模拟器：Nebula, MAME

地址：四川人在上海

学历：大学即将毕业

学校：四川音乐学院

E-mail: huchang47@hotmail.com

爱好：游戏就是我的一切



新年新刊新网站！随着新刊的创立，我们的网站域名也改为 `www.emunext.com`。而原来的网站域名 `www.emutime.com` 已经不再使用，上面公布的任何消息，均与我们无关。请各位ETer多多注意！最后谢谢大家两年多的支持，希望今后我们的阵容会越来越强大，ETer万岁！

by 漫步



手机丢失，与好友的联系全部中断，所谓“偷得浮生半日闲”，有点严守一的感觉了；话说回来，希望有幸得到这份“新年礼物”的朋友别嫌弃我手机的那点小毛病，如果无故关机，只要把电器拆下来，按住快关键5秒，然后再把电池上好就OK了。

by Phil



不知不觉我们全体编辑投身模拟器杂志的制作已经有三年了，回想这三年里我们经历了风风雨雨。从最初的《模拟通》到《模拟时代》再到《模拟时代.com》最后到了现在的《模拟NEXT》。一路走来发现很多东西都变了，也许是读者长大了，也许是我们长大了。但在这一路上支持我们的读者始终没有变，他们还是像从前那样大力的支持着我们。现在，新生的《模拟NEXT》还需要各位的忠实支持，让这国内硕果仅存的模拟器杂志能继续走下去……谢谢各位！

by wario



新的一年，新的改变，新的《模拟NEXT》，希望同样能得到大家的支持。今期可是用了编辑部最大的精力和决心来完成的，内容绝对的超值，大家不可以错过阿！

by 寒羽



## Sega Model 1

Fujitsu 的浮点运算器 (TGP) 的资料匮乏一直是 Model 系列模拟问题悬而未决的关键。TGP MB86233 作为通用 DSP 用以表现硬件, 执行高级变形并然后将数据压入几何处理器继而显示多边形。目前 TGP 的可用文档只有一张指令列表, 也不包含编码和操作码的任何说明。Elsemi 列过一份 Daytona 的 TGP 程序的反汇编表, 并已经确定了一部分指令, 但其中的多数无法演绎。在更好的文档出现之前, 唯一可行的逆向工程方法可能是对它上传本地代码, 或者干脆替换其程序 ROM。如果足够多的控制流 / 数据传输指令被弄清, 那末其他剩下的指令就可通过在代码中插入未知指令观察其运行结果从而确定该指令的作用来确定。



Sixtoe 及 Belmont 却一致传递着一个信息: Model 1 的工作已经接近尾声, 它的 3D 部分在持续研究而且成功不断。



## Zinc 最终版

我们看到 MAME 已经越来越成为开发街机 PSX 驱动的绝佳平台了。Belmont 未作保证的消息: Zinc 的最终版本将会在大约一月份的时候释出。比起特殊的 MAME, Zinc 仍保持着

小道消息, 不可尽信!

一些领先：会支持 System 12 大部分已 dump 的游戏——包括星际格斗一代和新 dump 的街霸 EX2Plus 美版，还会有一些音效——包括 System 11；这个也许会冠以“1.0”版本号版本核心变动不大，运行速度延续一贯的中等配置要求，大致和 0.9 相当。

关于 Zinc 所使用的“MAME 非法”手段，The\_Author 所使用的、并称为恐怖的解密 hack（即便如此，还有一些 ZN 游戏不能运行），Belmont 简要概括为“在 BIOS 上的 XOR 和一个内存监察器 (memspy)”。ZN 的 BIOS 本身就加密，而且各个游戏的加密都不尽相同，其中最为独特的就是有 Raystorm、G-Darius 等游戏的 Taito “FX-1b” 的 BIOS，拥有几重额外加密。

另外，Belmont 刚为 Zinc 加入 CHD-CD 支持，使得同为基于 PSX 的 Konami GV/Baby Phoenix 系统的几个 CD 游戏可以运行，其中包括实况棒球 96；至于魂之利刃，上次 Guru 的误操作导致基板损坏后一直都没有攒够经费买新板子，在新版出来前是否赶得上是个未知数；铁拳 TT 则因一些极棘手的保护问题而很有可能不会被支持了。这些游戏在 MAME 里都有各种问题。

