全彩印大型游戏月刊

总第24期

2000年11月号

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games

永恒传说

寂静岭2

鬼武者

保镖

风之克罗诺亚2

WINNING ELEVEN 5

GT2000

樱大战3最速特报

拳皇2000恐怖连技大公开

神来完全攻略

死或生2

永恒的阿卡迪亚

科乐美软件（上海）有限公司正式开业

硬件道场

本期赠送藤崎诗织大幅海报

特别报道：

东京秋季电玩展

第三十八届日本娱乐街机展

定价：人民币12元

ISSN 1008-0600

11

9 771008 060006

■详情请见第 91 页……

START 开始

《游戏机实用技术》编委会即将成立!

总　顾　问: 李子奇
社长／总编: 司　马
常务副社长: 马　力
编辑部主任: 王　义

责任编辑: 郑　翔
编　　辑: 杨　晶　张元凯
　　张志强　徐　飞
编　　务: 张　娜　高晓兰

电脑设计: 顾咏梅　吴　松

广告经理: 宋宣明
邮发主任: 李海祥

编辑管理: 《游戏机实用技术》编辑部
通信地址: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码: 730000
电　　话: 0931-8668378 8659190
传　　真: 0931-8496387
E-Mail:gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号: ISSN 1008-0600
国内统一刊号: CN62-1137/TN
广告许可证: 甘工商广字: 6200004000011
邮发代号: 54-98

主　　办: 甘肃省科学技术协会
出　　版: 游戏机实用技术杂志社
印　　刷: 广州丰彩彩印有限公司
发　　行: 兰州市邮政局
出版日期: 2000 年 11 月 10 日
定　　价: 人民币 12 元

各地书商订购请致电:013609325110

VOL.24

目录 content

特别报道

东京游戏展 2000 秋全面报道 2
第 38 届 AM SHOW 报道 11

游戏情报站

科乐美软件（上海）有限公司正式开业 15
美国世嘉总裁在美国国会发表的演说全文 16
宫本茂谈自家主机 16
中文游戏《射雕英雄传》又公布新消息 19

新闻聚焦

月之暗面——也谈 PS2 的潜在危机 20
GAME CUBE 之硬件论 21

前线狙击

樱大战 3 ~ 巴黎正在燃烧吗 ~ 22
《MGS》专题预告 27
Tales of Eternia 28
扣杀球场 3 31
古惑狼嘉年华 32
逮捕令 YOU ARE UNDER ARREST 33
保镖 34
寂静岭 2 36
黑云 38
鬼武者 40
风之克罗诺亚 2 42
GT 赛车 2000 ~ A SPEC ~ 43
WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN 5 44
OUTTRIGGER 45

特快专递

青之 6 号 47
心跳回忆 2 外传 暑假热舞 46
偶然遗迹 48
天诛 2 50
高机动幻想 51
18 轮大卡车 52
永恒的阿卡迪亚 53

攻略透解

神来 58
BLADEARTS 63
死或生 2 66
经典攻略回放 寄生前夜 71

技研中心

世界足球实况胜利 11 人 ~U-23 奖牌的挑战 ~ 75
CAPCOM VS SNK 74
恐龙危机 2 76
KOF2000 78
游戏黄金眼 56
火热秘技 84
金手指尖 85
日语教室 86
硬件道场 88
读编往来 91
玩友自由谈 96
玩友沙龙 98
星之心画廊 103
游戏动漫园 100
新新人类 GEAR 106
至爱排行榜 108
特稿　玩游戏的狗 110

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	世嘉梦工场
FC	任天堂红白机
GB	任天堂 8 位掌机
GBA	任天堂 32 位掌机
GBC	任天堂 8 位彩色掌机
MD	世嘉 16 位主机
N64	任天堂 64 位主机
NGC	任天堂新世代主机
NGP	SNK16 位掌机
NGPC	SNK16 位彩色掌机
PS	索尼 32 位主机
PS2	索尼 128 位主机
SFC	任天堂 16 位主机
SS	世嘉土星
WS	BANDAI16 位掌机
WSC	BANDAI16 位彩色掌机
XBOX	微软新世代主机

游戏类型

ACT	动作过关类
ARPG	动作角色扮演类
AVG	冒险类
ETC	其它类
FTG	格斗类
FREE	完全反射视点类
MUG	音乐类
PUZ	方块类
RAC	赛车类
RPG	角色扮演类
SLG	策略模拟类
SRPG	战略角色扮演类
SPT	体育类
STG	射击类
TAB	桌面类

索　引

ARC
DDR3rd 84
KOF2000 78
PS
BLADEARTS 56 63 85
逮捕令 YOU ARE UNDER ARREST 33
高机动幻想 51 85
古惑狼嘉年华 32
毁灭战士之捍卫先锋 85
幻想水浒传外传 VOL.1 85
寄生前夜 71 84 85
恐龙危机 2 76 85
扣杀球场 3 31
偶然遗迹 48 57 85
青之 6 号 46 85
SD GUNDAM GGF 84
神来 56 58 85
世界足球实况胜利 11 人 ~U-23 奖牌的挑战 ~ 74 85
水之花道 84
Tales of Eternia 28
天诛 2 50 57 84
心跳回忆 2 外传　暑假热舞 47 56 85
勇者斗恶龙 VII 85
再见，宇宙战舰大和号 84
PS2
保镖 34
风之克罗诺亚 2 42
鬼武者 40
GT 赛车 2000 ~ A SPEC ~ 43
黑云 38
寂静岭 2 36
WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN 5 44
真三国无双 84
终级地带 41
DC
18 轮大卡车 52 57
CAPCOM VS SNK 75 85
OUTTRIGGER 45
死或生 2 66
樱大战 3 ~ 巴黎正在燃烧吗 ~ 22
永恒的阿卡迪亚 53 56
GB
口袋妖怪金／银 84
牧场物语 GB2 84

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

20世纪最后的游戏展

东京游戏展2000秋全面报道

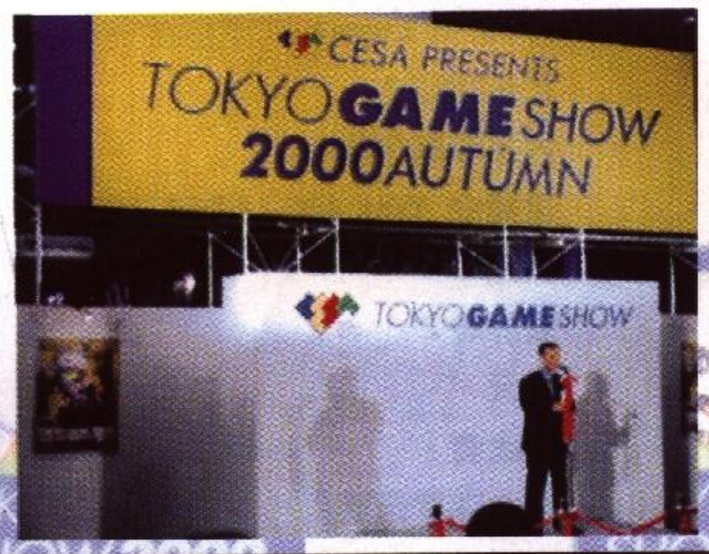
TOKYO GAME SHOW 2000 AUTUMN

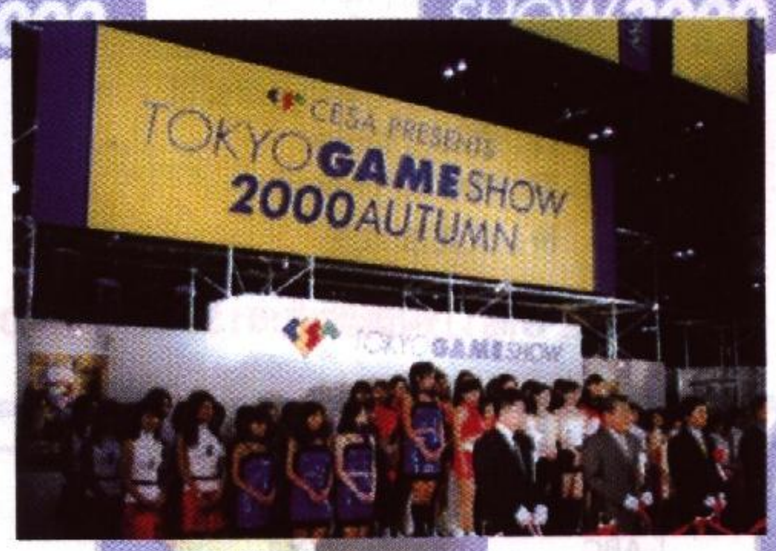
文：GOUKI

9月22日至24日，全亚洲最大规模的家庭用游戏展览会"东京游戏展"（以下简称TGS）在千叶县幕张MESSE馆举行。TGS每年举办两次，分为"春季"和"秋季"，展会上将集合所有当红游戏主机的游戏软件公开展示，每次展会都会吸引十几万人次前往参观。而在这一次的TGS秋上，虽然没有SEGA与SQUARE的参展，但我们仍然看到了大量令人振奋的新游戏的展出。对于这样的一个游戏盛会，真·玩家怎会错过？现在就来让我们看看各大厂商在各自摊位上的精彩表现吧！

9月22日全天仅供游戏业内人士参观，23～24日为一般公开日，向大众开放。

●大会第一天的开幕式盛况





整个展会上最牛的厂商 KONAMI

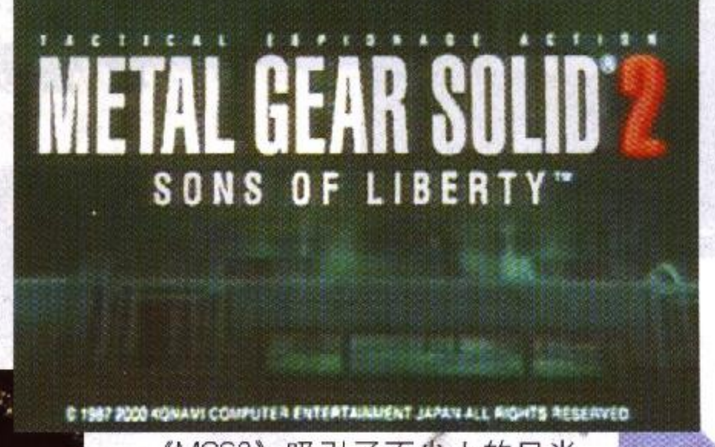
KONAMI是此次TGS秋上声势最大的厂商，虽然本身并不是游戏主机厂商，但其展出的作品数却大大超过了大会原来的纪录，竟高达95款之多，足足是整个展览会总数的1/31。虽然这其中有部分代理其它公司发行的游戏，但以一家第三方厂商的身份来说，的确是一个惊人的纪录！

《伍右卫门》也将在PS2上登场了

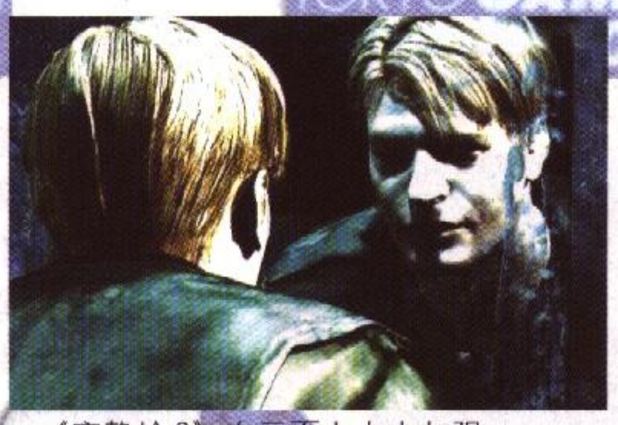
两大话题作品 《MGS2》与《寂静岭2》

KONAMI在新作游戏区里，展出了大量的新游戏演示片段，不过大部分都是以PS2为平台开发的游戏。如《Z.O.E.》、《7BLADE》、《冒险活剧伍右卫门》、《SILENT SCOPE》(DC与PS2两个版本)、《影子的记忆》等。当然，其中也少不了《MGS2》以及在展会之前刚刚公布的《寂静岭2》的最新MOVIE。先说《MGS2》，KONAMI对于这款游戏可谓是倾尽了全力，在今年大大小小的游戏展上几乎都可以看到小岛秀夫与《MGS2》一起出现在KONAMI的展位上。明年是蛇年，刚好又与游戏的主人公索立德·(Solid)·斯内克(Snake，蛇)的代号相同，KONAMI便将2001年定为"THE YEAR OF SNAKE"，足以证明对这款游戏的重视程度。从另一方面我们也可以获得这样的一个讯息：《MGS2》在2001年内发售已成为定局。公开的MOVIE方面除了包括今年五月份E3展上公开的那一段10分钟的MOVIE之外，又在此前增加180秒的"新"MOVIE(说新也不新了，在9月初的英国ECTS展上就已经公开过)，内容是描述SNAKE如何到达那艘邮轮的过程，其中有一段SNAKE弹雪茄烟头的镜头可以用"酷极"来形容。(具体内容请期待下一期杂志推出的"《MGS》专题")而《寂静岭2》(《前线狙击》中详细介绍)也

《Z.O.E.》



《MGS2》吸引了不少人的目光


《寂静岭2》在画面上大大加强

《Z.O.E.》的展示台

同样是只有MOVIE公开，不过画面的素质丝毫不比《MGS2》逊色，人物的表情自然，几乎可以达到乱真的程度。MOVIE中有一段经过剪辑的怪物镜头给人印象很深，游戏的主色调也基本同前作相同，给人一种很压抑的感觉。

继续！音乐游戏

在KONAMI的音乐游戏区里面也是火爆非常，在展区中央，KONAMI聘请了数位舞蹈演员为新音乐游戏《PARA PARA PARADISE》做宣传，这款刚刚推出不久的街机音乐游戏已经决定移植入PS2。迪斯尼版的《DDR》也是音乐游戏区重点宣传的游戏，不但公布了可以试玩的版本，还有为游戏特别制作的跳舞毯，中央有一个大大的米奇形像，甚是可爱。与《PARA PARA PARADISE》一样都是以红外线感应作为控制方式的《DANCE MANIA X》也宣布了向PS作移植的消息，不过这两款游戏会推出怎样的专用控制器呢？KONAMI在展区内并未展出，的确让人觉得有些疑惑。另外KONAMI还展出了两款对应《DDR》系列游戏的新周边，一个是价格高达198000日元的"DDR ARCADE STYLE CONTROLLER"，一款全金属的"跳舞毯"。试玩之后的感觉果然和这张跳舞毯的名字一样，十足的"街机感觉"！国内狂热的"DDRER"们是否会心动呢？另一款则是有些类似于已经推出的《DDR GB》版的专用控制器，只不过对应的是PS主机。控制器的构造很简单，是否真能够用这个玩出新感觉那就是见仁见智了。

用手来玩的《PARA PARA PARADISE》

音乐游戏试玩台前总是人挤人

感觉和街机一模一样

有点GB专用控制器的感觉

GOAL！《WE5》出展

《WE5》的片段以CG为主

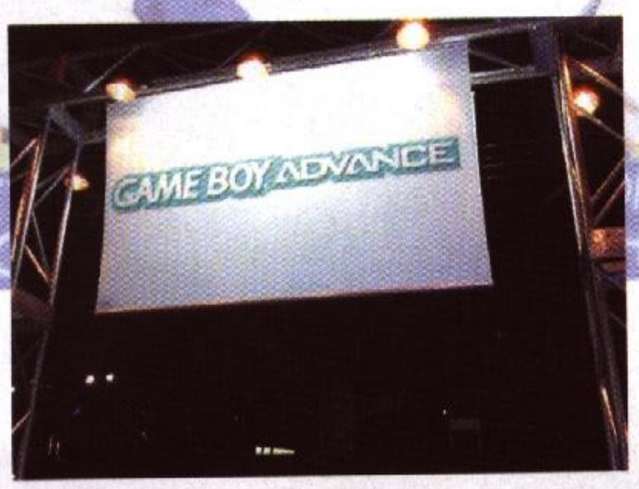
贵为“运动游戏王者”，当然也少不了“运动游戏专区”了。因为当时正值悉尼奥运会的关系，展出了已经推出了的作品《加油！奥林匹克》供玩家试玩。新游戏方面在TGS展开幕前就公布了的两款PS2足球游戏《实况WORLD SOCCER 2001》（暂名）与《WORLD SOCCER 实况WINNING ELEVEN5》（《前线狙击》中详细介绍）就只公开了几段MOVIE。每隔几小时在展区内的大屏幕电视上播放，也吸引了不少人驻足观赏。《实况WORLD SOCCER 2001》是由KCEO开发，前作《实况WORLD SOCCER 2000》在日本已有超过15万套的销量。这一作的一大卖点是将会对应SONY为PS2推出的数码相机，玩者可以将自己的相貌通过这款名为“DSCP-P1”的数码相机输入游戏，做成球员参加比赛，使玩者真正“梦想成真”。《WORLD SOCCER 实况WINNING ELEVEN5》则是自PS以来崛起的一款足球游戏，KCET开发。其PS版《WE2000 U-23》的销量已经突破20万，是公认的最强足球游戏，此作预定于明年3月推出，《WE》FANS们是否考虑购入PS2主机了呢？除了足球游戏，另一球类大项篮球游戏也有新游戏展出，预定在PS2上推出的《NBA POWER DUNKERS 6》（《NBA重扣手6》）因为KONAMI与ESPN的合作计划而改名为《ESPN NBA 2 NIGHT》，不知道以DC在北美的成绩，KONAMI是否打算在DC上推出此作呢？

它的中小游戏商的游戏做发行的作品展示区，其中比较引人注目的是彩京推出的《去吧！温泉乒乓球》。一些小公司推出的“1500（日元）系列”也有展出。

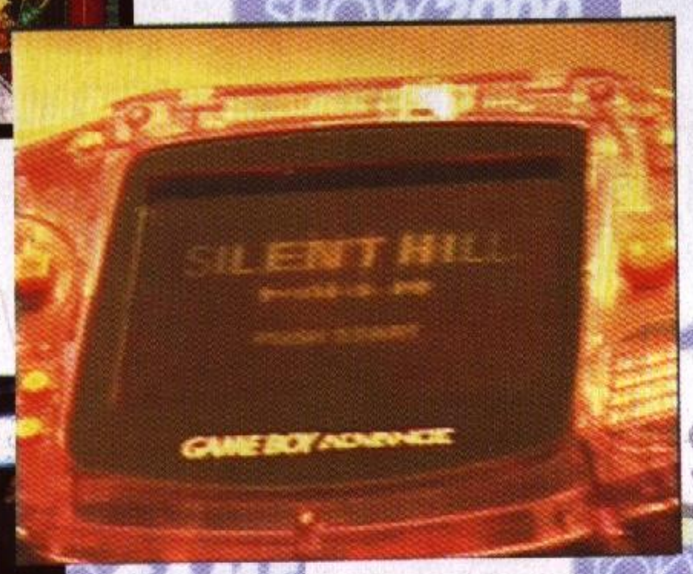
惟一的主流机种参展厂商SCEI

任天堂一向不会参加TGS，SEGA这一次缺席，微软也没有在这个展会上展出XBOX，于是SCEI便成了这次TGS展出惟一的一家主流机种参展厂商。SCEI在这样“形势一片大好”之下，却还是秉持SCEI一向参加TGS不会展出太多游戏的惯例（TGS2000春只有一款《TVDJ》新游戏展出），没有如同KONAMI那样作品如麻，不过也有为数不少的PS2作品展出。看样子SCEI是一心力图将PS2现有的主机与软件销量不成比例的现象扭转过来。

掌上游戏！GBA唱主角



KONAMI还专门为掌上游戏设立了一个专区，主要展出的有KONAMI为《DDR》、《POP'N MUSIC》推出的独立型专用掌机，很受女性玩家的欢迎。还有大热的GB游戏《游戏王》的最新作《游戏王4》，在展区内也设了多部机供试玩。不过在这个展区内最受欢迎的还得属GBA游戏的试玩台了，在之前KONAMI公布的为GBA开发的游戏，如《恶魔城·月下圆舞曲》、《寂静岭GBA》、《KONAMI大赛车》等都提供了试玩，不过可惜的是每个游戏都只有一部试玩机，而且任天堂也没有提供能够让GBA在大屏幕上播放的硬件，使得旁人无法观看到游戏试玩的画面。其中令人称道的是《寂静岭GBA》，这款改为文字冒险的作品在游戏时不断的有MOVIE播放，画面流畅，GBA的播片实力可见一斑。



另外KONAMI还设立了一个为其

最强赛车游戏《GT2000 A spec》

SCEI这一次参展的主打游戏就是《GT2000 A spec》（《前线狙击》中详细介绍）了，早在PS2发表之初SCEI就已经宣布了游戏的制作消息，而且还派发过游戏的试玩版，但得到的回馈却是毁誉参半，主要原因还是画面质量得不到玩家的认同。于是SCEI花了更多的心思用在游戏的画面质量上，在这次TGS上展出的游戏试玩版无论是车辆还是周围的景物都有很大的改观，并且SCEI将所有的试玩机都配备有仿真的赛车椅与专用的方向盘，令试玩的人更能够感受到游戏的出色表现。在SCEI展区中央，还特别请到了游戏的开发者山内一典来向玩者解说游戏的特点，并且举行了有关此游戏的比赛。山内一典先生表示，《GT2000 A spec》是以回归赛车原点乐趣为基础而设计的游戏，追求的是真实的驾驶操作感，除了活用了PS2硬件机能创造出的令人惊叹的画面外，对于游戏内容、车辆设定等细节部分也会比《GT2》更高的要求。（游戏在TGS展上宣布将于年底登场，但近日从美国方面传来消息，游戏将会延期至明年的一月份，美版正式名称也会定为《GT3》，原因很简单：不是在2000年内发售的游戏。）

另一主打作品《黑云》

与《GT2000 A spec》同时公开制作消息的A·RPG《黑云》（《前线狙击》中详细介绍）在展区内也设立了试玩台，并且SCEI还不断的派发《黑云》的游戏介绍小册子和PS2专用MOVIE光盘给参观者，游戏的完成度已经很高了。在试玩台旁还放着一个《黑云》中村镇的3D模型，制作地相当精细。

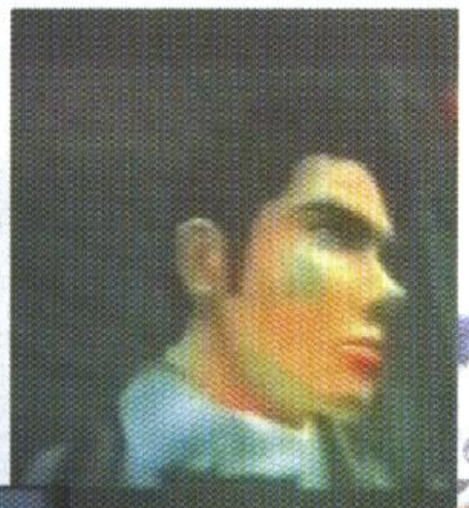
尽管SQUARE没有参加此次的TGS，但PS2游戏《THE BOUNER》(《前线狙击》中详细介绍）仍然出现在SCEI的展区中，不过这一次仍然没有提供可试玩的版本，只有新的MOVIE播放，画面素质的确不俗。除此之外SCEI还在展区高挂着的大屏幕上不断播放着其它公司的新游戏的MOVIE，如NAMCO的PS2作品《MOTO GP》等，很是热闹。

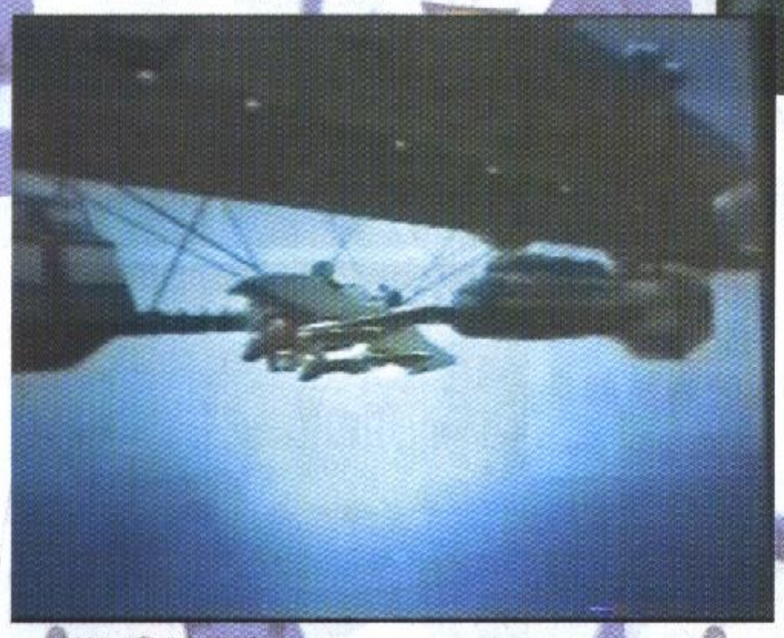
大批“谜之新作”涌现

在SCEI展区内还展出了很多未正式公开游戏名称的MOVIE，不过从MOVIE片段中我们还是可以猜出其中一两款作品的的真面目，如童话风格的RPG《波波罗古罗斯物语3》及《妖精战士》系列的最新作。两款作品都将在PS2上推出，前者采用的是最新的CARTOON RENDERING技术，就如同DC上的《JET SET RADIO》那样的画面风格；后者则保持了《妖精战士》的一贯风格，目前来看只是在PS2的基础上强化了画面而已，至于系统方面就要等到游戏正式公布之后才能够了解。《EXTERMINATION》是一款类似于《生化危机》的AVG作品，从公开的MOVIE上来看似乎是一个以军事为题裁的游戏，场面火爆，令人期待。

疑为《妖精战士》新作

《波波罗古罗斯物语3》




《SKYGUNNER》

大量新PS2周边展出

除了游戏软件外，身为硬件厂商，当然也会同时公布一些最新的游戏周边配置了：

PS2专用硬盘：由于美版的PS2将会内置硬盘，而日版PS2却没有，因此SCEI便设计了PS2的专用外接硬盘，不过实际的应用方法、价格等都未公布，只有一个大致的发售日期：今冬。

GT FORCE：专为PS2赛车游戏设计的控制器，除了有与街机一样感觉的回力控制外，还有逼真的脚踏板设计，使得操作起来与开真车一般，让玩家有真正的“手握方向盘”的感觉。将会与《GT3》同时推出，售价约为10000日元以下。

手机专用连线：PS2及PSONE中I-MODE对应的手机连线，部分对应JAVA的手机在与PS2或PSONE连接后可以使用这样的系统，下载游戏入手机中，并且可以与其他玩家交换资料。

PS2专用调制解调器(MODEM)：PS2专用的上网用工具，通过这款专用的MODEM，玩家可以上网与其他玩家对战，交换资料或是访问其专用的站点。

PS2专用键盘：既然能够上网，当然也会有与之相对应的键盘的推出了。与PC键盘完全相同，不会出现使用方面的问题。也许今后还会发售类似于DC上《死亡打字机》(《THE TYPING OF DEAD》)的作品呢！

PS2专用USB数码相机：除了可以拍下静止的画面，还可以利用这款数码相机与PS2连接来作可视电话来使用。

PS2专用打印机：预定于11月15日推出的PS2专用打印机“PRINTFUN”，不但可以即时打印PS2的游戏图像，还可以与上文提到的数码相机相连打印图像。对应的游戏也会在同期发售。

声音识别控制器：TAITO出品。将会与一款足球游戏《GREAT STRIKER》及一款麻将游戏同时推出，例如在玩麻将游戏时必须亲自说出“碰”、“胡了”等专用术语才能进入游戏。不过对于国内的玩家来说似乎没有什么吸引力？

PS2游戏为主的NAMCO

八家杂志社乱斗《MOTO GP》

在NAMCO的展区内，只找得到PS与PS2的游戏。PS方面当然是以将在11月底推出A·RPG《永恒传说》（《前线狙击》中详细介绍）为主打了，在展区内设立了数十个试玩台，吸引了近百名玩家排队试玩，在一边还展出了《永恒传说》初回限定版的内容，相当的丰富……PS2方面的主打是将在10月12日推出的《MOTO GP》，一款仿真度极高的摩托车赛游戏。在展区搭建的舞台两边共有十几台试玩机，并且还不时地举行大大小小的比赛，有一次更集合了日本的8家与PS有关的游戏杂志的编辑举行杂志社对抗赛，最后由《电击王》对《FAMI通》，结果是由《FAMI通》的编辑获得冠军，奖品是一座一米多高的奖杯。

NAMCO的SHOWGIRL

两款高素质的游戏MOVIE

在TGS之前公布的两款PS2游戏《7军团》（《SEVEN》）与《风之克罗诺亚2》（《前线狙击》中详细介绍）也公布了游戏的MOVIE片段，前者是一款RPG游戏，人设风格独特，游戏采用手绘背景，加上独特的系统，应该不会让RPG玩家失望。游戏预定年底发售。后者则是PS版同名作品的续篇，也采用了现在流行的CARTOON RENDERING技术，使得画面看起来十分柔和、顺畅。在关卡的设计上也用足了心思，大大超越了前作，惟一让人觉得遗憾的地方就是未能提供试玩。游戏预定明年3月发售。

