

全力打造最强模拟器读物!!

UO1.7
2004.09

WWW.EMUNEXT.COM

模拟NEXT

PC应用技术

GBA开发入门 10

07

定价 13元

联邦对吉翁
DX机体报告书

联机版GBA模拟器
横向评比

SEGA 2
世嘉 Model
模拟新进展

童年往事之
魂斗罗 review
系列回顾

History
电子游戏历史

2CD

双刊双碟!
附送《"井上雄彦"特辑》全彩副刊
收录多款"灌篮高手"游戏>>>>>

附送



井上雄彦特辑

Slam Dunk (FC GB GG SFC MD ARC SS) and 1 on 1 (PS)

laiyin扫描製作



Dreamcast 模拟器 四打实现!!

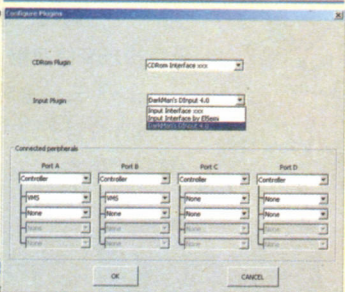
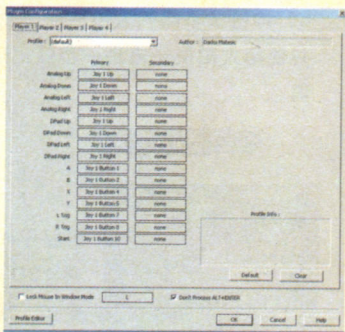
DC模拟器Chankast0.25版相信大家已经测试过,它比起0.2a版增加了几个新功能。全屏功能非常实用,它让显示效果更加完美。震动功能暂时还无法



正常使用,可以忽略。下面要想大家介绍的是四打功能,虽然在官方放出的模拟器中有3P和4P

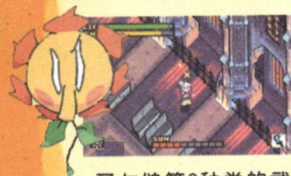
的手柄选择,但是无法对其进行设置。现在,DarkMan放出支持四打的插件“DarkMan's-Dinput 4.0”,该插件支持DC模拟器Chankast和N64模拟器,让大家体验四打的乐趣。

“DarkMan's Dinput 4.0”的使用方法非常简单,首先把文件解压到Chankast0.25版的目录中,然后在“Configure Plugins”的“Input Plugin”选项中选取“DarkMan's DInput 4.0”(如图),接着在“Plugin Configuration”选择中分别对四个手柄进行设置,就可以在游戏中同时实现四打。





我们的太阳2-太阳少年传奇



在《我们的太阳2》中，除了前作所使用的太阳枪之外，还加入“太阳锻冶”系统，可以使用太阳能量来锻冶出剑、矛与槌等3种类的武器，共计将有超过60种各式各样的太阳武器可以使用，并使用太阳能量来进一步强化这些武器。

在《我们的太阳2》中，除了前作所使用的太阳枪之外，还加入“太阳锻冶”系统，可以使用太阳能量来锻冶出剑、



SD高达军团



久违了的SD钢弹动画终于再有新一辑，这套全3D CG的《SD GUNDAM FORCE》在日本广受欢，现在更正式推出游戏版。此作是一款横向动作游戏，动画中的大量角色也会登场，玩者可以用交换



角色的方交替使用三名主角，每人也有多种精彩的招式。



最终幻想1·2

《FF I》的追加要素为收录额外地下城关卡“Soul of Chaos”，是一个有4个 Chaos 魂魄沉睡于其中的新增地下城关卡，玩家将可于其中取得原创的强力武器，并可与历代《FF》的头目级敌人战斗。

《FF II》的追加要素为收录追加剧本“Soul of Re-Birth”，是在游戏剧情中失去生命的主角 4 人们的追加剧本，包括新的事件与新的敌人，以及追加剧本专用的道具等。



FINAL FANTASY. I-II

ADVANCE

ファイナルファンタジーI-II アドバンス

洛克人EXE 4.5 真实战场

游戏以所谓PET为主画面，洛克人作为游戏导航，除了洛克人之外，也可以选择其它的角色，共有21种。最初只有4种，随着游戏的进行，新的角色会陆续出现。游戏可以做联机对战（包含联机前代的作品）



奥特曼警备队-怪兽攻防战

《奥特曼》系列作品续作，游戏的类型改为战略性的游戏形态，喜欢奥特曼的玩家可以试试。

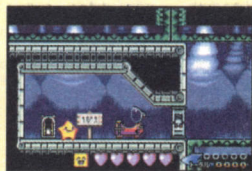


传说的斯塔飞3

《传说的斯塔飞3》是一款角色可爱的人物设定，长得像是一颗星星的主角斯塔飞，是天界王国的王子，在前两代勇敢挺身而出，与邪恶的海底魔王奥古拉对抗，拯救天界王国与爸爸妈妈。在本游戏中，被封印的奥古拉又因为某种邪恶的力量而苏醒，斯塔飞又将展开惩奸除恶的大冒险。



在本代中，斯塔飞将不再是一个人独自冒险，除了许多帮助斯塔飞的伙伴之外，妹妹斯塔碧也加入了冒险的行列，两人都有各自突破难关的特技。



钢之炼金术师—回忆的奏鸣曲



实现2对2的梦之对决：以《钢之炼金术师》为题材的动作或RPG游戏可



有不少，不过纯对战形式的却从未有过，这款作品



就正好满足支持者的需要了。话说中央每



四年一度会举行一届“大武斗大会”，赛制为二人一

组，任何人都可以参加，而且任何炼金术和武器都可以使用。获胜的队伍

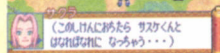
NARUTO ナルト-RPG

火影忍者RPG

本游戏一款以《火影忍者》为题材所制作的游戏，游戏中玩家将可操



作鸣人、佐助与樱，游戏由木之叶村落的忍者学校展开，



装备道具，体验忍者生涯历练的成长茁壮。游戏采用独特的半实

时战斗系统，并有超过80种以上的忍术，除了原作中出现的忍术之外，亦有许多游戏原创的忍术，而各种忍术发动的场面将以忠于原作的特写画面呈现。



战斗弹珠超人—燃烧弹珠魂



记得小时候常常玩的模型玩具弹珠超人，现在推出了GBA的对战游戏。胸前的弹珠还必须先装填好才能发射，将敌人击败。



MOBILE SUIT GUNDAM SEED BATTLE ASSAULT

高达SEED对战版

本游戏为驾驶
MS进行格斗的

3D格斗游戏，玩家将可以从12架原作动画中出现的机体中选择自己喜爱的机体来进行游戏，原作所有人物也将悉数登场，另外游戏也可支持双人联机对战。

游戏中将收录有七种模式，除了一对一的单独对战之外，也包括二对二的团队作战模式。玩家可以利用游戏舞台中的建筑物掩护自机，或者是以破坏建筑物的方式来使对手受到崩塌建筑物的伤害。



怪兽召唤师

MONSTER SUMMONER



在我们人类生活环境的周遭有许许多多的动物植物，也有能够使用法术从环境中叫出奇物的人，我们称这些人“召唤术师”或“召唤师”。在游戏中扮演一个旅行各地为了成为伟大的召唤术师的角色，在三个大城镇里学习各种召唤术，并且参加各种战斗，以获得人们对你的尊敬。游戏还支持联机对战，有兴趣的玩家可以试试。



ZERO ONE SP



对与错SP

在这款游戏中，玩家将扮演主角常光寺和，并为了延续人类的未来而展开战斗。游戏中除了冒险部分之外，另外也加入动作与推理、精神恐怖、恋爱等要素在其中，同时本作在剧情方面也比前作大幅追加许多剧情内容，在角色设定方面更请到日本名漫画家伊东岳彦负责执笔，使整个角色感觉与之前完全焕然一新，带给玩家大异前作的全新乐趣。



Model2 新支持游戏

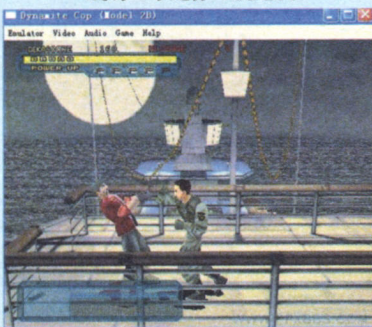
最近，Model2模拟器又有了新的进展，一些以前无法正常运行或有贴图错误的游戏现在都能正常玩了。



战场上不是你死就是我亡



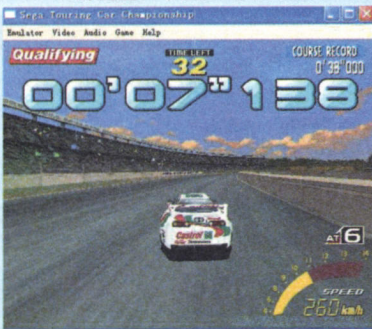
著名射击游戏零式枪手



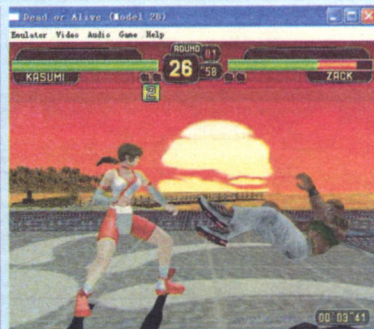
以前就能正常模拟的爆裂刑警



索尼克也来格斗版的，现在画面出色多了



速度感十足的世嘉观赛车



虽然没有让人喷血的衣服，但不失为一代名作的起点

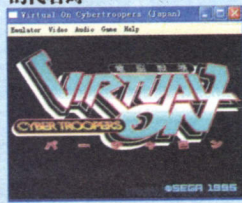
Model2 新支持游戏



indy500终于能玩



VR射手曾经是街机足球游戏的代名词



电脑战机没有双摇杆乐趣倍减



你躲起来我也能爆你头



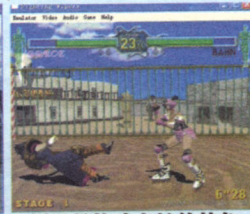
豪爽射击游戏



世嘉3D格斗游戏的一个失败尝试



死亡之屋还是玩pc版算了



爆甲是格斗之蛇的特色

想当年这些游戏都是在街机室里而大名鼎鼎作品，整天都有一大堆人围在旁边，身体差一点也无法靠近来参观的，现在大家可以在家轻轻松松的品位了，生活大进步啊！



出色的游戏硬件就好比一件精彩的艺术品，需要我们用心地去观赏它、品位它，而不仅仅是当做一个普通的玩具，相信很多收藏者都是以这一份细心呵护的态度来对待自己的珍藏。但是好酒也怕巷子深，不拿出来一睹为快岂不是埋没了经典？因此从本期开始，鄙人特地开通此硬件栏目，希望能搜刮出一些细腻之作与朋共赏。



法拉利版DC



法拉利版，喷漆效果传神重新火红的质感，好像是用真正汽车油漆喷制的

PS2?



PS2版的外壳，充满了神秘的感觉

NGC?



NGC版，乍看之下并没什么特别，但细看发现开盖部分改成直线，后面的挽手也是一大妙笔

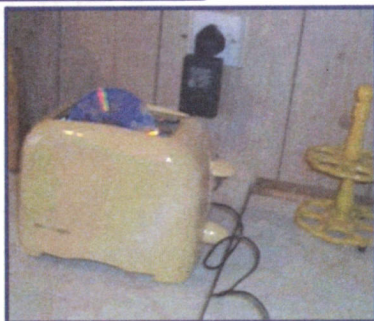


XBOX?



最强的XBOX版，质感和做工都接近真正的叉盒子，让人乍舌的是两边的条纹，真是鬼斧神工

其他



最后提一下这个另类的东西，据闻是某老外烧录DC光盘的“利器”



自认是DIY高手的可以试试做这镶入GB



苹果版SS手柄，色彩配达完美，估计价钱也比其他颜色的要贵。



手感极佳的SS手柄，现在有了USB复刻版，打算买一个吗



轻松的立体格斗

在游戏界中有多少东西会从谎言变成真实? 在每年的四月一日都会成为各大游戏公司娱乐大众的日子, 不过当天的玩笑有时也会成为真实的。像在不久之前提过日本大厂AliceSoft在今年愚人节时提到制作中的《ウルトラ魔法少女まなな》就由玩笑变成现实, 而

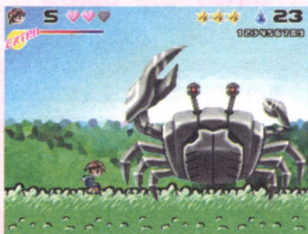


之前的同社作品《Night Demon 梦鬼》本身也是一个数年前的玩笑。当然4月1日也会成为不少同人组织开玩笑的日子, 在今年Ruputer Fan就宣布了开发《ま

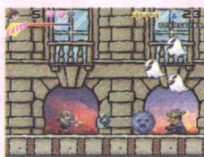
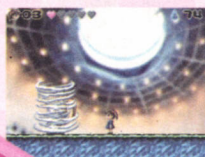
りきき》这个虚拟同人游戏, 不过不知是巧合还是早有预谋, 这个April Fool的玩笑规划成了现实的东西! 以《マリアが危一》为题材的动作游戏将会在C66中发放?



玛利亚在看着玛利奥?

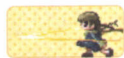


大家或许已经留意到了吧, 《まりきき》得名称已更名为《マリアキキ》。不过在近日的更新中, Rupruer Fan宣布在气势在以Comic Market 66发放的东西不是完成版, 那是为了在今年秋天给大家免费下载完成版而制作的试玩版, 但是这个消息相信会令人更为高兴吧? 之前同样有Rupruer Fan推出的《まりきき》



登场人物:

島津
由乃



福沢
裕巳



松平
千子



蟹名
静



藤山
森子



本来也是为了提高制作游戏的经验而创作,《マリカク》就是运用了相同的系统,但是加入了一些当时提出但没有实现的要素和新的想法,令小孩子到老人家都能享受的游戏。

事实上《マリカク》虽然参考了《Mario》的游戏特色,但是游戏性跟游戏元素却完全不一样。在日前Rupruer Fan的网页中亦公开《マリカク》的第一个体验版及游戏的片头动画给玩家们下载。游戏其实拥有更多其他动作游戏的影子,玩家除了可以跑、跳外,还可以施放出必杀技或其他特殊技能,与其说它和《Mario》相似,倒不如说其与《恶魔城》相似更为恰当,不过在游戏中播放的却是非常轻松的音乐。由于游戏玩法简单、易上手而且为人熟悉,也不多作介绍了^^



操作说明

Z: 攻击 ESC: 退出 X: 跳跃 C:

超必杀技 ↑: 进门 ↓: 下降 ←→: 移动

道具列表

星星: 集齐3个可以打开开关末的大门

宝箱: 里面藏有其他道具

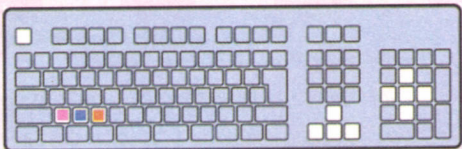
红心: HP恢复

红心宝珠: 提升HP上限值

水晶: 收集100奖机一次

大水晶: 一个相当于10个普通水晶

火焰宝珠: 提升攻击力



- | | | |
|-------------|-----|-------|
| 攻撃 | ポーズ | 扉に入る |
| ジャンプ | ↓ | 下に降りる |
| キャラチェンジ/必殺技 | ← | 移動 |

大家好，本期周边栏目为大家介绍一些日常用品的周边产品。而本期的主角就是——打火机。

机动战士系列主题打火机

主题：机动战士Z高达

品名：ZIPPO Z高达 Ver.2

种类：2种

售价：10500日元（一个）



“高达Z ZIPPO”系列的第二弹，主题是柯特罗大尉驾驶的“百式”和联邦军用火机。其中最引人注目的当然是黄金色的“百式”版。出色的电镀技术将“百式”的黄金色在我们的掌中再现。



主题：机动战士高达

品名：HARO ZIPPO Ver.2

种类：4种

售价：8400日元（一个）

人气历久不衰的哈罗有和大家见面了，而这次出现的地方是打火机。可爱的哈罗主题打火机，应该是面向女性顾客的产品。

主题：机动战士Z高达

品名：ZIPPO Z高达

种类：4种

售价：8400日元（一个）



ZIPPO Z高达系列的第一弹，其中纯金色版的“百式”主题还是用24K镀金的呢。拿在手上质感十足。除了这款外，最让人惊喜的就是“百式VS卡碧尼”这两大宿命MS对决的主题了。

主题：机动战士

品名：ZIPPO (MS-06 渣古II)

种类：3种

售价：10500日元 (一个)



渣古II——在很多次机体人气评选中都夺得冠军的MS。这个主题的最大特色是在外形设计中引入了渣古的护肩元素。

其他主题产品

主题：超人奥特曼

品名：ZIPPO 2

种类：2种

售价：10500日元 (一个)



独特的铸模工艺，使整个奥特曼浮现出来，立体感十足。而另外一款则构思特别，整个机身就是奥特曼的胸部。

主题：杜邦三世

品名：ZIPPO~Bullet Mark~

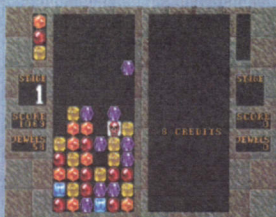
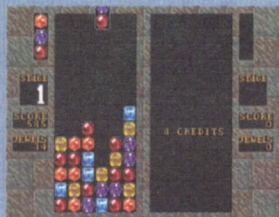
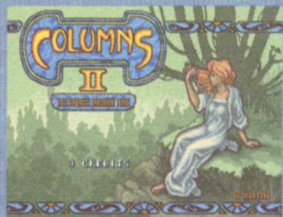
种类：5种

售价：10500日元 (一个)

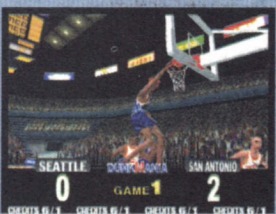
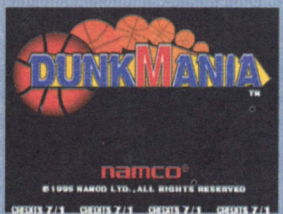


本系列最大的特色是火机打开后和打开之前是两个不同的图案。而每个不同的主题打开后就会出现该主题的人物。其中最受欢迎的当然是不二子MM的粉红限量版了，hoho~~~

MAME 08501游戏介绍



绝对经典的方块游戏，游戏的玩法十分简单，三个颜色相同的方法相连就能够消除，无论横竖斜也可以。游戏的年代虽然久远，玩法也很简单，但细心玩的话还是很有趣在的。



一款很不错的3D篮球游戏，画面表现不俗，地板的反光和众多的观众令游戏仿如在真实场景中进行一样。游戏是2对2进行比赛，有不同能力的球员选择，有身材高大的善于篮底进攻的球员也有身材矮小善于远射的球员，在成功灌篮和远射3分时还会有慢镜头回放。



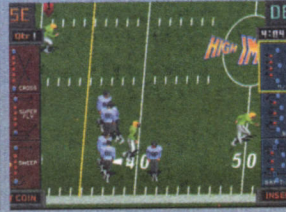
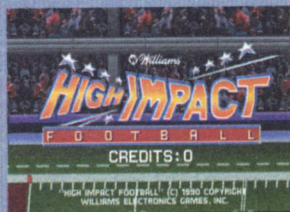
横向射击游戏，游戏中玩家不单要面对空中的敌人，还要消灭在水中的敌人。面对敌人的多方攻击，玩家只能靠敏捷的身手才能与敌人周旋。



一款横向的赛车游戏，画面还算华丽，速度感也不错。最爽的地方莫过于可以选择驾驶各款不同的上百万老爷车或者高级跑车在跑道上横冲直撞而毫不心疼。



一款难度不低的格斗游戏《罗媚斗》，游戏中有挡格反击和特殊攻击等系统。如果不熟悉的话，就连第一局的对手你也伤不了丝毫，而且游戏中电脑的AI也十分之高，灵巧的动作和不断的连续技真是令人防不胜防，绝对是一款适合格斗达人挑战的游戏。

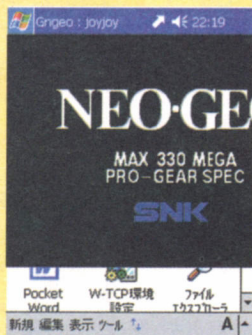


橄榄球游戏，橄榄球对于中国的朋友可能会比较陌生，但是在美国可是一项比篮球更加受欢迎的运动。橄榄球是种绝对讲求团体合作精神的运动，所有有机会的话大家应该要试一下。

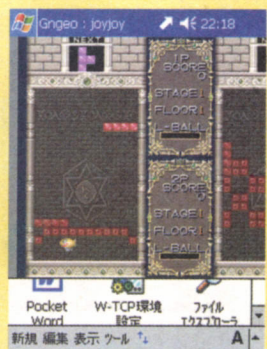
PPC 上NeoGeo模拟器



PDA有什么功能相信大家都非常熟悉，除了商务应用外，娱乐功能也是必须的。在PPC平台的FC、PS、GB、GBA、SFC、SMS、MD等模拟器不断完善到今天，大家把关注点放在了街机模拟器上，



凭借硬件的不断升级，MAME等街机模拟器在PPC上崭露头角的机会来了。最近，日本人开发出了PPC上第一个NeoGeo模拟器，这名为gneoCE Ver. 0.01的模拟还是比较初级，暂时还只能玩一些NG早期容量较小的游戏，估计95年以后推出的NG游戏是玩不上了，因为目前PPC的机能还不够，另外一个问题就是PDA糟糕的按键，玩动作游戏简直是恶梦，强烈期待DirectPadPro的PDA版！



- 白金之星模拟新闻..... 19
- 汉化进行曲..... 21
- EN 游戏基地
 - 海腹川背·旬..... 24
 - 手机玩意儿..... 29
- 系之谱
 - 童年往事之魂斗罗系列回顾.... 105
- 私立模拟学院
 - GBA 开发入门 10..... 32
 - 联机版 GBA 模拟器横向评比.. 40
 - 世嘉 Model2 模拟新进展..... 50
- 游民攻地
 - 联邦对吉翁 DX 机体报告书..... 57

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏，注意自我保护，谨防受骗上当，适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，合理安排时间，享受健康生活。

执行主编：WARIO

责任编辑：漫步 KGB

EWING Phil

美术编辑：YGDESIGN

漫画编辑：F'

封面设计：YGDESIGN

杂志邮箱：

emunext@163.com

emunext@tom.com

特约合作鸣谢：

kik.yeah.net

秋天 TIMON

屎王 白河愁

C.K 小翼

某人

大猩猩

Dadunu

OEZ

白金之星

冥冥

亮亮

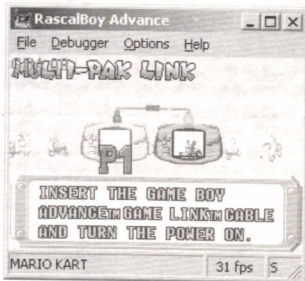
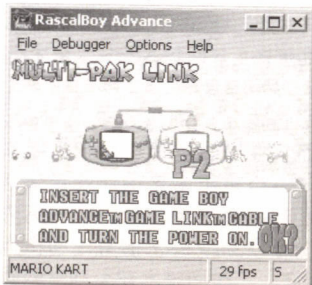
● 业界专题	
— 电子游戏历史	90
● ETC	
— 游乐园	133
● 原创工作室	129
● 漫步经典	
— MD 版篮球飞人	118
● 小道消息	137
● 编者话	142
● 光碟目录	143

白金之星 模拟新闻



另一支持联机功能的 GBA 模拟器

就在支持联机功能的 no\$gba 出现后不久, 另外一个 GBA 模拟器 RascalBoy Advance 也放出了支持联机功能的版本, 和 no\$gba 不同的是, 它是通过插件的形式来实现联机功能。综观两个模拟器

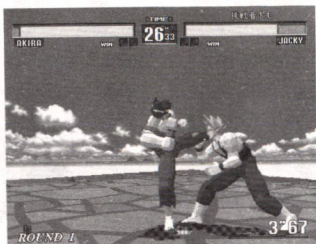


能, 不过这样做也许就会触怒任天堂……

在性能上各有所长, 在游戏兼容性方面还是 no\$gba 要强一些。在大家期盼已久的联机功能出现后, 大家都把眼光瞄向了 GBA 模拟器中的老大 VBA, 不知道 VBA 什么时候也能出一个联机版的? 最好能再进一步实现 Internet 或 LAN 联机功能

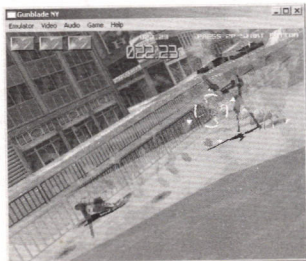
MAME085u2 放出

Haze 还是继续以他喜爱的 u 版本的形式更新着 MAME, 本月之内连续放出了 084 的多个 u 版本, 其中正式支持了婆娑罗、罗媚斗、梦幻篮球、世嘉宝石方块和其他一些游戏; 其后的 085u2 版中终于



正常模拟了 VR 战士 1 和 VR 赛车, 个人认为街机版始终要比电脑移植版纯正一点, 被支持的游戏中还有几个早期游戏的克隆版, 总体来说此版本的 MAME 变动不大。

Model 2 模拟器 0.1 Alpha 版



许久不见更新的 Nebula M 2 模拟器终于又出现新版本, 此版修正了旧版本的 BUG 和重写了声音部分。让以前一些无法正常进行的游戏变成可玩, 而且在贴图方面也比旧版本有了一点进步, 这也许仅仅是笔者的心理作用。此版本的另外一个改动就是光枪游戏的模拟更成熟, 至少光枪的校准比较正常了, 不像旧版本那么利害的偏差, 游戏的兼容性方面则没有变化。

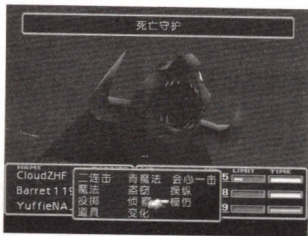


汉化进行曲 By 来福 NEWS

这个月的汉化界可谓是于平静中暗潮涌动，虽然没有如上个月的异度传说般的神作出现，但好游戏还是不断出现，并且，一条条“诱人”的消息让我们充满期待……

作品介绍

热作期待中：先来几条吊大家胃口的消息，曾经有人说：“汉化最终幻想全系列真是汉化界的最终幻想”，现在我们似乎离这个“最终”越来越近了，这不，《FF7》(PC国际版)的汉化工程正式进入了倒计时阶段，翻译完成度95%，导入顺利进行中，等一个阶段的内测后，我们就可以一睹大作的风采了，作为走召FF粉丝的来福，一定为大家做全程追踪报道，敬请期待^_^。同样进入倒数阶段的工程还有《机战OG》(GBA)，星组与机战世界强强联手，目



标就是100%的完美汉化，正在火热测试中，相信不日便可放出补丁。另外两条则是关于偶们漫步老大的最爱——逆转裁判的，逆转ACE(逆转裁判中文专题站)在进行的逆转1代第4章的汉化工作

1/1	武器名	攻撃	射程	命中
念動飛弾@MRP		2000	1~4	+30
炎神炮@		3500	1	+30
念動収束式L大炮		4900	1~6	+40
空穿盾		5400	2~7	+35
必要氣力	105	弾數	6	
消費EN	--	必殺武器系		
必要技能	念動力L2	必殺武器系		
空 S 陸 A 海 A 字 S		必殺一撃率	+0	

