

全力打造最强模拟器读物!!

2004.04
2004.04

WWW.EMUNEXT.COM

模拟next

PC应用技术

02

定价 13元

GBA开发入门
漫步经典—光之继承者

GBA上
终极应用



不朽的传说
永恒的伊苏

口袋妖怪
火红叶绿进阶研究

我的GBASP
中病毒啦!

MAME七周年回顾

全面收录近期热作
丰富内容超值2CD!



HWOARANG

3Dの力をあいらびた。



YOSHIMITSU



XIAOYU

メ
+
ン
は
ん
。



MARDUK



KAZUYA



PAUL



STEVE



CHRISTIE



KING

©なまこ



LAW



GAME BOY ADVANCE 本月推荐

细胞分裂：明日潘多拉



游戏采用GBA版前作的图形引擎，画面表现与前作几乎完全一样。萨姆的招牌动作都将在这作中再度登场，目前已经确定的一些动作相当丰富，例如躲入场景中某些物体后，射灭灯泡、潜入动作、抓住敌人当人盾、翻滚躲避子弹等。当需要时，玩家也可以使用夜视。在游戏进程中，玩家需要完成既定目标，需要打穿14个迷你游戏，以完成特定任务。前作中类似“沉默狙击手”的狙击模式也得以强化，游戏中共有三种



类似的游戏模式，包括照相、狙击和激光枪。

海贼王：热血棒球



在这款游戏中，游戏最大的特征便是采用一个名为“Just Timing System”的系统，当玩家在打击到球的瞬间按下动作按钮，玩家便可以施展出各角色独特的必杀技招式，

将球给远远打飞出去，让自己的球队更容易获得胜利。且游戏中除了玩家熟悉的主角鲁夫、香吉士、索隆等主角之外，另外像是神·艾涅尔、克利克提督手下的特攻队长鬼人·金等也都会在游戏中大展身手，



对决！奥特曼英雄

激斗英雄奥特曼



本作是一款集结了8位奥特战士以及6只怪兽进行对战的格斗游戏。游戏中有着总共30种以上的必杀技，玩家可以进行奥特英雄同伴之间的战斗、对自己的奥特英雄进行强化育成进而与朋友对战等。

极品飞车在GBA上的最新作，各方面的品质得到了保持，画面方面也得到了进步。能够开着自己心仪的跑车在公路上奔驰，是最开心不过的事情了。期待极品的下个作品能够带给我们新的惊喜。



ダガンダガン 熱血物語EX

热血物语EX



根据FC超经典大作《热血物语》改编的GBA《热血物语EX》，该作中将由两种主要模式：故事模式将有双人合作过关和双人对战模式，玩家可以用自己设计的角色进行游戏。至于角色定制部分，主要是根据玩家



在故事模式过程中的表现而定。这些自定义角色可以通过GBA连线与好友交换。另外玩家还可以通过GBA连线在另外一台GBA上显示己方以及NPC的状态数据。

怪投射波

Snood™



一款很类似于泡泡龙的射波波游戏，玩惯了日式风格的朋友又喜欢这类游戏的朋友不妨一试。

剑齿虎

一款动作游戏，玩家要控制主角充分运用

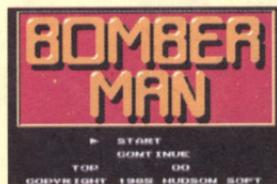
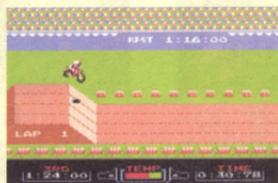
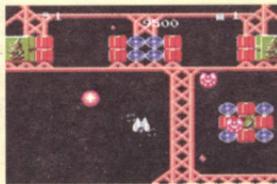
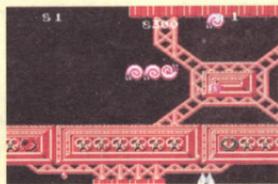


身边的道具，在邪恶的剑齿虎手上将宝物拿到手，整个过程很考各位的智慧，喜欢思考的朋友不妨一试。



任天堂经典游戏系列

最近牵起一阵怀旧风潮，任天堂一口气推出了十款FOR GBA的FC经典游戏。相信各位都不会忘记那些经典的画面吧。



集齐十款更可以换取精美的大盒，以方便收藏之用。

大期待之WIP EXPECT...!

ps2模拟器PCSX2 wip

从图中可以看见PCSX2在日益进步，尽管在贴图还存在不少的错误（完全正常，毕竟只是模拟而已），但效果还是能够让人接受的。插件的逐步完善与之相配合，看来与真正的ps2的距离越来越近了：)



完美的游戏标题!!!



看来就可以玩了



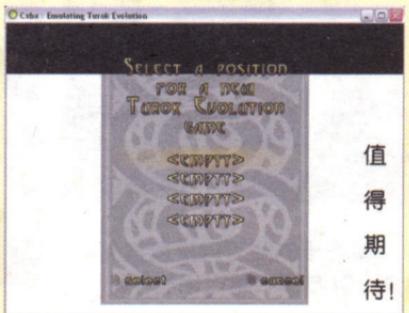
在这种粗糙的画面下FPS竟等于2，汗~~~



等待，还是等待~~~~~

xbox模拟器CXBX wip

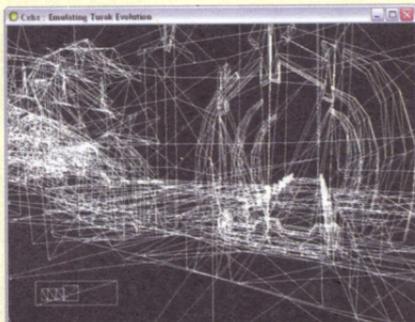
CXBX在最近又放出了他的新截图，以恐龙猎人为例，在标题画面中，我们已经看到那可以令人接受的效果了，但是进了游戏里面之后却 尽管这只是一些完全的多边形的图片，没有任何的贴图，但毫无疑问他的出现始终是带给了我们新的曙光。



值得期待!



看起来不错, 不知3D画面怎么样?

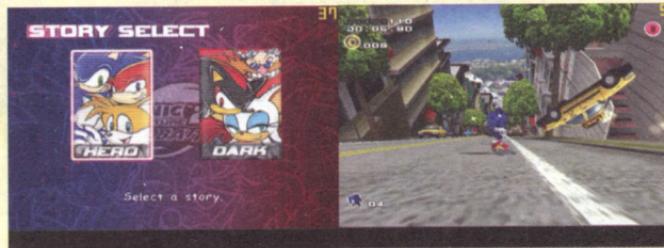


多边形的世界可以看到, 总算是有进展。

ngc模拟器Dolphin wip



这个开场标题不用多说了吧? 效果自己看啦! 这是选择界面, 速度快吧?! ~31fps



看2D画面很不错啊!

3D画面也不错! 期待速度的提升。



尽管速度只有5fps, 但可以接受吧? !

飞机在超低速飞行:)



ngc的超级模拟

器Dolphin每次都带给了我们新的惊喜。现在放出了超音鼠大冒险2的图片, 从截图中我们可以看到其模拟进度已在不断的完善中, 相信在下个版本中兼容性会有所加强, 效果已经得到了大家的认同, 不过速度就。



因为操作方式的关系，PC 上的 FTG 佳作少之又少。(FTG 一定要用手柄玩才爽，但手柄又不是电脑的标配，所以很多朋友装机的时候都会忽略了)偶尔出现一两款好玩的作品也是从家用机移植过来的，要数出 PC 上的原创 FTG 佳品真实有点困难。既然大公司不屑在 PC 的 FTG 上做文章，我们就要同人公司的出品吧！同人游戏制作公司 Reddish Region 最新 3D 格斗力作 Hinokakera (炎之碎片) 正式版终于和我们见面了，现在就让我们一起看看 Hinokakera 给我们带来什么有趣的东西吧。

游戏系统

游戏并非采用标准的 3D 格斗模式，而是采用和街霸 EX 类似的“2.5D”模式，就是人物场景是三维的，但攻击判定是平面的。因为如此，所以 2D 游戏的超华丽画面也会在此作中出现。游戏操作也比较简单，一共四个功能键——轻、中、重击和移线。出招方式也是 2D 游戏的“搓招”式，连续技反击技这些“固定节目”当然是不能少的了。

游戏画面

作为同人游戏，Hinokakera 也具有同人游戏的缺点，人物建模较为僵硬，有点“木头人”的感觉。但它也将同人游戏的优点发挥到极致，那就是夸张的特效。看来用华丽 2D 特效来掩饰 3D 建模的缺陷已成为同人游戏通用的手法了。略显简单的建模也是有它的好处的，就是配置要求非常 D，只要你拥有一块支持 D3D 的显卡和 16 兆的显存就可以流畅运行此游戏了。



音效音乐

音效和音乐可以说是日系游戏的一大亮点，同人游戏也不例外。背景音乐十分动听，而全程语音让整个游戏的档次提升了不少，虽然没有著名声优的加入，但水平十分之高。场景音效也制作的非常到位，兵器碰撞的声音，碰撞倒地的声音都非常逼真。

游戏人物介绍:



Raven

性 男
血型 AB 型
年龄 18 岁
身高 177
容貌 黑发、黑瞳
武器 混沌之大剑
流派 “死蚀”、我流大剑术
声优 ひろ



Hardy Alfort

称 元处法者之三，“火之腕”
性 男
血型 B 型
年龄 40 岁
身高 185cm
容貌 茶发、茶色瞳
武器 两把左轮手枪、猎枪等
流派 銃技
声优 阿部真

Celes Alfort

性 女
血型 B 型
年龄 17 岁
身高 167cm
容貌 发亮的金发、深绿色瞳
武器 西洋佩剑
流派 “炎缠”、西洋剑术
声优 沙乐



Kusumi Seiga Freslight

性 女
血型 A 型
年龄 17 岁
身高 165cm
容貌 茶发、碧眼
武器 赤手空拳
流派 青河流格斗术
声优 櫻居ひかる



the Fragments of Innocent Sinner



Camille Enfield

性 男
血型 A 型
年龄 19 岁
身高 178cm
容貌 金发、蓝色瞳
武器 斩马刀
流派 神威流牙刀术
声优 Mr. エジ



Aya

性 女
血型 A 型
年龄 16 岁
身高 157cm
容貌 黑发、黑瞳
武器 没有
流派 “光晕”“停滞”
声优 有本连瓦

Silvis Laws

外号 处法者之七、“白银之剑”
性 男
血型 A 型
年龄 20 岁
身高 180cm
容貌 银发、浅绿色瞳
武器 短剑
流派 “白刃舞装”、短剑二刀流
声优 鸣海



Clestis Farrell

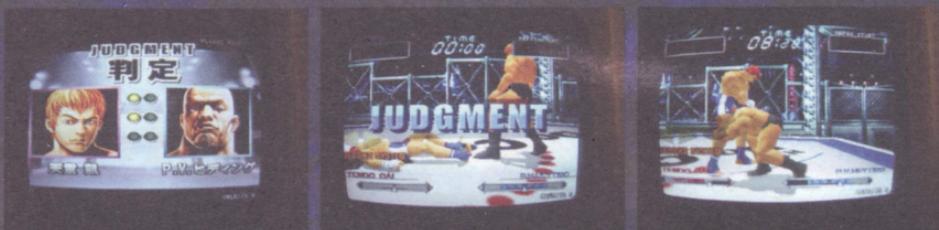
性 男
血型 ?
年龄 28 岁 (外貌)
身高 184cm
容貌 灰色发、金褐色瞳
武器 没有
流派 “黄天仪”
声优 KAZUMA



在MAME 0.80u1更新时，提出Hyper NeoGeo 64系统模拟工程已经开始，SNK的数个3D大作，将在可见的时间内，进入我们的电脑，现在，让我们开始倒数期待。

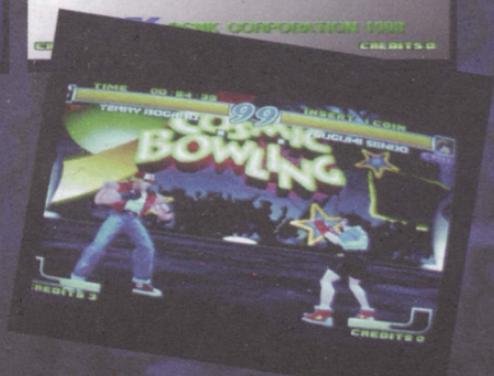
武力ONE

参考日本K1格斗大赛而制作的格斗游戏，最大看点仍然是时尚的角色设计，主角天童凯，在Kof2000里作为Striker登场过。



饿狼传说Wild Ambition

第一个3D化的SNK热作，由于机能没吃透，效果不佳，后移植PS，画面比64位的NG64还优秀。



侍魂64 I&II

把游戏系统也改为适合3D的表现方式，而且还留下性感的“色”MM，还算成功的作品。不过销量不行。

II代，在I代基础上进行改进，有不少很有意境的画面设计，不过始终不足以挽回NG64的颓势。



极限拉力

风格更狂野，画面效果也接近了同时期的Sega Model 2游戏，不过SNK做赛车游戏始终经验不足。



Roads Edge

写实风格的民用越野车的竞速游戏，陆虎、皮卡、帕杰罗，好想开啊！配有专用框体。





WSC新作介绍

海贼王 - 财宝争夺战

海贼之王夺宝大战开始!



在“GROUNDLAND”上一个名为“CREAM MYST”的岛国。传闻该岛国上的

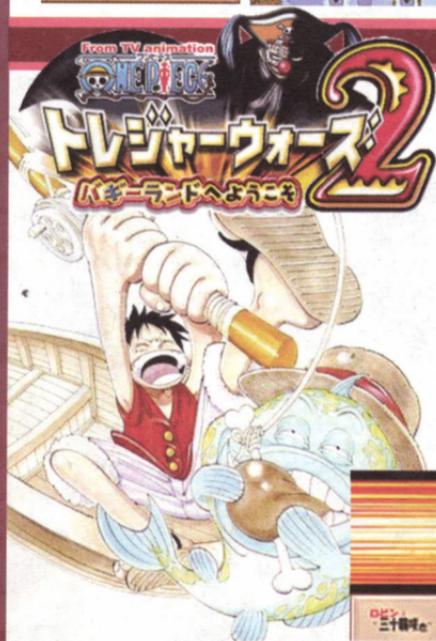
国王曾说过以下的话：“取得五个岛上隐藏秘宝的人，便可以得到我的特别奖励。”就这样，在岛上举行了一个空前绝后的大型寻宝大会。听到这个传闻的鲁夫为了知道“特别奖励”究竟是什么，于是便来到这个寻宝大会中与其他海盗一决高下。



玩家需在6名角色中选择其中的一位来进行游戏。游戏与一般的大富翁式的棋子游戏差不多，玩家与其他对手要轮流投骰子来决定自己前进的格数，最终目标便是要到达版图上的终点位置。不过要顺利到达并不是一件容易的事情，因为版图上不单会出现陷阱，而且对手们也会阻碍玩家前进。

海贼王 - 财宝争夺战 2

该作品中鲁夫等人争夺宝物的舞台来到了巴基LAND。这里本来是海盗巴基的游乐园，现在鲁夫等人却来到这里寻宝，究竟会发生什么事情呢？在普通的巴基LAND大陆里隐藏着许多小版图，例如海盗船甲板、船舱、墓地等。而每个版图里都隐藏着各种EVENT，想要完整收集游戏里的所有EVENT的话，就必须找出所有版图。



前作只能用6名角色，这次则增至15人以上，每位角色都有他的个性与必杀技，随着人数的增加令战略性也大大加强。与前作一样以棋盘形式进行游戏，沿用了前作系统，走到每一格都可能会引发EVENT。地图上的陷阱也相当可怕，当你发现宝箱的时候并不



就意味着你拿到了宝物，因为宝箱内有可能藏着炸弹!!!而且在特定的地方更会有敌人出现。



海贼王—乔巴的大冒险

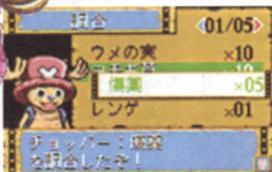
乔巴! 快来帮助我们!

该作品讲述鲁夫海贼团的伙伴们都因某种缘故变成动物(鲁夫变狼、索隆变老虎、奈美变成一只猫、山治变成一只狐狸，而乌索布则是变成一只猴子)，为了帮助伙伴变回人形，乔巴必须设法找出可治愈这种怪症的药物。玩家不妨来看看可爱的乔巴如何为



了帮助伙伴而勇敢踏上旅途吧。与上述两款海贼王游戏不同，这部作品的系统不再是一款大富翁式的棋子游戏，

而是一款动作RPG游戏，玩家可以完全控制乔巴进行冒险，利用他的大拳头打走一路上出现的敌人，而且这个游戏与陆行鸟大冒险有点类似，整个游戏的版图就像一个迷宫一样，要层层探索，而且游戏中引入了一些如赛跑类的迷你小游戏，为该作品增色不少。



GAME BOY COLOR 新作介绍



水浒神兽

水浒神兽

《水浒神兽》这个GBC中文游戏是由台湾的“广誉科技”所开发的，该作品的创意实际上是沿用了口袋妖怪的设定。众所周知，口袋妖怪这个游戏是发买千万级的超级大作，其游戏系统自然是炉火纯青的嘛！所以水浒神兽采用这个系统实在是明智之举，而且由于水浒里面有108个好汉，在游戏里面自然就变成了108个神兽了。我们的主角是从天界来的，北斗老君旁边的炼丹童子之一“严龙”，他被玉帝派下凡来解决神兽下凡被坏人利用的事情。玩家可以收集很多神兽替你战斗，和英雄无敌系列游戏不同，怪兽的能力不受英雄的影响，怪兽们有自己的能力，属性和经验。游戏的剧情相当的好，而且难度适中，各种隐藏要素也很多，玩家可以在游戏里面获得很大的探索的乐趣。可以说这款游戏代表了华人原创GBC的RPG游戏的最高水平！



洛克人X3

台湾译名为《洛克英雄2》，这个系列的作品相信大家也心中有数了吧：) 这个GBC中文游戏是由“外星科技”所汉化的。汉化程度相当之高，喜欢洛克人的朋友就不容错过了。说到游戏的内涵，尽管这只是一部GBC作品，但毫无丢失洛克人系列的精髓，那种动作感依然保留在游戏中，大家大可控制着洛克人在战场上战斗，



消除眼前出现的敌人。当然游戏保留洛克人一贯的作风，难度始终不弱，相信想挑战困难的玩家们可以有目标了！

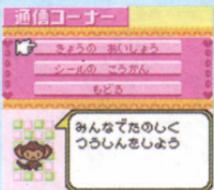


恋爱占卜师~恋爱的明铃风水!

一个以恋爱为题材的育成类游戏，按照同名少女漫画《恋爱占卜师》改编而成。剧情与原著相同，讲述围绕这位恋爱占卜师神明铃身边所发生的事情。游戏中将会有多达11种占卜术登场，如西洋占星术，水晶占卜等，可以

Dr.リンに
きいてみて!

恋のリン風水



说内容是相当的丰富，而且玩家也大可为明铃选择心水的服饰哦！喜欢这系列漫画或者热爱占卜的玩家大可试试这款游戏，不错的选择。

仙剑奇侠传



《仙剑奇侠传》在GBC上出现了，相信这部作品会带给老玩家们无限惊喜！游戏换名为《英雄剑》，但剧情什么的完全和《仙剑奇侠传》一模一样哦，基本上没有多大改动！尽管该作品想媲美当年的DOS版还是存在一定的距离，但对于4M的超大容量来说，还是很有DOS版的那种感觉的。什么是真正的游戏？什么是真正的游戏艺术？不是3D与光影，不是飞机与大炮，是真，或者就是爱。《仙剑奇侠传》在这方面做得相当的出众，游戏人物形象的塑造个个形象鲜明，深入人心。不论你是老玩家还是游戏新手，相信这部GBC作品必定会带给你感动，使你爱不释手！可以说《仙剑奇侠传》是华人原创RPG游戏的极品，带有无可代替的魅力！



MAME 08001游戏介绍



一款没什么名气的格斗游戏，画面还可以接受，操作比较简单，配合超必杀技可轻易使出10HIT以上的连续技，本期有文章专门介绍该作，推荐给各位玩家。



Q版的VR战士格斗游戏，画面的模拟已接近完美，只是速度还难以接受，期待新版模拟器的支持。



一款斗快送披萨的赛车游戏，玩家要驾驶着摩托车与对手斗快送披萨，一路上还要不断克服许多不同的路障。游戏的画面不俗，色彩鲜艳，速度方面也可以接受。



滑雪游戏，本来由高高的雪山上飞速地滑下是很爽的事情，但是游戏的速度太慢，好像在看慢动作一样，看来要玩到爽快的滑雪游戏还有得等啊。

MAME 08001游戏介绍



射击类游戏，玩家的任務就是要消灭画面上的敌人，小心射击的时候武器会有后助力。



横版过关游戏，主角要跟千奇百怪的妖怪进行对决，能否顺利过关就要靠各位的努力了。



一款很有趣的游戏，玩家要在限定的时间内跑到终点才能过关，当然一路上会有许多障碍等着各位，不过也会有许多辅助的道具来帮助各位，层出不穷的笑料是游戏的卖点。

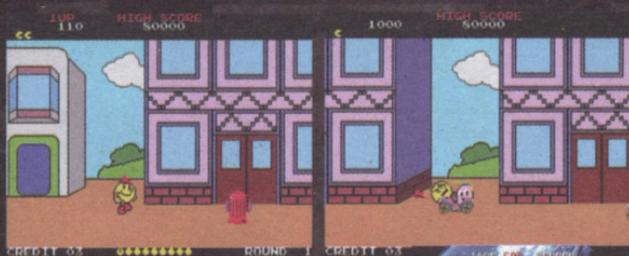


FC上的猫捉老鼠大家一定不会陌生，而这款另类的猫捉老鼠不知大家试过没有，游戏的规则跟原来的没有变化，喜欢的玩家不妨一试。

MAME 080u1游戏介绍



忍者横版动作过关游戏，在游戏中主角可以使用的道具具有很多，且主角也可以使用全屏的华丽必杀技。



食豆游戏，这次的任务不是要把豆子吃光，而是要将小精灵护送到安全的地方，当然一路上的障碍是难免的了。

一款类似于沙罗曼蛇的射击游戏，当然各方面都比前者优胜，游戏开始前的画面也十分有震撼力，值得推荐。



方块类游戏，游戏画面还算可以，但只有音效没有音乐就不是那么爽了。这类游戏也真是太多了。



模拟 EMU NEXT

2004.4

- 白金之星模拟新闻..... 03
- 汉化专栏..... 07
- 模拟月谈..... 11
- 系之谱
 - 不朽的传说, 永恒的伊苏..... 48
- 私立模拟学院
 - GBA 上终极应用..... 20
 - GBA 开发入门7..... 32
 - EPSXe 1.6 版完全教学..... 41
- 游民攻地
 - 伊苏III 传世攻略..... 82
 - 口袋妖怪火红叶绿进阶研究..... 119
- 业界专题
 - Mame 七周年回顾..... 60
 - 我的 GBASP 中病毒啦!..... 73
- 精武门
 - Fighting layer 全人物出招..... 106

执行主编: WARIO

责任编辑: 漫步 KGB

EWING Phil

美术编辑: YGDESIGN

漫画编辑: F'

封面设计: YGDESIGN

杂志邮箱:

emunext@163.com

emunext@tom.com

特约合作鸣谢:

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

模拟 EMU NEXT

- ETC
 - 游乐园..... 148
- 游情物语..... 139
- 原创工作室..... 142
- 精心 site 选..... 145
- EN 同仁堂..... 151
- 漫步经典
 - 光之继承者..... 113
- 小道消息..... 154
- 光碟目录..... 159

白金之星
模拟新闻

NEWS



新版 MAME 又来啦！

MAME32FX

全制霸的多机种街机 MAME 模拟器新版本 0.80 发表，看来离 MAME1.00 版本也为期不远啦~~ 新版本主要改进了源代码，对 ST-V 和 Hyperstone 核心进行了多方面的改良。053260 和 NES APU 模拟得到了改进，而且有关声音方面的模拟也得到了修正，不过最重要的当然是新游戏的支持啦：)

与此同时，基于其源代码之上开发的 MAME 也层出不穷，不过各个版本比较来说，fastmame 的速度优势明显，MAME32plus 功能齐全，然而 MAME32FX 则是速度与功能相结合，这与它根据汇编语言编写有关。以前在一些低端机器上在别的多街机模拟器版本中玩 3d 游戏只有十来帧，但现在用 MAME32FX 则有了几倍的提升，相信 MAME32FX 是低配置电脑玩家的最佳选择！

DC Icarus 新进展

销声匿迹一段时间的 Dreamcast 模拟器 Icarus 终于有了新的消息。作者现正在开发低标准的 GDROM 和 AICA 芯片集，但却是非常初步的，新的 GDROM 模拟程式在 BIOS 文件交互的模式下已经取得了某些进展。另外作者如今放出了一张 NAVI 截图。从画面中我们

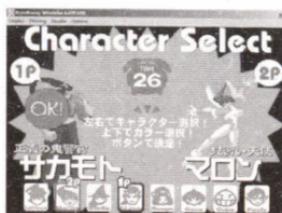


可以看到作者的劳动果实，但是至于什么时候才能真正实现完全模拟，什么时候作者才能放出及格的 Icarus 模拟器呢？相信只有时间能告诉我们了……目前我们也只能默默期待 Dreamcast 模拟器 Icarus 好运……

SATOURNE WIP

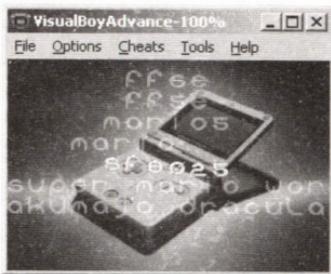
Sega Saturn/ST-V 主机相结合的模拟器 Satourne 再次更新，现在官方放出 ST-V 游戏“Astra Super Stars”和“Steep Slope Sliders”的模拟截图，以及 Sega Saturn 游戏“Layer Section 2”模拟截图。从画面贴图分析，我们已经可以看到人物和背景显示非常正确。就是不知道实际运行速度如何？要知道速度才是我们模拟玩家们最关心的首要问题，期待新版早日发表面世

~~~~ 而且  
最关键的速度问题  
不会令我们失望啦  
~~~~

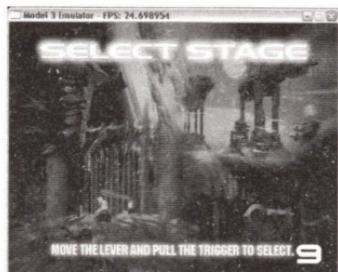


GBA 上的模拟器更新!

说到 PC 上模拟器,大家可别忘了 GBA 上也要模拟器哦,在这个月中 GBA 的模拟器可就大丰收了,首先是 MAME 模拟器 rgbArcade0.1 版发表,尽管目前只支持了 8 个非常古老的游戏,而且没有声音,不过速度很完美,然而射击游戏的画面竟然是横着的,不过好在操作方向没乱,相信在下个版本会得到改良。其次就要说说超任模拟器 SNES Advance,目前版本引入了新技术,增加了新的自动卷轴模式等,相信模拟效果又上升到了一个新境界。最后就是 PC Engine 模拟器 PCE Advance 6.0,修正了一系列的错误并改良了版面。看着 GBA 上的模拟器不断发展,相信迟早会有一天出现 GBA 全機種制霸:) 想象中~~~



MODEL 3 最新截图



最近在 System16 站点放出 Sega Model 3 模拟器运行“Star Wars Trilogy”星球大战系列三部曲的初步模拟截图~~~从截图上来看模拟速度还不错, FPS 达到 25。从画面上看,基本上没有贴图错误,尽管这只是一个初步模拟,但这样的效果相信已经带给了我们非常大的希望!相比以往的截图质量与速度来说,这次的改进明显上升到了一个新的层次,相信离模拟器真正发布的日子不远了!继续热切期待中~~~

AARON GILES WIP



多机种街机 mame 模拟器程序员之一 Aaron Giles 主页再次更新: Gaelco 3D 游戏正继续修正模拟中~~然而Radikal Bikers 游戏经过一轮研究后现在已运行得更完善了, 在 Aaron 的 3GHz 机器上已能获得全速的 30-50%, 这个无疑是一种开发性的飞跃。现在这两个游戏已接近 100% 的模拟, 当然上述的运行速度是基于 Aaron 在模拟的时候没有播放声音, 大家可要知道声音的播放时会浪费资源, 阻碍模拟运行速度。模拟器还有待完善, 期待中~~~

Nebula 2.24 发布

星云终于发布最新版了~~~EISemi 发表的最强最好的多机种街机模拟器新版本终于“千呼万唤始出来了”! 该版本中增加了HQ2x 插件, 修正了所有的neogeo 游戏rom 的命名以匹配MAME romsets 设置, 而且修正了kof98 的游戏保护模拟问题, 并支持了kof2001 家用机修复版。大家快来试一试新啦:)



NEBULA



official site



汉化进行曲 By 来福

NEWS

小组动态

游戏汉化联盟：之前的联盟论坛正式和“汉化情报资源站”合并，网站也全面改版，全新域名正式启用，详见下文；

CGP：一个久未露面的名字，终于宣布重生了。意味着什么呢？我们可以期待《黄金太阳1、2》、《逆转裁判1、2、3》以及等等的汉化了……虽然CGP的灵魂人物ROC大侠依然没有回来，但汉化界的传奇翻译——小胖的回归，新生血液的加入，与PGCG（掌机之王汉化组）的合作……让我们有理由相信这支最早提出“为了玩家而汉化”的队伍会继续谱写他们的传奇……

天使、狼：作品的发表就没停过……

新生血液：“零组”，由北京邮电大学在校本科生组成的汉化小组，从他们的第一部作品——《洛克人ZERO》(GBA)来看，热情+技术+翻译，他们似乎齐集了，只待经验的积累，必然会有有一番作为……



作品介绍

重生的CGP：重生后的CGP带给我们的首份礼物就是《传说世界 换装迷宫2》的汉化版，经过几个版本的修正，虽然离“完美”还有一段距离，但CGP重新投入运作这才是最重要的……



模拟
NEXT
EMU

试玩了一下此游戏，虽然又是勇者拯救世界的老套剧情，但既保持了“传说”系列一贯的战斗风格，又加入了“换装”这一新要素，确实是新老玩家都值得一试的好游戏。

狼的幻想：狼组的这个月绝对可以称为“最终幻想月”，接连发布了《最终幻想II》(PS)和《最终幻想III》(FC模拟器整合版)，让我等FF饭感激涕零啊……《最终幻想II》是我接触的第一部RPG，无论是FC的初版，还是后来WSC和PS的复刻版，都花去了大量的时间来攻关，对于剧情，虽然早已了如指掌，但如今却又有再通一次的冲动……《最终幻想III》作为FC的最后一作，总计22种职业的转职系统，召唤兽的首次登场，同样是必玩之作，有的忙了……



Madcell 的天使组：请天使组的老大们原谅小的这样说，不过近期确实只看到madcell老兄在活跃，以下都是他的作品：《钟楼》(PS & PC)、《银河战士—零号任务》(GBA)，同时还有N64的满分大作《塞尔达传说风之笛》在研究中……用老兄的原话说就是：“还有每当看到游戏的画面有文字，总有一种把它变成中文的念头……”，真希望汉化界多多出现些这样的“根性男”，我等玩家之福啊……



GBC中文游戏大爆发：近期突然出现了很多GBC的中文游戏ROM，有新DUMP的，也有由达人破解的，其中不乏像《仙剑奇侠传》、《水浒神兽中文版》这样的精品，在“中文游戏朴

完计划”的带动下，越来越多的经典中文游戏被大家所认识，FC和GB都有了，下一个该是什么呢？估计要到MD了吧
^_^……



其他新闻：介绍过几次的《莎木Disk1》汉化工程终于完工，伟大的游戏，伟大的汉化……不多介绍了，有条件的玩家自行测试吧，这个世嘉公司投入7亿资金制作的游戏，究竟会带给人怎样的感动呢？模拟天下的“阿姆罗”汉化了WSC游戏《高达SEED》，应该算是WSC汉化的第一作吧……另外本月照例还有很多FC的小品级汉化游戏，限于篇幅，就不一一介绍了……

网打尽

新栏目终于与大家见面了，做这个栏目的初衷是由于很多新人不停的在提问：“怎么学汉化？那里有资料、教程、工具？”其实我对此类问题是很烦的，连自己找资料都不愿意，能耐下性子来进行汉化工作吗？可“没有傻完”兄弟对新人的好脾气让我感动，那我就带着大家参观一些汉化相关站点吧，希望能找到你需要的东西……

提到汉化不可不去的网站当然是游戏汉化联盟 (<http://www.romchina.com>) 了，和“汉化情报资源站”合并后变成了集资讯、下载、交流于一体的综合汉化类门户网站，有最新的汉化游戏下载，有最专业的技术讨论，有最BT的汉化人陪你灌水，快来加入吧……

对FC系统的汉化研究最强人除了“中文游戏补完计划”的御用DUMPER——“TPU”外无疑就是狼组的pinokio了，他的个人站点 (<http://pinokio.icpcn.com>) 虽然简陋，但很多实用的自编程序和翻译文档绝对值得一看……

“AIC 小组”没什么名气，也没什么作品，但他们的成员“Lambochan”绝对是一位汉化界的“实力派”，经过他和另外几位的努力，无论效果还是速度都超过了“Tile Layer Pro”的字模显示工具就快要完工了，大家可以在 AIC 工作室的主页 (<http://aicteam.126.com>) 和论坛上找到他，一起讨论技术问题。

狼组的资料库无疑是国内最全面和权威的，可惜的是由于空间问题网站 (<http://mywolf.yeah.net>) 挂了N久了，现在应大家要求补了一部分的资料 (<http://wolf.emu-zone.org/doc/ref/ref.htm>)，有需要的可以去看看，而在狼组恢复之前，大家也可以去天使组的新主页 (<http://angel.emu-zone.org>) 参观一下，同样有相当数量的汉化资料供查阅……

好了，暂时就参观到这吧。下期的新栏目可能门槛会高一点，我会介绍一个完整的汉化工具从设计到编写到运行的相应流程，希望对有志于投身汉化事业的新人们有所帮助。



每月一聊

这段时间很多事一起涌了来，生活的，网络的，忙的来福团团转，而且似乎什么成绩都没忙出来……

整个模拟界一片死寂，汉化界活跃的也是那些老面孔，倒是 CGP 的重生吸引了不少眼球。真心希望这次 CGP 能回复以前的风采，而不仅仅是一场做秀……给刚接触模拟器或汉化的朋友几条忠告吧：网络太虚幻，游戏别上瘾，希望能把模拟器或汉化作为学习工具，努力学点或知识或技术或为人处事的态度，别把时间都玩掉了……

模拟月谈

文: dadunu

冬去春来，终于可以扔掉那厚重的冬装了。各位春节的“收入”还剩多少呢？不过各位学生朋友又要开学了，每天一大早就被闹钟吵醒的感觉不太爽吧，笔者当初每天早上开4个闹钟还经常迟到。紧接着就是一年一度光棍汉们的“节日”了，每年那成双成对的集体出动，地铁车厢都挤得要死，在笔者看来和老外的新年没啥区别，为拉动消费做些贡献，花钱的一个奢头而以。最后，大环境所导致春捂秋冻、萝卜白菜保平安这样的老话还是适当借鉴一下吧，现阶段还是做个食素主义者来得稳妥，祝愿各位身体健康。

