Vol.37 ◆超级机器人大战 A◆Rez◆真·女神转生II◆真·三国无双 2◆魔法假日

游戏机实用技术

12 2001年8月B
TV GAME半月刊

《最终幻想X》！！！

《星之海洋 蔚蓝星球》详细资料

《皇家骑士团 罗迪斯骑士》攻略前篇

《索尼克大冒险 2》权威研究

《铁拳 4》系统解析

《格斗之王 GBA》首度公开！

《古墓丽影 劳拉·克罗馥特》制作揭密

ISSN 1008-0600
12
9 771008 060006

本期赠送《最终幻想X》精美挂页海报

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

瓜瓜龙系列 征全国各地经销商：福州：1390-6911-121 上海：1391-6128-653 深圳：1382-8743-846

瓜瓜龙游戏网等你加入：www.gowingame.com.tw

悟空降魔錄

我们在做什么？

又一期《游戏机实用技术》出场了，辛劳、坚持、压力、幸福，满载着众编所有感情的新一期《游戏机实用技术》诞生了。

我们所做的，就是尽量忠实地把游戏界的精彩呈现给读者！展示游戏为何如此美！！我们让您用自己的眼睛观察这个游戏界，而不仅仅是由我们来陈述游戏界是怎样怎样。联想到当初自己还在学生时代，对电玩方面的信息是何等地饥渴，但很可惜，当时自己所能得到的信息实在是沧海之一粟，根本无法满足自己对游戏的狂热，就比如说当年自己在搜索《最终幻想VII》、《VIII》、《IX》的相关信息时，我得到的，实在是太少、太少。如今，自己已经成为一名职业电玩编辑，让和自己当年一样的求知若渴的所有人看到游戏界真正的精彩是我的理想。成为一名编辑一年多来，我挥洒自己的青春尽自己最大的努力地做到这一点。回首自己今年以来为《最终幻想X》所做的报道，我可以自豪地对自己说，是的，我做到了！

每期杂志的编辑工作都进行得非常紧张，而且呈“先松后紧”的状态。为了坚持能带给大家最新的游戏信息，每期杂志制作临近截稿日的日子就是我们“入地狱”的时候，但是我们无怨无悔，我们始终坚持做得最好。

可喜的是，我们看到杂志在变成半月刊后同样获得了大家的认可，我们可以很骄傲地宣布：我们做得很努力！我们的杂志一天一天地成长起来了！不得不提的是，杂志的成功也离不开一直战斗在后线的电脑设计人员（美编），每一次临近最后的截稿日，就是加班、加班再加班……

我们拥抱自己的青春！我们不再畏首畏尾，我们大胆追求自己的梦想！和我们一起来吧，亲爱的读者！

——SOUL

So happy!

——纱迦

纱迦好高兴，真的！

北京申奥终于成功了，作为中国人，能不高兴吗？想到七年后就可以不用出国看奥运会了，能不高兴吗？

一连看了三部大片——《古墓丽影》、《灵魂深处》、《人工智能》，能不高兴吗？（尽管前两部是烂片）

彩京马上就要在DC上推出《零式枪手2》了，能在家用机上玩到彩京的最新作品，能不高兴吗？

慕容非又中了HAPPY TIME（一种很可爱的电脑病毒），我能不高兴吗？

所以，纱迦好高兴。

哈哈哈哈哈哈……

梦想

——D·S

◆这个月完成了本人的一个心愿（秘密？），也算有所成就。哈哈……

◆最近看了斯皮尔伯格导演的新片《人工智能》，很受感动，完全不同于那个商业CG电影《FF》。看来人类的表演才能并不能马上被CG技术所取代。

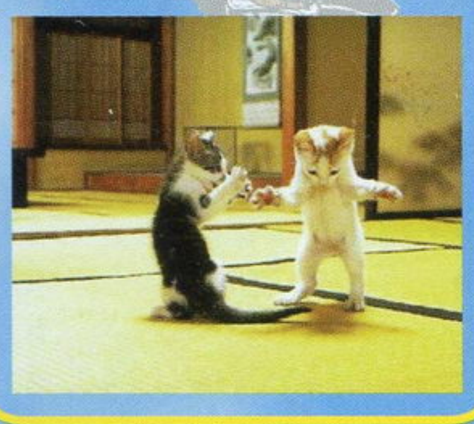
◆原本8月份去香港购物的计划看来只能暂时“搁浅”了，国庆节再说吧。

◆家中的装修已经完成了，老爸和老妈住进了宽敞的新房，我真的很高兴。

我们是猫

——慕容非

霓虹灯照耀下的垃圾桶
住着一群神秘的猫
喵喵喵喵喵
我们是猫，快乐的猫
我们在遗忘的角落里寻找目标
除了游戏就是睡觉
黑夜是我们的舞台
我是舞台的主角
巷道是我们的地盘
我的世界谁也管不着
我们是猫，快乐的猫
独来独往没有虚伪不会讨好



下雨的暑假

——邪魔天使

近一段时间大雨、小雨、中雨、阵雨、暴雨下个不停啊。真是太好了，天气真是凉快呀！在这样凉快的天气里不好好地玩游戏真是对不起自己。不管全国其它地区的玩家是否也有这样凉快的天气，但大多数玩家是放暑假了，所以玩起来特别痛快吧！在此，要提醒大家的是，虽然“明天不用上学”，但还是应该“今天早点睡觉吧！”千万不要玩通宵！

说起来，“暑假”在我脑海里已经是属于那种久远的词了！我也想有暑假，可是工作就是工作啊！那种通宵游戏、睡懒觉、吃西瓜、打篮球、游泳、再通宵的生活一去不复返了……

我想现在最能理解我心情的，就只有刚参加工作的毕业生朋友吧。知道我为什么喜欢《我的暑假》这款游戏了吧！听说，《我的暑假2》正在开发中。强烈期待！！！

不过还好，我工作的内容之一就是玩游戏嘛！游戏杂志的编辑是不是天下最幸福的人呢？

玩自己喜欢的游戏时，就是最幸福的人。

被逼无奈玩自己不喜欢的游戏时，就是最不幸的人。

不知2008年北京奥运会时，我在玩什么游戏，希望是自己喜欢的游戏吧！

无题

——GOUKI

◎北京终于如愿以偿地获得了2008年奥运会的主办权！

◎《HERO》这套日剧并没有想象中的那么好看，水准只是一般。反而是《蛋糕上的草莓》一剧出乎意料地好看。

◎《古墓丽影 劳拉·克罗馥特》一片比想像中要好，《最终幻想 灵魂深处》一片比想象中的要差，但想不到票房会差这么远。相比之下，星爷的《少林足球》就让人觉得“爽”，相信大家都会认为电影的结尾相当经典。

◎最近新增的一个活动就是密切注意《Angel Heart》的连载情况，实在相当期待故事的后续发展。

◎《索尼克大冒险2》正在向索尼克、阴影的所有关卡的A级努力中……其他角色的看来只有少迦能应付了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

目录 content VOL.37

vol.37 2001-08-16

卷首语		特快专递	GOUKI
1		40	重金属
目录		**特稿**	**GOUKI**
2		42	古墓丽影 劳拉·克罗馥特
游戏情报站	**GOUKI**	**攻略透解**	**慕容非**
3	SCEI谈未来整体战略	44	卡片召唤师II
4	《MGS2》美版先行，铁定年内推出	49	皇家骑士团外传 罗迪斯骑士
6	《索尼克大冒险2》制作人访谈	56	星之海洋 蔚蓝星球
前线狙击	**GOUKI**	**研究中心**	**纱迦**
9	最终幻想X	60	《索尼克大冒险2》权威研究
18	铁拳4	63	查欧必读
20	空中猎人	**火热秘技**	**SOUL**
22	真·三国无双2	65	
23	真实机器人军团	**游戏诊所**	**LIKY**
24	Rez	66	
25	真·女神转生II	**硬件道场**	**D·S**
26	零式枪手2	67	
28	怒首领蜂II	**玩友自由谈**	**慕容非**
29	密集火力	70	
30	魔法假日	**星之心画廊**	**紫枫**
32	超级机器人大战A	73	
34	格斗之王GBA（暂名）	**游戏动漫园**	**D·S**
36	Z.O.E 2173 遗嘱	74	
37	洛克人EXE2	**至爱排行榜**	**ACE飞行员**
37	恐龙创世纪	77	
黄金眼	**GOUKI**	**读编往来**	**纱迦**
38		78	

索引

ARC

怒首领蜂II 28
铁拳4 18

DC

CAPCOM VS. SNK 千禧之战2000 PRO 65
对战麻将CAPCOM VS.彩京全明星 38
GIGAWING2 65
卡片召唤师II 44
零式枪手2 26
NBA2K1 65
Rez 24
索尼克大冒险2 60 63 65
US莎木 38
重金属 38 40

GB

星之海洋 蔚蓝星球 56
悟空降魔录 65

GBA

超级机器人大战A 32
超级街头霸王II X挑战者 38
恶魔城 月之轮回 65
格斗之王GBA（暂名） 34
皇家骑士团外传 罗迪斯骑士 49
IRIDION 3D 65
洛克人EXE2 37
密集火力 29
魔法假日 30
Z.O.E 2173 遗嘱 36

GBC

恐龙创世纪 37
口袋妖怪 水晶 65

PS

BLACK/MATRIX+CROSS 65
合金装备 索立德 65
寄生前夜 65
恐惧反应2 65
真·女神转生II 25
最终幻想VIII 39
最终幻想IX 65

PS2

GITAROO MAN 65
空中猎人 20
Rez 24
真·三国无双2 22
真实机器人军团 23
最终幻想X 9

MOVIE

古墓丽影 劳拉·克罗馥特 42

游戏主机类型

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

游戏类型

ACT	动作过关类	RAC	赛车类
A·RPG	动作角色扮演类	RPG	角色扮演类
AVG	冒险类	RTS	即时战略类
ETC	其它类	SLG	策略模拟类
FTG	格斗类	S·RPG	战略角色扮演类
FREE	完全反射视点类	SPT	体育类
MUG	音乐类	STG	射击类
PUZ	益智类	TAB	桌面类

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　编委：刘洋 庄杰 韦波 蔡汝毅 翟雷 王恩雷 王超 江永棉 徐翔 王树彬 王天傲　主办：甘肃省科学技术协会
社长／总编：司马　二编室主任：徐瑞金　编辑：杨晶 张元凯 徐飞 李昌奇 张志强 王梓　出版：游戏机实用技术杂志社
常务副社长：马力　三编室主任：郝飞　助理编辑：何莹　印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
编辑部主任：王义　读者服务：高晓兰 宿美蓉　发行：兰州市邮政局
市场总监：宋宜明　电脑设计：吴松 康云飞　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: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8月16日
定价：人民币8.80元

www.plumbook.cn

游戏情报站

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

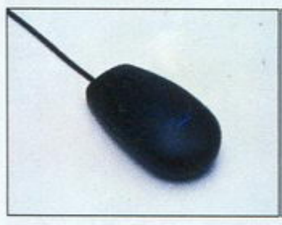
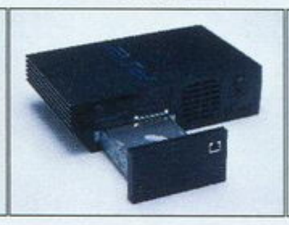
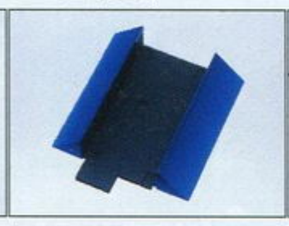
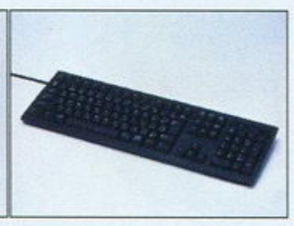
硬件

PS2硬盘发售日、售价确定

已经公布多时的PS2硬盘HDD日前终于公布了其发售日以及售价。从7月19日起，玩家就可以在SCEI的官方网站playstation.com上预订了。价格方面，外置型的HDD（只适用于SCPH-10000型、SCPH-15000型和SCPH-18000型）售价为19000日元，内置型的HDD（只适用于SCPH-30000型、SCPH-35000型）售价为18000日元。根据SCEI官方的报告，HDD的首批出货量为10000部，其中外置型HDD占7500部。

至于对应HDD的游戏目前只有《A列车2001》、《莉莉工作室 炼金术士3》以及与HDD同日发售的《最终幻想X》。其中《莉莉工作室 炼金术士3》与《最终幻想X》在使用了对应HDD的功能之后能够大大缩短读盘时间，而《A列车2001》则会增加一个抓图的功能，让玩家随时保存游戏中的画面。此外，在八九月间将要发售的游戏中也有多款游戏对应HDD，这其中包括《狂热节拍II DX 5TH STYLE：NEWS SONGS COLLECTION》（8月30日，缩短读盘时间）、《CAPCOM VS.SNK 2 百万之战2001》（9月13日，缩短读盘时间）、《狂热吉他4TH MIX&节奏鼓王3rd MIX》（9月预定，缩短读盘时间）。SCEI已将对应HDD的PS2游戏的标准开发环境提供给了各游戏厂商，相信今后将会有更多的对应HDD的游戏推出。

与HDD同时推出的还有为HDD专门设计的PS2横、纵置插座、对应PS2的专用鼠标（3000日元）及键盘（4000日元）。

事件

SCEI谈未来整体战略

微软和任天堂分别在今年的E3展上大谈自己的发展计划，而SCEI方面又要如何应对呢？SCEI的副社长佐伯雅司日前接受日本媒体访问，谈到了SCEI今年年底将如何参与这场游戏主机大战。

问：你能告诉我们日本地区PS2何时会和硬盘一起销售？

答：目前按照预定计划，将在七月份上市，在现阶段我还不能谈论价格方面的问题，硬盘容量仍然是40GB。

问：提供硬盘的主要目的是什么？

答：硬盘的安装很简便，能够提供资料的储存，并且也是宽带上网所必备的配件，尤其可以应用在运动游戏方面。有些人表示出了反对的意见，认为硬盘太重太复杂，不过类似的声音在我们决定PS使用CD-ROM时也有过，当时有人认为小朋友不会使用光碟，但现在有谁会认为这很困难呢？

问：为什么有些游戏开发者抱怨PS2的游戏制作不易？

答：我想因为制作的难度和所要计算的东西都增加了许多，除非你的程序编写正确，不然一定会把人弄得头昏脑胀。

问：你认为通过工具软件可以让游戏开发更为容易吗？

答：工具软件可以用来缩短开发时间和强化游戏引擎的品质，可以让游戏的制作更为容易。不过若是真的要缩短开发时间，游戏开发者还是应该要自己熟悉开发平台，以PS为例，以前的开发者需要18个月来制作游戏，后来就缩短到12个月；同样的道理我们预估PS2游戏在一开始需要18～24个月来开发游戏，可是当他们熟悉这个平台后应该可以大大减少这个时间。

问：去年夏天Sony曾经展示过的绘图工作站GS Cube是以PS2的元件来构成的开发系统，内含16个Emotion Engine及Graphic Synthesizer晶片，这是为了想模拟PS3的游戏水准吗？PS3的研发情况又是如何？

答：PS2上市至今已经超过一年，我们正在搜集各界的回应，采用的建议都会被应用在PS3的设计上。

问：为什么你们从PS2上市之初就强调将会支持宽带网络？

答：虽然我们目前还没有一个完整的体系来对应宽带网络，但我们预计宽带将会普及而且广受大众喜爱，我认为把焦点放在这里（指宽带网络）是正确的决定。

问：你认为什么时候宽带会普及且变成标准配备？

答：目前的宽带使用者仍然是少数，但在今年内应该会变得更多，我想还需要几年的时间来逐渐普及，所以我们也在准备相对应的浏览器，这也是我们和AOL、Netscape、Macromedia、Real Networks积极合作的主要原因。

问：你们在二月份时曾宣布在未来将使用新的安全认证机制来防止盗版，能够说明一下吗？

答：我们认为新的安全机制是必要的，因为如果没有办法保证游戏的版权受到保护，游戏开发者将不会推出PS2的游戏。

问：PS2目前在日本是搭配《GT赛车3》上市，那未来是否考虑降价或是搭配更多的游戏？

答：我们还在观察竞争者的作法，所以我现在没有办法讨论可能的降价策略或是游戏搭配方式。搭配游戏确实有助于主机销售，但这不是游戏制作的目的，我们主要是以游戏软件的销售为主。

问：游戏软件的销售渐趋平缓，但是在线游戏却是非常兴盛，你对此有何看法？

答：游戏产业以前成长得非常快速，而现在速度慢了下来，许多人认为是由于缺乏原创游戏所致。在线游戏现在被视为新的游戏元素，这也是许多的游戏开发者把聊天和Email功能当成基本游戏功能的主要原因。

问：在E3展中，微软和任天堂分别展示了他们的新主机，你对他们有何看法？

答：我们也有相同的打算，除了有庞大的游戏产品群外，我们正打算推出硬盘和宽带游戏，让玩家既可以看DVD电影也能够上网。目前PS2只能对应电视，但未来也可以使用在电脑显示器上，举例来说我们在E3时就是使用了一个工具来在电脑显示器上展示Netscape浏览器。

问：掌机非常受欢迎，你们打算出自己的掌机吗？

答：现在的掌机市场已经有了GBA和WSC，我会把重心放在手机上。在去年年底手机游戏推出时让许多人大为惊讶，当时的手机仍是以单色和不支持JAVA为主。现在手机大多支持JAVA和彩色功能，所以可以真正来推广游戏。

问：松下电器提供任天堂NGC的主要零件，这是否会对你们造成困扰？

答：微软和任天堂将会是我们的竞争者，而他们的供应商如NEC、日立不是我们关心的焦点。

问：松下和索尼一直都是竞争对手，有些人认为这是松下和任天堂联手进入游戏市场的主因，你认为呢？

www.plumbook.cn

答：或许那是实情，但我们也曾向松下电器购买过PS零件。

问：你对于微软和任天堂有何看法？

答：由于PS2与XBOX在表现方面较为相像，所以我们比较关心微软和他们的计划，NGC方面我们则是注意游戏的完成度，对于这两家公司我们都会密切观察。XBOX感觉起来像是电脑的延伸，我们则想使PS2成为家庭娱乐的中心。

问：换句话来说，PS2的功能不单是在游戏方面，你想把这个产品当成多媒体家电吗？

答：是的，不单能看DVD、玩游戏，你还可以听CD，当硬盘可以使用后还可以浏览网络，增加新的使用功能。

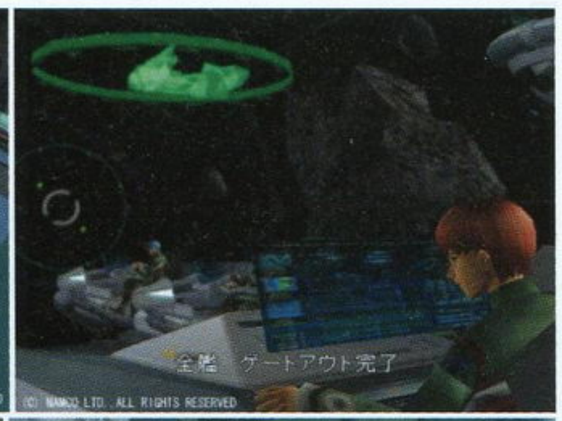
《异度传说 力的意志》超人气游戏发表会

NAMCO于7月8日在东京举行了《异度传说》的游戏发表会，这场发表会只让600名观众参加，结果由日本各地蜂拥而至的玩家将近有1万人之多，当初《异度装甲》所造成的轰动可见一斑。

在发表会上，游戏的制作人高桥哲哉首先公布了游戏的正式名称——《异度传说 力的意志》。游戏的制作总监督在设计游戏的脚本时就已构架出了一个庞大的世界观，整个故事发展涵盖从宇宙的起源直至结束，而《异度传说 力的意志》就是整个故事的起源。

负责音乐制作的光田康典以曾负责《超时空之轮》以及《异度装甲》的音乐而闻名，其强烈的民族音乐乐风获得了与游戏本身不相上下的高度评价。这一次制作小组更请到了英国的"伦敦爱乐管弦乐团"来为游戏录制音乐！游戏音乐的录制工作在4月底时就已经展开，预计总共将会收录40～50首曲子。

游戏预定在年底登场，相信到时又会再掀起一股"异度风暴"。



软件

《MGS2》美版先行，铁定年内推出！

KONAMI的年末究极大作《MGS2》的发售日一直是玩家关心的话题，日前KONAMI终于宣布，游戏将于11月率先推出美版，日版则将稍迟些，将在12月发售。相信这也是因为游戏在美国更受欢迎，再加上游戏的发生地也在美国所致。至于确切的发售日，美版预计将在11月13日发售，而日版的发售日还未公布，只知道将在圣诞节之前发售，按照PS系游戏都在星期四发售的惯例，日版的发售日有可能是12月20日。

《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》的最新情报

日前CAPCOM公布了夏季格斗游戏大作《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》的新情报，一起来看看：

◆游戏的街机版预定在7月下旬推出，PS2与DC版则定在9月13日同日发售。

◆PS2版将对应7月19日推出的PS2专用硬盘，令玩家在游戏时完全感受不到读盘。

◆PS2版与DC版将会支持异平台网络对战！即是说，通过CAPCOM的专用对战网络，PS2、DC的玩家能够进行对战，相互切磋技艺。

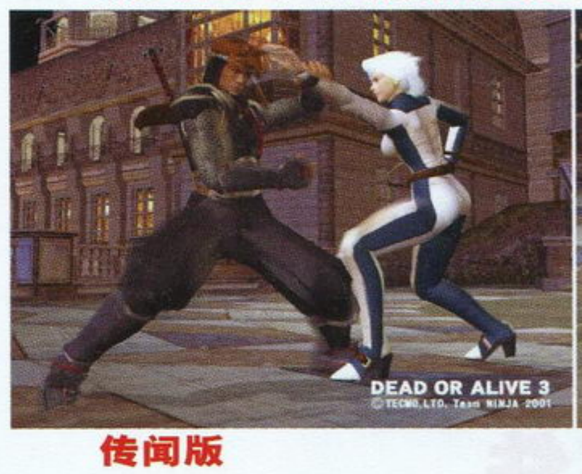
◆在PC上以《侍魂》人气角色娜可露露为主角的冒险游戏《娜可露露》上登场的娜可露露的好友玛娜莉将会以客串的形式出现在游戏中，不过具体来说是作为隐藏的可选用角色登场还是作为一般的背景人物出场则未明。CAPCOM称这个决定是CAPCOM与"娜可露露制作委员会"的共同愿望，以促进不同游戏之间的相互交流。

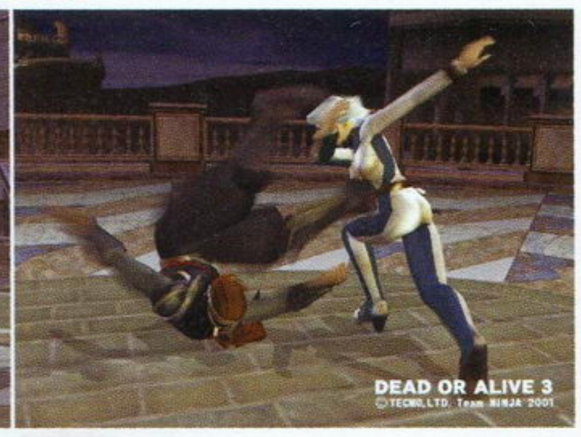
玛娜莉

DC版

PS2版

《死或生3》的新游戏画面公布





传闻版

■网上有传闻指出，世嘉有意将DC的超大作《莎木》移植至其它主机上，以便让玩家能够玩到更加完整的故事。目前移植入PS2的呼声最高，XBOX其次。（可信程度：8。70亿日元的大手笔，世嘉当然不会只让游戏在DC上推出两作之后便罢手，因此游戏的延续是理所当然的。像这样的一款作品如果也能够实行跨平台战略的话绝对会给世嘉带来更多的收益。况且《莎木》本身是一个相当长的故事，而《莎木II》的故事进程也只是到第六章而已，后面的故事是否会在DC上继续推出确实是一个很难回答的问题。从AM2目前确定开发《VR战士4》这一事实来看，铃木裕确实有倾向PS2的态度，因此，如果《莎木》在某一天宣布移植或是续作的开发平台，PS2的机会将比较大。）

短消息

■NAMCO的街机移植作品《化解危机II》将于10月4日在PS2上推出，售价3480日元，这个价位可谓十分低廉。不过与游戏同时推出的专用光枪"GUNCON2"的售价则达到了9800日元。游戏除了忠实移植街机内容之外，还会加入PS2的原创模式。

