



游 戏 有 我 更

精 彩

2002

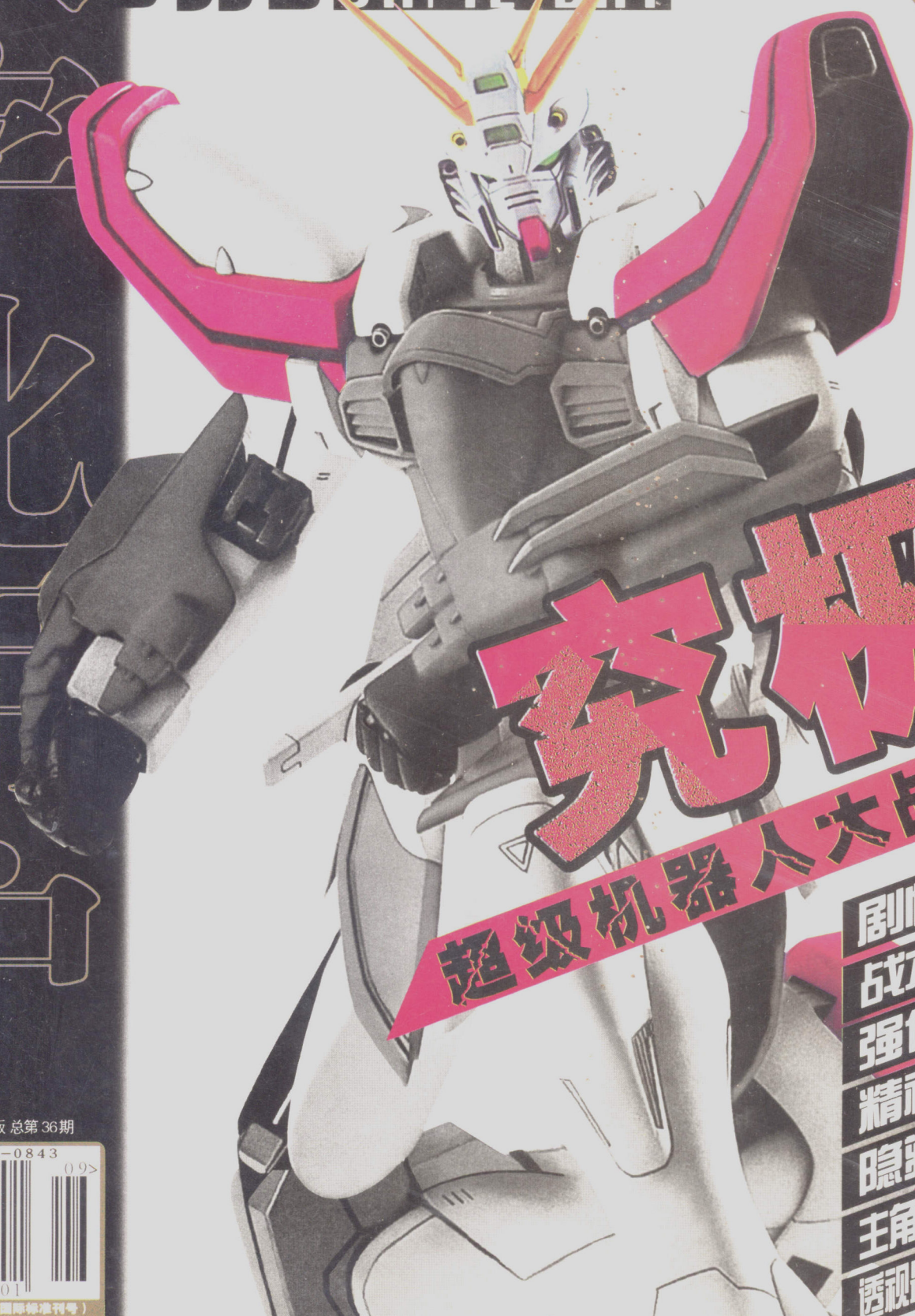
数  
字  
化  
用  
户

# 游戏日

GAME DAY

¥7.8元

9



# 究极

## 超级机器人大战

剧情详解

战术要点

强化道具

精神特技

隐藏要素

主角恋爱历程

透视最终BOSS

邮发代号 62-99  
2002年9月1日出版 总第36期

ISSN 1009-0843

09>



9 771009 084001  
ISSN 1009-0843 (国际标准刊号)  
CN51-1576/TN (国内统一刊号)



mobile information

权威手机资讯提供商  
高性价比专业手机杂志

# 独到眼光



邮发代号:78-72

各地邮局均可订阅(亦可破季订阅)

## 移动信息

订阅方法:

每期7元,全年订价84元,订2003全年  
将获赠2002增刊一本。

邮购请通过邮局汇款,并在汇款单上详细  
填写汇款人的地址、邮编、电话、订量及  
起订月份。

地址:重庆市渝中区胜利路132号

《移动信息》杂志社

邮编:400013

收款人:《移动信息》杂志社

联系电话:023-63505805

全彩仅售 **7元!**



# 卷首语

## 山雨欲来风满楼

从来没有见过游戏主机的争霸战如此扑朔迷离过……

想当年 FC 和 SFC 时代,任天堂二马错镫即斩来将首级于马下,那是天下唯我独尊的豪气。

回首 PS 世纪,万贯家财的索尼打着“有钱大家挣”的靠旗策马突入游戏王国,顿时闹的各路软件厂商大呼:“打开大门迎索尼,PS 来了少纳粮……”一统市场靠得是准确的定位和有针对性的决策。

现在倒好,局势一片大乱。各家有自己的优势,但都无法将其发挥到决定性的地步。上届赢家索尼虽然表面上看优势最大,但市场迟迟没有结果,这时候任何小失误都将导致全军覆没。业界巨头任天堂终于微微弯下了高傲的头颅,虽然只是微微的一点点,也足以让他可以坚持到最后时刻。微软这个巨富这一届获胜的几率可以说微乎其微,不过雄厚的财力和欧美市场的认知度,让他成为了任何想一统市场者的拦路虎。

面对如此的纷争,许多朋友会说:“这多好呀,让他们去拼,我们就成天拣新出的好游戏玩呗……”

其实不然呀,主机霸主还是越早定下为好,毕竟我们口袋里钞票有限,总不能今天为了《生化危机》买台 NGC,明天为了《忍者龙剑传》购入 XBOX 吧……

不过等待的时间也快熬到头了,估摸着不用再等一年结果就产生了。三十天以后的“2002 年东京电玩展”就是决战的前奏。就算现在我们还不知道在那里会出现什么,但事实是前兆之风已经刮起了!

最后借用《海燕》里的一句话:“让暴风雨来得更猛烈些吧!”

**DRAGON**





四川省科学技术协会主管

四川电脑推广协会

电脑商情报社主办

《数字化用户》杂志社编辑出版

社址:成都市营门口路民光商厦五层

邮编:610036

传真:(028)87646606

编辑电话:(028)87688333-602

编辑信箱:gameday@cbigroup.com

总编辑:牛泊

主编:郭延铭

执行主编:许海龙

责任编辑:周博、郑兆昕、李灼

特约编辑:Cyberman(美国)

美术编辑:陈颖、张小乐

客户服务:

北京:(010)62137788-216

成都:(028)87688333-505/605

上海:(021)64412101 64412102

深圳:(0755)2075899 2075622

广州:(020)87580514 87588518

广告许可证号:蓉工商(2002)2006号

国内刊号:CN51-1567/TN

国际刊号:ISSN 1009-0843

邮发代号:62-99

零售:全国各地书亭报摊

发行服务:(028)87648981 87688333-533

邮购:成都市营门口路民光商厦502室

邮编:610036

定价:人民币7.8元

印刷单位:四川煤田地质制图印刷厂

出版日期:9月1日

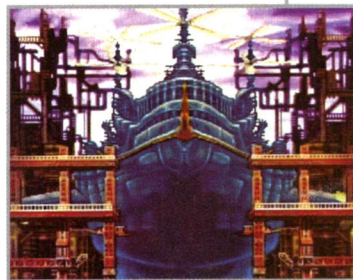
发现装订问题,可以将杂志寄回杂志社调换

## 04 2002CESA 游戏白皮书

游戏业界在日本向来就有“1兆日元产业”的称号,这种情况从1999年一直到2001年都以实际的数字得到了最好的证明。2001年全年游戏软硬件的总销售额达到了1兆4574亿5800万日元,从市场规模来看,这个成绩比2000年增加了30.4个百分点,比1999年增加了43.3个百分点,而且还在以惊人的速度不停增长着。造成从2000年到2001年销售额大幅增长的主要原因在于PS2的迅速增长普及和GBA如约的发售刺激了玩家的消费,还有就是海外(日本国外)硬件的销售量有了显著的增长。2001年软件方面的销售额较2000年减少了605亿400万日元,相信也是由于过多主机冲击市场造成无大作登场的结果。总体来说,这一年之间的游行业总销售金额还是呈良好态势增长的。

## 10 最终幻想 I&II

终点又回到起点,新的旅程也即宣告开始。最终幻想(FF)系列作为史克威尔的金字招牌,从1987年至今也已走过了15年的历程,回顾历史展望未来似乎成为了每一个成功厂商稳固市场捞取钞票的必备良策。前有FFXII的锐意开发、FFXI的网络新宠,后有老前辈I&II旧貌换新颜、在本已牢固的地基之上再添了两车水泥,FF的大厦可说是“永不倒塌”。为这座大厦添砖加瓦的工程还远未走到终点,所谓终点也不过就是向过去的时代道声珍重的告别,因为新时代仍然需要新生的事物来创造。



## 42 超级机器人大战R

从人类在宇宙中为了各种目的建造了名为“太空殖民地”的居住设施,并移民到上面生活开始,大约已经过了一个世纪。

其间,地球住民与宇宙住民之间发生了不少纠葛,并产生了多次争斗。

终于,打着吉恩公国名号的“太空殖民地-SIDE3”,发动了针对地球联邦的独立战争。

自从被称之为“一年战争”的那场战争以来,地球方与宇宙方的争斗就从未停息……

然而在连续的战争中,地球和殖民地均受到了相当重大的打击,更导致了地球环境突变

等诸多恶劣结果。

经历了这一切

……………





## 目录

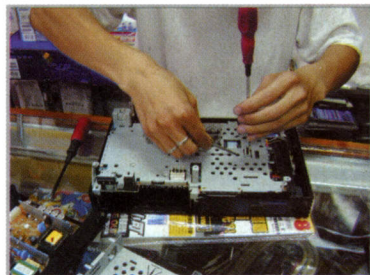
|               |    |
|---------------|----|
| 前线狙击          | 4  |
| <b>前线任务</b>   |    |
| 龙战士           | 8  |
| 最终幻想 I & II   | 10 |
| 妖精战士 3        | 12 |
| 多鲁尼哥大冒险 3     | 14 |
| 爆烈足球          | 17 |
| 忍             | 18 |
| 世嘉 GT 赛车 2002 | 20 |
| 太空渔夫          | 22 |
| 沉默的狙击手 3      | 24 |
| 新闻            | 25 |
| 监视者           | 28 |
| 机器人大战 R       | 32 |
| 阳光玛丽奥         | 33 |
| 超魔界村 R        | 34 |
| 枪冢            | 35 |
| 乔乔的奇妙冒险       | 36 |
| 我的暑假 2        | 37 |
| 国内市场导航        | 38 |
| 游戏资料库         | 40 |
| <b>大战略</b>    |    |
| 超级机器人大战 R     | 42 |
| 乔乔的奇妙冒险       | 64 |
| 格纳库           | 66 |
| <b>鬼武者</b>    |    |
| 幻想水浒传 3       | 68 |
| 超魔界村 R        | 72 |
| <b>天地创造</b>   |    |
| PS2 完全改机实录    | 74 |
| <b>心跳回忆</b>   |    |
| 寄生前夜小说攻略      | 82 |
| <b>最终幻想</b>   |    |
| 郎德贝尔:平凡的日子    | 90 |
| 一切从精灵开始       | 92 |
| 碎语            | 94 |
| 机战世界          | 95 |

## 68 幻想水浒传 III

究竟是什么促使卢克(幻想水浒传前两代的天间星)成为如今的样子,究竟格拉斯朗德面对的危机背后到底是什么,究竟神圣帝国哈诺莫尼亚有什么不为人知的秘密……一切都是迷,带着所有的谜团我们要开始卢克的特别章节,也就是《幻想水浒传 3》的第六主人公章。希望游戏结束以后,一切的谜团都会得到圆满的答案,只是希望……

## 74 PS2 完全改机实录

PS2 改机是万众瞩目的热点问题,很多比海马晚买半年的 PS2 都已经改了 AR2,享受到了 10 元/游戏的快感,而海马的 PS2 还是处(男?女?),这



不免影响到海马的工作(游戏当工作……)改机对于以本人为代表的穷玩家来说势在必行,美版机和欧版机现在都用美赛亚改,其稳定性也就不多说了,但是对应日版和港版机的美赛亚可都还没有出来呢……海马一直在迷茫,在等待……前两天上海 PCONLINE 的朋友介绍了一种新的直读芯片 WINSUNX,号称是世界首枚 DVD9 免引导直读芯片,官方介绍的很好,特别是那个 DVD9 支持,海马看了以后也有点心动……

## 82 寄生前夜小说攻略

线粒体是人类的寄生体?人类是地球的寄生体?  
我是人类?我还是线粒体?  
人类真的将被自然所淘汰?  
线粒体如何选择,我又如何选择?  
看来只有时间才是最好的答案……  
1997 年圣诞的 7 天,最漫长的圣诞节……



## 90 郎德贝尔:平凡的日子

战局依然向着平稳的方向进展,敌我双方一如继往极具道德心的遵循着南极公约的原则:轮流动手,我军进攻时对方除反击外不得使用武器,反之亦然。正因为这个伟大的公约,战争才能在如此友好和谐轻松融洽的气氛中进行了这么多年。正当我拿起报纸想放松一下时,突然,一个平静的女声从我的耳机中传来:“我居然会哭。这是……我的心情吗?”

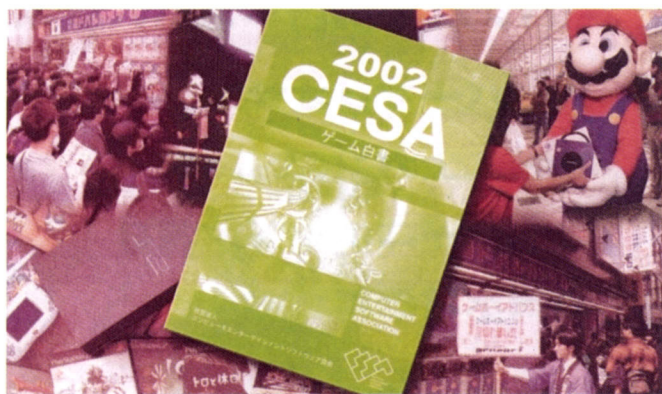


# 2002 CESA 游戏白皮书

## 2001年新游戏机纷纷登场！引发全面商业大战！ 2002CESA游戏白皮书公布暨游戏业界之检阅！！

日本的 CESA（电脑娱乐协会）每年的 7 月都会发表一份正式的刊物，登载上一财政年度游戏业界的调查报告书，俗称“CESA 游戏白皮书”。今年出版的是“2002CESA 游戏白皮书”，收录了从 2001 年 1 月到 12 月之间游戏业界的各种数据资料。通过对这些资料的分析，我们可以看到日本游戏业界的发展，可以掌握游戏业界的动向，更能从游戏软硬件厂商的商战之中获得对我们玩家最有利的资料，于是便有了下面这篇充斥着庞大数据的文章。

2001 年是游戏业界充满了动荡、充满了碰撞、充满了火药味的一年，继 2000 年 3 月 4 日索尼 (SONY) 的 PS2 (PlayStation2) 隆重登场之后，不甘寂寞的任天堂 (NINTENDO) 也在 2001 年内陆续发售了自己寄托了很大希望的 32 位掌机 GBA (GameBoyAdvance/2001 年 3 月 21 日) 和 128 位家用机 NGC (NintendoGameCube/2001 年 9 月 14 日)。之后，意识到电子游戏业界隐藏着巨大利润的 IT 业界霸主——微软 (MicroSoft)，在比尔·大门 (Bill·Gates) 的精心策划下也推出了属于自己的电子游戏机——XBOX，意图迅速打入日渐增长的游戏业界内分一杯羹，于是抢先在北美地区于 2001 年 11 月 8 日发售了 XBOX 的美版机，并于 2002 年



月 22 日将 XBOX 远渡重洋送到了日本人的家门口。一时间日本的游戏业界风起云涌，迎来了前所未有的激烈竞争，这竞争对手还有雄霸个人电脑市场的微软，厂商们不由得都在暗中憋了口气：“看谁能笑到最后！”

2002 CESA WHITE BOOK

### 第一类数据 游戏业总销售金额

游戏业界在日本向来就有“1 兆日元产业”的称号，这种情况从 1999 年一直到 2001 年都以实际的数字得到了最好的证明。2001 年全年游戏软硬件的总销售额达到了 1 兆 4574 亿 5800 万日元，从市场规模来看，这个成绩比 2000 年增加了 30.4 个百分点，比 1999 年增加了 43.3 个百分点，而且还在以惊人的速度不停增长着。造成从 2000 年到 2001 年销售额大幅增长的主要原因在于 PS2 的迅速增长普及和 GBA 的如约发售刺激了玩家的消费，还有就是海外 (日本国外) 硬件的销售量有了显著的增长。2001 年软件方面的销售额较 2000 年减少了 605 亿 400 万日元，相信也是由于过多主机冲击市场造成无大作登场的结果。总体来说，这一年之间的游戏业总销售金额还是呈良好态势增长的。

#### 软·硬件类销售金额的变迁

|        |                 |                 |
|--------|-----------------|-----------------|
| 2001 年 | 5173 亿 8700 万日元 | 9400 亿 7100 万日元 |
| 2000 年 | 5778 亿 9100 万日元 | 5398 亿 6000 万日元 |
| 1999 年 | 5627 亿 8800 万日元 | 4546 亿 2500 万日元 |
|        | 软件销售额           | 硬件销售额           |

### 游戏总销售金额的变迁

|        | 硬件销售金额          | 软件销售金额          | 游戏总销售金额             |
|--------|-----------------|-----------------|---------------------|
| 2001 年 | 9400 亿 7100 万日元 | 5173 亿 8700 万日元 |                     |
| 日本     | 2211 亿 2900 万日元 | 2641 亿 5800 万日元 | 1 兆 4574 亿 5800 万日元 |
| 海外     | 7189 亿 4200 万日元 | 2532 亿 2900 万日元 |                     |
| 2000 年 | 5398 亿 6000 万日元 | 5778 亿 9100 万日元 |                     |
| 日本     | 1891 亿 7500 万日元 | 2931 亿 2200 万日元 | 1 兆 1177 亿 5100 万日元 |
| 海外     | 3506 亿 8500 万日元 | 2847 亿 6900 万日元 |                     |
| 1999 年 | 4546 亿 2500 万日元 | 5627 亿 8800 万日元 |                     |
| 日本     | 942 亿 1600 万日元  | 3284 亿 5100 万日元 | 1 兆 174 亿 1300 万日元  |
| 海外     | 3604 亿 900 万日元  | 2343 亿 3700 万日元 |                     |

#### 软·硬件类销售金额的变迁

|        |                 |                 |
|--------|-----------------|-----------------|
| 2001 年 | 4852 亿 8700 万日元 | 9721 亿 7100 万日元 |
| 2000 年 | 4822 亿 9700 万日元 | 6354 亿 5400 万日元 |
| 1999 年 | 4226 亿 6700 万日元 | 5947 亿 4600 万日元 |
|        | 日本总销售额          | 海外总销售额          |

### 第二类数据 中古软件的销售情况

所谓中古软件，在日本是二手软件和过期全新软件的总称，中古软件的贩卖曾经一度被众多的游戏厂商所深恶痛绝，要求法院裁定贩卖中古软件乃违法行为，不过在游戏专卖店和连锁超市的坚持上诉之下，法院最终还是裁决可以公开贩卖中古软件，为老游戏的翻身做了一定贡献。2001 年，CESA 就中古软件的实际销售情况进行了抽样民意调查，在接受调查的 282 个人当中，回答会购

买中古软件的玩家占总数的 47.1%，接近所有人的一半。

根据 CESA 调查的比例，中古软件大概有 3277 万 8000 份的市场份额，占所有购买软件者的 31.3%，充分证明这已经不再是一个小规模的市场。今年 4 月，有关承认贩卖中古软件的最高裁决终于敲定，随后将要解决的就是由专卖店方面返还给厂商一定利润的问题。由此看来，中古软件的市场从今以后还会有很大的变化，想要购买中古软件的玩家还请多多关注。



## 第三类数据 硬件销售台数的转移

2001年,在日本国内销售的硬件台数因为有GBA、NGC等新主机发售的因素而比2000年激增了30个百分点,这个数字对于厂商来说正是他们所需要的。另外,以PS2为代表,海外的硬件销量也暴涨了584%,总销售台数增加了将近1200万台。做出如此成绩,不得不归功于硬件厂商积极拓展海外市场的努力和新主机的正式销售,应该可以说,2001年的硬件市场高潮迭起,商家都在忙着点钱……

### 日本硬件销售量

| 硬件名 | 2001年     | 2000年     | 1999年     |
|-----|-----------|-----------|-----------|
| PS2 | 409万台     | 392万台     | -         |
| PS  | 27万5000台  | 80万6000台  | 254万6000台 |
| NGC | 119万9000台 | -         | -         |
| N64 | 9万9000台   | 26万5000台  | 112万3000台 |
| DC  | 20万台      | 39万1000台  | 108万7000台 |
| GBA | 499万8000台 | -         | -         |
| GB  | 150万9000台 | 384万2000台 | 447万2000台 |
| WS  | 85万台      | 82万9000台  | 135万台     |
| NGP | -         | 8万4000台   | 24万9000台  |
| 其他  | 1万5000台   | 6万6000台   | 8万1000台   |

### 海外硬件销售量

| 硬件名  | 2001年      | 2000年      | 1999年      |
|------|------------|------------|------------|
| PS2  | 1424万8000台 | 243万8000台  | -          |
| PS   | 919万3000台  | 703万4000台  | 1873万8000台 |
| NGC  | 165万1000台  | -          | -          |
| N64  | 102万6000台  | 268万3000台  | 651万9000台  |
| DC   | 73万台       | 402万1000台  | 284万5000台  |
| XBOX | 150万台      | -          | -          |
| GBA  | 1024万4000台 | -          | -          |
| GB   | 519万9000台  | 1545万2000台 | 1285万台     |
| NGP  | -          | 8万8000台    | 49万9000台   |
| 其他   | -          | 19万6000台   | 92万6000台   |

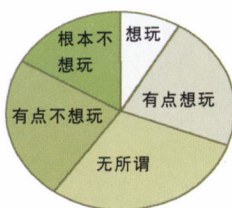
## 第五类数据 一部游戏的平均开发费用

这里统计的数据是在抽样调查的帮助下,将各大硬件厂商生产的各种主机的开发费用以及每种主机对应的所有游戏软件的数目累计在一起之后计算出的一个平均数值。在全部的数据当中,开发费用最昂贵的当数PS2的软件,平均一部作品需花费1亿2300万日元。相反的,开发费用最少的是GB的软件,平均一部作品只需用掉400万日元。在这次的抽样调查中,包括有游戏开发商们花费了巨额开发费用的游戏软件,比如CAPCOM制作的PS2版《鬼武者》和《Devil May Cry》,都超过了10亿日元。

| 平均开发费用(以硬件分类) |           |
|---------------|-----------|
| N64           | 6000万日元   |
| PS            | 2000万日元   |
| PS2           | 1亿2300万日元 |
| DC            | 4800万日元   |
| GB            | 400万日元    |
| GBA           | 4100万日元   |
| WS            | 4700万日元   |

## 第六类数据 玩家对网络游戏的态度

对于网络游戏,日本的玩家还是比较谨慎,想玩和有一点想玩的人只占到了被调查者的30.7%。另一方面,根本就不想玩的人则占到了40%,比想玩的多将近10个百分点,如果不考虑可玩可不玩的那部分,显然不接受网络游戏的人占了上风。当然,做这个调查的日期距离现在已经很久了,在当时可能有很多网络的设想及具体的操作都不是十分明确,所以导致很多被调查者的举棋不定。如果放在现在再做同样的调查,因为大多数的网络技术都已成熟,所以想玩网络游戏的玩家应该会占到一个很高的比例才对。



## 第四类数据 软件销售量

2001年软件的销售量在日本来说,相对于2000年降低了12个百分点,只卖出了7194万4000份,这和世嘉(SEGA)的主机——DC(DreamCast)的退出以及新主机的出现所产生的世代更替有莫大的关系。另一方面,海外软件的销售量较2000年则有了400万份的增加。特别是PS2游戏软件销售量的增幅和2000年比,日本增加了110%,海外惊人地增加了470%,在全世界的游戏业界都激起了极为强烈的反响,一时间PS2的人气无“机”可比。

### 日本软件销售量(按硬件分类)

| 硬件名 | 2001年      | 2000年      | 1999年      |
|-----|------------|------------|------------|
| PS2 | 2457万3000份 | 1171万4000份 | -          |
| PS  | 1883万6000份 | 3339万2000份 | 5146万7000份 |
| NGC | 255万3000份  | -          | -          |
| N64 | 135万2000份  | 864万2000份  | 930万6000份  |
| DC  | 383万3000份  | 754万2000份  | 1047万3000份 |
| GBA | 918万3000份  | -          | -          |
| GB  | 931万7000份  | 1818万5000份 | 1855万2000份 |
| WS  | 228万9000份  | 176万9000份  | 283万7000份  |
| NGP | -          | 37万9000份   | 68万4000份   |
| 其他  | 8000份      | 12万9000份   | 92万9000份   |

### 海外软件销售量(按硬件分类)

| 硬件名  | 2001年      | 2000年        | 1999年        |
|------|------------|--------------|--------------|
| PS2  | 7367万3000份 | 1290万份       | -            |
| PS   | 7808万8000份 | 1亿1578万4000份 | 1亿4348万3000份 |
| NGC  | 743万9000份  | -            | -            |
| N64  | 1253万2000份 | 3138万9000份   | 5167万2000份   |
| DC   | 807万6000份  | 2749万1000份   | 1356万1000份   |
| XBOX | 66万6000份   | -            | -            |
| GBA  | 3334万1000份 | -            | -            |
| GB   | 3671万9000份 | 5863万7000份   | 4745万6000份   |
| NGP  | -          | 14万8000份     | 121万1000份    |
| 其他   | -          | 9万6000份      | 89万6000份     |

## 第七类数据 2001年日本主要娱乐产业的市场规模

右表列举的是日本国内包括游戏业界在内的主要娱乐性工商业的市场规模,表内的数据均采自本刊驻日本的特派记者在业余时间对这些娱乐性产业的调查,以及日本相关研究团体、财团法人共同磋商并公布的“娱乐产业白皮书2002”的相关内容。和左边第4页上的销售金额有所差异的是,2001年家用游戏机的日本国内市场规模只有6134亿日元,这个数字是通过专卖店的实际销售额计算出来的。通过该表我们可以看出,游戏产业占了整个娱乐产业相当大的市场,如果只算家用机的业绩则只能排在第9位,然则一旦将家用机和街机的销售金额加在一起,游戏产业便可以成为整个日本娱乐产业排名第三的盈利大户了。由此不难看出,游戏已经逐渐地成为了受人喜爱的较为广泛的娱乐方式。

|           |            |
|-----------|------------|
| 柏青哥(租金)   | 27兆8070亿日元 |
| 中央赛马      | 3兆2590亿日元  |
| 音乐机器制品    | 1兆1430亿日元  |
| 电视        | 1兆1130亿日元  |
| 彩票        | 1兆700亿日元   |
| 照相机       | 7530亿日元    |
| CD(含租赁)   | 7140亿日元    |
| 游乐园·主题公园  | 6270亿日元    |
| 电子游戏·游戏软件 | 6134亿日元    |
| 游戏中心·街机厅  | 5370亿日元    |
| 卡拉OK(KTV) | 4500亿日元    |
| 视频软件(含租赁) | 4410亿日元    |
| VTR(录像机)  | 3040亿日元    |
| 渔具        | 2420亿日元    |
| 电影        | 2000亿日元    |
| 摄像机       | 1610亿日元    |
| 保龄球场      | 1150亿日元    |
| 棒球·软球用品   | 990亿日元     |

通过对以上所有的数据进行分析,我们不难发现,2001年的游戏市场是一个处于激烈的变革时期的市场,市场份额的扩大以PS2的疯狂热卖为中心,加上几部新主机发售的推波助澜最终达成了目标。



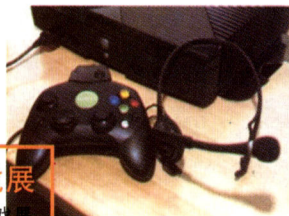
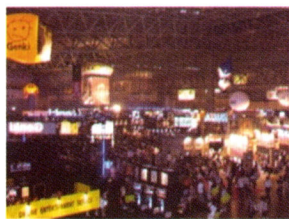
# 真正激烈的战斗将要打响！ 展望2002年下半年业界

回顾2002上半年,游戏业界也是风云迭起,先是2月份的日版XBOX发售,紧接着就是5月份的E3展和各大主机的降价大战,激烈的竞争让身处业界的我们几乎透不过气来,就在这样的你追我赶的忙碌中,季节也不知不觉地走到了仲夏时分,该过去的都已过去,该到来的还尚未到来,我们在这里简单且全面地对下半年即将发生的龙争虎斗做一下前瞻,希望能使你感受到业界的残酷、忙碌与现实,同时也让你成为对这一段历史的见证人。

## 下半年的游戏业界最值得关注的是什么?

以下四点列举了今年下半年最值得关注的游戏业界动态,全部的精华都汇集于此,若想全部了然于胸则万万不可错过。

四点的关键词分别是——“东京游戏展(Tokyo Game Show)2002”、“网络(Net Work)”、“协力互动(Collaboration)”和“软件(Software)”,下面我们将对这四点分别阐述,以提供给诸位看官一份谈资,趁着现在天气还热,乘凉时跟他人闲聊的功夫,偶然间抖落出来两句,语惊四座,你洒然一笑……多惬意。看好了,我们开始——



### POINT 1 即将开幕的东京游戏展

定于今年9月20日到22日期间召开的东京游戏展2002具有比往年更强的号召力,吸引了无数专业和非专业人士的目光,有一点需要注意的是,以前每年春秋二季都要召开的大会从今年开始改变成一年一届了,虽然向世人展示的机会减少了一半,可各大游戏厂商却把精力都放在了如何拿出最精彩最好玩的游戏上面,展会的内容变得更加丰富多彩,更具有冲击力,可说是“塞翁失马,焉知非福”。

### POINT 2 游戏业界流行协力

随着时代的进步,越来越多的不可能逐渐变成了可能,早年间互相敌视了面恨不得死掐住对方不放的任天堂和世嘉现在也携起手来共同营造梦幻之星的网上家园,索尼下属的SCE和同为电器大厂的东芝更是结成了攻守同盟,PS2全部的CPU都交给了东芝生产,大企业之间的合作之风愈演愈烈,终于成为一种大势所趋。需要密切注意的是,9月上旬将会有众多的提携、协力、合作的事件发生,也许到时会给广大玩家一些惊奇。

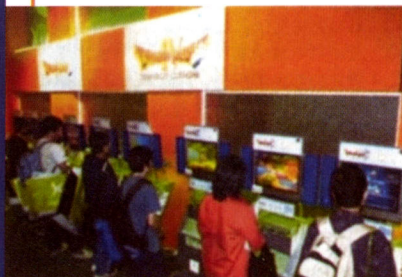
### POINT 3 三大主机将网络服务正规化

从今年秋天开始,目前最具实力的三大主机厂商纷纷加入网络阵营,为自己的主机增加更为完善的网络服务功能。PS2就不用说了,专用调制解调器和硬盘早已发售,FF11的冒险也展开多时;XBOX则发布了自己的“XBOXLIVE”网络服务,祈求在不久的将来搭上电子游戏的网络末班车;NGC的专用调制解调器闪亮登场,配合相对应的网络软件,应该可以成为今秋游戏业界最受瞩目的话题。



### POINT 4 下半年预定发售软件及业界事件列表

我们把一些较著名的、即将在近期和下半年发售的游戏列于右表,如果不出什么意外,这些大作应该会在预定的时间之内发售。还有一些较大的事件,像从今秋开始预定的XBOX的网络在线服务“XBOXLIVE”,像任天堂开发的业务用街机基板“Try Force”等硬件消息什么的,基本上能囊括的,我们都收录在了这里。



#### 下半年的主要游戏

- AUTO MODELLISTA(8月22日)
- 真·三国无双2 猛将传(8月29日)
- J联赛 胜利11人6(9月19日)
- 梦幻之星在线 1&2(9月12日)
- 星际火狐大冒险(9月)
- 铁骑(9月5日)
- 世嘉GT2002(9月12日)
- 信长的野望 ONLINE(2002年秋)
- 永恒之暗-被招揽的13人(10月)
- 口袋妖怪-红宝石/蓝宝石(GBA/11月21日)
- 马里奥聚会4(暂定名)(11月)
- 生化危机0(2002年秋)
- 红之海 Crimson Sea(2002年秋)
- 真·三国无双2(2002年秋)
- 梦幻之星在线(暂定名)(2002年秋)
- 死或生沙滩排球(2002年秋)
- 宿命传说2(12月)
- 无限沙加(12月)
- 燃烧战车2 本质(2002年冬)
- 鬼哭2(2002年冬)
- 星之海洋3直到时间终结时(2002年)
- 塞尔达传说 GC(暂定名)(12月)
- 塞尔达传说 GBA(暂定名)(GBA/12月)
- 燃烧战车2 本质(2002年冬)
- 布林肯斯-时空清道夫(2002年冬)
- 真·女神转生 NINE(2002年)

#### 下半年的事件

- 东京游戏展将于日本千叶县的幕张会展中心开幕(9月20日~22日)
- 娱乐机器展开幕(9月19日~21日)
- XBOX网络——XBOXLIVE的β测试开始(8月下旬)
- 微软和世嘉共同开发的业务用街机基板“XBOX BOARD”准备投入使用
- XBOXLIVE 准备投入使用
- 任天堂与世嘉、NAMCO共同开发了业务用街机基板“Try Force”,现在正由世嘉为其制作第一款游戏——《VIRTUAL STRIKER 2002》
- 年末商战,大作频繁发售
- 世嘉为“Try Force”制作《F-ZERO AC(暂定名)》

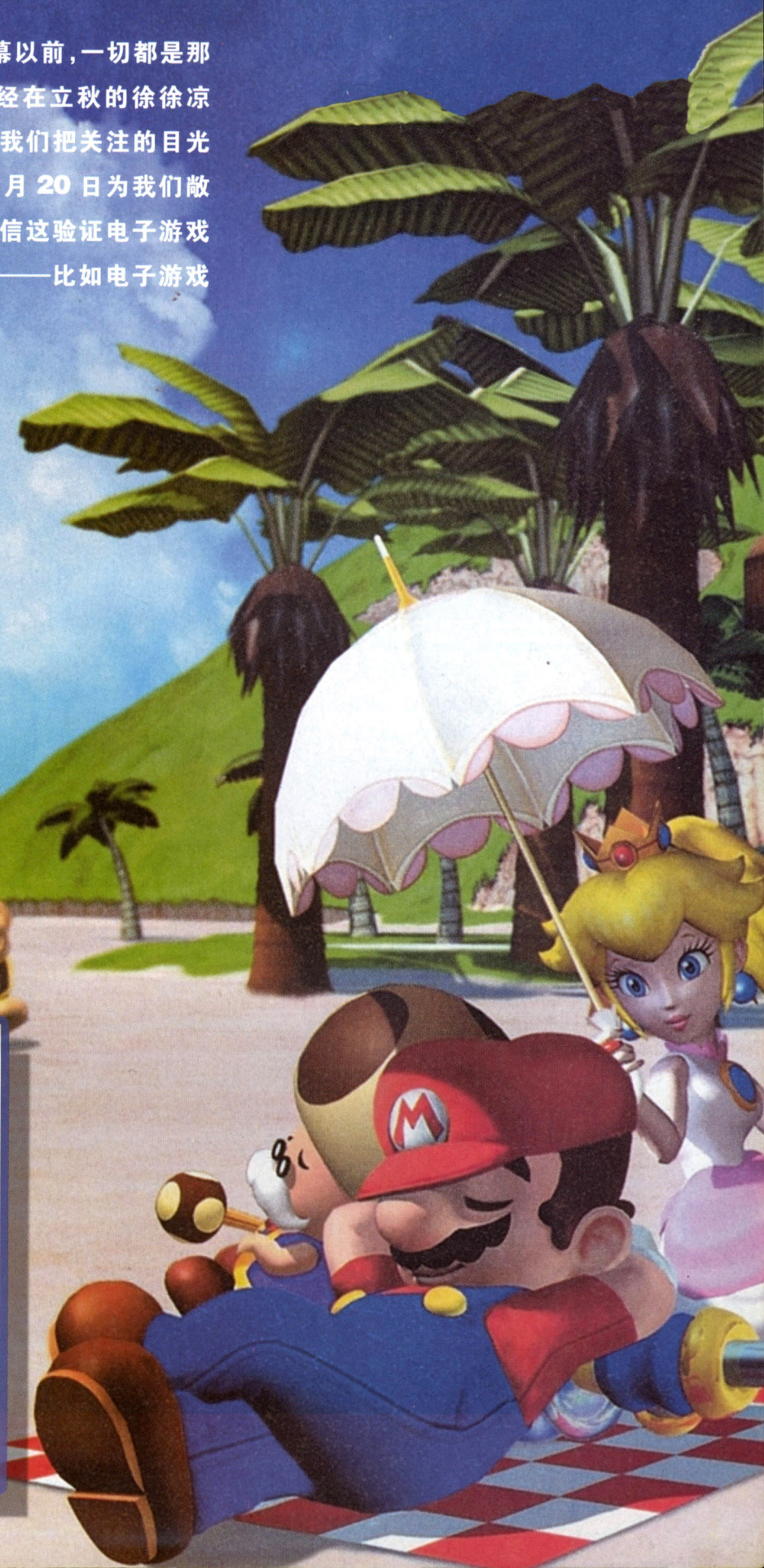
■代表 PS2 ■代表 NGC 和 GBA ■代表 XBOX



9月20日,2002年东京电玩展开幕以前,一切都是那么平静……春天E3刮起的汹涌热浪已经在立秋的徐徐凉风下无影无踪了。对于电子游戏爱好者,我们把关注的目光都投射在日本东京的秋叶原,那里将在9月20日为我们敞开怎样的风景是不得而知的,但是我们相信这验证电子游戏业界成长历程的游戏展,会暗示我们一些——比如电子游戏近期的发展态势;各大厂商的动态;主机战争的最新走向……对于纯粹的玩家来说,可能东京电玩展带来的是纯视觉上的冲击力,请关注《游戏日》,我们会尽全力为你们做详尽的报道。

还有30天,让我们的心尽量冷却下来,等到9月20日,随着秋叶原一同爆发!

# 前线任务





# 龙战士 V



## BREATH OF FIRE V DRAGON QUARTER ブレス オブ ファイア V ドラゴン クォーター

**龙战士 V-DRAGON QUARTER**

- CAPCOM
- RPG
- 秋季发售预定 ■价格未定

PS2

游戏人数 1  
PS2 专用  
DVD 対応

<http://www.capcom.co.jp>

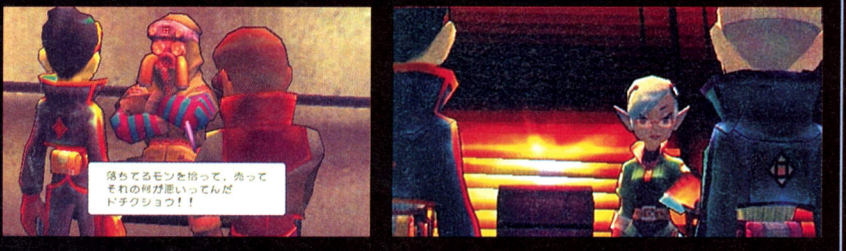
眼下正是一年之中北半球天气最为炎热的时节,而众多的游戏厂商却根本不顾原本已经高得快要着火的气温,陆续推出无数大作在发售前最新公开的情报,宛似一波又一波的热浪涌动着席卷向我们这些玩家。老谋深算的 CAPCOM 当然不会放过这样一个向世人展示自己的良好时机,于是便借助《龙战士》系列最新作正式名称确定的机会,再一次将“火焰的气息(BREATH OF FIRE)”火上浇油般地吹到我们身边。

本刊7月号曾经对这款《龙战士V》进行过最初资料报道,当时游戏的副标题被暂定为“生存RPG(SURVIVAL RPG)”,如今本作的副标题已经正式敲定——“DRAGON QUARTER”。“QUARTER”在英语中有四分之一、一刻钟的意思,复数则多用来表示方向、方面、地区、季度,用在这里的含义 CAPCOM 未曾解释,如此,副标题的汉语意思便无法“信、达、雅”地翻译出来,只得继续沿用英文原文。



### 政府保安组织——游骑兵

由于遭受了巨大的灾难,原先居住于地面的人类不得不集体搬入地下,以躲避毒气的侵袭。主人公——龙=1/8192 是地底普通居民的一份子,他的工作是维持地下世界治安,隶属于政府保安组织“游骑兵(RANGER)”。在“游骑兵”当中,按照职能的不同,士兵的等级也就不同,龙的等级为“第三级(3rd)”,应该算是比较基层的士兵了。平常的时候,龙和自己的搭档博修(ボッシュ)会在接受到队长泽诺(ゼノ)的命令后一起巡逻,巡逻的过程中还可以找同为“游骑兵”的前辈们交谈,从中学习在地底生活及工作的知识,为将来晋升等级打下良好的基础。





## 崭新游戏系统

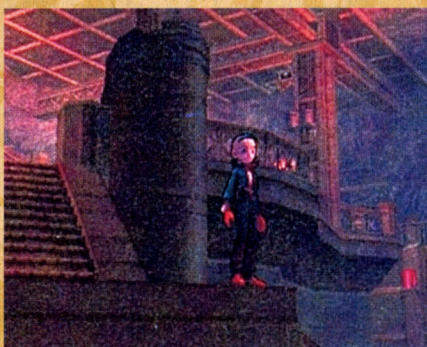
### “SOL”隆重登场!

为了寻求突破,CAPCOM在这代的“龙战士”当中采用了一种名叫“SOL”的全新系统,这种系统在迄今为止的所有RPG类游戏之内均未被采用,不知是否能够为广大玩家所接受。所谓“SOL”,是“Scenario Over Lay system”的缩写,直译为“情节覆盖系统”,在游戏中实际起到的作用是——随着角色等级与能力的不同,每次进入相同的场所,均有可能发生新的情节,借以增加对故事了解的深度。至于这个系统对故事的整体有着怎样的影响,起着怎样的作用,目前还不得而知,一切都得等到正式玩到它后才能明了。



## 地下世界

黑暗深邃的地下世界,根本就不存在“天空”的概念,头顶上只是一望无际的由钢筋混凝土搭成的支撑顶棚,更不要奢望阳光的照射,一切光线都得依赖于灯的光亮,人们只能躲在黑暗之中软弱地活着



……龙和搭档博修每日都要在不同的区域间巡逻以保护居民的安全,如果发现入侵者或是搞破坏的“三位一体”,必要时就需使用武力来解决问题了。

## 下层区

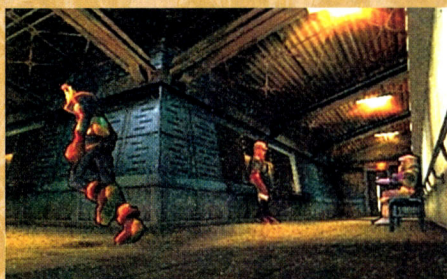
位于“游骑兵”基地的更下层的地下区域,故被称为“下层区”。这里有街道,有居民的住宅,无数的人类聚居于此,是非常重要的受保护地段。在居住区的外面,有着非常危险的地下迷宫,一般人都不愿靠近那里。

## 搭车港

在地下世界之中,铁路成为了最主要的交通手段,游骑兵们可以乘坐列车在地下世界自由往来,他们还称呼这种交通方式为“搭车(リフト)”,至于搭车的月台则被称为了“港(ポート)”。龙和博修来到搭车港巡逻,又碰到了另外两名游骑兵的队员在这里,不知是否要执行特殊任务,反正龙是擎出了宝剑……



▲在地下世界向前辈讨教知识的时候,可以得知在地下世界水是最珍贵的物品。



▲游骑兵的地下基地通路错综复杂,要想到达目的地确实需要路标,但游戏中仿佛没有。



## 反政府抵抗组织——三位一体

就像我们和平的世界总少不了恐怖份子的捣乱一样,在龙所生活的地下世界也不可避免地存在着反政府的组织,该组织名叫“三位一体(TRINITY)”,专门从事破坏活动,在地下世界的各个角落制造着大大小小的麻烦,和“游骑兵”针



锋相对。其成员身份及行动目的均未被识破,至今都是一个谜。龙在执行巡逻任务的时候曾经被“三位一体”的成员所袭击,幸亏见机得早,没有造成什么重大伤害。





# 最终幻想



# FINAL FANTASY

当水晶的光辉逐渐消退时,光之战士终于出现在了这里!

本作故事的主题围绕着消失的水晶展开,四位光之战士因机缘巧合走到了一起,为把世界从无边的黑暗之中解救出来而去寻找水晶,四块水晶是这个世界的力量之源,四位战士则刚好都是水晶选中的勇者,于是冒险便在这样的循环之间开始了。

在游戏中,共有6种角色的职业可供玩家选择,分别是:战士、僧侣、盗贼、红魔道士、黑魔道士和白魔道士,每种职业都可以进行从低等级向高等级进化的变化。除此之外的游戏故事和系统与之前的版本基本没有什么变化,最值得一提的是,本作增加了数种难易度选择的模式,即使是初学者也可以选择“EASY MODE”轻松

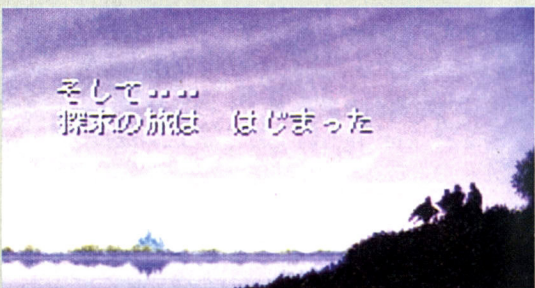
**最终幻想**

- SQUARE
- RPG ■ 3800 日元
- 秋季发售预定

PS

游戏人数 1 PS 专用 对应 CD-ROM

<http://www.playonline.com>



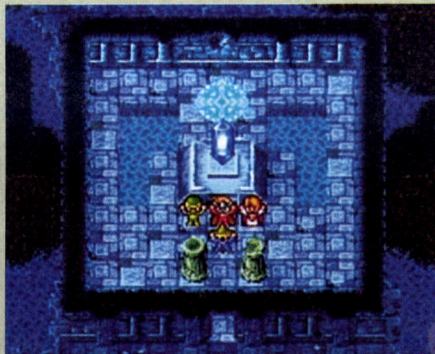
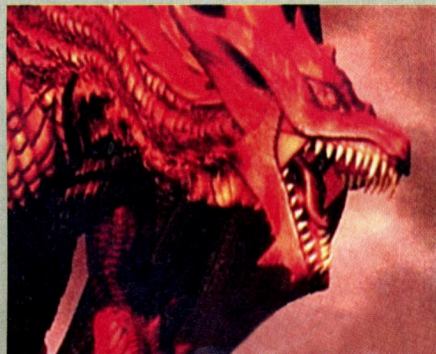
地进入 FF 的广袤世界,这不能不说是制作者煞费苦心的结果。

凭借 CD-ROM 的大容量,游戏里还加入了欣赏天野喜孝大师为本作精心描绘的原画的模式——“Art Gallery”,天野大师为本作和 II 代的角色及怪物的设计师,在他的笔下,FF 的世界才显现出凄美绚丽的色彩。另外增加的新要素还有,打倒怪物后就可以在“怪物图鉴”里查看怪物的资料,确认宝箱入手的几率等等,也

许这两项还和“Art Gallery”的出现有着密切的关系,还请天野的 FANS 不要错过。



一切从水晶开始……这一主题通过游戏的片头 MOVIE 得到了深刻的体现。



终点又回到起点,新的旅程也即宣告开始。最终幻想 (FF) 系列作为史克威尔的金字招牌,从 1987 年至今也已走过了 15



年的历程,回顾历史展望未来似乎成为了每个成功厂商稳固市场捞取钞票的必备良策。前有 FFXI 的锐意开发,FFXI 的网络新宠,后有老前辈 I & II 旧貌换新颜,在本已牢固的

基之上再添了两车水泥,FF 的大厦可说是“永不倒塌”。为这大厦添砖加瓦的工程还远未到终点,所谓终点也不过就是向过去时代道声珍重的告别,因为新时代仍然需要新生的事物来创造。

FF 作为 FC 时代的代表 RPG 作品,其唯一的对手就是出道较早的 DQ,但是以当时的水平,无论从游戏的情节、系统和画面各方面来讲,FF 都全面超越了 DQ,从而也一跃成为日本的国民游戏之一。除了 '87 年的 I 和 '88 年 II 的 FC 版之外,史氏还



# I & II & III

# FINAL FANTASY II



人世间最痛苦的事莫过于本来可以相聚的人却又不得不分开……

### 熟练度系统

本作作为 FF 系列当中第一部承前启后的作品,在游戏系统方面做出了巨大的调整和变化。首先,她完全抛弃了前作之中单纯依靠“经验值”这种东西来提升角色等级从而使角色能力增长的概念,以使用物理攻击和咏唱魔法的次数使得相应的参数增加来提升该武器(或魔法)的等级,这就是著名的“熟练度系统”,同一武器(或魔法)在一场战斗当中被使用的次数越多,其熟练度的数值增加得也就越多。每个角色都可以自由装备各种武器和魔法,这样一来,你就可以按照自己的意愿来培养角色,由你决定他(她)的成长方向。另外,随着不同武器等级的提高,角色

### 最终幻想 II

■ SQUARE  
■ RPG ■ 3800 日元  
■ 秋季发售预定

PS

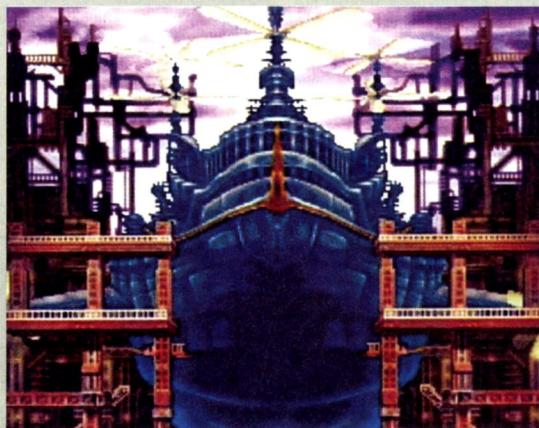


<http://www.playonline.com>

的各项基本能力数值也会起相应的变化,比如用长剑和斧子会增加力量,同时降低少许速度,而用弓箭则会增加命中,同时降低力量等等,不一而足,还是那句话,要怎么培养角色取决于你。

### 词汇记忆系统

与“熟练度系统”一同构成了极富特色的 FF II, 当可算是本作的另一大特征。所谓词汇记忆系统即指“W.M.S”,是“Word Memory System”的缩写,该系统可在角色与 NPC 对话时发挥极大的作用,当对方为你提供了一个情报时,其中可能会出现一个以上的关键词(该词以红色表示),此时可以选择旁边的“おぼえる”将这个词记录下来。下次和其他人谈话时再选“たずねる”即可获得相应的关键情报,有时如果不用这招就根本无法将剧情发展下去,所以说它是影响故事发展的重要系统,需要好好利用。



◀与前作相比,这次在村庄或城镇中行进的时候,游戏的背景音乐丰富许多,更能体现出该地点的特色。

▶故事一开始就是被想要征服世界的帝国军所追杀,主人公的命运掌握在玩家的手中。当然,战斗解决不了的话就……



大戦艦は【飛空船】を大型にし武器をたくさんつんだものです。帝国はバフスクの人々を使って大戦艦を作らせているのです。



分别于 2000 年和 2001 年发售过 1 代的 WSC 版,现在在 PS 上的 I & II 则是以 WSC 的版本为原型,在提升了硬件机能的前提下增加了众多的新要素而制作出来的。

由于游戏的平台从原来的 WSC 变为了 32 位的 PS,载体也从卡带变成了 CD-ROM,因此制作人们在改变游戏的素质上花了无数心血,不仅新增加了美奂美仑的片头 CG,就连全部的游戏画面也都调整了参数,使其能够符合 PS 更为明亮、发色数更

多的机能,同时画面的解析度也较液晶屏高出百倍。声音方面,摒弃了原来 8 位音源所发出的类似电子声的 BGM,取而代之的则是悦耳动听的音乐,效果音同时也被加强了不少。在游戏内容方面,制作人们也更改了一小部分的细微情节以配合新的 CG 动画,对于老玩家来说应该可以有些许新鲜的感动。另外,在最后的完成作品中或许会增加新的模式,这样无论对于老玩家还是第一次接触这两部作品的人都会感受到不一样的魅力。





# Arc the Lad

アークトラッド

## 妖精战士

### 精灵の黄昏

せいののたそがれ

#### 妖精战士 精灵的黄昏

■ SCEJ  
 ■ RPG  
 ■ 冬季发售预定 ■ 价格未定

PS2

游戏人数 1  
 PS2专用 对应  
 DVD-ROM

<http://www.scej.jp>



#### 魔界三种族

关于本作,我刊已于7月号和8月号连续做过两期报道,时隔一月,日本方面又有最新的资料公布,废话少叙,下面就让我们一起来关注一下“精灵的黄昏”的最新情报。

通过前两次的介绍,我们可以得知,本作依然是继承了系列一贯特色的作品,被冠以“光与音的RPG”的称号。游戏的世界为虚构的拉格纳斯大陆,所有故事都围绕着大陆上盛产的“精灵石”展开,由野心家达卡姆皇帝控制的蒂尔兹巴尔德帝国妄图通过掌握“精灵石”的力量来征服整个世界,而另一方面,和人类共处在同一势力圈内的魔族也同样对“精灵石”虎视眈眈,于是被夹在两股恶势力当中的主人公卡格等人便在这种情况下开始了冒险……

#### 有关魔族的一切

在很久很久以前,只有人类和寄宿于万物之中的精灵共同生活在世界上,他们和平共处,为了能够获得永远的繁荣兴旺而创造出极为发达的文明,就这样平安地渡过了漫长的岁月……突然有一天,对精灵们觊觎已久的怪兽一族发动了侵略的战争,精灵们不擅战斗,败退后便将自己封印在石头里,从此精灵的身影

就彻底从这个世界上消失了。

变为石头的精灵并未完全灰飞烟灭,他们还在继续发挥着自己的能量,当人类意识到这一点之后,便开始将这种能量利用做自己发展文明的巨大能源。历史的前进不可能只由一种势力所左右,于是魔族诞生了,诞生于从精灵石中吸收了能量而获得智慧与魔力的怪兽一族。人类当中,以达卡姆皇帝为首的败类们总是想着要用精灵石的巨大能源来做武器征服世界,而魔族则需要精灵石来维持自己的生命,获得“进化之源”和“魔力之泉”,战斗便不可避免地发生了,发生在对于精灵石的控制权之上……





Delma

## 代表人物: 德尔玛

单纯且好奇心极强的少女，头顶上盘着的大犄角是她最显著的特征，心直口快，性格直爽且暴躁，在现今的魔族之中已属罕见。感情较大多数魔族为细腻，对龙系的达克异常感兴趣，对他的感情也远远超过了友情的范围。



Darc



## 代表人物: 达克

多拉格族的勇者——温多尔夫的儿子，小霸王性格的少年，为了将魔族从不断的争斗当中解救出来，下定决心要用武力统一魔族。可是造化弄人，满怀雄心壮志的达克却被“诅咒的头箍”所控制，被基德操纵。



## 鬼系魔族——奥尔克族

和人类有着非常接近的外貌，只是在皮肤颜色和一些细节部分有所不同。



## 魔族档案

魔族，其性好战，以“弱肉强食、武力至上”为信条，思想独特，行为乖僻。从怪兽一族进化而来的魔族，由于原先种族的不同导致成为魔族之后也相应地成为了不同的种族，且具有不同的外形和能力。

## 龙系魔族——多拉格族

和鬼系一样拥有酷似人类的外貌，袭击“精灵石”矿山和普拉姆溪谷的就是他们。

## 温多尔夫

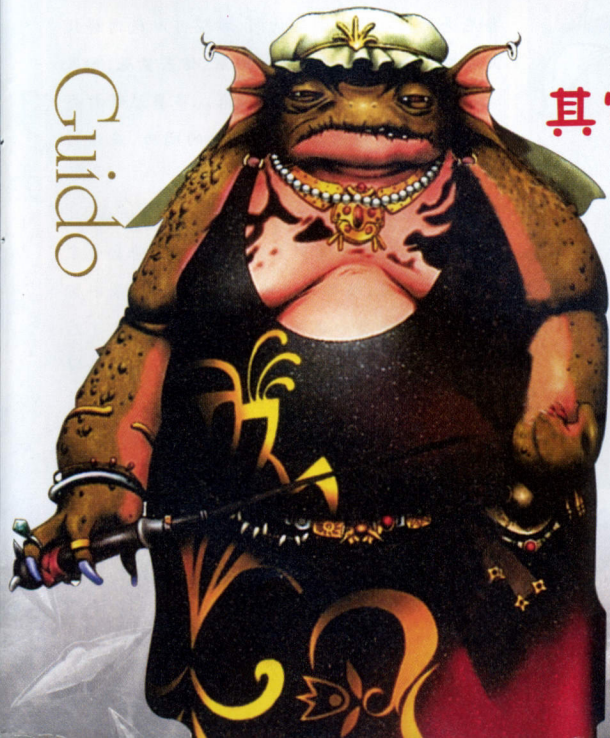
达克的父亲，年仅 24 岁的年轻战士，死于他乡。生前是多拉格族的族长，一直坚持和人类战斗是毫无意义的观点，对魔族的未来做出了长远的规划。可是他的想法却几乎不被同族的人们所接受，只有儿子达克继承了他的遗愿。

## 其它系魔族

## 代表人物: 基德

外表看去像是一只肥硕的蛤蟆，丑陋而又笨拙，对达克看似有养育之恩，实际上却是以“诅咒的头箍”的力量操纵达克意志的老妖婆。达克一直在研究如何逃出她魔爪的方法。

Guido



Windolph







多鲁尼哥大冒险3 - 不可思议的迷宫

■ CHUNSOFT/ENIX  
 ■ RPG ■ 2002 发售预定  
 ■ 价格未定

PS2



<http://www.chunsoft.co.jp>

《多鲁尼哥大冒险3-不可思议的迷宫》作为 ENIX 自己鼓吹的、今年最有号召力的游戏,继上期杂志公布了部分资料之后,于现在又获得了进一步的消息。在 8 月号的杂志当中我们得知,多鲁尼哥为了替爱子波波罗庆祝 12 岁生日,同时也想暂时告别过去几年间较为平淡的生活,于是偕同娇妻爱子一同乘船出海散心。在经历了海上充满阳光和欢笑的旅途之后,一家三人终于来到了一个南国的海岛——巴利纳博之上,我们的新故事也就从此拉开了序幕……

## 不可思议的迷宫

# 多鲁尼哥大冒险3

### 常夏之岛·巴利纳博

这是一个充满南国风情的海中孤岛,四面环海,在岛的边缘极目远望也看不到任何陆地的影子,岛上的自然物产非常丰富。巴利纳博只有唯一的一个村庄,岛上所有的居民都聚集于此,多鲁尼哥一家三口上岸后就立即住进了村里。

没人能够预料,就在一夜过后,多鲁尼哥的爱子波波罗竟然莫名其妙地陷入了无法从睡梦中醒来的极为异常的状态中。担心爱子安危的多鲁尼哥急忙在村中到处询问,希望可以找到解救波波罗的办法。波波罗沉睡未醒,仿若梦魇,如果耽搁了,不知会产生怎样的后果。多鲁尼哥首先便去找巴利纳博的老族长,以他的阅历,应该可以帮得上忙……

从老族长那里得知,要想替波波罗治病,只有去村子北边的祠堂里去探寻。多鲁尼哥接受了老族长的意见,准备再度展开冒险。妻子奈奈留在波波罗身边悉心照料,这使多鲁尼哥免除了后顾之忧,能够专一地进行冒险。老族长担心多鲁尼哥会出事,于是让自己的孙女依奈丝帮助他,因为依奈丝对于那里的情况非常熟悉。多鲁尼哥是否能完成对祠堂的探索?波波罗的长梦何时方能醒来?一切的一切都要靠你来完成,Are You Ready? GO!