而模拟界的繁荣势头就像禽流感一样随处可见，不知道从哪就爆发了，相对于不能吃鸡肉来说，这对我们玩家来说到是个大大的福音。这个月曝光率最高的一句话就要属“NOT dead!”了，众多Coder的回归，又让我们再次了解了这些无私工作者的忠诚，他们的热情并没从这片土地上移走。而我们这些玩家又一次见证了模拟界这历史性的一刻，三大主机的突破仍然是无一例外的从老任开始。老任在NGC持续开发的决心现在看来不小，至少很长一段时间，都不会有人喊关于模拟器的危机了，不知道D版商是不是又在蠢蠢欲动了，倒是听说第一批D版NGC已经出货，相辅相成没有游戏即便是技术上有所突破，我们依然没的玩。连带作用其他两大主机的模拟也突飞猛进到了实质阶段，只是不清楚这个重要的飞跃要等上多久。另一方面，业界也终于迎来了几个期待已久的ROM，但这次我们因为ROM是不是失去的太多了。

Dolphin: 这个各位盼了很久的东西，来之突然就如同他的模拟效果那样令所有人吃惊，首版被命名为

TEASER，足可见作者的态度。终于在新年之际满足了玩家的一大心愿，三大主机也终于取得了历史性的突破。虽说对于一个模拟器的第一版来说他并没有达到如当初PJ64那样的高度，但Dolphin现在看来已经足够好了，当然它还有很长的路要走。和其他的同时代模拟器所不同的是，Dolphin在历经了7个月的开发周期后，直到真正可以完美运行一个商业游戏的时候才发布了首个公众版，但是他还没有存盘功能。不过这已经相当出色了，毕竟PJ64当年的地下开发持续了2年多。但各位先要搞清楚的是，N64和NGC之所以在同时代的主机中都是首先被模拟的，并不是因为老任得罪人太多，而是他们的先天所致，不同于其他的主机N64和NGC都没有BIOS，而是把操作系统都固化在的每个游戏里，这自然就省去其他模拟器在仿真BIOS上所花费的巨大精力。这样就造成NGC的模拟在很大程度上要倚仗于游戏的破解，好在软件的破解某种程度上要比硬件来的容易。感觉Dolphin又有些走向UltraHLE的老路上去了，就像PJ64那样他的成功也是建立在UltraHLE这样的前人基础上的，所以与其说Dolphin取得了突破，到不如说他为后人打下了坚实的基础，但愿Dolphin自己就可以达到这个高度。

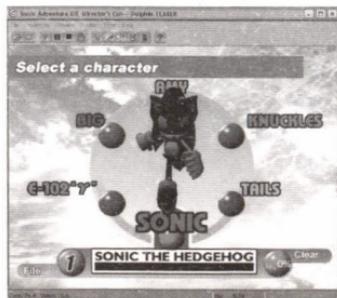


关于Dolphin的性能方面，各位有条件的朋友，应该已经试过了，并没有作者说的那么可怕，不过太廉价的电脑各位还是不要想了。Dolphin要求最高应该就是显卡了，网上有人

遇到的各种各样的问题，主要就是出在这块。就如同官方所说推荐使用ATI的显卡，毕竟NGC本身就是采用ATI公司研制的显示芯片“Art-X”，不知道XBOX的模拟器是不是会推荐NV的显卡，不必担心NV的显卡同样可以用，只不过在效能上可能会吃些亏，关于对显卡方面官方这样解释：由于Art-X与电脑硬件存在的很大的差别，因此就需要强大的电脑机能来模拟，自然Radeon 9500+ / Geforce FX为最低要求也就不为过了。操作系统同样还是选择推荐的XP或2000为好，许多稀奇古怪的问题也都是拜操作系统所赐。这样如果使用ATI显卡的话，1G多的CPU就可以全速60帧完美运行Bust-a-Move 3000了。如果各位还想试试斑鸠的话，那就需要你有一台足够贵的电脑了，而且也只能半速运行。而万众期待的Mario系列各位可能要等等了，由于游戏采用了非常怪异的封装，一些问题还有待解决。另外声音问题，作者提到由于至今仍然搞不明白NGC使用的是什么指令系统，所以只是在某些游戏中模拟了



一些流媒体。这里还要感谢Shinji Chiba向小组提供的ADPCM解码器。Shinji Chiba就是后来Cube2wav的作者，利用这个工具各位就可能在自己做完解码后听到游戏音乐了。至于Dolphin的作者，多数都是长期从事于任天堂相关模拟器开发的老牌作者了，这次是F|RES、ector和schibo，不知道在上期笔者的提示下各位有没有猜到。由于帮助文件和官方模拟器的介绍好像不是出自同一人之手，所以前者没有把schibo放在作者之列，不过



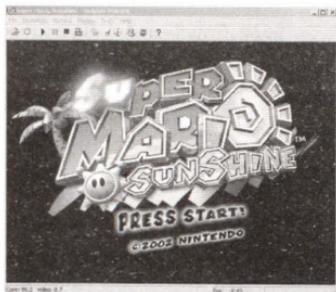
这也已经无关紧要了。

有趣的是NGC模拟器的核心作者大都从事过N64模拟器的开发，现在看来多数都曾是TR64开发团队的成员（不要和RCP的TRwin搞混了），没想到几位在N64的模拟上没什么惊人之举，却在NGC上表现了一把。最初TR64的团队成员为Icepir8、F|RES、Schibo和Azimer，后来各位作者逐步退出，现在只剩下最初的发起者Icepir8还在苦苦支撑。TR64已经有一年多都没有新版放出了，而且N64也并不是现在玩家的兴趣所在，Icepir8只是偶尔修补一下TR64 OpenGL这形同鸡肋的插架而已，但他一直否认两者的开发将终止。这次由于Dolphin的发布，TR64到是在Emulation64找到了新家，看来他是打算一直做下去了。同时由于EmuHQ可能面对再次休站，所以Martin借机向模拟器作者表示如果哪位愿意的

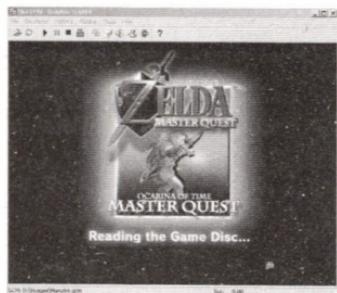
话，这里可以提供优质的空间。Azimer这个非洲兄弟在上期已经介绍过了，在从TR64出走后转投了Apollo小组，而在他加入不久后，Apollo小组也很快就剩他一个人了。在一年都没什么进展的情况下，Azimer在最近放出了Apollo和他著名的N64声音插件的源代码后表达了去意，虽然没有明确说明，但他表示至少在很长一段时间我不会再回来了。随后Azimer和Org开发了NGC模拟器Dolwin，这在以前的杂志介绍过了，如果各位去他们的官方页面去看看，就可以感觉到Dolwin小组看来并不是想写



一个可以玩游戏的NGC模拟器，而只是想为后人留下一份详尽的NGC技术文档，显然Dolphin小组想为后人留下的是一段传奇和一堆代码。在Dolphin的开发团队中F|RES主要负责总体的架构，ector负责数据流的处理，Schibo只是负责dynarec方面的处理，只是笔者搞不懂一向擅长dynarec方面的ector，这次却把工作交给了别人。

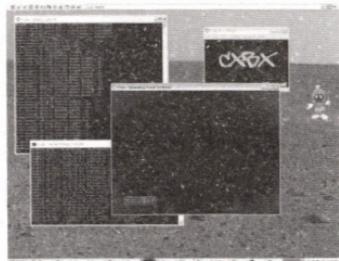
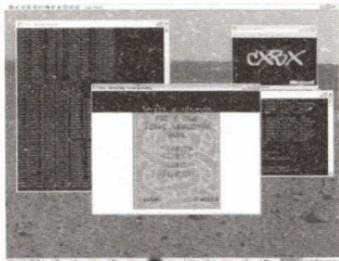


ector这之前并没参加过什么大的工程，他为Icarus写了两个插件，还写过一个PocketPC上的GB模拟器，ChooDo这个DC模拟器最近在图形方面的进展，主要就有赖于ector把它的代码无私的贡献出来。意外的是在Dolphin的列表里竟发现了Epsilon的名字（N64的鼻祖UltraHLE的作者），怪不得两者的理念如此的接近。列表里的其他人员简单介绍一下，Org自不必说，Costis是GBAemu的老牌站长，他所收藏的很多小东西，在开发的时候还是很有用的。CrowTRobo和Desktopman是著名的GCdev小组的主力成员，现阶段NGC模拟器开发时所用到的Demo基本都出自这个小组。EFX是N64时期的著名Dumper，如果玩家手里的N64ROM没经过修改的话，许多NFO文件里都会出现他的名字。最后就是caustik了，怪不得当初他老人家拼命的卖关子，原来存在着这层关系。作者很快在一天内又放出了Dolphin的第二个版本，但到底有哪些方面的更新，作者并没有多提只是在速



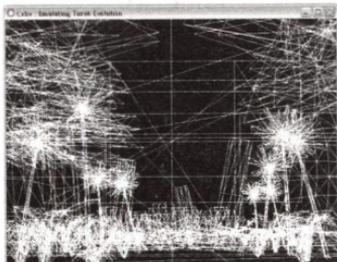
度和稳定性上有所提高，作者最后提到我们既不需要赞扬也不需要责备，拜托各位不要来烦我们，最好什么都别问，玩好现有的游戏耐心等待好了。

Cxbx: 虽说 caustik 一直没有时间投入开发，但 Kingofc 和 Sop Skrutt 却一直在进行他们的工作。在这次作者出现前，我们所看到的所有抓图都是 Kingofc 的成果。caustik 在消失许久后终于露面了，而后不断为我们带来好消息，同时他也更多的谈到了自己。作者真名叫 Aaron，出生在小城市 Toledo，最终作者还是辞掉了微软的工作转投了 DivX（记得原来好像介绍过），而这份全职工作几乎侵占了作者全部的业余时间，现在能见上一面自己的电脑都算很奢侈了，更别提 Cxbx 的开发了。



而 caustik 终于从原来那种低沉的情绪中调整了出来，利用 2~3 天的晚上再次投入了开发。Turok 的游戏选单终于首次成功运行，而且在选单出现的时候你要快速按下开始键，如果你的反映足够快的话，你很有可能可以进入游戏，这都是由于程序的中断没有处理好的原因，你可以听到音乐也可以自己控制移动，但是游戏中偶尔会看不到恐龙，而且无法杀掉他们，3D 模拟几乎不存在。然后由于作者搬家，开发又再度中止。一个星期后，caustik 再度投入开发，经过努力 Turok 的 3D 模拟取得突破，已经可以看到框架线了，只是在材质填充上仍然没有进展。他用 30 多分钟的时间顺利的完成了 Turok 的第一关，

虽然游戏的过程非常困难。关于普遍被质疑的游戏速度问题，作者说在调整代码的过程中，速度可以在40~150帧之间浮动，当然这是在没有材质贴图的情况下。材质贴图的改善要寄希望于Kingofc方面的代码了，而他似乎发现了跟结所在，



所以问题应该很快会解决。另一个问题就是，由于caustik手中只有两块高档显卡GeForce FX 5900和ATI Radeon 9700，所以在低性能显卡的模拟器执行效率的问题，作者还暂时无法照顾到。由于NV和ATI的显卡之间的

描绘方式有所不同，所以对ATI显卡更好的支持是Kingofc完善图形方面下一步的工作所在。作者最后提到，由于Kingofc先前手中没有任何游戏，所以一定程度上影响他的开发进度。由于最近拿到了一些捐助的商业游戏，所以在开发进度上会如此之快。为了程序的整体化作者需要读懂Kingofc的每一行代码，但由于Kingofc在开发的上的功力非常深厚，所以这往往需要花上很长的时间，相比之下自己的开发速度已经比他慢了好几个月了。

Xeon: 虽说作者

是从N64才开始接触模拟器的，但起步较晚好像并不影响作者的开发能力。自从上次放出抓图后，模拟器的作者_SF_就一直没有任何消息，而且也不接受其他人任何形式的采访，不管是聊天性的还是邮件性的。

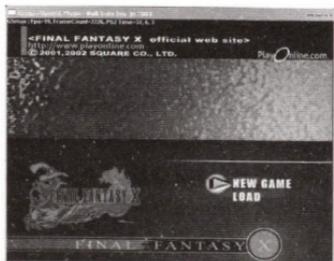
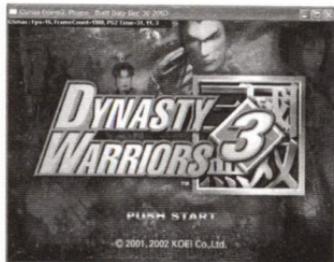
最近_SF_终于接受了一次采访，他本人确认先前和caustik确实联系上了，而且互相交换了些建议和技术文档。



但_SF_提到他对现有计划的热情似乎越来越低了,而且已经投入到另一计划的开发中有一段时间了,但具体是什么作者并不愿多提。_SF_现在感觉好像有些力不从心,他更希望带着Xeon这个工程加入到其他有实力的开发组中去,如果不能成形的话,看来Xeon的路是要走到尽头了。

PCSX2: PS2 模

拟器也终于开始运行商业游戏了,但作者Shadow还是给众人泼了盆冷水,他说虽说看上去进展不错,材质贴图在逐步完善,但现在充其量也只是完成了10%的工作,模拟器在速度上仍旧没什么进展,玩游戏还是不要想了,现阶段主要的工作重点就放在FFX和GT3这两个游戏的修补上。不过令笔者惊讶的并不是那无比惊艳的抓图,而是GSmax的作者竟然是个巴基斯坦的兄弟(盟友啊!),笔者印象里这个国家的兄弟们应该是整天光着脚满大街跑才对,没想到也有如此人才。asadr做了一下自我介绍,他住在巴基斯坦的Lahore,今年只有19岁,从7年前开始编程生涯。虽说他一直知道模拟器的存在,但是好像一直都提不起什么兴趣了,他坦言自从3年前开始OpenGL编程开始,他的兴趣一直都是游戏编程。促使他改变的是,当知道了PSemu Pro这个PS模拟器后就想自己也写一个,但



由于缺乏兴趣就终止了，而后就加入了PCSX2的开发。由于最近GSmax在性能上的逐步完善，执行游戏的效果已经越来越好，asadr又开始对PC的联网游戏感兴趣了，不过他保证这不会影响到GSmax的进度。

ROM:

关于这个话题在前面的杂志已经讨论过很多了，我们并没权利批评谁，ROM归根结底和玩家的关系并不是很密切，主要还是在D版商那边。虽说，最终这次我们是得偿所愿，得到了我们想要的，但这次我们真的是损失惨重。2K3在流出前，业内人士从多方面予以阻止，但是仍旧是收效甚微。EFMP小组在MS5之后发表声明，表示此类事件不会再次发生，2K3会遵守3年规则不会放出。但是既然MS5已经那么从容的



放出，再多一个2K3又有什么关系呢，EFMP仍然难逃死亡的命运，小组在放出最后一个ROM后，用诗歌这种非常含蓄的方法表达了引退之意。而就因为这个事后被大骂可玩性并不很高的游戏，我们换来了Nebula的无限期停止开发，CPS3破解的终结，和很长时间都不会再有什么动作的Billy Jr。当然面对这些事情我们无能为力，没有了Nebula我们

我们现在不是依然玩的很好，仅此而已。

GBA

上终极应用

PDA 篇

GBA 上的 PDA 系统

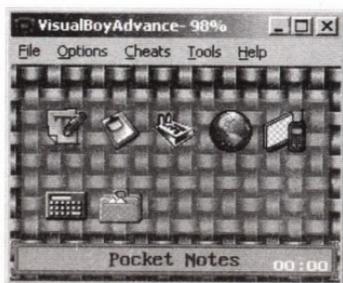
文: Fanboy



最近入手一台 PDA，用来玩模拟器感觉不错，GB/FC 等模拟器都流畅运行……

今天就要讲和 PDA 有关的 GBA 应用。说起 GBA 的作用，我想大家都知道，除了可以玩游戏，还可以通过软件加烧卡器，实现看电子书和听 MP3 等实用功能。但如果让 GBA 变成一台 PDA (Personal Data Assistant, 个人数字助理)，集成上面的功能，是不是更实用呢？近日，就在网上流传了一个 GBA 上的 PDA 软件。可惜的是，此 ROM 是美版，只支持英文输入，功能也有限，但已经做得很不错了！而且，我相信，国内 GBA 方面编程的高手众多，在未来的某一天也一定可以做出一个支持中文输入的功能更为强大的 GBA 上的 PDA 软件！

现在就向大家来简单的介绍一下这只 GBA 上的这只 PDAROM。(由于是通过模拟器运行的，似乎无法设定正确的时钟，把模拟器上的时钟功能开启了，也没用，难不成又用了什么特殊的硬件？)



此 PDAROM 在 GBA 模拟器上的运行情况下左图，还带有声音（不过这声音真是……还不如不要）。这个 PDAROM 实现了一般 PDA 的常用功能，

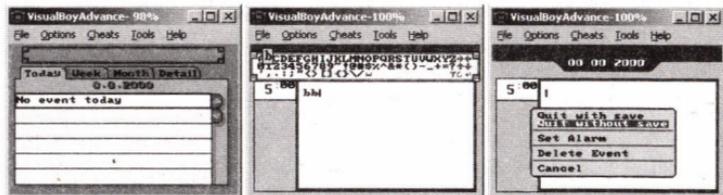
比如记事本、电话本、计算器等等。下面我将从主界面上的图标，一个一个为大家简单的做一下介绍。

首先是第一项：Pocket Notes



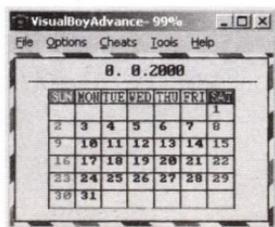
GBA 上的文字编辑器，界面有点类似 window 界面，可以把文章保存在记忆芯片里。似乎也可以做简单的电子书阅读器（当然只能是英文），编辑功能也不错，一般的 Notepad 的功能都有了。

第二项：Schedule



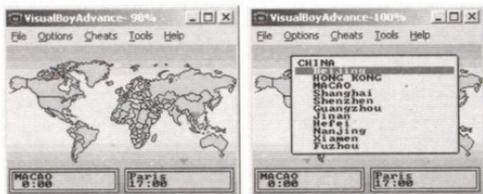
这个功能，类似 PDA 上的事件提示本功能，不过，英文界面用得不习惯。而且模拟器上，无法记录事件。

第三项：Calendar



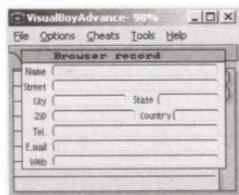
这个没什么好说的，日历本。看看就行了，不过模拟器中无法设定……

第四项: World Time



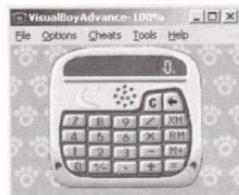
世界时间，似乎是计算时差什么的。

第五项: Adress Book



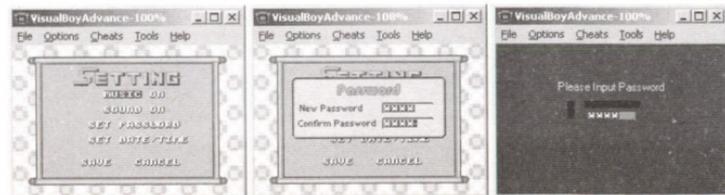
名片本，所有普通 PDA 上最基本的功能之一！

第六项: Calculator



计算器，只是最普通的那种，没有科学计算功能……

最后一个选项: Setup



除了设置声音 / 背景音乐，以及时间日期的设定外，还可

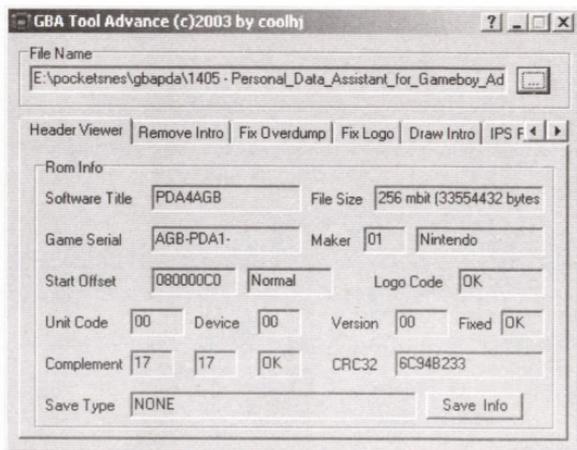
以设置密码，这个密码是通过上 / 下 / 左 / 右键来设置的，就像调密技一样，很好玩。重启 GBA 后，会有要求输入密码的画面，输入后，按 A 键进入 PDA 主界面。

这只 PDA 的 ROM 的大致功能就这些，怎么？还不去烧到卡上用用？什么？你的卡不是 256M ？？

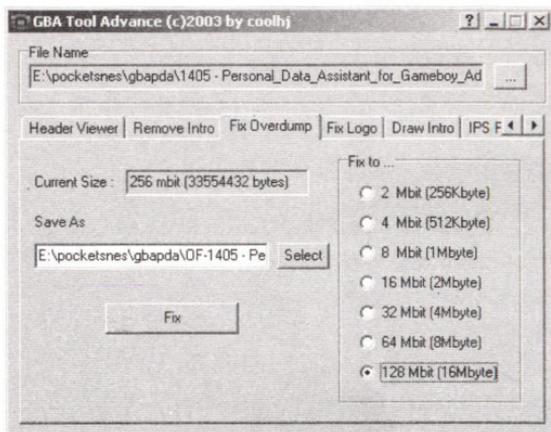
刚刚忘记说了，这只 ROM 的容量是 256M 的，如果你的卡带是 128M 或者 64M 的，怎么办？

其实这只 ROM 的实际容量并没有那么大，经过我的测试，用工具把此 ROM 压到 4M，竟然还能用，而且功能都完整。但为了保险，最多还是压成 128M 的吧（如果你只有 64M 的卡，那压到 64M 也凑合，不过不保证会不会出什么问题，比如某项功能异常）

此工具就是 GBA Tool Advance，软件界面如下图所示：



可以详细的显示当前 ROM 的信息，当然，我们要用的功能 是此工具的 Fix. Overdump，至于此工具的其他功能请大家自己去研究研究吧，功能还是比较强大的，比如为 ROM 打上 IPS 补丁，更改 ROM 存档格式等等。



要用 ROM 压缩功能（其实应该叫把 DUMP 时候的多出来的没用数据 cut 掉），先读入 ROM 后，切换到上图所示界面，左上角是显示当前

ROM 所使用的大小，右边的 Fix to 这里，选择你所要 fix 的 ROM 格式，然后在 Save As 处写上你所保存的文件名，最后按一下 Fix 键即完成操作。Fix 后的 ROM 是你所选择的大小，比如 128M，那你就可以把此 ROM 烧录到 128M 的 Flash Card 上面，用 GBA 来应用啦！

模拟器之 SFC 篇

GBA 上的 SNES (SFC) 模拟器, PocketSnes 介绍



刚看到这个 Pocketsnes 这个名字，还以为是在 PPC 上面的那个 SFC 模拟器又更新了……但没想到这个竟然是 GBA 上的 SFC 模拟器。

一开始我总是认为，GBA 模拟 SNES 是不太可能的，但这

个不可能完成的任务却被 Pocketnes (GBA 上的那个最好的 NES[FC] 模拟器) 的作者——天才程序员 loopy 实现了。

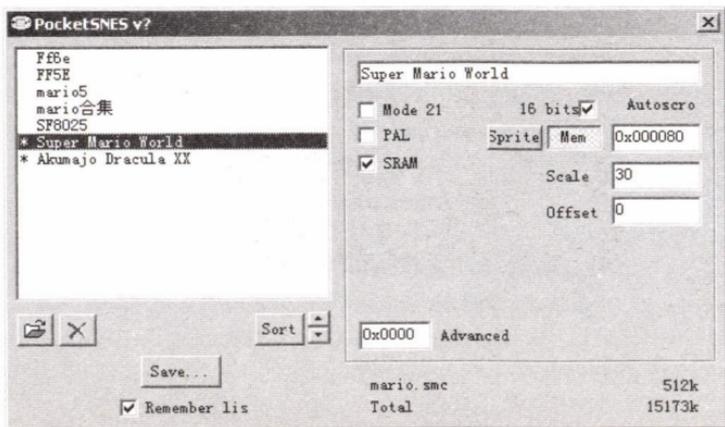
虽然目前来说还是比较初步，支持的游戏并不多（应该说是可以正常玩的游戏很少），大多数都有这样那样的问题，而且也不支持声音等，但这个模拟器的前景相当不错。毕竟可以在 GBA 上玩到 SFC 上的大作。

首先还是先向大家来介绍一下这只模拟器吧！由于模拟器还比较初步，毕竟是第一个放出的版本，所以不要有什么大的期待（根据我的测试，一些大作，比如 FF 系列，DQ 系列都无法正常模拟……）。

这只模拟器的官方网站：<http://snes.pocketheaven.com/>

大家可以从上面下载到最新的兼容性列表文件，就是那个 pocketsnes.dat，这是作者专门为一些游戏优化的配置表。而且，你每玩一个游戏，在兼容性列表中会加入此游戏的信息（虽然有些游戏玩不了）。

模拟器的配置程序的界面如下：



注：看列表中，前面带 * 号的游戏，一般都是可以基本上正常模拟的游戏，作者在兼容性列表中为此做了优化的。

配置界面比较简单，按左边的打开钮可以在这列有框中加入游戏，注意！目前只支持 SMC 格式的游戏（如果遇到 .078/.058 这类的游戏，可以用一些 SFC 的 ROM 格式转换工具转换后再导入）

Sort 这个按钮是用来对列表中的游戏进行排序用的，每个游戏的上下位置可以控制。

左边的框框中设置的就是游戏的一些基本参数。一般情况下，是不需要设置的，除非你遇到什么游戏不能玩了，可以自己改动（不过，大多数情况下，不会有什么效果，这个似乎只有作者最清楚怎么改了，还是等作者的兼容性列表文件吧，或者等下个版本的完善）

右下角则显示的当前 ROM 所占用的空间，以及全部 ROM 占用的空间（方便计算烧到 GBA 卡里所需的容量）

知道如何加游戏了吧？加完后，按一下主界面中的 Save 按钮，保存为一个 GBA 格式的 ROM 文件。最后可以通过 GBA 模拟器，或者把这个 ROM 烧到 GBA 烧录卡中进行模拟了！

添加游戏的方法就是这么简单。这时有人要问了，SFC 的按键比 GBA 要多出 2 个（GBA 是 6 个键，SFC 是 8 个键[多出 X/Y 这两个键]，不包括方向键），这个怎么解决呢？其实在 Pocketsnes 的 Readme 文件中已有说明，具体按键配置情况如下：

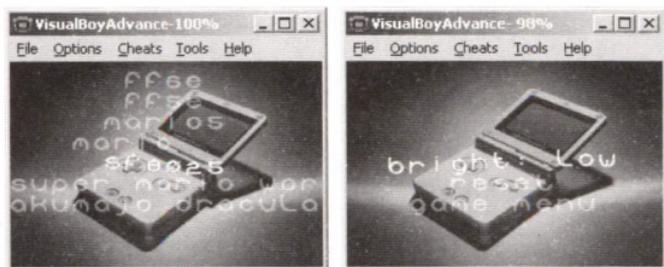
Y = B、X = L、B = A、A = R

L = Select+L、R = Select+R

左边是 SFC 按键，右边是对应的 GBA 的操作键。

最后来看看在 GBA 模拟器中支持 Pocketsnes 的效果吧

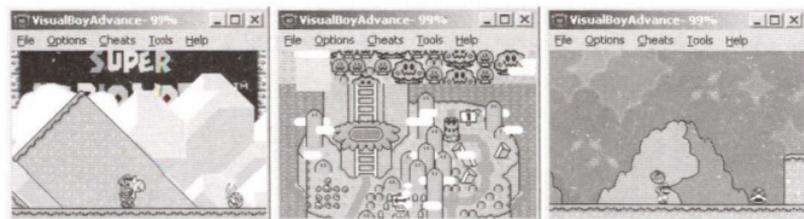
(由于目前的 GBA 模拟器相当完美, 所以效果应该和烧录到 GBA 卡上在真实 GBA 机器中玩的效果是一样的)。



一运行这 ROM, 这个就是模拟器的游戏选择界面了。刚刚在配置程序中的列表, 在这时显示的样式是一样的, 只不过不支持中文显示。ROM 名只能用英文。

在游戏中, 按 Select+Start 键, 可出现一个菜单, 如上图那样, 可以设置明亮度 (Bright), 大家都知道 GBA 是出了名的暗 (GBASP 除外, 毕竟这个是带背光的), 把它打到 High, 应该会好一些吧, 设置完后, 按一下 reset 重新进入游戏。

选择一个游戏, 按 A 键就可进入此游戏。如果一切正常的话, 会出现游戏界面的, 比如下图的两只游戏:

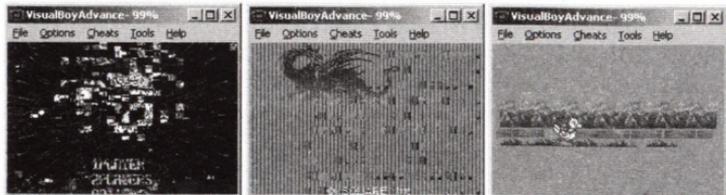


Super Mario World, GBA 上也有此游戏的移植作品, 不过这个毕竟是真实的 SFC 画面。画面上还有少许的错误, 不过速度比较流畅。

恶魔城 XX, 超级经典大作, 速度一流, 只不过没声音而以, 还不支持一些效果 (比如图上的后面的火焰效果)



还有一些就是模拟效果不怎么样的，还是看图说明吧：



电精的 SFC 汉化版，不过效果……（但背景中的那个电光效果还是不错的）。SQUARE 的大作，FF5 的画面，效果嘛……看图就知道。

当然，我手头游戏比较少，没全部测试，但大多数大作都没法正常玩（大多是图像上的错误，缺少精灵等，要么有些游戏就直接黑屏），有兴趣的朋友可以去测试一下自己硬盘上的 SFC 游戏吧！希望能玩吧：），或者看看官方的 pocketsnes.dat，里面的游戏大多可以兼容，而且速度和效果都不错。要不，就和我一样，还是继续期待下一个版本的放出吧！

GBA 上的 "MAME"，街机模拟篇

GBA 上的街机模拟器 rGBArcade

在 PDA 上玩玩 mamece 感觉还不错，由于 PDA 的机能限制，只能支持内存要求比较小的游戏，呵呵～

既然 GBA 上出现了 PDA 软件，那么现在来介绍的这个 GBA 上的街机模拟器也就不希奇了。其实在 GBA 上，还有很多其它单机种的模拟器，比如 FC、PCE 以及前面介绍过的 SFC 模拟

器！这只街机模拟器的出现，似乎是又填补了GBA模拟使上的一个空白，也可说是GBA上的MAME。

接下来就介绍一下这只rGBArcade吧，模拟器的完成度比较低，毕竟是0.1版，只支持了8个早期的游戏（事实上，这些游戏你应该都在当年的FC上玩过），而且还不支持声音，但可以看到点希望。

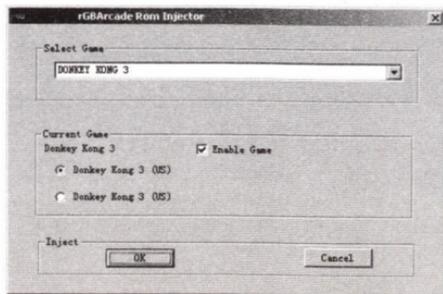
模拟器由rGBArcade Rom Injector（主要用于添加游戏到GBAROM上）这个前端和rgbArcade.gba（模拟器的主程序）两部分组成。解压rGBArcade后可以看到上述文件，以及几个文件夹，分别对应8个游戏的游戏名，以及一个Final ROM和RGB ARCADE两个目录组成。

还是先来说一下如何把这些游戏制作成GBAROM格式吧。

首先你得有这8个游戏（应该可以从mame rom full set中找到，因为这些游戏实在是太老了），当然，ROM是ZIP格式的，然后你得把它们解压，分别放入所对应的游戏目录中。具体操作如下：

比如DONKEY KONG THREE ROMS这个目录，当然是对应Donkey Kong 3 (US)这个游戏，它的ROM名应该为dkong3.zip (40,88 KB)，把这个ZIP中的所有文件解压到DONKEY KONG THREE ROMS这个目录中即可，最后可以通过那个前端来把游戏加入到GBAROM中！

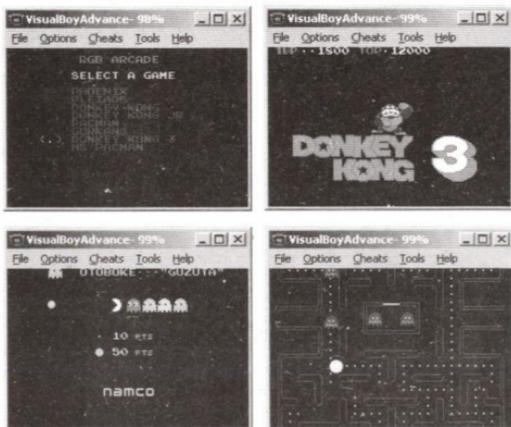
当然，这些游戏的ROM名字，以及此ROM中的CRC都在这个目录当中的donkeyKongThreeRomsRequired.txt，当然，其它ROM目录中也可找到类似的TXT文件，都有



ROM 名提示，可以更方便的找到相对应的游戏吧。

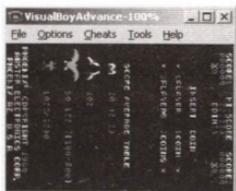
经过上面的操作后，运行这只前端（文件名为：WINDOWS INJECTOR.exe），选择所对应的游戏以及版本并且选上 Enable Game，最后按一下 OK 键，就完成了任务了！这个 Donkey kong 3 就被加入到 FINAL ROM\final.gba 中了。当然，你还可以添加其它游戏到这个 GBA 文件当中（一共可以添加 8 个，即目前这只模拟器所支持的全部游戏）。（要注意的是，如果要添加共 8 个游戏，你必需一口气添加完，如果添加了一个游戏，把前端关闭了，再运行前端来添加第 2 个游戏，那么最终结果只是把第 2 只游戏添加到 ROM 上了，前面那个被覆盖）。还有一点，最终生成的 final.gba 运行的时候，菜单当中还是 8 个游戏，如果你只添加了 Donkey kong3 的话，那只能选择这一项，其它选项点进去，是黑屏！

完成后，把 final.gba 烧到 flash 卡中或者用 GBA 模拟器来执行！运行效果见下图：



由于 GBA 的屏幕比较小，所以一些游戏必需通过 L/R 键来进行屏幕的上 / 下翻页，观看所显示不到的部分！

当然还有比较特殊的游戏，比如 PHOENIX，其实这模拟器似乎是为真实的 GBA 设计的，因为玩真实的 GBA 的时候，你可



以把屏幕翻转 90 度，这样玩 PHOENIX 就比较舒服了，而且发子弹的键都改成 Start/Selects，

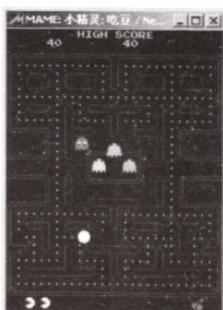
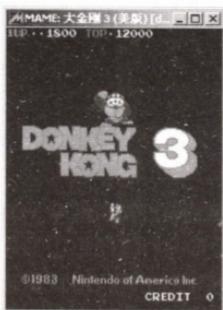
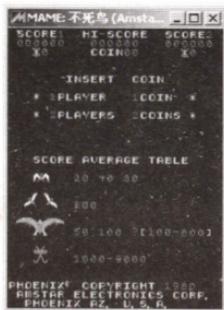
A/B 键做为 coin/start 键。

