

电子游戏与电脑游戏

科学时代



2000年
上半年合订本

卷首语

不知不觉间,《电子游戏与电脑游戏》已经走过了四年的风风雨雨。四年来,我们一直孜孜以求、努力创新,自问已尽了最大的努力,带给读者朋友们最大的享受和实惠。以读者为本,这将是永远也是唯一的信条!

2000 年的上半年,《电子游戏与电脑游戏》再次改版,通过这本合订本,大家可以看到我们追求前进的过程。为了寻求最优秀的内容和最新颖的表达方式,我们是决不会犹豫和退缩的。

做为编辑,我们深知自己肩上的重大责任,除了我们本身的努力之外,我们也希望和欢迎广大读者朋友能够和我们多做交流,把你们的想法和希望告诉我们。在今后的刊物中,我们也会进一步加强与你们的互动,加强我们彼此之间的联系。

2000 年是千禧年,也是新世纪的开始,《电子游戏与电脑游戏》将和大家一起昂首跨入新世纪,一起迎接新的挑战。我们有信心也有能力做到最好,有信心将一片不一样的天空展现在广大游戏爱好者的面前。

2000 年 1 月号目录



业界新闻	5
寄生前夜 2	11
心跳纪念品 2	21
屠龙战记	30
火焰之纹章 多拉基亚 776	41
剑客异闻录	49
秘技库	55
佳作评分	57
关于 PS2 的思考	58
勇者之路	63
灵魂战士	65
滑板高手 SK8	67
RPG 工具	68
超级机器人大战 COMPACT2 地上激动篇	70

2000 年 2 月号目录



业界新闻	73
口袋妖怪金·银	77
心跳纪念品	85
莎木	92
火焰之纹章 多拉基亚 776	102
剑客异闻录	105
流浪汉超级攻略始动	109
生化危机传记	115
寄生前夜 2	123
生命	124
NEWTYPE 网络社区介绍	130
机动新撰组 萌芽之剑	131
纹章传说	134
勇者斗恶龙 VII	136
龙战士 IV	138
神来	142
秘技库	144
佳作评分	146

2000 年 3 月号目录



业界新闻	148
PS2 本体解析	155
当今热战	158
网海纵横	160
心跳纪念品 2	161
口袋妖怪金·银	171
莎木	179
桃太郎电铁 V	191
极速危机	195
召唤骑士	205
剑与弓的物语	209
生命	215
佳作评分	221
秘技库	223

2000 年 4 月号目录



业界新闻	225
当今热点	229
业界最新游戏介绍	231
网海纵横	239
机动战士高达 ~ 吉恩的系谱	240
流浪汉物语	247
召唤骑士	263
流浪汉物语 · 小说	267
秘技库	271
武田家的历程(下)	272
生命	274
RPG 巨人	284
永远的中世纪传说—记勇者斗恶龙	290

2000 年 5 月号目录



业界新闻	298
当今热点	304
决战	306
机动战士高达 吉恩的系谱	322
卡片英雄	328
召唤骑士	339
经典回顾	343
业界最新游戏介绍	345
秘技库	354
网海纵横	356
战国名号都室(上)	357
生命(含《生命》大百科全书)	359
2001 年的 GAME LIFE	369

2000 年 6 月号目录



业界新闻	379
业界最新游戏介绍	386
2001 年的 GAME LIFE(下)	416
新作速报	426
龙之战士 IV	442
超级机器人大战 α	444
眠儿茧	449
快打旋风对战	456
经典回顾	457
秘技库	461
战国名号教室(中)	463
生命	466
业界明星列传之一(ファミ通集团全面解析)	473
网海纵横	475
当今热战	477
恶魔酒吧	479



由日本玩家选出的 1999 年度业界大事

由日本 Gamespot 举办，让日本玩家投票选出了 1999 年日本十大游戏业界盛事。果然不出所料，SONY PS2 的发表是今年最出风头的业界盛事。

以下为游戏业界十大事件的列举：

第一名：SONY PS2 的震撼发表及展示

SONY PS2 以超高级的硬体机能、DVD 大容量构架、完整的网路规划及相容 PS 所有软体的亲切设计，规划了日后游戏发展的美好远景。

第二名：PS 模拟器的官司风云

PC / Mac 电脑上的模拟器风暴，SONY 与 Bleem 公司的三度官司诉讼，牵扯出著作权的重要性。

第三名：日本中古游戏贩售权之争

CESA 与 ACCS 针对日本地区中古软件贩售争执了两年，并判定原告 CESA 获胜，禁止中软件公开贩售。

第四名：Final Fantasy VIII 发售

SQUARE 在 PS 上的超大作 RPG“Final Fantasy VIII”创下日本销售 350 万套、全球 600 万套以上的佳绩。

第五名：DC 欧美大热卖

SEGA DC 在欧美地区大热卖，北美地区创下销售当天 9800 万美元的营业记录，目前北美销售已突破 100 万台，欧洲销售了 50 万台。

第六名：GBC“口袋怪兽 金·银”大热卖

“口袋怪兽 金·银”大卖，当天销售 180 万套，并向年底销售 500 万套为目标迈进。

第七名：Pocket Station 发售

PS 专用 PDA“Pocket Station”今年 3 月发售，但因产量不足现今仍供不应求。

第八名：“英特尔奔腾 III”发售

第九名：PS“勇者斗恶龙 VII”延期

ENIX 紧急将“勇者斗恶龙 VII”延期至 2000 年春季发售，打乱日本游戏市场年末商战步调，ENIX 也因此股票大跌。

第十名：任天堂新主机“海豚”发表

5 月 12 日任天堂与松下电器、IBM 联合宣布开发 DVD 高性能游乐器“海豚”，预计 2000 年 8 月正式对外发表，2000 年底前全球同步发售。



“FF9”CG 动画完成

根据 SQUARE 位于夏威夷的工作室表示，预计 2000 年度发行的 PS 超大作 RPG“Final Fantasy IX”的 CG 动画影片部分已经开发完成，由此可知 FF9 的开发也正在顺利进行中。



游戏业界

新闻摘要

开发人员表示，因为 SQUARE 美国分公司先前辞退了不 CG 美术人员，使得 FF9CG 开发进度严重落后，经过几周的不眠不休工作，终于赶在圣诞节前完成 FF9 的 CG 影片开发。在完成 FF9 的部分之后，SQUARE 打算将 CG 部门解散，以后 SQUARE 的游戏 CG 制作将比照好莱坞电影公司一样采用外包制，而不再由自己生产制作。

