Tot.38

♦异度传说♦鬼泣♦死或生3♦最终幻想XI♦皇牌空战4♦沙滩排球

游戏机实用技术

13 2001年9月A
TV GAME半月刊

铸造历史《最终幻想》最强攻略

PS2图像原理揭密

评析《最终幻想 灵魂深处》

DC+《梦幻之星在线》上网详解

本期赠送
《最终幻想X》
精美大型海报

ISSN 1008-0600
13
9 771008 060006

梅杂志&3DM-SMV
www.ptumbook.cn

TEKKEN 4

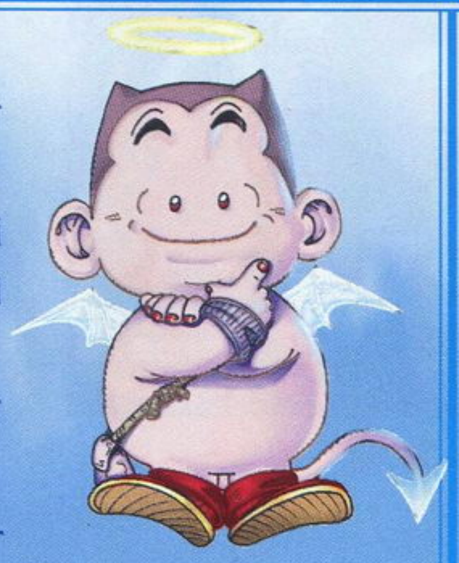
CHRISTIE MONTEIRO

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

www.plumbook.cn 出神没生&3DM-SM

卷首语

《最终幻想X》札记



《最终幻想X》登陆了，整个世界的目光都集中到它身上，众FANS为之激动为之欢呼为之憔悴。所有游戏厂家纷纷让道，避其锋芒，唯恐躲避不及而被踏入蹄下。据报道，《最终幻想X》发售不到5天，虽然售价高达8 800日元，但很快就卖出183.2万套，占出货总数的85%，远远超过系列作品的同期销售水平。而当周购买PS2的人中，就有90.5%的人购入了《最终幻想X》，创下了本系列的又一最高销售纪录。

这些日子，编辑部也成了《最终幻想X》的梦工厂，慕容非和SOUL已经多日不吃不喝不睡不上厕所（那是不可能的，哈哈！），苦练神功，修练绝技。多日的修炼，原本剑眉、星目、悬胆鼻、朱唇、白齿，英俊潇洒的慕容兄现在已经是双目无神、脸色发白、摇摇欲倒了。三花聚顶，任督二脉已经打通的SOUL也是瞳孔收缩，四肢发抖，元气大伤。现在两位正躺在地板上，衣带散乱，呼噜震天。唉！真是为“X”消得人憔悴，衣带渐宽终不悔！醒来之后还得写练功感受和传授秘笈，恩泽世人。真是令人感动！让人佩服！

趁他们休眠之际，我也拿起手柄，接上电源，开始了最终幻想。悠扬的音乐，精美的CG画面，超现实的浪漫主义剧情，流畅的系统设定，一切的一切都让人无可挑剔。史克威尔的手笔，向来都是很唯美的，《最终幻想》系列更是其唯美中的唯美。

窗外星光灿烂，但我无心去品味这良辰美景。我正置身于蔚蓝的水世界，和尤娜共舞，与奥隆并肩战斗，……

天色渐亮，回头看看阿非和SOUL，两位英雄正在酣梦中，嘴角挂着微笑，他们的梦中肯定也在“最终幻想”吧。

耳边响起《最终幻想X》那曲调优美的主题歌声“**風が寄せた言葉に泳いた心**……”

我也该睡了，梦中再见！我的最终幻想！

——邪魔天使

无敌！！ ·SOUL·

◆这次的《FFX》攻略，希望大家都能好好地研究，相信能让你即使不玩也可以成为高手哦！

◆因为某些原因，自己暂时搬到办公室“定居”，每天起床，走下楼就是上班，走上楼就是休息……虽然上班方便了，可也远离了原来宿舍里的DVD机、还有每晚回宿舍的瞎侃，也没机会让别人请自己吃外卖了。（x_x）

◆无聊的发现（？）之二

续上次发现N代以后的《铁拳》的标题图案会化成一条线的规律之后，这次SOUL再接再励，又发现另一规律：《FFX》是“《FF》系列”的第10作，本作的HP、MP上限都提升到了99 999和9 999，这说明什么？这说明因为从以前的1～9到10提升了1位数，所以游戏中角色的HP和MP的上限也提升了1位数。结论：第100代的《FF》，即《FINAL FANTASY C》（C在罗马数字中表示100）就可以把HP、MP的上限提升到999 999和99 999了！哇哈，天才就是天才呀。

◆自己不变的永远偶像——KING OF POP：MICHAEL JACKSON的新专辑《INVINCIBLE》（无敌）会在9月7日开始的三十周年演唱会之后发行！MJ，我等了你好几年了！！

无题 ·LIKY·

最近有朋友打电话来，想起好久没有主动去联系一下，心里很过意不去。说起来，朋友们都会这样想：“他玩游戏忙啊！”

真的是有很多人都不理解小编的工作和生活呢。因为游戏不但是我们的爱好，也是我们的工作。而游戏的的确确是用来“玩”的，不是用来工作的。我们的幸福让很多人嫉妒吧。

这一期我有一些不幸福的事。因为最近天气很热，看一看我们的小狗“泡泡”不住地伸着舌头喘气，就知道这的确是夏天了。在这样的夏天，玩一些清凉的游戏会舒服一些吧？可是，《最终幻想X》的水球和大海都轮不到我去享受了。

做《最终幻想X》攻略的人是幸福的……

无感也发 ·纱迦·

◆《最终幻想X》恐怕是有史以来最受关注的游戏之一了，从它的评分公布开始，网上每天都充斥着有关它的各种消息，小道新闻加八卦满天飞舞，上演了好一出人间喜剧！

◆《最终幻想XI》也看到了，不知道到时候会有多少人去玩这个游戏。我觉得这个游戏不应该叫做《最终幻想XI》，应该叫《最终幻想在线》之类的名字，免得砸了“《最终幻想》系列”的招牌……

◆这一次收到了一封信，有一位非常可爱的小女孩想作我的妹妹，哈哈哈……不过在众人的威逼之下，认亲之举只好作罢。

慕容非——杂感

1. 正版《FF》常常要用金手指引导才能够运行，郁闷。
2. 尤娜——雅典娜；泰达——星矢……郁闷。
3. 每天很晚睡竟然已经变成了难以克服的习惯，郁闷。
4. 济南万千OVER了，还郁闷。
5. 自己的血很能吸引蚊子，再郁闷。
6. 听说几个旅游的故事，自己没有假期，大郁闷！

紫枫の言

★好友前来探访，大喜，倾囊相待，赤贫……

★鱼去了北京，许久不曾联络，希望她在异地会过得好些，不要迷路。（大“路痴”一个，笨！）

★前些天去过“泼水节”，怎么都没有料到会有那么疯狂，结果是我的衣服、裤子、鞋子全都阵亡……

★上期画廊只有一页，不爽，找老编理论，答曰：“本期无‘画廊’！”无语……

★昨天晚上独自一人看《我的兄弟姐妹》，感触颇多，联想起近来些许不快，想了想略微潮湿的眼睛，上床睡觉去了……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

索 引

ARC

沙滩排球 27

DC

彩色条纹 26

饿狼传说 狼之标记 28

空中竞技场 25

机密任务 66

梦幻之星在线 67

OUTTRIGGER 36

GBA

超级街头霸王II X 挑战者 66

风之克罗诺亚 梦见帝国 36

黄金太阳 35

洛克人EXE 66

马里奥赛车GBA 36

沙罗曼蛇GBA 22

瓦里奥大冒险 YOKI的宝物 24

信长的野望GBA 23

PS

召唤之夜2 66

PS2

皇牌空战4 破碎的天空 18

机甲兵团J-PHONENIX 66

鬼泣 14

零计划（暂名） 22

马克斯·佩恩 20

TETRA MASTER 13

蚊 32 36

异度传说 16

真·三国无双2 9

最终幻想X 34 37 66

最终幻想XI 13

XBOX

死或生3 6

MOVIE

最终幻想 灵魂深处 30

目录 Tot.38 content

Tot.38 2001-09-01

卷首语

1

目录

2

游戏情报站 GOUKI

3 《最终幻想X》首日出货214万!

4 东京秋季游戏展2001详情公布

5 BLEEMCAST对应游戏第三波——《铁拳3》

前线狙击 GOUKI

6 死或生3

9 真·三国无双2

12 PlayOnline

13 最终幻想XI

14 鬼泣

16 异度传说

18 皇牌空战4 破碎的天空

20 马克斯·佩恩

22 沙罗曼蛇GBA

22 零计划（暂名）

23 信长的野望GBA

24 瓦里奥大冒险 YOKI的宝物

25 空中竞技场

26 彩色条纹

27 沙滩排球

28 饿狼传说 狼之标记

特稿 GOUKI

30 最终幻想 灵魂深处

特快专递 GOUKI

32 蚊

黄金眼 GOUKI

34

攻略透解 慕容非

37 最终幻想X

火热秘技 SOUL

66

游戏诊所 LIKY

67 游戏诊所专题——《梦幻之星在线》国内上网详解!!!

硬件道场 D·S

70 游戏市场导航

71 PS2图像原理揭秘(上)

日语教室 邪魔天使

73

玩友自由谈 慕容非

74 笑忘书

至爱排行榜 ACE飞行员

77

读编往来 纱迦

78

下期预告

80

封面 《最终幻想X》

封二 《铁拳4》之克里斯蒂

封三 广告

封底 《最终幻想 灵魂深处》之希德

郑重声明

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

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

1. 投稿人应确保拥有所投稿件之完全著作权且未侵犯任何单位或个人的著作权。

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

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

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

一编室主任:李海祥
二编室主任:徐瑞金
三编室主任:郝 飞
读者服务:高晓兰 宿美蓉
电脑设计:吴 松 康云飞

责任编辑:郑 翔
编 辑:杨 晶 张元凯 徐 飞 李昌奇 张志强 王 梓
助理编辑:何 莹 冯 蔚 赵 欣

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

主 办:甘肃省科学技术协会
出 版:游戏机实用技术杂志社
印 刷:深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行:兰州市邮政局
邮发代号:54-98

编辑管理:《游戏机实用技术》编辑部
通信地址:兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码:730000
电 话:0931-8668378 8659190
传 真:0931-8496387
Email:ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号:ISSN 1008-0600
国内统一刊号:CN62-1137/TN
广告许可证:甘工商广字:6200004000011
广告代理:北京圣德龙广告有限公司
出版日期:2001年9月1日
定 价:人民币8.80元

www.pumbook.cn

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

游戏情报站

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

事件

《最终幻想X》首日出货214万！

夏季游戏最大作《最终幻想X》于日本当地时间7月19日凌晨在日本各地的游戏店开始发售。除了照例再度引发日本的“排队潮”之外，为了给游戏打气，SQUARE还特意在东京新宿设立会场为《最终幻想X》的发售举办了一个纪念活动。在这个纪念会上，SQUARE现任社长铃木尚表示根据统计资料显示，《最终幻想X》在发售首日的出货量就达到了214万套，其中有140万套为预订。这样，《最终幻想X》就成为了PS2上的第一款突破200万套的作品。同时，铃木尚宣布了《最终幻想X》海外版的消息，《最终幻想X》的美版将在今年底或明年初推出，英语配音，欧洲版还会辅以五国语言字幕。

纪念会上铃木尚亲自到场发表讲话。

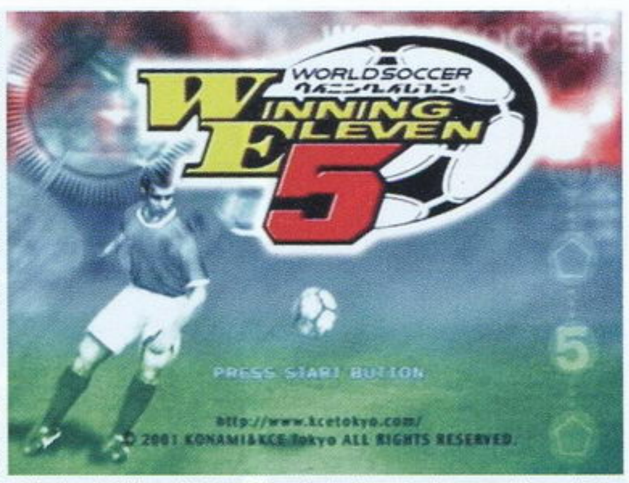
《最终幻想》的音乐之父值松伸夫与《最终幻想X》主题曲的演唱者RIKKI在会场上也是众人的焦点。

在《最终幻想X》发售4天后，SQUARE又宣布游戏的实际销量已达到了192万套！他们将会以每月40万套的生产量出厂，目标是达到日版400万套、全球1000万套的成绩。

首日销量148万，4日销量192万，这样的成绩不但对于PS2是头一次，在日本的游戏销售历史上也是罕有的。也难怪硬件厂商会对能够制造出这种“神话”的软件公司如此看重了。

《WE5》出货量突破50万！明年推出《WE6》

超人气的足球游戏“《WE》系列”最新作《WE5》自从3月15日推出以来，在日本以及海外都获得了极高的评价。近日，KONAMI正式宣布《WE5》的出货量已经突破了50万套！将在明年推出《WE6》！



也许跟一些“超大作”相比，50万这个数字根本就不算是什么纪录，但对一款“非主流”的足球游戏来说，《WE5》在短短4个月时间内取得这样的成绩，实在难得。该系列自1995年以来，全系列的总销量已经达到了550万套，而PS2版《WE5》的推出更将该系列推向了足球游戏的最高峰。KONAMI在新闻稿中表示，由于明年韩日世界杯的举行，日本国内对于足球的重视程度将远超往年，因此，KONAMI将再度大幅强化游戏的品质，推出可以傲视群雄的《WE6》（暂名）！游戏预计在明年世界杯前后推出。

CSK将出售世嘉？

最近，日本国内盛传经营企业情报业务的CSK有意将旗下经营游戏业务的子公司世嘉以及主要经营出版及软件开发业务的ASC II出售，以舒缓集团的负债压力。

日前CSK召开名为“CSK GROUP事业战略说明会”的发表会，邀请当地传媒及证券分析员出席。会上公司社长提到CSK将於明年3月前发表有关集团重组的详情，显示集团有意将部分子公司出售。会上虽然没有提及旗下哪间公司会被出售，却提到被出售的将会是“CSK GROUP核心业务以外的企业”。从事集团“非核心业务”的世嘉及ASC II，自然成为这次集团重组的焦点。

换个角度看，CSK打算将世嘉及ASC II出售，似乎又不无道理。对CSK来说，亏损情况严重的世嘉及ASC II绝对是影响集团整体业绩的“毒瘤”；而两者在业务上，又似乎同CSK本身所经营的企业情报事业关系不大。出售世嘉及ASC II的股份，绝对有利于集团减轻来自子公司的负债压力。

对於世嘉的“潜在”买家，市场揣测准备进军家用游戏业的微软将会是头号热门。为了让XBOX取得成功，微软必须强化自身的游戏开发队伍；对于已成为XBOX第三开发商的世嘉，相信微软绝对会感兴趣。

CSK总合研究所正式改名！

株式会社CSK总合研究所（略称CRI）于8月1日正式改名为“株式会社SEGA-AM2”，而且新商标也已经公开。

“《AERO DANCING》系列”的开发商“株式会社CSK总合研究所”已经与AM2研正式合并，并改名为“株式会社SEGA-AM2”。发言人表示，这次合并的原因，是希望集合300位非合约的技术人员，组成一个全集团最具规模的开发队伍。而且配合目前的业务方针，为了明确分开大型业务用游戏（街机）及中小型家庭用游戏，这次的重组实属事在必行。

SEGA-AM2

至于“株式会社SEGA-AM2”的社长，将会由铃木久司出任。而常务董事一职，则由铃木裕出任。

KONAMI正式入主HUDSON

7月27日，KONAMI宣布他们已经成功地取得了老牌游戏开发商HUDSON45%的股份，换言之KONAMI已正式入主HUDSON。

在这次大手笔的收购行动中，KONAMI花费了50亿日元，共购得了460万股的HUDSON股份。KONAMI表示，他们将会绝对尊重HUDSON的现有体制，同时也不会要求HUDSON改名或是进行高层重组，HUDSON现任的工藤社长将有望留任。同时KONAMI还表示，在收购了HUDSON之后，公司最重要目标是要改善HUDSON的开发能力和体制。为了达到这个目标，KONAMI在日本札幌地区的分公司将并入HUDSON内；另一方面，未来HUDSON所开发的游戏都将交由KONAMI的销售系统发行，同时两家公司之间将共用各自在开发工作以及商标上所拥有的特许权。

任天堂控告《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》的开发商及发行商

5月24日在PS上推出的《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》的销售情况喜人，已顺利突破30万套大关。不过日前任天堂的一纸诉状却将游戏的

www.plumbeam.com

制作公司TIRNANOG与发行公司ENTERBRAIN告上了法庭，理由则是因为这款游戏与任天堂在FC、SFC上推出过的“《火炎之纹章》系列”的内容过于相似。其总起诉金额高达2亿5830万日元，并且任天堂还要求立即禁止《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》这款游戏在市场上的销售。不知道几年前，该游戏的制作人加贺昭三离开任天堂的时候，是否会想到有这么一天呢？请关注本刊的后续报道。

东京秋季游戏展2001详情公布

东京秋季游戏展2001将于10月12日～14日在东京千叶幕张展览馆举行，日前主办方CESA公开了这次盛会的详情，其中就包括参展商的部分名单。在这份名单中我们可以看到，缺席多时的世嘉将重回TGS，不过SCEI与上次首次参展的任天堂却暂时没有出现在名单中，让人颇觉意外。此外，在上次的春季展中缺席的元气、FROM SOFTWARE、TAITO等均决定出展。CESA的发言人表示，SCEI与任天堂目前的态度是“仍在考虑中”。

此外，按照TGS的惯例，每届游戏展的海报设计都会由在该年度的“日本游戏大赏”中获得“大赏”的游戏开发商负责。因此，这一次的海报设计就落在了凭借《梦幻之星在线》勇夺“大赏”的SonicTeam身上。海报的内容是一名少年手持一部掌机，伸手的动作似乎是在邀请大家一起玩，完全体现了这次游戏展的“LET'S PLAY TOGETHER”的主题。

软件

《恶魔城 月之轮回》欧美大热卖

与GBA同日推出的《恶魔城 月之轮回》在欧美与日本都受到了玩家的普遍好评。日前KONAMI方面就传出好消息，宣布游戏在欧美地区的总销量已突破50万大关。

具体数字方面，北美游戏至今已售出约30万套，加上欧洲地区的20万套，在不足一个月的时间内（美版及欧版GBA的发售日分别是6月12日和22日）就达到这样的成绩，可以想象得到游戏受欢迎的程度。KONAMI表示游戏的续集已经在策划中。

人气漫画《棋魂》登陆GBA

传统的棋类游戏由于题材受限，无论是在电视游戏上还是在掌机上都很难有什么表现的机会。不过如果这款棋类游戏有一个大受欢迎的漫画作为后盾，情况是否会有所改观呢？

风靡亚洲的人气漫画作品《棋魂》就将会肩负这个重任，被改编为GBA游戏的同名作品即将在10月25日推出。游戏以原作漫画的故事为背景，玩家在游戏中将扮演漫画的主角进藤光，与原作漫画中的多名棋艺高手进行较量。此外，游戏还会加入“围棋教授”模式，让不了解围棋的玩家也能在短时间内掌握游戏的规则与技巧。

《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》的新情报

◆根据日本游戏零售商的情报，DC版将会附带一张特制的影像碟，里

面将收录这个游戏系列的开发秘话。不过目前还不清楚是否只有预订这款游戏才会获得。

◆PS2版的将会推出一套游戏+PS2专用MODEM的套装版本，售价9800日元。

NGC版《星球大战 流浪中队II》的新画面

《灵魂吸收者2》公布新画面

在PS与PC上都获得不俗评价的动作游戏《灵魂吸收者》的续作开发消息已经公布很久了，日前EIDOS终于公布了PS2版的游戏画面。PS2版预定于9月25日推出美版。

电梅杂志&3DM-SM
www.plumbox.com

BLEEMCAST 对应游戏第三波——《铁拳 3》

继《GT 赛车 2》以及《合金装备 索立德》之后，BLEEM！近日公开了 BLEEMCAST 对应的第三款游戏——《铁拳 3》，并公布了大量的 PS 版与 BLEEMCAST 版的画面比较图。看得出游戏的确是经过了强化的。由于目前 BLEEM！正在进行《合金装备 索立德》的最后调试，因此并没有公布《铁拳 3》的推出日期。

BLEEMCAST 版 **PS 版**

短消息

■近年来业绩不振的DATAEAST近日宣布将会出让自己的最大资产——游戏版权。其它游戏商可以认购DATAEAST 各个游戏的版权（包括家用机与街机），无论是移植还是推出系列最新作都是被允许的。不知道 DATAEAST 出此下策是否能够帮助这家老厂渡过难关。