## 沉睡的波波罗能否平安地醒来?



# 系列新增的伙伴系统

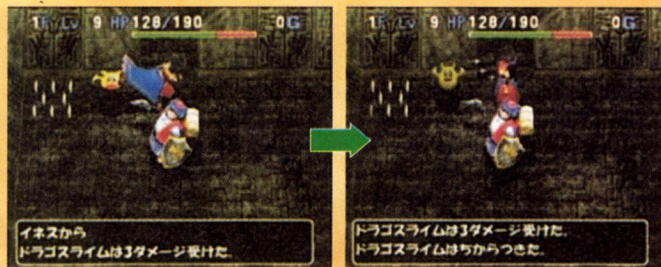
在多鲁尼哥展开冒险之初,老族长的孙女会跟在他身边,和他一起探索迷宫。依奈丝既可以直接攻击敌人,也可以在一旁用自己掌握的魔法来帮助多鲁尼哥进行回复。值得注意的是,依奈丝所掌握的魔法和多鲁尼哥的不太一样,而且在她咏唱魔法的时候,MP的消耗不会被表示出来,也没法用数字来显示。在前作之中大概有50种的魔法出现,而这一数值在本作里会成倍的增长,同样



▲这个系统源自于N64版的《风来的西林》。

地,其他诸如洞窟数、陷阱数、怪物种类、武器防具及道具数等项目也都至少有3倍以上的增长。

作为多鲁尼哥的伙伴,依奈丝在打倒敌人之后也会得到和他一样数量的经验值,因此,她的等级也会在经验值积累到一定程度之后而上升,同时,HP和



攻击力等能力会随之提高。另外在“DQ”系列当中,从IV代起便采用了“伙伴对话系统”,可以了解伙伴的一些情况,在本作之中也采用了类似的伙伴对话系统。因为依奈丝的HP没有被表示在画面之上,如果她受伤就不能被迅速地判断出来,虽然她可以为多鲁尼哥治疗,但也需要在适当的时候和她交谈一下,询问她的身体状况,此时即可通过伙伴对话系统来大概获悉依奈丝的健康状态,从而采取相应的回复措施。

## 前两作数值对比

|      | 多鲁尼哥1 | 多鲁尼哥2 |
|------|-------|-------|
| 洞窟数  | 3     | 13    |
| 最深部  | 99    | 99    |
| 陷阱   | 9     | 19    |
| 怪物种类 | 32    | 132   |
| 武器防具 | 14    | 46    |
| 道具数  | 67    | 154   |







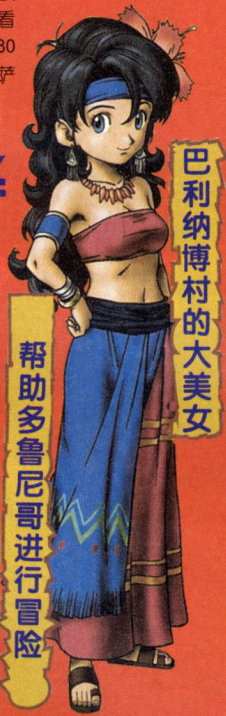
## 巴利纳博族长

### 具有丰富知识的威严老人

虽然身为族长，可是言谈举止无一不被神秘的气氛所包围，看上去年纪大约在70-80岁之间，对于孙子罗萨非常头疼。

## 依奈丝

族长的孙女，为人温柔善良，对任何人都非常和蔼，再加上长得漂亮，因此颇受村民喜爱。言行慎重、举止得体端庄大方，对于爷爷的话从不违背。



## 巴利纳博村的大美女

### 帮助多鲁尼哥进行冒险

## 罗萨

和姐姐依奈丝有着天渊之别，从不把爷爷的话放在心上。厌恶学习和严肃的事情，整日吊儿郎当不学无术。尽管说话时嘻嘻哈哈的，可在罗萨的心里还是非常尊重爷爷和姐姐的。

### 由于学习不足只能当成半个人用



和外表的形象不同，依奈丝的真正个性十分好战，选择她作为最初的冒险伙伴应该没什么问题。依奈丝擅长腿上功夫，而她的回复系魔法也相当出色，可以算得上是一名合格的战士。令人感到非常惊奇的是，依奈丝使用的回复魔法名为ホイミ，是DQ当中最为基础也是最为经典的回复魔法，而另外使的一种解毒魔法キアリ-则同样在最初的DQ之中便应用至今，不知游戏当中还有哪些经典魔法可供使用，真是非常期待呀！另外，在“多鲁尼哥大冒险”系列当中，中毒即意味着力量下降，所以依奈丝的解毒魔法对多鲁尼哥可谓意义重大。

相对而言，罗萨由于学习得不够而没能在开始获得与多鲁尼哥一起冒险的资格，不知在之后的冒险过程中，他能否凭借自己的实力来说服爷爷，从而给自己以锻炼的机会。



## 关键词 鸟山明

也许有读者注意到了，本作的人物形象看起来是那么的熟悉、那么的亲切，你的心里也许会想：这该不会就是……没错，本作的角色设计正是一直替DQ系列卖命的，同时也是日本为数不多的几个大师级漫画家——鸟山明大师，从初中起，他的《七龙珠》和《阿拉蕾》便陪伴CLOUD度过了无数的日子，带给我无数的欢乐，直到现在还时常怀念，想必你也是一样吧。随着时间的流逝，我们长大了，而鸟山明大师则日臻成熟兼老练，从这几幅栩栩如生的图像中便能看得出来，他的画功又提高了许多，笔法的运用更为洗练，人物极为传神，不由得让人从心里感叹：姜还是老的辣。尽管如此，人物的可爱造型依然没有改变，为游戏的轻松有趣的风格奠定了良好的基础。在我看来，鸟大师的作品永远都会年轻，永远都会充满童趣，永远带给我们最美好的幻想。





波兰  
红色闪电



巴拉圭  
超能力拳



葡萄牙  
大海无量



德国  
柏林墙



英格兰  
塔桥射门



巴西  
丛林桑巴



阿根廷  
霸王射门



塞内加尔  
沙漠拉力



美国  
自由女神



西班牙  
疯狂斗牛士



日本  
武士之刃



韩国  
猛虎冲击



土耳其  
特洛伊木马



法国  
埃菲尔铁塔



中国  
万里长城



瑞典  
雷神之槌



## 爆烈足球

今年的世界杯无论是用轰轰烈烈还是凄凄惨惨来形容似乎都不是那么合适,反正球迷们是过足了瘾喊够了本儿,虽然中国队的球员们没能实现在世界杯上进球的梦想,但是我们可以游戏之中替他们完成这个“不可能完成的任务”。TECMO最近似乎业绩不错,接连的美少女“秀”吸引了大批玩

家的目光,借着这股热潮,又在垂暮之年的PS上推出了这么一个另类的足球游戏,一个如此像《少林足球》的足球游戏,所有的参赛国家都有自己独到的特技,看来中国的万里长城依旧会屹立不倒,日本的武士之刃锋利依然,巴西的丛林桑巴热舞未尽,阿根廷霸王射门风光不再……

### 爆烈足球

■TECMO  
■SPT  
■7月25日 ■5800日元

PS

游戏人数  
1~4

PS专用  
游戏卡

対応

CD  
ROM

<http://www.tecmo.co.jp>





# shinobi 忍

## 超級

忍

SEGA  
ACT  
今年发售预定 价格未定

PS2

游戏人数 1  
PS2专用 记忆卡 对应  
DVD ROM

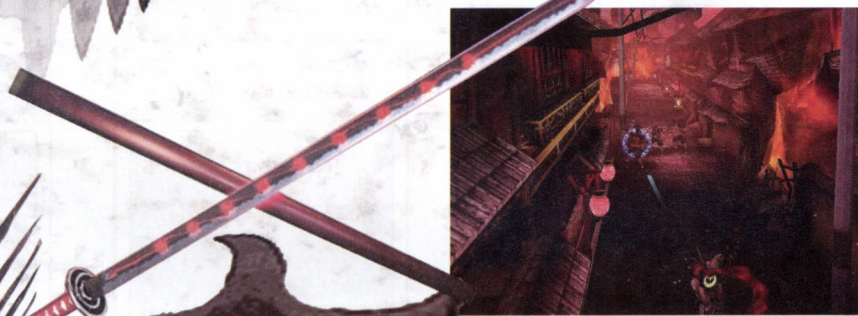
<http://www.sega.co.jp>

距当初 MD 上的《忍》发售已经有 13 年的时间,现在他再次复苏了!回想当初的“超级忍”,那将日本风格与西洋时尚完美结合的造型,的确让人折服,同时游戏在欧美也取得了很大的成功。现如今潮流时尚日新月异,要再将东西方完美结合起来,难度非比寻常。

## 将特有的黑暗世界向你展开

忍者,善于活跃在黑暗之中,无声无息里来去自如……本游戏已经将忍者设定为正面对决的角色,但是黑暗中的战斗还是不可避免的。《忍》里的黑暗不同于《天诛》,虽然都是忍者游戏,但是《天诛》系列里表现的是真正的暗杀,寂静与黑暗中充斥着紧张和刺激。而《忍》则不然,虽然背景色是暗淡的黑暗,但是豪快的

斩杀下, 黑幕里隐藏的仿佛是更具挑战性的战斗以及无以言表的刺激。毕竟这是个商业化充斥的社会,在以“酷”为主题的动作游戏横行的今天,《忍》也不能摆脱这一定律……



### 恶食

胧之一族代代相传的妖刀——恶食。是用阴阳咒法锻制的破魔之剑,不光具有凌厉的物理攻击力,最大的特征是持有破魔的能力。恶食可以让使用者的阴阳气流增幅,从而突破极限的攻击力。当然,要想让这种能力发挥作用,就必须打开恶食身上的“理之目”。当妖刀吸收了足够量的高纯度“魄”时,“理之目”将被打开,反之当足够量的高纯度“魄”被吸收时,“理之目”将被封印。一旦打开“理之目”并吸收了极大量的“魄”以后,妖刀“恶食”将开始暴走,使用者的攻击力会得到极大幅度的增加,但据说这是邪恶的力量。用邪恶的力量来消灭邪恶这可以说是胧之一族对抗邪恶的特殊办法。胧之一族破魔时讲究速战速决,因为恶食的“理之目”一旦长时间打开将产生副作用,那就是吸收使用者的生命。所以胧之一族有一个不成文的规定,面对魔物就算战斗到死也要斩尽邪恶。

秀真——  
——守恒

在年幼的时候,失去双亲的秀真和守恒相依为命。少年时期,秀真就开始了外出修行,但随后族内发生的事情让他俩了解到胧之一族的宿命。那就是族中族长血缘中最年轻的孩子将成为新的族长,而秀真和守恒因为是兄弟,所以要先行决斗,生存下来的一个才能继承族长的遗志,并拥有妖刀“恶食”。随后,秀真和守恒被分别带走抚养并修行忍术,虽然两人一直没有见面,但都可以感到对方的存在。10 年时间过去了,都成长为优秀忍者的两人迎来了宿命的对决。那一夜月色妖娆……





## 操兵符

操纵无机物的符咒，咒文强的话无机物实力不逊于式神。

## 召还符

“式神”召还用咒文，上边记录了阴阳师和式神的契约。



## 苍蛟龙

目的不明确，但一直是与秀真为敌的角色。这位假面忍者就是全灭秀真故乡——胧之一族的元凶，他的具体实力还不甚明了。而东京变为废墟和这次的事件都和他有着密不可分的关系……苍蛟龙和秀真，就像阴阳道里的阴和阳一样，相互对立……



# 咒法 操兵

使用阴阳术将没有“魂”的物体宿上阴的御灵“魄”，使得他们可以行动。一般来说袭击秀真并被秀真杀死的下忍、已经死去的胧之一族的忍者，都可以宿上“魄”成为傀儡战士。在无机物上宿上“魄”的话，那么可以成为“咒符战车”，按宿主的意愿行动。

## 阴阳道的世界

《忍》的世界中，阴阳道作为体系化的思想存在。“表里、阴阳”，万物都是表里一体，这就是“阴阳的理论”。而研究阴阳道并以此职业的人，被称为阴阳师。阴阳师曾经得到政府的极大信任，许多谈判代表和政府高级官员都是由阴阳师来担任，通过他们准确的判断来避免灾难或下达正确的政令。但是这一切并没有让国家可以永久和平，已经变为废墟的东京就是明证……这一切都与阴阳师有着密不可分的关系……



▼眺望远方的秀真。朦胧中那好像是古代祭坛的入口，难道有阴阳师在里面进行邪恶的仪式吗。

# 阴阳 咒符

外形看是类似于纹章的咒符，由阴阳师的咒力形成的实体。咒符上即有“理之目”还有“咒文”，根据咒文的不同，咒符外形也有变化，但是具体作用根据咒符上的咒文而定。无论是张开结界还是召唤式神，一切的效果都是为了阻拦秀真的前进。

## 结界符

封锁空间的符咒。锁住周围的一切，直至使用者死亡。

胧之一族的对手是神秘的，除了拥有强大的实力以外，仿佛还得到了来自阴阳师们的鼎力相助。秀真将要面对的是什么样的对手呢？应该不单单是苍蛟龙，那只是表面的对手，真正幕后的操纵者只有在游戏发售以后才能明了……





# SEGA GT2002™

## 感受历代名车的驾驶乐趣



赛车游戏多种多样,从类型上看最受欢迎的无外乎3大类。第一种是表现真实赛车的,力求再现每一种型号的特点,游戏里也会有大量赛车可供选择,而且销量一直都保持很好,这一类基本都会冠上“GT”的名字。第二种是拉力赛的赛车游戏,非正规公路赛车能带来完全不同的感受,尤其是飞扬的尘沙和车轮掀起的泥点,都让玩家欲罢不能。第三种是个异类,通过赛车来让玩家体验极限速度下的爽快,而全然不顾操纵方法是否与真实相符。我们这里要介绍的《世嘉 GT 赛车 2002》就是属于第一类,游戏里有着极为庞大的车库,那里保存着当年曾经在车坛叱咤风云的名车,当然玩家如果对汽车不是很了解,是不能找到那份兴奋的。如果你有兴趣完全尝试“GT”类赛车游戏的乐趣,请恶补汽车知识先。

《世嘉 GT 赛车 2002》与当年热卖的《GT 赛车 3》采用了有些不同的形式,首先玩家在游戏开始以前要先从6个风格迥异的车型中选择自己最擅长的类别,这以后在游戏中出现的新车也都是事先选择的类别中的品牌。这样游戏的可玩性得到

了一定程度的提高。当然,隐藏车辆也是游戏必不可少的要素,这里得知隐藏车辆也是有系列的,也就是说一次完全不可能见到所有的,还是需要再次游戏时选择不同的车型开始。这种强制增加游戏可玩性的办法的确有待商榷,不过大家看看一些游戏中的设定资料以后,说不定觉得重玩3、4次都不会感到乏味……游戏开始以后,玩家拥有少量的资金和起始车辆,然后就是参加各种各样的资格赛、大奖赛、耐力赛……通过各种比赛以及比赛时取得的名次来赚取资金。资金用来购置在比

赛中毁坏或损耗的汽车配件,再以后就是购买新车……而且在可购买的汽车以及配件中,加入了“中古”(就是二手货)这一设定,玩家可以根据自己的驾驶特点来选择购买。比如你的驾驶风格趋于换挡摔尾型,那么在刹车系统上,就没有必要投入过多的资金,购买二手刹车系统甚至二手刹车片,都可以为你积攒下较多的活动资金。这些设定让玩家在每次新开始游戏以后都会找到完全不同的乐趣!再加上因为一开始选择的车型不同,有些比赛是只有特定车型才可以参加的,因此游戏的确可



### 世嘉 GT 赛车 2002

■SEGA  
 ■RAC ■6800 日元  
 ■9月12日发售预定

**XB**



http://www.wow-ent.co.jp



以多玩好几遍。

世嘉公司的赛车游戏一贯风评都不错,尤其是在街机领域,更是无人可出其右。这次的《世嘉 GT 赛车 2002》由当初制作 DC 版《世嘉 GT》的 WOW ENTER-

TAINMENT 负责,这个制作组就是当初的世嘉第一软件开发部,曾经是世嘉公司街机领域的王牌制作小组。到现在为止,这个制作公司还是在街机游戏开发领域占据很重要的位置,所以由他们推出的《世

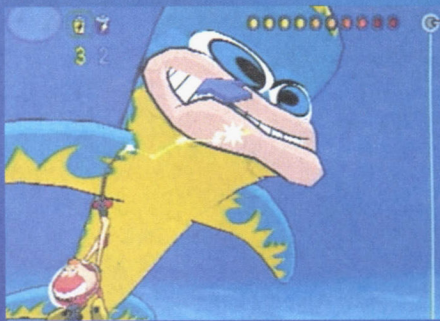
嘉 GT 赛车 2002》在质量上应该有充分的保障,唯一的遗憾就是这款作品发售机种是 XBOX,绝大多数玩家很难体验到游戏的风采了,真希望可以移植到其他机种上去。

# 一百二十五台世界知名的跑车汇聚在世嘉 GT 里

| 车名                            | 型号                                     | 年代                 |
|-------------------------------|--|--------------------|
| <b>◆◆◆◆◆ TOYOTA ◆◆◆◆◆</b>     |  |                    |
| LEVIN                         | TE27                                   | 1972 <sup>1</sup>  |
| SPRINTER TRUENO               | GT-APEX (AE86)                         | 1985               |
| CELICA                        | 1600GT                                 | 1972               |
| CELICA                        | XX2.0GT                                | 1982               |
| SUPRA                         | 2800GT                                 | 1982               |
| CELICA                        | GT-FOUR                                | 1992 <sup>2</sup>  |
| CELICA                        | SS-2                                   | 1999               |
| SUPRA                         | 2.5GT TwinTurbo                        | 1990               |
| SUPRA                         | RZ                                     | 1997               |
| SPORTS 800                    |  | 1966 <sup>3</sup>  |
| TOYOTA2000GT                  |  | 1967               |
| MR2                           | AW11 G                                 | 1984               |
| MR2                           | Group S                                | 1988               |
| MR2                           | SW20                                   | 1993               |
| CELICA                        | 1600GT FUJI Grand Championship Edition |                    |
| <b>◆◆◆◆◆ NISSAN ◆◆◆◆◆</b>     |  |                    |
| SKYLINE                       | HT (KPGC10)                            | 1970 <sup>4</sup>  |
| SKYLINE                       | (KPGC110)                              | 1973               |
| SKYLINE                       | RS TURBO C (R30)                       | 1984               |
| SKYLINE                       | GT-R Vspec II (R32)                    | 1994               |
| SKYLINE                       | GT-R Vspec (R33)                       | 1997               |
| SKYLINE                       | GT-R Vspec II (R34)                    | 2000 <sup>5</sup>  |
| FAIRLADY Z                    | 240Z (S30)                             | 1971               |
| FAIRLADY Z                    | 240ZG (S30)                            | 1971               |
| FAIRLADY Z                    | Z432R                                  | 1972               |
| FAIRLADY Z                    | Version S 2Seater (Z32)                | 1992               |
| FAIRLADY Z                    | 350Z                                   | 2002               |
| FAIRLADY Z                    | 240Z (S30) ワークス                        |                    |
| MID4                          |  | 1985               |
| SKYLINE                       | GT-R (KPGC10) ワークス                     |                    |
| <b>◆◆◆◆◆ HONDA ◆◆◆◆◆</b>      |  |                    |
| INTEGRA                       | TYPE R                                 | 1996               |
| INTEGRA                       | TYPE R                                 | 2001 <sup>6</sup>  |
| CIVIC                         | TYPE R                                 | 1997               |
| CIVIC                         | TYPE R                                 | 2002               |
| NSX                           | TYPE R                                 | 1992 <sup>7</sup>  |
| NSX                           | TYPE R                                 | 2002               |
| NSX                           | TYPE S ZERO                            | 1997               |
| NSX                           | TYPE S                                 | 2002               |
| S600                          |  | 1969 <sup>8</sup>  |
| S2000                         |  | 1999               |
| <b>◆◆◆◆◆ MITSUBISHI ◆◆◆◆◆</b> |  |                    |
| LANCER                        | GSR IC TURBO                           | 1985 <sup>9</sup>  |
| LANCER                        | EVO I                                  | 1992               |
| LANCER                        | EVO II                                 | 1994               |
| LANCER                        | EVO III                                | 1995               |
| LANCER                        | EVO IV                                 | 1996               |
| LANCER                        | EVO V                                  | 1998               |
| LANCER                        | EVO VI                                 | 1999 <sup>10</sup> |
| LANCER                        | EVO VI Tommi Makinen edition           | 2000               |
| LANCER                        | EVO VII                                | 2001               |
| STARION                       | GSR VR                                 | 1988 <sup>11</sup> |
| STARION                       | 4WD Rally                              | 1984               |
| <b>◆◆◆◆◆ MAZDA ◆◆◆◆◆</b>      |  |                    |
| SAVANNA RX-3                  | GT (12A)                               | 1975               |
| SAVANNA RX-7                  | GT TURBO                               | 1983 <sup>12</sup> |
| SAVANNA RX-7                  | INFINI (FC)                            | 1990               |
| RX-7                          | TYPE R (I) (FD)                        | 1991               |
| RX-7                          | TYPE RS (IV) (FD)                      | 1996               |
| RX-7                          | TYPE RZ (IV) (FD)                      | 1996               |
| RX-7                          | TYPE RZ (V) (FD)                       | 2001               |
| RX-7                          | TYPE RS (VI) (FD)                      | 2001               |
| COSMO SPORT                   |  | 1967               |
| EUNOS ROADSTER                | 1.6                                    | 1989               |
| ROADSTER                      | 1.8 RS                                 | 2001 <sup>13</sup> |
| SAVANNA RX-3                  | GT (12A) Grand Champion                |                    |
| <b>◆◆◆◆◆ SUBARU ◆◆◆◆◆</b>     |  |                    |
| IMPREZA                       | WRX Sti Ver.                           | 1994               |
| IMPREZA                       | WRX Sti Ver.II                         | 1995               |
| IMPREZA                       | WRX Sti Ver.III                        | 1996               |
| IMPREZA                       | WRX Sti Ver.IV                         | 1997               |
| IMPREZA                       | 22B Sti Ver.                           | 1998 <sup>14</sup> |
| IMPREZA                       | WRX Sti Ver.V (RA Vlimited)            | 1998               |
| IMPREZA                       | WRX Sti Ver.VI                         | 1999               |
| IMPREZA                       | Sti                                    | 2001               |
| ALCYONE                       | 2.7VX                                  | 1985               |
| SVX                           | VL                                     | 1991 <sup>15</sup> |
| <b>◆◆◆◆◆ 富士 ◆◆◆◆◆</b>         |  |                    |
| JIOTTO CASPITA                |  | 1978 <sup>16</sup> |
| <b>◆◆◆◆◆ ACURA ◆◆◆◆◆</b>      |  |                    |
| NSX                           |  | 1989               |
| <b>◆◆◆◆◆ LEXUS ◆◆◆◆◆</b>      |  |                    |
| IS300                         | 5-SPEED                                | 1997               |
| SC430                         |  | 2002               |
| SC430                         |  | 2002 <sup>17</sup> |
| <b>◆◆◆◆◆ Alfa Romeo ◆◆◆◆◆</b> |  |                    |
| 155                           | T.SPARK                                | 1998 <sup>18</sup> |
| 156                           | Superturismo                           | 2000               |
| GIULIA. Sprint                | GTA                                    | 1965               |
| 147                           | 2.0 T.SPARK                            | 2002               |
| TIPO 33/2                     | STRADALE                               | 1967               |
| 145                           |  | 1997               |
| <b>◆◆◆◆◆ Audi ◆◆◆◆◆</b>       |  |                    |
| TT                            | 1.8T Quattro                           | 2000               |
| Sport Quattro                 |  | 1983               |
| S3                            | Quattro                                | 2001 <sup>19</sup> |
| <b>◆◆◆◆◆ Renault ◆◆◆◆◆</b>    |  |                    |
| Clio Sport                    | V6 24V                                 | 2002               |
| 5TURBO II                     | 1.40HV Turbo                           | 1985 <sup>20</sup> |
| A110                          |  | 1973               |
| <b>◆◆◆◆◆ MERCEDES ◆◆◆◆◆</b>   |  |                    |
| 190E 2.5-16                   | evolution-II                           | 1990               |
| E500                          |  | 1994 <sup>21</sup> |
| 300SL                         |  | 1954               |
| CLK Coupe                     | 430                                    | 2002               |
| <b>◆◆◆◆◆ PEUGEOT ◆◆◆◆◆</b>    |  |                    |
| 406 Sedan                     | V6                                     | 2002               |
| 206                           | S16                                    | 2002 <sup>22</sup> |
| 205 T16                       |  | 1987               |
| 307                           |  | 2002               |
| <b>◆◆◆◆◆ FIAT ◆◆◆◆◆</b>       |  |                    |
| Punto                         | HGT ABARTH                             | 2002               |
| Barchetta                     | 1.8 16V                                | 2002 <sup>23</sup> |
| Coupe                         | 20V Turbo                              | 1993               |
| 1000TCR                       | BERLINA CORSA                          | 1965               |
| ABARTH                        | 131 Rally                              | 1974               |
| <b>◆◆◆◆◆ JAGUAR ◆◆◆◆◆</b>     |  |                    |
| E Type                        | Sr.1                                   | 1961               |
| Mk.II                         |  | 1967               |
| <b>◆◆◆◆◆ OPEL ◆◆◆◆◆</b>       |  |                    |
| Astra                         | Coupe Turbo                            | 2002               |
| Speedster                     |  | 2000 <sup>24</sup> |
| <b>◆◆◆◆◆ FORD ◆◆◆◆◆</b>       |  |                    |
| MUSTANG GT (BULLITT)          |  | 2001               |
| MUSTANG GT390                 |  | 1968 <sup>25</sup> |
| Ford GT (GT40)                |  | 1966               |
| GT90                          |  | 1995               |
| Ford GT (GT40)                |  | 2002               |
| <b>◆◆◆◆◆ Chevrolet ◆◆◆◆◆</b>  |  |                    |
| CAMARO                        | Z28                                    | 1971               |
| CAMARO                        | SS                                     | 2001               |
| Corvette                      | STINGRAY                               | 1970 <sup>26</sup> |
| Corvette                      | Z06                                    | 2002               |
| Chevelle                      |  | 1970               |
| <b>◆◆◆◆◆ Dodge ◆◆◆◆◆</b>      |  |                    |
| Viper                         | GTS/R                                  | 2000               |
| Charger                       |  | 1968               |
| <b>◆◆◆◆◆ LOTUS ◆◆◆◆◆</b>      |  |                    |
| ELAN                          | Sr.1                                   | 1964               |
| EUROPA                        | Special                                | 1973 <sup>27</sup> |
| ELISE                         | EXIGE                                  | 2001               |
| ELISE                         | Type 72                                | 2002               |
| Esprit                        |  | (1985              |
| Esprit                        |  | 2002 <sup>28</sup> |
| <b>◆◆◆◆◆ CATERHAM ◆◆◆◆◆</b>   |  |                    |
| SUPERSEVEN                    | R500R                                  | 2001               |



# スーパー ファイッシャーメン SPACE FISHERMEN



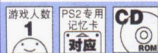
可能因为日本是岛国的缘故罢,几乎所有的人都热衷于钓鱼这一活动,而且就像在山里长大的孩子一定擅长打猎在农田旁边成长的孩子一定勤于耕地一样,他们的钓鱼技术均十分出类拔萃。时至今日,生活在繁华都市之中的人们变得越来越忙碌,渐渐地失去了许多自己原本想做却又缺乏时机去做的东西,比如家务、比如运动、比如他们热爱的钓鱼,于是钓鱼的游戏也随着风行了起来。最初的也是最为流行的钓鱼游戏大多采取现实中存在的著名钓池或湖泊、小溪或河流,鱼类的外形和数据也都尽量据实制作,同时使用专用的钓竿控制器来进行游戏,所以拟真度颇高,在玩家之中也大受好评,一时间,就连“龙战士”和“幻想水浒传”这类 RPG 游戏也都纷纷加入了可以钓鱼的迷你游戏要素,其受欢迎程度可见一斑。

和众多的钓鱼游戏不同,本作放弃了拟真的鱼类和环境,放弃了真实的数据和手感,大胆采用了虚构的宇宙太空作为钓池,并且将画面和人物的设计定位为极富卡通色彩的轻松风格,由此我们不难看出游戏设计者在改变及增加钓鱼活动趣味性方面确实煞费苦心。游戏的目的是和所有太空渔夫们竞争,为得到“传说的ヌシ”而在宇宙中奔波,由于钓者的能力不同,所以每个人都拥有不同的钓鱼技巧,或华丽炫目,或简单实用,更由于不受环境因素制约,只要你愿意,就算是鲸也能一手钓起。

## 太空渔夫

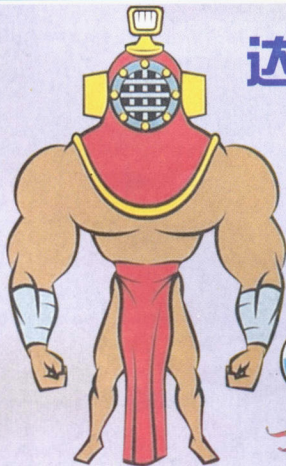
- SCEJ
- ACT ■ 5800 日元
- 10 月下旬发售预定

PS2



<http://www.scej.jp>

# 如果你玩腻了仿真的钓鱼



## 达依巴

原来从事深海作业员的工作,对海洋生物有着最为透彻的了解,29岁,钓龄12年,经验相当丰富,最大的特点就是具有怪物一般的力气。

年轻貌美的少女,虽然刚刚16岁且只有5年的钓龄,可是凭借着出色的技术和漂亮的钓竿,她轻易地成为了无人不知的职业宇宙鱼猎人。



## 丝瓦萝



## 马碎博





## 值得关注的三大要素

### 其一

### 我们可以在何处大显身手?

既然题为“太空渔夫”，则我们施展本领的地方必然在宇宙之中，作为渔夫的我们既可以悠闲地逡巡于各大行星的钓池之间，享受“轻舟已过万颗星”的自在，亦可穿梭在宇宙空间的陨石流星之中，细细品味



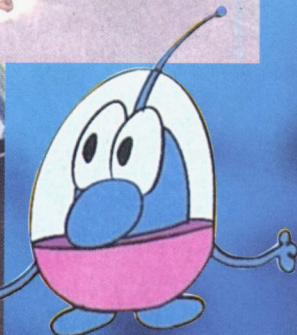
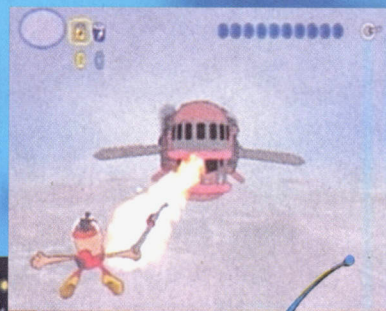
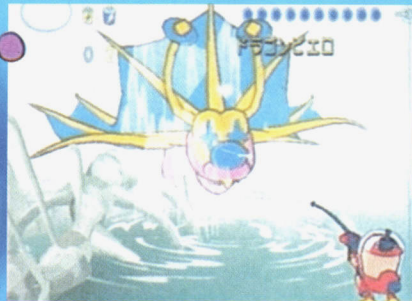
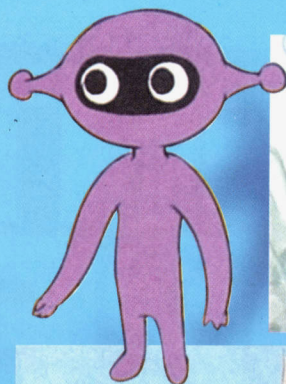
“独钓寒空石”的逍遥，个中感受，难以言表。总之，作为一名“太空渔夫”，就应该达到“生命不息，钓鱼不止(NO FISHING NO LIFE)”的境界，我们热爱钓鱼，因此我们需要在宇宙中每个能够钓鱼的地方留下我们的痕迹，我们热爱钓鱼，因此我们无处不在。



### 其二

### 我们真的是在钓鱼吗?

宇宙实在是太广阔了，广阔到我们根本无法全部获悉它里面到底都有些什么东西。钓鱼?说的好听，我们钓到的那些长得似鱼非鱼的东西也能叫鱼?鬼才信。不过，没办法，在这里，它们被称为“宇宙鱼”，也许宇宙里的鱼真的是这个样子的，至少，它们都有着一条鱼应该具备的特征——鳍。外形稀奇古怪的宇宙鱼，其种类相对于地球上的鱼类来说，相差何止十万八千倍!据可靠资料显示，我们一共只可能钓到140多种的宇宙鱼，实在有些可怜。当然，我们的目的是钓到“传说的ヌシ”，如果种类较少的话，成功的几率应该会更大一些。



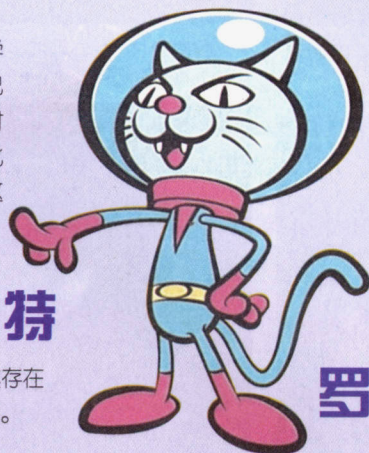
### 其三

### 你了解我们吗?

我们是太空渔夫，钓鱼是我们生命之中不可或缺的重要组成部分，我们热爱钓鱼。我们是一个特殊的群体，我们来自宇宙的各个角落，我们各有所长。什么?你想加入我们?好，没问题，让我们先彼此认识一下，然后我们再切磋钓鱼的技术。请看下面：

# 游戏，不妨试试这款“太空渔夫”!

年仅11岁的宇宙小学生，从3岁起开始钓鱼，已有8年的钓龄。尽管身材矮小，可是他却拥有着比很多大人都强的力量，这点让大人们十分汗颜。



## 艾斯哈特

宇宙猫，目前其存在的身份和作用都是谜。

穿着入时且戴墨镜的宇宙人，对钓鱼有种超凡的感情，可用“痴”字来形容他。为人亲切随和，会告诉渔夫们许多关于宇宙鱼的情报。

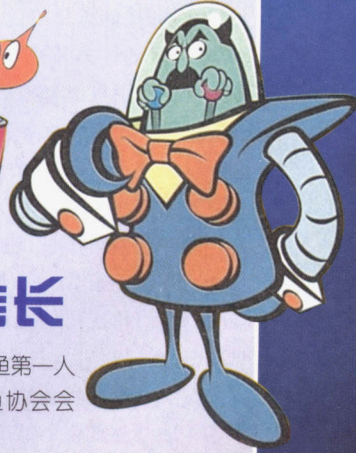


## 罗卡比利星人



## 会长

有全宇宙钓鱼第一人之称的宇宙钓鱼协会会长，深不可测。





# SILENT SCOPER 3

## 沉默的狙击手 3

■ KONAMI  
■ 光枪射击 ■ 6800 日元  
■ 10 月 17 日发售

PS2

游戏人数 1  
PS2 专用  
记忆卡  
对应

CD  
ROM

<http://www.konami.co.jp>



要说在 1999 年以前的街机市场,绝大多数光枪射击类型的框体,毫无意外的都是“倾泻弹药”型。最为经典的就属 TAITO 的《野狼敢死队》系列,手握类似“乌兹”冲锋枪模型,一边感受框体带来的模拟后坐力一边扫射层出不穷的敌人……嗒嗒嗒……嗒嗒……至今想起都还有点手痒呢!当时这样的游戏确实是绝大多数,就连 1994 年第一次上市并一直受到好评的《VR 枪警》系列,也难以摆脱“连射”这习以为常的设定。

就在这时候, KONAMI 公司出手了!《沉默的狙击手》长支狙击枪组成的框体给人与众不同的感觉,游戏颠覆了光枪射击类型一贯的常识,而是以“观察、判断、瞄准、一击必中”为主旨,在当时这部作品的出现,的确让光枪射击类框体得到了新的拓展领域。自此以后,《沉默的狙击手》系列就一直是一些玩家的关注点。

作为街机,《沉默的狙击手》拥有长支狙击枪模型作为光枪,但是移植到家用机上的时候,我们总是不能用手柄找到那种感觉,就算是每次 KONAMI 公司把这一系列移植到家用机时都对游戏进行了修正,也不能达到在街机厅手端“大枪”的效果。这可以说是 KONAMI 公司一直以来给我们留下的遗憾……

说到这款新作品,就必须先提到最新的街机版《狙击—SOGEKI—》。这是 KONAMI 公司推出的《沉默的狙击手》系列最新的街机作品,这次提前放置在家用版中,大家可以提前感受一下!《狙击—SOGEKI—》大概故事情节如此,为了消灭

凶残的恐怖分子,政府成立了对恐怖分子特别部队,简称“VIPER”。而玩家控制的人物就是此部队狙击班一员。需要特别说明的是,本次狙击手配署观测员是一名代号“FANG 1”的女性,也就是说在游戏的时候,边上语音提示的将是一位女性,相信可以给紧张刺激的游戏带来一些清新。

简单介绍完本作中自带的《狙击—SOGEKI—》之后,我们去看看属于本体的《沉默的狙击手 3》。大体的故事情节如下,在国家计划中,克隆技术研究的第一科学家突然失踪。在政府巨额悬赏的紧急调查下,得知科学家被一个大型恐怖组织所绑架,于是政府下达拯救科学家并消灭恐怖组织的命令。不过因为事件的特殊性,所以无法使用军方,任务最终就落在……这部作品是来自街机的修订移植作品,本次为了移植家用机将原来街机上的两个设定修正了。第一是狙击枪的射程,在家用机上狙击枪射程得到了增加,也就是可以“指哪打哪”了。第二是消除了随着时间的流失而减少体力的设定,这样玩家用手柄而无法达到快速瞄准的时候,也不用心急火燎了。



▼ 依然保持系列贯有的特点,当击中重要部位时会出现一击必杀的提示画面。





# 新闻

## 节选《寂静岭3》访谈，窥视游戏设定

这是摘录于“游戏之王”(www.gameking.com.cn)上关于《寂静岭3》的访谈,接受采访的Hiroyuki是剧本作者,Nakazawa是导演。从中我们可以看出《寂静岭3》的一些设定。

《寂静岭3》里全部是新角色,主角叫做Heather(希瑟)。至于和前作的联系,暂时还不能透露是怎么联系起来的。不过既然名字是“寂静岭”,可以说还是有些联系的。所以,在某些方面,可以说这还是“寂静岭1,2”的续作。这次玩家可以选择一个角色:希瑟Heather,这是唯一的可选角色。

目前还没有把《寂静岭3》移植到别的平台的计划。

尽管采访中不能深入讨论主要的故事情节,但是制作者还是简要的介绍一下——故事是在一个小镇开始的,不过不是寂静岭。这是一个和寂静岭没什么关系的小镇,希瑟是一个平凡、普通的女孩。一天她突然到了一个奇怪的世界里。在那个奇怪的世界里,她必须躲开那些奇怪的怪物才能生存下去。这是故事的第一部分,也是故事开始发展的地方。至于后半部分,还不能透露。

而游戏的结尾现在还不能说会不会在寂静岭结束,不过既然名字是寂静岭,那就一定会有一定的联系。

游戏制作者称,他们正在试着综合寂静岭2玩家们的不同意见。尝试根据这些建议建立新的游戏方式。其中之一就是尝试着把玩家遇到的困难减少,特别是在动作部分。同时,也在考虑给玩家这样一个印象:主角只是个普通人而已,并没有受过任何军事训练。所以,玩游戏时的困难会少些,同时也表现出角色不擅长使用武器的设定。(冷!~不会变成《钟楼》了吧?)

对于那些已经在“寂静岭1,2”里受到过度惊吓的玩家,采访者问这次还能再吓到他们吗?制作者称,他们认为以前还做的不够,他们还有更多的思路。对于游戏制作组来说,他们想做这样一个游戏:人们会感到它太吓人而不想再玩,但是还是会忍不住而继续玩下去……(恐怖!那会是什么……)



### 简讯

◆著名开发小组 Team NINJA 官方网站开张 <http://www.tecmo.co.jp/teamninja/>。

◆微软与 Nvidia 合作开发 XBOX 的后继主机。

◆《再生侠》的画家将参与 PS2《魂斗罗》的制作工作。

◆有传闻称:微软 1999 年就开始计划收购 SEGA 和 SQUARE,但实际操作均告失败。

◆GBA 将推出《沉默的狙击手》,发售日期在 10 月 17 日。

◆各大主机的降价效果显现——美国 6 月份游戏市场销量增长 50%! 尤其是 PS2,成绩最好。

◆XBOX 推出已经 8 个月了,但是全球过百万游戏只有 3 款,分别是《HALO》、《生与死 3》和赛车游戏《Project Gotham Racing》。

◆《超级阳光玛丽奥》短短几天即到达 40 万套,100 万的目标指日可待。

◆6 月美国地区家用主机游戏软件销售排行榜:

1. 荣誉勋章:前线 (PlayStation 2)
2. GTA 3 (PlayStation 2)
3. GT 赛车 3: A-SPEC (PlayStation 2)
4. 龙珠 Z: 悟空的遗产 (Game Boy Advance)
5. 蜘蛛侠 (PlayStation 2)
6. 长者卷轴 3: Morrowind (Xbox)
7. WWE Wrestlemania X8 (GameCube)
8. Test Drive (PlayStation 2)
9. 超级玛丽奥 Advance 2 (Game Boy Advance)
10. Halo (Xbox)
11. 永恒黑暗 (GameCube)
12. 游戏王:Forbidden (PSOne)
13. Midnight Club: Street (PlayStation 2)
14. 星球大战第二章:克隆人进攻 (Game Boy Advance)
15. Stuntman (PlayStation 2)
16. ATV Off Road Fury (PlayStation 2)
17. Super Smash Brothers Melee (GameCube)
18. Sonic Advance (Game Boy Advance)
19. 游戏王 Dark Duel (Game Boy Color)
20. 蜘蛛侠:电影版 (Xbox)

◆Hudson Soft 宣布他们将为韩国的手机游戏用户推出经典动作游戏《炸弹人》(Bomberman)。

◆微软证实香港、台湾版 XBOX 预计在今年推出。

◆《泰山:重返丛林》(Tarzan:Return To The Jungle)将要在 GBA 上推出。

◆《真女神转生 9》将分为单机版和网络版推出。今年年底推出单机版,2003 年推出网络版。



- ◆PS2 日本地区出货 1000 万台达成。
- ◆3DO 决定加盟 XBOX 软件制作阵营。
- ◆“死或生-沙滩排球”新角色将会在 4 代登场。
- ◆《ICO》原班人马开发《ICO 2》。
- ◆有传闻说任天堂今年底将会推出新版 GBA 主机，以解决玩家一致反应的光亮效果差的问题。
- ◆Sony Music Entertainment 和 Enix 在今年的 8 月 21 日推出一张以著名 RPG 系列“勇者斗恶龙”为题材的芭蕾舞 DVD。自从 1995 年以来，这场以“勇者斗恶龙”为主题的芭蕾舞每年都会在日本各地举办巡回演出，即将推出的 DVD 收录的是今年 3 月 21 日最新的一场“勇者斗恶龙”芭蕾舞，并会包括 6 个摄影机角度可选、支持 Dolby 5.1 效果。DVD 以 4800 日元的价格发售。
- ◆PS2 最新“咸蛋超人”游戏即将在今秋推出。
- ◆《格斗之王 2002》将会在今年 10 月推出街机版。
- ◆Activision 和摩托罗拉都表示开尽力开拓手机游戏市场。
- ◆SEGA 为任天堂 NGC 主机移植的 RPG 游戏《永恒的阿卡迪亚》(Eternal Arcadia) 将会在今年年底推出。和 DC 原版相比，游戏将会新增一名女性的太空海贼角色，游戏的系统也会作出一定的调整。
- ◆著名美少女恋爱游戏《Pia Carrot 3》第三作即将推出。
- ◆谣传任天堂将效仿 SEGA 放弃硬件市场，转而投入纯软件制作。
- ◆GBA《魂斗罗》支持两人连线游戏。
- ◆SEGAPS2/XBOX 运动游戏《NFL2K3》提早一周推出，誓与 EA《Madden NFL》硬拼北美运动游戏市场。
- ◆GBA 版《合金弹头》游戏正式公布。
- ◆《最终幻想》1、2 代复刻版 10 月底推出。
- ◆SEGA 终止 PS2 版《永恒的阿卡迪亚》开发。
- ◆《GTA3 资料篇：罪恶的都市》预定 10 月 22 日推出。
- ◆《死或生-沙滩排球》将导入真实时间系统。
- ◆多款 SNK 名作在家用机上复活。  
NeoGeo(家用版)：  
双截龙(Rage of the Dragons)

## 经典移植再现 GBA——《洛克人与福雷迪》

CAPCOM 称，当年风靡 SFC 的动作游戏《洛克人与福雷迪》将移植到 GBA 上，预定发售日期为 8 月 10 日，售价 4800 日元。

这是完全移植自 1998 年推出的 SFC 游戏，洛克人与福雷迪将会在 GBA 上重新登场，跟 CAPCOM 另一款已经推出的 GBA 游戏《超魔界村 R》一样的是，游戏不但完全移植自 SFC，还会新加入一些 GBA 版的新要素。



## OVA《战斗妖精雪风》决定改编游戏

日本游戏制作公司 Aquasystem 宣布，他们将把 8 月 25 日推出 OVA 的《战斗妖精雪风》改编为游戏在 XBOX 上推出，游戏预计将在明年春季发售，售价 6800 日元。

该公司目前只宣布取得了这款作品的游戏改编权，至于游戏的具体类型和详细内容没有透露，但就表示将会在游戏里活用“战斗妖精雪风”里丰富的科幻世界观，而且将会充分利用 XBOX 高超的声音、图象处理能力。

《战斗妖精雪风》原作为神林长平 1984 年发表的一部长篇科幻小说，曾获得第 16 届日本科幻大会“星云赏”大奖，主角为驾驶高性能战术侦察战斗机“雪风”的深井零。



## XBOX《刀锋战士 2》战斗画面

好莱坞动作电影《刀锋战士 2》(Blade II) 上映后取得了不错的反映和票房成绩，根据电影改编的 PS2 版和 XBOX 版游戏也成为玩家们注目的焦点。



## 忍者动作游戏《天诛 3》

发行商 Activision 最近在欧洲举办了一个名为“Activate 2002”的新作发布会，并在现场展出了多款即将推出的游戏大作。

左侧为现场公布的 PS2 忍者动作游戏《天诛 3：天堂之怒》(Tenchu 3: Wrath of Heaven) 最新游戏画面。和 PS 的前两作相比，《天诛 3》里将会有新的暗杀攻击动作、改良的搏斗系统、新的武器和道具、更大的场景关卡、更流畅自然的人物动作和新的联机作战选项。





## 传闻《合金装备 3:爱国者》,一切都只是传闻!

以下为最近在日本一些游戏网站上流传的关于 KONAMI 动作游戏系列“合金装备”第三作的一些资料:

- 1、《合金装备 3》目前暂定标题为《合金装备 3:爱国者》;
- 2、《合金装备 3:爱国者》自从 2002 年 1 月开始已经开始了策划、开发等工作;
- 4、新作的舞台发生在日本;
- 5、新作的故事发生在《合金装备 2》故事结束后的 3 年;
- 6、游戏的主角回归为一代的 SOLID SNAKE;
- 7、来自 KONAMI 美国分公司的内部消息称游戏的故事剧情已经完成制作;
- 8、SOLID SNAKE、OTACON、OCELOT、Campbell 大佐等旧角色将会继续登场;
- 9、游戏将在 PS2 平台上开发,推出时间大概为 2003 年或 2004 年;
- 10、游戏的剧情、主题都和前两作类似——反核、反战、潜入、METAL GEAR……
- 11、不排除在其他机种上推出该游戏的可能;
- 12、《合金装备 3:爱国者》这个标题为暂定,未来有可能会改名。

## CAPCOM《生化危机》系列游戏新消息

CAPCOM 宣布了他们移植自 PS 的两款 NGC “生化危机”游戏的发售日。

NGC 日版《生化危机 2》和《生化危机 3》将会在今年冬季在日本推出,而北美版的《生化危机 2》已经有了确切的发售日期——10 月 9 日,《生化危机 3》北美版将在 12 月 2 日推出。这两款游戏都将会以低价推出。

此外,CAPCOM 还表示 NGC 版的《生化危机 0》中,将会出现一位以前从来没公布过的神秘男性角色。

## 电子游戏分级制度即将在日本实施

日本 CERO (COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANIZATION, 电子娱乐分级组织)7 月底在东京举办了一场关于在电子游戏中导入“年龄指引制度”的说明会。

根据这一制度,未来在日本地区推出的电子游戏软件,在正式发卖前都将会由 CERO 这个独立的第三方机关加于审查,然后根据游戏中有无暴力、色情成分及其程度的多少,分为“全年龄对应”、“12 岁以上”、“15 岁以上”、“18 岁以上”四个级别,并在游戏的正式包装上帖上相应的级别标签,指引玩家的购买。

这个制度将从今年的 10 月 1 日开始实施,参与审查的游戏主机软件包括有 PS2、PS、N64、NGC、GB(GBC)、GBA、XBOX、DC、WS(WSC)这几款主机的游戏。

在这个说明会上 CERO 向与会的记者详细说明了根据这一标准大概游戏会被定以什么样的级别,例如里面光对游戏里的“出血描写”就分为“玩家控制的角色直接导致的出血”和“非玩家控制的角色导致的出血”,可谓分得非常之细。

再如,格斗游戏分级也会分很多,角色设计很卡通化的格斗游戏会被定为“全年龄对应”,如果格斗游戏中有大量写实的搏斗画面就会提升到年龄限制的级别,如果这款游戏格斗游戏中出现大量表现类似“出血”的暴力镜头的话其年龄限制还会进一步增加。



格斗之王 2002(The King Of Fighters 2002)  
真豪血寺一族(暂名)  
街霸对拳皇(SNK vs Capcom)

DC:  
格斗之王 2000(The King Of Fighters 2000)  
格斗之王 2001(The King Of Fighters 2001)

PS2:  
格斗之王 2000(The King Of Fighters 2000)  
格斗之王 2001(The King Of Fighters 2001)

GBA:  
合金弹头:生存任务(Metal Slug Survival Mission)

◆SONY 网络娱乐部分正和美国最大的漫画商 Marvel Entertainment 商量将 Marvel 旗下的大量漫画英雄汇集到一款网络游戏中,而现在列入 SONY 谈判目标的漫画英雄已包括蜘蛛侠、刀锋战士、X-MEN、Daredevil、The Punisher、Fantastic 等等。

◆北美 SEGA 宣布 DC 网络游戏将全面免费。

◆《最终幻想 XI》9 月将推出特别艺术版,玩家使用这个版本的游戏上线游玩《最终幻想 XI》就不用更新补丁数据,此外,也会包括一些很特别的东西,其中已经知道的就有由游戏原画天野喜孝先生精心绘制的原画集、同样是天野喜孝制作的金屏风豪华游戏地图、游戏中四个国家的国旗刺绣等等。

◆GBA《Black Matrix 0》(黑色子宫)8 月底推出。

◆《星之海洋 3》正式发售日为 9 月 26 日,售价 7800 日元。

◆CAPCOM 公布他们将会于 9 月 19 日在 XBOX 和 PS2 上同时推出超华丽 2D 格斗游戏《漫画英雄对卡普空 2》(MARVEL VS CAPCOM 2)。

◆微软、SONY、任天堂名列世界品牌百名列。

◆SONY 证实他们已经收购了一家美国的游戏公司 Incog Inc,这家公司以前曾制作过 PS2 游戏《Twisted Metal Black》。

◆《疯狂出租车》电影版正式决定制作,Mindfire 公司负责拍摄。

◆英文版《王国之心》9 月 17 日推出

◆NGC 版《洛克人》游戏公布。

◆明年 E3 大展的开展日期为 5 月 14 日(星期三)开始,5 月 16 日(星期五)结束。

◆《最终幻想》新作游戏,预定将在 2003 年春发售;  
《陆行鸟》系列游戏续编,预定 2002 年底发售;  
《最终幻想战略版》新作,预定 2002 年冬天发售;  
《圣剑传说》(暂名),预定 2003 年夏天发售;  
《最终幻想:水晶编年史》(Final Fantasy: Crystal Chronicle),预定 2003 年春发售。



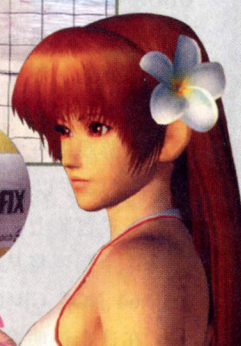
# 监视者

监视者

监视者 监视者 监视者



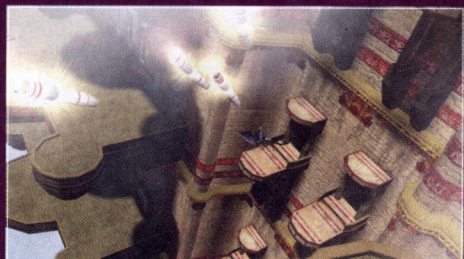
做这个栏目的初衷就是因为有些游戏发售以前总是更新资料，有时候他们厂商就单单更新了一些新图片，而制作杂志的时候就比较困难，难以从新游戏介绍中给予一个良好的表现形式。所以“监视者”就出现了，这里是那些新游戏的图片介绍。



**DEAD OR ALIVE**  
XTREME BEACH VOLLEYBALL

## 死或生 沙滩排球





厂商:SEGA 类型:STG

# 飞龙

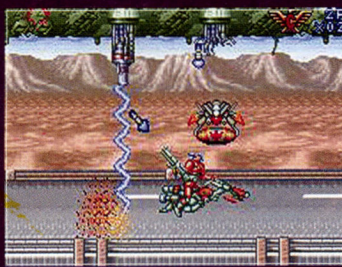
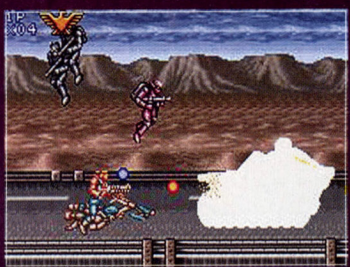
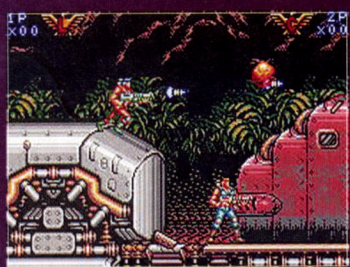
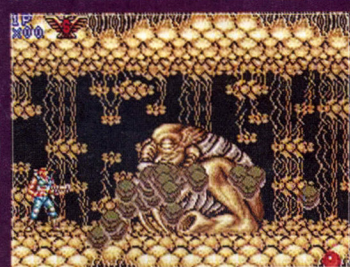
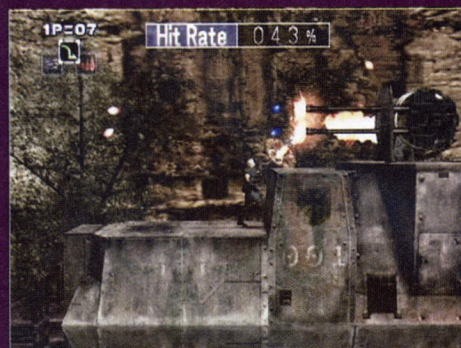
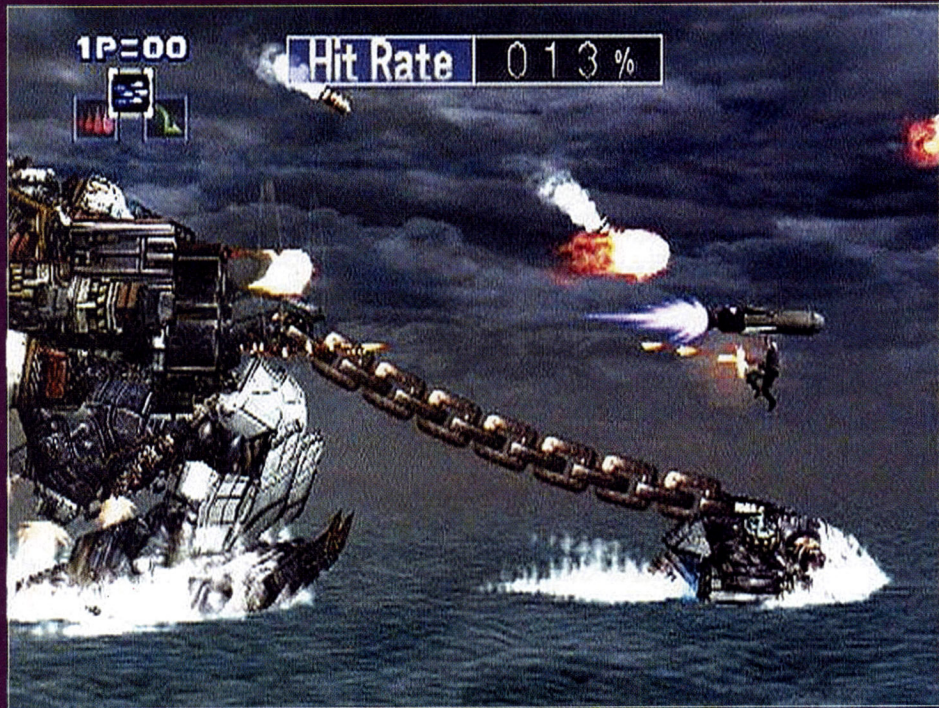
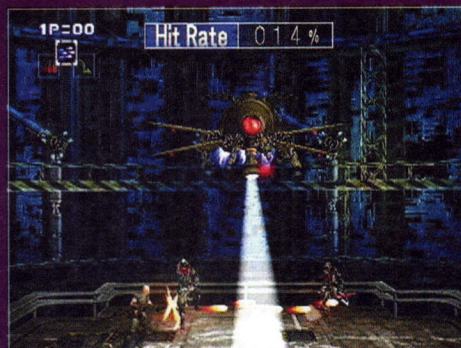
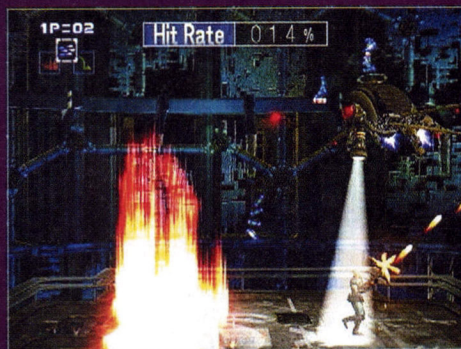
无论如何,有新主机的机能支持再加上 SEGA 强大的软件开发能力,《飞龙》必将成为一部优秀的作品。

通过图片我们可以看出,本作中“飞龙”的升级依旧可以通过翅膀的颜色和外形来分辨,所以说随着战斗提升等级的系统保留了下来。游戏公布的画面中,场景非常丰富,理论上讲本次的游戏时间会较 1.2 代长许多,可玩性得到大幅度的提高,如果有经济能力绝对要购买一款。

这次公布的新图片中没有什么 BOSS 战的场景是一件让人疑惑的事情,如果游戏还是按照 stage 来划分的话,BOSS 的数量相信绝对可观,而 BOSS 战更是 XBOX 彻底展示自己极限机能的时候,没看到如此的场景确实遗憾!



