

电子游戏与电脑游戏

科学时代



2000年
下半年合订本

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,大家可以看到我们摸索前进的过程。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。

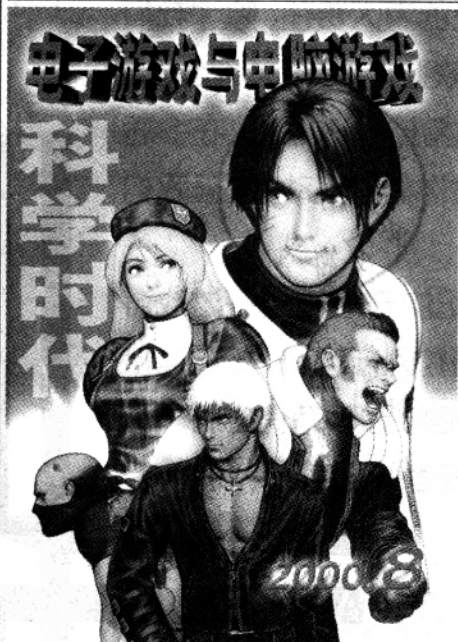
2000 年是千禧年,也是新世纪的开始,《电子游戏与电脑游戏》将和大家一起昂首跨入新世纪,一起迎接新的挑战。我们有信心也有能力做到最好,有信心将一片不一样的天空展现在广大游戏爱好者的面前。

2000 年 7 月号目录



业界最新动态报道	5
热作直击	8
新作速报	18
超级机器人大战 α	26
幻想大陆战记	28
黑色细胞	34
经典回顾	46
秘技库	48
梦幻世界的特型明星们	50
四格漫画	57
PS2 进化论	59
最终幻想IX连续报道	68
海外 DC 新动向——Bleem Cast	78
当今热点	80
编读往来	82
网海纵横	84

2000 年 8 月号目录



业界最新动态报道	85
新作速报	88
FFIX 补充攻略	104
经典回顾	112
PERSONA2 罚	114
网海纵横	117
秘技库	118
超级机器人大战 α 前史	120
死或生 2(日本 DC 版)	124
忍者专题	126
圣剑大系	132
幻想来到编辑部的日子	136
漫园	140
编读往来	148
名作大家谈(最终幻想专题)	150
当今热点	152
王者之书	154

2000 年 9 月号目录



业界最新动态报道	165
新作速报	168
FFIX 补充攻略	186
格兰蒂亚 2	188
SD 高达 G 世纪 F	195
最终幻想音乐杂谈	199
经典游戏	200
秘技库	204
格兰蒂亚攻略感想	206
恐怖与你同在	208
圣剑大系	216
漫园	220
编读往来	228
名作大家谈	230
当今热点	232
王者之书	234
SEGA 分社	244

2000 年 10 月号目录



业界最动态报道	249
新作速报	252
勇者斗恶龙 VII DISK1 流程攻略	272
星界纹章	277
经典游戏	278
2D 对战格斗 NOTDEAD	282
最终幻想搞笑剧本	286
声优与他们扮演的角色	288
名作大家谈	290
当今热点	294
编读往来	296
名剑物语 ~ 幻之世界的兵器谱	298
圣剑大系	308
漫园	312
王者之书	320
秘技库	330

2000 年 11 月号目录



业界最新动态报道	331
新作速报	334
勇者斗恶龙 VII 补充攻略	350
恐龙危机 2	358
经典游戏	360
秘技库	364
对新时代动作游戏的分析	366
最终幻想搞笑剧本	370
名作大家谈	372
当今热点	376
恶魔酒吧	378
名剑物语 ~ 幻之世界的兵器谱	380
圣剑大系	390
漫园	396
王者之书	404
女神传说与星之海洋的关系	414

2000 年 12 月号目录



业界最新动态报道	415
新作速报	418
网海纵横	431
黄金城之门	432
经典游戏	436
TBS 专访	438
最终幻想搞笑剧本	440
编读往来	442
名作大家谈	444
当今热点	448
名剑物语 ~ 幻之世界的兵器谱	450
XENOGears 小说连载	460
漫园	464
王者之书	474

EXPRESS

<http://www.newtype.com.cn>

HARDWARE

SCEI 正式发表便携型 PS 主机!

