

全力打造最强模拟器读物!!

UO110
2005.01

WWW.EMUNEXT.COM

模拟NEXT

PC应用技术

10

定价13元

「详谈
模拟游戏
的汉化」

GBA开发入门12

DRAGON BALL
龙珠全隐藏要素研究

NGC直读
破解成功!!!

炼金术士物语

模拟器独有**2**
特效功能总结之

PSP的前身，悲壮的天鹅

双刊双碟!

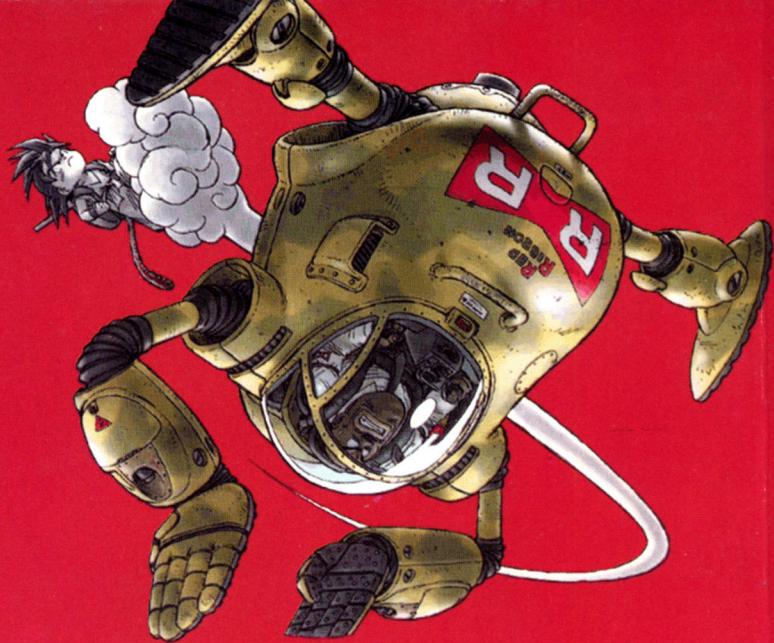
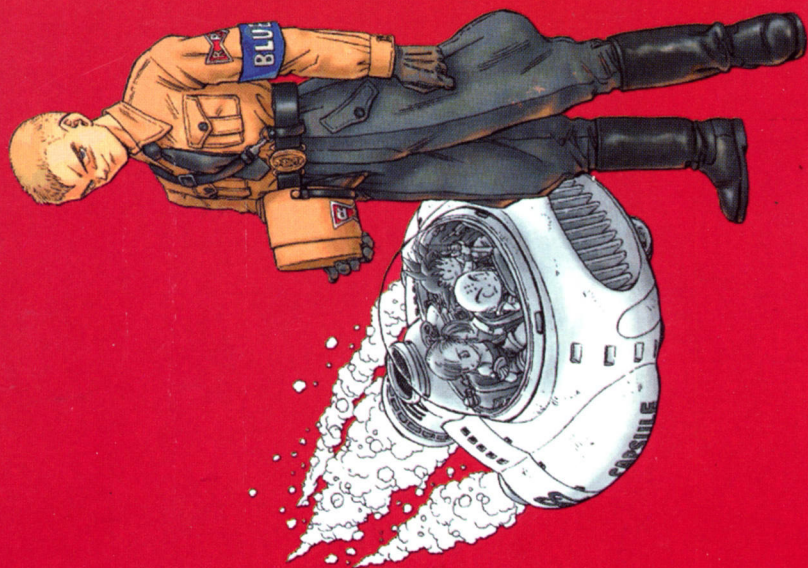
附送《第二次超级掌机大战》
全彩副刊并收录三大掌机的全部游戏!

2CD

GBC WS/WSC NGP/NGPC FULLSET!!



laiyin掃描製作



龙珠超强连技超

实战之最强连技介绍：

一. 悟空的L+R超型杀技实战一流！

悟空蓄满4条气槽的情况下，前冲攻击→地面连续技→吹飞技→空中追加攻击→比敌人快一步到达地面→地面连续技→L+R超必杀技，最多可造成接近40Hit的伤害，此连技在对可以被吹飞的敌人非常有效，实用性超一流。



某牛人成功制造的



二. 平时不怎么实用的旋风棒其实也有用武之地！

在红绸军基地和炮弹机器人决战中，先把它“引诱”到墙角，然后不断使出旋风棒，技术要领是在使出旋风棒时间的掌握上，实战中要多练习方可。



用35Hit来连个小兵，有点大材小用。

三. 可以一击毙命的气功炮！

只要以气功炮成功击中敌人后狂打攻击键就可以造成最大的伤害，4条血槽全满也只能挨52Hit！如果是用模拟器的玩家在发出气功炮的一刻按下暂停键，然后在模拟器中选择打开攻击键的连发功能也可以，不过做稍嫌有点



无敌气功炮发动了，光壁中是有效攻击范围。



无限威力的气功炮，成功制造52Hit。

胜之不武，其实相信自己的击键速度，多练习，不借助连发功能也是满容易使出的，即使是在GBA上也是如此。这气功炮的设定和原著稍有出入，原著中虽然同样是威力巨大，但天津饭使出后都会消耗自己的力气，太用力甚至会死亡。现在天津饭已经成为了此作的禁赛人物，对战使用不能。



单发的超必杀技之最强，出招时间较长，最多能造成29Hit和消耗敌人一条血槽，不过在气功炮面前就.....

万国惊天掌，实战中作用不大，因为发动轨迹是向斜上方的。

悟空战胜短笛大魔王的经典招式，出招极快，实战中只能对空使用。



号外! 今天板砖进攻了! 最近, 在地球人的手掌上空 出现两个天外板砖!

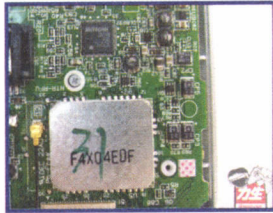
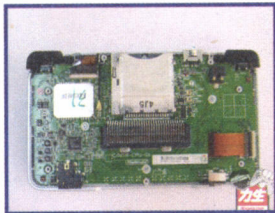
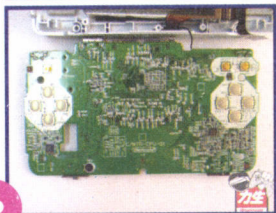
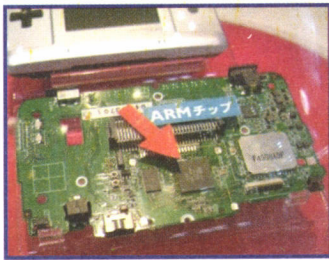
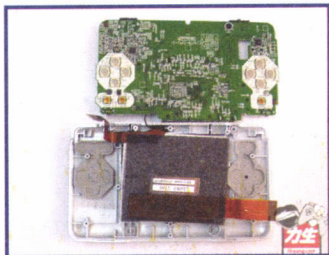
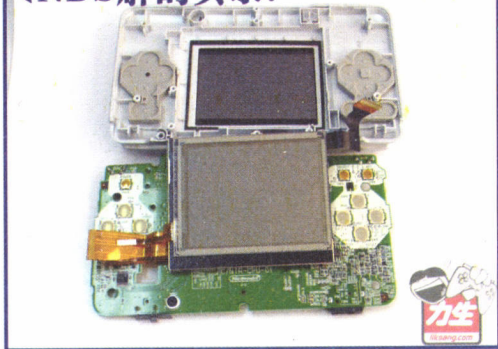


特征!

- 1 造成受害人含“铁”量急速下降;
- 2 造成受害人手部抽筋;
- 3 双方拥有者分别以XX板身份展开激烈的骂战。

为了了解此二物的弱点和生理结构, 揭破它们的真面目, 研究破解之法。费了九牛二虎之力的“力生”星人终于成功捕获二物各一台, 从最真实的角度对其进行深入的剖析, 下面是解剖实录。

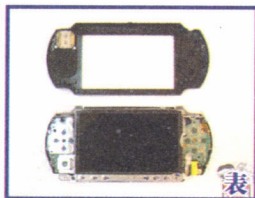
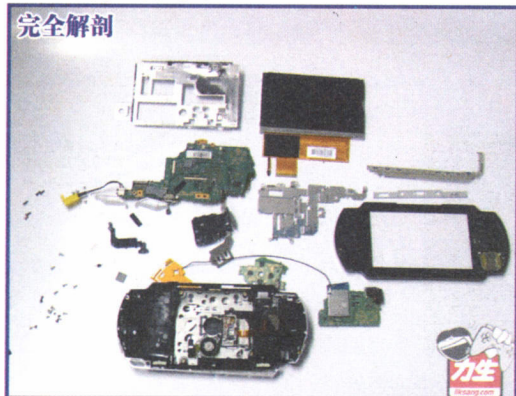
◀NDS解剖实录:





◀ PSP解剖实录:

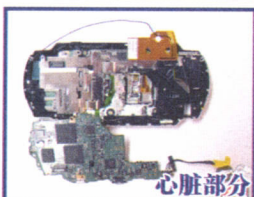
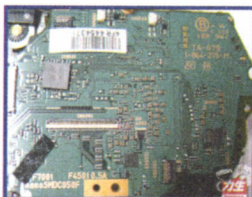
完全解剖



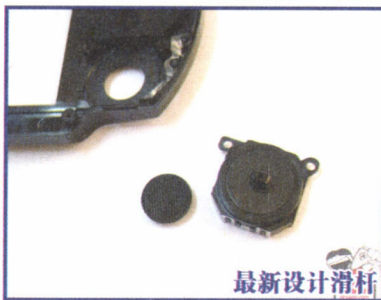
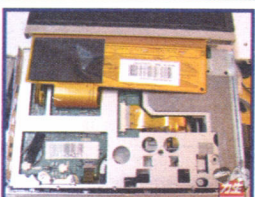
表



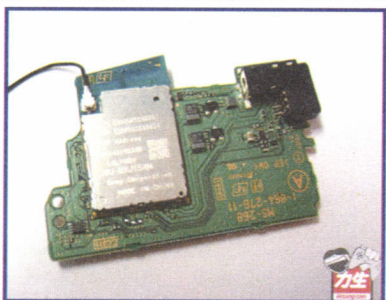
液晶部分



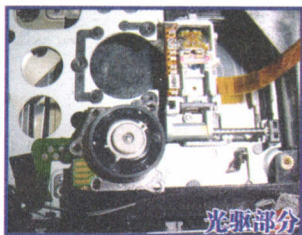
心脏部分



最新设计滑杆



力生



光驱部分

经研究报告指出,目前两板砖的影响力开始升温,而且地板联邦军还没有找到对付它们的办法,请各地板人做好预防工作,以免财产的损失,鉴定完毕!

大期待之WIP EXPECT...

NGC

在NGC主机即将退役的时候，我们的NGC模拟器还没有上岗，继几个月前的首个可运行商业游戏的模拟器出现之后便销声匿迹。最近dolwin放出了一堆游戏画面，而截图上显示的帧数依然是玩家讨论的焦点所在。



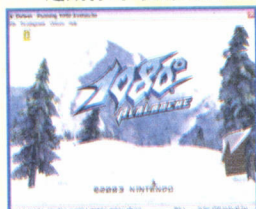
超期待的马里奥赛车DD，不知道什么时候能玩



好像很阴森恐怖的样子



疯狂的士3的选择画面



据说不错的滑雪游戏



去贴图后裸露的线条图



生化3，好像没有模拟的必要



阳光马里奥



这个还是玩DC版算了



挑选好滑雪板之后比赛就要开始了



Saturn

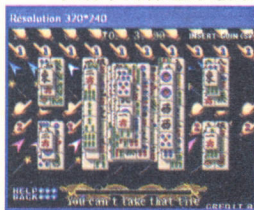
SS的模拟是次世代主机模拟器中的老大难问题，要攻克这难关看来还需要些时日。



很有中国特色的地图画面



滑板撞飞机



街机里必不可少的游戏



美女，来一碗水饺



著名侦探游戏

Model 3

很久都没有消息的Model3
模拟器放出了“浮云赛车”的
截图。



靓丽的标题画面



"WINNERS DON'T USE DRUGS"

DRAGON BALL Z

本期的周边继续为大家介绍BANPRESTO公司人物首办系列（第二弹）

主题：龙珠Z ▶

品名：必杀技造型首办

种类：10种

售价：399日元（一个）



主题：七龙珠 ▶

品名：悟饭与杜拉格斯、悟空与飞龙首办

种类：2种

售价：1344日元



◀主题：龙珠Z

品名：萨尔达人究极进化首办

种类：2种

售价：1554日元（一个）



◀主题：龙珠Z

品名：斯鲁篇首办

种类：彩色版5种+未上色版5种

售价：399元（一个）

DRAGON BALL Z

比 命 相 争 的 激 战

主题：超级机械人大战 ▶
 品名：第二次超级机械人大战
 种类：7种
 售价：368日元（一个）



主题：龙珠Z ▶
 品名：二头身Q版首办
 种类：10种
 售价：504日元（一个）

主题：东宝怪兽 ▼
 品名：东京SOS版首办
 种类：1种
 售价：18690日元（一个）



◀主题：龙珠Z
 品名：贝吉塔篇首办
 种类：5种
 售价：399日元（一个）



▼主题：阿拉蕾
 品名：人物首办
 种类：10种
 售价：504日元

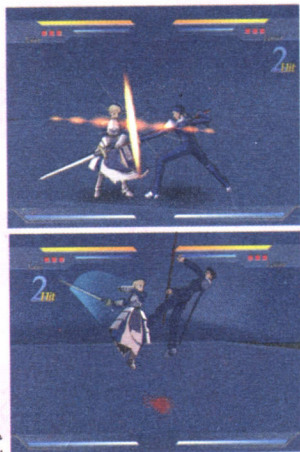




在4-5年前相信没有多少人认识Type-Moon,但是到了现在几乎是一个会玩ACG的人都会认识的组织,还要归功于将其成名作《月姬》动画化及漫画化这一点。成为商业会社之后,推出的新作《Fate/stay night》也大受

欢迎,此作充满了动感、电影气氛以至丰富的剧情等特点也是吸引玩家的主因。其实是她Type-Moon仍是同人组织时期开发的作品,跟《月姬》一样,《Fate/stay night》也有大量的同人作品推出。

以《Fate/stay night》的故事背景——魔法师/使魔的争夺圣杯之战的题材来开发格斗游戏相信会非常讨好,亦有不少玩家希望渡边制作所那个开发相关游戏(其实在渡边制作所开发《Melty Blood》之后曾出现过类似图片)。而在数月前就曾出现过一款以立体引擎加上Toon Shading效果的同人游戏《Fatal/Fake》,不过只有开发中的三张截图,所以没有介绍。不过在这个月终于在网站开放了在Sun Shine Creation 25公布的体验版下载,虽然只有Saber及Lancer试用,不过也只能试试基本的画面及操作了。



《Fatal/Fake》基本上是一个全方位的立体格斗游戏,并且加上了Toon-Shading的效果。可能只是试作版的关系,游戏的画面的音效都非常简单。音乐及战斗时的声音都非常单调,背景也很简单,不过人物的造型却算是出色,可能是开发人员将心血都放在这一点上吧。人物的动作都忠于原著是值得称赞的地方,笔者在使用Saber时可是非常感动,不过到现时为止人物的招式都不算多,而每一位角色的必杀技也只有2款,相信未来会陆增加吧!在操作上跟一般格斗游戏差不多,不过可能是立体游戏的原因,增加了一个横移的操作(↓↓),用这个方法移动能快速接近对手并绕到后方,也能在移动的同时进行突袭。虽然对机警的对手作用不大,不过笔者也很喜欢使用,因此很有战斗气氛呢!

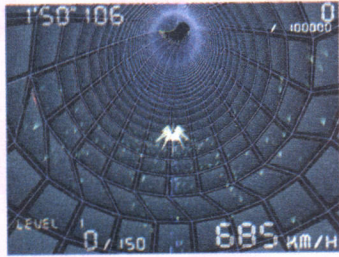
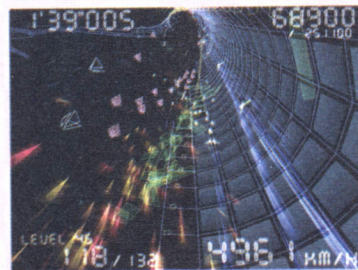
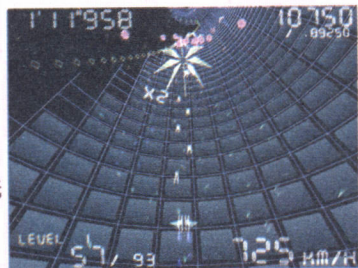
曾经有一只由ABA Games开发的游戏叫《TUMIKI Fighters》，就是那个“人弃、我取，升级去”的横向平面射击游戏。（本期光碟内附送）在那个积木世界中，敌机由不同的

部件组合而成，当玩家令敌机受到一定伤害时就会一件件的脱落，这也是升级的关键。玩家以飞机抓住敌机的脱落部分成为自己飞机的一部分，甚至可以用到Boss的零件！而最近ABA Games开放出另一个射击游戏《Torus Trooper》，相对起来他的玩法更为简单，虽然没有升级系统，但玩起来更为“过瘾”！以一个个简单的立体几何仙桃组合成游戏画面的《Torus Trooper》，以《生死时速》的方式带给玩家全新的感受！

全方位立体世界

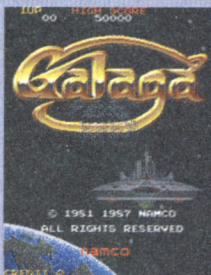
当看到《Torus Trooper》的时候可能会觉得那个比《TUMIKI Fighters》更简单的几何立体线条世界组成的游戏画面更为简陋，不过这种画面却可以给玩家带来未来、科幻以及速度感！首先谈谈操作系统吧！游戏主要操作按钮时左右控制集体的移动以及上下控制视点；除了方向按钮外就只有2个其他按钮——射击及储能攻击。游戏的目的是在限定时间到达终点，敌方也会以弹幕攻击，不过没有大多涉及游戏会出现的炸弹。要是玩家被命中，就会被扣15秒；当毁灭一定数量的敌机，达到一定分数，就会增加15秒；要是能挤到Boss，更能达到30-45秒的奖励！

◀ TORUS TROOPER

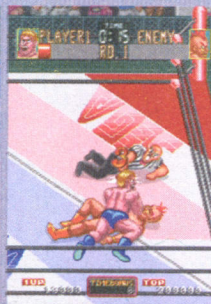




可爱的小魔女坐着扫把的街机射击游戏，多层次的画面、丰富的敌人是其亮点。游戏的难度不高，是属于老小咸宜的游戏。



小蜜蜂的加强版，无论在画面上还是游戏性方面都有了显著的提高，绝对是一款经典的怀旧游戏，值得细细地品味。



MAME 089u4游戏介绍



一款经典的射击游戏，丰富的元素、细致的画风、游戏的系统，使游戏极具可玩性。



坦克大战游戏，游戏的目标是摧毁对方的堡垒，游戏中玩家可以在自己的阵营内补充能量和更换武器，以应付四面八方涌现的敌人。



玩家要驾驶着战车在高速的公路上与对手竞速，游戏的画面和速度感都可以。



耀西的万有引力

耀西的乐园被库巴变成了绘本，为了让这个岛变回原来的样子，于是耀西开始了这个旅行。而为了开始旅行，耀西从书中的精灵（喜欢惊吓的精灵）处得到“可以让世界倾斜的力量”。耀西将要用这个力量用来拯救这个世界。使用这个能力，到底会有什么



样的事情发生呢？玩家们只要将GBA的本体进行倾斜的话，图中的球就会向左走或是向右走。而硬件倾斜的情况时，也会反映在画面右上方的标示中。



GAME BOY ADVANCE 超级机器人大战 1+2

之游戏合辑，是难得的经典

高级战争1+2 SLG，而且难度适中，游戏还可以自建地图，还有对战功能，还可以从在游戏中买到原来GB大战略的老地图，可以挑战不同的地图。

高级战争1+2



ADVANCE 1+2

Riviera

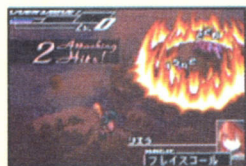
~約束の地リヴィエラ~



約束之地

日本Sting公司所开发出的GBA版RPG游戏《Riviera》，

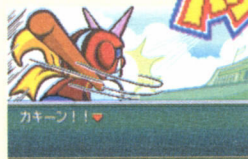
是移植自WS主机的游戏，玩家在游戏中扮演被神界遗忘的“告死天使”，与精灵伙伴为了对抗引导世界毁灭的“魔之茵菲鲁诺斯”而展开冒险。游戏画面十分细腻，而游戏中也有100张以上的CG静画，穿插在对话与事件中，让玩家更能感受故事的张力。



实况口袋棒球1



試合中に観た記録の人物「レッド」♥



カーブン!!♥

パワプロガンポケット7

继承了实况野球的特色，游戏中所具备的各种模式，让喜欢实况野球的人可以走到那里就玩到那里喔。这次除了以

著名的成功模式为游戏的主轴之外，还加入了其它不同种类的四

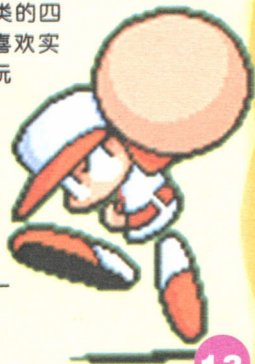
种模式。喜欢实况野球的玩家们千万不要错过了。养成属于自己的优秀选手，与各强对决一死战吧！



?...な、なんだ? あれば?♥



ん? どうした?♥



洛克人EXE5-蓝队

这次的游戏一样是采用和以前相同的“队伍战斗系统”，而且更为进化。而另外一点和前相同的是，使用队友的灵魂系统的话，对应不同的系统就会发生特殊的能力。而这次最特别的就是隐含有新力量的“暗黑发动”。只要将黑暗芯片当作祭品来发动的话，伙伴的灵魂就会和黑暗灵魂进行融合共鸣，



而可以发动更强力的攻击喔！只是，如果失败的话，则会受到黑暗之力的反击的风险。如何运用，几时运用就有靠各位的智慧了。



明阳大战记-零式

又是一款以日本正在放映中的动画改成游戏的游戏。

玩家要扮演主角，展开一段新的故事情节。而游戏中所出现的式神共有72只。就看看玩家们是不是可以将



【攻撃】
式神へ攻撃指示



【必殺】
タマタ！天流の神獸も地流の手に落ちた



【必殺】
さっそく技を出してみましょう
△ボタンを押してください

所有的式神给拿到。只要用方向键输入指令，在画面上画出各种符号的话，就会发动各式各样的效果。如此就会和动画中一般可以发挥各种式神的效果喔。

长耳狗-梦之大冒险

シナモン ゆめの大冒険



的大耳朵，可爱到让人心跳是本作的制作主题。长耳狗可爱的表情和动作搭配充满紧张感的动作带给玩家全新的游戏感觉。本作的舞台是发生在长耳狗梦里的“梦之世界”，场景非常丰富而梦幻。在游戏中，玩家的目的是前往目的地的同时收集甜品，游戏中总共有100种甜品，获得的甜品种类会被记录在甜品簿中，收集全部甜品就会获得隐藏要素。连续取得一定数量的同一种甜品也会获得奖励。



ゴウケ! Great 时空の冒険者



馅饼! 时空的冒险者

这款游戏乃是这个游戏系列更新后，作为动作RPG所出现的一代。游戏中的故事模式，让玩家们的可以玩“过去-现在-未来”三个时代的大冒险! 游戏中出现的角色最多有37名，而战斗的画面中也加入了对杀，范围攻击以及直线移动等新要素。而战斗的地图上也追加了陷阱喔。



青蛙军曹对决! 激走青蛙大作战!

这是一个完全重现青蛙军曹的世界观的一款赛车游戏。不管是大人或是小孩都可以玩得很高兴的一款游戏喔。这款游戏可以

クワ☆ロ ぐんぞう 軍曹

対決! 激走クワ☆ロが大作戦であります!



クワロ「モア敵! 打つてくるであらうぞ!」



クワロ「おんげおまマ」



说是第一款在赛车游戏中有加入利用“指令输入”而可以发动必杀技的游戏。玩家们可以在体会到和原作中相同的台词以及各种角色的个性将会完全地重现。



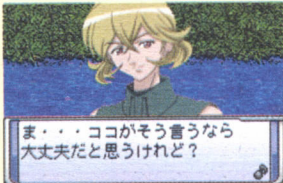
忘却の旋律

忘却の旋律

由日本BANDAI所制作的GBA最新动画改编之动作游戏《忘却的旋律》，预计11月25日上市，而官方网站也于日前正式开放，介绍了游戏的背景、系统与人物等主要部分。以20世纪人类、怪物大战后人类惨败的世界为背景，遗忘了输给怪物的过去，人类开启了全新的生活、全新的世纪；玩家在游戏里将操纵少年“波卡”，为了获得与怪物对战的力量而踏上艰苦



的旅程，并寻找胜利的关键“忘却的旋律”，一步步地踏上与怪物们的最终决战。



ま・・・ココがそう言うなら大丈夫だと思っけれど?

