

全力打造最强模拟器读物!!

2004.9
2004.12

WWW.EMUNEXT.COM

模拟next

PC应用技术

09

定价 13元

ZiNC
新版实用教程

PS2
的破解及模拟

射击游戏秘藏之三

小岛秀夫的制作生涯

Nintendo® 香港玩家的
红白机回忆录

模拟器独有
特效功能总结
铁甲飞龙
传说的翳影

双刊双碟!

附送《SQUARE的成与败、得与失》
全彩副刊并收录文中多款经典游戏!!



FF1, FF2, FF3, FF4, FF5, FF6, FFT, FFTA

laiyin掃描製作

Disney | SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS





大家好，专门搜罗奇趣硬件的“硬件艺术”栏目又和大家见面了，在本期中我将会为大家带来更多趣味的硬件，希望大家喜欢。

争论之焦点一篇

相信当杂志上市的时候NDS已经发售了，但估计未必人人都有条件第一时间体验到NDS，我们暂时就望图解渴吧。

争论之焦点二篇

PSP也是和NDS差不多时间发售，网上流传着第一张有趣图。第二张有趣图据称是来自国内“连想都不用想”设计的3G手机。还有一台据说也想在掌机市场分一杯羹的掌机，外形挺像PSP。



第一张有趣图



第二张有趣图，连想都不用想手机

外形挺像PSP

限定版篇

最近炒得沸沸扬扬的**中国限定版小神游sp**事件让大家感受到限定版主机的魅力了。但本人认为除了那个“中国龙”版比较有意思在外，其他颜色的都只是一般，要看好东西还是要看老外的“**火红马里奥**”版和“**黄金塞尔达**”版，这才索“最高”啊！

炫耀图篇

这世界上牛人特多，喜欢炫耀自己珍藏的牛人更多，大家来看看他们都有那些值得炫的东西吧。



火红马里奥版



黄金塞尔达版



限定版sp、限定版NGC和限定版VCD播放机



维罗尼卡限定版



限定版主机和生化游戏大合集



囤积大量硬件的JS之家



叉盒惨遭蹂躏篇



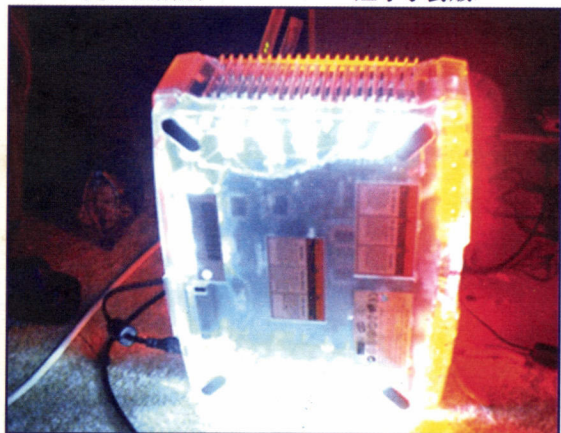
变形金刚版



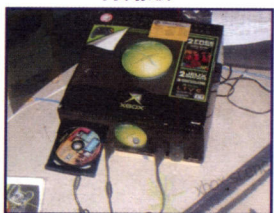
红十字会版



裸露版



夜光水母版



废物利用版



蓝光版



原本版

最后,据说现在是SS诞辰十周年,特意送上SS主机全家福。

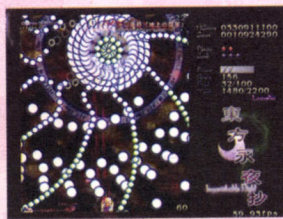


日本一年两度的Comic Market中，每一年的“夏会”通常都会比“冬会”热闹。原因非常简单，因为8月举行的夏会与12月举行的冬会只相差4个月，而冬会与夏会相差却有8个月，时间更多当然会有更多大作推出。这一次的夏会也有相当多的同人游戏，也有不少组织有相当多的玩家支持。除了上次介绍的《RBO》



的French Bread外，另一个最多人造访的组织就是上海幻乐团了，足有150米的人龙在雨下排队抢购《东方永夜抄Imperishable Night》及《东方萃梦想Immaterial and Missing Power 体验版》。本次小编为大家介绍的是《东方永夜抄》，虽然是“东方弹幕系列”的第三部作品，但是全新的系统再加上华丽的弹幕却非常吸引玩家。

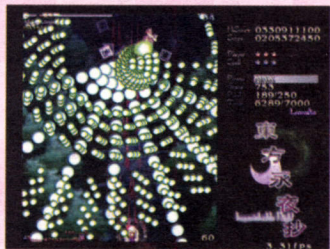
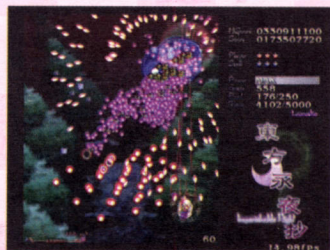
玩过《红魔乡》、《妖妖梦》的必看



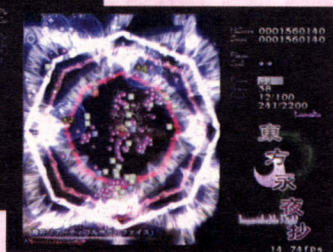
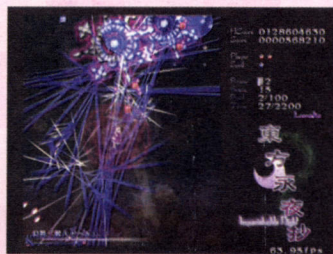
要是玩过两款前作的话，相信不难发现游戏的难度比以前高得多，除此之外，游戏的系统也有不少明显的改变。由于本集由以往的一人改为二人一组，以前角色的高速、低速移动变成了人类和妖怪间的切换，在高速移动（人间操术）的时候移动速度会比较高、敌人控制的“使魔”会现身并且可以给玩家击倒，而且本身的特技会以发动的姿态显现出来。在低速移动（妖怪操术）的时候使用移动，移动速度会比较慢、敌人控制的“使魔”会隐身并且不能击倒，不过妖怪操术发动时在画面上半部时却可以获得与Full Power Mode时相同的物品自动收集效果。而在打倒敌人时，他们的“使魔”也会全部死掉，同时“使魔”周围的敌方子弹也会“时符”化。

Spell Card

“东方系列”中最吸引玩家的就是取得“Spell Card”，Spell Card即一般射击游戏里面的炸弹，在游戏的右上方会显示卡片的数量。在使用瞬间会变成无敌，主要是用作紧急回避之用，同时由于拥有不低的攻击力也可以用作攻击，“爆弹”在《东方永夜抄》中分为“Spell Card”、“Last Spell”和“Dissolve Spell”三种。其中Las Spell要在“决死结界”中才能发动，发动时画面超级华丽，威力强大而且无敌时间长，但会扣掉两张卡（但其实剩下1张卡的时候也可以发动）。而Dissolve Spell则是“自动保护”，就是当玩家中弹的时候会发动（只在Boss发动Last Spell有效）。



BOSS/LAST/SPELL



在难易度Normal以上，满足一定条件的话，Boss被击倒时也会使用“Last Spell”复活。在Boss的Last Spell发动期间玩家是不能发动Spell Card的，不过十没有输赢的特殊决胜负方式。结束的方式是玩家中弹或将Boss再次击倒，这时Dissolve Spell发动的话就会视为双方平局，而且不能取得特殊的“Spell Card”，不过Spell

Card的存量和残机数也不会发生变化。玩家方面没有风险，不过因为敌人是以MAX的状态攻击，要取得这张“Spell Card”是非常困难的。

大期待之WIP EXPECT...

PS2

PS2模拟器PCSX2最近有放出了一些新的截图来向大家介绍他们工作的进展。作为暂时PS2模拟器家族之中的老大，PCSX2的受关注程度是最高的，而模拟器本身也挺争气，经常秀出一些精彩的画面来报答观众，不知道最近频繁的更新是否代表在近期内有新版本公布呢？其模拟效果又是如何呢？让我们拭目以待：)



老黄曰：“小子你抢我的镜头了，去死吧”



老黄曰：“待老夫摆个帅气的POSE，好体现俺老当益壮”



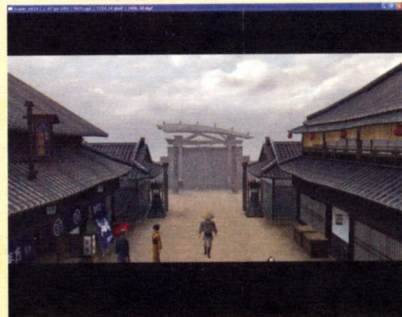
亚基拉弹珠



经典的场面再现



画面出众，就是速度超慢



典型的日本古街景

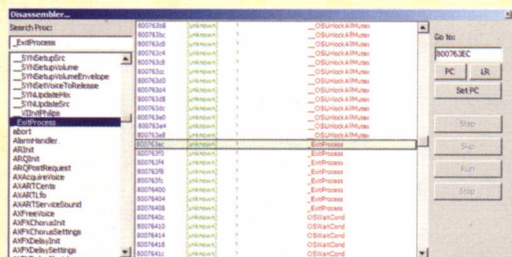


可爱的小loli

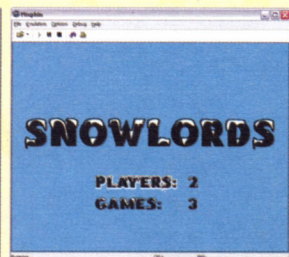


NGC

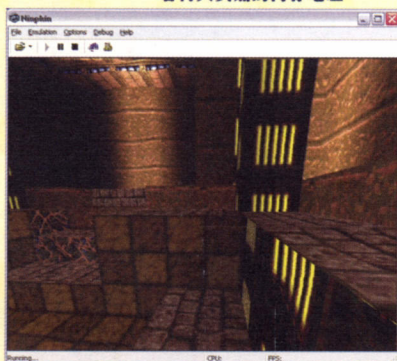
还处于开发原始阶段的Ninphin放出了一些demo截图和GB游戏截图，图片上无非是演示一些效果和一些内存地址等。另外有消息说目前IRC上已经有号称专门提供NDS游戏rom下载的频道，据说NDS发售以后就会对游戏进行Dump然后放出rom的下载，看来NDS入手的机会就要来了。



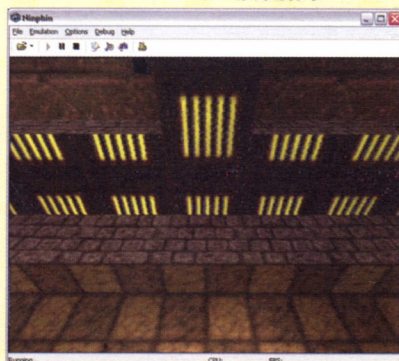
看得人头痛的内存地址



PD游戏运行中



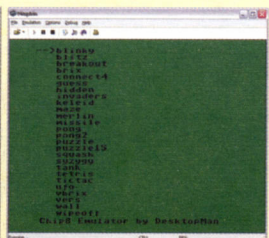
3D场景的渲染



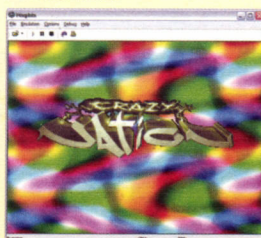
3D场景的渲染



飘动中的字体



爱好者自行开发的游戏



色彩斑斓的特效字体

DRAGON BALL Z

本期的周边为大家介绍的是BANPRESTO公司人物首办系列（第一弹）

主题：龙珠Z

品名：必杀技造型首办

种类：2种

售价：2625日元（一个）



主题：七龙珠&龙珠Z

品名：画集造型首办

种类：2种

售价：1344日元（一个）



主题：东宝怪兽

品名：巨大飞行怪兽首办

种类：1种

售价：18690日元

主题：七龙珠

品名：少年悟空、骷髅军团、
悟饭于神龙

种类：3种

售价：1344元（一个）



DRAGON BALL Z

ドラゴンボールZ

主题：龙珠Z

品名：魔人布欧篇

种类：彩色版5种+未上色版5种

售价：399日元（一个）



レアカラー版



背面

背面

Dr. スランプ アラシちゃん

主题：阿拉蕾

品名：阿拉蕾与机器人

种类：2种

售价：1344日元（一个）

主题：七龙珠

品名：人物首办

种类：10种

售价：504日元（一个）

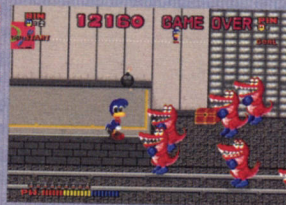




一起进入原始运动会吧！在游戏中玩家可以选择不同的可爱角色进行各种原始人的竞技比赛，例如跑步、举重、锯树、吹气球等。游戏的操作十分简单，通常都只是要玩家斗快按键就可以了。游戏轻松幽默，画面Q版可人，是一款老少皆宜的游戏。

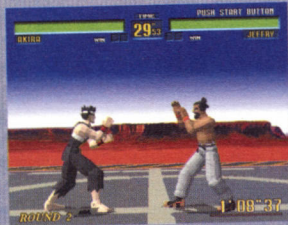


PC原人的MAME版，原人和他的“铁头功”一向都所向无敌。这次又要勇闯四十多个关卡了，多种多样的道具是帮助原人顺利闯关的好帮手，受到攻击时原人还会暴走呢，大家可以小心了。

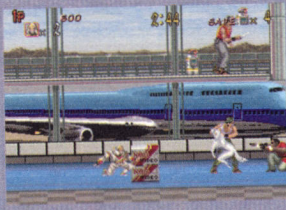


一款模版过关游戏，游戏的主角酷似世界冠军的吉祥物，一开始由“肯×基”的门口出发，一路杀敌前进。在游戏过程中玩家会遇到许多奇形怪状的敌人骚扰主角，主角可以通过路上捡到的武器进行反击。每关最后还有强力的BOSS在等待着主角，不过每件也会有专门针对BOSS的武器供主角渡过难关。

MAME 088u4游戏介绍



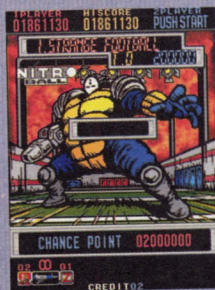
VR战士终于可以在MAME上流畅运行了！感动啊！虽然还没有支持声音，不过其他方面可算是完美了。



横版过关动作游戏，游戏中忍者主角要与爱犬配合消灭凶狠的敌人，忍者在危险时还能使出华丽的全屏攻击呢。



一款格斗游戏，游戏中的角色利用不同的武器进行格斗，当角色的体力下降到一定程度时，角色就会变成赤手空拳。如何才能取得优势就要靠玩家的能力了。



平面射击游戏，玩法和画面酷似魂斗罗，游戏并加入了弹珠台的元素，使游戏性更高，画面更加的火爆，是一款很不错的游戏。



王国之心-记忆之炼

GBA版《王国之心：记忆之炼》是旧 SQUARE 与迪士尼合作，于2002年所推出之角色扮演游戏《王国之心》的续作，讲述



前作结束后的故事，并会与目前开发中的PS2《王国之心2》有关连。本游戏的故事剧情是衔接在 PS2《王国之心》的结局之后，游戏系统不同于《王国之心》的动作 RPG，而是以卡片来进行战斗，玩家在游戏中的需要以探索迷宫中的宝箱或者是不断进行战斗的方式来获得强力的卡片，再利用各种卡片来展开武器攻击、施展魔法或者召唤强力角色（如克劳德、



高飞狗等）等行动。

游戏中的迷宫皆是采用动态产生的方式，每次进入都会呈现不同的面貌。而玩家所面对的敌人以及伙伴，一样是依寻系列作的传统，由玩家所熟悉的SQUARE ENIX 游戏角色、迪士尼卡通动画角色，以及《王国之心》系列的原创角色等，SQUARE ENIX 游戏迷或者是迪士尼卡通动画爱好者不妨来玩玩看这款首度在GBA上登场的《王国之心》系列游戏。



疯狂驾驶



这款游戏采用类似SEGA《疯狂出租车》的游戏方式，以纽约市为背景，为加开着车在纽约街头展开疯狂飞车追逐，非常过瘾。不过NAMCO将只有完全移植大型电玩，而不会在画面上作任何强化。

THE LEGEND OF ZELDA

ゼルダの伝説
ふしぎのぼうし



萨尔达传说—不可思议的帽子

任天堂的招牌名作，萨尔达传说又要出新作！这次的作品和以前的作品完全不一样的是在于其世界观。这之游戏的主题乃是林克要在现实世界以及海拉尔（ハイラル）的世界间来来去去拯救海拉尔的故事。

在本游戏中，玩家将扮演保有赤子之心的少年林克，为了寻找传说中的精灵Picori，解除萨尔达公主的诅咒，于是藉助具有神奇魔力的帽子，变成迷你的小人，在平时不容易注意到的脚底世界中，与各种微小的种族打交道，交替在正常尺寸的世界与微小迷你的世界中解谜与战斗，进行一场微小的大冒险。



游戏中述说着只有拥有着纯真之心的人才能看到的妖精世界入口，而林克则要通过这个入口，借着变换身体的大小来进行冒险。如此一来，对在通常的大小的林克来说只是一池积水，但是对在缩小之后的林克来说，则变成



了无底的沼泽。而游戏中的世界也因为如此而变得更具有新鲜感！籍着变大变小的视点变化，玩家们可以体会到相同世界中的不同观点！

游戏中因为林克的身体大小的变化，所以玩家们可以感受到世界上的各个不同地方的大小变化所带来的新奇感。玩家可以感受到鞋子和汽车一样大小的感觉吗？这些都是玩家们到时可以仔细去体会的喔！

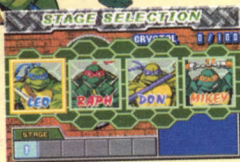


忍者龟2

TEENAGE MUTANT NINJA™ TURTLES™ BATLENEPIX™

轰动一时的《忍者龟》又回来了，本次游戏中玩家需要

在各种场景中探险，打倒陆续出现的敌人，突破重重的关卡。游戏中重现了卡通动画中4名忍者龟各自的武器与招式，配音也都是由卡通的配音员负责，让玩家可以重温当年忍者龟的原味。



越南大战 GBA

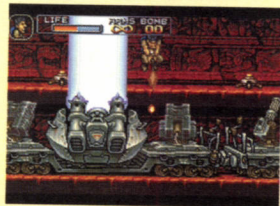
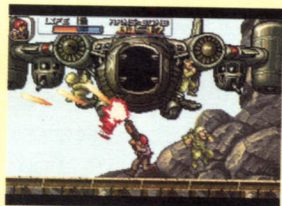
《越南大战》系列游戏为SNK MVS大型电玩平台的知名横向滚动条2D动作游戏，游戏中人物及背景图像皆为精致手绘的Q版漫画风格，玩家操作里头的角色，利用各式武器与



千奇百怪的武装载具，打败上至外星人下至木乃伊等各种敌人，充满着各式各样的趣味及幽默，具备单纯却刺激的游戏性，自发售以来，相当受到玩家的喜爱，先后曾移植至各家用主机平台。

《越南大战 GBA》

除了保留原本作品的要素之外，还新增了“Metal Slug Card”系统，可以利用各种卡片变换游戏角色状态，来帮助玩家突破难关。而游戏中的卡片将超过100种以上，除了可以拿来使用之外，还兼具收集的乐趣。



仿真市民—上流社会

《仿真市民：上流社会》游戏中玩家可以带领仿真市民前往的工作地点例如：“寿司小吃店”、“赃车拆卸场”或“非法爆竹工厂”，并可挑战强势的老板。良好的表现



可替玩家获得工作职等的升迁，并拥有更好的社交能力进而影响其它的仿真市民。在《仿真市民：上流社会》中，快节奏的生活步调在游戏操控时显而易见，包括直接控制技工、建造技能、社交能力的激烈工作挑战。成为城市中具有举足轻重的“要角”，是游戏的最终目标。



极速传说—巅峰之战

这款游戏乃是F-ZERO系列在GBA上发售的第三部作品，游戏除了以往固定会在F-ZERO上出现的冠军杯以及时间模式之外，玩家们还可以从35个赛车手之中选择一个人，然后使用各种规则来和其它34个人进行赛车的生存模式也在这一代中增加了。除此之外，玩家们还可以自己设计跑道，然后和朋友们交换跑道来进行游戏喔！

此外，在这一代中，车子的动作也增加许多，除了加速以及侧边撞击之外，还加入了各种攻击法及加速法喔。从早期的SFC，到最近的GC，现在系列作最新的第三款作品《F-ZERO CLIMAX》在GBA上推出了！以超高速的画面感觉，带给玩家与众不同的快感，就是本作品的最大特征！



F-ZERO CLIMAX



迪士尼的最新动画作品《超人特攻队。The Incredibles》是知名动画导演Brad Bird加入PIXAR执导的首部作品，故事是关于一个天赋异秉的超人家庭，本名为Bob Parr的Mr. Incredible过

去参与过不少打击犯罪的英雄事迹，如今年纪已经大了，便跟爱妻Helen及三名子女住在大城市的郊区，过着跟一般正常人同样的平静生活。就在这时候，大坏蛋Syndrome还不死心的搅甚么恐怖活动，又世界再度陷入危机之中，Mr. Incredible于是再度担负起拯救世界的重责大任。

超人特攻队



横行霸道

grand theft auto

GAME BOY ADVANCE



GBA版的《横行霸道》(又称侠盗猎车手)采用PC版一代及二代的高空俯视角方式呈现, 玩家在游戏一开始的时候, 是扮演一位帮派份子的身分, 接受各种委托的任务, 当然就算是不接任务, 要以别的方法来打发时间也没问题。



在玩家的行动上, 游戏中最大的特征就是, 「做什么都没问题」, 任何任务所指派的行为, 如砸烂对手组织的店、护送重要干部

去抢钱、抢车甚至是抢银行, 在自由城的世界中都成了可以允许的事情。

若是你胆子够, 就算是要拿着武器, 迎战二三十个持枪的武装警察也没问题, 也就是因为游戏拥有如此极度的自由, 它用一种另类的幽默方式来嘲讽现实生活痛快滋味, 因此, 这款《横行霸道》自推出以来虽然引发了诸多方面的批判与争议, 但是, 在游戏展上也因为其独特而自由的创字拿下不少奖项过!



游戏中所有的角色几乎都是狠角色, 《横行霸道》(又称侠盗猎车手)的游戏世界中, 你可以随心所欲, 例如看到路旁的车子, 只要喜欢有什么不可以, 只要你拥开车门的特技, 当然, 就可以直接把车子开回家!



通灵王—精神大师



你知道什么是通灵者吗? 据说他们是连结这个世界与那个世界, 能和神、精灵或死者的幽灵等沟通, 身负不可思议力量的人。主角麻仓叶, 就是这种通灵者! GBA版是一款



由玩家操作持有灵将敌人给一一击倒的横向滚动条动作游戏, 在关卡上也将会有许多陷阱等着玩家前来挑战。



- 白金之星模拟新闻 19
- 汉化进行曲 21
- EN游戏基地
- 射击游戏 24
- 系之谱
- 传说的翳影 -- 铁甲飞龙 104
- 私立模拟学院
- PSP破解探讨 37
- 模拟器独有特效功能总结 45
- ZINC新版实用教程 57
- 游民攻地
- 天使之翼小说攻略 61
- 业界专题
- 小岛秀夫的制作生涯 85

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：

klk.yeah.net	某人	白金之星
秋天	TIMON	大猩猩
屎王	白河愁	Dadunu
C.K	小翼	OEZ

亮亮
冥冥

- ETC
 - 游乐园..... 141
- 原创工作室..... 137
- 漫步经典
 - 评选MD 格斗游戏之王..... 119
- 游情物语
 - 香港玩家的红白机回忆录..... 129
- 光碟目录..... 144

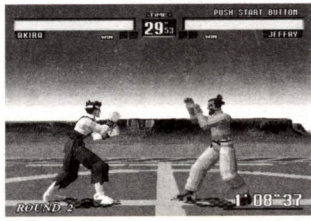
白金之星 模拟新闻

NEWS



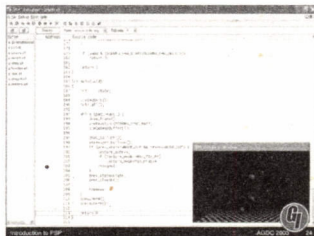
MAME 老大的情况

每月的例行公事，上期杂志之后 MAME 由 0.87u2 一直升级到 0.88u6，其支持的新游戏都是些无关痛痒的小游戏和早已支持的游戏的新版本。玩家对 MAME 更新的态度仅仅是习惯性的收集，想不到模拟器中的龙头老大现在的受关注程度还不及小小的 GBA，无奈~



新掌机的模拟

NDS 和 PSP 的发售吸引了无数关注的目光，玩家关注的是什么时候能有条件入手，而模拟圈的关注点是什么时候有模拟器和 rom，近期



的老外也忙个不停，有标榜自己有 NDS 和 PSP 模拟器的，有公开表示能在短时间内提供游戏下载的，种种的迹象和 GBA 发售前很相似，只是不知道这次的情况是否和当年 GBA 一样。

ZiNc 新版

一直在吊玩家胃口的 ZiNc 终于来了，这次所支持的新游戏只有 Mr. Driller 等几个游戏，大家非常期待的铁拳 TT 还是没



有消息。即便如此，玩家还是对这次的更新比较满意，因为许多游戏的速度有了提升，有了这样的 ZiNc，谁还能忍受 MAME 上同类游戏的龟速啊。

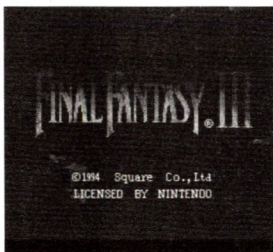


汉化进行曲 By 来福

NEWS

最终幻想 6 剧情汉化版

由老牌FF社区天幻网 (<http://www.squarecn.com>) 制作的FF6 正式发布。此版本的汉化版以最终幻想VI英文版作蓝本，汉化了剧情对白、菜单说明、战场对白和战场提示。文本均翻译自英文版的原文。其中有几处参照日文版作了修改。除了与汉化相关的代码和数据，其它地方都未作改动。由于技术关系，对白里的主角名称不再随玩家的自定义而改变。但其余地方仍然用英文显示玩家设定的主角名称。请参照Readme尾部的列表。有一些文本翻译参考了勇组汉化组的日文汉化版；另外某些地方的ROM分析也或多或少地受到了日文汉化版的启发，天幻网对此向勇组表示了衷心的感谢。



最终幻想 1 + 2 汉化测试版

刚成立不久的“梦幻鸟”发布了《最终幻想1+2 汉化测试版本》，该组成员都是新人，所以技术不象其他小组一样强大，目前的版本剧情采用繁体中文，而菜单是英文名称+拼音解说的。



以下是他们的说明：

①因为我KDS只是初学者，所以技术不怎么样，菜单是英文名称+拼音解说的，剧情繁体中文。因为这个游戏的菜单显示不

了汉字，就象英文游戏一样，所以很少汉化小组去汉化英文游戏。

②虽然如此菜单，可是却通熟易懂，而且武器 | 装备等都显示了其属性效果，一目了然。

③这款游戏是我以前在 FC 上最喜欢的游戏之一，当时日文版本我已经如痴如醉，所以决定汉化了，我相信不少人也象我一样罢，虽然不能完全汉化，但至少剧情是全中文。

④此版本只汉化了 FF1，剧情 10%，菜单 85% 提供测试版本，有什么意见请联系我 (QQ:241413454)