《时空之旅 Chrono Trigger》：对 fans 来说，这同样是一部神作……发源于 95 年 3 月 1 日的这部 RPG 拥有梦幻般的制作人组合：阪口博信 + 堀井雄二 + 鸟山明 + 植松伸夫，游戏以时空穿梭为背景，战斗模式异常丰富，情节曲折动人，当时的 SQUARE 和 ENIX 的一次握手，造就了这部不朽的 RPG 经典，这是否也在预言着 9 年后两家的合并呢？汉化界前辈 goldegg 于 02 年起即开始了本作的汉化，因为游戏结构复杂，文本量巨大，导致进度缓慢。2 年后我们终于等来了第一个剧情测试版，虽然道具武器菜单等没有汉化，但足够我们感受这部优秀作品的魅力了。



《萨尔达传说—时之笛》：又是神作（都泛滥了……），作为被 FAMI 通评为满分的作品，以现在的角度来看，依然是此类型游戏中无法逾越的一个高峰。我们的老朋友 Madcell 不怕艰苦，克服万难，高举“玩家就是上帝”的大旗，开始了对此作的汉化后，受到大家的广泛关注。经过了漫长的等待后，终于迎来了一个初步的补丁，剧情汉

接近完工，需要招募测试人员，同时 CGP 进行的逆转 2 代的汉化工作也顺利进行中，同样是需要热血测试员，各位读者如果有兴趣和能力不妨去他们的网站应征。



化度约 10%，而今后将陆续按情节的发展来发布补丁，这种类似连载的汉化补丁发布方法可谓独创了。

其他新闻一锅端：《动物园 (ZOOO) GBA》原是一款著名的 Flash 小游戏，改编后移植 GBA，大受 MM 的欢迎，现由天使汉化组和漫游汉化组联合汉化，玩多了大作、神作的朋友可以尝试来挑战挑战此类休闲小游戏，也许会有另一



番感动；曾给大家介绍过的“AIC 工作室”终于完成了他们的第一部作品——《小青蛙魔法大冒险》，ACT 类型，由于拥有实力成员，所以汉化的相当完美，推荐给喜欢游戏的 MM 再合适不过；《星之卡比 - 镜之迷宫》的汉化版由 CGP 小组发布了，而且负责汉化的还是一位新成员，衷心祝福这个充满活力的全新 CGP……（另：CGP 主页又改版了……）

每月一聊



只有大病一场才能让我休息一下吧……给各位看官的承诺也要食言了，教程还等往下推，来福给各位赔礼了……

欧洲杯——美洲杯——亚洲杯——奥运会——工作——再工作，暑假就这么过去了……给自己定的几项计划一项也没实现，也许，这个时候



ATHENS 2004



海腹川背

“小”游戏“大”玩法——海腹川背——旬

在大量游戏充斥的现在，许多游戏都被人们浅尝辄止。本来游戏公司精心制造的游戏就这样被遗留在一边角落去了，连游戏的内在特色也别指望有人去了解。为了让大家重新体验经典游戏的精髓，就在这里向大家介绍这些被遗忘的“小”游戏，它们的“大”玩法。

海腹川背这是一款非常有意思的游戏，在94年TNN公司首次于当时的SFC主机上发售，到97年次世代主机PS上再次由XING公司重新包装制作发售。直到今天在日本本土上还有不少爱好者继续钻研。有什么特别之处？往下看就知道了。

本游戏有SFC & PS版，其内容大同小异，在以下介绍中均以PS版为主要内容，而SFC版不同的地方会特别提到。



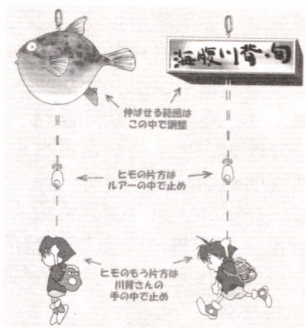
本游戏为ACT动作类型，游戏内容十分简单，就是操纵一位名叫“海腹川背”的小女孩，使用手上的一根叫作“海腹”的绳子（下文简称“海腹”），这根

绳子末端带有鱼型诱饵钩并带有弹性。利用绳索伸缩这样的特性和惯性的法则来越过游戏关卡中的障碍，把途中阻碍的敌人消灭。

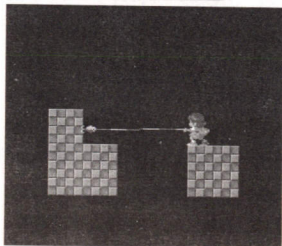
如何使用好“海腹”这个道具是影响整个游戏的关键，过关与否就靠这个了。对于该游戏的达人来说，做出效率高且漂亮的动作更是他们所追求的一切。更恐怖的是他们居然研究了一套“拉力学”。

基本键位解说

PS版“□”、“○”键为水平射出“海腹”（SFC版为“A”、“Y”）；“△”、“×”键为跳跃（SFC版为“B”、“X”）；方向键←、→控制“海腹川背”移动；↑、↓控制上下移动。另外在PS版中L1、L2、R1、R2键分别为向四个45°角度射出“海腹”，而SFC版只有L、R键，它们作为左右画面视角移动以便观察四周地形情况。



基本技巧解说



“海腹”投射的基础

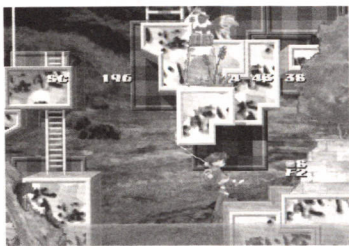
投射“海腹”到建筑物上，则投到那个位置就钩到那。挂上钩后若不松开按键则一直保持钩住的状态，松开按键则“海腹”脱离返回。

利用“海腹”向上移动

向上方可以挂钩的地方射出“海腹”，钩住后，此时按方向键的↓为收起绳索可以令主角身体向上移动；若按方向键↑则放松绳索令身体向下移动。这个要注意，因为许多刚上手的朋友常常弄错方向使得游戏失败。

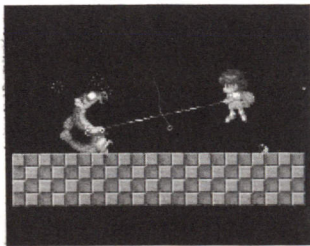
利用“海腹”的弹性左右移动越过跨度大的地形

利用上述方法挂在上方空中时，按方向键←、→可令主角身体左右摆动，收紧绳索时（按方向键↓）可令摆动的幅度减少，当放松绳索（方向键↑）则令摆动幅度增大，当然要配合左右方向键移动才行。另外“海腹”有弹性，当快速收紧或放松时可利用“海腹”特有的弹性惯性移动到需要的地方，这个后面会提到。灵活使用时可发现某些关卡可以快速越过障碍完成任务。



消灭敌人

向途中出现的敌方射出“海腹”，令它们昏倒，再按方向键↓收起绳索即可放入背包消灭它得到分数。本游戏所谓的“敌人”就是金鱼、海鳗、海螺等江河海洋生物，用鱼钩钓它们更符合“海腹川背”的内涵。不过要注意的是，只能在直线方向射出“海腹”才会有效。其它方向是没有攻击判定的。



到此基本的操作已经介绍完毕，其实在游戏前几关开始的

时候都会用动画介绍以上操作，不过就算这么基本的操作若未能熟练的话，越到后面的关卡越会感到困难，当然更别想以快速的时间和方法通过关卡了。

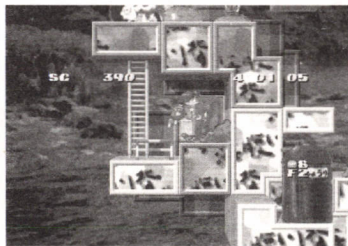
进阶操作

无重力跳跃

单凭跳跃无法登上的台阶可以利用“海腹”跃上去。方法是，利用“海腹”钩住要登的墙壁，再面向墙壁反方向跑动，当有稍微拉力时收紧绳索同时再跳跃即可跃上需要的台阶上。

利用大摆幅跃上台阶

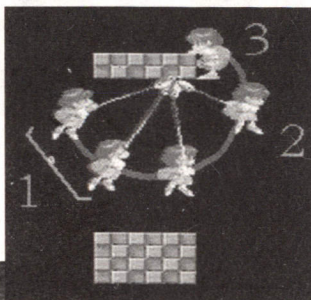
作好摆幅是所有进阶操作的关键，其中绳索在摆动的过程中不能太短，否则摆动不能形成一个圆弧，这个要大家多多操作揣摩，在大摆幅结束的同时放手即可登上上方的台阶。



地方（比较危险而且好看）即可。

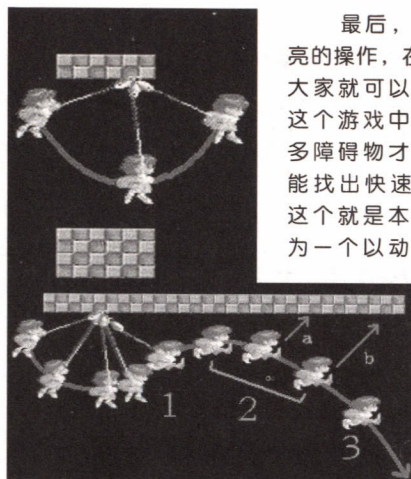
多次摆动跳跃

就是大摆幅跳跃→空中放手→再大摆幅跳跃的循环。



向下方的台阶移动

先用“海腹”在上方台阶的边缘固定（垂直），在放松绳索使身体落到下方即可。或直接跳下下方，在适当时机发射钩住适当的地方



最后，其实本游戏何止这些漂亮的操作，在PS版开始的演示画面大家就可以看到人们的表演，在这个游戏中许多地方看似要通过许多障碍物才能过关，但许多达人就能找出快速而且漂亮的过关方法，这个就是本游戏吸引人的地方，作为一个以动作为主要元素的游戏其

实在这样篇幅有限的地方，一时半刻是说不完的，就以这个为引子让大家体验一下吧，有机会下次再向大家介绍其它有趣的

附：PS版的金手指

人数不减

800139EC 0000

时间不减

80012D30 0000

无敌

80013F2E 1400

80013F3A 1400

800140E4 0000

80017298 0000



手机玩意儿



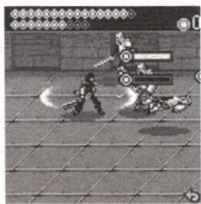
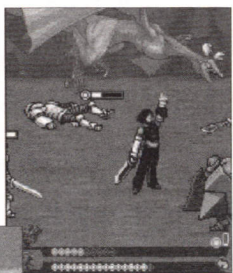
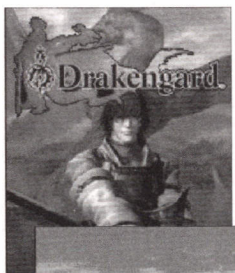
玩了游戏机，又玩PC；玩了PC，又玩PDA；现在……到手机了。

随着手机功能越来越强，大家都知道，用在游戏上已经要成为杀手应用了，日本在这方面发展得早，信息灵通的数码时尚人，早就对日本手机游戏垂涎三尺了，幸好，现在我们也开始能玩上一流的手机游戏了，不多

说入正题，免得老编说我骗稿费……

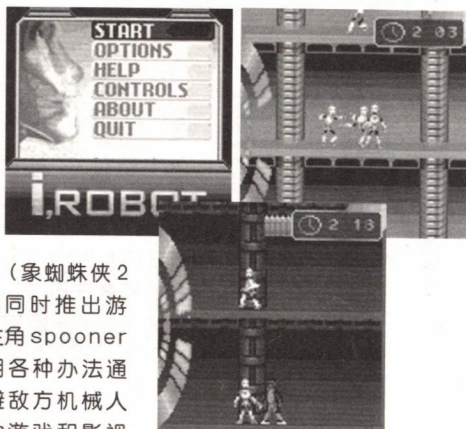
龙背上的骑兵

以往手机鲜有一线大厂作品，现在，连Square-Enix也参加进来了。游戏有同名的PS2版，这个手机版继承了同样的世界观，而为了便于在手机上的表现，游戏就改成了比较简单的2D横版+伪3D的模式，令游戏流畅而帅气。



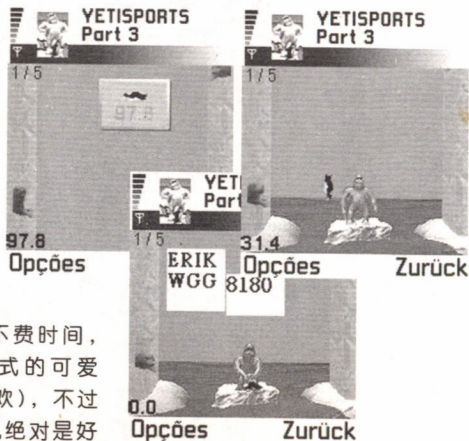
机械公敌

美国已经上映的科幻大片，威尔史密斯主演，主题还是表现了人类对机器人发展后，反过来对人类的威胁的思考。和其他好莱坞大片相同（象蜘蛛侠2等），这部电影也同时推出游戏，玩家通过控制主角 spooner 及另外两位助手用各种办法通过建筑物而要逃避敌方机械人的追捕。这种互动游戏和影视作品结合的全方位体验，越来越令人沉浸其中欲罢不能了。



企鹅

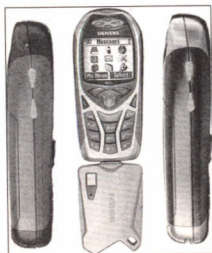
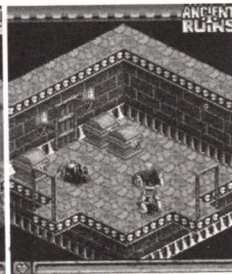
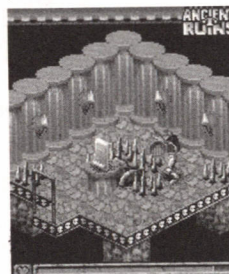
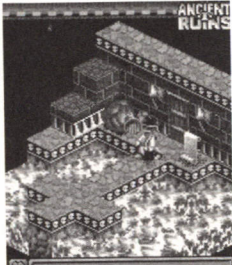
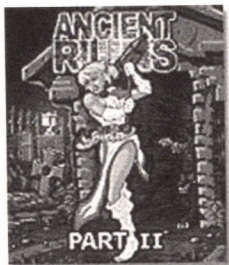
今年在 p c 上突然大热的 Flash 小游戏，经常在论坛中看见玩家比较玩“企鹅”的成绩，续作一个接一个的出，原因是游戏简单好玩不费时间，而角色也有种美式的可爱（笔者个人并不喜欢），不过这类游戏来到手机绝对是好



消息，因为在街上或车上，很难有稳定而长时间的环境玩游戏，“企鹅”这种小游戏就是随时“谋杀”你几分钟的好选择。

远古遗迹

中世纪奇幻题材的美式RPG，无论是人设还是谜题，都显现出和日本游戏的不同，有着幽暗的想让人逃遁的游戏代入感，喜欢的人会疯狂的爱上这种游戏，而平常玩着日本帅GG美MM游戏的普通玩家，则可能不屑一顾，而笔者，则属于前者……



这次就先为大家介绍到这里，这些手机游戏，都可以在电脑上，运用模拟器运行试玩，方法可以参考以往杂志，当然，要体验100%的真正手机游戏感觉，就要把这些游戏导入手机运行，希望大家都能为自己的手机找到最合适的游戏。



暑假已经放了一大半了，不知道大家在假期里过得如何，一定是很有意思的。但我就惨了，本来的假期计划实行了几天就.....唉，都是根性不够惹的祸。不知道笔者何时可以改掉这个不好的习惯，可能改掉后会有惊人的改变也说不定啊。

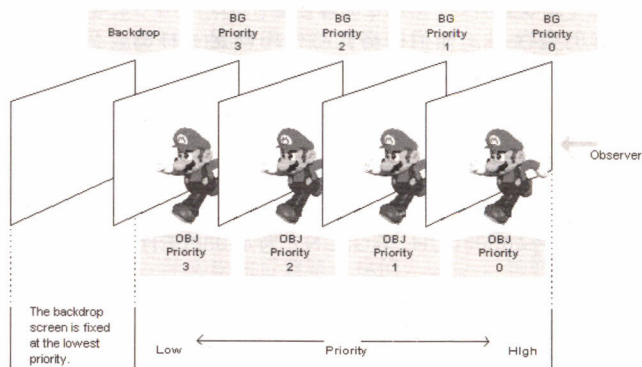
本期教程的内容主要是上期的补充与具体化为主线，毕竟TILE模式不但对GBA重要，还对包括PC在内的各游戏机种的游戏开发有重要的作用。有些PC游戏都使用这项技术，只不过是软件来模拟的。现的GBA对这个有硬件的支持，为我们的使用起了简化与加速的作用。毕竟硬件要比用软件要来得直接，看看现在的游戏机模拟器所需配置与游戏机本身的配置就可以知道（晕，都跑题了说）。而且游戏软件开发公司对于有硬件支持的特效越多的主机越会有兴趣，毕竟开发费用会省下不少。听说以前的SFC就是靠某特效把SEGA的MD压下去了。

B G 层的关系：

上期也题到过，不过好像只是用一两句就带过。我承认是我一时的疏忽，只好这期给大家补上了。根据选用的MODE的不同，BG层的数目会有所不同。最多是MODE 0，可以有4个TEXT层，而MODE 1就有2个TEXT层与1个旋转层，最少的是MODE 2了就只有两个旋转层。BG 0与BG 1必定是TEXT层，BG 2与BG 3根据选用的MODE来决定是旋转层还是TEXT层。SO，MODE 2没有BG 0与BG1，就

只有BG 2与BG 3这两个旋转层，MODE 1的话就没有BG3，而BG 2将会是旋转层。

默认情况下，BG层与OBJ层的重叠关系如图所示。图



是在任天堂的文档里找来的，希望不要告我盗用，不然我就(T_T)了。老马先生在图里就扮演着一叫OBJ，也就是活动模块，活动模块的多少、SIZE与同时操作的数目是机能的一个重要标志哦。老任的老马情结也满深的，什么事都搬老马出来。好了，先不要理老马先生，因为主角暂时不是老马，但也快了，重点是在于老马身前身后的几何图形（忘记了叫什么名字了，反正我没学过立体几何就是有点麻烦，大家有机会多学学哦）。最最最左边的是我们的屏幕底(Backdrop)，向右依次是BG 3、BG 2、BG 1与BG 0，最最最右边应该是我们的机身上的镜子啦，可惜图中没有画出来。默认情况是这样，但大家可以设置BG层的优先级来改变他们的重叠关系。这样有助灵活运用，不然MODE 1下的旋转层就会老被压在低下了。方法就是设置相应该的寄存器来实现，如BG 0就要设置BG0CNT的第0与第1位。具体设置的方法就参看附件里的代码，寄存器里各个位的功能如下

现所示，我就不多作解释了，毕竟是上一期的内容了。

BG0CNT:

这个是设置BG0的属性的寄存器，BG1、BG2与BG3都有同样的寄存器，他们的格式与作用都是一样的，只是设置的对象不同而已。寄存器格式显示：

初始值为0000H，

BG0CNT 地址为4000008H、BG1CNT为400000AH、BG2CNT为400000CH、BG3CNT为400000EH

[00-01]: 优先权；00为最高、其次是01、再次是02、最低是03。

[02-03]: tile 区号；指定tile的区，这决定从哪里开始取tile。

[06]: 马赛克；1为开启、0为禁止，是否开启马赛克功能，这是特效来的，以后会说。

[07]: 调色板模式；0为16个16色调色板模式，1就是256色调色板模式哦~

[08-12]: 这个是块号；当然是设置当前层所用的map数据在那里取

[14-15]: 设置层大小；用于设置层的大小。00: 256X256
01: 512X256 10: 256X512 11: 512X512

透明色:

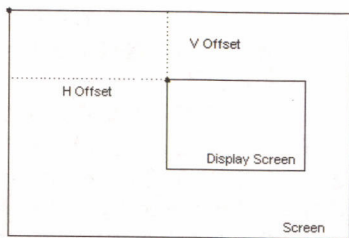
透明色就是透明色，也就是没颜色。这样的解释也够白

了的说。在 GBA 上如果只用到一个层的话，透明色的作用就不太明显，应该说是根本看不到效果。这不代表只用一个层的就没有透明色。GBA 硬件规定零号色为透明色，这是硬性的规定的，这点非常重要。作为透明色的颜色在实际显示时是不会显示颜色，显示的是下层的相同位置的颜色。也就是透明了。在 256 色调色板的情况下，零号色是唯一的，也就是只有一种颜色为透明色。在 16 个 16 色的调色板模式下，由于每个调色板都有各自零号色，这样就有 16 个零号色。但这些零号色不同叠加使用，他只作用于使用这个调色板的 BG 层。刚才说只用一个层时是看不到透明的原因就是与 Backdrop 有关，虽然 Backdrop 不能用于成像，但 Backdrop 的颜色是可以变的。在 256 调色板模式下 Backdrop 的颜色就是零号色，16 个 16 色调色板模式下 Backdrop 的颜色就是零号调色板的零号色。其实物理位置是一样的，SO，我们可以叫这个为绝对零号色，以示区分。在使用单个层里，依然是发生的透明，但透色下面的显示的就是绝对零号色，所以，根本看不到效果。正所谓没发现并不代表没发生。在上次的教程中所有图像都是 8 位 BMP 的格式，在这种格式里已经包含了调色板数据。在我们用 GFX2GBA 转换时，软件会把里面的调色板提取出来，排列的顺序与原来的是一样的。一般我会用软件对图作些处理，把我想透明的颜色提到最前，这样在转换时就自然的成了零号色了。不然也可以在使用 GFX2GBA 转换时用参数指定我们的零号色，这样在转换时自动把这颜色提到调色板零号色的位置上。当我们使用多层成像时，需要处理好各层的透明色。还有各个层是用什么调色板模式的。我建议大家使用时多用 16 色模式，这样可以更有效地利用调色板的资源。

卷轴效果：

卷轴对于 2D 游戏来说是一个极其重要的功能，几乎每个

游戏都会用到。例如地图的移动，一些动画的效果都会用到这个功能。简单来说就是移动某个BG层，大家都知道我们TILE模式下的层都比屏幕要大，为了显示屏幕以外的地方就需要利用卷轴了。GBA



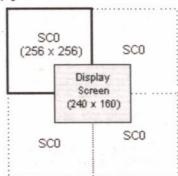
最多可以同时有4个BG层，而这些BG层都支持卷轴，也就是有硬件的支持。这样的就意味着我们只要简单设置一下相应的寄存器就可以达到我们要的效果。

图在上期里已经出现过了，图中的小方框Display Screen就是我们的GBA屏幕所显示的部分，大方框Screen我常称为虚拟屏幕，我们可以认为她是无限大的。H Offset与V Offset分别是水平偏移值与垂直偏移值。平时我们只能看到GBA屏幕中所显示到只是虚拟屏幕的一部分，卷轴的作用就是使屏幕移动到指定的位置上。这个操作是瞬间的，在任何时候一旦更改了H Offset或V Offset都会立即生效，但这也要考虑屏幕的刷新周期。利用这点可以做出一些特别的效果，一会我也会介绍。总的来说，我们所看到图像就是由这各个BG层的Display Screen所重叠得出来的。我们可以通过设置BGHOFs与BGVOFs两个寄存器来单独设置各个BG层的Display Screen的位置。

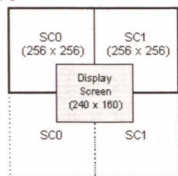
在学习这个效果前，先要了解一下虚拟屏幕。因为她不是实在的东西，平时我们是看不到他的，我也认为硬件也不会去对她作处理。我想任天堂不会笨到去设计这样只会浪费资源，而又不会有什么效果的电路出来吧。所以只能说这是一个虚拟存在的一个屏幕，我们看到只是Display Screen所

在的地方，硬件处理也应该只是 Display Screen 中的部分吧。使用不同 SIZE 的 BG 层，虚拟屏幕的组成也会有所不同。图 3 就是表现了个虚拟屏幕是怎样组成的。对于 GBA 硬件来说虚拟屏幕就是由一些 256X256 的 SC 拼起来，而且还会有规律地不断的重复出现。SO，可以理解这个虚拟屏幕是无限大，就好像卡诺图一样无限重复。这些 BC 所用的 map 数据不是同一个块，如果 SC0 用的是用第 n 块的 map 数据，SC1 用的是第 n+1 块的 map 数据。BUT 他们用的 tile 是共通的。具体用哪个块的 map 数据与哪个区 tile 数据的就由 BGCNT 寄存器，但寄存器只能指定 SC0 的 map 数据在那个块，SC1 的 map 数据块都会自动认为接着 SC0 的 map 数据块的后边，如此类推。

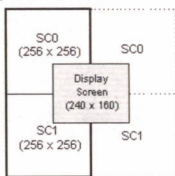
[d15,d14]=[0,0] Virtual screen size: 256 x 256



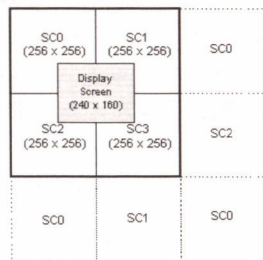
[d15,d14]=[0,1] Virtual Screen size: 512 x 256



[d15,d14]=[1,0] Virtual screen size: 256 x 512

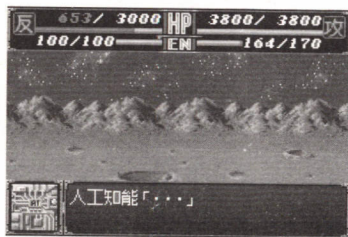


[d15,d14]=[1,1] Virtual screen size: 512 x 512



对虚拟屏幕有一定认识后，我们就搬出刚才说的效果出来啦。我所说的效果就是单个 BG 层来实现多重卷轴动画。这个效果是我从 GBA 上的机战里的战斗画面里发现的，其实很多的游戏也应用到这个，只不过我真正算是玩过的就只有机

战 A 了。现在我机子上只有机战 D 与机战 OG 的 ROM。由于机战 OG 虽然也应用到，但不太明显，SO，就拿我不太喜欢的机战 D 来作例子（不喜欢的原因全部在于主角机的设定）。大家玩过就会见过如图 4 那样的战斗画面，先来分析这个画面的组成，首先这个画面用了 MODE 0，也就是 4 个 TEXT 层。机体是属于 OBJ，不属于今期研究范围，SO，被我无情地去掉了哈。BG0 负责显示所框框里的内容，例如人物头像啊、数值、对话之类的会随时变化的；BG1 负责显示框框，还有 HP 与 EN 这两个大字，这些都是固定的；BG2 与 BG3 就负责战斗背景了哦。GBA 上的机战每一代都是这样分配的哦。好了，这次的主角是在于 BG2 与 BG3。对于图 4 中的 BG3 就是背后宇宙部份，这个部分就用了我们的卷轴效果，BUT 这只是简单的应用。重点在于 BG2 上，图 4 中的 BG2 是月面地形，细心的话会发现这个层也在动，而且也是平移，BUT 问题在于地形远处山脉远比面前的陨石坑平移的速度要慢 N 倍，其它不同远近的背景的平移速度也有所不同。由于卷轴效果是作用于整个 BG 层的，所以 BG3 这样整个 BG 层都在以相同的速度移动，就比较好理解。BG2 这样的在同一个 BG 层出现不同的平移速度，就有点难懂。不过知道其中的道理就成小菜了。



其实关键是在于 GBA 屏幕的刷新周期上。硬件再快也是需要时间的，GBA 更新一个屏幕需要的时间是 11.749ms，每次更新一个屏幕会产生一次 VBL 中断，产生 VBL 中断的同时会有 4.994ms 的停止刷新的空白时间，VBL 中断发生的频率是 59.727Hz。同样每更新一条线需要的时间是 57.221s，每次更新一条线会产生一次 HBL 中断，产生 HBL 中断的同时会

