

全力打造最强模拟器读物!!

UO1.4
2004.06

WWW.EMUNEXT.COM

模拟next

PC应用技术

04

定价 13元

接触Palm
的模拟与游戏

日本游戏 **揭密**
制作流程

光与暗的传说
兰古利萨系列漫谈

Treasure的宝藏
MD篇之二

大盗伍佑卫门图解攻略

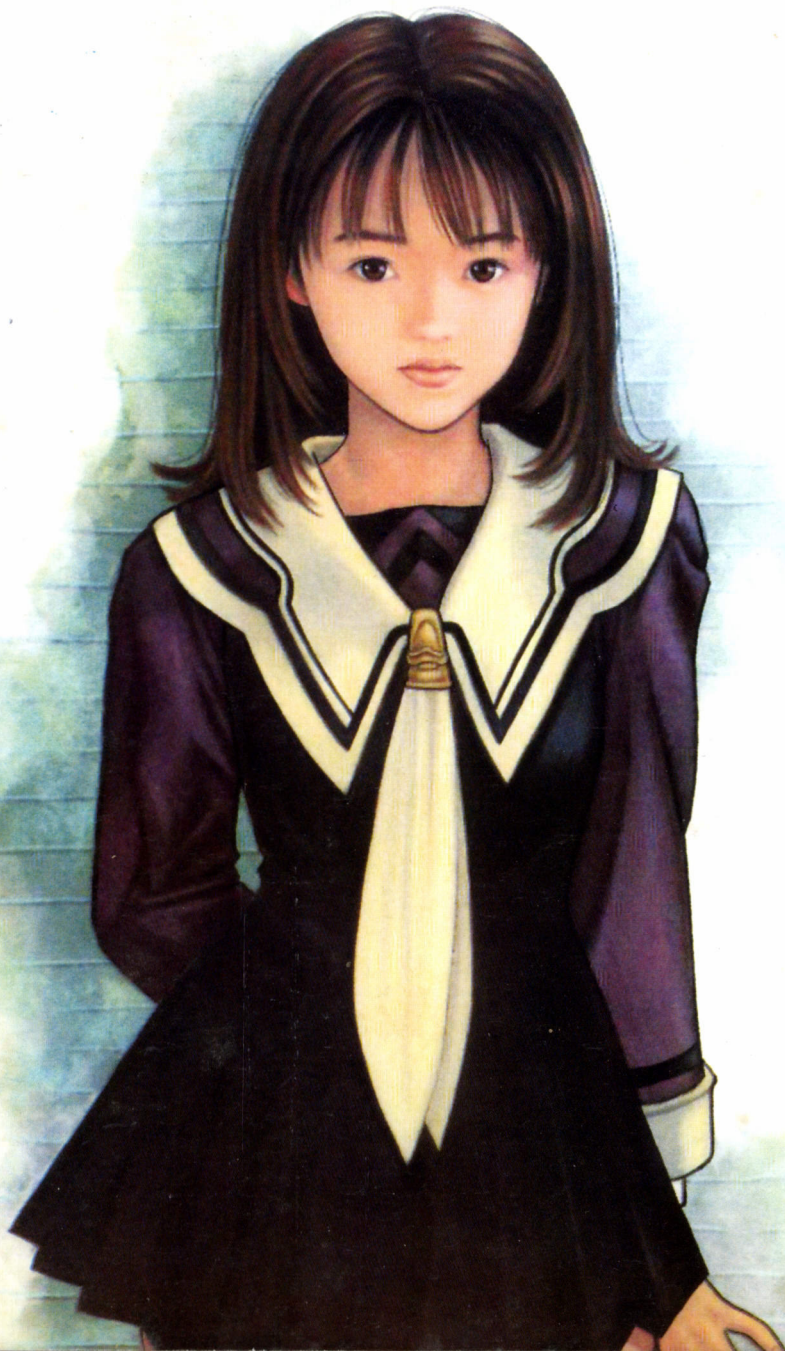
编辑部实录

NDS和PSP的无责任YY



双刊双碟! 2CD!

附送《第一次超级掌机大战》全彩副刊
收录相关掌机珍藏Romset





在游戏掌机市场中，一向都是任天堂的GameBoy系列当老大的。不过在最近举行的E3大会上，家用机王者索尼推出了GameBoy强有力的挑战者PSP。而任天堂也不是省油的灯，赶紧推出最新掌机NDS迎战，下面就让我们来看看他们在首次登场中的较量吧。

首先是比外形：

在一款主机推出之初，大家会都非常在意它的外形，而从公布的图片中可以清晰看出，NDS和PSP是针对两个不同的市场定位制作的，任天堂针对的是核心玩家（core user），索尼针对的是时尚人士（light user）。编辑部的小编就对它们各有所好，有人认为NDS外形一般，PSP尺寸太大；而有人认为NDS丑，PSP酷。每个人的审美观不同，不知道读者朋友认为如何呢？

NDS



PSP



PSP



接着是比性能:

对外表品头论足后,就要认真比对性能了。

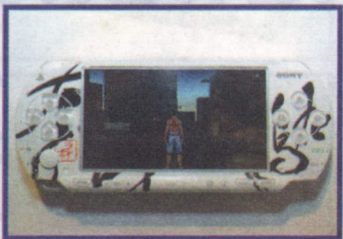
NDS的硬件性能是:

银白色主机;上下屏翻盖式设计,上屏为触摸屏;十字方向键,包括A、B、X、Y、L、R六按键;电池使用时间可达10小时;搭载无线通讯机能,最多支持16人的无线对战;3D图形机能达到N64水准,画面可达每秒60帧;内置麦克风,可以对应以后的游戏进行声控命令;向下兼容GBA用游戏。



PSP的硬件性能是:

黑、黄、绿、白色主机;17厘米长、7.4厘米宽、2.3厘米厚;连电池260克重;CPU主频333 Mhz;内存32MB;显存4Mb;屏幕使用4.3英寸16比9的TFT屏;分辨率480×272且可以调节亮度;内置音箱;内置无线网卡IEEE 802.11b (Wi-Fi);USB2.0接口;支持记忆棒;带红外接口;具有遥控器功能;采用储存介质只读UMD盘(1.8GB容量,单面双层);5V输入电源;内置锂电池;带耳机、麦克风和控制连接器;PS式方向键,△、○、×、□、L、R、开始,选择,起点、hold、退碟键;模拟垫;亮度控制和音量控制;电源开关和无线开关;AC适配器;访问控制、区域码和家长控制模式。



NDS决战PSP



再来是比游戏:

NDS首批软件列表:

蜘蛛侠2

海贼王

龙珠Z

红侠乔伊

逆转裁判

洛克人对战网络

极品飞车

真三国无双

青蛙过河2005

钻地小子

马里奥赛车DS

动物之森DS

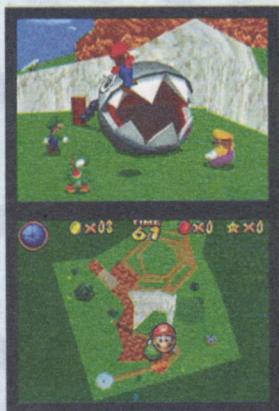
新超级马里奥

最终幻想~水晶编年史

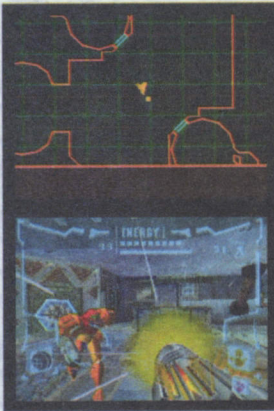
勇者斗恶龙怪兽篇

怪物农场

雷曼



一条狗咬不了我们四个



一边注意地图一边游戏
真方便



动物之森画面



老美最喜欢的游戏类型



使出Minitouble摆脱对手吧

NDS决战PSP

PSP首批软件列表:

吸血鬼编年史
鬼泣
红侠乔伊
首都高Battle
真三国无双
伊苏1
实况
实况棒球

潜龙谍影ACID
ZOOO
哩方块
GT赛车4 mobile
捉猴
随身玩伴
大众高尔夫
泡泡龙

永恒传说
新山脊赛车
天外魔境
炸弹
机动战士高达
超级机器人大战
侦探神宫寺三郎



GT4来了



蜘蛛侠版的黑客帝国.



RR赛车回来啦



恶魔救生主也来了



传闻是卡片RPG版的潜龙谍影

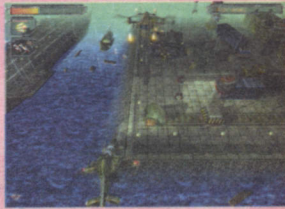
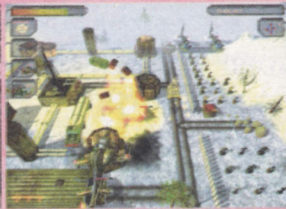


玄武青龙白虎绝影无双技发动

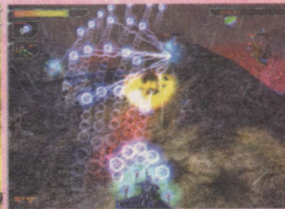
AIR STRIKE 2

超火爆，爽快感满点的3D直升机射击游戏“AirStrike”又和大家见面了！

《空袭2》已经为你准备好全新的战斗环境，你将再次驾驶强劲无比的直升机驰骋在海洋、沙漠、高山、密林中与敌军作战。全新的海陆空战斗单位等着你尽情地摧毁破坏，装甲车、重型直升机、潜水艇、驱逐舰、战斗快艇等将是你要面对的强劲对手！



除了新的环境和战斗单位外，空袭2还有一个新元素——Terramorphing。就是前景会随着自身的移动而改变。另外，在过关或消灭BOSS后，能进入奖分关，同过扫清屏幕上的坦克来发泄你剩余的愤怒（所以说这是一个追求快感的发泄类游戏）。你准备好接受下个使命了吗？





光明与黑暗—黑暗龙的复活

本作为1992年在MD上发售推出的系列修正重制版，游戏中除了保留之前细致的画面与充满战略性的战斗系统之外，另外也将战斗的战略要素更加提升，而且在画面方面还追加了角色的动作，使游戏整体感觉上更加完整。另外本作也追加了3名新的角色登场，并透过独特的卡片系统组合，让战斗中追加全新的战术乐趣。

SHINING FORCE™ Resurrection of the Dark Dragon



Notes: The Gate of the Ancients...has existed since the Age of the G.



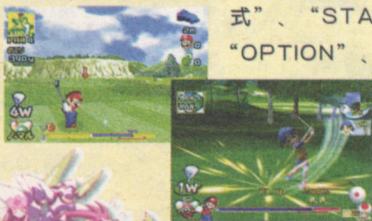
Priest: Ah, the good MarAAA! I had an odd dream last night. Can you guess who

马里奥高尔夫

GBA《马里奥高尔夫》将可与去年九月发售的NGC版《马里奥高尔夫》联动，将GBA上所培养的选手传输到NGC版《马里奥高尔夫》上一起游玩；除此之外本作还收录了承继前作的“故事模式”，能马上开始游戏的“快速游戏”，“多人模式”、“STATES”、“OPTION”、“高尔夫字



マリオゴルフ GBAツアー



典”等丰富的游戏内容；而在高尔夫最重要的比赛场地部分，也以3D实时演算方式来表现场地的立体感。

洛克人ZERO 3



ROCKMAN ZERO 3

以获得各式各样武装，强化自身能力，突破各个关卡，打倒敌方头目的名动作游戏《洛克人ZERO》系列推出了第三作，《洛克人ZERO 3》。本作将强化前作的Form Change System，可将头部、躯干、腿部等强化芯片自由搭配，订制出自己所希望的ZERO。



NARUTO 大結集2

火影忍者-最强忍者大集结2

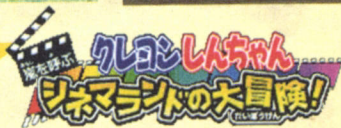
本作为一横向滚动条式的动作游戏，玩家将操纵游戏角色以跳跃攻击与连续攻击等招式，突破重重关卡。本代最大的特色为支持GBA的通信合作游玩模式，当遇到困难的关卡时，玩家将不再是单枪匹马闯关，而可以透过GBA联机通信的方式与朋友合作过关。



ボクの名は“ロック・リー”
うちはサスケ君…
君と戦いたい!



蜡笔小新 呼风唤雨—电影岛之大冒险!



蜡笔小新除了在卡通界大红大紫外，今回他走进GBA电玩“Cinema Land”，与父母广志、美呀、妹妹小葵，以及众小朋友及宠物小白一起大冒险！此GBA游戏内有11出《蜡笔小新》精选电影片段，还有五种的服饰造型，以供选择，让玩家尝试不同的卡通角色。



怪物战斗足球

本作为一款让玩家在世界各国由怪物们互相投掷石头或施展催眠术等各种技法来一决胜负的一款另类足球游戏，玩家还可以在育成模式中培育独特的怪物选手，并让它会各种必杀技来与朋友的怪物互相对战。



GBA新作《网球王子2004》，也将像《网球王子2003》一样分成两个版本发售推出，分别为《荣耀金（Glorious Gold）》与《流行银（Stylish Silver）》，本作加入了不少CG欣赏，由著名插画家木更津亮绘制，有兴趣的玩家不妨就多加注意一下吧。



ぴゅーとふく

简约—立体眼镜游戏

改编自日本超人气连载漫画《Puu to Fuku! Jogger》的游戏。

挑战已往从来没有过的技术，制作出空前绝后的动作角色扮演游戏，而且是会跑出屏幕外的喔!!! 是的，这就是这款游戏最大的魅力，使用了尖端科技的光学眼镜！我们称之为“超次元光学偏光镜（专有名词）”！透过特殊眼镜后游戏画面像是跑了出来似的——实在是太不可思议了。比较其它各种游戏主机平台所出的游戏，这实在是值得玩家一试的游戏啊！



VAN HELSING™

凡赫辛：捕魔猎人

《凡赫辛：捕魔猎人》是以第三人称动作游戏方式呈现，结合了动作、冒险、奇幻、恐怖。玩家将跟着电影同样般的剧情，跟传说中的邪恶生物作战，游戏中玩家将能够使用东条刀，半月型弯刀、枪、散弹枪、机关枪等各种武器，让玩家充分享受剿灭怪物的快感。游戏紧密的跟电影结合，将电影中未能拍出的桥段，和关于 凡赫辛 背景传奇的部分，在游戏中做完整呈现。





さくらの新しい(あたらしい)すかてで つま先魔法(へんまほう)

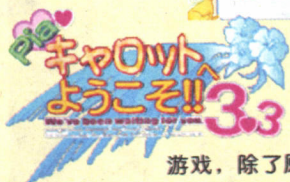


夜(よ)に、ユエをあたし(あたし)新しい(あたらしい)「あるし」



そのカードこそ「クローカード」

“库洛牌”是由雍有巨大魔力的“库洛里多”魔术师所创造出来的新式魔法譬如火的库洛牌就有火的魔法，风的库洛牌就有风的魔法，各有各的属性。因为每张都是活生生的，所以它们很想各自行动。它们巨大的魔力无人能比，为了不让库洛牌使坏，便由“库洛魔法使”小樱来回收“库洛牌”。



爱神有约 3.3

在这款游戏中，以前作1年后的“爱神餐馆4号店”为舞台，游戏类型延续之前为恋爱仿真游戏，除了原创要素之外，另外也将有新角色木下千鹤等人登场，对于喜欢该系列的玩家来说，想必一定也会感到非常期待才是。



stElVIA

宇宙学园

本作是在日本备受好评的卡通游戏化作品，游戏中将以宇宙学园Stellvia为舞台，描述主角与志麻、Arisa等卡通中玩家熟悉的角色一起在学园接受各种训练及生活的点点滴滴，并体验之前卡通版所没有的原创剧情事件，展开一场全新的游戏冒险。



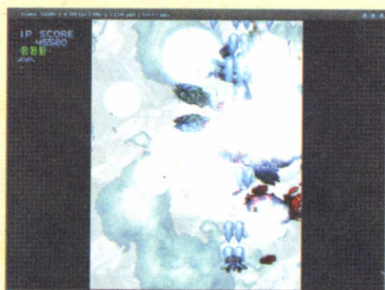
大期待之WIP EXPECT...

PCSX2最新模拟报告

除了速度问题外，想不到PCSX2在图形表现上发展得这么迅速，距上一期报道之后，在短短一个月的期间中画面竟然有了质的飞跃！从以下的抓图来看，以前的图形错误已完全修正了，实在是太厉害了！画面表现异常完美这真是插件图形工作者的功劳啊，在此仅代表众模拟器爱好者向他们致敬！不过画面发展是一件事情，但同时希望工作者们也能顾及一下我们的感受，加快一下游戏速度啦：-)



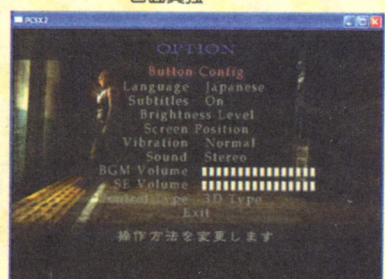
ps2模拟近在咫尺!



画面真强~~~



换了插件感觉就是不同啊!



寂静岭3至爱呀!



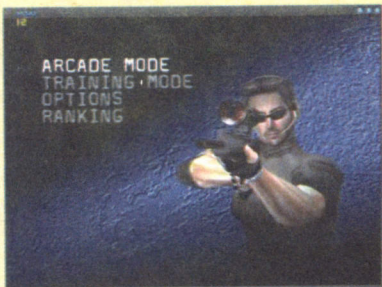
伊苏啊！无话可说



确实效果很惊人的说!



等待是美好的



实在是惊人!

DC模拟器Chanka又来wip

对于这个新生力的DC模拟器，作者的努力会不会赶上N年前的Icarus作者呢？不管怎样，就目前来说Chanka的模拟是有飞跃性的进步，下面是模拟器处于开发进度阶段对Berserk和Sonic的游戏抓图，大家都来期待一下吧！



有消息总是好的



强烈期待!



还要不断努力



加油!

NARUTO 火影忍者周边

一部成功的动漫或游戏，总会衍生去许多有关的周边，让我们的收藏品更加丰富的同时，也让厂商们的腰包更加鼓胀，可谓是“双赢”之举。本栏目就是为大家介绍一些当红作品的周边，让我们能从更多的角度去了解这些作品“红”的理由！

为我们打响头炮的是现在红遍世界的Naruto——《火影忍者》！相信这个名字也不用小编我多加介绍了，下面就开始它的周边之旅吧！

一般我们将周边产品分为六大类，就是“影音产品（DVD、VCD、CD）、游戏、玩具、卡片、食品、日用品”六种不同的类型。这里就为大家介绍一下火影的玩具、日用品和食品类的周边。

玩具篇

扭蛋系列 第三弹

售价：200日元/只

备注：佐助的奥义“千鸟”，三代目火影的禁技“尸鬼封尽”一一再现，充满动感的人物造型加上透明软胶的衬托，让人感到迫力十足，火影迷必收之作！国内有售，每只约20元人民币。



忍者造型集（连台座）第三弹

售价：210日元/只

备注：国内有售，但要全套一起买，开价195元人民币。

连场景的人物模型

售价：无

备注：已经绝版的产品，每个人物附送一部份的场景组建，当集齐一套的时候就可以拼合成一个完成的场景。（日本人的造模理念真是厉害啊~~）



忍者的证明木叶护额



NARUTO

NARUTO 火影忍者周边

日用品篇

四色Q版人物造型圆珠笔

售价：263日元/支



Q版人物MEMO

售价：368日元/本



移动产品贴纸

售价：315/张

备注：一共两款，
可以贴在自己的
手机、数码相机
或者MD上，以作
记认。



火影垫板

售价：263日元/块

备注：一共三款，
每款的底面都印有图
案。



火影手机绳

售价：525日元/条



小狗帕克记事板

售价：525日元/块

备注：产品包括有“Naruto”
字样和木叶符号的油性笔一支，
相信很快就有“小猪版”“蛤
蟆版”了



食品篇

忍术游戏糖果

售价：105日元/包

备注：每包糖果都附有一张忍术游
戏卡，将红色箭头所指处刮开，就
能得到这张卡的“忍力”和“木力”
将两者累加就可以得到此卡的攻击
力，又不知有多少孩子为了得到攻
击力高的卡而蛀
牙了。



忍术图鉴口香糖

售价：63日元/包

备注：共有20款卡片，每张卡片的证明都是动
画人物使用忍术时的情景，而卡片背后则印有
此人物的肖像。

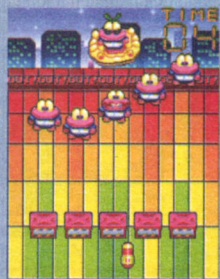
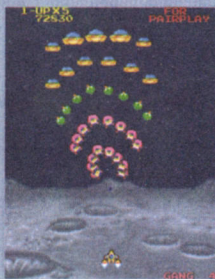
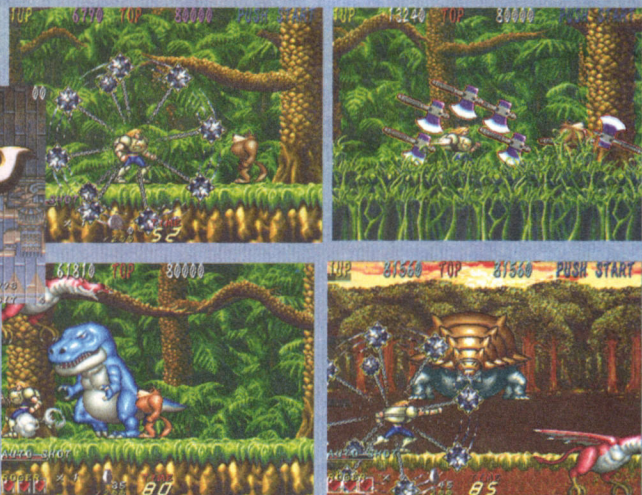


NARUTO

MMME 082游戏介绍



一款很爽快的横版过关游戏，鲜艳的色彩，多样的武器和丰富的动作，是近期难得一见的好游戏，编辑部推荐！



一款Q版的小蜜蜂，画面十分之可爱，而且还有小游戏玩，十分适合和MM一起玩。



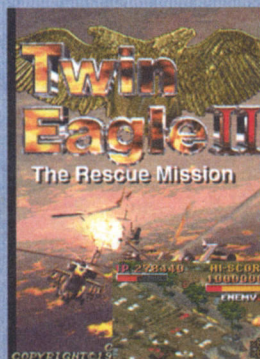
又一款画面十分讨好的方块类游戏，游戏的玩法就是要想办法将方块顶的钥匙掉到钥匙孔中，就可过关。此类游戏拿来休闲一下也是不错的。



一款类似于高达对战的2D设计游戏，主角可以利用飞行器在天空停留一段时间，从而与敌人进行周旋，而敌人的样子也有点像渣古。



驾驶着巨型的越野车，无视前方一切的障碍撞出一条道路，要体验以上的快感，就要试一下这款越野车游戏了，一定不会让你后悔的。



一款十分爽快的射击游戏，游戏背景上的东西都摧毁

MAME 082游戏介绍



一款类似于沙罗曼蛇的射击游戏。游戏的故事无疑就是老土的英雄救美的故事，为了救回可爱的MM，我们的主角要和众多凶狠的魔怪进行战斗！！

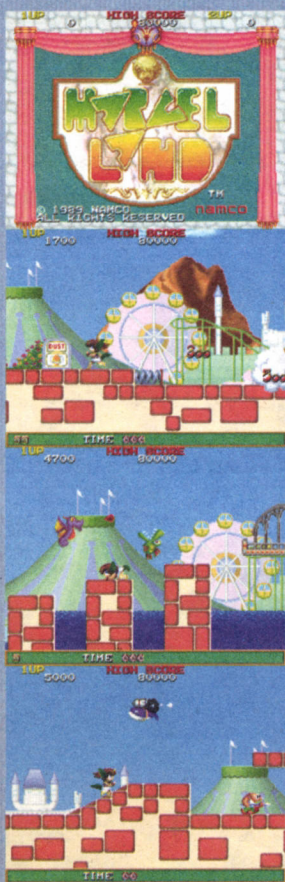


一款水上射击游戏，感受水上战斗的乐趣！



一款类似塞尔达传说的游戏，不过主角就换了个可爱的女孩。可不要小看她哦，她的宝剑可是很厉害的！

一款类似于玛莉奥的游戏，女主角利用跳跃踩来消灭敌人。



模拟 EMU NEXT

2004.6

- 白金之星模拟新闻..... 03
- 汉化进行曲..... 07
- 游戏基地
“TREASURE”的宝藏（MD
篇）--之二..... 12
- 系之谱
—光与暗的传说—兰古利萨系列
漫谈..... 84
- 私立模拟学院
—Nemu64 使用教学..... 23
—完全模拟高分辨率 Palm PDA..... 28
- 游民攻地
—大盗伍佑卫门图解攻略..... 59
- 业界专题
—NDS 和 PSP 的无责任 YY..... 38

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:

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

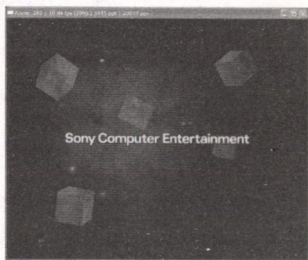
模拟 EMU NEXT

- 日本游戏制作流程揭密..... 53
- ETC
 - 游乐园..... 118
- 游情物语
 - 梦模同人小说..... 107
- 原创工作室..... 112
- 精心 site 选..... 115
- 漫步经典
 - 梦幻之星..... 98
- 小道消息..... 121
- 编者话..... 126
- 光碟目录..... 127

白金之星
模拟新闻

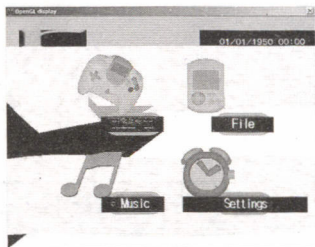
PS2emu Alpha 01

最近ps2模拟器的消息真多啊，如今又一个新PS2模拟器出来了，但这个PS2模拟器还处于初步开发状态，因为中途停止开发了快有1年的时间，作者不久前才提到此模拟器仍在继续，近日放出此模拟器最新进度的下载，好让等待的玩家看看这个模拟器到底进行到什么样子了。该版本还不能运行商业游戏，仅仅是演示画面的显示。模拟器支持目前流行的一些插件！看看插图吧，在作者的1.4 GHz AMD T-Bird + GeForce 5200 FX 的显卡上运行有10帧以上每秒的速度呢，和之前的那个相比，速度方面真是一大快感啊~~~



DC 模拟器 DustCream 最新画面

Ben-J 发布了 DC 模拟器 DustCream 最新画面, 另外目前已修正了一个巨大的 FPU BUG。从下列截图来看, 游戏的静止截图是不错的, 但对于 BIOS 画面运行时的截图来说, 图形 GFX 错误的还是很厉害, 看来还需要一段时间来好好修正啊! 期待更多的好消息!