⑤关于菜单如有不明之处请到第 1 座城的旅馆察看说明。

火影忍者 最强忍者大集结 2

CGP 最近动作不断，继国庆期间发布的《鬼眼狂刀》外，CGP 在 11 月份为我们带来了《火影忍者 最强忍者大集结 2》。制作人员感言：不知云——今天是单身节，不知道我这个单身什么时候才会找到 MM（哭一个先），



不知道大家为什么选今天发布游戏，明显是……。这个游戏图片好多，还有一些没有汉化，实在是对不起支持 CGP 的各位玩家，毕竟自己还要破解其他好游戏，算算这也是我今年来的第四部作品了。呵呵，手上还有 N 个破解的游戏正在汉化中，现在就是缺翻译，幸好有近藤。现在主页挂掉的，大家直接访问 www.cgpteam.com/bbs。近期的好游戏不断，而且还有英文版，希望想翻译英文游戏的朋友到论坛的招聘跟贴帖（临时翻译也好），提醒一下，翻译是最累的工作，来应征的最好不要三分钟的热情，还必须有自己的电脑有经常上网的条件（方便联系）。

近藤勇——这个游戏同鬼眼的 ROM 一样是在汉化其他游戏的同步做的，用了 1 天时间翻译完成。为了配合我与月光字幕组合作

的火影108集的动画同步发表，才拖到了现在，希望大家多捧场我的字幕哦。这个游戏文字不多，而破解比较辛苦，大家多给小云一点掌声吧。

小马飞燕——如果不算逆转2的第四章，这是我加入CGP以来第一个完整的参与作品。遇到了很多问题，也学到了很多的东西。自始至终，一直都有云的指导。因为时间紧张，还有部分不影响理解的图片没有完全汉化，我们一定会去完善它的，做到使它完美——CGP追求完美！另外，请大家期待逆转2的完美汉化版吧，近期推出（做个广告，哈哈）！11.11光棍节愉快！

逆转裁判 最新汉化进度

上期提到《逆转裁判II》的完整汉化有望，而近期与“逆转”系列有关的好消息接踵而来！在汉化完逆转裁判第四章之后，逆转ACE (<http://www.nzace.com>) 马不停蹄的进行了一下波的逆转汉化计划，其



一就是《逆转裁判I》的完整汉化版！此计划是取得到了jpgmfan（逆转汉化第一人）的同意，将两方的现有版本整合，最终制作出逆转1的完整汉化版本。而另一方面，逆转裁判3的汉化计划也开始进行。逆转裁判3拥有高达100万的文字量，这是比某些光盘游戏都要更加庞大的汉化量。但在逆转ACE成员排除了来自内外的压力和困难，顺利发布逆转裁判3第一章的汉化版！据称在这个回忆的逆转测试版中，还隐藏着ACE小组的特别情节。

其它发布的作品包括零组(zero.newwise.com)的《Rockman Zero 3汉化版》，天使组的《游戏王8》，熊组第七和第八部GBA汉化作品《火影忍者-木叶战记》、《战国革命外传》，CPG的《侦探学园Q 挑战终极诡计》，以及JayChou001的个人作品《机械化军队》。据说他为了汉化此作被老婆无视，惨。汉化人都挺难，让我们向所有汉化人致敬！

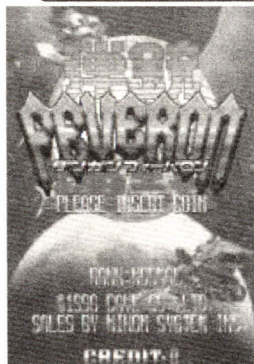
SHOOTING GAME
射击游戏

宝藏

文：天使鱼

PART6:《弹统 (Dangun Feveron)》

机板	类型	厂商	发行日期
cave	STG	Cave	1998年09月



这次要介绍的这款射击游戏叫做《Dangun Feveron》，中文名字通常都叫它《弹统》，喜欢玩射击游戏的人一定对这个游戏很熟悉吧，因为提到它的制作厂商那真是太有名了，很多的人都是从它所制作的游戏才开始知道什么叫做“弹幕”，屏幕中漫天的子弹就是其所制作的射击游戏的最大特征，是的他就是以《首领蜂》系列而闻名的著名的2D射击游戏生产商CAVE公司。

CAVE公司成立于1994年，在其第二年它制作了一款以华丽的画面为卖点的射击游戏处女作《首领蜂》，由于这个游戏与传统的射击游戏不大相同，最显著的特征就是游戏中高密度的子弹布满了整个屏幕，因而为大家所认识，可以说其看家射击游戏作品《首领蜂》系列更是开创了一个新的射击游戏的理念和范畴。CAVE公司的射击游戏凭借其华丽的声光效果、多重武器的选择及爽快的操作感得到了广泛的好评。在游戏中自机的攻击判定很小，只有当你悠闲穿梭在满屏幕密集的枪林弹雨中时，你才能真正的体会到游戏制作小组所寄托在其制作的游戏中的游戏理念，充分得感受到其游戏的魅力。

CAVE公司所开发的射击游戏主要有《首领蜂》、《怒首领蜂》、《ESPRADE》、《狱门山物语》等等，通过其制作的射击游

戏作品可以看出这些游戏都具有很强烈的另类风格，除了其特征性的漫天子弹之外，常常采用那种既有科幻色彩而又不失古朴的故事来作游戏的背景，因而经常令玩家向往而沉迷其中。因此玩CAVE公司制作的射击游戏，可以很好的满足你的英雄主义情结，因而也成为你想在别人面前表现时的首选游戏。



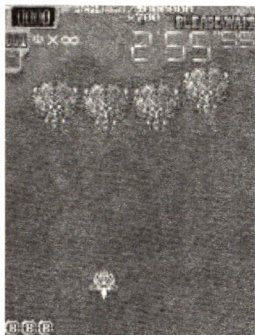
《弹统 (Dangun Feveron)》也是一款比较的另类射击游戏作品，在无限的宇宙中，有大量的而又巨型的敌方机体，同时自机也拥有骇人的多重武器装备和BOMB，游戏里你必须好好利用它们来消灭敌人，并安全的拯救出人质。游戏开始时的选择设定也是相当丰富的，首先你要先选好自己想要使用的机体，然后还要选择你所想使用的特殊武器装备，最后还要根据你的习惯来选择你选用机体的移动速度。当然了，如果你对这些进行了合理的选择，对玩此游戏还是有很大帮助的。在完成了以上这些之后你才能真正进入到游戏中。本游戏比较特别的地方就是在消灭敌机的同时，自机要在游戏中通过营救飞来飞去的小人的人数来加分，过关之后也会出现一群蹦蹦跳跳的非常Fashion的小人，因此整个游戏的气氛显得非常的活跃。

游戏除了可以选3个常用的机体之外，还有一个隐藏人物“鱼”（另类的角色，不过还是蛮可爱的）。说到这个角色，它是来自CAVE公司的另一个智力游戏《Uo Poko》（它是一个类似于《泡泡龙》的智力游戏，也是相当有趣的，在此强烈推荐一下!!!）。这个隐藏人物拥有最快的移动速度，最强的攻击火力（游戏一开始时其火力就是最大值，不需要再吃“POWER”来提升火力了），但是它也被取消了特殊武器和BOMB，所以使用的时候可要可要格外的小心啊：）虽然这个隐

藏角色没有了BOMB，不过你可以通过B键（也就是放BOMB的键）来改变其子弹的射击方向，用得恰当的话可以很好封死敌人出来的路径，也多亏了有了这个设定，要不然这个游戏就真的变成了一个按键的射击游戏了：)

隐藏人物“鱼”的选法：

投币后，在标题画面里依次输入 ↓ ↑ → ← ↓ ↑ → ← ，如果输入正确的话就会听到一声语音提示，这时再按START键进行游戏，游戏开始后将会直接跳过那些选择画面，而直接进入游戏了。



隐藏模式：

时间攻击模式：投币后，在标题画面里同时按住A键和B键，然后再按START键进行游戏，在你选择好你所想用的机体、武器和移动速度之后，游戏开始后就进入了“时间攻击模式”。

在这个“时间攻击模式”里，你的机体数是无限的，不过有一个三分钟的时间限制，也就是说你只有三分钟的游戏时间（晕啊！），不过在这个模式里的敌人可不是普通模式里出现的那些敌人所能比的啊，你将受到的绝对都是地狱式的攻击，而且敌人出现时都是一大群一大群的出来，子弹也是密密麻麻一排一排的，此时就全靠你的技术和你对游戏的熟悉程度了。同时，在这个“时间攻击模式”里，所有的游戏场景都是全新的，并且还有很多隐藏的东西，这些都要靠你自己慢慢地去发掘了。

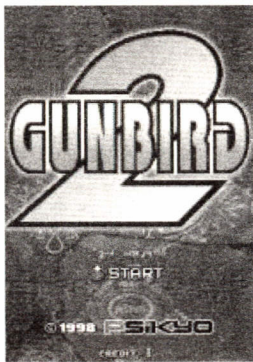
游戏小议：《弹统 (Dangun Feveron)》还有另一个国际版本，它的名字叫做《Fever SOS》，在游戏内容上基本没有什么大的区别，不同的是一些细节方面的东西，例如在游戏里那些在天上飞来飞去的小人在这个国际版本里会不停的叫着



“SOS”，很有意思啊！这个游戏与CAVE公司的其他作品相比较，游戏中的“弹雨”还不算太大，过去有人形容其仅仅是“阴有小雨”的类型。不过此游戏的卖点并不在其缤纷的“弹雨”，而是给人一种另类的休闲方式，这个游戏可以看出CAVE公司的制作技术又有很大的提高，而且其还在不断的创新，把游戏的画面、操作感都很好的结合在了一起，并且给了我们玩家更多的选择性，这是非常具有人性化的设定。

PART7《武装飞鸟 2 (Gunbird 2) 》

机板	类型	厂商	发行日期
Psikyosh	STG	Psikyo	1998年12月



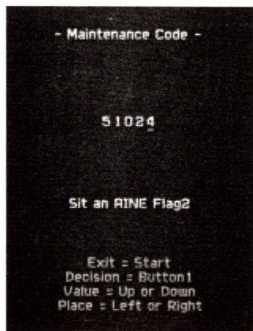
《武装飞鸟 2 (GUNBIRD)》是Psikyo公司的人气射击游戏《武装飞鸟 (GUNBIRD)》的后继之作，毋庸置疑，这绝对是Psikyo公司看家大作之一，继前作《GUNBIRD》的4年后，新的5人组合全新登场。本作保留了《GUNBIRD》里的原有的角色年轻可爱的女魔导师“MARION”和军用机器人“VALPIRO”，并且又增加了3个很有个性的新人，他们是优等生“TAVIA”、孤傲的吸血鬼“ALUCARD”及坐着飞毯的阿拉伯富商“Her-Cob”。除了此5个角色之外，还有一个隐藏人物是

剑士“阿依”，他同Psikyo公司的另一个作品《战国之刃》中的隐藏人物是同一个人。此外，敌方那个搞笑恶棍的3人组也仍保留在本作里。光是这些性格特异的人物的设定，就可以很好的再次展现《GUNBIRD》游戏里所特有的喜剧色彩，在吸引玩家的同时也表现出了一个充满着神秘气息的神奇世界，令人神往。

本作品依然延续了上一代浓厚的古代日本风情，由于使用了新的主机机板，游戏的画面更加的精美，与前代相比简直就是质的飞跃，并且还有优秀的故事剧情贯穿于整个游戏过程之中，在游戏中不时的穿插着我方或敌方人物的特写，给人以很强的视觉冲击感。游戏吸取了《STRIKERS 1945 II》所特有的三段LEVEL强化系统，并且首次采用了三键的新攻击系统。在游戏中使用第三个射击键的可以进行“接近攻击”，是攻击力量相当强的攻击手段，但是相应的接近敌人时是非常危险，因此把握时机就显得很重要了。《武装飞鸟 2》在继承了《1945》系列特有的吃“发光金币”赚取2000分的设定的同时，还引入了连续吃2000分的“CHAIN”系统，如果连续在金币转到发光面的时候取得2000分的话，就会在得分上在加上200分的奖励分。这些新的设定大大的加强了本游戏的可玩性，并且把《武装飞鸟》系列推向另一个高峰。

故事背景：

为了追寻远古时代的神话，活动传说中的“万能药”，怀有各自目的的五人再次穿梭并活跃于世界各国各具特色的游戏舞台。但是，在要想得到“万能药”之前，必须先取得太阳、月亮、星星等三种元素的神奇秘方，然后在去拜访居住在幻之地下神殿的长老。在寻找秘方的途中，以女海贼为首的三名恶棍，无时无刻不在想尽各



种办法进行着阻扰，因此，一定要击败他们，并且抢在这三人之前拿到“万能药”。为了尽快拿到“万能药”，于是冒险就这样开始了……

密技：

隐藏人物剑士“阿依”的选法：在游戏时按 F 2 键进入“TEST”模式，然后选择倒数第二项“Maintenance Mode”（按 A 键），在“Maintenance Mode”里按顺序输入“51024”然后按 A 键确定，如果你输入正确的话就会在你输入数字在下面出现“Sit an AINE Flag2”，等几秒钟后又会回到“TEST”模式中，这时选最后一项“EXIT (RESET)”返回到游戏。在选人画面里，将选择光标移到“？”处，然后用摇杆输入↓（下），这时阿依就会出现了。

作为隐藏人物，剑士“阿依”的实力自然不弱。其普通攻击的威力虽然一般，但是射击的速度很快而且很集中，在BOSS战中非常好用，同时蓄力攻击的威力也不错，就是范围小了点，不过持续时间还是蛮长的，因此，使用时对时机的把握要求比较高。最恶搞的要数“阿依”的Bomb了，它可以把满屏幕的子弹变成玫瑰，可是“阿依”的动作实在是变态至极（：不过“阿依”的移动速度可以说是所以角色中最快的了，而且其近身的二连斩威力更是大的吓人啊，用作突破的话效果极佳，即使是BOSS也承受不了几下子啊。



游戏小结：

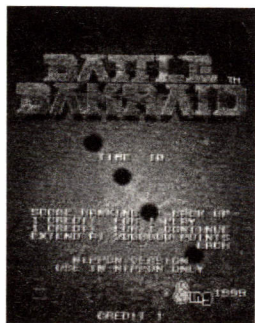
本游戏中除了可以通过吃“发光金币”的“CHAIN”系统赚取高分之外，在每关特定的地方消灭敌人后会出现隐藏的茶

壶，不断的攻击茶壶，茶壶就会丢出加分的宝石，最后丢出的蓝宝石的分数是最高的，一定不要错过啊！由于《武装飞鸟 2》专门加入了各个角色的近身攻击，因此又把游戏的爽快感提升到了一个新的高度，并且更加注重操作技巧的锻炼。此游戏唯一不足之处是各个角色间能力上的平衡性差了点，玩本游戏时在选择角色上，优等生“TAVIA”绝对是你的最佳人选，“TAVIA”具备了所有人物的优点，无论是在武器攻击还是近身攻击方面都很强，而且移动速度也不错，不愧是优等生啊。总的来说，本作品作为彩京公司的经典纵版射击游戏，在其游戏性和画面、音乐等方面做得都非常出色，看来彩京公司在射击游戏的制作能力方面已经趋于成熟了。此游戏中有许多新的元素，并且都很好的融合在了一起，可以说它是《STRIKERS 1945 II》、《战国之刃》、《武装飞鸟》三作的结合的产物，绝对算是Psikyo公司的看家大作之一。

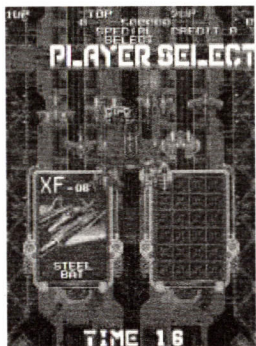
PART8《 Battle Bakraid 》

机板	类型	厂商	发行日期
Toaplan2	STG	Eighting	1999年04月

《 Battle Bakraid 》是著名的射击游戏制作厂商Raizing / Eighting公司在1999年出品的，不过本作是单独以Eighting为发行商发布的。在前面我也介绍过了Raizing / Eighting公司的另外两个射击大作《 Battle Garegga 》和《 Armed Police Batrider 》，通过本作与前两个作品相比，可以看出Raizing公司在射击游戏的制作上又有了巨大的进步。Raizing公司充分吸取了前两部游戏



在制作方面的经验和优点，因此在游戏《Battle Bakraid》里，无论是在游戏的任何一个方面都有着巨大的提高。游戏的节奏感方面也做了很好的调整，操作起来更加的舒适；游戏中仍是保留了其以往一贯的许多奇怪而复杂的设定，而且游戏中的隐藏要素也与前几作比起来又增加了不少，这也是Raizing公司特有的独树一帜的风格；在严谨性方面本游戏也有了很大的提高，最主要的是游戏玩起来非常的爽快。



在本作中，可以很明显的感到Raizing公司在游戏的故事背景的设定上有所简化，游戏的故事情节只是用短暂的开头动画一带而过，而其把制作的重点放在了本作的游戏性上面，因而可是说是同系列作品中游戏性和操作性最好的一作，游戏的全部精华都体现在了游戏的进行过程中了。游戏画面更加精美柔和，在游戏音乐方面也经过了Raizing公司的改良，有不少背景音乐的节奏感和韵味都是相当强的。在使用的角色方面也有了一些与以往不同之处，通常情况下可以选4个常用角色（即第一组角色），不过整个游戏的隐藏角色共有5个，而且被分为了两组，即第二组角色（3个）和第三组角色（2个）。在武器上既继承了以往的机体能力的强化模式，又引进了新的模式，因此武器的种类更加的丰富！

隐藏飞机选法：

第二组角色（3个）的选法：

投币后，在标题画面里依次输入上上下下左右左右AB，如果输入正确的话会听到一段语音，而且在标题画面上会出现这样一段英文“player select : Phase 2”，之后再按START键进入选人画面后，就可以选则第二组的3个隐藏角色了。

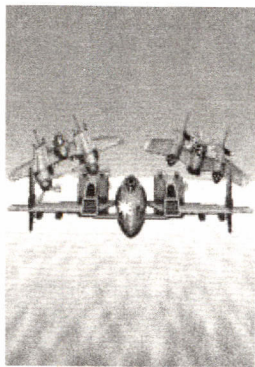
第三组角色（2个）的选法：

投币后，在标题画面里依次输入上上下下左右左右BA（注意：这必须在标题画面上的到计时为10秒钟之前完成），如果输入正确的话会听到一段语音，而且在标题画面上会出现这样一段英文“player select : Phase 3”，之后再按START键进入选人画面后，就可以选则第三组的2个隐藏角色了。

密技：

1、武器模式：

在选人画面里，如果按A键来决定角色，你所选的人物是强化主机武器为主的；如果按B键来决定角色，你所选的人物是炸弹加强型；如果按C键来决定角色，你所选的人物是辅助武器加强型；如果你是按Start键来决定角色，你所选的人物则是速度加强型的。



2、舞台编辑模式：

游戏开始后进入“选择游戏模式”的画面时，当你选定一种模式后同时按下AB来决定，这之后你将进入舞台编辑模式。

3、选择组队模式：

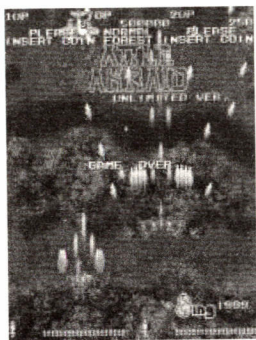
投币之后，在标题画面里依次输入上上下下左右左右AB（注意：这必须在标题画面上的到计时为10秒钟之后完成），如果输入正确的话就会听到一段语音，而且在标题画面上会出现这样一段英文“Team Edit : enable”，这样“Team Edit”模式就打开了，之后再按START键进入游戏。

4、“Special Course”模式：

首先按住C键，然后投币，并在标题画面里依次输入上上

下下左右左右 B A，如果输入正确的话会听到一段语音，而且在标题画面上会出现这样一段英文“Special Course : enable”，之后再按 START 键进入游戏，同时松开 C 键。

5、分数模式：

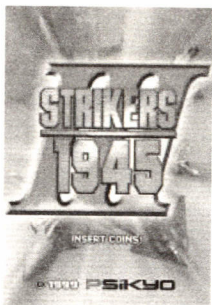


在游戏中任意时刻，只要按住 C 键，直到屏幕的正上方出现一个“？”时，就可以进入记分模式了；如果想退出这个模式的话，只要再按住 C 键，到“？”消失时这个模式就关闭了。

游戏杂谈：又是一个不知道玩过了多少遍的好游戏，这个游戏在刚开始的时候手感就特别的好，游戏的过程也是十分的火爆刺激，每一关的 BOSS 都具有变身能力（好象彩京的《1945》系列中 BOSS），还是很富有挑战性的，哈哈，我最喜欢的就是玩那个 BOSS 战了，不是强人勿试：）还有就在本游戏里，自机的 Bomb 是不能累积的，一但你牺牲了一个人之后即使你原来的 Bomb 是满的，也会变成初始（一个半）的状态，所以当你遇到了危险的时候千万别手软啊，省了也白省。此外，《Battle Bakraid》还有一个“Unlimited Version”，在这个版本里“special course”已经被打开了，而且两组隐藏飞机也直接可以选了，这省了很多事，玩起来真是方便多了啊：）

PART9《 打击者 1999 (Strikers 1999) 》

机 板	类 型	厂 商	发 行 日 期
Psikyosh	STG	Psikyo	1999 年 10 月



《STRIKERS 1999》是 Psikyo 公司的《1945》系列射击游戏作品的正统续作，在 1999 年发行的。在国内它也被称之为《打击者 1945 III》，在经历过了前两代作品的洗礼之后，Psikyo 公司在制作《1945》系列射击游戏上已经能完全轻车驾熟了。在充分吸取了前两作的优点和改正其不足支出后，《STRIKERS 1999》终于闪亮登场，无论是游戏的画面还是平衡性上都达到了一个前所未有的新的高度，上一代作品里倍受好评的武器三段 LEVEL 强化系统在本游戏里得到了进一步的强化，并在其基础上演变成为可以自由控制 LEVEL 数的发射量的新的形态，因而更加具有战略性。

本作除了很好地吸取了《1945》系列特有的传统的游戏形式和升级系统外，还加入了《武装飞鸟 2》中的连续吃“发光金币”以赚取高分的“CHAIN”系统。不过要说《STRIKERS 1999》最大的特色，还是在于其首次在游戏的 BOSS 战里引入了全新的“弱点”系统，当 BOSS 在游戏过程中出现短暂弱点时的那一刻，你只要冲上前去给予其弱点致命的一枪，就可以将 BOSS 击毙，并且可以赚得额外的“TECHNICAL BONUS”，即所谓 TB，真的是爽快极了！Psikyo 公司还在《STRIKERS 1999》中大胆的加入了隐藏飞机，这也是在射击游戏巨作《1945》系列历史上的第一次出现隐藏飞机，这样在游戏里就有了 5 架常用的飞机和一架隐藏飞机，共 6 个角色了。

故事背景：

1999 年秋天的某一天，从宇宙飞来了无数的超极小机械群（超微型机械），并控制了世界各国的武器装备力量。由于受到了这些微小的机器的控制，各国的武装力量变成了无人操控的自我武器，开始疯狂攻击世界各国。世界的主要城市逐个成为废墟。渐渐的，各国的战术核武器也被其操控了，爆发全面的

核战的恐怖阴影迅速笼罩着全世界！

因此，消灭入侵者（超微型机械）的计划开始秘密地进行了，各个反击部队开始被召集。但是，由于在此次战斗中所要面对的敌人都是世界上最强的兵器，普通的武器是不行的。正当世界各国面对着强大的敌方武力而苦无对策的时候，作战司令部突然收到了神秘的通讯，紧接着，6道白色的光辉划破长空……

“这里是 STRIKERS，我们将直接攻击敌人并摧毁敌人的中枢。希望各国残余部队能随时进行支援。”于是，沉寂了半个多世纪的特殊部队“STRIKERS”的新的传说现在又将开始了！

密技：

隐藏机体 X-36 的选法：

在进入游戏时按 F2 键进入“TEST”模式，然后选择倒数第二个选项“Maintenance Mode”（按 A 键），在“Maintenance Mode”里按顺序输入“01999”然后按 A 键确定，如果你输入正确的话就会在你输入数字在下面出现“secret command enabled”，等几秒钟后又回到“TEST”模式中，这时选最后一项“EXIT (RESET)”返回到游戏。在选人画面里，将选择光标移到“？”处，然后用摇杆输入↑（上），这时隐藏机体 X-36 就会出现。

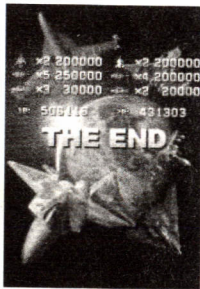
隐藏“TEST”模式的进入法：

在进入游戏时按 F2 键进入“TEST”模式，然后选择倒数第二个选项“Maintenance Mode”（按 A 键），在“Maintenance Mode”里按顺序输入“81650”然后按 A 键确定，如果你输入正确的话就会立刻返回到“TEST”模式（不过这时的“TEST”模式与刚才进来时就不太一样了），在“TEST”模式中会多了好几个选项，其中最有用的就是“stage select”一项了，具体内容就不多说了，感兴趣的人自己去试试吧：)

传说中，隐藏机体 X-36 还有另一种选法，那就是在“Maintenance Mode”里按顺序输入“81630”然后按 A 键确定，如果你输入正确的话就会在你输入数字在下面出现“secret random enabled”，然后再返回到游戏里，在选人画面里将选择光标移到“？”处，然后同时输入下键、A 键和 B 键，这时隐藏机体 X-36 也会出现了。我试了无数次这种选法了，不过总的来说，成功的选择 X-36 的机率还是很低，如果你真的想使用隐藏飞机 X-36 的话，建议不要使用这种选法。

这架隐藏飞机 X-36 是一架未来的机型，不是嘛，它的外形看起来还是满酷啊！而且，可以肯定的说它也是本作中最实用的机体了，它除了拥有极佳的平衡性与高机动性以及高攻击力的主武器外，还具有配备追踪功能的辅助武器，这同二代中那个蓝色机体的追踪激光一样，并有准确、快速、威力大的特点。X-36 的蓄力武器 LEVEL 存储快而消耗慢，攻击力强且持续时间长。但是机体的 BOMB 威力就比较一般了，使用时机会变成一个机器人然后投掷出一颗炸弹，由于 X-36 的 BOMB 的威力很小，即使连放 2-3 个 BOMB，对 boss 来说也起不到什么致命的伤害。不过在使用 BOMB 的时候，会有一段较长时间的无敌状态，因而总的来说还算是差强人意吧。

游戏点评：Psikyo 公司的《STRIKERS 1999》作为《1945》系列射击游戏作品的封山之作，在各个方面都做的比较完美了。游戏里的 2D 的画面中引入了 3D 背景画面，从而使得游戏的场景更加优美、画面更加细腻。游戏中的飞机全面改用先进的喷气式战机，看起来也特过瘾，而且最重要的是游戏有一流的操作感。在难度方面，相对于前两作来说有所降低，因而可以令到更多人可以打出 ALL，这更好的照顾到了新玩家。此作品是集 Psikyo 公司制作飞行射击游戏之大成之作，不愧是 Psikyo 公司历史上的最强之作。



论 PSP 的破解及模拟

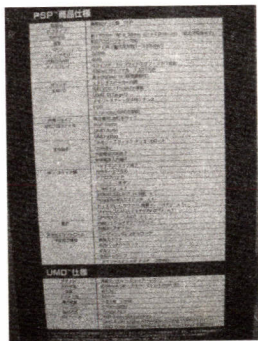


文：地板商人

PSP 作为索尼进军由任天堂统治多年的掌机市场的利器，以及它出众的外形和强大的机能成为了众人的焦点。在 PSP 发售在即之际，华丽效果的游戏和厚道的价钱让有铁的玩家翘首以待，而缺铁玩家所期待的是 PSP 的破解以及模拟……



近期在某论坛上热烈探讨的帖子让我们看到了众网友眼中对 PSP 破解的看法。



首先有网友贴出了 PSP 官方提供的性能列表海报，其中的“UMD 暗号方式 128bit AES”打开了话夹子。该网友认为由于 UMD 这种特殊格式的载体的控制权是在索尼手中，而且索尼也曾经提到 UMD 是只读属性了，在没有办法往 UMD 里边写东西，再加上 128bit 的 AES 加密将会是破解者们的噩梦。

名称解释：

AES 是英文 The Advanced Encryption Standard 的缩写，是 1997 年 1 月由 NIST 提出的，其目的是开发一种新的能保证政府信息安全的编码算法。是近年来经核准最为安全的加密算法，已经被广泛的应用于政府，商业机密和个人隐私。AES 是一种对称的块加密技术，提供比 WEP / TKIP 中 RC4 算法更高

的加密性能。对称密码系统要求收发双方都知道密钥，而这种系统的最大困难在于如何安全地将密钥分配给收发的双方，特别是在网络环境中。AES 加密算法使用 128bit 分组加码数据。

它的输出更具有随机性，对 128 比特、轮数为 7 的密文进行攻击时需要几乎整个的密码本，对 192、256 比特加密的密文进行攻击不仅需要密码本，还需要知道相关的但并不知道密钥的密文，这比 WEP 具有更高的安全性，攻击者要获取大量的密文，耗用很大的资源，花费更长的时间破译。它解密的密码表和加密的密码表是分开的，支持子密钥加密，这种做法优于最初的用一个特殊的密钥解密，很容易防护攻击和同步攻击，加密和解密的速度快，在安全性上优于 WEP。



AES 算法支持任意分组的大小，密钥的大小为 128、192、256，可以任意组合。它初始时间快，其固有的并行性可以有效地利用处理器资源，有很好的软件性能。在加密和解密分别进行的时候，很适合有限距离的环境，并且对 ROM 和 RAM 要求



很低；当加密和解密同时进行的时候，对 ROM 要求有所上升，但仍适合距离有限的环境。AES 还适用于交叉存取和非交叉存取两种情况。在这两种情况下，它的性能几乎没有变化，这使得 DSP 设备可以有效地优化其密码。此外，AES 还具有应用范围广、等

待时间短、相对容易隐藏、吞吐量高的优点。经过比较分析，可知此算法在性能等各方面都优于 WEP，利用此算法加密，无线局域网的安全性会获得大幅度提高，从而能够有效地防御外界攻击。即便加密功能如此强大，AES 作为多种软件中的一个关

键组件功能，其仍然有着便捷的使用方法和较高的执行效率。

在接下来的跟贴中，网友们纷纷发表自己的见解：

路人 1

英雄所见略同！1G的ms是唯一
的突破口，看来要准备两条MS
了，MS duo也很贵啊。



路人 2

不知道 PS3 是不是也是这样加密，下一代主机，都不指望
玩D了。

路人 3

所谓道高一尺

魔高一丈

时间问题...