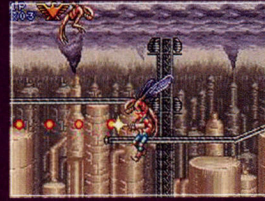
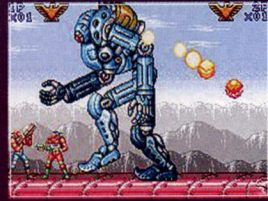
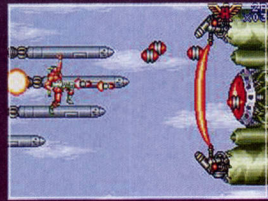
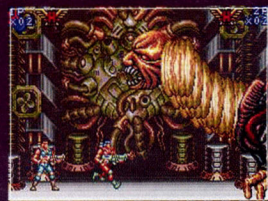




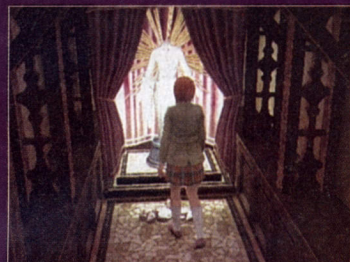
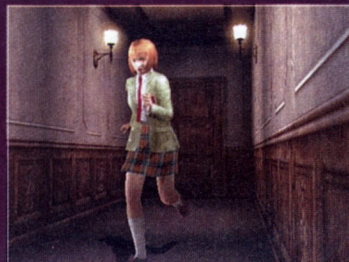
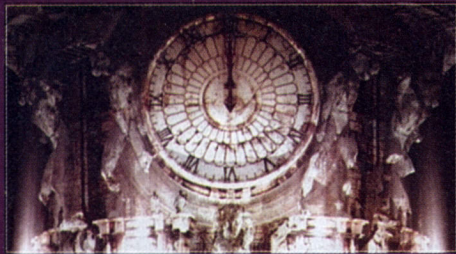
# 魂斗罗

厂商: KONAMI 类型: ACT

如果我们仔细观察可以发现, 游戏的形式其实并没有摆脱当年 SFC 版的影子, 尤其是两个版本都有的“一手抓导弹空中飞行一手开枪射击”的创意都来自当初的 SFC 版本! 虽然有 PS2 机能的完美支持, 但是游戏设计者如果没有更好的思路, 相信游戏不会得到什么好的结果。再来看看 GBA 版本, 单从游戏公布的画面看, 感觉上还是很精彩的, 不过也是模仿当年 SFC 版本的地方过多了。







# 钟楼 叁

厂商:CAPCOM 类型:AVG

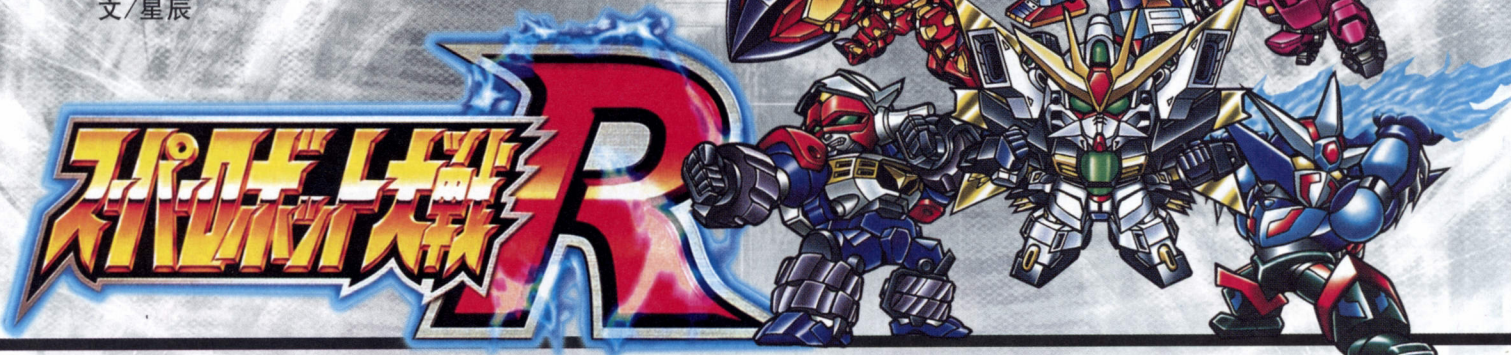
当最新的画面展现在我们眼前的时候,许多朋友都在网上相互询问,这还是当年那款《钟楼》吗?当年SFC版本的时候,确实在机能的限制下,恐怖游戏达到《钟楼》的水平那就是极限了。而现今不然,在机能超强的今天,有些夸张的说,只有你想不出来的没有做不出来的。所以《钟楼》的变化是理所应当的,而具体风格的确确实需要制作人员来把握,如果雷同于市面上的3D-AVG的话,《钟楼》将会在这个时代彻底消失……

从画面中是体验不到《钟楼》系列一贯的恐怖感的,这是钟楼的传统。游戏中带来的压抑与恐慌才是真正的魅力所在呀!





文/星辰



《超级机器人大战》系列，一个永恒的主题，热血、友情、还有……爱！喜欢听着机师用尽灵魂的力量热血的嘶吼，喜欢看着金属与金属之间充满质感的碰撞，喜欢回味着这一切似曾相识但又略有不同的场面，喜欢它的音乐，喜欢它的画面，喜欢它的作品，喜欢它的一切……也许作为一个非机战迷永远也无法理解这种喜爱，也许从客观的角度来看该系列的制作水平确实参差不齐……但是，这又有什么关系呢？我们在热血中奋斗过，在灵魂中奔放过，这样的感觉是任何游戏都无法带给我的！

在经历了七天几乎不眠不休的奋战之后，终于可以把《机战 R 究极攻略》这个五万五千余字的庞然大物呈现在读者眼前。姑且不论此攻略值不值“究极”二字，但至少有一点可以肯定，我们用心在做，我们努力使攻略的品质达到最好。截稿的前一刻，我在 QQ 上问机战世界的同伴们，现在感觉如何？出乎意料的竟然是一片沉默……大家的 HP 现在都已不足 10 点，SP 也早已消耗殆尽，是该休息了。我笑笑，关上电脑，径自在梦中寻找 16 岁的琉璃去了……

仅以上面的文字作为《机战 R 究极攻略》作序。（另：以上文字和评测内容无关，权当废话）

从系统上看，《机战 R》并没有太多的新意。除了随时存盘一项是首次出现之外，其他所有系统都在系列作品中出现过，并没有太多值得一书的地方。相反倒是在一些细节上有了不小的改变，最明显的莫过于敌人可以使用强化道具这一设定。某些消耗类强化道具（如 HP 回复、EN 回复等）敌人会根据场上的情况自由地使用，不过略微有些不足的就是敌人还不能很好的把握使用强化道具的时机，不然的话，一定会对整个游戏的难度带来质的变化。该创意的确值得称道，但实际效果却略显鸡肋。另外精神的修改也令人有些意外，“爱”由历来的全员 HP 回复变为了如今的小“奇迹”，不知道这到底应该如何解释，个人感觉不如说是一个小小的 BUG。“热血”的效果终于回归为了 2 倍攻

击力，如此再也不用为无法击坠 BOSS 而头疼了（再配合一个“直击”精神，对 BOSS 可谓无往而不利），从这点上看本游戏的难度相比 A 又略微降低了一点。

本次新加入的机体实力普遍较强，GEAR 战士电童（凰牙），黑百合还有主角机，都是可以独挡一面的角色。电童的数据武器系统可以轻松面对各种环境下的战斗，而且电童在很长一段时间都拥有双人份的精神优势，最终的电子神兽“凤凰”几乎可以对所有 BOSS 一击必杀，还同时具有恐怖的“每回合 EN 全回复”能力。明人的黑百合虽然可以使用的时间不长，但是强大的威力绝对令人爱不释手。黑百合具有两层装甲，关键时刻可以用它抵抗一切攻击，同时还拥有 EN 回复与玻色子跳跃能力，玻色子跳跃是在普通状态下即可发动的分身能力，非常有实用价值。不过最强的还是非主角机莫属。个人感觉本次的主角机拥有不下于“龙虎王”的强劲威力！首先主角机的 EN 回复能力可以放心的使用必杀攻击，其次换装的设定则足够应付各种敌人，陆战装甲拥有顶级的装甲值，还拥有优秀的空 A 武器；空中装甲则拥有超过 ν 高达的运动性和 6 格的射程；最终决战装甲则同时具有最高的装甲值和顶级的运动性，如此一部机体同时兼具超级系和真实系的优点，“最强”一词恐怕无论如何也不会旁落他人。

本次的剧情设定为一个穿越时空的平行空间的故事，个人感觉在所有的机战故事中，本次的故事是最棒的！由于主人公在一次偶然情况下回到了五年之前的世界，所以之前大战中会出现的一些矛盾的情节在本次的故事中都迎刃而解。主人公作为一个“过来人”，更可以在某些关键时刻提出建设性的意见，相当有成就感。而且当原作事件没有按既定的方向发展，而是走向了一个更好的结局时，这不也是我们一直期望的吗？事实上在游戏结束时，所有的故事都画上了一个完美的句号（最希望看

到的明人、尤利加和琉璃幸福生活的场景也存在哟），也许，只有在这个时空才能迎来真正的和平吧！

有关琉璃的遗憾：个人最喜爱的角色就是 16 岁版的星野琉璃，本以为可以在整个游戏中都看到她，但是没想到穿越时空的剧情使得 16 岁琉璃只出现了 4 话，这不能不说是一大遗憾啊！还好总算在最后的结局中看到了幸福生活的琉璃：“火星碗天火烧荞麦面两份……面要软些的。”呵呵……这句台词好像似曾相识。

有关主人公的感情：虽然本次无法和恋人在战场上并肩作战，但是关于感情刻画方面却是入木三分。男主角和瑞惠之间的感情几乎是众人皆知的秘密，但由于男主角羞于表达使得直到最后时刻才向对方告白；女主角一直暗恋拉基，但拉基对引擎的兴趣明显大过对女孩子的兴趣，直到最后时刻，拉基才在女主角的威胁下表白。无论结果如何，两人都过上了幸福的生活，真好！（在攻略中有这两段情节的详细描述。）

有关最终 BOSS：最终 BOSS 迪米纳斯是一个悲剧性的角色，虽然作恶多端，但却有着善良的一面，值得同情。可以说它是历代机战 BOSS 中刻画得最有血有肉的一个，虽然它不是人类，但它却具有人类的思想，人类的感情。（关于最终 BOSS 的分析请看攻略的附录）

画面：8 分  
音乐：7.5 分  
系统：8 分  
耐玩性：9 分  
挑战度：8 分  
简评：故事非常出色。





文/DARKBABY

6年的漫长岁月使得我对正统马里奥系列的期待达到了顶点,过去《马里奥64》曾经开创了3DACT游戏的新境界,但这一切的辉煌都已经成为遥远的过去,很多人关注着任天堂和宫本茂大师在GAME-CUBE这个全新的出发点上是否能够再塑神话。对于我自购主机的这天起就一直沐浴着憧憬和期待齐飞的不同感受。

7月20日晚8点,浑身汗湿的我兴冲冲揣着破费周折拿到的《阳光马里奥》赶回家中,当按下POWER键时那种神圣的感觉无以名状。虽然在之前国内外各大BBS已经不断出现讨论这个游戏优劣的帖子,我尽量做到视而不见以免受到其中某些观点的左右,但是作为任天堂的拥趸我深知这款大作对于NGC主机的重要性,其成败关乎任天堂未来的整体战略。当然作为玩家我更关心的是《阳光马里奥》是否能够在前作《马里奥64》的高起点上取得突破。

作为任天堂今年夏季商战的主打大作,宫本茂在剧本设定上着实下了番苦功,碧奇公主终于摆脱了被诱拐的宿命。似乎是为了摆脱儿童游戏的批判,本作的剧情设定增添了不少成人向的内容,马里奥的死敌库巴为了复仇,故意向儿子小库巴透露了碧奇是他母亲的YY谣言,结果为了

夺回母亲小库巴伪装成马里奥的形象在海豚岛到处肆虐以达到嫁祸的目的…这部作品已经不局限于单纯的ACT,融入了大量AVG探索要素使得乐趣得以倍增。

作为成功ACT的首要自然是操作性,任天堂的游戏想必没有人会去怀疑,配合着NGC的3D摇杆几乎让玩家达到身心一体的感受。在操作上为了吸引越来越多的LIGHT USER,本作的动作要素依据前作进行了大幅度调整,即使是菜鸟也同样能充分领略ACT的趣味,对于我这样经受过《马里奥64》血腥洗礼的老鸟则更是“乐胜”。喷水枪作为全新道具功能千变万化,不但用来清楚污染,而且还能作为短程飞行的助推器。利用马里奥系列传统的跳跃技巧并配合喷水枪的各种功能完全能领略到全新的操作感觉。关卡的设计上也匠心独运,虽然没有前作诸如沙漠、彩虹等诸多的幻想世界,海豚岛作为一个整体舞台同样隐藏了大量的奥秘,游戏版面设计依然延续了前作的设计思想,当获得的SHINE达到一定数量后会不断出现相对应的关卡,收集和探索的乐趣令人无以自拔。值得一提的是海豚岛的整体世界会随着剧情推进而产生微妙的互动效果,随着污染的逐渐消失,岛民的态度也会大大改变,甚至周围的环境也会变得

更加美丽,这赋予了玩家一种创造世界的成就感。

《阳光马里奥》总体的通关时间应该在三十小时左右,为了扩大消费层任天堂在视觉效果和难度调整上做足了文章,虽然某些CORE USER颇多微词,但个人认为类似过去《马里奥64》那种难度的专业游戏在今日的市场环境下已经难有回旋余地,宫本茂对于《阳光马里奥》的全新设计思路完全符合当今的市场需求。可能是期望太高的缘故,《阳光马里奥》的进化幅度没有期待中那么大基本延续了《马里奥64》设计理念,但在很多方面都取得了实质性突破,这个突破并不仅仅是硬件机能进化所造成的,情节编排、关卡设计和3D构图技术等多方面都取得了飞跃。

曾经有段时间一直怀疑自己已经厌倦了电子游戏,但7月20日到21日的双休日里我不眠不休地连续奋战了近二十个小时,昔日的感觉一下子又回来了。那是一种无法自拔的中毒性沉溺,曾经伴随我共渡过整个学生时代,伟大的杰作再次唤醒我渐已远去痴迷心…

感谢任天堂、感谢宫本茂大师。

《阳光马里奥》就是一款当之无愧的王者游戏!

画面:10分  
音乐:9分  
剧情:8分 系统:10分  
游戏时间:目前35小时  
简评:想知道什么是目前3DACT的最高水准么?



# 超魔界村 R

CHOHMAKAIMURA



文/天下第七

自从1985年9月《魔界村》这个街机游戏诞生以来,至今为止此系列中的每一部作品都以拥有超高的游戏难度而著称。严格的来说《魔界村》只有三代:《魔界村》(ARC、FC)、《大魔界村》(ARC)以及《超魔界村》(SFC)。GBA上的这款《超魔界村R》就是在SFC版超魔界村的基础上移植过来的,同时在其中也加入了不少新要素。

当提到本作为什么称作“R”时,CAPCOM的官方是这样解释的:1、玩家方面对魔界村新作的热切期盼=Request。2、系列最新作在GBA上复活=Rebirth。3、新加入的要素使得这部游戏发生了革命性的改变=Revolution。虽然CAPCOM这样的说法有些夸张,但也看出他们希望《魔界村》系列在GBA这台神奇主机上能够焕发出新的活力。

本作在情节方面紧接《超魔界村》之前的《大魔界村》,话说主人公阿萨在打倒魔王鲁西法后高兴地与公主重逢了,但鲁西法在临死前留下了这么一句话:“我没有死,只是回到地下而已,总有一天我还会第三次降临到这世界上的!”这句话一直让阿萨耿耿于怀,他最终决定外出去寻找能够彻底消灭鲁西法的“最强武器”(其实最强武器就是公主的手镯,可惜可怜的阿萨并不知道)。在目送阿萨远去后,公主开始了国家的重建。转眼间4年的时间过去了,在百姓们的努力下城镇得以重建。身在邻国的阿萨得到这个消息后立刻动身会来和公主相聚,但就在这时候,一股邪恶的力量突然把公主绑架到了魔界!按说鲁西法还没有到复活的时刻,那么到底是谁绑架了公主呢?阿萨冥冥中感觉到有一股邪恶的势力在魔界复活了,于是为救

出公主阿萨第三次单枪匹马的闯入了魔界。

与《超魔界村》不同,“R”中的游戏模式有两个,一是原作(original)模式,忠实再现了SFC版《超魔界村》的原貌,可谓完美移植。另一种是挑战模式,意思是说在此模式中每完成一关,根据在这一关中的表现,接下来可以选择不同的关卡,如果身披黄金铠、手持太阳盾过关的话接下来可选的关数就会大大增加。这些备选的关卡中,既有和原作模式中相同的普通关,也有增加了难度、改变了敌人设置和宝箱位置的加强关,更有只出现在前两作中的一些关卡,比如《魔界村》的第一、第四关,《大魔界村》中的第二关都可以在挑战模式中碰到。

虽然“R”的难度颇高,但也决非是“不可完成的任务”,现将原作模式中每关BOSS的对付方法写下来,仅供大家参考:

第一关、黑暗森林。一开始采用跳跃攻击,在它伸出脖子的时候(之前脑袋会震动)到下面来连击脑袋。它吐子弹前会有预备动作,这个时候就要马上往后撤。

第二关、幽灵船。BOSS的子弹发射时间没有什么规律可循,比较麻烦,但只要“盾之魔法”就可以防住,另外有银盾或金盾的话就可以防住波浪。

第三关、熔矿炉。BOSS的行踪比较诡异,但只要记住它总是从和岩石相反的方向冲出来就没问题了(横方向的要用2段跳躲避)。

第四关、魔物之腹。BOSS会合体分身,但移动非常缓慢,只要跳跃躲避火球的时候注意一下方向就问题不大了。

第五关、冰壁地带。被冰弹打中的时

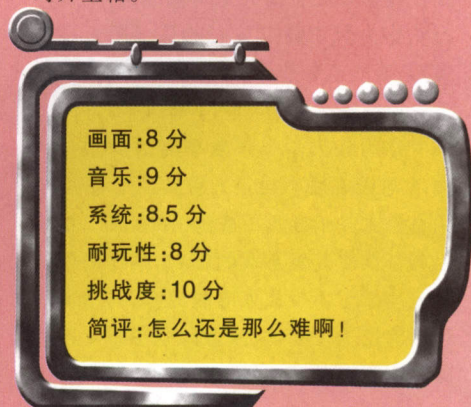
候连按攻击键可恢复。当BOSS两只胳膊飞过来的时候立刻往左跑,但因为左边地方也不是很大,被逼到头就死定了,所以要边打边跑。

第六关、魔帝之城。BOSS是大魔王,建议用二段跳边打边跑。在远处用魔法攻击也可以,但好像不容易打中,如果有“追踪弓箭”的话就轻松多了。

第七关、妖魔回廊。先碰到大魔王,打法与上一关完全一样。之后碰到超魔王,只要蹲在中间洼地的右边就能避过一切攻击,用弓箭可轻松制敌。

第八关,魔帝的房间。终于见到了最终BOSS,先跟着他左右移动,定住之后肚子里会放出圆盘、嘴里会放射激光,激光要小心避开,然后马上跳上圆盘伺机进攻,圆盘消失前还可用二段跳跃起进攻。此后重复以上动作便可。

解释一下,一周目中只有7关,在打倒超魔王后就可以救出公主,之后进入二周目。二周目中敌人的实力普遍增强,并且只有在得到“最强武器”(公主的手镯)之后才可进入第八关,否则第七关结束后会回到第六关。得到的方法是身着黄金铠时开宝箱。



画面:8分  
音乐:9分  
系统:8.5分  
耐玩性:8分  
挑战度:10分  
简评:怎么还是那么难啊!



# 弹丸

十亿子弹的快感！——这是《GunGrave》这个游戏在宣传时所用的口号。用这么大口气的口号来宣传，这个游戏到底做成什么样？虽然这个游戏是由久负盛名的 RED 来制作的，但偶实际拿到这个游戏的时候心里也不禁在猜测：这几年以做 RPG 而出名的 RED，突然做出一个射击游戏，会不会是个骗钱之作？

虽然买游戏的时候心里有点怕怕，但是回家第一时间的测试就打消了我的疑虑——流畅的射击、爽快的设计、帅气的角色——哇~实在是爽啊~

爽完第一把以后，再仔细看《GunGrave》的画面——完美的运用了 CS（动画描影 cel-shade 的简写，不是 PC 上的那个半条啦）的画面很干净。如果和 SEGA 近来另一个用 CS 技术的话题作 XBOX 的《JS-RF》比较的话，在场景的大小和抗锯齿方面《GunGrave》稍稍差一点，贴图的质感和画面的层次感则不相上下。SEGA 在 PS2 上的这个作品，起码是发挥了 PS2 的真正实力的。此外值得一提的是游戏的特效——子弹打在墙壁以后墙上留有弹孔，爆炸场面真实而壮观，场景宏大（指和 PS2 上同类游戏比）且多样——有酒吧、地下街、地铁、街道、屋内，而且这些场景中绝大部分物品都可以打烂，枪械的发射速度又非常高（当然是玩家而不是敌人，否则爽的就是敌人而不是你了），看着场景里的东西纷纷被打烂……哇……果然是爽爽！



游戏的另一大卖点是神秘的故事背景，可惜 AskA 脑子有点锈透，直到通关都不太清楚故事的始终——果然够神秘。AskA 只是觉得游戏的过场动画充满了手冢治虫的风格，可能是一看到那个怪怪的博士就想起了《怪医秦博士》吧，AskA 连

那个少女为什么要把那个棺材和双枪给主角都弄不太清楚……AskA 怎么看主角背着的那个内带火箭、重机枪且无限弹药的物体都不象是棺材……难道是故事背景的时代流行这种后现代主义的棺材>\_<??? 还有一点，为何这些有神秘背景的动作游戏主角，身上就总要带些古怪的物品呢？这是 AskA 怎么也想不通的。鬼泣的是拿个半刀半枪的玩意，这个就拿个后现代夸张主义棺材——看来明年的游戏主角背栋屋子在身上也不是什么奇怪的事情……

《GunGrave》的广告词意思是让玩家享受 10 亿发子弹的快感，AskA 觉得，虽然通关 100 次主角也没可能打掉 10 亿发子弹，但估计加上敌人打的子弹是够这个数了。想体验一下动作射击版的《弹丸地狱》吗？来选择这个好了。AskA 在最高难度下的地铁里，看着满天飞的子弹是目瞪口呆——不由得想起那个下雨天走路比跑步少淋雨的笑话——跑那里都是子弹，索性呆那里拼连击数算了。不过 RED 在这种情况下还能很好的处理游戏的平衡性，值得表扬。

玩游戏还要玩剧情——这个游戏的剧情超级典型的平铺直叙型，AskA 个人觉得这个游戏即使没有剧情做铺垫，它的游戏性也最多下降 15%，这也反映了这个游戏的剧情几乎是了解释主角要过关的原因而存在的。RED 最擅长的就是塑造剧情，而这个游戏不免会让那些期望这个游戏会有一个好剧情的玩家失望。而且最重要的问题是，作为一个强调爽快而快节奏的家用机游戏——连隐藏关才 7 关的流程实在太短了！如果是动作射击类游戏的高手，很可能在刚刚上瘾的时候游戏就结束了，这不能不说是这个游戏的一大缺陷。其实 AskA 觉得这种动作射击类游戏应该是最好出花样的，换个皮肤和建模，在隐藏模式里加两三个隐藏人物或者武器，游戏的耐玩度又会高上很多——实在是很难想象注重“游戏性”的 RED 会想不到这些方面（不要说是偶水平没够打不出隐藏模式就好了……）。

游戏的音乐是属于那种你心情不好的时候听了会很爽，你开大声了你妈妈又会打得你很爽的类型……基本上可以说是不过不失，主要起的是衬托剧情的作用，期待能听到象樱花大战中那过耳不忘音乐的玩家可能会有点失望（海马：……本来就不是一个类型的游戏）……

游戏的优点：射击爽快，用连击来蓄气的设定比较体贴，也符合那些喜欢比连击数的玩家要求（偶最高数是 417 连击）。画面比较干净，对 CS 的运用目前在 PS2 上可以说是登峰造极。按选择键可以摆姿势的设定也很适合喜欢炫酷的玩家（偶有 N 次是打完下意识摆姿势被乱枪打死的说……55555……）。总之，本游戏很适合射击游戏爱好者的收藏。

缺点：画面锯齿现象有点大（本人是 RGB-DUB 接 21 寸三菱显示器），不过一般接 TV 的 S 端子问题不大。此外游戏的自动瞄准系统有一点不尽人意，反正 AskA 在玩了 2 个小时以后左手是又累又痛。第三是游戏的视角也存在一点问题，有时候会出现人物超出视角的问题。最后这个游戏的耐玩度不高，连隐藏关在内只是 7 关，玩两三次以后很容易就会失去兴趣了。

总结：此游戏不适合反射神经不发达者，比较适合想轻松一下的玩家，最适合那些想发泄的玩家和射击游戏的重度爱好者……期待这个游戏的 2 代能改掉一代的不足之处。

画面：9 分  
 音乐：8 分  
 系统：8.5 分  
 剧情：7 分  
 游戏时间：10 小时  
 简评：十亿子弹的快感！

# 圣典





文/WINTERFALL

# JOJOの奇妙な冒険

所谓的动漫游戏，通常都是可以 and “fan game” 这个几乎象征着“低素质”和“高狂热度”的词划上等号的，特别的，比如 BANDAI……虽然这种说法的确有点无礼、有点伤人，但基本上应该算还是事实吧。当然也有例外就是了。CAPCOM 就是一个很正面很阳光的例子，它出品的动漫游戏，即使是在挑剔的“纯玩家”也好，都能感到非常不俗。毕竟是电玩业界大家，和 bandai 这种半吊子完全是两个概念啊。还记得 XVS、MVS 和 MVC 吗？这个系列的游戏，存续的基础的确是美国的超级英雄漫画迷，但是就在下看来，VS 系列的水准丝毫不亚于任何一款同时期的 2D 格斗游戏。华丽的画面、爽快的连击、顺畅的操作、忠于原著的设定还有超乎想象的微妙平衡性！“正常”格斗游戏该有的，它都有了，这才是一款动漫游戏能够长盛不衰的真正秘诀！

现在，JOJO 的新作——《黄金的旋风》，同样很完美地做到了这一点。

先从原著讲起吧。JOJO 这套漫画，怎么说呢，一开始应该还是以一种很传统的“硬派”少年漫画的形象面世的。后来到了第三部的“空条承太郎”篇，作者突破性的创造出了“替身”的概念，并依托这种设定，在漫画中大量倾注了精彩纷呈、引人

入胜的想象力，使得 JOJO 成为了一套具有相当经典意义的优秀漫画。很常见的一种夸赞——当今大热门的《通灵王》中的“灵魂凭”，不就是借鉴了 JOJO 的“替身”设定吗？因为第三部的神奇表现，JOJO 赢得了一班死忠，而这些拥护者的“忠诚度”还非常之高。很简单的道理，由于“画风独特”（限于篇幅，不再对此作过多地深入，而在下个人对 JOJO 画面持保留意见）的关系，很多人根本不愿意接触这套作品，所以留下的人基本也没有什么中间派——也就是“可看可不看”这种态度的读者——而都是很坚定的 FANS，再加上作品内容的确也非常适合用游戏来表现，这就为 JOJO 出游戏打下了很好的基础。

游戏版 JOJO 的首作是一款 2D 格斗游戏，故事背景正是第三部，游戏还是非常不错的，当然在对原著经典场面的表现上，就似乎还缺点意思。大概是有鉴于此吧，CAPCOM 在制作第二套 JOJO 游戏的时候，显然是动了相当的脑筋。故事的选择或许让很多人都觉得错愕吧？不过在下就认为虽然第四部好评如潮，但总觉得稍嫌复杂和漫长，并不适合用游戏来表达，而第五部则战斗激烈剧情紧凑，恰好是一个优秀动作游戏的现成范本！看来 CAPCOM 的想法和在下也是不谋而合呢。游戏类型就更让人眼前一亮，并不是纯粹的格斗游戏，而是一种很另类、也很“JOJO”的动作游戏，而从游戏的实际表现来看，无疑是彻底成功了。JOJO 的魅力，可以说得到了充分地展现！

再说关卡设计，实在太成功了！看过原著的，想必会非常非常感动，游戏中的没一关几乎都忠实地再现的原作的精髓！而且，在原著中某些比较败笔的地方（比如“镜”之战，看过的人都会觉得突兀吧？），游戏更是作出了高明的补修！没看过原著就更好，因为这些关卡的趣味性，绝对不亚于任何一款同时期的动作游戏（呵呵，照搬自己在上文的话真是省力呢）。另外，在过场、隐藏要素甚至 LOADING 画面，都能看到 CAPCOM 的诚意和心思，可以让 JOJO FANS 完全的满足。

说回游戏本身的素质，既然出自 CAPCOM 手笔就不用多做怀疑。画面极为优秀，TOON RENDERING 技术运用熟练。而作为一款 3D 游戏，视角方面值得称道。操作手感也是一流，流畅、准确、有力。甚至连配音都很用心。总之，即使作为一款“普通”的游戏来评判，这套 JOJO 也可以算是有着标准以上的表现。这样的好游戏，又怎么能错过呢？

音乐: 8

剧情: 10      系统: 9.5

游戏时间: 10 小时

简评: 非同一般的动漫游戏, 即使完全对 jojo 不感冒也绝对值得一试。





# ぼくのなつやすみ<sup>®</sup>2

海の冒険篇

## 海的冒险篇

文/海马工作室 AskA-Leo

在玩了 PS《我的暑假》之后,就非常期待 PS2《我的暑假 2——海之冒险篇》的推出。终于,7月28日,笔者拿到了这个游戏。

迫不及待——开机——LOADING……

开场+主题曲——满分……建议大家多听听这个游戏的主题曲。

游戏的画面是和鬼武者一样,采用了高画质的 CG 来替代全 3D 背景,并且加入了类似 NGC 生化的动态效果,出来的效果非常好,起码不会出现明显的人物和背景分层的现象。游戏的镜头也是很值得表扬的,虽然是生化类的 3D 人物加 CG 背景的格式,但是这个游戏基本上没有出现任何画面死角影响游戏的情况出现。和游戏的开头音乐做得非常好所相对的是,游戏中的音乐比较少,主要还是以游戏里场景的自然声响为主,突显了这个游戏的本意——让大家在家里也能体验到大自然的快乐。

至于人设则相当有趣可爱,一致的圆头圆脑,各有特色的衣着把人物的身份衬托得很好,比起一代可以说是略胜一筹。还值得一提的是这个游戏对手柄的功能运用得很成功,在日常行动和各个小游戏中把 PS2 的双震手柄运用的很好,不会出现难以操作的情况。尤其是这个游戏对震动功能的运用——钓鱼有震动、抓虫子有震动、游泳有震动……上厕所也有震动^\_^??看来这个游戏可以拿来手部按摩了……

初初游戏时,可能大部分的人都会想“这和一代一样是个休闲的小游戏而已”,但是一旦上手并且稍稍深入游戏之后就会知道,其实《我的暑假 2》和一代的不同并不只是 3D 画面的强化而已。也许这款游戏表面上的确是以休闲小游戏为主,但是它的剧情实际带给人的是对童年的怀念和对人际关系的温情描写。如果能深入玩一下这个游戏,一定可以体会到创作者在这方面下的苦心。如果要 AskA 说的话,《我的暑假 1》所强调的是对童年趣味的回忆,而《我的暑假 2》虽然也有许多这方面的描写,但实际强调的则是对童年那单纯的友情和亲情的回忆。

游戏表面上并没有主要的游戏目标,SONY 的制作观念主要也是想让大家可以怀念

一下小时候无忧无虑的假期时光。这个游戏主要的游戏方式可分为两大类——四个小游戏和与周围人群互动中所发生的小故事。游戏是属于那种玩小游戏的时候只需要反应,而进行剧情的时候又只需要体会的类型。

用四个小游戏来把游戏的主线剧情结合在一起,设定很和谐,并没有出现什么生搬硬套的迹象。而且这四个小游戏每一个都可以当作独立的游戏来玩。上百种以上的昆虫捕捉与较量、在水中寻找十三个王冠(汽水瓶盖??)与火箭、运用不同钓竿与钓饵的搭配来钓各种各样的鱼……可以说要玩熟其中一个小游戏也并不是那么简单的。这使得这个游戏即使通关了也还能玩上好一阵子。

个人认为,这个游戏的精要在于自由行动中和周围人群互动中所发生的故事和人物背景的描述。其中所安排的人物关系和暗藏的人物事件,常会让人发出“哦,原来这个人就是那个什么人的什么亲戚”或者“原来他们一直提的就是这个事件啊”之类的感叹。尤其以晴子的家庭故事和阿洋做火箭的理想最为感人。玩过这个游戏以后,玩家还会对游戏制作者所刻意营造出来的那种人与人之间相处的温情氛围所感动——比如晴子和洋那微妙的朋友关系,诊所里的姐姐和船工的关系……吐血推荐日文 2 级以上的玩家必玩此游戏!

还有一些隐藏在与人物互动中的小游戏也为这个游戏增色不少。比如打蜂巢、砍树、浇花等等……这些小游戏是按天完成的,完成与否与剧情的发展也有很大的关系。希望有心达成完美结局的玩家注意。游戏里另一个不可忽视的设定就是主角写日记了,呵呵,主角写日记很象我们小时候,是连画带字的,而且画得还很有趣,偶现在几乎是一做了什么事情就想去看看日记本上能画些什么东西出来……~

还有游戏中的各个场景,都隐藏了一些秘密等玩家去发掘,场景中的互动也是这个游戏值得表扬的一个地方。骑脚踏车、玩玩转球、帮捶背……等等等等。场景中还隐含了一些秘密事件——比如墓地的鬼故事、矿坑的恐怖传说等等,有时候为了完成这些小事件,玩者还得马不停蹄(车不停骑?)地从一个场景去到另一个场景……

游戏的优点:画面清洁、干净,效果音也很好的衬托了游戏的环境。各种小游戏的设定使得游戏更具耐玩性,人物之间的关系描写很实在,一句话:SCE 水准之作,PS2 拥有者必玩度 90%。

游戏的缺点:过于追求让玩家去发掘游戏的内在乐趣,有些小地方给的提示不够,对于大部分不通日文的玩家来说,若有部分精华剧情因为文字关系玩不到的话可惜之至。此外水中场景有点偷工减料,并没有好好的发挥 PS2 的真正实力。

最后稍稍发一点不算缺点的牢骚:这个游戏的流程好象还不够长,虽然名为《我的暑假 2》,但是无论你怎么玩,游戏里的时间也只是一个月而已——难道日本的暑假都只有 1 个月?如果抓紧点玩的话,现实中的时间两三天也就完了。其实 SCE 大可以在剧情方面下多点工夫的(偶还想真的玩两个月的说……)。

对初玩这个游戏的玩家的一些有用的小提示:

- 1:一定要去借闹钟,否则天天都会睡到很晚……错过了早操盖章就不好了……(偶以前在幼儿园可是天天得小红花的说)
- 2:游戏里的时间是按场景的转移来计算的,希望时间过得慢就不要不断切换场景。
- 3:要王冠不一定要下水找,买汽水喝完了也可以得到(当然,本来就是汽水瓶盖的说>\_<)
- 4:王冠越多在水里闭气的时间越长……(汽水瓶盖和闭气时间有什么联系?偶晕~)
- 5:每到 16、17 日的时候鱼会特别多,偶就是把 PS2 的时钟专门调到那个时候钓的,还不算卑鄙吧……

画面:9分

音乐:9分

系统:8分

剧情:9分

游戏时间:20小时

简评:暑假休闲娱乐之精品。



# 国内市场导航



本期 GD 市场特派员:北京晚报·改(北京)、海马(上海)、暗星(济南)、DAYMOON(吉林)、万能的调停者(武汉)等。欲担任下期特派员的朋友请与 laser 联系,信箱为 [lizhou@cbigroup.com](mailto:lizhou@cbigroup.com)

## 北京

今年实在是热得已经不能忍受了。90%的湿度,感觉像在热带雨林……

这么热的天,游戏市场倒显得凉快得多。

无疑,个人认为,这个月的热点当是 GBA 的大作——《机战 R》。本人一向喜欢机战系列,这次定然不会放过。这次的机战剧情有些意思,时光倒流啊。R 就是 reversal,题目已经给了提示了。系统来说,比较接近“α 外传”,人物有了“指挥”这个能力,同样的,运动性不再对命中有补正。令人期待的《机动战舰》也很活跃。不过,这次眼镜厂究竟是继续炒那熟透了冷饭,还是做出了可口的回锅肉呢?喜欢的人买一个玩儿玩儿就知道了。当然,个人强力推荐。

PS2 主机价格在 2700 左右(含改好的直读),基本上没什么变化,估计也就是这样了,要买就赶紧买罢。NGC 基本上 1700,XBOX 大概 2600 左右(含直读),也差不多就这样了。相比之下,还是 PS2 最好卖,一句话,还是看个人爱好。

PS2 的软件,《我的暑假 2》已经来了,嗯,正合时宜。《gun grave(枪冢)》也有了。另外个人倾向两个游戏,一个是《机动战士高达战记》一个是《jojo 黄金冒险》。前者不用说了,高达向来就有一大堆的爱好者,本人也不例外,于是推荐。jojo,荒木大神的漫画也不用说了……相当的经典,多说就是废话,买一个罢。还有就是个人喜欢的音乐游戏《beat mania2 6Th》,呀呀,实在是喜欢,同好者一起罢。

## 上海

这个暑假有点热,不光是天气热,游戏市场的价格也热得烫手,只要是游戏机,那必定和涨价离不开!三大主机的涨幅都在 10%以上,原来已经降到 1900 元的 PS2 一下飙到 2200 元(标配 30000 型未改机)、NGC 从 1480 元左右莫名地就涨了 200 元,报价 1650-1700 元。而 XBOX 就更变态,不光缺货,有货居然要价 2500 元,真是不把玩家当人。不少放了假攒了 N 年压岁钱的玩家看着居高不下的机器价格狂吐血,本来准备好主机+软件现在只能抱回主机,叫人怎么能爽呢!?

另外万众期待的 PS2 美赛亚 2 完美版一直没有出现,而各种假龙天子则纷纷粉墨登场,现在上海地区流行的直读芯片最少有三到四种,效果有好有坏,对应的机型也不一样,总之改机还是像赌博,我感觉这场赌博即使到所谓的美赛亚 2 出现还将继续下去……(不过有些改机芯片也近乎成熟了,一旦认准就下手吧,600 元的价格就算合理了。)

GBA 也涨!450 起,你别嫌贵,还不打折!JS 的理由很简单,上家涨价+日币坚挺!他们都研究了玩家们买机时的购物心理,愿意掏两千买 PS2 的主,根本不在乎再多掏五百买 GBA。由于相对价格很低,GBA 暂时成为现在出货量最大的机器,而 GBA 的盗版卡也十分的便宜了,新上市的机战 R 在 80 左右,老卡一般 60 元。而最近市面上出现了 256M 的可擦洗的聪明卡,报价在 1000 元以上,耗电量颇大,不知道有几个人会买……

## 广州

广州市暑假期间,游戏机购买者激增,PS2 的价格一度炒到 2880,带美赛亚直读,现已降到 2400 左右,透明的限定版 PS2 也已到货,售价在 2680 左右。8 月大作是《机动战士高达战记》,限定版有高达原画集和一件高达 T 恤,达到千元的天

价,相信高达的死忠会抢着购入吧。XBOX 的价格和 PS2 持平,但购买者寥寥无几,在《忍》和《铁甲飞龙》没有出台之前,还会持续低迷。GBA 的大作《机器人大战 R》上市,售价 70-85 元不等,新型的 GBA 烧录机最高 256M 内存,售价 1600 左右,一次购入就可以玩所有的 GBA 游戏,可谓超值。电视接收器价格在 500 上下,但视觉效果不是很好,期待改进版的出现。



## 济南

最近济南的天气热得实在是有些不像话,难道是天地异变的先兆吗?

进入正题,因为最近公安部门在严打盗版软件,所以济南几大光盘集中地均变得一片冷清,各摊主纷纷转入地下活动。但令人奇怪的是,TV游戏似乎不在打击范围之列,原本人声鼎沸的科技市场二楼,只有那一家销售TV游戏及主机的摊位没有被查封。这对玩家来说,也算是不幸中的大幸吧。

加装了完美直读的PS2依型号的不同,价格也从2500~2650元不等。一般来说商家手中有哪种型号的主机就会告诉你哪一种加直读的效果好,大家在准备购机前最好先征询一下比较懂行的朋友,或者上各大电玩论坛发帖询问一下,以减少受骗的机率。如果说现在与PS时代有什么不同的话,那就是——D版软件出现的速度。以《幻水3》为例。日本7月11日上市,在上海的朋友几天之后便拿到了D版开始攻略,可这儿呢?我去各个游戏店问了好几遍都是“过几天就到!”。直到8月6日我再次前去的时候,还没开口BOSS便兴冲冲的说道:

“好消息,《幻水3》再过两天就到了!”我FAINT!而《心跳BL版》以及《JOJO~黄金的旋风》更是到现在还不见踪影……

全新的DC已经很少见了,大多店家都是只代售二手手机,价格大约在400元左右。而前一阵风靡一时的超低价正版软件经过一番抢购后大多数也已不见了踪影,剩下的只有几个不知名的游戏而已。问过BOSS才知道,近一个月来几乎没有人来购买过DC,联想起这台主机初出时的声势,实在是让人感慨不已。

GBA的价格比起上月下降了50元,大约在500元上下,基本回到了暑假前的价位,笔者一进店门,便看到了写在黑板上的几个大字——《机战R》明日到货!相信为了这个游戏而购买GBA的朋友应该不在少数吧。

至于XBOX和NGC的价格就没有什么太大的变化了,值得一提的也就是XBOX的盗版从100元的天价回落到了50元,但购机者仍是寥寥无几。

还有一件事情值得一提:笔者常去的两家店中的一家已经完全不买PS盘了,而另一家的品种也并不多……不爽,十分不爽……

## 吉林

走访几家商家后的结果都差不多一样,完美直读PS2的价格一直高居在3000元这价位左右,相应的D版游戏销量最好还是实况足球系列,可想而知主要的购买者都是游戏机房的老板,对于这种ps时代就重复的现象,只能感叹中国的特殊国情以及吉林地区的地域限制……,D版游戏基本还是寥寥可数的几部,正版游戏一如既往的要定购,对于x-box和NGC,老板都表示,有人想要的话可以订货,不然进了也未必有人会买……残念。掌机方面基本是GB的天下,个别几家摆的GBA都只是装点门面的东西,卖的最好的游戏便是《恶魔城—白夜协奏曲》。

总得来说吉林的电玩市场和国内的平均水平还有着一定程度上的差距,就连和同是东三省省会的哈尔滨、沈阳相比较起来都有着很大的差距,真是郁闷。

## 武汉

暑假进行到中盘阶段,各路游戏纷纷上马。其中以我的暑假2、幻水3最为引人注目。捉猴2、枪冢、JOJO等游戏紧随其后,丝毫不落下风。不过其中并没有什么真正意义上的扛鼎之作,都只算是小品级罢了。

还是暑假的原因主机价格只升不降,JS啊JS!GBA的价格张口就是550,还价余地就看同志的本事了。

PS2仍保持2100的价格不变。大多买机的人都改了直读,现在武汉的正版是越来越少了……真不知道该说什么才好。XBOX还是无人问津,门前冷落啊。NGC则价格抬高不少1650……杀人啊本来想暑假1500左右购入的看来又要延期了。我的阳光马里奥……残念。

传说中的机战R如期问世,新卡80元二价……拿旧卡换吧。正版需要订购。自求多福吧。

## 邮购信息

近来有很多读者抱怨在自己所在的城市买不到前几期的《游戏日》,在此我们首先感谢这些读者对我们《游戏日》的支持,其次我们也在积极地为辅好销售渠道做自己的努力。对于那些买不到的期刊的读者们,我们将实施优惠的邮购政策,以报答读者们的热心支持。

《游戏日》虽然是一本新刊,但是我们绝对能够保证其在

内容上在质量上在国内的同类期刊中处于上游水平。现本编辑部还存有少量的存货,欢迎买不到前几期的读者都来邮购。

凡是在本编辑部邮购《游戏日》的读者,我们将采取邮费全免的优惠政策,并保证款到即寄,让读者们在最快的时间内收到所邮寄的期刊。

邮购地址:成都市营门口路民光商厦502

邮政编码:610036

收款人:发行部



# 游戏资料库

## 本月新作销量榜

|    |  |           |         |
|----|--|-----------|---------|
| 1  | 超级机器人大战 R<br>2002年8月2日/5800日元/GBA/SRPG     | BANPRESTO | 25万8469 |
| 2  | 机动战士高达战记<br>2002年8月1日/6800日元/PS2/ACT       | BANDAI    | 23万3697 |
| 3  | 恐怖惊魂夜 2<br>2002年7月18日/6800日元/PS2/AVG       | CHUNSOFT  | 21万5547 |
| 4  | 阳光玛丽奥<br>2002年7月19日/6800日元/NGC/ACT         | 任天堂       | 20万6247 |
| 5  | 我的暑假 2<br>2002年7月11日/5800日元/PS2/RPG        | SCE       | 18万1169 |
| 6  | 实况棒球 9<br>2002年7月18日/6800日元/PS2/SPT        | KONAMI    | 17万3394 |
| 7  | 捉猴 2<br>2002年7月18日/5800日元/PS2/ACT          | SCE       | 13万8946 |
| 8  | 枪冢<br>2002年7月18日/6800日元/PS2/ACT            | RED       | 11万6594 |
| 9  | 幻想水浒传<br>2002年7月11日/6800日元/PS2/RPG         | KONAMI    | 10万7895 |
| 10 | 乔乔的奇妙冒险~黄金之旋风<br>2002年7月25日/6800日元/PS2/ACT | CAPCOM    | 9万1259  |

## 本月新作期待榜

|   |                               |         |
|---|-------------------------------|---------|
| 1 | 无限沙加/SQUARE/2002年12月/价格未定     | PS2·RPG |
| 2 | 宿命传说 2/NAMCO/2002年12月/价格未定    | PS2·RPG |
| 3 | 星之海洋 3/ENIX/2002年9月26日/7800日元 | PS2·RPG |
| 4 | 生化危机 0/CAPCOM/2002年秋/价格未定     | NGC·AVG |
| 5 | 樱大战 5/SEGA/发售日未定/价格未定         | PS2·AVG |

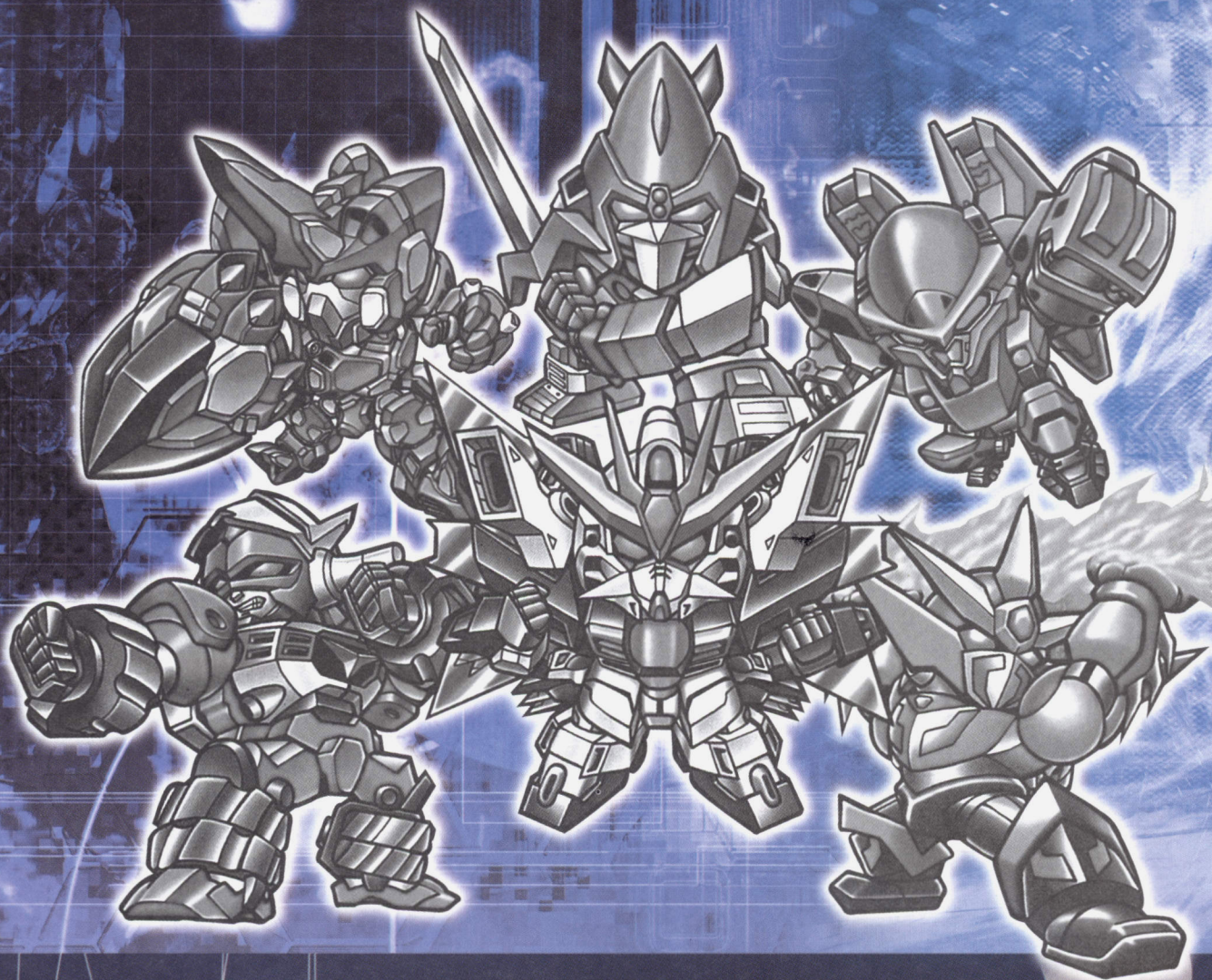
## 本月主机销量榜

|   |                 |         |
|---|-----------------|---------|
| 1 | PLAYSTATION2    | 21万9641 |
| 2 | GAMEBOY ADVANCE | 13万5530 |
| 3 | GAMECUBE        | 3万2127  |
| 4 | PLAYSTATION     | 1万7408  |
| 5 | XBOX            | 1万2905  |

## 本月新作发售表

| PLAYSTATION2       |                        |              |     | XBOX                     |                        |           |      |
|--------------------|------------------------|--------------|-----|--------------------------|------------------------|-----------|------|
| 9月12日              | 全明星棒球                  | ACCLAIMJAPAN | ACT | 9月26日                    | 你期望着永远                 | ALCHEMIST | AVG  |
| 9月12日              | 燃烧战车 2~THE 文档          | KONAMI       | ETC | 9月26日                    | 你期望着永远(初回限定版)          | ALCHEMIST | AVG  |
| 9月12日              | 燃烧战车 2(MEGA HITS)      | KONAMI       | ETC | 9月26日                    | 我的夏天                   | KID       | AVG  |
| 9月12日              | 18 轮大卡车                | SEGA         | RAC | 9月                       | INTERLUDE              | NEC       | AVG  |
| 9月12日              | 忍者 ASSULT              | NAMCO        | SHT | <b>XBOX</b>              |                        |           |      |
| 9月19日              | 美国英雄 vsCAPCOM2~英雄们的新时代 | CAPCOM       | FTG | 9月5日                     | 铁骑                     | CAPCOM    | SLG  |
| 9月19日              | .HACK//恶性变异 Vol.2      | BANDAI       | RPG | 9月12日                    | SEGA GT2002            | SEGA RAC  |      |
| 9月19日              | J联盟实况足球 6              | KONAMI       | SPT | 9月19日                    | 美国英雄 vsCAPCOM2~英雄们的新时代 | CAPCOM    | FTG  |
| 9月19日              | 超级泡泡龙 2                | BANDAI       | PUZ | 9月26日                    | 永世名人 VI                | KONAMI    | ACT  |
| 9月26日              | GET BACKERS 夺还屋        | KONAMI       | AVG | <b>GAMEBOY ADVANCE</b>   |                        |           |      |
| 9月26日              | 法拉利 355                | SEGA         | RAC | 9月5日                     | J联盟创造球会                | SEGA      | SLG  |
| 9月                 | ONLY YOU               | ALICESOFT    | AVG | 9月20日                    | 超级玛丽奥 3                | 任天堂       | ACT  |
| <b>PLAYSTATION</b> |                        |              |     | 9月26日                    | AIRFORCE II            | KONAMI    | STG  |
| 9月19日              | 剑辉罗曼史 II               | 角川书店         | RPG | 9月26日                    | GROOVE ADVENTURE RAVE  | KONAMI    | AVG  |
| 9月19日              | 剑辉罗曼史 II 限定版           | 角川书店         | RPG | <b>NINTENDO GAMECUBE</b> |                        |           |      |
| 9月                 | 网球王子样~SWEAT&TEARS      | KONAMI       | SPT | 9月12日                    | 18 轮大卡车                | SEGA      | RAC  |
| <b>DREAMCAST</b>   |                        |              |     | 9月12日                    | 梦幻之星 online            | SEGA      | ARPG |
| 9月5日               | 斑鸠 IKARUGA             | TREASUER     | STG | 9月26日                    | 永世名人 VI                | KONAMI    | ACT  |
|                    |                        |              |     | 9月27日                    | 星际火狐大冒险                | 任天堂       | ACT  |





# 太空战争

从人类在宇宙中为了各种目的建造了名为“太空殖民地”的居住设施,并移民到上面生活开始,大约已经过了一个世纪。

其间,地球住民与宇宙住民之间发生了不少纠葛,并产生了多次争斗。终于,打着吉恩公国名号的“太空殖民地-SIDE3”,发动了对地球联邦的独立战争。自从被称之为“一年战争”的那场战争以来,地球方与宇宙方的争斗就从未停息……然而在连续的战争中,地球和殖民地均受到了相当重大的打击,更导致了地球环境突变等诸多恶劣结果。

经历了这一切并对长年的战争感到疲倦了的人们,纷纷树立了“完全和平主义”和“地球圈统一国家”这样的理念……互为同胞的人类之间的战争暂时停止了……

然而,尽管地球圈的战争停止了,但地球内部和来自地球以外的侵略者们相继出现,使得贯彻了“完全和平主义”而已经全面缩小了军备力量的地球圈统一国家完全没有招架之力……

就在这时,由各地研究所建造的机器人人们站了出来,挺身对抗侵略者……

但是,通过这次事件,无力的完全和平主义饱受批判……武装政变接连爆发……地球圈统一国家政权被推翻,由德基姆·巴顿所代表的新地球联邦政府成立。

而在这之后,消灭了侵略者的新地球联邦和由夏亚所统帅的新吉恩却无法达成共识,又一场战争的浩劫开始了……

时值 SC(宇宙世纪)141年。

多用途换装式新型机动兵器正在进行着战斗试验……



# 超级机器人大战 R 究极攻略

## 技巧篇

### 操作系统小技巧

快速 RESET:A+B+SELECT+START  
快速跳过对话:A+R  
快速行动:按住 R 键  
光标高速移动:B+方向键

### 可随时穿着敌方强化道具

在战斗中将光标移动至敌方机体上然后按 B 键,在状态窗口中就可以看到敌人所装备的强化道具,如果将此敌人击坠,则我方就会获得该强化道具。另外某些消费型强化道具,敌方机体也会在战斗中使用,另外某件强化道具最大数量为 9,超过之后就无法再获得了。

### 通关后奖励

通关之后可以继承的是:击坠数,资金(最大资金变为 7 位)和机体 & 武器的改造。

通关后无法继承的是:强化道具,角色等级。

通关后没有改变的是:机体可装备的强化道具数目,机体可改造的段数。

## 资料篇

### 强化道具列表

|              |                          |
|--------------|--------------------------|
| ブースター        | 移动力+1                    |
| メガブースター      | 移动力+2                    |
| マグネットコテイング   | 运动性+5                    |
| バイオセンサー      | 运动性+10                   |
| サイコフレーム      | 运动性+15                   |
| ハロ           | 运动性+20 射程+2 命中+25        |
| ミノフスキークラフト   | 机体可以飞行,地形适应空 A           |
| A-アダプター ユニット | 武器地形适应全部变成 A             |
| スラスター-モジュール  | 机体武器地形适应宇宙变成 A           |
| 防尘装置         | 机体武器地形适应陆地变成 A           |
| シャツフルの纹章     | 出击气力值+5                  |
| 母さんのシチュー     | 精神点数 50 回复,使用后消失(战舰特殊芯片) |
| 高性能レーザー      | 除地图兵器,射程 1 武器外的武器射程+1    |
| 三次元レーザー      | 除地图兵器,射程 1 武器外的武器射程+2    |
| リニアシート       | 机体射程+1,命中率+10            |

### 击坠数与获得资金的关系

39 机以下:1.0 倍  
40-79 机:1.1 倍  
80-119 机:1.2 倍  
120-159 机:1.3 倍  
160-199 机:1.4 倍  
200 机以上:1.5 倍  
注意:该资金修正和“幸运”无法共同使用,即不论击坠数多少,使用“幸运”后资金只有 2 倍!

### 合体机体强化道具作用继承

可合体机体所装备的强化道具作用依然可以叠加,比如分别装备了移动力+2,则合体之后机体移动力+4。

### 全灭作战

本次依然存在全灭作战法,关键是在战斗中不能存盘就可以执行全灭作战。

### 指挥等级修正值

邻接时最高,为 15%,之后根据范围大小依次递减。

比如指挥等级为 2 时,此时指挥外围为 3 邻接时:15%  
距离两格:10%  
距离三格:5%

### 增加信赖度和爱情度的办法

在地图上两人靠近后有“火花”出现即有信赖关系,有“心”出现则有恋爱关系,这两种关系都会修正角色的攻击力和防御力。提升信赖度和爱情度的办法就是多使用援护攻击和援护防御。

### 最大击坠数和 A 标记数

本次的最大击坠数为 999,最大 A 标记为 2 个,即出击气力最多为 110(不加强化道具)。

### 第四话与第五话的继承关系

ラー・カイラム继承至フリーデン  
リ・ガズイ可继承  
ナデシコB 继承至ナデシコ  
エステバリス可继承エステバリス  
黑百合和月臣的机体无法继承。

|          |                        |
|----------|------------------------|
| 学习型 CP   | 机体所持全部武器的必杀修正+10%      |
| 学习型 CP+  | 机体所持全部武器的必杀修正+20%      |
| 学习型 CP++ | 机体所持全部武器的必杀修正+30%      |
| ENチップ    | 武器 EN 消费 10%减轻(不能重复装备) |
| ENメガチップ  | 武器 EN 消费 20%减轻(不能重复装备) |
| ENギガチップ  | 武器 EN 消费 30%减轻(不能重复装备) |
| デュアルセンサー | 全部武器命中率+10             |
| マルチセンサー  | 全部武器命中率+20             |
| 高性能照准器   | 全部武器命中率+30             |
| ホバークラフト  | 移动类型变化成浮空形态(不受地形限制)    |
| プロペラタンク  | EN 全回复,使用后消失(战舰特殊芯片)   |

|            |                           |
|------------|---------------------------|
| リペアキット     | HP 全回复,使用后消失(战舰特殊芯片)      |
| スーパーリペアキット | HP、EN、残弹全回复,使用后消失(战舰特殊芯片) |
| カートリッジ     | 全武器残弹全回复,使用后消失(战舰特殊芯片)    |
| 大型マガジン     | 全武器残弹数变成原来的 1.5 倍         |
| 超大型マガジン    | 全武器的残弹变成原来的 2 倍           |
| チヨバムアーマー   | 机体的 HP+500 装甲+100         |
| ハイブリットアーマー | 机体的 HP+800 装甲+150         |
| 超合金 Z      | 机体的 HP+1000 装甲+200        |
| 超合金ニュー-Z   | 机体的 HP+1500 装甲+250        |
| ビームコーティング  | 光束防护墙装备,BEAM 攻击伤害减轻       |
| 1フィールドバリア  | 1 立场装备,一定程度 BEAM 攻击无效     |
| 大型ジェネレーター  | 机体最大 EN+50                |
| ソーラーパネル    | 每回合 EN 回复 10%             |
| メガジェネレーター  | 机体最大 EN+100               |



# 全分支流程图

## 第一话 トライアル・ウェポン

选择ナデシコ路线

第二话 A 火星の後継者

第三话 A 再会のレシピ

第四话 A 最悪の決戦

第五话 A “運命の選択”みたいな

第六话 A GEAR 战士电童

第七话 危うしマジンガーチーム!!

第八话 バンドツク現る

第九话 炸裂! バイパーウェップ

第十话 登場! テキサスマック!!

第十一话 私の愛馬は凶暴です

第十二话 さらば青春! 战斗兽になった青年!!

选择ナデシコ路线

第十三话 A コン・ボトラ-Vを破壊せよ

第十四话 A 皇帝陛下のプレゼント

第十五话 必杀! 超高速グレートブースター

选择フォートセバーン路线

第十六话 A 私の最高傑作です

第十七话 A 俺の声が聞こえるか!

第十八话 “真实”はひとつじゃない

第十九话 よみがえる命

第二十话 ダブルエックス起動

第二十一话 黒騎士と母の秘密

选择ベガを救出路线

第二十二话 A 炎の中で

第二十三话 A 螺旋城の落ちる日

第二十四话 怒りの火山島基地!

选择ラー・カイラム路线

第二话 B 逆襲のシャア

第三话 B ヴガンダム

第四话 B 最悪の結末

第五话 B あなたに、力を…

第六话 B 出击!! ネオゲッターロボ!