至于 FF9 游戏的主要部分目前仍由日本 SQUARE 母公司负责开发，等到完成后在整合 CG MOVIE。SQUARE 表示目前大部分开发人力都去支援 PS2 游戏开发，等 PS2 游戏开发完成后再回来制作 FF9，如果一切顺利，FF9 可望在 2000 年夏天推出。



EA/SQUARE 正式发表 PC 版“FF8”

EA/SQUARE 日前正式公布 PC 版的 RPG 超大作“Final Fantasy VIII”将在 2000 年 1 月 25 日发售，6 片 CD 装，初期先发售英文版，其他语言版本在 2 月以后陆续发售。

“Final Fantasy VIII”是 1999 年 2 月发售的 PS 超大作 RPG，目前全球累积销售 600 万套以上，PC 版支持 3D 加速卡，并大幅提升游戏的 3D 画质表现，而对应 Pocket Station 的陆行鸟育成游戏也会一并移植到 PC 版。





PS 主机销售 7000 万台

SCE 日前正式表示，他们自 1994 年 12 月 3 日发售的 PS 主机已突破全球累积销售 7000 万台纪录，也正式打破任天堂自



1983 年发售的任天堂红白机全球累积销售 6170 万台纪录，成为全世界销售最多的家庭电视游乐器。

而在销售分布如下述：

日本地区：1677 万台

北美地区：2594 万台

欧洲地区：2733 万台

SCE 预计在本年度结束前 (2000 年 3 月底) PS 主机能再出货 1700 万台，而达到全球累积出货 8150 万台目标。而目前 PS 主机专用游戏也发行 4000 款以上，对能够向下兼容的 PS2 而言是个丰富的软件资源。



SQUARE 千禧年发表会新消息

SQUARE 将在 2000 年 1 月 29 日于日本横滨举办“Square Millennium”新作发表会，如今又有新消息公布。SQUARE 将在会中展示三款 PS2、五款 PS，及多款 Wonder-swan 对应游戏。

而其中的两款 PS2 游戏可能在明年 3 月前后随 PS2 主机推出，而大家期待的超大作 RPG“Final Fantasy IX”也可能在会中正式现身。



CAPCOM 的 N64 秘密计划

N64“生化危机 2”已经在北美上市了，这款 512MB 超大容量，并利用压缩技术完整重现 PS 版动画及语音的大作的确让 N64 玩家见识到 CAPCOM 的实力。而在“生化危机 2”后 CAPCOM 似乎又有另一个秘密计划正在进行中。

参予 CAPCOM 多款游戏开发工作的制作人 野田弘志日前接受访问时表示，他们正在开发另一款 N64 秘密游戏，而且是一款 N64 大作的续作。

目前美国方面预测这款游戏应该是传闻已久的“生化危机前传 (Bio Hazard Zero)”，是完整交代整个游戏系列来龙去脉的原创作品。游戏系统与 PS“恐龙危机”或是 DC 版“生化危机 搜索指令”一样，应该是全 3D 多边形构成，使玩家更能体会到那种即时产生的恐怖效果。

不过 CAPCOM 目前并未对此事进行过任何说明，但不管如何，N64 玩家应该不必担心在 2000 年底“海豚”推出之前 N64 游戏的数量及其品质。



任天堂打击盗版获胜

任天堂日前表示，他们针对香港盗版商 Bung Enterprises Ltd. (邦谷) 长期盗版他们游戏软件的行为忍无可忍，而诉诸法律行动也获得胜利，美国联邦法院判定 Bung Enterprises Ltd. (邦谷) 败诉并且须赔偿任天堂 700 万美元。

Bung Enterprises Ltd. (邦谷) 生产一款名为“Game Doctor”的产品，能让使用者拷贝任天堂主机上的游戏到电脑上，致使任天堂权益受损，而 Bung Enterprises (邦谷) 还大张旗鼓将“Game Doctor”卖到北美、中美、南美，让任天堂对此事非常恼火。

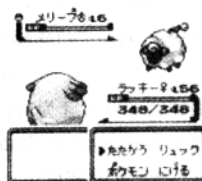
任天堂法律顾问 Richard Flamm 表示，这官司的胜利代表司法正义的伸张，也为长期被盗版商侵害的合法游戏软硬件商出一口怨气，希望藉由这一次的官司，能有要遏阻盗版商明目张胆的侵权行为，促进游戏市场的正面成长。



皮卡丘开创股市新高

“口袋怪兽”在全世界魅力无法挡，不但任天堂靠皮卡丘赚进大把钞票外，连获得任天堂独家授权获得“口袋怪兽”肖像权的美国公司 Forkids Enterinment 股票也是连番看涨，成长率超过 10 倍！

Forkids Enterinment 公司今年初在美国股票上市时股票面额只值 3 美元，但由于皮卡丘的热卖，使得今年年底该公司股票已经值 35 美元，还曾经一度飙升到最高 95 美元，成长率超过 10 倍。



DC“人面鱼”荣获殊荣

日本通产省与日本多媒体振兴协会 (MMCA) 日前公布了第 14 回多媒体大赏 (1999 年)，而在今年夏天推出，大受好评的 DC 新类型育成游戏“人面鱼：禁断的宠物 Seaman”获得年度最佳娱乐软体的殊荣。

而历届获得最佳游戏奖项的名单为：

年份	奖项	主机	游戏名称	制作公司
1999	最佳游戏	Dreamcast	人面鱼：禁断的宠物 Seaman	SEGA
1998	最佳游戏	Nintendo 64	萨尔达传说 - 时之笛	任天堂
1997	最佳游戏	Saturn	Real Sound	WARP
1997	最佳音乐	Saturn	DigitalMix - 安室奈美惠	SEGA
1996	最佳游戏	PlayStation	生化危机	CAPCOM
1996	最佳包装	Nintendo 64	玛莉奥 64	任天堂
1995	最佳游戏	Arcade	Virtua Fighter2	SEGA
1995	最佳包装	3DO	1 D 之食卓	WARP



“勇者斗恶龙7”延期的原因

ENIX 在 11 月 25 日突如其来宣布, 原本预计 12 月 29 日发售的 PS 超大作 RPG“勇者斗恶龙 VII (Dragon Quest



VII) 延期发售, 除了让玩家失望外, 也彻底打乱日本游戏界年底商战的阵容, 影响远大。而 ENIX 社长福岛康博也针对此事发表了一份说明。

●延期是为了更进一步提升游戏品质

由于“勇者斗恶龙7”的企划书的数量, 是前作的四倍以上总页数高达 15000 页, 所以在制作上, 所有的工作人员都已经进入了不眠不休的工作状态。但是对于游戏制作出来的品质, 大家还是不能满意。