2005.1

- 白金之星模拟新闻..... 19
- 汉化进行曲..... 21
- 系之谱
 - 炼金术士物语..... 106
- 私立模拟学院
 - GBA 开发入门 11..... 24
 - 模拟器独有特效功能总结下..... 34
 - 详谈模拟游戏的汉化..... 42
- 游民攻地
 - 龙珠全隐藏要素攻略..... 57
- 业界专题
 - NGC 破解成功! 直读面世!..... 80
 - PSP 的前身, 悲壮的天鹅..... 82
- ETC
 - 游乐园..... 140

健康游戏忠告

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

执行主编: WARIO

责任编辑: 漫步 KGB

EWING Phil

美术编辑: YGDESIGN

漫画编辑: F'

封面设计: YGDESIGN

杂志邮箱:

emunext@163.com

emunext@tom.com

特约合作鸣谢:

kik.yeah.net

秋天 TIMON

屎王

C.K

某人

大猩猩

白河愁

小翼

白金之星

冥冥

Dadunu

OEZ

亮亮

- 原创工作室 137
- 精武门
 - 龙虎之拳3 88
- 漫步经典
 - MD 上的忍者们! 123
- 游情物语
 - 电脑 VS 桌子 131
 - 机战精神指令之大学生生活篇 133
 - RPG 的世界 134
 - 怪物的一天 136
- 邮购信息 143
- 光碟目录 144

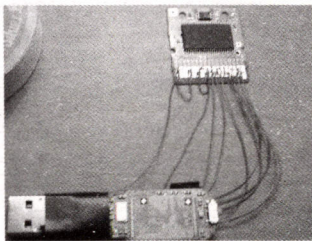
白金之星 模拟新闻

NEWS



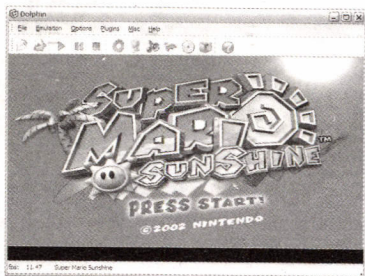
NDS 和 PSP 的破解

NDS 和 PSP 的发售既代表了全新一场的掌机大战的开启，也代表了两个掌机系统模拟和破解的开端。NDS 方面已经有强人把卡带拆开，通过导线把芯片连接到 USB 盘上，然后在 PC 上读取其数据，但得到的答案是“PC 无法识别 NDS 卡带上的数据格式”。据说 NDS 的卡带使用了和信用卡相同的加密方式，为此有网友打趣地说：“如果有技术能破解 NDS 卡带的加密，干脆去刷信用卡得了”。PSP 方面，有人在 PSP 发售之后的几天里放出了一份资料，其内容是列出了《山脊赛车 RR》游戏 ISO 的容量是 $16 \times 50\text{MB}$ ，并说只要把此 ISO 拷贝到 1G 的 MS 卡上就能直接游戏，最后，经多方证实此资料仅仅是一个恶作剧。



NGC 模拟器 Dolphin 最终版发表

第一款可以正式运行商业游戏的 NGC 模拟器在圣诞前夕放出了其最终的版本，对于此版本的模拟器有那些改进和升级的部分作者并没有列明，只是说这将是 Dolphin 的最后一个版本，而且在晚一些时候



作者还会公开 Dolphin 的原代码，这是否也表示目前这个被人们普遍看好的 NGC 模拟器计划将会无限期搁置呢？我们只能期待接棒者能站在巨人的肩膀上，成就更高更远。

Pcsx2 0.7 版发表



最多玩家关注的模拟器之一，也是目前还陆续有新闻的 PS2 模拟器。眼看 PS3 也快要公布了，咱们这些模拟器玩家还没有机会一尝 PS2 游戏的乐趣，实在有点不甘。此版本的模拟器改进了手柄的使用、游戏的兼容性和界面上的 BUG 等一大堆东西，但问题是再怎么改进暂时还无法正常运行游戏，连进入 PS2 的设置画面也只有那可怜的几帧，更别提玩游戏了，就目前的模拟效率和 PC 的配置上来看，要在电脑上流畅地玩 PS2 游戏还得等上两年。



汉化进行曲 By 来福

NEWS

钢之炼金术士 - 回忆之奏鸣曲

第三世纪汉化小组正式开始了
 汉化 1587 - 钢之炼金术士 - 回忆
 之奏鸣曲。破解工作已经结束，现
 在正在制作字库！然后就差翻译
 了！当然，因为本小组成员都还属
 于初学者，技术不够之处还请见
 量！！！！



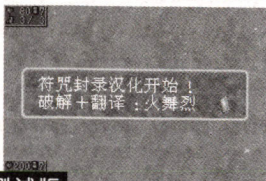
龙珠大冒险 ADV 汉化开始！



破解：90%（还差“漂亮”的
 字模）、翻译：10%（开头而
 已……）、美工：00%、汉化工程已
 经开始了~要完成需要点时间，耐
 心等等好了~

东京魔人学院 - 符咒封录汉化开始！

TGB 汉化组新作品~破解：90
 %（还差做“漂亮”的字模）、翻译：
 30%（翻译完游戏开头和规则）、因
 为不知道怎么做补丁文件，所以暂
 时没有试玩版……



逆转裁判 3 第 1、2 章汉化测试版

测试部分：逆转裁判 3 第 1、2 章

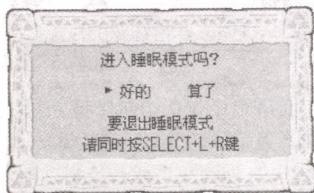
“本来不想放出来，不过既然做了努力就不能白费，况且有这么多玩家的支持，由于是测试版，错误在所难免，希望各位积极汇报BUG（有奖励^_^），在完全汉化版出来前我们不会再

出测试版了，所以珍惜这次机会吧~引用一句名言：'FOR PLEASURE NOT PREASURE'ENJOY IT''



塞尔达传说 - 神奇的小人帽

胡里胡涂：“我们使用了欧版进行汉化，可同时支持多国语言。目前翻译已进入尾声，同步进行文饰。图片汉化开始进行了。漫游汉化组今后将主力汉化任天堂的游戏，因为我们的成员几乎全是任天堂的Fans。其他的几个进行中的任天堂游戏也在稳步翻译中，需要的时间也不会很多了，应该会在明年年初放出。请各位期待！”



《高精战争》千岛汉化版发布

funlove：为了表示区别，我们的Advance Wars 汉化版命名为“高精战争”。在这次汉化中首先感谢的是kingbao大哥，他的两段程序给我很大的启发。接着就是所有的翻译和文本助理，虽



然文本不算多，而且是英文，可确实是很累的事情。感谢所有支持我们汉化的朋友。

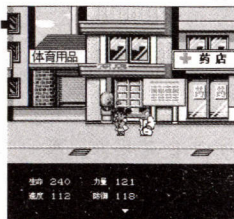
不知云：这次高级战争汉化的撞车虽然是各个支持汉化游戏的朋友不愿意看到的，但这次的撞车却让CGP跟千岛组的联系更加紧密了，大家合作的非常愉快，也同时应了那句古话“不打不相识”啊。希望大家一如既往的支持两个小组的工作。

CAMPAIGN
MAP



热血新记录FC 中文版发布

经过一星期的汉化工作，已经将热血新记录FC汉化完成。本rom汉化了球员姓名、道具名称&说明、基本提示&对话、游戏图片等。开机剧情和通关剧情选择全部删除，没有汉...如果重视剧情的玩家可选择试玩与否。本人已经对rom进行了非常细致的检测，理论上不会有bug了。本版本为完全汉化版本，已无日文存在，大家放心使用。如非必要，作者将不会进行任何改进，此版为最终版。



逆转裁判2 完全汉化版!



从2004.5月开始正式汉化的到11月，历经6个月时间，逆转系列第一部完全汉化作品终于在CGP诞生！虽然期间有很多曲折，受到一些打击，但是在玩家的热心支持下，我和近藤还是坚持完成了这部作品，这部真正属于CGP、属于支持CGP的CGPfans的逆转2。最后引用逆转里的一句话：“男人……只会在一一切都结束的时候哭泣。”注：反映BUG仅限于死机或者花屏，不接受文字方面的修改建议



开学已经三个多月啦，也当了三个多月学长了哈！想不到这篇文章可以从中专连载到现在，在这先多谢大家的支持！

在这一期要讲就是旋转层 (Rotation/scaling BG)。他的成象原理与文本层 (Text BG) 一样也是同属于 TILE 类型，只是在数据的结构与功能上有所区别。有看过前面的教程的都会知道 GBA 的成象原理大体分为 TILE 与 BITMAP 两个类型。BITMAP 是以像素为最小处理单位，数据格式采用 RGB 或 RGB 索引值与调色板，而 TILE 的以 Tile 为最小处理单位，数据格式分为 Tile 数据，Map 数据与调色板三种。限于版面，我只能略提一下，如果对此知识点还不太熟悉的话，就只能看以前的教程，或者到我们小组的论坛上发问好了。

TILE 模式：

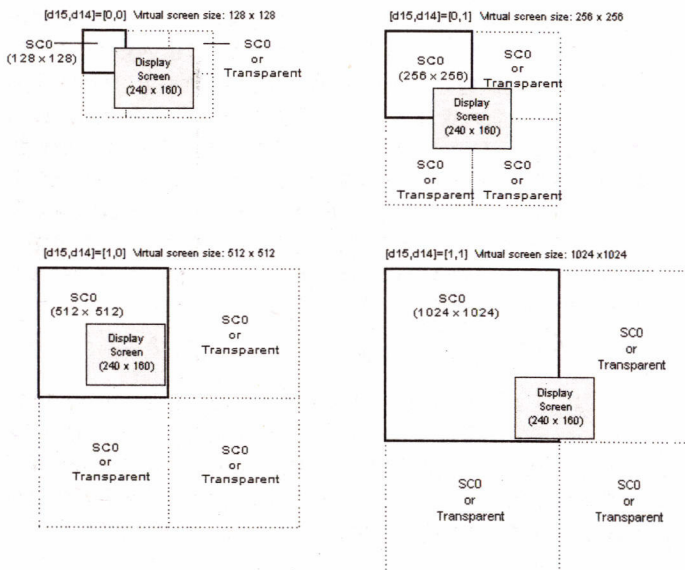
由于小弟的教程是连载在期刊上的，所以为以照顾一些没有买以前的杂志的读者，某些对今期内容重要知识点，还得要重新说说。可是相同的内容如果要我用两种不同的语句来表达，可真的难倒我了。所以请大家原谅我引用一些以前出现过的段落。GBA 硬件支持有两大显示模式——TILE 与 BITMAP。MODE3、MODE4 与 MODE5 都是 BITMAP 模式，而剩下的 MODE0、MODE1 与 MODE2 就是我期的主角 TILE 模式。BITMAP 模式是一个以像素为最小处理单位的显示模式，由于他的显示原理的关系，在效果与发色数方面强于 TILE 模式，缺点就是占用的空间太大，而且处理的时间比较占用资源，主要是内存。所以 BITMAP 模式只适用于静态或动态的 CG 上，或者用于一些恋爱 AVG 之类的游戏上。BITMAP 模式在以前的教程里都已经全部教过了，不明白就翻翻旧几期吧。

TILE 模式是一种以 tile 为最小处理单位的显示模式。TILE 模式不像 BITMAP 模式那样把图形数据分为 MODE3 与 MODE5 的 RGB 或 MODE4 的调色板 + 调色索引, 而是分成三样数据, 分别是调色板、map 数据与 tile 数据。暂时不用理会这些数据的结构是如何的, 首先要了解一下这个显示模式的大概成象原理。tile 是 "块" 或 "图块" 的意思, TILE 数据可以理解为 8X8 像素的图, 这个图块与 MODE4 的成象原理一样, tile 数据里装载的是调色板的索引, 这些图块的颜色是由调色板来决定的, map 是 "地图" 的意思也就是用来定位的里面装载的是 tile 的索引, 而这类显示模式的成象原理就是用这些 tile 按 map 数据指示拼接出完整的图出来。可能大家还不太明白, 例个不太合适的例子, 就如我们玩的拼图, TILE 就可以看作是拼图的每一个图块, 然后用这些图块把拼图拼出来。TILE 模式就可以把这些重复出现的部分作成 TILE, 然后用这些 TILE 拼出来, 这样一张地图可能只需要十几个或更少的 tile 就可以拼出来, 而只要改动 MAP 数据就可以重新拼接出新的地图来。就是说一个 tile 是可以重复使用无限次, 处理里也只需要改动 map 数据就能生成另一张新地图。刚才我说的与拼图的质的区别就在这里, 拼图的图块是不能重复使用的。

(rotation/scaling)层:

地球人都知道 MODE 0、MODE 1 与 MODE 2 都是属于 TILE。但并不是所有的 MODE 下的 BG 都有旋转层。MODE 0 下 4 个层都是属于文本层并没有旋转层; MODE 1 下 BG0 与 BG1 是文本层, BG2 就是旋转层, 没有 BG3; MODE 2 下没有 BG1 与 BG0, BG2 与 BG3 是旋转层。所有的旋转层都支持旋转效果 (这个全地球也都知道)、缩放、半透明、淡入淡出和马赛克。具体使用那种 MODE 就由大家来决定啦, 不过要注意各 MODE 的层的个数与类型。我个人觉得 MODE 1 比较适合多数情况, 因为这个模式有文本层也旋转层, 可以很好地应用到各个方面上。旋转层与文本层一样尺寸大小是规定的, 旋转层有 4 种尺寸大

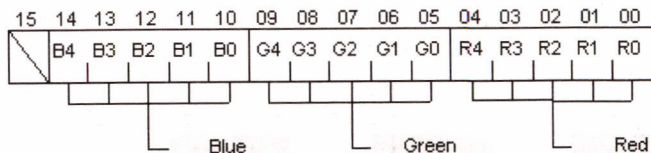
小, 分别为 128X128、256X256、512X512 和 1024X1024。旋转层来说所有的尺寸都是正方形最小可以是 128 X 128 最大的可以到 1024X1024, 如果使用缩放效果, 将会产生大于 1024X1024 的地图。下面如图 1 所示, 所种尺寸的旋转层与屏幕大小的对比。很显然旋转层也会具有卷轴功能, 但他的操作比文本层的卷轴功能的实现要麻烦多了, 下期重点研究这点。



数据结构:

调色板数据结构:

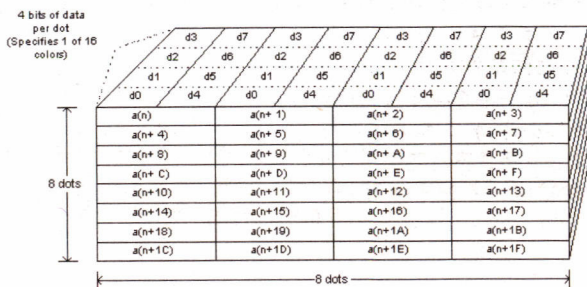
跟文本层一样, 旋转层也需要 map 数据与 tile 数据与调色板数据。调色板数据没什么好说的就是 16 位的 RGB 值, 最高位无效, 5 位 R、5 位 G 与 5 位的 B 组成。如所示就是 GBA 可识别



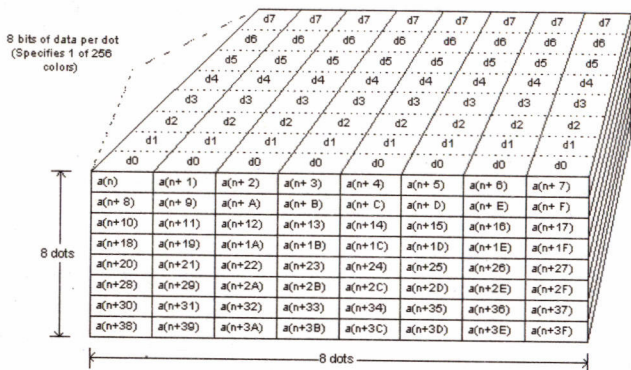
的RGB数据的结构啦！BG有指定的位置来存放调色板的数据，BG调色板最多可容纳256种颜色也就是256个RGB数据。GBA的硬件规定了BG调色板可以看作16个16色的调色板来使用，同样也可视为1个256色的调色板。我个人习惯用16个16色调色板的模式，不但可以省下不少事，因为处理时各个调色板是互不相关的个体，对一个调色板操作不会影响到其它的调色板使用，所以处理16个调色板远比处理一个256色的调色板要简单得多。硬件调色板内存的地址为0x05000000，只要把调色板数据放到这里就行啦。大小为0x200，所以结束处是0x05000200，之后就是OBJ调色板啦。如果是16个16色调色板模式，那么下个调色板的地址应该加上2*16，第三调色板就是加上2*32，如此类推。

Tile数据结构(Character Data Format)

从官方的文档中应该翻译为字符数据格式之类的词才对，但很容易产生歧义，所以现在管我把这个叫为Tilt数据好了。Tile是TILE模式成象原理中的重要组成部分，也是TILE模式下的最小处理单位。一个Tile的大小为8x8，由于有两种调色板模式，所以也有两种Tile数据。下图是对应在16个16色调



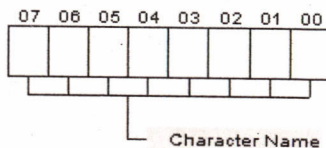
色板下的数据，下图就是 256 色调色板下的数据。Tile 里的每一



个点，其实就是调色板的索引值，在 16 个 16 色调色板下的 Tile，每个点只需来 4 位。而 256 色调色板下 Tile，每个点就需要 8 位也就是一个字节。大家在转换时记得选择好你们需要的格式，还有在写程序时记得设置好是用那种类型的。具体设置方法下面将会提到，其实就是寄存器内的某一个位来决定的。但对于旋转层来说只能使用 256 色调色板模式，这点一定要注意的。

MAP 数据结构 (BG Screen Data Format):

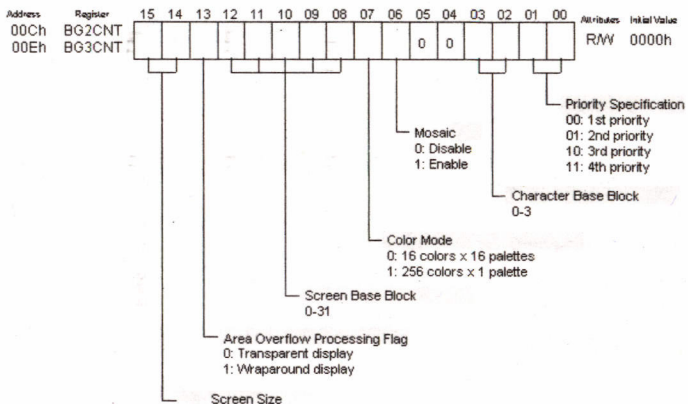
BG Screen Data Format 是官方的叫法，大家可以跟着官方的读，翻译过来就是“背景屏幕数据格式”。但一些图形转换软件多数都会称这个为 Map 数据，我也习惯了这种叫法了哈。反正大家怎样叫也可以，只要知道他是什么就可以啦。右图所示，旋转层的 map 数据极度的简单，只有 tile 索引号而已。因此不能使用 Tile 翻转功能，不过不重要啦，



旋转层最大作用就是缩放与旋转，要翻转就用文本层吧。由于旋转层的 MAP 数据只有 TILE 索引号，没有调色板号，所以只能使用 256 色调色板模式。

DISPCNT 寄存器：

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



初始值为 0000H，

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

[00-01]：优先权；00 为最高、其次是 01、再次是 02、最低是 03。

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

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

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

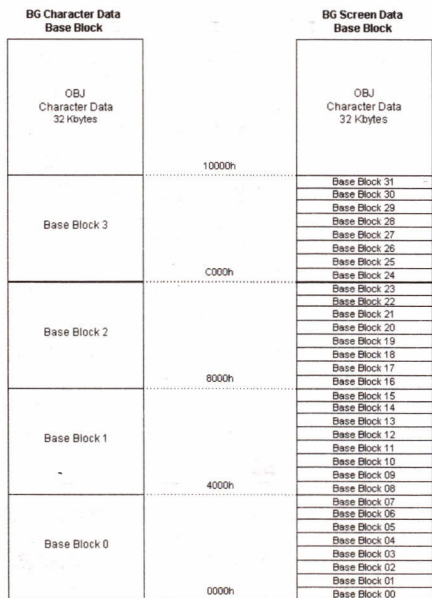
[08-12]: 这个是块号; 当然是设置当前层所用的 map 数据在那里取

[13]: 区域溢出处理标志位; 0: 以透明处理, 1: 回卷显示; 看不明白就自己试一下做一个 128X128 的旋转层, 再三设置一下这个位, 一眼就会看到有什么分别的了。

[14-15]: 设置层大小; 用于设置层的大小。00: 128X128
01: 256X256 10: 512X512 11: 1024X1024

相关知识:

在讲述寄存器的使用时要解释一下 VRAM 在 TILE 模式下的分配情况。从右图中可以见到 GBA 硬件把 VRAM 分成 4 个区或 32 个块, 对于 tile 数据来说 VRAM 分为 4 个区, 每个区为 16KByte, 对于 map 数据来说就分为 32 个块, 每个块为 2Kbyte。如果是 16 色的 tile, 一个区可以装 512 个 tile, 如果是 256 色的 tile, 每个区可



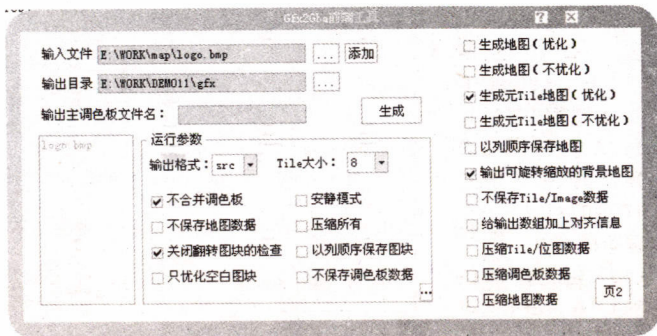
以装 256 个 tile。块比较简单，2Kbyte 刚好是一个 256X256 的屏幕所用的 map 数据所占的大小。这样分配是方便我们在 VRAM 提取 tile 数据与 map 数据，还有一个重要作用就是定位。嗯~~~~~这个好像很难解释，让我好好想想~就如把 tile 设为 1 区，那样 1 区开始的 tile 为索引号 0 号，如此类推，最大是 1024 号，也是说 map 数据里的索引号是根据这个为基准去干活的。把 map 设为 0 块的话，由第 0 块开始为 map 数据的起始位置。

实践部分：

首先大家要看上面教程，再次就是要下载我们小组的 CSAGBLIB 这个开发工具，没有到去我们的《混沌星晨》的网站 <http://www.hdxc.net> 与论坛 <http://gba.cgame.cn> 上面找找就会发现下载地址的了，最后就是准备一些要用到的素材。主要是要用到一张 256X256 的 8 位 BMP 格式的图片。

1. 运行我们的 VHAM.exe，新建一个名 DEMO11 的工程。左边记得要选上我们的 CSAGBLIB 哦，路径自己定但不要太过复杂，否则有些工具可能会出现问題。建完按一下 F5 看能否编译，能的话就没问题了，不能的话就代表你的库可能有点问题，具体什么问题要看实践情况来定了。

2. 找一张 256X256 大小 8 位 BMP 的图片，在扩展工具栏里选择 GFX2GBA 这个软件，设置如下图所示。按生成键就会生



成三个文件，这三个文件分别是MAP、TILE 与调色板数据。在编程序时只要把这些数据放到相应位置就行了。

3. 打开 main.c，写入如下代码，由于源代码没什么特别难的地方，解释将会以注释的形式出现：

```
#include <CsAgb.h>
#include "globals.h"
#include "graphics.h"
#include "gfx\logo.map.c"
#include "gfx\logo.raw.c"
#include "gfx\logo.pal.c"
void VBlankFunc(void);
int AgbMain(void)
{
    CS_InitGBA();
    CS_SetVBlankIntrFunc(VBlankFunc);
    CS_OpenVBlank();
    // 设置显示模式为 MODE 2，并把所有图层设置为可见
    CS_SetVideoMode(MODE_2 | DISP_BG_ALL_ON);
    // 载入调色板数据
    DmaCopy(3, logo_Palette, BG_PLTT, sizeof(logo_Palette),
32);
    // 载入 TILE 数据
    DmaCopy(3, logo_Tiles, BG_VRAM+0x4000, sizeof
(logo_Tiles), 32);
    // 载入 MAP 数据
    DmaCopy(3, logo_Map, BG_VRAM+0x800, sizeof(logo_Map),
32);
    // 设置寄存器 BG2CNT，大家自己研究一下表达式的意义啦，不
难的
    *REG_BG2CNT= 1<<2 | 1<<8 | 1<<7 | 1<<14 | 1<<13;
```

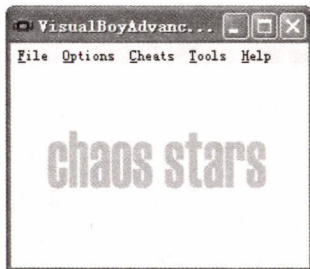
```

while(TRUE)
{
    CS_WaitForVSync();
}

return 0;
}

void VBlankFunc(void)
{
    CS_CopyOAM();
}

```



4. 按 F5 编译或 F7 编译并运行。左图就是我们这次 DEMO 的结果啦~

总结：

这期说了另一种层，旋转层的基本原理，但这期的内容可以最最基本的啦。基本上旋转层的成象原理，与文本层的区别，使用方法都教了。但旋转层的真正存在的意义就是可以旋转与缩放，如果运用得好就可以产生一些伪 3D 的游戏，就如《马里奥大赛车》就用了这种技术啦。

笔者的话：

最近我的生活圈子里多了一个的确认识了很久很久的人，但的确也是最最最陌生的人。虽然开头有些不知所措，现在开始已经习惯了。好啦版面有限，不多说了。最后就是请大家多多支持我们小组《混沌星晨工作室》的网站 <http://www.hdxc.net> 与论坛 <http://gba.cgame.cn>。

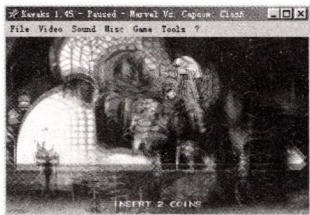
在最最后的这一刻，我想说一句：“阿傻，圣诞快乐！”

模拟器独有特效功能总结(下)

文: LiMing83

Winkawaks 篇

接着是在低配置主机上有不错的速度优势的 Winkawaks, 它带来的是残像特效。



或许是为了抗衡 Nebula 的透明特效, 在 1.41 版本的 Winkawaks 中作者不甘示弱的通过 "帧插值混和运算", 实现了画面淡淡的残像效果。

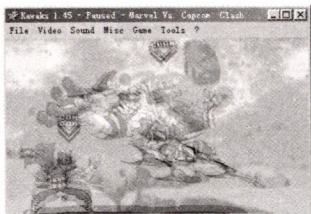
说到插值混和运算大家应该不会太陌生, 老牌模拟器 Neoragex 中的 Audio 选项中就有一个声音插值混和运算的选项, 如果你的声卡还过得去的话, 用 44100 的采样率配合着声音插值混合运算会使得游戏声效提升不少。

按照作者的说法, 打开这个特效的方法是在视频选项中选择相应的选项, 并且要关闭自动跳帧, 而且号称非常的耗资源, 低配置的玩家慎用……

不过在实际使用中, 这种的残像效果不是刻意的去体会的话一般玩游戏的时候没有太大的感受, 说实话在没有看 whatsnew 的时候, 根本就没有发现新增加了这样一个 "噱头", 特效在低配置的机器上也可以流畅运行。

在介绍 kawaks 的 "帧插值混和运算" 特效之前, 我们来补

充一下有关动画显示的知识先：游戏画面是以帧更迭的方式显示在屏幕上的，每一帧中活动块(sprite，通常被人马虎的直译为精灵)的位置都会变化，这样在快速的更迭时我们看到的就是运动的画面，在通常情况下每秒钟显示25帧就可以利用人眼的视觉暂留效应达到动画显示的目的。”帧插值混和运算”在活动块位置有变化的帧中，在屏幕上显示当前活动块的同时，以一定透明度在该活动块在下一帧中将要出现的位置上也显示之。



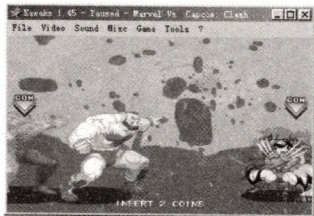
简单的说就是把当前应该显示帧和它的后一帧二者相除以二，然后显示在屏幕上，由于在不同帧当中活动块的位置不一样，于是就出现了移形换影状的残象，并且因为不同帧中活动块遮住的背景层或者是

别的活动块的位置不同，因而两帧混和显示的时候，在相应的位置就会出现透明的情形，尤其在波动拳、半月刀等飞行道具的飞行过程中最为明显（每一帧波的活动块都在向前推进）

有兴趣的朋友可以在kawaks 里面先用回车暂停住游戏打开”帧插值混和运算”特效然后使用”shift+ 空格”慢慢欣赏。

从模拟器文档中的话来看，作者的原意也是想实现类似于nebula的半透明的效果的，方式简单的说大概是采用”一个帧有波，一个帧没有，加一块除以二，就是半透明的”这种很简单直接的算法，不过这种方法的缺点很明显，那就是画面将会变得非常闪烁……这也最终导致作者放弃了这种想法而另辟蹊径用”帧插值混和运算”来同样的实现让人赏心悦目的视觉效果。

由于这种特效，是对每一游戏中的每一帧都产生效果的，所以，只有打开这个功能，每个游戏都会产生效果，这点就比需要苦苦制作“对照表”的Nebula舒服多了，但是实际效果来看，适当的残像有震撼的感觉（如游戏本身的残像效果），但过多的残像带来的只是头晕。



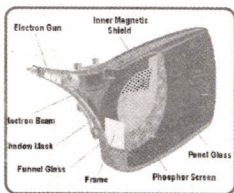
虽然这两种特效在模拟器上出现是新鲜事，但其实上家用机厂商早就利用这种技术，在CPS2的格斗游戏如SF Zero系列，游戏中出现的残像，和kawaks的技术就有类似的地方。而到了DC时代，<Marval

VS Capcom 2>、<Snk VS Capcom>都有利用到类似Nebula的技术，所以画面效果都非常相似，而把这种技术发挥到一个新的高度的游戏，就是<Guilty Gear X>（罪恶工具X）了。这种技术的运作，都是采用主机的性能，实时计算得出，并不是游戏美工能画出“透明的光波”，大家也发现，MVS的机能是不足以胜任这种工作。

FBA篇

然后是出了名的快速高效的FBA，它带来的是游戏画面的球面显示特效。

“纯平”是个比较新的概念，虽然现在已经变成了显示设备的标准，但在这之前，画面是球面的。就拿游戏机中心中服役的街机来说，其屏幕所使用的乃是与电视显像管相类似的业务用阴极射线显像管（CRT）。在平面显像技术还远远没有成为主流的以前，为了能正常将图像显示出来，显像管的外壁均必须造成一定的弧度，以配合电子枪的扫描特性。正是因为这个原因，玩家在街机上所看到的实际图像，都会像经过哈哈镜处理



一样，或多或少地有着因为屏幕曲面而带来的畸变。在纵版的射击游戏上，这点就表现得尤其明显。经常去街机厅的大小玩家们恐怕都会对此记忆犹新吧。这样就给模拟器带来了一个问题：当我们在电脑上用模拟器跑这些经典游戏的时候，因为电脑屏幕显示是平面的而很多人更使用纯平显示器

的缘故，这种畸变就表现得非常不明显，甚至完全消失。

既然是模拟器，当然就应该把原始的游戏感觉原汁原味地表现出来，那么有没有办法把这种变形效果也一同模拟出来呢？在最新版本



Final Burn Alpha 里面所添加的一项新显示效果，为广大模拟器玩家们提供了非常完美的解决方案：这就是 3D Projection！我们可以看到，在将这项功能打开之后，画面产生了类似真正街机的球面效果，玩起来更有 FEEL 了！那么这项效果是如何实现的呢？本文将从原理上对这个问题作探讨。

