Tot.45

♦杰克和达斯特 ♦异度传说 ♦大盗伍佑卫门 ♦魔法假日 ♦格斗之王 EX

游戏机实用技术

20 2001年12月B
TV GAME半月刊

XBOX 全接触!
XBOX 发售盛况报道!
第4次超级主机大战!

焦点新作疾风报道

《心跳回忆 3》
《鬼武者 2》
《最终幻想 XI》
《洛克人 X6》
《东京魔人学园外法帖》
《火焰纹章 封印之剑》

《MGS2》攻略始动

《猎头者》先行攻略
精美的艺术品:《暗黑之心》

特稿:理想者的温床——ENIX

ISSN 1008-0600
20
9 771008 060006

本期赠送500mm×700mm巨幅《MGS2》月历海报

www.pdfbook.com

TOPBAND
拓邦电子

乒乓英雄

- 独家专有ISAV运动数码技术
- 电子乒乓球，客厅就能打乒乓
- 直插电视，操作简便
- 乒乓运动；全新现实感受
- 采用人体感应技术，真正实现人机互动
- 内嵌式智能软件，虚拟现实家庭化
- 健身娱乐老少皆宜

娱乐健身，家庭首选

与您共享快乐

人机对打

双人对打

诚征代理、经销商

深圳市拓邦电子科技有限公司
SHENZHEN TOPBAND ELECTRONICS & TECHNOLOGY CO.,LTD.
公司总部：深圳市高新技术工业村清华大学研究院大厦B区四楼
Add: 4/F,B Block Tsinghua Vniversity Institute,Hi-Tech Industrial Park,Shenzhen,china.

加盟热线：86-755-6551272

杭州次世代电玩

批发、维修、邮购。本店宗旨：质量第一、信誉至上。欢迎各玩家前来惠顾。

本店新货可与日本同步发售

本店经营品种

电玩区 “PS2、NGC、GBA、WSC、DC、PSone”等各类主机及其配件、软件、卡带等周边。兼营日本卡通原声CD、VCD、DVD、品种上千（目录无法一一列入，可免费索取），价格公道。

模型区 以各类日本原装高达模型为主，兼营各类军事等其它模型及模型周边配件。全套高达VCD、CD、DVD。品种齐全。

所有商品均有质量保证

特价商品

NGC（包括正版游戏两款）	2400元
PS2 3000＃/35000＃	2650元/2950元
最新款PS2VGABOX	380元
限定版GBA	650元
GBA	620元
PSone	780元
PS原装光头	280元
PS组装光头	130元
DC主机 欧版/美版/限定版	780元/810元/880元
PS2时代枪手2（配原装枪）	680元
PG版零式飞翼高达15000日元	980元

所有特价商品数量有限，欲购从速。

本店PS2、DC、GBA正版软件品种繁多，无法一一列出，如需了解本店最新价目表，请来电或浏览我们的网站。本店还长期承接各类游戏主机的维修及PS2、DVD、CD格式解码的改装（五等可取）。收购并供应各类二手游戏主机。

地址：浙江省杭州市上城区定安路22号。（吴山广场旁）　电话、传真：0571-87306884
邮政编码：310009　联系人：张雄波（电玩区）、沈斌（模型区）
网址：http://csdai.yeah.net　E-MAIL:xiaoshen1980@163.com

凭此广告可免费参加会员活动

版权所有 3DM-SMY
www.plumbook.cn

目录 Tot.45

content

Tot.45 2001-12-16

游戏情报站 SOLIDUS GOUKI

2 XBOX 发售盛况
3 GBA 让任天堂利润突破 500 亿
7 XBOX 全接触

至爱排行榜 ACE飞行员

10

特稿

11 理想者的温床——ENIX

前线狙击 SOLIDUS GOUKI

14 最终幻想 XI
16 Final Fantasy X
17 杰克与达斯特
18 心跳回忆 3
22 鬼武者 2
23 幻魔鬼武者
24 异度传说
25 大盗伍佑卫门 新世代袭名!
26 洛克人 X6
28 东京魔人学园外法帖
30 PSO（暂名）
31 魔法假日
32 火焰纹章 封印之剑
33 格斗之王 EX

游戏立方 多边形

34

黄金眼 SOLIDUS GOUKI

38

特快专递 SOLIDUS GOUKI

40 逆转裁判
41 超级街头霸王 II X 挑战者
42 宇宙巡航机
42 友情的胜利入球 4V4 岚
43 小评《格兰蒂亚 2》
44 PIKMIN

攻略透解 SOUL

45 合金装备 索立德 2
54 猎头者
58 马里奥赛车
60 暗黑之心
64 心跳回忆 启程之诗

研究中心 纱迦

68 CVS2

火热秘技 SOUL

69

游戏动漫园 D・S

70

玩友自由谈 慕容非

73

星之心画廊 紫枫

76

读编往来 纱迦

77

封面 合金装备 索立德 2
封底 抽奖活动预告

索 引

ARC

格斗之王 2001 39

DC

炸弹人在线 38
吸血诡夜 38
枪下游魂 2 生化危机 代号：维罗尼卡 39
黄金国之门 第 7 卷 69
CVS2 68
猎头者 54

GBA

魔法假日 31
火焰纹章 封印之剑 32
格斗之王 EX 33
逆转裁判 40
超级街头霸王 II X 挑战者 41
宇宙巡航机 42
友情的胜利入球 4V4 岚 42
马里奥赛车 58

NGC

PSO（暂名） 30
PIKMIN 44

PS

大盗伍佑卫门 新世代袭名! 25
洛克人 X6 26
东京魔人学园外法帖 28
托尼・霍克职业滑板手 3 69
暗黑之心 39 60
心跳回忆 启程之诗 64
勇敢的剑士 武藏传 69
蜘蛛人 2 电磁狂魔 69
虹吸战士 3 69
X-MEN: Mutant Academy 2 69
哈利・波特 69
勇者斗恶龙 VII（英文版） 69
武士复仇（中文版） 69

PS2

最终幻想 XI 14
托尼・霍克职业滑板手 3 36 69
Final Fantasy X 16
杰克与达斯特 17
心跳回忆 3 18
鬼武者 2 22
异度传说 24
郑问之三国志 39
合金装备 索立德 2 45 69
空中猎人 69
皇牌空战 4 69
SOUL REAVER 2 69
KING'S FIELD IV 69

XBOX

幻魔鬼武者 23

郑重声明

未经本刊同意并书面授权，任何单位或个人不得以任何方式使用本刊刊登的所有内容（属本刊转载的部分除外）。对恶意侵犯本刊版权者，本刊将依据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》、《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》中的有关规定向其追偿本刊所有被侵权益的损失。

欲向本刊投稿者，请仔细阅读以下声明，如向本刊投稿，我们都视为投稿人同意以下条款：

1. 投稿人应确保拥有所投稿件之完全著作权且未侵犯任何单位或个人的著作权。

2. 如本刊采用了投稿人的稿件并支付稿酬，则投稿人完全授予本刊自行编辑、修改和使用此稿件的权力，本刊不须再次征求投稿人同意和再次支付稿酬。

3. 投稿人如已将稿件投向本刊，在本刊回复采用或者未得到回复但尚在本刊反应期内（使用 Email 或 ICQ 方式投稿的，从稿件到达对方服务器时开始计算，本刊反应期为 30 日；使用信件方式投稿的，从发信方邮局的邮戳所示日期开始计算，本刊反应期为 60 日）或者本刊已经采用的情况下，投稿人不可以再同意其他单位或个人以任何形式使用该作品。如有违反，本刊有权不支付稿酬，并对给本刊造成的损失和影响保留法律追究的权力。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总 顾 问：李子奇　一编室主任：李海祥　责任编辑：郑 翔
社长 / 总编：司 马　二编室主任：徐瑞金　本期责编：张志强
常务副社长：马 力　三编室主任：高晓兰　编 辑：杨 晶 李昌奇 张元凯 胡 斌 王 梓
编辑部主任：王 义　读 者 服 务：宿美蓉 吕 黎
市 场 总 监：宋宣明　电 脑 设 计：吴 松 康云飞

编 委：刘 洋 庄 杰 韦 波 蔡汝毅 翟 雷 王恩雷 王 超 刘志凌 徐 翔 王树彬 王天傲

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：深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

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
Email:ptfg@21cn.com
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
广 告 代 理：北京圣德龙广告有限公司
出 版 日 期：2001 年 12 月 16 日
定 价：人民币 8.80 元

www.pipabook.cn

GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION

游戏情报站

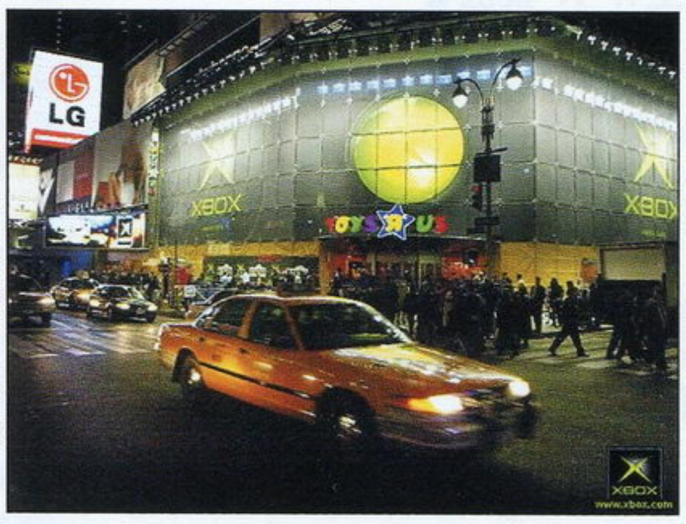
GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION

举世瞩目——美国XBOX正式发售！

报道：SOUL

游戏首发日盛况

11月15日是美国XBOX正式发售日，距离XBOX首次发表已经有18个月了。



11月14日午夜，美国纽约时代广场（Times Square），现在是临近凌晨零点，几千名游戏玩家聚集在这里的TOYS "R" US玩具店等待XBOX北美区的正式发售庆祝活动。整个时代广场都闪烁着萤绿色的美丽光芒，巨型的萤绿色聚光灯和滤波灯几乎照亮了整个纽约。各大型广告显示屏都显示着萤绿色的XBOX标志，免费派送的发出绿色萤光的圆环饰物、带XBOX标志的项链、XBOX的帽子到处飞舞。甚至连时代广场卖的热狗都是带着绿色的。这更将时代广场装点得一片荧绿。

各界名人和媒体纷纷到这里来捧场，比尔·盖茨大声宣布："The future of gaming starts today, and it starts with XBOX." ("未来的游戏从今天开始，从XBOX开始。")

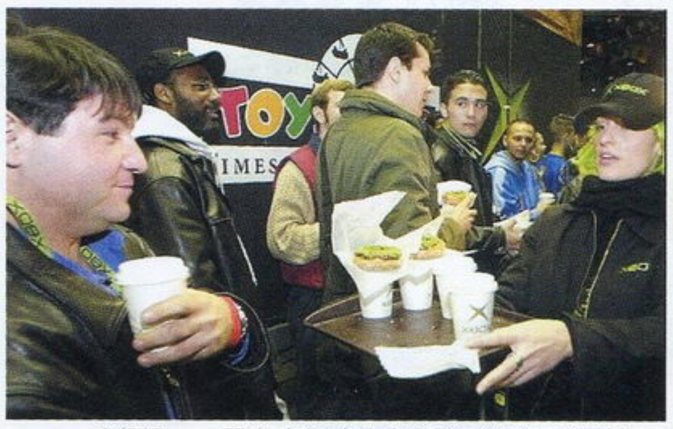
接下来，比尔亲自和美国著名的摔角手The Rock（是不是很眼熟？他在《木乃伊 归来》中扮演过蝎子王）在现场为观众进行了一场《死或生3》友谊赛。The Rock选用的日本的隼龙，而比尔选用的是中国的李剑，在三局两胜的紧张对决中，比尔虽然用粗暴的手段赢了一局，但最终The Rock还是放倒比尔两局，赢得了比赛。（嘿，他们是在玩电子游戏，不是真的在进行摔角比赛）

据悉，早在14日下午3点就有人开始排队，到午夜0时已经有超过2000以上的人！队伍长达500米！现场只有2000台XBOX，因为等待的人不断增加，微软不得不紧急追加现货。

时间终于到了凌晨0点，聚光灯集中到了今天最幸运的一位玩家身上，这位来自新泽西的玩家是世界上第一个购得XBOX的人，比尔·盖茨不但亲手赠送给他一台XBOX，还在他的XBOX上留下了比这台主机更值钱的亲笔签名。其他前1000名购入XBOX主机的玩家都将免费获赠游戏《NFL FEVER 2002》。

■比尔·盖茨的豪情壮志

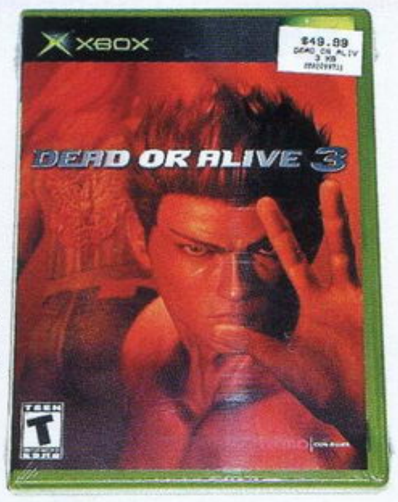
今年的比尔·盖茨仍然是世界首富，他的个人财富高达500多亿美元，他已经是美国福布斯《FORBES》杂志所评的连续8年的世界首富。他为XBOX这么卖力宣传，可见他对电子游戏市场的看好以及他对XBOX的高度重视。比尔在发售现场还说，在主机发售当周，XBOX总共有约15款游戏发售，到圣诞节商战时，XBOX的总软件数量将达到30款，今年内主机的总出货量会达到150万台。



这幅图……服务小姐的头发染成了绿色，饮料杯上还有XBOX字样，那个汉堡……也是绿色的。

■XBOX的首周发售游戏

Halo: Combat Evolved
Oddworld: Munch's Oddysee
NFL Fever 2002
Project Gotham Racing
Fusion Frenzy
DEAD OR ALIVE 3
Tony Hawk's Pro Skater 2x
Madden NFL 2002
Nascar Thunder
Cel Damage
Nascar Heat
Test Drive Off Road: Wide Open



《死或生3》的封面用的竟然是李剑，出乎所有小编的意料之外……

NHL Hitz 20-02
Mad Dash Racing
Shrek
4x4 Evolution 2

■首发游戏的风评

从美国的各大小电玩媒体的评价来看，最受好评的游戏是本刊曾在上期大力报道的多元素混合的射击游戏《光环》，《死或生3》与《Oddworld: Munch's Oddysee》的评价在只在中上水准，有些令人意外。其中《死或生3》的画面素质一致被评为满分。赛车游戏《PROJECT GOTHAM RACING》也极受关注。而购买这些游戏的玩家年龄层跨度从十几岁直到三十几岁。

根据游戏店老板们的反映最畅销的游戏如下：

1. Halo: Combat Evolved
2. DEAD OR ALIVE 3
3. Project Gotham Racing
4. Oddworld: Munch's Oddysee
5. NHL Hitz 2002

■国内的报道

11月16日，中央电视台一套"新闻30分"和中央电视台五套的午间体育新闻同时对XBOX的发售盛况作了相应的报道。

■主机及游戏售价

XBOX主机定价299美元，不过还要加税，各州的税率不同，如7.5%，游戏订价一致为49.99美元，加税后就变成约53元了。

主机的包装外形

XBOX抱在手里就是左图这个样子，给人以极

活梅杂志 www.plumbook.net

为厚重的感觉。

■ XBOX 周边

在主机发售之前就XBOX周边就已经先行销售了。

记忆卡（Memory Unit）

一块记忆卡有500格的容量。

标价是34.99美元，好贵的记忆卡！

记忆卡（Memory Unit）

输出端子包（High Definition AV Pack）

*包装盒内，除了主机，一只手柄，还附有说明书，电源线及A/V连接器，还有一张各款游戏的体验版光碟。

输出端子包（High Definition AV Pack）

支持COMPONENT输出及光学数码声音输出。除了这种输出端子外，也有S端子输出和RF端子输出。

■ XBOX 的游戏

★软件的包装

游戏的包装和同为DVD的PS2游戏包装极为相似，不过少了记忆卡存放处。所有软件的外壳用的是都绿色的塑料，而PS2所有软件的外壳都是黑色的。

★软件的价格都是49.99美元。

★游戏的评级

《死或生3》为T级（即适合13岁以上人士），《HALO》为M级（即适合17岁以上人士）

美国的游戏专卖店头正在展示XBOX。柜台上也塞满了XBOX游戏。

★其他：另外值得注意的是，《HALO》与《PROJECT GOTHAM RACING》的正面包装盒上都打着“ONLY ON XBOX”字样。不过《死或生3》并没有打上这样的标志，是因为这是第三方的软件吗？也许吧。

事件

美版《莎木II》取消，世嘉北美分公司董事长亲自道歉

前期杂志中曾经报道了DC美版《莎木II》被取消，取而代之的将是XBOX版的《莎木II》。这一决定被许多北美玩家看作是世嘉“无耻的出卖行为”，联合在网上提出了尖锐的批评及抗议。世嘉的北美分公司董事长皮特·摩尔不得不站出来面对此事。日前他就公开向北美玩家道歉，以下是致歉书全文：

给所有的支持者，

首先，我要向玩家这几年来对世嘉的不断支持道谢。你们的支持让我们感动。我相信各位都已经知道世嘉现在正向着完全的软件开发商的方向在前进。在这个过程中，世嘉必须做出一些非常困难的决定，其中包括了取消北美版《莎木II》的开发计划。我知道这个决定对许多玩家来说，是难以被接受的。我在此向各位玩家致以最深的歉意。

虽然我现在没有办法向各位说明游戏被取消的全部原因，但我可以向各位保证这一切的决定都是为了让世嘉和世嘉相关的一切，包括让“《莎木》系列”能够继续存活下去。

虽然公司正在改变中，但我们仍然是世嘉。虽然未来的道路很崎岖，但我们保证会继续为玩家推出高品质的游戏。请协助我们，未来的路在各位的协助之下将会更加平坦。

世嘉北美分公司董事长及首席营运长　皮特·摩尔

GBA让任天堂利润突破500亿

任天堂日前公布了该公司的本会计年度期中财务报告。在连结营业利润方面，任天堂报出了约550亿日元的佳绩。这个数字比去年同时要增加了29%，也比该公司之前所预计的450亿日元要多出许多。

分析师指出，任天堂获利能够大幅提升的原因是因为掌机GBA 的制造成本降低。液晶和半导体方面的价格都因为不景气而降到了数年来的新低。这使得任天堂能够节省大量的成本。

在GBA 的销售量方面，任天堂表示出货了1100万台，而其中的900万台已经售出。由于GBA 是在今年3月才推出的，这个成绩可说是相当不错。

天人互动携《梦幻之星在线》进军大陆网络游戏市场！

自从世嘉发布PC版的《梦幻之星在线》的移植计划后，该作的移植情况就一直备受玩家的关注。而根据世嘉公布的新闻，PC版的《梦幻之星Online》将在一个版本里集中“日文、英文、韩文、中文（简、繁）”等多国语言，安装好后玩家可以选择想要的语言直接进入游戏。这意味着，世嘉在移植时已经将大陆玩家群体考虑了进去。但是到目前为止，一直没有国内哪家公司传出代理的消息，国内玩家不免担心在《梦幻之星ONLINE》PC版推出的时候是否能及时的在国内玩到。因此，国内哪家公司代理成了国内《梦幻之星ONLINE》玩家关注的问题。

现在，天人互动在成功的代理发行了世嘉的游戏《樱花大战》等游戏后，经过和世嘉反复的协商，终于确定在中国大陆正式代理《梦幻之星在线》，并且独立运营这款游戏。这样国内玩家在享受了高品质的世嘉单机产品后，终于可以在国内享受到这款倍受好评的世界级在线游戏了。

目前，游戏的移植工作正在日本紧张进行。天人互动负责提供游戏的简体中文汉化工作，现在进展顺利。公司已经派出技术人员前往日本，和世嘉的工程师协调，力求将汉化程度做到最好。据闻，游戏BETA版将在近期完成，届时，天人互动将再派人前往日本进行测试。

NAMCO推出新的赛车游戏代言人

NAMCO的“RACER QUEEN”永濑丽子以及深水蓝受到了许多玩家的喜爱，现在，随着PS2版摩托车游戏《MOTO GP2》的即将推出，NAMCO也再次推出一位新的赛车女郎——吉乃ひとみ。根据NAMCO方面公布的资料，吉乃ひとみ的生日为1983年9月6日，现年18岁，身高162CM，血型为A型，兴趣为观看体育节目、自行车运动和购物。特长为体育全能、画画和做饺子。事实上在10月举行的TGS展的NAMCO展台上，我们就已经看到了吉乃ひとみ的造型了。

美版MGS2首批出货180万套

年末最大作MGS2的美版已于11月13日先行在美国发售。KONAMI表示由于玩家的强烈需求，MGS2的首批出货量将高达180万套。并预计在今年内共可以出货200万套。不少业内人士一致认为MGS2将会成为PS2首款全球销量突破三白金（300万套）的游戏。

近期重要游戏发售日

PS

11月22日	《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》	RPG	ENIX
11月29日	《洛克人X6》	ACT	CAPCOM

PS2

11月29日	《合金装备 索利德2 自由之子》	ACT	KONAMI
11月29日	《FIFA2002 通向世界杯之路》	SPG	EA SQAURE
11月29日	《罪恶装备X PLUS》	FTG	SAMMY
11月29日	《ESPN冬季极限运动 滑雪板2002》	SPG	KONAMI
11月29日	《多罗的假日》	AVG	SCEI
11月29日	《雷盖亚 决斗传奇》	RPG	SCEI
11月29日	《太阁立志传IV》	RPG	KOEI
12月6日	《ICO》	A·AVG	SCEI
12月6日	《机动战士高达 联邦对自护DX》	FTG	CAPCOM
12月6日	《吸血诡夜》	STG	NAMCO

DC

www.plumbook.com

12月13日	《创造职业球会特大号2》	SLG	世嘉
NGC			
12月7日	《球球电影主题公园》	SLG	KECMO
12月14日	《动物之森+》	SLG	任天堂
GBA			
11月30日	《三国志》	SLG	KOEI
11月30日	《ZOIDS SAGA》	RPG	TOMY
12月7日	《怪物农场ADV》	SLG	TECMO
12月7日	《NAMCO博物馆》	ETC	NAMCO
12月7日	《魔法假日》	RPG	任天堂

ENIX发表宣言：《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》决不延期！！

11月底到底是会再度爆发“勇者潮”还有待时间的验证，不过机会很高。（笑）毕竟是有着“国民RPG”之称的作品。只是这款游戏对于国内玩家而言有多大意义就很难说了。除此之外，CAPCOM表示《洛克人X6》也不会延期，看来11月22日真的是PS的回光返照之时了？