■SCEI已决定将7月26日发售的《大众高尔夫3》及8月30日发售的《PARAPPA THE PAPPA2》的售价由原来的5800日元下调至4980日元，SCEI希望此举能够进一步刺激PS2游戏软件在暑期的销量。

www.plumbook.cn

■日本权威刊物《FAMI通》为年度大作《最终幻想X》的打分是9、10、10、10，这个分数与《最终幻想VII》的打分相同。

近期重要游戏发售日

PS

8月2日	《SUMMON NIGHT 2》	RPG	BANPRESTO
8月9日	《逢魔之时》	RPG	VICTOR INTERACTION SOFTWARE

PS2

7月26日	《梦幻骑士II》	RPG	ATLUS
7月26日	《THE FEAR》	AVG	ENIX
7月26日	《大众高尔夫3》	SPG	SCEI
8月9日	《EVERBLUE》	AVG	CAPCOM\AKIRA
8月23日	《街头NBA》	SPG	EA SPORT
8月23日	《鬼泣》	A·AVG	CAPCOM

DC

7月26日	《OUTTRIGER》	FPS	世嘉
7月26日	《玛莉与艾莉的炼金术士FOR DC》	RPG	COOL KIDS
7月26日	《梦之翼-FATE OF HEART-》	AVG	KID
8月2日	《火焰圣母》	AVG	广美/STUDIOLINE
8月8日	《黄金国之门 第六卷》	RPG	CAPCOM
8月9日	《漫画同人会》	RPG	AQUA PLUS
8月30日	《超级机器人大战α for DC》	SLG	BANPRESTO

GBA

7月21日	《马里奥赛车ADV》	RAC	任天堂
8月1日	《黄金太阳》	RGP	任天堂

发售日变更：

9月13日	《AIR》	AVG	InterChannel

7月的TV GAME市场是属于PS2·SQUARE·《最终幻想X》的。

首批200万套的出货量，预计第一周的出货量为1491799套（上下误差为5%），虽然这个数字与PS上三作《最终幻想》的首周实际出货量还有一些差距，不过"预订量达到214万套"绝对是一个不容忽视的成绩——在PS2上有如此气魄的软件它还是头一个！实现"国内总出货量400万套"的目标对于PS2、对于SQUARE都至关重要。下一期的"游戏情报站"将会向大家送上第一手的《最终幻想X》发售报道！

从另一方面看，7月的PS2软件市场与4月时的有些相像——4月时是《GT赛车3》一款游戏挑大梁，而7月则是《最终幻想X》。当然，我们也不可小看《大众高尔夫3》对于日本玩家的吸引力，但"7.26"这个发售日只能让人怀疑其可靠性或是SCEI这样的做法是否明智？与其同时发售的还有ATLUS的RPG《梦幻骑士II》以及ENIX的真人AVG《THE FEAR》。前者本刊在前几期就已经有过介绍；而提到ENIX的《THE FEAR》，许多人都会感叹ENIX这几年在制作游戏的理念上的一些转变，甚至有人愤怒地指责ENIX不好好做《星海传说3》（暂名）那样级别的游戏简直就是对玩家的不负责任……不过素以慢工出细活而著称的ENIX有它自己的打算，这不，又一款真人AVG《LEVEL DIVE》又公布了，预定年末发售。

《EVERBLUE》

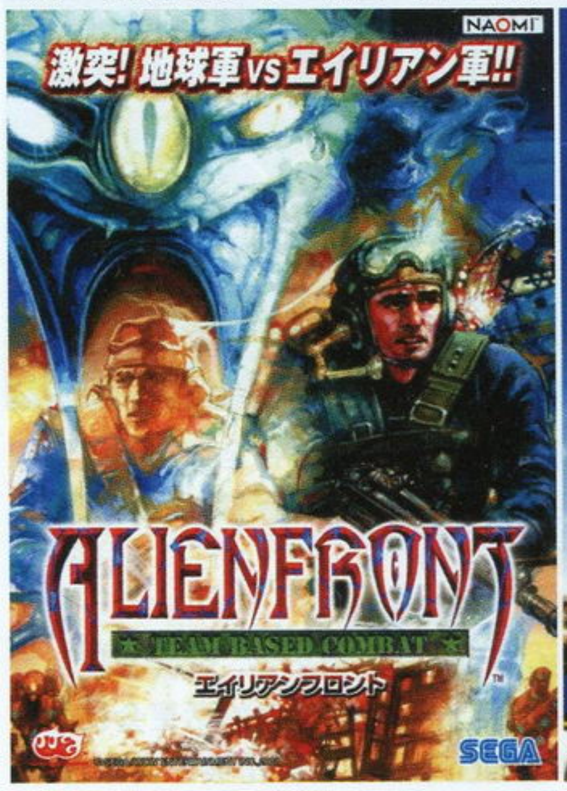
《大众高尔夫3》

7月另一个值得注意的就是《鬼泣》"二度体验版"的推出。这个"二度体验版"已经可以在日本各大游戏店中免费试玩到了，看来随着游戏发售日的日益临近，在《最终幻想X》之后，在日本将会刮起一股"DEVIL"的旋风了。

有些时候大作的推出还会影响到其它主机上游戏的发售计划。《超级机器人大战α for DC》就是一个例子。在7月中旬时忽然就宣布延期至8月30日，而延期的理由则是很官方化的"多一点时间能够制作得更好"。的确，在铺天盖地的《最终幻想X》的广告攻势之下，想让人记住其它游戏确实很难。

不知不觉，《黄金国之门》的"连载"已经到了第6卷，原计划24卷，后被削减至7卷的它现在似乎已经很少有人关心了。在第7卷推出的时候，是否应该在发售表后面来一个"《黄金国之门》包装全集"，以庆祝它的结束呢？

7月的街机市场也将揭开暑期大战的序幕。至少在大家看到这本杂志的时候，《枪下游魂2 生化危机-代号：维罗尼卡-》（7月5日）、《SPIKERS BATTLE》（7月11日）、《沙滩排球》（7月17日）、《卡丁车大赛》（7月18日）、《电脑战机 VIRTUAL-ON 4武力》（7月下旬）、《铁拳4》（7月下旬）、《外星前线》（7月下旬）、《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》都已经推出了！其中大部分游戏的海报也已经公开。在上述几款游戏中，除了《枪下游魂2 生化危机-代号：维罗尼卡-》、《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》以及《铁拳4》之外，其它游戏均是由世嘉推出，再加上将在8月6日推出的《VR战士4》，世嘉重振街机王国的决心的由此可见。



《外星前线》

《沙滩排球》

《电脑战机VIRTUAL-ON 4武力》

《SPIKERS BATTLE》

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

《索尼克大冒险2》制作人访谈

《索尼克大冒险2》查欧形象设计人
川村幸子

■个人简历■

初次进入游戏业界就参与了《索尼克JAM》的开发，在《索尼克大冒险》中被任命为“查欧”这一可爱角色的设计者，也在《chu-chu- 火箭》中负责设计事宜。在《索尼克大冒险2》中，担任查欧游戏系统的设计和指导之职。

■前作《索尼克大冒险》中查欧才初次登场，原先是怎么想到设定这样一个角色的呢？

我是当看到《NIGHTS》中的主角后，才想到要设计这样一个可爱角色的。《NIGHTS》中的主角乍一看是个有着尖尖脑袋的的奇怪小孩，可一旦在游戏中动起来后，却一下子变得非常可爱。或许是让人感觉到他以自己的意志在行动一般，感觉角色一下子就活了起来。正因为我想要在游戏中给予角色这种动感，最后我才选择了游戏设计作为我的工作。

■在《索尼克大冒险2》中，查欧的主题与概念又是什么？

《索尼克大冒险2》的主题“光明与黑暗”同样也适用于查欧，但最重要的还是想让查欧“就算不去控制，单是让人看着就觉得有趣”。如果静止不动的话，查欧无非也就看上去像个奇怪的宇宙人，可一旦在游戏中动起来后（引用我自己的话，笑），就会变得百般可爱。它就好像1～2岁的小孩子，既不知道在想些什么，也不知道在干些什么。

查欧凭着自己的意志在行动，但是它们不会说人类的语言，因此我们也不清楚它究竟想要什么。由此可以引发我们的诸多想象：它为什么哭呢？它为什么闪光呢？……这样一想，查欧无形中就变得更为有意思了。当然，更多的时候它只是一个人在那里天真烂漫地散步哦。

■在游戏部分中最大的魅力体现在何处？（例如与VM连动部分等等）

育成查欧的目标有很多，例如赛跑模式的内容就相当充实，仅仅是在所有的赛道取胜就是一件很困难的事情，当然我想为了得到胜利的奖品，大家都会去努力的吧（笑）。此外多了一个新的游戏要素就是幼儿园，你可以把喜欢的查欧放在那里培养它的艺术细胞，如果对查欧进行全面诊断的话或许还会有新的发现。和前作一样，还可以在VM上进行迷你游戏《查欧大冒险2》。大家可要好好育成你们的查欧哟。

■与前作相比，哪些地方更值得大家观赏呢？

值得观赏的当然是查欧本身啦。如果你仔细观察的话，就会发现只要关心爱护地进行养育，它就会做各种事情。如果增加数量的话更会发生很多有意思的事情。此外它还有许多丰富的变种。不管你是被它喜欢也好，被它讨厌也好都是非常有趣的。大家一定要努力搜寻啊。

■在开发上有哪些辛苦和开心的事情呢？

由于查欧要分为光明与黑暗两类，在设计的时候确实是花了一番苦心啊。为了挑选最好的形象，必须要做几十种的不同设计呢。光想想就令人不寒而栗了，不过真做起来的时候还是蛮轻松的……（笑）

要说辛苦，在与美国的Sonicteam联系方面也真是很辛苦，虽说可以用Email和电话进行联系，但一来有着时差，二来有着细小联络上的问题，常常心里想“要是他们早点回国就好了”（笑）。不过话说回来他们能够产生这么多的创意，归根结底还是与去美国拓宽了思路分不开的吧。

……尽说些工作中的辛苦事，但也不是没有开心的事情呢。

■开发过程中有些什么逸事吗？

第一次被查欧讨厌的时候真是好伤心啊（笑），没想到倾尽爱心养育长大的查欧竟会这样对待自己。不过当看到自己创造的角色会做出种种意料之外的举动时，真是百看不厌。当发现最后出现的查欧超乎自己原先的想象时，恐怕才是最有意思的吧。

来杂志社取材摄影的朋友，也简直变成了照顾童星的保姆，查欧总是不听话地在那里滴溜溜地乱转，为了拍张好角度的照片，还真是大伤脑筋呢。

■今年索尼克迎来了它的诞生十周年，对川村小姐来说索尼克意味着什么呢？

刚进公司的时候，还以为索尼克是美国人创造的角色呢（笑）。（那时还以为特尔斯是女孩子……）从某种角度说，索尼克并非是日本，而是全世界的人气偶像，Sonicteam能够以全世界为视野创作游戏，恐怕也是托了索尼克的福吧。我希望它作为我们的招牌角色，能够不断地活跃下去。

■今后的查欧会变得怎样呢？

查欧是一种能够吸收各种事物而进化的生物，如果大家能够对它多提意见的话，相信它会更好地进化。

■作为设计人，您今后的梦想是什么？

我想自己会致力于去创作更多能让人长时间记忆的作品，希望大家能够牢牢记住查欧啊。

■最后请给查欧（索尼克）的fans们说几句吧。

多亏了大家喜欢前作中的查欧，它才能够在《索尼克大冒险2》中继续保持下来。在“查欧BBS”上也有很多热心的朋友提了各种各样的意见，真是非常感谢大家。

请大家今后能够继续支持查欧，在享受越来越精彩的索尼克游戏的同时，也不要忘了养育越来越可爱的查欧哟。

《索尼克大冒险2》总导演
饭家隆

■个人简历■

从MD版的《索尼克3》开始参与该系列的游戏制作，担任SS版《NIGHTS》的主策划、DC版《索尼克大冒险》及《索尼克大冒险2》的游戏导演及主策划，此外他还曾参与过《索尼克R》、《索尼克3D》、《索尼克JAM》等相关游戏的策划。

本次他带领《索尼克大冒险2》制作组成员从日本来到美国洛杉矶，开发出了这款具有震撼视觉效果的游戏。

■本次《索尼克大冒险2》的主题是什么？

本作的主题是“光明与黑暗”。虽说这个主题非常简单，但确定主题之前我们却讨论了很长时间（笑）。制作组一开始有很多意见，有的说应该以故事为主，有的说应该以对战为主，如果要把这些想法都加以实现的话，恐怕制作费会达到一个天文数字吧，而且商品的卖点也就无法突出了（笑）。于是最后我们确定将主题定为“光明与黑暗”，由于有了明确的主题，我们的策划设计才得以如此顺利地进行。

■这款游戏最有意思的部分是在哪里？

最有意思的当然是2人对战啦，和以往竞速游戏笔直冲向终点的概念不同的是，在本作中你可以做出攻击对手、停止时间等等举动，相信将会是一款非常有意思的游戏，和朋友一起玩的时候会乐趣倍增。

在游戏中选择不同角色，所强调的游戏方式也会有所不同，索尼克和阴影强调的将是飒爽的速度感，特尔斯与蛋头博士将强调射击的爽快破坏感与战略性，而使用纳克尔斯或罗姬的话，就要依靠线索推理来寻找宝物了。总之一款游戏有着多种玩法，一定会得到大家欢迎的吧。

话梅杂志&3
www.plumbook.cn

■作为一部冒险游戏，相信一定跟前作一样有波澜壮阔的故事情节吧，那么这部作品有哪些情节值得一看呢？

前所未有的大规模变故席卷全世界，而这些变故的罪魁祸首黑暗阵营与前来阻止的英雄阵营之间的较量就成了游戏中最精彩的情节。

故事的高潮将在后半段急速展开……啊，我不能再继续透露了（笑）。我在制作《NIGHTS》的时候就曾经认为，动作类游戏不仅仅是要靠情节的发展来达到感人效果，更是要与游戏的动作高潮相结合，让人去身临其境地体验感动。正因为秉持着这样的想法，我们才能在游戏中做出令人感动的一幕幕情节与效果，大家一定要坚持玩到最后啊。

■为何会把游戏开发地设在洛杉矶呢？

所住地区不同，嗜好和游乐方式也是世界各地各不相同的吧，据说连味觉都会有所差异（笑）。作为创造世界范围内新颖游乐方式的Sonicteam，为了亲身体验世界性的文化，不断制造出令全世界孩子们都为之倾心的游戏，我们决定在美国也设立自己的开发基地。在MD时代，日本诞生了索尼克这一形象及其元祖版游戏，而在美国则做出了该系列的第二、三集。正因为有这样的优秀传统，才会产生"《索尼克大冒险》系列"也应该同样抚育成长的想法（笑）。

■游戏中有哪些部分反映出在洛杉矶开发的实际效果呢？

作为电影的拍摄圣地，想必洛杉矶大家都应该很熟悉了。在第一关"都市大逃亡"中的场景，就是以洛杉矶的街道为原型塑造的，原先我们就做过类似的动作设想，洛杉矶的街景为我们提供了相当鲜明的想象空间。美国确实是一个拥有巨大规模自然之景的国家啊，在游戏中处处都受到了这一印象的影响。游戏前半部分的"绿色森林"的舞台设计，事实上就是我们全体员工在国立公园密林中迷路几小时的心血结晶（笑）。

■在美国的私人生活方面，有什么值得谈谈的特别逸事呢？

啊，这可是说来话长，既有好事也有坏事呢。我最先体验到的就是万圣节了，万圣节在美国是与圣诞节不相上下的热闹节日，在当天晚上，孩子们会化装打扮，挨家挨户地讨取糖果。我因为起初半信半疑没做任何准备，最后只得把电灯关上藏在屋子里不敢发出任何声音……（苦笑）但第二年我就学乖了，甚至带着自己的孩子出去要糖吃（笑）。说到坏事恐怕就是那里的治安吧。我住的公寓大楼里就发生过持枪抢劫的案件，我们公司的还有一位员工的车轮胎被偷过呢。

■今年索尼克迎来了它的诞生十周年，那么对于饭冢先生来说，索尼克意味着什么呢？

从我制作游戏开始，到今年刚好第十个年头，可以说我是和索尼克共同成长起来的吧。从这个意义上来说，索尼克还真是我的好拍档呢。

■今后的索尼克游戏将如何发展？

以前在全世界流行的2D卷轴横向过关游戏有很多都非常近似索尼克，如今放眼观看，类似索尼克的"3D高速动作游戏"恐怕已是凤毛麟角了，对于在这个游戏系列上倾注了十年心血的我们来说，真是非常值得自豪的事情。从今以后我们也将一如既往地更加珍惜索尼克的形象，力求让这个游戏系列获得更大的发展和进化。

■最后请为索尼克迷们说上几句吧。

首先我要向这十年来一直支持着我们的朋友们表示最为衷心的感谢。正因为有大家的这种支持，我们才能完成《索尼克大冒险2》这部作品，我们还为玩过前作的朋友准备了特别的小惊喜。无论是已经购买还是仍在考虑购买Dreamcast的各位，都希望你们能够在不久的将来玩上这款游戏，也希望我们的努力能够获得你们更长的游戏时间作为回报。让我们将《索尼克大冒险2》作为对索尼克诞生十周年的纪念，希望朋友们能够尽情享受这款游戏的魅力吧！

《索尼克大冒险2》主程序员 片野彻

■个人简历■

说起来，我进入世嘉工作的时候，当时正好泡沫经济开始蔓延。我刚加入Sonicteam就参加了《NIGHTS》的开发工作，我当时可是挺敬业的，什么边打点滴边工作啦、出差途中因为高山反应而病倒啦、互联网官方主页的更新什么的都亲身体验过。为了完成《索尼克大冒险2》这一项目，我来到了洛杉矶的开发现场，主要负责客户程序方面的工作。

■作为主程序员，在本次游戏的开发中有什么目标吗？

目标就是1音特（每秒60帧）了，这点是个关键。与前作相比，由于函数库发生了飞跃性的变化，处理起来的效率也更高了，但是实际开发的话还是觉得函数库的功能有待进一步提高。此外我针对游戏性方面也做了更高的调整。

剩下的就是一些枯燥的技术性方面的内容，只好忍痛割爱啦。

■关于《索尼克大冒险2》的制作，最值得一看的部分在哪里呢？

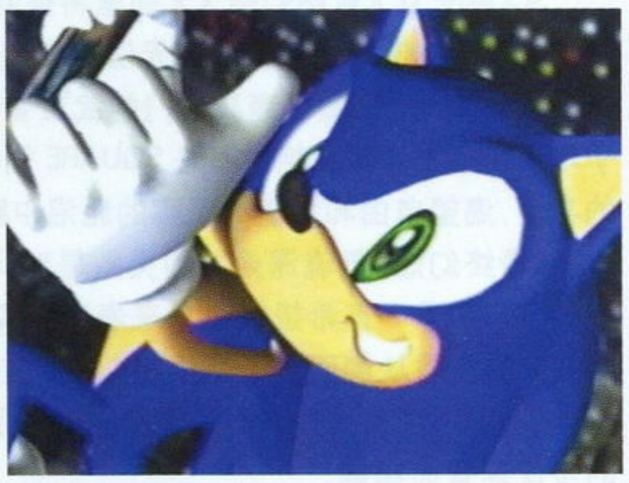
哎呀，我非常喜欢程序的说明部分呢，现在读读都会觉得好笑……哎？玩家看不到？嗯……要再说一个的话，那就是游戏的结局是相当有意思的，希望有更多的人能够玩穿游戏并看到结局。

在游戏中玩家会在很多偶然因素下见到很多有意思的东西。我觉得去寻找它们的快乐也是游戏的一部分，其它便没有什么特别想说的了。

■在开发的过程中遇到过哪些辛苦的事情呢？

倒也没有什么特别辛苦的事情，应该说回忆中都是一些美好的事吧（笑）。如果说要有的话，也就是做出来的游戏因为容量太大无法放入GD-ROM，为了削减容量而四处奔走倒真是挺累人的。对了，因为美国到日本的FTP传送时间过长确实也造成了很大麻烦。

■在围绕角色的制作方面，有哪些地方与前作不同呢？



可以说有也可以说没有……基本部分还是相同的。为了达到高效率和高机能，程序部分的80%都重新写过。应该说比起前作来花在动作和效果的时间更多了，但是强化的效果也十分好。

在光影效果的处理上，我们也使用了DC独特的机能，希望大家能够喜欢。啊，再说下去都快变成自我夸耀了……（笑）

■关于本作中出现的新角色阴影和罗姬，是怎样通过程序表现他们个性的呢？

为了使"英雄阵营"和"黑暗阵营"都能够很好地进行游戏，我们尽量做到减少程序方面的差别，但毕竟还是有着微小的差异。希望这在对战中不会造成有利或不利的影响吧……

不过新角色的形象设计上，我们还是下了苦功的，相信会带给大家耳目一新的感觉。

■在旧金山开发的这部作品，在程序方面有怎样的体现呢？

在程序说明书中加了很多英语（笑）。其实就程序部分来说并没有怎么样去体现。但在设计思路上却有着很多的启迪，比如说，若没有遇上这边的美国人，我们可能不会意识到2P对战是如此重要。此外我们在这里也亲身体验到了人们对极限体育的狂热。

■不知道在个人生活方面在美国有什么逸事吗？

美国的物价很便宜，食品和服装什么的都非常价廉物美。当然也发生过可怕的事情：有一次凌晨2点的时候我正在给车加油，突然冒出来一个男人强要为我擦车窗，在纠缠不休后最后硬向我要了钱扬长而去。美国的治安真是成问题啊。

■今年索尼克迎来了它的诞生十周年，对片野先生来说索尼克意味着什么呢？

当然是我工作上的好拍档啦，并且私下我们也很要好的。（笑）

■片野先生今后想成为怎样的创作人呢？

不敢说自己将一直追求梦想、永远不会改变，每当被人问及创作人的时候，我都会觉得不好意思避而不谈。我觉得真正的创作是应该将自己独力创作的作品毫无保留毫无代价地提供给一切人，带给他们欢乐，遗憾的是现在大家不得不通过金钱来购买游戏。希望有一天我会去创作能让世上所有人都能得到的作品。

■最后请给索尼克fans们说几句吧。

索尼克有着如此之多的拥护者，真是很幸福的一件事啊。为了回报大家，我们也必须做好索尼克的后援工作。在《索尼克大冒险2》中也有其他的一些角色等待着大家的支持，大家的支持就是他们的动力。希望大家今后也能够一如既往地喜欢我们的游戏。

www.plumbook.cn

文：DARKBABY

盛世荣景还是末路狂歌？！

——写在《最终幻想X》推出前夜

对于SQUARE来说近况可谓喜忧参半，喜乃情理之中忧则预料之外！历时两年制作的PS2超大作《最终幻想X》国内销售数量预计为400万套，社长铃木尚依此发表了全球销售千万套的豪言。让SQUARE和坂口博信堵心的是寄予厚望先后耗资数百亿日元制作的全CG电影《最终幻想 灵魂深处》票房失利已成定局（在香港票房仅及《少林足球》的零头）。面对美国影评家对剧情和图像辛辣的嘲讽，SQUARE逐鹿奥斯卡的野望早已黯然消散。

真诚地为SQUARE倾注全力的《最终幻想X》大唱赞歌。姑且不论其情节、系统是否合理妥帖，如梦境般绚烂华丽的影像势必使得电子游戏真正成为一种艺术的崭新诠释方式！方今之世也只有SQUARE有实力和决心去铸造这样豪奢的杰作，权威杂志《FAMI通》给予39分的绝赞实至名归。感慨之余又不得不为SQUARE未来的命运担忧！财务报表显示《最终幻想X》如果全球销量不超过600万套将无法弥补开发延迟、《最终幻想 灵魂深处》公映失利等原因造成的损失。游戏业界可以没有DataEast、SNK……甚至可以没有世嘉，而失去了SQUARE这样的巨擘将会是怎样的萧凉局面呢?!