■著名动作影星成龙日前与SONY PICTURE及ENCORE SOFTWARE签约，将在 XBOX 与 PS2 上推出名为《JACKIE CHAN ADVENTURE》的游戏。这款游戏以电视动画为基础，面向低龄玩家。

传闻版

■距离NGC 发售只剩下不到两个月，有关NGC 游戏的传闻也越来越多。目前就有消息指出，除了《生化危机 0》外，CAPCOM 还会在 NGC 推出至少 6个游戏，而且其中不乏有着销量保证的名作。传闻中提到的两个游戏是《洛克人》以及《街头霸王 IV》！（可信程度：6。CAPCOM 一向都奉行多平台战略，因此在NGC 上推出多款游戏是很正常的事情。不过在传闻中提到的这两款游戏的可能性就不会太大，毕竟《街头霸王》无论是在街机领域还是在家用机领域都是响当当的大作，如果直接在NGC 上推出未免有些冒险。）

■从日本传来的消息，SQUARE 的著名 RPG“《CHRONO》系列”的最新作正在紧锣密鼓地开发中！《超时空之轮》的原班开发人马将着手新一作的开发。该系列的第一作《时空之轮》由坂口博信与崛井雄二这两位顶尖制作人联手打造，结果大受欢迎，至今仍是玩家们最喜欢的 RPG 之一。其后在 PS 上推出的《超时空之轮》则毁誉参半，虽不能与第一作相提并论，但在全球也获得了不俗销量。（可信程度：7。《超时空之轮》可算是近年来 SQUARE不多的几款叫好又叫座的游戏，比起同社不少雷声大雨点小的游戏来说品质方面自然更加优胜。因此游戏推出续集倒也在情理之中。希望 SQUARE 能够再度打造出一款如同《时空之轮》那样的游戏，那就是玩家之福了。）

近期重要游戏发售日

PS

8 月 30 日	《心跳回忆 2 外传 回忆之钟再度响起》	AVG	KONAMI

PS2

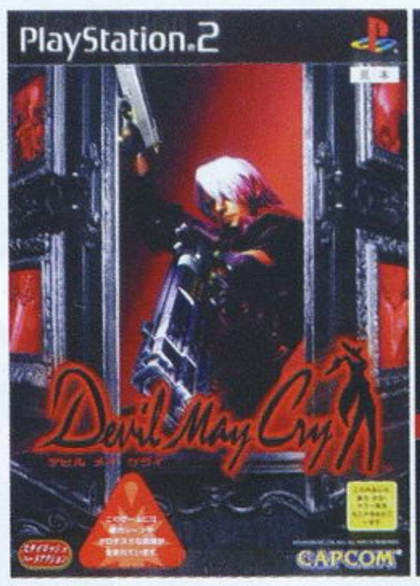
8 月 16 日	《真实机器人军团》	ACT	BANPRESTO
8 月 23 日	《街头 NBA》	SPG	EA SPORT
8 月 23 日	《鬼泣》	A · AVG	CAPCOM
8 月 30 日	《雷神之锤 III》	FPS	ID SOFTWARE
8 月 30 日	《玉茧物语 2》	RPG	元气
8 月 30 日	《狂热节拍 II DX 第五度混合 新曲精选》	MUG	KONAMI
8 月 30 日	《啪啦啪啦啪 2》	MUG	SCEI
8 月 30 日	《HUNTER X HUNTER 龙派的祭坛》	ACT	KONAMI
9 月 6 日	《实况世界足球 2001》	SPG	KONAMI
9 月 6 日	《吉翁前线 机动战士高达 0079》	SLG	BANDAI
9 月 6 日	《D.N.A 》	ACT	BANDAI
9 月 6 日	《权力与魔法》	RPG	3DO

DC

8 月 30 日	《超级机器人大战 α for DC》	SLG	BANPRESTO
9 月 6 日	《莎木 II 》	FREE	世嘉 \AM2
9 月 6 日	《零式枪手 2》	STG	彩京

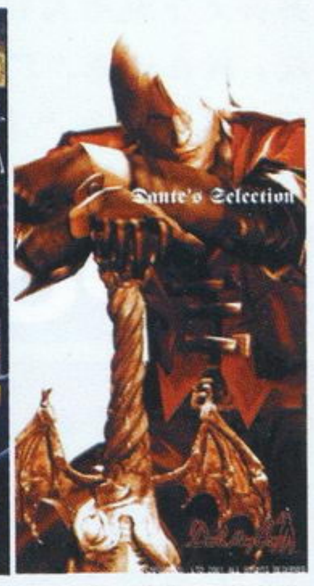
GBA

8 月 21 日	《瓦里奥大冒险 YUKI 的宝物》	ACT	任天堂
9 月 6 日	《密集火力》	STG	KECMO



《鬼泣》包装正面

《鬼泣》包装反面



预约特制单曲 CD 的包装

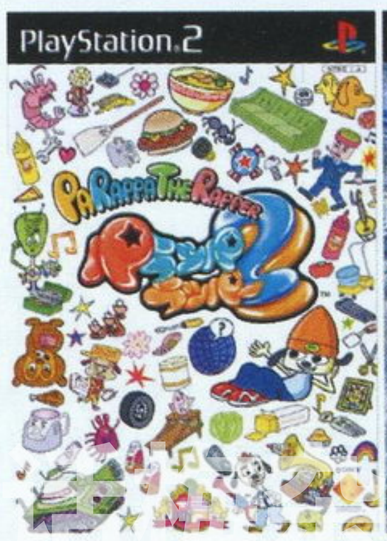
《最终幻想 X》终于让人们见识到了 PS2 游戏的威力。看看八九月份 PS2 依然是那样大作不断，很容易让人想到SCEI 此举是否是在打压任天堂 NGC 发售前的“气焰”——谁说 PS2 上没游戏来着？

8 月份 PS2 的核心游戏无疑是 CAPCOM 三上真司的心血作品《鬼泣》。目前《鬼泣》的预订活动已经在日本全面展开，预订者将会获得一个特制的鼠标垫或者是单曲 CD “DANTE'S SELECTION”，此外，《鬼泣》的宣传攻势也已经在日本如火如荼地进行中，不知道这款游戏是否会成为继《鬼武者》之后的又一款让 CAPCOM 为之骄傲的作品？

《超级机器人大战 α for DC》

《心跳回忆 2 外传 回忆之钟再度响起》

必定经过延期才会推出的“《机战》系列”游戏的最新作《超级机器人大战 α for DC》将会在月底推出，这也是“《机战》系列”历史上的首款完全由多边形演绎的作品，想必《机战》的 FANS 们无论有没有 DC，都会千方百计玩到这款游戏吧。



《啪啦啪啦啪 2》

《真实机器人军团》

《权力与魔法》

www.plumbook.cn

文：GOUKI

DEAD OR ALIVE 3

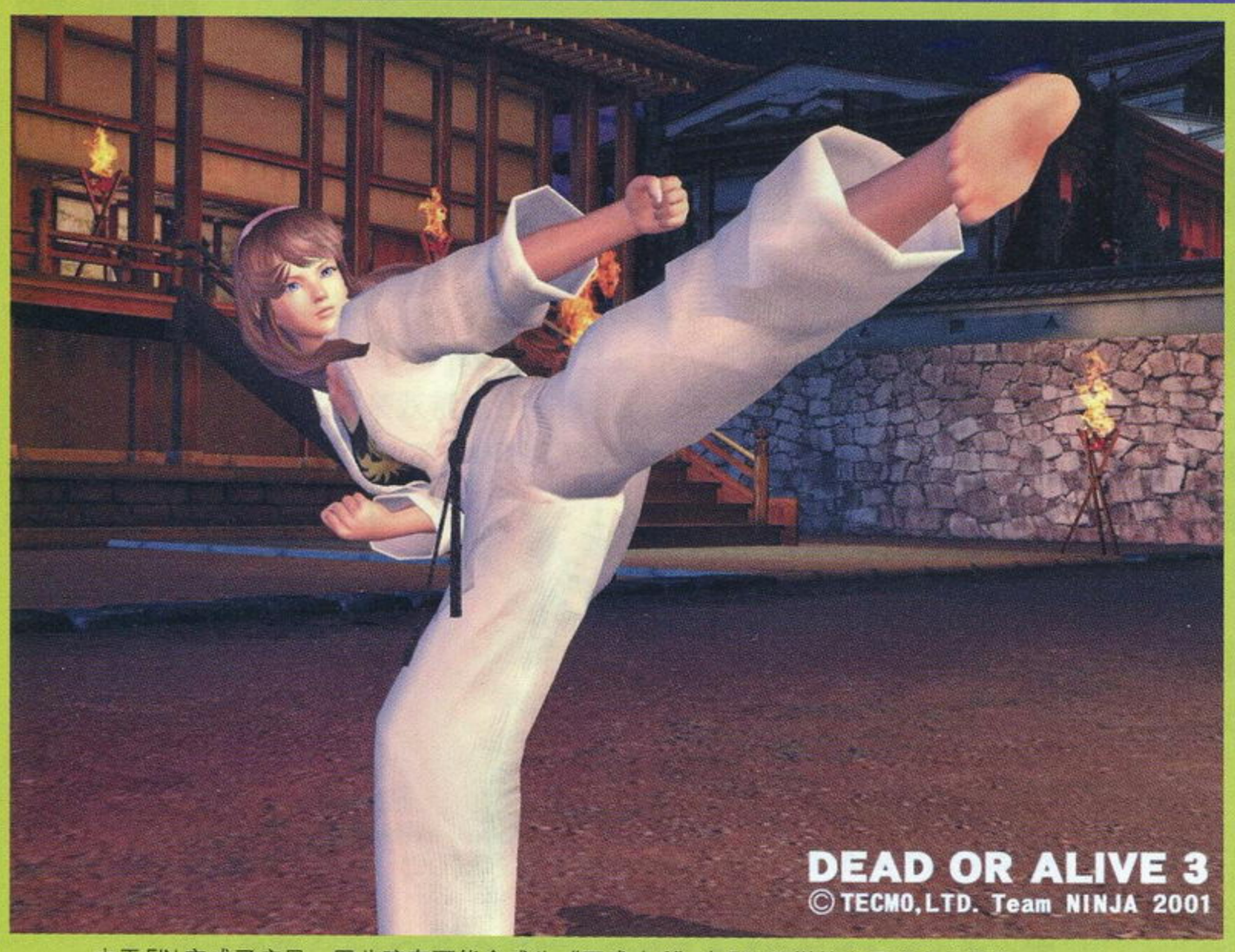
死或生 3

XBOX	TECMO	3DFTG	1～2人
DVD-ROM	预定2001年11月8日发售		未定
	未定		

First Attack!前线报道第一回

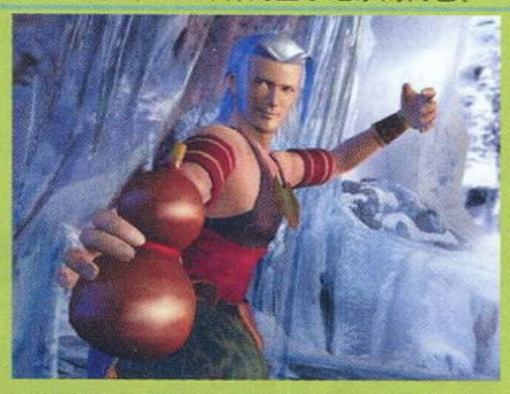
与前几年那种3D格斗游戏林立的情况不同的是，现在的3D格斗游戏领域不断地在进行着优胜劣汰的进化。在这个进化中，没落的如早期的“《斗神传》系列”以及近期的“《血腥咆哮》系列”，而异军突起的，则当属TECMO的“《死或生》系列”了。“《死或生》系列”在“《铁拳》系列”与“《VR战士》系列”的夹击之下能够站稳脚跟，自然有它的过人之处。现在随着“3”的公布，这款被制作人板垣伴信称之为“不可能移植的游戏”的素质究竟有多高就成了大家关心的话题。

POWERED BY XBOX!



由于EIN变成了疾风，因此瞳有可能会成为《死或生2》中EIN那样的空手道家的角色。

布拉德·王(Brad Wong)



国籍：中国
流派：醉八仙拳
年龄：30岁
身高：182cm
体重：76kg
血型：O型
生日：9月10日
职业：失业中
喜欢的食物：酒
兴趣：围棋、弓箭

醉拳系角色首次出现在“《死或生》系列”中，设定的国籍当然是中国人。不过从这个角色的设定上来看，除了“醉八仙拳”这一设定之外，说他是中国人实在是很难让人相信。也许是为了更迎合海外的市场，更给这个角色起了个“Brad”的名字……相信没有多少读者会觉得他是个中国醉拳高手的。从TGS展上公布的影像上来看，布拉德的动作变化多端，醉拳技法中强调的“以柔克刚”、“借力使力”等等都在影像中有过表现，应该是一个难缠的对手。

新角色介绍

瞳（HITOMI）

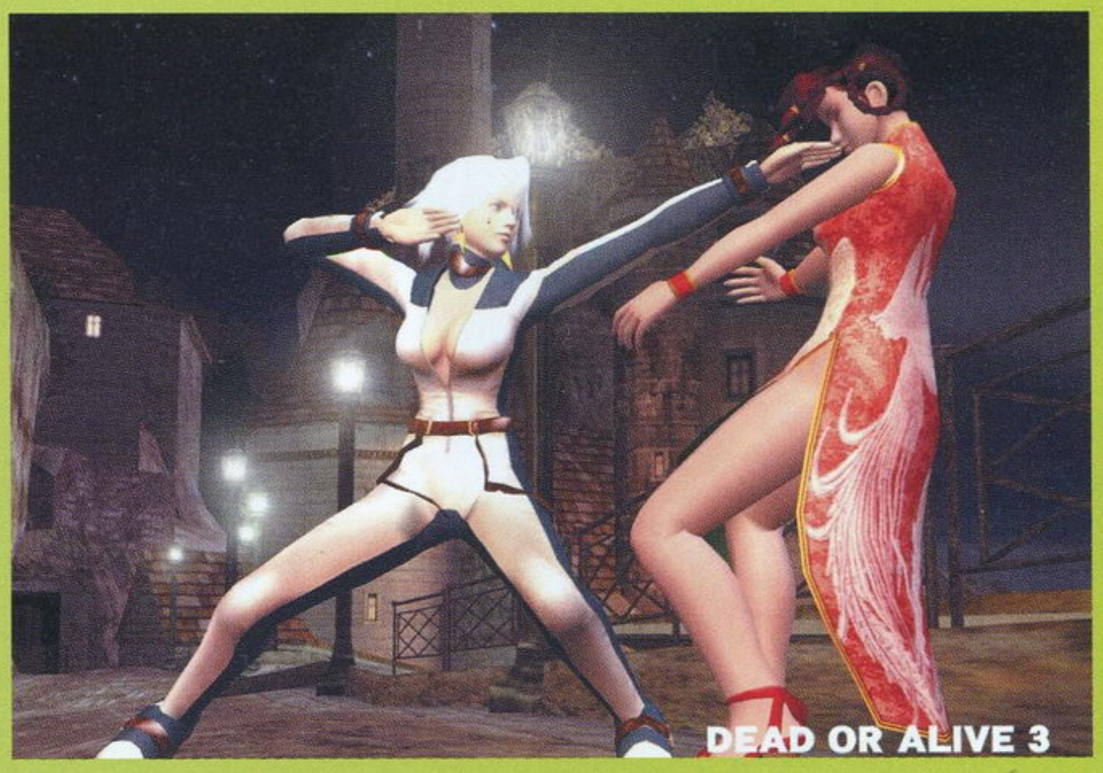
国籍：德国
流派：空手道
年龄：18岁
身高：160cm
体重：49kg
三围：B90—W58—H85
血型：A型
生日：5月25日
职业：高校生
喜欢的食物：Sachertorte（一种巧克力蛋糕）
兴趣：料理

德国籍的空手道少女，从这个设定上看有点像《SF3.3》里的那个颇为热血的MAKOTO。不知道制作小组为什么会给身在德国的她取一个日本名字？从目前公开的资料来看，瞳能够将日本空手道的“刚”与少女自身的“柔”完美地结合起来，因此她使用的空手道技法与前作中的EIN有很大的不同。另一个值得注意的地方便是她与EIN之间的关系，由于EIN在失忆时正是在德国出现的，并且还学会了空手道——很显然，这段故事也会涉及到瞳的。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

克里斯蒂（Christie）

国籍：英格兰
流派：蛇拳
年龄：24 岁
身高：177cm
体重：57kg
三围：B93—W59—H88
血型：B 型
生日：18 岁
职业：暗杀者
喜欢的食物：番茄汁
兴趣：驾驶



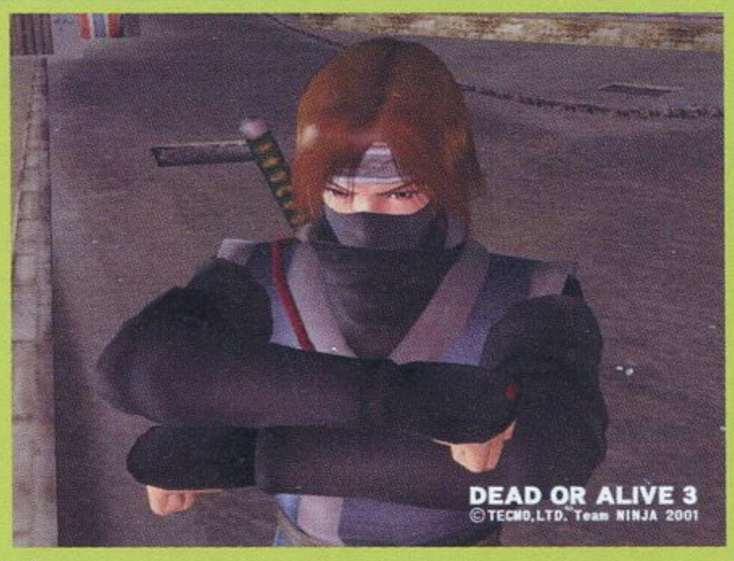
→克里斯蒂刁钻的蛇拳看来让雷芳非常不适应。

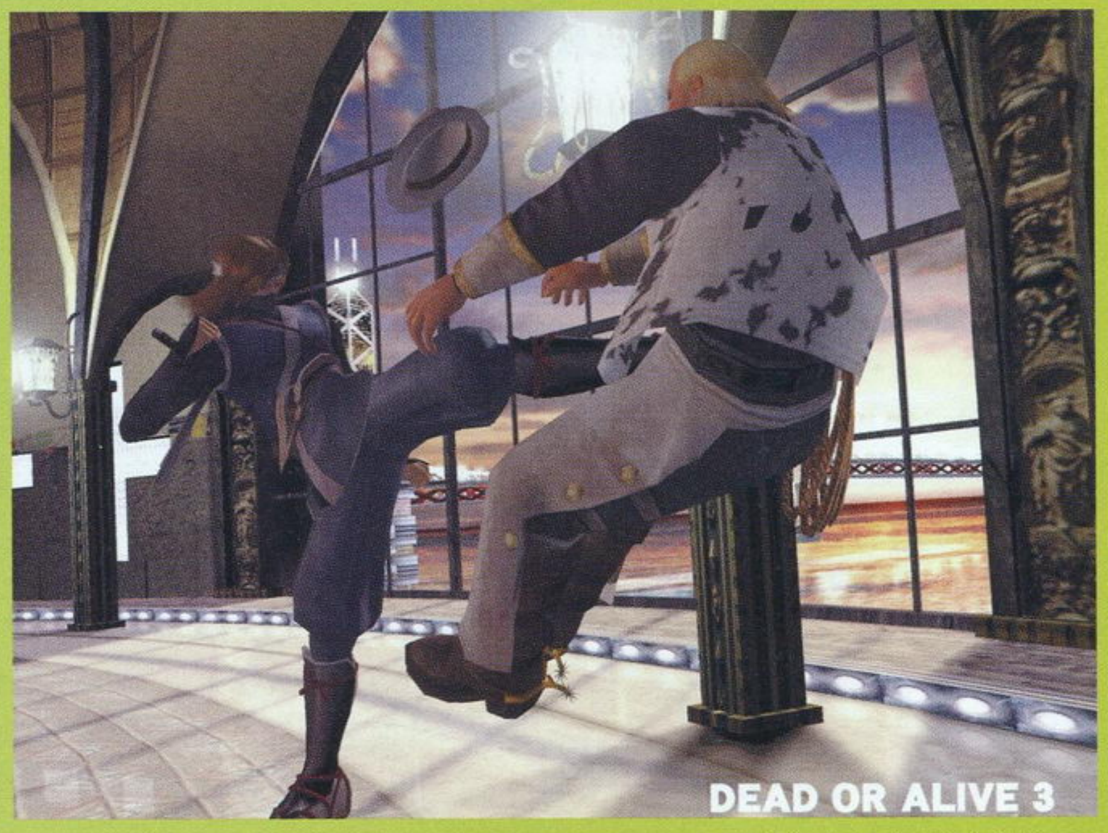
↓注意看雷芳的旗袍，很明显是经过重新设计的。

克里斯蒂一头银发、一身银衣的打扮以及那幅表情就已经给人以冷若冰霜的感觉，看样子“暗杀者”这一身份对于她来说是再合适不过了。她使用的蛇拳是格斗游戏中比较少见的一种拳法，不知道在游戏中演绎会有什么惊人之处呢？根据目前所得到的资料，与正宗的蛇拳相比，TECMO 将会对克里斯蒂所使用的蛇拳进行小幅度的修改，使其更适于在游戏中发挥。