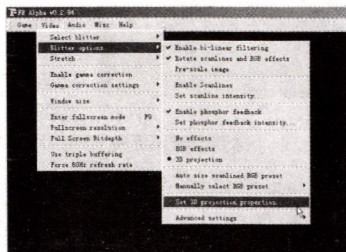
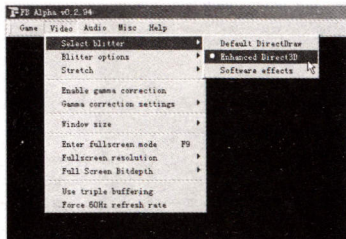
Blitter 是什么？

从 F B A 的菜单里面我们可以发现，这个新添加的 3 D

考

Projection 功能位于 "Blitter Options" (Blitter 选项) 中。那么 Blitter 到底是什么? 这就要从电脑动画的实现方式谈起。其实, 电脑实现动画的方式, 跟我们用一叠纸做动画的方式非常相似。首先, 要在电脑里面定义一系列 "面(surface)", 它们就相当于一片片白纸, 然后, 为每个面导入稍微不同的画面, 再把这一个一个面按顺序逐个显示出来, 这样就成为了我们在屏幕上所看见的动画效果。因为在内存中的这些 "面" 都可以无限次重画的关系, 所以其实只需要创建两个用于这个用途的面。这两个面一个用于显示在屏幕上, 称为 "主面(Primary Surface)" 或者 "主缓冲区", 另一个不显示, 称为 "后缓冲区(Back Buffer)"。在实际操作中, 我们所需要做的是先改写后缓冲区中的内容, 然后和主面翻转一次, 让改变后的画面显示在屏幕上, 接着再改写后缓冲区的内容, 再和主面翻转。按照这个流程反复进行, 便可得到不断改变的画面, 于此就可以实现电脑上的动画效果了。

接下来的问题就轮到要如何改变后缓冲区, 也就是虚拟 "画纸" 的内容了。正如剪贴画一样, 在电脑中我们也可以从另外什么地方剪一堆素材过来, 贴到纸上, 构成我们自己的画面。无论是在哪一个游戏里面, 一幅画面都是这样由一个个素材 (术语中的 "精灵" sprite) 构成的。当然, 在这里, 我们的纸是一段被定义好大小的内存, 而素材则是一个个用 0 和 1 表达的画面, 称为位图文件 (bitmap)。"剪贴" 就是把构成这些画面的 0



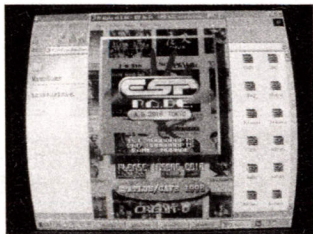


和 1，按我们的意思复制到内存相应的地址中去。用专业的术语描述这个过程的话，就是内存数据间的位块传输 (bit block transfer)，简称 blit。说到这里，大家想必已经明白，blitter 就是指用来做这个传输工作的一段程序。改变 blitter，就会改变素材

被复制进画面的方式。例如，程序员可以指定一个 blitter，在每次将精灵复制到画面的时候，将素材最下边的一行全部替换为一条白线，这样一来，在画面上出现的所有精灵都会在最下方多出一条白线。所以，改变 blitter，就会在原来画面的基础上，让我们得到不尽相同的画面。

Blitter 的用处

电视显像管与电脑显示器所用的 CRT 显像管，虽然在结构上大致一样，但实际的显示效果却因为各种因素（如扫描方式、分辨率等）而大不相同。所以，即使模拟器本身可以 100% 地拟真实机器上的软件运作，但最终显示出来的画面



却因为显示器的差别而难以营造我们在玩真机器时所看到的效果。所以，如何让画面逼近真实机器就成为了模拟器作者们的问题之一。很自然地，作者们就开始动 blitter 的脑筋。因为 blitter 影响着动画画面最终的表现效果，因此，改变 blitter 的各种设定就可以为画面添加各种好玩的特效，在原有画面的基础上增强画面的表现力。程序设计者不需要对原来的素材作改动，因此这一切又都是在相对而言不算大的工作量下完成的。这就为 PC 平台模拟器在画面表现上提供了非常广阔的可能性。这样一

来，种种显示特效的blitter就在作者们的努力下纷纷出现。比如我们在各种模拟器上最为常见的扫描线效果，就是由blitter实现的。

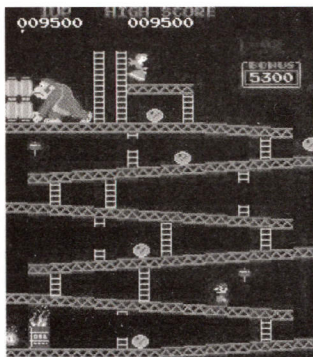
回到在Direct X中，2D图



像处理部分(Direct3D)是紧密相连的(从DX8起，两个部分已经合二为一)。要从2D跳到3D方式，FBA的新添加的这个3D Projection显示方式，就是更进一步地活用了Direct3D的特性，将本来的平面2D画面，处理成3D。令画面呈现出一如真正街机画面的扭曲变形。因为这个功能所使用的是流行PC显卡均提供的硬件3维处理能力，所以对于CPU而言其工作负担几乎完全没有增加，在速度上也不

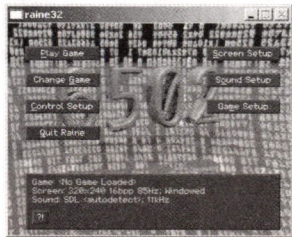
会有任何不利的影响。

最妙的是，blitter与被模拟的平台无关，是从属于PC这边的事情，与各种显示API(如WINDOWS系统中应用最为广泛的Direct 3D)联动，因此，各个模拟器可以非常方便地使用同一个blitter。因为那些热心程序员的贡献精神，不少blitter完全免费，可以由任何人自由使用。这样一来，大多数的模拟器都得以使用这些优秀的显示方式。实在可以称得上是我们模拟器玩家的一大幸事啊！FBA早已通过此种方式将2X Sai和Super 2X Sai引用到FBA中。而只要其他模拟器的作者们愿意，那么由FBA首创的这种特效也应该可以非常方便地在其他的模拟器上实现，如MAME，KAWAKS等等。并不会对原来的程序造成很大的更改。



能也只有模拟器上体验了。

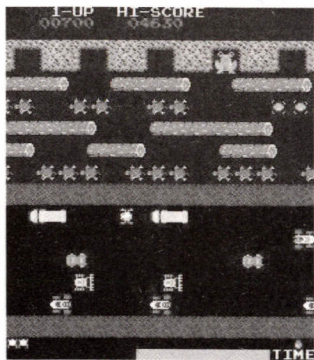
在EmuDX官方主页上提供了一些声音和图像包下载，是用来增强游戏效果的。由于制作图像声音增强包太麻烦，工作量又大吧，因此emudx制作了5个游戏后，基本上没怎么更新了，也没有后续发展……在Raine的上一个版本中也支持了emudx所提供的增强包，实现了和emudx一样的显示功能，使这些旧游戏重放光彩。



EmuDX 篇

最后是比较冷门的模拟器，EmuDX带来的是旧游戏的3D特效

EmuDX的原理是在不改变原来游戏程序的情况下，把原来游戏的各显示部分换一个skin的方式以及把游戏音效增强达到超越原有游戏的效果，不过这一功



后记：模拟器从诞生一直走到今天，创造了许许多多的奇迹，但现在已经是从一个辉煌的高峰下降到沉闷的低谷，各模拟器的作者至今还在默默耕耘，我们作为最终用户，也需要一如既往的支持他们。

EMUGAMES 详谈 模拟游戏的汉化

Necrosaro

模拟器的出现给我们带来了很多东西。我们不仅能在电脑上玩到各种游戏机的优秀游戏而不用一一去购买相对昂贵的游戏机，同时，由于游戏运行在电脑上，使得我们可以享受到很多在游戏机上无法得到的乐趣：例如，你可以打开 FPE，修改游戏的参数；你可以把游戏的图片截取下来，保存到电脑上、或者上传到网上为你的主页添光；也可以将游戏音乐录制下来随时欣赏；或者把你的游戏过程录制成动画在朋友面前炫耀……然而最令人兴奋的是：通过电脑提供的丰富功能，我们将外文游戏制作成中文版，在模拟器上运行！

这意味着什么？通过模拟器，你可以在电脑上享受中文的《最终幻想》、《时空之轮》、还有《勇者斗恶龙》！一品这些世界顶级游戏的深刻内涵而不是靠着一本攻略糊里糊涂地攻关（结果玩过以后连游戏讲的是什么故事都不清楚……）。

其实在国外，已经有很多日文的模拟游戏（游戏机上的 game 基本都是日文）被翻译成了各种各样的语种（《勇者斗恶龙6》英文版），老外把这种翻译模拟游戏的操作成为 romhacking，把从事这行的人称作 romhacker，顾名思义就是专门修改 ROM 的人，他们将游戏 ROM 改成英文，然后制作一个“补丁”（patch），而我们只要用这个补丁在原游戏上“补”一下就能和日文说拜拜了。这的确方便了大多数既想玩高水准的日本游戏，却又看不懂日语的游戏玩家，你可以在这里下载到很多日本游戏的英文补丁：



<http://www.zophar.net/newtrans/?op=show&type=snes>

补丁一般是后缀名为 .IPS 的文件。得到补丁后，你需要使用专门的软件将补丁“补”到 ROM 里面。我比较常用的是 IPS Plus 这个小程序，你可以在 <http://romhanhua.yeah.net> 找到它。这是个 DOS 小程序，通过命令行方式执行，它的执行命令如下：

```
IPS <ROM 文件名> <补丁文件名>
```

例如，你得到的补丁在 c:\windows\desktop\dq5e.ips，现在要用它给 e:\games\dq5.smc 打补丁，那么执行：

```
IPS e:\games\dq5.smc c:\windows\desktop\dq5e.ips
```

即可。注意在打补丁之前一定要备份原来的 ROM 文件。

然而作为中国人，相对于英文而言，我们更希望玩到中文的游戏。令人兴奋的是，国内已经陆续出现了一批批汉化日文模拟游戏的组织，在大家的努力下，正不断有日本游戏被翻译成中文。但是和庞大的老外翻译团体相比，搞中文工作的人还是太少，我们的进度还是太慢呀！所以本着宣传倡导的（爱国主义）精神，本人在此特别向各位介绍汉化模拟游戏的初步知识，希望以本文为桥梁，国内能出现更多的 romhacker，国人能玩到更多高水准的中文游戏！

1、选择适合你的游戏主机

模拟游戏原本都是为游戏机设计的，不同机种的游戏，其汉化方式、难度也有所不同，如果你是新手想找个机种入门，那我推荐你选择超级任天堂（SFC），原因嘛：首先，SFC 游戏中有太多的极品，随手一拈就能找到理想的汉化对象；其次，SFC 性能强大，能够很好地支持中文；最后，由于第一个原因，

目前关于 SFC 的汉化资料非常丰富，几乎任何入门级的问题都能找到满意的答案。此外，MD 也是个不错的选择（不过资料就不如 SFC 丰富了）。但我不推荐 FC，为什么？因为 FC 的性能太低，要支持中文非常麻烦，各位如果观察一下就能发现，大多数日文 FC 游戏的文字都只包含假名而没有汉字，就是这个原因。

2、汉化游戏需要了解的概念

字库：同 Windows 中的“黑体字库”、“宋体字库”一样，游戏也需要一个字库，它储存着游戏中每个文字的图像信息（模样），这样游戏机才知道哪个字应该怎么写。

码表：文字总是被转换成数值储存在电脑中的，不同的数值代表着不同的文字，而这个数值就是该汉字的编码。不同的游戏有着不同的编码，例如有游戏用一个字节 00 表示汉字“我”，而有的游戏用两个字节 AABBB 表示汉字“我”。而某个游戏中所有文字及其对应编码组成的表就是它的码表。

脚本：游戏中的对话、文字信息，这些都是脚本。脚本是按照码表编写的，例如某个游戏的码表中，CD 表示“化”，05 表示“戏”，98 表示“游”，45 表示“汉”，那么，脚本 98 05 45 CD 的内容就是“游戏汉化”。

3、汉化游戏需要具备的能力

首先你要懂外语，或者你拥有一位懂外语的同伴。翻译是汉化中最重要的一环，所以高素质的翻译人员是很必要的。

其次，你最好懂一门编程语言，为什么？因为汉化中有很多重复性的工作，手工操作很容易出错，如果你会编程，将方便不少。

剩下的就要分等级了。不同的游戏，汉化的难度是不同的，这主要看原游戏的程序员手段够不够狠。大多数 SFC 游戏的程序员是很和善的，你一般用工具软件配合本文介绍的方法就

能轻松汉化这些游戏，面对这些 ROM，你不需要懂太多的东西，即使初学者也能很快上手。而最毒的，比如《勇者斗恶龙 5/6》、《重装机兵 2》的程序员，他们把字库、脚本全都压缩了，要汉化它们，首先就要对这些东西进行解压缩，这时候，你必须具备对游戏程序的分析破解能力，了解游戏机所属的汇编 / 机器语言，充分了解游戏机的技术信息……当然如果学到这一步，你就可算是真正的 Master Of Romhacking 了：)

那么，具体来说应该如何汉化呢？首先是寻找。这里说的寻找，指的是字库的寻找、码表的寻找、以及脚本的寻找。字库找到了，我可以修改它，把某个字改成别的模样，例如将“あ”改成“啊”，那么游戏画面中所有原本应该是“あ”的地方都变成了“啊”；码表找到了，我可用它来寻找脚本，例如在某个游戏中：00 代表“あ”，0F 代表“な”，0A 代表“た”，那么，我要寻找“あなた”，就可以在 ROM 中查找 00 0F 0A 这 3 个连续的字节；脚本找到了，我可以翻译它，例如把“ありがとう”翻译成“谢谢”。

这就是汉化，不管你相不相信，汉化就这么简单。基本原理就是这样，不管是简单的 ROM 还是复杂的 ROM，其基本步骤都是这样的，不同点仅仅在于“寻找 / 修改”的难度不同，但基本的原理的确都是这样。

什么？不信，OK，我们找一个游戏下手，你很快就能明白汉化是多么的简单。



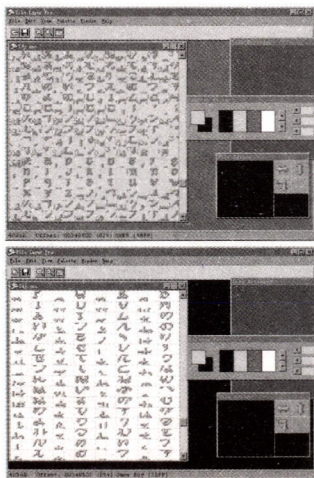
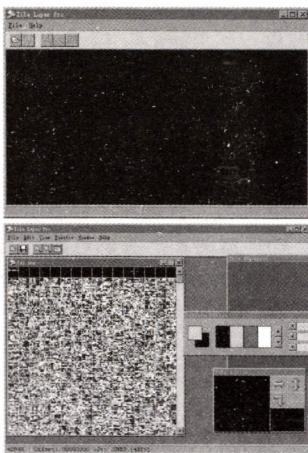
在这里我以我曾汉化过的 SFC 游戏《天地创造》为例子，向大家介绍汉化的基础知识：

第一步：寻找 / 修改字库

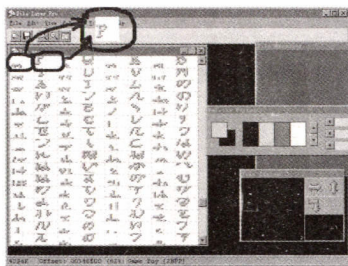
前面说了，字库中储存着游戏所用文字的图像信息。找到字库将有利于我们寻找码表

和设计我们自己的字体。

用来寻找字库的武器很多，其中最经典的莫属 Tile Layer Pro 这个小工具了。你可以在 <http://romhanhua.yeah.net> 找到它。其操作界面如右图所示。选择 File -> Open，打开《天地创造》的 ROM（如右2图）。图中五颜六色那一块就是我们要搜寻的区域了。你也许会问：“哇靠！有没有搞错！那乱七八糟的都是些什么呀？”当然，那些乱糟糟的东西我们不用管，它们可能是程序代码，也可能是游戏数据，总之，我们的目标只是字库。



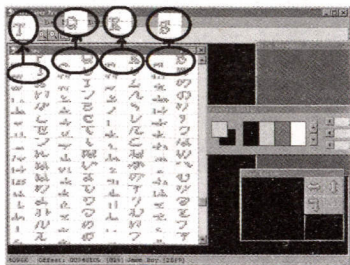
上下拖动滚动条，在 ROM 中寻找类似文字的图块，突然发现这么一片区域（如左图），它看起来很整齐，但又看不到到底是什么，可它和前面看到的大多数混乱区域又有所不同，隐隐约约似乎还能看到英文字母的样子。不管三七二十一，先换个格式看看，也许就能看清楚了，选择 View -> Format，可见 Tile Layer Pro 支持各种机型的图形格式。试试不同的图形格式，当选定 Gameboy 时，奇迹出现了。什



么？不明白？那么看下图：

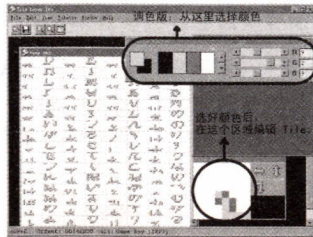
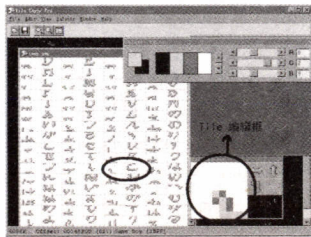
看出点什么没有？很明显，最左上角的四个格子（说专业点，那叫做“Tile”）组成了英文字母“P”：其中前面两个 Tile 组成上半部分，后面两个 Tile 组成下半部分。也就是说，每个字

体由四个 Tile 组成，前两个组成上半部分，后两个组成下半部分。为了证实我们的猜测，让我们再做几个试验，试试后面的四个 Tile，可以拼成“Q”，再后面是“R”、“S”，“T”……哈！原来《天地创造》的字库竟是如此的简单！



字库找到了，格式也搞清楚了，下面我们就练练手，试着乱改几个 Tile！

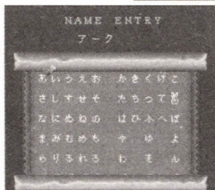
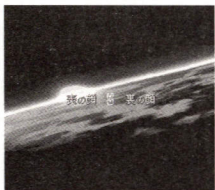
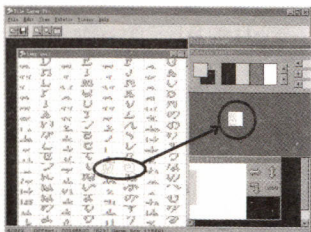
好的，那么我们先拿“と”字下手：在字库中找到组成“と”的四个 Tile，然后用鼠标左键选中其中一个，此时这个 Tile 将



出现在右边的编辑框中。然后我们就可以从调色板中选取相应

的色彩来画 Tile 了。比如，我们可将组成“と”的这四个 Tile 画成下面这个样子，一个表示胜利的“V”型手势：

然后选择 File -> Save。接着运行游戏，你发现什么改变了吗？没错！游戏中所有的“と”都变成了我们的“V”



很有趣不是吗？要说原理嘛，因为字库中储存的本来就是每个文字的“模样”，游戏在显示每个文字时都要从这里打听每个字该怎么写，这里的内容一改，当然画出来的图像也会改变啦……simple！

以上的内容就是字库的寻找 / 修改了，不过请记住，并不是所有的 ROM 都这么简单。每个游戏都有自己储存字模的一套方式，上面的仅仅是《天地创造》的格式。针对不同的游戏，你一定要学会多观察，多分析。但也不必担心，查寻 / 修改字库的大体原理都是这样。

什么？你问修改字库有什么用？废话！你能保证游戏本来的字库包含你汉化所要用到的一切字体吗？在日文字体中，你能找到“你”、“是”这些汉字吗？当然不能！所以我们只能通过修改字库，往 ROM 中添加这些字体。

第二步：寻找码表

然而对于整个汉化过程而言，仅仅把字库解决掉还是不行

的。我们最终的目的是要翻译游戏中的文字，因此我们还必须找出游戏的脚本，字库的修改是创造我们自己的字型的基础，而脚本的修改才是翻译的基础。

要找到脚本，首先就必须找到码表。

码表是什么？前面曾说到，码表是“某个游戏中所有文字及其对应编码组成的表”。因此和字库不同，码表并不是实际存在于ROM中的数据，它只是我们为了方便查寻脚本而建立的一组映射表：每个文字对应一个编码。

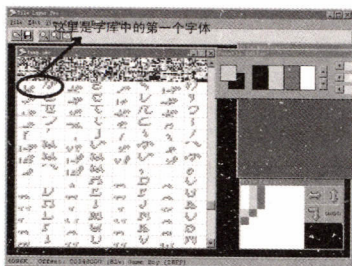
那么，怎么寻找码表呢？寻找码表的方式有很多种，比较常用的是下面3种：标准猜测法、字库猜测法、ASM HACKING 法。

标准猜测法：这是比较菜的一种方法，利用标准的日语 50 音排列顺序来定位编码的顺序。标准的日语 50 音图如下：

あ：00	い：01	う：02	え：03	お：04
か：05	き：06	く：07	け：08	こ：09
さ：0A	し：0B	す：0C	せ：0D	そ：0E
た：0F	ち：10	つ：11	て：12	と：13
な：14	に：15	ぬ：16	ね：17	の：18
は：19	ひ：1A	ふ：1B	へ：1C	ほ：1D
ま：1E	み：1F	む：20	め：21	も：22
や：23		ゆ：24		よ：25
ら：26	り：27	る：28	れ：29	ろ：2A
わ：2B				を：2C
ん：2D				

冒号右边的就是各假名所对应的标准编码了（注意是 16 进制）。不过请注意，这些编码只能作为我们所猜测的码表，后面将介绍利用“相对搜索”找到真正的码表。

字库猜测法：如果你已经找到游戏的字库，那么推荐使用



这种方法，它比前面的“标准猜测法”更精确、成功率更高。字库猜测法的原理是：利用字体在字库中出现的顺序来设定码表。比如说《天地创造》的字库：

从第一个字体开始，依次是：が、ぎ、ぐ、げ、ご、ざ、じ、ず、ぜ、そ、だ、ぢ、づ、て、ど……

那么，我们可以这样来设定我们的“猜测码表”：

が：00 ぎ：01 ぐ：02 げ：03 ご：04

ざ：05 じ：06 ず：07 ぜ：08 ぞ：09

だ：0A ぢ：0B づ：0C て：0D ど：0E

………

和前面说到的一样，这个也只能作为我们所猜测的码表，在后面我们将利用“相对搜索”配合我们的“猜测码表”来寻找游戏真正的码表。

ASM HACKING 法：这是最究极的，也是要求最高的，但同时也是最可靠有效的。ASM HACKING，说白了，就是“程序破解”，换句话说，这种方法的原理就是通过阅读游戏的源机器语言程序来获得游戏的码表，但这对新手来说确实太可怕了……好在大多数游戏都能用第二种方法解决。由于本文定位于汉化入门，所以也就不打算对 ASM HACKING 的相关知识做太细的讲解，总之它是最高级的汉化技术，只有它能实现完美的汉化，但要完全掌握它，需要很长的时间……

前面我们说到了“相对搜索”这个概念。那么到底什么才是所谓的“相对搜索”呢？

我们通常所说的搜索，往往指的是“绝对搜索”（Absolute Search）：也就是说，我们指定要搜索某段数列，搜索程序就严格地在目标区域中寻找完全匹配的对象。而“相对搜索”（Relative Search）则不同，如果选择相对搜索，搜索程序将按照我们指定的数列各元素之间的关系（差值）进行搜索。比如说有下面一段数据：

2, 3, 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 0

如果我们用绝对搜索寻找目标“3, 4, 5”，那么我们只能得到1个答案。因为上面的数列中只有一组“3, 4, 5”。

而如果我们用相对搜索寻找目标“3, 4, 5”，那么我们将得到“1, 2, 3”、“2, 3, 4”、“3, 4, 5”、“7, 8, 9”，为什么？因为这些结果中，各个元素之间的关系（差值）和“3, 4, 5”相同。明白了吧？这就是相对搜索，非常简单！

那么话又说回来，相对搜索对汉化（或者确切一点说，对寻找码表）到底有什么用呢？

首先看看我们的猜测码表，我们真正猜测的是什么呢？实际上，是各个文字之间的编码关系，例如标准猜测法：我们实际上是猜测游戏的实际码表中，“あ”的编码比“い”小一（也就是“あ”在“い”前面一个编码）、“い”比“う”小一、“う”比“え”小一、“え”比“お”小一……而在游戏的实际码表中，“あ”的编码到底是多少我们还不得而知。也就是说，我们并不知道每个文字的实际编码，但我们能猜到各个文字其编码之间的关系（差值）。

在这种情况下，选择“相对搜索”的理由也就足够充分了。

那么，概念搞清楚后，现在我们就开始寻找《天地创造》的码表吧！

既然我们已经找到了《天地创造》的字库，那么，我们不妨使用“字库猜测法”来寻找它的码表吧。先看看《天地创造》

的字库，我们编辑出这样的“猜测码表”：

が: 00 ぎ: 01 ぐ: 02 げ: 03 ご: 04
ぎ: 05 じ: 06 ず: 07 ぜ: 08 ぞ: 09
だ: 0A ぢ: 0B づ: 0C て: 0D と: 0E
? : 0F 「: 10 」: 11 (: 12): 13
ば: 14 び: 15 ぶ: 16 べ: 17 ぼ: 18
ば: 19 び: 1A ぶ: 1B べ: 1C ぼ: 1D
. : 1E 。: 1F : 20 A : 21 B : 22
C : 23 D : 24 E : 25 F : 26 G : 27
H : 28 I : 29A J : 2A K : 2B L : 2C
M : 2D N : 2E O : 2F P : 30 Q : 31
R : 32 S : 33 T : 34 U : 35 V : 36
W : 37 X : 38 Y : 39 Z : 3A あ: 3B
い: 3C う: 3D え: 3E お: 3F か: 40
き: 41 く: 42 け: 43 こ: 44 き: 45
し: 46 す: 47 せ: 48 そ: 49 た: 4A
ち: 4B つ: 4C て: 4D と: 4E な: 4F
に: 50 ぬ: 51 ね: 52 の: 53 は: 54
ひ: 55 ふ: 56 へ: 57 ほ: 58 ま: 59
み: 5A む: 5B め: 5C も: 5D や: 5E
ゆ: 5F よ: 60 ら: 61 り: 62 る: 63
れ: 64 ろ: 65 わ: 66 を: 67 ん: 68

……………（后面还有，不过对于寻找码表，上面的已经足够了）

好的，有了“猜测码表”，我们还需要一个相对搜索工具。由于我一直没有找到好用的 16 进制编辑器 / 相对搜索工具（也许有，只是我没找到而已），所以索性自编了一个 - ROMEDIT，你可以在我的主页下载这个小程序。这是个 DOS 程序，支持

文件的 16 进制浏览 + 编辑，同时具有强大的绝对搜索和相对搜索功能，是每个 romhacker 的良好助手（怎么打起广告来了……）。

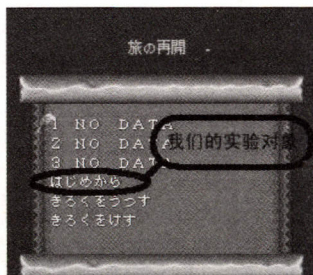
运行 ROMEDIT，出现命令提示符“-”，输入 open <文件名> 打开《天地创造》的 ROM，比如，《天地创造》的 ROM 存放在 e:\games\tiandi.smc，那么，在提示符下执行：

```
open e:\games\tiandi.smc
```

如果文件打开成功，将出现这样的信息：file e:\games\tiandi.smc opened successfully。如果文件打开失败，检查你的文件名是否有效，也可能是因为文件的属性不对，ROMEDIT 不能打开具有“只读”属性的文件。

如果文件打开成功，那么，我们就可以利用 ROMEDIT 的相对搜索功能寻找码表。

首先我们要确定一个寻找的对象，运行游戏，选择一段文字，如图，我决定以游戏开始画面的“はじめから”作为目标。用 ROMEDIT 打开《天地创造》的 ROM，利用命令



```
rsearch <开始地址>, <结束地址>, <版本>, <模式>, <查找对象>
```