在《最终幻想X》形势一片大好的同时从业界阴暗的罅隙中却隐隐传出了SQUARE正在全力开发NGC版《圣龙传说》（SFC前作是SQUARE与任天堂决裂的导火索）、GBA版《半熟英雄》等一连串真伪难辨的消息。值得注意的是SQUARE的确正在公开招募《半熟英雄》的开发人员，坂口博信接受美国记者采访时的言论又使人不由浮想联翩："我们怀念昔日与任天堂紧密合作的时光，能获准在NGC上推出《最终幻想XI》是我们由衷的期望……"

SQUARE从《最终幻想X》那里将得到什么呢？！真正的获益者显然将是索尼PS2而非SQUARE自身。煌煌巨制带来的利润肯定无法比拟蓬头素面的《DQ VII》，甚至无法抵消《最终幻想 灵魂深处》的亏损。出身庆应义塾等商界名门的武市智行等人越来越感受到财政的困窘，为了金钱被索尼牢牢禁锢于PS2战车上的现状绝对不是SQUARE领导者们愿意看到的。从客观分析SQUARE是充满野心和激情的斗士，渴望自由和创造！现实的泥沼中巨人已经筋疲力尽，过分的执念令自身的未来道路布满荆棘。

《最终幻想 灵魂深处》的失败是对SQUARE的当头棒喝，是对其矫枉过正的艺术理念的全盘否定！SQUARE一直希望以艺术来表达真实，却完全忽视了与真实表里一体的虚幻。《最终幻想 灵魂深处》的失败从侧面也证明了SQUARE技术蓄积的不足和选择时机的谬误；相对照的是NAMCO成本较低的全CG电影《Axis》在技术上得到了不俗的评定，3DCG技术业界最强的NAMCO在前进道路上的步伐理智而稳健。

处在《最终幻想 灵魂深处》同一战略延长线上的《最终幻想X》注定无法比拟《最终幻想VII》的伟大成就！《最终幻想VII》是游戏业世代交替、由2D向3D过渡的标志产物，从对市场的推动作用分析差距也十分明显；《最终幻想VII》在推出的两月前已经完全使市场活性化而《最终幻想X》发售期临近PS2依然没有出现索尼和SQUARE期望的急剧飙升的迹象！《最终幻想VII》是真正的革命产物！而《最终幻想X》呢？不过是实现了原先局限于PS机能未能实现的图像进化而已……

FF（《最终幻想》）是SQUARE的代名词！

初代的FF把SQUARE从破产边缘引向辉煌；

《最终幻想VII》又让SQUARE更上层楼、风光无限！

成也FF败也FF，SQUARE为FF付出了太多的代价！

象牙塔的底层堆砌着累累白骨：《异度装甲》、《圣剑传说》、《浪漫沙加》、《前线任务》……多少瑜亮一时的经典或沉沦或移户他家，苦心营造FF的结果是SQUARE除了FF以外一无所有！早在1999年初野村证券的分析家中村和久已经指出："财务的压力迫使SQUARE每年推出一款FF来避免赤字，而过度依赖一款软件无疑是极端危险的，市场稍有波动就会产生倾覆的危险！"

《最终幻想X》尚未问世已有太多人诟病其肤浅无物，因为其精致画面驻足流连的也占据了购买层相当部分。似乎SQUARE的游戏除了CG只剩下CG了，事实当然未必如此！SQUARE应该反思一下：为何缔造了PS的SCEI能够创作出《啪啦啪啦啪》、《大众高尔夫》、《波波罗古洛伊斯物语》等那么多朴实无华的精品；CG技术在业界独领风骚的NAMCO也并未恣意炫耀，《魂之利刃》、《铁拳》中巧妙的缀饰却博得满堂喝彩！由此可见SQUARE的理念即便是亲密盟友也未必认同，SCEI、NAMCO以及任天堂都不约而同意识到对于游戏软件而言概念远比技术重要，《口袋妖怪》、《马里奥》、《啪拉啪拉啪》等的骄人战绩就是最佳注脚。越来越多的人厌倦了用大段CG动画表述情节的方式，数百万以上的FF拥护者的背面同样存在着数量相当的离弃者！

SQUARE渴望回归任天堂的阵营，未来游戏业合理的布局将是索尼、任天堂两强对峙、微软窥视制衡的必然态势，多平台发展是软件开发商最佳生存方式！许多厂商都将GBA视为蓄积开发经费的最佳后方基地；而微软XBOX低廉的许可费也令人食指大动。SQUARE当然清楚地看到全机种制霸的KONAMI跃居日本第三方软件商老大的发展轨迹；SQUARE也绝对不会忘记自社首款百万软件是出自GB平台的《沙加 魔界塔士》。SQUARE一直在寻求消弭与任天堂嫌隙的最佳方式，如果没有任天堂平台的支持根本无法填补日益高涨的开发费用。

徘徊观望中的SQUARE明显放慢了在PS2上的前进步伐，目前仅有一款与迪斯尼合作的《王国之心》；近日退隐社长水野哲夫悄然往来于京都、东京之间的神秘行踪备受瞩目。业界的变革在悄然酝酿中，始终居于峰头浪尖的SQUARE当然不愿成为时代的弃儿，审慎判断局势将是当务之急！

笔止于此，禁不住杞人之叹数声！

www.plumbook.cn

PS2	SQUARE	RPG	1人玩
	预定2001年7月19日发售		64KB
DVD-ROM	对应PS2专用硬盘，附带影像DVD《Other Side of The Final Fantasy》		

来自内心深处的感动……

最终幻想 X

“前线”最终回？！！

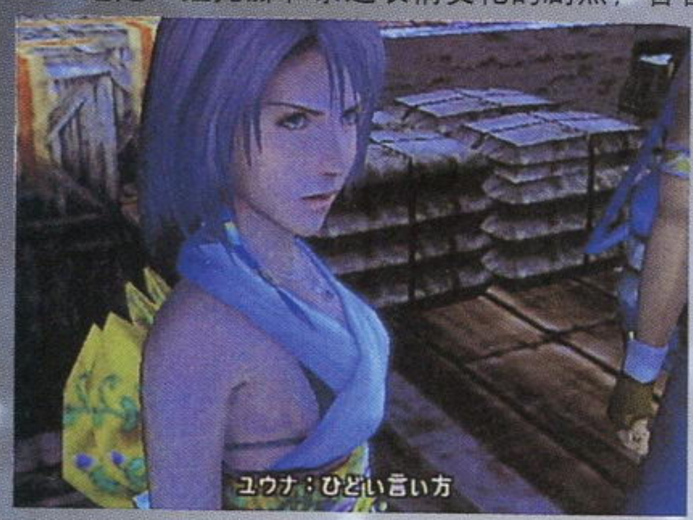
泰达和尤娜的冒险旅程即将展开！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

为你展现《FFX》的世界

让我们再次为《FFX》的细致表情演绎喝彩！（实时演算版）

这是一组尤娜和泰达表情变化的剧照，看看他们或愤怒、或快乐、或俏皮、或坚决……的表情，你怎能不被他们感动呢？



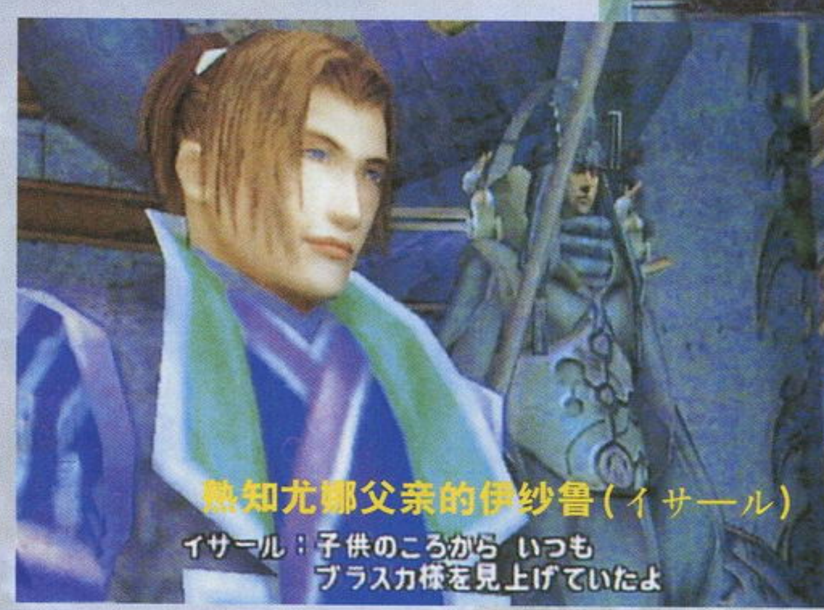
▲温柔的尤娜很重视泰达。因此对对方的胡说八道严辞反击。

▲和平的日子，顽皮的泰达和开心的尤娜。

其它召唤士

背负人们的希望于一身的召唤士并不是只有一个人。他们为了能够学到更强大的召唤术以及究极召唤而离开寺院出游于世界各地。召唤士们总是显得很优雅，但他们其实都是经历了各种痛苦的。那么召唤士之间的关系又如何？

◀自从和尤娜会过面之后，心中就燃起以尤娜为竞争对手的想法。也因此而引出了一些故事。



◀▲很尊敬尤娜的父亲布拉斯卡的伊纱鲁，从小就认识布拉斯卡，那么他和尤娜的关系如何呢？

召唤士为了要锻炼自己的能力，就要历经各种各样的困难和试练。而召唤士之间的战斗也是有可能发生的，如下图，是召唤兽之间的对决，瓦夫莱对伊夫里特。

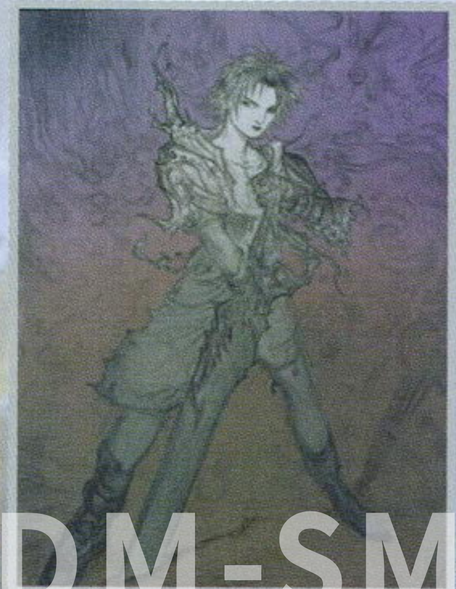
◀▲赢得了召唤士之间战斗的胜利，就可以获得有用的冒险道具。

初代《FF》的部分魔法复活

曾经在《FF Ⅰ》中登场过的部分魔法在《FFX》中又重新复活了。首先是水属性魔法"ウォータ"，对雷属性的怪兽有特效。其它还有"バ"系魔法的登场，包括"バファイ"、"バコルド"、"バサンダ"、"バウォタ"，使用了"バ"魔法后，效果是让相应属性的魔法不起作用。（"《FF》系列"中，在相应属性的魔法后加一个"ラ"表示中级的该属性的魔法，加一个"ガ"字则表示高级，如"ファイ"是初级火魔法、"ファイラ"是中级火魔法、"ファイガ"是高级火魔法。）

▼尤娜使用了"バファイ"魔法，这样她的战斗同伴们就可以抵抗ファイ系（即火系）魔法的攻击了。

尤娜完全防住了怪兽的火魔法（画面还会出现GUARD字样）。



天野喜孝插画：泰达

话梅杂志@3DM-SMV
www.plumbook.cn

▶闪电球是斯彼拉（即《FFX》中世界的各称）惟一娱乐，因此来观看球赛的观众都对各位选手抱有很大期望。

闪电球（BLITZ BALL）

这是《FFX》世界中的一项公众体育娱乐活动。比赛以两支队伍相互对抗的形式进行。这也是选手们战斗到体力耗尽为止的比赛。在激烈的、扣人心弦的比赛中，观众们会忘记他们的烦恼。

闪电球在游戏的事件中占有重要的地位，而且玩家也可以实际参与闪电球运动的比赛。

▲在这个斯彼拉世界中，闪电球运动是无人不知，无人不晓的。

◀▼闪电球的游戏画面，既像是水中的足球，也像是水中的美式足球。玩家将以怎样的方式进行这个迷你游戏呢？

▲有HP的表示，也就是说会有身体进行接触的比赛。

陆行鸟

在"《FF》系列"中，能够常常登场的，除了莫古利、飞空艇、仙人掌、希德外，还少不了可爱的陆行鸟。

在《FFX》中，陆行岛不但会作为"陆行鸟骑兵队"登场，还会成为其中一个迷你游戏的主角。在《FFX》中，就有一个训练野生陆行鸟的迷你游戏。

▲"这里是ジョゼ讨伐队陆行鸟骑兵队的ルチル。"

▲在斯彼拉世界的某处，聚集着许多野生的陆行鸟。

▲乘上野生的陆行鸟就是开始进行训练了。较之闪电球，这个迷你游戏应该会更简单一些吧？

绝秘公布！《FFX》的原画

绝对珍贵的《FFX》设定原画！

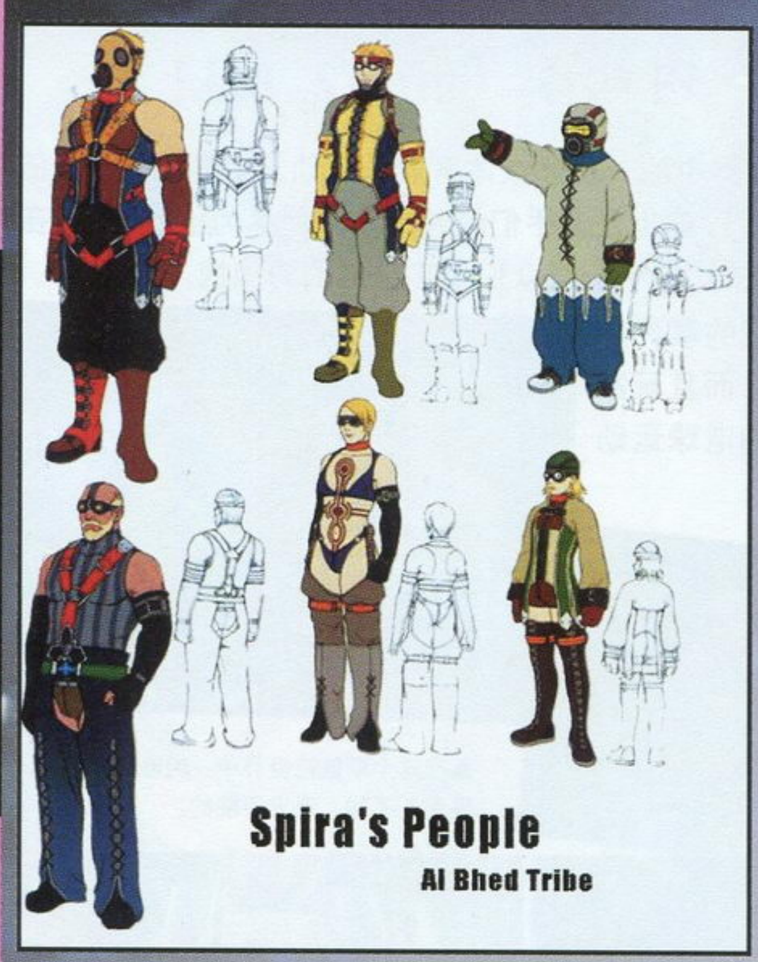
人物

◆艾本教的教民们，穿着打扮给人很有一种少数民族风味。

◆召唤士多娜和她的护卫（大家注意对照一下前一页中关于多娜的图片）。

天野喜孝插画：闪电球

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



◆以上就是曾经在我们的几次《FFX》报道中出现的阿尔贝多族人，这是一个相对独立的种族，不像其他的种族一样都听从于艾本教。

装束上，首先给人一种怪异的感觉，其次是他们身的服饰中皮革材料的较多，大概和他们所使用的“禁断之机械”有关。每个人都少不了的眼罩（有的甚至戴防毒面具）让他们显得更加神秘。

◆中间一幅图的最下方是海贝罗族人和贝尔贝尔族人。海贝罗族人长得很具有海洋生物的特征，尤其是成蹼状的双脚。贝尔贝尔族人则长得具有飞禽生物的特征，看那长嘴。

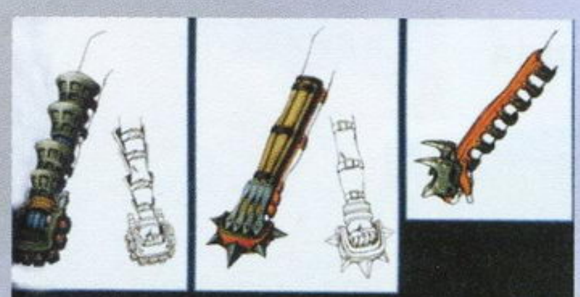
◆给人感觉略有些滑稽的艾本教音乐队。注意看它们的乐器也是颇具特色的。

图的下方是兽人形态的隆佐族人的设定画，好像只是雄性族人的头上才会长有角。隆佐族的人果然看来来都很强壮。

◆古亚特人的设定，因为有所谓的“树枝”外形特征，所以看起来他们都有些老的感觉。他们的服饰和头发是最独特的地方。

武器设定

以下是七位登场角色的武器设定，值得注意的是，除了相应所拿的武器不同以外，每样武器好像都有相对应的护手，许多设定稿上都可以直接看到使用者的手腕。



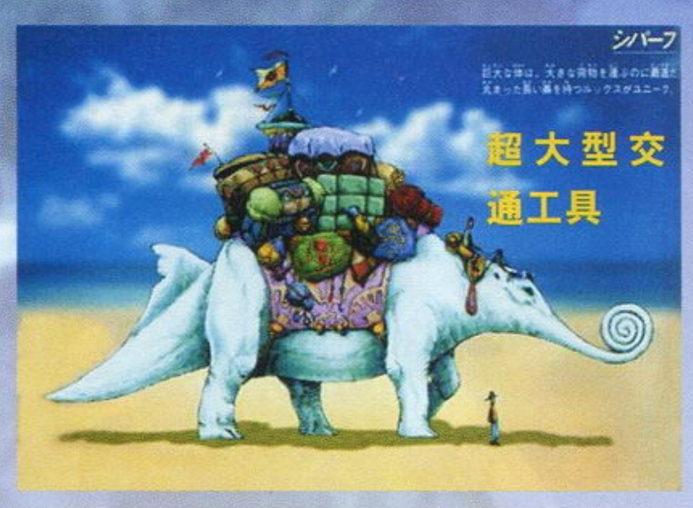
《FFX》的世界地图

◆非常值得关注的《FFX》世界地图设定！首先地图的两侧画着的是表示月与日、阴与阳、雌与雄的象征性图案。水中还有怪兽在横行，而整个世界中大陆所占的比重远远低于海的比重，不愧为一个“水世界”。

各闪电球队的标志

◆都可以算得上是设定精美的队标，总体都可以让人感觉到“水”的特性。左下角那个主角队的标志大家可能已经很熟悉了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



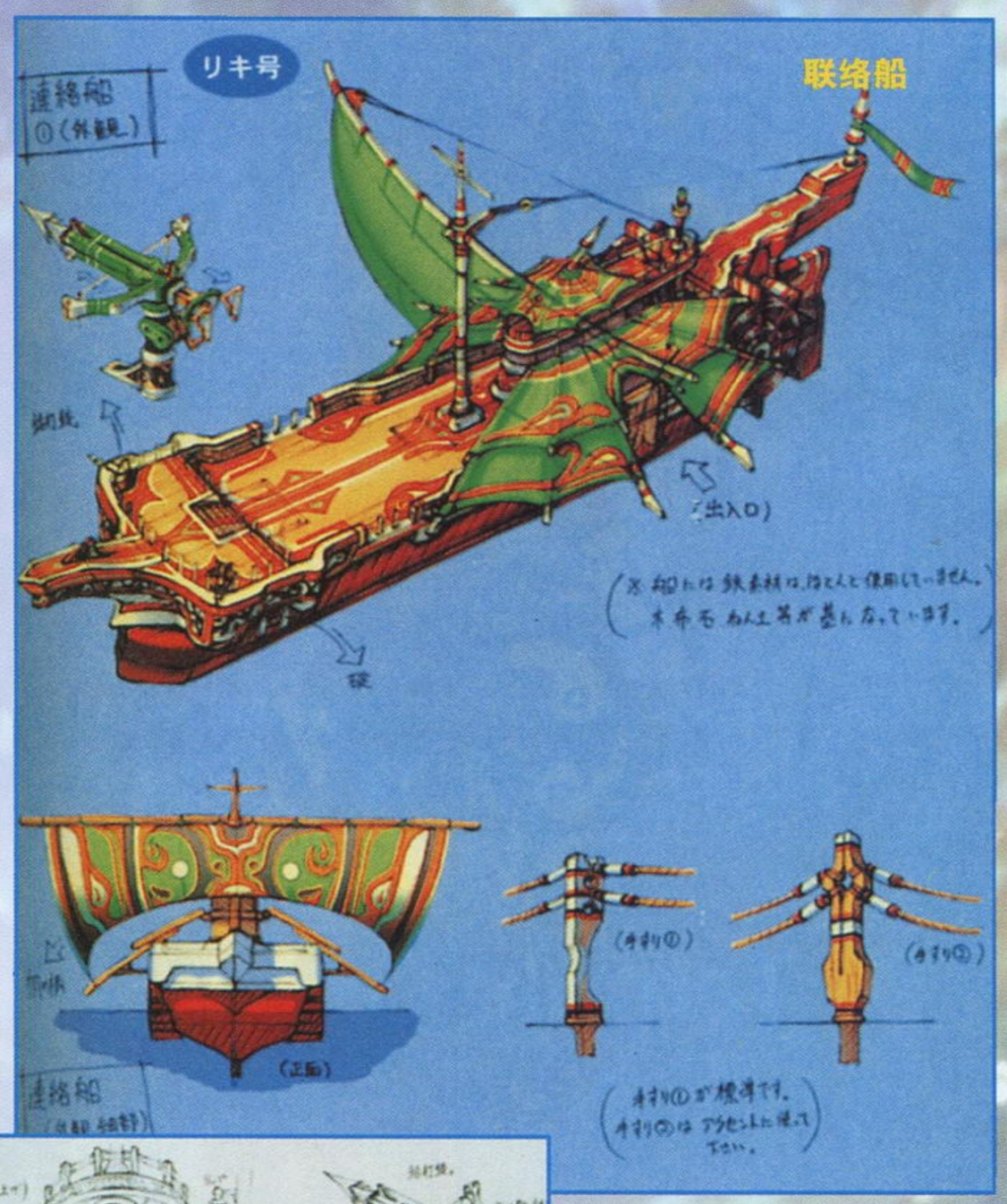
◆超大型的动物，画上的人和这只巨型动物一比还真是显得渺小。

它所能够承受的载货量更是惊人，恐怕要想在游戏中表现出这样的生物，还非要凭借PS2的强大机能不可。该动物的超长鼻子（太长了，只好卷起来）也让人印象深刻。

◆陆行鸟的总体样子没有什么大的变化。但因为本作中陆行鸟还有作为战斗坐骑的一面，所以比以往显得更为强壮一些。

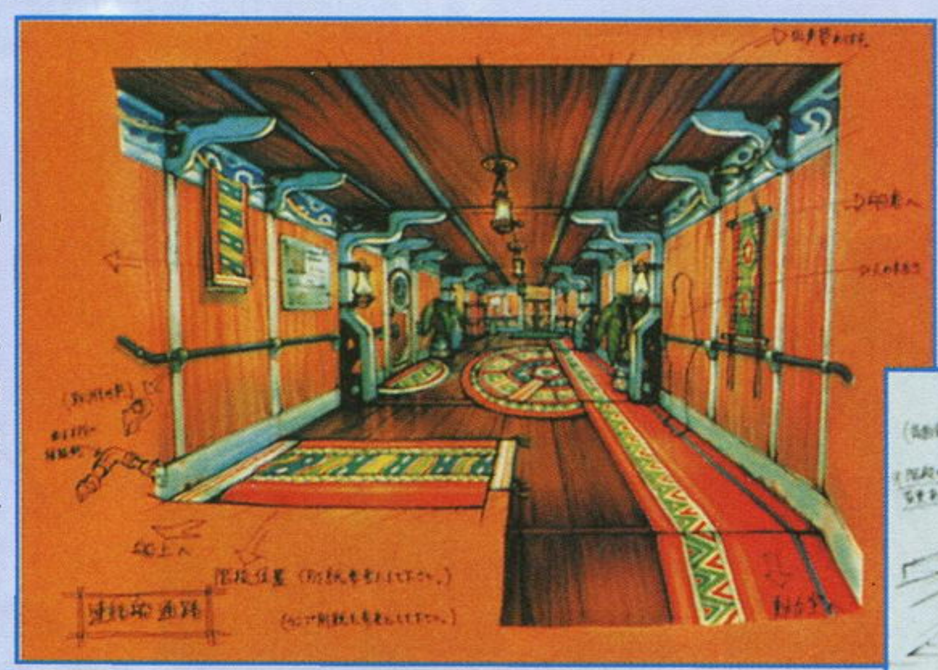
交通工具

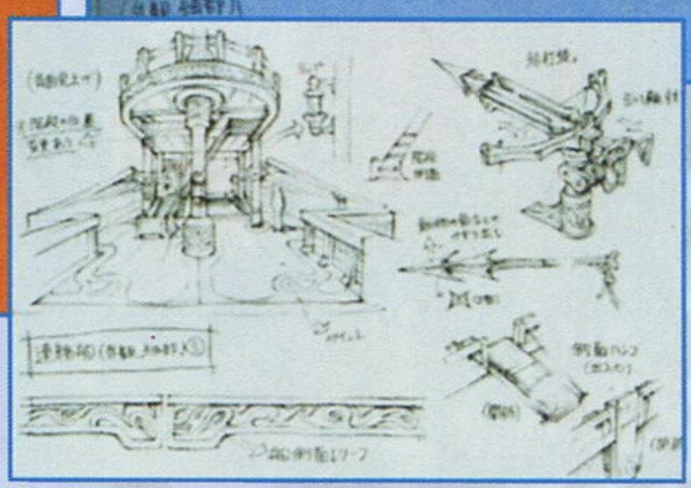
联络船“利奇号”的设定图



“利奇号”的内部

主要是以木材为材料的内部构造，较为标准的舱内空间。





“利奇号”的外观

细致入微的联络船，从整体外形、各种布置直到各个部位的活动方式，非常和谐完美。船还是有帆的设定，船的四周还设有攻击用的炮。

阿尔贝多族·希德之船

这是阿尔贝多族的族长希德的私人飞船。外形设计很具有未来感，内部的设定也科幻感十足，看来阿尔贝多族人所使用的“禁断之机械”还真是先进之极。另外甲板的设定让人想起《FF Ⅶ》的飞空艇。