最后讲一下最后生成的 ROM 在 GBA 上的操作：同时按下 Start / Select / A / B 可以返回主游戏选择菜单！其它操作一般都是 select/start 为 coin/start 键，A/B 为发子弹或者跳等动作键，L / R 则为上 / 下翻页屏幕键！



噢！对了，有二只游戏 Phoenix 和 Pleiads 如果在一开始的选择菜单中，用按 B 键选择进入游戏和使用按 A 键进入游戏，所显示的屏幕模式是不一样的（对其它 6 个游戏无效），上面的 Phoenix 截图是用按 A 键进入的。按 B 键进入图如下：似乎画面被压缩了一样。

最后，还是看几张上面游戏在 Mame 上的运行图（可以对比一下），由此可见这只 rGBArcade 在画面上，支持的这几个游戏是相当完美的，就差声音了！期待下一版本的表现吧！





前言：

史上最长的寒假终于都放完了，原来寄存在学校的电脑又重见天日，在确定电脑依然正常的情况下，又开始写我们的 GBA 教程了。本期的主角就是 GBA 开发内比较高深但必须要掌握的一件东西——中断。由于这个是一个难点，而具是以后教程的前题保证，所以要用两期来介绍，今期说的是理论，下期就是实操了。大家要认真学习好今期的内容，否则以后就没办法接下去了。

中断：

可以理解为：程序运行时，当 GBA 的硬件产生一个中断请求时，系统就暂停当前运行的程序，转去执行中断响应函数。

具体就是说首先就要建一张中断响应表，这个表是用来保存一些中断处理函数的指针，然后我们要写一个或多个按键中断处理函数，其实写法与其它普通函数一样，只不过要把这些函数的指针放到中断响应表里。就拿按键中断来说，当运行游戏时，如果你把按键的中断请求设置为打开，当按键被按下时，硬件就会产生一个中断请求，系统接收到中断请求就会把程序暂停，然后根据中断标志位来判断产生的是什么中断。因为 GBA 只能接收到中断和暂停程序的运行，但是不能直接确认是什么中断，必须要判断。确认了是按键中断，就在中断响应表内找寻相应的处理函数的指针，最后就利用函数指针直接调用这个中断处理函数。每一个中断只能设定一个中断函数，而且中断响应表在程序中不能更改。想在程序运行期间动态指定中

断处理函数的方法就要看下期了。

中断响应表：

中断响应表的类型为 `IntrFuncp`，源代码里的定义为“`typedef void (*IntrFuncp)(void);`”，这个只不过是一个普通的函数指针类型，所谓的中断响应表只不过是一个普通指针数组，而元素也只是普通的函数指针。中断响应表的数组名必须为 `IntrTable`，而且大小必须为 13。下面是一个中断响应表的一个的实例。

```
IntrFuncp IntrTable[]=
{
    dummy,           //V-blank Interrupt
    dummy,           //H-blank Interrupt
    dummy,           //V-counter Interrupt
    dummy,           //Timer 0 Interrupt
    dummy,           //Timer 1 Interrupt
    dummy,           //Timer 2 Interrupt
    dummy,           //Timer 3 Interrupt
    dummy,           //Serial Communication Interrupt
    dummy,           //DMA0 Interrupt
    dummy,           //DMA1 Interrupt
    dummy,           //DMA2 Interrupt
    dummy,           //DMA3 Interrupt
}
```

```
dummy, //Key Interrupt
```

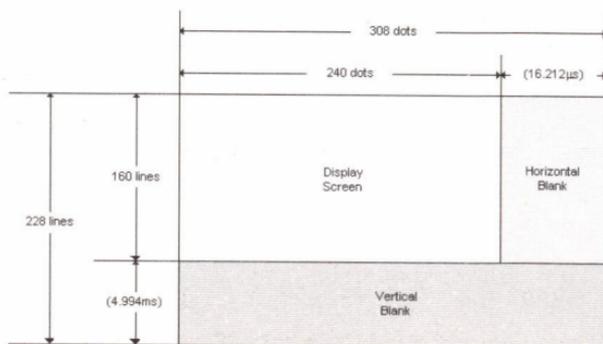
```
};
```

从中断响应表的注释可以看得出来，表中每一个元素对应一个中断处理函数。当产生中断请求时，就会检测产生的是什么中断，然后就运行表中所对应的中断处理函数。

`dummy` 是一个空函数函数名，其函数体为：“`void dummy (void){}`”，可见这个函数只是有一个名，而不会干任何事。当你不需要设置中断函数时，最好用这个空函数来代替，当然你不设置也可以，要注意一点中断响应就一定要定义。

V-blank Interrupt:

这是最最最常用的一个中断，我们常简称为VBL。V-blank的意思是垂直空白，当进入这个状态时就会产生一个中断请求。大家都很清楚GBA的屏幕是240X160的，本应该刷新160行，但是硬件在刷新屏幕时是刷新228行的。开始的160行是实际屏幕，剩余的就可以理解为在虚拟的屏幕里刷新，当刷新完那160行后就进入VBL状态并产生中断请求。由于处于在刷新虚拟屏幕的状态，所以实际屏幕的状态就处于暂停。这个VBL状态会持续4.994ms，每帧发生59.727次。



这个中断的主要用途是与 GBA 的屏幕的刷新率同步和控制程序的运行速度。与刷新率同步的原理是来自于当 VBL 发生时屏幕的刷新处理暂停状态，这时才更改 VRAM 中的数据，就可以避免在屏幕刷新期间由于更改 VRAM 的数据而出现一些怪现象。这些怪现象中最常见的就是屏幕的闪烁了。掌握这个就可以不用双缓冲了，实际上 GBA 上的商业游戏也是很少会用双缓冲的。因为有了 TILE 模式和 VBL 中断后，双缓冲的戏份就几乎没有了。至于控制游戏的速度方面也是很好用的。首先 GBA 游戏也是一个程序，CPU 就开始运行时就会以全速运行，结果就是你什么也看不到程序就已经运行完了。我想不会有人会想把游戏写成这样，我就是不想出现这种情况，如果你是例外的话，我也没办法了。你可以在游戏代码中强制进入一个“while(1)”循环中，跳出的条件可以设置为 VBL 中断发生时，这样就可以限制程序的运行进程，每次只运行指定小段的代码，然后停止，等到 VBL 发生时又再运行下一步，这样就能达到控制程序运行的目的。当然其它的中断也能做到这个目标，但是用 VBL 有很多方便的地方，你写过小游戏就会知道了的。

H-blank Interrupt:

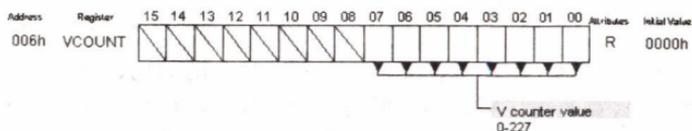
这个中断与 VBL 有些类似，意思是水平空白，我们简称为 HBL。从上图可以见到，本来一行只有 240 个像素，情况与 VBL 一样，硬件是看作是一行有 308 个像素。当屏幕刷新完 240 个像素后，就进入这个 HBL 状态并产生中断请求。这个状态为持续 16.212 s，一秒钟发生 13.618 千次。由于 HBL 发生非常频繁而且时间短暂，因此只适用于一些特别的效果上。什么效果？！先卖个关子，自己去研究研究一下吧。

V-counter Interrupt:

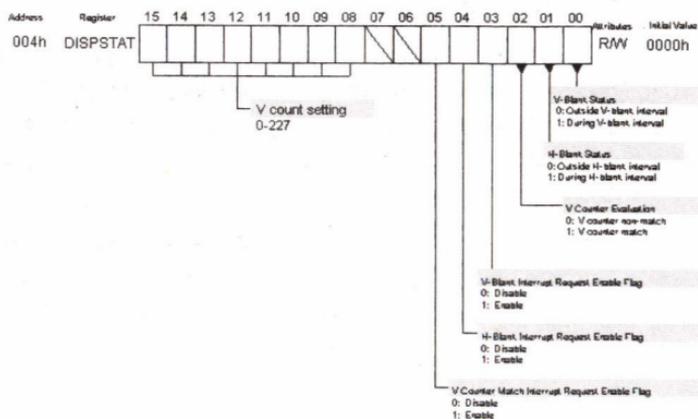
V-counter 是指 V 计数器或者叫垂直计数器。这个中断与

两个寄存器有关，一个是V COUNT 与 DISPSTAT。当 DISPSTAT 时设置的数与 VCOUNT 的数一样的时候就会产生中断请求。

V COUNT 是一个只读寄存器，表示目前正在刷新屏幕的那一行。0-159 是表示屏幕正在刷新之中，160-227 就表示处于 VBL 状态中。



另一个寄存器是 DISPSTAT，这个寄存器是设置和显示当前屏幕所处的一些状态，如是否进入了 VBL，是否打开 HBL 中断请求之类。这个寄存器是可读可写的。



[d15-08] V 计数器设置	当这个值与寄存器 VCOUNT 的值一样时，就产生一个中断。取值范围是 0-227。
[d05] V 计数器中断设置	当设置为 1 时，当上面的条件成立时就会产生中断请求；设置为 0 时，就算上面条件成立了也不会产生中断请求的。

[d04]HBL 中断设置	当设置为 1 时, 进入 HBL 时就会产生中断请求; 设置为 0 时, 就不会产生中断请求。
[d03] VBL 中断设置	与上 HBL 一样, 只是主角换成 VBL 了。
[d02]V 计数器状态	这个位是只读的, 为 0 时就是不匹配, 1 时为匹配
[d01]HBL 状态	这个位是只读的, 为 0 时表示不在 HBL 状态中, 为 1 时表示正处于 HBL 状态中。
[d00]VBL 在状态	这个位是只读的, 为 0 时表示不在 VBL 状态中, 为 1 时表示正处于 VBL 状态中。

V 计数器中断的作用多数用到显示特效的实现, 因为你可以用 V 计数器里了解到当前屏幕的刷新状态。例如你可以在刷新到一定的时候, 来改变当前的 V RAM 数据, 来达到画面的扭曲的效果。有机会写个 DEMO 给大家看看。

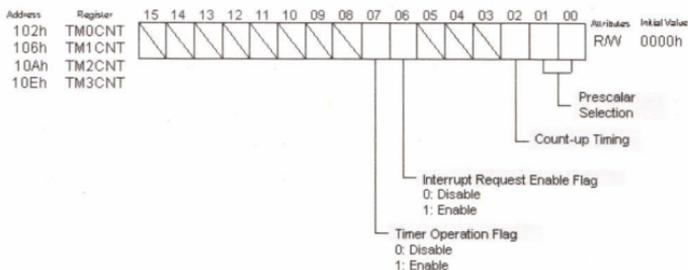
Timer Interrupt:

Timer Interrupt 是定时器中断的意思。GBA 配有 4 个通道的 16 位定时器。Timer 0 和 Timer1 是用来设置 WAV 声道的时间间隔 (具体以后在声音的那章详细说明)。每一个 Timer 通道的中断与相应的两个寄存器有关。有就拿 Timer 0 来说, 这两个对应的寄存器分别是 TM0D 与 TM0CNT。

TM0D 是一个可读写的寄存器。当系统时钟跳到指定尺度时, 这个寄存器的值就加 1。当出现溢出时就会产生中断请求。所谓的溢出就是这个值大于这个寄存器能储存的容量。

Address	Register	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00	Attr/Status	Initial Value
100h	TM0D																	R/W	0000h
104h	TM1D																		
108h	TM2D																		
10Ch	TM3D																		

而 TM0CNT 就是指 Timer 0 作一些设置。



[d07]定时器工作标志位	为0时停止计时，为1时开始计时															
[d06]定时器中断标志位	为1时当溢出就发生中断，为0时不发生															
[d02]定时器类型标志位	当为0时，以[d01-00]所设置的尺度来计时，为1时就无视[d01-00]的设置，改为当上一个Timer通道产生溢出时加1。Timer 0只能指定为0。															
[d01-00]定时器尺度标志位	GBA的CPU的系统时钟为(16.78MHz)															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>设置</th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>00</td> <td>系统时钟</td> <td>59.595 ns</td> </tr> <tr> <td>01</td> <td>64个系统时钟</td> <td>3.814 μs</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>256个系统时钟</td> <td>15.256 μs</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>1024个系统时钟</td> <td>61.025 μs</td> </tr> </tbody> </table>	设置			00	系统时钟	59.595 ns	01	64个系统时钟	3.814 μs	10	256个系统时钟	15.256 μs	11	1024个系统时钟	61.025 μs
设置																
00	系统时钟	59.595 ns														
01	64个系统时钟	3.814 μs														
10	256个系统时钟	15.256 μs														
11	1024个系统时钟	61.025 μs														

Serial Communication Interrupt:

这个中断是与通信有关的，由于我还没有钱去买一台GBA，而模拟器又不支持通信机能，所以我对这方面的了解不深。如果误导了大家就不好了，只好留到以后再说了。

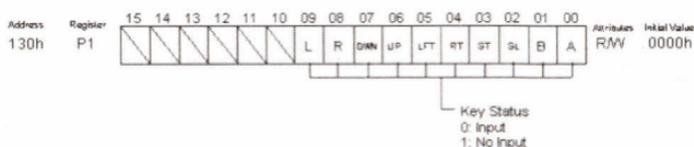
DMA Interrupt:

DMA是上一期的主角，今次是说他的一些中断的事情。有关DMA的一些设置方法上期都已经详细的介绍了。把中断设置位设置为1之后，就产生一个中断请求。上次已经介绍过AGBLIB头文件DMA的宏了，其中使用中只要用到有“if”字眼的DMA宏就能在传输完成后就产生中断请求。虽然DMA是很

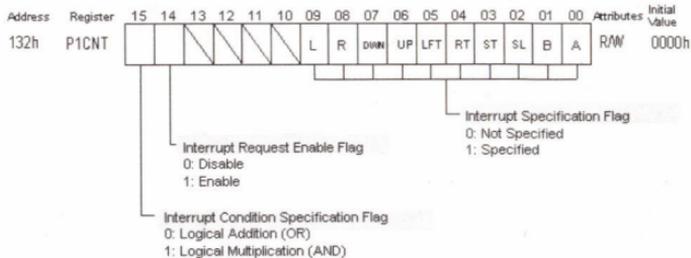
快，但传大量的数据的时候都是需要一定的时间，当在传输没完成时，程序里又重新设置这个 DMA 通道来传输其它数据的话，正在传输中的数就会被打断，而去传输新数据，这样就成了意想不到的后果。为了避免出现类似情况就可以加一个“while (1){}”这样的死循环，设置跳出条件是 DMA 中断的产生，这样就能确保数据已经存完。

Key Interrupt:

与 DMA 一样，按键检测也是以前教过的知识了，这里就不多讲了。寄存器 P1 记录了当前的按键的情况。当为 1 时就是没有被按下，为 0 时就正在被按下的。



主要讲的是与按键的中断有关的知识，也就是寄存器 P1CNT 的设置。



[d00-d09]按键状态位	这几个位的设置方法与 P1 一样
[d14]按键中断设置位	当为 1 是中断打开，为 0 时是关闭
[d15]按键逻辑设置位	为 0 时，设置为“OR”，也就是按键状态位被设置任意一键按下都产生中断。为 1 时，设置为“AND”，就是被设置按键都按下时产生中断。

如果你想某些按键组合需要特别照顾的话，大可以设置这个中断。因为当中断产生时，系统会优先处理中断处理函数，而达到这个效果。

自己动手做：

今期没有教什么有关代码编写的知识，所以今期动手做暂停一期。大家可以综合以前所学的，看能写个什么东西出来。

今期小结：

今期主要介绍了 GBA 里面有关中断的一些知识，不过这些只是理论。一般情况下 VBL 是最常用一个了，所以必须要常握。其实中断的用法是没有什么绝对的标准，所以可发展的空间是很大的，大家只要多想多试，说不定会写出一些经典的效果出来的。实践就留下期了，如果大家编程的底子好的话，可以自行写一些函数试试。不过我可以学完上面的知识也是不能使用中断，因为最重重的部份在下期才能给大家说了。

笔者的话：

今期的教程比以前的都写得辛苦，因为在写这篇教程之前，我只是用到 VBL 中断，其他的中断几乎没有什么用。为了这次的教程，迫得我哪个中断都要去研究。新的课程又压上来，加上现在宿舍搞 ADSL 和与其它宿舍连局域网，还有帮同学去装电脑之类之类的，最惨的是小组任务又压上来了。由于寒假没有带机回家，现在取回机子了，小组就自然找我开刀了（注：小组是指“混沌星辰”小组）。唉，又是一个字——累。不过兴幸的是我收到一名叫“林瀚”的读者的 E-mail，听到他称我为“大侠”，真是高兴非常，而且还送上了他写的几个画矩形与圆形的函数。至于函数源代码方面，在截稿前还没有联系到这位读者，如果他允许的话，就就拿出来给大家分享一下。大家有什么好东西一定要发过来跟大家分享分享。



先介绍一下 ePSXe 的系统配置要求：

最低配置：

Pentium MMX 200 或相兼容的 CPU

64MB 内存 一块快速的图形卡（比如 voodoo2）

16x 的光驱 Windows 9x DirectX 7.0a

推荐配置：

Pentium II 500 或更高 256MB 内存

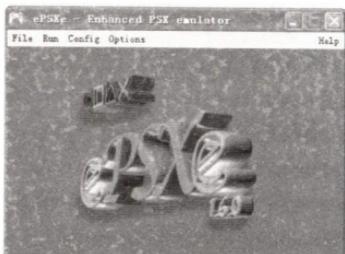
一块兼容 DirectX or Opengl 的图形卡（比如 NVidia GeForce 2） 快速的具有良好读盘能力的光驱

Windows 2000 or XP DirectX 8

就现在而言，这些配置很平常。基本上人人都有。当然有的游戏要求的就比较高，凡是 3D 的就比 2D 的要求高，越是效果华丽的越是要求高。还有就是用户对图形插件的配置也影响了游戏的速度和效果，有些时候音频插件也会影响游戏。不过最主要的问题还是机器的配置。还有比较重要的一点是：如果你要在 Windows 2000/XP 下运行游戏，你将需要先安装 ASPI layer。如果你没有，你可以在 NGEmu's

ePSXe download area 下载。

下面我通过使用向导的方法给大家讲解一下 ePSXe 的用法：

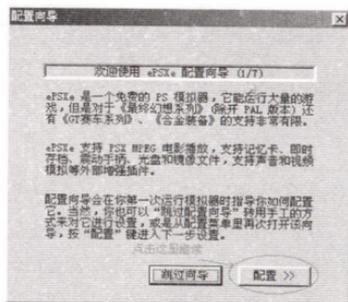


第一步：安装并启动 ePSXe 首先下载并安装最新的 ePSXe 1.6.1，推荐经过汉化的版本。一般都是一个 ZIP 文件，将其解压缩到目标路径，比如说 D:\ePSXe 下。将下载的 BIOS 文件放置到 D:\ePSXe\bios 目录下，下载

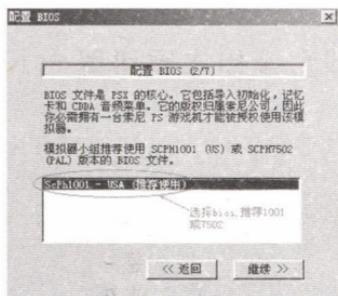
的插件文件放置到 D:\ePSXe\plugins 目录下。到了这里运行 ePSXe 的基本准备工作算是完成了！当然，你还得准备好用来玩的 PS 盘或是镜像文件，不然可是没得玩的哦！

第二步：运行配置向导

1、由于是第一次运行，所以出现第二步的图。如果你以前运行过也没关系，只要点击配置下的配置向导就会出现。还是汉化了用的方便，要是一堆英文也许会打击很多人的信心的哦！？下面我只讲解最容易学的设置方法，就算是打个基础。当你用 ePSXe 一段时间后一定会加深对它的了解。到时候你也会总结出适合自己的机器和爱好的设置方法，本文最好能起到抛砖引玉的作用。要是谁有好的配置方案，不要自己一个人独占哦，最好能拿出来大家一起分享。

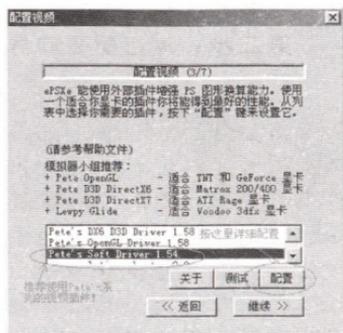


2、到了这一步，刚才让大家下载的 BIOS 文件就有了用



武之地了。BIOS 文件的种类不少，但是只要有一个就够用了！不过据说（？）有时候会出现某游戏与 BIOS 冲突的情况，不过我没遇到过。连 e P S X e 制作组都推荐 SCPHI001 和 SCFH7502，那就用一个好了，我用的是 1001。

3、这里可能是第一个难点，很多初学者就是在这里翻船的。选一个好的视频插件决定了你玩游戏时的显示效果。不要认为随便选一个就行了，这是有很多讲究的。首先，你要确定你机器的配置。如果象我一样在用 2 年前的机器，那还是选择软件加速的插件好，要是最近的“劲机”就可以选择 3D 的插件了！其次，上面说的也不一定对。因就可以选择 3D 的插件了！其次，上面说的也不一定对。因为游戏的不同，选择不同的视频插件也是很有必要的。举个例子，要是玩《三国无双》就选 3D 插件；要是玩《恶魔城月下夜想曲》还是软件加速的插件好。到后面我会放上截图来证明。



e P S X e 推荐的视频插件为：

3dfx Voodoo 2.....Lewpy's Glide plugin (could crash with terrain drivets)

3dfx Voodoo 3.....Pete's D3D (DifcctX 7) or Lewpy's Glide plugin

3dfx Voodoo 4/5.....Pete's D3D (DifcctX 7) or Lewpy's Glide plugin

ATI Radeon....Pete's OpenGL plugin

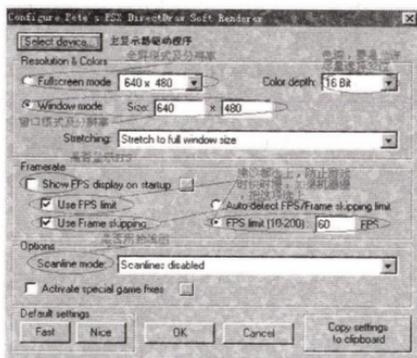
ATI Rage 128/Expert.....Pete's D3D (DifcctX 7) phgin

nVidia SeForce 1/2.....Pete's OpenGL plugin

nVidia TNT/TNT2.....Pete's OpenGL plugin

Matrox 6200/C400.....Pete's D3D (DifcctX 6) phgin

the rsst.....Pete's D3D (DifcctX 7) phgin



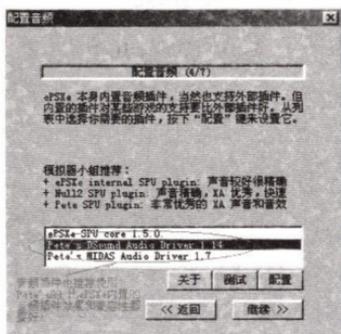
不过我更喜欢 Pete's soft GPU plugin, 因为它的兼容性最好 (ePSXe 说明文件中提到的)

左图是比较简单的视频插件详细设置图, 图上我注上了常见的设置在那里, 一般采用默认值就可以运行。

但是想要达到好的效果还是要认真设置才行。比如说窗口和全屏最好是先设置成窗口, 然后运行游戏 2 次以上, 注意那个类似 DOS 的窗口, 要是 2 次运行都没问题就可以放心的用全屏了。说到这里我想起刚开始我只会用窗口, 因为有些时候在全屏状态下按 ESC 键退回 ePSXe 的主窗口, 在那里可以任意的存盘、读盘。不受游戏里记录点的限制, 尤其在家长声明再不关电脑就把它扔出去的时候尤为有用。到了 1.6.1 版的时候增加了 F1、F2、F3 这几个存、读盘的快捷键。其

中F1是在当前卡带(slot)中记录,F2是在1-5号卡带见进行切换,F3是读取当前卡带里的记录。当按F2时,在屏幕的右上角会有存盘时的截图,这可真是方便到家了!

特别强调:视频插件里别的可以不进行设置,但是游戏速度一定要设。不然会出现时快时慢的情况,那样的话只能说时受罪了!

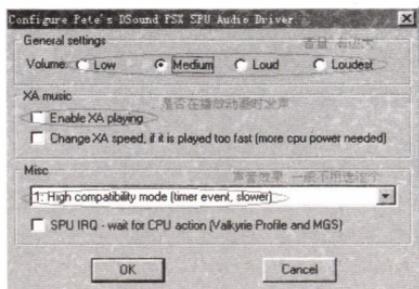


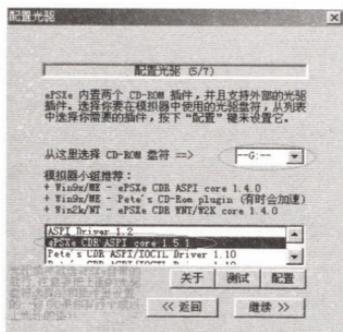
4、往往音频插件不被大多数人所重视,但是有时候就时因为没有正常的设置,很经典的游戏变成了“哑巴”,既然有这个功能,干吗要不好好利用呢?推荐Pete's的声音插件,经我长期使用,发现要优于ePSXe自带的声音插件。象是玩《寄生前夜2》时,用ePSXe自带的

的声音插件就时一点声音也发不出来;而用Pete's的插件则一切正常。还有,尽量让自己的plugins目录比较干净,视频音频插件部在那里,但是一般使用时只有几个文件在发挥作用,其他的只是占着地方,而且也影响速度。谁不希望自己玩的时候能更接近PS的原速呢?还有,音频插件的设置一般都不需要动,用默认值吧!在这里默认的就非常好了!

这是Pete's Dsound Drivet的详细设置窗口,在这里有用的东西很少,基本只能调节音量和游戏中的电影是否有声音。

5、说到光驱,我是真没办法。ePSXe要求





Run ISO 模式运行。如果不是，那只好安装虚拟光驱软件 daemon 来解决了！

6、控制器是广大玩家必备的法宝之一！象我已经在1年里换过3副手柄了！

默认的控制设置：

Player 1 - default

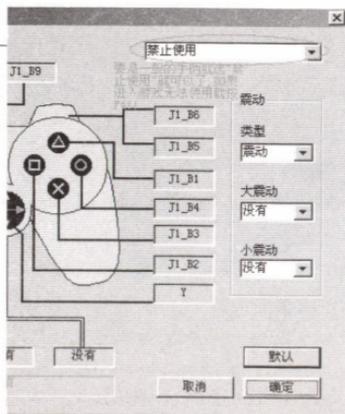
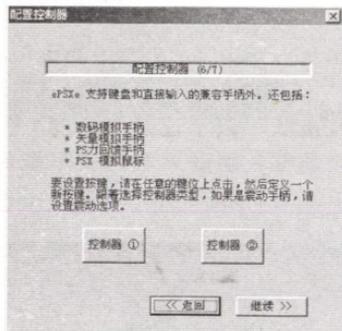
PC Keys PSX Buttons

S		Square
D		Triangle
Z		X
X		Circle
C		Select
V		Start
W		L1
Q		L2
E		R1
R		R2
Arrow keys		Directional buttons

Player 2 - default

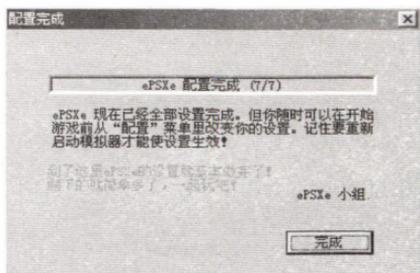
Disabled by default.

必须要有光驱才能运行游戏，就算是你有镜像文件，但是没有光驱也是白瞎。我在学校的机房是用不了了！还有在这里的光驱盘符和光驱插件详细配置项里的必须一致（说给有两个光驱的或是装了虚拟光驱的听的）。还有，在运行镜像游戏时要注意，只有符合ISO9660的镜像文件才能以

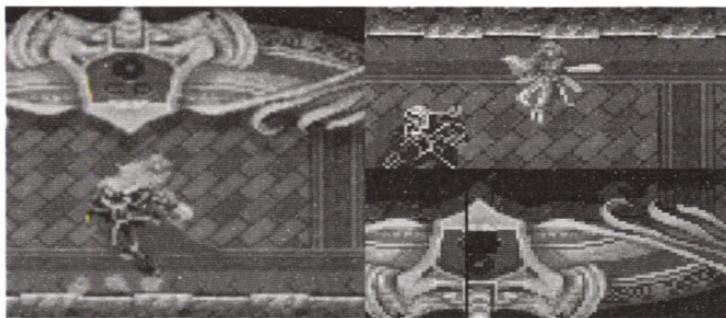


这里没什么要注意的，只要按照自己的想法去排就好了，只是我没接触过震动手柄，所以不好多说。象街里卖的SONY手柄，接到电脑的打印机口上的那种在画红圈的地方就是选“禁止使用”就可以了。

了，想当初没人教我的时候我在4种选项里摸索了很久才发现自己走错了，真是，！@#¥%^&（）



7、到了这里可以高喊一声“Free!!!”终于可以玩了！要是还有什么问题就请查看后面的FAQ，都是模拟器本身带的，只不过是鸟语的，我翻译了一下。不过对于文字的准确性？嘿嘿，我可就不能保证百分百正确了！（我是一只菜菜鸟，想要飞却总也飞不高哦！）



左边的是Pete's soft，右边是Pete's DX6 D3D，是不是差很远？

关于ePSXe的一些官方网站：

ePSXe Homepage、ePSXe message board、NGEmu's PSX plugins page

不朽的传说—— 永恒的伊苏

文：小葛

前言

说到Falcom公司的动作RPG，在日本电脑游戏界一定会提起的，就是Dragon Slayer（注：这个Dragon Slayer系列是一个早期的游戏，至1996年为止发售了九代，并非后来的《英雄传说》系列）；但在电视游戏界比较出名的，却是另外一套——Ys系列，永恒的伊苏传说。

RPG这种游戏起源于欧美，因此日本厂商在引入这类游戏时，遭受到不少文化上隔阂之苦，花了不少时间才做出《勇者斗恶龙》这种能被日本人接受的系统。在这之前，Falcom推出的Dragon Slayer，将动作游戏的规则稍加改变，加上人物的升级与武器道具携带等，让主角与敌人碰撞以取得金钱与经验值，也成为日本流行一时的一种RPG，被称为“动作RPG”（ARPG），说来也算是一种日本RPG演化史留下的一种活化石。而Ys，就是套用这个系统所制造出来的另一款游戏。



Ys这款游戏在当初与同公司的Dragon Slayer最大的不同之处，在于剧情的设定：Dragon Slayer系列的核心是一把名为Dragon Slayer的剑，历代故事就是拥有这把剑的主

人的冒险；Ys 的核心则是（外号红发色魔）的主角 Adol - Crystine，他从 16 岁出外冒险到 63 岁过世为止，一共留下数百本古籍……咳咳，不，冒险日记。而 Ys 的故事，就是这些冒险日记中的一本。

Ys 的诞生

开始于周围没有陆地，上面吹着风，下面则是混沌的大海的时代。降临在此的两位女神，从天界斗争中逃脱的两人，考虑将此处做为自己安静的栖身之地。首先两位女神让雷电击入混沌之海，将海面分割而引起熔岩，由于熔岩使水蒸发，



让混沌之海满溢的泥巴变成泥土，熔岩冷却坚硬后，就变成了隆起的岩石，就以这样姿态一起出现在海面上的泥土和岩石，堆积而成一座岛屿。再来两位女神让光降临此地，这样一来从土里或从地面的滚岩和石头间，诞生了人类跟各种动物，然后其他的東西变成植物，这岛屿就成为被绿意覆盖着的生物们的乐园。最后两位女神决定将在这个乐园上建立一个国家，两位女神教授人们智慧，设立法律秩序，又特别选出六位优秀的人类，将自己力量的一部份分别传授，让他们成为神官，给予他们指引人们的职责。神圣的 Ys 就此诞生。

Ys 的历程

Ys 一代推出于 1986 年，叙述了主角 Adol（为了女人）与传说中繁华一时、而今已消失于九霄云外的 Ys 遗产的恶人对决，并认识了 Ys 历史的故事。剧情说来很简单，但音乐与游戏平衡度都做得不错，是一款中上等级的游戏。而一代所留下的伏笔，在一年后推出二代时全部得到解决：得到 Ys 的遗产，也就开辟了通往 Ys 的道路：原来 Ys 的中枢现在浮游于空中！到

了最后，本来只是因美女之托而冒险的 Adol 才知道了当年 Ys 的真相：Ys 是一个依赖黑水晶所产生的魔法之力而兴盛的王国，但魔法力一如科学之力，是一把双刃剑，它供应了 Ys 国民幸福，却也因此产生了危害人类的魔物，最后两位女神只好把 Ys 与黑水晶一起带到天上，并封印自身以平息一切，Ys 因此而消失。但因为野心家的活动，七百年后女神再度复醒，魔物也再度活动；现在，勇者 Adol 消灭了魔力的根源，女神们把自己与黑水晶再度永久封印，Ys 回复过往的和平，人类再也不需要依靠魔法力，而以自己的力量与自信向前走。而一代的女主角、被 Adol 拯救而爱上 Adol 的女神 Feena，与 Adol 单独告别后，永远的离开了世间；Adol 则与二代女主角莉莉娜在罗达之树下定情。这是一个非常完整且动人的冒险故事。



Ys 一、二代是一款极为不同的动作 RPG，和那些挥舞着长剑到处砍杀敌人的动作 RPG 有着很大的不同点，主角红发少年 Adol 对付敌人的方式像是美式足球方式的以横冲直撞的方式来攻击敌人，改变这些攻击结果的因素有自身的等级，敌人的等级与当时你冲撞的方向角度，这些都会影响到攻击的效果，但在传统方面也是依循着普通的 RPG 模式，击败足够的敌人得到足够的经验值，然后晋升更高的一个等级，最后才能足以对付更高强的敌人，而魔法的使用则是靠着所得到法杖中的魔力。



这些游戏性听来似乎非常的单纯，但这样为什么能够如此的受到欢迎呢？总结和归纳的事实有其三点：那就是表现方式、表现方式与表现方式

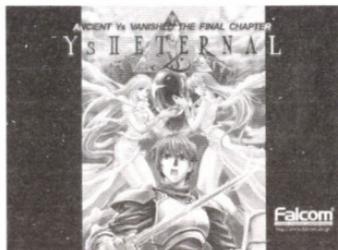
(^ ^), 例如: 一开始这个游戏的音乐就让人感觉到不可思议的好, 所有一切游戏中的音乐类型都可以在 Ys 这个游戏中被找到, 可以说是非常的多样化, Falcom 自己的音乐作曲小组 JDK, 亲自承担及演奏电吉他, Bass 及鼓的部分, 除此之外没有任何一款的游戏音乐能让人如此的将他当做神话般看待。除此之外, 极佳的剧情桥段与配音演出将游戏中的角色活生生的带到现实生活中, 但是老实地说当时所谓的动画只是图片的局部变化罢了, 但是在那个时候 1989 年这个令人讶异的整体表现, 的确是抓住了玩家感动的心, 毕竟好像看到了一出活生生的互动卡通在你家的电视中上演。