即可实现相对搜索。下面简单介绍一下各个参数的功能：

开始地址 / 结束地址：这两个参数决定了查找的范围，如果你想对整个 ROM 进行查找，那么设开始地址 = 0，结束地址 = 文件大小 - 1。

版本：rsearch 命令支持 3 个版本 - number、asc、

japan, 在这里我们只用 number 版, 其他两个各位可参考该程序的自述文件。

模式: rsearch 支持两种模式 - byte、word, 分别表示每个查找的对象是占用一个字节还是两个字节, 如果 byte 找不到, 就试试 word。

查找对象: 实际要查找的数列, 不同的版本对象的格式也不同, 在 number 版中, 在这里直接输入我们的“猜测编码”就可以了。

比如, 我们要在整个 ROM 中利用我们的猜测编码配合相对搜索查找“はじめから”这段文本, 那么可以输入:

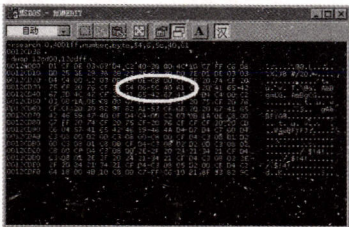
```
rsearch 0, 4001ff, number, byte, 54, 6, 5c, 40, 61
```

其中 54、6、5c、40、61 分别是“は”、“じ”、“め”、“か”、“ら”的猜测编码。4001ff = ROM 的大小 (400200) - 1, 注意是 16 进制。



回车, 开始搜索, 运气还不赖, 果然找到一个, 记下地址 12CD36。接着我们不妨用 dump 命令看看这区域的内容:

```
dump <开始地址>, <结束地址>
```



其中开始地址和结束地址的意思和 rsearch 命令一样。不妨用 dump 12CD00, 12CDFF 看看 12CD36 及其周围的内容:

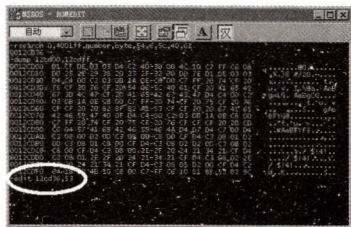
嗯……原来如此。为了

证实这里储存的就是游戏开始画面的“はじめから”，我们不妨试着改一下看看，使用 edit 命令即可修改指定地址的内容：

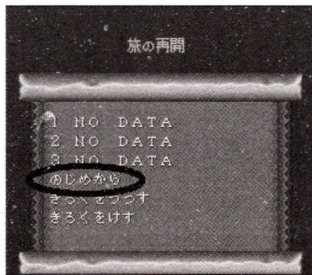
edit <地址>, <内容>

我们试着将 12CD36 的内容由 54 改成 53，看看有什么效果：edit 12cd36,53

接着运行游戏，你发现了什么？啊哈！原来的“はじめから”果然改变了！（如下图）



如图：“はじめから”变成了“のはじめから”。呵呵。



接下来该做什么呢？既然让我们找到一个突破点，当然就不能轻易放过它啦！以这句文本作为对象，我们可以一一找出《天地创造》的所有编码！比如前面，我们将 12CD36 的内容改成了 53，文本中的第一个文字就变成了“の”，这说明：在游戏的实际码表中，“の”所

对应的编码是 53，那么我们再试试将 12CD36 的内容改成 00：edit 12cd36,0 -> 运行游戏 -> 看看是哪个文字，再改成 01：edit 12cd36,1 -> 运行游戏 -> 看看是哪个文字，再 02、再 03、04……看看所对应的文字依次是什么。如此穷举，很快就能找到游戏的实际码表！very simple！

在试过后你可能发现了，《天地创造》的实际码表竟然和我们的猜测码表完全相同。呵呵，其实这只是巧合罢了，不要放在心上，上面介绍的是绝对标准的码表搜索方式，猜测码表是必要的、相对搜索也是必要的。出现这种实际码表和猜测码表

相同的情况的几率是非常少的。

值得注意的是，游戏文本中有些编码是“特殊编码”，它们并不对应文字，而是对应某种功能，例如换行、翻页、文本结束等等，这类编码我们叫做“控制码”。每个游戏都有不同的控制码，有的很简单，就只包含换行、翻页、文本结束这些常用的控制码；而有的却很复杂，不仅包含常用的控制码，还有文字显示的速度控制，文字显示时发出什么声音，文字显示的颜色等等。要搞清楚一个游戏的控制码如何工作，没别的办法，只能多观察，看看游戏本身是怎么使用的，然后自己找一段文本试试，多研究研究。《天地创造》的控制码就很多很复杂，在这里我仅给出几个常用的，剩下的大家可以自行研究。

CF - 换行

D5 - 翻页

D3 - 文本结束

寻找码表是一个蛮复杂的过程，操作十分繁琐，但这一步却又十分重要。总的来说，寻找游戏中码表的一般步骤是：

1、根据情况设定猜测码表（可利用前面提到的标准猜测法或字库猜测法）。

2、在游戏中寻找一段脚本作为试验对象（例如我们前面选择的“はじめから”）。

3、利用猜测码表，配合相对搜索在 ROM 中寻找这段脚本（前面我们使用了我编写的相对搜索工具 romedit）。

4、如果找到了，就利用这段脚本作为试验田，通过反复的修改、观察效果找出游戏真正的码表。

第三步：修改脚本

在前面，我们已经找到了《天地创造》的码表，而且我想

你现在应该已经知道该怎么利用码表寻找脚本了。什么？不知道？hmmm……ok，那么我们以一段具体的脚本为范例，看看如何寻找 / 翻译脚本。

就选定这句吧，“ありがとな！”，我决定把它改成“谢谢惠顾！”，首先看看我们在前面找到的码表（注意是游戏实际的码表而不是猜测码表）：

あ：3B

り：62

が：00

と：4E

な：4F

！：7D

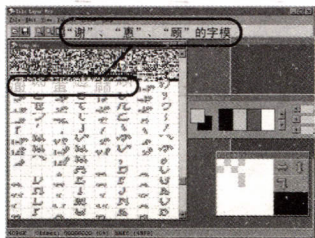
用 ROMEDIT 打开《天地创造》的 ROM，然后执行绝对搜索命令 search 寻找这段文本，search 命令的格式如下：

search <开始地址> <结束地址> <查找对象>



同 rsearch 一样，我们仍可将开始地址 / 结束地址设为 0/4001ff 来搜索整个 ROM，执行命令 search 0,4001ff,3b,62,0,4e,4f,7d

哈！找到一个地址：15AD58，这应该就是我们的目标了。现在我们要把这句脚本改成“谢谢惠顾！”，那么，究竟如何修改呢？follow me。



首先，我们要在字库中创造“谢”、“惠”、“顾”这 3 个字体。运行我们的字库修改工具 Tile Layer Pro，打开《天地创造》的 ROM，为简单起见，我们就把字库最前面的 3 个字体（也就是“が”、“ぎ”、“ぐ”）改成“谢”、“惠”、“顾”吧，前面曾说到字库的修改方法，也就是 一 画：

这样一来，原先“が”、“ぎ”、“ぐ”这 3 个字的字模也就变成了“谢”、“惠”、“顾”。回顾一下前面学到的字库修改的概念，你大概能够想到，如果现在游戏中出现“ががぎぐ”这样的脚本，在经过我们上面那样修改字库后，将显示成什么……没错，就是“谢谢惠顾”啦！

那么再想想，前面我们找到了 ROM 中储存“ありがとな！”这段脚本的位置，如果我们把这个位置的内容改成“ががぎぐ！”，那么，游戏中本来应显示“ありがとな！”的地方又将显示成什么……不多说了，用 ROMEDIT 打开《天地创造》的 ROM，看看我们在第二步找到的《天地创造》的实际码表，有：

が：00

ぎ：01

ぐ：02

！：7D

那么，“ががぎぐ！”对应的编码就是 00, 00, 01, 02, 7D。

执行 edit 15AD58, 00,00,01,02,7d,d3（注意 d3 是控制码，表示文本结束，如果不加 d3，结果嘛……）

p24.gif

经过这样一步，游戏中原本储存着脚本“ありがとな！”的地方如今就变成了“ががぎぐ！”了。而由于我们通过改字库的方式已将“が”的字体改成了“谢”、“ぎ”改成了“惠”、“ぐ”改成了“顾”，所以，这段脚本实际显示在游戏中就将是我们所期待的“谢谢惠顾！”啦！

OK，那么进入游戏，看看效果吧！

哈哈！成功了！汉化就这么简单！

现在，用同样的方法，你可以把游戏中你所看到的一切文本找出来翻译成中文！而当这个任务完成之后，你就等于是成功汉化完一个游戏了！



下面我们回顾一下修改这段脚本所做的工作：

- 1、找到字库
- 2、根据字库设定出猜测码表
- 3、利用猜测码表配合相对搜索找出实际码表
- 4、利用实际码表找到 ROM 中储存脚本的地址
- 5、在字库中画要用到的中文字体
- 6、利用前面找到的地址修改脚本的内容

当然如果你要修改游戏中的其他脚本，就不用再重复前3步啦！

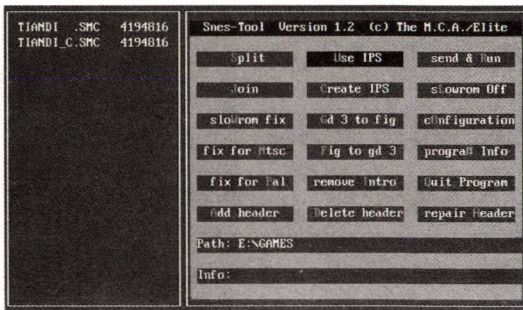
第四步：制作补丁

假如你已经成功汉化了—个游戏，那么可通过下面的方法

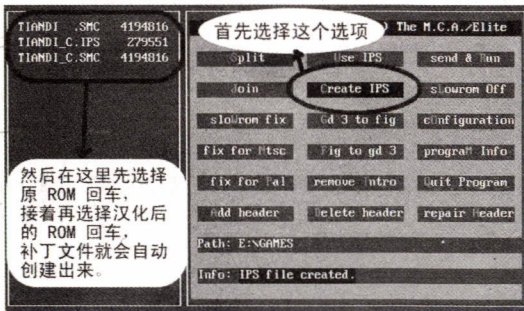
制作你的汉化补丁，然后发布给你的玩家们：

首先你需要一个叫做 `snestool` 的程序，它可在 <http://romhanhua.yeah.net> 下载。运行 `snestool`，出现下面的画面：

选择 `Create IPS` 回车，然后选择原 ROM 回车，接着再



选择汉化后的 ROM，再回车。`snestool` 就将为你创建后缀名



为 `.IPS` 的汉化补丁。

后记：

前面我们举例汉化了一段文本，如果你实际操作了，应该已经对汉化的原理有了一定的了解。不过，本文的目的仅仅让

你学习汉化的最基础知识。很多方方面面的问题我们都没有提及，如果你打算深入学习汉化，那么有必要了解下面这些问题：

1、字库

我们在修改字库时，采用的是“画”的方法，实际上，一个游戏所使用的汉字数成百上千，如果一一用手画岂不是累死人？所以看看前文，现在你明白我为什么说“你最好懂一门编程语言”了吧！利用程序，读取现成的字库，再存入 ROM，轻松搞定！至于选择什么编程语言，会 C 当然最好，不过实际上只要会用最基本的 Quick Basic 操作文件就可以了。

另外，我们通常说到字库时，还有一个字模尺寸的问题，字模尺寸可以简单理解为“每个文字显示在屏幕上到底有多大”，通常的表示方法是 $M \times N$ ， M 表示字模的宽度是多少像素， N 表示字模的高度是多少像素。例如，《天地创造》使用的是 12×12 的字模，表示《天地创造》中每个文字占用屏幕水平 12 像素、垂直 12 像素的空间。在设计我们自己的字体时，如果按照游戏本身的字模尺寸设计，将获得最佳的视觉效果。

2、码表

本文说的码表搜索方法可以说是最经典的了（而且还包含很多我的汉化经验，我写了很久的！其实我对那一部分也很陶醉……）。不过，有一点你一定要注意：在前面的例子中，我们其实一直都假设文字的编码是单字节长度。但是在实际情况下，其实很多游戏的文字编码都是双字节的，

因为如果每个文字对应一个编码，而编码如果又是单字节的，由于单字节的数值表达范围仅仅是 $0 \sim 255$ ，那么这个游戏最多只能用 256 个不同的文字了，但一般情况下游戏所使用的不同文字数都是上千的，所以，单字节无法满足要求，很多游戏选择了双字节。（其实天地创造也只有日文假名、英文字母、数字和标点符号使用了单字节，汉字使用的则是双字节）。那么如果一个游戏选择了双字节，我们应该怎么寻找码表呢？

很简单，ROMEDIT 已经针对这种情况做好了准备，前面我们曾用这条命令寻找《天地创造》的码表：

```
rsearch 0, 4001ff, number, byte, 54, 6, 5c, 40, 61
```

假如《天地创造》的文字编码是双字节的，那么上面这条命令就无法获得成功。这时使用这条命令：

```
rsearch 0, 4001ff, number, word, 54, 6, 5c, 40, 61
```

即可假定文字编码为双字节进行相对搜索。

……上面的文字需要一点计算机编程知识，如果你看不懂，那么死记住：在用 rsearch 命令进行相对搜索时，先设第 4 个参数为 byte 进行搜索，如果失败了，就设它为 word 再进行搜索。

3、脚本

我们在前面修改脚本时，忽略了一个问题：脚本的长度。每个脚本储存在 ROM 中，都占据着一点空间，我们翻译后的脚本，其需要占用的空间绝不能大于原脚本所占用的空间，为什么呢？举个例子：比如某段脚本在 ROM 中占用 12A00 ~ 12A08 这 9 个字节。而 12A09 及其后是程序代码。如果我们在汉化这段脚本时，翻译后的句子长度大于 9 个字节，那么 12A09 及其后的程序代码将被我们的脚本覆盖，那么如果游戏程序执行到这里……天知道会发生什么事！

值得一提的是，很多游戏中都有一种叫做脚本指针的东西，它往往是一个地址，表示某段脚本储存在 ROM 中的哪个位置，而这些游戏就是通过指针来读取脚本的，对指针的修改可以非常有效地解决脚本长度的问题。不过具体的原理比较复杂，我就不多费唇舌了，这里只是介绍这么一个概念，提供一条继续深入学习的途径，相关的知识还请各位自行查找资料。

另外，我们修改脚本时，采用的方法是：首先利用码表找到脚本，然后画字库，接着改脚本。也就是说，我们在游戏中

看到某句脚本，然后再从 ROM 中找到它，再修改它。乍一看这似乎很合理，但是，你能保证游戏所拥有的全部脚本你在游戏时都能看到吗？况且，这种一找一改的方式效率很低。假如能一次性把游戏中所有的脚本都找出来，待翻译完后再一次性写回到 ROM 中那该多好！没错，这才是真正“专业”的脚本汉化方法，不过怎样把游戏中所有的脚本找出来呢？除了使用 ASM HACKING 大法，一个比较通用的办法是：把 ROM 的全部内容都当成文字编码，然后把它们统统转换成相应的文字，接着从这一大串文字中寻找脚本，这很容易，因为脚本都是能读懂的通顺文本。找到后记下地址，然后翻译，全部翻译完后再按照地址写入 ROM，从而省去了一句一句寻找修改的繁琐而不可靠的操作过程。

另外在这里，我还要向大家推荐一款功能极强的 16 进制文件编辑器 - Translhexation，它可利用码表，将 ROM 中的数据自动转换成文本，以供查找 / 阅读脚本，这非常适合于不懂编程的菜鸟。不过我个人觉得这东西使用起来比较繁琐，所以我在本文中并没有详细介绍它的用法，大家可以在 <http://romhanhua.yeah.net> 找到它，关于它的用法，大家可以参考网络上的相关文件。

有些游戏我们用尽了所有的办法都不能找到它的字库和脚本，原因可能是因为这些东西都被压缩了。游戏程序在使用这些资源时，首先会对其进行解压缩。这样做的好处是降低了游戏的成本，但这对 romhacker 而言可不是什么好消息，面对这样的 ROM，唯一的办法就是 ASM HACKING，即程序破解。其实如果你有很好的破解水平，那么上面提到的任何问题对你来说都是小 case，不管某个游戏的字库怎么储存、码表怎么设计、脚本怎么压缩，答案都是能在其源程序中找到，所以，如果你要成为最强的汉化者，那么，ASM HACKING 绝对应该是你的最终奋斗目标。顺便说一句，如果你要学习游戏机的 ASM HACKING，不妨先从 PC 的 80x86 汇编入手。如果你很菜，不妨先学学 C 语言。



继PS2版本之后,《龙珠》又再在GBA上和大家见面了!这个《ADVANCE ADVENTURE》将会围绕小孩时代的悟空发生,细致的角色和动作,令玩家重温到这套经典作品所带来的乐趣,现在便为大家带来此作的完全攻略及其隐藏要素啦!

攻略始动

悟空的家

这舞台基本上是让大大家作热身之用,玩者可以趁这机会熟习各种操作和攻击系统,而当来到舞台的尽头时,更会与一头熊状的首领进行战斗,基本上只要待它挥刀的一刻跳向半空,便可以轻易避过它的攻击,最后只要死缠着首领并不断攻击,便可以将他击倒并完成此舞台。

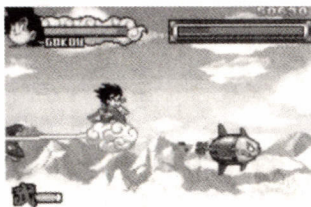


乌龙村

这场战斗将会在空中进行,至于对手则是变成蝙蝠的乌龙,

操作方法

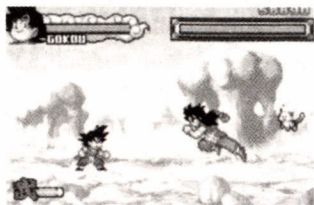
方向键	角色移动
A键	跳跃
B键	攻击
L键	特殊攻击
R键	气功波
SELECT键	进入收藏品画面
START键	暂停游戏



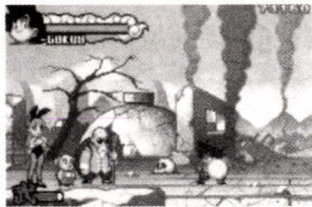
大家无需理会空中出现的喽哏，只要集中精神对付乌龙便可，当他受到一定的伤害，便会变身成飞弹与及电钻，并向主角发动攻击，这时只要不断跳跃便可以避开，只要不断攻击，要将这敌人收拾绝非难事。

荒野

在这舞台中，大家将会与使用“狼牙风风拳”的乐平战斗，击倒他的方法十分简单，只要待他使用火箭炮与及狼牙风风拳时，躲至他背部并等待时机发动攻击，这样便能轻易的令乐平受到伤害，最后只要一直持续这战法，不消一会便能将他击倒。



火焰山

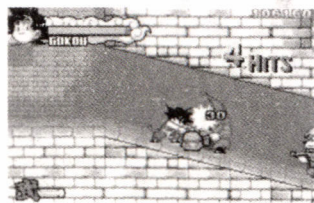


为了找寻龙珠，悟空一行人来到了火焰山，这个区域并没有任何敌人出现，纯粹是让大家学习游戏内其中一种攻击气功波，只要按着R键不放，角色便会处于储气状态，只要待一定时间并放开按钮，角色便会射出气功波，随着气力值上限的增加（需要取得道具），气功波的威力亦会大幅提升，另外配合连续技使用，亦可以发挥出极大的威力。

皮拉夫城

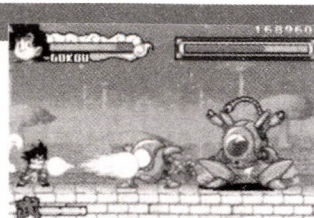
为了找寻龙珠，众人来到这座皮拉夫城，这儿由不少陷阱

与敌人所组成，所以在移动时必需看清通道的形势，这样便能大大减低死亡的机会，在此舞台中有两点需要留意，首先是巨石滚动的通道，大家必需将面前的岩石破坏并一直前进，这样才不会被后方的巨石压死，至于另一点就是一种红色的机械人，这些机械人的攻击方式和一般型态没有分别，但是当在死前会产生强烈爆炸，令主角受到严重伤害，所以还是少惹它们为妙。

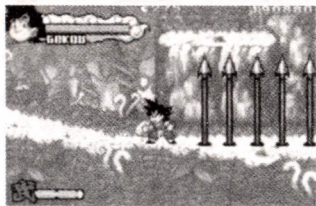


BOSS 战 皮拉夫机械人

皮拉夫与他的部下，会分别驾驶两部机械人出战，只要使用气功波将球状的机械人击倒，要收拾余下来较巨型的机械人便会轻松得多。



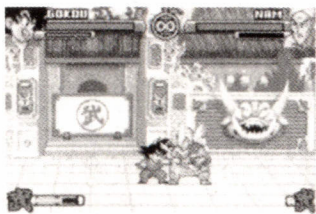
龟屋



龙珠一事完结之后，便是时候前往龟仙人处进行倾听了，悟空将会与另一名拜龟仙人的小林展开竞赛，在这舞台中，大家需要在限时三分钟之内到达舞台的尽头，以夺取龟仙人指定的石块，由于时间有限，大家还是避免与喽罗战斗了，集中精神前进啦！但当取得石头时，会被小林用计夺去，沿路折返便会与他战斗，只要与小林进行空中战，基本上他绝不是悟空的对手，而把小林击倒之后，龟仙人便会教导各种格斗战的技巧。

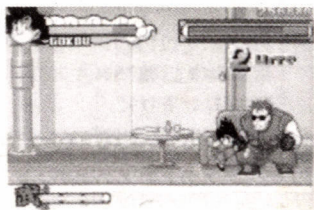
天下第一武道会

学习各种格斗战的技巧之后，便是时候实践一番了，至于实践的舞台将会是天下第一武道会，大家将会顺序与三名对手进行战斗，他们分别是基兰、那木与及佳基·琼（龟仙人），基本上首两名对手毫无难度可言，唯一较为危险的就只有佳基·琼一人，留意他将角色击倒在地时，会立即储气使用气功波，所以当角色站起来时应立即跳高，这样才能避免受到气功波所重创。只要把握机会发动追打技和气功波，便可以这名强敌击倒。



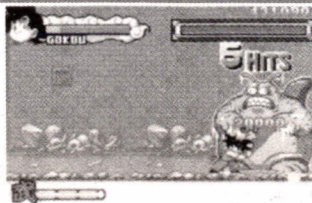
马斯尔塔

为了拯救被红绸军控制的市镇，悟空来到这座布满敌人的塔中，这舞台的构造十分简单，只要不断往上移动便可，但是在途中将会遇上两名强敌，首先是一名改造人，他的攻击力绝非说笑，但其实在他举起拳头时保持一定距离，便可以轻松避开他的攻击。至于另一位对手则是忍者，其实他的攻击只属一般，但将他击倒后，这名忍者便会联同另外四名孪生兄弟一起攻击，大家不妨站在画面一端并使用气功波，这样便可以一口气将他们重创！



BOSS 战 怪兽

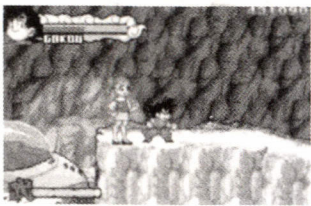
无论怎样攻击，主角亦不能伤害这怪物分毫，要将它击倒，唯一方法就是先破坏左方的墙壁，成功后，室外的冷风便会令怪物硬化，这时大家可以向它发动攻击，但是在一



定时间之后怪兽便会回复原状，而只要不断持续上述的战法攻击，便可以将在敌人击倒并完成这舞台。

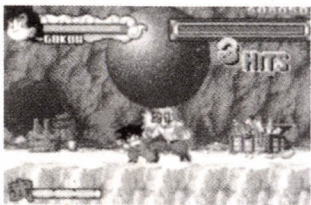
海底洞窟

在这个海底洞窟内共有两项事情必需留意，第一项是于此舞台中出现的蝙蝠，它们的移动速度以及攻击力也是非常之高，所以只要它们在画面中出现，便要第一时间将其收拾。至于第二点就是舞台中段，大家将会遇上—部巨大的机械人，这机械人的攻击范围非常广泛，必需看准攻击来势然后跳起，这样才能避开它的攻击。

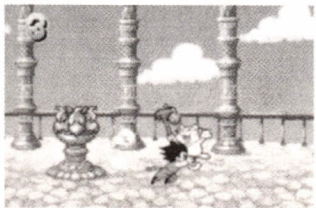


BOSS 战 蓝将军

来到舞台的尽头，主角将会与蓝将军进行战斗，虽然他会利用超能力控制岩石，但是这些岩石只会向下坠，不要走在岩石下方，便可以轻易避开岩石攻击。另外蓝将军更会以散弹枪攻击，大家必需把握机会跳往对方的背部，这样便能使用气功波等攻击将他重创。



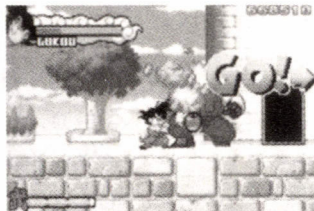
圣地加林



来到圣地加林，会遇上红绸军所雇用的杀手桃白白，而战斗亦随之而展开，在这场战斗中，悟空会强制被桃白白击倒，亦是这个原因，悟空来到了加林塔的塔顶并与加林仙人会面，这时大家需要与加林仙

人进行迷你游戏，只要成功捉住它十次便可以完成，之后会再与桃白白战斗一次，这次大家终于可以将他击倒了！其实除了留意他倒地后会使出瞬间移动，躲至主角的背部偷袭（只需发动反击技便可），只要小心这一点，便可以轻松将他击倒并完成舞台。

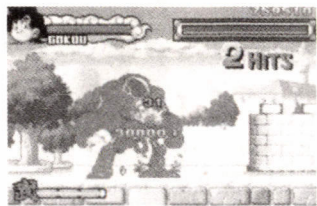
红绸军基地



此舞台基本上分为空中战以及地上战两部份，由于路段非常之长的关系，玩者应减少体力的消耗，在第一个阶后的空中战中，基本上没有特别需要留意的地方，但是当返回地面时便要小心了，除了敌人数量十分之多，曾经在马斯尔塔出现的改造人，将会以喽罗的身份大量出现，当遇上这些敌人时，应以收拾它们为最优先，否则便会受到难以估计的伤害。

BOSS 战 红绸军机械人

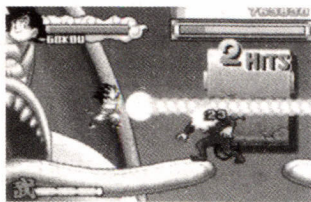
此敌人可说是游戏中最为难缠的敌人之一，在一般情况下，大家应与它保持一定距离，然后以气功波削减它的体力，但是当它飞往画面内则时便要小心了，因为机械人会投出一个巨大炸弹，悟空可以利用空中上踢来将炸弹踢回攻击敌人。



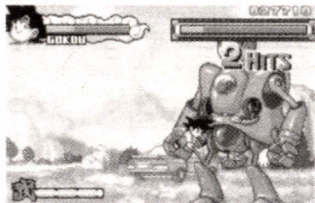
水晶婆婆的宫殿

为了找出最后一颗龙珠，悟空来到龟仙人的姐姐水晶婆婆的宫殿，在这里将会先后与两名敌人战斗，首先第一名对手将会是蝙蝠人，他会经常于空中发动攻势，但是只要看准来势然

后使用气功波攻击，便可以轻松将他击倒。至于另一名对手则会戴上面具的神秘人，此战将会以格斗的方式进行，只要死缠对手不放并使出空中追击按，便可以在这名强敌收拾，原来这名神秘人，正是悟空已死去的爷爷孙悟饭……



街道



得到水晶婆婆的帮助，悟空得知最后一颗龙珠的正确位置，原来收藏起来的人正是皮拉夫，这时大家将会与皮拉夫的三合一机械人进行战斗，虽然这部机械人的体型十分巨大，但其实只要躲在远处并以气功波攻击，对方只会任由玩者所鱼肉，最后将这机械人击倒便可以完成此舞台。

天下第一武道大会（第二回）

终于来到下一届天下第一武道会了！今次战斗的对手同样有三名，他们分别是饺子、小林以及天津饭，基本上除了天津饭之外，另外两名对手基本上没有任何威胁性。至于最后一场与天津饭的战斗中，必需

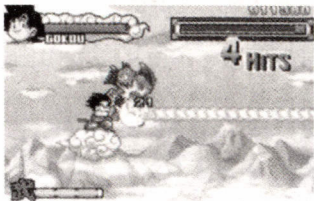


小心他经常使用的反击技，如果他发动反击技，玩者必需使用相同的技巧应付，直至他的防御值降至零为止，另外当角色的气力值提升至最高时，不妨在攻击的同时按下R键，这样当角色把对手吹飞往半空时，便可以看准时机射出气功波，这样便

