Tot.58 ◆超白金特辑 2002E3展33大页详细介绍

游戏机实用技术

13 2002年7月A
TV GAME半月刊

NAMCO的发展历程 下篇

木马上的骑士

MGS2 实体
鬼泣2
魂斗罗
寂静岭3
JOJO冒险奇遇
荒野大镖客
龙战士V
生化危机在线
红海
DOA极限沙滩排球
忍者龙剑传
铁甲飞龙
阳光马里奥
塞尔达传说
瓦里奥世界
生化危机0
恶魔城 白夜协奏曲
塞尔达传说GBA

经典回顾

浪漫沙加 开拓者

特别企划

黑帮游戏

硝烟散尽话E3

E3展33大页超白金报道

ISSN 1008-0600
13
9 771008 060006

本期赠送精美游戏角色书签

插图杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海普陀区立名游戏机经营部

邮编：200333　地址：铜川路2016号　电话：021-52798344　收款人：高纯刚　（大件邮费10元，小件邮费5元）

让我们一起成为游戏人

正版DVD（批发、零售）+送货上门　零售送货仅限上海市区（浦东收费9元，郊县电洽）

现有品种：D5（容量90分钟以上）20元／片　D9（容量120分钟以上）25元／片

品名	价格
罗德岛战记Ⅰ	D9-2CD
天空艾斯嘉科尼TV版	D9-3CD
罗德岛战记Ⅱ	D9-3CD
青之六号	D9-1CD
飞越颠峰	D9-1CD
圣斗士星矢剧场版	D9-1CD
魔术师奥芬Ⅰ	D9-3CD
魔术师奥芬Ⅱ	D9-3CD
魔法骑士TV版	D9-6CD
女恶魔人	D9-3CD
新世纪福音战士TV版	D9-3CD
不可思议的游戏，朱雀篇	D9-3CD
不可思议的游戏，青龙篇	D9-3CD
女神侯补生	D9-2CD
钢铁天使①－②	D9-2CD
钢铁天使③	D5-1CD
暗黑破坏神	D9-1CD
Lowboy Bebop(恶男杰特)	D9-3CD
幽游白书TV版1-11	D9-11CD
幽游白书TV版-12	D5-1CD
相聚一刻	D9-10CD
橙路TV版	D9-5CD
高达Z	D9-6CD
烈火之炎	D9-6CD
剑风传奇	D9-3CD
魔剑美神Part 1	D9-3CD
魔剑美神NEXT	D9-3CD
魔剑美神Try	D9-3CD
纯情房东俏房客TV版	D9-3CD
头文字D系列	D9-3CD
魔装机神TV版	D9-3CD
A高达	D9-5CD
保卫者	D9-1CD
高智能方程式系列	D9-4CD
魔神Big-o	D9-2CD
高达0079-TV版	D9-5CD
高达W-TV版	D9-5CD
超时空要塞TV版	D9-5CD
最游记TV版(卷一)	D9-3CD
最游记TV版(卷二)	D9-3CD
妖精战士	D9-3CD
3X3只眼	D9-2CD
捍卫者	D9-3CD
库洛魔法使TV版	D9-8CD
圣斗士星矢,12宫篇	D9-8CD
圣斗士星矢,北欧篇	D9-3CD
宫崎峻系列1-5	D9-5CD
宫崎峻系列6	D5-1CD
犬夜叉TV版(卷一)	D9-3CD
犬夜叉TV版(卷二)	D5-3CD
高达G.TV版	D9-5CD
梦幻妖子	D9-3CD
浪客剑心TV版(第一卷)	D9-3CD
	D5-1CD
浪客剑心TV版(第二卷)	D9-3CD
	D5-1CD
冒险少女娜汀亚TV版	D9-4CD
	D5-1CD
封神演义	D9-3CD
机动战舰TV版	D9-3CD
银装骑攻队	D9-3CD
亚基拉特别版	D9-2CD
宇宙骑士Ⅱ	D9-1CD
刃牙	D9-3CD
永恒传说①	D9-1CD
永恒传说②	D5-1CD
BUBBLE GUN CRISIS	D9-2CD
宇宙骑士TV版	D9-3CD
亚基拉	D5-1CD
激情的恋爱	D5-3CD
星界之纹章	D5-3CD
菜菜仔解体	D5-2CD
MS08小队	D5-3CD
机动战舰OVA版	D5-1CD
库洛魔法使电影版	D5-1CD
电脑黑魔	D5-1CD
逮捕令Special	D5-2CD
超时空要塞OVA版	D5-1CD
街头霸王ZERO	D5-1CD
午夜之眼	D5-1CD
足球小将－欧洲篇	D5-3CD
足球小将－剧场版	D5-3CD
他和她的事情	D5-4CD
金田－杀戮之深海	D5-1CD
星界之战旗	D5-3CD
浪客剑心追忆篇	D5-2CD
霸王大系	D5-3CD
老人与Z	D5-1CD
高达0083TV版	D5-3CD
变形金刚电影版	D5-1CD
Boys Be	D5-4CD
南海奇皇	D5-6CD
机械人嘉年华	D5-1CD
士郎正宗经典系列	D5-1CD
男儿当入尊TV版(卷一)	D9-3CD
	D5-1CD
男儿当入尊TV版(卷二)	D5-3CD
高达0079剧场版	D5-3CD
铃音	D5-4CD
头文字D-Extra Stage Ⅰ	D5-1CD
头文字D-Second Stage	D5-3CD
游戏王剧场版	D5-1CD
寺田有纪－神秘电影	D5-1CD
太阳之船	D5-2CD
寺田有纪－神秘演唱会	D5-1CD
超时空要塞PLUS	D5-2CD
超时空要塞Ⅱ	D5-2CD
不思议游戏OVA版	D5-2CD
银河冒险战记	D5-3CD
大友克洋－记忆篇	D5-1CD
怪医秦博士OVA版	D5-1CD
头文字D-Ⅲ电影版	D5-1CD
安达充大学篇	D5-1CD
超神姬	D5-1CD
口袋怪物爆诞	D5-1CD
口袋怪物逆袭	D5-1CD
樱通信	D5-3CD
枪神	D5-6CD
电影少女	D5-2CD
DNA	D5-3CD
JOJO奇妙冒险	D5-2CD
圣斗士星矢，海皇篇	D5-3CD
叮当－电影版	D5-2CD
高达G－真人版	D5-1CD
魔法少女	D5-1CD
猎人TV版Part1	D5-3CD
海贼王TV版	D5-3CD
音之末裔	D5-3CD
安达充风之速	D5-1CD
机动警察(剧场版)	D5-2CD
我的女神－OVA	D5-2CD
花右京	D5-2CD
AVACON（亚洲龙）	D5-1CD
铁拳浪子	D5-3CD
圣传	D5-1CD
金田－OVA版	D5-1CD
浪客剑心镇魂歌	D5-1CD
纯情房东俏房客总集篇	D5-2CD
EXD杀手	D5-2CD
机动警察OVA Ⅰ	D5-2CD
新逮捕令Part1	D5-3CD
机动天使	D5-3CD
星之海洋	D5-3CD
高达F91	D5-1CD
ZOE(狂野的禁区)	D5-3CD
欲望	D5-3CD
黑街二人组	D5-3CD
超时空要塞2012	D5-1CD
吸血鬼猎人D	D5-1CD
钢之魂1999	D5-1CD
幽游白书剧场版大全集	D5-3CD
蒙面超人古加(特别版)	D5-1CD
寺田有纪－舞蹈天后	D5-1CD
柯南，工藤新一	D5-1CD
柯南，深入黑暗组织	D5-1CD
柯南.20年后的杀机	D5-1CD
海贼王发条岛冒险	D5-1CD
银英传剧场版	D5-2CD
北斗之拳	D5-1CD
黄金战士TV版	D9-2CD
	D5-1CD
飞鹰侠	D9-1CD
大友克洋－大都会	D5-1CD
美少女战士	D5-3CD
强殖装甲Ⅱ	D5-2CD
柯南人鱼失踪记	D5-1CD
通灵王	D5-1CD
游戏王特别版	D5-1CD
网球王子	D5-1CD
棋魂	D5-1CD
高达X-TV版	D9-4CD
	D5-1CD
太空战士十CG大全	D9-2CD
新世纪GPX赛车-TV版	D9-4CD
	D5-1CD
GTO麻辣教师	D9-5CD
人鱼之伤	D5-2CD
高达0083电影版	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅰ	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅱ	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅲ	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅳ	D5-1CD
日本动画歌集MTV-Ⅴ	D5-1CD
W高达-TV版	D5-10CD
X高达-TV版	D5-7CD
V高达-TV版	D5-8CD
0079高达-TV版	D5-8CD
超时空要塞TV版	D5-7CD
超时空要塞D7-TV版	D5-8CD
ZZ高达-TV版	D5-8CD
猎人TV(卷二)	D5-3CD
银河冒险战记Ⅱ	D5-1CD
通灵王	D5-1CD
X战记TV版	D5-1CD
无限战记冒险(FFU)	D5-1CD
亚纪多剧场版	D5-1CD
柯南往天国的倒计时	D5-1CD
恶男杰特剧场版－天国之扉	D5-1CD
高达EVOLVE	D5-1CD
守护月天OVA版	D5-2CD
伤追之人	D5-2CD
幻影天使	D9-1CD
	D5-1CD
新白血姬传说	D9-2CD
高达0090	D5-2CD
樱花大战TV版	D9-3CD
	D5-1CD
圣战士TV版	D9-5CD
	D5-1CD
山T女福星	D5-1CD
逮捕令电影版	D5-1CD
蒙面超人Black(一)	D9-3CD
蒙面超人Black(二)	D9-3CD
高达W停不了的华尔兹	D5-1CD
猫眼TV版	D9-8CD
高达马沙之反击	D5-1CD
海贼王宝岛争夺战	D5-1CD
天空艾斯嘉科尼电影版	D5-1CD
犬夜叉(卷三)	D9-1CD
	D5-1CD
猎人(卷三)	D9-1CD
海贼王TV版(卷二)	D5-1CD
钢铁天使Ⅱ SHTKI	D5-1CD
X予兆	D5-1CD
魂狩	D5-1CD
无限战记冒险(FFU)	D9-1CD
	D5-1CD
宇宙骑士Ⅰ(电视版)	D9-1CD
吹波糖危机2040	D9-1CD
最游记(剧场版)	D5-1CD
亚纪多(电影版)	D5-1CD
筋肉人(电影版)	D5-1CD
机动警察新OVA版	D9-1CD
游戏王TV版	D9-1CD
神秘的世界	D5-1CD
名侦探福尔摩斯	D9-1CD
姊妹公主	D5-1CD
星界之战旗Ⅱ	D9-1CD
星界之战旗Ⅱ	D5-1CD
头文字D-Battle Stage	D5-1CD
东映TV主题歌	D5-3CD
东映TV大全集	D5-3CD
毕其顿恶魔	D5-1CD
橙路(剧场版)	D5-1CD
足球小将 中学篇	D5-6CD
足球小将 高中篇	D5-6CD
GPX Ⅱ OVA	D5-1CD
饿狼传说	D5-1CD
万有引力	D5-1CD
风月影兰	D5-3CD
青涩宝贝	D5-2CD
东京巴比伦	D5-1CD

正版DVD碟带精美包装　批发请联系：手机：13002121732　咨询电话：021-69184224　联系人：徐先生 朱先生

零售：￥28元／套，批发请来电洽谈！

现有品种

- 实况足球6（现已推出）
- 寄生前夜Ⅱ（现已推出）
- 恶魔城——月下幻想曲（带中文说明书）
- 寂静岭（带中文说明书）
- 洛克人X6
- 莎迦之文章
- 基连之野望
- 实况5（中文版）（带中文说明书）
- 基连之野望——攻略指令书（带中文说明书）
- 机器人大战α外传（带中文说明书）
- 机器人大战α外传（Books版）
- 最终幻想战略版（Books版）
- 太空战士8（完美版）（带中文说明书）
- 恐龙危机Ⅱ（带中文说明书）
- 放浪冒险传说
- 皇版空战Ⅲ
- SNK对COPCOM

租赁热线　各种PS、SS、DC、PSⅡ正版片(10元-30元)／周　各类游戏主机10-100元／周　GBA卡(5元-10元)／周　各类配件5元起／周　GB卡、MD卡、FC卡5元／周　动画DVD 5元／天／片　3片以上3元／天／片

送货热线　凡购满百元者均送货上门（上海市区1元，浦东、郊区电洽）
注：凡电话订货说明购买物件、地址等。

贴换服务　PS(7501型以上)、DC均可贴换PSⅡ　仅需1350元
PS、DC、PSⅡ、SS正版软件相互贴换（同档次）仅10-50元
GB薄机、彩机均可贴换GBA　仅贴355元、255元（具体请致电垂询）

邮购热线　各类主机、配件、正版软件均可邮购！
邮购玩友注意：汇款时请写明所需物件、地址、姓名、联系电话，以便联络！

凡在本店一次消费满200元以上者，均赠送精美游戏时尚表1块(自6月15日起)！

PS2免引导机入市啦!!!

PS2 30001型(免引导机)	2080元	NGC	1600元	DC机	600元起
PS2 30000型(免引导机)	2780元	XBOX	2380元	GBA 日版	488元
PS2 30004型(免引导机)	2880元	PS 7501型港版	498元	GB彩机(港版)	358元
PS2 30001型 全配置加引导碟	1680元	PS 9002型港版	548元	GB薄机(日版)	258元
		PSone	508元		

跳水区域

（凡注有"★"标记的为二手碟）

PS2正版片

品名	价格
GT3	299元
零zero	399元
ICO	339元
侍	429元
郑问三国志	459元
FF10(日版)	399元
鬼泣	329元
鬼武者	249元
雷神Ⅲ	389元
高达0079	355元
高达DX	355元
铁拳TAG	285元
劲舞	295元
魔术师奥凡	339元
合金装备Ⅱ(限定)	599元
实况5最终	259元
★蚊子	199元
格兰蒂亚X	369元
MAXIMO	355元
铁拳4	339元
shadow of memories	355元
保镖	199元
侵蚀险谋	355元
★ZOE	299元
实况足球6	388元
★寂静岭Ⅱ(特价)	299元
FF10(国际版)	329元
鬼武者Ⅱ	359元

PS正版片

品名	价格
双界仪	299元
英雄战记	299元
电车GO	299元
R4	249元
The 麻雀	159元
★街霸EX	99元
同级生Ⅱ	299元
最终幻想4	299元
龙战士	299元
马沙反击	299元
SD高达G世纪	299元
汪达尔Ⅱ——天上之门	299元
D之食卓	299元
生化危机Ⅱ	299元
心跳回忆Ⅰ	299元
超人	299元
★妖精战士Ⅰ	99元
★村越正海	99元
SNK对CAPCOM	399元
★α外传	229元

DC正版

品名	价格
欧洲足球2000	145元
阿拉伯之夜	29元
★NBA 2k	129元
超一流B级	149元
疯狂出租车2	379元
特大号足球Ⅰ	299元
特大号足球Ⅱ	329元
SEGA拉力Ⅱ	129元
★鬼屋(冲版)	165元
神机世界	165元
格兰蒂亚Ⅱ	450元
电脑战机	155元
★基连野望	255元
V8飞车	149元
GT赛车	125元
生化危机(代号：veronica)	199元
F1方程式	199元
世嘉钓鱼	99元
★街霸Ⅲ	199元
狙击手	199元
七星魔法使	149元
★梦幻之星ver Ⅱ	99元
超级冲锋车	165元
漫画英雄对街霸2	
高达0079（特别版）清库价	49元

SS正版

品名	价格
湾岸赛车	99元
钢铁之女友	159元
街霸 ZERO3	99元
VR战士	29元
X摄影	29元
胜利足球	95元
育成拳击	95元
D字赛车	65元
诞生S	85元
VR足球	49元
太平洋之岚	185元
大战略	165元
育成足球2	159元
邪神降临	99元
GT24赛车	99元
高达0079	59元
★钟表匠骑士	49元

本店高价收购各类游戏主机、正版碟及原装配件！

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）
收款人：盛健华　手机:13901790511　邮编：200082
电话／传真：021-65358097　58715206
浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
闸北店：上海市芷江西路125号

大量回收日本原版片和主机。本店原版片可以旧换新。

本店提醒大家请务必写清地址、邮编。
例如：××省××市××路××号
收件人：×××　邮编：××××××
款汇出后请速与我店电话联系，以免耽误您的发货时间，谢谢合作！

本店GBA主机480元 保修一年
修、修、修～改、改、改
本店维修主机，当场修理，立等可取

品名	价格／邮费
PS2主机（30000型全套）直读已到	1780/30
PS2主机(30001型全套)	1480/30
PS2硬盘	1650/30
PS2分量S端子线	120/30
PS2原装遥控器	230/10
PS2原装四分叉	280/10
PS2原装光头	450/10
PS2 GT3专用方向盘	850/10
PS2光线枪	290/10
PS2皇牌飞行摇杆	520/10
PS2啪啦啪啦专用控制器	480/10
PS2打碟机	650/10
PS2钢琴	620/10
PS2铁拳4专用摇杆	480/10
PS2 ASCLL原装摇杆(万用)	550/10
PS2鬼武者1代	280/10
PS2鬼武者2代	360/10
PS2燃烧战车	345/10
PS2实况5	120/10
PS2实况5最终版	200/10
PS2实况6	410/10
PS2 GT东京概念	240/10
PS2 GT赛车(限定版)	330/10
PS2吸血鬼之夜	300/10
PS2 ICO（中文版）	330/10
PS2决战2	320/10
PS2生化危机枪版(限定版)	750/10
PS2燃烧战车2限定版(日版)	1380/10
PS2燃烧战车2限定版(港版)	750/10
PS 燃烧战车1代(限定版，仅1套)	1450/10
PS2世界梦幻明星足球	430/10
PS2波波古罗丝物语	450/10
PS2波波古罗丝物语(限定版)	680/30
PS2恐龙危机之枪下游魂	420/10
PS2生与死最终版	360/10
PS2毁灭	200/10
PS2维罗尼卡	380/10
PS2心跳回忆3代(限定版)	920/10
PS2 FF10(国际版)	325/10
PS2 FF11(可上网)	530/10
PS2三国志战纪	350/10
PS2声控足球加控制器	780/10
PS2太空频道5	398/10
PS2荒野兵器3(限定版)	690/10
PS2暗黑之心	390/10
PS2格兰蒂亚2代	350/10
PS2格兰蒂亚X	300/10
PS2皇牌空战4	365/10
PS2 NBA 2K	420/10
PS2铁拳TT	220/10
PS2寂静岭	360/10
PS2真三国无双2代	385/10
PS2装甲核心3	380/10
PS2监视者	360/10
PS2潜水艇	380/10
PS2 DX高达	390/10
PS2吉翁前线	350/10
PS2王国之心	420/10
PS2机器人大战IMPACT	430/10
PS2 VR4	288/10
PS2鬼泣	380/10
PS2零	398/10
PS2创造球会2002	410/10
PS2异度传说	400/10
PS2东京巴士	200/10

品名	价格／邮费
PS2电车GO带控制器	720/10
PS2达比赛马	180/10
PS2机甲兵团	180/10
PS2鬼武者2限定版记忆卡	240/10
PS2 ASCLL原装格斗手柄	300/10
PS2实况5J联盟	150/10
PS2太空立志传4代	420/10
PS2达克旧世界的遗产	398/10
PS2雷盖亚传说	420/10
PS2机器人大战IMPACT(限定版)	680/10
PS2 SNK VS CAPCOM(限定版)	780/10
PS2原装手柄	180/10
PS2侍	360/10
PS永恒之戒	150/10
PS2英雄谭2	420/10
PS2滨崎步(DVD×2)	298/10
PS2绝体绝命都市	385/10
PS2基连野望	385/10
原声CD	
心跳回忆	180/10
七龙珠	160/10
燃烧战车	240/10
异度传说	180/10
悠久幻想曲	160/10
鬼武者2	240/10
拳王京	120/10
樱花大战原声CD	280/10
PSone主机(全套)	550/10
PSone原装液晶	950/10
PS 7501主机(全套)	560/10
PS最终幻想(4、5、6合集)仅1套	780/10
PS太空战士7代	350/10
PS太空战士8代	420/10
PS太空战士9代	420/10
PS宿命传说	280/10
PS幻想传说	280/10
PS永恒传说	450/10
PS GT2	220/10
PS心跳回忆1代限定版	1250/10
PS心跳回忆2代	450/10
PS心跳回忆3代	220/10
PS 99拳王	280/10
PS 95拳王	150/10
PS剑客异闻录	220/10
PS陆行鸟	100/10
PS恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS拳王京	150/10
PS放浪冒险传	290/10
PS刀魂	180/10
PS实况2002	420/10
PS皇牌空战3	270/10
PS浪漫沙加（1～2代）每套	280/10
PS浪漫沙加（限定版）	480/10
PS幻想水浒传1代	280/10
PS幻想水浒传2代	280/10
PS机器人大战F	230/10
PS汪达尔之心1代	280/10
PS汪达尔之心2代	300/10
PS燃烧战车1代（普通版）	180/10
PS燃烧战车1代（完全版）	280/10
PS燃烧战车1代（限定版）	1450/30
PS荒野兵器（1～2代）每套	260/10
PS心跳回忆之放课后	220/10

太10、燃烧战车原装人偶，请来电查询！

品名	价格／邮费
PS桃天使1代	220/10
PS桃天使2代	280/10
PS寂静岭	180/10
PS时空之轮	290/10
PS妖精战士(1～3代)每卷	260/10
PS宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS少年街霸3代	280/10
PS圣剑传说	290/10
PS FFT战略版	280/10
PS机器人大战α	330/10
PS机器人大战α外传（限定版）	950/10
PS D之食卓	230/10
PS SD高达	120/10
PS大战略	120/10
PS恐龙危机	180/10
PS三国无双	120/10
PS星际格斗	120/10
PS三国志4代	120/10
PS三国志5代(中文版)	120/10
PS Over Blood 1代	150/10
PS Over Blood 2代	150/10
PS升龙三国志	150/10
PS盗墓者2代	150/10
PS纯白预言者(心跳回忆系列)	150/10
PS龙战士	120/10
PS斩红郎无双剑	220/10
PS寄生前夜2代	300/10
PS阿兰多拉	200/10
PS信长野望(霸王传)	200/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Beyond	80/10
PS实况3	50/10
PS R2	40/10
PS三国志孔明传	120/10
PS 3×3眼	120/10
PS电车GO	60/10
PS皇家骑士团	330/10
PS精灵之路（DEWPRI SM）	280/10
NGC主机(全套)	1380/30
NGC主机（松下版全套）	2750/30
NGC记忆卡	80/10
NGC生化危机1代	380/10
NGC路易冒险	320/10
NGC明星大乱斗	420/10
NGC星球大战	420/10
NGC VR射手3代	360/10
NGC PIKMIN	360/10
NGC巨人	390/10
NGC封神演义	380/10
NGC实况足球2002	410/10
NGC索尼克	360/10
NGC冲浪	280/10
NGC猴子球	280/10
NGC动物之森+（送记忆卡）	420/10
NGC血腥咆哮	420/10
NGC RUNE	420/10
NGC NBA	420/10
NGC分量线	280/10
NGC XBOX PS2万用VGA	300/10
NGC GBA连机线	120/10
NGC原装端子线	210/10
NGC原装架子	450/30

品名	价格／邮费
XBOX主机(全套)	1880/30
XBOX生与死3专用摇杆	480/30
XBOX生与死3	360/10
XBOX幻魔鬼武者	380/10
XBOX喷漆小子	380/10
XBOX老鼠	380/10
XBOX枪之女神	390/10
XBOX寂静岭	380/10
XBOX空中力量	360/10
XBOX原装遥控器	280/10
XBOX原装DVD色差线+光线输出卡	260/10
XBOX光环	420/10
DC主机（全套）	580/30
DC原装光线枪	120/10
DC原装VGA	120/10
DC樱花大战1代(复刻版)	400/10
DC樱花大战2代(复刻版)	380/10
DC樱花大战3代(普通版)	430/10
DC樱花大战4代(限定版)	780/30
DC樱花大战(1～4代)永久保存版	1680/30
DC樱花大战（巴黎伏雅限定版）	780/30
DC樱花大战计步器	150/30
DC莎木1代	280/10
DC莎木2代（限定版）	450/10
DC世嘉拉力2代	80/10
DC格兰蒂亚	320/10
DC NBA 2K	80/10
DC漫画英雄对街霸	150/10
DC黄金城之门(1～5卷)每套	90/10
DC阿拉伯王子	30/10
DC 99拳王	150/10
DC少年街霸3	250/10
DC出租英雄	120/10
DC F1一级方程式	50/10
DC高达战线	200/10
DC SNKVS卡普空限定版	490/10
DC七星魔法传	150/10
DC V8战车	120/10
DC永恒阿卡帝亚（网络版）	150/10
DC鬼屋冲版	120/10
DC首都高2代	150/10
DC VR网球	150/10
DC病血	150/10
DC恐龙危机	150/10
DC梦幻之星2代	250/10
DC欧洲足球	50/10
DC拳王2000（预定）	380/10
DC创造球会1代	230/10
DC创造球会2代	350/10
DC卡片召唤士2	450/10
DC风来之西林外传	530/10
GBA主机(保修1年)	480/10
GBA 99拳王（限定版）	980/10
GBA龙战士(正版)	150/10
GBA恶魔城（正版）	220/10
GBA光明力量（正版）	350/10
GBA火焰文章（正版）	350/10
GBA炸弹人（正版）	130/10
GBA FZERO（正版）	120/10
GBA实况足球J联盟	55/10
GBA玛丽赛车	45/10
GBA实况足球2002	75/10
GBA机器人大战A	65/10

品名	价格／邮费
GBA皇家骑士团	65/10
GBA火焰之文章	75/10
GBA恶魔城	65/10
GBA泡泡龙	65/10
GBA光明力量	75/10
GBA天使之翼	60/10
GBA铁拳	65/10
GBA索尼克大冒险2代	75/10
GBA洛克人EXE	75/10
GBA幻想水浒传	58/10
GBA幻想水浒传（正版）	220/10
GBA三国志	65/10
GBA玛丽	55/10
GBA99拳王EX	70/10
GBA罪恶克星X	65/10
GBA钻地小子	45/10
GBA大盗五佑卫门	65/10
GBA魔法封神榜	75/10
GBA银河之星（露娜）	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA网球	65/10
GBA快打旋风	58/10
GBA信长野望	65/10
GBA创造球会	75/10
GBA游戏王5	75/10
GBA游戏王6	150/10
GBA瓦里奥	75/10
GBA吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA烈火之炎	65/10
GBA古惑狼	68/10
GBA鬼屋魔影	65/10
GBA沙龙曼蛇	65/10
GBA魔法假日	65/10
GBA怪物农场	65/10
GBA克鲁尼克大冒险	68/10
GBA街霸	68/10
GBA恶魔城（白夜协奏曲）	75/10
GBA光明力量	75/10
SS少年街霸2代	180/10
SS真人街霸	180/10
SS 95拳王	250/10
SS 96拳王	250/10
SS饿狼传说	250/10
SS VR战士（大头版）	120/10
SS格兰帝亚（1代）	380/10
SS光明力量（1～3代）每套	380/10
SS大战略	120/10
SS空想科学世界	80/10
SS天外魔境	180/10
SS钢铁之女	180/10
SS创造球会1代	150/10
SS创造球会2代	150/10
SS Riglord saga	120/10

版面有限，无法一一刊登

买正版请到总店

www.plumbook.cn

contents

目录

Tot.58

Tot.58 2002-07-01

2 焦点：E3 超白金报道 SOUL
4 硝烟散尽话 E3
6 潜龙谍影 2 实体
9 魂斗罗 Shattered Soldier
10 寂静岭 3
10 终极地带 2 导引亡灵之神
11 阿耳戈斯战士
11 指环王：双塔
11 指环王：护戒者
12 忍
13 暗黑编年史
14 天诛 3
15 JOJO 冒险奇遇 黄金的旋风
16 鬼泣 2
17 荒野大镖客
18 龙战士 V
18 钟楼 3
19 红海
21 DOA 极限沙滩排球
22 死亡之屋 3
22 忍者龙剑传
23 铁甲飞龙 ORTA
24 布林克斯：时空清除者
25 铁骑
25 脱狱潜龙
26 阳光马里奥
27 塞尔达传说（暂名）
28 瓦里奥世界
29 生化危机 0
29 生化危机 网络版
30 银河战士 PRIME
30 星际火狐大冒险
31 死亡弹珠台
31 银河战士 熔合
32 恶魔城 白夜协奏曲
34 塞尔达传说 GBA（暂名）
35 游戏情报站 SOUL
37 至爱排行榜 ACE 飞行员
38 黄金眼 GOUKI
40 特别企划
40 黑帮游戏
42 前线狙击
42 机动战士高达战记
44 风之克罗诺亚 G2 梦之冠军 · 锦标赛
45 V 拉力 3
46 本期特辑
46 《生化危机》迷你特辑 PART.8
48 木马上的骑士 NAMCO 的发展历程（下篇）
51 游戏立方 多边形
54 日本游戏业广告欣赏
55 攻略透解
55 《异度传说》小说攻略完结篇
58 浪漫沙加 开拓者
63 世界足球 胜利 11 人 6
64 研究中心 慕容非
64 慕容非的《基连》攻略日记
67 火热秘技 纱迦
68 游戏动漫园 D · S&SOUL
70 星之心画廊 紫枫
71 读编往来 纱迦
76 自由谈 GOUKI
78 本期推荐
78 黄金太阳 2 失落的时代
80 大喇叭
封面 雷电
封底 掌机王

索 引

GAME INDEX

GBA
AGT2 67
V 拉力 3 45
恶魔城 白夜协奏曲 32
风之克罗诺亚 G2 梦之冠军 · 锦标赛 44
黄金太阳 2 失落的时代 78
魔法假日 67
塞尔达传说 GBA（暂名） 34
死亡弹珠台 31
头文字 D 另一个舞台 38
银河战士 熔合 31
NGC
塞尔达传说（暂名） 27
生化危机 46
生化危机 0 29
瓦里奥世界 28
星际火狐大冒险 30
血腥咆哮 EXTREME 67
银河战士 PRIME 30
阳光马里奥 26
PS
浪漫沙加 开拓者 38、58
足球小将 翼 新的传说 · 序章 38
最终幻想 IX 67
跨过俺的尸体 67
东京魔人学园外法帖 67
PS2
E.O.E 崩溃前夜 38
JOJO 冒险奇遇 黄金的旋风 15
PSYVARIAR 67
阿耳戈斯战士 11
暗黑编年史 13
超级机器人大战 IMPACT 67
格兰蒂亚 XTREME 39
鬼泣 2 15
魂斗罗 Shattered Soldier 9
荒野大镖客 17
龙战士 V 18
机动战士 高达战记 42
寂静岭 3 10
绝体绝命都市 67
潜龙谍影 2 实体 6
忍 12
世界足球 胜利 11 人 6 63
天诛 3 14
机动战士高达 基连的野望 独立战争记 64、67
生化危机 网络版 29
异度传说 55
指环王：双塔 11
指环王：护戒者 11
终极地带 2 导引亡灵之神 10
钟楼 3 18
XBOX
布林克斯：时空清除者 24
DOA 极限沙滩排球 21
红海 19
忍者龙剑传 22
死亡之屋 3 22
铁骑 25
铁甲飞龙 ORTA 23
脱狱潜龙 25

郑重声明

未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式无故转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《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》和《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》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 EMAIL 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

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
社长 / 总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责 任 编 辑：郑 翔
一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明
编 委：翟 雷 栾 东 刘志凌 钱维量 韦 波 吴 淦 任多佳 陈汝康 王 超 康 磊 许潇俊
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：《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：2002 年 7 月 1 日
定 价：人民币 8.80 元

E3超白金报道

新一届世界最大规模的游戏展——电子娱乐展——Electronic Entertainment Expo 2002（E3）终于在美国洛杉矶（Los Angeles）当地时间5月22日隆重召开。本届E3可以说是自E3有史以来规模最宏大的一次，期间公布了众多游戏界的大作、热作，这些作品将在未来的一年内让世界为之疯狂。

其实在展会正式召开的前一天，也就是21日，就已经按照惯例有大牌的游戏机硬件制造商召开记者招待会了，游戏界未来的全新大作有很多都是在这时候开始公布的。

E3展会的举行地在洛杉矶的会议中心（Convention Center），会议中心相当宠大，包括西厅、南厅，以及连接着西厅和南厅的中央集合厅，每一年，张贴在西厅和南厅大门口上的超巨幅海报都会成为人们交谈的话题。今年挂在西厅大门上的海报是美国SCE（SCEA）的PlayStation广告，而挂在南厅大门的海报则是微软公司的PC游戏《神话时代》（Age of Mythology），中央集合厅的走廊还有很多可以放置垂幕广告的地方，这里SONY的PlayStation广告占了绝对优势。

▲SONY果然在宣传方面有一手，宣传广告都制作精良、创意一流。LIVE IN YOUR WORLD. PLAY IN OURS.

▲微软在南厅大门的广告。

▲PlayStation的创意广告

▲因为911事件的影响，E3展前入场前的检查相当严格。

记者招待会

XBOX的网络服务计划“XBOX LIVE”发布 将于2002年秋在美、日、欧展开

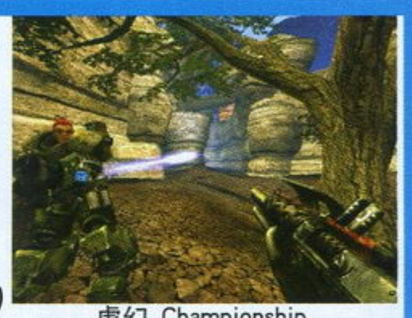
5月20日，也就是在E3开幕的前天，微软在洛杉矶的市中心召开了记者招待会，向外界正式公布XBOX的在线服务“XBOX LIVE”，该项服务将于2002年秋美日欧三地共同展开。

“XBOX LIVE”的最大特征在于，它已经完全舍弃了传统的窄带网络转输方法，只对应于未来真正的网络传输趋势——ADSL宽带传输。微软方面声称他们经过调查，在美国所有拥有XBOX主机的用户中，有一半以上装上了宽带网络系统。“XBOX LIVE”还将对应微软早前就曾经公布过的XBOX周边产品“声音联络器”（VOICE COMMUNICATOR），有了它，加入“XBOX LIVE”的玩家将可以实时和其他的“XBOX LIVE”玩家用声音进行联络，当然把这项功能加入游戏也是必不可少的。在“XBOX LIVE”的价格方面，目前定的套装价格为49.95美元，其中包括：①XBOX的“声音联络器”、②12个月的“XBOX LIVE”服务费（不包括网络本身的连接费及各游戏商在线游戏的服务费）③在线专用赛车游戏《REVOLT》。

在对应“XBOX LIVE”的游戏方面，微软在记者招待会上公布，目前已经确定6款相对应的游戏在开发中，有60家游戏制作商决定开发对应“XBOX LIVE”的游戏，到2003年末为止，将会有50款以上对应“XBOX LIVE”的游戏发售。其中的大牌作品包括：《梦幻之星在线》、《星球大战星系》及《光环》续作。

目前已经确定对应“XBOX LIVE”的游戏：

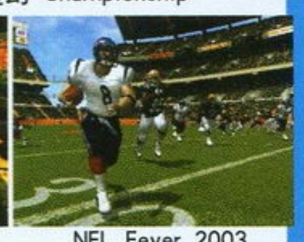
虚幻 Championship （Infograms）
梦幻之星在线（Sega of America, Inc）
MechAssult （Microsoft Game Studios）
Whacked! （Microsoft Game Studios）
NFL Fever 2003 （Microsoft Game Studios）
Midtown Madness 3 （Microsoft Game Studios）


虚幻 Championship

MechAssult

Midtown Madness 3

Whacked!


NFL Fever 2003

记者招待会

任天堂E3记者招待会 岩田聪出席，宫本茂当场演示新作

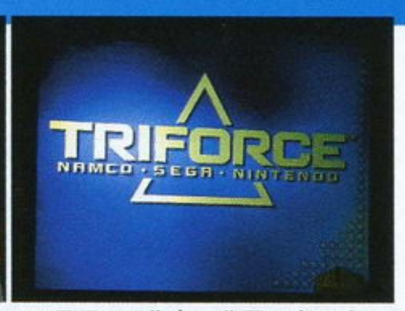
任天堂于5月21日举行了记者招待会，任天堂和日本游戏界的各个知名人士都出席了会议，记者招待会不仅介绍了任天堂最近的骄人成绩，也公布了近期NGC及GBA力作的最新开发画面。与其他主机所召开的会议相比，这里的现场气氛最为浓烈，任天堂每放出一段新游戏影像，总能招来与会者们一阵阵强烈欢呼声。

总时间近1个小时的会议的最高潮就是宫本茂（任天堂情报开发总部长）的登场了。在他登场前，会场前大屏幕上的《阳光马里奥》竟然自动运行起来，正当人们感到惊奇之时，这时才发现宫本茂从会场后方走来，仔细一看，原来他正手持着NGC的无线手柄“Wave Bird”操作《阳光马里奥》，任天堂以这样的方式展示了无线手柄的厉害之处。演示完《阳光马里奥》之后，宫本茂又隆重向记者们介绍了“大家一直都很关注的我的小朋友”——林克（塞尔达的传说）。

www.plumbook.cn

▲岩田聪在会上。

▲4位游戏界名人埋头忙乎。



▲TRIFORCE集合了业界三大巨头!

任天堂经营企划室长岩田聪在会上发表了演讲，充满自信的他是用英语来直接进行演讲的。他提到，在线网络游戏其实只不过是“连机交流游戏”的一种形态而已，以《动物之森+》为例，他向人们展示了如何在《动物之森+》中进行多种联机的交流。对于网络游戏，任天堂其实一点也不陌生，早在1988年，任天堂就曾经发售过针对当年的FC主机的MODEM，任天堂目前已经发售NGC用的网络连接器。任天堂现在将大力扶持网络游戏，举措包括：在技术上大力支持参与NGC网络游戏开发的第三方软件商、第三方软件商在发售网络游戏软件后，其后从网络上获得的利润，任天堂将不收取授权金。接下来为了展示“连机交流游戏”的乐趣，由宫本茂宣布向人们展示世界上最小的网络游戏——GBA版的《塞尔达传说 众神的三角力量》，邀请了在现场的冈本吉起（CAPCOM）、名越稔洋（SEGA）及原口洋一（NAMCO）一起参与4人共同进行的连机游戏。

记者招待会

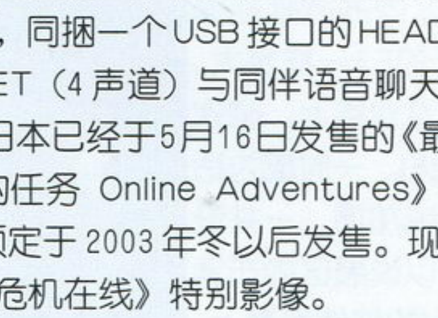
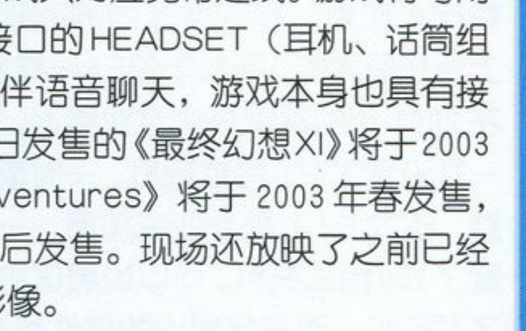
SCEA众多新美版游戏公布
北美PS2网络计划八月底正式展开

▲SCEA的社长KAZUO HIRAI。他手上拿的就是网络启动碟。

SONY COMPUTER ENTERTAINMET AMERICA（SCEA）于5月21日同样在E3的举办地洛杉矶举行了记者招待会。这次会议SCEA一方面介绍了SCEA的游戏理念与目前SCE在全球所取得的成绩，一方面介绍了SCEA将在美国大力发展网络计划。会议主要是由SCEA社长兼COO的KAZUO HIRAI主持并发表演讲。他表示，以目前PS2及PS在全世界所获得的市场份额、硬件销售数及所发行的软件数，可以确定“现在的主机战争已经结束”，并发出PS2具有压倒性优势的充满自信的发言。他还谈到SCEA本身就拥有10个以上的开发队伍，目前都在开发PS2软件，预计到今年年底，PS2（美国）将拥有400款游戏软件。SCE也已经向各大游戏开发商提供了能够开发对应HDTV（高清晰度电视）、数码相机游戏的开发用扩展程序。

目前SCEA开发中的游戏

Sly Cooper and the Thievius Racconus
The Mark of Kri
SOCOM:U.S.Navy SEALs
ATV:Offroad Fuly 2
989 Sports
Primal
The Gataway



▲左为《The Gateway》，上为《Socom》。

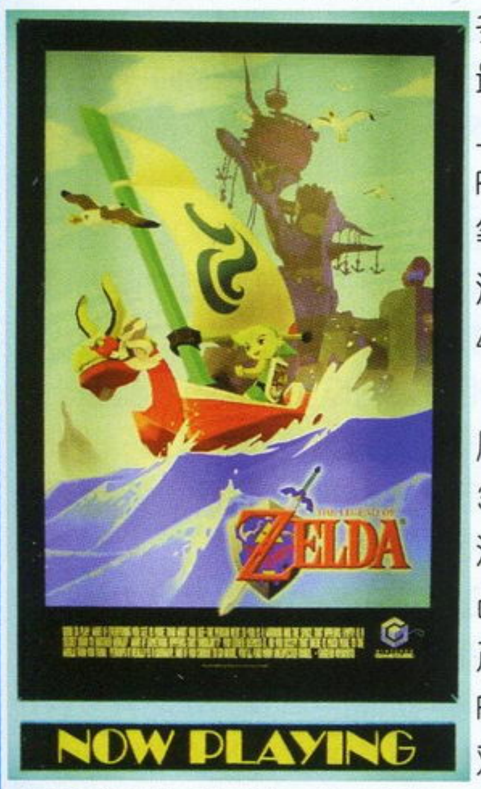
会议接下来介绍了SCEA将在北美进行的网络计划。北美方面将于8月27日开始销售网络连接器套件，价格为39.99美元，届时将可以连上美国各大网络运营商，包括AOL、AT&T Worldnet Service、Earthlink、SBC、Sympatico等享受网络服务。SCEA已经确定到2003年度中期总共会有5款在线游戏发售，在会场现场SCEA展示了已经可以进行游戏的多人连机对战游戏《SOCOM:U.S.Navy SEALs》，该游戏为第一人称射击游戏，最多可以支持16人同时游戏，但该游戏只对应宽带连线。游戏将与网络连接器套件同时发售，同捆一个USB接口的HEADSET（耳机、话筒组合），可以利用HEADSET（4声道）与同伴语音聊天，游戏本身也具有接受语音指令的功能。在日本已经于5月16日发售的《最终幻想XI》将于2003年在北美发售，《无尽的任务 Online Adventures》将于2003年春发售，而《星球大战 星系》预定于2003年冬以后发售。现场还放映了之前已经在日本放映过的《生化危机在线》特别影像。

各硬件商的展台

●任天堂的展台介绍

E3展开始以后，最为拥挤的地方恐怕就是任天堂的展台了。可见众多欧美玩家对任天堂品牌的信赖度之高。

今年任天堂的展台在自己的展区四周都搭上了墙壁，这样一些游戏的展出就可以让参展者体验到杜比环绕5.1声道的音响效果。不过展区里的主要构成部分还是一些可以站着试玩的试玩机，任天堂旗下的众多NGC与GBA大作几乎都可以试玩，其中最大的热门《阳光马里奥》准备了十几台以上的试玩机，而其他的作品，如《银河战士Prime》、《塞尔达传说》、《星际火狐大冒险》等也都准备了10台左右的试玩机。《马里奥派对》配备了无线手柄Wave Bird来展示它4人玩的特点。



▲NGC《塞尔达的传说》已经可以试玩。

NGC专用的小液晶屏也在这里亮相了，屏幕比例是4：3、大小为5英寸、点阵数为320×240，接口为数码RGB。NGC专用的小液晶屏还将与SONIC TEAM的《PSO 卡片战斗》新作游戏有很紧密的联系。在其他周边产品方面，主要是已经在日本发售的“e-READER”，这项周边可以让任天堂生产的游戏相关卡片的数据被读取到游戏里；“N-Port”则可以让玩家从NGC中下载数据到GBA上，目前对应的游戏包括《梦幻之星在线 Episodel&II》与《动物之森+》；“GAME EYE”是用于GBA的口袋数码相机，可以让玩家照下自己的脸，然后让自己的形象出现在游戏中。

▲马里奥竟然被塑成了铜像，是不是可以当作财神爷拜一下？

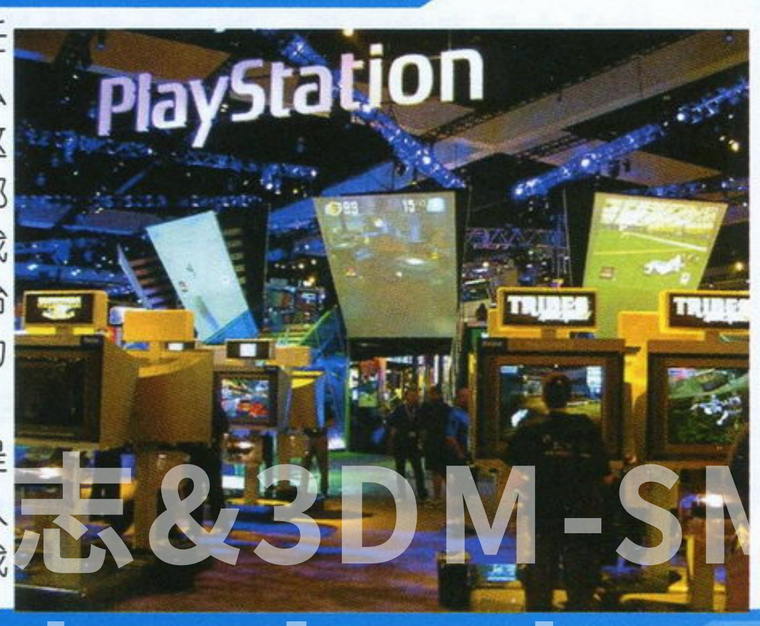
任天堂的展台也展出了一些第三方游戏商所制作的游戏，但限于空间有限，各游戏都只准备了1台进行试玩，其中包括CAPCOM的《生化危机0》。SEGA与任天堂合作开发的《F-ZERO》也展出了影像，游戏继承了原来SFC版《F-ZERO》的世界观，是一款未来型赛车游戏，从所公布的影像上看，游戏相当火爆。

▲哇，好逼真的肥丧尸啊，是真人还是假人，碰一碰就知道。

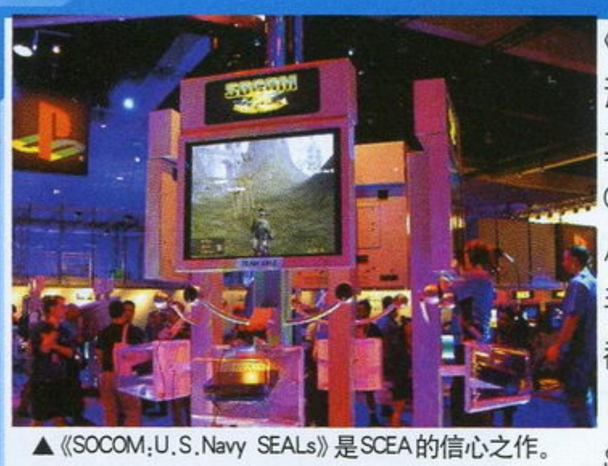
●SCEA的展区

SCEA的展台比起任天堂展台，可能没有那么多游戏会吸引东方人，这里所展出的游戏大部分都是面向于欧美市场的游戏类型。另外SCEA的展台也以展出众多在线游戏为特点。

在展区的中央设的是SCEA的自社产品，多人玩连线射击对战游戏



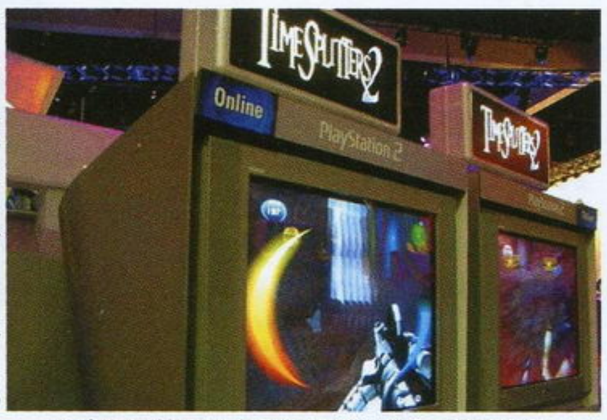
志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



▲《SOCOM:U.S.Navy SEALs》是SCEA的信心之作。

《SOCOM:U.S.Navy SEALs》及运动游戏《NFL GameDay 2003》。而其他第三方游戏商的游戏，CAPCOM的《auto modellista》、Activision的《托尼·霍克职业滑板手4》、Eidos的《Time Splitters 2》都有足够的试玩机提供。

另外在其他非网络游戏方面，SCEA所展出的游戏以动作型为主，包括SCEA的大作《The Gataway》、《Sly Cooper and the Thievius Racconus》（见本刊上期“游戏情报站”）及《Ratchet & Clank》等等。其中《The Gataway》以伦敦为舞台，完全再现了当中一块30平方公里大小的地方的一切，主人公Mark必须想尽办法离开这个小区，游戏结合了《MGS2》那样的隐秘行动要素，又具有像《横行霸道3》那样的高自由度，甚至还加入了第一人称视角射击游戏的要素。



▲试玩机的左上角贴着“ONLINE”，表示该游戏目前正处于在线试玩中。

● XBOX的展台

尽管在展厅外的广告方面微软没有什么作为，但在展区内的微软规模上还是很大的，与去年的E3一样宠大。在2001年的秋季东京游戏展上，微软一共设置了150台试玩机，一时成为话题，这次E3上更是变成加厉，一共设置了250台试玩机。可以说展区内布满了试玩机，而在所展出的软件数量上，微软一共展了150款软件，这个数字是相当惊人的，作为一款问世才半年左右的主机竟能在这么短的时间就可以展出如此多的游戏软件，实属不易。

这一次E3，XBOX的宣传主题之一是XBOX LIVE，在展区自然也少不了应用了XBOX LIVE的可试玩的游戏，包括第一人称射击游戏《虚幻 Championship》和美式足球游戏《NFL Fever 2003》。这些网络游戏的试玩机与一般游戏的试玩不太相同，因为微软为了制造更真实的玩家在家里与远方其他玩家连机的感觉，每台网络游戏试玩机都单独做一间隔离间，这样就可以让试玩者不会直接看到别的玩家的屏幕了，小隔离间里还备有XBOX专用的声音联络器，可以更完整地体会Xbox Live下的网络游戏的乐趣，可以说，这一方面又显示了微软的豪华大手笔。

▲隔离间内果然是装备完善，就差没有椅子了。

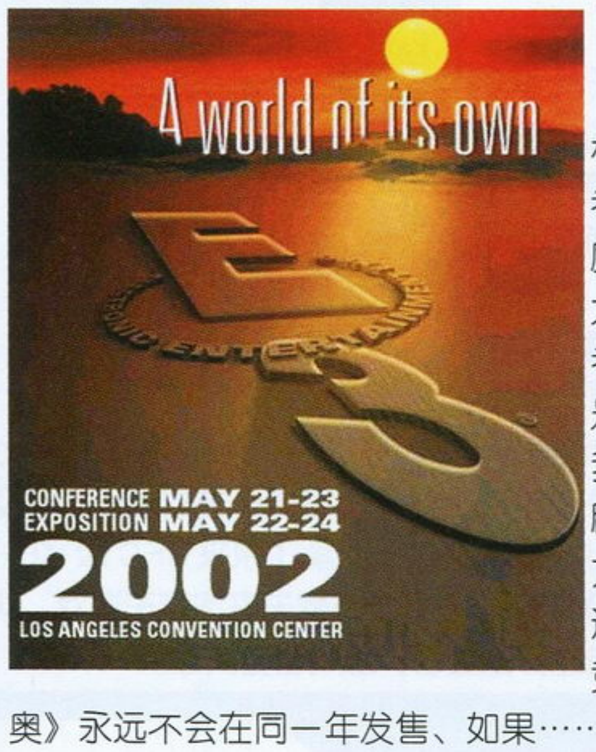
▲里侧成排的小房间就是可以试玩的XBOX《虚幻》的地方。

值得一提的是，在展区内所有的试玩机的手柄都采用的是在针对日本XBOX主机而发售的更小号的手柄，这种型号的手柄（XBOX Controller S）在北美也是在4月30日才开始正式发售的。