Snes9xpp SE' (040504)



最强的超任模拟器之一 Snes9xpp SE' (040504) 发布, 这是 501XX 根据 Snes9x 官方版的基础上加以改良, 强烈推荐! 对于这个改版的超任 SFC / SNES 模拟器新版本来说, 兼容性还不错哦。新版本初步支持 Replay 机能。Replay 机能从 Xpp KEY 7 追加 9, 在控制器的快捷键中设置下列快捷按钮 Xpp Key 7- 对应录像录制开始

和停止, Xpp Key 8- 对应录像播放开始和停止, Xpp Key 9 对应录像的保存和读取。由于模拟器是日文还是请玩家们自己测试体会了: P

MAME32FX 0.82 1686

MAME32FX

专门提升低配置电脑运行速度的改版多机种街机模拟器新版本 mame 出现啦！新版本同步于 MAME 0.82，在模拟器 GUI 界面上增加了 "BIOS"、"Resolution" 文件夹和 "Default Game Options" 对话框，在 Superman 游戏中修正了全部图形 bug，在 Twin Hawk 及克隆游戏中修正了全部图形 bug，并且整理了一些 GUI 界面。低配置的 mame 迷千万不要错过了！

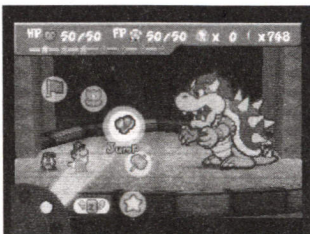
gcube v0.1 火热登场

新的 NGC 模拟器出现啦，继 DOLWIN 之后 monk 发布了 NGC 模拟器 gcube v0.1 版，不过目前还未支持商业游戏，包括 GCM 格式的游戏镜像，不过已能运行一些 DEMO 展示了，相信这是一个好的开始！希望以后会有更多更好的进展啦！各位 NGC FANS 快来看看吧！



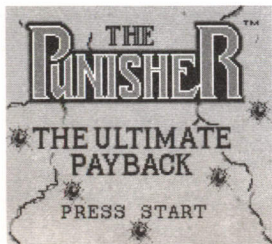
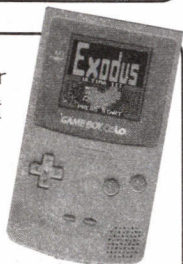
Federelli Nemu INI v1.53 WIP

在一段很长时间内没有看到 N64 模拟器 Nemu64 的报导了，最近 Federelli 在 EMUTALK 论坛上发布了正在制作中的 N64 模拟器 Nemu64 最新 INI 文件的报告，通过其努力 NEMU 新支持了将近 200 多个游戏，一些游戏如 PAPER MARIO, RR64, 大金刚 64 等游戏都已支持可玩了！大家快来试试……



KiGB v1.60

Gameboy, Gameboy Color 和 Super Gameboy 模拟器又迎来了一个新版本。作者重写了模拟器中的声音和 SGB 制图程序，现在游戏声音模拟更加真实和快速映射，改良了在 SGB 模式中图像跳帧最大值，改良了游戏兼容性设计，另外完善了对游戏的启动模拟。





汉化进行曲 By 来福 NEWS

上个月因为来福的私人原因导致没赶上截稿，汉化进行曲被迫暂停一期，实在罪过罪过……为了给大家赔礼，这次两个月的内容一并送上，赶快找找你喜欢的内容吧！

小组动态

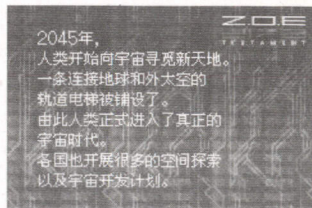
汉化联盟直属机动队：新成立的小团体，一个相对松散的组织，成员都是一些不属于任何小组的“游人”，成立的目的是希望团结大家的力量，为各个小组提供技术支持和帮助。

“游戏汉化联盟”最近新开放了一个讨论区：汉化合作区，“鉴于游戏的汉化撞车事件越来越频繁，认为有必要建立这样的一个区。”希望不要在出现以前的《FFTA》、曾经的《圣剑传说》和现在的《龙珠》事件了……

作品介绍

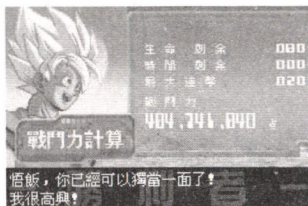
Shikeyu 前辈：传说中的前辈高人再度现身，当然要头条报道……《Z.O.E. 2173》(GBA)的汉化工程早在02年就开始了，由于文本量的巨大(约28W字)，时至今日才终于有了可玩的版本……游戏无论从画面还是战斗风格方面都像极《机战》，但细节方面的不同(如战斗需手动锁定敌人)和小岛秀夫的剧本，绝对不可以错过的精品。

熊组：小熊们又开始活动了！“您的支持是我们汉化的动力！”熊组的口号还是那么可爱……这次他们汉化的是GBA大



作《索尼克战斗》，游戏是一如既往的大作，汉化的是一如既往的完美，时间是一如既往的不够用 ^ - ^

《龙珠 Z - 舞空斗剧》：上期 EN 介绍过的 GBA 游戏，凭着龙珠的名号自然被众玩家包括汉化人所青睐，两个小组同时汉化了此游戏……一个是掌机之王的 PGC G 小组，一个天使汉化组，就语种来说，天使组的只有繁体版本，PGCG 的则是简体版本，就汉化质量来说，个人认为完全不需要比较什么，两者都代表了汉化界的最高水准，任何一版都决不会让人失望。



天使汉化组：天使组的成员们在集中起来对付了《龙珠》后又飘飘而去了（升仙了？），只留下 Madcell 老兄继续发挥“根性”——“制作 / 程序 / 翻译 / 美工：Madcell”，就这样，又一部汉化作品诞生了，它就是 GBA 游戏《双截龙 ADVANCE》。它的 FC 版曾是幼时的双打必修课，现在 FC 不在，友人不在，玩着玩着，怎么眼又进沙了……

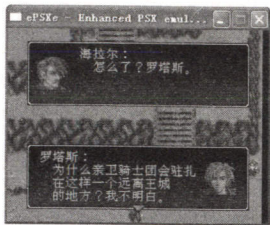


PGCG 小组：印象中 PGCG 小组有一段时间没有发布作品了，上个月他们汉化了 GBA 游戏《阿滋漫画大王》，该游戏是以同名漫画改编的卡片队战类型的游戏，特点就是：搞笑！推荐给那些奋斗在剑与魔法世界的朋友，偶尔换换口味，还是不错的……

CGP 小组：重生的 CGP 还是很有干劲的，上个月又发布了《游戏王 EX3 简体汉化版》，可惜的是由于没有向外界申明，所以和“knightsan”朋友汉化的版本撞车了……在这里同时送

上两个版本，孰优孰劣由大家评判，本人则是支持CGP版的哈哈，期待CGP的下部作品——SE大作《钢之炼金术士》。

GORO: PS 汉化专业户，这次汉化的是《SRPG 工具》，快运行你的模拟器，自己制作一个属于自己的中文SLG吧。听说最近他又开始研究起SS的汉化了，希望他好运吧。



其他:《魔神英雄传外传汉化版》(FC) V2.0 发布，高人仅仅修改ROM就实现了按全拼输入法在游戏中输入中文名，不得不服。另外GBC石器时代中文版的ROM终于放出来了，不过仅有几个模拟器支持；千岛组的《幻想传说GBA》汉化工程、天幻网的《最终幻想9》、等等工程继续进行……

汉化教室

早在国内汉化界的几篇启蒙教材中，前辈大人们就提出了“自己编写汉化工具将使汉化工作从繁重的手工劳动中解脱出来”的观点。像狼组，从最初的手工绘制字模到结合Photoshop大规模导入字模再到如今的完全由程序生成字模，工作效率提高了无数倍。时至今日，随着大家汉化经验的不断累积，技术的不断提高，一个稍稍懂点基础知识的新人都可以使用各式各样由达人们编写好的汉化工具来汉化游戏了（当然前提是这游戏足够简单）。那么，既然有这么强大又好用的通用工具来使用，我们为什么还要学习汉化工具的编写呢？这里的好处是显而易见的：

1. 通用工具可能适用于大多数游戏，但却偏偏对你准备下手的游戏无能为力。举个例



子, TLP 是汉化人人手必备的字模查看工具, Tile Examine 是国内高手“kingbao578”参考 TLP 原代码编写的功能更为强大的同类工具, 两者配合基本上可以搞定任何的未压缩字库, 然而 GBA 游戏《犬夜叉》的字库却让我无论如何调整显示模式依然只能模糊地看出字的轮廓, 对待这些 BT 的字库存储格式, 弄清楚它的格式再编写相应的专用程序似乎是唯一的方法;

2. 看似简单方便的通用工具的使用可能带来各种各样意想不到的麻烦。例如本人在之前研究 WSC 游戏《海贼王乱舞格斗》



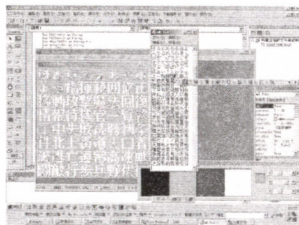
的汉化时, 遇到了大量的四字节控制符, 而且由于经验不足, 使用了半角字符来制作码表, 虽然使用 chrono 大哥的工具“Metroid”顺利导出了文本, 却无论如何也没法将翻译大大辛苦翻译后的内容顺利、无误的导回去, 最终只得放弃先前的

的努力, 从头开始自己编写程序导出、导入, 耗费了大量的时间也没什么结果出来, 在此向翻译和期待该作的玩家真诚的道个歉……

3. 而自己动手编写工具则可以做到有的放矢, 有针对性的使用各种优化算法, 来达到最佳的速度和效果。还是 WSC 的海贼王, 使用通用工具时需要详细地制作包含各种控制符说明的码表, 导出全部文本大概需要 20 秒左右, 而后来使用我自己编写的程序, 不但导出的文本格式清楚, 便于翻译和导入, 而且只用了不到 10 秒就完成了工作, 到后期导入时速度的差异可能更加明显。

4. 还记得我上期“每月一聊”说的吗?“希望能把汉化作为学习工具, 努力学点或知识或技术或为人处事的态度, ……”, 自己动手编写汉化工具, 对编程水平是很大的考验和锻炼, 当看着一行行代码跃然而出, 当看着游戏中显示出熟悉的中文, 得到的感动怎是一点?

在动手之前最好先对自己的水平有所了解。选择自己熟悉的编程语言自然不用说，而且最好能使用可视化编程工具，例如VB和DELPHI，试想，如果使用TubroC的话，如何编写字模显示工具？



页找吧……

版面所限，这期先介绍到这里（废话一堆还没入题），下期正式开始讲解程序设计，编写的过程，大家一起进步。

每月一聊

D版商太强大了，《口袋妖怪火红/叶绿》的汉化版卡带已经不知不觉的在全国热销起来了……这次的汉化版比起上次的《红/蓝宝石》版，无论是汉化的效果，还是翻译的质量，都明显高出几个档次，真是应了一句广告：“我们一直在努力！”……而且现在的D版卡带普遍都“反D版”，用正常方法ROM导出不能……不过高手还是有Di，ROM现在已经有了，只是在程序部分同样加了密，模拟不能。等待高人的破解吧。截稿前又有了新消息，之前介绍过的零组和PM525（国内最大的口袋门户站之一）合作，开始汉化红版了……同样由D版商汉化销售的还有《SD高达G汉化版》（GBA），这让正在汉化此游戏的PGCG小组着实郁闷了一把。最后还是希望大家多多支持我们的汉化人，也同样支持《模拟NEXT》，支持来福。

"TREASURE"的宝藏

(MD篇) 之一

文：天使鱼

PART5:《异形战士 (ALIEN SOLDIER)》

机种	类型	厂商	容量	发行日期
MD	ACT	TREASURE	16M	95年2月24日

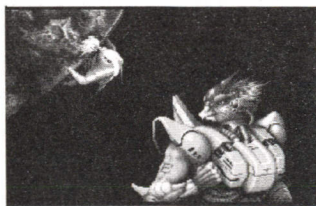


这款作品是TREASURE公司在MD上制作的最后一部ACT游戏，TREASURE公司就是游戏的保证，只要是TREASURE出的ACT游戏，那一定是一部激烈火爆的优秀作品（广告语：“相信TREASURE，

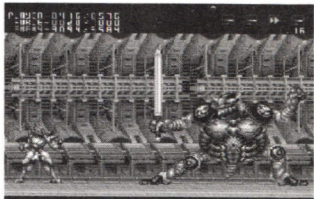
准没错”）。本游戏同其以往作品一样，是一款横向卷轴的动作游戏，游戏有多达25个关卡，在游戏中主角要与敌人进行战斗并取得道具，此外主角还能够使用瞬间移动的特殊技巧。游戏中陆续出现的巨大敌人给人一种强烈的震撼感，并且其魄力十足。

剧情介绍：

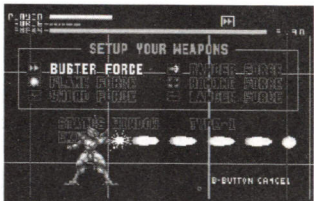
AD 2015年，亚地球（A-EARTH）出现了可怕的危机，一个叫做“血腥”的恐怖组织出现了，并且控制了人类前往宇宙的通道。组成“血腥”这个恐怖组织的成员，是由亚人类通过超级基因技术制造而成的人造生物，他们正秘密策划去摧毁整个人类。而且他们具有高度的智能、强有力的战斗能力，以及能够寄生在人类、动物和机器上的特殊能力。通过这些特殊的能力，他们战胜了亚人类并且将要获得亚地球至高无上的权力。



亚人类计划去暗杀“血腥”的首领“EPSILON-EAGLE”，并且秘密的派出了具有强大战斗能力的部队，他们突然的袭击使“EPSILON”受到了重创，并成功的把他送到了“THE TIME SPACE CONTINUM”，人类获得了解放。

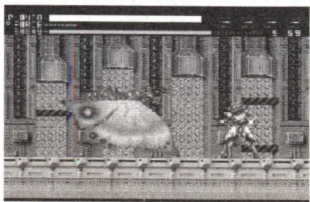


多年之后，当“XI-TIGER”趁混乱之机获得了“血腥”的力量，恐怖又再一次靠近亚人类。另一方面，“血腥”组织的其他成员因为“XI-TIGER”获得了巨大的力量而憎恨他。被组织内其他成员所孤立的“XI-TIGER”决心去暗杀“EPSILON”。



为了这个目的他们来到了“THE TIME SPACE CONTINUM”，并袭击了亚人类的研究实验室。在那里，具有特殊能力的少年和少女们都被他们绑架了。

这时候，“XI-TIGER”感觉到了“EPSILON”就生存在某一个男孩的体内。但无论如何他也找不到“EPSILON”到底寄生在哪个男孩体内，他非常的惶惑，于是抓了一个女孩做人质，并要求“EPSILON”从那个男孩身上释放出来。拥有自己人格的那个被寄生男孩愤怒的将他的身体转变成了“EPSILON”，一个具有钢铁翅膀的“鸟人”占据了少年的意识。在他自己的意识里，为了人类的正义与外来的力量进行战斗。



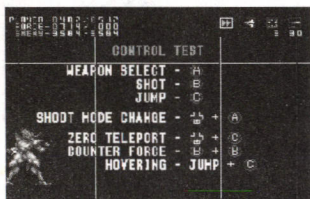
“XI-TIGER”感觉到了某种不知名的力量出现在“EPSILON”身上，他杀死了那个女孩后逃走了。

“EPSILON”大声叫道：“我

不会让你逃走的，'XI-TIGER'！"

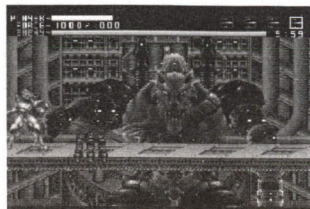
在这里还有另外一个具有"EPSILON"身体的"鸟人"，然而他的意识已经完全被恶魔的欲望所占据了，没有人能够知道他真正的目的，他也追逐着"XI-TIGER"飞走了……

游戏评论：对这个游戏想说的只有两个字——极品！你注意到了吗？TREASURE公司自己对本游戏的评价是"VISUALSHOCK! SPEEDSHOCK! SOUNDSHOCK!"整个游戏场面火爆刺激异常，画面精美无比，人物的动作非常流畅，由于大量运用了高速的卷轴技术，使画面看上去有很强的3D效果。

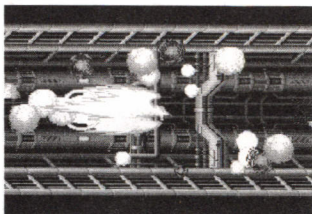


本游戏一共有25关，共有六种武器可供选择，每一种武器都有特殊的效果，选择的好的话，对BOSS的打击绝对是致命的：)因而一定要先熟悉它们的性能。此外，主角还有一些特殊绝技（如左图所示），如瞬间

移动（ZERO TELEPORT）、反冲之力（COUNTER FORCE）等等都是非常实用的技巧。当使用瞬间移动后主角处于瞬间无敌状态，虽然时间很短，但对于躲避敌人的攻击来说是绰绰有余的。在这里我最想说一下的就是那个反冲之力（COUNTER FORCE），此技巧可以阻挡对方的攻击并且将对方的攻击反弹回去，而且其本身还有一定的攻击力，如果用得好的话其威力是非常强大的，例如在打25关（也就是最后一关）的BOSS时，这个老怪的弱点就是等其从嘴里喷火时，攻击其嘴部。如果你在其刚要喷火的瞬间在其嘴边使用反冲之力（COUNTER FORCE）的话，可以将其喷出



的火全部反弹回去，一次就可以使BOSS损失1/4-1/5的血，比你一枪一枪的打快得多了，可以说此技巧是本游戏的最强武器了。还等什么呢，试试看吧！



秘技：

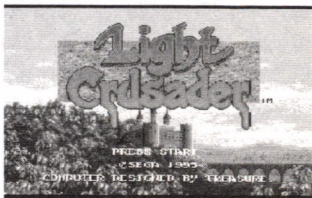
选关密码：

第1关：1985；	第2关：3698；	第15关：6385；	第16关：7749
第3关：0257；	第4关：3745；	第17关：3278；	第18关：1039
第5关：7551；	第6关：8790；	第19关：9002；	第20关：2878
第7关：5196；	第8关：4569；	第21关：3894；	第22关：4913
第9关：8091；	第10关：8316；	第23关：2852；	第24关：7406
第11关：6402；	第12关：9874；	第25关：5289；	
第13关：1930；	第14关：2623；		

PART6:《光明十字军 (Light Crusader)》

机种	类型	厂商	容量	发行日期
MD	ARPG	TREASURE	16M	95年5月26日

本游戏是由TREASURE公司制作的的ARPG，游戏的风格虽然与一般我们所熟悉的日本传统的RPG不同，但其精细的制作却绝对是一流的。游戏采用的是同《皇帝的财宝》相类似的3D 45°斜视角，画面效果非常优秀。但人物可以向8个方向移动，而不受地面上的“小格子”的限制，而且在本游戏中的所有浮空物体在地面上都有投



影，因而其空间方位感很好（《皇帝的财宝》里浮空物体位置的判断是一件比较麻烦的事）。此外，游戏因地区的不同有美版及日版之分。

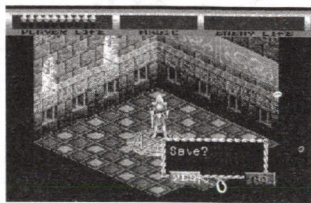


游戏中不需要费时练级，完全将传统 RPG 中的“经验值”、“升级”等要素取消了，主角的 HP、MP、攻击力、防御力的上升都是靠取得宝物来实现的。玩家的任务只是思考、熟练技巧以及对游戏过程的不断体会，

只要不断解开游戏中的一个个迷团，情节就会顺畅的进行下去。

剧情介绍：故事的起因是从王城中失踪的人们展开的。DAVID 是王国中首屈一指的勇士，深得国王的信赖。一天，他正在别国进行访问，忽然接到了紧急命令要他火速回国，于是 DAVID 立刻纵马向回飞驰。一回到王城中，就感到似乎发生了什么变故，空气中充满了紧张和不安，不容多想赶快去见国王。国王告诉 DAVID，最近城中失踪了许多人，这可能与以前被封印的魔鬼有关，而 DAVID 的任务就是去调查这件事，于是故事就从 DAVID 的调查开始了……

魔法道具的使用：这是本游戏最大的特色，游戏中共有空、火、地、水四种不同属性的魔法道具，得到它们之后就可以使用魔法了。而这四种魔法道具又可以按不同的方式组合起来使用，这样就可得到 15 种不同的魔法，每一种都有其特殊效果，详细的魔法使用见下表所示：



- 1、水：回复魔法，每次恢复 10HP。

- 2、空：攻击魔法，发出月牙形空气之刃。
- 3、地：攻击魔法，产生地震但对空中的敌人无效。
- 4、火：攻击魔法，喷射火焰攻击。
- 5、空+火：攻击魔法，跟踪火球攻击。
- 6、空+地：攻击魔法，产生高压雷电。
- 7、空+水：攻击魔法，产生强烈的霜气。
- 8、火+地：攻击魔法，陨石攻击（遇到障碍物会反弹）。
- 9、火+水：回复魔法，使中毒状态回复正常。
- 10、地+水：防御魔法，召唤精灵保护自己若干次。
- 11、空+地+火：攻击魔法，产生无数的钢针飞向敌人。
- 12、空+地+水：攻击魔法，产生强大的结晶冻结敌人。
- 13、空+水+火：攻击魔法，产生多个火球环绕着主角并攻击敌人。
- 14、火+地+水：防御魔法，产生耀眼的盾牌防御敌攻击。
- 15、空+火+地+水：最强攻击魔法，可以判断敌人的动向并阻碍其行动。

简易流程攻略：

(1) CASTLE 皇城：

1、告别国王后，在宫中可以找到红药水（RED-POTION）和复活项链（PENDANT）

2、在墓地中推动第三排左起第三块墓碑可出现通往地下一层的石阶。

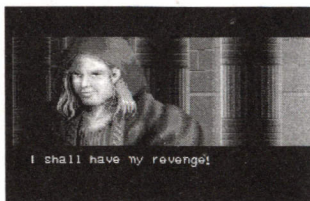
(2) FLOOR1 地下一层：

1、从石阶下到地下一层，向东击败三个小鬼后拿到钥匙(KEY1)。

2、返回石阶向西，取得生命水晶玉(LIFE)后，在旁边的小屋中救出一个被缚男子；向北点亮四盏灯之后进入密室，捡到复活项链。

3、与BOSS 交战时，避开其攻击，猛砍它的眼睛即可，之后可以顺利取得钥匙(KEY2)。

4、向南救出火堆中的女子后穿过风廊，可以发现去地下二层的石阶，但是有结界过不去，只好继续向前；途中捡到一柄快剑(RAPIER)。



5、与BOSS 赤龙交战时，充分利用两块浮石，然后跳跃攻击即可；之后救下一男子。

6、从瞬间移动仪返回皇宫，国王会将护身符赐与你。

(3) FLOOR2 地下二层：

1、有了护身符就可以通过结界进入地下二层，向南走遇见一位巫师，得到了一把金钥匙(GOLDKEY)；打败BOSS 树精，救下一男子后进入密室，按顺序踩踏机关R，Y，G，B 就取得了绿色球体，

2、返回石阶向西，途中捡到手卷(SCROLL 1)和铁手套(GAUNTLETS)；救下被幽灵困住的女人并从西边的小屋中取得音乐盒(MUSIC-BOX)，然后进入密室在不搬动星的前提下将"月，星，空，日"按顺序排列，成功后得到黄色球体。

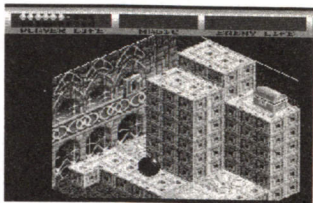
3、原路返回向东，用激光照射最左边的神像后会出现秘道，击打右上角的石块后得到六分仪(SEXTAN)，有了六分仪后可以在各层次间任意来回，取到手卷(SCROLL 2, 3, 4)后进

入密室，将指针依次指向N，E，W，S之后得到蓝色球体。

4、最后原路返回向北，设法找到手卷(SCROLL5)和雷电剑(ROUNZE)，救出被困在玻璃罩中的人后进入密室，取出音乐盒，依盒中的音符击打4根音叉，成功后得到红色球体。

(4) FLOOR3 地下三层：

1、与BOSS女巫交战时，应注意到其动作敏捷而且好不时用火焰攻击你；击打它的下身就可以取胜。



2、来到迷宫中心的回复池，此处向西打败水龙后设法找到特殊装备变身服(COSTUME)；并且可发现一把激光剑(LIGHTNING)。

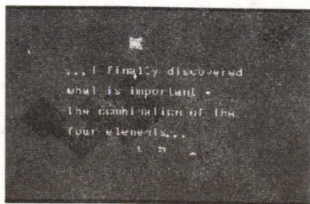
3、回中心向东，与BOSS四脚蜘蛛交战，躲开他前肢的攻击和喷出的火球，击打它的头部即可；胜利后找到了龙头杖(TAP-HANDLE)和力量手套(POWER)，然后开启龙头放水，就顺利拿到钥匙(KEY3)。

4、返回中心后向西，设法找到另一个龙头放水，就得到铁链衣(CHAIN-MAIL)，并从寻宝人手中拿到一块古文碑(STONE-TABLET)。

5、最后再返回中心向北，骗小鬼开门后，发现地上有8个英文字母组成的机关，毫无规律无法解开；必须瞬间移动回王宫，在宫中找到公主对话后知道密码为国王的名字："GARRIOTT"。

(5) FLOOR4 地下四层：

1、破除密码后来到了地下四层，向南；途中有一扇门没有钥匙无法进入；还有一处巫师把



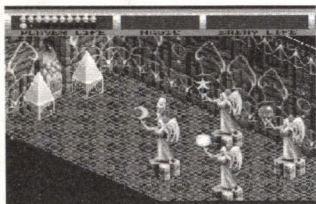
守的大门，无论如何也打不开。

2、镜子中有条秘道，进入后可拿到复活项链；将僵尸打败后救出被囚禁的男子。

3、向西，经过一大片冰地后得到顶冠(CREST)，有了顶冠可到本层的魔法商店去购买奇异药水(ODD-POTION)，使用之后会马上隐身，就可以去商店随心所欲的盗取贵重物品了(小编乱入：这药水在现实中有否，我也想要一个：P)，不过要4000G才能买到，如果钱不够可以变成小鬼去三层的擂台比武，多比几次可迅速致富。

4、返回巫师把守的大门，使用顶冠即可通过；途中在一小屋可得900G；打败一群巫师后救出一个妇女；向北则可得到龙甲(DRAGON)，在地图上找不到这个地方的。

5、再向西，打败敌人后又救出一位男子，进屋后与BOSS巨蝎交战，取胜后得到钥匙(KEY4)。



(6) FLOOR 5 地下五层：

1、来到地下五层，任务是将八个世界中的男巫一一救出。从大厅中央的钻石里可分别进入这八个世界，其中你还能体会到失重的感觉；领略美国西部的风情；见识到日本忍者的厉害和黑暗的恐怖。

2、在日本可以找到生命水晶玉，在黑暗世界中能得到最强的铁护手(IRON-GLOVES)。

6、进入原先打不开的门与BOSS 骑士交战，攻击他的影子会轻易取胜；之后得到了最高级武器十字军神剑(CRUSADER)，而且也找到了去地下五层的石阶。

3、完成八个世界中的任务之后，再次进入钻石与BOSS魔法使者交战。该BOSS用流星球护身，很难接近，而且还不时发出火球攻击，所以最好用魔法进行辅助攻击，战胜后找到了去地下六层的石阶。

(7) FLOOR6 地下六层：

1、来到地下六层，先向东打败巫师，之后救出一个孩子。

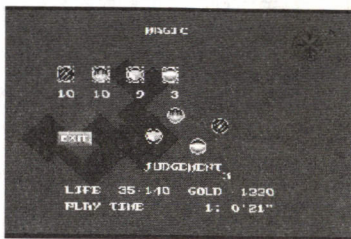
2、通过风廊后向西走，可得到圣剑(HOLY-SWORD)，此剑对付骷髅最有效；再向北取得银钥匙(SILVERKEY)。

3、向东，发现一男子躺在地上奄奄一息，给他喝水后，得知西边镜子中有秘道；来到镜子前试着熄灭路灯就可以进入。

4、与BOSS(生双翼的胖子)交战时，千万不要把两旁的路灯点亮，不然BOSS会自我回复；战胜它后就可以救出了公主。

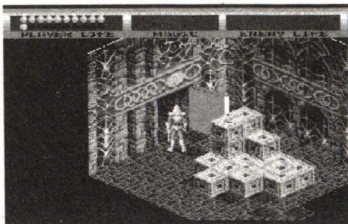
5、最北面有12个宝箱(全是解毒水)，从镜子中的秘道过去，路上可以找到防具(PIDGE)。

6、与最终BOSS战斗时，首先要将他手中的四颗球体击破，再用十字军神剑攻击其头部，不过要当心BOSS的魔法攻击，事先最好用"火+地+水"组合而成的防御魔法。



游戏评论：本游戏虽然有了阴影设计使你很好的判断出主角和空间物体的位置，但控制起来时还是有点难度的，总给人有点飘的感

觉。这个游戏有一个很好的设定就是主角伤了血后电脑会挑选出小的物品来补充，所以不用担心来不及补血。主角的魔法主要有四种，但可以自由的组合。整个故事都是在皇宫地下的迷宫里进行的，而且只有主角一个



人，因而玩游戏时总觉得非常孤独，同时游戏中的谜题有的也不容易解答，还是需要动一番脑筋的，这绝对是一款做给真正玩家的游戏。

秘技：

- 机关秘方：(1) 顺序按 RYGB (2) 按月星地日排成一排
(3) 顺序指向 NEWS
(4) 音乐盒按下左右上左右下 (5) 顺序按 GARRIOTT

后记：

介绍到这里已经差不多把 TREASURE 公司在 MD 上作品大致都提到了一下，别看我说了这么多，其实这些还都只是一些皮毛而已，有许多体会是用语言说不清的，关键只有靠自己的感觉了。说实话这 6 个游戏各有千秋，但每一款绝对都是经典之作，每一个游戏都要靠你仔细去研究琢磨，你一定会体会到其中的乐趣所在。

最后，让我们牢牢得记住 TREASURE 这个伟大的标志、游戏的瑰宝，这个能够创造精品，并且能够带给我们快乐体验的游戏制作厂商，希望以后能够见到其更多更好的作品出现，让我们一起祝福它吧！

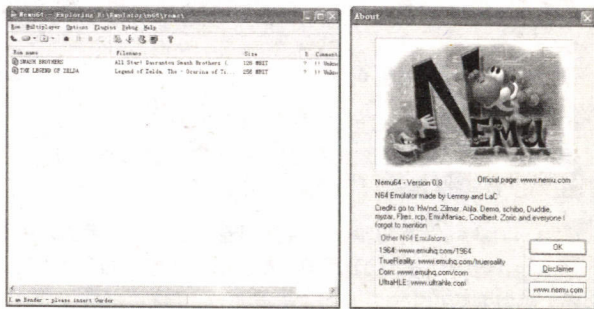
N64 模拟器 nemu0.8 初学者使用指南

文: fanboy

说起 N64 模拟器,目前完成度最高的当然是 PJ64 1.5 了,支持了大部分游戏的完美模拟。著名的 N64 模拟器 Nemu 推出了 0.8 版本,在 PJ64 没推出之前,这个 Nemu 在当时的模拟度是相当高的,特别是它和 UltraHLE 一样,可以使用 INI 文档来提高兼容性。0.8 版本有比较特别的地方,就是支持了网络对战,其实还是使用模拟器里最最常用的联网工具: kailleraclient 这工具的使用方法想必大家都会了吧?以前的杂志里也有详细的介绍。

接下来介绍一下 nemu0.8 的基本使用。

还是先打开模拟器,界面和以前的 0.7a 版本也差不了多少一些基本的菜单,其中比较实用的就是 Plugin 菜单,而且此模拟器的调试功能似乎比较强大。



先来运行个游戏看看吧!