有 16.212s 的停止刷新的空白时间，HBL 中断发生的频率是 13.618KHz。有一点是要注意的就是在 VBL 空白期间 HBL 还是会产生，可以理解为 GBA 理论上要刷新一个屏幕要比 GBA 的屏幕要大。大小为 308X228，比 GBA 实际 240X160 要大一点点。于是就产生了刷新屏幕以外的时间，就是 HBL 与 VBL 所以存在的理由。按计算来说，在 VBL 空白期间还是会发生 68 次的 HBL 中断，这是必须注意的。我所说的这效果就是利用了 HBL 这个特殊的中断。上面也提到过 H Offset 或 V Offset 一旦被更改了，就会立刻生效。但是要使效果显示出来，一定要等到硬件把屏幕刷新了才行。换句话说，如果我更改了这两具值，但在屏幕刷新前把他们改回来，屏幕将不会有什么改变。具体来说当硬件更新了一条线后，产生了 HBL 中断并进入了那超短暂的空白时间里，我们把 H Offset 或 V Offset 这两个寄存器的值改变了。更新下条线时就会以新情况来更新，但已经更新了的线在刷新周期前是不会改变的。上面的效果就是用了这一点，在不同的线使用不同的 Offset 值，得到产生远近平移速度不同的效果。但这些效果只能使用到简单的水平移动，因为他们是以 HBL 为基础的。而 HBL 是以线为单位，使到水平移动成为可能。而如果在 HBL 期间改变了 V Offset 的值，不是不可以，不过效果就不只是简单的移动，而是一种变形。大家可以试试在不同的时候更改 Offset 的值，可能会产生你个人专利效果的。在写稿的时候还发现机战 D 的人物特写是用 BG1 来实现的，同样也利用了这个方法，不但使人物特写向前移动了，还使用了半透明效果。可见不但是卷轴效果，其它的效果也可以利用刷新周期的空档来实现一些特别的效果。



待续……



联机版 GBA 模拟器

文: Fanboy

横向评比

GBA 发售也有几年了吧，此机一直受到众玩家的喜欢，最近在国内还由任天堂官方授权，出了个什么小神游 (iQue)，其实就是 GBA，以前买的，都是水货……对于没 GBA 的而又想玩 GBA 的朋友，只有通过模拟器体验了！但是，以往的 GBA 模拟器都不支持联机对战这功能 (GBA 主机带一个通讯口，再加上专门的通讯线来实对 2-4 个甚至 N 个 GBA 的对战)，因此，无法体验到某些游戏的特别之处，失去一些乐趣。比如有些游戏必需通过两个 GBA 交换数据或达成完美结局等。

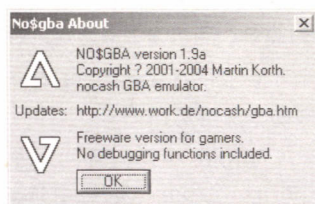
现在，这一功能目前已经基本实现，最先实现的就是 no\$gba，没错，就是这个商业化的调试器，之前好像还放过几张图片，应该是特意用来展示联机这一功能的。但是，这商业化调试器并不对普通用户开放注册，只有商业用户，并交了大量的 \$\$ 才能注册 (记得以前还有某组织放出一个 1.4c 的破解版)。

难道我们体验不到这一功能了？当然不是！就在最近，这位作者好像良心发现，破天荒的放出了个 for gamers 的免费版本 (当然，不可能带强大的调试功能了，只有普通的游戏功能，不过就它的 GBA 模拟功能来说，已经完美，模拟度估计比 VBA 还要高上一些吧)，通过这个免费版本，让我们模拟器玩家终于体验到了 GBA 的联机感觉！限于目前的功能限制，还只能单机上模拟多台 GBA 来体验联机，并不能通过 Internet 或 LAN 来实现网络对战。

无独有偶，就在这个no\$gba 免费版本公布不久，另一个模拟器RascalBoy Advance 也通过插件的方式，支持了联机这一功能！（不知道在未来的某一天，VBA 是否也会支持呢？期待吧）

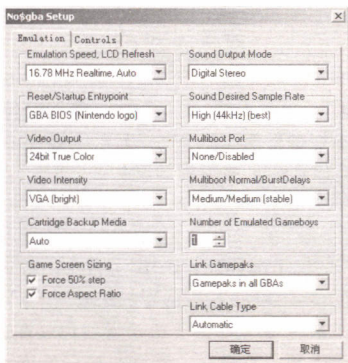
废话不多说，接下来就分别讲一下这两只支持联机GBA 模拟器的基本用法以及它们的对比！

首先还是介绍一下no\$gba 吧，这个免费的 for gamers 版本去除了强大的调试器界面，所以在运行的时候，感觉和普通的GBA 模拟器界面基本上没有什么差别，见下图：



注：此模拟器运行后，就会弹出个打开ROM 的对话框，必需打开一个ROM 才可继续运行模拟器。而且，此模拟器对直接ZIP 格式的ROM 支持得不是太好，推荐先把ZIP 解压，再读取*.gba 格式的ROM，否则可能会出现错误！

当然，要支持多个GBA 模式，当然得设置一番！模拟器要设置的地方也不多，配置界面如上图：



从界面界面上来看，项目比较多，同时也显示了它强大的功能。简单来讲一下这只模拟器的设置吧：

Emulation Speed LCD Refresh，支持模拟器的CPU超频（这里所模拟的GBA上的ARM7CPU，实际效果应该是游戏的速度加快，或者减慢。

是否使用GBA BIOS，把GBA的BIOS文件放到模拟器目录下，命名为GBA.ROM即可，然后在配置界面中的Reset/Startup Entrypoint里，选择GBA BIOS（Nintendo logo）即可，是否使用BIOS基本上不影响游戏运作（但是推荐用BIOS，可以增强兼容性，对有些卡带可能有作用）。

Video Output这里，推荐用24bit True Color。8bit的话，画面会变成黑白的。

Video Intensity，这里推荐VGA（bright），默认是GBA（normal/truncated），在这模式你会觉得这只模拟器的色彩比VBA等其它模拟器要暗些（实际上，这个应该是真实的GBA亮度）。

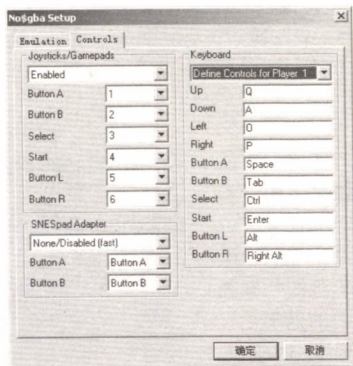
其它地方基本上按默认的，不需要设置。关键地方是在Number of Emulated Gameboys这里的数值，最大可以设成12，再高没用，no\$gba同时支持12个GBA模拟……恐怖吧？据说每正常模拟一台GBA需要500MHz的CPU评论，至于12个GBA……大家算算吧。

Link Gamepaks和Link Cable Type用默认值，Link Gamepaks如果选择Masger only（Single gamepak），则表示从主GBA中下载卡带资料（在真实的GBA上，如果只有一盘卡，两个GBA，想联机玩只要连上线就可以将主GBA游戏资料

自动传到副 GBA 上, 进行游戏。但由于 GBA 内存的限制, 似乎只能传一些小型游戏, 或者有关卡的限制。但这样做, 在真 GBA 上比较省钱, 想一下, 一盘卡, 4 个 GBA 大家一起玩的情景)。Muliboot 和声音部分也不需要设置, 不影响游戏 (似乎是通过某种打印机口的连线, 连到 GBA 上, 调试程序? 这点可从模拟器的 Utility 菜单里看到一些选项, 可以通过安装驱动, 把东西传到 GBA 上)

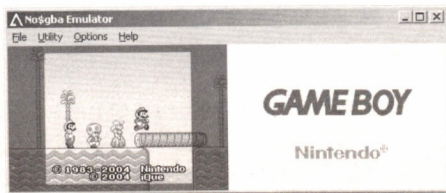
配置界面的第二页, 控制器设置部分:

这里就不多说了, 和一般模拟器的手柄配置方法一样, 只不过, 此模拟器支持 12 个配置键, 分别对应 12 个 GBA。由于并没有测试 12 个 GBA 的需要 (而且, 好像键盘也不够用了吧? 一台 GBA 有 10 个键, 12 个就是需要 120 个键, 标准的键盘才 101 键, 其中一个要用手柄代替, 那才刚刚好够用, 真正把键盘上所有键都发挥了作用了……但一般没必要用到), 所以本文中, 我只设置了 4 个 GBA 的手柄。



注: 全部设置完成后, 必需在主菜单中的 Options -> Save Options 选一下, 才可保存设置, 否则模拟器一关, 又变成默认设置了。

先用 iQue 的 Mario 中文版来测试此模拟器的两人联机功能。



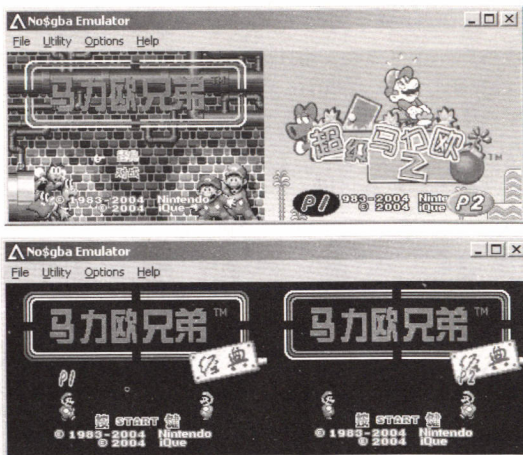
读入ROM后，在配置界面的Number of Emulated Gameboys下面的数值，设成2（直接改，那个上下箭头似乎不起作用），出现上图所求，第二个GBA窗口启动！（同样使用的是主窗口的ROM，no\$gba目前不支持分别读取两个ROM来对联）



分别配置完手柄1和2，应该可以同时控制两个GBA画面中的游戏了，都调到多人游戏，如上图所示，基本上应该可以同时选择“多人游戏”模式，然后主窗口会出现检测画面，第二个GBA窗口是等待界面。

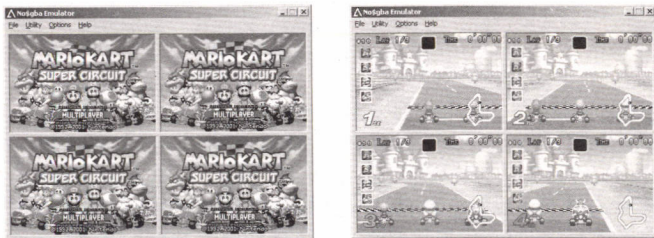


等几秒后，成功了！会出现如上图，主GBA当然是1P，副的是2P，这时，2P并不能操作，主GBA上按START键即可开始游戏（在真实的两GBA上通过联机线对联，操作方法也一样）



通过选择模式，按START，接下来，就是体验两个一起玩游戏的乐趣吧（当然，还只能一台电脑上，两个人玩）

只要手柄设置正确，还可以4机对联，如下图：（当然Number of Emulated Gameboys这得设为4）



Mario 赛车，最大也就支持4台GBA联机竞赛。

no\$gba上的基本情况就这些，另一个支持联机的GBA模拟器RascalBoy Advance。

根据 ReacalBoy Advance 的说明文档, 此联机插件最大支持 4 台 GBA 主机对联, 和 no\$gba 不同的是, 他要模拟 4 个 GBA, 就得开 4 个 RascalBoy Advance 窗口 (曾经传闻可以支持不同 ROM 之间的对联, 事实上, 经过我测试, 行不通滴。不信, 你继续测试吧。要真有的话也只有一种可能, 就是口袋妖怪中, 可能不同版本可以支持宠物交换, 但我没条件测试, 口袋 fans 们试试看, 或者其它相关此类游戏)。

还有, 就是 RascalBoy Advance 有一个不错的调试器, 可以用于 GBA 游戏开发和汉化。



不过此模拟器的兼容性并不怎么样, 而且声音部分还不完美, 所以不推荐用来玩游戏 (玩游戏还是用 VBA 吧), 测试测试玩吧。

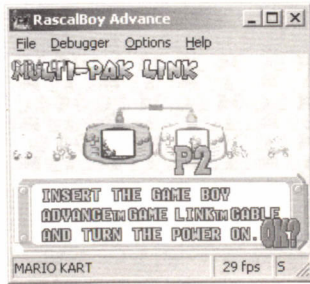
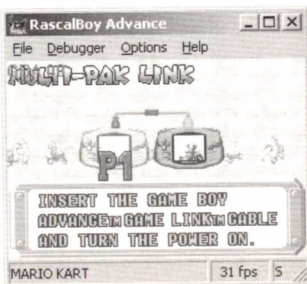
模拟器启动后 (推荐用 1.2.8.2, 还有联网插件版本 1.0), 需要在主菜单下, 选择 [选项 -> 通讯端口 -> RBA Multi Plugin], 以启动联机模式。关于模拟器设置方面, 基本上用默认的就行了, 只是手柄配置这里, 可以按你自己的喜好设吧! 设置好, 记得关闭一下模拟器, 再打开 (这样做是把当前模拟器的配置保存一下)。因为, 此模拟器进行联机模拟时, 两只模拟器的设置必需一样 (而且还得打开声音, 忍受这种不完整的音乐), 否则就会出现其中一个模拟器死机的情况 (关掉那个没死机的模拟器窗口, 那个假死的模拟器窗口却又复活了), 切记!

读取 ROM 后如下图 (用 mario 赛车做测试用 rom)



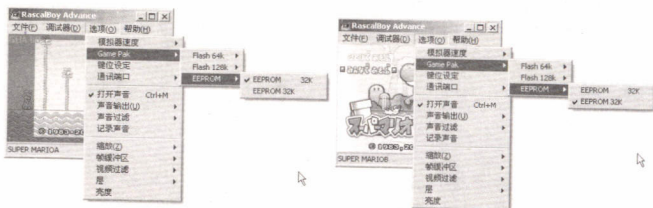
注意模拟器游戏界面左上方的红色两位数字，GBA 00，这个代表第一个GBA窗口。继续打开一个模拟器，读入同样的ROM，则会出现GBA 01，代表第二只GBA窗口。（虽然模拟器支持4个，但介于速度方面并不理想，所以只测试了2机对联的情况，理论上最大支持4个[官方的readme中说的]，而且对机器的要求也很高，在我的XP1800+上，开两个，速度已经不怎么样了，但在no\$gba上，开4个也很快）

有GBA00和GBA01（为什么用两位数字呢，难道可以开99个窗口？），基本上就模拟状态下，这两个GBA已经通过通讯线对联了，在游戏中，选择相应的MULTIPLAYER选项（联机模式）。



成功后，进入界面，接下来就是分别选择游戏模式，人物，

等，最后就可进入联机对战模式了，具体操作和no\$gba一样。还有要说的一点，由于RascalBoyAdvance兼容性问题，在玩Mario这些用EEPROM等特殊记忆体时，还得通过模拟器设置一下所用的GamePak（此模拟器并不会自己选择），如下两图

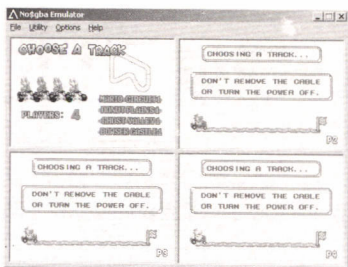


关于这两个模拟器的联机用法说完了，接下来总结一下两只模拟器联机过程中的一些情况吧。

no\$gba在兼容性，速度方面比较强（同时模拟4个GBA，速度上也没什么觉得慢），基本上没什么游戏不能玩的，就是在联机中，只有主GBA画面有声音输出，其它的N个GBA窗口都无声音（其实也正常，真实联机后，各GBA的声音应该是同步的），操作方面可以对各GBA分别进行按键设置，可实现单机模拟2个GBA进行对战，比如SFA。



还有，no\$gba支持卡带下载这功能（主GBA上卡带，副GBA无卡带的情况），而RascalBoyAdvance不支持这一功能，必需两个GBA窗口都读取一个游戏。



同时传4个GBA，当然，在这种模式下联机的界面也有所不同，可选的赛道也比较少，毕竟受GBA内存限制嘛。

RascalBoyAdvance

虽然有一个不错的调试器 (no\$gba 商业版的调试器更强)，但此模拟器的兼容性相对来说要差一些，有一部分游戏不能运行，而且声音模拟方面还没完整模拟。速度上一般 (开2, 3个窗口，就觉得速度严重下降)。联机中，由于是分别启动两个模拟器窗口，所有都会出声，在没真正联机情况下，声并不会同步 (联机后当然是同步的)，由于同一时间只能激活一个窗口，所以，并不支持真正意义上的对战 (而且，模拟器设置上，也没有第二个手柄配置的地方)，只能体验一下咯。虽然模拟器可以在不同窗口打开不同ROM，但并不能联机。比如Mario1和Mario2上的Mario水管工，虽然看上去是同一个游戏，但并不能联! (第二个窗口的联机选项选不上的!)，还有就是不同版本的ROM也是不能连的，比如Mario赛车日文版和英文版，就不能对联!

总的来说，在模拟器上玩联机游戏，目前还是推荐用no\$gba吧，RascalBoyAdvance不推荐了，不过还是可以期待以后的版本。还有就是希望下个版本的VBA能支持联机功能，最好是可以在Internet上对联，这就完美了。

最后，来show一张no\$gba的12只GBA模拟界面……



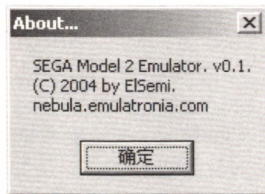
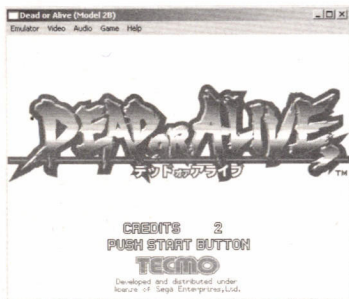
世嘉Model2模拟新进展

文：fanboy

自从星云大师发布第一个model2模拟器(Nebula Model2 Test, 简称Nebula M2)以来, 近段日子似乎更新比较少了。记得最后个版本是0.9b。

在经过漫长的等待, 终于又发布了新版本的Model2模拟器, 名字就叫: SEGA Model 2 Emulator, 版本号为0.1 Alpha。看似非常初步, 但实际上就是使用了Nebula M2的核心。兼容性比Nebula M2好一点(虽然使用了相同的代码), 只不过声音方面重写过了, 应该更完整吧。

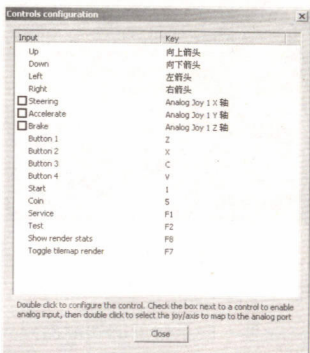
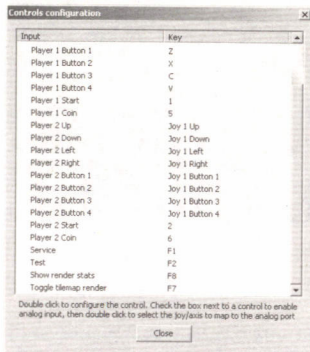
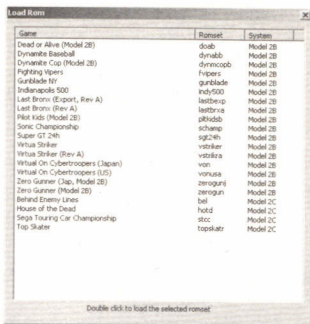
关于这版本的, 经测试感觉, 似乎没什么多大的改变, 现在来说说这只新版本的Model2模拟器的各项情况。



关于模拟器的使用方法很简单, 在主菜单: Emulator->Load ROM..., 会有一张ROM列表(默认情况下, ROM可放在模拟器所在目录的roms目录下, 否则得手动更改EMULATOR.INI, 第9行: ;Dir1=c:\Model2\roms, 这里, 把“;”号去掉, 并在后面写上你的model2游戏ROM所在路径)。

在ROM列表里，显示的是目前此模拟器所支持的全部游戏（目前为止，总共支持21只游戏），双击游戏名，就能读入游戏，开始模拟。

读取游戏后，原本使用不了的按键配置界面，可以用了，在主菜单：Game->Configure Controls...



由于在真实的 Model 2 街机上，可能还有特殊装置，比如赛车游戏 Sega Touring Car Championship，有踏板，方向轴硬件，所以这里的配置界面中的项目也可能会有不一样，但基本上还是大同小异。通过双击各对应的选项来更改！

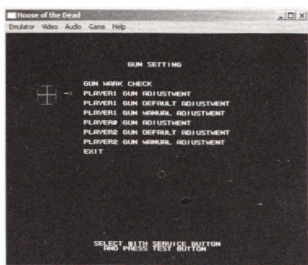
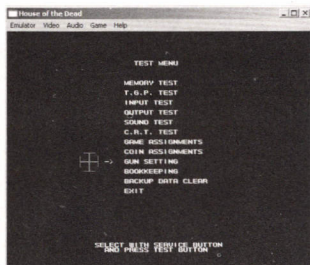
按键设置完成，应该就可以正常游戏了。

玩一般游戏是没问题了，但有些使用光线枪的游戏（目前支持的，一共只有3只使用光线枪的游戏），在游戏前，必需进入系统机板设定，进行光线枪的校准！（否则在游戏中，就会出现无法瞄准的情况）而且，一般读入这类使用光线枪的游戏

后，模拟器主界面中还会出现一个红色的十字光标，通过鼠标可以移动它，这就是光线枪的准心。

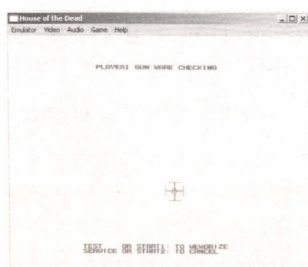
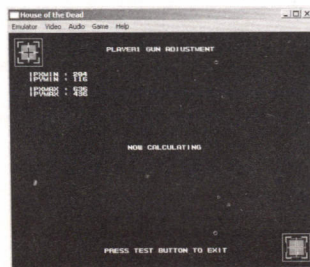
关于系统机板的操作（进入系统机板是在读取游戏后，按F2键。名称是TEST MENU），系统选项里操作的默认情况下，按F1为选择键，F2进入确认键！还有，在系统机板设置里，还包括系统测试，调整游戏难度，生命值等等项目可供调整。

House of The Dead [死亡之屋]，读入游戏后，按F2键，进入系统机板界面，如下图：



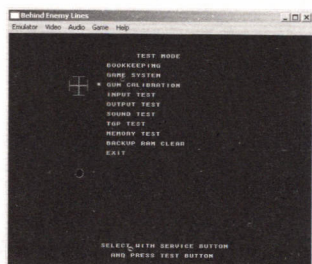
进入光线枪在这里的菜单GUN SETTING，在GUN SETTING里选择PLAYER1 GUN ADJUSTMENT进行配置。

注：由于目前的模拟器只支持1P的光线枪，对2P还不支持（估计以后可能会支持吧？通过方向键来控制光标？），所以在这里只需设置1P的，设置2P是没任何效果的（无法移动光标）。

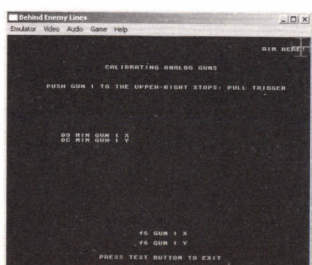
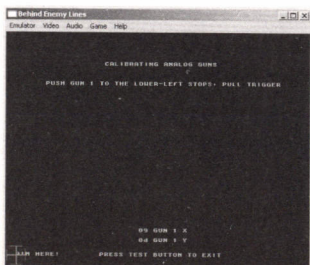


在这个界面，移动鼠标，把十字键对准左上的十字内按点一下鼠标进行确定，完成后在右下角的十字内，再点一下就实现对光线枪的校对。完成后，按F2退到主界面，再按F1跳到最后的EXIT处，按F2确定，这时系统会重启游戏，此时，光线枪就校对完成，可以在游戏中准确打怪了……如果觉得不满意，还可以对准心进行微调，在系统光线枪设置里的PLAYER1 GUN MANUAL ADJUSTMENT，通过1P和2P的开始键（默认为数字键1和2），进行调整，一般情况下不需要这样操作。

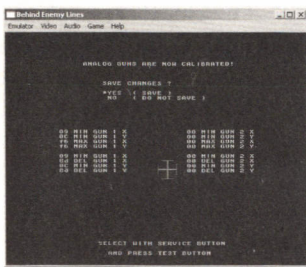
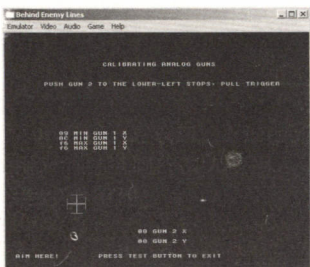
Behind Enemy Lines, 的光线枪设置:



按F2进入机板界面，选择里面的GUN CALIBRATION，进入如下界面：

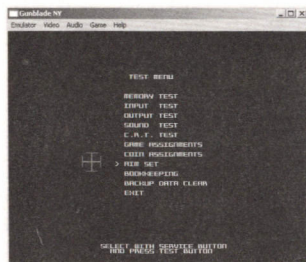


分别点如上图处 (AIM HERE) 完成校准。完成后系统还会进行光线枪 2 的校对界面：

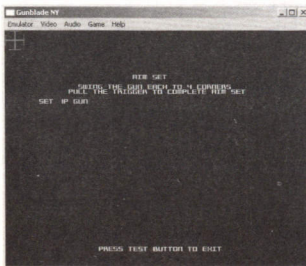
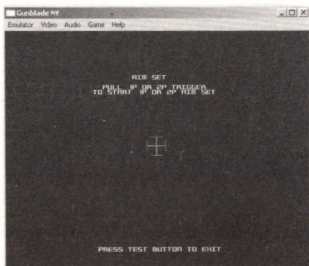


但由于模拟器不支持 2 P 光线枪，所以只需按键盘的 X 跳过 (实际上应该是默认的 2 P 的开枪键)，完成后，按 F2 保存设置，退回主界面后，选择 EXIT 重启游戏即完成光线枪校对工作。

Gunblade NY，此游戏的光线枪校准似乎没法弄得很精确……在配置界面：



进入配置界面的 AIM SET 选项进行光线枪的校对。



进入如下图界面后，按鼠标左键。这个光线枪的配置方法有些特别，把光标分别移到4个角上，并按数字键1（游戏开始键）进行确认，4个角都要这样做，中间是无任何提示的。完成后，最后点一下鼠标，就完成了对光线枪的校对（不过，经我测试，不管怎么校对，总是无法很精确设置，凑合着玩吧，游戏中似乎也不需要很精确）。



以上就是 Model2 光线枪的校对方法。

关于模拟器的其它配置，主要是菜单上，Video 菜单提供了全屏模式下的分辨率选择，Audio 菜单下有一个声音开关（关掉声音玩，可以提高一些运行速度）。可能模拟器还没写完，Emulator->Options 还无法使用。

在玩游戏过程中，模拟器还提供了一些系统快捷键：

PAUSE，当然是停止游戏运行，在暂停过程中，按回车键可以进行单步执行游戏，空格键是运行几步停下来，再按一个 PAUSE 继续游戏

SCROLL LOCK，不跳帧（以最快的速度显示，感觉没什么效果，可能我的 CPU 差吧）

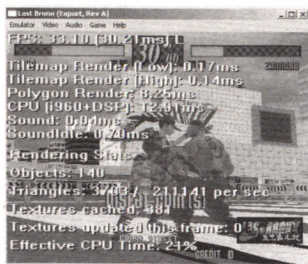
ALT+ENTER，切换全屏模式（不过，目前模拟器还有 BUG，当你切换到全屏模式后，就别想再切换回来了，不管按 ESC 还是 ALT+ENTER 都没用，只有通过按 ALT+F4 来结束进程）