XBOX所展出的150款软件中，与SCEA的展出相同，主要是以针对欧美口味的游戏为主，但让东方人喜欢的作品也有不少，其中包括动作游戏《比林克斯：时空清除者》以及《铁甲飞龙ORTA》、《SEGA GT2002》、《梦幻之星在线（暂名）》等出自第三方软件商SEGA的作品，还有CAPCOM的《铁骑》，LucasArts的《星球大战：King of the Old Republic》。微软能展出150款游戏软件，也从一个侧面说明了XBOX开发软件的方便。

因篇幅有限，有关各游戏厂商的其他参展情况请看本刊下期的报道。

硝烟散尽话E3



5月22～24日3日间，美国洛杉矶会展中心成了全世界游戏爱好者视线聚焦的场所。在这个一年一度的游戏祭典上，TV游戏领域三大硬件厂商之间的强硬对话让与会者充分感受到商业竞争的惨烈。这是TV领域有史以来空前的一幕，我们不得不相信一句商业格言的精辟：“竞争是推动进步的最大动力！”如果没有竞争可能现在PS2还卖着399美元的天价、如果没有竞争可能《塞尔达传说》和《马里奥》永远不会在同一年发售、如果……

文：特约撰稿人 DARKBABY

一、市场主导者的呼声：游戏主机的战争已经结束

忽然发现SCEA的发言人都天生具有着幽默的潜质。前不久有关媒体采访时询问PS2是否会在E3会场宣布降价时，SCEA发言人断然予以否认，在被问及E3会后是否会降价时回答依然那么干脆：“NO！”正当所有玩家万分失望之时，SCE在E3开幕前数日却正式发表了PS2全球降价的声明，如此娴熟而生动的演技着实令人捧腹叫绝。

就好比两拨人马正在浴血酣战，而其中一方突然闪到一旁振臂高呼：“我……赢了！！”那样的突兀和滑稽， SCEA的高层KAZUO HIRAI在5月21日的记者招待会上宣称：“游戏主机的战争已经结束……”他表示已经全球出货量3000万台的PS2占据着绝对的市场主导权，代号为“Final Shot”的美国PS2主机战略新价格将进一步扩大优势。但从现实来看，这样的胜利宣言似乎还言之过早……

如果说去年E3展会上PS2展台是以《MGS2》为核心展开宣传攻势，今年索尼38 000平方米的展位却明显缺乏类似的焦点。虽然拥有CAPCOM的《鬼泣2》、《钟楼3》、SEGA的《忍》、TECMO的《阿耳戈斯战士》、KONAMI的《寂静岭3》、《Z.O.E.2》等为数可观的大作群，但真正让人感到耳目一新的游戏却屈指可数，所幸SCE在会场上当众宣布将两年独占目前欧美炙手可热的“《横行霸道3》系列”的消息引起不小的反响，EIDOS出品的AVG名作续篇《古墓丽影 黑暗天使》的高完成度影像也吸引了相当数量的视线。颇为耐人寻味的是，CAPCOM在E3中正式宣布为PS2制作《龙战士V》，根据CAPCOM内部流传的说法该厂商素来只在被确认为主流的硬件平台上推出这个RPG经典系列的最新作，此举似乎颇能说明一些游戏厂商的真实想法。

令索尼沮丧的坏消息似乎是层出不穷，继CAPCOM和NAMCO的高层在任天堂展区公开宣布鼎力支持NGC和GBA后，原PS2阵营的中坚力量FROM SOFTWARE和KOEI也对微软XBOX青睐有加，FROM SOFTWARE全方位展示了《OTOGI 御伽》等数款完成度相当高的作品、KOEI不但展出了画面素质惊人的《红海》，还宣布将原PS2平台的超人气作品《真·三国无双2》完全移植XBOX。这一连串的举动标志着日本的主力游戏厂商逐步趋向于多平台发展，索尼的整体约束力已经大幅削弱。

索尼ONLINE计划推广的不利恐怕是目前PS2主机发展以来最大的挫折。先期在日本发售的《FF XI》差强人意的成绩、北美网络事业展开缓慢、竞争对手微软对网络游戏投入异乎寻常的赌注等各方面主客观因素都导致游戏开发商和消费者的徘徊观望。连SCEA高层在发表相关言论时也略显底气不足：“微软在网络服务方面有着我们无法比拟的优势，与之竞争将是非常

www.plumbook.cn

困难的事情！”网络计划的成败甚至可能直接影响到索尼下一代游戏主机的顺利推出。

就E3大会的表象来看；索尼PS2凭借着庞大的装机量仍然在软件的绝对数量和质量上占据着优势，但PS2硬件机能的日益捉襟见肘和竞争者积极策略的展开使得差距将有可能逐渐缩小。因此面对微软和任天堂这两个实力强劲的可怕敌人，索尼还远没有到可以轻易言胜的地步。

二、侵蚀者的高笑——好戏才刚刚开始

虽然XBOX在日本登陆遭遇重创，但丝毫没有减弱微软称雄TV游戏领域的决心。在5月20日的新闻发布会上微软方面宣布在未来5年里将投资20亿美元用于XBOX事业的发展，其中针对XBOX网络成立的全方位网络服务“XBOX LIVE”将成为战略重点。

有钱人从来都不会寂寞的。虽然初出茅庐但微软还是凭借着其惊人的财力和号召力获得了软件厂商的广泛支持，XBOX凌驾于其他主机的超强硬件性能和微软在网络服务上的丰富经验也是厂商趋之若鹜的主要动力。在E3会展上第三方提供的优质软件数量之丰富、种类之齐全令人难以置信XBOX是一台发售仅半年多的新主机。SEGA《铁甲飞龙ORTA》、《死亡之屋3》，KONAMI《MGS2 实体》，TEMCO《忍者龙剑传》，Infogrames《RE》，CAPCOM《铁骑》、《恐龙危机3》等一长串完成度已经相当高的游戏名单无法不令玩家食指大动。有了这么多的软件厂商的鼎力支持无怪乎微软能那么底气十足地公开表示要与索尼PS2正面对决！

SEGA和TECMO是目前XBOX最有力的两个支持者，从针对三大主机的软件种类我们不难看出世嘉的发展重点，AM2的铃木裕不但宣布了《莎木Ⅱ》、《VR战士4.1》的移植，还决定利用XBOX互换街机底板CHIHIRO开发其成名作续集《OUT RUN 2》。SONIC TEAM的中裕司还决定与“XBOX LIVE”同期推出网络游戏《PSO2》。其用心之诚不言而喻。TECMO则已经把自己未来的命运紧紧捆绑在XBOX的战车上，对应的三款游戏均为独占。虽然XBOX在日本惨淡经营，但寄食的门客还是纷涌而至，KOEI的创始人襟川阳一夫妇甚至还特意从日本远道赶来为XBOX捧场助威。对于直接竞争者索尼PS2而言，XBOX的威胁日甚一日。也难怪在XBOX宣布降价到199美元前夕，一直三缄其口的索尼就迅速做出了反应。

但是从XBOX华丽的游戏名单上分析，占据绝对数量的还是那些在欧美可以大卖的所谓硬派游戏，其余又多为跨平台作品，真正能够帮助XBOX在日本这个索尼、任天堂的巢穴杀出一条血路的“必杀”软件还不是太多。如果微软无法短期内在日本迅速扭转XBOX的颓势，势必将影响到所有厂商对之的支持信心。

从E3我们看到了一个正在逐步崛起的巨人，E3的游戏期待榜上XBOX的软件数量甚至超过了PS2和NGC，但是未来的道路还相当漫长，有许多无法逾越的难关等着微软去突破。

无论怎么说，比尔·盖茨的野心正为原已死寂的TV游戏产业带来新的活力。

三、新生的任天堂——寂寞独舞依旧

比之昨年去岁，任天堂NGC的软件名单已经充实了许多，但较之其他两家还是略显寒酸，总体的感觉依然呈任天堂一家独力支撑软件大局的态势。甚至在E3大会前传出了忠实盟友RARE将跨平台为XBOX制作《完美黑暗》的诸多不利消息……

今年任天堂的宣传主题已经由原先的“NINTENDO DIFFERENCE”转变为“游戏界的巨人任天堂”，这是任天堂的战略将转守为攻的预兆。E3前日任天堂独自举办的发表会上新上任的北美任天堂副总裁Peter More对未来前景充满了乐观，声称有300款以上NGC和GBA游戏正在紧张开发中，其中半数以上会赶在年内推出。针对SCEA宣称的主机战争已经结束的言论，Peter More笑称：“游戏才刚刚开始……”任天堂常务董事岩田聪则发表了任天堂针对NGC主机的网络计划，他表示任天堂对网络游戏一直持有浓厚兴趣，甚至在FC时代就已经开始了相关研究，与GBA的连携将是未来任天堂ONLINE计划成败的关键所在。

发表会上，首次全面亮相的《阳光马里奥》、《塞尔达传说》等一大批NGC软件以其惊人的制作水准震撼了所有的与会者，宫本茂和CAPCOM的冈本吉起、NAMCO原口洋一、世嘉名越稔洋四位业界大腕共同试演GBA版《塞尔达传说》的镜头也成为了历史的定格，充分证明了任天堂与第三方精诚协作共创未来的决心！在E3正式开幕时占地最大的任天堂展区成为最拥挤的场所，这充分体现了该会社用优质软件与竞争对手周旋到底的良苦用心。虽然第三方软件商出展的NGC软件尚有待充实，但CAPCOM《生化危机0》等强力作品的公开也倍受玩家关注。

5月24日正当E3大会进入尾声之时，任天堂召开了正式的记者招待会宣布原社长山内溥5月31日起隐退改由四十二岁的常务董事岩田聪接任的消息。任天堂将由原先的社长一人独裁转为集团领导体制，这是任天堂向国际化大企业过渡的重要标志。年轻的岩田聪有着敏锐的市场洞察力及在游戏业的良好口碑，势必将为这家游戏老铺带来新的面貌。

TV游戏产业正时刻变化着，昔日的霸者任天堂也在新的舵手引导下迈向未知的前程……

一年一度的GAME秀结束了，轰轰烈烈的情景就仿佛游戏大腕们耗费巨资施放的绚烂礼花般转瞬即逝。正如某人说的那样：“游戏展会上的胜利者未必就是最终的胜利者”。

E3的其他动态

1）FPS游戏的兴起

在本次E3大会上FPS游戏可谓达到了空前的鼎盛局面，各大游戏平台总共约有67款此类型的游戏，其中任天堂NGC《银河战士 Prime》和PC《DOOM3》最受人关注，《银河战士 Prime》甚至被权威美国媒体视为NGC今年在北美能否超越PS2的胜负手。

2）世嘉与EA的直接竞争激化

美国SEGA副总裁日前接受媒体访问，明确透露出SEGA与EA正面火拼的意图，不管是运动游戏还是网络游戏，SEGA跟EA对上了。

自从SEGA去年转型为跨平台纯软件商后，以成为世界第一游戏厂商为目标努力，而在最大的北美市场也针对最受欢迎的运动游戏，成功打响了“SEGA Sports”品牌，现在销售数量与口碑甚至已经超越“EA Sports”。

EA现在运动游戏能够网络化的不多，只有《NFL 2003》对应PS2网络。SEGA目前公布的16款游戏，有十款运动游戏都对应网络，而且通吃PS2／XBOX／NGC。今年EA第一款对应网络的运动游戏推出前，SEGA至少有10款对应网络的运动游戏已推出了。

本次E3大会上SEGA和EA有相当部分的出展游戏软件类型完全雷同，横跨各大硬件平台展开角逐。如果说索尼、微软、任天堂正进行着硬件战争，那么世嘉和EA就是在打着一场同样惨烈的软件争霸战。

E3不和谐音

1）前所未闻的梁上君子事件

不知是出于炒作，还是确是其因，E3之后SEGA的SONIC TEAM对一些不负责任的E3参观者的举动感到非常遗憾——他们在E3会场展出的NGC版《梦幻之星网络版卡片战争》（Phantasy Star Online Card Battle）角色模型被窃走了。SONIC TEAM声称这套模型是用于游戏开发的，遗失的话将会对游戏的开发进度造成一定的影响，SONIC TEAM还在声明希望拿走了模型的玩家能尽快将其交还。

2）ROCK STAR总裁对大量《横行霸道3》克隆作品发表声明

PS2版《横行霸道3》在欧美获得空前成功后，随之而来的是大量模仿其游戏理念作品的出现，ROCK STAR总裁愤怒地斥责：“这是比偷盗还要可耻的行为……”近年来克隆成功游戏已经成为业界的恶习，抄袭《马里奥64》、《生化危机》的现象尤其严重。

www.plumbook.cn

潜龙谍影2实体

文：GOUKI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

■ PS2 / XBOX ■ KONAMI ■ ACT ■ 今冬预定

（注：“潜龙谍影”是KONAMI为《MGS》所给出的官方中文译名，本刊也将在今后对该系列游戏的报道中使用这个译名。）

从冬眠中醒来→蜕皮→露出实体！(SUBSTANCE)

每个人都知道，一款名为“实体”的《MGS》最新作将会在E3展上公开亮相，但就像是近两年的E3展那样，《MGS2》的宣传片是每个参加E3的人的美好回忆——即使现在回想起当中的某一个片段，也禁不住一阵激动。因此，在23号清晨，也就是E3展对外开放的第一天，KONAMI的展区内还是围满了人，大家都在期待着看到最新一作的《MGS2》会是个什么样子。人头攒动的景象不禁让人又回忆起2000年《MGS2》在同一个场地初公开的时候：现在离《MGS2》宣传片的播放还有一分钟……50秒……10秒……9、8、7、6、5、4、3、2、1——欢呼吧，SNAKE IS BACK！

小岛秀夫E3访谈

编 译：SOUL

采访进行日：2002年5月22日

地点：E3会场

又是一年E3，小岛秀夫如期出现，今年他又将带给我们怎样令人激动的好游戏？小岛秀夫接受了美国媒体的访问，娓娓而谈他的将来和他的游戏。他已经是世界顶级游戏制作人，却仍然有一些东方人的害羞，不过又绝对能谈吐清晰，谈笑风声。

记者：作为一名记者，我也喜欢小岛先生的游戏，小岛先生的“《MGS》系列”真是不可思议的游戏啊。

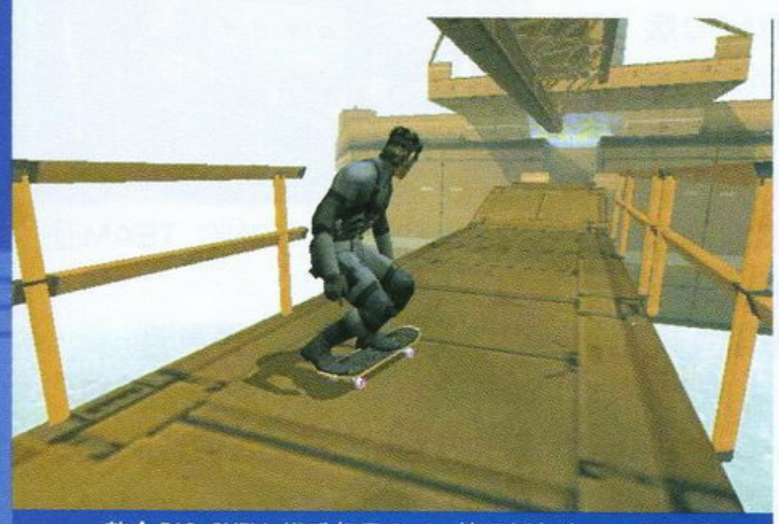
小岛：（笑）阿里卡多。（谢谢）

记者：在《MGS2 自由之子》正式发售后，小岛先生曾宣布自己所做的工作会和以往有所不同，也会转向其他游戏的制作。那么你是从什么时候开始进行《MGS2 实体》(MGS2 Substance)的制作的？你现在主要就是负责《MGS2 实体》和《Z.O.E.2 》的制作工作吗？

小岛：在我们完成了《MGS2》的美版后，我们又紧接着完成了游戏的日版、欧版和韩国版，《实体》在完成日版之后就开始制作了。

在《MGS2》的制作团队中，我是游戏设计者、策划者和制作者，而在《Z.O.E .2》方面，我只任制作者一职。我所要做的，就是确信每一个工作人员都能往正确的制作方向努力，我也让我的制作组能够发挥出他们的最大能量。我现在限定自己只做这些。

记者：玩家们都知道，小岛先生对《MGS2》所投入的工作时间相当多，那么在这些新发表的游戏上，小岛先生到底投入了多少工作量？还像以前一样事必躬亲吗？



整个BIG SHELL似乎都是Snake的滑板舞台……不知道一不小心摔下去会是什么样子……

小岛：在《自由之子》中，我的确亲自做了许多工作。我设计了地图、关卡，甚至一切。但现在，我有自己的队伍，有自己的队员。我让队员来描述他们的创意，然后我就会让他们按他们自己的创意去做。如果我在某一方面有我自己的创意，我也会告诉他们，让他们实现这个创意。

记者：那么小岛先生现在每天都可以睡8个小时，而不像以前制作《MGS2》时每天只睡2到4个小时？

小岛：啊，可能不是8个小时，不过肯定是比以前多的。（笑）啊，对了，我现在究竟在做什么是吧？我呢，现在从事好几个游戏的制作工作，而且还部分参与了公司的管理工作。目前我所参与的几个计划还处于不能对外公布的阶段。不过现在即使单单只是负责《MGS2 实体》和《Z.O.E.2 》，也会花去我每天的所有时间。

记者：《MGS2》的制作需要大量的工作，完成《MGS2》后你一定已经很累了。那么现在是谁提出制作《实体》的？你和你的制作组是从什么时候开始制作它的？

小岛：其实模式之一“ALTERNATIVE MISSIONS”早在《MGS2》时就开始策划了，但限于时间问题，我们没能加入。另外，在《MGS2》发售之后，我们收到了很多关于游戏的评价和建议，有很多人说：“故事方面太多了，我们可玩的部分呢？”你也知道的，如“CODEC部分说得太多了。”那么好的，现在他们就可以得到他们想得到的了。每年发售一款《MGS》游戏可能会不错，但那是不太可能的。不管《MGS3》什么时候发售，我们都会让我们的FANS在《MGS3》发售之前有得玩。

在《MGS》发售后，它被众多人所接受，同时它也带来了一个你在其他游戏中体验不到的独特的故事。接下来的《自由之子》因为是它的续集，所以我们也想让这个续集有非常好的故事，这样一来，在这一款被故事所带动的游戏中，一些武器和道具就不能被自由地使用了。**《自由之子》的发售让我们完成了对《MGS2》故事方面的交待，现在我们要做的，就是带给大家《MGS2》的另一半，它的动作的一面、游戏性的一面，这就是我们希望《实体》能带给大家的。**

记者：我们知道你是70年代末的英国乐队Joy Division（编注：Joy Division是英国后朋克乐队中在70年代极具影响力的一支乐队，《Substance》是1988年出版的音乐精选集。）的fan，那么游戏的名称就是来自于他们专辑的名称吗？

游戏模式简介

VR MISSIONS

同在PS上推出的《MGS INTEGRAL》一样，收录了超过200个模拟任务（VR MISSIONS）关卡。将《MGS2》的游戏性发挥到极致的模式，玩过《MGS INTEGRAL》的玩家一定还记得当时的感觉。当然，这一次的VR MISSIONS不单单只是在虚拟的场地中展开，还有可能在《MGS2》的实际场景中展开，让玩家有更大的投入感。

ALTERNATIVE MISSIONS

还记得《MGS2》日版里的隐藏模式之一“新川剧场”吗？令人捧腹的“大妈潜入”片段是否让你笑到肚痛？现在“小岛组”将这个模式发挥到了极致，你可以选用最多7名角色来进行游戏中的某些部分！目前可以确定登场的角色有Snake、雷电以及灰狐（没错！）。你可以使用雷电来完成Tanker篇，或者操作灰狐来消灭所有的敌人！

SNAKE TALES

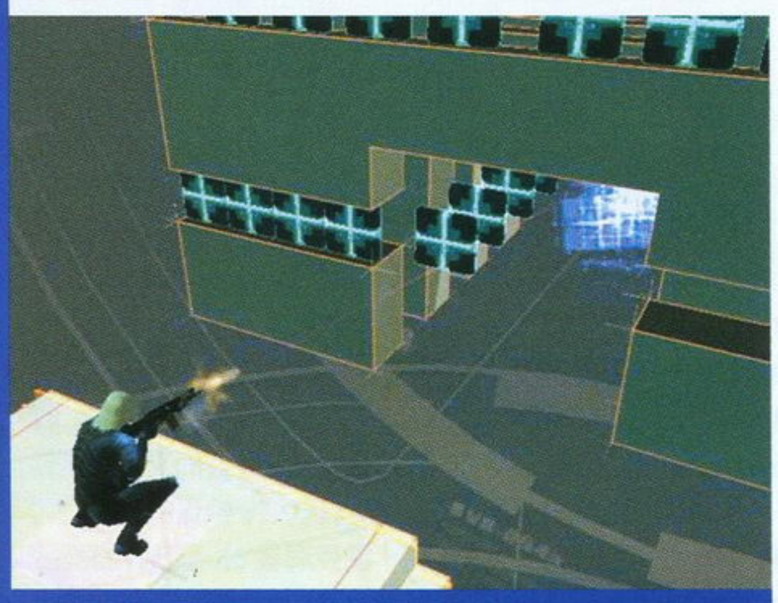
毫无疑问，这是所有真正的MGSers最关心的模式！以Snake的身分来进行整个《MGS2》的故事，我们都已经知道，在Plant篇Snake只能作为协助角色来参与游戏，而他在SHELL 2里遇到了什么事情我们基本上是一无所知——这也成为了许多人通关《MGS2》之后的最大遗憾……不过我们很快就能够在《实体》的这个模式中了解到整个事件的真相了！有留心看我们每一期的“下期预告”的读者一定已经知道了Snake会在Plant上遇到他的老对手——没错，正是左轮！

SONS OF LIBERTY

这个模式与去年11月29日发售的《MGS2 SONS OF LIBERTY》没有任何区别，在这个模式中你将在Tanker篇使用Snake，在Plant篇使用雷电来体验“整个”错综复杂的故事。在这里就不用再多介绍什么了。

www.plumbook.cn

小岛：那是原因之一，但真正的原因是——**实体（substance）——《MGS2》的真正的形态。这才是真正的《MGS2》。**



VR MISSIONS 其中的一幕，画面构图上复杂了不少。

记者：试着拿《MGS VR Missions》、《MGS》和《实体》、《MGS2》这两对游戏进行比较，《实体》是不是和当初的《MGS VR Missions》很相像？抑或是要多得多？

小岛：我想两对游戏具有相同的关系。如《实体》是在《MGS2》之后出的。不过在《实体》中，有很多任务不会只在虚拟的场所中进行，这些任务会在《MGS2》的实际场景中进行。

记者：也就是说如果我买下了《实体》，那么我就已经买到了一整个《MGS2》，之后在我通关一次以后，就可以开始玩其他的所有模式了，是这样吗？

小岛：你可以试着把它当成是一款二合一的游戏，它带有整个《MGS2》，其他模式你不必先通关《MGS2》也可以直接玩。在《MGS2》上，我们就已经完全填满了一整张 DVD 的容量，所以这次我们会以双层DVD的形式发行。《自由之子》只是《实体》中的一项，《实体》中还有“ALTERNATIVE MISSION”、“SNAKE TALES”和“VR MISSIONS”等选项。

记者：这款游戏还会和原来一样卖49.99美元吗？

小岛：这方面我们还没有决定。

记者：同一张碟拥有这么多内容已经很超值了，不过请原谅我的贪心，我想知道《实体》有自己的故事吗？

小岛：首先，“VR MISSIONS”就和你以前所知道的“VR MISSIONS”一样。这里只是单纯的任务，有“Sneaking Level”（隐秘行动关）、“Grenade Level”（手雷关）等。你可以在这里练习使用各种武器、狙击敌人等，总共有200个任务，你还可以用不同的角色来玩这些任务，每用一个不同的角色来玩这些任务，任务中敌人的分布就会不一样。这就是“VR MISSIONS”。

“ALTERNATIVE MISSION”与“VR MISSIONS”不同的是，这里的所有任务都发生在真实的场景中，如Big Shell、Plant、Tanker以及你可以在《自由之子》中看到的斗技场。这里你会接到各种不同的任务，比如说解除某地区的炸弹，这样的任务总共会有100个。同时，根据你所选择的角色的不同，任务的难度也会进行相应的改变。

接下来是“SNAKE TALES”，这一部分是给那些想更多地用Snake玩的玩家，大家都喜欢Solid Snake。这个模式下是有故事的，这些故事有的长，有的短，但它们都有自己的故事。在这些模式中，你还可以在其中一个Snake的故事中看到艾玛。但这里艾玛并不扮演她在《自由之子》中那样的角色。她也许会变成其他女孩，如梅莉尔。另外，你也看到了，你还可以玩滑板。

记者：我对这个有些好奇，《Evolution Skateboarding》是和《实体》使用同一个游戏引擎吗？

小岛：不，是《实体》的滑板那一关用到了《Evolution Skateboarding》的引擎。（笑）

（编注：《Evolution Skateboarding》是由KONAMI在E3上公布的一款新滑板游戏，游戏中也将加入一些《MGS2》的要素，如可以选择Solid Snake，场地中也有BIG SHELL，另外还会有《恶魔城》的场地。）

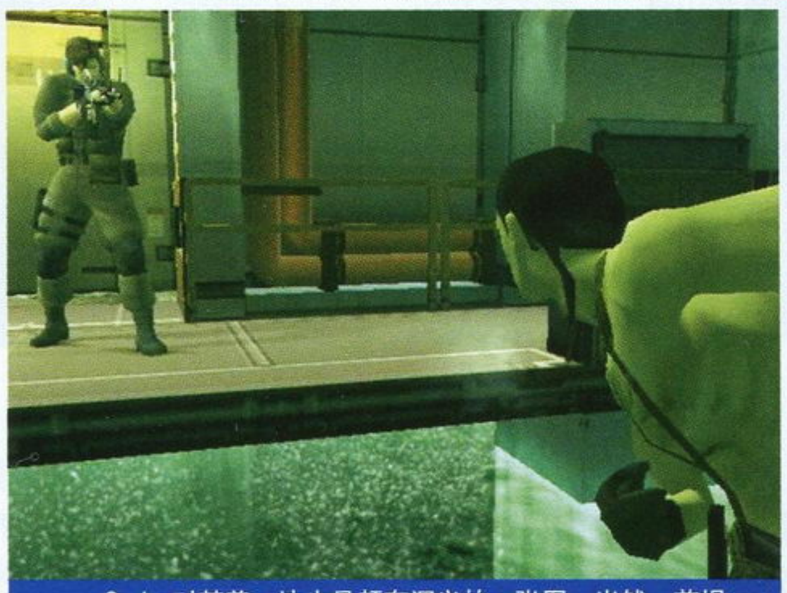
记者：你说到大家都喜欢Solid Snake，而在一些玩家中，雷电是受到争议的。那么你怎么看待玩家对这个新角色的反响？

小岛：**雷电这个角色在《自由之子》中是必不可少的。只有通过他的观点、也只有通过他的存在，《自由之子》的主题才能被表达出来。**在《MGS》的世界中，你既需要Snake，也需要雷电，就像在《星战》中，卢克和汉索罗都是必要的角色。

记者：《实体》中会有什么新的角色或新的武器吗？

小岛：并没有新的武器，在《自由之子》中，你在在 Tanker 篇用 Snake 的时候，Snake 所能用的武器实在很少。但现在你可以让他用雷电所能用到的所有武器。不过 Snake 不太喜欢刀，所以他不会去用刀的。（笑）

记者：XBOX 版的《实体》就是以前所说的《MGS X》吗？或是真的有 XBOX 专用的《Metal Gear》游戏？



Snake 对梵普！这也是颇有深义的一张图。当然，前提条件是如果这不是单纯 BOSS 生存战。

小岛：《MGS X》指的就是这款XBOX版《实体》。

记者：为什么你们不让PS2独占这个游戏，而是3个机种都有份？

小岛：这是市场的需要，我们知道《MGS》在美国的受欢迎程度，我们了解 XBOX 机主和 PC 机主中也有相当多的玩家想在他们自己的主机上玩到这款游戏。

记者：XBOX 版、PS2 版及 PC 版的《实体》会有什么样的区别？

小岛：它们基本上是一样的。XBOX 版可能会看起来更好一点。一些小区别，在效果上，比如在你戴上红外线眼镜的时候也会有所不同。目前所展示的影像是 PS2 版的。

记者：XBOX 版会在 11 月发售（美版），PS2 版和 PC 版是今年发售还是明年发售？

小岛：PS2版和PC版的发售日还没有宣布，抱歉我们也不知道。

记者：你觉得 XBOX 的硬件方面怎么样？

小岛：我们是为了PS2而开发《自由之子》的，所以现在要移植到新的硬件上是很困难的。而且在用 XBOX 手柄测试游戏的时候，会觉得它太大了……比起 PS2 手柄来说。

记者：小岛先生觉得 XBOX 手柄怎么样？

小岛：它真的很大，但我想这只是使用的习惯问题……

记者：我明白。那么在两种不同的主机上工作，有没有什么有趣的差别，比如在你们所花费的精力方面，XBOX 版与 PS2 版相比？

小岛：如果我们从制定草案时起就在 XBOX 上制作，那么XBOX版的制作会非常容易。但我们现在是用一种很特异的方法来做《自由之子》的，这种方法在PS2上可以很好地使用，但要让这个方法在 XBOX 上生效却相当难。

在PS2上，我们做出了相当棒的画面，加入了雨、雾等特效，甚至还做出了空气，如在油轮，我们做了很多很酷的效果，但这些在XBOX上却不能很好地实现。

记者：我知道要从PS2平台转向XBOX平台相当困难，但我还想知道小岛先生未来有可能制作其他 XBOX 游戏吗？

小岛：嗯，XBOX，在图像方面要好一点，但其实在系统方面XBOX和PS2是差不多的。它们并没有那么大的差别，在基本方面，如内存的应用等。

记者：小岛先生能透露一下未来的《Metal Gear》游戏将会怎样吗？

小岛：在未来，你将可以看到传统的续作，如《Metal Gear3、4、5》等，它们会有的。但在非传统的《Metal Gear》游戏方面，我们已经开始研究《Metal Gear Online》（《潜龙谍影在线》）了，不过目前只限于研究方面，并未进行实际制作。但我们很希望能进行制作，因为我们喜欢去做这样的游戏。

一般说来，《Metal Gear》将会按 3 个方向进行发展，其一就是像《自由之子》那样的游戏，它是基于故事的；其二就是像《VR MISSIONS》那样的游戏，那不是基于故事的，而是任务完成型；其三，就是就《Metal Gear》游戏的在线版了。

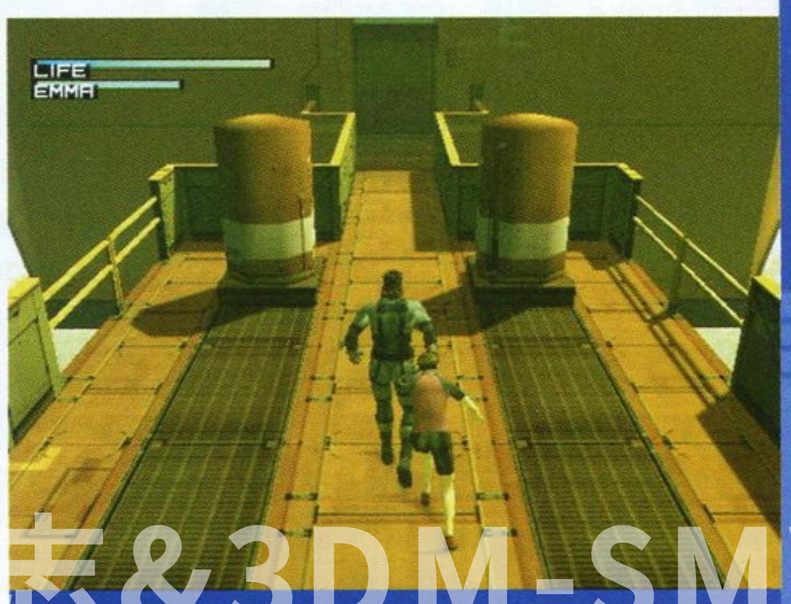
记者：好，最后一个问题，新作会有多少可用的角色？

小岛：大概7个吧，另外，你还可以使用Tanker篇的Snake、晚礼服版的Snake，你也可以让他穿上《MGS》中的装甲；你的雷电也可以穿上忍者装甲，或者是其他各种服装。

记者：也就是说，每一个可用的角色都配有几套完全不同的服装。还有呢？

小岛：嗯……（微笑）剩下的就是秘密了。

记者：非常感谢你接受我们的采访。



Snake 牵着艾玛走过 EF 连接桥，想不通……

志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

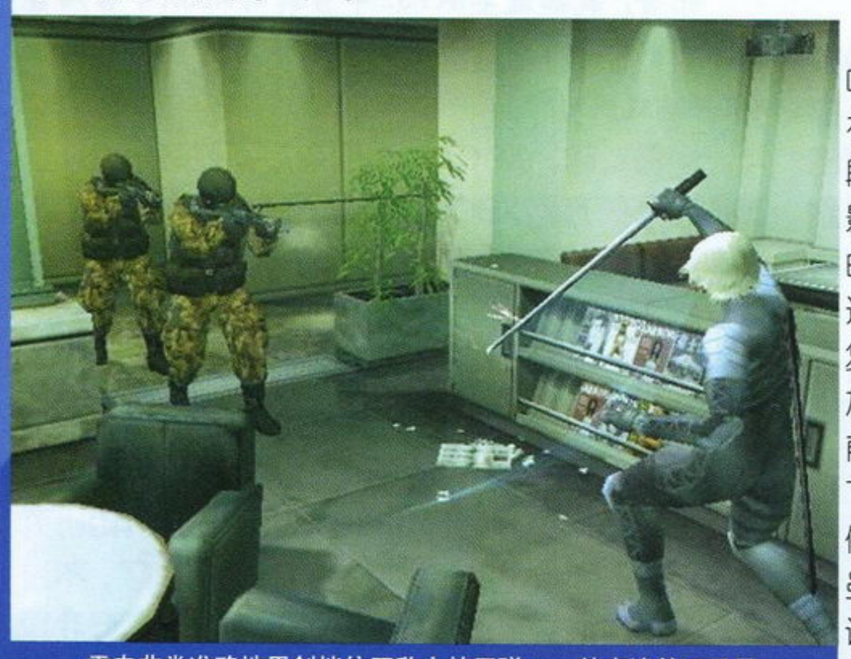
关于 E3 上公开的影像……

对于这段影像的期待之情就不多说了，现在其官方主页上已经有了这段 MOVIE 的下载:http://jpn01.konami.co.jp/movie/mgs2_sub/mgs2s_e3_en.asf 。各位家中有电脑的 MGSer，知道该怎么做了吧？

随着熟悉的《MGS2》开场音乐，数个英文大字跃入眼帘：SUBMERGE（潜航）、SUBCONSCIOUS（潜在意识）、SUBTEXT（潜台词）、SUBLIMATION（纯净化）SUBGENUS（亚种）、SUBVERSION（破坏）、SUBTITLE（副标题）、SUBSTANCE（实体）、SUBCULTURE（二次培养基）。看来这一次《实体》的制作是刻意围绕“SUB”来展开的。那么，这款《实体》到底能够为我们解开多少《MGS2》留下的未解之谜呢？并不奢望是 100%，但是，有关 Snake 的“谜”总得有一个交待吧？

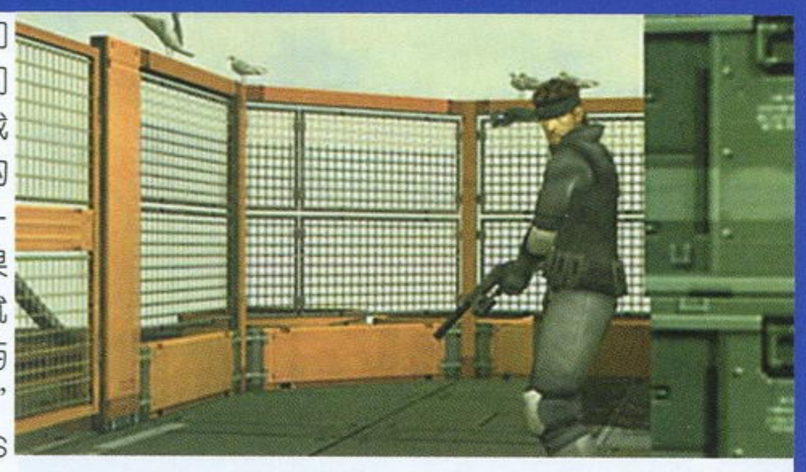
Snake 出场了！令人吃惊的是在“乔治·华盛顿大桥神奇的一跳”，紧接着降落到“发现号”油轮甲板一阵电闪雷鸣之后，我们居然看到了一个穿着阿拉斯加防寒作战服的 Snake！画面再次经过几次切换之后，SEAL 版 Snake、晚礼服版 Snake 就都出现在我们的眼前了……单单只是 Snake 就有三种装束（就目前所知的情报而言），看来这一次的《实体》会在画面的表现力上再下功夫？这三个版本的 Snake 的模样真是帅呆了，酷毙了……真希望能够早点玩到！

Snake 牵着艾玛出现在 EF 连接桥上绝对值得引起在场人士的惊呼——这是怎么回事？不管怎么样，Snake 一个闪身准确地击毁一台 GUN-CYPHER 的场面真是让人激动万分啊！紧接着 Snake 与艾姆斯的“神奇会面”也够让人捉摸半天的了——时间、地点、原因都是个大大的“？”。



雷电非常准确地用剑挡住了敌人的子弹……其实这并不是最重要的，最重要的是雷电所处的地方——油轮上！

“原来是 VR 训练啊……”在 Snake 与雷电初次会面的对话声中，大段大段的 VR MISSIONS 影像开始了，与《MGS》的 VR MISSIONS 相比，这一次的场地似乎更加复杂，而且视觉效果也更加出色——在任务开始前舞台是从角色的“脚下”快速自动形成的，更像是一个“虚拟任务”了。虽然现在我们还不能确认到底都有哪些模式可供选择，但根据小岛先生的访谈，这一次的 VR MISSIONS 无疑会比前作更加精彩！并且，在影像中我们还看到了阿拉斯加防寒作战服版的 Snake 在 Tanker 篇的“控制室”中遇上梅莉尔这一幕令人吃惊的画面……如果这中间存在“合理解释”那就真是……巨型的基因士兵与巨型的“格尔鲁科维奇士兵”看起来仍然是 VR MISSIONS 的调味剂，在一旁躲躲闪闪的 Snake 和他们相比真是小得可怜。



虽然看到这里我们已经为影像中的某些画面大呼小叫了，但是抢眼的一幕显然还在后头——Snake 先生居然踩着滑板在 PLANT 的钢铁连接桥、顶部平台上肆意穿梭，而整个 PLANT 似乎也改造成了适合于滑板的舞台……看着 Snake 做着专业而又漂亮的动作，真是既兴奋又惊讶呢——兴奋的是“《MGS2》居然可以这样玩？”，惊讶的则是在为自己的滑板游戏技术感到一些担心……看来是得把《托尼·霍克滑板 3》翻出来练练了（当然，在《Evolution Skateboarding》发售之后就改练这个了）。“小岛组”的确是在挖空心思发掘《MGS2》的一切可能……也许在完成版里我们会看到更多的迷你游戏。

雷电在“发现号”油轮的第二甲板面对向他疯狂射击的敌人，冷静（冷酷？）地用剑将子弹一一弹开，慢慢逼近敌人——画面一闪，雷电竟然变成了灰狐的模样！

灰狐利落地一刀将敌人砍倒，可以很清楚地看到灰狐已经把他的面罩拿开，却没有任何表情……也许这就是在刻意告诉我们“ALTERNATIVE MISSIONS”的特别之处就在于可以选择不同的角色来进行同一个剧情吧！不管怎么样，能够再次看到灰狐就已够让 MGSers 激动的了！

MOVIE 的最后，“小岛组”开了雷电一个不大不小的玩笑……在这里容许我们卖一个关子，还是待诸位看到 MOVIE 之后再慢慢体会吧！

这个就是其中的滑板迷你游戏了……简直无法用语言来表达初次看到这张图片时的感觉……太奇怪了！

特别对谈：GOUKI vs. RAY

这也是继去年《MGS2》的攻略之后两人再次联手出现在杂志上，毕竟又有《MGS》的新作公布了。在两人欣赏完长达 4 分钟的 MOVIE 之后，话匣子自然就打开了，以下是对谈的节选：

GOUKI：我听到有些台词是原来有的，但有的好像是第一次听到，而且好像还有一个没有听过的配音？

RAY：公开的影像中的全部对话都是旧有的，出处均已查明，说话的人计有 Snake、雷电、OTACON、斯特尔曼、艾玛、总统、艾姆斯、左轮、罗斯、上校。除了 Solidus snake 和 Liquid Snake，几乎全齐了……

GOUKI：……倒。PFPF。

RAY：因为跟对话打交道太多了……小岛终于追回了当时他想要的的那一年时间……若《MGS2》一登场就是如此形态……不可想象……

GOUKI：也许这是被逼出来的，也许这是小岛当初就计划好的。的确，在采用 DVD 作为媒体的年代里，如果只是再出一个英文版就太说不过去了。你对公开的哪一个片段最有兴趣？

RAY：Snake 和梅莉尔。

GOUKI：我最感兴趣的是 Snake 和艾姆斯的那一段。至于 Snake 和梅莉尔，因为之前连灰狐也出来了，所以也就没什么吃惊的了。

RAY：只是想知道那里到底会不会有剧情……除了晚礼服版和 SEAL 版，Snake 的阿拉斯加冬季装束也登场了。

GOUKI：这个也是在情理之中……我喜欢 SEAL 版，很喜欢。

RAY：MOVIE 末段的黑通道（未见过的场景？）中，出现了 1 代装束的 Snake 与其镜像，你认为是 VR 还是所谓新增剧情的可能性大？对了，艾玛怎么会安然无恙跟着 Snake 出现在 EF 桥啊，搞不懂。

GOUKI：这可能就是所谓的 ALTERNATIVE MISSIONS……使用不同的角色来完成任务……个人对这个没什么兴趣……

RAY：但雷电也并没有把艾玛带到 SHELL1 啊……不知道了。另外，从 VR 中看到灰狐，其攻击模式好像变得类似于用刀的雷电了，不太爽……

GOUKI：对啊……所以我加了一个“可能”……说不定 Snake 问艾玛：“你还能撑一会儿吗？”艾玛：“我想……还可以吧”。Snake：“孩子，翻过前面那座山就到了……”另外，再小声说一句……这个 SUBSTANCE 的标题不好看……不过这句“MGS2 SHEDS ITS SKIN TO REVEAL SUBSTANCE!”很不错……

RAY：所以我说艾玛那段还是比较适合雷电的……特别是艾玛和 OTACON 吵架，雷电出来做和事佬反而被艾玛骂回去，非要 Snake 出来大发雷霆把她镇住，效果很好……还有，小岛又玩条码了：submerge、subconscious、subversion、sublimation、subtext、subgenus、subtitle、substance、subculture，N 多 SUB 前缀的词，晕。Snake 与尚未被擒的艾姆斯会面那段，不知是在哪儿 & 什么时候……

GOUKI：对对对……我最感兴趣的就是和艾姆斯会面了……看那个地点好像和总统大人被关押的地方差不多。

RAY：好象是间小屋子，让我联想起斯特尔曼躲的那个贮藏室……

GOUKI：VR MISSIONS 就不说了，等着练就行了。而 SNAKE TALES 居然是“一个模式”。让我有点好奇。

RAY：我怀疑 SNAKE TALES 是指那 5 个不相干的新增剧情，甚至，最理想的情况，是讲述的 TANKER 篇和 PLANT 篇那两年之间的事……

GOUKI：NONONONONONO……不要这样苛求小岛嘛……能把《MGS2》弄清楚明白就知足吧……

RAY：我也觉得有点过分……因为那个足够让一部新作拿来发挥了。

GOUKI：我觉得如果不增加新 BOSS 就有点可笑了……总是那几个人打来打去……台词也是“和刚才那小子比起来，你的确是一个真正的战士”之类的……新 BOSS 似乎只有左轮……哦，还有奥尔加。

RAY：可能会有 Liquid……因为雷电干掉了 18 部 RAY（EX 难度下），Snake 这个真正的 METAL GEAR 猎人不会没份吧……

www.plumbook.cn

文：纱迦

> 充满战斗激情、精通游击战术的人，在日语中被称为“魂斗罗”。
>
> ——摘自 FC256K《魂斗罗》OPENING

魂斗罗 Shattered Soldier

■ PS2 ■ KONAMI ■ STG ■ 美版于今年 11 月发售

中国玩家永不褪色的记忆——CONTRA再度归来！

引导无数中国玩家走入GAME圣堂的骨灰级作品、绝对意义上的经典大作《魂斗罗》已经确定要推出PS2版！如果你是一位从PS时代才走入游戏殿堂的玩家，可能无法理解这三个字在老玩家心目中的地位。《魂斗罗》诞生于1987年，最初它只是一个街机游戏，后来移植到FC上。此时正值FC大举进入中国之际，很快它就红遍中国。可以毫不夸张地说，当时在中国，FC主机和《魂斗罗》卡带的数量比大约是1比1。

经过了平淡无奇的16位时代后，欧美玩家因为玩不到《魂斗罗》的最新作，对KONAMI表示了强烈不满，于是美国KONAMI决定由位于加利福尼亚的Appaloosa小组来制作PS上的《魂斗罗》最新作。Appaloosa一共制作了两款《魂斗罗》新作，但《魂斗罗》制作成3D之后，原来的爽快感荡然无存，在我接触过的玩家中，几乎没有人喜欢这两个作品，在大家的眼中，它们根本就不配叫“魂斗罗”。

但是魂斗罗永远不灭！KONAMI终于又记起了这位昔日的英雄！新《魂斗罗》的副标题叫做“Shattered Soldier”（粉碎战士），令人兴奋的是，这次的制作班底不再是阳光加州的Appaloosa，而是制作最早的《魂斗罗》的元老们，只有他们才明白《魂斗罗》的精髓何在。对于这样一个游戏来说，几乎不用怎么做宣传。依然还是有成千上万的外星异形等待你去镇压，不过这次的主角不再是比尔和兰斯。比尔（BILL）依然健在，他因为杀人太多而被地球政府永远地冷藏起来，不过当异形又一次威胁地球的安全时，他就重获自由。他的战友是一位名叫卢西娅（LUCIA）的女性，不过关于她的资料不详。

和过去的《魂斗罗》一样，本作依然是一个2D玩法的游戏！不同的只是游戏中所有的场景角色都是由多边形构成的，因此在游戏中随时都可能出现一些大魄力的画面。不过在本作里不再会有升级武器的道具出现，玩家只能使用初期配置的3种武器，玩家可以随时随地在这3种武器间进行切换。这3种武器各有所长，机枪（MACHINE GUN）的优点是速度快，可以连射；火焰喷射器（FLAMETHROWER）射程短，但威力超强；榴弹枪（GRENADE LAUNCHER）威力和速度适中，不能连发，不过命中敌人后会有爆炸效果。为了弥补武器种类不足这一缺憾，设计者破天荒地加入了蓄力这一设定，3种武器的蓄力效果各有不同，机枪的蓄力是放出一个小卫星武器，一边弹跳一边射击，这样可以攻击到一些死角；火焰喷射器的蓄力是放出一段又快又粗的火柱，威力十足；榴弹枪的蓄力则是放出跟踪导弹。有了蓄力的设定，相信打法也会更多样化。

系统方面还有一个全新的设定就是加入了锁定。利用锁定系统，就可以保证在跳跃、移动、蹲下时射出的子弹都能够准确无误地命中锁定目标，这是对BOSS战时非常实用的一个设定，不过如果在通常战中使用，就会有危险，因此要小心使用。

关于E3上公开的图片……

《魂斗罗》是少数几个没有在E3上公布MOVIE的知名游戏，不过对于老玩家来说，只要看到这个名字就会心中有数了。从目前公布的资料和图片来看，这一代《魂斗罗》虽然不可能重现过去的辉煌（大家心中也会明白，这已经不可能了），但绝对会比PS上的那两作要好得多。从部分图片中很明显地可以看出，游戏中还会有CG出现。看看CG中比尔的样子，简直就是和施瓦辛格一个模子里倒出来的。《魂斗罗》刚刚流行时，就盛传两位主人公是模仿施瓦辛格和史泰龙而设计的。如果这种说法成立的话，那么现在兰斯换成了卢西娅是不是因为史泰龙已经渐渐消沉呢？

绝大部分游戏图片上都会有“HIT RATE”（命中率）字样，这是一个全新的设定。KONAMI已经表示，游戏中每过一关，电脑就会根据你的表现给出评价，评价的对象有时间、杀敌数、接关数、阵亡数和命中率。目前评价的作用不明，但相信这绝对不是摆设，相信这一定关系到隐藏要素的出现。

乍一看这些图片时，很容易让人想到MD版《魂斗罗》，特别是那张男女主人公挂在飞机上的图片，实在是令人怀疑。不过仔细一看就不会有这种感觉了，因为新场景、新敌人实在太多。MD版《魂斗罗》是一款制作得相当不错的作品，共有4位角色可供选择，每位角色有4种武器，游戏的特色在于多重结局的设定，一共有6种不同的结局，非常有意思。如果本作给人的感受能够不亚于当时MD版《魂斗罗》给人的感受，那就够了。

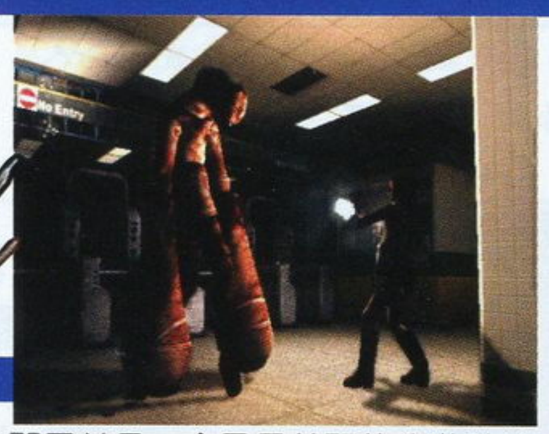
www.plumbook.cn

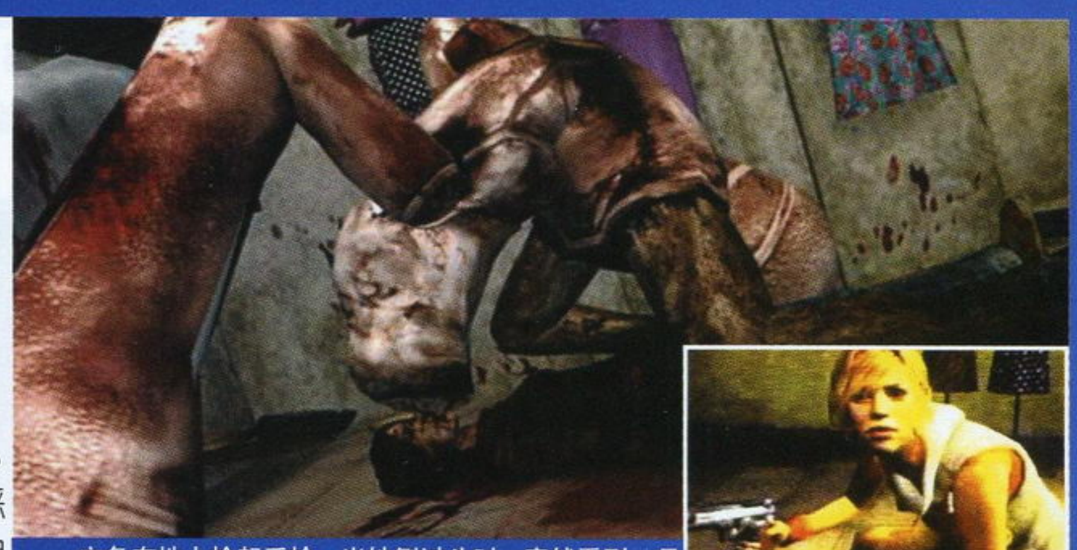
前线狙击

寂静岭3

文：紫枫

■ PS2 ■ KONAMI ■ AVG ■ 预定 2003 年





主角在地上捡起手枪，当她侧过头时，突然看到一只恶心的怪物正趴在一具妇女的尸体上疯狂地啃食着……

在这个世界上有一个叫做“寂静岭”的小镇。那里曾是一个风景美丽的旅游胜地，那里的居民也一直和谐安详地生活着。直到有一天，一个叫达利亚的老巫婆妄图用邪恶的力量来满足自己的私欲。在魔力的仪式下，寂静岭变成了一个人间地狱。达利亚的阴谋虽然被作家哈里给制止了（《寂静岭》1 代剧情），但仪式的作用却仍然影响着这个寂静的小镇。一些好奇的游客费尽了心思终于找到了寂静岭，但却再也没有回来。有传闻说：任何人到了那里都将会碰到许许多多奇怪的事情，你内心的邪恶与私欲全会在寂静岭里化为各种恐怖的怪物来袭击你。只有心灵绝对纯洁的人才不会看到怪物，才能安然无恙地离开那个神秘的地方……

KONAMI 恐怖 AVG 的代表作《寂静岭》已经在 E3 上公布了最新一作的影像。该系列作品以恐怖著称曾经获得了很多玩家的称赞。而且那艺术般的心理暗示效果也让游戏者在兴致游玩的同时陷入了人性的深思当中。最新一作开发平台仍为 PS2，从画面上看效果要强于前作，无限期待 ING……

关于 E3 上公开的影像……

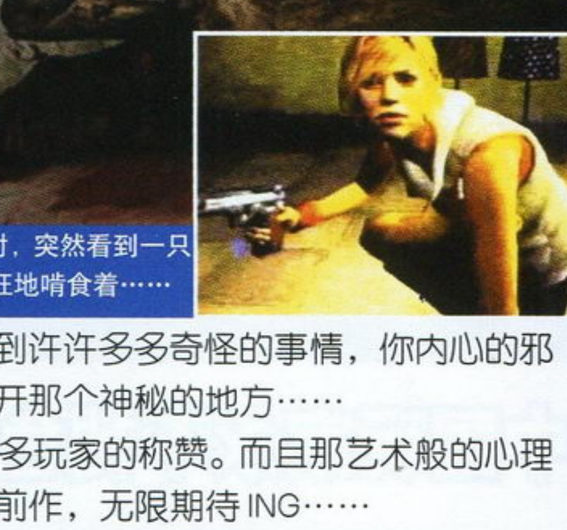
伴随着令人恶心的血红色浑浊物填充在迷茫的画面上，一段几近变态的歌声传了出来：

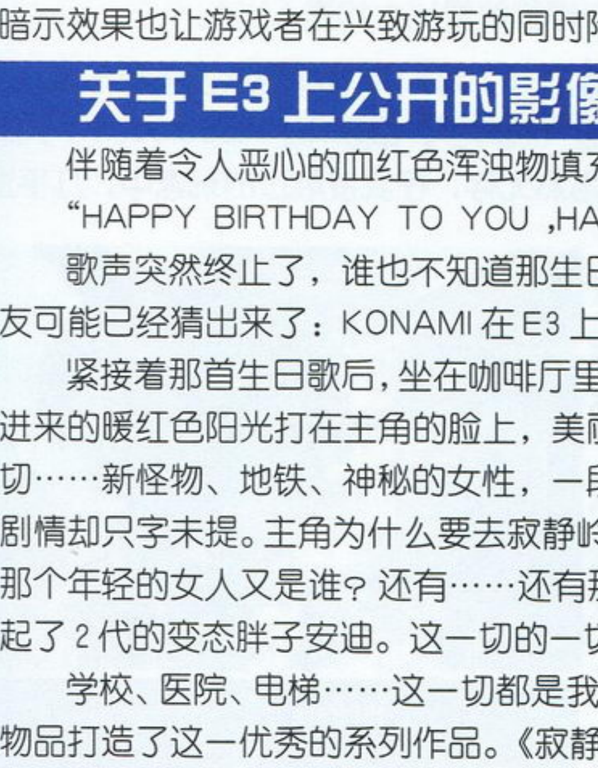
“HAPPY BIRTHDAY TO YOU ,HAPPY BIRTHDAY TO YOU ,HAPPY BIRTHDAY DEAR ……”

歌声突然终止了，谁也不知道那生日歌里最后要祝福的是谁。影片到这里才播放了几秒钟，脑袋瓜灵活一点的玩友可能已经猜出来了：KONAMI 在 E3 上搞的这套突然袭击正是——《SILENT HILL 3》!