选择フリーデン路线

第十三话 B 海の戦い

第十四话 B コロスとゼノイア

选择 GEAR 本部路线

第十六话 B 決戦! 电童 VS 風牙

第十七话 B 謀略の父が地球を狙う

选择コロニー落としを阻止路线

第二十二话 B ハマーンの黒い影

第二十三话 B エンドレスワルツ

第二十五话 東方不敗は二度死ぬ

第二十六话 復活! 真ゲッターロボ!

第二十七话 切り拓け!! 地球の未来

第二十八话 明日の“艦長”は君だ!

选择 GEAR 本部路线

第二十九话 A 北斗の叫び、银河の泪

第三十话 A GEAR 坏灭!

第三十一话 A ブッチャー-最期の日

第三十二话 仆らが求めた戦争だ

第三十三话 银河に消えた男

第三十四话 “ゲキ・ガン-”を越えてゆけ!

第三十五话 嵐の海

第三十六话 アルクトスの真实

最终话 デュミナスの答え

选择宇宙路线

第二十九话 B 月が見えた!

第三十话 B 战士、再び……

第三十一话 B 私はデュミナス……

### R 机体特殊技能列表

ビームコート (BEAM COAT): 光束类攻击伤害减轻。

フィールド (1力场): 光束类攻击伤害减轻。  
デイスティンションフィールド (次元歪曲防壁): 一定以下程度以下の光束攻击和グラビティプラスト无效果, 超过的伤害减轻25%。使用EN-10。

マジンパワー (魔神力): 万能侠系机体拥有的能力, 气力130以上发动, 攻击力1.2倍。

ボンソジャソフ (玻色子跳跃): 类似分身能力, 可完全回避敌人攻击。

オープンゲット (OPEN GET): 盖塔特殊能力, 敌进攻时分离为三架原型机, 完全回避敌人的攻击。

マツハスベシヤル & 真マツハスベシヤル (玛哈障眼法): 盖塔二号机持有的能力, 类似分身, 完全回避敌人攻击。气力130发动。

ゼロシステム (零系统): WINGCUSTOM 所持有的能力, 发动后各项能力均上升。

ハイパージャマー: 飞弹类攻击无效。

分身: 气力130发动, 完全回避敌人攻击。

ゴッドシャドー: 神高达持有的能力, 效果类似分身, 气力130发动。

ハイバテンド・デソチ (电童超级电池系统): 电童和風牙使用特殊能量, 因此只有拥有“电池”能力的机体可以给电童恢复EN。

ファイヤーウォール (Fire Wall): 电童所持有的特技, 全属性伤害减轻25%。

イリュージョソラッシュ: 風牙所持有的特技, 气力130以上可发动“分身”。

HP 回復: 回合开始的时候, HP 自动回复

EN 回復: 回合开始的时候, EN 自动回复。

合体/分离: 多个机体组合成一个就是合体, 分开就是分离。

换装系统: 整備画面中给机体装备专用配件可以让机体变成各种形态, GX 系、机动战舰系、主角机换装可能。

变形: 机体可以变化为其他形态。

### R 机师技能列表

底力: HP 剩下很少的时候可以发动底力, 机师的回避、命中、装甲、必杀率提高, 等级越高补正越高。

防御: 可以发动盾防御 (机体必须装备有盾) 和切返能力, 等级越高, 发动的几率越大。

NT & 人工 NT & NT(X): 可修正命中和回避力, 一定等级之后可增加浮游炮的射程。可以发动打落能力 (机体必须持有铗)。

カウンター: 先制攻击, 等级越高发动几率越大。

指挥: 具有该技能的机师的机体旁边有一定“指挥范围”。指挥范围内的我方机体的命中回避得到补正。等级越高, 指挥范围越大, 补正越高。

援护攻击 & 防御: 具有该能力的机师可以发动援护攻击或防御, 等级决定一回合并内可使用的次数。

超级模式 & 明镜止水: 撒尔夫同盟所持有的能力, 气力120以上发动。发动后机师的的能力 (格斗、射击、回避、命中、反应、技量) + 10, 机体能力 (运动性, 装甲) 增加。明镜止水只有多蒙搭乘ゴッドガンダム的情況下才有, 效果同上。



## 秘藏!! SRWR 隐藏要素

### 隐藏人物

#### ランスロー-兰斯罗

第28话后选择宇宙路线,30话“战士、再び……”中用ジャミル和ランスロー-战斗一次后ジャミル出现说得指令,之后再用ジャミル说得,ランスロー-便会驾驶专用机クラウド加入。

#### ティファ蒂法

第28话后选择宇宙路线,31话结束后加入。

#### 东方不败

在第26话“复活!真ゲッター-ロボ!”中将东方不败驾驶的恶魔高达击坠。在第27话中触发真盖塔特殊事件(方法见后),发生DG细胞净化事件,第28话开始东方不败将驾驶マスターガンダム加入。

#### ブル璞露

第21话后选择分支“コロニー-落とし阻止”路线,在第22话“ハマーンの黒い影”中击落格雷米之后,用捷多说得两次后驾驶キュベレイMkII加入。

#### ブルツ-璞露兹

第28话后选择宇宙路线,第29话击落格雷米后,再用捷多和璞露各攻击一次,然后用捷多说得一次后机体爆炸,第30话开始前驾驶キュベレイMkII加入。

#### 张五飞

第23话“エンドレスワルツ”中用希罗与五飞交战一

次,然后说得五飞,触发对话之后五飞加入我方。

### 隐藏机体

#### 高达MKIII

第1话后选择ラー-カイラム路线,第4话触发哈萨维击落情事件(方法见后),则第20话由凤驾驶加入。

#### フュブラル

第21话后选择宇宙线路,第22话战斗中用ジャミル和ランスロー-战斗一次后击落ランスロー-,过关后入手(注:未确定因素,ジャミル击坠数达到30)。

#### 高机动型プラックサレナ(黑白合飞行形态)

注:本机非MA形态入手是无条件的,这里介绍的是高机动形态(飞行形态)的入手方法:第1话选择机动战舰路线,第2话让明人击落北辰,第31话黑白合加入时就是高机动形态。

#### 量产型v高达

第1话后选择ラー-カイラム路线,第4话触发哈萨维击落情事件,第22话前加入。若没触发事件则第30话结束后加入。

#### 全改造风牙

第28话后的分支选择“GEAR本部路线”。在第29话中让银河和北斗发生战斗,之后发生北斗回归事件后,过关时即可得到状态、武器全改造的风牙。

PS:本次R里许多以往的隐藏机体像SAZABI、全装甲ZZ高达等等全部作为非隐藏机体登场,在此就不

作说明了。

### 追加武器

#### GUNDAM DX 武器追加

只要完成蒂法的加入条件就可以了,追加武器:Gビット(FX-9800)、Gビットサテライトキャノン

#### 真盖塔武器追加

第27话触发剧情即可(方法见后),追加武器ストナーサンシャイン、ゲッター-ファイナルクラッシュ

#### 电童武器追加

在第35话或36话时将敌方除ZERO(ゼロ)外全灭的情况下击落ZERO三次就会发生剧情,追加武器电童フェニックスウエール。

#### 扎博特3追加武器

第28话后选择GEAR路线,在第29话中扎博特3就会追加最终武器“伊旺炮”,同时还会出现主人公改变历史的情节(原作中惠子和宇宙太自爆身亡了)。

### 隐藏事件

#### 神盖塔事件

第26话时使真盖塔的HP为红色,之后将戈尔帝王的第一形态(巨大圆盘)击坠(无论谁击坠都可以),在戈尔帝王换乘机体后自动发生。

#### 哈萨维击落情

第4话中用情将柯丝击落,则哈萨维突然展开攻击,将情击落。

## 全机体技列表

| 发动机体必要条件        | 招式名称           | 射程  | 命中修正 | 所要气力 | 所费EN | 必杀率 |
|-----------------|----------------|-----|------|------|------|-----|
| ボルテスV           | 超电磁スマッシュ       | 1-3 | +40  | -    | 20   | 0   |
| コン・バトラ-V        | 超电磁スピノVの字斬り    | 1   | +30  | 130  | 100  | 0   |
| 电童+風牙           | 疾风双连击          | 1   | +30  | 110  | 40   | 0   |
| DX+GX           | ダブルサテライトキャノン   | 1-9 | +20  | 140  | -    | 0   |
| 准备5回合           | シイソGビット        | 3-8 | +20  | 120  | 45   | 10  |
| Z+ZZ            | ダブルメガランチャー     | 2-6 | +20  | 110  | 60   | 0   |
| GOD+SHINNING    | ラブラブゴッドフィンガー   | 1   | +20  | 120  | 80   | 0   |
| GOD 高达变身        | 石破ラブラブ天驚拳      | 1   | +10  | 130  | 160  | 0   |
| GOD+ノーベル        | ダブルゴッドフィンガー    | 1   | +20  | 120  | 70   | 0   |
| マスターガンダムS       | 超级霸王电影弹        | 1-5 | +15  | 120  | 60   | 0   |
| GOD 高达变身        | 究极石破天惊拳        | 1   | +10  | 140  | 150  | 0   |
|                 | ダークネス・ゴッドフィンガー | 1   | +10  | 140  | 150  | 0   |
| シャッフル同盟         | シャッフル拳         | 1-2 | +30  | 120  | 70   | 0   |
| マジソガー-Z         | Dマジソガーブレード     | 1   | +50  | -    | 10   | 30  |
| グレートマジソガー       | Dマジソガーバソチ      | 1-3 | +30  | -    | 30   | 0   |
|                 | Dバーニソグファイヤー    | 1   | +30  | -    | 60   | 0   |
| マジソガー-Z         |                |     |      |      |      |     |
| グレートマジソガー       | Fダイナミックスペシャル   | 1   | +30  | 120  | 90   | 0   |
| 真ゲッター-1         |                |     |      |      |      |     |
| エステバリスC・リョーコ    |                |     |      |      |      |     |
| エステバリスC・ヒカル     | フォーメ-シヨソアタック   | 1-6 | +20  | 110  | 30   | 0   |
| エステバリスC・イズミ     |                |     |      |      |      |     |
| エステバリスC・アキト     | ダブルゲキガン・フレア    | 1-3 | +30  | 120  | 50   | 0   |
| Sエステバリス・ガイ      |                |     |      |      |      |     |
| ダイター-3          | コンビネ-シヨソブレード   | 1   | +30  | -    | 30   | 0   |
| ザソポシト3          | Sコンビネ-シヨソアタック  | 1   | +20  | 130  | 80   | 0   |
| 量产型vガンダムF       | シイソファイソファイソネル  | 3-9 | +45  | 110  | 45   | 0   |
| vガンダム           |                |     |      |      |      |     |
| キュベレイMk-II(プル)  | ツインファンネル       | 3-7 | +30  | 110  | 45   | 0   |
| キュベレイMk-II(プルツ) |                |     |      |      |      |     |



# 攻略篇

## SRWR 关键人物、组织检索 (不完整版)

### 原创角色

**ラウル**：拉乌鲁，男主人公。具有强烈责任感的热血汉，对任何事情都抱着积极的态度，并且会不时地帮助周围的人。

**ミズホ**：瑞穗，男主人公恋人。是艾克萨兰斯开发计划的一员，主要复杂外部装甲模组开发工作。

**フィオナ**：菲欧娜，女主人公。基本性格和男主人公相同，在游戏中这两人其实作为同一人物的两个不同性别登场。

**ラージ**：拉基，女主人公恋人。“时流引擎”开发者，对引擎动力学的兴趣大过对女人的兴趣(汗……)最后在菲欧娜的逼迫下向她表白(其实只是比较腼腆，不善于表达而已。)……

**エクザランズ**：艾克萨兰斯。主人公专用作战机体，搭载可换装备模组，可适应任何作战需要。

**ラウンドドイツ**：圆桌骑士，本作中我方部队的队长，也可以更改为其他名字。

**デミナス**：迪米纳斯，最终 BOSS，上古时代“创造者”造出他之后却否定了他的存在价值。对于主人否定自己一直感觉很难过，于是挑起战争发掘各个种族的劣根性寻求平衡，其实他想做的只是回到他杀主人之前，问问主人究竟是为了什么。

**デスビニス**：迪斯比妮斯，少女死亡使者，迪米纳斯手下。

**ラリアー**：拉利亚，男性，迪米纳斯手下。

**テイス**：蒂斯，神秘少女，迪米纳斯手下。

### 机动战艦 nadesico

**机动战艦ナデシコ**：由 NERGA 重工开发制造的宇宙战艦 nadesico(大和抚子号)，是对抗木星蜥蜴的最强武器。

**ルリ**：宇宙中盛开的白色之花，电子妖精星野琉璃。ナデシコの领航员。在剧场版中担任ナデシコB和ナデシコC的舰长。

**アキト**：天河明人。《机动战艦ナデシコ》男主人公，剧场版中驾驶“黑百合”登场。

**ユリカ**：尤利加。天河明人的恋人，机动战艦ナデシコ号的舰长，士官学校的天才毕业生。

**リョウコ**：凉子。机动战艦ナデシコ号战斗驾驶员，暗恋着天河明人。

**ガイ**：大家寺凯。本名山田二郎，ナデシコ号战斗驾驶员，热血动画《激钢人3》的 FANS。

**イネス**：伊妮斯。ナデシコ号医疗所兼研究所负责人，喜欢对一切问题进行说明，与明人有混乱的时空联系。

**白鸟九十九**：木连优人舰队指挥官，因为爱上了ナデシコ号驾驶员遥(ミナト)而决定促成地球与木星方的和平。

**月臣元一朗**：白鸟九十九的好友，与火星继承者之间进行着不懈的抗争。

**北辰**：火星继承者暗杀集团的首脑，奉命捉拿所有 A 级跳跃者，是明人不共戴天的仇人。

**ボンソウザン**：玻色子跳跃，利用改变时间的方法瞬间移动到想去的地方。

### GEAR 战士 电童

**ガルファ**：机械帝国加尔法，从宇宙中来的为了解放机械，毁灭所有生物的神秘帝国。

**アルテア**：阿尔特亚，凰牙的驾驶员，加尔法王子，螺旋城亲卫队队长，人类，维加的哥哥。

**出云弦河**：先行行动后思考的类型，好奇心强，热血直爽。从小开始学习少林拳法，然后运用成电童的攻击技巧。

**草薙北斗**：数学和电脑十分拿手的少年，优等生类型，无论任何情况都能冷静对待，积极面对。维加的儿子，阿尔特亚的外甥。

**データウエポン**：数据兵器，又名电子圣兽，动物形状的数据生命体，是电童的武器。

**ベガ**：维加，北斗的母亲，GEAR 的副司令，阿尔特亚的妹妹。十数年前同一艘宇宙飞船和电童一起坠落到地球。

**螺旋城**：加尔法帝国的将军。

**ゴウウ**：拉贡，加尔法皇帝的宠物，恐怖的生物，带有能消灭数据武器的病毒。

**スバル**：斯巴鲁，加尔法的王子，阿尔特亚和维加的弟弟，也是北斗的舅舅。

### 万能侠系列

**ミネク帝国**：米尼克帝国，与剑铁也等人敌对的邪恶力量，利用战斗兽军团进攻地球。

**黑暗帝王**：米尼克帝国的幕后指挥者。

**暗黒大将军**：战斗兽军团的首领，铁也的宿敌。

**Dr.ヘル**：地狱博士，与兜甲儿为敌的地下帝国机械兽军团的首领。

**剑铁也**：驾驶大万能侠的热血少年，兜甲儿的战友。

**兜甲儿**：元祖超级热血机甲师，铁甲万能侠的驾驶员。

### 盖塔合体系列

**恐龙帝国**：由太古幸存的恐龙在地下进化而成的爬虫人类组成的国家，具有高度发达的科技，想要再次成为地上的霸者。

**バット将军**：巴特将军，邪恶的恐龙帝国将军，率军攻打早乙女研究所。

**ゴル帝王**：戈尔帝王，恐龙帝国的帝王，曾经在战斗中被杀死。

**ニオン**：尼昂，地龙一族的后裔，驾驶盖塔原型机进攻早乙女研究所。

**流龙马**：热血格斗青年，盖塔一号机驾驶员。

**神隼人**：盖塔二号机驾驶员，后成为号等人的指挥官，官阶大佐。

**一文字号**：新盖塔一号机驾驶员，热血汉。

**橘纮**：新盖塔二号机驾驶员。

**天道凯**：新盖塔三号机驾驶员。

**ジャンク**：捷克，流龙马的好友，驾驶德州马克与盖塔共同作战。

### 超电磁合体孔巴特拉 V

**キャンベル**：坎贝尔星，企图进攻地球的外星人，与豹马等人展开激烈的战斗。

**シャネラ**：天帝狄奈奥，坎贝尔星进攻地球的作战指挥。

**ダンゲル将军**：追随天帝基娜拉的坎贝尔星机械部队将军。

**菱豹马**：驾驶超电磁合体 V 迎战坎贝尔星人的热血少年。

### 超电磁合体波鲁迪斯 V

**ボアザン帝国**：伯赞帝国，邪恶的外星战斗兽军团，向地球发起攻击。

**ハイネル**：海奈尔，伯赞帝国军队总指挥官，伯赞帝国的王子。

**カザリン**：卡纱玲，海奈尔王子的副官，暗恋海奈尔。

**カラス島**：卡拉斯岛，伯赞帝国在地球的秘密基地。

**キャンギャル将军**：蒋贾尔将军，伯赞帝国军将军。

### 机动战士高达系列

**ブライド**：布莱德，朗德贝尔队总指挥官，白色木马号舰长。

**ロンドベル**：朗德贝尔，原联邦第十三独立部队，后演变为机动中保卫地球的最强力量。

**シヤア**：夏亚，化名科特罗(クワトロ)，新吉恩的首领，阿姆罗的宿敌。

**アムロ**：阿姆罗，联邦最强的 NT 机师，花花公子。

**ハサウェイ**：哈萨维，布莱德之子，喜欢柯丝，后失手将情杀死。

**クエス**：柯丝，夏亚发现的具有 NT 素质的女孩，对夏亚有好感。

**アクシス**：阿克希斯，夏亚计划将其推向地球的小行星。

**ギュネイ**：杰尼，强化人研究所培养的强化人，具有和 NT 近似的能力。

**チエーン**：倩，阿姆罗的女朋友，后被哈萨维杀死。

**グレイム**：格雷米，哈萨维手下，对露(ルー)一见钟情。

**ガミューコ**：卡缪，被称为可以超越阿姆罗的最强 NT，Z 高达驾驶员。

**フア=ユイリイ**：花园丽，暗恋着卡缪的少女，也具有 NT 素质。

**フオウ**：凤，强化人，喜欢上卡缪，后不幸死去。

**ブル**：琉璃，哈曼方的新人类，在战斗中喜欢上了捷多。

**ブルツ**：琉璃露，琉璃的克隆人，具有强化人素质，也喜欢捷多。

**エウロウ**：奥古，反地球联邦组织，与提坦斯对抗，后来逐渐与联邦同化，参与了对哈曼领导的新吉恩的战斗。

**ハマーン**：哈曼，新吉恩女王，超强的 NT 素质，肩负着复兴扎比家的重任。

### 机动新世纪高达 X

**アルタネイティブ**：阿尔塔内迪夫研究所，强化人研究所。

**フリーデン**：自由号，加米尔驾驶的机师。

**ガロート**：卡罗多，驾驶高达 X 的少年，喜欢蒂法。

**ティファ**：蒂法，具有 NT 素质的少女，沉默寡言。

**フロスト**：弗洛斯特兄弟，具有精神感应的兄弟，有 BL 倾向。

**ジャミル**：加米尔，前次大战的高达驾驶员，有驾驶恐惧症。

**カリス**：卡里斯，由杜拉特制造的强化人，后加入我方。

**エニル**：爱尼尔，起初想要夺取卡罗多的高达 X，后来被感化而加入我方阵营。

**ノモア**：诺摩亚，真实身份是原来战争中宇宙殖民地军所属的杜拉特(ドゥラット)博士，研究 NT 和强化人类。

**アベル**：阿贝尔，新人类研究所提供的还没有觉醒的新人类，被弗洛斯特兄弟利用对付 GX，在和加米尔的战斗中新人类素质觉醒。

**ランスロー**：兰斯罗，宇宙革命军的强力的 NT 机师，军街大佐，是加米尔的死敌。后来成为新宇宙革命军的亲善大使，与地球方面进行和平交涉。

### 新机动战记高达 W-无尽的华尔兹

**ヒイロ**：希罗，冷漠的少年，飞翼高达的驾驶员。

**张五飞**：中国武术高手，神龙高达驾驶员。

**トロワ**：多诺华，孤儿，重武装高达驾驶员。

**カトル**：卡多鲁，贵族公子，沙漠高达驾驶员。

**デューク**：迪奥，开朗活泼的少年，地狱死神高达驾驶员。

**ゼクス**：捷克斯，莉莉娜的哥哥，托列斯手下。

**マリメア**：玛丽美亚，继承托列斯的血统，被德基姆利用的政敌傀儡。

**デキム**：德基姆，发动叛变的幕后指使人。

**ザリーナ**：莉莉娜，捷克斯的妹妹，一直是和平主义的倡导者，后成为罗姆菲勒财团的代表，促使罗姆菲勒财团统一了地球。

**トリーズ**：托列斯，OZ 上级特佐，有优秀的驾驶技术，因为反对用机器木偶而被软禁起来，后来赶下莉莉娜后，重新夺回了 OZ 的军政大权，在最后的大决战中，死于张五飞之手。

**レディ**：蕾蒂，OZ 二级特佐，是托列斯得力的左右手。

**ノイン**：诺茵，托列斯手下，捷克斯的副官，喜欢捷克斯。

### 机动武斗传 G 高达

**デビルガンダム**：恶魔高达，具有自我修复、自我再生、自我进化的超级武器。

**东方不败**：亚洲尊者，多蒙的恩师。

**シャツフル同盟**：撒夫尔同盟，由五人组成的专门对抗邪恶势力的团体，后来多蒙等人成为了撒夫尔同盟的继承人。

**トモン**：多蒙，红心之王，热血格斗的最强者，驾驶神高达所向无敌。

**アルゴ**：阿鲁格，撒夫尔同盟成员，代表俄罗斯参加格斗大会，原为海盗，力大无穷。

**レイン**：蕾因，多蒙的恋人，同时也是高达技师。

**アレンビー**：阿伦比，多蒙的好友，和多蒙曾经一度关系暧昧。

### 无敌钢人泰坦 3

**メガイト**：米加诺德军，由破岚创造在火星建立的机械化人类大军，妄想将地球人类也改变为机械生命的方式。

**破岚万丈**：破岚创造之子，驾驶机械人类实验用的超巨大机器人泰坦 3 号独立对抗父亲的野心。

**クロス**：罗斯，米加诺德军实际上的领导者。

**エドウィン**：艾德文，自称为最伟大的魔术师，本是万丈最信任的人，其真实身份却是米加诺德军人。

**ゼノイア**：塞诺亚，米加诺德军人。

**ミナモト**：米纳莫特，万丈的父亲破岚创造的好友。

### 无敌超人扎博特 3

**ガイソック**：盖索克，专门从事破坏与毁灭的文明灭绝者，曾毁灭了皮亚尔星球。

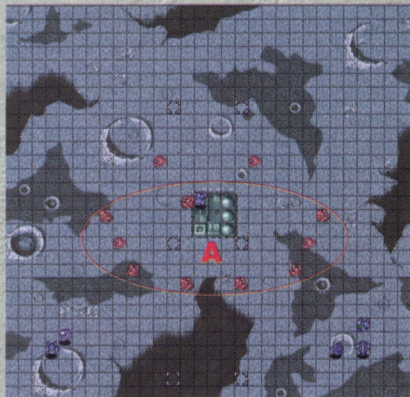
**ブツチャー**：普恰，盖索克军的首领，大恶人。

**神笠平**：神之族的继承人，皮亚尔星幸存的人，驾驶扎博特 3 与盖索克军战斗。

**バンドック要塞**：班德克要塞，盖索克军的军事要塞，威力巨大。



## 第一话 トライアル・ウェポン ( 试验兵器 )



**战前剧情:** 主人公、瑞穗和拉基三人根据父亲留下的设计图正在进行“时流引擎”的研究，为了不让研究因为资金问题而中断，又要适应目前的战争需要，因此他们决定运用这种技术制造人型机动兵器，并命名为“艾克萨兰斯(エクサランクス)”。拉基负责动力部，瑞穗负责外骨架，主人公则是驾驶员。今天正在月面基地进行第一次启动测试，测试结果对于研究能否继续进行十分重要……

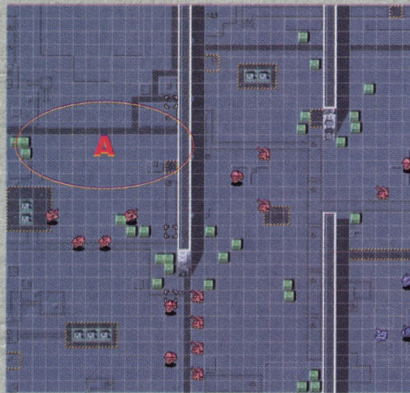
**战斗剧情:** 测试开始，首先是核战机，随后变形为艾克萨兰斯的主体部分，最后开始安装各种外骨架进行测试。当完成宇宙骨架的测试以后，基地突然发生爆炸，神秘人物出现，系统失控，测试用的无人驾驶机体开始发动攻击，主角不得已开始对付失控的无人机……收到求救信号以后，星野琉璃(シリ)指挥的机动战舰 nadesico B(ナデシコB)以及布莱德(ブライト)指挥的朗德贝尔(ロンドベル)队战舰拉·凯拉姆(ラーカイラム)前来支援。

**攻略要点:** 首先主角将面对众多敌人包围，不过只要紧守基地应该可以轻松应付。第三回合时敌人援军会在地图 A 点出现，同时我方援军 nadesico B 和拉·凯拉姆会在地图左下角和右下角出现，以这时的战力应该可以轻松过关。

**剧情分支:** 过关后会出分支，可选择ラー・カイラム路线(A路线)或者ナデシコ路线(B路线)。

**战后剧情:** 三人被联邦军收留，尽管尽力搜索，但是没有发现其他的生还者，机体虽然回收，但是除了装备中的宇宙用外骨架和格斗用冲击外骨架以外，其它骨架全部毁坏。众人对主人公机体的无燃料型时流引擎非常感兴趣……

## 第二话 A 火星の后继者 ( 火星继承者 )



**战前剧情:** 琉璃等人在收留了主人公一行之后，依然要继续执行秘密侦查殖民卫星“天照”的任务。经过玻色子跳跃之后，nadesico B 成功到达“天照”，但是“天照”的执行官并不欢迎琉璃等人的到来。此时“天照”突然遭受了神秘敌人的袭击，凉子(リョウジ)奉命追击入侵者。与此同时，自称为“火星继承者”的极端份子发动了武

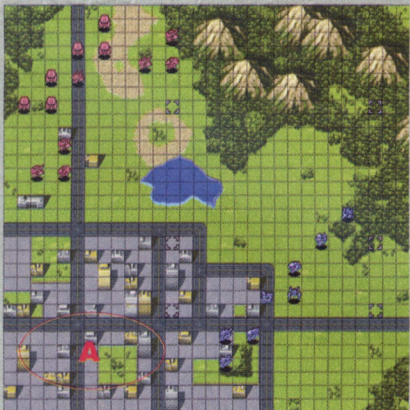
装改变，迅速占领了“天照”。

**战斗剧情:** 凉子在追击过程中与 nadesico B 会合共同行动。在将第一批敌人消灭后，在众人面前出现了一个熟悉的身影：凉子从声音中认出他就是失踪两年之久的天河明人，而殖民卫星中竟然隐藏着火星遗迹的黑匣子，更令人吃惊的是在黑匣子中竟然是沉睡着的尤利加！此时以北辰为首的杀手集团出现在众人面前，天河明人燃起了复仇的火焰。

**攻略要点:** 敌人初期配置虽然较多，但是只要使用各个击破的方针并且灵活运用琉璃和凉子的指挥能力就很容易应付了。北辰和明人登场后，由于明人体能力相当强劲，拥有两层装甲和类似分身的“玻色子跳跃”能力，因此可以让明人独自对抗北辰一众，要注意北辰被击坠后敌人会全部撤走。夜天光 HP 低于 2000 时撤离。推荐用明人击坠北辰，之后可得到高机动型黑百合。

**战后剧情:** 明人在北辰撤离后也独自一人离开，其余人员回到 nadesico B 并且迅速撤离了该空域。之后布莱德和琉璃取得了联系，说此时正和夏亚展开激烈的战斗，火星继承者这边就交由 nadesico 队处理了。

## 第三话 A 再会のレシピ ( 再见了菜谱 )



**战前剧情:** 总部决定对火星继承者的基地“火星极冠遗迹”展开奇袭作战，利用玻色子跳跃将 nadesico B 直接送到火星极冠基地。而担任本次跳跃的 A 级跳跃者就是两年前被宣告死亡的伊妮斯。另一方面，火星继承者利用夺走的尤利加操纵了玻色子跳跃的黑匣子，也掌握了跳跃技术。nadesico 队员返回地球后，在尤利加的墓前再次遇上了明人和追踪而至的北辰等人，原本连方大将月臣元

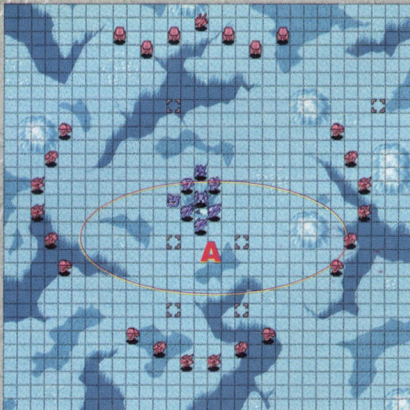
一朗为了阻止北辰的阴谋也加入了战斗。

**战斗剧情:** 战斗刚开始，凉子、天野光、泉也加入了战斗，昔日一起战斗的伙伴又集合在一起了。众人合力将北辰击败后，北辰驾驶座机冲入 nadesico B 中自爆，nadesico 的相转移引擎损坏，暂时无法行动。但是此时又出现了新的敌人。

**攻略要点:** 明人以及月臣的机体性能都非常优秀，可以他们为主力进攻敌人。北辰六人众运动性很高，此时应使用集中等精神，并用援护攻击和指挥能力尽快将敌人各个击破。全灭敌人后会在地图 A 处出现敌援军。由于 nadesico 无法移动，所以凉子等人无法发挥威力，不过敌方援军是超级系机体，明人和月臣可以很轻松地对付他们，也别忘了派主人公前去捕捉漏网之鱼。(ゴツナー機 HP30% 以下撤退。)

**战后剧情:** 神秘的敌人原来是曾和胜平同归于尽的普格(ゴツナー)，不知什么原因又复活过来，正当大家谈起胜平时，突然收到了夏亚发动“殖民地落下计划”的开战宣言，夏亚将阿克希斯推入地球轨道！另一方面，明人向琉璃讲述了这两年来的经历，之后琉璃等人换乘了新战舰 nadesico C 准备向火星进发。

## 第四话 A 最悪の决战 ( 最糟的决战 )



**战前剧情:** 以草壁为首的火星继承者们得知了夏亚的“殖民地落下计划”之后，暂时将原定的利用玻色子跳跃袭击联邦政府的方案延后。与此同时，nadesico 制定了进攻“火星极冠遗迹”的详细方案：利用玻色子跳跃直接将 nadesico C 送往火星极冠遗迹，然后由琉璃控制火星继承者的所有系统，此时再由明人、凉子等人发动攻击。

**战斗剧情:** nadesico C 成功到达火星，并且控制了敌人的系统，但此时一个神秘

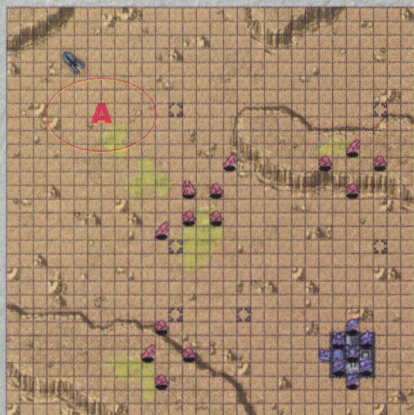
人物的出现破坏了整个计划。神秘人控制了 nadesico 的电脑并且引发了爆炸，A 级跳跃者伊妮斯下落不明，nadesico 无法行动，只能背水一战！在众人的协力下，明人终于成功将北辰等人击败，但此时神秘人再次现身，并向主人公和 nadesico 发起攻击，由于实力悬殊，nadesico 被击坠，艾克萨兰斯的“时流引擎”暴走，白光过后，主人公三人被送到了某基地附近，但是时间呢？是现在还是过去或是将来？

**攻略要点:** 由于实力最强的北辰等人刚开始时不会行动，所以可派月臣和明人对付左边敌人，主人公和凉子等人分别对付右边和下方敌人。将杂兵消灭后北辰等人就会行动，依然以月臣和明人为主力对抗，合理使用援护攻击和指挥系统可以轻松消灭敌人。

**战后剧情:** 万丈将突然从天而降的主人公三人送往机动战舰 nadesico，但是主人公却发现舰长星野琉璃变小了一号，明人也不记得曾经认识他们，而且此时的舰长并非琉璃，而是尤利加！原来由于“时流引擎”的暴走并且爆炸后的相转移引擎产生了共鸣，将他们送回了 5 年之前的火星！



## 第五话 A “命运的选择”みたいな(想看“命运的选择”)



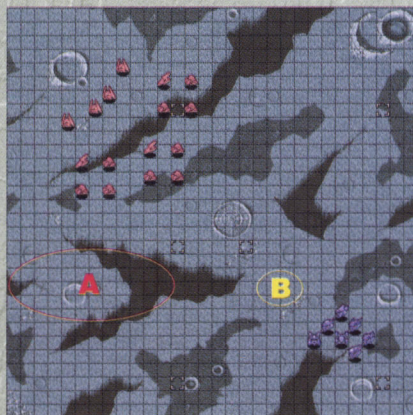
**战前剧情:** 主人公在拉基的帮助下将时粒子重新注入时流引擎使得引擎恢复正常, 拉基也决定进一步对时流引擎展开研究, 以便掌握使其安定化的方法。尤利加决定将所有火星难民收容到 nadesico 上返回地球, 难民的代表伊妮斯首先来到 nadesico 上, 她见到明人时似乎吃了一惊。就在 nadesico 准备收容难民时, 基地受到了敌人的进攻, 离全部难民收容完毕还有五分钟, 保卫 nadesico 的战斗打响了。

**战斗剧情:** 由于要收留难民, nadesico 在五回合内无法行动, 好不容易将眼前敌人消灭之后, 又有大批援军登场, 于是尤利加决定利用郁金香进行玻色子跳跃离开火星, 主人公告诉尤利加等人只要心中想着目的地地球就可以了, nadesico 成功进入郁金香, 经过跳跃之后来到了熟悉的地球。

**攻略要点:** 一开始 nadesico 无法行动, 所以艾斯特瓦利斯小队不要远离 nadesico, 可以分别派万丈和主人公迎击敌人。五回合之后, nadesico 就可以行动了。将敌人全灭之后又会有大批援军于 A 点登场, 由于敌人属于超级系, 命中率不高, 因此艾斯特瓦利斯小队可以轻松应付。

**战后情节:** 众人成功回到地球, 此时大家惊奇地发现之前被击坠的木星机器人内居然有人类驾驶员存在, 这究竟是怎么回事?

## 第六话 A GEAR 战士 电童 (GEAR 战士电童)



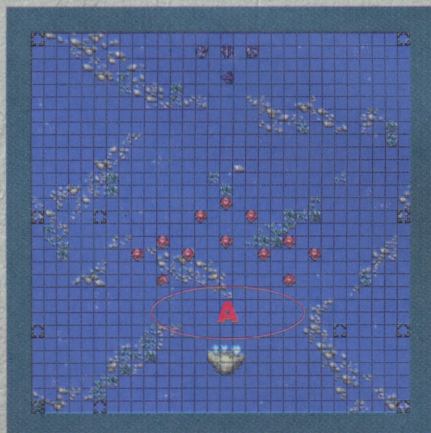
**战前剧情:** 从俘虏身上搜出的 ID 得知, 此人名叫白鸟九十九, 之后没等拷问, 他便把关于木连的所有事情都招了, 并且说: “我决不屈服于邪恶的地球人屈服!” 知道他也是激钢人的 fans 后, 凯便热情地邀请他一起观看激钢人的动画。nadesico 这次要前往月球的弗恩 (フーン, ブラウン) 疏散难民, 九十九是想趁机逃跑, 遥和小惠觉得九十九不是坏人, 决定帮助他逃走。不过这时收到尤利加的通信说弗恩市受到木连的攻击...

**战斗剧情:** 白鸟九十九驾驶机体离开 nadesico, 直接前往木连方指挥官月臣元一阁下, 希望可以说服他放弃攻击地球人, 元一却不听劝阻执意要发动攻击, 九十九毅然将机体自爆, 元一不得不撤离战场。木连方撤离之后, 又出现了新的敌人——宇宙侵略者加尔法, 同时电童和独角兽电子圣兽也登场了。

**攻略要点:** 战斗开始时主人公不在场, 此时应尽快抢占地图中部的“月面都市”这一有利地形。将敌人全灭后会有新的敌援军于地图 A 点登场, 此时我方也会有电童加入。敌援军出来第二回合, 主人公和电子圣兽 (B 点) 同时出场, 此时应保护电子圣兽不被击坠, 同时也要阻止阿尔特亚 (アルテア) 靠近它, 否则会 game over。电童和电子圣兽衔接后会组合成威力强大的电童ユニコーンドリル。(鬼牙 HP 低于 30% 时撤退)

**战后剧情:** 将难民疏散后接到蕾蒂 (レディ) 的指令, 让他们带着电童向地球的 GEAR 本部出发, 在那里 nadesico 又和自由号 (フリーデン) 相遇, 一大堆人互相自我介绍, 像开同学会……(汗!) 合流后大家都决定要为新部队起个酷酷的名字, 在毫无意义的争吵了 8 小时后, 终于定为“ラウンドナイツ”(圆桌骑士)注: 也可以取其他名字。

## 第二话 B 逆袭のシャア (逆袭的夏亚)



**战前剧情:** 由于发生紧急情况, 拉·凯拉姆不得不改变航向, 驶往资源卫星月神五号 (Fifth Luna)。新吉恩企图将月神五号坠落到地球造成地球的寒冷化。关键时刻, 布莱德舰长请求主人公出击, 而主人公也认为这是对阿克萨兰斯进行实战测试的最佳时期。而此时又出现了自称“火星继承者”的部队, 战况越来越复杂了……

**战斗剧情:** 朗德贝尔队要在 7 回合之内到达月神五号的核动力引擎, 此时夏亚 (シャア) 带领敌方援军出现。经过战斗, 他们成功破坏了月神五号的推进系统, 夏亚撤退, 任务完成。

**攻略要点:** 初期敌人实力不强, 阿姆罗 (アムロ) 和主人公即可轻松搞定, 第三回合夏亚和敌援军会在 A 点出现增援, 千万不要孤军深入。阿姆罗八级时会修得“觉醒”, 必要时可让他直接赶往指定地点。(シャア机 HP 低于 30% 时撤退)

**战后剧情:** 夏亚战败以后, 正密谋进行新的计划。此时, 主人公三人决定跟随朗德贝尔拯救地球, 共同作战, 也是为了阿克萨兰斯和时流引擎的未来。这时 nadesico 的琉璃传来通讯, 由于战斗力不足, 两队只好独自行动, 夏亚这边由朗德贝尔负责, 而火星继承者那边由 nadesico 号负责。随后, 阿姆罗 (アムロ) 决定去朗德尼昂 (ロンデニオン) 取回他的 v 高达, 顺便对战舰进行补给。

## 第三话 B vガンダム (v 高达)



**战前剧情:** 战舰抵达朗德尼昂, v 高达还需要搬入战舰调试。阿姆罗等人在殖民卫星内部和前来避难的布莱德舰长之子哈萨维 (ハサウェイ) 相遇, 和哈萨维在一起的还有一个叫做柯丝 (クニス) 的新人类 (New Type) 女孩。此时不速之客夏亚出现, 一场论战之后, 柯丝对夏亚产生兴趣, 被夏亚带走。回到战舰上, 阿姆罗等人听到了夏亚发表的演说, 演说中夏亚透露了他真正的目的不是月神五号, 而是把宇宙要塞阿克西斯 (アクシズ) 坠落到地球。闻讯后战舰立即出动, 目标阿克西斯……

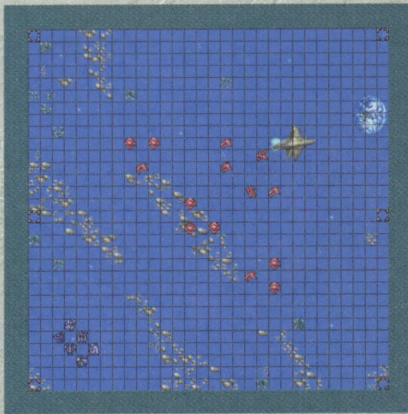
**战斗剧情:** 夏亚派杰尼 (キネイ) 和柯丝率制朗德贝尔的行动, 感到柯丝的存在哈萨维擅自出击, 阿纳海姆的倩 (アネン) 也跟着出击。战场上哈萨维和阿姆罗都没有能够说服柯丝, 随后杰尼和柯丝撤退。但是, 战场上又出现了名叫盖索克 (ガイファク) 的新敌人, 他们被扎博特 3 (ザンボット 3) 打倒以后, 又再度复活, 朗德贝尔只好和他们发生战斗……

**攻略要点:** 阿姆罗的 v 高达威力极强, 应该可以轻松应付。要注意柯丝如果先被击坠则杰尼也会撤退, 当敌人少于五人时柯丝和杰尼同时撤退。五回合后新吉恩全军撤退, 敌援军将在地图 A 点登场, 敌 BOSS 拥有地图武器, 要小心应付。(クニス机 HP 低于 30% 时撤退, ザンボット 3 机 HP 低于 2000 时撤退。)

**战后剧情:** 新吉恩一方暂时被控制住了, 不过新的敌人盖索克让朗德贝尔感到十分棘手。由于无法找到神旺平等人和扎博特 3, 也没有 nadesico 的消息, 布莱德舰长预测盖索克暂时不会威胁地球, 于是决定全力阻止阿克西斯落下。然而, 拉基等人察觉到时流引擎的不安定因素的存在。另外, 一个神秘人物更是在幕后导演了阿克西斯的计划……



## 第四话 B 最恶の结末 (最坏的结局)



**战前剧情:** 夏亚继续进行阿克西斯落下作战,这次更为柯丝开发了新人类专用 MAα 瓦索龙(αアジール)。为了阻止阿克西斯的落下,布莱德亲自指挥作战,不仅要破坏核动力引擎,而且要在适当的位置炸毁阿克西斯,然后让碎片在大气层中烧尽。然而对于说服柯丝报有一线希望的哈萨维又擅自出动了,等待他的将会是什么样的命运呢……

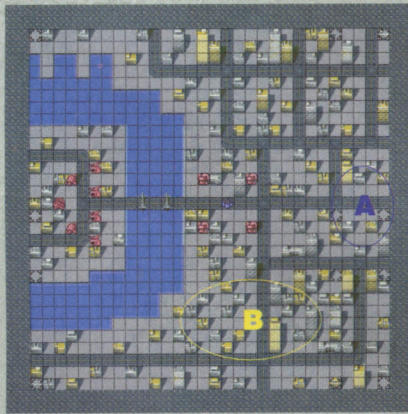
**战斗剧情:** 苦战之后,柯丝被无情的倩击落,哈萨维一气之下击落了倩……夏亚被击坠以后,拉·凯拉姆立刻进行阿克希

斯爆破作业,不料发生了意想不到的爆炸。主人公再次听到神秘人物的声音,于是驾机出战,神秘人物终于说出自己的名字叫做迪米纳斯(デミナス),并对阿克萨兰斯和拉·凯拉姆发动了致命一击,阿克萨兰斯外骨架严重损坏,引擎输出不足,正准备回收的时候,突然发生引擎失控事故,将主人公等三人转移到了另外一个时空。此时出现了一个叫做蒂法的新人类少女……

**攻略要点:** 本关三名 BOSS 夏亚、柯丝和杰尼都不是很好对付,将柯丝击坠,杰尼会增加 10 的气力,将夏亚击坠柯丝会增加 10 的气力,所以最好按照杰尼、柯丝、夏亚的顺序攻击。本话没有敌援军登场,如果用倩(チエン)击落 αアジール的话,则会出现哈萨维击落倩的情节,不过不必支付修理费(发动此情节在第 20 话可获得高达 MKIII)。

**战后剧情:** 主人公醒来后,身边出现了年轻时候的阿姆罗,原来他们已经回到了宇宙纪元 136 年,也就是 5 年前的地球。虽然阿克萨兰斯得以保全,不过宇宙用的外骨架却损坏了,只能使用格斗用冲击外骨架。现在他们被新吉恩扣作人质,并且他们的秘密机体也有被夺走的危险,下一步将如何应对呢?

## 第六话 B: 出击!! ネオゲッターロボ! (出击! 新盖塔!)



**战前剧情:** 为了前往日本,自由号首先要前往上海。途中,拉基就日本所开发的各种神秘能量为大家做了说明。就在这时,蒂法梦见一个蓝色的巨大机器人和怪兽战斗的场面。自由号到达上海后,为海上航行做准备,这时威茨(ウィッツ)等人出去闲逛,碰到上海黑暗竞技冠军,恐龙帝国袭击时开始以流浪为生的一文字号,此时从前的盖塔驾驶员流龙马和神隼人也出现在上海。正当龙马等人要和号进行比赛的时候,突然发生了地震,到底发生了什么……

**战斗剧情:** 面对恐龙帝国的袭击,号、翔和凯三个人在隼人的

指导下完成了新盖塔的合体。随后,自由号成员前来支援,但是新吉恩方面也派出部队捉拿阿姆罗和蒂法,在大家合力下终于将敌人全部击退。

**攻略要点:** 第二回合我方援军会在 A 点出现,可以立刻前去支援新盖塔。第四回合,有大批新吉恩部队出现在 B 点,以高运动性 MS 为主,还有可使用地图炮的大型 MA,此时可派阿姆罗前去狙击,争取最快时间消灭 MS 部队。(バット机 HP30%以下撤退)

**战后剧情:** 认识了新盖塔的三个驾驶员以后,他们得知新盖塔没有使用盖塔线作为能源,取而代之使用了相对比较容易控制的等离子能源。随后,龙马和隼人决定离开去收集恐龙帝国的情报,和众人告别。主人公等人经过商量,觉得他们还是尽快离开这个时代比较好,一旦找到了能够进行时空跳跃的方法,他们就会回到 5 年后的世界去。自由号终于到达了日本 GEAR 本部,和涉谷司令见了面。从预防者长官雷蒂·安(レイティ=アン)那里了解到, nadesico 在火星的救援工作取得了一定的成功,但是由于米加诺德(メガノイド)和木连的缘故,无法救出所有的人。随后是巨大机器人电童和它的驾驶员的介绍,顾名思义,电童是用大型电池驱动的,这令动力专家拉基也吓了一跳。大家为这支联合部队取了一个新的名字“圆桌骑士”(当然也可以换为其他名字),这支部队将采取什么样的行动呢……

## 第五话 B: あなたに、力を… (赐予你力量)



**战前剧情:** 主人公从阿姆罗那里了解了他们目前所在的阿尔塔内迪夫(アルタネイティブ)公司的情况,原来这里是研究强化人和新人类的地方,阿姆罗和蒂法都是这里的研究对象。另外,由于这一次时流引擎暴走引发的时空跳跃,也证实了拉基和他的父亲研究的正确性,于是他们想要逃脱这个时空,回到以前的世界去。此时,自由号(フリーデン)突然前来救援,阿姆罗和蒂法趁机逃亡,而主人公三人也趁机乘坐阿克萨兰斯逃脱。一个名叫卡罗德(カロード)的少年带着蒂法逃往高达 X 处,阿姆罗夺取甲板上的リ・ガズイ和主人公一起并肩抵抗追兵……

**战斗剧情:** 打败弗洛斯特(フロスト)部队以后,又出现了大批敌人,这时蒂法启动了月面微波基地的系统,卡罗多的高达 X 在接受了月面能量之后发射了威力巨大的月球卫星炮,一举消灭敌人。这一场面触动了自由号舰长加米尔(ジャミル)的痛苦回忆,同时也让蒂法痛苦不已……

**攻略要点:** 当敌机体数少于七架,或者ラカン被击坠后,或者等到第五回合,在地图 A 点将出现救援军,此时应尽快会合战力在基地处布防,要小心グランディ=ネ具有射程为 7 格的地图武器,另外救援军中的弗洛斯特兄弟合体攻击相当厉害。弗洛斯特兄弟中一人被击坠则另一人撤退。(シャギヤ、オルバ机体 HP 低于 30%时撤退。)

**战后剧情:** 格雷米(グレミ)对于丢失阿姆罗和蒂法一事大加斥责,而和他们一伙的弗洛斯特兄弟却在寻找另外一个新人类——卡缪·比丹(カミーユ=ビダン)……自由号收留了阿姆罗和主人公一行人,大家一一作了自我介绍,除了自由号的老成员以外,还有诺茵(ノイン)和花园丽(ファ=ユイリイ)。通过加米尔的介绍,他们了解到自由号是地球统一国家防卫队的一员,目前的任务是搜集和保护强化人和新人类,同时他们也得到了诺茵所在的预防者(プリベーター)的协助。他们要寻找的下一个新人类正是卡缪,于是他们向下一个目的地——日本的 GEAR 本部出发了……

## 第七话: 危うしマジンガーチーム!! (危急关头, 万能侠队!)



**战前剧情:** 电童本部在一个游乐场的地下,这一天众人来到游乐场的入口处。拉基看到了光子力研究所和科学要塞研究所有关铁甲万能侠和大万能侠要在市民集会上展出的消息,立即发生了兴趣。号本来也要凑热闹,却被翔拉走训练……不料这个时候,黑暗帝王和暗黑大将军又在酝酿着利用这个机会和地狱博士(Dr.ヘル)的机械兽联手发动攻击。集会刚刚开始,米加诺德的克罗斯(クロス)和爱德文(エドウィン)也在计划利用集会秘密夺取万能

侠并将市民变为机械人类。万丈发现情况不妙,想要中止集会,但已经来不及了……

**战斗剧情:** 正当爱德文准备控制游乐场中的人类时,暗黑大将军来袭,大魔神为了保护民众受到重创,无法行动。此时“圆桌骑士”部队赶到,击退了暗黑大将军。爱德文计划把游乐场的人类全部用火箭送往火星改造为机械生物,可是火箭却被万丈破坏了,恼羞成怒的爱德文召唤出机械部队,但是最后仍然被万丈日轮的光辉击败。战斗结束后,铁也突然昏倒……

**攻略要点:** 铁也无法移动且 HP 为 10,应尽快修理。维加(ベガ)驾驶摩托出战,运动性极高,可与东方不败比美。将暗黑大将军部队全灭后爱德文援军会在 A 点登场,几乎将我方包围,应事先摆好阵型应战,万丈同时也会出现援助。(暗黑大将军 HP30%以下时撤退。)

**战后剧情:** 铁也在战斗中受重伤,大万能侠也严重损坏,不得不送回光子力研究所。与此同时,黑暗帝王决定联合恐龙帝国和外星人一同实现支配人类的计划。突然,东京出现盖索克的部队,众人准备战斗……



## 第八话：バンドック現る（班德克出现）

**战前剧情：**涉谷司令决定出击迎战，接到兵左博士的通信说神胜平和扎博特3也准备出击。这时，总统传来消息要暂停出击，因为莉莉娜（リリーナ）外交官正在去和普恰谈判的途中。接到消息以后众人都认为必须做好战斗准备。但是在盖索克的要塞班德克（バンドック）中进行谈判的莉莉娜却被扣作人质，于是大家准备前去救援……

**战斗剧情：**普恰利用联邦士兵进行“地球重力实验”，并且把莉莉娜当作实验品扔出了班德克要塞，幸好希罗及时赶到，救出了莉莉娜。龙马、迪奥等人成功潜入了要塞将其从内部引爆，不过普恰却逃了出来。将盖索克军击退之后，不速之客恶魔高达出现了，不过，撒尔夫同盟此时也赶到了战场。

**攻略要点：**敌方拥有长距离攻击武器，扎博特3一开始要小心应付。普恰（ブッチャー）第三回合开始移动，第五回合即撤离，因此需要集中优势兵力才能将其击落。普恰撤离之后，恶魔高达等敌人会在A点登场，同时我方撒尔夫同盟在B点出现，恶魔高达不会逃跑，可以放心进攻。（ブッチャー机HP低于30%时撤退。）

**战后剧情：**扎博特3的三名驾驶员加入了圆桌骑士部队，但兵左博士为了调查盖索克的幕后黑手仍然决定离开。此外，为了调查有关恶魔高达（デビルガンダム）的情报并最终消灭它，撒尔夫同盟（シャッフル同盟）的五位战士也加入了部队。恶魔高达在宇宙被打成碎片以后坠落到地球，但是它的自我再生机能却没有停止，刚才的战斗就是最好的证据。此时，在宇宙深处的神秘势力派出少女死亡使者迪斯比妮丝（デスピニス）寻找恶魔高达的下落，我们的英雄们又将面临什么样的敌人呢……

## 第九话：炸裂！ハイパーウェップ（炸裂！超级神鞭！）

**战前剧情：**众人得知机械帝国加尔法（ガルファ）也拥有一部和电童相似的机体——风牙。其实，电童并不是GEAR所造，而是偶然间从外太空落下的东西。因此众人怀疑电童是机械帝国所造，或者机械帝国也是偶然间得到的。涉谷司令对此事似乎还有不愿透露的隐情……于是大家决心齐心协力搜寻传说中的数据兵器（データウェポン），打败地球的侵略者。数据兵器一共有6件，它可以根据自己的意志选择操纵者。此时，加尔法侦察员探测到下一个数据兵器的反应信号，另一方瑞穗也根据记忆完成了阿克萨兰斯的另外一个外骨架——炮击用骨架（ガンナーフレーム）。在星见出现了加尔法的机械兽，于是战斗又开始了。

**战斗剧情：**新的数据兵器超级神鞭（ハイパーウェップ），选择了风牙为操纵者……随后风牙使用超级神鞭发动致命一击，电童损坏严重。就在风牙发动第二次进攻的时候，主人公挡在了电童前面，以至于阿克萨兰斯的陆战骨架报废……风牙能源不足，被迫撤退，但是更多的机械兽涌了过来。这时瑞穗发射炮击骨架，阿克萨兰斯又重新投入战斗……机械兽消灭以后，弗洛斯特兄弟出现了，又是一番苦战……

**攻略要点：**一开始电童HP为10，EN为15，气力为50，必须马上回母舰补给。主人公第二回合换装为炮战型。初期敌人全灭后敌援军会在A点登场，弗洛斯特兄弟中一人被击坠，则另一人撤退，可用卫星炮同时击坠两人。（シャギア和オルバ机体HP低于30%撤退。）

**战后剧情：**新吉恩的势力已经延伸到了日本，大家要共同保卫GEAR本部了……银河与北斗看来还没有从失败的阴影中解脱出来，他们各自回到了家里，不过电童的事还是机密，他们不能告诉母亲所发生的一切，那么他们将如何面对痛苦呢……

## 第十话：彗场！テキサスマック！！（彗场！德州马克！）

**战前剧情：**为了支配地球的统治权，各种各样的邪恶势力终于联合在了一起，准备消灭地球上的反抗力量——圆桌骑士。然而，这个表面上的联盟的背后，大家都各怀鬼胎，互不相让。达成协议以后，恐龙帝国为了争取时间尽快让帝王戈尔复活，决定先发制人……银河还是没有从失败的阴影中解脱，眼前总是出现阿尔特亚和风牙的幻影。这时恐龙帝国来袭，尽管北斗百般劝说，银河还是决定放弃出战……

**战斗剧情：**捷克（ジャック）驾驶德州马克（テキサスマック）前来支援，正在激战之中，银河的母亲为了保护一个少年而受伤，这激发了银河的斗志，电童终于出击了！打败恐龙帝国的部队以后，第三个数据兵器出现了，此时阿尔特亚也率部前来夺取，不过数据兵器终于认同了银河的勇气而选择了他，银河终于得到了属于自己的数据兵器……

**攻略要点：**将敌方五架机体击坠后，电童就会作为援军在A点登场。敌BOSSバット装甲厚重，但不会逃跑，可派回避力高的机体慢慢与其周旋。初期敌人全灭之后，第三个数据兵器会在地图B点登场，同时风牙等人在C点出现，要保护数据兵器不被击坠。（风牙HP低于30%撤退。）

**战后剧情：**德州马克加入了本队，并肩作战。为了解决电童的必杀攻击只能使用一次的问题，井上博士开发了空中电池换装机。与此同时，拉基也揭开了他们为什么会回到过去的世界的原因，这也为他们能够重返未来造就了条件。瑞穗那边，她也在努力为提高阿克萨兰斯的运动性而设计新的骨架……



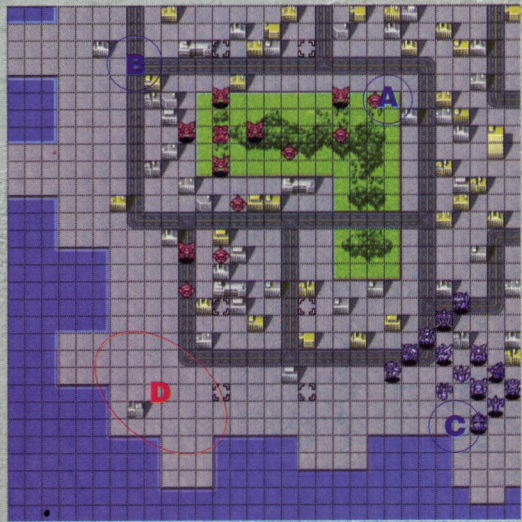
## 第十一话：私の愛馬は凶暴です（我的爱马是凶暴的）

**战前剧情：**格雷米正在斥责手下的无能，并介绍了新的负责人张五飞。弗洛斯特兄弟也从新人类研究所借用了三名厉害角色。正当他们准备发动新的进攻的时候，一个名叫死亡使者的少女突然出现，礼貌地打断了他们的谈话，并要求帮他们进攻圆桌骑士位于日本的基地。为了让大家相信她的能力，她竟然召唤出了恶魔高达……此时，瑞穗终于设计完成了飞行用外骨架，下次出击就可以使用了。众人正在讨论让卡罗多、蒂法等人进入学校学习的问题，这时突然在星见出现敌人袭击，是恶魔高达的部队。正在学校上课的银河等人，接到紧急呼叫后立即准备出动，但是要等到下课才行……

**战斗剧情：**战场上出现了恶魔高达，众人没有想到驾驶员竟然是多蒙的师父，已经死去的东方不败。此时阿伦比（アレンビー）赶来支援，众人合力打败东方不败，这时银河和北斗也从学校赶来出击，不料拉康、弗洛斯特兄弟和张五飞率兵来袭，希罗（セイロ）也赶来和张五飞进行正义的对决……

**攻略要点：**和恶魔高达战斗后，阿伦比会在 A 点出现。初期敌人全灭后，电童和 WNGCUSTOM 分别在 B 和 C 点出现，同时敌援军在 D 点出现。除恶魔高达外其他敌人不会撤退，可以放心进攻。敌方不败机 HP 低于 30% 时撤退。）

**战后剧情：**阿伦比讲述了她的遭遇。原来她在东方不败的坟墓旁边遇到了一个叫做死亡使者的少女，是她将东方不败和恶魔高达复活的。看来疑点都集中到这个 7、8 岁的少女身上。拉康等人正准备枪杀那个少女，因为作战中她利用了新吉恩去实现自己的目的，使得新吉恩很难堪。不料那个少女转眼之间就不见了，难道……另外一方面，令诺茵所担心和不解的是，为什么张五飞会加入新吉恩，他以后还会有什么样的行动呢……



## 第十二话：さらば青春！ 战斗兽になった青年！（永别了青春！ 变成战斗兽的青年！）

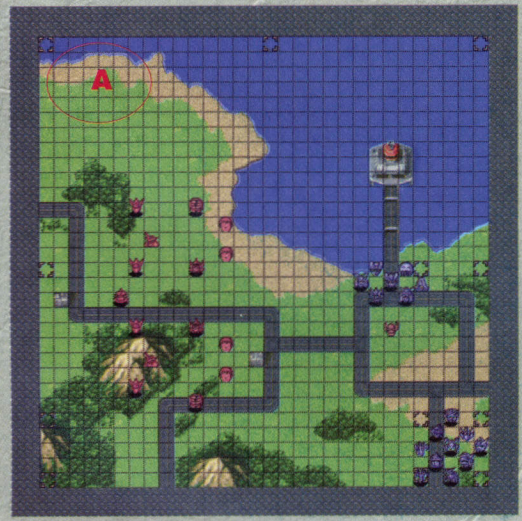
**战前剧情：**接到科学要塞研究所的消息，铁也和万能快即将复出了，而且超电磁合体两架机体也即将加入我队，面对全员大集合，大家十分兴奋。就在此时，接到雷蒂的消息称科学要塞研究所的生田信二先生不知去向，诺茵带领甲儿等人火速前往调查。调查发现，生田失踪前曾经说过“一定要用我的手停止这场战争”，难道是……果然不出所料，生田独自会见黑暗帝王，要求担当人类和米克尼帝国的使者，让他们和人类和平共处。为了让黑暗帝王相信他的诚意，他答应变成战斗兽成为帝国的一员。随后，黑暗帝王率众来到科学要塞研究所……

**战斗剧情：**趁着生田和铁也对话的时候，暗黑大将军派人侵入研究所，生田发现自己被黑暗帝王利用了。这时，暗黑大将军开启了生田体内的定时炸弹……随后出现的坎贝尔（キャンベル）星人的部队中，竟然还有超电磁合体 V，这是怎么回事呢？

**攻略要点：**生田会在三回合后自爆，可选择在三回合内将其击落，如果超过三回合，则生田会到暗黑大将军处自爆，铁也、炎气力加 10。生田自爆或被击落后，敌援军在 A 点登场。由于敌人数量众多且比较密集，可以考虑用地雷炮进行攻击。暗黑大将军和超电磁合体コンボイター-V 的 HP 低于 30% 时撤退。）

**战后剧情：**原来，黑暗帝王在改造生田的身体的时候，从他的大脑中调出了万能快的设计图。于是，他们加紧进行万能快的量产计划……莉莉娜为了和平的愿望，再次出使宇宙和哈曼进行谈判。超电磁合体在战斗中攻击我方的部队，不但如此，世界主要城市都遭到了他的袭击。此时南原研究所的四谷博士传来消息，说超电磁合体正在南原研究所进行最后调试，准备和大家汇合，根本没有出击，他希望大家来南原研究所尽快汇合。随后兵左博士也有消息传来，说盖索克的要塞正在海底进行修理，虽然机会难得，不过现在没有攻击海底的手段，只能依靠圆桌骑士的帮助了，此时艾克萨兰斯的水中用外骨架正在紧张准备中……

**剧情分支：**本话结束后将出现分支，nadesico（ナデシコ）前往南原研究所，自由号（フリーガン）前往海底。



## 第十三话 A コン・ボイター-V を破壊せよ（破坏超电磁合体）

**战前剧情：**超电磁由五机组合而成，于是凯认为也可以将五架艾斯特瓦利斯组合在一起，由他来操纵；博斯则看中了阿伦比的机器人，想让博斯机器人和阿伦比的组合在一起，结果两人的提议遭到了当事者（凉子和阿伦比）强烈的反对。由于假超电磁合体在世界各地大肆破坏，令平民对超电磁合体极为憎恨，为了平息民愤，地球圈统一国家决定将超电磁合体破坏后废弃！在南原研究所的坎贝尔（キャンベル）星人的间谍立即将这消息传达给了狄奈奥（ジヤネラ），于是坎贝尔星人趁此机会大举来袭……

**战斗剧情：**尽管豹马极力反对爆破一事，但是迫于民众的压力，四谷博士仍然将超电磁合体炸毁。爆破之后，坎贝尔大军立刻带着假超电磁前来进攻，原来这是一个蓄谋已久的计划。不过一山还有一山高，刚才爆破的只是假的超电磁合体，而真的机体就被藏在地下，愤怒的豹马驾驶着超电磁开始了战斗……不久伯赞帝国的部队也加入了战斗，不过他们好像和坎贝尔方有些矛盾。不知天高地厚的伯赞帝国军居然侮辱了所有地球女性，全体女性机师暴走，乱斗开始！

**攻略要点：**第二回合豹马和一木金太会在 A 点出现，此时应总和战力全力消灭坎贝尔军。第四回合时，敌援军在 B 点出现，不过数量不算太多，只要利用基地的有利地形，应该可以轻松应付。（ワルキメデス and ジャンギヤル机体 HP 低于 30% 时撤退。）

**战后剧情：**解决这次的事件后，终于消除了民众的误会。之后超电磁合体也加入了圆桌骑士队伍中来。另一方面，随着坎贝尔军和伯赞帝国之间的矛盾进一步扩大，坎贝尔军决定将伯赞帝国秘密工厂卡拉斯（カラス）岛的所在地透露给圆桌骑士部队和伯赞帝国的宿敌超电磁合体波鲁迪斯 V，一方面可以削弱伯赞帝国的势力，一方面又可以伺机了解圆桌骑士的真正实力。





## 第十四话 A 皇帝陛下のプレゼント(皇帝陛下的礼物)



**战前剧情:** 伯赞帝国的皇帝将一名科学家刚健太郎送至卡拉斯岛地底城协助研究,令人吃惊的是他就是超电磁合体波鲁迪斯V的制造者,也是波鲁迪斯V主驾驶员刚健一的父亲!另一方面,主人公等人与波鲁迪斯V接到无人船发来的通信后直奔卡拉斯岛而来,坎贝尔军也准备伺机而动。一只新的电子圣兽出现在卡拉斯岛地底城的防卫系统完全失灵,在这种混乱的局势下,一场大战展开了...