由于剧情与音乐都做得很好, Ys 当然大受欢迎, 移植到其他游戏机种上也是理所当然的事情。而其中最重要的, 就是 1989 年 PCE CD-ROM 上的 Ys I+II 合集。首先是因为 CDROM 使得音乐大幅度强化, Ys 的悠久与凄凉、村庄的和



平、山洞中的阴森与恐怖, 都从音乐中充分呈现; 米光亮先生的配乐, 甚至还可以感觉得到山洞中不时的滴水。而原本就是连在一起的两代被结合在一起后, 故事显得更加完整。更重要的是制作者的感觉, 许多剧情与动画都能和音乐作出几乎是完美的搭配。因此这游戏不但替 PCE CD-ROM 促销, 更使得已经

结束的 Ys 系列 (电脑版在 1988 年的 Ys 三代结束), 得到了新的生命, 可谓是 80 年代日本游戏界最后的经典。



Ys 三代的故事则是另一个外传, 与 Ys 其实已经毫无关系, Adol 也抛弃了莉莉娜另结新

欢……不，是出外冒险。故事发生在伊苏国冒险3年后，Adol与多奇继续冒险之旅，来到多奇的故乡。这次游戏改成了玛利兄弟式的动作，这使得游戏难度大增，游戏首次引入「跳斩」和「下刺」等动作要素，是一部动作性很强的作品。记得笔者当年打最后一战的时候，那场打的真是吐血，共重打了4次才过关，等级最强，装备最好。而且魔王主体在空中，只能以跳砍攻击中央弱点，不小心碰到魔王就扣一大堆血，被打个5、6次就死了，有药草能补一次，还有一面镜子能造成伤害3次，晕死！游戏做得非常有水准，出色的音乐表现，多重卷轴，再加上优越的动画，配合良好的操作性，使得游戏系统表现得很好，更具震撼力！纵使从现在的眼光来看或许会有些的简单，但是绝对是经典之作！但非常可惜的是由于剧情与一、二代相比相差甚远，脱离了主题，成为游戏的一大BUG。

由于Ys三代的难度大，再加上剧情不特出，动作RPG又已经成为历史的遗迹，因此Ys的传说本来就是就此完结了。但因为许多人相当怀念Ys I+II合集，加上PCE CD需要促销，因此Hudson公司（PCE CD-ROM的开发厂商之一）把Falcom拉回来重做Ys，这就是Ys四代。由于是玩家的要求，所以四代把故事拉回Ys相关传说，描述Ys两位女神的由来。尽管故事大纲相近，但两家不同公司分开作的结果，却使得内容与剧情产生了相当大的差异。

Hudson公司制作的PCE CD版本的幅标题为“The Dawn of YS”（伊苏国的黎明），在剧情上矛盾出入不少，游戏中的插图画工与Falcom的原画不同，



表现极为完美。相对东京书籍制作的版本的幅标题则为“Mask of the Sun”（太阳的面具），与Falcom的原企划案有一定的符合程度，但不合原案的地方也不少；背景音乐方面，都不管曲名的意义是否与游戏场景相符，就使用了，使得游戏逊色不少；系统上是以Ys一代为基础，但敌人的行动速度却非常之快，要以Adol的侧身去撞击敌人并不容易，这使得游戏难度大增！说起东京书籍制作的这个版本，就想起另一段痛心的往事，在1993年MD-CD发行表上还留有Ys4~Mask of the Sun~这个名字，但是之后连游戏画面的照片都没有公开，自自然然地消失了，转眼间该版本却出现在了SNES上！可能在MD版的YS4发表的时候，已是MD寿命将尽的时候吧：P



在世人的眼中，两部作品相比较，Hudson公司作的版本被认为是一部大作，而Falcom方面的版本由东京书籍代工的版本却成为优良的小品作而已。由于Falcom不认输，于是便制作了Ys五代，这可是Falcom在SNES上亲自操刀制作（ORIGINAL的喔！）及贩卖的第一部作品，但好像这也是唯一一部作品……1995年12月29日Ys五代发售，游戏引入了新的系统大大增加了游戏性，那逼真的形象、层次感极强的画面、清晰流畅的故事情节，使我们见到了一个全新的Ys。五代“失落的沙之都克芬”就是发生在Adol在20岁时的冒险故事。一、二代的战斗方式是让玩家操纵主角Adol以半错身的方式去撞击敌人，藉此顺利地除魔斩妖。但到了三代，战斗方式为之一



变，成了 向卷轴的完全动作游戏，四代回归一、二两代的战斗系统，但在五代的战斗方式让人以为在玩沙克传说呢，只要让 Adol 装备上剑与盾，你就可以让他在俯瞰的画面中或斩或刺、或力拼或施法、或跑或跳，一显冒险勇者的风采。游戏中的基本指令只有五个，使得玩家极易上手，游戏迷宫也相当简单，而且机关也不难（就算有些难度只要你钱多卖复活药照样能冲过去：P），况且 Boss 的难度适中，使得通关显得非常容易。为了弥补这一不足，随后在 1996 年 3 月 22 日由光荣 [Koei] 代理发售了该作品的增强版本 Expert，该版本中游戏在原有的基础上加入了可调整难易度的新功能，平衡了游戏性，追加了新的关卡，使得剧情更加完整，以及添加了一个所谓的竞速 (Time Attack) 模式，增大了游戏的挑战性，可以说这次的作品是五代的一个补完。



日本电脑业界在 Win95 打败日本本土电脑的同时，日本电脑游戏业界也跟着全倒，除了 Koei 之外的大公司程式编写技术好像都倒退十年一般。这时有些苟延残喘的公司，就想到推出祖产来买，Falcom 因此先在 SS 上推出怀旧特集，将 Ys 的一代与二代重做，随后再推出电脑版。由于硬件性能大增，现在的新版本画面与音效都更上一层楼，游戏性更是超过绝大多数现在日本电脑业界的普通级游戏（可见这些厂商的能力倒退到什么地步），因此又大红特红。但是，Windows 版倒还罢了，SS 上的两款 Ys，制作者的功力其实还不如当年的 Ys I+II 合集，音乐与画面都美，就是没有过去那种天衣无缝的搭配，害笔者还以为机器故障、导致音轨与画面读取速度不同调，最后还是把当年的版本拿出来重玩，

SS 版就此封印。好在 Windows 版真的作得不错，否则这次重出真会成为大笑。

Windows 版的名称由原来的 Ys 改为了 Ys Eternal，与早期的 Ys 相比，该版本有了质的提升！十年来一直清晰烙在玩家的心底艾斯塔尼亚景脉，在这里将有更完美的呈现。多重卷轴的操作画面、平滑的背景和即时系统处理，这都一一让



玩家们感受到新的惊喜！Ys 的操作系统虽然很早就已经开发完成，但在 Ys Eternal 中却更洗练深沉的表现。你只要将滑鼠移至特定的位置，就会自动出现游戏主菜单的功能；双击滑鼠，即可向主角 Adol 下达「移动」的命令，这种特色使得 Ys 在所有的电脑游戏中，具备了最人性化的操作方式。那些传说中的 Ys 音乐得以重新面世，许多在旧作中「未发表」的作品，都收录在 Ys Eternal 中。惊艳的音效，如铁制门扉的沉重声，在超级拟真的音效烘托下，更逼真地将玩家带进 Ys 的世界中。



到了 Ys Eternal 2，那通俗易懂的剧情和任务设定，淋漓畅快的操控手感，迫力十足的打斗效果，都完全秉持了 Ys 系列的游戏精髓。新增的《冒险日志》会记载冒险行动中主人公的遇到的人以及对话，怪兽的数据也都会像小说一般地

自动记录在日志中，对于战斗非常有利。魔法物品、装备以及攻击技较前作大大增强。游戏的图像效果比前作显著提升，游戏场景也更加丰富多彩，而作为 Ys 系列一贯最有特色的 BGM 更是登峰造极，时而高亢，时而悲壮，时而宁静，随着情节发展

不断变换的动听音乐、音效，片头动画主题曲《TO MAKE THE END OF BATTLE》配合水准极高的动画，让玩家体会 10 多年来的未有却一直追求的新鲜感觉。总的来说在各方面都是一次质的飞跃。但有一点非常可惜的，那就是在语音方面 Ys Eternal 的一代与二代均没有从 PCE 版本中移植过，大概成为了此作品中最大的遗憾了。



2003 年，Ys 走进了一个新的时代。8 月 27 日，玩家期待已久的动作 RPG 大作 Ys I+II Eternal Story 由 DigiCube 发售了，这款 PS 2 版 Ys 还是以 Falcom 在 2001 年推出的电脑版 Ys 为基础移植改良的，收录了 Ys 一、二代游戏内容，并在

PS 2 版中加上原创的全新内容，如新的故事剧情、人物以及游戏模式，相信一定会让 PS 2 玩家重新感到感动。游戏画面将完全重新描绘，以更美轮美奂的视觉表现，勾勒出 Ys 名作 RPG 的魅力，在音乐表现也将把悦耳动听的配乐重新编曲，展现出不同的音乐质感。在这次游戏中除了新增之前介绍的新道具“梦见宝石”、新角色天才音乐家 Janne 及天才画家 Misha 两姐妹等新要素之外，还采用了全新的“AES”战斗系统。该战斗系统全名为“Alternating Equipment System”，也就是说玩家可以通过游戏中登场的 5 种戒指或饰品、武器发挥出各式各样的附加效果，使战斗变得更加有利。尽管有着以上的优点，不过游戏中最大的遗憾还是 Falcom 这次虽然号称“完全版”，但是该两代没有像 PCE 版那样连接在一起，而是分开制作的，感觉就不是一个完整的游戏，而是两个。也因此，中间就没有办法很



顺的连接起来。

同年9月27日Ys VI在PC平台上发售了。该作品自推出以来已经热卖将近10万套，是日本近年来少见的超热卖单机版电脑游戏。Ys VI游戏设定在Ys V之后的三年，整个游戏也充满了圣经的寓意，如Ys VI的副标题“The Ark of Napishtim”（纳比斯汀的方舟），就是以圣经中的大洪水预言为命名，这是出现在西亚神话中的方舟名称，所以可以想像Ys VI也充满旧约圣经的启示录风格。而Ys VI的主轴也移往从二代就布下



的伏笔“有翼人”种族，这个传统以来一直被当作天神信仰的神秘种族，似乎就是来自这个“迦南之地”，而以往Ys系列所埋下的伏笔似乎也会在这里得到答案，整体而言Ys VI可说是全系列集大成的游戏。当然以往在Ys系列登场的人物也会在本作中客串演出，交织出更庞大的故事发展。主角Adol凭借风、火、雷三件神圣兵器的力量，在游戏中再次斩妖除魔。游戏的操作系统与五代项类似，但更具动感，对付敌人的方法不再是



那么的单调，剑技更加多样化，而且对于各种不同的怪物也有独特的破解方法，属性相克成为重点，而且三件神圣兵器都需经过水晶来强化以获得更高的效能。游戏的音乐再次上升到一个新的层次，此外游戏采用了全立体的显示场景，武器和人物都以3D画成，提供了更加华丽的视觉表现，对六代的这一崭新尝试相信就是该作品取得成功的要点之一！唯一可惜的是，游戏在人物对话中没有加入实时语音……光看文字总是有

点乏味而已！



与此同时，KONAMI 独占取得 Ys VI: The Ark of Napishtim 移植到家用平台上推出的游戏化的权利，KONAMI 将以 2004 年圣诞商战为目标，将这款游戏的家用升级加强版在全世界同步发售。据表示，在家用版中将采用 3D 背景 + 2D 人

物的全心表现风格，除了提供更华丽的视觉表现之外，360 度的 3D 旋转视点也让整个游戏舞台设计更富立体感。除了美术画面与声音品质提升之外，还将会加入新的地图、敌人与道具等要素内容，至于确实的状况如何，则还有待官方之后的公布才能明了。

结语

Ys 是一个在日本非常有名的系列游戏，对于一些资深玩家来说，Ys 是必玩之作品。这部作品曾经和《勇者斗狂神》系列，《最终幻想》系列，《光明与黑暗》系列齐名，并称为日本四大 RPG 游戏系列的作品。历经了十多年的发展，这个系列所

延伸的游戏平台非常多，从任天堂、Sega MD、超级任天堂、PCE CD，甚至连日本的 PC 98 系列也可以看到它的踪迹，且单单就它的游戏配乐如果全部想要将他收集完全的话可能在听的时候必须用播放器有 20 片换片功能的音响才够用，原音版本，重新编曲版本，MIDI 版本，管弦乐版本，科技舞曲版本……你处处都可以看到所谓的 Ys 配乐精选集，且与这个游戏所配合





上的是精致、高水准的动画卡通，使得其附加价值更高！一个游戏能够作到让许多玩家珍藏十几年，甚至十几年以后重出都还能保有高水准状况的不多；而Ys，至少前两代，就是这罕见经典级游戏之一。单凭着这一点，Ys就是值得推荐

给大家欣赏的游戏。

Ys 系列游戏重要版本发售表

游戏名称	对应机种	发售日期
Ys	NES	08/26/1988
Ys II	NES	05/25/1990
Ys III	NES	09/27/1991
Ys: The Vanished Omens	MD	10/15/1988
Ys III	MD	03/29/1991
Ys III: Wanderers from Ys	SNES	06/21/1991
Ys IV: Mask of the Sun	SNES	11/19/1993
Ys V: Lost Kingdom Kefen	SNES	12/29/1995
Ys V Expert	SNES	03/22/1996
Ys Book I & II	PCE-CD	12/21/1989
Ys III: Wanderers from Ys	PCE-CD	03/22/1991
Ys IV: The Dawn of Ys	PCE-CD	12/22/1993
Ys I & II: Eternal Story	PS2	08/07/2003
Falcom Classics	SS	11/07/1997
Falcom Classics II	SS	10/29/1998
Ys Eternal	PC	09/19/1998
Ys II Eternal	PC	06/23/2001
Ys VI: The Ark of Napishtim	PC	09/27/2003

MAME七周年回顾

前言

2004年2月5日，MAME迎来了第七华诞。没有前几次生日的喧哗，没有发表庆祝的新版本，圈子里一片恬静。网友们挖出一些陈年旧事，相对而会心微笑；dev一如既往地调侃着指点迷津，言语间却是一种收敛的意气风发。人们心中感到一阵由衷的舒畅和快慰：从开发者的不懂世故和玩家的莽然急躁，到现在双方的心泰气和，这样的成就，这样的氛围，实在是值得庆幸啊！企立在新时代的起点，面对未来，俯首往事，昨日重现在我们的眼前……



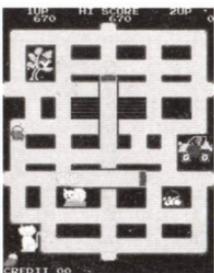
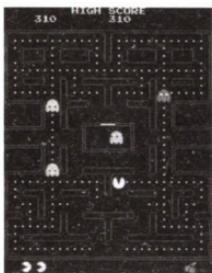
早期(1997.2—1998.4)

孤独的开端

旅程回到1996年12月24日，圣诞节前夜。意大利大学生Nicola Salmoria开始写他的单街机模拟器。这全是因为当时Allard van der Bas开设了“Arcade Emulation Programming Repository”，这个启蒙网站触发了Nicola写一个模拟器的冲动——这也是日后大多数模拟器作者投身模拟事业的初衷：在自己的计算机上运行自己喜爱的街机游戏。即使现在看来，这个念头仍然十分激动人心。它激励着一批又一批的年轻人致力于模拟器。正是因为这个动因，模拟事业得以不断向前发展。

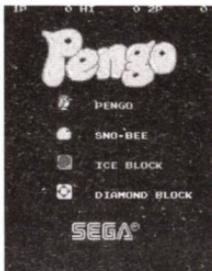


Nicola当时一共写了五个游戏：Pac-Man、Ms-Pac-Man (bootleg)、Crush-Roller、Pengo和Lady-Bug。这几个游戏都是1980年间使用Z80作为单一CPU



的硬件。一开始这是几个独立的单游戏模拟器，到1997年1月，Nicola发现，只要通过模块化，可以简单的将几个游戏以驱动结构合并为一个程序。他将这个合并而成的新模拟器

命名为MAME，并在1997年2月5日发表，同时公布源码。这种初具规模的模块及可移植驱动的架构的源码开放计划具有以开发者为中心的性质，它为多人合作做准备，向志愿为MAME做贡献的人敞开欢迎的大门。传说诞生了。



97年5月，Nicola和Mirko以项目协调人的身份，正式开设了一个驱动/修正的提交地址。从此，许多天才程序员的纷纷加入，并成立了MAME team。

然而，MAME独特的诞生过程后来一度使自身发展受到束缚，但是，有一个人正是为解决此类问题而来。

“模拟之神”



97年的前半年，Nicola在不断添加驱动，其间Mirko Buffoni、Brad Oliver、Paul Leaman等元老人物加入。当时国内杂志的评述是“……没想到过了几个月，支持的游戏又多了不少”。到了下半年，一个对MAME从过去到现在乃至以后都举足轻重的人物出

现了。Mac 爱好者 Aaron Giles 遇上了 MacMAME —— MAME 的苹果机版本。与 MAME 的相遇使 Aaron 对模拟的认识上升到一个更深刻的阶段：为了获得更便利的和街机的交流接口。他为 MAME 写的第一个驱动就是 0.26 中的 Mappy，正是他的至爱。

Aaron 提交 Mappy 驱动后却发现 dev 中存在严重的重复劳动，他确信组员之间需要一些协调。我们现在喜闻乐见的 dev 的互相抬杠不是天生就有的。

Aaron 在他第二个主要驱动 Dig Dug 的研究中发现了背景颜色（层）丢失，在内存映射正确无误的情况下，Aaron 只有把希望寄托在电路原理图上。结果发现，一些“Extra ROM”被忽略了。这在软件层面上是无法被知晓的，必须从实际物理电路去分析。电路图分析（Schematic）从此成为了以后广泛称赞的“Arcade Perfect”的必要方法，对应这种方法，ROM 也被分类成 prm、gfx、snd 等功能分明的数据模块，以便程序员进行识别以进行精确模拟。Aaron 从“extra ROM”中发现的，正是所丢失的背景颜色和像素类型，这又引出了 MAME 早期开发中色盘 PROM 的问题。

其时的 ROM dump 工作，表现得和大多数模拟器一样稚嫩：它们只在意主要的程序和图形 ROM，却忽略了存放调色板和上色表的 ROM。没有 Color PROM，是模拟的一个难以逾越的障碍，MAME 的一次大规模 Color PROM 的需求运动展开了。随着对色盘 ROM 的重视和 dump 工作的专业化，MAME 游戏中颜色不准确的情况被改善过来。时至今日，在早期版本的 MAME 源码包中，还可以发现附带的 Color PROM。到了 0.33b4，Color PROM 已经可以像其他 ROM 那样，在程序运行时读取，不必在编译时就载入。

可以说 Aaron 的 MAME 经历就是在解决 MAME 在前进道路上遇到





的一个个关键问题。早期如此，到后来还是这样：0.37b15，Aaron创造了MAMEW，使MAME的主攻方向从DOS转到Windows控制台版本；MAME在0.62支持了第一个以硬盘为载体的游戏Maximum-Force，闻名的CHD格式正是Aaron的杰作；

基于他对系统时序的高度重视，目前“Aaron春季整修”仍在进行……如果说Nicola是MAME之父，那Aaron就是MAME的……母亲。而他内敛的性情，较为平易近人的品性，极受玩家的爱戴，Aaron无愧是dev中的无冕之王。

任重道远

MAME是从模拟古董游戏起家的，这注定它的幼年并不引人注目。97年末98年初，国内杂志已经开始对它有所报道，基本态度是“姑且看看”。不过相当难得地，“街机模拟”这一概念已经漂洋过海，开始在东方的传播。我们不知道这个时候MAME闻名的“归档硬件/软件”使命感是否成型，但是它已然受到这种思想的羁绊。在往后很长的一段时间内，MAME“循规蹈矩”式的模拟步伐使得它在各个时期内同其他著名模拟器的暗中较劲中累累受到玩家的轻视。经历了缓慢发展的1997年，97年底兴起的Callus和RAGE一度使人遗忘了MAME。

当时的情形是“Callus甫一出马就把MAME踢到了一边”，大多数舆论都看不出MAME的底蕴，单纯的在支持游戏上的对比使优劣变得很清晰。然而MAME似乎自觉地意识到一种历史使命感。面对压力，它“忍辱负重”，依旧我行我素，一个系列一个系列地对游戏进行全面模拟；它的目标很远大，它要实现其他模拟器没有企及的东西。0.27中的readme文档中，第一次正式陈述了MAME的主要目标：对被模拟的街机的内部运作方式进行归档。同时它也具有教育和保护历史的意义。在这个宏

伟目标的指引下，要取得其他一支独秀的单系统模拟器的成果也是时间问题，假以时日，MAME 一定会实现对这些系统的兼容并包。

98年4月的0.31版中，MAME 支持了第一个CPS1游戏：Final-Fight 世界版（同时还支持了Strider、Area-88、Willow美版和Mega-Twins世界版），由Paul Leaman完成。后者在97年间写过大量CAPCOM的单机模拟器。驱动非常初步，完成度比Callus低很多。在Callus功成身退（同CPS2的交接尚未完成）后的八个月、99年2月的0.35b3，MAME才实现了Q-SOUND。



CPS1的例子还不能使人觉察到MAME有什么过人之处，但是有一种奇怪的思绪却已经在人们心中萌动：对于每一种大受欢迎的模拟器，MAME总可以闲庭信步地到达它们的领域。在模拟发展的过程中，MAME高屋建瓴的运作方式产生了超过单纯模拟上的意义，与时俱进的协作 / 审核制度使其取得了举世瞩目的成就。

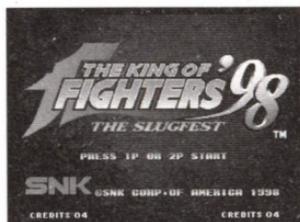
发展期(1998.5 - 2001.11)

NeoGeo 风暴

RAGE 0.9上最令人侧目的几个IEM的M92游戏，MAME要到99年9月的0.36b6才首次支持。但是MAME比RAGE走得远，00年10月的0.37b8初步支持了音效，到了01



年7月的0.53b, Nicola 解密了M92的声音CPU, 最终完美支持了音效。



98年5月, 闻名遐尔的NeoRAGE (v0.00001) 发表了, 作者正是RAGE的Anders Nilsson和Janne Korpola。接着便是耳熟能详的NeoGeo rush: 人们被变得近在眼前唾手可得的崭新游戏所迷倒, 宛如第一次工业革命, 拼命开发而不顾后果。多少人在回忆这次意外的时候热泪盈眶?

MAME 仿佛跟风般在0.34b1中加入了NeoGeo的支持, 臃肿的主程序、巨大的内存消耗、长达半小时以上的读取时间……虽然MAME很快就支持了声音, 但是随着NeoRAGEx的发表, 每当人们提及MAME, 就只当它是一个权充后备的次要选择。引用当时杂志的描述: “MAME也支持声音了……但是效果一般, 而且要求太高……”也许NeoRAGE太过先进, MAME在NeoGeo时代几乎是留下一片空白。不过, 在01年对99年后MVS游戏加密的破解中, MAME显示出王者风范。

锋芒毕露

98年, 多街机模拟器呈现了繁荣景象, CAGE、Shark、Sparcade、Retrocade以及System 16等以其模拟游戏取得大众的共鸣而成一时之选。这些模拟器都是模拟单一系统, 而且其中的一部分作者后来加入了MAME team, 将他们的成果直接贡献给MAME。如: System 16的作者Sixtoe/Gridle。MAME支持的游戏数量突飞猛进, 98年5月, 500个ROM支持, 11月, 达到了1000! 0.37b5支持以Psikyo游戏为首82个游戏的数目成为空前之最。

在这类模拟器中, RAINE是与别不同并且值得纪念的一个,

它最初是作为 Richard Bush (Antirid) 学习 C 和 ASM 的习作发表的, 98 年 1 月 v0.06 发布。和 MAME 相似, RAINE 的早期也是比较郁闷。但 RAINE 模拟的是 680x0 CPU, 贵族的血统使它越发力, 对 Taito F2/F3 的支持更是对 MAME 产生了空前的压力。不过, 阵营之间的冲突及所受的骚扰使 Antirid 产生了一些消极情绪, 00 年 1 月发表的 v0.28f 成为了最终版。之后, 直到 01 年 1 月, MAME 才支持了 F3。



在这次冲突中人们开始看到, 个人模拟器的命途是何其祸福难料, 一个人的喜怒可以左右一切。反观 MAME, 先进的组织合作制, 决策充分民主化, 整个开发过程始终遵循着大原则、朝着大方向发展。如果有一天我们发现 MAME 宣布中止开发, 那么很有可能是它已经不能在诸多法律条款的夹缝中继续生存。

01 年 11 月, “SNK lives forever” 的 0.56 发表, 基于之前 SNK 的宣布洗牌, Nicola 把解密算法一并在源码中公布, 这意味着其他模拟器也完全可以支持 MVS 后期游戏。NeoGeo 最后一桶金被发掘殆尽。



为避免对现存游戏产业造成负面影响, MAME 自觉地制定了“三年原则”。而“游戏系统是否仍为厂家赚钱”则成为实用的判据, 这样做, 实际上出于对“模拟”这一双刃剑所产生两种效果的平衡。一方面, 重现历史是初衷; 另一方面, 过度释放会导致历史意外, SNK 大约就是其中的牺牲者。而且, 模拟器与生俱来的敏感特性使它从诞生至今就一直饱受冷冰冰的法律、协议的欺凌。如何绕开与游戏厂家及诸多条款的冲突, 是模拟器亟需解决的问题。作为模拟器的旗舰, MAME 在这方面可谓是殚精竭虑。

灰色地带—许可协议的不断进化

97年5月，MAME 投身 GNU GPL。当时，开放源码是从开发组 and 用户“双赢”的角度来考虑的，目的是希望 MAME 代码可以发扬光大，有所作为。而源码公开性（包括引用 MAME 源码的项目）则是 MAME 加入 GPL 的仅有理由，藉此对衍生软件进行约束。



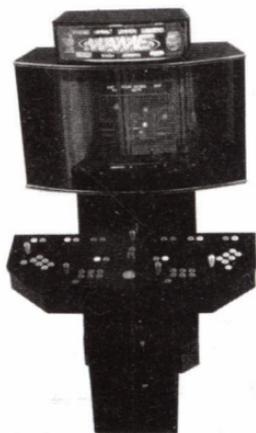
根据“三年原则”和“赢利判据”，有些已完成的驱动（包含在源码里）在官方版编译时是没有开启的（定义为 TESTDRIVER 测试驱动）。有人无视 MAME 的许可，编译驱动开启的版本发放。0.35 版对这种行径表示谴责，0.36 中则进一步归纳了这一类非法行为，除使动屏蔽游戏外，还包括改变 ROM 校检命令、移去初始警告画面。归根结底，都是 ROM 惹的祸。

早在 0.27 的合法性声明里，MAME 就明哲保身地和 ROM 划分了界线，将运行游戏定位为副作用，并第

一次陈述了官方对改版的态度：允许但不鼓励。后来，一些改版还是和 MAME 的精神发生抵触，如：AdvanceMAME。0.30 增加对 ROM 来源的说明——必须由用户提供。这实质上是 MAME 出于对自身保护的“无奈”声明，作为一个身处敏感地带的软件合作项目，MAME 根本不能依仗法律来抵御侵权，它的许可协议是何其不堪一击。这些触犯协议的修改版（官方并不承认它们是衍生版）为 MAME 惹来巨大的麻烦；MAME 与 ROM 的捆绑销售也开始大行其道，当法律构查进行时，无责可追，焦点只会全落在 MAME 一方身上。

基于对“三年原则”的反思以及对实际施行力度不足的痛





定思痛，03年10月的0.74u2废除了Test Driver系统，换言之，移去2000之后所有游戏的驱动源码。MAME的游戏列表里第一次严格地剔除自发表时三年前内的游戏名字。这个大概是MAME在合理范围内能做的最大举措了，而且，可以看出，这个决定酝酿了很久，还有，做这个决定绝不容易。因为，原本MAME不会考虑到的玩家，已成为MAME team难以忽略的一群。

苦涩的自由

如果01年SNK还未宣布破产，那末Nicola会否释放MVS的破解大概也不难猜到。Dev清楚，对研究成果有所保留只会招致公众的猜度，随之而来的就是无穷无尽的舆论纷争。

MAME开设论坛原意是为有各种使用问题的用户提供一个报告/答疑场所，但是，现在论坛已经发展成为dev接受质询和发牢骚的地方，用户的抱怨和不断的询问/请求成为dev挥之不去的烦恼。即使SNK还未清盘，在巨大的压力下，MAME也只能放出破解。

这种用户对MAME的要求不幸地也体现在MAME对dev的态度上。CPS2的破解者Razoola因为始终不肯共享成果而被排挤出了开发组，然而至今某些dev还耿耿于怀。牺牲者还有第一个CPS2模拟器——FinalBurn，作者Dave惨遭lamer围攻并和一些同行意见不合，现在成为了Retrogames论坛上——“痴说大师”，令人扼腕。



MAME 凭借多人优势在模拟圈恶劣的舆论环境下生存了下来，并维持可观的速度发展到现在。

继续发展期(2002.1—2004.1)

核心和命名改动

MAME 的前身是一个单 Z80 架构的 Pac-Man 模拟器，鉴于这个历史原因，加上早期 Nicola 也难以如此地高瞻远瞩，因此，在加入多 CPU 支持时，原先的架构只是被单纯地扩展：多 CPU 运行在串行机制（模拟并行运作）。但是，随着 MAME 驱动的增多，容纳众多的视频硬件、CPU 和音效芯片，等等，现行支持多 CPU 的线性架构的弊端已经越来越明显了。

这迫使 Aaron 在不太影响精确性的前提下，对 MAME 的时序系统作出调整，从而又提出了“计时表(timer)”的概念。Timer 成为了至关重要的时序系统的精髓。直到今天，Aaron 对 MAME 时序系统的第二阶段改造还在进行(0.80u1)，核心内容是 timer 使用整数以避免浮点数经时间累积后产生的低位误差。

现在许多我们在 MAME 中看到的认为理所当然的东西，都是经过多次增补才支持的。图形查看器在 0.08 引入；0.10 加入了第一个非 Z80 CPU；0.12 实现了多 CPU 支持（是指一个游戏使用多个 CPU 的情况：Burger-Time 使用两枚 6502，一个是程序 CPU，另一个是音效 CPU；0.12 支持了 0.11 加入的 Burger-Time 的音效）；0.30 增加了除错器。97 年 10 月 Christopher Kirmse 把 MAME 移植到 Win32，使 MAME 具有了 GUI。

值得注意的是，为避免同 M A M E 3 2 的名字发生混淆，



MAME 并没有 0.32 版。而从 0.31 之后，MAME 采用了外部测试版(beta)制度——0.33b。01 年 5 月 0.37b15 发表，dev 的工作重心转移到 Windows 控制台版本，执行文件改为“MAMEW”，以示和 DOS 版本的区别。这一举措导致了 MAME32 分为两派：Michael Soderstrom 坚持的守旧派，和 Chris Kirmse 的正统派。经过时间洗礼，前者在 0.60 就停止开发了，我们现在看到的 MAME32qa 是后者的发展版本。

0.37b16 之后，dev 有感于推出最终版所需工作量巨大、且遥遥无期，决定放弃无意义的“beta”计数制，直接在最后一个非 beta 版本——0.36 的基础上加上 0.37 beta 的数目一十六，等于 0.52。基于此，01 年 8 月的新版成为 0.53，同时，名称变回“MAME”，DOS 版则顺应改为“DMAME”。

03 年 Nicola 退居幕后，Haze 接过大旗。Haze 的掌政风格与 Nicola 截然不同：只要提交并被通过的东西足够多，他就会放出新版。但是频繁的发布正式版不显妥当，形式要改变了。03 年 5 月，第一个差分源码更新版 0.69a 发表，顾名思义，只放出改动的源码。两个版本后，为避免混淆，再次更改命名系统——0.69u3。

至此，MAME 完成了核心和外表形式的构建规划。

ROM 的承载者

在长期的发展中，MAME 联合了一切可以联合的力量：程序员（狭义上的 MAMEdev）、电子工程师、技术工程师及所有为改进 MAME 做贡献的人，基本上是一条最广泛的革命战线。其中，有一类人专门把 ROM(EPROM)从各种基板上拆下来，然后读进 ROM 编程器内存，再储存成计算机上的文件，他们就叫做 dumper，这种行为就称为 dumping。





The Guru无可否认是dumper中最广为人知并且是最出色的一个，作为MAMEdev的一员，凭借无出其右的昂贵设备和众多租赠帮助，为MAME源源不断地输送弹药，为MAME的成功立下汗马功劳。

一般来说，在游戏尚未被正式支持之前，ROM只会在dev之间流传，但是，和不开公模拟成果相同，对ROM的保留行为也是MAME所不齿的。这种风气造成了Guru的骄横性情。

新版本放出以后，支持的ROM都会在一些站点汇集，进行分发，Dave's Classics Gaming、Jose's Emuview身为模拟新闻大站的同时也承担这个任务。MAME.DK，这是一个具有官方背景的ROM下载/数据网站，是MAME爱好者的圣地。可惜作为一个ROM站，.dk注定命途多桀。在几经浮沉之后，MAME.DK终于因为经费不足而彻底从网络上消失，包括上面那些无比详尽的ROM信息。咽气之前还表达了对世态炎凉的激愤。

人们有所觉悟，开始意识到除了索取，起码的关心和爱护是模拟不断康状所不可缺少的；Dev也明白，加强对自身的约束也属于客观的要求。

进行时(2004.1—)

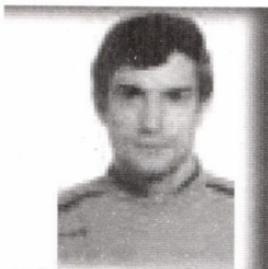
最引人注目的当属0.78ux中Aaron对内存系统的重写，对GAELCO的3D游戏研究是他最近的工作重点；CAPCOM ZN1保护芯片基本破解，MAME的ZN1驱动已经可以运作；MODEL3进展神速，Belmont秀出几张“星球大战”的完美(?)截图，在System16的官方进度页面则可以看出运行速度有可观的提升，

这个MODEL3 模拟器的作者被认为是 ElSemi。

结语：

印象中MAME 不曾有过一个生日过得如此平淡，不过平淡中却给人一种安稳的感觉。回顾MAME 的七年之路，不一而足，亦难免挂一漏万。但能总结一些正确的东西，把持住不变的准则，目的也就达到了。

新时期MAME 继续有新的举措，祝愿它能走得更好，把模拟传说一直延续下去！



我的 GBA 中病毒啦! ?