MGS2的完成发表会在日本召开，公布了一个全新的包装封面——一个手持长剑的神秘角色，不知这意味着什么呢？关注MGS2，关注《游戏机实用技术》！（广告）

撒！第4次超级主机大战

文：DARKBABY

前言：

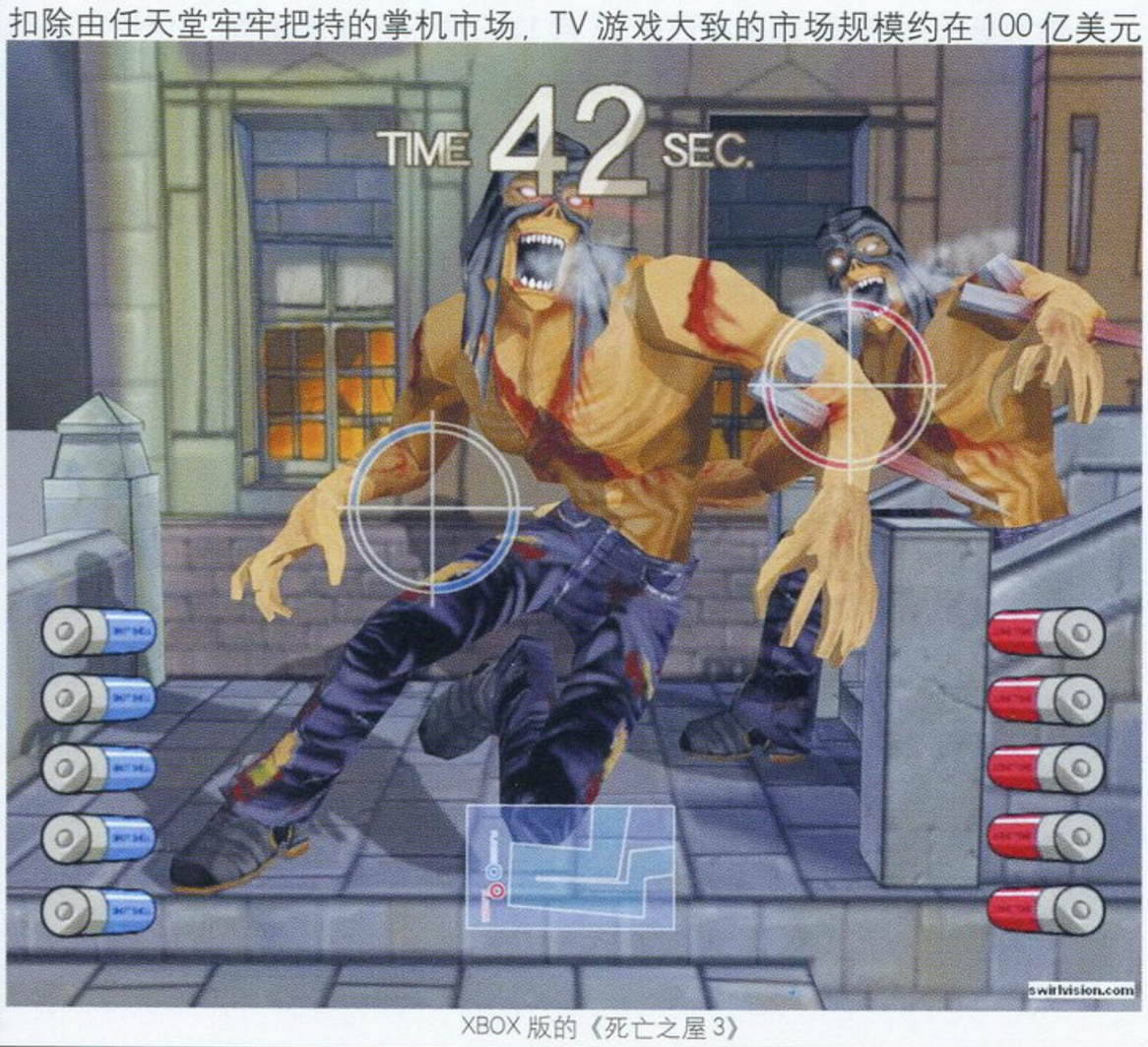
“让所有的游戏都在这里集结”——这是索尼游戏主机的宣传口号，同时也是几乎所有玩家的心愿，事实上对索尼、任天堂、微软这三家硬件厂商而言这几乎都是难以实现的梦想。竞争对于需要不断创新的游戏产业无疑是利大于弊，我们可以清醒地看到TV游戏业巅峰的两个时间段（1994～1995年、1997～1998年）正是竞争空前激烈的时期，而分别由任天堂和索尼独霸的1985年和1999年则是游戏业劣作最集中的两个年份。微软XBOX的横空出世打破了游戏业固有格局并带来了新的可能性，我们可以充分预见到未来商战的惨烈程度！笔者无意妄论三家成败，只是想从客观角度分析各自的优劣以供参考。

一 微软XBOX——吞噬者

2001年10月，微软终于打败了美国政府彻底结束了缠讼两年多的所谓“微软分割案”。

同月25日惠普、IBM、英特尔、索尼、NEC等业界巨头纷纷云集纽约祝贺微软新产品WindowsXP隆重首发，那种众星拱月的气势再度让世人感受到比尔.盖茨的强大号召力。

在年初的《FAMI通》访谈中评论家平林久和曾经沉重地表示：“诸多客观因素将导致TV游戏业界陷入无法自我突破的僵滞和徘徊……或许XBOX的出现正是大转折的一种契机。”很多人都把XBOX等同于雅达利Jauger和松下3DO那种生命短暂的游戏主机这显然是大大低估了微软的实力和吞噬市场的决心。扣除由任天堂牢牢把持的掌机市场，TV游戏大致的市场规模约在100亿美元左右。即使XBOX能切割到50%的市场份额，因其低廉的权利金和扣除推广产品所必须宣传费用每年微软能从中获取的纯利不会超过5亿美元。微软决不会为了这区区小钱而涉险赶这趟混水，其内里隐藏的战略意图令许多竞争对手都感到恐惧。



XBOX版的《死亡之屋3》

从WIN3.0到WINXP，比尔·盖茨创造了无数个商业奇迹。随着PC产业渐渐攀升到金字塔顶端，微软的产品也出现了开发、推广费用飞涨而销量急剧下滑的局面。为了维持现有江湖地位就必须寻求新的市场，XBOX则是微软战略构想的核心所在。高性能的Xbox和 PC具有很强的互换性，微软占领市场后一定会在Xbox系列主机上推出新的操作系统，最终取代PC和其他游戏主机以一种近乎完美的半封闭市场状态达到其完全控制软硬件市场的目的。微软选择的进入时机也经过深思熟虑：日本经济的大萧条使得索尼集团陷入前所未有的困境，沉重的财务压力使得索尼无法在围绕PS2的战略上实施太多灵活主动的策略。另一个对手任天堂的新产品NGC尚未能在市场上站稳脚跟，市场定位的差异也使得NGC并不能对XBOX造成太多直接的威胁。PC市场的持续低迷也使得XBOX硬件价格有更大的下降空间……

XBOX在硬件设计上颇有独到之处。虽然源于PC却大胆摒弃了陈旧的双十字架结构设计，利用GPU（NV2A）负责连接CPU及RAM，并输出画面至电视上，MCPX（音效处理器）负责连接手柄、硬盘、乙太界面、USB及输出声音。现今图像比程序更占用RAM空间的情形下，以绘图晶片为主是一个很好的设计，在图像表现上也比以CPU为主来的更有效率。

在游戏软件上微软也做足了工夫。硬件的优异性能和Win系统的开发便利是XBOX的宣传重点，权利金等优惠措施则使得日美软件开发商趋之若鹜。世嘉的全力支持更大大提升了主机的含金量。目前为止全球共有三百余款XBOX软件在紧张开发中，作为一台尚未公开发售的主机而言已经足够了。虽然原先自身的游戏软件开发能力几乎为零，微软依仗着雄厚的财力在日美等地大肆招募人才，原SCEI的软件开发骨干宫田敏幸、原任天堂广报部本乡好尾这些优秀人才都将为XBOX的事业作出重大贡献。微软斥资收购了一些优秀的中小厂商做为自己的第三方；著名的有曾制造过《神话》的BUNGIE，现正制作首发软件《HALO》。顺便提一下被很多人认为是未来游戏发展大趋势的网络游戏，微软在这方面的优势十分明显，自从打垮网景后微软在浏览器市场占据了绝对的份额，多年潜心研究积累的经验远非其他竞争对手可以比拟。

XBOX的成功并非易事，微软目前所面对的两个敌手的实力比以往的更可怕！索尼具有世界范围的品牌美誉、任天堂在游戏领域具有不可动摇的深厚根基。XBOX的开发延迟使主机错过了最佳的销售时机，如果在3月中PS2软

www.plumbook.com

硬件销售最低迷的时候出击可能会取得事半功倍的效果，而任天堂忙于推广GBA也无暇顾及其他……即便在微软津津乐道的软件支持方面也存在着极大隐忧；SQUARE、ENIX等两大日本支柱厂商至今无所动作，除世嘉、TECMO以外的主力厂商大多以移植游戏敷衍了事。索尼PS2目前的软件阵容令人叹为观止、任天堂本身就是世界最知名软件商，游戏软件这种特殊产品的品牌效应并不是依靠金钱而能够旦夕成就的。

PS2全球出货量突破两千万大关后XBOX的前路更为坎坷，XBOX在日本的认知度也还有待进一步提高。即使在美国本土作战中XBOX的预约情况也明显落后于几乎同期发售的NGC，但微软发言人的回答是："记住！这是一场马拉松，而不是百米短跑……"是的！只要比尔·盖茨认准的目标就一定会努力去将之吞噬，至少微软现在还没有输过。对于目前甚嚣尘上的有关微软收购世嘉、SQUARE的传闻笔者已经见怪不怪了，有什么事情是那个金钱巨鳄所不能做的呢？！

二 索尼PS2——守望的王者

NGC在日本首发的不振应该使久多良木健暂时松了一口气。一直以来任天堂的小玩意GBA给王者之相的PS2带来了很大的麻烦，不过随着大作软件的不断推出PS2终于又展现了无可匹敌的气势于上月末实现了一年半内全球出荷2000万的惊人记录。为了使因为软件销售疲软和电影《FFM》公映失利而陷入困境的SQUARE，索尼斥资1.1亿美元成为了第二大股东从而进一步巩固了与这家著名软件开发商的合作关系。

达成了相当规模装机量的PS2已经进入了发展的黄金时期，《MGS2》、《FFXI》、《异度传说》、《铁拳4》、《VR战士4》、《多罗的休日》……等一长串的豪华软件阵容令任何玩家都无法不为之不动心。相比NGC、XBOX来说，PS2只要能在软件上多花些工夫就能立于不败之地。目前来自日美两地的预测都表明PS2将赢得圣诞商战，KONAMI划时代的超大作《MGS2》是胜利的最大保证。该游戏的前作有着全球六百万的销量并被美国权威媒体评选为PS软件的NO.1，近日《MGS2》的美版又获得当地游戏网站满分的殊荣，契合着反恐怖这个现实题材的游戏引起全球性的轰动似乎在情理之中。

成功的背后却隐藏着巨大的阴影，另一个数字暴露了PS2不为人所知的侧面。如果询问目前PS2销量最大的软件是什么？相信多数人都会毫不犹豫地回答是《FFX》，其实却是大谬不然：官方资料显示PS2特别版的DVD影片《骇客帝国》已经在8月末成功突破了600万份的大关，这就是杂志媒体和任天堂等竞争对手一直引以讥讽的所谓DVD影片打败DVD游戏的现象！虽然PS2为DVD的迅速普及作出了卓越贡献，但娱乐方式的错位使得游戏软件的销量受到了相当影响。

DVD影片打败了DVD游戏

PS2开发环境的恶劣也造成了游戏的产出率大为下降，中小企业根本无法承受高昂的开发费用被迫转投他门，大型软件商也因过多财力、精力耗费在提高图像的工作中导致软件水准不如预期。在软件质量方面日本经济新闻于PS2上市之初就曾劝告索尼不要对开发商放任自流，结果泥沙俱下拖累了整个市场。就拿从PS时代崛起的实力派厂商FROM SOFTWARE的大作《King's Field IV》来说：前3作都有着近40万的成绩而最新作却仅仅卖了5万份左右。过多的劣作使玩家逐渐对TV游戏产生了厌烦而导致整个市场低迷，《FFX》销量意外的挫折坚定了一些原主力厂商加盟其他主机的决心（《FFX》发售至今勉强突破250万大关远低于厂商原先400万份的预期。）NAMCO的未来战略将是跨平台合作、CAPCOM把主力游戏"《生化危机》系列"作为投效任天堂NGC

的最大筹码、留心FROM SOFTWARE为XBOX、NGC制作的《Rune》等数款大作的完成度不难发现其计划已经暗中实施了相当长的时间。如果年末的战略核心《MGS2》因为9.11事件的影响而销路不佳，将可能导致软件厂商大规模出走的可怕后果。

近期索尼的财务状况十分堪忧，主营家电部门的巨额亏损令股票市值已经从年初的一万多日元下跌到四千左右，集团将裁员一万人以减轻经济压力。1998年以来索尼一直倚赖着家用游戏部门的收益维持局面，而目前PS2更是集团利润的最大保证。相比之下微软有着近乎无穷的财力后盾、任天堂依靠GB掌机每年的纯利都维持在8亿美元以上，捉襟见肘的状况直接影响到索尼全盘战略的顺利实施。

索尼自身品牌的影响力和庞大的装机量是索尼与对手周旋的最大资本！索尼如果能努力帮助软件厂商进一步改善开发环境、对软件发行实行严格的控制，PS2的保有装机量仍将是第三方游戏畅销的关键保证。索尼自身的软件开发实力也有待进一步提高。在PS时代SCEI通过不懈努力创造了许多全新的高品质游戏，其中《GT赛车》、《大众高尔夫》、《妖精战士》都有着50万以上的确实票房保证。不过在维持软件票房的能力上SCEI确实远远逊色于主要竞争对手——任天堂。例如PS时代口碑颇佳的动画AVG系列从首作的50万逐步滑落到不足6万、《妖精战士3》仅相当2代三分之一的销量、《GT3》、《大众高尔夫3》等比前作的销量也有了相当大退步、《龙骑士传说》的惨败完全挫伤了SCEI打造大作RPG的信心！

笔者最新接触到的索尼原厂游戏是《ICO》，从这个游戏中同时感受到独特的清新风格和系统设定上由于经验不足造成的诸多不合理之处。SCEI许多游戏的创意都十分出色如《蚊》、《花火》、《黑云》等，不过耐玩性的欠缺是最大的症结所在。游戏的成功并不是仅仅依靠全新设计作为卖点的……如果未来SCEI能在软件的持续战斗力上获得提高，将对现役软件王者任天堂产生巨大威胁——笔者始终坚持能亡任天堂者必索尼这一执念（就目前来看似乎还不现实，两者的实力仍存在着本质差异）。作为游戏未来发展方向之一的ONLINE游戏——索尼已经比对手先行了一步，PC版《永恒的任务》的骄人成绩让我们无限憧憬和期待，索尼通过与NTT、美国在线等结成战略伙伴关系而提高在网络服务上的水准。

对于在日本本土两大票房保障SQUARE和ENIX也应该加大扶持和拉拢的力度。在经历了一连串重大挫折后的SQUARE开始重新审视自身的价值观，凭借着该厂商从SFC时代以来积累的大量人才和技术，有理由相信将能很快摆脱目前的困境。SQUARE的成败很大程度将关系到PS2主机的未来命运。PS2是ENIX目前唯一投入软件开发的新世代主机。目前的形势对PS2十分有利，和ENIX关系甚笃的任天堂将NGC市场重心设定在了欧美，而《DQ》系列在本土以外的影响力极小，如果《星之海洋3》能够取得令开发商满意的销售成绩，则国民游戏《DQ Ⅷ》登陆PS2指日可待！能汇集《FF》、《DQ》两大王牌的游戏主机必然是日本本土不争的王者。

技术的索尼彻底改变了人类的娱乐习惯；无论Walkman、MD还是Playstation……都产生了巨大的影响力。永不停止的进取心是我们推崇索尼的重要理由，期待作为现役TV游戏业领导者的它未来仍然能引领着时代的潮流

www.plumbook.com

去实现神话般的梦想。

三 任天堂NGC——非主流的主流

现在孕育着未来的胚胎，积压着过去的负担——莱布尼兹

用以上的格言来比喻任天堂的现状是再贴切不过的了。现在很多人提起任天堂就会不由自主地谈到它辉煌的过去、谈到昔日独占时代种种贬褒参半的行径，这就像是一种无法回避的宿命把正试图重振雄风的游戏产业的缔造者尘封在了记忆的彼端。

任天堂为新的尝试付出了惨重的代价！ NGC 的首发成绩是历代主机中最差的（除了VRBOY），原因是主打的游戏《路易的鬼屋冒险》试图吸引Light User购买而导致耐玩性严重削弱。11 月的超人气大作《任天堂全明星大乱斗 DX》将成为挽救主机人气的关键，目前这个游戏稳居《FAMI 通》期待榜前五位并一度升至首位，凭借着前作近 200 万的成绩应当能够成为年内 NGC 最大的亮点。NGC 出师不利的同时 GBA 的销售却令任天堂高层实足松了口气；仅半年工夫全球目前实际已经销售了 GBA 约 1100 万台，9 月中期的年报显示任天堂因 GBA 畅销以及零部件价格下降的原因实现了 550 亿日元的利润。对于 GBA 的一往无前 SCE 社长久多良木健也表示："虽然对掌机市场有着浓厚兴趣，但至少也要等两三年才可能进入……"（有传言称PS3 将仿效NGC 对应超高性能的 PDA 掌机，这也证明了任天堂双机联动的策略确实具有相当威胁力）

数年间的权利更迭一切早已经物是人非了，无论消费层还是游戏的主流形态都发生了根本变化。任天堂的竞争对手也由世嘉、NEC 换成了更为可怕的微软和索尼。无论是人力、技术力、财力等各方面都处于明显的下风。值得注意的是任天堂和目前的两家竞争对手都曾经有过相当紧密的合作，山内溥能充分了解对方的实力和野心。在诸多舆论媒体的眼中新一轮主机大战的胜者将在微软 XBOX 与索尼 PS2 之间产生，NGC 无奈地面对被无情遗忘的残酷现实。

任天堂当然不愿意拱手让出苦心经营多年的领地，不过在新一代玩家的视线中NINTENDO这个名字的光芒确实已经逐渐黯淡，很多人甚至早已经把索尼PS视为游戏的当然代名词！有人以为主流或者非主流对于目前盈利状况良好的任天堂来说并不重要，这是大错特错的想法。索尼等希望 TV 游戏能够成为建立崭新的多媒体娱乐终端乃至取代PC，而任天堂则希望能构筑封闭的独立市场，如果任天堂在新主机大战中彻底失败就意味着纯粹游戏理念的消亡。SCE这几年来不断推出了相当数量的创意佳作而任天堂却凭借着固有品牌维持着声誉，这就是商业竞争中主动与被动的关系，一直处于守势的任天堂只能用成名作品来换取玩家对过去的美好记忆，如果一味固步自封终将会被完全排斥出市场的主流。(HUDSON等老牌厂商的衰落很大程度就是因为不能及时革新以适应市场需求的变化)

任天堂重振雄风的宣传主题名为 "Nintendo Difference"，包含着 "革新"、"品质"、"角色展开"、"目前为止的财产" 这四个关键含义。

"革新"

任天堂终于采用了大容量DVD而解除了游戏开发者的最大束缚，此举无疑是壮士断腕般的举动。十年来任天堂投资于卡带技术研究的费用高达 10 亿美元以上（仅与西门子关于高容量卡带的研究一项就支出 4.3 亿美元）！

目前NGC 与 GBA 的联动是商战成败的关键；利用两者的相乘效应不但提升了游戏的趣味性同时也能使开发商获得更大的利润空间。这个思路绝对是突破性的创意，《滚滚卡比》证明了所谓的双机联动并不局限于单纯的数据交换。

任天堂正在开发更多新颖的游戏来吸引玩家，《PIKMIN》已经是良好的开端，2D 的《撒尔达传说》令人极度憧憬。对于 ONLINE 游戏任天堂则持着期待和疑虑的复杂心态，历史上任天堂对远程游戏的数次实验都以惨败而告终；XBAND、卫星通信、64DD……在这方面寻求突破也将是胜负关键所在。

"品质"

任天堂的一贯传统！无论软硬件都体现了厂商对产品高品质的不懈追求。无论是否喜欢任天堂，其产品的品质已经得到了世人的广泛公认。

"角色展开"

活用传统角色进行新游戏概念的推广是任天堂的拿手好戏，挂着马里奥、口袋妖怪等名字的游戏涵盖了 RAC、ACT、TAB、RPG 等各种类型。在日益品牌化的今天此举无疑是明智的；君不见GBA《马里奥ADV》、《马里奥赛车ADV》都获得了上佳销量、《任天堂全明星大乱斗 DX》目前的预约数也轻松突破了 60 万份。数量最多最具有知名度的那些角色品牌就是任天堂最大的财富，如果能充分发挥其价值的话前途不可限量。

"目前为止的财产"

这里的财产并不仅仅指的是任天堂手中的现金和不动产，而是泛指该厂商进入游戏产业以来积蓄的所有力量。包括资金、技术力、生产力、协作关系、销售渠道等诸多方面。

为了应付这场预见到的残酷商战，任天堂数年前就开始了充分准备。日本本社建立了世界上最先进的音效实验室，从 1999 年 Space World 开始任天堂还公开打出了以技术制胜的旗号以证明自信。为补充自身开发力不足任天堂还积极扶持 CAMELOT、QUEST 等实力型中小厂商将之纳入第二方行列。

任天堂为了NGC 为核心的计划耗资已达 19.5 亿美元（与 IBM 的契约就价值10亿美元），目前该厂商手头保持着约70亿美元的现金流动以应付未来可能出现的局面。除了和 IBM、NEC 等硬件制造厂商紧密协作，任天堂在销售渠道上也作了进一步强化，原 HAL 研究所社长岩田聪被调往北美协助NGC 主机的推广工作。

最终的财产就是任天堂与第三方游戏厂商多年积累的提携关系。ENIX 与任天堂多年来保持着非同寻常的友谊，《DQ Ⅷ》的归属很可能将成为胜败的关键！

机遇与挑战并存，对于严酷的形势任天堂有着充分的估计。XBOX 与PS2 日益激化的市场争夺本身也是一种机遇，索尼自顾不暇无法觊觎利润丰厚的掌机市场而微软则以 PS2 为主要假想敌全力出击。任天堂努力以实际行动来改变着第三方厂商的固有成见。大力推行的资金援助制度吸引了相当数量中小企业的加盟、CAPCOM、NAMCO 等业界中坚也逐渐领悟到任天堂的危机意识而积极投入软件支持。因过度激化的竞争导致一片混沌的 TV 游戏产业，任天堂正悄悄肩负着中流砥柱的作用而成为了非主流的主流！