疾风（Hayate）

国籍：日本
流派：雾幻天神流天神门
年龄：23 岁
身高：180cm
体重：75kg
三围：B109—W83—H98
血型：A 型
生日：7 月 3 日
职业：忍者
喜欢的食物：寿司、日式火锅
兴趣：坐禅





↑在展览大厅内一身忍者打扮的疾风正在痛打巴斯，不过这一招好像在前作中也出现过，看来疾风还是很难摆脱 EIN 的影子啊。

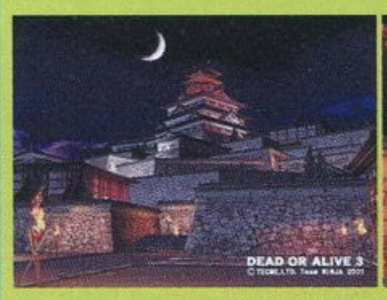
是的，他就是前作中那个失去了记忆的，霞的哥哥EIN。在此作中，他的记忆已经完全恢复了，因此也改回了他原来的名字以及身份——雾幻天神流天神门的忍者首领。在前作中，由于失忆，他不得不使用刚刚学会的空手道（可能所谓的武术天才就是这么一回事了……），而在此作中，他将改为使用自己所属流派的忍术。不过有了空手道的功底，不知道疾风的忍术与游戏中其他几位忍者的有何不同呢？

对战舞台

洋溢着各国风情、充满了想象力的对战舞台从《死或生2》的第一个版本开始就已成为了吸引玩家的要点之一。特别是第一次将对手一脚踢下落差极高的山崖或是打碎玻璃来到另一个新场景时的情景实在是令人难忘。而此作借助XBOX 的机能，对战舞台的范围更加广大，无论是人工建筑还是自然风光都将更加美丽、精致。

夜幕笼罩下的安土城

瞳演武时的场地。天空中高悬着的弯月、石砌的城墙、燃烧着的篝火以及木制的大门构成了一幅古色古香的美丽画卷。不知道在这里对战是一种什么样的感觉呢？

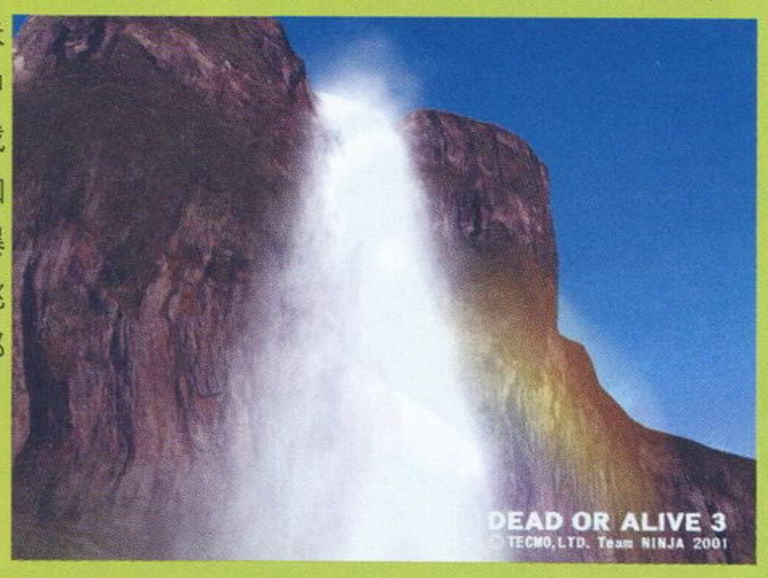


有点《鬼武者》的感觉。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

壮丽的大瀑布

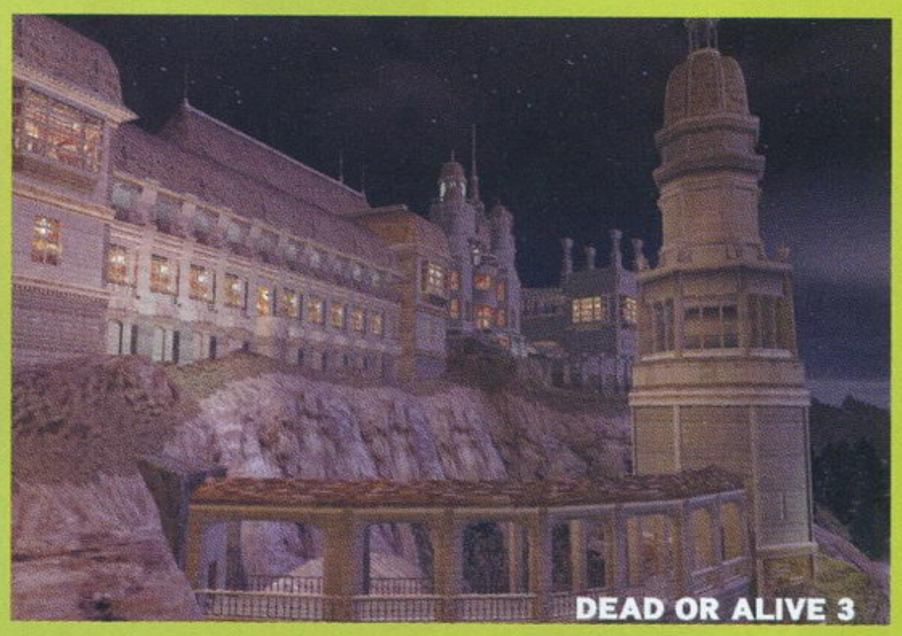
能够在这样壮丽的景色下进行对战，难道真的只有XBOX才能做得出来吗？目前TECMO并未公布角色在这个场景中的对战动画，因此对战展开的地点就不得而知了。如果能将对手从瀑布顶上打落下去，再跳下瀑布进行追击……那场面一定很炫吧？



→看到这幅画面，似乎都可以听到大瀑布那震耳欲聋的轰鸣声了。

豪华气派的宫殿

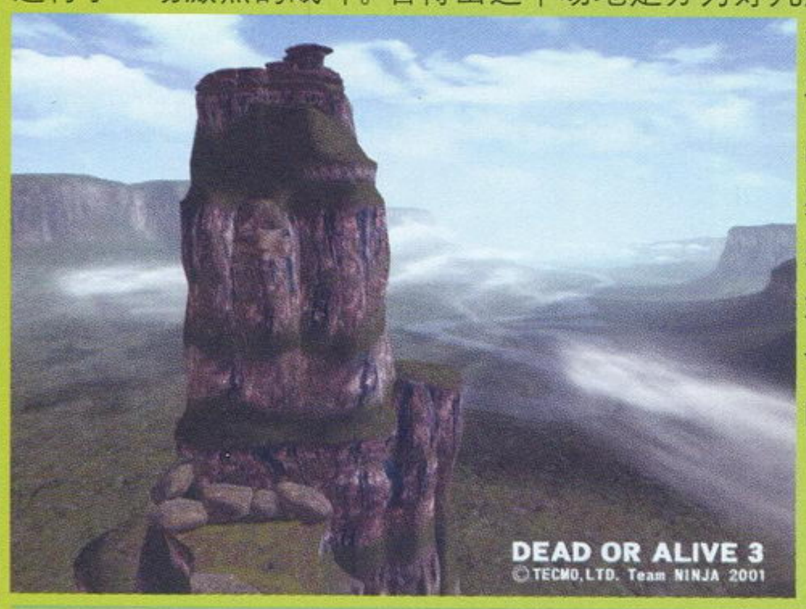
克里斯蒂演武时的场地，依山而建。



→灯火通明的宫殿在星光的映耀下给人一种"辉煌"的感觉。的确，在场景制作这一环节上《死或生3》要胜过《铁拳4》以及《VR战士4》。

大草原上的孤峰

在TGS展上展出的影像中曾经出现过的场地，巴斯与布拉德就在这里进行了一场激烈的战斗。看得出这个场地是分为好几层的，从不同的地方落下去所到达的地点也不同。在其它的对战游戏中你是看不到某个人类角色从百多米的高空落下后还能站起来去对付另一个舍命跳下来的对手的。



←可以看到远处的河川被描绘得相当细致。

茂密的森林

这是板恒伴信在一次访谈时重点强调的场景之一，原因就在于地上那5000片能够被角色的移动影响状态的叶子。在即时演算的画面中隼就是伴随着无数片叶子突然出现在这片森林中的。

在这块场地上，需要注意的当然就是光影的表现以及地面上树叶的物理运动轨迹了。

《死或生3》制作者板恒伴信的访谈

编译：邪魔天使

记者：能否介绍一下现在的开发情况？

板垣：游戏内容已经决定了，现在正在全力制作中。目前还没有完成整体的合成，因为游戏的主要部分是分为几个部分来制作的，此前的作品一般分为3个部分来制作，而这次共分为10个部分来制作，工作量很大，目前大约完成了30%左右。

记者：能否再介绍一下《死或生3》的开发主题？

板垣：本作的开发主题大致可以分为两个，一个是在广阔的舞台中战斗，另一个是最大限度地实现战斗舞台的反应性和互动性的组合。希望能够带给玩家自然流畅的游戏感觉。

记者：据说这次《死或生3》的角色制作方向与系列前作不大相同。

板垣：是的。这次我们更加追求完美，例如在制作克里斯蒂的眼睛时，我们不仅追求一种完美的写实性，而且更加强调简洁洗练的感觉。我比较讨厌那种吹毛求疵的制作风格，追求的是一种简单而又写实的表现。也许会有人认为这样是不行的，不过我们吸取了前作中故事演出不受欢迎的教训，在不断调整制作的过程中提高制作水平。

记者：动作表现也很简洁洗练。

板垣：是的。这次我们也特别邀请了很多武学大师来担任武术制作指导。在E3展会上瞳所表演的就是平安时代的空手道四的基本招数。前来参观的一些外国玩家说："角色的动作终于有真人一样的感觉了！"也许这些朋友都是练过武术的，很高兴能够得到这些内行人的肯定。

记者：不仅是动作，就连角色头发的动态制作也是前所未有的。

板垣：头发的动感表现也是制作的主题之一。首先是衣服和饰带的动感，其次就是头发的动作，制作能够达到什么高度是非常重要的。动的部分越多，系统的互动性就越强，而不只是一种单纯的物理计算所能够达到的，也不是追求那种不合实际的花架子的表现。关于衣装方面，以前的《死或生2》中采用的是标准的样式设计。而本作采用了新的平台，我们考虑在这方面要达到一种什么程度，这是一个很困难的问题。目前我们公布了部分图片，但这些图片没有动感，大家都很难了解真正的效果。现在正处于制作途中，我们希望能够满足这个系列的玩家的期待，不断往这个方向努力。在制作过程中，我们不仅追求写实的表现，更追求完美和迫力感。

记者：下面我们来谈谈游戏舞台，我觉得这次的舞台更大了，好像能够下落的地方也很多。

板垣：能够在广阔的空间战斗非常重要，其中有多种多样的表演，落下只是演出的一个部分而已。我们希望既能够给玩家一种视觉上的快感，又能有爽快的游戏感。以前我们追求的只是游戏系统的好玩性，而现在我认为，演出和系统是不能分离的。

记者：在游戏系统的操作性方面有什么变化吗？

板垣：游戏系统方面，基本上承袭了《死或生2》的要素，操作更加简单。就是1个摇杆加3个按键。现在正在考虑采用专门的控制器。《死或生3》当然要采用新的系统，对应不同的操作。

记者：是否也有简单操作模式？

板垣：有的，由于游戏推出的是家用版，因此简单操作模式还是必需的。

记者：据说贵社和KDDI以及OMRON共同开发网络游戏计划，

板垣：至今还不能实现通信对战的原因就是没有足够玩家的支持，有相当一部分玩家期待着能够早日实现网络通信对战，为此，我们便决定三家公司共同开发，目前正在筹备阶段。不能让我们的玩家在网上对战我也实在是非常着急。不过，这个计划是否对应《DOA3》目前尚未决定。

记者：据说《死或生3》的故事剧情更加有趣？

板垣：是的，越往后剧情越精彩。"1"中有剧情的周边情报画面介绍，到了"2"就只有解说，这虽然可以加强剧情对玩家的吸引力，但是在游戏之外的有关剧情的情报明显不足。在BBS上就有很多玩家都说"不明白，不明白"，我们虽然不会马上就改变宗旨，但这个世界都说"不明白"，好像就是我们错了！（笑）因此，本作的世界观部分制作得非常易懂，有兴趣的玩家到时候可以看一看。

记者：游戏什么时候发售？

板垣：国内外都一样，和主机同时发售，

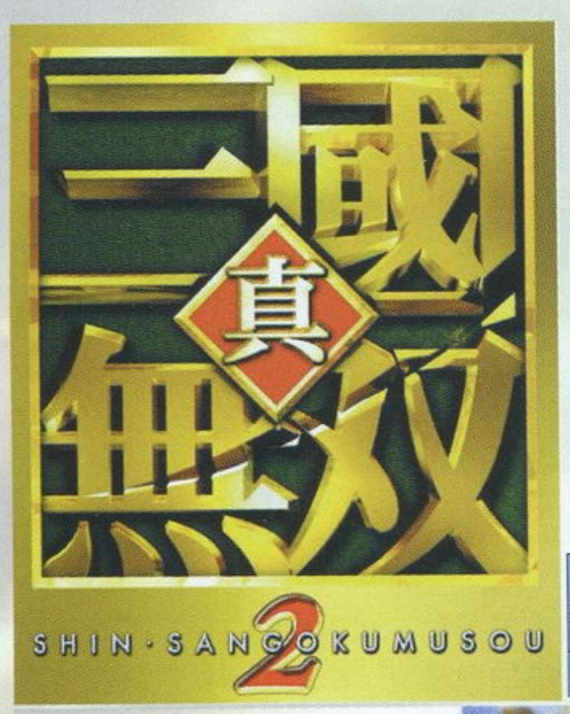
记者：最后还有什么话要对期待这款游戏的玩家说的吗？

板垣：这个星期我就要去微软总部开会，决定最终的画面和音效，之后可能会公布一些新的画面。我们的目标是很高的，至于会达到什么程度，目前则很难说。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

真·三国无双2



已经预定在9月20日发售的PS2年度最佳动作游戏之一的《真·三国无双2》，日前公布了具体的动作系统和四派势力的基本角色，为了让喜爱这款游戏的玩家能够在第一时间了解它，这一次D·S会更加详细地介绍这款游戏，请留意！

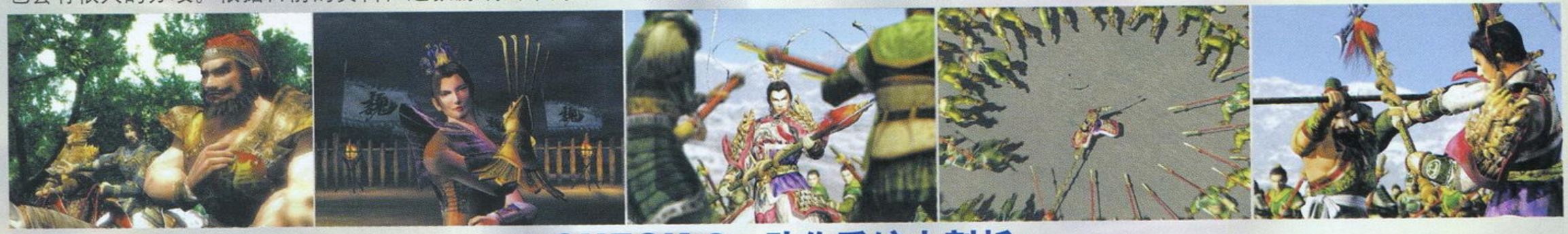
PS2	KOEI	ACT	1～2人
DVD-ROM	预定2001年9月20日发售		未定
	—		

精彩纷呈的战斗场面一定让你大呼过瘾！

变化万千的事件选择绝对叫你目不暇接！

CHECK 1　精彩的CG和过场EVENT

在前作中，当战事到了一定的程度时便会发生EVENT，而且其作用并不是纯粹交代剧情那么简单，因为不同的战略方针和战后成果将影响EVENT的发生。例如在官渡之战、赤壁之战和夷陵之战这三场战役之中，根据玩家所必须要保护或优先收拾的与EVENT有关的角色之不同，最终导致的事件结果也会有很大的分歧。根据目前的资料，这款游戏当中的EVENT数目是前作的6倍，许多著名事件都经过重新设计，必定带给玩家更高的享受。



CHECK 2　动作系统大剖析

连击系统

在前作的普通攻击中，就算加上蓄力攻击最多也只能达到4HIT的水平（"无双乱舞"除外），而本作中普通攻击将进化到6HIT的程度。除此之外，本作中的蓄力攻击也有所改变，不同HIT数的通常攻击所连接的蓄力攻击均会有所不同。在打击敌兵的时候，玩家可以根据需要自由掌握，怎么爽怎么来！下面是一组标准的连击演武画面。

POWER GUARD

前作当中非常有用的系统GUARD CANCEL（防御取消），在新作中被POWER GUARD（能力反击）所取代。POWER GUARD不但可以完全防御对手的攻击，还可以将对手弹开，露出破绽让玩家反击。想来这样设计就是为了保持游戏的平衡性，如果GUARD CANCEL过强的话，游戏的难度就会直线下降，而新设定的POWER GUARD就是在这两者之间寻取一个平衡点。下面是一组发动POWER GUARD的画面。

追打系统

根据前面的介绍，蓄力攻击CANCEL不同HIT数的普通攻击会产生不同的效果，而追打系统根据蓄力攻击所产生的不同打击效果而发生相应的变化。为了使游戏更加爽快，本作的浮空追打将大幅强化，一气呵成的连贯动作一定会让玩家有一种"以一当千"的成就感。下面是一组浮空追打的连击画面。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

空中受身

在本作中，只要玩家所使用的角色被敌人轰飞时按防御键便可在空中受身，快速保持平衡，这样就可以防止任何一方出现单方面被不断攻击而无法还手的情况。另外因为新作中追加了空中连续技系统（CHARGE DRIVE），故此受身绝对有存在的价值。下面是一组被敌人轰飞后受身的画面。

CHECK 3　目前为止公布的角色大集合

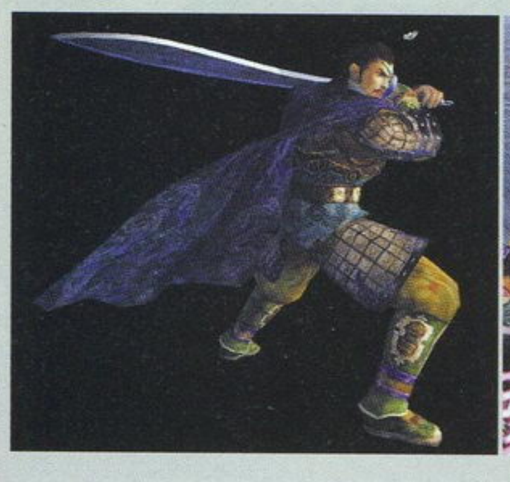
魏

曹操

三国时代最著名的人物，是一位文武兼备的枭雄。在新作中被游戏设计人员重新修改，在战场上所使用的剑术将更加精进，所向披靡。

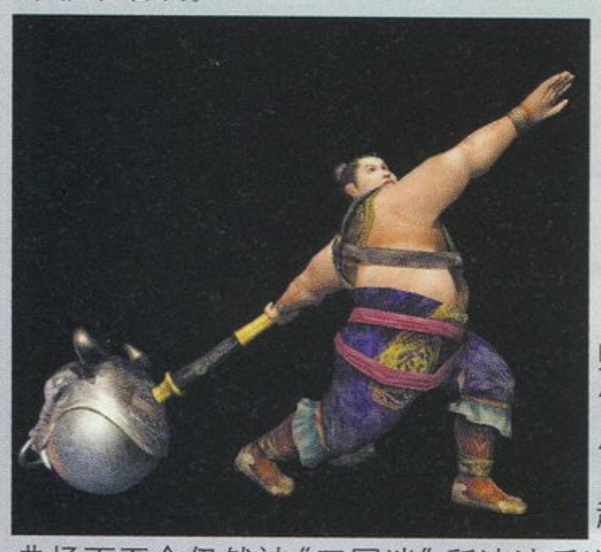
夏侯惇

曹操手下的首席大将，在征讨吕布时被曹性用箭射中左眼，但他却拔箭啖目，反将曹性杀死。新作中那把令人胆寒的大刀将发挥它的威力。



典韦

曹操的近卫军统帅，天生神力，且勇猛过人，被誉为“古之恶来”。在原著《三国志》中过早身亡，可是在这款游戏中他却非常活跃。



许褚

与典韦一样是曹操的近卫军统帅，外号“虎痴”，“裸衣战马超”的经典场面至今仍然被“三国迷”所津津乐道。相信他会是游戏中攻击力最强大的角色。

甄姬

《真·三国无双2》中新加入的角色，设定上是曹丕的妻子，史实上是否有这个人就不得而知了。在游戏中她是一位使用腿技和铁笛杀敌的女将，玩家千万不要小看她的威力呀！

蜀

张郃

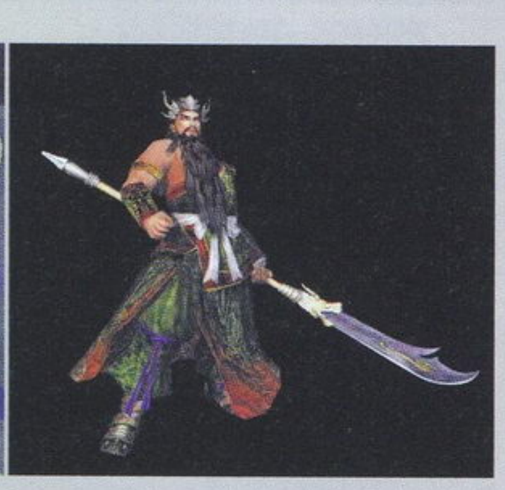
《真·三国无双2》中另一位新加入的角色，武功高强。在新作中的设定很难不让人联想到“《街霸》系列”中的巴洛克，看来他的铁爪将在游戏中大显神威了。