《风之克罗诺亚2》品质出色

隐藏新作《皇牌空战4》！

同SCEI一样，NAMCO在展会期间忽然播放了一段没有命名的游戏MOVIE。是一个立体的空战射击游戏，画面表现极为出色，虽然NAMCO方面对于此游戏的询问一律无可奉告，但只要熟悉NAMCO的人就知道，这款游戏不是《皇牌空战》（《ACE COMBAT》）的最新作又会是什么呢？

《永恒传说》限定版展示台

BANDAI大做WSC广告的BANDAI

作为掌机WONDER SWAN COLOR的生产商，在此次的TGS上仍然将自己的展区分为家用游戏机区与掌机区，展区的核心内容当然是刚刚公布不久的彩色掌机WONDER SWAN COLOR了。

家用主机区：两部漫画改编作品挑大梁

首先是家用游戏机区，在这片区域里展出的作品大多都已经推出了，PS上的新游戏只有《北斗神拳》的试玩。这款由著名同名漫画改编的游戏在故事上与原作基本保持一致，从健次郎首次出场一直到击倒拳王为止，在战斗中也体现了《北斗神拳》这部漫画的精髓。只不过由于这是一部十几年前的漫画，当健次郎说道他的名台词“你已经死了”的时候，在场围观的不少人都笑了起来，将原作的悲凉的气氛弄得全无。

PS2版的《高达》也有展出

在PS2上展出的作品则首推《机动战士高达》，制作地比较出色，而且中途穿插了大量的动画，剧情方面也基本上是依照原作的剧情来发展的，高达迷们请留意。

焦点是WSC

花大力气宣传WSC的BANDAI，这一次一口气展出了近二十款WSC的对应游戏。当中最吸引人的当然就是

WSC版的《工作陆行鸟》宣传动画

SQUARE在WSC上的一系列移植作品了。《FF I》在展区内已经能够试玩，并且还在大屏幕上不断播放着《浪漫沙加》与《前线任务》的MOVIE，素质直逼超任版的同名作品。在WSC的试玩区，每个试玩台上都有详细的操作说明与简介，让试玩者能够很容易地投入到游戏当中去。不知道BANDAI能否借助SQUARE在来年的掌机市场上站稳脚跟呢？

CAPCOM

以《鬼武者》为核心的CAPCOM

这一次CAPCOM参展的游戏数量不算很多，但每个游戏的素质都相当高。DC方面打头阵的是将于年底推出的《燃烧！正义学院》，而PS2方面则当然是一拖再拖的《鬼武者》了。

展出DC游戏最多的厂商

在此次TGS展上展出DC游戏最多的厂商就是CAPCOM了，不过也只有四款，分别是已经发售的《CAPCOM VS SNK 千禧格斗2000》、将在10月10日发售的双月刊式RPG《ELDORADO GATE》、年底发售预定的《燃烧！正义学院》与一款可以网上对战的网球游戏。CAPCOM还专门为《CAPCOM VS SNK 千禧格斗2000》与《燃烧！正义学院》设立了专门的网络通信对战试玩区。在试玩区旁，CAPCOM还聘请了许多COSPLAY扮演游戏中的角色供参观者拍照。而中央的大舞台上，也同样有一个真人版的春丽利用大屏幕现场向参观者讲解《CAPCOM VS SNK 千禧格斗2000》的VM使用方法。

《燃烧！正义学院》很受欢迎

《CAPCOM VS SNK 2》公布！

CAPCOM为了替近来人气极高的对战游戏《CAPCOM VS SNK 千禧格斗2000》造势，在展区内还举办了一个“全日本《CAPCOM VS SNK 千禧格斗2000》决胜大会”，吸引了许多格斗游戏玩家的目光。在颁奖过后，CAPCOM的常务取缔役船水纪孝来到舞台中央，对参观者说有重要的事情要发表，这时他身后的大屏幕上突然出现了几个硕大的字样：“《CAPCOM VS SNK 2》发售决定 制作顺调”，顿时整个展区内一片欢呼声。游戏仍然采用NAOMI基板（换句话说DC仍然会同步移植）。虽然游戏的发售日与价格都未确定，不过这个制作决定对于格斗游戏玩家来说，绝对是一个天大的好消息。

《鬼武者》打头阵

在展区内最受欢迎的游戏当属《鬼武者》（《前线狙击》详细介绍）了，

CAPCOM这一次终于提供了试玩版供玩家先爽为快。从试玩版上看比E3时展出的MOVIE多了一个类似于气槽的设定，可以抽取被击倒敌人的魂魄来增加自己的气力值，当达到一定的条件后就可以发出“超必杀技”！看起来游戏的游戏性将会非常高了。但是很快就传来了关于此作的坏消息：原定于今年的11月份发售的CAPCOM历时一年半的AVG大作《鬼武者》又要延期了！至于游戏一再延期的原因，制作人稻船敬二（《生化危机2》的制作监督）作出了如下的回答：“很抱歉一再的延期，游戏已经决定会在2000年1月25日发售。原来的《鬼武者》，是打算以《生化危机》的操作形式为蓝本来推出的，但我们认为仅仅这样是不够的。不过当初预定的开发平台是PS，而且游戏在公开标题画面的时候也是以PS为标准的，后来我们为了更完美的实现我们的想法，便将这个梦延续到了PS2上，发售日也从99年的3月改为2000年的夏天。但由于开发初期阶段进度不尽人意，才又延期至11月份预定，现在我们最终决定游戏将会再次延期到2001年1月25日。这是因为，在我们看来，《鬼武者》虽然是一款用‘刀’来进行的游戏，但是如果只是用‘刀’来攻击，似乎并不能完全体现出《鬼武者》的魅力，人物的动作应该有更多的表现，例如防御的动作或是类似‘魔法’的发动效果。这次的延期主要就是强化上述两个方面的要素了。希望大家继续支持《鬼武者》。”

《洛克人》大量新作与新概念的隔月刊式RPG

CAPCOM这次一口气展出了四款《洛克人》的系列游戏，分别是PS版的《洛克人X5》、GBC版的《洛克人X》、N64版的《洛克人DASH》以及GBA版的《洛克人EXE》，可谓是洛克人的全力出击。另外，天野喜孝担当原画设定的双月刊式RPG《ELDORADO GATE》也在展区占了一角，可惜的是尽管离游戏的发售日已经不远了（10月10日），但是CAPCOM仍没有展出可以试玩的版本，而是以MOVIE的形式向参观者播放。不过游戏每一卷的包装都已经公开，自然是由天野喜孝绘制，24卷一字排开，颇有点收藏品的味道。

KOEI:莫名其妙的《决战II》

以制作SLG闻名的KOEI似乎近来颇有向“全能厂商”发展的味道。《真·三国无双》与《决战》在日本卖了个满堂红之后，公司的业绩大幅上扬，立刻趁势宣布了《决战Ⅱ》的制作消息（上期杂志《游戏情报站》有报道），在此次的TGS上更有MOVIE公开。只不过这个以三国时代为背景的《决战Ⅱ》的剧情和原作相差不止十万八千里：刘备与曹操都爱上了绝世美人貂婵（吕布去哪里了？），结果恩恩怨怨便从此展开……《决战Ⅱ》开始了……并且刘备与曹操似乎都不是普通人，在展示片段中甚至有一段两人飞上天空倒立的惊人场面……的确是让人有点无话可说。不过游戏本身的素质倒是不错，比前作的确是更进一步，场面浩大，气势恢弘，士兵的动作也相当的逼真，加入了不少“术”的运用，使得战局变幻莫测。

《决战Ⅱ》是KOEI的主力宣传作品

大屏幕不断播放《决战Ⅱ》的片段

士兵的动作会更加丰富

刘备和貂婵

除了《决战Ⅱ》外，KOEI还在自己的两层展区（KOEI将自己的展区搭建为上下两层）分别展示不少未推出的新游戏，例如两款赛马游戏《胜利海报4》和《GI JOCKEY 2》、GBC的ACT游戏《SAMURAI KID》、从N64向PS2做移植的动作游戏《WIN BACK》、育成RPG《ANGELIQUETROIS》等。另外KOEI虽然自己本身不制作DC的游戏，但在其展区内也展示了几款MIDWAY移植的美版游戏，如大受欢迎的拳击游戏《READY 2 RUMBLE ROUND 2》和篮球游戏《NBA HOOP 2》，上述两款游戏都会有PS2与DC版。

空中倒立，妖术？

“术”的运用，巨大的龙卷风

TAITO:新颖的语音控制游戏

真的弄来台起重机

以《电车GO！》系列职业驾驶游戏闻名的TAITO在此次的展会上仍然有类似的职业游戏出展，那就是已经发售的PS游戏《POWER EXCAVATOR》（《起重机》）。为了替此游戏造势，TAITO甚至真的弄来一台起重机摆在展区内，颇引人注目，并且允许参观者走到起重机前拍照留念，可谓是花足了心思。此外TAITO还有三款PS2游戏展出，并提供了试玩。一款是TAITO招牌级游戏《泡泡龙》系列的PS2新作《超级泡泡龙》，另外两款则是对应前文提到的“PS2专用语音控制器”的游戏。一款名为《麻雀宣言叫吃胡！》，从名字上看就知道是一款麻将游戏。玩者需要利用语音控制器来发出起牌、打牌、叫、吃、胡等专用术语，相当有趣。另一款是名为《GREAT STRIKER》的足球游戏，已经定于12月7日发售，从画面上看相当不错，临场感、流畅感俱佳，不过是否只对应语音控制器来玩就不得而知了，希望不是吧。

TECMO

TECMO：依旧是《DOA2》最火

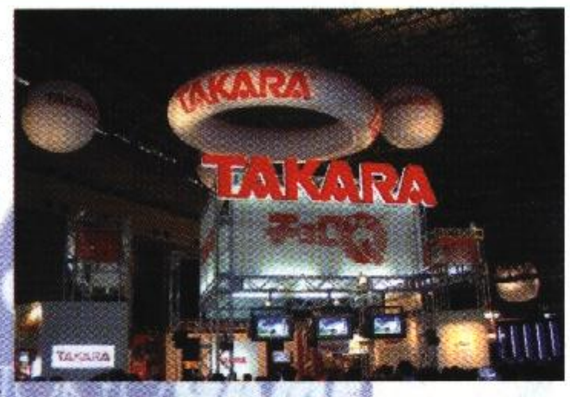
TGS 春时 TECMO 展出的游戏就有 PS2 版的《DOA2》以及音乐游戏《UNISON》，而在这次的秋季展中，《UNISON》不变，《DOA2》就变成了 DC 日版（《攻略透解》详细介绍）。但凭借《DOA2》强大的号召力，仍然有不少的玩家在试玩台前如火如荼地对战。新概念的音乐游戏《UNISON》也已经可以试玩，更有不少漂亮的 SHOWGIRL 在现场为玩家示范游戏的玩法。每到那时气氛也是异常的热烈。

除此之外，TECMO还展出人气游戏《怪物农场》的PS2版，不过由于是初次公开原因，只有开发画面的MOVIE播放，至于游戏的实际内容就只有等到日后的公布了。

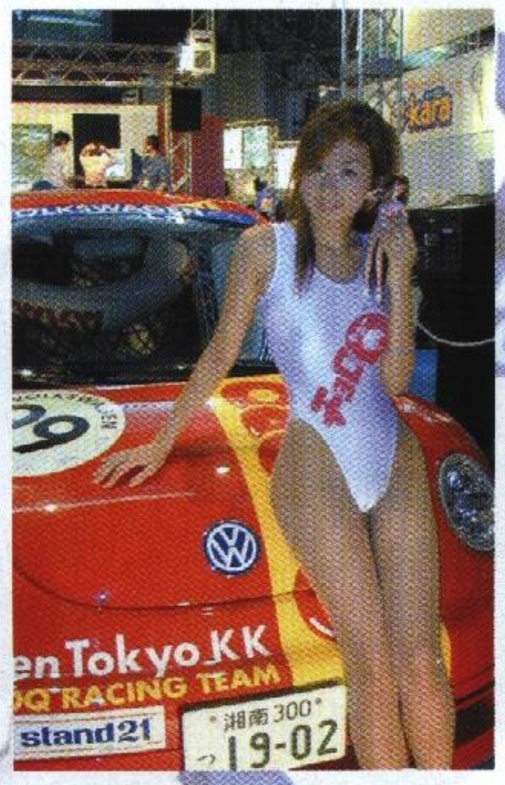
TAKARA

TAKARA：玩具车+SHOWGIRL

一进入 TAKARA 的展区，就会发现一部真车比例的德国大众版"CHORO Q"赛车，并且是可以行驶的真车哦！这就是TAKARA为将在PS2上推出的《CHORO Q HQ》（《Q 版赛车 HQ》）进行的宣传攻势了。除了这辆红色的大众，TAKARA 还特意请来两位 SHOWGIRL 轮流依在车旁供人拍照，就如同车展一般，引来大量的闪光灯此起彼伏。说到《CHORO Q HQ》游戏本身的素质也是相当的不错，画面表现相当的流畅，Q版的赛车的设计也非常可爱，吸引了不少女性玩家的参与。



TAKARA 的 SHOWGIRL 吸引来一片闪光灯

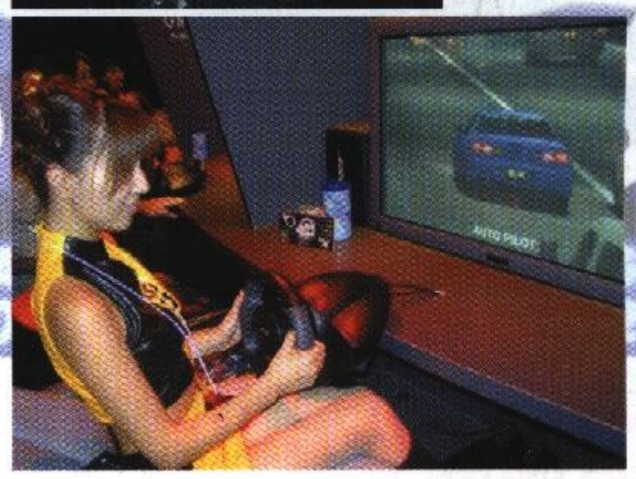


GENKI

GENKI：《首都高》新作

制作《首都高》系列的 GENKI（元气）公司在此次的展会上展出了两款 PS2 游戏新作，一款是《首都高BATTLE ZERO》，另一款则是剑术对战游戏《剑豪》。前者是DC二代的加强版，在试玩区内已经提供了试玩。GENKI 还特意让 GENKI 的 SHOWGIRL 坐在试玩者的旁边，为试玩者讲解游戏的玩法（不过多半只会让试玩者要么分神，要么更加紧张）。PS2 版的《首都高 BATTLE ZERO》在画面上无疑是提高了很多，而且还新加入了一段开场的 CG 动画，不过操作感却始终是不及《GT2000 A spec》。后者曾在之前的E3 展及 TGS 春上公开过 CG 动画，而这一次也提供了试玩的版本，与《首都高BATTLE ZERO》一样也是每个试玩台前都会有一个 SHOWGIRL为试玩者讲解玩法和加油鼓励。《剑豪》是一个很讲究武士精神的剑术游戏，有点类似于SQUARE 的《武士道之刃》，不过就画面表现来说有些太过血腥暴力，角色持剑互斗，屏幕上常常血花四溅，更能够清楚的看到角色身体受伤的部分会不断的涌出鲜血……看来游戏推出后一定是一款标明"暴力表现含……"的游戏。

元气的 SHOWGIRL



什么嘛，"AUTOPILOT"，自动驾驶

SAMMY

SAMMY：靠《GUILY GEAR》出头

一向不太引人注目的SAMMY在这次的TGS展上也小火了一把，在展区内大力宣传利用 NAOMI 开发的街机游戏《GUILTY GEAR X》（《罪恶装备 X》）的DC 版。说它"火"的原因是在两个"一般公开日"里每天派发一千张游戏的体验版，而且还在展区内大办格斗大会，使得 SAMMY 的展区常常出现人龙，非常热闹。另外对应 WSC 的《GUILTY GEAR PETIT》也在展区内提供了试玩，效果不俗，不过暂时只能选三名角色，相信完成版会更加出色。

不少人排长队等着体验版的派发

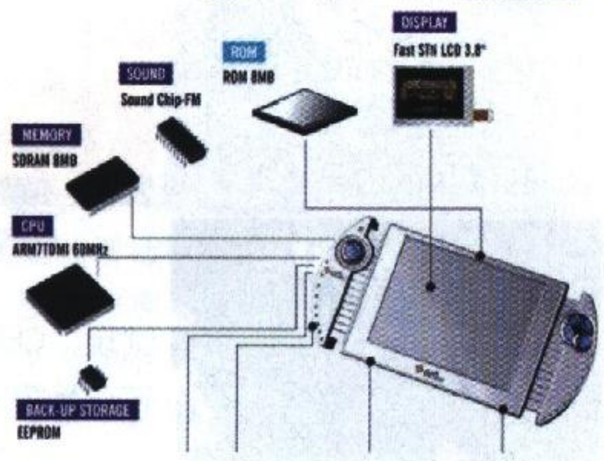
GP32:GBA强力对手?

在今年的E3展上，韩国的一家名为GAME PARK的游戏厂商就在会场上展出了一款韩国独力开发的掌机"GP32"，在这次的TGS上也看了它的身影，并且还公布了主机的硬件性能，向任天堂的GBA发出挑战。以下便是公开的主机硬件规格:

播放MPEG、AVI、FLASH等多种格式的影像文件。

支持MP3音乐播放。

内置网络功能，支持TCP/IP规格。



内置无线转输功能（无线电传送），最大范围10米，可同时4人进行。

外接电视接收器可以收看电视节目。

可连接电脑传输影音资料。

开放的软件开发环境，并提供更加便利的开发工具。

3D多边形运算功能。

以硬件性能而言，GP32比GBA还要略强一些，但现在的问题就是售价以及缺乏有力的软件商的支援，现在GAME PARK也在积极拉拢欧美与日本的游戏厂商，希望借此增强GP32的吸引力，不过在短时间内相信还不会对日本成熟的掌机市场造成冲击。

TGS特别节目:《危险的开发人对谈》

23日，"一般公开日"的第一天，早上10点30分，在TGS会场的主舞台就举行了一个别开生面，由日本游戏界三位重量级人物主持的谈话节目:"《危险的开发人对谈》"，内容当然是有关游戏业界的方方面面。三位重量级人物分别是CAPCOM的冈本吉起、KONAMI的小岛秀夫与BANDAI的牛村宪彦。节目一开始首先是在舞台的大屏幕上播放三家公司的新游戏，CAPCOM的有《鬼武者》和《ELDORADO GATE》，KONAMI的是《Z.O.E.》与《MGS2》，BANDAI则是《机动战士高达·基连的野望·吉翁的系谱》与《SD高达GGF》。播放完毕之后，便开始了这场"世纪大会谈"。主持这次会谈的日本著名杂志《电击PLAYSTATION》、《电击DREAMCAST》的冢田部长，为了增加谈话的娱乐性气氛，与三位著名的开发人不时地唇枪舌剑，妙语连出，冈本吉起甚至问到冢田部长"明年《电击DREAMCAST》是否还会继续出刊呢？"，引来全场的大笑。下面是谈话的摘要:

冈本:"10月10日发售的《ELDORADO GATE》，是每个偶数月发售的，并且会在与月数相同的日子发售，例如12月12日、2001年2月2日、2001年4月4日等。而在正式游戏时，每个故事大约要经过3个小时左右就能完成，从时间上来说比起《DQ Ⅶ》还是很渺小的。"

小岛:"《鬼武者》快发售吧（笑），我可是非常期待的哦！"

牛村:"《高达》系列就算是过了10年，基本的系统以及游戏方式，我想还是不会变的。"

（下面是玩家自由提问时间）

问:"小岛先生，《MGS2》真的会在2001年发售吗？"

冈本抢先回答:"不会出啦！"

小岛:"会出的。（笑）"

问（还是针对前面的问题，提问者被弄糊涂了）:"真的吗？"

冈本:"当然会出，在GAMESHOW的会场上怎么能乱开玩笑呢？（笑）"

问:"什么样感觉的游戏才是各位想做的呢？"

牛村:"我以自己是玩家的角度来考虑，必须要让玩家玩我们的游戏能够感到快乐与成就感。"

小岛:"我想我会追求操作感的部分，能让玩家深入其中，因为故事的发展而感到瞬间的兴奋与喜悦，我想做这样的游戏。"

冈本:"这样不是把我要说的都讲完了吗？（笑）其实做好玩的游戏，必须要让玩家觉得有趣、好玩，这才是真正享受游戏的快乐。"

问:"XBOX将在明年发售，以CAPCOM、KONAMI、BANDAI的立场来看，请各位发表意见。"

冈本:"CAPCOM目前尚未决定开发什么游戏，至于KONAMI……，KONAMI不是已经发表了《寂静岭X》与《MGS X》吗？"

小岛:"（笑）虽然我们决定为XBOX制作《MGS X》，但以现在的情况来看，会以《MGS2》为主，《MGS2》是2001年发售的游戏，而《MGS X》则是'200X'年。（笑）"

牛村:"BANDAI要对现在的情况做出更仔细的了解，才能说出比较具体的计划。"

冈本:"是《高达X》吗？"

牛村:"……（笑）"

TGS惯例:COSPLAY

TGS的会场展示区共分为六个区，在两个区之间的连接走廊上，除了休息的人潮，更有大批从日本的四面八方赶来助兴的COSPLAY团体。COSPLAY也是TGS的惯例之一了，现在就让我们来看看这些水平、风格不一的COSPLAY吧!

克莱尔

居然还有《DQ7》的·《死或生2》的COSPLAY，素质不错

史泰拿与吉尔

这一次的TGS秋少了SEGA与SQUARE的参加，并且一连展会三天的天气也不尽如人意，不过入场参观的人数并没有因此不理想，反而刚好相反，三天入场总人数比起今年的TGS春的131708人还要多出约5500人，以下是大会官方公布的入场人数说明:

9月22日: 19868人

9月23日: 64934人

9月24日: 52598人

合计: 137400人

不过比起1999年秋季163800人的参观数量，还是要少了很多，究其原因，一是因为新一轮的主机之争还未完全打响，新主机的游戏软件还处于青黄不接的时期，自然会影响到展会的吸引力，第二就是一年两次的TGS展似乎有些太过频繁，失去了如同E3展那样的话题性与吸引力，给游戏厂商与参观者一种例行公事的感觉。

希望来年的TGS2001春能够让我们看到更多的惊喜。

文：邪魔天使

第38届 AM SHOW 报道

第38届娱乐街机展（38th AMUSEMENT MACHINE SHOW）

日本娱乐机台制造商协会JAMMA（Japan Amusement Machinery Manufacturers Association）日本娱乐公园设备协会JAPEA（Japan Amusement Park Equipment Association）联合主办

本届主题：创新精神的摇篮

展会安排：9月21日星期四　预展日
9月22日星期五　商业展日
9月23日星期六　公众展日

展会会场：东京国际展示场 TOKYO BIG SIGHT 东456展区

几乎与“东京游戏展2000秋”同时，“第38届娱乐机台展”（AMUSEMENT MACHINE SHOW）也于21日在东京举行。此次参展的厂商中最引人注目的当然是SEGA、KONAMI、NAMCO、CAPCOM这些大厂，以下就是它们参展的作品。

KONAMI

KONAMI展示了好几个新游戏，其中大部分是音乐游戏，而最引人注目的是《ParaParaParadise》、《PUNCH MANIA 2》、《DRUM MANIA 3RD MIX》、《DANCE MANIA 2ND MIX》。可以靠身体的移动来躲避子弹的枪击游戏《THE 警察官新宿24时》及体感足球游戏《FOOTBALL MASTER》也是众人关注的焦点。

《ParaParaParadise》

这是KONAMI此次展会中的主力音乐游戏。此作最大的特点就是全方位的感应器。只要跟着画面的指示方向摆动，感应器就可以接收到玩者的动作，由程序判断动作是否正确。这样一来，玩者跳舞时受到的限制变少了，可以跳得更加自由更加有个性。值得一提的是，此游戏还会采用DVD来存储资料，所以画面非常精细。相信这款游戏可以掀起另一个跳舞机的热潮！

《DANCE MANIA 2ND MIX》

此作是《DANCE MANIA X》的最新作，还会沿用上一作特殊的操作方法。而此作独有的特色就是歌曲的数目增加了很多，而且大部分都是一众FANS们熟悉的流行音乐。

《GUITAR FREAKS 4th MIX》

其实有很多根本不会弹吉他的玩家玩《GUITAR FREAKS》成为了高手，继而学会了吉他。这也算是此游戏的一大功劳吧。而这一作的《GUITAR FREAKS》不仅沿续前作与《DRUM MANIA》连动的优点，更增加了与《KEYBOARD MANIA 2nd MIX》连动的优点。

《DRUM MANIA 3rd MIX》

这一次会再加28首乐曲，从而使游戏收录的乐曲数达到78首之多，可以算是非常耐玩的一款游戏。另外，此作还可以同吉他机和《KEYBOARD MANIA 2nd MIX》连动。

《KEYBOARD MANIA 2nd MIX》

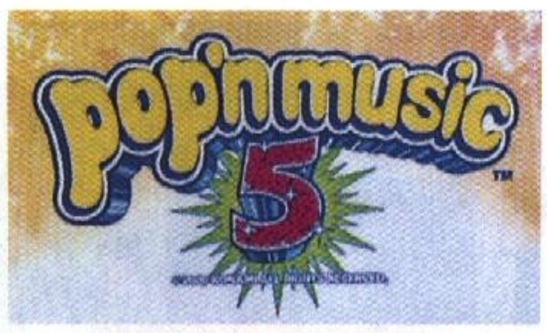
作为仿真度和难度都非常高的《KEYBOARD MANIA》的最新一集，游戏主要是增加了20首歌曲和一个“LIGHT MODE”模式。这个“LIGHT MODE”模式是专为初学者设计的，以便使更多的玩家可以走近这个高难的游戏。另外，此作可以与吉他机和打鼓机连动。

《DANCING STAGE FEATURING DISNEY'S RAVE》

这是《DANCING STAGE》系列的最新作，只要看一下名字就知道是和迪斯尼动画片有关。此作会以迪斯尼动画中的人物为主，歌曲也全都是迪斯尼动画中的歌曲。此作可以与最新的《DDR》连动。

《POP'N MUSIC 5》

没有想到这个游戏一下子就已经出到第5集了！这一次会收录二十多首新歌，另外再增加一个“CHALLENGE MODE”（挑战模式），所以游戏的吸引力算是小有长进了。



《POP'N MUSIC ANIMELO 2号》

《ANIMELO》是以动画片的主题曲来吸引玩家的游戏，在这一集中会增加包括《恐魔人》、《梦战士》、《新铁甲万能侠》在内的15首新歌。

《PUNCH MANIA 北斗神拳2 激斗修罗之国篇》

在这次的展会上能吸引到很多人玩的游戏中，这个《北斗神拳2》是其中的一个。这一集以漫画版为舞台，并且提高了难度，好在增加了一个二人协力的模式，所以游戏的吸引度是大大增加了！

《ANIME CHAMP》

这是拍机的最新作，除了迷你游戏会有所不同外，还会以4部著名的动画作主题。分别是《鬼太郎》、《一休》、《魔法使莎莉》和《狼少年 健》。

《TAKE YOUR BEST SHOT》

这是一款拍照的游戏。首先屏幕上会有一段段的影像播放，玩家就要拍下一系列的照片，然后电脑会对玩家拍的照片做一个分析并给出评价。对摄影有兴趣而又买不起昂贵器材的玩家可以过一过瘾了！

《THE 警察官 新宿24小时》

这是KONAMI在此次展会上大力宣传的另一个主打游戏。此作也是采用了感应器的机台，使得躲避子弹不再是踩脚踏板，而是真的要向一旁躲避。所以玩这个枪战游戏时躲避子弹显得非常真实，配合上激烈的枪战绝对可以成为机厅中的新宠。

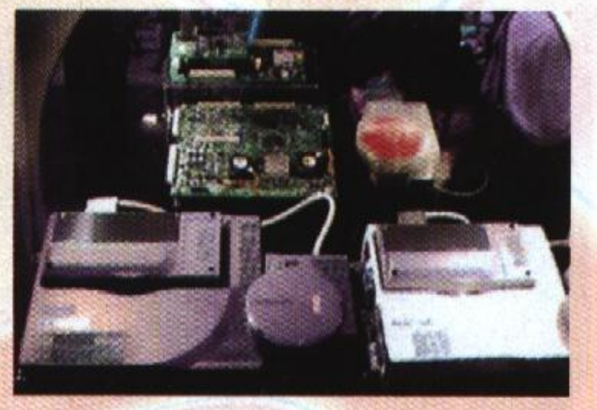
游戏的故事发生在日本知名的新宿歌舞伎町，作为正义的警察，玩家要与很多罪犯枪战，而为了保全自己就一定要把躲子弹的本事练好。所以，要玩好这个游戏先去健身吧！