紧接着那首生日歌后，坐在咖啡厅里的主人公缓缓地抬起了头。COOL！本作的主角竟是一名女性！百页窗外透射进来的暖红色阳光打在主角的脸上，美丽的主人公却因为心事显得异常沉重。她努力地思考着一切，努力地回想着一切……新怪物、地铁、神秘的女性，一段交错的镜头似乎将《SILENT HILL 3》的全部交代给玩家了，但令人好奇的剧情却只字未提。主角为什么要去寂静岭？她内心的世界究竟是怎样一种情况？（心灵绝对纯洁的人是看不到怪物的）那个年轻的女人又是谁？还有……还有那片头里唱歌的男性！天哪，那歌声真是太令人恐惧了，而且配音更是让人想起了 2 代的变态胖子安迪。这一切的一切，都让喜欢过《寂静岭》的玩家觉得异常期待。

学校、医院、电梯……这一切都是我们平时天天都能接触到的东西。KONAMI 巧妙地利用了现实中最常见的景物与物品打造了这一优秀的系列作品。《寂静岭 3》，绝对不能错过！版面有限，请期待本刊日后的追踪报道。





终级地带2 导引亡灵之神

文：SOUL

■ PS2 ■ KONAMI ■ ACT ■ 预定 2002 年冬

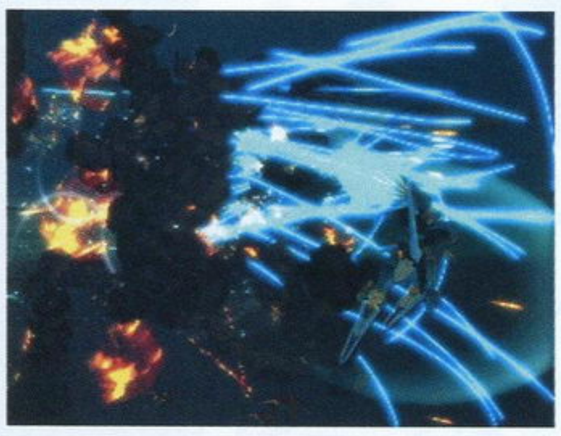
冠以小岛秀夫制作者大名的动作射击游戏即将得以进化！

前作《Z.O.E》最早是在2000年的E3上初次公布，当时《Z.O.E》那绚烂夺目的开发画面加上全明星的游戏开发者阵容让SOUL对游戏无比期待，在发售游戏后，其充满个性的优秀的动作系统、高品质的战斗画面受到了人们的好评，但整体游戏的精彩程度似乎在人们的期待之下，游戏的最终销量也只有令人惋惜的 20 万套……今天，新的明星制作阵容再次结成，他们即将带来成熟的、真正精彩的《Z.O.E2》，E3 展上的长达 5 分钟的预告片动画片段更由小岛秀夫亲自操刀剪辑而成，这一次，是来真的！

本作的日版标题为《Z.O.E ANUBIS》，标题中的“ANUBIS”为埃及神话中的导引亡灵之神，豺头人身，他引导死者去接受审判；本作的美版标题为《Z.O.E THE 2nd RUNNER》。

关于 E3 上公开的影像……

是的，这段影像由岛秀夫亲自剪辑而成，而且长达 5 分钟，看来小岛秀夫对本作《Z.O.E2 》的制作参与程度要远远超出上一作，毕竟《Z.O.E 》开发时期，小岛的主要精力还是放在超级大作《MGS2》上。说回影像本身吧，整个 5 分钟的影像剪辑相当精彩，配乐，镜头等各种电影手法的应用都给人以很高的享受，不愧是出自对电影技术有一定造诣的小岛之手。其实一段好的预告片的制作是相当难的，在好莱坞，有时候一部电影预告片的成本都会达到百万美元级。游戏的故事仍是发生在火星，时间为公元 2174 年。游戏的真正主角就是人形机器人，本作的机器人的行动比前作速度更快、攻击动作更为丰富，战斗画面的特效也比前作更多，特别是爆炸效果，极为震憾。进入预告片的高潮段，本作的主题歌响起，一边是白热化的激烈战斗画面，一边是空灵、天籁一般的女声合音歌声，两者结合，“化学反应”之下，产生一种很美的感觉。



在影片进行到 3 分半钟时，主题歌播放逐渐停止，画面全黑，接着游戏的标题画面出现，似乎预告片即将结束，但紧接着，画外音接连响起了来自游戏中的各人物角色具有深刻含义的台词。之后预告片开始展现游戏中的某段吸引人的剧情。预告片的最后是以一句某角色的台词为结束的。嗯，熟悉《MGS2》的读者看到这里一定会很快联想到当初《MGS2》的几个预告片吧，不愧是小岛啊！因为这样的手法应用也在《MGS2》预告片中出现过。

限于篇幅有限，关于《Z.O.E2 》的进一步情报SOUL 将在今后的杂志中继续为大家进行报道。

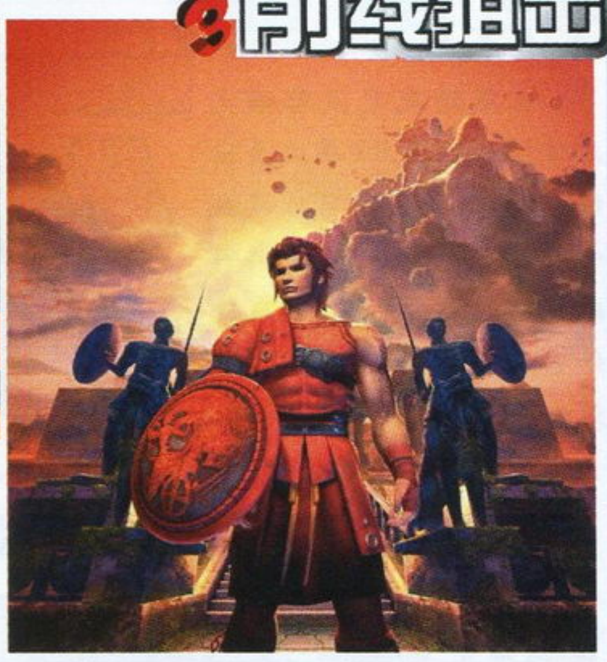
活梅杂志&
www.plumbook.cn

文：SOUL

阿耳戈斯战士

■ PS2 ■ TECMO ■ ACT ■ 2002 年冬

传说中的“未来战士”终于回归了！



玩过FC游戏中的《未来战士》吗？它可是FC时期TECMO的大作，尤其是在美国，当年的FC版《未来战士》热售达上百万盘（见本刊总第53期《TECMO的另类美学》一文）。其实《未来战士》只是该游戏的通俗叫法，原《未来战士》的正式美版名为《LEGENDARY WARRIOR：RYGAR》，日版名为《アルゴスの战士》。アルゴス即Argus，词源来自希腊神话中的阿耳戈斯（百眼巨人），虽然游戏中并没有百眼巨人，但游戏的时代设定很明显是在那样的神话时代。

TECMO于E3紧急公布的又一款硬派动作游戏！将于PS2登场！！

关于E3上公开的影像……

▲制作人兼松在现场用吉他来回答主持人的问题。

既然是E3展，那么自然游戏也以美版名亮相——《RYGAR：THE LEGENDARY ADVENTURE》。E3上所公布的动画其实并不包括游戏本身的实际演示画面，而只是一段CG动画，游戏本身的画面则以静止画面的形式进行公布。在所放映的CG画面中，画面给人以相当浓厚的古希腊、古罗马那样的感觉，背景画面也可以看到古代环形斗技场那样的宏伟建筑。

从所公开的实际游戏画面可以看出，这是一款全三维游戏，但整体的画面素质又较之一般的全三维游戏高得多，预计这里的多边形场景将不是那种可以任意旋转画面的多边形场景，这样游戏实际所需要处理的多边形数就会少得多。画面光源处理的感觉也相当好，这使得游戏中的人物与背景更加完美地融合起来。而一些场景，如环形斗技场、充满了溶岩的地底洞，场景都气势宏大。

▲令人怀念的经典武器，爽快啊！

新生的“阿耳戈斯战士”仍将手持标志性武器——ディスカーマー（迪斯卡玛），传说是异世界战士所使用的武器，装有尖刺，可以像溜溜球一样发出，但又比溜溜球更迅猛得多。主角可以用它直接击溃远处的怪兽，如果TECMO能够让击敌的爽快感保持与前作（街机版）相同，那真是玩家之大幸啊。另外主角的武器已不仅限于此了，新作主角将会拥有更多的武器可用。在怪兽方面，玩过前作的玩家一定会发现，前作的代表怪兽之一——大型刺虫怪仍有登场，它们仍像以前一样猛地从地底钻出来，而且总是喜欢群体攻击。（越多越好，这样打起来才爽快！）所公布的几幅游戏画面的左上角可以看到两条能力槽，很显然，第一条能力槽为是体力，第二条能力槽为特殊能力槽，这样的能力槽让人想起了《鬼武者》，再联想到游戏的类型，看来《阿耳戈斯战士》将在一定程度上借鉴《鬼武者》的成功经验。

▲新的武器登场，

▲刺虫怪群起而攻之，迫力十足。

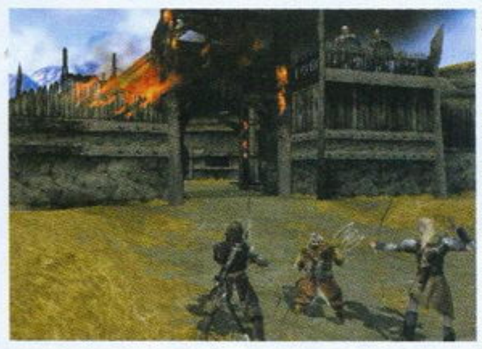
▲原街机版的《阿耳戈斯战士》（1986年）！至今玩起来仍会让你感觉到无比的爽快。

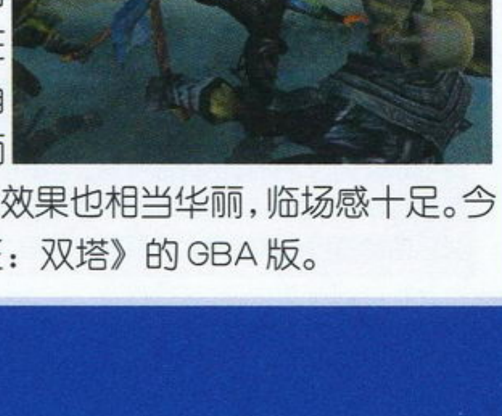
J.R.R. 托尔金的魔幻文学巨著《指环王》在世界影响深远，这部作品于去年圣诞节被搬上银幕，优秀的改编，精心的拍摄，让《指环王》电影大红大紫，叫好又叫座，目前全球9亿美元票房、最佳奥斯卡影片得主、创影史纪录的13项奥斯卡提名、4项奥斯卡大奖，这些都让《指环王》让世界为之持续疯狂。今年4月份《指环王》电影更被火速引入国内，影片的放映，立即在国内造就了无数《指环王》迷，成为少年儿童与年轻一代的全新话题。这么好的游戏题材，游戏公司当然不会错过，E3展上就公布了两作《指环王》游戏。

指环王：双塔

■ PS2 ■ EA ■ ACT ■ 2002 年第四季度

《指环王：双塔》（Lord of the Rings: The Two Towers）是《指环王》三部曲中的第二部，也是将于2002年圣诞节公映的《指环王》电影的第二部，不过在所公布的影像中，大家所看到的却是在第一部《护戒者》的场景，但可以相信游戏届时必会涉及到第二部的剧情。每位看过电影的人在看到这段影像之后都会惊喜地叫道：“啊，这是电影中一样的场面！”不过现在战斗的胜负却要交由你来掌控了。游戏的类型是3D动作类，玩家控制的当然就是在电影中所出现的几位英雄，如英勇的人族王子、远近攻击兼备的精灵族弓箭手等。其实在动作游戏方面，一般都是日本游戏商要胜于美国的游戏商，但相当难能可贵的是，这款由EA打造的动作游戏表现出美版游戏难得的动作流畅度和打击的实在感。游戏中的场面相当热闹，同屏出现的角色数与《真·三国无双2》一样多，而且画面上还不时有小型的陨石魔法飞过，其爆炸的效果也相当华丽，临场感十足。今年第四季度同样由EA发行的还有《指环王：双塔》的GBA版。





指环王：护戒者

■ PS2/XBOX ■ Universal Interactive ■ A·AVG ■ 2002 年冬

这款同样在E3上公布的《指环王》游戏由Universal Interactive公司发行。游戏的类型为第三人称型的动作冒险游戏，目前该游戏还处于初期开发阶段。《指环王》已经有数部由各大游戏商开发的游戏，但这款《指环王》有与其他所有《指环王》不同地方，那就是它的剧情将与原电影无关，而是自行重新构思的。也就是说，这款游戏将可以在剧情上有很大的发挥余地，而不像其他的《指环王》游戏一样，剧情方面对玩家来说几乎没有悬念。虽然剧情不同，但游戏中的角色仍然来自于原作中的主角，游戏的3位主角分别是Frodo（荷比特族人）、Aragorn（突击者，人族）、Gandalf （巫师），3个角色都各具自己的动作特性，如Frodo具有极高的回避能力、Gandalf具有魔法力、Aragorn自然是重于近战能力。

▲一样的角色，不一样的剧情，是不是更有新鲜感了？

&3DM-SMV

www.plumbook.cn

文：SOUL

忍

虽然游戏还没有确定发售期，但在E3展上展出的《忍》却已经是可以试玩一关的版本。至于这个可以部分试玩的《忍》到底是什么样的，看完后面的介绍和OVERWORKS主制作人员的访谈你就会明白了。

■ PS2 ■ SEGA／OVERWORKS ■ A・AVG ■ 2002年秋

关于E3上公开的影像……

▲展区中的超大幅宣传海报！HOTSUMA的身后是一轮巨大的月亮。

从E3展上所公布的影像上可以看出，游戏与目前的其他3D动作游戏相比有相当大的不同。影像最初展示的场景是一个已经成为废墟的日本古代建筑群街道，我们的主角以极为迅速的动作在街道中左冲右突，与巨型敌方BOSS型角色周旋。接着画面转为另一街道，这里忍者向我们展示了令人惊讶无比的精彩动作，他先是在空中化为残影，瞬间之后移动到墙上，接着更是让身体与地面几乎平行地直接在墙上快速跑动起来！再接着，忍者停在（静止在）墙上，向下方的敌人发出手里剑进行攻击。再接下来的影像上出现了一些和式建筑的外景和室内场景，忍者又用到了二段跳和空中冲刺技巧。在进攻方面，忍者似乎用的是一种非常特殊的忍术，只是凡被他用刀或手里剑攻击到的敌人都立即变得不能动弹。

不过影像中最令人印象深刻的，还是忍者脖子上所缠绕的红色围巾，在忍者的高速、灵活的移动中，那缕红围巾也跟着飘扬并拖出非常长的围巾残像，忍者运动的速度越快，围巾残像就会被拖出更长。至于围巾残像的运动方式，用艺术体操中的绳操来比喻我想应该是比较适合的，真是漂亮到极点、酷到极点。

影像中不可不提的还有背景音乐方面。背景音乐相当令人满意，首先音乐具有极强的节奏感，很能体现出游戏是发生在现代这样的时代背景；另一方面，音乐中又适当地应用了日本传统的民间乐器，让音乐带有一点和味，与忍者角色及和式建筑场景相当融洽。

OVERWORKS制作者访谈

“《忍》系列”在今天突然复活多少有些出乎人的意料，那么到底SEGA方面出于什么原因再续这一经典动作游戏系列？新的《忍》又将怎样进化才能获取新时代游戏玩家的心呢？OVERWORKS的领头人大场规胜与手下瓜生贵士在E3接受了如下的采访，从中你可以找到答案。

——你们为什么会决定开发新的《忍》游戏？

大场规胜（大场）：其中一个原因是，PS2具有最大的市场份额，而《忍》又是一款大作，我们就是希望利用这一点做出一款成功的游戏来。另一点，在SEGA退出硬件市场后，成了一家多平台发展的软件商，在目前的三大平台中（XBOX、NGC与PS2），SEGA将为PS2开发最多的总软件数。

▲出刀以后立即把忍刀收回刀鞘，真是忍者风范！主角背上有一个“龙”字。

▲主角极自然地贴在墙上，让人想起蜘蛛侠，另外他似乎是凭借手臂上的尖刺来贴墙的。

◆开发《忍》的原因——做出一款真正成功的游戏。

——为什么OVERWORKS会是新《忍》的开发者？

大场：“《超级忍》系列”本来就是由我首先负责开发的，它的续作也是如此。

瓜生贵士（瓜生）：SEGA曾经有一个专门的《忍》游戏开发分部，不过后来解散了，最后形成了现在的OVERWORKS。

◆新的《忍》就是由原来的“《忍》系列”的原班人马开发的。

——新的《忍》中将会拥怎样的全新要素？它又将怎样去继承以往系列作的特点？

大场：最大的不同就在于游戏从二维到三维的转变。另外玩家既可以用剑，也同样可以用手里剑来对付敌人。残像冲刺也是本作新加入的要素——你可以一边保留住自己的幻像，一边冲刺。

瓜生：二段跳依然健在，那就是来自于前作的。我们将试图保留前作角色的那种运动感，这就是继承系列作的另一点。不过在战斗方面，本作是全新的。

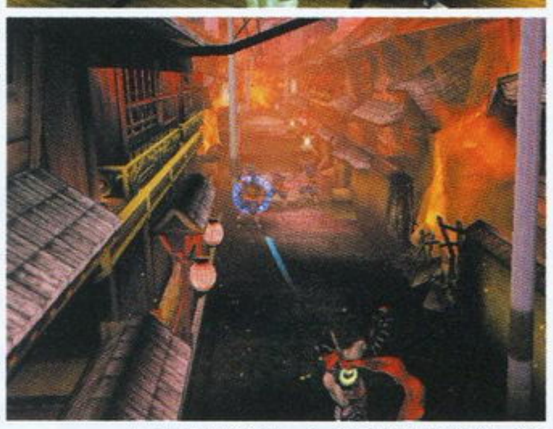
——你们在初期开发阶段是否想过让游戏做出非纯动作要素的成分？就是说让《忍》能够有更慢的节奏，有更多的冒险成分。或是你们其实在开发之初就只想着要让它成为一款动作游戏？

大场：嗯，对这个问题，我有两个答案。目前你在E3上所看到的影像只是游戏的纯动作部分，但其实在背景故事上，《忍》将会有一个较为复杂的故事，游戏中你将不得不去搜索地图或是其他的东西。《忍》仍是一款动作游戏，但它也可以称之为动作冒险游戏。另一点，目前游戏市场有一种被划分为A・AVG的游戏类型，我们认为这样的游戏在动作方面还远远不够，这样的游戏一般在动作和冒险两种成分的比例为2：8，而我们的目标就是让这个比例在我们的游戏中成为4:6，我们要更多的“动作”！

◆动作与冒险的比例是4：6！

——影像上有一个非常酷的效果，就是忍者的围巾，那是谁的构思？

瓜生：早在我们开始设计忍者角色的时候，我们就想要设计出一个相当酷的忍者形象，一个你只要从远处一看到，就可以马上认出来的角色形象。这方面再生侠、蝙蝠侠等形象给了我们启发。



▲手里剑发射！画面中的光圈表示被锁定的目标。

——新作中将会怎样让普通的战斗更为复杂呢？

瓜生：在战斗中，你消灭越多的敌人，你的用剑能力就会成长得越高。但敌人也会越来越厉害，你将不得不去消灭比较弱小的敌人来获得力量的增长，然后再去对付强敌。

◆游戏将引入成长系统！

大场规胜简介

OVERWORKS社长，出生于1963年2月29日。1987年进入SEGA公司，作为策划者开始在当时的MARK-III主机制作游戏，之后又陆续在MD及SS上制作出多款令SEGA迷为之怀念的优秀作品。当时的作品包括《超级忍》及《格斗三人组》等。历任过SEGA的CS2研、SOFT7研的部长，2000年4月OVERWORKS成立时担任社长。目前的代表作就是大家耳熟能详的“《樱大战》系列”。

www.plumbook.cn

文：SOUL

暗黑编年史

■ PS2 ■ SCE/LEVEL-5 ■ A·RPG ■ 2002年秋

《暗黑编年史》就是《黑云》的下一作，在E3展上，游戏是以美版形态展出的，因此游戏也以美版名字亮相——《DARK CLOUD2》。

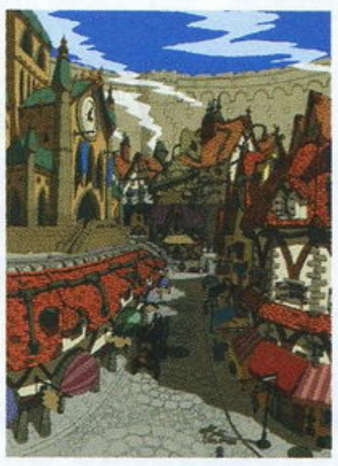
《黑云》（2000年12月14日发售）是由SCE旗下的游戏制作组LEVEL-5负责制作的，以玩家可以搜集不同的部件来建造自己的城镇为特色。如今LEVEL-5的新作将呈现一副焕然一新的面貌出现在玩家面前。

充满想象力的美丽童话世界！

新作的一大特点就是游戏画面也采用了卡通渲染技术（TOON-RENDERING），游戏的画面色彩鲜艳，给人相当舒服的感觉，这也与前作中迷宫的昏暗形成鲜明的对比。在这里，无论是小桥流水，还是葱葱郁郁的丛林都有非常细致的描绘。

▲本图及下图为《暗》的原画设定。

同时游戏也以工业革命时期的欧洲为历史背景，游戏画面中的建筑也以这个时代为背景特色。故事的起源地是在一座矿山附近的平静小镇上，这里到处都是一片晴空，空中洋溢着一股宁静的气味，镇里到处都充满了欢声笑语，到了夜晚，在两个月亮的照射下，镇子更有另一种和谐之美。



关于E3上公开的影像……

E3总共公布了两段影像，一段是类似电影预告片那样的大集锦影像，一段则是对游戏剧情简介的影像。

本作不单纯是剑与魔法的世界，而是带有工业革命时期欧洲的味道，因为影像中不但出现了手枪、机械等物，甚至有一幕是主角尤利斯驾着吉普车追火车的场面。此外，这里的世界并不是指地球，而是一个幻想的世界，还会有妖魔鬼怪的出现。影像中所出现的各敌人BOSS都相当巨型，都有如房子一般大小，显得非常大气。游戏的音乐让人印象深刻，第一段影像就是以悠扬的口琴音乐为伴奏的，很特别。

▲好柔和的画面啊，一种难以言表的舒畅。

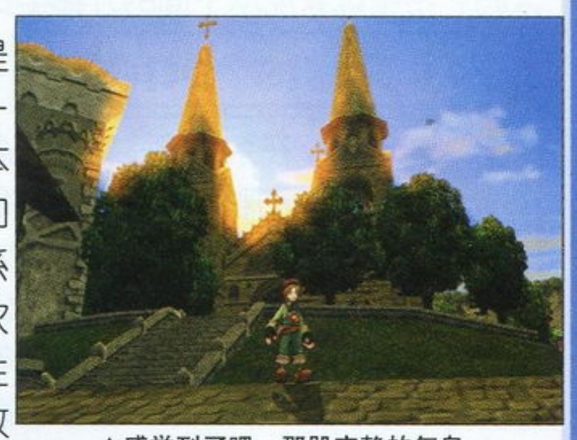
第二段影像由男主角（没猜错的话）那略带稚气的男声独白展开。独白未完，本作优美得让人陶醉的女声主题歌响起，在独白与歌声的结合中，影像进入高潮，各角色都有充满魅力、体现个性的表演。场景的宏大、战斗的乐趣都在影像中得以体现。影像的最后以游戏故事的关键——“两个月亮变成了一个月亮”的字幕作为结束。

▲巨型机械小丑追来了！和它硬拼是不可能的，那么尤利斯会想出一个什么样的办法对付它呢？

▲本作迷宫的地底具有一定的高低差设定，地形的高低差将会影响到连击的成功与否。

游戏系统

首先游戏的类型仍和上一作一样是A·RPG，虽然在故事背景上本作与上一作没有多少的关联，但在游戏系统上，本作却在很大程度上继承了前作。如“SHUFFLE DUNGEON”（随机迷宫）系统，游戏中的迷宫仍与前作一样，每次进入迷宫，迷宫中的地形就会随机发生变化，同时敌人和宝物的分布也随之改变，因此每次进入迷宫，玩家都会玩到一个全新的地形。战斗方面当然也是动作类的，玩家只要连按一个键就可以打出精彩的连击，同时游戏还有必杀技的设定。



▲感觉到了吧，那股宁静的气息。

系统方面还有很重要的一点就是继承自前作的“DIORAMA SYSTEM”（立体模型系统），这是前作《黑云》中倍受好评的原创系统。本作同样可以让玩家在游戏进行中搜集到各种部件，从而建成一座自己的城镇，看着自己辛辛苦苦建成的城镇一点一点地完善起来，玩家会享受到无比的成就感。

两个主角

这里的两个主角，并不是指玩家在游戏开始后要在两个主角中选一个作为自己的主角，而是两个主角玩家都可以选用。男女两个主角各有不同的个性、特点，要充分利用到两个主角的特点才能顺利进行游戏。

莫妮卡

←15岁的少女，神秘的她由100年后的世界来到尤利斯所在的时代。但谁也不知道她的目的。她能很熟练地操作长剑，还会使用魔法攻击。

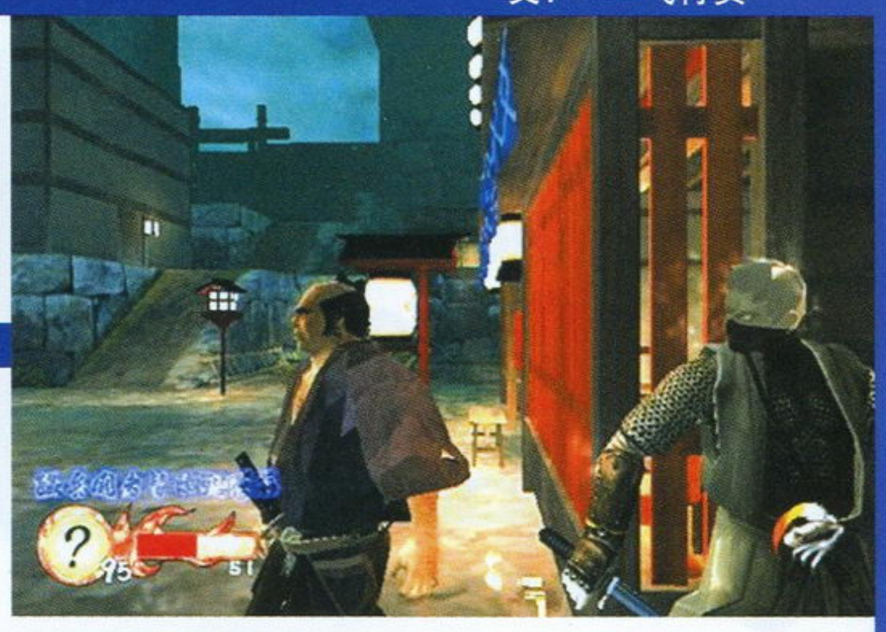
尤利斯

↑13岁的少年。出身于一个大富豪家庭，具有天才一般的头脑。因为他非常喜欢自己动手去做东西，所以尽管他父亲强力反对，他还是自己到跑到城中的修理店中当见习工人。喜欢用的武器是扳手和自己亲手做的手枪。

www.plumbook.cn

天诛3 天堂之怒

文：ACE飞行员



■ PS2 ■ ACTIVISION/K2 LLC ■ ACT ■ 预定2002年第四季度发售

以“潜入”、“暗杀、“忍术”为核心的著名忍者动作游戏《天诛3 天堂之怒》终于在2002年E3展上正式“现身”，对于热爱“《天诛》系列”的玩家来说，这个等待可能已经太久，太久……在E3展开幕的第三天，游戏厂商“吝啬”地公开了几张完成度很高的游戏最新图片，并且在展台前还播放了一段长约2分半钟的《天诛3》预告片。当然，就这一点点情报完全是杯水车薪，游戏始终还是蒙着一层神秘的面纱。《天诛3》的素质能够到达何种程度？它能够将游戏的精髓发扬光大吗？希望玩家能从下面的介绍中找到答案。

力丸 is back!

在系列第一集的最后，打败冥王的力丸为了帮助彩女和菊姬逃离快要塌陷的冥王府，而献出了自己宝贵的生命。这个出人意料的结局，使得原本比较平淡的剧情瞬间得到了升华，同时也成功塑造了力丸——这样一个忠肝义胆、爱憎分明的形象。这样悲剧性的结局可能是所有玩家都万万没有想到的，至今笔者还对菊姬那一声撕心裂肺的呼唤记忆犹新。根据游戏公司的调查，玩家心目中《天诛》第一主角就是力丸。游戏公司K2也深知力丸巨大的号召力，所以《天诛3》一大的卖点就是：力丸 is back！按照游戏开发负责人的说法就是：“《天诛3》才是《天诛》真正的续集，游戏的故事发生在一代一年之后，力丸依然是《天诛3》的主角。”可能很多玩家都会疑问：力丸不是在一代中已经死了吗？难道他能起死回生？关于这些疑问只有等到游戏发售才能见分晓。但愿厂商能给我们一个圆满的解释。

谁来开发《天诛3》？

熟悉“《天诛》系列”的玩家都知道，系列一二两作都是由日本ACQUIRE公司进行开发，游戏版权则为SME（SONY MUSIC ENTERTAINMENT）所有，并负责日版的发行，而海外版发行则由欧美著名游戏厂商ACTIVISION负责。可能是因为《天诛》在欧美受欢迎程度远远高于日本，所以ACTIVISION索性买下了游戏的版权。原ACQUIRE旗下的《天诛》制作小组部分成员跳槽成立了K2 LLC游戏制作公司，并投奔于ACTIVISION STUDIO JAPAN门下。对于业界和玩家而言，K2还相当陌生，这可能是玩家担心《天诛3》素质是否有保障的重要原因。

有限会社K2

天诛3情报总汇

以下是经过飞行员整理后的一些关于《天诛3》的重要情报，从中玩家可以发现游戏的许多改变。

1. 游戏海外版的发售时间预定于今年第四季度，日版的发售日则是未定。《天诛3》将着力表现砍杀时的各种状况，残酷、血腥程度也会是系列中最高的。游戏的日版会在某种程度上对一些过于血腥的表现进行删除和修改。

2. 现在《天诛3》已经接近完成阶段，剩下的主要工作就是对画面、人物动作等各方面进行调整，所以游戏发售时会与现在玩家所看到的画面有所区别。令人兴奋的是，游戏回归一代的风格，更强调暗杀、潜入的游戏方式。气氛的营造是《天诛3》小组的制作重点。

3.《天诛3》将加入RPG成分。在游戏中，玩家集齐血槽上方的“临兵斗者皆阵列在前”字样后就可以学到全新的必杀技巧。必杀技本身还有成长系统，累计一定的经验值必杀技还能LEVEL UP。

4. 完成任务过关后，玩家有两种选择，或者是回到原来的版图，或者开始下一个任务。由于玩家中途可以学到很多新的技能，所以返回原来的版图时会发现许多全新的道路，以及其他全新要素。

5.《天诛3》共分为25大关，版图的面积将比一二代的总和还要大。游戏拥有很高的自由度，玩家可以自由探索。必要时画面会出现图标指示。

6. 除了力丸和彩女两位人气角色外，《天诛3》还有隐藏角色可供选择，但厂商并没有透露。游戏中，力丸和彩女的行动路线是完全不同的，所需要完成的任务也完全不同。《天诛3》以真实时间制进行，并且加入了天气的变化。玩家可能是在大雨滂沱的夜晚，或者是在鹅毛大雪的白天执行同一个任务。根据玩家的完成度或者完成情况的不同，可获得多重游戏结局。

7.《天诛3》中首次加入MULTIPLAY（多人游戏）模式，同时游戏也可进行两人协力完成任务。

8. 敌人AI有了前所未有的加强，一旦被敌人发现，他们会对你穷追不舍，甚至爬上房顶或者是跳到水中捉拿“潜入者”。凶悍的敌人会告诫玩家：想活命最好不要被发现。《天诛3》基本保留前作所有的操作方法。游戏中人物动作（包括敌人）的制作完全依靠Motion Capture（动态捕捉）技术进行，手感会比前作顺畅，细腻许多倍。

9. 游戏会对忍具进行大幅的调整，废弃一些不太实用的忍具（如吹矢），并增强新的忍具。《天诛3》中键绳的运用会变得非常自由，不会像二代那样有很多限制。

10. 力丸和彩女每人都会增加8种新动作，暗杀时会有多种视点进行表示。在2人协助游戏模式中，主角还可以使用合体必杀技。

11. 游戏中，玩家杀死敌人后可以使用敌人身上的道具和武器。据说力丸和彩女将会配备新的武器，这一点还未得到证实。

看完以上内容后，各位是不是觉得这次的《天诛3》有一种“大换血”的感觉？由于有关《天诛3》确切的影像资料到现在为止还相当有限，请大家密切留意本刊以后的报道。

关于E3上公开的影像……

作为一位“天诛FANS”，我一直密切留意着《天诛3》的一切情报。当我看完E3上公布的《天诛3》影像后除了感动接下来的就是迷糊。说实话，这是一部失败的游戏宣传片，无论是从影片的编排还是镜头的运用上都很糟糕，如果你不是一位“天诛玩家”几乎看不出游戏的优点和变化。从这段长约3分半钟的影片中，我能够强烈感觉到游戏制作公司K2要向玩家传递的一个重点就是：力丸又回来了，本作才是《天诛》故事真正的延续。所以影片竟然用1分钟的时间播放《忍凯旋》中力丸悲壮就义的那一幕。饮水思源，再配合一些小桥、流水等实景影像，看了之后的确给人一种回归一代的感觉，一份莫名的感动也会油然而生。之后的影片还是有大量表现力丸的镜头，当然彩女也有登场，外形和一代并没有太大的区别，但显得成熟了不少。从影片中可以看出，游戏中人物的动作有了明显的进步，变得流畅很多，利用键绳，力丸“嗖”的一下就上了房顶，动作轻盈而自然。可能是现在游戏的完成度还不够高，也可能是“丑媳妇怕见公婆”，也可能是……总之在《天诛3》的演示动画中加入大量妨害观看的无聊特效，真是显得多此一举。通过演示我根本就不好对《天诛3》做一个公证的评价。在PS时代，“《天诛》系列”的画面表现都只能算极为一般，来到PS2上，画面当然会有很大幅度的提高，从厂商公布的图片上看，个人感觉比较满意，场景够大，布景描绘的也比较细致、复杂，做出了“日本味道”。对于K2这样的小公司，我不敢有太高的奢求，《天诛》吸引我们的毕竟不在于画面。

可能《天诛3》的首次亮相给人的感觉比较平淡，少了一份COOL，少了一点热血，但我还是对这款游戏满怀期待，因为《天诛》所带给我的那份感觉，那种乐趣是其他任何一款游戏都无法带给我的。希望《天诛3》能够将立体忍者活剧继续演绎下去……

BDM-SMV

www.plumbook.cn

文：D·S

由同名漫画改编而成的PS2游戏《JOJO冒险奇遇》在沉寂了一段日子之后，终于再次于E3展上公布了新消息。由原作者荒木飞吕彦审定之后，游戏正式命名为《JOJO冒险奇遇 黄金的旋风》。因为这一次的漫画游戏化从前作的格斗类型改为动作类型，所以在战斗系统上完全重新制作，整个系统中引入了3种不同的要素，分为两种行动模式、影响战况的关键——精神GUAGE和新增加的指令——STAND SHOOT。

JOJO冒险奇遇 黄金的旋风

ジョジョの奇妙な冒険 【黄金の旋風（おうごんかぜ）】

超酷的6人组合，今夏在你的PS2上展开行动！

■ PS2 ■ CAPCOM ■ ACT ■ 2002年7月25日

如果玩家曾经看过《JOJO冒险奇遇》第5部的话，相信对于不少精彩的剧情都记忆犹新。例如乔尔诺·乔班纳和布差拉迪在电车内斗智斗勇的决战，又或者是在开往佛罗伦萨的特快列车上的死斗等都会在游戏中被如实反映出来。PS2版独有的原创故事模式将会收录原作剧情中的所有情节，另外再算上所有角色均会增加配音，对于那些JOJO FANS来讲绝对是物超所值啊！

充满新意的动作游戏系统

↑乔尔诺的“黄金体验”（GOLDEN EXPERIENCES）与布差拉迪的“黏性手指”（STICKY FINGERS）之间的对峙。

1. 本体模式与STAND模式

游戏中主角分为两种状态，一种是本体模式，而另一种是STAND模式（注）。其中本体模式是用来移动的，而STAND模式是用来作战的。玩家可以先利用本体模式使操控的主角走到对自己有利的地方，再转变为STAND模式进行攻击。

注：所谓“STAND”就是将使用者（具有特异能力的人）的精神能量实体化的能力，而这些精神的实体都分别有着不同的特殊能力，会使用这种能力的人就是“STAND FIGHTER”。只有“STAND”才能攻击“STAND”，而当所属的“STAND”被击中时，使用者（本体）也会受到同等的伤害。

2. 增强STAND能力的精神GUAGE

在《JOJO冒险奇遇 黄金的旋风》中，有着一种被称为精神的数值。当主角在战斗中取得优势时，精神值就会随之上升。当精神值超出一定的水平时，STAND的威力就会得到大幅提升，或者还有其他有关的隐藏因素呢！

←在开往佛罗伦萨的特快列车上的生死对决。

3. 新系统——STAND SHOOT

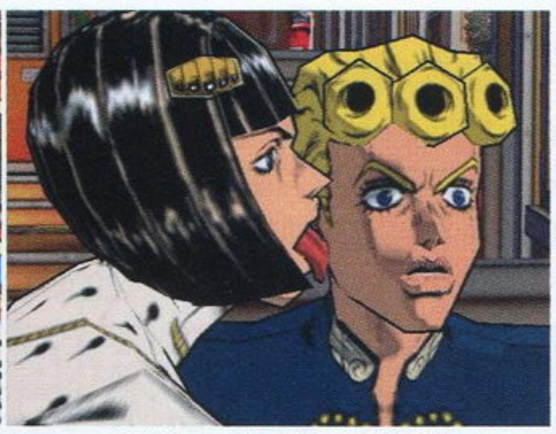
STAND SHOOT是在该作中用来调查对手的状况和四周事物的指令。当主角发现可疑的物品时，便可以利用STAND SHOOT进行调查，甚至对可疑人物也可以使用STAND SHOOT。

←艾乔班的“忧伤蓝调”（MOODY BLUES）具有超级STAND SHOOT的能力。

←看到展示影片之后才发现该游戏如此忠实原著，实在令FANS感动啊！

体验漫画原作的故事模式

↑游戏的过场画面都以漫画的形式表现出来，非常新颖！



↑经典台词。布差拉迪：“你的汗味和我想找的人一样啊！”

→个性、创新、猎奇就是“荒木式”的全部，热切期待游戏推出！

全新技术ARTIST TOON

为了能够尽量贴近荒木飞吕彦那“神一样”独树一帜的画风，将原作漫画的神髓表现出来，CAPCOM将会利用一种名叫“ARTIST TOON”的多边形技术来制作角色与背景构成，凭借PS2这个逐渐成熟的开发平台，玩家在进行游戏的时候就如同在观看漫画一样精彩！

关于E3上公开的影像……

E3公开展示的这段宣传影片实在叫人振奋！没有想到CAPCOM的游戏制作人员完全领悟了“荒木式”的神髓，能够如此贴近原作漫画的风格实在太爽了！在动作游戏制作方面一直领导世界潮流的CAPCOM在对于这款游戏强调动作流畅度的方面没有一丝一毫的马虎，原作中紧张激烈的战斗被渲染得淋漓尽致，对于FANS来讲与其说被“完全征服”也不算过。而就目前的完成度来看，要在今年7月25日发售应该没有任何问题，以游戏现有的品质，让FANS苦等两年的时光绝对是值得的！

米斯达与SEX PISTOLS

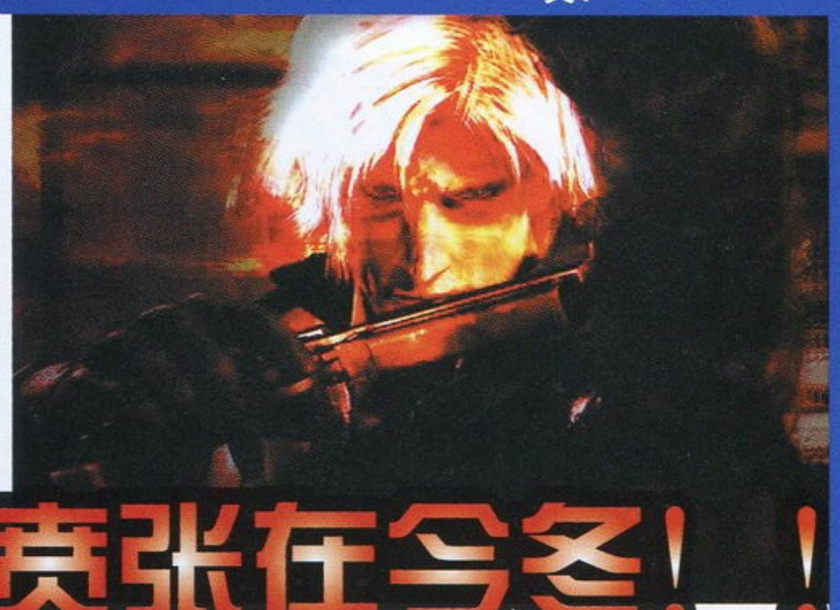
纳兰卓与AEROSMITH

弗高与PURPLE HAZE

M-SMV
www.plumbook.cn

文：GOUKI

鬼泣2



■PS2■CAPCOM■ACT■今冬预定

银发酷哥降妖伏魔2！热血竞张在今冬！！

影像中开头的一幕，但丁独自站在高楼楼顶的样子倒像是他试图去统治世界似的。

全球热销220万套的超酷动作游戏《鬼泣》续作如约在E3展上现身，展出了一段总长约为1分半钟的影像。根据E3展之前的情报我们得知，游戏的开发度并不高，只有30%左右，在此次所展出的影像中角色的配音也没有加入（当然也不排除是为了突出但丁的“酷”而故意为之），不过通过这短短的1分半钟，我们仍然可以体会《鬼泣2》的那迫人的魔力，同时，CAPCOM也再次向业界证明了自己动作游戏王者的地位不可撼动！

主角依然是但丁！

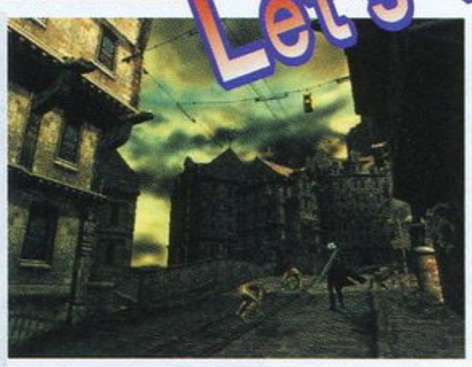
作为可能是游戏史上最酷，也是最会摆酷的男主角，但丁银发红衣大剑双枪的形象已经深入人心，这一次但丁的形象在衣着方面稍加修改了一下，删掉了原来的黑色紧身衣，让但丁显得更加强壮。另外，他的一头银色头发似乎也变长了一些。当然，身背的那把大剑与腰间的手枪是绝对不会变的。

游戏的舞台是欧洲？

前作的故事发生在一个缈无人烟的孤岛上，虽然有古堡与魔界两个完全不同的游戏舞台，但还是给人感觉“圈子太小”，关卡制的游戏构成也颇受非议。根据E3现场的情报指出，《鬼泣2》的游戏舞台将会是欧洲的某个城镇。在公开的影像中，现代化的工业大楼与巴洛克风格的中世纪建筑交错出现，给人一种时空转换的奇妙感觉。毫无疑问，在本作中将会出现更多但丁在露天砍杀敌人的场面。大空间感的舞台赋予玩家的创造力绝对更高！