后记：

表面上来看新一轮的主机大战是三家顶级企业空前惨烈的市场争夺，从深层次发掘我们可以理解为 PC 和 TV 两大领域的相互侵蚀。面对着微软这一以市场吞噬者著称的强劲对手，相信索尼和任天堂这两家企业最终还会采取日本传统式的默契以期将之拒于门外。孰胜孰负对玩家来说并不重要，重要的是能在自己拥有的主机上玩到期待的好游戏！竞争就像一柄双刃剑，虽然能够有效推动业界的高速发展但在另一方面使得一些追求个性化的中小企业生存空间日益狭窄。可以预见的未来，TV 游戏产业终将会走上电影、唱片等那样由少数大型厂商垄断市场的道路。

幸或不幸，只有天知道。

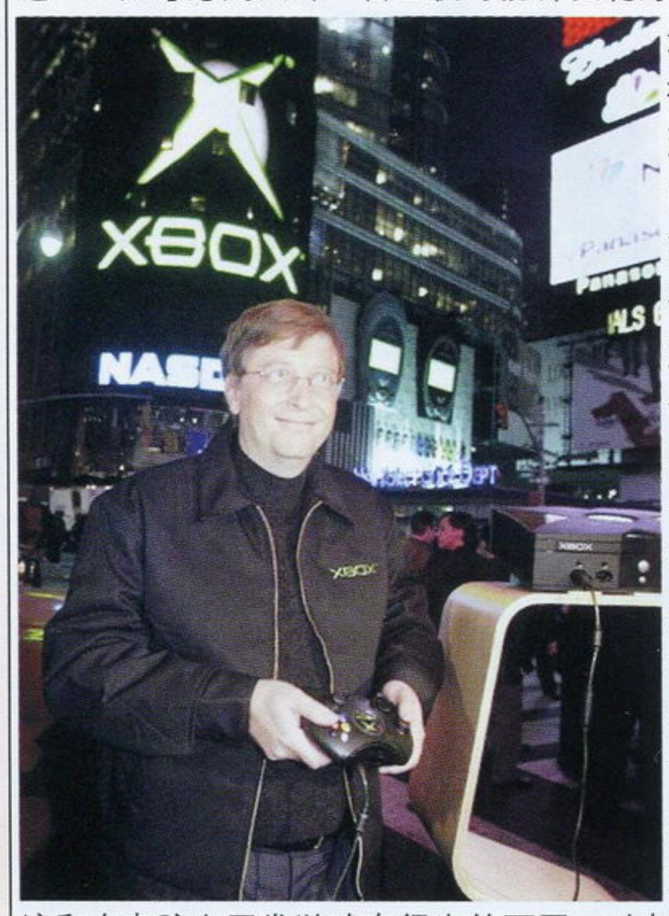
www.plumbook.com

文：装机工

XBOX 全接触！

比尔的答案

对于使用家用游戏机进行娱乐的人们来说，几乎都存在着一个付出的问题，也就是说往往没有足够的资金和精力玩到自己想玩的所有游戏。这个问题国外尚且如此，对相对而言经济上更“悲惨”一些的中国玩家来说更是普遍——光考虑购买哪一台主机可能都要花好长时间！当然，笔者并不打算在这里要叫大家去购买哪一台主机，而是说大家都希望尽可能买到一台至少自己钟意游戏多一点的主机。不错，这也是游戏机厂商所要面对的一个核心问题。过去的游戏史告诉人们，游戏机的胜利，最主要靠的是有众多的软件支持，因此，硬件厂商总是不厌其烦地劝说软件商为自己的平台开发游戏——不管是希望有能带动主机销量的作品出现还是完全基于数量上的考虑！而对于游戏开发人员来说，游戏机吸引他们的是：这是一个相对稳定的平台，一个专门为游戏而优化过的硬件（同时也意味着硬件上的封闭）以及独特的经济、资金结构。这和在电脑上开发游戏有很大的不同，对电脑来说，引起软件人员更大兴趣的是强大的性能和其几乎总处于不停的升级当中，并且常常游戏软件是追随着硬件的升级而动态调整的。



仅就这两个特点来说哪个更对开发人员的胃口呢？好像电脑那边总是给人更好的硬件，而游戏机则能提供相当的容易使用的设备，都不错。所以在开发阵容上也能看到很明显的区分——我们不是常说什么典型的电视游戏和电脑游戏嘛！到目前为止，所有的家用游戏机几乎都没有很好地利用到其实也占有整个游戏市场很大一部分份额电脑游戏，也没有很好地吸引电脑游戏开发商来为自己开发游戏。不过，现在有人对这个问题给出了一个答案，一个很简单的答案，那个人叫比尔·盖茨，我们这个星球上最富有的人，他的答案叫做XBOX！

XBOX

就像一部好的爵士乐的过门一样，从XBOX的公布到现在发售并没用多长时间。电视游戏厂商和电脑游戏厂商几乎总是完全为两个不同的系统（指电脑和游戏机）在开发游戏，而且几乎总是相互对立。而微软则打算扮演一回军火商的角色，为所有人提供一个他们想要得到的系统来开发游戏。说得简单一点就是XBOX将有足够的电脑特性来吸引电脑游戏开发商，而同时又有足够的游戏机特性来吸引电视游戏开发商！XBOX是一部电脑，但又不是传统意义上的电脑，同时，说它是一部游戏机但的确和传统的游戏机又有很大的分别。在前者看来，XBOX基本上来说是一台以Windows 2000核心作OS（operating system，操作系统），API（应用程序接口）基于DirectX8的电脑。因此，第一，能够使用被广泛应用的电脑通用处理器，这样，不仅能节约大量的研发资金，而且处理器是被人们长期使用的，处理器的优缺点都非常明显，对其性能大家也有比较深刻的认识，从某种意义上来讲能避免开发人员走弯路。第二，能够使用比较新甚至是最新的电脑图形技术及硬件，不象以前的游戏机那样，如果想要在主机的开发阶段中升级，这将是一件非常棘手的事情，搞不好，甚至会前功尽弃！从后者看来，作为一部游戏机，XBOX的硬件配置是固定的，并有完全针对游戏开发而准备的各种开发工具。在XBOX里，最核心而且专为游戏而设的部件就是由NVIDIA公司提供的GPU和APU。（图像和音频处理器）

在这里，笔者想讨论一下为什么XBOX作为“游戏机”来说的重要性。对业界来说，微软、Intel、NVIDIA都是各自领域中的最强者，它们的强强组合也许真的能创造神话，而对于广大的玩家来说，XBOX大量的会涉及到微软、Intel、NVIDIA等名词，更多的是像一部电脑！

为什么？

微软

对于微软来说，吸引力是显而易见的——钱！在电脑市场上，微软靠卖操作系统找钱，一台电脑，一个操作系统。而对于XBOX，微软将会靠游戏软件和周边设备收取大把的权利金。特别是如果当XBOX的普及量达到一定程度的时候，那收益将是非常可观的。SONY在游戏机市场上的商业模式证明了这一点。（任天堂更多的时候靠的是自己的游戏来维持收入）大家可以查查SONY的帐目，SCEI的利润约占到了整个SONY集团的一半！即使是SONY控制的电影厂的影片《黑超特警组》（《Men In Black》）和《我最好的朋友的婚礼》（《My Best Friend's Wedding》）大卖座的情况下，靠PlayStation系列游戏机赚来的钱也要更多。

当然，也有像世嘉这样的公司，他们没有取得SONY那样的成功。他们在不久以前还在全力说服大家购买他们的主机DC，但是现在却在到处说他们只想成为最好的软件商了。XBOX要挑战目前的业界领军者——PlayStation2，微软需要从其他游戏机上吸引玩家的关注和软件开发商——也包括电脑这一边的。为了达到这个目的，微软首先需要开发一个强有力的平台，这是用来吸引开发者的，因为现在的开发人员大都喜欢性能强大的硬件，这样比较容易实现他们的想法，而游戏一多，玩家的注意力就会被吸引过来了。微软相信自己能把XBOX做成功，并且，占领市场也是微软的强项，而在硬件上，他们取得了

www.plumbox.com

NVIDIA 和 Intel 的帮助。

NVIDIA

XBOX 对NVIDIA 的巨大吸引力同样是显而易见的——也是钱。不过，可能会有人说，NVIDIA 就是提供芯片给微软，钱倒是能挣到，不过也不至于太多啊？ No！很明显，由于NVIDIA 将提供 XBOX 的 GPU、APU 以及主板芯片组等核心部件，所以这并不仅仅是一个只有 5 亿的美元预算那么简单，看远一点，这笔生意无疑将大大提高投资者对NVIDIA 的信心和兴趣，这对NVIDIA 公司和其股东来说都是极为有利的！（这里提供一条消息，比尔每卖掉一台 XBOX，就得付给 NVIDIA45 美元，这可是一个不小的数字哦！）这也就是像 PowerVR（Imagination Technologies 公司）这样的企业，在电脑市场上几乎见不到其产品，但财政状况仍然较好的原因——好歹使用他们芯片的DC 和NAOMI 系列还是有比较可观的出货量。（在 1997 年的 PowerVR PCX2 之后，没有一块使用 PowerVR芯片的显卡在美国市场上出现，但随着DC 的失败，PowerVR 失去了最大的买主，为了生存，现在市面上的 PowerVR 产品又逐渐多了起来，在 2000 年，人们又能见到使用 PowerVR 芯片的显卡了，如 Kyro。）

大家可能对NVIDIA 开发的图形芯片印象深刻，但是XBOX 上的音频部分和主板的芯片组都是 NVIDIA 开发的，对那些以开发新产品新技术为乐趣的 NVIDIA 工程师们来说，这完全是微软送他们的一份大礼，就好像别人送你一张支票一样。但是这样做的话性能有保证吗？可能很多人都知道在 20 世纪 90 年代中期NVIDIA 的第一款图形产品上就集成了音频部分，但是你知道 NVIDIA 的一款从未销售过的芯片（开发代号 NV2，现在常用的 GeForce2 是 NV15，最新的GeForce3 是NV20）－中就集成了主板芯片、图形处理器和音频处理器吗？因此，微软才放心的让 NVIDIA 开发这么多核心部件，对 NVIDIA 来说，这并不是一个完全陌生的领域！

XBOX 能给我们带来些什么呢？

玩家

我们必须承认电视游戏玩家和电脑游戏玩家对待游戏来说是有区别的。对电视游戏玩家来说，只要告诉他们在 XBOX 将出现某某他们期待的作品便足够了，哪怕是在性能很差的主机上出现而且图像效果很一般都无所谓。而电脑玩家则相对说起来还要外加上声光效果——虽然这常常让很多人嗤之以鼻，但这绝对是事实。所以 XBOX 对电脑玩家来说更大的吸引力则来自其硬件配置。最简单的解释是：只要花上不到300美元，就能得到一台配置着完全支持DX8（DirectX8 的缩写）的图形处理器的机器——实际上，XBOX 上的图形芯片要比你所想到的最高级的 GPU GeForce3 还要拥有更多的特性——只要你购买XBOX，你就能得到它并外加一块733MHz 的Intel 奔腾 III CPU，64MB 的 DDR 内存，DVD 驱动器，8GB 的硬盘（本来计划是 10GB），高级的 Dolby Digital 兼容声卡，快速的网络接入设备和出名的微软游戏手柄！（当然还有一个外壳和电源 ^_^）而在今天的电脑市场上，光是这样一块显卡的价格都远远不止 300 美元。能在这样“廉价”的情况下用这样的配置进行游戏，对电脑玩家来说是无法抗拒的。

巨额回报

一个往往被人们忽视的情况是目前游戏的资金运作方式（无论是电脑还是游戏机）常常能导致更好的游戏作品诞生。

电脑上流行的游戏《雷神之锤III》，它要求的配置相当高，引发一片升级狂潮，因此NVIDIA 的新型显卡就能够在游戏的带动下大卖特卖。而其他的游戏开发者也因为《雷神之锤III》而受益，比如说，后来的《英雄萨姆》要是大家没有好的显卡就会根本卖不出去，它所需的硬件配置比《雷神之锤III》有过之而无不及。实际上，对游戏机和电脑两边来说，软件和硬件在很大程度上都是相互促进，相互影响的，只不过现在的游戏机在这方面做得比电脑要好一点罢了。（电脑上太过追求硬件性能的提高了。）

像PS2 上面的《GT3》，SONY 为这个游戏投入了大量的预算。而正是靠着《GT3》的出色表现使得PS2 主机的销量进一步上升，主机销量的上升同时也带动了其他厂商作品的成绩，比如 CAPCOM 最近的《CAPCOM VS. SNK 2》。这样，主机在大大普及后，会大大地刺激软件商们为PS2 开发游戏的欲望，反过来，SONY 肯定也将从软件商那里得到更多的回报，最终获得比投资《GT3》多得多的金钱。硬件厂商低价甚至亏本销售他们的产品最后都将通过权利金而获得回报，而且不管是第一方、第二方，还是第三方的开发商，都从中获益匪浅。目前SONY 的权利金比任天堂要低很多，估计微软也会参照SONY 的标准，而正是这样灵活的认证制度，才使得有更多的开发商加入进来。“硬件蚀钱，软件赚钱”这一游戏业特有的公理，微软很清楚，不过对于财大气粗的微软来说，亏本抛售抢市场是其拿手好戏，在电脑界是用得相当成功，搬到游戏机上那更是少不了！另外，游戏的开发、运作方式鼓励大投入高回报，不但软件容易在整个平台的游戏中脱颖而出，资金的流动也会随之加速，最后受益的仍是游戏机厂商。逐渐的，某个硬件平台上就会出现很多好作品——当然，资金的流向不是没有选择的——越来越多的钱最后会集中在最好的开发人员那里！

越来越好的游戏

越来越多的人都在嘲笑讽刺 PS2 使用 RDRAM 和只搭载 4MB 显存的决定，不过当很多画面优秀的游戏，如《GT3》、《ICO》以及《MGS2》陆续公布时，那些人也只好顾左右而言其他。和电脑完全不同，游戏机固定的硬件平台能够使开发人员完全充分地、有针对性地进行优化。比如和靠 32MB 的 RDRAM 和 4MB 的嵌入式显存能够做出像《GT3》这样的画面，那使用靠NVIDIA 高级的像素／顶点渲染引擎能做出什么样的画面呢，真是无法想象。不过有时侯顶级的开发商大预算制作出来的画面和一些“小作坊”的作品差不多，虽然大厂也许有别人没法企及的资金和设备，但是请不要忘了，对游戏机来说，最后它们都是在同一个平台上运行，而这个平台只不过区区 300 美元不到！

当我们真的拿到XBOX 了，我们会指望什么呢？和PS2 拉开距离的游戏画面？算是吧，而微软和它的游戏开发者也在努力实现这一点。而最重要的还是游戏，越来越好的游戏！不然 XBOX 只能得到和 DC 一样的下场。不过，还好，让人放心的是，微软明显意识到了这一点！ ^_^

XGPU

对于 XBOX 来说，XGPU 起的作用甚至要比 CPU 还来得明显！

这颗XGPU是一个集成的芯片，最主要就是提供XBOX 的图像显示和内存控制功能。运行频率为 233MHz。相比以前公布的规格有所下降，这样做无非是为了降低成本的设计。

XGPU 的图像部分几乎是以 NVIDIA 引以为荣的 GeForce3（NV20）为核心构建的，不过当然为 XBOX 这个游戏机作了适当的调整和优化。鉴于 XBOX 只是使用普通的 Intel 的奔腾 III 733MHz 处理器，所以为了弥补由此带来的浮点运算能力不足（几何性能下降）的问题，NVIDIA 特地在 XGPU 中增加了一个顶点描绘单元（Vertex Shader），以此来保证XBOX 拥有出色的几何计算性能。

通过 XGPU 上面的两个可编程顶点描绘单元以及一个可编程像素描绘单元，XBOX 将表现出比以往更为精美的3D 画面：逼真的火的效果或者是真实的凹凸映射，复杂的人物面部表情加上如真实般的衣服质感等等在以往很难实现

www.plumboard.com

的东西现在都将轻易地展现出来。另外，由于以上几个部件是完全可编程的，所以游戏开发人员能完全自主地操作GPU的运算。换句话说，开发人员能做出以前从未有过的图形效果，想象一下当那些现在只能在各种DEMO中才能看到的眩目效果真的在游戏中出现时的场面吧，真的是令人期待啊！

对于XBOX，笔者觉得没有太多的必要再去谈论什么多边形之类的问题，惟一需要关心的是有哪些厂商能开发出完全为XBOX优化的作品，对XBOX来说，最重要的是到底开发商能做到什么程度，没有必要去为速度担心。

MCPX

XBOX 的音频性能也是在现今游戏机中最好的。相比其他的机种来说 XBOX 支持实时 3D 音频技术是个很大的进步，(XBOX 本打算使用 Aureal 公司的 A3D 3.0 专利音频技术，不过后来 Aureal 被收购了，所以 NVIDIA 转向英国 Sensaura 公司，得到了其 Sensaura3D 技术) PS2 在最近也有厂商宣布将使用 3D 音效，如 EA 的《SSX Tricky》和《NHL2002》，不过很遗憾都是靠 PS2 进行软件模拟，先不说速度上的影响，单是效果是否达到硬件级的标准都很成问题。XBOX 将最大处理 192 路 2D 和 64 路 3D 音频流，能够实现的硬件 3D 特效包括了：反射、闭塞、回响等)，还有一个实时的数字杜比 AC-3 解码器。虽然 XBOX 本身不能直接播放 DVD，但是可以看出在硬件规格上是完全没有问题的，更主要的原因出在版税的问题上。(这一点上和 NGC 比较类似)

CPU

CPU 可能是 XBOX 的瓶颈之一，在游戏机常用的 640 × 480 的分辨率下，高速的 CPU 带来的速度提升是很明显的，微软当然很清楚这一点，所以一开始微软打算使用 AMD 的处理器，不过 Intel 和微软一样，当时几乎都是同行业的垄断者，它开出了一个令微软无法拒绝的好价钱，而且也可以说是 AMD 稍稍有点短视，没有在价钱上和 Intel 斗一斗，不然能为 XBOX 这样的大项目提供核心部件应该是一个很好的机会。^O^

不过奔腾 III CPU 也是一颗很不错的通用处理器，而且 XBOX 的大部分几何计算都交给了 XGPU 去处理，所以 CPU 要担负的很多都是诸如 AI、系统管理等工作，733MHz 的 Intel 奔腾 III CPU 处理这样的问题是没有问题了！

其他

很遗憾的是在 XBOX 上没法使用现在很常见的 USB 设备，因为钱的原因所以微软没有使用符合工业标准的接口，倒不是说微软缺钱，而是为了在更多的外设上收取更多的权利金。在这一点上很不如 PS2，想想抢朋友一个名牌方向盘回来开《GT3》就爽啊！呵呵.

XBOX 上的 DVD 驱动器是 CAV（恒定角速度）的，速度从 2X 到 5X（作为对比，PS2 的是 4X 的 CLV，恒定线速度）。XBOX 整个设计中的一个亮点是内置了一块容量为 8G 的硬盘。这块硬盘在设计上是独立的，XBOX 的游戏没有它也能运行，也就是说 XBOX 的游戏并不需要先安装在硬盘上才能执行，大多数的游戏只是靠硬盘来达到缩短读盘时间的目的。硬盘和可以用来存储游戏中的音乐和存储进度。当然 XBOX 也有自己的记录卡，不过它们只是在你想把进度带到朋友家时才能发挥作用。

虽然 XBOX 的手柄很多人都不觉得怎样，不过微软的外设在电脑界是很有名的，其产品人体工程学水准很高，而且为美、日两个地方分别设计不同的手柄也体现了其周全的地方。

游戏开发

对游戏机来说当然是软件最重要。而现在的软件开发商是很看重开发环境的，因为现在不是说随便做一个游戏都能卖出去的年代，现在的玩家是很挑剔的，就算一个游戏做得再好，它不能为开发商赚钱甚至是亏本，那开发商是不愿意的。所以开发成本要低、开发难度要降低是很重要的。XBOX 对开发人员来说就像是一台以 Windows2000 为基础，API 使用 DX8 的电脑，而且主要配置和当今的个人电脑区别也不大，甚至还有硬盘作为标准配备，所以 XBOX 相对其他游戏机来说要开放许多，对游戏开发人员来说应该更易上手。不过一个好游戏光靠有好的硬件是万万不够的，必须要有优秀的开发人员来实现，要使 XBOX 游戏变得画面出众，开发人员必须得完全发挥出 XBOX 上面几个顶点描绘单元和像素描绘单元的潜力才行。这一点上就像开发 PS2 时要对付那 4M RAM 和两个 VPU 一样，不过还好并没有那样难。不过总之一句话，开发人员的素质还是第一位的！

总结

现在有太多的人把 XBOX 看作是一台电脑，这是错误的，从一开始 XBOX 都是作为一部家用游戏机而存在的。也许是 XBOX 身上我们熟悉的部件多一点，一开始上面的游戏美国多一点，但是它始终是一台游戏机！以后将会有更多的游戏厂商加入，XBOX 上也肯定会有如《DQ》、《FF》一样的流芳百世的作品出现——微软当然清楚软件对游戏机的重要性。作为微软、Intel、NVIDIA 三大巨头的合作产物，相信 XBOX 会有所作为。当然买不买还是您自己拿主意了！^O^