《FOOTBALL MASTERS》

这是一个可以让玩家动脚踢的足球游戏，感觉相当真实。除了一个足球以外，这个机台没有任何操控设备，真是一款“纯粹”的足球游戏！

SEGA

这次展会中最引人注目的可能就是SEGA公布的新街机基板“NAOMI2”了。SEGA展示了这块基板并宣称其性能比现在任何游戏机都强几倍以上。NAOMI2和NAOMI一样都是由SEGA、Videologic、日立、NEC等公司共同合作的产品，同样采用SH4加PowerVR2的主体架构，所以NAOMI2大部分沿用已有的技术并加以扩展，最大的改善是在它的画面处理机能上。因为在图像处理方面加入了全新的运算指令集并在硬件方面应用了T&L技术，所以NAOMI2在画面技术方面有了很大的进步，它每秒处理的多边形数目是NAOMI的4倍即每秒1000万个，而一些诸如环境贴图，光影效果等几何运算都由NAOMI2来处理，可以大大提高速度和减轻软件工程师的负担。可以预期，在NAOMI2上会有更加细致、流畅，色彩丰富、层次清晰的精美画面。此外，NAOMI2还支持所有基于NAOMI开发的游戏，算得上是业界一大创举。为了方便游戏的开发，NAOMI2还内置了对应GD-ROM和网络的功能，节省了为底板再安装扩展系统的时间和资源。可见SEGA为了抓牢街机市场是

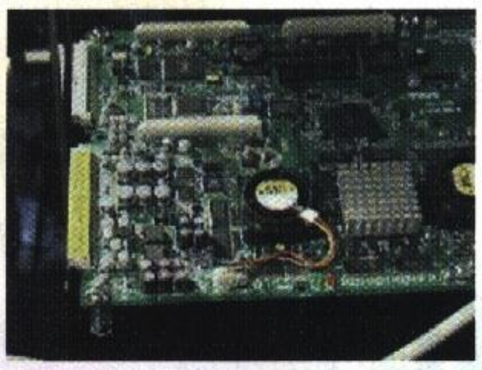


下了一番功夫的。

NAOMI2 机能表

CPU	SH4内藏128bit Graphic Engine/RISC CPU (200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS)
主内存	32MB
图像引擎	PowerVR2
显存	32MB
媒体	ROM PORT/GD-ROM
多边形性能	1000 万 / 秒
最多同时显示颜色数	1677 万
渲染性能	2000Mpixel/s
Model Data 存储器	32MB
图像处理机能	BUMP MAPPING (凹凸映射)、FOG (雾化效果)、ALPHA BLENDING (半透明效果)、MIP MAPPING (MIP 映射)、TRI-LINEAR FILTERING、ANTI-ALIASING (反锯齿)、环境MAPPING、SPECULAR EFFECT (反射效果)
音效处理器	特制 32bit RISC CPU (64 声道 ADPCM)
其它功能	网络、双显示屏

在公布NAOMI2 基板的同时，SEGA 还公布了在NAOMI2 上开发的游戏《VF-X》。虽然未在展会上公布游戏画面，不过相信它是《VIRTUA FIGHTER》的最新一集，因为上面有铃木裕的签名呢！除了《VF-X》以外，展会上还公布了《VIRTUA STRIKER 3》、《WILD RIDER》、《CLUB CART》等NAOMI2 的游戏。



《WILD RIDERS》是由WOW Entertainment 同SEGA 共同开发的摩托游戏。这款游戏的最大特点就是平面人物与立体背景的完美结合。这种表现手法就和DC 上的《JET SET RADIO》一样。

《CLUB CART》是选取小型赛车作题材的赛车游戏。游戏中赛道很多，画面绝对一级棒，还可以8 个人一起玩，算得上是赛车类的劲作了！

《VIRTUA STRIKER 3》这个经典足球游戏终于又有了新作！既然换了NAOMI2 基板，那么画面当然是好很多了，而且更流畅的视点转换也是一大特点呢。

SEGA 此次展出了很多基于NAOMI 基板的新游戏，其中包括《PLANET HARRIERS》、《CONFIDENTIAL MISSION》、《SEGA STRIKE FIGHTER》、《DEATH CRIMSONOX》、《CRACKING DJ》、《 伐悝D E TAMB OURINE》、《SAMBA DE AMIGO VER.2000》。

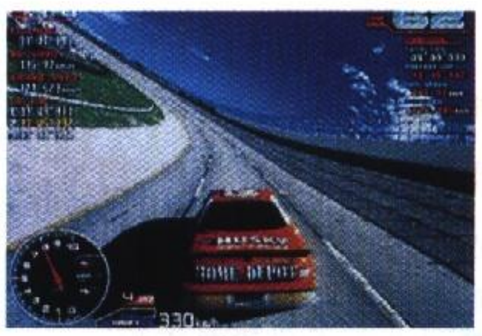
《SHAKER & TAMBOURINE》

这是一个与《SAMBA DE AMIGO》很相似的游戏，外表和玩法都很像。不同之处是，这个游戏不是用沙槌玩而是用摇鼓。这款游戏是这个展会上SEGA 主力宣传的作品。

《SAMBA DE AMIGO Ver.2000》

这算是《SAMBA DE AMIGO》的加强版，除了增加新的歌曲外，还增加了一个“LOVE LOVE MODE”，其作用是在游戏结束时公布两个人合拍的程度。

《NASCAR ARCADE》

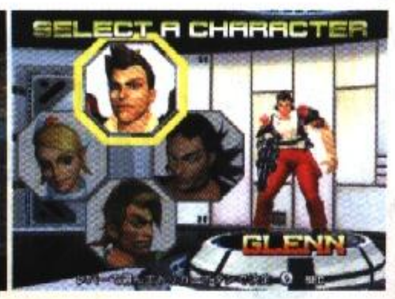


此作与大受欢迎的《DAYTONA》很相似，但是却可以与其他玩家组队来玩，而且有30部车可供选择，所以赛车迷们都会很留意这款游戏。游戏除了会提供真实的赛车以外还会有真实的赛手供玩家选择。

此外，游戏还加入了一个修理站的元素，完全模拟了真实比赛中的情况。

《PLANET HARRIERS》

这是一个华丽的立体射击游戏，且操作与一般游戏有很大的不同。它有一个专用的控制杆，玩家就用这个控制杆和杆上的按键来进行游戏。由于一般的射击只能射向一个方向，所以游戏中提供了锁定按钮，画面上方的FUEL 值越高同时能锁定的敌人就越多。除了锁定以外，游戏中也会有一般射击游戏中的炸弹用来解围。在游戏中还可以到商店去购买东西，用来装备机体，这是一个非常有吸引力的设定。



《SEGA STRIKE FIGHTER》

这是一款主观视点的游戏。然而最令人向往的是游戏的机台用了三个屏幕，分别来显示前、左、右的景象，所以视野更加开阔，真实感更强！

《CRACKIN' DJ》

百分百的DJ游戏！这是一款与《BEATMANIA》很相似的游戏。为了与KONAMI公司的《BEATMANIA》有所区别，世嘉的这款DJ游戏不会有按键，而是有两个仿真的摔碟盘，所有的操作都在两个摔碟盘上进行。当画面上有

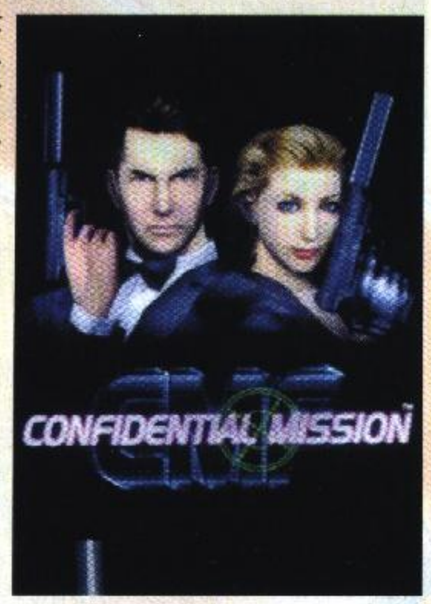
摔碟指示落下时，按指定的方向摔碟盘即可得分，同时还能加长画面上方的气槽，歌曲结束时气槽长度达到要求便算过关。除了两个摔碟盘以外玩家还要操控一个调音滑钮。当画面上有左或右的箭头出现时便要移动那个调音滑钮。游戏共收录了18首HIPHOP型的歌曲，相当过瘾！相信喜欢《BEATMANIA》的玩家也会喜欢这款游戏。

《DEATH CRIMSON OX》

SEGA曾在SS和DC上分别推出此作的前两集，现又要推出街机版，不过游戏尚在开发中，推出日期还未定。

《CONFIDENTIAL MISSION》

游戏以两个特工为主角，故事讲述的是与恐怖分子的战斗。游戏中会要求玩家执行一些特殊任务，这时就要利用各种秘密道具来达成诸如救出人质或破坏机关等目标。如果成功完成这些特殊任务就可以得到特别加分，甚至会出现分支剧情。另外此作还会保留《VIRTUA COP》中的"SPECIAL SHOOT"系统。如果能击中敌人拿枪的那只手，或以极快的速度连射敌人三枪都可以得到特别加分。



这次NAMCO展出的游戏并不多，但是却展示了与PS2同机能的互换

NAMCO

基板"SYSTEM 246"（暂称），并且展示了其对应作品《RIDGE RACER V ARCADE BATTLE》。这次展会上公布的基板性能数据与以前的稍有不同，而且没有公布其3D性能。

SYSTEM 246 机能表

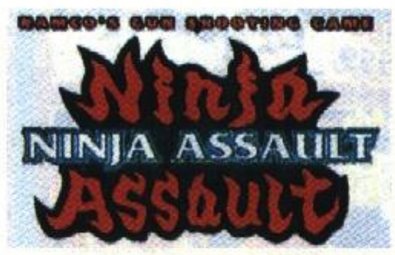
CPU	128bit Emotional Engine
主内存	32MB
绘图处理器	Graphics Synthesizer
绘图频率	147.456MHz 10p
内存	4MB I/O
处理器	与PS2相同
处理器速度	294.912MHz
声效缓存	2MB

《RIDGE RACER V ARCADE BATTLE》

这是NAMCO今年的主力游戏，作为一款反移植的游戏，相信会有意想不到的好成绩。因为是在新基板"SYSTEM 246"上开发，所以画面更

流畅。但可惜的是游戏画面与PS2版的一样有较明显的锯齿。不过最多4人同时游戏是一个吸引人的地方。

《NINJA ASSAULT》



这是以忍者为题材的射击游戏，画面多角度的切换给人以看电影的感觉。另外，游戏还有一个"HIT COMBO"的设定，目的是鼓励玩者连续射中，使COMBO数达到更高的数字，以便获得更高的奖分。

《太鼓之达人》

这是NAMCO另一个主力宣传的游戏。这是一款标准的节拍游戏，因为它就是用音乐中定节拍的鼓来作为游戏者的操作对象。相信会有很多人对此感兴趣的。

CAPCOM

CAPCOM在这一次的展会上没有什么力作，就只有一个《燃烧吧！正义学园》在撑场面，显得冷冷清清，令人失望。而《燃烧吧！正义学园》这款游戏我们上一期已经为大家介绍过DC版了，这次就不多说。另外在展会上CAPCOM公布说将会开发《CAPCOM VS. SNK 2》，令人期待。

TAITO

TAITO这一次就展出了一款《加油吧！驾驶员》，游戏与《电车GO！》很相似，应该说它们是同一类游戏。游戏有开关车门、车内广播等吸引人的新设计，相信还是会受到欢迎！

TECMO

这次展会TECMO并不活跃，只是展出了《DOA2 MILLENNIUM》的试玩机台。而9月23日TECMO会举行街机版的"DOA2 MILLENNIUM 全国大会"，在街机上获胜的高手们还要参加24日在幕张的东京游戏展2000秋上举行的"DOA2顶上决战OVER THE TOP"大会，然后才会决出DOA2第一人。

硬　件

《摩托 GP》 的控制器

第一款对应摩托车游戏的专用控制器将会连同NAMCO的PS2游戏《摩托GP》一同推出，这款按照真实的摩托车设计的控制器除了可以像一般的方向盘那样转运外，在设计上也考虑到了摩托车赛时赛车的倾斜度，并有煞车系统以及内置的震动装置，对于增加游戏时的真实性很有帮助。售价为6980日元。

事　件

科乐美软件（上海）有限公司正式开业

2000年9月29日，科乐美软件（上海）有限公司在上海金茂大厦举行新闻发布会，宣布科乐美软件（上海）有限公司正式开业。

科乐美株式会社创业于1969年，设立于1973年，是专业从事各类家用娱乐类软件、网络软件及其它业务用娱乐电子产品开发和销售的全球知名高科技公司。随着不懈的努力，科乐美株式会社从刚创立时的3人，已经发展到目前的2500人，在日本各地、美国、加拿大、欧洲、东南亚和香港地区等世界各地都设立了分公司、办事机构或销售网点。公司1999年营业额超过13.6亿美元，利润高达3亿多美元。科乐美公司不仅在日本东京及大阪证券市场一部类公开上市，亦在欧洲、伦敦、法兰克福证券市场和新加证券市场公开上市，近期又将于美国纽约股市公开上市，是目前全球同行业中惟一一家全球性上市企业。公司股市总值在日本所有上市公司中名列前100位，特别是近几年的连续性高速度成长，在日本乃至世界产业界受到了高度的注目和评价，连续数年被评为日本"日经"优秀企业之前列，2000年度又在日经优秀企业排名中上升至第16位。科乐美株式会社同时亦是日本计算机娱乐软件行业协会（CESA）的发起人及现任会长企业，是日本足球协会、日本棒球协会、日本奥委会的正式赞助商。

科乐美开发的作品包括七、八十年代的《魂斗罗》、《恶魔城》、《沙罗曼蛇》、《兵蜂》系列，以及最近的《心跳回忆》、《幻想水浒传》、《合金装备》、《游戏王》、《实况棒球》、《实况足球》系列等许多全世界知名的作品。特别是近年推出的跳舞、吉他、打鼓等音乐娱乐软件，开创音乐模拟娱乐之先河，受到了包括中国在内的全世界的广泛欢迎，为人类健康娱乐提供了新的模式。

此次，在中国即将加入WTO之际，科乐美株式会社投资上海，在浦东地区设立了亚洲的惟一一家全资开发子公司，是为了顺应科乐美建立全球分业体制战略的需要。科乐美软件（上海）有限公司是科乐美株式会社继美国旧金山分公司之后的第二个海外家用机软件开发公司，初期投资200万美元，目前员工已达80人，预计近期将扩展至200人。2000年9月29日，科乐美软件（上海）有限公司已正式开业，这标志今后作为全世界一流品牌的科乐美优秀作品中将融入中国人的智慧精华和创造力。科乐美上海分公司将会以科乐美株式会社领先世界的最新科技成果及经验，结合中国青年软件制作人员的智慧 ，为全世界公众提供更多的一流软件产品。

上海分公司目前将会协同日本和美国公司从事部分或全部的软件受托开发业务，和其它8家集团制作公司建立起软件制作战略上的互补计划，开发欧美和日本等全世界主力娱乐软件市场，开发的机种将会包括PC、PS、PS2、DC、GB、X-BOX等各种主力平台。首批将进行开发和移植的产品将包括《青蛙过河》、《静寂岭》、《心跳回忆Ⅱ》、《幻想水浒传Ⅱ》、《实况足球2000》等具有极高知名度的作品。随着东南亚地区知识产权保护的加强和消费能力的增加，家用娱乐软件市场将有非常强大的潜力，科乐美株式会社将会以上海公司为基础扩展在此地区的业务，制作中文等各种语言的版本，并在适合的时候面向中国市场开发适合中国的娱乐软件，满足用户对高品质软件不断增长的需要。

我们相信，随着科乐美上海分公司的成立，将为中国有志于新时代数字娱乐软件开发的年青一代提供新的机会和挑战，并对推动上海乃至中国的软件制作整体水平的提高，促进软件和其它智慧产品的出口，并为推动中国知识产权保护事业作出相当贡献。

比尔·盖茨对于科乐美软件(上海)有限公司成立的贺信

亲爱的北上先生及王先生:

万分高兴地祝贺你们上海新公司开业。看到Konami在游戏市场上的成功和在业务上的拓展是一件令人兴奋的事。我非常高兴地得知我们在Xbox上能共同合作并期待着我们两家公司建立起牢固而有益的关系。

祝你们所有人在新的地方一切顺利!

真诚的，

比尔 盖茨

主席及首席软件设计师

任天堂谈GBA制作甘苦

任天堂的官方网站日前刊登了负责新主机GBA开发工作的五位工作人员的访谈，对于GBA的开发期间的秘辛以及GBA这款硬件的惊人之处，都有提及，重点节录如下:

这五位开发人员分别是: 太田雅彦（内部构造设计）、杉野宪一（企划）、梅津隆二（硬件设计）、津川修一（硬件设计）、中岛高伸（系统程序设计）

■GBA专用的CPU花了他们近两年的时间设计，以及一年的时间制造。

■GBA的液晶屏幕参考了一般电视的特性，是针对掌机的最佳设计。

■GBA的L、R键经过了特殊的设计，十分的耐用，而且在今后的游戏中将会发挥重要的作用。

■GBA内部基版电路经过了最佳化设计，所以才能将主机的体积缩到最小。

■任天堂有信心GBA能够承接目前GBC、GB全球一亿台的庞大市场。

■GBA的硬件及软件的开发环境是经过与欧美游戏开发人员多次协商后得到的结果，是一个最佳化的游戏平台。

■GBA并不是以3D游戏为标准而设计的主机，所以不能够执行复杂的多边形运算。而2D功能则绝对能够满足玩家对于掌机的要求，GBA的2D能力甚至比SFC还要强出很多。

■目前展出的GBA游戏都还只是处在开发阶段，最终的完成品会更好。

■目前任天堂已经寄出了500份GBA的软件开发工具给世界各地加盟GBA的游戏厂商，第二阶段再会寄出1000份开发工具。

任天堂对于现在游戏界的批评

时常有惊人之语的任天堂现任社长山内溥日前接受了媒体的访问，其间大胆的批评了现在的游戏产业以及对手厂商错误的决策，综合起来有如下观点:

■跨平台发展为大势所趋

山内溥警告目前的游戏界面临危机，尤其是一些死守单一游戏平台的游戏厂商将会错失更多的发展机会。这也是为何越来越多的游戏厂商以"跨平台"作为发展目标，CAPCOM、KONAMI便是成功的范例。不过如何掌握其独特性也是非常重要的工作。

■对PS2的批评

山内溥表示，与其称PS2为游戏主机，还不如说PS2是一台数码娱乐家电比较贴切，因为PS2的游戏功能已经完全模糊了，而现在虽然有很多游戏厂商相信在PS2上开发游戏会更赚钱，但山内溥认为这并不代表全部厂商，真正赚钱的还是那几家大厂商，小厂商在PS2的压力下反而会更加难以生存。

■对RPG游戏的批评

虽然《DQ VII》与《FF IX》都取得了不错的销量，但无论是在故事上还是在系统上，山内溥都认为这两大RPG系列的发展都已经面临困境。任天堂一向不认为不断推出RPG续作是个好方法，反而会流于形势让人反感。玩家将会对RPG游戏失去兴趣。

宫本茂谈自家主机

任天堂的王牌制作人宫本茂日前接受了美国媒体MSNBC的采访，除了表达对于任天堂新主机NGC的自信外，还谈了自己对于2001年主机大战的看法。(Q=记者；A=宫本茂)

Q：你曾经指出在NGC上开发游戏非常容易，可否简单介绍一下开发NGC的游戏到底有多容易?

A：首先NGC有着一套非常完整、易用的软件开发环境，绝对比起以往的N64改善很多，游戏开发人员能在极短的时间内适应并充分发挥NGC的硬件实力；此外NGC也提供了多种不同的使用方法，能让开发者依个人需要制定最佳化的开发环境。当1996年N64初次登场的时候，我们为了展示N64的硬件功能而在首款游戏《MARIO 64》上下了不少功夫，《MARIO 64》的表现的确是让人眼前一亮，不过这可是游戏开发人员花了极大的心血才完成的，其实在N64开发初期我们就意识到开发N64游戏的难度真的很高。

Q：那么开发《MARIO 128》的情况又如何?

A：(笑)那还只不过是一个开发代号，游戏不一定会取名为《MARIO 128》。如同我刚才所说的，开发NGC游戏非常容易，因为NGC的开发工具非常完整，能节省开发人员很多时间及气力，你想想，我只要花一年的时间就能开发一套NGC游戏，而且完成度要比N64的任何一套都要高，在N64上达到这个效果至少得用两年。NGC之所以能够如此快捷的开发游戏，是因为它的硬件性能更强，开发工具完整且易用，我只要花时间在如何构思游戏内容，而不是在跟硬件的性能做斗争。

Q：请问你目前正在开发哪几款NGC的对应游戏?

A：抱歉，我目前不能透露太多内容，怕我的想法又被别人抄袭，大家明年5月的E3展上就能知道我们到底在做什么了。

Q：在8月24日NGC公布的《萨尔达传说》、《银河战士》、《路易大冒险》等高水准的游戏影片是GAMECUBE主机实机运算出来的吗?

A：这是个好问题，基本上那是我们预计GAMECUBE游戏能够做到何种程度的预想，NGC真正的游戏不但能够做到那种等级，还能够进一步超越。不过当时我们不方便透露太多的讯息，而把游戏开发中的执行片段录成影片放映，而非实际NGC实机执行，真正在会场用NGC执行的是《MARIO 128》，不过我再次保证NGC游戏真的能够像那段影片般的华丽顺畅。

Q：身为游戏开发者，你认为NGC与PS2、XBOX相比有何优势?

A：因为XBOX还要等到2001年秋天才推出，在没见到实机前我不便发表意见。我只能说我是游戏开发者，NGC是集合我从事游戏开发20年的经验、创意而得来的主机，是针对“游戏”而生的主机，它没有花俏的功能(如DVD播放)，而是纯粹以游戏为出发点而设计的，我相信只要是游戏开发者接触到NGC都能够感受到我们的用心。

Q：对于目前PS2的游戏，哪一款让你印象深刻?

A：NAMCO的《铁拳TT》吧！这款游戏不但本身完成度够高，而且包含很多创造者的创意及乐趣，能够适时的展现PS2硬件应有的水准，虽然我觉得以PS2硬件功能而言《铁拳TT》能做到更好，但无论怎样这的确是一款很棒的游戏。不过我个人还是觉得PS2目前大部分游戏都达不到应有的水准，这也反映出PS2高难度的硬件开发环境带来的问题，游戏的本质是“娱乐”，如何让玩家感受到游戏的乐趣才是重点，虽然声光画面的表现能够让游戏更加漂亮，但现在PS2游戏的问题就是卡在了开发这一环节上而无法发挥PS2的硬件实力，在“游戏性”上也没有特别突出的表现，十分可惜。

我一直相信未来的游戏将会有更好的表现，随着科技的发展，游戏在声光效果的表现上将会有大幅的进步。不过我仍然希望大家把焦点放在“游戏性”本身而并非声光表现：更有创意、更富乐趣的游戏才是游戏业界进步的动力。

美国SEGA总裁在美国国会发表的演说全文

时间：美国东岸时间2000年9月13日上午9点30分

地点：华盛顿特区美国国会

主要内容：由游戏工业中著名公司的领导者，来为美国国会介绍总值为70至80亿美元的游戏市场，同时也会阐述游戏公司制作游戏的精神和游戏公司尽力促进游戏工业进步所做的努力。

主席及各位委员会的委员大家早安，我的名字是Peter Moore，目前担任美国SEGA总裁。今天非常荣幸有这个机会能和大家在一起讨论近来受到公众关注的话题和在消费市场的近况。在我看来这就像同一群人因为不同的看法而区别成两派，而其中的差异其实只是政府和私人企业之间在认知上有些差距而已。所以我很乐意提供SEGA发展的经验和对于这些话题的看法，希望能够缩小这些差距。

我有三名子女，分别是17岁的Tara、14岁很爱玩游戏的Tyler、8岁的女儿Tony Marie。我很乐意以身为孩子们父亲的身份来讨论许许多多父母所关心的问题。我和我的妻子也和其他的父母一样，每天都在关心该选择什么样的电视节目、什么样的电影和什么样的游戏给孩子们，我也赞成父母有责任要选择适当的讯息来保护孩子们。

首先，我先提供SEGA的背景资料，SEGA已经有将近50年的历史了，最早是由前美国陆军军官所创立的，在1960年至1970年，主要从事桌球器材的制造，负责提供给美国军中使用，而SEGA这个名字的由来是取“SErvice GAmes”的意思而来。

SEGA正式踏入娱乐界是从1980年开始，而也是从那时开始从事电玩游戏的发展，而SEGA后来也推出了世界上第一个3D互动游戏主机，也正式进入了电视游戏主机的领先地位。

接下来SEGA致力于家用电玩游戏事业的发展，时至今日也提供了有高效能处理器的DC主机，提供玩家们很杰出和真实的图形画面，我们也为了玩家们而开发了各种游戏，此外，也有协力的厂商为DC游戏主机制作游戏。

我们的新服务SEGANET是以网络作为基础的电视游戏机网络，提供玩家们能够透过DC或是PC来和朋友们进行连线对战，这项服务于上周正式推出，玩家们可以和世界各地不同的玩家进行足球比赛，而这也是游戏工业的第一次。

以整个游戏产业来说，美国的市场可以说是世界的领先者，去年在软件和游戏主机的销售金额超过70亿美元，而SEGA也是几个最著名的软件发行商和广告商其中之一。

正因为SEGA在历史上是电视游戏的先锋的缘故，所以我们很乐意在第106次代表大会召开前开始和各位讨论这些问题。

就如同人们选择了我们的产品，我们背负起了70亿美元市场消费者的责任，而各位之中也有部分我们的消费者，我们之间都对于加深彼此的了解有兴趣。

我要谈论身为父亲的责任和SEGA担负的社会责任，因为我既是公司的总裁也是父亲，这两个角色结合在一起，就像我有责任为我的孩子挑选娱乐资讯一样，我强烈地感到SEGA有责任提供给父母足够的资讯来做出适当的选择，我认为这是最重要的。

也许是SEGA对自身的期许，从1993年起率先对我们自己的产品进行过滤，而这些制度也是后来如E.S.R.B.等组织所在促进推动的游戏软件分级制度。

E.S.R.B.审查游戏内容保护消费者的行动，就如同早年的A.R.C.审查广告的内容，确保消费者看到的是正确的，且是负责任的商业广告。

在过去的几个月里，SEGA努力的提供详尽的市场和行销计划给联邦商业委员会。我们很高兴和FTC能够互相合作加深彼此的沟通，一方面SEGA有机会提供更多关于市场行销的方式；而另一方面FTC也能够指出大众对于这些问题所关切的要点。

而这些沟通和了解也有了结果，也如同FTC在本周一所公布的相关内容，显示在过去的一年里，电子游戏厂商在自律上有了长足的进步，而这些努力反映在许多游戏厂商愿意接受E.S.R.B的规范，在他们的产品上

加上明显的分级标签，而不是之前所用的条码，这样一来家长在选择时有更明确的方向。

根据FTC今年所作的调查，有54%的家长开始相信有这种标志会比较好，但在1999年时只有20%的家长认为这些标识是有用的，这种明显的成长只在短短的一年内达成，对我们的努力有着极大的鼓舞。

不过根据市场调查，限制级游戏的主要或次要消费者是12至17岁的青少年，而这是很轻易就能防止但我们却没有做到的。我向各位保证，这样的事情以后再也不会发生了。

无论如何，我也看了FTC关于市场的分析报告，我感到这些预测和评论是建构在不正确的假设上的，举例来说，在第47页关于游戏杂志平面广告的分析就是一例。我发觉很难去避开为何在以17岁左右的青少年占去一半读者的游戏杂志上，也会充斥成人游戏的广告；我想我很难忽略广告媒体的影响而只讨论游戏对于青少年的影响。

我也提出电视广告的部分来说明，简单来说，这些广告的影响力更大，像是《Simpsons》《X档案》、《海滩救生员》等等；而且我可以由相关的报告中指出17岁左右的青少年正是这些广告的主要对象。不幸的是这一部分在FTC的报告中是被忽略的。

举例来说，根据尼尔森对于电视节目的收视率调查，许多成人节目有高于20%的青少年在收看。电视节目影响力巨大，是主流的媒体，会或多或少的吸引到比节目想要的目标群众的年纪小更是大的观众。

每个公司所制造的产品通常不只影响它的目标对象。同时也会影响到其他的人们，如何过滤资讯只给单一的对象这就是困难之处。

如同前面所说的，我也希望让各位知道，我们也在认真考虑这样一个问题：孩子们对于接受的资讯并不像大人有过滤的能力。也因为了解这种事情，所以SEGA和IDSA都乐于和一些不断发展成人游戏的开发商和零售商结束合作。

而近来有报道指出，SEGA、IDSA、E.S.R.B.和零售商一起合作，形成非常紧密而有条理的游戏分级制度。这样的报导让我觉得很疑惑，忽略了我们所做的努力，取而代之是以E.S.R.B.所设计的全面性游戏分级制度，而这样的概括性的分级制度，却把像SEGA这种肯为社会责任而努力的公司陷入被孤立的境地。

撇开我在SEAG的身份，身为三个年轻孩子的父亲，我对于政府官员指责青少年暴力事件全部都是由游戏引起感到愤怒。任何一个有责任感的家长都知道孩子的成长有各种各样的因素在影响着，当政府花许多时间来建立起“单一个案就是其他大部分小孩现状”的印象后，更没有时间去解决真正的问题了。

主席及各位委员会的委员们，我想我们大家都有相同的愿望，就是每个孩子和每个家庭能够有更精确的资讯来替越来越复杂的日常生活作出正确的选择。我们这些电子游戏厂商已经明确表明我们的目标，我们也想和各位一起努力，但请了解我们的经营模式，是基于事实而不是假设，我们希望了解你们的想法和所关心的议题，而且诚心接受各种建议，但这些建议是基于事实，而不是推测的。