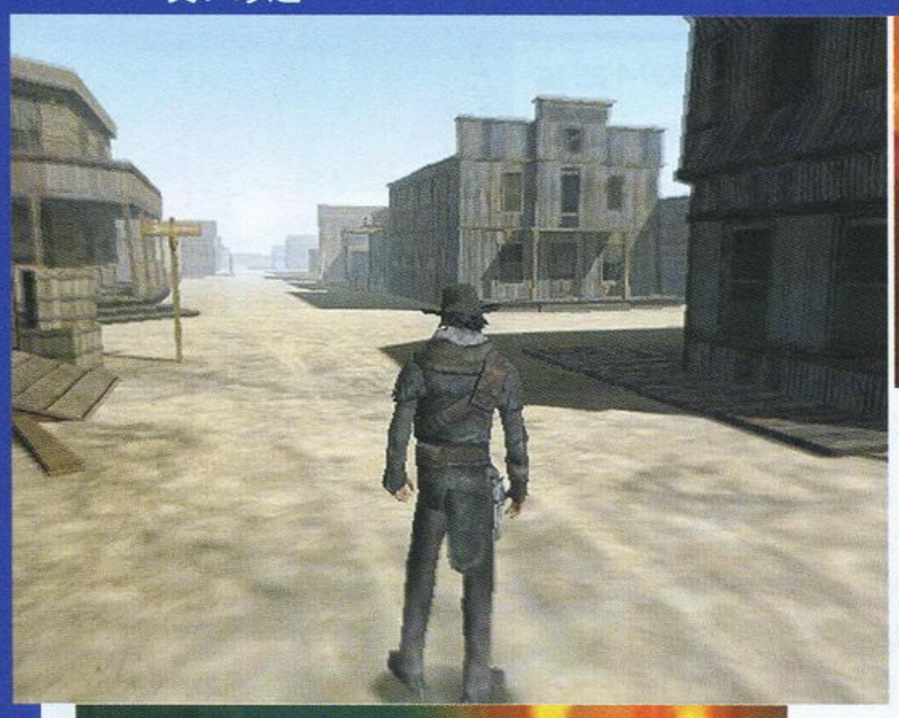
关于E3上公开的影像……

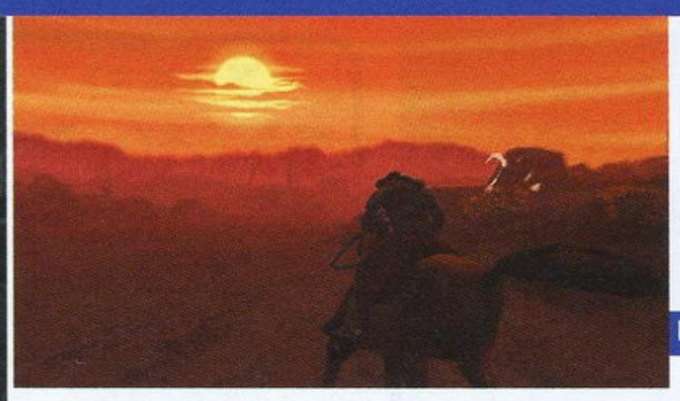
由于本作一早就公布将会在E3展上展出，因此CAPCOM在只面向部分媒体的小型招待会“Capcom's pre-E3 conference”播放相关影像的时候，在场的所有人并没有显出特别惊讶的神情——当然，这只在影像播放之前。在长度为1分半钟的影像播放完毕后，尽管游戏的完成度并不高，尽管在影像中并没有出现太多激动人心的场面，但是我们已经能够从美国人脸上那惊讶又兴奋的神情中看到本作的威力了。影像一开始是一组游戏场景的镜头，古老的建筑与现代的大楼的画面被巧妙地剪辑在了一起，这个交替速度越来越快，最后镜头移到了一幢大楼的楼顶，我们的主人公——但丁出现了。但丁站在这幢高楼楼顶的边缘——就像是《蜘蛛人》或者《骇客帝国》那样。在闪出一个但丁愤怒眼神的特写之后他便纵身俯冲跃下数百米高的高楼！在下落的过程中我们可以很清楚地看到他的银发在随风飘动（在之后的战斗过程中也一样，这下可就真是“银发飘飘”了），而在地面丑陋的魔物正张开大嘴咆哮着……在快落地时但丁在空中翻转身体，对着地面的魔物用他的爱枪“黑檀木与白象牙”射出愤怒的子弹！接下来就是一组但丁毫不留情地砍杀魔物的镜头，我们可以看到这一次制作小组特别加强了但丁手上那柄大剑的“重量感”（在但丁挥动大剑时我们能够感觉到大剑的金属质感与重量，而不再是像前作那样就好像一柄塑料剑一样），而且但丁砍杀的动作也有了改变，显得力道十足。如同体操运动员那样的“直体后空翻”看来是本作强调的一个要素之一，在影像中我们多次看到了但丁利用这个新动作来疾退或者闪躲敌人的攻击。（什么？为什么不就像《恶魔城X》那样直接设计一个普通的疾退动作？答案很简单——那样还不够Cool！）除此之外，但丁还增加了另一个更加酷毙了的动作：在疾跑之后借助一旁的墙壁来个“飞檐走壁”再接一个空中二段侧翻！（就像《维罗尼卡 完全版》中威斯克vs.阿莉西亚第二形态时使出的那一招一样！）也难怪老美们会惊呼不已了！在但丁展示了自己的伏魔本领之后，场面回归平静，但丁独自一人站在山崖上，冷峻的面孔没有任何表情，眼神却透露出一种异样的执着，镜头一转，他面对着的竟然是一幢高耸入云而又充满魔物存在的大楼！但丁猛地转身，对着镜头开火，一片红光闪过出现游戏的标题“DEVIL MAY CRY 2”，配以一个男声发音（前作的标题是女声发音），更显出此作风格将更加硬朗！这还不算完——几支飞镖将标题画面击碎，带出一个手持怪异武器的神秘红发女性角色，这名女性角色的脸部特写一闪而过，影像也就到此结束了，最后是游戏的发售日——“THIS WINTER”（今冬），看样子用不了多久我们就能够在杂志上再报道这款期待度120%的超爽快动作游戏了！



梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

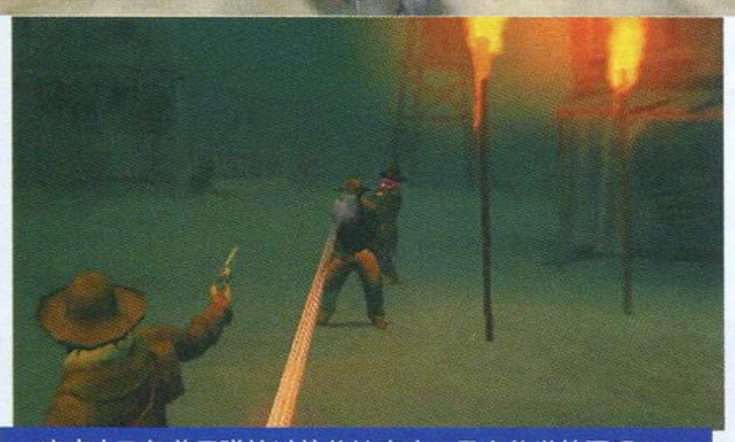




荒野大镖客
Red Dead Revolver

PS2 ■ CAPCOM ■ STG ■ 美版今冬预定

CAPCOM的经典STG《荒野大镖客》在E3展上复活！虽然这款游戏是由ANGEL STUDIOS制作、CAPCOM发行，虽然游戏的名称变为了“Red Dead Revolver”，但我们还是可以从众多参展游戏中把它一眼认出来。经过了十多年的进化后，新的《荒野大镖客》会有哪些变化呢？



夜空中飞舞着子弹掠过的美妙痕迹，暴力美学的再现。

本游戏以第三人称追尾视点进行，主人公汤姆是一名浪迹天涯的孤独枪手，行走西部，为民除害。玩家的主要武器就是手中的那柄红色小左轮，敌我双方射出的子弹轨迹会在空中划出一道红色的光芒，看上去非常壮观。如果来到一些很狭窄的地方，主人公就会变为半透明，以便玩家看清周围的情况。目前已经公布了4个场景，可以看到城镇以及荒漠。

主人公开枪的方式很有讲究，既可以单发点射，也可以进行连射，打死敌人后会留下很多钱袋，不用说这些钱袋都是可以捡起来进行消费的。在游戏中钱的作用很大，除了可以通过住宿、喝酒恢复体力外，还可以到武器店购买更加先进的武器。

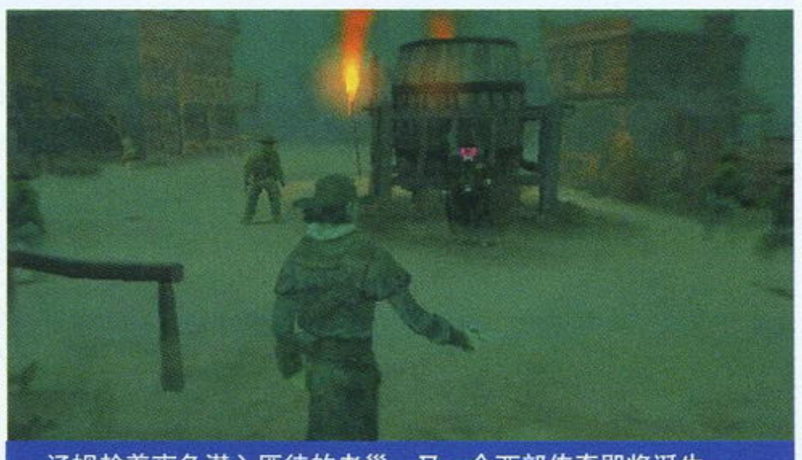
关于ANGEL STUDIOS

说起ANGEL STUDIOS，大家可能还比较陌生，它是一家3D制作实力很强的小公司。ANGEL STUDIOS和CAPCOM的关系一向不错，当年N64版《生化危机2》就是由它制作的。不过ANGEL STUDIOS独立制作的游戏不多，它主要负责游戏和电影的3D制作，这样的例子b就很多了，随便说几个大家一定都知道：《骨头先生》(SS)、《海豚》(DC)……这次的《荒野大镖客》由它来制作，在技术方面可以说是毫无问题。

天上正下着阴雨，两个歹徒正在进行不可告人的交易。

操作方法

FC时代的《荒野大镖客》最令人难忘的就是它那独具一格的操作方法，本作由于是全3D游戏，自然操作方法也会完全不同。游戏中玩家要利用左摇杆来控制角色行动，右摇杆则是用来瞄准的。剩下的按键中，L1、L2用来换枪，R1、R2用来开火，□、△、○、×则是用来做出一些闪避动作的。看上去好像操作比较麻烦，不过从现场观众的反应来看还不错。此外游戏中还有一些很细微的操作，我们可以从MOVIE中看出，玩家可以随心所欲地控制枪的准星，想打敌人哪里就打敌人哪里，打中不同的部位后敌人的反应也不一样。

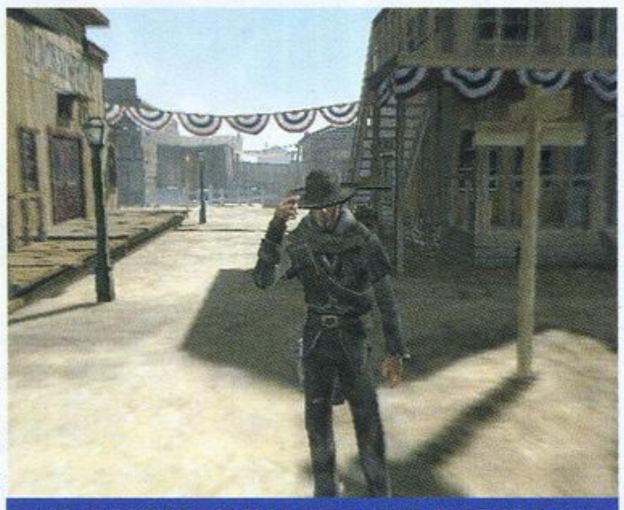


汤姆趁着夜色潜入匪徒的老巢，又一个西部传奇即将诞生。

荒野大镖客的由来

从FC时代走过来的玩家恐怕没有人不知道《荒野大镖客》这个游戏的，当年你沉迷在这个游戏中无法自拔时有没有想过这个拗口的名字是怎么来的呢？

日本乃至整个亚洲电影界的骄傲——黑泽明大师于1961年拍过一部叫做《大镖客》(Yojimbo)的影片，结果大受好评。本片在1964年由意大利导演塞吉奥·里昂尼(Sergio Leone)重拍成风味完全不同的西部片《荒野大镖客》(A Fistful of Dallars，又译作《为了几块钱》)，结果获得了极大的成功。本片不但造就了西部电影巨星克林特·伊斯特伍德(Clint Eastwood)，更开创了“意大利通心粉式”西部电影的风潮。说起克林特·伊斯特伍德，可能还有人不知道，但如果说起《廊桥遗梦》大家应该都知道吧，他正是《廊桥遗梦》的导演兼男主角。如果想看看他年轻时的风采，就一定要看一看这部《荒野大镖客》。



主角嘴角微微上扬的样子是不是很像伊斯特伍德？

关于E3上公开的影像……

《荒野大镖客》在E3展上只公开了一段影片，不过效果非常不错，给人留下了非常深刻的印象。影片一开始首先是“CAPCOM PRESENTS”字样，同时响起凄凉的西部音乐，接下来出现了“A New Legend From The Old West”，然后画面被三个弹孔击穿，令人一下子就想到了当年那个《荒野大镖客》，跟着才打出游戏的正式名称。随着主人公汤姆在夕阳下骑马走入一个小镇，与歹徒们的激烈战斗宣告正式展开，而极具西部特色的音乐始终贯穿全片。主人公开枪的动作很多，不过这些动作都有一个共同点，那就是很酷。遇到恶贯满盈的匪首不用一枪取其狗命，还可以瞄准他的四肢慢慢开枪来折磨他。

从影片中可以看出，游戏中虽然不乏以一敌十的火爆场面，但更多的时候强调的还是“躲”。不过这个“躲”和普通STG中的躲不一样，它强调的是要在敌人发现你之前将他干掉，我们经常可以看到主人公躲在高处或掩体后面打得敌人不知所措的精彩场面。影片快结尾时出现了主人公骑马追赶火车的场面，实在是让人浮想连翩。不过加入这些场面也是情理之中，毕竟这也是西部片中必不可少的元素之一。真希望能够早日玩到这款游戏，让我们重新体验一下西部牛仔的感觉。

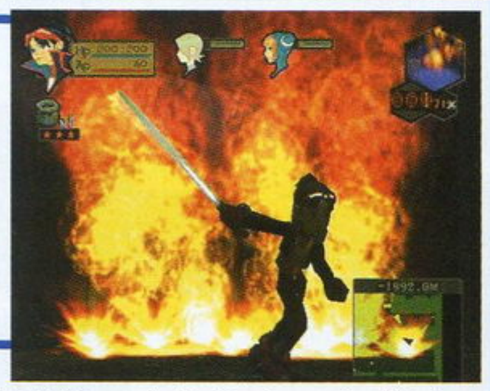
3DM-SM
www.plumbook.cn

龙战士V

文：SOUL

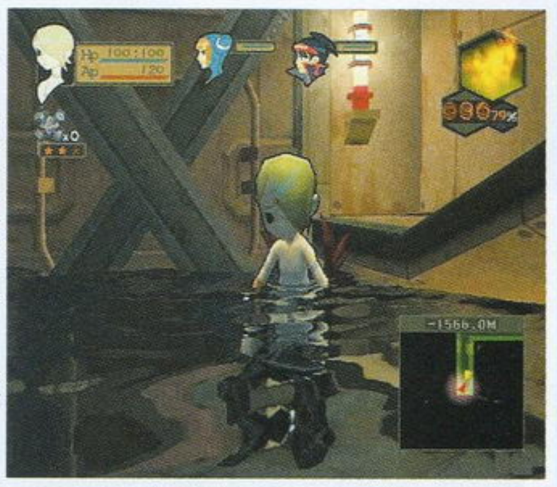
■ PS2 ■ CAPCOM ■ RPG ■ 2002年冬

“《龙战士》系列”是CAPCOM的招牌RPG系列，最新作的公布离前一作的发售（2000年4月27日）已经有2年多时间了。那么新的《龙战士》将以什么样的姿态呈现在大家面前呢？



很久以前，这个世界发生了一场大的生态灾难，在灾难的驱使下，人们被迫进入地下生活。主角龙（RYU）就是一名生活在地底城的流浪者。在游戏一开始龙就被迫要去调查发生大灾难的原因，而且还要探索地面世界还剩下什么资源……

本作引入了令人耳目一新的新系统“Positive Encounter And Tactics System”（实际相遇与战略系统），新系统的一层含义指的是游戏的地图场景中敌人是可见的（并非传统RPG的踩地雷遇敌方式），另一层含义是在这样的场景中，主角可以利用特技与敌人周旋。其实在地图场景下主角们拥有各项特技也一直是系列作的特色。本作战斗引入了一项行动点数系统，角色的每一项行动都要消耗一定的行动点数，例如强攻击就要消耗更多的点数，战斗将会更具有战略性。

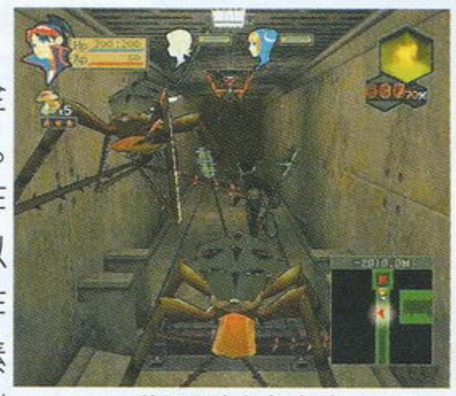


本作还将更注重可重复游戏性，玩家在完成了一次游戏后可以接续原来的记录再玩第二次游戏，即所谓的“二周目”，重新开始的游戏中，玩家在上一次游戏所得到的特技、财宝等都得以保留！

关于E3上公开的影像……

▲本作战斗中可以控制的角色为3人。

在E3所公布的影像中，可以看出《龙战士V》变成了完完全全的全三维的游戏，包括人物和场景，人物方面使用了卡通渲染技术。在战斗画面的演示中，战斗画面与地图画面没什么区别，看来本作有可能不会有专门的战斗画面。所公布的游戏画面的右下角还可以看到小地图，这也是全三维游戏场景下相当必要的东西，看来本作中迷宫的地形将会极为复杂。不过凭心而论，《龙战士V》的画面素质属于中等水平，游戏的整体色调上也显得较为灰暗，不再像系列作的前3作一样都用了相当亮丽的色彩，而是更接近了第四作，但又更灰暗了。系列作的玩家可能要对画面方面有些小失望了，还是期待CAPCOM能加以改进或是在游戏性方面有所突破吧。



▲目前还没有任何有关于画面右上角的数值的情报。

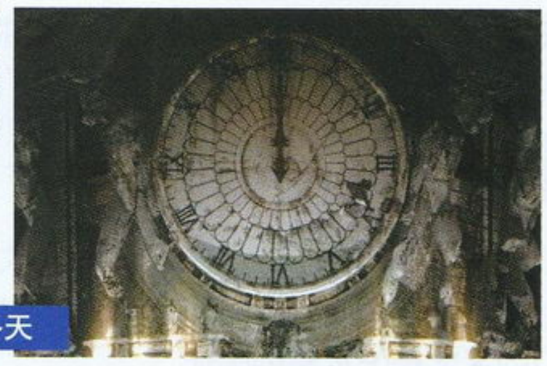
▲系列作的主题之一，龙自然会出现。

钟楼3

CLOCK TOWER 3

文：ACE飞行员

■ PS2 ■ CAPCOM ■ AVG ■ 预定2002年冬天



自从CAPCOM宣布将在PS2上推出著名恐怖游戏最新作——《钟楼3》以来，就一直对外严防死守，透露的消息少之又少，惟一见到《钟楼3》的身影还是在去年的“TGS秋”上，那也不过只是一段CG而已。恍眼之间又是一年，当众多玩家渐渐将《钟楼3》淡忘的时候，CAPCOM又再度“偷袭”，利用E3展的机会将他们层层包裹着的这个“恶魔”又放了出来。虽然在这次E3展，关于《钟楼3》的资料仍然局限于一段CG，但游戏那摄人心魄的恐怖感已经初露锋芒，超级大作的风范渐渐显露出来。CAPCOM对外宣称，参与《钟楼3》制作人员是超过200人的豪华阵容，首先游戏的监制竟然由……竟然由……那部臭名昭著的电影——《大逃杀》（又名《东京圣战》）的日本著名导演深作欣二担当。由于《大逃杀》自始至终都毫不手软地对人性的自私、丑陋、邪恶、软弱进行赤裸裸地表现，通篇充斥了暴力血腥的镜头，在日本曾一度引起国会要禁映的风波。看来深作欣二这次又要对《钟楼3》狠下毒手了。而本作的人设则由日本知名的画家雨宫庆太担任，由他担任人设的CAPCOM名作《鬼武者2》相信已给玩家留下了深刻的印象。《钟楼3》的故事剧本方面则由杉村升负责。久保克喜将负责游戏音乐的制作。这么多大腕云集《钟楼3》，足见CAPCOM对本作的重视程度。CAPCOM表示《钟楼3》将开创游戏史上恐怖游戏的新境界，让我们拭目以待。

少女曲折苦难的命运正等待着那些不怕死的玩家去拯救。

关于E3上公开的影像……

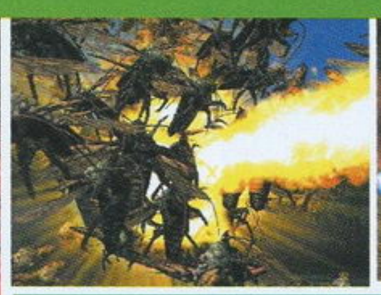
《钟楼3》就像一双在黑夜中悄悄靠近你的手，你能够感觉得到它，但却无法摆脱它对你的牢牢掌握，这就是我看完《钟楼3》预告影像后的深刻体会。通过游戏的预告片，可能不能完全了解一个游戏，但从预告片的内容可以窥探出游戏制作者对这款游戏的理解，对游戏主题的把握。本作的故事发生在1900年的伦敦，这座著名的雾都本身就充满了神秘感。伴随着舒缓悠远的钢琴曲预告片开始了。阳光下的长椅上，少女正读着她刚刚收到的一封神秘来信，她那闪烁的双眸中透露出这一丝不安。接着影片曲风急转直下，百人歌剧大合唱将观众瞬间带入了漆黑的郊外……一个黑衣人正拎着个大皮箱向一栋豪宅走去。他脸庞苍白，嘴角微微扬起，布满鲜血的皮外套不禁让人觉得他已经是个行尸走肉。狞笑间漆黑的豪宅突然通亮一片，一座钟楼拔地而起，直冲云端，看看时间正是午夜12点……虽然预告片只有短短的一分半钟，但是那高素质的CG，电影般的表现手法，震撼人心的配乐已经征服了所有的观看者，制作水平堪称一流。其出色的电影语言的运用为游戏倍添无穷的意韵，期待值暴升至满点。看来“打造史上最强恐怖游戏”并不仅仅只是CAPCOM的一个宣传口号而已，看完《钟楼3》的E3影像后我已经深深地感觉到，《钟楼3》跻身一线游戏超大作的日子已经为期不远

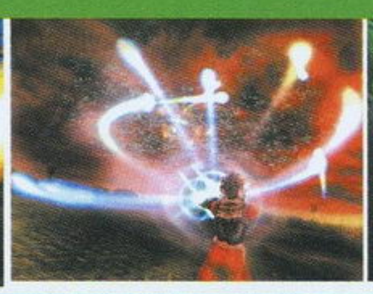
看着这张狰狞的脸，不禁让人想起《沉默的羔羊》中那位精神病专家汉尼拔尔博士。

插画梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

红海

文：纱迦





■ XBOX ■ KOEI ■ ACT ■ 今秋预定

KOEI在这次E3展中终于公布了他们秘密开发中的XBOX超大作《红海》(Crimson Sea)，把世界观定位于近未来的《红海》号称要完全发挥XBOX硬体机能，微软也相当重视这款游戏，XBOX事业部副总裁Ed Fries甚至亲临《红海》发表会并致词，可见微软对这款游戏的重视程度。

光荣在最早公布《红海》时宣称这是一个网络战略游戏，但在本次E3展上却摇身一变，成为了一个类似“《真·三国无双》系列”的群殴类动作游戏。KOEI对本作极具信心，预计全球销量能破百万（日本30万、北美50万、欧洲20万）。本游戏定为今年秋天推出，售价6800日元。游戏目前只公布了3位角色，分别是ヤンチン（杨晨？）、ショウ、シャミ。

为什么《红海》能够吸引挑剔的美国玩家？答案如下——

对应5.1 声道

领略过5.1 声道的玩家一定深知它的厉害之处，本游戏刚好对应5.1 声道，这样就能够充分营造出战场的气氛，使玩家有身临其境的感觉。

变形机能

《红海》中登场的大部分敌人都是由水银一样的物质构成的，可以随心所欲地进行各种变形和分离，敌人之间还可以自由组合成巨大的敌人，充分展示XBOX夸张的机能。

群体制御系统

玩过《真·三国无双2》的玩家一定知道，在《真·三国无双2》中拖慢、定格、敌人消失等现象实在是家常便饭，不过到了机能强劲的XBOX上就不一样了。在广大的游戏舞台中居然可以同时出现一千多个敌人，每个敌人都有自己独立的AI，实在是相当惊人。

丰富多彩的武器设定

由于游戏登场的角色远远不如《真·三国无双2》的阵容，因此光荣为主角设计了多种多样的武器来进行弥补。这些武器有远距离攻击、近距离攻击、单发攻击、连发攻击等多种类型，玩家还可以自行改造，做出自己最满意的新概念武器来。

敌人探知系统

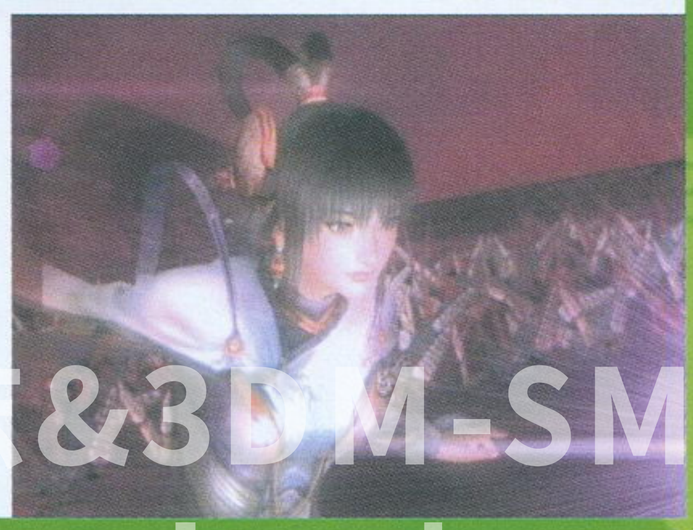
这一系统目前还不是很清楚，大概就是以主角为中心依据地形地貌，探知敌人相对位置，营造出逃亡、追击、搜索敌人的乐趣。

超魄力的魔法攻击

满足一定条件后玩家可以用超华丽的大范围魔法攻击一次歼灭战场上的所有敌人，也就是类似于MD时代ACT的“保险”设定。从公布的MOVIE中我们已经可以看出这种攻击的端倪了。

关于E3上公开的影像……

刚看到《红海》的影像时实在是被吓了一跳，因为本来我以为这是一个讲述摩西出埃及记的战略游戏（红海嘛）。一开始首先是一片红海，红海中不停地翻着泡沫，然后是一个类似狙击镜头画面，里面有无数的苍蝇异形在飞舞，接下来帅气的男主人公ショウ扛着一把未来武器出场了。ショウ亮相完毕，接着出场的是漂亮的女主人公シャミ，她一身中国古代的服饰令在场的所有人都想起了貂蝉（当然是指《真·三国无双2》里的那位小姐），实在是令人佩服光荣的美工。接下来就是众人对大群苍蝇异形的围剿，其中还闪过一位身材魁梧的黑人，他的资料目前不明，看来是光荣对观察仔细的玩家的奖赏。但异形越来越多，实在斩不尽杀不绝，最后竟演变成将主人公们团团围住之势。这时シャミ使了一个眼色，然后点了点头，ショウ明白了她的意思，也坚定地点了点头，然后突然跳起——般若波罗蜜（意译）！在这一招的威力之下，所有敌人都化为灰烬，于是整个世界安静了……《红海》的影像给人留下了非常深刻的印象，可惜游戏是出在XBOX上，如果出在PS2上一定要买来玩一下。不过话说回来，如果真要是出在PS2上，也就达不到这种效果了。究竟《红海》能否让XBOX度过难关，今秋就见分晓！

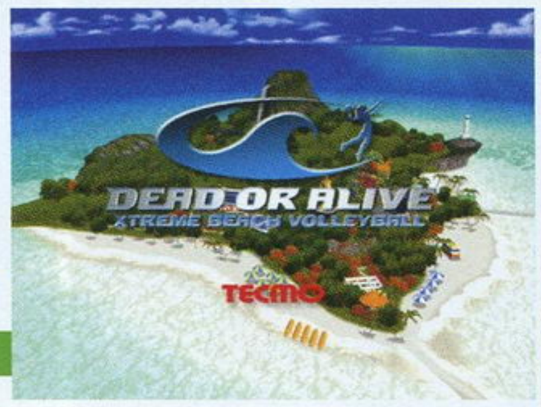


3DM-SMV
www.plumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

DOA 极限沙滩排球



■ XBOX ■ TECOM ■ SPT ■ 今冬预定

炎热的夏季已经到来，那么游戏制作厂商当然也会制作一些能够给玩家带来清凉感觉的游戏。本次E3展上预定在XBOX上推出的“《DOA》系列”新作——《DOA极限沙滩排球》就是这样一款游戏。众所周知，几乎半数以上被《DOA》这款游戏所吸引的玩家都是先迷上游戏中靓丽的女性角色，之后才从系统以及对战角度去了解这款游戏的。游戏制作厂商TEMCO鉴于这一点因素，便成功地使用在开发《DOA3》中所运用的技术引擎推出了这款SPT类的游戏。

阳光、沙滩、排球、美女，这个夏季只属于你！

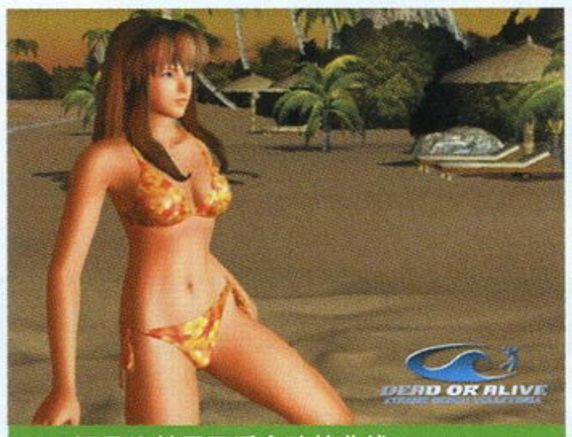
游戏系统

游戏的玩法类似于SEGA的街机名作《沙滩排球》，只不过人物都换成了玩家所熟悉的“《DOA》系列”中的角色，而且可以自由组队。还有一点就是当玩家所组建的队伍胜出比赛之后，便可以得到相应的赏金，用来购买道具和服装，相信这一点特色设计又将谋杀玩家大量的游戏时间了。游戏中将会出现20多首得到了授权的动听乐曲，并且允许玩家先把游戏碟片弹出，放入任何音乐CD，然后就在自己喜欢的音乐伴随下来一场精彩的沙滩排球比赛。另外值得一提的是，比赛过程中的精彩定格画面和重放录象可以随时保存到硬盘上，以便今后再次欣赏那些精彩的比赛场面。

用赢得比赛胜利而换取的赏金购买新的泳装。

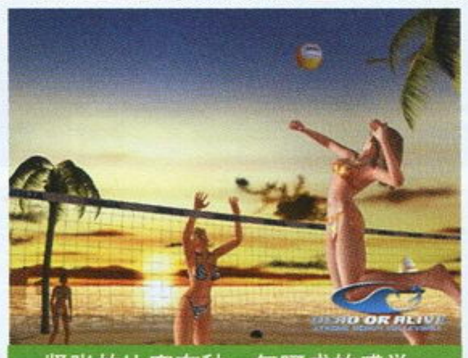
游戏概要

《DOA极限沙滩排球》的背景故事相当简单。讲述了ZACK在某次豪赌之后大发横财，于是便利用那笔钱购买了一个美丽的海岛。为了扩大影响力，ZACK便决定在这座海岛上举办一届极限沙滩排球赛，而被盛情邀请前来参赛的选手们其实心中也都抱着各自不同的目的……



还是比基尼更适合瞳的曲线。

瞳高高跃起，拼尽全力进行扣杀。

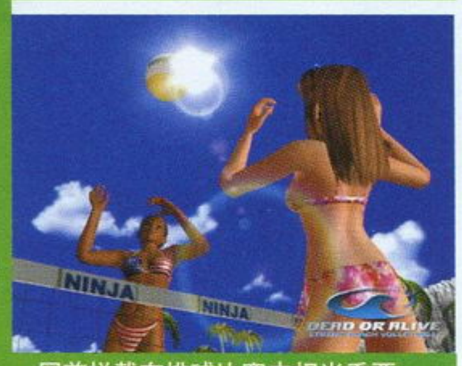


紧张的比赛有种一气呵成的感觉。

游戏中的绫子还是那种忧郁的眼神。

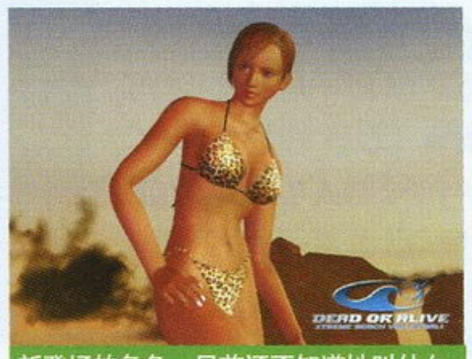
瞳为自己的同伴打气。

夕阳下的海滩更加迷人。



网前拦截在排球比赛中相当重要。

绫子为瞳垫球作二传。



新登场的角色，目前还不知道她叫什么。

TINA凭借自己的努力取得了关键一分。

金发美女TINA看来对沙滩排球非常自信。

关于E3上公开的影像……

从E3展上公开的影像来看，这的确是一款制作水平相当高的游戏作品。游戏画面同《DOA3》非常接近，宏大壮美的背景空间完全能够让玩家产生一种身临其境的错觉，烘托出海岛迷人风光的核心所在。想想在闷热的夏季，玩家能够足不出户就领略如此清新宜人的海滩美景，心中会是一种多么舒畅的心情！除了构成游戏画面背景的这些要素之外，展示影像中那些活灵活现的靓丽少女当然是游戏的最大卖点了，虽然说TECMO在SPT类游戏上的造诣远远不及类似SEGA、NAMCO或KONAMI这样的厂商，但是可以看出游戏中的人物动作流畅，神态逼真，再加上某种特效被制作得非常真实，因此现在就可以预见等游戏发售之后，完成度肯定要超过现有的水平。游戏的不足之处也是有的，就是扣球时的击打效果以及电脑NPC的AI水平好像都有些问题，影响了游戏整体的紧凑性和排球的乐趣所在，相信TECMO一定会在今后游戏的开发中注意这些地方的修正。影像中用一段精美的CG动画作为完结，负责这最终演出的是“《DOA》系列”中的超人气角色霞和海伦娜。从CG动画的素质来看，比起《DOA3》的结局ENDING的制作水平有过之而无不及，叫人异常期待啊！

沙滩排球更加讲究两人之间的配合。

这位新登场的MM会在《DOA4》中出现吗？

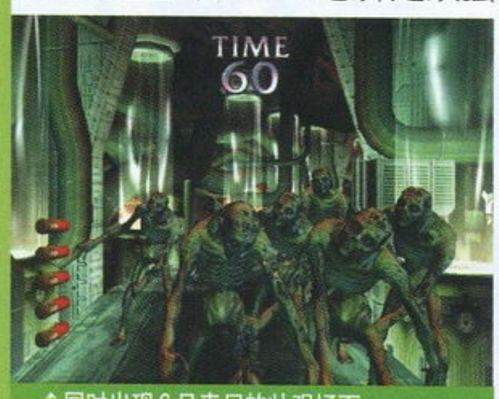
诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

3 前线狙击 死亡之屋3 THE HOUSE OF THE DEAD III

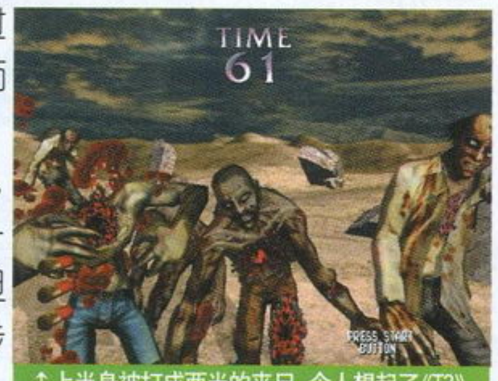
■ XBOX ■ SEGA ■ 光枪 STG ■ 年内预定

在全世界大受欢迎的光枪射击游戏“《死亡之屋》系列”的最新作——《死亡之屋3》此次在E3展上公开了大量的影像，通过这些影像大家可以看出，《死亡之屋3》的风格依然是和前两作一样。在E3展之前公布的《死亡之屋3》影像都采用了动画渲染技术，导致游戏有很明显的卡通风格。动画渲染技术最近正在业界大行其道，但由于“《死亡之屋》系列”一贯都走写实路线，因此玩家对此举非常不满。不过现在看来SEGA总算是改弦易辙了。



↑同时出现6只丧尸的壮观场面。

“《死亡之屋》系列”的故事设定一向都有其独到之处。一代讲述的是居里安博士妄图凭借生化丧尸一举统治世界的故事，而二代的古德曼继承了他的遗志。不知在三代又会蹦出哪位科学狂人高举生化大旗。不过目前已经得知，这次游戏的主人公是一男一女，有趣的是在公开的影像中男主人公的正面镜头极少，风头都被一身劲装的女主人公抢光了。



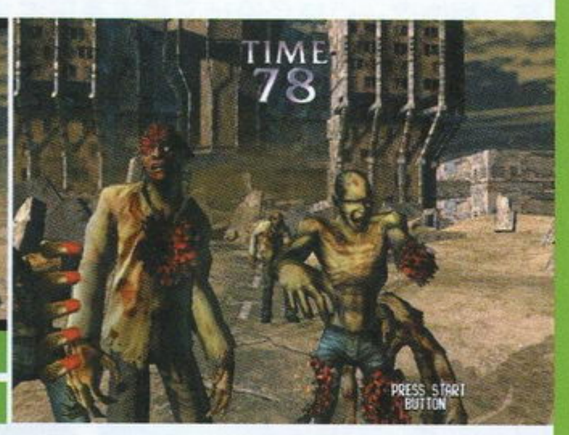
↑上半身被打成两半的丧尸，令人想起了《T2》。

设计者此次向玩家着重强调新作将加强“DRAMA”性和被追赶的恐怖感。大家都知道，《死亡之屋2》里有很多分支路线，路线不同，不但剧情会有变化，而且遇到的敌人也不一样，甚至连BOSS都会发生变化。加强“DRAMA”性意味着新作中分支路线这一设定不但会保留，而且会大大加强，实在令人振奋啊！而被追赶的恐怖感就不大容易描述了，初步猜想应该是和上一代第4关BOSS战差不多，看来只有等真正玩到游戏后才能体会了。

关于E3上公开的影像……

看了展示的影片后最大的感觉就是游戏难度越来越大了。本次的主角是一男一女两人，游戏刚开始时他们拿的都是重武器，这使人误以为这次游戏会轻松一些，但没想到进入游戏后敌人都是成群结队地杀过来，即使用重武器也不能保证将敌人一枪击毙。丧尸们个个精神抖擞，双手打烂了还有双脚，四肢都打掉了还要用口咬，实在是惊心动魄。此外还有身材魁梧的巨型丧尸和行动异常敏捷的变种丧尸，很不好对付。有一个丧尸一连挨了七八枪才缓缓倒地，影像展示台的周围就传来老美们粗犷的笑声。另一大感受就是画面的大幅度提升，绝对对得起XBOX的强劲机能，只可惜在PS2上恐怕是很难玩到了。

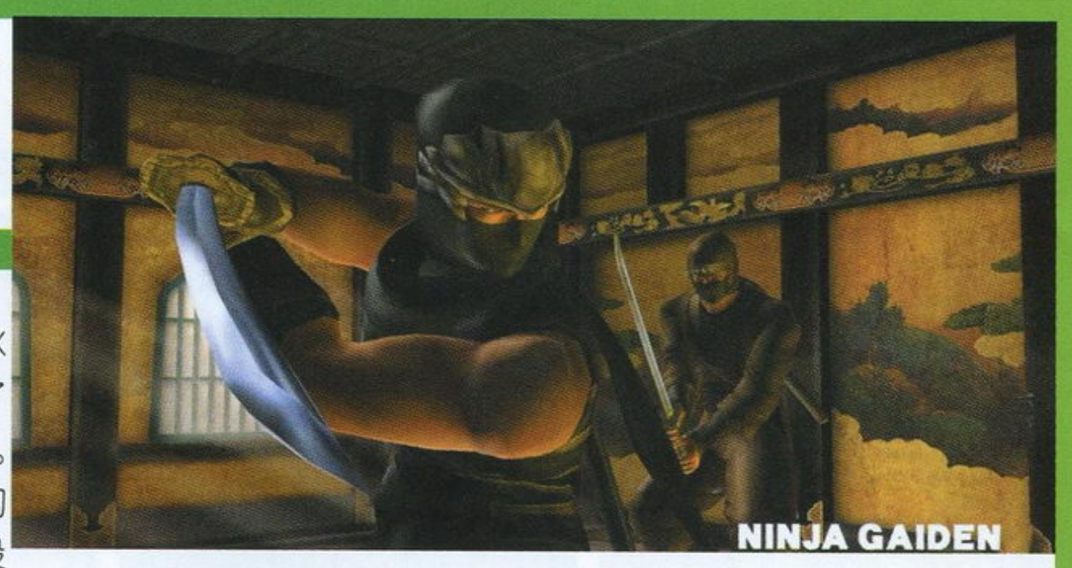
↑故事就发生在这个荒野中的大楼里。



→一下车就和敌人遭遇上了。

忍者龙剑传

↑本作的主角造型，很有型吧。



■ XBOX ■ TECMO ■ ACT ■ 预定2003年

E3展开始的第一天，微软就迫不急待地宣布：TECMO的TEAM NINJA最新作：《忍者龙剑传》XBOX版正式公布！在TEAM NINJA的领导人坂垣伴信做了一个简短的介绍后，就开始播放《忍者龙剑传》的影片。这段影片的长度大约为3分钟，其中不包括华丽的TEAM NINJA版权片头。TEAM NINJA除了公布这段影像外没有对游戏作任何说明，不过从这段影片中我们就能够看出很多东西。

关于E3上公开的影像……

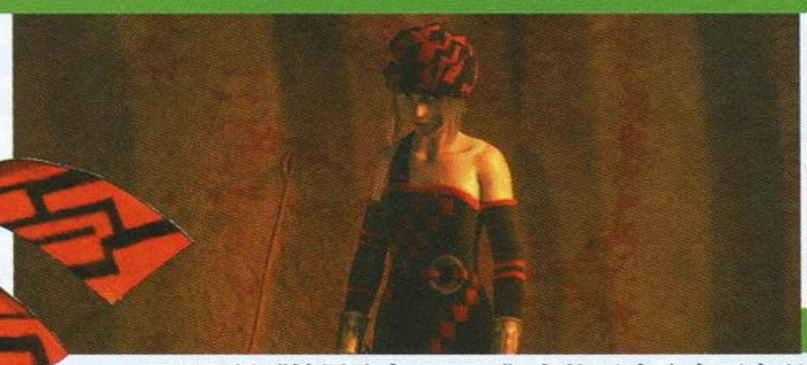
《忍者龙剑传》一向是我非常喜爱的游戏，因此我非常关注这次XBOX版的影片，来来回回看了不下20遍。整段影片中充满了杀戮，但不血腥，砍在敌人身上不会出血。主人公龙从开始一直杀到最后，从不停手。出场挨砍的敌人很多，首先是最普通的生化士兵，接下来是忍者，最后变成了魔兽。游戏的画面可以说是非常棒，绝对是目前ACT里的№1，不过游戏画面始终给人一种似曾相识的感觉。这是因为本游戏和《死或生3》是用相同的引擎开发的，主人公龙的造型和《死或生3》里的HAYABUSA非常相似，几乎可以说是同一个人。当然也有消息指出《忍者龙剑传》的主人公就是《死或生3》里的HAYABUSA，不过还未经证实。在影像中展出的场景大致有3个：军营、阁楼、洞窟，这些场景在《死或生3》中都可以找到影子，特别是阁楼这一场景，简直就是《死或生3》的翻版，一模一样。

游戏中砍杀的动作做得相当不错，如果不是有《鬼泣》摆在前面，一定又要加上“最强”、“最高”等定语。龙除了普通的砍杀动作外，还可以将敌人挑起来进行空中追砍，此外发忍者镖的招牌动作也依然存在。不过“《忍者龙剑传》系列”给人的印象应该是更强调跳跃、攀爬等动作，再就是大量的机关、悬崖，如今变成以砍杀为主确实让人有一种异样的感觉。但是新作还像过去那样的话，卖砸的下场几乎是可以确定的。事实上过去的作品如果既想保持过去的感觉，又能够卖得好，这是不可能的。我们都要接受这个现实，过去的《忍者龙剑传》就让它永远地埋藏在自己的记忆里吧！

影片的最后，出现了一只手指长长的魔兽。当龙很镇定地把武士刀拔出来后，影片也就结束了。对于这样的手法我们已经见怪不怪了，只希望新的《忍者龙剑传》能够创造辉煌，给广大玩家一个买XBOX的理由（笑）！

www.plumbook.cn

文：SOUL

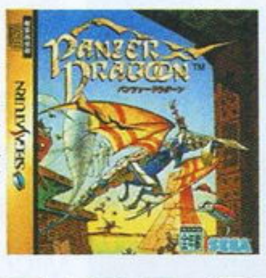


铁甲飞龙 ORTA

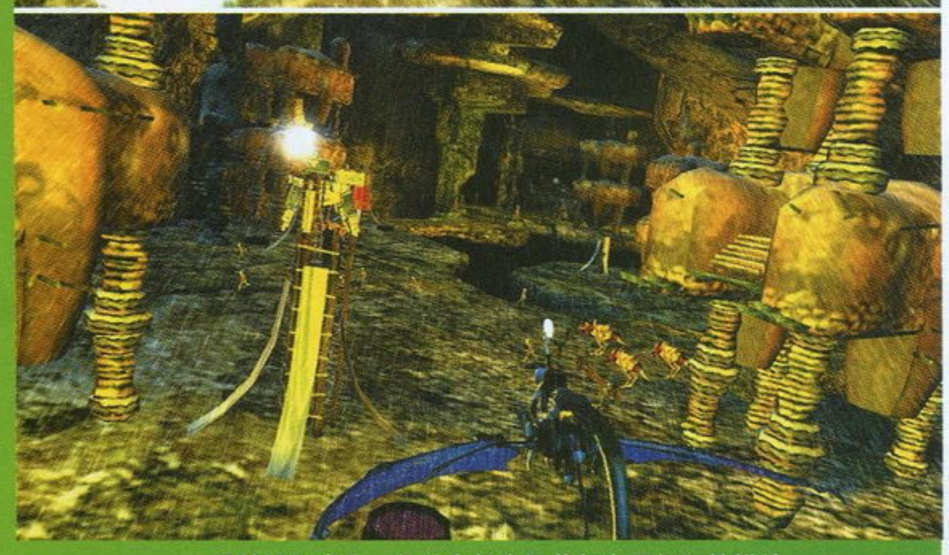
■ XBOX ■ SEGA／SMILEBIT ■ 3DSTG ■ 2002年发售

XBOX版《铁甲飞龙ORTA》自从正式公布开发以来，一直都没有太多的相关情报公布，这总让《铁甲飞龙》的FANS们牵肠挂肚，终于，在E3上，《铁甲飞龙ORTA》开始向人们展示它那惊人的“优美身姿”，惊世骇俗般的画面果然不愧于SEGA的招牌作品之一，一点也不辜负《铁甲飞龙》FANS的期待！

《铁甲飞龙》（PANZER DRAGON）最早于1995年3月10日出现在SEGA SATURN（SS），是SS早期的扛鼎大作；第二年，正统的续作《铁甲飞龙II ZWEI》（1996年3月22日）推出；到了SS中后期，冠以《AZEL铁甲飞龙》的第三部作品以RPG的形式登场（1998 年1月29日）。《铁甲飞龙》系列作的原开发组为Team Andromeda，现在则由SEGA旗下的SMILEBIT负责开发，SMILEBIT目前已经在XBOX上开发了《枪之女神》和《JET SET RADIO FUTURE》，相信已经对XBOX的机能相当了解，《铁甲飞龙ORTA》将是SMILEBIT充分利用XBOX机能的强劲之作。



360度回旋射击！凝重、独特的世界观！



▲虽然场面宏大，但其中每个细节都有很仔细的描绘。其实在这样的世界中自由飞翔是每个人的梦想。

游戏本身

本作既然是采用系列作的传统系统，移动方式是不变的，也就是玩家将只要利用摇杆，就既能控制飞龙的移动，也可以控制照准光标的位置。攻击方式也分为两种，一种是主角所发出的枪系连射，一种则是飞龙的激光射击，飞龙激光是攻击的主要方式。飞龙的激光主要是按住射击键后，将光标移到敌人身上就可以锁定敌人，之后放开按键就能发出激光消灭敌人，一次性同时锁定的敌人越多，就可以获得越高的评价，画面上同时发射数道激光的表现方式也会让玩家极具成就感。

新的《ORTA》除了基本继承这样的动作系统以外，自然还是会还加入多种改进与变化的。如本作中飞龙将可以加速及减速，主角所乘坐的飞龙也不仅仅只是保持一种样子，飞龙在不断战斗中将会不断获得进化，而且还能实时进行变身，变身系统最早来自于系列的第三作《AZEL》。不同形态的飞龙具有不同的特性，如小巧形态下的飞龙擅长加速与减速。飞龙可变成的形态达到3种以上，玩家必须根据战况的不同让飞龙变成不同的形态才能轻松应敌。

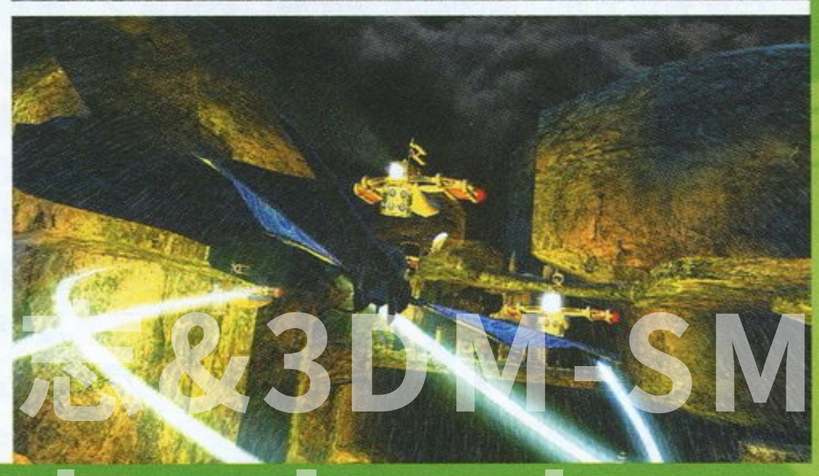
在故事方面，SMILEBIT方面已经透露，游戏的背景故事将延续SS时代的《铁甲飞龙》三部曲，故事发生在前作的二三十年后。音乐方面，《ORTA》的音乐制作人员就是原来《铁甲飞龙》三部曲的音乐制作人员，也就是说，系列作那充满神秘感、宏伟感的音乐将再现于XBOX上。另外利用XBOX的硬件特征，游戏的音乐将对应杜比环绕5.1 音响系统，相信《ORTA》的音乐会真正体现出杜比环绕5.1 音响的震憾之处。

关于E3上公开的影像……

目前《ORTA》的开发度已经相当高，在E3上展出时，除有两段正规的预告片进行演示以外，还有游戏中的两关可以当场试玩，所以E3上的影像也就包括了实际游戏的画面。实际游戏画面果然是极尽华丽，在飞龙振动翅膀的时候，可以很明显地看到飞龙的翅膀会随之变换不同的颜色。

飞龙的行动与当年的飞龙已经不是一个级别，整体而言更迅捷得多，行动的幅度相当大，而且流畅之极。场景也比前作更广阔得多，这更给了飞龙以自由翱翔的空间。除了场景的广阔外，敌方BOSS的巨大程度也让人印象深刻，其实这也是系列s作的特点之一，不过在新主机平台下这一点被发挥到了极致。

影像中的音乐也非常出色，不愧是原三部曲的音乐制作人，相信只要玩家一听，就能够听得出来，那种熟悉的感觉，同样的节奏感、同样的乐器声。《铁甲飞龙》游戏中描绘的是空间的广阔，因此音乐方面也配合得相当大气、雄壮。预告片上还放出了本作的主题歌，主题歌充满了一种异样的民族风味，与游戏中的凝重、独特的世界观完美符合。预告片还向我们展示了游戏中的CG动画，动画的水准之高令人咋舌，如上图这幅飞龙的头部特写。