F9，CTRL-F9，F8，这三个是用来显示调试信息的，比

如FPS等

F7, 关掉一些图像上的渲染效果来达到更快的速度（不推荐，这样图像上会缺点东西）

关于游戏的兼容性方面，由于版本号才0.1 Alpha 所以不必期待有什么大变化，以前nebula M2中有的BUG，大都还是存在（只是修正了少许），帖图方面，还是不太完美。以下是一些已知BUG：



Virtual On Cybertroopers, 在帖图上，还有点问题

Sonic Fighters, 一些特殊效果显示不了（DPS 模拟上存在BUG）

Virtua Striker, 看上去游戏只有30FPS左右，但实际游戏运行的时钟很快（比如中场时间，会比实际情况要快很多，虽然从游戏运行中比较慢）

Indy500, 赛道边上有时有些帖图有时会消失

还有在模拟器上，当读取游戏后并运行后，Emulator 菜单下的Unload ROM 和Exit 竟然都用不了……

关于这个新版本的SEGA Model 2 Emulator 就情况，和以前的Nebula M2相比，在兼容性上虽没多大的提高，但由于使用了DX9 接口，可能在支持DX9 的显卡上会有好的效果？或是可以利用DX9 的一些特性来提高显示效果（前提你的显卡得支持这些特效），还有可能玩游戏过程中，还有其它的问题，希望以后的版本中会有所改善。期待新版本的发布吧：)

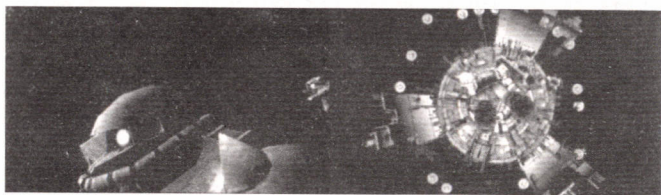
機動戦士 ガンダム UNDAM 運転vs.シカゴ

DX デラックス

机体 报告书

～U.C.0079～

地球人口无止境的膨胀，已到了不得不向宇宙移民的地步。半个世纪以来，构筑在地球四周的宇宙人工都市已成为人类第二故乡，人们在此繁衍种族，生老病死。宇宙纪元0079年，离地球最远的宇宙都市SIDE 3自立为自护公国，并且突袭其它SIDE 向地球联邦政府挑起独立战争。整整一周的战事，最后在



自护获得压倒性胜利之下结束。战争期间，自护不致以N.B.C.兵器攻击反对它们的SIDE；还将殖民卫星以质量强打落地球。仅仅一个星期，就造成55亿人死亡，犹如经历了一场人类浩劫。

鲁乌姆战役依旧持续着……。在SIDE 5上空的舰队战中，地球联邦军受到了来自自护的MS部队的毁灭性攻击。司令官雷此尔将军也不幸被俘掳。不过，最终让他奇迹地给逃了出去。根



据雷此尔将军的描述，此时的小国自护已是不堪战争拖累而兵疲马困、国力大伤！自护对地球入侵作战，起初进行得很顺利，接连攻下了地球三分二的地方。最后终因后继无援，使得战况陷入了胶着状态。在此同时，地球联邦军也在SIDE 7 独自秘密进行着MS 的开发工作。开战后八个月，自护的马沙为窃取联邦的MS 开发计划——V作战，暗地里派遣侦察部队潜入SIDE 7 境内，开始展开……



阿宝是位住在宇宙殖民地的SIDE 7 里，喜好机械的平凡少年。因为联邦军在第七区从事的新型MS 开发工作，被自护军的马沙少校发现，便派遣一支侦察的渣古部队深入其地。由于侦察部队开始大肆攻击，使得殖民卫星顿时成为战场。阿宝在一个偶然的机会上，得到了联邦有关新型MS ——高达的资料，并乘着高达，迎战渣古……

MOBILE SUIT 操作手册

L1 指令 / 通信

给予电脑机体不同的指令

△键 格斗

接近战时使用的攻击，按下△+X 键会可使用特殊格斗



○键 搜索

LOCK ON 及切换至其它目标。

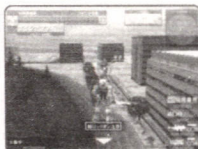


X键 跳跃

紧按的话可跳得更高。

方向键 移动

MS 的移动、指标的移动，快速按下二次同方向时可作出回避动作。

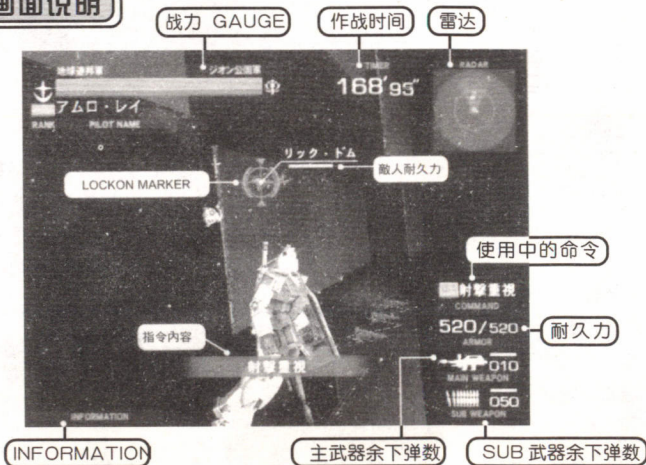


□键 射击

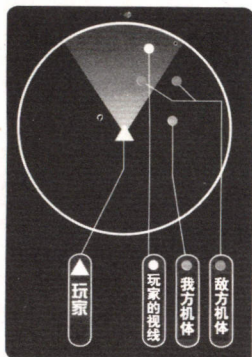
当在一定的距离下 MARKER 变红色时，便可使用射击，另外要留意子弹的数量。按下□+△可使用 SUB 射击。



画面说明



雷达



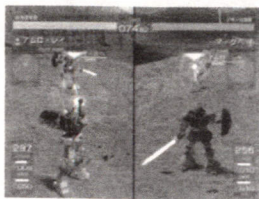
通讯对战时

在对战时，可告知其它队友现时自己的状况。

指令

1 人游戏时

当1人游戏时，可给予电脑的机体不同的指令，分别有NORMAL、射击重视、格斗重视、掩护重视及回避重视。



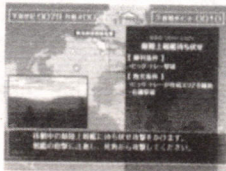
~IN DELUXE~



MISSION

MISSION MODE 是一个按照原有《机动战士GUNDAM》故事进行的模式，有看过下V版的朋友会对这模式更有兴趣；不同的MISSION会有不同任

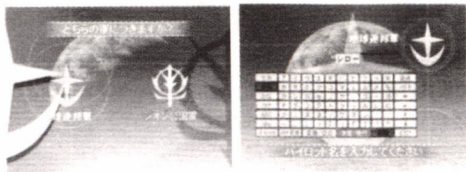
务内容，而使用的机体也会随着MISSION而增加，战后更会有NEWTYPE的评价。



ARCADE

和街机模式一样，玩家可以自由选择使用的军队及机体。进入 ARCADE

MODE 后，先选择的是军队，左面的是地球连邦军，而右面的便是自护公国；然后就选择开始的地区，最初只有四个 STAGE 可选择，接下来的就是机师的名称，不惜日文的朋友可选“オマカセ”，这里有多多个不同的原作角色可供选择；最后就是挑选自己心爱的机动战士，在 DX 版中会分别选择地上及宇宙用的机体，而部份机体更有不同的武器使用。



通讯对战

很可惜，对香港玩家来说，这个网上对战模式也是不能使用，因为和大

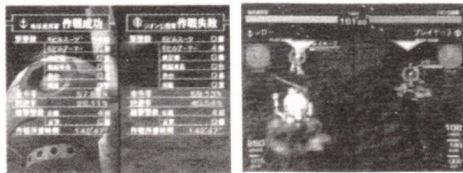
部份 DC 可作网上对战的 CAPCOM 游戏一样，要使用“KDDI 回线”才可连上专用的 SERVER。不过也会大家介绍一下对应的 PS2 专用 MODEM：分别有“ONLINE STATION”、“PS2GATE”、“PUREMU”、“ASCII MODEM USB”及“PV-PS200”。



对战

左右，左面是 1P 的画面、而右面的则是 2P 玩家。在“出击准备”画

面中第一项是更改机师的名字，第二项就是场地，第三就是 MS 的选择。



各种设定

无论任何游戏也期会有的OPTION。除了有难易度的调校外，还有

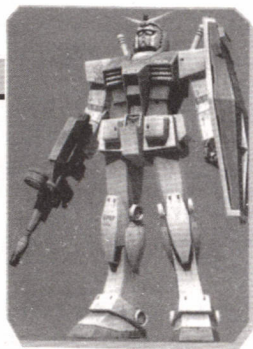
DAMGE的LEVEL及ARCADE MODE的时限，除外也可以自设不同的按键。



机体介绍

RX-78 高达 COST 375

连邦军最强的机体，速度、命中率均极高，只要跟敌人仍有距离，即使身处敌人的射程距离，也可以安全脱离。它亦是唯一能双脚不移动却能以BEAM RIFLE作360。射击的机体(双面蟹都不过是前后而已)。由于其上半身可作不合理的活动，往往可在“侧闪大比拼”中击倒对手。其武器追尾性十分高，激光剑的挥动是横扫而非直刺，所以也可以只身冲入敌阵中！这些都是因为拥有超卓的而所得的优惠。但RX-78的最大问题就是价值太高，很容易成为敌人围捕的目标，又因为飞行力太强，很容易抛离同伴而陷入以一敌二的局面，所以如果使用不当的话，是一架此太空坦克更难完全游戏的机体。



BEAM RIFLE 弹数：10

典型常用万能武器、贯穿力、导向力强，硬直时间短，侧闪中使用时更不会令机体停下来，而且还会不继 RELOAD，非常适合作打雀用。



HYPER BAZOOKA 弹数：15

攻击力比前者强，同样具追踪力，但发射出来的飞弹很容易被击落，侧闪中使用时机体还会出现硬直，加上 RELOAD 时间长，通常是以静制动的近身战或是对地战时为主，绝对适合于恶劣地形中使用，

GUNDUM HAMMER 弹数：无限

高达拥有的最高攻击力武器，一般情况下只需两击，已可摆平敌人。但由于完全放弃远程攻击，使得机体的攻击性能失去了平衡，加上失手后需要颇长的回收时间，故此武器并不是有太大的作用。另外 DX 版虽然追加了 GUNDAMHAMMER 的回转指令，但始终难和老虎的相比，所以在对战时只会用作偷袭之用。



60MM 格灵机枪(头炮) 弹数：50

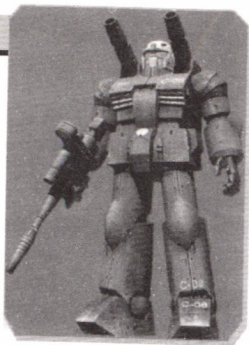
虽然没什么攻击力，但用于恫吓或扰乱对手有不错的效果。

激光剑 弹数：无限

其优点已经在介绍时提及，另外值得一提的就是那可怕的空中导向性，不论特殊斩击或跳斩，同样也有强劲的导向能力。DX 版追加了盾牌被破坏后的特殊斩击，十分有原著 FEEL，这二刀流台共四剑的特殊斩击更具 200 的攻击力！而且空中前冲时的斩击亦有导向，所以要多加善用。

RX-77 雷射大炮 COST 250

联邦军的中坚份子，由于DX版加入了陆战型高达及吉姆，使双打时组合的变化大了，事实它才是最受影响的，因为雷射大炮加上陆战吉姆的话，全队可以被击破3次！（雷射大炮1次，陆战型吉姆2次）机体本身的变化不大，除了太空战中的“滑垒飞踢”（太空飞行中+近攻击）十分有趣外，威力丝毫不减。笔者很多时都会觉得，雷射大炮比高达更好用，虽然



虽然浮空能力弱，但因为射击方法比高达还要多，加上鬼哭神号的狙击手模式，此太空坦克还要好的机动性，COST都只不过是250而已，绝对是物有所值。

BEAM RIFLE 弹数：4

同是不停RELOAD的武器。虽然起手至开枪的时间比高达慢，但往往能“阴”到那些反应太快的玩家，尤其是在相方以同方向侧闪时。部份读者可能会问，为何雷射大炮的BEAM RIFLE此吉姆还要少？其实一来是威力问题，二来是因为狙击手模式！笔者也常见有玩家用狙击手模式，但却只是在放大炮……这样根本不能发挥雷射大炮狙击手的威力，因为只有BEAM RIFLE，才能对敌人造成连击的效果，要是雷射大炮有十发的话，游戏的平衡便会出现更大的问题，所以把弹数减至4发，所以这也是情有可原。



GUNCANNON 炮 弹数：6

雷射大炮的主力武器，无论是远击近射都十分好用，不过开炮后会出现硬直是个很大的问题。为何笔者刚才说大炮不能发挥狙击手模式的威力呢？主要原因，是炮击是以两发为一组，利用炮弹的密度来增加命中率，可是在狙击手模式中却只会以单发进行，这会对雷射大炮本身的战术构成很大的不便。



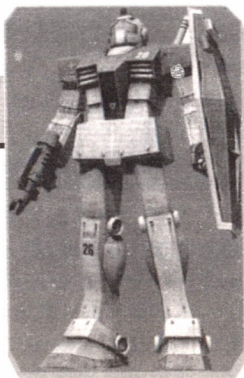
格斗 弹数：-



虽然攻击力较低，但侧闪后反击其实也错，另外空中近攻击同样带少许导向性；也许旧版雷射大炮的格斗太强了，所以在DX版中的两种的近身攻击均被减弱了；前者的冲程被缩短，会出现踢空的场面，而后者则不单冲程被缩短，而且速度也慢了许多，时常会因为太近而被反击；特殊攻击是扫腿，除了起上攻用，实际用途不大。

RGM-79 GM9 (吉姆)
COST 195

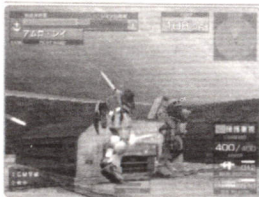
一部看上去十分弱的机体，但其实内有乾坤，只要战术运用得宜，即可成为一部强力机体。虽然它的飞行速度较慢，但却因为如始，更容易造出准确的对地射击，当然想象高达般“打雀”就不可能了。其斩击是没有前冲效果，所以很容易会失手，但优点



就是出招甚快，而空中斩击更是意想不到的强！只要能在中至近距离分散敌人对它的注意力，它便可以进行围击了！DX版主要是在太空战中加入了飞行斩击，（电光毒龙转？！）当然这并不是什么绝技，但失手后被敌人反击的机会不高，可以考虑情况下使用。除此之外，头部机枪由50发减至40发，不过影响不大。

BEAMSPRAYGUN 弹数：12

威力、导向、弹连都比高达的弱，虽然共有12发，但威力只相于高达的BEAM RIFLE7~8发左右，绝非主攻时的选择。反而作为辅助斩击的武器会有更佳的效果，当然最大功用还是在中距离“围射”了。



激光剑 弹数：无限

出手快而且拥有不错的攻击力，加上空中追斩威甚强，能轻易给敌人构成压力。但使用者眼光一定要准，要不然斩不中敌机的话……（大家也知它有多少的HP）

60MM 格灵机枪（头炮） 弹数：40

和高达一样，主要用于恫吓及扰乱对手用。

RX-75 太空坦克 COST 200

攻防合一体的究极机体，拥有难以置信的攻击力及防御力，尤其和高机动性的机体作一对一近身缠斗时，更是厉害；于DX版，单打爆机的可能性比高达更高，双打时与高达更有必爆二人组之称，机体被击中时的硬直时间短，时常会出现“搏能



源”的事件：但其实笔者并不建议玩家用此机体（除非真的很想爆机），虽然可于空中作前冲等动作，但是它但它的跳跃力真的是过分差劲而且十分慢，玩家根本全没趣味可言（对战除外），



尤其是当你进入某些地形，如洞穴、基地的底部或不幸坠海，想要回到正常地形去的话，其过程绝对能让你感到惊怒万分，最重要的还是玩者于技术上没什么的进步。正因机体的速度太慢，其战术通常不作出主攻，只会以疯狂的防空炮火对敌，机枪则用作夹击

及引诱敌人奔向死位之用，如果距离适合的话，更可接着使出大炮作追击。

CANNON 炮 弹数：6

和雷射大炮的GUN CANNON炮差不多，只是威力更大和攻击方式少了，在某个角度内可作边走边射，亦可使用狙击手摸。



四连装榴弹发射器 弹数：90

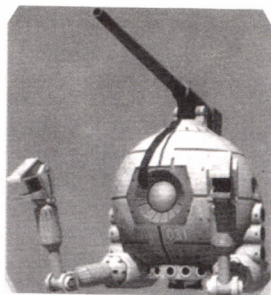
这是一种让太空坦克无敌于大气圈内的可怕武器，只需看清来弹作侧闪狂扫，敌人一时三刻亦胜不了你。而配合CAN—NON炮，一但近距离全数击中敌人，即可造成巨大的损害。



RB-79 铁球 COST 100

DX版新加入的机体，有“宇宙棺材”之称，是一部以COST战的机体。话说一年战争后期联邦军军力不足，基于刚开发的吉姆(RGM-79)再便宜，也不可能多得像战斗机一样，为求在最

短时间赶上自护军的宇宙战力，联邦军匆匆以球状作业用太空囊（SP-W03）为蓝本，改装成战斗囊，大量生产用作的MS 廉价替代品？其实此机也十分恐怖，因为它不论使用任何武器都不会有特别动作！像“大魔”拿着大炮什么也不干地向你走过来，逼你想对策一样。由于很多机体近攻击都会有特殊的动作或起手，只要看清楚，不难连消带



打。但它是一部突然向敌人作近攻击的机体，使笔者总觉得它是“扮猪食老虎”。游戏以侧闪等技巧为重点，即使性能较差亦能有一战之力。但一部棺材岂可跟高达等主角机平分秋色？所以



它的侧闪距离较短、喷射器的用量也很大、HP 少，容易被击破、发炮后硬直时间长、格斗距离短，差不多全身也是致命伤，幸好其运动性还算可以，加上是在太空使用，而且目标细小，较难击中（起码因误中脚指而死没它份）。不论单、双

打，此机跟吉姆合作能发挥出意想不到的实力。

CANNON 炮 弹数：20

别要以为它的CANNON 炮跟其它机一样，会一击打DOWN 对手，铁球是特别地没有这个能力的，也许为了让它能跟其它机好好合作吧，所以即使进入了狙击手模式，其炮弹依然不会打DOWN 融机；但不要以为它能像雷射大炮那样造出连击



效果，因它弹连太慢，即使距离极近，敌人依然能够逃脱，笔者想，用此机作战时还是老实点围攻好了。

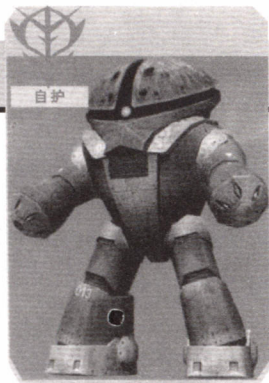
铁爪 弹数：无限

只能说攻击力不错……实战上的用途不太大，没有十足的把握时也不要使用。

MSM-04 龟霸（亚佳）

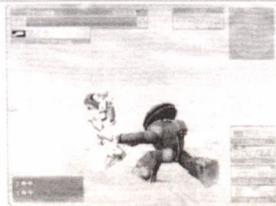
COST 170

虽然街头巷尾人人都说这是废机一部，但笔者决非那样想，虽然它的确不强，但由于它的武器十分多元化，单是头部机枪加上火箭炮已可造出连技，加上其格斗又怪又长，确是近身缠斗战的一个不错的选择。看来制造商亦明白这点，所以旧版加上了种种限制，如弹数少、目标大、防御力低而且头部机枪只能向前发放，都导致亚佳变成了“空中急降部队”，只能靠急降一击打倒敌人，难怪坊间对其有所误解。DX版亚佳则改善了攻击方面，头部弹数增加了（虽然还是很少……），而且带有导向性。笔者的友人从前十分好用此机，于旧版配合笔者的爱尔兰魔蟹可以追着高达来打！（现在不行了，因为连邦军出现了V作战机体……）但毕竟如此COST低的机种是不会太“屈”，故使用此机时最好是双打，单打的话可免则免了。



头部机关炮 弹数：24

对，你没有看错，的确只有24发！因为还有炮弹或近攻击作连按的关系，一次只可发射三组头炮。由于RELOAD速度快，只要成功一击得手，待会儿弹数又是满满的了，而且因为有导向性，要



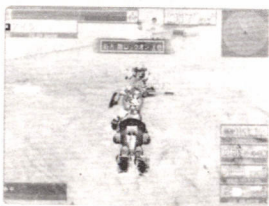
以此跟敌人缠斗亦非难事。

火箭炮 弹数：10

是多用途的制敌武器，可以单用亦可跟头炮一起连用，外观和功能上都跟狙击炮十分相似，发射角度却差上很多，所以始终用作近身封侧闪或对地较好，要留意因为弹数太少，而且RELOAD速度也很慢（比陆战型高达RELOAD 20发狙击炮还慢上少许），请小心使用。



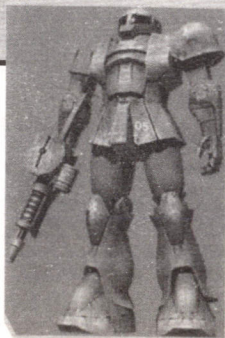
格斗 弹数：—



奇怪的手臂及攻击成了它的特袭重点，普通攻击、侧闪攻击及空中前卫攻击均会伸出手臂，其中的后者更有导向能力。侧闪后的特殊按跟旧渣古的铲地类似，可用来避开敌人上段的攻击。

MS-05 旧型渣古 COST 150

新一代的格斗王，其格斗花样层出不穷，有“里门顶肘”、“铁山靠”等，如有反击技的话，它就算是高达版的结晶了（看它走路的背影，还以为是洛奇在跑步呢）：而且各项绝招也很连贯，很简单已能造出2、3H肝连技。对付地面上敌人还算不错，不过，其优点只限于格斗而已，因为



它使用武器或格斗时，会有很大的起手动作，敌人一看便穿你想干什么！要是和电脑对战的话，更不应以为它格斗技强而胡乱“演武”，电脑不但不会理会你的攻击，而且还会把你打得稀巴烂而已。

120MM 机枪 弹数：140

渣古的基本装备，但别要以为可以像陆战型吉姆一般连接格斗按使用，因为起手动作的硬直时间太长了；亦不能像马莎专用型渣古般玩弄敌人，所以还是作为接近战前的准备用好了。



240MM 火箭 炮弹数：15

同是渣古的基本装备，和空中撞击（空中前冲+近攻击）来作二择的话有不错的效果。但因有可能被敌机的机枪、激光枪连人带弹贯穿的关系，所以有时应什么都不干，在天空盘旋至着地前，假以空中撞击来抗敌为佳。

手榴弹 弹数：2

本来是渣古用作离补近身格斗战距离太短的道具，但旧渣古的格斗冲程却十分远，现在只好用作支持队友使用了。

格斗 弹数：-

D X 版旧渣古改变最多的部份，其中空中掌击（跳跃+近攻击）有不错的导向性，而且更有连按作追打；而空中撞击则有强劲的冲程。其它地上格斗技卫程、速度、连贯性都不错，唯需注意武器转成格斗时的起手动作时间，不过使用得宜的话，能让融机误会它会想使用格斗按，引导融机行动失误；最后还是多说一次，这

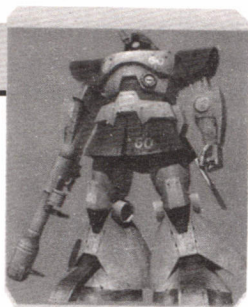


类低COST的机体是不会很强的。

MS-09 (MS-09R)

大魔 (力奇大魔) COST 225

大魔为自护第二期主力机体，所以各方面都此渣古大幅改良，由于使用JET ENGINE关系，令到机动性已经比起渣古有明显的改善，DASH距离亦系众多自护机中最远？最为人熟悉莫过于黑色三连星曾经用喷射马达攻击，今GUNDAM陷于苦战。另外由于脚部装有喷射汽垫系统，能稍霉浮于地面滑行。



GIANT BAZOOKE 弹数：10

大魔的主力武器，弹数回复速度比渣古为慢，但连射速度此渣古高，一般也是发射GIANT BAZOOKE后DASH到对手背后再发射，或是发射后跟随GIANT BAZOOKE后冲向到手作埋身攻击。



扩散BEAM 弹数：1 威力：40



DX版中变为只有一发的特殊武器，有效范围此起火箭炮还要细版(差不多是零)，而且出招时间慢；要中人的话则需要极高的技术，在埋身攻击时可瞬间出招，令对手攻其不备。

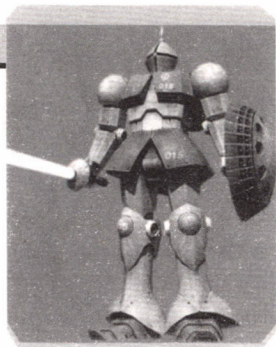
激光剑 弹数：无限 威力：80~120

用途和渣古的热能斧差不多，最多可作两HIT的攻击。当

跳起 DASH 用时会有追踪性能，而且出招时间快，判定大，常用的招式就是跳起 + 拔剑 → DASH 斩 → 收剑 → 转火箭炮。

MS-15 强人 COST 300

DX版的强人COST 比起普通版为高，所以要发挥强人真正威力就要进行埋身战 1 因为强人射击武器少之余弹数不多，很快就会出现“弹切”的情况，最佳的攻击方法就是空中DASH → 近身斩或是DASH 斩 → 落地后放置HEAD BOMB（因为HEADBOMB 唔会即刻爆炸，通常会等敌机起身时无敌时间过后先会爆）



NEEDLE MISSILE 弹数 10 发

由盾牌内射出发弹，每次射出飞弹数为 5 发，所以每射两次就要等RELOAD，为一可取之处系RELOAD 时间快。

HEAD BOMB 弹数 10 发

每次射出飞弹数为 5 发，发射后会停在半空，大约 6 — 7 后或者接触到敌机时才会发生爆炸。可以系打DOWN 敌机时放出HEAD BOMB，然后DASH 去对手背后用格斗攻击迫对手回去HEAD BOMB 做成COMBO 效果。



激光剑 弹数：无限

全部命中时为三HITS，强人最强武器。只要使用得宜的话绝对有能力令对手无法还击，攻击力此大魔为高。

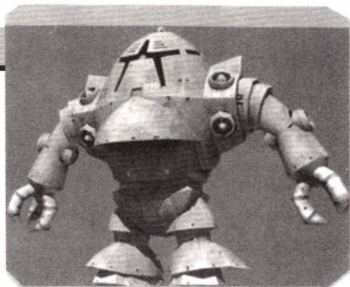
特殊攻击



当连打格斗制时所产生的攻击，会连续刺出5下，如果全部命中的话，联邦的白色恶魔 GUNDAM 也会被扣5成左右的HP。配合 HEADBOMB 使用，绕到对手背后而全部命中的，差不多所有的敌机也可和它说声再见了。

MSM-10 双面蟹

自护水陆两用机之一，为攻击查布罗而开发的机体。体形比较接近 MOBILE ARMOR，拥有9个粒加粒子炮发射口，分别为前面4个，后面四个（机体采用前后对称设计）及头顶一个。