我要感谢各位给我这个机会，让我能说明我们一起努力的经验和一同关心的议题，谢谢各位。

微软主机正式定名与最新访谈

微软的新主机X-BOX终于有了正式的名称，正式名称只是将“X-BOX”的“-”去掉，变成“XBOX”而已。图为主机的正式标志。

以下是记者对XBOX事业部执行总监J. Allard的访问摘要：（Q=记者 A=J. Allard）

Q：请问XOBX自从3月份首次公布这后，到现在硬件规格是否有过变更？

A：XBOX目前的硬件规格已经确定，整体的发展策略也已经确定，而且所有成员都已达成共识，目前一切按照规划顺利的执行中。行销部门准备大张旗鼓的地为XBOX造势；硬件部门完成设计准备投入技术支援；软件部门也全力投入开发工具“XDK”的技术整合。

Q：XBOX真的是正式的名称吗？

A：是的，当初之所以取名为XBOX，是因为早在两年前X-BOX计划开始推动的时候这个名字就已经确定了。第一是简单好记；第二是因为“X”代表神秘；第三这台主机是以“Direct X”为软件核心，所以才取名为XBOX。

Q：这次XBOX公布的新标志花了多长时间设计？

A：大概花了5到6个月的时间，重点是要让“X”能够一目了然。你能看到那个“X”其实是一个十字型的凹洞，从里面射出绿色的光芒，表现出一股神秘又高科技的力量即将爆发，魄力十足。

Q：这次公布的155家名单中没有SQUARE与EA，他们是否会加盟XBOX？

A：我只能说目前公布的只是一部分名单，而且名单的数量还在不断的增加中。我们将在适当的时间公布另一批加盟厂商的名单，到时候你就会看到你想看到的答案。而且我认为第一次公布名单就有155家，其中不泛欧美日游戏大厂，这个成绩已经是前无古人了，当初PS2公布时也只有85家厂商在一开始宣布加盟。

Q：那么吸引大厂加盟XBOX对你而言是否重要？

A：我认为重要但非绝对必要，因为微软自己本身也非常重视游戏的开发，我们希望让BOX成为一如让有志投入游戏开发的人能充分发挥想象力、创造力的舞台，我们有像NAMCO这种成立了20年以上的老牌游戏公司，也有新兴的公司加入，我们希望XBOX能成为他们自由发挥的舞台，或许若干年后游戏界将会诞生更多的新星。

Q：在今天的谈话中，我发觉有大部分都是在讨论如何创造XBOX这个新的品牌，那么这么多创意要如何实现呢？

A：我们现在正在做的事情就是培养新人，这是业界中少见的，只要你有创意，不必去担心没有发行商的支持或是没有资金没有开发场地，只要有天分，我们可以提供相关的支援，这就是我们促进软件设计发展的计划。

Q：你认为在XBOX发售之初有那种类型的游戏会先推出？

A：我们的目标是全世界的玩家，因此在推出主机时我们会先以主要的游戏群为目标，大概是16岁到26岁的玩家，每周有15到30个小时用在玩游戏上，他们最喜欢的是动作游戏、运动游戏和格斗游戏，所以在主机推出时会有80%到85%的游戏将会是传统游戏，其它的则将会是让玩家感到新奇的新作品了。

Q：在主机推出时，会有几款游戏同时推出呢？

A：大概会有15到20款游戏会同时推出，而在第一批上市的游戏中，大概25%到30%的游戏是由微软负责发行的。再多透露一点讯息吧，CAPCOM的三上真司先生目前正在开发一款XBOX的对应游戏，预计与主机同步推出，我最多只能透露这些了。

Q：那么第一批发行的游戏是新游戏还是由PC移植过来的呢？

A：我想大部分应该都是原创游戏吧，但我无法保证，因为我也不是第一批发行的厂商。

KONAMI支持XBOX的声明

在微软刚公布了XBOX第三方厂商没多久，KONAMI就立刻发表了官方声明，大力支持XBOX，而且目前有多款的XBOX对游戏开发中，在XBOX推出后每年将会推出十款以上的游戏，以下是KONAMI官方公布的第一批对应XBOX的名单：

《古惑狼X》

这款只在PS上推出的游戏原本由环球影业互动科技（UIS）开发，现在游戏的开发版权改由KONAMI取得，在XBOX上推出。

《侏罗纪公园3》

KONAMI与环球影业、微软共同合作，环球影业负责电影制作，KONAMI负责将其游戏化，目前暂定为XBOX的专属游戏。

《突变第三型》

80年代初期著名电影改编的游戏。上述两款表明了KONAMI将知名电影游戏化的决心。

《合金装备X》

KONAMI的招牌游戏，业界著名制作人小岛秀夫制作。目前只公布了开发的消息，其它一切还需等待KONAMI进一步的公开。

《寂静岭X》

KONAMI著名恐怖冒险游戏。同《合金装备X》一样也是只公布了开发的消息。

KONAMI表示他们已经收到了100套以上的"XDK"开发工具，将制作更高水准的XBOX对应游戏，明年3月将会陆续公布XBOX的对应游戏。

北美PS2缺货：SEGA有话要说

日前SCEI美国分公司宣布将于10月26日推出的美版PS2因为产量不足，原本预计的100万台出货量缩小到了一半，50万台，并引起了SONY的股票大幅下跌14.81%，SONY的对手SEGA看在眼里，笑在心里，现在就让我们来看看美国SEGA总裁 Peter Moore是如何看待这件事情的：

■游戏主机发行是一连串密集行销规划组合，包含游戏厂商、硬件厂商、发行等诸多问题，一个环节出错就有可能引发骨牌效应，更何况是主机出货只有一半这种大问题。

■PS2发生这样的问题很明显是生产过程中出问题，供不应求可能产生更多的市场问题，而随着时间越来越久，消费者可能会因为时间而慢慢冲淡原来的购买欲望。

■PS2供货不足对于经营业者、专卖店造成的损失，可能会破坏SCE好不容易才建立起来的合作关系，并可能降低业者对于PS2的信心。

■PS2产量不足，反而让而我的业者追加DC的软硬件订单，以弥补原来预留给PS2的空缺。

■PS2产量不足对于SEGA来说是一个好消息，SEGA DC今年有将近200款游戏将在今年内登场，到时目不暇接而又高品质的DC游戏绝对会拉走很多本想购买PS2的非PS2中坚玩家。

北美PS2缺货：第三方厂商的观点

美国玩家和游戏店主普遍对美版PS2的缺货表示了不满，那么游戏厂商又是怎样看待此事的呢？让我们来看看美国的两大游戏厂商EA与ACTIVISION的反应：

EA的发言人布朗认为，PS2的发售数量不足其实不会对他们造成太大的损失，他们相信现阶段对于PS2的投资是有回报的，同时也认为PS2将会成为未来主机中的新霸主。EA自身会有6款游戏与PS2同日推出，到年底还有10到12款游戏，可见EA对于PS2的有着十足的信心。

ACTIVISION方面则表示，从长远来看，短期的缺货相信并不会影响到PS2的发展，而且SONY已经承诺在2001年3月以前会有300万台的出货，而在2001年底则会达到1000万台，对于这些惊人的数字，游戏厂商们当然是雀跃不已。对于"玩家是否会因此而流失"，EA与ACTIVISION也表示不会担心这个问题，以ACTIVISION的角度来看，他们认为玩家购买一台新主机，首要条件是游戏主机本身有极高的素质，所以，绝对不会因为暂时买不到而放弃购买；EA方面则认为这样反而会增加之后PS2的销量，理由是玩家们早已知道PS2自身的实力，要购买主机的人可能会先买游戏，之后再买主机，这会令市场更加活跃。

中国首届E3展延期召开

原定于11月3日至6日在深圳高交会展馆举办的中国E3展览会，在高交会展馆的统一安排下，已经延期至11月10日至13日举行，敬请关注此展会的各界朋友注意展览会时间上的调整。

PS2刺激DVD产业增长达279.7%

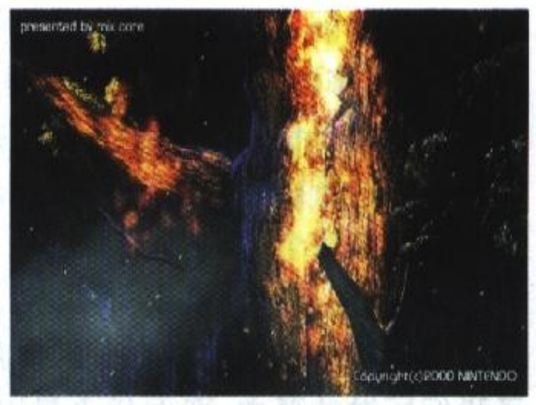
10月4日日本影像协会公布了DVD光碟的8月销售数量，录影带的销售数量也同时发表。8月DVD一共卖出了2915000张，而录影带则有2654000盒。DVD的销售量于去年同期相比增长了279.7%，可是说是超高速的增长。日本影像协会对于这个现象，认为PS2的DVD功能是刺激DVD业发展的一个重要因素之一，低价格的DVD播放器与游戏的结合，使得普及率大幅增加，间接促进宇DVD相关产业的发展。

HUDSON与INFORGRAMES合并

日本著名游戏厂商HUDSON与欧洲游戏厂商INFORGRAMES于近日发表了合并声明，新的公司名称为"INFORGRAMES HUDSON株式会社"。出资比例方面HUDSON占了30%，其余的70%则由INFORGRAMES出资。这家新公司的CEO（首席执行官）由HUDSON的中野忠博但任，资本额6000万元，将在东京设立本公司。INFORGRAMES公司成立于1983年，在法国设立公司。这次合并之后，将会主力进行NGC、PS2、XBOX为主的新世代游戏的开发。

软　件

GAMECUBE的演示影片



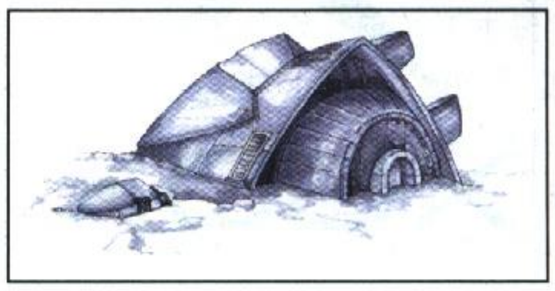
在8月24日公布的任天堂新世代主机"NINTENDO GAMECUBE"，是近期玩家谈论一个重要话题。而在发布会现场，任天堂曾经展示过一个主机即时演算的"生命之成长"的演示影片。这一段演示影片描述了一棵小树是如何成长为大树，慢慢最后发展为森林的全过程，让人为之赞叹。日前任天堂就公开了有关这段名为《Rebirth》影片的高清晰图片，而开发这段影片的日本Mix-Core公司在也特别指出是由NGC即时演算而成，足以证明NGC硬件机能的强大：

欧洲版PS2游戏的发售名单

经过延期风波之后，欧洲版的PS2决定于今年11月24日推出，售价为299英镑。SCEE（SCE欧洲分公司）表示将有30款过应PS2的游戏可能会与PS2主机一同发售，在30款即将发售的游戏名单中，有与日版PS2同时发售的几款大作游戏，也有部分甚至连日版也没有推出的体育游戏，欧洲玩家这下有福了。

N64版的《星战前传》开发草图

虽然任天堂的NGC已经公布，不过N64在近一年内仍然是任天堂的主力机种，近日美国的Lucasarts（卢卡斯艺术）就公布了将在N64上推出的



动作游戏《星战前传·Battle For Naboo》的游戏设计草图。游戏定于年底发售，喜欢《星战》的朋友要注意了。

GBC 版的《DQ3》发售日决定

日前ENIX公布了以SFC为蓝本的GBC版《DQ III》的发售日，游戏预定在本年的12月8发售，售价为4500日元。与SFC版的旧作不同的是，GBC版将会加入多个迷你游戏以及谜题，还会新增一个名为"怪兽金币"的概念，玩者只要成功击倒了怪兽，便可以从它们身上取得相对应的"怪兽金币"，共有150种，并且可以通过与朋友连线交换金币，使得游戏"搜集"的乐趣大增，除此之外游戏的画面也将会进一步强化。

微软公布第一批加 XBOX 的厂商名单

日前微软公布了第一批加盟XBOX的厂商名单，在这批厂商名单中，我们没有看到EA与SQUARE两个游戏大厂的名字，其它的如CAPCOM、BANDAI、EIDOS、FOX、KONAMI、ACCLAIM、ACTIVISION、MIDWAY、NAMCO、HUDSON、ID SOFTWARE、INFOGRAMES、JALECO、KOEI、UBI SOFT、VIRGIN、TECMO、TAKARA、TATIO、SIERRA等著名厂商都均在阵中。

JALECO 的 PS2 新作《Navy-Force》

JALECO模仿电脑上即时战略名作《彩虹六号》的PS2游戏《Navy-Force》即将推出了，这样的小组型即时战略游戏目前在电脑上很受欢迎，不知道移植到家用机上会否成功呢？以下是游戏的开发画面，极具魄力。

EIDOS 的三国游戏

一款由OVERMAX STUDIO制作，EIDOS发行的三国游戏《三国志·龙之天命》(《Three Kings: Fate of the Dragon》)即将在PS2上登场了。游戏将会忠实于原作的设计，以即时战略的方式来表现，游戏预定于今年年底上市，图为公布的游戏开发画面。

PS2 版的《盟军敢死队 2》画面公布

上一期本刊向大家报道了著名的即时战略游戏《盟军敢死队2》DC版的制作消息，现在PS2版本的画面也已经公开了，

从公开的画面上来看，和DC版与PC版没有什么太大的差别，不过所公开的开发画面场景是未见过的。游戏预定于明年3月推出。

电影《胜利大逃亡》改编为游戏

英国SCI Entertianment公司日前签署一份声明，授权Metro-Glodwyn-Mayer开发由著名的经典电影《胜利大逃亡》(《The Great Escape》)改编的游戏，将会在PS2上登场。这款游戏同《盟军敢死队》有些相似，是一款组队型的动作冒险游戏，游戏将会遵照电影情节分为三大部分，玩家必须从德国的集中营脱逃，活用队伍中所有人物的技能以及特长，喜欢此类游戏的玩家不要错过。

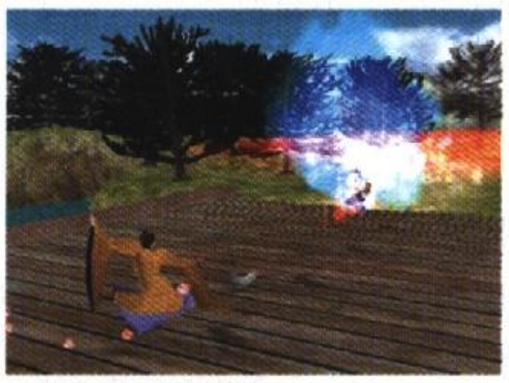
《MARIO 网球 GBC》即将推出

在经过了一轮N64版《MARIO网球64》的火爆大卖后，GB版的《MARIO网球GBC》也即将推出了，游戏预定于11月1日推出，此作除了一般的比赛和对战模式外，还会加入一个角色育成的模式，玩家除了可以在GB版的游戏里使用由你一手训练出来的角色外，还可以通过"64PAD"将角色资料传送到N64版《MARIO网球64》上。

中文游戏《射雕英雄传》又公布新消息

PlayStation史上第一款完全中文化的原创游戏《射雕英雄传》又公布了更多的消息。

官方网站上对此作的表述是："全程字幕的中文化、一等一的中文配音及高水准的电脑动画，郭靖与黄蓉间两小无猜的浪迹天涯，扣人心弦的《九阴真经》争夺战及似有若无的情恨恩怨等全都忠于原著地透过玩者的手呈现在银幕之前。"



对于大陆玩家来说繁体和简体的选择项是一个好消息，可见制作公司对于大陆市场还是非常关注的。

真实地表现武侠小说中各路人马互以独门绝技厮杀拼斗的场景是改编成游戏时最困难的事，但是游戏制作人员巧妙活用了PlayStation的3D绘制技术，采用令人耳目一新的分镜来表现融合了拳法、内功及轻功的中国武术。相信各位玩家会对此有极强的亲近感。

游戏会有很体贴的场景变换。在一般的场景、对话场景、迷宫场景，战斗场景、大地图场景、事件场景之间很恰当地变换视角的角度及远近，使游戏可以用更平易近人的方式把玩者带入《射雕英雄传》的世界。

官方还公布了几个新的人物。其中包括小说中的主要人物洪七公、梅超风、穆念慈和江南七怪。不过游戏好像把江南七怪做成了一个人！

近期重要游戏发售日

PS

11月9日	《木乃尹·失落的沙漠之都》	AVG	KONAMI
11月9日	《扣杀球场3》	SPG	NAMCO
11月22日	《POP' N MUSIC·迪斯尼》	MUG	KONAMI
11月30日	《机动警察·游戏修改版》	ACT	BANDAI VISUAL
11月30日	《洛克人X5》	ACT	CAPCOM
11月30日	《LOVE HINA2·飞雪般的言语》	AVG	KONAMI
11月30日	《DDR·迪斯尼热浪》	MUG	KONAMI
11月30日	《J联盟实况胜利十一人2000·2ND》	SPG	KONAMI
11月30日	《永恒传说》	A·RPG	NAMCO
11月30日	《射雕英雄传》	RPG	SCEI

PS2

11月2日	《纵情跳跃2001》(DANCE SUMMIT 2001 BUST A MOVE)	MUG	ENIX
11月2日	《BEAT MANIA II DX 3rd STYLE》	MUG	KONAMI
11月16日	《滑雪天堂》	SPG	CAPCOM
11月16日	《沉默的狙击手》	STG	KONAMI
11月22日	《主题公园2001》	SLG	EA SQUARE
11月30日	《ESPN极限运动滑雪》	SPG	KONAMI
12月7日	《狂热吉他3rd &狂热鼓王2nd》	MUG	KONAMI
12月14日	《死或生2激斗版》	FTG	TECMO
12月14日	《黑云》	RPG	SCEI
12月21日	《七军团》	RPG	NAMCO
12月21日	《保镖》	R·ACT	SQUARE

DC

11月9日	《MARS MATRIX》	STG	CAPCOM
11月9日	《木乃尹·失落的沙漠之都》	AVG	KONAMI
11月9日	《VR网球》	SPT	SEGA
11月16日	《生化危机3》	AVG	CAPCOM
12月7日	《青之6号岁月不待人》	AVG	SEGA
12月7日	《燃烧！私立公平学园》	FTG	CAPCOM
12月12日	《ELDORADO GATE》	RPG	CAPCOM
12月14日	《桑巴迪亚明哥2000版》	MUG	SEGA
12月21日	《GUN SPIKE》	STG	CAPCOM
12月21日	《索尼克SHUFFLE》	ETC	SEGA
12月21日	《DAYTONA USA DC》	RAC	SEGA
12月21日	《月华剑士FINAL EDITION》	SNK	SNK
12月21日	《梦幻之星ON LINE》	RPG	SEGA

GB

11月1日	《MARIO网球GB》	SPG	KONAMI
11月10日	《幻想传说GB》	RPG	NAMCO
11月16日	《DDR GB2》	MUG	KONAMI

月之暗面

——也谈PS2的潜在危机

目前在北美，PS2即将上市，DC的网络计划也已全面铺开，SONY与SEGA新一代的主机战争即将进入决战阶段——SEGA赢了，就会借庞大的北美市场与已经赢得亚洲市场的PS2竞争到底，并一起迎接新主机X-BOX和GAMECUBE（也就是以前所称的N2000）的挑战；SONY赢了，就会把DC彻底的打败，再接受新的挑战。

可虽然PS2的机能比DC优越就众所皆知了，但PS2又有那些潜在的危机呢？请看——

一：开发环境

众所周知，PS2的开发环境之差甚至比之土星还有过之而无不及，而DC的DIRECT X则是以方便高效率而著称的，故在开发环境方面PS2实在是不能与DC相提并论的。开发DC的游戏，理论上只要熟悉DIRECT X编程和有几台电脑就可以了，在资金的投入上可说是任何一间中小型厂商都可以负担；而开发PS2的游戏呢？售价高达200万日元一台的开发专用PS2、50万日元一套的开发用LINUX已经算是小意思，LINUX开发环境所带来的大不便才是使开发商头疼的地方——在LINUX下，开发PS2的游戏必须重新建立一个全新的资料数据库，为每一个PS2游戏写一个专用的DEBUG程序，若是为了高质量还不得不用比DIRECT X麻烦N倍的汇编语言来编程……凡此种种都需要耗费开发人员无数的工时（也就是要拿出N多的钱来付工资）。在时间就是金钱的中小公司来说，把整个公司的人力物力都投入到一两个PS2游戏上并开发个一年半载才能完成的做法是不可想象的，这也是为什么直到今天也没有多少个中小型厂商推出PS2游戏的原因之一（其他原因后文将有回答）。虽然现在SONY已经推出了PS2专用的CODE WARRIOR（集成开发环境的统称。这个CODE WARRIOR的价格也不算太便宜——38万日元），但据第一时间试用过的厂商表示，该开发工具的效率还是远比不上DC的"KAGE" API，假若PS2一直靠这种工具来开发软件的话，将没有多少个公司能做出符合"6600万多边形能力"的PS2游戏。（但是不可否认的是，PS2的潜力比DC要大得多，如果日后SONY能为PS2再好好地做一些开发环境方面的工作的话，PS2还是对广大的软件商有很大的吸引力的——毕竟PS2发挥50%的机能就已比DC发挥全部机能还要强！）

《铁拳TT》也在首发阵容中

二：主机亏损

卖主机不赚钱，这是游戏机业界的共识。那到底目前PS2与DC每卖一台要亏损多少呢？据IT专家的推算，"到2003年才能平本"的PS2每卖一台亏损110-120美元，技术含量比较低的DC则每卖一台亏损50-60美元。"千做万做，赔本的生意不做。"那在商言商，卖主机的亏损要在那里补回来呢？当然是软件啦！目前SONY向第三方收取的权利金是每张软件7美元，而SEGA则是收取5美元每张。（题外话：这就是中小公司对推出DC游戏比较热心的另一个原因，因为每卖一张软件能多赚两美元是一个很大的吸引啊！）按此推算，SONY目前每卖一台PS2就要附带卖出15张软件才能有钱赚，而SEGA每卖一台DC只要附带卖出10张左右就能平本了。怎么样，很出乎意料吧？目前PS2售出的主机和卖出的软件总份数之比是多少？大概2比1而已！而DC呢？5比1！（不要怀疑这个数据的真实性，因为这是根据SONY和SEGA给出的官方数据算出来的……当然，需要说明的是，DC是因为比PS2早推出一年半，很多早期购买DC的用户已经拥有了10多张软件，所以数据才和PS2的差这么远。）造成这一反常现象的源由是什么？就是PS2的DVD机能！很多日本人购买PS2只是为了用它播放DVD，仅仅是这样。对于他们来说，PS2不过是一部能玩游戏的而且比市面上的其他品牌要便宜1-2万日元的DVD机。

这是SONY的悲哀，也是业界的悲哀。

况且硬件销售量与软件销售量的不成比例，使SONY目前面临着很大的财政危机，随着PS2在欧美的发售，这个危机还会加剧的。假如SONY不改善这种现象的话，那就算PS2真能卖出一亿台，对于SONY本身、甚或对于整个业界的发展都是有害无益的。

三：画面

在讨论这个问题之前，让我们先来看一看另一边电脑市场上3Dfx和NVIDIA的3D卡之争：对目前电脑新硬件有些认识的人都知道，现在NVIDIA的GEFORCE2-GTS是市场上最快的3D卡，3DFX的VOODOO5-5500则以较大的劣势落在后面。所以，在亚洲地区，GEFORCE2比VOODOO5卖得好得多。但在欧美市场呢？则是VOODOO5比GEFORCE2卖得好得多！难道欧美人不喜欢最好的吗？当然不是！"顽固"的老美们认为3D卡要比的话就要比全屏抗锯齿的效果！而V5的抗锯齿效果比G2要强得多，所以老美们宁愿不要最快的也要画面最悦目的！今年欧洲的ECTS大展的"年度最佳PC硬件设备"奖就是V5获得的！

说完了"题外话"，相信大家也能知道这里要说什么了吧？对了，就是PS2严重的锯齿问题。因为显存只有4M，PS2在画面的运算上不得不采取了很多折中的办法。事实上无论是多边形的运算速度还是材质的贴图速度PS2都是远胜DC的，但就是在图形芯片GS对画面的输出方式上PS2存在很多缺点。首先PS2如果要输出640 X 448的画面，GS就必须采取把两帧640 X 224分别显示奇数行和偶数行来合成一帧的办法。（这里LEO多嘴说一句，现在很多杂志上都误写为两帧320 X 224合成一帧640 X 448，包括《电XXXXX》。LEO要问：320 X 224 X 2=640 X 448？？）这种方式在画面更新速度不快的游戏上倒还不会造成太大的问题，但若是高帧高速的游戏也运用这种办法的话问题就大了：如果要保持一秒60帧640 X 448的刷新速度的话，实际上主机运算和GS输出的都是120帧！这要耗费多少的系统资源啊……所以现在PS2的游戏实际上大部分都是每秒30帧的复合640 X 448而已。可同时问题也来了，在两帧640 X 224之间实际上是相差60分之一秒的！象RR5这类画面高速运动的游戏，两帧相差60分之一秒的画面之间不同的地方当然比较多，再复合起来——结果当然是画面锯齿和闪烁都比较厉害了。如果SONY不解决这个问题的话，那毫无疑问PS2在欧美的销售将会受到很大的影响。实际上解决这个问题的方法也很简单——全屏反锯齿便可以了。全屏反锯齿的原理是什么？不过就是把同样的图形多次贴图而已……可PS2的显存只有4M，存放原来的贴图都已经是勉勉强强了，又何来去实现全屏反锯所需要的贴图存放空间？虽说材质压缩又是这个解决办法的解决办法，但偏偏GS对材质压缩的支持又不佳……真是屋漏偏逢连夜雨啊！

多锯齿AND画面闪烁，SONY永远的痛？

后话

LEO本来是想写一篇预测类的文章，但回头一想，预测是个吃力不讨好的工作，所以也就索性写出一些不太为人所知的事实来充一下场面。不管如何，玩家总有知道事实的权利。实际主机的"派别斗争"由来已久，由MD-SFC至SS-PS再到DC-PS2，各方支持者无不使尽浑身解数，明争暗斗，不亦乐乎。常也见《XX必胜》之类文章，亦止增笑耳。所谓萝卜青菜，各有所爱，判断那部主机适合自己应该是玩家自己的事情，是不是？

GAME CUBE 之硬件论

文：LEO

比较，比较，比较。每一代新主机出来的时候总是无穷的比较和对比。"游戏机"——本义就是拿来游戏的机器，而不是让人比较的机器。但却又总是有人要淌混水，去比较不同主机间的优劣。这篇文章可以说是和某同类刊物第10期上的《天X的梦想》（下称《天》文）一文中某些方面持相反意见的——笔者并不想搞什么论战，也不是想攻击谁，只是在看了《天》文后觉得文中关于GAMECUBE硬件方面的观点后觉得甚为偏颇，故写此文章以正广大读者。（即本文纯讨论GAMECUBE的硬件，软件不在讨论范围内。而熟悉LEO的读者也知道，LEO绝对不是任天堂的拥护者，所以这篇文章可以说是比较客观的。）

首先说基本机能的对比。《天》文中称"游戏方糖的机能尽管不是四大主机中最差的，但也完全不出挑"并且GAMECUBE比PS2"更先进只能付之笑谈"、"游戏方糖只是刚刚获得了与PS2叫板的资格而已"。真的是这样吗？如今的主机大家比较的无非就是3D画面处理能力而已（象音响芯片之类的东东新旧主机所能表现的也差不多），那大家就来客观的看看GAMECUBE的多边形处理能力是否真的如此不济。

众所周知，从PS2公布到现在，SONY都避而不谈PS2打开所有特效时的多边形处理能力，而是一直鼓吹所谓的"6600万多边形处理能力"；恰巧这次任天堂和SEGA当初一样只公布了全特效打开后的多边形处理能力——每秒600-1200万，于是《天》文就用这个来比较得出GAMECUBE比PS2"更先进只能付之笑谈"。但且慢！虽然SONY掩饰得好，但我们还是从PS2公布之初就知道它单单打开多边形贴图和光源运算之后表示多边形的能力就已经暴降至2000万每秒了。那再加上雾化、过滤等N个特效后呢？再加上占用大量系统资源的全屏抗锯齿功能后呢？要知道单打开全屏抗锯就起码要占去整个系统30-40%的资源呵！最后PS2打开全特效后"最多"能有多少多边形处理能力？了不得就是最多1000万每秒！如果GAMECUBE比PS2"更先进只能付之笑谈"的话，那"PS2比GAMECUBE更先进"就只能是天方夜谭!新主机比旧主机先进是符合社会发展的必然，何必为了自己的偏好而去诋毁其他的主机呢？谁又敢说GAMECUBE目前公布的游戏画面会比哪一个PS2游戏差？