刘备

蜀国的君主，与关羽和张飞“桃园结义”，成为生死兄弟。擅长使用双剑，虽然武力只属一般，但是否在新作中会加入什么特技呢？

关羽

为人忠肝义胆、武勇无双，是三国时代最著名的英雄人物。手中一把重达83斤的青龙偃月刀，胯下“圣兽”赤兔马，“千里走单骑”尚无一人能敌。



赵云

神勇无双的著名武将，胆识和智慧过人，在长坂坡一战中立下赫赫战功。手中龙胆枪在敌军阵营中冲杀时所向披靡，绝对是最值得信赖的武将。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

张飞

三国时代最骁勇善战的武将。在战场上作战给人一种“一夫当关，万夫莫开”的感觉，手持丈八蛇矛，总是冲杀在最前线。

黄忠

蜀国的五虎将之一，生性刚直、富有胆识，是三国时代最受尊敬的武学长者。此人擅长骑射，有“百步穿杨”的神力。

魏延

汉中的守护神，为人极有野心、武艺高强，是三国时代中期最活跃的武将之一。此人善使双头刀，骑术功夫了得，突入敌阵就会大发神威，无人可挡。

吴

孙策

素有“小霸王”之称的孙策将在本作中复活，而作为吴国君主的孙权却没有出现，不知道KOEI这样设计的用意究竟在哪里？

周瑜

素有“美周郎”之称，智慧过人的周瑜在游戏中竟然以武将的身份登场，在前作中攻击判定很强“无双乱舞”不知是否保留下来？（左1）

甘宁

吴国最著名的武将，勇猛过人，在多场生死决战中都立下赫赫战功。造型类似《灵魂能力》中某人的设计到底能否吸引玩家呢？（左2）

陆逊

在《三国志》原作中，周瑜死后崛起的著名人物，在与蜀国的决战中，献计“火烧连营”，这等风云人物怎能不收录在本作当中呢？（左3）

孙尚香

三国故事中少有的“女中豪杰”，也是“《三国无双》系列”的著名隐藏角色。虽然个头矮小，可是她的威力却不能小看啊！（右1）

第四方

孟获

南蛮的霸主，神勇无双。由于此角色第一次在“《三国无双》系列”中登场，因此他的实力究竟如何还不得而知。期待他在本作中的表现。

祝融

有孟获登场，就必定出现祝融，看来他俩真是三国时代最著名的夫妻啊！（笑）可是原作中擅长飞刀的祝融竟然拿起了一件奇怪的兵器，不知威力如何？

董卓

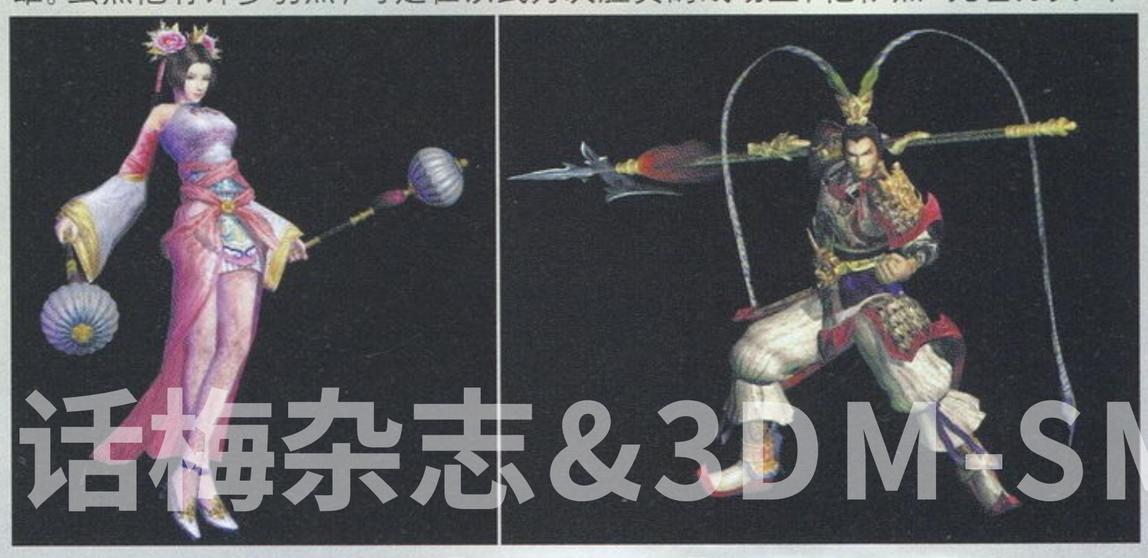
三国时代著名的暴君，但是武力高强。前作中也已出现的他看来地位非常高啊，想来这样设计的用意就是为了增加原创剧情的需要吧。

貂蝉

中国四大古典美女之一，在“《三国无双》系列”中是最引人注目的第四方角色，许多喜爱该游戏的玩家都非常看重她的表现。

吕布

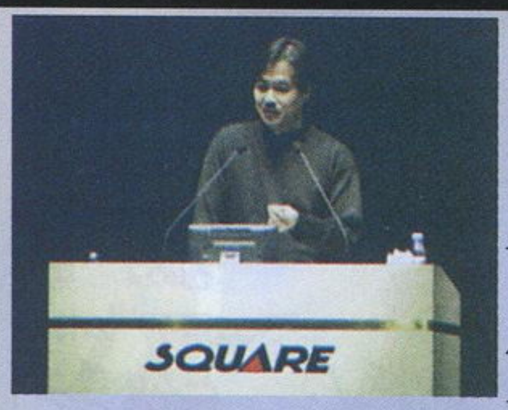
“《三国无双》系列”中最神勇的武将，也是真正称得上“无双豪杰”的英雄。虽然他有许多弱点，可是在以武力决胜负的战场上，他依然“光芒万丈”！



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PlayOnline

文：纱迦



早在2000年1月SQUARE就公布了《最终幻想XI》将是一个网络游戏的惊人消息，这使得很多玩家都很期待PS2的网络计划“PlayOnline”。如今，这个计划终于完全启动了！

起初人们都以为PlayOnline是一款软件的名称，其实这是提供给PS2网络用的大规模服务器总称，这个服务器的主要作用是通过PS2来进行网络游戏和收发电子邮件，下面就让我们来详细了解一下吧。

PlayOnline 进程表

2001年9月中旬	PlayOnline第1期“β TEST”开始（限定500人）。
2001年10月	“β TEST”规模扩大（扩展至数千人）。
2001年12月	《最终幻想XI》的“β TEST”开始。
2002年3月	PlayOnline正式启动；同月，《最终幻想XI》正式发售。（暂定）
2002年4月	开始收费。

要想加入PlayOnline，就一定要有PS2专用硬盘。

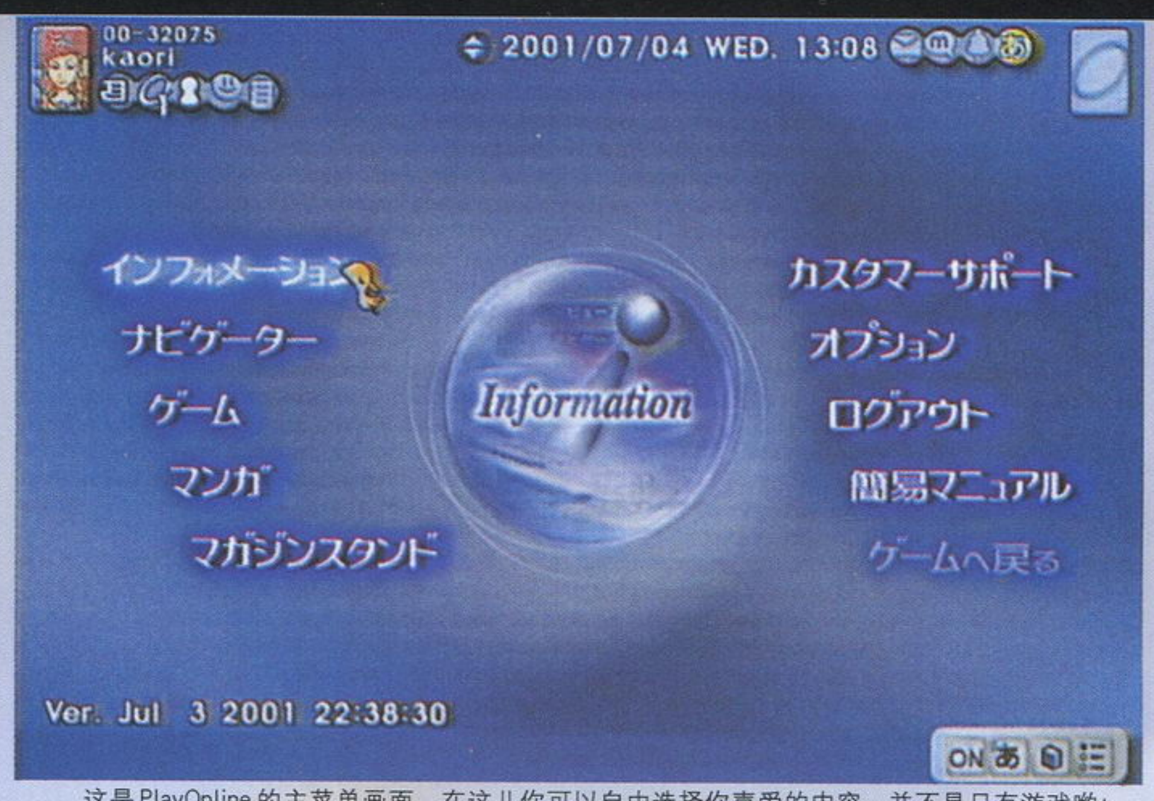
如果你认为PlayOnline的主要功能是用来玩网络游戏那就大错特错了，它的功能可谓相当齐全。

电子邮件

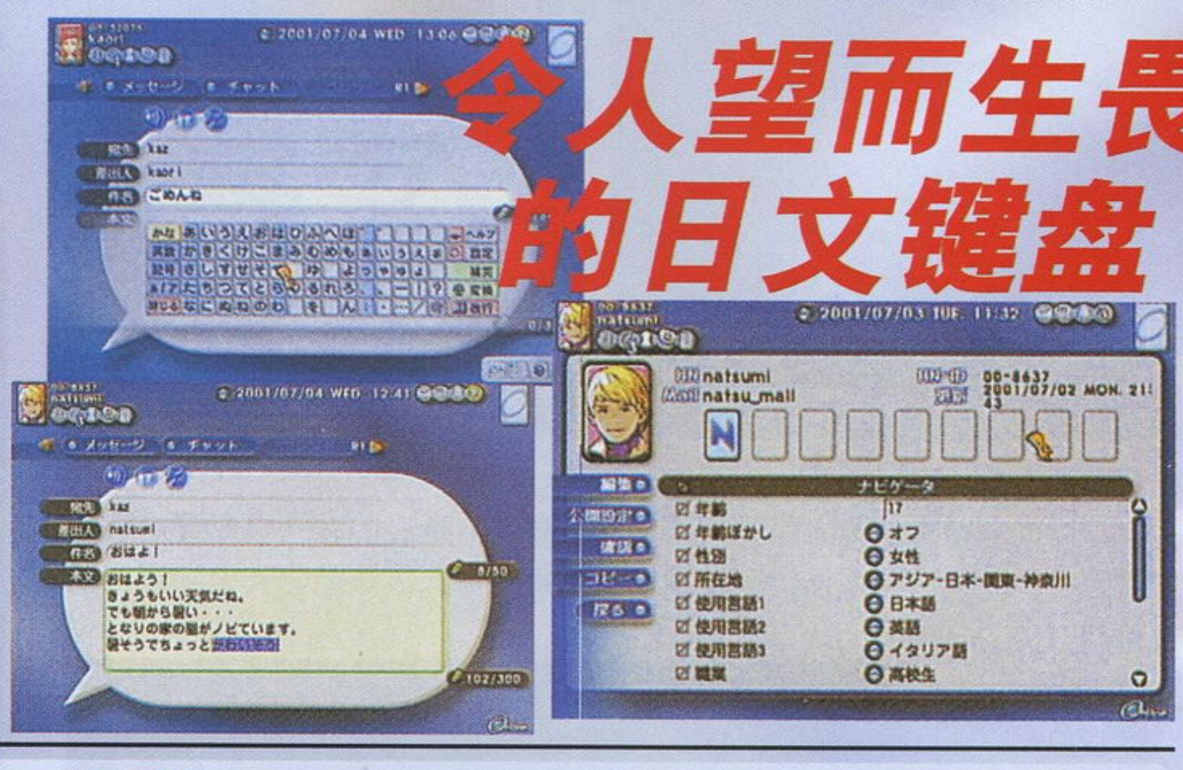
这个功能就不必多说了，因为这是网络世界里最基本的知识。需要特别指出的是，你可以利用PS2把电子邮件发给任何一个电子信箱，包括不是PlayOnline的用户，很有用吧。

在线聊天

可以同时和多人聊天的功能，只要你写好内容，再加上几个看得顺眼的图标，就可以了，和大家用QQ聊天差不多。这个功能不限参加者加入时间，你可以随便加入到其他用户的聊天室里去。

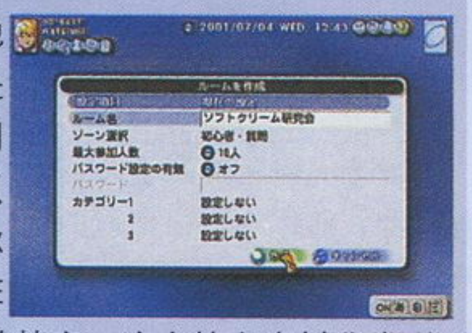


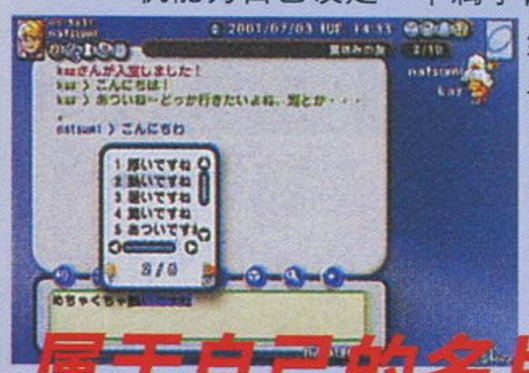
这是PlayOnline的主菜单画面，在这儿你可以自由选择你喜爱的内容，并不是只有游戏哟！

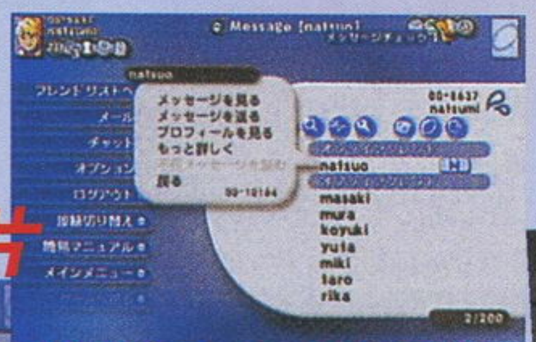


FRIEND LIST和HANDLE NAME机能

PlayOnline可以使用多种方法和其他玩家进行交流，这个“FRIEND LIST”就是一种方法。它可以把你在网上认识的朋友记录在此，这样以后上网的话就可以很方便地得知朋友是否也在网上。而你还可以利用PlayOnline的“HANDLE NAME”机能为自己设定一个属于自己的档案，这个档案资料非常详细，可以帮助大家找到自己志同道合的好友。







浏览网页

除了玩游戏之外，玩家还可以利用PlayOnline来得到一些有关游戏的情报，如玩具、音乐、模型等等。另外还可以查到有关漫画的内容，而且还不排除加入其它内容的可能性。可以想象，如果PlayOnline获得成功之后，相关内容肯定会日益增多。

←↓没错，这就是大受欢迎的漫画《棋魂》。纱迦虽然没看过，但梅泽由香里还是挺熟的。

↑→刚吹完就卖了一个破绽：原来这个……什么“ヒカルの××”就是《棋魂》啊。

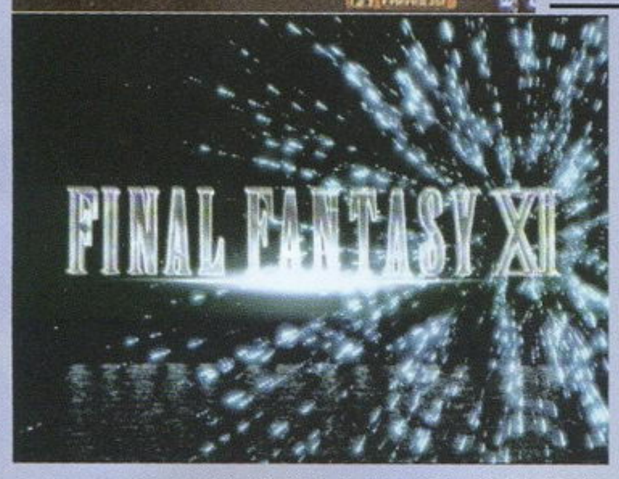
活梅书志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

TETRA MASTER（预定2001年9月推出）

PlayOnline的第一个游戏就是这款《TETRA MASTER》，它其实就是在《最终幻想IX》中登场的卡牌迷你游戏的进化版。它是PlayOnline的专用对战游戏，在2001年9月中旬的PlayOnline第1期β TEST开始时，有幸进入PlayOnline的玩家就可以一睹它的风采了。

游戏中登场的角色也是在“《最终幻想》系列”中出现过的敌人，不过加入了《最终幻想X》中新登场的一些角色。游戏的规则和《最终幻想IX》类似，战斗在一个被划成很多格的场地上进行，一格里面只能配置一张卡片。双方依次向场地内放入卡片，一次只能放入一张。具体的规则就比较复杂了，有地形、属性、大小之分，只能向有箭头的方向进攻，请大家务必小心，在此不再赘述。

在网络进行卡片游戏的最大好处就是可以互相交换卡片，充分满足大家的收集欲，这样比原来大家在PS上自行收集好多了。为了方便初学者，特别设计了卡片战斗的教程，即使是菜鸟也能成为高手。



PS2	SQUARE	RPG	未定
	预定2002年3月发售		未定
DVD-ROM	未定		

最终幻想XI

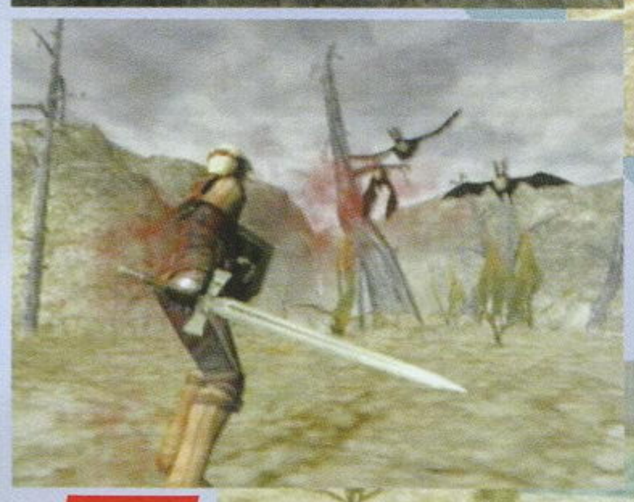
这不是什么最新的PC游戏，而是那个广大玩家为之神魂颠倒的“《最终幻想》系列”的最新作《最终幻想XI》。