例外的是，仍属 PSX 派生的 Konami GQ 系统、上面的刚被 MAME 支持的 Crypt Killer，Zinc 不能很好地处理一些它的 R3000/68000 特性，从而属于 MAME 专有。

### ***Namco System 2x***

Viva Nonno 算是同和 Zinc 在某范围内仍领先 MAME 的模拟器，M1 的 System 22 声音驱动也是取自于它。因为声



小道消息，不可尽信！

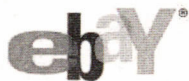
音 CPU——Mitsubishi M37702 的程序代码是内部的而且不可 dump，所以当初 VN 的作者对数据 ROM 中的音乐数据格式进行逆向工程。

Belmont 自己写了一个可以起动运行 Super System 22 BIOS 的 M377xx 核心，基于 MESS 的 65816 核心，不过 bug 不少所以仍然沿用 VN 的部分。Super System 22 不使用内部 ROM 使得完全模拟成为可能。

System 23 则是扩展的 System 22，具有透视校正和双线性滤波，目前的 PSX 架构不能胜任。硬件规格不明，推测 CPU 是 68EC030/68EC040 外加一堆 DSP，这在 Guru 至少 dump 得一块基板前无法确定。

Mitsubishi M77xx 在数据 ROM 中有少量可用的代码，VN 作者期望藉此放入木马来将内部 ROM dump 到 68020 能显示的共享内存区。类似的方法 System 11 也可考虑。

## eBay 上的骗子



Super Bubble Bobble Prototype JAMMA PCB 1996 在 eBay 上进行竞拍。这是一块还未 dump 的基板。它的卖家希望能为 MAME dump 下该游戏并说一个 MAME dev 已经为他们这样做了。然而经 Haze 证

实，那个 dev 压根没有碰过这块基板，这是一例典型的信用欺诈行为。eBay 常客 GameGearFan 更是肯定那几个卖家就是同一个人，而且，他面对事实的诘问表现沉默，这更加揭露了他

小道消息，不可尽信！

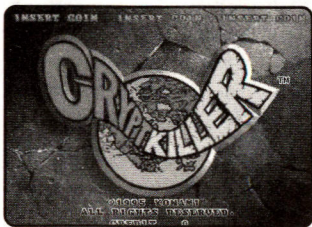
的谎言。

这个游戏的制作公司是 Sun Mixing, 和 Taito 没有任何关系, 游戏类似“勇者泡泡龙”, prototype 版虽然存在问题, 但能 dump 总是好事, 可惜开的却是天价——US \$449.00。

### CHD 的后缀

Aaron 发明的新 chd 格式还未体现到好处, 它所带来的问题就已经让人头痛不已。

提得最多的是: Crypt Killers 和 Judge Dredd 的 chd 经过 ClrMamePro 整理后不能在 MAME 运行, 哪怕这些镜像本来都没有问题。



可以发 cm 是将文件的 .chd 后缀去掉, 这一举动使得 MAME 无法识别 chd 文件。smf 抓紧机会炮轰 cm, 把问题归咎为 cm 的重命名错误。Roman 也不示弱, 说 cm 只是参照 MAME 的 -listinfo 来命名, 里面怎么规定 ROM 名字的, 它就这么做了。

两人在多个帖子里展开骂战, 各不相让。

应该说 cm 的命名错误确实是这个问题的直接原因, 不过寻根究底, 却是 MAME 的源码问题——使 ROM 名缺少后缀, 然而 MAME 读入硬盘 ROM 时却自动加了回去。负责 chd 部分的、Aaron 本人, 对此要承担主要责任, 直到他统一 chd 命名规范为止。

小道消息, 不可尽信!