最后还是那句话，祝微软，祝比尔，祝 XBOX 好运！！

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbooks.com

栏目主持：ACE飞行员

至爱排行榜

TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP

日本半月间销量排行榜 TOP 20

2001年10月29日～11月4日

1	**实战柏青哥必胜法！兽王** SAMMY ■ PS2 ■ ETC ■ 2001-10-25 ■ 3万6100套◆累计15万4586套
2	**PIKMIN** NINTENDO ■ NGC ■ RTS ■ 2001-10-26 ■ 2万6461套◆累计12万7760
3	**真・三国无双2** KOEI ■ PS2 ■ ACT ■ 2001-9-20 ■ 2万5243套◆累计60万1866套
4	**犬夜叉 かごめの战国日记** NEW! BANDAI ■ WS ■ AVG ■ 2001-11-02 ■ 1万6349套◆累计1万6349套
5	**J联盟 胜利11人5** KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2001-10-11 ■ 1万1211套◆累计5万1671套
6	**超级机器人大战 A** BANPRESTO ■ GBA ■ SLG ■ 2001-09-21 ■ 8942套◆累计23万5271套
7	**棋魂** KONAMI ■ GBA ■ TAB ■ 2001-10-25 ■ 7882套◆累计4万1359套
8	**大众高尔夫 3** SCEI ■ PS2 ■ SPG ■ 2001-07-26 ■ 7713套◆累计74万5165套
9	**路易的鬼屋冒险** 任天堂 ■ NGC ■ AVG ■ 2001-09-14 ■ 7240套◆累计19万8412套
10	**BRAVO MUSIC** SCEI ■ PS2 ■ MUC ■ 2001-10-11 ■ 6336套◆累计4万6277套
11	**随身对局 役满 ADVANCE** 任天堂 ■ GBA ■ TAB ■ 2001-08-21 ■ 6266套◆累计1万6750套
12	**化解危机2 + GUNCON2 捆绑销售版** NAMCO ■ PS2 ■ STG ■ 2001-10-04 ■ 6151套◆累计10万1958套
13	**实况力量职业棒球8** KONAMI ■ PS2 ■ SLG ■ 2001-08-30 ■ 5903套◆累计26万4360套
14	**瓦里奥大冒险 YOKI的宝物** 任天堂 ■ GBA ■ ACT ■ 2001-08-21 ■ 5880套◆累计24万6437套
15	**1500系列 俄罗斯方块** SUCCEE ■ PS ■ TAB ■ 2000-07-19 ■ 5724套■ 20万1811套
16	**马里奥赛车 ADV** 任天堂 ■ GBA ■ RAC ■ 2001-07-21 ■ 5374套◆累计62万1501套
17	**郑问之三国志** NEW! GAMEARTS ■ PS2 ■ FTG ■ 2001-11-01 ■ 4662套◆累计4662套
18	**皇牌空战4 破碎的天空** NAMCO ■ PS2 ■ S・STG ■ 2001-9-13 ■ 4529套◆累计34万3305套
19	**数码怪兽 战斗之魂** BANDAI ■ WS ■ SLG ■ 2001-10-06 ■ 4107套◆累计3万2629套
20	**假面骑士** BANDAI ■ PS ■ SPG ■ 2001-10-25 ■ 4054套◆累计1万2189套

短评：还是要说说KOEI的《真・三国无双2》，这可能是光荣公司有史以来卖得最好的游戏了。连续8周，《真・三国无双2》一直高踞排行榜的前三名，并且现在仍然以每周2万多套的销量持续长红。虽然玩家对《真・三国无双2》褒贬不一，但是它的确经受了市场的考验。随着人们生活节奏日益加快，很多人已经不可能像过去那样在一个游戏上花去大量的时间，而《真・三国无双2》采用了STAGE制，随时可以拿出来爽快一把，并不需要讲求游戏的连贯性，这可是很多大作都不具备的优势，这一点却和CAPCOM的动作新贵《鬼泣》非常相似。从这一点来看是否意味着动作游戏的王朝即将复兴呢？

NO.1

NO.2

NO.3

NO.1：实战柏青哥必胜法！兽王
NO.2:PIKMIN
NO.3：真・三国无双2

日本最新主机销量排行榜

2001年10月29日～2001年11月4日

主机名	本周销售	本年度销售	市场占有率
GBA	3万6074台	342万3892台	35.4％
PS2	3万1323台	262万9700台	30.7％
NGC	1万9891台	26万2319台	19.5％
PSone	5273台	17万3459台	5.2％
WSC	7940台	25万2788台	7.8％
GB	1072台	47万6629台	1.1％
DC	283台	26万8255台	0.3％
N64	143台	7万0747台	0.1％
其他	390台	17万2001台	

短评：最近关于PS2的消息真的是很多。其一、PS2行货30006R型将于12月正式进入香港。主机售价也降到了2300港币左右，软件也降至5800日元。由于香港游戏市场对内地游戏市场影响很大，所以这对广大玩家来说真是一件好事。其二、有传言说最近SONY将会提早推出PS3以对抗NGC和XBOX，这样一来PS2的市场寿命很可能将缩短至3年。有行家预测今后游戏主机的寿命都会比过去缩短许多。

日本街机排行榜 TOP10

名次	游戏名称	类型	厂商
1	**德比赛马俱乐部 2000**	赛马	SEGA
2	**VR战士 4**	FTG	SEGA
3	**铁拳 4**	NAMCO	FTG
4	**机动战士高达 连邦VS.自护DX**	ACT	BANDAI
5	**太鼓之达人**	MUC	KONAMI
6	**CAPCOM VS. SNK 2**	FTG	CAPCOM
7	**POWER SMASH 2**	SPT	SEGA
8	**RACE ON**	RAC	NAMCO
9	**VR射手 3**	SPT	SEGA
10	**TIME CRISIS II**	STG	NAMCO

注：第十名的确就是NAMCO于1997年推出的光线枪射击游戏《TIME CRISIS II》，真是不敢想象。

www.plumbaker.cn

文：DARKBABY

理想者的温床——ENIX

ENIX 的社名是英语 Phoenix（凤凰）和世界上首台电脑Eniac（恩尼亚克）这两个单词的结合体。除了主营TV游戏制作外ENIX还从事杂志发行、玩具制造、电脑网络游戏推介，甚至还生产糖果和酱油。

ENIX 是在日本游戏业界与 SQUARE 并称的RPG顶级厂商，因其看家大作《勇者斗恶龙》（以下简称DQ）创造了无数销售神话而深入人心。对于 TV 游戏业而言，ENIX 的贡献并不仅仅是名作游戏，那些通过该厂商培养塑造的著名游戏制作人才是其伟大的象征：中村光一、高桥宏之兄弟、内藤宽、饭岛健男……这些人如今都遵循着各自的信念在游戏领域里扮演着极其重要的角色。

由福岛康博创立于 1975 年的 ENIX 原本是一家从事房地产评估和街头自动摄影机等业务的小会社，直到 1982 年初才开始着手 PC 游戏的运营。福岛氏当时采用的是欧美流行的创意买取方式——就是从社会上征集优秀创意进行推广发行（在当时游戏产业的萌芽阶段个人凭借一台个人电脑就能够从事开发工作，后来著名的 GAME ARTS 等公司最初都是由一台电脑起步的）。还是大学在读生的中村光一就是因在ENIX 举办的第一届游戏创意比赛中脱颖而出才得以顺利步入游戏业界的。

1985 年末，在剧作家崛井雄二的怂恿下 ENIX 与任天堂签约为当时炙手可热的 FC 开发游戏。相比在加盟 FC 初期发展颇为坎坷的 SQUARE，ENIX 的首部作品就取得了巨大成功。从现在的角度难以想象总计销售了 150 万套的《DQ Ⅰ》从剧本策划到制作仅用了不到五个月的时间就完成；中村光一、高桥兄弟等后来成为业界健者的二十人团队的最豪华阵容。崛井异想天开地邀请漫画家鸟山明担任人物形象的设计并在《少年 JUMP》上宣传造势，事实上《少年 JUMP》这份巅峰时销量突破 700 万的刊物为“《DQ》系列”的成功作出了巨大贡献。这款游戏在借鉴欧美游戏风格的同时开拓了日式 RPG 的崭新道路，堪称里程碑式的杰作。

对于以前涉足PC游戏的ENIX来说，百万销量根本就是天方夜谭，之前销售成绩最理想的《森田将棋》约八万套的销量在PC游戏领域已经是值得夸耀的佳绩。面对着滚滚而来的金钱，福岛康博率领开发人员再接再厉于次年的 1 月 26 日将《DQ Ⅱ 诸神之恶灵》隆重推向市场，因通宵排队守侯而旷课怠工一时之间成为一种社会现象。240 万套的销售数字令主机厂商任天堂刮目相看，不等合约期满就将优惠条件修改到与 NAMCO 等元老级厂商同等的水平。顺便提一下的是：在1987 年末 SQUARE 的《最终幻想 Ⅰ》悄然问世，当时谁也没有想到这个游戏后来会成为挑战《DQ》RPG 王者地位的最强有力的对手！

1988 年 2 月 10 日推出的《DQ Ⅲ 传说的终结》成了日本本土销量最大的第三方开发的 FC 软件。正如标题所显示的那样，这不但是所谓罗特三部曲的终结，更是中村光一等梦幻组合的绝唱。独特的职业组合与脱略形迹的情节设定使之毫无争议地夺取了当年最佳游戏评选的魁首！《DQ Ⅲ》推出以后许多由 ENIX 一手栽培的优秀人才相继开始了独立发展的道路，除了中村早在 1986 年就创立的 CHUNSOFT、高桥兄弟的 CAMELOT、内藤宽的 CLIMAX 之外，十几家软件开发会社也先后成为业界的骨干力量。这些杰出人才的离去对 ENIX 的未来发展造成了极大影响，其损失绝对不是《DQ Ⅲ》

语梅杂志&3DM-SMV

累计380万套的销量和1.4亿美元的纯利可以弥补的……

《DQ Ⅳ 被引导的人们》的推出与前作相隔了两年，ENIX对制作组进行了大调整，山名学、真岛真太郎等新人开始挑大梁。作为天空三部曲首作的《DQ Ⅳ》成为系列中受争议最多的一作；从笔者的角度来看采用多视点叙事手法的此作无疑是“《DQ》系列”最具有特色的：众多登场的角色紧扣着“被引导的人们”这个主题而展开情节，层次分明且蕴意深刻。针对不同角色的配乐也充分显示了音乐家杉山孝一的深厚功力，特鲁里克的诙谐、双子姐妹的活泼、战士的笨拙刻板……无不表现得淋漓尽致。虽然倍受争议、虽然处在FC主机的急速衰退期，《DQ Ⅳ》还是取得了310万套的骄人成绩。（中村光一的CHUNSOFT也参与了《DQ Ⅳ》的制作）

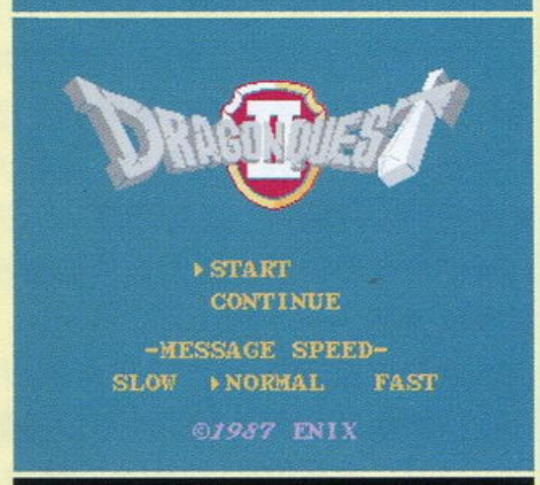
FC时代的ENIX虽然也推出过《北海道连续杀人事件》等其他软件，但由于《DQ》的耀眼光芒而被完全掩盖了。到了SFC推出时，游戏产业进入了一个神话般的鼎盛时期，无论主流的SFC还是尾追的MD、PC-E等主机都涌现了大批传世精品。ENIX及其关联会社也显示了旺盛的创作激情；对应SFC的第一款RPG是1990年末由内藤宽负责的RPG《阿雷莎》，高桥兄弟创立的CAMELOT为世嘉MD开发的“《光明力量》系列”深得好评。饭岛健男的PANDORA BOX也活跃在各大主机并开发了《ONI》等大量高品质游戏……不知什么原因在1991年整整一年中ENIX毫无建树；SQUARE却正是从这时开始了腾飞，《FF Ⅳ》、《圣剑传说》、《浪漫沙加》都出现在那个时期，使得SQUARE人气直逼KONAMI、ENIX等一流厂商。

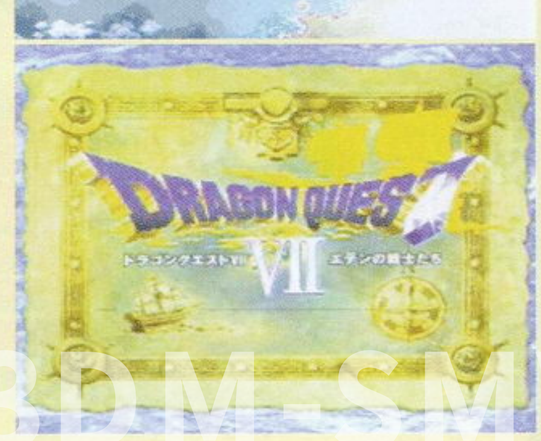
1992年初QUINTET制作组的A·RPG《灵魂编织机》获得了《FAMI通》金殿堂的评价，采用吸取敌人灵魂以获得能力的奇特构思令人耳目一新，高难度的操作要求使该作品的销量只达到预期的三分之一。

1992年9月27日是一个绝对值得纪念的日子，阔别多时的“勇者现象”再度出现！虽然当天关东等许多地区都下着小雨，仍然无法影响玩家们期待《DQ Ⅴ 天空的新娘》的热情。首批200万套很快被抢购一空，连带着SFC主机在该游戏推出前后的3月间就卖出了170万台。曾有一段时间国内外有过《DQ Ⅲ》、《DQ Ⅴ》孰为系列王者的争论，笔者是倾向于后者的。崛井雄二的哲学思想凭借着SFC的强大机能得到了完美诠释：故事的主角自幼随父亲四处寻找传说的勇者希望能找到打倒魔龙王的途径，其间经历了父亲被杀、幽囚十年等种种磨难后终于和童年时的伴侣比安卡结成夫妇，当他最后遍寻勇者不获时却无意中发现勇者居然就是自己的儿子……崛井意图阐述的思想就是：“刻意追寻的真理往往就在自己的眼前，而人们却时常将之忽略！！”PCM音源更将听觉效果提高到前所未有的水准，数十首配乐令人百听不厌。《DQ Ⅴ》也暴露了ENIX在图像技术方面的落伍，除了角色尺寸、发色数等固有硬件特性外，其他地方相比FC几乎毫无进步，比较同时期CAPCOM有明显模仿痕迹的RPG《龙战士》充满动感的美丽画面简直是两个时代的产物！

1992年末SQUARE凭借着《FF Ⅴ》的巨大成功开始在与ENIX竞争RPG王者的无形战争中占据了完全主动，无论在软件数量、品质、销量等方面都完全取得了优势地位，以至于被许多人称颂为“SQUARE的超任时代！”在SFC时代ENIX的成功作品还是相当多的：《四十六亿年物语》用奇想天外的方式给玩家上演了一幕生物进化的活剧；与TAITO合作的《玫瑰色的人生剧场》被誉为TAB游戏的典范；评价不高却极富内涵的《树帝战记》；QUINTET制作组A·RPG第二弹《盖亚幻想记》无论哪个方面都可圈可点；至于育成AVG《J计划 神奇少年皮诺》则堪称育成类游戏的顶峰之作。玩家用亲自培养的机械少年皮诺打倒罪恶宰相救出公主，极富成就感，游戏中处处凸显了ENIX式的黑色幽默，回忆起皮诺在大剧场里的独唱、向公主献花示爱等等场景，笔者的思绪不禁又回到了那难忘的岁月……A级调教师的记录至今引以为豪！

1995年3月11日，在任天堂的大力撮合下由SQUARE和ENIX破天荒地联合制作的32M超大作《时空之旅》上市，在该作品中崛井雄二和坂口博信的理念得到完美结合使之堪称不朽！之后在SFC晚期的那段时间内ENIX虽然也有《神秘的约柜》、《天地创造》等大作发售，但比之SQUARE的八面威风只能徒呼：“既生瑜何生亮”。作





为年末商战压轴戏的《DQ VI 幻之大地》开局意外的冗长令很多玩家产生了失望，不过中盘以后情节却突然一转，使人欲罢不能。崛井试图描述人物对自身的反思来表达矛盾复杂的心理变化，在某种程度上芭芭拉与米黎尤两个女性角色比主角性格刻画得更为生动鲜活，本作是“《DQ》系列”在心理方面着墨最多的一作。1996年推出的由TRI-ACE制作的《星海传说》成为了ENIX在SFC主机上最后的原创大作，至于那个根据日本古代神话改编的2D横向清版式的ACT《勾玉传说》发卖中止则成为了一些玩家永远无期的悬望。

因SQUARE加盟索尼PS后业界局势随之巨变，ENIX还是如期加盟了任天堂新主机N64并宣布制作《J计划2》。虽然说《J计划2》本身的品质颇高，但在首发游戏的选择上却犯了战略性错误！在N64这样一台鼓吹3D且卡带容量极其有限的主机上推出一款应该以2D动画为卖点的游戏实在是未显其长先暴其短，其结果是ENIX和任天堂都寄予厚望的这款软件只卖出了3万套。在1997年N64冰河期推出的由财宝公司代为制作的《前进 闹事者》更是只卖出了1万多套。迫于巨大的财政压力和SQUARE的积极奔走劝说下，ENIX终于在1997年初同时加盟了PS、SS并宣布《DQ VII》将登陆PS平台。为了向多年栽培的任天堂表示歉意，福岛康博亲赴京都向山内溥说明原委并取得谅解。SCEI前社长德中晖久在ENIX宣布制作PS版《DQ VII》后用“头上有青天”来形容其意义之重大。

成为上市企业后的ENIX坚定地秉承着只为主流机种开发软件的原则，在给世嘉SS开发的《七风岛物语》等游戏销路惨淡后果断将之抛弃。ENIX加盟任天堂GB掌机开发行列并在1998年秋推出了《DQM》为任天堂的新型掌机GBC保驾护航。《DQM》将《DQ》与《口袋妖怪》两款超大作的精髓加以有机融合，聆听着耳熟能详的历代《DQ》主题音乐并绞尽脑汁地对怪兽进行捕捉、融合、交换。如此极具趣味性的设计加之《FAMI通》编辑部组织的通信对战比赛推波助澜，使得该游戏取得了380万套以上的惊人销量！可观的收益让ENIX高层充分意识到了掌机市场的潜力而加大了投入力度。（题外话：在日本游戏业界《DQM》被戏称为诅咒的游戏，原因是在1代开发即将结束时某主程序员因心律不齐暴毙，2代的主程序员又因车祸而死亡导致了男性版本延期数周。当然这些插曲应该纯属巧合……）

采用策划委托制度的ENIX本社除了真岛真太郎等组成的约30人的《DQ》核心团队外并没有其他的软件开发机构，它通过代理中小厂商的游戏来达到降低风险和经营成本的目的。进入PS时代后ENIX抛弃了QUINTET等一些产品销路不佳的协作厂商（制作了《天地创造》等名作的QUINTET在被ENIX断绝往来后陷入绝境，1999年曾发生过数十名FANS前往ENIX总部请愿的趣事），重点扶植的TRI-ACE制作的游戏为ENIX增添了新的亮色，《星海传说2》、《女神侧身像》（VALKYIRE PROFILE）这两款游戏无论口碑、销量都属上上之选。《女神侧身像》以充满悲剧氛围的北欧神话故事作为基准，错综复杂的情节配合着流畅爽快的操作将ENIX一贯追求的游戏性发挥得淋漓尽致。生存与死亡在这个游戏中是如此充满了诗意、凡人与神之间又是那样的休戚相关。可以这么看：《女神侧身像》将玩家对ENIX的疑虑完全打消并为《DQ VII》的热卖打下了扎实基础。

具有很大讽刺意义的是，可能是全系列最失败的作品《DQ VII》却创造了新的销售神话。借助着巨大的广告攻势和人们悬望已久的心情，这款与前作相隔了整整5年的新作以410万套的销量夺得了PS主机销量冠军的宝座。挚爱这个系列的笔者抱着平常心将这款游戏打穿了两遍，面对着这么一个无论音乐、画面还是情节几乎一无足取的跨世纪大作真是百感交集！在PS2开始流行的年代居然还出现那样低劣的CG动画，只要是思维正常的人都不会相信是刻意所为，历代在音乐方面都倍受好评的《DQ》在本作也完全没有发挥CD音源的长处，情节方面到处充斥着三言二拍式的劝善除恶，令人昏昏欲睡。《DQ VII》惟一让我感动的情节却是在结尾时成为渔夫的主角在撒网时无意中网到了生活在遥远某个时代的好友的石板信，咀嚼这久历岁月不变的友情实在感触良多……

TV游戏业进入了前所未有的混沌时代，曾经风云一时的SQUARE、世嘉等都陷入了困境，而ENIX则凭借着与索尼、任天堂等硬件厂商的良好关系独善其身。目前PS2和GBA两大主流硬件是ENIX全力投入的方向，极度微妙的局势使本多圭司等新领导层至今无法确定维系社运的超大作《DQ VIII》将投放什么平台。任天堂与ENIX有着十多年的提携眷顾之恩，特别是1999年初ENIX社内民意大调查时包括现社长本多在内近70%员工认为最值得钦佩的游戏厂商为任天堂、而制作出《塞尔达传说64 时之笛》那样伟大的游戏是很多员工的心愿。至于索尼PS2的市场优势也是ENIX绝对不能漠视的……加上“《DQ》系列”在欧美知名度不高注定了新作将在PS2和NGC两者中在本土取得优势地位的主机上登场（目前看来似乎PS2的希望最大）。

ENIX已经逐渐远离了游戏业的舞台中心，但它巨大的影响力已经泽及整个日本业界。据统计目前出身于ENIX的社长级人物有32位、本部长级有114位……对于我、对于广大的玩家来说，《DQ》的内在质量可能已经并不重要，其伟大的象征意义是时时唤起我们那颗渐已老去的Game心。

虽然：伊人已略形憔悴，我独怜之！

后记

ENIX特有的软件体制使之几乎立于不败之地，但相对的缺乏技术和人才的蓄积使其规模的扩张必然受到限制。《DQ VII》已经充分暴露了ENIX技术力滞后的弊端，即使最新公布的PS2《星海传说3》在技术比之SQUARE的《FFX》也并无见长之处，新近看到一个名为《FEAR》的超恶心AVG游戏真难以将之与推出了《天地创造》、《J计划》等清新作品的ENIX划上等号。目前最大的谜团是《DQ VIII》将最终花落谁家，可能产生的影响将极其深远……

看得杀意@3DM-SMV
WWW.PUBDOG.COM

文：SOUL

最终幻想XI

网络游戏在世界范围内不断升温，而在线游戏一直也都是PC GAME方面的强项，但是这几年来，随着网络技术的一步步成熟，家用机方面的网络游戏也奋起直追。在这方面打响头炮的自然就是SEGA SONIC TEAM的《PSO》（目前已经开始向PC界进发）。

PC界最成功的在线RPG是《EVERQUEST》（《永恒的任务》，由SONY公司发售）和《Ultima Online》。

PS2	SQUARE	RPG	1人
	预定2001年12月26日发售		未定
DVD-ROM	对应杜比5.1声道音响系统		

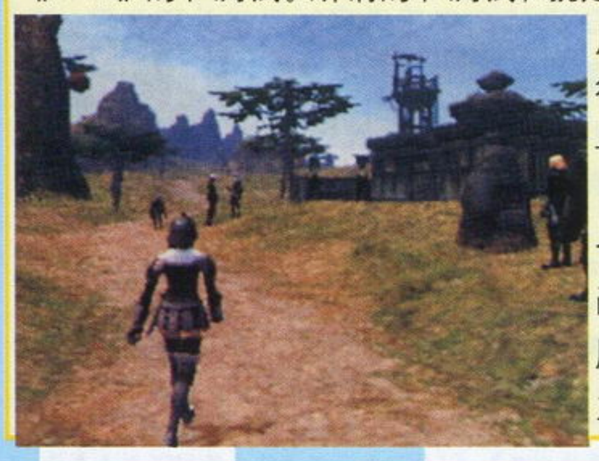
SQUARE致力推行“PLAYONLINE”网络计划已经快两年了，现在终于要将计划付诸实施。这次行动的主体就是冠以SQUARE的招牌之作“《最终幻想》系列”名称的《最终幻想XI》（以下简称《FF XI》）！！