6月8号 SCEI 除了发表了 PS2 专用硬盘外,还发表了他们的便携型 PS 主机 - "PS ONE"

PS ONE 是 SCEI 将要推出的便携型 PS 主机,他的体积是现行 PS 主机的 1/3,保留了全部的游戏功能,另外还对应 PS 的部分外设。玩家可以把他放在旅行包里带到任何地方进行游戏。另外,SCEI 将推出对应 PS ONE 的液晶屏幕和移动电话的接驳设备,这将使 PS ONE 的功能进一步强化。

PS ONE 的规格如下

主机型号:SCPH-100

主机规格:

长度:193 毫米 宽度:144 毫米

厚度:38 毫米 重量:550 克

配带附件:

震动手柄×1 AV 线×1

电源线×1

价格:15,000 日圆



TOPICS

最新主机出品调查

本月我们推出机种硬件调查结果,下图是到 2000 年 3 月末为止,市场上所能见到的游戏主机出品调查

(全部数值由厂商提供)。



这一年来卖得最好的就是 GB, 99 年 11 月发行的《口袋妖怪金(银)》为 GB 销售猛增作出了巨大贡献。还有, 99 年 6 月降价的 DC 在日本国内销售出 110 万台, wonder swan 也卖出了 100 万台。本次调查最引人注目的当数是 PS2 了。它从发行日 3 月 4 日算起约 1 个月内已卖出 140 万台! 而到现在 5 月 2 日止就已达到 180 万台(SONY 公司发表), 可称来势汹涌。在大作陆续登场的夏季,这股势力定会发生变化,大家要注意啊!

最新主机发售数量

1999 年 3 月、1999 年 9 月及 2000 年 3 月的比较

日本国内	任天堂	GAMEBOY	2397 万台 / 2534 万台 / 2815 万台
		NINTENDO64	436 万台 / 492 万台 / 530 万台
	SCEI	PLAYSTATION	1526 万台 / 1663 万台 / 1740 万台
		PLAYSTATION 2	141 万台
	SEGA	DREAMCAST	90 万台 / 140 万台 / 200 万台
	SNK	NEOGEO POCKET	30 万台 / 50 万台 / 55 万台
其他国家	BANDAI	WONDER SWAN	40 万台 / 115 万台 / 140 万台
	任天堂	GAMEBOY	5536 万台 / 6184 万台 / 6842 万台
		NINTENDO64	1974 万台 / 2380 万台 / 2583 万台
	SCEI	PLAYSTATION	3916 万台 / 4358 万台 / 5552 万台
	SEGA	DREAMCAST	60 万台 / 380 万台
	SNK	NEOGEO POCKET	35 万台

*1: GAMEBOY、GAMEBOY POCKET、GAMEBOY LIGHT、GAMEBOY COLOR 的销售数量合计。

*2: NEOGEO POCKET、NEOGEO POCKET COLOR 的销售数量合计。

■ 1999 年 3 月末销售台数
■ 1999 年 9 月末销售台数
■ 2000 年 3 月末销售台数

GAMEBOY ADVANCE 发行延期至年末



本来预定在今年8月发售的任天堂GB次世代机“GBA”已决定将发售日延至年底。延期的理由被认为是半导体的液晶画面等部件的供给不足情况严重。

GBA大量化生产困难而导致的。在3月,日本海外宣布发售期延至2001年3月,那么现在日本国内也将延期了。

对于GBA的发售延期,任天堂是这么说的:“少量发售可能会造成恐慌,所以还是大批量生产后再发售比较合适,可能在圣诞节前就可以完工了,在8月25日的博览会上,预定展出对应软件。”

届时我们将会看到什么游戏软件呢?



此图为例想图

E3 展出的不仅是软件 还有美国流行的周边机器!

在这次的E3中,为数众多的为消费者提供的周边机器也展出了。

其中,对应赛车游戏的方向盘型操纵器变得更加完备了。各机器制造商也准备都用PS2的“山脊赛车V”做为自己机器的示范表演。通过一边观看高质量的画面而一边操作方向盘型操纵器,你可以感觉到临场感。在那里,担任山脊V编辑的人试着演示了游戏之一。他发表感想说,虽然有必要调整输入感度,但却是有相当强的操作性。而且,还有类似真枪的操纵器,让人感觉到只有美国人会喜欢模拟试验。DDR专用的操纵器似的用足踏类型的东西也经常在这次E3中见到。而且用这几种操纵器来玩DDR时,可以让你身临其境于自由国度。