能令对方难以回避。

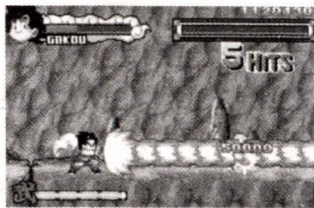
都市上空

为了报小林被杀之仇，悟空向着被夺走的龙珠追去，而且更会与大魔王的部下进行空中战，这敌人在空中的移动速度十分之高，唯一攻击的机会，就是待他的攻势停下来一刻，以气功波予以反击，这样便能有效的令他受到伤害。但是将这名强敌击倒之后，便会强制被短笛大魔王所打败。



弥次郎兵卫草原

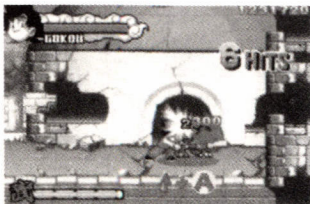
被短笛大魔王击败之后，悟空为了找寻变强的方法而再一次来到加林塔，而在饮下加林仙人给予的超神水之后，悟空来到一个神秘的空间，除了大量的敌人，这儿最麻烦的就是将会出现大量的分支路，玩家必需认清移动的路线，这样才能避免重复在相同的路线上移动。而在移动期间，大家将会与假的乐平和小林战斗，与他们战斗时绝不能掉以轻心，因为他们的战斗力将会较真人更强，大家应该待对方使用火箭炮与及龟波气功时，走至对方背后并使用气功波，这样便可以有效地将他们重创，而最后只要将小林击倒，便可以完成此舞台。



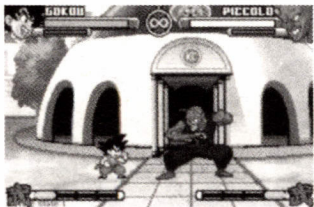
国王城堡

救出垂危的天津饭之后，悟空将会先与大魔王的部下战斗，这敌人会在场中四处移动并作出攻击，其实只要在他消失的期间储气，当他出现时便立即射出气功波，便能将敌人重创。之

后便需要在王国城堡一直前进，直至与大魔王战斗为止，这儿的敌人均拥有极高的体力和攻击力，为安全起见，应与敌人保持一定距离，然后再以气功波将他们收拾，尽量减低所受的伤害。



BOSS 战 短笛大魔王



来到舞台的尽头，便会与短笛大魔王正式展开决战，要将这名最后敌人击倒，唯一办法就是死缠着他不放，只要稍为拉开距离，便立即以冲刺攻击撞向他，这样能够有效令其防御值大幅下降，当主角的气

力值全满时，便要在任何时候也要按着 R 键不放，只要成功将大魔王击往半空，便立即把握机会使出气功波，这样便能轻易令他受到重创。但是当大魔王倒地时，由于他往往会以瞬间移动到主角身后，所以这时只要立即发动反击技，便可以顺势作出反击，最后能否将这名强敌收拾，便要看玩者的努力了。

隐藏元素

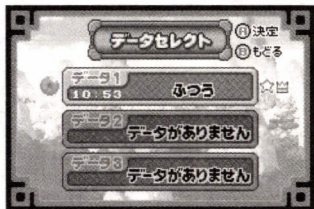
将最初的故事模式通关便可以出现 EXTRA 模式和迷你游戏模式，同时故事模式可以使用小林进行攻关。将故事模式的小林通关后在对战模式里出现生存模式，同时对战人物增加短笛大魔王可选，用短笛



大魔王打通生存模式后增加机械桃白白可选（他的咚咚波变成了咚咚炮），同时任何人打通生存模式一遍即可令自由对战里可

任意选择场景。而对战模式里的原始 6 人只需在故事模式里根据剧情打败他们即可出现。

收齐全部收集品便可令迷你游戏模式里出现第 3 项 BOSS 挑战模式，用任何人打通 BOSS 挑战模式即可在 OPTION 里出现最后的音乐欣赏模式。音乐好听啊！尤其是第 8 首曲子，节奏感极强，作为乘坐筋斗云在空中作战的 BGM，非常有翱翔天空的那种开阔感和畅快感。



另外 EXTRA 模式里原本只可以在小悟空和小林之间切换人选，而当在 EXTRA 模式里获得 7 颗龙珠后便可以随意更换其他人物，这些人物是要先在 EXTRA 模式里获得相应的人物卡片后才可以使。故事模式通

关 1 遍后纪录档右边出现五角星，收齐全部收集品后出现皇冠。

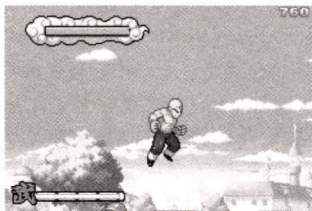
关于收集品的获得，一部分是要在故事模式里得到，而另一部分是在 EXTRA 模式里得到，2 个模式获得的物品并不重复，注意。故事模式里的好多关闭的红色门就是为 EXTRA 模式准备的。另外注意故事模式里的部分物品只有小悟空才能得到，2 周目用小林是得不到的，但是小林通关也可以获得 1 件收集品，所以必须用小林打通故事模式一遍。（故事模式里部分物品是只有 2 周目可以高跳后才能拿到，而小悟空必须在 EXTRA 模式里得到如意棒才可以在 2 周目任意高跳，小林就不需要了）。最后注意还有一件收集品是在对战模式里得到机械桃白白后获得的。

全收集品：关于人物卡片的获得，全都是在 EXTRA 模式里，他们普遍比较隐蔽，有些甚至在比较难想象到的地方，需要仔细寻找。这些卡片中一

另外 EXTRA 模式里原本只可以在小悟空和小林之间切换人选，而当在 EXTRA 模式里获得 7 颗龙珠后便可以随意更换其他人物，这些人物是要先在 EXTRA 模式里获得相应的人物卡片后才可以使用。故事模式通



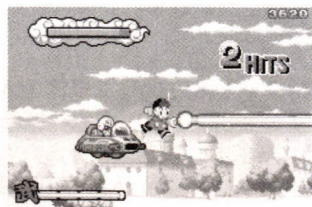
部分只是给你加分的，另一部分就是令相应的人物可以使用。其中有一些是在很高的高空中以及很深的大坑底部，后者在拿到卡片后还需要用踩墙跳慢慢弹上来，否则就要摔死了……而像城堡、迷宫这类关卡还有不少分支路线，也是卡片的藏宝库。红绸军总部的最后1个场景里在下方一个很长的大坑中央还有桃白白的卡，但是必须会飞行的人才可以获得，即天津饭、饺子、怪兽基兰，也就是说要获得桃白白必须先收齐7龙珠令其他人物可选。最后要注意佳基·琼（就是龟仙人）的卡片是在迷你游戏的碎石游戏里打石头随机打出来的。



太华丽了，不停地连按跳跃键配合方向便可以在空中自由翱翔，那种飞舞的感觉太爽了！（要是他的气功炮也能在过关时使用就好了，可惜不能，为啥不设置到L键的绝招上去呢？）

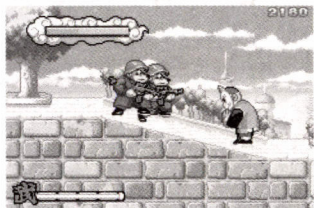
饺子也有舞空术，不过玩起来远没有天津饭爽。饺子的身体很轻，似乎没有重量一样，

EXTRA模式可以使用的另外7人（他们按L键都是防御，没有大招，而基兰和那木连R键也没有用）；在众多角色中最好用的就是天津饭了，无论是对战还是过关，对战里他的气功炮很帅，过关里他的舞空术

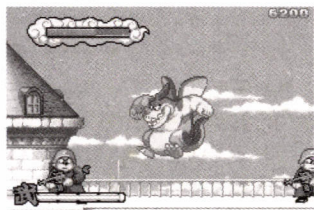


从高处下来时会荡得很远。

武天老师是笔者认为制作得最棒的人物，举手投足的每一个动作和表情都让人那么眼熟，几乎每个动作和表情在漫画里都可以找得到，不得不拜制作人。

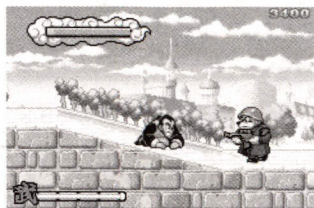
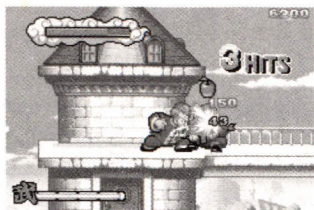


孙悟空在站立不动时按方向键的上会做出敬礼的动作。

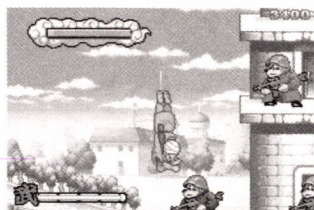


怪兽基兰也会飞，不过看起来比天津饭笨重多了。唯一遗憾的是他的怪兽口香糖这招没有再现。

跟着要说的是战模式里人物的最终招，只有小悟空、佳基·琼、天津饭、短笛大魔王这4人有最终招，其余4人没有，使用



桃白白正好相反，按下会跪地求饶……

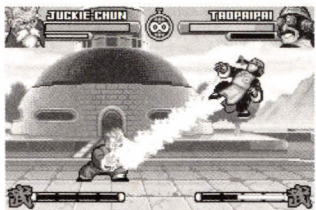


那木空中X字拳倒是再现了，空中下+攻击键



方法是当4格气槽全满时同时按L+R（不用蓄力），小悟空必须在空中使用，天津饭在空中和地上都可以用，另2人必须在地上使用。

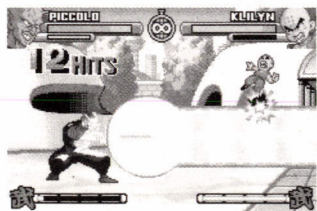
这招在漫画里并没有确切的名称，准确地说并不是一个招数，是在与短笛大魔王决战最后使出浑身力气向反方向发冲击波



然后穿透短笛身体的那招……此招可以当把对方打到高空中以后自己跟上去使用，对方必吃，平时使用几乎命中不了

万国惊天拳，这招在整部漫画里只出现过一次

气功炮！此招使用后并不会消耗自己的血槽这点稍微不忠实原著（笑）。但是如果在地面上使用的话效果不理想，因为天津饭会自动飞上高空中再使用，此时对方早已逃出攻击范围外了，最好的办法就是当对方倒地时用舞空术在他的上方停留着，一看见对方起身立即使用气功炮，对方必吃！另外当你把对方打到高空中然后自己跟上去再使用气功炮也可以，但是对方会先被你的气功炮压向地面，然后再开始损血，实际威力要比在地面上命中小得多

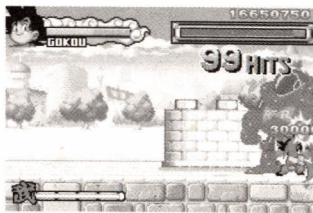


这招不知道叫什么名字，不过在游戏里极不实用，使用后要先储劲后再使出，发招速度很慢，但是威力是不用说的

对战时当你倒在地上或正在防御对方的攻击时，按L键便可以使用2重残像拳顺移到对方背后，任何人都可以使用，会消耗1格气槽。另外对战中按上+攻击键是架招，当对方攻击时你用此招架住便不会消耗防御槽且可以立即反击对方导致对方防

御槽大减甚至破防，这是对战时必须熟练掌握的课题。另外在陆地上破对方防之后配合方向键后后前前前攻击便可以打5下再打上空中（小林只有4下，而小悟空和天津饭在版边甚至可以到6下），而在空中后后前前前攻击便可以打5下才打下来（机械桃白白有6下，而且这个后前的顺序可以打乱，只要不用同一个方向超过3次都可以）

99HIT 达成，方法很简单，和这个BOSS 作战时，想办法把他弄到版边，一般就是靠近他攻击，BOSS 就会后退并打悟空，来个2、3次他就退到版边了，然后站在BOSS 的2腿之间，不停地转如意棒（上+攻击键）。就这么简单，在你的HIT 数中断之前BOSS 绝不会飞上天，所以只要技术够好，能够让HIT 数一直持续上升，BOSS 就会站着让你打。（对技术的要求就在于每次转棒中途的停顿时间既不能太长也不能太短）到50HIT 左右时基本上就是不停地奖命，70HIT 以后甚至达到每1HIT 奖1命，而到99HIT 时BOSS 才减了一半的血，继续下去最终分数达到了8位数……如果大家玩HARD 难度时命不够多了，就来这里赚命吧。8位数的分数，不用这个方法的话恐怕是绝对赚不出来的



补充一下小悟空在过关时的隐藏大招：平常按L 键是如意棒回转攻击，耗1格气槽，按R 键是神龟冲击波，不耗气槽。如果在按住R 键不松蓄力然后再按L 键，小悟空就会冲向敌人使用乱舞技，一次耗1格气槽

（并且还会根据你蓄力的长短决定乱舞最后的冲击波的威力，如果你蓄满4格气，那么最后的冲击波就是4格的威力），威力极高，是对付BOSS 的强有力绝招！

关于在普通模式下使用其他角色的补充：

杂志光碟已经附送可以选择其他角色的SAVE。先把存档档加压为*.sgm，然后把存档档改为和游戏rom相同的名字，接着运行VBA模拟器，载入游戏rom以后，在load选项中选择存档即可。

在Extra模式中选择其他人物的方法是：从地图画面进入游戏画面后按下“select”键，按右进入右边的菜单选项，这时候按左或右就能选择总共29个角色。有些时候读取全人物存档后会出现只能用7个人（格斗模式中的7个角色）的情况，这时候只要重新读取存档就可以了。

全道具搜集：

☆悟空的家

STORY

◎悟空：No. 06 龙珠雷达

◎小林：No. 05 黑筋斗云

EXTRA：No. 11 如意棒

No. 22 四星球

No. 31 牛魔王的斧

■图板-监视器

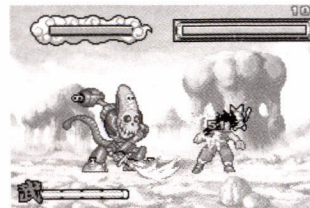
■图板-山猪人

☆龟屋

STORY

◎悟空：No. 04 筋斗云

☆皮拉夫城



STORY

◎悟空：No. 07 超技术

No. 13 超武术

No. 53 普洱

No. 12 兔女郎装

EXTRA：No. 18 PP糖

No. 19 四星球

No. 26 炒饭的帽子

No. 43 女孩的内裤

No. 44 人参

■图板-狼犬

■图板-炒饭

■图板-乌龙

■图板-机械人

☆修行之岛

STORY

- ◎悟空: No. 01 超命水
No. 17 龟仙人的太阳眼镜
No. 45 龟石

- EXTRA: No. 32 龟仙人的杖
No. 46 牛奶瓶

- 图板-基朗
■图板-荞麦
■图板-熊人

☆21回天下一武道会

STORY

- ◎悟空: No. 37 程龙的假发

☆马斯尔塔

STORY

- ◎悟空: No. 08 超技水
No. 14 超武水
No. 30 名刀印尼栽培米

- EXTRA: No. 10 悟空的尾巴
No. 20 二星球
No. 33 午餐的机关枪

- 图板-金属军曹
■图板-南无

☆海底洞窟

STORY

- ◎悟空: No. 02 超命水
No. 49 钻石

- EXTRA: No. 21 三星球
No. 27 蓝将军的帽子
No. 29 微化手表

- 图板-饺子
■图板-忍者 紫曹长
■图板-骷蝮机械人

☆加林塔

STORY

- ◎悟空: No. 39 手榴弹

☆红绸军基地 上空

EXTRA

- ◎悟空: ■图板-铃鼓

红绸军基地 内部

STORY:

- No. 03 超命水
No. 09 超技水

- No. 28 乌帕的羽毛
No. 48 红绸军的纹章

- EXTRA: No. 23 五星球
No. 24 六星球
No. 34 花梨大人的杖
No. 50 金块
■图板-蓝将军
■图板-桃白白

☆水晶婆婆的宫殿

STORY

- ◎悟空: No. 38 孙悟空的帽子
◎小林: No. 54 鬼

☆街道

- EXTRA: ■图板-恶魔人

☆22回天下一武道会

STORY

- ◎悟空: No. 40 鹤仙人的帽子

☆弥次郎兵卫的草原

STORY

- ◎悟空: No. 15 超武水
No. 16 超神水
No. 47 芭蕉扇

- EXTRA: No. 35 恶魔人的叉子
No. 51 水晶玉

- 图板-圆鼓
■图板-魔族兵

☆国王城堡

STORY

- ◎悟空: No. 36 弥次郎兵卫的刀
No. 52 魔族之卵

- ◎小林: No. 41 电子锅 (全破)

- EXTRA: No. 25 七星球

- 图板-黑补佐的机器人
■图板-孙悟空

◆对战战斗 生存模式

- 短笛大魔王: No. 42 机械护目镜

◆迷你游戏 大岩 CRASH

- 图板-程龙



NGC 破解成功! 直读面世!



WINTENDO
GAMECLUB

文：二窝头

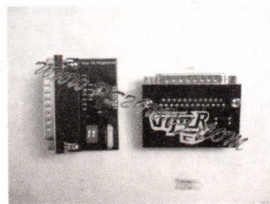
WINTENDO

当今三大主机之中，NGC 的破解是老大难问题，由于它所用的特殊规格 DVD 碟和强大的加密技术让黑客们费尽心思。最近，来自德国的著名黑客小组 Viper 发布了世界上第一个 GC 的直读的消息，并公布了使用上的一些技术细节和图片。消息发布后经世界各地的网友多方求证，证实此消息是真实的，而且还流传出使用该



直读的运行录像，此录像和以前网络上流传的假录像不同，虽然录像的画面比较黑暗和视角很有问题，但这是真实的录像，录像有 gamefreax.de 录制并提供。此直读的使用方法比较简单：安装好 Viper GC Module，再配合第三

方的 Cobra BIOS，然后把游戏 ISO 烧录到 DVD 盘上，用 DVD-R、MINI DVD-R 都可以，不过 MINI DVD-R 使用起来兼容性太差而且不易读取，DVD-R 的兼容性不错，但把 NGC 的外壳拆了（光驱尺寸太小）。这样的方法玩 D 版也不是完美的，据说在游戏运行时按开仓键后游戏并不会终止，而且刚读入 ISO 时 NGC 会发出光头移动的声音，而且由于光驱的转速很高，运行起来会比较吓人。

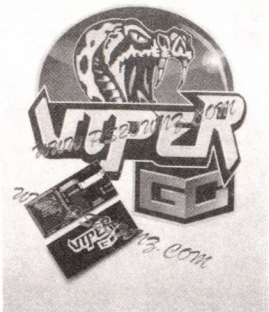


游戏方面：

早在一年多以前就成功 DUMP 出了不少的 NGC 游戏 ISO，现在据说 ISO 的容量已经有 27GB 之多，很多网站上也提供不少的游戏下载。

市场反应：

NGC 直读推出的信息发布不久，某些敏锐的 JS 就打出 NGC 直读芯片 16 日到货的大招牌，直读的报价是 200 元左右，游戏会有 6-7 个，游戏的售价大概是 40-50 元；但有另外网络版 JS 则爆出游戏大约 70 元一张，芯片要 500 多的天价。

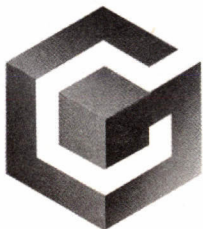


谜之路人 1 -

东西说过很多次了，总没有一次成真的。

谜之路人 2 -

就算真有现在才出有什么用呢？风之杖、星际火狐全新不过 100 多，D 版的要卖 50？我宁愿买 Z 版了，而且 GC 的



游戏太少了啊。

谜之路人 3 -

开始下 ISO 去了。

谜之路人 4 -

期待 Z 版降价！

谜之路人 5 -

NGC 可能会向当年的 DC 一样涨价……众 JS 可以开始屯货了。

谜之路人 6 -

象征意义远远大于实际意义。

PSP

的前身, **悲壮的天鹅**

文: PSP 饭

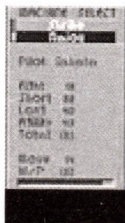
眼看 GB 丰硕的成果, 没有几个公司不眼馋的; 再到 GBC 推出的时候, SNK 和 BANDAI 公司也要趟这浑水, 加入掌机的战场。即管 BANDAI 手持大量著名动漫的版权, 却一直以来也未曾游戏硬件界取得任何甜头, 由最初的 PIPPIN、PLAYDIA 以至掌机 WONDERSWAN 都是落得惨败收场, 即使是后来推出的 WONDERSWAN COLOR (彩色天鹅) 得到不少外援帮助, 也无法在任天堂的无敌主场上捞到多少好处。付出数以十亿计日元换来教训后, BANDAI 将彩色天鹅重新包装命名为 SWAN CRYSTAL 再战江湖, 到底 BANDAI 打的是什么如意算盘呢?



在 2002 年 5 月 8 日, 适逢本年度东京玩具展举办之前一天, BANDAI 正式对外公布了她全新手提机 SWAN CRYSTAL (以下简称 SC) 的详细资料。这部于

7 月 12 日发售的新机售价为 7800 日元, 较目前流通在市面上的 WONDERSWAN COLOR (WSC) 昂贵 1000 日元, 而在 SC 推出市面时 WSC 亦会调低价格至 4800 日元以保持竞争力。

SC 的内部机能跟 WSC 完全一样, 也就是说完全兼容此前 WS 与 WSC 的百多款软件, 以及 WONDERSWAN GATE 和专用通信接线等配件。而最重要的地方是, BANDAI 没有宣称过会推出任何 SC 专用软件, 也即表示



这台机根本只是WSC的“局部升级”版本，至于它的卖点则可在“CRYSTAL”一字上找到端倪，虽然WSC以彩色画面作为卖点，不过由于它是使用FSTN反射型液晶这种低层次产品作为显示屏，表现绝对较稍迟三个月推出但用TFT液晶的GAMEBOY ADVANCE差得多，故此以增大了0.3寸的TFT液晶作为基本装备的SC，若单论画面理应与(GAMEBOY ADVANCE)GBA分别不大，在技术层面上SC似乎跟GBA的距离拉近了。下面就让我们来回顾一下两代WS的推出经过及当时市场反应。

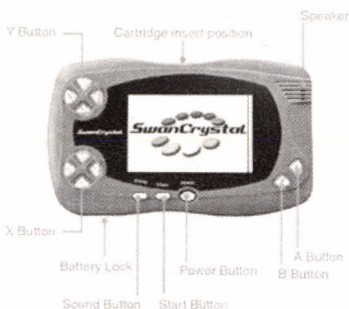


空有野心但毫无章法的WS

在1999年3月4日，根据已故横井军平所提出的开发概念而制作的掌机WONDERSWAN，在一致看好的情况下推出。虽然当时GAMEBOY COLOR (GBC) 已获得不俗的评价及销量，但凭借BANDAI拥有不少知名动漫版权的背景，单就自家软件阵容已令不少人感到很大信心。然而，像《GUNPEY》及《陆行鸟不思议》等名气作销量也是一般货色之流，更讽刺的是甚少第三厂商肯替这部主机开发软件，相反越来越多厂商向任天堂示好，一来一回能为WS制作有潜力软件的厂商只剩下SCE、BANPRESTO、SQUARE以及BANDAI自己。另外，明显地WS地单色显示已彻底败阵给早已用TFT液晶的GBC彩色画面，相信连BANDAI自己也没有想过用户对彩色画面地渴求是如此



高的。



吸收过这教训后，BANDAI 便认为只要改善彩色画面与软件阵容，就能把情况扭转慢慢将市场拉近过来。到了2000年12月9日，配备彩色显示屏的WSC正式上场，连同期待度极高的《FF 1》重新制作版本以超值价9999日元推出，造成初卖二十多万套的惊人成绩，以一台“新机”来说已是很理想。

根据当时消息报道，由于BANDAI眼见形势大好，兼且得到SQUARE的大量软件支持，便声称以明年底出货量达400万台作为目标，只是在WSC推出后三个月轮到任天堂底GBA发售，不消一会市场完全消化了首批货，此消彼长下WSC的命运便跟上一代同样：逐渐被市场淘汰。

其实撇除SQUARE与BANPRESTO的助拳，WSC根本缺乏多元化的软件种类供玩家选择，数来数去都是《高达》、《数码宝贝》、《大和号》这类动漫画作品移植作，若不是动漫画FANS就不会有兴趣购买，这并非任天堂派系用户的一贯口味。另外WSC虽然用上了彩色液晶，但它用的FSTN液晶跟GBA的TFT液晶完全是两码子的事，加上机能只能显示较简单的平面图像，这和拥有32-bit处理器、能描绘少许多边形的GBA功能上有明显分别，这便利了厂商在GBA制作画质较高的软件。但是软件阵容和显示能力，足以导致WSC惨痛地战败了。

任天堂不败之迷

不知是否BANDAI不死心，还是有其他原因驱使，即使WSC表现令人失望仍坚持继续其掌机事业。机能上新主机SC跟WSC

没有分别，只是显示屏终于采用目前已成为标准的 T F T 液晶，单从这点看根本没有任何优势，因为充其量只能做到跟 G B A 相同表现。为何笔者会这样说呢？原因是任天堂一直和 S H A R P 保持良好关系，十多年来以生产液晶显示屏名闻世界的 S H A R P 均只会供货给任天堂，从来也不会帮助其他掌机厂商（这在后来的 P S P 中才有了改变，看来金钱真是万能的）。须知单从液晶显示屏处节省的成本足以能令任天堂以极低价格将主机推出市面，加上技术日益强化使她可在别人仍使用黑白显示屏时已用同一成本（甚至更低）引入彩色 T F T 了！这亦解释了为何任天堂掌机的造价为何这样便宜。

至于软件阵容方面，得到大量第三厂商支持兼且拥有强大开发力的任天堂，由公布 G B A 那一刻起便已知站在不败之地。原因是一来他拥有上亿台 G B 与 G B C 的超大地盘，早已给予用户一种稳定持久的信心，无需惧怕软件供应问题；二来其对下兼容设计使它在未推出时已经有大量软件以供选择，即使没有心仪的 G B A 新作仍能够买 G B 或 G B C 游戏来玩。除此以外，G B A 的核心设计跟超任相若，这会便利厂商将超任时代作品加以修饰，继而成为掌机版推出，完全能够充分利用既有的资源，绝对可讨好厂商促使他们来投靠。



当然原因不是只有这些，但单是这两点已经能轻易把 W S C 比下去了。

SWAN CRYSTAL 背负的使命

既然已知道没有任何胜算，即使改改主机性能又怎会对战局产生变化？笔者认为事情其实并非这样简单。画面强化就算

跟 GBA 相同，对玩家而言感觉也不会有大影响，极其量也只会将对它的画面评级等同于 GBA 吧！再加上 SQUARE 软件的效力已过而且还重投任天堂怀抱，理论上除了自家软件外她也没有任何必杀武器（连 BANPRESTO 的《机战》系列也在 GBA 上推出），唯一有可能借助的靠山便是 SCE。

由宣布开发 WS 开始，SCE 的一举一动实在有研究的价值；大家还记得宣布开发 WSC 时那些 MEMORY STICK 接驳配什么？SCE 有否协助过 BANDAI 开发新机不得而知，但对 SCE 来说任天堂的 GBA 始终也是一个阻力，虽然 GAME CUBE 对 PS2 根本不构成威胁，但尽快打倒对手是必须的是天方夜谭，SCE 最看不过的是任天堂以 GBA 的全球普及性来带动 GC 销量的行为。SCE 深知掌机市场主流对象层是儿童和青少年，而 SCE 自己从未成功制作过一款能打动儿童心灵的作品（例如口袋妖怪之类），反观靠漫画吸引玩家的 BANDAI 却拥有极大潜力，如果两者连成一线便有机会发挥 GC 及 GBA 的互动作用，从而进一步将儿童市场收归旗下，对称霸硬件界及游戏市场起关键作用，而所引申的后话正是网络市场……

当然这只是其中一个假设，如果 BANDAI 真的在没有援军之下逞强单挑任天堂，那么结果如何相信无需笔者花费唇舌解释。



事实证明，当初的 SC 确实再次惨败了，但可以说 SC 的牺牲造就了今天的 PSP，希望在天鹅惨烈的脚印下，SCE 能够总结出一条属于自己的掌机之路，为沉闷的掌机市场打开崭新的局面。