随着游戏开发度的一步步提高，游戏的各方面细节也越来越明朗。到底《FF XI》会是个什么样的游戏呢？

在假想的空间中进行冒险，让我们再次关注在线游戏。

所谓《最终幻想XI》

《FF XI》是“《最终幻想》系列”多人参加型网络RPG的第一作，玩家可以通过PS2的互联网连接功能，将自己定义为网上假想世界的一个居民，在《FF XI》游戏里，存在着多个世界，每个世界都可以容纳数千个玩家同时进行游戏。玩家不但可以在假想世界中进行冒险，也可以和这里的其他玩家进行聊天等交流活动。游戏将于2002年春（原来的预定时间为2002年3月）开始正式运作游戏，而今年的12月份，游戏会开始进行《FF XI》的β测试。所谓的β测试，就是由原制作厂商从消费者群（最终用户）中募集出部分人对软件进行的综合测试。PLAYONLINE本身早已在今年的9月1日就开始进行β测试了，PLAYONLINE是一项综合的网络服务，提供包括游戏、漫画、杂志、聊天、信息等等在内的服务，《FF XI》将是PLAYONLINE的主要服务功能之一。



关于标题图与LOGO图

《FF XI》的插画由野村哲也绘制，而标题图案仍是由天野喜孝负责。

《FFXI》STORY

这是一个剑、魔法与技术交织在一起的美丽的世界——瓦那·迪尔（ヴァナ・ディール）。

过去在这个世界上，信奉光的人类和信奉暗的魔物之间发生了一场大战。

那是一场围绕着万物之源水晶的生死之战。

美丽的城镇被魔物们破坏了，大地、水也被污染了。不久，人类获得了一点点微弱的优势，最终成功击退了魔物的攻击。人类重新获得了和平。

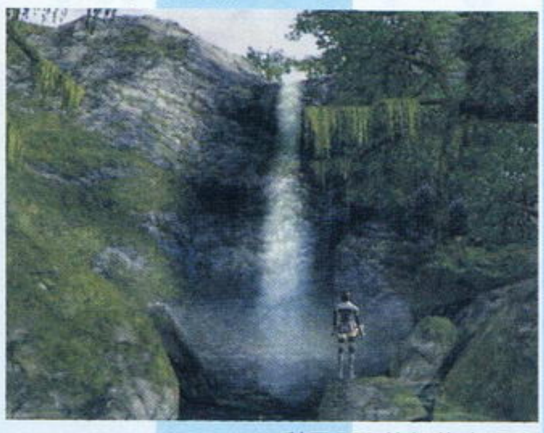
但是从那以后20年过去了，就在人们逐渐忘记了那场战斗的时候，邪恶再次袭卷瓦那·迪尔。

这全都是因为对水晶力量的追逐所致……

www.plumbo

剑与魔法与技术混和的世界——瓦那·迪尔

《FF XI》给玩家带来的幻想游戏世界就是瓦那·迪尔。这里有众多大规模的大陆和国家存在，也有着各种各样不同的种族生活于这个世界中。玩家可以通过INTERNET连入《FF XI》游戏，作为幻想世界的一员，成为瓦那·迪尔历史的缔造者之一。



▲利用PS2的机能表现出来的美丽的瓦那·迪尔世界。

加入《FF XI》的世界，首先就是要创造一个自己在游戏中的分身。《FF XI》中角色的创造自然是可以选择自己所属的种族的，其后还可以选择自己的性别、名字、体型、及其他各项详细的设定，玩家可以根据自己的喜好创造一个有个性的角色。

另外，《FF XI》将会采用经过改进的《FF V》的“职业系统”，不过目前还没有进一步的情报公布。

HUME族介绍

HUME是瓦那·迪尔众多种族的一种，HUME是取自英文单词HUMAN的近音，HUME种族是能力比较平衡的种族。

在《FF XI》中，即使是同一种族，其造型也可能是千变万化的。以HUME来讲，首先是性别不同就会有截然不同的外形，其次脸部、体型的不同等选择就足以让HUME一个种族有足够多的造型变化，这还不算各角色可以装备的道具会对外形所产生的影响。

▲HUME族女性的造型，头上还戴着头盔。

▲一个典型的胡子酷哥，脸部是不是让你想起了御剑平四郎？

▲没有戴头盔的HUME族女性，腰部还佩着剑。

▲HUME族的年轻男性，金色长发已经是美形男的注册商标了。

与瓦那·迪尔的居民进行交流

《FF XI》与“《FF》系列”的最大区别就在于你可以在游戏中见到其他的玩家。玩家之间的交流将是《FF XI》的重头戏之一，因此对游戏中交流系统的设定就很关键，从文字的输入到显示等方面SQUARE都是下了功夫的。不过要进行这样的交流，就少不了PS2键盘的配备。另外，各国的人怎样进行交流也是重要的课题之一，现在可以肯定的是，《FF XI》将会对应日英语言的简单互译。

也会有大量的NPC登场

《FF XI》的世界中也会有许多由电脑操纵的NPC存在，和这些NPC交流可以得到很多有用的情报，比如当地的基本情况、和冒险有关的基本常识等，在玩家决定外出旅游时，就一定要注意先向这些NPC打探一切情报。可以说NPC的存在就是为了帮助玩家更顺利地进行游戏。

信息窗

这里放的是谈话的内容，文字用黄色显示的部分表示是正在输入的文字。

NETWORK

TAGET

这个图标表示玩家正在和谁谈话，右下角会相应显示出对方的状态资料。

PARTY

玩家本身的基本资料，如果和其他玩家组成队伍的话，这里就会显示出整个队伍的基本资料。

▲一个叫做“FLYING AXE”的角色，他属于一种体型巨大的种族。虽然外表威猛，但却能很亲切地向玩家提供信息。

多人进行的游戏

网络游戏最大的魅力自然就是多人游戏，在这个虚拟的世界里，玩家却可以真实地感受到其他角色也活生生地和自己一起战斗。和一些流行的PC网络游戏相同，游戏中各角色的名字都会直接显示在角色的头上。

在《FF XI》中，不但玩家可以单独行动，游戏也非常注重组队战，组成队伍进行亲密合作使网络RPG更具乐趣。这也是目前网络RPG的发展方向。

▶名字的显示方面，在远处的角色所显示出的名字会很淡。名字的颜色也会不同，同一组的队员的颜色会是一样的。

新游戏志&3DM-SMV
www.plumpoo

文：SOUL

FINAL FANTASY X

国内外玩家最好的英语教材——英文版《FFX》即将登场！

PS2	SQUARE	RPG	1人
	预定2001年12月26日发售		未定
DVD-ROM	对应杜比5.1声道音响系统		

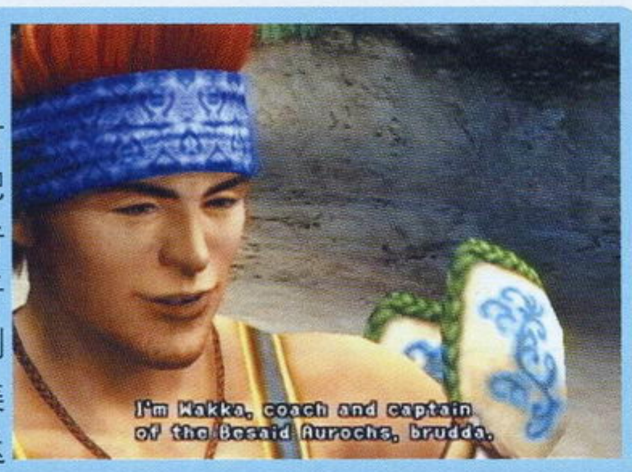
史上最强的RPG！然而由于语言的问题，相信有不少人痛下苦心地忍耐，坚决不玩、不看日文版的《FFX》，现在这样痛苦的日子终于熬到头了，SQUARE的美版《FINAL FANTASY X》(以下简称《FFX》)的开发进展顺利，现在已经定于12月26日登场，比原来预定的发售日又提前了一周！看来《FFX》也加入了美国圣诞节黄金档期的竞争，它势必对美国新发售的两台主机：XBOX与NGC造成一定的冲击。

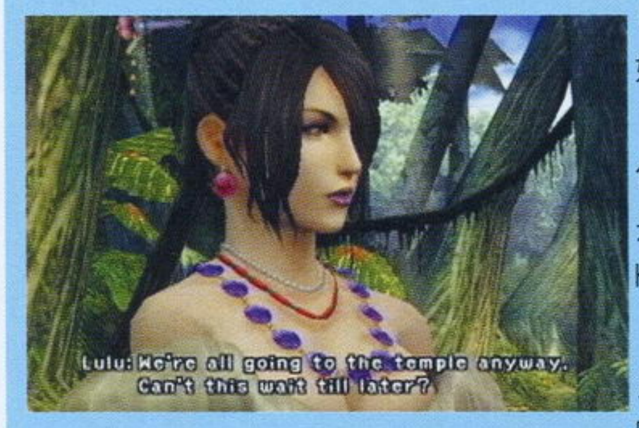
21世纪初最引人注目的RPG自然非SQUARE的《FFX》莫属，首次加入的语音所带给玩家的投入度非以往的“《FF》系列”所能比拟。但同时，加入了语音也让游戏的美版制作更为困难，不再像以往的作品，只需要在文字方面做功夫，这次的美版制作还要涉及到配音这一块领域。尽管这次的美版移植难度是《FF》史上最高的一次，但相较之经以往美版《FF Ⅷ》及《FF Ⅶ》的移植速度（都是在日版发售半年以后才出美版），《FFX》的移植时间反而比以前花得更少了，进度不可谓不快，这与SQUARE抢占圣诞节的游戏黄金档期有很大的关系。

美版PS2市场发展极为迅猛，虽然日版PS2发售已经有1年半多，但总出货量才690万台（截至2001年10月份数据），而美版PS2（2000年10月26日发售）只用了1年的时间就达到了855万台的出货量！因此SQUARE对美版市场的重视也将达到史上最高，希望美版《FFX》能在让SQUARE再展往日雄风！

配音

“《FF》系列”要加入配音，自然会对配音的质量严格要求。对角色个性的把握要求绝对到位，日文版中为泰达配音的森田成一和为尤娜配音的青木麻由子都成功地做到了这一点，在SQUARE的制作下，相信英文版的《FFX》不会让欧美玩家失望。在英文版的《FFX》中，泰达（Titus）那种年轻气盛、大大咧咧的性格，将由美国演员James Arnold Taylor用自己的嗓音进行全新的演绎；尤娜（Yuna）那种温柔、纤弱，但又内心坚强的性格将由美国演员Hedy Burress演绎。

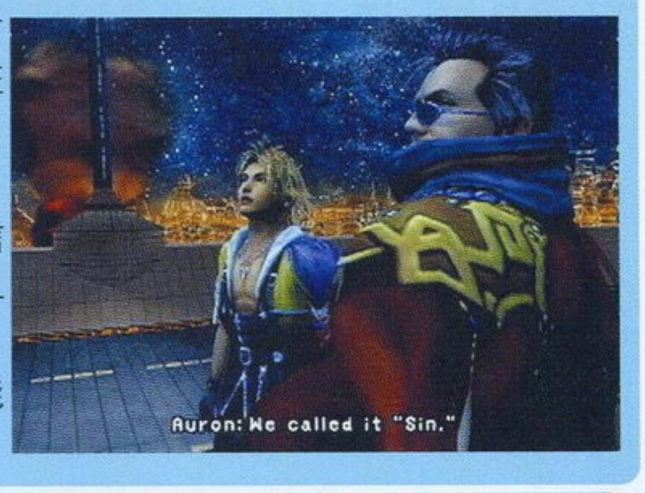




其他角色方面，瓦卡（Wakka）配音将会带有加勒比海的口音，同时他的各个同胞也都同样带有这样的腔调；露露（Lulu）的配音的主要特征是冰冷和沙哑；琉库（Rikku）是充满了好奇和急性子的嗓音；基玛力（Kimahri）自然是要么是一言不发，要么是低沉的声音。

游戏除了语言方面以外，基本上会和原来的日文版完全相同。相信用我刊曾经制作过的日文版保存级攻略同样能够玩转英文版的《FINAL FANTASY X》。

即使是玩过日文版《FFX》的人也可以再试着玩一次英文版的《FFX》，毕竟《FFX》的剧情并不是玩一遍就能够深刻体会到的，更何况现在是用另一种语言来表述的《FFX》。



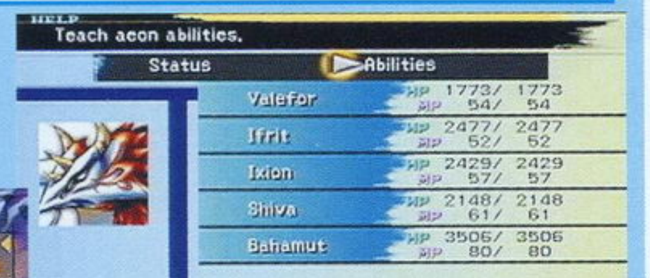
系统

↑去掉了原来的ATB系统，新的SHPERE系统获得了一致的好评。

↑精致的系统，具有极高战略性的系统设置，能够让你玩味再三。

诸多《FFX》的关键名词的英文曝光！

SIN	辛
ZANARKAND	大都市——扎那尔港多
BLITZBALL	闪电球
YEVON	艾本教



可以看到召唤兽的名字了，是不是可以翻一下词典，查一下召唤兽的来历了？

←最受好评的随时换人系统，让每个角色都可以充分发挥自己的特长，再也不会像以前的《FF》一样，总是只能培养几个角色。

《FFX国际版》！？

有情报指出，《FFX》将会于2002年1月31日发售日版的国际版，大家都知道，当年在日本发售的加入了诸多新要素的《FF Ⅶ国际版》获得了相当大的成功，事隔“两代”，《FF Ⅷ》和《FF Ⅸ》都没有发售国际版，而这个全新的PS2上的第一作《FF》的国际版相信会让不少暑假时没有购入《FFX》的人心动。据悉，《FFX国际版》将会增加一些让《FFX》更完整的东西，而游戏也极有可能改为英语配音加可选的英日文字幕显示，总之让人极度期待。

真正全多边形的《FINAL FANTASY》的世界！

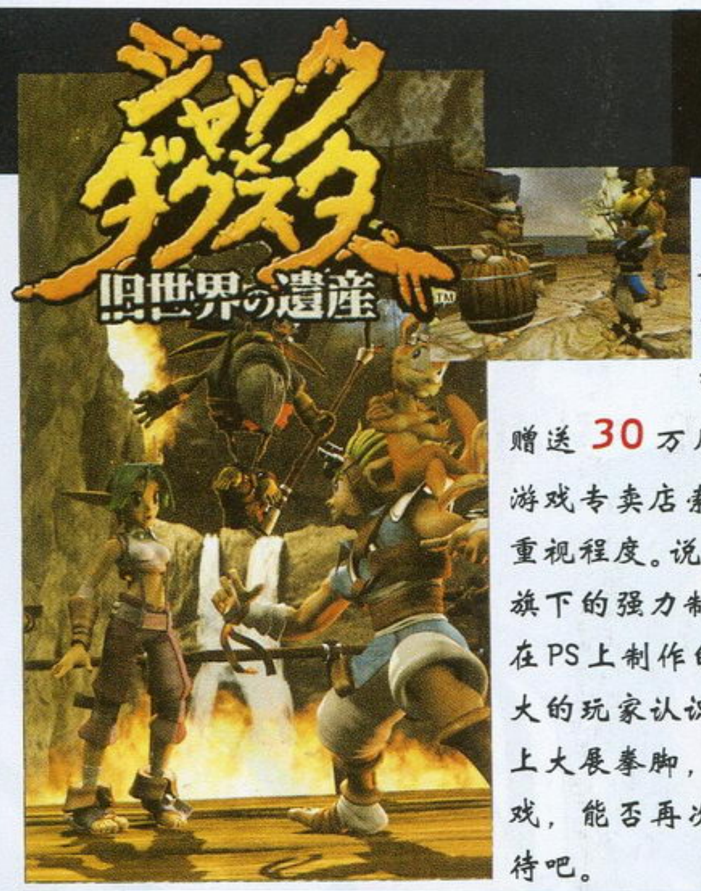
上海老男孩3DM-SMY
WWW.PLAYBOY.COM

文：ACE 飞行员

杰克和达斯特
旧世界的遗产

推荐报道第二回

PS2	SCEI	ACT	1人
	预定 2001 年 12 月 20 日发售		未定
DVD-ROM	未定		



为了配合PS2年末大作《杰克和达斯特 旧世界的遗产》(以下简称《jak》)的发售，SCEI举办了一项惊人的促销活动，从11月16日起将在日本各地免费赠送30万片游戏的试玩版，玩家只要到日本各大游戏专卖店索取即可，由此可见SECI对这款作品的重视程度。说来也并不奇怪，《jak》的开发商正是SECI旗下的强力制作公司Naughty Dog(顽皮狗)，由他们在PS上制作的“《古惑狼》系列”早已经被全世界广大的玩家认识和接受。现在Naughty Dog又将在PS2上大展拳脚，《jak》就是他们在PS2推出的第一款游戏，能否再次受到玩家们的欢迎呢？让我们拭目以待吧。

DAXTER

JAK最要好的朋友，但是由于受到了DARK ECO的诅咒而变成了一只土拨鼠，为了能够重新变回人形DAXTER和JAK一同来到了MIST岛上。

JAK

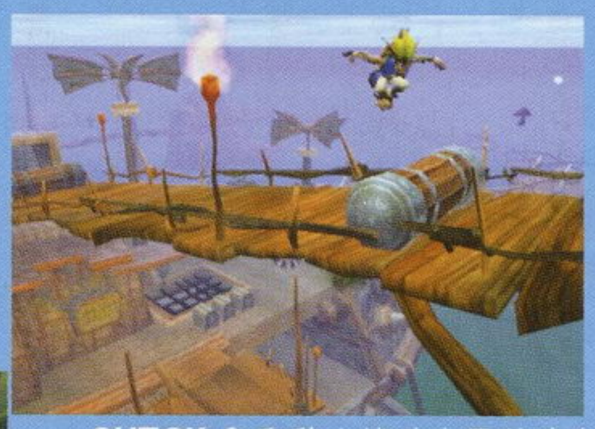
游戏的主角，是一位喜爱冒险的少年，拥有一身不凡的身手。JAK还有一种超人的本领就是利用神秘之石ECO的力量使自己的力量变得更加强大，这次冒险的舞台是一座叫做MIST的神秘岛屿。

体验版试玩报告

动作丰富的JAK

游戏的一大特点就是丰富流畅的动作。JAK和DAXTER需要在岛上破除很多机关，消灭许多稀奇古怪的敌人，这些都需要配合大量的动作才能完成。

CHECK 1 按下R1或者L1，就JAK就可以跪下，而在移动中按下R1或者L1就可以利用翻滚来进行闪避。连续按下两次X键可以进行二段跳跃，□键可进行攀爬，配合各种机关还可以再做出很多腾空动作。



CHECK 2 和敌人战斗也是游戏中很重要的一个环节。□键可进行普通攻击，而○键则可进行旋转攻击，这很容易让人联想到《古惑狼》。JAK也可以在空中或者跳跃时攻击各方位的敌人，游戏的自由度很高。

CHECK 3 为了解开各种谜题，JAK需要时常观察周围的环境。利用△键游戏会切换到第一视点，R3则可进行任意观察。

交通工具

JAK要在广大的版图上不断地前进探索，自然会遇到很多艰难险阻。游戏途中JAK可以获得很多种交通工具，从厂商的资料来看已经有蓝色大鸟和一种被称作“A-Grav Zoomer”的交通工具，JAK和DAXTER的长途跋涉就要依靠它们了。

重要的道具

神秘的MIST岛由大大小小数十个部分组成，游戏中会出现卡通式的2D地图，上面很形象地标明了JAK要去的位置。试玩版只是其中一个极小的区域。

POWER CELL

游戏中会出现一种被称为POWER CELL的道具，这是JAK必须要找到的，而JAK来到小岛上的任务就是要搜集所有的POWER CELL。每捡到一颗POWER CELL，JAK和DAXTER两人都会欢呼庆祝。

ORG

小岛上有很多宝箱，打破它们就可以得到额外的道具ORG，搜集一定数量的ORG就可以换取一条性命。这种设定在最早期的FC上都已经出现过，堪称经典游戏设定。

铁箱

在每一个区域都隐藏着七个神秘的铁箱，只要JAK将它们都找出来就可以换取一颗POWER CELL，相信这就和游戏的完成度有很大的关系。

游戏中的场景相当的丰富，让人心旷神怡，巨养眼。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

浪漫的回忆在继续演绎着爱的传说……

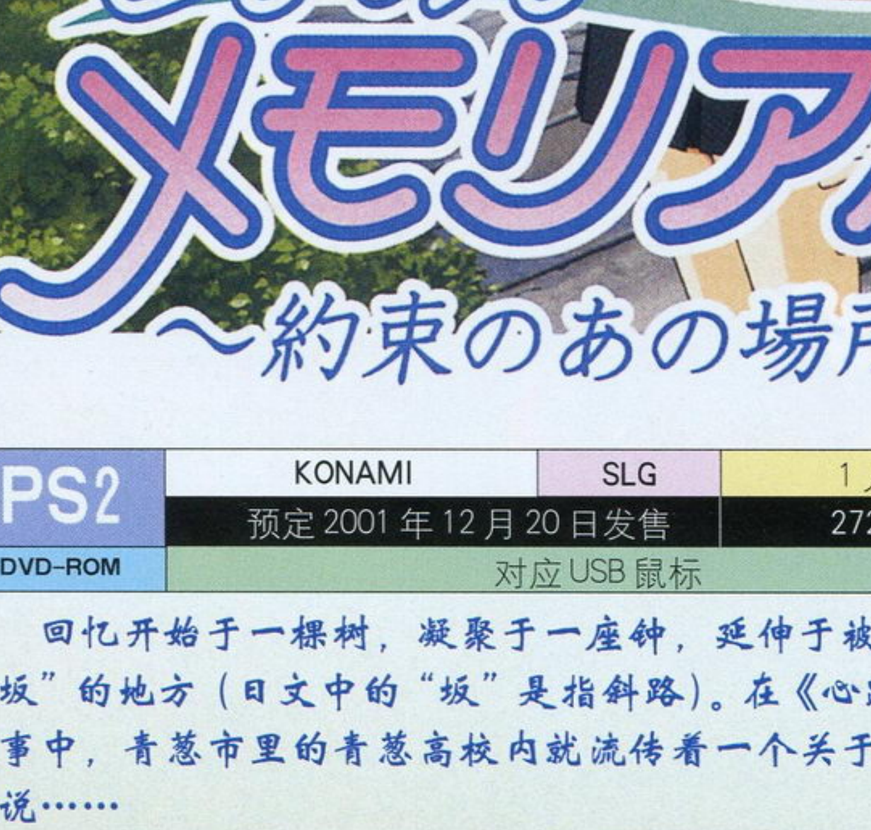
ときめきメモリアル®3 ～約束のあの場所で～

心跳回忆 3

在约定的那个地方

PS2	KONAMI	SLG	1人
	预定2001年12月20日发售		272格
DVD-ROM	对应USB鼠标		

回忆开始于一棵树，凝聚于一座钟，延伸于被称为“传说之坂”的地方（日文中的“坂”是指斜路）。在《心跳回忆3》的故事中，青葱市里的青葱高校内就流传着一个关于这条斜路的传说……