▼“POCKET STATION WRIST BAND”。在WRIST BAND上安上POCKET STATION,并能够像手表一样运作的东西。在BAND部分采用了在黑暗中也可以发光的特殊材料。而且,POCKET STATION的红外线通信PORT部分有一个小窗口,从而使使用者在手腕上便可以简便的通信。



▲GUN CON不愧是美国风格,实在是真枪的品质。上面的GUN CON加入了激光眼,它拥有看一眼便可辨别出何面部的哪里进行射击的优点。而且也具有反动机能。



GAMEBOY A的动向表

年月	事件
1999年9月	任天堂与KONAMI在记者会上发表GAMEBOY A
1999年10月	任天堂与KONAMI成立GAMEBOY A开发会社
2000年3月	GAMEBOY A的海外版延期发售至2001年3月发表
2000年4月	GAMEBOY A延期发售
2000年5月	在美国出现GAMEBOY A的LOGO
2000年5月	任天堂的GAMEBOY A再次延期发售确定



DC将装备上JAVA作为新武器

DC的网络功能目前使用的非常普遍,玩家可以通过DC方便的上网浏览网页和收发电子邮件。

日前美国SEGA公布他们将和SUN MICROSYSTEMS(微软的死敌)以及PLANET WEB(JVM-powered browser 3.0,DC浏览器的开发者)共同把JAVA融合到DC的专用浏览器里,这样使DC的浏览器更快更更方便,功能更强大!SUN的总裁Patricia C. Suletz先生表示:通过JAVA与DC的结合将使DC成为除个人PC外最普及/功能最强大的上网工具!同时美国SEGA表示这套加载JAVA功能的浏览器将有望在2000年9月发售。



反托拉司案不会影响X-BOX的发售

由于前一阵美国司法部对微软反托拉司案的判决,使一些玩家对X-BOX的正常发售有所怀疑。

美国的游戏业界对此进行了分析:

由于X-BOX是从1998就开始策划的非软件产品,是一个具有未来发展性而且不会牵扯到反托拉斯案的新产品。这个计划得到微软上下的一致赞成和全力支持,所以X-BOX的推出计划不会改变。

再有,微软反托拉司案的判决生效期为10年后,10年后X-BOX已经发售很久了.....



▲▲在日本还有些东西,与DDR专用的操纵器相似的足踏类型周边。它的名字是“RAVE STATION”。



▼在BAND右侧装上GEAR SECTOR并非是在美国的缘故。因为赛车基本上都是这种装备,而且,这个操纵器加入了法拉利F1车手迈克尔·舒马赫的设计!



HARDWARE

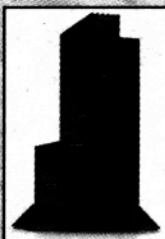
SCEI 公布 PLAYSTATION 2 专用硬盘

今天 SCEI 公布了他们对应 PS2 的新存储设备——PS2 专用硬盘。

PS2 专用硬盘目前使用 PS2 的 PCMCIA 接口进行和 PS2 的连接,以后还将推出 USB 接口的硬盘,这样硬盘的读取速度会更快,但价格未定。

PS2 专用硬盘的正式发表,预示着 PS2 网络化的开展,

日后玩家可以使用 PS2 专用硬盘来存储从网上下载的游戏资料,如特殊任务/新游戏人物等数据,使游戏的耐玩度和交互性提高。除了存储网上的资料外,还可以通过 PS2 专用硬盘来玩一些对应此设备的游戏,当玩家在玩对应 PS2 专用硬盘的游戏时,可以把游戏部分数据存储在硬盘上,这样玩家就感觉不到读盘的时间了(这点当然还需要游戏厂商的支持)。其实,这个新设备不仅仅用在游戏方面,其他像通过 PS2 截取的形象/数字照片等也可以保存在硬盘上,还有将来对应 PS2 的应用的程序等...现在 SCEI 正在寻找合作伙伴加强这方面的合作。

**EVENT**

快速决定开办 “东京游戏 SHOW 2000 秋”

集聚最新游戏于一堂的“东京游戏 SHOW 2000 秋”的开办日程已经决定了。开办日是 9 月 22 日至 24 日,会场是与上次相同的千叶县的商品展览会的展示厅 1~8。

这次东京游戏 SHOW 秋是继“最终幻想 IX”和“勇者斗恶龙 VII”等几大游戏发售之后的又一盛会。这次值得瞩目的是前不久在美国洛杉矶举办的 E3 (ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO) 上发表的“燃烧战车 2”。本杂志已经快速的公开了在 E3 会场上受到绝赞的令人惊愕的映像,敬请观阅。在这次秋天的游戏 SHOW 上也有许多值得瞩目的作品登场。非常值得期待。详细内容还待于过后发表,本杂志必定会将发表内容尽快传告大家,敬请期待。

EVENT

游戏震动北方大地!