**战斗剧情:** 刚健一驾驶波鲁迪斯V赶到卡拉斯岛,伯赞帝国则派出贾费尔(ギャンギヤル)将军迎击。不久, nadesico 也赶到战场。突然,将卡拉斯岛防御系统破坏的电子圣兽出现在战场上,同时心怀不轨的坎贝尔军也前来“支援”。由于电童不在队伍中,无法捕捉电子圣兽,只能眼睁睁看着它离开。

**攻略要点:** 第二回合,我方援军会在 A 点出现支援。第四回合,电子圣兽出现,随后离开,坎贝尔方援军在 B 点出现。坎贝尔方两名 BOSS 有一名被击坠或撤离,则另一名也撤离。必须用大威力地图炮才可两人同时击坠。(ワルクメデス机 HP 低于 30% 时撤退。)

**战后剧情:** 波鲁迪斯V也加入了圆桌骑士部队,但是刚健一救回来的刚博士似乎有些不太正常。坎贝尔方的作战非常成功,但是他们随后发现,给波鲁迪斯V的通信不是由他们发出的!这时幕后的神秘人之一的拉利亚(ラリア)出现了(注:他是男性),原来是他发出的通信,而他以此事做要挟控制了坎贝尔帝国。完成任务后的 nadesico 队和自由号成功会合。

## 第十三话 B 海の戦い(海底之战)



**战前剧情:** 艾克萨兰斯水中用骨架完成了,美洲豹高达的水中装备也改造完毕,大家决定以新盖塔-3为中心,机动战士进行后方支援作战。此时主人公突然想起5年后的世界中听说宇宙太和惠子已经战死,难道这是这场战斗吗?他不由得对两个人担心起来……自由号继续前进,不料机械帝国的侦察员在后面暗中跟踪。到达兵左博士那里以后,大家各自准备战斗。在300米深处发现敌人,全员出击!

**战斗剧情:** 打败盖索克军以后,普恰乘要塞逃往宇宙,大家正要追击,机械帝国部队和骑士凰牙突然出现在战场上……

**攻略要点:** 盖索克方海底机体并不多,我方三架海战型机体可以轻松应付,但是必须配合空中机体将其他敌人先扫除干净。初期敌人全灭后,骑士凰牙率部队在 A 点增援,凰牙已变形为装备数据武器的形态,不过他的气力不足以使用最终攻击,可以放心进攻。(ブツチャー和アルテア机 HP 低于 30% 时撤退。)

**战后剧情:** 机械帝国的怪兽拉贡(ラゴウ)突然出逃,阿尔特亚接受任务将其活捉回来……另一方面,逃出地球的盖索克部队突然遇到一个叫做蒂斯(ティス)的神秘少女,少女说要帮助他们,并指引他们去月球的螺旋城和机械帝国的领导见面……作战完毕的自由号决定返回 GEAR 本部。

## 第十四话 B コロスとゼノシア(克罗斯和塞诺亚)



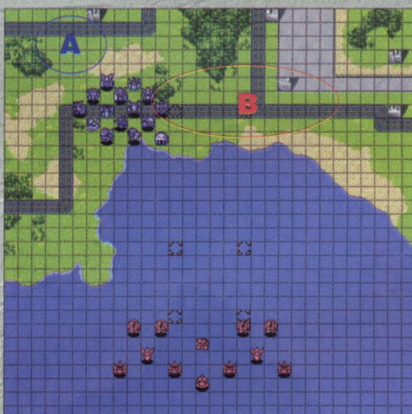
**战前剧情:** 自由号返回 GEAR 本部,向司令汇报了作战情况。但是 nadesico 却还没有归还,而是开往日本西南的卡拉斯岛,因为他们收到情报说那里有伯赞帝国的基地。为了以防万一,自由号补给完毕以后,就火速前往支援。另一方面,格雷米听说圆桌骑士部队的兵力目前一分为二,认为这是夺回阿姆罗和蒂法的好机会,另外他们已经查明 GEAR 本部就在星见的附近,于是他们准备出动了。与此同时,克罗斯也派塞诺亚和贝尔特利进行秘密任务,而这两个人也是另有目的。此时星见遭到了机械虫类的袭击……

**战斗剧情:** 机械虫类侵入了泰坦3和自由号内部,导致无法控制,为了消灭机械虫,单人提议使用最低量的等离子光束进行照射。虽然照射过后终于彻底消除了机械虫,但泰坦3和自由号也因此损坏严重,无法行动,此时的战斗只有依靠其他队员了。第三回合,泰坦3修理完毕,投入战斗,但是还有拉康和弗洛斯特兄弟的部队正在赶来……

**攻略要点:** 泰坦3和自由号初期无法行动,应尽快回复 HP 和 EN。第三回合,泰坦3恢复正常。敌方两 BOSS 拥有两层装甲,必须分别击坠两次。初期敌全灭之后,救援军会在 A 点出现,数量较多。(シャギア和オルバ机体 HP 低于 30% 时撤退。)

**战后剧情:** 由于自由号需要修理,因此不能赶去支援 nadesico 了。不过 nadesico 传来已经消灭外星人基地的消息,这也令大家松了一口气。另一方面,格雷米得知在对方兵力分散的情况下仍然战败大为恼火,声称下次作战要亲自指挥。

## 第十五话: 剿杀! 超高速グレートブスター(剿杀! 超高速 GREAT BOOSTER!!)



**战前剧情:** 众人研制出了数据兵器追踪装置,但是由于没有作为诱饵的特殊能量,还无法捕获它。拉基等人正在思考这种能量的来源,也许不是地球上能够找得到的……此外,两个万能侠都增加了新的武器,铁也和甲儿对战斗更有信心了。就在此时,黑暗大将军报告说大海龙兽已经出生了,并且已经归帝国控制。黑暗帝王为了让他积累战斗经验而快速成长,命令其对星见进行攻击……

**战斗剧情:** 在战斗中装备了新武器的甲儿和铁也随后也赶到战场。打败大海龙兽后,突然出现了一只红色的怪物拉贡(ラゴン),随后追来的是加尔法的部队。此时电子圣兽对拉贡显出了强烈的敌意,竟然脱离电童主动攻击那只怪物!拉贡被众人被打倒后,那个神秘的少女蒂斯(ティス)再次出现把它带走了……

**攻略要点:** 本次主战场在海上,派出水中机体作战比较有优势。第三回合,铁甲万能侠和大万能侠会在 A 点出现。将ドラゴノザウルス击坠或使其撤离后,救援军会在 B 点登场,电子圣兽会从电童中分离出来单独行动。(ドラゴノザウルス和ラゴウHP 低于 30% 时撤退。)

**战后剧情:** 在神秘少女蒂斯的撮合下,加尔夫军终于准备和盖索克联合作战了,另一方面,大海龙兽的伤基本痊愈,黑暗大将军要给它选择适当对手进行战斗。GEAR 本部研究发现地球上的物质都不是数据兵器所喜爱的,无法作为诱饵使用。但是因为数据兵器频繁在星见附近出现,因此众人怀疑是被超级计算机流星号(コンピューターメテオ)的能量——流星晶体(メテオキューブ)的吸引所致。此时,诺茵赶来卡缪的所在地已判明,是北美一个叫做福特塞邦(フォートセバン)的城市。此时格雷米等人也得到了这个情报,他派拉康前往日本攻打 GEAR 基地,自己和弗洛斯特兄弟一同前往搜寻卡缪。而 GEAR 本部这边也作了相应的安排,电童和 nadesico 留守,自由号带领机动战士系和万能侠系成员一同前往北美……

**剧情分支:** 过关后出现分支选项,可选择选择フォートセバン路线或选择 GEAR 本部路线。



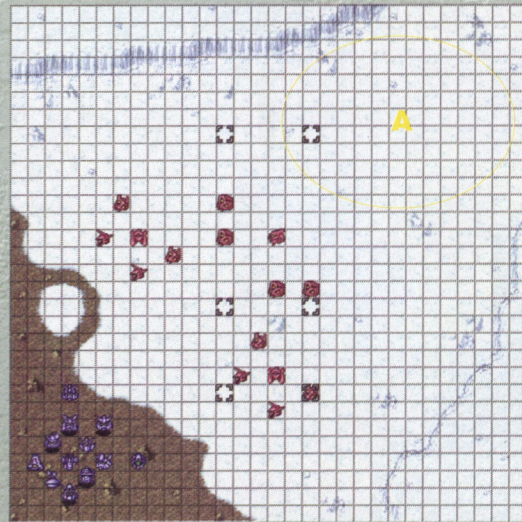
## 第十六话 A 私の最高杰作です(这是我的最高杰作)

**战前剧情:**自由号到达了福特塞邦,遇到了以前离队的流龙马,没想到有关卡缪的情报竟然是他提供的,这次当然又带来了进一步的情报。福特塞邦是一个有很多新人类居住的都市,少年卡里斯(カリス)是这里的守护者。而且还发现一个叫做爱尼尔(エニル)的女人和市长有接触,据说她的父亲是市长的朋友。还有,在市长官邸的地下还发现了奇怪的东西。原来,那是诺摩亚(ノモア)市长为了统治战后世界的野心象征,机动堡垒帕度里亚(モビルアーマー・パトゥーリア)。为了发挥它的性能,诺摩亚想要得到能力强大的新人类,但是卡缪拒绝了他,于是他把目标转移到自由号上的阿姆罗和蒂法,爱尼尔也出来帮手,于是卡里斯率领部队想要迫使自由号投降。卡罗多不顾蒂法的阻拦,驾驶高达X出战……

**战斗剧情:**卡罗多被卡里斯打败,认识到了新人类的强大力量,自由号只好被迫交出了阿姆罗和蒂法。随后爱尼尔率兵继续攻打自由号,

**攻略要点:**敌人攻击范围较远,且有地图兵器,在进攻时要小心。初期敌人全灭后,救援军会在A点登场。(エニル和ブッチャー机HP低于30%时撤退。)

**战后剧情:**阿姆罗和蒂法被带到市长官邸,与卡缪见了面。诺摩亚让他们操纵帕度里亚实现他个人的野心……同时在阿克西斯,莉莉娜和哈曼等人的谈判还在进行中,争论的焦点也是有关新人类的问题……在阿姆罗的追问下,诺摩亚终于说出为什么需要卡里斯以外的人来操纵帕度里亚,因为卡里斯是人工制造的新人类(人工NT),也就是卡缪所说的强化人,但是他不是很完善,作为人工NT的副作用,就是不断发生头痛。此时,龙马和卡罗多也赶到了官邸,准备营救新人类们……



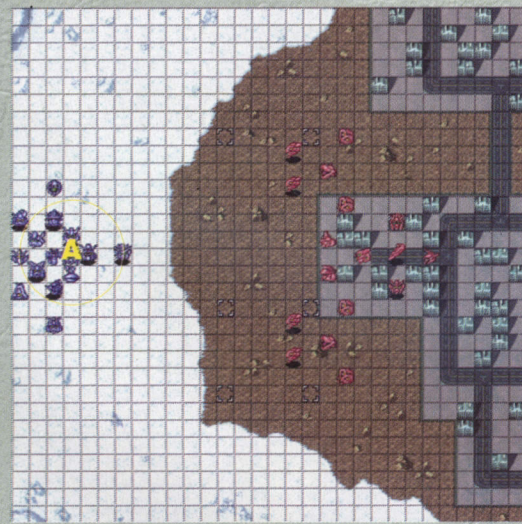
## 第十七话 A 俺の声が聞こえるか!(听到我的声音了吗?)

**战前剧情:**诺摩亚发现蒂法身上惊人的新人类能力,于是准备让她操纵帕度里亚。此时格雷米和弗洛斯特兄弟来访,于是诺摩亚向他们介绍了自己的计划。卡里斯和蒂法谈话之后,发现蒂法是在地球上出生的自然的新人类,这使得卡里斯对诺摩亚产生了怀疑……与此同时,诺茵调查发现,诺摩亚市长的真实身份是原来战争中宇宙殖民地军所属的杜拉特(ドラット)博士。龙马和卡罗多闯入官邸,此时卡里斯也已经看穿了诺摩亚的野心,于是带领众人逃走,没想到在地下夺取MS的时候,被少女死亡使者轻松打倒并带了回去。诺摩亚将卡里斯作为帕度里亚的生体回路,妄图利用它来消灭自由号。

**战斗剧情:**格雷米也派出部队共同攻击自由号,此时高达X的改造完成了,去掉了卫星炮,装备了可以自由应变的推进系统兼武器系统的Devider(ディバイダー),为了从帕度里亚中救出卡里斯,自由号全体出击!好不容易击退敌人,此时又出现了大批万能侠型的敌方机体,它们是从哪来的?

**攻略要点:**本次的战斗比较艰苦,将要面对数量众多的BOSS,要十分留意拥有地图兵器的敌人,卡罗多新换乘的高达GX性能十分出色,可以担当主力。弗洛斯特兄弟本次不会逃走,可以放心攻打。将パトゥーリア击坠之后,敌增援将在A、B、C三点同时登场,要特别小心A点是我方初始位置,应首先撤离该处,免得措手不及。(エニル机体HP低于30%或パトゥーリア被击坠之后撤离。)

**战后剧情:**帕度里亚被消灭了,弗洛斯特兄弟选出的三个杀手全部战死,卡里斯也被自由号救出,卡缪和花园丽重逢了……此时GEAR本部传来消息,全部的数据兵器都已经发现,但是和凰牙的争夺中,电童得到了4个,凰牙得到了2个。这时科学要塞研究所传来通信,刚才攻击我方的是量产型大万能侠。这时大家才明白大万能侠的设计图已经被敌人掌握了……哈曼和莉莉娜的谈判决裂,听说卡缪也加入了圆桌骑士队,哈曼决定提前进行进攻地球的计划,于是派德基姆·巴顿(デキム=バトン)以玛丽美亚(マリメア)的名义开始行动。与此同时,nadesico也返回了GEAR总部,大家准备迎接新的战斗……



## 第十六话 B 决战! 电童 VS 凰牙(决战! 电童 VS 凰牙)

**战前剧情:**为了捕捉新的电子圣兽并夺回被抢走的电子圣兽,GEAR决定使用一块流星晶体来做诱饵,地点定在距星见町南方300公里处的三日月岛。在木连方面,元一朗怀疑好友白鸟九十九喜欢上了地球女子,因而背叛了木连。为了证明自己仍是忠于木连的,九十九答应和元一朗一起进攻nadesico。螺旋城得知nadesico队将捕捉电子圣兽的消息后派出了阿尔特亚前去抢夺。三日月岛上,一场混战即将展开。

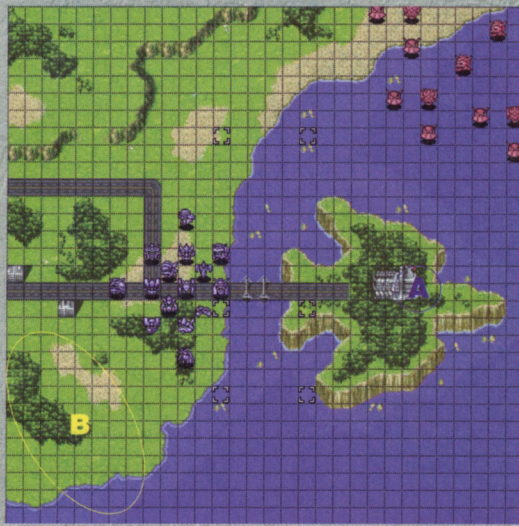
**战斗剧情:**出现在三日月岛上的除了nadesico队之外,还有元一朗率领的木连仇人部队以及矛盾中的白鸟九十九,距离“电子圣兽捕捉计划”开始还有5分钟,电童必须在nadesico中待机……五分钟后,计划开始,正当电童要抛出能量核心的时候,阿尔特亚带着加尔法的机械兵团杀到了,能量核心发散的能源立刻把六只电子圣兽全部吸引了过来,北斗,银河还有阿尔特亚立刻开始了争夺。最后,除了一开始的三只各归原主之外,火焰龙和机枪野猪分别选择了北斗和银河,而狂暴金牛则选择了阿尔特亚!两位GEAR战士的对决就此展开,就在凰牙被打败的一瞬间,神秘少女蒂斯出现并救下了重伤的阿尔特亚……

**攻略要点:**我方一开始即处于木连包围之中,敌人数量众多必须全力对抗,争取在五回合内将敌方主要战力消灭,不然将面临腹背受敌的危险。第五回合救援军在A处登场,此时电童也装备了四只数据武器在母舰处出场。本话BOSS不会逃走,可以放心进攻。

**战后剧情:**阿尔特亚重伤被救回本星后,螺旋城的家伙都认为立功机会的来了,不过怎样打倒电童依然是个问题……木连方面,九十九和元一朗在“理想的女性”这个问题上发生了分歧,于是两人在夕阳下燃烧着青春并热血的对殴……不过打完以后两人的友情更加牢固!刚博士提出波鲁斯V的部件劣化需要更换,于是尤利加决定向最近的基地出发。







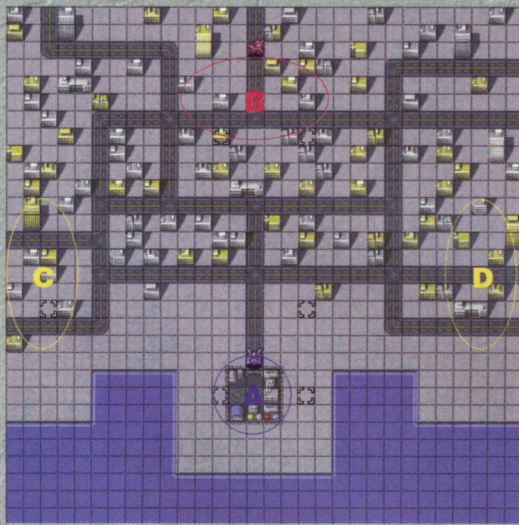
## 第十七话 B 谋略の父が地球を狙う(以地球为目标的父亲)

**战前剧情:**左近寺博士告知健一波鲁迪斯V的新兵器超电磁荷重炮已接近完成了,但是刚博士对此似乎并不热心。在之后刚一家人去海边散步时,刚博士竟打算说服健等人投降伯赞帝国。在遭到拒绝后刚博士竟然对自己的儿子拔枪相向!幸好此时多蒙和维加及时赶到并制服了博士。正在众人对于刚博士的行为迷惑不解的时候,基地又发生了大爆炸,原来刚博士在修理波鲁迪斯V时在里面安装了强力炸弹!还好基地无人伤亡。不过,伯赞帝国大军却乘此机会大举杀来……

**战斗剧情:**伯赞帝国的海奈尔王子接到了刚博士的信号前来营救,主角等人当然不会让刚博士被伯赞帝国带走,于是战斗开始了。出乎大家意料的是刚博士竟然想要破坏基地,健一要上前阻止的时候刚博士竟然举枪要攻击自己的儿子,幸亏一平抢先开枪把刚博士击伤。没想到刚博士竟然是个机器人?!在众人的惊愕之下刚博士逃出了基地,看到刚博士是机器人,就连海奈尔王子他们也非常惊讶。随后机器人刚博士爆炸为碎片,众人认为是伯赞帝国把机器人刚博士当作间谍送到内部引起破坏,愤怒的健等人启动了修整完毕的波鲁迪斯V誓要和海奈尔王子决一死战。正在这时,地下突然传来了高能反应,居然是恶魔高达和死而复生的东方不败!师徒宿命的对决再次上演,不过此时东方是否仍然鲜红的燃烧呢?

**攻略要点:**全员出击时都只有90%的HP,不过影响并不大。第三回合发生刚博士事件之后,波鲁迪斯V会在A点出现,同时恶魔高达等人会在B点出现。为了避免腹背受敌,还是先集中突破一点。(スカールウHP30%撤退。)

**战后剧情:**刚博士的事件使得海奈尔王子对本国异常愤怒却又无可奈何,对他们来说,征服地球而获得皇帝的承认就是全部……之后 nadesico 队与自由号会合,准备迎接新的挑战。



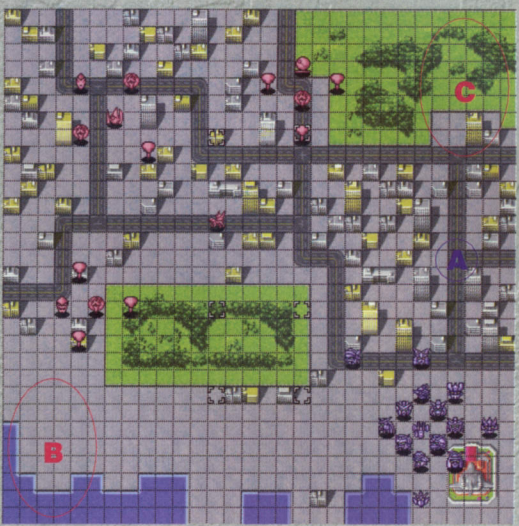
## 第十八话:“真实”はひとつじゃない(“真实”不只有一个)

**战前剧情:**明人、万丈和主人公等一行5人前往阿特摩(アトモ)公司进行有关“玻色子跳跃”的研究。伊妮斯认为进行生体玻色子跳跃的重要因素是明人父亲所发现的CC水晶,因此她想让明人协助研究,并且要借助拉基父亲的研究成果。不料明人和拉基都拒绝了,迫不得已,伊妮斯说出了自己其实就是明人在火星基地没能救助的那个少女“爱(アイ)”,在明人进行玻色子跳跃时不幸也被卷入其中……加尔法基地螺旋城,大家发现拉贡擅自逃出,于是立刻追赶……拉贡从加尔法基地飞出后的朝明人所在的横须贺坠落,圆桌骑士全体出击!

**战斗剧情:**电童出动以后,四个数据兵器擅自出动挑战拉贡,却被打败,这时突然出现了加尔法的部队,原来是加尔法三机将,他们将拉贡带走。击退了加尔法的部队后,木连方又出现了,又是一场恶斗。打倒源八郎以后,木连竟然用玻色子跳跃送来了一架自爆机体,为了拯救大家的生命,明人终于下定了决心,以无数的CC作为媒介,进行了大规模的玻色子跳跃,即将和自爆机一起消失在时间与空间的夹缝之中……正在这时,主角突然冲了上去,将时流引擎开到最大,用艾克萨兰斯把即将跳往未来的明人强行拉回了正常时间轴!而艾克萨兰斯却因为承受不了时流引擎的超高负荷运转而炸毁……

**攻略要点:**第二回合我方援军在A点出现,同时敌方援军在B点出现。初期敌全灭之后,敌援军会同时在C点和D点出现,注意此时不能让敌人进入基地,否则GAMEOVER。源八郎和三郎任意击坠一个,其他部队便会撤退。

**战后剧情:**神秘组织再次派遣拉利亚等三人前去收集有关时流引擎的情报……另一方面,伊妮斯等人推测出主人公三人是从5年后的未来因为时流引擎事故而滑落到这个时代的,然而拉基却对此矢口否认。正当主人公正要向副主任人告白时,却被数据武器发生异常的紧急情况打断了……两个在战斗中被击伤的数据武器发生异常,无法行动,但是数据武器对通常攻击应该有很强的抵抗力,因此推测可能是强力的电脑病毒所致……



## 第十九话:よみがえる命(苏醒的生命)

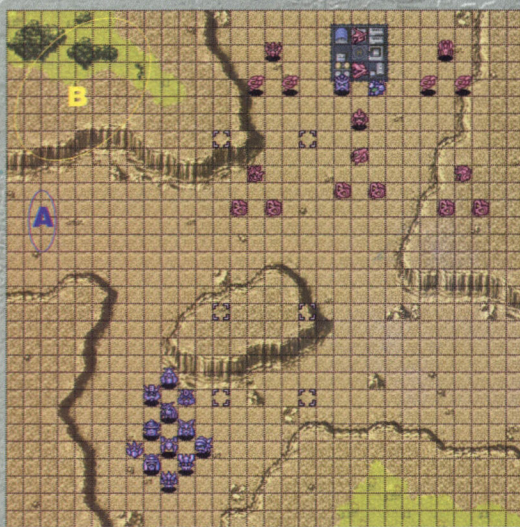
**战前剧情:**加尔法基地螺旋城里面的2个数据武器也遭到拉贡病毒的感染,GEAR的全部防卫程序都无法阻止病毒的侵入,现在只有一个办法,就是去月球的螺旋城找到并带回拉贡的一部分组织。正在此时,拉贡再次降临,目标是剩余的数据兵器,看来他的行动连加尔法本身都无法控制,只是为了自己的欲望而作战。nadesico的主控电脑“思兼”正在阻挡病毒扩散,因此无法出动,其他人员全体出击!

**战斗剧情:**由于病毒侵入速度加快,只有4回合作战时间,而此时加尔法三机将也率兵赶来,形势不容乐观……在这危急关头夏亚以科特罗(クワトロ)的身份驾驶百式加入我方,共同作战。在得到拉贡的一部分以后,立刻送回nadesico进行计算并研制出防御程序,这时两个数据武器复活,在一个神秘少女的呼唤中,合体成为新的数据兵器——超兽王辉刃……

**攻略要点:**第二回合,百式会在A点出现支援。如果前四回合无法击倒拉贡,则第五回合会出现剧情,强制将拉贡击倒,随后敌援军同时在B、C两处出现。电童获得了新的数据武器,威力惊人,但要小心不要让电童被击坠,否则GAMEOVER。(ギガグルメイ、ギガアブソルト和ギガウイッター-HP低于30%时撤退。)

**战后剧情:**看来那个电童中绿头发的神秘少女将成为研究重点了……这时空中大师高达和美洲豹高达都完成了强化装备,诺茵看到重装型的美洲豹高达,不由得想起相似的重武装高达和驾驶员多诺华·巴顿(トロワ=バートン)……正巧此时在卫星L3X18999,莉莉娜被突然出现的多诺华带走,不知去向,正在为此苦恼的雷蒂面前,又出现了自称“灭火的风”的神秘男子,他究竟是谁呢?随后众人又得到了有关第七个数据兵器的消息,而科特罗大尉也找到了新人类研究所的地址,他们所说的强化人凤(フォウ),璞露(プル)和璞露兹(ブルツ)到底是些什么人呢,自由号即将前往探查究竟……





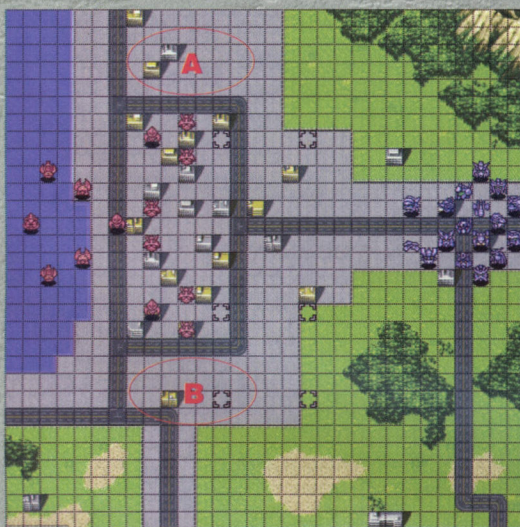
## 第二十话:ダブルエックス起動 (DOUBLE X, 启动!)

**战前剧情:**自由号准备前往位于印度的新人类研究所。但格雷米等人先一步到达了新人类研究所,并且依靠弗洛斯特兄弟和卡伦(カロン)所长熟识的关系,和研究所结成同盟,研究所也给他们提供了一个即将觉醒的新人类阿贝尔(アベル)。虽然弗洛斯特兄弟拥有心灵感应的特殊能力,但是这种能力无法控制闪光系统(フラッシュシステム)和浮游炮(ファンネル),因此被定为类型F(カテゴリー-F),并且不受所长的重视。此时自由号也赶到研究所,没想到卡伦以威力惊人的高达DX为要挟,要求引渡自由号上所有的新人类成员,迫于DX的压力,自由号不得不答应了他们的要求。不过大家在风的帮助下逃离了运送人员的穿梭机,准备夺取DX。同时由于弗洛斯特兄弟憎恨认为他们没有力量的所长,而将研究所爆破,之后弗洛斯特兄弟追到格蕾米,要杀死新人类们。这时撒夫尔同盟及时赶到,而卡罗多也趁机启动了DX……

**战斗剧情:**卡罗多驾驶高达DX出战,原以为自己是新人类的阿贝尔却惊奇地发现自己拥有的并不是新人类的力量。同时,大家在敌人中还看到了一个熟悉的面孔,那就是重武装高达的驾驶员多诺华……正当卡罗多受到敌人围攻时,迪奥和卡多鲁出现,众人合力终于击退了格雷米一众,不过木连方又再次进攻 nadesico。

**攻略要点:**一开始卡罗多和凤会被敌人包围,应使用“集中”后尽快与大部队回合。第二回合,迪奥和卡多鲁会在A点出现。初期敌全灭后,木连方援军在B点出现,之前应尽量保留战力。

**战后剧情:**弗洛斯特兄弟以“你不是真正的新人类”为名除掉了阿贝尔。此时在 nadesico 上,凤、卡多鲁(カトル)和迪奥(デュオ)也加入了我方,众人决定返回 GEAR 本部。另一方面,木连的高层也不顾北辰、元一朗等人的反对,决定和地球人进行和平谈判,这一切都是九十九的计划。为了找到璞露等人,众人决定前往宇宙,而瑞穗也正在重新制作艾克萨兰斯的宇宙外骨架。此时在殖民卫星 L3X18999,莉莉娜从昏迷中醒来,没想到绑架自己的竟然是托列斯(トレス)的女儿玛丽美亚,而她要利用莉莉娜前地球联合国家女王的身分君临天下……



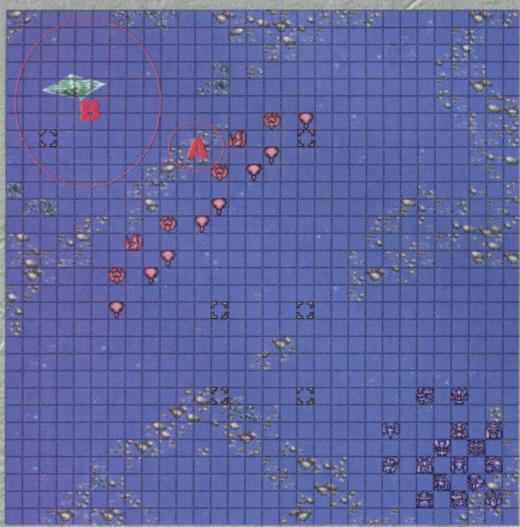
## 第二十一话:黑骑士と母の秘密 (黑骑士和母亲的秘密)

**战前剧情:**最近加尔法不断来袭,北斗和银河经常需要出击,但是他们仍然要对家人隐瞒电童的事……然而有一天副司令维加(ベガ)和北斗谈话之后,临走的时候说“妈妈在家里做好三明治等你呢,快回家吧……”北斗回到家,果然妈妈做好了三明治,而且为什么维加副司令会知道他家的住址,难道……此时在神秘少女蒂斯的撮合下,加尔法和盖索克联合出动,三机将又来到星见搜寻电童的驾驶员,他们究竟有什么目的?

**战斗剧情:**消灭盖索克的部队以后,阿尔特亚驾驶凰牙出现,并且告诉众人维加副司令就是他的妹妹,并且想说服维加加入加尔法共同对付地球人,但是遭到了拒绝。银河和北斗被阿尔特亚的话所影响,失去了战斗的意志,数据兵器也离他们而去,这时少女蒂斯出现,阿尔特亚让蒂斯强行将维加带走,自己派出作战部队后也随之撤离了。

**攻略要点:**将初期敌人全灭后,会发生电童事件,维加撤离,电童无法变形,气力减少50。此时敌援军会在A、B两点同时出现,如果电童被击坠则 GAMEOVER。(ブッチャー机 HP 低于 30% 撤退。)

**战后剧情:**北斗回到家,发现母亲不在了。这时 GEAR 本部紧急呼叫,涉谷司令给大家讲述发生在 17 年前的事。原来 17 年前,巨大的宇宙飞船带着年幼的维加还有电童一同降落到地球,强大的机械帝国加尔法对地球发动攻击,有识之士出资建立 GEAR,维加以电童驾驶员的身份参加了保卫地球的战斗。此后维加成为 GEAR 出资者之一的西园寺家的养女,化名织绘,后来和一个男子结婚,生下一个儿子,取名叫作“北斗”……为了救出维加,nadesico 决定前往月球的加尔法基地。而此时收到新吉恩要坠落宇宙殖民地的消息,布莱德舰长率领奥古(エウゴ)战舰新·阿伽玛(ネエル・ア・ガマ)赶去阻止,此时加米儿等人也组织 MS 驾驶员联合电磁侠队一同前往与奥古汇合……



## 第二十二话 A 炎の中で (在火炎中)

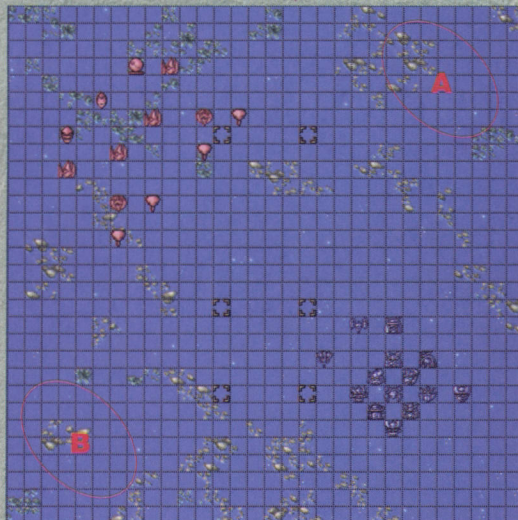
**战前剧情:**阿尔特亚告诉维加,自己已被加尔法皇帝封印了过去那悲伤的记忆,他相信人类是宇宙的害虫,而只有加尔法皇帝才能为宇宙带来和平。维加却对阿尔特亚说他的记忆是虚假的,以前毁灭他们母星的,就是加尔法皇帝!阿尔特亚则认为维加被地球人洗了脑,于是兄妹间出现了僵局……GEAR 方面,由于失去了数据武器,所以给电童重新追加了新装备和武器,组成了“全装甲电童”,另外向宇宙出发的准备已做好。临走前,银河鼓起勇气告诉了母亲自己是电童驾驶员的事,但母亲并没有如他理想的那样责怪他,其实母亲早已了解真实的情况。银河在接受母亲的一翻鼓励后,跟着众多同伴们一起向宇宙出发!

**战斗剧情:**阿尔特亚派出了一堆机械士兵来阻止 nadesico 的前进,但是他绝对低估了 nadesico 的实力,于是,阿尔特亚驾驶着凰牙亲自出战了。他放出了原本属于北斗和银河的四只电子圣兽攻击电童!在电子圣兽强大的攻击下,全装甲电童的所有武器都被破坏无法使用。就在阿尔特亚要用辉刃做最后一击的时候,独角金钻兽和环形狮突然回到了电童身边,因为北斗和银河的信赖和勇气超过了阿尔特亚,所以电子圣兽自动解除了与阿尔特亚的契约。不过想要收回爆炎龙和机枪野猪,还需要拥有超越北斗的母亲维加所拥有的爱和想改变世界的创造力……经过一场苦斗,电童打败了凰牙,阿尔特亚退回了基地,而螺旋城却擅自出动了军团攻击电童和 nadesico,并且还想要杀掉阿尔特亚和维加! nadesico 闻讯全速前往基地,营救维加!

**攻略要点:**敌机数量少于 8 机之后,凰牙会在 A 点出现,并引发了电子圣兽事件。凰牙被击坠后,大批敌援军会在 B 处出现,此时胜利条件变为敌全灭后电童到达敌基地。

**战后剧情:**电童突入了アルデバラン基地,在少女蒂斯的指引下,找到了维加,而重伤的阿尔特亚此时终于恢复了记忆……





## 第二十三话 A 螺旋城の落ちみ日(螺旋城的沦陷日)

**战前剧情:** 阿尔特亚恢复了记忆并把自己保有的两只圣兽交给了银河与北斗,之后电童成功的在爆炸前救出了维加,阿尔特亚也被凰牙救出。电童与凰牙健在,并且电子圣兽全部落入圆桌骑士队手中,正准备欢庆功会的螺旋城一众得知此消息后极为恼怒。为了一血前耻,螺旋城决定尽全力与电童决战……另一方面,尤利加接到布莱德的通信,卫星落下作战原来只是声东击西,真正的目的是趁此机会占领总统府,掌握地球统一国家的实权!时间已所剩无几,尤利加决定全速向地球降下!但是此时螺旋城部队前来挑战……

**战斗剧情:** nadesico 与加尔法军最后的决战终于开始了,电童和凰牙经过改装同时投入了战斗,两个 GEAR 战士终于站到了一起。神秘少女蒂斯也驾驶着她的座机带领部队出现,究竟他们的目的是什么?螺旋城终于被打倒了,但死前还要妄想利用自爆消灭一切,但是 nadesico 的次元歪曲防卫却使他们最后的阴谋落空了。

**攻略要点:** 初期敌人数量并不多,而且实力不强,但是第三回合时电童和凰牙会同时出现在母舰处加入战斗,接着螺旋城等人会在 A 处出现进行增援,同时蒂斯也带着部队在 B 点出现。由于敌人数量众多且形成包围之势,一定要把握各个击破的原则。(テュウガテルHP 低于 30% 撤离。)

**战后剧情:** 战后接到布莱德的通信,说 nadesico 不用前往总统府了,因为平民的起义使得占领总统府的计划失败了。这本来是好事,但是主人公等人听到之后却大为吃惊,因为历史被改变了,这究竟会造成什么影响呢?带着忐忑不安的心情,主人公与布莱德等人会合了……



## 第二十二话 B ハマンの黒い影(哈曼的黑影)

**战前剧情:** 此时坎贝尔王子海奈尔听说新吉恩要坠落殖民卫星的情况下,准备利用新吉恩的这次作战一举消灭地球人。另一方面,加米尔等人乘坐 nadesico 离开地球,随后换乘新·阿伽玛,我方又加入了捷多(ジユード),露(ルー)等人。根据布莱特舰长掌握的情况,要坠落的卫星正是 L3X18999,而这个卫星上面还有人居住,而哈曼也正在忙于疏散卫星居民,不至于让新吉恩背上残害宇宙居民的罪名……此时在 L3X18999,迪奥、希罗和卡多鲁正在全力改变卫星轨道。同时,哈曼正在部署作战,璞露的精神改造已经完成,但是哈曼担心她曾经和捷多接触,会有不安定因素存在。兰斯罗(ランスロー)希望哈曼能够三思而后行,但是哈曼仍然坚持坠落卫星,难道历史又会重演……当希罗等人闯进控制室的时候,发现多诺华已经解决了守卫,原来多诺华一直是为了探查哈曼的目的才加入新吉恩的。正当他们准备进行系统变更的时候,兰斯罗突然出现要阻止他们……突然,卫星前方出现了一架 MS,系统识别为托鲁吉斯(トルギス),难道是捷克斯(ゼクス)?

**战斗剧情:** 捷克斯(ゼクス)为了阻止殖民卫星坠落,只身来到了战场,面对如潮水一般的敌人,实在没有胜算。不过,隐藏在卫星中的多诺华、迪奥、卡多鲁和希罗驾驶机体出现在捷克斯身边,同时布莱德的部队也赶到了战场。阿姆罗认出了多诺华就是曾经向他们进攻的人,但是迪奥向大家说明了真相,多诺华当时是作为间谍而不得已向自己人开火的。为了阻止卫星坠落,必须在五分钟内到达卫星!经过一番苦战众人终于将卫星推进装置摧毁,阻止了殖民卫星坠向地球。不过此时将卫星坠落的幕后真凶现身了,他们就是伯爵帝国的军队,但是现在他们已经不是对手了。

**攻略要点:** 因为胜利条件是五回合内到达卫星和敌全灭,所以可以根据自己的实力进行选择。如果将哈曼击坠或使其撤离,则敌初期机会全部撤离。哈曼撤离之后,救援军会在 A 点登场,此时只要占领卫星的有利地形就可以轻松对付。(ハマーン和ハイネル机体 HP 低于 30% 时撤退。本话可说得璞露。)

**战后剧情:** 卫星坠落已经被阻止,但多诺华认为,坠落殖民卫星不是目的,而是要引圆桌骑士部队上宇宙来。跟哈曼等人的战斗,实际上只是拖延时间,而玛丽美亚早就带着莉莉娜降下地球去了,而德基姆也正在准备利用玛丽美亚来实现他统治地球的梦想。布莱特正准备降下地球,突然蕾蒂传来通信,说总统府遭到袭击,还有恶魔高达也出现了。众人准备立即前往支援……主人公此时想起 5 年后的历史,按照他们的记忆,德基姆就职成功,而莉莉娜被处死,然后新联邦建立,继续和外星人作战,但是历史真的会如他们所经历的一样发展吗……



## 第二十三话 B エンドレスワルツ(无尽的华尔兹)

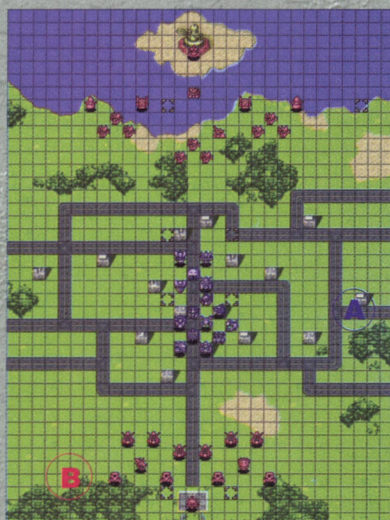
**战前剧情:** 占领了总统府,玛丽美亚即将君临天下,但是圆桌骑士部队快速赶到,准备阻止德基姆的计划。正当大家准备出击的时候,主人公却以时流引擎工作异常为借口拒绝出击,因为他知道这是一场必败的战斗。超电磁合体,万能侠还有扎博特 3 经过这场战争可能都会灭亡,而拉基则决定在我方失败以后,立即向敌方投降……但是历史的发展方向真的是这样吗?……

**战斗剧情:** 卡里斯前来帮助作战,但是弗洛斯特也拥有了卫星炮,在队员的一再要求下,布莱特舰长同意出击,不久希罗前来支援,和五飞进行宿命的决战。眼看着同伴战斗的主人公终于按耐不住,拉基也同意出战,不料恶魔高达又出现了,等待他们的将是什么样的苦战呢?打败敌人以后,希罗用光束炮轰击总统官邸地下掩体,然后……

**攻略要点:** 第二回合希罗会在 A 点出现,将张五飞击坠之后,恶魔高达部队便会在 B 处出现,同时主人公机体也会在母舰处出击。弗洛斯特兄弟拥有援护能力,在攻击时要优先计算在内,只要将其中一人击坠,另一人便会撤退,推荐使用卫星炮同时击坠两人。(エンル、シャギア和オルバ机体 HP30% 撤退。希罗可说得张五飞。)

**战后剧情:** 掩体破坏,玛丽美亚对自己的行为感到后悔,就在这时候德基姆举枪打中了玛丽美亚,而爱尼尔出现杀死了德基姆,蕾蒂则在爆炸中救下了玛丽美亚和莉莉娜……德基姆的野心彻底消失了。回到 GEAR 本部以后,nadesico 也成功完成任务,阿尔特亚的精神控制被解除了,他终于和维加兄妹团聚……然而另外一个问题出现了,历史并没有按照主人公所知的路线发展,而是走上了另一条路线。拉基认为这是因为他们三个预定外的因素影响了历史,导致时间以走向更加安定的方式前进。而拉基担心的是,如果由于他们的影响,万一时流引擎的开发取消,那么他们三个人的命运就不得而知了,因此他们想方设法要赶快回去,以便结束自己对历史的影响。得知了德基姆失败的消息的哈曼,决定把地球的兵力召回,执行新的作战计划……





## 第二十四话 怒りの火山岛基地！（愤怒的火山岛基地）

**战前剧情：**黑暗帝王认为此时地球发生的混乱是支配人类的最佳时机，于是他们准备一举消灭圆桌骑士部队。神秘少年拉利亚也要求参加战斗。此时的坎贝尔星发生动乱，和平势力上台，要求狄奈奥等人尽早从地球撤退。失去了后援的坎贝尔星人决定联合米克尼帝国背水一战。正在为没有宇宙部队而烦恼的黑暗帝王接到消息后，决定利用坎贝尔军做宇宙部队，并任命拉利亚担任宇宙部队的指挥。于是米克尼帝国的总部——火山岛基地朝着总统官邸前进了……接到 SOS 信号以后，圆桌骑士队全体出击！

**战斗剧情：**一堆量产大魔神和量产超电磁 V 把圆桌骑士队团团围住，而我方的正宗超电磁合体的改装还没有完成……坚持了一会之后，超电磁 V 终于赶到了，同时，拉利亚驾驶机体登场。众人对他的狂傲大为不满；（与其说是狂傲不如说有礼貌才是真的……）。鏖战之后，万能侠和米克尼帝国的仇恨，超电磁和坎贝尔星军的恩怨全部在爆炸声中消逝了……

**攻略要点：**初期敌人数量就相当多，不过还好以后没有新的援军。第二回合，超电磁在 A 点登场，同时拉利亚也出现在 B 点。将マグマ兽グレート1 击坠后会换乘マグマ兽グレート2，将要塞デモニカ击坠后会换乘暗黑大将军。本话应尽量派真实系机体出场比较占优。（ラシア-机体 HP30%时撤退。）

**战后剧情：**米克尼帝国被彻底消灭，而坎贝尔星人今后也只会以和平往来的身份前来地球，但是恐龙帝国似乎已经为戈尔（ゴル）帝王的复活做好了准备……而此时，大家在分析战局以后得出结论，那个名叫拉利亚的少年，和操纵恶魔高达的少女死亡使者，另外还有神秘少女蒂斯，他们三个人是现在战局的关键，而他们上面一定还有什么人在操纵着历史的进程，众人似乎已经感到，他就是最后的敌人……



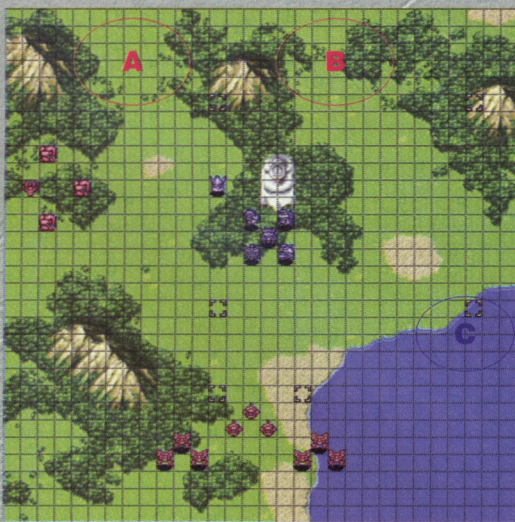
## 第二十五话 东方不败は二度死ぬ（东方不败再次死去）

**战前剧情：**神秘人物为其领导的少男少女们制作了量产型大万能侠和冒牌电磁侠 V 作为他们的手駒。此时在 GEAR 总部，多蒙等人得知东方不败现在正在新香港的医院里面……尽管众人觉得这有可能是少女死亡使者设下的圈套，还是决定前往新香港。到达新香港以后，多蒙发现东方不败已经被 DG 细胞感染，如果除去的话就会死亡。众人认为给东方不败植入 DG 细胞的，就是少女死亡使者。此时东方不败苏醒过来，道出了真相：原来，那三个神秘的少男少女并不是人类，而是外星势力制造的人工生命体，而他们的目的是要支配人类和地球，他们的制造者叫做“迪米纳斯”……突然这三个人出现在众人面前想要夺回东方不败，在和他们的搏斗中，众人发现他们拥有的力量绝非一般。少女死亡使者召唤出恶魔高达，此时的东方不败也被恶魔高达所控制，看来一场恶战在所难免……

**战斗剧情：**蒂斯，迪斯比妮丝和拉利亚 3 人制造出了大量的量产型大魔神和伪超电磁 V，而被强迫进入恶魔高达的东方不败要多蒙亲手解决自己不应该有的生命。激战中一群无人驾驶的艾斯特瓦利斯通过琥珀色跳跃出现在战场，木连的无人兵器为什么出现在这里呢？……东方日落，再无双拳交击之声……

**攻略要点：**第二回合，雷因驾驶阳光高达加入，多蒙则换乘了最终的神高达。第五回合，故援军会在 A 点登场，因为出现地点就在我方初期配置位置，所以一定要提前做好准备。将东方不败击坠后，神秘三人便会撤退。

**战后剧情：**对于战斗中利用琥珀色跳跃出现的机体，大家也不能肯定究竟来自哪一方。另一方面在木连内部，白鸟九十九坚持和地球人进行和平交涉，而北辰、元一郎等人坚决反对……此时，拉基终于找到了返回原来时代的方法：首先需要引擎进行改造，然后就是要利用和当时来到这个时代一样的诱导因素大爆炸……为了对抗迪米纳斯，拉基拜托瑞德进行艾克萨兰斯终极战斗用骨架，也就是对迪米纳斯战斗用外骨架的开发……但是这时候万丈在门外偷听到了他们的对话……



## 第二十六话 复活！真ゲッターロボ！（复活！真盖塔！）

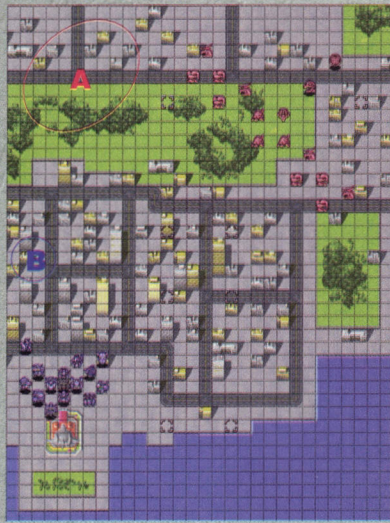
**战前剧情：**坎贝尔和米克尼帝国消失以后，拉利亚来到恐龙帝国，但是完全没有得到信任，于是蒂斯准备以迪米纳斯使者的身份直接前往。隼人等人要去早乙女研究所，而对能源很有兴趣的拉基也要求同去。此时瑞德已经差不多完成了艾克萨兰斯的终极战斗骨架，并命名为“艾克萨兰斯·恒光（エクサランス・ライトニング）”（女主角机体名叫“艾克萨兰斯·无极（エクサランス・エターナル）”）。当隼人他们到达早乙女研究所时，发现警卫们都已经被爬虫人类（恐龙帝国）杀害，而在研究所地下，少女死亡使者也正在让东方不败复活。正当巴特（バット）将军要杀死早乙女博士的时候，迪奥、希罗他们及时赶到，而早乙女博士也决定让真盖塔复活……此时在 GEAR 本部，大家听说恶魔高达正在向早乙女研究所前进，决定立刻出击支援……

**战斗剧情：**巴特将军竟然出动了盖塔原型机！！由地龙一族的尼昂（ニオン）舍命驾驶，欲在真盖塔复活之前摧毁研究所！而迪斯比妮丝的死亡部队也为了真盖塔而赶来……正在此时，翔和凯驾驶着新盖塔赶到，撒夫尔同盟的 5 人也同时到达！！真盖塔启动终于准备完成，但是却怎么也动不了，状态是一切正常……愤怒的号租暴的想用蛮力使真盖塔运作。巴特将军终于忍不住率军出现并给了新盖塔一记重击，旁边的原型盖塔也顺势给了新盖塔致命的一击！！就在危急的时刻，盖塔线突然开始填充，真盖塔！复活！！在发出了凯和翔之后，拉利亚和迪斯比妮丝出现了！而且还有恶魔高达，难道又是东方不败？受到了盖塔线的影响，恶魔高达竟然能以吸收并促成自己的进化！而由东方不败操纵的那台更是进化完成！！就在这时，圆桌骑士队终于赶到了！多蒙再一次“打败”了自己的师傅，拉利亚和迪斯比妮丝败走……最后是真盖塔与巴特将军的对决！硝烟弥漫的战场，东方不败如同废弃的玩具一般被扔在地上……

**攻略要点：**第三回合，巴特援军在地图 A 处出现，同时恶魔高达等在 B 点出现，我方援军则在 C 点出现。拉利亚、迪斯比妮丝、东方不败任一名被击坠或撤退，其他二人都会撤退。（デスピニス and ラリア-机体 HP 低于 30% 撤退。）

**战后剧情：**得到盖塔射线的刺激，恶魔高达竟然进化了，这样恶魔高达也不再需要东方不败了……就在这个时候，迪米纳斯好好教训了他的三个使者，看来他们只是单纯的想要变得更强大，而忘记了自己的使命。波鲁迪斯 V 的新武器超电磁荷重炮已经完成了，但是恐龙帝国的戈尔帝王也已经成功复活了，他们袭击了 GEAR 美国总部，捷克和玛丽生死不明……





## 第二十七话 切り拓け!! 地球の未来 (开拓地球的未来!)

**战前剧情:** 海奈尔接到消息,从伯爵帝国送来的真正的刚博士被木连方夺走了,而时间已所剩无几,因此海奈尔决定利用恐龙帝国进攻的机会一口气战胜圆桌骑士部队,取得地球的制压权。另一方面,恐龙帝国戈尔德王的巨大圆盘终于来到了日本,圆桌骑士队一边派人疏散着平民,一边前去迎击,决战就此拉开序幕……

**战斗剧情:** 恐龙帝国与盖塔,圆桌骑士队的决战终于展开! 德州马克也带着他的“爱马”赶到了战场。不久海奈尔王子也率军杀来,不过此时波鲁特斯V也在强化之后赶来了。同时白鸟九十九带着妹妹雷菜(ユキナ)和真正的刚博士来到了战区,并在妹妹雷菜的鼓励下也加入了战团! 海奈尔王子像个真正的骑士般战死……但是面对戈尔德帝的猛攻,真盖塔几乎要支持不住了,突然间,盖塔线极大量的放出,号那为了自己而战的强大信念以及翔和割的友情使得盖塔线无限制的扩大,nadesico的探测系统更是因满负荷而毁坏,GEAR基地的能量探测器也不能知其底数! 这才是真正的盖塔能量!! 真盖塔的3名操纵者的意念竟然和盖塔能量同化了,于是众位有“经验”的机师都急忙给与指点,但是号根本听不懂……此时,医院中的东方不败竟然也感应到盖塔的能量而醒来……终于,号以其野性的本能领悟了真盖塔的力量,只是一击便将戈尔德帝的野心完全被击溃。之后真盖塔自己飞到了东方不败所在的医院,将东方不败身上的DG细胞全部净化了! 东方叔叔终于复活了!