我第一次看到“勇者斗恶龙7”的企划, 是在 1997 年的 1 月的时候, 我们为了要不要移植成 PS 版的问题, 在内部掀起了一阵大骚动, 因为在之前勇者斗恶龙系列一直是在任天堂的主机上发行。

至于为什么要更换游戏平台呢, 事实上在 1996 年春季的时候, 我们就大致上有了决定。在当时我们正在检讨以后的游戏主机的主流到底是哪一个时。正好任天堂发表 N64, 这款主机拥有华丽的立体映像和超越 PS 的性能, 但是……发售的状况我们却无法预料。由于任天堂的策略是以不出品质差的游戏, 所以玩家对于任天堂的主机的评价也一直是两极化, 而且各种不同的分野都有一定的软件存在, 所以我们对于任天堂所走的路线有了质疑。

●和任天堂的进行二次的说明

再加上一直以来和勇者斗恶龙有相同的人气度的游戏——SQUARE 的“Final Fantasy”在 1996 年 2 月的时候, 宣布由任天堂主机移植到 PS 的主机, 也给了我们很大的冲击。

站在我的商业的基本考量, 我是必须要在具有最高普及性的硬件上推出勇者斗恶龙, 对于一直照顾培育我们 ENIX 公司的任天堂, 我们一直非常感激, 也因此我两次回到位于京都的任天堂向山内溥社长作了两次的说明。我那时清楚表示下一个系列的勇者斗恶龙“我想做 CD-ROM 版的”, 虽然当时我并没有提及到底是哪个主机, 对于当时任天堂是以卡带的方式制作游戏, 我不希望“勇者斗恶龙”是以这种方式制作。那时候山内先生非常冷静的接受我的建议, 并且说“没有问题啊”!

所以当 SCE 拜托我们在 1996 年 12 月中发表制作声明时, 我认为在 12 月中发表对任天堂非常的过意不去, 所以我在和 SCE 交换了多次意见后, 终于决定在 1997 年发表。



PS2 版“恐龙危机”2000 年度发售

12 月 7 日, 日本著名游戏公司 CAPCOM 表示他们正在开发 4~5 款 PS2 对应游戏, 其中在 1999 年夏天大好评的 PS 版动作冒险游戏“恐龙危机”正在开发 PS2 版续篇, 预计 2000 年度内发售。

CAPCOM 社长表示, 目前 (去年 11 月底) 恐龙危机在日本销售 80 万套; 欧美地区 140 万套, 累积销售 220 万套, 并希望在年度结束前 (2000 年 3 月底前) 能累积销售 240 万套。目前 CAPCOM 有 4~5 款 PS2 游戏开发中, 而第一作“鬼武者”预计 2000 年夏天发售。

而在 SEGA DC 方面, CAPCOM 表示目前有 10 款对应游戏开发中, 否定了外界传闻 CAPCOM 退出 DC 开发行列的谣言, 并十分看好 DC 在欧美地区的后续发展。而在网路发展方面, CAPCOM 将与日本出版公司 宝岛社 共同构建游戏网路服务器, 能同时让 5000 名玩家上网, 预计 2000 年 3 月底开始实施。

CAPCOM 发表宣言后, 公司股价上涨 450 日圆 (涨幅 8.2%), 达 5940 日圆。



“机器人大战 α”的豪华限定版

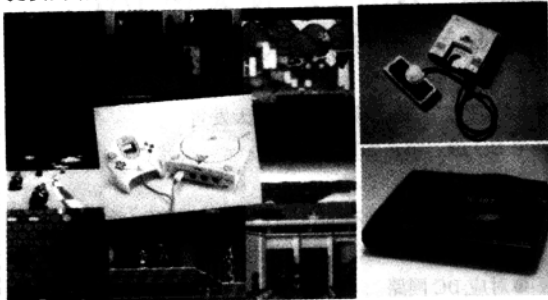
BANPRESTO 在 PS 上倍受期待的战略游戏“超级机器人大战 α”已经决定在 2000 年 2 月 24 日发售, 同时接受限定版的订购。普通版售价 6800 日圆; 限定版售价 9800 日圆, 并有以下礼物奉送: 特殊包装盒、PDA 携带绳、特制装饰品、特制金属手办 10 个、特制名片 15 张、特制挂练。

而“超级机器人大战 α”也将会推出 DC 版, 战斗画面将改成全 3D 多边形制作, 发售日及售价现在还未定。



在 DC 上玩 MD 软件!

在 DC 上可以玩那些令人怀念的名作了! SEGA 将于 2000 年春天为 DC 玩者提供使用网路来玩 MD 软件或 PC-E 软件的通售服务。这也是世上首个利用家用游戏机提供网络游戏服务。





KONAMI 取得“DDR”的专利权

KONAMI 经过了问卷调查之后,在其他公司都不知情的状况下,在 1998 年 7 月 24 日向日本专利局申请“热爆劲舞(DDR)”专利权,并在 1999 年 11 月 19 日取得专利权第 3003851 号,而 KONAMI 目前正在申请其它地区的专利权。

这次 KONAMI 所申请的专利权的内容是:“玩家使用游戏踏板进行游戏,游戏方式示当踏板上的记号,与配合音乐出现在画面上的记号相同时在抵达指定区域的同时,必须配合时间踩踏踏板的游戏活动。”

同样的 KONAMI 之前也曾申请过“配合音乐,在画面上的标示正好抵达指定位置时,按下所指定的按钮。”的专利权。

对一项重视专利权的 KONAMI 而言,这次取得“DDR”的专利权取得应该算是一件强大的武器了!



DC 异色 RPG“METAL MAX Overdrive”

十年前任天堂红白机曾推出一款能让玩家自行设计战车,然后利用设计出来的战车打倒悬赏者的冒险异色的 RPG“最强装甲(METAL MAX)”,现在 DC 上的最新作以正式更名为“METAL MAX Overdrive”。

不过,到目前仍然无法看到游戏的画面,如果从超任时代你就一直是“METAL MAX”的忠实支持者,那么应该很期待它的发售吧!



“忍”会回归 DC 吗?