北海道开办 GAME EVENT

6 月 4 日 12 时开始,在札幌市的札幌展览馆内开办了大规模的游戏大会“GAME FAM IN SAPPORO AMUSEUM 2ND EDITION”。在这个 EVENT 当中,使用 PS2 的“铁拳 TT”的大会“铁拳 TT JAM CUP”和使用“DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX”的 DANCE 大会成了重头戏。特别是在铁拳 TT JAM CUP 中要举办个人联赛和通过抽签决定 TUG 拍档的 ROULETTE REAL TUG 联赛等,优胜者也会得到豪华奖品。还有就是与关东的顶级玩家之间进行的新善比赛。

在这个 EVENT 展览中,不仅是新电视游戏评论员,连夫妇、孩子们也可以享受到乐趣。

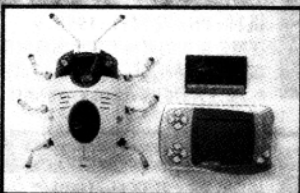
**HARDWARE**

WONDER VOUGE 详情明朗化!!

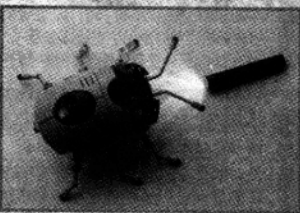
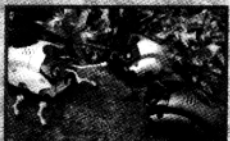
特报! 百代老早就发表的智能机器宠物“WONDER VOUGE”终于公开了! 发售日预定在 8 月中旬,价格为 12000 日元,并开设了 WONDER VOUGE 的专门网址,在这个网址上从 6 月 23 日开始将先预售 1000 个。

在 WV 中有为程序专用的 cartridge,内装的 7 个传感器内可以使 WV 判断周围情况,和寻找朋友,但行动很搞。

对 WONDER VOUGE 有期待的朋友们,要不要也预约呢? 可惜在中国是作不到了。



◀6 月中旬发售决定,并且还有有限版。



▲在 E3 展上出现的燃烧战车 2。



责编/DRAGON

外传作品,旧 OUTER HEAVEN 中武装要塞加鲁埃多为基地的金多拉解放战线组织夺取了 METAL GEAR。



全面速报—小岛的独特世界

E3 大展上的宣传动画演示!

这是个网络的时代,虽然大家没有

有在 E3 大展上现场看到有关于 PS2 版的“燃烧战车”的宣传动画,但通过网络我相信许多朋友都已经看到了这一精彩的作品(全宣传动画长度为 11 分钟)。怎么形容呢?可以说真的很棒!前两分钟过去,还以为一直是

MOVIE 的演示,后来才发现那就是游戏进行的画面,随后就被更为精彩的画面及音响所震撼,以至于宣传片第 9 分钟出现字幕时,也与台下的观众一同爆发出欢呼。没看过动画的朋友,就请在本文中寻找那让人激动不已的感觉吧!

在 PS2 上制作出的奇迹!

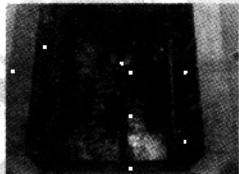
相信看过 MOVIE 的朋友都认同我的看法,这次的“燃烧战车”从各方面来看都可以说是目前所看到的游戏中最优秀的。画面十分精美,音乐的配置也很到位,镜头的运用更加带有欧美电影风格,在观赏宣传片时仿佛是在看一部有关孤胆英雄的好莱坞“大片”。

▼众多公布图片中较为优秀的一张,明显地表示出这次加入了偷窥这一新的动作。



在这里作为本期的重点推荐。

这部作品就不得不谈到这次的 AI,从宣传片来看如果到时敌方的 AI 真能达到这种水平,那么这部作品就可称之为 AVG 的新的里程碑!在后面对制作者小岛秀夫的专访中也对这方面进行了详细的探讨,请大家向后翻阅。



▲在紧急通路中快速逃离,镜头与主人公的跑动一起跳跃,给人以极为真实的感觉,尤其是后面的火光再衬托,让人觉得仿佛

是电影一般。

魂的继承

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

在PS2上所构筑的

三年的制作时间『燃烧战车』再度震撼全世界!!