某年某月某日的某一天，偶（就是“不再是Hunewearl”啦）路过TGFC，偶尔看到一个名为《求助GBASP中了冲击波了~》的帖子，心里暗自思量，GBASP这厮也会中病毒？于是便进窥之。

首先看到的是楼主的发言：

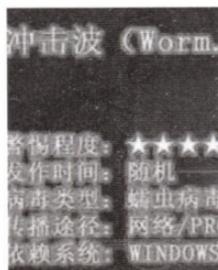
“主角”白桦林——

圣龙的电脑中了很强的BLASTS，还有一些蠕虫的变种，且分区是NTFS，郁闷。追郁闷的是用圣龙的电脑给我的sp烧录了瓦里奥制造，电池充满的情况下，玩了10分钟左右，屏幕出现严重错误警告，然后重启，反复如此，换成其他卡还是这样，为什么



了，大家帮帮我。有没有什么forGBA的杀毒软件或防火强之类的东西啊，我脑袋都大了，也不知道为啥~

----- (旁白)



此魔头以不太有调理的语言阐述了他的GBASP的状况，并且其中还有错字(^_^)。看起来就象真的是GBASP中“冲击波”了。“冲击波”是一种病毒（汗，谁不知道），作用(!)就是使你的NT内核电脑每60秒重新启动一次，并且把自身复制到另外一台电脑(己所不欲，勿施于人->己所欲，施于人^o^)，并且重复以上动作。作为

GBASP，当然没办法复制到另外一台GBASP上面啦（通信对战？），而且原版卡又不可以被改写，肯定是没有病毒了，那么就是说中病毒的对象集中在盗版卡和烧录卡身上了。偶也买过不少盗版卡，但似乎还没试过出现这样的情况，那看来唯一的可能性就出现在烧录卡身上了。



楼猪发帖后，引来几个水帖。

woki---

楼主强悍啊！强一成功！GZ……

gameoverer---

我们只需要一个神

LoftyBoy---

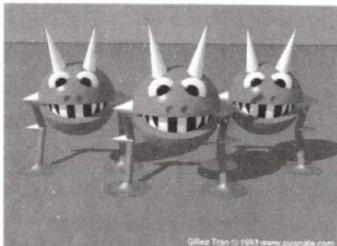
哇哦，头一次见这种情况，无能为力！

-----（旁白）

然后楼猪又回了一句意思模糊的话

“主角”白桦林---

我真的求助，不要bt啊各位，有谁遇到这样的问题了吗？干测试的电池是好的，各位用gbasp的朋友最近也小心一些啊！



-----（旁白）

干测试的电池是好的？是THE BATTERIES WHICH DO

TEST IS WORKABLE 翻译过来的吗? 虾米? 不懂……好心的楼猪还同时提醒各人。然后就开始BT了, 因篇幅关系, 暂时忽略, 不过其中有人更狠。

Xenogears1978---



楼主干脆找卖卡的JS, 就说你卖给我的卡是XX。如果JS换了几盘都不正常, 他肯定会说是机的问题然后你去找卖机器的JS, 退货……

----- (旁白)

一个叫lonesomer的侠客似乎提出了一点比较有用的意见

lonesomer---

从理论上讲冲击波和GBA是没有任何干系的。问题可能是中了毒的电脑在烧录时造成烧录不完全或者其他什么原因。

----- (旁白)

然后是心急如焚的楼猪回复

“主角”白桦林---

那, 为什么我换成其他的正版卡代, 也是这样呢~ 那个街霸16人。



----- (旁白)

正版16人街霸? 偶也想买一个哦。8过GBASP和电脑不一样, 没有硬盘这个概念, 唯一可以写数据的记忆区域又属于卡带的, 那个病毒怎么传染过去的呢? 另: 楼猪又打错字了……

PENNYSHAW---

给烧录卡 FORMAT ……，再不行就 FDISK ……。。。

----- (旁白)

FORMAT 和 FDISK 都来了，FDISK 对烧录卡有效果吗？

XM---

楼主买到神器了，留着吧，这下您可赚大了。

玩到想吐……- - -

烧别的游戏把错误游戏覆盖，反复 20 次再不行，你就只有拜神了……善哉善哉……

----- (旁白)

众人开始怀疑跟神有关了……不过世界上可是有很多神的，偶一直以为神就是外星人，神影响着我们的生活，不知道他们什么时候开始对 GBASP 感兴趣了……



“主角”白桦林 - - -

圣龙是我朋友，不是什么 is，但是我就是用它的电脑烧录了一下，他没卖我什么卡的～

----- (旁白)

圣龙？它？？动物还会用电脑？还卖卡的？汗……

“主角”白桦林 - - -

任天堂会管吗？我在瑞典卖的机器，加了 150 元（sp 一共花了 1450 克朗）的服务费，3 年之内哪怕是自己衰坏了都给换新的～但是我想和欧洲 nintendo 索赔～

woki---



毒厂商就是欧洲的。

GiGi---

SP 能中毒?

“主角”白桦林 ---

楼上的那个兄弟懂我说的的问题吗? 求助啊

肥肥 ---

SP 用的什么操作系统? 冲击波连 98 都不屑感染, 会跑到 SP 上?

“主角”白桦林 ---

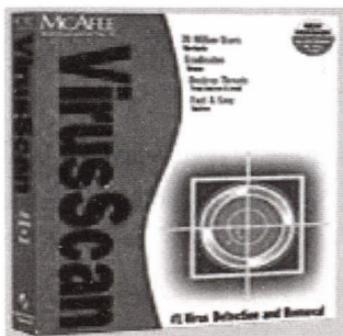
98 淘汰了, 但是 sp 还在流行中啊~

gururu---

楼主确定 sp 中的是冲击波么? 先试试会不会传染给其他 sp、gba 等, 再和当地卫生防疫部门取得联系, 由他们定夺究竟是杀毒、注射疫苗还是就地销毁。

你可以打电话咨询一下国内的杀毒厂商, 问问有没有这样的事情。我旁边就坐着一个**杀毒厂商的 24 小时技术支持热线的兄弟。

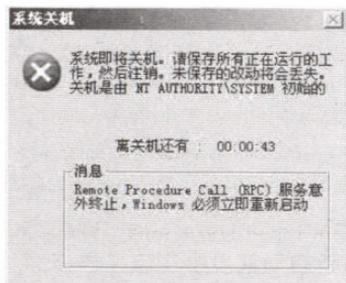
巧了, 我旁边的的 24 小时热线支持的兄弟, 他们的**杀



----- (旁白)

不知道是不是有“卡式”杀毒软件出现呢？不过要在 G B A S P 上开发的话，不是还要付给任天堂许可费吗？搞不懂……

不可思议 - - -



这样试试1：把烧录卡和烧录器拿到一台完好的 PC 上，重新烧录（烧录软件重新从网上下载，不要从有病毒的电脑上拷贝）试试，然后在放进 G B A 看看还死机吗？假如上面的不通过，继续试试下面的办法2：把烧好的游戏卡（同时也用一个好的原装卡试试）放到另外

一台 G B A 机子（这台机子必须正常）上试试，要是还死机，那就有可能烧录卡问题，要是没有问题了就是你的 G B A 本身有问题了。

----- (旁白)

这个是比较中肯的意见，跟偶想的差不多。

“主角”白桦林 - - -

我现在在中国，机器是在瑞典买的机票要 6700 啊~机器应该没什么毛病啊，我买回来一共没玩几次啊~现在怀疑不是机器的问题，因为 g b a s p 提示我要关机啊~没电了也不是这样啊，我的 d c 借出去了，要不就上图了~

X---

拿这这台 s p 去找任天堂算帐!!!

“主角”白桦林 - - -

我现在要是在国外，一定起诉任，找他索赔最少10万元。

TheRock---

晕~楼主贴个”SP提示你关机”的图片上来给小弟开开眼
啊!!!!

sunner---

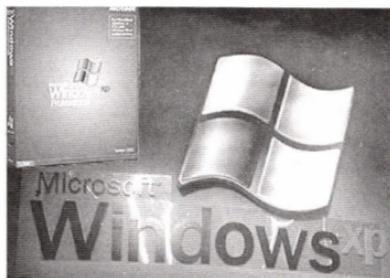
你们这群bt!!!人家爱机已经陷入危难中了，你们连最起码的一点点同情心都没有吗？楼主！让我来正义的告诉你杀毒的方法吧：首先点击“开始”“运行”输入“regedit”运行注册表编辑器，然后找到“HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run”看看有没有非法程序，你还可以去“HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices”看看，如果发现了可疑的程序，删除掉，从新启动就没事了忘了告诉你，如果你觉得用sp的软件盘输入不是很顺手，可以用我公司生产的“要你命3000”人间泛用键盘试作3型，该键盘功能先进、造型好看、经久耐用、价格划算，还等什么？马上拿起电话订购吧：0204 300606

樱之恋人巧克力 -

据世界卫生组织最新报导：最近流行的禽流感、和前段时间肆虐的非典，都是由变种的冲击波病毒造成，其感染途径是人或家禽使用了带冲击波病毒的电脑后感染的。

Kyokyok---

估计SP主板费了。。。



火车司机 ---

楼主逗你们玩儿那！

superpip33---

牧场物语楼主肯定扩建鸡舍了~~~ 听说SP 就是会出问题，看自己手气如何了……………

半熟英雄 ---

楼主你的SP 游戏能不能复制粘贴啊？

doublewen---



大家理解错误了，楼主其实是要说XP 的，可是他键盘坏了X 键失灵了。所以用“S”P 顶替大家就别错下去了。

XINGYIE---

怎么那么多人喜欢热嘲冷讽

joylin---

从头看到尾我都要笑死了！！！！

“主角”白桦林---

你们为什么不能体谅一下我的心情~竟说些风凉话~

----- (旁白)

楼猪知道了，偶也是笑了好久的，难怪啊。

lg5wyx---

病毒把rom 感染了，或是感染了烧录程序，病毒驻留内存，

导致烧录进去的 rom 都是不正确的。然后就运行时当然会花屏，

这个偶也同意，不过有点不用的是，病毒一般不会直接感染数据文件，因为数据并不是代码，不会被 CPU 所执行，也许是烧录程序被感染了，以至写进入的 ROM 发生错误，GBASP 在读取程序指令的时候执行了非法指令，结果当然就是复位了。

“主角”白桦林——

今天非常的高兴啊，看来解铃铛还需系铃铛的人，今天在圣龙大哥（不是叫圣龙大哥是圣龙的大哥）的直捣下，终于解决了问题，原来是系统混乱导致 link 烧录导致烧录 rom 的问题，重新烧录了一次，然后重启了 2 次就在也没出国毛病，谢谢（虽然我不知道是什么原因）题外话今天收到了美林的双 d 9 无间道 1 和老杜的作品集 part 1 (8 dvd)，帝景的大友记忆三部曲~明天上图。



----- (旁白)

不知道楼猪是不是说真话，如果是，那正版的 SF16X 也有问题就很奇怪了，也许 CAPCOM 在烧卡带母带的时候也中病毒了？

最后得出的结论是：楼猪的电脑知识非常贫乏。至此这次的 GBASP 中病毒事件告一段落，我们也从笑声中回过气，众看官有时间不妨多留意一下各大论坛，说不定会有更有趣的收获：)





伊苏II

传世攻略

第一部分 远古的伊苏国消失之征兆

在海洋的那一端的小岛上，就是曾以银矿而出名的艾斯塔里亚，它本是个贸易商船往来络绎不绝的美丽岛国，在某一天被称为岚之结界所引起的暴风将这个岛国与世隔绝。有一个热衷于冒险的少年——亚特鲁，从一年前就离开家乡

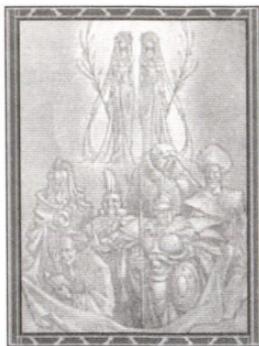


到处旅行，在旅途中，到处都可以听到艾斯塔里亚的传说，他再也抑制不住好奇心与探求心，将旅行的脚步迈向了艾斯塔里亚，他远远的普罗马洛克港口，决心要超越岚之结界。

第一章：剑士的使命

当亚特鲁醒来时，医师布鲁多正在床头照顾他，他试着想移动身体，全身传来巨烈的疼痛，这时医师的儿子斯拉夫走了进来，交谈之后才知是斯拉夫在海边将自己救起的，亚特鲁向他道谢，告诉他自己的名字，当他得知自己是超越岚之结界进来的，感到很是吃惊。

亚特鲁受到良好的医护，很快地身体就恢复了。又过了几天他可以下床行动了，医师告诉他在港口的仓库就是自警团的人聚会场所，斯拉夫也在那里。到港口仓库找到了斯拉夫，聊了几句得知岛上有巴尔巴多，米内亚城和塞皮克村三个地方，在了解了一些背景信息后，亚特鲁决定到米内亚城去看看。



越过一大片的草原（这时亚特鲁身上没有任何的装备和武器，只有一千块金钱，所以在遇到怪物时要快速躲开，否则游戏很容易从头开始），亚特鲁来到了有坚固围墙的米内亚，在街上与人交谈，得知城内一个女占卜师正在寻找一个剑士，可要成为合格的剑士要有一定的武器装备才行，可身上的那一点钱是不够的，想办法赚一点儿吧。在街上与另一名男子说话，得知交易所的主人捡了一枚戒指，往左上来交易所找皮姆谈话，用身上仅有的钱买下了那枚蓝宝石戒指，来到酒馆在和老板谈话后，再听独眼男人说话，将那枚



戒指还给他，得到了一千五百金，赚了，不过买装备还差点儿，听人说在城外的湖边埋着宝藏，到城外去找找看。出城后往北过桥，再往东过两座木桥，拐向南方可以找到一个小湖，在湖的东北角沿湖边走找到一个闪光的东西，是金之台座。返回米内亚城，到交易所卖得了二千金。在城东南进入武器店和防具店分别买了长剑，铠甲和盾，这下装备可齐全了。再到东北城墙角去找一位女诗人雷雅，她说很重要的一把银口琴弄丢了，亚特鲁答应替她留意一下。

往东南进入一个命相馆与占卜师莎拉对话，她已经知道他

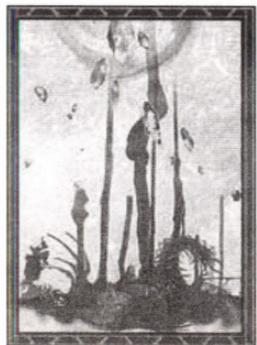
不是艾斯塔里亚岛上的人，正是他要寻找的剑士，接着她单刀直入，说起一本伊苏之书，上面记载着伊苏国的历史，共分为六本，要他寻找回来，同时她交给他一颗水晶球，用它可以找那座神殿，也许其中的一本就在那里。她最后还提及在塞皮克村住着一个叔母名叫洁瓦，如果有疑难的话可以前去找她。

出了米内亚城往北行，见路牌后东拐过桥，再往东北行进。来到塞皮克村先到村长家里看看，村长说作为这个村子象征的银之铃被盗贼们抢走了，亚特鲁答应将它要回来。往东北来到洁瓦家，老人洁瓦交给他一把神殿之钥，说那本伊苏之书应该就在那座神殿的地下迷宫中，在神殿的入口处可以看到被封印起来的地下圣域，它穿越了永恒，谁也无法进入。



第二章：神殿地下城

从村庄北边沿一条山道进入神殿，在右边墙角有一座金黄色发着光芒的神像，用它可以传送到地下城，从迷宫的外侧绕到左方，用神殿之钥打开一道封闭的门，在里面有六道火柱机



关，中间有幽灵不停地变换着位置，利用火柱的喷射间隙上前杀死那个幽灵，前方的墙上出现了一条幽深的通道，从通道一直往往南下到二层，由南端两神像中间小门上去，在宝箱中可取到一把牢房钥匙，返回门口再往东进入一个门往上走可以找到另一只宝箱，得到宝箱之钥，用它可以打开这层西边的宝箱得到了塞皮克村丢失的银之铃，接着下到三层，在左上角宝箱找到

象牙之钥，在中下宝箱找到银之盾，由左上神像传送可以拿到疗伤药（身上只能带一个，如果你身上有的话就不必拿了），好了拿够了，返回一层用牢房钥匙打开右上角的牢门，可以救出少女菲娜，她是被一个身穿黑色斗篷的人关在这里的，那个能控制魔物的行动，是一个非常可怕的人。将她救出去后，再在牢房中打开一个宝箱，从里面找到一个魔眼面具，戴上它就可



以看到所有隐藏的机关和门。下一步是如何将她带回赛皮克村去治疗，由于她行动很慢，生命值也低，亚特鲁要抵御全部包抄过来的怪物，并且也不能走得过快，菲娜是很易走丢的。

接下来返回到赛皮克村，菲娜委倒在地闭上眼睛，摸她的额头发觉非常地烫手，要赶快治疗才行，在她失去意识昏迷不醒的时候，亚特鲁背起了菲娜，开始前往洁瓦家，在杰瓦对菲娜开始治疗的时候，亚特鲁来到了村长家，将银之铃交还给他，村长以力量戒指作为回报。接下来闲着没事，还是到地下城去看看。回到神殿地下三层，经过左下角的神像传送之后，往下出门戴上魔眼面具，可以看到一扇隐藏在墙上的门，进去后由神像几次传送可以从一只宝箱中找到大理石之钥，在返回时由一座神像传送到一个地下水城，往左绕到左上方，用大理石之钥打开了扇紧锁的大门，这时从通道的深处感觉到了一股强大的杀气，好象是因为某种力量觉醒过来，再往里行去用象牙之钥打开另一扇大门，在里面的北墙上找到了一只大蜈蚣，上前将之打败，从墙上找到一个隐藏的房间，从里面的宝箱中找到了第一本伊苏之书。



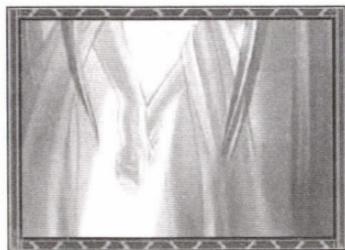


接原路杀出神殿（记住带面具哦），返回赛皮克村到洁瓦家，见到菲娜已经恢复了，将得到伊苏之书（哈达尔之章）的事告诉她，洁瓦的眼神中有一点落寞，说命运的齿轮开始转动了，让亚特鲁赶快去找莎拉。于是返回到米内亚城的命相馆，一位老人告诉他一件不幸的事情，莎拉已经被人谋杀了，并交给了他一本伊苏之书（托霸之章），最后将莎拉的遗言告诉了他，让他

他“去废矿坑”。

第三章：梦妲之树

返回赛皮克村，亚特鲁将莎拉已死的消息告诉了洁瓦，她的样子非常伤心，说起她和莎拉都是伊苏的六位神官之一，防止当初在伊苏发生的灾难再次发生就是她们的使命，其实莎拉对自己的命运也已经了解了，才会做出这种安排。两人接

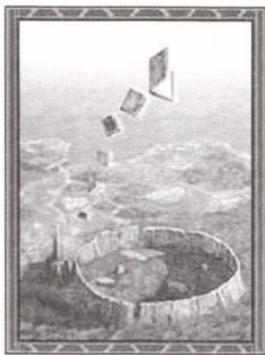


接着解读两本伊苏之书，由上面的文字来联想一连串的事件，岚之结界，魔物出现以及莎拉的死亡。解读完了经书，亚特鲁出门在桥头去见散步的菲娜，她对自己的过去一点都不记得了。接着在赛皮克村西南一个屋子前去见一个妇人，她是卢达之妻，说她丈夫因患梦游症已经走丢了。

返回巴尔巴多村，在海边仓库里找到了斯拉夫，将米内亚发生的一连串事告诉他，斯拉夫将他领入一个房间中，将一把弯刀送给了他，这是他在海边拾到了，刀身中蕴藏着极强的威力，好象是东方人所用的武器。接着返回米内亚城，由城西北

找到那个废弃的矿坑，在里面的宝箱中找到时之戒指和银之铠，往下方穿过两个小洞，越过一条摆动的吊桥，来到第二层迷宫，从迷宫的左下方找到一只宝箱得到银之口琴，再往左走找到宝箱里的梦妲之果。再往左上走可以找到治愈戒指，装备后可以自动恢复体力，有了它就不用什么疗伤药了。

撤出矿坑回到米内亚城，由右上角的门爬上城墙可以找到在那里看风景的女诗人蕾雅，将那把口琴还给她，她为亚特鲁吹奏了一支曲子。来到巴尔巴多村去找布鲁多医师，在医所里见到了卢达，可他不承认自己患了梦游症，道谢之后推门而出。返回米内亚城西北方的草原，在矿坑的左边找到一株梦妲之树，轻轻从草原吹过来的凉风，摇动着大树的枝梢，从风中传来的声音似在与亚特鲁倾诉着什么，那大树自称是梦妲，在伊苏时代由女神创造而生。从它的话中好象还有一棵，接下来找第二棵，往东过桥南行找到另一棵梦妲之树，它说有一股势力苏醒了，伊苏的恶梦也苏醒了，这时从大树的根部发出银色的光芒，亚特鲁在那里找到了一把银剑。接着从左上边的小道走出去，从一个宝箱中找到一张写满文字的纸片，返回去可在路上找到一只宝箱，从里面得到贝斯提里药。回到米内亚城将那纸片交给蕾雅，原来上面写的是她的一首诗。



接下来再回到矿坑继续调查，一直下到三层，从门口往右上角绕上去，在一只宝箱中找到达姆之钥，再往左下绕到中下找到一扇关闭的大门，用达姆之钥打开它，进去找到一个宝箱正要打开，一只蝙蝠怪出现了，化成无数只小蝙蝠向他

展开了攻击，这时要四处奔逃，在蝠怪合成一体时才能攻击到它，这里的操作有一定的难度。将蝠怪杀掉之后，亚特鲁从宝箱中找到了第三本伊苏之书（达比之章）。

第四章：伊苏之书



现在已找到三本伊苏之书了，赶快回到赛皮克村让洁瓦去解读上面的文字，洁瓦于是读出了书上所记载的伊苏的历史：

哈达尔之章：自从伊苏创造了古利尼亚金属，沙鲁门神殿就日渐繁荣起来。但是，魔性也在繁荣中产生了，终于带来了灾难，连安全的世鲁仙达大地也遭到魔物的危害。神知道繁荣和灾害都要灭绝，只有双子之木和双子之月才能永远看守这片土地。

托霸之章：两位女神和六位神官统治伊苏，女神是伊苏的象征，担负着孕育人类的使命，一位代表秩序，一位代表自由。如果失去两位女神，人类就算可以再次兴旺，但不能回到往日的繁荣。因此，人类不能失去女神，以免遭受永远的劫难。

达比之章：伊苏陷于灾难之中。城市和村庄被魔物袭击，喷发的熔岩烧毁了田野，人类四处逃难，国家之光被封闭，黑暗统治了世界。也许古利尼亚金属就是造成这些灾难的原因吧！为此，神将古利尼亚封印在地下，而且再次警告人类，为了新的希望之光出现，不要再去接触它。



了解了三本书的内容，亚特鲁对于伊苏的谜团有了大致头绪，这时洁瓦认定剩下的三本伊苏之书就在达姆之塔中，原因是它和神殿同样是古老的遗迹，她的儿子古邦可以协助将这座



塔的入口打开。告别了洁瓦，由北出了赛皮克村，在神殿的门口径往东行，过一座木桥来到盗贼山寨，与盗贼头子古邦交谈，邦说自从岚之结界出现以来，那个塔里面就出现了大量的魔兵，他的左右手一个叫多奇的男人也因此失踪了，想必是已死死亡了吧。随古邦进入山洞之中，前方的那扇门就是达姆之塔的入口，里面只能停留一天的时间，古邦在这里等着他。

进入塔中从几个出口绕到外围不同的楼层，在进入一条通道时被三个发光的怪物挡住了，亚特鲁登时失去了知觉。当他醒来时已经在牢房里面了，他整理了一下装备，发现身上所带的银质东西都不见了。在牢房里还关着一个人，就是那个患有梦游症的卢达，他说在石像并排的廊下发现了老人的身影，但是就在眼前，在墙壁中又不见了。两人正在牢房中一筹莫展，门右的墙壁突然破开一个大洞，一个叫多奇的大力士叫亚特鲁快逃，并交给他一只偶像，让他转交给三层的拉瓦爷爷，拉瓦对于这座塔的渊源是很清楚的。

从墙上的洞逃出来后，到二层找到一个有四只宝箱的房间，得到诅咒戒指和魔法镜。来到三层，在走廊里有一排雕像，想起了卢达的话在那个地方戴上魔眼面具，在墙上找到了一个隐藏的门，进入门后摘下面具即可见到拉瓦老人，他是一名学者，几个月前为了调查这个古代遗迹来到这里的，后来他被一群魔物封印在这里，那个



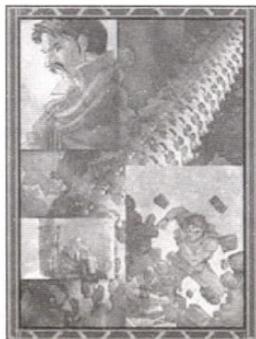
偶像对他来说蕴藏着不可思议的能量。亚特鲁将寻找伊苏之书的事告知，老人交给他一条蓝石项链，可以避免所有邪恶陷阱的伤害。

第五章：达姆之塔

戴上项链可以穿过六层的怪物结界来到七层，在七层的一个房间里再次遇到多奇，多奇问起闯入达姆之塔的原因，亚特鲁将来龙去脉讲了一遍，出去后在迷宫中往右上角转，找到了宝箱取回了银剑。上到八层，在左上角上阶梯进入一个密室，打败一只螳螂怪，进入前方的小门，从里面的宝箱中



得到第四本伊苏之书和一把铁锤。上到九层绕入中间的房间从宝箱中取回了银之盾，从左边的小门上到第十一层，在一个角落里又遇到了卢达，他说有一个少女可能被带到达姆之塔来了，求亚特鲁前去求她。返回十层，从迷宫绕到右上到达第十一层的恶魔之回廊，人一旦进入这条走廊，生命值会迅速减弱直至死亡，所以亚特鲁在冲入走廊时快速地闪入到右方的一扇门中，



在屋里见到了拉瓦老人，他说恶魔的旋律是利用外面吹来的风所设计出来的声音，只要能打破这层的某一根柱子就可以破坏它了。返回到十一层的外面走廊上，用那把锤子打击每一根柱子，终于找到了一根可以击根的。返回恶魔回廊，这时里面的拉瓦老人又不见了，魔法也已经消除了。

由右上的楼梯经十二层上到十三层，往左进入迷宫，在里面再次见到拉

瓦老人，他看来已经受伤，连那个偶像也丢失了，说拉多之塔关押了一名少女，希望能够去救她，不过那里因为设置了强力的咒语，进入是很困难的。亚特鲁上到第十四层，打败一只岩石怪物后，从里面的宝箱得到了伊苏之书的第五章和一把法杖。

返回第十三层，在迷宫中由镜子传送到内部，拿到了宝箱中的银之铠，再由左边的阶梯上到十五层，这时外面的天色更黑了，必须在天亮之前找到最后一本伊苏之书。赶快进入第十五层迷宫，在迷宫的下方找到战士之盾，先往左上角绕过去



（不要上第十七层），往左走过一座悬桥进入拉多之塔，往下走进入左下的门上阶梯，首先将身上的恐怖戒指和蓝石项链装备上，尽头的那座大门被打开了，在里面见到了女诗人蕾雅，她是因为有事要告诉他，才被魔物抓到这里来的，将她关在这里的是叫达尔克·法克特的人，一个穿着黑色斗篷的男人，他利用魔力想把艾斯塔利亚变成他自己的东西，这就是他君临天下的野心。他的斗篷是由特别的金属编结而成，所以要打败他须有和他一样的装备才行。现在亚特鲁的身上已有五本伊苏之书了，除少数的几个人是无法解读里面的文字的，蕾雅说着交给他一副眼镜，有了它就可以看书上的文字了。



第六章：黎明前的杀机

亚特鲁戴上了那副眼镜，从伊苏之书上看到了以下的文字：

梅撒之章：我们被逼入沙鲁门神殿，六个怪物强迫我们成为他们的手下，我们决定暂时离开此地，但我们坚信我们会回来的。我们虽暂时避过了灾难，但

人民却过着悲痛的日子。人们啊！不要放弃，终有一天，新的指导者会出现。

洁玛之章：妖魔用魔物胁迫人民，女神在人们面前消失了。从此没有人再见过女神的模样。据传智慧神官洁玛家庭用那蓝色的金属章能消灭魔咒，但要达到这点，需要时间、智慧和希望。

当看到洁玛之章时，见上面有卢达：洁玛家族的名字，并且他们家有一块神奇的金属章，还是找卢达去问问看吧。于是按原路返回到十一层，在角落里找到了卢达，他看到亚特鲁手上的书，说能够将六本伊苏之收收集起来的人，就能够得到赐给这片大地和平的力量，于是他送给亚特鲁一块家传之宝——湛蓝守护。亚特鲁告别了卢达，一路冲到了十七层在迷宫中找到了疗伤药，来到十九层，装备上蓝石项链可以从一只宝箱中拿到战士之铠，否则宝箱上有魔法结界是打不开了。



杀到第二十层，在通道上有三只怪物撞破墙闯了出来，将它们杀死后，从破洞进入密室，在一只宝箱中拿到了火焰剑，到二十一层经过数次传送闯入一个密门中，战胜一个双头怪后，前方的大镜子被击碎了，从后面隐藏的门内一路拾

级而上来到第二十五层前的大门，用湛蓝守护打开它，在密室里终于见到了大魔王达尔克，他披着一件由金属编织而来的斗篷，这时亚特鲁想起来蕾雅的话，将身上的银剑，银铠甲和银盾装备上，上前与最后的敌人交手。战场是有一定面积的，打中魔王一次，脚下会陷下一块，要快速地闪开，弄不好亚特鲁会掉下去，同时每击中一次魔王的血会下一点，当击中十来次

时，亚特鲁可以站的地方越来越小了，所以这是一次很艰苦的战斗。

无数次地尝试，终于在一击中将达尔克打败了，他的身形渐渐地在空中消失了，一件黑色的斗篷飘落在地上，亚特鲁上前拿起了斗篷，看到了地上的第六本伊苏之书，戴上蕾雅的眼镜解读一面的文字：一个旭日升起的早上，妖魔停止了追击。为了防止妖魔再度出现，神预先封入了结集起来的伊苏之力，让能得到六本伊苏之书的人获得，但是，行使魔力的人最终将被魔力所灭，没有心中的繁荣仍将是一片空虚，而宝玉和魔法金属都是女神所恩赐给伊苏的宝物……



亚特鲁从解放了魔法禁忌的达姆之塔上望下去，洁瓦的家就在不远处的晨光里，这时他想起了菲娜，于是在伊苏之书的光芒披绕中走出了达姆之塔……

第二部分 远古的伊苏国消失之最终章

与达而克·法克特的战争结束，站在达姆之塔顶上的亚特鲁突然被白色的光芒所包围。下一瞬间亚特鲁的身体就被云拖往天空。而且，飞翔结束后所到的大地，名为伊苏。那是七百年前从艾斯塔里亚离开飞往天空的古代王国。

见到在光芒中飞翔的亚特鲁的少女，来到坠落在草原的亚特鲁身边。在许多记忆的交错中，慢慢睁开眼睛的亚特鲁的眼前，看到的是一



脸担心表情的少女。少女看到亚特鲁醒来后露出安心的表情，并报上自己的名字是莉莉亚。听到莉莉亚轻柔的声音后，亚特鲁再度的失去了意识。

第一章：废矿坑

亚特鲁从他的母亲，芭诺亚那里，听到照顾自己的莉莉亚身患重病。带着芭诺亚托付交给法雷亚医生的信前往诊疗所，却听到法雷亚被困在废坑中。决定前往搭救的亚特鲁，在取得进入废坑许可的过程中，从长老那里听到了关于伊苏之书的事情。将这伊苏之书还到废坑内的圣域托尔，就能获得神官的引导。只要在穆多里亚废墟的一面墙壁上，取下一块石板，然后就可以在废墟里反复练一下功，等等升几级以后，便可以将守护神界之杖的石像怪打败，取得神界之杖。



在穆多里亚的废墟，亚特鲁以“神界之杖”接触女神向后，感觉自己的身体中涌起前所未有的力量。这寄宿在亚特鲁体内的力量，有个预感，将成为今后冒险所不可欠缺的东西。此时亚特鲁获得使用魔法的能力，等日后装备法杖以后，就可以使用各种魔法了。



在山崩所阻断的坑道中，亚特鲁确实听到有人的声音。那人就是亚特鲁受到雷诺亚以及芭诺亚委托，要找的兰斯村的法雷亚。拉雷医生。亚特鲁取得放置在坑道内的鹤嘴锄，为了除去堆积如山的岩石碎片，以浑身之力不断的挥动。

进入拉斯汀妮废坑的亚特鲁，救出



知道了治疗莉莉亚方法唯一的医生法雷亚拉鲁。但是根据他的话，要治疗莉莉亚的病，必须有“梦坦的果实”以及“塞尔西达之花”这两种珍贵的草药。“梦坦的果实”在穆多利亚废墟，“塞尔西达之花”在废坑深处，法雷亚是这么说的。

祭祀这六位神官的圣域托尔，哈达而，达比，托霸，梅萨，洁玛的圣像都出现了。在各个圣域的神官之像前交换书本之后，亚特鲁感受到了来自神官的引导。但是，还有一个法克特的圣域没有发现，心中多少有点疑惑的亚特鲁继续彷徨着。

废坑的微暗的房间传出了叹息。决定往深处探索的亚特鲁，与这个红色巨大的恶魔展开了战斗。但是，手中的剑对付敌人坚固的外皮完全无法造成伤害。用新获得的神官之力火焰魔法攻击，会怎么样呢？以魔法攻击辛苦获胜的亚特鲁，目标是废坑最深处的房间。注意，打败这个红色巨大的恶魔进入后面的地方，可以采到“塞尔西达之花”，使用刚得到的光之魔法，可以简单的发现隐藏的两个洞口，在其中可以找到铁矿石和恶魔之铃。

接过了小瓶的莉莉亚，在亚特鲁及芭诺亚的看护下，将法雷亚调制的药含了一点在嘴里。终于，莉莉亚的脸红润起来，眼中又恢复了无限的生机。“亚特鲁先生，真的很谢谢你。”莉莉亚露出真心的笑容向亚特鲁道谢。之后，芭诺亚家传蕴含神官之力的法杖也托付给亚特鲁。亚特鲁得到瞬间转移的魔法。



第二章：最后的圣域

从村子的告示牌上知道吉拉家有可



怕的声音发出，来到吉拉家，进入地下室，接近墙壁会有邪恶的气息，利用“邪恶之铃”的力量，赶走了恶魔之后，亚特鲁终于到达了最后的圣域。亚特鲁的脑子里想起法克特的声音，告知灾祸的根源就在萨尔门神殿。法克特受到女神像的启示，将“引导的卷轴”授予亚特鲁，告知先赶往穆多里亚废墟的女神像那里。然后紧闭着的萨尔门神殿的门开了……

就如神官法克特所指引，在女神像前张开了引导的卷轴，上面就浮现了女神的语言。告知了在此世界濒临破灭的危机，要封印灾难就需要亚特鲁的力量，然后，今后也讲由女神像及卷轴告知前进之路。如今，下定决心的亚特鲁前往萨尔门神殿。