因为身形比较接近 MA，所以机动性较低，DASH 距离亦比较短，而且步行的速度奇慢，陆地战如何和敌人保持适当距离是使用双面蟹的必要条件。

MEGA 粒子炮 弹数：8

双面蟹主力武器。由于每次发射出四道粒子炮，命中率高而且威力不俗，加上 RELOAD 速度快，可 DASH 后使出。加上前后发射，令敌人完全无法接近。



头部 MEGA 粒子炮 弹数：1 发

攻击力虽大但命中率奇低，在陆地上用时会向天发射，当



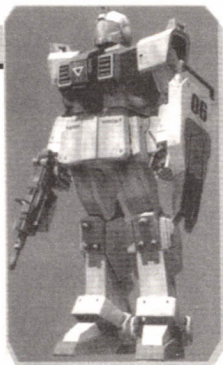
作对空武器一般的使用：而在水中 DASH 时会变成水平方向发射，所以命中率会大增，不过由于得一发的原因，所以使用率不高。

格斗 弹数：—

共两 HIT 的近身攻击，不过出手时间慢而且攻击力低，通常只会用来对付背向的敌人使用，由于成本效益不高，在其它的时间下绝少会用到。

陆战型 GM (吉姆) COST 170

D X 版的新机，联邦军地上最低级机体，除了高达外，不论跟任何机体组合，均可以死三次之多！虽然防御力低，但因联邦大部份机体都是拿盾的，以正面被激光枪射中作计算的话，此机最少可以硬食两枪而不扣能源。单是以上两点，已足可跟自护各种强劲机体硬碰。但单打时绝非一个好选择（战至黑海森林、沙漠那一版大家便会明白），双打却能发挥其无穷的



威力。利用



此机于敌人身边缠扰，替队友制造以激光枪围攻的机会，或慢慢地以一发发机枪磨灭对手的能源和意志，一有机会随即以剑围攻之。如要于正常模式单打的话，最好能以自军电脑作主导，此机则随电脑围攻敌人，利用电脑 COST 低的优点，要死也让电脑先去送死才算上策。

BEAM RIFLE 弹数：10

也许正是 COST 较吉姆低的原故，弹数此吉姆少了两发。威

力、导向性却比吉姆强上少许。只是笔者觉得，此类型机体必需时常弹药充足方可制敌，此类需要时间RELOAD的武器还是差了点。

机枪 弹数：40

称得上此机的最强武器，其无限RELOAD能令敌人胆颤心寒。RE-LOAD动作可CANEL侧闪动作，活用此道的话，随时RELOAD也不是问题。笔者建议一有空闲立即RELOAD，确保自机永远是满弹的状态。



激光剑 弹数：-

跟吉姆不同的是拥有前冲能力，不过冲刺力甚低，而且剑并非横扫，所以最佳是于近身机枪击中敌人后作追加使用。

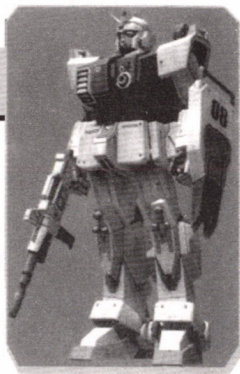
**RX79(G) 陆战高达
COST 225**

同样也是DX版的新机，说清楚一点，其实此机是卖价版的渣古II型，只是多了激光枪和飞弹发射器的弹道不同而已，但由于速度、防御力都此渣古好，如此COST也算超值。双打时



此机最大作用是当饵，

在敌人面前装出一副正面攻击的样子，读让作偷袭再夹击。为什么要这样做呢？是因为它的武器大多是硬直时间长，或是强发数少，或



是带有爆风的攻击，胡乱发放既会害了队友，又会使自己弹绝，放才有此言论。单打时要十分小心，不应有自己能死两次的心态，因为电脑不太懂得配合玩家的攻势（人配合电脑的还可以）而且电脑的AI十分差（自军方面）常常无故跟敌人相杀，要是照常抱着死两次的心态，很容易因失算致死。

BEAM RIFLE 弹数：10

联邦常规武器，虽然此机名字叫高达，但其BEAM RIFLE的威力及导向性只比吉姆强上少许而已，可利用此机的速度及空中BOOSTER较吉姆长的优点，做出此吉姆更高效率的近距离空对地射击。当然用作“打雀”的话效果就不太理想了。



机枪 弹数：50

同样拥有无限RELOAD的能力，虽然强数比陆战吉姆多10发，不过影响不大。使用此武器时，以“缠”字诀为先，慢慢地缠死对手，用法和陆战型吉姆大致相同。

ROCKET LAUNCHER 弹数：15



威力和高达的HYPERBAZOOKA不相白仲，其容易被截击是其弱点。由于远距使用很容易射失，故应于中至近距使用。而在近距使用时应注意爆风，因为高达还懂得提盾来防御，可是陆战型高达使用此武器时，其盾却是安放于背上的。

180MM 狙击枪 弹数：20

十分厉害的武器，其用途多威力大，及RELOAD甚快，使笨

者十分爱用。对MA时，只需向其疯狂发炮即可，不需任何特别的战术。对MS方面，于中距离使用跳跃炮击能收到不错的效果。

MISSILE 弹数：6

十分可怕的中远程武器，拥有极强劲的追尾力。其弹道是先以抛物线射出，其后以插水式直轰向对手，打大型机体能收到不错的效果，其缺点是弹数少及容易被截击。

激光剑

各方面都和陆战型GM差不多，只是多了空中前冲攻击及更快更实用。

MS-06 渣古II (量产型) COST 160

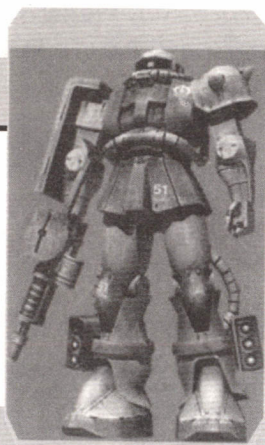
如果拿马莎专用型渣古II，做援护机体，那选择量产型渣古II做援护机体可谓更佳。虽然它比红渣古的速度慢上少许，弹数也较少，更没有“红渣飞腿”等突击招数。但换来了防御，HP增加及丰富的更多的武器选择，对于援护机体来说已经足够了。

120MM 机枪 弹数：140

使用此武器时，秘诀是必须料敌先机，多贪一点不行，慢一点也不行。因为此武器连射后时会出现硬直，而且多用于近身战，尤其是量产型渣古此等慢速的机体，更需清楚对手想怎样：不然不管对人或对电脑，死也不过一瞬间的事而已。

240MM BAZOOKA 弹数：140

火箭炮有着发炮慢及容易被截击的弊病。所以千万别妄想



可以在远距离可以击中敌人(差不多所有的都一样),侧闪攻击又不容易击中敌人,因很多时候当它使用侧闪攻击,别人已有时间再侧闪了。

MISSILE PORT 弹数: 6

这武器是代替手榴弹使用,基本是量产型渣古的标准装备,弥补了渣古II的中远距攻击力的不足,站在地上时使用,是有导向性能,但因为硬直时间太长,所以还是在空中使用为妙。



手榴弹 弹数: 2

多用途的武器,中距离可协助混战,近距离则可当作格斗武器用,当斧头未够距离使用时,正是以此制敌之时。



狙击枪 弹数: 20

和陆战型高连的没什么大分别,只是弹数上有所不同。

格斗 强数: -

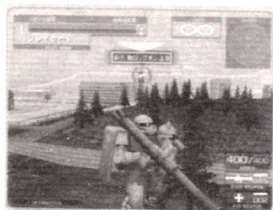
跟红渣古的差不多,唯冲前连度较慢,攻击HIT数亦较少,其特殊攻击亦不过是外观不同,但硬直被攻击的时间较长。

MS-065 红渣古(马莎专用型) COST 195

十分凄惨的专用机体,武器威力在DX版被削减了很多,从前曾是皇牌支持机的它,如今渐被老虎、爱尔兰蟹等取代其位置。只是当以COST200的机体作主力,红渣古还是一个



不错的选择(可死三次)。只是强数、防御力却减了不少,也许真的随着时代的改变,马莎不用再驾驶渣古的原故吧。战术方面,还是以缠字为主。是以中至近距离向敌机作缠绕,真的找到机会才攻击,不然以其二、三炮即死的恐怖防御



力,莫说单打,连双打都不行呀?太空则好一点,能以飞行混淆对手目标之余,亦能飞近敌人身边,作炮击等动作。

240MM BAZOOKA 强数: 15

情况跟量产渣古完全相同,火箭饱有着发炮慢及容易被截击的弊病。所以千万别妄想可以在远距离可以击中敌人(差不多所有的都一样,其使用难处可参考量产型渣古),宜应以敌人头颅作目标,以空对地舍身攻击制敌(其能源用作撑自己的爆风还蛮不错的)。

120MM 机枪 弹数: 140

因为DX版再不能做出无限硬直的状态(从前只需于一定时间内吃5~8发机枪,敌机体便会出现硬直,故可不停射击来增加敌机硬直出现率,但DX版这情况已改变)使机枪的实用性减了不少。因为此武器连射时会出现硬直,而且多用于近身战,只是红渣古速度较快,可以更准确捕捉敌人位置及闪避攻击机体,这下子已好很多了。

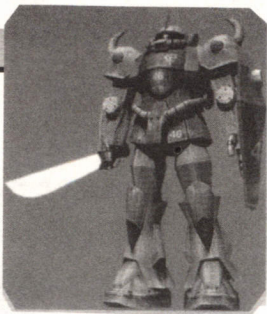


格斗 弹数: -

跟量产型渣古的差不多,唯冲前速度较快,通常也有3HIT攻击。其特殊攻击外观有点像高达,但出招速度、导向性及被攻击时间就差很远了。

MS-07 老虎 COST 200

相比旧版，DX版的老虎可谓变得更厉害，无论手指炮及格斗来说，速度都增加不少，使其作战力大增。以往在老虎及强人这两部自护格斗机体中，大部份玩家都会放弃选用老虎，但对于现在COST增至300的强人，老虎有否令读者们使用的冲动呢？



手指炮 弹数：40

弹数少，威力弱是手指炮的弱点。但RELOAD尚算快，而且追尾的性能也和渣古的120MM机枪一样好，连射的时候有很多时也能使敌机出现硬直状态。但要切记此武器主要用途是截击敌人，别想有普通射击与格斗一样强劲的破坏力。



大刀 弹数：-



出剑速度极快（仅次于强人），加上威力极强，给它斩三刀的话能源已扣了一半！但由于今集DX在没有持剑之下与有剑在手的速度相差极大，所以大家要有当上“武器格斗王”的心理准备。至于空中DASH攻击比起旧版来说，加多一下弹高的动作，

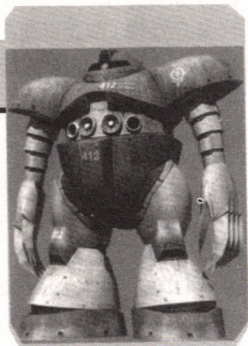
空隙极大，除非用作特击之用，否则要三思。平时则在空中等待，待敌机射出弹子后，再用空中斩，之后追加电鞭攻击，因为空中斩击后，第二击的肩膀撞击实在太短了，很容易丢失。

电鞭 弹数：一

一款独有的武器，可能有人会问鞭与大刀应选用那一款武器？如果玩家被人围攻，那电鞭的左右攻击便可替各下解围：如果攻击没有命中，电鞭的第三HIT攻击也能自保。但如果想要以攻击力来说，那么电鞭便比不上大刀了。

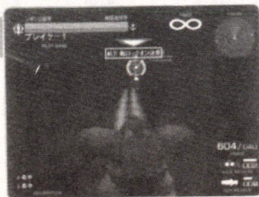
MSM-03 爱尔兰魔蟹
COST 200

笔者爱机之一，超强硬的身躯，威力十足的头突，充满安全感的巨大手掌，多元化的侧闪攻击，都拥有非凡的魅力。但可别忘了它只是一部中高级机体，它不会有高达的运动性，在空中四处飞行；也不能像太空坦克般，随便发炮就能击中对手；而是一部需要花点心思和轻狂的机体。所谓心思，是需要利用敌人误以为它的速度慢；所谓的轻狂，则是靠它劲高的能源及防御力，当找到一个好位置后便可跟敌人“拼能源”！由于它二、三组攻击己能至人于死地，如能把握以上两种心态，敌人不怕它才怪。由于DX版红勇士的COST增加了，所以不能组成一人死一次的组合，所以它和老虎才有机会在对战中出场。另外不知大家有否发觉，虽然它跳跃力低，而且BOSTER很快用完，但它在地上的侧闪距离却十分长！如能善用的话，自然能领会此机的威力所在。



米加粒子炮 弹数：2

使用率十分低的一款武器，因为使用时机体必定会停下，而且硬直时间长，再加上射程短（即不能对地），很难用之以对敌。但笔者仍有



使用，因为在在中至近距离以此支持混战中的友机是个不错的选择。

鱼雷 弹数：12

强劲的中近距离武器，侧闪发射再以头突补位可造出单人夹击效果，所以用量很高，12发真的不太够用。另外还需注意爆风，误中自己的话可能会比敌人的攻击造成更大的损害。

格斗 弹数：一



此机的格斗优点，就是拥有一双大手掌及如飞弹一般的头。注意普通攻击没有突进力，侧闪攻击虽有突进但却没有导向力，所以还不如使用头突。跳跃攻击的突进力甚强，外观就像旧版强人的跳跃攻击，三种的近身技均有巨大攻击力，更

可以头突追打。

MSM-07 魔蟹（量产型）

COST 200

量产型除了装甲及能源外，什么也此专用版弱了少许。从前就很少人好用此机，主因是COST差不了多少，但速度却慢上一截（当然专用型更[英]亦是原因之一），但DX版由于专用型跟量产型的差额大了，如要各死一次的话，可以跟红勇士、强人等组合的机体较少（基本上所有高级机都不可以……），而令到量产型有抬头的日子。要注意侧闪更需先知先觉，如跟红蟹相同的触角反应的话，将会令各下死得不明不白。其战术上较踏实，利用支持攻击作主导（读者们可



模模
NEXT
EMU

83

EMUNEXT

参考电脑 8 级难度的量产蟹)，对战时甚至可考虑使用苦肉计——举痛击敌人。

BEAM 炮 弹数：10

跟专用型的差不多，同样会发生“走位”的情况，但由于量产型的侧闪攻击较弱，而且连度、战术上有差异，所以 BEAM 炮使用量增高，这也等于失误率较高。



头部火箭炮 弹数：4 2

于量产型上，此武器反而有点防卫用的味道，其一是接近战时此武器比 BEAM 炮命中更高，又可把对手打 DOWN；二来是相方互射时虽然不能以此还击，但当能引导敌人使用近身攻击及格斗的话时，形势便有点不同，因为发炮时姿态会改变，如果对手使用导向性高的格斗、跳斩，也就是说它必然向着自机冲来，那时就能来个连消带打！当然距离太近的话，



BEAM 炮才是正选。

格斗 弹数：-

值得一提的是侧闪攻击跟专用型很不同，量产形会跳近对手攻击，而其它的攻击只是比专用机冲程较差而已。

MSM-075 红魔蟹 (马莎专用型) COST 250

过往自护的高级机体，马莎专用型更是合作用的王牌机。不单兼容量产型的战



术，更可利用速度将对手玩弄，争取主导权。在空中时使用头部飞弹，然后在敌人背面着地，侧闪以BEAM炮追击。在旧版中这机体的近身攻击导向力强及低COST，而在DX版没什么大改变，只是防御力更差了、COST高了。对人战略也差不多，但刚才的战术对电脑则完全无效，也许制造商已洞悉这种战略，故此DX版的电脑面对此战略时，会把些攻击全部闪掉，待玩者着地露出空隙时才作出还击，但马莎专用型魔蟹是有能力躲过电脑这些还击！这下子问题来了，战况如此胶着的状态下，只会熊尽地浪费玩者的时间（TIMEOVER是会导致作战失败），所以笔者建议大家还是用各种公式欺压电脑，或是将此机列作对战用好了。



BEAM炮 弹数：10



魔蟹的主力武器，但因为是左右手的关系，致近身战使用时常出现“走位”的情况，笔者至现在也没有实际的数据，电脑是如何决定使用左或右手炮。大家可待机体完成动作后才发炮，这样做便能使命中率提高。

头部火箭炮 弹数：48

主力武器之二，在地面使用会出现硬直，所以通常都是于空对地战使用：每次紧按以6发为发射单位。此武器最厉害之处，是能CANCEL着地的硬直时间，也就是说可以在着地时能立即作出侧闪，使敌人难以追击，从而造出单人夹



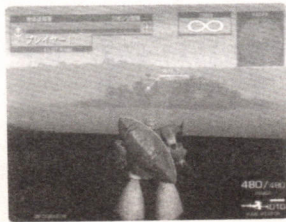
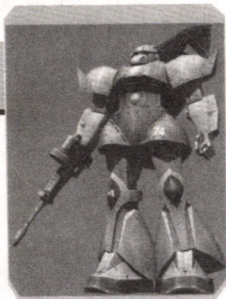
击的效果。(另可参考量产型此武器的使用心得)

格斗 强数：-

拥有不错的导向力，冲程的既又远，威力也不弱。侧闪攻击的范围更是十分广阔，但对着高达等机体拿武器跟它硬碰的话，便会显得相形见拙，被人斩死。

MS-145 红勇士
(马莎专用型勇士) COST 375

事实笔者并不认为格斗是此游戏的主导，但用过这部机体后，便发觉当年自护把这机量产化实是明智之举，虽然DX版中侧闪等移动射击的角度狭小了(所有机都不能再用冲锋枪，笔者甚感欣慰)，加上激光长柄大刀旋转不能随意收招(少了一种方法屈一刀死，已算不错)，而且防御力降低及COST增加，但是只要是真正有实力的人，这些改变都影响不了。地面战用法大可利用高速作神出鬼没的突击，最好能多利用建筑物作圈套诱敌。此机最能发挥威力是在太空，由于它在太空的格斗攻击，是完全超越了此游戏的所有机体！单是格斗的导向冲程已强人更劲，看见敌机在三、四个身位外发炮已可冲过去。大部份斩击均有3HIT攻击，这已此高达好(高达的斩击，冲程上已比不上强人，而且十分容易让敌人处于不受攻击状态)，只需一试用，即能发现此机恐怖之处。



BEAM RIFLE 弹数：10

跟高达的差不多完全一样，只是站立射击角度比高达少了而已。

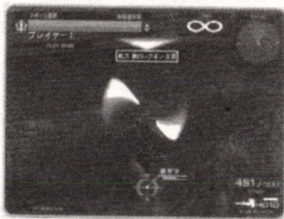
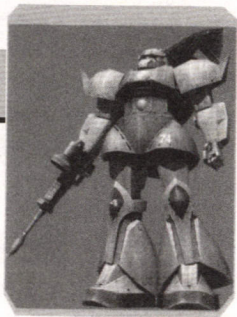
激光长柄大刀 弹数：-

拥有旋转能力，可防御多种武器，具爆风武器除外。太空对敌常用武器，而斩敌时又因背部有盾，即使敌人用苦肉计亦未必可以得逞，地面战其特殊格斗技“飞腿”十分厉害，如有刀在手的话更可作追打（敌机提盾更可打几下，爽？），普通跳跃斩击冲程长而快，导向性亦不俗。



MS-14 红勇士（量产型） COST 300

动起来像是慢动作的红勇士般，但防御力却较高，有点重武装吉姆似的味道。别要以为此机有电脑使时那般快狠准劲（使用联邦打阿巴宙域），那只是假象！它们只是利用低COST及互相援护，才有如此成绩。人用时



它就如强人一样的高COST，难以跟其它机体作出组合，就算是作为支持机体COST也太高，而且无法独当一面，其出现原因也许只为拉均自军战力。速度慢及着地的瞬间的硬真均是此机弱点，在大空以一对一战术来对敌比较有利。

BEAM RIFLE 弹数： 10

也许是唯一此得上红勇士的武器，导向及射程尚可。只是欠了速度，以致用法减少了，要夹击还不如用红勇士更易争取

主导，但使用[行行射]（边走边射）及“侧闪射”（动也不动待电脑发炮时作侧闪射击）这些“公式”还是可以的。（只是使用这些没有进攻意识的战术，那些玩家笔者未敢苟同。）



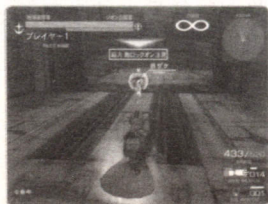
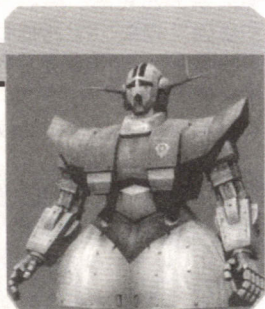
激光长柄大刀 弹数：一



同样拥有旋转能力，但很多攻击都少了1HIT，这对它的攻击力构成严重的影响，亦引致时间消耗量增大。少了飞腿攻击本来影响不大，但它的斩击冲程较慢的原故，没有突进技的话，始终好象欠了点什么。

MSN-02 自护 COST 375

自护军的极级机种，是部神龙见首不见尾的机体。从前基本用法是放出双手后四处逃窜，敌人杀不了它之余，双手的导向却能打倒对手。高级一点的则可放出一只手后，静待那只手攻击时再作夹击。双打能轻易造成四面围攻的效果，使敌



人疲于奔命。可能由于旧版太强了，DX版腕部BEAM炮由50发减至30发，使这耗弹量高的机体减少了实用性，加上DX版太空场地中，各机的BOSTER回复速度极快，要追上自护已不是什么难事，所以其

实力被削减得体无完肤。幸好所有BEAM炮均有导向性，单打依旧能一人夹击，好好使用电脑作援护应不成问题，对打时还是选一些需着地回复BOSTER的地形较好。

有线式腕部BEAM炮 弹药：30

所有的用法差不多在介绍中都已经说过，问题是在DX版不太可以使用双手一起放出，再配合口部激光夹击这种战略，这是两发腕炮的发射间隔变长的原故，一般机体已有能力将这三发激光全闪过（太空坦克除外），还有BEAM炮是以四发为单位的，如不够的话，手腕虽仍可放出，但自然是不会发炮了：



头部BEAM炮 弹药数：1

用支持腕部BEAM炮不至绝的武器，前者范围广，而头部BEAM炮则RELOAD较快。虽然威力比腕炮弱而且只有一发，但弹速甚快，应多加使用。腕炮则留待夹击时用好了。

MOBILE ARMOUR

除了MISSION MODE外，多部电脑专用的MA在PS2版也可使用，但就只限于在对战模式，一般的ARCADE及MISSION MODE就不可以了。共可使用的MR有十架；联邦军3架，而自护军则有7架。要在对战中使用这些MA的条件非常简单，只要在ARCADE MODE进行中，常遇到这些MR时，把它们击落便可！（必须由玩家击落，队友击落是不计算的。）要遇到不同MA的话，就不妨试试选择从不同的场地开始游戏。



电子 游戏历史

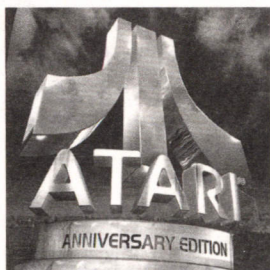
作者: boy

就这两天的讨论，很多问题都涉及到电子游戏历史上的一些东西，遗憾的是，基本上都和史实不符。在这里，我只想把我找到的关于电子游戏的一些资料列举出来，以供参考，并希望大家在充分尊重历史的基础上再展开讨论。

真正的电子游戏专用机产生在70年代初。1971年，一个还在MIT（麻省理工学院）学习的叫Nolan Bushnell的家伙设计了世界上第一个业务用游戏机，这个街机游戏的名字叫《电脑空间》（Computer Space）。《电脑空间》的主题是两个玩家各自控制一艘围绕着具有强大引力的星球的太空战舰向对方发射导弹进行攻击。两艘战舰在战斗的同时还必须注意克服引力，无论是被对方的导弹击中还是没有成功摆脱引力，飞船都会坠毁。这台业务机用一台黑白电视机作为显示屏，用一个控制柄作为操纵器，摆在一家弹子房里。不过很可惜，这台祖母业务机遭到了惨痛失败，失败的原因是当时的玩家认为这个游戏太过复杂，和当时美国流行的弹子球相比，这个游戏确实复杂了一点，不过我还是很怀疑当年美国玩家的素质。至此，历史上第一台业务用机以失败结束了它的命运。



制作者Nolan Bushnell承认失败，但他仍然相信电子游戏的发展前景。他在《电脑空间》推出的次年，和他的朋友Ted Dabney用500美金注册成立了自己的公司，这个公司就是电子



游戏的始祖——Atari（雅达利）。成立之初Atari的业务重点仍然放在了街机上。事实上，他们获得了成功，世界上第一台被接受的业务用机就是Atari推出的以乒乓球为题材的游戏Pong，据说当年Atari的工程师把这台机器放在加利福尼亚Sunnyvale市的一家弹子房内，两天之后弹子房的老板就找上门来

说机器出了故障，无论如何不能开始游戏了，雅达利的人前去检修的时候，惊讶地发现了造成故障的原因——玩家投入的游戏币把这台机器塞满了。无论从何种意义上说，《电脑空间》都意味着电子游戏产业的开始，因为它是第一台专门的游戏机，是第一个让大众接触电子游戏的工具。而之后Pong的成功，标志着电子游戏开始作为一种娱乐手段，被大众认可并接受。

说过了业务用机，我们来注视一下当年的电脑游戏。最早的电脑游戏可以追溯到1972年，那一年一个叫Will Crowther的家伙用当时最流行的DEC的PDP-10主机编写了一段简单的FORTRAN程序。在这个程序里，

Crowther设计了一张地图，地图上不规则的分布着陷阱，游戏者必须寻找路径避开陷阱。这个程序在后来被认为是最早的电脑游戏程序。1976年，就职于斯坦福人工智能实验室的Don Woods用自己实验室的施乐主机编写了一个类似的程序，并且加入了幻想成分和谜题。他把这个程序叫做Colossal Caves，Woods的程序直接导致了电脑游戏的诞生。他的程序被传播到各处，让所有的计算机高手们都为之惊喜。这个作品同时也启发了其他人的思维，紧接着，各式各样的游戏程序就诞生了。比较出名的有麻省理工学院的Hackers们编写的Zork（这个游戏



THE DOCUMENT COMPANY
FOR READS

可真是历史悠久，直到现在还有续集在发售)和斯克特·亚当斯1978年编写的Adventureland。1981年，Toolworks软件公司，后来叫做Mindscape，推出了Colossal Caves的官方零售版本，起名为《最早的冒险》(Original Adventure)。这真是一个恰如其分的名称。电脑游戏的时代来临了。

后来用电脑编制电子游戏就开始在程序员之间流行起来。当时的电子游戏大多数还都是编程高手们做出来娱己的绝对的贵族游戏，这是因为当时接触计算机的还只是科技精英，一般的群众是接触不到这种东西的。当然，这些所谓贵族的电子游戏是非常简陋的——简陋到我们现在无法相信。我感觉，一个人想要理解当时的电子游戏，就非得有过人的抽象思维能力不可。在现在的玩家眼里，一个白色的 16×16 点素的色斑可能代表着马赛克，但是在当时的电子游戏中，他们代表大魔王、勇者、树木或者是其他的任何东西。

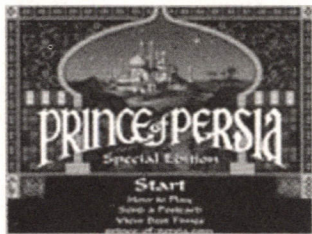
当第一台真正的个人电脑APPLE II推出之后，一切都变了，国内的很多老玩家都还记得当年的情况吧？在少年宫里，面对着闪烁着绿色提示符的屏幕的激动？



APPLE II推出于1976年，设计者是史蒂夫·乔布斯(Steve Jobs)，APPLE II是许多人的入门计算机，同时也是一台功能强大的真正的个人电脑。APPLE II和它内置的BASIC程序为电脑界培养了无数的人才。APPLE II当时的内存只有64K，资源的缺乏使得当年的电脑程序精密严整得可怕。可以说，当年的程序员们才是一些真正懂