▲和上一期所公布的飞空艇相比，到底哪一个更高级呢？

话梅杂志@3DM-SMV
www.plumbook.cn

巴哈姆特

←这一次的巴哈姆特以一反常态地“鹰”的形态，不过尾巴还是呈蛇状。但它会不会就是究极召唤？它能对付得了“SIN”吗？

伊克西翁

↑（希腊神话）伊克西翁（拉庇泰王），因莽撞地追求天后赫拉，而被宙斯缚在地狱永不停转的车轮上受罚。

召唤兽

“《FF》系列”招牌性质的设定——召唤兽。这一次的召唤兽将比以往更具个性，地位更加重要。

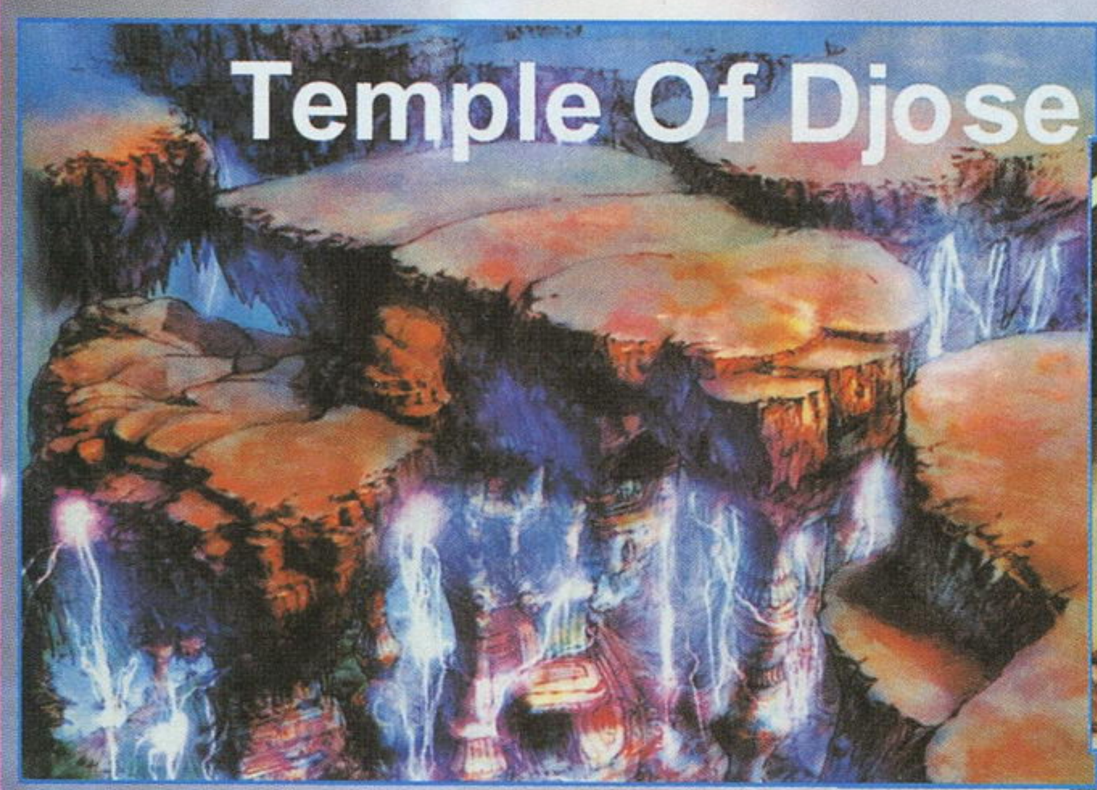
伊夫里特

↑威猛无比，连身上的毛发都犹如火焰一般，手上和颈部还戴有饰物。

希瓦

↑不愧是冰之女王，美丽的身影让人倾倒。全身各处都带有环形饰品的装饰，头发上的装束很特别。

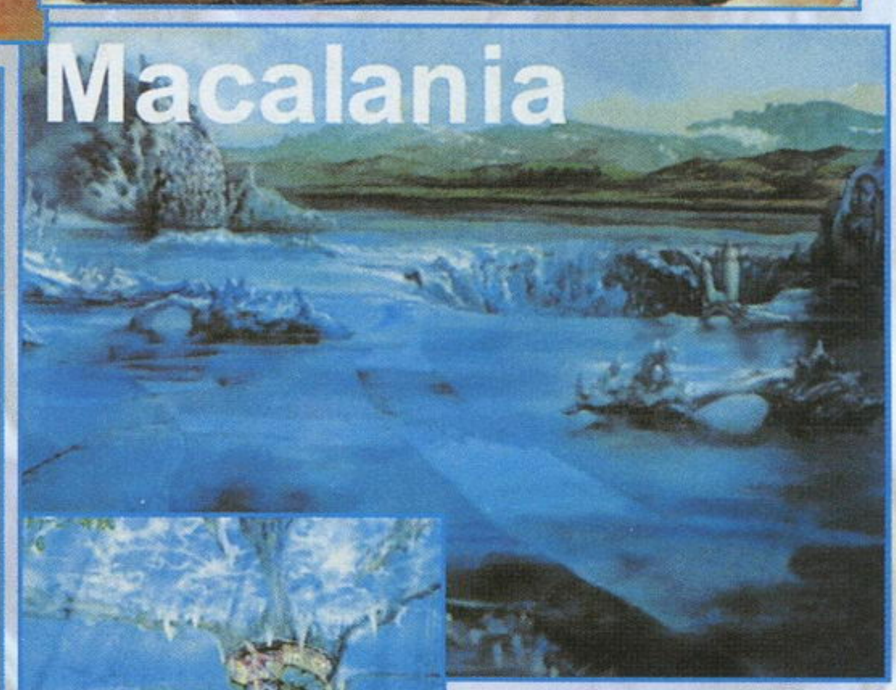
场景、建筑



豪华的内部构造

←ジョゼ寺院

建造于岩石洞中的寺院，显得很隐秘。



←玛卡蓝尼亚

冰的世界，拥有极地感的地方。大陆的中央却有一座非常漂亮的建筑。

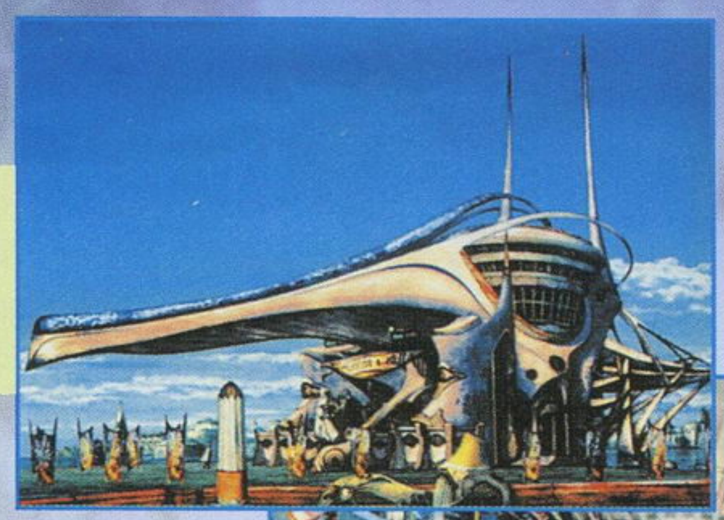
建筑物悬于空中，通往那里的是轨道一样的线条路，这是一个什么样的世界，城堡竟然可以“吊”在空中！

←バージ寺院

被大海包围的孤岛上的寺院

天野喜孝插画：尤娜

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



◆这里大概就是举行闪电球比赛的超级体育馆了。

卢卡城

◆圆顶、红地毯，两侧种着的花卉等，让这里很有高雅的氛围。这里会是头面人物开会的地方吗？

◆卢卡城是这个世界上数一数二的超大城市，而这个世界中最盛行的娱乐——闪电球比赛就是在这个城市里举行的。

《FFX》资料篇

这里将向大家公布更多的关于《FFX》的相关资料，这其中当然包括许多隐秘的数据。

《FFX》的制作时间

到底SQUARE制作如此重量级的作品需要多长的时间呢？对这个问题，SQUARE的回答是"约2年时间"。而实际上，从它建立企划的1999年夏天算起，实际所花费的时间也确实可以说是将近2年。(因为《FF IX》是另起了一个开发小组，所以在《FF VIII》发卖后的半年后，所有的《FF VIII》开发人员就开始了《FFX》的开发工作)。另，据说制作总人数是300人以上！？

总制作费：在前作之上？

向SQUARE询问总制作费是多少时，他们的回答是：比前作《FF IX》多。而前作《FF IX》的制作费据说是系列作品的最高制作费，即约30亿日元。

最近又有日本权威日报《读买新闻》披露：《FFX》是投入了40亿日元开发费用的超级大作。

《FF》的历史

这里当然不是要真的讨论《FF》的历史，而是以往所有《FF》作品的发售时间，以及各作的主要制作人，尤其是在《FFX》中大大活跃的北濑佳范和野岛一成，他们在以前的《FF》中担任什么工作值得观注。

各作《FF》的具体发售时间

标题	机种	发售日	标题	机种	发售日
FF Ⅰ	FC	1987年12月18日	FF Ⅶ	PS	1997年1月31日
FF Ⅱ	FC	1988年12月17日	FF Ⅶ国际版	PS	1997年10月2日
FF Ⅲ	FC	1990年4月27日	FF Ⅷ	PS	1999年2月11日
FF Ⅳ	SFC	1991年7月19日	FF Ⅳ · Ⅴ · Ⅵ	PS	1999年3月11日
FF Ⅳ（EASY版）	SFC	1991年10月19日	FF Ⅸ	PS	2000年7月7日
FF Ⅴ	SFC	1991年12月6日	FF Ⅰ	WSC	2000年12月9日
FF Ⅰ · Ⅱ	SFC	1994年1月27日	FF Ⅱ	WSC	2001年5月3日
FF Ⅵ	SFC	1994年4月2日	FFX	WSC	2001年7月19日

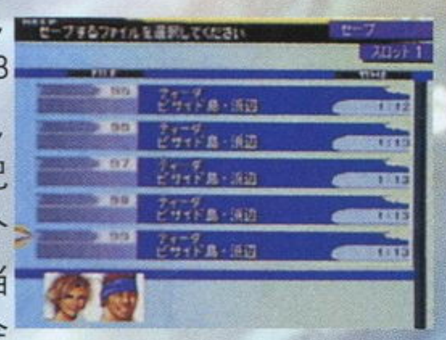
作品	主要制作人
FF Ⅰ	坂口博信、河津秋敏、石井浩一
FF Ⅱ	坂口博信、河津秋敏、石井浩一
FF Ⅲ	坂口博信、田中弘道、石井浩一
FF Ⅳ	坂口博信、时田贵司、伊藤裕之
FF Ⅴ	坂口博信、北濑佳范
FF Ⅵ	坂口博信、北濑佳范、伊藤裕之
FF Ⅶ	坂口博信、北濑佳范、中里尚义、野岛一成
FF Ⅷ	坂口博信、北濑佳范、伊藤裕之、野岛一成
FF Ⅸ	坂口博信、伊藤裕之、青木和彦

《FFX》的主要制作人员表请参看本刊总第35期(2001年7月B)

在记录卡中可以记录99个数据

因为PS2的记忆卡有高达8MB的超高容量，而《FFX》的记忆容量要求仅为64KB(1MB=1024KB)，所以就算记录100个《FFX》的档案，也才会耗去6400KB的容量。这次《FFX》对记录的最高限制是99个，听起来感觉还真是很历害呀，这也确实是SQUARE技术力的体现！不过还要注意，记录数如果太多的话，那么每一次读取记录卡都会显得有点慢。

▲可以把自己玩《FFX》的过程逐步记录下来。



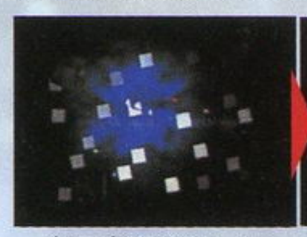
▲记录画面基本上和前作相同。

充满迫力的5.1声道音响

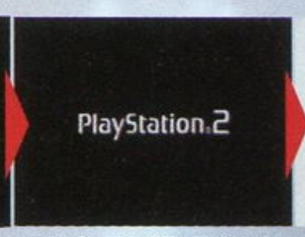
《FFX》采用了杜比数码音响5.1声道的规格。5.1声道就是总共6个单独的音箱，可以展现出声音的移动感和立体感。为PS2接上对应5.1声道的音箱，就能够再现出《FFX》超临场感音乐。

打开电源后到开始画面总共需要的时间

如果是包括看开场动画的时间，那么从打开PS2电源开始，到可以开始进行游戏，总共要花费3分14秒，是不是很长？那么再看另一个数据吧，如果跳过开场动画，那么，从打开PS2的电源开始到可以进行《FFX》游戏所需的时间为34秒20。



打开电源(0'00")



出现PLAY STATION 2的标志(12'26")

出现SQUARE的标志(30'13")

出现开始画面！

使用说明书的页数

《FFX》的使用说明书只有19页！很意外吧？这么重量级的、充满了全新概念的游戏的说明书竟然才19页。别急，SQUARE有充分的理由只制作19页的说明书，因为在《FFX》中，进入游戏主菜单后，最后一项就是"帮助"，在这项指

梅梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

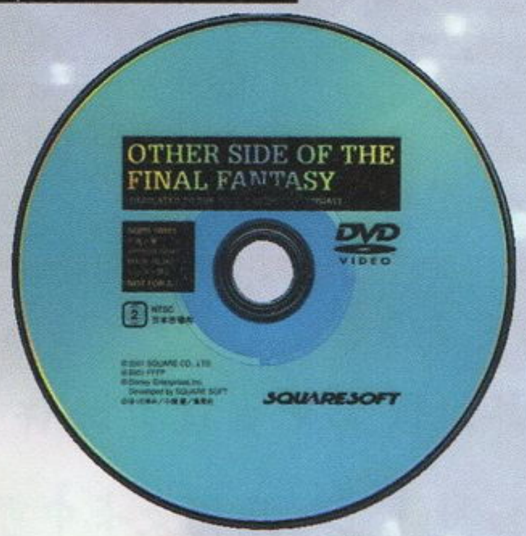
令中，你可以得到详细的关于《FFX》世界中各术语的解释，从基本操作到世界观，都可以一览无遗。那么，现在你还需要说明书上有些什么呢？

《FFX》的包装

封面

封底

游戏本身的DVD-ROM盘面



附送碟DVD-VIDEO《OTHER SIDE OF THE FINAL FANTASY》盘面

天野喜孝插画：个性角色们

新的《FFX》周边

又有新的《FFX》的周边，看来SQUARE对《FFX》对周边商品的重视达到了前所未有的程度，这其中大概也和新世代的《FF》已经拥有了足够高素质的图像，能让游戏中的角色戴上各种饰物“做广告”有关吧。来见识一下吧。

三种新的《FFX》装饰品

银项链

游戏中泰达所佩戴的项链，这里去掉了其中的项坠。当然这是可以和上次介绍过的项坠组合的了。素材同样是925银制，57.5CM长，价格58000日元。

银手链

同样是游戏中泰达所佩戴的饰物，这是手链，忠实再现了原作的每一个细节。925银制，小号手链长22CM，大号手链长24.7CM，价格为19800日元。

运动毛巾

毛巾上的图案是瓦卡所属的闪电球队的标志LOGO。素材是100%绵，大小是820×330（mm），价格为2000日元。

《FFX》原声音轨

《FINAL FANTASY X ORIGINAL SOUND TRACK》

CD的包装封面

要想品味到《FFX》的所有音乐，恐怕就要靠这套原声音轨CD了。价格是3700日元左右。完全收录了总共91首《FFX》的原创游戏音乐。该套CD由“《FF》系列”的音乐之父植松伸夫，再加上仲野顺也（参与过《ANOHTER MIND》的制作）和浜涡正志（参与过《浪漫FRONTIER II》的制作）三个人共同制作完成。植松伸夫先生所作的由RIKKI演唱的主题歌《素敌だね》以及充满戏剧性的结局曲，是植松先生集合了喜怒哀乐感情的最高作品。

《最终幻想X》访谈

人气长盛不衰的《FF》系列最新作品《FFX》，将令众多体验过的玩家感动到落泪，赞叹到无法用语言来表达。那么这部作品究竟魅力何在，记者采访了开发制作小组中的渡边大佑（1998年加入史克威尔，主要担任游戏台词指导，协助部分剧情制作，其参与制作的第2部作品就开始大受欢迎，现在是史克威尔的主力干将，代表作：《露珠之灵》）、鸟山求（1994年加入史克威尔。现在主要担任《FFX》的剧情设计和摄录工作。代表作：《圣龙战记》、《RACING LAGOON》、《FF VII》等）和野岛一成（1994年加入史克威尔，主要担任本作的剧本以及世界观和角色的相关设定。代表作：《圣龙战记》、《FF VII》、《FF VIII》），请他们介绍这部作品的开发过程，最新采用的游戏系统以及制作小组的感想。此外，还有很多值得了解的信息，绝对不容错过！

要酷的三位制作人

配音的导入，开启全新的世界

记者：你们是否在开始制作时就考虑加入配音？

野岛：是的，在很久以前，北濑君最先提出加入配音的建议。

鸟山：会话场景中，都是由职业演员来真人配音，和此前的作品相比，本作更加成熟。这主要是渡边君的功劳。

记者：写会话剧本非常辛苦吧？

渡边：写文章和说话是截然不同的，表达方式不一样。在剧本的台词设计时，很难预料在实际的游戏过程中会话时间的长短，所以大家聚集在一起，一边读台词一边统计时间。

野岛：增加配音，没有丝毫影响《FF》系列的传统风格。

鸟山：决定配音演员后，经过了多次的反复录音调试，有时会根据配音演员的性格来对角色的台词设定稍加修改，这种灵活的方法，能够最大限度地发挥演员的表演激情，使角色表演和配音更加和谐，角色配音和画面组合非常完美。

记者：在游戏中给泰达配音的森田成一先生是一个感情非常丰富的人，据说他和泰达的性格非常相似，那现实中的他以后都会像泰达一样吗？

渡边：这……很难说。不过，他们确实非常相似，这是事实。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

野岛： 森田拿到的只是录音部分的台词，但每次配音都非常投入（笑）。当他了解到这个世界的很多事实时，吃惊！悲伤……

鸟山： 这是最真实的表演，在录音棚中录音时，他的感情非常投入，哭也真实，生气也真实，为了给玩家更真实的感受，可以说是煞费苦心。

渡边： 和以前的作品相比，本作有多处长时间的会话场面，这些场景特别值得留意，尤其是尤娜和泰达的重要会话场面。

野岛： 由于这些场面非常重要，台词也未能定下来，当然录音也就推迟到最后。

渡边： 在录音棚中相遇时，非常害羞（笑）。但是，当听到配音演员的声音时，感动得热泪盈眶。

记者： 制作部中有不少人为此场景哭了。

野岛： 不好意思，我也哭得泪流满面了！（笑）有人说制作者不能哭，但是不可能呀！

记者： 这好像是"《FF》系列"第一次加入配音，可能很多玩家最初会感觉有些不太适应，但玩一段时间后就能接受了，而且最后会说："不错！应该加入配音"。

鸟山： 实际上，初期制作的台词都是经过重新录制的，因为在制作的演练过程中，制作者逐渐适应，风格发生了变化。另外，本作采用了音像同步系统（角色的嘴唇和表情会随着对话内容的变化而改变），很多音像不和谐的地方，全部重新录制。经过两三次的修改，整个录音工作差不多就花了1年时间。

野岛： 关于增加战斗场景的配音，开始我并不赞成（笑），工作量大呀。不过，看到渡边君和另外一位同事那么全力地投入，最后我也认可了。（笑）

自立主题

记者：《FFX》的表现主题是什么？

野岛： 自立。

记者： 虽然感到有些意外和沉重，但印象并不灰暗。

野岛： 泰达的性格中有很多需要挽救的地方，性格开朗有活力的主人公却生活在一个灰暗且没有活力的世界。

记者： 游戏故事的后半部分，主人公所表现出来的压抑的复杂思想和对父亲的矛盾的情感深刻地影响了剧情，此外，弗洛伊德式的集合无意识概念（编注：为心理学术语，即在人们的心中，除了个人的无意识概念之外，还有一种超越个人思想的全人类共通的无意识的领域，比如像神话传说、梦等。）也是剧情最强的一个表现。此外，还有白雪公主、白马王子似的表现意识。

渡边： 我没有半点这种意识，也许正因为这样才能有这种无意识的表现。

野岛： 这是所有制作者的集体观念的完全再现。但是，我们把父子作为主题。和制作《FF Ⅷ》时一样，但是稍有不同。

记者： 在《FF Ⅷ》中，以假面目掩饰内心的弗洛伊德式的哲学表现方式在本作中似乎没有了。

野岛： 是啊。也许是喜欢这种比较巧妙的故事表现方法，便往这方面努力，结果也就成为这样。

记者： 在和父亲争执的过程中，自己也逐渐成长，将父亲作为一个普通人，回首自己的游戏过程，还真有很多感想。看到小孩子或者那些离家出走的少年，你会有什么样的感受呢？

野岛： 嗯！希望有一天能够理解他们。只要有过一次离家出走的体验，相信就可以理解了。

记者： 嗯，尤其是最后部分，更是让人恍然醒悟。

野岛： 那就好。（笑）

▲泰达：一直……

记者： 刚才所说的自立，野岛先生是否基于这个基础来考虑不同角色的行动？另外，制作小组在制作过程中是否讨论过如何强化这种观点？

野岛： 这次最初的剧情创作小组成员只有鸟山君、渡边君和我，此后程序制作员北濑君和另外一个同事也加入我们，就由我们这四五个人开始制作。

鸟山： 以前的《FF》系列制作，是收集所有制作人员的想法和创意，由野岛君来汇总编辑。这次的剧情制作，只是在故事部分召集部分优秀任务参与。

渡边： 从野岛君给我的剧本中就可以看出，参与制作的人员提出了很多很多相当有个性的观点，进一步丰富了剧情的容量。

鸟山： 从整体构成和设定的决定到剧本的出台，花费了很多时间，不同的角色都有其独立的自立点，主题进一步强化。同时也加强了作品的高水平完成度。

野岛： 所写的剧本并不是都能够直接反映到游戏中，因为一个工序的完成要经过很多个人的手。

记者： 关于系统方面，本作的记录资料可以达到99个。

鸟山： 制作自己独特的记录。回过头再来看时，感觉肯定不错。

记者： 另外，据说这次取消了WORLD MAP，为什么？

鸟山： 这个改变从开始就决定了。

野岛： 从《FF Ⅷ》的制作开始就已经有此打算。空地只要有人走，就会慢慢形成道路，《FF Ⅷ》主要走的是现实路线。而本作中，主要以剧情展开为主，道路在剧情中一目了然，《FF》系列作品的街道也依然清清楚楚出现在游戏中。