读取游戏的方法有两种,一种是使用菜单 Rom -> Load Rom [或者按 F2], 在对话框中选择 ROM 就行,还有一种在主界面下,选择驱动器图标,选择相应的目录后,在下面的空白处



会有ROM显示的，双击就可运行。

总体感觉游戏运行速度一般，在任务栏上会显示当前游戏的运行速度[FPS]，图像效果上，如果只使用nemu自己的图像[GPU]插件，在玩一些游戏时，还是有些少量贴图上的问题，不过自带的GPU插件带调试功能。而且，这个版本的nemu0.8支持了插件转换，似乎可以用其它N64模拟器里面的图像插件，可以提高游戏的运行效果！增加兼容性。

具体设置：[注：一些常规的设置可以在快捷图标中解决，比如声音，手柄，显示配置等。如图所示：]



先从菜单上讲起吧！

Rom菜单里没什么可以说的，不过模拟器支持了录像功能，想让其它人看看你的游戏水平吗？用这个吧。还有即时储存功能现在大多数模拟器都有了，就不介绍了。

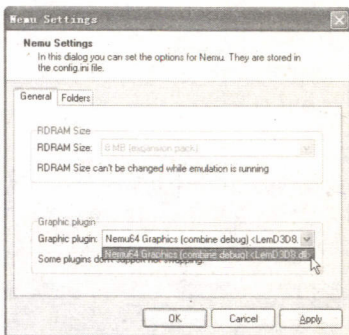
Multiplayer菜单，一看就知道，连网对战用的，用的是Kailleraclient，用法比较简单，模拟器自带版本为0.84的，但是可以下载新的kalleraclient.dll来升级，最新版本是0.9。N64上可大作支持对战的，找找吧。具体设置用法在以前的杂志中有详细的介绍。

Option菜单下有些设置：

Option->Resolution 这里选择游戏时的分辨率。

Option->Show Errors 可显示在游戏中的一些错误, 不过没什么感觉。估计用来用去没出错吧;)

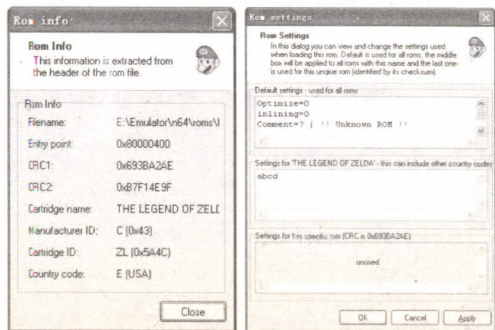
Option->Setting... 这个可打开一对话框, 在 General 这里可选择图像插件以及 N64 的 RDRAM 的大小, 还有选择图形插件, 应该可以使用 Pj64 的吧? 这里还有一个 Folders 里似乎没什么用处, 主要是选择一些 RPGROM 放 SAVE 的地方。



Option->Gameshark Cheats 这个金手指功能, 一般情况下不怎么用到。使用方法和一般的修改基本一样。

Plugin->菜单当然是设置各项插件的

Plugin->Debugger: 这后面有很多, 如 commands.../Memory.../Registers...等等, 是用于调试 N64 游戏用的, 可查看 N64 的 CPU 指令, 内存, 寄存器状态等等。



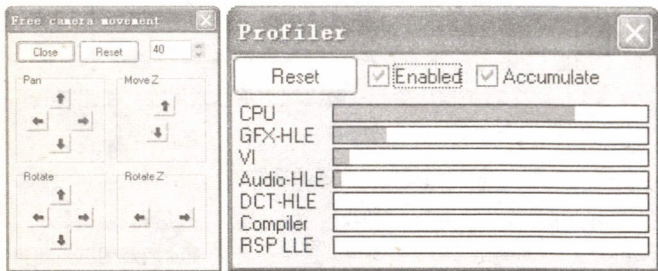
Plugin-> Show Rom Info... 当读取 ROM 后, 可以用这个来看当前 ROM 的一些基本信息 [比如 CRC], 如图:

Plugin->

Rom settings...当前ROM的设置,不明白怎么设置,官方也找不出相关内容,不过似乎是可以个性化设置ROM的信息。

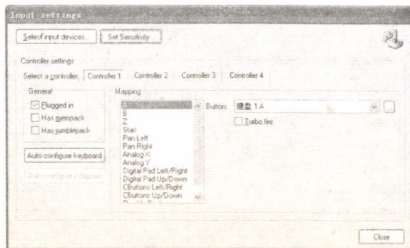
Plugin->Show Combine modes...看了看,似乎可以调游戏中的图像上各色块的color[比如贴图,游戏中的文字],没实际操作过,比较复杂。只有读入游戏后,才能看到有数据。不明白具体什么意思。

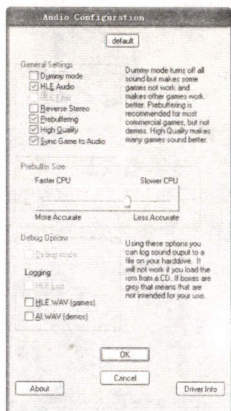
Plugin->Free camera movement...调试游戏当中的镜头位置,比如视角[可以自己调游戏当中3D空间的位置,远近,等等],有点意思,可以自己调着玩!小心别调得头晕,可以按Reset重置原始配置。



Plugin->Show Profiler...在运行当中显示一些CPU, GFX-HLE, Audio-HLE等状态信息,不清楚有什么意思,看看也好。

Plugin->Configure Audio Plugin...声音插件,没什么要设置的还是用默认值好,一般也不需要改动的主要是下面的Prebuffer Size,这个可以根据





你的CPU快慢来做一下小小的改动，CPU快的往左边拉。

Plugin->Configure Input Plugin...配置手柄插件，这当然得需要按自己的喜好配置。在Select Input Device...处可以选择用键盘，鼠标，手柄操作（应该还支持震动手柄，可惜，我没有测试条件）。

Plugin->configure video Plugin...配置显示插件，选择了这个，似乎弹出的不是设置窗口，而是一个调试窗，看图，按一下Previous会弹出一些内容，估计是一个FPS中所显示的帖

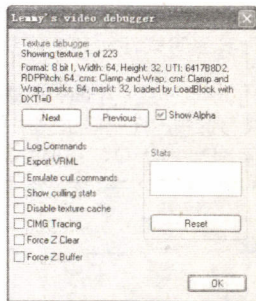
图等信息吧：)

Debug菜单不用多说了，对大多数普通玩家来说一点用处也没有，有兴趣开发N64游戏的可以一试。

测试了一些游戏后，感觉上这个模拟器还算可以了，最大的特点就是调试功能比较强大，兼容性倒是—般，我这里测试的一些游戏大多能跑，但帖图上有少许的错误。支持了联网对战，这在N64模拟器当中也算少见的。还有，官方还提供了一个对战服务器，100M带宽的，大家有兴趣可以上去和世界上的各高手对战一番~

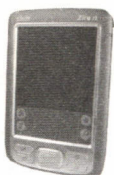
服务器名字: Emulation64.com USA Dedicated (100Mbit/s)

IP地址: 216.12.212.28



完全模拟高分辨率 Palm PDA

文: KGB

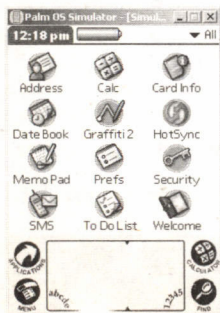


目前数码产品推出速度越来越快, 其中PDA 就是其中的佼佼者, 让人又爱又恨, 爱的是功能越来越强, 差不多赶上PC了, 恨的是价钱不便宜, 好不容易存够钱买一台, 下一种更强的又出来了。废话下去也没用, 我们身边这样的事情太多, PC、游戏机、手机……, 幸好我们是EMU 玩家! (很老土的开场白)

这次我们介绍的是Palm OS 的PDA 模拟, Palm OS 是世界上占有率最高的PDA 操作系统(虽然近年被微软的WinCE 抢了不少市场), 一般我们把使用Palm OS 的PDA 简称Palm, Palm 由于发展得最早和功能实用, 所以有大量的软件开发人员为其编写软件, 其中当然也有游戏~啦!



Palm OS 的模拟器由官方发表, 作用是方便用户在PC 上试用Palm 的软件和方便开发人员的调试, 今年, Palm OS 已经发展到OS6, 不过模拟器还不够稳定, 大部分软件都可以在OS5 上运行, 我们就拿PalmOS 5.4 的模拟器开涮吧!



运行PalmSim.exe, 首先会出现rom 选择窗口, 这里的rom 和平常模拟器的rom 不同, 这里指的是系统rom, 就是类似bios 的东西吧! 它决定了界面语言和功能等, 我们选择zhCN (简体中文) 的Release (发布版) 吧! 另外还可以选择包括日语、英语等语言, 或者Debug 版的rom!



画面首先会出现 Palm 的 Logo，然后切换到系统时间设定画面，这里不用更改。按左下角的“小房子 (Home)”图标，就出现标准的 Palm 界面。每次按这个 Home 图标，都可以退出软件，回到这个界面；左下的下拉菜单图标，是呼出当前软件的下拉菜单，进行设置；其他按钮暂时对我们没有什么用，不用去管。

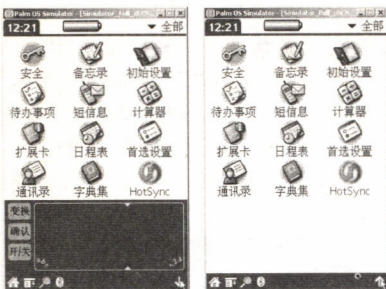
好了，现在已经可以正常使用了，不过现在我们这台 Palm 还不是最高级的，因为各种 Palm 机器，都有不同的内存大小，屏幕还有高低分辨之分。我们要玩当然要玩高级的（笑），右击屏幕出现模拟器的设置菜单。



其中最关键的是 Settings，其中 display 是屏幕设置，color depth 设置色深，设置成最高的 65535 (16k 色)；Resolution 分辨率选择最高的 320x480 (爽)；另外 Magnificaion 可以放大屏幕，其他选项不用管。

另外，是 Memory 的设置，首先是 RAM Size，由于 pda 上 RAM 的作用除了 PC 上内存的功能，还兼有存放软件的功能，这相当于 PC 的硬盘，当然越大越好，模拟器最高支持 128MB，不过由于是模拟，设置越大的 RAM，对 PC 的内存占有就越大，所以一般设置成 16 或 32 MB 就可以，如果你机器内存不大，设置成 4 MB 对游戏也没什么影响，只相当于硬盘小点，放一两个游戏足够了！什么？你有 1 G 内存？当我没说，设成最高的好了。

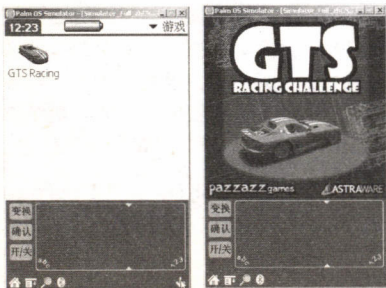
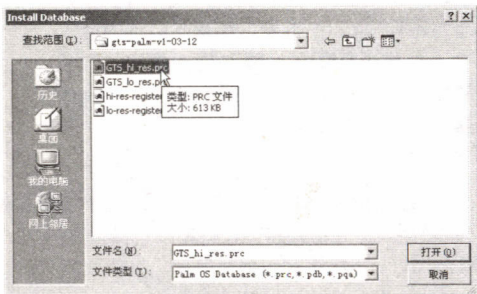
Dynamic Heap Size 设成最高的 2048KB，另外 Storage Is Write-Protected 的勾要去掉，可以取消写保护，否则每次模拟器恢复到出厂设置，游戏也没法 Save。



最后，把Enable Sound 选上，这样模拟器才有声音。其他选项不用改，保持原样即可。

好，现在机器变成了高分辨率，下方的手写区也变成虚拟手写区，可以关掉以获得更大的屏幕，而四个主要图标全部缩到了左下方。

现在，再次右键，可以选择Install来安装软件了，Palm上无论数据还是程序，全部都是以数据库的形式存在的，所以按Database吧，不用怀疑（笑）



其中，palm 程序的后缀为 prc，很多软件都分高分辨率和低分辨率的版本，我们当然选高的 (hi_res)！

好，现在按右上方的软件分类下拉菜单，选择游戏，就是我们安装的游戏了，点击就能

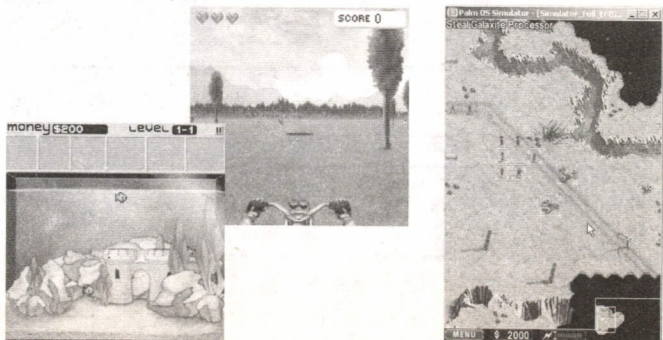
运行，很像PC吧，可以开始爽咯！

像范例中的GTS赛车，分别支持按键和划写（Graffiti，直译是涂鸦）方式操作，Palm真机上的四个按键和上下方向按键，分辨映射在键盘的F1到4、Page Up和down键。

而划写方式，只要直接在屏幕下方的手写区指点，就可以控制方向，在真机是用手写笔，在模拟器中就用鼠标点划即可。

好了，最后一个步骤，就是按Home键，就可以退出游戏回到主界面，不过如果遇到需要Save的游戏（如本期EN介绍的柠檬水大亨），在关闭模拟器前，还需要按右击呼出菜单，选择Storage... Save，把整个Palm上的数据存成ssf文件，需要时再用Load读入模拟器，这一点稍微麻烦一点，笔者就试过忘记Save，玩了很半天没Save就关了模拟器，后来想哭也哭不出来。（伤心）

再放上几个Palm精美游戏的图片，这篇文章就算完成了，交货，Byebye！



Palm 模拟

精品游戏~

《柠檬水大亨》 Tycoon



欢迎进入柠檬水大亨，这是一个模拟经营类游戏，你要开设自己的出售柠檬水的小店，再慢慢发展，从而一步步成为柠檬水大亨，占领城市的各个人流密集的地区，下面即将开始游戏了，这个是主画面：

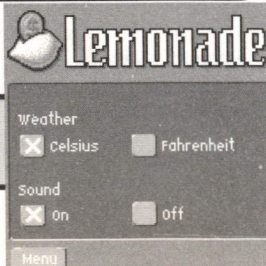
- 1, 开始游戏
- 2, 最高纪录
- 3, 游戏设置
- 4, 游戏帮助
- 5, 游戏版本及制作人员介绍
- 6, 介绍一个供柠檬水大亨玩家交流的网站



接着，我们设置一下游戏吧

- 1, 温度：华氏 / 摄氏
- 2, 声音：开 / 关

按左下的 Menu 回到标题菜单



好了，下面我们就可以开始游戏了，选择PLAY，进入下一个画面：

- 1, 终生职业生涯模式
- 2, 30天挑战赛模式
- 3, 读取进度

注意：选择创业者模式是属于长时间游戏，而挑战赛只给你30天时间让你去赚钱！



无论你选择的是哪种模式，进入下一个画面，就是编辑你的存档名称，也可以称为管理者姓名。

好了，下面就进入游戏了！

这个是游戏的主要画面：

- 1, 供应管理
- 2, 处方管理
- 3, 价格管理
- 4, 营业地点
- 5, 设备升级



在画面最上方是当前时间，Year为年，Month为月，Day为天；下面是当天的天气预报，有天气情况和温度，下面有一些当地社会的一些小提示，可以从中知道当地发生的事情，从而调整销售策略。

右下的两个按钮，Stats是财务管理，Start Day是开始

当天的营业。

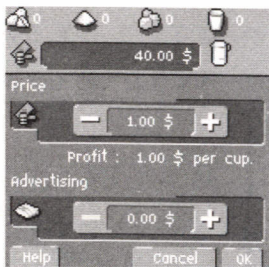
刚一上手，第一件事就是先去供应管理，去进原材料。这是供应管理的画面：黄色小图标是柠檬，蓝色的是冰块，锥形的是糖，最后一个纸杯，相对应的有三个选择购买方式，买的越多，越便宜。

注意：冰块在你没有买刨冰机的时候每过一天值就变为0，所以每天不用买太多，还有柠檬过一个星期也会为0，是因为它会变坏，所以也要买适度的，纸杯和糖无所谓，可以多买些。



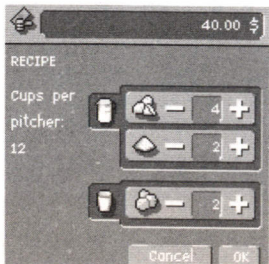
好了，进完货了，开始制定销售策略了！

首先进入价格管理：这有两个方面，一个是单价金额，还有一个就是广告费，单价金额上面有一个 PROFITS，这是你的利润，假设如图为0.85，就是说2毛5的东西，你卖了1.1元。利润很高啊，你还可以再黑一点，提高定价；或者降低售价，薄利多销。



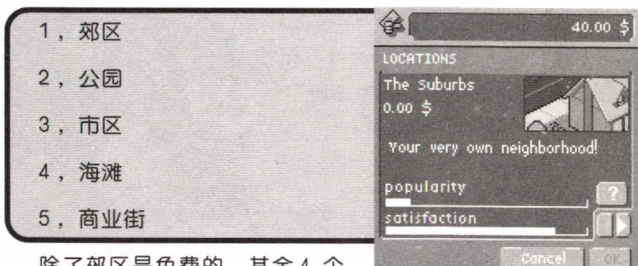
广告费最小为0元，最大不超过20元，目的是招揽顾客。

好了，价格定好了，可以调制柠檬汽水的配方了。进入处方管理，这里三个方面，前两个方面是制定你一大杯柠檬汽水的配方，



放柠檬多少个，放糖多少，第三个选择是往小杯中加入冰，加冰如果多的话，这样大杯就可以多灌几杯小杯的了！我建议柠檬数量一定要比糖的数量多2-3个，还有冰要随气温的变化而加减。

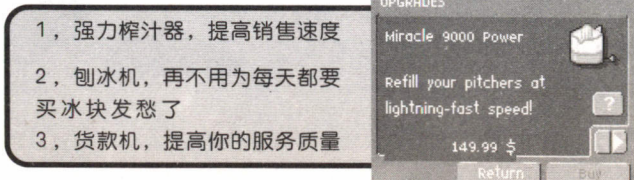
好了，配方也调好了，下面可以去卖了，当我们赚钱以后，可以考虑销售地点，有5个地点：



除了郊区是免费的，其余4个地点每天都要交租金，租金不等，从10-50元（每天）

每个地点下面都有本地的流行程度（popularity）和顾客满意程度（satisfaction）的指数可供参考。

生意一天比一天红火了，在销售中会出现供不应求的状况，怎么办？没关系，有钱什么都好办，这是可以进入设备升级，去给自己置点好东西，这里面有六件设备：



- 4, 冰箱, 不用再浪费任何的柠檬了
- 5, 木棚子, 一个经典的用具
- 6, 柠檬外卖棚, 高层次的销售用具

好了, 等我们赚够钱, 这些都是我们的了!

好, 全部设定好, 就可以开张大吉了, 你摊档前的顾客, 如果出现“美元”标志, 表示他在购买, 如果经过而显示“美元加三个感叹”, 代表他觉得你的柠檬水太贵了!



顾客

买了你的柠檬水, 如果觉得很好喝, 会出现“美味”的标志, 相反的标志, 就表示你的饮料很难喝, 还有一些顾客不发表评论, 买了就走了。

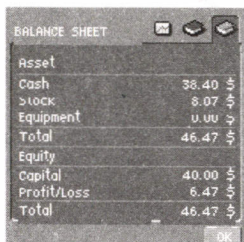
如果销售旺盛 (如天气很热), 顾客会自觉在你摊点前排队, 但是如果等候时间太长, 顾客会不耐烦而走人, 如果你有足够的钱, 可以考虑购买设备, 提高服务速度, 如果还不够钱, 那就没办法了, 刚开始小生意嘛!



右下方的“>>”是快镜头看当天的销售, skip 则直接跳不看当天的经营。

销售完，游戏会为你当天的生意做出一个评价。

一切都差不多了，就差算钱了。



BALANCE SHEET		
Asset		
Cash	38.40	\$
Stock	8.07	\$
Equipment	U.UU	U
Total	46.47	\$
Equity		
Capital	40.00	\$
Profit/Loss	6.47	\$
Total	46.47	\$

进入财务管理，里面有很清楚的帐单：



ASSET: 资产 Cash: 现金
Stock: 库存 Equipment: 设备
TOTAL: 总共

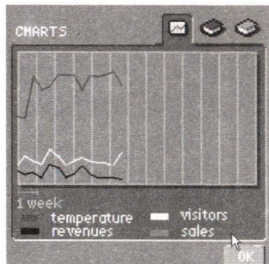
EQUITY: 资产净值

Capital: 原资产 (开始游戏时的资金数额)

Profit/Loss: 利润 / 亏损

TOTAL: 总共

这些是黄色账本 BALANCE 里的，按红色账本，能看到 STATS，这是更加详细的帐单，这里面又分为当前，最佳和最差月份的帐单。另外还可以看曲线图，研究市场。

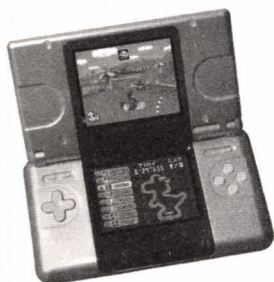


好了，游戏大概情况就是这样了，还有一点说明就是如果玩家选择挑战赛的话，开始资金是200，如果是终生职业生涯模式则是40元，那就祝大家玩的愉快吧！

Flash talk

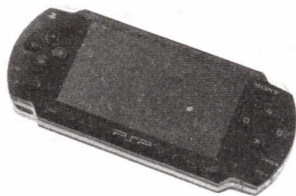
编辑部关于NDS和PSP 的游戏和模拟器无责任YY

前言



和Flash Mods一样，假如几个人通过网络方式联系，突然聚在一起就某个主题瞎扯一气，然后又离开。这种Flash Talk是不是要比Flash Mods（快闪暴走族）要有趣一些？今天就来了一次这样的Flash Talk，这次Flash Talk的主题是对NDS和PSP的功能和模拟等情况进行YY，我们先从两个新掌机的外表谈起。

现在的掌机市场风起云涌，由原来任天堂一家独大的情况变成了双雄争斗，接近主流家用机性能的掌机粉墨登场，相信它们将会为玩家带来无限的乐趣……



主要内容：

机器 游戏 耗电 破解 模拟 模拟其他游戏机

触摸 双屏 无线

时间：2004年5月13日下午18时00分至18时45分

地点：闹哄哄的EMUNEXT编辑部

出席人：

wario：主编大人 漫步：网站老大

phil：动漫音乐负责人 KGB：地下工作人员

ewing：友情客串的前特工

整理人：漫步

开始

所有与会者在wario一声令下之后用了0.4秒的时间占据好各自有利的位置，准备开始讨论。

机器

wario：最近正在举行的E3大家都有留意吗？很多大新闻，挺吸引人的。

KGB：这次的E3，全部焦点都在NDS和PSP上啊，全世界玩家都闹哄哄的。

wario：我们应该也算是玩家，我强烈支持NDS，双屏就是比单屏实在！

ewing：两个都买！！

phil：PSP特别适合我这种超级大帅哥~NDS是小朋友的玩具~



漫步：确实，PSP跟phil的身材一样，够宽啊……

phil：那个叫做个性。

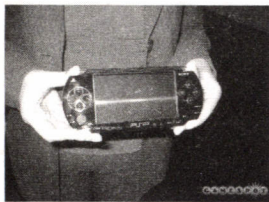
wario：注意不要跑题，更不要人身攻击。

KGB：我也支持NDS，因为上面可以玩出很多新玩法，而PSP较象传统游戏机的缩小版。

phil：PSP带16:9的屏幕，看电影看M（一个编辑部特有词汇，意思是……）超爽啊，家里的电视还没16:9……

wario：平时在家可以接电视，在外玩也可以？

KGB: 这个人家没说支持吧! (汗!), 16:9 这个实在是爽, 不过其实 gba 也不是 4:3 画面, 宽了一点, 虽然没达到 16:9。



wario: 屏幕大导致尺寸大, 整一个眼镜盒。

phil: 看看它, 还有 MP3 功能喔~赚了, 比买台 MP3 还好。戴上正点的耳机, 支持立体声输入的效果, 音响效果。

KGB: PSP 还有线控周边, 分明是延续 sony 的音乐产品

ewing: 就是大了点, 重了点。

wario: 掌机就应该用来玩游戏, 多功能喧宾夺主

phil: 游戏嘛, 不要太烂就可以了, 这么酷的外形, show 出来, 羡慕死别人。

ewing: 我比较担心电池问题了。

phil: PSP 用可充锂电, 应该使用时间还不错吧!