当然不知道等不等的到-----



路人 4

加密和破解是相辅相承共同进步的，不打算第一时间玩，
早晚会有di

路人 5

那我只想买中文版的正版，或者英文版的，日文版看不懂
得说，如果正版能在200左右 我还是能消费的起的！好，现在
最纯洁最干净的平台是PSP了

路人 6

不要小瞧破解者……道高
一尺魔高一丈。世界上最干干



干净的游戏机就是还没有被生产出来的游戏机。

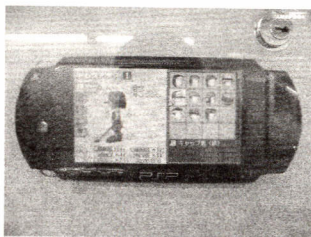
路人 7

原理上，密钥式加密是可以使用计算机进行硬破解的，只要把他的总密钥算出来，当然，前提是计算机速度足够快。

这种加密技术是无法使用 ms 进行 D 的，因为所有数据都用总密钥进行加密，要用 psp 自带的用户密钥进行解密。但是一般这种加密技术的提供者都会吹嘘破解他的密钥要用主流计算机算几百万年才能算出吧。所以没有 dump 的可能，要 dump 就要先破解他的总密钥。

路人 8

破解的关键不在于怎样破解密码，而在于怎样绕过密码验证这个环节，记得 SONY 的“油性笔”事件吗？那个碟也是加密的哦。



一是改主机，就像现在一样，用芯片破坏加密技术。这个太难，这么小的机子，内地的 JS，我说的是各地 JS 怕没有这么高的水平。

二是骗主机，就是用正版引导。

三是替代物品，就像 NGC 一样的破解原理。

路人 9

一看就知道一点也不懂加密技术

以前的加密，只在数据引导区进行验证，所以可以用开头引导的时候绕开验证的方式来破解

但是 aes 密钥式加密，是对于所有数据都进行加密，解密的时候也是同时进行读取数据的实时解密。这个你怎么绕呢？

除非 p s p 内置了硬件解密芯片，否则不可能所有数据全部加密。

路人 1 0

我要模拟器！

UMD 得数据有 1.8 个 G，基本上可以断定不大可能全部数据加密……



打个比方，UMD 上一个加密文件有 60M 得，还原出来得话，PSP 内存只有 32M，根本不够容量……

密钥是根据整个文件加密得，不进行整个文件得处理，根本不可能解密……

基本上 PSP 得破解和 PS2 差不多，只要找到避开验证得步骤估计就 Pass 了……

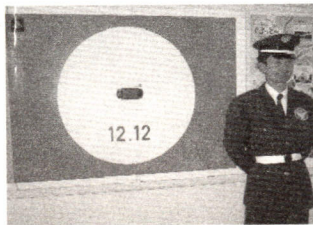
但是这么小，确实是一个比较麻烦得事情……

估计得像 XBOX 一样刷原本内置得 Bios 才行了……

路人 1 1

真是小白年年有，今年特别多，自己连加密原理还没搞懂就来充行家。除非你认为是一个 bit 的数据也能应用 128 位加密？？

这种话看了还不让人笑死。



知道 A E S 是分组加密吗？知道分组加密的意思吗？

分组加密就是把二进制 bit 流明文按照 128bit 进行分组，让后用公钥进行加密成同样长度的密文，用户将密文同步后按照 128bit 分组，然后用

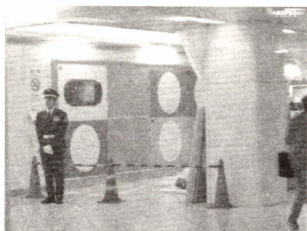
用户密钥解密!!!

文件层面加密!

把检测加密的电路板屏蔽掉就行了!

好像最近的有个PS2只读DMS4可以运行记忆卡上的游戏,那么同理可推PSP也有可能经破解运行在MS上的游戏,如果连PSP的操作系统也破了的话,运行WINDOWS也不是没可能。

你不知道得太多了,psp的cpu是什么指令集的?x86指令集和系统架构的软件怎么可能在上面运行,玩笑开太大了。



您要是水平高,自己把linux的某个开源版本的源代码重写编译过去,那我们是很开心的,但是也要摆脱您给我们移植其他的软件,cpu不同,源代码要修改甚至重写的。而且你还没有合适的开发工具。

最强的D商,到现在为止,一个国内中文的游戏都没有盗出过……有个P用……

最强的是国外的破解小组,8过人家可不是D商……

PSP作为耐用品,价格上不是问题,即使买7000RMB也照样可以买,不过软件是让玩家经济持续消耗的物品,买主机一定要考虑软件情况,使用高端加密会使软件价格上涨,而SONY跟微软不同,不会因为价格问题故意压低价位来赢取市场,SONY一向是用技术来弥补价格的高昂。如果软件价格过高,相信在座的各位应该不会有太多人愿意去买了。如果说软件价格可以忽视,那唯一的可能性就是D的存在(对于中国玩家而言),不过看看GC的D……当然,GCD不成熟的原因更多的来源于GC

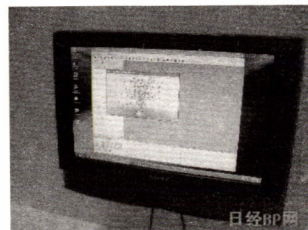
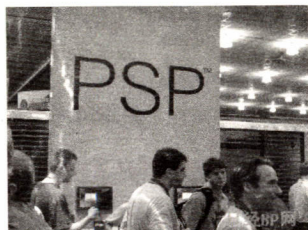
本身的人气问题，不过鉴于PSP软件加密方式，我看PSP的盗版跟GC还是有一拼的……等吧。

这个128位的加密和XBOX的加密应该是一样的，只是用予验证disc的合法性，不合法则不读取，要对上G的数据进行128位加密解密，除非sony疯掉。所以破解只需饶过这关，关键还是在介质上。

以上各位谜之路人的对话让我们看到了许多玩家们的想法，不知道他们说的方法可行吗？也许只有等到破解出来那天才能见分晓。

在上面谈了一大堆破解的看法之后，我们来关注一下PSP模拟方面的东西。

大家也许还记得曾经在网
上和多本杂志上刊登的PSP演
示画面，其中两张还秀出了估计
是模拟器的界面，暂时是唯一能
够运行的PSP模拟器，而且还是
来自SONY官方的。SONY的这个
模拟器纯粹是给游戏开发商而
做的，所以这个东西会在SONY
的SDP (Software
Development Package) ——也
就是软件开发包。但是唯一的问
题是如果要使用这个模拟器，那
你就必须是SONY所授权的PSP
游戏开发商或者与其有合约关
系。当然，目前自然没有人冒险



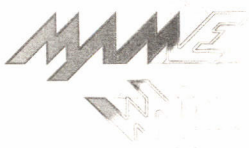
在这种时候放出这个模拟器，但是日后的事是很难可以保证的。这个模拟器曾经在SONY的新闻稿和记者招待会上在PC上全速运行PSP游戏（有可能是PSP导出来的ROM文件），而且还具有调试器功能。目前这个模拟器的下载自然是不可能（就算有也没有用），

模拟器独有特效功能总结(上)

自从模拟器诞生以来，它们凭借本身的超强能力已经让玩家通过电脑感受到许多梦寐以求的游戏了，玩家在享受游戏至于还为模拟器开发者们的开发实力折服。其实模拟器带来的不仅仅是精确的模拟，更包括了许许多多原创的特效，为游戏添砖加瓦、锦上添花，下面就对主流的模拟器所独有的特效功能进行一个总结。

MAME 篇

首先上来的是模拟器的老大 MAME，它带来的特效是以忠实再现街机效果的 Artwork。



美学艺术在 M A M E 上正式开始：

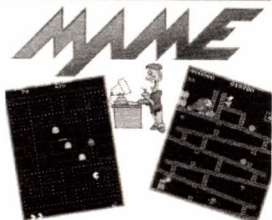
MAME 在 0.61 版本中正式加入 Artwork 技术。不知道大家有没有留意到在 MAME 目录下有一个命名为 Artwork 的文件夹呢？不过对于仅仅是想直接运行游戏的玩家来说也许并不知道此文件夹是用来干什么的。Artwork，顾名思义就是艺术品的意思，可能你会认为是用来存放美化模拟器界面的东东。其实也差不了多少，早期街机游戏为了弥补画面单调的遗憾，往往在屏幕上衬一个底图做背景，而这些背景底图就是存放在 Artwork 目录下。



那这与正式有什么区别呢？原来的 Artwork 必须在每一个游戏驱动中具体实现，也就是说只有游戏中的驱动有这种功能才行，但对早期的 MAME 来说，新游戏与新硬件的支持才是最重要的，对 Artwork 这一技术并没有贯彻下去。当时也只有那几个少得可怜的游戏支持 Artwork，因此大家用得很少也不足为奇。直到 Aaron 在 0.61 版上对 Artwork 的代码进行了重写，致使 Artwork 终于是和游戏驱动无关了，而是改为在 MAME 核心中具体实现，因此差不多所有游戏都支持了 Artwork 功能。



Multiple Arcade Machine Emulator



Play your favorite classic arcade games on your PC!

说了这么久，究竟 Artwork 的效果是怎样的呢？在此请允许我先买个关子。俗语说“未见其人，先闻其声。”当你来到各大街机厅时，是否会被一台台完整、漂亮的游戏机台所吸引呢？游戏机台无论在前面，还是在两侧都贴满了与游戏相关的图片，完全丰富了游戏的内涵。当你见到某个游戏机台上的图

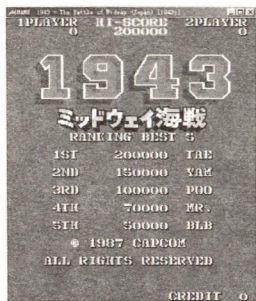
片时，相信你也清楚明白该游戏机台上的游戏内容。正所谓“人靠衣装，佛靠金装”，一个好的游戏不但需要一个好的内容，包装其实也相当重要。一个好的包装会带给玩家无限的满足感，并使玩家亲临其境，享受游戏带来的真正乐趣。当然人总是免不了有一种怀旧的心态，作为拥有相当打机历史“机龄”的游戏玩家来说，在街机厅博杀的愉快时光，用铅板熔铸出来的“铜币”，以及许许多多曾经令玩家沉醉其中的街机游戏也就是最值得怀念的。在 Artwork 的作用下使老玩家在电脑上找回了真正的街机，那种感觉的确是难以形容。而对一些新生“机民”来说，Artwork 也能提起他们对旧游戏的兴趣。要知道新游戏与旧游

戏相比无论在画面还是内容上都有一定的优势，但对于采用了 Artwork 的游戏来说，它填补了旧游戏画面上的单调，使得更有特色，从而激发新生“机民”开始去接触一下它们曾经所带给老玩家的无限乐趣。

对于采用了 Artwork 的游戏来说，游戏不再是完全填充整个电脑屏幕了，而是在屏幕的居中的一个区域内展示游戏内容，而周围便出现了一个边框，而这个边框便是引入了游戏的背景图片，看看《1943》的游戏图片吧，引入背景图片后比起前是不是 Coolb 了很多？：)



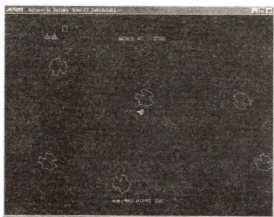
使用 Artwork



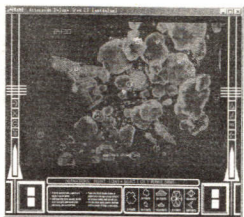
没使用 Artwork

使用 Artwork 后，虽然游戏画面是比原来缩小了，局限在一个框框中，而且游戏的颜色也被提升到了 16 位以上，模拟的效率虽会打一些折扣，但它带给玩家的却是另外一种感受。以《1943》为例，引入背景图后，使得整个游戏变得更有特色，你就仿如亲临战场，坐在战机上与敌军展开殊死战斗，那种波澜壮阔的感觉是以往模拟器所不能带给大家的。然而游戏画面的缩小也带来了一些好处，就是使得画面质量显得更加细腻，这也是提高视觉效果的一种方法。当然你要是看不惯这样小的屏幕，也可以在 MAME 的菜单选项中把 Artwork 功能给取消掉，恢复其原来面目。

当然你所见到的《1943》画面效果并不就全代表 Artwork 的效能，这也只是它的其中一方面内容罢了。我们再来看看《Asteroids Deluxe》的游戏画面吧！



没使用 Artwork

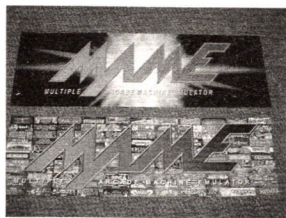


使用 Artwork

对背景单调的《Asteroids Deluxe》来说，Artwork 为它添加了战斗背景，是否漂亮了很多？与先前相比，游戏简直有了质的飞跃。使古老游戏恢复青春气息，这也就是 Artwork 的真正功效了。

Artwork 深入研究

对 MAME 来说，要为每个游戏制作 Artwork，工作量是相当巨大的，目前并不是所有游戏都有属于自己的 Artwork。虽然你可以从一些相关网站上下载到，但仍存在一个问题——等！要等别人做好 Artwork 了，才能把它放进自己的游戏里面，是不是很烦。难道制作 Artwork 真的很难吗？



其实 Artwork 对于我们来说并不陌生，当然这也是个性化的表现。我们完全可以创造出属于自己的 Artwork，现在就让我们一起来探讨一下 Artwork 的制作过程吧。

不知道大家有没有留意到游戏的 Artwork 文件呢? 其实它是包含两种格式的文件 ART 与 PNG。其中 ART 文件是用来设置图片属性的, 而 PNG 文件也就是 Artwork 图片, 作背景用途。对 PNG 文件而言, 我们完全可以通过一些如 Photoshop, Firework 之类的制图软件制得, 然而我们最重要的是制作 ART 文件。

我们可以新建一个 ART 文件, 然后用文档方式打开进行对它的操作。在里面我们要输入一些图片的属性, 具体格式如下:

```
[artname] :  
file = [filename]  
alphafilename = [alphafilename]  
layer = [backdrop|overlay|bezel|marquee|panel|side|flyer]  
position = [left],[top],[right],[bottom]  
priority = [priority]  
visible = [visible]  
alpha = [alpha]  
brightness = [brightness]
```

现在我们就具体分析一下吧:

[artname] - 这是文件的名称, 当然它是用户自定义的, 这一项是必须出现在 ART 文件中的。

File - 对应你所制作的主要 PNG 文件名, 也就是主要 Artwork 图片。这个 PNG 文件必须与 ART 文件在同一目录下。如

果该 PNG 文件没有 alpha 通道或者透明效果的话，它就会完全不透明地载入到游戏中。当然这一项也是必须出现在 ART 文件中的。

Alphafile - 同样是对应你所制作的 PNG 文件名，但它是包含 alpha 通道的（即包含透明度）。同上面一样，它也必须与 ART 文件在同一目录下。注意，要使文件有效，尺寸大小必须与主文件相一致。当载入游戏的时候，它就会覆盖在主文件上。

Layer - 这是决定 Artwork 的显示类别，这一项是必须出现在 ART 文件中的。Artwork 的显示类别包 backdrop, overlay, bezel, marquee, panel, side, flyer 几类。其中最常用的就是 backdrop。Backdrop 也就是背景层，当选择它时，Artwork 图片在屏幕上完全表现出来，即连游戏区域内的背景也显示 Artwork 图片，效果就像《Asteroids Deluxe》一样。当然想游戏区域内的背景不显示 Artwork 图片的话，即像《1943》那样，方法也非常简单，就是在设计 Artwork 图片时将游戏区域地区设为黑色。



Position - 这是游戏区域在屏幕中的位置坐标，这一项也是必须出现的。其实这里就是填上游戏区域左上角与右下角的坐标。具体的计算方法是：对 X 坐标而言， $X = (\text{游戏区域在 Artwork 图片中的 X 坐标} - \text{游戏区域左上角的 X 坐标}) / \text{游戏区域的宽度}$ 。对 Y 坐标而言， $Y = (\text{游戏区域在 Artwork 图片中的 Y 坐标} - \text{游戏区域左上角的 Y 坐标}) / \text{游戏区域的高度}$ 。

Priority - 这是处理图层的优先级，用来控制图层的先后次序。图层从下到上，优先级慢慢提高。倘若你想使一个图层出现在另一个图层后面，那么请将优先级的参数降低。其默认值是 0。

Visible - 这是用来设置 Artwork 图片的可见性的。默认情况下，所有图片都是可见的。

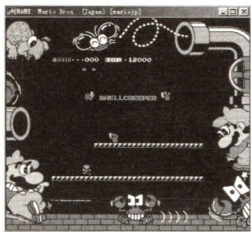
Alpha - 这是用来设置图片的透明度的。默认值是 1，这时图片完全不透明；当设置为 0 时，图片完全透明。

Brightness - 这是用来设置图片的明暗度的。默认值是 1，这时图片没变化；当设置为 0 时，图片则完全变成黑色。

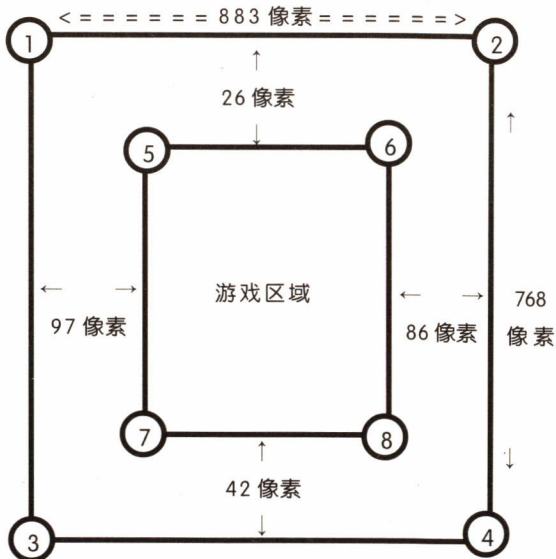
这就是 ART 文件的内容，怎样？是否很容易掌握？好！我们现在就来个实例分析吧！

以《Commando》为例，先用 Photoshop 设计一幅背景图作为游戏的底图，这里就不一一分析了，但图片的大小一定要比游戏区域（700X500）大，现在我们就制作一幅 833X768 的图片。然后最重要的一步就是设置 ART 文件。我们要为它写以下代码：

```
backdrop:                visible = 1
    file = commando.png    brightness = 0.75
    layer = backdrop       position = 0, 0, 1, 1
    priority = -2
```

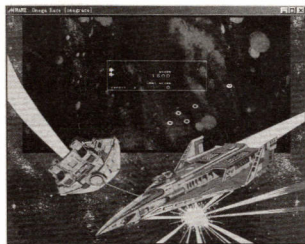


首先以 backdrop 为 artname (要是你不喜欢这个的话, 可以用别的); file 就是对应你所设置的 ART 文件名; 在 layer 上就使用 backdrop (背景层, 通用格式); 在优先级 priority 上设置为 -2 (因为使用一幅底图, 所以要游戏在上层的话, 就要把优先级的参数设低一点, 不能大于 0); 在 visible 上设置为 1 (1 可见, 0 不可见); 在明暗度 Brightness 上设置明暗参数, 在 0~1 之间; 在坐标 position 上的参数, 这里就填入 (5) 与 (8) 的坐标, 我们先来看看一下如何计算:



首先我们可以知道各点的坐标(1)(0,0),(2)(883,0),(3)(0,768),(4)(883,768),(5)(97,26),(6)(797,26),(7)(97,526),(8)(797,

526)。对现在的 (5) 的 X 坐标来说, 它等于 $(97-97) / 700=0$, 对 Y 坐标来说, 它等于 $(26-26) / 500=0$; 对 (8) 的 X 坐标来说, 它等于 $(794-97) / 700=1$, 对 Y 坐标来说, 它等于 $(526-26) / 500=0$ 。这样就得到 (5)(0,0), (8)(1,1)。到这里我们就完成了整个操作, 看看效果吧!



好, 实例就分析到这里, 现在是不是很想做一个属于自己的 Artwork 呢? 心动不如手动吧!

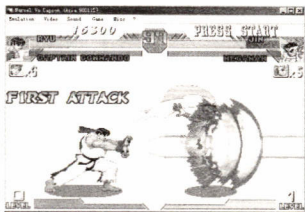
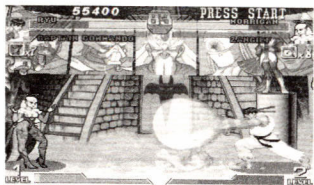
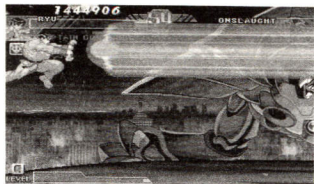
Artwork 的功效也就是这样, 为游戏带入美丽的背景, 使玩家重拾街机的感觉。这也就是 MAME 这一小组的真正目的。大家要清楚, 先前 MAME 所追求的 "精确模拟" 和 "驱动解密" 为的是什么? 其实这就是要使街机游戏在电脑上重现光彩, 使各大游戏重拾街机气息, 那么这些精美的图片当然是不能缺少的, 毕竟它是街机的重要组成部分。老实说, 其实 Artwork 并不是第一次出现在 MAME 上, 在任天堂的 Super Gameboy (在超任上的 GB 转换卡, 使你可在超任上玩 GB 游戏) 中也早已应用, 其中也吸引

了不少GB 玩家的心哦，可见 Artwork 技术可不能轻易小看啊！

Nebula 篇

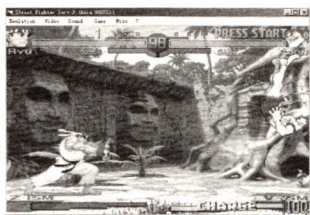
接着是使用率基本接近 MAME 的 Nebula，它带来的是游戏中的半透明特效和震动特效。

Nebula 在 2002 年 1 月 23 号发布的 1.97 版本中加入了半透明特效。EISemi 自从 Nebula 的 1.96 版发布之后就一直在捣腾新版的“半透明增强图形引擎”，在游戏中使用气功、波动拳等攻击时，画面会变成半透明的效果、超杀时半透明的光柱和光圈、半透明的击打特效和光影——这在真实街机上面是没有的，看起来有种梦幻的感觉。

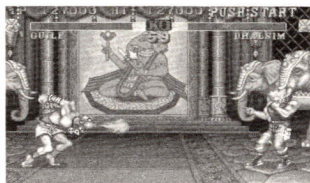
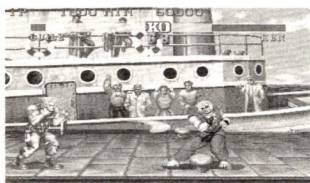


看起来虽然觉得很玄妙但是原理很简单，这并非 CPS 2 机板的硬件特性，Nebula 只是改变了活动块的写屏方式，将游戏资料中属于气功或是需要呈现出半透明效果的图象预先做上记号，标识出它需要被半透明处理以及透明的程度，然

后在游戏碰到这些区块的图象时再即时做透明的处理运算即可（模拟器本身支持某一层图像的混色——Alpha Blending，用它来实现透明效果）



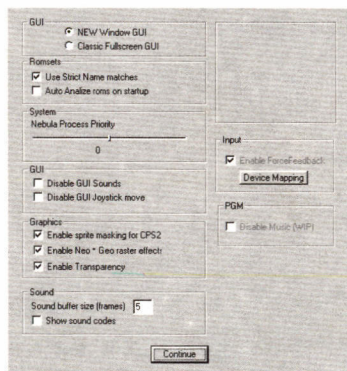
当然了，模拟器毕竟是死的，不可能很聪明的挑出火焰、光、影、雾等等人类认为“应该”透明的活动块进行处理，所以这部分工作就留给玩家了，调整好了在游戏中就可以出现炫目的效果；调得不好，人物、背景就透明了，由于每一个游戏需要处理的透明数据不同，因此模拟器在模拟过程中针对不同的游戏调用各自的“透明对照表”（transparency table，表中标记了该游戏中需要透明的图象），可想而知，这需要做大量的测试工作，我们现在玩到的实现透明效果的部分游戏都是之前多beta版测试玩家大量时间和心血的结晶！