建在小山丘上的，私立青葱高校……

由山丘通往山脚的，并不只是一般的上学路，

还有一条现在已没有人经过的旧路。

有一所仍然屹立在旧路入口的，

被称为“男社”的古旧神社。

那是，为了与兴建在学校内的“女社”遥遥相对

而建立在那个地方的。

此后，在连接两座神社的途中，

有一条流传着美丽传说的斜路存在。

在命运选定的那一天，樱花飘散的时候为爱盟誓而在一起的二人将永不分离。”

这就是，青葱高校内流传的“坂之传说”了

约定的地方是……传说之坂

活梅杂志BBS M-SMV
www.plumbook.cn

登场角色全接触

自从1994年开始，KONAMI就为游戏界带来了一种全新的游戏类型——美少女恋爱育成游戏，尽管以前也有类似的作品出现，但都因为系统和剧情还不够完善而一直没有在玩家群中形成一股风潮。可是当具有里程碑意义的《心跳回忆》同玩家见面之后，这股潮流便一发不可收拾，直到今天美少女恋爱育成游戏已经发展成一个体系庞大、结构复杂的群体，拥有相当数量的“死忠FANS”追随，再配合由游戏衍生出来的周边产品，可以说在日本，美少女恋爱育成游戏已经成为一个产业，每年为游戏开发商们带来上百亿的利润。

再看国内的情况，因为语言上的障碍，这种类型的游戏很难得到玩家的认同，如果对游戏的人设还比较感兴趣的话，也许还能玩上一两个小时，但由于不了解剧情，很快就会觉得比较沉闷，再也无法将游戏进行下去。但是某些精明的游戏代理商却看准了这个商机，汉化了著名的美少女恋爱育成游戏推向国内市场。在能够了解故事的基础上，当然许多玩家便趋之若鹜地投入这种类型游戏的怀抱，在游戏中感受日式游戏对于感情刻画的细腻描绘，深陷其中往往不能自拔，再加上这种类型的游戏与生俱来就带有一种强烈的“角色代入感”，很多玩家都能够在游戏中找到自己的影子，《心跳回忆》就是这样在国内火起来的。

当TV GAME界进入新世代主机大战时，担负着TV GAME界美少女恋爱育成游戏No.1地位的“《心跳回忆》系列”当然扮演着同类型游戏当中最重要的角色，许多中小型游戏开发商都希望看到KONAMI这一次该怎样做，当KONAMI公布人物角色设定之后，业界为之哗然，平淡无奇的角色让许多制作同类型游戏的人员都感到不能接受，这难道就是KONAMI所宣传的“新世纪恋爱育成游戏”吗？当第二次公布宣传片之后，许多人才意识到自己错了，因为《心跳回忆3》就像一张圣洁的白纸，任何人都可以在上面描绘属于自己的“心跳回忆”……

NEW CHARACTER

牧原优纪子

生日：1986年9月11日
星座：处女座
血型：O型　身高：158cm
趣味：制作甜点、占卜
喜欢的东西：蛋糕、动物

作为《心跳回忆3》的女主角，她是个有点内向却心地善良的女孩。现在虽然是个受欢迎的女孩，但在初中时代却是一个不起眼的人。升上高中后改变了自己的形象，对她个人来说看来还颇为有效呢，但同时外形的改变也带来了她性格上的转变。

相泽千岁

生日：1986年6月8日
星座：双子座
血型：A型　身高：161cm
趣味：追逐潮流、潜水、旅行
喜欢的东西：快餐

与不太注重潮流情报的牧原优纪子是一对非常要好的朋友，同时也是一个活泼开朗的女孩，相信会在她身上打听到不少情报吧？她对英语很有兴趣，还打算出国留学，看来并非一个普通的乐天派女孩。与其他女孩不同的是，她带有关西口音。

河合理佳

生日：1986年5月11日
星座：金牛座
血型：B型　身高：155cm
趣味：机械工作、动漫画、制作游戏
喜欢的东西：薯片

不注意观察只是觉得她是一个平凡的女孩，但其实是一直为“科学之道”努力的人，被了解她的人称为“Mechatronic 娘”！她制作出来的机械不论大小都能够海陆空同时使用。而她可爱的面孔当遇到大难题时，也会强颜欢笑，不愿意让别人看到她懊恼的样子。

御田万里

生日：1986年8月14日
星座：狮子座
血型：AB型　身高：168cm
趣味：绘画、社交舞、摄影
喜欢的东西：高级冰淇淋、舞台

御田万里的母亲是舞台演员，父亲是电影导演，出身于艺术世家的大小姐。虽然平时言谈举止中带有高傲的气质，但其美丽的外表令不少男生甘愿拜倒在她的石榴裙下。而御田万里自己则是在父母的反对下入读青葱高校的，这当中究竟有什么原因或秘密呢？

橘惠美

生日：1987年2月6日
星座：水瓶座
血型：A型　身高：162cm
趣味：书法、插花、滑雪
喜欢的东西：生八桥（关西地区出产的甜点）、所有日本武道

橘惠美是一位经常面带微笑，性格温柔文静、略微有点成熟女性味道的女孩。平日喜爱日本传统文化的她，总是对武道有一种特殊的感情。除了年幼时在祖父的影响下学习合气道之外，对其他各种日本古武术都非常有兴趣，但这些从她的外表上是绝对看不出来的。

神条芹华

生日：1986年4月18日
星座：山羊座
血型：A型　身高：164cm
趣味：午睡、摩托车、魔术
喜欢的东西：黑咖啡

神条芹华是一位冷傲中略带叛逆个性，充满神秘感的女孩。神出鬼没的言行令别人根本无法琢磨她的想法，然而根据校内的传言，了解到她背后隐藏着巨大的秘密。以她言行上有时候那种“男孩子的性格”，相信能够吸引不少女玩家的目光吧（U-U！）。

www.plumbook.cn

系统大革新

时间设定系统——平日与休日

这是“《心跳回忆》系列”的核心系统之一。在高中3年的漫长（？）时光当中，玩家除了那“天生的使命”（笑）之外，当然也要为今后的生活作好打算，必须的技能当然只能在学习中才会获得，另外为了能够保障“使命”顺利完成，也需要有选择地提高自己的各项技能。时间设定中的“平日”自然就是提高技能的大好时光，而“休日”也就顺理成章地变成完成“使命”的难得机会。下面根据游戏中的具体情况，将详细介绍“平日”和“休日”中玩家所要了解的内容。

平日

首先根据现时日本的教育制度规定，学生每周在校学习的时间采用5日制，而游戏中也遵从这种制度。“平日”共有5天，即是说比以前的“《心跳回忆》系列”每周多了一天时间给玩家自由支配，可以选择同女孩约会或进行其他的事情。

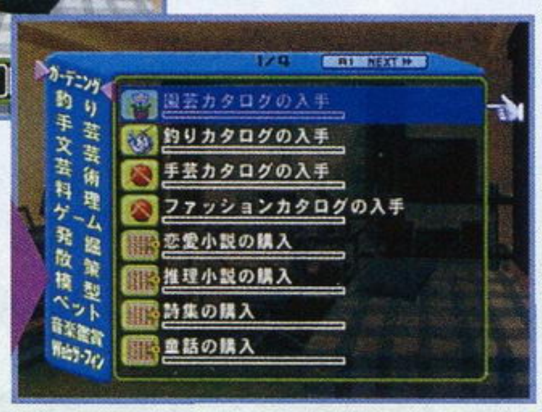
↑玩家可以从游戏中的菜单画面中看到各项能力值的等级。

←在“平日”里，玩家可以提高自己的各项能力LEVEL。

与学科有关的四大能力值包括：文系、理系、艺术和运动。由以往的数值改成了LEVEL计算，而前作以往隐藏的“归宅部”（没有参加课外活动的意思）却变成了新数值。另外“杂学”和“容姿”这两项被分离出来，合并到其他系统中了（详见后面介绍）。

休日

↑可以选择进行“学科预习”。



→种类非常丰富的道具，玩家可以自由选择。

以往前作中每周只有一天或假期才出现的“休日”里，除了继续“死读书”之外，当然是找女孩约会了。而在《心跳回忆3》当中，则把“死读书”改成“学科预习”，但不知道对今后一周的学习产生怎样的影响。另外转自原来“杂学”的新系统“趣味”也会在“休日”中出现，玩家可以用得到的道具，来布置自己的房间或购买一下自己的私人物品。

约会系统更加拟真

最令“心跳FANS”激动的就是与女孩的约会了吧。比起前作，《心跳回忆3》对于约会系统的设计更加考究、更加拟真，改良了许多“心跳FANS”曾经提到过的不足之处，并加入了许多崭新的元素，务求满足玩家完成“使命”时的成就感。

约会地点大增

由于采用DVD-ROM作为游戏媒体，大容量带来的好处之一就是使《心跳回忆3》中的约会地点暴增至25个，而且还有一些隐藏的约会地点并没有计算在内。那些隐藏地点是否会像《心跳回忆2》中设计的那样，只有跟某个女孩的好感度到达一定程度之后才会出现呢？又或者引发出什么特殊EVENT之后呢？

↑一丰富的约会地点选择让FANS大呼过瘾。

终于可以换衣服了

以前主角各项基本数值中的“容姿”在新作中变为“服装系统”。在主角赴约会前，可以选择符合玩家审美情趣的服装。只要搭配得当就没有问题，但是如果玩家是一个从来都不修边幅的人，可能……另外相信一些特别的服饰搭配在约会中会起到事半功倍的效果，究竟如何选择，这可是一门学问喔！

GOOD

两种不同的服装搭配在约会中有着截然不同的效果，神奇啊！

SO BAD

会话中有更多的选择

以往前作当中，角色之间的对话只有3个选择。而《心跳回忆3》的会话内容，会随着主角能力的提升以及与女孩之间的关系作出近乎无限的变化，并且连续性加强。不同的选择结果不只是表现在回答方式上的不同，而是触发今后一系列特殊事件出现的前提条件，因此请玩家千万不要忽视角色间会话中选择的重要性，当然这也相对提高了该游戏对国内玩家日语水平的要求。另外约会中会话开始前主角可以自由选择谈话的话题，这种高自由度在同类型美少女恋爱育成游戏中是不多见的。

←在约会中选择会话的话题。

→竟然有4个对话选择肢，究竟该如何选择呢？

追加故事系统

情敌出现

虽然在前作中也会出现不少男性角色，但基本上都不会阻挠主角完成“使命”，但在新作中却有两个不速之客——白鸟正辉和矢部卓男，前者是一个自我意识过分膨胀的人，后者则是一个从来不修边幅的人。尽管两个人看似不会有女孩子喜欢，但他们却收集了不少女孩子的情报，主角要得到女孩子的好感，当然对她的兴趣应该比较了解，但那两个家伙也会向女孩展开攻势，主角可千万不能大意了。

事件分歧与连锁EVENT

在该系列的前作当中，只要主角与女孩子之间的“心跳度”符合条件，并且在适合的时间段内，便会出现特殊事件。在这款新作中强化了这个系统，如果玩家没有触发某一事件的第一部分，也就不可能看到该事件的后续发展，相信这种引申为“连锁EVENT”的条件选择借鉴了同类型游戏中的近似系统。另外每个事件都可以简单分为“主要事件”和“次要事件”。“主要事件”中包含了该事件的来龙去脉，玩家只要通过“主要事件”便可以了解整个事件的过程。而当中的事件分歧会涉及到“次要事件”的发展，并且要顺利追到那个女孩子的话，引发“次要事件”是必须的！因此可以看出来《心跳回忆3》是一个故事背景丰厚、人际关系复杂的恋爱育成游戏，一定会给玩家带来新的感受。

www.plumbook.cn

女孩的评价

新作中继承了该系列的评价系统，当一个女孩子讨厌主角的时候，会先在别的女孩子面前散布关于主角的负面讯息，因此玩家需要同时讨好几个女孩子才行。新作中登场的女孩子彼此之间都有交情，尤其是本身已经是好朋友的优纪子和千岁，芹华和惠美等人。玩家到底要如何兼顾几个女孩子呢？不仅如此，还要抽出时间来学习，才能让对方加深对主角的印象。但这也不是没有好处的，主角可以有机会从她们当中打听到自己所关心的女孩子的资料，必须好好利用才行啊。

了解《心跳回忆3》使用的新技术

EVS系统强化

新作中不但保留了《心跳回忆2》中大受好评的EVS（EMOTIONAL VOICE SYSTEM）系统，而且还将大幅强化。当玩家输入自己的名字之后，游戏便会替玩家评估该名字的声调和音韵，然后在游戏中女孩们便可以自然地读出玩家所输入的名字。在《心跳回忆3》中，游戏不仅提供标准的日语发音作参考，而且就连关西腔都被包括在内，使操关西腔的角色如相泽千岁也可以流畅地叫出玩家的名字。此外由于容量的限制，前作中只有阳之下光和麻生华澄这两名角色才能够对应EVS系统，而且游戏也要5张CD—ROM。新作采用DVD—ROM作为游戏媒体，容量大大增加，因此即使所有女角色都对应EVS系统也只需要一张DVD—ROM。

←输入自己的名字后，女孩子便可正确又自然地叫出玩家的名字了。

→如果游戏不能判断女孩子读出玩家名字时的声调，玩家就要自己输入正确发音时的声调高低。

TOON RENDERING技术

新作中将会引用一种名为“TOON RENDERING”的新多边形技术，简单来讲TOON RENDERING就是利用3D多边形技术制作而成的2D动画。传统的2D动画需要一张一张地绘画之后才能表现出一连串的动作，而TOON RENDERING则是先把角色制作成多边形3D模块，然后再把角色模块上相近的颜色加上统一的纹理，产生出接近胶片动画的画面，最后角色模块便可以以3D方式移动。使用TOON RENDERING的好处不仅是可以节省工序来制作高难度的动作，而且还能以每秒60格的高速动作处理，制造出逼真的动作效果。

◆左图为普通的RENDERING，右图则是使用了TOON RENDERING的效果，两者的差别很大。

使用TOON RENDERING技术的实际画面

→虽然在表面上看画面与普通的2DCG图片差不多，但当角色运动起来时再配合表情的变化，绝对是2DCG画面所无法表达的。相信这也是包括笔者在内所有看过《心跳回忆3》的宣传片之后感到最惊讶的地方，画面中那个女孩就像“活”了一样！

ZARD主唱的主题曲

对日本流行音乐比较感兴趣的玩家都应该听说过ZARD吧，以前的“《心跳回忆》系列”的主题曲一直都是由为女主角配音的声优来主唱，可是这一次却请来了人气歌手ZAED来演唱主题曲《SEVEN RAINBOW》（《七彩虹》）。另外填词方面则聘请长期与ZARD合作的填词作家坂井泉水，相信这一首歌将会非常经典。

《ときめきメモリアル》

机种：PC-E
售价：8800日元
发售日：1994年5月27日
短评：具有历史意义的一款游戏，也是整个“《心跳回忆》系列”的最初版本。当时是曾经传闻为了夺取PC-E的市场占有优势而推出的，不过始终无法撼动FC在日本的霸主地位。但是作为一款全新类型的美少女游戏，受到了游戏迷们极度狂热的大好评，盛况空前。另外由于本作品的生产数量较少，所以现在也成为“心跳迷”争相收藏的珍品。

《ときめきメモリアル forever with you》

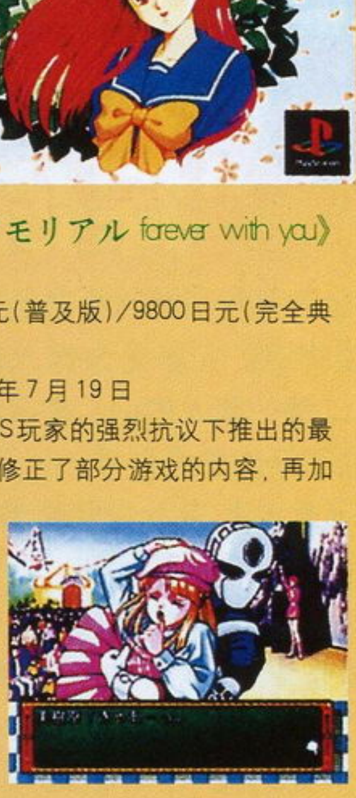
机种：PS
售价：6800日元
发售日：1995年10月13日
短评：将PC-E版完全移植过来的新版本，特别加入了开场动画，调整了游戏中女孩的声音和游戏进行的速度。另外还推出了连音乐盒、鼠标垫和鼠标等精品的“完全限定版”。D·S一直以拥有此作的PS原版碟而自豪！（哇哈哈哈……）

《ときめきメモリアル 传说の树の下で》

机种：SFC
售价：9980日元
发售日：1996年2月9日
短评：移植自PS版，其中的迷你游戏和一部分画面作出过改良，就SFC的机能而言，此作表现得相当完美，其32M的大容量在SFC美少女游戏中可算得是第一款。

《ときめきメモリアル forever with you》

机种：SS
售价：6800日元（普及版）/9800日元（完全典藏版）
发售日：1996年7月19日
短评：在广大SS玩家的强烈抗议下推出的最完美的改良作。由于修正了部分游戏的内容，再加上KONAMI完全活用了SS的大容量记忆功能，令游戏进行得更加流畅。包装精美的“完全典藏版”因发行量极少，所以成为“心跳迷”梦寐以求的绝品。



《ときめきメモリアルPOCKET スポーツ编校庭のフォトグラフ》

机种：GBC
售价：4300日元
发售日：1999年2月11日
短评：时隔3年之后所推出的新作，让人感动得无话可说。虽然新登场的3位原创女孩的魅力不足（纯属D·S个人意见），但是这丝毫不能改变《心跳回忆》在玩家心目中的至尊地位，其受欢迎度仍十分之高。

《ときめきメモリアルPOCKET カルチャー编 木漏れ日のメロディ》

机种：GBC
售价：4300日元
发售日：1999年2月11日
短评：此作在情人节的前夕发售，相信一定有其特殊的意义。“真爱不老”是那棵传说之树赋予《心跳回忆》的经典主题，也是最能引起广大“心跳迷”共鸣之处。将这种能够令自我充满年轻活力的感觉随身携带，真是佩服KONAMI的创造力！

电脑报杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

鬼武者

文：Solidus Gouki

PS2	CAPCOM	A・AVG	1人
	预定2002年3月7日发售		未定
DVD-ROM	未定		

以偶像为原型的战国AVG，下一作的主角又会是谁呢？

《鬼武者2》中的主角是日本江户时代赫赫有名的剑客柳生十兵卫。柳生十兵卫这个名字想必大家都不会太陌生，在著名的武器格斗游戏《侍魂》中那位独眼大叔就是他了。而由CAPCOM重新塑造的柳生十兵卫却有另一种“硬汉”的感觉，事实上这也是和原型松田优作在银幕上的形象很贴切的。有机会问问父母那一辈的人“松田优作是谁”，也许能够让你了解你父母那一辈人年轻时的生活呢。

与6月发表会公开的造型相比，发型似乎经过了一些修改，显得脸更瘦一点。

故事

天正元年（公元1573年）初夏，柳生十兵卫刚回到故乡，却发现这里已经惨遭魔物的肆虐，而率领这支魔物军团的，正是有着“魔人”之称的传奇人物织田信长！为了替父母、乡亲们报仇，柳生十兵卫发誓要血债血偿，打倒信长！

吸“魂”的玉珠

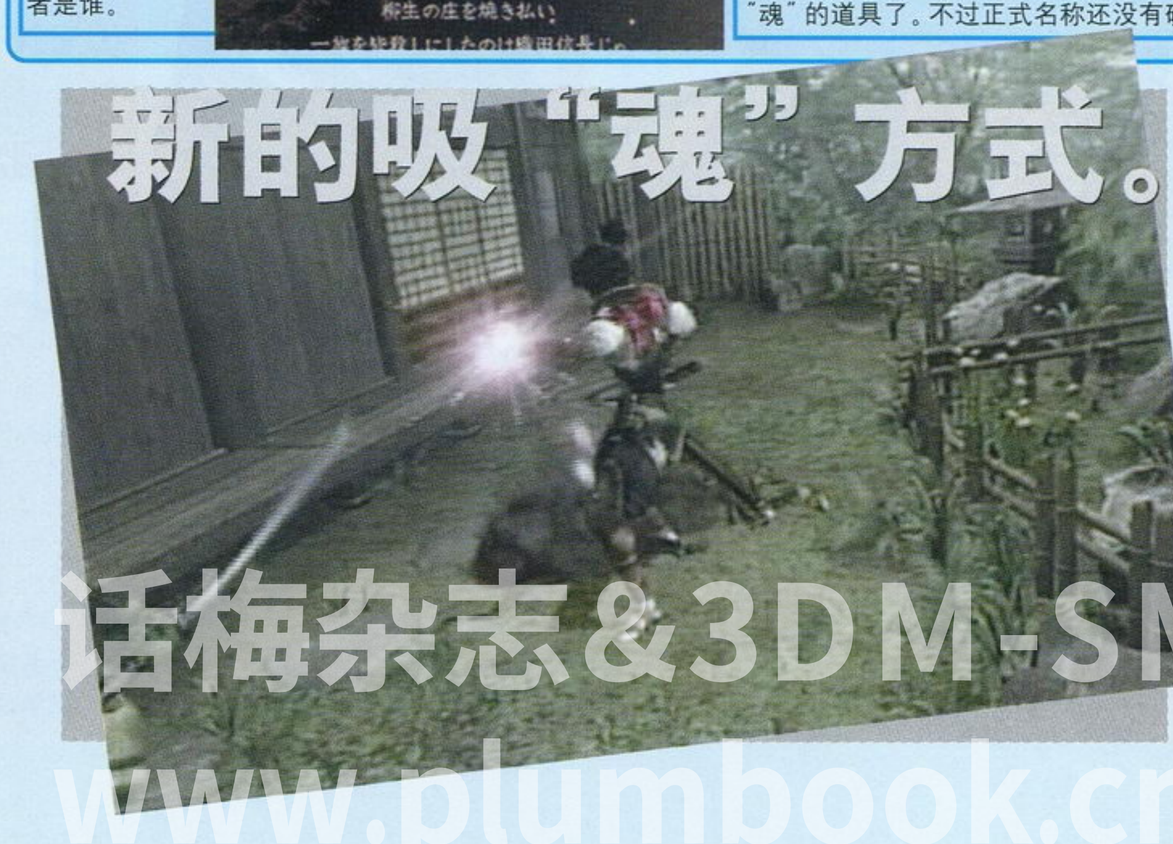
与前作左马介得到的戴在手臂上的“鬼之笼手”不同的是，柳生十兵卫这次得到的类似于“鬼之笼手”的道具是拿在手上的，更像是某种“法宝”一样。在吸取魔物的“魂”时就将手向前方伸出，“魂”就源源不断地从四面八方飞过来了，感觉更COOL。至于得到这种“鬼之笼手”的经过，也已公布了，一起来看看。