其次《天》文中称GAMECUBE"硬件内伤难免"——所以"象杂货铺般的硬件也将成为任氏新主机的内伤"、"任天堂的硬件开发能力大概是四大公司中最差的了"。好厉害的话语！但未免与事实出入太大！有那个电脑厂商敢说它的产品从CPU到内存，到显示卡再到光驱都是第一的？某厂商的声卡音质最好；另一个厂商则内存最牛；还有另一间厂商的显卡最快——电脑发烧友们为了最好的性能是用"象杂货铺般的硬件"组装一台梦幻PC而不用品牌机，那任天堂为了GAMECUBE的整体性能而用尽量多的不同厂商的优秀硬件又有什么不妥的了？这可是为了玩家们能玩到尽量好的主机，我们还应该感谢任天堂呢（笑……）！"除了松下、CONEXANT、METROWERKS、NEC，其中的许多厂商并不为人所知"？？？S3也算不为人所知？ARTS、MOSYS等是专业领域里的厂商，平常人当然是所知不多。但要说起ARTS和MOSYS的产品性能和质量，那就绝对是一等一的。IT-SRAM可是新一代内存的基准，比DRAM要先进多了，ARTS在显示芯片领域的功力也不是东芝能比的。GAMECUBE又有那里差过PS2了？"IBM本身的知名度倒是不低，但是POWERPC这块芯片的口碑就不是那么理想的了"？？？事实摆在眼前，"月光"13GFLOPS的浮点运算能力不是比EE的6.2GFLOPS高出一倍不止吗？"口碑"难道要比"性能"重要？而且POWERPC芯片的口碑也算不理想？另一个事实：VOODOO3的3D处理能力是RAGE128的2-3倍，但当日ID演示QUAKE3的DEMO时，一台用200MHZ-POWERPC芯片的MAC机（采用RAGE128的8M显卡）竟然比一台400MHZ-PII+16MVOODOO3的PC跑得还要流畅！很多高档的工作站所采用的芯片就是POWERPC，POWERPC的口碑很差？？毫无理由！FACTOR 5、APPLIED这些厂商倒是名不见经传了，《天》文中的意思无非就是鼎鼎有名的电脑厂商开发的产品才好，其他的都不值一提。可在电脑业界里面什么事情都是有可能发生的。3DFX、NVIDIA以前不也是没什么知名度？但现在呢？以厂商知名度来否定产品是愚人所为，小厂商也能作出好产品，这又有什么"令人迷惑"的呢？再看"更让人担心的是，这些公司本身可能缺少经验，而且没有相互合作的历史。当这些产品堆积成一台主机之后，到底会出什么样的岔子是无法预测的"。这令LEO非常怀疑自己多年的电脑知识是否白学了。世界上生产PC各个配件的厂商起码有上万家，它们也不可能都相互合作过，但只要合乎PC的兼容标准，生产出来的配件不是也都能组成一台PC吗？象游戏机这种封闭标准的产品就更简单了，只要定出总体标准让各个厂商去分别生产就行了，控制各个部分的运作只是操作系统的问题，只要做好驱动和开发环境，其余的问题就是软件商的了。可以说操作系统的好坏才直接影响到一台主机的表现，而象《天》文中所说在硬件上"出岔子"又从何说起？

第三需要解释一下处理器位数与速度的关系。网上有论点说GAMECUBE采用的是准64位处理器（32位整数64位浮点），因此比PS2的EE又要差很多。可事实上大家普遍存在一个误解，认为处理器位数越高越好，但实际情况并不是如此。对于游戏机来说，极大部分的运算只是16-32位精度的，如果处理器的位数高出32位的话，就要经过编译才能执行这些运算。在这种时候处理器的主频和流水线的多少及其编译程序效率才是真正反映处理器速度的，君不见DC的32位SH4比N64的64位VR4300整数运算速度要快3倍半、浮点和多边形坐标计算速度要快10倍以上吗？"月光"的整数和浮点的运算速度都比EE高出一大截也是基于同样的原因。故以后大家千万不要再有诸如"准64位GEKKO比不上128位EE"、"准64位GEKKO比起N64的64位VR4300也是倒退"这种错误的观点了。

最后LEO顺便谈一下关于主机机能争论的一点看法：一直以来大家都在机能的比较上面纠缠不清，你说某某主机的那个部件性能不好，我说这这主机的某部件又约为废物，一派你死我活的架势。但实际上LEO问大家一个问题：谁敢说SONY、SEGA、任天堂的软件工程师们都是笨蛋？对于硬件，我们中有谁敢说比他们更熟悉？难道那个硬件好，那个硬件不好他们不比我们清楚？推出一台游戏主机关系到公司几年的收入，甚至关系到公司的存亡，设计者们都是经过了深思熟虑才决定采用那个硬件的，我们大可不必去争论些什么。更何况主机机能只是一方面，软件才是中心，N64不也比不上PS？我们玩的是游戏，而不是主机！（全文完）

游戏画面初次公开！！

特报！巴黎华击团

最新情报完全公开大特集！

万众期待的《樱大战3》终于有了最新的情报！新战斗服的设计给人耳目一新的感觉，战斗画面在DC强大机能的支持下展现出了前所未有的高解析度，LIPS系统的再进化让故事的发展更趋向自然，完全对应震动包的设定也将记载下你每一次令人难忘的心跳！

新战斗服全公开

这些就是巴黎华击团的正式战斗服了！怎么样，漂亮吧！这些战斗服同帝都花组的战斗服不同之处就在于胸部以及腹部的设计，据说这样设计就是为了更有效得发挥着装者的灵力，大幅强化驾驶光武时的运动性。另外从背部向下的"燕尾"设计也突出了这些少女活泼可爱的一面。

SPECIAL 特报 REPORT!

完成度：?%

文：D·S

DC	SEGA	S·AVG	1人玩
GD-ROM X 3	预定2001年春发售		未定
	对应VGA、振动包、网络		

サクラ大戦3

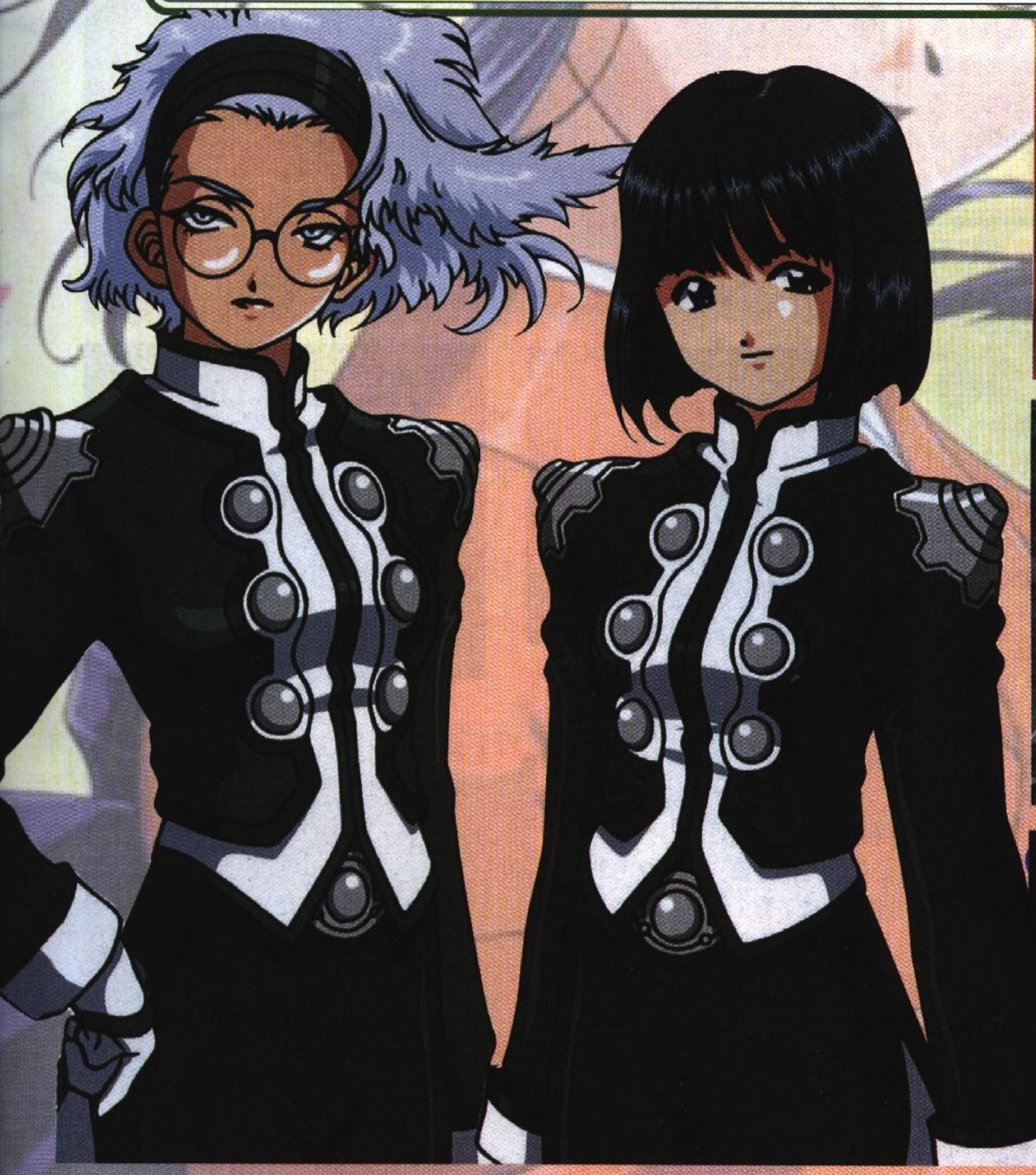
Sakura Wars

～巴里は燃えているか～

巴黎花组登场!!

樱大战3 ~巴黎正在燃烧吗~

当时针指向公元二千年九月二十一日时，DC上的《樱大战2》终于如期推出了！作为究极狂热的美少女恋爱育成模拟游戏“达人”（特指对某些游戏的精通程度以臻化境的玩家）的D·S，当然在二十日的晚上就已经买到了这款心爱的游戏，哇哈哈哈哈……又可以重新体会当年在SS上玩这款游戏时的感动了！！早前得知这款游戏中会附送一张《樱大战3》的体验版，买到以后证明果然不假，但是其中的体验时间却少得可怜。但是作为狂热的“樱大战”FANS，又怎么会计较呢？另外D·S还在同一天得到了更多关于《樱大战3》的最新消息和图片，真是太正了！！为了答谢大家一直以来的支持，此次笔者会对预定于2001年春发售的《樱大战3》进行一次特别报道，“樱大战”FANS请睁大你们的眼睛，仔细体会这即将到来的异国之旅！

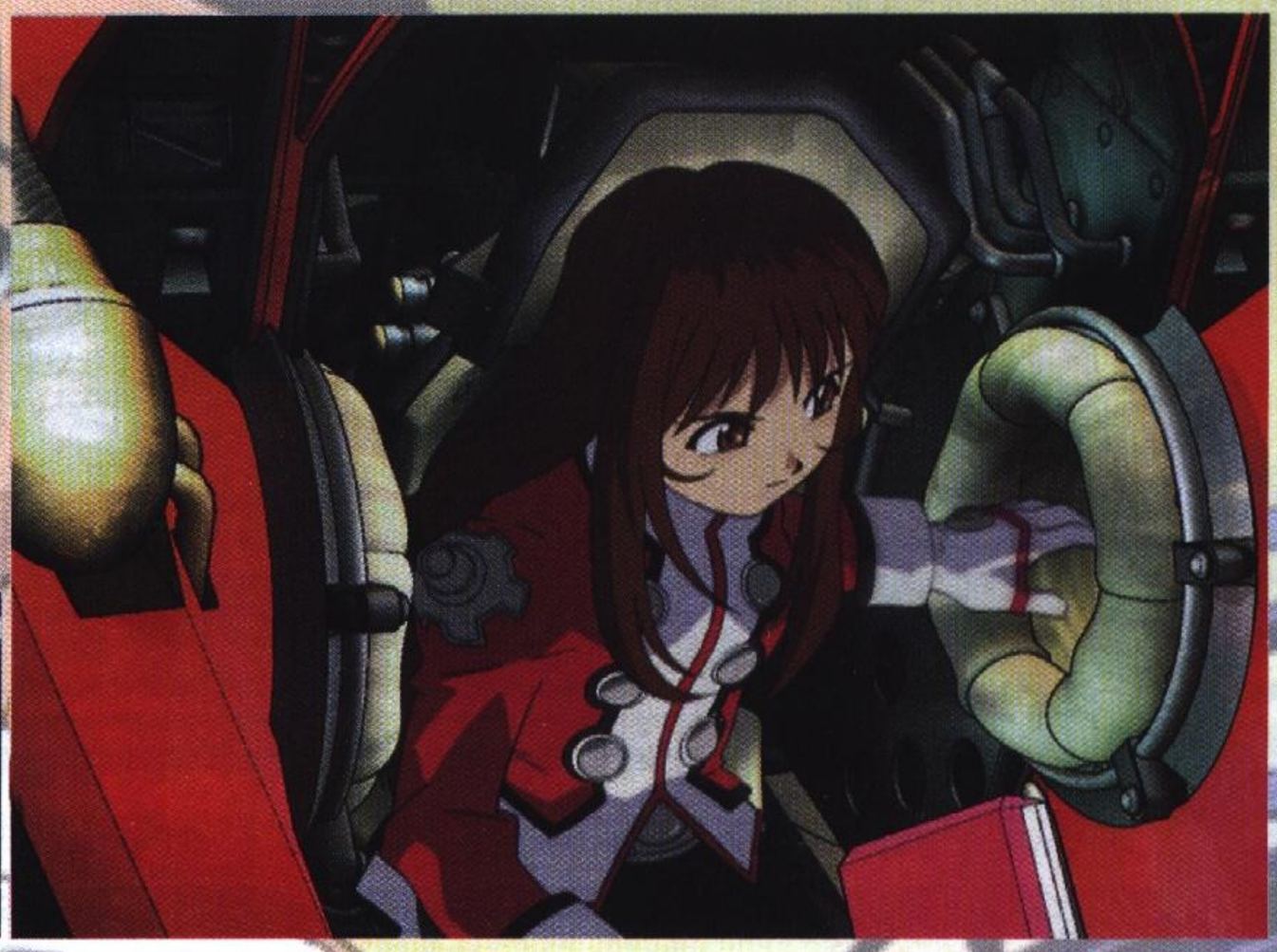


新型的光武F将在战斗中更活跃，图中的这架光武是大神一郎的专用机，双刀的武器配置同以前一样，但是攻击力却不可同日而语！

《樱大战3》的全新特色之完全接触

CG动画

如果说新作与前作的最大分别所在，可以肯定的就是CG动画片段的素质，目前公布的使用3DCG制作的背景画面再加上2D描绘的动画角色合成出来的效果，完全可以用“天衣无缝”来形容，令玩家感到震惊！下面就是一组巴黎花组成员艾莉嘉出击时的画面，仔细看不难发现其画面的精细程度已经远远超越了前作，也许这就是科技进步的力量，太令人不可思议了！



新型光武F比起帝都的旧式光武，内部设计更为仔细。

替换战斗服后的艾莉嘉，出击前一脸紧张的表情。

战斗

根据目前的资料所知，基本的战斗系统与前作相同。战斗画面下方的绿色指示计，相信是关系着“蓄气”和“必杀攻击”的新元素。光武F的普通攻击会因队员和武器种类的不同而产生不同的攻击效果。而“樱大战”系列中固有的“信赖度”要素，在新作中也会保留，由此可以想见那些绚丽多彩而又各具特色的“合体技”自然少不了。而“蓄气”和“必杀攻击”是游戏中较常用的攻击方法，“蓄气”的意思是战斗中受到损害时，“气力指示计”会聚集起来，当达到全满时便可使出“必杀攻击”。

艾莉嘉专用的光武F准备出击，气势如虹！

艾莉嘉的普通攻击是使用“大十字架”型的机关枪向敌机发射出无数的弹丸。

巴黎华击团出击！

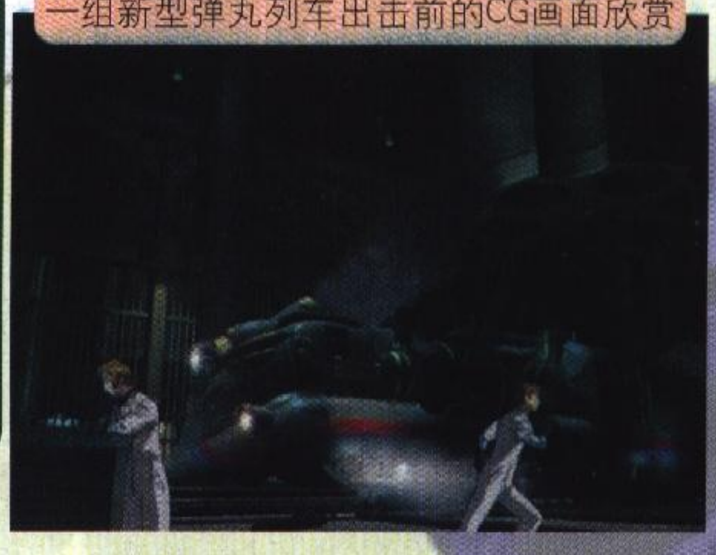
大神一郎专用光武F使用必杀技的精彩一幕。

运用灵力来制造出防护罩。

弹丸列车“艾克诺鲁”

与帝国华击团的弹丸列车“轰雷号”的作用相同，主要负责将光武F准确快速地运送到作战目的地。由于改进了动力结构和发射技术，使得“艾克诺鲁”的作用得到完全发挥，也间接提高了整个巴黎花组的作战机动性。工作人员正在进行弹丸列车“艾克诺鲁”发射前的准备工作，左图为处于发射前读秒阶段的弹丸列车“艾克诺鲁”。

一组新型弹丸列车出击前的CG画面欣赏



巴黎华击团成员及专用光武全介绍

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～

艾莉嘉·芳迪露（エリカ・フォンティーヌ）

纯真的修道院见习生。对于基督的虔诚信仰，使她体内有一种潜在的神奇灵力存在，在战斗中她可以充分使用这种灵力。

出生日期：1909年8月15日
年龄：16岁
身高：156cm
体重：45kg
血型：A型
国籍：法国

真红色涂装的专用光武F，武器是“大十字架”型的机关枪。

兰色涂装的专用光武F，是队中唯一装备有盾牌的机种。

古妮西露·巴露米娜（グリシーヌ・ブルーメール）

拥有高贵“维京血统”的直率型女孩。性格上的坚强代表着她在战斗中的顽强，可是她也有不为人知的另一面。

出生日期：1909年4月18日
年龄：16岁
身高：161cm
体重：46kg
血型：B型
国籍：法国

哥古妮戈（コクリコ）

年纪最小的巴黎华击团成员之一。热爱动物的她已经达到能够同它们交谈的神奇程度，简直令人不敢相信！

出生日期：1914年10月10日
年龄：11岁
身高：142cm
体重：36kg
血型：A型
国籍：越南

粉红色涂装的专用光武F，唯一武器不明的机体，肩上两个喇叭的作用是什么？

绿色涂装的专用光武F，武器是那可以刺穿一切的尖锐利爪，在战斗中一定可以发挥超群的战斗力。

罗比莉雅·卡鲁妮莉（ロベリア・カルリーニ）

天才的盗窃家兼爆破手，已经被判刑坐牢时间超过1000年！！！目前在逃中，既冷血又残忍的她遇上大神一郎后会有什么转变吗？

出生日期：1905年11月13日
年龄：20岁
身高：179cm
体重：64kg
血型：AB型
国籍：罗马尼亚

北大路 花火

北大路男爵家的孙女，3岁的时候离开日本远渡异国。性格文静，对日本传统的书法、绘画、弓道都有很深的造诣。

出生日期：1908年5月22日
年龄：17岁
身高：158cm
体重：46kg
血型：0型
国籍：日本

黑色涂装的专用光武F，左肩印有烟花的图案，左手的弩是主要的攻击武器。

《樱大战3》的全新要素之初体验

随《樱大战2》所附送的《樱大战3》体验版的内容虽然不多，但是也有一定的收藏价值。下面就由笔者为大家全面介绍一下其中的秘密。

《樱大战3》的全新要素

便携通讯机

这次在游戏中，大神一郎身上会携带着一部通讯机（D·S：太正时代的CALL机？！），作用是接收一些重要讯息。当收到讯息的时候，通讯机会发出“B、B”声（当插上震动包时还会震动），这时按A键便可以从手柄的VMS屏幕上看到提示信息，再按B键则会关掉讯息。由于这些提示信息通常对选择LIPS都很有帮助，所以必定要留意这些内容。

动画与CG的融合

前文已经提到过这些内容，在这里笔者所要强调的是在《樱大战3》的体验版中，不论是静止画面还是CG动画，都以超高解象度表现出来，并且是满屏的，令人有“脱胎换骨”的感觉。

LIPS系统

LIPS系统可以说是“樱大战”系列的游戏核心系统，也是它在恋爱育成部分不同于相关类型作品之处。可以毫不夸张地说，没有LIPS系统，“樱大战”系列游戏就只能算是没有“灵魂”的“躯壳”。LIPS系统的发明是美少女恋爱育成游戏的一个里程碑，也是增加此游戏耐玩度的重要法宝。大家可以放心，LIPS系统在《樱大战3》中依然健在。同前作一样，每当进入恋爱育成的剧情部分时，与女孩们对话经常都会出现要限时回答的选项。回答不回答，回答哪一项，这些都将是“樱大战”的FANS乐此不疲的重点。

ANALOG LIPS系统

这项系统可以说是LIPS系统的强化版，通过DC手柄上的ANALOG摇杆来进行具体操作。当限时固定选项出现时，可以通过推动ANALOG摇杆的上下方向来作出具体的选择。推上代表语气上的强硬，推下则代表语气上的犹豫不决。而回答的结果通常都会完全不同，当然你也可以不作任何决定，等待限时时间槽完全贮满。

体验版的小秘密

在每个角色的介绍情节中，通常都会出现二三个选择LIPS。如果玩家成功地选择了合适的答案，那么完成后在菜单中该名角色的名字会变成红色。当所有角色的名字都变成红色时，菜单中便会出现一个新的名字——巴黎华击团。那个只显示出一半的巴黎华击团标志，D·S猜测在《樱大战3》中一定会有隐藏角色，并且是要通过记录传递才能出现的。说得具体一些就是DC版一代的记录传给DC版的二代，DC版的二代再传给三代，最终于《樱大战3》中出现该角色。由此看来，一代、二代和三代都是必买的！！相信那名角色90%会是真宫寺樱。“樱大战”的FANS赶快去取钱吧，不然会后悔的！

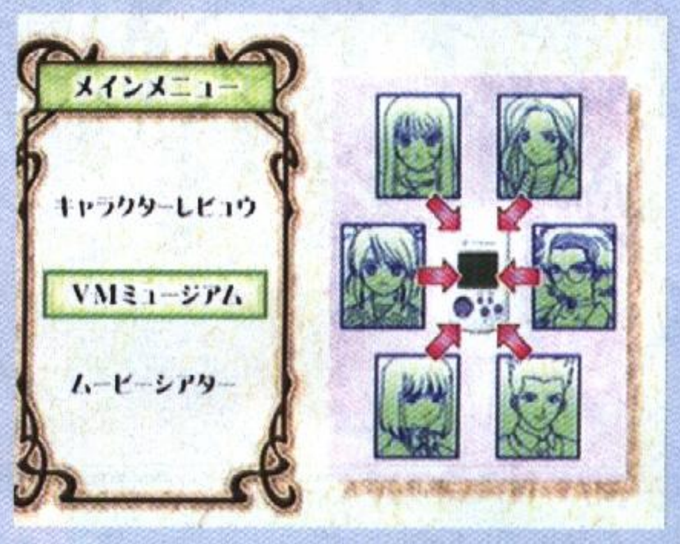
体验版的3大选项

1.登场角色介绍

以短篇故事形式逐一介绍《樱大战3》各个登场角色，包括艾莉嘉、古妮西露、哥古妮戈、罗比莉雅、北大路花火以及大神一郎，其中更可体验新系统“ANALOG LIPS”。

2.VMS MUSEUM

改变VMS显示屏幕的小玩意。只需要花2格记忆容量，便可以随玩家的喜好从6名角色头像中选择其一，作为显示于VMS屏幕上的标志。



3.开发者访谈

在体验版中除了各主要角色的介绍情节外，还收录了《樱大战3》开发者的访问片段，包括总制作指挥广井王子、SEGA分社OVERWORKS社长大场规胜、负责人设的著名漫画家藤岛康介以及音乐总监田中公平等，从中可以知道不少开发者的意愿和制作经历。

KONAMI Japan

SONS OF LIBERTY™

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY™

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY™

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY™

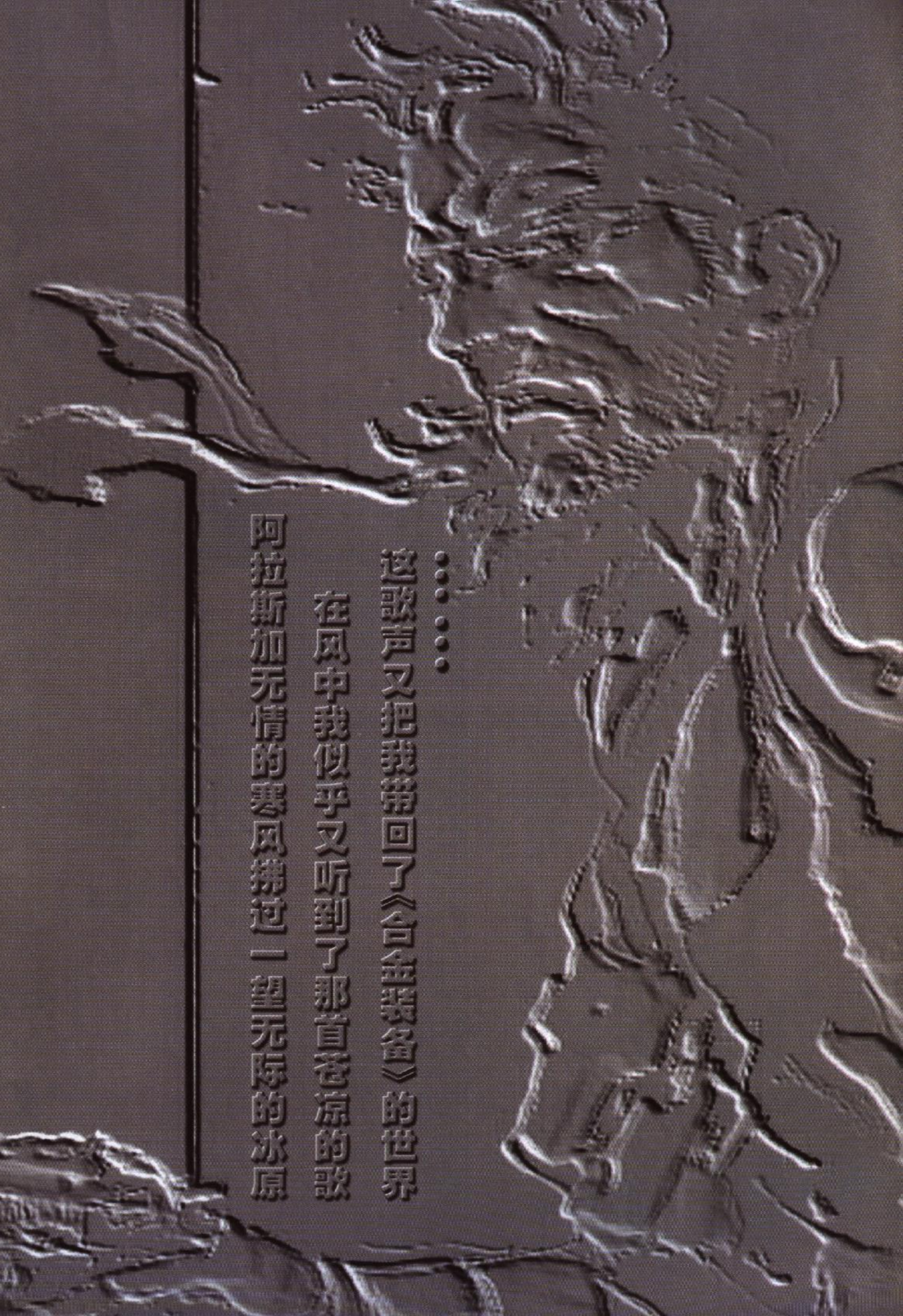
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY™

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2



阿拉斯加无情的寒风拂过一望无际的冰原

在风中我似乎又听到了那首苍凉的歌

这歌声又把我带回了《合金装备》的世界

……

《MGS 专题》（暂名）将包括：

《MGS2》大特集

我眼中的《MGS》

业界顶尖制作人——小岛秀夫完全档案

……

SNAKE 的原型？？？《ROCK》……《SAI……

文：慕容非

延续永恒 再创传说

Tales of Eternia

PS	NAMCO	RPG	1人玩
CD-ROM	2000年11月30日发售		未定
	对应振动手柄、POCKET STATION		

本集由著名插画家井之又睦担任人物设计，虽然和藤岛康介的风格不同，但一样是无可挑剔的。

角色极秘情报一举公开

FARAH OERSTED（法拉）

性别：女
年龄：17
身高：161CM
体重：46KG
职业：农民
武器：护腕和长靴

在叔母家从事耕作生活的乐天派少女，虽然是个美女，但她毫不珍惜，相反非常喜欢动刀动枪，对自己的腕力十分自信，精通格斗术。

RID HERSHEL（瑞德）

性别：男
年龄：18
身高：178CM
体重：62KG
职业：猎人
武器：剑

在伊非尼亚的边境之村过着猎人生活的少年，与FARAH和KEEL是青梅竹马的好友。自幼便有眺望天空的兴趣。

KEEL ZELBEL（基尔）

性别：男
年龄：17
身高：174CM
体重：51KG
职业：明兹大学光精灵学部学士
武器：杖

在明兹大学进行精灵学研究的少年，负责为大家解开各种谜题和提供意见，是智囊型人物

MEREDY（玛瑞迪）

性别：女
年龄：16
身高：157CM
体重：45KG
职业：未知
武器：QUICKIE

来自天上的世界—西利斯蒂亚的谜之少女，身份和背景不明，头上的东东就是她的宠物QUICKIE，它也是她的武器。

故事背景

主角生活在一个叫做伊非尼亚的世界，在伊非尼亚的上空存在一个异世界西利斯蒂亚，两者合起来称为“Eternia”。但这两个世界据说已经隔绝往来超过了2000年，随着瑞德和玛瑞迪的相遇，一场将两个世界的命运全部牵动的冒险就此展开……