不过由于Nebula支持多个机板的模拟，要为每个游戏制作“透明对照表”，工作量巨大，目前并不是所有游戏都有对应的“透明对照表”（后缀为bid的文件，存放在config目录中），大家也可以参看着模拟器附带的txtdocs.zip中的

transparency.txt 文档尝试做自己的 transparency table。

在使用 Nebula 中自带的 bld 后, 以 CPS2 的 VS 系列游戏效果最为明显, 感觉画面绚丽鲜艳了很多, 有种 DC 上的格斗游戏的画面感觉 (有这种感觉是正常的, 原因后述), 但是如果你对自己的机器没有足够的信心的话, 就不要开这个效果了, 很打击人哦, 性能要求至少是 800 的 CPU 才能流畅运行。

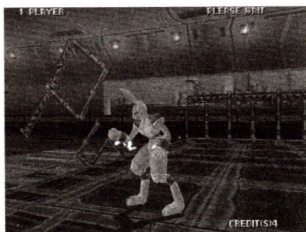


从 2.2.2 版开始, Nebula 就开始全面支持震动功能, 能让玩家在玩游戏时增加震动的效果, 大概的步骤是先测试震动手柄的兼容性, 然后添加游戏和对应的震动包, 最后是开启模拟器中的相关功能。由于制作震动包本身有不小的难度, 所以在此就不对如何制作震动包进行过多的表述, 想体验震动效果的玩家可以自己找些震动文件来下载。

待续

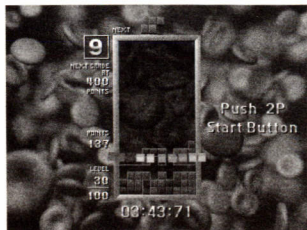
ZiNc 新版 实用教程

沉寂了好一阵子的 ZiNc 终于有所动作，推出了 1.02 版。新版本包括一堆小的修正：修正了 Qsound 系统，修正了 sfexp 的一个版本，修正了 Bloody Roar 2 的一个图形问题，支持了 Konami 游戏中进行双人游戏，支持了两个新的游戏：SFEX Plus (US 970407) 和 Tekken 3，还有针对使用前端的问题对 Linux 版本进行了一个细节修正。

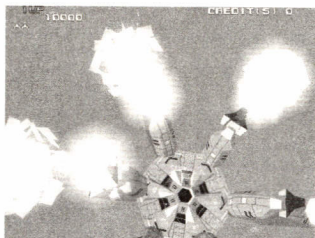


要用 ZiNc 玩游戏先准备好游戏的 Rom 文件并把之放到 ZiNc 的 Roms 目录下。要玩 ZN-1 和 ZN-2 平台的游戏需要它们的 Bios 文件 firmware.zip，把次 Bios 文件跟 Rom 一同放入 Roms 目录下。

因为所模拟的都是 3D 平台的游戏所以你的显示卡一定要支持以下 3D 接口的其中一种，包括 Direct3D、OpenGL，系统默认的选择为 Direct3D。如果你有一块比较好的显示卡比如 Geforce 系列的产品推

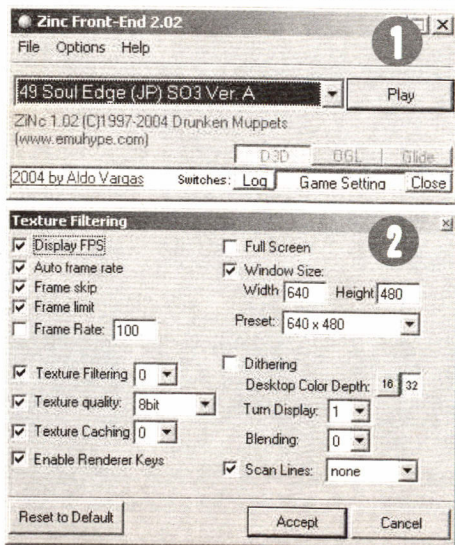


荐使用 OpenGL 结果图像看起来更为精细一点速度也比较快。

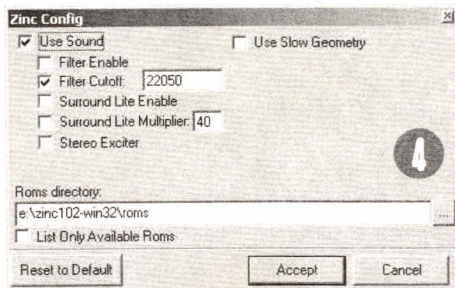
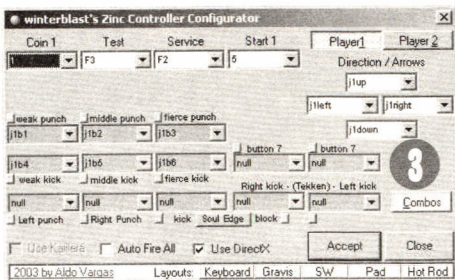


使用 3dfx 显示卡的朋友则需要另外下载 GLIDE 插件才能使用它去运行游戏。GLIDE 的效果也不错可惜无法测试，Voodoo 的雾化效果真的很出色哦。插件可到 www.emuhype.com 下载。

Zinc 的操作不太友好是以命令行方式进行的，你也可以建立一个 BAT 批文件把命令 Copy 进去这样直接点击 BAT 文件去执行游戏。不过如果你要对 Zinc 作出进一步配置最好还是使用 Aldo 专门为其开发的前端，Zinc Front-End 通过它你可以十分简单得对每个游戏进行显示设定，声音设定和按键设定而不用去一个一个地去修改游戏的 config 文件。该前端可以在 <http://www.aldostools.com/> 下载到，最新版本为 2。



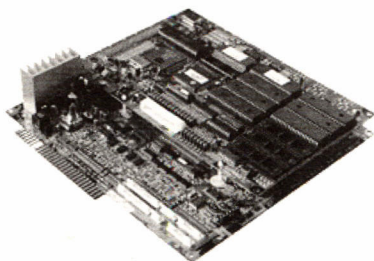
02 版。它使用简单，最下面是每个游戏的预览图片，(图 1) 你可以直接在设定上选择图像接口，选择合适的游戏后按 F2 可以直接对游戏进行图像设定 (图 2)，按 F3 可以对游戏的按键进行配置 (注意：如果手柄 1P 的标示为 Jb1、2P 为 Jb2 其它为键盘的各个按键，大家对照着设定就可以，听说 Ps 手



柄好像有点问题有国人特别搞了一个 Ps 手柄的控制插件，我测试用的微软手柄没有任何问题。) Aldo 的最新前端还支持了组合键设定在手柄设定的右下方选择 Combos 进行设定 (图 3)，需要查看帮助可以点击上面的黄色问好按钮，最多能设定 32 种不同的组合。按 F8 可以对游戏的声音进行设定 (图 4)，要关闭声音把 Use Sound 前面的勾去掉就可以啦。下面的几项都是声音增强效果打开环绕声效，如果你的机配置不高就不要尝试啦以免影响速度。一切都设定好了选择游戏点击旁边的 Play 按钮，前端会按照你的设定为你启动游戏。

基本按键：

- 1 - player 1 开始
- 2 - player 2 开始
- 4 - 测试跳线 (在大部分游戏中会进入测试模式)



- 5 - player 1 投币
- 6 - player 2 投币
- 7 - 业务跳线

方向箭头 - player 1 方向

A, S, D, Z, X, C - player 1 按钮

B, H, N, M - player 2 方向

U, I, O, J, K, L - player 2 按钮

ESC - 退出模拟器

F5 - 屏幕抓图 (可能依赖于视频插件)



视频插件同样使用 insert/home/pageup/delete/end/pagedown 这些按键作为各种功能键。

它们一般和流行的 PlayStation 模拟器起同样作用。

足球小将

新たなる伝説・序章™

足球小将～新的传说·序章～

游戏目的

游戏目的共有2个，其一是在世界杯前与世界各国举行前哨战，进行练习赛；另一目的是找出没有被召集到日本代表队的“日向”及“若林”等球员，令他们加入日本队，不断地强化日本队的实力，最后与劳比度率领的巴西代表队进行练习赛，以取得胜利为最终目标。

同伴加入

各对战国的队伍中，都会有数名“国际Jr.足球大赛”的同伴在队，在各章开始前的WORLD MAP画面中，他们会向日本队挑战，当取得比赛的胜利后，该角色就会加入日本代表队。

游戏操作

L1/R1 键	在比赛中转换视点
L2/R2 键	在比赛中切换球员人名表示功能
○ 键	决定使用的选项，对词改变时也要使用
× 键	取消使用的选项，回到上一个画面时也要使用
方向键	移动浮标，选择选项
SELECT 键	在比赛中表示出全体大地图



游戏的流程

游戏分为不同的章数，而每一章的构成大概如下：

WORLD MAP 出现对话，谈及故事及对战国的情报→INTERMISSION 能设定各种游戏环境、SAVE、LOAD、阵型等变更→比赛（前半）上半场共45分钟，即30回合→INTERMISSION→比赛（后半）下半场共45分钟，即30回合→INTERMISSION→WORLD MAP 出现对话，移动到下一个国家

★在比赛中得胜便完成一章，能进入下一个国家，但打和或输球，则不能完成而GAME OVER。

WORLD MAP

与角色们对话，进行故事的部份。



背景国旗：现在身处的国家

对话视窗：表示对话，按○键进入下句对白

对话角色：显示出对话中的角色，最多2人同时在画面内

INTERMISSION

查看各种情报，设定游戏环境，以及进行SAVE&LOAD的地方。按方向键的↑↓能选择MENU，按○键决定，选“次へ進む”，能完结INTERMISSION画面，画面内的详细解说如下：



SAVE	记录游戏
LOAD	读取游戏
★情报→对战队伍情报	“井出保”会说出对方的情报，供玩者在比赛前参考
★情报→阵式情报	确认球员位置等，按L1/R1能切换日本队及对方队伍的资料
☆阵式变更（スタメン变更）	能自由改变参赛者，若同位置有适合的球员替换，画面右边就会出现球员样子
OPTION→VOICE	设定有没有比赛中旁述员的配音，设定为OFF时读碟较快
OPTION→振动	设定有没有振动机能

CAPTAIN COMMAND

每5回合就会出现1次的CAPTAIN COMMAND（无论是攻方还是守方），是用来增加GP的方法，当球员的GP提升之后，就有可能使出必杀技等绝技。

GP与必杀技

在比赛中要使用必杀技或特殊盘球等，必须要有一定的GP才可，而GP的增加可以靠以上的“CAPTAIN COMMAND”或每回合自动逐渐增加，当GP计储满时，便不会再有GP的增加。

比赛的进行

攻击

当自己球员控球在脚时，就会出现攻击指令，指令成功的话便会前进，直至被守方夺走球后才会出现防守指令。将皮球运送至对方禁区时，电脑就会自动射门，随着当时GP的多少，

能使用的必杀技也会改变。

防守

当对方球员控球在脚时，就会出现防守指令，指令成功的话便会夺得皮球，由守方转变成攻方。

★简单来说，游戏的攻守系统只是估计对方会选什么选项，自由度低。

☆比赛指令一览

攻击指令

○○選手にパスだ!

○○ヘドリブル!

シュートだ!

防守指令

○○選手をマークしろ!

○○を守れ!

パンチング

キヤッチ!

说明

传球给○○球员

盘球往○○位置

射球!

说明

去拦截○○球员

把守着○○位置

守门员用手 打出

守门员扑救敌方的攻门

* 注：○○代表球员名称或球场位置

必杀技的使用

若球员有足够的 GP，只要传给特定的队友，就会出现特别的招式。例如井守（守中卫）控球在脚，他便会与（来兴）及滝一（龙一），显示出修哲三人组的能力，直接以小组组织到前场；



又例如立花政夫、和夫，若防守时其中一人在泰国队使出空中必杀按时挡在前面，二人就会自动阻止对方的射门，所以熟悉漫画剧情对进行游戏有一定帮助的。

故事攻略正式开始

3年前的国际Jr.足球大赛，日本队取得胜利，终于达成了称霸世界的目标。当时，为日本队付出努力的，分别有被称为“POWER DEFENCER”的巨汉次藤洋；“变幻自在的轻业师”佐野满；“FUNKY GUTS MAN”石崎了；“隼SHOOTER”新田瞬；“双子战士”立花兄弟；“剃刀战士”早田诚；“玻璃皇牌”三杉淳；“S·G·G·K”若林源三；“海之荒鹫”松山光；“球场艺术家”岬太郎；“小特技者”沢田德；“空手道门将”若岛津健；“猛虎”日向小次郎；以及“超级足球小将”大空翼。大空翼在领奖的时候，代表全体球员答谢观众们的支持，但却表示取得Jr.足球大赛冠军，并不表示自己已成为世界第一，因为只有“世界杯”才能决定谁是最强，故为了众人的梦想，大空翼便宣布要以世界杯冠军为努力的目标，而故事亦由此展开。



序章 再次踏上旅途，往梦想进发！

自从国际Jr.足球大赛完结，大空翼这3年闻一直作为职业足球员在巴西生活，自中学毕业以来，也没有再与其他同伴见过面，但如今大空翼快将能与众人见面，一起再踢足球了，因

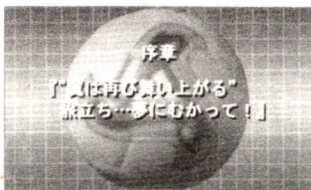
为新一届的世界杯即将举行，身为日本人的大空翼当然也收到日本代表队发出的邀请信，希望他加入日本队，实现众人夺得世界冠军的目标。

另一方面，这3年来一直教导大空翼的本乡劳比度，亦同样收到巴西代表队的邀请信，希望他出任巴西队的教练，如今二人的关系经已成为了敌人，劳比度要以破坏大空翼的梦想为目标。虽然大空翼再也不能接受劳比度的教导，但也衷心多谢他一直以来的教导，表示这3年是生活得最快乐的，能够在这么短的日子就能成为职业球员，实在令人极之感谢。



二人分手之前，劳比度相约大空翼，要他带领着日本队，在世界杯前举行一场练习赛，让他认识巴西之强，也要凭着这场赛事，将日本队众人的梦想完全消灭。充满自信的大空翼当然接受挑战，无畏与劳比度为敌，更反过来要让他看清楚“日本队的梦想”真正的力量，之后二人便正式分手，大空翼回到日本。

回到日本的大空翼，初次与日本代表队监督“贺茂港”会面，由于之前在片桐先生的信中也有提及过他，所以大空翼也不太感到陌生。之后，大空翼熟悉的石崎了、高杉真吾、森崎有三等人也都上前迎接他，众人互相问好后，一位陌生的面孔出现，他的名字叫“井出保”，原来他并非日本队的成员，但





其收集资料的能力却非常出色，有什么疑问都可以去找他。

提起日本队的阵容，大空翼开始觉得奇怪，因为岬太郎、日向及若林等球员都不在，大空翼还以为他们在合宿的宿舍，怎料贺茂却说他们不在队中，日本队的阵容只有现在的众人，这实在令人大感奇怪，还记得众人当初一起许下诺言，要以成为世界第一为目标，但现在却……

因此，大空翼便问贺茂众人身处的地方，希望亲口说服众人加入，而石崎等人亦希望球队的实力进一步增强，于是即使贺茂不太赞成此做法，最后也无法阻止。无论是为了与劳比度的约定也好，为了增加日本队的实力也好，大空翼都要证明“日本队的梦想”的真正力量给所有人看，于是便决定到第1站“泰国”进发。



第一话 挑战者与被挑战者，没有终结的挑战之旅

第1战的对手是泰国，众人对这国家都十分陌生，而球队的实力也不可看轻。正当井出将泰国队的资料交给大空翼时，一个皮球飞向他，幸好石崎为他挡住，



而球上写着一些看不懂的泰文。踢球的真凶现身，原来是泰国队的球员，大空翼泰国队队长“班立高”为何这样做，他说日本队此行是为了战斗而来到此处，这样是用来测试一下日本队的实力，可惜测试的结果太令人失望了，因为主办国的日本不同踢预选赛也能进入32强，所以备战也松懈下来，在说过自己的名字之后，班立高誓言要在比赛中取得10分以上，然后便联同其他队友离开。

近看之下，大空翼发觉其肌肉发达，之后并出便告诉大空，其实班立高原本是泰拳拳手，对



身位及脚力充满自信，而其他泰国队员的名字，也好像曾在什么地方听过似的，再问并出才知道他们是毬球员。毬球是泰国的国技，球的大小比足球小，玩法就如就能用头和脚踢的排球，由于3兄弟在国内已所向无敌，所以便向较受欢迎的足球挑战，凭着他们优秀的合作性，相信会有一场空中的激战，而立花兄弟也表示不会让他们专美，事情总算告一段落。

写在球上的字终于被译成日文，上面写着“胜的不是日本，而是泰国”，这令到众人发怒，于是



大空翼便向贺茂借笔，正当是动笔写字时，一位熟悉的身影出现，他就是已治愈心脏病的“三杉淳”。原来他一直介怀着自己的心脏病，常常想着若自己的心脏没有问题，就能够与大空翼好好对战，现在这个机会终于来临。此外，还有两名足球小将出现，他们分别是“佐野满”及“沢田德”，大空翼亦想一试小将们的实力，于是球赛就在这样的情况下开始。

第1战 泰国队部份情节一览

- 班立高踢向大空翼腹部
- 毬球3兄弟使出空中必杀技
- 立花兄弟破解空中必杀技
- 毬球3兄弟小组组织

加入球员
三杉淳
沢田徳
佐野満

战后虽然三杉、佐野及田都战败，但能够与大空翼同场对战，已令他们十分高兴，而大空翼亦要求他们加入日本队，大家也很希望“球场上的贵公子”再次露出光芒呢。

班立高对战败亦感到极之不悦，毬球3兄弟当初不理父亲的反对，也要去踢足球，结果竟然败了下来，表示以后也不会再踢球。不过，大空翼却勉励他们，说他们的足球人生只是刚刚开始，别因为一次的失败而轻言放弃，之后更将之前的球



还给众人，还写上了一句日文，“我们必定会取得世界杯冠军的！大空翼上！”，又表示虽然在练习赛中得胜，但到了正式比赛时，会进一步提升日本队的实力，约定泰国队在世界杯时再一次比高下，因而令泰国队回复自信。贺茂港看见这样的情节后，内心认为要夺得冠军，大空翼的力量是必须的，之后带领众人前往下一站“墨西哥”。

第二话 饿狼不断地磨利牙齿！天才门将艾斯派特的咆哮！

虽然日本队能够击败泰国队，但贺茂表示这不过是好运而已，接着来的墨西哥，是混合了摔角风格的足球，队中的“太阳杀法”更闻名于世。原来所谓的“太阳杀法”，即是华丽的空中中技，也令立花兄弟知道原来世上还有其他使用空中攻势的对

手。这时墨西哥门将“艾斯派特”出现，要求立即与日本队对赛，可是来生却表示刚刚到步，因身



体大累而拒绝。想不到这样的答案竟令“艾斯派特”愤怒起来，说提出挑战的又是日本队，现在拒绝的又是日本队，故决定取消球赛，表示最憎恨这些生活在富裕国度的日本人，最后大空翼便答应立即比赛。

艾斯派特之所以这么憎恨日本人，是因为他们不明白贫穷国家的苦，例如在小时候要买一个足球，所花的金钱要很高，但日本的自愿团体所赠送的，却与新的无异，故令艾斯派特憎恨日本人，要证明日本的华丽足球不再通用，贫穷是力量的原动力，决定要教训他们。当大空翼见到艾斯派特的眼神后，觉得他的目光与初次见到日向时无异，不过好像在某些地方不同，这就是他不能在足球上得到欢乐。

众人见到刚才的情况，纷纷说出其出色的运动神经及大胆的战略，更说出队内还有其他出色



的球员，他们是“太阳5战士”。所谓的“太阳5战士”，其实是之前所说的“太阳杀法”的使用者，他们在空中的攻击力比泰国队还要高，若不能阻止他们的空中攻势，可谓完全没有胜算，而这个重任当然落在立花兄弟身上，贺茂更说若不想当众出丑，便快快回日本好了。

就是这样，众人就在志气高涨之下迎接球赛，而一个熟悉的身影亦同时出现，他就是“日向小次郎”，为了从大空翼手上

将“胜利”二字取过来，他便加入墨西哥队，与日本队众人为敌，回复昔日的，“猛虎·日向小次郎”。

第2战 墨西哥队部份情节一览

· 艾斯派特接住日本队射球后，会主动盘球出击，不过被三杉淳的越位陷阱所破解· 太阳5 战士使出太阳杀法，但被立花兄弟破解

· 艾斯派特使用二重射门

· 太阳5 战士使用超重炮射球

加入球员

日向小次郎

战胜后，日向知道大空翼是为了“梦想”而战，但若将足球与其亲爱的家人相比，就连日向



也不知道那样比较重要，而大空翼也是日向的重要战友，他最害怕的是被同伴帮助，因而在不知不觉间迟钝下来，故此便试试与大空翼为敌来测试自己，正经过此战之后，日向亦想清楚，决定回日本队与众人继续寻梦。

另一方面，看着战败的艾斯派特，大空翼露出了笑容，说他眼神改变了，现在露出的是喜欢足球的眼神。原来在与大空翼比赛后，他明白到虽然二人生活的环境不同，但热爱足球的心情却是一样的，只是不知从何时开始，自己已经变成



为了金钱而战，所以为此赛前所说的事道歉。此时，艾斯派特感觉到手部痛楚，看来在之前的比赛中受了伤，更约定大空翼在世界杯前治好，之后大空翼便决定下个前往的国家，分别要

在中国及沙地阿拉伯中选择，最后艾斯派特便目送众人离开，而他也记不起当年的球掉到那里去了。

第三话 伏龙天翔！反动鹜速瞬炮！

在到藏龙伏虎的中国，大空翼对中国的球员充满期望，而石崎觉得既然中园距离日本这么



近，为何不在第1站便挑战中国；一看到练习场门前贴着不准进入的告示，便知道中国队好像有意隐藏实力；传闻防御力高的中国队中，后防有一个姓“肖”的球员，他从未出席过任何比赛，所以在最初不肯答应日本队的要求，直至最近再次提出，中国阵才答应对战，于是井出便进入练习场调查。

在练习场内，一名男子问井出入场的目的，而大空翼亦表明来意，说是前来进行练习赛的，男子假装不清楚，戏弄众人一番，最后才表明自己是中国队后备球员的身份，该男子说中国队还未做到对战的准备，而为了对之前的戏弄作补偿，便将中国队的军情告诉众人，当中提及到中国队队长“吴俊仁”是队中的司令塔；前锋“王忠明”拥有华丽的个人技术，拿手好戏是边线盘球；以及王的拍挡“飞翔”，凭着其身高及顶球技术，为中国攻入不少罚球，叮嘱众人别看轻12亿人中选出来的精英。



可是，在刚才的对话之中，并没有提及该名姓“肖”的秘

密武器，而男子表示现在未能即时说出，要稍后才能告诉众人。经过了对话之后，中国队队长走近，说中国队已准备好，叫男子带众人入场，言语间众人得知男子姓“肖”，也就是该名秘密武器，肖俊光身份暴露后，便向大空翼作出宣言，誓言要以其反动蹴连瞬炮，将龙召唤到球场上。日向听到这样的说话，觉得十分有趣，说想试试是龙还是虎强，而肖俊光亦期待着雷兽射球会出现什么髓。另外。立花兄弟也表示要对抗“怪鸟·飞翔”，准备进场参赛。最后，“早田诚”及“赤井止也”亦出现在众人之前，前者说要以剃刀射球与冲力射球比拼，而后者则有“恐怖的 R E D STOPPER”之称，现正于意大利联赛生活。



第3战 中国队部份情节一览

- 下半场肖俊光上场，传球给日向便会被反动蹴速瞬炮射入
- 3次后，大空翼反射反动蹴速瞬炮射入对方龙门
- 下半场一开始，肖俊光夺走大空翼脚下球，但立即被日向补位取回

加入球员

早田诚

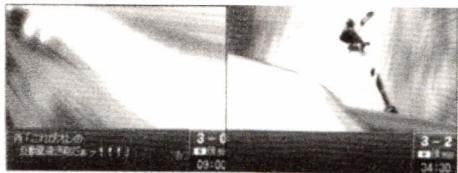
赤井止也

早田诚又再次败在大空翼脚下，虽然他愿意加入日本队，但也表示会继续为大空翼为目标，而放弃高中生活，选择到意大利修练的赤井，也毫不考虑地答应人队的要求。



大空翼与肖俊光对话，他表示自己并不是中国队的秘密武器，只不过因为反动蹴速瞬炮对足部的负荷太重，所以不能够过度使用，刚才的比赛也不在

完全状态的。之后，肖问大空有否见到龙，可是大空并不清楚什么龙，只知道足球是自己的朋友，而并不是什么龙，但肖却说龙就是龙，故相约大空在下次战斗时，要将龙召唤出来，大空也说足球是朋友，不会轻易交给别人的，最后日本队便向沙地阿拉伯出发。



第四话 走在热沙上的王子，炽热的防守战略

沙地阿拉伯队以守备见称，特别是由队长带领的防守战法，更是所向无敌。这种战法先以周



围的队员包围着控球的对手，只留下唯一必然的传球路线，然后该球员当然会传球，而沙地队就能轻易地夺得皮球。不断地使出这样的防守法，最后会令对手得到心理打击，就如在沙漠内受困的感觉，这种防守法称为“蚂蚁地狱”，而并出就是因为想不出破解法，于是便露出苦恼的神情。



大空翼表示自己不会害怕任何防守阵的，正当他与防守球员讨论之际，沙地队的队长“马克”突然出现，更说自己的防守法不是一朝一夕能破解的。原来马克除了是球队的自由人之外，也是沙地的王子，不过在球场上也只不过是一名球

员，叫众人别在意他的身份。贺茂正想与马克打招呼，可是他未作自己介绍，马克经已能说出贺茂及大空的名字，令人知道地沙强力的防守，并非只是战法上的优点，而是经过调查之后，将敌人的踢法、优点等作出分析，再设定适合的阵式，所以就达到沙地的时间也能一一掌握。

不过，贺茂说只有厉害的防守是无法取胜的，而马克亦知道这点，表示自队有一位“传说之灯神”在阵。说罢，地面就好像地震般震动，因为灯神“伏尔甘”出现，其庞大的身躯令地面震动，之后更向日本队作出宣言，发誓要以两足及头射入



日本队 3 球，就好像实现 3 个愿望似的。听见这番话的日本队当然觉得反感，说之前泰国队也扬言是入 10 球以上，难道现在 3 球就可以吗？伏尔甘回答因为马克在阵，所以日本队无法入球，射入 3 球经已足够了。日向听到敌人看轻自己的攻击力，便决定要连人带波射入龙门，最后军人便分手。

经过井出的调查，得知伏尔甘身高 210CM，体重 120KG，被誉为“魔神伏尔甘”。贺茂再三提醒众人要小心敌方的防守，说对方实力强劲，而大空翼亦说日本队遇强越强，不怕任何挑战。

最后，日向见到若岛津健在沙地队，原来他以挡住日向的雷兽射球为目标，所以便与日本队为敌，更要众人回答自己的实力是否在世界杯必需的。不过从日向的眼神，若岛津知道日向觉得若林的技术较高，认为没有人明白自己想成为日本队正选守门员的心情，纵使日向及大空如何解释，若岛津也听不入耳，于是日向便决定以身体去告诉他。另一方面，太阳之子葵新伍及新田瞬出现，表示要与日本队对赛，虽然没有人认识前者，但大空却知道他是中原中学 12 号，决定要在比赛中认清其真面目。