鸟山： 此外，还有一个表示的问题，在WORLD MAP上的树木、山以及角色都非常小，从画面上来看，非常不舒服。作为PS2的作品，表现当然要真实，走在真的道路上，感受着空气的味道，真实感更强，因此也就没有再采用WORLD MAP。

不管花费多少时间也要玩到最后

记者： 最后想请你给读者说几句。

渡边： 对于那个世界，有各种各样的意见，不知道谁对谁错，其实也没有什么必要去争论对错。希望大家都能够坚持玩到最后。不过，我也不打算说："这就是对的"，是对是错，玩到最后各位玩家自有评说。

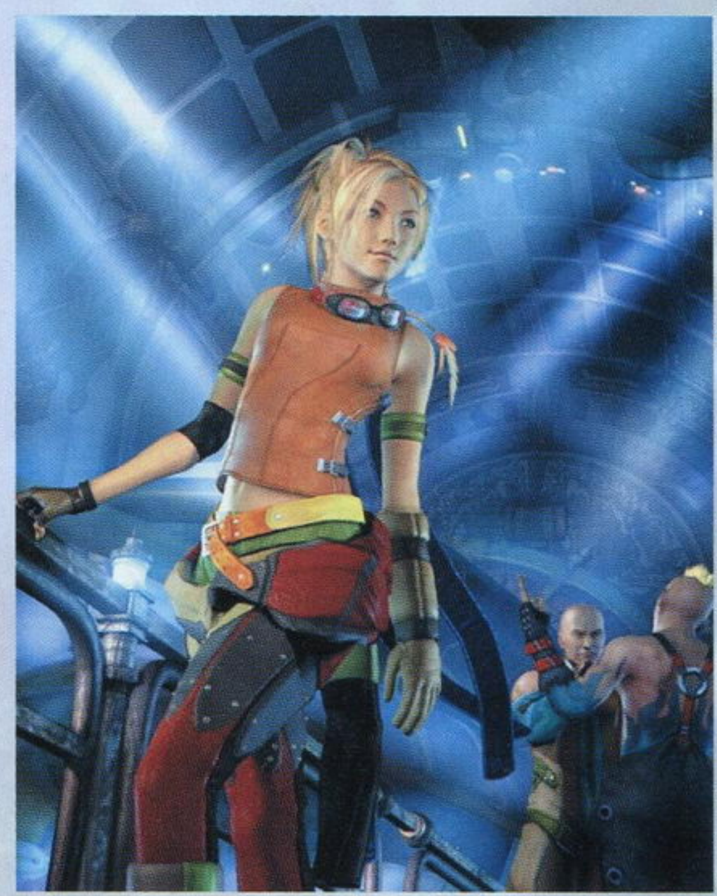
野岛： 虽然要耗费很多时间，但希望大家都能够玩到最后。记得当时看到结束画面中的尤娜时，我也忍不住泪如雨下。游戏制作后期，我正好出差到美国去了，没能参与最后的收尾工作。在此期间，同事们不断给我发邮件告诉我"太完美了""太感人了！"，催促我"赶快玩玩看！"当我玩过以后，也忍不住泪如雨下，发出赞叹。

记者： 也非常感动吧！

野岛： 是的，另外，本作的剧情中有很多令人深思的问题，游戏中不同的角色对事情都有其独特的解决方法和答案。对于这些问题，换了自己又会怎么样了？这种思考性的结尾也是非常有趣的。

记者： 游戏剧情是否强化游戏的信息性？

野岛： 没有，要说最想表达给玩家的信息就只有一个大问题。斯彼拉的人们生活在艾本教之下，他们对于善恶的价值判断基准是受艾本教会左右的。但是，生活在现代社会的我们，在公司，在学校，在家人这些类似艾本教的环境中，我们又如何去确定价值观呢？



渡边： 这个问题在制作过程中，并没有成为很突出的话题性问题，只是作为一个问题传达给玩家。

野岛： 与其喋喋不休地讨论，还不如专心完成剧情。

渡边： 那个时候，不一定要去寻找一种统一，相反，正因为如此，才可能有更多的乐趣。往往很多佳作的背景都是难以言传的，模糊的。

鸟山： 开盘画面中，角色们围坐在篝火边，回忆往事，游戏结束再回到这个地方时，玩家就会完全回想起整个游戏全部过程。

记者： 那样的场景确实给人很深的印象。

鸟山： 从那里开始新的旅程，如果这时候玩家的心情能够和泰达的心情一样，那就是最好的。本作是系列的第10部作品，可以说是系列的集大成之作，作为PS2的专用游戏，迈出了全新的一步，希望带给玩家一个值得回忆的夏天（笑）。本作单是故事剧情部分，通关就需要耗时60～80个小时，如果再加上MINI游戏部分，游戏时间会更多，希望大家都能够玩得开心。

野岛： 游戏中加入的MINI游戏都是在很多候选游戏中精挑细选出来的。

渡边： 还含有很多解谜成分。

鸟山： 玩家能够在了解全部内容的基础上开始游戏，会倍感乐趣，从序盘开始就哭了（笑）。一般玩第一遍时很多容易忽视的地方，如果事先知道，会给你一种恍然大悟的惊喜。总之，如果本作能带给各位快乐，我们也就很满足了！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

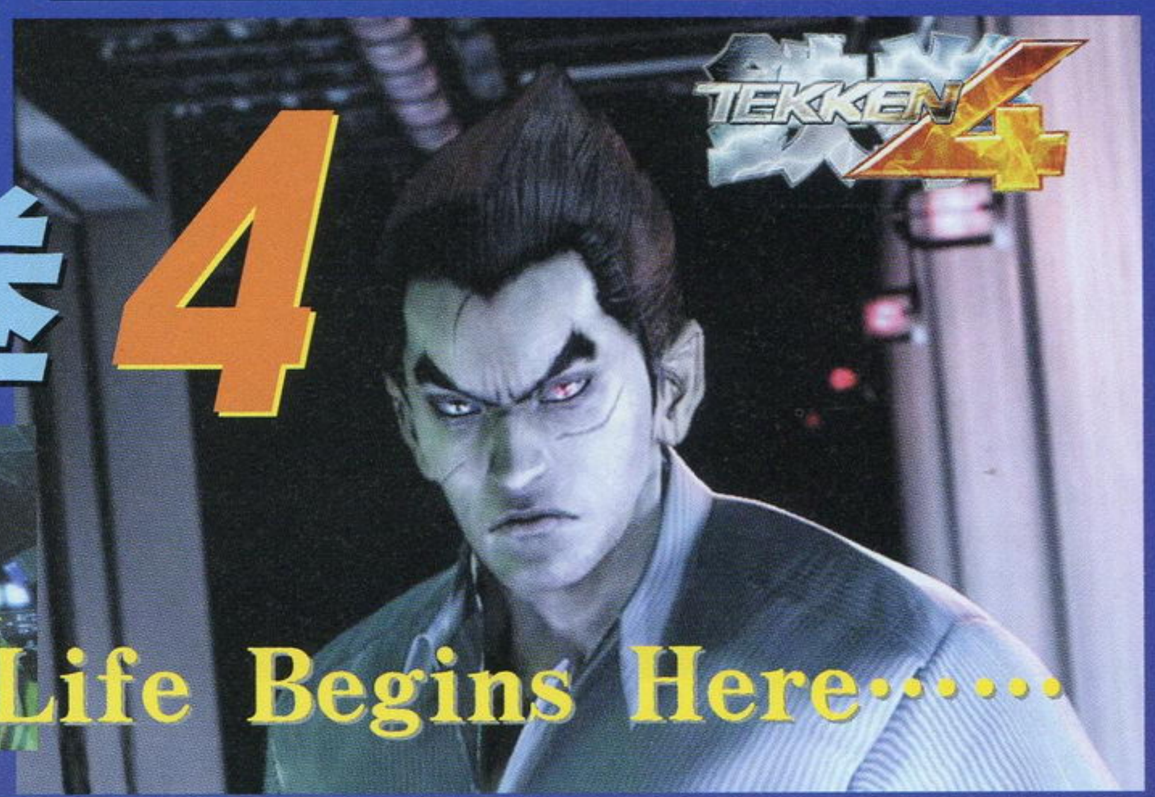
ARC	NAMCO	3DFTG	1～2人
	预定2001年7月30日推出		–
SYSTEM246	–		

PS2	NAMCO	3DFTG	1～2人
	未定		未定
未定	未定		

1 ON 1

不再是TAG对战模式，和《VR战士4》相同，都回到一对一的对战模式上。

铁拳4



这次的《铁拳4》报道，SOUL将会紧接着上一次背景故事介绍，继续向大家报道《铁拳4》的全新系统，本文结尾还会有《铁拳4》初次展示会（6月20日）上《铁拳4》开发人员和《VR战士4》开发人员的对谈节选，《VR战士》之父——铃木裕也会出场！千万不要错过！！

最基本系统

首先是本作中最基本的操作方法。《铁拳4》依然采用了自己的招牌系统，即对应人体四肢的4个按键，即4个按键分别对应即左右拳、左右脚。而在《铁拳TT》中出现的第五个按键——换人键，则因为本作重回一对一的对战模式而取消。其余系统，除了一些细部的修改外，也和前作大致相同。

墙壁（WALL）

《铁拳4》最大的改变，恐怕就是墙壁要素的引入了，在《铁拳4》以前的系列作中，场地一直都是可以无限延伸的。

将对手逼入墙角，再利用墙壁的反弹大力攻击对手。谁能熟练地利用墙壁系统，谁就能掌握比赛。

本作中，场地不再是无限的，而是采用了真实的3D场景。每一个场地都各有特点。宽度不同，形状不同，要想赢得比赛，就要对你在场地上所处的位置有深刻的了解，并且时时都要争取一个最佳进攻位置，因此一旦自己被对方逼进角落，就很有可能会受到更大的伤害。

▲对着墙发出重击。

▲对手被夹在拳头和墙之间。

▲对手从墙上反弹出来，可以追加攻击。

侧移（SIDE MOVES）

相关操作：摇杆的上或者（点按或是按住都可以？）

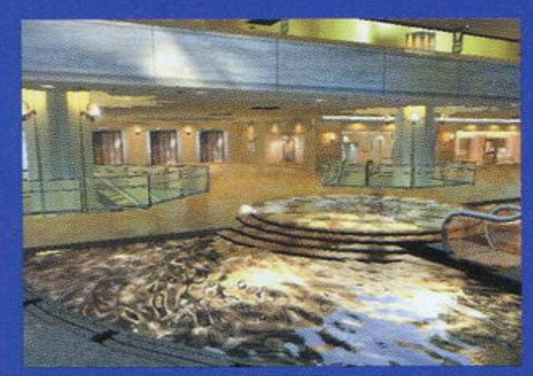
预测对手的行动，侧移！发现死角！在新一作的《铁拳4》中，侧移的技巧更显得重要，而侧移动作也会比以往的《铁拳》作品快得多。

不过同时了解环境的深度也是胜利的关键。

凌小雨

《铁拳4》最关键的新要素——真实场景

购物商场·角度1


购物商场·角度2

丛森

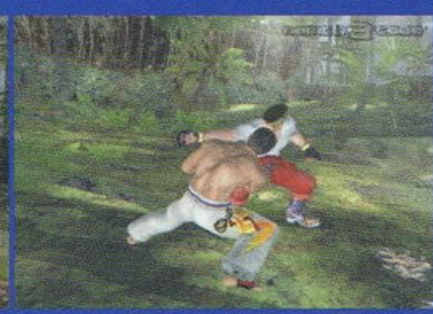
停车场

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

克里斯蒂

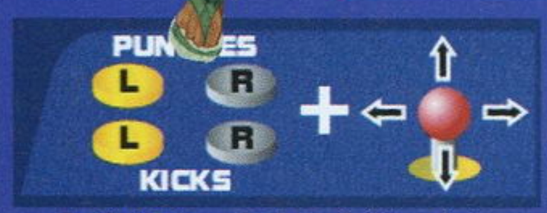
要想获得一个有利的地理位置，就要好好利用侧移。在《铁拳4》中，侧移技巧将被大大强化，这其实也是真实格斗中最基本的技巧之一。《铁拳4》将不再是同一条线上的拳来脚往，而是更讲究立体策略和对手进攻动作的预测。

▲互相寻找对自己有利的位置和距离。


▲根据你自己的经验、直觉，通过预测对方的动作来抓住进攻良机。

▲闪过对手的攻击，窜进对手的死角。这时对手无法防御，是进行强力攻击的好机会！

位置转换（POSITION CHANGES）



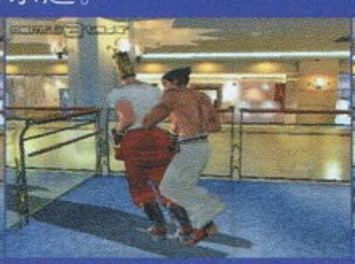
相关操作：左拳＋左脚＋方向

在角落时，改变位置，抓住机会让形势逆转。

这是一项全新的能力，玩家会从本来很危险的位置脱离出来。疏忽大意的对手以为已经将你逼入了绝境，但却想不到会形势逆转。这就是《铁拳4》所要带给玩家的持续的紧张感和兴奋感——格斗游戏的基本乐趣。

▲被逼到角落，即使进行侧移动也无济于事。

▲于是开始使用POSITION CHANGE，先抓住对手。


▲把他往墙角里扭，位置转换。

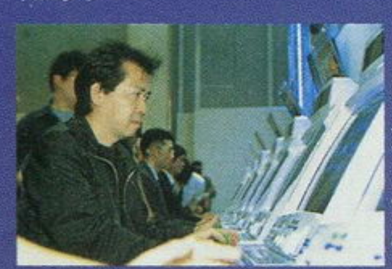
▲把对手推进刚才自己所处的角落里。

空前绝后的对谈

6月20日，在南梦宫所举行的《铁拳4》第一次展示会上，《VR战士4》的开发人员也到现场体验了《铁拳4》，新闻记者也及时安排了他们的对谈。以下是他们对谈内容的节选。

新角色史蒂夫

片冈：动作很好啊，尤其是拳击手（史蒂夫）的动作，真是酷得一塌糊涂。


▲是铃木裕……在聚精会神挑《铁拳4》！

原田：因为公司里就有拿到职业拳击手资格的人，就是那个人为我们做了动态捕捉（MOTION CAPTURE）。

片冈：公司内的人？嘿，听说新角色是不能出腿的。

原田：起身时还是可以踢腿的。

互捧？

片冈：《铁拳4》的MOVIE真是精彩啊！

片桐：角色也开始说话了。

原田：嗯，确实，这是第一次让角色说出台词呢。

片冈：（因为是PS2基板SYSTEM246）可以在街机游戏中使用DVD，真是羡慕啊。

原田：比起MOVIE，其实我们也很羡慕《VR战士4》所使用的"VF.NET"。

新角色的是怎样构思出来的

木元：很单纯的，这一次，原田是想做出一个拳击手，米盛是想做出一个让人恐怖的超体重男人，而我则只是想做一个女性版的卡泼卫勒舞（详见上期《铁拳4》人物介绍）的战士。

原田：另外，欧洲方面，对一个新的欧洲系角色的登场有很强烈的要求，因为想到这个，就试着做了一个英国籍的拳击手。这也是最早确定的一位角色。

开发度

片桐说他们的开发度是45%，那么以裕先生的眼光来看，《VR战士4》会是多少呢？

铃木：如果以片桐的数字来论，那么我们是不到10%，（笑）大致就是这样的程度啦。

片桐：我们这儿大概是85%……

铃木：好，我们是95%（笑）。

克雷格

原田胜弘

KATSUHIRO HARADA

南梦宫第一开发部

从《3》开始参加"《铁拳》系列"的制作，总负责各角色的技巧的调整以及音响部分等。新角色拳击手是由他负责创造的。

木元昌洋

MASAHIRO KIMOTO

南梦宫第一开发部

从《1》开始就参加"《铁拳》系列"的制作，这次担任《铁拳4》的计划指导，负责调整游戏的平衡性。

米盛佑一

YUICHI YONEMORI

南梦宫第一开发部

从街机版的《TT》开始参加"《铁拳》系列"的制作，负责新技术的开发、调整，以及和操作有关的方面。

片冈洋

AM2 of CRI 部长

片桐大智

AM2 of CRI 《VF4》开发组指导

超华丽的《铁拳4》场景

不但带给你视觉的冲击力，也带来对战策略的转变。

机场·角度1

机场·角度2

机场·角度3

屋顶·角度1

屋顶·角度2

屋顶·角度3

屋顶·角度4

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

空中猎人

PS2	SCEI	STG	1人
	预定2001年9月26日发售		未定
未定	未定		

SKY GUNNER™

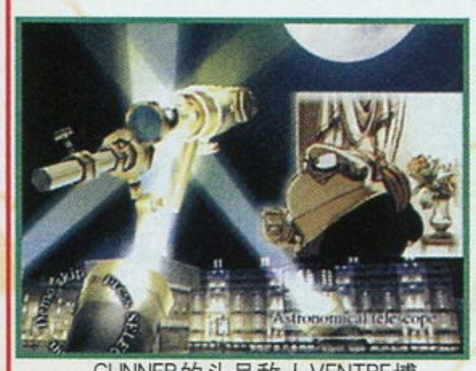
疾驰在空中的赏金猎人 人们称他们为GUNNER

幻想的空中舞台，可爱的人物设定，美仑美奂的战斗画面，突破一切射击游戏的传统……这就是SCEI年度3D射击大作《空中猎人》。绝对是各位玩家值得关注的又一重量级作品。SCEI的作品总是给人大起大落的感觉，既有销量惊人的"《GT赛车》系列"等名作也有诸多让人味同嚼蜡的"垃圾"游戏。《空中猎人》是否会在游戏业中异军突起呢？答案就在2001年9月26日。

关注 ❶令人兴奋的高自由度！

《空中猎人》结合了模拟飞行和射击两大元素，让玩家体会在天空中驾驶飞行器翱翔时那份美妙感觉的同时又要挑战敌人庞大的空中舰队。玩家则是扮演被人们称为"GUNNER"的赏金猎人驾驶飞行器去完成各种任务以获得高额赏金，敌人则是被一部叫做"永动机"的装置创造出来的各种空中战舰。《空中猎人》的射击部分完全继承传统射击游戏中硬朗火爆的风格，相信会带给大家前所未有的体验。

游戏的舞台十分的广阔。


GUNNER的头号敌人VENTRE博士出现了！

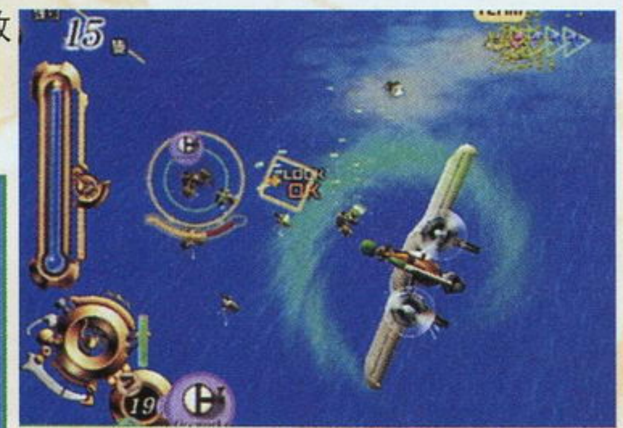
关注 ❷超越STG的界限，丰富的动作元素

Action 1 疾驰滑行系统 POWER SLIDE

在游戏中玩家只要按同时下方向控制键和L3(左摇杆)就可以作出丰富的回避动作，这就是《空中猎人》中的疾驰滑行系统——Power Slide。本系统可对机体的飞翔方向进行修正用以躲避敌舰疯狂的进攻并选择最佳的方向对敌舰进行反击。华丽的飞行动作让人赏心悦目。

完全处于无敌状态，冲向敌舰！

发动Power Slide，可提前躲避敌舰的攻击。


寻找最佳的角度，将敌舰锁定并发动反击

Action 2 EX超机动爆发

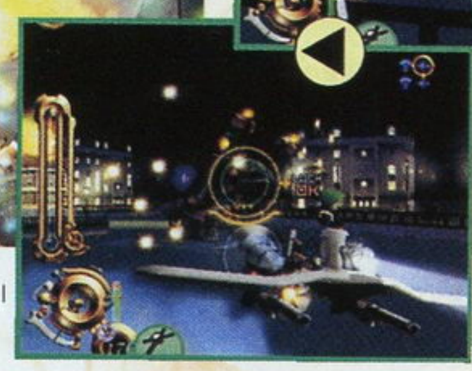
发动Special Turn会使机体温度上升，所以不能无限制使用。

EX超机动之一 Special Turn

GUNNER的特殊飞行方式之一就是Special Turn，发动之后机体会启动超常规动力系统，使得飞行器以超越平时20%的飞行速度向敌人旋转冲刺地飞行。完全是以速度摆脱敌人进攻，回避效率比Power Slide要高出许多。

机体温度到了极限，Special Turn就会停止下来。

GUNNER发动了Special Turn冲向敌舰



发动Special Turn，机体会散落出羽毛，真是疯狂的举动。

人物介绍

大都会少女Femme

来自"Rive"小镇北方一座工业城市的神秘少女，是一位刚刚成为GUNNER的新兵。但是不要小看Femme的实力，这次她也是接受Rive博览会的委托与主角Ciel共同完成任务。

蓝色少年Ciel

"Rive"小镇的头号空中猎人，在"Rive"小镇附近也是小有名气，到现在已经完成众多委托人交给的任务。这次接受的任务就是担任Rive博览会的保卫工作。

最佳拍档Copain

Copain是Ciel值得信赖的伙伴，两人并肩作战已经完成了很多艰巨的任务。虽然Copain还是一个天真活泼的小男孩，但是各方面的实力绝对不在Ciel之下。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

EX超机动之二 Steam Brake

GUNNER又一特殊飞翔绝技。利用Steam Brake可以使飞驰中的机体迅速地停下来并在一段时间内停留在原地产生滞空效果。与Special Turn及Power Slide配合使用可将敌人打的落花流水。看来制作小组在《空中猎人》上花了不少的心思。

灵巧地绕到敌舰的左舷，利用到Power Slide。

找到合适的进攻方向立刻用Steam Brake"刹机"。

发动Special Turn后开始射击了。

关注 ③ 童话般的武器，真实的空战感觉

GUNNER的机体上主要的武器虽然是机炮，但是附加武器也是异常丰富。

Attack 1

对付攻击力高的敌人，使用猎犬导弹吧。

猎犬导弹

虽然猎犬导弹不会对敌人产生直接伤害，但是可以使敌舰的行动变慢，同样也就削弱了敌人进攻。

Attack 2

焰火导弹发动后会出现美丽的焰火，十分养眼哦。

焰火导弹

使用焰火导弹可产生大范围的攻击效果，对付敌人成群结队的"杂鱼"级角色可以一劳永逸地将它们消灭干净。

Attack 3

穿甲导弹

穿甲导弹可以穿透敌人巨型战舰坚硬的装甲，然后玩家只要用机炮将穿甲导弹引爆，可以说是一种硬碰硬的攻击方式。

确定位置发射穿甲导弹

用机炮将穿甲导弹引爆

敌舰内就会产生巨大爆炸，爽！

Attack 4

南瓜炸弹

GUNNER机体所携带的重磅炸弹，威力也是所有附加武器中最大的。当南瓜炸弹发射后呈自由落体运动，所以玩家一定要在敌舰上空投放炸弹，相当于对敌舰实施高空轰炸。

Attack 5

蝙蝠炸弹

《空中猎人》会出现一些顽固的敌人，它们移动速度和攻击力都很高。GUNNER机体上装备了蝙蝠炸弹这样跟踪性能极高的武器就是专门对付这些顽敌的。

关注 ④ 赢得高额赏金的要素

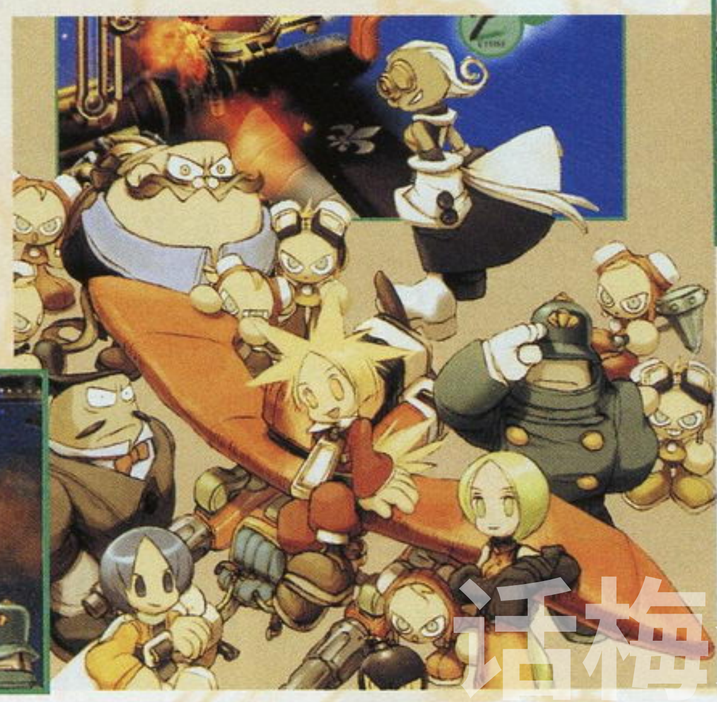
Hit Bonus

游戏中只要成功回避敌人的攻击并击落敌机就会得到"Hit Bonus"的奖励。如果玩家可以熟练地进行多次回避就可得到大量的"Hit Bonus"的奖励。

成功的话画面上出现"Hit"的字样，令人兴奋。

敌人大部队出现在GUNNER的下方，GUNNER准备！

博览会出事了！



Chain Bonus

《空中猎人》中许多附加武器范围都很大，当导弹爆炸后会产生如同龙卷风般的扩散效果，敌舰上的各种设施都会受到不同程度的破坏。玩家要把握进攻的时机，如果在一次进攻内能消灭多个敌机，那么奖金也会成倍地增长。