没想到《最终幻想XI》的情报这么快就有了，老天，我的《最终幻想X》还没有玩穿呢，看来SQUARE实在是很眼红SEGA的《PSO》呀。目前关于《最终幻想XI》，老史没有公布任何情报，只有一些图像以及预定在2002年3月推出的消息，只好让大家先看一下《最终幻想XI》的画面了。不知道大家怎么样，反正纱迦看了之后的惟一感觉就是……标题画面很漂亮。

目前公布的五大战场！

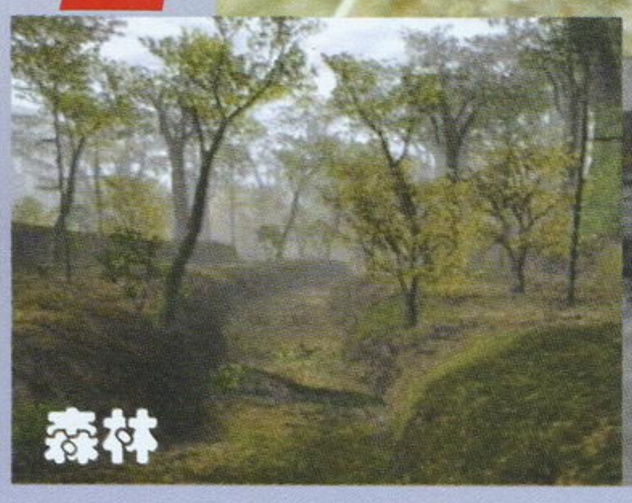
物理攻击

魔法



死亡

伊夫里特参上！



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

鬼泣狼嚎报道第五回

鬼泣

PS2	CAPCOM	A・AVG	1人
	预定2001年8月23日发售		未定
DVD-ROM	未定		

文：GOUKI

这一次的报道，将会为大家带来该游戏的“第二体验版”，即“Trial Edition Ver.2”的介绍。其实这款爽快异常、动作超Cool的游戏只用静止的图片实在是很难表现得出它的全貌。目前CAPCOM的官方网站http://www.capcom.co.jp 上已有此款游戏的官方公式介绍网页，其中就提供了最新的MOVIE下载以及桌面壁纸下载，有条件的玩友可以去看看。

“Ver.2”的包装封面。

三个关卡

在此次的“Ver.2”中，将会收录“任务2～任务4”共三个关卡。每关的任务不同，登场的敌人也会逐步变强，不会像之前体验版中的敌人那样不堪一击。值得一提的是，这三个关卡中的某些场景在体验版“Ver.1”中就曾出现过，不过画面的细节以及游戏的流程都进行了大手术，绝对能够给你耳目一新的感觉。

MISSION 2 掌管死亡的判官

目标：打开通往大圣堂的门

在体验版“Ver.1”中就曾出现过的一段EVENT，现在被划分为一个单独的任务进行。你的任务是取得“判官的宝杖”这一道具，插入判官的浮雕内，打开通向圣堂的大门。在这个任务中，你的主要敌人将是线控人偶，不要小看这些走起路来直挺挺的家伙，它们可是拥有一击必杀技的哦！

↑城堡外的美丽景色。

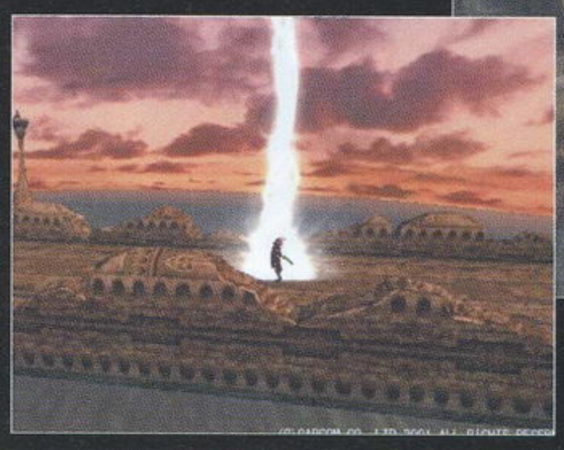
↓任务到这里就结束了。

MISSION 3 灼热的破坏者

目标：通过试炼得到“狮子的荣耀”。

体验版“Ver.1”的最后一幕将在这里被重新演绎。在圣堂中得到“狮子的荣耀”之后，但丁会落入“地狱的底层”，想办法从这里安全地离开吧！在这个任务中，你的主要敌人除了线控人偶之外，还会有能够漂浮在天空中、挥舞着大镰刀的恶魔！这些行动异常迅速的恶魔会向但丁展开全方位的进攻，它们被击中后发出的尖锐刺耳的惨叫声也让人觉得特别可恨。

↓但丁就是从这里落入了“地狱的底层”。



↑但丁变身为魔人“屠杀”恶魔。

MISSION 4 漆黑的骑士

目标：向狮子展示自己的力量，清除前进道路上的障碍，得到“忧郁之魂”。

从此任务的名字就可以看出，曾向大家介绍过的但丁的强敌“黑骑士”(Black Knight)将在这里登场！不过在此之前，但丁还会在喷水池花园内遇上另一个劲敌——SHADOW！这个浑身漆黑、泛着青光，只露出一双血红色眼睛的怪兽不但行动迅速、攻击方式多样，体力值以及攻击力也是非常高的——虽然它的外型颇似一只大猫，不过性格可不像猫那么温顺。

《鬼泣》IMAGE GIRL——乙叶登场！

为了替游戏造势，CAPCOM可谓是不惜血本。不久前就请到了目前在日本人气直升的青春偶像——乙叶来担任游戏的“IMAGE GIRL”，即形象大使。也许诸位玩家会觉得CAPCOM请这位PLMM担任《鬼泣》的代言人有些不太合适？但只要想想此举能够吸引到拥有PS2，但不常玩游戏的“LIGHT USER”，应该就能够理解了吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《鬼泣》导演神谷英树的游戏开发秘话

编译：邪魔天使

◆《Devil May Cry》这个名字的由来

首先向大家谈谈《Devil May Cry》这个名字的由来。

想必很多读者都知道，本作最初是以《生化危机4》为目标进行开发的，但是开发了一半我们还是决定采用一个全新的剧本，因此就很有必要给游戏起一个新的名字。对于这个天马行空的剧情，如何给它起一个贴切的名字呢？我们考虑了很久，起了很多名字都不太适合，很长一段时间都没能决定下来，经过考虑再三，《Devil May Care》就成了第一个候选名字（那不是得翻译成《恶魔你得当心点》？，笑），试图表达出一种“看不清前方的”、“不值得注意的”意思。这些意思和很酷的主人公但丁的那种形象非常贴切，但是因为已经有了这个同名电影，所以也就不能够再使用这个名字了。不过基于创作的世界观来考虑，“Devil”这个词无论如何都应该作为标题中的一个候选单词而存在。再加上本作的最初创意基于《生化危机》，因此使用“Devil”这个词就能够使之与《生化危机》区别开来吧，我也希望“Devil”能够像“Bio”那样得到大家的认同呢。但是，作为标题，不仅要考虑语感，还必须去考虑这个标题所表达的意思……那就得再认真考虑一下了。

对于这个被取消的标题，我个人是非常满意的，非常遗憾啊（笑）。

超强的恶魔猎人但丁是一个连恶魔见到都要哭泣的家伙，因此“让恶魔哭泣”也成为了这个故事的主题。

◆背景音乐

作为本作的背景音乐，最初的构想是一种置身于古城堡中的巴洛克式的音乐（注：巴洛克[Baroque]，继文艺复兴时代后以法国为中心的欧洲发展的艺术风格），这样就和“魔界”这个世界观非常和谐。但是，由于主人公但丁是美国人，双手拿的是自动手枪，多少与游戏世界观不太吻合，再采用巴洛克式的背景音乐就不太合适了，有必要选用更有激情一点的新感觉音乐。

两种截然不同的音乐对于游戏都是很有必要的，是二选一呢还是全选呢？经过再三考虑，然后决定在战斗前采用巴洛克式的音乐，而在战斗时则采用更为激烈的电子乐。

◆背景

在本作开发之初，我就在想：“这次的背景应该采用即时演算多边形来构成了吧？”在制作过程中，镜头的移动是非常必要的，当由多边形构成的背景画面完成以后，我就有一种立刻想看到成品的欲望呢。负责背景制作指挥的是曾经和我在《生化危机2》的开发中一起共事的田崎淳也。他为了制作更加完美的背景画面，就需要大量的图片索材，于是就前往欧洲到英国和西班牙进行了11天的实地取材，拍摄了大量中世纪哥特式的雕塑以及附有已经风化了的苔藓的墙壁、石路、古老的门等，获得了大量有用的素材。

◆全新的“Bio”

《鬼泣》最初是以PS2的《生化危机》新作来开发的，对于这个“采用高性能平台的《生化危机》”，制作人三上真司一开始就强调“要做就做出一个全新的《生化危机》！”因此“新形态的《生化危机》”这个想法就在每个制作人员的心中扎下了根，为了达到预期的制作构想而一次又一次地进行讨论。可以想象达到这种效果是非常不容易的，确立游戏主题的过程也是非常艰难的。作为参加过《生化危机》、《生化危机2》的我来说，也想创作一个全新东西，因此有一个非常明确的目标。

游戏采用了全新的3D引擎，画面能够任意旋转，而且很有动感，因此能够充分展现主人公但丁持枪挥剑杀敌的英姿，换句话说，就是可以带给玩家充分的战斗感觉了，三上真司要求我们表现的“恐怖”的主题，我们也已经做到了，就这样，一款完美游戏的创作已经迈出了关键性的一步。

◆创意的历程

经常会有很多人问我“你的创意构想是怎么来的？”这个问题是最难回答的。我非常喜欢看电影，也喜欢看漫画，对于我喜欢的那些电影和漫画，都没有一种很固定的主题表现，但相同的是它们留给我印象最深的画面和剧情都是非常有特点的。

为什么游戏的舞台设定在魔界？说起魔界，人们自然就会想到恶魔了，而在人们的印象中在有恶魔的世界里战斗就得依靠剑和魔法，这几乎已成为了一种定式。如果能够不仅使用魔法，还能够使用现代兵器来与恶魔战斗就会让人感觉很新奇了。举个例子，那些传说的恶魔们，什么狼人啦，Dracula伯爵啦、死神什么的都没有被火箭筒打过吧？当你看到但丁手持双枪痛杀恶魔的场面是不是感到很爽呢？

◆动作

在制作角色动作动画场面之前，我就考虑要把他作成一个形象很酷、很有魅力的角色。游戏所追求的主题主要是“形象的完美”，那么主人公但丁的形象是否完美，基本上就可以决定游戏的主题表现。我在制作过程中，最注意的是但丁那种在战斗中潇洒自如、游刃有余的姿态：单手持枪冷静应战、冷酷地用大剑将恶魔劈成两半、很轻松地将恶魔以非常“炫”的方式悉数击倒，伴随着耳边轰鸣的摇滚乐，露出酷酷的笑容……

◆剧情

剧本出台大概花了一年半的时间。由于最初的标题是“《生化危机4》”，所以在制作过程中所追求的都是“《生化危机》系列”那种世界观与完美的风格，那时具有超越人类能力，拥有不死之身的男主人公形象已经完成，当时是基于《生化危机》中那不可思议的生化技术来制作的，主人公为了解开自己的不死之谜而去冒险……但是随着游戏剧情的转变，虽然我对于《生化危机》中那种有超人能力的主人公设定非常满意，但是由于世界观变为魔界，剧情也就应该随之变化了。

在设定但丁这个游戏中最重要的角色的时候，我们首先确定他是一个用科学理论无法解释的超人，然后在超越这种概念的基础上把他设计成像恶魔一样强大的角色。在克服初期的制作难关以后，主人公的强大和那种完美形象已经出来了，他就是一个单纯明快、惩恶扬善，与魔界恶魔作战的黑暗英雄！也被称为是“传说中最强的魔剑士”。

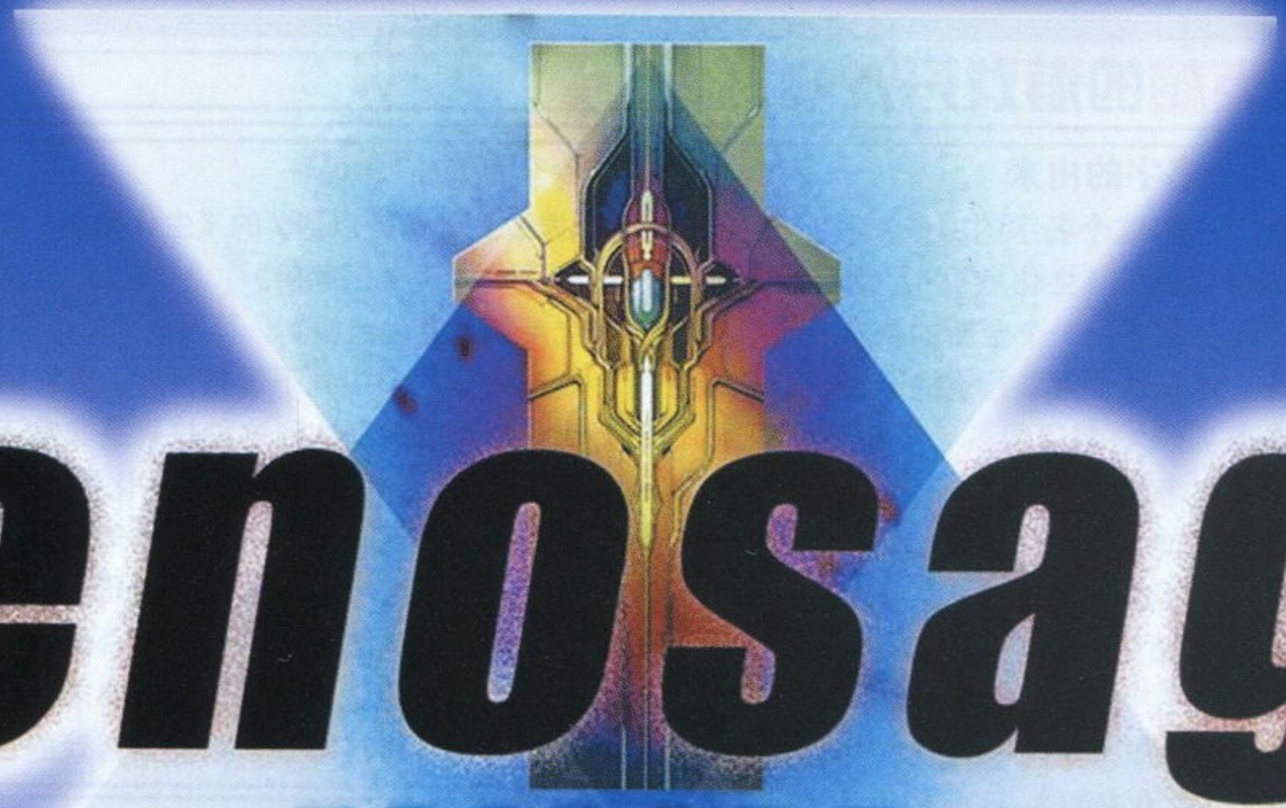
◆登场的恶魔介绍

在已经推出的体验版中，登场的恶魔大约可以分为三种，最先登场的是体型巨大，像人一样的“提线木偶”（Marionchol）。这种恶魔在最初的设定中，是一种肉身的人造人，不过既然它们都居住在魔界中，怎么样也得与普通的人区别开来吧，于是就将其改变为木偶形态。之后我们又想到“干脆再给它加上提线吧！”就这样，“提线木偶”的设计就完成了。

然后登场的就是手拿大剪子、镰刀在空中乱飞的好像死神一样的“恶魔之罪”（Sin）。在制作这个角色的时候，程序师唐津麻就提出要把它制作成可以在空中飞行的角色，因此就设计出一个简单死神模样的角色出来，但是在看过了演示画面之后感觉还是比较单调，于是经过精心的再加工，就成了现在的这个样子。

最后出场的是BOSS恶魔“幽灵”（Phantom）。最初的设计是一个像蜘蛛一样的怪物，开发小组提出要把它制作成一个口中吐火球的家伙，之后便在它的外骨骼的中间加上熔岩，这样它登场时就会发出特别的效果音，并伴随着幻影般的火焰效果，是一个很有迫力的BOSS。

www.plumbook.cn



Xenosaga

异度传说

文：慕容非

系列报道第二回！

PS2	NAMCO	RPG	1人
	预定2001年7月中旬推出		-
DVD-ROM	-		

可以看出游戏是从一次大规模的考古活动开始的，场景看起来是在海边。

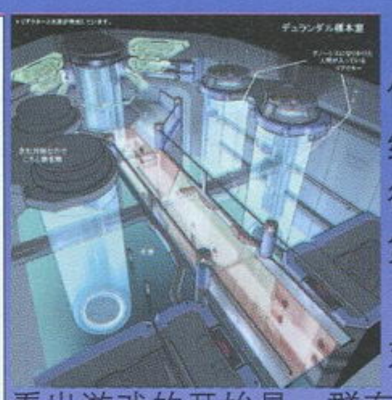
年轻的考古学家试图解开神秘圆盘中蕴藏的奥秘。

在将圆盘上的凹槽用另一块恰好吻合的物件塞上时，出现了可怕的变化。

海底发出耀眼的光柱直射天空，接着在空中逐渐形成一座金碑的幻象。

幻象实体化，海中升起通向金碑的道路，究竟在金碑下面，隐藏着什么呢？

3DM-SMV
www.plumbook.cn



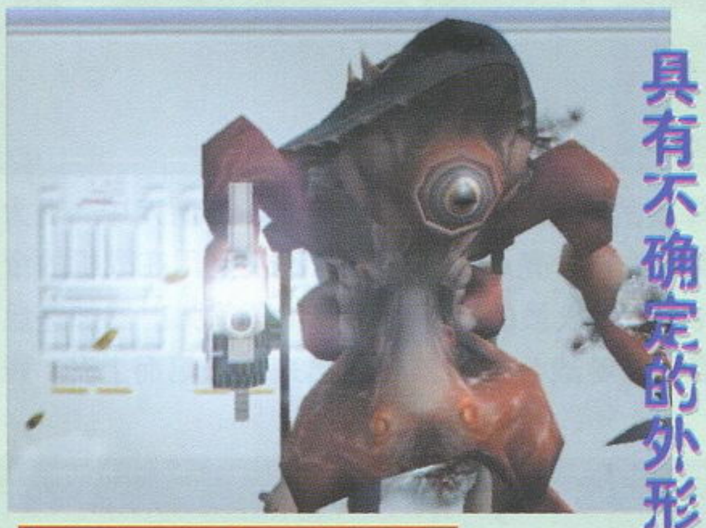
描绘"宇宙始终"的宏伟RPG《异度传说》本刊已经做过一次报道，这次又得到一些新的情报，因此第一时间向FANS们汇报！

首先要披露的就是游戏的OPENING动画！可以看出游戏的开始是一群在沙漠中考古的人们意外地发现了深埋在地下的"事象变移机关"并且启动了它，接着隐藏在水底的巨大碑状物体伴随着闪光出现……好像是老套的探险剧情啊……

特别采用交响乐！

音乐由光田康典担纲制作，担任演奏的是大大有名的伦敦交响乐团管弦乐队！

异型！——グノーシス



具有不确定的外形

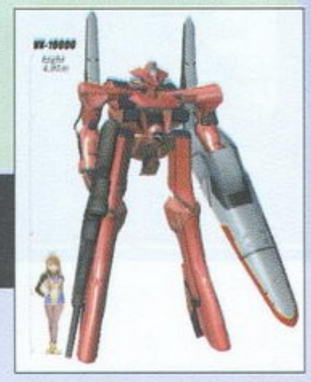
能够做出各种让人难以置信的行动

通常都是大群出现

这些都是异形的特征，但现在却是巡礼船团的"兵士"的写照，面对巡礼船团的致命威胁，人类将如何应付？

就像这张图片所表示的一样，沾染了グノーシス的体液的人类会发生"怪物化"的异变，最终会成为不具有人类思维的グノーシス，只凭这一点，几乎就可以确认グノーシス的真实面目——没错，就是异形了！

对抗グノーシス的组织，就是D.S.S.S.。我们上次已经报道过A.G.W.S.这种战斗兵器，而现在看来，能够对付グノーシス那种恐怖同化能力的也只有A.G.W.S.这种装甲型人形兵器了！



新登场的人物

M.O.M.O.