得狂想乐趣的人，他们能够在一个匣子里完成一个世界。更重要的是，APPLE II 代表了一种自由开发的精神，当年的电脑用户和程序员之间的差别是如此之小，可以说每一个 APPLE II 的用户都是一个不错的 BASIC 程序员。而现在的 PC 机，因为推广而逐渐向傻瓜化使用发展，变得更象一台家电了。

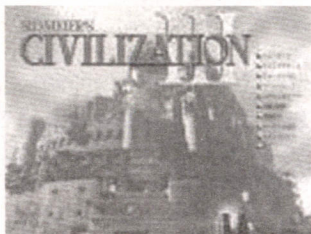
说起 APPLE II 上的游戏，我想最应该说给大家听听的就是 Broderbund，这个由三只船构成图标的公司于 1980 年成立，当时主要制作一些娱乐软件，是 APPLE II 上的重要软件制作商之一。1989 年，乔丹·麦克纳（Jordan Mechner）根据阿拉伯民族的古老传说《一千零一夜》在 APPLE 平台上制作了一部动作冒险相结合的电脑游戏，在游戏领域内获得了空前的成功，这个游戏在全球共卖出了 200 万份，无数的玩家在今天仍然津津有味地回忆它和谈论它。这个游戏就是《波斯王子》。



《波斯王子》绝对可以说是电脑游戏 ACT 的第一作，它代表了当时电脑技术的最高水平。当年的玩家看到栩栩如生上窜下跳的王子都不禁惊叹不已，故事讲述的是王子为了拯救公主获得爱情而和罪恶的苏丹斗争，在游戏中王子需要跑过各种奇怪诡秘的机关，小心地避过上下活动的柱子和深坑里的尖刺，用一把阿拉伯弯刀杀死各种敌人。看现在很多老玩家的回忆录就知道，当年有无数孩子通过这个游戏爱上了电脑。《波斯王子》也因此成了电脑游戏史上长盛不衰的题材之一，1993 年《波斯王子》推出了第二代，在二代的制作过程中 Jordan Mechner 让他的兄弟身上挂上无数电线做各种动作，以赋予王子一个真实的动作形象（这也许是最早的动作捕捉技术吧），更是倍受欢

迎。1999年已经更名为Red Orb的Broderbund又推出了《波斯王子3D》，不过已经风光不再了，这是后话，以后再说吧。

这个年代还是无数现在电脑业内的耀眼明星的童年时代，实际上，很多人在当时已经崭露头角，表现出对电脑和电脑游戏的惊人的驾驭能力。这其中最具代表性的应该是Ultima之父——理查德·加利奥特，当时还在上高中的他对纸上RPG和AD&D的迷恋达到了痴狂的程度，1979年，他就推出了Ultima的第一部游戏——Akalabeth，并受到了热烈的欢迎。另外著名的Bill Gates当时在湖滨中学的计算机房里鼓捣计算机，和同学们费劲地和机器下国际象棋。Brett W·Sperry在大学学习计算机编程，而John Carmack当时还是个毛头小子，不知道在捣什么乱。值得一提的是，现在游戏业的“教父”Sid Meler当时正在大学学习，他当时的志向是做一名硬件设计师或者是分类学专家，当然，他成功了，Sid Meler在《文明》里表现出的分类能力足以让国内的任何一个分类专家汗颜。



在这十年里，游戏界的明星是前面提到的雅达利公司。现在人们经常说：电子游戏是美国发明出来的，但却到了日本人手，这个发明的指向就是雅达利公司，在这段日子里雅达利公司不停地创造历史，1976年10月，Atari发行了一个名字叫《夜晚驾驶者》的模拟业务机游戏，这个游戏为黑白屏幕，自带框体（就是方向盘，油门，刹车等）。玩家需要扮演一个黑夜里驾车在高速公路上狂奔的疯狂车手。这个简陋的家伙是游戏史上第一个3D游戏，它用简单的透视效果（近大远小）来表现汽车的前进和道路景物后退的效果，是3D游戏的始祖。除此之外，

它还是历史上第一个主视角的游戏，我觉得大家应该记住这个名字，它是Need for Speed、Quake和一切3D游戏的宗师。

必须说明的是，雅达利公司在开发街机市场之后又把目光转向了家用机市场。1977年，雅达利公司推出了Atari 2600型游戏主机，这是世界上第一台家用专业游戏机。同年，Bushnell把自己的公司以2800万美元的价格卖给了时代华纳，那之后，任天堂和世嘉迅速崛起，彻底击败了雅达利。游戏界的宗师就这样伏下了它的身体，但是，我们永远不会忘记它曾经带给我们过什么。



游戏的历史，又翻过了一页。

八十年代（1980——1989）

对于有文化的人，玩游戏是高尚的享受。我重视玩游戏，它是我一种宝贵的习惯。

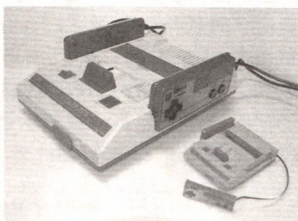
在这一节里，笔者对任天堂和它的FC进行重点的评述，我觉得这并不和我电脑游戏的主题冲突，电子游戏和电脑游戏本来就是一母同胞，这点不用多说，任天堂的FC在游戏界的地位也不用多说，任天堂和它的FC孕育出一种新的文化——游戏文化。如果你没玩过FC，就不能算一个真正的热爱游戏的人。

80年代是一个计算机蓬勃发展的年代，也是游戏蓬勃发展的年代，在这期间，游戏业开始真正从贵族的神坛上走下来，深

入到民众之中。在这十年之中，电子游戏改变了全世界人的娱乐观念。

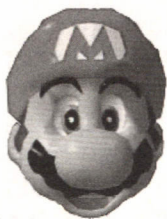
自从雅达利在游戏机领域上取得成功之后，无数电子公司都认准了这块市场，他们纷纷进入电子游戏领域，开始从中分一杯羹，由此，电子游戏市场进入了昏天暗地的群雄时代。

1983年，日本的任天堂(NINTENDO)和世嘉(SEGA)分别推出了自己的家用游戏主机，世嘉推出的两台游戏主机名字叫做SG-1000、SG3000。而NINTENDO推出的主机名字是——Family Computer。对于这台红白色的家用游戏机说什么似乎



都是苍白的，FC当时的售价是14800日元(折合人民币1300元左右)，采用6502芯片作为主CPU，还有一块专门处理图像的PPU。FC可以显示52种颜色，同屏可以显示最多13种颜色，内存合计为64K BYTE，矩形波2音，三角波1音，杂音1音。这种现在看来低劣的可笑的配置在当时可以算的上是首屈一指，就是依靠这些配置，任天堂拥有了任何其他家用游戏机都无法比拟的优势。同时任天堂也决定了“以软件为主导”的指导思想。公司不断推出有趣的软件吸引玩家。1983年底，FC售出44万台，1984年HUDSON(哈得森)、NAMCO(纳姆科)等游戏公司分别加入FC制作者阵线。1984年底FC总销售量达到150万台。

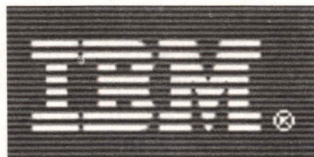
1985年9月13日，任天堂公司发售了一款真正的游戏巨作——超级马里奥(Super Mario)，这个游戏讲述了一个意大利管子工打败魔王拯救世界迎娶公主的故事。我至今记得我当时



对这个游戏的痴迷程度，当时感觉就是，这个游戏里好象拥有无数的谜题和机关，当时最希望的就是要找到这个游戏 8 大关 32 小关里每一个奖人蘑菇，每一个无敌星星和每一个储蓄罐的位置，但是，一直是残念。话说回来，任天堂凭借这台游戏机确立了自己在游戏界霸主的地位。在 1985 年的家用机市场上，任天堂的市场占有率为 98%。同年，任天堂向海外发售了 FC 的出口型 NES (NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)。当年的销量就突破了 500 万台。

1985 年的 FC 几乎代表整个游戏界，而当年任天堂在游戏界的影响力比现在的任何一家发行公司都要大。要知道，当年 id 的 Tom Hall 和 John Carmack 在电脑上作出连续的演示动画的时候首先做的事情就是和任天堂联系。当然，任天堂拒绝了他们的提议，拒绝的理由是不想涉足电脑领域。这对于我们来说，也算是个好事情，否则的话，我们很可能就看不到 Quake 了。

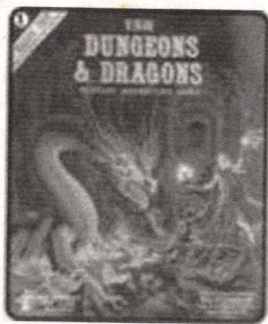
不过我们这个故事真正的主角出场于 1981 年 8 月 12 日，在那一天，IBM 推出了他们的个人电脑——就是我们现在面对着的東西。在 Bill Gates 的未来之路里，大家都应该记得开发时的那一幕——比如为了保密而汗流浹背的感觉。



在最初几年，PC 上的软件数目还无法和 APPLE II 抗衡，不过 PC 有一个最大的优势，那就是它是完全开放的。不过当我试图寻找 1980 到 1989 年的 PC 游戏的时候，却很难找到。在这

十年间比较著名的游戏有 Origin Systems 的《创世纪》(Ultima) 系列。1983 年, Origin Systems 宣布成立, 第一个发行的作品是 Ultima III, 在此后又一直出下去, 可以说创世纪系列是电脑史上最出名的 RPG 游戏, 这一系列游戏历史悠久(可以追溯到 70 年代), 而且每次总是站在技术的最前沿, 最重要的, 游戏中的主角——圣者, 大部分时间都是一个有着宽容和博爱人格的人(小部分时间指的是 Ultima VIII, 在 Ultima VIII 中, 圣者被塑造成了一个为达目的不择手段的小人, 为此创世纪 Fans 提出了强烈抗议)。创世纪系列在世界范围内发行的版本超过十个, 具体销量无法统计。创世纪系列有着自己的玩家队伍, 他们都是一些资深玩家, 很多玩家现在已经超过 40 岁。

必须说明的是, 纸上游戏为 RPG 提供了一个发展的基础, 事实上在很早以前, 欧洲和美国的孩子们就热衷于在纸上玩一种冒险游戏。这种冒险游戏就是由 T S R (Tactical Studies Rule 战略技术研究规范) 公司推出的 D & D (Dungeons and Dragons 龙与地下城) 系列纸上角色扮演游戏 (TRPG)。这类游戏需要几名玩家、一些纸片道具和一个主持人, 进行



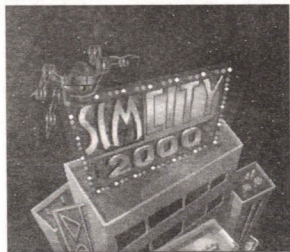
游戏的时候, 游戏者掷骰子来决定前进点数, 由主持人来讲故事告诉玩家他遇到了什么。当年的 RPG 大多数都是纸上 RPG 的电脑版, 也就是说, 让电脑代替了主持人的角色。1984 年两名作者写了一本叫《龙枪编年史》的小说, 起初的目的是为了 TSR 的 AD&D (Advanced Dungeons and Dragons 高级龙与地下城) 提供一个背景, 结果推出之后极其轰动, 不停再版, 而 TSR 的各种作品也受到了空前的欢迎。直到现在, AD&D 仍深入人心, 比如说 Baldur's Gate (柏德之门) 用的就是 AD&D

2 edition 规则。这些基础都是当年打下来的。

另外值得一提的是光荣，大家是否还对红色的 KOEI 字记忆犹新？1988 年，亚洲的光荣（KOEI）公司推出了第一版《三国志》。当年这个游戏分别推出了 FC 版和 PC 版。当年的《三国志 I》是英文版的，画面自然还很简陋，不过，假如没有当年的《三国志 I》，就不会有后来流行的《三国志 IV》，现在的《三国志 VI》了。



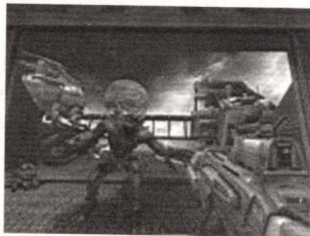
在八十年代，大出风头的还有 Will Wright 和他的 MAXIS。说起模拟城市的构思，大概要追溯到早几年了，据 Will 自称，1980 年他就在谋划一个城市规划的游戏，这自然就是 sim city 的雏形，



1987 年，Will Wright 和他的朋友 Jeff Braun 共同建立了 MAXIS。MAXIS 成立之后的第一个游戏就是 Sim City。在这个游戏里，玩家可以安安静静地建设自己的城市，规划好工业区和商业区。这个游戏推出之后并没有多大反响，后来经过一家资深的电脑杂志报导推广后，才大获成功。

在前面我说过，很多当前游戏界名人的游戏制作生涯都是从这十年间开始的。确实是这样，比如当时的 Sid Meler 从 General Instrument 的公司辞去了系统分析员的职务，同 Bill Stealey 一起创立了 Microprose。John Carmack 当时正在自

学计算机技巧。而 Roberta Williams 小姐正在准备和丈夫筹建 On-Line Systems 公司，这个公司就是现在著名的 Sierra Online 公司的前身，还有一位大家都比较熟悉的家伙，那就是 Brett W·Sperry。这位先生是著名游戏制作小组 Westwood 的创始人。当年 Brett W·Sperry 是一个不名一文的自由程序员，而 Westwood 的另一位创始人 Louis Castle 则是一个学生。他们两个在内华达拉斯维加斯（赌城呢）的一个名为“23'th Century Computer”的计算机商店工作。在工作中两个人逐渐兴起了制作游戏的念头，于是……Brett W·Sperry 的父亲为他们两个人改造了自家的车库，Westwood Associates 就在这个车库内成立了。

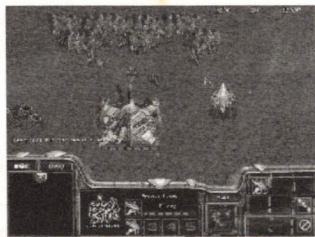


哦，附带一句，很多人都在猜测 Westwood 这个名字到底是什么意思。实际上，Westwood 是加利福尼亚的一个城市，Westwood 的创始人 Louis Castle 非常喜欢这个城市——虽然他没有去过——所以，这个制作组的名字就定为了 Westwood。

当历史的时钟走过 1989 年的最后 24 小时的时候，全世界都在期待 20 世纪最后 10 年的来临，他们对未来的岁月充满了美好的憧憬。我现在竭力想象，那些 IT 业的精英们，在 1989 年的最后一天里都在想些什么，我想知道 John Carmack、Sid Meler 和 Brett W·Sperry 在那天是如何迎接 1990 年的到来的，当年的人们已经预料到在未来计算机可以代替人类进行重要的工作，但是我敢担保，他们绝对没有想到计算机的发展速度会如此之快。

要热爱游戏，它会使你的生活变得轻松；它会友爱地帮助你了解复杂的思想、情感和事件；它会教导你尊重别人和自己；它以热爱世界、热爱人类的情感来鼓舞智慧和心灵。

在这一节中，笔者感到困惑的是拿不定主意用什么方法进行叙述，众所周知在这十年——尤其是最后五年里，电脑游戏业的进步足以令世界上任何一种推进器械羞愧。所以说我只好选择想到哪里就写到哪里的方式。我很高兴从前两节的历史中钻了出来，和大家一起感受身边正在出现的东西，我将更多地使用主观感受的词语，因为我觉得应该和前面两节有所区别。



当我们回顾历史的时候，会发现电脑游戏真正的发展和强大是在从90年开始到现在的时间里。在这一段时间里我们接触了无数的电脑游戏，我们看着很多游戏公司从小到大、从几个人的程序组发展到几百个人的开发公司、在电脑程序业身上，我们用10年时间看到等同于其他行业100年时间内发生的兴衰变化。



在90年代里，游戏业才真正成熟起来，我也可以用评价一个产业，而不是评价某个人的手法来向大家表达我的意思。在这篇文章里，这一节才是真正的主角。我决定用归类的方法

法来回忆这10年来电脑游戏业的明星们。

十年内的国产游戏业

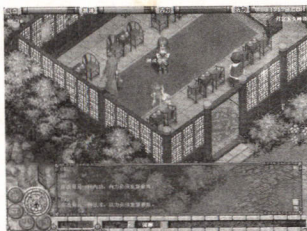
实际上，中国，甚至亚洲的电脑事业整体水平都无法赶超美洲和欧洲，这是很明显的事情。现在在我心中唯一留下记忆的就是当年台湾智冠制作的《三国演义》。我至今记得我听到PC喇叭里传出“曹操匹夫，安敢欺吾”时的兴奋与激动……那不过是几年前的事情。

在那之后，台湾游戏业把重点放在了外籍产品的汉化上，在我使用286-386的那几年里，被汉化的优秀大作纷至沓来，比如《魔法门》、《鬼屋魔影》、《黑暗之蛊》等等。这些东西每每令我眼里放光。感觉上，第一个中文武侠RPG是《侠客英雄传》。我当时还没有接触电脑，所以无从得之。再后来比较出名的就是《轩辕剑》系列。1995年，大宇制作了中文武侠游戏的经典之作《仙剑奇侠传》。该游戏甫一推出便受到巨大欢迎，拷贝数量无以计算。我不想再对这个游戏评论些什么，因为它既是里程碑，又是枷锁。



我印象中的第一个国内原创游戏是金盘公司制作的《神鹰突击队》，接着金盘又制作了《历史大登陆》等几个军事题材的游戏，算是拉开了原创游戏的序幕。前导在原创游戏的发展史上也占有相当重要的地位，《官渡》是第一个国内原创的三国题材的游戏，也是第一个进行正规市场运作的游戏产品，它不但

在国内造成了很大的轰动效应，更将产品推广到了日本和台湾省。从《官渡》以后，前导又制作了《水浒传》、《西游记》这两个以中国古典名著为题材改变的作品，但业界对这两个产品的评价并不高。他们的重点产品《赤壁》，虽然制作周期很长，投入资金很大，但也没有被市场接受，因此前导的消亡也就不可避免了。前导制作的产品很多，工作人员也很多，但在中国影响最大的游戏公司却是尚洋公司。《血狮》的市场炒作是最成功的，但产品无疑是最失败的，这对原创游戏是一个很大的打击。在《血狮》之后，原创游戏产品沉寂了很长的一段时间。在1998年，目标公司的《铁甲风暴》和创意鹰翔的《生死之间II》令国内市场又有了一些生机，国内原创产品又渐渐地多了起来……



至于国内外的水平差异问题，归结起来就是资金上的差距。没有资金，游戏公司就无法购买高档的专业设备，也无法得到专业技术人才，而得不到这些的结果就是勉强做出一个劣品，劣品当然更无法获得利润。于是再重

复……这是一个恶性循环，我无法肯定这个恶性循环会持续到什么时候。和外国不同，在世纪之交的时候，我们国内的游戏业面临的仿佛是一座飘渺的山峰，没人知道里面到底是什么，但是仍然有无数的探宝者在向里面攀登。

我们不能苛求游戏公司，更无法苛求游戏制作人员，他们已经自我放逐了足够长的时间。说老实话，我们能做的，也许只是在旁边看着，远远的鼓几下掌。我不苛求别人能够牺牲自己投身游戏圈，我只希望大家对待国产游戏的时候，能够宽容一些，理智一些，现实一些。当然，这些话，游戏公司也应该记住。

.....

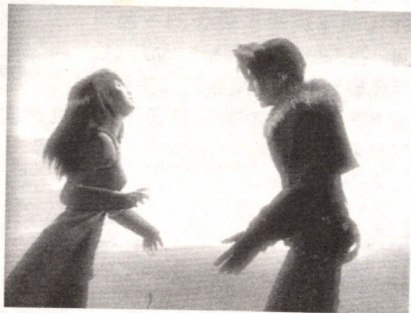
结 语

每一个游戏是一级小阶梯，我每爬一级，就更脱离畜牲而上升到人类，更接近美好生活的观念，更热爱游戏。

20世纪将要过去，新的世纪即将到来。我们无法预测我们在下个世纪里会遭遇什么，人类又会变得如何？这一切都将逐渐从推测变成现实。

电子游戏自发明到现在，已经极大地改变了人类的生活环境和生活。它已不仅是一个产业，更发展成为一门专门的艺术。就象电影一样。我预言，在未来，游戏将更加深入地渗透到人们的生活中去，成为人们生活中不可缺少的一部分。

历史不可逆转，无论你对已逝去的岁月怀有多么深的回忆和眷恋，都无法留在过去的年代，时间总在飞逝，我们必须迎接未来。



童年
往事
之

系列回顾

魂斗罗

文：小葛

哪怕你不懂英文，Contra 这个英文单词也应该知道吧，它陪伴了许多中国游戏玩家度过了最美好的童年，呵呵，红白机上鼎鼎大名的《魂斗罗》啊！不过提起魂斗罗，就不得不提起它伟大的缔造者 KONAMI。KONAMI 这一名称来自 KOuzuk（上月）、



NAkama（仲真）、Matsuda（松田）和 Ishihara（石原），自 1969 年创办至今已经有 35 年的历史，可以说是日本最具影响力的游戏软件商，业界的老字号了。不管你喜欢的哪种类型的游戏，在 KCE 出品的游戏中总会找到自己的最爱——合金装备、

寂静岭、胜利十一人、心跳回忆、魂斗罗、沙罗曼蛇、恶魔城、幻想水浒传、游戏王、DDR……KONAMI 几乎在所有主流游戏类型上都有响当当的经典游戏系列，而如此广泛的大作系列或许就是 KONAMI 不败的理由吧！

KONAMI 真正的兴起是在 80 年代末 90 年代初，当时依靠大量 FC 游戏软件的成功以及一大批制作精良的街机游戏，KONAMI 在日本视频游戏市场可以说是所向披靡威风八面，到 1992 年 KONAMI 就顺理成章的坐上了日本第三方厂商的头把交椅。1992 年世嘉《VR 赛车》、1993 年 NAMCO《山脊赛车》以及世嘉的《VR 战士》掀起了 3D 游戏的狂潮，人们开始期待 3D



游戏在家用机平台上的出现。尽管KONAMI有着强劲的经济实力，然而在技术力上却是先天不足，在这场新革命中KONAMI受到不小的冲击，1994至1995期间该公司出现了第一次运营亏损，1995年总计每股净损失达4美元。其后KONAMI开始重新部署战略计划，其所出产游戏渐渐从射击类为重点转为体育及动作类游戏。进入2000年之后，KONAMI再次焕发了惊人的光芒，99年KONAMI股票在伦敦上市、2002年9月KONAMI股票正式登陆纽约，科乐美株式会社成为世界同行业中唯一一家国际性上市企业。2002年度KONAMI营业额逾2500亿日元，当之无愧的成为日本游戏软件商之霸者。

经过多年的发展，KONAMI已经成长为一家全球知名的国际娱乐企业，它主要从事家用娱乐软件产品、在线游戏及其他电子娱乐产品的制造及销售。其运营的健身俱乐部，至2002年3月底已有219家分部，市场占有率为全日本第一位。



KONAMI旗下最重要部门当属KCET（东京）及KCEJ（日本），KCET以及KCEO（大阪）是KONAMI最早成立的分部，KCET的看家作品就是球迷们最爱的WE“实况足球”系列，另外“心跳回忆”、“幻想水浒传”等系列均有极高的知名度；KCEJ分为WEST和EAST两个小组，WEST组即大名鼎鼎的“小岛组”，MGS“合金装备”的诞生让该组一下就成为社内最炙手可热的



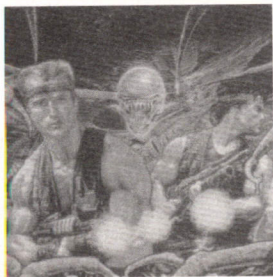
开发力量，另外EAST组也是社内的摇钱树，大赚其钱的一些动漫改编游戏如“游戏王”等就是出自该组。KONAMI旗下还有KCE STUDIO、KCE SCHOOL、AM、CM、CS、CP、PS、SP、HE等事

业本部，其经营范围包括大型街机、杂志出版物、健身俱乐部、体育用品、“柏青哥”弹珠机等。

作为一家典型的高产型软件商，KONAMI 在其二十几年的游戏开发生涯中出品了无数脍炙人口的经典，尽管如此多数玩家们仅仅是喜欢 KONAMI 的部分游戏，而真正喜欢 KONAMI 的玩家却并不

是很多。这或许是因为 KONAMI 实在是一个风格多变的软件商吧。KONAMI 最经常的手段就是先构思出一个绝妙的游戏创意，然后根据这种创意不断推出续作或者衍生产品，直到所有玩家都讨厌了这种创意之后再去开发其他题材游戏。因此玩家们往往对于 KONAMI 同一系列的游戏又爱又恨。不过榨取产品的最后一滴商业价值也是商业社会的必然定律吧！毕竟 KONAMI 带来的游戏经典至少在数量上是其它第三方厂商所无法企及的。

魂斗罗 伝説



言归正传，《魂斗罗》其实就是 KONAMI 公司在 1986 年出品的双打枪战类射击游戏。在国内玩家心中，《魂斗罗》的地位恐怕比“超级玛丽”都高。“魂斗罗”是指具有崇高战斗精神和掌握极高游击战略的人。1986 年《魂斗罗》最先出现在“JAMMA”街机机版上。有趣的是作为一款横版射击游戏，该作的街机版显示器却是标准的纵版屏幕。KONAMI 将飞行射击游戏的创意完美的与动作游戏相结合，满屏幕纷飞的子弹、

打落胶囊以获得各种强化武器的设定，从各方面都可以看出极为强烈的飞行射击游戏感觉。另外游戏中丰富的玩法多变的敌方攻击方式，以及大魄力的BOSS设定等均让人印象深刻；音乐与画面的结合也非常完美，尽管仅仅采用了加强型单声道的粗糙效果，在开发人员的巧妙安排下游戏的音乐以及音效与整体游戏感觉融合的天衣无缝，“魂斗罗”那经典的开场音乐恐怕早已深深的烙在玩家们心中。

这个游戏故事的背景现在看来是相当老套的了：公元2631年，一颗流星在新西兰附近的某个小岛上坠落。两年后，自称“红色猎鹰”的外星人组织占领了这个小岛并且向人类宣战。现在，美国步兵突击队员比尔和兰斯有幸成为



为了“魂斗罗”，他们将在你的指挥下冲进这个小岛，将入侵地球的异形部队清除干净，阻止地球的生灵涂炭……游戏的场景包括山林、坑道、雪原、外星人基地等等风格各异的区域，构图设计精美，各个场景的背景音乐也与之相贴切，极大加强了游戏紧张激烈的气氛。游戏的系统方面，配备8方向摇杆，2功能键（开火与跳跃），利用灵巧的动作躲避敌人枪林弹雨，抓住机会获取从天而降的强力武器来粉碎敌人。魂斗罗的游戏规则可谓是简单而容易上手，而且能双人同时闯关，也就是这个原因，任何年龄层的玩家都能轻松的从游戏中获得乐趣，使得这个作品极受欢迎。该作只有5个关卡，尽管少了点，但完成度相当的高，成为了该系列一个很好的开始，以后很多机种上的《魂斗罗》都是以该作品为蓝本制作的。

根据KONAMI的个性每款游戏只要还有盈利的可能就会一

直推出续作，而在86年卷起动作射击旋风的《魂斗罗》KONAMI当然不会放过，仅仅几个月时间之后完全进化的《超级魂斗罗》便出现在玩家面前了。游戏在开始前加入了片头动画来介绍整个故事的发生过程，讲述在2643年12月，一年前比尔和兰西已经击退了异型“大红鹰”的威胁。然而“大红鹰”依旧没有放弃攻占地球的计划，此次他们攻占了一个军事基地并控制了整个军队，于是比尔和兰西再度负起了拯救地球的任务。故事与一代连接起来，动画制作水平很高，并加入了大量的语音，让人感觉像在看一部科幻片，那充满魅力的动画与重金属背景音乐的震撼至今还在玩家心中回荡着。《超级魂斗罗》在画面上的