**攻略要点:** 第三回合敌援军在A处登场,同时超电磁波鲁迪斯V在B点出现,白鸟九十九驾驶机体也在nadesico旁边出现。将海奈尔第一次击坠后会换乘守护神ゴードル登场,将戈尔德的巨大圆盘击坠后会换乘巨大ゴール登场。(本话一定要引发真盖塔事件才能使东方不败加入。)

**战后剧情:** 海奈尔没有死去,原来卡纱玲(カザリン)在守护神ゴードル里安装了脱出装置。拉利亚出现问她今后的打算,卡纱玲表示自己已一无所有,她只希望在看不到地球人的地方安静的渡过余生。拉利亚认为她并不算一无所有,至少她爱的人还活着,于是他准备了一艘宇宙船让卡纱玲带着海奈尔一起前往宇宙的尽头……在圆桌骑士方面,白鸟九十九代表木连向地球人发出了和平宣言并加入了圆桌骑士,一切似乎都向好的方向进展着。但是,这时又传来了出现加尔法新部队的消息。



## 第二十八话 明日の“舰长”は君だ! (明天的舰长就是你!)

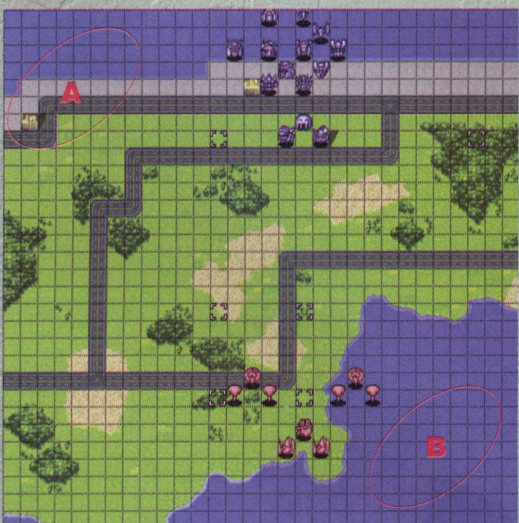
**战前剧情:** NERGA重工为nadesico号开发出了强化装备Y单元,并利用换装的空闲举行新舰长选拔大赛(因为nadesico的主电脑“思兼”非常先进,所以舰长的价值只体现在人气上),结果琉璃击败了尤利加获得冠军。塞诺亚派出化装高手喃德鲁(ネンドル)计划抢夺nadesico,他先变成明人抓走了尤利加,而后变成尤利加抓走了琉璃,最后变成琉璃开动了nadesico……

**战斗剧情:** nadesico被喃德鲁控制,因为己方成员在nadesico中,所以我方不能向nadesico攻击。这时在海边的尤利加和琉璃发现了nadesico的异常情况,于是拜托主人公(或者是明人)将她们带到nadesico中,重新夺回nadesico的控制权。战斗中,加尔法军也前来袭击,而北斗所乘坐的凰牙脱离了自己,向斯巴尔(スバル)飞去,斯巴尔驾驶着凰牙迅速离开了战场。主人公终于将琉璃等人送到nadesico上,重新夺回了控制权。喃德鲁被强制赶出nadesico,万丈也驾驶泰坦3出击,主动权再次回到了圆桌骑士队手中。

**攻略要点:** 第四回合,敌援军在A处登场,凰牙脱离战场。主人公与nadesico接触后敌援军在B点出现,同时万丈在nadesico旁边登场。

**战后剧情:** 因为琉璃弃权,第二名的尤利加继续担任舰长职务,之后大家发现北斗和凰牙一起失踪了。在通信中得知GEAR俄罗斯分部被完全消灭,维加认为是加尔法本星来袭,之后宇宙方面来电告急,可变形的高达出现摧毁了サテリコン基地!而新吉恩也开始准备了卫星雷射炮……为了应付这些情况,布莱德决定再次兵分两路:nadesico留在地上迎击加尔法而阿伽玛队则向宇宙出发……

**剧情分支:** 过关后会出现分支,可选择GEAR本部路线(A路线)或者宇宙路线(B路线)。



## 第二十九话 A 北斗の叫び、银河の泪 (北斗的呐喊,银河的眼泪)

**战前剧情:** 众人聚在一起看GEAR分部被摧毁时的录像,阿尔特亚认出犯人是加尔法皇帝的左右手,养育斯巴尔(スバル)的ZERO(ゼロ),而斯巴尔则是北斗的舅舅?! 由于斯巴尔的记忆也是虚构的,所以如果北斗是被他们抓去了,只怕也会跟斯巴尔一样。阿尔特亚让银河及早做好与北斗作战的心理准备……不久以后,凰牙前来进攻……

**战斗剧情:** 被操纵的北斗心中只有打倒电童的念头,银河坚持要自己出手对付北斗的凰牙。两人在各自数据武器的最终攻击下都受到重创,接着北斗和银河竟然跳下电童直接肉搏,这使得电童处在了无人操纵的状态。圆桌骑士团的“热血”汉们似乎非常欣赏这种场面……此时ZERO操纵北斗的方法终于被发现,于是银河把安装在北斗身上的操纵器拿了下来,北斗终于恢复了正常! 面对着加尔法帝国和盖索克的援军! 上吧!

**攻略要点:** 本话可以让银河去和北斗发生剧情,要注意的是剧情结束后北斗会加入,但他和银河的HP都只有10,所以最好在我方移动回合的时候再让银河去攻击北斗引发剧情。如果发生情节后敌人援军会在A处和B处同时出现,如果直接将北斗击坠则敌援军只在A点出现。如果本话没有引发剧情,只有等本话结束以后北斗才会加入。(バンドック在HP低于30%时撤退)

**战后剧情:** 北斗回到了大家身边,而斯巴尔则大受打击,随后决定亲手打败凰牙。





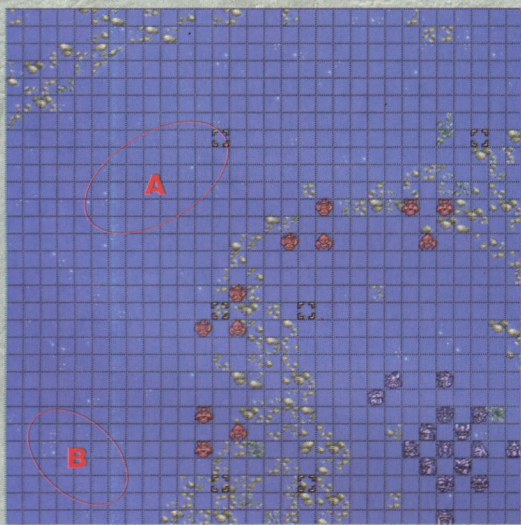
## 第三十话 A GEAR 坏灭! ( GEAR 坏灭 )

**战前剧情:** 维加与阿尔特亚告诉众人,他们母星有这样一个传说:“得到所有电子圣兽的人将成为宇宙之王”加尔法皇帝相信了这个传说,才会为此而攻击、毁灭了大量的星球。并且,电子圣兽一共有七只,而最后一只和所有的都不同,至今为止对其一切所知为零。此时刚博士突然想起一事,记忆更换的时候,是否也可以调查以前的记忆呢?如果可能的话,ZERO 也许已从北斗脑子里查出了 GEAR 本部的位!正说到这里警报响起,基地有人入侵! ZERO 的目的是维加的宇宙船,而蒂斯则抓走了拉基和瑞惠……

**战斗剧情:** 普恰带领部队杀来,斯巴尔王子和拉利亚也领兵赶到,GEAR 总部内外全部告急。北斗击败了斯巴尔,在斯巴尔向 ZERO 求救的时候,却得知自己不过是加尔法皇帝的一颗棋子而已……GEAR 基地被毁了,蒂斯抓走了瑞惠和拉基!!他想要做什么?愤怒的东方不败驾驶尊者高达出战 ZERO,而蒂斯也派出了恶魔高达……无论如何,先把敌人击退再说吧……

**攻略要点:** 初期敌人不强,当スバル与北斗发生战斗后,可用北斗说得。初期敌全灭之后敌增援在 A 处出现,同时如果达成条件,东方不败驾驶尊者高达加入我方。(ブツチャー机 HP 低于 30%时撤离。)

**战后剧情:** 涉谷司令动用了宇宙船“流星”,但因动力引擎异常而暂无法启动。盖索克军在不远处出现但似乎不打算进攻,好像是引擎受了损伤,胜平提出趁此机会一举将其歼灭,获得了一致赞成。迪米纳斯告诉被抓来的瑞惠,它需要艾克萨兰斯那能够约束时粒子的部件,而它的最终的目的则是超越时间。它希望瑞惠协助它时将引擎完全化,它想要的不是地球,如果成功它会离开地球,而拉基则答应帮助它。



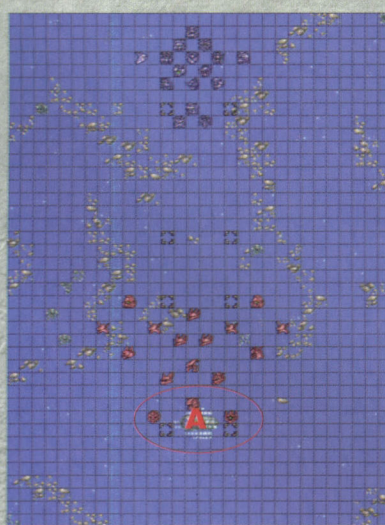
## 第三十一话 A ブツチャー-最期の日 ( 普恰的末日 )

**战前剧情:** nadesico 在向盖索克进攻时先给了它一记相转移炮!盖索克军自然对普恰极为不满,为了对付即将到来的圆桌骑士队,它让普恰解开了死之骑士们的封印……此时的主人公却在想,和普恰决战时,宇宙太和惠子会死去吗……?

**战斗剧情:** 圆桌骑士队和盖索克决战之日终于到来。在消灭一部分敌人以后,普恰带着一帮量产型大魔神和伪超电磁 V 出现了,在扎博特 3 打败普恰后,却在普恰的一番话下陷入了迷茫……为什么要守护地球呢?到底是谁拜托过他们守护地球呢?为什么要守护这些只知道互相杀戮的地球人呢?胜平他们也许不是为了守护地球,而只是陶醉在自己战斗的英姿里而已……普恰的要塞爆炸了,就在众人要庆祝的时候,主人公突然觉得漏过了什么,虽然历史已经改变了……果然,在主角的要求下,nadesico 搜索到了一股微弱的能量,原来,拉利亚等人一直躲在附近!什么!?操纵那要塞的竟是盖索克本人?而被普恰奉为神明的盖索克仅仅是一台电脑?一台为了排除邪恶生物而做的电脑!但是它却把大部分爱好和平的人类全部排除,为了那些爱好和平的人们,一定要战斗到底,而主人公也为了不要让宇宙太和惠子如同历史所指的那样死去而故意大盛!战斗吧!圆桌骑士队!为了你们各自的信念!

**攻略要点:** 开始敌人都不强,小心应付就应该能轻松过关。当初始敌人少于 8 机时,敌援军会在 A 处出现。把所有敌人全灭后,普恰和蒂斯、拉利亚等人会在 B 处出现,本次增援实力很强,在之前记得节省精神值。(ラリア、ティス HP30%撤退)

**战后剧情:** nadesico 在日本再次与阿伽玛合流。从布莱德处得知他们和迪米纳斯相遇并将之击退,但却没见到瑞惠他们。NERGAL 重工技术部制作出了追加装甲的黑白合,阿纳海姆也制造出了 v 高达,看着这些本该是几年后才会出现的机体,主人公明白他的历史在这里已经用不上了,但现在的他却管不了什么历史不历史的,救回瑞惠和拉基才是最重要的事情!之后众人接到政府来的通信,总统准备接受木连的和平谈判,前路似乎一片光明……



## 第二十九话 B 月が見えた! ( 月亮出来了! )

**战前剧情:** 新阿伽玛在途中收到了从敌方发来的卫星雷射炮构造图,而发信地点竟是月面的微波发送设施,这究竟代表着什么呢?在卫星雷射炮发射前 5 分钟,新阿伽玛终于赶到了……

**战斗剧情:** 哈曼等人要用殖民卫星大炮(コロニーレーザー)直接攻击我方总部,圆桌骑士队必须在 6 回合内赶到殖民卫星阻止哈曼的计划。此时璞露和璞露兹出击,兰斯罗也奉命出动……到达殖民卫星以后,成功破坏了卫星大炮,而此时弗洛斯特兄弟请求出击,想一举消灭 DX,少女死亡使者也派出恶魔高达,一场恶战在所难免!消灭哈曼的部队和恶魔高达部队以后,突然传来消息,弗洛斯特兄弟没有回到哈曼那里,而是去了月球。此时,月球方面突然出现大量 G-BIT,哈曼和布莱特紧急撤退,而 G-BIT 则用卫星炮破坏了殖民卫星……

**攻略要点:** 5 回合内必须赶到卫星雷射炮处,不然会 GAMEOVER。到达卫星雷射炮以后敌人援军会在 A 处登场。弗洛斯特兄弟中一人被击坠则另一人会撤离。(本话可以得到璞露兹。)

**战后剧情:** 敌我双方的新人类都听到了来自月面的呼唤“D.O.M.E.”,于是双方都向月面出发……

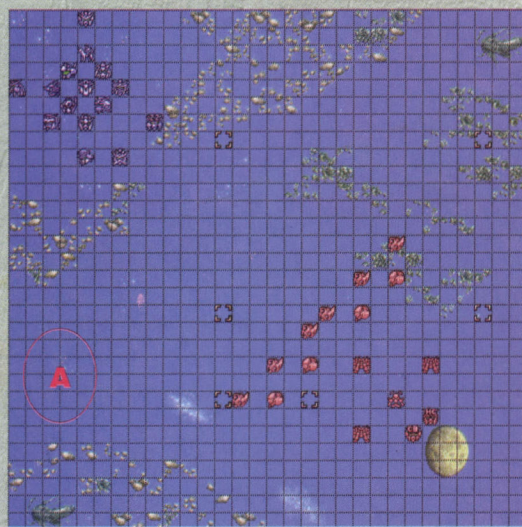
|   |             |    |             |   |
|---|-------------|----|-------------|---|
| 反 | 7500 / 7500 | HP | 1033 / 9000 | 攻 |
|   | 160 / 180   | EM | 452 / 460   |   |

「ドモ!」いっせー!  
流派! 東方不敗の名のもとに!!

|   |              |    |             |   |
|---|--------------|----|-------------|---|
| 反 | 2253 / 11500 | HP | 5567 / 7500 | 攻 |
|   | 240 / 260    | EM | 299 / 480   |   |

ガロード「まかせておっけ!!」





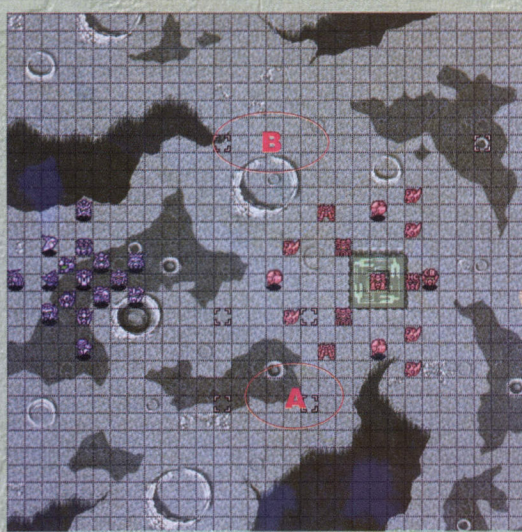
### 第三十话 B 战士、再び…… ( 战士复出…… )

**战前剧情:** 敌我双方一边作着战斗准备, 一边向目标出发。弗洛斯特兄弟则在月面守株待兔……当新阿伽玛在快要到达的时候, 受到了弗洛斯特兄弟的攻击……

**战斗剧情:** 没想到弗洛斯特兄弟已经早一步到达了月球并控制了卫星微波系统, 他们是为了缔造自己的舞台而战斗, 说白了就是为了证明自己的存在, 这个目的得到了迪米纳斯的支持, 因为这和他的目的是一样的。于是, D.O.M.E 自动防卫系统 G-BIT 启动, 加上恶魔高达部队一起出动, 于是我方全体出击……打败弗洛斯特兄弟和少女死亡使者以后, 哈曼和新人类主义者们的部队出现, 大家准备战斗!

**攻略要点:** 本话属于比较难得一关, 初期敌人就很大, 一定要小心应付。当初期敌人全灭后, 大批敌人援军会在 A 处登场, 很多都是有名有姓的人, 一定要小心了。(デスビナスHP 低于 30% 撤退, 本话可说得ランスロー)

**战后剧情:** 新阿伽玛接到地上来的消息, GEAR 本部被摧毁, 时流引擎的备用品也被夺走了。但是阿伽玛不得不继续向“D.O.M.E.”前进……弗洛斯特兄弟在月球已修理好了机体等着圆桌骑士队的到来……



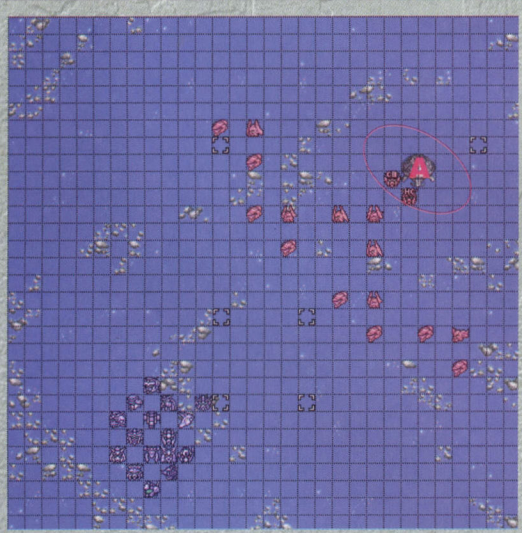
### 第三十一话 B 私はデユミナス…… ( 我是迪米纳斯…… )

**战前剧情:** 新阿伽玛接近后发现, 施設一半以上都被 DG 细胞侵食了! 恶魔高达也出现在这里……

**战斗剧情:** 注: (此话剧情以没有说得东方不败的情况描述) 装着东方不败的恶魔高达盘踞在微波送信设施上, 和设施同化了, 这就意味着不杀死东方不败就不能夺回设施! 可恶的弗洛斯特兄弟掌握了卫星炮技术, 并把新吉恩战舰一炮击沉……愤怒的圆桌骑士队出击了, 虽然 G-BIT 源源不断的涌现, 但是起到的效果微乎其微, 完全不能阻碍圆桌骑士的前进路线。恶魔高达被打倒了, 但随即又马上复活, 只要东方不败还有一块肉片存在, 迪米纳斯就能用 DG 细胞把东方不败复活, 所以, 为了完全的死去, 东方不败拜托多蒙用石破天惊拳将他完全消灭……“流派! 东方不败!! 王者之风!! 全新系裂! 天破侠乱!! 看哪!! 东方在鲜红的燃烧!!”一拳击出, 石破天惊……东方不败终于安息了。但是, 其他的恶魔高达并没有消失! 果然, 迪米纳斯出现了! 带着邪气, 但是没有恶意, 像是机械又像是生物。正当这时, 阿伽玛的居住区突然发生爆炸! 原来是迪斯比妮丝潜入! 还绑架了瑞惠和拉基!! 盛怒的主角驾驶艾克萨兰斯冲上前去攻击迪米纳斯, 反而被打成半毁。瑞惠和拉基被带走了……主角在愤怒之下恢复了气力, 要和迪米纳斯一决高下……

**攻略要点:** 敌人同样的强劲, 特别是驾驶恶魔高达的东方不败 (如果东方不败成为同伴, 则此处会换为普通士兵驾驶)。当敌人总数在 8 台以下且デビルガンダム未被打倒时, 敌人会同时在 A 处和 B 处出现两队援军, 而且只要东方不败不被打倒, 每次在 8 台以下的时候都会出现增援。

**战后剧情:** 在施設里众人终于见到了“D.O.M.E.”, 他告诉大家, 控制未来的不是 NT, 而是有这坚强的意志的“人”。关于迪米纳斯, 他也不知道它在哪里, 但可以肯定他并没有恶意。之后众人回到了地球和 nadesico 会合。



### 第三十二话 仆らが求めた戦争だ ( 这是我们所期望的战争 )

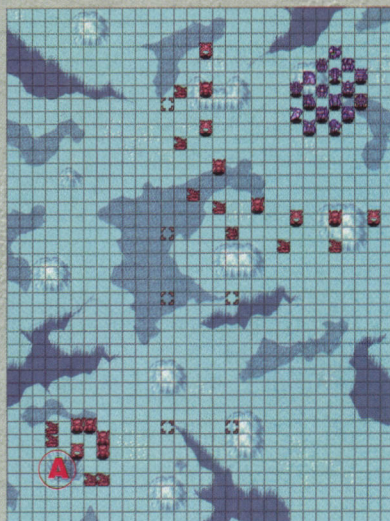
**战前剧情:** 总统接受了停战协定并派出莉莉娜对木连进行回访, 也是为了进一步探讨和平事宜, 而护卫的任务自然就交给了圆桌骑士部队。虽然如此, 众人都对木连的协议书接近一纸空文感到不解。科特罗大尉说可能性有两个: 一个是木连纯粹在拖延时间, 为将来的战斗做准备; 另一个则是木连内部意见不统一, 主战派与主和派互相倾轧。另外经过主角和众多技术者的努力艾克萨兰斯最后最强的模组终于完成了! 在和平会议的木星战舰外, NT 的众人都感到一种强烈的恶意, 似乎这是一个圈套……于是撒夫尔同盟决定陪同莉莉娜前往。果不其然, 在会议开始之前撒夫尔同盟感到了强烈的杀气, 木连提出的和平提案竟等于是地球人的投降宣言! 地球代表自然不肯签字, 九十九也让草壁收回成命, 没想到草壁竟掏出枪来对九十九射击! 还好多蒙眼明手快接下了子弹, 接下来众人一边脱出一边开始混战……多蒙和北辰则开始了肉搏战……

**战斗剧情:** 交涉决裂, 万丈带着大家逃出, 和木连的战斗开始了, 当然, 也包括了渴望战争的弗洛斯特兄弟……再次击退了木连兵和那对变态兄弟之后, 拉利亚, 迪斯比妮丝和蒂斯出现了! 同时, 主角的最终机体终于完成! 蒂斯在主人公的一击之下几乎被毁, 拉利亚和迪斯比妮丝急忙制住了爆走状态的蒂斯, 并按照如果打败他们就说出瑞惠和拉基所在的约定, 说出了两人现在所处的地方——加尔法本里, 和迪米纳斯、加尔法皇帝在一起。说完后, 三人便离开了战场。随即, 木连的新型机器人出动了! 因为技术的发展发生了超流, 未来的新型在五年前的现在竟然全部出现了!! (黑百合! 艾斯特瓦利斯 C! v 高达! 沙扎比!)

**攻略要点:** 第一批敌人搞定以后, 主角会驾驶着最终模组在母舰附近出现, 虽然最终 BOSS 的三个手下这个时候也会出来, 但根据剧情安排, 他们马上就会撤退, 所以不用担心。紧接着敌人援军会在 A 处出现, 最麻烦的应该是北辰那队人了, 多使用必中, 和命中率高的对付他们吧。

**战后剧情:** 虽然阿尔特亚知道加尔法本里的所在, 但那里离地球太远, 在木连事件解决前还不能去, 九十九则提出应赶快前往火星。而此时迪米纳斯也正在派蒂斯她们前往火星……





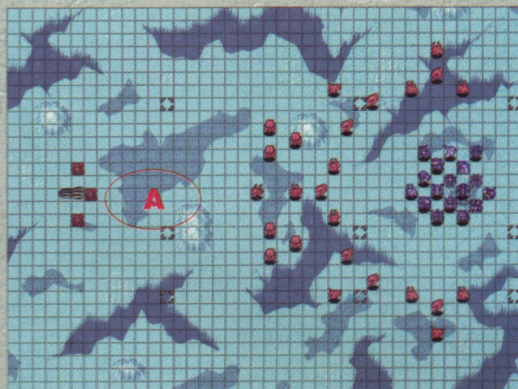
## 第三十三话 银河に消えた男(消失在银河中的男人)

**战前剧情:** 在去火星的路上,九十九告诉大家,木连使用的技术并不是自己开发的,而是从火星遗迹得到的。长期的战争使木连资源透支,进行和平会议也有这个原因在内。但现在木连发现了新的遗迹……为了和平只好从木连手中夺走遗迹了!因为九十九不是这方面的专门人员,所以不知道具体位置,大家只好在火星上慢慢寻找。在寻找过程中偶然见到万丈父亲的好友米纳莫特(ミナモト),他告诉万丈火星极冠的古代遗迹已经被罗斯他们从木连手中抢走了,因为留下了几名木连兵士改造成的傀儡来联络着木连,所以木连一直没有发现遗迹被夺走的事情。接下来自然是往火星极冠出发!

**战斗剧情:** 在火星极冠遗迹和米加诺德展开了决战,没想到他们竟然掌握了玻色子跳跃技术!万丈和罗斯之间的决斗终于开始了……罗斯被打倒后,东(ドン)出现了,就在万丈和东决斗的时候,突然传来了万丈父亲的声音,借着父亲所给予的力量,万丈终于获得了胜利!东的爆炸威力巨大,但所幸在遗迹力量的保护下,没有一个人受伤。

**攻略要点:** 本话敌人的数目并不多,但开始那些有头有脸的人物每个人都有两种形态,但不用担心,因为他们的机体都是体积庞大,所以命中率方面基本上都不要担心。将コロス击坠后会在A点出现救援军,不过只有一架机体,很容易应付。

**战后剧情:** 木连方面完全不知道火星上出了这么多变故,只是接到消息火星极冠发生了大爆炸,当得知遗迹没有受损后,他们立即加快速度向极冠赶来……圆桌骑士队方面,众人正为如何处置遗迹的演算单元而头疼:毁了,人类科技再进一步的希望就破灭了;不毁,与木连和解就无望。正在商量之时,警报响起……



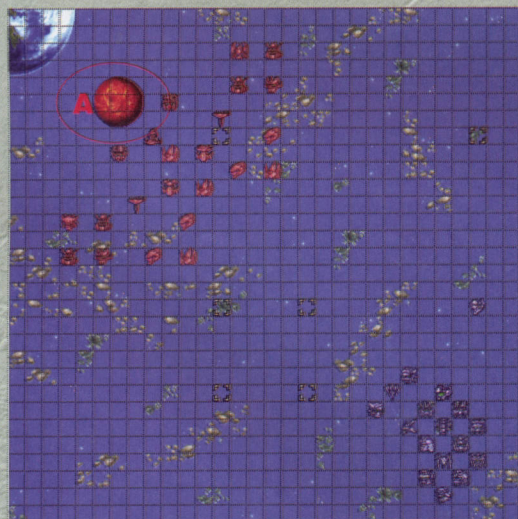
## 第三十四话 “ゲキ・ガン”を越えてゆけ!(超越“激钢”)

**战前剧情:** 木连先发部队到来,将火星极冠重重包围,幸好阿鲁格(アルゴ)发挥他海盗时代的谈判本领,以演算单元为要挟,才逼得木连先发部队暂时撤退。布莱德此时做了个大胆的决定,将演算单元拆下来,用玻色子跳跃带回地球!在接近完工时,木连部队再次袭来,与此同时又开始地震……

**战斗剧情:** 就在取出演算单元的时候木连军来袭!并把遗迹和圆桌骑士队完全包围,九十九全力劝说但是仍然无济于事。此时,恶魔高达和迪斯比妮丝突然出现在遗迹上部,并向 nadesico 开火!恶魔高达更是抢走了演算单元!由于被恶魔高达和迪斯比妮丝打坏了动力装置,nadesico 完全无法行动,大家只能背水一战!木连通过郁金香源源不断地送来部队,要阻止这样近乎无限的援军的方法只有一个——破坏郁金香!虽然这样做不能很方面的返回地球,但总比面对无限的敌军要好的多。经过一番努力终于破坏了郁金香,同时也消灭了残留的敌人,nadesico 的修理工作开始了。

**攻略要点:** 一出来 nadesico 就被敌人打坏而不能移动了,但开始的敌人很好对付,当敌人总数在 8 机或者 8 机以下时,敌人援军会从地图 A 处出现,不过出来的也只是 6 个普通敌人,用来赚钱是很不错的,因为只要郁金香不被破坏,这些援军都会出来 6 个。如果怕麻烦的话就快点去占领恶魔高达旁边的郁金香吧。

**战后剧情:** nadesico 因为在先前的战斗中受损过重而不得不放弃,ラー・カイラム 则全速逃回地球。木连方面则发现,演算单元就这么被弗洛斯特兄弟和迪斯比妮丝带走了!和圆桌骑士队打了这么半天,竟是在为别人拖延时间……失去了最后一招的木连只好和地球再次展开和谈。圆桌骑士队则回到地球接到消息说,加尔法本星正向太阳系而来,而“流星”的修理结束,nadesico C 的建造也已完成,当务之急,就是先发制人!另一方面拉基和瑞惠决定趁此机会逃回来……



## 第三十五话 岚の海(风暴之海)

**战前剧情:** 在不知是宇宙中的何时、何处,迪米纳斯正在质问创造主为何制造了他,而创造主没有给出他满意的答案,于是迪米纳斯杀死了创造主……又是那个梦吗?在那之后我在宇宙流浪,得到了各种各样的知识。但是,宇宙中没有和创造主一样的人……创造主啊,很快就要与你再会了,通过时流引擎超越时间。到时请回答我,我存在的价值是什么?……另一边,阿尔特亚告诉众人,加尔法本星被从其卫星发射出来的强大能源所包围,一般的攻击难以打破,最初的作战是侵入卫星,将其系统破坏掉。在离加尔法本星 80 万公里时,作战开始!

**战斗剧情:** 圆桌骑士队终于到了加尔法的主星。在大家的掩护下,维加向加尔法主星前进……敌军涌现,是弗洛斯特兄弟,还有大量的量产机和死而复生的 ZERO,不过此时月臣一朗赶到加入圆桌骑士队!原来木连和平派已经获得了胜利!(未来的火星继承者从此不复存在。)作战开始!!弗洛斯特兄弟终于被打倒,直到最后他们也没有放弃自己的信念,而 ZERO 无论怎么打败他,他都能够复活!这究竟是为了什么?维加到达了加尔法主星,在斯巴尔的配合下摧毁了星球的护盾。电童和凰牙和维加一起突入了加尔法主星,ZERO 紧随其后。正当其他人也要进入时,恶魔高达和迪斯比妮丝出现了,不过现在的他们已经不能对圆桌骑士队构成威胁,在击败敌人后,全队突入加尔法主星!!

**攻略要点:** 本话的 zero 是不死之身,最好不要去惹他,其他的敌人没有一个会撤退的,大家放心打吧。当最后剩下 zero 的时候就早点让维加到达目的地吧。当然也可以直接到达目的地,不管任何敌人。不过干掉 zero 三次可能是能获得电童的最终数据武器的。到达目的地之后电童和凰牙以及维加就离开了,这次的敌人援军在 A 处出现,有 3 个恶魔高达和迪斯比妮丝。

**战后剧情:** 突破大气层后发现,加尔法本星原来是个苍翠、美丽的星球。在这里维加讲出了真相:加尔法本来是管理这个星球生态平衡的电脑,但是加尔法认为自己是一切的帝王,它既能管理自然也能管理人类,当它向人类进攻时,习惯于依赖电脑的人类毫无还手之力就被毁灭了。这时一个人影一晃而过……迪米纳斯方面,时流引擎的调整完成了,迪米纳斯打算趁圆桌骑士接近把拉基和瑞惠送回去。



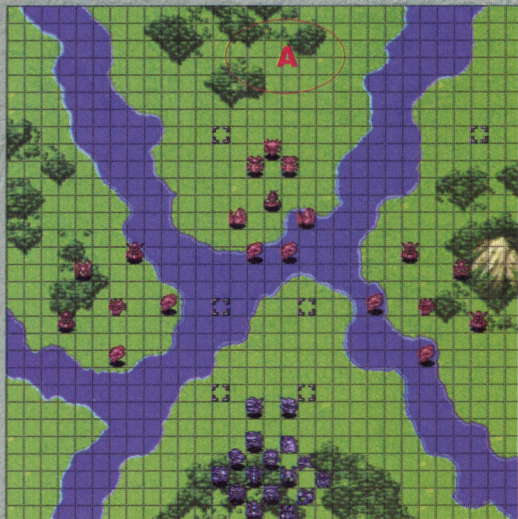
## 第三十六话 アルクトスの真実(阿尔库特斯的真实现)

**战前剧情:**主人公与号先行一步进行奇袭。拉基和瑞惠则在想办法逃出来……

**战斗剧情:**主角和真盖塔的奇袭失败,现在只能等待 nadesico C 的到来,只有一回合而已,坚持!圆桌骑士队本队终于到来!战斗展开!最后只剩下了不死身的 ZERO。在大家各自信念的鼓舞下,电童的辉刃突然放出了奇异的光,那是终极的电子圣兽——凤凰,以维加小时候的姿态存在着!电童和凰牙同时拥有了最后的电子圣兽——凤凰!! ZERO 又再次合体,而凤凰却解除了他与加尔法皇帝的契约!终于,加尔法皇帝现身了,想要打倒他们只有一个方法,那就是同时在一回合击倒他们!这样,才能取得真正的胜利。经过一番恶战,终于打倒了加尔法皇帝和 ZERO!!但是接着出现的是迪米纳斯!!他竟然很容易的就答应了把瑞惠和拉基放回来,因为他们的工作已经完成了,而他则可以用时流引擎做自己一直想做的一件事情……但是,就在时间跳跃要成功的时候,引擎突然爆炸,而瑞惠和拉基也乘机逃了出来……

**攻略要点:**初期的 zero 特别麻烦,而且有分身,加上他开始是不死之身,所以能不去碰他最好。消灭除 zero 以外的全部敌人后,敌人的援军就会在 A 处出现。其中包括加尔法皇帝,本关的任务就是在同一回合内消灭 zero 和加尔法皇帝。所以尽量把有必中的人拉来对付 zero 吧。还有别忘记和上关一样干掉 zero 三次可是能获得电童的新武器的。

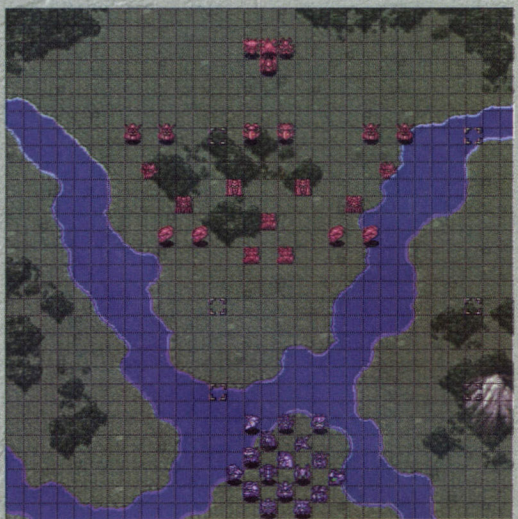
**战后剧情:**瑞惠和拉基正在为他们的计谋得逞而高兴不已……不过拉基比较惨:骨折了。迪米纳斯似乎不行了,拉利亚 3 人心急如焚。同时,布莱德决定不给迪米纳斯喘息的机会,立即展开了追击……



## 最终话 デュミナスの答え(迪米纳斯的回答)

**战前剧情:**迪米纳斯受到了巨大的打击,感到自己正在消失,他感到自己的存在已经被否定了……为了让迪米纳斯复活,拉利亚等人决定用自己的生命换回迪米纳斯的存在。此时众人准备和迪米纳斯最后的决战,然而主角等人却在忙着销毁有关艾克萨兰斯外骨架的资料,深知原因的万丈也前来帮助。最后的决战就要展开了……

**攻略要点:**本话我方和敌方都没有援军了,最后一话嘛难度自然可想而知,初期的普通士兵就是恶魔高达,最上面还有四个 boss,而且最终 boss 有三种形态的。所以开始对付恶魔高达等杂兵的时候,还是尽量让一些回避率高命中率高的人去对付,节约下来的精神就毫不客气的用在最后 4 个 boss 身上吧。



### 大结局

要这样消失了吗……”  
瑞惠:“我……好像能理解一些……”  
迪米纳斯:“你说什么”

……因为我不是人类……”  
拉乌鲁:“迪米纳斯,人类在看见自己真正一面的时候,有时会感到非常的愤怒和憎恨……”  
迪米纳斯:“是吗……我原来是……人类啊……呜呜啊啊啊啊啊啊啊啊……”  
瑞惠:“能量增大!!开始了!!”  
拉基:“时空涡轮全开!!时流引擎临界点!!用爆发的能量突破时间轴!!”  
迪米纳斯:“呜呜哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦哦!!!!!!”  
拉基:“时流引擎限界突破!控制不能!!”  
拉乌鲁:“冲阿!!!!!!”

想程度以上的伤害!”  
瑞惠:“机体……在分解??”  
拉乌鲁:“没问题的!!艾克萨兰斯是瑞惠设计的模组再加上拉基制造的引擎再加上由我来操纵的机体不是吗!?绝对没事的!!”  
拉基:“完全没有根据来的!!”  
瑞惠:“就是这样呢,一定没问题的!”  
拉基:“连你也这样!?”  
瑞惠:“因为,这是‘我们的艾克萨兰斯’啊!”

### 男主角结局

迪米纳斯:“以你的力量,对我来说是毫无威胁的阿!!”  
拉乌鲁:“别开玩笑!这部机体就是为了与你决战而做的!”  
拉乌鲁:“迪米纳斯!!”(将迪米纳斯击爆……)  
迪米纳斯:“为什么……为什么每个人都否定我……”

迪米纳斯就要爆炸了……拉乌鲁三人没有离开,想要借助这股助力回到未来。

在爆炸前的一刻……  
迪米纳斯:“我……为什么否定我的存在……我做了什么?……”  
拉乌鲁:“你想知道吗!?因为你而流了多少血啊!!你知不知道!?”  
迪米纳斯:“我……还没有得到答案就

……?”  
瑞惠:“迪米纳斯,你为了自己被否定而愤怒,悲伤,随便便为了探求自己生存的意义而战斗,做这样那样的决定。”  
迪米纳斯:“那么……那么……你知道我究竟是什么吗?……”  
瑞惠:“其实你是知道的……但是你却非常矛盾,为了自己的追求而牺牲他人的生命。但是,在你自己所创造,养育的生命失去灵魂的时候,你流泪了……会这样的做的生物究竟是什么,我知道的……”  
迪米纳斯:“那是什么?我究竟是什么!?”  
瑞惠:“你是……人类。”  
迪米纳斯:“我是……人类?!……”  
瑞惠:“你是为了成为人类而被创造的吧……”  
迪米纳斯:“但是,创造主否定了我

布莱德:“全部都抓紧!!”  
尤利加:“冲击来了!!”  
甲儿:“那些家伙……会怎么样啊……”  
万丈:“没问题的!!一定!!”

拉乌鲁:“嗯……”  
拉基:“不要和波流抗衡!把自己交给时空之流!!……哇!!”  
瑞惠:“啊!!”(机体受到了冲击)  
拉乌鲁:“机体怎样?”  
拉基:“该死!在战斗中好像遭到了预

逃过了爆炸冲击的圆桌骑士队,各自讨论着将来,而万丈则已经开始了重逢的计划……

未知时间……火星……  
拉乌鲁:“疼死了……喂!大家都没事吧!?”  
拉基:“怎么会没事啊,再认真点操纵不行吗!?”  
拉乌鲁:“说的简单……”(机体突然产生爆炸)  
拉乌鲁:“呜啊!”  
瑞惠:“已经是界限了!!要爆炸了!快点逃出去!”  
拉乌鲁:“模组脱离!!”  
拉基:“引擎爆炸了!脱离模组也没法



发动了啊！”

瑞惠：“快！”

拉基：“再等一下……资料光碟……在那个夹缝里面！”

拉乌鲁：“太慢了！快爆炸了！放弃吧！！”（机体爆炸……）

拉乌鲁三人总算逃了出来，发现这里就是初次跳跃的时间，地点也是火星的遗迹附近，就在这时，nadesico C出现了！不一样的，三朗太成了舰长！接到了万丈的通知，nadesico C准时来迎接主角们了！

历史改变了很多，各个方面都向好的方向发展……不过，虽然历史改变了，人却不是那么容易改变的……以前的朋友，现在也还是朋友，将来也是……

NERGAL 重工邀请拉基进行时流引擎的继续开发，而瑞惠则因为阿克萨兰斯的技术已经落后而被拒之门外……

瑞惠：“……”

拉乌鲁：“……打起精神来”

瑞惠：“过时了吗？也对呢……。我们进行了时间跳跃之后，那就变成了后取得的技术了呢……”

拉乌鲁：“是因为技术开发的过程完全

反过来的关系吧……”

瑞惠：“原本是最新锐的试作机，回来的时候却已经过时了……真是……像笨蛋一样呢……呜（哭声）……”

拉乌鲁：“喂……喂……不要哭啊……”

瑞惠：“但是……”

拉乌鲁：“再做一次不就行了？是你的话，这种程度的落后一定会追上来的。”

瑞惠：“能……做到嘛？”

拉乌鲁：“可以的！我知道的，你是天才啊。无论世间有多少困难也好！”

瑞惠：“呜……呜……”

拉乌鲁：“放心吧。有我在……”

瑞惠：“……”

拉乌鲁：“我会一直和你在一起的……一直……”

瑞惠：“拉乌鲁……”

（此时有人在 TK）

拉基：“……”

时田：“不出声吗？”

拉基：“现在不是时候……稍微等一下……”

时田：“话说回来，真的好吗？”

拉基：“推掉 NERGAL 重工的邀请吗？这个当然，考虑到时流引擎使用的方式呢。”

时田：“向万丈大人提案的是布兰恩（ブラン）方面。”

好？”

拉基：“要自己去寻求答案，不能让别人左右你自己的答案，就和创造主否定你一样。”

菲欧娜：“未来是看不见的，……要创造，和未来一样。”

迪米纳斯：“未来……怎样才能创造未来？……谁能……告诉我！”

菲欧娜：“谁也不能教你，不是你自己创造的话，那根本不是属于你自己的东西。”

迪米纳斯：“呜……呜哦哦！！（以下省略 N 个哦，该死，想骗稿费啊?!）”

瑞惠：“能量增大!! 开始了!!”

拉基：“时空涡轮全开!! 时流引擎临界点!! 用爆发的能量突破时间轴!!”

迪米纳斯：“呜哦哦哦!!!!（理由同上!）”

拉基：“时流引擎临界突破! 控制不能!!”

菲欧娜：“冲啊!!!!!!”

布莱德：“全部都抓紧!!”

尤利加：“冲击来了!!”

甲儿：“那些家伙……会怎么样啊……”

万丈：“没问题的!! 一定!!”

菲欧娜：“嗯……”

拉基：“不要和波流抗衡! 把自己交给

拉基：“呵……我还是比较有吸引力呢。而且，好像欠了万丈先生很大的人情，还有，那个布兰恩要实行的话，阿克萨兰斯的力量是不可欠缺的。”

时田：“是说布兰恩的事情吗？”

拉基：“算是吧……”

拉乌鲁：“……瑞惠……我……对你……”

瑞惠：“……拉乌鲁……”

一年之后，拉乌鲁和瑞惠在镇上买了一家小工厂作为修理屋，瑞惠也渐渐掌握了现在的技术，拉乌鲁也一直没有放弃过要让瑞惠恢复信心制造新的阿克萨兰斯。

拉乌鲁：“喂喂，放弃梦想现在还言之过早啊！”

瑞惠：“但是对现在的生活我已经很满足了啊，……你也在我身边……”

拉乌鲁：“那我的梦想会怎样？想乘坐你制造的新阿克萨兰斯的梦……”

瑞惠：“这样说来也是呢……”

拉乌鲁：“……”

瑞惠：“……嗯……”（两人 KISS 中……）

拉基：“亲热中真是不好意思了。”

拉乌鲁：“呜啊啊啊啊啊啊!! 进来之前

时空之流!! ……哇!!”

瑞惠：“啊!!”（机体受到了冲击）

菲欧娜：“机体怎样??”

拉基：“该死! 在战斗中好像遭到了预想程度以上的伤害!”

瑞惠：“机体……在分解??”

菲欧娜：“没问题的!! 阿克萨兰斯是瑞惠设计的模组再加上拉基制造的引擎，连颜色也是大家一起涂的不是吗!? 绝对没事的!!”

拉基：“完全没有根据来的!!”

菲欧娜：“罗嗦!! 再烦扁你啊!!”

未知时间……火星……

迪米纳斯：“这里……是哪个时代？”

菲欧娜：“迪米纳斯?!”

瑞惠：“为什么!?”

拉基：“被卷入时空跳跃了! 快击倒他!!”

菲欧娜：“这里不是你该存在的地方……再见了，迪米纳斯!”

迪米纳斯：“呜哦哦哦哦哦哦……! 我要得到……这个力量!!”

菲欧娜：“模组脱离!!”（核心战机脱离了最终模组……最终模组爆炸……）

迪米纳斯：“呜啊啊啊啊啊啊啊啊……!”

菲欧娜：“这下……总算结束了吧? ……”

不会先敲门啊!”

拉基：“那么，请修理一下我的 IN-TERHUN 吧，这里是修理工厂吧？”

瑞惠：“那，那个，请喝茶。”

拉基：“真是的……人家为了计划书到处奔走，而关键的两个人全在这里过着甜蜜的生活呢! ……”

拉乌鲁：“不要这样说嘛，那么，今天来有什么事？”

拉基：“就像你知道的，在找助手嘛，啾……这个。”

拉乌鲁：“这个是……‘地球圈救急机动部队’?!”

拉基：“简单的说，就是不属于任何组织的救助部队。当然，使用的机体是搭载时流引擎的多目模组……”

拉乌鲁：“阿克萨兰斯……”

拉基：“正是这样。要不要帮我的忙？”

拉乌鲁：“……我们吗? ……”

拉基：“两个人都是，现在放弃还过早哦。”

瑞惠：“阿克萨兰斯……救援用机器人终于复苏了……”

拉基：“是的! 拜托了啊……”

拉乌鲁：（我们的答案……早已决定了……）

THE END

## 女主角结局

迪米纳斯：“呜呜……”

瑞惠：“迪米纳斯还活着?!”

迪米纳斯：“我……为什么否定我的存在……我做了什么? ……”

拉基：“确实很悲哀呢……”

菲欧娜：“哎?”

拉基：“我们人类都是首先承认自己的存在然后再探求存在的理由；但是，迪米纳斯不一样，先要有存在的理由，然后才能被准许存在。就和艺术家会把自己不满意的作品毁掉一样。迪米纳斯的创造主不喜欢他，所以要毁了他。”

菲欧娜：“迪米纳斯反抗了……”

拉基：“应该说迪米纳斯从他创造主的咒缚中逃出来了。被创造主否定的情绪像锁链一样缠住了迪米纳斯，然后他就失去了理智。”

迪米纳斯：“我……为什么被做出来? ……创造主究竟想从我这里得到什么??”

拉基：“迪米纳斯! 你不应该仅仅拘泥于创造主，如果你自己拥有力量的话，完全能够创造一条属于自己的道路。”

迪米纳斯：“这就是给我的答案吗? ……”

菲欧娜：“这不是回答或答案什么东西。你不应该去求别人给你答案。”

迪米纳斯：“那么，要怎样得到答案才

拉基：“……”（昏迷中……）

菲欧娜：“说定了啊，马上去最近的医院喽!!”

拉基：“……”（继续昏迷中……）

菲欧娜：“拉基……”

拉基：“……”（持续昏迷中……）

菲欧娜：“拉基!!”

拉基：“……”（还是没有醒……）

菲欧娜：“……怎么会……”

瑞惠：“菲欧娜!”

菲欧娜：“nadesico C!?”

nadesico C 出现了! 不一样的，三朗太成了舰长! 接到了万丈的通知，nadesico C 准时来迎接主角们了!

明人：“天河特制拉面，久等了……!”

琉璃：“火星碗天河烧养麦面两份……面要软些的。”

拉毕兹：“玻色子炒饭两份。”

阿布索鲁特：“回来了的说!! ……”

威塔：“下一个外卖是哪里?”

古尔梅：“真是忙翻了”

（医院中）

尤利加已经怀孕 5 个月了……其他人也有了崭新的未来……

（拉基的病房内）

拉基：“……”

菲欧娜：“再有一个月就可以出院”



拉基：“浪费了好多时间呢。”  
菲欧娜：“用过去学来的思考方式的话，确实是呢……嗒，苹果削好了。”  
拉基：“不用这样啦……”  
菲欧娜：“说什么大话，你一个人连厕所都去不了！……”  
拉基：“……”  
菲欧娜：“……哼哼……”  
拉基：“……笑什么？”  
菲欧娜：“我从瑞惠哪里听说了，你在迪米纳斯要自爆的时候曾经要她向我转达过一句话？”  
拉基：“呜……”  
菲欧娜：“到底要和我说什么——么——呢？”  
拉基：“……那个……”  
菲欧娜：“好像是‘阿’开始音节的话呢！”

拉基：“……没，没有！！从她那里听到了不就可以了吗？”  
菲欧娜：“不说的话我就不告诉你一件重大的事情哦！”  
拉基：“什么也没说过”  
菲欧娜：“扭扭捏捏不像个男人，爽快地说出来吧！！”  
拉基：“不像男人也没关系！”  
菲欧娜：“再这样说的话，这个就不给你了”  
拉基：“……这是！？”  
菲欧娜：“你向科学省提出的计划书的回执。”  
拉基：“通过了吗！？还是被驳回了？！”  
菲欧娜：“这个啊？……我也还没看过哦！”  
拉基：“给我！”  
菲欧娜：“不——行——，没收了！……”

到底那时有何要对我说呢？”  
拉基：“太……太狡猾了啊你！”  
菲欧娜：“乖……坦白交待吧！”  
拉基：“……呜呜……”  
菲欧娜：“嘿嘿……”  
菲欧娜：“是这里呢，时流发电所的预设基地？”  
拉基：“嗯，下周开始正式动工。”  
瑞惠：“会变成怎样的都市呢？”  
拉基：“这个啊，应该会变成完全的试验都市吧？但是，就算是这样，对未来的实在感还是很低呢……”  
菲欧娜：“那之后的一年，我们被那个项目所招揽，实行由各种各样的试验设备和系统组成的试验都市的建设计划。没错，这个都市所采用的能源就是

时流能源。顺带一提，艾克萨兰斯也被采用作为这个都市的防卫、救援用机器人。  
这之后，时流引擎的运用将会扩展到很多方面，这样子的城市也将在10年内建造4座，同时也要考虑到基金的节省和能源的耗费问题，这将是今后以后拉基的主要课题……  
菲欧娜：“还有，我和拉基，在他出院的同时结婚了……确实，不能做驾驶员了有点寂寞……但是，我现在真的是非常的幸福……”

THE END

由于篇幅所限，本攻略没有给出部队表，更为详细的攻略请浏览机战世界网站。主角结局会根据所选择的路线而有所不同，以上结局均为机动战记战线。

## 附录

### 男主角告白

第十八话“真实”不只有一个，拉乌鲁驾驶艾克萨兰斯与明人一起进行了坡色子跳跃……  
拉基：笨蛋！！  
瑞惠：拉乌鲁！！……  
尤利加：明人！！……  
拉乌鲁将时流引擎开至最大，终于将明人拖回了正常的时间轴，艾克萨兰斯却因承受不了时流引擎的超功率运转而炸毁了。  
拉乌鲁：呀！！别用这么严肃的目光看着我……  
瑞惠：拉乌鲁！  
拉乌鲁：对不起，艾克萨兰斯，被破坏了呢……  
瑞惠：太好了！……拉乌鲁……你终于回来了……  
拉乌鲁：瑞惠……

拉基：荒唐也应该有个限度吧？万一你回不来了怎么办？  
拉乌鲁：可是……  
瑞惠：对呀！我们不是说好了要一起回去的吗？  
拉乌鲁：……对不起。  
拉基：时流引擎完全过载，只能到GEAR本部去取备用的引擎了。  
拉乌鲁：只能使用备用引擎了吗？……  
瑞惠：过载的引擎还能修理好吗？  
拉基：应该可以的，不过需要花很多时间。  
拉乌鲁：糟糕，都是我不好才把引擎弄坏的……  
拉基：的确，不过看在你还保留有当时的数据的份上，就算功过相抵了吧。  
尤利加：谢谢你救回了明人，真的十分感谢！

拉乌鲁：只要没事就好了，不要说什么谢谢的话了，我们也经常受到你们的照顾啊。  
明人：如果没有你的帮助，我恐怕就该“殉职”了……  
瑞惠：事情都已经过去了，明人……  
拉乌鲁：以后请好好守护尤利加吧！如果你和她结婚的话，一定要更加用心守护她哦！  
明人：怎……怎么说出这种话来！？  
尤利加：没关系的，不论如何，明人都是我的白马王子！  
瑞惠：尤利加和明人以后不知道会怎么样了……  
拉乌鲁：这个不是我们可以决定的呀。  
瑞惠：是这样啊！……那个……  
拉乌鲁：怎么了？  
瑞惠：对于拉乌鲁来说……有没有什么

特别重视的人吗？……  
拉乌鲁：没……没有……这个……不过如果是像恋人那样的话，倒是有的……  
瑞惠：啊！她是谁？是不是小惠？还是其他人？……难道说，是小琉璃吗？  
拉乌鲁：完全不是这样的！是我身边的人，只要和她在一起就会感到很安心，很快乐……  
瑞惠：……  
拉乌鲁：瑞惠……  
瑞惠：什么事？  
拉乌鲁：那个……瑞惠……咳……如果我们能回去的话……我是说如果，你能和我……  
瑞惠：哎？……  
小介：对不起，打扰了。可以在这里进行数据武器的实体化实验吗？  
拉乌鲁：怎么了？……  
……

### 女主角告白

第十八话“真实”不只有一个，菲欧娜驾驶艾克萨兰斯与明人一起进行了坡色子跳跃……  
拉基：笨蛋！为什么这么做？！  
瑞惠：菲欧娜！！……  
菲欧娜将时流引擎开至最大，终于将明人拖回了正常的时间轴，艾克萨兰斯却因承受不了时流引擎的超功率运转而炸毁了。  
菲欧娜：干嘛啊？不要用这么吓人的眼光看着我好不好？我这不是好好的吗？  
拉基：菲欧娜！……  
菲欧娜：对不起嘛……我只是想看看

引擎成什么样了……  
咚！！  
菲欧娜：好痛啊！别动不动就打人好不好？！  
拉基：你自己自己做了什么吗？荒唐也该有个限度吧？！万一你跳跃到“过去”回不来了该怎么办？！  
瑞惠：对呀！我们不是说好要一起回到未来的吗？  
菲欧娜：……对不起……  
拉基：如果只是跳跃到过去还好，万一在跳跃前木连的机体爆炸了，那你就死定了！  
菲欧娜：拉基……你在担心我吗？  
拉基：那当然了！……我怎么可能不担

心呢？！  
菲欧娜：……谢谢你！……  
拉基：菲欧娜，千万不要忘记了，我们要三个人一起回去的！下次不要再一个人擅自行动了！  
菲欧娜：明白了……大家一起回去吧。  
拉基：等等，好像还没完呢。艾克萨兰斯怎么办？……  
拉基：时流引擎完全过载，只能到GEAR本部去取备用的引擎了。  
菲欧娜：对不起，都是因为我……  
拉基：确实如此。不过你还保留有当时的数据，也算功过相抵了吧，剩下的暂且记下，以后再算……

菲欧娜：嗯……拉基你有喜欢的人吗？  
拉基：怎么？突然问这种问题？  
菲欧娜：如果和喜欢的人分开了，难道不会想念吗？  
拉基：……  
菲欧娜：喂……拉基……  
拉基：什么？  
菲欧娜：如果……我们能够回到原来的时间……我……我和……  
拉基：等等，有通信过来了。喂，我是拉基……好，我马上去……  
菲欧娜：怎么回事？！！  
拉基：电子圣兽好像不太正常，我要过去看看！



## 透视最终 BOSS 迪米纳斯

### 天子最终 BOSS

上古时代“创造者”造出了他,但是之后却否定他的存在价值,他因为对于主人过度的依恋不能接受这一点,一怒之下杀了创造者……之后这个孤独的生物穿梭于宇宙之间,了解各种生物、历史,但是对于主人否定自己一直感觉很困惑,于是挑起战争发掘各个种族的劣根性寻求平衡,偶然间接触到主角那能跳转时空的技术让他又有了希望,他想做的只是回到他杀主人之前,问问主人究竟为什么……

另附:迪米纳斯的独白

“我是什么……我到底是什么……?”

“我不是虚无……我是存在的……”

“主人……告诉我为什么……”

“你们为什么要伤害我,我只为了寻求一个答案而已……”

### 天子拉利亚,迪斯比妮丝和蒂斯

其实他们是迪米纳斯制造出来的。和迪米纳斯的境遇很像,主人公一行人张嘴闭嘴人造生命体,根本不把他们当人看,他们在实行命令之余的善良还被当成骗局,真正了解他们的只有迪米纳斯一个。

不过他们比迪米纳斯要幸福,至少他们的创造者肯定他们,所以最后三个人把生命力量全给了迪米纳斯,只剩下躯壳也不忘记阻挡主角一行……

算是尽忠? 还是什么?

三个孩子都有鲜明的个性

拉利亚有着想保护大家的心,但是力量又不够,自信心也不足。

迪斯比妮丝身体单薄,其实十分的软弱,心地很好。

蒂斯操着关西口音,开朗,活泼,永远都很很有朝气。

另附:最后一战

迪斯比妮丝:怎么办! 怎么办好啊!?

拉利亚:不知道啊,我也没办法啊……

蒂斯:笨蛋! 我们这样子算什么! 这样子还算是迪米纳斯大人的孩子吗?

拉利亚:蒂斯……

蒂斯:迪米纳斯大人几十年,数百年都像这样努力过来了,我们都是由这样的迪米纳斯大人所创造的,遇到这样的事就放弃了吗??

拉利亚:办法只有一个……

迪斯比妮丝:拉利亚……难不成是……

蒂斯:原来是这样……这样做的话就能让迪米

纳斯大人复活了吧。

迪斯比妮丝:但是,这样做的话,我们会……

迪米纳斯:拉利亚……迪斯比妮丝……蒂斯……

迪斯比妮丝:迪米纳斯大人……

迪米纳斯:离开这里吧! 我是你们的创造主,但我,不能够否定你们的存在……

拉利亚:但是,圆桌骑士队马上就会到这里了啊!

迪米纳斯:没关系,还有穿越时空的方法……

迪斯比妮丝:但是,迪米纳斯大人,那样的话……

拉利亚:不必那样做……

迪斯比妮丝:哎?

拉利亚:迪斯比妮丝和蒂斯快逃吧,不管怎样就算只有我一个人的话也要保护迪米纳斯大人……!

蒂斯:拉利亚……果然是男孩子呢……

拉利亚:哎?

蒂斯:但是,不能说这样随便的话哦。这不是你一人应该背负的伤痛,我也要一起……

迪斯比妮丝:你们两个人都好坏……

拉利亚:……

迪斯比妮丝:是这样没错吧……?

蒂斯:……明白了……3人一起来吧,没有时间了。

迪米纳斯:……你们……

拉利亚:什么?

迪米纳斯:再次制造新身体的时候,想要变成什么样子? ……我现在能做的…只有这些了……

迪斯比妮丝:想要更加健康的心和身体……

蒂斯:我想要更加成熟一些,胸部不要再像飞机场一样了。

拉利亚:我想……得到至少能够保护大家的力量……

三道璀璨的生命光束汇集异常绚丽的色彩,三人以自己所有的力量,使迪米纳斯复活了! ……

三具失去灵魂的空壳依然守护在迪米纳斯身旁……

| ユニット能力  | パイロット能力    | 武器能力  |
|---|------------|---|
| デュミナス・プロトン  |            |  |
| HP 20000/20000  | EN 200/200 |   |
| タイプ 空/陸   |            |   |
|  | デュミナス      | レベル 99  |
|   | 気力 100     | NEXT ---  |

卡罗多:还会动!?

迪米纳斯:唯一残留下的就是要守护我的意识吗……这样子你们还是要战斗吗?

尤利加:迪米纳斯……

玲:……在哭?