对于这类军事色彩非常浓郁的游戏来说,属于她的FANS自然也就是铁杆的军事迷,所以他们对主人公及作为特种部队的对手的动作有着极为严格的要求。因为被PS的机能所限制,我们在PS的“燃烧战车”上只能看到小岛他们这些军事迷的一部分想法,但弱小的PS的确不能给我们带来身临其境的感觉,这次借助PS2,相信会有最佳的表现。



CHECK

1 攻击的视点的变化成为可能!

“MGS”中的游戏视点基本上是由上向下看的俯视角度。就算有主观视点,也只能在观察周围的时候才能使用。但在“2”中,持枪时可以自由在俯视角度和主观视点之间切换。当然,也可以自如调整电筒的角度,只是,在没有持枪的时候可不可以切换还不知道。

CHECK

2 光与影的演出

在前作中角色的影子就是角色脚下的圆形一团,但是从目前的公布资料来看,在本作中的人影已经完全是人的形状。玩家在游戏中就可以根据这个特征判断来的是什么样的敌人,另外根据位置的移动,影子会有伸缩变化,那么就可以随时掌握出击的时间。究竟实际的情况是怎么样的呢?



CHECK

3 更加强大的敌兵!

会按照雪地上残留的足迹追寻敌人,听到异常响动后会有反应等,在前作“MGS”中的敌兵已经有了很真实的设计。这回在“2”中的敌兵更加真实!还有手持盾牌列队前进的更加令人棘手的敌人。令外敌人还会有远远围住SNAKE枪击的战略设计。总之,本次的敌人不仅装备提高而且更加聪明。



SYSTEM CHECK

真实的空间

CHECK

4 新 MENTAL GEAR 全新登场?

在 VIDEO 中的重中之重是照片中的大家伙。详细的资料还不明了。在如注的雨中昂起上身的这个家伙无疑是个生物。究竟那是个什么东西呢?好象还可以变形呢……

CHECK

5 精细的画面设计

从本次介绍的照片中可以看出, 游戏画面超出 PS 的 MOVIE 很多。但是据小岛监督说这还没有达到他们的要求, 到发卖时肯定会有更高质量的作品出现。下面水花飞溅、弹道按物理规律飞行等, 一切都超越前作真实再现!

CHECK

6 多彩的攻击防御动作!

FANS 最关心的恐怕是有关动作追加的变化了, 通过 VIDEO 我们可以了解到其中的某些变化, 首先是隐藏于墙壁后的“偷窥”, 从墙角稍微探头观察身后追击敌人的情况。另外, 可以在此时间内进行攻击, 然后在攻击后再次隐藏。还有, 可以爬越栅栏等。按照小岛监督的话来说, 与其讲是增加了动作变化, 不如说是增加了藏身的方法。当然, 一切的动作都可以通过简单的操作完成!



从人物设定和对手武器上看, 这次的敌人应该来自东欧。

CHARACTER

本作主人公, 过去所属特殊部队 FOX HOUND。在任何情况下都可以达成目的的潜入专家。



SOLID · SNAKE

从其威严的风貌中可以看出是一个熟练的军人。他究竟是同伴还是强劲的对手呢?



神秘的敌人

名字和所属不详的神秘男子。作为 SNAKE 的敌人登场。枪法优秀。好象在前作中也有与之相似的人物吧?



神秘的敌人

本次 SNAKE 将要潜入地区的守卫士兵。是恐怖分子还是某国的士兵呢? 身份不明。与前作的叛变兵类似。



敌人

在 VIDEO 中向索里德放飞刀的女战士。她是伙伴还是敌人呢? 她的存在也是游戏的一大特点。



神秘的女战士

燃烧战车2"总监督

超级游戏迷们想看到的可能不是前4页的介绍,而是这一页对制作者小岛秀夫的专访。熟悉小岛的朋友应该知道,他就像漫画界的永野护一样,他的作品只为他自己和喜欢他的风格的人制作,“燃烧战车”其实就是游戏界的“五星物语”。不了解的人看看下面小岛的自我介绍,再问问周围那些于“燃烧战车”中沉迷于用各种手段杀死对手的朋友就能了解了。



E3 前日发布会完了后,小岛与众多海外新闻记者一同在 KONAMI 的专用房间展开讲座。小岛的日程表安排的满满当当,甚至没有休息的时间,所谓辛苦!