漫步: PSP 强调家庭娱乐性, NDS 则强调游戏娱乐性

游 戏

wario: PSP 的软件应该都是从 PS2 改来的, 初期的原创游戏不多。

KGB: 软件倒不担心, 只要有钱赚, 开发商多得是。刚才 wario 老大还发现了一个很有趣的问题, 说明了 konami 对于开发 NDS 和 PSP 游戏的态度。

wario: 没错, 从游戏发表表看到 konami 明显是向 PSP 倾斜, 在 PSP 上开发“合金装备”, 而在 NDS 上却开发“青蛙过河 2005”, 分明是糊弄任天堂!! 强烈鄙视 Konami。



phil: 喔呵呵~PSP 的游戏倾向“非游戏玩家人群”。

ewing: 那应该是PSP 出青蛙过河啦。(注: 后得知, PSP 真的也会有青蛙过河, 不过MGS 就没有了)

phil: 酷游戏配酷掌上游戏机嘛, 或许青蛙2005 游戏性真的不错呢?! 耐玩, 配NDS 就好了。

wario: 这年头就算是怎么进化的青蛙过河也没MGS 好玩吧? 起码也要出一个恶魔城过河。

phil: ……

KGB: 另外, 有两个大作, “真三国无双”和“红侠乔伊”, 就是NDS 和PSP 上都有。

wario: 个人认为三国无双在那么小的屏幕玩未必爽, 掌机的画面和机能也差了点。

漫步: NDS 第一批游戏图片: 超级马里奥64 X4、瓦里奥制造、新超级马里奥DS、动物之森、马里奥赛车DS、无线聊天软件, 银河战士: 猎人。

KGB: NDS 上的无线聊天软件, 简称“无聊”软件? (笑)

漫步: PSP 游戏包括《GT 赛车4》《合金装备》《捉猴》《真·三国无双》《山脊赛车》《WIPEOUT》《TONY HAWK 极限滑板》《MIDEVIL》《蜘蛛侠》《恶魔战士新作》等大量PSP 新作画面的预告影像。



E A 会社宣布将推出PSP 用北美地区同时发卖游戏新作《NBA STREET》《NFL STREET》《TIGER WOODS PGA TOUR》《NEED FOR SPEED UNDERGROUND》共四款。

PSP 播放UMD 专用光碟影像, 包括电影《蜘蛛侠2》、《精灵鼠小弟》、《地狱男孩》等。

wario: 山脊赛车期待

ewing: 主打欧美市场的比较多啊。

耗电

漫步: 耗能问题吧。NDS 双屏双 CPU 是不是 GBA 的两倍耗能?

phil: NDS 双屏是会比较耗电吧~~~~

ewing: NDS 还有触摸屏呢。

KGB: 触摸屏不费什么电的。

wario: 是有人置疑 NDS 的电池续航能力, 不过 PSP 也就和 pda 差不多, 索尼官方称 PSP 放电影只能用 2 个多小时。



KGB: NDS 的 arm 是省电的移动用 cpu, 所以不太担心; PSP 的 cpu 也应该不会太费电, 以前的 pocketstation 一个纽扣电池也能用很久, 不过效果太……那个了。



KGB: 屏幕难说, 不过以任的一贯风格, 如果电池续航能力不够, 他宁愿砸掉重新设计。

phil: 的确, NDS 外形好土啊……

ewing: 按现在的造型设计, 早应该砸掉啦。

KGB: 估计 NDS 的造型设计还有改动的可能

ewing: 都有实物拿在手上了, 改得哪里去?

KGB: 看见 PSP 这么漂亮, 当然马上改口的吧?!

漫步: 不过 E3 那 NDS 的确只是样机而已。不过大概的设计定了, 屏幕的排列和按键要设置好位置的。

KGB: 改壳容易, nokia、摩托罗拉、还有国内很多手机厂, 老在做这事(呵呵)

KGB: 加个钻石上去如何?

漫步：TCL 吗……人家现在收购了阿乐卡特……

ewing：nokia moto 的设计太差了，要sone ericsson 的。

KGB：nokia 设计差，你的品位～啊！

wario：rpwt，对于ewing 的审美观我们可以忽视之（笑）

漫步：我也不喜欢nokia！一块肥皂那样。我喜欢索爱！

ewing：好，我喜欢你。

wario：跑题了！

漫步：看这个广告照是不是有似曾相识的感觉？

wario：同N-Gage QD 的广告比较类似

phil：时尚产品～

漫步：我觉得像“我的数码故事”

wario 大怒：跑题了！！

破解

wario：好了，下面我们来讨论NDS 和PSP 的破解、d 版和模拟。首先，估计NDS 的破解，会比PSP 快很多。

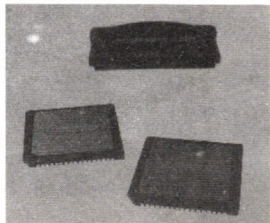
KGB：gb 系列的破解早就完成了。

ewing：但是有新的卡带设计。

KGB：因为NDS 可以兼容gba，所以，如果要破解，可以从这里入手，如果能运行gba 上的非官方程序，要破解就简单多了。

wario：NDS 用gba 的烧录卡肯定没有问题，就要看专门的游戏要怎么破解了，NDS 专用介质的细节暂时未知。

KGB：新的卡带象cf 卡，但是不知道容量多大。



wario: 据说是高达1G bit。

wario: 任天堂自己好像曾经公布卡带的容量是1G。

KGB: 1gbit 不算多, 128MB 而已。

wario: 不知道是bit 还是byte 了

phil: NDS……可刷写卡带, 好像好容易实现噢。

ewing: NDS 的双屏双CUP, 模拟起来不容易吧?

wario: 双cpu 是arm7 和arm9, arm7 就是gba 的cpu, 完全没有难度, arm9 的资料也很充足。



KGB: arm9, 就是N-Gage 的cpu, 所以, NDS 的3d 画面表现, 大概和N-Gage 相仿。

wario: N-Gage 的3d 效果好像很差, 屏幕也小, NDS 的画面有n64 水平, 甚至超越n64。

KGB: 甚至NDS 游戏破解也容易, 运行一个黑客程序, 再通过通信口把z 版卡带的的数据倒出来, 原理类似当初攻破dc 的方法。

模 拟

KGB: billyjr 最近透露NDS 模拟器已经在开发中, 已经完成大部分了。

wario: 我也看到这则消息。

漫步: 触摸屏, 技术方面应该不难处理吧。

wario: 容易, 触摸屏用鼠标就代替了, 就好像PDA 模拟器一样。

KGB: 就等真机游戏出来再修改了, 因为NDS 上的元件都是通用的, 没有什么秘密可言。

phil: PSP 的模拟器没那么快出来吧~期待。

ewing: 那估计真机出来后要等多久才能有模拟器出现呢?

wario: 在模拟器面前, 感觉NDS 就像将要受宰的牛羊。

phil: 听起来好像NDS 可模拟性、开拓展空间比PSP 要高喔。

wario: 我个人还是比较期待NDS 的模拟器。

漫步: 到时模拟器也是开两个画面来显示?

KGB: 不知道, 也许象gba 那样, 真机还没发售模拟器就已经出来了。对, 分两个画面很容易啊, 下面的画面可以用鼠标点, 来模拟触摸屏。

wario: 这当然了, NDS 也可以看作掌机版的n64, n64 模拟器和gba 模拟器都非常完善了。整合在一齐就出个NDS 模拟器

漫步: NDS 新揭露机能: 兼容GBA 卡带、一屏为触摸屏、 内藏麦克风、100英尺内16人无线联机、Wi-Fi 无线保真, 后四个新机能的模拟可能?

wario: 16人联机这问题不容易啊。

ewing: GBA 的联机功能还没有下文。我在gba 模拟器上玩卡比镜之迷宫, 同屏出现4个卡比就会超慢, 要是16人同屏那还不死翘翘。

phil: GBA 跟NDS 不是同一个级别……

KGB: 16人联机, 就算能做, 开发者也未必会做, 道理和gba 模拟器不支持4人联机一样, 其实技术是很简单的。

wario: 联机就不用期待了, 模拟器的作者不会做的。

漫步: 记得VBA 开发者的理由是: 他手上没有一台GBA?

wario: 李可文也说开发gba 联机功能要给他2台电脑和



2 台 gba，在一台电脑上开发估计不能。

KGB：因为影响太大，16 人联机达成就变小型网游了。

wario：16 人无线联机太YY 了，不敢想像要是别人盗了我的虚拟道具怎么办？

KGB：泡泡堂和疯狂坦克也不过如此

wario：喂~最近上面的风声很紧，不要谈网游了。

漫步：：……………

KGB：……

wario：不然我们也被停刊的。

KGB：不至于吧。

wario：小心为妙。

漫步：干脆停掉网游不就没人讲了。

模拟其他机器

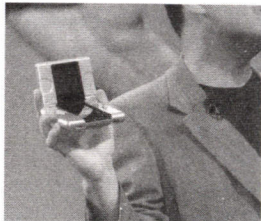
wario：越谈越心动，干脆找个NDS 的sdk 来研究，把模拟器都移植上NDS 算了，那我们就发了。

漫步：同时玩FC 和MD 版的魂斗罗？用FC 过一关，然后下一关是MD 版的……

KGB：漫步这个创意我也有想过，譬如NDS 的两颗cpu 分别模拟n64 和gb，然后可以联动，虽然可以联动的游戏很少。

wario：NDS 也应该会像gba 那样成为其他机种的模拟平台。

KGB：由于NDS 键很多，机能不错，所以可以模拟其他主机的机会大增加，起码sfc 不会有问题，md 也应该ok。譬如sfc 模拟器，玩slg 一按start 切换状态，主屏幕暂停，把状态画面放到附屏幕，模拟ds 利用双屏，爽！



ewing: N64 应该都可以吗? 那神油就死定了。

wario: NDS 模拟 fc、sfc、md、ws、ngp、gg、pce 应该都没有问题

KGB: 不知道 neogeo 行不行:)

wario: 最好连 ss 和 ps 都模拟了, 来个大包围政策。

KGB: neogeo 是双 cpu, NDS 也是双 cpu。

phil: 爽啊~在 NDS 上面爽 kof 2K3 了。

KGB: 还有合金弹头啊。

phil: 不过它那个方向键手感一般

wario: 用那小小的十字键玩肯定不爽, 我怎么发出那些带 \ 的招式, 我的大门啊, 我的超级指令投……还有, 现在 NDS 的 4 个按键太靠近了, 我一个手指就压 s 它们。

KGB: 4 个键 + l + r + select start。



漫步: 键很多? 图上只有四个键。

KGB: 足够了。

漫步: 分布很开的啊……select 和 start 是各在一边。谁给张图来看看? LR 键在哪?

wario: LR 键就在背后的左右, 和 gbasp 一样, 不然还叫 LR?

漫步: 我要图。

(此时大家已经转移话题了, 留下苦候图片的漫步)

wario: 如果 NDS 的内存够大, 模拟 mame 早期的游戏应该也可以。

KGB: 没错

wario: gba 也能比较完美的支持 mame 的古老游戏, 不过好像都是 80 年代早期的。

KGB: mame, 经常会出现很多奇怪平台, 象在数码相机上玩 mame 之类的。

wario: 估计 NDS 上的 mame 可行性挺高。

wario: 不过 mvs 游戏和 cps1、2 就勉强了点。

e wing: 可以一次存很多游戏进去, 爽啊。

phil: 这个~ 要看它的刷写卡做不做的出来。

KGB: 主要看内存, ps2 模拟 mame, 都不怎么样, ps2 内存太小, 不过 ps2 还可以用 mame 玩魂斗罗街机版。

KGB: ps2 的 mame 要把游戏预先读入内存, 而 NDS 不要, 直接从卡带调就可以了。

漫步: 刚才跟 KONAMI 上海的朋友沟通了一下, 除了得到他们公司惊人的消息外还证实 NDS 的卡带容量将达到 3G 以上……估计对付这些小游戏是绰绰有余了。

另外, 讨论了一下午, 得到的最后结论是: PSP 的处境非常危险。

KGB: 哇!

wario: 3G? 真牛b!

KGB: 估计是 bit, 不过也够大了, 300 多 MB。

触 摸

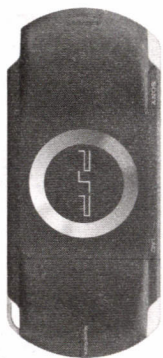
wario: NDS 有触摸屏, 开发一个 os 当作 pda 用挺好的。

KGB: 触摸屏绝对能实现很多方向键不能实现的玩法。

KGB: 除了用触摸屏当鼠标玩 fps 即时战略, 还有象 jewel (diamond mind、zoo keeper) 等方式的游戏, 也是杀手应用。现在任公布的比卡丘游戏就可以利用触摸来逗比卡丘。

phil: 我觉得拿来逗别的东西比较好 (此时的 phil 脸上出现了猥琐的神情。)

KGB: 另外 zelda 等游戏可利用触摸屏来帮助 link 解密。譬



如有个大石头，小link 不够力气搬开就需要玩家帮忙。

KGB: pc 上有个打小强的游戏，在NDS 也可以搞个摈蚂蚁游戏，有趣。

ewing: 第一个想到的是H game，由于是禁忌话题就不深化下去了。

漫步: H GAME 绝对是杀手级应用啊……打住打住!!!

ewing: 用触摸屏实现按键功能，实现一机双打?

KGB: 这么小的机器，两个人四只手怎么放?



漫步: 把NDS 平放，一人站一边。

phil: 触摸屏……会不会比较容易损坏。

KGB: 你看pda 上的就知道了，挺结实的。

双 屏

wario: 我还看到了一个YY 消息，利用NDS 的双屏，上屏玩游戏，下屏显示广告，由广告商来支付游戏开发费，玩家就能免费玩了。

KGB: 广告这个不太可能，什么人需要在上面卖广告?

phil: 上面玩游戏，下面广告……好好商榷。

KGB: 小孩才玩的机器，最大的广告，就是玩具（包括游戏机）和食物。

ewing: 通过通讯功能，一开机就发广告。

wario: 垃圾短信轰炸?

phil: 做梦还早着呢。



KGB：难道老任自己卖自己广告？怎么算广告费？

wario：这点可以像3721和百度学习，互动短线嘛。

ewing：游戏过一关，发一条广告。

wario：强硬推荐安装NDS用的软件，可以搜索那些玩家在附近邀请他和你联机。

phil：老瓦这个设想不错，好像浩方。

漫步：说起来，恶魔城的话，可以从下屏飞到上屏……

无线

ewing：如果可以小区通讯就太正点了。如果有周边，支持摄像功能，那就正点啦。象QQ和MSN，可以看到对方的样子。

wario：PSP就有可选购的相机头和GPS配件。

ewing：有摄像头，就可以和100英尺内的人交朋友，泡MM了。爽！！

wario：你就只会泡MM，踢飞。无线功能现在被认为是保密性超差的。

KGB：象任公布那个无线聊天软件，玩具而已，你还指望用NDS传输国家机密？

漫步：而且用比较好的无线电频段，是需要政府许可。

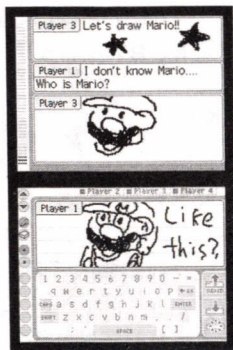
KGB：虽然话是这么说，但是水货可不管你。

漫步：幸好，NDS的即时通讯功能是区域性的，利用无须政府许可的开放无线电频带来通讯。NDS有没手机功能？

KGB：没有，如果是蓝牙，可以无线通讯，有mic、耳机，做蓝牙耳机？

漫步：有触摸屏，接外设可打电话。

wario：要做就只要加个手机模块而已。



漫步：如果NDS有手机功能，估计在大陆销量会大升。

KGB：绝对比ngage牛。

wario：如果有厂做就好了，不过应该不便宜。

漫步：学生都有理由要家长买了！

KGB：不过手机厂，谁也不会做这样的东西

漫步：现在GZ的中学生手机普及率很高，家长支持买手机……

KGB：任自己又不一定有手机生产技术。想到一个应用，在离卧室很远的厕所，没手纸了，叫又听不到，用NDS呼救啊~！现在无法确定NDS上的是wifi还是蓝牙。

漫步：应该是Wi-Fi无线保真。

KGB：不知道，有人更正，说是蓝牙的，ps：100英尺合多少米？

漫步：30.5米

wario：差不多。

KGB：好像不是。

漫步：GOOGLE得来的结果，做好功课。

KGB：好孩子，坏孩子是拿着PSP或NDS，在课堂上玩。无线了，更隐秘，老师也难捉住了，而且，再也不用传小纸条了。女同学不知道买不买呢~

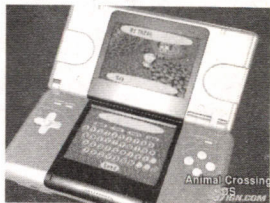
漫步：k g b 坏孩子（大家不要学！）

ewing：老师自己也要买一部来监视了。

KGB：老师拿出自己那台一搜索，10米范围有超过30台机器奋战中。

wario：NDS就变成卡通中的口袋“妖怪”搜索机了？

KGB：作弊应用呢？如果有摄像头就更妙了，考场外一个做接应的。



wario: gba 就有第三方有摄像头。骗老师说这是计算机。

ewing: 文曲星。

漫步: 老师拿出自己, 然后送一个错的答案出去。

ewing: 用NDS 来上课算了。

KGB: 和我想一块了, 干脆连黑板都省了。XX~你做做这道题, 嗖~题目发到XX 的NDS 上。

漫步: 选择题: 请在正确的答案上用手按一下, 判断题: 请指出图上错误的部分。

ewing: 学生肯定赞成。

wario: 这条路palm 在美国试过了, 推广的还可以。

漫步: NDS 内藏麦克风, 可以做学习机用。

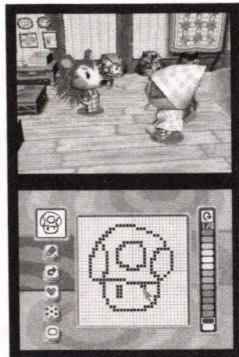
KGB: NDS 奇乐无穷啊。象随手纪录些东西, 手写输入, 都是pda 的特征啊。

漫步: NDS 有前途, 强烈支持!

KGB: 如果能模拟个palm, 那就更无敌了, 早期palm 的分辨率才160x160, NDS 太容易实现pda 的功能了, 估计模拟个早期的palm 都没问题。

wario: 我原来觉得PSP 比较接近de

phil: 我一直都在支持着PSP 的。



当大家还在热火朝天的讨论之际窗外传来一声振耳的雷鸣, 把大家的谈劲都吓跑了。大伙一看时间, 已经早过了下班的时间, 于是编辑部的众人在短短的0.3秒之内消失无踪, 留下的只有依然开着的电脑、飘在空中的稿子和几张高速旋转中的椅子……这次的flash talk 就这样瞬间结束。

日本游戏 揭密

制作流程

一般的jgame 开发公司就
算大形的如ELF (现时大约
40人), F&C (60人左右), 小
形的如Studio Ego (17人)
(正式来说Studio EGO并不
是公司名...), 有的甚至1个人

elf

1 脚踢的上海幻乐团 (不过算是同人)。实质上, 一个jgame 的
开发所需人数不是很多, 而像Key 出的Kanon 和 Air, 亦证明了
好game 不一定需要人多去开发理论上, 十个人之内就可以出到
一款好的jgame 了。

1) 一个jgame 的起源

起源的方式很多, 最常的是开发小组在
一些书或电影上取得有意念就会开始着手写
故事大纲和人物 & 世界设定 (人物设定是指人
物的性格... 经历过的事情、身边的人和事等
等)。亦可能是在玩家上得到一些意见, 方法
有很多。不过基本都是一样从一个意念开始,
当写好这些设定后就会开会商量故事上的细
节和分工等。



2) CG 部分 1

在取得人物设定和game 内的世界观等问题后,
主画家就会开始画人物的初样。初样通常是一个7 头
or 8 头身的全身CG。有了初版后, 会再向其它人取得
意见, 看看是不是适合故事内容要求。没问题的话,
就会正式着手画封面CG, 然后Scan 进计算机, 然后
叫助手上色。



3) 广告1

有了第1张demo CG后,就可以走后门,在自己的主页或一些杂志如PC Angel、电击姬等卖广告了...



4) 脚本1

这部分其实该和CG部分1同期的,基本上...剧作家就是要不停地写故事出来,有了基本故事流程后,有些人喜欢用Microsoft的Visio来写出来,因为比较简单和易看。这里所说的流程就是game的分支和Ending等,当这些都架好后就会着手写细节,跟着那个"流程表"来

写人物思想和对话内容

5) CG2

当知道流程就可以着手画人物的表情(假CG等...)和CG等等。主画画好后...就Scan入计算机吧。说一下国外专业人士的计算机吧,有些人喜欢用MacOSX,因为有较多的软件可以用;用Windows的较常见是Photoshop、Corel draw、photo impact等,Acdsee亦是必需品之一。硬件要求较高,最少最少要有80GHD,看过外国人是用19"的显示器也看过21" _ _"。Scanner和绘图板也是要很好的,Scanner以笔者所知都是用HP4000series以上;至于绘图板,笔者只认识一个朋友是用walcom的,不大清楚。对于这些...那些ACGer该比笔者清楚了。Scan好后,就帮图上色和打格仔,不过通常是助手(学生)的工作了...他们的工作还有Background等等。



6) 脚本 2

当完成好剧本后，就是要做润色和文饰等工作。

原因 1...一款 game 的脚本可能是多过一人完成，而每人的用字、用词，和语文能力都不一样，这样做可以统一用字和词的问题。

原因 2...对于一些专有名词，文饰的人是有责任去找出来的，特别是 H 的时候...你会发现一些字是完全没见过的。（不过却加大了汉化的难度...）

原因 3...也没什么特别，主要是重写一些地方，让文化和句子比较流通，另外这个时候会做很重要的校对工作...。



7) 音乐



音乐在 igame 中较为特别，因为有些公司是内里有专人做音乐的，像 age soft 更是由才女粟林做填词等工作，也有些剧作家会主动去填词，当帮公司花少点钱。另外每间公司也很常有 1-2 个御用主唱的，像 Studio-ego 就是 Candy 和藤原里香、root 的佐藤裕美。（亦有些新人帮 galgame 公司唱歌后就变得非常有名...）另外有些公司则是用外判的形式出钱请一些 studio 做音乐部分，最出名的绝对是 I've 吧。现在 I've 的歌，某程度上变成发卖 igame 时的热点所在。记得 emu 的 Blue Sky Blue..就是找了 I've，然后就被人写成 02 年 8 月份最期待的 game 之一。不过 game 就真的很一般...个人感觉是画面 + 音乐所做成的影响力单比文字强很多，所以现在的 game 公司都比以前着重音乐方面。另外，一些出色的音乐会经常被一些杂志或音乐制作所出一些 galgame 音乐会

集。今年，Gwave 亦决定把上半年的好歌出 cd 名为 GWAVE 2003 ~1st Beat~ テレカセット，将于 C65 上发卖.....

8) OP

这点不好说，以前的 OP 是以静态 CG 组合而成，后来也有动态 CG+特效组成，现时来说，动画化的 OP 也开始多了。OP 是非常好的广告，从 wind-a breath of heart 的 OP 可以看得出，现时 i game 公司对 OP 是非常的看重，而且亦越做越专业化，有些甚至比一些动画的 OP 做得更好，基本上当有了主题歌后，就会去做 OP 了。以 CG 来做 OP 的，通常由程序员去做，很少会独立开个部门只做 OP 的。动画化的 OP，通常会由主画的助手去画的，所以较常看到走样的问题。



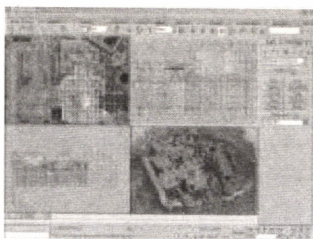
9) CV

对这个笔者知道得较少，只是认识一堆有名气的 CV 罢了。但对于 i game 界，他们是如何找 CV 回来做 CV 则完全不知道了，可能是有专业的经理人公司专找 CV 的。不过如 Circus，他们会经常找回几个老主顾的。春野日和、命 - 3 - 可惜小由依不做 h game CV...



10) 程序

可说是重点所在了，一间公司通常都只会用一个 engine 来开发 galgame 的，（对汉化来说是很大帮助了....）有些会用现有的 engine。较出名的是 NScripter, AdvRUN, 和 AVG32。另外有些公司则会主动去开发自己专用的 Engine 来开发 game，在取得 CG、文本、音乐和 CV 后，看看用什么 engine 吧。基本上就是压宿和导入的工作，然后就开始写 game 了。对于一般



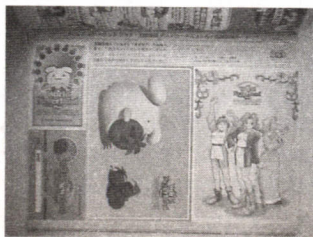
installation 程序，基本上 game 算是完成了。

11) 广告 2

(由于很多东西都是同期进行所以也没法分得太仔细了) 广告主要是在 galgame 杂志上，然后当然是在主页上慢慢放出故事、人物介绍、CG、音乐、OP，以及工作人员名单等等。demo 通常会在发卖前个多月放出，当然有些公司只放出来给会员。

(曾经出现过黑客事件，Key 的 Air 主题曲给黑客在发卖前黑了出来在网上流传...) 另外还会在大形发卖会做广告，cc200X、Comic market、dream party 等等。亦有比较另类的广告手法，如抄作，在 2ch 等大形 BBS 放消息等等。最后准备好，就可以放出发售日期的消息。

galgame 而言主要是选择支，也就是说 if, else statement 会是出现很多次的，其它的也就是选图和 CG 出现等等... 那些难度不高，也就不再多说了，之后就 debug 等等。完成后，通常会用 wise 或 microsoft 的 install shield 去写个



12) 后期的加工制作

在程序员完成 game 后，应该是先申请版权和得到日本伦理会的通过，然后给一些生产商去生产。以 Marcovision 为例，那张 cd、dvd 会先给 replicator 去帮程序加密；然

后再为那张 cd 做 indexing, 再给 duplicator 去大量生产那些加了密的 cd 和 dvd; 然后交回给生产商, 生产商会找人去制作 game 的盒和说明书等。这些由买纸、印刷、到压制, 以笔者理解都是由其它小形公司包工做的, 因为可以减低成本, 而且可避免黑商。(你订了 5000 份, 然后他们做 10000 份, 多了出来的就...) 假如你有买过正版的话, 可以到说明书后面看看, 会看到印刷所: XXXX, 制本所: XXXXX... 等等, 这亦算是做生意之道吧。

13) 发卖

基本上.. 日本比较流行每个月总会有 1 到 2 个星期五会有较多作品发售, 想知道有些什么准备发卖可以到 getchu 或 depend space 等地方查查, 这里就不多说了。除了可以到 game 的发售店外, 现在也流行网上 shopping。而买 game 的地方, 最出名该是秋叶原吧, 那里经常看到好几百公尺的人龙。不过, 由于 i game 经常采用标准价格 8800 出售 i game, 能减的价并不多, 基本上你到过秋叶原的话, 就不难发现, 价钱都是统一的了, 所以现在的竞争, 都不是在价钱而在周边了。这些周边其实都是店家自行出钱制作, (虽然起初并不是...) 基本上是在 game 出售前看看玩家的反应而决定做些什么周边了, 这些周边都是只送不卖, 更有专门的商店收集这些周边。周边本身的竞争却是更可怕的, 因为假如 game 做得差或送的周边没别人好, 那么那家店基本上是存货一大堆, 然后制作周边的钱算是白费了, 正所谓陪了夫人又折兵。秋叶原内人龙的长短, 就是反影着周边的好坏和 game 在店内的发卖情况, 不过周边的吸引力其实是很强的, 有人是买了很多同一款 game 来收集周边。只要原盒未开过, 就可以很高价卖回给 2 手店, 而且有些 game 过了很多年就会有人出超高价收购, 所以基本上是不怕陪的了。另外, 假如有幸到秋叶原的话, sofmap 是你最好找 game 的地方之一, 笔者是没机会的了.....