芯&3DM-SMV

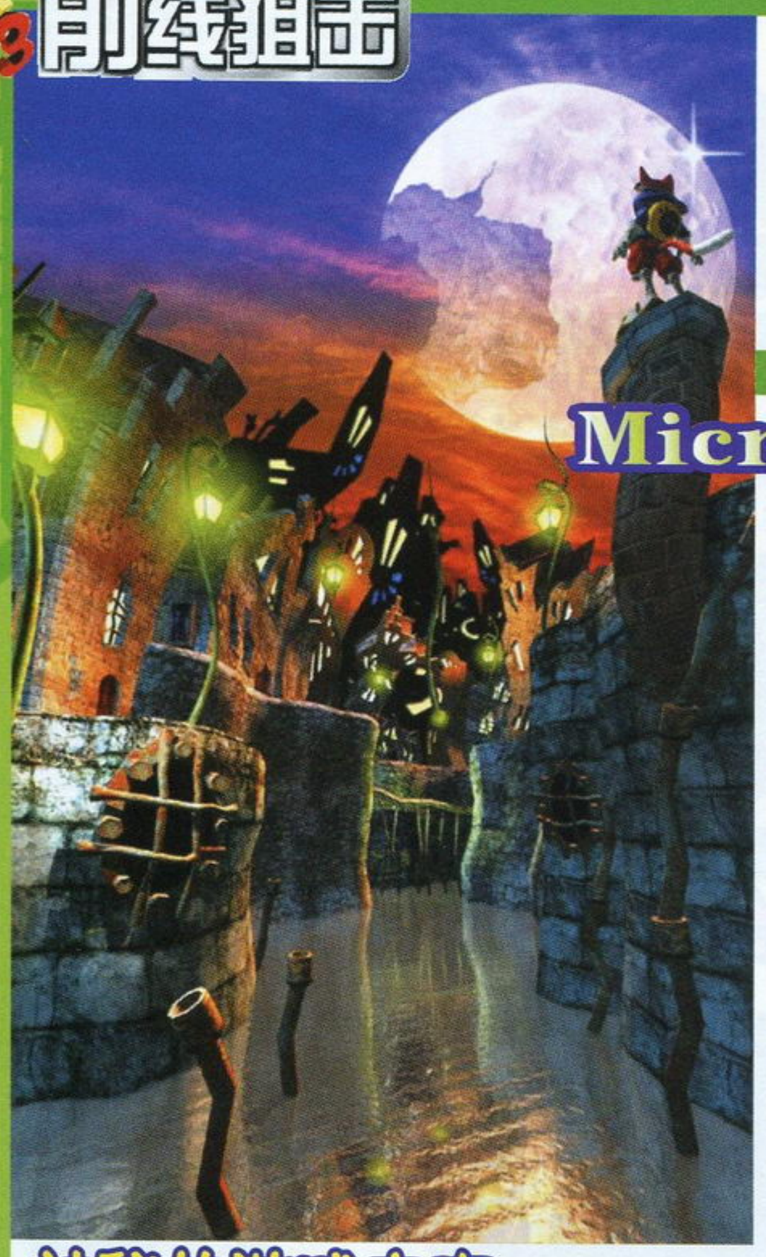
www.plumbook.cn

文：D·S

布林克斯：时空清除者

在美国洛杉矶举行的E3展中，各大游戏厂商都展出了各自的最新游戏，再加上PS2、NGC和XBOX的机能都非常强劲，所以以前倍受冷落的3D动作游戏大有全面复兴的趋势。因为这类游戏拥有操作简单、画面逼真、紧张刺激的特征，无论男女老少都可以随时享受这类游戏的乐趣，市场前景非常乐观。有鉴于此，要使XBOX站稳脚跟的微软当然不敢懈怠了，在发表了多款游戏新作的同时，也公布了这款相当吸引人的动作游戏《布林克斯：时空清除者》。

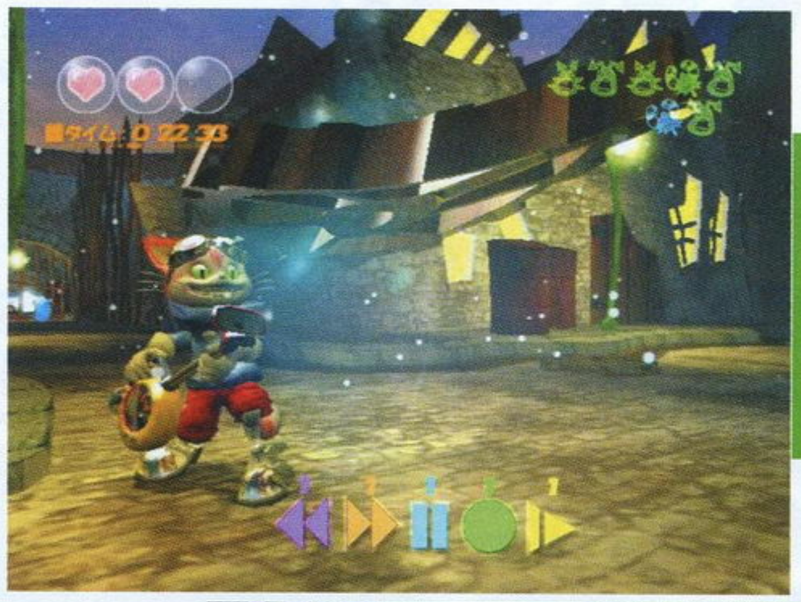
■ XBOX ■ Microsoft ■ ACT ■ 未定



Microsoft本年度E3的秘密动作游戏曝光！

强劲的制作班底

现在Microsoft主要都是靠其他游戏制作公司来为自己开发游戏，通过Microsoft的品牌效应将中小游戏厂商拉拢过来，增加XBOX的游戏数量。例如《格斗超人》这款打着Microsoft旗号的游戏原本就是由开发PS2游戏《保镖》的制作公司DREAM PUBLISHING负责，至于这次介绍的《布林克斯：时空清除者》则由大名鼎鼎的游戏开发者大岛直人负责构思与开发。可能国内的读者对大岛直人这个名字还比较陌生，其实大岛先生就是前SONIC TEAM的成员，SEGA的招牌角色SONIC和NIGHTS都是由他一手创造，所以这个BLINX有可能未来也会被视为XBOX的招牌角色。



我吸，我再吸！游戏的动作要素不可忽视。

神秘的游戏内容

至于游戏的内容如何，现在游戏制作厂商公布的资料并不多。首先主人公是一只人性化的猫，名字就和游戏标题中的一样叫布林克斯。游戏的类型是一个完全3D动作游戏，玩法上与其他相同类型的游戏差别不大，但更接近于“《索尼克大冒险》系列”。从目前的资料来看，可以肯定本游戏的世界观一定同穿梭于时空之间的故事背景有关，主人公布林克斯应该可以通过特殊的时空传送装置到不同的时空中，而布林克斯的武器就是手上那把类似吸尘器的道具。

哇，这个敌人不会是BOSS吧？体积庞大啊！

只看这两张游戏背景设定，就可以明白它的世界观了。

在游戏画面上，玩家可以发现童话风格相当明显，相当接近于美式风格的卡通。凭借XBOX的强大机能，画面色彩非常鲜艳，角色造型滑稽可爱，基本动作流畅舒展，确实能够在众多动作游戏作品中给人眼前一亮的感觉，第一印象非常深刻。可以预见这款游戏一定会在欧美游戏市场大受欢迎，但E3展上并没有具体公布是否推出日本版，看来玩家还是要期待一段时间了。

布林克斯真是一只可爱的猫。

你追我跑，这是动作游戏中的战术性撤退。

关于E3上公开的影像……

E3展上公布了《布林克斯：时空清除者》的多段影像，总体看来游戏目前的制作完成度已经很高了。画面颜色鲜艳，卡通风格浓郁，绝对是一款面向大众的动作类游戏。主人公布林克斯的造型非常可爱，游戏中还有许多精心设计的小动作，再加上它的攻击方式复杂多变，因此该游戏具有很高的可玩性。虽然是3D动作游戏，但是游戏界面却非常亲切，许多地方都有箭头指引方向，方便玩家很顺畅地将游戏进行下去。另外现在游戏的发售日虽然没有官方的正式公布，但可以猜想今年的圣诞期间一定会推出的，因为那个飘雪的小镇实在太迷人了！

难道还有水中的战斗吗？游戏当中的基本系统还不得而知。

大岛直人先生所设计的布林克斯，它能否成为XBOX的标志呢？

话梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

文：ACE 飞行员

铁骑

■ XBOX ■ CAPCOM ■ S・STG ■ 今夏预定

2002 年 E3 展上，CAPCOM 正式向外界公开了他们最新开发的前卫机器人模拟游戏——《铁骑》，本作也是 CAPCOM 在 XBOX 开发的首部作品，早前，本刊曾经对这款引人注目的作品做过比较详细的报道。

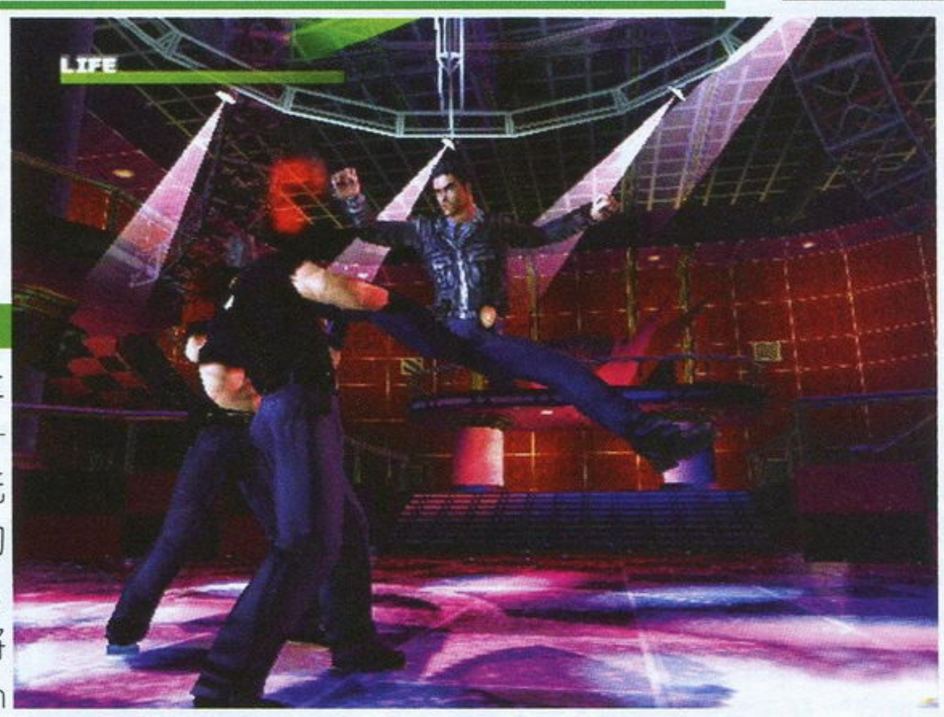
本作之所以受到广泛的瞩目，不仅仅是因为《铁骑》的画面表现已经大大的超过当今几乎所有的机器人模型游戏，它那独特、骇人的操作方式在家用游戏机史上同样也是一个创举。如果玩家想将游戏中的巨型战斗机器人 VT，也就是我们所说的铁骑发动起来，就必须配备一个拥有 40 个按钮，左右两支控制摇杆以及 3 个脚踏板的游戏专用控制台。

正因有了这两个显著的特点，所以《铁骑》在这次 E3 展上成了 XBOX 展位一颗闪亮的明星，同时也成为了人们议论的焦点。在厂商纷纷简化游戏操控的今天，而《铁骑》却就是要和时代的潮流背道而驰，这一做法实在令人费解。《铁骑》开发负责人向我们表示：当初我向三上真司先生提出了几个游戏的草案，但由于太过普通，最后都被他否决了。最后当我提出要制作一款完全追求真实感觉的机器人模拟游戏的草案后，三上先生认为这个提议相当有创意，就让我们放手去做了。因为我们设想的这款游戏需要强大的硬件环境做为支持，所以最后我们选择了 XBOX 来进行开发，因为它是当今家用主机中性能最强的。

关于 E3 上公开的影像……

《铁骑》在这次在 E3 上宣传重点在于能够让更多人试玩这款游戏，让更多人了解这款游戏真正的乐趣所在。如果你没有玩过这款游戏，对它的印象可能只会停留在那华丽、写实的画面上，但当你亲自手握控制台发动 VT 的那一刻，你会感觉这款游戏远远没有你想象的那么简单。这次 CAPCOM 在展台前提供了《铁骑》第一小关试玩，玩家主要是启动 VT，迎击突然来袭的敌人。面对那一排密密麻麻的按键，起初许多试玩者都有一种手足无措的感觉，幸好游戏有提示，玩家可以渐入佳境，然后就是欲罢不能。游戏中玩家可以对画面上的景物进行破坏，各种爆炸效果和 VT 如雷贯耳的引擎声掺杂在一切，你可能很快就会忘记自己是在游戏，可能由于 VT 的抗震性能不强，只要有大动作，机体内的仪表盘就出现干扰和抖动，相当真实。光靠文字真的很难表达《铁骑》带给我们的那种紧张、真实的操控感觉，那种不同寻常的游戏乐趣。毫无疑问，《铁骑》将成为所有机器人模拟新的标竿。

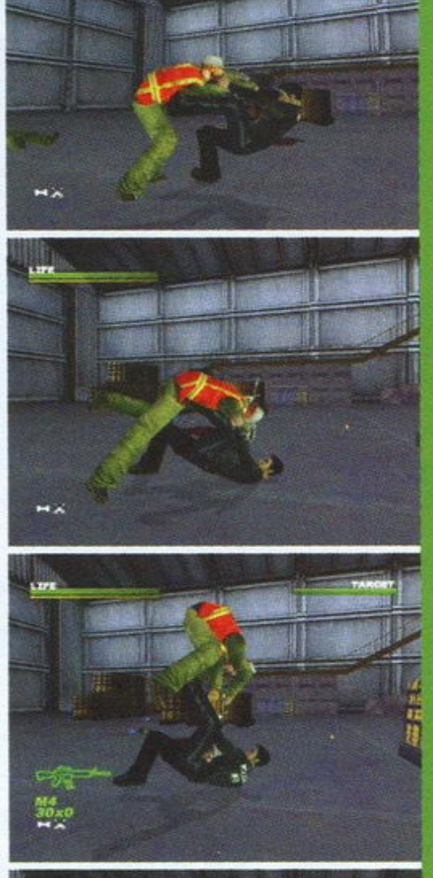
脱狱潜龙 DEAD TO RIGHTS



■ XBOX ■ NAMCO ■ ACT ■ 2002-07-23

NAMCO 美国开发小组 HOMETEK，在这次 E3 上展出了他们即将在 XBOX 上推出的独占动作游戏——《脱狱潜龙》，倍受老美好评。提到 HOMETEK，各位玩家可能比较陌生，他们正是 NAMCO 美国游戏开发部的生力军。本作原定在 PS2 和 XBOX 两个平台同时推出，但不知是什么原因，制作小组最终决定《脱狱潜龙》将是 XBOX 独占游戏。HOMETEK 领导人 Andre Emerson 向媒体表示，《脱狱潜龙》将做成一款类似成龙动作电影那样的游戏。难怪游戏主人公的外貌都和成龙颇有几分相似。小组每位成员都仔细分析过多部著名动作片中出现的各种精彩的动作镜头，并巧妙将这些动作成分融入到游戏中。这次展出的《脱狱潜龙》完成度已接近 100%，并且可以试玩。游戏中各种华丽的中国功夫与 NAMCO 一流的技术结合得相当完美，紧张火爆的枪战场景更是层出不穷。从到场观众的反应来看，《脱狱潜龙》具有相当的吸引力。

流畅的动作 一气呵成



关于 E3 上公开的影像……

《脱狱潜龙》是一款让人一看就会觉得好玩的动作游戏，我们可以将本作看成是一款动作版的《化解危机》，游戏中的各种音效几乎和《化解危机》一摸一样。在 E3 上，《脱狱潜龙》不仅向玩家展现了游戏爽快、简单的射击成分，更突出地表现了主人公 Jack Slate 与敌人近身搏击时的各种赏心悦目的动作。主角的动作并不是很夸张，但招招致命，体现了现代近身搏击技的那种力与巧的完美结合。主角不仅可以与敌人进行赤手空拳的格斗，还可利用手中的武器进行花式格斗，这些动作都极富有想象力。每当 Jack Slate 做出精彩动作时，游戏画面都会自动变慢，让玩家细细欣赏和品味。受到攻击的敌人也会做出很多受伤的动作，任劳任怨的配合主角精彩的表演，这也是游戏的一大卖点。以 XBOX 的机能，《脱狱潜龙》的画面只属于一般，但其他精彩的游戏元素大大弥补了游戏画面的不足。

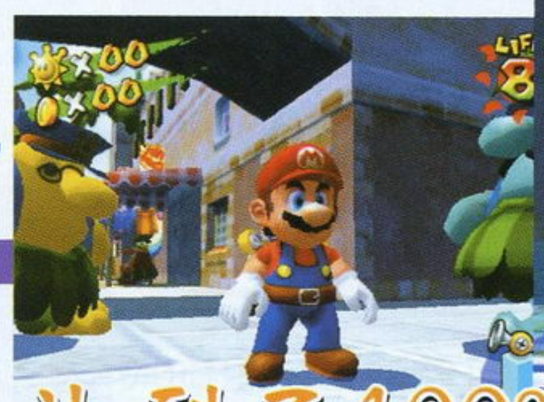
梅杂志&BOM-SMV
www.plumbook.cn

阳光马里奥

SUPER MARIO SUNSHINE

NGC | NINTENDO | ACT | 2002-07-19

文 GOUKI



游戏的开发度已达到了100%，只等7月19日发售！

操作方法详解

HOW TO PLAY?

每一台主机都有几款“只适合于该台主机的游戏”，原因有很多，除去硬件厂商这一关键因素之外，完全活用了该台主机的手柄也为该款游戏打上了“专用”的烙印。N64上的《马里奥64》就是这样一款游戏——使用其他类型的手柄，你是不可能体会到100%的《马里奥64》的感觉的。而作为《马里奥64》延长线上的作品，《阳光马里奥》的操作方式绝对是所有玩过前作的玩家关心的焦点（毕竟NGC的手柄与N64的还是有区别的）。现在就让我们来看看已经可以确定了的操作方法。

L键	从空中重重地跺下来，有很大威力的一种攻击。有些类似于前作Z键在空中的作用。
R键	利用背后的抽/喷水机来喷水或者汲水，使用X键来切换这两种功能。
Z键	暂时没有作用。
十字键	暂时没有作用。
左摇杆	控制马里奥的移动。
C键	控制镜头的角度，让玩家能够根据周围的环境随时调整。
B键	与NPC交谈、攻击。
A键	跳跃。最重要的动作当然用最大的按键了。
X键	切换R键的性能。
Y键	轻轻点一下就是马里奥的身后视点，长按则是主观视点，方便玩家观察周围的环境。
START	游戏中途的暂停。

特殊操作

左摇杆快速转动360°+A键：马里奥会大叫一声再旋转着身体高高跃起，很有趣。

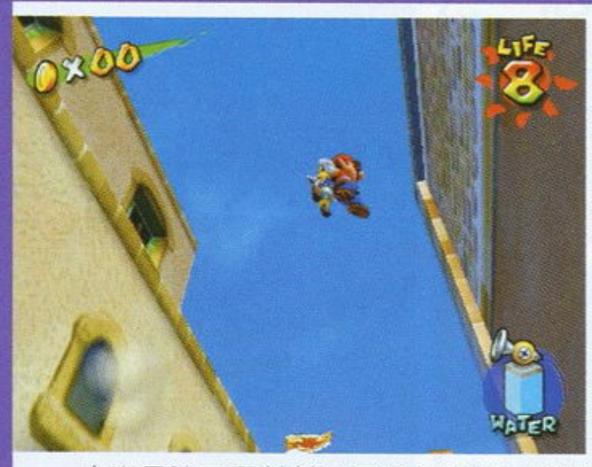
快速跑动中按B键：与前作一样，仍然是“下段攻击”的铲腿。

墙壁跳跃：与前作一样，可以利用墙壁进行三角跳。方法是跳跃中靠近墙壁时按反方向键+A键。

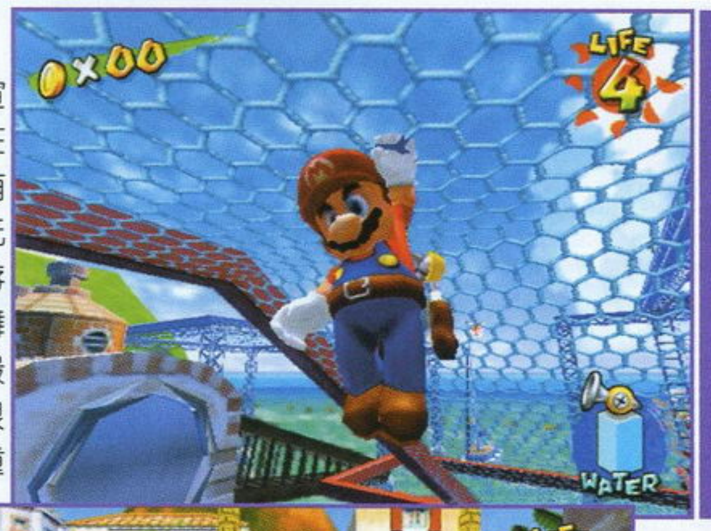
马里奥面对的就是受到污染的巨型植物怪了，快使用喷水器将它清洁一下吧。

马里奥和老伙伴耀奇一起并肩战斗！耀奇还是那么喜欢吃果子？

关于E3上公开的影像……



游戏已经全部完成，在E3上我们不但看到了激动人心且令人捧腹的宣传影像，而且还看到了不少实际试玩的画面！比起去年8月任天堂在SPACE WORLD上公开的影像，画面又有了一定的进步——当然，仍然有不少人在批评这款游戏的画面“不像是NGC的游戏”，不过如果你实际试玩到了的话，也许印象就会大大改观！任天堂在一定程度上牺牲了高素质的游戏画面，换来的则是每秒60帧的流畅以及丰富巨大且色彩艳丽的游戏舞台！在公开的宣传影像中有一个类似于镜子一样的巨大平台给人的印象最深，当马里奥跃上这个平台时因为冲击力的原因平台左右摇晃，我们可以很清楚地看到天上的蓝天白云还有阳光的反射都一一在这面巨大的镜子中重现！给人感觉“明晃晃的”，相当有震撼力！



马里奥也练过军事五项吗？利用网状天花板来到达无法跳上的地点。

既然是新主机，当然得表现一下水了，看起来就有一种很清凉的感觉。

注意看马里奥这个时候还没有背上喷水器。一旁的是桃子公主！看来这一次桃子公主又要遭到坏人的暗算啦！

也许是为了和弟弟路易遥相呼应，马里奥背上了一个名为“PUMP”的东东，可以用这个东东来汲水以及喷水。马里奥这一次担任了一个受污染的小岛的义务清洁工，并且还要在清洁的过程中打倒敌人——主题很环保吧？并且从本质上来看，背着吸尘器去扫除恶灵的路易与背着喷水器来清洁环境的马里奥的“工作性质”都是一样的？的确，作为“游戏界的迪斯尼”，任天堂总能够给人一个清新活泼、积极乐观的正面形象。

根据前面给出的操作方式，接触过NGC手柄的玩家应该都有一个比较直观的印象了吧。在实际操作中，使用X键来切换R键的作用这一设定是比较有快感的，你可以设想，当马里奥跳到空中完成对某处的清洗工作之后，立刻按下X键，让喷水器的出口朝下，这时喷水器的作用就有些类似于宇航员身背的“推进器”了，当然，喷水器的推进力只能让马里奥在空中停留一小会儿，不过这也已经足够让马里奥安全跳过某个宽阔的断口了。

在细节方面，我们也能够体会到任天堂一贯严谨的作风。在游戏中，某个大坏蛋（也许又是库巴？）把一个小岛弄得脏兮兮的，在画面上的表现就是一种褐色的液体横流，并且不光墙壁、路面上有，而且也会附在一些巨型敌人的身上，马里奥要清洗的也正是这些。有时当马里奥不慎落入这种液体里的时候，你就会发现等马里奥从那里挣脱出来之后，整个身体上都沾满了褐色的液体——包括他那个著名的又大又圆的鼻子。解决这种窘态有两种办法，一是拼命乱摇，让马里奥把脏东西都甩掉，二是干脆地跳进水里，在洗净身体的同时顺便也给自己的喷水器注水。

除了在陆地上的冒险之外，在影像中我们还看到了马里奥踩着某种装置在海上疾驰的画面！就如同前作中马里奥踩着乌龟壳在水面上滑行一样，充满了速度感，且极为爽快，让人不由地想起了《索尼克大冒险2》——提到这款游戏，毫无疑问《阳光马里奥》也受到了这款游戏的某些启发，比如在电线上滑行跳跃及某些类似于赛车游戏的关卡等等，当然我们相信《阳光马里奥》在这方面会做得更好！

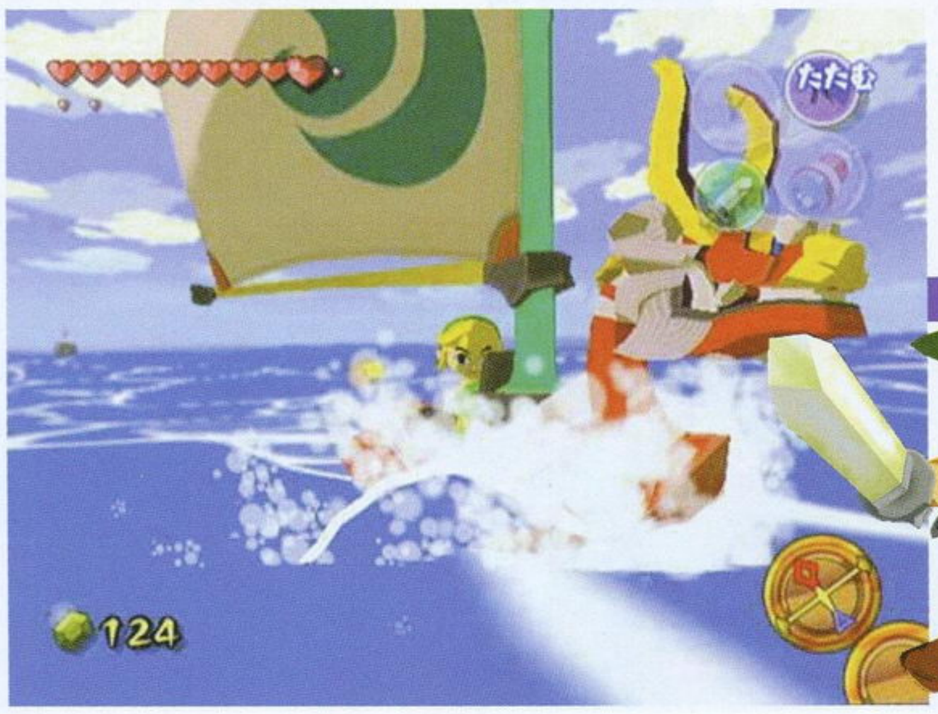
www.plumbook.cn

文：阿修罗

（暂名）塞尔达传说 The Legend of Zelda

■ NGC ■ NINTENDO ■ A・RPG ■ 日版年内预定

《塞尔达传说》无敌！《塞尔达传说》万岁！E3展上公布了大量激动人心的影像，让身为任天堂死忠、塞尔达Fan的阿修罗兴奋到没有话说。（什么形容嘛！）所以阿修罗迫不及待地把自己知道的事全部告诉给各位读者，大家不要激动到昏过去哟！“The legend will never die！”（哎？怎么这么耳熟？）



在5月22日进行的任天堂的专门会议上，宫本茂表示，这一次的《塞尔达》只是借用了系列作品被称为“塞尔达”的世界观，在内容方面和以往作品完全没有相互关联，是一个全新的作品。这一点我们可以从官方预告片的广告词里看出来：“The legend is reborn.”因为是这样设定的缘故，所以在本作中可能会出现以前从未出现过的林克的妹妹，而林克这次可以被称为“大哥哥”了。

“The Legend of Zelda”预定于明年2月在北美地区发售，而日本国内则会早一些，2002年就能够发售。

在2001年8月召开的NINTENDO SPACE WORLD上任天堂公开了一段GC版《塞尔达传说》的影像。以最新的卡通渲染技术制作的游戏彻底推翻了N64的《时之笛》给各界玩家留下的印象，完全卡通风格的林克对《塞尔达》的Fans造成了巨大的冲击：究竟最新的《塞尔达》会变成什么样子，它还会不会成功？这之后的9个月间，Fans度过了漫长的等待时间。终于，在E3上，任天堂提供了可试玩的游戏样本。虽然游戏还不完全，但是相信已经能够给大家留下更深刻的印象了！

←林克又顶起了大罐子。

→好漂亮的背景呀。

Q版的SNAKE？

关于E3上公开的影像……

这次由美国任天堂（NINTENDO of America，以下简称NOA）提供的可以试玩的《塞尔达传说》是特别为了“E3 2002”制作的版本。可试玩部分是游戏开始的一部分，无法自由选择关卡进行游戏。完成品会按照故事情节顺序逐渐增加新的舞台。这一次只是让玩家可以对游戏中出现的各种情况有一个简单的体验，从而可以产生更亲切的感觉。

这一次可以试玩的一共有5个场景，基本上延续了系列一贯的风格：以战斗和移动为中心的“迷宫”部分与以解谜和交流为中心的“冒险”部分。当然也包括了BOSS战和新增加的强调隐秘行动的“潜入”模式。（事实上在《时之笛》中也有部分情节包含一定的“潜入”要素，但是比较起来，这一次则要专业很多，几乎可以算是Q版的《MGS》了；宫本茂也特别强调了这一次“潜入”的重要性。另外这一次的版本已经可以试玩一个操纵快艇的“帆船”小游戏了。这一次可试玩部分大约每个场景需要15到20分钟左右，但是完成品需要的具体时间尚不明了。

游戏的基本操作方法和N64版相似，左模拟摇杆用来控制林克的移动，而右侧的众多按键则决定了林克的各种动作。动作方面也是像以前一样，相同的按键根据当时情况的不同会有不同的功用，只要用B键和R键就可以轻松切换了。走到特定的区域，右上角的按键菜单会显示出当前按键的功能，例如捡起道具、打开宝箱等。而这一次林克可以做出的动作会更加丰富，如贴墙行走、隐蔽、匍匐前进等，都是全新的动作。而配合GC的按键设置，玩家可以在X和Y键分别自由定义道具，这样就可以在游戏中直接使用了。在游戏的解谜部分，除了很容易就判断出来的情况外，也有需要熟练运用林克的各种动作才能达成和需要事先仔细考虑的情况，游戏的那种奇妙的平衡感依然健在。

因为这次采用的是卡通渲染技术，所以游戏整体的感觉和系列以往的作品有很大的不同。任天堂对这种技术的运用看来也是很有心得的，不光是作为玩家角色的林克，连舞台的场景也都是一样的风格，人物和背景结合得十分完美，没有丝毫冲突感。而且就连游戏中的敌方角色、道具和火焰等特殊效果也都统一在卡通风格之下，单看游戏的画面甚至会以为是一部卡通片，但是实际玩起来的话，那种3D的感觉依然很强烈，动作也很流畅，不会使玩家产生2D3D混淆不清的的不良错觉。

因为E3上同时公布了GBA版的《塞尔达传说》，所以大家一定都很关心GBA版和GC版联动的情况。虽然一直以来并没有很多这方面的消息，但是这一次的可试玩版本中却提供了联动功能的使用，虽然不是每个场景都可以用到，但是相信完成品在这个功能的使用范围方面会更加宽广。具体的联动方法是这样的：首先使用GBA-GC通信线将两台主机连接成功。然后在特定（试玩版中如此）场景打开主菜单，就可看到GBA的标志，选择使用后就会出现“Call Tingle……”（这是英文版的显示，至于日文版还有待考证）的显示，之后一个被称为“Tingle”（廷格尔，玩过系列以前作品的人应该知道这个名字吧？他就是专门为林克提供地图的那个大叔）的图案就会出现在GC屏幕上，而在GBA的画面上则会显示地图和一部分道具。这个廷格尔就是GBA可以控制的部分，利用GBA的方向键可以控制他的移动，能够跟随林克移动，而且在传送到GBA上的地图范围内廷格尔是可以自由移动的。另外，廷格尔还可以使用传送过来的道具，比如利用爆弹帮助林克打倒敌人或者炸出隐藏道路等。虽然也可以自己同时操作林克和廷格尔，但是还是要两个人一起游戏才能体会到更多乐趣的！

像不像是卡通片？

地上的标记就是廷格尔。

这就是NGC与GBA联动时的画面。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

瓦里奥世界

Wario World

文：阿修罗

E3大作不断，《瓦里奥》也将登场GC，这一下更加坚定了阿修罗对GC的向往之情犹如滔滔江水连绵……（不好意思，习惯了！）对于瓦里奥大人的Fans以下的消息是不能不知道的，就让阿修罗为大家深情献上吧！

■ NGC ■ NINTENDO ■ ACT ■ 年内预定

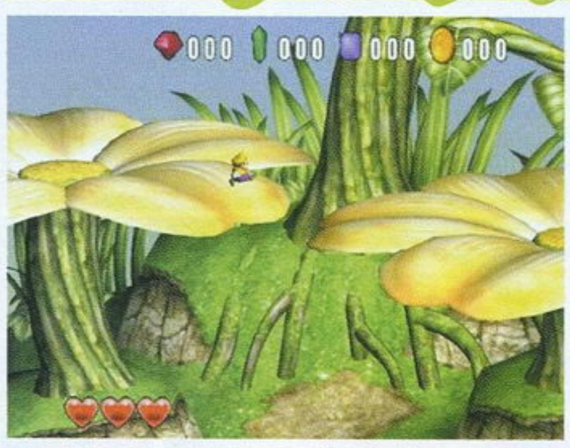
各位本大人的忠实Fans，大家好！前几年本大人在任天堂帝国的外围（GB系列）打下了很好的基础，在广大群众的强烈要求和热烈渴望下，本大人终于决定进军他们的本部NGC了！当然这一次本大人是做了万全准备的，各方面能力都比以前有了很大的提高，大家一定要相信本大人的实力！本大人一定会打倒马里奥那个小子成为任天堂第一男主角的！哇哈哈哈哈！

相信在任天堂公布本公司的E3参展作品之前，并没有很多人想到“《瓦里奥》系列”的最新作会榜上有名，大概更想不到游戏会变成3D形式出现在NGC上。虽然这种转变是迟早的事，但是突然公布的消息一定让许多瓦里奥大人的Fans激动不已。身为《瓦里奥》忠实饭司兼达人的阿修罗就是如此，当时心情的激动并不亚于看到《塞尔达传说》GC版最新画面时的程度。这里就让阿修罗为大家来解剖，噢不，是解析这一次的《瓦里奥》吧！

关于E3上公开的影像……

先看标题：《瓦里奥世界》。相信熟悉系列游戏的玩家都知道，系列一直采用的名字是《Wario Land》（瓦里奥大陆）。明显这一次的名字来得更响亮。这是否意味着本作的世界观方面会比以往更大呢，当然，也有可能意味着游戏的地图会更加多元化，就像2代那样，全世界到处乱跑！

那是当然的！虽然本大人对于征服世界没有什么兴趣，但是能够收集不同的财宝倒是一件不错的事情！呜呜咪呀！



那是当然的！什么2D3D，只要有本大人在，一切都是美好的！我的Fans，这一次你们不光可以听到本大人美丽的声音，还可以看本大人完美的身段！欢呼吧！

随着平台的瞬间进化，在画面的表现方面也有了更大的发展潜力。3D的画面更好地表现出游戏的纵深感，可以让系列玩家体验到更多的快感。对于不熟悉这个系列的玩家来说，这样的游戏场景、这样的光影效果也是十分具有吸引力的！虽然进化成了3D，但是游戏的总体感觉还是系列一贯的童话风格，而人物的感觉也更加逼真、可爱！

再看进化：游戏从一向的2D变成了《阳光马里奥》那样的全三维游戏，究竟会有什么样的改变呢？

首先可以肯定的是操作上会有很大的改变，这次的改变不再是《Wario Land Advance》那样简单增加一个动作而已，这种改变程度玩过《超级马里奥64》的玩家体验应该比较深刻。现在可以肯定的是，跳跃、大坐、冲击（用于连续技中）、举敌人等瓦里奥的基本动作都会被保留，目前可以看到的新动作是掌击、螺旋打桩机（新动作）、大车轮投（很爽快的一招，像摔角手那样抓住敌人转几圈再扔出去，同时可以对周围和远处的敌人造成伤害），应该还会有更多动作存在才对。

那是当然的！本大人可不像马里奥只会跳跳、坐坐，本大人是无敌的！这不，最近他们兄弟俩拿着一些奇怪的东东想对付我，但是本大人还是无敌的！哇哈哈哈哈哈哈！

不愧是瓦里奥大人，怎样打都行。螺旋打桩机、大车轮投、里门顶肘，必杀技发动！

最后说说系统吧！这一次可以在左下角看到一些心的标记，难道这一次的瓦里奥大人不再是不死身了？应该是和GBA一样的能量计吧，一旦变为0会从本关开头重新来过，不过也不排除任天堂突发奇想改变它的性质的可能性！在目前公布的影像中我们并没有看到系列一直以来最吸引玩家的东西——瓦里奥大人丰富的变身系统，想来这是不应该被去掉的。（B.T.W. 影像中瓦里奥大人在受到一些敌人的攻击后虽然没有变身，但是却产生了意想不到的效果，可能这就是变身系统新的进化吧！）

另外，大家注意右上角：有4个财宝的标记耶！除了传统的金币外，还有另外3种不同的宝石。宝石和金币的上限都是999（三位数），说明这一代中宝石并不是最重要的东西（和3代一样），更强调的应该是动作和其他方面的一些要素。（P.S. 在另外几段玩家试玩的影像中，我们却看到了完全不同的情况，右上角并没有宝石的数量显示；只是在捡到金币的时候会在左下角心的标记上方出现金币枚数的显示。究竟哪段影像才是正确的，看来只有等待官方公布新的情报了！）

管它是什么样的东东，只要是财宝本大人就要把他抢过来！哇哈哈哈哈哈！

www.plumbook.cn

文:GOUKI

生化危机0

biohazard 0

■ NGC ■ CAPCOM ■ A · AVG ■ 2002-08-29

本作无疑是CAPCOM夏季攻势的重点作品之一。游戏的日版已经决定在8月末登场，据说容量将达到3张DVD！在E3上公开的当然是美版，游戏的标题也相应改为了“RESIDENT EVIL 0”，个人感觉美版的标题似乎更COOL一点。CAPCOM对此作的销量预计是全球100万，希望到时候的成绩能够让所有人都满意。

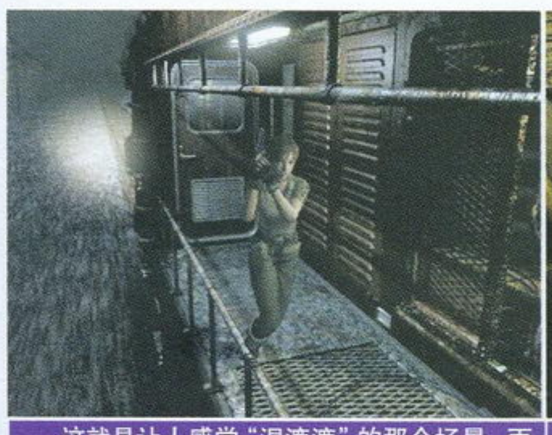
关于E3上公开的影像……

首先，音乐又回归了《生化危机2》的风格，让人觉得自己重任在肩（太棒了）。

虽然游戏的日版已定于8月末发售，但是在E3上CAPCOM并未展出可试玩的版本，也许这样一款靠剧情、画画效果以及新系统取胜的游戏并不适合展出试玩的版本？

公开的影像从新角色比利·柯恩在列车上与丧尸的近战开始，看来这名新角色在游戏中有非常大的戏分。紧接着另一名女主角瑞贝卡出现在一个正在燃烧着的车厢里，被烧焦了的皮座椅使得整个车厢都显得烟雾缭绕。丧尸就在瑞贝卡的面前！位于车厢另一头的比利赶紧拔枪射击，阻止了丧尸的前进——这也很直观地表现出了此作的特点，那就是双人合作的概念。

画面切换到列车车厢外，瑞贝卡正躲过丧尸的围攻从列车车卡连接处进入另一节车厢，而此时我们可以很清楚地看到外面正下着倾盆大雨——同《生化危机》一样，在表现周围的环境时，制作小组采用了动画背景与静态CG相结合的方式，相当成功地刻画出了列车在风雨交加的夜晚急驰的镜头，让人过目难忘！同样的，接下来比利在列车厨房中战斗时，我们也可以看到动画背景的惊人表现力——一旁的水池内注满了水，列车车厢的晃动使得水池中的水不时地溢出来，水面与灯光形成的折射也逼真地展现在我们眼前。



这就是让人感觉“湿漉漉”的那个场景，雨大得甚至把镜头也打湿了。

首次公开的新场景，不在列车上。

合作是本作的一大特色，但具体怎样实施这个系统还是一个谜。

在一大段丧尸围攻两名主角的片段之后，忽然转为CG播片：一个足足有半个篮球场那么大的的蝎子轻易地划破了列车车顶爬了下来！这个“蝎子王”的特写过后，整段宣传片就结束了，出现游戏的美版标题——Resident Evil 0。

生化危机 网络版

RESIDENT EVIL ONLINE

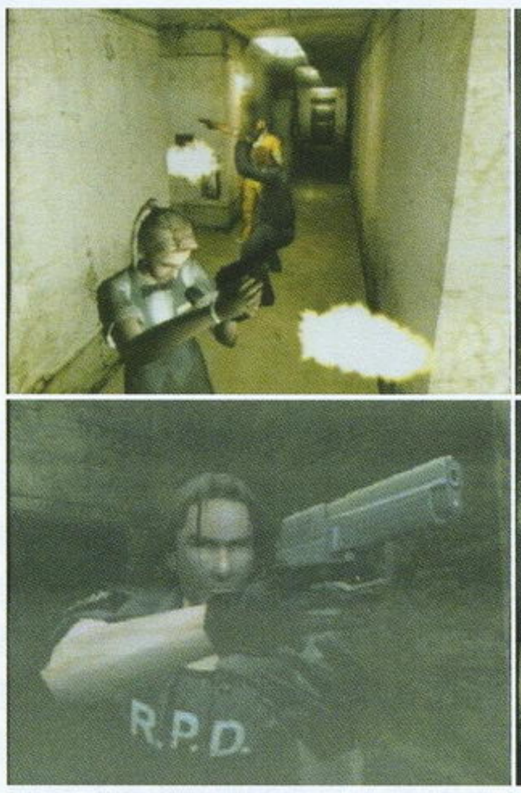
这也许是未来的几年内在除NGC以外的主机上惟一能够玩到的《生化危机》了。因此，即使是网络版，此作仍然得到大量玩家的关注。游戏目前一切详情都未有公开，只有一段长约1分钟的MOVIE，现在我们惟一可以肯定的是，该作并不是出自BIOHAZARD TEAM——CAPCOM第四开发部之手，负责制作的是有着网络游戏开发经验的第一开发部部长船水纪孝，由他主持开发的《CVS2》以及即将登场的赛车游戏《AUTO MODELLISTA》都有着非常不错的网络游戏功能。

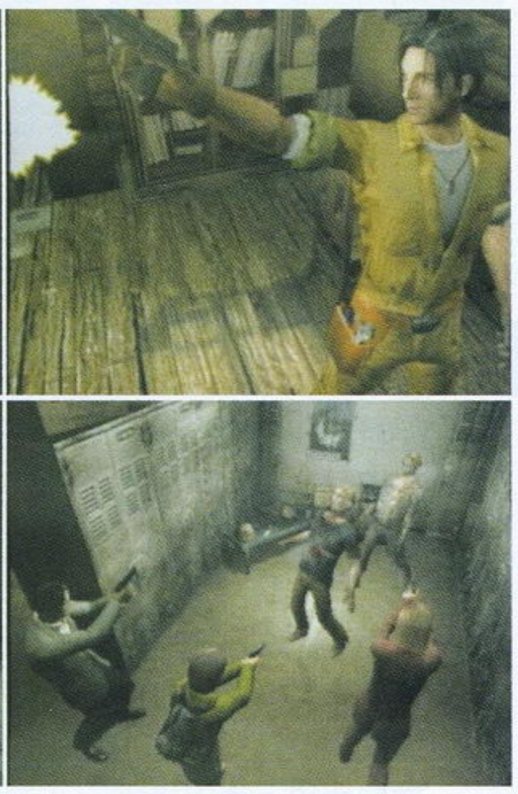
■ PS2 ■ CAPCOM ■ 网络 A · AVG ■ 2003年未定

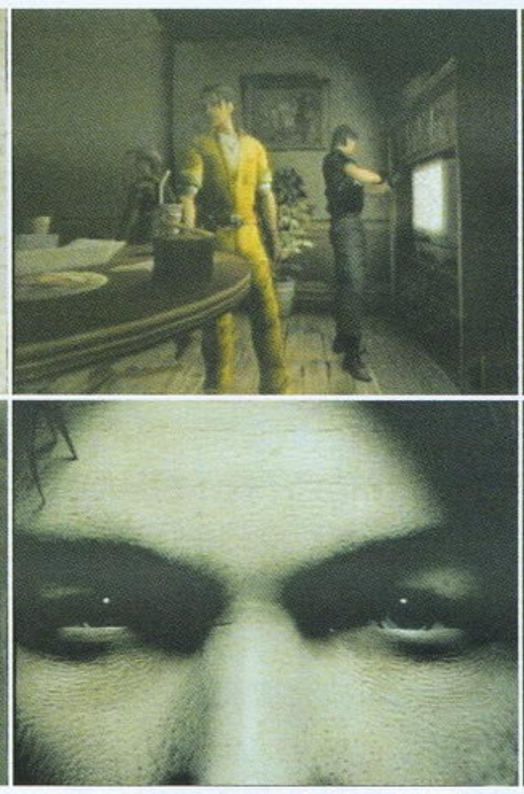
关于E3上公开的影像……

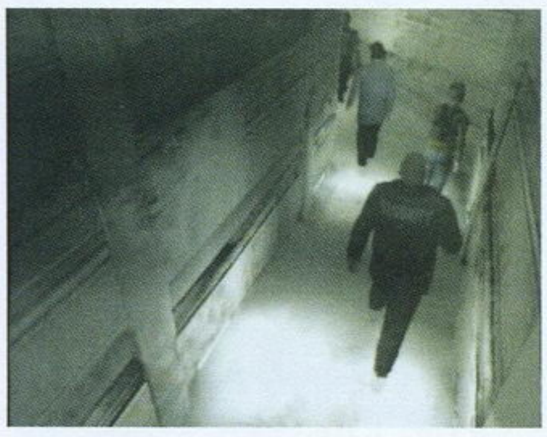
不可否认的是，这段影像再次把我们带回了已成废墟的浣熊市……

故事的背景基本已经能够确定就是发生在那个噩梦小城里，时间大约是《生化危机2》、《生化危机3》故事的发生前后。为了远离死亡，一部分还未受到感染的警员以及普通市民只有一个选择，那就是杀开一条血路。然而丧尸的威力岂是这些普通人能够想象得到的？于是，一个又一个惊心动魄的故事就在这个满是恶臭与哀号的城市中展开了。









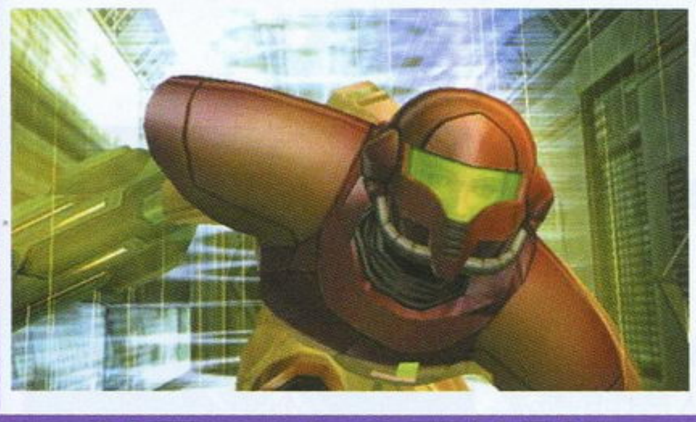
由于是完全的网络游戏，因此游戏的画面看起来也只能算是“过得去”，游戏的方式通过公开的影像初步猜测是由几名玩家一组集体逃生。玩家可以扮演普通的上班族，可以扮演年青的女学生、中年妇女，也可以扮演英勇的警员（警员无疑是这个团队里的领袖，如果有游戏中有“领袖”这个概念的话）。在影像中多次出现多人围攻一个丧尸的场面，这倒是给了饱受丧尸围攻之痛的玩家一个报仇的机会……在影像的最后，一个身穿S.T.A.R.S. 队服的男性非常引人注目，他的发型以至于让人想起了《生化危机2》中的里昂——会是他吗？当然不是，熟悉《生化危机》的玩家都知道，在《生化危机2》事件过后，里昂就只身前往欧洲了。

www.plumbook.cn

文：SOUL

前线狙击 银河战士 PRIME

■NGC ■任天堂■ FPS ■美版于 2002 年 11 月 18 日发售



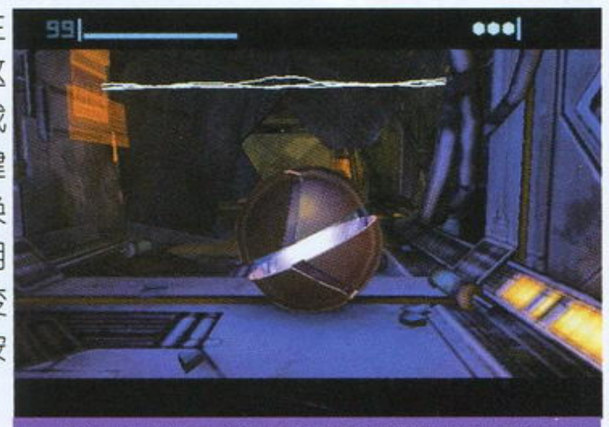
很多人都对自己心爱的《银河战士PRIME》变成一款FPS（第一人称射击游戏）颇有些非议与担心，毕竟并不是所有的人都喜欢FPS，但其实这样的担心是多余的，为什么呢，因为宫本茂曾就此问题做出这样的回答："《银河战士》的真髓在于冒险，因为要让主角在宇宙船那种狭窄的真实空间中进行冒险，所以比较适合于使用第一人称视角。"本作并不是由任天堂公司直接开发，而交给与任天堂合作的RETRO STUDIO游戏制作组来共同开发，RETRO STUDIO在FPS方面有很强的技术实力。

进化为FPS的《银河战士》！

关于E3上公开的影像……

《银河战士》在日本只能说很具有人气，在美国却可以说是具有压倒性人气度的。因此《银河战士PRIME》在E3上的可试玩展出让众多美国参观者疯狂。首先是游戏的画面水准，这样的画面在家用游戏界，甚至在FPS游戏多如牛毛的PC游戏界都仍可以算是上上之作，比起XBOX招牌作的《光环》，《银河战士》在画面素质上也是不遑多让的。

游戏的操作相当简单，只要按下L键就可以自动锁定离自己最近的目标，也可以让主角自动锁定到周围值得调查的地方；按下R键则可以进行手动瞄准或是观察周围的环境，这是相当人性的的精致设计。在移动和一些动作方面，《银河战士PRIME》与其他任天堂游戏有很相似的地方，这样即使是一个从未玩过FPS的玩家也可以很轻松地上手。如连按A键是激光枪射击，按住A键就可以进行蓄力攻击。主角在游戏中可以随时转换盔甲（只要换下方向键就可以进行转换，操作移动使用的是左摇杆），盔甲有很多种类，其中包括最常用的战斗盔甲及侦测用的探索盔甲。完全三维化的银河战士仍和原二维游戏时代的银河战士一样具有变形成为球体进行移动的特技，变形为球体的时候，视角会自动转为第三人称视角，这时可以任意控制球行动的轨迹。令SOUL有些吃惊的是，在变为球体形态时，按下B键仍可以像以往的系列作一样让主角放出炸弹……



▲变身成球体后，就可以快速穿过这些狭窄的通道。

在整个试玩关的游戏过程中，《银河战士PRIME》在射击、移动、解谜等要素之间达到了相当良好的平衡度，看来不愧是任天堂，在任天堂的监督下，游戏的真髓——"冒险"得以完美体现。

星际火狐大冒险

由RARE担纲制作的这款超级冒险A·RPG最早公布于2000年的E3，历经多年的制作，游戏终于在今年E3上展出了可以试玩的版本。集合了各项要素的《星际火狐大冒险》目前已经进入了最后的完成阶段，任天堂核弹级的超大作又将在全球引起一股"星际火狐旋风"！

■NGC ■任天堂■ A·RPG ■美版于 2002 年 9 月 30 日发售

拯球恐龙星球！

关于E3上公开的影像……

尽管之前就已经见识到《星际火狐大冒险》的画面素质之高，但E3上再次公开的《星际火狐大冒险》仍让人不得不打从心底里赞叹："好漂亮的画面啊！"在NGC的超强机能提携下，绿色的恐龙星球尽情地向人们展示它迷人的风景，嫩绿的树、鲜艳的花花草草、清澈见底的河水……当然也不单单是背景，人物同样美仑美奂，火狐那一身皮（？）就表现出那种毛茸茸的感觉，让人看了就想像对待宠物那样摸一摸火狐。