得到全世界玩家狂热支持的小岛监督决定制作“MGS2”。广大游戏者真正想要的是什么样的作品呢?小岛监督开始了崭新而又漫长的挑战。

看到在 E3 发表的“MANTAL GEAR SOLID2”和 VIDEO 以后……

——看到您的 VIDEO 以后,十分感兴趣,故事是与前作的“MGS”连续的吗?

小岛秀夫监督(以下简称小岛):不是外传类的东西,是前作的接续。不是外传的故事,是正统派的续篇。从前作的事件又经过很多年……不过现在不能说。

——在前作登场的敌佣兵会出现吗?

小岛:因为是正统派的续篇……还是秘密。

——佣兵集团呢?

小岛:那个也不能说。(笑)

——那么,我们换一个话题。这次,“2”在 E3 上第一次向世界公开发表,为什么选择 E3 而不是其他?

小岛:前作是 97 年在 E3 初次公开发表的吧。

那时的人们对“MGS”可以说一无所知,但是作品得到很高评价。虽说“MGS”在日本玩家那里也受到了欢迎,但是作品为世界熟知,还是通过那时的 E3 所实现的。因此,这回“2”的发表,算是报恩吧,也想在 E3 发表,也许日本的玩家会感到生气吧(笑)。不过,起码到现在我们还源源不断收到来自海外的意见调查反馈书的明信片。

——是这么回事啊,真是意味深长的展示会呀。

小岛:更进一步地说,其实原本没有制作“2”的打算(笑)。但是,在“MGS”的海外版发售,引起了比日本更高的反响。99 年 2 月左右我去了意大利和德国,在街上走时电视里净是“MGS”,虽说当时刚刚在欧洲发售,但已经很受欢迎了呢。和我见面的人对我说“希望能制作续篇”,不知什么时候我也开始想“做续篇吧”,(笑)。后来我又考虑由谁担任制作的问题,毕竟是正统派的续篇,还是自己做比较好。

——制作人员与前作相同吗?

小岛:增加了一个人。

——到制作完本次参展用的 VIDEO,作品的完成度大概为多少?

小岛:还剩下 2% (笑)。制作过程,由于是分块制作的,所以到最后汇总还早。而且各个部分合成之后可能会使整体的操作感起变化。为了防止这种情况发生就必须从故事的开始一点一点测试,这肯定是要花费时间。先设计地图,只后将方案提交角色设计和背景设计师,之后再将这些一切组合让它动起来。如果不作为经营者的话,一件作品做几年也没有关系,但是我们也是在做商品,必须要考虑时间因素。这就象电影院放映过时影片不卖座一个道理。

——下面我还想就 VIDEO 的内容多了解一些,好象作品中 SNAKE(斯奈克)的动作增加很多。

小岛:是的。动作方面加入很多内容,另外象视点的切换等以前作品达不到的硬件性能方面的内容增加很多。

——这次也可以使用主观视点了吧。

小岛:是的,俯视角度和主观视点可以自由选择……也不能说是系统的东西。详细的



HIDEOK Kojima INTERVIEW



KCEJ 副总经理兼 WEST 制作统括部长,游戏设计,监督“MENTAL GEAR”系列的制作者,“SNATCHER”和“POLICE NOTES”等一系列冷血作品的拥护者。他所监督的作品反应出的独特世界观,不仅在日本国内即使在海外也得到极高的评价。另外,小岛的興趣是欣赏影片。

小岛秀夫访谈

内容还是秘密。不过从战略角度讲,有的人觉得主观视角下作战更加自由,因此我们把它分成不同的画面去处理。

——在攻击敌人的画面中有很多是主观视点,在攻击的时候可以实现在主观视点和俯视角度间的相互切换吗?另外,有没有左右转向这样的细微动作呢?

小岛:可以,用很简单的操作就可以实现以上所说的动作,玩过“MGS”的人都会很快掌握。“2”中敌兵的动作拜托毛利君(原法国外国兵部队成员)演示了两天时间。另外,我们假设有空中劫机的事件发生,根据敌人所在位置如何突击进入,模拟作战训练,这些演练主要是制作人员自己完成的(笑)。当然,作为游戏来讲稍微会有艺术变形处理,但是比以往游戏更能体现真实感。另外,不光是动作方面,在智能上也有很大提高。敌兵在发现入侵者后会用无线话器通知伙伴,随后会有成队的士兵出现,很厉害,不是普通的士兵呀……啊,我又说多了(笑)。