附表：

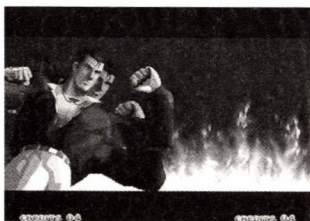
WONDERSWAM 历代软件销量 TOP 20

名次	游戏名称	厂商	发售日	销量
1	FINAL FANTASY	SQUARE	9/12/2000	377000
2	FINAL FANTASY II	SQUARE	3/5/2001	242000
3	DIGIMON ADVENTURE	BANDAI	16/12/2000	212000
4	陆行鸟不思议迷宫 FOR WS	BANDAI	4/3/1999	133000
5	超级机械人大战 COMPACT	BANPRESTO	28/4/1999	108000
6	机战 COMPACT 2 第一部: 地上激斗篇	BANPRESTO	30/3/2000	83000
7	GUNPEY	BANDAI	4/3/1999	64000
8	DIGITAL PARTNER	BANDAI	25/5/2000	53000
9	SD GUNDAM EMOTIONAL JAM	BANDAI	27/5/1999	43000
10	机战 COMPACT 2 第三部: 银河决战篇	BANPRESTO	18/1/2001	41000
11	SD GUNDAM G-GENERATION GATHER BEAT	BANDAI	13/7/2000	40000
12	XUNTER X HUNTER 意志继承者	BANDAI	1/6/2000	37000
13	ROMANCING SAGA	SQUARE	20/12/2001	37000
14	机动战士GUNDAM VOL.1 SIDE 7	BANDAI	1/2/2001	35000
15	TERRORS	BANDAI	5/8/1999	34000
16	DIGIMON ADVENTURE 02	BANDAI	10/8/2000	34000
17	DIGIMON TAMERS BATTLE SPIRIT	BANDAI	4/10/2001	33000
18	机战 COMPACT 2 第2部: 宇宙激震篇	BANPRESTO	14/9/2000	32000
19	仙界传TV ANIMATION封神演义	BANDAI	24/2/2000	31000
20	FINAL FANTASY IV	SQUARE	28/3/2002	30000

THE PATH OF THE WARRIOR ART OF FIGHTING 3

体验心理战的精髓，重温龙虎3

文：一再琢磨



人物的活动更具真实性。

基本操作的要点

现在首先由系统的操作的方法开始。基本的按键配置如下：

- A 键：拳
- B 键：脚
- C 键：重攻击
- D 键：挑衅

不过，有些角色会例外，如蹲下 A 会成为踢腿等，因此要自行加以确认。

在众多 SNK 的格斗名作中，以特殊手感和独特系统的龙虎之拳系列游戏出得最少，只到了 3 代就没有续作的下文了。今天就让笔者向大家全面解释这一款并不“烂大街”的格斗作品。



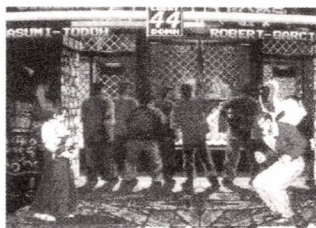
先看一下吧！

各种特殊操作

接着介绍各种特殊操作方法。

- →→：踏前
- ←←：踏后
- 短↘或↑或↗：轻跳跃
- 按住 A 或 B 或 C：储气
- 同时按 CD：储气
- ↘+ A 或 B：中段攻击
- 对手倒下时 ↘+ A 或 B：

追击



右边按住 C 键，左边则同时按 CD 键储气。



一次的挑衅，亦可削减对方的气力。



老是蹲下的话，只会令角色受伤。

● ←+ C：卸身动作

● →+ C：投掷技

● →+ A 或 B 连按：冲前拳或踢（均属面向右边时）

有几个地方会较难明白，现再作补充。首先是储气方面，若按住 A 或 B 或 C 键的话，会在出招后储气；但若 CD 键同按，则会立即储气。若不想作多余的动作，则推荐大家用 CD 键同按的方式。跟着是中段攻击。这是指不可作蹲下防守的攻击。因为除此操作方法外，亦有各种中段攻击；因此，如何活用中段攻击去防守，便是这游戏的要点。受身动作在使出时，角色会作出退避，若此时对手攻击的话（不包括扫脚），便会失去平衡而倒下，这就是“受身动作”的全部过程。在对手倒下后，可作追打挑衅，悉随尊便。至于街前攻击，基本上跟前期所述相同，

但控杆及按键的组合有所更改，更易使出，其中有部份亦已成为了中段攻击。



首先避开。



在这种状态下攻击……



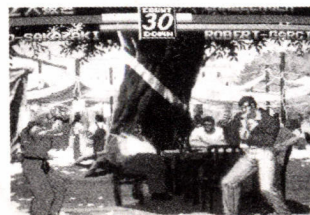
仍要乘胜追击啊。



对手飞身倒下，真可怜。

ULTIMATE K.O.

接着，我们为大家说明一下这游戏的独特系统“ULTIMATE K.O.”。基本上，此游戏的系统是以先取得两局为胜利，但若在对手的体力所剩无几时，使用超必杀技将其击倒，则为ULTIMATE K.O.。此时，无论是第一局或者是第二局，都会立刻取胜。如对手的体力只剩下一点时，即使普通一招便可击倒敌人，也要使出必



在这样的体力下，使出超必杀技……

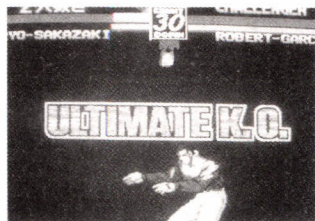
在这样的体力下，使出超必杀技……

杀技攻其要害，这样便可立即取胜。要是有先取一局的心态而留手，则恐怕会一口气输掉。

要出超必技，便要符合以下的条件：

- 体力在 1/4 以下
- 气力在 3/4 以上

若不能满足以上两个条件，则不可以使出，必须注意。



决战便会结束。

热血模式

当玩家的角色在与对手的体力差距大时，便会出现热血模式。在最终的版本中，当体力减少时（与对手的体力无关），热血模式就会出现。热血模式出现时，角色的颜色便会变化，其攻击力也会提高（应该是像侍魂的怒气棒到达最高时的状态一样吧），有扭转乾坤的功效。



这是在普通状态下的霸王翔凤拳。



热血模式时的霸王翔凤拳。

清楚理解其系统

3代的系统和“龙虎2”有点不同，“A O F”的招式不论普通招式、特殊技、指令技都分成上、中、下三种不同的判定。

●上段招式不论站立或蹲下均可格开。攻击距离长，出招亦快。

●中段招式不能蹲下格开，击中的话会轰飞对手，若对手蹲下摆出防守架式，就能够击溃对方的防线。（或令其脚步摇晃）

●下段招式不能站立格开，虽然出招较慢，但和前冲及其他招式的动作相似，不易被对手看穿。

当格开中段及下段招式时，要预先洞悉对手的意图。对手格开招式后，多数能以中段或下段招式反击。若有反击空间就要向对手攻击，不管用哪一招，总之能成功反击就可以了。

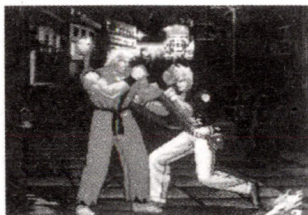


指令技是不能接省略技的，图中的是重击。

出现判定的动作

●踏前时

调节距离时用踏前动作，有中招判定。前踏时也可以出招，但由于不能防守，所以不出招的前踏颇危险。另外后踏也有中招判定。



踏前时是不能防守的。

●受身技（←C）

在结束时也有中招判定。摇摆步伐亦一样。

●一部分的触身技

当使出触身的招式时，



触身技若被看穿就惨了。

(猛牛流投阵或触身拳击)，其结束动作，即是触身判定消失后，还有中招判定。

●用轰飞技时

轰飞对手直至落地是有判定的。各角色均具有能轰飞对手的绝招。打中的话，对手会被高高击上半空，那时就是用空中连续技的好时机了。轰飞技出招表刊后面会介绍，请大家记着。



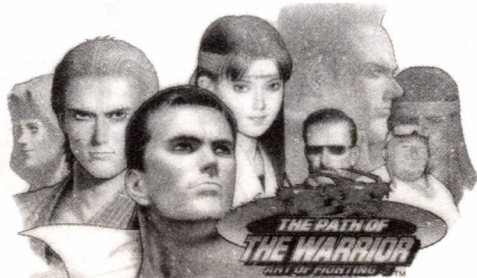
轰飞技重创对手。

关于轰飞技表

在表中会列明判定是上段、中段或下段。表中亦会列明那些招式给格开的话便会吃对手的反击招式。有○形记号的表示大有可能遭反击。△代表只限在画面边缘、近距离特定场合才会出现破绽，而×代表没有反击破绽。若是没有反击空隙就太好了，就算进攻时给格开（某些招式例外），亦会变成有利场合。

表的看法

- 防守后能够反击……○
- 有可能反击……△
- 没有反击空隙……×
- 轰飞判定技……★



角色介绍

我就是最强之虎！

ROBERT GARCIA

要把青梅竹马的 F L A R E 送往 GRASSHILL BRAEI 啊！



不可防御的绝招龙虎乱舞

利人是会说关西话的。

ROBERT 的特殊技，大部分均会遭反击，他的轰飞技背风吹没有空隙。中段招式攻击距离均很短。进攻时大多集中用站立 A 或 B、背风吹等上段招式，若能把对手轰飞上空中，就能轻易夺取半条体力棒。必杀技飞芜疾风脚及飞燕龙神脚均是中段招式，其准备动作会令对手有所防范，别勉强使用。必杀技能量棒用来使出龙斩翔吧。三段踢的第三下攻击是中段招式，但由于第二击会变成轰飞技，所以打中时在第二击停顿施以猛攻亦可。记着空中可是 ROBERT 的天下呢。

今集 ROBERT 首次成为主角。他的招式承接上集，并加上通常招式的三段踢及脚跟落，必杀技则加入了那类似飞燕斩的龙斩翔。不过，他的腿招较弱。但无可否认，他是一个有趣的角色，因为这意大利人是会说关西话的。



三段踢中只有第二击是轰飞技



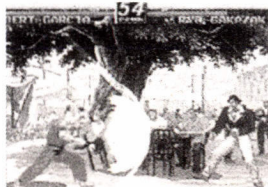
→ A A C ← B 能夺取对手大量体力。

	技名	判定	反击
必杀技	霸王翔吼拳 →←↘↘→+C 飞出的速度更快, 但用途会更广吗?	上	△
	龙击拳 ↓↘→+A 或 C 是 ROBERT 的飞行道具, 和前作一样, 可以被猛击抵消。	上	△
	幻影脚 →←→+B 能把前面的对手牵引住的招式, 也可破解飞行道具。	上	○
	飞燕疾风脚 ↘→+B 性能方面跟 RYO 的招式不同, ROBERT 的第一发为中段判定。	中	○
	飞燕龙神脚 空中 ↓↘↘+B 在跳跃的动作中, 无论是上升或下降时, 均可使出。	中	○
	龙牙 →↓↘+A 或 C 不言而喻, 这是对空技, 其判定颇强, 值得信赖。	上	○
超必杀技	龙虎乱舞 →←↘↘→控杆回中+B 在进攻时会被猛击制止, 但因属不能防守之招式, 故颇实用。	上	×
特殊技	背风吹★ ←+A	上	×
	火焰膝撞★ A+B	中	○
	三段踢★(第二段) ←+B·B·B	上·中·中	×○○
	双中踢 中段踢后 B	上	○
	老虎踢 双中踢后 B	上	○
	翻飞踢 屈身状态中 ↑+B	中	○
投掷技	斩首投掷 →+C	中	×
追击技	疾风脚 ↘+B (或 A)	下	×

ROBERT 一人可支撑大局吗?

RYO SAKAZAKI

虽然主角的宝座被夺, 但下次一定会再成主角吧!



超强劲的霸王翔吼拳

整体上, RYO 的招式变得较为夺目。新的必杀技只加入了追击技的虎煌击, 但特殊技中亦加入了叫摇摆的招式。这是 KOY



模拟
NEXT
EMU

系列的闪避动作，代替全身的完全无敌状态，这招变得有投掷判定。另外，亦增加了利用墙壁出招的三角踢及以中段踢开始的连环踢等踢脚招式。可见其修炼已取得成果。



若估计错误而被打倒，就要窥准下一个机会。

豹的特殊技多数有破绽，用他绝不轻易。豹的轰飞技集中在中段，若给格开就肯定会遭反击。可以站立 A 键来引诱对手，令对手注意中段，忽略下段，再连接出轰飞技。站立 A 能连续打中对手，以这方法来牵制他吧。若有节奏按 A 键，

	技名	判定	反击
必杀技	霸王翔吼拳 $\leftarrow\leftarrow\downarrow\backslash\rightarrow+C$ 虽然储气所费的时间仍然较长，但使出后则移动迅速。	上	○
	暂烈拳 $\leftarrow\leftarrow\rightarrow+A$ 可把对手轰飞的一招。	上	○
	飞燕疾风脚 $\swarrow\rightarrow+B$ 跟 ROBERT 共有的招式，但 RYO 的是上段攻击。	上	○
	虎炮 $\rightarrow\downarrow\backslash+A$ 或 C 对空性能极出色，可放心使用。	上	○
	虎煌拳 $\downarrow\rightarrow+A$ 或 C 跟 ROBERT 的龙击拳一样，会被对手的猛击所消解。	中	○
超必杀技	龙虎乱舞 $\leftarrow\rightarrow\swarrow\downarrow\backslash\rightarrow$ 控杆回中+B 能量棒有 3/4 以上便可出招，有很多机会使用。	上	×
特殊技	风杀踢 $\leftarrow+B$	上	○
	虎戏打 $\rightarrow\rightarrow+A\cdot A$	中·中	○○
	客脚翔 $\rightarrow\rightarrow+B$	上	○
	三角踢 在画面一旁跳跃中 B	中	×
	踏前下段正拳 $\backslash\backslash+A$	下	○
	上段回旋踢 $\rightarrow\leftarrow+BC$	上	○
	命中踢 B+C	上	○
	追上踢 中段踢后 B	上	○
	膝岚 中段踢后 C 可连发两次	上·中	○○
	钩瓶打★ 屈身状态中↑+A	中	○
中段拳★ $\backslash+A$	中	○	
投掷技	过肩投掷 $\rightarrow+C$	中	×
追击技	致命打 $\backslash A$ (或 B)	下	×

可连接一A，变成地上连续技。摇摆步伐除了有被投掷判定之外，在招式结束时，也有中招判定。龙虎乱舞非常容易出。在中距离正牵制对方时可突然使出，很难与霸王翔吼拳分辨，相反，用另外一招亦同样行得通。



霸王翔吼拳命中后可马上再储气的。

人气超越父亲？

藤堂香澄

以特殊技补充必杀技的不足！



藤堂流·多重攻击

这女儿可谓令藤堂家复兴，真教人高兴。虽然必杀技较少，但可用特殊技及冲前攻击去弥补这方面的不足。如露拂便不可以防守，有相当大的威力。对手只能作跳跃或其他能避免受卸身技影响的动作。飞枪则是类似飞燕疾风脚的招式，属中段招式。由于不用消耗气力，故很有利用价值。



香澄最擅长在近身战发挥威力。在中距离战，主力武器是轰闪、白波和双掌弹。白波被格开后，距离会拉开，在中距离战很实用。双掌弹虽会被反击，但连接了双掌枪突脚便不会有空隙。站立A很难使用。香澄的轰飞技是重脚双掌枪突



没有空隙。



以喜欢的方式进攻吧。

脚。雷咆吼完全没有空隙，打中时可连接多重攻击或双掌弹，但不能连接秘传多重攻击。香澄只拥有两种必杀技，但多重攻击若不在近距离使用是不会遭受反击的，两招均是好用的必杀技，好好掌握各种绝招吧。

	技名	判定	反击
必杀技	藤堂流·多重攻击 ↓↘→+A 相当普通(?)的多重攻击。藤堂的 FANS 们请流着泪使用吧!	上	△
	藤堂流·雷咆炮 ↓↙←+A 中段招式。显得较平凡，不知对手会否得悉这是必杀技呢。	中	×
超必杀技	藤堂流·秘传超多重攻击 ←←↘↓↙←+A 属超必杀技的多重攻击，亦可用于防守。	上	×
特殊技	表闪 A+B	上	×
	白波 ←+B	中·中	△
	双掌弹 →+A	上	○
	双掌枪突脚 双掌弹后 ←+B	中	×
	草雉 双掌弹后 ↓+B	下	○
	飞枪 →+B	上	○
	重脚★ →+B	上	○
投掷技	轮流前落 →+C	中	×
追击技	甲破 ↘+A (或 B)	下	×

跟影二同门的男人

不破 刃

虽然师门相同，但攻击方法各异。



攻守兼备的绝招斗神翔

虽然跟影二一起修炼忍术，但战斗方式并不相同。因为不破刃并非采用影二那

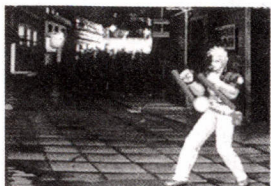


种全力进攻的模式，而是以攻守分明的正统模式来作战。当然，全力进攻亦无可，但必杀技的空隙颇大，故一旦被防守则不易应付。由于拥有触身技，故可采用灵巧的攻击方法。

中距离的体撞可牵制对手，可连续出招二次。不破的轰飞技及其他的中段招式均有空隙，并不易用。唯有靠忍隐此招。忍隐在出招至消失之间完全无敌，用来令对手的绝招落空就最理想。若对手狂攻过来用猛牛流投阵反击吧。在消失的期间，有空隙的中段招式也能骗过对手。对手不知该防范什么招式。退下可用侧退击，一面出中段招式一面退后，不妨多用。打倒了对手可用天诛落（↓↑A）或开脚踵落追击。流影阵可把飞行道具弹回去。若被格开则对手即使不用轰



在这刹那已完全无敌。



像使用忍术一样。

	技名	判定	反击
必杀技	流影阵 ↓↘+A 可防守对方的飞行道具，亦可用于冲前招式上，相当便利。	上	○
	真空斩首刀 ↓↙←+A 如陀螺般边旋转，边出手刀。	上	○
	猛牛流投阵 →↙↘↓↘+C 触身投掷技。它跟KARMAN的触身技不同，定能一击即中。	中	×
	忍隐 ↓↙←+B 输入指令后，会隐身一段时间，可凭影得知位置。	上	○
超必杀技	斗神翔 ↓↓+C 在自己的周围张开气墙，可作防守。但使用方法较难。	上	△
特殊技	体撞 ←+A	上	×
	侧退击 ←+B	中	×
	头撞★ →→+A	中	○
	开脚踵落 A+B	中	○
	龙尾闪★ C	中	△
投掷技	天逆投 →+C	中	×
追击技	转身弹 ↘+A (或B)	下	×

飞技亦能轰飞我方。猛牛流投阵亦是如此。

表面是私家侦探，但其实……

RODY BIRTS

虽受LENNY所托办事，但却是个猎
头者啊！我一人便可抓到猎物！



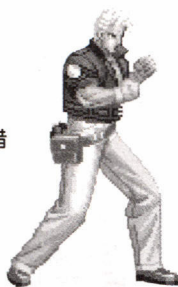
以回旋踢作三下连续的
攻击。

前攻击相当丰富，但必杀技略少。这也许亦是RODY的强项。

RODY和猴一样很容易遭对手
反击。推荐大家用斜下踢。虽然招
式中有空隙，但在下段踢后站立按
B键的话，可连续出两次下段踢，能
令对手的反应稍缓。RODY的中段
拳没有空隙。这招轰飞技十分强
劲，可配合斜下踢，将攻击判定上
下转移。在众招式中，特别要注意

中段撞击。这是一招连环转身踢，若对手反击，便会轰飞我方，
被夺走一半体力。超必杀技超级拐的判定极强，能轻易截住对
手猛攻了。RODY使出超级拐的时间，该引对手至一个身位的
距离，让对手的攻击落空，那么这招就能够凑效了。由于这招
不能格开，所以在途中对手即使发觉我方的意图也来不及逃脱。
招式缺点是输入指令的动作容易败露我方的意图。

RODY的
主力必杀技因使
用拐而令风格为
之一变。他的真正身份是追缉罪犯
的城市猎人。主要是采用直线攻击，
但亦能抓紧对手的空隙而作出变化，
相当不错。其中的双拐攻击1·2是前
所未有的崭新必杀技，相当有趣。冲



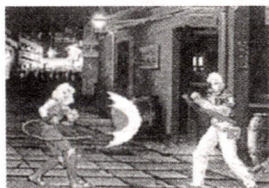
这招若被格开肯定会
轰飞。

	技名	判定	反击
必杀技	持拐周转 ↓↘+A 或 C 是飞行道具。投掷出的拐会回旋返回到 RODY 处。	上	○
	中段撞击 ↓↘+B 以回旋踢作连续三下攻击。	上	○
	双拐攻击 1·2 (近距离) →←+A 把拐掷向对手的头，在对手观看之时打击。	上	○
超必杀技	超级拐 →←+C 顾名思义是挥舞拐的招式，此招不可防守。	上	×
特殊技	斜下踢 ↙+B	下	○
	摇摆拳★ ←+A	上	○
	高速拐 A+B	上·上	○
	重踢★ →+B	中	○
	中段拳★ ↘+A	中	×
投掷技	铁钩抓击 →+C	中	×
追击技	持拐跃 ↘+A (或 B)	下	×

今次也大有收获！

LENNY CRESTON

使用鞭的 LENNY，其卖点是攻击范围广及没有空隙。



飞行道具，攻击距离虽然短，但速度快。

要是她来到 SOUTH TOWN 的话，真想她能跟 BILLY 一战，那棒较鞭更长呢。

LENNY 有许多没有空隙的招式，也能从远距离进攻，十分厉害。特殊技中虽缺乏下段招式，但她的投掷距离相当阔，能



女记者
LENNY 受一位名叫
YLER 的男人委托，将情报送给
RODY。其攻击范围广及毫无空隙，
便是她的魅力所在。虽然招式多为
中段及上段，下段招式较缺乏，但
由于能在远距离攻击对手，故实力

变成二择。轰飞技中有两招没有空隙。有△记号的翻筋斗摔出招后，双方距离会拉开，不会遭反击，这招的第三发（判定在上方）若落空，就会遭反击。A + B 的摇摆步伐在收招时会中招。鞭刀弹在近距离会遭反击。鞭弹破（超必杀技）踏前的步法比龙虎乱舞更短，但幸好速度快。应以投掷技及中段招式来牵制对手的举动，然后好好收拾他。



站立 A 也很实用。

	技名	判定	反击
必杀技	鞭刃弹 ↓↘→+A 挥鞭放出飞行道具，攻击距离短但速度快。	上	△
	鞭冲击 →←→+A 挥鞭两三下后，再将鞭伸直，最后一击属中段。	上→中	×
	四鞭流击 ↓↙←+A 毫不留情地击打对手面部。属上段攻击，即使落空亦无空隙。	上	×
超必杀技	鞭弹破 →←↙↘→+C 是 LENNY 的乱舞技。冲前的速度比龙虎乱舞更快。	上	×
特殊技	高速摇摆弹 ←+AB	上	×
	翻筋斗摔 ←或↘+B	中	△
	高速摆动 ←+A	上	△
	棋子撞击 →→+B	中	○
	丛林撞击 →→+A	中	○
	双击撞 棋子撞击后 A	上	○
	中段拳★ ↘+B	中	○
投掷技	双重投掷 →+C	中	×
追击技	飞压踢 ↘+A (或 B)	下	×

被他玩弄，真的讨厌！

王觉山

不少好用劲招！

他是一个攻击型的角色。这个使出心意六台拳的男人，能耍花招令对手方寸大乱。特别是头，扫脚、旋风进，头





不可防御的绝招——
乱打君

式，其中的
右端脚及轰天炮均是轰飞技。旋风进命中时可接其他招式，亦难以遭反击。地滑突稍令人头痛。这招若遭反击，即使对手不用轰飞技亦能轰飞我方。强袭地雷臂君在飞起时有中招判定，在近距离不要用。背

等，以中段，下段，下段，中段去改变防守方向，每每教对手难以适从。其本上，可用此方式及空隙小的飞臂攻击，或必杀技的岚武君，在变红时使出乱打君亦可。

王有许多没有空隙的上段招



明明是输入背后转打的，
但却变成这样。

	技名	判定	反击
必杀技	飞翔 石头君 $\rightarrow\downarrow\backslash+A$ 是对空技。跃起时用腹、落下时用头(石)撞的二段攻击。	上	○
	无敌 岚武君 $\leftarrow/\downarrow\backslash\rightarrow+B$ 先使出中段踢，再轮回双臂作连环击打。	中	○
	强袭 地雷臂君 $\downarrow\downarrow+A$ 跃起后屁股着地，把站立的对对手弄倒。	下	○
超必杀技	究极奥义 乱打君 $\leftarrow\rightarrow\rightarrow+C$ 是无敌岚武君的强化版，不可以防守。	上	×
特殊技	白蛇吐信 $\leftarrow+A$	上	×
	石端脚★ $\leftarrow+B$	上	×
	轰天炮★ $A+B$	上	×
	左端脚 $B+C$	上	○
	威风王 $\swarrow+B$	下	○
	头锤 $\backslash+ C$	中	○
	扫脚 头锤后 $\downarrow+B$	下	○
	旋风进 $\downarrow+AB$	下	×
	头锤 旋风进后 $\rightarrow+B$	中	○
	虎扑掌 旋风进后 $\rightarrow+A$	上	○
	地滑突 $\rightarrow\rightarrow+A$	下	○
投掷技	杨炮 $\rightarrow+C$	中	×
追击技	枪下捶 $\backslash+ A$ (或 B)	下	×



类似地震震的震地攻击。

后转打会转去对手背后从后击出虎扑掌。由1P或2P使出，威力有天渊之别。此招虽是投掷技，但却不能投掷蹲下的对手，即是说要成功投掷必须在站立状态。如果是1P，对手能够站立格开这招，而投掷动作亦会变成拳击。若是2P，便能够将对手投掷。原因暂时未明，大家

还是选用2P的王吧。

如果他不是RICHARD --

KARMAN COLE

不要让攻击落空！要把招式弄清！



出招迅速，命中率高的绝招。

这角色的攻击方式并非猛攻型，而是看清（了解）对手的动作后才出手迎击。因此他拥有截击系及闪避系的特殊技，还有必杀技触身拳击等。截

击系攻击可对付那些常冲前踢脚攻击的对手；而闪避系的攻击，使出初段会近似无敌状态，可避开对手来袭并攻击。至于触身拳击的特点，可参照下面的说明。

KARMAN的轰飞技只有站立后膝撞，非常缺乏。不能反击的上段踵击是KARMAN的皇牌杀着。被对手格开时，KARMAN能率



即使被格开也不要紧。



轰飞技就是这一招。

先行动。必杀技高速中段直拳、站立后膝撞的出招速度毋庸置疑，但若被格开就必须遭反击。高速中段直拳与闪避直拳若给对手反击，即使不用轰飞技，亦能将我方轰飞，相当危险。超必杀技冲前连环捧会跑向对手处再投掷之。若对手死守，跑前的动作就会减少，并顺势投

掷。就算对手翻身，亦能瓦解他的招式把其投掷出去。

	技名	判定	反击
必杀技	升腿裂破 ↓\→+B 是对空技。由于并非无敌，而且判定不强，故用于对空之时，有先了解环境的必要。	上	○
	高速中段直拳 →↔+A 快速踏前，使出中段的直拳，能在防不胜防下出招。	中	○
	高速后膝撞 →↔+B 跟高速中段直拳一样踏前，使出里拳。由于攻击点高，若对手蹲下的话便会落空。	上	○
	触身拳击 ↓/↔+A 是触身技。除下段攻击外，可挡住各种招式。但若位置欠佳，会遭反击。	中	×
超必杀技	冲前连环捧 →\↓/↔×2+C 冲向对手，无视防守，然后把对手抓住，连环投掷。由于出招迅速，故很容易成功。	上	×
特殊技	闪避直拳 ←+AC	上	○
	闪避步 ←+BC	上	○
	站立后膝撞 A+B	上	△
	上段踵击 ←+B	上	×
	重脚 →+B	中	○
投掷技	俯冲攻击 →+C	中	×
追击技	下段直拳 \+A (或 B)	下	×