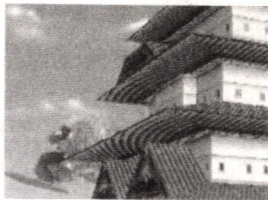
大盗伍佑卫门

图解 攻略



打到来了！谜之不明飞行“蜜桃”之卷！

话说大江户原本是一个人人安居乐业的好地方，不过有一天天上突然飞来一只不明飞行蜜桃。一瞬间便将大江户城变成了一个十足表演舞台一样的鬼地方。刚巧伍佑卫门同惠比寿丸两个被人从商店中踢走，于是便决定到大江户城看个究竟。



■天杀的蜜桃反击战？



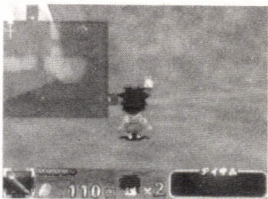
大江户城！惨变新桃山幕府的MY STAGE之卷！

从伍佑卫门家出发，经过商店街走入向南的出口，前面的入口不能通过，但跳到下水道不断向左游，便可拿取银猫。在街上打听到



■向茶水店中的旅行家取日本地图吧

入城必须要有锁链烟斗，于



■这只银猫在茶店的东北方很容易找

是从占卜店旁边的路进入甲斐（カイ），经过甲斐茶水店可向店中的男子取日本地图，而茶店的东北方

高地有银猫。拿取之后便到富士山（富士山）取锁链烟斗，第一层木板尽头有银猫，小心避开落石，最后在顶层的烟斗屋向店主拿锁链烟斗。回到大江户整理道具后便可入城，而入口在“番字屋”旁边，进城前往左方取银猫，方法是用锁链烟斗向着有十字的箱攻击，成功的话就能跳过对岸。而有时锁链是会比较不够长的，此时先前跳再向十字箱攻击即可（这是日后经常用的技术，要多加练习），再从右方用同一方法跳过对岸人城。（转至大江户城地图流程）



■大江户城的入口在“番字屋”旁边



热战烈战！仁王机器人之卷！

对手仁王机器人，弱点在下颌的红灯处。先从贴近它用“锁链烟斗”狂攻，见它的头渐渐向上即会马上放火，你要绕到它后方避开。而当它发生小爆炸后会发射四方向的旋转光线，只需原地跳就足以避开，攻击数回就可解决它了。



■弱点在下颌，用锁链烟斗



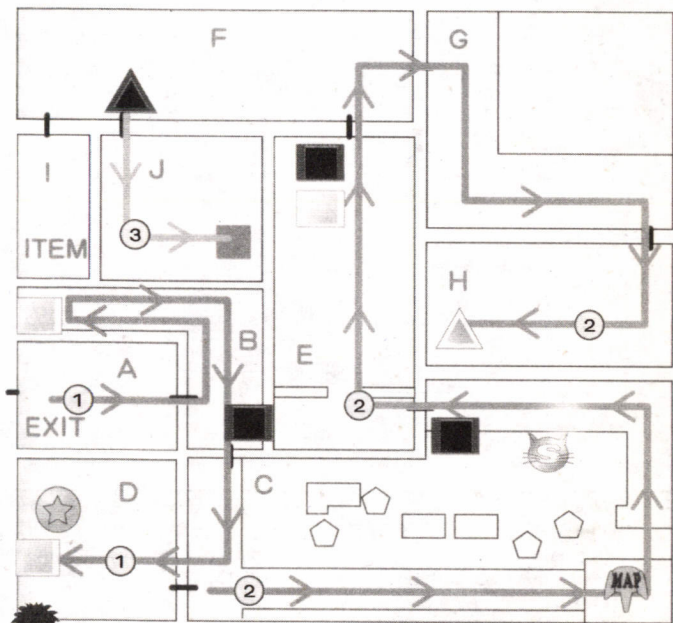
■见它头抬起，快快绕后方



■旋转的光线，原地跳避开



1F



道具提示



钻石钥



钻石锁



银匙



银锁



这里象君



1UP



金钥



金锁



银猫



金猫

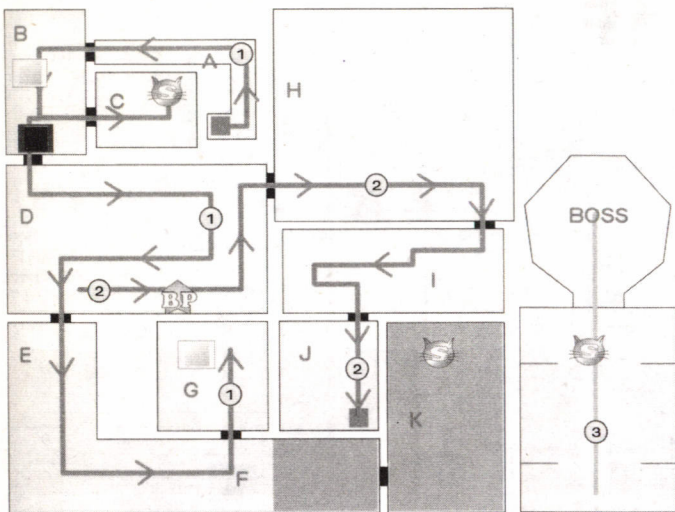


矢印君



此房间要将敌人全灭

2F

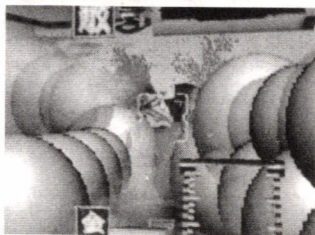


1A	取得金钱	2D	这是第一个有机关的水池房间，先沿
1B	右边的门有银锁，先到左边取银锁匙将它打开。	2E	往 F 房
1C&1D	先到 D 打倒所有敌人取得银锁匙，而 C 房中有银猫和这里象君地图。	2F	可先到 G 取银锁匙，前方的大手在消灭 BOSS 后便舍消失，其时将可到 K 拿宝物。
1E	打破数块榻榻米后即可打开前路锁。	2G	不用打倒敌人也可以取得银锁匙，完成后回 D 房。
1F	往 J 的门被锁住，可先往 H 取锁匙。	2H	没有什么特别，继续前进。
1G	只是直路一条	2I	没有任何敌人而且落脚点也很多，细心看清才行动绝不难跳。
1H	先到 D 打倒所有敌人取得金锁匙才可继续前进。	2J	至 3F 的升降机
1I	尽是一些宝物	2K	消灭 BOSS 后可回来取银猫
1J	在此登上 2F	BOSS ROOM	门前有一只银猫
2A	敌人拖地小球是无法攻击的，只好小心跳过。		
2B	这房间有三台起重板，可用左右两部跳到中间取银锁匙。		
2C	在里头有银猫		



DASH! 伍佑卫门IMPACT之卷!

手持城主的通行证，从有守护的关口离开后向左行，当你看到红色闸就可得到“银猫”。而选右路的话，经过一条不太长的隧道便可到达信浓至伊贺地区，在伊贺发现爷爷的城被新桃山幕府破坏了，而且爷爷更生死未卜。就在此时，伍佑卫门呼唤了IMPACT 出来战斗，首先用IMPACT 破坏一切建筑物和敌人借此增加金和油的数量，作为与巨大BOSS 对战时用的油和金钱。敌方的BOSS 是歌舞伎机器人，胜利后伍佑卫门便会朝山城方向继续前进。



■用R 键捉它过来，再用百烈拳攻击

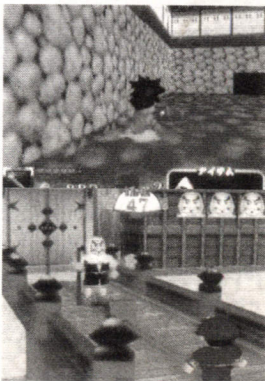


■储存足够的能量，马上用必杀大炮



新的同伴! 秘密女忍者八重之卷!

进入山城ぎぜん町后八重便会加入，进入左上方的入口，与桥上的怪人弁庆谈话，之后从桥的左方跳下水，沿左路走会看到一个拿着鱼杆的少年牛若丸。与他交谈后会进行一个捉鱼小游戏，玩者首先在护城河捉3 条蓝鱼，然后上岸交给牛若丸，然后是5 条黄色、8 条红色。完成后他会给你一块木头。在长走廊旁边有两个水池，攻击小池上的竹支可取得银猫，



■自
己
鱼
杆
不
要
手
硬
用
捉

■回
找
弁
庆
斗
用
木
头
滚
滚

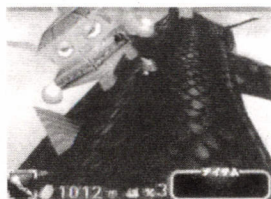
而穿过走廊便是金光寺、大字烧山、中国地区的出口。回桥上找弁庆决斗，方法是用木头击倒他3次。



清醒吧！龙神之子小龙太之笛！

成功后他会放了佐助，但佐助没有电池不能战斗，最后从弁庆背后的门离开到大和地区（ヤマト），这里有一座三重塔，但被“神秘的力量”包围而无法进入。

从西南面出口往纪伊，发现茶水店吗？在它背面有1UP啊！在前往旅行店的路，在行至大约一半路程后望向左下方会发现“银猫”。进旅行店与店员谈话后便会进行中BOSS战，对手是陀螺机器人，当它身体发黄光时会不停放出子弹，只需站在远处第二个“龙翅”静待它放完，然后用“锁链烟斗”攻击它一下后再马上离开。连续几次后即可消灭它。



■BOSS 是陀螺机器人



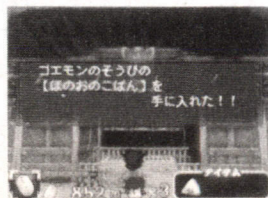
■小龙太会送你一枝笛

你已身在谭岐（サヌジ）走上山顶是神社，先与右面店员谈话，再到中间向祭坛射5发金钱镖，这样你以后按紧B键储气便可发射威力强劲的“火炎金钱镖”。

用“小龙太之笛”回去山城

消灭陀螺机器人后，刚才出现的龙会变回人身，原来他是被新桃山幕府操纵了的龙神之子“小龙太”，还干了不少坏事。现在回复意识后感到十分内疚，最后送了一支“小龙太之笛”给你，从此可以在任何露天地方瞬移到任何城镇。其实

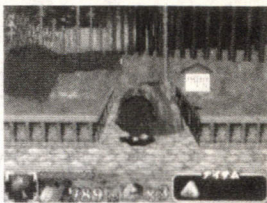
此时



■向神社投5枚金钱镖

ぜん町整理道具及SAVE后,再次由原路进入大和,向西的出口往龟之石森林,将这颗石推向不同方向都食有事情发生:

1) 西方会有金钱; 2) 将龟之石推向南方可取得一只“银猫”; 3) 将龟之石推向北方则会转移至大和的三重塔, 里头有两只“银猫”。第一只在最顶层, 而第二只则在地面右上方的大箱顶部, 你必须在箱上面跳过去; 4) 东方则会转移到纪伊的一个鸟居, 进入鸟居后便可再转移到淡路岛。跳下船游到岛上可以拿取“银猫”, 最后可自行返回龟之石森林。

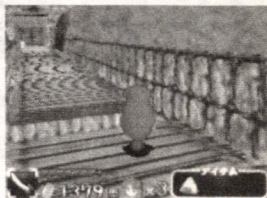


■快推动神秘的龟之石。



新的力量!“缩形之术”之卷!

用旅行店转移到阿波, 立即由南门离开, 一直走至一条独木桥, 在桥上第4个缺口跳下去便可取得“银猫”, 继续前进至伊予(イヨ), 在此找到新桃山幕府的据点, 但只有一道“小形人才可进入的门”, 进入伊予茶水店跟所有人说话, 打听



■第4个缺口跳下去取银猫



■原来牛若丸也会缩小之术

到要

进入新桃山幕府的据点必须要先找到小形人。此时回去山城找牛若丸谈话, 再用惠比寿丸到村里面的金光寺(金きら寺)找他, 马上便会进入“缩小之术”的训练。



“缩小之术”训练话

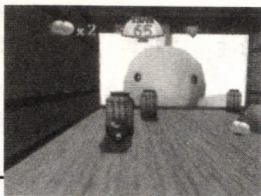
限时80秒, 你必须在限时之内取得8个天花板上掉下来的“神

奇包子”。但不时会有敌人向你攻击，而且一个巨人会不时会打开门检查，被他发现就会受到攻击。不要心急，只要躲在那些胡椒粉瓶后便可。

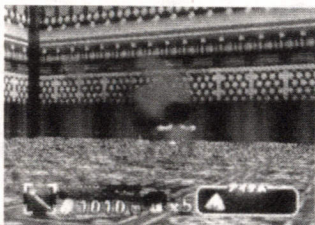


猛鬼城！不倒翁机器人之卷！

阿波えらやつちや村中有一些屋檐形的禾草，用“缩小之术”穿过它们其中一个会有“银猫”，用“小龙太之笛”转移到土佐茶水店，然后用“缩小之术”进入新桃山幕府的据点“猛鬼城”，在入城前的缺口跳下去便可取得一只“银猫”。（过程转至猛鬼城攻略流程）最后上顶楼打不倒翁机器人。先用一次机关照相机令它现形，再绕到它后面攻击即可。



■用缩小之术才可入内



■先用照相机令它现形

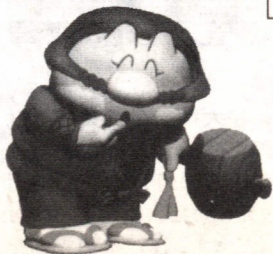
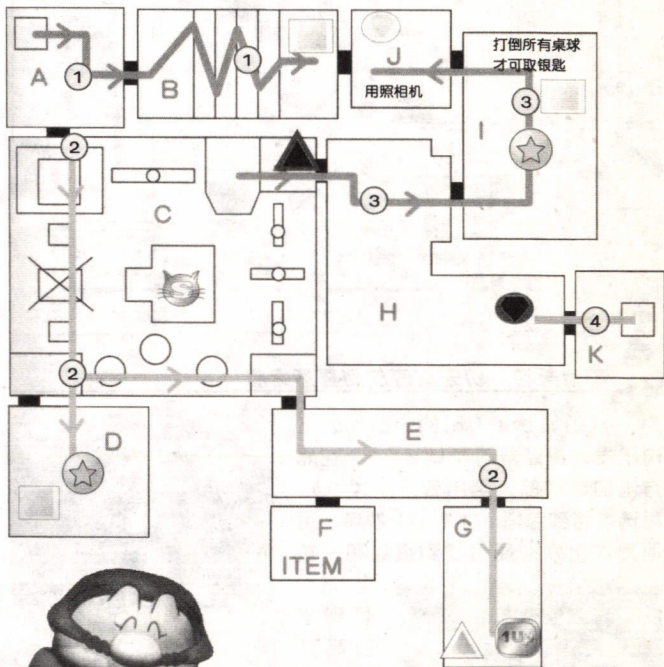


猛鬼城攻略流程

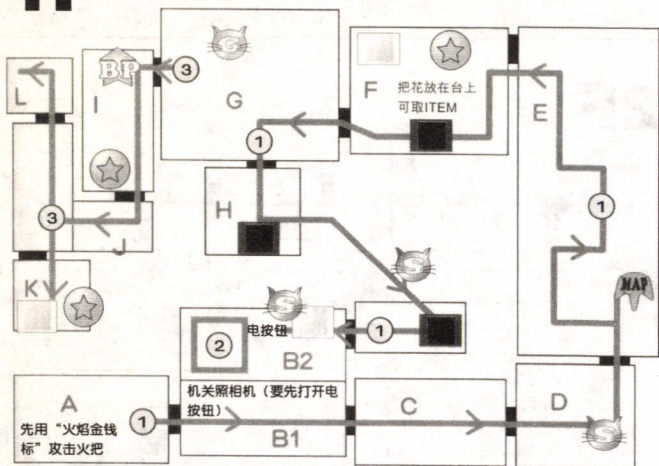
1A	用火交金钱镖射击两个火把，门自然会打开。	1H	速度才可通。
1B1	夹玩具机中有机照相机，可是要先打开电源，继续向C走。	1I	此路通向B2，途中的水底有银猫（学会人鱼之术才能取得）。
1B2	要由H进入，里面有电按钮，银猫、银锁匙。	1J	有“矢印君BOSS探测机”，打倒所有敌人前路才会打开。
1C	这个房间满是尖刺，要小心避过啊。	1K	前路被锁，先入K房。
1D	在日本玩具上有银猫。	1L	打倒所有敌人取银锁匙。
1E	除了取这里象君地图外，其他时间可以使用右面的“浮台”过对岸。	1M	升降机往2F
1F	全灭敌人取银匙，门旁边有一朵花，放在高台上可得ITEM。	2A	先到B房取锁匙
1G	绳的对面有金猫一只，但要用较慢的	2B	比较难跳的房间，跌到水中更会扣能源，对岸有银锁匙。
		2C/D	房中心有银猫，先到D房取锁匙再打开E房入内。

2E/F/G	跳大绳，在 F 有宝物，而 G 里有 1UP 和金匙。	2	其中一个桌球上面有箭尖，向它们逐个攻击即可开门。
2H	通道一条，只是那些不倒翁比较难对付罢了。	2J	钻石锁匙
		2K 至 3F	BOSS ROOM

2F



1F



重新启动！机关忍者佐助复活之卷！

从山城ざぜん町的中国地区出口出发，途经备前（ビゼン），在北方出口继续前进至出云（イズモ），再选右路到因幡（イナバ）沙漠，用地图找出水池便可找到银猫和一粒



■ 树顶也有电磁



■ 沙漠中的清泉

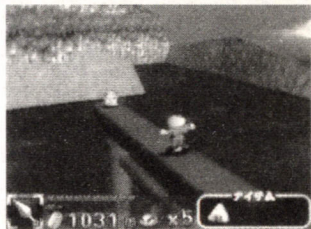
电磁。回到出云高处的

建筑物，在大树顶用机关相机就可令佐助再次行动。此时回到备前即可用佐助的炸弹打开有裂痕的门取金钱、银猫和金猫。用南方出口可前往安芸（アキ），在过桥前先到左

边红色鸟居拿银猫，穿过左上角的出口再行右路便可到达节日寺院城的入口，可用炸弹将它炸开。



■到备前玩炸弹



■乌居上的银猫



恐怖！节日寺院城中的怨灵之卷！

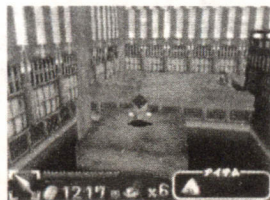
进入节日寺院城（てんぷる城）后沿地图所示绕至后方，入F房后爬上顶可以取得地图。到达G房可在顶层得到银猫，在此可通往中寺和东寺（现在被锁），进入中寺后沿图示走左路至尽头，经B房进入C房，在此你要不停地跳才不会令地板下沉，选右门到E，直接走入I，跳到中间的F房可取得锁匙。如果你用入口旁边的梯爬上上层，再在出口外往右走，便可得到银猫。马上回分支点打开东寺的门，沿图示走



■佐助的新武器“极寒苦无”



■惠比寿丸新武器“小肉锤”



■用“极寒苦无”射击红色浮板

屋檐取

1UP，

再取佐助的新武器“极寒苦无”（在这房中跳下水是会有银猫的，但这是学会飞行之术后的事），再取“矢印君BOSS探测机”、惠比寿丸武器



■跳鲤鱼旗可不是一件易事

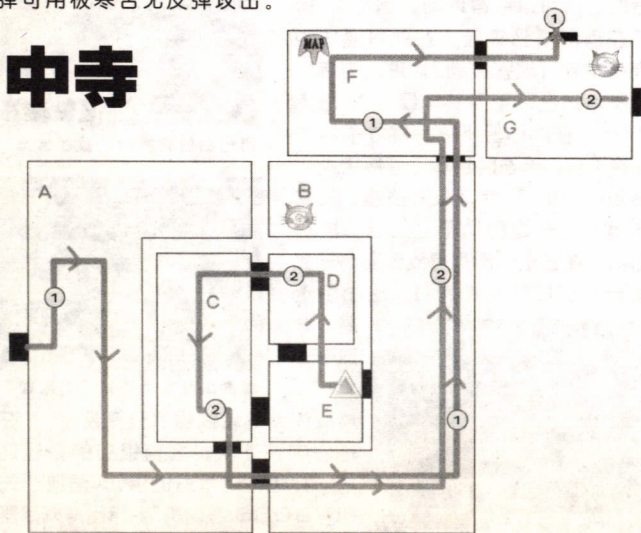


■它就是中波士怨念机器人

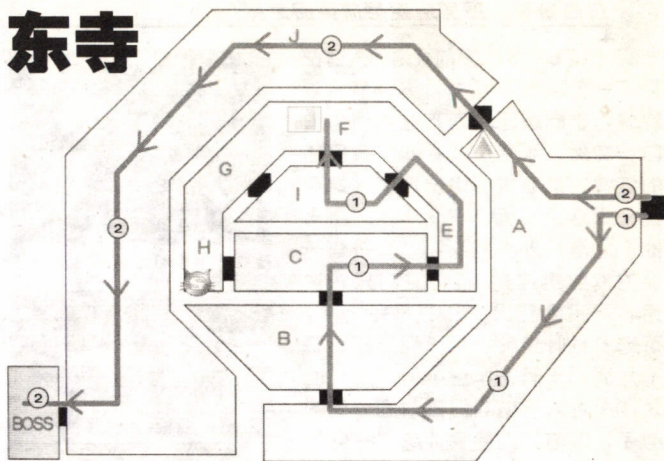
“小肉”（攻击敌人较易出现回复物）。回西寺的C房，用极寒苦无射击红色浮板，便可踏上通过对岸上二楼取金锁匙，从下面的出口离开，走到左方尽头会发现一条梯，跳下去可取金猫。这时就可打开中寺的金锁继续出发。出口之后有一个满是日本鲤鱼旗的山谷，先从斜路的木板到右面高台，在地毯位上第一条鱼，跳过对岸后爬上两层高台，在另一条鱼尾走到鱼头跳上木台，跳上另一条鱼后就可到达最高层的祭坛。在祭坛中便可找到中BOSS怨念机器人。攻击方法是不断绕圈避过它的光弹，直至最后两个红色光弹可用极寒苦无反弹攻击。

弹可用极寒苦无反弹攻击。

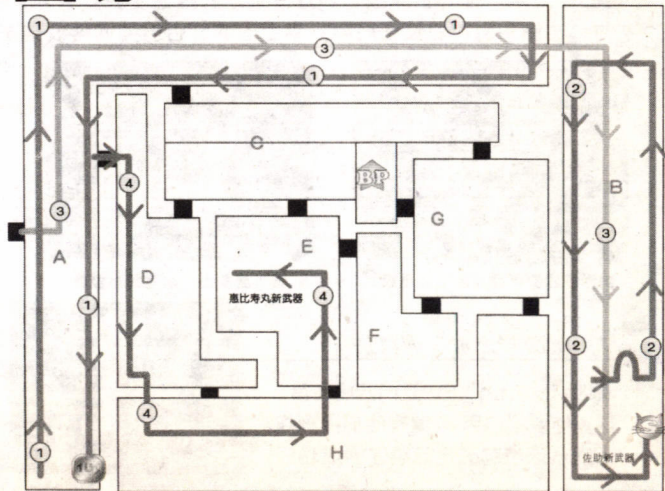
中寺



东寺



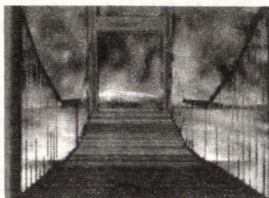
西寺



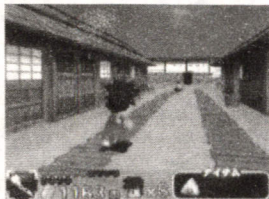


九州被窃！亚美小姐绝体绝命之卷！

在打BOSS之前桃山的人曾说过下一个目标是九州，离开节日寺院城后走向版图西南方往九洲的入口。突然，大江户はぐれ町食品店的红牌店员亚美小姐出现了（她可说是大江户的万人迷呢！），原来她正准备送外卖到九州（真是有一流的专业精神），伍佑卫门只顾说话，竟完全忘记了九州将会出事，可惜发觉时亚美小姐已经走了。整个九州也同时在半空中消失了！回大江户进入伍佑卫门家对面中间的房子，伍佑卫门便会训练“一触即发之术”。之后经通行证之门离开，走左路会见到一道红色铁闸，用“一触即发之术”推开金属板，通过一条地底隧道便会到达おまつり村，与图中的村民谈话后再到富士山烟斗店加强武器级数。



■亚美小姐和九州一同消失了



■回大江户训练一触即发之术



■学成后便可推开这块金属板



■再到富士山加强武器级数



“一触即发之术”训练法

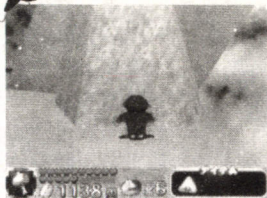
限时100秒，伍佑卫门四周会有6个汽球，你要不停用8键向他们投掷炸弹，否则汽球被刺破便算输了。成功后



按 C + 1 键便会攻击力加倍、防御力减半，还可推动特别物件。



占卜追踪？敌人身在海底之卷！



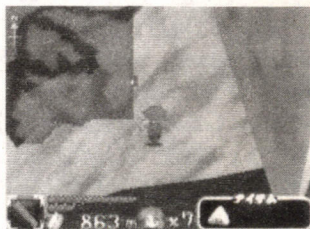
■用惠比寿丸的新铁锤将石打破



■付300元给占卜师傅进行占卜



■这里就是训练之瀑布的入口

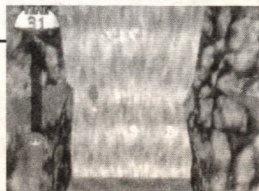


■到海边潜水寻找敌人的潜艇



“人鱼变化之术”训练法

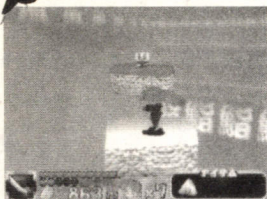
限时80秒，玩者要连按B键，令八重在瀑布中逆流而上，但要小心落下来的敌人，一定要左右移动避开。否则便会被推下去，一切努力都



会白费。事成后八重便可在深水的地方潜水。



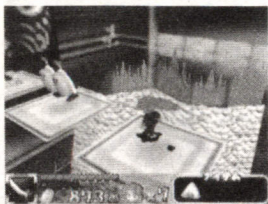
发现了! 祇山幕府的饮食潜艇之卷!