第4战 沙地阿拉伯队部份情节一览

- 马克经常使用蚂蚁地狱
- GP 全满的日向，能在禁区内使出雷兽射门
- 伏尔甘会顶球攻门，但有可能被石崎了挡出

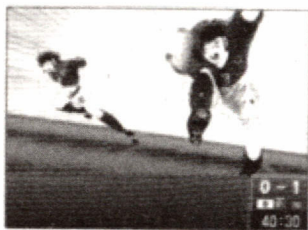
加入球员

若岛津健

新田瞬

葵新伍

由于若林源三不断地创造传说，而自己则什么也没有，令到若岛津健害怕终有一天会被众人舍弃，但听过他的告白后，日向亦真心地要求若岛津加入，与若林争夺首席门将之位。另外，大空翼亦记得葵新伍是中原中学12号，由于停到大空在



Jr. 足球大赛的演说，令葵新伍希望加入日本队，再加上贺茂浩的推介，当然没有拒绝的理由，而新田瞬亦希望加入，顺便偷学大空翼的绝技。

战败的沙地上上了高贵的一课，因为从大空翼身上，马克知道“足球真正的魅力”，故虽然今



次落败，但仍然期待下次的对赛。原来小时候的马克是没有自由的，所以某日便离家外出，当时他看见村中的大人、小孩与外籍人无分彼此地踢球，初次接触足球的他便立即喜欢，希望能无分身份地踢球，而现在亦终于实现了愿望，令二人也珍惜到足球的乐趣，期待下一次在世界杯上的比赛。最后，玩者便要在瑞典与乌拉圭两国间选一进发。

第五话 球场破坏神利云！隐藏在曙光女神的白夜战士之心！

瑞典以前是有名的海盜出沒地，所以这里的足球也充滿侵略性，經常將自國的球員送到其他



國家，讓球員學習各國的長處，再集中起來對付敵人，就好像是海盜奪寶一樣。瑞典隊內的4名留學生，被稱為“白夜4騎士”，分別有在意大利學習的後衛，在西班牙學習的攻擊中場，在法國學習的防守中場，以及大空最在意的利雲。

大空翼在意于利雲的原因，是因為自瑞典以科學方法訓練球員後，利雲的射門訓練並非著重於速度，而是球的破壞力，他的射門更被稱為“利雲射球”，也可被稱為“殺人射球”。利雲突然出現大空翼面前，但他竟然多謝他遠道而來殺他，因為若大空翼是世界第一，便能夠令他放棄足球。眾人听后覺得此番極之奇怪，於是便問他不是以變強而努力嗎？可是利雲沒有回答，只說自己是球場上的破壞神，若能夠令他放棄足球，即使自己變成怎樣也沒有所謂，說罷便獨自離開。



眾人談起他的事情，才知道他的未婚妻在之前的交通意外身亡，死前的遺言是叫利雲成為世界第一。雖然大空翼未試過這些經歷，但也會盡量嘗試以足球去幫助他，內心希望利雲亡

妻可给他力量。

此时有一位名叫山田的守门员问众人是否日本队，原来他希望与若岛津及若林等门将一比高下，而井出亦有闻过这位山田的传闻，他是被称为“蜘蛛男”的职业门将呢。另外，比大空更关心日本队的“松山光”亦在瑞典阵内，他同样是为了与大空一比高下，于是便相约比赛时相见。

第5战 瑞典队部份情节一览

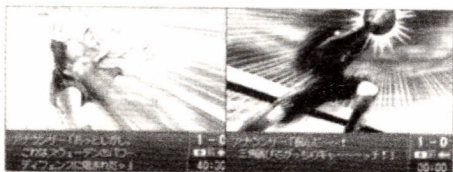
- 赤井止也阻止了利云的推进
- 赤井止也使出直角防御
- 日向的雷兽射门被防守球员挡住

加入球员

ミッシェル山田

松山光

由于日本队11人的努力，山田知道一个守门员的力量是不能对抗的，所以便要求加入，而松



山虽然身在敌军，但心仍是向着日本的，加入敌人主要是寻找对手的弱点，以努力来弥补自己没有的天才，就是日本队另一个队长松山光，没有这样的努力家，日本又怎能夺标呢？



另一方面，败北的利云心底一沉，决定宣布引退，失去了未婚妻及败北令利云觉得无心恋战，但大空翼却认为足球并非以杀意来踢的运动，而未婚妻也并不希望利云怀着这样的心情踢球的。回想起自己善良的未婚妻，利云便知道自己

一直以来错了，同时亦很感谢没有离弃自己的其余3名“骑士”，最后便决定收回引退宣言，约到在世界杯时正式再战，利云终

于都没有忘记足球这个朋友。

第六话 身体留着侍的血…火炎龙卷风的斗志！火野龙马！

贺茂说在乌拉圭有一名令他在意的人，并出估计是被誉为是南美黑狗的“域多连奴”，他能在

10秒跑完100米，也是唯一能完成地狱训练的人，不过贺茂却说并不是他，而是突然出现在众人面前的火野龙马，原来火野龙马的父母都是日本人，以前曾以大空翼为目标，理论上是可以加入日本队的，不过在乌拉圭土生土长的火野，为了将自己的实力显示给世人看，便拒绝了贺茂的邀请，选择与域多连奴一起代表乌拉圭。新生的乌拉圭，是无论敌人入多少球也不怕，只要入球能比对方多，便没有必要理会会防守，这亦是火野日以继夜不断地练习的目的。

之后，一名叫冈野俊也的职业球员出现在大空翼前，他与新田一样，能够在11秒内跑完100米，被誉为“疾风”的球员，而岬太郎也接着出现，说自己随父亲不断游历，也不断地转变所属球队，在自己的体验不断增加后，岬太郎认为自己不是大空翼的辅助品，当初的黄金拍挡只是神的恶作剧，现在希望能与大空翼真正地决胜负，让众人认同自己的实力。

第6战 乌拉圭队部份情节一览

· 开赛后火野使出龙卷风射球，但被大空翼挡出



· 乌拉圭失球后，火野与域多连奴以快速撞墙组织攻势

· 火野个人突破，以空中龙卷风射球攻门

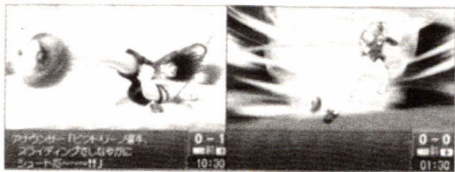
· 大空翼与日向合力使出空中雷兽射球

加入球员

ミッシェル山田

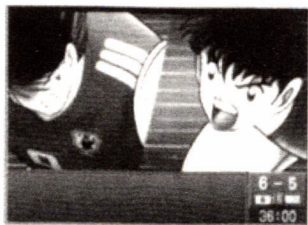
松山光

冈野的连度在比赛时经已展示了，而他亦希望加入日本队，以增强自己的实力，日本队这样



又增加一员了。另外，大空翼认为岬太郎无论在什么时间也能将逆境变成顺风，故希望他成为日本队力加速，于是便让他加入，而比赛前那些说话，其实并不是真心话，只是希望能与大空战斗而说的，是否辅助品也没有关系。

火野承认自己的失败，认为自己的实力未够，但大空翼解释这并不是一个人的问题，因为火野那种要长时间预备动作的招式也能经常使出，实际上要靠域多连奴的帮助才可，从而令火野明白到足球是11人进行的运动，要配合整体的合作才可。

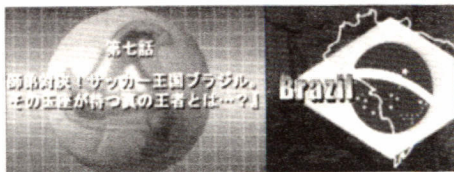


去证明足球是没有国籍之分是没有错的，实际上火野亦有其合作的同伴，所以二人便相约在世界杯时再决高下，大空更说火野与域多连奴是最强的组合，而火野亦誓言下次见面时会以最强队伍的姿态出现，众人满心期待下次的对战。

第七话 足球王国巴西。谁是坐在王座上的真正皇者…

来到巴西，也代表最后一场练习赛即将开始，经过这次的

旅途，众人均觉得身心疲惫，希望快点回国，但今次的对手是巴西，队里有足球改造人“辛坦拿”，又怎容许众人松懈呢。



辛坦拿曾带领所属球会2度夺得冠军，也是联赛中的得分王，可谓巴西的国宝，传闻他更会在下次世界杯穿上10号球衣，可知他拥有能带领巴西夺标的实力，而被称为“神之子”的他，在巴西是无人不识的。此时，劳比度出现在众人眼前，扬言要日本队尝试耻辱性的败北，而对着眼前的贺茂港，更将他是前日本队队长，因训练过份严苛导致声名下降的事一一说出，希望与这位监督一战。

不过，贺茂港反而在意于之前的“耻辱性败北”，认为要将日本队变成以大空翼为中心的世界冠军，可是劳比度却说这才是最大的缺点，说若没有大空翼在阵便什么也做不成，而日本的也会在今日败下来。这些说话令贺茂港发怒，决心与巴西队一战，而劳比度自称巴西队是没有缺点的，全能足球根本不需10号球员，也不需要大空翼，说罢，辛坦拿出现，他说出了足球是朋友的对白，并不会将朋友交给大空翼的，而大空亦作出同样的回应。之后，辛坦拿心想以前的自己是足球改造人，但现在的大空翼，亦同样是劳比度的拉线公仔，认为日本队没有胜算。



81
EMULINEXT



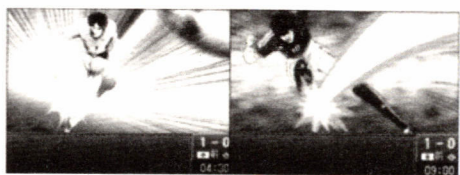
最后，这些说话令到众人燃起斗志，而根据并出的调查，巴西队 10 号球员的登录是存在的，是一位传闻中的“足球王”，实力比辛坦拿还要高的谜之人物……

第 7 战 巴西队部份情节一览

- 大空翼与岬太郎合作使出双人倒挂，被守门员挡出后大空翼补射入网
- 黄金组合的传球被辛坦拿夺走
- 拿度尼下半场出场
- 辛坦拿与尼奥合作攻门，辛坦拿倒挂攻门
- 辛坦拿以辛坦拿转身突破

加入球员
NIL

拿度尼初尝败果，但这反而令他知道足球是无法预测的运动，而辛坦拿及尼奥战败亦感到



乐趣，从而得知辛坦拿经已由足球改造人，变成热爱足球的球员。



当劳比度与大空翼会面时，胜利的大空翼再次答谢劳比度的教导，自己一直以他为目标，如今终于超越了，但这只不过是开始，永远都在追寻梦想的大空翼约定劳比度在世界杯再战。在大空翼离开后，令劳比

度想起以前的回忆，这小子正踏着自己的旧路。

最终话 战士们归港。新传说的序曲。

回到日本后，贺茂认为大空翼与众人经历了这么多赛事后，应知道众球员的能力，所以便叫他选出最强的11人以作参考。当选出了11人之后，贺茂说他们并不一定会被安排出场，要众人别松懈一来，众人听得一头雾水，原来日本队后备球员的名单，还有些人星未曾出现过的，他们分别有若林源三、



次藤洋、火野龙马等人，让影子球队与该11人对战的原因，是要让大家有警戒心，别以为自己是必然正选，而透过两队的战斗，更能选出真正的日本代表队，汰弱留强令日本队更进一步增强实力。最后大空翼答应对赛，但附带了一个条件，就是失败者要听胜者的话，于是二人就在协定下作赛。

第8战 日本队部份情节一览

· NIL

加入球员

NIL

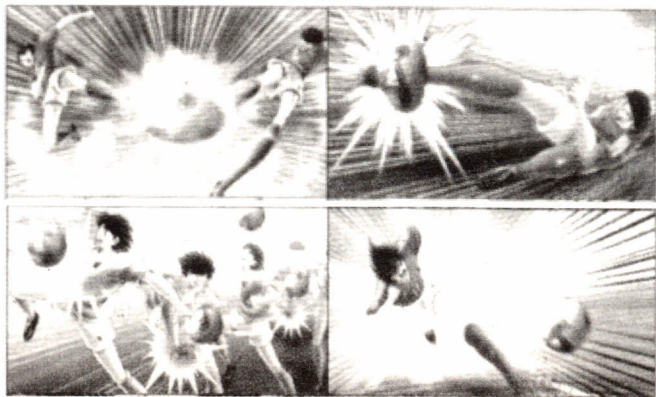
贺茂之所以这么艰苦地训练球员，全因为要让球员们见识

真正的苦处，世界足球的无情，或许这会令球员们讨厌自己，但都是无可奈何的、之前贺茂与

大空翼的打赌，胜出的是大空翼，贺茂以为大空翼要他辞职，想不到原来大空翼是要答谢他，全靠他不断地带领日本队挑战世界，队伍才能急速地成长起来，如今众人经已视贺茂为一体，希望他能带领日本队取得世界杯。

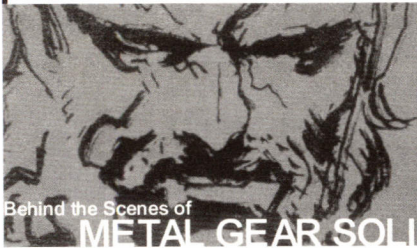


在距离世界杯的举行，还有一段日子，日本队亦不停地练习，被问到对于今次旅程的收获，大空翼表示因而知道了世界上还有不同的足球技，也有很多未知的技术，而最重要的是因而清楚知道谁是一起寻梦的同伴，例如有精于收集资料的井出保等，对于夺取世界杯可谓打了一支强心针。



小岛秀夫的制作生涯

馒头隔夜·饿了



Behind the Scenes of

METAL GEAR SOLID 2

在《Metal Gear Solid 3》发售在即之际，我们特意准备了此文，回顾由小岛秀夫（以下简称“小岛”）的童年生活到正式加入Konami再一直到MGS1推出的各个事件，让各位在感受MSG游戏带来的乐趣之余能更清楚了解这位目前游戏圈其中一位最出色的游戏制作人的制作生涯。

假如要为小岛的游戏作品作一个简单的概括，可以说它们是一种致力将电影与小说两种原来属于两个极端的媒介统一起来的新媒体。假如看一看小岛过去接受各界传媒访问时的对话，他公开谈论过的电影可谓不胜其数：由日本本土电影《哥斯拉》、《大魔神》（1966）、《希波克拉底》（1980；一套讲述日本医科学生成功与失败的青春电影）、《爆裂都市 Burst City》（1982；以未来世界为舞台的科幻暴力片）、到法国电影《夜与雾》（1955；讲述二次大战时位于德国的集中营内的情况）、以至美国荷李活电影《偷袭





如何顺理成章的事情。

珍珠港》(Tora! Tora! Tora! ; 1970)、《猿人争霸战》(1968; 故事讲述一位太空人在一次太空航程中发生意外, 太空船坠落在一个由猿人所统治的星体后所发生的故事)、《黑客帝国》(The Matrix; 1999)、《未来战士2》(Terminator 2; 1991)、《Fantastic Voyage》(1966; 故事讲述一班科学家成功将自己的身体缩小至微生物般的大小, 被注入美国总统的身体内并成功救回总统的生命)、《夺宝奇兵》(Indiana Jones; 1984)、《二零二零》(Blade Runner; 1982)……。电影对于小岛而言总是谈不完的话题, 我们亦很容易理解到, 次世代游戏主机落在这位电影痴的手上成为了实现电影梦想的工具是

小岛与电影的渊源始于他的孩童年代。当小岛离开他的出生地东京, 与家人迁到关西定居之后, 曾有一段时间, 小岛就像患上了自闭症一样, 每天将自己关在家内, 坐在电视机面前, 不管是电视剧集还是新闻资讯节目, 任何一格影像都灌进小岛的记忆之内, 并成为了小岛生命中的一个重要部份。进入小学之后, 自闭症虽已痊愈, 但小岛仍然喜欢独个儿乘车到附近的电影院欣赏各类型的电影, 在巨大银幕上播放着的原始影像, 不断刺激和丰富着小岛的影像世界。

虽然小岛致力将游戏与电影融合, 但小岛亦清楚知道, 游戏与电影原属两个完全不同的范畴。小岛说: “游戏是一个可以让玩者游玩的空间, 制作过程就如同兴建一所主题公园一样, 与一般的电影制作比较, 是完全两回事。” 游戏与电影的真正分别, 可能只要像小岛般同时热爱两者的人才能完全把握。当被

问及是否想过将 Metal Gear 电影化的时候，小岛这样回答：“我个人完全没有这样的兴趣，试想像 Metal Gear 里各种奇怪的人物角色在一套电影中出现，他们出场时候总是自我介绍一番，大家只会觉得它们是傻瓜。Metal Gear 是根据游戏的逻辑制作而成的电视游戏，假如真的要 Metal Gear 电影化的话，我希望我所喜欢的导演能够为我代劳。”

“游戏是一个可以让玩者游玩的空间，制作过程就如同兴建一所主题公园一样，与一般的电影制作比较，完全是两回事。”

除了电影元素之外，另一个较容易被忽略、但同时亦是小岛作品的一大特征，就是其通过文字一丝不苟地描述的游戏故事世界、背景、舞台以及小说元素。小说与电影是两个互相补足、而并不能互相被取代的独特媒介，而小岛即透过游戏主机这种革命性的新媒体，将两者溶合起来，美国《新闻周刊》曾经挑选小岛作为十位开创未来的重要人物之一，其中的原因很大程度正是出于这一种思考。



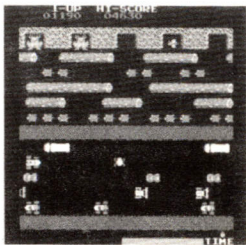
导演梦

小岛第一次执笔撰写剧本，是在他的初中时代，小岛更利用该份剧本拍摄了一套实验电影。小岛说：“大概是中二、中三的时候，那时我的一位很要好的朋友不知怎的弄来了一部 8mm 摄录机，于是我们便合作拍摄了一套长 40 分钟的警匪片，

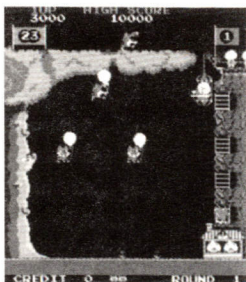
不过制作过程其实颇为儿戏，我们只是向父亲借来几件不合身的大衣、再给演员贴上假胡子便开始拍摄工作。记得当时我们还在伊丹机场拍摄外景。当然，戏里的演员都是相熟的朋友，我甚至偷录了我的父亲的一些举止，然后将片段加插在影片里（笑）。到了高中的时候，我们又拍摄了另一套以丧尸作为题材的电影，名为《SOS》。我们更为演员画上血管、涂上血红色来进行简单的化妆工作。”

为了成为一位电影导演，小岛曾考虑过报读大学里的影像科学课程，但考虑到在日本要发展导演事业绝非易事，毕业后最多也只能当一个助导演，所以小岛最后还是放弃了，报读了一门他不太喜欢的学科——经济学。

进入大学之后，为了继续他撰写小说剧本的兴趣，小岛曾参加过校内一些相关的兴趣团体，不过，这些团体内的情况却与小岛的期望颇为不同：“我当时的第一印象是：这是什么？难度这是全日本最傻的傻瓜聚集的地方。（笑）我们每天不是饮酒享乐、便是通宵达旦在游戏机中心流连；不是在朋友的家里过夜、便是在××电影院里睡觉。”小岛四年的大学生活，便是如此不务正业地渡过。不过，亦正是在这段时间里，小岛初次接触电子游戏这个新媒体：“当时我已觉得，在游戏机中心里的各款游戏作品之中，Konami的作品最为出色，例如《Pooyan》（1982）、《青蛙过河》（Frogger）；



◆ 《青蛙过河》
(Konami; 1981)



◆ 《Pooyan》
(Konami; 1982)

1981)、《功夫》(1985)、《伊嘉皇帝之逆袭》(1987)等。到了1984年,任天堂的红白机推出,我在大学的走堂情况更变本加厉”而小岛购买的第一款游戏攻略本,便是《多鲁亚之塔》(The Tower Of Druaga;街机版于1984年推出,1985年推出任天堂红白机版)。



◆ 《伊嘉皇帝之逆袭》
(Konami; 1987)

八十年代的 KONAMI

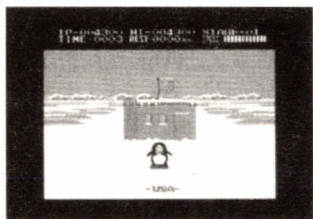
日本关西一向是游戏制作人的孕育场所: Konami、Capcom、任天堂……等等这些游戏界里的老字号, 均是创立于关西的日本企业, 可能是由于关西人特别拥有一份“娱人心灵”。



1986年小岛大学毕业, 他带着一些模拟计划书和他所拍摄的实验电影作品, 前往Konami的总部进行面试, 对于为什么选择Konami, 小岛的答案则是“虽然我希望加入电影制作行业, 但由于没有任何入行的门路, 于是我便考虑电子游戏和玩具这方面的工作。我当时到Konami面试的时候, 亦觉得他们的确是一班精英份子, 于是便决定加入Konami了。当然, 部份原因可能是我的母亲希望我留在关西工作的关系。”

之后, 小岛亦顺利得到一个在Konami工作的机会: “当时我只是在MSX (MSX是1981年由ASC II及MICROSOFT共同协定的一个个人电脑硬件规格统称。一些主要的电器生产商,

例如 SONY、SANYO、PANASONICS 等便使用这个统一规格各自生产其个人电脑产品。) 开发部担任兼职的工作。记得有一天, 当时的课长突然对我说: “你认识《南极大冒险》这款游戏吗?” 我很自然便答道: “当然知! 这种垃圾游戏。” 课长立即大声喝骂我: “不要胡说, 我们要做这款游戏的续集, 你要去帮手开发工作。” 于是 1986 年推出的《梦大陆大冒险》便成为了小岛加入 Konami 之后第一款有份参与开发的游戏作品。



◆《南极大冒险》(M S X / Konami/1983)



◆小岛加入 Konami 之后第一款有份参与开发的游戏作品《梦大陆大冒险》(M S X / Konami/1986)

未来导向

小岛作品的故事背景总是以未来作为舞台, 而他的这种未来导向除了是受着他看过的科幻电影的影响之外, 同时亦是源自他的童年经历。事实上, 小岛的童年时代正直是科学技术起飞的时期, 虽然今天年青一辈的玩家都已经习惯了被科技所包围的生活, 但对于当时的小岛而言, 各种新科技却震动着他的心灵, 他说: “69 年 7 月阿波罗 11 号登陆月球, 以及其后的阿波罗及联合号实验计划 (Apollo-Soyuz Test Project; 1975 年的阿波罗及联合号实验计划是史上首次由美国和前苏联合作进行的太空任务, 这次计划的目的是测试美国的阿波罗及前苏联的联合号在太空进行接合的可行性) 等事件, 都对我的思想产

生了很大的冲击。”

1970年，万国博览会（1970年的万国博览会于日本大阪举行，全球77个国家在博览会上展出了她们当时科学技术的最新成就）在日本大阪举行。当时还是小学一年班学生的小岛亦是参观者之一，小岛回忆当时的情况时说：“不管是“苏联馆”、“日本馆”、“荷兰馆”、“机械人馆”，我都几乎全部参观过了，唯独一直没有参观过“美国馆”，因为那里总是最拥挤的场馆，那时我真的很希望能够一睹那块“月亮石”呢。我又记得当我第一次看到“自动电梯”这种东西的时候的感觉，我心想：“为什么要花钱做一些如此浪费的事情呢！”（笑）当时我只是一位小学生，下课后我便立即到会场入场参观，当年的万国博览会以“人类的进步和调和”为主题，非常伟大。”



这一切对于当时只有十多岁的小岛而言产生了极大的影响，我们今天在小岛的游戏作品中所看到的一切，甚至可以说是当时小岛内心的回响“当时所有人心目中的21世纪都是非常美好的，就像手冢治虫的漫画中：在管道里行走的车辆，每一个家庭都拥有自己的机械人助手，贫富之间的差距亦会消失，这便是万国博览会在我心目中所反映出的未来世界图像。”

奇怪的是，从小岛作品中往往是充满着阴谋和危机的未来世界中，我们很难察看到任何一点这种美丽新世界的乐观主义。在MGS2中，小岛所描述一个被称为“爱国

者”的团体暗谋在完全数码化的未来世界中将资讯以至人类思想一并纳入管制，这不但不能够称作一个美好世界，相反，这正是另一个黑暗时代。对此，小岛又是如何理解他的游戏世界的呢？

小岛解释说：“万国博览会举行完毕之后，世界各地天灾频生，除了地震之外，甚至有人说地球将会因为陨石的撞击毁灭，另一方面，世界人口仍然高速增加、世纪绝症的出现、基因技术的现实化所衍生的问题等等，在这个背景下，一些以地球被摧毁后的世界作为背景的文化作品便拥现，例如荷李活电影《Mad Max》（1979；George Miller 执导、米路吉逊主演的低成本但成功的电影，故事以未来澳洲作为背景，讲述一位警官因为将飞车党首脑杀死而另其妻身陷险境）等、漫画作品则有《北斗之拳》、《阿基拉》等。原本充满了期盼的21世纪来临前夕，瞬间转变成了一种世纪末恐慌。不过，正因为我曾经拥有过一种对未来的积极思想，我的责任便是将这种思想传达给下一代。在我的游戏中绝对不会出现悲剧结局，我希望我所制作的每一款游戏到了最后都是正面和乐观的。”



◆ 80年代一些以描述失去秩序的未来世界为题材的文化产物涌现。图为荷李活电影《Mad Max》（1979）剧照。

“原本充满了期盼的21世纪来临的前夕，瞬间转变成了一种世纪末恐。不过，正因为我曾经拥有过一种对未来的积极思想，我的责任便是将这种思想传达给下一代。在我的游戏中绝对不会出现悲剧结局，我希望我所制作的每一款游戏到了最后都是正面和乐观的。”

第一个挫折

对于小岛的工作表现，当时 Konami 的高层人士评价如何不得而知，但那次之后的 1986 年秋天，小岛便被委派担任一项游戏的策划工作。小岛当时只是以兼职的身份在 Konami 工作，而且，让一位初出茅庐的大学毕业生担任游戏策划的工作，在当时的 Konami 而言实属异例。

当时小岛的一位上司让小岛看过一款 MSX 摔角游戏作品之后，便吩咐小岛利用游戏里的角色人物（戴着老虎面具的摔角手等）再制作一款新的游戏作品。小岛说：“由这时起，我便被正式聘用为 Konami 的职员，并被委派到 MSX 的开发部工作。虽然当时我并不太愿意，我心想制作任天堂红白机或街机游戏会有更多大的发展空间。”无论如何，小岛的 game 制作生涯中所策划的第一款作品便慢慢成型，成为了一款以纵向及横向进行的动作游戏《Lost World》。

不过，这次开发工作的进展并不顺利，小岛更遭到很大的挫败。一方面，当时与小岛一同共事的开发人员全部均为新入行的新力军，小岛说：“他们有的以前是漫画家、美术设计师、有的则是玩音乐的，还有一些除了编写电脑程式之外便什么也不懂的人，总之全部都可称得上是奇人。而且，当我遇到困难请教我的前辈的时候，他们总是说：“这里不是学堂呢！”没有人愿意帮助我们，我们唯有自行找解决的方法，但上头又责备我们工作的进展缓慢。总之，那时我的确觉得有被欺负的感觉。我当时已有心理准备，不管花多少年的时间，我们也不可能完