——在画面处理方面,象雨溅起的水花, SNAKE 的胡子等就能看清,就算在 PS2 中也算十分优秀的反映现实之作呢。

小岛:多谢您的夸奖,“2”的游戏段想空间完全依照物理现象反映。比如,在雨中向上看,头部的凸镜会沾上水滴,再向下看,会有水滴落下,一直向上的话水滴会堆积而看不清周围。这种临场感是针对游戏中出现的情况进行的效应处理结果。感觉上和前作还是大致相同的,在积雪的路上行走会留下足印,不清理则会被发现,呼吸的白色雾气使大家感觉温度等等,算是游戏的另一种演出吧。

——就是通过游戏使大家体会某种真实感吧?

小岛:游戏中,一般只可体会视觉与听觉,还有就是震动手柄体会到触觉。因此让玩家感觉到温度与湿度,就会有玩家自己处于游戏中的临场感了。还有,在动作游戏中尽量简化操作方法,这样就会因为专心操作而不会为操作复杂而分心。为了使玩家体验全部的视、听、触、操作感,我们在角色设计上运用尽可能多的多边形,叫“终极多边形”,可能只有我们自己才这样称呼(笑)。

——在光线明暗不同的地方留下的影子被敌人发现的危险系数不同吗?

小岛:当然了,在光线较暗的地方小心行动就不容易被发现。

——这么说室内的明暗这次也在“2”的系统内计算表现了?

小岛:敌兵这次会有听觉的反应了。刚才提了一下,这次敌兵 A1 非常强化,不过也不能说是强化,前作的敌兵简直就是傻子呀(笑),虽然傻,但还追求来的(笑)。

——好象敌兵会搜查床下这样的地方呀。

小岛:这也是系统设计之一,敌兵还会打开更衣室检查呢……啊,又说多了(笑)。

所以,就算隐藏起来也不能大意呀。

小岛:根据被发现的情况不同,敌人的思考方法也会不同。最初发现(SNAKE)时,首先寻找呼唤来同伴确认是否真的有人进入。还有,根据对方是单纯的侵入者,或是 SNAKE 本身,敌兵采取的行动也会不同。另外根据侵入者携带的武器种类敌兵的战斗方法也不同。如果侵入者拿的是手枪的话,敌兵会在正前方出现:如果是强力的机枪类别则敌兵会采用迂回等其他战术,象前作中那种只会从前面冲击的傻瓜敌兵不会再出现。



——武器种类也比前作增加了吗?

小岛:保留了前作的人气武器,另外增加了武器的种类。

——SNAKE 打喷嚏,所有的敌人都回头看。这样的场面在 VIDEO 中出现,那么说作品中也加入

了生理现象?

小岛:当然有啊。象感冒了打喷嚏。在企划书中有很多诸如“拉肚子”之类的主意。

——会有找厕所的场面吗(笑)?

小岛:现在还不知道会不会有(笑)。因为系统刚刚完成,还处在构思故事情节阶段。

——在本次公开的演示图中我看到有生物类设计的机械。这是什么东西?

小岛:那是宇宙飞来物啊(笑)。开玩笑呀,我想终极的机械应该是与生物接近的,所以设计了那样的生物类的机械。至于是什么东西,任凭大家发挥想象力吧。

——在“2”中, SNAKE 最后的敌人也是 MENTAL GEAR 吗?

小岛:是呀,因为名字就叫“MENTAL GEAR”的原因吧。如果最后的敌人是普通的人类的话那不是与初衷不符了吗?

——情节方面与最近发售的 GB 版多少有某种联系吧?

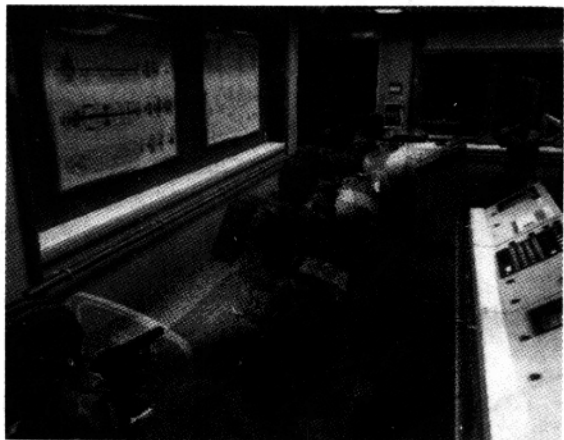
小岛:大体上没有关系,不过也不能说完全无关。GB 版由于是另一个故事,所以可以说没有关系,但是结构上可能类似。

——在“2”中加入了 VR 模式吗?