根据日本游戏杂志“电击王”一篇报导,传闻 SEGA 正在秘密开发一款 DC 最新游戏,预计明年 3 月底在春季东京游戏展正式展出,而日本也传闻这款游戏将是 SEGA 知名忍者动作游戏“忍(Shinobi)”最新作。但目前 SEGA 并未发表任何说明。



“KOF99”将登陆 DC

SNK 日前在官方网站正式公布,他们大人气的 2D 格斗游戏“格斗之王 99”将会推出 DC 版及 PS 版,DC 版预计明年 3 月推出;PS 版则是明年春天发售。

其中 DC 版的特点如下:

- 新增原创动画影片。
- 新增加 DC 版专有的格斗人物及舞台。
- 人物采用 2D 制作,背景将用 3D 多边形描绘。
- 对应 DC 网路。



北美 DC 供不应求

DC 在北美可说是声势浩荡,尤其是越到节日市场需求量越大,SEGA 看在眼里真是又喜又忧啊,喜的是 DC 获得北美玩家的热烈支持;忧的是 DC 越到年底,越有可能发生缺货的情况。

部分北美游戏经销商预测,因为生产线吃紧,可能到时会出现无法大量供货的情况,到时难保玩家能够以合理的价格买到 DC 主机,SEGA 高层必须想办法处理这件事。

目前市场的需求量远超过 SEGA 所能担负 DC 供给量的 50% 以上,当初 SEGA 预估在 12 月 31 日前在北美地区能卖出 150 万台 DC,这也是 SEGA 所预估的最大安全存量。但是目前光在北美零售商收到的 DC 订单就远超过这个数字,这还并不包括透过网路预约 DC 的数目!

面对可能发生的缺货情况,SEGA 美国分公司副总裁 Chris Gilbert 表示:“请大家放心,目前 SEGA 亚洲地区的 DC 生产工厂目前正全力赶工增产中,并将陆续运抵北美。请相信 SEGA 有绝对的诚意,让每位喜爱 DC 的玩家能在节日收到最棒的 DC 当作礼物。”



DC“剑魂”销售破百万套

NAMCO 日前正式宣布他们在今年 8 月 5 日发售,并获得 FAMI 通 40 分满分评价的 DC 格斗游戏大作“剑魂(Soul Calibur)”目前在全世界的销售量,已经累积超过 100 万套。

而
NAMCO
为了纪念销售



100 万套,特别决定要开发制作在 DC 的 VMS 记忆卡上使用的迷你游戏提供玩家下载,目前可以下载的有“文字大冒险 SIYAHUA 篇”(记忆容量数为 99)还有“迷你游戏三套包装”(记忆容量数为 98)两种。



将要回归 2D 的“恶魔城”

一则未确定消息。

传闻 KONAMI 正在开发知名动作游戏“恶魔城”最新作,这款暂名为“新·恶魔城 X”的游戏舍弃了 3D 的方式,而改采最开始的 2D 表现,就目前的开发状况来看画面相当不错。

不过目前还不知这款游戏对应哪个平台,发售日、售价也一无所知,KONAMI 也尚未发表官方声明。



SCOOP SEGA 社长看“海豚”

日本 SEGA 社长 入交昭一郎日前接受日本产经新闻访问,表达了他对任天堂新主机“海豚”的一些看法。入交社长表示现在“海豚”仍围绕在层层迷雾中,加深了外界对“海豚”的猜疑,任天堂如果不尽早公布细节,对“海豚”而言并非好事。

此外入交昭一郎也对“海豚”能否在 2000 年底推出抱有很大的怀疑,因为连生产海豚的主芯片厂才刚刚兴建,2000 年 8 月才能正式上线生产,这牵扯了很大的生产、存货、组装、配销……等问题,让“海豚”如期上市增添不少变数。

不过任天堂还还是自信“海豚”将会在 2000 年底推出,结果如何,大家静观其变吧。

SCOOP 任天堂的远大梦想

任天堂现任社长山内溥日前接受访问时表示,他有一个非常远大的计划正在规划中,希望能将目前在全球大人气的“口袋妖怪”系列发扬光大,象迪斯尼乐园一样在日本京都建立“口袋妖怪游乐园”。

山内溥表示,现在他们正为了取得建筑用地与京都市政府进行协商,一旦取得用地就马上动工兴建,施工期预计为一年。按照任天堂规划,“口袋妖怪游乐园”将占地 47000 平方米,与东京巨蛋差不多大,游乐园将模拟游戏中的世界,让玩家在其中与皮卡丘进行探险。目前任天堂也与其他公司洽谈集资兴建乐园的工作。

“口袋妖怪”是任天堂近年来最受欢迎的游戏软件,自 1996 年 2 月发售以来,目前全系列在全球累积销售 2300 万套以上。

SOFT WARE “星之海洋”将移植 GBC

ENIX 日前表示他们知名的 RPG 系列之一的“星之海洋”将会推出 Gameboy Color 版本,预计 2000 年中推出,在 3 月份举行的春季东京游戏展中将会正式展出。

“星之海洋”是 1995 年 ENIX 曾在超级任天堂推出的 RPG 游戏,当时以 48MB 的大容量轰动一时,二代则在 PS 上推出。至于“星之海洋 3”则是 PS2 的游戏,发售日未定。

除“星之海洋”外,ENIX 还会将多款以前的名作移植到 GBC 上,使玩家能够随时重温旧梦。



SCOOP CAPCOM 的次世代观点

21 世纪业界盟主争霸战马上就要展开了,SEGA DC、SONY PS2 及任天堂“海豚”无不摩拳擦掌跃跃欲试,希望能够在新世代游戏机战争中取得胜利,而 CAPCOM 美国分公司总裁 Bill Gardner 也针对这激烈的硬件战争提出了看法以及必须注意的弱点。

首先是 SONY PS2, Bill Gardner 表示 PS2 的硬件规划真的很前卫,性能也很出众,再加上 PS 所打下的市场基础,PS2 想要赢得胜利的机会最大。不过他也怀疑 PS2 的 39800 日圆售价(约 \$349 美元)的售价在北美玩家眼中实在是太贵了,将会削弱 PS2 的竞争能力;而 DVD 影片功能对北美玩家而言吸引力也不大,因为他们仍希望 PS2 能够完全发挥它全部的游戏功能。

Bill Gardner 表示:“DVD 影片播放虽然是 PS2 的附加功能,但我认为意义不大,讲实在一点,我甚至在 PS2 主机上找不到播放、快转的按钮,这真是让人有点摸不着头脑。而且因为这功能必须提高 PS2 的部分售价,我宁愿看到 PS2 能再完善一下游戏功能。还有 PS2 真的要具备 DVD 影片播放功能,或许再多加个专用遥控器会比较好吧,而且也不要太复杂,因为到现在很多人还是对录影机的时间设定摸不着边呢!”