成这项开发工作。”

一天，小岛被召入课长的办公室内。结果，《Lost World》这款游戏由小岛策划的游戏作品最终只能以流产告终。不过，这是一直以来独来独往的小岛第一次感受到团体工作的乐趣：“我们一伙人合力工作，每天都非常愉快，而且建立了很深的友谊”。

小岛回忆这次失败的经历时说过：“这是我人生中最大的挫折，吃不下咽、甚至有想死的感觉。”不过，正是在这段时间，《Metal Gear》的构思便出现了。

《METAL GEAR》的诞生

虽然《Metal Gear》系列已成为了今天Konami 其中一款招牌作品，但这款游戏最初亦只不过是在MSX 这部已进入黄昏期的“次等”主机上推出的作品。但游戏给玩者带来的高度紧张感、细密同时微妙反映着现实世界的故事设定，使游戏推出后一时成为了游戏界的话题，一些游戏杂志更特别做了大篇幅有关《Metal Gear》的特集介绍。

小岛曾在一次访问中忆述他构思《Metal Gear》这款游戏时的思想过程。小岛说：“当时开发部内有一个以战争为题材的游戏开发计划，开发代号为N312，各个开发部门都没有接下这个计划，辗转之下便落到我的手上。起初我打算创作一个像电影“大逃亡（The



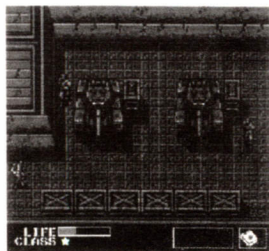
Great Escape)”（故事讲述二次大战中德国一个战俘营内，一班来自美、英、加拿大等不同国家的战俘，为了自由进行了一场集体越狱，并联手阻挠德军所进行的军事活动）般的游戏，玩者扮演一位囚犯，在逃亡的过程中他必需避开狱警的追捕，假如被发现的话，便会被收押至附近的牢狱内，根据被捕时的位置，玩者再会有一个新的逃狱目标，并再次逃狱。如此，游戏根本没有Game Over了。

这个14年前由小岛所构思的游戏概念，即使现在看来也颇为前卫，但小岛自己却由于认为设计过于平凡，于是便否决了自己的这个构思。小岛于是再想到一款全方位的射击动作游戏，但却受到同事的大力反对。

其实这些反对意见并非全无道理，因为小岛面前的是一部在当时而言已进入末期的MSX主机，要这部游戏机实现小岛心目中的战争场面，确实非常困难。

在硬件条件的限制下，游戏创作者只能够创作一些既有游戏性，同时在硬件需求上不会过高的游戏，特别是对于画面显示的需求（例如在同一个画面上不能够同时出现太多的图像角色等），于是小岛便想出一个逃避敌人的游戏概念。

小岛说：““大逃亡”的要素再加上“战争”的要素，正是《Metal Gear》的游戏概念了。”这样，第一集的《Metal



◆ MSX版《Metal Gear》的游戏画面

《Metal Gear》便在小岛的脑内诞生了。

不过，之后的开发工作亦不是一帆风顺，小岛回忆说：“当时我的前辈都不太喜欢我。《Lost World》才刚刚宣布开发终止，现在又要与我合作，他们显然并不太乐意。即使我不眠不休地设计好游戏的版图，他们都显得不甚满意。而且，对于一款不是攻击敌人、而是以逃避敌人为目标的游戏作品，人们抱半信半疑的态度是可以理解的，得不到其他同事的认同，最初我也打算放弃，但当时 Konami 内另一位出色的开发人员主动问我：“你的《Metal Gear》构思是怎样的？说来听听。”这位唯一愿意聆听小岛的构思的人物，便是著名射击游戏系列 Gradius 的一位主要开发成员，小岛说：“1987 的 1 新年期间，我便带着我的计划书向他解释了我的想法。”结果，险些被搁置的《Metal Gear》在这位小岛的前辈支持之下总算仅存下来，开发工作亦随即展开。



80 年代中期的游戏开发工作需时一般约为 3 个月，而小岛便利用了一个月的时间便初步完成了《Metal Gear》的游戏系统，小岛更首次让其他部门的同僚试玩。

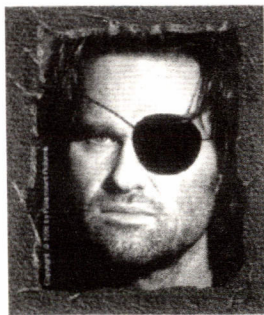
小岛回忆当时他向其他同事展示开发中的《Metal Gear》时的情形时说：“当他们被敌人发现时，敌人的头上便会出现一个感叹号，并且立即像发了狂似的追赶过来攻击，我的同事便立即大叫：“哇！这是什么？太刺激了！！”骤然间所有人都非常兴奋。”

之后，小岛再花了四个多月的时间，完成了第一集的《Metal Gear》。1987年7月，MSX2版《Metal Gear》正式推出。

不过，由于当时不管是小岛秀夫以至《Metal Gear》这叙游戏本身在游戏界里均没有名气，Konami方面亦完全没有投入任何宣传工作，只是在MSX版《Gradius》(1986)的广告上的一个小角落里写着“《Metal Gear》发售中”的字句。尽管如此，当时日本多份游戏杂志对《Metal Gear》确实有很高的评价，小岛的地位亦改变过来，小岛说：“一些文章甚至将《Metal Gear》与《Y'S》这些名作相提并论。虽然现在想起来有点可笑，但当时实在有很多赞赏的声音。还有，令我感到高兴的是，所有与我合作的工作人员都希望能够继续与我合作。”

“SNAKE”与“PLISSKEN”

对于是什么令小岛创作出《Metal Gear》中Snake这个角色，小岛表示是1981年一套电影作品《逃出纽约》(Escape from New York; 1981)中罗素所饰演的角色——Snake Plissken。已经玩过MGS2的朋友可能亦会注意到，在游戏中“Plant篇”中的Snake最初是以“Plissken”的身份出现的，或许这又是小岛的另一种另类联想，说Snake Plissken是Solid Snake的前身相信并不过份。

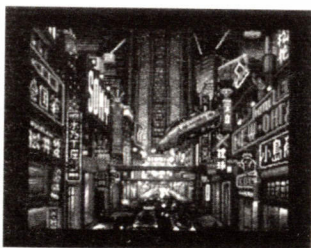


◆罗素在《逃出纽约》(1981)中所饰演的角色Snake Plissken相信是Solid Snake的前身呢。

考

《二零二零》与《SNATCHER》

《Metal Gear》的开发工作完成之后，正当所有工作人员都在休假之际，小岛每天仍然返回开发部门，并开始计划他的下一款游戏作品：“那时我希望制作一款与荷李活电影《二零二零》（主角是一位未来世界杀手，专责处理一些不愿自然死亡的复制人，并与这些复制人展开战斗的科幻电影）相似的游戏作品。另一方面，当时的Konami又从未推出过AVG（冒险游戏）类型的游戏，于是我便决定制作一款结合这两种元素的游戏作品。”这款游戏便是1988年推出的《Snatcher》。



◆ 《Snatcher》游戏画面

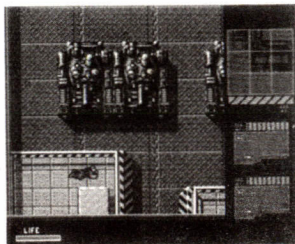
小岛花了一个星期完成了《Snatcher》的开发计划书。与小岛一贯的作风一样，游戏内仍然布下了丰富和细密的设定，虽然这种对游戏“背景”的追求在今天已经成为了一款成功游戏作品的必备条件，但在当时，小岛的作风却不太受到别人的认同：“在当时的游戏制作过程中，所谓的“故事”或“设定”都被认为是多余的工作，假如你对别人提起设定的问题，你得到的回应可能是：“设定？你傻的吗？快些工作吧！”不过，由于当时MSX2已是一部即将被淘汰的主机，我反而可以较自由地制作属于我自己的作品。”小岛又说：“游戏故事设定正是我自己个人最感兴趣的部份。不过，当时我所构思的这些游戏内容确实非常复杂，制作过程亦非常困难，我必需绘出

大量各种的设定记录表，记录游戏中的各个细节。”MGS2 中长达数百页的背景资料，在《Policenauts》中逐字定义的用语字典，在游戏史上都可以说是独一无二，亦是小岛游戏的标志。

1988年11月24日，在MSX以及PC8801（注11）等多个不同平台上推出。游戏故事以2042年的“后神户市”作为背景舞台，当时地球由于受到细菌武器的污染而几乎进入半毁灭状态，更出现了一些以人类型态出现的神秘生命体“Snatcher”，一班被称为Junker的特别警察便奉命对抗这些神秘生物体。在31岁的主角带领之下，游戏故事逐步揭开了细菌兵器污染背后所隐藏的秘密。可以看到，电影《二零二零》对于《Snatcher》这款作品确实产生了很大的影响。不过，由于小岛所构思的《Snatcher》故事内容非常庞大，所以在MSX版中的游戏结尾故事其实仍未完结，只是到了1992年推出的PC Engine版《Snatcher》中整个故事才告终结。不过，小岛亦指出：“其实原初我所构思的故事内容比这两集的总和还要多，但由于开发的时间已经花了一年半之多，我已不能够再花更多的时间了，而且更要临时将游戏分为上下卷推出。我还记得那时我每天都被上级责备，游戏推出当日，他们更说：“你要从此隐退了！””

Snake 与小岛秀夫

小岛在Konami的两三年里，便是在这种来自其他人的压力之下工作，不过，小岛似乎并不在乎这些有时颇为难受的言语，对于一直所面对的逆景，小岛又如何面对呢？小岛说：“虽然在工作过程中我面对过许多的困难，但我从没有想过放弃这份



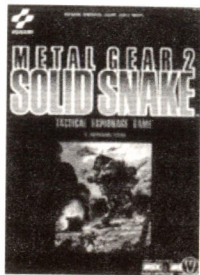
◆《Metal Gear 2 Solid Snake》游戏画面。

工作，相反，这令我有更大的干劲，正是这种对现况的反叛使我成为了自己。在这个意义之下，我与《Metal Gear》中的主角 Snake 有一个共通性：“没有战场的话便不能够再继续生存。”因此，我不希望停止工作，即使到了一百岁我也希望能够继续游戏制作的工作。”

“不过，在这个意义之下，我与《Metal Gear》的主角 Snake 由共同的相似性——没有战场的话便不能够再继续生存。亦因为如此，我不想停止工作，即使到了100岁我也希望继续游戏制作工作。”

从《METAL GEAR》到《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》

1990年，小岛制作了一款《Snatcher》的Q版RPG化作品《SD Snatcher》。另一方面，美国Konami推出了一款以《Metal Gear》系列为名，但并非出自小岛之手的游戏作品《Snake's Revenge》。虽然这款《Snake's Revenge》被当时的游戏界批评为完全失去了原作《Metal Gear》中的精髓，因为游戏忽略了将原初的“潜入”和“逃避”元素，余下的只是一款普通的动作游戏。不过，小岛却曾经说过，没有《Snake's Revenge》的话，便没有《Metal Gear 2 Solid



◆《Metal Gear 2 Solid Snake》的封面设计

Snake》，因为小岛原本亦没有打算着手制作《Metal Gear》的续编，但正因为《Snake's Revenge》的失败，小岛身边的一些人对小岛说希望再一次看到“真正的Metal Gear”，小岛于是使用了一晚的时间完成了《Metal Gear》续编的计划书，并展开了开发计划。

可惜，当时的MSX市场已经极度萎缩，任天堂红白机（1983）、Mega Drive（1987）、PC Engine（1988）以及超级任天堂等主机等先后推出，结果，《Metal Gear 2 Solid Snake》成为了Konami在MSX上推出的最后一款游戏，亦成为了在游戏界中一个被忽略了的名作。

小岛组结成

《Snatcher》推出之后，小岛被调往Konami位于日本神户西部的“技术研究室”担任部长的工作。当时研究室有多位出色的开发人员负责有关3D多边形游戏技术的研究工作，而小岛即以研究AVG游戏开发工具为名，在研究所内计划他的另一款作品《Policenauts》。1993年，研究室成立了新部门“开发五部”，这个部门正是我们熟悉的MGS以及MGS2两款游戏的开发班底——“小岛组”的母体。



◆《Policenauts》中的主角 Jonathan Ingram。

小岛回忆当时开发五部内的情形时说：“当时开发部内只有约十位开发人员，办公室亦很细小，但开发人员之间却培养了很深的感情。作为部长，我的全部工作便是制作游戏，但正是因为这样，我反而觉得非常幸福。《Policenauts》这款游戏几乎是由

我自己一个人制作的，由动画制作、场景转接以至人物说话口形的活动等，全部都是亲自管理，当时我真的觉得非常高兴。”

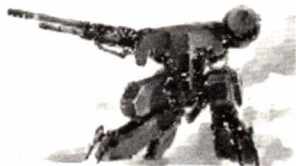
《Policenauts》于1994年7月29日推出。游戏故事发生于2040年，当时人类已移居太空殖民地，而故事的主角 Jonathan Ingram 原是一位宇宙警察，在一次意外中他在太空漂流了25年之久，但他所穿着的特别救生装置使他在25年后被救回的时候根本没有任何老化的情况，但他身边的一切则完全面目全非，包括已经改嫁的55岁妻子……。《Policenauts》是完全体现了小岛彻底追求精密故事设定的一款作品。

另一方面，在《Policenauts》的制作过程中，另一个并行同时开发的游戏作品正是我们熟悉的《Metal Gear Solid》。

为MGS注入新灵魂的新川洋司

1994年，担任《Metal Gear Solid》系统人物及机械等设定工作的新川洋司正式加盟 Konami，小岛回忆当时与新川进行面试的时候，第一眼看到新川的作品时所作的第一个反应——“就是他了！”。小岛更罕有地给新川所带来的立体模型评级为“S-Rank”。

事实上，新川所设计的人物和机械为《Metal Gear》系列游戏注入了全新的活力，并为日后的成功奠定了稳固的基础。



◆ 在《Metal Gear Solid》中的 Metal Gear “REX” 互相纠缠的游戏世界

新川加入Konami后便着手创作《Metal Gear Solid》中“REX”的造型，而《Metal Gear Solid》的制作亦于1996年5月正式开始，整队开发队伍由30人组成，由于游戏采用了全立体俯视视点，开发时使用了大量工具软件，整个开发过程历时2年，至1998年年中完成。

《Metal Gear》第一集于1984年推出，14年后的1998年再推出《Metal Gear Solid》，小岛对于游戏是否仍然能够得到玩家的接受亦有保留，他在游戏推出之前接受传媒访问时表示：“我希望《Metal Gear Solid》能够得到全世界游戏玩家的接受，我的目标是游戏有100万套的销售数字。”结果却是出乎小岛所料，至今为止《Metal Gear Solid》在全世界的销售数字已达600多万套，并已被翻译成多个不同国家的语言。

总结

小岛作品的另一个特点是，即使是属于不同的游戏系列，游戏中往往会有某些细微的地方，将不同的游戏故事联系起来。例如在《Snatcher》中有一句这样的对白：“曾在过去震荡着整个世界的机械体…”所谓的机械体正是指时代背景相距数十年的《Metal Gear》中的Metal Gear；《Snatcher》里又出现过一些在以两年前（2040）的世界作为时代背景的《Policenauts》里的角色人物。总之，小岛所创作的游戏往往互相纠缠，每一次玩小岛的作品的朋友，可能都会发现游戏中的某些蛛丝马迹，将小岛的整个游戏世界串连起来，并会令你发出会心微笑，这亦是小岛作品的魅力之一。



PANZER DRAGON

传说的鬃影——铁甲飞龙

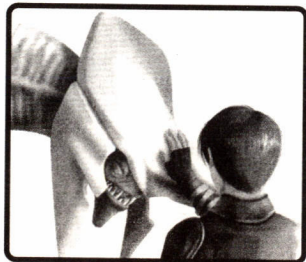
文：MD2

飞龙的故事：

他们在东非的森林里发现了火，数万年后他们中一个文弱的青年在体育场的地下室里发现了核裂变，他们似乎迈上了光荣的道路，面对无限的可能性。他们已经成为世界的主人，他们自信将成为命运的主人。

没有毁灭世界的核战，也没有七日之火，贪婪和骄傲已经足够，盛极一时的文明消失于黄沙中，留下的是无尽的荒芜。

数千年过去了，幸存者的后代分散到各地，繁衍生息，在荒漠中建立起新的家园。失去了溪流，失去了肥沃的土地，失去了绿色的原野，人们已经遗忘了一切。有的只是巨大的林海，步行兽，成群结队的攻性生物，埋于沙中的残垣断壁，以及只存在于传说的鬃影——飞龙。



有探险者进入旧世纪的遗迹，为祖先拥有的力量所震惊，妄想再造辉煌。激进的幻想家们组成帝国，建立了帝国学院来研究旧世纪的文明。火器，内燃机，高能激光发生器，反重力垫，生体培养器，令人眼花缭乱



的新技术在战场上重放光芒。战火所到之处，敌人溃不成军，帝国与黄沙同在。

渐渐的，帝国学者们了解到上古时代的真相，当时的人们为了控制不断恶化的环境，设计出能改造环境的林海和变异生物，创造亚人作为自己的代理，建造了可以控制气候的巨大建筑群，可惜技术固有的缺陷带来了比战争更大的灾难，创造者被失控的技术彻底赶出了世界。

史书上关于绿色世界的记录令帝国欣喜若狂，他们相信，随着更多技术的再发现，人类将重新成为世界的主人。

但是，在人们无法查知的黑暗中，旧世纪的幽灵苏醒了——失去上古意志引导的守护者们决心改变这一切。

《panzer dragon zwei》



(zwei 是 2 代，但描述的是系列最早的故事)

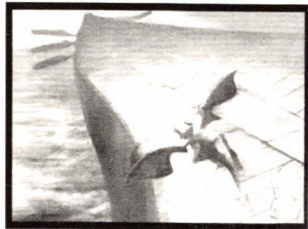
正在受帝国侵袭的南方大陆边境上，一名叫兰狄的年轻牧民偷养了一头变异的路行兽，他给它起名叫拉奇。一天，从上古遗迹中苏醒的方舟袭击了兰狄的村子，闻讯赶来的帝国飞行舰队也在瞬间化为灰烬。反击战中，拉奇出人意料的对方舟发起攻击，这时，兰狄认识到自己所养的就是传说中的飞龙。

之后，兰狄和拉奇一起追踪方舟，飞越无边的荒原，穿过

暗无天日的林海和地下遗迹，无论是帝国庞大的舰队还是旧世纪的攻性生物都无法阻止威力无边的飞龙。在北方的禁忌之海中，他们与守护方舟的旧世纪飞龙展开决战。最后一刻，拉奇将兰狄放入保护罩送回地面，自己独自与强大的敌人同归于尽，白光笼罩了世界……



当兰狄醒来时，剩下的只有方舟的残骸和化为石板沉睡的拉奇。兰狄独自踏上旅程，成为游民seeker的一员，继续与帝国和旧世纪遗产的战斗。



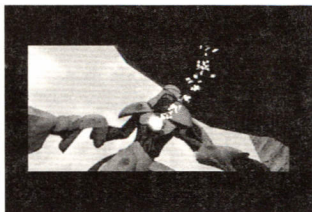
《panzer dragon》



经过十几年的战争，帝国消灭了所有反对者，成为大陆的霸主。通过的调查，帝国学院的学者们在近海发现了一种叫作塔的遗迹，它拥有彻底改变世界环境的力量。帝国令塔恢复运转，但却不得其法。

在远离首都的边境荒漠上，年轻的猎人卡伊鲁目睹了两条飞龙在遗迹中的死斗。濒死的兰龙骑士将飞龙交给卡伊鲁，希望他完成未尽的使命——消灭守护黑龙，令塔再次沉睡。

帝国皇帝命令舰队不惜代价捕获飞龙，希望用飞龙令塔运转。在塔召唤来的大群攻性生物和两条飞龙的攻击下，飞行舰队损失殆尽，帝都也土崩瓦解。卡伊鲁和飞龙追踪黑龙冲进塔



内，将旧世纪的遗产彻底摧毁。

兰龙再次陷入沉睡，卡伊鲁也从此消失。

《panzer dragoon rpg azel》



时间流逝，经过苦心经营，帝国于废墟上重建。复出的卡伊鲁为了研究遗迹，化名克雷曼，成为帝国学院的检察官。

边境上一个发掘所里发现了奇特的遗迹，为了阻止帝国滥用旧世纪的力量，克雷曼率舰队赶到，抢在皇帝之前带走

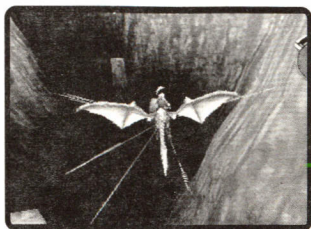
遗迹中沉睡的少女 azel，并消灭了守卫部队。一个叫艾吉的年轻士兵被复苏的飞龙所救，成为新的龙骑士，他发誓向克雷曼复仇。

在追踪克雷曼舰队的过程中，艾吉渐渐了解到事件的真相，逐步放弃了狭隘的复仇心理，开始为世界的命运而战。而受到旧世纪束缚的 azel，通过与艾吉的接触，也希望改变自己的命运。

背叛了帝国的克雷曼舰队遭到帝国军的全力围攻，帝都爆炸，克雷曼战死，



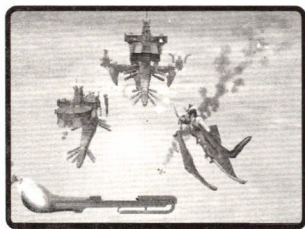
深受打击的 azel 破坏了塔的遗迹群，无数攻性生物涌出，想要毁灭世界。被克雷曼的精神所感召的艾吉与飞龙一起冲进总控制塔，救出 azel，战胜了守护旧世纪意志的圣龙。艾吉的精神深入控制中枢，向管理系统表明了自己的愿望，塔再次从地面上消失。



艾吉在战斗后不知去向，azel 为了寻找他，孤身一人开始沙漠之旅。失去控制的遗迹群不再继续工作，气候恶化愈发严重。但人们不再迷信旧世纪的力量，他们坚信未来要靠自己的双手创造。

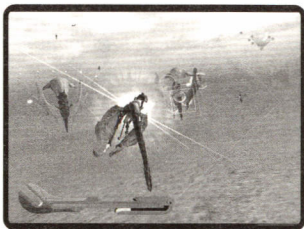
《panzer dragon orta》

人类的决心无法改变自然的铁则，持续的环境恶化令生存空间愈发狭小，人口大幅下降，世界进入了大崩落时期。

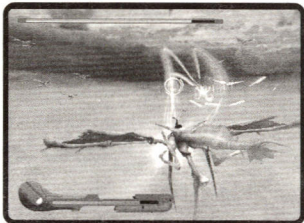


帝国在 azel 事件中彻底瓦解，只有帝国学院潜入地下，保存了帝国的血脉。又是几十年过去，新的势力联合学院使帝国复活。他们不仅重建了帝都，飞行舰队，而且通过生命炉培养出变异飞龙，世界将再一次属于帝国。

为了彻底控制生命炉，帝国袭击了 seeker 之里，想得到被囚禁在那里的少女 orta。orta 是 azel 与 "他" 相结合的后代，混合了人和亚人的基因，能进入遗迹的管理系统，是生物进化的新希望。而遗迹的守护者之一，亚人阿巴特为了让自己重获力量，也加入到争夺 orta 的战争中来。危急关头，银色的飞龙从



天而降，救走了orta。

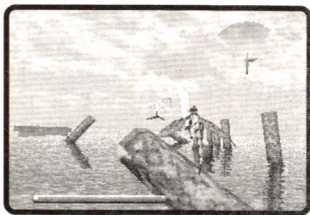


随着战火的蔓延，虫使一族，复活的亚人兵器，变异飞龙，遗迹守护兽，越来越多的势力被卷入争斗。庞大的飞行舰队沉没在云海中，上古的巨兽发出惨叫化为灰烬，遗迹一座接一座崩坏。想与orta融合的阿帕特遭到拒绝，愤怒的他启动了生命炉，数千变异飞龙从炉中诞生，准备毁灭世界。红色的云海上，orta与化为守护龙的阿帕特展开决战。

阿帕特和他的野心飘散在空中，orta的飞龙也耗尽了生命，落下云间。原野上，orta和一条小龙踏上新的旅程，找寻他们共同的未来。

飞龙的游戏：

《铁甲飞龙》(panzer dragoon，应翻为《铁甲龙骑士》)最早在95年于ss上出现，独特的世界设定，悲壮的剧情，完美的飞翔感，给当时人们带来的感觉只能用震撼形容。其后经过zwei，azel，以及转战xbox的orta三个续作的完善，《铁》成为日本游戏史上气势最恢弘，世界观最完善的作品之一，毫不夸张的说，它是sega真正的灵魂。

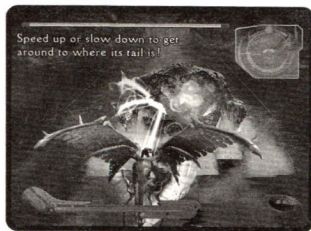
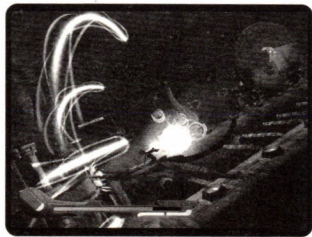


每一代pd都代表了sega当时最高的画面表现能力，sega

成功描绘了一个富有末日气氛的广阔世界，最早的pd已经达到很高水平，以致03年的《骑龙者 dragon-on》的骑龙场景与这个老古董相比除了解析度外几乎没有任何优势。2年前的《orta》画面更是不逊色于现今的任何新游戏。

pd系列的视觉设定画师是吉(土加口)田谦太郎。在pd1中他的画风实际就是用马克笔上色的风之谷，宫崎的水彩味很明显。由于这种风格并不太适合表现很广阔的场景，所以之后吉田换用水彩(画人物)和油性颜料，这个决定非常成功，灰暗而气势磅礴的插图成为pd系列的一大特点。

如果按系列来统计，pd的音乐在日本的系列游戏中可以排进前5，或许只有《王牌空战》系列配乐的整体质量可以超越它(chrono和xeno太短，ff和恶魔城之类过于良莠不齐)。光田康典虽是天才，但与sega和namco动辄数人的作曲集团对抗，还是有些勉强。



pd的系统属于伪3d射击，为了创造激烈的战斗环境，准星的移动和龙的移动混合在一起，行进路线基本是固定的，但玩家要通过回转同时兼顾四面八方的进攻。龙的光束和骑士的猎枪各有优劣，危急时刻可以使用类似保险的乱射，效果华丽。pd极为讲究战术，如果不能针对敌人的弱点进行攻击，

纵有天神附体也是无法过关的。

pd 设定中最令人称奇的一点是，为了让玩家获得 100% 的真实感，制作人发明了一种只属于飞龙世界的全新语言，剧情中所有对话都使用这种语言（azel 里的过场除外）。新语言中的很多单词都是拉丁同源语，个人感觉象德语，不过外国资料表示实际是源于古希腊语。

世界观的解说：

pd 初期的世界设定几乎完全脱胎于《风之谷》漫画，世界因为科技的滥用而毁灭，只有一些自动化遗迹暗中运作，等待环境改造完成后复兴人类。变异动植物构成了复杂的生体工厂，协助遗迹运作。幸存的人类遗忘了一切，重新回到农耕或是畜牧时代，为了对抗变异生物，人们发掘遗迹利用先人留下的技术。某些先行发展起来的国家形成集权帝国，依靠技术优势统一分裂的多民族世界。但他们