就在十兵卫发誓要报仇的时候，从空中传来了一个神秘女性的声音。

十兵卫体内流淌着魔族的血吗？

一个身着怪异服装、漂浮在空中的女性告诉了十兵卫他眼前这幅惨剧的主使者是谁。

十兵卫接过那名神秘女性交给他的一个闪着蓝光的玉珠，这个就是能够吸取敌人“魂”的道具了。不过正式名称还没有确定。



《鬼武者2》的“探侦物语版”

也许是松田优作生前的电视剧集《探侦物语》实在是太深入制作人稻船敬二那一辈人的心，在日前召开的“东京国际幻想电影节”上，稻船敬二就携《鬼武者2》的极秘影像——“探侦物语版”参加了展映。所谓“探侦物语版”就是以松田优作在电视剧集《探侦物语》中的扮相为《鬼武者2》中柳生十兵卫的造型进行游戏。一群三十多岁的人围在一起看年轻时的青春偶像的镜头，不引起轰动那才叫奇怪。

在电影节上公开的“探侦物语版”的画面。戴黑礼帽的就是松田优作。

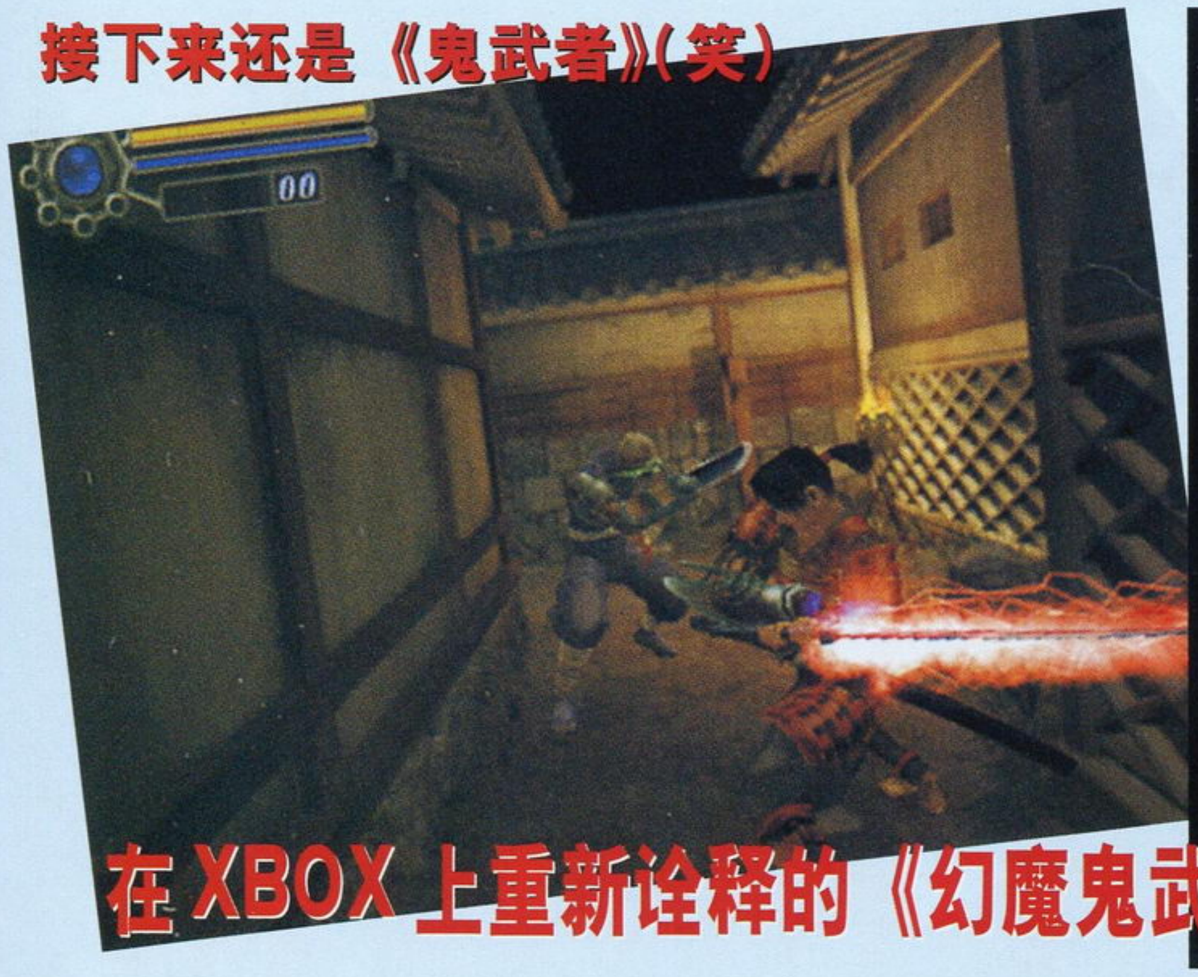
那么，这是否就会像前作中左马介的“熊猫装”那样成为游戏的隐藏服装呢？在问及稻船敬二这个问题时他回答道：“虽然我也很希望能够在游戏中出现这样的情景，不过我们现在还没有同电视剧集的版权所有人谈妥有关方面的问题，因此我只能说一切都是未定。”不过，既然连画面也公布了，相信十有八九会实现吧。

松田优作在《探侦物语》中的扮相，比一比，是不是很像呢？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：Solidus Gouki

接下来还是《鬼武者》(笑)

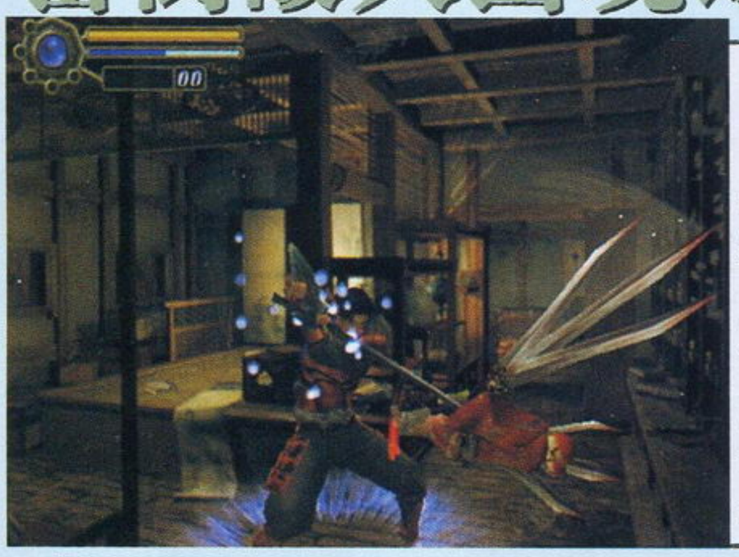


在XBOX上重新诠释的《幻魔鬼武者》将与主机同时登场！

XBOX	CAPCOM	A・AVG	1人
	预定2002年2月22日发售		未定
DVD-ROM	未定		

在翻炒旧作的水平以及手段方面，CAPCOM的确是无人能及——PS2首个出货量突破百万大关的游戏《鬼武者》将化身为《幻魔鬼武者》在XBOX上登场。游戏的制作人稻船敬二曾公开表示“由于《鬼武者》是CAPCOM在PS2上的第一款AVG游戏，因此在很多方面的表现都不近人意”，看起来他是想在XBOX上完全展现当初所构想的《鬼武者》的全貌也说不定——不管这是否只是个理由，能够在日版XBOX发售时有这样的日式游戏气息浓厚的游戏一同推出实在是XBOX的一大幸事。

击倒敌人出现绿魂！



新要素！增加左马介攻击力的“绿魂”！

PS2版的《鬼武者》中的“魂吸收”系统在玩家中的评价只能说是褒贬不一，而在《幻魔鬼武者》中这一系统显然进行了强化。《鬼武者》中存在着红、黄两种魂，作用分别是储存魔力槽以及回复体力，《幻魔鬼武者》中则新增了“绿魂”，作用就是增加左马介攻击力的上限。可是为什么会设定这样一个增加攻击力的“绿魂”呢？在《鬼武者》中收集足够数量的“红魂”将武器升级还不是有相同的效果？作出这样设定的原因只有一个，那就是游戏的难度大大提高了！去某个固定地点来为武器升级终究是很有限度的，在需要对付某些HP极高的敌人时就有些棘手了。

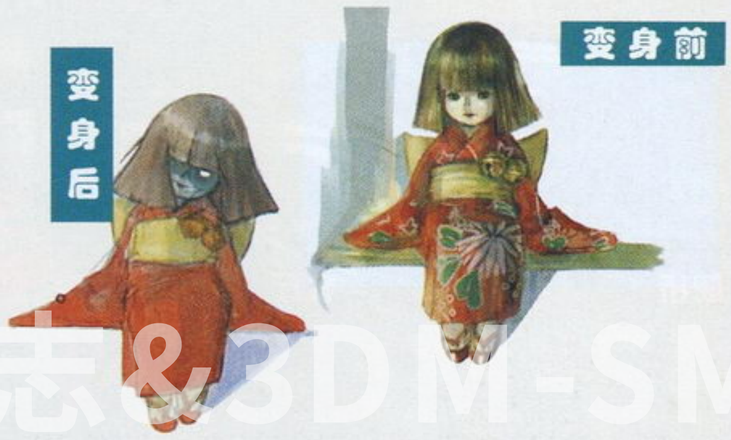
新的攻击系统——蓄力攻击！

《鬼武者》中，左马介除了使用最普通的“打刀”进行通常攻击之外，还可利用雷、火、风三种属性的武器进行特殊攻击。而在《幻魔鬼武者》中，更增加了“蓄力攻击”这一全新的攻击系统。使出的方法自然就是按住攻击键不放，左马介就会像格斗游戏中人物蓄气那样周身被“气”所包围，一副蓄势待发的模样。蓄力攻击命中敌人之后，不但威力有所加强，视觉方面的效果也会有所改变。

绫女手上的利刃让左马介招架不住，身材又那么小，看来是一个非常霸道的敌人，还是走为上策吧。

新的敌方角色——绫女

作为“PLUS”版的《幻魔鬼武者》，新的敌方角色的追加也是必然的。这一次向大家介绍的敌角色，是可能会成为左马介最头痛的敌人之一的——绫女。这个看似一个可爱的日本玩偶的东西将会在游戏初期就出现在左马介的面前，当左马介好奇地将它拿起的时候，可怕的事情就发生了……大家可以想象一下某些恐怖电影中一个长头发、背影苗条的女人在你靠近时就突然转过身来露出恐怖的真面目时的情景……在游戏中，绫女是会不断地追击左马介的，就像《生化危机3》中那个麻烦的“追迹者”一样。



梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

Xenosaga 异度传说

EPISODE I

PS2	NAMCO	RPG	1人
	预定2002年2月发售		未定
DVD-ROM	未定		

《异度传说》是PS不朽经典《异度装甲》的续篇，虽然现在制作公司由SQUARE变成了NAMCO，但丝毫浇不熄人们对它的热情。在刚刚结束的东京游戏展2001秋中，《异度传说》大显神威，力压群雄，令人无不侧目。令人荡气回肠的爱情故事，就在2002年2月上演！

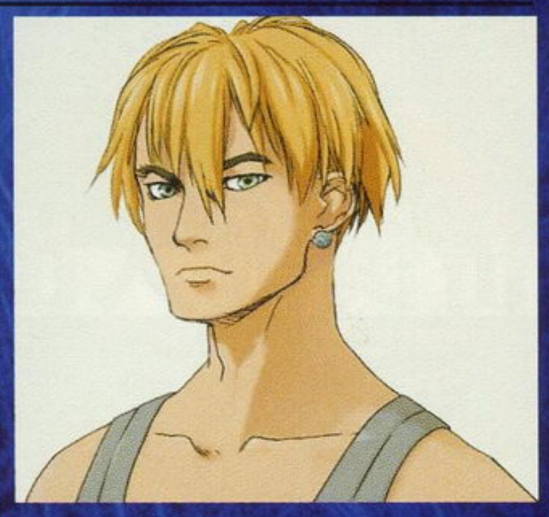
限定版包装现身！

这个白白胖胖的大盒子就是《异度传说》的限定版包装了。它的名字叫作白金箱（PREMIUM BOX）。里面的东西真是令人大呼过瘾：有两枚珍贵影像的DVD、一个精美钥匙圈、一本“极密”书，还有令人怦然心动的女主角KOS-MOS的玩具。各位玩家，买就一个字，我只说一次。

新人物登场！

马修斯マシューズ

宇宙飛船爱尔莎号的船长，为人很好，但有一个坏习惯：太爱花钱，所以终日靠借钱活命。这次肯让众人乘船的原因很简单：钱。



托尼トニー

宇宙飛船爱尔莎号的操舵手，水平一流。只要双手一摸到舵，就好像变了个人似的。他曾多次化解爱尔莎号的危机。喜好女色。

哈姆ハマー

爱尔莎号的联络员，还是一名出色的电脑骇客，当年为了从犯罪组织手中盗取资料险些丧命，他与托尼是老朋友了。

宇宙飛船情报公开！

这就是宇宙飛船爱尔莎号的侧视图。爱尔莎号全长166m，原为某犯罪组织所有，落入马修斯之手后进行了全面的改造，现为商用飞船。为防止意外，马修斯在船舷侧秘密地安装了禁止使用的武器，但从外观上根本看不出来。

从外表上还看不出来爱尔莎的“未来”之处，现在就让我们进入飞船内部看看吧！

这是爱尔莎号的UMN超光速通信设备。UMN指的是”虫洞技术”，在以前的报道中我们已经详细地向大家解释过了。利用虫洞技术就可以轻松地实现空间跳跃。

舰桥

舰桥在爱尔莎号的中部，左舷侧上部是船长室，中央靠前处是操舵室。操舵席的左右是控制室。

餐厅

这里就是船员们进餐的餐厅了。在类似吧台的桌子上放着一大堆令人倒胃的东西。

船室

这应该就是总控制室了，因为这里有很多电脑。但是为什么这里会有这么多奇特的植物呢？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

大盗伍佑卫门 新世代袭名！

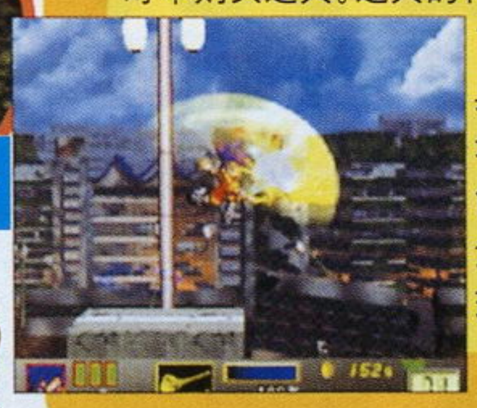
PS	KONAMI	ACT	1～2人
CD-ROM	预定2001年12月20日发售		未定
	未定		

紧急速报！伍佑卫门再次登陆PS！！含泪推荐！！！

《大盗伍佑卫门》是少数几个从FC时代幸存下来的ACT游戏之一，所以一直都很受骨灰级玩家的关注。继半年前成功登陆PS后，KONAMI很快又公布了最新一作的情报。令人高兴的是本作依然在PS上推出，这简直就是PS玩家的福音。这一次伍佑卫门要和他的三位同伴继续周游日本，誓要将新妖除魔的大业进行到底。请大家看清楚了，12月20日就要发售了！

关

和前几作一样，本作依然是最古老的横版过关型游戏。打倒每关路上的小兵后就会出现钱币，用这些钱币可以在町中购买道具。道具的种类很多，除了回复型道具外，还有增强自己的能力和加强武器性能的珍贵道具。



由井

由井的主武器是忍者刀，副武器是手里剑。和上一代的小雅一样，她拥有在水中游动的特殊能力。

町

在町中，玩家可以打听情报。别以为只要不断CONTINUE就可以打通这个游戏哟，如果不注意情报收集的话，是很容易卡关的。在前一作中就经常会发生这种事情，相信大家还心有余悸吧。

↓在冒险途中受伤的话，可以在町中购买回复型道具。此外还有众多的辅助型道具可供选择——等等，怎么会有一台电视机？

↑向町里的人打听情报时，问话的人不同，得到的情报也不一样。

MAP

在地图上有很多关卡。当玩家第一次来到这些关卡时还不能直接通过，只有打过去之后才能自由出入这些关卡。不过还有一些关卡要满足一些特定的条件才能进入。每一个关卡的最后，都有一个强力的BOSS驻守在此。

BOSS

“《大盗伍佑卫门》系列”的一个传统就是过关后会有激动人心的机器人大对决，而本作也不例外。看到伍佑卫门一干人开着外表滑稽的大机器人战斗，再加上搞笑的背景音乐，真是太有趣了！没玩过的玩家一定要体验一下，不会让你失望的！

文：SOUL

本次报道已包括诸多与攻略相关的内容，请《洛克人 X》FANS 密切关注！

PS	CAPCOM	ACT	1 人
CD-ROM	预定 2001 年 11 月 29 日发售		1 格
	对应 dual shock 手柄的振动功能		

ZERO……你还活着吗？

ROCKMAN X6

X 孤独的作战即将开始……

洛克人 X6

各个登场角色介绍

反乱猎人

“反乱猎人”即 Irregular Hunter，主要是对付、处理那些因为电子头脑出现故障而暴走的半机器人的组织。

反乱猎人总指挥官

西格纳斯

具有极冷静的头脑和组织内最优秀的判断力的年轻的总指挥官，受到各位猎人的信赖，不过他不并不是属于战斗型半机器人，战斗能力低。

担任整备工作的

道格拉斯

从武器、车辆到大型的建筑等等，他都能够负责所有的机械的整备工作。同时他还会制作强化部件。

艾利亚

联系现场和基地的联络员

在行动时负责向猎人们传达命令。艾丽亚的程序解析能力强，擅长于分析基地内的数据，也能够制作装甲。

X 的前辈 ZERO

到底会登场吗？

原第 0 部队的队长，猎人级别为 A 级的超酷猎人。过去曾暴走，即成为 Irregular，击倒了当时的长官西格马，但再之后又从暴走恢复为正常状态。然而他究竟是谁、出于何种目的被制作出来、他的具体能力等等，这些谜团至今仍未解开。在上一次战斗中（即《洛克人 X5》的故事中）受到了致命的攻击，现在仍生死未明……

洛克人 X

热爱和平的主人公

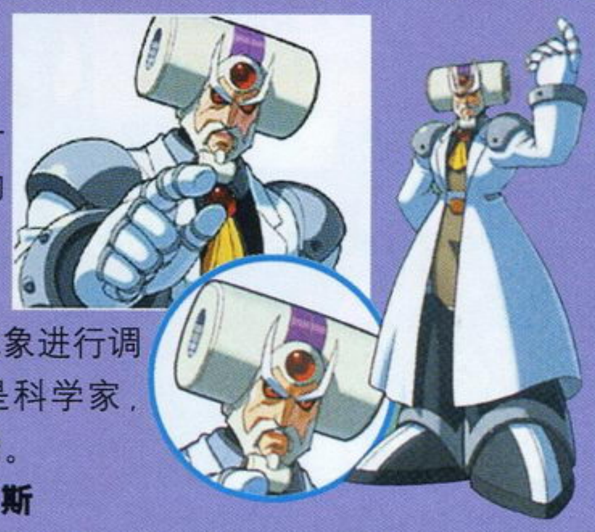
原第 17 精锐部队的队长，是由莱特博士所制作的半机器人，猎人级别为 B 级，其隐藏力量仍为未知。现在正与新的敌人——“恶梦”作战中。

科学家集团

电脑病毒“NIGHTMARE”（“恶梦”）突然就蔓延到各地，半机器人只要一接触到病毒就会受到感染，就会做现实中根本不可能发生的恶梦，从而受到伤害。

艾卓克组织

试图对恶梦现象进行研究的一个科学家组织，他们的研究目的是……



艾卓克

他组织了一个调查队对恶梦现象进行调查，本身是科学家，其目的未明。

海玛克斯

他被艾卓克选为调查队首领。战斗力似乎在洛克人X之上。他因何目的被制造出来还是谜，在个性上，他会尽量避免不必要的战斗。

海玛克斯率领着一支 8 人的调查队，而这支8人的调查队就是X在调查过程中所要对付的 8 个守关 BOSS！

盖特发现了一枚神秘的芯片。

谜之天才科学家盖特

不属于任何组织的人物，似乎与故事有极深的关系。他是一个天才科学家，能够直接进行半机器人的开发，但因为他的能力实在是过高，以至于无法得到别人的理解，使他变得孤立。他还发现了一枚谜之芯片……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

三种强化装甲

上一次报道中大家已经知道《X5》中最受欢迎的强化装甲——隼装甲会在本作中得以保留。本作将会增加两件全新的装甲，两件全新的装甲在个性上和实用性上将会远远超过前作的其他装甲。

普通状态下的X

普通状态下的X也就是没有穿着任何装甲的X。主要特点为：防御力低，不能进行空中冲刺（着装甲的X都具有空中冲刺能力），可以说一般情况下是不会用到这样的X的，但这种状态下的X也有发挥作用的时候……

▲每次战斗出发前就可以选择让X着什么装甲。

SHADOW ARMOR（シャドーアーマー）

影装甲

主要特点

■可以进行3方向的手里剑射击。■攀住墙壁的侧面时，能够固定住不会下滑。■按↑+跳跃键能够在一定时间内挂在天花板上。■挥剑的速度极快。

▶ 挂在顶上的时候，还可以进行冲刺。

忍者镖

穿刺

▶ 可以通过一些特殊的地形。

初探强化系统

强化装甲的获得方法仍然是搜集

本作中要想获得强力的强化装甲就必须在各关卡中仔细搜索，发现隐藏的地点，集齐一定的部件，之后就可以由艾丽亚将它们组装成强化装甲了。

▲由道格拉斯负责强化道具的整备。可以看出强化道具的数量大幅增加了，而且还被进行了分类。

强化性能的道具

上一作中，根据主角在战斗中表现的不同，在过关后就会得到不同的强化道具，如增加攻击力的、增加跳跃力的及让受伤害度半减的，各种各样的强化道具让战斗具有更多的变化乐趣。本作中同样存在着这样的强化道具，而且在数量比上一作还多，不过各装甲所能装备强化道具的数量也还是有限制的。