离开长长的一条路以后，亚特鲁感到身体被寒气所吹拂着。眼前是雪与冰所支配的世界。想要到萨尔门神殿的话，就只能突破这诺鲁提亚的冰壁。在银白的景色中，蹒跚前进的亚特鲁在冻气中，得到了不可思议的冰之结晶。在这个冰封之地，亚特鲁得到了新的神官魔法。由智慧之神官。洁玛所掌管的魔法“感应魔法”。能够与人以外的生命会话的这个力量，为远离人烟的诺鲁提亚冰壁的冒险中，投下了一线曙光。

“引导的语言·冰壁”女神像，在冻结的空气中悄然矗立着。打开引导之卷轴中浮现女神的启示。由这启示，明白了要侵入严峻的诺鲁提亚冰壁深处，就必须先看穿幻之门。亚特鲁为了学习映出真实之术，离开了女神像。打破幻影，进入真实之门。亚特鲁静静的进入这冰之房间。当摸上内部的门时，突然有人跳起来，在亚特鲁的脚边出现了影子。在这个恶魔着地的



同时，突然发出许多冰柱，并在亚特鲁身边急速的奔走。在炎与冰的激烈战斗之后，亚特鲁前往邦特布雷斯。



第三章：熔岩之村

立于熔岩之上，热气旋涡中的邦特布雷斯上迎接亚特鲁的是女神像，亚特鲁虽然看不见人，但是感到四周有动静。女神像告知有人类以外的协力者，神官的魔法及邦特布雷斯所传颂的魔法，将可以有所帮助。热气使景色产生摇晃，亚特鲁开始步向灼热之道。

进入熔岩地带的亚特鲁，突然觉得自己的呼吸不顺了起来。这不是处于邦特布雷斯的错觉，而是在那里充满了毒瓦斯。异臭及绿色烟雾在空中中漂浮，没有任何方法可以通过这里。



在灼热中与恶魔战斗的亚特鲁，到了名为熔岩之村的村落。终于到达了村子，可是四周的样子却很奇怪。村人们都对亚特鲁表现出疏远，而且毫不客气的样子。似乎有事情瞒着亚特鲁，再这样下去实在是不行的。

邦特布雷斯的恶魔们被亚特鲁阻止后，将守桥人鲁巴的儿子塔鲁夫当作人质抓走，并要求鲁巴将桥放下来。这下子村人们疏远亚特鲁的理由终于明白了。因为自己才让塔鲁夫被抓走，亚特鲁向鲁巴约定一定将塔鲁夫救出。鲁巴拿出救儿子的重要物品，将家传的魔法物品“细语的耳环”托付给亚特鲁。提示：使用感应魔法变身后和守桥人对话，然后恢复成正常人再和他对话，就可以获得任务。

亚特鲁来到了因为被恶魔追赶，在女神像附近洞窟中隐居



的灵兽露族的家。在女神像附近，亚特鲁所感觉到的动静就是他们。在这里，亚特鲁得到了，在毒瓦斯中也能呼吸的“萝坦的叶片”。

靠着在露的家得到的“萝坦的叶片”，亚特鲁平安的通过了充满毒瓦斯的通路。接着越过熔岩地带，亚特鲁靠着“细语的耳环”的能力，来到了被关在岩牢中的塔鲁夫的所在地。那里除了塔鲁夫之外好像还有一个人，有个名叫吉斯的人也被关了起来。这个坚固的岩牢之壁，被亚特鲁路上获得的黑珍珠及吉斯之力攻破。

以黑珍珠之力破壁而出，离开岩牢的吉斯竟然是个恶魔。吉斯没有和亚特鲁见面，就这么孤独的离开了。它虽然是恶魔，但是又不像是敌人的样子。在大家的心里都抱着如此的疑问，亚特鲁带着救出的塔鲁夫离开了。尽管从吉斯走掉的地方回村子很近，但是记得要保护塔鲁夫，他要是挂了就是GameOver，走慢一点吧！

确认了儿子塔鲁夫的平安，鲁巴非常高兴。村人们虽然还是有些生硬，但是对亚特鲁已经解开误会。安心下来喘口气之后，想到亚特鲁这样留在村里的话，恐怕会再给村人们添麻烦。亚特鲁决定请鲁巴降下桥来，继续前往下一个目的地。

度过了塔鲁夫之父~鲁巴所架起的桥，亚特鲁离开了熔岩之村，然后，到了熔岩地带碰到了只有巨大头部的恶魔。被熔岩包围的亚特鲁和恶魔的战争开始了。对于口中放出恶魔的攻击，亚特鲁决定以魔法应战，在邦特布雷斯战争，就这么打上了休止符。注意这个BOSS 必须等他放出



口中的那条东西以后，从正面用魔法等东西攻击他的口部。

“在拉米亚村”热气退了，冷空气吹上了亚特鲁的脸颊。拉米亚村以沉郁的气氛迎接亚特鲁朝神殿前进的亚特鲁，被哥特这位守门的青年叫住。哥特告知亚特鲁，为了救出未婚妻，单身前往神殿的友人的事情。为了获得哈达特的帮助，亚特鲁前往哈达特的家。

第四章：萨尔门神殿

哈达特的儿子为了救出未婚妻，带着传家宝剑潜入变成魔巢室的神殿。亚特鲁告知自己也将前往萨尔门神殿，接受帮助搜寻哈达特的儿子。沙达的任务。亚特鲁从哈达特那里获得“莉拉的贝壳”，并约定遇到困难的时候可以听取建议，在哥特的鼓励下前往萨尔门神殿。在神殿前就算你把守门人打败也没有用，门打不开，所以……用感应魔法变身，骗过看门的。



侵入萨尔门神殿的亚特鲁，在重要的地方被铁栅栏所阻挡。恶魔们对亚特鲁这个侵入者，采取警戒的体制。在洁玛管区以魔法变身的亚特鲁，探索后得到“通行证”，然后向北方的法克特管区出发！成功脱离了通往神殿北部的检查站，亚特鲁前往恶魔徘徊的神殿深处。



强力的恶魔们守着一个房间，里面好像有恶魔正在举行会议。为了获得资料的亚特鲁在门外竖起耳朵。门缝中传出的声音非常细小，持有“细语的耳环”，终于发挥了它的功能。使用干部识别码“tierra”的暗语，就可以脱离神殿西部的铁栅栏。亚

特鲁记下暗语离开了会议室。

在地下水道出现了黑衣男子，要求亚特鲁立即离开。根据铁栅栏边恶魔所说的话，地下水道前面似乎有被恶魔抓走的人们。亚特鲁无视于男子的语言继续前进时，身体却被邪恶之力所包围。肌肤被黑色的体毛所覆盖，眼中露出红光。发觉时，亚特鲁变成了黑色的恶魔。

被达雷斯的咒文变成黑色恶魔的亚特鲁，被逃脱者及村人所惧怕，只能进行孤独的战斗。而亚特鲁所能获得的唯一的协力者，只有懂得恶魔语言的雷古翁。如果有雷古翁调查资料中的“圣杯”的话，可以制作出解除咒语的圣水。亚特鲁为了寻找位于“神殿中特异墙壁的房间”中的圣杯而出发了。找到神殿放圣杯房间，进入会有提示“神圣的感觉.....”，里面有个台座，可上面却没有东西，使用光源魔法，隐藏的圣杯出现。

在亚特鲁找到的“神殿中特异墙壁的房间”里，有个漂亮的台座，可是上面的东西却不见了。不过亚特鲁想到了“圣杯”所有者达比的能力，因此利用光源魔法使隐藏的圣杯出现。在雷古翁的家恢复人类的姿态的亚特鲁，为了救出逃入神殿地下水道的村人们，再度前往萨尔门神殿。如果之前去过（因为变成了恶魔所以没进去），可以用瞬间转移的魔法过去。

在逃入地下水道的逃脱者们的藏身处，亚特鲁与兰斯村的莉莉亚再会。少女因再会而高兴，当交给亚特鲁“神殿的钥匙”时，伴随着怕人的声响那黑衣男子出现了。“不喜欢当祭品，就变成石头吧”。以咒文将无辜的人全部化成了石头。在大家都被石化的寂静中，亚特鲁立誓要将大家救出。得到



神殿的钥匙之后，可以打开神殿中大多数门，法克特管区的下水道，有银之首饰，被石化的沙达也在里面。



亚特鲁在地下水道的深处发现剑士的石像。像是还活着的姿态，亚特鲁回忆起逃脱者在藏身处发生的悲剧，如果这石像也是受到石化咒文的人类……哈达特的儿子。沙达为了救回未婚妻，带着传家宝剑单身前往萨尔门神殿。如果这石像也……亚特鲁为了解开石化咒文，前往神殿的更深处。

萨尔门神殿的正面有个上了锁的门。利用莉莉亚交付的钥匙插入深处时，亚特鲁面前出现了巨大的恶魔。壁面飞出像蜘蛛的恶魔，有四对脚的巨大躯体追赶着亚特鲁，以爆裂的卵及雷之光球攻击。……以决死一击打倒德鲁加的亚特鲁，目标是神殿的最深处进入眼前的门。

在里面的房间中，有着引导亚特鲁至今的女神像。亚特鲁站在神像前，“引导的卷轴”中浮现女神的讯息。“颈中挂上代表资格的项链，触摸这石像时，关闭的通道将会开启。”为了开启白银之道和黄金之道，亚特鲁开始寻找项链。

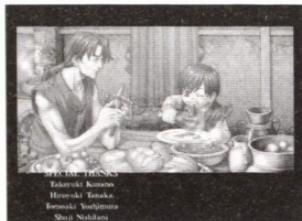


在神殿的探索中，亚特鲁从“莉拉的贝壳”听到呼唤自己的声音。那好像是哈达特的呼唤。他告知有个小男孩来找亚特鲁。特地追着塔特鲁来到了拉米亚村，到底有什么事呢？亚特鲁的脑中，浮现了蓝发活泼的少年。在这里不用太着急回去。继续走可以看见提示，说门口有人说话，但是听不懂，变身后，得知水道调整室之钥被恶魔吉斯拿走了。出去以后可以进入下水道。

在地下水道的深处，亚特鲁与绿色的恶魔见面了。“我的名

字是吉斯”，自己报上姓名的恶魔，对岩牢中的相助而道谢，并交给亚特鲁“水道调整室之钥”在水道调整室将水抽空的话，就可以从至今沉在水底的场所步行前往女神的王宫。吉斯不知道被别的恶魔追赶的理由，亚特鲁相信了他的话，收下了钥匙前往水道调整室。

打开了水龙浮雕的门，亚特鲁进入水道调整室。拉下里面的把手时听到水门开启的声音，轰隆隆的水声从下面经过。亚特鲁离开了水道调整室，刚才还在水底的地方已经可以通行。……在前面就是女神的王宫了。亚特鲁按捺着着急的心步下了楼梯。



第五章：钟堂



离开水退去的地下水道到达地上后，面前站着的是绿色的恶魔——吉斯。吉斯告知亚特鲁祭品少女的危机。“钟声第五响时，叫做玛丽亚的少女将丧失生命。”亚特鲁答应了吉斯救出玛丽亚的委托，为了阻止仪式往钟楼疾奔。……路上的敌人是，强大的恶魔——萨巴。

这女人及妖艳的侍女们，虽然脸上露出美丽的笑容。但是，亚特鲁相信这眼前的恶魔，是前所未有的强敌。在娇声中露出本性的恶魔们，从亚特鲁的四方飞来。在迫人的敌意之下，亚特鲁以浑身的一击将萨巴的肉体击散。为了阻止祭品仪式救出玛丽亚，亚特鲁前往钟楼深处。注意在打boss时先打掉小蝙蝠，一共有3批，数量会越来越的。建议装备在下水道找到的单的

雕像，它可以使你的火焰魔法具有多点跟踪的效果！或者时间停止的魔法对付小蝙蝠也不错。



进入深处的亚特鲁，在台座遇到了被绑住的女孩。“别过来！你也会死的！”玛丽亚的叫喊，为亚特鲁疲惫的四肢注入了活力。心中决定绝对要阻止仪式的进行。亚特鲁在钟声中前往最上的一层楼。但是，在上面迎接亚特鲁的，是魔法师

达雷斯的嘲笑，……然后，最后的钟声响起。注意在出去的时候别忘了拿梦见石像，然后出去向西方到达女神的王宫。

充满神圣光芒的女神的王宫。清脆声音响起的女神的幻影，给予携带“幻梦的石像”的亚特鲁启示。“像额头加上黑珍珠时，幻梦的石像们将会醒来，获得解除石化咒文的力量。”为了救出被石化的村人及莉莉亚，亚特鲁开始寻找“黑珍珠”。

要救出被石化的村人们需要“黑珍珠”。黑珍珠在邦特布雷斯岩牢中交给了塔鲁夫。询问着来到拉米亚村的少年，好像从口袋的破洞中掉了，黑珍珠似乎在拉米亚村中，确认了黑珍珠还在村中，亚特鲁安慰着少年并继续寻找黑珍珠。

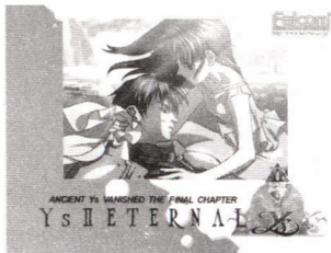


亚特鲁从哥特那里听说，有人捡到了黑珍珠，穿着黑色斗篷的男子在门前拾起了什么，在哥特移开眼光的时候消失了。……亚特鲁的脑中想起了黑衣魔法师，现在也许还来得及，亚特鲁再度前往萨尔门神殿探索。最后在之前偷听密码的会议厅找到黑珍珠。

亚特鲁将石像在钟楼顶层高高举起，将黑珍珠放在石像

额头上，慢慢地强力的光线放出，世界被神圣光芒包围以后，慢慢恢复了原来的景色。亚特鲁根据所发生的奇迹，确认了将人们从石化咒文中解放之事。感觉像是被遗体无故消失的玛丽亚所引导，亚特鲁前往拯救逃脱者们。

亚特鲁前往逃脱者的所在地时，莉莉亚不知何时失踪了。亚特鲁告诉大家“我来找她不用担心”，就送担心着少女的村人们回到故乡。以吉斯交付的回归之翼，将大家带回村子的亚特鲁，带着波兹交付的“金之首饰”，急忙赶往神殿深处。



在以前放置着一个石像的地下水道深处，亚特鲁见到了叫沙达的年起人。……亚特鲁告知了玛丽亚的事情。青年听完后，闭上眼睛微微的发抖，将自己的剑交给亚特鲁。亚特鲁默默接受了剑及青年的回忆，为了告知哈达特儿子平安无事而离开。



亚特鲁来到了哈达特的家告知沙达的平安。听完前因后果的哈达特，看这亚特鲁身上的剑，只说了一句既然沙达将这把剑托付给你……就这么往家里面走去哈达特回来时手中有着光辉的铠甲，这是七百年前哈达特的家族所托付的武器，现在正在主人手边放出库雷利亚的光辉。

第六章：故事的终结

在女神像前，以“金之首饰”为凭，开启了黄金之道。通

过下水道向神殿前进。挡在面前的是以库雷利亚编制的斗篷包住身体，自由操纵不同次元魔力的最强恶魔……魔法师达雷斯。战争开始的瞬间，周围的空气充满了杀意。灼热的岩块在亚特鲁四周飞舞着，库雷利亚放出的光辉切开灼热空气的瞬间。分出生死的一瞬间，仿佛经过无数时间……站在房间里的只剩下亚特鲁。在死斗中获胜的亚特鲁振作起疲惫的身体，前往女神所等待的中枢。



“这里不行！恶魔大哥！”随着怀念的声音，盗贼古邦及卢达出现了。对女神的封印无计可施的亚特鲁，古邦将雷雅的口琴丢了过来。清冽的音色划破达姆所施的封印时，恢复自由的女神们就站在那里。在米内亚街遇到的少女雷雅，以及被幽闭在神殿地下的少女菲娜。二人都是亚特鲁曾经在天上遇见的少女。

经过七百年的因缘，终于要迎接决战了。越过暴风的结界时开始的亚特鲁的冒险，也将在这战争中结束。最后之战的对手，是所有恶魔产生的存在，黑珍珠的化身。达姆。解开所有的谜，伊苏回归大地之日，亚特鲁开始了最后的战争，和女神们，和许多人们的回忆在胸中……



一切都结束了，伊苏国回归了大地，世上再不存在魔法，二位伊苏女神默默守护着大陆……

FIGHTING LAYER

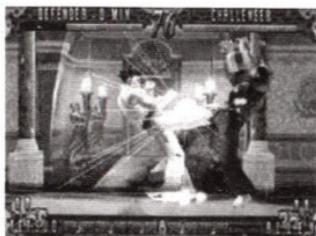
全人物出招

●系统：

Barrage Blow gage：就是气条啦……可以存三个

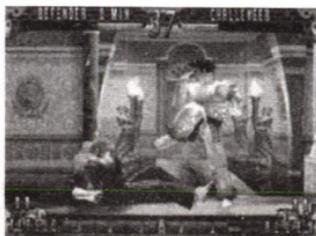
Barrage Blow：就是超必杀技……

Super Elusion：究极的回避手段，在任何情况下，像是被连段攻击、被指令投……只要三个脚一起按，自己就会全身发光，脱离目前的状态，同时气条会加到三个全满。但是一场（不是一回合）只能使用一次。使用过 Super Elusion 之后画面下方的龙型标志会变的灰暗。



轴移动：就像一般 3D 格斗游戏中的侧闪，但是移动中无敌，移动完有硬直时间。使用方法是摇杆扳前 + 重拳（往画面内侧闪）、重脚（往画面外侧闪）。

Hard Attack：中段攻击，打中对方会变成酸痛状态。用法是同时按一样强度的拳脚钮（如轻拳轻脚），可以强制中断通常技（当然被中断的通常技必须是原本就可以用必杀技强制中断的。）



Hard Reversal：起身攻击。倒地时同时按一样强度的拳脚钮就可使用，但是会消耗一个气条，好处

是可以简单的使用没有空隙的起身攻击。

Easy Combo: 只要在站立状态下连打轻拳或轻拳就可以连续攻击。随着角色的不同细节也会有所不同（像跆拳道Hong Gillson就是以脚的攻击为主）。



Just Hit: 在攻击打中对方的瞬间按钮，可以增加该次攻击的攻击力。用法有两种。

通常技的场合: 在通常技打中对方之前压住按钮，一打中对方就放开。（轻攻击不能用）

必杀技、摔、超必杀技的场合: 配合击中记号（Hit Mark）的出现时间按攻击按钮。成功的话打点会变成绿色。



Blow Cross: 当双方的攻击刚好互击，会出现如同黑洞般的击中记号，此时再度攻击的话，会强制中断上个攻击的动作。但是不可以用轻攻击中断上一个动作，也不能用防御中断原先的攻击动作。空中攻击也可以与无敌对空技互击……算是另一种型式的空中防御？还有一个日文版才有的系统……

Auto Naming: 就是用连续技打倒对手时，随着连段接法的不同，会出现不同的技巧名称……

● Fighting Layer 计算机乱入条件……

Blair: 防御第三关的骑士的攻击六次后，会听到Blair的笑声，在第四关Blair就会乱入。（使用Blair的话，她不会乱入）

Allen: 在第四关不使用Super Elusion，用超必击中计算机四次后会听到Allen的声音，然后第五关他就会乱入。（使用Allen的话，他也不会乱入）

出招表	
↓ ↘ → + P	
→ ↘ ↓ + P	
↓ ↘ ← + P	
↓ ↘ ← ↓ ↘ → + P	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + P	
弱 P · 弱 P · 弱 P · 弱 P · 弱 P	



Blair Dame



Tetsuo Kato

出招表	
↓ ↘ ← + P 追加入力 ↓ ↘ → + P (2回)	
↓ ↘ → + P	
空中 ↓ ↘ → + P	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + P	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + P	
弱 P · 弱 P · 弱 P · 弱 P	

出招表	
P P P (同時押し)	
← ← + P	
超弓腿で接近後 → + P 中 or 強 K	
← ← + K	
↓ ↘ ← + K	
底猿後 K	
底猿後 P	
相手ダウン中 ↓ + 強 P	
→ ↘ ↓ ↘ → + P	
→ + スタートボタン	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + P	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + K	
中 P 中 P 中 P 中 P	
→ + 弱 K 弱 K 弱 K 弱 K	



Shang-Fenghuang



George Jensent

出招表	
ダッシュ中 + 強	F
ダッシュ中 + 中	F
ダッシュ中 + 弱	F (同時押し)
↓ ↓ ↓ +	F
↓ ↓ ↓ +	F
空中、壁に向かって反対方向	
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +	F
弱 弱 弱	F
弱 弱 → 弱	F

出招表	
← ↓ ↓ +	F
← ↓ ↓ +	F
← ↓ ↓ ↓ +	F
← ↓ ↓ +	F
↓ ↓ ↓ +	F
F F F (同時押し)	
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +	F
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +	F
F F F F	
→ + 強	F



Hong Gillson



Lan-Yinghua

出招表	
↓ ↓ ↓ +	F
膝縮拳後 → +	F
膝縮拳後 → +	F
→ ↓ ↓ +	F
↓ ↓ ↓ +	F
← ↓ ↓ +	F
空中 ↓ + 中	F
↓ + F F F (同時押し)	
← + F F F (同時押し)	
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +	F
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +	F
弱 弱 弱 弱 弱 弱	F



Janis Luciani

出招表	
→ ↓ ↘ + P	
→ ↓ ↘ + P	
→ ↓ ↘ + P	
→ ↓ ↘ + P	
→ ↓ ↘ + P	
→ ↓ ↘ + P	
レバー1回転 + P	
↓ ↘ + P	
空中 ↓ ↘ + P	
空中 ↓ ↘ + 強 P	
空中 ↑ 以外 ↓ ↘ + 中or強 P	
→ + スタートボタン	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + P	
レバー2回転 + P	
弱 P 弱 P 弱 P	

出招表	
↓ ↘ → + P	
空中 ↓ ↘ → + P	
弱 P 弱 P 弱 P + 強 P	
→ ↓ ↘ + P	
↓ ↘ → + P	
↓ ↘ → + P	追加 P
→ ↓ ↘ + P	
レバー8方向	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + K	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + P	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + P	
弱 P 弱 P 弱 P 弱 P 弱 P	



EXODUS



Sessyu Tsukikage

出招表	
↓ ↘ → + P	
空中 ↓ ↘ → + P	
↓ ↘ → + P	
↓ ↘ → + P	
→ ↓ ↘ + P	
空中 P P P P (同時押し)	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + P	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + P	
弱 P 弱 P 弱 P 弱 P 弱 P	
弱 P 弱 P 弱 P 弱 P	

出招表	
↓ ↘ → + F	追加
↓ ↙ ← + F or K	
才口後 ↓ ↘ or ↓ ↙ + F	
才口後 ↓ ↙ + F	
↓↓ + F	
オロンモ後 F or K	
オロンモ後 ↓ ↙ + F	
オロンモ後 ↓ ↙ + F	
→ ↓ ↘ + F	
空中 ↓ ↘ ↓ ↘ ↓ ↘ + F	
↓ ↘ ↓ ↘ ↓ ↘ + K	



Capriccio



Allen Snider

出招表	
↓ ↘ → + F	
→ ↓ ↘ + F	
← ↓ ↙ + F	
→ ↘ ↓ ↙ + F	
↓ ↘ ↓ ↘ ↓ ↘ + F	
↓ ↘ ↓ ↘ ↓ ↘ + F	
↓ ↘ ↓ ↘ ↓ ↘ + F or K (同時押し)	
↓ ↘ → + F	
← ↓ ↙ + F	
→ F	
→ ↘ ↓ ↙ ↓ ↙ + F or F (同時押し)	

出招表	
↓ ↘ → + F	
↓ ↙ ← + F	
↓ ↙ ← + K	
↓ ↘ → + K	
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + F	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + F	
↓ ↘ → ↓ ↘ → + K	
35 F 35 F 35 P 35 P	



Jigjid Bartol



Jig Jid Bartol

出招表	
← ↘ ↓ ↙ → + ○	
← ↘ ↓ ↙ → + ○	
← ↘ ↓ ↙ → + ○	
← + 中	
← + 強	
↓ ↘ ↙ ↘ ↙ → + ○	
↓ ↘ ↙ ↘ ↙ → + ○	
○ ○ ○ ○ ○	
中 中 中	
強 強 強	

出招表	
← ↘ ↓ ↙ → + ○	
← ↘ ↓ ↙ → + ○	
↓ ↘ ↙ → + ○	
レバー1回転 + ○	
○ ○ ○ ○ ○ (同時押し)	
← + 中	
← + 強	
空中 ↓ + 強	
← ↘ ↓ ↙ ↘ ↙ → + ○	
相手ダウン中 ↓ + 強	
↓ ↘ ↙ ↘ ↙ → + ○	
レバー2回転 + ○	
○ ○ ○ ○ ○	

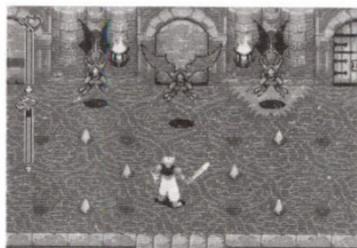


Clemence Keliber

出招表	
← ↘ ↓ ↙ → + ○	
← ↘ ↓ ↙ → + ○	
↓ ↘ ↙ → + ○	
← ↘ ↓ ↙ ↘ ↙ → + ○	
エルドラド後 ← ↓ ↙ → + ○	
↑ + ○ ○ ○ ○ (同時押し)	
↘ + 強	
← + 強	
○ ○ ○ ○ ○ (押しっぱなし)	
← ↘ ↓ ↙ ↘ ↙ → + ボタンを抜す	
↓ ↘ ↙ ↘ ↙ → + ○	
↓ ↘ ↙ ↘ ↙ → + ○	
↓ ↘ ↙ → + ○	
中 中 中	
強 強 強	



Preston Ajax

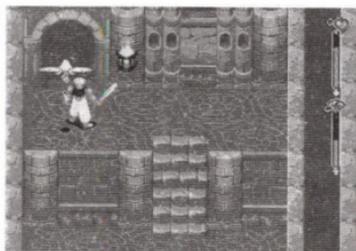


最开始我们把这个叫阿里巴巴与40大盗，就因为主角像阿拉伯人（汗），并且是我玩的第一个能上下左右到处走的游戏，（FC时代没玩过RPG游戏di）。这个我老早就惦记着了，终于盼星星，盼月亮，我可等到你咯。出了汉化版的，更是要“温故而知新”，以前不懂的这次全能明白喽：)

————— 01045319

哎呀！居然没玩过~~~看来我的童年又增添了一缕黑色~~~

————— MNB

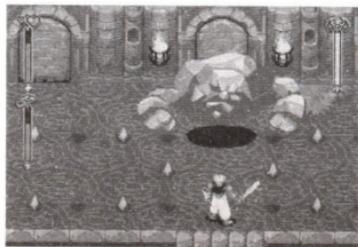


BBB……为可怜的敌人默哀……

光之继承者虽没有通关，不过精灵王纪传通关了。此系列手感极好，既具有格斗游戏的爽快感，也不乏《撒尔达传说》那样的解谜成分。绝招仍记忆犹新：前后前B、摇杆一圈B、摇杆一圈再前后前

————— Night

MD上最强的ARPG，为此游戏不知道痴迷了多少夜晚啊！花了好多精力去收集那些无限道具（无限手雷、无限利剑、无限弓等等），但传说中的无限冰剑一直没找到，到底有没有还是个问题，估计可能是那位仁兄拿我开涮的：）地底100层的构思很好，那了无限



火剑之后到处可以烤肉了啊，实在是爽啊：）个人觉得100层时不用水精灵而通过的人实在是非常的BT啊！希望有空时大家能多玩玩这个经典的游戏，绝对值啊！！

———天使鱼



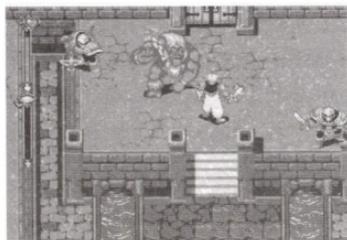
每次通关都会进行排名，通关时间越短；收集的宝石越多；主角等级越低；杀敌数越多，则排名越靠前。这个游戏的小秘密挺多，值得研究，不过对于ARPG强人来说，则流程较短，难度不高。