进化非常明显，不仅场景和任务刻画更加细腻，爆炸等效果也更加震撼。游戏开发者称该作在很大程度上受到了电影“异型”的影响，游戏后面机关中有不少的怪物与《异型》中简直如出一辙。关卡方面取消了那种3D尾随视点的关卡，取而代之的是俯视角平面关卡，在这类关卡里可以使

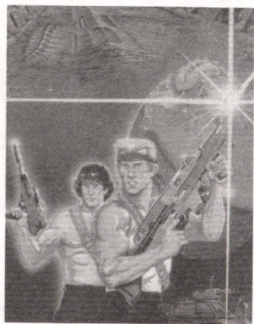
用超级炮弹，但就是不能跳跃，所以避敌方子弹更有难度了。游戏在通关后也会有动画带过，动画的表现也是很步俗的。这部作品的改变不算很大，习惯前作的玩家可以很容易上手，只是难度较高，想一币通关并非易事，因此也就成了众多玩家的挑战对象。

尽管在1987年KONAMI的街机游戏数量繁多且有不少精品，但是该公司最大的亮点还是在家用机市场上的表现。

KONAMI也制作了不少FC游戏，其中多数都是街机版的移植作



品。1986年大受好评的街机游戏《魂斗罗》在1988年发售了FC版，相信“红白机”FC时代对于国内的玩家而言或许就意味着《魂斗罗》吧：) 1990年开始林林种种的小天才、小林通、小霸王等FC兼容机以相对原装更为低廉的价格在中国大地迅速普及，《魂斗罗》128KB容量FC移植版也随着主机一起销售全国。尽管移植后的容量仅为街机版的十分之一，画面上不及街机版，然而却完全保留了原作的精髓，良好的游戏操作性以及迫力十足的音乐风格都保留了下来，凭借这些优点，FC版《魂斗罗》获得了广大玩家的普遍认同，当时的游戏机玩家没有玩过《魂斗罗》的可以说几乎没有，受欢迎的程度简直可以用“人手一卡”来描述，再加上数量庞大的FC用户群这样的坚实后盾，《魂斗罗》家用机的认知度甚至盖过了街机版本，成为有史以来最为成功的游戏之一。《魂斗罗》在FC上是如此受欢迎，以至于KONAMI不断把这个作品的各个版本不断向FC移植，例如256KB加强版、其他地区语言版、后续作品等。



FC版的《魂斗罗》的关卡由原来的5关增加到了8关，说实话前几关内容与街机版无异，后面的几关只是把街机版的第五关分开来做罢了。就256KB加强版而言，加入了原创的片头动画介绍剧情，在每一关开始增加地图显示。而1990年推出的欧版，则是把我方的人物与敌人换成了机器人与异形的造型，同时标题画面改为PROBOTECTOR，大概是通过这种方式来迎合欧洲人的口味吧，其他方面与早前版本无异。《魂斗罗》还有几个密技，大家最熟悉的莫过于就是这个“上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、B、A”了，只要在标题画面输入这个命令，

玩家的命数就可以由3人增加到30人，可算经典了，到目前为止相信他还深深印在大家的脑海之中吧：)其次就是在结尾的卷轴画面开始时按着SELECT与START不放就可以看到隐藏的恐怖台词，在标题画面同时按着A、B和START就可以进入音乐模式。

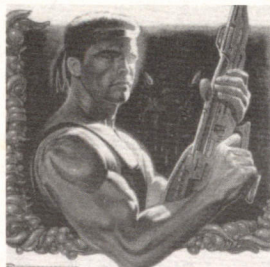
其实在计算机MSX上KONAMI也于1989年推出了一款以FC为蓝本的《魂斗罗》同名游戏，由于机能的限制，它没有使用和其他作品一样的横向卷轴功能，而是采用了一屏一屏的显示方式，这样难免让人觉得有些不大习惯。人物造型方面较细腻，但画面就无法跟FC的相比了，还有一个不同点就是人物使用了血格制，也就是不像以往那样中一枪就死一条命的模式，而是中一枪耗一定的血格，这样无形中又多了几条命：)MSX的这部作品画面表现是最弱的，算是较普通的一部作品，除了使用模拟器，国内基本上没有人接触过这部作品，因为国内几乎没有这种计算机：P



1990年KONAMI又在FC上推出了《超级魂斗罗》。这部作品是以街机版的《超级魂斗罗》为蓝本制作的，关卡和一代一样定为8关，但表现方式与街机版有些许出入。严格来说，这不算街机移植版，因为它未能在画面上得到提升，角色、武器依然是使用一代的形象，只能算是“魂斗罗”的不同剧本版

罢了。欧版FC也有对应的PROBOTECTOR2，依然是把我方与敌方造型都换为了机器人与异形，看来欧洲人还是对机器人与异形感兴趣一点！该作品同样有着选30人的密技，不过与一代不同了，换成为“右、左、下、上、A、B、START”。

1991年KONAMI在GB市场推出了极受关注的“魂斗罗”新作《Operation C》，这个著名系列的掌机移植版可是有不俗的表现哦！它结合了FC一代与二代的优点追加了新的武器和敌人，但由于机能的限制，画面并没有其它机种上的那种华丽和火爆，但游戏性依旧不俗！



90年任天堂的新一代主机SFC发售了，KONAMI作为首批获得开发工具的第三方厂商，当然免不了有大作捧场，九十年代后KONAMI的重头戏可算是在家用机市场上的表现了。虽然没有FF、DQ那样的超级系列，KONAMI的群狼战术仍是屡试不爽。大批精良之作的发售让KONAMI在日本游戏市场上罕逢敌手。此时的游戏市场上，SFC已经完全继承了FC时代的辉煌。而KONAMI的市场重点自然也转向了SFC。《魂斗罗3异形战争》正是1992年推出的明星软件，丰富的玩法和超高的难度让该作在FANS心中拥有无上的地位，至今仍被认为是系



列的最高杰作。2002年发售的GBA版《魂斗罗：执念》就是在该作基础上的强化。



故事的背景正如标题所述的就是和异形之间的斗争。该作品加入了超级炮弹系统，使用这个炮弹可以令画面的敌人全灭（BOSS除外），游戏新增了可供乘坐的车辆，乐趣也增加了不少，另外一个新的元素就是可以双手持枪，也就是说主角可以左手和右手各持一种枪，通过X键来切换。这部作品敌人的行动速度和子弹速度都很快，使得游戏难度直线上升，同时借助主机的机能，画面的火爆程度也大大加强，不过游戏的背景音乐和音效略显单薄，感觉比不上FC的，大概是听惯了FC的版本吧：）94年的GB移植版也就只是取消了双手持枪系统罢了，其它系统无异，不过声光效果当然不能与SFC版相提并论了。

1992年KONAMI依然在已经退出历史舞台的FC上推出了一个以《魂斗罗》命名的射击游戏新作《魂斗罗力量》，游戏性不俗，不过就与原来之前的作品有着很大的区别。游戏设定有4个武器截然不同的主角可供选择，而武器升级方式则是以积累弹药箱的方式进行，积累弹药箱数量越多武器就会变得越强。这个游戏有点像《合金弹头》系列，画面与音乐的表现不差，不逊于正统的《魂斗罗》系列，同样得到广大玩家的认可。

1994年KONAMI再次推出了《魂斗罗》系列的续作《魂斗罗：铁血兵团》，不



过主机的选择则是定在世嘉的 MD 上，而不是任天堂的 SFC。故事情节已经脱离了街机版的正统设定。本作的视觉效果非常出色，大动态的爆炸效果、高速运动的角色、比例庞大而动作灵活的敌方角色、立体感极强的双重卷轴系统，充分体现了 MD 的 68K 硬件的高速处理能力。整个作品显示出类似于同一主机上的《火枪英雄》、《异形战士》的美式暗色调硬派风格。

可以说它是一部比较完美的作品，游戏首先出现了多主角制，共有男主角、女主角、狼人，机器人四种可供选择。每个角色个性鲜明，造型风格各异，并且每位主角都有属于自己的四种截然不同的武器；MSX 上的血格制再度复活，每条命都有三格血；关卡方面也异常丰富，在游戏中穿插了精彩的剧情可以依玩家喜好自由发展，所选的剧情不同，以后的关卡也不同，甚至关系到以后的结局也不同。根据不同的剧情是可以打出三种结局的哦！游戏中还加入了多种交通工具供使用，画面的火爆程度更是前所未有，游戏的场景变化多样，并不局限于地面。该作有一种清新脱俗的感觉，和以往的截然不同。就美版而言因为取消了血格制，因此在难度上更有所加强！

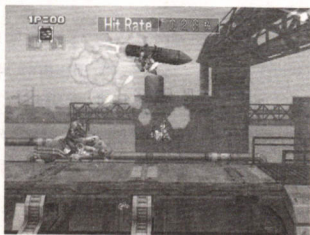


1994 年对于整个游戏业都是极不平凡的一年，家用机步入了 32 位时代。索尼 PS 以及世嘉 SS 的发售使整个游戏业界的格局发生了翻天覆地的变化，对于 KONAMI 这样的大型发行商，两大主机厂商自然极力拉拢，加入 PS 和 SS 的游戏开发行列之中也是不容置疑的事实。

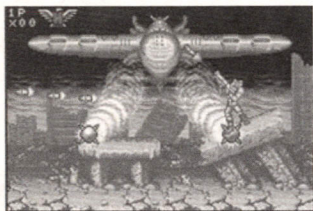
1996年开始KONAMI将战略重心移往美国，在抽调日本方面的开发实力的同时大力与国外游戏开发商合作，以扩充美国市场上的游戏阵容。KONAMI宣布了其圣诞商战中的大作阵容，其中包括一款由国外厂商Appaloosa Interactive制作的3D版《魂斗罗》。3D版的《魂斗罗：战争遗产》在PS与SS上发售之后却让人相当失望。这个画面漂亮的次世代未能掌握好控制方式的感觉，失去了《魂斗罗》系列以往灵活自如的特色，游戏性大大降低，一致得到玩家的恶评，普遍认为是失败的作品，或许这种类型游戏或许确实不适合3D化吧？！

为挽回声誉，1998年KONAMI再次在PS上推出了该3D版系列的新作《魂斗罗冒险》。与前作相比有了一定的改进。这部完全3D化的游戏，画面表现异常出色，无论人物还是背景方面均全部3D化，图形很细腻，游戏中还有很棒的动画来介绍剧情。过去作品中登场的武器在该作中几乎全部再现，关卡设有横板过关和3D尾随视觉两种模式，其中3D尾随视角画面的关卡有点类似PC上的FPS游戏，而游戏画面更是把PS的机能发挥的淋漓尽致。游戏的难度与以往相比有了很大的提升，每一道关卡都很长，在途中还不时穿插一些小型BOSS来客串，使得整个游戏高潮迭起。

2000年3月4日，万众瞩目的PS2正式发售，作为坚定SONY支持者的KONAMI，新作当然是不能缺少的啦。在2002年的E3展上GBA以及PS2版的《魂斗罗》新作公布，由于《魂斗罗：战争遗产》的失败，PS2的《真魂斗罗》采用3D画面而



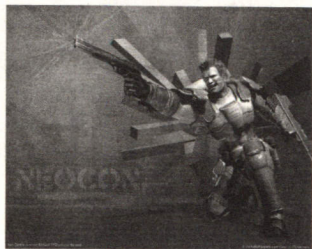
以传统的2D游戏方式进行，整体结合的相当成功。这款以3D多边形创造出超华丽视觉表现的动作游戏，玩法却是最原始的横卷轴动作模式，而且聘请了“闪灵悍将”的画家担任游戏人物设定插画。玩家在游戏中能一次装备三种武器，看情况随时切换，而武器还能积累强化，比如说一开始只是短射程的火焰枪，强化之后便变成具备贯穿力的雷射炮，这样的玩法将使游戏增加更多的战略性。附带一提，这次在PS2版中依然保留了过去玩家熟悉的密码设定，玩家只要按照“上、上、下、下、L1、R1、L2、R2、L3、R3”的顺序输入，便可以让自己的生命数变成30，真是经典重现啊！



另外GBA版《魂斗罗》虽然以当年的SFC版为基础，不过还是新增了GBA版新要素，透过GBA队战线也能实现让两名玩家一同游戏。游戏集结了SFC和MD两个版本的精华，新增了多种原创武器，新增GBA版的原创关卡与BOSS敌人，另外还有以当年FC《魂斗罗》部分关卡为基础改编的隐藏关卡，让玩家再度体验“魂斗罗”的超凡魅力。游戏的难度简直可以用BT来形容哦！

2003年KONAMI公布将在PS2上推出一款全新的《新魂斗罗》，并将以全3D、45度斜视角方式进行游戏，与去年推出的PS2版《真魂斗罗》2D横卷轴视角表现不同。而这次《新魂斗罗》之所以有这么大幅度的游戏转变，也是希望能创造《魂斗罗》系列玩权不同的游戏观点，希望能带给玩家全新的游戏感动。在《新魂斗罗》中能同时让两名玩家进行游戏，每个玩家能同时装备多种武器攻击蜂拥而来的异形敌人，而这些异形敌人个个巨大无比甚至恶心

丑陋，华丽诡异的视觉表现正是《新魂斗罗》的一大卖点。该作品预定2004年第四季度发售，《魂斗罗》一向靠著高难度的硬派动作游戏打下口碑，这次《新魂斗罗》改以45度斜视角崭新风貌会否再创流行，大家拭目以待吧！



《魂斗罗》陪伴我们度过了17年的岁月，当年的小男孩也成长为大人了。时光飞逝，但现在我们的心情却依然与当时一样，对这款游戏仍然充满着无限的激情，这份心情让我们放在生命的某一个角落中，偶尔有空再翻出来回味一下……

发售年表

游戏名称	游戏平台	发售日期
魂斗罗	ARC	1987
超级魂斗罗	ARC	1988
魂斗罗	NES	1988
超级魂斗罗	NES	1990
魂斗罗力量	NES	1992
魂斗罗	MSX	1989
魂斗罗 III：异形战争	SNES	1992
魂斗罗：铁血兵团	MD	1994
魂斗罗	GB	1991
魂斗罗：异形战争	GB	1994
魂斗罗：执念	GBA	2002
魂斗罗：战争遗产	PS	1996
魂斗罗冒险	PS	1998
魂斗罗：战争遗产	SS	1996
真魂斗罗	PS2	2002
新魂斗罗	PS2	2004

漫步经典 篮球飞人

MD 上少有的对战经典，比 SFC 和 GB 上那种输指令行动的方式强多了，还是花道最强。

From TV
animation

SLAM DUNK

球星 真正 同对决!

©井上雄彦/集英社·东映动画
©BANDAI 1995

starci

偶是看了动画才找了游戏来玩的，不过对于它过半场就切画面的做法感觉很晕啊！要立马切换操作方向的，失误超级多。

RAIDEN



以前看朋友打过，上次自己玩了一次……和楼上的一样，过半场就找不到人了！😭（没有玩运动游戏的细胞）😓，朋友告诉偶看右角的地图，不是看动画，还是不习惯……😓

wbzd

这也是 MD 的必收游戏之一！现在还珍藏着 D 版卡带一盘！开场动画大魄力，带有隐藏球队，细节完全忠实动画！另外游戏中技巧超多，加速，空中接力，后仰投等，还有就是灌篮的感觉很爽！不过三井的特写画面真是很难看到啊，狂投 3 分吧！跟朋友对战乐趣无穷！至于画面的切换问题，可以在选项里改为完全固定的横向视点啊！😓



左京

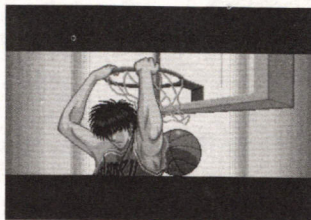
没玩过，但是听很多人说游戏素质很高，虽然比赛手感不是很好，但是剧情NO.1！

————— kyocool3

我以前用小电视机玩这个游戏的时候，在一堆人中只有花道的红发最好认了！真怀念以前啊 😊

————— 惠天天

哈哈，当年玩这个游戏的时候正好是北京台热播这部动画片，这个游戏可谓完全忠于剧情啊！仔细想想，我玩的游戏中好象只有这个能和流行相接轨……有一次，我班女生来我家做作业，正好看见了这盘卡带，非要看我玩，每次还必须用流川枫得分！啊~~流川枫！从那时起严重体会到了樱木的心情……



————— 步行虫

哈哈，游戏刚开始时樱木那副可怜相，一想起来我就想乐！！

————— 刘智Q

哈哈哈哈哈……我喜欢的游戏哦！虽然本人没有运动细胞，但是自从看了篮球飞人之后，狂玩这个游戏！

————— アルカード

当初是冲着COMIC去玩的，后来COMIC看的越来越投入，GAME也越来越专注，终于有一天电源烧了……汗。只能再买

一个电源。当看到COMIC的结局时，一阵痛楚。决心以GAME来发泄心中的郁闷!!! 电源又烧了……再汗。没办法，为了这台MD 延续生命! 只能第三次购如电源(三度冲击啊!) 不料，有一天又想起了这还未通关的GAME……这次电源没事，但——保险丝炸了~~~狂汗!!

GD 袋鼠



这个动画是很经典的，但这个游戏经典吗? 我不这么认为。游戏玩了，没什么意思，也不怎么好玩，只是普通的篮球游戏罢了，通常这种依托同名动画制作的游戏质量都不高(幽白除外)，把人物换成其他人物我想也没什么不可，游戏的感觉完全要靠玩家自己回忆动画的内容才能让自己相信这个游戏是SLAM DUNK。总之，游戏一般。

langrisser

SLAM DUNK 漫画经典，动画感觉拖拉，这个游戏嘛还是很经典的，不过也是很有难度的，以前在别人家玩过，感觉海南队根本就不是人类，怎么就投的那么准，防的那么好? 后来在模拟器又幸福的玩到它，呵呵，有了即时存档我还怕海南吗? 结果完胜海南，一个字爽! 😏



Hardaway

就为那些个问题儿童，就为那忠实原作的剧情，NBA LIVE 算个鸟~ 😏

热血，青春，友情~~~~

让我们再次感动吧……



光影

中文版刚出，立即下载来爽，感觉非常好。没难度，一阵子就比对手高出N十球。和朋友玩时我选最喜欢的“湘北”。我最爱樱木花道、流川枫、大猩猩！！🐻 现在又有个看其动漫的冲动！！🐻🐻

Tornado

超经典的系列，据说在动画放映时篮球热销，由此可见此系列的影响。个人觉得还是SS上的好玩，MD上的太简单了，还记得SS上的比赛是真实的时间，一场比赛40分钟，玩到吐血……

青眼白龙

个人还是比较喜欢街机上的灌篮高手。

noah

街机的电脑特变态，土星的人物比较漂亮点，最好玩的还是SFC的Q版的那款。



日风韩流

选单独控制3井，一个人在敌人后场，接球直接3分，绝对赢。

sttk

据说在对海南大附中的比



赛中输掉后就会出现光头版的
樱木花道～～

————— MNB

到了后期的比赛，樱木花道剃了短平头，感觉实力也增强了许多，不仅跑的比以前快，而且偷球成功率极其高，大家可以试试，难道是错觉？

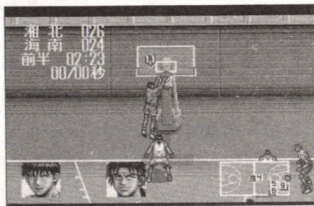
————— Coder9

这个游戏应该是沈阳当初游戏室中最受欢迎的两个游戏之一（另一个是幽白），通常比赛结果都是取决于双方的三分射手。

————— nsdsb

当时我只有 1 个手柄，于是我哥玩的时候，我就负责解说
有时候会出现明明是三分入网，却出现灌篮特写的搞笑
BUG。

————— 孔明 MAX



哦哦！超经典！小时候暑假里，好几个同学坐在一起，从早到晚一直玩，那玩起来的劲头不比现在玩 WE 的差。不过游戏中有一点特赖，找一个高中锋，站在篮下面，对手投篮后只要一跳……球居然能被稳稳的接住！（Goaltening 犯规！？）

————— _Zero_

原以为和 gb 版的一样，到最黑色的地方按键，结果……可想而知……（第一次玩）。个人觉得这个游戏的设定与原作有些出入，比如偶叫海南队的 15 号一场比赛投 n 个三分结果不

进一个印象中原作好象不是这样的

yxz

我玩的是D版模拟器合集里面的，因为用不来模拟器（当时还没看模拟器杂志嘛），只有看的份，电脑技术不错！

MP



偶只玩过GB滴，还是在模拟器上玩滴，强人（比如流川）按住上就可以100%过人……反复S/L后打通全轮只让电脑得了一分，是不是很卑鄙

杰斯汀

说起篮球飞人，就不得不说说樱木花道！据说真有其人！

以下是其的生平：

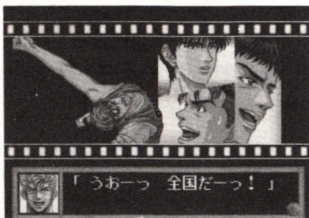
1968年出生的樱木花道原本是日本一个普通工人家庭的孩子，自小失去母亲的樱木花道在小时并未体现出身体的高度优势，相反，他是同龄人中最矮的一个，那时的他，经常受到欺侮，而缺少母爱的他也逐渐学会了用暴力解决问题。



在他12岁那年，他的个子已经突飞猛进的到了175CM的地步，而他自小在打架斗殴中锻炼出的身体也变得越发强壮了。在一次经过东京国立体育大学的时候，与该大学的篮球学生发生了冲突，他在打鬥中表现出的灵敏，速度，爆发力，被球队教练所发现，于是将其召入少年队，进行训练。

后来樱木花道的父亲反对他进入篮球学校，因为在当时的

日本，学会手艺糊口才是最重要的（日本经济尚未从二战中完全复苏）樱木花道此时已被篮球的独特魅力所深深吸引，于是他离家出走，远赴北海道求学，他的启蒙教练チユドゆぜゆ将自己的积蓄送给樱木花道，因为他相信这将是日本篮球界不可多得的一块瑰宝。樱木花道在北海道求学，此时恰逢日本的“西渐”风盛行，随着日本的经济的发展，体育事业也得到了空前繁荣的机会。更多的西方篮球教练来到了这个东方的国度淘金，而他们所淘出来的是一个令他们意想不到的篮球瑰宝——樱木花道！



樱木花道在15岁就参加了日本少年篮球业余比赛，而他在比赛中所展现的惊人的爆发力和高超的弹跳能力，深深的吸引了到场观看的球探们，人们开始四处打听这个神秘少年的情况。而球探们更是急不可奈，纷纷表示出对樱木花道的强烈兴趣。就这样，很自然的，樱木花道告别了北海道体育学院，进入了一所由南斯拉夫人兴办的篮球俱乐部。在队中，由于他年龄小，因此处处受到排挤。然而樱木花道自小就养成了在逆境中独立成长的优良作风，因此，这些不利因素转变成了有利因素，由于得到了教练的点拨，他的篮球练习占了他生活中的绝大部分。



在他17岁那年，他的篮球天赋终于展现出来，在一场极其普通的篮球练习赛时（对当时的日本国手）身高已经达到189.2公分的樱木花道在众多高手的面前，毫不畏惧，高接抵挡，在场上极为活跃，不管在哪里都能看到他的身影，在同比自己高出10个甚至更多公分的对手面前，樱木花道不仅没有退缩，反而更加激发了他的志，在全场被动的情况下，樱木花

道一个人独得33分，其中10个是投篮命中，2个是扣篮得分，一个三分球，还有1个上篮，另外四个是罚球得分。尽管该队最终以59:115的大比分落败，但是樱木花道却成功的上演了个人的专业比赛的处子秀。一时日本篮坛轰动，这个篮球坏小子也被称为“最有希望的日本篮球少年”。



然而命运弄人，正当樱木花道以极快的速度成长之时，从东京传来了樱木花道的父亲病危的消息。由于父亲是他唯一的亲人，樱木花道打点行装踏上了返回东京的道路，然而正是这条路，断送了樱木花道

的一切………

在东京，樱木花道下了公车，准备穿过马路，到对面的昭和医院。然而正当他穿越马路时，一辆疾驰过来的汽车因为刹车失灵而撞到了樱木花道。尽管有着像钢筋铁骨一样的身体，但是这一撞，不比炮弹的威力小，樱木花道立时倒地不动。过往路人迅速将其送进昭和医院。然而一切都晚了，在送进手术室之前，樱木花道终因内脏大量出血而死亡。年仅18岁。



日本篮球界对此深表痛挽，人们对日本篮球界的损失形容为“无比巨大”。漫画家井上雄彦正是根据这一题材创作的《灌篮高手》系列漫画。这就是樱木花道的真人照片。他就是真实生活中的樱木花道。他就是当年在全日本高中篮球联赛里最红的高中生。

———— YUSUKE

楼上的，照片我在别处看到过说那人好像是日本一个摇滚乐团的，不是什么樱木原型吧。

————— Hardaway



真的还是假的啊，说得好像真有其事，但我从没见过有文章介绍过此人啊，在说了，如果历史上真有其人，那么井上岂不是在丑化樱木？人家可是高手啊。

————— mephisto

假的，那照片中的人是日本视觉乐队始祖——X-JAPAN的YOSHIKI啊，现在当乐队监制了，人气很高的哦。

————— 日风韩流

喜欢三井寿的说

————— 刘浪

偶最喜欢仙道！！！人长得帅，球技和阿牧不相上下！！！！ 😊

————— whitelik

漫画刚刚出来的时候，恰逢全世界都在对Jordan&NBA顶礼膜拜，所以一下子就紧紧地抓住了许许多多青少年的心！而游戏似乎让那些人物离我们更接近了一些（片头动画帅呀！）



记得，那时候在学校机房上课，无聊的时候大家经常是两个人坐在一起切磋篮球飞人，以至于老师巡视时总会问：

“啊?! 怎么两个人挤用一台机子呀? 机房的电脑不够用么?! ”(笑)

说说游戏, 比赛当中大家都是习惯于使那些很知名的角色得分(追星乎?!)(三井的三分球……确实强大的BT)而且只要进攻不要防守, 导致每场比赛都是高比分(真不敢想象如果故事中的比赛也是如此的话, 会是怎样的一副情景)。比赛中还会偶尔出现一些运动员的对白场面, 亦或激发队友的潜能, 为队友加油, 亦或说出一些豪言壮语等等; 真实感确实增强了不少……



唉, 既然去不了NBA, 也不能现场看到姚大个, 只有在游戏中寻一些快乐, 去体味当明星的滋味了……

—— 化乐天




大多数人应该都是先接触漫画再接触游戏的吧? 其实这个游戏我只是在中文版时玩过, 可能是因为漫画的原因吧? 这是我最喜欢的一个运动类游戏: 声明, 我不会玩任何运动类游戏……

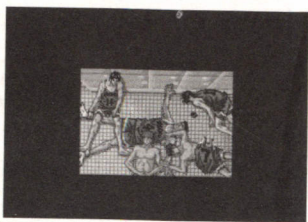
最让我惊讶的是作为一个早期的MD版本游戏中居然有许多现在游戏所不及的系统, 比如那个“按照原著出场”就比现在的游戏精彩许多。也许有很多人愿意颠覆原著的限制, 不过我认为这类游戏还是能忠于原著的好。尤其是近期的战国无双……里面的画面以当时的标准简直是完美啊, 不过由于自己对于这类型游戏一直苦手再加上现在越来越精美的游戏画面所培养出来的审美观让我对这个游戏没有认真的品味下去。罪