试玩片段上可以看到另一位角色——名为水晶的蓝狐公主，全身为蓝皮，但看起来还是和我们的火狐很般配啊，看来他俩很可能会成为恋人关系。不过，蓝狐公主的出现给人感觉很像是《星战》电影中公主的出现……

可以看出，游戏的主要部分——A·RPG方面与当年的3D版的《塞尔达》有很相似的系统。甚至进入战斗模式时，画面也会变得比平常扁一些，不过比起林克，火狐要显得强太多了，公主的魔枪在火狐手中挥舞起来简直可以让敌人闻风丧胆。游戏在搜集要素方面相当丰富，完全不逊于"《塞尔达》系列"，游戏中不但可以搜集豆子、蛋等，增加主角体力值、能量值的道具也同样可以在冒险过程中进行搜集。

集合了多种元素的《星际火狐》也保留了原来的射击要素，在任天堂另外公布的一段预告片影像中，我们可以看到火狐乘上高速的悬浮机车在星球上飞驰，其速度感让人大呼过瘾。另外既然是在恐龙星球，以恐龙作为交通工具也是必不可少的，目前已经看到的就包括翼龙（飞空型）、剑龙（陆地型）。果然内容丰富、花样百出啊！

▲魔枪的攻击方式非常丰富，有些动作甚至好像来自《灵魂能力》。

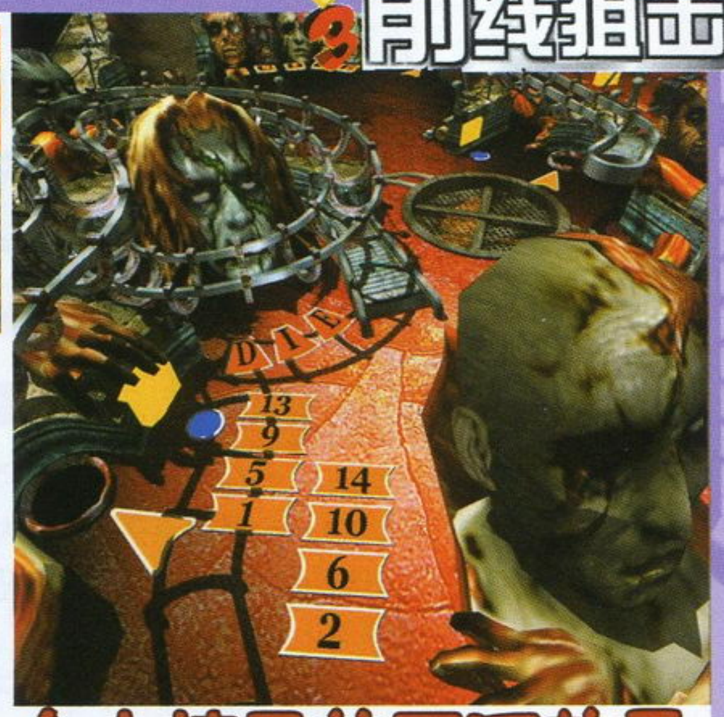
&3DM-SMV

www.plumbook.cn

文：LIKY

死亡弹珠台

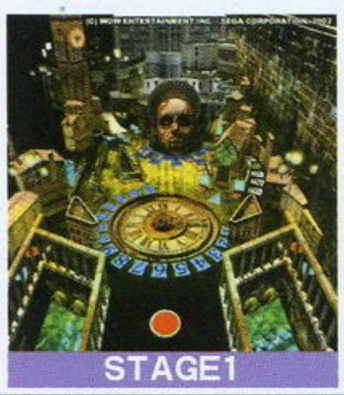
世嘉著名的光枪射击游戏《死亡之屋》移植到GBA后竟然变成了弹珠台类型的游戏，这多少给人一些意外，不过，在游戏类型的创新上世嘉一向是走在业界最前列的，他们经常能创造出让人眼前一亮的作品，就像这款全新感觉的《死亡弹珠台》。



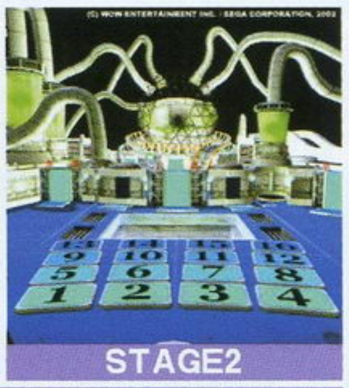
■ GBA ■ SEGA ■ ETC ■ 2002年7月4日

游戏舞台公开

目前厂商公布了3个舞台，风格各不相同，下面就让我们先睹为快。据厂商透露，游戏也有隐藏关卡的设定哦！



STAGE1



STAGE2

STAGE1 彷徨（WONDERING）

玩过《死亡之屋》一代的人应该对这个场景不会陌生，在中世纪的教会门前，伸出的头颅和巨大的时钟引人注意。

STAGE2 胎动（MOVEMENT）

与STAGE1完全不同风格的近未来世界，神秘的研究所中那个放在培养液中的胎儿正不断蠕动着。

STAGE3 墓地（CEMETARY）

这里是丧尸集合的场所，丧尸们都在蠢蠢欲动，大量的怪物和尸肉充斥其中，令人恶心万分。

关于E3上公开的影像……

在E3展上我们也看到了游戏的几段动画，令我们对这个游戏也多了解了几分。游戏的玩法其实非常简单，就是利用弹珠来打击版面上不断涌出的丧尸，丧尸会在版图上不断移动，你得看准时机和方位将弹珠弹出。游戏的音乐和音效做得很不错，在充满重金属摇滚乐的背景音乐下，不时传来丧尸被打死的惨叫声，临场感极强。除了一般的场景外，游戏还会进入BOSS战，演示中我们就看到《死亡之屋2》第一关的那个手持巨斧的无头BOSS，不过BOSS战似乎就显得单调一点，就像在打击一个活动靶一样，没有普通舞台那么多花样。总的来说，游戏素质不错，而且在掌机上也比较适合玩这种轻松、休闲类的游戏。

令人惊异的画面效果

游戏最值得瞩目的莫过于它的画面效果，简直精细得“一塌糊涂”，在充满强烈3D感觉的场景中，面目狰狞的丧尸头颅，布满鲜血的残肢断臂无不给你极大的感官刺激，《死亡之屋》那种独有的诡异气氛展露无遗。大家可以仔细看看游戏第三关“墓地”这个场景，我们从不同的角度慢慢放大，可以看出厂商在场景的刻画上下了相当大的功夫。

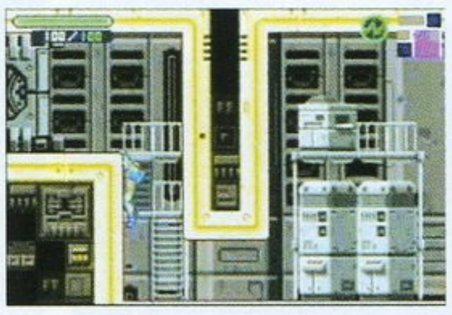
银河战士

熔合

任天堂终于将它的又一经典动作游戏带到了GBA上，那就是充满独特科幻风格的横版卷轴动作游戏——《银河战士》。曾在FC、GB、SFC上各推出过一作的“《银河战士》系列”，与任天堂传统的那种童话风格完全不同，硬派、前卫、诡异的画面将你带入一个完全陌生的世界。

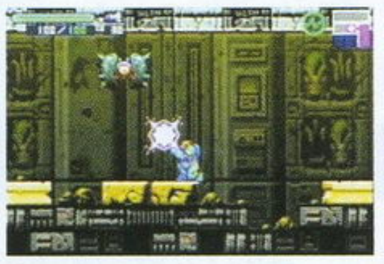
■ GBA ■ NINTENDO ■ ACT ■ 未定

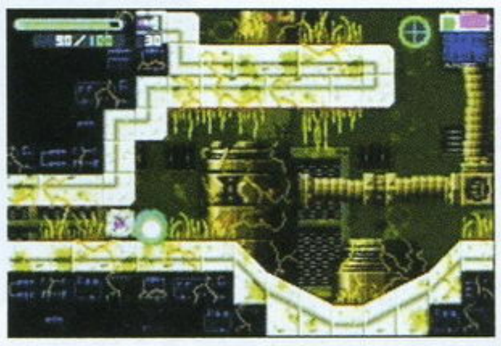
这次的主人公仍然是我们熟悉的战士Samus Aran，为了维护整个银河系的和平，Samus又一次单枪匹马地出发了。在那个毫无人烟、处处透着诡异的外星世界，制人死地的陷阱遍地都是，各种各样的外星生物扑面而来，而一切的罪恶之源又藏在何处呢？Samus能将它们消灭吗？



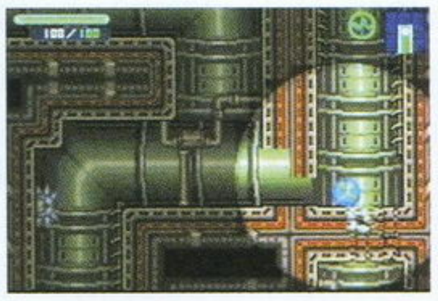
魂斗罗+恶魔城

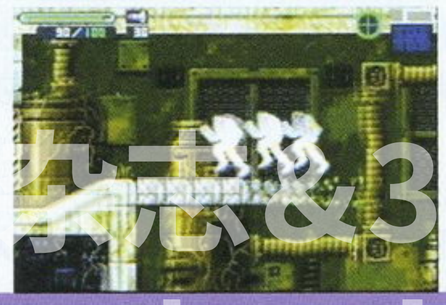
游戏的进行方式是典型的横版卷轴的动作类，可以说是《魂斗罗》和《恶魔城》的结合体，因为主人公是拿着枪在未来版的“恶魔城”中冒险。游戏中武器的种类很多，当然，除了基本的武器外其余的特殊武器都是随着游戏的进行不断得到的。





同《恶魔城》里面的“魔导器”类似，主人公也会获得各种各样的特殊能力，例如主人公可以全身变成球状贴着墙壁和天花板移动，或者弹开某些特殊的墙壁。每当获得一个新的能力，就预示着能去更多新的场景，将要面对更加惊险刺激的冒险，这也正是让玩家着迷的地方。





关于E3上公开的影像……

从厂商公布的两段影像看来，游戏的画面素质基本与1994年SFC版的《超级银河战士》相当，场景的刻画比较细致，而且场景的类型也很丰富。值得一提的是画面看起来很亮丽，像《恶魔城 月轮》那样因为画面过暗而影响游戏的问题应该不会出现。主人公最初也是从那个熟悉的“STAR SHIP”下来，随后正式游戏展开。仔细看了看人物的状态画面，左上角是Samus的血槽和武器，右上角是局部地图，与SFC版一样，但是局部地图的左边又多出一个圆形雷达状标记却不知是什么作用，难道是探测异形的？演示中我们看到了Samus的许多动作，跑、跳、攀爬动作都十分流畅，而且跑动起来还带有残像效果。武器方面目前已经见到4种，其中有一种威力强大的全屏爆炸类武器很震憾，主人公先变成球状，蓄力2秒左右后产生巨大的爆炸，敌人全部死光……

杂志&3M-S
www.plumbook.cn

恶魔城 白夜协奏曲

文：紫枫

■ GBA ■ KONAMI ■ A・RPG ■ 2002年6月6日

经过十几年的时间，还没有多少个个游戏可以像《恶魔城》那样延续十几部成为一个经典系列。我们大可泡杯咖啡等着《恶魔城 白夜协奏曲》的发售。所有的恶魔迷们将目标锁定在6月6日那天吧！上期为大家介绍了《恶魔城 白夜协奏曲》的攻击系统，这次在E3展上获得了不少资料，下面就在游戏即将发售之际为大家讲解一下游戏中与防御及装备有关的系统。不知道系统的改动是否能够成功呢？

《恶魔城 白夜协奏曲》＝《月下》＋《月轮》？

还是那熟悉的签名画面，试着签个“Maxim”说不定就能使用马克希姆了……

新加入动作“冲刺”……

基本上的操作如跳、蹲等动作和历代恶魔城一样，这里不提。本作新加入“冲刺”这一动作。具体操作方法是按“L键”左冲，按“R键”右冲。值得注意的是左右冲刺方向是与人物面朝方向无关的，也就是说不管祖斯特面朝哪一方向，玩家按下“L”键的话则会作出向左冲刺的动作，按下“R”键的话则会作出向右冲刺的动作。可能玩家在最初会不太适应这一“与方向无关的动作”，但一旦灵活运用的话，大家会发现这将是一项非常实用的动作。配合魔导书、皮鞭的攻击，玩家们可以在与BOSS战斗时作出灵活的回避攻击，令战术充满花样，自认为是“恶魔城高手”的玩家也可以不借助这一系统。总之，通过玩家自己战术上的随意调节，本款《恶魔城 白夜协奏曲》将会是一款难度很随意化的游戏。

果然猜得没错！KONAMI一早就将马克希姆支开了，“我……我不要紧……但是丽蒂，你该关心的是丽蒂而不是我。”马克希姆为何受伤呢？相信KONAMI也早已想好借口了。

你知不知道什么是“当当当当当”？“当当当当当”就是恶魔城里经典的钟楼！可不要误解为“……Only You！”

留心看画面左上角的圣拳标志……

↑精彩的BOSS战！祖斯特冒着危险向铠甲武士挥鞭一击，成败与否……

→KONAMI的作风是制作最新作时一定会把画面、音乐制作得让大家有一股似曾相识的感觉。

←从画面上看，《白夜》已经具备《月下》的水准了，色泽极为艳丽，人物动作也很自然。当看到那些经典的场景一一再现时，各位是否有一种热血沸腾的感觉？

关于E3上公开的影像……

在E3上公布的那段影像，其实早在4月底就已经在日本举办的试玩会上公布了，不过4月份看到的可只有游戏演示哟。而E3上的这段似乎可以称之为“完整版”。因为多了将近1分多钟的人设介绍，那漂亮的人设当然是出自小岛女士的笔下啦！

影像中特别用大红字体分段标明了“《恶魔城X 月下夜想曲》原班人马制作”、“在手掌机上展现最美丽的画面”、“新增SPELL FUSION系统”（详见本刊总第56期介绍）、“小岛文美担当人物设定”等几条醒目的内容。从画面上看，这回KONAMI确实将GBA的硬件实力发挥了出来，首先作为主人公的祖斯特不仅动作连贯，而且还带有残像。背景的数层卷轴以及画面的华丽也给参展者留下了深刻的印象。留心观看的话可以发现前几作的场景都能在本作里找到，而给人以没见过感觉的场景则有那段“紫红色的冰锥地带”以及“有大斧摆动的骷髅地带”。不过话又说回来，对于《恶魔城》这个游戏，玩家们所关心的应该是画面的绝美多于新鲜了。

再谈谈音乐，感觉呢……只能说一般。这点可能要叫大家失望了，因为不管怎样听游戏的配乐都象是8位机上传出来的音乐一样。和配乐相反的是，游戏里的效果音不错。如果我没有记错的话《月轮》的主人公可以发出“呵！哼！哈！”3句人语，而在公布的影像当中竟然能听到祖斯特发出超过8句的人语，其中在释放出不同魔法时祖斯特更是几次清晰地喊出了魔法名。这真是叫人感动哪！其他如火龙飞舞的“呼呼”声、皮鞭的鞭打声、斧头砍在杂兵身上的声音均制作得令人满意。

末了，影像很艺术地用淡进淡出效果显示了几行字以描述恶魔城的世界观……一曲神与恶魔协奏的乐曲……6月6日发售。

下期本刊将会急速为大家献上《恶魔城 白夜协奏曲》的详尽攻略，敬请期待。

www.plumbook.cn

防具系统究竟是……

KONAMI日前公布了防具栏具体事项，在《恶魔城 白夜协奏曲》里一共设置了5种防具。如下图：

BODY	身体最重要的胸部的铠甲
HEAD	兜（兜在日语里就是头盔的意思）或头部的防具
HANDS	手臂的防具
LEGS	腿部的防具
GOODS	项链、戒指等饰物

神秘的冰块十字架，也许是十字架和冰魔导书组合而出的，从画面右下方的地道来看，祖斯特应该有下滑的动作？

在这一系统中，除了BODY这一防具只能专门对应装备外，其余三项HEAD、HANDS、LEGS均可以随意装备，随着玩家装备不同的防具，祖斯特的各种特性也就一一发挥了出来。而防具栏里的最后一项GOODS则和《月下》里的一样可以装备各种饰物，这样可以提高祖斯特的冰属性、火属性等等类似属性的防御或攻击能力，当然也不排除单纯增加防御力的可能。随着玩家的随意调配，游戏的乐趣也会呈现出来。按自己的意愿装备出最华丽或最强劲的装备则是这个系统的诱人之处。

6月6日，当恶魔城的城门大开时，大家将会在无尽的杀敌当中体会这款游戏的乐趣！

有关逆恶魔城的最新情报……

也许是《恶魔城X 月下夜想曲》太过于成功的缘故，中国的玩友们一旦提到了《恶魔城》，就势必会提到那经典的逆恶魔城，似乎所有的玩家都在猜想着：这次的《恶魔城 白夜协奏曲》到底有没有逆恶魔城的设定呢。现在……向大家揭晓谜底！

本作设定为表里两座城共计200%！

所有恶魔城迷们一起欢呼吧！感谢KONAMI，感谢IGA。根据剧情介绍，游戏中马克希姆具有双重人格，而且由于德拉古拉邪恶力量的影响导致了另一座邪恶之城的诞生。通过特殊的途径祖斯特将会进入到那座与普通恶魔城相重叠的邪恶之城里。在邪恶之城里几乎所有的场景、敌人都会与正城不同。这样的设定实在是阴险呀！（笑）这回大家满意了乎？

至于马克希姆，大家都希望能使用这一角色吧，现在看来还是有一丁点儿机会的（笑）。剧情上安排他将会在游戏初期因为受伤而与祖斯特分头行动。而当游戏中期祖斯特在恶魔城里冒险遇见了他时，却见他恶狠狠地说了一些奇怪的话。

“丽蒂不是被你藏起来了吗？”

怎么回事？马克希姆指责祖斯特藏起了丽蒂？这个嘛……大家还是容我卖个关子吧。有一点可以告诉大家的是，《白夜》的全攻略我已经和阿修罗以及掌机王LIKY正在努力制作中。下期，你将看到一个美丽的恶魔城！

和《生化危机》的表里不同，《白夜》的表里将会是平行的两个世界。是看似相同而又不同的两个世界。

辅助武器斧头与炎之魔导书组合出来的华丽魔法。

游戏初期的骷髅小兵，一鞭必杀的说……

这里的游戏场景和PS版里地下水脉上部很是接近。

绚烂的浮云凌乱地飘散着，风景无限哪！

游戏的音乐制作者是……

某年某月某日，《恶魔城 白夜协奏曲》的游戏制作人IGA与音乐制作人MANA小聊了一会儿，两个人天南地北地将《恶魔成》聊了个够……

“MANA，你最喜欢哪一作恶魔城？”

“无敌的超任版《血之轮回！》”

（紫枫：不是《月下》？）……

“那么历代恶魔城你最喜欢哪一位主人公？”

“本作的祖斯特”

（紫枫：不是阿鲁卡多？）……

“MANA，你对这次音乐制作有什么感想？”

“主要觉得恶魔城是一个美与丑相互矛盾的世界，如何用音乐去表现这个充满了哀伤的美丽世界给广大玩家呢？我经过几次尝试后选择了用管弦乐去表达”

（紫枫：管弦乐？）……

“MANA先生，谢谢你抽时间和我聊……”

“不客气。”

（紫枫：MANA先生？）……

MANA先生？

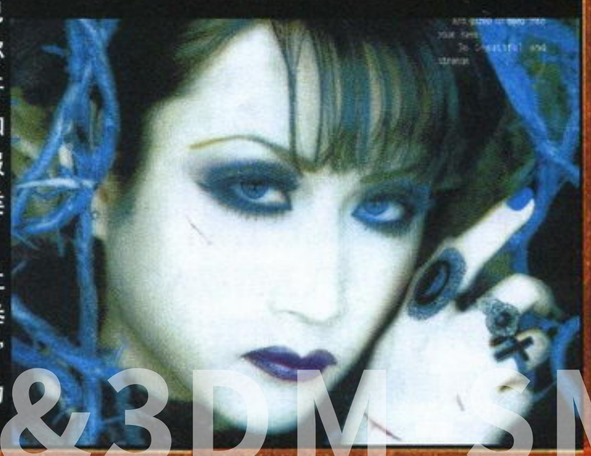
MANA先生？

MANA先生？不错，各位读者千万不要惊讶哟，负责本作音乐的MANA先生于某年的3月19日，O型血的他性别为男。1992年为了将少女漫画搬到现实中来和其余四个伙伴组成“MALICE MIZER”乐队，音乐风格为巴洛克摇滚，2001年12月乐队解散。

1999年10月MANA开了一个名叫“Moi-meme-moitie”的饰品专卖店，里面的物品全和吸血鬼有关，比如棺材、蜡烛、项链、十字架等等……（应该没大蒜卖。）

MANA喜欢装扮成女人，喜欢在房间里点满蜡烛，不喜欢开灯，不喜欢别人评论他的打扮，不喜欢在公共场合说话。他虽然生在日本，但却一直幻想着自己出生在法国。因此他一直自称为法国人。在乐队解散后他开始下海经营自己的服装公司和独立制作音乐。他所贩卖的服装全是中性、宗教、吸血鬼类服饰。

虽然MANA外表看上去让人较为难以接受，但是他的举止极为优雅，可爱。是个“公主”一样的人，很容易让人误认为是欧洲贵族后裔。



话梅杂志&3DM 3MV
www.plumbook.cn

GBA 塞尔达传说（暂名）

文：LIKY

■ GBA ■ NINTENDO ■ A・RPG ■美版于 2002 年 12 月 9 日发售

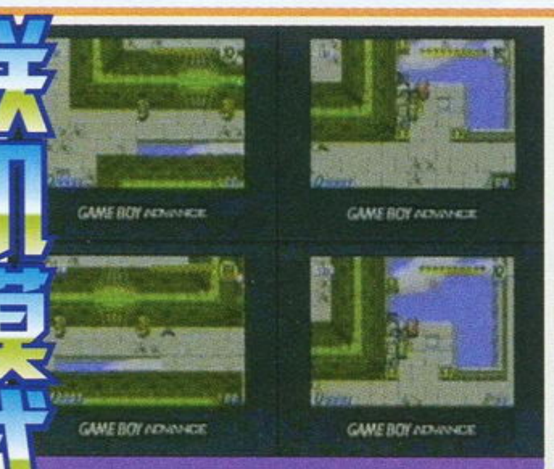
任天堂的招牌名作《塞尔达传说》终于现身GBA，之前曾经盛传GBA版的《塞尔达》将会是FC磁碟机版的复刻作，现在看来任天堂又给我们开了一个玩笑，GBA版的《塞尔达》竟然是移植自SFC版的，即1991年推出的《塞尔达传说 众神的三角力量》（美版1992年发售，名称稍有不同，叫《塞尔达传说 过去的林克》）。相信有很多人还没有玩过这一作吧，现在任天堂就给了你们一个再来一次的机会，相信你们会对这款游戏说3个字——“我要玩！”

1991年发售的SFC版《塞尔达传说》

说到SFC版的《塞尔达》，绝对是经典中的经典。虽然游戏容量不大（8Mb），但各方面的表现都极为优秀，特别是谜题的设定一直被众多玩家认为是2D版“《塞尔达》系列”中最经典、最有难度的。这次任天堂将这一旧日名作复刻在GBA上，虽难逃偷懒之嫌，但对于众多玩家来说始终是件好事，游戏的品质是不会因为时间的推移而褪色的，以前没有玩过SFC版的玩家这次正好可以“补补课”；而对于玩过前作的玩家，游戏也值得你再去感受一遍。

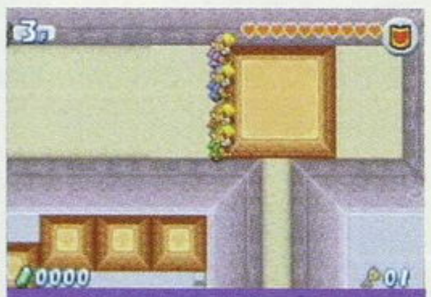
从目前公布的画面来看，游戏的确是完全移植，画面、音乐熟悉得让人感动。LIKY特地拿出SFC版的画面作比较，大家可以看看，场景构造一模一样的，除了屏幕显示比例不同（GBA屏幕比电视宽）。另外，GBA版的画面有些偏淡，相信这只是演示影像的问题，实际游戏画面应该不会这么淡。

联机模式



联机模式下同时显示的4组画面。

掌机上的《塞尔达》联机模式肯定是少不了的。这次游戏支持最大4人进行联机，从画面上看，联机模式下的游戏相当有趣，4个玩家在同一个迷宫里面冒险，大家互相帮助，合力解决各种谜题。请大家注意，此时林克的形象与剧情模式的可大不一样哦，此时的林克更像是NGC版《塞尔达》的林克。



4个人合力推动大石头，少一个都不行。

4人同时踩上机关，敌人出现了。

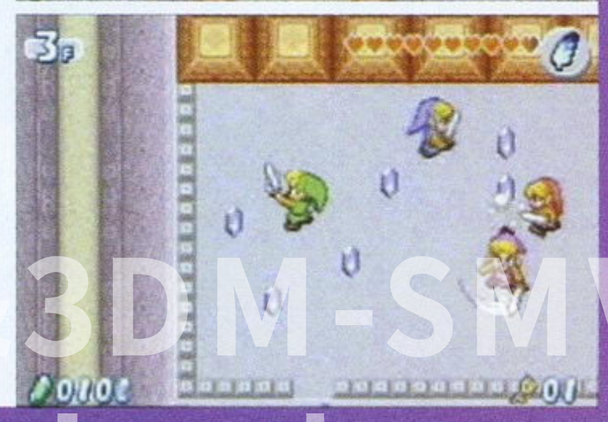
将同伴扔到对面去踩机关。

大家一起赛跑！

关于E3上公开的影像……

从厂商公布的影像看来，复刻的效果很完美，其实以GBA的机能要复刻这个游戏可以说是轻而易举的事情，现在非常希望任天堂做的不光是完全移植，如果能够加一点新的剧情或隐藏要素进去那就好了。题外话，LIKY当初玩SFC版时可是留有遗憾的，因为我没有玩穿。当时玩到后期，在里世界的第七个迷宫被一个谜题生生卡住，硬是没有过去，后来才知道那个谜题只用推一个石块就能解决，（倒！失败啊！）最失败的是当我知道解决方法时记录已经被别人覆盖了，于是留下这个永久的遗憾，所以当LIKY看到这个《塞尔达》是复刻的SFC版时感到非常高兴。

再谈回游戏的影像，从影像中可以看出，任天堂对游戏的宣传重点不是放在剧情模式上，而是放在4人联机模式上。演示中的联机画面让人非常感兴趣，以前只能独自冒险的迷宫现在可以让4个人来一起参与，以前只用一个人就可解决的谜题现在必须多人合作才能解决，大家一起互相帮助，互相协作，感觉非常有意思。比如说有一个大活动平台，大家都站在上面，踩上平台不同方向的箭头就能让平台向那个方向移动，大家要合力将平台移动到某一地点，周围有飞来飞去的敌人妨碍，此时就要求4人有高度的合作性，一边躲开敌人一边踩箭头控制平台，稍不协调就可能弄得一团糟。在联机模式下我们也看到，每个林克都能使用非常多的道具，单人游戏中那些常见的羽毛、弓箭、跑靴等道具都可在这里使用，这使得游戏的花样变得非常丰富。其实像这种强调多人合作的游戏，《光明之魂》就是一个很好的例子，现在看来《塞尔达》的合作方式比《光明之魂》要丰富得多，也有趣得多，希望任天堂能在这个联机模式上多下功夫，多提供几个冒险的迷宫，多设计几个有趣的谜题。



3DM-SMV

www.plumbook.cn

特报 游戏界到底具体业绩如何？各日本游戏软件商纷纷公开年度财务报表

最近是日本公司公布他们的年度结算会资料的时期，这是游戏公司对自己的盘点，也是各家媒体获得真正准确的游戏界信息的时候，因此除了本刊前两期刊登的SCE和KCEJ的资料以外，这次又有几家日本游戏界的大厂公布了他们的资料。

任天堂：连续两年突破历史纪录的销售成绩，大赢利！

●任天堂的全球总销售额为约5549亿日元，比去年增长了20%；去年的销售额为约4625亿日元，比前年增长12.8%。任天堂预计到2003年3月期的总销售额将达到6400亿日元。在单期5549亿的销售额中，日本国外的市场就占了74.1% 的比例。

●任天堂的当期纯利润为约1064亿日元，比去年增长了10.2%。

●GBA目前在日本的累积销量为598万台，2002年3月期财政年度就卖出了492万台。软件方面，GB软件仍卖出了430万套，而GBA软件则卖出了1024万套。

NGC的当期硬件销售数为157万台，软件销售数为406万套，软件种类数为22款，其中《任天堂全明星大战斗》达到了百万销量。

日本国外的GBA共售出了1217万台，软件一共售出了3682万套。日本国外的NGC共售出了223万台，软件方面却已经达到了1030万套的惊人销售成绩。

●任天堂预计2003年3月期，GBA要在全球卖出1900万台，NGC卖出1200万台。

OUR VIEWPOINT

任天堂连续两年都取得了业绩的增长，而且增长的速度惊人，今年任天堂的纯利润竟然达到了销售额的10%左右，这是相当可怕的。任天堂几十亿美元的销售额无愧于任天堂游戏帝国的称号。虽然目前任天堂的主要收入来自于GBA，但NGC的力量同样不可小视，现在的NGC已经完全不同于当年的N64，不但有CAPCOM、NAMCO等先后加入，甚至连SQUARE、SEGA也加入进来，再加上任天堂本社一贯就极强的《马里奥》与《塞尔达》等软件大头，NGC在日本似乎不可能重蹈N64的失败……

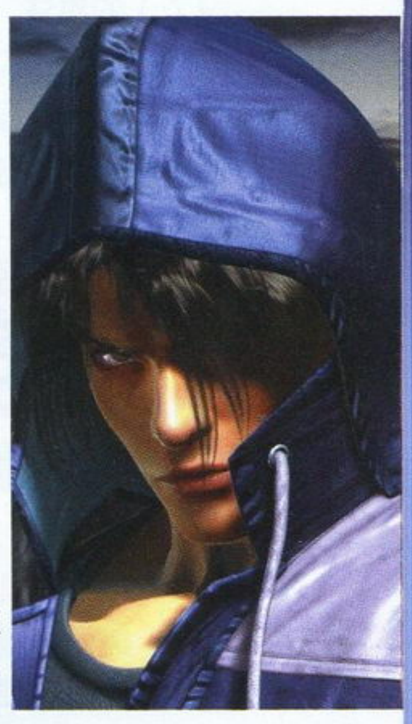
NAMCO：今年并没有赤字，有小赢利！

目前NAMCO也公布2002年3月财政年度结算的各项数据，以下节选其中大家感兴趣的数据：

●NAMCO在2001年3月到2002年3月的总销售额为约1521亿日元，纯利润为约20亿日元。

●2001年8月推出的街机格斗游戏《铁拳4》已经在全球售出了14000套，成绩喜人，共创造了28亿日元的销售额。PS2版《铁拳4》在日本的上一财政年度的官方销量数据为41万套。

●上一财政年度的全球游戏软件销售数为950万套。其中欧洲市场售出了233万套软件、北美售出了444万套软件、日本为272万套软件。欧美两地的软件销售数都比上年有很大的增加，其中主要是PS2版的《铁拳TT》及的PS《铁拳3廉价版》的好成绩。



2002年3月主要家用机软件销售表

游戏名	机种	销售成绩（单位：万套）
皇牌空战4 破碎的天空	PS2	日本：44；欧洲：21；北美：47
化解危机II	PS2	日本：21；欧洲：36；北美：13
异度传说 一章	PS2	日本：45
铁拳4	PS2	日本：41
吃豆人合集	GBA	日本：3；北美：30
南梦宫博物馆	GBA	日本：4；北美：43

●预定2002年4月到2003年3月这一财政年度的软件销售数为1050万套。其中将会发售的大作包括《灵魂能力II》及《山脊赛车》最新作，这两作将会在PS2、NGC、XBOX三大主机登场。XBOX版的《脱狱潜龙》（Dead to Rights）将在这一年度向全球市场发售，面向日本市场的《宿命传说2》（PS2）及面向北美市场的《吃豆人世界2》（PS2、NGC、XBOX）也将于这一年度发售。

OUR VIEWPOINT

尽管中村雅哉退任为会长，但NAMCO在2002年3月期业绩并没有人们想象中的那么糟，2001年3月期NAMCO为赤字，但上一财年在欧美市场的大好形势下，2002年3月期NAMCO仍是有部分赢利。看看上面两款在美日都发行的GBA游戏，美国的销量竟然是日本的10倍以上，相较之日本游戏市场的萧条，整体欧美市场的确是一路高歌猛进。

其实在本来就有些萧条的日本市场，PS2《铁拳4》的41万销量一定程度上也是在情理之中的，因为连被称之为日本国民级格斗游戏的超优秀PS2版《VR战士4》目前在日本也才达到50多万的累计销量。这在另一方面说明了目前游戏界软玩家（LIGHT USERS）市场在不断扩大，而硬玩家（游戏迷）市场有所萎缩，也许这也与日本目前萧条的经济有关。这样的市场条件下，极有深度的两款格斗游戏无疑不能再像以往一样轻易地达到百万级销量。期待8月在北美上市的《铁拳4》能取得好成绩。

KOEI：销售额大幅增长

●总的业绩，单计日本KOEI公司，销售额比上一年度增加31.2%！达到近189亿日元，纯利润为53亿3200万日元。

●上一年度最畅销的软件为《真·三国无双2》，到3月末为止，全球出货量达到122万套，是KOEI公司首个百万级销量的游戏。

●因为游戏市场的全球化趋势，KOEI这一年度的销售额中有22%来自日本国外。

●KOEI下一步将投入网络游戏制造，而且还会继续制作像《真·三国无双》那样的动作游戏。

事件 任天堂人事变动，山内溥终于退任，岩田聪担任任天堂社长

掌控任天堂公司长达53年之久的山内溥终于在5月底退任，只作为任天堂公司董事顾问。而现年42岁的岩田聪，原任天堂经营企划室长，现升为社长一职。山内溥退任以后，他将持有10.83%的任天堂股份，是任天堂最大的股东。

在任天堂的其他人事变动方面，浅田笃由原来的副社长转为会长。其他几位高层则保持原来的职位不变，包括经营总括本部长森仁洋、业务本部长波多野信治、综合开发本部长竹田玄洋、情报开发本部长宫本茂。

山内溥现年为74岁，在1949年，当山内还是日本早稻田大学法学科学生的时候就继承祖父的产业成为任天堂公司的第三代社长，在这53年间，由山内溥一手把原来一家生产花札和扑克的地方制造商转为全球最大的游戏制造商，创造了任天堂游戏帝国。

对于任天堂更换社长一事，5月24日老山内在日本京都市接受了日本记者的采访，内容节选如下：

——退任的理由是什么？

山内：已经没有了在世界各地奔波的能量了。其实我在很久以前就想要退任了，随年龄的增加，再像以前那样是很难的。另外也我没有想过要在会长一职上再间接参与公司的经营。

www.ptumbook.cn

——为什么要选岩田聪为新社长？

山内：首先当然是因为他的年轻了，他也对游戏业中的软件及硬件都具有先天的理解力。另外今后公司的经营也已经改成了集团经营体制，不再是由社长独断专行了，因此也可以将岩田聪的地位作为经营会议的议长来看待。

——以个人的看法，您认为今后游戏界将会怎样？

山内：我正是因为不想再牵涉进游戏界才退任了。不过我个人以自己的资金建立了一份基金，希望受益方能够活用我的资金，为游戏界带来新的才能。

——为什么不让山内家族的人来负责管理呢？如现在担任企划部长的长子史仁。

山内：虽然确实是这么想过，但公司的发展才是更重要的，山内家的人相信在我有生之年是不会负责任天堂的经营的。

资料1

岩田聪到底是个什么样的人？

岩田聪于1959年12月在北海道出生，在他高中时代就开始学编程，1982年从东京工业大学工学部情报工学科毕业后，就加入了任天堂旗下的HAL研究所，作为程序员参与了FC初创时期的软件制作。1993年，他成为HAL研究所的董事长。1999年，他开始担任任天堂经营企划室长，曾负责过多款游戏的开发，是任天堂游戏软件中一个很重要的程序员。

资料2

岩田聪的主要作品列表

弹珠台（FC/1984）
高尔夫（FC/1984）
F 1赛车（FC/1984）
汽球大战（FC/1985）
マッハライダー（FC/1985）
EGG LAND（FC/1987）
高尔夫JAPAN赛场（FC/1987）
高尔夫US赛场（FC/87）
ミリピード　巨大昆虫の逆袭（FC/1987）
ジャウスト（FC/1987）
JUMBO 尾崎の WHOLE IN ONE（FC/1988）
メタルスレイダーグローリー（FC/1991）
星之卡比（GB/1992）
卡比球（SFC/1994）
MOTHER2 ギーグの逆袭（SFC/1994）
星之卡比2（GB/1995）
星之卡比 超豪华版（SFC/1996）

事件 NGC在E3前宣布降价 继续保持价格优势

E3展前，任天堂突然宣布美国和日本的NGC主机大幅降价。在美国，NGC由原来的199.95美元降到149.95美元；在日本，NGC由原来的25 000日元降到19 800日元。这样，不论是在美国、日本，还是在其他地区，NGC都继续保持着最低价格主机的优势。

SCE是于5月14日宣布PS2系列产品降价的，而微软方面则是于5月15日宣布将XBOX由34800日元降到24800日元的。这样到E3前为止，三大主机，PS2、XBOX和NGC都进行了大幅的降价，竞争果然极为激烈。

特报 《最终幻想XI》发售情况续报 和田洋一解释故障发生原因

虽然《最终幻想XI》在发售之前就已经经过了数月的测试，但5月16日在游戏正式推出后，还是不断发生了一些新的问题。目前SQUARE社长和田洋一接受日本记者访问，解释了发生网络故障的原因。

和田洋一："主要问题在于存放玩家注册资料的服务器。PLAYONLINE的网络服务器由游戏本身的程序服务器和用户资料数据服务器两部分组成。虽然游戏本身的程序服务器的承受能力强，即使同时有10万名玩家登录也不会有问题，但在用户资料数据服务器部分，玩家登录进来时，它要处理的资料比游戏服务器要多得多（涉及到网络安全认证资料），因此相同时间内能接受玩家的注册数比较少，5月16日那天正是由于同时进行注册的用户太多了，以至于故障的发生。"

到5月20日，PLAYONLINE已经有4万名注册用户，同时在线玩家最高达到过25 000人，但目前SQUARE暂停了新用户的注册，以防再出现问题。

事件 SCEH在台北举行记者招待会 中文版PS2游戏继续开发中

盖盖乐

SCEH于日前在台北举行了一场记者招待会，SCEH董事长安田哲彦向各记者说明了PS2在台湾的发展状况，另外中文化游戏也预定将开发中。

目前台湾的PS2总销量已经达到10万台。相对于美日的PS2降价行动，台湾的PS2也会降到8888新台币。目前SCEH已经推出3款全中文的PS2游戏，包括将于5月30日推出的益智游戏《盖盖乐》、7月4日推出的动作益智游戏《花火 for you and me》及7月25日推出的赛车游戏《跑车浪漫旅 CONCEPT 2002 东京－日内瓦》（即《GT赛车 概念版 东京－日内瓦》）。

特报 《最终幻想X》全球500万达成 目前成绩仍在不断扩展

SQUARE的招牌游戏软件《最终幻想X》目前终于在欧洲发售，这让《最终幻想X》的总体销售成绩增加到总和500万套。具体各地区的销售数如下：

日本		**欧洲**	
《FFX》	248万套	《FFX》	84万套
《FFX 国际版》	26万套	**亚太地区**	
北美		《FFX 国际版》	2万套
《FFX》	147万套		

达成了500万套销量的《最终幻想X》将使《最终幻想》全系列游戏的累计销量突破4000万套。另外6月初韩国版也将发售，而欧洲版的《最终幻想X》也是刚发售不久，今后《最终幻想X》的销量仍将不断增长。

花絮 NAMCO开饺子博物馆，7月19日准备开吃各种饺子

NAMCO的集团业务中也是包括有饮食业的。日前NAMCO决定在池袋经营的主题公园"NAMCO NANJA TOWN"内设立一个以饺子为主题的主题公园"池袋饺子博物馆"，7月19日开张，为了配合饺子博物馆的召开，原来进主题公园"NAMCO NANJA TOWN"的票价1600日元（成人）也将骤降至300日元。"池袋饺子博物馆"将集合日本各家有名的饺子店，建成一条被称之为"福袋七丁目商店街"的饺子店集中地。这样的构思不但可以让NAMCO在饺子博物馆方面有直接的收入，还能增加主题公园的入访率及认知度。

花絮 日本流行音乐常青树B'z 将为新《心跳》演唱主题歌

KONAMI目前请来了日本流行音乐界的超级二人组合B'z为KONAMI的新《心跳》献唱主题歌。将于6月20日发售的《心跳回忆 Girl's Side》（PS2）是KONAMI在PS2上的《心跳》第二弹。B'z提供的不但有开场主题歌《SIGNAL》，还包括结尾曲《美しき世界》。喜欢日本流行音乐的玩家都知道，B'z是日本的流行乐坛名副其实的实力派加偶像派二人组合，自从1988年成立以来，曾在日本创造众多冠军单曲与专辑，与其他组合不同的是，他们能长盛不衰、一直保持极高的人气度。这次的《心跳》是让女性玩家能够尽情追求自己心目中的男子的游戏，所以请到B'z相信能对女性玩家更具吸引力。

KONAMI邀请日本流行乐坛人士为游戏献唱并非罕见，2001年12月20日发售的《心跳回忆3 在约定的那个地方》就请到了同样在日本乐坛长盛不衰的ZARD献唱主题歌，而且收到了极好的效果。

www.ptumbook.cn

最速特报

至爱 TOP GAME 排行榜

6月，所有游戏让路世界杯！

日本游戏最新销量排行榜 TOP20

累计时间：5月20日~5月26日

TOP GAME 20

举世瞩目的世界杯大赛已经开幕，可能正是受了它的影响，本期销量榜的前5名中竟有3款足球游戏，就连一向被国内TVGAME玩家诟病的《FIFA足球》也取得了不错的成绩。而《WE6》的销量已经创下该系列的新高，70万套的成绩实在令人咋舌。可以想象，如果世界杯上日本队表现突出的话，突破80万甚至百万也并非绝无可能。相比之下《FF XI》的表现就有些令人失望，毕竟游戏发售后出现了太多的问题。难怪SQUARE的社长和田洋一表示：我们会一直调整我们的服务器，哪怕会花上100年……

ACE飞行员主持

1位 上周2位 世界足球胜利十一人 6 PS2

一周内销量 5万5544套 累计销量 71万2802套

KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-04-25

史上最强的足球游戏！无论是从内容还是从销量来看，《WE6》都绝对配得上“最强”这两个字，相信它也是无数玩家选择PS2的理由。

看世界杯，玩《WE6》！

2位 上周4位 基连的野望 吉翁独立战争记 PS2

一周内销量 1万5310套 累计销量 32万1564套

BANDAI ■ PS2 ■ SLG ■ 2002-05-02

在日本，高达的人气恐怕不亚于足球，因此这款《基连的野望》取得如此佳绩也在情理之中。各位玩家虽然嘴上大骂“骗钱”，但到头来还是只有乖乖掏钱这一条路。

3位 NEW! 成为日本代表选手 PS2

一周内销量 1万3985套 累计销量 1万3985套

ENIX ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-05-23

ENIX与足球的又一次亲密接触，在世界杯大潮的带动之下也取得了一定的成绩。游戏中最具特色的地方就在于加入很多心理活动的描写，和《WE6》比起来又有别样的感受。

4位 上周5位 王国之心 PS2

一周内销量 1万3242套 累计销量 75万0607套

SQUARE ■ PS2 ■ RPG ■ 2002-03-28

SQUARE最近几年少有的成功之作，75万套的成绩对于一个A·RPG来说确实是一个相当不错的成绩。本游戏即将推出美版，以老美对迪士尼的感情，取得更好的成绩似乎已是板上钉钉。

5位 上周8位 2002 国际足联世界杯 PS2

一周内销量 1万2814套 累计销量 8万3409套

EA SQAURE ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-05-02

国际足联惟一认可的官方足球游戏，不过在亚洲的人气显然要远远小于《WE6》。EA一直都在不断地完善“《FIFA足球》系列”，如果你玩过本作一定会深深感到游戏的变化。

6	**热中！职业棒球 2002** NAMCO ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-04-18 ■ 1万2283套◆累计19万5595套
7	**洛克人 ZERO** CAPCOM ■ GBA ■ ACT ■ 2002-04-26 ■ 1万0100套◆累计14万8894套
8	**超级冲锋车 新时代** NEW! CLIMAX ■ PS2 ■ RAC ■ 2002-05-23 ■ 1万0053套◆累计1万0053套
9	**来自TV动画 ONE PIECE 伟大的格斗！2** BANDAI ■ PS ■ FTG ■ 2002-03-20 ■ 8606套◆累计50万0063套
10	**网球王子** KONAMI ■ GBA ■ SPG ■ 2002-04-25 ■ 8008套◆累计16万2402套
11	**最终幻想 XI** SQUARE ■ PS2 ■网络RPG ■ 2002-05-16 ■ 7529套◆累计8万3665套
12	**世界足球胜利十一人 2002** KONAMI ■ PS ■ SPG ■ 2002-04-25 ■ 7524套◆累计6万6377套
13	**足球小将 新的传说序章** KONAMI ■ PS ■ SLG ■ 2002-05-16 ■ 7280套◆累计3万3925套
14	**超级机器人大战 IMPACT** BANPRESTO ■ PS2 ■ S·RPG ■ 2002-03-28 ■ 6600套◆累计56万8227套
15	**绝体绝命都市** IREM ■ PS2 ■ A·AVG ■ 2002-04-25 ■ 5546套◆累计9万9463套
16	**铁拳4** NAMCO ■ PS2 ■ FTG ■ 2002-03-28 ■ 5131套◆累计30万9789套
17	**火焰之纹章 封印之剑** 任天堂 ■ GBA ■ S·RPG ■ 2002-03-29 ■ 5110套◆累计22万0763套
18	**月之光 夜钟杀人事件** VICTOR ■ PS2 ■ AVG ■ 2002-05-23 ■ 4673套◆累计4673套
19	**J联盟 创造职业球会 2002** SEGA ■ PS2 ■ SLG ■ 2002-03-07 ■ 4588套◆累计47万0755套
20	**实名实况赛马 梦幻经典 2002** NEW! BANDAI ■ PS2 ■ SLG ■ 2002-05-23 ■ 4467套◆累计4467套

日本最新主机销量排行榜

2002年5月13日~2002年5月19日

机种	一周贩卖台数	年度累计台数	市场占有率
PS2	6万7174台	176万2848台	59.0%
GBA	3万0917台	109万9230台	27.2%
NGC	5862台	43万3467台	5.2%
PSone	5441台	12万7574台	4.8%
GBC	2176台	6万9434台	1.9%
WSC	1391台	6万1739台	1.2%
XBOX	834台	21万0242台	0.7%

火热的E3展已经结束，在E3展上三大主机的表现都非常抢眼，每个主机上都有数款绝对令人心动的大作，对玩家来说确实是一种艰难的抉择。本来几乎在日本已经被判了死刑的XBOX由于有《铁甲飞龙ORTA》、《DOA排球》、《忍者龙剑传》、《红海》等多款大作的加盟，一下子好像又硬了起来。不过由于时间紧迫，从本期的数据中还很难看出XBOX反弹的迹象，相信下一期排行榜就会发生一些微妙的变化。

黄金眼

浪漫沙加 开拓者

画面 ■■■■■■■□□
音效 ■■■■■■■■□
系统 ■■■■■■■■□
自由度 ■■■■■■■■■

热血推荐

纱迦

可以说本作是一款风格极为独特的作品。游戏最大的乐趣就在于“连携技”，也正是这一点吸引我能够一直玩下去。由于游戏规定HIT数越高，攻击力越强，所以强力的连携技比什么都重要。游戏中任何技与术都可以自由组合、叠加，因此要想找到最强的连携技难度很大。此外系列一贯的特色高自由度也依然被继承下来，通关后的隐藏模式更是让人兴奋不已。不过游戏系统比较特殊，如角色必须具备“资质”才能够习得相应的法术等设定，如果对此系列不很熟悉的话需要时间去适应。

慕容非

游戏性第一！耐玩度最高！游戏是SQUARE早期的作品，以当时的眼光来看，画面、系统都属一流，音乐出自伊藤贤治之手当然可圈可点。游戏的蓝本由日本的“七英雄”传说改编，以7位不同主人公的传奇经历为主线制作，为此在剧情上也还说得过去，不过为了突出游戏本身的自由度难免有些缩水。游戏最吸引人的地方莫过于“灯泡”闪亮的瞬间和超魄力的五人连携技了，每当这种场面出现时，精神为之一震，莫大的满足和成就感就在这了。向所有喜欢RPG的玩友推荐。

多边形

游戏从画面上来说，对习惯了PS2的我来说已经很难忍受了，音乐倒还可以。因为以前没玩过这个系列，所以刚开始接触对系统有点不习惯，但简洁明了很容易上手。在我玩过的众多RPG中，《开拓者》的战斗非常华丽，特别是剑技“无月散水”让人眼花缭乱，多人的连携技更是魄力异常。但是7位主角的7个独立剧情使得每次游戏时间都很短，一般不到10小时就能通一个人感觉不爽，而且千篇一律的游戏发展期比较沉闷。不过这些缺点对于一个97年的作品来说也不算什么，推荐！

PS/SQUARE/ROMANCING SAGA FRONTIER/RPG/1997-12-23

足球小将

足球小将 翼 新的传说·序章

画面 ■■■■■■■□□
音效 ■■■■■□□□□
系统 ■■■■■■□□□
原作漫画FANS向程度 ■■■■■■■■□

不过不失

D·S

随着世界杯的举行而更加受到各方面好评的漫画《足球小将》被一向眼光敏锐的KONAMI看中。剧情以《足球小将世青篇》的人物为蓝本，进行重新包装制作，使漫画迷也能在世界杯的火热气氛中找到属于自己的乐趣。此作正是延续初代FC上《足球小将》的系统，当然在新作的系统中会得到进一步的改良，例如传球的方式、使用必杀技的方法，另外还能够选择出场球员以及球队使用的阵型等。尽管游戏在进行时缺乏应有的变化，但是仅仅那些精美绝伦的必杀射门就已经让FANS大呼过瘾了！

多边形

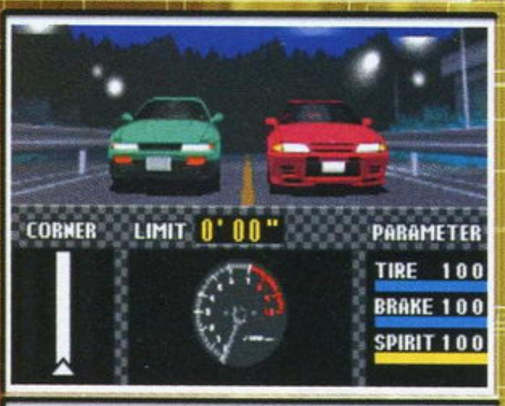
在世界杯热潮的带动之下，最近确实有很多足球游戏推出。这款以人气漫画《足球小将》为题材的游戏，确定了以指令选择为游戏的基本操作系统。就个人而言，比其GBA上的卡片对战形式更为吸引人。只可惜游戏系统这样设计的败笔就在于过于束缚了玩家的思想，根本无法体会足球游戏应有的变化性与偶然性，同时也很容易让玩家感到枯燥，难以反复投入到游戏当中。幸好游戏非常忠实于原著，很多经典剧情都可以在游戏中看到，但如果不是《足球小将》的FANS的话，未必能感受到什么乐趣。