前方敌舰装备了众多炮台，机会来了！

一举将敌舰的炮台搞定，赏金也就滚滚而来了。

人物介绍

天才科学家 Ventre&Poulet

本作的反面角色Ventre博士是一位野心家，就是他发明了"永动机"，并拥有自己强大的私人军队。Ventre博士拥有超越常人数倍的天才大脑，身边得力的助手名叫Poulet。Ventre博士阴谋计划之一就是洗劫Rive博览会，看来GUNNER们碰上了前所未有的强敌了。

神秘的男子 Rival

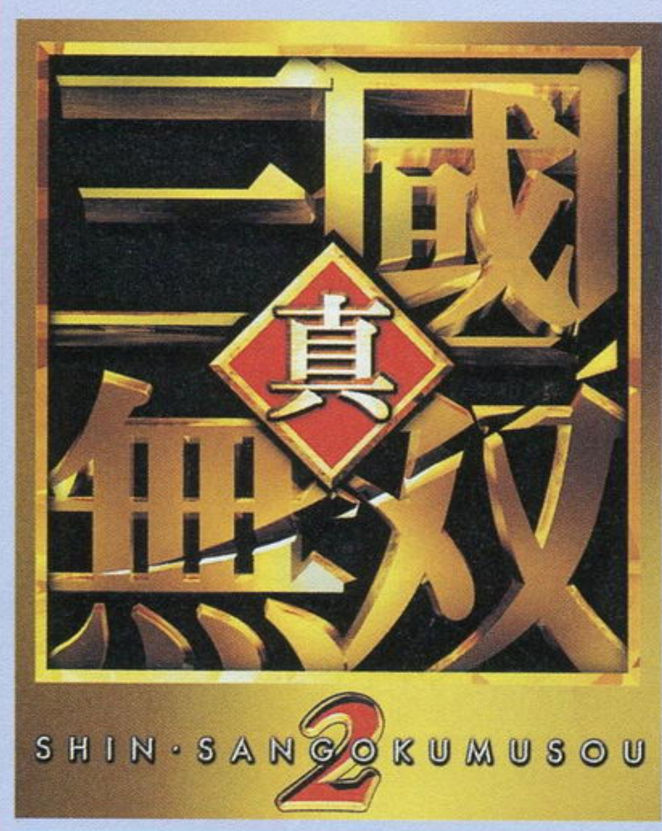
突然出现在Rive博览会的神秘男子Rival，关于他的一切都还是个谜，为了证明自己的实力而向Ciel发出挑战。到底Rival在《空中猎人》中扮演什么角色只有等到游戏发售后才会明朗。

警察小分队 Hardi&Policemen

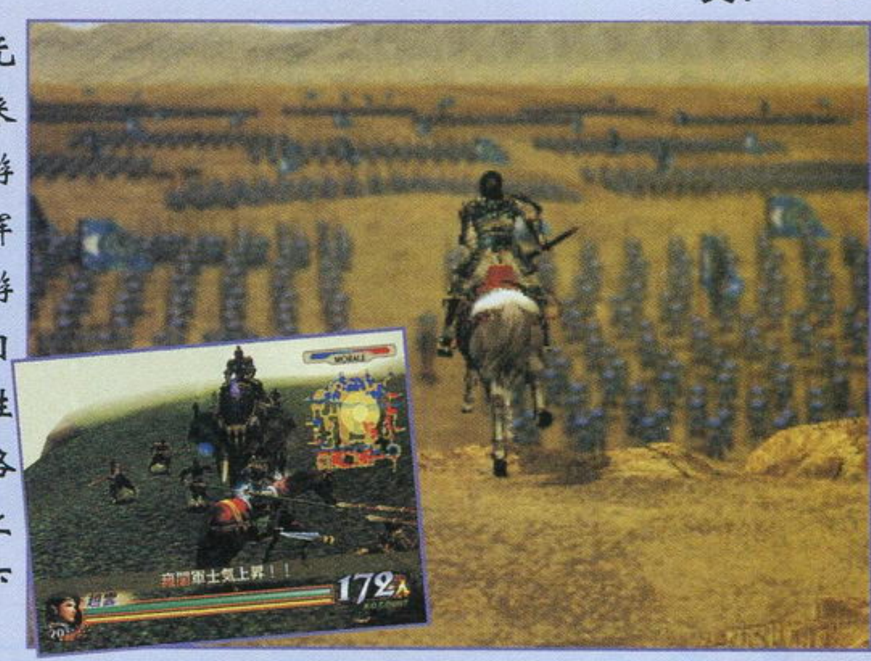
这次由Hardi和他的部下们负责担任Rive博览会保安工作。平时Hardi和GUNNER之间就有密切的联系并保持着良好的关系，Hardi的性格虽然有点古怪但是由于平时工作认真负责所以受到Rive小镇人民的爱戴。

话梅糖3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S



2000年PS2上最佳动作游戏《真·三国无双》的续篇《真·三国无双2》自从公布以来就备受广大玩家瞩目，在今年的E3展上该游戏也大出风头，精彩绚丽的游戏画面充分发挥了PS2强大的硬件机能，经过改良之后这款游戏的操作性也大幅提升，绝对是今年最受瞩目的动作游戏之一。另外这款游戏在强调动作性的同时也加入了SLG的成分，合理设计进攻路线和强调部队整体合作的特点都为该游戏锦上添花。这一次D·S又收到了一些新情报，接下来就带领大家一起进入“三国时代”吧。



无双报道第二回

PS2	KOEI	ACT	1～2人
	预定2001年9月20日发售		未定
DVD-ROM	未定		

新增战场

《真·三国无双》中的版图共有8个，而这款新作中大幅追加了新版图，因此存储媒体也由原来的CD ROM变为DVD ROM。就目前得到的情报来看，新增加的3个版图包括：“南蛮夷平定之战”、“樊城之战”和“街亭之战”。另外原有的战场都经过重新设计，务求给玩家一种耳目一新的感觉。

3艘准备扬帆起航的战船。

关羽与庞德在樊城决战，水淹七军。

美丽的南蛮夷风景如画。

这款新作中改良了前作的设计，每位所选择的角色都对应不同的版图，这样玩家在每次进行游戏的时候将会始终保持一种新鲜感。

汉中的守护神，为人充满野心、武艺高强，是三国时代中期最活跃的武将之一。此人善使双头刀，骑术功夫了得，突入敌阵就会大发神威。原本是韩玄的手下，长沙的太守，自从投奔刘备以来，屡立战功。在该游戏中魏延带上了假面，被塑造成了一位神秘的武将。

魏延（魏文长）

三国故事之所以在国内达到“妇孺皆知”的程度，很大程度上都是因为三国故事中的英雄们被塑造得生龙活虎、个性鲜明的缘故。可以说一款以三国为背景的游戏要想成功的话，人物设计是非常关键的。KOEI制作的“《三国》系列”游戏可以说不胜枚举，因此在对人物设计的把握上当然有它的独到之处。这一次的《真·三国无双2》在人物设定上汲取了前作的精华，并对一些不合理的人物设计进行了大胆的修改，虽然还是与史实有很大的差距，但是那“独树一帜”的现代审美风格还是为这款强调战争场面和角色动作的游戏平添了一道亮丽的风景线。

黄忠（黄汉升）

蜀国的五虎将之一，为人生性刚直、富有胆识，是三国时代最受尊敬的武学长者。此人擅长骑射，有“百步穿杨”的神力。自从归顺刘备以来，忠心耿耿，在定军山一战中大显神威，战功赫赫。在这款游戏中制作小组大幅强化了他的实力，一箭射出可以贯穿敌阵。

关羽（关云长）

在“桃园结义”中与刘备和张飞结成“生死兄弟”。为人忠肝义胆、武勇无双，是三国时代最著名的英雄人物，忠义的化身。此人卧蚕眉、单凤眼，美髯飘洒于胸前，手中一把重达八十三斤的青龙偃月刀，胯下“圣兽”赤兔马，尚无一人能敌。

前作登场人物的新造型

话梅杂志 3DM MV
www.plumbook.cn

文：SOUL

PS2	BANPRESTO	ACT	1人
	预定2001年8月发售		未定
DVD-ROM	未定		

リアルロボットレジメント REAL ROBOT REGIMENT

真实机器人军团

BANPRESTO 参入 PS2 的第一弹！

最大限度地利用PS2的超强机能，将《超级机器人大战》中大家耳熟能详的超级机器人用真实比例的全三维演算表现出来。本作是一款动作游戏，玩家能够实时操纵这些机器人。真实比例下的机器人将带给你前所未有的真实感！

故事

宇宙世纪00XX年

地球面临来自各方面的危机，既有来自人类自身的威胁，也有来自各个时空的外星人。英雄的超级机器人们集合在一起，为了地球的未来而战。（故事……还是一如既往。）

▲和"《超级机器人大战》系列"一样，在交代故事时，会有角色的半身像出现。

登场角色

作为一款以"超级机器人"为卖点的游戏，登场角色的规模很重要。本作有14部相关作品中的机器人登场！对一款动作游戏来说，本作的登场角色可谓盛况空前了。

《超兽机神ダンクーガ》
《无敌钢人ダイターン3》
《圣战士ダンバイン》
《机动战士ガンダム》
《机动战士Zガンダム》
《マジンガーZ》
《机动战士ガンダム 逆袭のシャア》
《新机动战记ガンダムW ENDLESS WALTZ》
《グレートマジンガー》
《ゲッターロボ》
《ゲッターロボG》
《超电磁ロボ コン・バトラーV》
《斗将ダイモス》
《勇者ライディーン》
BANPRESTO原创角色

增加气力槽

本游戏的基本操作是摇杆，之后是控制"射击武器"、"锁定射击"、"接近战攻击"、"防御"4个按键。另外还要加上"紧急回避"、"切换驾驶"、"阵形"、"必杀技"等等特殊操作。但是任何操作都是只要按键就可以完成，操作相当简便。

受到敌人攻击后，就可以增加"气力槽"，蓄积到一定程度后，只要同时按下某些按键，或者是按住按键蓄力，就可以让机器人使用更多的武器了。

▲莱汀的GOD ALPHA，虽然所需的发动时间较长，但攻击力却很高。

▲接近战是展示斗将ダイモス的飞腿威力的时候。

▲放射盖塔光线的盖塔机器人，可以进行远距离的攻击。

断空光牙剑

是一招"通打型"必杀技，不过因为有射程的限制，所以也还是会有命中不了的时候……

热血、豪爽的必杀技！

换乘

在靠近己方的机器人时，就可以进行RIDE CHANGE（换乘）。玩家可以根据敌人特性的不同，试着操纵各种不同的机器人。

▲玩家可以换乘离自己最近的机器人。

阵形攻击

▲一按下阵形键，我方机体就会集合起来展开更丰富的进攻方法。

玩家所操纵的机器人可以和其它己方的机器人配合着进行"阵形攻击"。只要按住"阵形"的相应按键，我方机体就会集中在玩家所操纵的机体旁，摆出一定的阵形向敌人展开攻击。阵形的种类有"正面地一齐攻击"、"扇形攻击"、"集中攻击靠近的敌人"等等，选择不同的阵形也有其策略性所在。

全机一齐攻击

在各超级机器人按阵形集合在一起后，还可以使出会消耗气力槽的"全机一齐攻击"（REGIMENT ATTACK），集中向其中一架敌机攻击。

▲超级机器人们，集合起来向敌人进攻吧！

必杀技

将气力槽蓄积到最大值，就可以使出强力的必杀技了。各超级机器人的必杀技将再现各动画原作的风采，而必杀技又分为"单体攻击型"和"通打型"两种，前者当然是威力强猛，后者虽然威力稍逊，但可以一次性击中若干个敌人。

各登场的机器人，都拥有和原作一样大迫力的必杀技。

日轮攻击

即SUN ATTACK

最典型的"单体必杀技"，拥有超强的攻击力，往BOSS身上使就对了！

▲集合太阳的能量向敌人使出必杀一击。

www.plumbook.cn

文：ACE飞行员

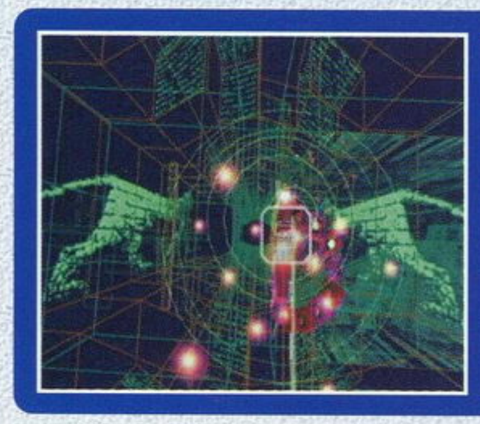
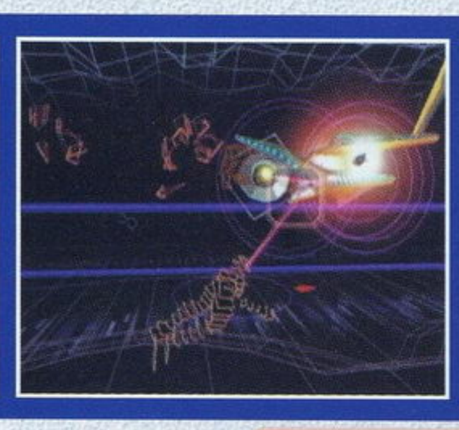
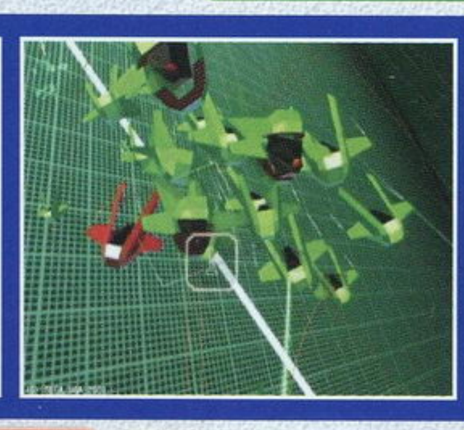
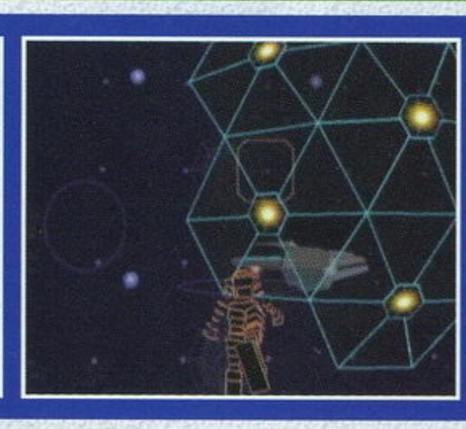
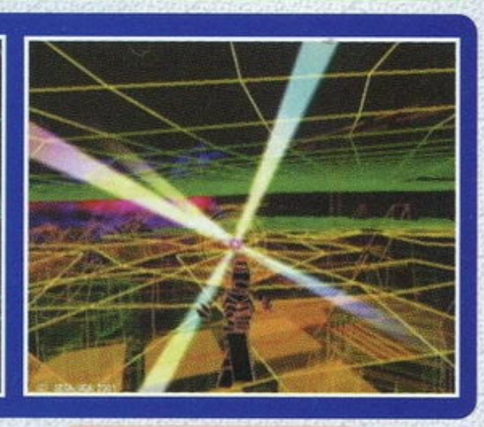
PS2	SEGA/UGA	MUG	1人
	预定2001年秋季发售		未定
未定	未定		

DC	SEGA/UGA	MUG	1人
	预定2001年秋季发售		未定
GD-ROM	未定		

Rez™

SEGA的另类音乐游戏

SEGA的子公司UGA（前Soft＃9研）正在知名的游戏制作人水口哲也的带领下潜心开发一个代号为“K－project”的神秘游戏。最近水口哲也向媒体公布：游戏正式命名为《Rez》，并介绍了最新的游戏开发情况，并且游戏预定今年秋季同时在DC和PS2上登场！如果玩过DC上的《太空频道5》的玩家一定会被游戏出色的创意和动感的旋律深深地吸引，这款《Rez》可以被看作是在《太空频道5》基础上将其精髓发扬光大的作品。

Impossible 1 《Rez》＝音乐＋射击

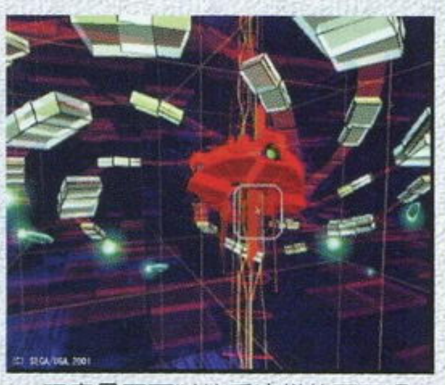
很难想象音乐和射击融合在一起会出现怎样的效果？《Rez》就是这样的一部作品。根据游戏背景音乐节奏的变化游戏画面中会出现各种奇形怪状的敌人，玩家只要利用一种类似激光枪的“音乐武器”，锁定敌人后再根据背景音乐的节奏来按键就可以攻击敌人，击中敌人的同时会产生各种各样的声效和音节，而这些音节组合在一起就谱写出一段段的音乐节奏，只要玩家完成度够高就可以完美地演奏出游戏的背景音乐。随着音乐的变化，游戏的背景也会出现更多绚丽怪异的变化，这样精彩的表现相信会对玩家的视觉和听觉带来极大的冲击。相信玩家们都会从中感受到一种前所未有的快感。

可以产生多次连锁效果

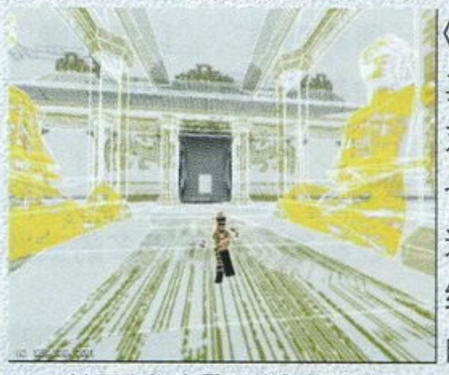
给玩家丰富的想象空间

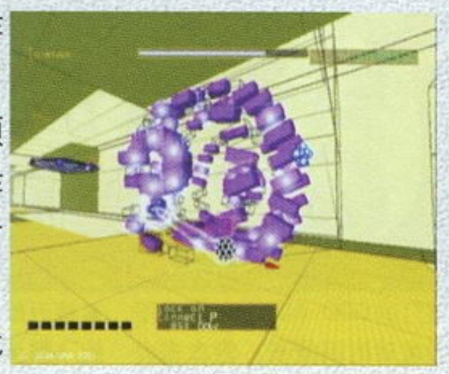
Impossible 2 前所未有的风格

不要怀疑，展示在玩家面前的就是《Rez》的游戏画面。从UGA公布的游戏画面中我们看到由复杂的3D框架构成的场景模型，配合极其简单的材质贴图和光源构成的奇异虚幻的世界。游戏的画面表现出印象派的风格，这与现在3D游戏写实的画面表现手法可以说大相径庭，反其道而行。


玩家是否可以接受这样的画面呢

努力追求“电子游戏”最基本的元素——游戏性，而不单单凭借游戏画面取悦玩家是游戏制作人水口哲也一直以来的信念。在开发《太空频道5》初期，水口哲也就曾经用极其简单的画面来做游戏。他认为一个游戏如果是好玩的话，哪怕再简陋的画面也一定会受玩家的欢迎。在测试《太空频道5》时工作人员都认为游戏非常有趣并给予了很高的评价，然后才进行了最后的画面制作并创造出了《太空频道5》的女主角ULALA。《太空频道5》的成功证明了水口哲也的游戏制作理念是正确的，也树立了他制作游戏的方向，《Rez》就是在这个基础上制作出来的。《Rez》这样的画面表现是否可以让各位玩家接受，那就见仁见智了，但是相信等到游戏推出时会给各位玩家一份前所未有的体验。


甚至人物也是以线条构成的


游戏中照例会出现BOSS

UGA 档案

《太空频道5》的女主角ULALA，造型非常前卫

UGA全称是“United Game Artists”，其前身就是SEGA公司开发部SOFT＃9研。公司成立之前，其负责人兼主程序员的水口哲也，同时也是SEGA街机开发部AM3研的开发成员。曾经参与开发过著名的“《世嘉拉力》系列”、《MANX TT》、《SEGA TOURING CAR》等多部街机游戏，并受到玩家的热烈欢迎。之后开发部经过重组，水口哲也被任命为SOFT＃9研的部长，并在DC主机上成功地推出了一款全新形态的音乐游戏《太空频道5》。该作品在欧美及日本都大受欢迎，这也令水口哲也的知名度大大提高。现在水口哲也又被任命为社长，全力投入各游戏平台的开发工作，是SEGA公司不可多得的人才。

“《世嘉拉力》系列”可以说是水口哲也的成名作

《Rez》确定登陆DC

《Rez》最初预定是在SEGA的主机DC上推出，由于DC的停产加上之后在E3上SEGA宣布将推出PS2的版本，所以导致很多玩家担心厂商放弃了DC的开发。

现在SEGA正式宣布将在今年秋季同时推出DC以及PS2两个版本，这下子广大玩家可以放心了。

在DC上表现这样的画面不会有任何问题

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

真·女神转生II

ATLUS的巨匠冈田耕始和金子一马的代表作"《真·女神转生》系列"最近真是好戏连连。继《真·女神转生》在今年的5月31日发售之后，《真·女神转生II》又要在今年的10月份登场了。而今年年内还要推出《真·女神转生 if》，看来他们两位最近手头很紧，恐怕已经吃了几个月的泡面了。

PS	ATLUS	RPG	1人
	预定2001年10月1日发售		1格
CD-ROM	–		

STORY

东京曾经是一个繁华无比的大都市。经过这么多的战乱之后，它依然奇迹般地幸存了下来，现在它的名字叫做"东京千禧"。最值得大书特书一笔的是一个至今仍在进行类似古罗马格斗的地方，死或生的好戏天天在这里上演，实在是赌徒的天堂。"雄鹰"也不例外，他正为了成为上级市民而拼命战斗着。

旧作复活，品质更高！

《真·女神转生II》原发售于1994年10月，当时是在SFC上登场的。而现在它又要像今年5月的那个《真·女神转生》一样在PS上复活了。不用说，本作故事和世界观当然是和SFC版一样了。不过画面、音效和操作性肯定是会有大幅度提升的。而和恶魔进行交涉、进行恶魔合成等"《真·女神转生》系列"的独特系统，在今天看来依然是魅力如旧啊！