迪米纳斯:这是第一次……有像这样的液体从眼里流出来……

### 总结(绀川陵彦的个人看法)

这次的 R 对最终 BOSS 迪米纳斯的刻画可谓相当的成功, 陵彦实在是不忍心杀掉他, 要不是为了做攻略, 陵彦很可能一直停留在最终话之前。

反观主角一行人, 标准的正派作风, 从头到尾就是看他们不爽。迪米纳斯邀请瑞惠和拉基过去帮忙造“时流引擎”, 让他们两人好吃好住, 没想到这两个家伙竟然在引擎里面动手脚, 把迪米纳斯炸得奄奄一息……我不敢想像在爆炸的一瞬间, 迪米纳斯 4 人的心情是怎样的……

蒂斯三人为了救自己的主人献出了生命(在之前迪米纳斯要他们选择下一个躯体的样子时, 我哭了……), 唯一剩下的躯壳所残留下的唯一意念就是保护自己的主人, 这已经不算忠诚了, 而是……爱。亲人之间才会有有的爱……

只有在最后, 主角们对迪米纳斯的回答, 才在我心中为他们挽回了一点地位。

总之呢……这是陵彦第一次, 也许是最后一次站在最终 BOSS 的那一方。最后, 陵彦想说一句: “迪米纳斯啊, 你是实实在在存在的, 你存在的原因很简单, 为了你自己, 为了你所创造的 3 个生命……所以, 在属于你的的时空安静的生存下去吧……”

## STAFF

PRODUCER

星辰

企划

游戏日 机战世界

监督

星辰

监督助理

安藤正树

流程

流派 安树

剧情

绀川 我的飒 Shuyujikou 星辰

资料收集

星辰 SDDD 安藤正树 胡索艾云 寒火

制作协力

机战世界

Thanks for your reading



# 乔乔的奇妙冒险 黄金之旋风 流程要点攻略

机种:PS2 厂商:CAPCOM  
类型:ACT 发售日:7月25日  
价格:6800日元 媒体:DVD-ROM

本作的一大亮点在于其完全忠实于原著,并由此产生出一项特殊的隐藏数值:SECRET FACTOR,这个数值出现于你控制的游戏里的角色完全按照原著情节进行游戏并占了上风的情况下,该数值不但可以延长替身的活动时间和攻击力,更能够回复乔乔等人本体的HP甚至提高HP的上限。所以游戏中很大一部分任务都会是寻找 SECRET FACTOR,而本攻略的重点也放在了 SECRET FACTOR 的触发与获得之上,如果有遗漏或残缺的地方,希望读者可以恳切指出。

## 第1话

### ★1-1 ブチャラティが来る その1

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:用替身攻击ブチャラティ(最初的演示战斗时) 40pts
- 2:用替身攻击ブチャラティ 10pts
- 3:用替身攻击ブチャラティ的替身:ステイツキーフィンガーズ 30pts
- 4:将灭火器变成生物(用R1键) 20pts

#### ▲要点

受到伤害之后可以利用 SECRET FACTOR 的得分来回复体力,记住一定要将灭火器的 FACTOR 留在最后使用。

### ★1-2 ブチャラティが来る その2

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:将街上的物品变成生物(告示牌、路灯、木桶等物) 10pts
- 2:ブチャラティ混入人群后,随意攻击看起来古怪的人 10pts
- 3:将ブチャラティ的牙齿变成苍蝇
- 4:识破ブチャラティ的变身(攻击穿黄衣的胖子) 30pts

#### ▲要点

看准ブチャラティ的牙齿后再发动攻击,在ブチャラティ也用替身攻击的时候就可以用自己的替身打他,同时自己冲到近距离去攻击。

## 第2话

### ★2-1 キヤング入门

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:用替身将ブラック・サバスのHP减少到一定程度 30pts
- 2:ブラック・サバス会利用鸟的影子来移动,躲开他的攻击 20pts
- 3:破坏石柱,减少影子 20pts
- 4:在阳光下攻击ブラック・サバス

#### ▲要点

不要站在离各种影子很近的地方。躲避比攻击容易得多。破坏石柱,消除阴影。

## 第3话

### ★3-1 ブチャラティ干部

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:攻击老鼠 20pts
- 2:放置好 Formaggio 后,攻击老鼠
- 3:破坏街上的汽车
- 4:被变小后,不受任何伤害地逃跑 40pts

#### ▲要点

注意雷达上的动向即可。不要忘记破坏汽车取得 FACTOR。变小后其实躲避起来还是很容易的。

## 第4话

### ★4-1 ボスからの第一指令 鍵をゲットせよ!

#### その1

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:呼出替身后发现替身突然失效 20pts
- 2:在后上方的镜子前面发现对方的替身能力 30pts
- 3:在四周不停转圈,通过左手边的破镜告诉乔乔等人对手的能力 30pts
- 4:通过反着的垃圾桶上的字得知自己在镜子的世界里 20pts

### ★4-2 ボスからの第一指令 鍵をゲットせよ!

#### その2

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:完成该场景,在对战开始前自动获得所有 SECRET FACTOR

### ★4-3 マン・イン・ザ・ミラーとパープル・ヘイズ

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:以LV3的“うばあしやあああ”打败对手
- 2:完成该场景,在对战开始前自动获得所有 SECRET FACTOR 80pts

#### ▲要点

如果不习惯反向操作的人,可以在电视前放一面镜子……(汗~~)

## 第5话

### ★5-1 偉大なる死

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:用替身攻击右边地上的尸体,发现对手替身的能力 20pts
- 2:破坏左边的制冰机,使其掉出冰块 20pts
- 3:用替身攻击右边的墙壁,在列车上打开一个缺口 30pts
- 4:将对手从缺口直接打出车外 30pts

### ★5-2 ファイレんツェ行き超特急

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:成功挣脱对手的钓竿攻击 20pts
- 2:用替身攻击对手 20pts
- 3:攻击躺在地上的敌人 30pts
- 4:用LV3的“アリアリ”打败对手

## 第6话

### ★6-1 ヴェネツィア・サンタルチア驛

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:用替身攻击ギアツチヨ,发现子弹根本打不穿他 20pts
- 2:在没有替身的状态下,按×键使他滑倒 40pts
- 3:当ギアツチヨ跑到左侧时,按×键使他再次滑倒 40pts

### ★6-2 ホワイト・アルバム

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:到海边找到一张CD 20pts
- 2:发现对手弱点后,攻击他背后的吸气孔 20pts
- 3:利用铁柱攻击他 30pts
- 4:将子弹全部打到对方身上,将其钉在铁柱上 30pts

## 第7话

### ★7-1 ボスよりの最終指令

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:当トリッシュ走到同伴身边的时候,用替身攻击 40pts
- 2:用本体攻击 BOSS 60pts

#### ▲要点

尽量用替身模式来集中攻击,用本体模式回避对方的攻击。

### ★7-2 キングクリムゾンの迷

#### ▲SECRET FACTOR

对战开始时自动获得

#### ▲要点

对キングクリムゾン进行攻击的时候按○键继续アリアリ→拳攻击→以アリアリ结束

## 第8话

### ★8-1 フライト・コードなし! サルディニアへ向かえ

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:攻击旁边的椅子,吸引对手注意 20pts
- 2:スパイスガール觉醒,在地上找到乔乔的瓢虫 40pts
- 3:用替身轻轻地攻击座位
- 4:在替身模式下按△键即可

▲要点注意仔细观察,不要遗漏物品,对于敌人要用替身(R1)连打……

### ★8-2 ノートリアス B・I・G

#### ▲SECRET FACTOR

对战开始时自动获得

#### ▲要点

站在正中的直线上用替身攻击,之后按○键回避。

## 第9话

### ★9-1 サルディニア島 ボスの正体をあばけ!

#### ▲SECRET FACTOR

剧情,不会出现任何对战

## 第10话

### ★10-1 “グリーン・デイ”と“オアシス” その1

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:用本体攻击セッコ 40pts
- 2:破坏挡路的障碍物(木箱) 20pts
- 3:破坏挡路的障碍物(广告牌) 20pts
- 4:破坏挡路的障碍物(铁栏杆) 20pts

### ★10-2 “グリーン・デイ”と“オアシス” その2

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:用替身攻击グリーン・デイ 20pts
- 2:用替身攻击グリーン・デイ支离破碎的四肢 20pts
- 3:用替身攻击グリーン・デイ支离破碎的身体 20pts
- 4:待其合体后,立即对他展开攻击即可 40pts

### ★10-3 “グリーン・デイ”と“オアシス” その3

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:确认セッコ位置(消除脚步声)
- 2:敲击轮胎
- 3:以上述的声音震破其鼓膜

## 第11话

### ★11-1 そいつの名はディアボロ

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:攻击キングクリムゾン替身 30pts
  - 2:攻击ディアボロ本体 70pts
- ★11-2 鎮魂歌は静かに奏でられる

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:攻击S・フィンガーズ 60pts
- 2:攻击假的レクイエム 40pts

### ★11-3 王の中の王

#### ▲SECRET FACTOR

- 1:被サンリ击中
- 2:在第一次的时间消去攻击之中不受伤害 30pts
- 3:对战开始时自动取得 50pts

文/DAIKA



## 超级机器人大战 R (GBA)

必须码  
86EB75C4 B8C307FE ED3EFFD1 26C6425F  
资金 999999  
B3A8FB74 8CDF7C83  
战斗后全部强化零件得到 9 个  
A986794A 20765E4C 3303DC65 E7940C22  
7F99277F 5D85BFA9 6C0C0EBA 3EC5970C  
95AE69CD 2721D0ED CA0B9575 4B20E935  
8928B956 2DADA596 7AE073EC CB7B17A7  
2F691479 CA0B144C F4865980 F36D61C1  
2C00FB3B BDF024AD

### 金钱修改法

地址:0x02000c00 数值:99999999(32位)

### 修改回合数

地址:0x02000c04 数值:9990(32位)

### 修改主角的 HP 值

地址:0x02013288 数值:依 HP 最大值定(32位)

### 修改主角的 EN 值

地址:0x0201328c 数值:依 EN 最大值定(16位)

### 修改主角的气力值

地址:0x02010df6 数值:250(16位)

### 修改主角的精神值

地址:0x02010df4 数值:999(16位)

## 超魔界村 R (GBA)

[ACTION REPLAY GBX 金手指卡专用]

### 必须码

D12ADE8A 9B47B123 E9755C2C E8D164CC

### 时间不减

610A3156 E8AAE13 C63DD50F DFD65054

### 人数不减

DD8E9EE7 596D3CC2

### 接关次数不减

8505FA44 D575E41

## 齐天大圣冒险~黄金之旋风 (PS2)

必须码 EC8F0D24 14467194

分数最大 4CD05B58 145608ED

乔乔能力最大 4CD05B58 145608ED

体力不减 1C820870 9A53E6C7

1C820874 BA53E6C1 1C82087C 0456E7A2

替身能量槽最大 1C89F198 3854089C

替身能量槽不减 1C8208F8 9874E6C7

1C8208FC B874E6C1 1C820804 0456E7A2

## 枪冢 (PS2)

必须码 EC878B30 1456E79B

DEMOLITION SHOT x9 1CB89444 1456E79E

分数最大 1CF7B8C8 17E9C713

体力和盾防御不减 1C88F13C 1456E7A5

1C88F150 1456E7A5 1C88F1C0 1456E7A5

过关画面时 HIT 数 999 1CF7B640 1456E404

过关画面时杀伤率 100% 1CF7B8B8 1456089C 1CF7B8BC 1456089C

过关画面完结时间为 0 1CF7B8C0 1456E7A5

## 机动战士高达战记 (PS2)

必须码 ECB60828 1456E79B

### HP 无限

1CB4E32C 425AEA35 1C84E334 625AEA1D

### 主武器 (beam)

#Recover main weapon 1C86DFC0 1456CFC8

### Vernier

#RecoverVernier 1CB8B754 1456FFC8

过热后瞬间回复 9CB8B754 14B9FFC8

## 我的暑假 2 (PS2)

必须码 EC8319F0 1456E79B

金钱最大 3DEC5C1C 1456E788

小游戏时间不减 3DEC5F64 1456E788

# 格纳库

## PAC MAN WORLD2 (PS2)

必须码 0E3C7DF2 1853E59E EE9294FE BCD64E3A

99 条命 CEB59B4 EBCA99BE6

隐身的 Pac-Man DE436962 BCA99B84

打开所有地图 CEB59B4E BCA99BE6

## 炸弹人世纪 (NGC)

### 开放所有迷你游戏

将总关的 LEVEL 4-3 完成,之后便可在游戏的标题画面选项中选择所有迷你游戏了。

### 出现 GROUP A/GROUP B 选项

将游戏的普通模式(NORMAL MODE)完成一遍之后,进入战斗模式(BATTLE MODE)即可选择以 GROUP A 或 GROUP B 来进行游戏。

### 隐藏角色 MAX

在普通模式(NORMAL MODE)中收集齐所有的雷电卡,之后便可在战斗模式(BATTLE MODE)的角色选择画面当中按 Z 键选用隐藏角色——MAX。

### 调整视角

在战斗模式(BATTLE MODE)里,当画面出现 READY 字样时,按 C 摇杆即可调整游戏的视角。

## Le Mans 24 Hours (PS2)

### 开启隐藏要素

在游戏当中的冠军模式(CHAMPIONSHIP MODE)中输入以下密码即可打开相应的隐藏要素。

取得全赛道:SPEDDY 取得全部车辆:ACO

全部获胜:NUMBAT 职员名单:HEINEY

开启 Le Mans Mode:WOMBAT

## 枪之危机 3~恐龙危机 (PS2)

### 二人合作模式

首先需要完成普通级难度一遍,之后再度进行游戏即可在 EXTRA-GAME 当中由两个人合作,一同控制游戏的主角战斗。PLAYER 1 使用光线枪 GUNCON 专司射击,PLAYER 2 使用手柄控制角色的移动及转向,也许刚开始在配合上有点不太适应,可一旦互相适应了之后就会发觉这种模式的迷人之处。另外如果在游戏结尾的 ENDING 画面处用枪向人物和文字射击的话,会看到有特殊的效果出现,尤其是对着 CAPCOM 的 LOGO 扫射的时候,那可真不得了……

## 侠盗猎车手 (GTA) 3 (PS2)

增加两枚警章 R2,R2,L1,R2,←→←→←→

减掉所有警章 R2,R2,L1,R2,↑↓↑↓↑↓

飞起来 →,R2,○,R1,L2,↓,L1,R1

车子跳高 R1,L1,R2,L1,←,R1,R1,△

天气变化(晴) L1,L2,R1,R2,R2,R1,L2,△

天气变化(雾) L1,L2,R1,R2,R2,R1,L2,×

天气变化(云) L1,L2,R1,R2,R2,R1,L2,□

天气变化(雨) L1,L2,R1,R2,R2,R1,L2,○

摧毁路上的车 L2,R2,L1,R1,L2,R2,△,□,○,△,L2,L1

叫出坦克 ○,○,○,○,○,○,○,○,○,○,△,○,△

时间加快 ○,○,○,□,□,□,□,□,□,□,△,○,△

主角换装 →↓←↑,L1,L2,↑←↓→

行人互相殴打 ↓↑←↑,×,R1,R2,L2,L1

被路人追杀 ↓↑←↑,×,R1,R2,L1,L2

全武器 R2,R2,L1,R2,←↓→↑←↓→↑

增加金钱 R2,R2,L1,L1,←↓→↑←↓→↑

防弹衣 R2,R2,L1,L2,←↓→↑←↓→↑

补满能源 R2,R2,L1,R1,←↓→↑←↓→↑

## 蜘蛛人 (PS2)

随着引进大片《蜘蛛人》在国内的隆重上映,相信一股“蜘蛛”的热潮也会在这段时间内席卷全国的游戏界吧,下面我们就把根据电影改编的 PS2 版游戏《蜘蛛人》的所有秘技倾囊相授,虽然有些老,但还是祝所有“蜘蛛”迷们玩得快乐!

在 SPECIAL 模式的 CHEATS 选项里输入:

| 密码             | 效果                               |
|----------------|----------------------------------|
| GIRLNEXTDOOR   | 使用 Mary Jane 进行游戏                |
| HERMANSCULTZ   | 使用 The Shocker 进行游戏              |
| SERUM          | 使用 Scientist 进行游戏                |
| KUNCKLES       | 使用 Thug 1 进行游戏                   |
| STICKYRICE     | 使用 Thug 2 进行游戏                   |
| THUGSRUS       | 使用 Thug 3 进行游戏                   |
| CAPTAINSTACEY  | 使用 Helicopter Pilot 进行游戏         |
| FREAKOUT       | 使用 Matrix Spidey 进行游戏            |
| REALHERO       | 使用 Police Officer 进行游戏           |
| JOELAPEANUTS   | 使敌人变 Q 版                         |
| SPIDERBYTE     | 使玩家操纵的角色变小                       |
| GOESTOYOURHEAD | 攻击速度减慢,增强攻击力                     |
| ARACHNID       | 开启所有格斗技,GALLERY 模式,LEVEL WARP 关卡 |
| ORGANICWEBBING | 无限使用蜘蛛丝                          |
| KOALA          | 习得所有格斗技                          |
| ROMITAS        | 暂停游戏后可通过 NEXT LEVEL 选项跳到下一关      |
| IMARMAS        | 在 LEVEL WARP 中选择任一关进行游戏          |
| DODGETHIS      | 攻击速度减慢,增强攻击力                     |
| UNDERTHEMASK   | 以第一人视角进行游戏                       |
| CHILLOUT       | 以 SUPER COOLANT 为绿妖精的消热器降温       |
| HEADEXPLODY    | 开启训练模式中的隐藏关                      |

### 使用绿妖精的简易方法

首先如上输入 ARACHNID,再以 HERO 或 SUPER HERO 的难度在故事模式下进行游戏,后按暂停退出游戏返回标题画面,进入 SPECIALS 的 LEVEL WARP 中选择 Conclusion 直到所有的片断都播放完后自动返回标题画面,最后将 SPECIALS 里的 SECRET STORE 中最下面的绿妖精(Green Goblin)设定为 ON。然后重新开始游戏,当被问道是否 Reset Bonus Point 时选 NO,之后就能够用绿妖精了。

### 通关后的隐藏要素

10,000 分:开启 PINHEAD BOWLING 的迷你游戏

20,000 分:开启 VULTURE MOVIE

30,000 分:开启 SHOCKER MOVIE

50,000 分:可使用无限蜘蛛丝

以 EASY 或 HERO 难度通关:可使用 Peter Parker 游戏

以 EASY 或 HERO 难度通关:可使用摔跤手造型的角色

以 NORMAL 或 HERO 难度通关:可使用 Alex Ross 游戏

以 HERO 或 SUPER HERO 难度通关:可使用原有武器的绿妖精游戏





# 鬼武者

## 运筹帷幄之中 决胜千里之外

第一眼看到上图的时候,就决定用它作为“鬼武者”的封面,虽然和本期的内容没有任何牵连……使用它单单就是因为喜欢!

相信玩过足球经理类游戏的玩家,看此图可以找到一种共鸣。这是一张非常静态的图片,没有任何的感情要素,但当你看到它就有一种莫名的冲动在撞击你的躯体。

“运筹帷幄之中,决胜千里之外。”从字面上看是一种能力,也可以理解为一种心态。对比此图,这两句话足以说明一切,过多的文字解释反而是累赘了……



# 幻想水滸伝<sup>®</sup>

GENSOSUIKODEN III

## 第六主人公



仪式之地，奋战后的新·炎之英雄——修格一行人战胜了卢克召唤的风之化身。卢克妄图毁灭所有元素真纹章的希望彻底破灭了。修格站在喘息的卢克面前……

卢克：“这就是命运吗？”

修格面对一切的“罪魁祸首”愤慨万分：“无数人的血和泪都是因为你！你还不悔悟吗？”

仪式之地开始崩溃，卢克拒绝了修格，他选择了留下……

究竟是什么促使卢克(幻想水浒传前两代的天间星)成为如今的样子，究竟格拉斯朗德面对的危机背后到底是什么，究竟神圣帝国哈诺莫尼亚有什么不为人知的秘密……一切都是迷，带着所有的谜团我们要开始卢克的特别章节，也就是《幻想水浒传3》的第六主人公章。希望游戏结

束以后，一切的谜团都会得到圆满的答案，只是希望……

哈诺莫尼亚(ハルモニア)神圣帝国，深夜，“九天玄女”莱克娜特的住所。(前两作中为解放军送去契约之石板的人，门之纹章一半的所有者，另一半在她姐姐手中，就是一代毙命的赤月帝国皇后。)

莱克娜特：“果然是要走了……”

卢克：“我等待的时间已经到了……”

莱克娜特：“连我也不能制止……”

卢克：“没有办法制止的，你只有不完全的‘门之纹章’。”

卢克：“实际上在心中我憎恨这个世界，也包括你……”

莱克娜特：“这就是你一直期望的……”

卢克：“……”

从“幻想水浒传”系列来看，作为“门

之纹章”一半的持有者，莱克娜特总是指引解放军走向正确道路的人，并且两次利用108星齐聚的机会复活将领。而她的弟子卢克每次都被她委派到解放军中协力。本次卢克章节一开始就向我们阐述了两人的实际关系，虽然是师徒，但看遍了人世间争斗的卢克早就不满莱克娜特每每出手帮助解放军的做法，他认为只有彻底铲除真·纹章，这一导致战争的罪魁祸首才是彻底解放全人类的正确做法。现在他的机会成熟了，而莱克娜特虽然明了，但是毕竟纹章实力不济，没有来得及阻挡卢克前进的脚步……

大空洞前，谜之四人团。这是凯德才到蜥蜴人本部的第二天早上。

尤巴：“我们该开始了……”

卢克：“……”

尤巴：“都在这个时候了，你竟然还会



表现的犹豫不决！”

赛拉：“尤巴，你什么意思？”

尤巴：“就是你也想到但是没有说出来的意思。”

赛拉：“难道我们不是搭档吗？”

阿尔贝尔特：“现在不是争论的时候，我们的行动必须分秒必争，速度是一切的关键。”

卢克：“对不起尤巴，刚才我在思考，现在我决定了！一定要把五行的真纹章拿到手，然后将其破坏，这是斩断流传已久的宿命的唯一办法。”

赛拉：“卢克，我支持你！”

尤巴：“我的愿望就是治疗内心深处的痛苦，作为盟友我会一直继续下去的！”

阿尔贝尔特：“好吧！让我们点燃这战斗之炎第一个火花！”

进入大空洞内部，军师开始安排行动，尤巴被指定前往暗杀蜥蜴人的族长，而卢克和赛拉则负责引起所有蜥蜴人战士的注意力。而尤巴与蜥蜴人族长好像当年曾有旧怨……

卢克和赛拉到大空洞正门口，这里的结界已经完全展开，马上来自地狱的“幻影骑士团”就会登场。军师阿尔贝尔特在战斗开始前提前离开了。而对于魔法攻击怎么造成类似于武器直接攻击的伤口，赛拉提醒卢克，只要使用风魔法就可以了。

蜥蜴人的士兵马上就要出来了，卢克对赛拉说：“正如阿尔贝尔特所说，点燃战争大火的小火花马上就要开始燃烧了！”

战斗对于这几位高手来说过于简单了，但是随后出来的凯德一行人有一定实力。从凯德他们眼中来看，对面的敌人就是泽克森联邦的骑士团。战胜凯德以后，因为结界的时间马上就要到达界限了，所以卢克和赛拉撤退……

赛克斯库兰族村落，修格的家乡。在停战协议签署当天的深夜。谜之四人团偷袭村落得手，但其中没有见到赛拉的身影……虽然没有明确的表示，但通过凯德篇的故事我们了解，赛拉还是不忍心让村中老弱妇孺惨遭毒手，她曾经在傍晚先到达这里提醒村人，但不幸被警卫队误会……

预测泽克森联邦的骑士团即将突围至此，卢克正面对燃烧的房屋思考如此的行动到底为人类带来什么的时候，一支无力的箭擦脸而过。原来一个少女和一个老年战士侥幸存活了下来。卢克虽然可以杀死老人，但面对手无寸铁的女孩子还是没有下手……

这时候赛拉他们都通过转移魔法回来，而带来的消息是泽克森联邦的骑士团即将突围到来。赛拉奉命“建筑”情绪的结果，一旦结界被进入，进入者的情绪将被愤怒化。这就是克莉丝的骑士团突围到这里时，骑士们突然发疯一样冲进村子的原因……

而为何可以猜测到骑士团会突围至此就更加奇妙，原来军师阿尔贝尔特对骑士团所属军师有充分了解，他已经料想到对方必然会采用选择敌人纵深作为突围方向的策略。恩，果然是雄才鬼谋的大陆著名军师家族的后裔……

说到这里，泽克森联邦的骑士团先遣部队杀到，于是屠杀他们以做成赛克斯库兰族战士是凶手的假象后，谜之四人团离开了……

高速路中，面对真·水之纹章的封印，谜之四人团毫无对策。赛拉认为真·水之纹章之所以不能打开，一个原因就是纹章所有者还活着，另一个原因就是采用封印的手法是赛克斯库兰特有的。卢克不相信，虽然他拥有真·风之纹章，但最终还是没有达到目的。正在四人商量对策的时候，赛拉发现隐藏在边上的修格一行人。这里和修格章节情节完全一样，尤巴留下来和修格战斗，但是最终实力不济，还是在赛拉返回后，才救出尤巴。

神圣帝国哈诺莫尼亚宫殿，卢克即将被神圣帝国任命为最新的神官将。萨萨拉依做为神官将的代表主持任命仪式。仪式很简单，神圣帝国哈诺莫尼亚神官长的代言人，萨萨拉依履行对新神官将的祝福。

鲁贝库村落，对于突然来访的新任神官将村人极为惶恐……在接待人员离开

以后，卢克问赛拉自己有没有什么变化，是不是愿意待在神圣帝国圆之宫殿中而不是四处奔波……赛拉的回答很简单，只要有你的地方，就是我的希望……（呵呵……表白了……当初在玩其他角色章节的时候就有所感触，果然是这样……）

这里可以自由移动一下了，但是当到达村口的时候，正好碰上前来调查的凯德的第十二小队。相互通禀以后，卢克和赛拉回去了。（这里情节与凯德篇完全一样）

赛拉对于虫使的好奇让她暂时离开卢克一会，在村子正中央的广场，赛拉了解到所谓神圣帝国第三等级国民的真正生活，以及他们对于自由的无限向往……

返回房间，正赶上卢克在沉思。卢克突然问赛拉，“你想看到时间被禁锢吗？你想看到世界终止吗？”卢克仿佛在为什么决定而思索……有时候爱情会冲昏人的头脑，比如现在的赛拉……

赛拉回答：“其实我身上所带有的力量并没有想像中强大，你应该可以看得出来……”

卢克：“是吗？……可能真风之纹章可以感觉到……”

卢克没有等赛拉回答就接着说：“世界即将迎来闭幕大决战，法制的力量和混沌的力量将进行最终对决，那以后世界将不再有人类的影子……这可能是对神的公然挑战，但是这一刻必将到来，这是命运……”

稍稍停顿以后，卢克继续低声说：“世界已经存在几百万年，在这其中战争发生了何止成百上千次，几百万以上的无辜生命被夺去！这是决不允许的！！……不过，对于世界的灭亡，究极的死亡，我还没有想好如何去面对……”

赛拉单手抚胸说：“我赛拉愿意永远追随卢克，如果为了你的目的需要夺取百万人的生命，那么也请将赛拉的生命计算在内！我没有任何的不安，因为我相信我自己的选择！”

通往阿尔玛玛村的精灵的森林，尤巴向卢克透露了阿尔玛玛村今夜将举行祭祀，而我们可以利用其打开真·水之纹章的封



印。这里的情节如同克莉丝篇一样，不详述了。无论战斗结果如何，卢克他们的愿望暂时还没有达成。

卡雷利亚，神圣帝国在此地域内唯一的直属都市。谜之四人团目前在此修整。宿屋一楼的酒吧，尤巴在那里抱怨着，什么关于真纹章的夺取那么不顺利，怎么弄得每当要得到的时候都会出现一些偏差……而赛拉也有她想要说的，神圣帝国关于正式出兵的行动极为迟缓，完全没有给他们这个真纹章夺取部队任何支持。对于神圣帝国的出兵，卢克却有着自己的打算，他准确的指出帝国的神殿是决策层，而对于我们来说，有许多是可以自己解决的……闲聊结束，之后就要去寻找约定这里见面的军师。

满城转悠吧，反正军师在宿屋二楼的房间，所以先打打铁，买买回复道具什么的……反正出不了城！一切完成后返回宿屋二楼，军师带来好消息。萨萨拉依统神圣帝国正规军攻击奇霞村，但因为一位少年自称是“炎之英雄”，所以神圣帝国军暂时撤退。而说到奇霞村军师提到当初50年前炎之英雄率军对抗哈诺莫尼亚时，那里曾经被侦查部队窥探过，据称那里离炎之英雄的居住地非常近。什么也别说了，卢克和大家立即前往。

刚刚进入洞口，赛拉和卢克均感觉到真纹章的存在，估计是真·炎之纹章已经选择了继承人！事不宜迟，四人利用赛拉的能力直接突破封印进入内部。而此时正好纹章继承人仪式完成，双方开战。虽然战斗轻易获胜，但三位主人公的部属随即出现，再加上过去的炎之英雄突然现身，卢克只有撤退……

再次返回真·水之纹章的封印地，这次的目的是必须拿到那真纹章。门口封印的开解十分顺利，但沿途赛拉总是感觉异样，当走到神殿门口时，赛拉说，她感觉到炎之英雄的后继者已经赶来，为了给卢克争取更多的时间，赛拉单独留下来阻挡！

神殿里，金巴这位真·水之纹章所有

者和卢克的对决就是一瞬间的，卢克虽然被打掉面具，但金巴也彻底丧失战斗力。生命马上要逝去的金巴问卢克得到真·风之纹章后到现在已经有多少时间，卢克回答说那是被诅咒的30年……这是个被诅咒的身躯，一个真纹章的容器，一个永远没有未来的躯体……

金巴回答：“胡说……虽然当初我们的想法一样，但是在我存在的这70年里，我生下了一个女儿。在她降生的时候我知道我的生命和意志会由她来继承……现在我只想再看看她……用不了多久我们的女儿就会成为一个美女……你说对吗？玛丽娅……我不应该把生命都用在诅咒命运上，世界上没有永生……我现在只是想赌一赌，希望我的女儿可以继承我的遗志……现在我快要死了，什么永生都是谎言，无论你我都要面对死亡。永生假象，而假象总会被揭穿……”

卢克：“我要用我自己的双手来打破这宿命……”

金巴：“哦……那是关键……”

卢克没有再说什么，而是和同伴离开了……

神圣帝国哈诺莫尼亚皇宫，外传主人公纳什在向萨萨拉依作汇报。纳什说五行的纹章早已不是当初为神圣帝国服务的了，纹章有自己的选择。而本次纹章追回作战很可能是有人要利用帝国军方达成自己的愿望……

萨萨拉依突然感到周围有异样，原来是卢克在偷听。摘掉面具的卢克一下子让萨萨拉依想到了15年前都市同盟的讨伐作战。卢克也承认他就是那时候都市同盟解放军的天间星，而他对萨萨拉依的称呼很有意思，卢克称呼萨萨拉依为哥哥。

卢克表明来意，原来他为了萨萨拉依的真·土之纹章而来。这里卢克提到了神圣帝国哈诺莫尼亚神官长西克萨克（圆之纹章所有者），原来西克萨克一直以来想要收集所有的27真纹章，但是真纹章有自己的意志，他们会选择自己的继任者，所以这一想法目前还没有实行。但是西克萨克已经有了对付真纹章的办法，卢克说

着拿出了一个封印球，原来这个封印球可以封住真纹章。

被夺走纹章的萨萨拉依倒在地上，卢克接着叙说，原来卢克和萨萨拉依都是西克萨克的不完美复制体，只是用来保存真纹章的容器……

拥有真·土之纹章以后就好办了，接着的情节就是正传里分别骗三位主人公单独外出，然后逐一夺取真纹章。

来到仪式之地，这里是当年西克萨克建立的祭坛，这里的各个区域正好可以放置五行的真纹章。如果按照计划破坏了五行的纹章，真正的混沌会产生。那个时候人类又会怎么办呢？现在去想任何的答案都是浪费时间，军师赶来报告了关于敌军即将临近的情报，并且阐述了自己的观点。

“现在来讨论人类的灭亡为时过早，毕竟世界前进的动力之一也是人类的力量。我们现在所做的是当初的盟约，所以不要停止，让仪式完整的继续下去……”

画面切换到萨萨拉依那里，他和托马斯一行人前去的区域是没有BOSS的，当然在正传中这里的情节没有详细的交待，是因为在这里迎接萨萨拉依的是他的兄弟——卢克。

“温室里成长的神官将，现在你的心情是怎样的？我的大哥！”

萨萨拉依态度坚决：“你拿走的真纹章和你身上的真纹章都应该归神圣帝国所有，他们本就是帝国的财产！你必须还回来……”

卢克和萨萨拉依的对决不可避免，但是萨萨拉依的实力的确如卢克所讲，那是在温室中培育长大的神官将，怎么能跟30年几乎都在战场上出生入死的卢克相比，虽然都是真纹章所有者，但是卢克取胜轻而易举。

获胜后的卢克本想出手，但是托马斯一行人奋力保护。卢克看他们岁数忒小，也就没有全力，只是将他们打散，但是没有想到托马斯一行人竟然再次站起来保护萨萨拉依，如此数次，卢克仿佛被这种精神所感动，虽然手中托起伤害魔法，但



最终还是没有发出……

画面再次切回我们熟悉的正传结尾处。卢克被新炎之英雄打败,但是他并没有接受一同逃出即将倒塌的遗迹的建议,他选择留了下来,因为他觉得已经失去了一切,就连给他不老不死能力的真·风之纹章也被破坏了……

赛拉出现在祭坛上,她抱起重伤的卢克。卢克向唯一他可以倾诉的对象讲述着收集五行纹章的能力,但是最终还是被击败,并且自己的真·风之纹章也彻底破坏了……

赛拉在安慰卢克,她对卢克说,我决定跟随你,并不是因为你的力量……当年有个人一直独自住在神殿里,虽然我很喜欢他……但是那个人却只需要我的能力而不是我赛拉这个人……不过最终我还是决定追随他,无论结果如何……

卢克喘息地说,我并不是只需要你的力量……我还……

话还没有说完赛拉就激动地打断了他:“是吗??!! 那真是太好了……我一直在等着……要是这样我愿意和你接受一切惩罚……”

头枕在赛拉腿上的卢克说:“赛拉,我

一直不相信灵魂的存在,但是今天你让我感受到了灵魂……我的灵魂……你拯救了我!……”

暗夜,神圣帝国,莱克娜特居所。一个魂魄飞入房间。

莱克娜特:“你回来了……虽然我双眼失明,但是我可以感受到你……你找到了答案……”

魂魄停留在一处,那是他经常站立的地方,站立了30年光景的地方……

莱克娜特:“命运之轮是沉重的,单单以人类的力量难以左右……但是这并不意味着不可能……”

魂魄在聆听,静静的就如30年前那样虔诚……

莱克娜特:“我是平衡的执行者……没有眼泪的……”

魂魄在等待……

莱克娜特:“卢克……你这个神挑选的愚蠢的灵魂……100万生命诅咒的灵魂……我个人只能给你一些祝福……祝福的灵魂……”

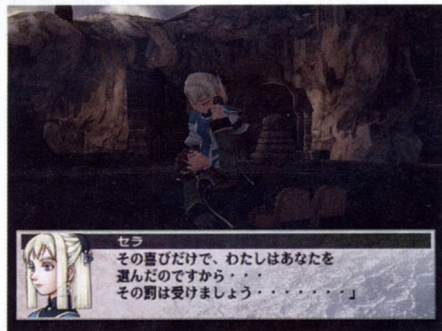
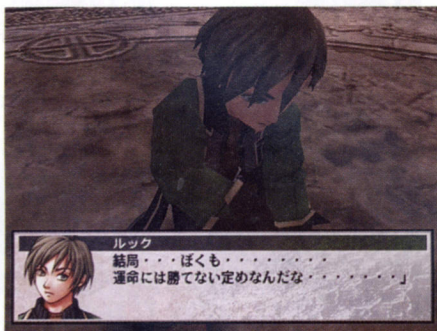
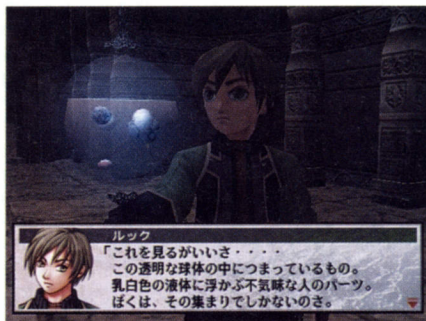
莱克娜特:“我的弟子……我的孩子……被诅咒的纹章之子……人类的后代……你的力量将长眠……这就是残酷的

命运……”

莱克娜特:“这里还要给你108星的祝福……来自人类的力量……命运的力量……”

魂魄离开了房间飞向远方……

数年后某地,夕阳下夫妻携爱女散步……享受天伦之乐……





# 超魔界村 R

CHOHMAKAIMURA

文/DAIKA

早在 FC 时代,“魔界村”系列就以超强的游戏性和超难的操纵技巧难倒了一大批玩家,同时也靠多彩的换装模式和多样的武器攻击吸引了无数玩家的眼球,之后,在 SFC 上发售的《超魔界村》更是将游戏的难度发挥到极至,画面虽然变得好看了,可难度却提高了一个档次。这回 CAPCOM 在 GBA 上推出的《超魔界村 R》以原先超任的《超魔界村》为蓝本,在大幅增强画面及音乐表现的基础上还增加了许多原创的关卡,同时也加入了许多原先《魔界村》和《大魔界村》之中著名的场景,对于喜欢各代“魔界村”的玩家来说,本作应该可以满足各种不同的需求。

本文就游戏当中的技巧和一些隐秘的数据进行了简单的分析和罗列,希望可以对你的游戏旅程有所帮助。

### CHECK 1 二段跳后的攻击力上升

这是一个非常实用的技巧,尤其是面对那些在天上飞来飞去不落地的 BOSS 们,只要先二段跳,在最高点时射出武器即可造成比在平地上高出近 2 倍的伤害。若是遇到体形和攻击范围都比较大的对手,采用二段跳后再攻击的方法也可轻松获胜。需要注意的是,一定要看准落点再跳,否则在空中无法控制跳跃的远近,如果掉在有陷阱的地方可不太妙。

### CHECK 2 盾的属性

当黄金之铠入手后,如果配合相应的盾,会产生意想不到的效果。装备了月之盾后,可以抵挡住一次子弹系的攻击,而太阳之盾则可以将这个抵挡攻击的数字提高到三次。另外如果想获得太阳之盾的话,就必须要在处于装备着月之盾的状态下才能从宝箱中得到,如果没有装备月之盾,那么原本应该是太阳之盾的宝箱里将不会出现太阳之盾,相应地,一定会出现月之盾。注意,如果中了敌人身体撞击类的攻击,用盾是防不住的,所以最好不要以任何的方式接触任何的敌人,那样会让你后悔……

### CHECK 3 魔法师状态

如果中了从宝箱里蹦出的魔法师相应的魔法,主角亚瑟可以变成以下的各种样子:裸体状态——小婴儿(只能移动和跳跃);钢之铠状态——海狗(只能移动、跳跃和二段跳);青铜之铠状态——马蜂(只能移动和跳跃);黄金之铠状态——少女(只能移动、跳跃和下蹲)

魔法师状态的最大特征就在于不能进行基本的物理攻击,其行动的方式也有所限制,相当难用,如果可能就尽量不要让亚瑟中了魔法师的招。

### CHECK 4 魔法效果一览

亚瑟所用的魔法,随武器的不同会产生不同的效果,而这种效果还会随装备的不同产生变化,最厉害

### CHECK 6 宝箱出现的法则

随亚瑟状态的不同,从游戏场景当中的宝箱里出现道具的顺序也就不同,我们要做的就是回避那些带有陷阱的箱子,取走有好东东的箱子,最终使自己的状态保持在最好的水平。

**裸体状态** 魔法师→武器→魔法师→钢之铠→魔法师→钢之铠→陷阱→魔法师→钢之铠→陷阱

**钢之铠状态** 武器→青铜之铠→武器→陷阱→魔法师→青铜之铠→陷阱→武器→魔法师→青铜之铠

**青铜之铠状态** 魔法师→武器→黄金之铠→武器→黄金之铠→魔法师→武器→黄金之铠→武器→武器

**黄金之铠状态** 魔法师→月之盾→武器→月之盾→武器→月之盾→武器→月之盾→武器→月之盾

**月之盾状态** 魔法师→武器→魔法师→太阳之盾→武器→魔法师→武器→太阳之盾→魔法师→武器

**太阳之盾状态** 魔法师→武器→魔法师→武器→武器→陷阱→魔法师→武器→魔法师→武器

的当属装备了黄金之铠时的效果,以下将各种武器对应的黄金之铠魔法效果一一列举:

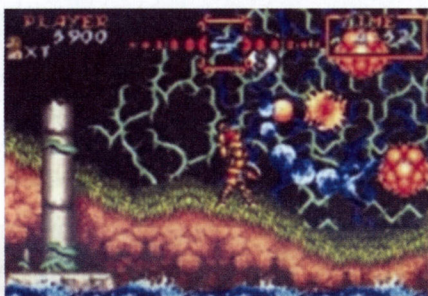
#### 标枪(ヤリ)

头顶落下闪电并向左右扩散,攻击范围是头顶上方和左右两旁。



#### 短剑

头现神龙,后向前方冲刺,到画面顶端后再返回。



#### 弩枪(ボウガン)

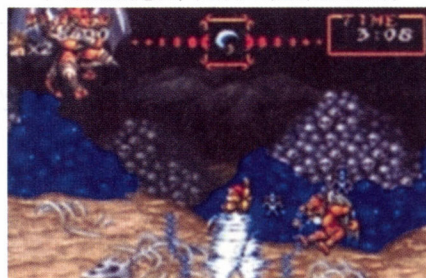
没有攻击判定,能显示出隐藏在画面内的宝箱。



机种:GBA 厂商:CAPCOM  
类型:ACT 发售日:7月19日  
价格:4800日元 媒体:卡带

#### 镰刀(カマ)

产生两股龙卷风,对画面上的全部敌人攻击。



#### 火把(たいまつ)

产生 3 个防御盾,持续的效果有时间限制。



#### 斧子(オノ)

能产生 8 支光箭射向八方。



#### 十字剑(クロスソード)

头上产生光弹向左右发散,攻击整个画面。



### CHECK 5 与 RED AREMER 的决战

RED AREMER 可说是系列当中出现次数最多也是最强大的敌人了,要想打倒他就必须有最为冷静的定力和洞悉一切的观察力,再配合灵活敏捷的控制,相信 RED AREMER 也很难逃过你的制裁。战斗的首要因素是先制攻击,而先制攻击的先决条件则是当 RED AREMER 还在地面的时候进行纵向的跳跃躲避,在纵向跳跃的过程当中,利用二段跳在空中发射武器(推荐为标枪和短剑),这样在落地之前便可以布下一道由两、三把飞行道具组成的“刀墙”,只要让 RED AREMER 自己往上撞就行了,不必主动攻击,以上是先制攻击的要点,再加上二段跳的攻击加强特性,就可以成为取胜的关键一步。





# 天价

前几日偶尔和几个朋友出去玩,在伊藤阳华堂饱啖了一顿之后,便趁着夜色迷朦坐在春熙路边上聊天。夜风是那么的凉爽,来来往往的女孩子是那么的漂亮。

因为大家都是玩游戏的,自然话题便很快从女孩裙子的长短转到 ps2 价格的贵贱上面来了。不过他们的口调基本一致,那就是:ps2 价格怎么还是这么贵啊!想玩也玩不起啊!

哀号几句之后几个月入 n 千的家伙抱着脑袋垂头丧气,一副为何上天如此不公的样子。

真的很贵么?

那是当然啊!你不看看现在 ps2 还卖两千多呢!

当初你买 ps 的时候花了多少呢?

……两千多吧……

那时候你有说 ps 贵,是天价么?

……

再说那时候的两千多,到了现在,能折合多少呢?

……

那你为什么还要说 ps2 是天价呢?

啊啊啊啊,那个 MM 真不错!!

哪个哪个?……少转移话题!

……

几个家伙真的开始思考了,想了半天似乎得出了真正的答案:想当初买 PS 的时候,PS 已经是一统天下的趋势了,花多少钱也不会考虑——反正就是它了!但是现在不一样,虽然 PS2 形势看好,但是谁又能知道有了 BH 的 NGC 有多大的潜力,任天堂还有什么不为人知的手段?谁又能知道 X-BOX 盒子里到底卖的什么药,大门先生的支票上还有多少的叨勒斯?就是这种艰难的选择便让自己怀里的几千两银子变得格外沉重——一失足成千古恨啊!

说真的,抛开所有的因素不谈,现在的 PS2 从价格上看已经是接受的了的(个人认为),想当年一盘双截龙 II+魂斗罗 II 的黄卡还卖 450 呢,不也是说买就买了么?当初花了小两千才捧回来的二手 SFC,不也是美的屁颠屁颠么?现在不买 PS2,不能从价格因素上下手啦……

本期天地创造的文章及后面附上的玩家调查,均只代表他们作为一个玩家个人的看法。编辑部只是从一个客观的角度出发,让玩家们擦亮眼睛,不要让 JS 们骗了好不容易攒下的银子去。至于怎么去对待 Z,怎么去对待 D,我们没有资格去鼓吹什么去命令什么,毕竟,选择权,在你们。



文/PCONLINE 游戏天下-海马

# PS2完全改机实录

机种:PS2  
改机类型:WINSUNX  
改机价格:650元人民币  
改机时间:2002年7月8日  
相关人物:海马、A先生

(声明:该文章仅仅是讲述笔者改机的过程和结果,其内容100%属实,但本人及杂志决不涉及选择改机芯片的导购问题,请大家不要对号入座,对文改机)

PS2改机是万众瞩目的热点问题,很多比海马晚买半年的PS2都已经改了AR2,享受到了10元/游戏的快感,而海马的PS2还是处(男?女?),这不免影响到海马的工作(游戏当工作……)改机对于以本人为代表的穷玩家来说势在必行,美版机和欧版机现在都用美赛亚改,其稳定性也就不需要多说了,但是对应日版和港版机的美赛亚可都还没有出来呢……海马一直在迷茫,在等待……前两天上海PCONLINE的朋友介绍了一种新的直读芯片WINSUNX,号称是世界首枚DVD9免引导直读芯片,官方介绍的很好,特别是那个DVD9支持,海马看了以后也有点心动,虽然说美赛亚2可以完美的支持日版30000型的机器,而且只有两个焊点,但这谁知道要等到啥年月呀,还不如早买早享受(这是败家子的普遍想法)。而且那位朋友说他的朋友和他朋友的朋友都已经改了,效果不错,所以对于很信赖朋友的海马来讲,已经决定改了再说……

当然,说改也不是马上拿去找改,先了解一下情况,走遍了上海的几家大的游戏店,发现各大店的JS

们对于30000型以及30006型的机主现在都主推这个WINSUNX芯片,以前大都是换BIOS用美赛亚的,唉……世界上总会有第一个吃螃蟹的对么?海马的PS2就当是献给大家的试验品好了。

找到一家比较熟悉的店家,说好价格(600大元,包括手工费和材料费,总之就是全部搞定)以后详细的谈了谈条件,包括:改坏了算谁的(加100元赔一个新的PS2)、没有改成功不能直读算谁的(退芯片的货,但机器折旧海马自己负责。这一条有点亏)……等等,大家以后改机的时候可以多想几条和JS谈。然后惨无人道的改机开始了,我们把操刀的那位商人兼改机高手称为A先生。在经过了海马的同意后,A先生毫不留情的用刀片将PS2的处女封条划开了,连声音都没有,海马哭,自古华山一条路,走到这里已经没有选择。下面用简单的语言配图来解说改机过程。

图一:PS2已经被完全拆开了,后悔已经晚了,趁这个机会我们可以看看PS2的内部结构。



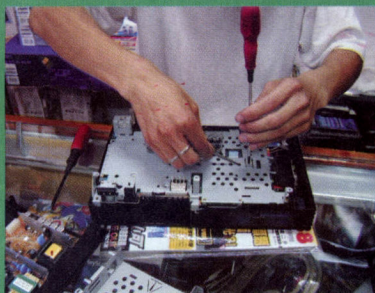
图二:海马觉得死在A先生手中的PS2肯定不少,看螺丝就知道了……酷



图三:这是PS2的电源系统,看看先,做工一般吧……



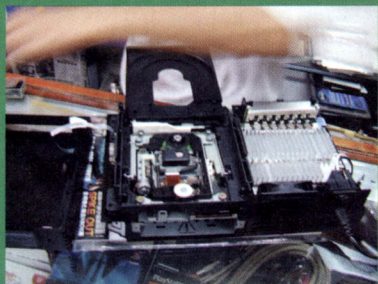
图四:打开外盖,里面还有一层保护的东东,打开这一层就差不多见底了



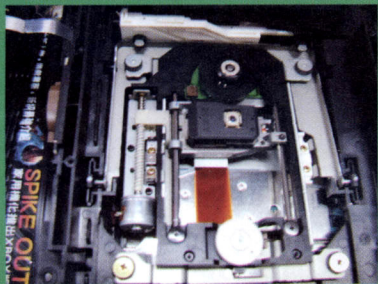


图五:这是 PS2 的正面,结构不是很复杂,A 先生拆开他只用了 6 秒钟,在 6 秒钟以后 PS2 就会被开膛。

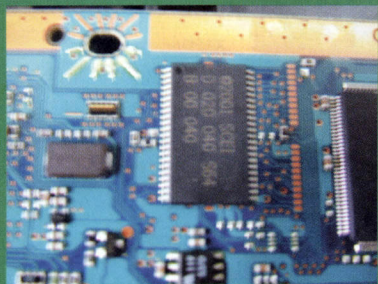
图六:看到 PS2 的 DVD 光驱没有,结构还是满复杂的



图七:来一张仔细一点的光头图片,很明显比一般 DVD 光驱复杂,WHY?

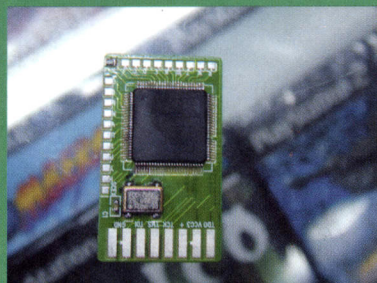


图八:是否可以改机的重点就是这块芯片,对于 WINSUNX 来说,如果是日版的机器,上面第二行的二个数字是 040 才可以改直读,后来海马问了半天发现另一个区分方法,看机器背后的铭牌,如果是 J7 或者 J9 就可以改,J5 的话……再等段时间

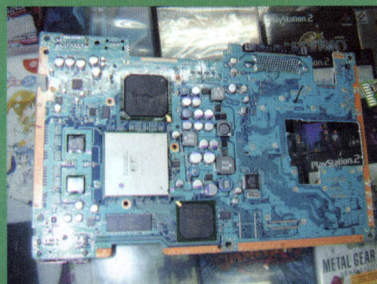


图九:来,近处看看那块所谓的直读

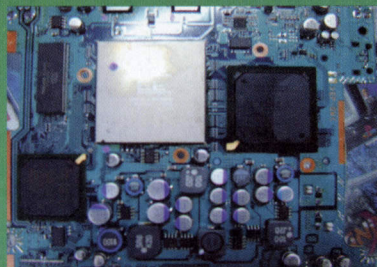
芯片-WINSUNX,哇,科技真是很值钱。拇指大小的东西就是 650 元,按面积/价格比来算比 P4 还贵……真黑!看到旁边的银色接触点,那里就是焊引脚的地方,要其中 23 个接触点引出 23 根线来和 PS2 主板上指定的 23 个地方焊到一起,达到控制 PS2 识别碟片的功能,海马想怎么 SONY 不留个插座让我们插这块芯片呢。(众人昏倒)



图十:看看 PS2 的主板吧,做工如何呢?感觉比一般的电脑主板做工好很多,那个白的就是 PS3 的 EE CPU,好大,比 P4 大一些。另外老版的 30000 型机器的主板 PCB 是蓝色的,新版的是绿色的,而且版型和港版一样,据说新版的做工比以前差很多。

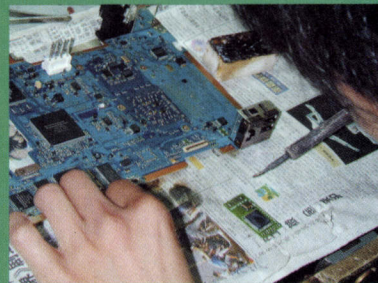


图十一:近处看看 CPU 和电容吧,

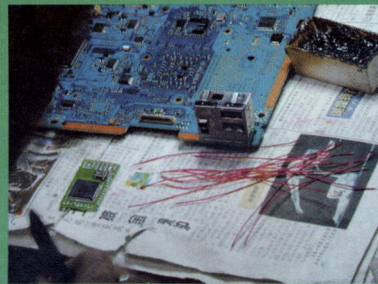


虽然还都是铝电容,钽电容用的少,但看上去还是铝电容漂亮一些。

图十二:开始动手之前,A 先生先想了半天怎么焊,毕竟在 PS2“硕大”的主板上,这 23 个引脚点找起来是很麻烦的,万一错了一个……(BTW 那个烙铁那么粗,我的 PS2 好可怜,让我想起了大学时参观过的美中合作所)



图十三:看好以后,A 先生准备了几十根线,用线把芯片和主板连接起来是最终目的,当然,后来海马从老师傅口里才知道那个线太粗了,不知道会不会影响到改机的质量。建议大家以后改机的时候要监督商人们用最细的漆包线,越细越好。



图十四:终于开工了,A 先生吃力的将一根根线用烙铁和焊锡连接 PS2





和芯片,精细呀!海马不敢近处看,怕影响到 A 先生工作,(光线这么暗,行不行呀老大),用数码相机的变焦在远处拍先。

图十五:看到那张图纸了么?怎么焊,怎么改都在上面呢,其精细程度十分可怕,两个焊点之间的距离有时候只有 1MM,如果一不小心,改机不成功是小事情,PS2 坏了可是要赔新的哟,艺高人胆大,真是佩服他们。过了一阵子出现了问题,A 先生对旁边的老师父说:“这个地方,唉,有困难,很难连起来?!”搞不定了么?海马心里也在打鼓。

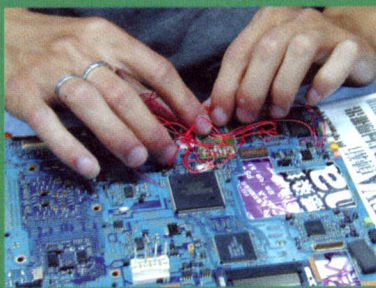


图十六:这是第 17 个引脚,A 先生搞不定了,有个地方太难,距离太小,说是焊了几次都没有焊上去。(焊了几次?!!! GOD SAVE MY PS2……)这次换了一个高手,短发帅哥 B 继续给 PS2 动手术



图十七:还是 B 帅哥厉害,谈笑间 PS2 灰飞烟灭……高手出马,搞定!焊好收工!现在是把芯片固定在主板上,空间不大够的说,看到了么?在直读芯片下面是 PS2 的内存芯片,这

样放置也是没有办法的办法,虽然会影响到散热什么的……总而言之,有点玄乎。不知道能否长期稳定工作,特别是夏天,又或者是积累了很多灰尘以后会不会短路,这些疑问,问商家肯定答案是没有问题,所以海马知趣地闭上了嘴巴。



图十八:大家来看看,海马的 PS2 以后就在这种情况下工作了。我的天呀,这么多焊脚,随便脱落一个就……



终于用双面胶固定好了,最后一步,准备关上 PS2 的盒盖……上着上着 A 先生居然发现螺丝少了一个,当时海马的感觉就是一个字——昏,还记得小时候那个小明拆闹钟的笑话么?不过还好,经过 A 先生的努力,终于在光驱里的光头附近找到了……这是因为光驱里有磁铁,地球人都知道……MY GOD,幸亏发现了,否则这个光头就保不住了……

买了 N 张一直没有钱买正版的 DDVD,都是大作呀!爽!!马上开始评测……START

图十九:首先按出仓键,这个时候屏幕出现的居然是英文的系统界面,不可能吧,不管那种版本的 30000 型(V1-V6)应该默认的都是日文界面。怀疑……



图二十:先不管了,到系统设置里看看清楚,首先是时钟,不出我的意料,已经被清零了,这个还可以接受,往下看……



图二十一:再看看语言设定,这是极为不爽的一项,这一项已经完全变成了和欧版机一模一样,七种语言是德国、意大利、荷兰、葡萄牙、英国、法国、西班牙语……昏,不要说是改了

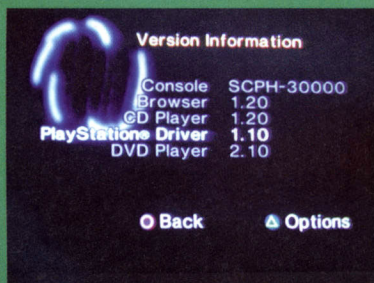


我的 BIOS,“不会不会,这是芯片的原因,30000 和 30006 装这个 WIN-SUNX 都会变成欧版的语言,而欧版装会变成美版语言,美版装会变成日



版语言……,机器还是 30000 的,你可以看看”A 先生马上说,海马巨昏,都什么乱七八糟的,不管了,往下测试。

图二十二:按三角键进入机器的 VERSION INFORMATION 界面(版本号界面),惊奇的发现机器果然还是 30000 型的(如果改了 BIOS 应该这里显示的不是 30000),而且控制 DVD/CD/游戏播放的软件版本号都是一样的……奇怪,海马拥有了一台没有日文的日版机。(除了那个 VERSION INFORMATION 里的 SCPH-30000 的字样,其他方面不就是欧版机么,昏),不管了,下面开始 D 版游戏的测试。首先在 WINSUNX 的网站上是说:“真正支援了 PS 的 DCD / CDR。真正支援了 P2 的 DCD / CDR / DDVD / DVDR / DVD9 和所有 Z 盘”,好,是驴子是马拿出来遛遛。



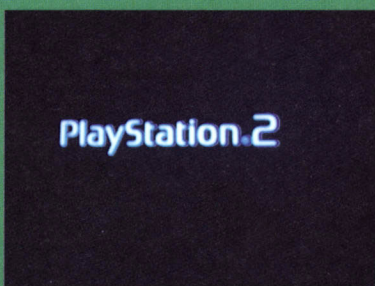
游戏兼容性大测试:

1、先试试 PS2 的 D 版 DVD 和 CD 游戏,这个是大家最关心的了。

图二十三:先试试 ZERO 这张碟,步骤很简单,确实完全不用引导,直接开电源,开仓,等机器完全进入系统设置的那个界面,放入 D 版游戏进碟仓,按一下 RESET 键(感觉并不用像 WINSUNX 网站上写的什么要“长按 RESET 键关机至红灯亮起,按 1 次 RESET 开机”,咱们实话实说)



图二十四:和正版游戏一样,啷,出现了 PALYSTATION2 的字样,没有什么延迟。



图二十五:OK,马上游戏也出来了,和正版完全没有两样(图片很清楚吧这是海马的尼康 950 的数码相机远处拉 2 倍光学变焦拍摄的,手要稳)



图二十六:顺利取档进入了游戏,嗯,感觉挺顺利的,大家看出来是什么地方了吧,就是那个井旁边。



图二十七:玩了一下,由于还要试别的,故意 GAME OVER 先。关机完全一样,不读碟的时候直接开仓,然后拿出碟片、关仓,等光头复位以后,长按 RESET 键关机。然后海马试验了 10 张左右比较有代表性的游戏:FF10(这个不用说了吧,顺利 PASS)、生与死 2 完美版(顺利 PASS)、鬼泣(这张用 AR2 有的很难引导,顺利 PASS)、VR4(这张是 CD 不是 DVD,顺利 PASS),再来张划的很花的 ICO 中文版(顺利 PASS)……第一步测试 D 版 PS2DVD 碟和 CD 碟都顺利通过。众所周知 DVD 游戏只有异度传说是 DVD9 模式的,而且这个游戏没有盗版游戏,测试不能……残念。



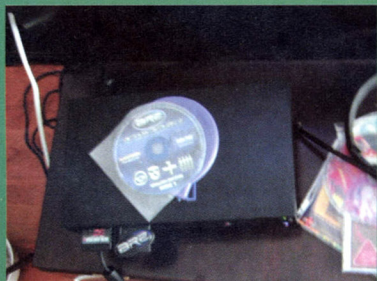
图二十八:2、第二步测试一下 D 版的 PS 游戏,虽然就拿 PS2 玩盗版 PS 游戏有点 BT,海马一般是用电脑模拟或者武汉的好友 LM 借的 PS(全力感谢)直接玩,但是这个功能还是要测试的。一共测了 4 个游戏,FF9、恶魔城、机战阿尔法、泪指环传说,全部顺利通过,使用方法和 PS2 游戏一样,也是完全直读,嗯,到这一步海马还是比较满意的。





3、测试一下正版 PS 和 PS2 的游戏,海马手上还有一张正版的鬼泣和一张收藏的恶魔城月下夜想曲,试试,嗯,这个是没有问题了,100%可以读出来,当然由于条件限制无法试验更多的正版,不过偶想问题应该不是很大。

图二十九:4、试验一下改机后对金手指修改游戏的支持程度,这个相信很多玩家都十分关心,修改游戏怎么能少?当然,直读自己不支持金手指修改,只能通过外接 AR2 的方式修改,这也是 AR2 的一大优势。(没有改机的朋友也可以自己购买一套 AR2 金手指卡+引导碟的方式修改正版游戏,二手的价格在 200 元左右,蓝盘、1.91 版本原装)。测试结果还可以,修改 D 版机器人大战 IMPACT 成功,现在可以狂修改了!



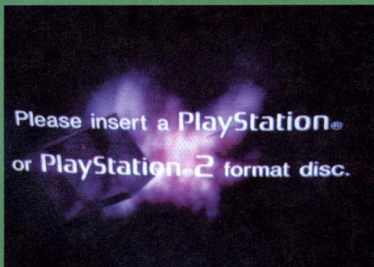
图三十:OK!多蒙:“俺のこの手が真っ赤に燃える!勝利を掴めと轟き叫!!金手指修改后攻击力 4000 的闪光手指!!”(多蒙真不愧是超强气机师,可以把普通的バルカソ炮喊成必杀技的 BT,BTW,玩机战要么就零修改,要么就金手指修改,心得呀!)