■巨型寿司的顶层藏有地图

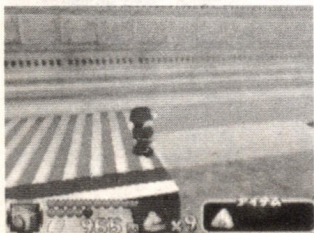
登上升降机至2F后会看见一盘巨型寿司,跳上最顶可得到地图。选B路只有敌人,是较容易的路,经过C后进入D房是一个跳煎蛋的房间,先选右方的F房行至满是回转寿司的G房,跳过所有寿司便可取得锁匙。回B间打开E门的锁,取矢印君后便升上3A。一直平安地游

至3C,用房中的锁匙打开锁游到D房,右边尽头有ITEM,最后进入左面尽头的3E房。取左上方的锁匙,打开右上方的门后可在3F右面高台取得金锁匙。打开房中的金锁,G房有银锁匙和八重用的火箭炮。回头开锁继续前进,在升降机房3H中有一条缩小才可通过的秘道,在里头

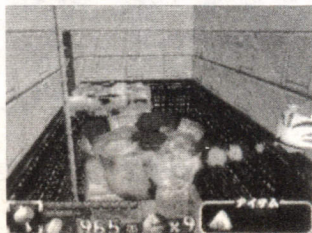


■跳过所有寿司便可取锁匙

可以取得1UP。升降机会送你到另一半2F,向薯条照相后会出现秘道,跳至尽处的H房打倒所有敌人后即可取锁匙,别忘记F房有1UP。继续前进会乘坐“汤面输送带”,到中间的I房开锁,用照相机开秘道后可以得到钻石锁匙。最后用输送带到最尽头的J房,乘坐里头的升降机登上4F,便可直达潜艇的舰桥。

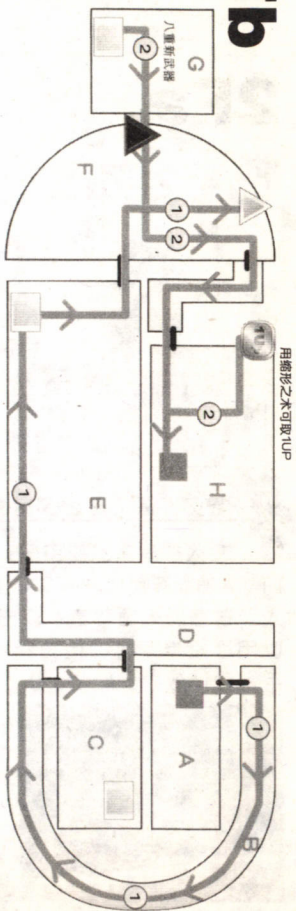


■向薯条照相后会出现秘道

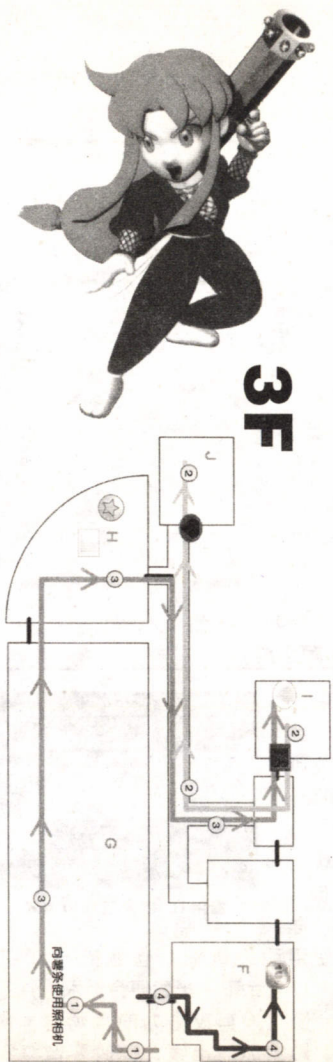


■乘坐“汤面输送带”行动

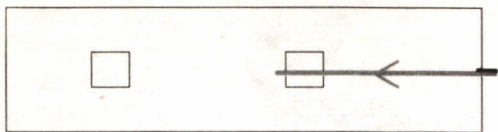
2Fb



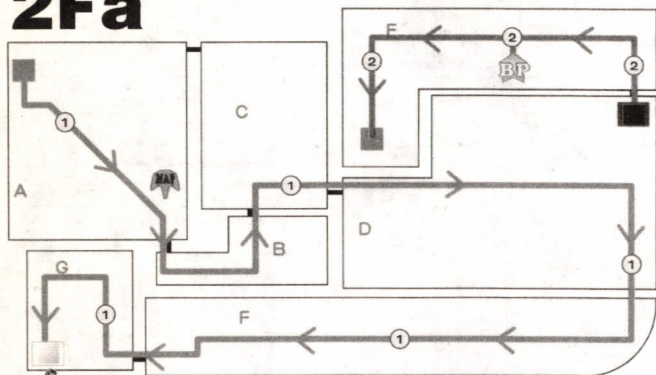
3F



1F

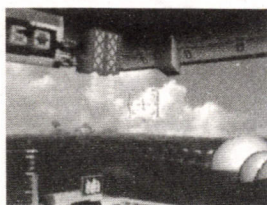


2Fa

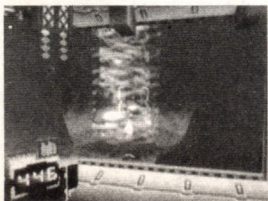


凄美！海上贵公子迷惑人鱼之卷！

敌人最后将潜艇引爆，伍佑卫门等人随即呼唤IMPACT出战。敌人“迷惑的人鱼”基本攻击波波可以用百裂拳应付，但鱼雷比较低，用金钱镖效果会好些。由于它十分喜欢走近你，随时准备使用百裂拳吧！当他的HIT POINT余下一半后便会潜水，并不时会使出没有攻击力的水龙卷，这招会影响你的视线，此时要留意雷



■用R键大玩钓鱼游戏



■水龙卷会影响你的视线

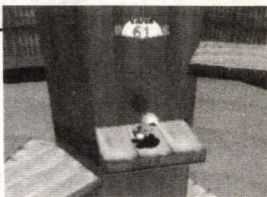
达，否则会被它重击。

有一点值得一提的是，它起手使出水龙卷时，必杀大炮是可截击它的。储存足够的能量便不妨使出吧！

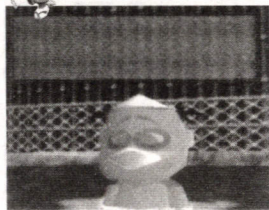


“飞天之术”

限时80秒，玩者要眼明手快地操作，令佐助跳至大木柱的顶层，记得要保持平常心一步一步的跳，否则便会跌落底层重新开始，一切努力都会白费。事成后佐助便可用C↑发动飞天之术，令自己跳得更高，取得更多道具。



最终决战！目标直指敌人大本营之卷！

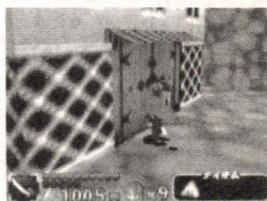


■这位就是“收集家”河童

回大江户はぐれ町找弁庆，他介绍你到直路的水池找“收集家”河童，道具的确在他手上，但这河童在危急关头还要求一只青瓜作交换（记得留700元）。先到金光寺取钥匙，用小龙太之笛到出云茶水店，自行下路到备前（ビゼン）打开上锁的门，佐助便可学习“飞天

之术”。回到大江户はぐれ町进入大字烧之门（在金光寺旁边）与怪人买得青瓜后便可与河童交换第四件奇迹道具。

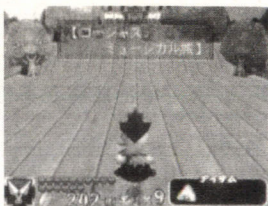
重回おまつり村，在北方海边，地图中另一个入口就是羽后的神秘圆形阵，走上中间的土偶头上，马上便会转移至最后迷宫豪华音乐剧城。正前方的门被金锁锁着，穿过B房、C房，在D房取得金锁匙后便可回起点开门。G房并无特别，但只要在J房间故意跳失，就可经I、J回这



■到备前打开上锁的门学魔法



■在羽后的神秘圆形阵出发



■转眼已经在敌人的大本营

房间拿地图及金锁匙。继续前进至K房，用缩小之术进入

L的暗门取金锁匙，打开地下的锁就可以拿取钻石锁匙，最后可在N房的水底拿1UP，升降机会送你到一个露天小城。大家可在此作最后的补给及SAVE。



太好了！在敌阵重遇亚美小姐之卷！

到达顶层后在防具店找到亚美小姐，跟她谈过后更在旁边的食品店发现爷爷，原来他根本没有死去（那占卜师傅请来的鬼魂究竟是谁？…）。之后他会将众人的武器升至LV3，此时即可破门进入最后一战。先跳进城前1F的春风弹神油画取金猫。沿路回去后进入左门，遇到电按钮便攻击它，最后会到达一个圆柱型的房间，攻击电按钮后马上跳上高台即可取得钻石锁匙，在层部有出口。之后会经过不断转动的万花筒房间，小心别掉落洞里，前方正是BOSS藏身之处。



■在防具店找到亚美小姐



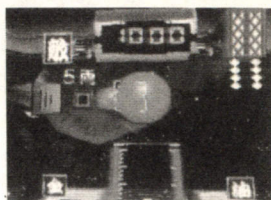
■爷爷更会为你加强武器



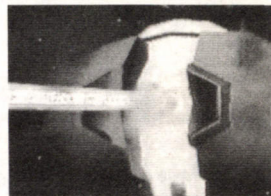
LAST BATTLE! 爱与梦之精灵之卷！

看罢新桃山幕府的歌舞表演后便会进入机械人战斗，先对付敌方的“桃山战舰”，它总共有1门主炮、6门大炮、左右2对叶型炮、引擎炮共10个会攻击你的部份，首先主炮用

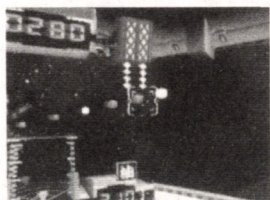
金钱镖击破主炮的绿色炮弹，之后立即对付6门大炮，储足气便用大炮对付引擎炮。两边叶的子弹可用拳击对付增加金钱。另外每一次击落所有“浮游圆桃炮”后机仓都会打开，立刻用大炮射击才可对它做成致命伤。第二个阶段要对付的是爱与梦之精灵，它会由右至左上下上下的发射子弹攻击，记熟一次就可用金钱镖轻松处理。第二种攻击法是从远处转到你面前，只需看准时机用百裂拳或大炮截击即可。当它的HP被减至一半时便会增加尾部攻击，只需用金钱镖连射其身体、连续发波就以连射金钱镖抵挡、面对陨石攻击时，没有能量就用拳打，有的话更可向正中间直射大炮。而当它举盾撞击你时，是可以用拳将盾格开的，照此方法作战定可取胜！



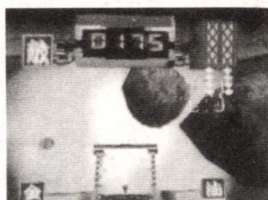
■两边叶的子弹可用拳击对付



■用大炮射击它中央的缺口



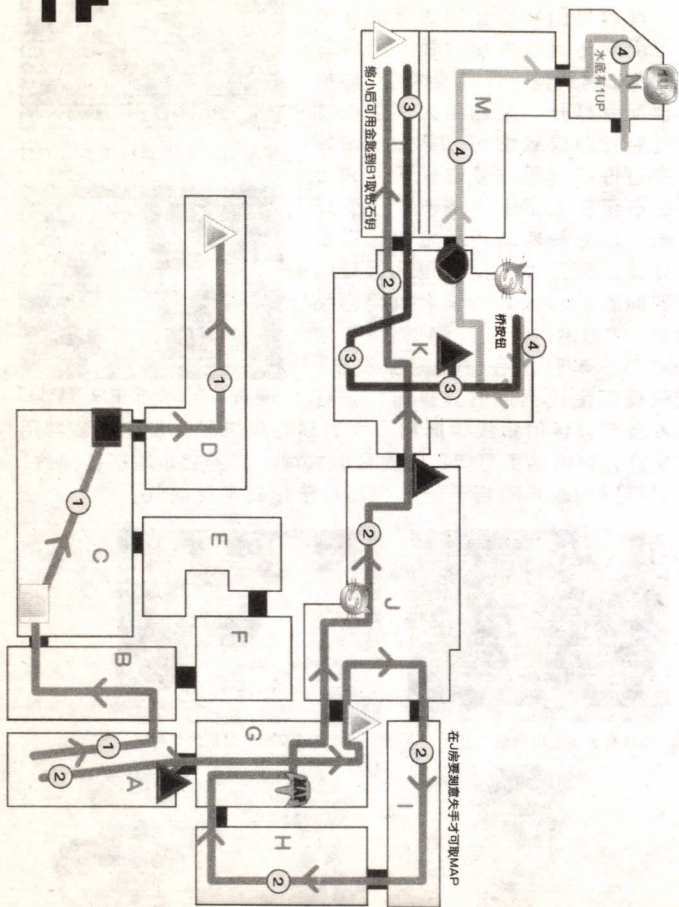
■其波浪攻击可用拳击对付



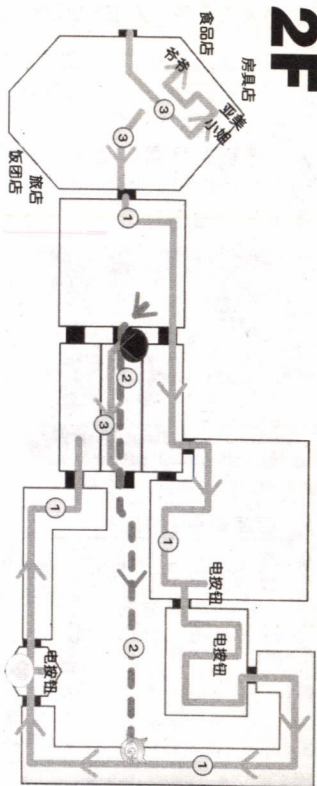
■陨石攻击可以用大炮截击



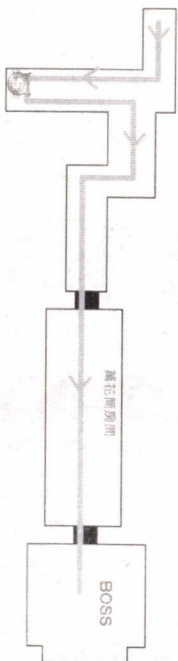
1F



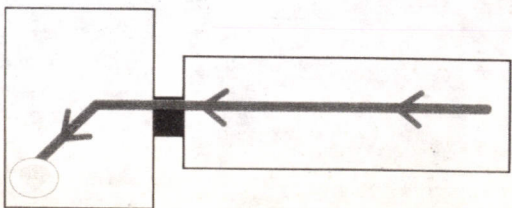
2F



B1



B1





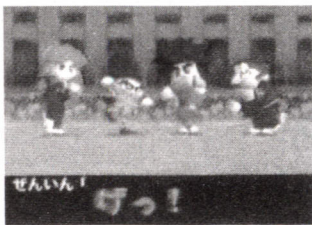
赞美他们吧！大江户的HERO们之卷！

本来春风弹神还想用对付九州的方法向IMPACT反击，但伍佑卫门二话不说已经大炮侍候。看着春风弹神和MARGARET兰子的逃生舱变成一颗星星，真是有如英雄片一样！IMPACT和大家道别后又回去美国继续其特技英雄生涯，而三位男主角回到大江户后满心以为会受美女们热烈欢迎，但原来春风弹神才是英雄，伍佑卫门一伙才是大坏蛋，最后落得悲剧收场……



「おいらたちは、モモヤマからこの日本をすくったヒーローだからな！」

■是人都想成为英雄，抱得美人归



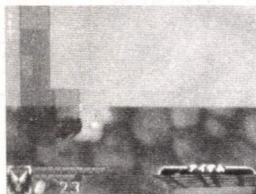
せんいん！

■但是让人当贼打，好心没好报



猫猫补完计划！

当你习得四种术法，而且取得全数武器时，不要直接进入最后一战。最好是重新到各个城镇和迷宫走一回，寻找隐藏的猫。以下用图刊出几只比较难找的猫，以作参考。



■どぜん町の下水道（飞天之术）

■猛鬼城的地底水道（人鱼之术）



■寺院城的其中一角（飞天之术）



■おまつり村の大大池（人鱼之术）

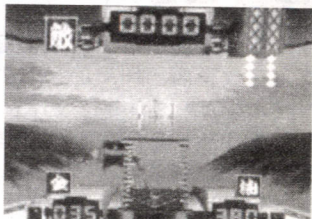


番外篇！完成游戏的大礼之卷！

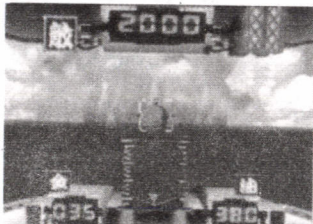
相信不少读者都已经留意到，完场ENDING后有一个数猫的画面，全数是45只。根据占卜师最后的指示，全数取得是会有特别事件发生的。另外，如果你能够取得40只或以上的话，以后在OPTION中会增加一项“连战！巨大BOSS MODE”的选项。在游戏中你要以500点油和200个金钱，用IMPACT连续和4个巨大BOSS进行SERIVAL战斗。



■发现十分有趣的“巨大BOSS MODE”



■终于打倒对手，不过用了好多钱



■哇！什么都没有加？好难打呀！



■这是胜出后的画面，但没有什么特别的东西。



Langrisser

光与暗的传说

— 兰古利萨系列漫谈



前言

Langrisser

自从鸟山明与《勇者斗恶龙》完美牵手之后，各游戏公司为了增强自己作品的号召力，常倾向于邀请一些著名的漫画家、插画家为其专门设计人物形象，这也造就了许多系列出现了专门的“御用画师”。诸如藤岛康介与《樱大战》、新川洋司与《合金装备》，小林智美与《浪漫传说》，森气楼与《格斗之王》等等都是原画与游戏的完美结合之作，但有一款游戏却有一点与众不同，你可能不知道它的制作人是高田慎二郎，可能不清楚它的制作公司是MASIYA，但只要一提起它的角色设计者的名字，你肯定会毫不犹豫地脱口而出《兰古利萨》(LANGRISSER)这四个字，而这时那个名字也很清楚了，没错，他就是漆原智志。



这位自画像怎么看也不知道是什么东西的先生于1966年2月9日出生于广岛县，自幼喜欢绘画。在1984年高中毕业后，他加入了东映动画室，担任……试听初版动画片中登场人物声音的工作。但不久后他的努力就得到了回报，开始参与到《トランスフォーマー》、《G.I. ジョー》的作画工作中，一年后，

漆原退出东映成为自由创作人，又投入到《罗德岛战记》、《黑之翼帕尔基亚斯》等多部动画的制作中。

1991年，在受到MASIYA公司的邀请后，漆原智志首次进入游戏领域，为《兰古利萨》进行人物设计。在经过一段时期的迷惘之后，他终于摆脱了动画制作中只是单纯模仿他人线条的习惯，形成了真正属于自己的风格。自此，漆原就与《兰古利萨》结下了不解之缘。



由漆原担任角色设计的其他作品主要有《GROWLANSE》、《恋之千年王国》等等。漆原所设计的人物形象只可以三个字来形容，即——超唯美！！在《兰古利萨》系列中登场的几乎所有男性主要人物都是盔甲披盖全身，刀剑不离手，似乎时刻防备着战斗的来临。与之相反，女孩们则全部无视各种清规戒律，个个都穿着让人直想喷鼻血的性感服装，也不知道以欧洲中世纪神话传说为背景的《兰古利萨》何以会出现如此之景象，不过既然连光之女神露西里斯都穿成这种样子，那我们也实在没什么好说的了。对此现象，漆原理直气壮地称海外各种幻想插图中的女性都是如此，MASIYA也心照不宣地说“就让兰古利萨世界中的巫女和精灵使尽管大胆一些吧。”于是，这也就成了惯例。



1990年，《极黑之翼帕尔基亚斯》的漫画版《蕾姆妮雅传说》的连载标志着漆原正式介入漫画领域，而其亲自编写剧本的作品《CHIRALITY》也于1995年开始发表。其中《蕾姆妮雅传说》只是一勇者打败大魔王，使世界恢复和平的老套作品。但有趣的是作为圣剑

兰古利萨前身的破邪之剑就是取材于本作主人公蕾姆妮雅的佩剑，看来漆原确实是对这把剑很感兴趣。

《CHIRALITY》的故事发生在2012年的地球，因为超级电脑“盖亚”的暴走使得一些大陆消失、火山爆发、地轴倾斜了12度，人类的三分之二也因此而亡。为了修复自己，盖亚创造出生体机械GM，企图消灭人类。这时，由原终极电脑MOTHER创造出的合成人卡洛尔登场，他拥有男性与女性两种形态，并持有各种生物的遗传子。而由MOTHER制造、盖亚完工的拥有与卡洛尔相同力量的合成人亚当则成为了卡洛尔的敌人。在最终战时，卡洛尔的终极形态“夏娃”击毁盖亚与亚当，将地球从危机中拯救了出来。



公平地说，与其在动画、游戏上的造诣相比，漆原智志的漫画创作水平除画面绝对精美外，其它方面只能算一般水准。因此在这里我们不作过多评论。

此外，漆原还曾从事过多部游戏的插画创造工作，如《街头霸王》、《恋之千年王国》、《秘密花园》、《斗神都市》等等。



圣剑与魔剑的由来

Langrisser

总的来说，《兰古利萨》可分为五个时代：

1、诸神时代；

- 2、魔法文明时代；
- 3、艾路斯利多历时代；
- 4、圣剑战争时代；
- 5、异大陆时代。

远在数千年前的魔导王国克里姆索尼亚时期，居住在赤之月克里姆索上的统治阶级对地球上的劳动阶级克里姆索兰达百般压榨，使后者生活困苦不堪。最终两阶级间的战争终于爆发，劳动阶级制作出试作品破邪之剑，作为开启最终兵器——人造天体佩利亚上的魔动炮的钥匙。战争最后以劳动阶级的胜利而告终，但世界也因此变得一片荒芜，魔导王国自此覆灭，可事情并未因此而止，赤之月克里姆索每隔二百年接近地球轨道而引起的磁场变化将沉睡中的混沌神卡奥斯唤醒，它通过混沌之门将大量魔族送往地上世界，战争因此遍及盖亚大陆。

艾路斯利多开国王基克哈尔特为对抗暗之王子伯赞鲁手中的魔剑阿鲁哈萨特，毅然将灵魂与破邪之剑融合，就这样，光辉之剑兰古利萨诞生了。光之女神露西里斯赐予基克哈尔特王后裔使用圣剑的力量，他们手持兰古利萨数千年来守卫着大陆的安宁，被称为“光辉的末裔”。

而魔剑阿鲁哈萨特则像是谜一般的存在，除了知道它是暗之王子伯赞鲁的象征之外，关于它的资料在盖亚大陆数千年的史料上都没有记载。从圣剑战争几个方面留下来的资料来推测，阿鲁哈萨特追求的是绝对的力量，这一点在利古里亚帝国元帅阿鲁迪缪拉与雷伊卡尔德帝国皇帝贝伦哈尔特身上得到了体现，当





他们显示出强大的实力后，魔剑便立即舍弃了当代的伯赞鲁，承认他们为其主人。另一方面，阿鲁哈萨特也是使混沌神卡奥斯复活的钥匙，与圣剑兰古利萨比起来，它的威力似乎还在其之上。但在离盖亚大陆不远的依雷斯大陆上，从克里姆索里亚后裔的口中，人们终于知道了魔剑阿鲁哈萨特真正的威力！

在魔导王国战争时，由于试作品破邪之剑只有在进入佩利亚内部之后才能进行对魔动炮的制御，为弥补这一缺陷，克里姆索里亚人又在其基础上完成了可进行远程控制的真正的破邪之剑，它通过收集大气中的魔导力量玛娜送往佩利亚，作为魔动炮的发射能量。而这把真破邪之剑，就是现在的魔剑阿鲁哈萨特！

魔将军加艾鲁通过阿鲁哈萨特，在临死前向佩利亚下达了最后的指示，让赤之月克里姆索与佩利亚撞往地球，毁灭整个世界。紧急时刻，改造人西格马手持兰古利萨进入佩利亚，在最后关头冒死使用其体内的力量与兰古利萨产生共鸣，拯救了整个世界。

《兰古利萨V》的结尾画面上，兰古利萨在清澈的湖水中留下了断裂的影子，传说自此终结……



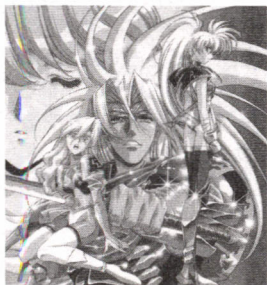
《兰古利萨》历代作品巡礼

Langrisser

《兰古利萨》系列的起源并不是1991年出品的I代，而是于1987年在PC-8801、PC-9801登场的《艾路斯利多》与

《盖亚的纹章》，以现在的话来说，这两部作品就是标准版与 PLUS 版的关系，作品中的年代大约与《兰古利萨 III》相同，但其情节在许多地方与后者所述有明显的区别，可算是属于“野史”一类。

1991年，MASIYA 公司以《艾路斯利多》的世界观为基础，在世嘉 MD 上制作出了初代作品——《兰古利萨》。作为系列的第一代，虽有诸多不足之处，但为整个《兰古利萨》系列奠定了基石。光之血统，佣兵制，转职，指挥范围等独特的系统的开创，加上漆原智志精美的人物设定，使《兰古利萨 I》成为当时 S. RPG 游戏中的佼佼者。1993年，《兰古利萨》又移植到 PC-Engine 上，名为《兰古利萨—光辉的末裔》，其魔法、道具相比《兰古利萨》有了明显的改进。



MASIYA 于 1994 年在 MD 上推出的续作《兰古利萨 II》。其舞台设在了前作的 200 年后。对于魔法，道具，职业做了进一步的改进。这是一款极为优秀的作品。在人物上，帝王和四大军团长的形象深入人心。青龙骑士利昂被许多人视为偶像。在系统上，本作趋于成熟。很多优秀的设定一直被续作所沿用。如兄贵，空之长桥，骑兵的大规模突击，接舷战。但这也造成了指责兰因循守旧的口实。一年后，《兰古利萨 II》又先后移植于任天堂的 SFC 和 NEC

的PC-FX上。取名为《Der 兰古利萨》。它以《兰古利萨II》为蓝本，作了大幅度的改进。PC-FX版还加入了大量人语配音与过场动画以更好的交代剧情。但不知何故，备受好评的混合带兵制却被取消。多达十种的分支结局，使人物形象在矛盾与对立中显得更加鲜明。虽然发售时间早，但《Der》可算是兰古利萨系列的最高峰，无论剧情、配音、角色设计还是人物性格的塑造都无懈可击，它采用了多线剧情方式，玩家可自由选择对抗帝国、联合魔族、称霸大陆等多条路线，使游戏的可玩性大大增强。



1997年7月31日，收录了PC-E版本I代与PC-FX版本II代的《兰古利萨I+II》出现在主流机种PS上，并将I代也加入了配音与近三十分钟的动画，颇为值得珍藏。一年后，这部合集又于SS上推出，其中的《Der》又增添了多个结局，成为这一代的最终版本。

1996年，游戏业迎来了次世代的时代。各游戏厂商在这个游戏发展的黄金机会面前，都不甘落后，争相推出新游戏或是名作的续集。MASIYA也在此时推出了《兰古利萨III》。凭借SS的机能，游戏的世界观设定较为庞大，人物，剧情设定绝对一流。《兰古利萨》系列第一次有了大陆整体形势的概念。各国的关系明确表现了出来。故事发生的时代移至I、II之前，其片头动画素质与故事情节都是系列之最，更新增了大受好评的选择女主角系统，它完全有理由成为一部出色的游戏。但结果却截然相反，它被公认为是系列中最失败的一部。原因就出在它的战斗系统上。MASIYA力图创新，摒弃了前两代那些《兰古利萨》最引以为豪的系统。但彻底改变的新系统实在太差，战斗系统由回合制变为半即时战斗，转职更是每场战役前都可进行，加上神酒等物的设定，结果《兰

古利萨 III》根本无游戏难度可言。无论评价为锐意进取还是急躁冒进，后来的事实说明，MASIYA 的这次失败为《兰古利萨》系列敲响了丧钟。

1997 年，从 MASIYA 脱离出来的兰古利萨制作小组独立推出了 IV 代。也许是由于刚刚立身需要树立招牌，IV 代的问世仅仅在 3 的一年以后。由于前作的失败，IV 代的战斗系统又回归了从前，只是加上了从 FF7 模仿来的时间槽。这部一年后推出的《兰古利萨 IV》本应是一



部精彩的作品，它将战场转移到了盖亚大陆毗邻的依雷斯大陆，主角也不再是“光辉的末裔”，而是一位普通的青年。《兰古利萨 IV》汇集了传统的战斗系统；Der 的多线剧情；III 代的选择女主角系统，几乎将各系列之所长集于一身。但因推出过于仓促，使一部理论上的经典之作在各方面的表现都只能属于中等水平，令人叹息不已。而在这一代中登场的新鲜血液只有“判断值”这一为了提高难度而加入的要素，不过游戏配乐的水准相当之高，片头中异域风格的交响乐配合着古老的壁画叙述着光与暗的战争，颇有史诗的味道。但是舆论普遍认为没有充分发挥当时次世代机的机能，也没有任何过场动画，致使《兰古利萨》在玩家心中一落千丈。IV 代的平庸，宣告了《兰古利萨》的消亡……

1998 年 6 月 18 日对于广大《兰古利萨》爱好者来说是一个既欢乐又痛苦的日子，《兰古利萨 V》在 SS 上的登场也同时宣告了传说的终结。为保持《兰古利萨》在玩家心中的形象，MASIYA 发布了这一部历史性的作品。它打破了每部作品相隔二百年的惯例，紧接着《兰古利萨 IV》的结尾而开始，将故事仍锁定在依雷斯大陆。它延续了《兰古利萨 IV》的战斗系统，加入了行动值的要素，并采用了 MD 版《兰古利萨

II》的混合带兵制。作为《兰古利萨》系列的最后一作，《兰古利萨V》的表现可说是基本为这套作品画上了一个圆满的句号。《兰古利萨V》结合了以前各作中所有优秀系统，无论从画面、配音、过场动画都达到了《兰古利萨》的颠峰。再次证明《兰古利萨》始终是S·RPG的王者！V代的副标题——传说的终结。的确，它说明了曾经是S·RPG游戏中耀眼明星的《兰古利萨》已经完结。曾经如我一样痴迷于它的玩家们，只有在回忆中找寻它昔日的荣光。在SS败于PS后，MASIYA又将III、IV、V代移植至PS上，使得SS与PS的拥护者终于都能够收集到全套《兰古利萨》系列。

此外，MASIYA在新世纪来临之际在DC上推出了一部作品《兰古利萨千禧版》以全新面貌出现在大家面前。这部作品首先是人物设定方面以《钢铁天使》成名的漫画家介错取代了原“兰古利萨之父”的漆原智志。其次是画面由原先的2D改为全3D。游戏可以选择5位身份剧情完全不同的主人公开始游戏，相互在游戏中会产生不同的剧情结果。其中的魔法则以超华丽的效果达到了全屏，极具震撼效果。系统方面摒弃了原先佣兵分配及回合制地图作战模式，而是改用ACT为主SLG为辅助的SARPG模式。平时在世界地图上能够编制



部队、谈谈及人事、购买物品整理装备、确认情报以及指定部队移动。当与敌军相遇变会切入战斗模式，完家可以操控指挥官进行移动、攻击及使用神剑技等，同时亦可对其他成员下达战术指令。千禧版单就系统或耐玩性来说应该说还算入流，但以《兰古利萨》系列形式发表对老玩家来说则无法接受。有报道称首部作品是在SEGA的DC上发表后即遭到（日本）玩家强烈

抗议，玩家坚决不承认这是《兰古利萨》的续作！无奈之下次年MASIYA在手掌机WS上发表了一款副标题为The Last Century的新作，改用了原先佣兵分配及回合制地图作战模式，或许是宣传不够也有可能是玩家对黑白画面的厌烦，反映平平。在国内几乎找不到任何新闻，至此之后就再也见不到MASIYA的新作了……