性别	女
身高	141CM
体重	36Kg
年龄	12岁（外表年龄）

由力图以特殊灵觉能力对抗グノーシス的U-TIC机构创设人ヨアキム　ミズラヒ（JOACHIM MIZRAHI）、ユリ　ミズラヒ（JULI　MIZRAHI）博士夫妇制造的合成人。其外形以两位博士的亡女サクラ　ミズラヒ为基础设计，思维也继承了サクラ的。

M.O.M.O.　的意识中，一直隐约有着为使父亲ヨアキム博士升上天国而努力行善的意念存在。

Jr

性别	男
身高	140CM
体重	38Kg
年龄	12岁（外表年龄）

星团联邦ミルチア自治州特殊财团クーカイファウンデーション的一名代表理事。外表看起来是12岁的少年，确实年龄待定。

与他的外表不符，Jr具有超越其年龄的广博学识和判断能力，时常可以发现一些独到的东西，善于挖掘事物的本质。

Jr的个人爱好是收集各种古书和旧式的枪械。

至酷！COSMOS的攻击！

从这个场景的画面可以看出一些关于物质传送技术的大概，COSMOS在攻击之前，曾经有一个比较特殊的动作，看起来好像是集中意念。接着在她的手中逐渐出现武器的轮廓并一点点实体化（实际上速度很快），跟着就可以看出那武器的惊人威力！整个过程非常炫！！值得期待。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：ACE 飞行员

皇牌空战 4 破碎的天空

ACECOMBAT04
shattered skies

© 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

PS2	NAMCO	3D STG	1～2 人
	预定 2001 年 9 月 13 日发售		未定
DVD-ROM	对应专用摇杆、PS2 专用硬盘		

让我们在天空中跳舞 LET'S DANCING IN THE SKY

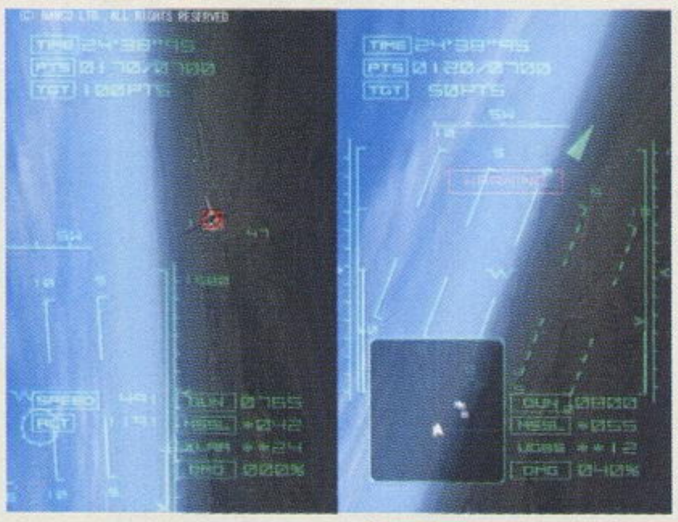
下面的一组图片描绘的是F-4 战斗机从航空母舰起飞的整个过程。《皇牌空战 4》中对战斗机起飞降落的刻画都极为细致，专业。在游戏中，因为使用了背景雾化补偿技术，使《皇牌空战 4》的画面表现几乎可以达到现实中照片的质量，这也是本游戏中的一个亮点。这项技术不仅是用在战机的金属表面光泽反射上，更能将战机与游戏背景亦幻亦真地溶为一体，用来提高游戏画面的拟真性。当战斗机在地勤人员的指挥之下利用蒸气弹射器加速起飞的那一刻，使整个游戏气氛立刻沸腾起来。在这种魄力画面的感染之下，仿佛我们身体四周的空气温度也随着战斗机引擎喷射出来的烈焰而上升，残酷激烈的战斗就在眼前，一触即发。

VS 投入白热化的空战世界中

“《皇牌空战》系列”中除了第一代作品支持通信对战（i-LINK）之外，由于考虑到实际情况，NAMCO 在之后的作品中都取消了这样一种功能，庆幸的是在《皇牌空战 4》游戏制作小组又将对战元素加入到游戏中了，虽然只是采用分割屏幕的方式进行游戏，但是玩家还是可以从中体会到对战时才有的游戏乐趣。

VS mode 1

游戏提供对战的模式之一就是Dogfight（空战格斗）。游戏规则很简单，在广阔的地图上，剩下的只有你和你的对手，只要将对手击落就算获胜。利用机载雷达搜索出对手的方位，利用各种飞行技巧迂回到对手战斗机的尾部再将其锁定，并发射导弹进行攻击。虽然游戏的方法十分简单，但是想在广阔的地图上轻易的击落对手也绝对不是一件容易的事情，需要相当的耐心和技巧。当然玩家也可以选择同 CPU 进行一对一的“单挑”，用以训练自己全方位的驾驶技术。

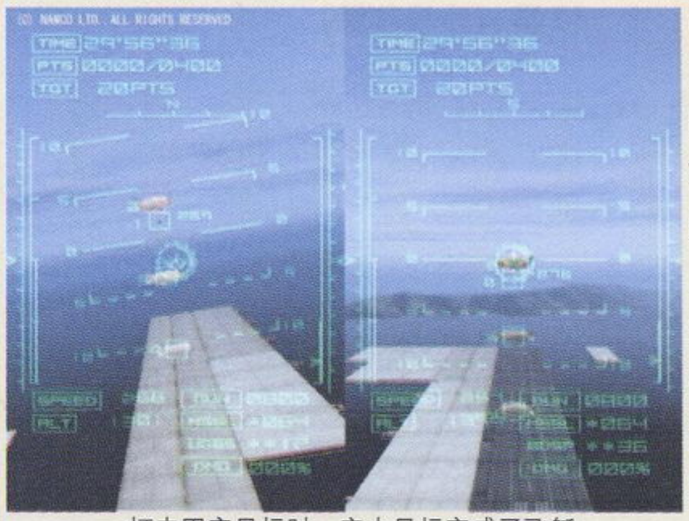


根据战斗机留下的飞行轨迹可判断其飞行方向

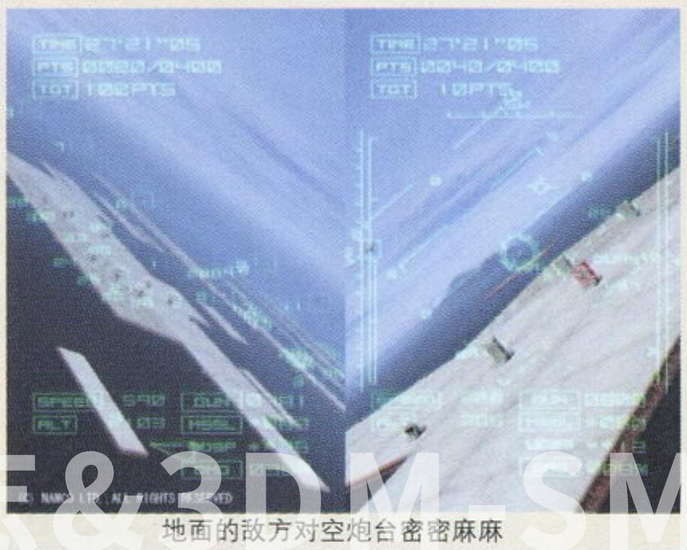
《皇牌空战4》采用360度飞行驾驶方式，这样使得游戏更加真实同时也加大了游戏的操控难度，临场感觉十足。

VS mode 2

在对战模式中玩家还可选择类似执行任务的对战方式。在选定的地图上会出现很多打击目标，摧毁每一个目标都会获得积分，只要在规定时间内获得比对手高的积分就算获胜。游戏中打击目标多种多样既有来自空中的战斗机也有地面上的固定对空炮台等等。玩家在对战时还可以选择攻击目标的属性。如果想要战斗更加激烈当然选择目标具有攻击性，这样以来和普通的任务模式就没有区别，玩家不但要奋力杀敌而且还要躲避敌人立体的攻击。如果玩家只想较量一下攻击和驾驶技术那就可以选择固定目标模式进行对战，在这种模式中空中目标就成了不会移动的空中飞艇，而地面目标也不会发动攻击，要想在这种模式下获得胜利，飞行路线和打击精度就显得格外的重要。



打击固定目标时，空中目标变成了飞艇



地面的敌方对空炮台密密麻麻

诺梅杂志&3DM.SMW
www.plumbook.cn

“尤吉亚”大陆上空的激烈战斗

在“尤吉亚”大陆受到陨石撞击之后，“尤吉亚”大陆上各国间的利益冲突变得日益激烈起来，西方的军事大国エルジア（艾尔吉亚）利用这个机会发动了对大陆内陆的中立国家サンサルバシオン的侵略战争，并且占领了サンサルバシオン建设在南部陨石坑中的军事基地。原本用来摧毁太空陨石的高性能对空武器ストものものしい对空炮群（stonehenge）也被エルジア（艾尔吉亚）改造成为威力强大的武器，ストーンヘンジ不但攻击威力巨大而且射程相当远。玩家扮演的是一名ISAF（独立国家联合国）的飞行员，这时你要面对的就是来自ものものしい对空炮群的威胁。

↑编队出发，场面十分震撼

↓利用超低空飞行躲避stonehenge的进攻

↓我方会派出多架僚机配合这次空袭行动

↑垂直俯冲，直接攻击stonehenge的中心目标

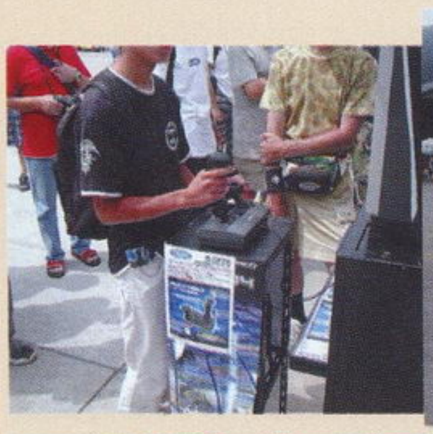
↑著名的欧洲战斗机EF-2000正式登场

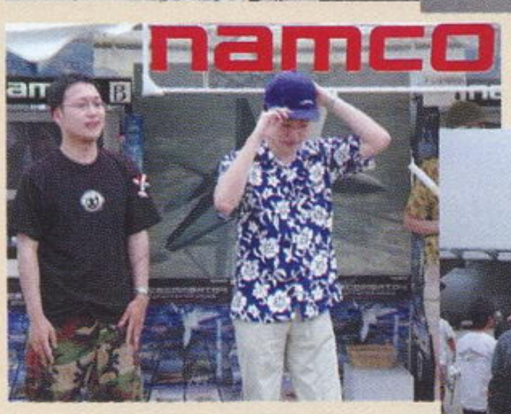
↑摆脱敌人追尾攻击同时还要摧毁地面目标

为了配合《皇牌空战4》的发售由HORI生产的游戏专用摇杆，将会在9月13日与游戏同步推出。这个名为“FLIGHT STICK”的摇杆，将是专供NAMCO《皇牌空战4》游戏使用的最新游戏周边产品。手柄上印有《皇牌空战4》的标志，并设有一支仿战斗机用的ANALOG控制杆、一支THROTTLE LEVER等等，利用这个手柄玩《皇牌空战4》，在操作及投入感方面相信肯定会倍增呢！此外，手柄以USB的方式连接到PS2上，HORI的“FLIGHT STICK”预定售价为5980日元。

NAMCO的PS2空战游戏《皇牌空战4》体验会将于7月28、29连续两日在日本神奈川县绫濑市美军厚木空军基地展开。届时将在场内其中一个摊位设置《皇牌空战4》的试玩机台，供入场人士试玩，场内还会摆放有一架印有“AC 04”标志的小型飞机，供入场人士欣赏。除此以外，届时大会还会向到场玩家们派发《皇牌空战4》游戏体验版和游戏海报，但对于国内的玩家也只能是一种小小的遗憾了。

《皇牌空战4》体验版包装公开





当天到场的观众可获得精美的纪念品——羡慕啊！

令人万分期待的声效

本刊上一期就提到了《皇牌空战4》的游戏音效将会是系列中表现最强的作品，并且还亲自到空军基地进行了实地录音。以下就是担任《皇牌空战4》音效负责任人中西哲一的谈话以及制作小组在航空自卫队百里基地录音的情景。

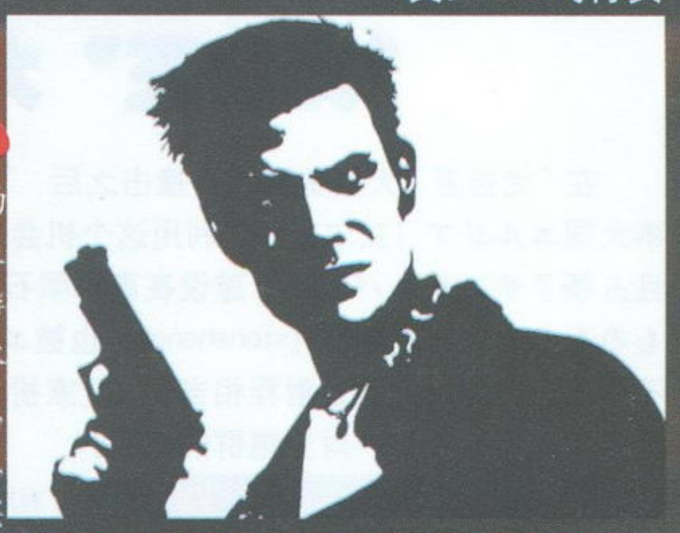
中西哲一访谈

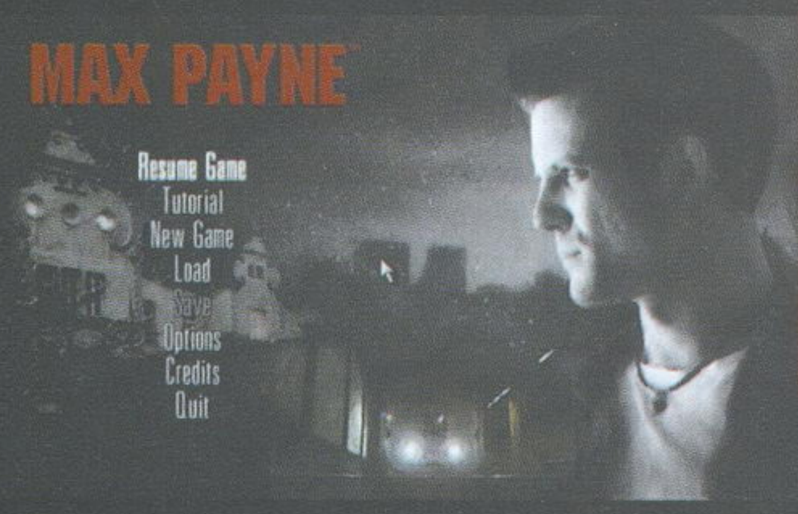
大家好！我是《皇牌空战4》的音效制作负责人中西哲一。为了追求最真实的音效，我带领制作小组来到航空自卫队百里基地进行了为期两天的实地录音工作。刚刚黎明开始我们就开始了录音工作，制作人员既要忍受发动机释放出的高温，又要呼吸战斗机燃料燃烧时的臭味，一直到黄昏才结束一天的工作。并且为了做到准确无误，制作人员还到国防部索取了一些相关的资料。就算《皇牌空战4》中没有BGM（背景音乐），玩家也一样能感受到游戏的震撼感（笑）。当然在《皇牌空战4》中我们对BGM的制作也是非常的认真，为了表现游戏中宏大的场面和世界观我们不仅聘请了管弦乐队，而且加入了电吉他、电子合成音乐等多种音乐的表现形式，这样的大制作是在“《皇牌空战》系列”中前所未有的。请玩家期待《皇牌空战4》吧！

游侠杂志&3DM SMW
www.plumbook.cn

文：ACE飞行员

马克斯·佩恩



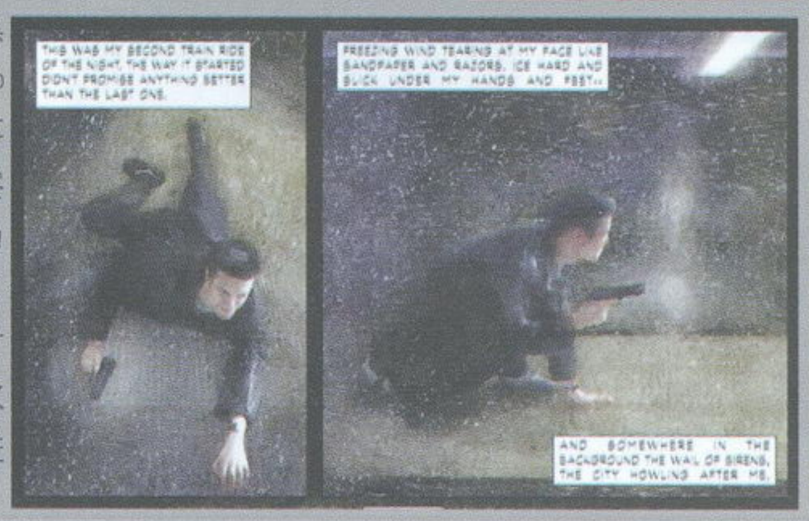


《马克斯·佩恩》这款游戏可能对众多电视游戏的玩家来说还十分的陌生。自从游戏在1997年E3上展示了一段游戏动画之后从此消声匿迹，更奇怪的是游戏制作小组在近四年的时间内对游戏开发细节保滴水不漏。当玩家们都要将《马克斯·佩恩》遗忘的时候，游戏公司突然宣布《马克斯·佩恩》已经制作完成，相信不出意外的话许多的PC玩家已经可以在7月底买到这款游戏了，晚些时候《马克斯·佩恩》也将要出现在PS2。就让我们一起看看这款神秘的游戏吧！

PS2	REMEDY ENTERTAINMENT/3D REALMS	ACT	1人
	未定	未定	
未定	未定		

你将独自面对这残酷的世界！

就在三年前的一个飘雪的夜晚，当年青的纽约警察马克斯回到家中时，发现自己的妻子和孩子已经惨死在一帮暴徒的刀下。在游戏的开场动画中，这个悲剧的结局会再次展现在玩家面前，游戏的故事就发生在马克斯的妻子和孩子惨死后的第三年。高质量的语音和超过200个情节串连图板贯穿了整部游戏，充满了昏暗、阴沉、压抑的感觉。3D Realms的Scott Miller指出Remedy Entertainment在制作这些总共所花的时间远远超过制作动画所需的时间。在游戏的最初几秒钟，情节串连图板描绘了这样一副画面：在过去的三年里，由于家庭的变故，马克斯从一名快乐无忧的警察变成了痛苦、愤怒，沉迷于麻醉剂的警察。然而更糟糕的是，马克斯不久发现自己还和他在NYPD（纽约警察局）的最好的朋友Alex的死有关，并被人诬陷为杀人凶手而遭到通缉。在明白了Alex和马克斯家庭成员是被毒品销售组织的暴徒杀害以后，马克斯陷入极大的困惑中。马克斯察觉最近在纽约的黑市上正在交易一种叫做瓦尔基里（Valkyr，北欧神话中奥丁神的婢女之一）的新毒品的黑手党老大Punchinello和所有最近发生的事件有关。面对着警察和暴徒，马克斯认为自己早就一无所有，孤注一掷的他开始对那些造成他家庭和伙伴悲剧的犯罪集团进行复仇行动。



杀戮的战场 让你看个透

热点一 Bullet Time

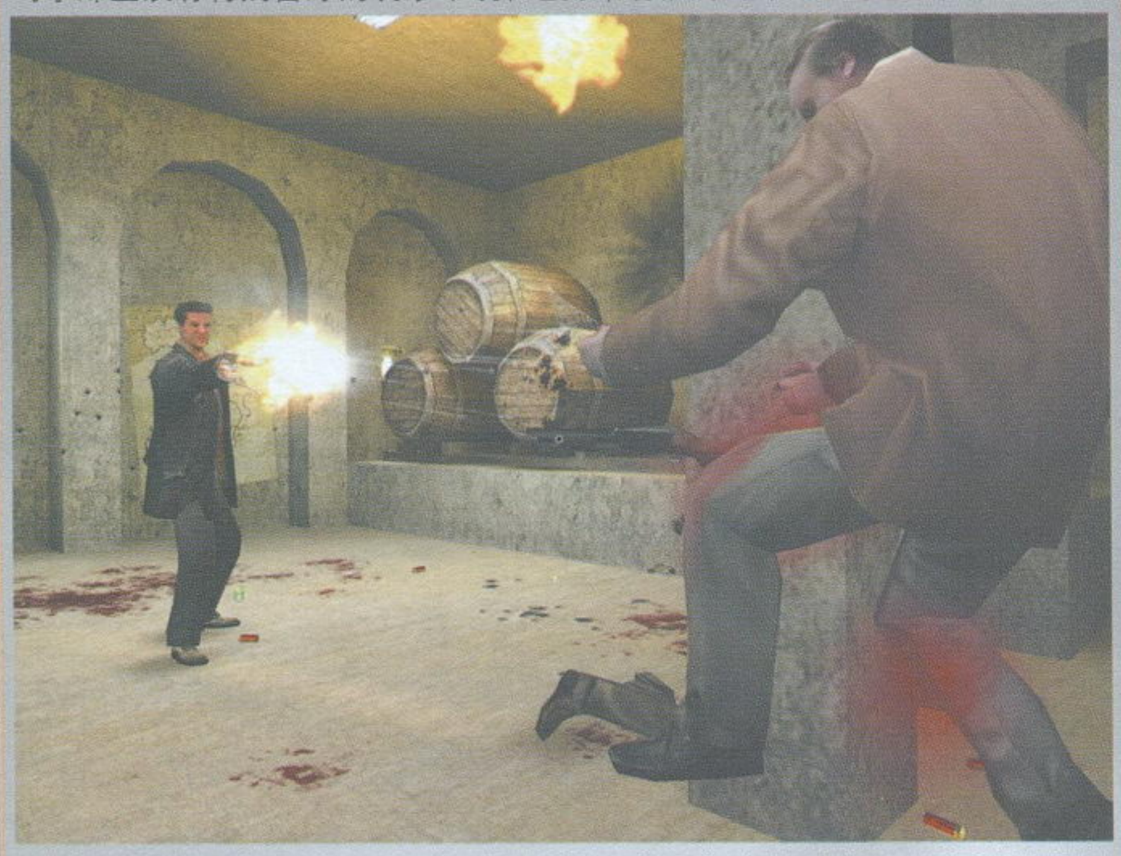
如果你认为《马克斯·佩恩》只是一款普通的枪战游戏那你就大错特错了。制作小组REMEDY Team默默开发多年，就是要将空前的效果带给整个游戏界。项目主管Petri Jarvilehto向我们介绍了"bullet time"这种类似电影《Matrix》中的慢动作特效的全新游戏系统。在游戏中只要你按下一个按键就可以激活马克斯的"bullet-time"。一开始，你没有能力完成慢动作移动，但是一旦你杀死了第一个敌人，你就可以得到一定的"bullet-time"点数。你杀的敌人越多，你得到的点数就越多，你拥有点数的总量会有一个沙漏形状的图标显示在屏幕的左下角。一旦按下你的"bullet-time"键就可以激活慢动作特效效果，再按动一下按键则将解除这种效果。你能利用"bullet-time"的时间只有很短的几秒钟，因为当沙漏滴空以后就再没有时间可以使用了。