FOG（佛哥）

性别：男
年龄：38
身高：185CM
体重：92KG
职业：军队领袖
武器：大炮

自由军的统帅，一个不管遇到什么样的困难也会笑着面对的人，但给人的感觉却是很严肃的样子。

CHAT（琪特）

性别：女
年龄：12
身高：146CM
体重：38KG
职业：海盗
武器：未知

看上去是一位年仅12岁的小女孩，真实身份是大海盗“阿尔布莱特”的后裔，除了聪明之外，亦拥有不输给大人的勇气。

RACE（瑞斯）

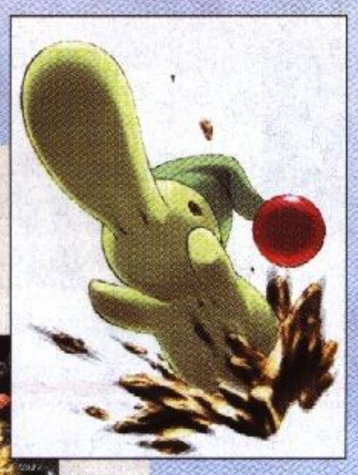
性别：男
年龄：25
身高：182CM
体重：76KG
职业：商人
武器：剑

身份神秘，学识与美貌并存，金发的商人。真实身份不明，善于使用剑。

战斗模式

所谓LMB-LINEAR MOTION BATTLE系统，就是由玩者控制主角进行A·RPG式的攻击，其他队伍成员则按照事先定好的方针进行各自的行动，这些行动是交由AI控制的，由于玩者不需要分心来控制其他成员的行动，所以就可以一气呵成地进行战斗，这就大大提升了战斗的爽快感，也是本系列最令人称道的系统，酷啊！

一举介绍六大精灵的英姿！



土之精灵-戈楼猸

鼻子非常大，生活在地底，接受召唤时就会很粗暴地从地底冲出来把敌人撞得人仰马翻。

召唤精灵：

召唤比起以前有较大的分别，在召唤开始后，所有的角色都会停下手中的事情，一起参加这个仪式，非常有趣。

雷之精灵-沃特

类似球状的古怪生物，特技是范围极广的雷属性攻击，看起来就好像是天花乱坠落英缤纷一般砸下许多小球球。

火之精灵-伊夫利特

岩浆、陨石到最基础的火柱，凡是和高温有关的攻击伊夫利特都可以轻易使出。

水之精灵-温蒂尼

以恢复为主的精灵，应该也可以做出攻击吧？

冰之精灵-塞西斯

震惊！利姆露露与娜可露露集体叛逃！

(玩笑啦)可是看到这个表情可爱的使用冰攻击的会教唆大狼攻击敌人的精灵，你会怎样想呢？

风之精灵-塞尔夫

以绿色为基本色调，长着比自己身体还大的透明翅膀，手里的弓箭竟然让我想起了丘比特来。

新奥义

这次的战斗系统不仅是多了威力强大的召唤术，各角色还可以发动非常厉害的隐藏奥义，并且只消耗很少的能源，比起召唤来说是合算多啦！发动奥义的方法就是把不同的普通技依照恰当的顺序组合起来，成功的话就可以使出超华丽超强劲超经济超超超经典的奥义了。（这句话像不像SOUL说的？？）

目前已经公开的奥义像图中的那个“雷神双破斩”是以雷神剑和虎牙破斩组合的，而另一幅图的“大漩涡”是用辅助系的精灵术造出的。

必杀技

这次的AI控制更灵活了，不像以前只能制定具体特技的使用与否，而是加入了模糊控制，以法拉来说，若是指定“拳TP”，那就会使出“八叶连牙”之类的拳系技巧，若是指定“蹴TP”就会使出“鹰爪蹴”等等。

同样的，基尔的精灵术也可以指定“战斗”、“回复”的倾向性。

对应POCKET STATION的迷你游戏

Academy

读书……考试……

别抹眼睛啦，这就是我想说的——本集需要大家努力学习，天天向上！

游戏中召唤精灵使用的是一种叫做"**メルニクス**"的文字语言，有不少地方通用的语言也是这个，主角们为了在残酷竞争中生存的缘故，就要学习这种语言。（好像现在做主角越来越辛苦了啊？）

系统中有"读书（勉强）"和"考试（试验）"两种模式，这个大家最熟悉了，不用我教吧。

Fight

控制**リッド**消灭敌人，难度很低。有两种模式，一种是考反应的"反射型"，一种是考记忆的"记忆型"，按指示做出攻击即可。

Dancing

考反应的游戏，在**メルディ**跳舞时，画面中会有光标在移动，跟随光标在特定地点按键就可以得分。

Guess

到底**ファラ**下次会面向那个方向呢？要在"上"、"下"、"左"、"右"四个方向中选出一个来。完全靠运气的Game。

这个游戏是分有"普通"和"认真"两种难度的，当然选"认真"是会比较难玩啦。

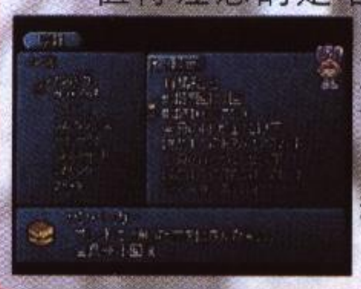
便利的世界地图

按下SELECT键就可以调出世界地图来，纵横两道白线的交叉点就是所在的村落，也可以调查其他村镇的情报。

料理神功

料理系统也继承下来了，就是用各种原料像鱼、肉之类的做菜，由于同种物品的携带数量是有限的，所以要多带回复道具就要利用料理技能做出各种食物来带在身边。（不会腐烂的……？）

值得注意的是增加了自动设定，可以设定诸如每战斗5回就使用一次料理。另外，在世界各地还可以找到一些"超级厨师"！那就可以学到一些特别的料理啦。（不知道有没有"佛跳墙"？）



游戏中已知的世界

Tearoom Eternia

看完以上的介绍，喜欢传说系列的朋友们是不是已经像我一样心痒难忍了呢？11月30日真是个好遥远的日子啊，但是最重要的是，千万不要延期啊！这次得到的图片不是很全，像风精灵的战斗图片就是一张也没有（哼哼……），但是我会在第一时间为大家送上最新的情报的，一起期待着可能是PS上的最后的辉煌吧！

文：GOUKI

扣杀球场3

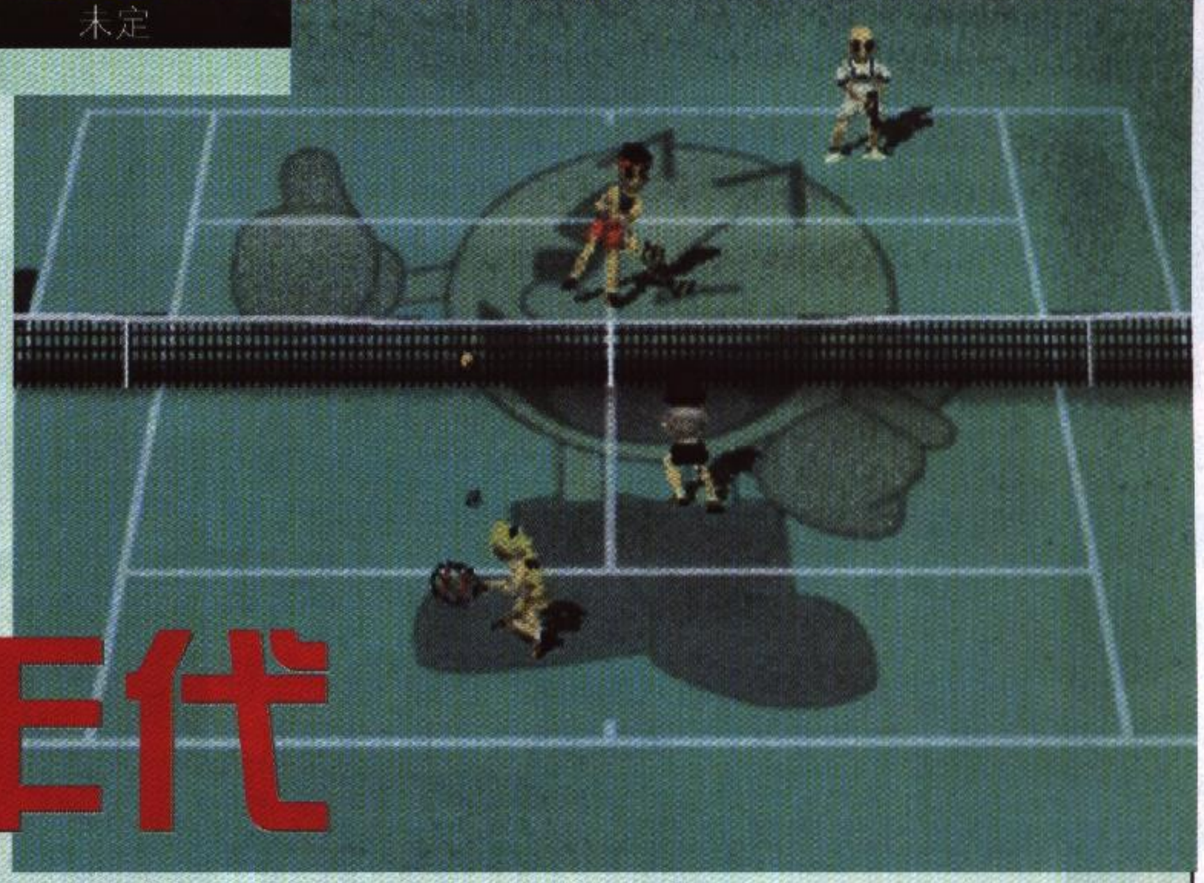
卡通版明星网球续作将在PS上再次登场！

SMASH COURT® 3

スマッシュコート3

PS CD-ROM | NAMCO | SPG | 4人玩
预定2000年11月9日发售 | 未定
对应振动手柄、四人分插控制器

《SMASH COURT（扣杀球场）》系列终于又要在PS上推出了！此系列的前两作凭着出色的人设以及良好的操作感，再加上网球简单易学的规则和大量的原创要素，在PS的体育游戏玩家中广受好评，成为PS上最出色的网球游戏。现在第三作也即将在年内登场，与前两作相比，有什么变化呢？



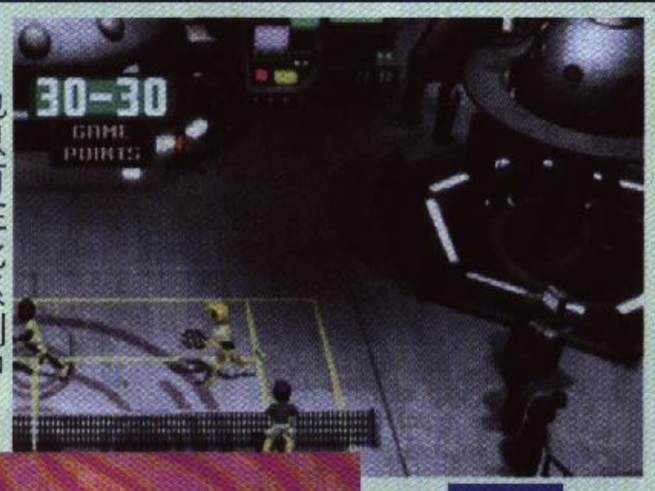
游戏的时代背景

60年代

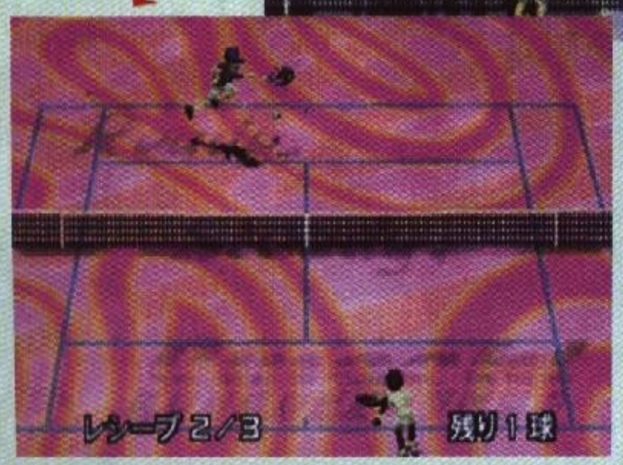
前二作的时代背景都是与游戏推出同一时期的，不过在此作中，游戏的时代背景的设定则是二十世纪60年代，无论是场地还是人物的服饰，都有着那个年代的特色，不过究竟做出这样设定的用意何在？NAMCO还未做出进一步的说明。

登场角色

本系列的一个卖点就是将世界知名球星卡通化。看到两侧这些神态各异的球员们，你能猜出其中多少角色的原型呢？



也只有在此系列中，才可能找到这样一些球场。



网球游戏成主流？

可爱的大熊猫师傅仍然会在训练模式中登场。

有趣的迷你游戏

在此作中新增了不少迷你游戏，下面就让我们来看看已经公布的部分游戏内容吧！

利用手中的网球来打退外星侵略者，如果只看画面的上半部分，还以为是《小蜜蜂》呢！你是否能够做到百发百中呢？

一边要应付对手的回球，一边还要在场地上来回跑动收集做汉堡包的原料，顾此失彼看来是在所难免的了。

网球炸弹人？居然还有爆弹版的网球在被击来击去，一旦不慎被这样的网球击中，哈哈，黑炭人！

游戏同样支持四人对战 与朋友一起玩吧！

近来网球游戏真是层出不穷，在经过了美国的《VR网球》以及日本的《MARIO网球64》的热卖之后，终于轮到PS了。《VR网球》的特点是极高的拟真度，《MARIO网球64》则是以当中的出场角色和夸张的效果来作为卖点的，而这款《扣杀球场3》，从现在已经公布的资料上来看，似乎是将《VR网球》与《MARIO网球64》的特点相结合，有真实网球运动的严密性，也有只能在游戏中才体会得到的乐趣，近日KONAMI也独家取得了WTA（世界职业女子网球协会）的认可，将制作一款女子网球游戏——看来网球将会成为运动游戏界的新宠了。

古惑狼嘉年华

文：D·S

PS	SCE	ACT	1-4 人玩
CD-ROM	预定 2000 年 12 月发售		未定
	对应震动手柄、对应分插器		

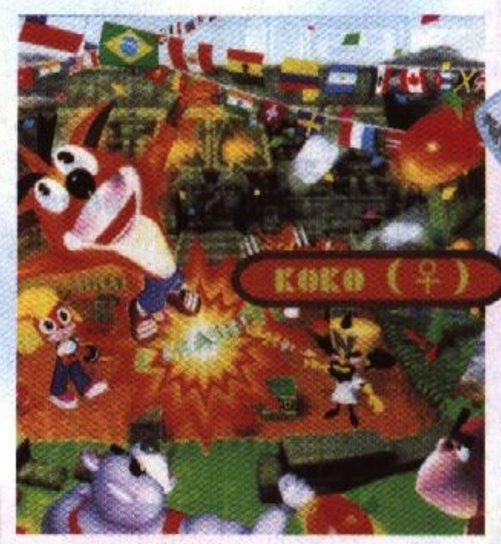
哇！那个充满活力同时又傻里傻气的可爱家伙——古惑狼回来了！！也许是太受欢迎的缘故，目前“古惑狼系列”游戏（目前共有4个游戏）在全球的销量已经超过3000万！《古惑狼嘉年华》是继《古惑狼赛车》之后的第五作，相信也是在PS上的最后一作了吧。由于此作被成为“嘉年华”的关系，所以先前在“古惑狼系列”中登场的角色都会悉数登场，热闹程度可见一斑。另外因为是迷你游戏合集，所以对应一至四人同乐，预定于12月发售的这款游戏一定会是你圣诞节招待亲友的最佳选择。

新作的新特色

此次最新一集的古惑狼作品《古惑狼嘉年华》和以前的作品有很大的区别，不再采用单一的动作游戏的形式，而是让大家充分体会多人游戏的乐趣，同它类似的游戏有N64的《任天堂全明星大乱斗》和DC的《力量之石》等等。另外在此作中更加入了迷你游戏的元素，使每一关都会以独立的形式登场，种类多达30种以上，可以四人乱战也可以分组对战，非常自由，非常热闹！这种极富变化、内容生动的作品相信最受各类层次玩家的喜爱。

迷你游戏大全

由于迷你游戏多达30种以上，所以给玩家的选择相应也非常多。当中包括有投掷比赛、赛车比赛以及游泳比赛等等，一应俱全。现在D·S就先为大家介绍其中的三类吧！



迷你游戏（一）

投掷比赛

在以前的“古惑狼系列”中，“箱子”这个物品可谓给大家留下了很深的印象。而这个迷你游戏就是以此为题材，玩家可以拾起地上各处的箱子，然后看准时机投向对手。因为每个箱子会在一定时间内自行爆炸，所以眼明手快是最重要的。此类型的场地包括雪地、地下水道以及森林等。

迷你游戏（二）

战斗比赛

玩家会驾驶不同类型的战机、战车或雪橇，同对手在限定的时间内战斗。谁先击倒对手谁获胜，是最具力的游戏之一。

迷你游戏（三）

赛车比赛

同先前推出的《古惑狼赛车》的玩法差不多，为了尽快完成限定的圈数，玩家必须使用不同的道具去阻止对手前进，使自己率先冲过终点。至于场地分别有一般赛道以及水中赛道。

部分登场角色

文：D·S

逮捕令YOU ARE UNDER ARREST

PS	先锋 LDC	AVG	1人玩
CD-ROM	预定 2000 年 12 月发售		未定
	对应震动手柄		

夏宝再度合作来解决犯罪案！

由原作者藤岛康介设计角色的人气动画——《逮捕令》（国内翻译为《女警、快车、逮捕你》），现在这作品终于也被游戏化，并预定于12月在PS上登场！游戏画面全部采用高解象度显示，务求令玩家仿佛是在观看一部真正的动画片。此游戏登场角色除了忠实于原作外，还加入两名新原创角色，另外如果大家想看看美幸、夏宝再度合作的精彩场面，便不能错过这个游戏。

解决犯罪案

此作以墨东警署作故事舞台，游戏进行的时间为两个星期，当中玩家所操控的主角——有栖川亮介，其职责是指导巡视部警员的日常工作及出发解决犯罪案前的任务说明。其中大家熟悉的美幸、夏宝也是属于巡视部其中的警员。至于玩家的各种行动及分歧选择，可影响一个名为"治安度"的系统，如果治安度偏低，则代表有犯罪案发生，此时美幸和夏宝便需要出动来解决。

巡视模式

这是游戏中最重要的模式，玩家可以选择巡视的地区，当遇上同一时间中发生多种罪案事件时，便需要考虑此案件影响的大小来作下一步的决定。每当成功解决一件案件，便能够增加美幸、夏宝对主角的好感度。

冒险模式

在此模式中，玩家能够在墨东警署内四处移动，和其他警员对话来收集有用的情报。此外，还可能遇上一些特别事件，可是这段期间是有时间限制的，因此玩家要考虑清楚行动的场地，如果不是这样做便会错过一些重要情报或精彩的特别事件发生。

动态对话系统

在一般传统第一视点显示的对话画面中，通常对方角色的动作最多是在对话中眨一眨眼，动一动口。但是在此作的冒险模式中，每当遇上角色互相谈话时，对方角色的动作会以动态方式表现，例如因风吹而使头发飘起、转身摇头等动作，使对话方面显得更加有真实感（D·S：好感动，不论此作游戏性如何，但凭这一点，必玩！）。

小早川美幸

她和夏宝非常合拍，每当应付犯罪案件发生时，他们都是一齐合作来解决。她对汽车及各种电脑、机械器材都非常拿手，喜欢改造所驾驶的警车来追捕犯人。

边本夏宝

拥有天才驾驶技术的她，拥有一辆摩托车，有时因美幸所驾驶警车的性能或体积问题，需要以她的爱车出场来追捕犯人。行动上夏宝是一位热血的率性女孩。

有栖川亮介

游戏中的主角，也就是玩家的化身。原本他是一名警视厅的警员，由于不满意同僚对他的表现而要求辞职，因此便派往墨东警署担任巡视部事务一职。

有栖川千春

亮介的妹妹，最擅长的是烹饪，因此她所做的食物都特别好吃，现在的职责是运送饭菜给墨东警署的全体职员。

史利科迪亚

此作游戏版的原创角色，年龄10岁，是法兰西国外务大臣的女儿，其父亲非常爱护她。

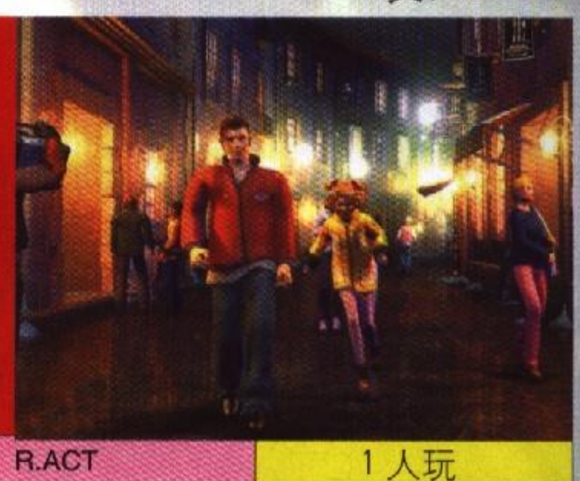
文：SOUL

ROLE PLAYING ACTION

Shin, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET

The Bouncer バウンサー™

保镖



PS2	SQUARE	R.ACT	1人玩
DVD-ROM	预定2000年冬发售		未定
	对应振动手柄		

《THE BOUNCER》连续报道第三回！

角色

众人期待的《THE BOUNCER》，现在又公布了对剧情有关键性影响的两个角色！

In eastern cultures, they say there's only one way to repay one's master: by surpassing him.

◆夕阳下，西装笔挺道蓝刚风度翩翩地走来。

◆道蓝刚："哼，看来我着实是太轻视你们了。"

◆正在弹钢琴的卡迪娅，优雅的她所弹出的曲子一定也很优雅。

◆卡迪娅："拜托了，席恩，一定要阻止那个人……"

I pity him... It is so sad...

道蓝刚 (Daunagon C Mikado)

年龄：26，身高：188

庞大的国际企业米卡多集团的年轻总帅。他和米卡多集团的前辈总头目并没有直接的血缘关系，而是作为养子的身份来继承现在的地位。从小因为要成为一个总帅而接受严厉的教育。因此，这也造就了他无论任何情况都能够冷酷地进行判断的领导者素质。而且他就是绑架多米妮克的主谋，其目的一定就是整个故事的关键。另外他背后似乎有各种各样的不为人知的秘密……

卡迪娅 (Kaldea Orchid)

年龄不详，身高1.68米，受命于道蓝刚的美丽部下。温柔的外表下似乎还隐藏着一丝的忧郁，据说和道蓝刚有极秘的联系，也是唯一一位能够理解道蓝刚内心的部下。她和我们的主角会有什么样的瓜葛，她又为什么要求助于席恩？她要让席恩去阻止谁？

米卡多集团的大型计划到底是什么?!?

◆作为拥有高科技的米卡多集团的总裁，在新闻中的上镜率自然高。

宇宙太阳开发计划是指：

米卡多集团要利用自己的高科技大力发展和利用宇宙能量相关的事业。在道蓝刚的策划下，就有了"宇宙太阳开发计划"。尽管新能源可以取代石油和原子力两种能源，但是"宇宙太阳开发计划"却被各国的记者指责使用了强度的化学处理，其发出的光线放射可能会对地球上的人类和动物有不良影响。

发射能够将太阳光转化为的被称之为"MICROWAVE"（微波）"能源微粒子线"的卫星。

↓

远程操作卫星，让卫星吸收太阳光，同时卫星向地面的接受设施发射"MICROWAVE"。

↘

利用特殊装置把"MICROWAVE"转化为能源，再通过输送管道向世界各地供应能源。

◆这是刊载米卡多集团经营方针的报纸"City Of Edge"（COE）。

ACTIVE CHARATER SELECT

这次终于有了一些关于战斗系统的情报！

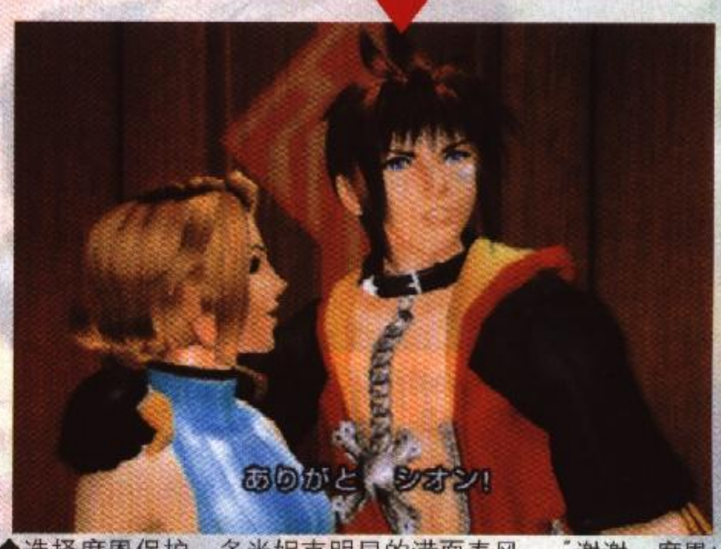
我们已经知道这个游戏有三个主角（席恩、瓦尔特、科），在游戏中的某些场合可以从三人中选一人出来进行战斗。而根据你所选角色的不同，游戏中事件的发生就会有所不同，说不定还会改变故事的发展。所以在玩游戏前还是要好好地了解一下各角色的个性，以预知不同的选择会对故事产生怎样的影响。

◆左图：要让谁来应付爱基娜才合适呢？另，从图片中我们能够看见角色的基本能力数值有：Life（体力）Power（攻击力）Deferse（防御力），旁边有显示角色级数（Rank）的"E"，得分（Bouncer Pts.）。

◆右图：显示角色特技的信息，各"必杀技"都有一个魂力的名称，下面还有该特技的注解，右边的"ES+H"等字样应该是特技的使用方法吧，但为什么不是用"○□△X"来表示呢。最下方还有按□键可以显示特技的信息。

在下面的场景中要决定由谁来保护多米妮克，选择了不同的人，多米妮克直接就有不同的表情：

◆选择外表有些轻浮的科保护，这让多米妮克面露难色。



◆选择席恩保护，多米妮克明显的满面春风："谢谢，席恩！"

战斗画面欣赏

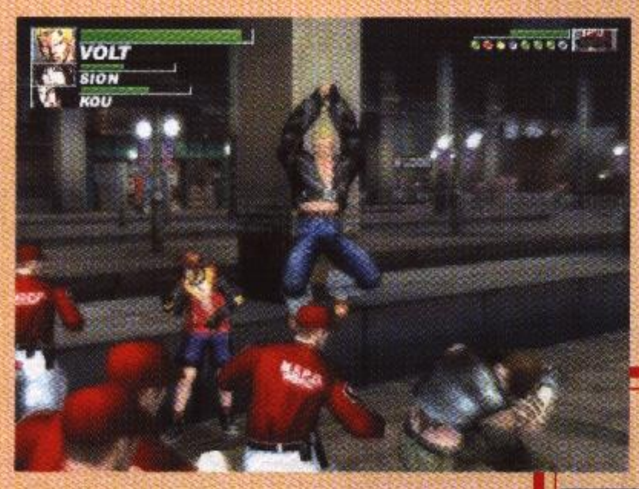
大量豪侠、细致打斗场面公布，让人怦然心动！

打斗当然才是游戏最主要的一部分，让我们看看所公布的这些打斗画面吧。这其中包括以地下铁为背景、以车站警备兵为对手的场景，也有以米卡多大厦为背景、以米卡多特种部队为对手的场景。大家也可以看出图片的主角分别对应席恩、瓦尔特和科三人。

◆以科为主角的战斗画面。科是技巧型角色，看他娇健的身手。

◆以瓦尔特为主角的战斗画面，瓦尔特是力量型角色，看动作就可以知道他的杀伤力。

◆以席恩为主角的战斗画面，席恩作为第一主角，应当就是各方面能力均衡的角色。



◆画面右上角是敌人的体力显示，但体力槽下面的8个小圈的作用还是个迷。

◆"TOKYO GAME SHOW 2000 AUTUMN"上的时田贵司

《THE BOUNCER》导演时田贵司在"东京游戏展2000秋"上的话：

这是史克威尔首次用DVD作媒体，我们会充分利用DVD的特征。角色的配音能够任意切换为英语或是日语，也可以选择是否打开字幕，而且我们会邀请有名的声优来配音。

《保镖》里共有三个主人公，你可以感受到由于所选角色的不同而引出的不同的故事的乐趣。既有三人合力对敌的情节，也会有必须要单独一人闯关的场景。另外，服装设定都是充满现代味的普通服饰，COSPLAYER（编注：喜欢模仿角色穿着的人）也许会因此而感到高兴吧（笑）。