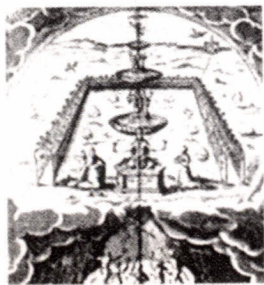
完

模拟 NEXT EMU



很久很久以前……沙古查鲁王国（英语为SCHICKSAL，是命运的意思）是一个拥有6000人口的小国家，而其首都城堡都市查鲁保古（SALBURC）则占了当中的5000人……

作为另类日式RPG的代表《炼金术士》一直以其细腻的表现形式以及独树一帜的清新风格为玩家所喜爱，而《炼金术士》游戏中无论是人物、事件、道具都进行了多样化和精致的设定，让玩家乐此不疲，不得不佩服一下制作人员的心思。有的玩家甚至为了一再品味某个经典难忘的画面而重复的去玩某段剧情，更因为女主角的一个懒洋洋的起床动作而陶醉……虽然种种这些元素都没能把《炼金术士》系列带领到《FF》和《DQ》



等RPG巨作的层次，但在世界范围内《炼金术士》系列游戏也是支持者众，下面就让笔者以一篇原创故事给大家介绍《炼金术士》的故事。

沙古查鲁南面是多哈姆王国，以马车代步的话数天便可到达，而通过西面的大海洋则会到达艾路·波多鲁大陆，虽然两者的距离不是很远，但由于当时船舶技术尚未成



熟，因此渡过它始终有一定的困难。

沙古查鲁王国的人民大部分都是金发或者咖啡色发的，而艾路·波多鲁大陆的人全都会有一大特征，就是两眼的颜色不同，左眼黄、右眼蓝。

当时在查鲁保古的东北方，有一个被称为和魔界联系的塔——艾菲古塔。魔界就是魔族所居住的地方，它们都土凶残的怪物，不时流连在人类国家中，也因为如此，充当护送国民的“冒险者”，是其中一种最多人做的职业之一。而根据传说所指，艾菲古塔顶部住着率领魔族的首领魔人。

在要塞都市查鲁保古当中，有一所非常出名的王立魔术学院，入读这间学院的门生全都要进修四年，初开始的两年会传授初级魔术以及基本的调合知识等等，其后两年则会进入专门课程（炼金术、召唤术、黑魔术、白魔术以及综合魔法等等），每年也会有定期的考试，而完成四年课程后便要参加毕业考试，能够获得合格成绩的话便算毕业，否则要留年再考。这魔术学院约有300名学生，教师则有10名，基本上除了会在大讲堂授课之外，进入了专门课程的学生会跟随其导师在研究室上课。学校内除了有商店、图书馆和宿舍外，也有其他设施，基本上和现实的大学差不多，而毕业者会成为炼金术士、讲师或药剂师等，其中占最大比例的，就是开设售卖炼金用品的店铺。由于这所是唯一的魔术学院，而且非常出名及备受认同，因此有不少希望学炼金术的人都会远道而来到这里学习。



要说这所魔术学院的历时，便非得追溯到多年前……炼金术专家多路尼（DORNIE）接受到炼金术研究所的元老提议，到大陆的首都去传播炼金术的知识和技巧，并在该处建立魔术学院。当时仍然是少女的莉莉（LILIE）由于家境贫穷的关系，在小时候没有机会读书，所有的知识都土靠自修而学来的，后来受到多路尼的帮助才得以学习的机会。莉莉决定跟随着他的恩师一起行动。



“你真的下定了决心吗？要越洋过海的，而且有可能永远也回不来了。”



一方面为了满足研究炼金术的心，一方面为了报答这位一直帮助贫困的她研究炼金术的老师，莉莉便如此回答：“不时很有趣吗？我想更加了解炼金术啊！”

“……明白了。那么我们便越洋而去吧！”

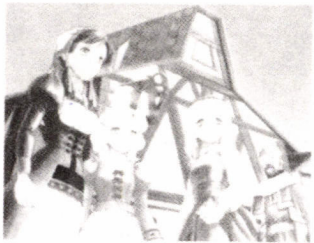
“好！……不过……越洋去那里呢？”

多路尼差点昏倒，好不容易回过头来说：“东面大陆的王国首都查鲁保古啊。”

与她们一起出发的，还有伊古莲（INGRID）和希美娜（HERMINA）这两位年仅十岁，但却有丰富炼金术知识和理解

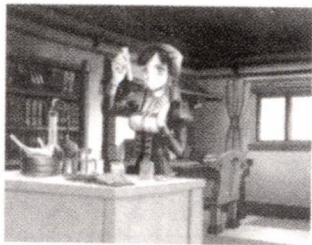


力的天才儿童。就是这样，一行四人便到达查鲁保古，可是不论国王还是民众，全部都土不相信炼金术的力量，因此没法获得任何资金援助，这群远渡而来的人刚踏出第一步便碰上厚厚的墙了。



“既然如此，何不在这里开始店铺，让大家承认炼金术的力量？既可得到市民的认同，又可以收集建造魔术学院的资金。”

就这样，一行四人便在查鲁保古安顿下来，并挂上了《莉莉的炼金工房》的招牌。接下来的五年，伊古莲和希美娜不停地向莉莉学习，而莉莉则透过不停帮助附近的市民和完成冒险者的委托，一点一滴的累计他们的信任，并和各个协助她的冒险者发生种种的故事。



在多次向皇室展示炼金术制品后，国王终于也理解到炼金术对社会的帮助，并愿意提供支援金，而魔术学院也顺利建成。



希美娜帮忙建筑学院



得到皇上的帮助

正当多路尼想推举莉莉成为魔法学院的最高负责人时，莉莉竟然说要传播炼金术以及见识世界而离开了，无奈的多路尼唯有自己担任学院校长一职，而伊古莲和希美娜则充当了第一位学院的导师。



十多年后，伊古莲和希美娜两对欢喜冤家已经成为出色的导师了，就在希美娜外出授课期间，伊古莲收到了一个令她极为头疼的学生，这学生的成绩是创校以来最差劲的一位。于是，有一天……



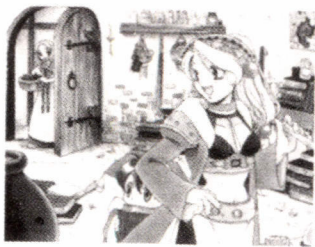
“听清楚了，你的成绩是学院创校以来最低的。你也明白吧，以这样的成绩根本无法毕业。”玛莉（MARIE）的炼金术老师伊古莲板着脸对她说，玛莉无言以对。“你要接受特别的训练。玛莉，我给你五年时间，你要在这店内不断存钱，然后在五年后呈上一份令我满意的作品，用以显示你的实力。若你的作品能得到我的认同，我便让你合格，否则的话，……”伊古莲

年后呈上一份令我满意的作品，用以显示你的实力。若你的作品能得到我的认同，我便让你合格，否则的话，……”伊古莲

的眼神带有杀气。

“呀~！”

玛莉从恶梦中苏醒过来，其实这梦境的情节对她并不陌生，因为那是不久前才发生的事情，因此她确实是要向这个目标前进。刚开店后，玛莉的



好朋友丝雅（SCHIA）会来祝贺她的炼金术店《玛莉的炼金工房》新开张。一个人打理店铺的玛莉，实在忙得要命，既要兼顾调合的工作，又要亲身前往市外找寻材料，幸好冒险者较多，令玛莉可以雇用他们组队出外采集。

短短的五年很快便过去，期间玛莉不但满足到顾客的要求，也曾成功收服顽劣的山贼、活捉女大盗、打倒磨人拯救了城镇，但最令其感到欣慰的，就是成功研制出万灵丹去救回自己的好朋友丝雅的生命，而到最后更调合出贤者之石，满足到伊古莲老师的考验。

魔术学院中永远排名榜末的少女玛莉，竟然在短短的五年期间，奇迹般地攀升至学院的最高峰位置，成为凌驾老师的学生，更让她成为研



究室中的成员，不过此刻玛莉却和丝雅道别，说要浪迹天涯，将炼金术发扬光大。



多年来，丝雅一直等待着玛莉，等待这穿上从故乡来到首都时穿同一套衣裳而出发远行的玛莉归来……她不断地耳闻各种谣传，有位少女拯救了传染病蔓延的村落，以及一位勇敢的少女以不可思议的力量打败可怕恶魔的故事。丝雅每天都在想，玛莉现在在干着什么呢？真是没有人知晓……

“你醒来了吗？”

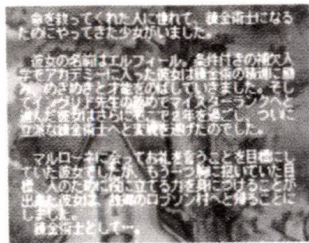
艾莉(ELIE)苏醒过来后，映入眼帘的是为漂亮的金发女性，她的两颗眼睛有着不同的颜色。

“你该感谢玛莉小姐呢，要不是她制出特效药来，说不定你已经仙游了……”艾莉的母亲看见女儿拾回一命，激动地说着。

艾莉想向玛莉道谢，可是大病初愈的她，还不可以出声。

“不用客气呢，这是我应尽的本分啊。”玛莉抛下这句话后便挥一挥衣袖，继而离开村子再续她的旅程。

此时艾莉已经下定决心要学习炼金术，一方面想成为玛莉般的炼金术士，另一方面希望透过这条路，在将来能够再见恩人一面，并亲口向她道谢。就因为如此，在艾莉完全康复过来后，便立刻到国家首都查鲁保古去入读魔术学院。



有一位带点土气，穿着红色服装的少女，在魔术学院的入口坐着。

“你怎么了？”

这少女别过头来望着发问的伊古莲，只见她眼睛通红，泪水由双目滑下面颊。



“……我啊……参加了魔术学院的入学试，……但落选了……”

“是这样吗？真可惜呢……你叫什么名字？”

“艾莉。”

“艾莉吗？”伊古莲翻开一张纸条细阅。“艾莉你不是合格了吗？”

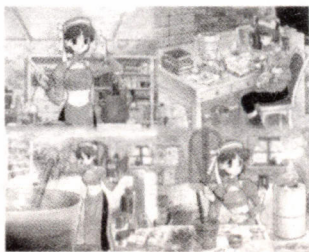
“什么？合格了？”艾莉抹去泪水后问道。

“众所周知，魔术学院是采用全宿舍制的，不过每年入读者不断在增加，因此仅仅合格的学生，都要边工作边上学，赚取生活的费用。明白了吗？”

“……嗯……虽然我没有太大的信心，不过也试试吧。”

就这样，艾莉以学校给予的援助金，在附近租住了一间小屋，并将《艾莉的炼金工房》的招牌挂起来，边接受委托托边上学了。

要自个儿负责开店、接受委托、采集材料和调合实在极之困难，幸好艾莉找到妖精戒





指并聘请妖精来帮忙，否则实在吃不消。

不停将优良品质的货品交予村民和冒险者的艾莉，很快便成为了当地的名人，加上由于她要边从事有关工作边学习，故此很快便攀升学院到首名位置。

就在艾莉获得毕业通知的时候，她听到有关流浪金发炼金术士出现在艾路·波多鲁的消息，于是便连同冒险者一起出海将水龙击倒，及后乘坐客船成功到达西大陆，并在当地的学院遇到恩人玛莉，了却了一件心事。

两名王立魔术学院的毕业生——玛莉和艾莉的故事尚未结束。玛莉自从毕业后，便到时世界各处去流浪，而这天当她和艾莉回到自己的首都查保古鲁的家后，却发现工房在她离开期间已经被贼人洗劫一空，上至材料下至道具都全被偷走了……

就在她对前路毫无头绪之际，一个来自王立魔术学院，名为富弥的男子突然出现在她们的面前，并希望她们能为他制造一种名为“原初之炎”的传说之物，学院会提供所需的资金和基本工具。



虽然玛莉与艾莉不太清楚“原初之炎”为何物，但看来她们并没有选择的余地，唯有挂起《玛莉 & 艾莉～两人的炼金工房》的招牌，边赚钱边找寻“原初之炎”的调合方法了。



静静的观看星空的变化，就在此事，她们碰到了一位穿红色衣服的少女，她的名字叫做柔迪（YUDIE）……

以上部分为原创故事

最后，她们终于知道原来“原初之炎”是盘古除开时候的物质，拥有改变世界的力量，不过经过两人相互讨论之后，还是决定让世界照样进行下去。两位炼金术士最后都在查鲁保古安顿下来，



主角介绍

名字：玛莉（MARIE）
 原名：玛朗莉（MALONE）
 生日：11月5日（天蝎座）
 年龄：19
 身高：158CM
 体重：48kg
 CV：池泽春菜



人物简介：玛莉的原名为玛朗莉，是个王立魔术学院的其中一个学生，然而她的成绩却是究极地差劲（创校以来最低的成绩），因此被伊古莲老师要她在五年内交出一件令她满意的物品。

登场作品：《玛莉的炼金工房》、《艾莉的炼金工房》、《玛莉 & 艾莉～两人的炼金工房》

名字: 艾莉 (ELIE)

原名: 艾菲露·多拉姆

(ELFIR TRAUM)

生日: 6月18日 (双子座)

年龄: 15

身高: 152CM

体重: 40kg

CV: 长泽美树



人物简介: 艾莉原本患上濒死之症，幸好得到玛莉仗义相救才得以保命，因此便立志要成为炼金术士，除成为玛莉般了不起的人之余，还想向其致谢。个人极之喜欢芝士蛋糕和打扫地方（虽然两者也不太擅长）。

登场作品: 《艾莉的炼金工房》、《玛莉 & 艾莉～两人的炼金工房》

名字: 莉莉 (LILIE)

原名: 由莉 (YURIE)

生日: 2月14日 (水瓶座)

年龄: 17

身高: 159CM

体重: 50kg

CV: 中原麻衣



人物简介: 由于家境贫困的关系，在小时候没有机会读书，所有的知识都靠自修而学来的，是个无论读书、恋爱、玩乐等待都容易起劲的热血少女，十分讨厌爬虫类及其两栖类的动物，而梦想是尽得炼金术的技巧，创造出更加多的物件出来。

登场作品: 《莉莉的炼金工房》

名字：柔迪 (YUDIE)

原名：柔迪圆·富鲁圆妮

(JUDITH·VOLLTONE)

生日：10月10日(天平座)

年龄：16

身高：160CM

体重：50kg

CV：神田理惠



人物简介：由200多年前的世界来到现代的女孩，懂得各种炼金术的知识，但为何会飞越时空则仍旧是个谜。她的梦想就是想回答自己原本的世界去……

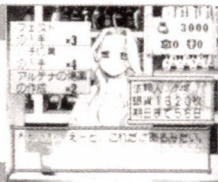
登场作品：《柔迪的炼金工房》

游戏系统

《炼金术士》系列的游戏基本流程都是一样的，玩者要接受委托从而赚取金钱和经验，要接受委托后则要出外采集材料，当完成特定事件后便可学会新的技术和调合方法。

接受委托

先在宿屋中收集情报并接受委托，任务有轻松的也有难缠的，要好好考虑清楚。



搜集材料

雇用冒险者 / 购买参考书、材料及器材

依照所需的物件而离开市镇到森林收集材料，前往危险的地方时便要雇用



冒险者。

合成道具

得到材料后便回到工作室，成功冶炼出物品的话会提升熟练度。

完成委托

接收酬金并完成道具图监

得到酬金后便可以购买新器具和补充材料，而合成出新物品便会自动登录在道具图监内。



游戏列表

ATELIER MARIE 玛莉的炼金工房

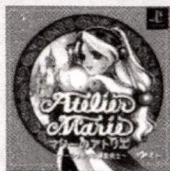
～查鲁保古的炼金术士～

发售日：1997年5月23日

机种：P S

价钱：5800日圆

简介：最初版本，也是此系列第一款作品。



ATELIER MARIE VER 1.3 玛莉的炼金工房

～查鲁保古的炼金术士～

发售日：1997年12月11日

机种：S S

价钱：5800日圆

简介：加入了新迷你游戏及事件，更对应SS的时钟功能。



ATELIER MARIE PLUS 玛莉的炼金工房
~查鲁保古的炼金术士~

发售日：1998年6月4日
机种：PS
价钱：5800日圆
简介：SS的逆移植及加强版，
添加了新事件。



ATELIER MARIE PLUS 玛莉的炼金工房
~查鲁保古的炼金术士~ (THE BEST)

发售日：1999年12月16日
机种：PS
价钱：2800日圆
简介：《炼金术士玛莉》的THE
BEST版，定价较便宜。



ATELIER MARIE GB 玛莉的炼金工房

发售日：2000年8月1日
机种：GBC
价钱：4800日圆
简介：炼金术士的手提机版
本，对应SUPER GAMEBOY。



ATELIER ELIE GB 艾莉的炼金工房

发售日：2000年8月1日
机种：GBC
价钱：4800日圆
简介：和第一集同日推出，两
者也有连FIGURE的特别版。



ATELIER ELIE 艾莉的炼金工房

～查鲁保古的炼金术士2～

发售日：1998年12月17日

机种：P S

价钱：5800日圆

简介：本篇的正统续集，随游戏附送音乐SINGLE。



ATELIER ELIE 艾莉的炼金工房

～查鲁保古的炼金术士2～ (THE BEST)

发售日：1999年12月16日

机种：P S

价钱：2800日圆

简介：格价下降了的THE BEST版。



ATELIER LILIE 莉莉的炼金工房

～查鲁保古的炼金术士3～

发售日：2001年7月1日

机种：P S 2

价钱：6800日圆（限定版9800日圆）

简介：首次登陆P S 2的正统第三集，由于以DVD为媒体，因此播片质素极高。



ATELIER LILIE PLUS 莉莉的炼金工房

～查鲁保古的炼金术士3～

发售日：2002年4月12日

机种: PS2

价钱: 4800 日圆

简介: 《链金术士3》的加强版, 增加了事件和对战模式, 更降低了定价。



ATELIER MARIE & ELIE 玛莉和艾莉的炼金工房
~ 查鲁保古的炼金术士 1 · 2 ~

发售日: 2001年11月15日

机种: DC

价钱: 7800 日圆

简介: 包含两集的DC移植版本, 附送《链金术士3》的片段以及妖精手绳。



HERMINA & CULUS 莉莉的炼金工房
~ 另一个物语 ~

发售日: 2001年12月20日

机种: PS2

价钱: 3980 日圆

简介: 以年幼时希美娜和人工生命体为题材的故事, 值得注意的是作品为AVG类别。



ATELIER MARIE & ELIE
~ 两人的炼金术士 ~

发售日: 2001年10月25日

机种: WSC

价钱: 4800 日圆

简介: 讲述玛莉和艾莉两者合力的外篇故事。



ATELIER YUDIE 柔迪的炼金工房 ~ 古兰莱特的炼金术士 ~

发售日: 2002 年 6
月 13 日

机种: PS 2

价钱: 6800 日圆 (限
定版 9800 日圆)

简介: 虽然是《炼金术士》的最新一集, 但由于采用了新人设和古事, 因此厂方声称是新系列。



ATELIER Marie, Elie & Anis 玛莉、艾莉和安丝的炼金工房 ~ 风之传言 ~

发售日: 2003 年 1
月 24 日

机种: GBA

价钱: 5800 日圆

简介: 期待值很高的作品, 育成类游戏可以说是最适合 GBA 了, 虽然画面无法达到 PS 效果, 但游戏丰富了许多。



漫
步
经
典

MD 上的忍者们!

MD 上的忍者题材游戏只有寥寥数款, 但知名度和水平均毫不示弱!

- 超级忍 1
- 超级忍 2
- 超级忍 3
- 影忍舞 (Shadow Dancer)
- 忍者武雷传说

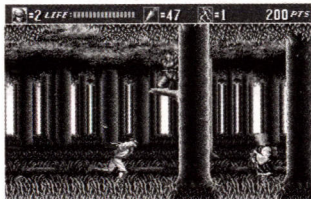


MD 上的忍者游戏, 让你留下了什么印象? 你最喜欢哪款? 又有什么值得回忆的事?

本期漫步经典, 主角是 MD 上的忍者们!

MD 上的忍者游戏我好像只玩过 3 款, 影忍舞和超级忍中的不知哪两代。印象最深的就是有一款在开始连按开始就可以无限出自爆。

lkj2363630



我觉得忍 2 是 MD 忍者系列里最经典的了, 记得那时玩起 SS 上的新忍传完全是按照忍 2

的游戏方式, 真是太经典了!! 现在的 PS 2 上的忍也是比不过的。☺

st-spirit

印象最深的是超忍 1。最值得回忆的是: 本来我一直保持进度上的领先, 后来在最后那关迷路了……被别人先破关……为什么啊……

glave

还记得调无限手里剑的方法, 就是先听它的音效, 再将其个数调为 00, 稍等片刻就变成无穷大的符号了

—— Night

超级忍2是一款ATC史上的绝对经典之作，一款充分发挥了MD机能和展示了SEGA制作功力的游戏！超级忍在画面、人设、音效、流畅度、手感、难度设置等方面达到了ACT游戏中几乎完美的高度，后来者不管是何等机种，均无出其右者。游戏角色的动作非常流畅，可以在空中作出一连串的动作，在一定条件下能够无限连击，非常爽快！同时这也提高了操作的难度。

上面朋友说的无限镖，对于初学者，来说是可以试试的。但是，我觉得，这款游戏如果用镖，很大程度上削弱了作为动作游戏的游戏性。所以，我一般都是调成“0”镖，并且将体力减至最少：8格，也就是难度中的expert级别。那样的话，借助power发出的大刀和主角本身的绝技必杀破斩剑，才能够发挥出最大的威力。大家都来试试吧。一定会有崭新的感觉的。

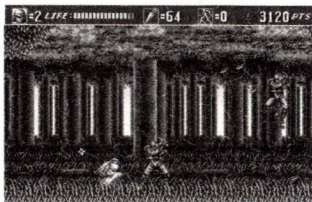
记得那是用MD玩，一般都能够8格血，0镖一命通的，最后的boss，可以用2次自杀术加

血，不然实在是恐怖！多年后再次拿出来翻版，亦会让人感叹……

—— ken

楼上的提议不错，但我EASY都从没有到过第三关。看来我是属于动作类白痴了……

—— thedraculaZZ



我最喜欢超级忍2，现在没事儿还愿意拿出来回顾，我喜欢忍者，而且觉得除了侍魂里的服布半藏和忍者龙剑传的主角外，最有忍者味儿的也就属这游戏的主角了，游戏前面的那段话大家还记得吧：进击似疾风，防护如钢铁，遁迹于大地，升腾在云间，战时志如烈焰，平日心似止水……相当经典啊。

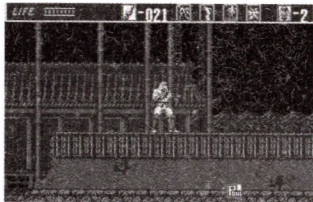
—— NickHoliday

超忍1和2都不错，尤其是

1代，当时还看过国产攻略。

2代的无敌秘技：在设定画面按顺序收听拟音“H E RUNS”、“JAPON ESUQUE”、“SHINOBI WALK”、“SAKURA”、“GETUFU”，再开始游戏即可。

—— segaboy2003



超级忍系列是MD上操作手感数一数二的ACT，其流畅度好得让人惊讶，当年我在玩这几款游戏的时候可是疯狂得可以，曾经有一口气连爆两代游戏的想法（最终在老妈的威胁下放弃这个伟大设想），强烈怀念……

至于忍者武雷传说是一个很不错的SLG，当时人物可以在战场进入村庄买东西的设定给了我一个耳目一新的感觉，另，这个游戏对于以前的我来说也有点难度的说。不之怎么的，弓箭手就是不能攻击对手，后来才知道远程的就是要

隔一格才能攻击对方，汗……

—— 帝谷轩

超级忍的音乐还是很好听的，玩累了听听感觉不错！

—— starci

由于本人动作游戏苦手，所以就谈谈SLG游戏《忍者武雷传说》吧。这是我MD上玩过的少数几款SLG游戏之一，最深刻的印象就是这款游戏的难度不低，当时研究这款游戏花了我不少时间，最后看到结局画面的那一刻，心中就特别有成就感。游戏中的很多设定有其独到之处，比较有意思的是战斗中体力值用蜡烛表示（纳闷为什么不用忍者镖表示呢[et09]），还有就是从火纹学过来的人死不能复生的设定，大大增加了游戏的难度。总的来说，这确实是一款不错的SLG。

最后附上游戏的两个秘籍，也不知记错了没有。

音乐测试：标题画面选择“最初”及“接续”的表示出现时按C键30次再按START即可。

跳关：各版最初显示胜利条件的画面时同时按上、

A、B、C、START，不松开直到进入版面。

—— 永远的不羁的风

动作流畅，画面精美（现在看来也一样）。每个BOSS都是很有个性的，你们见到过哥斯拉么？狠就一个字，从没见过这样的大胆抄袭……共有雷电，自爆和一个不知道怎么形容的必杀……近身刀砍最有威力，只不过也最危险。双跳后可以八方手里剑出击，难度挺BT，火焰镖一镖也不少血的。

—— jingshicheng

超2最好玩！以前我们在学校机房就玩它。我的一个同学就在老师的监视下一命通关。强！！！！

—— jackk



《忍者武雷传说》这个游戏我没玩过，剩下的4款有两款是同一个游戏，即《超级忍2》与《超级忍3》为同一个游戏，

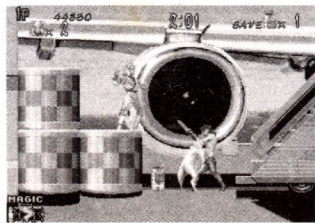
只不过一个是日文版的，一个是英文版的。现在只剩下3款游戏了，当然，不管是画面、速度、招式《超级忍3》都是最好的，因其是SEGA与1993年出品的游戏，但其游戏性就不如《超级忍1》与《影忍舞》了，主要是其难度较低，这个游戏是我第一次玩就通关的游戏，虽然是在简单模式下玩的。

大家对于《超级忍1》有什么样的评价呢？不错，他的画面应该说不怎么样，因其是SEGA与1989年出品的游戏，画面我们不能要求太高，但这个游戏是比较有创意的，因在游戏中有很多关卡都有两个面，通过上（方向）、跳2个键一起使用，从而切换，而且游戏难度要远大于《超级忍3》，各关的BOSS设置的也颇有特色的，第4关扛汽车的混混，第7关的霸王龙，还有最终关主大魔王，每一位关主都那么有气魄！如果说这个游戏有缺陷的话，那也只能说是最后一关的迷宫太过简单，远不如FC的《鲁邦三世》复杂，还有，就是画面一般。

对于《影忍舞》可能有很多人比较陌生，因其知名度不高，在加上这个游戏并非原创，

而是有同名的街机游戏移植过来的，所以除非是老玩家，新人是很少玩这个游戏的。但我要说的是：这个游戏难度是很高的，游戏总共有3个难度，每个难度的打法都不一样。此游戏讲述的是一个忍者与一条狗的故事，在游戏过程中要拯救人质，若不全部拯救出来将无法过关。至于游戏的BOSS 应该是除了最后一关的BOSS 较难外，1-4 关的关主都比较简单。游戏过程中每一个版面都会有一个忍术，这个至关重要，尤其是在最高难度下，忍术的合理使用是过关的关键！因为我们的主角非常脆弱，禁不住敌人的任何一下攻击！游戏最大的优点就是非常有质感，而且战斗性强、节奏鲜明。

上期杂志中已经赠送了这个游戏的街机版(MAME0.88u6)，我希望有兴趣的读者能试玩一下（自己苦于没有电



脑)，并谈一下游戏感想。

—— lzwlzw686868

影忍舞，不清楚狗该怎么使用，忍者一碰就挂，太脆弱了……

—— wbzd

超级忍2！！当年买的第一本电玩书是电软的94典藏本，看的第一个游戏就是超级忍2，当初年幼无知还以为这是FC上的游戏，满世界找卡。结果……残念[et29]。玩这游戏就一个字可以形容，那就是“爽”！

PS2的男忍和女忍都已入手，现在就缺台PS2了🙄

—— RAIDEN

这还用说吗，当然是〈超级忍2〉呢[et08]！8果我每次一开始就DIE了!!!🙄🙄🙄🙄🙄🙄🙄🙄

—— Tornado

可以说我买MD 就是为了超级忍2 啊!🙄

没有再玩过比这个更好玩的忍者游戏了，画面、音乐、手感都很完美！非常喜欢每个关

卡营造出的气氛，尤其是第二关骑马飞驰的感觉，真是令人感动！

第一关用必杀破斩剑的无敌时间劈死拦路的武士，还有异型那关空中连续飞踢都是非常爽快的攻击。

通关后满足感真是难以言表！

—— 左京

超级忍2最好玩，MD上的经典之作，通关后几乎全院的小孩都来看，巨自豪！！



—— [POT]emu

超级忍2 超经典啊！非典前期学校停课，我们宿舍买了一台MD，我当时去市场发现了忍2，特激动，买回宿舍。当时中午就在宿舍回顾，屋里的兄弟都不睡觉了，看我演示，巨有自豪感的说，当游戏通过一遍后会出现hardest难度，一命通！但是打最终BOSS需要自爆，不然真的很难。我屋老六玩到第三关底时BOSS让空间扭曲方向键调换，他当时大喊：怎么了你快来看看机器让我玩

坏了……



—— 门神

忍者武雷传说名字是很好听，但是内容很枯燥，而且有一些难度。

—— wzy

大家说的怎么都是《超级忍2》呀！难道只有画面好与招式好才是一个好游戏的标志吗，我觉得游戏难度也是一个很好的标志，因此，我喜欢街机游戏或是其移植版，到底有没有人玩《影忍舞》这个游戏，这个游戏可真是一个超级经典呀！



—— lzwlzw686868

难，就是难，还是难。痛苦啊！！



—— nsdsb

说难是因为你没有下过决心，或者说是在玩游戏时没有用心。其实，我个人认为MD的

《影忍舞》与FC的《人间兵器》很象的,《影忍舞》的优点就在于有很强的爽快感与质感,给人一种更过瘾的感觉。游戏的难点在于过关的过程,打BOSS就相对简单的多了。告诉你们一个过关的秘诀,当然,是针对最高难度而言的,玩就应该玩最高难度的,要不就没有挑战性了。就是记住每关每个地方会出现什么敌人,然后要怎样对付。说起来容易,但做起来就没有这么容易了,别说记住每关每个地方会出现什么敌人较难,怎样对付就更不容易了,这完全要靠自己,而且一定要用心!