热点二 Shootdodging

《马克斯·佩恩》还有一种与bullet-time效果不同的模式叫做"shootdodging"。如果你在X轴平面的八个方向上移动时使用动作键，马克斯将利用"bullet-time"在非常短的时间内朝那个方向飞跃——一旦马克斯完成了他的飞跃动作，这种效果将会自动解除。然而，当你在空中的时候，

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

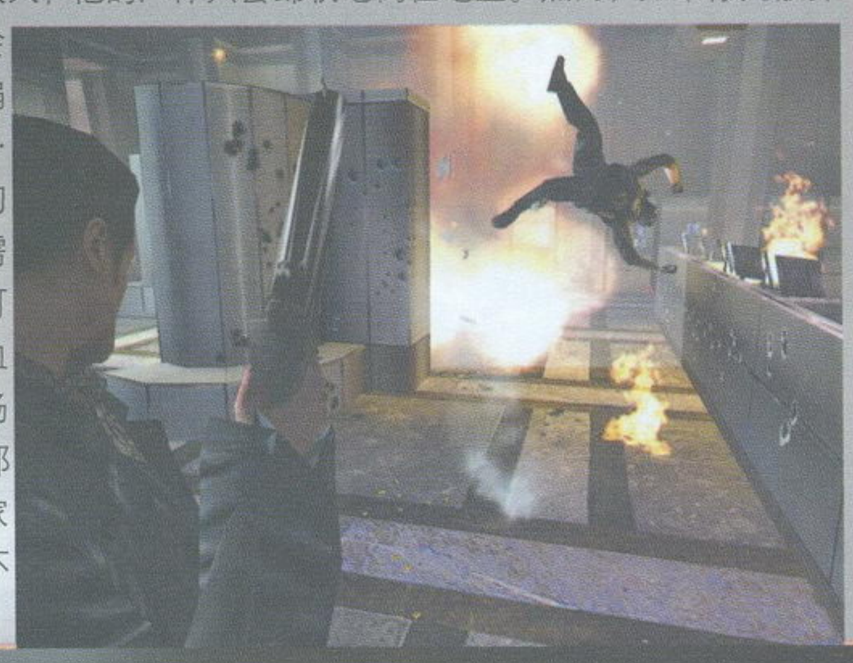
你可以用摇杆或鼠标自由观察和瞄准前方、旁边、上方和后方各个方向，而且马克斯还能在空中完成射击的动作。毫无疑问你将发现这是《马克斯·佩恩》的两种“bullet-time”模式中的首选，它不仅可以使你有向八个方向进行躲避的能力，而且所消耗的“bullet-time”点数只相当于标准模式的很少的一部分。对于那些没有特别喜好的玩家来说，这两个功能都可以设定在不同的按键上。



以上这两种模式可以说是《马克斯·佩恩》大的亮点。当它被激活以后，游戏中的动作将变得相当缓慢，你可以非常清楚的看到你（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？当马克斯给最后一

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移动，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……这样看来简直是幻想中的效果，只需要简单的操作就可以轻易实现，将血腥、残酷的枪战场面中每一个细节都忠实地呈现在玩家面前，让人看来不禁热血沸腾。



热点 三　全新的游戏引擎

《马克斯·佩恩》开发基于“MAX-FX engine”游戏引擎。作为一款全新的3D动作游戏在很多技术上都比以往有了很大的突破。如果你看看男主角的脸就会发现他的表情显得十分痛苦，而且格外真实。这种技术被称为图像数字化贴图技术（Photo-digitized textures ）使得游戏人的表情不再像以前那样生硬。不仅如此，游戏中很多物品也运用了类似这样的技术，使得游戏的画面表现在当今众多游戏中名列前茅。

热点 四　丰富的武器

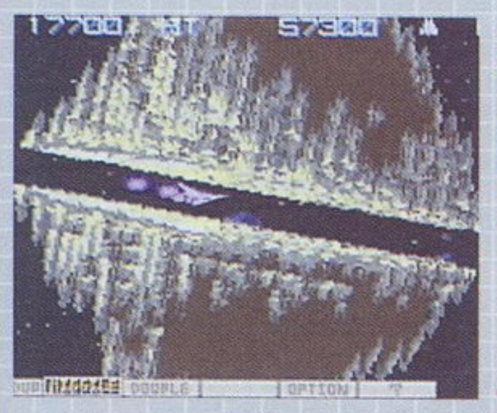
棒球棒、管箭、沙漠之鹰手枪、Baretta手枪、12口径霰弹枪、闭式锯齿霰弹枪、Jackhammer全自动霰弹枪、英格拉姆攻击型手枪、M4A1柯尔特式自动手枪、狙击来复枪、枪榴弹发射器、碎片手榴弹、莫洛托夫燃烧瓶……这些经常在各种游戏中出现的“名牌”武器同样在《马克斯·佩恩》上集合了。更让人兴奋的是，几乎所有武器对周围环境都有特别的效果。例如，击中石墙比击中木桶所发出的声音要响得多，然而碎片要少很多。《马克斯·佩恩》将充分强调环境互动性的重要，这可以使玩

家尽可能的融入游戏中去。这样的设定也影响到了游戏的生命系统。代替以前需要寻找绷带或者医疗用具，你现在只需要服用止痛药就可以恢复健康，而且这些药物只会在药店橱柜或者厨房的柜子这样合理的地方才能找到。如同《Diablo》中的血瓶一样，止痛药将要一段时间才能使健康恢复到最大值。你需要尽可能的寻找足够多的止痛药和各种各样的武器，因为游戏中敌人所具有的与众不同的人工智能使你无时无刻都要小心自己的行动。游戏有七种“看不见”的难度设定-- 最初，你以第三种难度开始游戏，接着在游戏过程中，根据你平均的健康程度，死亡的次数和完成每个任务所花的时间（不计算空闲的时间）计算出的《马克斯·佩恩》的等级确定难度增加还是降低。为了增加挑战性，一旦你结束了游戏，你可以打开叫做“纽约时间”的模式。就象Namco的“《化解危机》系列”，在第一关你只有60秒的时间来完成全部任务。每杀死一个敌人，你剩余的时间上会多增加15秒。这肯定为游戏多增加了一种让人疯狂的要素。

“Remedy Team”的庐山真面目

大家一起来看看“Remedy Team”的全家福吧！就是他们开发出了《马克斯·佩恩》，创造出了美式动作游戏又一个新的高峰！

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn



沙罗曼蛇 GBA

GRADIUS GALAXIES

GBA	KONAMI	STG	1人
	预定2001年11月发售（美版）		电池记忆
卡带	–		

文：ACE飞行员

GBA的领空出现《沙罗曼蛇》！

如果提到KONAMI的射击游戏，很多人都会在第一时间内想到“《沙罗曼蛇》系列”，这款经典的射击游戏曾经伴随着一代玩家的成长，现在还被人称为KONAMI的“老四强”之一。时至今日KONAMI又将它搬到了GBA上，命名为《GRADIUS GALAXIES》。

FC的游戏封面

继续过去的辉煌

这次KONAMI并不是简单地将《沙罗曼蛇》移植到GBA上，而是结合了系列前三部作品的精华，完美地继承了《沙罗曼蛇》广受玩家好评的游戏系统，可以说是KONAMI精心打造出来的《沙罗曼蛇》最新一集。和以前一样游戏共分为八大关，都是大家极为熟悉的场景比如：岩洞、火山、复活节岛等等，给人的感觉是既亲切又震撼。加上GBA的硬件保重，使得游戏画面十分的华丽，甚至超过了SFC上的画面表现。既然是全新一集的《沙罗曼蛇》一定会让新老玩家爱不释手。

GBA上的画面较SFC更加的出色

随着时间的流逝，许多著名的射击游戏或者已经消失，或者随波逐流的加入了3D游戏的阵营，惟有《沙罗曼蛇》系列依然保持着它一贯的风格。

每一集都少不了莫艾石像

《沙罗曼蛇》的游戏系统可以说是游戏最大的特色，画面下方有六格选项，只要获得“POWER UP”就可以进行选择，给玩家很大的选择余地，堪称射击游戏的经典，相信老玩家永远都不会忘记。

游戏的难度相当高

《沙罗曼蛇》的历史

名称	登场机种	年代
GRADIUS	ARC	1985年
GRADIUS	FC	1986年4月25日
GRADIUS II	ARC	1988年
GRADIUS II	FC	1988年12月16日
GRADIUS III	AC	1989年
GRADIUS III	SFC	1990年12月21日
GRADIUS	PCE	1991年11月25日
GRADIUS II GOFFER之野望	PCE	1992年12月18日
GRADIUS DELUXE PACK	PS	1996年3月29日
GRADIUS DELUXE PACK	SS	1996年3月29日
GRADIUS 外传	PS	1997年8月28日
GRADIUS IV	ARC	1998年
GRADIUS III & IV	PS2	2000年4月13日
GRADIUS GALAXIES	GBA	2001年11月

零计划（暂名）

PS2	TEMCO	AVG	1人
	预定2001年冬发售		未定
未定	未定		

全新恐怖冒险游戏，照相机封印鬼灵！

文：邪魔天使

故事剧情

主人公深红的哥哥真冬是一个新闻记者。某山村相继发生了三宗杀人分尸惨案，被杀者的四肢和头都被砍下。于是，他决定去这个山村调查采访。

游戏主人公——深红

就在真冬将要出发之际，深红突然有一种不祥的预感，便坚持要和哥哥一起去。

当他们来到这个山村，问及这件事时，村民们都守口如瓶，仅仅给他们提供了一些照片。深红发现这些照片中死者的手腕和脖子上都有被绳索捆绑过的痕迹，同时还发现哥哥手腕有痣的地方似乎也有被绳索捆绑过的痕迹。

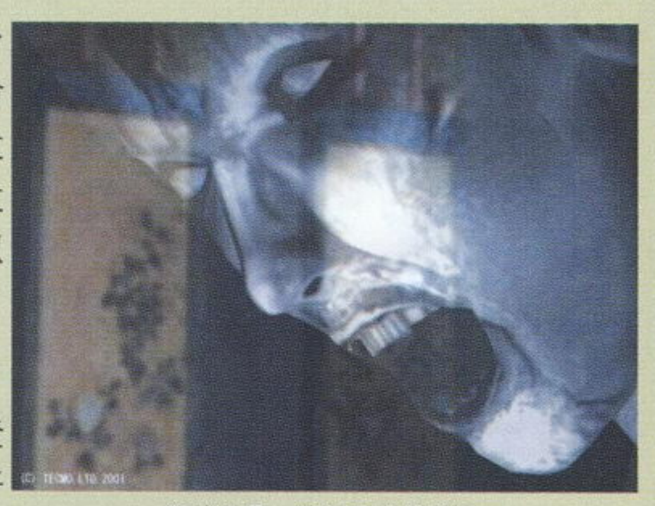
游戏舞台，阴森的武士住宅

在回程的路上，深红和真冬驾车在山道中迷路了。由于长时间的旅途奔波，深红非常疲倦，不知不觉中睡了过去。

当她醒来时，发现车子停在密林深处，真冬已经不在车上，只留下母亲遗留下来的照相机。她环顾四周，看到一个巨大的神秘建筑物，发现真冬正要走进大门。

深红拿着照相机和手电筒急忙追进屋里，屋里一片非常寂静，感觉非常阴森恐怖……

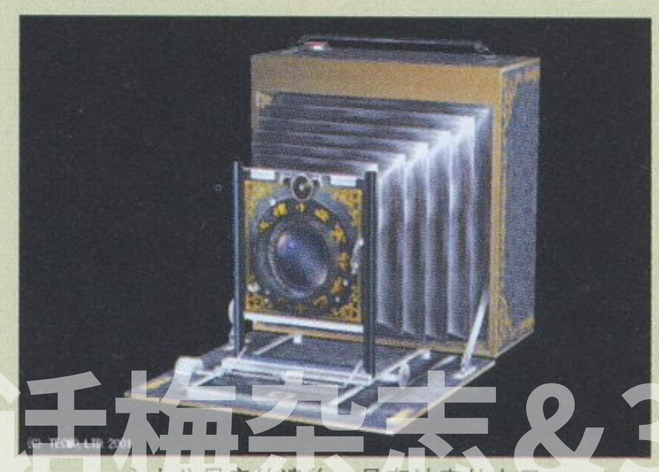
这就是TEMCO以PS2为平台开发的最新恐怖冒险游戏，暂时命名为《零计划》。此作由曾经开发过《影牢》和《苍魔灯》的开发制作小组制作。其恐怖感觉足以使玩家手心冒汗，双腿发软。



行动诡异，残忍恐怖的鬼灵

恐怖的鬼灵

玩家以主人公深红的身份登场，为了解开身上的诅咒，揭开武士住宅的神秘面纱，独自走进这个恐怖阴森的鬼屋。游戏中的敌人是一些奇形怪状面容狰狞的“鬼灵”，它们不断出现在深红面前，阻止她的解谜自救行动。这些“鬼灵”常常以意想不到的方式和奇特的形状出现，感觉极端恐怖，令人防不胜防。这些鬼灵来自何方，为什么会在这所住宅中，这一切都没有人知道。



主人公母亲的遗物，具有神奇的力量

神奇照相机

游戏中最重要的道具就是使用主人公母亲临死之前留给他们的照相机，这个照相机具有非常神奇的功能，只要将鬼灵照进底片，就能将它封印。这个照相机不仅是用来与“鬼灵”战斗的武器，而且还是解开这个神秘住宅之谜的重要道具之一。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

信长的野望 GBA

GBA	光荣	SLG	1～4人
	预定2001年秋季发售		° 电池记忆
卡带	未定		

光荣的第二个GBA游戏终于诞生了，它就是光荣的招牌SLG系列《信长的野望》！这款《信长的野望GBA》是以“《信长的野望》系列”第四作《武将风云录》为蓝本制作的，不过做了很大的改进，而且加入了四人对战模式，实在是很吸引人。

剧本介绍

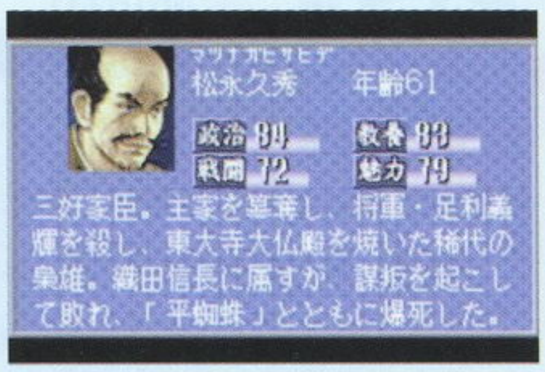
光荣SLG的特色之一就是有多种多样的剧本可供选择，本作的剧本有单人剧本和多人剧本之分。单人剧本有三个，分别是1555年的

“战国的动乱”、1571年的“信长包围网”和1582年的“本能寺之变”，大约有五百多名武将登场。而多人剧本即是在光荣后期游戏中很常见的短期剧本（ショートシナリオ），时间比较短，只要完成目标就算通

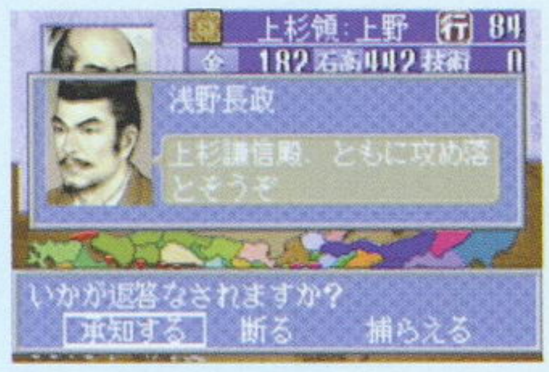
过，共有6个。大家可从这6个目标中任意选择一个，不过最好不要选择什么“存钱”之类没有创意的目标。

多人对战

实现四人对战——听起来真是不错，对战当然要通过对战线了，不过还不知道实现四人对战究竟是只要一盒卡就可以了，还是要四盒卡。如果要四盒卡，那这个设定未免有点……太那个了罢？



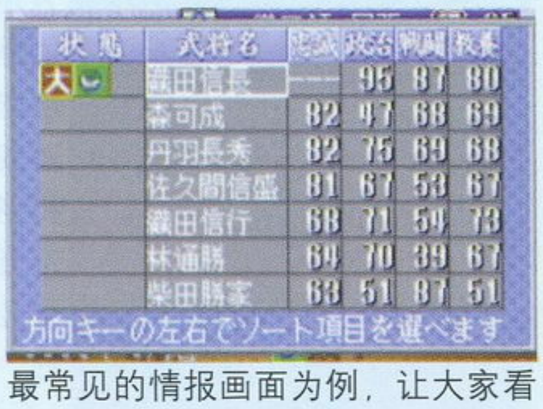
四人对战时的游戏方法和单人游戏时一样，当其他大名在发号施令时，我方就只有等的份儿。看来光荣游戏里的多人游戏这一设定依然还是聋子的耳朵——摆设。特别是在电视上由于我方的一举一动都被对手尽收眼底，所以多人游戏存在



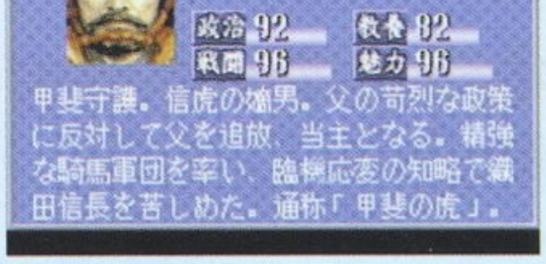
的惟一意义就是用来作弊，可以大大加快游戏进程。不过在GBA上就不一样了，对手做什么根本无法知晓，所以还是有一定对战性的。推荐大家试试。

游戏画面

GBA的分辨率只有480 × 320，远远不如普通电视机，那么到底本作的游戏画面有多好呢？我们就以

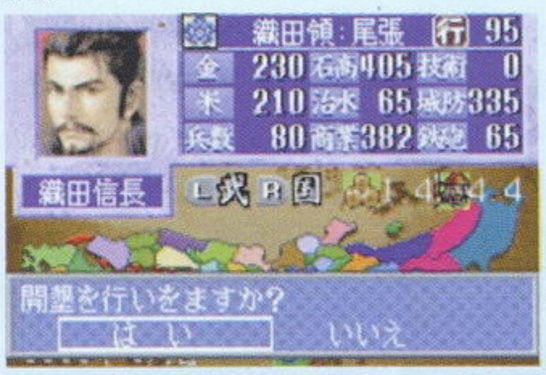


最常见的情报画面为例，让大家看看吧。怎么样，还不错吧？



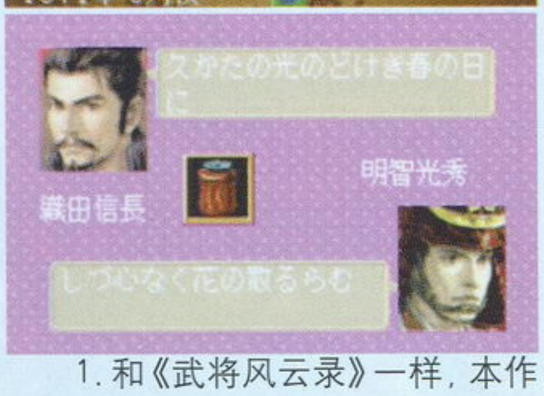
内政军事

内政方面略去了治安一项，只有石高、治水和商业，省心了不少。技术值到了一定程度就可以开发近代兵器火枪和强大的水上堡垒铁甲船。



军事方面和历代《信长的野望》一样，有野战和笼城战之分，另外还有海战，很有意思。

特别事宜



1. 和《武将风云录》一样，本作的指令中也有“技术”和“茶会”这两个选项，要有茶器才能执行“茶会”这个指令。在茶会上武将们会诗兴大发，作出不少类似“山下一群鹅”之类的诗来。