主人公 阿雷夫

丧失记忆徘徊在街头的男子，本作的主人公。"雄鹰"是他的假名，为了成为一名上级市民而不停战斗。

如彗星般出现的战士！

希罗科

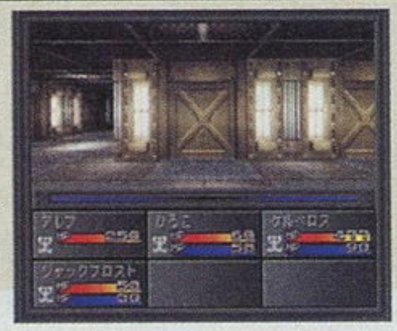
在追捕一名叫做花田的男人时出现在阿雷夫面前的女性，是一位谜一样的女性。

主人公的搭档

"CENTER"直属的警员，有着"圣殿骑士"之称，在斗技场里是主人公的好搭档。

重新制作过的3D游戏画面

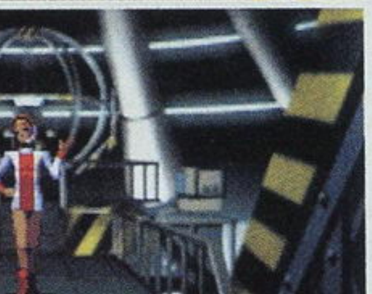
←↓这就是游戏的移动画面，和其它的RPG有明显不同，这种画面特别适合《真·女神转生》这种游戏。和今年5月的《真·女神转生》一样，本作也增加了横向移动的设定。



→画面上半部分是前方的画面，下半部分是队伍的情报。

要好好利用这些设施

有各种各样的事件在等着大家



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

DC	彩京	STG	1～2人
	预定2001年9月6日发售		未定
GD-ROM	对应VGABOX、振动包		

零式枪手2

DC最后的STG　彩京最新STG移植决定！

哈哈哈，在纱迦有话要说之前首先要大笑三声，没什么别的原因，只因为《零式枪手2》要在DC上登场了。彩京果然够意思，和CAPCOM一样，肯为一个已经停产了的主机做游戏。更何况这个游戏是彩京最新的射击游戏，而且该系列还从来没有在家用机上露过面。这可能是因为《零式枪手2》采用的是SEGA的NAOMI基板，所以来个顺手牵羊、反手牵猪，于是一切就这样很自然地发生了。总之爽就一个字，我只说一次。

《零式枪手2》的世界观

STG的剧情一般都很简单。《零式枪手2》的故事发生在不久的将来，亚细亚大陆的某跨国公司发现了一种未知的巨大能源，于是便做起了统治世界的美梦。人类最后的希望就是游戏者——“零式枪手”。

可以两人同时游戏

基本操作

由于“《零式枪手》系列”从来没有在家用机上出现过，所以有些朋友可能对这个系列还不太了解。事实上《零式枪手2》和普通的射击游戏的确是有很大不同，大家千万不要因为它是彩京的游戏就想到《1945》。《零式枪手2》是一款全方位射击游戏，作为一款全方位射击游戏，《零式枪手2》的操作方法自然会和普通的射击游戏有所不同。方向键当然还是控制战机向各个方向移动，而两个按键一个是射击，另一个是“TURN MARKER”，两键齐按是发动“OPTION ATTACK”。至于“TURN MARKER”和“OPTION ATTACK”是什么东西，请看下文。

机体介绍

在《零式枪手2》中登场的3架我方机体都是直升机，让我们来看看这3架机体吧！

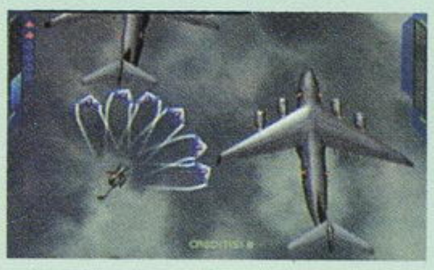
卡曼奇（コマンチ）

美国陆军次世代多用途武装直升机，性能超群。在本作中它拥有最快的速度，并且可以发射具有穿透力的激光，不过攻击力有些难以启齿。一般说来这种飞机都是“机渣”。

←副枪攻击：出现我方援护小队向着一个方向猛攻一定时间，对于威力不足的它来说异常珍贵。

阿帕奇（アパッチ）

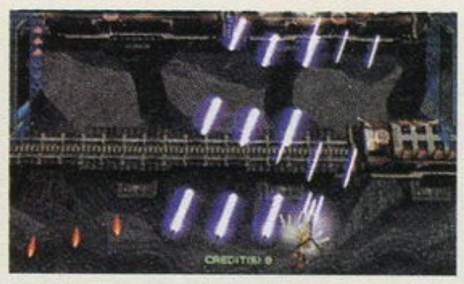
非常有名的机种，现为美国陆军的主力全天候攻击型直升机。在本作中它拥有最强的攻击力，玩起来极为爽快，不过按照惯例速度当然也是最慢的。



←副枪攻击：6个副枪的特攻编队，它的攻击力可以用“惊天地，泣鬼神”来形容。

短吻鳄（ホーカム）

前译作赫卡姆，由俄罗斯开发的武装直升机，名气不大但非常实用。在本作中它的各方面能力都比较平均，装有跟踪导弹，非常适合初学者使用。



←副枪攻击：以跟踪攻击为主的副枪，作用不算太大。

游戏由于讲述的是近未来的故事，所以敌方出场的机体都是真实存在的。不过BOSS当然是例外了。

TURN MARKER

这是这个游戏最具特色的系统。所谓的全方位射击游戏就是指游戏中的敌人是从四面八方飞来的，而己方的火力却还是和传统的STG一样只能向机头所指的方向发射。这时要想攻击到不同位置的敌人就要改变自己机头的方向了，而改变机头方向，靠的就是这个“TURN MARKER”。使用TURN MARKER的方法是按住B键不放，这样自己的战机就会绕着以敌人为圆心的圆作圆周运动（详见右图）。等战机转到玩家心目中理想的位置时，就可以松开B键解除TURN MARKER。通俗地说，这就是

话梅杂志&SDM-SMV
www.plumbook.cn

开始时的选择

像以前的系列作品一样，在游戏开始时会有一个回答问题的过程，随着对问题的各种回答对主角的能力会产生影响。至于具体的影响规律目前还没有完全掌握，可以透露的一点是关于主角初始特技的一项。

在回答“走り行くもの”这个问题时，四个答案对应着四种勋章。分别是：

信念——奇迹　　财力——物欲权化　　自由——调停之理　　生命——徒手空拳

因为调停之理在游戏初期来说是极为珍贵的勋章，有了它可以大大提高说得的成功率，而好几种勋章的获得都和说得同伴有关，因此为了尽早得到勋章和同伴都应该设法获得调停之理。

推荐的回答序列：
牺牲、自由、繁荣、胜利、哀欢、荣光

说得

说得一直是“《皇家骑士团》系列”很重要的一部分，这次的GBA版更加突出了说得系统的重要性。因此我们为读者提供以下的研究结果。

职业相性

首先，不同的职业之间存在着相性关系，有些职业是互相不来往的，这样的职业即使是尝试无数次也不会互相说得成功的，具体的相性关系在下表可以看出。◎代表相性良好；○代表关系较好；◇代表成功率极低；※代表不可能成功。未标注的代表无特别影响。

	战士	忍者	弓箭手	巫师	僧侣	骑士	剑圣	战争女神	女巫	龙使	兽使	有翼人	マーメイド	精灵	グレムリン	龙	兽	龙骑士
战士	○																	
忍者		○																
弓箭手			○															
巫师				○														
僧侣					○													
骑士	◎					○												
剑圣		◎					○											
战争女神							◎	○	○									
女巫							◎	○	○									
龙使										○						◎	※	
兽使											○					※	◎	
有翼人												○						
マーメイド													◎					
精灵														○				
グレムリン															○			
龙	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
兽	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
龙骑士																◇		○

对象残余HP对说得成功率的影响

HP	成功率
100%	0%
90%	5%
80%	10%
70%	15%
60%	20%
50%	25%
40%	30%
30%	35%
20%	40%
10%	45%
5%	50%

如果说得角色拥有“调停之理”这一勋章的话，说得成功率会上升20%左右。

Quest模式

故事中可以获得一些特别道具，使用后就可以进入这模式，其中可以获得一些珍稀道具。道具的好坏会随着clear时间而变化。

秘密

清除记录

NEW GAME时输入“DEL_DATA”就可以清除记录。

音效测试

NEW GAME时输入“MUSIC_ON”为姓名就可以进行音效测试。

组合道具

如果把成套的装备装在一个人身上，就会产生特别的效果。

糖果系列——每回合回复10%HP

シュガーケーン、チョコレートの盾、砂糖果子のヨロイ、キャンディヘルム

猎人系列——移动力加2

シャドーウッド、グリンサーコート、ウッドブランチ、フォレストブーツ

龙系列——使用喷射攻击

ドラコンアイス、ドラコンヘルム、ドラコンアーマー、ドラコンシールド

女巫丹妮芙

作为传说中著名的女巫之一，丹妮芙在前作中已经大出风头，这一次依然可以登场！

首先需要雇用一名女士兵，并将她改名为“デネブ”，属性为炎。接下来设法使她得到“小恶魔的私语”这一勋章，再转职为女巫，那么传说中的丹妮芙就会真的出现了！

火焰之冠

在丹妮芙加入之后，到港町スカベッルム的商店。将“ガラスのカボチャ”卖5个给店主，就可以花32000元买到火焰之冠。装备效果为物理防御加90、魔法防御加15、全部属性值加15。

舍身为剑！

同样是继承前作的东西，使用“スナップドラコン”这个道具就可以把使用者变成剑。使用后战死者数量加1。这把剑的威力是根据化剑者的能力变化的，攻防能力分别是化剑者攻防的一半，其它属性能力亦都有继承。根据化剑者的职业，该剑还可以获得相应的特殊能力。列表如下：

龙骑士	对龙攻击力提升	龙使	支援龙
剑圣	必杀率增加	战争女神	支援男性
骑士	不受敌人“恐怖”影响	天使骑士	支援队友
牧师	不受即死攻击	幽灵	支援不死系生物
兽使	支援魔兽		

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

地图的说明

敌人是红色，我军是蓝色，NPC是绿色。埋藏的道具是黄色。

地图攻略

第一章

第一战：阴谋の预感

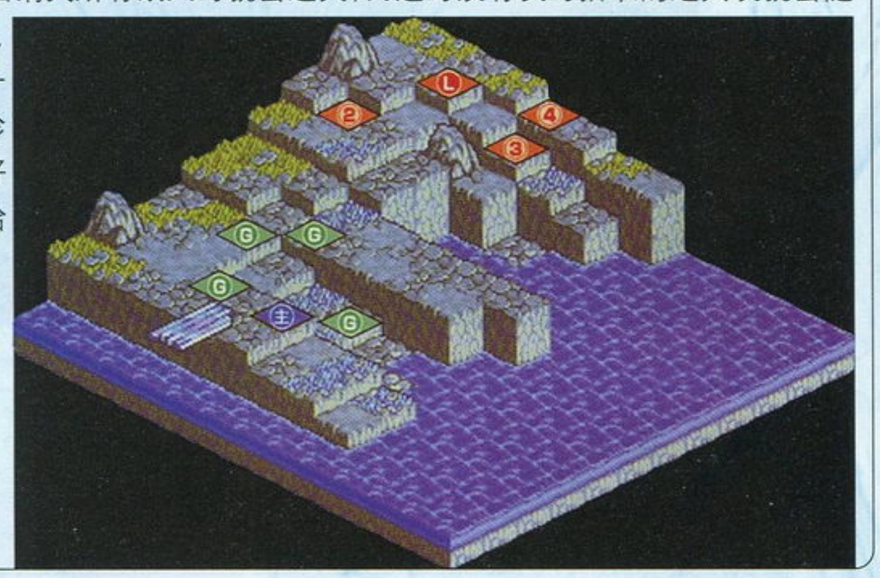
敌人死后的道具

编号	属性	道德	道具
1	水	C	フランシスカ
2	炎	N	レザーハット
3	水	N	生命之杯
4	炎	N	キュアリーフ

胜利条件：敌BOSS击倒

作为游戏的第一战，能够控制的只有主角一个人，其它的NPC能力都很强，所以完全不用担心战斗会失败，要注意的只是尽量让主角获得战斗的机会，如果实在赶不及攻击敌人的话，也可以攻击我方角色获取经验值的。

要注意的是，当消灭所有敌人时就会过关，而这时没有及时拾取的道具袋就会随机变成其它的道具，可能跟表中的不一样。所以对带着珍贵道具的角色最好优先击倒并及时拾取道具。



第二战：招かれざる客

敌人死后的道具

编号	属性	道德	道具
1	风	N	サンダーフレア
2	风	N	俊敏之石
3	水	L	キュアリーフ
4	水	C	ショトボウ

胜利条件：敌BOSS击倒

这一战之后可以在商店购买一些必要装备，一些低等级的魔法也有得出售，回复魔法是无论如何要买的。

这一战战场上开始出现隐藏道具，虽然地图上可以指出埋藏地点，但是具体会得到的道具并不是固定的，而是随着拾取者的LUK以及是否具有"物欲权化"特技而变化，所以还是请大家自己去试试吧！^_^

第三战：两亲の仇

敌人死后的道具

编号	属性	道德	道具
1	大地	L	グレートボウ
2	炎	L	剑之纹章
3	大地	N	キュアリーフ
4	炎	N	知性之冠
5	大地	N	キュアリーフ
6	炎	N	生命之冠
7	大地	N	俊敏之石

胜利条件：敌BOSS击倒

这一关地形为斜坡，又没有什么障碍物，真的是适合弓箭手大展雄威的地方。本关出现的几个隐藏道具都是要用火魔法烧掉草丛才能够捡到的。

过关后会出现选择，如果选择"ええ……"的话就可以让BOSS加入我军。

而如果再次进入本关地图，就会发生隐藏的"精灵救出"事件，详情请见后文。

精灵救出战

胜利条件：敌全灭

这一关总共会有3种情况可以进入。

时间	地点	精灵的装备物
第三战结束	ウェスパ丘陵	ショートボウ、アイスチエイン、龙玉石、ガラスのカボチャ
第七战A路线	ビソン湿原	冻土之弓、ハードレーザ、火食鸟之羽、ガラスのカボチャ
第七战B路线	スフリール神殿	龙玉石之剑、ハードレーザ、火食鸟之羽、ガラスのカボチャ

分别在这几种情况下进入表中的地点就可以发生事件了，过关后会有一只小精灵加入，但是她身上的装备情况会随着事件发生地点而改变的。究竟选择什么时间引发事件就看各人喜好了，建议选择后两种之一。

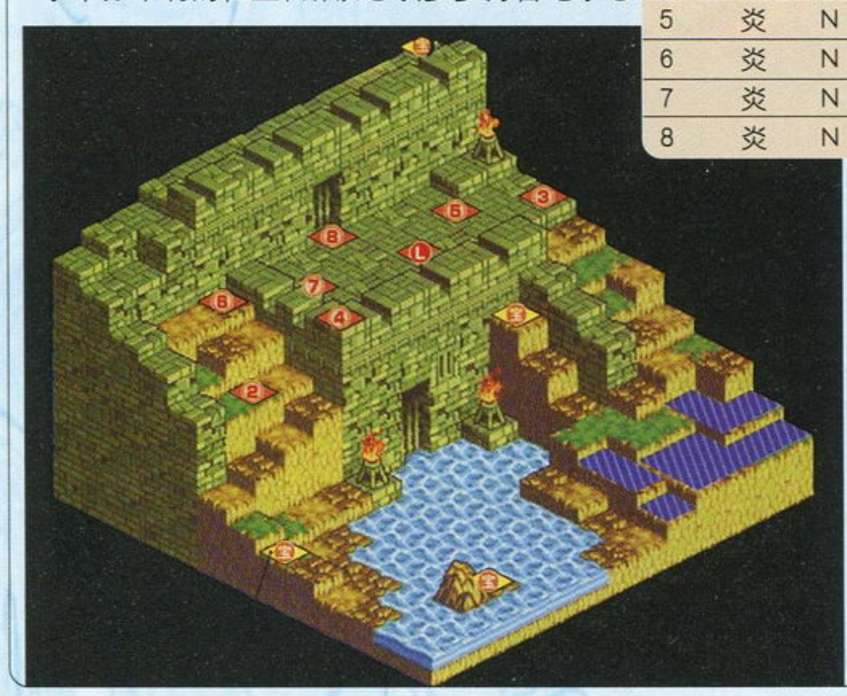
第四战：北の骑士团

敌人死后的道具

编号	属性	道德	道具
1	水	L	チエインメイル
2	水	N	キュアリーフ
3	炎	N	生命之杯
4	炎	N	剑之纹章
5	炎	N	俊敏之石
6	炎	N	知性之冠
7	炎	N	クラッグブレス
8	炎	N	クリアランス

胜利条件：敌BOSS击倒

这一关高低差极为突出，我军一开始就处于十分不利的位置，所以必须步步为营地小心推进。如果想要获取战场道具的话，还是等到大局已定的时候再进行吧，否则说不定就会死得很惨。



第五战：アルデア湖畔

敌人死后的道具

编号	属性	道德	道具
1	风	N	剑之纹章
2	大地	N	知性之冠
3	大地	N	魔力之器
4	风	N	俊敏之石
5	大地	N	キュアリーフ
6	风	N	蛮族的角笛
7	大地	N	生命之杯

胜利条件：敌全灭

这一关最特别的地方是水地形特别多，极大地影响了我方角色的移动，不过如果我方已经有角色职业是忍者或者其它飞行部队的话，那他们就不会有什么影响。有必要的话，还可以抓紧机会在本关说得几个飞行角色！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第六战：夜の战い

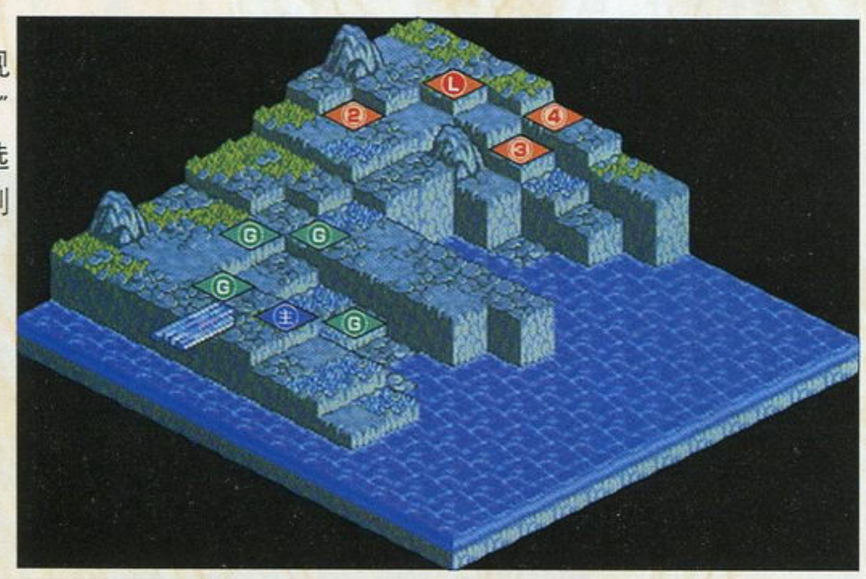
胜利条件：敌BOSS击倒

编号	属性	道德	道具
1	风	C	マツカゼ
2	风	N	キュアツート
3	水	N	再生之祭坛
4	水	N	生命之杯
5	风	N	剑之纹章
6	水	N	封魔的首饰
7	水	N	マジックシード

怎么说呢？这一关对我方可谓是极不公平。不仅出场时就被压在战场的最底层，而且敌方的职业几乎都是忍者型的，所以地利人和都没有了。

所以建议采用的战术是以逸待劳，用高体力部队吸引敌方靠近一一围歼，而对于装备有封魔首饰的敌人，是不能够用魔法进行攻击的。

过关后出现选择，选"良……"则进入A路线；选"～间违……"则进入B路线。



第七战A：魔兽の乐园

胜利条件：敌全灭

编号	属性	道德	道具
1	风	N	アンチドーテ
2	水	N	タワーシールド
3	风	N	キュアツート
4	风	N	知性之冠
5	水	N	剑之纹章
6	水	N	ドラゴンアイス
7	水	C	サンゴ的竖琴

几乎完全处于沼泽中的战场，同样只有飞行部队和忍者才能够在这里自如地移动。这里出现的龙的冰冻喷射攻击可能会引起睡眠状态，十分危险。不过由于这种喷射攻击需要20点的SP，所以最好在龙SP低于20时再靠近它。

总之，基本上《皇家骑士团》都是要讲究谨慎的战术的，这一关尤其是。

第七战B：心强い援军

胜利条件：敌全灭

编号	属性	道德	道具
1	风	N	俊敏之石
2	大地	N	俊敏之石
3	大地	N	魔力之器
4	大地	N	知性之冠
5	大地	N	四神之镜
6	风	N	剑之纹章
7	风	N	生命之杯

由于身处神殿之中，所以地形形势稍微好一点。我方虽然还是处于低处，不过比起A路线来说形势已经好了很多。

这里的雷龙的喷射攻击会引起麻痹的附加效果，所以也是比较麻烦的敌人。

如果这时候我方已经有能力较高的魔法角色，在这时会发挥很大作用。

第八战A：昔の仲间

胜利条件：敌BOSS击倒

编号	属性	道德	道具
1	大地	N	贤者之衣
2	炎	N	剑之纹章
3	大地	C	秩序之书
4	炎	N	マスターバングル
5	大地	N	生命之杯
6	炎	N	俊敏之石
7	大地	N	知性之冠

敌我方被水面隔开，因此要靠近敌方就更加困难了。而由于敌人的人鱼兵在水地形也特别骁勇，所以要想办法先对付人鱼才行。在敌阵之中有一个叫米妮露雅的人鱼是NPC，救下她的话她就会加入。

第八战B：人鱼との战い

胜利条件：敌BOSS击倒

编号	属性	道德	道具
1	水	N	アクアリング
2	水	N	剑之纹章
3	炎	N	知性之冠
4	炎	N	俊敏之石
5	水	N	アイスシード
6	炎	N	キュアツート
7	水	N	生命之杯
8	炎	N	混沌之壶

地图和A路线完全一样，只是敌人和宝物不太一样。但是人鱼米妮露雅这时已经成为要击倒的BOSS角色。当米妮露雅的HP低于20的时候她就会跳入海中，战斗也会结束。如果想要得到她身上的珍贵道具，就要时刻注意她的HP了，最后一击派出较强的角色击倒米妮露雅就可以。不过那么美丽的美人鱼，谁会狠心杀死她呢！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

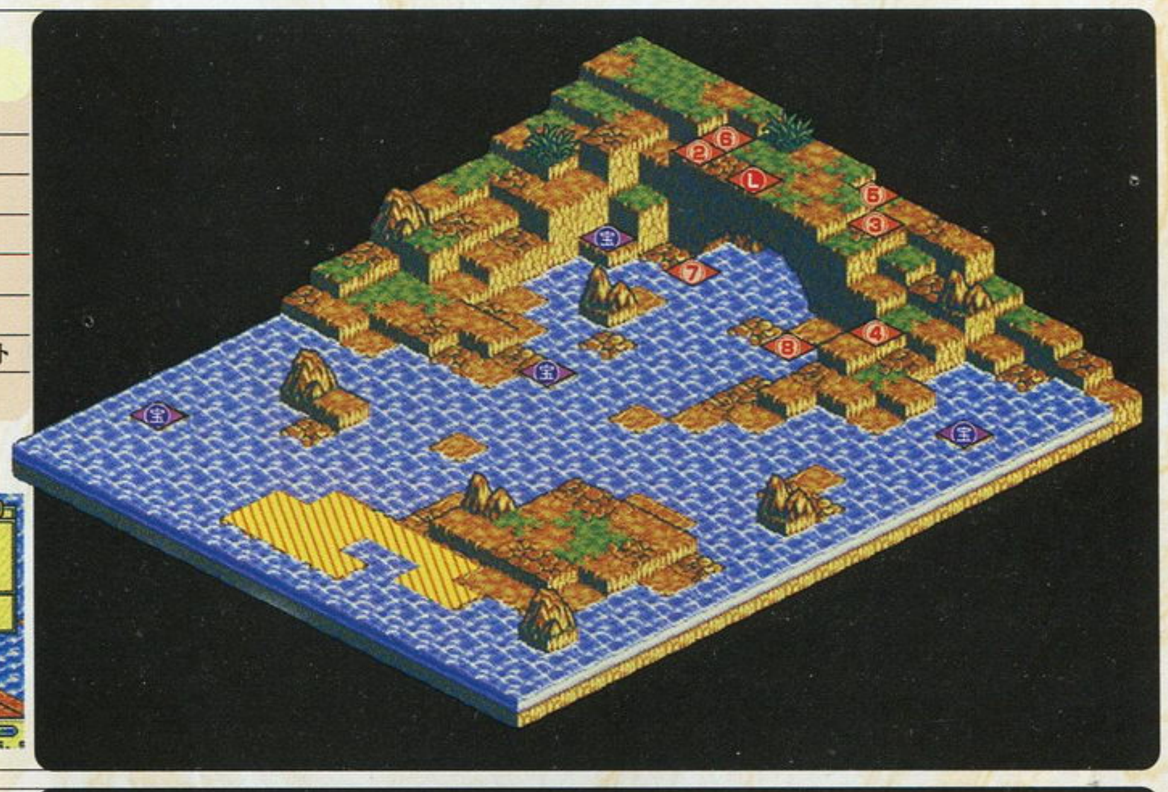
第九战（生）：非难と理由

胜利条件：敌BOSS击倒

编号	属性	道德	道具
1	风	N	2000元
2	风	N	魔力之器
3	水	N	知性之器
4	水	N	剑之纹章
5	风	N	俊敏之石
6	水	N	火食鸟之羽
7	风	N	キュアツート
8	水	N	生命之杯