小岛:如果加入了 VR 模式的话,大概乐趣就转移到了那方面了吧(笑)。

——最后希望您和 MGS 的 FANS 说几句话。

小岛:尽管制作工作很艰苦,但工作人员都想把它当作自己人生的目的而愉快地奋斗着,请大家耐心等待享受吧。到那时不仅能看 DVD,还可以有 GB 版提供给大家。



DINO CRISIS 2

同样属于“生化危机”系列，但本系列带来的感觉绝对与“生化危机”不同。前作中可以端枪前进以及攻击身体庞大或行动迅速的恐龙时带来的那种恐惧感和爽快感绝对不是手拿精锐武器屠杀丧尸所能带来的。本作延续了一代的风格，又新加入了“连击”这一新的设定，真让人兴奋。

主题从 “被追逐的恐怖” 到“倒塌的爽快感”



以“生化危机”系列的系统为基础，用恐龙来表现恐怖，这就是动作冒险游戏“DINO CRISIS”它的续编，正式登场！但是“DINO CRISIS 2”主题稍有变更。在前作中被表现为“被追逐的恐怖”升华为了“倒塌的爽快感”。恐龙们具有强大的攻击力和生命力，因此，在前作中，被“麻醉弹”击倒后只是陷入睡眠状态，一会回复了就会跑开了，生命的延续是此游戏的基本。但在这次，“用猛烈的武器将恐龙们击倒，之后前进！”这才成为游戏的基本。

为了配合主角的变更，大部分的系统也进行了大幅度的变更，虽然具体的变化不是很清楚，但据说充满了“倒塌的爽快感”，而且操作似乎也偏向动作性。在攻击恐龙时，画面上会出现“PTS”和“COMBO”的文字确认，恐龙倒地的时候，玩家又会得到什么样的好处呢？

霸王龙

翼龙

蛇颈龙

迅猛龙



式加入了连击
战作品的公司，连 AVG 中也正
现奇特的数字，真不愧是制作对
从画面上看，在攻击时会出

►对抗性与前作相比，有着明显的加强，战斗次数增加了许多，因此游戏中自然会为玩家配备大量的超强力武器，到时利用这些大火力兵器去恐龙的世界厮杀吧！

● 各种各样的恐龙



主人公是前面所介绍的谜一样的女子 REGINA，另一方的主角就是恐龙们。这回登场的恐龙有 10 种以上，地上跑的，天上飞的，水里游的，有锐爪有利牙的，也有身体本身就是武器的，可以使玩家陷入恐怖之中。玩家将不得不与这样一群恐怖的恐龙为敌，由于这次的主题是“倒塌的爽快感”因此玩家需要有猛烈的武器。最后剩下的是人还是恐龙呢？以命作赌，人类对恐龙的绝壮的战斗开始了。

● 这次的舞台是

前作是以屋内的作为舞台的，而这次的舞台是在“白垩纪”的屋外，示意图里美丽的 CG，酝酿出了白垩纪的自然景色，被侵蚀的洞窟、湖、热带丛林中的建筑等



▲ 安全电子锁，这次又是潜入行动吗？从画面上看，仿佛是用特殊的道具来切开的

▲ SHOT GUN 依然拥有同时攻击多个目标的能力，这种武器虽然射程不长，但在敌人多个单位同时出现时，却拥有不俗的实力。

● 背景

前作中背景是使用多边形作成的研究所，而这次背景是用示意图 CG 作成的，因此画质更显优美，而且示意图 CG 化之后，比前作在背景上使用的多边形数减少了。像这样用在恐龙身上，可令出场的恐龙数增加，也增加了恐怖感。



在欧洲的南特将出现史前的巨鲁二

格兰蒂亚 II

GRANDIA II

ファンタジー

在广阔的原野上
与仲間们一同展开绚
丽多彩的冒险!

有时成为自己的武器，有时成为自己的危害

谜之女性
角色登场

DC 用户最期待的作品“GRANDIA II”的发售日定于8月3日! 对于RPG FANS来说, 今年夏天会比往年夏天更热烈! 在这里, 我们要向那些无法等待的性急的朋友们介绍一下我们目前得到的最新资料, 希望通过这些介绍能给你们带来巨大的冒险气氛, 今后本刊的续报也不容错过!