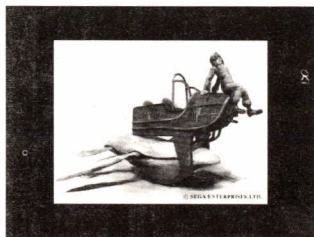
无法征服自然，又无法被前人遗留的系统所接受。一部分对现状感到绝望的人干脆放弃原有的文明模式，与变异的自然界合为一体。



具体到细节上，包括飞行舰队的原理，民族的服装习俗，甚至是皇家纹章的样式，pd 都与漫画有惊人的相似。特别是对环境和人类文明的想法，早

期的pd是完全承袭自宫崎骏的。可以说，这是一个向《风之谷》致敬的作品，是漫画的游戏版。可以想象当年日本人看到pd时的亲切感，所以pd得到日本上层玩家的拥护并不奇怪（一般玩家接触《风之谷》漫画的机会不多）。与95年日本人的反应不同，当时的中国人从未接触过宫崎骏的《风之谷》漫画，面对飞龙所表现出的全新世界，人们感到的是绝对的震撼，玩完游戏时大呼小叫者不在少数。

只是模仿大师，是永远无法成为大师的。仔细研究就会发现，相比《风之谷》漫画，pd系列的设计有一些根本性的区别，注入了很多西方作品的思想元素（越往后越明显）。打个比方，pd是“士郎正宗版的《风之谷》漫画”。《风之谷》本身算是一个非常软的科幻作品，sega的年轻人不可能完全接受（基本上，西方人都认为软科幻是娘们的玩艺），所以很多设定都改的“硬”了些。变异生物和飞行器的外形前卫而简洁，涂层常用科技白或骨质白，遗迹内部色彩鲜艳富于冲击力。遗迹自动化系统的结构，建筑造型都符合科学常识。各种生物间的搭配非常合理，很少有什么东西是纯粹为美观而不实用的。



深层设计理念上，《风之谷》是简单的奇幻故事，法则构成的基础都是东方式的人本原则，一株小草的价值和一个国王的价值是等同的，所有生命都有生存下去的意志和权利。这样的观念在西方人看来是非常搞笑的（这点后面还要谈到。），pd不承认有完美的控制系统，世界是复杂而集散的，更

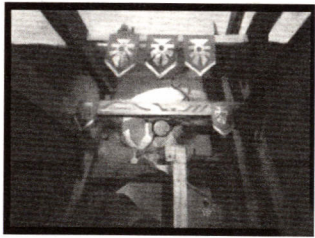
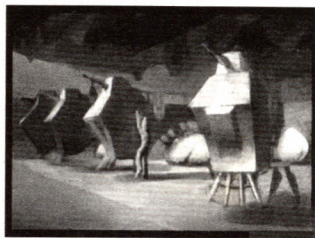
不存在基于人类价值观的宇宙法则。在客观世界里，宫崎的人本原则没有任何意义，因为它用来解决人类内部问题的，与外界无关。自然没有义务去保证任何生物都有生存的权利，毕竟生命只是宇宙中的一个偶然事件，努力生存和选择死亡没有任何区别。东方是一个“泛道德化的”世界，而在西方人的观念中，一个合理的世界必然是“非道德的”。



pd 世界的时间结构非常复杂，是一个整体的离散系统，有些近似剑风里所说的“因果律”，被飞龙选择的人可以同时看到过去与未来（兰狄就看到过之后继承者的映像）。这并不是说pd 里宣传的是宿命论，事实上，因果都是可以改变的，只是需要一起改变。在pd 中你所需要的，是一种新的看世界的方式

如果说前两代因为剧情很少只能看到一部分设定的话，剧情丰富的《azel》则给了人们一个深入了解pd 的机会。《azel》否定了《风之谷》的女权立场。azel 的女主角，“德龙”azel 可以说是一个反面的naussica，她作为数千年前就已安排好的救世主，在苏醒后只是被他人所操纵。对azel 来说，克雷曼是父亲，艾吉是朋友和爱人，她考虑问题的原则只是自己的行动是否对他们有利，而

非自己的思考，最后更是因为克雷曼之死陷入疯狂。很明显，这是一个外刚内柔的传统小女人形象，不知宫崎会怎么看这类角色，应该是极为痛恨吧。讽刺的是，发狂的azel同样否定了旧世纪的意志。《风之谷》的故事在naussica摧毁陵墓后戛然而止，pd则在此后继续了下去。azel的一时义气给世界带来了毁灭，为了中止塔的运行，艾吉进入到管理系统中，希望与旧世纪的力量一起探寻救赎之路。



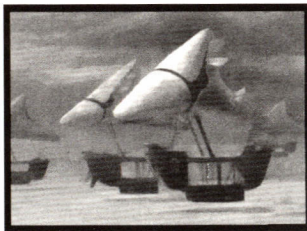
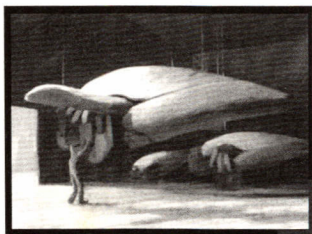
从任何意义上讲，宫崎都不是一个真正的女权主义者（其实日本没有女权主义，宫崎的女权也只是一中日本式的幻想），naussica拥有传统男性的优点，也继承了传统男性的缺点，虽然她有时会用女人的方式来解决问題，但动机却是男性化的。女权主义的意义是寻找人类在男性模式之外的人生价值。如果有一天男人消失了，女人靠自己的力量再造同样的世界，那并不是女权，女人应该有区别于男人的，不依附于男性的自我价值和逻辑。个人认为，《风之谷》城堡

防御战中naussica的表现是整部漫画最失败的地方，顽固，武断，妇人之仁，可能宫崎在画这一章时自己都要精神分裂了，如果可以选择的话，我宁可换azel或elly（《xenogear》）这样的角色，头发长见识短比较符合我的审美。

《风之谷》剧情中的主线有两条，各方武装势力间的利益冲突，古代科学家与新一代人类的生存理念冲突。各方势力冲突没有什么令人意外的地方，但宫崎编剧功力高深，故事的很多

彩都出在这里。新旧间的冲突分两部分，古代意志与nausica的对抗为表，naussica自己心中不同理念间的斗争为里，这样的处理使得作品结构严谨而富有活力，远远超过其他连载漫画的垃圾结构。论创作水平，不称宫崎为大神只称大师实在不太合适。（思想方面，宫崎和手冢其实没有太大差距，只能说手冢很圆滑，而宫老头愤青味太重不招年轻人喜欢。）

pd的剧情比较单薄，因为stg的性质问题，主要是靠营造气氛而非千回百转的情节。《azel》号称“次世代最短rpg”，大部分旅途都是主人公的孤独之旅，趁玩家感情积蓄的差不多了来一场情人对决。好在几场感情戏处理的还算到位（本来大家都以为克雷曼死后艾吉会乘虚而入的，但……sega不行啊，《xenogear》不只床戏，裸奔都有的），至于思辨，最好只在游戏外进行，游戏时需要的是感情的投入。



pd中的帝国混合了《风之谷》中美奇亚皇家和土鬼帝国的特点，而对科技的力量崇拜更是有过之无不及。他们希望在统治世界后，把所有资源用来复活古代的技术文明。帝国之外的国家和村落一直停留与农耕和游牧时代，面对专制国家和新技术的优势进攻他们只能消极反抗。而帝国的对立组织seeker则是靠发掘遗迹和狩猎攻击性生物为生的盗贼集团，他们掌握了不少遗迹和旧文明的知识，希望以自己的方式使世界新生。

在pd中，不同势力之间实力悬殊没有什么好争的，人类集团因为利益而发生的争斗永远只是事件的导火索和配角。占主



要戏份的还是古今势力大乱斗，很多今日的事件实际上源自上古几大意识形态集团的对立，对自然世界本质的不同解读导致了人类的分裂。azel可以摧毁遗迹系统，显然是旧世纪的绿色恐怖主义者欲借后人之手来中止环境复苏计划。而亚人变异者希望借人与其他生命的融合找到新的进化方向，

也是士郎正宗式生命伦理的体现。

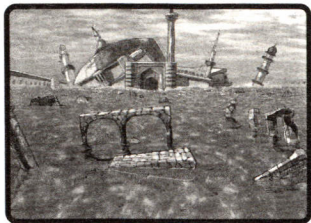
pd里的虫使一族创意也是来自《风之谷》。他们能够和攻性生物共生的，将虫类变成自己的坐骑甚至住所，希望找到一条与自然共存的道路。不过因为本身的亚人血统和大崩坏的时代背景，他们比自视甚高的虫使要理智的多，决没有认为自己是世界发展方向的想法。很多人反感《风之谷》，主要就是因为老头子在漫画里加入了太多个人的极端思维和带有血腥味的妇人之仁。

大部分的日本漫画家都有末世情结，相信只有在极端的情况下，真理的价值才能显现。《风之谷》的漫画在末世作品中也属激进一类，被技术毁灭的人类陷入黑暗时代，比环境的灾难更致命的是对人类本身能力和意志的怀疑。应该相信生命的尊严还是客观的科学理论？有什么伦理可以超越存在本身的价



值？超人意志真的可以代替大众基于自身利益的思考？宫崎把问题展现给读者，但却无力解决，他只能表达出自己的真理。

naussica 不是救世主，她也不代表世界的真理，她代表的只是宫崎的意志。她的选择不能说有道德问题，毕竟清教徒的救赎信仰是人类的普遍逻辑（如果谁能被救赎早已被安排好，那人们当然相信自己是得到救赎的，否则自己的存在就没有意义）。但是凡是都有限度，如果说对冲突双方的攻伐是不得已的策略的话，那最后决定摧毁陵墓则是彻底的独断。世界上不是只有你 naussica 背负着责任，发动战争的皇帝和



国王同样是为了自己阵营的利益，在当时的情况下，为全人类而战与为一国一族而战没有本质区别。

国家间的战争可以讲和，毁灭了的古代文明却无法挽救。"每个人都有自己的正义"并不可怕，可怕的是在无知的状况下，每个人都认为自己掌握着真理。在人们不需要为自己的无知负责的时候，指责、否定他人总是很容易的。naussica 暂时的胜利不是因为她站在真理一边，而是因为她偶然得到了力量，宫崎用这种胜利的假相来让读者相信自己思想的正确性，这种前现代的思想暴力正是《风之谷》遭到很多人讨伐的根本原因。

毁灭世界的，不是科学，而是人类对真理和正义的欲望。世界上没有可以让所有人满意的绝对真理，更没有可以彻底解决问题的超级科技。在压抑和痛苦中前行，是人类永恒的宿命。森林中的猿人和发现核能的科学家一样，对不可知感到恐惧，他们都在黑暗中摸索，照亮道路的是心中的火把。

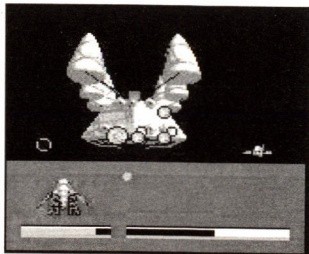
正因为如此，p d 中没有 naussica 那样的救世主，没有库夏那那样的领导者，更没有在技术上完美无缺，只是不合“人性”的上古技术。没有人能掌握世界的真理，任性的 naussica 毁灭了陵墓，祈祷人类能走出自己的道路；任性的



azel 毁灭了塔，但失去旧世纪技术保佑的人类根本无法与自然对抗，azel 只能把问题留给艾吉和自己的女儿。艾吉选择了与管理系统合作，orta 则力求不同物种间的融合。也许经过数千年的复苏，新一代的人类能够了解到，“责备无以成事”，坚信自己的正义只能走进否定再否定的怪圈，和平共处绝不该仅限于人与自然之间，不同意志间的共处才是关键。

其他：

在编者收集相关飞龙游戏的时候，发现了 P D 居然还有个 GG 版的，名字是《panzer dragoon Mini》，即迷你版的意思。游戏和 S S 平台上的第一代玩法相似，都是全空间式的射击游戏，画面比较简单，但挺有飞龙的味道。



漫步
经典

MD 格斗之王

评选

这次漫步经典搭起擂台，请来MD上的各路格斗高手，请大家在他们之中选出来前三位，登上MD格斗三强之位！

备选名单：

侍魂 KOF98 世界英雄
 疯狂摔角 摔跤霸王 幽游
 白书 16人街霸 VR战士2
 真人快打 12人街霸加强版
 饿狼传说 豪血寺一族 龙珠
 龙虎拳



KING OF MD FIGHTER! 决出你心中的三强!

NOW, READLY?

ROUND1 FIGHT!

哈哈哈哈哈
 哈!!!!

这个，问我好了！绝对给你很好的答复！首先，VR2是不行的，因为虽然游戏性很好但是他的知名度，手感远不如其他的游戏……恶狼由于其游戏性本身问题，否决。幽游白书是绝对毫无疑问的！不过之

前给过多次，所以在发的话有偷懒的嫌疑……





然后就是侍魂和12街霸的加强版了。我认为三强是有他们的份的，侍魂的MD班做得很不错哦，手感很好，BGM也不错……12人加强版也是，他在12人的基础上提高了很多，还有豪鬼先生……理由充分。



豪血寺一族是不错的，不过和16人比起来就差了很多很多，capcom在街霸系列大红的时候推出了此游戏，比起前作，人物固然丰富，背景也更好了。个人认为是系列中仅次于3.3的一作，据说当时日本排长龙队就是为了在街机上玩到这个游戏……

所以……三强就是12人加强，侍魂，16人了！（幽游才是最棒的，不过谁让以前送过3，4次了呢？）

———— jingshicheng
幽游白书（超经典，永远

的最强）

16人街霸（多部经典的融合）

侍魂（真刀决胜）

———— 惠天天

幽幽才素王道！😁

———— RAIDEN

幽游白书、16人、12人

———— akusel

幽游白书——无敌之作，谁与争锋！！！

———— YUSUKE



幽游白书，真人快打，16人街霸。

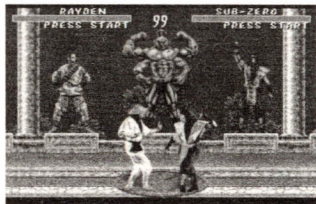
幽游白书，不必提了，有几个人玩MD没打过他呢？在游戏室中的地位只有实况足球才可以与之媲美。（一个小屋，6，7台电视闪烁着同一画面。）

街霸，移植到哪个主机上

不是经典之作？绝佳的游戏性加上完美的移植度，还用多说吗？

真人快打，第一次让我知道什么样的游戏可以称上暴力。（与现在比还是小儿科啦。）

———— nsdsb



16人街霸——格斗游戏的经典

幽游白书——最强

饿狼传说——齐聚一堂的英雄斗

———— 天使鱼

幽游白书 ★★★★★
MD上最好玩的格斗游戏；

16人街霸 ★★★★★ MD
上容量最大的游戏；

真人快打 ★★★ MD
史上最血腥的游戏……

———— 青眼白龙

No.1:12人街霸

No.2:16人街霸

No.3:侍魂

———— crazymaddog

饿狼2 最高~

幽白次之~

街霸再次之~

其实~我想说，格斗4人组3的对战模式也不错的

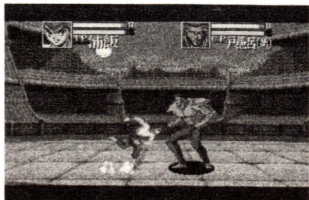
还没有哪个过版游戏的对战模式有它好玩~ (o_o)

———— 倒立高达

N O . 1 幽游白书

推荐指数：★★★★★

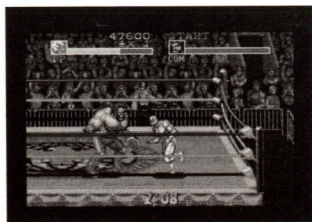
经历过FC时代的平面格斗游戏（例如九人街霸）之后，第一个映入我眼帘的分界制格斗游戏，也是我所玩的第一个MD游戏，就是幽游白书了，而且，我是先玩的游戏，才开始



看的漫画；也是从那时才开始才了解了游戏中的人物的故事；TERASURE公司（名字记不住了，请谅解！）的出品果然有保证，一声“Y u Y u Hanso”（口号可能错误，请谅解！），游戏便开始了：动感十足的游戏音乐，丰富的场地设计，制作华丽的必杀技，而且游戏首创的四人混战模式，大大提高了可玩性；这一切无疑征服了许多当时还沉迷在FC的单界制二人对战格斗游戏的玩家，并且在他们心目中占据了不可动摇的地位；时至今日，MD版的幽游白书仍然是许多玩家值得津津乐道的一款格斗游戏。

遗憾：该游戏在MD机种上一再没有续作，而其他机种上的总感觉也难以超越本作，不得不说是大遗憾……

N O . 2 摔跤霸王
推荐指数：★★★★



首次在游戏机上见到以前只能在电视里看到的美国“自由式摔跤”，就是来自于这《摔跤霸王》。游戏突破了传统的格斗游戏，游戏中带有一定的竞技成分，为整个游戏确实增色不少；各个各色鲜明的摔跤选手（还记得每个人都有外号的），火爆的出场仪式&比赛场面，令人不禁热血沸腾；还等什么？！还不快来满足一下你的另类格斗欲望~！

扣分原因：整体感觉不如街机同名作……

N O . 3 豪血寺一族
推荐指数：★★★



第一次玩豪血寺时觉得这个游戏很是有意思，毕竟以前还没见过哪个游戏的角色是以中国传统的属相来进行划分的（好象没有“鸟”这个属相哈~！）但是总觉得有些属相的人物和所对应的属相不是很

匹配(难道“猪”就要是胖墩么?!汗~!),不过,每个人的必杀技还是很值得一试的。尤其是“免婆婆”,必杀绝对出乎意料。

扣分原因:整体效果不如街机,画面&操纵感一般……

————— 化乐天

ROUND 2 FIGHT!

幽游白书

16人街霸

饿狼传说

————— bigboy



我倒并不是特别喜欢“幽游”,我还是喜欢SNK的作品多一点。首选侍魂,次选恶狼,殿后豪血寺一族。后,再为昔日的街机霸者SNK献上鲜花……

————— 帝谷轩

我为什么叫ken?

呵呵,16人街霸,12人加强、幽游白书

怀念初中时在北京鼓楼街机厅玩12人的情形,那时候的机子都是台湾改版,只有2个键,轻拳和中拳,逼着我练就了升龙拳……高中有一次到华威顶层玩X版,碰上了一个xx年(忘了)街霸大赛的8强之一,切磋了一下,不相上下。他告诉我,那届的冠军是一个用古列的小女孩,晕。

呵呵。随便聊两句。

————— ken

最强当然幽幽白书,独特的对战系统;其次16人街霸,手感在当时来说最接近街



机；最后饿狼传说，虽然操作手感差一些，但这可是饿狼在MD上的鼻祖。

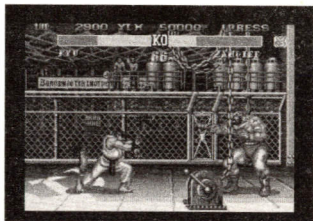
———— starci

幽幽白书（这个无异议吧）

16人街霸（40Mb！当时看到后吓了一跳！）

侍魂（无他，唯完美移植尔）

———— 孔明MAX



侍魂没完美移植吧，没放大缩小。幽幽白书当然是最强的。vr2和真人快手感都很差，还是街霸好点。md还有3个kof，一个好像是96，一个是99，一个是2000。其中2000里面好象还有孙悟空，发大绝时还会和真正的kof一样，闪一下的。

———— lkj2363630

天下英豪，皆玩侍魂。

幽白不出，谁与争峰！

———— 孤寂的风



yuyu

umk3

wwf(32x)

ssf2, sf2 't

———— HOU_d

幽幽白书最好玩，平衡性不错，连招也很爽！

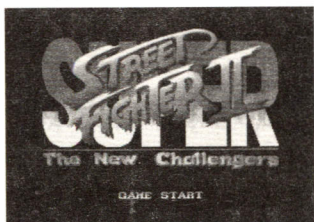
侍魂第二，除了关底外挺平衡，虽然没连招，但更锻炼把握时机，好玩！

街霸16也好玩，不过太慢了……

———— cai1

没玩过MD原机上格斗，随便选一下：

12人街霸，幽白，豪血寺。



街霸是我在街机厅玩的最多的游戏，也是我最爱的格斗，虽然久未玩它已不是高手了，但感情犹在啊。

幽白我就只在模拟器上玩过了，为它的素质投上一票。

豪血寺是我最后的街机游戏了，在那之后因街机厅太乱而退出，唉。

————— 任天空

不知道为什么没有MD版的龙珠-天下第一武道会，偶除幽游白书外最爱玩的MD格斗游戏。

幽游白书 ★★★★★

龙珠-天下第一武道会
★★★★★

16人街霸 ★★★★★

————— Night

对啊，为什么没有《龙珠

-天下第一武道会》，那是我玩的第一个MD游戏，所以印象特别深，当时天天跟同学一起玩，非常怀念啊。所以这游戏我把它放第一位。

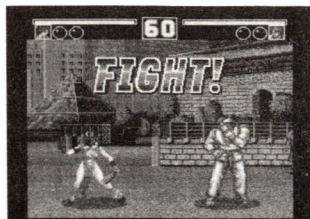
第二是《幽游白书》，这么经典的游戏就不用多说了，MD里做得最好的格斗游戏。

第三是街霸，MD里每一代街霸都做得很好，移植度非常高，最接近街机。

————— natt

幽游白书第一!!! 户愚吕弟无敌!!!

侍魂第二!! BOSS难度有点变态!!



恶狼第三! 想当年月黑风高之夜爆机打出吉斯时兴奋得和同学一起冲到阳台上学狼叫!

————— 门神

ROUND 3 FIGHT!

为何没有《龙虎之拳》?
我从前很爱玩!!!

第二 16 人街霸

第三豪血寺一族

———— whitelik

既然我是“S N K
PLAYMORE”的FANS，这理
所当然是支持侍魂\KOF9\饿
狼传说 啊~~~~!!! 永远支持
“S————N————K————”!!!

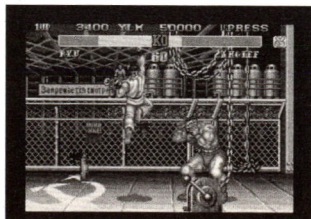


———— Tornado

MD上最好的FTG 仅幽白
而已，其他的，还算可以的有
12人街霸（注意，不是16人）、
侍魂。剩下的，不玩也罢。

———— langrisser

SNK 的侍魂



CAPCON 的 16 人街霸

SEGA 的幽游白书

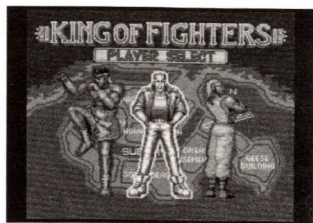
———— GerOrDer

NO.1:侍魂

NO.2:UMK3

NO.3:饿狼2代

———— lzwlzw686868



幽游白书

16 人街霸

真人快打

顺便~~~~~ 有幽白的录象
吗??

———— yxz

幽白魔强最高!

街霸次之。

饿狼再次……

—— 光影



16人街霸：比起SFC的强太多了，几乎就是街机版。

幽游白书：整个MD时代带给我们快乐的唯一四打游戏。👾

侍魂：一种古典美。

—— wzy

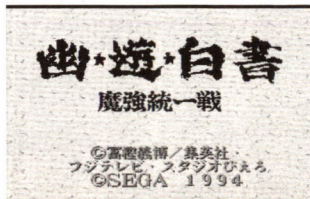
幽游白书。游戏和动漫一样经典！

—— yi锐

这期漫步经典有意思！要我选的话我肯定选幽白为第一，我想这点大家都会同意吧，幽白的经典不用我再浪费口水来说了，这款游戏给我留下了太多太多美好的印象了，直到现在我都还在玩，如果有条件的的话了，欢迎各大高手前来切磋哦！！

第二把交椅我认为应该是12人街霸加强版。可以说是街霸2开创了格斗游戏的面貌，就这点已足以称得上经典了。我接触的第一个街机游戏就是它啊。虽然MD版有点缩水，但街霸2的格斗精髓还是在的，它排第二当之无愧！

第三的位置就要好好想想了。斟酌一番之后，我选择世界英雄。之所以不选侍魂，是因为我认为系列最高的是2代真侍魂，其它几代无视。不选16人街霸的理由更简单，没玩过！MD上的KOF就不用我说了吧。还能与之一拼的是豪血寺一族，不选它是因为手感不如街机版，可以说街机上我打得最好的格斗游戏就是它了！！所以最后选择了世界英雄，其实这游戏的手感也不是太好，但喜欢它那种将世界各地的代表英雄齐聚一堂大乱斗的游戏方式。



斗的游戏方式。

可以说MD上的格斗游戏的整体水平还是满高的，毕竟是硬派SEGA的主机啊！！格

斗不死，精神长存！！

—— 永远的不羁的风

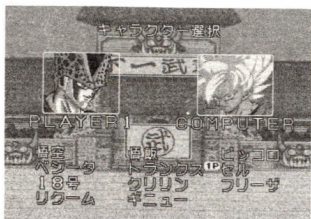
YOU WIN!

PERFECT!