慕容非

游戏内容是以日本人人皆知的著名漫画《足球小将》改编而来，人气最高不用多说，但游戏就做得……要画面没画面，音乐也差，系统更是一塌糊涂，完完全全糟蹋了原作的名声。像这样的足球游戏还是做成SPG为好，最好再加入一点养成要素才是上策。反观这款游戏，硬是把一个运动游戏做成了策略类型，很让人反感，如果和FC版一样仔细制作倒还有几分卖点，但是粗制烂造让一个PS游戏的画面还比不上MD！对于这个游戏我就不再多说什么了，让我彻底失望了。

PS/KONAMI/キャプテン翼 新たなる传说·序章/SLG/2002-05-16

头文字D



头文字D 另一个舞台

画面 ■■■■■□□□□
音效 ■■■■■□□□□
系统 ■■■■■□□□□
原作漫画FANS向程度 ■■■■■■□□□

不过不失

D·S

根据超人气的青年漫画《头文字D》改编的游戏，但题材却并不是常见的RAC类。游戏画面基本令人满意，在GBA的同类型游戏当中应该属于中上水平。游戏的系统相对比较复杂，要求玩家对于赛车的基本构造和零件安装必须有一定的认识，从这一点上讲看过原作漫画的玩家可能会更容易上手一些，而普通玩家却往往会觉得比较沉闷，实在对此游戏产生什么兴趣。最后值得一替的是在剧情方面该游戏更偏向于原创，即使看过原作漫画也不会少了什么新鲜感，能够做到这一点真的很难得。

LIKY

如果是一个看过漫画的玩家来玩这个游戏或许会有很大投入感，但是如果是一个对这个漫画毫无所知的人来玩呢？那情况可就很难说了。游戏将赛车比赛变成了SLG的形式，即以输入指令的方式来进行，你必须在有限的时间内选择最合适的行驶策略，例如进入弯道之前是早刹车还是晚刹车，过弯时从内侧切入还是外侧切入，这些都必须作出正确和及时的反应。感觉这种形式的赛车游戏还是很有新意的，但是画面表现过于单调，时间长了就会觉得很乏味。

阿修罗

虽然说原作漫画和街机版的赛车游戏都很火，但是对于赛车游戏一点都不感冒的阿修罗实在看不出来这款游戏好在哪里，而且因为不喜欢作者的画风，所以……客观来说，游戏的画面很出色，整个游戏的过程就是在观看一部赛车动画。实际上对于传统的赛车游戏玩家来说，这根本就不算是赛车，完全是一个AVG，作为游戏者所要做的只是进行一些简单的选择。当然这些选择都关系到最后能否取胜，但是对于日文不好的玩家来说就很难掌握其要领了。看来这又是一款专门为漫画迷制作的游戏。

GBA/SAMMY/头文字D ANOTHER STAGE/RAC/2002-04-26

E.O.E

E.O.E 崩溃前夜

画面 ■■■■■□□□□
音效 ■■■■■□□□□
系统 ■■■■■□□□□
爽快度 ■■■■■□□□□

不过不失

ACE飞行员

本作同数年前SS版的《快打刑事》有几分相似之处，把它说成欧美版的《真·三国》也比较贴切。游戏中途除了用花样百出的武器打倒敌人之外，还需要破解种种机关。作品最出色的地方应该是它的战斗系统，玩家可替换出种类繁多的武器，每种武器都有它独到的强力连技，玩家更可以不断探索武器的组合方式创造出新的连技，使游戏的变化显得丰富了许多。游戏最大的弊病，可能大家已经猜到了，那就是游戏的操作性显得比较粗糙，各种攻击判定亦不得当，这是许多欧美游戏的老毛病了。

SOUL

游戏在各方面集合了近来众多游戏的流行要素，但很可惜，游戏在动作游戏的基本——打击感和动作流畅度方面没有做好，也就是击中敌人没有爽快感，人物动作生硬，看起来有些别扭。其实在动作游戏方面，历来都是日本厂商要大大胜于欧美厂商的。另外全三维的难题之一——视角方面的变换常会让人找不着北，这一点在该游戏中“完美”体现。不过本游戏的卖点就在于内容丰富，是个大拼盘，再加上游戏进行中设有谜题，而且结合得不错，相信这还是能吸引到一些玩家的。

阿修罗

虽然实际上这是一款全3D动作游戏，但是它包含的内容、要素却很多，怪不得日本方面把这款游戏的类型归为其它。在游戏的动作部分，可以随时切换正在使用的武器，形成自己独特的连击，颇有爽快感；尤其是游戏中的武器种类相当多，这样可以形成的连击也很多，而且效果各不相同，怎样的战法才最适合自己还需要在实战中好好研究一下呢。游戏中还有一种用途广泛的“レイシード”，解谜、回复和攻击都少不了它，感觉和《黄金太阳》里的“精”很相似，十分有趣。

PS2/EDIOS/DVD-ROM/E.O.E 崩坏の前夜 /ACT/2002-05-23/84KB

15分及以下：垃圾GAME；16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

www.ptambook.cn

文：纱迦

格兰蒂亚XTREME

PS2	ENIX	RPG	1人
	2002年1月31日推出		至少64KB
DVD-ROM	-		

如果阁下自认为是RPG练级狂人的话，那么这款《格兰蒂亚XTREME》（以下简称《格兰蒂亚X》）》绝对是最适合你的游戏了。

《格兰蒂亚X》最大最大的优点就是读盘速度，实在是快到了极点，怎么形容都不过分。举个例子，在游戏中用手柄复位法回到标题画面，然后重新LOAD进入游戏，直到可以控制主人公，整个过程差不多只要十秒钟时间。SAVE、LOAD时熟悉的“拔差”字样刚出现整个过程就已经结束了，比GBA卡带还要快。这样的感觉实在是SFC时代结束后就从未在家用主机上体验过了，我们不能不由衷地佩服ENIX的实力，如果以后每个RPG游戏都有这样的读盘速度，我们就能够把有限的生命投入到更多的游戏中去了。（笑）

不过更让我们佩服的是，《格兰蒂亚》居然也能做成一个类似《神机世界》、《不可思议的迷宫》类型的游戏。整个游戏中只出现过两个城镇，其他地方全是迷宫。整个游戏的进程就是走迷宫，走完一个迷宫后回城镇补给一下后向下一个迷宫进发，中间插一些剧情，实在单调之极。虽然通关时间绝对不会少于30小时，但这30小时里至少有27个小时都是在迷宫中冒险。好在游戏的战斗系统做得异常出色，所以才能够吸引人不断玩下去。

在介绍战斗这个《格兰蒂亚X》的精华部分之前，先说说游戏的画面和音乐。《格兰蒂亚X》的画面还算不错，让人觉得很舒服，不过和DC版的《格兰蒂亚2》比起来似乎没什么进步，人物说话时还是用腹语交谈，嘴巴一动不动。设计者非常注重细节，只要靠近房间里的各种摆设物，都会产生各种效果，令人感觉非常新鲜。只是时间一长就会发现，原来这个设定其实一点用都没有，纯属装饰。游戏中魔法、必杀技的特效都是相当炫的，如果你看过火、水、土、风、稻妻、吹雪、爆炎各属性的最强魔法时，你一定会感叹这张碟买得一点也不冤。不过在迷宫冒险时视点似乎总是有些问题，如果你移动得过快的话，会出现镜头跟不上来的情况，久而久之就养成了在迷宫中冒险时不看实际画面只看地图的习惯，倒也不错。

音乐方面由于依然是岩垂德行负责，所以没有失去过去的神韵。不过除了主题曲之外，并没有什么能够让人过耳不忘的曲子。但当你通关一遍后，进入深达100层的混沌の回廊后，你就会惊喜地发现，在这里战斗的音乐就会变为前两代的战斗音乐，而且也会分为先制、不意突和普通三种，胜利音乐也会变化。除了战斗音乐外，在二周目的冒险中你还能不时地听到前两代的其他音乐，如二代中最好听的《Have faith in yourself》就变成了抽奖音乐，让人惊喜之余又哭笑不得。想来这也是ENIX试图抓住玩家心的小把戏吧！声优方面虽然不能和二代的超豪华阵容比，但也算相当不错了，其中一号反角クロイツ的配音最让人满意，不愧是子安武人啊！主人公的声音怎么听都像一介莽夫，后来才知道原来给他配音的三木真一郎是为结城晶配音的，倒……

接下来要说的是《格兰蒂亚X》的精华所在——战斗。早在《格兰蒂亚2》时战斗系统就已经令人相当满意了，到了这一代，在ENIX的帮助之下，战斗系统又有了长足的进步，几乎可以打满分。本作中依然有着魔法蛋、技能书、必杀技的设定，但经ENIX改良后和前几作有本质的不同。发动必杀技依然要消耗SP，不过本作SP的回复方法比较特殊，刚进入迷宫时为0，随着时间的推移和战斗中的行动SP才会慢慢增加。这样一来，不花本钱的必杀技成了玩家在迷宫中杀敌时的主要攻击手段，而且只有多用必杀技才能使必杀技升级，从而学会新的必杀技。本作还加入了合体技的设定，合体技分为两人合体技、三人合体技和四人合体技3种，非常过瘾。由于每条合体技都只有一种组合方法，只有特定的人使用特定的必杀技才能用出来，所以如果想看到所有的合体技，就得老老实实地把所有角色的必杀技都练出来。如此设定，令游戏时间又无形中增加了不少。

和前两作一样，只要装上了魔法蛋就能使用魔法，不过每颗蛋的MP是分别计算的，用完之后只能回到村中回复（也有回复MP的道具，不过此类道具比较珍贵）。冒险时玩家只能取得一些低级的魔法蛋，要想获得高级的魔法蛋，就得去魔法屋合成。合成蛋又是一门学问，游戏中有42种魔法蛋，每种蛋所附带的魔法都不一样，大家算一下一共有多少种组合吧。而魔法蛋还有很多种附加效果，如消费MP减半、威力加强、发动时间缩短等，这些效果在游戏中被称为SF。如果不看有关资料的话，光是合成蛋就得花上数十个小时。

技能书的设定也有变化。本作的技能都写在羊皮纸上，把羊皮纸给专家鉴定就可以变为技能，不过技能要装在书上才行。技能分为A、B、C、S4级，书也分A、B、C、S4级，除S级的书可以装任意一种技能外，其他书都只能装对应级别的技能。技能按类型又要分为体术、技术、秘术、心术4种，只要获得对应的经验值才能升级。总的来说和《最终幻想Ⅴ》的职业装备技能有些相像。

战斗的主旋律依然是IP槽，攻击附带IP攻击就可以令敌人行动延迟，敌人准备出招之前使用附带CANCEL效果的攻击就可以取消敌人的行动，连续打击形成COMBO就可以给敌人造成极大的伤害。本作中特别强调了COMBO的作用，如实力强大的二周目暗遗迹BOSSゼノスリー，如果用常规方法打需要苦战数十分钟才能将其消灭，但如果辅以HITS数多的攻击形成COMBO，最后即使只是普普通通的一刀也能砍掉它四五千的HP，这样也许只要五六分钟就可以解决战斗。如何才能形成更多的COMBO，就成了《格兰蒂亚X》里玩家研究的首要课题，这也令游戏的乐趣大增。

可能是为了增加游戏的难度，在《格兰蒂亚X》中规定，只有在城镇里才能装备魔法蛋和技能书，进了迷宫就不能改变了。再就是最多只能携带30种道具，多的道具就只能放弃。而在迷宫里没有记录点，如果想记录只能利用传送点回到村中重新来过，弄得人很没有安全感。到了后期连传送点也有限制，有的是入口，有的是出口。这些不体贴的设定还可以用“这是为了提高游戏难度”来自我安慰，但还有一些设定就显然是设计者的疏忽了，如在道具店里不能批量买卖，卖10颗药草就得重复10次；观看人物资料时不能换人，令人怀疑开发者是否不知道PS2的手柄有多少键。这些都给人一种不够友好的感觉。

总的来说，《格兰蒂亚X》绝对是一款非常不错的游戏，不过它有一个致命的缺点，就是那简单如初中生写出来的剧情。整个游戏连女主人公都没有，7位战友倒有6位在游戏一开始时就已经加入了。每位角色除了性能不同外，几乎没有不同，毫无特色可言。其实对于广大不谙日语的玩家来说，一个RPG游戏，好不好玩是首要的，剧情好不好是次要的，好的剧情只能起一个画龙点睛的作用。如果按这个要求来衡量的话，《格兰蒂亚X》是一个合格的作品，但它错就错在不应该挂上“格兰蒂亚”这个名字。这可能是为了吸引死忠吧，事实证明，这一招还是很有用的，比如说我……虽然《格兰蒂亚X》依然是一部出色的作品，但它不应该叫这个名字。怀念当时SS版《格兰蒂亚》要和“FF”一争高低的霸气，怀念那源远流长的神魔大战，杰斯汀的少年梦想，龙特的逃避现实，纯真可爱的菲娜，纠缠不清的艾蕾娜和米蕾妮亚……“格兰蒂亚”给了我们多少感动，但……如果把战斗去掉，《格兰蒂亚X》还剩下什么？

希望《格兰蒂亚3》能够早日诞生，相信它一定能够带给我们真正的感动！

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）2286364 5156912

www.plumbook.cn

特别企划 黑帮游戏

带血的PIZZA

文：小马哥

在与朋友闲聊谈到这个题目的时候，曾经为了“黑帮游戏”的定义争论了好久。朋友认为最早在《FC》上玩到的《街头小子》就是黑帮游戏的雏形，我说那只是街头小混混的乱打，根本上升不到“黑帮游戏”这个层次——照你这样的说法，我在雅达利上玩到的两个牛仔围着颗树对着开枪那也叫“黑帮游戏”啦。争论来争论去，在提到了《鳄鱼先生》这款游戏时终于达成了一致：游戏主角不是绝对正义的化身或者国家防暴机关的成员、必须为了私利、必须得以暴制暴、对手必须是一个严密的组织而不是打三两下就散了伙的小团体……不过，当我们把这些所谓的“黑帮游戏”的条件列出来时，却发现有太多的游戏都符合以上条件了——80年代末90年代初街机、家用机上的清版ACT不都是这样的么？《双截龙》、《热血硬派》、《暴力克星》、《快打旋风》、《格斗三人组》……很快，我们又新增了另一个条件，让这个圈子再缩小一些，那就是“主角必须得是黑道中人，或者心理比较阴暗，本身除了打击黑帮对社会也不会有什么别的贡献的家伙。”这样说起来，以上举出的这么多游戏中，也只有《暴力克星》的那两位顶着个鸡冠头的朋克主角入围了——在每关之后他们甚至还会击打自动贩卖机喝可乐来取乐，这可是典型的破坏公物……

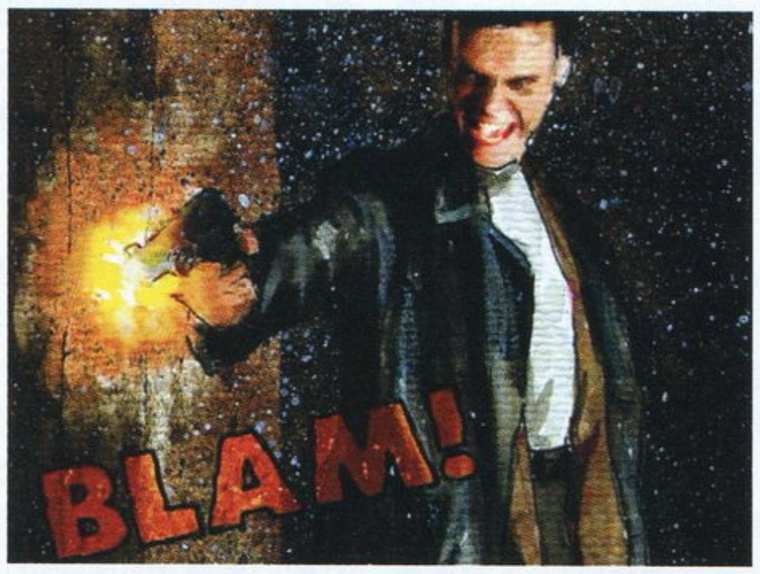
那次与朋友的争论所得出的另一个共识就是，动作游戏绝对是黑帮游戏的首选类型。除了清版型的ACT之外，对战游戏中导入黑帮的存在也是90年代初期的一个趋势，比如SNK大名鼎鼎的“《饿狼传说》系列”，首先，武术家在那个世界里只有一种作用，那就是去打倒自己的宿敌。而伯加德兄弟的宿敌正是南镇赫赫有名的霍华德·吉斯。吉斯大人可谓是将一个黑帮首领的形象演绎得淋漓尽致，每当他跳楼时总让人感觉到一种慑人的压力存在，试想如果吉斯只是一个普通的恶棍他是绝对不会有跳楼这种穷凶极恶的想法的——在后面的几代中，作为一个有组织的黑帮，吉斯的保镖，拿棍子的比利的出现就非常合情合理了，而他对他妹妹的亲情也总让我莫名其妙地想起吴宇森导演的黑帮名片《英雄本色》中的小马哥。

如果说在电影界，黑帮影片已经成为了世界电影不可缺少的一个组成部分的话，那么黑帮游戏在世界游戏市场中的分量就显得不那么重要，当然在说这句话之前要加上一个时间限制，因为从现在的情况看来，黑帮游戏大有一代新人换旧人的势头。随着各种游戏平台硬件机能的不断提升，游戏制作公司很多想法得以实现，这为各类游戏进一步提升创造了先天条件，同时也为黑帮游戏创造了一张舒适的温床。曾经和身边的朋友们谈到“在游戏中是杀人过瘾还是杀怪物过瘾？”这样一个令人触目惊心的话题，结果80%的人都认为“杀人”的快感要远远大于杀死一群无中生有的怪物。嗅觉灵敏的游戏厂商洞察到了广大玩家的心理，OK，那我们就投其所好，让你们去“杀人”。凡事做之前都要找一个理由，厂商也要为游戏编一个故事。代表正义一方去捣毁敌人的老巢，俗气；两个超级大国特工间的明争暗斗，老套；发生在过去或未来间的战斗、更是用滥的题材……黑帮，这主意不错。正义与非正义间的界限本来就是血肉模糊的，玩家参与进去，杀的全都是坏人，自己即使牺牲了也是罪有应得。如果加上写实的场景和武器，玩家立刻会有身临其境的感觉。看来黑帮题材的游戏极具潜力可挖，如何能做到“黑得有道理”，接下来就要看厂商的硬功夫了。

现代黑帮游戏领头羊——《江湖本色》

2001年，是黑帮游戏抬头的一年，在这一年中突然冒出了一批以黑帮为题材的游戏，速度之快，令人始料不及。综合来看，游戏都有一个共同的主题，那就是一个“杀”字。但是从游戏的故事背景和游戏构成可将它们分为两大脉络系统：其一就是走吴宇森开启的浪漫化英雄主义的传统路线。游戏主角还应该算是代表正义的一方，主人公也是一位遵纪守法的好公民，但是命运是无情的，现实是残酷的，由于某件事情，游戏的主人公与黑帮产生了不共戴天之仇。主人公会认为法律这时候救不了他，惟一的方法就是拿起手中的武器，为了“黑暗的公正”实施以暴制暴、以牙还牙的行动。按照这个逻辑，游戏制作小组找到了杀戮的理由，既然找到了理由，那剩下的故事就显得不那么重要了，怎样增加游戏时的投入感才是最重要的。延袭这一脉络，表现最突出的一款游戏首推PC平台上的《MAX PAYNE》。

去年7月底，著名PC游戏发行商3D REALMS推出了一款技惊四座的黑帮游戏《MAX PAYNE》。《MAX PAYNE》在国内有好几中文译名，现在国内的代理商给游戏起了个港式名字：《江湖本色》。说到这款游戏，可能对众多电视游戏的玩家来说还十分陌生。自从游戏在1997年E3上展示了一段游戏动画之后从此销声匿迹，更奇怪的是游戏制作小组在近四年的时间内对游戏开发的细节滴水不漏。游戏讲述的是一位名叫马克斯·佩恩的纽约警察在发现自己的妻子和孩子惨死在一帮黑帮暴徒的刀下后，走上复仇之路的故事。故事虽然老套，游戏方式虽然还是普通的第三人称射击游戏，但是制作小组在游戏的画面和各种效果上花了很大的气力，就是要将空前的效果带给整个游戏界。为了淋漓尽致地表现枪战中那种血淋淋的杀戮场面，游戏首创了“Bullet Time”系统。当它被激活以后，游戏中的动作将变得相当缓慢，你可以非常清楚地看到你（或者你的敌人）



开火时子弹离开枪管并射向目标的全过程。特别是一些危险的场景几乎是一种相当艺术化的表现。往往你同时遭遇的不会是一个敌人，而是一大群敌人。在枪战过程中，你杀死团队中的最后一个敌人时将会有着戏剧性的死亡场面。这些戏剧性的死亡场面会包括些什么呢？当佩恩给最后一个敌人宣判性的一击之后，整个画面会突然静止，镜头开始围绕尸体做360度旋转，而且在同一时刻，镜头将会从完全不同的角度进行切换。有时候，这些死亡的场景根据你杀人时候所用的武器而有所不同。例如，在游戏的早期，如果你用手枪解决敌人，他的尸体只会绵软软地倒在地上。然而，如果你用霰弹枪射杀敌人，他会朝后飞跃穿过一扇门倒在地上……哇噻！这样看来简直是幻想中的电影效果，只需要简单的操作就可以轻易实现，将血腥、残酷的枪战场面的每一个细节都忠实地呈现在玩家面前，让人看了不禁热血沸腾。游戏最后，漫天的风雪中，直升机和呼啸着的警车包围了整座大厦，佩恩站在楼顶静静地等待着一切的结束，世界清净了……

有如此突出的表现，《MAX PAYNE》立刻风靡全球，在NPD最佳销售排行榜上一跃成为榜首，打破了《DIABLO II》的不败神话！游戏厂商乘胜追击，立刻将这个游戏移植到了PS2和XBOX上。《MAX PAYNE》作为一款黑帮游戏，它对枪战场面的表现已经到达了现阶段游戏的极至，游戏自始至终充满了阴沉、压抑的感觉。主角马克斯·佩恩是一个悲剧性的人物，走上这条路也是逼上梁山的结果已或多或少博得了玩家的同情。游戏虽然取得了很大的突破，但是很多玩家都在抱怨，游戏一两个小时后，所剩下的就只有无聊的杀戮。最后能让玩家记住它的可能就剩下游戏中佩恩高高跃起，一头撞向马桶盖子诸如此类的搞笑片段了。但游戏在商业上的巨大成功，使得以黑帮为题材的游戏名声大噪，其他厂商在利益面前趋之若鹜，纷纷效仿。

不知道是不是巧合，NAMCO美国制作小组即将于今

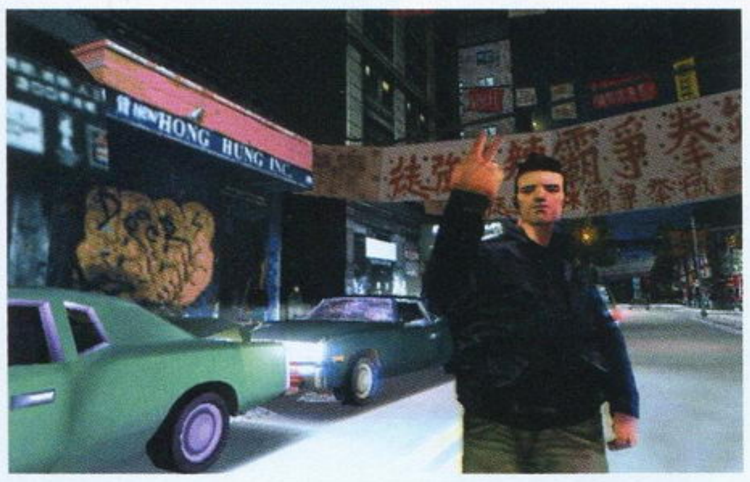
www.plumbook.cn

年7月在XBOX主机上推出一款名为《DEAD TO RIGHTS》（编：本刊译为《脱狱潜龙》）的黑帮游戏，从各方面进行比较，本作可以说是《MAX PAYNE》的一个孪生兄弟。游戏的主角Jack Slate同样是为了报仇，誓要和黑帮来个鱼死网破，同样是极尽所能的对枪战场面进行表现，同样具备和《MAX PAYNE》几乎一样的“慢动作”效果。在画面素质上，可能《DEAD TO RIGHTS》不及前者，但是在射击技巧和玩法上却比《MAX PAYNE》提高了一大截。在以往的动作游戏中玩家如果要消灭敌人往往只能停下来再行动，而在《DEAD TO RIGHTS》中玩家则可以在快速移动中做出各种攻击动作来打击敌人甚至对敌人进行扫射。游戏中的敌人身上有多达10处的攻击点（Impact Points）。受到攻击的敌人会做出丰富的反应动作。比如被猎枪击中肩膀的敌人会向异常猛地翻过去然后再踉踉跄跄起身攻击。虽然是美国公司制作的游戏，但毕竟还是NAMCO的作品，所以游戏并不会出现过于血腥的表现，从这一点就可以看出日本厂商和欧美厂商在游戏趋向上的不同。据游戏制作人介绍，平时他们很喜欢看电影，在制作《DEAD TO RIGHTS》的过程中，制作小组参考了很多动作电影中的内容，特别是吴宇森先生导演的

电影。看来吴宇森先生不但在电影界颇具影响力，同时也启迪了一批游戏制作人，以上两部作品在很大程度上都借鉴了吴宇森的江湖片，代表了现代黑帮游戏的一种发展趋势。对于非常强调动作和射击要素的黑帮游戏来说，把吴宇森的电影当作教材来进行学习实在是再好不过的了。按照这种形式发展下去，“一群鸽子和一亿发子弹”的经典镜头迟早会出现在游戏中。

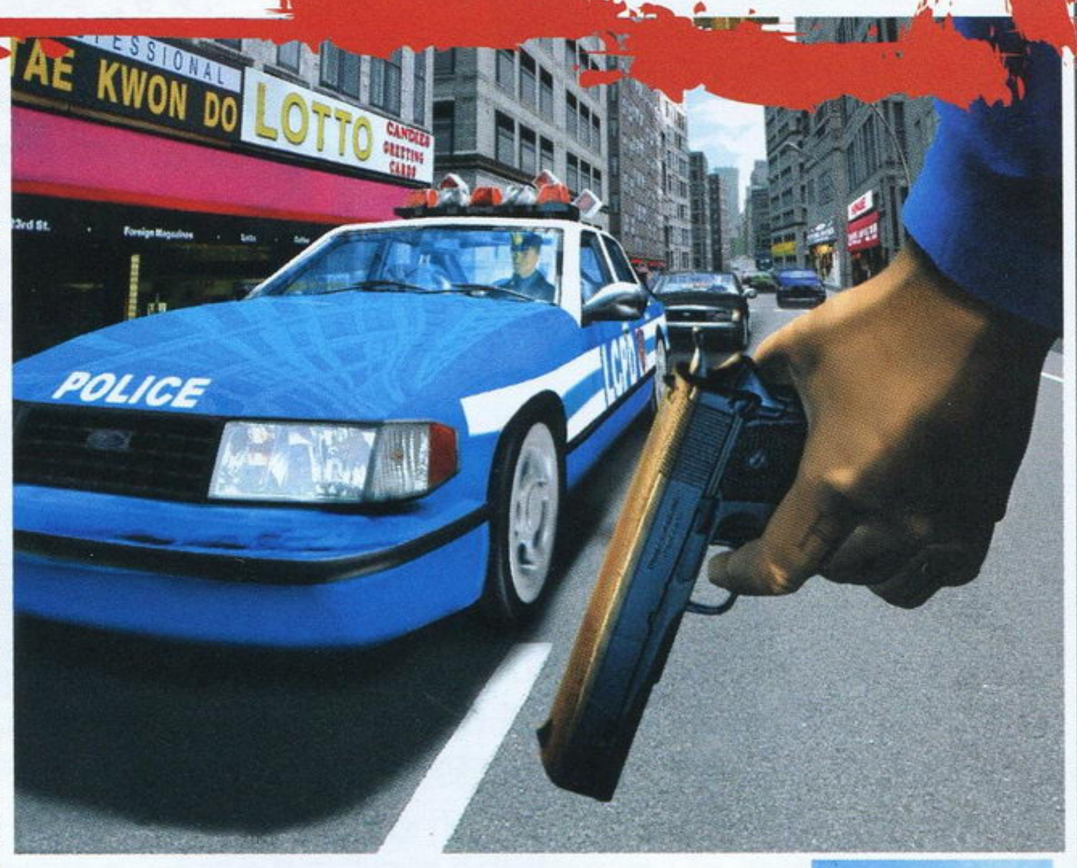
横行霸道在今天

如果说以上两作还算“黑得有道理”的话，那么接下来就要和各位谈论的黑帮游戏则是将伦理道德、社会舆论、对青少年的影响这些问题都统统都抛在脑后，能够使玩家乖乖地掏腰包的“黑帮精英”。笔者将这一脉络的黑帮游戏归纳为“无厘头”的新路线。这类黑帮游戏发展时间不算长，但是成长的速度惊人。按照惯例，热衷于黑帮游戏的大都是欧美游戏厂商，而他们大都会先选择PC为开发平台，然后再移植到家用主机上。而这次却一反常态，本作是先在PS2上红遍欧美之后，再回流到PC游戏平台的。我这么一说，可能许多玩家就已经猜到了。《Grand Theft Auto Ⅲ》（《横行霸道3》），这样一款黑帮游戏，它有何德何能能够取得如此惊人的销售成绩？据SONY于5月14日召开的2002年经营方针说明会



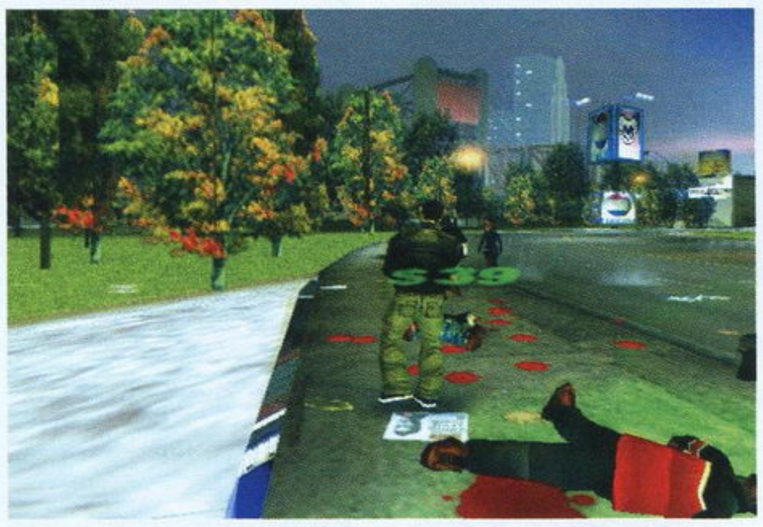
上公布的数据，《Grand Theft Auto Ⅲ》在PS2的全球销量已经突破570万套，这个数字已经超过了《FF X》和《MGS2》成为PS2上最受欢迎的游戏之一。游戏至今没有推出亚洲版，不然销量还会更多。按照欧美PS2近2000万台装机量计算，每4个玩家当中就有一人购买了《Grand Theft Auto Ⅲ》。这不得不使人产生疑问：《Grand Theft Auto Ⅲ》到底是个怎样的游戏？

在笔者看来《Grand Theft Auto Ⅲ》真是一款不折不扣的黑帮游戏，将其定义为ACT游戏都便宜了这小子。在游戏中玩家扮演的就是一个黑社会小喽罗。由于在一次抢劫中不幸落了单而被警方逮捕。他哪里心甘情愿就这样伏法，在警车押送的途中伙同其他罪犯打昏警察后再次逍遥法外。好逸恶劳，吃香喝辣的梦想破灭了，一切只能从头开始，这就是玩家现在的处境。由于自己不学无术，还是只能走回犯罪的老路。在《Grand Theft Auto Ⅲ》中每半个小时相当于现实中的一天。在这座虚拟的城市中主要有三个部分——工业区、市区、郊区。玩家开始所处的地区是工业区，那里是最为混乱的。为了糊口，玩家必须耐着性子，联系当地的各个小帮派，找份“工作”干干。为了得到赏金，玩家必须去完成多种非法活动。例如殴打无辜行人、接应劫匪及杀人越货等任务。游戏中的任务以多元化的形式进行，每项任务皆会引发其他犯罪。只要能够完成任务，玩家可以不择手段，可以说干的每一件事都是犯罪行为。对于这些犯罪行为，游戏制作小组采取100%的鼓励政策，所以游戏中有一项“犯罪统计系统”，用星号来表示。只要连续进行犯罪，星数就会不断积累，为了阻止玩家继续犯罪，到后来什么直升机、坦克都出动了，那场面活象在打仗，整个城市也被闹得鸡犬不宁。以上这些只是对游戏非常笼统的概括，游戏中还包含了很多内容。《Grand Theft Auto Ⅲ》的游戏系统非常庞大，某些方面的设计的确有其独到之处，让人不得不为游戏制作公司DMA喝彩。但是游戏那些令人发指的勾当，笔者实在不敢恭维。



在《Grand Theft Auto Ⅲ》横扫欧美PS2游戏市场，财源滚滚的同时，还获得了不少的荣誉呢！今年的GDC（游戏者开发协会）年度最佳游戏就颁给了PS2版的《Grand Theft Auto Ⅲ》，这对于游戏厂商来说可是一份厚礼。名利双收的游戏公司继续出击，《Grand Theft Auto Ⅲ》PC版也于今年5月底发售。虽然《Grand Theft Auto Ⅲ》将要推出XBOX版，但最近突然得到消息称：“《GTA》系列”已经成为PS2独占游戏，为期2年。我们暂且不论结果怎样，但从此事可以看出，各大主机厂商还真把这个游戏界的“坏小子”——《GTA》当成掌上明珠给供着，生怕“他”哪天翻了脸。前不久澳大利亚电影和文学分级办公室（OFLC）根据重新制定的娱乐定级制度，查禁了PS2的《Grand Theft Auto Ⅲ》。当地政府甚至出动警力，从游戏零售商的货架上强行将这些游戏撤下。这可能是《Grand Theft Auto Ⅲ》到现在为止惟一吃到的一点苦头。

可能谁也没有想到《Grand Theft Auto Ⅲ》会有这么火爆，这下子可把那些欧美厂商搞得都得了红眼病。在



刚刚结束的E3展上，我们可以发现一堆类似《Grand Theft Auto Ⅲ》这样的“无厘头”游戏，一个个口口声声叫嚷着要和《Grand Theft Auto Ⅲ》拼个高下，都声称自己比它还要“黑”。《MAFIA》（《四海兄弟》）就是其中最冒头的一个。这款游戏以1930年代美国纽约黑道恶势力争地盘的故事为主题，在全3D的广大舞台中，玩家扮演一位黑道弟兄，接受上级指派进行各种非法勾当，打家劫舍、杀人放火、帮派火拼、运送走私……简直就是美国大萧条时期的《Grand Theft Auto Ⅲ》。在游戏中惟一还知道“王法”两个字怎么写的看来只剩下纽约市的警察了。虽然现在游戏还没有推出，但是可以想象玩家身上的担子不轻啊。游戏发行公司表示，游戏不但会发行PC版，而且还会被移植到纯洁的NGC上。面对来自其他黑帮的挑战，《Grand Theft Auto Ⅲ》制作小组可一点都没有手软，系列最新作《Grand Theft Auto Vice City》即将登陆PS2。我仿佛已经看见各路“黑帮”的一场大混战即将全面展开。

面对来势汹汹的黑帮游戏，前不久美国民主党众议员Joe Baca就在联邦议会提出一个强制性的游戏分级法案“Protect Children from Video Game Sex and Violence Act of 2002”，目的是防止未成年儿童因为游戏暴力、色情成分而影响心智，并得到21位议员的连署通过。这样的新闻我们似乎已经听得太多了，就像是一条8年前的NEWS。作为中国新一代高素质的玩家，在面对扑面而来的黑帮游戏，我们当然不会视而不见，也不必诚惶诚恐——黑帮游戏就像是一块沾了血的披萨，哪里被弄“脏”了就把哪一块撕下扔掉——相信大家都明白“酒不醉人人自醉”这样一个浅显的道理。

杂志&3DM-S
www.plumbook

前线狙击 机动战士高达战记

文：D·S

PS2	BANDAI	ACT	1～2人
DVD-ROM	预定2002年8月发售		364KB
	–		

继《机动战士高达 连邦对吉翁》之后，BANDAI又一力作《机动战士高达战记》将在暑假期间同广大玩家见面。虽然与《机动战士高达 连邦对吉翁》都是以“一年战争”为舞台，但是还是有一定的区别的，游戏中收录了多个任务模式和对战模式。在玩家进行游戏时不但需要出色的个人技术，还有很多战术层面的问题需要认真考虑。另外，游戏中新增了很多原创角色，这些角色都会在任务模式中不断出现，并且给予玩家各种战术上的协助与情报供给，玩家千万不要忽视了这些原创角色啊！下面就让我们一起进入这个波澜壮阔、残酷火爆的“一年战争”中吧。

千变万化的任务模式

↑这是原创角色之一，会在执行任务前向玩家汇报具体的基本资料。

无论玩家选择扮演连邦军或吉翁军都需要面对各种任务的挑战，而且目前公布的任务数量多达10个以上，玩家可以在这些任务当中活用自己的智慧，在战场上大显身手。但是为了不陷入苦战或得到战败结果，玩家应该在选择任务时，先去了解任务中敌我双方的背景，还有作战目的与战场的地形等资料，当然最重要的是了解敌方将会派出什么机体与那些机体的大致数量。以上的这些情报会在实行任务之前由一位军官向玩家汇报，玩家凭借这些基本资料就可以较有把握地选择我方出场的机体，并考虑运用什么战术来应战。每当玩家成功完成一个任务之后，都会得到相应的评价，目前可知评价的高低是根据完成任务耗时多少、战术的运用情况与作战表现等因素，玩家最好运用所有有效的战术，快速地将敌方一网打尽，这样最后就能够得到更高的战争评价。

↑确认任务内容之后，玩家可以得到有关的情报，并决定运用什么战术。

王者取胜之道

游戏中除了普通的任务模式之外，玩家也可以选择进行前线任务模式。在前线任务模式中玩家将扮演一位小队长，并带领两名同僚，在执行任务过程中玩家可以给予同僚各种指示，他们会依照玩家所下达的指示排列各种战术阵式。阵式一共有3种，每个阵式都有它的优点和缺点，因此玩家最好将这3种阵式的作用牢记在心，才可能在战场上作战时得心应手。

↑在我军制定的战略部署下，敌军中了圈套，完全被我军火力压制。

↑在前线任务中，只有掌握每种阵式的变化，才能最后生存下来。

地球连邦军

为了应付世界各地不断发生的特殊事件，连邦军决定组织一支最优秀的特殊部队，并命名为“豚鼠”。他们是专门负责危险任务的实验部队，通常会投入世界各地爆发的突发事件当中，玩家也会与他们一同并肩作战，而这些人物都是由川元利浩所设计的。

拉利·拉多利

拥有一流的射击技术，为人谨慎，是部队中的骨干成员，而且在执行任务时能发挥其狙击能力。

艾里逊·洛文

为人非常粗心，但拥有相当准确的判断力，是队伍中善于营造气氛的小伙子。

祖·高云

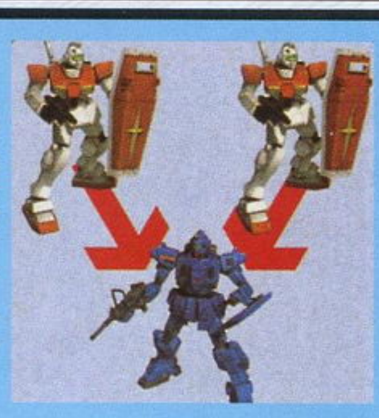
在“一年战争”时发表把MS投入战场的重要性，也是高达开发计划的负责人，并不是原创人物。

诺露·安达姬

一名17岁的少女，其父亲为塞拉米斯级战舰长，在“一年战争”中阵亡的元老级军官。为继承父亲的遗志，因而成为士官候补生。

V阵式

以自机为中心的阵式，尾随的两位同僚会在后方作一般性的保护，这种阵式虽然攻击力一般，但对玩家来说这是最安全与最常用的阵式，大家可在进行前线任务初期使用，等到敌军出现时再做进一步行动。另外对于这款游戏的入门新玩家来说，这个阵式绝对是上佳选择。



箭阵式

两位同僚走在前方，自机会尾随进行任务，这是一种强行突破的阵式，作战时能发挥最强的攻击力。在遇上敌军的时候，两位同僚会立即同时攻击一至两部敌机，自机也可随之做出最后的一击。缺点是虽然能破坏敌军的阵型布置，但也有可能被敌军包围，因为采用这种阵式玩家要不时注意四周的状况，也应该与自军保持在较近的距离。

散开阵式

自机与两位同僚各自分开进行攻击，这样的阵式的作用是可以达到索敌和战斗的双重目的，在战场中可以搜索特定的敌机以及发现等待救援的同伴。但在各自分散行动的过程中很有可能进入敌军的包围圈，被敌机逐个歼灭。因此采用这种阵式的玩家必须要有高超的操作技巧外，也要不时注意同僚的情况，免得因为同僚被击破而导致的任务失败。

吉翁公国军

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

原创角色介绍

无论玩家选择连邦军或吉翁军进行游戏，都会不断地遇上玩家所熟悉的在“一年战争”中出现的经典角色，但在选择角色或在任务中也会碰到很多新面孔，他们会在任务中给予玩家战术上的协助与情报提供，这些角色都是本作的原创角色，而且每个角色的造型都能显出他们独特的个性与能力。

吉翁公国军

由SIDE 3以外的殖民卫星军人所组成的特殊部队，外人称呼它为“MS特务游击队”，虽然他们都是优秀人才，但都得不到吉翁公国的国籍，而且被公国视为战争中的消耗品，虽然如此，每位成员却都十分积极地参入战争中。每个人物都是由逢坂浩司设计的。

拥有冷静的头脑，而且为人友善，是部队中少有的优秀人才，并且她个人也魅力十足。

莉查露·米斯汀

一个视“机械”为生命的怪人，拥有高超技术的工程师，也因此在查布罗基地中享有盛名。

亚里·布里比古

为了替留在殖民卫星的妻子着想，多次为吉翁公国投身战场中，也是队中的一名猛将。

加思基·撻罗比布

平时爱开玩笑但却拥有出色的作战能力，虽然平时不受大家欢迎，但在战场中是大家信赖的对象。

基古·加斯

这是位天才少女，年纪小小便已担任奥力古社的工程师，也为部队做出不少贡献。

梅·嘉韵

出生在SIDE 2，其家人在“一年战争”中丧生，因此往往给人一种悲剧少女的印象。

结城沙里

他是吉翁军的少校也是部队的指挥官，拥有卓越的领导才能，深得部下的信任。

道格拉斯·罗迪

在部队中担任道格拉斯的秘书，但实际是吉翁公国派来监视道格拉斯的，她的身分极其神秘。

珍·珂迪

对战模式

相信这是最受玩家欢迎的模式，而画面将会分成两半进行1对1决战。游戏中除了收录30多部MS之外，也有多款新的辅助武器给玩家选择，而这些机体都是“一年战争”中出现的著名MS，包括连邦军的多款吉姆与高达，以及吉翁军的多款扎古、老虎和魔蟹等。另外，玩家也可选择扮演各个著名角色，如夏亚、阿姆罗和哈曼等，该模式中绝对可以由玩家自己导演“一年战争”中多场惨烈的死斗。

↓白热化的双人对战，精彩纷呈！

↑一不但可选用不同的MS，也可选用各名王牌机师，对喜欢高达的玩家来讲绝对是个天大的好消息。

←可以选择作战的场所，自由度很高。图中为吉翁军在选择行动路线。

插梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

文：LIKY

风之克罗诺亚 G2

梦之冠军·锦标赛

風のクロノア G2

GBA	NAMCO	ACT	1人
	预定2002年8月发售		自带记忆功能
卡带	未定		

GBA将再次迎接风之少年克罗诺亚的回归了，那个手持“风之玉”的大耳朵少年又将活跃了。这次的游戏是与WSC上的《风之克罗诺亚 月光博物馆》以及GBA上的前作《风之克罗诺亚 梦见帝国》相同的类型，属于那种带有极强解谜要素的动作游戏，主人公克罗诺亚要通过跳跃和使用“风之玉”来揭开各种谜题，这次的游戏无论关卡的数量还是谜题的数量都要比前作多得多，大家能否接受这些挑战呢？

使用“风之玉”和跳跃的大冒险！

罗罗和波普卡

女孩罗罗和宠物波普卡都是克罗诺亚的朋友，罗罗一心想成为一名维护世界和平的巫女。

克罗诺亚

我们的主人公，大大的耳朵正是他的特点，性格活泼，充满好奇心。

齐普尔

在前作《梦见帝国》中登场过的家伙，曾帮助过克罗诺亚，想做克罗诺亚的小弟。

加雷

梦之冠军·锦标赛的主办者，也是メカメカ帝国的支配者，他有什么阴谋呢？

参加梦之冠军·锦标赛

打败了不可思议世界的敌人，克罗诺亚和朋友们一起过起了悠闲的生活（跑到PS上去打排球了）。一天，从天空落下了一张奇怪的邀请函，上面写着：“梦之冠军·锦标赛！漫游世界的冒险者们，你们不想到这里来决出谁是世界上最强的英雄吗？”喜欢接受挑战的克罗诺亚自然不会放过这个机会，于是，他毫不犹豫地飞向了那个奇怪的地方，参加了这个奇怪的大会。熟悉的面孔，不熟悉的面孔，都在大会上一一出现。我们的克罗诺亚，到底能否成为这场梦之锦标赛的冠军呢？

↑将敌人充气后举在手上，克罗诺亚的标准攻击方式。

什么是“ンガポコ”？

这次的游戏中会经常碰到一种叫“ンガポコ”的小机器人，头顶一对白色的小翅膀，可爱极了。其实它们都是加雷造出来的，但是它们并不是敌人，相反它们还会帮助克罗诺亚，比如给予一些谜题的提示，告知一些对手的情报等等，总之，这些小家伙都是冒险中的重要“线人”，大家见到它们一定要好好对话一番。

↓得到“ンガポコ”的提示了，对谜题的解决相当有帮助哦！

好可爱哟！

↑许多重要的信息也需要这个小家伙来传达。

熟练的操作 + 灵活的头脑

具有极强解谜要素的关卡，想顺利通过，光有熟练的操作是不够的，头脑还必须时刻保持清醒，不断思考。

新的谜题哦，克罗诺亚用二段跳踩中花钵，只见一颗绿色的球状植物立刻长了出来，然后开始发芽、开花，越长越高，于是克罗诺亚顺着藤蔓爬了上去。

↑身在急速涌动的河流之上，充满迫力的3D的画面，表现力惊人。

→与关底的BOSS进行对决，不光要打败它，还要比比谁用的时间最短。

迅梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

V拉力3 V-RALLY3

文：LIKY

大家请注意，GBA上的最强赛车游戏即将登场。在全世界销量超过700万的“《V-RALLY》系列”即将在GBA上演出它的最新作——《V-RALLY3》，以画面华丽以及强调真实感而著称的“《V-RALLY》系列”这次仍然保持了自己一贯的风格，制作公司INFOGRAMES专门为GBA做了一个强劲的3D引擎，使得这款《V-RALLY3》的画面表现相当惊人，那种3D效果甚至已经接近PS的水准（决不夸张）。而且无论是赛车、赛道、背景还是天候都被真实地刻画了出来，拉力赛那种独有的粗狂和奔放在这小小的GBA上也得到了完美的体现。

超强的掌机3D赛车游戏！

GBA	INFOGRAMES	RAC	1～2人
	预定2002年6月27日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

开始游戏时会选择一支车队，我们看到画面中的三菱车队，赛车的详细资料都会列出，不知道还有哪些知名车队会在游戏中出现呢？

赛车的零件必不可少，游戏中零件的种类相当齐全，要根据不同的路况和天候选择合适的零件，这样才能取得好成绩。

在这种天候下就必须使用雨天的专用轮胎，最大限度的防止轮胎打滑。

视点切换——驾驶室视点！

如果路况不好，可视范围更要受到影响。

在PS或PS2上的许多赛车游戏中经常会有驾驶室视点，但是在GBA上却从未有过具备这种视点的赛车游戏，现在这段历史就要改变，那就是因为这个《V-RALLY3》了。《V-RALLY3》具备视点切换功能，它不光有普通的后视视点，还有驾驶室内部的车手视点。用车手的视点来开车，真实感大大增加，但是难度也随之提升。

驾驶室视点的表现力相当真实，在恶劣的天气下，冰雹会砸在车窗上噼啪作响。而且车手的一举一动也细致地刻画出来，左转、右转、提档、减档，根据你的操作，车手都会相应地作出最真实的反应。