2. 在游戏随机发生的历史事件中，大茶道家千利休和大画家狩野永德以及南蛮人ルイス・フロイス都会登场。

3. 引入了行动力的设定。

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

“《瓦里奥大冒险》系列”的最新作终于在GBA上登场了！曾经在1992年开始作为马里奥敌人的瓦里奥，于1994年才被正式设定为游戏的主角。现在介绍的《瓦里奥大冒险 YOKI的宝物》，就是任天堂在GB主机上推出的著名动作游戏的续篇。本作中瓦里奥为了得到传说中的宝物而来到金字塔中探险，想一想瓦里奥滑稽的动作表演以及GBA强大的硬件机能，相信这款游戏也是绝对不能错过的。

GBA	NINTENDO	ACT	1人
卡带	预定2001年8月21日发售		电池记忆
	—		

寻找传说中金字塔内一直沉睡着的宝物

故事背景

某一天的早上，瓦里奥眺望一个神秘的地方，那里就是“传说中的金字塔”。虽然瓦里奥也知道金字塔中还残留着恐怖的诅咒，但是为了得到金字塔中的财宝，便坚持自己的信念，驾驶着爱车得意洋洋地开始他的冒险。究竟瓦里奥的命运如何呢？他会得到一直所追求的财宝吗？这些问题的答案就只有留给玩家自己了。

↑瓦里奥的冲撞攻击。

←使用钥匙开启阻挡去路的大门。

变身效果

马里奥能够变身，瓦里奥当然也可以，而且他的变身造型更是滑稽。例如脸庞涨大，变成气球飞行；或者全身冒火，用来破坏一些特定的障碍物；又或者变身成雪人在冰面上滑行；甚至变身为电钻，深入地底下层等等。此外，玩家也要根据不同的情况，运用变身的特殊能力，去破解一些设计巧妙的谜题，这样游戏才能继续进行下去。当然游戏分支剧情也是需要利用变身能力达成特定条件才能出现的，想要100%完成游戏，就需要玩家动一动脑筋了。

↑变身为雪人在冰面上滑行。

↑被蜜蜂蛰到会变身吗？

←火焰变身的瓦里奥，比较变态。

→“面包脸变身”具有飞行能力。

变身方法

马里奥的变身方法，只需要得到特定的道具就可以了。而瓦里奥的某些变身方法比较独特，是在受到攻击之后才出现的。例如瓦里奥被蜜蜂刺中之后，就会变成“面包脸”，像一只气球一样飞行；而“火焰变身”就必须被火烧到后才能够出现。诸如此类的变身方法很有可能会扣除HP，因此一定要在变身前多加注意。可是考虑到破解谜题的需要，有些时候就必须要做出牺牲，看来该游戏的难度不小啊！

各式各样的异世界

在金字塔中有不少的分歧路线，而某些隐藏通道的深处更有可能出现一些瓦里奥一直寻找的宝藏。为了满足自己的占有欲，瓦里奥就必须找到开启隐藏通道的钥匙，而那些钥匙就藏在画中的世界内，找到钥匙之后返回，在面对就要得手的宝藏时，瓦里奥必须战胜守关的BOSS才可以胜利完成任务。

找到隐藏的通道。

↑这就是金字塔中的世界。

与时间竞赛

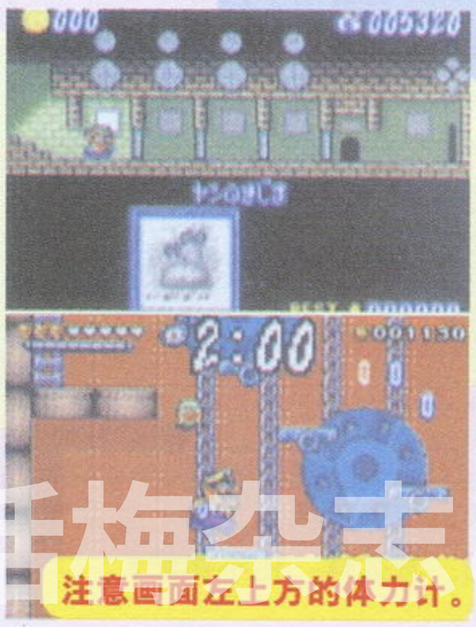
为了得到开启金字塔通道的钥匙，瓦里奥需要向画中的世界进发。然而与金字塔中的世界所不同的是，在画中世界里设置了不少定时炸弹，因此瓦里奥必须在限定的时间内取得钥匙，然后立即返回入口，回到现实世界，否则可能永远也回不来了。另外为了能够及早从入口逃脱，玩家一定要熟练运用瓦里奥的变身能力，寻找最近的通道。由此可见，“与时间竞赛”的模式可以说是该游戏当中的MINI游戏，一定会乐趣无穷。

↑瓦里奥在画中的世界寻找钥匙。

游戏猜想

在“《马里奥》系列”当中，一般来讲在没有变身的状态下，一旦被敌人击中就可能会GAME OVER。而这款游戏开发中的画面上显示，左上方有一条体力计，用8颗心来表示。而体力计的下方还有一条能量槽，现在猜测可能这表示的是瓦里奥的移动状态，在能量槽全满的状态下很有可能会使用冲撞攻击呢！随着游戏的发售日即将到来，这些秘密一定会逐步公开吧。

这就是“与时间竞赛”的模式。


注意画面左上方的体力计。

www.plumbook.cn

文：ACE飞行员

DC	AM2	STG	1～6人
	预定2001年10月4日发售		未定
GD-ROM	DC键盘、VGA、振动包、DC麦克风		

老式战斗机你玩过没有？

SEGA的AM2最近好像特别地活跃，除了8月1日的惊世大作《VR战士4》和DC头号招牌作品《莎木II》之外，最近AM2又将全新的空战格斗游戏《空中竞技场》展现在世人面前。这款结合了模拟飞行和格斗两大元素的全新作品很快将在DC主机上推出。对于拥有DC主机的玩家来说无疑又是一部期待值极高的作品。

Propeller Arena™

Aviation Battle

CHAMPIONSHIP 空中竞技场

游戏给人第一印象就不同寻常，感觉当然也非常棒。游戏一反传统3D射击游戏的概念，不仅可操控的飞机都是二战时期著名的战斗机，而且游戏是以第三人称视点来进行，讲究的是驾驶战斗机的乐趣和追击敌人的格斗快感！看过二战空战记录片的玩家都会有这样的体会，二战时期的空战场面真是可以用惨烈，壮观来形容。当时的空战完全依靠人的肉眼来判别敌人的方位，利用机炮活生生将敌机打成碎片。天空中除了震耳欲聋的机炮声就是一道道浓浓的黑烟了。如果你想找寻这样一种体验的话，《空中竞技场》将能满足你的需要。AM2要带给玩家的也正是这样一种感觉。游戏中对战斗机的刻画十分细致，场景的设计也很丰富，美国的大峡谷、摩登都市的上空、航天中心……任君翱翔，战斗！

游戏模式介绍

《空中竞技场》在单机情况下可进行普通游戏，并支持分屏对战，最多可将屏幕划分成四个部分来进行。

Quick Battle

可以任意选择一架战斗机并和CPU操控的最多6架战斗机进行对战，一共进行8个回合，按照击落飞机的架数来进行积分比赛。在这个模式中玩家可以磨练自己的飞行技巧和战斗水平。

游戏中会用血格来表示攻击力、速度、损失度三种游戏数值

被击落只有跳伞的份了

Championship

和Quick Battle一样可以和CPU操控的最多5架战斗机进行对战，不同的是战斗仅仅只有一个回合。玩家只要在这场空战中最后幸存下来就可以获得冠军，并且可以获得一定称号。

Network

网络对战当然也是游戏的重头。只要玩家将自己的DC主机在网络上进行注册就可链接到SEGA的Internet服务器上和世界各国的玩家们进行对战。服务器最大可支持6人进行战斗，并可得到独特的战斗勋章。

用机炮打破空战的飞艇可获得许多的道具

登场战斗机大公开！

《空中竞技场》中云集了二战时期各国著名的战斗机，比如P-51D野马、P-38 闪电、P-40C 战斧等等，它们都有自己的特点，在侧重点上都有很大的不同。玩家可以根据自己的喜好去选择，并且可以通过游戏了解一大批已经成为历史的著名战斗机。

P-51D 野马

美国造的野马式是二战中最有力和最通用的战斗机，无论是远程护航或近距格斗。野马 1940 年首飞，装备一具艾利森引擎，尽管在低海拔令人满意，但是超过 15,000(4,572M) 英尺时由于单级加载装置而效率不佳。1942年换装2级的灰背隼引擎后证明了这是个绝佳的组合，使野马式成为当时顶尖的战斗机。

洛克希德 P-38 闪电

洛克希德飞机公司研制的第一种军用飞机，传奇人物凯利·约翰逊主持设计。1936 年，陆航公布了一种双发截击机的设计要求，其中最大速度 576 km/h(6100m)。

P-40C 战斧

寇蒂斯·赖特的P-40 霍克系列被供应到英国，法国，中国，澳洲，南非，新西兰和俄国，并作为主要战斗机活跃在第二次世界大战的整个战场上。

www.plumbook.cn

文：D·S

キャンディストライプ Candy Stripe ～みならい天使～

彩色条纹

DC	SEGA	AVG	1人
	预定2001年9月27日发售		未定
GD-ROM	对应VGA		

看来2001年的夏天真是一个恋爱的季节，继DC上超人气的美少女恋爱育成游戏《欢迎来到Pia Carrot！！2.5》(6月21日)、《火焰圣母》(8月2日)、《COMIC PARTY》(8月9日)和《AIR》(9月13日)正式确定发售日之后，最近SEGA又公布了自己制作的首款纯爱系美少女恋爱育成游戏《CANDY STRIPE 见习天使》(《彩色条纹》)！不知道为什么D·S总是对“护士型”的美少女有一种莫名的好感，难道自己患有“制服迷恋综合症”？！由于该游戏中登场的MM都是“护士型”的美少女，自然吸引了大批美少女FANS期待的目光，再加上目前SEGA已经公布了游戏登场角色的情报和初回限定版的内容，真是让人万分期待啊！

CHECK POINT 1　在医院中奋斗的年轻的见习医生

在游戏的背景舞台——圣艾真鲁斯医院中，作为见习医生的主角(玩家的化身)正在接受艰苦的职业训练。不过在忙碌的工作之余，能够认识医院当中几位美丽的少女，帮助她同时也帮助自己去达成心目中最耀眼的梦想！玩家在这款游戏中的主要任务除了要完成见习医生的训练计划之外，还要帮助那几位身分为见习护士的美少女逐渐成长起来。在游戏的结局中她们能否成为出色的护士呢？主角又是否能够达成自己那小小的野心（笑）呢？这一切的一切只有在游戏发售之后由玩家自己去寻找了……

CHECK POINT 2　主要登场角色简介

森崎绫乃(Morisaki Ayano)

成为一名出色的护士是森崎绫乃的梦想，为了实现自己的梦想她一直在努力加油。虽然在前进的道路上遇到了不少的阻力，但是在“关爱生命”的真诚愿望下，她一定会成功的！

鹈饲希(Ukai Nozomi)

作为在医院中的首席护士，鹈饲希总是不时教导主角一些处理医院中的日常事务的方法。性格虽然比较温柔但是却不拘小节，口快心直的她看来就好像是主角的姐姐一样呢！

织下郁美 (Orishita Ikumi)

她是一位医院中的病人，对任何事情都能够观察入微，绝对属于心思细腻的女孩。虽然不知道她究竟身患何病，但是如果心灵受到创伤的话也同样是需要得到别人的关怀啊！

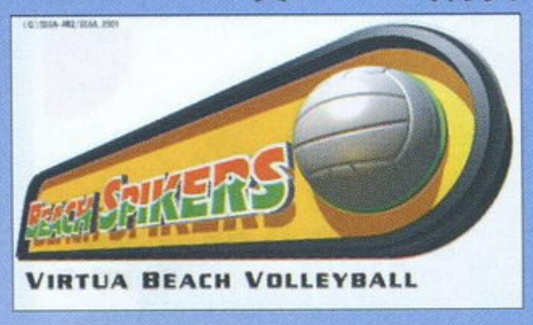
园田荣美子(Sonoda Emiko)

年纪最小的见习护士，由于粗心大意而多次不能完成见习护士的训练课程，但是荣美子有一颗纯真善良的心，为了成为真正的护士她一定会得到主角的帮助吧！

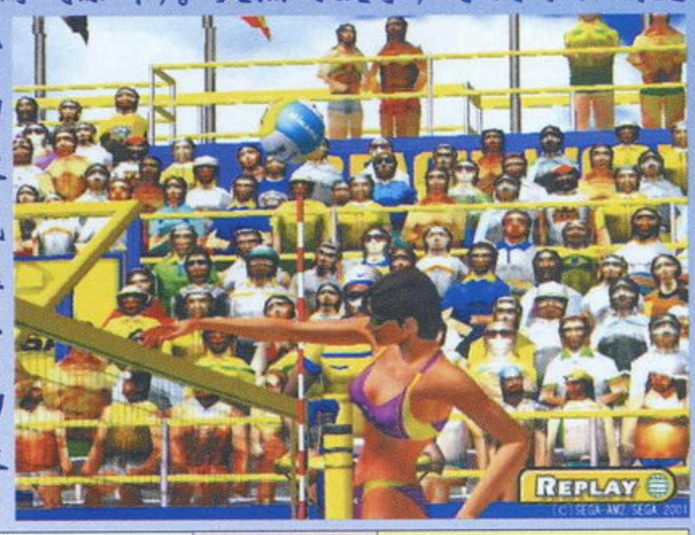
转载禁止@3DM.COM
www.plumbook.com

文：ACE 飞行员

沙滩排球
BEACH SPIKERS



SEGA在体育竞技游戏方面有着天生的造诣，出品的游戏不仅在游戏画面上出类拔萃，而且游戏操作极为简单，可玩性之高无人能比（足球游戏除外）。炎热的夏季，来到海滨感受那份清爽的同时参加一场沙滩排球比赛会给你的一天留下最美好的回忆。SEGA的AM2将现今最流行的沙滩排球运动搬到了街机上，借助NAOMI2强大的硬件机能使得一场真实精彩的沙滩排球比赛通过游戏的方式完全呈现在玩家的面前，相信一看到这款游戏你就会情不自禁地喜欢上它！虽然游戏目前只有街机版，但相信不久就会推出《沙滩排球》家用机的版本，到时候玩家足不出户就可以感受到沙滩排球的乐趣了！



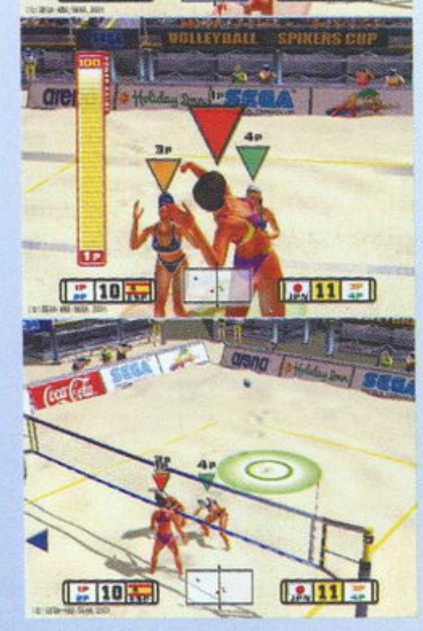
ARC	AM2	SPT	1～4人
	2001年7月中旬推出		-
NAOMI2	-		

具体的操作方法

游戏中的按键分别是A和B，A键是大力击球，B键是轻扣，同时按下A键和B键就可以进行拦网，加上控制方向的摇杆一共3个按键。SEGA已经将游戏控制简化到了极点。虽然操作简单，但是游戏中人物的动作相当丰富，与真实的沙滩排球不会有任何地差别，这就是SEGA的实力。游戏如果多人玩时则十分讲究配合。相互传接球时一定要到位，这样才可能寻找到进攻的机会，做出诸如大力扣杀这样的动作。《沙滩排球》最大可支持四人同时游戏，单独游戏时玩家可以操控所选择队伍中的任意一名队员，剩下的一名队员则会自动地替换成CPU控制，实在非常方便。游戏中还有一项很体贴的设计就是用圆圈表示了排球的落点，关键就在于玩家能否及时的跑位，不然也只能望球兴叹了。

精彩的游戏镜头

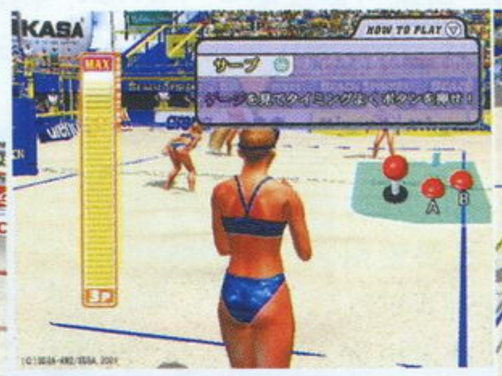
跑位，蓄力过程同时进行



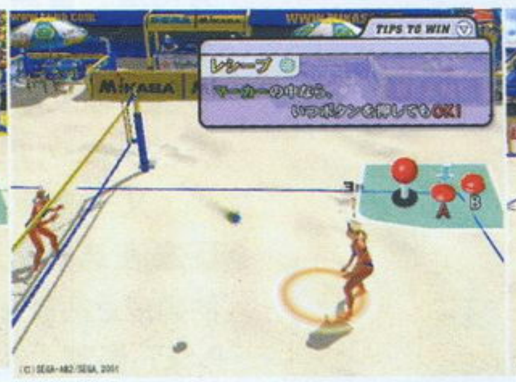
力量槽到达最高值时就起跳扣杀

在赛场上还会留下选手的脚印，显得格外真实

成功得分，对手傻眼了

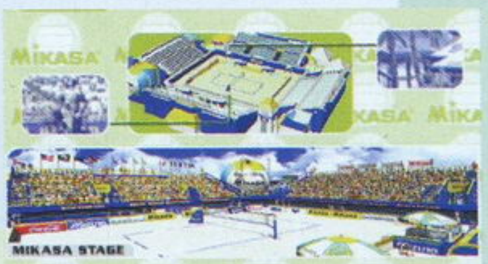


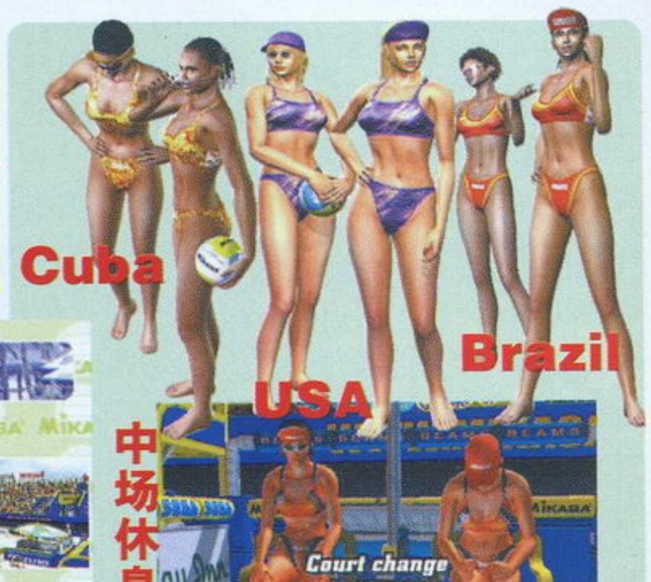
力量槽系统依然存在



队员在各种能力上也会有区别

可以选择发球的落点





健美的选手＋华丽的场地

游戏还有一个卖点相信大家都看到了，就是各国参赛的队伍都是百里挑一，身材健美的美少女组合哦！游戏一共有8个国家的队伍可以选择，惟一的遗憾就是没有看见中国队。既然是沙滩排球，场地肯定是设置在露天了。SEGA对场地的设计毫不马虎，周围的景物也刻画得极为精细，而且每个场地都有昼夜天气的变化，加上看台上热情的观众，好像在参加一场真正的沙滩排球比赛。

游梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

IN THEATERS : JULY 11, 2001
FINAL FANTASY
THE SPIRITS WITHIN
Dr.SID

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

www.plumbook.cn 梅杂志&3DM-SMV