在米妮露雅生存的条件下进入此关，米妮露雅生存包括加入我军和跳海逃走两种情况。这次的水区域更加广阔，对移动造成很大的阻碍。敌人以人鱼、章鱼和精灵组成，占尽地利。

人鱼的特殊攻击具有睡眠效果，章鱼的特殊攻击可以使对手混乱，都是需要注意的地方。由于水面部队在陆地上能力都会下降，所以可以把它们引诱到陆地上再对付。



第九战（死）：非难と理由

胜利条件：敌BOSS击倒

编号	属性	道德	道具
1	风	N	2000元
2	风	N	魔力之器
3	大地	N	知性之冠
4	大地	N	龙玉石
5	风	N	俊敏之石
6	大地	N	ソイルシールド
7	风	N	キュアツート
8	大地	N	生命之杯

不管是没能救出米妮露雅还是自己亲自杀死了她都会进入这一关，难度非常高的一关。地图仍然是在ラーナ湖边。但是由于对方出现了飞翼人和圣龙，所以敌方实力比我方强了许多。

必须先击倒敌方持有龙玉石的角色，这样才有可能和圣龙对抗，要注意的是如果有耐心的话，圣龙也是可以说得的。

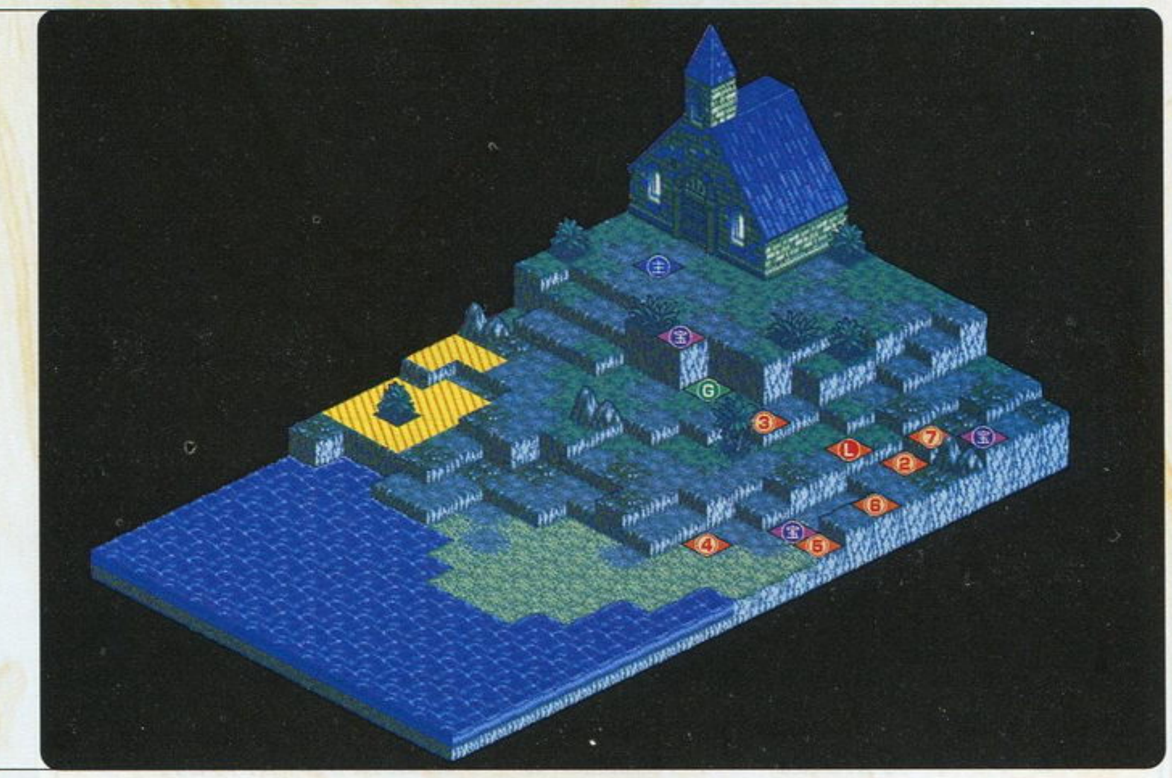
第十战：情报を持つ者

胜利条件：保护エレノア

编号	属性	道德	道具
1	风	L	ファフニル
2	炎	N	俊敏之石
3	大地	N	ウッドブランチ
4	风	L	剑之纹章
5	炎	N	生命之杯
6	大地	N	再生之祭坛
7	水	N	ドラゴンアイス

这一关开始时主角并不和大部队在一起，所以要尽快合流。而本关出现的NPC如果死亡的话，那么游戏也会结束，所以一定要注意保护她的安全。

这一关敌方有四种属性的龙出现，它们的攻击都带有附加效果，所以必须密切注意，部队中最好带有会状态恢复魔法的角色。而对于蓝龙来说，状态异常魔法是无效的，必须要注意。



第十一战：灼热の山

胜利条件：敌全灭

编号	属性	道德	道具
1	炎	N	キュアツート
2	风	N	魔力之器
3	炎	N	知性之冠
4	风	N	俊敏之石
5	炎	N	生命之杯
6	炎	N	剑之纹章
7	炎	C	四神之镜

本关第一次出现大片的熔岩地形，不仅严重影响移动，而且会伤损HP，几个隐藏道具也都藏在熔岩之中。

エレノア仍然以NPC的角色出现，不过这次即使是她被攻击致死也会使用转移石离开，所以完全不用担心她。

如果我方已经有强大的飞行力量可能会稍微容易一点，不过还是要注意新出现的地狱三头犬的特殊攻击，不仅范围广而且也有睡眠效果。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

一份礼物

Dear 纱迦：

你好！初次给你写信，请多关照。你应该对我有印象吧？我就是那个称LIKY为“大哥”的“稀奇”读者。

首先，我要感谢你在杂志上给我回信。在我11年的游戏生涯中，寄出了许多给电玩杂志的信（一共约80封），得到回信，这还是第一次，让我感动不已。因为我作为一名读者，得到了贵刊的尊重，这封挺特别的回信也让我傻笑了整整一天。

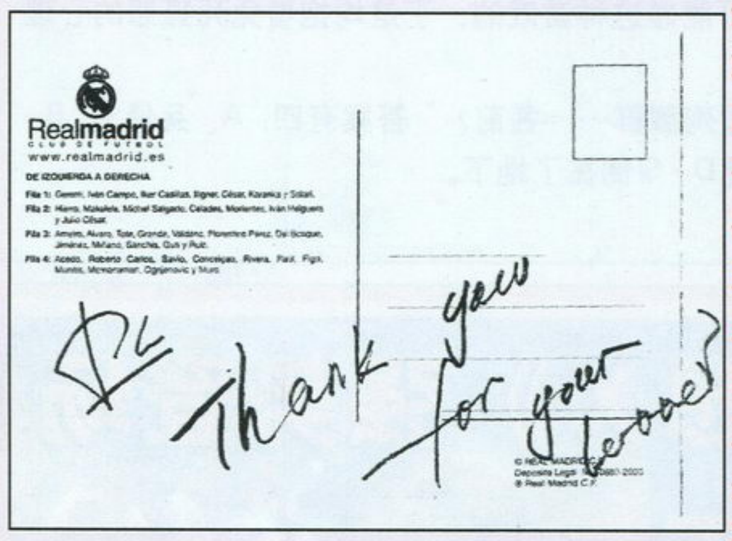
你想要巴蒂和舍甫琴科的墨宝？这有点难办啊，我曾收到巴蒂的回信，但不是亲笔，只是打印纸，被我用于交换巴塞罗那的队旗去了。舍甫琴科的则从来没有收到过，只收到比埃霍夫的一张明信片，连信都没有。幸运的是两个星期前我收到了皇马的回信，经我提出特别要求，还附上了一张有费戈亲笔签名的明信片，现附上影印，让你分享一下我的喜悦。

墨宝是送不了了，但我打算送你一份神秘礼物，至于是什么嘛，拿到后你就知道了。

祝：身体健康，天天愉快。

我纱迦帮又添一员大将！

作为一名读者，投了80次信都没有回，的确是有够惨的。不过傻笑一天的好像不应该是你，而应该是我们。你收到那么多封球星的来信，都没有收到一封我们杂志的来信感动，我们能不偷笑吗？收到如此之宝物，纱迦也不敢独美，特此登出，以飨读者。（说实话，费戈的签名真够艺术。）不过说实话，纱迦对费戈不是很感冒，当然也不讨厌。纱迦最喜欢的球星之一就是比埃霍夫，从意乙到乌迪内斯再到现在的AC米兰。纱迦最喜欢的球队是德国队，至今已有十几年历史。虽然德国队现在不比当年，但对于一个真正的球迷来说，只要是你真心喜欢的球队，不管它变成什么样，都应该义无反顾地支持它。打得好，为它欢呼；打得不好，为它加油。纱迦最喜欢的俱乐部是AC米兰，从1998年才开始喜欢的。当时有人问我为什么这时候才喜欢AC米兰，我的回答是：“因为AC米兰过去有曼尼埃罗，现在有比埃霍夫，将来有舍甫琴科。”我的足球观由此可见一斑。



有关于慕容非……

长久以来，在给慕容非的读者来信中一直都存在着一种现象，而这次有一封自称是动物保护协会的会长兼工作人员的李读者的来信可谓发挥到了极致。李读者看到慕容非在6月B中提到他有一个手机音乐的研究性文章之后很感兴趣，于是便来信索要。他写道：

“……就请慕叔叔在空闲之时动动您的贵手把这些东西写下来，再请慕爷爷动动您那强壮的腿把这些寄过来。慕老爷请务必把此物寄来，特别是曲谱。如果您存心以工作忙为由，那慕叔叔你就太没有良心了。想想以前红军是怎么过来的！你再苦有他们苦吗？慕大哥你也太没深度了吧！更何况杂志社新人不断，最近又来了个女同志，怎么？！开始不务正业了吗？！忘了我们这些死党了吗？！慕容非！你这厮也太狂了吧！记着如果你不把东西寄过来的话我就寄菜刀过来！！！”

为了逼慕容非就范，李读者可谓是软硬兼施。可惜，他犯了一个错：慕容非复姓慕容，而不是姓慕。自恃才高N斗的慕容非看到来信中犯这种错误的时候一般来说只会做一件事，那就是——往旁边一扔。当然有些夸张了，不过真实情况也差不多了。

据不完全统计，在给慕容非的来信中约有四分之一的读者会将慕容非的姓氏误为慕。而在那正确的四分之三的读者中，约有一半以上的读者在来信中均提到过姑苏慕容。呜呼，没想到金庸老先生的小说还有普及文化之功效。如果金庸老先生有幸看到我们这本杂志，不，不，对不起，是如果我们这本杂志有幸被金庸老先生看到的话，他会多么地欣慰呀！

最不可思议的事情

一位读者投稿给最不可思议的事情说他以游戏中的密码为号投注体育彩票，结果一不小心中了大奖，第二天就把家中的游戏机全部更新换代了一遍。不过更不可思议的是，本期调查表抽奖时，我们才发现这家伙居然又中了奖。这就叫做“运气来了连门板也挡不住”，为了他的安全起见，对他的姓名保密，以免他遭到毒手。

寻人启事

以下邮购杂志的读者，因投递员无法送达，现已被邮局退回，请速与杂志社联系。

施龙生	浙江无锡	欧经武	广东中山
吴海山	广东珠海	林振东	广东德阳
袁兴华	安徽广德	潘　杨	河北农业大学
林　旭	福建石狮		

邮购杂志

总是有读者问“能不能从杂志社邮购”、“邮购的办法以及地址”等问题，现在纱迦告诉大家：可以！地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社，邮编是730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。邮费免收。

不过现在杂志社没有多少存货，大家可以邮购的只有1999年的总第7、9、10期和2001年除1月号、2月号、6月A外的几期。

读者调查表抽奖名单

总第三十五期

广东	谭煦昌	广东	陈李华	安徽	喻鹏	成都	钟程飞	四川	张志强	广东	麦字斌
广东	刘永杰	广西	容鸿伟	北京	陈元	广西	陆坤	山东	尹述茂	黑龙江	闵琦
广西	李光宗	广东	陈振	河北	杨乐	湖北	袁泉	长春	邹锐	上海	戚梦峻
广西	吴小鹏	广东	何嘉炜	福建	郑嘉琦	陕西	周琨	广西	梁挺	陕西	雷任
江西	邓阳川	广州	叶伟明	山东	彭善刚	云南	杨自强	山东	孙庆斌	北京	杨洋
上海	翁意	辽宁	张崇屹	南京	韩丹	上海	朱晓捷	石家庄	张欣佑	杭州	黄昊
江苏	曹江	沈阳	刘全祥	浙江	贝志强	上海	孙叶丹	安徽	查志标	广东	陈敏亮
广西	杨鹏	山西	刘磊	江苏	徐涛	辽宁	毕克	山东	陈曦	沈阳	牛博
浙江	朱文浩	辽宁	刘洪玉	上海	韩如婷	鞍山	王有贺	湖南	杨征	广西	陈洪涛
浙江	孟韬	北京	陈东	浙江	杨华	抚顺	李然	浙江	顾晟昊	江苏	葛靓星

正版杂志&3DMGS

众口难调

上海的蒋正明读者在调查表的建议中专门提及了“《WE》系列”，他问为什么这几期都没有有关“《WE》系列”的文章，是不是版面不够了。另外，他还问及投稿的问题。

“《WE》系列”的确是目前最好的足球游戏，纱迦说这话是一点都不带偏见的。（纱迦是一个地地道道的足球迷，但从来不玩任何足球游戏。）记得原来到PS室去玩游戏，虽然次数不多，但每次去都是一屋子人在玩足球。这种情况并不是只有纱迦那儿才有，这好像是放之全国而皆准的。不过，虽然足球是世界第一运动，但是这世上到底还是非球迷多一些吧。而在电玩迷中，相信也是不玩足球游戏的人要多一些。以我们编辑部为例，喜欢足球的只有两个人：纱迦和GOUKI。而喜欢玩足球游戏的也只有两个人：GOUKI和LIKY。（注：LIKY是足球不看，游戏照玩的那种）只不过因为足球游戏适合多人玩，所以玩的时候“阵容”庞大，玩家之间的交流也要多一些。实话告诉大家，每期调查表里强烈要求我们不要刊登足球内容的玩家远比要求刊登足球内容的玩家多得多。这就叫做“众口难调”。

其实类似的情况还有很多。每期杂志要想做到所有的读者都满意，说实话，这是不可能的。我们只能根据大多数读者的意见来完善我们的杂志，所以说，读者的意见对我们来说是很重要的。“您的宝贵意见是我们制定日后方针的重要依据，谢谢！”

对“读编往来”栏目的建议

对邪魔天使使用“行动止”的魔法，让他没法离开。真的不能没有他，他太重要了。如果没有他，纱迦的工作量就会增大。（四川内江徐高伟）——挽留邪魔天使的来信有千千万，惟有这一封信算是说到了纱迦的心坎里，所以至今还有他的位置。

虽改为纱迦主持，但幽默风格仍要保持下去，最希望的改变是我能在其中看到“以下是上海的杨柏桦读者的来信……”——如你所愿。

北京读者熊烨给我们寄来了一张存折，户名是油细鸡实用技术，身份证件名称是007，代理身份名称是WE5，币种是美元，代理人姓名是芭月凉，金额是十亿元减一元。以后大家记得寄钱时不要太多，一两千就可以了，现金欢迎。像这次这十亿元银行就不让我们取，说是没这么多钱。

纱迦大战美少女游戏达人——绝非八卦

话说D·S这厮仗着自己玩过一千多个美少女游戏，公然在编辑部内打出“美少女游戏达人”之旗号，早已是人神共愤。不过D·S狂虽狂，倒也有几分真材实料，所以大旗至今不倒。一天，他又拿出一款美少女游戏自娱自乐，众视之，乃藤岛康介的DC版《我的爱神》也。此游戏乃是一个问答游戏，全日文，所问问题包罗万象，无所不有。纱迦此时闲来无事，走近一看，正看见电脑出一道问题，只见D·S在纱迦面前摆了一个最英俊潇洒的姿势，看也不看就选中了答案。纱迦不禁大呼：“太假了！”D·S立刻翻脸道：“什么假，这是实力的写照！”于是双方吵将起来。纱迦是不知道D·S根底的人，一冲动就和D·S打起赌来。赌的内容是由电脑随机出一道题，由纱迦来回答。如果正确，算纱迦赢；如果不对，算D·S赢。赌约一立，立刻吸引一大堆人前来观看。由于谁都知道纱迦是不可能碰这种游戏的，于是均抱着兔死狐悲的心理来观战。

只见问题出来了，还是有几个汉字的：“1973年……西安近郊……出土……秦始皇……大型殉藏群……名前？”答案有四：A：兵俑马；B：马兵俑；C：马俑兵；D：兵马俑。纱迦正欲欢呼，只听到“咚”的一声，众人扭头一看，只见D·S倒在了地下。

THE END

话梅杂志&3DM-SMV

上海盛天游戏机专卖店

★专业批发

品名	价格／邮费
PS2主机(全套)	2920/30
PS2四分叉	120/10
PS2 8M记忆卡	280/10
PS2打鼓机	160/20
PS2原装手柄	280/10
PS2分量端子	140/10
PS2鬼泣	620/10
PS2决战2	520/10
PS2骑兵团	580/10
PS2真三国无双	520/10
PS2保镖	520/10
PS2极乐丸	510/10
PS2维罗尼卡（完全版）	530/10
PS2风之克罗诺亚	530/10
PS2魔剑爻	550/10

品名	价格／邮费
PS2黑云	480/10
PS2最终幻想X	来电咨询
PS2 ZOE	520/10
PS2 R5赛车	480/10
PS2铁拳	520/10
PS2毁灭	520/10
PS2鬼武者	550/10
PS2实况足球5	495/10
PS2 GT3	450/10
PS2血腥格斗	530/10
PS原装光头	365/10
日版DC3000A型(加原柄及电源)	850/35
DC原装记忆卡	120/10
DC鬼屋枪版(带枪)	280/10
DC欧洲杯足球	80/10

品名	价格／邮费
DC原版片电脑战机	150/10
DC原版片阿卡迪亚	535/10
DC原版片特大号	445/10
DC世嘉GT	150/10
DC维罗尼卡	280/10
DC玩具兵	120/10
DC街霸冲击	280/10
DC魔剑X	180/10
DC黑色细胞	280/10
DC黄金国之门1.2.3.4.5	280/10
DC死或生限定版	500/10
DC SNK对卡普空	280/10
DC梦幻之星Ver.1	450/10
DC梦幻之星Ver.2	385/10

本店品种太多，想要正版来电查询及预定。

本店正版片可以以旧换新
（大量回收日本原装片）

● 新产品展台 ●

品名	价格／邮费
SS原版片95格斗王	480/10
SS原版片96格斗王	490/10
SS原版片97格斗王	500/10
SS原版片光明力量1	450/10
SS原版片光明力量2	460/10
SS原版片光明力量3	470/10
DC樱大战1	380/10
DC樱大战2	430/10
DC樱大战3	580/10
DC原装手柄（限定版）	250/10
PS7501（全套）	948/10
PSone主机（全套）	950/10
PS原版片勇者7	550/10
PS原版片最终幻想Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ合集	850/10
PS原版片最终幻想Ⅶ	600/10
PS原版片最终幻想Ⅷ	650/10
PS原版片最终幻想Ⅸ	650/10
PS原版片最终幻想战略版	550/10
PS原版片永恒传说	650/10
PS浪漫沙加限定版	650/10
PS寄生前夜2限定版	650/10
PS银河之星	450/10
PS格兰蒂亚Ⅰ代	450/10
PS机器人大战F	350/10
PS机器人大战F完结篇	365/10
PS实况足球Ⅲ	220/10
PS修道院之谜	380/10
PS武藏传	380/10
PSSD高达	450/10
PS梦幻模拟战Ⅰ＋Ⅱ	350/10
PS太阁立志传Ⅱ	250/10

品名	价格／邮费
PS大航海时代Ⅱ	180/10
PS皇家骑士团	450/10
PS荒野之古代遗迹	380/10
PS D之食卓	520/10
PS生化危机1	450/10
PS生化危机2	450/10
PS生化危机3	460/10
生化危机：五周年考克箱	2950/10
生化危机：五周年仿真枪	3380/10
PS恶魔城	480/10
PS寂静岭	380/10
PS合金装备	450/10
PS机器人大战α外传	620/10
PS寄生前夜	300/10
PS宇宙骑警	480/10
PS放浪冒险传	480/10
PS少年街霸	350/10
PS心跳回忆	450/10
PS异度装甲（限定版）	650/10
PS时空之轮（限定版）	650/10
WS主机最终幻想Ⅰ(限定版)	1050/20
WS主机最终幻想Ⅱ(限定版)	1180/10
WS彩色主机	535/10
WS最终幻想	380/10
WS机动战士高达	380/10
WS仙界传2	380/10
WS宇宙战舰	350/10
WS G世纪高达	220/10
WS铁拳	120/10
WS兽王记	120/10
WS第2代机器人大战地篇	350/10

品名	价格／邮费
WS第2代机器人大战宇宙篇	350/10
WS第1代机器人大战	280/10
NGP手掌机	460/20
NGP 12合1(顶上合金音速)	290/10
NGP 9合1(顶上合金月华)	350/10
GBA主机	760/10
GBA主机限定版	1050/20
GBA卡马里奥	300/10
GBA黄金太阳	420/10
GBA F-ZERO赛车	250/10
GBA GTA赛车	380/10
GBA 全日本GT赛车	380/10
GBA Konami明星赛车	380/10
GBA洛克人EXE	350/10
GBA游戏王	450/10
GBA恶魔城	480/10
GBA寂静岭	450/10
GBA口袋J联盟足球	430/10
GBA桃太郎祭典	350/10
GBA炸弹人	380/10
GBA机器猫	380/10
GBA魔兽守护者	430/10
GBA拿破仑	330/10
GBA快打旋风	350/10
GB薄机	240/20
GB彩机	438/20
GB口袋妖怪限定版主机	580/20

特价

OLYMPUS

2000型便携式眼镜宽荧幕62寸NTSC主机通用 3580/20

● 维修中心 ●

回收各种游戏机，坏板、坏主机，办理以旧换新业务。本店售出的主机一律保修，终身维修，主机绝对正版。PSone、PS2、DC主机专业维修，现场操作，立等可取。

● 虹口店 ●

虹口店（总店）：上海市东大名路1073号 电话／传真：021-65358097
邮 编：200080
收款人：盛健华
手机：13901790511

普陀店：上海市华阴路224号

浦东店：上海市金桥路197号庆鑫商场

● 普陀店 ●

SUPER HUGE DRAGON

太空战士X 动作版

强劲登场

GB系列

21世纪最时尚经典游戏卡

内容简介

原本和平的艾斯尼亚王国，一直过着平安富庶的生活，却因为一名骑士为了追求强大的力量，唤醒了在数千年前被封印的邪神，使王国陷入一片破坏与杀戮的暗云之中。同时，邪神为了复仇，将当初协助光之战士做成封印的四大精灵一一打倒，并封在水晶之中，防止再度被封印。但是，水晶中微弱的精灵使用最后的力量，将神圣的余光寄宿在四名拥有纯洁心灵的新生代身上，并引导他们对抗邪神的力量。现在，新一代的传说开始了……

广州超巨龙贸易中心
地址：世纪南路荔湾广场2号（荔丰阁）
电话：(020)81387036
传真：(020)81380856
网址：www.gz-superdragon.com

征求全国各地经销商

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

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