《兰古利萨》的没落是时代的必然，还是命运的捉弄呢？在游戏业改革大潮风起云涌之际，保守不知创新只有被淘汰。按盲目的冒进也将带来失败的苦果。要创新必须要有承受失败的能力。MASIYA不像SQUARE等名家那样有巨大的号召力。背离本身的特色无疑冒着巨大的风险。何去何从，是值得好好思量的。从III代开始，《兰古利萨》也有不少相当不错的构想，可惜一切都因为《兰古利萨》的消亡而被埋没在不为人知的角落。



《兰古利萨》历代争议

Langrisser

按照兰古利萨的历史顺序，先从III代开始看吧！最早的III代中，基克哈尔特已经提出了国与国之间的物质交换——以帝国的矿产与其他国家交换物质。这个不是某些人所谓的“肚子饿为什么不吃肉粥”的荒谬理论，而是非常正常的想法。君不见，现在的中亚各国也因为地理的问题，而采取输出石油来获得金钱，再转手获得本国人民需要的东西么？又如日本，以本国的科技力量来获得金钱，再转手获得其他国家的其他

物质。简单的说，基克哈尔特的这个说法，是我们现在所说的国与国之间的贸易，怎么能说是“肚子饿为什么不吃肉粥”这个糊涂的问题。而且，能以和平的手法来使其他各国也都得到利益，这个也是最有效的方法之一，何谬之有？然后就是著名的魔动巨兵的出现。从战争的角度来看，这个应该是属于比较正常的古代遗迹发现。就好比我们现在还不断发掘一些我们无法解释的东西一样，古代文明是可能存在的。

在兰古利萨I 的时代，一直认为达尔希斯帝国攻击时使用了魔动炮。而随后的王子复仇也是很正常的事情——无论哪个国家，在被他国侵占的时候，一定会出现一个强有力的政治领袖来负责国家的重新组建。尽管比较老套，但是却是非常正常的思路。难道大家要让巴尔迪亚就这么永远消失么？但是，其中最大的亮点应该是兰斯的加入——抛弃国与国之间的争端，共同抵御最大的敌人——这在历史上是非常难得的。

在兰古利萨I I 的历史中最大的争议有3 个：

第一个就是帝国的灭亡是进步还是倒退呢？帝国想要把整个陆地统一——在大家的眼中，一般都会认为是历史的进步。但各个大国之间彼此也一定不会服气被他国占领，依旧会出现为了复国而战的军队。然后I 中的“王子复国记”就会再度出现，短暂的统一立刻会回到昔日的战乱中。



第二个争议点就是对利昂的评价到底应该是什么？一些不喜欢过于正统角色的人，往往会喜欢去找一些正统角色的小毛病，同时以自己独特的眼光来给他们上色。那我们就彼此脱去眼镜，看看究竟是不是愚忠吧。一开始的拘捕莉亚娜——这个应该是伊克贝尔多提出的要求，他自然要按照帝国参谋提

供的谋略去做，这个不足以说明他以强凌弱或者其他什么。然后是给伊莉莎报告巴尔加斯的死讯而延误抢夺圣剑——抢夺圣剑不是看他一个人，而要看整个大部队的行动。他把任务交给了他最信任的副手，而利亚特的能力也的确是值得称道的，完全有能力胜任此任务，更何况只是先行拖延时间呢？而利昂亲自去报信，也是处于对死者的尊重和未亡人的尊敬：毕竟逝去的人是自己的战友，帝国的高级指挥官。



自己亲自前去，一是因为自己目睹了巴尔加斯的阵亡；另外也是让未亡人知道帝国对失去巴尔加斯这样优秀人才的惋惜。至于某些人说的“贪恋寡妇”就是无稽之谈了。接着是大陆最强之骑士一话中，利昂采取的战术到底对不对？试想一下，你手中只有单一的骑兵，你会采取什么样的战术来对付敌人？以人质威胁对方么？除非是卑鄙无耻的人物，我想任何人都不会随便就想用这个方法来逼迫敌人吧？战争是要靠指挥官的头脑来正当的决胜的，而不是靠一些下三滥手段取胜。而伊克贝尔多采取这个方法也实在是不得已。在平原以骑兵队的突击来战胜敌人——这个是唯一有希望获胜的方法！当我军的实力弱于敌人的时候，就必须充分发挥自己兵团的优势来争取那渺小的希望。而骑兵队高速度高破坏力的战斗就必须依靠平原来体现——在不断的移动中寻找机会撕敌人的防线，以突击来击跨敌人的防御，将敌人消灭。这是利昂光明正大决战时，唯一的机会……

最后一个争议当然就是巴恩哈特究竟有没有被魔剑控制啦。不过结论依旧是没有！从开始到最后，巴恩哈特的言行中都没有流露出阿鲁迪缪勒那样无人性的话语，而是处处体

现了作为王者所必须的素质——为阵亡的优秀部下惋惜，对里昂不肯使用人质的理解，对战败的觉悟……包括我们走帝国路线时，最后将魔剑的封印——无不体现出其人依旧拥有一颗人的心——不，应该是霸者的心！

接着就是IV代的历史，在这里似乎没有什么大的争议吧？而V代中，两位主角的人设在前面已经提过了，在此就不再赘述了。

其他方面还有2点争议，首先是魔动巨兵大泛滥和“外星人”的出现。如果是作为完结篇，自然会为了把所有事情都解释清楚而出现一些和过去完全不同的设定，以上就是例子。而从III开始就出现的传说之古代文明，一定会有其存在的渊源。而为了把这一切解释清楚，就必然的出现了克里姆索里亚人——同时为了引述故事，出现的莱茵野心作战就必定会出现大量的魔动巨兵和古代遗产，这也是必然的。其次就是君主立宪的可能。兰古利萨的游戏历史也有1000年之久。我们现实生活中，资本主义的发源地欧洲，从封建社会到资本主义社会也不过1000年左右。从历史的角度看，这个是完全正常的。而且不断的战争会无意中使人们产生一种对社会的思考，也会诱发君主立宪的诞生。相反的，我还看到有的人抱怨兰古利萨的历史停滞不前“没有新的武器出现，简直就是历史的倒退……”历史前进了，反而出现新的怨言，也实在是有趣呢……



总结

largrisser

在游戏业的早期，S.RPG游戏不多，更乏经典之作。《火焰纹章》，《奥伽战争》，《兰古利萨》应为其中翘楚。但在数年后的今天，三者的命运却不近相同。这三个系列都是架空的中世纪背景下，剑与魔法世界中的英雄物语。但是，却

风格迥异，以完全不同的制作思想发展。

《纹章》以其史诗般的剧情，对人物感情的细腻描写以及缤纷复杂的线索为立足之本。成功发展为系列。《奥伽》庞大的整体设定，像电影一样曲折精彩的情节是其最大的特点。其世界观较《纹章》要灰暗许多。游戏中对人性 and 正义的探讨十分透彻，发人深思。这两个游戏，都已被称为经典中经典，是成功游戏的典范。想必随着新一轮主机争霸战的展开，它们还会散发出更耀眼的光芒。《兰古利萨》系列，却已早早推出完结篇，悄然无声地泯灭了。但是，至少在我心中，《兰古利萨》也像《纹章》，《奥伽》一样不会随着时间的流逝褪去光彩，一样可以成为最美好的记忆！就算，如此认为的，只有我一人。



传说已经终结。梦，还在继续。

	游戏名称	游戏平台	发售日期
历史 代 作 品 发 售 在 表	兰古利萨	MD	04/26/91
	兰古利萨 II	MD	08/26/94
	兰古利萨—光辉的末裔	PCE	08/06/93
	Der 兰古利萨	SNES	06/30/95
	Der 兰古利萨 FX	PCFX	04/26/96
	兰古利萨 I+II	PS	07/31/97
	兰古利萨 IV+V	PS	01/28/99
	兰古利萨合集	SS	02/26/98
	兰古利萨 III	SS	10/18/96
	兰古利萨 IV	SS	08/01/97
	兰古利萨 V	SS	06/18/98
	兰古利萨千禧版	DC	11/03/99
	兰古利萨千禧版最后世纪	WS	03/09/00

漫
步
经
典

梦
幻
之
星

Phantasy Star

这是一个长达数亿年宇宙正邪之战的科幻故事……

名称:	发售:	版本
Phantasy Star	1987年12月20日	SEGA MASTER SYSTEM 版本
Phantasy Star	1994年03月25日	复刻版
Phantasy Star II	1988年12月31日	美版
	1989年03月21日	日版
Phantasy Star III	1990年04月20日	美版
	1990年04月21日	日版

本期主角: 梦幻之星4 ——千年的终结

Phantasy Star IV —— The End of the Millennium

1993年12月16日 美版 1993年12月17日 日版

类型: RPG 出品: SEGA

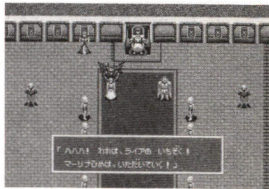
本人玩的RPG不算多,其中梦幻之星的气氛,是非常特殊的。她设定在一个有点荒凉的外星环境,和我们的地球比,人口很少,而且是多种族混居,而文明地区以外,是广大的沙漠化的环境,和很多科幻作品不同的是,游戏没有展示人类(包括其他文明种族)生活的艰难,反而是各个角色所表现乐观的精神,再和整个环境对比,倒有处处让人有种劫后余生的干涸感。同样的世界观,在《铁甲飞龙》系列也有类似的感觉,Sega的专长?



游戏一开始并不太起眼,没有普通日系RPG的鲜活画面和

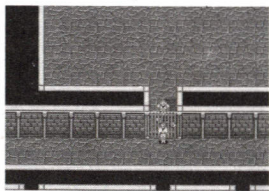
可爱造型，人物都是干瘦的正常比例，整个世界感觉就一个~“黄”（别理解错哦👉）。说实话，如果没有人介绍和强力推荐，或者本人也不会玩这个游戏。但是玩下去，发现游戏内涵比普通日系RPG丰富厚重得多，有种冷色调的感叹和无奈，有着对人、技术和力量的探究和思考，比较接近美式风格，幸好，游戏加入的很多温情的小细节和一些比较轻松的小分支，再加上主角们乐观的精神，让这款游戏有别于欧美的过于沉重的科幻题材作品（如fallout和很多科幻小说）。

应该说，这个游戏是比较好的美日风格融合的作品，这个意义上来说，与Square的大作那种有点做作的煽情比，梦幻之星实在是高！👉



农夫

其实，刚开始接触这个游戏的时候只是因为看到表弟在玩，觉得音乐很动听，画面很好看。一开始也不知道剧情，后来学了日语才真正理解这个游戏。加上有达人重制的中文版，才明白让千万人感动的PS系列的过人之处。



akusel

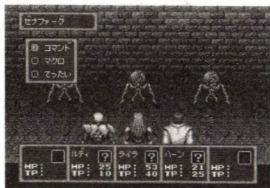
当莱娜（刚开始的那个姐姐，好象是这个名字）为鲁迪挡住黑暗佛致命的一击而重伤，当众人赶回古尔普村时只能见到她最后一面，看着鲁迪伤感的样子，我留下的只有感动！👉

惠天天

本人最喜欢玩《梦幻之星4代-千年的终结》，因为……也不知道为什么，反正就是好玩！最难忘翻箱子找宝物时的情景！👉

刘智Q

SEGA 扛顶大作，梦幻系完结篇。画面、音乐、系统、剧情都好到没话说，就是单一线路有些单调，通过几次就没啥新鲜感了。另外有个严重的bug，那就是把某些角色练级超过一定级数（例如把珐尔练到80 还是90 几级的时候，因为珐尔长级最快），另外一些角色的数值就会暴跌，连特技的数量都暴减，很要命的，所以奉劝练级狂人们不要再像我一样了，免得最后有苦难言啊……（我玩儿的是原装卡，当时花了我400 多大洋啊！🐼



————— crazymaddog

记得当时算是最好的游戏之一了，94 年接触的，印象比较深。不过像楼上所说的有大BUG。当时快疯了，我可是好不容易练得很高级的……

————— jingshicheng

MD 上唯一真正玩过的RPG，印象最深的必杀技是青光十字斩……可惜因为老丢记录一直也没打通……

————— 步行虫

印象最深的绝招也是青光十字砍！当年死活没试出4 人大绝招，到后来书上看到4 人大绝招的出法，卡已经卖掉了，大哭。🐼 还记得刚开始打沙虫，打得很辛苦，后来开古代战车打沙虫，怎一个爽字了得。其它经验是：练级有两个好对象，一个是会不停生小怪物那种大怪物（就是第一个boss，到后来只是普通怪物），练级很容易，只要不杀死母体，然后不停消灭掉生出来的小怪物，母体就会不断生小怪物，经验值多多的有。不过是不是有极限，打到一定阶段就不生，我就记不清了。另外，有一种在山洞里面





的史来姆（好像是蓝色的），会分裂，同上面的道理，让他不停分裂（同一时间最多4个），然后留着一个做种，然后再分裂，如此循环，经验多啊。

爆机后可以调出一个音乐调试模式，叫什么“-XXX”来着？忘记了，就记得是四个中文字，第一个字是“-”。

——— 倒立高达

密技：在标题画面出来时，输入上下左右 START A
B C 所有能力值999

组合技表：

1. 必杀：デスサイズ + イリコージョソ
2. 黑洞：タソドレア + ハイバージセマ-
3. 青光十字斩：ソードクロク + エフエス
4. 分子破坏：エアスラツシュ + フオノンメーザ-
5. 冰龙卷：パータ + ザソ
6. 火龙卷：フオイエ + ザソ
7. 激光：ダラソツ + フオイエ +
パータ
8. 火焰斩：レイブレード + ア
ストラルフレア
9. 热炎雨：パーastroック +
アレフト
10. 时空黑洞：ネガテイス +
グラフト
11. 热炎：ラフオイエ + フ
レアツヨット
12. (フオーレン)特技：ハイ
バツセス + (スレイ)特技タソドレ



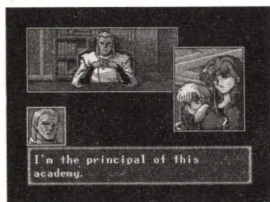
13. (スレイ)魔法 バタ + 希丝的特技タンドレ

14. ホーリイワード + エフエス

15. パーストロック + スオイエ

究及组合技:(ファル)魔法デパンド + (フォーレン)特技ポボツイロボルト + (ルデイ)魔法メギド + (スレイ)特技レッエナン

————— 惠天天



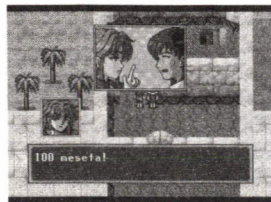
黑洞: タンドレア + ハイパー
ジセマー, 个人认为这是《梦4》里
最强的组合技了, 除了特定的
BOSS 之外, 其他所有敌人一击毙
杀, 而且其成功率极高, 给我留下
了深刻的印象。相对于究极组合
技:(ファル)魔法デパンド + (フ

オーレン)特技ポボツイロボルト + (ルデイ)魔法メギド +
(スレイ)特技レッエナン来说其只能消耗 999 点 HP, 虽华丽但
不大适用。

————— 天使鱼

特殊功略补充:

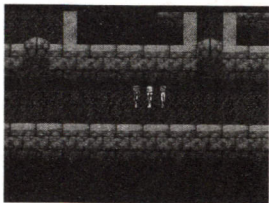
1. 在第三惑星デゾリス上有一个村子リミエル, 起初那里是个废墟, 被妖魔所占领, 等你以后打完此星后, 这里会重新建立起家园, 其中新开张的防具店会卖给你一些高纯度ラコニア类的防具。



2. 在リミエル村的右下方有一个ミーヌ村, 里面有两个道具店, 其中一个道具屋刚开始不开门, 在你打完此星后, 这个道具店会卖给你几种“不可思议之香水”, 其中青色全员加血, 黄色红色复活。

3. 当你拥有大型碎冰车 (アイスデツカー) 后, 就可以在第三惑星デヅリズ上自由移动了, 到处转转, 有两座古代遗迹等你到来, 最主要的是, 穿过一片冰层, 你会发现一个山洞, 在洞的最里层, 找到猫王, 他会给你一件“フアル”专用的武器“ツルバー タスク”, 攻击力在你得到最终武器前是最高的。

4. 在第四惑星リエクロス上, 有一个“怒之塔”, 开始不让进, 但当你有了圣剑エルミデイオン后, 就可以进入了, 好处多多……



ken

哈哈, 偶五一长假唯一玩的 GAME 就是 PSO 了, 线上升级超爽啊! 各位 ENTER 有机会一定要试试 PSO 哦! 强烈推荐!

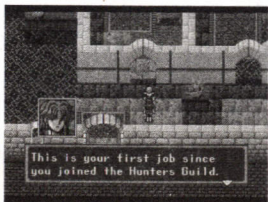
RAIDEN

只玩了 XB 上的 PSO ……恕我直言, 真的很逊。感觉不伦不类, 既不像 ARPG 也不像 MMORPG (也许是我不能了解其真髓……)

gg99

我只玩过此作在 FC 上的移植版, 由外星科技制作。汗

Night



梦幻之星系列其它 1-3 代都无法同 4 代相提并论。3 代属于老式早期的 RPG, 系统和游戏各种设置在现在看来都很怪异, 唯一有特点的就是结婚系统, 每关结束时都需要玩家选择结婚的对象, 选择的对象不同, 接下来的游戏进程就不同,

就是说这游戏具有多路线和多结局, 只玩一遍是无法感受到全



好体会一下。

部的剧情的。但是由于游戏系统的不完善，使得游戏趣味性不高，难度偏大，在玩家中的口碑也不好。因为这游戏实在是……不好玩，所以我只通关了一次就再也不想玩了。4代都说不错，有机会一定要好好

———— langrisser

从接触游戏的十余年间，我打穿的RPG可以夸张的说的不计其数了，感觉“梦幻之星”是MD上最最经典的RPG，难忘一次次爆机时的经历，当年的MD现在已不知去向，但当年的游戏心情至今难忘……

———— 永远的不羁的风



彩；现在的梦幻之星已经成了网游了，经典一去不复返啊！

我觉得当时梦幻之星比那些Q版造型的日式RPG强多了，游戏操作简单明了，还有大量图片过场；可能是为了照顾欧美玩家，游戏流程偏简单了一些，不过那个猎人委托任务还是为游戏平添了一些色

———— starci

当年暑假在同学家一起熬夜玩的游戏，现在同学已参军，555……😭 再一次唤起当年的激动！🐾

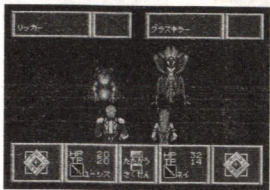
———— 门神

一看到游戏主界面的茫茫宇宙，仿佛自己也是在茫茫宇宙中俯视着我们的地球（羡慕杨利伟叔叔ing）；记得以前看过许许多多关于宇宙的资料片和电影，但故事不是讲什么宇宙怪物就是星际战争，难道宇宙中的一切是如此的？相信梦幻之星能

给你一个满意的答案。这种星际游戏更能够拉近我们和宇宙的距离，让我们了解一个另类的宇宙……

—— 化乐天

当年我是用我的第3台md打的梦幻4，这是台MegaJet（一种很特别的md机，手柄主机一体，然后接电视），然后基本上这台机器就打了这个游戏，打通过后没多久，就昂首阔步迈入次世代了。怀念这个我的16位时代的最后一个好游戏。



—— 倒立高达

最后，我们用Ken（本期最佳参与者）的一段话来结束这期漫步经典：



记得初中时在北京“智乐王国”花190大元购一“日版”卡带，精美的装帧和彩页印刷令我爱不释手（可惜现在早就不知去向了），其时正值“梦2”盛行，那段时间，这2个游戏几乎占据了全部娱乐

时间，刊载攻略小说的2期《GAME集中营》也是每天必看……

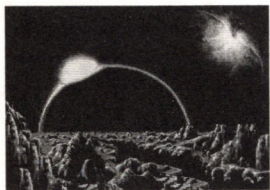
那种快乐，如今再也找不到了……

emu中文版玩过之后也只能聊作回顾，原来的激情已经荡然无存。

讲两个二个真实的笑料：

第一个好像是集中营里的读编往来中的：一玩友来信曰梦4玩至一开始到“杰奥之足”打杰奥时，不知道用降魔杵破除其防护，每次都被干掉，至来信时鲁迪已经练至54级（！！），卡内电池都快没电了……（玩过的人都知道，梦4的级别虽然不难

练，但是到了高级别后的经验还是很多的，而且一直在开始的地方，一仗下来几十点经验……)



第二个是我亲眼所见，那时梦4已经尘封了一年，我去万和（老玩家都知道吧）换卡，见一小学生和其母亲拿着刚买的梦4找到店家说卡有毛病，插卡读记录进入游戏，小学生曰：看看，就是这样，在地图上一走屏幕就一红一红的！店家好像对梦4不熟，也在纳闷。我走过去说：那是中毒了……遂使用解毒术恢复，那时鲁迪已经没什么血了。

游戏，其乐无穷……

Phantasy Star

CELEBRATE THE PHANTASY STAR MULTICORPORATE ANNIVERSARY



<http://www.square-enix.com>

火之花

作者：LightLucifer

冰冷的月光如流水般倾泻在我的身上。

“是梦吗？”我睁开眼睛，映入眼中的依然是那片火红的花丛。红花被微风轻轻抚摸着而慢慢摇摆，在夜色中看去就如同一团跳动的火焰。

这片花丛是一个人的坟墓，是——她的墓……

红色的长发仿佛火焰般燃烧，深邃的眼眸好似泉水般清灵。

“我的名字是法娜，阿鲁迪缪拉元帅。我在这里向您起誓，无论何时何地，我永远都会守护着您。”

这句话是多久以前听过的呢？好象相隔了数亿年的时空，但为何到如今它还在我的耳边回响？

雨下了……

妖雾弥漫的魔城法鲁赞利亚。

她飞身挡在我的面前，随之而即的是飞溅在半空中的血花。

在我的怀中她的身体渐渐变得冰冷，铺散在地上的长发也渐渐失去了那火焰般的红。我的心停止了跳动，我的生命停滞在空气中。谁，谁能救救法娜？我绝望的抬头环顾四周，看到的却只是那些人惊诧的目光。露茜莉斯女神啊，我变成怎样都可以！只要能再次看到她的笑容，我情愿将我的血、我的生命、我的一切都



奉献给您！求求您救救她吧！！

但是，回答我的不是光之神……

你，想要力量吗？

突然，一个巨大冰冷的声音直刺入我的脑海。

你，想要力量吗？我会给你力量，给你这个世界上最大的力量！

我抬起头，映入眼帘的是祭坛上那柄充满了妖邪之气的剑。

当我拿起魔剑阿鲁哈萨特，无数魔族在我脚下俯首称臣时，乌云本已散尽的天空刹那间变得血一样的红。

避开同伴们那惊异的目光，我抱起法娜的尸体，缓缓走出魔殿。我的眼中没有泪的存在，有的只是血——复仇的血！力量，给我唤醒法娜的力量！成为魔鬼怎样！成为整个世界的罪人又怎样！我只想能再次听到她的声音，我只希望能再次让她伴随在我的身旁！好好睡一觉吧，我的法娜，不久我就会唤醒你的，我们永远不会分离……

利古里亚皇宫的过道变成了血的回廊。我一步一步逼近那两个蜷缩在角落的身影，冷漠的看着他们那充满了绝望和恐怖的眼睛。剑光与惨叫同时划破天空，铺天盖地的血雾弥漫了我的眼睛。法娜，你看见了吗？这是你的仇人的尸体。什么将军？什么王子？在我的眼中他们连猪狗蝼蚁都不如！你说对不对，法娜？

那一天，利古里亚笼罩在血雨腥风中，皇城顷刻间变成了魔城……

力量，我需要更强的力量！阿鲁哈萨特，我把我的生命、我的灵魂全都献给你，把法娜还给我吧，让我再次看见她那灿烂的笑容！！

阴云遮月，天地间变得一片昏暗。我将魔剑深深插在地上。一阵巨响及眩目的光芒过后，火红的长发再次在我的眼前飘扬，那令我魂牵梦绕的身影又再次出现在我的身旁。

雨水渐渐滴落，轰隆的雷声从天边传来，连绵不断。我缓缓传身，将冰冷的目光刺向远方的天空。



调动全部兵力，进攻整个大陆！

谁在说话？是我还是魔剑？
我是谁？我叫什么？为什么我的脑中一片空白？

突然间，我的脑海中来一个冷笑着的声音：怎么了，伯赞鲁？这不正是你所希望的吗？

伯—赞—鲁？

对！我的名字是伯赞鲁——暗之皇子伯赞鲁！我要将整个世界重新握入魔族的统治之中！

天地之间几乎被我的狂笑震撼得四分五裂。突然，笑声戛然而止，我转过头来，凝视着从刚才起就一动不动的她，柔声问道。

“你一定会帮助我的，对不对？法娜。”

“我永远都会追随元帅，自从第一次见到您时我就对自己这样说过了……”她低着头，轻声说道。可在她眼角处悄悄落下的是什么？是雨水？还是……

魔族铁骑数日间横扫世界。哭声、惨叫声、刀剑刺穿血肉之声，我冷冷的看着四散逃命的士兵，嘴角慢慢咧出一丝微笑。

为什么要逃呢？死去不是更好吗？不想死的人就跪在我

THE LOVE OF GAMES

的脚下，在这个世界上一切生命的生杀大权都由我掌握，只有我才是真正的神！

挡在我面前的那个人是谁，怎么这么眼熟？埃马林库，你不是我最忠实的部下吗？为什么要背叛我！

“我并非想背叛阁下，但是现在的您已不是我所尊敬的阁下了！所以，我只想打败阁下，令您恢复本性。因为我相信在您的内心深处，一定还保留着原有的良知。假如失败了，那我只能以我全部的力量来杀死您，以尽我最后的忠义！”

我冷笑着飘然离去，可心中却不由自主的痛——难以忍受的痛……

为什么我所有的朋友都离我而去？告诉我，法娜！为什么躲开我的眼睛，法娜！求你像以前一样对我对我笑一笑吧，法娜！

利古里亚王城，最后的决战地！

我愣住了，那个金发的年轻人手执的那柄剑的光芒深深震撼着我的心灵。在我脑中又是一阵剧痛。我是谁？我痛苦的猛摇着头。我究竟是谁？！

“你的名字是阿鲁迪缪拉。利古里亚的元帅，是我最尊敬的人，也是——在这个世界上我最爱的人……”

我猛然回首，看见的是那个含着眼泪对我微笑的红发少女。

魔剑的波动停止了。一缕阳光将乌云刺穿，将迷雾驱散，照耀的是光辉的圣剑——兰古利萨……

“魔剑的力量不知何时就会消失。在这之前，我一定会找到让你真正生存的方法。相信我，法娜。”

“请让我跟随着您吧，不知何时我就会消失，我只想剩下的日子里陪伴着您，元帅……”

我和她踏遍了整块大陆，从远方的冰天雪地到遥远海域的孤岛都留下了我们的足迹。虽然一无所获，但法娜确一直都十分快乐，我也一样。我们都以为危机早已过去，直到那天夜里……

一弯新月高高挂在天空，微风将她的发丝轻轻吹拂在我的脸上。她躺在我的怀中低声唱着歌。歌声渐渐停住了，我睁开眼睛，凝视着她。她嫣然一笑，柔声问道：“你最希望得到什么？元帅。”

但就在那一瞬间，仅仅一瞬间。她消失了，连一点先兆都没出现就在我的面前像风一样消失得无影无踪。我的身边还有她的清香，她的话语还萦绕在我的耳旁。我象发了疯似的在林里四处奔跑，大声叫喊着她的名字。可回应我的却只是山林间死一般的沉寂。在那天夜里，我第一次流下了眼泪。梦如同滴在地上的泪珠一样——碎了……

不知过了多久，我恢复了知觉。首先映入眼帘的是那一片火红的颜色。

“法娜！”我大声叫喊着爬起身来，看到的却是满地不知何时出现的鲜花——火红的花……



仿佛还是在那时，她躺在我的怀中，微笑着问我。

“你最希望得到什么，元帅？”

我望着前方的花丛，从口中缓缓吐出了那时来不及说出的那句话。

“我只想和你在一起，仅此而已……”

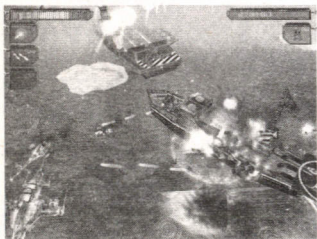
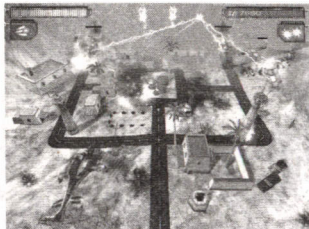
(The End)

极受欢迎的3D射击游戏AirStrike推出新作了！相信大家在前面的彩页中已经领略到此作的风采了吧，那到底本作具体有些什么特色呢，现在就为大家送上！

AIR STRIKE 2

游戏特点：

* 拥有18个关卡，3个强力BOSS！* 五个普通的战斗环境！* 一共100多个各具特色的战斗单位！* 大量可摧毁的建筑物！* 6架性能不同的直升机可供选择！* 10个独特的主武器，每个还可以进行3-7级的升级！* 15种道具和5种导弹类型！* 日夜转换的天气情况！* 5个不同的游戏难度！* 支持单打和双人游戏两种模式！* 12条秘籍令游戏更有乐趣！* 原汁原味的电影级配乐和劲爆的影响效果！* DivoRating系统能让你得到互联网上的排名！



在生活压力越来越大的今天，游戏除了休闲娱乐外，还要有减压发散的功用。本作就是此类游戏的佼佼者。如果被上期的弹幕游戏折磨得喘不过气

来的话，现在就是你复仇的好机会了，Come on! Go! Go! Go!