过！最后——希望大家好好体味一下这个游戏，尤其是那些擅长运动类游戏的达人们！

我们是最强的！

全国制霸！

以上的话，来自SLAM DUNK，但是同时也是我对EN的期待。努力吧！



jingshicheng

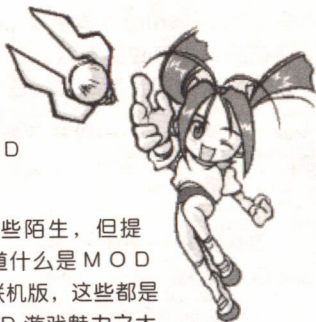
MD SLAM DUNK 中文版选关密码

提供：wzy

我们是最强组合
神奈川最强组合
篮板球
完全不一样了
樱木君好样的
深藏心底的感情
预选赛开始
问题儿军团
头顶灌篮男
终于开幕了
王者海南
绝对同时
最后的挑战



在连续多期的原创工作室里，小编为大家介绍的都是一些好玩的同人游戏。本期就为大家换换口味，为大家介绍另一种有趣的原创游戏——MOD Game。



对这个游戏类型大家可能有些陌生，但提起以下这些名字，相信大家就知道什么是MOD Game了，CS、DOD、GTA 联机版，这些都是非常出色的MOD游戏。可见MOD游戏魅力之大，有时甚至超过原本的游戏哦。



大家都有玩过《GTA 3》吧？这个游戏有趣的地方是在于其极高的自由度，以及在广大地图中游戏。但可惜的是由《GTA 3》到《Vice City》都只是一个单人游戏，并没有多人对战，虽然之前推出数个《GTA》的多人队战MOD Game，但是都让人感到有所欠缺，玩家在游戏中的目的不大，因此不太流行。但在不久之前推出了一个以《Half-Life》作为引擎的MOD Game—《The Ship》，游戏的目的跟《GTA》差不多。更加有趣的是一如其名，游戏的舞台并非城市，而是转移到海上的大邮轮。而且邮轮之大如制作人所说，有7层的船舱，就像Titanic——铁达尼号的大小！（玩腻了dust2那细小的地形了吧，嘿嘿~~~）

The Sims+GTA III

《The Ship》的游戏目的是非常简单的，就是要成为船上最有钱的人，又或者令自己的金钱最快到达服务器上的标准。

但是《The Ships》有其他元素令游戏变化更大，除了夺取金钱，如何在船上生存也是游戏的一大学问。这里指的并非如何避免被其他玩家杀死，而是如何在船上生活，这分别由四大学问：

一、需求——一般生活所需，要是“需求”到达顶点就会死亡

二、武器——用来保护自己及追杀猎物

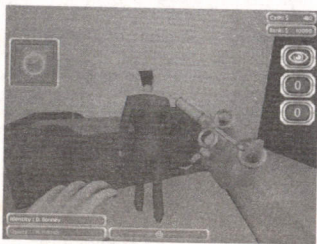
三、对话——找出他们的名称，看看是否自己要追杀的猎物

四、猎物——跟踪被指派要追杀的猎物名单上的人（其他玩家），在不被守卫发现及尽可能没有其他乘客看到的情况下将他们干掉

游戏最有趣的地方，就是跟踪猎物的时候要留心有没有其他玩家在跟踪你，小心黄雀在后！同时在暗杀其他人的时候尽可能避免给NPC看见！



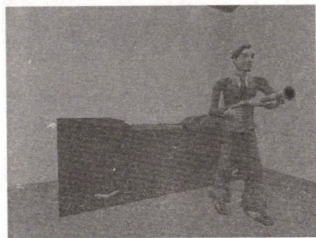
人为财死



这些数据显示在游戏界面的左方。游戏的模式就像是漫画

在一开始游戏的时候万家会获得一个名称，这是由服务器指派，与自己改的名称不一样，这个名称就是在《The Ship》中的身份（Identity），这身份将有机会改变。这是游戏最主要的部分：玩家会成为猎人，同时也是猎物（Quarry），

《猎人》的其中一个考试，你要追杀给与的猎物并逃过其他人的追杀而取得金钱。要是玩家因为自己的愚蠢行动而死亡（如自杀、摔死），玩家就会以同一个身份重生。要是玩家别猎杀，名字就会改变并重生。要注意，当玩家被发现杀人太多，会成为通缉犯。



在游戏开始时玩家并不会知道其他玩家的身份，要知道他们的身份就要跟他们“对话”（用“USE”键，预设为“E”），他同时也会知道你的身份。当你知道他们名称之后每次用准星对着他们的时候都会出现他们的名称（和CS一样），要是谈话的对象就是你的猎物，那他们的名称就会变成红色来提醒你。要是他们因为任何原因而改变服装，那就会变成不明人物，这种系统的作用是用来干扰你的猎人及猎物（只要走到更衣室按E就可以了，不过要花费200元），要是你将猎物干掉，就可以取得金钱，金钱的数量要看你使用了什么武器——暗杀也是一项“艺术”哦！武器是要有船上找到，要知道“艺术价值”，在游戏中按“J”可以取得“价目表”。要是你杀死的人并非你的猎物或猎人，那你就会被罚2000元，因为一个职业杀手是不能杀错其他目标的。不管是自己或其他玩家将猎物干掉后，玩家会分配到一个新的猎物名称：在游戏中会出现声音提示，同时名称会改变，并且会显示在游戏屏幕的正中央就。当猎物改变后，所有之前取得的资料都会消失，玩家要再次跟他们对话。

鸟为食亡

除了以金钱作为目标，玩家也要留意自己的生活状况，每一样生活需要的增长速度都不一样。比如说，你需要吃喝比睡觉的增长快得多。在现实的版本中，任何一项的需求变成全满

之后，就会死亡。在重生后所有之前取得的武器都会消失（在完全版中会是以“产生不良影响”取代“死亡”）。在开始时计量条是蓝色，之后是黄色，最后为红色。只有需求改变时会出现在游戏界面中，但安歇“N”时也会做出显示。要留意



有如《The Sims》，数值会互相影响，比如说饮食会增加到洗手间的需要。要满足需要，要找到下面的条件：

饮食——自动贩卖机、餐厅、饮水机

解手——洗手间

洗澡——在洗手间旁边的花洒

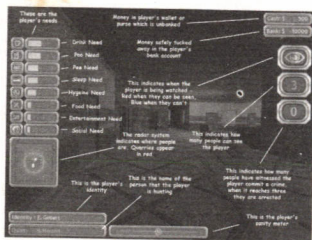
安全感——与其他乘客对话

睡眠——找一张床或者椅子睡觉

娱乐——看书，或到娱乐桌，这些在完全版中也是实际可以玩得东西。

游戏的安装

有戏的安装也很简单，只要安装在 Half-Life 的目录下面就可以了，不过前提是你一定要有安装 Half-Life 这个游戏哦（就像 CS 和 DOD 那样）。



最后送上一个让你忙个不停的小游戏，超刺激好玩的哦～～

把心窗打开 暖意透进来

冬天再冷 中国队加油!

田亮我们支持你! / ^ O ^ / 王楠我们支持你! \ ^ O ^ \

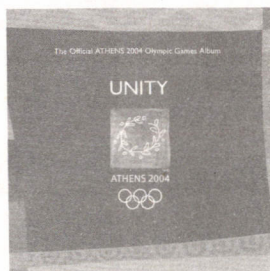
刘翔我们支持你! / ^ O ^ / 姚明! 加油!!! \ ^ O ^ /

四年一度的奥林匹克运动会开幕了,在这20多天里,我们的运动健儿们将带着我们中华民族的荣耀和希望在各竞技场上驰骋拼搏。我在这里也为国家队的将士们加加油,打打气。同时也为大家带来最新出炉的2004奥运主题大碟。让大家尽情感受这热烈的奥运气氛!另外,还有《火影忍者》的第一张精选大碟!而Remix音乐方面将送上几首非常特别的歌曲给大家。精彩内容还不止这些呢,游乐园扩容第一波的新栏目“CM大赏”也会和大家见面哦!立刻开始我们这期的游乐园!

Unity — The Official ATHENS 2004
Olympic Games Album

奥运的圣火经过五大洲约七万八千公里的路程及三千六百名选手的手,至于回到了它的故乡——雅典。而传递圣火的雅典奥运主题区“Pass The Flame”将收录在这张《Unity》里面!这首由电影“女狼俱乐部”金奖配乐制作大师崔佛宏恩(Trevor Horn)操刀,希腊天王歌手依尼

斯高格拉斯(Yinnis)、土耳其性感偶像塔肯(Tarkan)与阿拉伯第一女伶卡夏(Katia)三人共谱的澎湃主题曲“薪火相传”不仅率先为8月13日开幕的雅典奥运揭开澎湃的音乐序曲,奥运向来所倡导的“世界和平、民族融合”大家要相爱的理念这回也不例外运用在奥运指定音乐中。



NARUTO-ナルト-Best Hit Collection

歌手: オムニバス

发行日期: 2004年8月4日

碟号: SVWC-7208

虽然明知到这又是一张“抢钱”的作品，但入手的时候一点犹豫都没有。这有什么办法哦，谁叫偶是一个“火影迷”呢>_< 东宝洋画决定在8月推出这张“火影”动画的OP、EP精选集，让“火影热”在这个炎热的夏天继续升温！全碟收录TV版动画的全部OP和EP，其中包括最近一辑的OP《GO!!!》。而此CD也是限量发行的（不过这个“量”很多就是了——！）。虽然这里出现的歌曲在之前推出的OST里面都能找到，但作为“火影”第一张人声作品精选集，大家还是不可以错过的！



Remix 精选

Rainbow Snowland

作者: Dhus

主题: Mario Kart 64

如果不认真听，很真听不出这首优美的钢琴曲与节奏明快的Mario Kart 64有什么关系。但仔细听多几遍的话就会发现其实这首曲子的取材自“Rainbow Road”和“Frappe Snowland”这两条赛道的主题音乐。不过因为实在过于柔和，听着听着就让人Zzzz……



Rocket Lounger

作者: virt

主题: Metal Slug

这是一首水平很高的 Remix 作品, 特别是开头部分, 十分醒目。而之后的一段吉他的 Solo 也非常出色, 而点睛之处就是到歌曲 2 / 3 的那段游戏音效了。可以说是一首“教科书”式的 Remix 作品, 如果大家想自己制作 Remix 音乐, 这会是一个很好的范本。

除了以上两首歌曲外, 还有和系之谱相关的两首 Remix 作品, 大家要留意哦!

心水推介

最温暖也最纯净的双人团体 Kiroro —— “永远忘不了” (《交换日记》)

2004 年新专辑“交换日记”中, Kiroro 再次带来了 11 篇最纯净珍贵的心情日记准备与你我交换, 日记中不只有爱情故事, 还有歌颂爱情萌芽前的闪亮心情。一曲选录优美的歌曲, 希望我们的友谊“永远忘不了”。



Phone 中之声

最近疯狂重温 FC 游戏 (难道我真的是老了?), 发现《大力水手》的主题音乐超好听, 所以这期的铃声就用它了!



Nokia(2100/3210/3310/3315/3350/5210/8250/1100/2300/3610):
58 6# 6# 6# 5#9 58 6#99 1*88 5#** 1* 2#9 18 6#**99 1*88 5#** 1* 2#8 2 09
19 6#** 1* 6#** 58 2# 099 6#9 1* 6#** 5#9 28 2#99
Philips(989+, 9@9, 969+, Az@lis, Ozeo):
2 1(2) 2 1 # 2# 2# 4 1 # 2 6 1 # 2 1(2) 2 1(3) # 2 1(3) 4 1 # 2 1 6 1(2)
2 1(2) 2 1(3) # 2 1(3) 1 1 # 1 9 2 1 2 1(2) # 2 1(2) 2 1(2) # 1 1 1 1(3)
0 2 1 # 2 1(2) 2 1(2) # 4 1 # 2 1(3) 6#

siemens(3568i/6618/6688/6686):

5 1 00 69 6 6 588 5#00 698888 1# 1 0000 59 1 1# 1 2988 1#00 69 1 8888 1# 1 0000 59 1 1# 1 2900 2# *8 188 69 1 1# 1 69 1 5#00 29 *8 688 1# 1 69 1 588 2#00 298888

Motorola(T190/T191):

3(10) v3(9)# v3(9)# v3(9)# 5(10)# 3(10) 7(9)# 3(7) v3(10)# v3(7) 5(6)# 3 (7) 7(9)# 3(7) v3(10)# v3(7) 2(6)# v2(6) 0(3) 3(7) v3(9)# v3(7) v3(9)# 2 (10) v2(13)# 0(4) 3(9)# v3(7) v3(9)# 5(10)# 3(13) 7(13)#

SonyEricsson(T200/T202/T65):

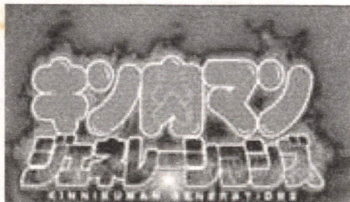
(5) (6)# (6)# (6)# (5)# * * (5) (6)# * * (1)0 (5)# (1)0 (2)#0 * * (1)0 (6) # * * (1)0 (5)# (1)0 2#0 20 * * (1)0 (6)# (1)0 (6)# 5 2# (6)# (1)0 (6)# (5) # * * (2) (2)# * *

Alcatel(OT301/OT302/OT303):

688 488 48 688 788 1*88# 2*88 3*88 4*88 3* 2*88 2*8 2*88 2*88 1*88 688# 688 588 6# 688 6 588 4 688 58 288 4 688 68

CM 大赏

这是游乐园里新增的一个栏目，目的是为大家介绍一些有趣过瘾的游戏电视广告。而本期为大家介绍的是PS2上的《魔鬼筋肉人》的游戏广告。为了宣传这个游戏，游戏公司竟推出了10条不同主题的广告，可谓落足本钱。这也难怪，毕竟是人



家“筋肉人”大叔的25周年纪念嘛，hoho~~~



Haze 尚未归来

Haze 自六月初退居幕后，其特色的 MAME u 系列便由小组中的无冕之王 Aaron 负责。Aaron 此举属自愿行为，不过 Haze 在他的个人主页上仍以简陋的版式轻描淡写地报告了 Aaron 的所有更新。可以看出 Haze 虽然暂时退出，但不会放弃研究模拟。

七月底，Haze 在论坛上发表一个寻求做打字苦力的志愿者的请求，内



容要求把大约 40 页、每页 (40x14) 个的 16 进制数位从屏幕截图打字成 16 位数组。这些数值是某个“神秘”游戏的 MCU 数据，作为最后的硬件验证之用。响应者甚众，不过里面属于 dev 只有 Malice 一个……

当所有的数据录入完，游戏终于揭开面纱：“The return of Lady Frog”，一个 93 的游戏。在改正了一些打字错误后，游戏显示也逐渐正常。大家鼓掌欢呼，相互庆祝，暂时忘却 Haze 离开的不快。

GTI Club 的模拟

Haze 逐渐恢复活力，他甚至还为别人 host 模拟进度：GTI Club。这个游戏属于 Konami 使用 Power PC 作主 CPU 的系列基板上的游戏，96 年出品。对模拟器和作者的信息，Haze 均未透露。

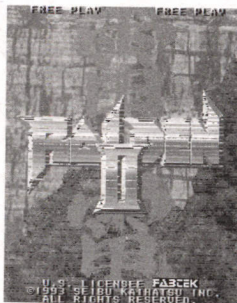


小道消息，不可尽信！

人们猜测这可能是 Ville Linde (致力模拟 Seibu 的 SPI 系统) 的杰作, Ville 的个人主页上有该游戏的进度报告。Haze 予以否定, 这些截图来自非 MAME 的独立模拟器; EISemi 也否认是自己的作品; Roman 故弄玄虚地说作者是个德国人; Belmont 表示这个人从前从未见过, 但是他希望同在研究 GTI Club 的 Ville 能够击败他, 典型的大架子作风。

Raiden 系列的消息

负责 Raiden Fighter 模拟的 Ville Linde, 向大家汇报了进展情况。图层优先度的问题已经解决, 那就是说, 由于优先度缺失导致无法攻击敌人的情况已经改善; 部分活动块已被证实使用 alpha 混合效果, 这个目前是尚缺的; 还有, SPI 系统的音效使用 YMF271 的 FM 部分, 后者完全未模拟。



另外, Raiden 2 的资料也十分缺乏, 其定制芯片是真正的“Seibu 特产”, dev 无法弄清它到底基于哪种已知芯片。

“新三年政策”

历经风雨的 MAME 对自我的认识达到了一个新的高度, 重要标志就是长期不断否定和自我否定的“三年政策”, 到现在终于具有颇为成熟的内涵。彻底地摒弃含糊不清、摇摆不定。

新的政策, 出自非正式的 Haze 的陈述, 为“保证新游戏有足够的赢利时间, 并确保人们不会把 MAME 当作一个运行最新

小道消息, 不可尽信!



街机游戏的 O d a y 的破解软件”。具体的模拟游戏界限已不作具体限定，不过我们可以直观地理解为从三年变为四年，因为目前所有有争议的应不应被模拟的游戏的年份基本都在 2001 年，即“2001 政策”。

另一方面，至今不受 MAME 约束的 Razoola 的 CPS2 模拟，一直履行着比 MAME 严格的发放控制制度。MAME 对 CPS2 是放宽的，他们认为 CPS2 已是一个过时的系统。如果没有 Raz 的控制，很有可能模拟边界会推后一到两年甚至三年。Belmont 苦笑称 Raz 有一个比 MAMEdev 更严格的“2001 政策”。

迄今，最后一个被 XOR 的 CPS2 游戏的出版时间是 2000 年。

关于 Nintendo Super System

NSS 是任天堂公司的和 SNES 互换的街机系统，SNES 和 NSS 的关系大致与 MD 和 Mega Play 的关系相同。不同之处是 NSS 是计时的收费的。



MAME 对 NSS 的模拟一直未到实用阶段，Haze 对此的解释是“SNES 是个复杂的系统，而 MESS 模拟 SNES 的部分比较废物”……NSS 和任天堂的另一家用机互换基板 (FC) PlayChoice 10 一样，BIOS 受保护；对于 n in

小道消息，不可尽信！

1 的 NSS 游戏，菜单处理器是一颗保护的 Z80，这和 PC10 也是一样的。

NSS 和 SNES 都使用卡带作为游戏载体，ZSNES 甚至能完美运行 NSS ROM，由此推测 NSS 内部会不会是一台 SNES (PC10 就包含一部 NES)。这需要实物来进行确认。

和遍地皆是 SNES ROM 不同，NSS 的板子 / 卡带并不常见——Mega Play 也有相同的情况。

MAME 的源码开放性



最近一个来自韩国的改版 MAME——EKMAME，由于支持 ZiNc 最新的来自 Pete 的插件显示，

运行 3D 游戏效果有如飞跃，故颇为流行。

MAME 上下对此非常不快，Belmont 在 ZiNc 论坛上封杀了一切 EKMAME 有关的讨论，两言不合，EKMAME 谩骂了 ZiNc、MAME、插件的作者。最后 EKMAME 迫于压力，移去对 ZiNc 插件的支持。

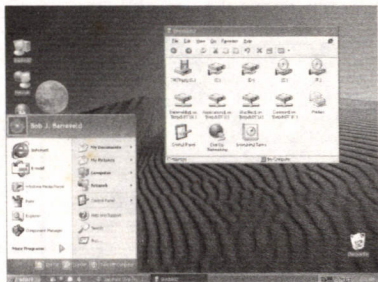
不少网友对此事颇有微词，尽管 EKMAME 冒犯了太多 MAME 的许可，如开启新游戏、不放出源代码、加入 dev 不喜爱的 Kaillera 的支持，但是以 MAME 开放源码为前提，它第一个移植 MAME 到 3D 硬件加速显示，是具有一定的意义的。网友开始质疑 MAME 的源码开放定义。当时 Gridle 以版主身份宣布 MAME 是“open source”，但有别于 OSI 的“Open Source”。

小道消息，不可尽信！

及后当3D加速再次成为讨论焦点，Belmont再一次宣扬他多次标榜的定义：正确地说，MAME应该称为“源码可用”，当中的部分核心是“open source”，但作为一个整体MAME却并不是。Smf则甚至大方地承认“MAME从来不是‘open source’”，当被提醒留意Gridle的看法时，smf无法自圆其说，他修改了一下：“MAME = 你得到源码，但别指望可以为所欲为。”

Windows XP用户请注意

Belmont发表了一个声明，AMD的新CPU：Athlon 64、Opteron、Sempron在Windows XP Service Pack 2下运行ZiNc时会有死机现象。



问题是由于AMD CPU的NX (no execute) 安全技术和模拟器的动态重编译器不兼容引起的。当动态重编译器分配内存空间执行动态生成的x86机器代码时，NX将会阻止对这部分内存的操作，因而造成死机。这并不是ZiNc特有的，只要有动态重编部分的模拟器都会有，包括MAME，不过因为Aaron为微软打工，内部消息灵通，于是MAME已经修正这个问题。

虽然NX功能可以关闭，但是模拟器作者当然不会置之不理。ZiNc 1.0将会修正这个问题。

小道消息，不可尽信!

本月推出了非常多的新游戏，其中又以GBA表现最活跃，MAME的更新也只是凤毛麟角。这个月的热点是雅典奥运，大家还是先把手头上的游戏停一停，抽多点时间去支持我国的运动员吧。

by WARIO



继北京、合肥之后，上海地区第一次ENTER聚会成功举办，同时也是创记录的首次有MM参与其中！

EN的史册留下了这些参加者名单：惠天天 akusel
超级无敌海景大魔王
SHELU thedraculaZZ
WBZD RAIDEN 糊里糊涂
jamesxl gupy

贺喜！

by 漫步



◎终于买到了纯白的原装DS2手柄，不过在使用的時候遇到不少麻烦：

1.XP能默认PSX to USB的转换器，但不支持震动：（。安装驱动后支持震动，但不能正常使用>_<

2.在98下面安装驱动，而且可以正常使用

3.入手PSX to PC的并口转换器（带UBS，所以支持震动），安装PSXPAD驱动后一切正常\^O^/

总结：使用98的朋友可以直接买PSX to USB的转换器，用XP平台的最好还是使用并口的吧

◆天二快要公测了，届时偶将会出现在亚丁大陆黑妖村的某个角落。有好心的朋友遇到偶就赏偶一本水牛角吧~

☆SP2终于来了，终于可以和一些烦心的广告说拜拜了^^

▲DOOM III !!! CS-S
!!! HALF-LIFE II !!!

◇中国队!!! 加油!!!

by Phil



A 碟:

[E N 游戏基地]

海腹川背·旬

海腹川背.zip

联邦对吉翁DX

GundamDXCD1.rar

原创工作室

Ship Setup V0045.zip

marikaku_pre.lzh

wirehangredux.zip

GBA 开发入门10

map_demo_1.exe

map_demo_2.exe

map_demo_3.exe

《掌握》第六期.exe

漫步经典

灌篮高手中文版.zip

灌篮高手.zip

[ETC]

游乐园

2004 雅典奥运专辑

经典游戏Remix

火影忍者最强合集

游戏cm

[系之谱]

对应模拟器

ARC.zip

GB&GBC.zip

GBA.zip

MSX.zip

PS.zip

SFC.zip

FC.zip

MD.zip

魂斗罗系列游戏

ARC

CONTRA.ZIP

CONTRAB.ZIP

CONTRAJ.ZIP

CONTRAJB.ZIP

SCONTRA.ZIP

SCONTRAJ.ZIP

FC

魂斗罗2美.zip

魂斗罗美.zip

魂斗罗2.zip

魂斗罗.zip

GBA

魂斗罗.zip

MD

魂斗罗.zip

MSX

魂斗罗.zip

PS

魂斗罗.zip

SFC

魂斗罗.zip

[新作强袭]

MODEL2

fvipers.zip

gunblade.zip

vstriker.zip

vstikra.zip

MAME085u2

精选手机游戏

Yetisports.S60.Geppo.雪人冒险.jar

AncientRuins1.jar

AncientRuins2.jar

Yetisp2.jar

YETISPORTS Part 3.jar

drakengard

drakengard.jad

drakengard.jar

iRobot

I, Robot.jar

I, Robot.jad

GBA 本月大作

怪兽召唤士.zip

火影忍者 RPG.zip
 我们的太阳续集 - 太阳少年加戈.zip
 钢之炼金术士 - 回忆之奏鸣曲.zip
 Zero One SP.zip
 最终幻想 1+2.zip
 SD 高达力量.zip
 洛克人 4.5 - 真实演习.zip
 B- 传说 战斗比达人.zip
 超级警备队 - 怪兽袭击.zip
 传说的斯塔菲 3.zip
 高达 SEED 对战版.zip

[emu]

掌机
 GB&GBC.zip
 GG.zip
 VisualBoyAdvance1.5.1.zip
 VisualBoyAdvance1.7 汉化版.zip
 VisualBoyAdvance-1.7.2.zip
 gngeoCE_001b.zip
 no\$gba.zip
 rascalboy
 rascalboy1281.zip
 rba_lang_chinese128.zip
 rbamulti1000beta.zip

相关

PS-bios.zip
 neogeo.zip
 最新 DUMP 的 GBA bios.zip
 darkman_dinput40.zip
 酒精 120%v1.42 中文版.zip

街机

nebula224.zip
 m2emulator.zip
 MAME
 Mame32v[1].85_Binary.exe
 mame32fx_085u1_j686.exe
 家用机

FC.zip
 epsxe1.6.zip
 gens212a 中文版.zip
 适用于所有 cpu 的 vgs.zip
 NGC

gcube-v0.2win.zip
 DC

Chankast_Alpha0.25 简体中文修正版.zip
 ChankastAlpha025.zip
 ChankastAlpha0.2a.zip

B 碟:

井上雄彦

灌篮高手系列游戏
 对应模拟器
 SFC.zip
 GB&GBC.zip
 MD.zip
 PS.zip
 ARC.zip
 GG.zip
 SS.zip

GundamDX

GundamDXCD2.rar
 DC 模拟器
 Chankast_Alpha0.25 简体中文修正版.zip
 ChankastAlpha0.2a.zip
 ChankastAlpha0.25.zip





TAKENARI

Center

Shinjichi

SHINJICHI

KAEDERUKAWA

Forward

KAZUNARI FUKATSU

KIRIYOSHI KIKU

Forward

HOT GAME 最新热作



联邦对吉翁DX双CD完整镜像



高达SEED对战版



灌篮高手SS版完整镜像

CD ROM 光碟内容

[新作强袭]

#GBA大作

★最终幻想1+2



★SD高达力量



高达SEED对战版

★火影忍者RPG



钢之炼金术士-回忆之奏鸣曲
我们的太阳续集-太阳少年加戈
传说的斯塔菲3

洛克人4.5-真实演习

Zero One SP

怪兽召唤士

B-传说 战斗比达人

超级警戒队-怪兽袭击

#mame085u2游戏集

Model2新支持游戏集

VR射手

格斗之蛇等

精选手机游戏

[系之谱]

魂斗罗系列游戏

[EN游戏基地]

★海腹川背·旬



DC版联邦对吉翁DX

原创工作室

GBA开发入门10

《掌握》第六期

#漫步经典

灌篮高手

[ETC]

#游乐园

2004雅典奥运专辑

火影忍者最强合集

游戏cm

经典游戏Remix



ISBN 7-900398-09-0



9 787900 398093 >

PC应用技术 - 27

ISBN: 7-900398-09-0

SOARING
山东电子音像出版社 山东程序软件开发中心 制作

山东电子音像出版社出版

光盘定价: 人民币13元

手册随光盘赠送, 需配合光盘一同使用并销售