有兴趣的读者可以和我联系。

QQ: 379087333

EMAIL-lzwsega@yahoo.com.cn

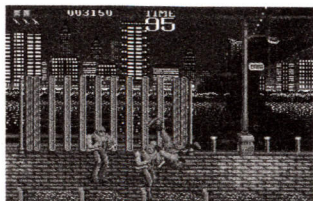
lzwlwz686868

MD上的经典动作过关游戏,记得我的第一个MD的ACT游戏就是超级忍2啊,当时觉的很难,还没通关就把卡换了,不过现在终于在模拟器上打通了啊。

—— 青眼白龙

超级忍2的最终BOSS我试过完胜——取得升级镖,进去后放闪电,拼命地放飞镖干掉他了,不过只成功过一次,那次估计是运气好。

—— mephisto



一代就比较BT,尤其是最后一关,先是那烦人的迷宫,之后是那个BTBOSS,又要放镖来打机关(不然女友会被压死),又要打他,好气啊……BUT,那是不能胜正的,HEHE。

—— mephisto

不错,当时我还是在新天利上玩的。

—— SSG

一直在学校的机房玩这个,也被老师抓到过被罚! 5555

—— 樱☆翼

我觉得忍2是最有意思的

🐼，有点像忍者龙剑传 🐼，让我想起了玩 f c 时那种废寝忘食的感觉 🐼，真是时光如水啊 🐼，陷入回忆中……

—— yi 锐

《超级忍 1》的最终 BOSS 其实比较简单，具体打法是：蹲着不动，等他用头发甩你时你就给他一下，然后迅速的向后连跳 2 下，就可以躲过他的头攻击，反复下去就可轻松取胜。如果我没有记错的话，打他 16 下他就挂了，如果有加强的话，6 下就挂，幸运的话不费血就可取胜。至于《超级忍 2》的最终 BOSS 我就不清楚了。

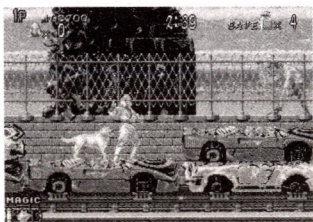
SEGA 在 93 年之后的游戏偏重与游戏画面与低难度，当然游戏的操作性也是一个侧重点。《超级忍 2》是一个典型的例子，类似的还有《怒之铁拳 3》、《SONIC3》、《SONIC4》、《漫画英雄》等。当然，这些游戏都

是传世经典！看来，游戏的操作性对于一个游戏来说致关重要！

—— lzwlzw686868

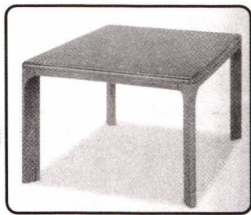
一影一迸击如疾风，防护如钢铁。崛起于大地，变换再云端。斗志如烈火，心境若止水。末法破戒，身死魂亦在，忍法恒流传。是为忍之精髓！——《脱流忍术密传书》

—— 1986121





电脑 VS 桌子



有天晚上我参加一个老同学的喜宴，同桌的人有律师、会计师，只有我是一个是计算机业界的人。为了引起话题，我说我羡慕其它行业的人，像是律师、会计师等，在学校学的那一套终生都受用，每年就算有新法条也不会改太多。不像我们计算机界的人，每天都在学新的技术手册，新产品新技术随时大翻新，改朝换代的速度让人措手不及，所以学计算机的人看起来都比较苍老，因为太辛苦了。

我话刚说完，一位会计师马上回我一句：“你错了，其实我们最羡慕你们计算机界的人，因为没有任何行业的消费者像你们计算机界的消费者一样好欺负。”顿时我成了众矢之的，这些计算机使用者的抱怨全部集中到我身上来。其中一位仁兄还举了个有趣的例子，他说：“如果家具业和计算机业一样，世界会变成什么样子？”以下是他讲的故事：如果家具业跟计算机业一样，比如说我到家具店买了一张桌子，搬回家往地板上一放，啪啦一声桌子就塌了。这时候我不会生气、不会骂人，我会先自己检查一下出了什么错。我会先检讨自己，是不是我做错了什么，或是我对桌子的使用不够熟悉。于是我会去买书来看（书名可能是《快快乐乐学修桌子》、《21天学会修桌子》、《修桌子技巧与实例》、或是《修桌子的圣经》）。要是书看得不太懂，我会再花钱去报名上修桌子的课程。学完之后还是修不好，我会请其它比较懂得修桌子的朋友来帮忙。最后没有办法，终于我打电话给原先的家具行，（可能还要购买《技术支持方案》），结果他们跟我说：“唉呀！你买到的是抢鲜版啦！本来就应该有问题的”。于是

我恍然大悟原来是自己的错，我就再去买一张“正式版”的桌子。回家一摆还是啪啦又塌了！修了半天还是有问题，再请家具行的技术人员来做仔细检查，最后终于发现问题的所在——“我家的地板和桌子不兼容”，又是我自己的错，于是我得赶快帮家里的地板升级……等一切都忙完了，桌子可以使用了，我趴在桌上写字，心里充满了成就感，我很得意地跟网友分享我修理桌子的经验，并暗自庆幸自己在科技的潮流上没有落伍……

机战精神指令之大学生活篇



大学生涯，就像一场“机战”的对决，在这之间眼看“敌我”双方使出浑身解数，着实让人叹为观止，兹列出目前为止已出现的笔事，尚待补完：

根性 重大考试之前熬夜念书

超根性 整学期维持每天念书3小时

热血 学期末教授加总分20分（会使用热血的教授很少）

魂 学期末总分让学生自己填（会使用魂的教授更少）

集中 跑到图书馆念书

必中 教授在考前说的题目全部有考

努力 出席率很高，得到额外加分

幸运 逃课没有被点名

铁壁 教授找一堆研究生来监考

加速 教授把期末考时间提前

觉醒 主动要求补考的机会（这招是幻技，极少人会用）

乱 上课时和教授闲聊，使他忘记点名

信赖 教授私底下告诉你会给你及格

爱 教授让全班及格（选修课教授多半会这招）

补给 熬夜念书吃泡面以补充体力

再动 教授让总分5X分以上的人补考

复活 哀求教授给及格成功（需要大量精神Point）

自爆 小纸条连同答案卷一起交出去（和你答案相同的人一起爆）

侦察 打听哪些教授的课比较好过

奇袭 考试超出范围

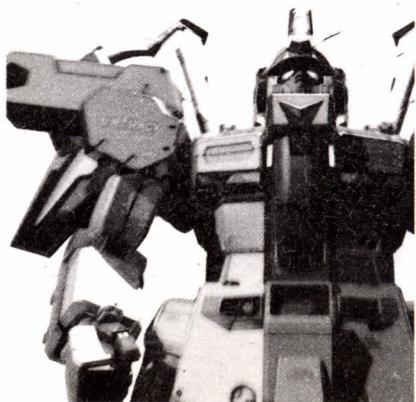
围

突击 监考的人走到你附近寻找小纸条

祝福 早上把同学叫起床，让他去上课

应援 点名时代替没来的同学举手

献身 鼓励同学使其有信心使用上述招式（有时候要鼓励数次才有用）



RPG 的世界

RPG,文字游戏也

其实,不是你想象中那么简单
你们玩RPG时,眼中只有勇者
和队员吧

你以为NPC都是废材吗?

事情不说,你们也许不知

我们来到RPG世界的X城

未进城时,我遇到一个老头
在东张西望,我想“老头,你
在找PPMM吗?”

上前巡问

我:老先生你好

老:唔...

我:你在找甚么吗?

老:史莱姆

我:你是说最低等的怪物——
史莱姆吗?

老:嗯

我:要干么?

老:练经验值啊

我:可是史莱姆经验值也只有
个位数

老:嘿嘿,你有所不知,年轻
人,你看我几岁了?

我:八十有了吧

老:没错八十七岁,我从五岁
便开始打史莱姆,每天少说
有四五百只,你要不要算算
看,我现在的等级啊

我:(惊!)喔



老:嘿,你以为只有勇者等级
才高吗? 冒险,救世界,那是
只有傻瓜才做的啊

我:呵呵...

老:可惜史莱姆越来越少了
进城后,饿了想买个东西吃,
进了一家店,看了菜单。

咦?怎么都免费

问店小二

店小二解释“大家从小打怪
物长大,怪物都会掉钱,谁
还需要赚啊”

喔

我又问道“那为什么勇者买东西都要付钱呢？”

他又说了“嘿，那几个笨蛋不好好A他们一笔，怎么对得起自己”

(惊!)

吃过饭，我经过一间学校想说进去看看好了

嗯？怎么只有一间教室，教室里只有三个人在念书

哇！操场好大！

咦？大家都在操场，少说一百人

有的在PK，有的在打怪，有的在打坐

我好奇，找了一名学生

我：你们不用上课吗？

学：上课？为甚么？

我：增加知识不是？

学：你不知道吗？升级加的不



只是STR，连INT也会大增啊

我：(惊!)那教室那三个人是怎么回事？

学：喔，他们想要去美国留学啊。这里是日系的啊，美国那边，听说真的要读书，才会加INT....

后来我从城后走了出去遇见了一只史莱姆

我：嘿！真希罕

史：是啊，大家都爱打我们

我：嗯嗯，有听说了

史：杀我们赚经验...我们总是会绝种啊...

我想这就是史莱姆的宿命吧

史：你没事吧？

我：没事，怎么？

史：我要去躲起来了，掰掰

我：且慢!!!

史莱姆转头问“干嘛？”

我：死吧！

你获得经验值4点
与3个金币

我又继续上路了...



怪物的一天



怪物传送休息室中

哗哗?? 喔喔?? (十分的吵闹)

怪物甲: 好累啊? 1025 怎么还没来啊! 消炎药拿给我, 刚刚被一个玩家用锤子敲的好痛

怪物乙: 1025 请假啦! 他昨天被七八个玩家围殴, 先被魔法冻住, 然后被火烧三次, 最后被三个人用剑敲昏 ?

怪物甲: 那等一下我怎么办啊? 下班时间快到了, 我老婆还等着我回家吃饭耶! 我还要买东西回去给我儿子

.....

“哇哈哈哈哈哈????”

怪物甲: 谁啊?

怪物丙: 真爽! 真爽! 刚刚连续 KO 四名玩家!

怎么办到的啊? 对啊! 对啊! (一堆怪围上来询问)

怪物丙: 嘿嘿! 本来有两个玩家围攻我, 本来差一点就要挂了, 结果旁边又有两个玩家, 加入攻击我, 我以为完蛋了, 结果原先那两个玩家很生气, 说他们什么抢怪

很白目, 两边一言不合就打起来, 两败俱伤, 刚好旁边 6607 走过来, 就被我们两个人搞定了!

怪物丁: 真幸运, 不像我, 每天都要趴个几千次

怪物甲: 你等低没办法啊, 薪水又不多, 应该的啦!

怪物乙: 等高也不怎么好啊, 玩家都拿特大号的高等武器, 打起来特别痛啊

怪物丙: 我可以用魔法攻击还能撑一会儿

怪物甲: 景气不好嘛

怪物乙:

怪物丙:

怪物丁:

哇伊哇伊~~ (一群史 姆匆匆的通过传送门 ...)

休息室电视:

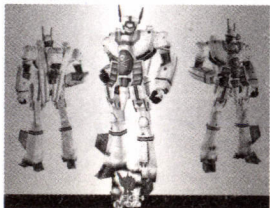
我愿意当天使波利一辈子陪伴!
“X 境 On line, 守候永恒的传说”

怪物甲: 下次来应征天使波利好了, 还可以拍拍广告

怪物丁: 我也这么想

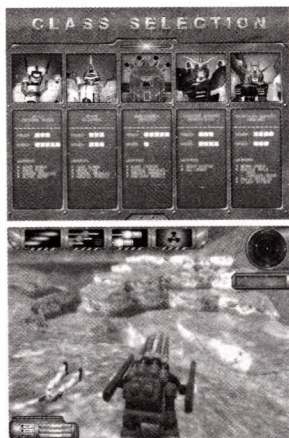


《Half-Life 2》的推出，相信已令不少人废寝忘餐地挑战？《Half-Life 2》其中一个最令人感到可惜的地方就是游戏没有提供对战模式，而附送的《Counter-Strike: Source》就是唯一的选择。不过在《Half-Life 2》推出之前已有不少Mod Game 在开发之中，但大家也不用担心这些 Mod Game 并不能提供多人对战模式，因为在笔者写这篇文章的时候，就看到一个“发现如何启动《Half-Life 2》对战模式”的报道，《Half-Life 2》并非没有来！而以《Half-Life 2》引擎开发的 Mod Game 之中，一款以《侏罗纪公园》（相同题材的还有一款是以《FarCry》作引擎）题材，及一款以昆虫为背景，与《Natural Selection》相类似的。不过这些 Mod Game 仍未推出，故不在这里介绍，因为今天的主角是一款以《Half-Life》为引擎，而画面效果却几乎追上《Half-Life 2》的 Mod Game —— Mech Mod。



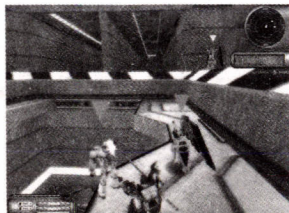
《Mech Mod》有着令人惊异的《Torn 2.0》游戏画面显示技术，连水面效果也几乎表现出《Half-Life 2》的质素。这可要归功于《Mech Mod》的幕后功臣——程式设计员 Jason，而他的兴趣正是开发及改进立体引擎的显示方式。因此希望挑战已有 4 年历史的《Half-Life》，而在加入《Mech Mod》开发团后的两年间，他与成员不断收集一些大部分程式

设计师认为《Half-Life》引擎不可能达到的效果，并以这些为目标致力开发；而已他们对自己的要求亦非常严格；要是再普通电脑中不能执行，他们也会把这个计划放弃，幸而一切都非常顺利。有这么多要求的主要原因，是他们希望《Mech Mod》给人的感觉是一个全新的游戏。



其实只要大家留心一下，就会发现现时《Mech Mod》的版面出现了《Half-Life 2》的图标。那时因为开发人员在积极完成游戏的同时，已经为《Half-Life 2》作准备。在现时的《Mech Mod》是以《机动战士》及《太空堡垒》系列中出现的机械人作为开发对象，玩家暂时可以从五个机械人中选择一个作战，而几乎所有机械人都可以在空中飞行。在《Half-Life》版的《Mech Mod》中只有多人对战模式，而游戏的地图多是以《机动战士》及《太空堡垒》系列中的主要战役地图；不过在计划中，《Half-Life 2: Mech Mod》就会加入单人战役！

《Mech Mod》有一个特殊的游戏模式“Siege”（攻城），在这个游戏模式中，玩家的目的是毁灭所有对手建筑物，不过在已公开的Alpha 1种是没有这个模式的。要加入《Mech Mod》中进行战斗非常简单：选择机械人，然后就可以开始进行战斗，当然肉搏战也会有出色的表现！《Mech Mod》的武器主要分为三大类：实弹、导弹及能量系武

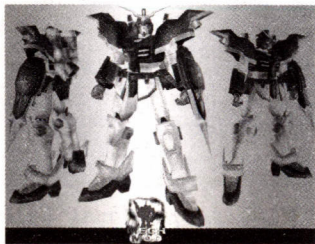
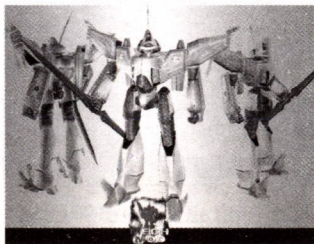


器，比较出色的是激光切割及改造导弹系统。导弹的使用方式跟一般游戏非常相似，不过导向能力极佳，Lock-On后就算玩家闪避也几乎能做出95%的命中率！不过不要以为使用导弹是无敌的，因为玩家可以用武器将他们击落；另外也有一个机械人拥有核弹系统，可以做出广泛围攻而且威力绝大，但是它的行动力非常差，而且核弹的Loading时间也非常长。



另外每一个机械人都有独特的格斗系统，而且招式可以由玩家自己设计，这包括动作、伤害、战斗模式、连续技等；而光剑也有不同的样式。虽然有不少机械都有共同的武器，但它们都有自己独特的武器或特殊能力。例如“Gundam Freedom”可以同时五个目标进行攻击、或打下他们发射的飞弹，以上这些都是忠于原著的招式。

和其他Half-life的Mod Game一样，将文件解压到Half-Life的目录下面才能进行游戏哦~



“不偏之谓中，不易之谓庸。中者，天下之正道，庸者，天下之定理。”

但要真正做到中庸之道实在太难，我们常常为所谓之“原则”而过于执着，为所谓之“梦想”过于偏激。可能近期真的比较少出色的游戏音乐作品，而动漫方面的大作友纷纷出炉，所以这几期的游乐园都向动漫音乐有所偏颇。在接受读者 chronol 的宝贵意见后，本期为大家送上的全部都是与游戏相关的原声作品。

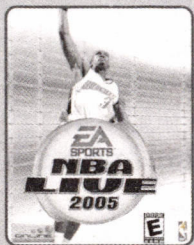
时间总在我们不知不觉间溜走，翻了翻以前的杂志。发现游乐园从《NBA Live 2005》开始就有介绍它的 OST，现在最新的《NBA Live 2005》都已经出来了，我们当然不会放过啦。然后有经典的游戏声优作品——《Wild Arms Vocal Collection~ Alone The World》，最后是《Growlanser IV Wayfarer of the Time OST》。

一年一度的疯狂——《NBA Live 2005 OST》

发售日：2004年10月4日

售价：随游戏附送

自从姚明进入NBA以后，篮球在国内的地位已经慢慢追上足球了。虽然本作音乐不错，但未免让人觉得EA已经开始懒惰了。这种Hip Hop风格的乐风从“2003”已经沿用至今。而综观现在EA的体育类游戏，BGM方面都是用流行歌曲取代纯音乐，而不同系列则采用不同风格的歌曲，这样的框架结构虽然新意欠奉，但却也让人感受到一种条理感。听到Rap Talk就是“NBA Live”，听到Pop就是“FIFA”。



Wild Arms Vocal Collection~ Alone The World

发售日：2002年7月24日

碟号: SVWC-7138

售价: 3,045 日元

“荒野兵器”这部游戏已经推出了N张相关的音乐专辑，而让人感觉最爽的莫过于这张歌曲集了。玩游戏的时候听见里面的歌曲就疯狂想得到它的OST，“Full size ver”的感觉就是好啊，超级喜欢Track 2的“You'll Never Be Alone No Matter Where You Go”。Michiko Naruke 深厚的作曲功力，加上麻生かほ里的精彩演绎，超感动的作品。而Track 3的“夜空”也是笔者钟爱之选，因为里面的吉他给人的感觉实在很棒，不过可惜的是这首歌曲没有Full Size的版本……可以这样说，拥有这张专辑，其他Wild Arms的OST你可以将其封印了。



Growlanser IV Wayfarer of the Time OST

发行日期: 2004年3月21日

PS2游戏梦幻骑士的OST，从PS开始到现在PS2，此系列吸引人的地方就是其人和音乐，而其他方面真的让人难以恭维。而今其为大家送上的是OST中的第二张碟，而这张碟也是此OST的精髓所在，因为这里有游戏的主题曲和插曲。



心水推介 (Everything I Do) I Do It For You

这里为大家带来的并不是Bryan Adams的原曲，而是出自Kenny G最新专辑《At Last the Duets》里的作品。Kenny G是史上最畅销的乐器演奏家，创造了超过七千万张的唱片销量。不仅赢得了无数殊荣的加冕，在过去十三张最畅销



唱片中成功地让自己成为永远的萨克斯风抒情王子。在这张专辑中Kenny G所演绎的并不是原创作品，而是脍炙人口的经典名作，而每首歌都有歌手演唱Kenny伴奏。而其中笔者最喜欢的，当数这首《I Do It For You》(由Leann Rimes演唱)。

Phone 中之声

《仙剑奇侠传》插曲——蝶舞春园

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

58 58 3 59 58 6 1*9 18 2 19 18 6** 59 58
3 29 3 (5)9 388 5 69 68 3 69 58 3 59 58 3 59 38
5 69 68 5 6 5 6 1* (2)99

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

4 ↓ (2) 2 2 ↓ (2) 4 ↑ (2) 2 2 ↑ 4 ↑ (2) 2 2 ↑ 4 ↓ 2 2 ↓ (2) 4 ↓ 2 2 ↓ (2) 4
↓ 4 ↑ 7 ↑ (2) 2 ↓ (2) 2 ↑ (2) 4 ↑ 2 2 ↓ (3) 4 ↑ (3) 2 ↓ 2 ↓ (2) 4 ↑ (2) 2 2 ↓ (2) 4
↑ (2) 2 ↓ (2) 2 ↑ (2) 4 ↑ 2 2 ↓ 2 ↑ 2 ↓ 2 ↑ 2 ↑ (2) 7 ↑

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

5 ↑ 500 3 588 500 6 1 ↑ 88 100 2 188 100 6 ↓ 588 500 3 288 3 5888 30000 5
688 600 3 688 500 3 588 500 3 588 300 5 688 600 5 6 5 6 1 ↑ 288888

Motorola(T190/T191):

5(10) 3(10) v3(12) 5(10) 3(10) v3(9) 5(7) 3(7) v3(6) 5(7) 3(7) v3(9) 5(10)
3(10) v3(12) 5(13) v5(12) 8(10) 3(12) v3(10) 5(9) 3(9) v3(12) 5(9) 3(10) v3(12)
5(10) 3(10) v3(12) 5(10) 3(12) v3(10) 5(9) 3(9) v3(10) v3(9) v3(10) v3(9) v3(7)
8(6)

SonyEricsson(T200/T202/T65):

(5) 5 3 (5) 5 6 (1)0 10 20 (1)0 10 6 (5) 5 3 (2) (3) (5) * * 3 5 (6) 6 3 (6)
5 3 (5) 5 3 (5) 3 5 (6) 6 5 6 5 6 10 (2)0 * *

Alcatel(OT301/OT302/OT303):

5 588 388 5 588 688 1* 1*88 2*88 1* 1*88 688 5 588 388 2 3 58 388 588 6 688
388 6 588 388 5 588 388 5 388 588 6 688 588 688 588 688 1*88 2*8



A碟内容

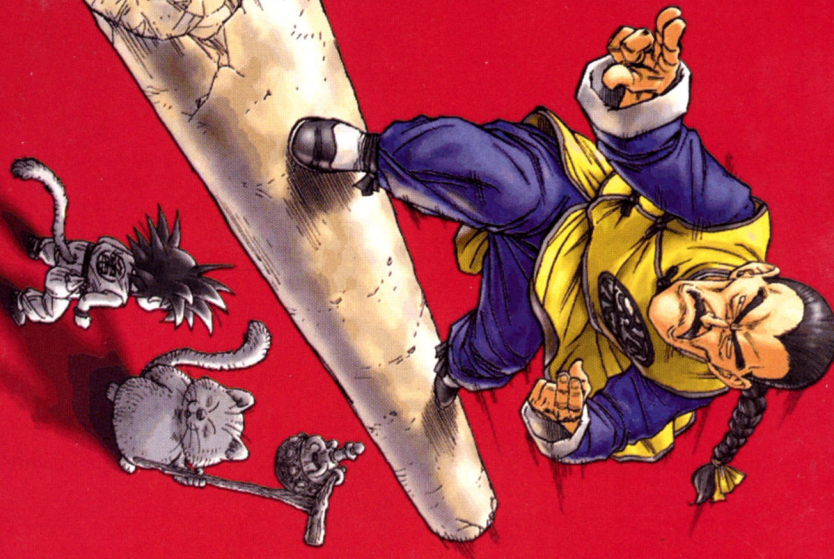
- EM游戏基地
 - 龙虎之拳3
 - 漫步经典
 - 龙珠大冒险
 - 全隐藏要素 SAVE
 - 原创工作室
 - GBA开发入门12
 - DEMO11
 - gFx
 - PS游戏精选
- 系之谱
 - 系列游戏
 - GBC
 - WSC
 - GBA
 - 对应模拟器
- 新作强袭
 - MAME 089u6
 - 本月GBA新作
 - 本月汉化游戏
 - FC
 - GBA
- EMU
 - 家用机
 - NGC
 - PS2
 - 街机
 - MAME
 - 相关
 - 掌机
- ETC
 - 游乐园
 - Growlanser IV Wayfarer of the Time
- Original Sound Track Disk 2
 - NBA Live 2005 OST
 - Wild Arms Uocal Collection~Alone
- The World
 - WS&WSC游戏全集

B碟内容

- EMU
- GBC
- NGP

杂志订阅

订阅单	
个人资料:	
姓名:	性别:
年龄:	身份证号码:
地址:	
电话:	邮编:
传真:	E-mail:
订阅类别: <input type="checkbox"/> 个人订阅 <input type="checkbox"/> 集体订阅	
订阅《模拟EMUNEXT》第 月号至第 月号, 共计 期	
付款方式:	
◇邮局汇款 地址: 广州市豪贤路 184 号三楼 邮编: 510045	
收款人: 高冬梅	
◇银行汇款 开户行: 中国农业银行广州市洛溪办事处	
账号: 4405 0101 1005 0801 4	
名称: 高冬梅	
请填写表格, 寄回本杂志社, 或传真此表格至 020-84163758。	
详情请联络: 020-84163758	
如以传真订阅, 请勿再邮寄, 以免重复。	



HOT GAME 最新热作



高级战争1+2



约束之地



洛克人EXE 5 蓝队

CD ROM 光碟内容

[新作强袭]

本月GBA新作

- ★高级战争1+2
- ★约束之地
- ★耀西的万有引力



- ★洛克人EXE 5 蓝队
- ★实况口袋棒球7
- ★阴阳大战记-零式
- ★青蛙军曹对决!
- 激走青蛙大作战!
- 忘却的旋律
- 长耳狗-梦之大冒险
- 脱狱潜龙
- 危险人物
- 馅饼! 时空的冒险者
- #MAME089u6游戏集
- 本月汉化游戏

[系之谱]

★炼金术士系列游戏



[EN游戏基地]

#漫步经典

- 超级忍
- 超级忍2
- 超级忍3
- 忍者龙剑传
- 忍者武雷传说
- 影忍舞

★龙珠大冒险全隐藏要素SAVE



★龙虎之拳3



原创工作室

GBA开发入门12

麻将方块

PS游戏精选

北斗神拳-世纪末救世主传说
(ETC)

#游乐园

- ★NBA Live 2005 OST
- ★荒野兵器Collection
- ★梦幻骑士OST 2



副刊精彩内容:

- GBC游戏全集
- WS/WSC游戏全集
- NGP/NGPC游戏全集

ISBN 7-900382-06-2



PC应用技术 - 30

ISBN: 7-900382-06-2



山东电子音像出版社 山东新华软件开发中心 制作

山东电子音像出版社出版

光盘定价: 人民币13元

手册随同光盘赠送, 需配合光盘一同使用并销售