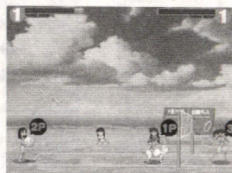
《阿滋漫画大王》同人第二弹！——沙滩排球！登场！

之前为大家送出过《阿滋漫画大王》的同人游戏“雪合战”，

现在为大家带来游戏性更强的“沙滩排球”，发布此游戏的小组是 egs 也就是制作《DuoPrincess》的那个啦，所以游戏的水准是很高的。



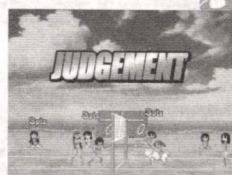
一共有六位角色可供选择



可供 1 ~ 4 人同时进行游戏



当气槽满的时候可以进行华丽的必杀攻击



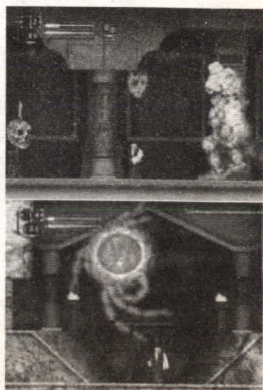
每球都有评判进行评分，最先拿到 100 分的为胜方



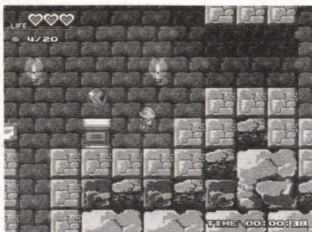
恶魔城同人二作——“老头版”&“魔王版”！

首先是“老头版”，真正的名字叫《Return of Egypt》，游戏系统和恶魔城几乎一样，别以为这只是一味的模仿而已，仔细玩下去，还能发现很多有趣的地方呢！游戏拥有完成的剧情，而且还是原创的。最让人觉得有趣的就是他的必杀技名称，最强招式竟然是“死村拳”XD。

接下来是“魔王版”（AKUJI the DEMON），人物是Q版的，游戏看起来纷纷红红的，给人非常可

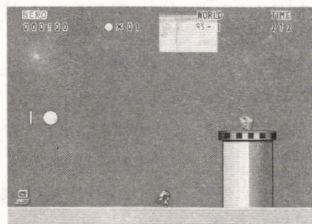


爱的感觉，游戏做的还不错，强烈建议大家一试。



以 Windows 为背景超级玛丽——Super 任意 Sisters!

小菜菜+Mario+Windows 会变成怎样一个游戏呢？游戏的背景全部取材于 Windows 操作系统，分别有 win95、98、NT 和 Win2000。人物是很受欢迎的小菜，吃了蘑菇还会变大的唷~ 玩法则全是 FC 版 Mario 的玩法。无论你是小菜的粉丝、Mario 的死忠还是 Windows 的支持者（汗~）都千万不要错过哦。



这期的《原创工作室》就到此结束，下期会有一个大惊喜给大家哦，请密切留意！

精心 Site 选

欢迎大家来到本期的“精心 site 选”栏目，废话不说了，马上介绍本期为大家送上好网“正”网：)

<http://www.366.net/birthday-who.phtml>

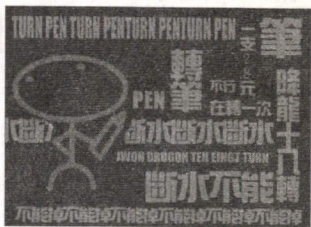
语种：繁体中文

“世界之大，人口之多，谁个我同月同日生呢？”想知道你和哪位名人同月同日生吗？来这里吧，只要输入你的出生日期，就立刻可以知道哪位名人和自己拥有相同的生日了。



<http://knight.fcu.edu.tw/~d9063070/turn%20pen/pen.htm> 语种：繁体中文

被沉重的学习或工作压力挤得喘不过气的时候，干什么事情能让你在最快的时间内放松一下呢？就是拿起你手中的笔转他两圈，可别以为转笔是件简单的事情哦，里面还有很多学问呢，到上面这个网址吧，里面有转笔技巧的详细介绍，图文并茂，而且还有视频示范呢！



<http://kingjoke.com/>

语种：繁体中文

地狱爆笑网，里面有超多让忍俊不禁的笑料，除了一般的笑话文章外，还有图片歌曲等笑料，强烈推荐大家浏览里面“低

在動物園,哪一種動物最多人看?

黑猩猩

先天是指與生俱來的,那麼後天又指甚麼?

兩天的明天

智问题”的内容，超级搞笑的哦！

<http://www.neopets.com/> 语种：繁体中文

尼奥宠物是全球互联网中最受欢迎的虚拟网络宠物网站。已经建立了超过7000万网络宠物主人的大家庭！



尼奥宠物站献给大家的不但有超过160个网上小游戏，还有贸易、拍卖、贺卡、通信和很多其它项目。最棒的是，这一切完全免费！

<http://music.luv-u-4ever.net/> 语种：繁体中文

提供最新香港音乐CD的打包下载，喜欢香港音乐的朋友不容错过！

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

<http://www.wangyu.org/ff/ffmp3index.htm>

语种：英文

FF系列CG动画的收藏站点，在这里你能找到FF8到FFX-2的CG动画，建议使用RealOne收看。



<http://www.astprince.com/hk/building/>

语种：繁体中文

想知道你的未来运程吗，那还不快点近来占卜一下！这里提供花宫占卜、雀仔占卜、

占卜
私房



水晶球占卜、球星占卜、麻雀占卜、动物星座、爱情计算器等。

Action Game

Cute/Kids

Fighting Game



<http://www.project-design.com/>

语种：英文

巨多Flash游戏的英文网站，喜欢Flash的你，又怎能错过呢？

<http://www.be-labo.com/test.html>

语种：繁体中文

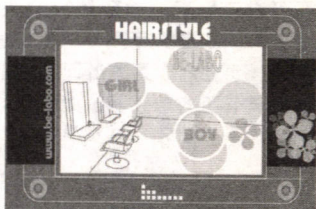
有没有想过在电脑里养只宠物呢？小强？no、no，我指的当然是电子宠物啦。在这个网站你，你可以认养不同样子的番薯宝宝，种番薯的人很多，你想成为一个“养”番薯的人吗？



<http://www.be-labo.com/test.html>

语种：繁体中文

你是否为你的顶上青丝而常感烦恼呢？到底什么发型最适合你呢？发型这东西，除了要配合头型和相貌外，还要和你的性格相称才行哦。这个Flash不单是个心理测验，它还能为你选出最适合你的发型呢！



<http://village.infoweb.ne.jp/~fwkd4612/C/C.html>

语种：日语

书看多了，电脑用多了，眼睛难免会受到一点损伤，去医院作定期检查？那也未免太麻烦了吧。这里就有个不错的检查视力用Flash。最后祝各位眼睛健康，视力正常！（附上我弱弱的成绩……）

C力検査

検査開始
検査記録参照

GAMEOVER
Level 9
Score 85

盛夏来临，大家都准备好消暑措施了吗？别指望小编偶会为大家消暑降温哦，偶要让这个夏天继续升温，为大家送上火爆全球的“火影忍者”——Naruto!!!

“十二年前，在木叶忍者村中出现了一只九尾妖狐，此狐有九尾，狐动其尾则山崩落、海啸起，幸而有一名忍者拼死封印这强大的敌人，虽然成功将其封印，但忍者也因此牺牲了，他正是木叶忍者的首领——“第四代火影”。当时尚在襁褓中的漩涡鸣人，被当做妖狐的“封印容器”，从小无父无母的鸣人总是以恶作剧吸引众人的注意，然而大家都因为一个不可说的秘密而冷落他。鸣人的成长过程非常、非常的寂寞……怀有过人自信的他，为了得到更多人的认可，他立志成为木叶忍者村的第五代火影。在伊鲁卡老师的鼓励及卡卡西的带领下，第七组：鸣冷落与佐助、小樱一起他伤了修行之路。可别小看鸣人唷！看他有多少的毅力以及决心吧！



到底是什么人成就了这部风靡全球的少年动漫呢？下面就为大家介绍一下这部动画的幕后班子吧。

原作是岸本齐史，日本冈山县人，今年11月就到“不惑之年了”。自小立志成为漫画家，美术成绩也是个科目中最好的，在大学专修的也是美术。获得《周刊少年JUMP》的新人奖后，在动漫界打响名堂，当时他还是一位学生呢！“火影”也是岸本的代表作，1999年开始在《周刊少年JUMP》上连载，反响热烈，动画版在日本东京电视台播映（每逢星期三晚上7点播出），国内的朋友最快在本地时间星期四就可



以下载到“字幕版”了。

制作公司：PIERROT。此公司对于豪放的动作场面、纤细的心理描写都很擅长，在制作“火影”之前也制作过“JUMP”上连载的作品，其中最为我们熟悉的要数《幽游白书》和《棋魂》这两部了。

当漫画作品登陆电视屏幕后，随之而来的当然就是它的电视原声CD了。本期的游乐园就为大家送上“火影”的两张原声大碟和，最新的OP单碟。

《NARUTO OST》

发售日：2003年3月19日

售价：3150日元

收录作品：片头曲“R★O★C★K★S”，片尾曲“wind”，及其它BGM共22首。

音乐监制：六三四小组 增田俊郎



《NARUTO OST2 狐忍》

发售日：2004年3月10日

售价：3150日元

收录作品：主题曲“遥か彼方”、“ハルモニア”，及其它BGM共19首

音乐监制：六三四小组 增田俊郎



单碟作品《GO!!!》

发售日：2004年4月28日

售价：1223日元

收录作品：“火影”的最新OP“GO!!!”（及其两个不同版本）、“Rising Dragon”和“My Life”。 歌手：FLOW



心水推介

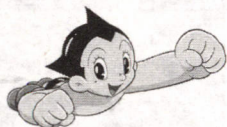
14 人的早安少女组——“浪漫~MY DEAR BOY~”本曲出自早安少女组最新单碟，此单碟为安倍夏美单飞后推出的首张单碟，也是本年度的第一张。究竟 14 人的早安少女组跟以前比较有什么不同呢？（管她呢，反正这组合的人数都经常变来变去的）



歌曲是一贯的 Morning 娘风格，给人即清新爽朗又充满活力的感觉，希望能在懒洋洋的夏日午后，给你充充电、提提神(^_^)

Phone 中之声

因动画而获得重生，连某知名牌子的 DC 都要找他当代言人，他是谁？就是我们的无敌小金刚“阿童木”是也~~~



Nokia(2100/3210/3310/3315/3350/5210/8250/1100/2300/3610):

6 6 68 6#9 78 1*99 188 7** 1* 29 2 28 39 48 199 288 1 5**99 2*88 1 6**99 6#88
6 59 6 78 1*9 28 199 6**8 6 68 6#9 78 1*99 188 7** 1* 29 2 28 39 48 699 6#88
6 599 28 68 5 499 18 7**8 1* 29 2 38 29 18 499

Motorola(T190/T191):

5(9) v5(9) 3(9) 5(9)# 3(8) 7(7) 3(7) v3(8) v3(7) 5(6) v5(6) 3(6) 5(5) 3(4)
7(7) 3(6) v3(7) 7(10) 3(6) v3(7) 7(9) 3(9)# v3(9) 5(10) v5(9) 3(8) 5(7) 3(6)
7(7) 5(9) v5(9) 3(9) 5(9)# 3(8) 7(7) 3(7) v3(8) v3(7) 5(6) v5(6) 3(6) 5(5)
3(4) 7(2) 3(2)# v3(2) 7(3) 5(6) 3(2) v3(3) 7(4) 5(7) 3(8) v3(7) 5(6) v5(6)
3(5) 5(6) 3(7) 7(4)

SonyEricsson(T200/T202/T65):

(6) (6) 6 (6)# 7 (1)0 ** 10 7 10 (2)0 (2)0 20 (3)0 40 (1)0 ** 20 10 (5) *
* 20 10 (6) ** 6# 6 (5) (6) 7 (1)0 20 (1)0 ** (6) (6) 6 (6)# 7 (1)0 * * 10
7 10 (2)0 (2)0 20 (3)0 40 (6)0 ** 6#0 60 (5)0 ** (2)0 60 50 (4)0 ** (1)0
7 10 (2)0 (2)0 30 (2)0 10 (4)0 **

Alcatel(OT301/OT302/OT303):

6 6 688 6# 788 1*8 1*88 788 1*88 2* 2* 2*88 3* 4*88 1*8 2*88 1*88 58 2*88 1*88
68 688# 688 5 6 788 1* 2*88 1*8 6 6 688 6# 788 1*8 1*88 788 1*88 2* 2* 2*88
3* 4*88 6*8 6*88# 6*88 5*8 2* 6*88 5*88 4*8 1* 788 1*88 2* 2* 3*88 2* 1*88 4*8

Zodiac Gamer 招安 Dave

Finalburn 和 Dega 的作者 Dave 在四月底连续发布了多个运行在 Pocket PC、GP32、XBOX 的世嘉模拟器，基于他为 ARM 写的 68000 汇编模拟器——Cyclone 68000。同时身为 ZodiacGamer.com 报道员的 Retrogame 版主 Prophet 向 Dave 招手，问 Dave 是否有意在 PalmOS/Zodiac 上进行开发，并表示 ZodiacGamer 会为每个有意的开发者提供一个免费 Zodiac。

Get yours now!



LIMITED FIRST EDITION
ZODIAC available for a short time

浑浑噩噩已久的 Dave 没有显出多少迟疑，在查看了 The FAQ at Zodiac Gamer 和一些项目进度后，欣然接受，开始负责 MD 和 CPS 的移植项目。简短地说，Zodiac 是 Tapwave 公司脱胎于传统毫秒级的 Palm/Pocket PC 并糅合 state-of-the-art (艺术级) PDA 功能和次世代可移植游戏技术的产物，Tapwave 致力于填补对先进 PDA 游戏性能感兴趣的年青人的市场空缺。



Courtesy: TapWave

Tapwave 在 Zodiac 上提供了一系列 API，为开发者提供了方便的移植行为，还提供数字签名系统保障开发者权益。Dave 的动作很快，Cyclone 68000 已经成为 Zodiac 上的可利用资源，其他 Zodiac 开发者可以方便地应用；PicoDrive (MD 模拟器) 已经移植到 Smartphone 和 P800/P900 等移动电话上；Zodiac 上的第一个 MD 模拟器也完成了。

目前 Zodiac 资金充裕，大力广招人才，其中不乏 Loopy

小道消息，不可尽信！

(ePSXe 和 ZiNc 的 3dfx 插件的作者) 的知名人士。各个模拟 / 移植项目都在有条不紊的进行。

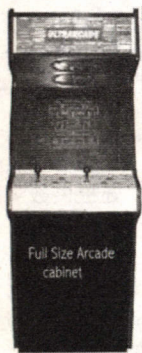
Ultrarcade 没有用 MAME

最近市
面上出现了
一种名为

Ultrarcade

“Ultrarcade”的多街机游戏机柜，出人意料，不少玩家试玩过后发现，Ultrarcade 并没有建立在利用 MAME 的基础上。

Dave 的意见差不多，数年前 Ultrarcade 曾获取 Finalburn 的许可，Dave 还因此拥有了 50% 的许可权，但是没有获得额外的版税，这说明 Ultrarcade 还没有用到 FB。不过他认为虽然 Ultrarcade 有自己的操作系统，但模拟方面却是使用别人 (MAME 等) 的代码。



Belmont 表示 Ultrarcade 与 MAME 无关，还称赞它十分小心，不惜劳苦地向每个公司请求 ROM 许可。他还透露了 Ultrarcade 的来历：它原先由 Quantum3D 开发，属于 3dfx 的分区。3dfx 破产后被 HyperWare 收购并销售，后来 HyperWare 也破产了，现在则有了 Ultrarcade 公司，人员基本没变动都是 HyperWare 的原班人马。Belmont 认为它的代码是独立开发的。

Prophet 给 Ultrarcade 发了封邮件，有趣的是，回复中他们声称自己所做的工作内容，远超过 CPS 甚至现在的 MAME。

MAME 使彩虹消逝?

细心的玩家会发现，仍在更新的 RAINE 还拥有 9 个 MAME

小道消息，不可尽信!

尚未支持的游戏。人们不禁疑问：RAINE 是否应被承认具有与 MAME 泾渭分明之处、或者在某些方面超过 MAME？MAME 是否带有垄断性质，导致了彩虹的消逝？

RAINE

Smf 提出了一个很恰当的比喻：MAME 正如 LINUX 在 UNIX / BSD 的寡头地位，RAINE 则是 NetBSD。MAME 不赢利，开放源码，其他模拟器有其发展空间——给予玩家不同于 MAME（速度、优化等）的体现，不过其中有不少模拟器都和 dev 有直接关系。

对于 RAINE 比 MAME 先拥有新 dump 的 ROM，Sixtoe 澄清 ROM 都是先到 MAME 那里，RAINE 再复制过去用，至少在最近几年是这样。不过我们知道，在 99、2000 年，japdump 小组 dump 的最新游戏，基本都是先为 RAINE 服务。

RAINE 不少驱动比 MAME 先完善，Taito 和 Cave 驱动是很好的例子。MAMEdev 则把这解释为：MAME 的相关驱动早就存在，在 testdriver 中，在四年前就是这样。相反的例子则是 Strikers 1945，RAINE 借用 MAME 的破解保护代码并在 MAME 之前发表，不过那时的 RAINE 已经不是原来那个 RAINE 了。



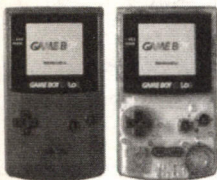
RAINE 的确有过 MAME 之处，但已成往事；MAME 无意独裁，只不过其龙头地位不言而喻。

任天堂注册 GBA 模拟版权

Nintendo 公司最近取得其系列掌机的软件模拟的专利权，

小道消息，不可尽信！

美国专利号：6,672,963，对象包括GB、GBC、GBA。



专利的适用范围是“低性能”的电子设备/平台如PDA、手提电话等，它们使用LCD及其他性能优化达到图像和声音与原来游戏相仿。从这点可以看出，Nintendo要对付的首先是基于Tapewave Zodiac的PDA，虽然

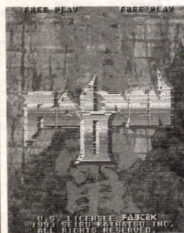
Zodiac已不算低性能。

三代掌机的捆绑专利被认为是不明智的。鉴于PDA上的GB模拟程度达到了一个可观的水平，任天堂已难以主导地模拟自己的系统，如果它分开申请专利的话，将更有利于它进行打击模拟的“事业”。

考虑PC上的情况，注册所有模拟当然是不允许的，而且在Sony对Connectix的官司上，已经有“模拟是合法”的先例了。任天堂的胜算不大。



Raiden 2消息更新



模拟难度不小的Raiden 2系列的ROM版本也是混乱一片。已经证实Seibu在96年发行了Raiden 2的一个“再发行版”。

虽然96' Raiden 2还未dump，但Haze透漏他们认识有这块基板的人，但因为新版PCB采用完全不同于93版的规格，dump工作麻烦了很多。

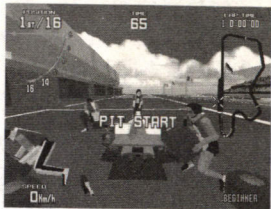
目前Raiden 2的ROM已经有5个版本，每个版本的模拟进度各不相同。Haze说Seibu似乎想使用全新的声音程序——

小道消息，不可尽信！

不限于不同版本的ROM，即使是相同的程序ROM，也有只是仅仅替换声音ROM的情况。而其中“较容易处理（模拟）”的那个版本的声音ROM，与Raiden dx的却是一样。

Model 1/2 进度情况

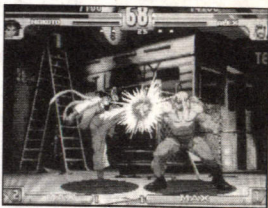
对Fujitsu TGP进一步研究的结果表明，这个协处理器还为主CPU执行一些“服务指令”，如矩阵堆栈、冲突检测等。这样，每个游戏都可为DSP分配不同的任务，内容不一而足，各种情况难以一一分析详尽，促使模拟的难度加大。Belmont认为这是因为Model的主CPU（V60，i960）浮点性能不足无法胜任3D处理而导致的。



另一方面，虽然EISemi正在从事繁忙的工作（Uni），但是他还是在Model 2上取得了长足的进展，并有望在工作完成后就放出NebulaM2的新版。

CPS3的更多信息

模拟CPS3的第一道门槛是通过加密的Bios，有人声称已经搞定CPS3的初始启动和一些图形寄存器以显示系统字体，这引来了smf、EISemi等人的巨大兴趣。不过他没有提及如何解密Bios，而只是说通过打补丁来替换原来的Bios。



Smf揭示：某处的硬件一定会把加密的程序代码转换成CPU能运行的形式，找到该硬件并搞清其行为是关键。Galibert和Belmont都推测主CPU是SH2，加密的质量很高，而且SH2不会那么容易就被嵌入木马程序。

小道消息，不可尽信！

从以前制作ET开始，我们就曾经尝试了多次的改版和创新，务求让我们的杂志能保持青春和活力。很幸运的是每次的改进之后都能得到各位读者朋友的大力支持，在此要特别谢谢各位。

现在，眼看当今的模拟器杂志形式日趋模式化和保守化，为了打破这制约杂志发展的框架，让杂志继续充满生机和活力的发展下去，我们大胆的向传统模拟器杂志模式进行挑战，并大刀阔斧的进行形式和内容的改革。以后的EMUNEXT杂志将会是双刊双碟，主刊在保留原来优秀栏目的基础上进行不断的完善，继续为读者提供模拟器各个方面的资讯，A盘将继续送出最新的游戏和其他精彩内容；而副刊方面我们将会用每期不同的主题进行制作，期望能为读者带来更出色的专题内容，在B盘上则是副刊的配套内容。对于杂志如此形式的改版有任何看法的读者朋友可以上来论坛中发表意见和建议，我们恭候大驾。

by wario



5.1黄金周期间，北京的ENTER举行了一次聚会，照片中众人分别是jingshicheng、门神、杰斯汀、Gouki_改、化乐天、复制版JOKER、左京、NickHoliday、ZeroWing。不知若干年后，他们当中会否有人拿着本期杂志对着儿女说：嘿，瞧爸当年……

by 漫步



“巧克力型”腹部六块肌打造计划始动！我要用这个夏天本身为“兄贵”级的壮男！！我今天要做俯卧撑！！……啊～～呀～～……（撑不起来）今天就先俯卧……明天再撑吧……

by Phil



A 碟内容:

[新作强袭]

KOF2003 正版

kof2003.zip

配套模拟器 kawaks.zip

GBA 本月大作

钢铁帝国.zip

狙魔人.zip

风来西林怪兽足球.zip

光明力量 - 暗黑龙的复活.zip

火影忍者 - 最强忍者大集合2.zip

库洛魔法使 - 卡片朋友.zip

蜡笔小新 - 电影乐园大冒险.zip

马里奥高尔夫巡回赛.zip

天才爷爷2.zip

网球王子 - 光荣之金.zip

网球王子 - 时尚之银.zip

眼睛君.zip

宇宙学院.zip

机动战士高达SEED.zip

MAME082 游戏集

本月中文游戏

GBA

ZOE 星域毁灭者 - 遗嘱.zip

阿滋漫画大王.zip

龙珠Z 舞空斗剧 PGCG.zip

双截龙 ADVANCE 简体.zip

索尼克战斗简体.zip

游戏王 EX3CGP.zip

索尼克战斗中文版简体切
换工具.exe

PS 游戏补丁

SRPG 制作工具繁体补丁.
exe

[系之谱]

系列游戏

MD

兰古利萨.zip

兰古利萨 II.zip

SFC

Der 兰古利萨.zip

WS

兰古利萨千禧版最后世纪.zip

对应模拟器

MD.zip

SFC.zip

WSC.zip

[EN 游戏基地]

漫步经典

SMS

梦幻之星.zip

MD

梦幻之星 2.zip

梦幻之星 3.zip

梦幻之星 4.zip

TREASURE 的宝藏之二

异形战士.zip

光明十字军.zip

原创工作室

AirStrike II.exe

SuperNiniSisters.exe

阿兹曼大王 - 沙滩排球.exe

恶魔城同人 - 老头版.exe

恶魔城同人 - 魔王版.exe

palm 模拟器和游戏

模拟器

PALMOS54.exe

游戏

GTS.exe
柠檬水大亨.exe
Hellfire.exe
insaniquarium103pg.exe
SpyChase3D.exe
swspacecombat.exe
warfare.exe

大盗伍佑卫门

大盗伍佑卫门-新桃山幕府之舞
N64.zip

[ETC]

游乐园

GO!!!原声碟
火影忍者 OST
火影忍者 2OST
REMIX-梦幻之星 4

NDS 演示动画

瓦里奥制造.wmv
银河战士.wmv

PSP 演示动画

MetalGearAcid.wmv

[EMU]

家用机

FC.zip
SFC.zip
epsxe1.6.zip
gens212a 中文版.zip
mekaw066.zip
pj64v1.5.exe
ZSNESW_0313.zip
nemu08.zip

街机

nebula224.zip
rainew-0.40.0.zip
winkawaks149.zip
MAME
mame32plus-0.82-bin.cab

相关

PS-bios.zip
neogeo.zip
最新DUMP的GBA bios.zip

掌机

GB&GBC.zip
GG.zip
WSC 模拟器前端.zip
wscamp021.zip
VisualBoyAdvance1.7beta3.
zip

B 碟内容:

珍藏 Romset:

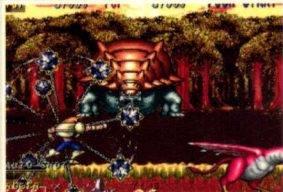
GameBoy
GameGear
PC-engine GT
Lynx
SuperVision



HOT GAME 最新热作



机动战士高达SEED



MAME082游戏集



光明力量-暗黑龙的复活

CD ROM 光碟内容

[新作强袭]

#GBA大作

- ★ 机动战士高达SEED
- ★ 马里奥高尔夫巡回赛



- ★ 光明力量-暗黑龙的复活
- ★ 蜡笔小新-电影乐园大冒险

- 钢铁帝国
- 风来西林怪兽足球
- 火影忍者-最强忍者大集合2
- 网球王子-光荣之金
- 网球王子-时尚之银
- 洛克人Zero3
- 狙魔人
- 眼睛君
- 库洛魔法使-卡片朋友
- 天才爷爷2
- 宇宙学院

#MAME082游戏集

KOF2003正版rom

#[系之谱]

- ★ 梦幻模拟战系列游戏



[EN游戏基地]

★ Palm模拟器及精选游戏



- 漫步经典
- 梦幻之星
- TREASURE的宝藏
- 异形战士
- 光明十字军
- 原创工作室
- ★ Air Strike II

- 阿兹漫画大王-沙滩排球完全版
- 恶魔城同人-老头版
- 恶魔城同人-魔王版
- Mario同人-操作平台版
- 大盗伍佑卫门

[ETC]

- 游乐园
- 火影忍者OST
- 火影忍者OST2
- 火影忍者最新OP单碟《GO!!!》
- REMIX-梦幻之星4
- PSP游戏演示动画
- NDS游戏演示动画

NDS和PSP的非正式模拟器



副刊附送珍藏Romset

- GameBoy
- GameGear
- PC-engine GT
- Lynx
- SuperVision

ISBN 7-900382-07-0



PC应用技术 - 24
ISBN: 7-900382-07-0

SOARINE 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