接下来是任天堂“海豚”,Bill Gardner 对任天堂过分保密“海豚”的做法不以为然,因为这对软件厂商而言很困扰,也让玩家对“海豚”抱有怀疑的态度。Bill Gardner 表示:“任天堂口口声声说海豚将在 2000 年底如期推出,但就目前情况看来,我对任天堂的话持怀疑态度。”

最后是 SEGA DC,虽然 DC 目前在欧美大热卖,但隐约看得出来其实有很多玩家及软件厂商对 DC 还持有一些怀疑态度,因为 SEGA 先前的失败的确造成了部分玩家的信心崩溃。如何挽回玩家对 SEGA 的信心将是 SEGA 日后将面临的问题,尤其在 PS2、海豚相继发售之后。再者目前 DC 在北美竟然出现缺货现象,如何避免这种情况是对 SEGA 高层的智慧及能力的考验。

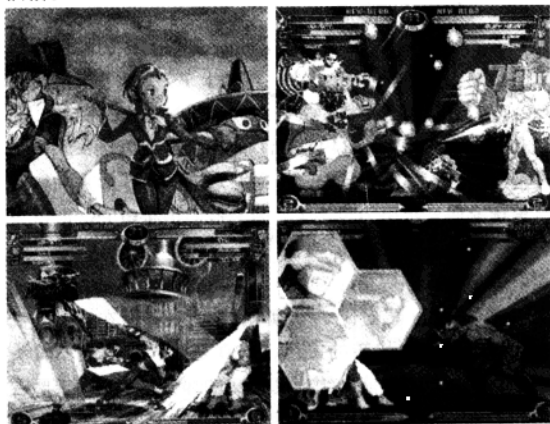
SOFT WARE CAPCOM 公布“Marvel VS CAPCOM 2”

CAPCOM 公布一些关于该公司最新街机版 Marvel VS CAPCOM 2 的细节。Marvel VS CAPCOM 2 和以往的此系列游戏的最大不同点是首次真正的 3 对 3 格斗游戏。X man VS Street Fighter、Marvel VS CAPCOM 等都是 2 对 2。

而在 Marvel VS CAPCOM 中,像是 Hyper Combo 等合体超必杀技都是三人同时发动。因此画面上所显示出的魄力也就更加地惊人。CAPCOM 也表示 Marvel CAPCOM 2 的出场人物将是此系列中最多的,除了旧角色几乎都有保留

之外，开发小组还加入了多名的新角色，目前已经确定的包括 Star Gradiator 里的人物，和 CAPCOM 怀旧旧作 - Son Son(孙悟空)里的角色。

在发售日期方面，街机版(NAOMI)和 Dreamcast 版的发售日期都定在 2000 年春，据说两个游戏会几乎是同时推出，而且街机版的机台上将有 Dreamcast VMS 记忆卡的插槽。



SCOOP “FF”、“沙加”、“圣剑”移植 Wonder Swan

SQUARE 正式参入 Wonder Swan! 以前 SQUARE 曾参与了 WS 版的“陆行鸟之不思议迷宫”的制作，今后它将会参与作品的开发与销售。

这回公开了的发售作品是“FF”、“圣剑传说 2”、“浪漫沙加”、“陆行鸟之不思议的迷宫”4 个移植作品。SQUARE 今后还将开发以此 4 作为首的 Wonder Swan 用原创作品，关于这方面 SQUARE 有以下评论。



“SQUARE 已有 8 年没有制作便携机软件了，最近的便携机更加注重的网络等扩张性能。其中的 Wonder Swan 可积极地进行通信，还具有与 PS2 的连动。我们认为这是今后成功机会较大的硬件，所以决定制作软件。”

另外发售 Wonder Swan 的 BANDAI 也评论如下。

“很高兴大家对 Wonder Swan 的评价，今后一定会不辜负玩者的期待。”(BANDAI 广报)

包括上面 4 个作品的 Wonder Swan 用软件将于 2000 年 4 月以后发售，详情请等待日后的报道。

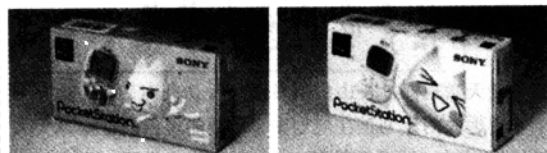
HARDWARE

被称为卜口版的新 PS 包装

以降价而挑起年末商战的 SCE 又拿出了新杀手锏，这就是以女高中生和 OL 为中心曾创下 50 张记录的“とこでもいしょ”。该软件的人气人物卜口也将成为 PS 和 Pocket Station 的包装。在右侧照片中，包装上却画上了卜口，这个卜口版产品，除包装之外没有别的变化，价格也完全一样，将于 12 月上旬 - 中旬发售。



“这个版本是应广大消费者对 PS 的希望而制成的，包装的箱子也很可爱。”(SCE 宣传部)



EVENT

电影“口袋妖怪”制作发表会

12 月 1 日在都内饭店举行了预定于 2000 年夏公开的剧场版“口袋妖怪”的最新作‘结晶塔之帝王’的制作发表会。“故事以一位孤独少女的心所产生的结晶之塔为舞台，围绕在塔中出现的幻之口袋妖怪，主人公们经历了更大的磨炼。”



在发表会的开始，汤山邦彦监督就此作品讲叙如下。

“父母与孩子的联系以及同伴的‘友情’是本作的主题，制作目标是神奇的幻想作品。”

另外声音的演出具备了加藤爱、竹中直人、药丸裕英等豪华阵容。在发表会上美国任天堂的副社长格尔夫·迪尔丹也出席了大会，并对美国的“口袋妖怪”市场进行了说明。至 99 年 9 月止，游戏发售了张数为 8000 万张，口袋妖怪卡的出产数已超过 24 亿枚。