Dev 这次都站到 smf 这边来, 包括 Guru、Belmont、Galibert、Gridle, 全都是放不下面子的人, 他们坚持认为这不是 MAME 的 bug。Roman 的处境艰难但他还是不肯更新 cm。还好最后目前的大哥 Haze 出来说了句公道话: 等待 Aaron 的指示。因为 Aaron 始创这个格式, 由始至终的驱动都是有后缀的, Haze 希望能够一致, 否则 0.78u1 就只好自行作出改动; 之后有两个选择: 其一是所有 Aaron 的驱动都去掉 .chd 后缀, 或者仅仅 Crypt Killer 驱动加上; 另一个是: 改变 -list\* 命令以适应名字的变化——不过那样做不适合产生具一致性的驱动, 还不如直接修改驱动。

### ***Strider 2 美版***

除了硬件描述, MAME 对所使用的 ROM 一向也有严格要求。然而, 一位网友通过十六进制编辑器打开美版飞龙 2 的 hr2\_04u.bin, 在文件的最后发现了一个 hacker 的签名——“LEE”。



根据美版 ROM 启动时显示红色文字的事实——而这个飞龙 2 却显示黄色, 几可断定该美版乃是 hack 自亚洲版的 ROM。

尽管 MAME 还未支持 ZN 游戏, 不过这种 ROM 是否应该被 MAME 支持则引起了争论。MAME 虽然有支持 hack 及 bootleg 的情况, 但那毕竟是从基板上 dump 下来, 可以肯定的是这个飞龙 2 美版是被去掉了保护检查从而能够运行, 但是否存在原基板就不得而知了。

MAME team 鼓励人们继续举报类似例子。

**小道消息, 不可尽信!**



# 光盘目录

A 碟内容:

[ 新作强袭 ]

KOF2003

KOF2003 连专用 MAME

GBA 大作

口袋妖怪火红.zip

口袋妖怪叶绿.zip

游戏王 3 EX.zip

逆转裁判 3.zip

乐高赛车 2.zip

兔宝宝方块.zip

英雄本色.zip

极品飞车 - 地下狂飙.zip

柏德之门: 黑暗联盟.zip

库洛魔法使 Sakura.zip

铁拳浪子.zip

网球王子.zip

E Card-Reader.zip

牧场物语 - 女孩篇.zip

俄罗斯方块 Advance.zip

怪兽大乱斗.zip

魔幻弹球.zip

E Card-Reader 迷你游戏集

弹珠台.zip

大金刚 JR.zip

越野机车.zip

气球大战.zip

棒球.zip

大金刚 3.zip

高尔夫球.zip

水管马力欧.zip

网球.zip

卡比拼图.zip

EReader Load1.0.zip

使用说明.txt

街头小子.zip

推球.zip

侍魂零

samsho5.zip

使用说明.txt

for nebula

nebula-ss0-dat.zip

透明表.zip

for neoragex

neoragex-p1.zip

合金弹头 5

mslug5.zip

使用说明.txt

for neoragex

neoragex 用 p1.zip

Neoragex-MS5-emu.zip

for nebula

nebula-ms5-dat.zip

NGC 游戏

Bust a Move 3000 泡泡龙.rar

中文游戏

GBA

奇迹 MU.zip

热血传奇 2.zip

仙剑奇侠传.zip

使用说明.txt

RPG 工具.zip

WSC 新作

七龙珠.zip

GP32

quake.zip

全隐藏人物完美版 SVC

svcplus.zip

使用说明.txt

[ 系之谱 ]