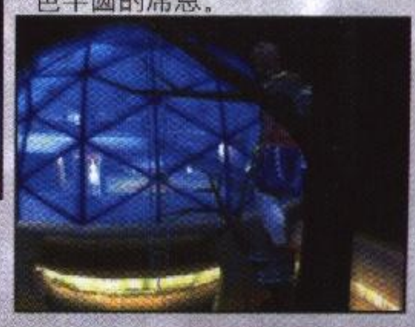
其他

◆正在攻击列车的迷之战斗机，是敌是友？

◆两个守卫（特种兵？）相互致礼，会不会有主角伪装成士兵的情节？

◆道蓝刚绑架多米妮克的真正目的到底是什么？

◆站在树上观察前方蓝色半圆的席恩。



◆米卡多集团的标志，可以看见上面的"MIKADO GROUP"字样。

文：GOUKI

全世界销量超过500万的顶级恐怖冒险游戏，让你从心底里感到恐惧！

寂静岭2

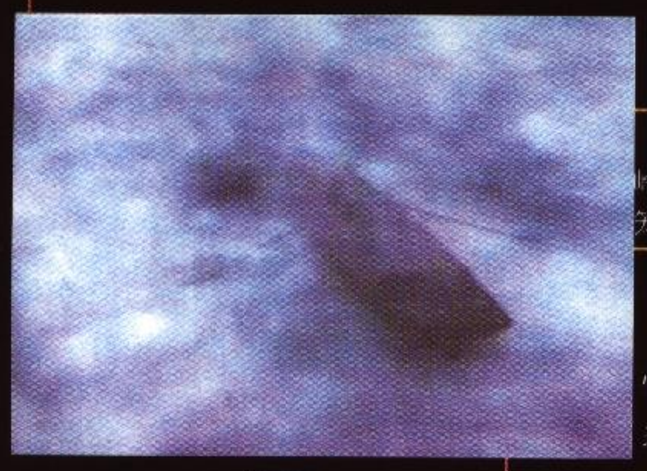
PS2	KONAMI	AVG	1人玩
CD-ROM	预定2001年内发售		未定
	未定		

不要以为《生化》系列就是家用游戏主机上恐怖冒险游戏的代名词——近几作的《生化》，已经进入一个“需要了解故事”的良性循环了。个人认为，在现阶段的PS上，能够让你从心底感到恐惧的游戏是去年年初推出的《寂静岭》。玩过这款游戏的玩家一定还能够记起玩的时候那种心惊肉跳的感觉，这种感觉与《生化》等游戏不同的是，《生化》给你的恐惧是突袭而来的，而《寂静岭》，则是一直持续笼罩在你的心头，甚至在游戏结束，上床睡觉以后（特定条件），你也会感到背后的一丝凉意……换句话说，《寂静岭》带给你的，是一种意识上的恐惧——在游戏中，你常常会想：怎么会这样……在介绍这款续作的时候，也顺便将前作推荐给未玩过的朋友，在体验了游戏前作带给你的震憾之后，再来看这篇续作的介绍，你会对此作有进一步的了解。

在梦中，我见到了这个地方……SILENT HILL……似乎有什么约定……在我和某人之间……可是，为什么……只有我一个人在这个可怕的地方呢？

詹姆斯·桑德兰（JAMES SUNDERLAND）

本作的主角，造型颇似英格兰队的贝克汉姆。自从三年前妻子因病去世之后，他整整三年都过着浑浑噩噩的日子，直到有一天他收到一封妻子的来信，为何一个已经死了的人会寄出信给他呢？他决定去信封注明的地址“SILENT HILL（寂静岭）”弄个明白。



詹姆斯划着小艇来到寂静岭，看来寂静岭仍然被浓雾所笼罩着。

玛丽亚（MARIA）

詹姆斯在寂静岭遇到的神秘女子。奇怪的是她的相貌，包括她的举止神态，衣着饰物都与詹姆斯已去世的妻子极为相似。玛丽亚在遇见詹姆斯后，显得十分亲切，似乎已经认识他很久了。

玛丽亚给詹姆斯一种亲切的感觉。

神秘女孩

在寂静岭中，詹姆斯除了会遇到玛丽亚，还会在围墙上看到一个小女孩，她似乎就是寂静岭的居民，在与詹姆斯的对话中，显得对寂静岭十分熟悉的样子。为何在寂静岭中会有她孤单弱小的身影呢？她的身世又是怎样的？

在高墙上，詹姆斯看见一个女孩安静的坐在上面。

SILLENT HILL

寂静岭，一个座落在山脚下的小镇。人口数不明，没有什么工业，以居民区为主。在这个终年被浓雾所笼罩的小镇里，似乎还有着另一个世界的存在……前作的主角梅森就是因为车祸之后女儿的离奇的失踪而卷入了噩梦当中。

似曾相识（对于玩者来说）的街道，还记得前作中的那个小店吗？很像……

雾的恐惧来源于人类对在未知的环境中的本能，在能见度几乎为零的时候，想到要做的第一件事就是摸摸自己的头，确认自己的健康状况。

解析公开的游戏影像

危机四伏的寂静岭

1:詹姆斯来到镇上之后，看到附近有一个未完工的工事，直觉告诉他里面可能会有发现。
3:果然，在里面慢慢站起来了一个黑影。
4:似乎双手被捆着？不过从詹姆斯的表情上来看，他面对的不会是人类。
7:随手抄起身旁的铁棍，自卫。

人物细腻的表情

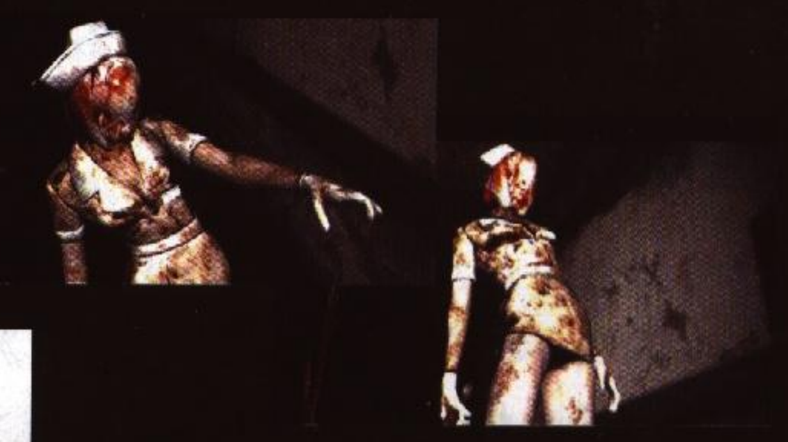
1:詹姆斯对着镜子。
2:用力抿了抿嘴。
3:似乎还是不相信自己所看到的，的确是没法解释。

电影般的镜头运用

1:神秘的女孩坐在墙头。
3:镜头慢慢的往后拉。
4:詹姆斯出现了，和那女孩打招呼。

刺激你视觉神经的画面！恶心恐怖到极点的敌人！

玩过前作的朋友一定还会记得在医院那段情节中遇到的“护士”，满身的伤痕与已经凝固了的血斑，再加上一把锋利的手术刀和出人意料敏捷的动作，是医院中梅森最大的敌人。而在续作中，这种“颇受好评”（其实说“让人印象深刻”比较恰当）的怪物护士也将会出场！配合阴暗潮湿，却也同样满是凝固血斑，你似乎都可以闻到那带有腥味的空气……

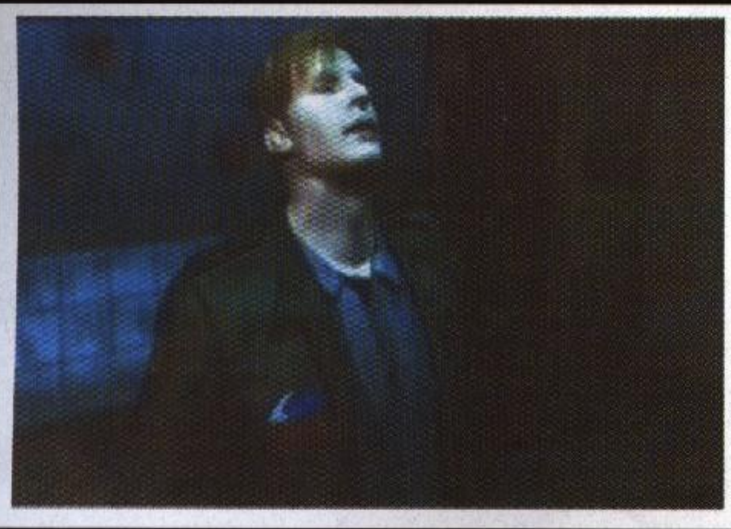


1:怪物护士瘫倒在地上
2:一个“医生”打扮的怪物出现了
3:拖起护士的腿……
4:与此同时詹姆斯也来到了这里。
5:好像还是那个噩梦医院？这里的噩梦还未结束吗？
6:“医生”拖着怪物护士的腿出现了！但“医生”的上半部份始终看不清，难道……

与玛丽亚相遇

詹姆斯与玛丽亚在寂静岭的相遇似乎是命中注定的事。而玛丽亚似乎早已认识詹姆斯？

詹姆斯对着镜子之前的一段镜头，原来他是身处洗手间的……有玩过前作的朋友不会忘记洗手间对于游戏来说意味着什么……



游戏预定于2001年内发售，游戏的第一作中奇怪的世界观以及对于“宗教”（邪教）的理解和诠释可以说是非常成功的——虽然不可思议，但又愿意去了解。在“时间”和“空间”上做文章，使玩者在游戏时怀疑自己是否还拥有准确的判断力。“黑夜”、“浓雾”所构成的环境以及“收音机”的设定都让玩者跟本无法准确了解自己所处的位置和将要面临的危险，游戏的制作人在谈到这一点时，说道：“我们使用雾与黑夜是由于PS机能上的限制，想不到制作出来的效果却相当好，成为了《SILENT HILL》的标志。在续作中，我们仍将延续这个风格，并且会将游戏表现得更加的现实，例如人走过雾逐渐散开……”看来大家想挑战自己的心理承受能力，这款游戏将会是个不错的选择。

文：GOUKI

ダーククラウド DARK CLOUD

黑云

ジオラマRPG

SCEI年末大作，PS2上的《赛尔达传说》？

PS2	SCEI	RPG	1人玩
未定	预定2000年12月14日发售		未定
	未定		

《黑云》在刚刚公布的时候并没有引起太多人的注意，因为从当时（PS2公布之初）所公开的画面来看，不过就是一个PS2上的3D游戏罢了。但是随着发售日一步一步的临近，SCEI在刚刚结束的东京电玩展上再次公开了游戏的开发进展情况，现在再来看这个《黑云》，感觉的确是有些不一样。

游戏的故事背景

军人福兰克将传说中的壶之魔神的封印解除，凭借着壶之魔神强大的力量，福兰克企图统治整个世界……主角的使命就是：打倒福兰克！

野心家+无尽的力量=?

以上就是故事的开端了，除此之外更详细的故事背景尚未公开。不过从近一年来SCEI陆陆续续公开的游戏开发画面上来看，游戏应该是发生在一个架空的神奇大陆上，各地区生活着人类、精灵、魔族、月之民四个种族，文明的发展程度并不平衡，并且已经有了独裁者的存在。不但如此，在一些不知名的洞穴、森林中，还有奇怪的生物躲在暗处，窥视着人类。如果得有个比较的话，这个游戏的设定的确有些像SCEI的另两款RPG作品《妖精战士》和《WILD ARMS》的结合体：既有使用魔法的术士，也有拿着枪的士兵；即有粗犷的西部大马车在平原上奔驰，也有神奇的飞空艇在天空航行。

可能就是女主角了，会是友情（爱情）吗？

主角

托亚

家庭情况是个迷。从他坐着飞毯出场的画面上来看，似乎与魔法或是“术”有关。造型设定是一个包着头巾，身穿斗篷，战斗时手执一把弯刀的男孩，年龄大概在15岁左右。让人感到意外的是这个造型和《黑云》初公布时的主角造型有些出入，在最初公布的演示影片中，主角并未戴头巾，身上的饰物，斗篷的样式也有所差别，并且一脸的稚气，看上去对任何事物都充满了好奇心。之所以有这样的差别，想必是因为制作者对于游戏的剧情又做了一番修改吧！或许制作者认为那样的造型设定不适合使用暴力？

时间的变化

游戏采用模拟真实的时间制，就如同DC的《莎木》那样，有日出、正午、日落、夜晚。当然，与真实时间制的比例不会是1：1。

随着时间的变化，托亚将会遇到的事件也会有所不同哦！

迷宫里的战斗

这就是为什么前面说《黑云》是“PS2版的《赛尔达传说》”的原因了。《赛尔达传说》里最为称道的就是搜集、解谜与在迷宫里战斗的设计了，而在《黑云》中，这一切都可以找得到：不但要在迷宫中寻找建构村庄的“部件”，还要解开阻止你前进的谜题、打倒狙击你的怪物。由于游戏被定位为A·RPG，因此在战斗中，是十分强调动作要素的。不但要合理的使用手中的武器，对于特定道具、魔法的使用也是非常重要的，击倒敌人方法也不止一种哦。

托亚面对的白发敌人相信会是BOSS级的了。

发现宝箱了！马上打开吧。

初期迷宫中的骷髅敌人。

斗恶龙！迷宫中怎可少了DRAGON？

自由度极高的系统

游戏公布至今，其系统一直是SCEI所大力宣传的。据制作者说每一个玩这款游戏的人，都会有他自己不同的乐趣所在，世界的构成也不尽相同。“都会有他自己不同的乐趣所在”是一个比较模糊的概念，在没有正式玩到游戏前没有什么可说的。而“世界的构成也不尽相同”又是怎么一回事呢？难道会是又和《风来之西林》那样的随机地图吗？不是。在游戏中的有一个“自由构建地图”的系统，玩者可在游戏初期或是来到一个新的地区时凭自己的意愿来建立那个地区所有的地形、建筑物，有些类似于《圣剑传说·玛娜传奇》的地图系统，不过与《圣剑》不同的是，《黑云》并不是一开始就能够任意建构地形与建筑物来组成一个村庄的，玩者需要在附近的迷宫中击败怪物从而得到“部件”来组成一个完整的村庄，才能接着发展下面的剧情。打个比方，一个村庄中随处可见的村屋，基本上是由地基、房屋主体和楼梯三部份组成。玩者在迷宫中就得先取得这三样“部件”，才有可能在地图画面建起一个村屋。同理，一个完整的村庄，包括前面提到的村屋，还应该有通向村屋的道路、路经过村庄的小河、河上的桥等等一切“部件”，都是需要玩者一点一点收集起来的，是不是有一种“任重而道远”的感觉呢？

接下来是造房子。

有房子当然也得有路了。

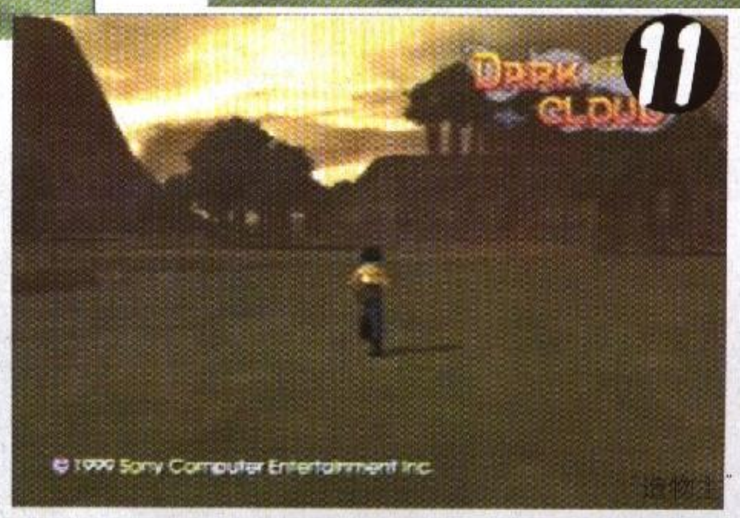
山旁再来个大水塘。

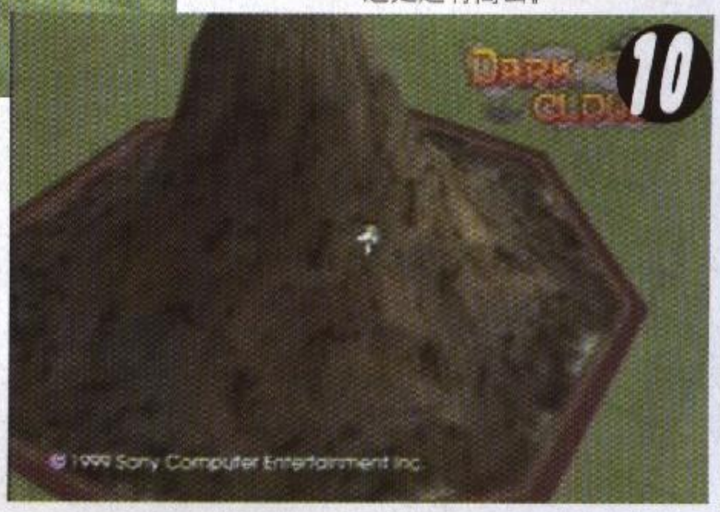
首先在空地上确定山的位置。

来点树林更有气氛。

看，山造好了，

远处还有高山。





忙碌了一天，终于天黑了，四处逛逛，欣赏自己的成果吧。

文：GOUKI

鬼武者

PS2 | DVD-ROM | CAPCOM | AVG | 1人玩 | 预定2001年1月25日发售 | 未定 | 未定

下面就是已经公开的MOVIE了！得了大奖的哦！

白色的东西，中间好像是一个眼睛？

原来是……骷髅头和蛆，吐……

织田信长骑着马出现了！

大手一挥，发起总攻！

顿时千军万马向着山下冲去……

一时间日月无光，惨叫声不绝于耳。

镜头迅速向前方推进……

明智左马介在山头出现了！

注意到了身旁的敌情。

干净利落的结果了敌人。

山脚下恶战仍在继续……

明智左马介沉着应战……

士兵向信长通报战况。

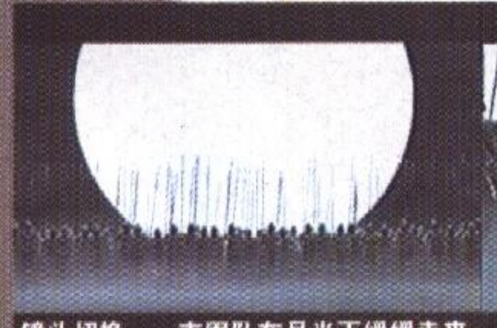
信长仰天大笑。

信长倒下身亡？

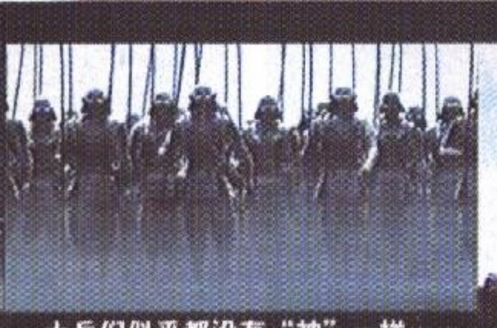
明智左马介赶到雪姬住地，结果只剩下飞蛾扑火……

另一个女性角色出场了，似乎是明智左马介的同伴。

明智左马介的眼部特写，极为仔细。



镜头切换，一支军队在月光下缓缓走来。



士兵们似乎都没有“神”一样……

信长出现了！他不是已经死了吗？

一道光打在信长的眉宇之间，似乎……

鬼武者！

栏目主持：soul

寄生前夜 PS

此游戏因流程较短，故打完第一遍FINAL BOSS 只三十几段。其实此游戏完全可以练到LV99，只有在35段左右坚持练级，过了37段，你就会发现升一段需要的经验值只有几千，打一次升一段不是问题，可以轻易升到LV99，几个变态BOSS轻松搞定。

上海市 郑盎

牧场物语 GB2 GB

超级镰刀（スーパーカマ）

与威尔＆比尔（ウル＆ビル）的友好度到一定程度以上时发生，在AM6点时比尔就会来到你家里，叫你把受伤了的威尔送去医院，帮他送过去后，在医院前面说过话后回到后山，然后再去道具店，他会帮你制作，3天后就会做好了。有时会送你做生日礼物。（一次挥动可割9格牧草）

超级锄头（スーパータク）

得到了3个力量果实后，锄头居然坏了！如果将它带到道具店去的话，会升级成超级锄头哦。有时在生日时送给你。（制作一列型田地时非常的方便）

超级斧头（スーパーオノ）

和黛西（デイジイ）友好度到一定程度时发生。去花店和她说话，这样，黛西的父亲就会把以前的超级斧头送给你。（收资材时更轻松）

超级铁槌（スーパーハンマ）

拜托阿源（ゲン）盖完木之家DX（木の家DX）之后，前往工务店去跟她说话，他会把超级铁槌送给你。（大石头一击必杀）

广西南宁市 贾贵宁

口袋妖怪金／银 GB

①方便的单机复制大法

单机复制不一定只有“捉虫大赛”才行，其实利用PC屋也可以：

(1)预备一个空的箱，手里拿着你想复制的五只精灵和一只填数用的精灵，先记录一次 (2)把你想复制的五只精灵放进这个箱里；(3)放完后换另一个空箱，电脑会问你两次“是／否”，都答“是”，在回答第二次“是”后，会看见两行字，在第一行字差不多完的时候关机。再开机就会发现箱子里和队列里都有你想复制的精灵。注 也可以复制道具，只要让精灵带着就行。（此技比“捉虫大赛”复制方法简单得多）

②吃升级药升级后升级药数量不变

(1)先让你想升级的精灵吃升级药；（注：事先一定要记录，以防失手）(2)把它放进电脑；(3)换箱，在第二次“是”后的第一行差不多完的时候关机。开机后就会在电脑里有一只升了级的精灵而升级药数量不变。

③巧用“百变怪”

其实生蛋不一定只有“雌雄”一对才行，运用132号精灵（“百变怪”）也行。只要把雄或雌性精灵交给饲养屋内的老伯，再把132号精灵交给老婆婆。过一段时间就会有蛋出现。

广东省广州市 李健祺 (I'm a boy.)

火热秘技

火热秘技

主持人的话：捧场《火热密技》的玩友越来越多了，投稿已经被刊登的各位玩友可以耐心地等待“奖玩金”的发送。怎么？你觉得自己的秘技比以下几位火热得多？那你还等什么，快快递交你的“火热秘技”，不管是E-MAIL，还是信件，一概全收，“奖玩金”应该是你的。

DDR3RD ARC

目前市面上的《DDR3RD》大都是PS改的，不过这次有一个问题，就是只能玩ARCADE模式，不能玩绿脚。这对于我们这些高手来说《3RD》就不如《2RD》好玩了。不过现在有一个方法：机器里面要有两个币，先通关一次，之后立即按住1P或2P的左右和开始不让机器自动进入游戏，一直等到动画后出现DANCE DANCE REVELOTION 3RD MIX后，放开左右按开始后立即狂踩左右即可进入即不会死又无限跳又有绿脚选的锻炼模式。

广西桂林市 刘霄云

SD GUNDAM GGF PS

快速赚钱法

首先.先把生产图全删.之后.

1.做出一架便宜的MS设计图(例.萨克1)

2.再做1架超贵的MS(例：感应哈罗)

3.再来.在生产的地方.做出萨克(¥5400)后马上删除之.

之后马上生产感应哈罗....只要5400元。

4.多做几十台卖掉...嘿嘿...後果自想(保证让你无视金钱的存在)

注：在第3步骤时不要乱动，生产完直接删；不能移动十字键，不然5400会消失，成为原价。

上海 viva

大家一定看到过V高达中主角乌索的宠物吧，以他为形象的MS也有。CODE：10-6131565即可得到暴走版的。再与凤凰高达设计后可得到原形。两者都是超强的。

上海 朱伟

实况WORLD SOCCER 2000 PS2

隐藏球队（以下指令在标题画面输入）

5种明星队（亚洲、欧洲、美洲、非洲和世界明星队）：↑、↑、↓、↓、→、←、→、←、X、○、START

世界和日本传说队：L1、L1、L2、L2、R1、R2、R1、R2、X、○、左摇杆、右摇杆、START

传说球队74～98：△、△、X、X、□、○、□、○、左摇杆、右摇杆、START

世界及日本MASTER队：↑、△、↑、△、↓、X、↓、X、←、○、→、□、←、○、→、□、左摇杆、右摇杆、START

水之花道 PS

隐藏画面

在标题画面中输入：“↑、↓、←、→、L1+R1+START”，就可以看到原作者的一段影像了。

真三国无双 PS2

各种方便秘技

以下指令在标题画面（可选择游戏模式时）下输入，成功的话可以听到欢呼声

蜀国8武将可选用：

□、R1、R1、R1、R1、R1、R2、R2

魏国7武将可选用：

□、□、□、L1、L1、L2、L2、L2

吴国8武将可选用：

□、□、L2、L2、L2、L2、L1、L1

全部28武将可选用：

□、□、L1、L2、R1、R2、□、□

（包括魏7、蜀8、吴8、董卓、吕布、貂蝉、袁绍、张角）

欣赏所有的19首音乐

R1、R1、R2、R2、L1、L1、L2、L2

可以自己设定游戏的开场演示：

L1、L2、R2、R1、L1、L2、R2、R1

再见，宇宙战舰大和号 PS

出现特殊模式

特殊模式的正常出现方法是要全部通关一次，“异常”方法就是输入2P手柄的“L2、R1、R2、L1、X、L2、R1、R2、L1、○”。

天诛2（美版） PS

使用Tatsumaru（龙丸）

分别用男女忍者Ayame（彩女）和Rikimaru（力丸）完成游戏就可以使用Tatsumaru进行游戏。

选关

当选择任务时按住R1，然后依次按上、下、方块、上、下、方块、上、下、方块、下、上、X。

SOUL 语：只要真正懂得合理利用金手指，就能令你获得更大的游戏乐趣。

世界足球实况胜利11人2000~U-23奖牌的挑战（PS）

调出全部隐藏队伍

B0000000 00000000 80207301 0000

如果不通过，请试下面一条：

30072A93 0003

All Cup Gallerry: 80072A8C 07FF

恐龙危机2（PS）

拥有无限火箭筒

800ACD04 0301　800ACD0C 270F

800ACD0E 270F

立刻拥有所有档案

800ACE6E FFFF　800ACE70 FFFF

800ACE72 FFFF

金钱（点数）最大

800ACDA0 9678　800ACDA2 0098

任何武器都让恐龙一击死

D00D0604 0108　800D0606 A640

D00D0624 0108　800D0626 A640

回复药不减

D005644A 2442　80056448 0000

弹药不减

D0052802 0071　80052802 0060

D00528FE 0071　800528FE 0060

体力不减

800224C8 010A　800224D8 0108

800224DA A643

全武器

80095643 FFFF　80095646 9888

B0054433 00000000　80137655 0000

B0054433 00000000　80137657 0000

B0054433 00000000　80137659 0000

B0054433 00000000　8013765A 0000

30132444 FFFF　30132448 9601

80095643 FFFF　80095646 9888

B0054433 00000000　80137655 0000

B0054433 00000000　80137657 0000

B0054433 00000000　80137659 0000

B0054433 00000000　8013765A 0000

30132444 FFFF　30132448 9601

勇者斗恶龙VII（PS）

拥有所有殖民地住民（包括神）

B0B2000E 00000001 800116D6 0001

所有可以殖民的住民都在グランエスタード城出现

B0B2000E 00000000 800116CA 0001

拥有所有怪物之心

B0250004 00000001 800107CA 0105

B0250004 00000000 800107CC 0005

800107C6 0135　800107C8 0005

（开始游戏后整理一下袋子中的道具后就可以看见所有的心都有了！）

所有的种子

B0060004 00000001 800107AA 00F4

B0060004 00000000 800107AC 0005

赌场玩扑克牌出现史莱姆

D013ADDC EEF9　80147774 0A09

D013ADDC EEF9　80147776 0C0B

D013ADDC EEF9　80147778 0000

寄生前夜（PS）

战斗中子弹不减

D00230EF AC83　300230EF 008C

武器攻击范围最大：800B0772 8512

BONUS POINT 最高

800C08D0 869F　800C08D2 001

游戏时间永远是零

800A717C 0000　800A717E 0000

战斗一次升到最高等级

8009CDC4 967F　8009CDC6 0098

AT速度超快：800B8540 270F

HP最大值：800B84FC 270F

拥有所有PE

800C08E4 1FFF　800C08E6 000C

超强枪：800C0908 0067

火箭炮：800C090A 0092

万能工具：800C090C 0017

改造许可证：800C090E 0037

（调道具时道具栏前四格应为空，否则原有道具会被删除。）

道具栏位为最大值：300C08CC 002E

AT无限：800B84F0 2328

PE无限：800B84EA 0B89

经验值

8009CAAC 03E7　8009CAB0 FFFF

HP

800B84EC 00FF　800B84FC 00FF

弹药无限：800AC9AC 03E7

BLADE ARTS（PS）

血不减：800D3F94 00C8

气全满：800D3F9A 0064

按选择钮后，敌人立刻自爆

D00D37DA FFFE　B00604C8 00000000

800D445C 0000

NERVUS值超高（要等到拿到剑之后才会出现）

800BAB14 869F　800BAB16 0001

按住X键不放，跳跃力超高（如果有卡在空中的现象时请按选择键解除）

D00D37DA BFFF　800D3FD0 0001

D00D37DA BFEF　800D3FD0 0001

D00D37DA BF7F　800D3FD0 0001

D00D37DA BFDF　800D3FD0 0001

D00D37DA FFFE　800D3FD0 0000

拥有全道具

B0170002 00000202 800BAB5C 1110

青之6号～南极洲（PS）

AMR最大：80092FBA 03E7

MOV最大：80092FBC 03E7

ATC最大：80092FBE 03E7

DEF最大：80092FC0 03E7

RNG最大：80092FC2 03E7

AVD最大：80092FC4 03E7

HIT最大：80092FC6 03E7

现在AMR值最大：30092FC8 03E7

CONSENTRATION最大：80092FCA 0078

战斗中时间为1秒

801C2A64 0001

幻想水浒传外传VOL.1（PS）

不计算游戏时间

D0049D3C 0001　80049D3C 0000

上升一个LP后，LP变最大

D001F3FA 1040　8001F3FA 1440

选择分支后LP不减

D001F10E 00A0　8001F10E 0000

LP不足时，也强制可以选择分支

D001BAE8 1821　8001BAEE A2C2

毁灭战士之捍卫先锋（DUKE NUKEM LANDS OF THE BABES）（PS）

体力不减：800E9D32 FFFF

拥有所有武器&子弹不减

B0110008 00000000 300EA008 0001

B0110008 00000000 800EA00A 03E7

拥有所有事件道具

B0050004 00000000 300EA124 0001

B0050004 00000000 800EA126 7000

接关次数不减：800E820C 0063

水中氧气不减：800E9F52 7FFF

神来（PS）

战斗一次升一级

800CD560 423F　800CD562 000F

心跳回忆2外传 暑假热舞（PS）

能量不减：80153038 03E8

跳舞游戏COMBO数超高：8015303C 270F

高机动幻想（PS）

体力气力不减、能力超强

B0090004 00000000 80104604 270F

金钱无限

80104628 967F　8010462A 0098

取得所有技能

B00C0002 00000000 801045C8 0303

拥有所有勋章

B0080002 00000000 801045E4 0101

B0170002 00000000 800BAC7C 3232

BEALPHARETH（PS）

金钱值最大

80177E4C 967F　80177E4E 0098

MP不减

D00444C6 0083　801444C6 0080

无限道具

D002DCAE 0065　8002DCAE 0060

CAPCOM VS SNK（DC）

点数最大

2EA7AB7E 000F4236

全隐藏要素出现

36B1EC7C FFFFFFFF

77851B39 FFFFFFFF

CFEB2FC3 FFFFFFFF

FEA95EBD FFFFFFFF

58B7BF6C FFFFFFFF

9008C2CC FFFFFFFF

EE37D0AF FFFFFFFF

★金手指的阅读顺序是从左到右再从上到下

日语教室

鬼虫的片假名教室

文：SOUL

主持人语：有些玩友建议“日语教室”要加快进度，加深难度，这里SOUL要说的是，“日语教室”的真正目的是教你如何更好地玩游戏、增加游戏的乐趣，而并不在于学会日语，这也不太现实。对于有心要学习的日语读者，本栏目所能起的作用大概就是启蒙吧。大家如果有什么看不懂或是其它的建议和要求，就赶快写信来吧。