现在“口袋妖怪”在世界中有很大人气，这部电影也一定是世界上所有喜欢口袋妖怪的朋友们所期待的。

超攻略道场

Parasite Eve II

パラサイト・イヴ 2

寄生

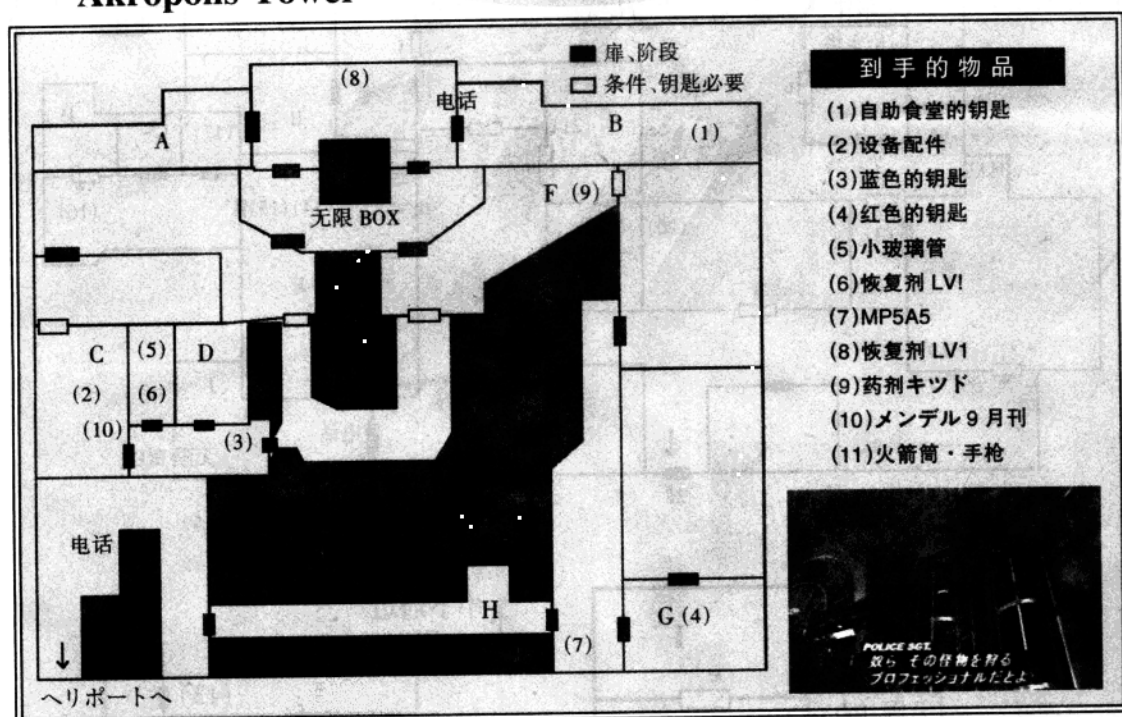


2 前夜

完全流程攻略

Akropolis Tower

MAP - 1



游戏一开始,就先来到了这个地方,敌人并不那么难对付,因为几乎没有需要解谜的地方,所以就试着挑战一下吧。最初,不太习惯的时候,也有许多补充子弹的话较好。在「无限 BOX」这个地方,可以补充子弹。

攻略流程

首先,进入大楼从屋子 A 开始。

一开始,从屋子 B 中拿走「自助食堂的钥匙」。之后,去 C 处的自助食堂,要用那把钥匙进去。

在食堂里,与クリーチャー发生战斗,赢了之后,检查一下尸首会找到「设备配件」。

之后,到前面的房子里去取「蓝色的钥匙」,在屋子 D 的墙壁中去找,就会指向位于「A」侧的蓝色钥匙。

于是利用屋子 F 里的自动扶梯继续前进。

在屋子 G 中有事件发生,检查一下垫子,「红色钥匙」就掉了出来。

H 屋子中的结构可以依据屋子 D 墙壁上的乐谱进行推测。答案是「561」。从前面屋子中的楼梯上去到直升机场。

要去直升飞机场,首先来到最深处的电梯处,返回的时候,BOSS 出现了,并且以很快速度逃离现场。大楼事件告一段落。

超攻略道场

▼BOSS 攻略法

有火箭筒的话，一次就能对产生他 180 点以上的攻击，是相当有效的，但是弹药很少，而且上膛极慢，很容易被对手攻击，所以也要配合通常的武器使用。被逼上绝路的话，大概赢的希望就没了。所以要尽快击败他，用高压电线的话，效果更好！