对应模拟器

FC.zip

GBA.zip

SFC.zip

C64.zip

ARC.zip

MDCD.zip

系列游戏

GBA

快打旋风 one.zip

C64

快打旋风.zip

MDCD

运行方法.txt

快打旋风.zip

ARC

FFIGHT.ZIP

FFIGHTJ.ZIP

FFIGHTU.ZIP

FC

SD 快打旋风.zip

SFC

快打旋风 3.zip

快打旋风 guy.zip

快打旋风 2.zip

# 光盘目录

快打旋风.zip

## [ E N 游戏基地 ]

原创工作室

FateAxis\_OMEGA\_Edition-1.6d2.exe  
met.exe  
Pami.exe

游民攻地

SFC

星之海洋.zip  
专用模拟器 CH-snes9x-1.42-  
win32.zip

GBA

特鲁尼克大冒险 2.zip

漫步经典

梦幻模拟战 2.zip  
梦幻模拟战 2 中文版.zip

## [ ETC ]

文章配套

GBA 程序开发入门

AGBLIB 头文件.zip  
bmp2agb.zip  
ex1.zip  
GBA\_AW\_r2-6.zip  
KALEID.zip  
mode3.zip  
mode4.zip  
开发工具 devkitadv.zip  
请读我.txt  
mode5.zip  
mode5\_2.zip  
pic.zip  
dma.zip  
pic\_mode3.zip  
pic\_mode5.zip

游乐园

NBA Live 2004

Black Eyed Peas.wma  
Dilated Peoples.wma  
Jermaine Dupri.wma  
Chingy.wma  
Clipse.wma  
Dabrat.wma  
Freeway.wma  
Lilflip.wma  
Mobdeep.wma  
Outkast.wma

Redcafe.wma  
Sean Paul.wma  
The Game.wma  
Twista.wma  
俺のを越えてゆけ

## [ EMU ]

街机

winkawaks147b.zip  
Neoragex.zip  
nebula.zip

MAME

mame32v79b.exe  
mame32plus-0.79.zip  
lang\_cn-1012.cab  
font-0217.cab

家用机

gens212a 中文版.zip  
epsxe1.6.zip  
FC.zip  
1964v099.zip  
pj64v1.5.exe  
SFC.zip

掌机

WSC 模拟器前端.zip  
wscamp021.zip  
VisualBoyAdvance1.5.1.zip  
GB&GBC.zip  
VisualBoyAdvance1.7beta3.zip  
GG.zip  
NeoPop-0.71.zip  
VisualBoyAdvance1.7 汉化版.zip

相关

最新 DUMP 的 GBA bios.zip  
PS-bios.zip  
Neogeo.zip  
SEGA 32X bios.zip  
mame chdman 078.zip  
SEGA CD bios.zip

B 碟:

MAME078 新游戏集  
MAME079 新游戏集  
PC 游戏试玩版

索尼克大冒险 DX 试玩版.zip  
1964 完美支持的游戏  
新世纪福音战士.zip  
超级机器人大战 64.zip



**HOT GAME 最新热作**



**KOF2003**



**合金弹头5**



**侍魂 零**

**CD ROM 光碟内容**

**[新作强袭]**

- KOF2003
- 合金弹头5
- 侍魂零

**# NGC游戏**



**Bust a Move 3000 泡泡龙**



**Ikaruga 斑鸠**

**# GBA大作**



- 袋妖怪火红
- 袋妖怪叶绿
- 逆转裁判3
- 柏德之门：黑暗联盟
- 网球王子
- 极品飞车-地下狂飙
- 英雄本色
- 俄罗斯方块Advance
- 兔宝宝方块
- 牧场物语-女孩篇
- E Card-Reader迷你游戏集
- 奇迹MU
- 热血传奇2
- 仙剑奇侠传
- 库洛魔法使Sakura
- 乐高赛车2
- 铁拳浪子
- 怪兽大乱斗
- 魔幻弹力球

**# MAME078&079新游戏集**



- WSC新作-七龙珠
- GP32新作-quake
- 新模拟的N64游戏
- 超级机器人大大战64
- 全隐藏人物完美版SVC
- 本月中文游戏

**[系之谱]**

快打旋风系列游戏

**[EN游戏基地]**

- 漫步经典
- 梦幻模拟战2
- 游民攻地
- SFC星之海洋
- GBA特鲁尼克大冒险2
- 原创工作室

**[ETC]**

- ET两周年纪念Flash
- 游乐园
- NBA Live 2004原声碟
- 跨过我的尸体原声碟
- 文章配套

ISBN 7-900382-04-6



PC应用技术 - 21  
 ISBN: 7-900382-04-6

山东电子音像出版社 山东电子音像出版社 制作

山东电子音像出版社出版

**光盘定价：人民币13元**

手册随同光盘赠送，需配合光盘一同使用并销售