经过数十名ENTER投票，最终结果如下：

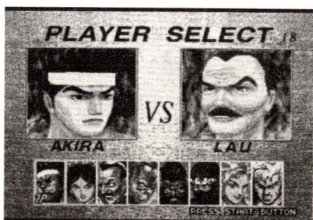
《幽游白书——魔强统一战》毫无争议的取得王者头衔！

剩下票数最接近的三位是——
16人街霸 12人街霸加强版 侍魂



KING OF MD FIGHTERS 大赛，

顺利结束！



一名香港玩家



文: YULUN

的红白岁月回忆录

初会红白机

那已经是相当久远的过去了。那时我仍是小学四年级，当年我刚搬进去新的家，而家的楼下正好是商场。通常商场都会有一两间卖玩具游戏的店铺，在这商场的玩具店就是打开了我和游戏机因缘的关键角色。就像其他念上午校的小学生一样，我每天放学回家就不得不坐在饭桌上做功课，经过不情不愿的两个小时之后就会抛开功课跑下街到商场玩。而这群小学生集散地当然是商场的玩具店，原因很简单；当年玩具店将一部美版任天堂主机（俗称灰机）放在店中再配上一部十四寸的电视，让小朋友们付钱租机当场玩个饱。当年我连什么是任天堂也不知道，当然也不会分得出什么是红白机、什么是灰机，但可以肯定的是放在眼前的灰色胶盒的游戏，不但远比更古远时代的雅达利有趣，也远比那些卡片游戏（也是任天堂出品）刺激多变，虽然只是简单的颜色和画面，但其鲜艳多变化已经足够使仍停留在“电脑是黑底绿字，打出一堆有看没有懂的英文”理解层面的小学生震撼了。结果自然变成将每天妈妈给的数块零用钱全部拿去店铺“供献”，而在学校则不吃不喝。



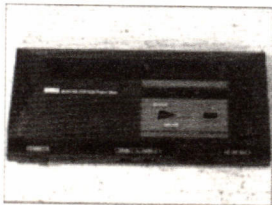
其实当年任天堂在香港的宣传力度很大；电视有广告，儿童节目也有玩游戏比赛，所以在短时间之内电视游戏机成了儿童心目中最新潮的玩物。家中只要有一部游戏机，不管是红白

机还是SEGA推出的MK-III都保证引来一大群小朋友在放学后涌到机主之家大玩特玩（我第一次碰SEGA的产品就是在这种情况下玩的《Space Harrier》）。我当然也想有一部，但现在则想不起当年怎样求老爸买一部给我了（其实十之八九都是答应一些从没想过守的诺言，如做完功课才玩之类），总之结果就是成功地买来一部任天堂游戏机。不过却不是土土的灰机，而是娇小的红白机，因为年纪小小的我已知道红白机的游戏远比灰机多，红白机又较便宜，而且玩日版游戏还不必像灰机那样加速换插呢！就这里我就正式成为任白机的机主，开始了长达二十年的游戏缘。



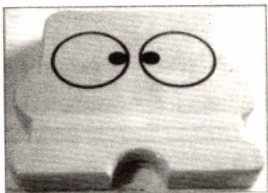
租带岁月

对于一个小学生来说，一盒游戏带实在贵得没道理，其价钱抵得上一个月的零用钱，即使再怎样省吃俭用也是不够。为了解决这个问题，我家楼下的玩具店采用了一个方法——租借制。其实这种租带制和换带制差不多，都是以极小的金钱去玩游戏。不过分别在于只付一次按金，就可以用每日五块的金钱将游戏带拿回玩大玩特玩，过期则需要罚钱又或者扣按金。如果住在同一区，只需出示住址证明的话连按金也不必付。就这样，我每天就将零用钱省下来租游戏带，然后一个人躲在睡房玩个饱，能够中止这种废寝忘食的热情只有妈妈的叫吃饭声，以及“再不做功课就扔掉你的游戏机！”的威吓声。



SEGA MARK III

除了这种租带之外也有中古店出现，当年在牛头角下村其中一间士多是出名的中古圣地，无数中



红白机磁碟机的
LOGO

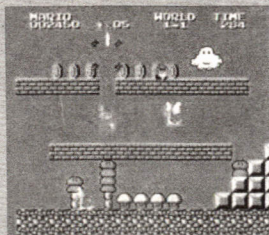
小学生一放学就自然会跑到那里看看有没有好货，而我也在那里找到今天已成了传说的《勇者斗恶龙》（为了怀旧，以下的译名都会采用当年的老译名，虽然不少名字现在看来都十分搞笑）游戏带，没记错《太空战士》也在那里找到，其他游戏更是不计其数。不过自从Doctor的出现，使那些以租带，换带和中古店渐渐消失，而变成一间间抄碟店……

游戏与我

虽然名义上是说“红白机”，但游戏机的灵魂是游戏，没有游戏主机就什么也不是，以下是自己与其他玩者在回忆中翻出来的点点滴滴。

孖宝兄弟 (Mario Bros)

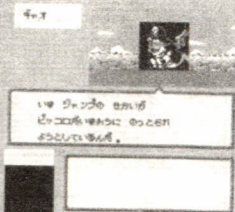
差不多第一次买红白机的人都会同时买《孖宝兄弟》回家，而第一集和第二集难度之高也出了名。当年没几个玩家可以不用跳关水管而将三十二关全部击破，8-4的回转迷宫更曾将无数玩家整得呱呱叫，也因此台湾华泰的攻略本就成了玩家的恩物。



Jump 英雄列传

我可以肯定这绝不会是什么超级名作，只不过是《周刊

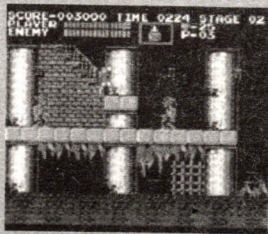
少年 Jump》二十周年纪念作品。当年会玩到的原因，全是被盒面那一堆漫画角色所吸引，所以竟然买了回家。不过一玩才知道有问题——游戏竟然有一大堆日文！当年的任天堂游戏根本没有汉字这种东西，而纪录还是要抄密码，结果千辛万苦



才找到攻略破关。不过游戏其实很有趣，将七八十年代《Jump》当红不红的角色都收集齐全，像牙羽猿（当年仍未动画化！）、悟空、拳四郎、星矢等当然是主要同伴（好像是主角跃进《Jump》的世界，想法子逃出来……），最神奇的是一些原以为不可能登场的作品，如橙路的圆等都以配角登场，如果是像我这种看“Jump 光荣年代”长大的孩子，一定会边玩边尖叫。当然，即使不提这些这游戏仍十分精彩，甚至比起今天很多动漫改篇游戏好玩得多。

恶魔城 2

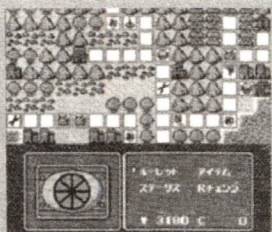
我的第一款《恶魔城》不是第一代而是动作RPG的《恶魔城 2》。当年磁碟机已成了我家的成员之一，不过当年完全不知道磁碟机是可以储存进度！结果就是在不纪录的情况下用了某个星期六的下午破关！现在想起来还真服自己的根性竟然如此惊人……



蒙面超人 S D

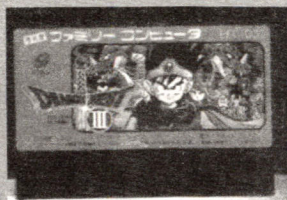
这游戏真的很好玩，全部角色都是 Q 版登场，玩法也简

单的动作过关，但却有着RPG等元素。最大特色还是玩轮盘时，如果向第二手柄的咪高峰吹气的话，那轮盘就会再转，较易命中，十分搞笑。对于一直是“石森系蒙面超人”迷的我来说，这游戏实在很好玩。



勇者斗恶龙

当年小学生时代的我，每周都要到深水步参加少年乐团练习（当然不会是弹着结他很有型的那种！而是交响乐团），由于有这种机会所以一练完就拿着巨大的低音号往黄金商场跑，而指定动作是到二楼看看那一堆MSX游戏

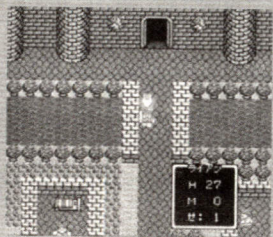


《DQ》盒带

（注）。某天我在黄金商场看到一盒好像《龙珠》的游戏，盒面印着《Dragon Quest III》的字样，由于以为是《龙珠》所以竟然就买了下来（我问过几位友人都是这样买下《DQ III》），结果回家一插进红白机才知弄错。不过花了三百大元而放弃的话又不甘心，结果竟然就在就连五十音都不会的情况下玩到金字塔那部份！然而惨剧也就出现，某天拿了游戏去朋友家中现实，但插进红白机时却没有反应，当拔出来再插时所有记录都消失了！而这种“游戏带失忆”的惨案，差不多所有玩家都试过，那可说是红白机时代的恶梦。

不过也因为纪录没了，所以决心去买一本攻略本回来。那本华泰出版的攻略本，到现在仍然是攻略本历史上的最高杰作。书分两部分，前半是翻版日本原版攻略，地图和武器一应俱全，而后半则是原创小说式攻略。那篇小说式攻略之

精彩简直吓死人，文字之佳好得可以当小说来看（现在很想知道那位作者的身份），甚至往后我也再没看到可以相提并论的小说攻略，可说是“小说攻略史”中的最高杰作。而我也托这本攻略的福，经过一个月零三星期的奋战后，终于打败魔王索玛，那种高兴真是空前绝后，但以后已没法再重现那种第一次破关的感动了。



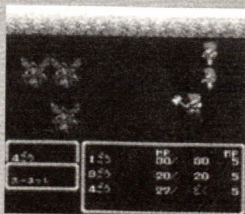
《DQ IV》游戏画面

当年《DQ》发售时，在香港是以天价的四百二十大元发售！那时一般游戏带也不过二、三百元而已（而同日发售的《信长之野望2》更离谱，竟卖710元！），由于当年我家楼下的玩具店老板一向对我很好，所以在我死缠烂打之下入了一片租给我。没错，真是只有我一个人

租！因为当年没有那么多游戏杂志，更别妄想会有快速攻略，没有攻略自然没几个人会玩RPG，结果我一口气租了一个多月，每天十元“供养”之下一个多月后，玩具店的老板干脆送了给我，变相分期付款。而在台湾杂志出攻略的那段日子，我就在不会日文的情况下玩到第四章……

太空战士 II

我第一款玩的《太空战士》是第二代，当然是有了攻略本出版的情况下才玩啦！相比起《DQ》，《FF》的画面明显要漂亮得多，故事在攻略本的帮忙之下总算明白，虽然《DQ》故事较散乱但胜在点子多多，不是一味“打魔王”。而



《FF》故事清楚明了，一开始就知道最终首领是谁，但也没

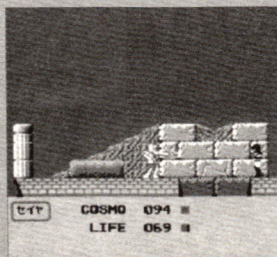
有什么变化可言，而这也成了日后《DQ》和《FF》众所周知的分野。特别提起，《FF II》是因为唯一这集采用了“所受即所得”系统，角色受的伤越重，HP在增加LV时就加得快，在这种系统之下玩家就不断玩自残作战；再加上一开始的城附近有强敌金甲人(?)，打倒后可以取得卖得贵的金斧头，所以很多玩家未到中段就HP9999以及一身劲武器大堆金钱。显然这是一个失败的系统，但现在回想起来倒是很有意思。

圣斗士星矢

这款到今天以再版形式推出的游戏可说是经典之作！先说第一集，由于电视版的剧情不够长，所以制作人硬加了不少无谓的剧情上去，可说是日后同类动画游戏的“指定动作”。而游戏也算有趣，不过去到黄金圣衣篇，由于原作还未画好，所以就胡乱作了BOSS大玩一番了事。但“黄金传说完结篇”(第二集)可就不同了！游戏采用了动作加指令战斗，比起上集的动作RPG有趣得多，但最重要是依照原作剧情进行，玩家如果不照原作故事来玩的话是绝对打不倒黄金圣斗士们(汗)！这种考验玩者对原作理解的玩法，连今天的《机战》也无法相比，可说绝对FANS向作品。



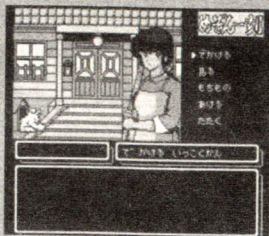
第一集《圣斗士星矢》



第二集《~黄金传说完结编~》

相聚一刻

这款由MSX移植过来的磁碟游戏，如果不是忠心的《一刻》迷应该连碰也不会碰，因为它是最沉闷的文字AVG，而且全程平假名对白。为了破关，我费尽九牛二虎之力才找到华泰的X合一攻略攻略本（即几只游戏夹在一起出攻略）。

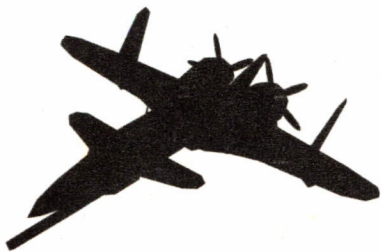


游戏最深印象的不是内容，而是游戏会有一个Gameover点“跳楼自杀”！由窗口跳出去或由二楼平台跌下去都会遇上，可说是少数会有这种Gameover法的AVG。现在，我脑中还记得的只有Gameover时五代断脚画面，反而超市拉姆做收银员那个画面就不记得了。

后话：不知不觉的结束

以上提到的游戏只是无数红白机游戏之中，一些想得起的游戏，至于其他游戏有些是想不起、有些没什么好谈，所以只好割爱选些有趣的好了。最后，其实到底自己是什么时候开始不再玩红白机，现在已想不起来了，好像是超任登场之后自自然然就不再碰红白机。就这样丢弃了数年，直到某段日子找到一些经典老残游戏，才将这位老朋友从家中的一角拿出来怀旧一番，回想起童年那种什么都不想，既没有工作压力也没有什么高要求，只是单纯地享受游戏的快乐岁月……

注：MSX乃日本产的电脑，由于有很多的动漫画游戏，因而成为当年一众游戏迷心目中的幻之主机。

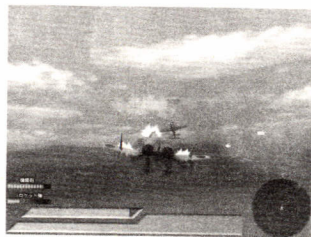


狼炎

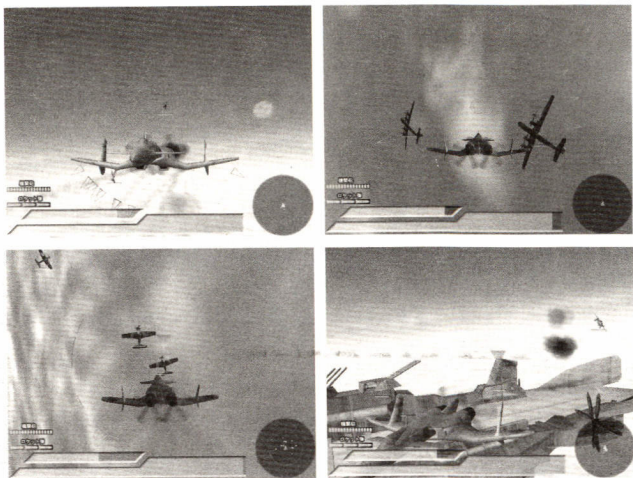


今次为大家带来的同人游戏名为《狼炎·落日帝国》，要是说到与另一款同人STG大作《Raiders Sphere》的分别，可以说二者的对比非常强烈。《Raiders Sphere》是以现代空战的喷射战斗机为主角，而“狼炎”则是以第二次

世界大战时期的螺旋桨战斗机为玩家的武器。相对来说《Raiders Sphere》务求真实而“狼炎”希望玩者玩得痛快，“狼炎”没有弹数上的限制，但假如了燃料的存量，也即是任务有时间上的限制，要是加速的话，燃料更会消耗得更快。而在游戏的贴图季模型构造上，无可否认的是“狼炎”比较优胜，各方面都非常仔细，不像“Raiders Sphere”的方块模型，不过战斗界面则以《Raiders Sphere》更有气氛。



虽然只是试玩版（正式版仍未推出），但玩家已可对“狼炎”的系统略知一二。在游戏开始前先选择战斗目的地（可能在完整版中没有这个部分）及所配置的武器，再进入战斗。基



本的操作有加速、飞弹和机关炮，也有左右的视角控制，战斗界面上会显示出目标的位置，比《Raiders Sphere》方便很多，但就是没有目标锁定功能。由于是试完版的缘故，内容就为大家介绍到此，游戏真正的乐趣还是要玩家自己去体会哦~~~

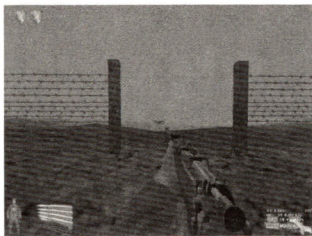


介绍完一部以二战为题材的模拟飞行游戏，接下来带给大家的是一只以一战为主题的 Mod Game——The Trenches

真实一次大战的作战

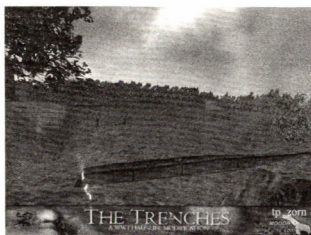
《The Trenches》是一个



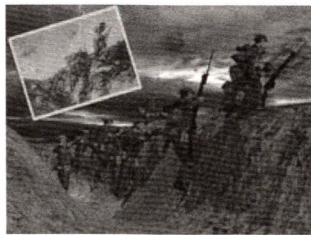


以《Half-Life》作为引擎、以第一次世界大战为题材的游戏，在10月8日推出了第一版。在这个版本中暂时只有两个国家：英国及德国。两个在一战中的最强大敌对国，计划稍后会在增加4个国家；而暂时玩家可以选择的兵种只有两种：步兵

和榴弹兵，而指挥官则与被在下一个更新中推出。游戏中一共有六种武器可用，不过会限制在指定地图中，当然也会有威力强大的载具。在游戏中的作战方式是参考自一战中常见的作战法，玩家的目的是抵抗入侵者或为领地而战，促成了两种玩法。



Trench Capture (TT): 在这个游戏模式中玩家的目的是守在一种名为Trench的铁制临时碉堡中阻止敌方的行动，另一方的任务则是想办法占领Trench。



Treeitorial Push (TP): 这个模式跟TT相反，玩家是在空地中行兵，而目的是扩大己方的领地，有点像《Day of Defeat》的基本玩法。

现实是残酷的

只有六种武器看起来很少，不过《The Trenches》中每一种武器不单只有一两种攻击方式。设计者为他们设计了多种

攻击方式，令玩法更多，战场中的变数更大。很有可能大家可以将炸药包放在墙边，而不光只是在地上。不管在《The Trenches》中玩家有多少种武器选择，但是在游戏时玩家却是不能选择自己取得的武器的。“在很多游戏中玩家可以选择使用的武器，令有些地图中出现大量的狙击手或者重机枪手，但这



些情况在真正的战斗中是不会存在的。在现实中玩家不能选择自己想要的武器，而是由上头分配。”这是开发人员说的话。因此在游戏中，玩家得到的武器是经由Server分配，狙击手每一个地图顶多只有两名等，这是此游戏的一大特色。

真实的伤害系统

很多游戏都声称自己是务求真实的，不过《The Trenches》则声称自己是与众不同的真实。玩家给人多枪射中臀部也能继续生存，但一枪“Head Shot”就足以致命……不，这也未必！因为有资料显示被击中头部也不一定是立即倒下，所以在《The Trenches》中玩家受到headshot后仍有5%的生存机会，而玩家的攻击越接近敌方的弱点便越容易将他们杀死。击中攻击也可以成为杀敌的有效方法。

因为这是一个ModGame，所以玩家必须拥有“Half Life”才能玩到这个游戏哦。



以为拥有你已等于拥有全世界，沉溺于你怀中，我完全迷失了自己。突然我们都清醒过来，放开怀抱，退开一步，面对天下地图。才发现天空海阔。人生也不止恋爱这一条路，倒不如让我们各自去角逐自己的梦想，去走不同的路途。我们约定，有一天我们再重聚共舞，再为对方拭去尘土。我们彼此的世界因此变得更加美丽。我并没有忘记你，只是换了另一个方式去爱你。既然爱得太压迫，何不放开大家，去认清自己。这样，也许我会更懂得去爱你、爱自己。

人们常说，当感到空虚的时候，一支烟可以拯救一个灵魂。但因为我是一个反吸烟者，所以当需要找一样东西来麻醉自己的时候，音乐是我的首选。让自己在旧歌的旋律中缅怀和忘记过去，憧憬和看清未来。凡事都需要一个结束，然后迎来新的开始。连载数年的《犬夜叉》终于在9月22日迎来了它的最终话。而这张动画原声作品将为其画上一个完美的句号。“Game 而优则 TV”的情节继续上映，这里有《波波路王国—人声作品集》。还有这个“未见其游，先闻其声”的《幻想水浒传4 前奏曲CD》。

BEST OF INUYASHA 清风明月—犬夜叉歌谣全集 二

发售日：2004年9月8日

碟号：B0002L4DJQ

售价：3,150日元

虽然有点遗憾，但要来的始终会来。比起《龙珠 Z》的久延残喘，《灌篮高手》的潦草结尾。这次《犬夜叉》的最终话倒给了人们



一种“如释重负”的感觉。而在9月8号发行的这张作品也顺理成章地成为动画版的最后一张CD（当然钱这种东西是谁都喜欢的，之后当然还有N个不同款式的抢钱作品诞生），和之前

的“百花缭乱”一样，这张“清风明月”收录的都是当时JPOP炙手可热的歌曲。喜欢日语流行歌的朋友完全可以当是一张JPOP精选集来欣赏。

POPOLOCROIS STORY Vocal Collection



发售日：1999年2月20日

碟号：SVWC-7027

售价：2,913日元

前阵子无聊时打开电视，发现无线正在播放《波波路王国传说》。发现现在那种“可爱型”的男生真的超级受欢迎。手上这张CD是上个世纪的出品了。那时还是“波波路王

国”一代，主角就是现在动画片主角的父母。这张人声作品能充分领略到那种“装可爱”风格的精髓，绝对是休闲极品哦~~~



Genso Suikoden IV Prelude CD

发行日期：2004年8月19日

虽然抢钱作品满天飞，但偶尔还是有很多免费的好东东滴~~~ 这张“幻水4”的前奏曲CD由木村真彦监制，“幻水”的音乐制作水平一向是很高水准的，所以当然不能错过它了，hoho

心水推介

原始的回归——最后的圣诞（织田裕二）

本年度最后的“月九”，织田在“东爱”



后再战纯爱剧市场，反应大好。而织田也亲自上阵，主唱了主题曲和片尾曲，而且两首都是英文歌哦！

Phone 中之声

轻松一下心情，这里有我们的——《樱桃小丸子》

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

(3)* 28 3 5 3 2 19 6**8 5 1*9 6**8 5 0 3*9
28 1 1 29 1 6**8 5 1*9 6**8 5 4*9 48 4 3 2 1 3 299

Philips(989+, 9@9, 969+, Az@lis, Ozeo):

5 ↑ (3) 2 ↓ 2 ↑ 2 ↑ (2) 2 ↓ (2) 2 ↓ 4 ↓ 2
↓ (2) 2 ↓ 4 ↑ (3) 2 ↓ (2) 2 ↓ 9 4 ↑ (3) 2 ↓ 2 ↓ 2 4 ↑ 4 ↓ 2 ↓ (2) 2 ↓ 4 ↑ (3) 2
↓

(2) 2 ↓ 4 ↑ (6) 2 2 2 ↓ 2 ↓ 2 ↓ 2 ↑ (2) 6 ↓

siemens(3568i/6618/6688/6886):

3 ↑ ↑ 8 2000 3 5 3 2 188 6 ↓ 00 5 1 ↑ 88 6 ↓ 00 5 * 3 ↑ 88 200 1 1 288 1 6
↓ 00 5 1 ↑ 88 6 ↓ 00 5 4 ↑ 88 400 4 3 2 1 3

28888

Motorola(T190/T191):

6(5) 3(6) v3(5) v3(3) v3(5) v3(6) 5(7) 3(9) v3(10) 5(7) 3(9) v3(10) 0(3)
5(5) 3(6) v3(7) v3(7) 5(6) v5(7) 3(9) v3

(10) 5(7) 3(9) v3(10) 5(4) 3(4) v3(4) v3(5) v3(6) v3(7) v3(5) 7(6)

SonyEricsson(T200/T202/T65):

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

Alcatel(OT301/OT302/OT303):

3* 2*88 3*88 5*88 3*88 2*88 1* 688 588 1* 688 588 088 3* 2*88 1*88 1*88 2*
1* 688 588 1* 688 588 4* 4*88 4*88 3*88

2*88 1*88 3*88 2*8



A 碟

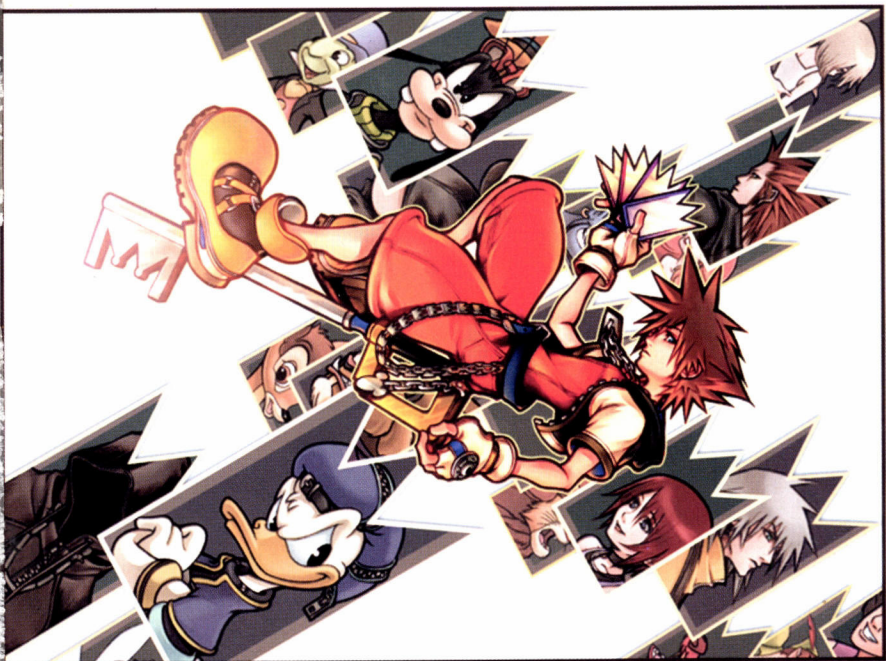
ENCD09A

- 系之谱
- EN 游戏基地
 - 天使之翼 - 新生传说序章
 - 漫步经典
 - 原创工作室
 - 射击游戏秘藏(二)
 - 小岛秀夫的制作生涯
 - MSX
 - FC
- ETC
 - 游乐园
 - Genso Suikoden IV Prelude CD
 - POPOLOCROIS STORY Vocal Collection
 - BEST OF INUYASHA 清風明月 - 犬夜叉テーマ全集
- 式
 - 新作强袭
 - MAME088u6
 - ZiNc
 - 本月 GBA 热作
 - EMU
 - 掌机
 - 相关
 - 街机
 - MAME
 - 家用机

B 碟

ENCD09B

- SQUARE 专题
 - GBA
 - FC
 - SFC
 - WSC
 - PS
- 汉化游戏
 - FC
 - GBA
 - 工具
 - RPG Maker XP 1.01 简体中文版 1.1a Build 0916



Disney I SQUARE ENIX

CHAIN OF MEMORIES

チェインオブメモリーズ

Disney.co.jp

© Disney Enterprise, Inc.

Developed by SQUARE ENIX/Jupiter

HOT GAME 最新热作



王国之心 - 记忆之链



塞尔达传说 - 不可思议的帽子



合金弹头A

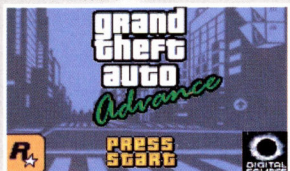
CD ROM 光碟内容

[新作强袭]

★ 龙珠大冒险



★ GTA横行霸道



F zero

忍者神龟2

极品飞车U2

真女神转生

模拟人生

幽游白书战棋版

超人特攻队

疯狂驾驶

魔戒 - 第三纪元

通灵王 - 精神大师

战斗员山田始

#ZiNc新支持游戏

生或死 + +

钻地小子

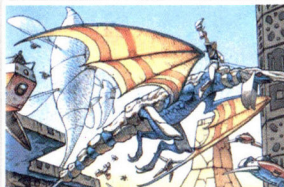


#MAME088u6游戏集

#本月汉化游戏

[系之谱]

PANZER DRAGOO铁甲飞龙



[EN游戏基地]

#漫步经典

-MD格斗游戏合集

#原创工作室

东方永夜抄

狼炎 - 落日帝国

#射击游戏秘藏

★ 武装飞鸟2



弹统

Battle Bakraid

打击者1999

#小岛秀夫作品

-合金装备

-合金装备2

-梦大陆冒险

#天使之翼 - 新生传说序章

[ETC]

#游乐园

犬夜叉歌谣全集

Genso Suikoden IV

波波路王国

ISBN 7-900382-07-0



9 787900 1382078 >

PC应用技术

ISBN: 7-900382-07-0

SONGHE 制作

山东电子音像出版社 山东电子音像出版社 山东电子音像出版社

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