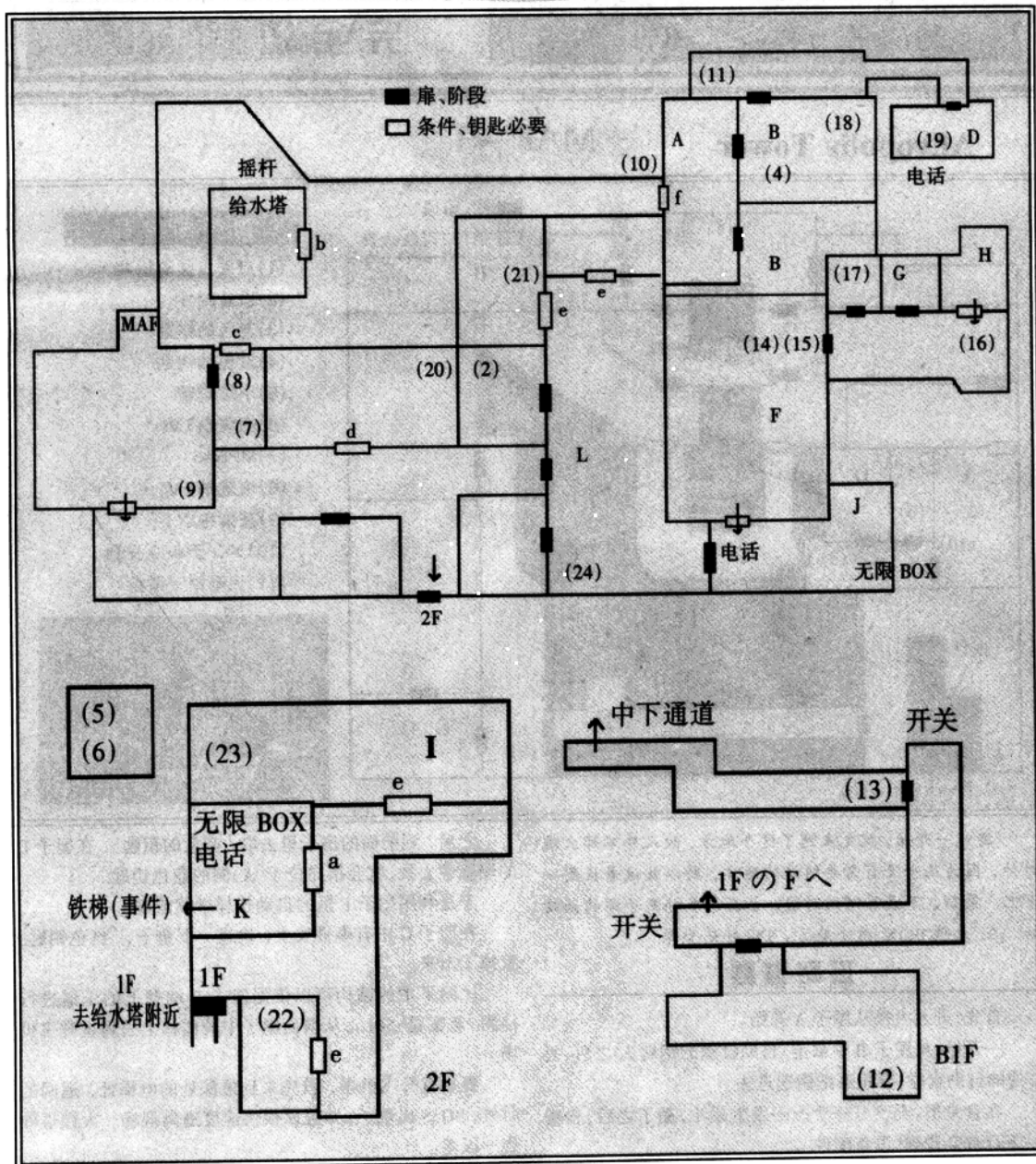
▼事件

在 G 屋子的上面还有一间屋子，上去就会有事情发生。而且那之后检查几遍那男人呆过的地方，会发现一张「黑色卡片」。

将红色钥匙插进屋子 D 墙壁中的 B 侧，隔壁房间中喷泉的水就没有了，枪就在里面。

Mouave desert. Nevada

MAP - 2



超攻略道场

到手的物品

- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| (1) バックショット | (13) 蛋白质(得到这项,有必要按开关) |
| (2) 解码剂 | (14) 可乐 |
| (3) 恢复剂 LV1 | (15) 恢复剂 LV3 |
| (4) 旅馆 6 号房间的钥匙 | (16) ショットシエル |
| (5) サロンの钥匙(登上水塔的梯子检查尸体) | (17) 第二停车处 |
| (6) 恢复剂 LV1(登上水塔的梯子,检查 P 体) | (18) 螺丝扳手(检查 G 屋衣柜房边后) |
| (7) 磁铁 | (19) 门厅的钥匙(天一黑之后) |
| (8) 恢复剂 LV1 | (20) プロシコ |
| (9) 可乐罐 | (21) MP 恢复剂 LV2 |
| (10) 工厂的钥匙 | (22) 第二停车处 |
| (11) 钢索 | (23) シェリ缶 |
| (12) 闪光 | (24) 卡车的钥匙(与 BOSS 交战后) |

攻略流程

最开始去的地方就是场地 A。从位于 L 处上部的小道可以去 MAP。到达屋子 A,首先打开屋内的开关。按下来,在房间墙壁的操作壁板上依次按下「UP」、「TURN」。然后从车旁边过去,解除铁丝网的锁。同时也解开金钢的锁。然后再回到操作壁板,按「TURN」,如果从刚才解锁的地方进去,就能够进入铁丝网。

在 B 屋里取「旅馆 6 号屋的钥匙」。

下一步去 2 层,用钥匙打开 A 的门,然后从房间阳台上的梯子下到 1 层。

一到下边,敌人就出现了。战斗中,拉开操作杆,从 B 的门进去。之后,敌人接连不断地攻击过来,所以要将他们全部击毙。于是,梯子从水塔上面降下来,就能登上水塔了。

和塔上的男人说一声,再往上爬,检查一下尸体,拿到「大厅的钥匙」。

取了钥匙,用它打开 C 的门,从里面取出「磁铁」。然后,去(10)的地方,用磁铁取出「工厂的钥匙」,从 F 的门去 A。

从 A 到 B 再去 D,在那里碰到了ダグテス,听他讲有关掩蔽处的事情。(在这里能够买武器或日用品)接着去拿(11)的钢索,在位于 E 处井前,用绳索去 B1。

在从 B1 去 F 的途中,有场和中 BOSS 战斗。用招数停止它的动作的话反而会很轻松地击败对方。

从 F 去 G,在衣柜旁边进行检查的话,为了拿到(金属器具)就知道有必要用一种工具。所以去 B 处车库,拿螺丝扳手,再返回到 G,在衣柜旁边用



螺丝扳手取下金属器具,来到隔壁的 H 房间。

在 H 房间里有场中 BOSS 战斗。这儿的敌人与阶段 I 处的敌人相同,但因为是近距离攻击,在房间远处位置攻击,渐渐靠近敌人,而后躲避到相反的方向,就这样反复地攻击、躲避,会很容易就赢了。

中 BOSS 战斗结束后,即是丁处,返回到开始的地方,去 D,跟ダグラス说话,选“借车”,“大厅的钥匙”就到手了。用大厅的钥匙打开 D 的门,进到大厅里面。打开收款台里的现金出纳机,按“3033”就可以了。依据张馆 1,2 号房间里人像画的年号及大厅壁的话推算就可以知道。从现金出纳机中取出“万能钥匙”。