———starci

可以召唤4种精灵来助战
 ~~~~当时看来极具创意的构想！！而且我觉得手感是当时最好的！！很有动作游戏的感觉！！！！当时觉得最好的两个ARPG一个是SFC上的天地创造一个就是本作了！！（本人对撒尔达没什么兴趣，因为觉得没什么手感）。本作的打击感很强呢！！！！唯一不爽的就是太短了~~~~以前一直没太看懂剧情，还一度有传言说有中文版的。现在感谢那些汉化小组的努力，终于可以玩到梦想中的中文版了！！再次感谢那些无私为玩家奉献的汉化小组~~~在这里向各个汉化小组说声：“谢



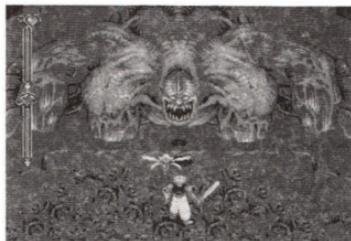
谢谢你们，辛苦了~~~”



谢谢你们，辛苦了~~~”

———步行虫

第一次掉进百层地狱塔的时候真是兴奋啊~~~~~不过只打到第8层就招架不住了，呵呵，当时技术有限嘛。现在？一级通关都能达到了（只要有点运气碰到史莱姆）呵呵，好游戏啊，我最喜欢的MD ARPG，激动……



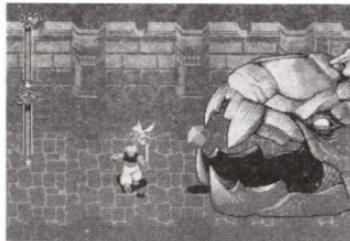
————— DRACULA

没有打通100层是个最大的遗憾！

————— akusel

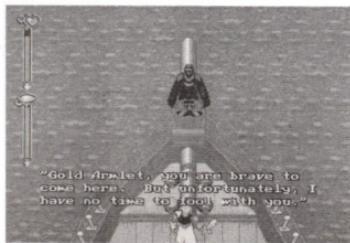
100层的要诀是找水召唤水精灵。

————— ken



记得看过一个秘籍说有两个100层，就是从100层旁边的裂缝跳下去，结果试了以后发现，就是原来的那个嘛！个人感觉游戏最难的就是拿那个无限雷的需要连续跳跃的地方了，试了很多次才成功。另外前几天清理电脑时，无意把我那个拿到所有宝石和无限道具的进度给删了，残念……

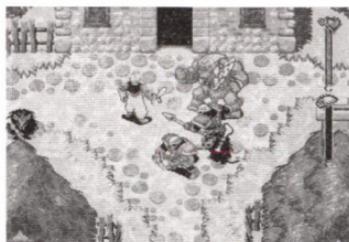
————— X-ei



以前根本没听说过，直到最近有人在做其汉化才尝试了一下，结果一发不可收拾，但仍在通关ing，誓要打通100层

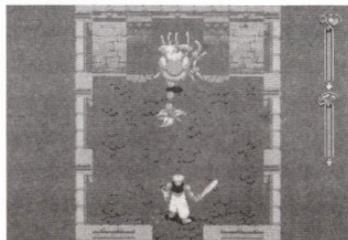
————— thefantasy

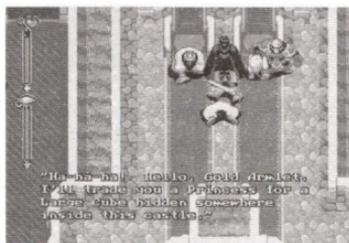
《光之继承者》应该是MD上最成功的一部ARPG作品了，画面缤纷靓丽，24M果然不是盖的，虽然定位是ARPG，但动作连贯流畅，必杀技搓招的加入，如此丰富的ACT要素远超很多动作清版游戏。创造性的采用精灵伙伴系统，丰富了攻击和解谜手法，加上武器、道具、魔法（召唤精灵）、升级等传统RPG要素，使本作完全可以荣登史上最强ARPG排行榜、与《皇帝的财宝》、《天地创造》、



《撒尔达》等作品一争高低。本作遗憾之处在于游戏时间实在太短了，总给人一种意犹未尽的感觉，如果对游戏很熟悉，几个小时通关毫无问题。剧情部分也比较薄弱，游戏总体难度也不高，同MD上公认最难最BT的ARPG《皇帝的财宝》相比，难度上完全不在一个档次。虽说如此，但在某些地方也确实感到了难度，比如要得到无限爆雷，那部分对连续跳跃的技巧要求非常高，而且还有运气成分存在，一次性通过非常难。还好这部分不是通关必经的过程，个人认为这是本游戏最难的部分了。本作大部分的谜题设置的很到位也很巧妙，难度刚刚好，只要充分利用精灵的能力，解开各种谜题并无太大困难。同时游戏也包含收集要素，想必大家都热中于收集到全部无限武器和宝石吧，无限武器还好办，想收集到全部的宝石就很难了，我到现在也没有收集齐，不知道哪位高手可以把所有的宝石位置公开啊。隐藏要素在ARPG游戏中也是必不可少的，本作虽没有月下那么多的隐藏

比，难度上完全不在一个档次。虽说如此，但在某些地方也确实感到了难度，比如要得到无限爆雷，那部分对连续跳跃的技巧要求非常高，而且还有运气成分存在，一次性通过非常难。还好这部分不是通关必经的过程，个人认为这是本游戏最难的部分了。本作大部分的谜题设置的很到位也很巧妙，难度刚刚好，只要充分利用精灵的能力，解开各种谜题并无太大困难。同时游戏也包含收集要素，想必大家都热中于收集到全部无限武器和宝石吧，无限武器还好办，想收集到全部的宝石就很难了，我到现在也没有收集齐，不知道哪位高手可以把所有的宝石位置公开啊。隐藏要素在ARPG游戏中也是必不可少的，本作虽没有月下那么多的隐藏

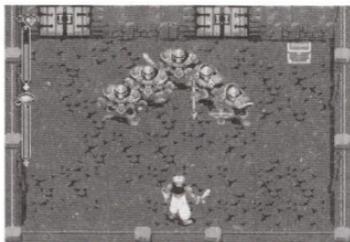




物品，但100层迷宫、海中城堡、火精灵的竞技场等又在很大程度上提高了钻研价值和耐玩性。本作在SS上还有续作《精灵王纪传》，剧情和前作关系不大，可以召唤的精灵除水、火、影、绿之外又增加了风精灵和声精灵，虽然我有这个游戏，但我没有SS，现在SS模拟器又不成熟，在电脑上玩起来很慢，失去了动作流畅感，那样就没有必要玩了，算是一个遗憾吧。据说续作也很优秀，但同前作相比提升实在不算明显。

————— langrisser

是我玩过的第一部RPG……如果它也算RPG的话，MD世上最强，没啥说的了，不升级（RANK 1）、全宝石（60）、全无限武器（6件，还有多的吗？）、只带三个精灵（只带三个的话回凑不齐宝石和武器），最快可能1小时内通关吧（当然是在不寻宝的情况下），没玩过的同仁们赶快拿起来练吧~~~~~



————— crazymaddog

玩过特鲁尼克大冒险2的100层变态迷宫再过这个100层，感觉超EASY！

————— 孔明MAX

没玩过，但看别人玩过。那时我还是个小P孩，没钱玩，但看别人玩我还是觉得很有意思~！！

————— saiiiscool

# 口袋妖怪 ——

## 进阶研究



### 一、前言

提起《口袋妖怪》，可以说是无人不知无人不晓，它不光为任天堂带来了可观的经济效益，而且也在全世界喜爱口袋妖怪的玩家带来了无限欢乐。该系列的最新作于2004年1月29日正式发售了，它就是《口袋妖怪 火红/叶绿》。

#### 惊人的销量

这次的作品是复刻1996年于GB上推出的《口袋妖怪 红/绿》。虽然是复刻作品，有骗钱的嫌疑，但是《口袋妖怪》系列游戏不愧为任天堂的摇钱树，首发当日两款作品就有50万的销量，一周内更是销售了88万，成为当周日本软件销量榜的冠军，可见《口袋妖怪》人气之旺盛，任天堂这回又可以偷着乐了。



#### 更加精致的画面

《口袋妖怪 火红/叶绿》在画面上可以说进步不大，无论是地图画面还是战斗画面，都停留在《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》的水平，



这对于玩家来说可能有点失望，但当深入游戏后，你就会发现其实也有改进之处，每个物品加上了图像，这对于那些不懂日文的玩家来说是非常体贴的设定，所有的道具一目了然，再也不用记那些让人头疼的蝌蚪文了。在使用道具的时候会有动画效果，秘传机则做成了光盘的样子，此外在进入山洞森林等地方时会显示一张以第一人视角见到的情形，让人感觉身临其境。

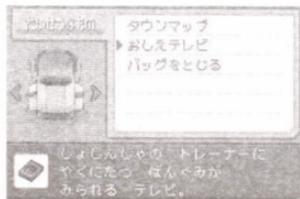
### 系统的变动

在游戏系统方面，虽然《口袋妖怪 红宝石 / 蓝宝石》已经比较完美了，无论是电脑系统还是精灵介绍界面，都非常好用，但任天堂似乎并不满足目前的系统，而是在《口袋妖怪 火红 / 叶绿》里对现有的系统作了进一步改动。首先精灵图鉴被分为了3类，分别是按编号排序、按栖息地排序、按不同类别排序，索引一清二楚，非常



实用。不过有两点做得不好，一是取消了图鉴指针的记录功能，无论什么时候查询，都会停留在默认的精灵身上，这给查询编号靠后的精灵造成了很大的麻烦，每次都要等好久才能查到，特别是在浏览一遍没有看清就退出后再想看时非常不方便；二是精灵分布地图做得不精细，只用一张小小的地图显示精灵的分布地点，却没有显示主角当前的位置，不够直观。本作多了一个记录回顾画面，起初还觉得这个功能不错，能帮自己回忆上次记录前都干了什么，以免好久没玩忘了应该去哪里，后来越来越觉着这个功能多余，每次都要按B键跳过去，而且

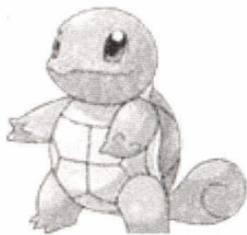
这个功能还不能关，真是这次改动最大的败笔。尽管有这些不尽人意的地方，有一个新增的功能却不能不提，这次在游戏中加入了一种新的通信方式，即随卡附赠的无线通信接口，通过这个装置，就可以



抛弃那条长长的对战线，通过无线通讯接口来实现联机对战，这对于那些喜欢在课堂上偷偷对战的玩家来说，真是再好不过了^\_^。此外，对于那些初次接触《口袋妖怪》的玩家来说，帮助功能就非常有用，可以按L R键调出来随时查看的设定非常体贴，而且在操作熟练后还可以在设定中关闭帮助菜单，把L R键设为其他功能。

### 剧情的完善

在游戏发售之前Pokemon官方主页就报导了《口袋妖怪 火红/叶绿》可以和《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》进行通信交换，还可以与2003年11月23日发行的GB版《口袋妖怪竞技场》



进行资料联动，这就解释了为什么在《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》中不能收到202号以后精灵的原因了。作为一个复刻的游戏，任天堂并没有全盘照搬原来GB版的剧情，而是在原来的剧情上进行部分的改动。从起初的三只精灵中选择一只，到各个会馆去挑战，从而获得徽章，一切都是那么熟悉，但当剧情进行到打败红莲市会馆后，正辉把主角带到了一个岛上，出现了新的剧情，而且在这个岛上还可以捉到三神鸟之一的火焰鸟，让人眼前一亮，觉得这不光是一个复刻的游戏，更像是增加了全新要素的强化版！而这种感觉到了通关后就会越发强烈，通关后不光能捕捉到超梦，还能到大木博士那里升级为386图签，更可以开始和《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》通信交换，可以说本作的魅力是从通关后开始的。但是一个新的问题也来了：既然是复刻《口袋妖怪 红/绿》，那么151号以后的精灵

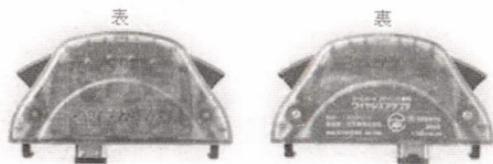


怎么得到呢，这里任天堂又给了玩家一个惊喜，通关后会逐渐出现新的岛屿，而在这些岛屿上，更能够捉到原作《口袋妖怪 金/银》中的精灵，像水君、炎帝、雷皇这三只《口袋妖怪 金/银》里的圣兽更可以依照你选择的初始精灵在整个大

陆里随机遇到，这不仅增加了喜爱《口袋妖怪 金 / 银》的玩家对本作的好感度，还促进了玩家之间通信交换的欲望，这也正是任天堂希望看到的——增加主机的销量嘛！

## 留下的谜团

每一作《口袋妖怪》都会给玩家留下很多悬念，这次也不例外，尽



ワイヤレスアダプタ

管386只精灵大多数都能靠捕捉和通信交换获得，但还是有一些精灵的获得方法是个谜团，比如《口袋妖怪 金 / 银》里的3只初始精灵，梦幻的获得方法，神秘船票的取得途径——一切都还是个未知数，这些谜团的答案，只有留待玩家慢慢探索了……

## 一点想法

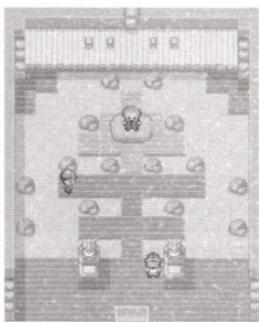
笔者在通关并收集了大部分精灵后，突然觉着这次复刻的意义就在于给《口袋妖怪 红宝石 / 蓝宝石》画一个圆满的句号，弥补《口袋妖怪 红宝石 / 蓝宝石》不能收集全部386只精灵的遗憾。《口袋妖怪 红宝石 / 蓝宝石》玩家希望收齐全部386只精灵的心理无形中增加了本作的销量。而且128M的卡带外加红外线通讯装置却只售4800日元本身就是个诱惑，再加上即将在2月27日发售的《口袋妖怪 火红 / 叶绿》限定版GBASP，任天堂这次又从《口袋妖怪》身上捞足了钱。截稿前笔者又听说今年会在GC和GBA上各推出一款《口袋妖怪》的游戏，衷心地希望新的作品会是原创的剧情，增加新的精灵，新的招式。毕竟这才是大家所希望的《口袋妖怪》：一个全新的游戏，一个全新的开始。



## 二. 攻略

### 主线剧情：

“喂，小孩，小心草丛中有危险！”正当小智自出村，博士把他叫住了，并告知草丛里栖息着着野生的精灵，除非身边带着自己的精灵，不然会很危险……然后将少年带到了他的研究所。



故事就这么拉开了序幕，玩家所扮演的角色就是名叫小智的少年（当然你也可以自己取名字），住在真新镇（マサラ）。随博士到达研究所时遇上了博士的孙子，一位名叫小茂的少年（当然也可以自己取名字，就起你的仇人的名字吧）。博士让你在他所拥有的三只精灵中任选一只相赠（三只精灵分别为：小火龙、杰尼龟、妙蛙种子，均能有两次进化），选个你喜欢的吧。

挑好后，小茂也选了一只（在属性上克你的），并提出挑战。作为开局战，不是很难，就当先试试战斗系统吧。而后他离开，但这只是开场白，以后他有的烦你了。

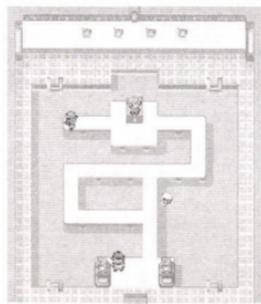
辞别了博士，可以离镇了。果然如博士所言，草丛里确实藏有不少精灵，好好练一下等级吧。很快便来到了常磐市（トキッ），在商店里，从店主手里得到邮件，回研究所将它交给博士，博士就会给你图鉴和5个精灵球，于是菜单中多出一项图鉴，这意味着可以开始着手收集精灵的工作了。顺便再去一趟邻居小茂的家，拿到小镇地图，可以正式出发了。

一路向北行进，一间大屋挡住了去路，只有通过常青森林才能找到出路。在森林里会首次遇上精灵训练师这种身份的人，而与之交战是可以得到经验值和金钱，而且精灵通过获取经验值才能升级和进化，所以要多加练习。另外，这个森林有比卡丘，喜欢的朋友就更不能错过哦！

走出了森林，发现已来到了日比市（ニビ），这里建有一座博物馆，只要花50元就可以进去大开眼界一番。另外还有一间屋子标有GYM的记号，这就是道馆。这里是训练家小刚，进去打败他，得到徽章的同时还得到34号技能机以示鼓励。出城时一研究会给你跑鞋（按B可快跑），此时市右的道路可以通行，来到观月山下。洞门口有一间PC内会遇上个卖鲤鱼王的，虽然以后可以通过其他方法得到，但人养的要比野生的长得快，只是要多花500元，这是传说中的鲤鱼王，当前素质极差，攻击力不过10，但至20级后进化为暴鲤龙，攻击力非常强，值得培养。

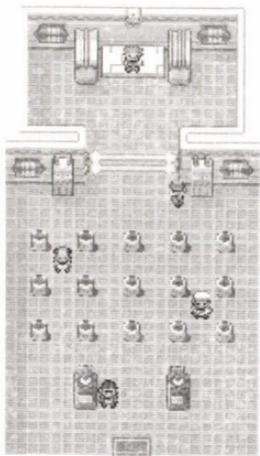


进入洞内，一面边战斗一边前进，虽有点累但收获不小。途中拾得宝物中有一个名为月之石的道具，能使某些精灵立即进化，在游戏中是买不到的。打败深处的考古学家后，他会让你从他身后两块古代物种化石（左面是镰刀盔，右面是菊石兽）中选一块。出了山洞，便是华蓝市（ハナダ），不出所料，第二位首领小霞在此，上门去好好请教一番吧，打败后得到蓝色徽章。市里开有一间自行车商店，不过绝对是买不起的，自行车得到的方法下文有述。沿着华蓝市一路北上，遇到了久违的小茂，不免又要“大动干戈”一番。这一路上还有许多训练师，打败他们后可以得到不少的经验值。过桥后来到了海角的小屋（みさきのこや），见到了变成怪物模样的正辉（マサキ），交谈中得知他已造好一架机器来使他恢复人形，答应帮助他后在电脑上按一下，正辉成功地恢复人形走了出来，为表感谢，他送给你一张船票，离开后回到华蓝市（ハナダ），发现右面屋门口的警卫让开了路，进去一看，屋内是一片狼籍。询问了主人



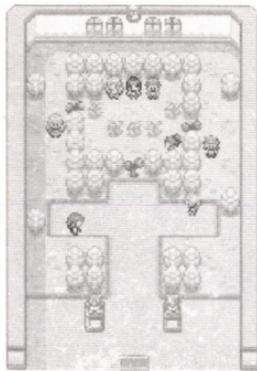
后得知有一人来捣乱，而且又打破了

墙逃走了。穿过那个墙洞，在屋后发现了一个形迹可疑的人，未谈几句就露出了真面目，于是教训了他，并从他身上“搜”出了28号技能机器。一路往南看到了两间屋子，不过通往黄金市（ヤマブキ）的路已被封锁，只能向下走，途经一饲养屋，里面有人帮你照顾精灵，但是不能繁殖。穿过右面的隧道，再经过一大片草地，到达枯叶村（クチバ），村里某间屋内可得到对换券（ひきかえけん），若回到华蓝市，向自行车店老板出示的话，会得到一部崭新的自行车，这样走路就省力多了。而村里另一间屋内则会得到钓杆，作

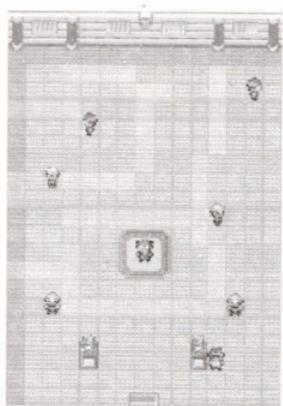


用不用多说，使用方法则是现对水域使用（游水状态下也可以用）。村里有一个港口，这下船票可以派上用场了，出示船票后来一条豪华的游船上，船舱内的旅客有相当数量是精灵训练师，小心应付。如精灵的体力不足，可在入口右边数起第二个房间里恢复体力，另外在厨房的垃圾筒里可以找到三颗果树。在船长室门前的通道内再次碰到小茂，战斗结束后再去找船长。耐心听完他一番话后，船长很高兴地把他珍藏已久的01号秘传机器（切树）交给我。离开船上岸，船起航了。将此秘传机器给精灵装备上，便拥有了切树的能力。还记得村里有间GYM屋么，现在可以进去了。调查里面的垃圾筒，连续两个不同声音，就能把门的开关打开。这里的首领是用雷电系的精灵，打败他就得到徽章。由于拥有切树能力，可去的地方就很多了。先去村右的地鼠山洞（デイグダのあな），穿过山洞发现有一小屋，若目前精灵图鉴拥有种类已达10种，便可从屋内人处得到05号密传机器（闪光）。再回到华蓝市，往右走经过9、10号路来到岩间隧道（イワヤマトンネル）。洞内一片漆黑，那就来光吧，使用HM05，果然一片光明，视野也开阔多了，略费周折就可以出洞，到了紫苑镇，这里的村民为悼念亡灵建造了

一座ポケモン塔，现在由于无法使阻路的精灵现形，所以建议先不要急着上去。从西面离开紫苑镇，在8号路发现了另一条地道（ちかつうろ）通往玉虫市（タマムシ）。沿地道到达该市，此处有一间百货公司，可以购得许多重要道具，另外到楼顶去买饮料，三种都买，然后跟顶楼的人讲话，就会给你三不同的种技能机。注意一下百货大楼旁边的大厦，这栋大厦有后门，走后门进去到顶层可拿到NO.133伊布。使用水之石、雷之石、炎之石可以分别进化成三种不同的精灵。拿到伊布后，再从前门进去，和里面的一位老奶奶对话，她就会给你一杯茶（非拿不可，否则剧情无法进行）。在PC下方的一间餐店，进去后和一个客人对话可以得到硬币盒，用于存放游戏代币，有了它才可以到游戏中心玩小游戏。去游戏中心吧，柜台旁看到一名正在看墙上的画的精灵训练师，过去和他对话，就会发生战斗，打败他后他会逃跑。调查墙上那幅画，发现是个隐密的机关，开动后出现了一条通往地下的阶梯。顺着阶梯而下，打败多位训练师，最后在地下4层打败一位精灵训练师后再仔细盘问他，会乖乖地交出一把电梯钥匙（エレベータのカギ）。



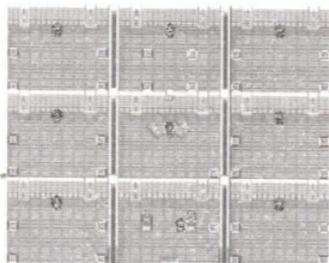
来到电梯内，选择目的地地下4楼，出来后打败门卫，就可见到头目，一番较量之后，他会交出透视眼镜（シルフスコープ）。从秘密基地出来后，到GYM去挑战第4位首领吧，这里的训练师用草系精灵，打败首领后得到徽章。之后回紫苑镇上精灵塔（ポケモン），在塔2楼又遇到了你的对手小茂，他又向你挑战……五楼有个可让精灵恢复体力的地方，由于有了透视眼镜，楼顶的那个神秘的精灵就无所遁形，原来是嘎拉嘎拉（Lv30）。打败它之后救出一老人，与其交谈后回到他家中，作为答谢他会给你笛子（ポケモンのふえ），可唤醒沉睡的NO.143卡比兽（只有两只），此外笛子也可以叫醒在精灵战斗中被催眠的精灵。离开紫苑镇向南走，一只贪睡的卡比兽躺在地上挡



住去路，用笛子去吹醒它，这下它醒了，可也生气了，免不了乱斗一阵，顺便也收复它吧。路上一小屋内可得到一支好钓杆（すごいつりざわ），比以前那把好用多了。

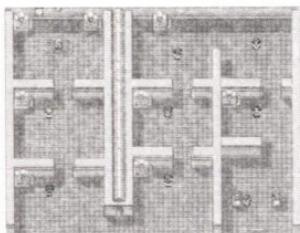
来到石竹市（セキチク），第5位首领在此“恭候多时”了，GYM屋内有一个看不见的结界，只有沿紧靠右墙的路从他背后绕过去才能与之交战。如果拥有的ポケモン数量已达50种，则可去过道二楼，领取一宝物学习装

置（かくしゅうそうち），用来让不出场的精灵也能在战斗中得到经验值。城里有狩猎场，花500块钱买入30个狩猎球（サファリボール）去打猎吧（600步限制），这里的怪物都不错，值得一提的是水池里的迷你龙（ミニリュウ），刚抓到时很弱，两次进化后包管你大吃一惊，绝对值得培养。捕捉时共4项指令，其中エサ是喂饵，いし是拿石头砸，对不同怪物必须采取不同手段才能顺利捕到（例如迷你龙就得先砸一次饵再捕捉才容易入手）。在狩猎区内找到一副金假牙（きんのいれば），出来后把他交给PC右侧屋内的老爷爷，他会很感激地把04号秘传机器（かいりき）交给你（作用：推动巨石），另外还能在狩猎场里拿到03号秘传机器（なみのり：冲浪），在拿秘传机器04的屋子旁边那个屋子，还可得到超级钓竿。



打败这里的道馆首领后回到玉虫市，往左走，唤醒卡比兽，将上方的树斩了，到左上角屋内可得02号密传机器（そらをとぶ），只有飞行系能装备（能去曾经去过的城市）。另外如果有30种PM，在此关卡2楼，可以得到守卫饭（战斗后得到双倍

金钱)。往右出市，经过关卡，警卫说口渴想喝茶，于是将茶（从老奶奶手中得到的）交给警卫，这下他放行了，于是来到黄金市。和人们的谈话得知，这个城市已经被火箭队占领……市里有一座高11层的大厦，那里就是火箭队的基地。这幢大厦有很多传送装置，还有紧闭的门。利用那些传送装置，在5楼会找可以打开那些门到钥匙卡（カードキー），在9楼左下方有个人会帮精灵恢复体力，这样就不用跑去PC屋了。最后在3楼的一个传送点，传送到7楼，再次与小茂交手，之后和旁边一个人对话，得到乘龙（Lv25）。再经过一个传送点，在楼顶见到火箭队的头目并与之交手，之后与屋内老板交谈，可得大师球（マスタボール）。出了大厦，第6个GYM门前已无人阻挡，这个道馆

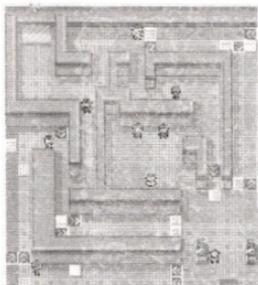


的首领用的是超能系，打败她们同样得到徽章。在GYM旁边还有另一间道馆，不过是假冒的，若有兴趣打败里面的首领，可以在两个格斗系的口袋妖怪中任选一个，左边是沙瓦郎，右边是艾比郎。

再次回到石竹市，从市南下水，一直游到双子岛，洞内机关须用精灵能力推动岩石（装备秘传机器04），使之落到最下层，等到2块都落下并阻住水流，就可以出洞了。另外洞内最深处还有一只急冻鸟，动一番脑筋争取捉到它！从山洞出来，继续往左游至红莲岛，第7位首领就在此。可将以前获得的化石（カセキ）或琥珀（コハク）交给岛内的研究所的一位科学家，他会通过一系列高科技技术提取细胞培育出已经绝种的精灵，其中化石培育出的精灵还可进化。不过这里的GYM屋被锁上了，还是先去屋左的楼内找钥匙吧。那些雕像是用来控制门的开关的，反复摆弄，终于把钥匙弄到手了，可以进GYM屋了。打败首领卡拉后得到徽章，刚迈出道馆大门，就被一个人叫住，然后被带到一艘船上，来到一个小岛（橘子群岛）。（下转支线剧情攻略）

现在只剩下常磐道馆了，就回常磐市吧。去GYM屋，首领

就是火箭队的头目！这次他及其属下的实力确有提高，不可掉以轻心。打败后别忘了再次交谈，而后他就……消失了？！

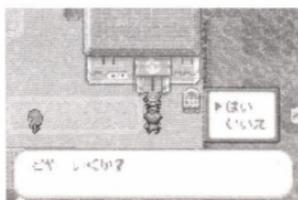


至此，已经打败了全部八位首领，但还不算完。从常磐市出发向西北方的精灵联盟（セカイイ）走，路上会遇上对手小茂，但他现在已不是我的对手了，轻松解决。到达宫殿后，向各卫兵依次亮出自己苦心战斗获得的各枚徽章之后来到迷宫内，机关同样要推动岩石压住才行。出了迷宫，终于到达精灵联盟，在PC屋恢复体力之后，向四天王进军吧！注意，一旦踏进大门，就不能出来恢复体力了，所以建议多带一些恢复药之类的，当然，等级够高的话是不成问题的。不过如果你没有50级以上的实力，就关机重来吧，好好练级，等到实力增加后再去挑战。打败四天王后，就要和小茂进行最后一场冠军争夺战了，经过一阵天昏地暗的拼杀，终于打败了小茂，这时大木博士赶来，宣布你成为了新的冠军，并带你进入口袋殿堂，记录你所使用的精灵，之后就是大结局。

#### 精灵联盟训练家列表：

|      |          |           |          |          |          |          |
|------|----------|-----------|----------|----------|----------|----------|
| 天王 1 | lv52 白海狮 | lv52 泉河马  | lv54 乘龙  | lv54 迷唇姐 | lv51 铁甲贝 |          |
| 天王 2 | lv51 大岩蛇 | lv53 艾比郎  | lv56 怪力  | lv53 沙瓦郎 | lv54 大岩蛇 |          |
| 天王 3 | lv54 耿鬼  | lv54 大嘴蝠  | lv56 阿柏怪 | lv58 耿鬼  | lv53 鬼斯通 |          |
| 天王 4 | lv56 暴鲤龙 | lv58 化石翼龙 | lv54 哈克龙 | lv54 哈克龙 | lv60 快龙  |          |
| 小茂   | lv59 比雕  | lv59 铁甲暴龙 | lv57 胡地  | lv61 (1) | lv59 (2) | lv63 (3) |

后三只精灵会因应我方开始选择的精灵而出现影响，开始选：a. 小火龙 b. 杰尼龟 c. 妙娃种子的话，小茂后三只就会分别对应是：a. 风速狗，椰蛋树，水箭龟 b. 暴鲤龙，风速犬，妙娃花 c. 椰蛋树，暴鲤龙，喷火龙 前三只则不变。



### 支线剧情（新增剧情）：

打败第7个道馆的首领后，出道馆时会有一人叫住你，要带你去一个岛屿，选答应后，他就会带你上船，然后去一号岛屿（记得带上会冲浪的精灵）。下船后来到PC屋里被告知岛上的电力出现问题，需要两块宝石来修复，所以现在是不能使用电脑的。

**1号岛：**在北部看见一个山洞，洞内有温泉，泡温泉可以恢复精灵的体力，而且上面的那个老爷爷还会给你6号秘传机器（碎石）。出来后继续往北走，发现一座山，走到山顶，出乎意料的是山顶居然有一只火焰鸟（Lv50）！收复它然后回到1号岛的PC恢复，接着坐船到2号岛。



**2号岛：**到了2号岛，发现一座特殊的房子，进去之后有事件发生：主人家的小孩去3号岛采集至今未归，所以请求你帮助寻找。左边房子里可以让精灵学习以前的招式，条件是两个小香菇，一个大香菇（可以从派拉斯身上获得），就和以前心灵鳞片一样。另外这个小岛的山顶上有人可以教给精灵三种厉害的招式，别错过（只有主角精灵能学）。

**3号岛：**到了3号岛，看到单车党与居民发生冲突，解决他们之后往西北边走，看见一片树林，在树林深处找到了小女孩，突然这时有一只Lv30的素利普跳了出来，打败它之后救出小女孩，并把小女孩送回她家，她的爸爸为表感谢，送了件礼物给你！再回到1号岛的大型PC里最后被人送回了红莲岛。



### 后继攻略

通关后如果抓住超过60种精灵，博士会把你的图鉴升级成

386图鉴，之后到港口坐船去第一个小岛的火焰山，右边有两个火箭队队员，打败他们进入山洞，在山洞中要使用秘传机04怪力推石头后才能到达深处，并得到红宝石。回去在1号岛的PC把宝石给博士，便得到船票，之后可以坐船去4-7号岛。



**4号岛：**在4号岛一下船就会遇见对手小茂，但说了几句就跑了……值得注意的是，在这个小岛有让精灵生蛋的饲养屋。到商店旁边的屋子和里面的人对话，再用冲浪过右面的一个小湖，来到一个冰洞，洞内有些地方需要踩冰，踩两次就会掉下一层；有的地方还要滑冰，要利用冰块上的石头转换方向。洞里可以拿到秘传机器07（登瀑布），有个地方使用登瀑布进去后可以遇见四天王之一的冰天王，旁边还有火箭队的人，与其谈话后会发生战斗，赢后会告诉你口令。听完冰天王的一番感谢后回码头坐船去5号岛。

**5号岛：**到达5号岛之后到左上方那里使用冲浪，下水后往左走，登陆之后和一个阿伯对话，他会给你一颗蛋（孵化出No.175波克比）。继续前进会到达一个小岛，上面有山洞，洞里边墙四面有洞，是个迷宫，迷宫可以拿5样东西，走法如下（每次都要回到门口才行）：第1个道具：右-下；第2个道具：右-上-下-上；第3个道具：右-上-下-下-右-右；第4个道具：右-上-下-下-右-左-下-左；第5次：右-上-下-下-右-左-下-右-上，会遇到一个女孩，然后把你带回家，回到岛上坐船去6号岛。



**6号岛：**到了6号岛，进入PC，就看见小茂。和岛上的人谈话得知，在小岛南面有一扇门无法打开，前去调查那扇门，会

出现象形文字，经过研究，知道可以用斩树使门打开。进门后，在最深找到一块蓝宝石，这时候火箭队一研究员冲过来，把它抢走了！为了追踪蓝宝石，于是返回5号岛，这时候就可以进入火箭队的研究所，打败研究员后就可以夺回蓝宝石。回到1号岛的PC屋，将它交给博士，博士就会把通讯机器修理好，现在就可以和宝石版以及NGC的竞技场通讯了。剧情进行到这里，就可以进入超梦山洞了，不过先别着急，还是先坐船到7号岛。



**7号岛：**到达之后往上走，用冲浪，再往上走，上岸之后来到战斗塔，一共有4层要战斗，中途可以回到1层加血。南面的遗迹先用推石解开谜题后可以捉到No.201 安依。

最后回到华蓝市，在左边山洞口挡路的人已经让开了，进入最深处捕捉超梦吧，有Lv70哦^\_^

要到8、9号岛，一定需要神秘船票。或者输入金手指代码02031CF0:3a02，9号岛的；02031CF0:0002，8号岛的。两条金手指分别输入，切记，到达后一定要关闭金手指！

**8号岛：**这个小岛上有个山洞，沿着山洞的路进去，直到看到一分岔口。往左走，上楼梯，就可以看到一只凤凰(Lv70)；往右走，下楼梯，就可以看到一只洛奇亚(Lv70)。



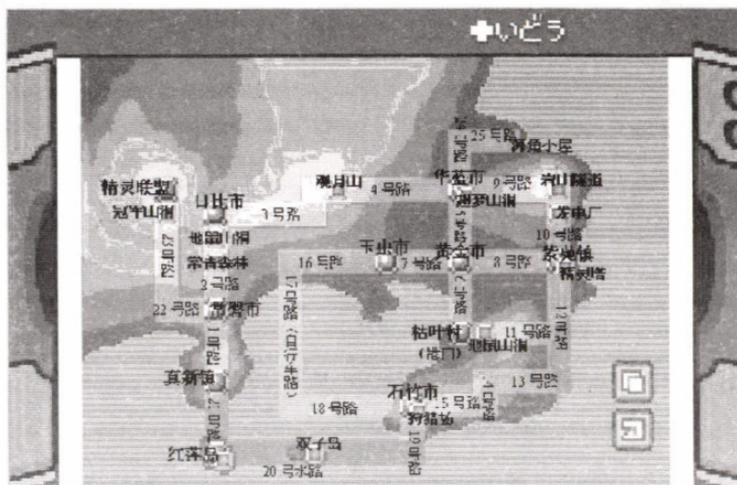
**9号岛：**这个小岛除了一个谜题之外就没有任何东西了。你需要做的就是调查那个三角形样的东西，直到它变成红色，

这个过程需要最短路程完成，否则就要重新开始。只要你走过去，碰最靠近你的那一边，就可以很容易地完成。当它变成红色的时候，小岛就会摇晃，No.386就会出现，收复它吧^\_^



### 三、秘籍

#### 1、主地图



#### 2、金手指

最大hp: 0202423c:03e7 现有hp: 0202423a:03e7

攻击: 0202423e:03e7 防御: 02024240:03e7 特攻:  
02024242:03e7 特防: 02024244:03e7 敏捷: 02024246:03e7

## 道具金手指

02039888:00000000 不用钱买东西(8个0要齐,不然有bug)

03005102:63 买的时候的数量(有用喔)

## 方法一:

这是修改计算机里的道具储存,比方法二简单,但大家就要注意一点,每次加载后地址都会更变,所以有副作用,请在用前先储存吧。

物品编号:020257A0:XX 数量:020257A2:63

## 方法二:

这方法100%没副作用,到任何一间商店选商品,选买99个按A,问你确定与否不要按,用0300510a:XX输入金手指,然后再删掉金手指,回到VBA按A买下,结果就有了:

XX= 球:0001-000c 道具:000d-0084 招式机器:0121-0152

## 3、三主角推荐配招

A. 妙蛙花 属性:草+毒

种族值:HP80 AT82 DF83

ST100 SD100 SP80

特性:发芽



抗毒的属性是一个非常大的优点,使其在消耗战中没有了中毒的威胁,还减少了虫系BT百万大角的伤害。耐力非常好,又有光合作用这个技巧,因此它打持久战、消耗战非常的有利,也可以考虑晴天战术。

诅咒战术(非常推荐):诅咒+光墙+光合作用+报恩(或

其他普攻技巧)

这个战术充分利用了它的耐力，运用得当的话可是个非常棘手的家伙。选报恩是因为报恩威力大，且敌人不见得队伍里有鬼系PM。选其他技巧也可以，要出奇制胜嘛！

持久战：催眠粉 + 光合作用 + 飞叶快刀 / 觉醒火 / 毒炸弹 / 寄生种子 / 光墙

以它的耐力，少有能秒它的，先催眠了再说，然后就有时间补血了。其他招数嘛……飞叶快刀易中要害配合特性，觉醒火对付冰系，毒炸弹打草系、虫系，寄生种子和血长的对着耗，有了光墙就不怕火系了。

下毒战术与持久战大同小异。

天气战术（非高手莫用）：光合作用 + 太阳光束 + 晴天 / 毒炸弹 / 觉醒火 / 岩催眠粉 / 光墙 / 寄生种子 / 诅咒

天气战术的它由于速度问题而不是很好，敌人换个火系的话有它好看，最好是让队友用晴天再让它上或者它用催眠粉后再晴天，不然很容易给对手白白换个火系上场的机会还会白挨一下。最稳妥的办法是和引火的队友配合就OK了！

B. 喷火龙 属性：飞 + 火

种族值：HP78 AT84 DF78

ST109 SD85 SP100

特性：烈火



属性缺点少，只有岩石（4倍）、电（2倍）、水（2倍）三个，但偏偏这三个属性都是攻击的大热门，崩岩的泛滥更是使它死无葬身之地啊！还好，它的速度够高，用来搞突击吧。如果找准机会的话在场上疯狂强化那就赚了！它的耐力那么点，想找机会也难啊！特攻高，可惜没什么好的特攻技巧啊！

双刀型：腹太鼓 + 崩岩 + 地震 + 火焰放射 带速度果

看准机会上场（如先对敌人用地震），然后腹太鼓，顺带发动速度果发动特性后狂欧，运气好的话一路秒下去！

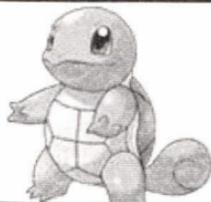
突击型：燃烧殆尽 + 地震 + 咬住 / 崩岩 + 割裂 带专爱头巾，上场后欧人一个后就走人吧~

C. 水箭龟 属性：水

种族值：HP79 AT83 DF100

ST85 SD105 SP78

特性：激流



两防是怎么看怎么完美，血还可以，属性水的缺点又少，两攻平均，速度中上，无论是专攻、双刀、下毒、干扰都是它的强项！加上那可爱、帅气的造型，简直是酷毙了！

专攻型：乘浪 + 急冻光 + 撕咬 + 觉醒电 带余物

强大的耐力是攻击的基础，85的特攻只要对手不克你的话还可以和它对峙，你有克它那就再好不过啦。当然，遇到特防盾的话换人为先。

两攻型：地震 + 觉醒岩 / 打哈欠 + 乘浪 / 水压 + 镜反 / 急冻光

地震打击面广，觉醒岩可以对付飞、冰系，加上不差的普攻，控场是没有什么问题的！乘浪 / 水压必备，配合特性，有天气就更好啦，镜反这一招可以很轻松的搞定草系、电系。