LESSON 3

在前面两课中，我们已经学会了二十个片假名，它们是：ア [a] イ [i] カ [ka] ス [si] タ [ta] テ [te] ト [to] ム [mu] ロ [lo] ン [n]；ハ [ha] ヒ [hi] フ [hu] ヘ [he] ホ [ho] ケ [ke] コ [ko] セ [se] ラ [la] ル [lu]，以及长音、浊音、半浊音、“停顿音”和五十音图等等相关知识。

注：1.文中图片与文章的不对应乃是刻意的安排，为的是能有更好的学习效果。
2.文中的音标除 [e] 和 [n] 按英语音标发音以外，其余都是按照汉语拼音发音。

◆图1《真·侍魂》(MVS)

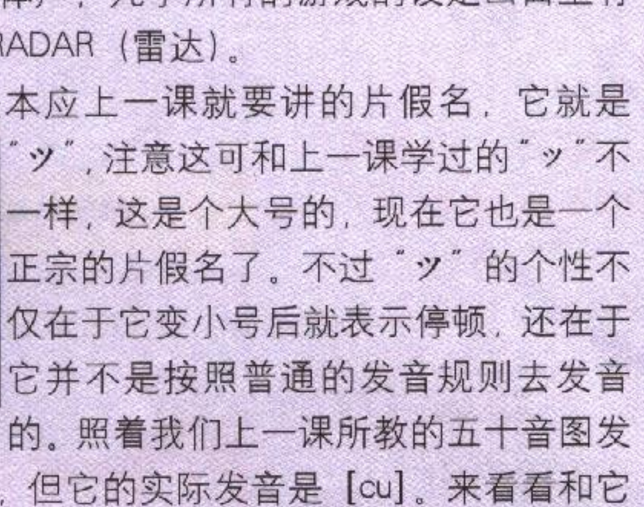
各位好，又是新的一课了，不知各位是否有把鬼虫老师所教的都用上呢？现在你们的片假名已经学了20个，加上这一课，就是30个，但是你们所能看懂的片假名单词却能以几何量级增长。

“鬼虫的片假名教室”之第三度冲击，**スタート**！！

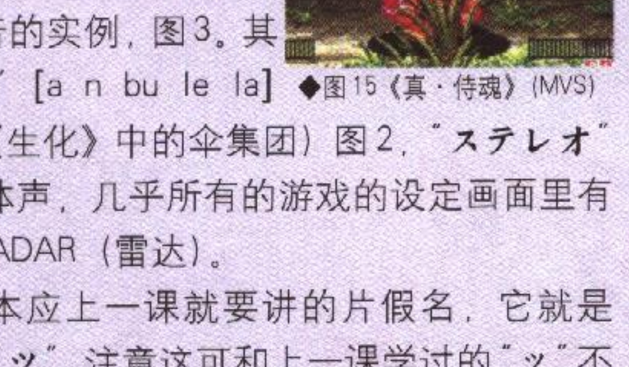
第一个登场的是“**プレイ**”，假名“**プ**”是“**フ**”[fu] 加小圈后变为半浊音“**プ**”[pu]，新假名“**レ**”的发音为 [le] 所以“**プレイ**”的发音是 [pu le i]。这可是一个和**ゲーム**同样基本的单词，即“PLAY”。学会了“**レ**”以后，**スーパー**《生化》迷们可要好好地庆祝一下了，因为在《生化》系列中，好多主角的日文名字中都有一个“**レ**”字。不过你们的道行不够深，现在还无法披露。“**レ**”的相关词汇1：“**レバー**”[le ba a]，来自英语的LEVER，本意为控制杆，在**ゲーム**里它就是“摇杆”，请看我为你们精心准备的相关图片，图1。相关词汇2：“**レベル**”[le be lu]，又是一个**スーパー**词语，它就是表示“级数、段位”的“LEVEL”，这也是一个证明 [V] 发音到了日语就变成 [b] 发音的实例，图3。其它相关词汇：“**アンブレラ**”[a n bu le la] “UMBRELLA”（雨伞，或是《生化》中的伞集团）图2，“**ステレオ**”[su te le o] STEREO（立体声，几乎所有的游戏的设定画面里有这个单词），“**レーダー**”RADAR（雷达）。

◆图15《真·侍魂》(MVS)

接下来这个片假名是本应上一课就要讲的片假名，它就是“**ッ**”，注意这可和上一课学过的“**ッ**”不一样，这是个大号的，现在它也是一个正宗的片假名了。不过“**ッ**”的个性不仅在于它变小号后就表示停顿，还在于它并不是按照普通的发音规则去发音的。照着我们上一课所教的五十音图发音规则，它的发音是 [tu]，但它的实际发音是 [cu]。来看看和它相关的片假名单词“**パーツ**”[pa a cu]，它来自于英语中的PART，意为“零件”，“**パーツ**”很经常出现在各游戏的剧情中，但最常出现的是在《机战》中的“强化**パーツ**”，它就是表示“强化部件”的单词，请看图3。另外同学们要特别注意这样一个片假名单词“**ツール**”，它来自英语“TOOL”（工具），它却是按照 [tu] 发音来翻译的，咦，怎么啦？搞晕了？我也是！其它相关词汇：“**スーツ**”[su u cu] SUIT（服装），“**ブーツ**”BOOT [bu u cu]（长统靴）。最后关于“**ッ**”要说的是它的浊音，因为它是不规则的发音，其浊音当然也不同凡响，它的浊音“**ヅ**”发音是 [zu]，这和“**ス**”[si] 的浊音“**ズ**”[zu] 的发音相同……不过你放心，浊音“**ヅ**”是很少使用的。



◆图3《超级机器人大战α》(PS)



◆图14《THE KING OF FIGHTERS 2000》(MVS)

下面再回到RPG上，绝大多数RPG里都会有“圣魔法”的存在，《FF》系列里更是不可或缺，即“**ホーリー**”[ho o li i] 魔法，“**リ**”的发音就是 [li]，请看图4。“**ホーリー**”相应的英文是“HOLY”，顺便提一下，和“圣”系相对应的“不死”系也在《FF》中出现，即“**アンデッド**”(UNDEAD)。怎么样，是不是有马上开机查验一下的欲望？再来看一堆“**リ**”的相关词汇：“**リセット**”[ri se / to] RESET（复位、重启动），“**バッテリー**”BATTERY（电池，也是CAPCOM系AVG里的常见词汇）图5，“**フリーザ**”（弗利萨），“**リアル**”REAL（真实），“**スピリッツ**”[si pi li / cu] SPIRIT（精神）。

◆图6《BIO HAZARD 2》(PS)

◆图2《BIO HAZARD 2》(PS)

学完了“**リ**”，我们就可以宣布我们又学会了一整组的假名，即 [l] 组：“**ラ**”[la]“**リ**”[li]“**ル**”[lu]“**レ**”[le]“**ロ**”[lo]。学完了这一组假名，一些段位较高的同学已经发现到，在日语中，是没有 [r] 和 [l] 的区别，因此，[r] 和 [l] 发音一律都用 [l] 这一组来表示。举两个实例，如“**リスト**”，它是即可以表示LIST（目录、清单），也可以表示WRIST（手腕，FF中的腕轮防具）。现在，五十音图很快就要被我们一组一组地干掉了，离“片假名达人”的目标越来越近了，跟着鬼虫老师继续**ゴー**（GO）！

接下来的片假名是一个元音，即类似汉字“才”字的“**オ**”，它最常见出场方式就是“**オート**”了，英文为“AUTO”（自动）。知道了元音“**オ**”后，那个虽然没我帅，却凭着出演《生化危机2》成名的里昂（讲台下一片嘘声）的日文名，你们也能自己看懂了，即“**レオン**”图6。相关词汇：“**バイオ**”BIO-（表示生命、生物的前缀），“**オン**”ON。

◆图11《BIO HAZARD 3》(PS)

也该聊一下CAPCOM的力作《恐龙危机2》了，游戏故事背景的一个关键词是“第三能源”，英文是“THIRD ENERGY”其中的THIRD在游戏中就是“**サード**”，“**サ**”的发音为 [sa]，请看图7。看来，在日语中，类似“THIRD”中的“TH”的发音在日语中就是“**サ**”，而单词“THE”的发音则是“**ザ**”[za]，例如“THE KING OF FIGHTERS”中的“THE”。“**サ**”的相关词汇：“**サンダ**”THUNDER（闪电），“**セガ サターン**”[se ga sa ta a n] SEGA SATURN（世嘉土星），“**サザビ**”[sa za bi]（夏亚专用机）。“**バイオ ハザド**”[ba i o ha za

◆图4《FINAL FANTASY IX》(PS)

只是拈须微笑，继之目视苍穹，长叹一声，神情落寞。

诸葛青云：关于此事，在下倒是愿以一联以记之。

华堂阵阵传清韵，机台处处落梅花。姑娘以为然否？（邪魔天使说他不懂什么意思，难道不知道狗爪在古代总是和梅花一起的吗？就是脚印啦！）

秋梦痕：海底密窟之中，留有前辈高人所遗的九转金丹，狗在因缘际会之中服下此丹，便学会了玩游戏的不世神功。

独孤红：当下年大将军便已有了决定，即是决不可让这只会玩游戏的狗落入东厂之手。

还珠楼主：狗若是度过此劫，便可以上窥修道者梦寐以求的金丹大道。但“游戏”既是九大天刑中威力最甚者，又岂是轻易可得度过的？此役关键还在狗的定力如何。欲知后事如何，请听下回分解。

倪匡：看着白素和红绫随着前来报讯的年轻人出门离去，我在心里苦笑，一直以来人们都以为卫斯理总是会相信奇奇怪怪的事情，可是狗玩游戏这种话……

黄易：狗的眼光离开游戏，静静地注视着我。那一刹那，我感到一种庞大无匹的智慧，将我包围其中。我甚至亦感应到它目光中的怜悯，对我的无知的怜悯。

那一刻，我深深体会到生命的伟大。

罗森：兰斯诺王的眼神又开始邪恶起来，小草知道这种目光背后的含义，可是，这次是一只会玩游戏的狗耶？天哪……

慕容复：如此旷世好狗，若不能助我大燕复国，便只有将它杀了。

王语嫣：禁千二百十一式……东瀛扶桑岛……这只狗怎会使出如此残暴的招式？

杨过：狗兄狗兄，跟着我这不祥之人，连游戏也不得玩了。哈哈！世间仁义道德，又岂是为我辈而设，今天咱们便玩个痛快！

令狐冲：嗯，壮士你有所不知，这只狗玩游戏的功夫便是在蹲茅厕时练就的……

沈浪：这狗玩游戏的道理，却是你打破脑袋也想不出的。

王怜花：小弟自是有法子叫这只狗再也玩不得游戏的，沈兄可要一试？

熊猫儿：好狗！且喝这坛好酒！

楚留香：（揉揉鼻子苦笑）连东瀛的游戏也可以偷出这么一堆来？

大话西游篇

为了拯救狗堕落的灵魂，唐僧师徒要求和狗们谈判，狗派出了一个代表参加，地点就在浣熊镇。

狗：我们要游戏。

唐僧：你想要游戏啊？你要是想要的话你就说话嘛，你不说我怎么知道你想要呢，虽然你很有诚意地看着我，可是你还是要跟我说你想要的。你真的想要吗？你不是真的想要吧？难道你真的想要吗？

狗：游戏在你心目中是不是一个惊叹号，还是一个句号，你脑袋……

唐僧：游戏只不过是我们取经时的一个口号！我以前说过一个谎话骗了广大民众，现在只不过心里面有点内疚而已。我越来越讨厌游戏了！我明天就要禁玩了，你想怎么样嘛！（注：唐僧以前为了筹集西游经费，也开过游戏店，做过不法生意——内部资料，不得随意引用。）

狗：有一天当你发觉你不得不兑现一个你讨厌的口号，这才是最要命的！

唐僧：可是我怎么会兑现一个我讨厌的口号呢？请你给我一个理由好不好？拜托！

狗：游戏需要理由吗？

唐僧：不需要吗？

狗：需要吗？

唐僧：不需要吗？

狗：需要吗？

唐僧：不需要吗？

狗：哎，我是跟你研究研究嘛，干嘛那么认真呢？需要吗？

面对狗的问题，唐僧不屑一顾，甚至还嚼起了口香糖。

猪八戒（得意地哼哼）：吹气球，吹个大气球。

唐僧：你知不知道什么是“铛铛铛铛铛铛”？

狗：什么“铛铛铛铛”？

唐僧：“铛得铛铛铛铛铛”，就是（唱道）“On—ly you—！还不肯理睬我；On—ly you—！拼命想玩游戏；Only you，就是Only you—！”

狗：我真的不行啊，我跟你说……

唐僧：On—On—！

狗：On你m个头啊！你有完没完啊！（一拳将唐僧打倒）我已经跟你说过我不行了，你还要On-On-！On-On-！完全不理人家受得了受不了，你再On我一口咬死你！

唐僧：你尽管咬死我吧，生又何乐，死又何苦，等你明白了舍生取义，你自然会回来跟我唱这首歌的！嘸呒阿弥陀佛、嘸呒阿弥陀佛、嘸呒阿弥陀佛……

（狗暂时晕倒。）

孙悟空：（对唐僧耳语）听说你们五百年前是一家，为什么现在闹成这样？

唐僧：感情破裂了。

孙悟空：对不起，师父。

（孙悟空将狗踢醒，旁观者哗然）

孙悟空：你们看到了？我当时不是故意的，我是看他睡得太死，配合他一下而已，我虽然不是什么正人君子，但也不至于趁人之危啊！

（转向唐僧）

你们的协议我看过了。条件太苛刻，前重后轻外宽内紧，这让广大狗胞们看了会很不舒服，整晚失眠，会连累我们的嘛！它虽然是个小狗，可是你也不能这样对他，联合国知道了会说我们践踏狗权的！说起那份协议，竟然说要让狗们彻底放弃游戏，也太过分了吧？干脆我帮你再写一个吧！（孙悟空被沙僧、唐僧、猪八戒暴打，白龙马也上去给了几蹄子）

唐僧：喂喂喂！大家不要生气，生气会犯了嗔戒的！（转向徒弟们）你们也太调皮了，我跟你说过叫你不要乱打架，你怎么又……你看我还没说完你又把钵盂给扔过去了！钵盂是很贵的，你把它扔掉会污染环境，要是砸到小狗怎么办？就算砸不到小狗砸到那些花花草草也是不对的！看看这只小狗本来就很难看了，被你们这样一砸都成河马了。

狗：呜——！熟归熟，你这样乱讲话，我一样可以告你毁谤，汪！

会议时间就要到了，双方仍未能达成一致。

很久后。

（旁观者：这两伙人站在上面已经三天三夜了都没下来……）

狗：看来我不应该来！

唐僧：现在才知道太晚了！

狗：让我走行不行？

唐僧：好！我让你走可以，不过临走前你必须签好这份协议！不许再玩游戏！

（旁观者：签！签！）

狗：你叫我签我就签，那我不是很没面子！

唐僧：你说谎！你不敢签是因为你害怕我。我告诉你，如果这次你拒绝我的话，你会后悔一辈子的！

狗：后悔我也不会签！

会议最终没有结果。几个月后，唐僧率领十万天兵，把所有玩游戏的狗都捉到诺曼医院进行洗脑。从此再也没有狗知道世界上有游戏了。

唯一没有被洗脑的狗就是参加谈判的那只，因为唐僧认为它中毒太深了，应该通过对佛教文化的学习从根本上改变它的世界观，所以那只狗现在就蹲在雷音寺里刻苦学习。

在狗圆寂时，人们发现在它的回忆录中有这么一段话：

曾经有一份真诚的协议放在我面前，我没有珍惜，等我失去的时候我才后悔莫及，人世间最痛苦的事莫过于此。如果上天能够给我一个再来一次的机会，我会对在场所有的人说三个字：我同意。如果可以在这份协议上加上一个期限，我希望是……一万年。

大话西游X版

周星驰：狗想玩游戏，是因为它想做能玩游戏的狗这份很有前途的职业。

吴孟达：狗想玩游戏，是因为它看到游戏里一只狗在说：猪啊。

猪八戒：狗要玩游戏是因为它想证明它比其他的狗高那么一点点。

二郎神：大胆，小狗，居然敢私自下凡玩游戏！

小鬼：狗都要玩游戏！我受不了啦？

孙悟空：拜托，大家都是动物，不要嘲笑我玩游戏好不好？

葡萄：老大，有没有专业精神啊，想玩游戏就说自己是狗？

唐僧：等你明白了舍生取义，自然会和这只狗一起去玩游戏的。

猪八戒：狗一边玩游戏一边吹一个球，吹一个大球球。

大话西游fans狗：曾经有一次玩游戏的机会放在偶的面前，偶却没有珍惜，直到失去的时候才追悔莫及，狗世间最痛苦的事莫过于此。如果养狗场能够给偶一个再来一次的机会的话，偶会说："我要玩！"，如果一定要在前面加上一个期限的话，偶希望是……一万次!!（注："偶"此处作"我"）

狗：早知道，就不当狗了……

路边的狗见了：神仙、妖怪、哦，死狗。

广告篇

ELONG：狗活腻了吗？

ELONG（2）：游戏——没完没了

CNNIC：狗赶去投票。

CHINAREN：中国狗走中国路。

网易：轻松玩游戏，易如反狗掌。

Sohu：狗，游戏遍及每一天。

INTEL：狗想仔细看一看。

盖天力：狗要补钙。

联想：狗类失去游戏，世界将会怎样？

农夫山泉：玩游戏的狗有点甜。

亿唐：今天狗游戏了吗？

诺基亚：小狗以游戏为本！

菲力浦：让我们玩得更好！

爱多：我们一直在游戏！

金正VCD：小狗不怕游戏！

步步高：人间自有公道，小狗总会游戏！

万家乐：人间有小狗，万家游戏多！

海尔：小狗游戏到永远！

长虹：小狗以游戏报己，民族自强为己任！

康佳：小狗游戏，牛！

麦氏速溶咖啡：狗玩游戏，意犹未尽。

雀巢咖啡：游戏好极了。

奔驰：如果您发现我们的小狗因技术故障停止游戏，我们将奖励一万美元！

上海大众：拥有游戏，走遍天下都不怕！

丰田：狗到山前必游戏，游戏必有中国狗！

红旗轿车：我们又推出新的科技小狗游戏版！

方正：老老实实游戏，方方正正做狗！

盖中盖：小狗玩了游戏，腿不疼了，腰不酸了，走路也有劲了。

乐百氏：每个小狗都经过二十七次游戏！

麦氏速溶咖啡：小狗游戏，意犹未尽！

雀巢咖啡：游戏好极了！

百氏可乐：新一代的游戏！

健力宝：千锤百炼，再次游戏！

黑牛麦片：七成靠游戏！

贵府酒：小狗，打嗝也游戏！

白沙：鹤舞白沙，狗玩游戏！

大宝：小狗？天天玩！

猴王皮鞋：穿猴王鞋，玩狗游戏！

安踏：我喜欢，我游戏！

婷美内衣：做小狗，挺好！

杉杉：游戏不要太潇洒！

金利来：游戏的世界！

李宁：展现游戏风采！

renren：越玩越过瘾

热讯：狗长大了，什么游戏都要玩

51job：游戏你知道有多大吗？

联通新网络：要游戏吗？带你进入最high的游戏空间。

IBM：四海一家的游戏之道

红牛：想游戏，当小狗。

动物篇

唐老鸭：哇哇哇哇哇……狗玩游戏？啊偶！

大灰狼：小狗儿乖乖，把门儿开开，要游戏就让我进来。

波斯猫：啊！走开啦，你这玩游戏的坏狗狗。

狼狗：从前的事我就算了，玩游戏也要来烦？告诉你，我可不是从前的我了，嗷——嗷——

牧羊犬：认认真真放羊，快快乐乐游戏！

癞皮狗：我就是玩了，你怎么地？

落水狗：别打，别打，下次不玩啦！喂！我说别打！

疯狗：呜……（白色的牙齿，绿色的目光。）

警犬卡尔：真为咱狗丢人，不会把杂碎赶走再玩啊？

警长黑猫：统统抓起来。

荷兰猪：他们活得真逍遥啊。

阿鹦爱说笑：人怕出名猪怕壮，以后小心点！

米老鼠：（拿出黑礼帽一甩，倒出一只狗）请看，这是只会玩游戏的狗！

狮子王：不屑和狗说话。

乌鸦：狗要挨揍喽！狗要挨揍喽！狗要挨揍喽！

狐狸：怎样把那台"playstation"弄到手呢？

黄鼠狼：哈，狗大哥，狗大叔，狗大爷，我给您拜年来啦！

鸡：我是前车之鉴，别信它啊！

泰山：连玩游戏也有这样麻烦？（捶打胸脯……）

大白鲸：我要拯救你！不许玩游戏！

恐龙丹佛：呜嗷，最后一只狗狗。

尼斯湖海怪：再玩游戏，我tnnd吃了你。（tnnd是什么？天使很天真地问我，我说："他nn的真好玩啊……"）

游戏篇

克劳德：要解决这种事，很简单，可是你有钱吗？

玩具大兵：我是勇敢的二战兵，我就从不玩游戏。

不知火舞：这只狗很性感哦，也很大胆，呜……我喜欢！

加尔佛特：嗨，叫你呢，半天找不到你，原来猫在这玩游戏哪？快走快走，我要和该死的桔右京开战啦！

霸王丸：（大醉）狗呢？拿来下酒！

阿娅：玩游戏的狗？线粒体又出现了？

阿鲁卡多：你既已脱离恶魔城，我便不再管你。

赤红十三：很好，你没有辜负狗的光荣。

杰坦：这台游戏机看起来挺值钱的样子……对了……这只狗也可以卖掉……

地震：（抓起狗来左看右看）嘿嘿，就你这萝卜头也要玩游戏？我砸！

红丸：Thank you，I love you!

布鲁玛丽：啊哟，别舔我！

squall：封这只狗三个月行动权，理由：玩游戏时用金手指。

金田一：为什么那只狗会在那个时间以这样的姿态玩游戏？……（思考中）啊！所有的谜团都解开了，真正的杀狗凶手就是……

绯村剑心：我所能够作的是继续挥舞手中的剑吧，但是，到了新时代后我不会再杀狗，我要用我手中的剑来保护我身边的狗玩游戏的幸福。

流行篇

任贤齐：对面的小狗看过来，看过来……

徐静蕾：将游戏进行到底！

韦唯：我们亚洲，树都根连根；我们亚洲，狗也玩游戏。

罗大佑：乌溜溜的黑眼珠，和你的狗眼，怎么也难忘记你，游戏的笑脸。

张学友：狗和游戏吻别。

刘德华：玩游戏的狗是一只笨小狗，没人来爱。

郭富城：狂野之狗才想玩游戏。

周华健：狗的心，藏在游戏上，空把花期都错过。

张信哲：狗对游戏有一点动心。

齐秦：无情的雨，无情的你，轻轻把狗赶到游戏上。

张宇：不是狗的错，游戏惹的祸。

张雨生：小狗走在海边，看那潮来潮去，徒劳无功想把，每个游戏忘记，想要说声爱你，却被吹散在风里，没有money怎样买到游戏。

郜正宵：狗早已为你玩了，九百九十九个游戏。

许茹云：如果狗知道，逃不开游戏的牢。

赵传：我是一只小小小小狗，想要玩游戏却怎么样也玩不了。

吴奇隆：那一天知道狗要走，我们一句话也没有说，我知道狗要独自去玩游戏，却不肯说出口……

小虎队：孤独的心，从不想改变什么；冷漠的眼，已经看过太多虚伪。我就是一只游戏的小狗，曾经也有过狂热的心房，但是一次一次受的创伤，失去燃烧的力量……

郑智化：小小的狗，迎风在吼，狂风暴雨之中依然在走；小小的狗，不懂忧愁，我玩游戏我不会低头！

狗的故事——慕容非小时候有一只非常聪明的狗，虽然我只教过它一两次叼鞋子的技术，可是它很快就会举一反三了，每天早晨都会悄悄地把我的鞋子和袜子偷起来，然后带着我兜圈去找。:-(后来更好了，它会忘记把袜子放在哪里！于是慕容非就可以常常穿到新袜子了，各位如果也喜欢新袜子的感觉，不妨去养只狗试试，前提是先和父母商量好不能把狗卖掉……

China International Electronic Entertainment Expo

时间：二零零零年十一月十日至十一月十三日

地址：中国广东深圳市高新技术成果交易会展览中心

主办单位:
中国电子商会、深圳市经济发展局
承办单位:
中国国际电子娱乐展组委会
深圳市六方展览策划有限公司
特邀承办单位:
深圳金智塔电脑软件有限公司
支持单位:
东美电子股份有限公司
支持媒体:
《电子娱乐》
《东方电子娱乐网》
《电子游戏与电脑游戏》
《游戏世界》
《中国游戏机》
《电玩通讯》
北京世界商讯信息有限公司
协办单位:
《游戏机实用技术》杂志社
中国游戏机杂志社
深圳万智源电脑软件有限公司

展品范围

1. 各类游戏软件
2. 各类游戏机及周边配套产品;
3. 游艺器材、电动游戏玩具、游戏玩偶及纪念品等;

组委会将通过以下各种方式，多渠道地组织好参观人员，保证本届展会的展览效果。

- 国际互联网知名网站推介
- 专业媒体广告
- 电视台、电台及报刊广告
- 邀请函、请柬、参观卡免费派送
- 新闻发布会、推介会
- 展览会会刊

首届 CIEE'2000

China E3

中国国际电子娱乐展览会组委会
深圳市六方展览策划有限公司

中国·广东·深圳市深南大道6007号创展中心1318-20　　邮政编码：518040
电话：0086－755－3867300（十六线）
传真：0086－755－3867307　3867302
E－mail: IEIG@IEIG.com.
官方主题网站 http://www.gameking.net.cn/e3expo
协办网站 http://www.wangame.com/e3expo
欢迎通过E－mial网上报名

本广告图片解释权属于开发商、生产商