多彩的模式让你乐此不疲

V-RALLY 模式

顺序完成10项大赛，夺取最终的冠军。这个模式的特点就是要与许多对手一起竞速，每一站都会根据成绩计算你的排名，如果成绩太差，可能就根本进不了下一站比赛。

→每一站要跑3圈，要与对手展开激烈的争夺。

时间挑战模式

与时间挑战，以最短的时间完成赛道，这也是众多赛车游戏中必不可少的模式。只要在V-RALLY模式下出现的赛道以后就可以随时用作时间挑战模式。

←不断地挑战同一条赛道，让成绩不断提高。

众多的赛道让你来到死！

游戏有个很大的特点就是赛道众多，世界各国的赛道总共加起来有42条之多，而且赛道的差别很大，不同的赛道驾驶的技巧也会不同，实际行驶过程中你会体会到完全不同的感受。

肯尼亚

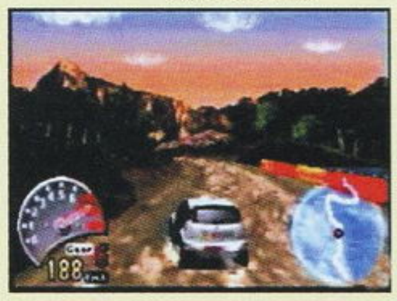
肯尼亚的赛道有许多坑坑凹凹，赛车会经常跳起来。

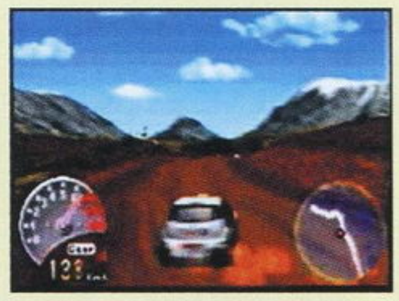
瑞典

瑞典的赛道被雪所覆盖，转弯时很容易打滑。

葡萄牙

赛道多是砂石地，可以看到背景非常漂亮。





关于游戏的影像

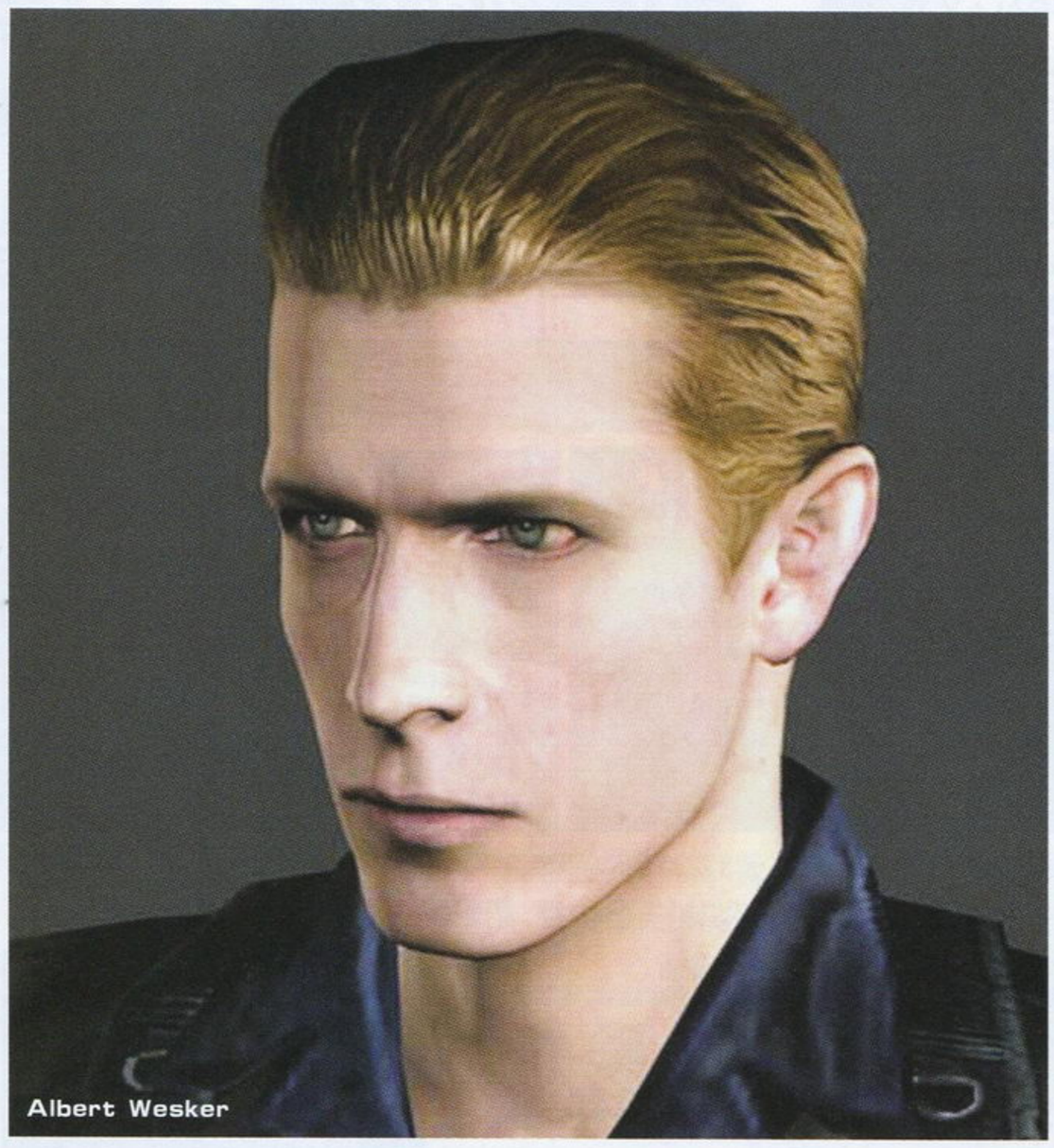
最近看了一段游戏的影像，给人感觉相当震撼，很难相信这会是GBA上的游戏，说它是PS上的游戏也不为过。游戏的3D临场感非常强，背景贴图看不出任何破绽，画面干净清晰。赛车在行驶中卷起的尘土，气缸打出的火花，天上飞舞的雪花，周围不断变化的背景……可以说游戏在画面上已经无可挑剔了，现在最让人关注的就是游戏的操作感如何了，只希望这不是一个花瓶式的作品，不过，凭INFOGRAMES多年制作《V-RALLY》的实力，我们也有理由相信游戏的操作感会像它的画面那样出色，期待6月27日。

www.plumbook.cn

《生化危机》迷你特辑

PART.8

文:GOUKI

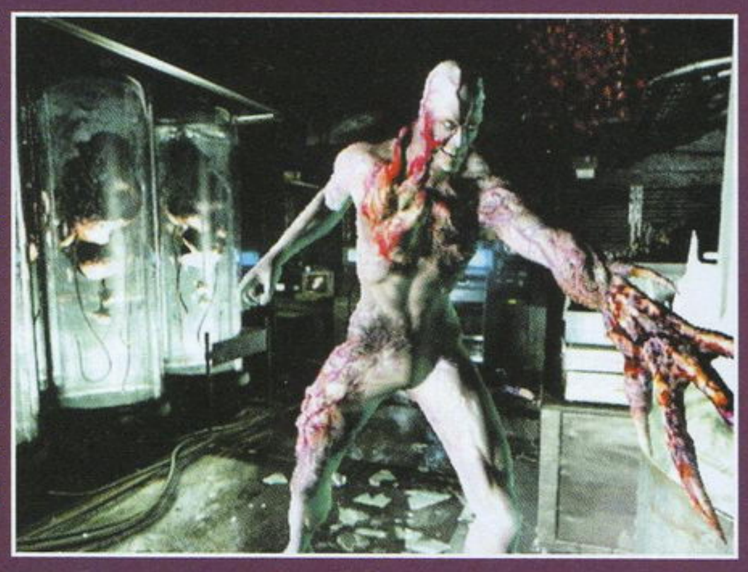


威斯克不戴眼镜时的样子。看起来这是他作为“人”的时候的设定，眼珠还没有变成黄色。极为珍贵。

登场怪物下篇

暴君 TYRANT

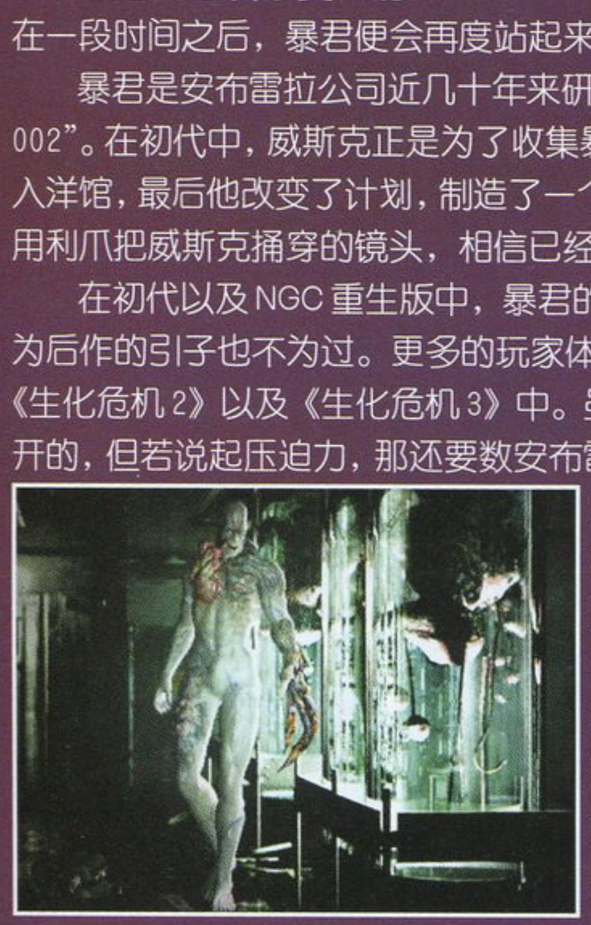
在前几期特辑里公开的《威斯克报告书 II》中我们已经了解到 Tyrant（暴君）是如何诞生的——每个 Tyrant 诞生的背后，都堆砌着无数身强力壮的死刑犯的累累白骨。极低的成活率换来的是暴君无比的强大，这就好比大自然优胜劣汰的铁律一样，适者生存，然后得到进化。



暴君的身高一般都在 3 米左右，面部没有脸皮，肌肉直接暴露在外面，非常触目惊心。手指骨变异为锋利的巨爪，跳动的心脏也暴露在外面——这也是暴君最大的弱点，一般6发麦林就能够暂时停止暴君的生体机能——注意，是暂时停止，这是因为暴君本身被 t 病毒赋予了极强的自我修复机能，在一段时间之后，暴君便会再度站起来。

暴君是安布雷拉公司近几十年来研究成果的结晶，它的开发代号是“T-002”。在初代中，威斯克正是为了收集暴君的实战资料，才将S.T.A.R.S. 引入洋馆，最后他改变了计划，制造了一个死于暴君手中的假象，而暴君利落地用利爪把威斯克捅穿的镜头，相信已经深深印在许多玩家的心中了。

在初代以及 NGC 重生版中，暴君的“戏份”并不是很多，就算是将它作为后作的引子也不为过。更多的玩家体验到暴君那强大的压迫力是在之后的《生化危机 2》以及《生化危机 3》中。虽然《生化危机 2》是围绕 G 病毒来展开的，但若说起压迫力，那还要数安布雷拉公司空投下来的暴君！在《2》中，暴君“保守”得多，不再像前作那样坦胸露背，而是套了一件绿色的大风衣，戴上了手套穿上了鞋，你看不见那恶心的死灰色皮肤，它致命的弱点——暴露在外面的心脏也看不到了。在面对猎物时，它似乎总是很有信心似地缓缓向猎物前进，用一般的普通小手枪打中它是不会有任何效果的，只有使用更强力一些的武器，比如霰弹枪或者麦林才能使它放慢前进的脚步。当然了，再强的生命体也有一个界限，当暴君的“界限”被打破之后（再起不能？），就会失去那惊人的自我回复能力，同时，它身穿的那件绿色的大风衣就会破损并脱落，露出暴君那可怕的真面目——大家还记得《2》中里关在火车站电源箱前的那一幕吗？浑身着火的暴君爆发出的咆哮恐怕让很多人都感到不寒而栗吧？是的，那才是真正的暴君！



现在终于可以引出一个困绕了大家许久的问题了：为什么暴君在脱下了那件绿色的大风衣之后就会实力大增呢？这中间有必然的联系吗？

对于这个谜题的解释有许多版本，而最可信的解释，应该还是CAPCOM在《2》推出之后所公布的资料设定集中的一段话：“这件绿色的风衣并不仅仅只是让暴君变得‘好看’一点而已，它的作用是控制暴君的力量！用安布雷拉公司的研发人员的话来说就是‘力量束缚衣’。能够将暴君控制在一个相对比较‘稳定’的状态下，而不致于因为无法控制那不可思议的力量而‘暴走’！而当这件‘束缚衣’被破坏，暴君的力量得不到有效的控制的时候，暴君的‘实体’就会展现，到时，就算是它的制造者也无法对其控制！”——听起来很像是某部动画片中的设定？尽管这样的解释有点让人失望，但也总算是个合理的原因……

至于“暴君系列”中人气最高的“追迹者”，将在以后的“特辑”中单独详细解说，请期待。

大鲨鱼

可能是惟一一个不用被t病毒感染就拥有极强攻击力及破坏力的生物。是游戏中的水中霸王，不过游戏中关于水的舞台并不多，很少有机会能够看到它的激情表演——而一旦看到，那主角的生命也可以画上句号了。

莉莎·特雷沃

悲剧性角色“女性实验体”，有关她（它）已在前文中详细介绍过，在这里就不多说了。

基美拉

看到这样的怪物，你一定想不到它是由什么基因与 t 病毒结合而成的——苍蝇。这种模样丑陋到极点的怪物的攻击力以及行动速度都是相当快的，与普通的苍蝇一样，它也喜欢阴暗、温暖、潮湿的地方——通风管道便成为了它们的栖息地。在游戏中，当你经过某个通风管道口的时候，也许它正在里面窥视着你，等待着攻击的机会……它还时常会挂在天花板上，冷不防地偷袭你，用强有力的“手臂”将猎物的脖子拧断是它的拿手好戏！吉尔使用“电击器”只能造成它短时间的行动不能，过一会儿便会完全恢复过来，从这一点也可以看出它的生命力有多顽强。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

NGC 版《生化危机》制作秘话

文：BIOHAZARD 小组首席软件工程师本冢秀成 译：九枝柳

新生版的《生化危机》从开始制作到最后完成的过程是什么样的？想必这是许多FANS都很关心的事情。现在特别请到了BIOHAZARD小组元老级成员本冢秀成先生来谈谈这方面的事情。本冢秀成先生曾经参加过《生化危机》、《生化危机 2》、《生化危机 3》以及《洛克人 X4》的开发工作，是组里的首席软件工程师，算是战斗在最前线的制作人员了。

2000 年年末——小组的组建和制作人的发表

当时，现BIOHAZARD小组的组员被召集到会议室后，在被告知游戏将在NGC 上推出的同时，也明确了任务是重新制作《生化危机》初代。当宣布监督由三上先生担任（注 1）时，大家不约而同地："重作？"、"监督是三上先生？"、"这下子角色检查可就严了……"。老实说，在大家都吵吵嚷嚷时候，我反倒觉得《生化危机》的确有些可以继续挖掘的地方。虽然有些窃喜，但是不管怎样考虑，突然就决定做成两张 DVD 确实有些……当时就是以"宁可做成三片，也不做成一片"的状态开始工作的。

左边为 ALPHA 小队的约瑟夫 · 佛斯特重新绘制的的人物设计草图。他也只出现在游戏的开场 CG 中。右边为肯尼斯 · J · 沙利文的人物设计草图，比较特别的一点是这一次为他新增了一架肩式摄像机，在游戏中玩家看到的第一个丧尸正在咬的就是他的尸体。从他的身上可以找到一盒录像带，在游戏后期能够在相应的装置上播放。录像带记录的正是肯尼斯死亡前一刻的遭遇。

2001 年伊始——硬件的研究和动画背景

由于已决定平台是NGC，为了彻底弄清其性能，我们开始了硬件的研究。虽这么说，这其实也是在动画背景几乎全部完成，其他的研究交给其他成员后开始的。老实说当时在只有4个程序人员的状况下，研究制作两手抓实在很辛苦。虽说当时动画背景并没有系统地成立，但三上先生却对他叫来的一大堆的客人拍胸保证："不错吧？以后就照这样搞下去！"打个比方的话，就像是把你的手压在桌子上强迫你签保证书一样。当时真是心惊肉跳……不过最后不管怎样还是完成了（废话）。感谢任天堂的各位的大力协助。

瑞贝卡与吉尔的设计草图，这已经是设计完成度相当高的版本，与最后我们看到的完成版几乎没有区别。

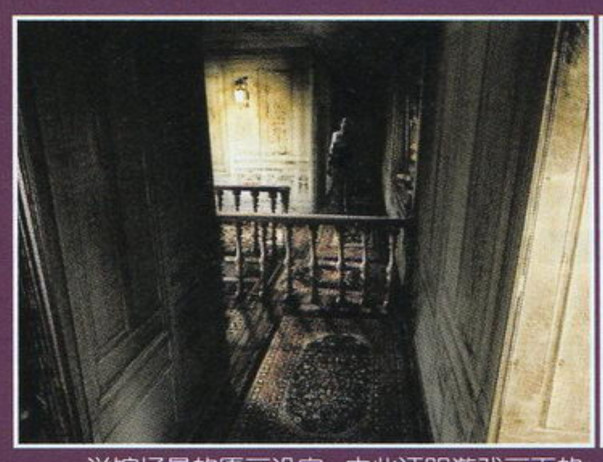
莉莎 · 特雷沃的设计图。在游戏中很难一睹她的"芳容"。从原画上看真是有点可怕。

2001 年春至秋——离开的人，进来的人

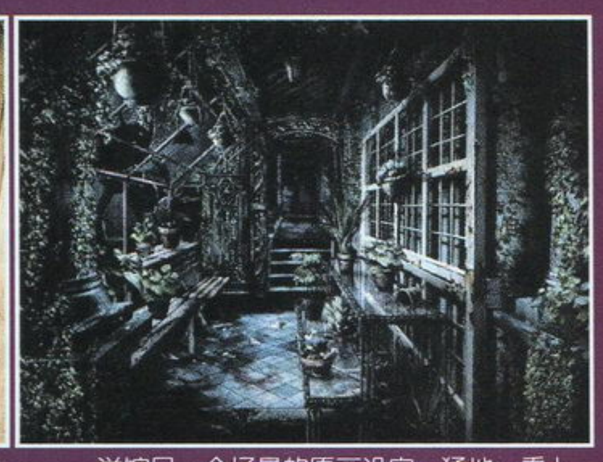
就在春暖花开之时，一位成员以要去巴西做咖啡豆（注 2）的理由炒了公司的鱿鱼。直到四月中旬才举行了新进社员的"奉行"（来源于以前经手过的游戏），制作过以前的《生化危机》，可以称得上是"《生化危机》系列"的活证人的制作人员也加入了制作组。（并不是说其他的旧成员已经死了。请不要误会。）

到了夏天，完成《鬼泣》，《逆转裁判》等游戏的程序员陆续加入到制作组。最终我们集合了 11 位程序人员。

说起制作的进行状况，基本上都是些无厘头的事情。什么"鲨鱼的全长改为 8 米"（没进水槽不能动），什么"红 Hunter 以三倍的速度……"（不，半倍还差不多），加上些玩笑和摸不着头脑的话不停回响在耳边。再就是让血不停地往外涌的时候——"哇！咕噜咕噜地，感觉真好！"马上一句话——"太血腥了！"就这样被否决了。



洋馆场景的原画设定。由此证明游戏画面的还原度是非常高的。



洋馆另一个场景的原画设定。猛地一看上去感觉和 CG 背景也差不多？

从制作游戏最快乐（也可以说辛苦）的阶段开始到增加成员后接近"乱作一气"为止，大约就是这一时期。

2001 年秋至冬——因为这是《生化危机》

夏天过去后，工作进行到了"游玩"的部分（敌人的动作，房间的机关）。为了不使游戏整体方向出现偏差以及分配工作的需要，我们开始和烧制好的 ROM 打交道。于是，10 月、11 月基本上就是烧制 ROM，完成洋馆的大体部分。正在想着："看来赶得上发行时间啊……"的时候，突然三上监督恐怖的检查来袭……

"跟原来太像了啊。"

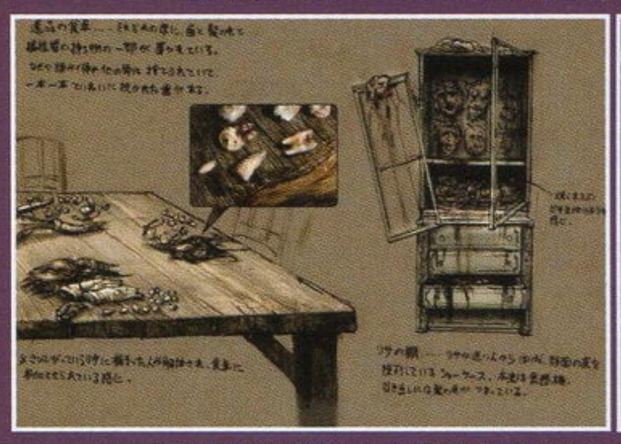
确实很像……

然后三上监督的决定——"洋馆大变更！"

变更？来得及吗？

与此同时丧尸也进行了大幅修正。暴走丧尸大约也是这个时期提出来的。12月基本上都耗在了需要变更的部分上面。各房间关系的修改也基本结束。新年假期从 31 号到 2 号。

2002 年完成之前——什么，结束了？



莉莎 · 特雷沃的相关设定，注意看右面的柜子里隐隐约约看得到几张人脸皮……这个设定最后没有用在游戏里。

为主角们设计的某种类似于"激光"的武器，看起来很 COOL 是吧？很可惜，最后取消了。

不好意思。对于这段时间好像没什么印象。（注 3）没有。似乎是全身心投入。似乎。制作，调整，除错全部同时进行。全部。

程序员全员补回假期，休息了整整两个月。感冒也是大流行，但总算是结束了。大概就是这样的印象。为什么这么近发生的事情的记忆也是模糊的……

反正刚结束后后辈就问："真的完成了？"我回答："嗯，虽然不知道怎么回事反正就完成了。"似乎他还要追问："你傻了啊？干了什么都不记得？"似的……大概就是这样，是一件很伟大的事……真的结束了啊，真的，大家辛苦了。

虽这样说，但并没有完，因为海外版还在专心制作中。啊！？什么时候才完哪！？

注 1：兼任第四开发部的部长职务和游戏开发的监督，是非常困难的。但这成为了现实……

注 2：假的。

注 3：老实地说，能够完成安排得满满的日程确实是个奇迹。

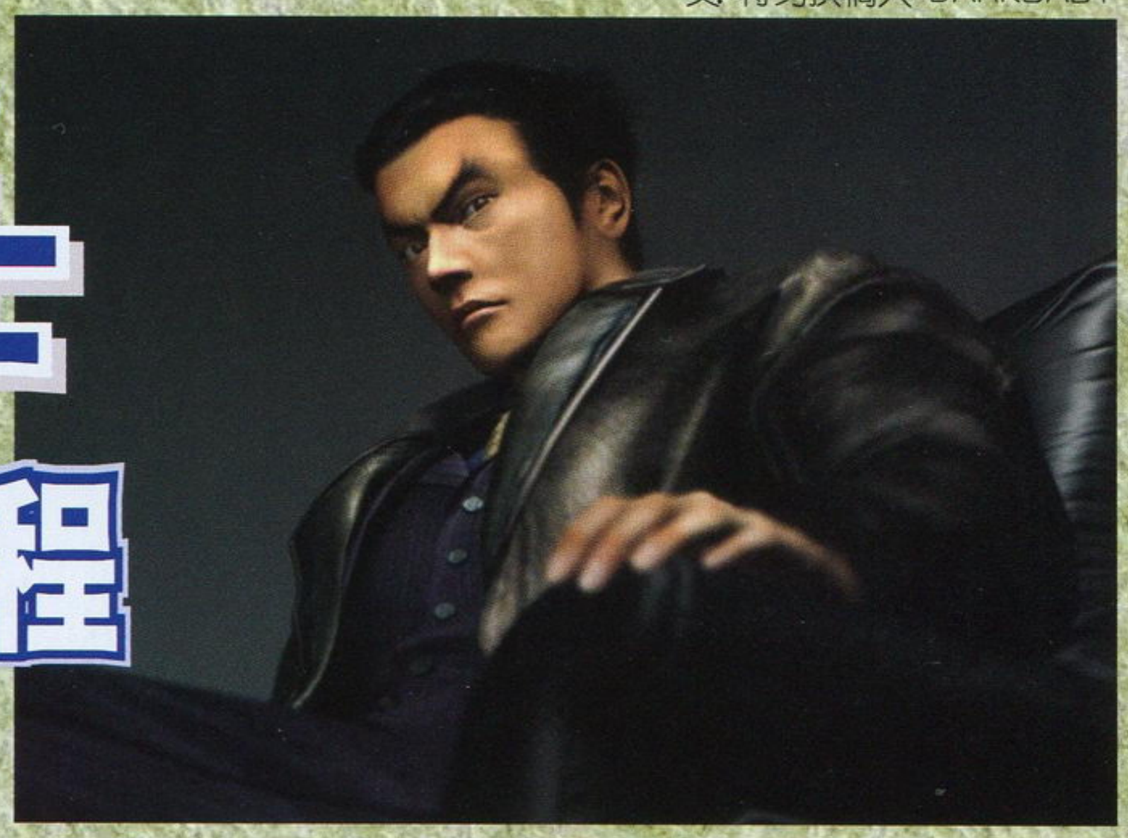
语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：特约撰稿人 DARKBABY

（下篇）

木马上的骑士

NAMCO的发展历程



五 光芒

在1990年以前，NAMCO一直是日本最大的街机厂商和TV游戏领域最具实力的第三方厂商，事实上其对日本游戏产业黎明时期的巨大推动作用远远超出了现在人们的想象，任天堂和NAMCO共同制订的游戏规则绝大部分至今仍被业界奉为圭臬。

中村雅哉的企业经营理念以现在的角度看都是非常具有超前意识的。在支柱产业街机项目的运作方面，NAMCO最早确立了开发独自规格街机基板的思路，通过统一规格的高性能基板把游戏的制作成本和周期降低。此外为了活用资源，NAMCO在开发街机基板时并不刻意追求性能的极限化，而是通过与同时期主流TV硬件的有机协调以使街机作品的移植达到最佳效果。在这一点上，无论是最初的SYSTEM1还是现在的SYSTEM246等历代街机基板都是基于这种开发理念而产生的，由此也产生了《源平讨魔传》乃至《铁拳》、《灵魂能力》等一大批在两个不同领域都获得美誉的不朽名作。在技术的蓄积和前瞻性方面NAMCO也非同业可比，1988年该会社大胆将在东京证券二部上市所募得的约55亿日元的巨额资金投入当时最尖端的3DCG技术的研究开发，在与日本顶尖CG制作会社JCGL的合作中取得重大突破，1989年2月业界最初的多边形体感赛车游戏《WINNING RUN》的面世产生了巨大的冲击效应，为游戏业未来的发展指明了方向。由于NAMCO在3DCG方面的先行优势，该会社的技术实力至今仍是业界的领跑者，无论是《魂之利刃》美伦美奂的片头CG还是“《铁拳》系列”采用的动作捕捉技术都证明了这一点（玩家仔细观察就不难发现NAMCO的3DCG技术比之SQUARE等更为娴熟自然，《异度传说》则是个例外……）。在技术方面连素不轻许他人的任天堂社长山内溥也多次对NAMCO的实力由衷赞赏，如此成就决非朝夕可成!

NAMCO全盛时期涉及游戏类型之全面、针对用户层的多元化也足以令人称道！诸如任天堂、KONAMI等业界主力厂商在游戏类型分布上都各有长短，比如任天堂直到1989年才推出了《MOTHER》这款畅销RPG名作、ENIX在动作游戏方面毫无建树……像NAMCO这样的全才可谓是绝无仅有。除了《铁板阵》为代表的射击、动作等传统强项以外，NAMCO的“《三国志》系列”两部作也倍受青睐。1988年7月29日推出的《三国志Ⅰ 中原霸者》被评为FC主机最杰出的历史SLG名作，4年后由TOSE（东星）代为开发的《三国志Ⅱ 霸王的大陆》则是FC末期屈指可数的良质游戏。1985年8月6日，远藤雅伸主持开发的《ドルアーガの塔》（《迷宫塔》）被称为日本最早的原创RPG（确切说应该是A·RPG），故事讲述了一个年轻勇者进入魔王盘踞的高塔拯救爱人的动人传说，首次采用了HP和道具的概念使之具备了RPG游戏的基本雏形。1987年9月11日由TECMO脱离出的原野直也团队（后来的ATLUS）负责开发的《数码恶魔故事 女神转生》更是RPG史上的一朵奇葩，凭借着NAMCO当时独步业界的技术力作为后盾使得《女神转生》的视觉效果达到FC主机表现力的极限，游戏中穿插的过场和结尾动画大大提升了情节感染力。在世界观的架构上堪称离经叛道，男主角为复仇不惜利用恶魔程序召唤出了魔王杀死欺凌他的同学，他一度曾想把女主角作为祭献恶魔的供品，但前世的宿缘纠葛缠绵……游戏的结局并没有落入寻常RPG游戏善恶殊途的俗套，被魔王迷惑的男主角为女主角所杀，最终女主角也自刎殉情，两个饱经苦难的情侣携手返回前世，现世则被恶魔所完全吞噬……这部作品以其独特而沉重的世界观获得了玩家的一致好评，1990年接踵推出的《女神转生Ⅱ》通过两种宗教的尖锐对立揭示了所谓神之正义的虚伪性。

NAMCO是横跨街机和TV两大领域的强者，这也使得其游戏的受众面相当广泛。不但有《Mappy》（《猫捉老鼠》）、《小丸子》这样的低龄和女性向的游戏，更有诸如《家庭棒球》、《龙魂》、《未来勇者》等一系列硬派游戏，用“老少咸宜”来形容是最恰当不过了！《坦克大战》、《鲁邦三世》、《贝兽物语》……几乎每个游戏都能保持着不俗的水准和销量，这也使得NAMCO的风光一时无两。在1985～1988年这4年间该会社出品的软件市场份额一直占业界整体的五分之一左右，其中最鼎盛的1988年更达到了24.7%。

与任天堂同盟关系的破裂是关乎社运的一个重大转折点，被业界人士称为“黄金时代”的SFC全盛时期NAMCO建树甚微，昔日的霸者一时淡出了玩家的视线……

六 间奏曲

进入了90年代，业界呈现出任天堂与世嘉双雄对峙的局面，夹缝中求生存的NAMCO处境非常艰难。

在TV游戏市场由于和任天堂关系急剧恶化而导致产品的数量大幅减少（NAMCO直到1992年3月末才宣布加入SFC），收益急剧下滑导致的资金匮乏也彻底动摇了NAMCO在街机领域的霸主地位，原先居于次席的世嘉由于日本五大财团之一的CSK资金的介入而迅速崛起，截止1993年末世嘉在街机市场已占据了近60%的份额。在两个不同领域NAMCO都失去了绝对的发言权，但是中村雅哉却以超乎常人的毅力操纵着NAMCO这艘大船绕过了无数暗礁和浅滩，很多熟悉中村的人都发现他不再如昔日那样口若悬河，变得更为沉着坚韧。凭借着他的商业手腕NAMCO才得以在任天堂、世嘉、NEC三股势力间维系着微妙的中立地位而不致被屏弃于主流圈外。

街机领域里NAMCO始终保持着积极进取的态度。自1989年在著名汽车制造商马自达的提携下利用SYSTEM21基板制作了3D体感赛车游戏《WINNING RUN》后，NAMCO在次年又协同大阪府举办了著名的“国际花与绿博览会”， 在游园会现场设置的《ギャラクシアンⅢ》和《ドルアーガの塔》等大型娱乐设施获得极高人气。

1992年都市型主题公园“NAMCO WonderEgg”在东京都二子玉川隆重开幕。时任东京都知事的青岛幸男亲自为这座倾注了中村雅哉数十年梦想的主题公园剪彩，在接受《读卖新闻》记者采访时，中村这位素来以健谈著称的花甲老者竟也百感交集难以启口。

1993年上海南梦宫有限公司成立。NAMCO是最早把眼光聚焦于中国大陆这块处女地的日本游戏厂商，设立在上海的这家独资企业大胆起用了熟悉国情的华人钱自清为业务代表，主营项目为街机设备的制造和街机娱乐场所的运营。首家位于人民广场附近的南梦宫以其规范的服务和高档的设施让玩家真切感受到了国门以外的娱乐氛围，曾经有幸目睹开业典礼的笔者至今难忘当年的盛况。

1993年夏季，NAMCO利用独立研发的高性能基板SYSTEM22开发的赛车游戏不朽名作《山脊赛车》（《Ridge Racer》）正式推出，该基板在世嘉MODEL2基板推出前的一年多时间里一直以其高速的多边形处理速度和复杂的光源效果占据着业界绝对领先位置。专栏作家稻叶卓志在其相关文章中谈到：“NAMCO能够在90年代以对比悬殊的财力和人力与世嘉在街机市场巧妙周旋，足以证明了其领导者具有相当高明的市场运作能力……”即使在资金捉襟见肘的时候，中村雅哉也丝毫不减少对技术开发的投入，他深信保持技术优势才是企业寻求突破的必由之路。

www.plumbook.cn

SFC 主导市场的时期 NAMCO 居然没有一个百万作品，屈指可数的作品中也多为《家庭棒球》、《J 联盟足球》等体育类游戏，国内玩家比较熟悉的则是由同名漫画作品改编的“《幽游白书》系列”，该系列以简捷明了的操作方式和大段的语音完美再现了漫画的氛围，不过这个系列在日本的影响力也相当有限。在笔者记忆中SFC早期作品里NAMCO也惟有《SKY MISSION》(俗称《钢铁战记》) 值得一书，这可能是 TV 游戏主机最初的全即时战略游戏，敌我双方各自占据一座岛屿对峙，任何一方的3座基地被完全摧毁则告负，即时战略带来的高度紧张感给玩家带来了极大震撼，敌军频繁密集的导弹攻击和从天而降的机械人战队使人一时穷于招架而无暇他顾。活用SFC有限机能创造出的奇思妙想让人不禁追忆起那个 NAMCO 纵横驰骋的时代。

48Mb 超大容量的RPG名作《幻想传说》(《TALES OF PHANTASIA》) 被称为 NAMCO 最初、最后的 SFC 大作，该游戏以其多蹙的命运和特殊的历史背景为处于命运交叉点的 NAMCO 涂抹上浓郁的重彩！

日本テレネット旗下Wolf Team负责开发的《幻想传说》原名《TALES PHANTASIA》，1992 年最初规划时的预定容量仅为 8Mb，由于该会社无力承担 SFC 高昂的 ROM 卡带制造成本而考虑委托大型游戏软件商发行。主导开发人员五反田义治钟意于 RPG 大厂 ENIX，而日本テレネット则选择了 NAMCO，对此 Wolf Team 成员颇为不满。

NAMCO 接手这个游戏正是 1994 年初。当时的业界局势相当扑朔迷离，虽然NAMCO已经与索尼共同发表了合作开发 32 位元游戏主机PlayStation的声明，但中村雅哉对PS是否能动摇任天堂的根基并不持乐观态度，全力开发的《幻想传说》就成了NAMCO与任天堂保持微妙关系的重要道具。任天堂为了稳住NAMCO不但在SFC末期放宽了软件限制，还提供了不少独有的技术——超越 SFC 所谓 32Mb 容量极限的高密度卡带技术便是其中之一。NAMCO为了加重《幻想传说》的砝码一再增加游戏容量，从8Mb到16Mb再到32Mb，最后更重金聘请女歌手吉田由香里演唱主题歌，游戏容量则达到了 48Mb 这个史无前例的数字。

Wolf Team对NAMCO的战略构想当然一无所知，所有成员对该社一再更改企划书产生了极大对立情绪，在完成SFC版开发工作后除植木以外所有成员都立即脱离了日本テレネット，不久以五反田义治、则本真树、浅沼让等3人为核心成立了隶属于ENIX的子会社 TRI-ACE（TRI为核心三人姓氏首个英文字母组成、ACE 意即业界顶点的王者）。

1995 年12 月15 日，SFC 版《幻想传说》以 11800 日元的天价发售，虽然事前经过了轰炸式的宣传、虽然游戏本身的品质可圈可点，但同时期《DQ VI 幻之大地》等大批优秀软件造成的排挤效应使得该作品销量不过 20 万左右，NAMCO 为此投入的大量资金基本付诸东流。耐人寻味的是在《幻想传说》发售前夜，NAMCO 的宣传本部长原口洋一抛出了所谓鼎立支持 SFC 的“十大计划”，比如将以 64Mb 或者更大容量制作搭载超级FX芯片的《山脊赛车》、《铁拳》等移植作品……

随着1996年SQUARE加盟索尼阵营引起的业界巨大动荡，所谓的“十大计划”自然也成为了茶余饭后的笑谈。

七 “第三势力”的威力

共同的利益能使毫不相干的人走到一起。

1993 年 9 月的某日，两位不速之客联袂来到东京大田区 NAMCO 总部拜会中村雅哉。他们是索尼的高级职员福永宪一和德中晖久，稍事寒暄后两人很快便说明了来意，索尼希望NAMCO能共同参与合作开发一台高性能 32 位元 CD-ROM 游戏主机以改变由任天堂把持的 TV 游戏市场。

当时的时代背景是任天堂因为洞察了索尼试图利用合作开发SFC搭载用CD-ROM 主机PlayStation逐步吞噬TV游戏市场的企图而与之断绝了合作，另一家实力厂商世嘉也正暗中筹划推出自己的后续主机，对开拓TV游戏市场毫无经验的索尼如果想自行推出主机就必须寻找一位强力的合作伙伴，在日本业界实力仅次于任天堂和世嘉的NAMCO无疑是最理想的目标。NAMCO的技术力和号召力素来有口皆碑，被业界比喻为可怕的“第三势力”！关键点是与两大硬件厂商都存在着不可调和的矛盾，中村雅哉与山内溥因利益纠葛而积怨颇深、NAMCO 与世嘉在街机领域又处于正面对决的状态。索尼负责PS事务的高层们对此非常清楚。中村雅哉冷静地倾听着对方的言辞，他感受到了索尼迫切希望进入TV游戏领域的决心与合作的诚意，这样的合作几乎就是中村从心里期盼已久的机遇，具有世界级品牌实力的索尼集团将是非常可靠的战略伙伴。

NAMCO这个“第三势力”在整个PS计划的运作过程中起到的关键作用远远超出了索尼的预估。在硬件的设计思想上原来作为 SFC 周边的PS存在着严重的先天不足，本来搭载的V803是一枚侧重于2D描绘机能而3D能力和数据处理速度不近人意的 CPU，NAMCO 方面的技术人员坚持认为 3DCG 必然会成为不久将来的主流。索尼的技术人员根据建议改用了工作站用高级 CPU R3000 的简化版本作为主芯片，并结合了 NAMCO 开发 SYSTEM22 街机基板获得的宝贵经验搭载了一枚MPU协同处理以大幅提高处理多边形的能力，这样的设计思想比同时期的世嘉土星要先进得多。凭借着中村雅哉在业界滚爬数十载的阅历，索尼又非常顺利地和各大游戏软件制作厂商取得了沟通。NAMCO在这场秘密交易中同样得到了很多，索尼在权利金上给予了最优惠的待遇并允许NAMCO自行开发与PS互换的街机基板，与索尼的合作使得 NAMCO 在技术上也受益匪浅。

1994 年5 月10 日，索尼正式发表了暂定名为 PS-X 的游戏主机，眩目华丽的 DEMO 画面震惊了与会的所有业内人士，NAMCO 也即席发表了业务提携的公开声明。

1994 年夏，NAMCO 发表了与PS性能完全互换的街机基板 SYSTEM11，首部对应作品《铁拳》宣布将移植 PS 平台。

1994 年 12 月 3 日，PS 以 39 800 日圆的价格隆重上市。在首发 8 款游戏中 NAMCO 的街机移植作品《山脊赛车》成为了最有力的硬件牵引车，累计销量达到了 60 万以上，PS 主机也仅用不足 3 个月突破了 50 万大关。次年春《铁拳》发售后又使 PS 迅速突破了百万大关。

1995 年年末商战，NAMCO 的《山脊赛车 革命》获得了当时《FAMI 通》史上最高的39分游戏评价，再度成为当时PS对抗世嘉土星超大作《VR战士 II》和任天堂 SFC 软件狂潮的惟一支柱。

1996 年春，SQUARE 正式加盟索尼阵营，PS 逐步成为了业界的主流。

1995～1998 年这 4 年间的 NAMCO 达到了其事业的新的高峰。经过多年的沉寂其旺盛的创造活力再度迸发，涌现了《皇牌空战》、《风之克罗诺亚》、《永恒传说》等大量全新的优秀作品。在游戏销量上PS平台的《铁拳》三作全球销量达到了 1300 万、“《山脊赛车》系列”也突破了千万大关。NAMCO 游戏的口碑之佳也令人惊叹；其1994 年后所有PS出品软件的《FAMI 通》评价平均分为33.8 分远高于世嘉、CAPCOM等同类型厂商，特别是其“《铁拳》系列”五作品（包括此后PS2 平台的《铁拳 TT》、《铁拳 4》）的平均评价达到了 37.8 分，这在游戏史上也是绝无仅有的殊荣。在经营上中村雅哉及时将

www.plumbook.cn

业务重心转移到家用机从而减少了因街机业务持续低迷造成的财务压力，NAMCO还通过分散投资来拓展事业，其中收购著名的电影发行机构松竹映画改组成日活映画是中村雅哉近年最为人所称道的商业投资，截止1998年末游戏产业以外的经营利润已经占了NAMCO整体利润的4成以上。NAMCO在CG技术研发方面的造诣也弥足称道，从1997年PS版《魂之利刃》片头动画开始总计4度入围由美国计算机协会主办的SIGGRAPH3DCG大赏，这也充分展示了其雄厚的技术底力。

曾经，NAMCO协助任天堂共同再造了业已崩溃的TV游戏市场，若干年后，NAMCO又帮助索尼重新划分了TV游戏产业的势力图，任天堂和世嘉由于轻视了NAMCO的实力而被迫沦为了非主流。从任天堂与NAMCO数十年的风风雨雨我们不难从中体味出世事的造化弄人。

结束 回归原点

时光如白驹过隙。

2001年4月，NAMCO的发言人原口洋一公开声明："我们已经不是大公司了……现在的NAMCO仅仅是一家中型游戏软件会社！"何其沮丧的发言，事实上这也是该会社现状的真实写照。NAMCO游戏软件的市场份额已经由1988年时的近25%急剧滑落到不足3%，这样的成绩且不说与任天堂、SCE等硬件厂商相论，即使比较CAPCOM、KOEI等后生晚辈也是足够汗颜的。

NAMCO的急速滑落始于1999年。该年8月5日推出的DC版《灵魂能力》以其近乎完美的品质获得了满分的评价，但是游戏的销量却并不近人意，日本国内仅约38万套左右。此后NAMCO游戏叫好不叫座似乎已经成为无法治愈的痼症，1999年财务年度中的纯收益居然有近半出自游戏以外的产业。

2000年索尼PS2主机发售后，作为主要合作对象的NAMCO非但没有尝到丰收的硕果，业绩反而直线下滑，当年度所有PS2平台游戏中仅有《山脊赛车V》凭借首发之利达到了60万、事先被业内人士一致看好的《7 莫尔莫斯骑兵队》居然只卖了不足5万份……即使PS《永恒传说》的热卖也无法挽救这一年财务报表的惨淡，2001年3月决算期NAMCO出现了自创社以来的首次亏损，亏损额高达65亿日元，社长中村雅哉表示将无薪工作一年并准备引退。

上一个财年NAMCO虽然侥幸没有赤字但情况也非常不容乐观，主打的两款作品《异度传说》和《铁拳4》的销量都比预期低了很多，曾经的百万级大作系列正统续篇《铁拳4》甚至仅勉强过了30万，这一切不由让所有NAMCO的拥趸为之担忧。

造成NAMCO今日的窘境有着诸多内外部因素。首先是世嘉转型为软件开发商带来的巨大冲击，两大街机厂商间很多游戏类型都比较相似，直接竞争造成的排挤效应导致了软件销量下滑。NAMCO对游戏产品过于务实的宣传也影响了销量，在日益快餐化的今天，超越本质的奢侈包装甚至比游戏的真实内涵更吸引消费者的视线，NAMCO一直笃信的以产品质量说话的准则显然已经过时。PS2游戏的开发困难和巨大资金投入也直接减少了软件收益。更值得注意的是进入PS2时代后索尼对原先盟友的态度已经有了重大改变，NAMCO某高层就曾感叹："现在的索尼方面已经不像PS时代那么容易打交道了……"

NAMCO的社风也对其发展态势产生了一些负面影响。中村雅哉在社内一向提倡自由宽松的工作环境，不鼓励突出个人，这也导致了诺大的NAMCO居然没有一位在业界能够叫得响的著名游戏制作人。事实上近年来游戏制作人的偶像化趋势日渐明显，制作人的知名度已经直接和软件的票房联系在一起，比如任天堂的宫本茂号称全世界信徒千万，挂着他名号的游戏产品一直所向披靡，至于世嘉的铃木裕、KONAMI的小岛秀夫、SQUARE的阪口博信等也擅胜场。没有形成制作人体制是NAMCO的一大失策。NAMCO对TV游戏业消费层的变化也缺乏敏锐的洞察力，《7》等那样过于专业的游戏显然不适合于Light User占了绝对比例的PS2平台。此外过于依赖单一硬件平台也使得市场伸展空间过于狭窄，从而使经营风险大大提高。

2002年，NAMCO的经营思路发生了重大转变。在股东大会上董事原口洋一宣布将对未来经营战略进行以下调整：

1.NAMCO将效仿世嘉逐步把企业通过子会社化来提高效率，同时将导入游戏制作人体制，争取培养出一批有作为的年轻制作人（近期NAMCO正刻意力捧"《灵魂能力》系列"的策划世取山秋宏）。

2.对街机部门进行重组，将奉行先发售家用版再推出街机版的策略。

3.全面参与弹钢珠机（柏青哥）和夹娃娃机的制造和贩卖

4.与任天堂全面合作，着手制作低年龄向的游戏。

为了让NAMCO与任天堂的合作顺利展开，中村雅哉辞去了社长职务转由高木九四郎接任。

2002年5月8日，NAMCO与任天堂在东京召开了盛大的联合新闻发布会，NAMCO不但正式宣布将对任天堂NGC的互换街机基板Triforce提供全面支持，同时公布了《传说系列新作》等大量对应NGC、GBA的新作游戏。任天堂则委托NAMCO开发自社名作《星际火狐》的街机版和家用版，NAMCO此后所有制作于任天堂系统的游戏都将委托任天堂负责发行。两个昔日积怨颇深的实力派终于凭借着经营决策者的大智慧化干戈为玉帛，携手迈向未来！

白手创建NAMCO的八旬老人飘然离开了他奋斗了数十载的舞台。或许在未来的游戏业界不会再出现那个目光如鹰隼般锐利的瘦削身影、或许再也没有人能记得那个曾经喜欢拉着陌生人畅谈自己抱负的"狂想家"，不过他对全体社员的谆谆叮咛却已经成为了NAMCO立社的铁则：

"知之者不如好之者、好之者不如乐之者！"

以上的古谚归结起来就是一个"诚"字，放眼整个游戏业界无愧于这个字的软件厂商除了NAMCO又有几家？

后记：我眼中的NAMCO

是NAMCO把我带入了TV游戏世界，这一点我以前居然从没有意识到。

虽然我在雅达利时代已经接触到了电子游戏，那仅仅是一种对未知事物的好奇而已，直到某天大哥把一盒六十四合一的卡带插在新买的红白机上时我才真正被充满遐想的梦幻世界所彻底征服。《吃豆》、《猫捉老鼠》、《坦克大战》、《Mr.DO》等4款游戏是我在FC早期的绝对强项，NAMCO的游戏占据了我的大半个FC时代，无论《龙魂》或是《三国志Ⅰ 中原的霸者》等都留下了难以磨灭的回忆……

1995年，仅仅为了《THE SFC》杂志上NAMCO一个所谓"鼎力支持SFC十大计划"的空口许诺，我就不惜花费了上千元把自己的SFC博士7代磁碟机的容量扩充到128M。

1996年，在一个"大款"朋友家亲身对比了PS《山脊赛车》和SS《梦游美国》后我毅然选择了前者。

很想找出NAMCO的不足之处，但我发现越是深掘越能感受到该厂商值得尊敬之处，NAMCO几乎就是我期望中游戏软件厂商的完美典范，ACT、RPG、FTG、SLG……无论哪个类型NAMCO都留下了足以传世的不朽之作。在企业的经营理念上NAMCO的朴实无华也令人称道；没有诸如任天堂、KONAMI、CAPCOM等老牌厂商喜欢翻炒旧作的恶俗、更没有SCE、SQUARE等新锐们眼高手低的浮躁，有多少力量说多少话——这就是NAMCO的一贯作风。

NAMCO最教人佩服的还是它对游戏一如既往的"诚"，哪怕是为一台没有任何成功希望的主机移植一款毫不起眼的小游戏，NAMCO都能够倾尽全力。这种近乎痴愚的敬业精神在如今日益媚俗的游戏业界更是让人为之由衷折服。

虽然现在NAMCO陷入了暂时的低谷，但我始终坚信一点——"诚者无敌"！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GAME³ 游戏立方

最近本多边形陷入格斗游戏迷茫区——《铁拳4》！在被李超狼用无限连痛打之后就对3D对战游戏的严谨程度产生了怀疑……（为了不让某人得意，多边形就不在这里指出使用李超狼的是谁了）。的确，包括《铁拳4》在内的许多游戏的不少角色都有让人恨得咬牙切齿的“屈招”，虽然多边形也承认在“择”方面3D对战游戏的确是要比2D的出色，但是游戏的平衡性嘛……特别是那些本身威力不大，但是浮空时间长的连技给对手的打击实在是太大了……不过多边形也知道天下没有免费的午餐，想要进步，只有苦练——无论任何事情都是如此。

VOL.016

栏目主持：多边形

GBA上的电视接收装置正式登场！

一直以来，大家都在期待着能用GBA看电视，期待着能有一种插在GBA上就能收到电视节目的卡带，然而，这一直只是一个美好的愿望而已。但是今天，这个愿望就要实现了，因为GBA上的电视接收装置已经研制成功，而且马上就要与大家见面，虽然这并不是一个得到任天堂官方授权的产品，但是它的效果却非常不错，现在让我们来看看这个传说中的装置吧。

“GBA TV Tuner”

目前官方公布的规格如下：

1. 使用电池：AA × 4 ，即4节5号电池。
2. 电池使用时间：4节1800ma充电电池连续使用约150分钟，4节普通碱性电池连续使用约90分钟。
3. 电力消耗：看电视时560ma，作为监视器时290ma。
4. 使用电源：附带直流电源，额定输出电压5V，800ma，输入电压根据不同地区有不同的规格，日本100V，美国110V，欧洲230V。
5. 天线：附带一根长68厘米的伸缩天线。
6. 天线插孔：附带RF线一根。
7. AV 输入／输出插孔：有，附带AV线一根。（单声道，而且音频和视频使用同一个插孔，输入和输出是由装置的软件来控制。）
8. 附带一个迷你三角架。
9. 耳机插孔：有。
10. 解析度：240 × 160
11. 音量调节：有。
12. 亮度、对比度、色度调节：有，通过软件来调节。
13. 电视频道：可选择并储存最大99个频道。
14. 版本：根据制式分为2个版本发卖，即PAL制和NTSC制，PAL版本适合左右PAL制式，例如I，D/K，B/G ，这些也是通过软件调节的。
15. 在监视器模式下，适合PAL和NTSC两种制式的输入。（知道什么意思吗，就是说它相当于一个全制式的小彩电，无论是美版还是日版的PS、DC、PS2都可以接上它来进行显示，这就是——用GBA玩PS2游戏，哈哈！简直不敢想象。）

大小将近有一个GBA那么大。大家可以注意到，它的背后也有一个类似GBA的卡槽，估计在规格中提到的软件就是插在这里。

猜测它与GBA的连接方式是通过GBA的卡带插槽，应该不会对GBA进行什么改造。

在官方公布的影像当中，我们已经看到实际的演示画面，效果很不错，而且影像还特别演示了换频道的画面，是通过L键来切换的。（见下图）

这个装置将于6月中旬在香港发卖，分两个版本，即PAL和NTSC。定价：70美元。（价格不菲，比一部GBA还贵了。不过还是让人很期待啊！）

XBOX销量不佳，请问《莎木Ⅱ》以及续作是否会考虑移植到PS2或NGC上呢？（深圳 就是没有XBOX的苏欢、柯华敏）

在这次E3展上，SEGA终于展出了XBOX版的《莎木Ⅱ》，个人感觉与DC版相比，并没有翻天复地的变化。其实SEGA在XBOX上推出《莎木Ⅱ》的基本原因有两点：其一，XBOX的性能强劲，可以帮助铃木裕先生实现很多最初关于“《莎木》系列”的制作想法；其二，DC上并没有推出美版《莎木Ⅱ》，这使得欧美玩家怨声载道，这次在XBOX上推出，也算是个补偿吧。XBOX销售成绩不理想的确是一件令SEGA头痛的事情，因为“《莎木》系列”开发经费可不是一般游戏能够比的。至于你问到《莎木Ⅱ》是否会移植其他机种，SEGA还从未向外界表态过。但是在E3上，SEGA明确对外表示，XBOX版《莎木Ⅱ》的销量将直接影响《莎木Ⅲ》是否在XBOX上推出，言下之意……一切变数只有等着瞧了。

《生化危机3》中，Jill把火灭了后，进入一个电脑房间，需要输入一个密码，这个密码和旁边的广告片有什么关系？（江苏 徐瑞程）

当然有关，因为广告片显示的提示是随机的，每次都可能不一样，所以一定要看里面的英文！

大哥（东北话），我也问了你好多次了，你就告诉我吧，PS上《DOA》的隐藏角色绫子如何才能选用？（虽然我有DC和PS2，云南 陈祥熙）

现在还有许多痴情玩家对《DOA》念念不忘，真是……难得。PS版选用绫子是个极费时间的过程，每位女性角色都有14件服装。你必须在GAME CONFIG 完成以下设定（以下称之为“标准设置”）：CPU LEVEL：NORMAL以上；1P LIFE GAGE & 2P LIFE GAGE：NORMAL；MATCH POINT：2；用全部的9个角色在TOURNAMENT MODE中全破，就可使用最终BOSS——RAIDOU。接下来你的任务就是在“标准设置”下分别使用所有角色不断爆机，收集所有角色的隐藏服装。惟一特别的就是，在GAME CONFIG中将难度调到NORMAL以上，LIFE GAGE设定为NO LIMIT，在此条件下全角色将TOURNAMENT MODE通关就可以得到RAIDOU的3P，KASUMI的10P，TINA的

www.ptumbook.cn