▲洛克人X的状态画面，可以看到X已经救出了24个人，取得了4件特殊武器。

强化道具获得方法

救出同伴就可以得到道具，有时候是回复体力或武器能量的道具，有时候会是提高X各方面能力的可装备的强化道具。每关可以救到的人是固定的，而这些游戏中设有一个拯救清单，可以在这个拯救清单中确认是哪块区域的同伴没有救到。《洛克人X》FANS的目标自然是100%全同伴救出了。

▲这就是拯救清单了，可以救出的总数会是16人吗？

拯救清单

拯救清单中会记载着每位同伴的救出清况，清单上会有人名、生死状况及入手的道具等资料。

▲在各关中可以救到的同伴的形态也是各不相同的。

FALCON ARMOR（ファルコンアーマー）

隼装甲

前作登场的原创装甲，在上一次大战中装甲遭到了严重的破坏，艾丽亚凭着现有的备份数据重新制作出一件隼装甲，但是因为制作的时间有限，所以这套新的隼装甲在各方面性能上都比原来的隼装甲有所降低。（初期就可以装备的装甲自然不能太强）

主要特点

■蓄力攻击判定较小，但具有穿透性。■特殊武器可以蓄力攻击。■跳跃中按○或X键可以飞翔在空中，而且处于无敌状态，可以对敌人进行身体撞击。

▲在本作游戏一开始就装备有这件强化装甲了。

最初的装甲

冲刺

▲本作中隼装甲的性能可能会进行更改，也就是不能再像以前一样可以自由在空中移动了。

BLADE ARMOR（ブレードアーマー）

刃装甲

主要特点

■可以进行特殊武器的蓄力攻击。■当蓄力蓄到第2层时，就可以使出蓄力斩。■跳跃中按方向键的任一方向加○或X键就可以进行任意的上下左右的高速冲刺（"马赫冲刺"）。

◀蓄力剑攻击，具有更大攻击力，可以直接砍去一些实弹型子弹。

▲冲刺后有一定的无敌时间，也有很多的场合需要用到这项冲刺能力。

恶梦之魂（NIGHTMARE SOUL）

"恶梦之魂"是只要能够击倒出现在各地的恶梦病毒，就可以得到的一种蓝色光球。搜集到越多的恶梦之魂，X的猎人级数就会提高，恶梦之魂也用来制作强化装备道具的不可缺少的物品。（也就是击倒的恶梦之魂越多，X能够装备的强化道具就越多）看来，在各关中搜索恶梦之魂也是游戏的乐趣之一呀。

注意

■被击倒的恶梦病毒在变成恶梦之魂后，如果不及时回收它的话，它就会复活成为一个新的病毒。而且，这时再击倒病毒的话，就不会出现恶梦之魂了！

■如果病毒正好侵袭了同伴，这时击倒因此而暴走化的同伴时也可以得到恶梦之魂。

话梅杂志 3DM PS MV
www.plumbook.cn

东京魔人学园外法帖

文：D·S

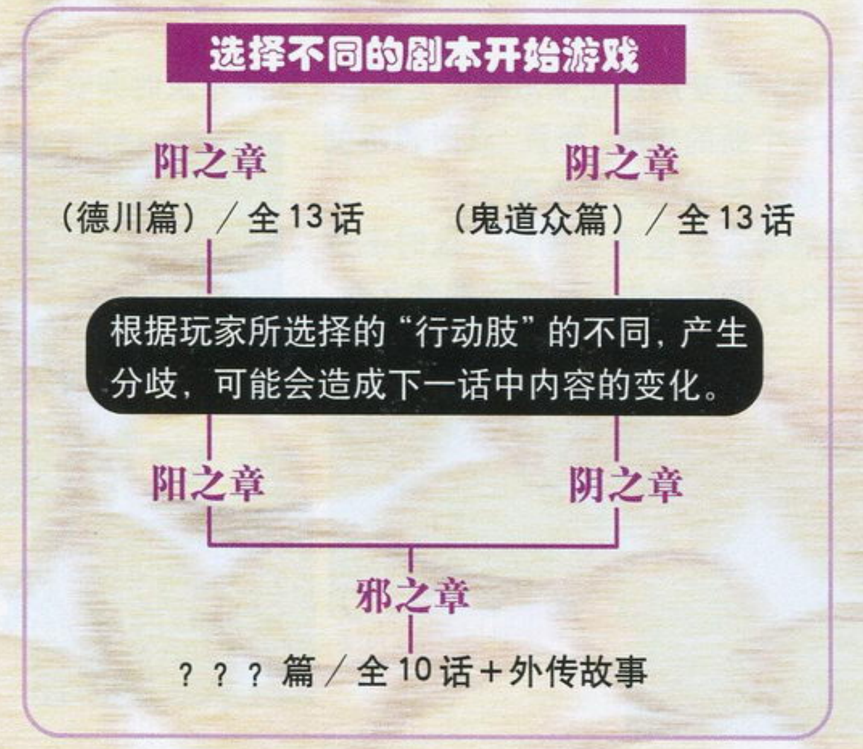
PS	ASMIK	S·RPG	1人
	预定2001年冬季发售		1格
CD-ROM × 3	未定		

PS上的S·RPG名作“《东京魔人学园》系列”的最新作《东京魔人学园外法帖》即将在今冬同广大玩家见面，这部世界观缜密，剧情不落俗套的作品在日本拥有相当高的人气，仅仅在原来的主流机种PS上就曾经推出过3作，包括《东京魔人学园剑风帖》、《东京魔人胧崎谭》和《东京魔人学园剑风帖绘卷》。新近要推出的《东京魔人学园外法帖》将集前作之大乘，为玩家展现一个更为宏大的“东京魔人学园”式的世界观。

游戏基本内容介绍

《东京魔人学园外法帖》共由3张DISC组成，分为“阳（德川篇）”、“阴（鬼道众篇）”和“邪（？篇）”这3个部分。最初玩家可以选择的只有“德川篇”和“鬼道众篇”，当完成这两篇的全部剧情之后才能够进入“谜之最终篇”。

游戏全部流程



AVG模式

以主人公的视点为基础，展开与同伴之间的故事。强调“对话”是这个模式的中心点，同时也是玩家了解故事构成以及角色之间错综复杂的关系的重要一环。3张DISC共有超过30话的剧情内容，喜欢“《东京魔人学园》系列”宏大世界观的玩家一定会大呼过瘾。

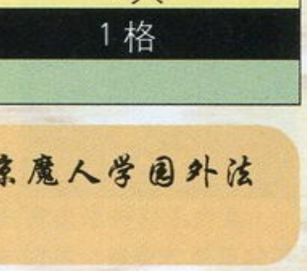
SLG模式

以敌我双方交替进行的回合制为主，但加入了“行动力AP”的设定，使战斗时的变化非常丰富。只要达成胜利条件，便会再次进入AVG模式，而每一话当中都将发生两次以上的战斗。前作当中特有的“相生相克的系统”仍然健在，把握好角色的属性和敌人的弱点是制胜的关键。

构成各章节主要内容的4个部分

编成模式

在进行SLG模式之前进入编成菜单，玩家此时可以在该模式中查看角色的基本资料和道具，根据需要对道具和式神的配置进行更改，以做好战斗前的准备为主要目的。这一部分强调玩家对游戏系统的熟练掌握，不同的配置情况将直接影响SLG模式下战斗的胜败。



整理模式

每一话结束之后才会出现的模式。与编成模式的不同之处就在于加入了“预定入力”和“寄り道”等特殊选项。“预定入力”是由玩家自由选择同伴的选项，“寄り道”包括前往4个设施当中，设施包括古董品店、瓦版屋（前作：新闻部）、灵场（前作：旧校舍）和式神创成。

攻略杂志&3DM
www.plumbook.cn

世界观独特的传奇性名作今冬登陆PS！

主要登场角色介绍

角色档案1

美里蓝

（CV：堀江由衣）

美里蓝从小就被作为镇里的医生抚养，她继承着九角家的血统，为了让自己附有“菩萨眼”的力量，她瞄准了德川家…（

掌握有纵观森罗万象的“菩萨眼”力量的少女

凭剑生存的流浪剑士

蓬莱寺京梧

（CV：川钢雅树）

为了一试身手而来到江户的年轻剑士。虽然看上去是一个粗心大意的人，但他也有充满侠义心的一面。某一天，他吃完拉面后突然生病了……

角色档案2

九角天戒

（CV：加濑康之）

九角家的主人，也是管束鬼道众的头目。现在募集了仇恨德川家的同志，准备使用外法（魔道）让江户陷入混乱。

已经化身为复仇之鬼的外法使

弹奏妖之三弦琴的美女

桔梗

（CV：增田ゆき）

混身都洋溢着一种妖艳气息的女性。她从心底里爱着九角天戒，只要是为了天戒，她甚至可以不顾惜自己的生命。她称风祭澳继为小子。另外，她的出生似乎还隐藏着一个很大的秘密……

角色档案3

醍醐雄庆

（CV：石黑贵之）

高野山的密教僧。数年前曾在江户制造过混乱的一名暴徒，后来在园空和尚的教导下，醍醐雄庆改过自新，从那次事件之后，他就一直在高野山努力修行。

具有强壮的肉体的高野山的密教僧

精力充沛而又活泼好胜的女孩

樱井小铃

（CV：浅川悠）

樱井小铃是樱井弓道场的长女，相当活泼。现在受了伤而在镇里的医生处疗伤，也因此她与美里蓝关系很好。另外，她的[illegible]还没有觉醒……

风祭澳继

（CV：今泉文乃）

擅长于古代武道的少年，风祭澳继能够熟练使用古武术。虽然是一位天真无邪的单纯少年，但同时他却抱有“弱者的死亡是理所当然的”残酷理念。

（注：上图左一的人物）

九桐尚云

（CV：关口英司）

为让自己变得更强而努力的破戒僧，九角天戒的义兄弟，很信赖天戒而成为九角天戒的家臣。操着龙藏院的枪术，只要能让他磨练身手，他就会非常高兴。

（注：上图左二的人物）

活梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

文：ACE 飞行员

NGC	SONIC TEAM	网络 RPG	1～4 人
DVD-ROM	未定		未定
	NGC 专用键盘		

梦幻之星在线 NGC（暂名）

梦幻的升华 全新要素一网打尽

从 SPACE WORLD 首次亮相至今，NGC 版的《梦幻之星在线》（以下简称《PSO》）已经公布好一段时间了。之前 SONIC TEAM 公布 NGC 版的《PSO》在离线模式的情况下能够最多支持四位玩家同时分屏游戏。当然，仅仅依靠这一点优势可能 NGC 版的《PSO》并不具备很强的号召力，于是 SONIC TEAM 又在今年 TGS 秋上公布了更多有关 NGC 版《PSO》的最新情报！

●全新的三大职业

从这一次厂商公布的资料来看，NGC 版的《PSO》加入了两女一男共三位全新的角色，他们分别是 RAmarl（女性人类版 Ranger），HUcaseal（女性人造人版 Hunter），FOmar（男性人类版 Force）。

RAmarl

最新公开的角色，相当于女性人类版 Ranger。一身迷彩装扮，从头到脚都透出一股军人的气质，主要是以枪械进行攻击。相信扮相出众的她一定会受到广大玩家的欢迎。

RAmarl的人设相当成功，战斗实力也属于中上级。

HUcaseal

女性人造人版的 Hunter，这是 SONIC TEAM 较早前就已经公布了的全新职业。和《Ver.2》中的 Hunter 一样，HUcaseal 具有很强的物理攻击能力而且在行动速度上有了很大的提升。

HUcaseal 的外表十分冷酷，很容易使人想到日本古代的女忍者。

FOmar

没看清楚还以为又是一位女性角色，其实 FOmar 是男性人类版 Force。一直以来 Force 系的角色就是以魔法能力见长，这次加入男性角色是在普通攻击方面有了提升。

外表看起来很清秀，同样也是穿裙子哦！

NGC 版《PSO》FAQ

从下面简短的访谈对话中，我们又可以了解有关 NGC 版《PSO》的一些情况。

Q：除了热带雨林之外还有其他 NGC 独有的场景吗？

A：当然不止这一个场景。你们现在看到的只是新加入场景的一部分，以后我还会公布新的场景。

Q：敌人的种类还会增加？

A：会的。因为 NGC 机能的强劲，所以我们会有针对性的开发一些攻击方式更加丰富的敌人，并且加强敌人攻击的效果。

Q：会增加新武器吗？

A：当然，武器会有大幅度的增加，并且 NGC 版的《PSO》在武器的刻画上会比前作更加细致，攻击效果更加出色。

Q：NGC 版的《PSO》专用手柄好用吗？

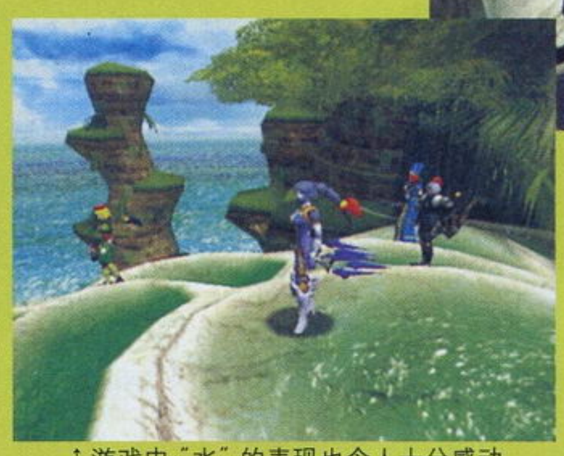
A：由于我们考虑到玩家在游戏时还需要打字进行交流所以将键盘手柄合二为一，这是一种大胆的设计，实际用起来也比较方便。

●NGC 独有的华丽场景

由 DC 来到了 NGC 上，《PSO》的画面自然会更上一层楼，这次厂商又公布了 NGC 独有的场地——热带雨林。SOINC TEAM 借助 NGC 强大的硬件机能，又为玩家们创造出一片如梦如幻的仙境。虽然游戏场景是以热带雨林为主，但是游戏中还融合世界各地许多独特的风景。壮丽的大瀑布，湛蓝的海面，一缕缕阳光……这一切都给人以美的享受，这可是 DC 上看不到的，从中我们也看出 SONIC TEAM 的良苦用心。

↑放眼望去，海天一色。

↑一看到一个个浅水池，就让人想到了我国的九寨沟，美！



↑游戏中“水”的表现也令人十分感动。

→战斗之余还可看美景。

●全新的敌人登场

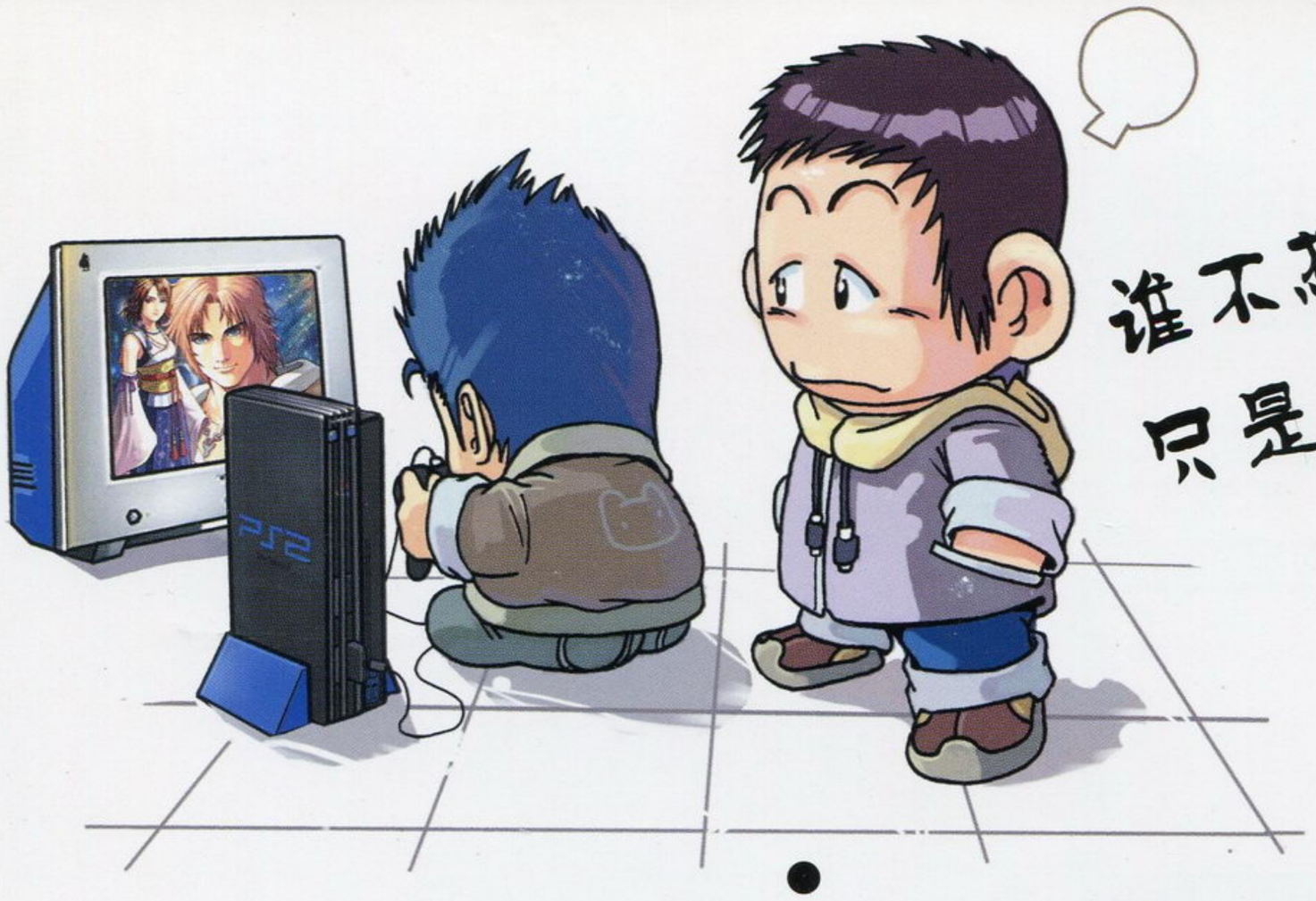
加入了新场景自然少不了新的敌人，在 NGC 版《PSO》中加入了很多原创的敌人，它们的造型都很奇特，刻画得也很细致，这一切都给玩家带来一种全新的感觉。

↑新登场的 BOSS “Gar Griffon”，感觉好像《Ver.2》中的巨龙。

●强化的 MAG 换装系统

前作中，培养 MAG 一直是玩家很关心的事情，看着 MAG 不断地成长玩家都会有很大的成就感，从中也得到了很多快乐。NGC 版的《PSO》也加大 MAG 培养这一广受欢迎的系统，并且在加入了很多全新造型的 MAG，虽然厂商并没有公布有关 MAG 更多的细节，但相信等到 NGC 版本《PSO》推出之时一定会给玩家带来更多的惊喜。

电玩志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

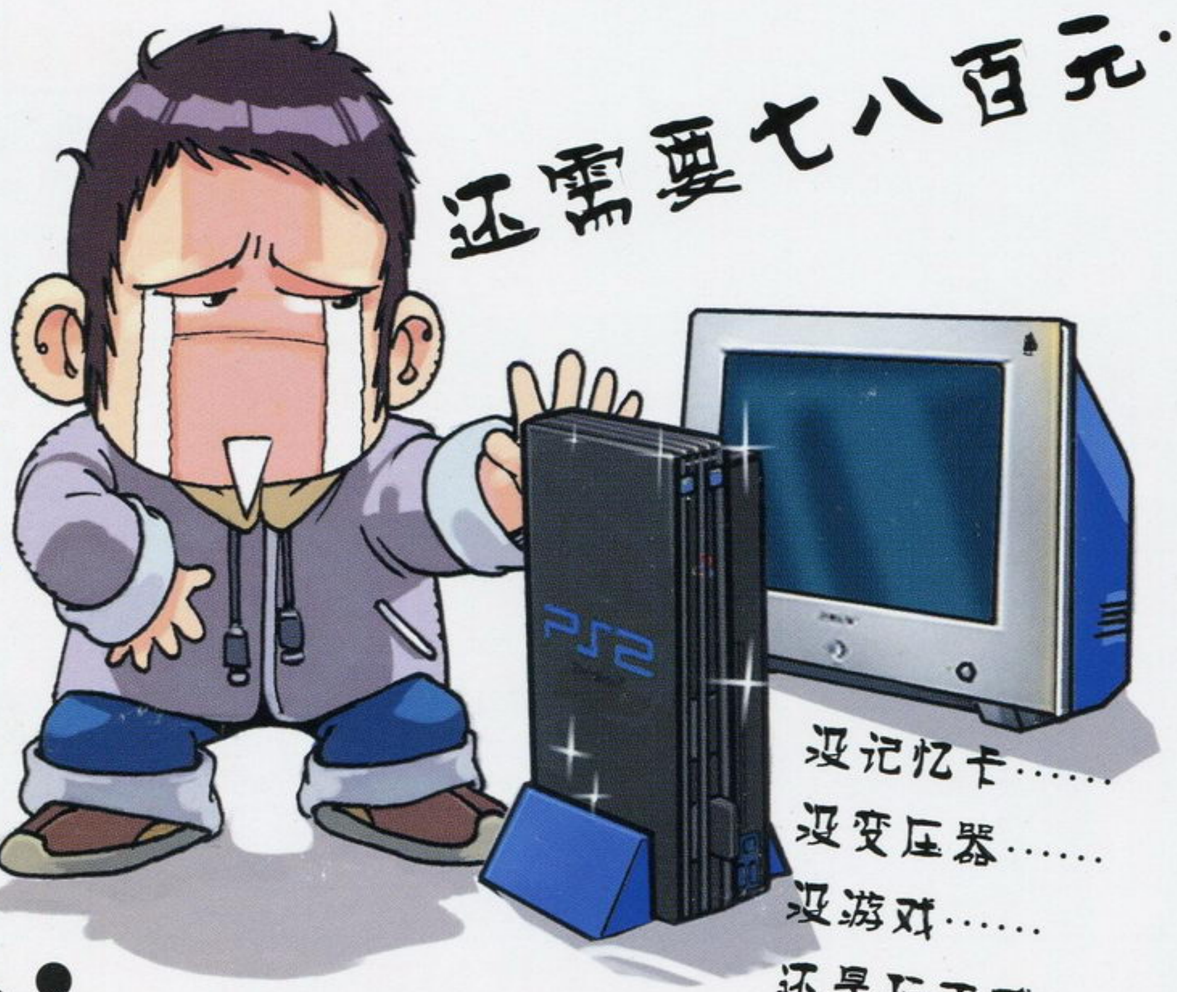


谁不想玩新主机！

只是囊中羞涩……

天上竟然掉馅儿饼！

我真的中奖了……



还需要七八百元……

没记忆卡……

没变压器……

没游戏……

还是玩不成！

拿到就玩

配置齐全

全是我的！！

从2002年1月A开始连续 **6期！**

各小编向你 **推荐！**

玩家的 **贴心奖！**

本次抽奖活动细节请见本期“读编往来”

国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币8.80元