用这把钥匙去取 I 房间里的“宝石桶”,在 J 处,向桶里灌入汽油。

这之后,把汽油交给 B 房间里的ガリリン,在旅馆 6 号房间里小睡一会儿。起来的时候,就要留意马上与 BOSS 进行的战斗。

BOSS 战后,从楼上下来,和在旅馆,1 号房间门前的ダグラス说话,拿到了“卡车钥匙”。

之后就去找 B 房里的卡车。但 L 处上面的门坏了,所以无法前进,就从左侧 F 的门出支到 B。到此,DRY FIELD 就清除干净了。

▼BOSS 战

BOSS 或是用力挥动手臂或是使劲儿地抓住将其扔出去等这些丰富多样的攻击方法。与以往人相比,它是最顽强的一个,所以要准备充足的弹药。

▼事件

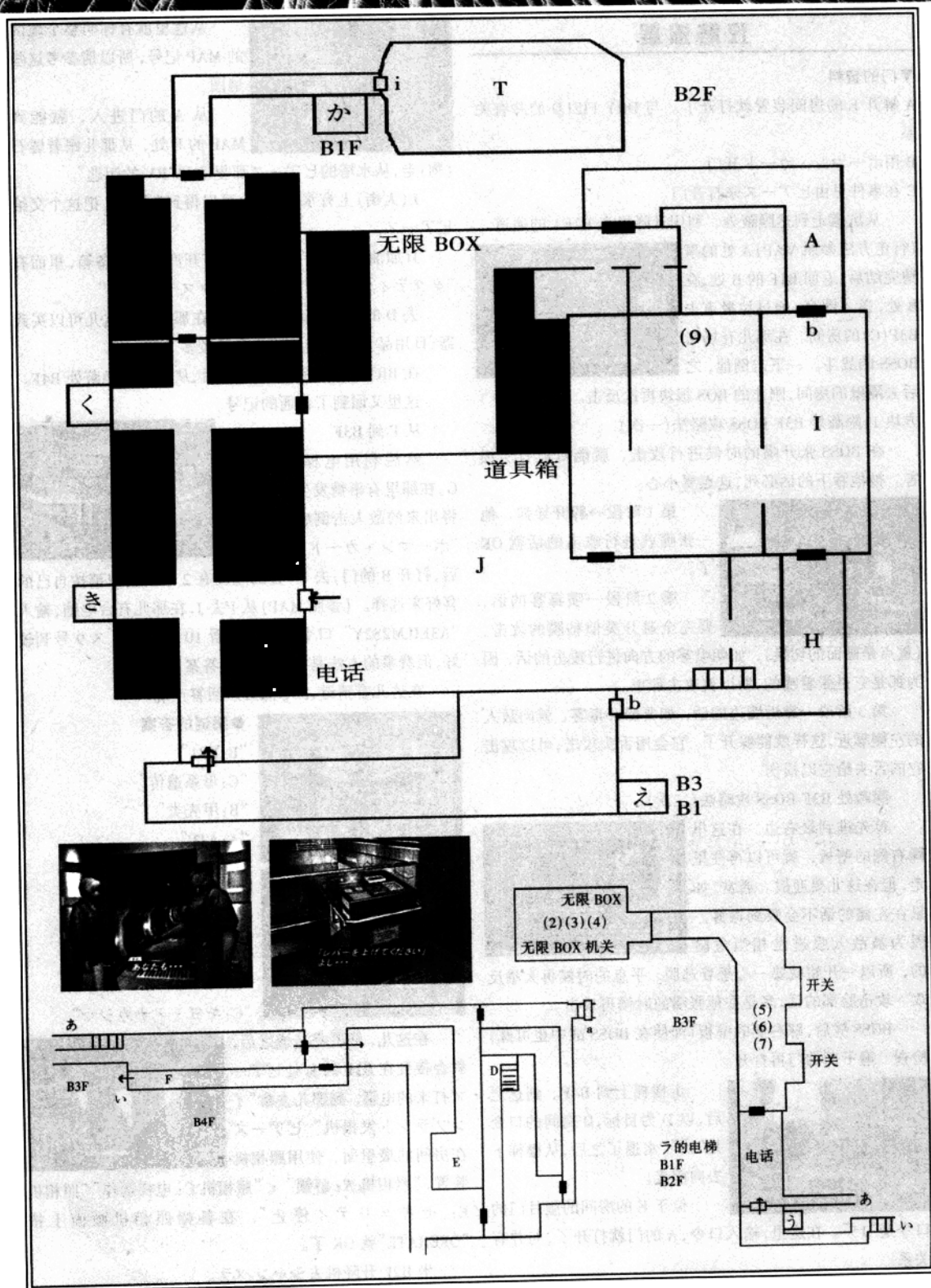
去 D 门对面的房间,能看到稍有变身。

I 的房间里有一个挂着钥匙的金库。打开金库的密码是“4487”。(其中的药瓶使用后 WATER 魔法的 LV 又升了一级)



MAP - 3

超攻略道场



超攻略道场

攻略流程

▼门的资料

A 解开 E 的房间装置就打开了。与 DRY FIELD 的井有关系。

B 用ボーマン・カード开门

C 在事件里由ピアーズ来打开门。

从坑道走到达隐蔽处，利用升降机走 B2FA 的通道。

(行走方法参照 MAP) A 处的事情完结后，返回 B1F 的 B 处。在 B 处，落入圈套，通过垃圾道去 B3F(C) 的房间。在那儿有场与 BOSS 的战斗。一下击倒他，之后去隔壁的房间，刚才的 BOS 很快再次反击。

方块 1: 隐蔽处 B3F BOSS 攻略法(一次)

在 BOSS 张开嘴的时候进行攻击，就能对他有所损害。被他吞下的话必死，这点要小心。

第 1 阶段→躲开导弹，他一张嘴就进行攻击的话就 OK 了。

第 2 阶段→喷毒雾的话，要完全避开类似粘膜的攻击，(重点是画面的切换)，如朝喷雾的方向进行攻击的话，因为那是它是张着嘴的，所以就攻击那里。

第 3 阶段→靠近墙边的话，如要躲开毒雾，就向敌人的左侧靠近，这样就能躲开了。它会用舌头攻击，可以攻击它的舌头给它以损伤。

隐蔽处 B3F BOSS 攻略法(二次)

首先逃到最右边。在这里踩右侧的壁板，就可以再往里走，但在这儿要迎战。通常，如果在左侧的话不会吸到毒雾。因为被敌人吸进是相当危险的，所以一开始就要一心想着逃脱，平息的时候再大举反攻。攻击脸部的话，多是在他张嘴的时候再攻击。

BOSS 战后，踩右侧的壁板(即使在 BOSS 战中也可踩)检查二遍下面的门再打开。

走楼梯上到 B4F。到达之后，以 D 为目标，D 房间的口令是“18”。水退了之后，从楼梯下去向前走。

位于 E 的房间的望月门的口令是“15”。在这里，输入口令，A 的门就打开了，与井有关系。



从这里就有标明整个地区的 MAP 记号，所以请参考这些地图。

从 A 的门进入，就能到 MAP 的 E 处，从那儿跟着燧石(狗)走，从水塔的ピアーズ那里拿到“RV 的钥匙”。

L(大街)上有水贩卖机，可以得到“水袋”，把这个交给ピアース。

J(加油站)，用“RV 的钥匙”打开汽车的后备箱，里面有“タクティカルベスト”和“リップスティック”。

去 D 的房间的话，ダグラス在那里。在这儿可以买武器、日用品。与以前相比物品比较多。

在 BRY FIELD 做的事完结后，从井返回隐蔽处 B4F。

这里又回到了普通的记号。

从 F 到 B3F

然后利用电梯去 B1F 的 G。在那里有事情发生。在这儿，将出来的敌人击倒后即能得到“ボーマン・カード”拿到卡之后，打开 B 的门，去 I。去的途径有 2 条，所以请按自己的喜好来选择。(参照 MAP)从 I 去 J，在那儿有台电脑，输入“A3EILM2S2Y”口令。这个参看 10 的エアリス 9 号刊较好，但费事的方法是一个个输入答案才 OK。

在这儿有猜谜，3 个都必须回答正确。

●猜谜的答案

“B: FBI”

“C: 母系遗传”

“B: 甲壳类”

“A: ATP”

“B: 线粒体・イブ”

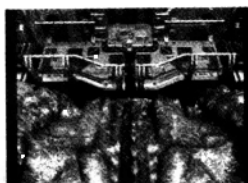
“B: モハーヴェ沙漠”

“A: メリッサ・ピアス”

“B: 线粒体”

“B: ベクター”

“C: キヨミ・ナカジマ”



在这儿，回答完猜谜之后，就会接到在 B1F 的 K 处ピアーズ打来的电话。到那儿去拿“インプラント发报机”ピアーズ在房间的最里面，使用照相机装置，“照相机 A: 解锁”·“照相机 C: 电梯运作”“照相机 E: セキュリティ停止”。在各幅照相机画面上按“OPERATE”就 OK 了。

坐 B2F 升降机去シャンバラ。