下毒型：毒毒 + 保护 + 睡觉 + 镜反

下毒后用保护拖时间，镜反给那些特攻高的不象话的PM点颜色看看（胡地、雷依布）

干扰 + 辅助型 / 损人利己型：打哈欠 + 黑雾 / 撕咬 + 高旋

## + 睡觉

敌人想在一两回合内解决它是不可能的。而它，来个变相吼叫，再清钉子，黑雾破坏敌接力，撕咬则是攻击外加可能害怕，随你选咯~

## 4、特殊物品获得地点一览

- 1、粉瓶：华蓝市小屋
- 2、教育电视：常磐市老人
- 3、战斗搜索器：枯叶村PC中心
- 4、交换券：枯叶村小屋
- 5、城镇地图：真新市小屋
- 6、技能机器盒：第一道馆胜利后获得TM时自动生成
- 7、树果袋：得到第一颗树果后自动生成
- 8、跑鞋：日比市研究员
- 9、声音确认器：华蓝市战胜小茂后得到
- 10、船票：海角小屋
- 11、钓鱼竿：枯叶村小屋
- 12、邮件：冒险刚开始在常磐市的SHOP里拿，回去问博

## 士换图鉴

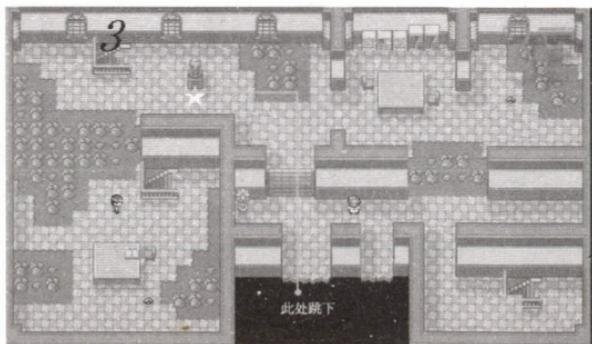
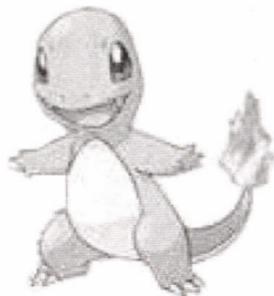
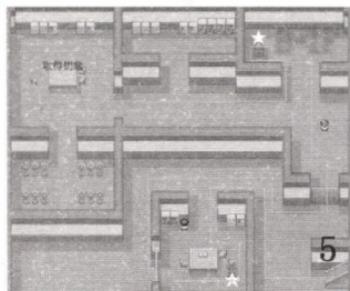
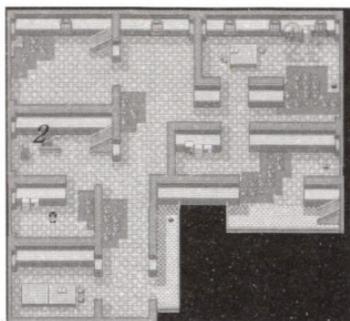
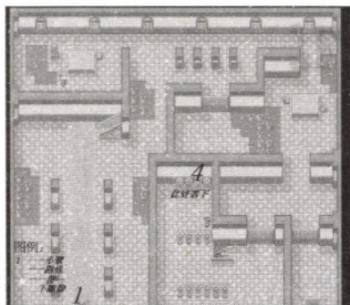
- 13、自行车：拿到交换券后回华蓝市自行车店换
- 14、钥匙：游戏中心（草系道馆那个城市）
- 15、透视眼镜（シルフスコープ）：打败タママシ市游戏厅

## 首领

- 16、笛子：在幽灵塔救过老人后他会给你
- 17、好钓竿：12号道路往南走可以找到一个小屋，里面的人会给你一支好钓竿
- 18、硬币盒子：草系道馆那个市的屋子里问一个人要
- 19、钥匙卡：黄金市里有一座高11层的大厦在5楼拿
- 20、超级钓竿：セキチク（石竹市）的一间屋子里（在神秘传机器04的屋子的旁边）

## 四、附录-- 迷宫线路图

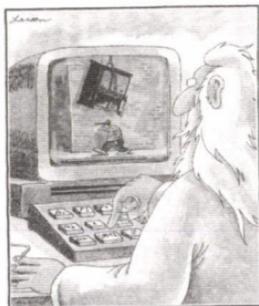
· 红莲岛取 G Y M 钥匙迷宫



## 你的电脑能干些什么呢？

“你的电脑能干些什么呢？”

我兴冲冲的把新买回来的配件加到我的“爱鸡”身上，争相回头炫耀一下的时候，MM 扔来这样一句话。电脑能干些什么呢？像我们这些吃杂志编辑这行饭的，电脑当然是用来写稿多了。然后就是上网找资料或者测试游戏写写心得之类的。但本人局的，电脑的吸引人的地方并非如此简单的。



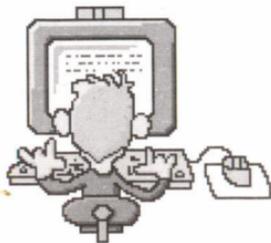
God at His computer

当初买电脑的目的就只有一个——玩游戏呗。但买来之后却发现电脑游戏并不像游戏机那样“把带插进去就能玩”，要玩电脑游戏你就必须先学习DOS。为了玩游戏，我只有不断看书、问同学、上机苦练。一个月下来，DOS的指令已经了如指掌，还懂得自己动手写Config来迎合不同游戏的需要。所以当有人请教我应该从何处开始学电脑，我都会微笑着回答：“从玩

电脑游戏开始吧。”

电脑的使用过程，其实就是一个学习的过程。而我们在学习的过程中又自然而然地了解到许多东西。就像升级硬件，在装配的过程中，我们可以了解到电脑每部分的功能和作用，在不断升级的过程中感受到科学的进步。性能越来越高了，装配难度却在不断减少。当一台DIY的电脑自检一声，屏幕中出现蓝天白云时，那份满足感是用笔墨难以形容的。

说了那么多，那我的电脑还能干些什么呢？能让我一整天对着它，电脑的魅力绝不止于此。无可否认，做这行不多





不少会有点厌倦的，在电脑前辛辛苦苦将文章图片整理好，的确不想再对着台电脑打游戏。但当理解到工作和玩乐之间的分别时就能克服这种心理了（Work is work and play is play）。现在，当我离开工作的时候，就会用电脑写一些与工作无关的文字，或者玩一下在工作中不会接触到的游戏，当然少不了上网和朋友侃大山啦。

Anyway，一个人在家的时候还是要依靠电脑的。这究竟是好还是坏呢？但电脑的确是一样神奇的东西，没有他，我不会在一个人的夜里不感孤单；没有它，我到现在也可能一事无成；没有它，我更不能在这里和大家聊天抒发感想。这，就是我电脑所能做的事情。

P.S. 大家在长时间使用电脑的时候记得抽空做一下眼保健操，还有滴眼水哦。显示器与头部要保持1米以上距离为佳。

读者文选：

作者：jingshicheng

## 我的选择

终于我做出了一个选择，也许并不是最好的，或说是最令我痛苦的选择，但是我已经没有心情去想去辨别去思考了。因为我已经伤了，准确的说是我的心已经伤了……我爱着的女孩至今没有回头，而我又伤害了别的人，我终于明白“心如乱麻”的含义了，现在的我就在深切的感受着这种感觉。

我在怨恨着，怨恨着这个世界。这个世界夺走了我最好的朋



友，我的爱，还有我仅存的泪水！当我快乐时，这个世界毫不兴趣的给予了我痛苦的理由；当我痛苦时，它却不会给予我些许快乐，反而施加了更多的痛苦给我。我默默的，孤独的承担着这一切，当它连我的爱情方面都要加以管制的时候，我终于愤怒了！狂怒！它的一切行为令我难过，令我愤恨！如果这个世界上真的有神的话，那么那个神一定是一个混蛋！一个不折不扣的混蛋……

我一直在痴恋的对象又一次的伤害了我，而我又像个傻瓜一样伤害了别的女孩，就像她伤害我一样的伤害了别人……我恨声大喊：我欲众里寻她比翼双飞，却缘何，一次次，孤雁难飞空振翅？！“对不起……如果你比她先出现的话，我一定会选择你！”当我隔着电话对我的女孩说出这句话的时候，我明显的感到了她的哀怨，这句话如果在别人看来也许仅仅是一句应付的话而已，可是她知道我说的，恰恰是残酷的现实……她只说了一句话，一句令我无比心伤的话：“我明白，我会等，我还年轻，我还有时间去等——等你回来找我，如果你没有回来找我的话，我一定会忠心的祝福你的……”我明确的感到我的心一阵抽痛，如果不是答应了走了的 he 不再落泪，我一定又会像一个孩子一样哭泣。



迷惘间，我又看见了他：你又怎么了？快乐一些吧！你说过的，你不会后悔自己的行为！记得吗？那句话——我行故我在！

我抬起无力的头，遥望着天空中的他，终于有了一些勇气：“是啊！我会记住！至少，在我有生之年内！我行——故我在！在你的见证下我终于能够作出一个真正的选择——继续我的追求！”

虽然并不真切，但我看到空中的他对我微微一笑，仿佛是在鼓励我。“就算是为了你和你的鼓励，我会继续的！”终于，他慢慢逝去……

我会继续坚持我的选择的，即使这不是最好的选择……

在之前几期的栏目里，我们为大家介绍的原创游戏都是来自日本方面的，但其实欧美方面的原创游戏小组也具有生产优秀作品的能力，现在就给大家送上来自美国原装游戏小组 Divogames 的

## AIR STRIKE 3D Operation W.A.T.

STG 作品《AirStrike 3D: Operation W.A.T.》!

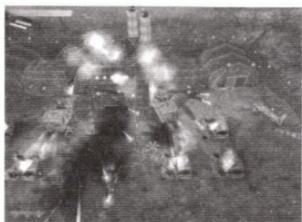
### 超老的故事情节

因为是一只 STG 游戏，所以无需在情节方面下重笔墨（剧力不足，这也是欧美游戏的通病啦）。故事背景是讲一个叫 NITO 的恐怖组织，秘密的建立了自己的武装基地，而且还偷偷弄来的几枚核弹。玩家的任务当然是深入虎穴，将敌人统统消灭啦。



### 不错的手感

游戏的功能键只有三个，比较简单，而且攻击判定也做的不错。一共有十架性能各异武装直升机供玩家选择，不过这十架飞机并不是一开始就全部可选的，必须随着剧情的深入选项才会不断打开。游戏虽为 3D STG，但使用的却是完全的 2D 纵向 STG 操作模式。所以上手度极高，适合无聊时耍耍，休闲效果极好。



### 超强的游戏画面

游戏的最大亮点要算是它的画面效果了。以其苗条的身形（安装程序 12M，安装后 25M），能做到如此惊艳的效果，我们不得不佩服开



发小组的深厚功力。各种各样华丽的爆炸效果，投入感十足的震动画面，飞机的尾烟，导弹飞行时的姿态，让人目不暇给，很有当年“怒首领蜂”的feeling。

## 略为简陋的音响效果

与其极为华丽的画面相比，AirStrike 3D的影响效果就显得略为简陋了，可能是为了节省空间吧，很多不同的爆炸效果使用的竟然是一个音效，而且背景音乐单一，来来去去都是那几首曲子，要不是精彩的画面吸引力够强，还没通关就把人闷晕了。希望Divogames小组能在新版本中对音效方面加强一下吧。



介绍完紧张刺激的设计游戏，现在让我们换换口味，为大家带来的有，超“可耐”漫画任务游戏《阿兹漫画大王 - 扔雪球》！



## 基本操作：

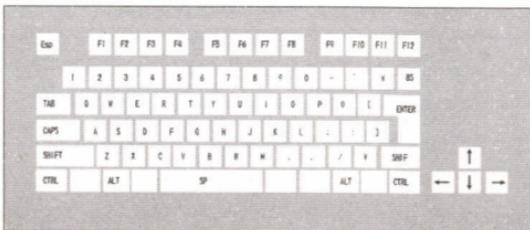
方向箭头：2P 的移动

空格键：2P 扔雪球

ASWZ 键：1P 的移动

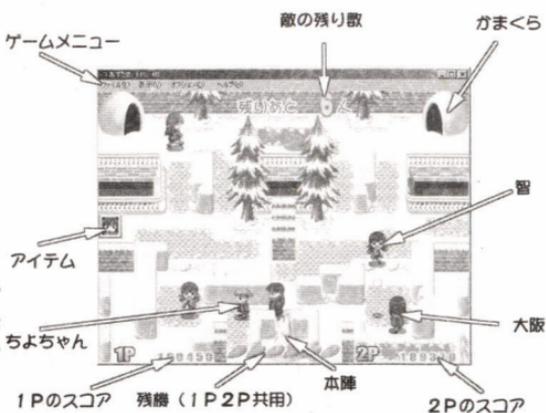
左Ctrl：  
1P 扔雪球

ESC：退  
出游戏

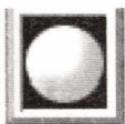


## 游戏界面：

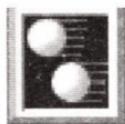
图中的日文为：指令行、残余敌人数量、敌人出口、功能道具、敌人、1P、2P、1P得分、剩下的复活机会、(1P和2P共用)、基地、2P得分



## 功能道具效果：



扔出巨大雪球，威力增大



可以将雪球连续扔出



雪球距离加长



一定时间内增强1P的移动力



一定时间内增强2P的移动力



一定时间内将敌人定住



增加一次复活机会



加分一百



加分一千

# 精心 Site 选

论坛现在的名字是“www.emunext.com”，大家要好好记住了哦~~~

## 游戏类

<http://www.gamesir.net/> 语种：简体中文



红警、将军的fans看这里啦，《征服者》网站，规模比较大，有许多westwood的即时战略游戏相关下载。

推荐人：01045319

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

语种：简体中文

专门的vos类站点，不仅有vos的大量下载。这里也是网络音乐游戏canmusic和o2jam的中国大本营哦~



推荐人：胡里胡涂

<http://www.fireemblem.net/fe/> 语种：简体中文



站名叫“火花天龙剑”，是一个火焰纹章的专题站，除了游戏资料外，还有很多原装的文学，身为纹章迷的你，又怎能不“到此一游”呢？

推荐人：永远的不羁的风

<http://01045319.html.533.net/?noad>  
语种：简体中文

网友01045319的个人主页，到底里面有些什么有趣东东呢，请自己上去“牛腩”一下吧。



### 动漫类

<http://www.tfgs.net/> 语种：简体中文

TFGs 是 Transformers Generations 的缩写，中文译名为“变形世代”。本网站是非官方变形金刚网站，由中国大陆的变形金刚爱好者自发建设，本网站的成立与建设仅出于个人爱好和学习交流的目的。



推荐人：10045319

<http://www.oursakura.com> 语种：简体中文

樱大战死忠饭斯们的好去处，Sakura 的专题站点，做得很专业，而且资料也挺齐全。

推荐人：ZERO-MC



### 其他类

<http://www.cndkc.org/> 语种：简体中文

喜欢D&D的朋友可以去此网站看一看，里面有好多好东东，提供图片、图书等等下载，内容丰富哦！

推荐人: lovesky



<http://www.goeway.com/> 语种: 简体中文

菜鸟乐园，上网知识全啊，补充大脑喽，嗷嗷~~~

推荐人:

01045319



<http://www.oomusic.net> 语种: 简体中文

音乐广播节目的论坛，我保证你听了支持人的声音永远不会抱怨你张了耳朵的，除非你是聋子的说！呵呵！强烈推荐



推荐人: jeffereva

<http://www.justudy.com/> 语种: 简体中文

学习资料网，学生朋友们的福音。再不用到各个图书馆和书店里跑来跑去了，在这里可以找到你所需要的一切！



推荐人: 01045319

嗨，各位好，又到了游乐园的时间。在开始本期栏目之前先给大家出一道很有趣的智力问题先。大家留心听好，题目是这样的：

有 12 个外表特征完全相同的乒乓球，其中有 1 个的重量与其他 11 个不同，现在要求大家用一台没有砝码的天平称三次，将重量异常的球找出来。

**评分标准：**

1. 30 分钟内做出来：智商超高，爱因斯坦级，但千万别太骄傲哦。

2. 60 分钟内做出来：智商非常高，有 Wario 级了，hoho~~~

3. 两小时至两天内做出：都不错啦，和漫步有得一拼！

4. 10 分钟内做出来：恭喜你，以你的智商留在地球太危险了，回火星去吧！（要不你以前做过，要不就肯定是个马虎的人，请将答案检查好再来吧）

**攻壳机动队特袭，剧场版 O S T 双料齐发！——《攻壳机动队剧场版 O S T》&《攻壳机动队剧场版 2 O S T》**

喜欢动漫音乐的朋友们，翻翻身边的 CD 吧，发现很多作品都会出现“川井宪次”这个名字吧。提起音乐奇人川井你会联想到什么？乱马、相聚一刻、机动警察甚至是午夜凶铃？曾一度成为笔者精神食粮的川井作品，最难忘的还是它——攻壳机动队。“都市、人群、公安 9 课、躯壳与灵魂、人形们不能忽略押井守在此片上年心血，但一起缔造此动画井宪次令人印象更深。清脆



师……”我  
耗费的三  
高峰的川  
的铃声加

上用古日本语唱出保加利亚和声，仍在心湖轻泛涟漪……（送上大师 P P 一张，样子嘛……有点勉强，hoho~）



### 十年的辉煌，十年的精选 ——《10th ANNIVERSARY KONAMI LABEL THEME SONG COLLECTION》

别以为只有史克威尔才有好听的 游戏音乐哦，其实这几年 KONAMI 也推出了好多出色的游戏 OST（特别是心跳这只超级抢钱怪物）。而此张专辑的推出也属“例行公事”了，10 周年嘛，当然要干点活啦。令人颇感意外的是本作没有 N CD 地疯狂炒冷饭，而是仅仅收录的 15 首 OP 和 ED 作品，“可谓百中挑一啊”（某洗衣粉广告语）！既然都精选到这地步了，也无用在下多言了，大家快去感受属于 KONAMI 的这份精彩吧！



### 好歌推介

向自己喜欢的女孩大声喊出：“Hey Juliet, I wanna be your Romeo！”——某 DC 广告主题曲《Juliet》



此曲出自乐队组合 LMNT 专辑《All Sides》，由 Bryan Chan、Ikaika Kaheano、Mike Miller、Jonas Persch 组成的 LMNT 大家可能还不熟悉，但如果你说没听过这首超 Hot 的“Juliet”就要被人 P P 了。清爽明快的节奏加上四把各具特色的声音，就成了“我们的数码故事”的主题曲，帅帅的 Boy 和漂漂 Girl 真是让人越看越舒服。即使每打算去买这个牌子的 DC，我们也不得不佩服此广告的成功 ^\_^



"EN 同人堂" 是根据 ENTER "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 EN 读者, 交到更多的朋友。栏目邮箱: jkmanbu@21cn.com

---

---

### [ENTER] ☆ DRACULA

性别: 男

生日: 1985/4/14 (再次苏醒的日子?)

性格: 极端内向

爱好: 白天睡觉, 晚上无所事事

QQ: 23660804

E-MAIL: emudracula@eyou.com

目前: 增加一个收集 MM 的癖好 --b

---

---

### [ENTER] ★ gg99 ★

性别: 不是 mm

血型: A

活动范围: 北京

学历: 迷茫求索中

人生目标: 能够代表中国队参加世界杯!

现在: 为一些有的没的事情烦恼……

目前沉迷游戏: CM03/04 (绝对经典! 热爱足球者必玩! )

性格：墙头草……

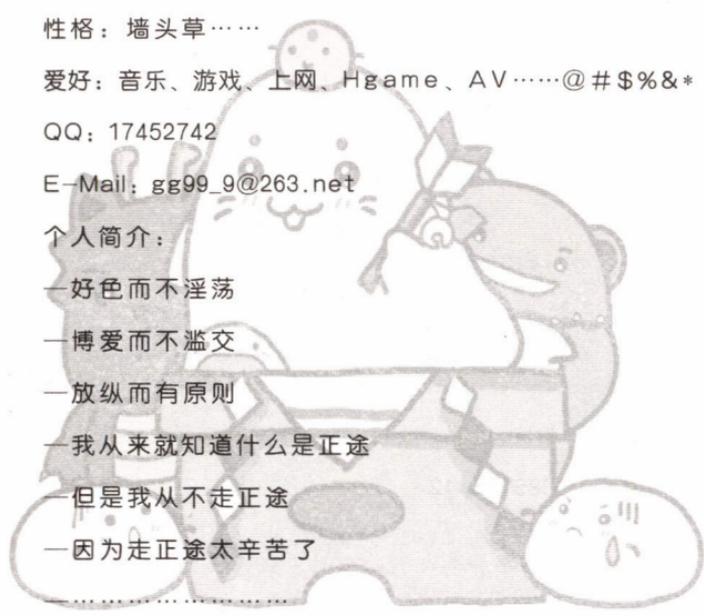
爱好：音乐、游戏、上网、Hgame、AV……@#%&\*

QQ：17452742

E-Mail：gg99\_9@263.net

个人简介：

- 好色而不淫荡
- 博爱而不滥交
- 放纵而有原则
- 我从来就知道什么是正途
- 但是我从不走正途
- 因为走正途太辛苦了



---

---

[ENTER]看海

QQ：235636709

步步高公司

游载十年，感慨无限

EMAIL：loveemu5@yahoo.com.cn

玩是一种享受，爱是一种信念

我爱她——Emu!!!

爱好：EMU，收集ROMS（我有一万种哦），上网，看EN，UCG



[ENTER] 王毅夫 ZeroWing

北京市京工中学

男 14岁

爱好 KOF 月下

显眼一点 → “喜欢小巧可爱的女生” 和 KOF 达人

zerowing444@msn.com

275016975

[ENTER] 姓名: ☆jeffereva

生日: 1985 08 12

QQ: 9290215 (紫君)

E-mail: jeffereva@163.com

爱好: 模拟器, 动漫, 上网, 网络文学, EVA, 传说系列的游戏, 萧亚轩。

特点: 我是一极度乐观的悲观主义者!

最大的愿望: 希望家人身体健康!

最想说的一句话: Even there is noting, there is still hope left!!!

[ENTER] 多蒙 或者 燕渡

QQ: 85106840

现在浙江大学, 大3

感言: ROM 只是浮云, EMU 才是王道, 希望可以多交到懂技术的朋友指导我。

## Haze 考虑放弃 MAME

Haze 一度暗示他可能离开 MAME。Haze 表示，在观察了 MAME 的利用情况后，发现许多街机都以 MAME 机柜替换的方式来运行最新的游戏，这不是 MAME 的初衷，而且这个苗头可能会大规模发展下去。为了不造成街机业的衰退和吸引游戏制造商的负面注意，Haze 觉得有必要坐下来思考一下今后的打算。尽管 Haze 希望继续开发，然而眼前的忧虑和形势却不容掉以轻心。他目前还没有作出决定。

Lamers 和抱怨并不是 Haze 在意的地方，真正困扰他的是一些公司目睹太多“MAME



机柜”决定直接对 MAME 本身采取行动。事实上一些街机公司已经联系过 MAMEdev，这也是几个 MAME 版本没有在主页上提供的原因。如果 Haze 离开，很不幸，Aaron 也极可能会随他而去。这不由得让人联想起模拟史上几次著名“陨落”：NESticle 的 Sardu，UltraHLE，还有 Final Burn 的 Dave。如果前几次的意外更多的只是令人惋惜，那么这一次，则是发人深省。

## MAME 对赌博机的态度

如果有人对赌博机 / 弹珠机 / 水果机等情有独钟，那么现在 MAME 已经令他们产生重拾回忆的向往。很多人纷纷要求 MAME 加入对赌博机的支持。Nicola 很早就表示过：弹珠机等一类游戏属于电动机械，不在 MAME 的归档范围之内。Guru 更是大力反对，理由是这些机器是如此赚



小道消息，不可尽信！

钱，难免个人利用模拟器来牟利，不过他也有些强好了 MAMEdev 的众意，Belmont 和 Haze 实际上都不反对赌博机，只是他们也毫不关心。但是从 Nicola 的态度看来，赌博机的支持基本上没什么可能。

### ***ElSemi 的新 Model 2 (Model 3?) 模拟器***

尽管 ElSemi 的 NebulaM2 使用 3D 加速，尽管 MAME 的 Model 2 模拟并非迫在眉睫，MAME 的 Model 2 项目还是悄悄进行了。ElSemi 很有兴趣在 MAME 实现 Model 2，smf 也为他当了一小会志愿者。原有的 SHARC 核心有



很多 x86 汇编器需要重写，当然，对 MAME，还要实现软件显示，甚至，SHARC 核心还是 HLE 的……Belmont 也表示很有兴趣，还炫耀一下自己修正汇编语句的经验：他在 Modeler、Project Tempest 还有 i960 核心上所作的贡献；Haze 则兴趣不大。除了我们熟悉的 NebulaM2，ElSemi 提到自己的另外一个 Model 2 模拟器，目前只在 MAMEdev 内部传播。从 Guru 主页上的更新来看，有理由相信这个“另外”的 Model 2 模拟器不仅仅只是个 Model 2 模拟器，他们的努力在继续。

### ***ZiNc 进行时***

虽然这个著名模拟器的最终版一再跳票，但并不影响在各种个别进展纷纷向 MAME 归一的趋势下，Zinc 向 MAME 的转化。

小道消息，不可尽信！

Belmont 已经收到了 Pete 发来的最终 Zinc 的软件显示控件 (software renderer), 原来的 OpenGL 和 D3D 控件对于一些新游戏已经不适用。这说明即使是 Zinc, 也将会优先使用软件显示而不倾向使用硬件加速。通过 Pete 和 Lewpy 的努力, 新的控件修正了较旧的 GPU 的支持; 同时, 它属于 P.E.Op.S. 项目, 其源码将会在 SourceForge 上提供。



大部分的 System 11 游戏的声音表现将会和 M1 0.7.4b 相仿, Soul Edge 音效全有, Tekken 和 Tekken 2 却还有问题。

## ***ROMS 信息站点概况***

如果现在有人对 MAME.DK 表示缅怀, 恐怕也只敢提及“MAME 信息库”这一字眼。对

CAESAR

于一个非法 ROM 站点, 如果它不复存在, 没有人能在意什么; 同时, 基于它被索取远大于受贡献的经历, 它的重现也是不可能的。Belmont 现在向大家推荐 system16.com, “那是一个男人的网站”。至于颇具口碑的 caesar.logiqx.com, Pi 自称懒惰, 七月份以来已经没有更新, 上面的资料也近两年没有动过。Pi 和 Logiqx 商议使用 Petrified 和 Crashtest 的截图来充实网站, 还有计划加入 catlist/history 等 MAME

**小道消息, 不可尽信!**

相关文档。随即 Logiqx 亲自更新了 caesar。现在 caesar 拥有接近 16000 张网页，全部实现了交叉链接。caesar 与时俱进，成为了当今模拟信息数据库的龙头。

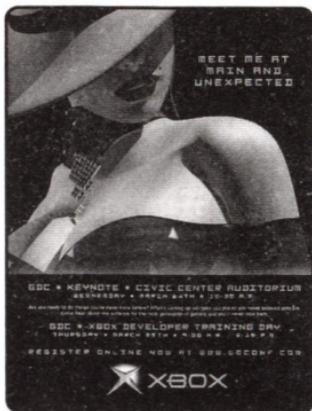
### XBOX2上的XBOX

SONY 将在 PS3 上以模拟方式兼容 PS2，Microsoft 又将如何在 Xbox 2 实现 Xbox 的兼容呢？XBOX2 又会是另一台 PC-in-BOX 吗？不久前微软公布了 Xbox 2 的规范——大致和两个月前对官方开发人员提及的一样：微软这次学乖了，下一个 Xbox 将会最大限度地减低同 PC 的相似性。游戏盘不兼容 CD/DVD，没有硬盘。使用三块 PowerPC 芯片的传闻也让人感兴趣：三块 CPU 并行工作时，

对模拟 CPU 的工作并不高效，因为模拟 CPU 时事情都是连续发生的；而被模拟 CPU 之间的同步性需要则各不相同。用多个物理 CPU 分别模拟各个被模拟 CPU 在很多情况下都不可行，较弱 CPU 总是比主 CPU 超前完成操作，而又必须保证两者的时序同步。ST-V 的 SH2 和 68000 是很好的例子。

### MASH的请求

Mameinfo/pcbinfo 数据文件的维护者 MASH 在论坛上寻求帮助，希望有人可以加入 Galaxia（小蜜蜂）等 1980 年游戏的输入和修正它们的图像。Haze 告诉他已经有人在搞这个了，当 MASH 继续追问时，Haze 显得不耐烦。他说以前告



小道消息，不可尽信！

诉过 MASH 这件事，现在 MASH 的问题可能已被解决，还说 MASH 的编码水平不敢恭维；有人同情 MASH，Belmont 补充说尽管一次又一次受到帮助，但 MASH 的进步还是微乎其微。



MASH 希望通过自己的努力为 MAME 添加驱动，虽然有重复劳动和相对水平不高，但 MAME dev 苛刻对待外部人员的态度实在是失公允，始终有一种拒人千里的感觉。

## 逝去的 Dave's Classics

如果现在进入 Vintage Gaming 的主页，会发现一个 ActiveX 的弹出式安装广告，并

# VINTAGE GAMING NETWORK

尝试在机器上安装间谍软件。这表明 vg-networks.com 已经成为一个彻头彻尾的商业网站了。

自几年前从 Dave's Classics 开始转型，vg-networks.com 逐步沦为 crap 网站，除其商业性质外，桀骜不驯的言论姿态也是普遍使人厌恶的主要原因，不少模拟器开发者更是对它恨之入骨，历史上曾引发过多次争端。网友们以各种理由不愿再踏足这个曾经无比辉煌的地方，唯一令人瞩目的是计数器从 Dave's 时代就积累下来的将近 1 亿的访问量。

小道消息，不可尽信！

# 模拟next 光盘目录

## A 碟内容:

### [ 新作强袭 ]

#### GBA 大作

- 热血物语 EX.zip
- 海贼王热血棒球.zip
- 剑齿虎.zip
- 分裂细胞明日潘多拉.zip
- 激斗英雄奥特曼.zip
- 极品飞车 - 保时捷之旅.zip
- 怪投射波.zip

#### FC 经典游戏合集

- 超级马力欧兄弟.zip
- 敲冰块.zip
- 大金刚.zip
- 塞尔达传说.zip
- 猫抓老鼠.zip
- 越野机车.zip
- 炸弹人.zip
- 食豆.zip
- 雷鸟号.zip
- 铁板阵.zip

#### WSC 新作

- 海贼王 - 财宝争夺战.zip
- 海贼王 - 财宝争夺战 2.zip
- 海贼王 - 乔巴的大冒险.zip

#### GBC 新作

- 洛克人 DX3.zip
- 仙剑奇侠传.zip
- 水浒神兽.zip
- 恋爱占卜师.zip
- 倚天屠龙记.zip

#### KOF2003plus

- 2k3plusemu.exe
- kof2003plus.exe

#### GP32 合金弹头 2DEMO

- MS2-demo.zip

#### 中文游戏

##### GBA

- 银河战士 - 零点任务.zip

##### PS

- 最终幻想2(PS) 简繁体整合中文版补丁.exe

##### FC

- FF3.zip

## [ E N 游戏基地 ]

### 原创工作室

- hinokakera.exe
- airstrike3d.exe

阿兹漫画大王 - 雪球.exe

### GBA 终极应用

#### MAME

GBA 上 MAME 模拟器.zip

GBA 用 MAME 游戏集

- dig.zip
- digjr.zip
- dig3.zip
- GORKANS.zip
- PLEIADS.zip
- hfh.zip
- sd.zip
- sdj.zip

#### SFC

GBA 上 SFC 模拟器.zip

专用游戏 rom

超时空要塞.zip

文章配套游戏.zip

#### PDA

GBA 上 PDA 软件.zip

GBA Tool Advance.zip

### 漫步经典

光之继承者简体中文版.zip

光之继承者日版.zip

口袋妖怪火红绿叶已打补丁版

口袋妖怪绿叶 - 已打补丁.zip

口袋妖怪火红 - 已打补丁.zip

## [ ETC ]

太鼓达人 flash 版.swf

### 游乐园

#### 攻壳机动队 剧场版 OST

- 01 Making of Cyborg.wma
- 02 Ghosthack.wma
- 03 Puppetmaster.wma
- 04 Virtual Crime.wma
- 05 Ghost City.wma
- 06 Access.wma

#### 攻壳机动队 剧场版 2 OST

- 01 DUNGEON.wma
- 02 傀儡谣怨恨みて散る.wma
- 03 TYPE 2052 "HADALI".wma
- 04 River of Crystals.wma
- 05 ATTACK THE WAKABAYASHI.wma
- 06 炼狱.wma

#### KONAMI 10 年主题曲精选

01. Believe.wma
02. 噩气楼.wma

- 03. 斗え!ダダンダーズ.wma
- 04. SMILE AGAIN.wma
- 05. みつあて.wma
- 06. Tomorrow "Beside You".wma
- 07. 悲しみを燃やして.wma
- 08. I AM THE WIND.wma
- 09. Esperandote.wma
- 10. THE BEST IS YET TO COME.wma

## [EMU]

### 街机

- nebula224.zip
- MAME
- mame32v80b.zip
- mame32plus-0.80u1-bin.cab
- 3D 游戏专用 MAME.zip
- 家用机
- gens212a 中文版.zip
- epsxe1.6.zip
- FC.zip
- 1964v099.zip
- pj64v1.5.exe
- SFC.zip
- 1964v099 中文版.zip
- mekaw066.zip
- freedo1.6.2.zip
- NGC
- msvcr71.zip
- DolphinTeaser.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
- GP32-bios.zip
- GP32EMU.zip

### 相关

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

## [系之谱]

### 对应模拟器

- SFC.zip
- MD.zip
- PCE.zip

### 系列游戏

- FC
- 伊苏.zip
- 伊苏 II.zip
- 伊苏 III.zip
- PCE
- 伊苏 4代.zip
- 伊苏 1+2.ZIP

### MD

- 伊苏.zip
- 伊苏 III.zip

### SFC

- 伊苏 III.zip
- 伊苏 IV.zip
- 伊苏 V.zip
- 伊苏 V-EXPERT.zip

## B 碟内容:

### [mame080]

- roms
- mame080 系列游戏
- emu
- mame32plus-0.80u1-bin.cab

## [P C 试玩版]

### 索尼克大冒险 DX 试玩版.exe

## [NeorageX 版 KOF2003]

- 2k3.exe
- neorage.ini
- ZLIB.DLL
- HISCORES
- King of fighters 2k3.brm
- Roms
- kof2003.zip
- neogeo.zip



3Dキャラクター



JULIA



KUMA/PANDA



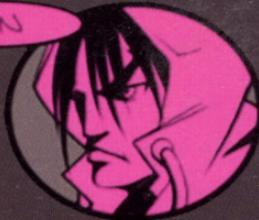
LEI



VIOLET



JIN



ON SALE



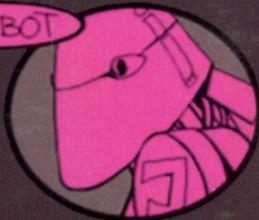
BRYAN



NINA



COMBOT



HEIHACHI

© 2002

TEKKEN4

**HOT GAME 最新热作**



**MAME080u1游戏集**



**热血物语EX**



**原创3D游戏**

**CD ROM 光碟内容**

**[新作强袭]**

**★GBA大作**

- ★ 热血物语EX
- ★ 海贼王热血棒球



**★ 分裂细胞明日潘多拉**



**激斗英雄奥特曼**  
**极品飞车-保时捷之旅**  
**极齿虎**

**★FC经典游戏合集**

- 超级马力欧兄弟
- 敲冰块
- 大金刚
- 塞尔达传说
- 猫抓老鼠

- 越野机车
- 炸弹人
- 食豆
- 雷鸟号
- 铁板阵

**★MAME080u1游戏集**



**★WSC新作**

- 海贼王-财宝争夺战
- 海贼王-财宝争夺战2
- 海贼王-乔巴的大冒险

**★GBC新作**

**★仙剑奇侠传**



水浒神兽  
 洛克人DX3

- 恋爱占卜师
- KOF2003plus
- GP32合金弹头2DEMO
- [系之谱]
- ★伊苏系列游戏



**[EN游戏基地]**

- ★原创工作室
- GBA上终极应用
- 漫步经典
- 光之继承者
- [ETC]
- 游乐园
- KONAMI10年精选
- 夜壳机动队 剧场版1&2 OST
- ★太鼓达人flash版



ISBN 7-900382-05-4



PC应用技术 - 22

ISBN: 7-900382-05-4

SOARING 制作

山东电子音像出版社 山东数字软件开发中心  
 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