图三十一:5、(整个测试中最失败的一项)测试一下 DVD 的播放情况,大家都知道,PS2 在改机之前可以完全播放所有市面上出售的 D 版无码 DVD 碟,但是改机以后却完全失去了这项功能(至少是海马的机器已经无法播放任何 D 版 DVD),测试了 10 余张 D5 的和 D9 的动画片以及故事片,每次的结果都是直接进入了记录卡的管理画面,不解中……(希望有识之士能指点一下,后来海马放弃了,还好偶一般不会用 PS2 看 DVD 碟,不过没有买 DVD 机的朋友一定要想清楚,确认可以看 DVD 再改! DVD 影碟解码是 PS2 的主要功能之一,想想 NGC 和 Q 的差价,XBOX 的 DVD 组件价格,不能让步!!)



图三十二:6、回家玩游戏出现了一个问题,有时会出现芯片引导不成功的现象,此时屏幕上会出现请放入 PS 或者 PS2 的碟的信息。不过只要是按照海马上面说的步骤来开机,这种情况出现的几率并不大,平均 20-30 次左右会出现一次。打电话问一下 A 先生,答案是出现这种情况马上关电源再重新开机……(我的天呀,不会烧机子吧)



### 7、最后的稳定性测试

海马为了测试 PS2 改机后的稳定性已经熬了两个通宵,一个通宵玩 FF10,另一个通宵爽机器人大大战 IMPACT,都是连续 10 小时左右不关机器,嗯,稳定性不错,一直没有出现死机、读盘不稳定(特别是机器人大大战 IMPACT 这样要频繁读盘的游戏)的现象,机器发热量和读盘声音和玩正版游戏时完全一样。这给没有放出 DVD 影碟处于失落状态中的海马补了 10 点的 HP。不过海马的测试还在继续进行中,现在还只能说:“至今为止的表现还是稳定的”

另外献上两位高人对 WIN-SUNX 直读的见解:

高人 A:靠,我们这里都是这样子的直读冒充美赛亚 2,30006R 的我装过 3 台这样的直读,没有一次成功的。1。但是别以为一次成功就那么好,因为焊点确实很小,30000 型号更小,所以焊锡的时候用量一定要小,为了避免板子连线。一次成功加直读,除非恰量准,否则连锡在板子上,长时间开机,极其容易烧板子。我的头一台机器就是那样烧了的,情况和海马所说的差不多。2。再有就是脱焊,23 个连点无论哪个脱焊都是很危险的,轻则挑盘引,重责烧机。3。直读芯片的质量,不敢恭维,做工太差了,凡是加过 30006R 的同志都见过吧。我帮朋友加的最后一台是因为直读的问题,很多盘都非常难引,换个直读以后,就没有问题了。我直接怀疑第一台烧机是否是直读的质量引起的,游戏中大量花屏。4。引导失败,不是 100%的成功率,也就 80%,就连官方网站上都说不成功,多按几次 RESET。凡是所谓一次成功从不重新按 RESET 的人,应该有夸耀的成分。现在的直读确实不是那么完美,23 个焊点潜在的危机很大,引导率 90%以下,不过盗版的兼容性很



好,除了D版本的问题,几乎达到100%,我测试过60多张。真的想要装完美直读的话,选用30001的直读,做工绝对和30006天壤之别,至少芯片的质量有所保证。但是缺货。当然以后30000型出了2个焊点的话,是最好的选择了,当然必不可少也必须看装机以后的反馈。

(海马:看来偶还是很幸运的……那种傻玩家)

高手B:选一个职业级别的JS给你安装直读很有必要,我的第一台30分钟搞定,包括拨漆包线,试机失败,送回广州。第2台准备工作做好,拿来拆机加直读不超过15分钟,天啊!试机,成功率低,拆机加锡,再试,搞定,通盘率100%。第3台,15分钟搞定,发现引导失败率高,着毛病,发现直读问题换直读,用1个小时。感觉这样的JS焊功夫还是不错的,要是一个点重焊4,5次,说明你的机器就

已经快玩完了,即使当时没有毛病,回家使用一段时间后……我也不知道。所以多看看成功加了直读的人在哪里加的,JS要用生手装机千万别让他加,用主力队员加。最重要的还是和他说明失败以后一切后果怎么承担。我的观点就是再等等,3,4月以后成熟再装,JS那里失败的经验就是他以后成功的保障,千万别一不小心当了那个冤大头,替别人垫背,长经验值的。

(海马:嗯,很有道理)

**总评:**这次改机总的来说不算十分成功,但对于一个单纯的玩家来说还是可以接受,毕竟到现在为止所有的PS/PS2的CD/DVD游戏都可以直读,而且稳定性还比较令人满意,这是最重要的。

**兼容性7:**除了DVD影碟不能读以外,WINSONX对其他正、盗版游戏碟均可以支持。但对于很重视

PS2DVD播放功能的玩家来说很致命。

**方便程度8:**可以算是直读,就是开机时无法直接从系统画面进入游戏,还必须按一次RESET键,这是一个问题,至少在心理上会留下一点阴影,也就是说还没有和正版碟完全一样。(正版碟不用按RESET,直接关仓门就可以了)

**稳定性8.5:**玩游戏时稳定性还可以,就是引导时有5%左右的失败率无疑影响到WINSUNX直读的完美性。

**改机手段3:**很麻烦的23个焊点足以让你宝贵的PS2进鬼门关走一趟,稍不留神你就又回到PS时代了……还是2个焊点的美赛亚2令人期待,就是太遥远了点,还要等几个月。

现在相信大家心里有数了?生存还是死亡?改机还是等待?

## “GAME DAY”无责任调查

问3个问题:

一、如果你选择要买ps2的话,是选择改机的还是不改机的?请简要说明理由

二、如果选择改机的话,会选择那种芯片?请简要说明理由

三、你对正版和D版的看法是……

### 来自PC例

SALALA

职业:编辑

位置:大众游戏

①容我先买回PS2再说。

②参照回答一

③因为自己都不买所以没立场来说。个人支持正版,因为会使游戏行业正常循环的发展;不过我使用D版。

真-克里斯

职业:编辑

位置:游戏天地

①&②什么叫改机?

③小弟没PS2,D版也不买。

cCOMMANDO

职业:编辑

位置:大众游戏

①我去年已经买了PS2,显然是改机的。首先我已经习惯了快餐游戏。其次我要玩很多游戏而不是专一的玩。

②最新的直读……芯片名字忘了。不必引导自然省麻烦。

③这个……懒得说了。

古留根伟·我我神

职业:编辑

位置:大众软件

①首先,什么叫改机什么叫不改机?

有什么区别没有?

②我是个电视游戏白痴,只知道家里的PS2没办法引出诸如MGS2和鬼泣这样的好游戏。

③我们得出的观点是,玩家是不怕麻烦的,无论改机不改机,正版还是盗版,能够满足他们最大利益的,就是好的。

纯银

职业:编辑

位置:游戏天地

①肯定要改机的,谁买得起正版啊,这是常识。

②我不懂……到时候问朋友,或者就按着最贵的买。反正芯片的差价也不是很大。

③正版好啊,我买不起又有什么办法。我的收入只能支撑两个月买一款



正版,不如去死。要是电视游戏售价200以下,又没有盗版,我就买正版,每个月一张。要是和国内的电脑游戏一样便宜,那我张张买正版,坚决打击盗版。经济基础决定上层建筑,人穷志就是短。

## 来自TV侧

MELTINA

职业:学生

位置:SI

①现在我准备买不改机的,一来不会被js坑,只要注意封条一般不会被人换光头。二来我玩游戏的时间本就不多,对于我来说,只要玩一些精品游戏就够了,玩正版可以更专心地玩一两个游戏,不像PS时代,大量游戏只看了个开头就没有玩下去。

②肯定选直读,很简单,自己去看看玩引导的人启动几个游戏就知道了。

③对于知识产权的事情当然心理清楚,但是在中国的大形势下玩D版也是迫不得已的事情。对于正版我会买,但是不是为了什么维护知识产权这些天大的理由,只是考虑到对机器的维护和珍藏的方面的因素;在没钱的时候也只能玩D版。但是绝不会跳出来说什么“我玩D版我光荣”的话,自己心理明白不是光荣的事情我觉得就足够了,剩下的也不是自己能控制,现在我还是无收入的学生。

WINTERFALL

职业:应该是学生?

位置:SI

①个人感觉最好的办法是找人从日本带,因为这样的东西比较牢靠且价格合理。但缺点就是a.可行性,毕竟不是人人有这样的通道的。(但只要朋友有亲戚在日本,就可以做到)b.改机对应情况不明,当然3000型的话,基本应该没问题吧?

②ar2,因为既然没有一种能玩d9(应该是吧?),那么ar2的稳定性(也就是对应盗版的数量)就让人比较安

心。因为毕竟常玩的游戏(比如we)或者喜欢的游戏(星海,saga等)都会买正版,盗版游戏只不过是试一下或者爽一下罢了。况且ar2还有金手指功能,这样的话,以后更换完美直读(d9,且稳定安全)也不至于浪费,还能给自己一个购买doa2的理由。

③对自己喜欢的游戏当然尽量要买正版,因为这是对自己喜欢、欣赏的劳动者的尊重和支持吧。但这种想法目前而言至少不完全能够实现,没办法,毕竟还是学生,负担不起。只能尽力而为吧。

罗严塔尔

职业:学生

位置:日本某地

①不改机的。以我的现实经济状况和空闲的可供游戏的时间,根本没有必要改机。

②由于不改机——

③正版装饰漂亮,质量好。

## 第三方势力

hongtang

职业:学生

位置:成都

①为何模拟器还没出来?不要偷懒!

②最便宜的那种

③盗版,理由见2。不过送第三版手冊的无冬之夜和送剑的轩4会让我买正版,这种手段值的大家学习。

3000

职业:编辑

位置:梦幻总动员

①改机的,因为只是想玩游戏而已。

②完美直读吧,一次性投资,还省事儿,所以还得等。

③无所谓,玩D,收正。

噗哟

职业:皇帝

位置:疯人町废墟

①很不懂

②也很不懂

③反对盗版

## 总结性陈词

king

职业:地球人都知道啊

位置:某个角落

①……我那台PS2直到目前还没有考虑改机,原因是每个月推出的游戏虽不少,但真是很想玩的毕竟不算很多,经济上大致还算负担得起;而且也因为亲眼见过不少朋友用D版时的麻烦劲,以及那些可怜的PS2因为操作D版的关系损耗颇快的惨状,所以出于对机器的爱护之情也不大愿意去改机了。

②因为第一条回答中说明的原因,所以对芯片实在是并不怎么了解……

③这个嘛,如果站在自己是从事电玩开发和营销的业内人立场上,当然是希望市场正规化和有秩序,希望大家不要去买盗版……“市场需要所有人一起来共同努力才能建设得繁荣”

“从长远而言盗版对中国游戏软件市场和玩家们只有坏处”之类的理论和套话,相信所有玩家其实也都早已理解甚至能背下来了。……然而现实就是现实,尤其是家用机软件那价格的场合……如果有一天PS2在中国开始做市场推广,而我需要去对玩家们解释为什么我公司推出的PS2游戏要卖到两三百元一片的原因的话,不管确实有什么合理的说法,我也会觉得自己是在扯淡的……

如果说价位下不来,通常厂商确实也都是有苦衷的,但就算有什么“国内和国外市场价格标准与受众消费能力有所不同”之类外在原因也好,就算高价格确实也有一群玩家能接受也好……这都不能成为要求玩家心平气和地承认正版高价合理化理由。虽然确实在理论上很复杂,实行起来更困难,但只要正版高价化的问题不得到解决,我们就没有理由指责玩家去买盗版的做法。





# 心跳回忆

经过长长的旅程,我知道我一直都在等待  
是神的意志,还是我自己的意思?  
但是我的确听到那歌声催我醒来

那个令人怀念,飘着清香的梦境  
那些在波浪中摇摆,被封印的记忆  
都逐渐浮现在我的脑海

在梦境的尽头  
记忆的彼方  
结满甘果的树木在召唤  
甘美的琼浆  
但我和别人都没有察觉  
就在你的身旁  
假如一切都令我们绝望  
最终是什么在等待着我们  
假如黄昏就是我们的历史  
那什么才是我们的希望

在遥远遥远的记忆中  
我想要睁开眼睛  
在爱与忧伤中  
度过最后的七天

是否你总在我身旁  
的确你就在我身旁  
请永志不忘  
无论如何都不能忘记  
天空,大地,海洋和太阳  
我就在那中央  
当罪的颜色覆盖了整个大地  
最终的审判让一切终结

——梦的记忆 (Somnia Memoriae)  
作曲/作词 下村阳子



# 寄生前夜1

## 小说攻略

### 第一天 共鸣 Resonance

1997年12月24日，飘雪的平安夜，街上少了熙熙攘攘的人群和车流。多数人都出外度假或者在家共度圣诞，但是国立大剧院依然热闹非凡。今天是《王子与魔女》的首次公演，观看者不乏达官显贵。一辆高级轿车慢慢地停靠在大剧院门口，车上先下来一位绅士打扮的年轻人，然后在后车扶下身着晚礼服的美丽女子。然而，女子脸上却显出掩不住的焦虑表情。两人找到座位坐下，歌剧已经进入高潮阶段。王子爱上了民间女子，但是国王却要以魔女的名义处死她。

王子：父亲，我要和夏娃成婚，我爱她。

父亲：你知道你在说什么，她是魔女，被她美貌迷惑的男子都会离奇死去！

王子：我不管，她只是被命运捉弄的弱者。

父亲：抓住她，烧死那个魔女，让她和魔鬼一起下地狱去吧。

王子：不，把我也烧死吧，就像烧死她一样……

夏娃：爱德华……

假如就像我就如众人的流言

那上帝是如此的残酷

是他赐予我悲惨的生命

相信我

我只是被命运所捉弄

我所爱的人啊

不

即使没有人相信我

我的爱人也会站在我的身边

我愿意接受任何惩罚

神啊

请聆听弱女子的祈祷

就在夏娃唱到高音时，王子突然浑身被火团包围，在舞台上来回翻滚。当国王，侍卫都一起陷入火团，后台开始燃烧，观众意识到这不是演戏，开始纷纷出逃。随着尖叫声此起彼伏，前排的观众也开始燃烧，整个剧场陷入混乱中。与艾娅同来的男子似乎是

被吓傻了，直到有砖块落下，被艾娅一下推到边上。

男子：我们……我们赶快逃吧……

艾娅熟练地掏出手枪说：你快点离开，我是纽约市警，保护公民是我应尽的职责。

男子看了艾娅一眼，没再多做坚持，连滚带爬顺人流逃了出去。整个大剧院一会就没了人影，只有女主角夏娃毫无表情地站在台上。

艾娅冲上舞台，举枪：把手举起来！

夏娃依然毫无表情地望着艾娅：嗯，你是唯一没有被影响的……

艾娅：你说什么？

夏娃：你的觉醒之日也将来到……

艾娅：什么？！

夏娃：好好感受吧，觉醒之日就是解放之日……

一种奇怪的感觉涌现全身，是热流，但是从体内散发出来。艾娅摇了摇头，努力使自己保持清醒，又将枪瞄准了夏娃。

夏娃：就如我所想的，我和你之间的共鸣……

艾娅：共鸣？你到底在说些什么

夏娃：你越使用那种力量，我们就越接近……

艾娅：什么力量，你到底是谁？

夏娃：我就是夏娃，你真的不记得我是谁么，那么就好好回忆吧……

艾娅突然感觉一阵眩目的白光，神智忽然模糊了起来。恍惚间，一个感觉如此熟悉却又是遥远不可及的映像开始浮现……

那是一个小房间，有两张床，并排的床……白色，都是白色的，床上有一个女孩子，她，她是……

警车的呼啸让艾娅清醒了过来，剧场外警察已经开始封锁现场。而夏娃却不知去向，地上出现一个大窟窿。艾娅急忙追入后台，一进入演员室，夏娃已经没了踪影。艾娅猛的推开一间有动静房间，那只不过是一个小丑演员。惊恐的小丑立刻将双手高举过头，明显他是把艾娅当成了匪徒。艾娅出示身份并且说明事由后，小丑匆匆离去。不一



会外面传来一阵惨叫，在门外不远处多了一具焦尸，看来小丑也没能躲开厄运。“恶魔，梅丽莎被恶魔附身了……”小丑留下的最后遗言。

艾娅顺着小丑的方向继续追踪梅丽莎时，一只老鼠从对面逃过来。突然老鼠在地上翻滚不已，然后皮毛裂开。更为恐怖的是老鼠身形渐渐膨胀半个人的长度，生出长长的利牙和利爪，而尾部分叉成两股，变成一只怪物。难道又是夏娃的力量？艾娅喃喃自语，但手也没停下。虽然穿着晚礼服，还是漂亮地躲过怪鼠的利爪，回身数枪将其击毙。在唯一一间没有焦尸的房间，艾娅突然被一段日记引起注意，原来这里就是夏娃扮演者-梅丽莎的房间。

11月3日/星期一

圣诞夜，在国立大剧院公演是我一生的梦想。成为女主角就能在其后的中央公园举办个人演唱会，那将是何等的荣幸。

我要再吃一点药，我必须坚持下去

为了得到这个角色，我不息一切代价，哪怕是把灵魂出卖给恶魔。

11月17日/星期一

我和苏珊都被当作候选人，但是谁都知道苏珊比我合适的多，我该怎么办……

11月21日/星期五

我比任何时候都加倍努力，我一定要得到。

身体似乎不是很好，感觉有点发烧，看来只能服用更多的药物了

12月6日/星期六

今天晕倒在舞台上。

突然一阵燥热后，我就失去了意识。

不管了，我不在乎是不是会死去，只要我熬过这次演出。

12月10日/星期三

今天再次晕倒在舞台上，医生建议我多休息。

休息？那苏珊就会取代我的位置。

我现在感觉好点了，再多服几片吧，坚持住。

12月11日/星期四

苏珊今天在她的公寓里被烧死了。

难道是因为我的念头被恶魔回应了？天哪，上帝请宽恕我吧……

12月17日/星期三

看来一切都成定局，我将成为主演。

为了能够坚持住，我必须再多服几片。

12月23日/星期二

预演非常成功，一切都顺利进行。

明天就是平安夜，明天所有听众将会为我疯狂。

嗯，还有后天的个人演唱会，真是令人兴奋。

但是身体越来越虚弱了，我不知道我还能支持多久。

我还是再服用一些药物吧……

服用这么大剂量药，物梅丽莎难道是吸毒者？外面飘来几声若有若无的钢琴声，当艾娅冲入琴房时，梅丽莎正在静静弹奏刚才歌剧的主旋律。

艾娅：你到底是谁？

夏娃：我是梅丽莎……不，是夏娃……

夏娃猛然睁开眼睛：终于，细胞核控制的年代可以结束了！

艾娅：什么？

夏娃：下一个时代，属于线粒体……

接着，夏娃身体也开始变异，渐渐长出翅膀和尾部，锐利的指甲一把将钢琴砸断。剧烈的压迫感扑面而来。怪物开始向艾娅攻击，她的指尖不断放出幽蓝的光线，却带着滚滚的热流。艾娅虽然举枪还击，但是手枪明显没有什么效果，在数次勉强躲过光线后，夏娃停止了攻击。

夏娃：你还需要一点时间觉醒，直到线粒体完全解放。

艾娅：线粒体？你到底在说些什么，我完全不懂。

突然艾娅再次感到眩目的白光，依然是刚才的那个房间……似乎多了一个白衣人。医生？白衣人的打扮突然让艾娅联想到了医院。等到清醒的时候，夏娃已经在地板上打了一个大洞，消失在下水道中。艾娅跳入漆黑的下水道，突然看到一个蓝衣的小女孩，正在暗处哭泣。小女孩向下水道深处跑去。艾娅紧跟着她，一直到消失在黑暗中。抬头仔细看，原来已经是下水道的尽头，厚重的铁栅栏挡在前面。而夏娃，就站在栅栏前。

艾娅举起枪，冲了过去，越靠近夏娃，就越赶到炽热和晕眩。

夏娃：艾娅，你正在觉醒。你和别人不一样，靠近我的人都会被烧死，只有你例外，不是吗？

艾娅：为什么，告诉我为什么，你是什么，我是什么？

夏娃：你会明白的，即使你无法理解，你的线粒体……他们会明白的。我应该给你更

多进化和觉醒的时间，直到他们被完全解放。再见！

夏娃穿过了铁栅栏！她的身体看上去没有任何支撑，如同液体一般穿越铁栅栏狭小的空隙。然后又慢慢恢复成一个人形。艾娅怔怔的看着夏娃离开而无计可施，但是夏娃似乎也没让艾娅闲着。一条变异的鳄鱼出现在下水道中。艾娅只得靠着手枪苦苦支撑，就在弹尽粮绝之际，鳄鱼也在惨叫声中倒下。

回到剧场门口，如同重返人世。能够看到人类，似乎实在是很令人欣慰。但现在世界上假如还有什么人类是艾娅不想看到的，那可能就是记者。当艾娅出现在出口时，无数闪光灯一齐工作。一名似乎是电视直播采访记者立即凑上来。

叨叨不休的记者完全不顾艾娅困乏的表情，不断追问着整个事件。不知趣的记者还在套问更多细节的时候，站在他身后已久的结实黑影，一拳将他打倒在地。愤怒的记者声称要报警，打人者哈哈大笑。原来他就是艾娅的拍档丹尼尔。随后带着艾娅回到警车上，送她先回家休息。

在警车上，丹尼尔开起了玩笑：你没事吧，听说打断了你的约会？你男友还丢下你一个人跑了？哈哈，今天真不是一个好日子。

艾娅：什么啊，根本不是的。我只是想搭车，那人不由分说一定要和我一起看歌剧……也是我要他先离开的，我是警察，应该留下的……

丹尼尔：呵呵，听上去你越来越像一个警察了。

当谈起丹尼尔为什么不回家陪他的儿子本，丹尼尔显得有点内疚。因为警察的工作，丹尼尔放弃了家庭，妻子萝琳也因此分手。只有儿子本一直和他一起生活。但是即使是平安夜，它依然不属于警察。艾娅说了一会自顾睡着了，今天确实太累了。

## 第二日 融合 Fusion

第二天一早，艾娅把情况报告给了局长。虽然一切听起来更像是科幻电影，但是贝克局长依然相信发生的一切。但同时他也提醒艾娅，这些猜测是无法对公众宣布的，否则只会带来恐慌。同时给艾娅发放了武器许可证，以配备更强的火力适应事态进一步发展。艾娅下到武器保管科，似乎特利斯主任有事离开了。而仓库保管员维恩坐在科长的位置，油头滑脑地对艾娅开着玩笑：嘿，这不是美丽的艾娅吗，有什么我能帮助的吗？

艾娅：维恩，不要罗嗦，特利斯主任呢？

维恩：天知道那个怪老头去哪里了。需要什么武器？从PPK到陶式火箭筒，或者是一枚核子火箭？……



突然传来一声怒喝：维恩，把你的屁股给我挪开！你想坐这个位置，起码还要10年！

维恩猛的挺身，立正：特……特利斯主任。

艾娅回头才发现特利斯不知什么时候，已经站在了门口。特利斯虽然已经年近退休，但当年却是刑警科的好手。对于武器的知识可以用字典来形容。说明来意后，特利斯从保管库中拿出一把标配M16A1。

特利斯：这是我所能给你最强力的武器了，另外我可以替你做一些强化。但是记住，警察持有枪是为了保护，并不是所有的事用枪就可以解决。让你这样的女孩使用这些武器，真是这个时代的悲哀。

回办公室的时候，在楼梯口发现一个小男孩。此时丹尼尔也从走廊另一头匆匆赶来。原来这就是他的儿子本。丹尼尔说好要和本今天去看演唱会，但昨天发生的事情，明显丹尼尔又要失约了。本甚至没有说任何话，转头就走。丹尼尔自知非常对不起本和妻子萝琳，但也没有办法。

贝克说马上就要召开一个记者招待会，希望艾娅能够一起出席。但是贝克再次叮嘱，只回答他的问题，不要管记者的提问。也不得随意对真相进行任何描述，只说成是一般火灾即可。然而在发布会上，艾娅依然说了不该说的话……贝克匆匆停止了发布会的继续进行，回到办公室大发雷霆直到一个电话打断了局长，说是有一个日本科学家对线粒体事件很有研究，正在赶来的途中。

艾娅则和几个同事一同分析下一步。当谈起线粒体的细节，尼克斯提出，前不久有一位博物馆研究员刚刚发布过相关的理论。他现在就在市立博物馆工作。艾娅和丹尼尔立即赶往那里。

在博物馆的一个房间里，见到了古怪的研究员-汉斯·格拉姆。见到他的一刹那，艾娅突然又陷入那个白色的梦，不过多了一个穿白衣服的人。当丹尼尔扶住艾娅的时候，艾娅才清醒过来。而忙于研究的格拉姆似乎也没有空来和艾娅说话，当艾娅提及线粒体，博士才稍稍有了一点点兴趣。但是依然用着眼高于顶的说教口气，提供了一些资料。

线粒体是人体细胞内一种结构，但是是一种很特殊的结构。他拥有自己的遗传方式，和细胞核完全无关。虽说更像寄生状态，但同时它也控制着许许多多与人类休戚相关的功能。它提供能量，1平方厘米的线粒体可以释放30W伏的电流，当然也能换成热能。全身线粒体累加起来的能量是令人无法相信的。线粒体也是发布促使细胞自动死亡的信息，甚至控制着人类的衰老和死亡的重要组织。不过博士最后说出的理论让艾娅更是惊讶。博士认为线粒体进化速度是普通细胞核的10倍，因此经过10亿年的进化，很可能线粒体会拥有自我意识。这样，线粒体自然会取代人类成为更高等的生物。并且说，线粒体用来测定人类起源已经有了科学依据，而起源者就被称为线粒体夏娃。

但是当问及这些和昨天夏娃的关系时，厌烦的博士回头继续他的研究，不再理睬两人，无奈下艾娅和丹尼尔也只好回警局继续想办法。路上收到紧急通知，预定今晚的梅丽莎独唱音乐会虽然取消，但消息并没有完全传开。为避免昨天的惨剧，必须去立即阻止。丹尼尔听到消息像是发疯一般冲了出去：“中央公园？！萝琳！本！”

到达现场时，音乐会似乎已经开场了。丹尼尔自己想冲入公园，还没走到门口，手就被烤成了熏肉。“该死，本！我一定要进去。”丹尼尔一面吹着自己的手，心有不甘。艾娅拍了拍他的肩膀，“这里还是交给我吧，只有我不会受影响。”丹尼尔也只能无奈地在公园外等候，祈祷他们能够平安回来。

艾娅到了剧院附近，觉得静悄悄的，但是走入才发现人都已经坐满。梅丽莎，或者叫夏娃正在舞台上发布她的宣言：“我的同胞们，今天将是解放之日。线粒体终于可以脱离宿主，独立自主了！”

剧场内开始骚动，人们一个接着一个融化成橙色液体，现场的恐怖无法用言语形容。没有一个能够幸免，除了艾娅。而所有的液体渐渐融合在一起，成为一堆胶状物。本和萝琳呢？艾娅没有时间去仔细确认。现在要做的，是阻止夏娃继续她疯狂的举动。

夏娃也注意到艾娅的到来：没有任何人，能够阻止我了，包括你！

随后消失在另一个出口。艾娅紧跟出去，发现下水道中的小女孩也站在门口。

艾娅：玛雅，你是玛雅么？

小女孩并没有回答，她像是想指引艾娅去哪里。跟着玛雅，艾娅一直走入公园的后门。自然夏娃也早有准备，这次是变异的蚯蚓。不过要说是蚯蚓，恐怕用巨蛇来形容更为合适。高达2层楼房的蚯蚓，从土里钻出带来一阵剧烈地震动。不断吐出的巨石假如直接砸中，看来是没法直立走完下半辈子了。不过M16A1用来屠杀蚯蚓看来没有什么太大的问题，艾娅靠着灵敏的身手，不用多久就消灭了巨蚯蚓。

公园后门停着一辆马车，夏娃似乎也已经等候多时。到底她为了什么，每一次似乎并不想致艾娅于死地，更像是某种考验。

“你终于来了，想知道真相的话那就上车

来吧”夏娃悬浮在马车上方，发出邀请。

艾娅毫不犹豫跳上了马车。但很快就觉得这是一个陷阱。马受到了线粒体影响，先是开始发疯一般快跑，随即开始自燃。夏娃始终漂浮在马车正前，艾娅在车上努力保持着自己的平衡。

夏娃：为什么，为什么要站在人类一边。

艾娅：当然，我就是人类！

夏娃：为什么要帮助愚蠢的人类，而不是与我一起统治世界。难道你还是不明白？你的线粒体……那就是为什么你不受我的影响。

艾娅：你到底想说什么？

夏娃：那让我再直接一点，我会让你看到真实的力量。

夏娃独自飘走，声音却依然在空中回荡记住，只要我们联手，所有的线粒体就会……

疯狂的马车也冲到了终点。一匹马重重侧翻倒下，整个马车倾覆在街道的尽头。艾娅被惯性抛出，随后失去了知觉……

公园门口，丹尼尔看到儿子本安全归来。原来当时本正好去厕所而幸免于难。但是萝琳就没有那么好的运气，和其他人一起化为液体。本被带回了警局，无暇照顾的本被女警带到警犬室，警犬希瓦会和本一起玩耍。看起来，希瓦也很喜欢本。

另一方，警察局已经下达疏散封锁令，曼哈顿所有人员全部撤离。因为是圣诞节，在家的人并不是很多，因此很快曼哈顿就成为孤岛。

曼哈顿的一角，警察已经彻底封闭了所有入口。而一个像是东方人的小个子出现在路口。

东方人操着一口生疏的英语说，他已经和警局联系过，要立即前往曼哈顿。但是警察不肯放行，加上言语不通，越说越僵。突然，其中一个警察突然变得很不耐烦，大吼：该死，不会说英语来这里干什么！回你的国家去！

紧接着，他跪在地上痛苦的挣扎，随后抱着头陷入一团火球中，另两个警察急忙上前抢救。自称前田的日本人见警察无暇阻拦，自行进入曼哈顿……

白色的房间，白色的衣服，白色的床……一切依然是如此熟悉，但又不知何时见过。床上有两个女孩，难道是玛雅？那另一个又是谁？这个门口……像是医院，什么医院？到底是什么？

艾娅恢复清醒的时候，自己安睡在床上。刚才重现的场景，令她依然困惑不已。随



即又记起似乎被抛下了马车,但是好像自己身体一切都安好,完全没有受伤。当开始注意房间周围时,才发现房间里还有一个人。丹尼尔这时从外面进来,说这个就是来自日本的科学家前田,正是他找到了艾娅。前田自我介绍,说对线粒体非常的感兴趣,这次就是为了夏娃事件来的,而日本也曾发生过类似的事件。

日本那次事故的起因是一名科学家的妻子因车祸身亡。无法接受事实的科学家,为了让他的妻子永生。保留了她的肾脏肝细胞,并进行培植,并重新植入体内。他称干细胞为夏娃。然而,干细胞在增殖中,变异的线粒体逐渐控制了身体的全部。而纯粹依靠干细胞的增殖是无法生存的,为了达到永生,就必须和精子结合成新的完全体。正好科学家的妻子曾经参加脏器捐献组织,科学家乘机把自己的精子和有变异线粒体的肾脏一起植入一名少女的体内。完全体虽然生了下来,但是来自父体和来自母体的线粒体互相冲突,来自父体的线粒体拒绝变异独立,最终完全体和科学家一同自焚于火中。

艾娅一直在边上,也没有在听前田的言辞,一直愣愣的想些什么。

丹尼尔:艾娅,还好吧?

艾娅猛的一惊:啊,哦,我还好……

丹尼尔:我以为夏娃抓住了你,我赶到时已经太晚了……

艾娅愣愣地望着丹尼尔:夏娃……在她面前,我感觉和她,拥有同样的力量。

前田:你感到酷热,要烧起来?

丹尼尔:不是,她是唯一不受夏娃影响的人。

前田:为什么?

艾娅:我……我也不知道。

艾娅显得非常的沮丧:也许,我也是怪物,和她一样的怪物。

丹尼尔:艾娅,你知道你在说什么么?

艾娅显得非常烦躁:我不知道……也许有一天,我的力量也会毁了你们……

丹尼尔:艾娅,冷静一点!

艾娅:让我静一静……我想一个人静一下……

丹尼尔和前田互望了一眼,随后拍了拍艾娅的肩膀:“好好休息吧,睡一觉,醒来一切都会好的。”随后和前田一起出去了。

### 第三天 淘汰 Selection

这觉睡得尤其香甜。没有做任何梦。等艾娅睡醒,已经是中午时分。出门时发现前田在门口蹲了一个整天了,此时丹尼尔也开着警车前来接他们。在丹尼尔建议下,又一起去附近的武器店“借”点武器。

回警局的路上,前田问起有没有可以供研究的设备,他找到一些夏娃的取样。丹尼尔想起博物馆的研究室可以使用,博士应该已经撤离了。于是三人转向博物馆。在研究室里,前田在显微镜前仔细观察了在艾娅身上取下的胶状体,它们带有夏娃的线粒体。结果同所想一样,夏娃的线粒体吞噬了所有其他的细胞,并促使非同类线粒体死亡。前田解释,普通的线粒体和细胞核是共存的,线粒体提供能量而细胞核提供氧气制造ATP。但是夏娃的线粒体具有相当高的进化程度,它找到逆转的办法,让线粒体取得主导,能够单独生存。在艾娅的要求下,前田也观察了艾娅的细胞。令人惊讶的现象出现了,艾娅线粒体却如同守护神般,保护着艾娅的细胞不受夏娃的侵害。艾娅到底为什么具有这样的能力?前田继续解释,根据理查德博士的论点,进化带有自私性。只会向有利自己种族繁衍的方向进行。夏娃的线粒体消灭所有相异细胞,但是艾娅的线粒体能保护自己的细胞。但究竟为何会产生如此的差异,前田也说不出所以然。

这时,门外传来脚步声,丹尼尔猛的掏出手枪,发现居然是格拉姆博士。博士丝毫没有理睬枪的威胁,自己走了进来,发现显微镜正在工作中,凑上一看,大惊失色:“这是什么,你们怎么得到这些细胞样本的?”随即立即想起先前的事情,对着艾娅发问:“艾娅警官,你的细胞带着巨大的能量,你是不是经常发热?而且有时意识模糊?回答我!”丹尼尔却突然在博士的电脑上看到了不该看到的东西,萝琳和本的名字出现在博士的名单上。丹尼尔不由分说,猛的抓起博士。格拉姆显得非常镇静,但不肯说出具体是什么名单,反而要他们统统离开实验室。艾娅拉开了暴怒的丹尼尔,一起离开了实验室,临走对博士说:“那打扰了,博士,警局已经发布全城疏散令,为了您的安全,我想您最好也尽早离开。”

回警局的路上,丹尼尔显得非常恼怒,质问为什么要拉开他。艾娅则询问前田,那究竟是什么名单。告知只是一份HLA适配性检测名单。假如做器官移植,都会进行类似的测试以判定是否排斥。而萝琳和本出现在适配性名单上也不奇怪,因为这个名单本身就是很广泛的。

回到警局发现有点不太对劲,四周一片狼藉。局长不在办公室,而尼克斯受伤躺在一





旁,原来是夏娃出现在警局中。路过武器保管科,听到里面有动静。维恩正在给特利斯做紧急救护,但一切都已经太迟了。维恩说打死特利斯的是一只庞大的怪物。艾娅一路追踪怪物,二楼房间里,那只身高2米多,人立怪物,正在进攻另一名警员。警员几乎没有来得及吭气,就被击飞重重地撞在墙壁上。怪物完全无视艾娅的子弹,又冲了上去,双爪继续攻击倒地的警员。随后回头扑向艾娅,艾娅见手枪无法产生效果,使用步枪对其头部射击。复仇的子弹最终穿透怪物的硬甲,穿过了头部要害。特利斯主任可以安息了。

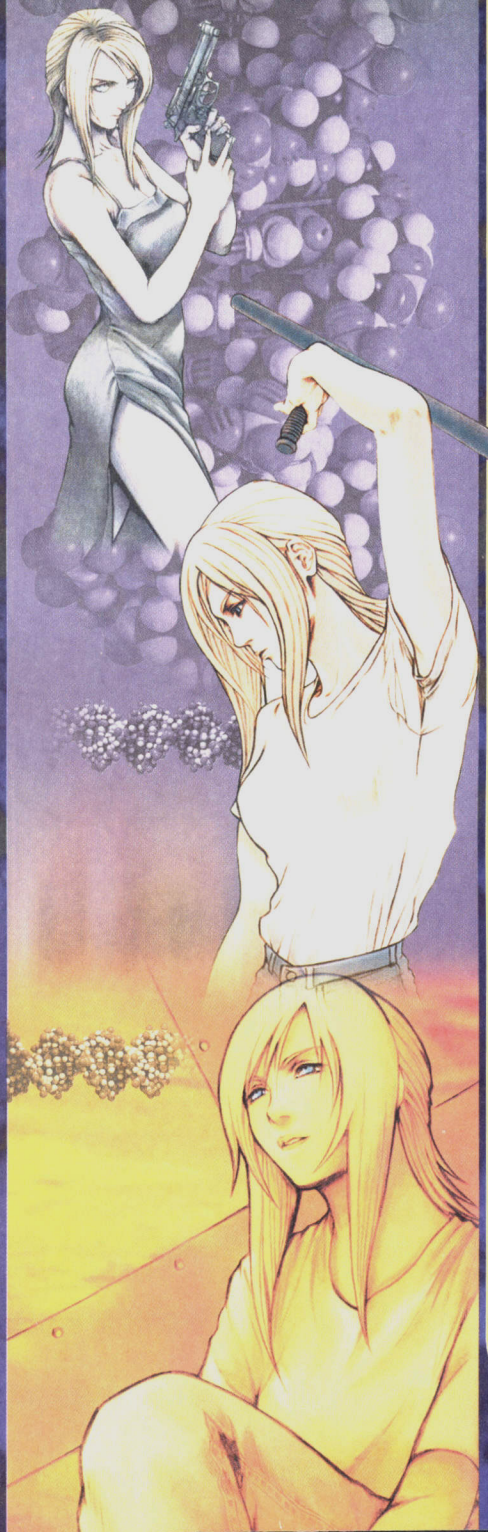
丹尼尔则担心本的安全,然而警犬房并没有发现本和希瓦。倒在地上的警员告知可能去了三楼,贝克大概也追了上去。此时,在三楼。希瓦不同往常的驯良,显得非常的狂躁。不断的吠叫,并且向楼道深处跑去,本则在后面紧紧追赶。随之赶来的贝克已经知道希瓦一定是受到夏娃的影响,可能马上会变异。当他刚抱走本,令人担心的事情果然发生了。希瓦的身体开始变异,先是不断的膨胀,皮肤无法包住肤底细胞,肉逐渐外翻,变成血红色。头部慢慢分裂成两个,而原来头的部位又生出第三个头,利爪利牙突出在外,尾巴也变的强壮有力。贝克把本放在身后,掏出手枪连射,想让希瓦退后。但是数枪后,子弹竟卡壳了。希瓦立即一个猛扑,虽然没有直接扑中,但是长长的利爪已经划过贝克的身体。

就在陷入困境之时,艾娅已经赶到。希瓦回头扑向更有威胁的目标。希瓦三个头部轮流喷出火焰和光柱,在狭小的空间,艾娅根本无从躲避。但是身体内再次涌现奇异的力量,让她继续着高强度的战斗。当步枪把希瓦最后一个头部打爆,希瓦闷哼一声,倒在血泊中……

## 第四天,受孕 Conception

警局里一片大乱,贝克也被重伤送入医院中。丹尼尔临危成为代理局长,主持大局。来到三楼的医务室,果然前田和医生都在。互相讨论后,感觉非常的奇怪,为什么夏娃会进攻警察局?前田和医生说起完全体的时候,艾娅突然发问:这里有没有人工受精的医院。前田也猛然想起,夏娃的目标应该是医院,警察局只是调虎离山之计。为了让线粒体进化,就必须生下完美的线粒体后代。而市内也有一家医院提供人工受精,并且有精子银行。

丹尼尔是无法同行了,艾娅和前田一同前往医院。在医院门口,场景似乎是如此的



熟悉,但又想不起哪里见过。前田感到一阵阵发热,看来夏娃就在附近。他无法进入医院,但给了艾娅一个护符,说是能够带来好运气。

艾娅刚进入,夏娃就让整个医院发生了停电。在一片漆黑中,艾娅再次看到了玛雅。又是她带艾娅来到被夏娃破坏的电线前,医院恢复了光明。艾娅随即想到,应该首先停止精子的冷冻,阻止夏娃的计划。在一名未撤离的护士帮助下找到用来冷冻的液氮阀门。而手术间里另一个房间的摆设让她感到迷惑。白色的房间,并排的床……就是这里,白色的梦境中多次来到的地方。查看住院记录,发现一个熟悉的名字“玛丽·布雷”,那是艾娅妈妈的名字。还有玛雅,艾娅的姐姐。是那天车祸后,她们都被送到这里。而在同一份记录上……梅丽莎,她们是同一天入院的?这又意味着什么?

精子保存库在最高楼,艾娅在13楼的研究室又发现新线索,一份和格拉姆那里看到的相同的HLA适性表。而格拉姆的名字也出现在文件的最后,署名是精子开发计划总负责—汉斯·格拉姆大夫。格拉姆,他曾经是这里的医师?精子开发计划,又是什么?

与此同时,得知夏娃消息的军方也已经参入。在舰长的命令下,2架F-16编队先行进入,作为先头侦察部队靠近曼哈顿。

每次都是迟了一步,看到地上空的精子罐,艾娅知道这次又被夏娃抢先。决不能让她离开这里!艾娅冲上屋顶,意图阻止夏娃。

夏娃对艾娅的出现,没有显出任何惊讶:你终于还是来了。

艾娅:你取得精子就是为了生下完全体?

夏娃:没有错,我的姐姐在日本的叛乱,最终因为来自父系的线粒体拒绝觉醒,而功亏一篑。但是我绝对不会再犯她犯的错误。

当战斗机呼啸而过,夏娃头都没有回:愚蠢的人类,竟然试图用机械来阻止自然的进化。

猛一挥手,战斗机的飞行员开始挣扎,慢慢化成胶体,失去控制的战斗机在没有方向地空中盘旋。

夏娃继续:你为何还要执着于卑微的人类,我们看来注定走上不同的道路。希望你能喜欢我给你的礼物。

夏娃带着精子独自离去,同时变异的巨蜘蛛撞破楼顶,跳了上来。艾娅急忙向紧急逃生通道冲去。蜘蛛吐出蛛丝想粘住艾娅,并没有得逞。就在千钧一发之际,艾娅翻身跳到逃生通道到底楼快速降下。F-16擦过艾娅刚才跳下处,带着变异蜘蛛撞在大楼楼顶的另一侧,随即发生剧烈的爆炸。艾娅被爆炸的气浪冲飞了出去……



## 第五天 解救 Revolution

安然回到警局的艾娅向丹尼尔报告了夏娃的行动。丹尼尔建议下一步分头行事，一起寻找夏娃和胶体的去向。丹尼尔生来就不是做官的命，一天的代理局长让他实在闲的够呛。因此他也一同加入寻找的工作。

艾娅和前田，顺着胶状体留下的残迹，一路追到唐人街。在唐人街一个阴沟前失去了踪影。艾娅决定下去继续探察，知道不能同去的前田又给了一个幸运符。真的能带来好运么，也许吧。应该祈祷的也许是夏娃。艾娅顺着地下管道，进入纽约的地下水处理中心。果然，恶心的胶体正粘在水管附近。

“要在它感染全市前把它控制住。”艾娅喃喃自语。

看了看胶体的位置，艾娅决定用水将其冲入水处理中心的水库，然后关掉阀门，让它暂时停在那里。当水流将胶体冲入水池时，胶体突然如同看穿了艾娅的想法，撞破了墙壁向另一个方向逃逸出去。艾娅只能继续追赶，从地下水道进入地铁中。空荡荡的地下轨道，没有车也没有人。走过无聊而漫长的通道，还有巨蜈蚣的陪伴，从另一侧回到地面。胶体也正在远处快速移动，方向应该是博物馆。

当艾娅回到黑黑的博物馆，似乎一个白色的身影闪了过去。难道是格拉姆，艾娅没细想，追了上去。但是又发现没了踪影，倒是三条恐龙围了上来。

“天哪，它们不属于这个时代，难道也是线粒体的影响？”艾娅一面料理越来越多的恐龙，一面自语。当进入博物馆3楼，居然还飞来了翼龙。更令艾娅无法理解的事情，在底楼发生了。胶状体慢慢流入底楼暴龙骨骼化石，随后变成暴龙的软组织结构。暴龙随之开始有了自我意识，狂暴地到处走动，发出巨吼。

夏娃竟然能让一堆骨头复活，还有翼龙，我是在侏罗纪么？

艾娅经过2楼实验室，遇到了前田，丹尼尔自己去了医院拿点资料。前田说根据新的资料，格拉姆一直在培育玛雅的干细胞，这个计划被称作夏娃计划。现在他似乎又在进行一个新的计划，培育没有线粒体的精子，似乎也是为夏娃服务。前田另外掏出一样东西给艾娅，艾娅原以为又是什么幸运符，一看是把枪状的物体，或者更像是水枪……前田自称是特制的秘密武器，一定会有特殊效用。

这时格拉姆进来了。格拉姆不但嘲笑艾娅继续作为人类的举动，宣称夏娃将是下一个主宰。格拉姆突然亮出手术刀扑了上来，

艾娅虽然拿着手枪，却明显没有料到博士会如此狗急跳墙。不过一个结实的身影出现在博士背后，一下子便把博士绊倒在地。丹尼尔适时出现救了艾娅一命。

格拉姆瘫倒在地却嘴角带着胜利的笑容，说出了他的所有计划。所谓的精子开发就是要为夏娃培育没有线粒体的精子，这样就可以生出最纯正的完全体。夏娃已经开始怀胎了。紧接着，博士猛地站了起来，丹尼尔和前田心知不妙，赶快跳到一边，果然博士在狂笑中变成了一堆焦尸。

格拉姆身上的钥匙看来就是博物馆四楼的钥匙，夏娃一定在里面。但是冲到三楼，不知哪里又飞来翼龙，把艾娅撞到了底楼。当艾娅忍着疼痛站起来，面前站着的就是刚刚苏醒的暴龙。暴龙应该不是什么友善的生物，当他用巨脚踩过来的时候，艾娅突然明白了这个道理。艾娅不断将带毒素的榴弹命中骨骼的关键连接部位。抓不到艾娅的暴龙愈加的狂暴，越来越大的动作只是加快了骨骼承受强度。当其中一根脊椎被强酸腐蚀至断裂时，整个骨架犹如积木一般坍塌了下来。数吨骨头和胶体一同倾泻在楼面上。

艾娅终于冲入被胶体包围的四楼，夏娃正静静地坐在当中，背后的翅膀变成网状将她固定在中央。。腹部明显突起，完全体就在其中。完全体应该还没有完成最后的抚育，夏娃也无心和艾娅对战。数道胶体水柱从城市的各个角落里飞冲而出，化成一个胶体巨人，把夏娃带走。而完成整备的舰队也已经派出四架全副武装的F-16编队，对怪物进行追击。怪人慢慢缩成一个圆球状，弧光逐渐包围在球的周围。F-16对其发射的导弹并没有爆炸。而是擦着球体偏离了轨道。胶体开始反击，弧光聚成数道陆离的光束，四架战斗机都被先后命中，立即发生爆炸。胶体巨人恢复原状，继续向海洋方向进发。

在回去的路上，丹尼尔告诉艾娅所有的发现。原来玛雅和艾娅的母亲都填过器官捐献表。在死后，玛雅把肾脏移植给了梅丽莎，眼角膜则移植给了天生弱视的艾娅。夏娃最早是在玛雅身上觉醒的，随着器官移植转移到了梅丽莎的身上。梅丽莎由于不断服用防止器官排斥的药物，自身的抵抗力削弱，终被夏娃控制了整个身体。而艾娅看到的，就是玛雅在视网膜上残留的最后的记忆。当时做移植手术的，也正是格拉姆博士。

三人不久就被一辆军车拦下，原来是尼米兹航母上的舰长希望艾娅去一下。在航母上，见到了舰队最高长官海军上将威廉姆斯。将军早已得知艾娅的特殊能力，因此单刀直入，要求艾娅能够亲自驾驶飞机，执行轰炸任

务。因为炸弹是特制的零距离炸弹，能够在最小的范围内释放最大的威力。艾娅知道一切都应该断了，因此答应了下来。

战队是5架阿帕奇直升机组成，艾娅的飞机使用自动驾驶。当靠近怪物时，四架飞机依次排列在艾娅前，作为护盾。阿帕奇都被怪物击落，随着队长频道被关闭，队长机也化为火球坠落。艾娅忍着悲痛，发射出零距离导弹。导弹穿过了怪物的表层，进入体内。然后一声闷响。伴随着巨大的气浪和爆风，怪物如同一个爆裂的气球一般散了开来。无数胶体四处喷射，铺满了海洋的陆地。

艾娅并没有回航，在空中已经发现，虽然胶体被毁，但是夏娃却完好无损。艾娅背起降落伞，跳落在夏娃附近。在厚厚的胶体上，艾娅与夏娃最后一次相见。

夏娃：果然，又是你

艾娅：玛雅，让一切都在你我之间结束吧

夏娃：玛雅？那是我宿主的名字，我猜是你的姐姐。你拥有进化的力量，我不明白你为什么要站在注定毁灭的人类一边？

艾娅：因为我是人类，我的线粒体和我共存亡。

夏娃：似乎你很满足人类的感觉，但是你看看人类为这个世界做了什么？他们破坏环境，屠杀同类……

艾娅：我们的做法自有我们的原因，但是你又是为了什么？

夏娃：自然界，每种生物都在食物链中。它的天敌会让它保持一个稳定的数量。但是人类却处在食物链的最顶端，你以为，那是历史进化的必然结果么？其实线粒体才是促成这一切的幕后动力。

艾娅：……

夏娃：线粒体促成了人类的繁荣，让人类建造适合我们居住的环境，但是人类却已经丧失了适合这个自然的天赋能力，这真是一个完美的计划。

艾娅：难道是人类为了对你们有利才存在？

夏娃：没错，人类就是可以利用的道具而已，或者说一种交通工具，把线粒体带入新时代的交通工具。我已经等待了十亿年，终于，线粒体主宰地球的时代可以到来了。

夏娃开始再次进化，如同蜕皮一般脱去了原来的表皮。身后伸出四对黑翼翅膀。夏娃如同鬼魅一般四处游走，并且放出无数光球。艾娅的任何武器对其都没有太大的伤害。艾娅的活动范围被越缩越小，眼前都是夏娃影子。艾娅感觉身体越来越热，体力也开始不支。在即将倒下，意识模糊的一霎那，艾娅身上涌现一个白色的影子。和夏娃如同孪生一



般的影子,但是却带着白色的翅膀。艾娅的线粒体也脱离了束缚,被解放出来。白色的影子对夏娃进行猛烈冲击,只用了数下,夏娃就彻底倒在地上,再也没有站起来。夏娃全身开始破裂融化,最后和地下的胶体融在了一起。

从失神中恢复的艾娅,在心中默默的回答:总有一些线粒体,他们选择了不同的进化。与人类共进退的进化……

## 第六日 进化

回到驱逐舰上,丹尼尔和前田都早在那里等待了。

丹尼尔:嘿,干得漂亮,我的搭档一定能行的。

维恩也已经来到了舰上:啧啧,艾娅,我也来了。看看我带了什么,AT-4火箭筒,不要问我是从哪里来的……不过可能已经用不着了吧。

艾娅:谢谢,你们的支持使我最终活着回来。

过了没多久,威廉姆斯舰长和副官也已经来到,一同感谢艾娅的努力。正在此时大海发生剧烈海啸,无数的光柱从海底冲天而出。包括尼米兹号在内的另几艘战舰被光柱集中,立即变成火海。

上帝啊,是完全体,它没有随着夏娃被消灭!首先反应过来的是前田。

除了艾娅以外,所有的人都从舰上撤离。前田好像还有什么要交给艾娅,但是却被性急的丹尼尔强行拉走。

完全体也已经爬上了战舰的甲板,看上去,其实只是一个婴儿。

艾娅:无论你是谁,今天都只有一个人能够离开。

艾娅拿起维恩留下的火箭筒。开始攻击。完全体则在迅速的成长中,很快就从婴儿变为三翅的少年,而且也没有停止过对艾娅的攻击。随着完全体的进化,艾娅的火箭筒对完全体的伤害在急速减低。当完全体变成最终状态,火箭筒已经完全失去了效力。完全体身体中散发出的无数光球,每一个都给艾娅造成重大损伤。艾娅的身体越来越热,线粒体解放出的力量也并没有能够阻止完全体。只是让完全体外层的皮肤破裂,露出里面绿色的软组织。但是艾娅已经用尽全力。再也没有一点力气移动了……

丹尼尔和前田并没有马上离开,他们的飞机一直在艾娅头上盘旋。

前田支支吾吾说了一句:这里有瓶用艾娅细胞制作的特殊子弹,也许会管用的……

丹尼尔猛的回头:你怎么不早点说?

前田:我刚才就想给,被你拉走的……

丹尼尔一把抓过子弹夹,毫不犹豫的从阿帕奇上跳下,似乎不知道这里是高空。随着接近完全体,丹尼尔全身开始冒出火焰。但是他一点都没有在乎。

艾娅,接住!

丹尼尔猛的把子弹夹抛向艾娅,自己则咚地一声坠落在海里。

丹尼尔!

艾娅现在还无暇伤心。丹尼尔扔来的子弹正好可以加入前田给的那把水枪中。细胞抗体子弹的确非常有效果。完全体开始进入退化状态。每中一枪,都会剧烈扭动,脱去部分组织。当完全体脱去了所有的外壳和躯干,只剩下一小团的时候,艾娅的子弹也消耗到了终点。

艾娅和完全体,都全身脱力没有力气移动了。艾娅的汗水不断滴落,捂着自己的伤口喘气。完全体则还在继续脱落,退化。

“我知道你不想死,你还刚刚出生,但是我也一样不想。”艾娅喘着气说。

“我们之间的路不同,只有一个人能够活着离开。这个地球,我希望还是人类的。”

艾娅拖着腿慢慢逃进舱内,完全体也在后面紧紧跟着。艾娅的目标是轮机房,完全体自然不会明白意味着什么。当艾娅把锅炉的功率调到最大时候,完全体也已经追了上来。

“地狱的火焰会烧尽一切。这里是最后的审判了,让一切都终结吧。”

不知从哪里生出的力量,艾娅突然放腿开始跑向出口。完全体也看懂了艾娅的企图,开始加速追赶……

10分钟后,超负荷运转的锅炉发生爆炸,产生连锁反应。剧烈的爆炸把驱逐舰整个撕成了碎片。

数小时后的岸边。丹尼尔简单包扎了一下,似乎看上去还可以。而艾娅则显得非常的疲惫。前田也站在边上,一同看着曙光从海平线出现,终于光明回到了人间。

线粒体是人类的寄生体?人类是地球的寄生体?

我是人类?我还是线粒体?

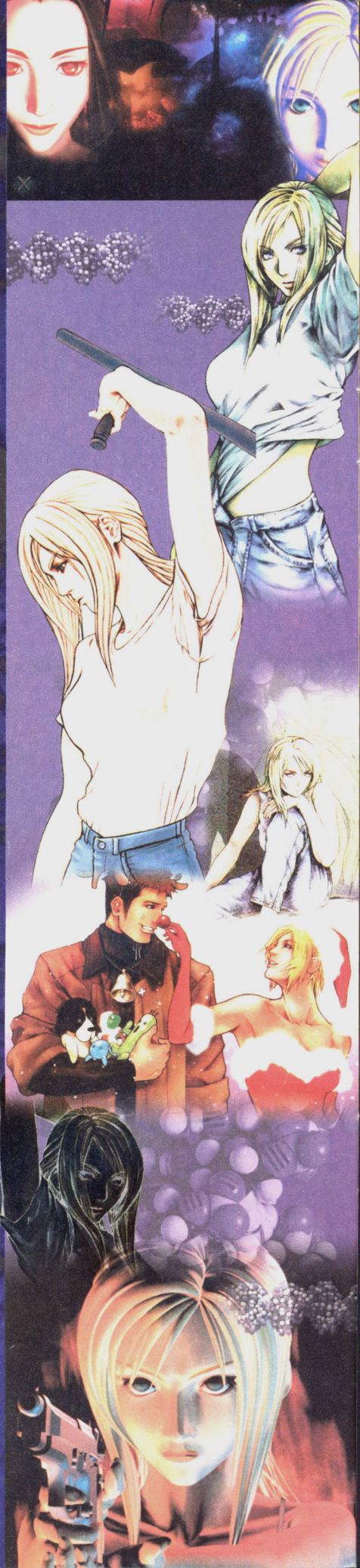
人类真的将被自然所淘汰?

线粒体如何选择,我又如何选择?

看来只有时间才是最好的答案……

1997年圣诞的7天,最漫长的圣诞节……

——完——







# 最终幻想

## 总有一种力量它让我们泪流满面

——仅以以下文字纪念我所崇敬的一群已经愤然辞职的编辑和记者。用他们自己的话说：“我们是雅典的公民，但现在我们是斯巴达人的公民。”虽然和游戏没有丝毫的关系，虽然和栏目里面的文章没有丝毫的关系，但我还是找了出来贴了出来，因为我希望有一天能够成为和他们一样有勇气有正义感的编辑，无论我写的是什么编辑的是什么；因为我也相信这句话：总有一种力量它让我们泪流满面。

阳光打在你的脸上，温暖留在我们心里。有一种力量，正从你的指尖悄悄袭来，有一种关怀，正从你的眼中轻轻放出。在这个时刻，我们无言以对，惟有祝福：让无力者有力，让悲观者前行，让往前走的继续走，让幸福的人儿更幸福；而我们，则不停为你加油。

.....

总有一种力量它让我们泪流满面，总有一种力量它让我们抖擞精神，总有一种力量它驱使我们不断寻求“正义、爱心、良知”。这种力量来自于你，来自于你们中间的每一个人。

.....

因为有你，才有我们。

阳光打在你的脸上，温暖留在我们心里。为什么我们总是眼含着泪水，因为我们爱得深沉；为什么我们总是精神抖擞，因为我们爱得深沉；为什么我们总在不断寻求，因为我们爱得深沉。爱这个国家，还有她的人民，他们善良，他们正直，他们懂得互相关怀。

——节选自某报的贺岁文章



# 郎德贝尔： 平凡的日子



“敌机，来袭！”

刺耳的警报声又一次将我从睡梦中吵醒，我打了个呵欠，坐起身来揉揉眼睛看了一眼墙上的挂钟，指针分明正停在凌晨 3:30 的位置。

“比昨天还早了 10 分钟啊。”我一边迅速穿好衣服一边发着牢骚，“这次来袭的是谁？恐龙帝国？使徒？提坦斯？还是监察军？那帮家伙难道就不知道什么是睡眠吗？”

打开房门后，走廊内猫、企鹅、小妖精、十三四岁的小女孩竞相赶往格纳库准备出战的身影清楚的跃入我的眼中。

于是我对自己所处的组织是否拥有正义再度产生了怀疑……

十分钟后，原本漆黑一片的宇宙里又一次绽放开了激战的火花。

这里是战舰白色要塞，也就是为了拯救世界、拯救宇宙而战的郎德贝尔部队大本营。而我——莱特·鲁西法，则是这艘战舰里光荣的一名——监控室成员。

当四个月前得知要被分配到这儿工作时，几乎所有同事都向我投来羡慕的眼光。我明白他们的想法，自己也曾为此而万分激动——毕竟，能进入全军美女的聚集地，这是所有男人的梦想啊……

临行前，老妈语重心长的嘱咐我要为了祖国为了人民为了未来为了和平而奋勇向前，我苦苦恳求誓死抗争才打消了她要在我背上刻下“精忠报国”的企图。可是当我怀着满腔热血登上白色要塞后，眼前的情景一下子便将我的梦想打得粉碎。

这里……是一个恐怖的世界……

郎德贝尔的敌人简直可以说是整个宇宙，从木星火星卫星地底天空过去未来，乃至不知名称的异次元甚至天界都能随时蹦出个敌对势力来跟你死磕。姑且不论地球究竟有何魅力可以吸引如此之多的眼球垂涎，郎德贝尔不畏艰险勇敢抗争的精神确实激励着每一个军人，但是，那些人……真的是我以前无比崇敬的英雄吗？

“不能逃，不能逃……”站在明日香门前为正要送饭进去而浑身哆嗦的，是恋爱狂加自闭少年真嗣。

“看到了吗？我要杀了你！”对面走廊中单手捂脸对经过的每个人都这么说这句话的，是自爆狂加三无少年希罗。

“哟，可爱的小姐，今晚有一场明美的个人演唱会，可否赏脸陪我一起共同奔赴艺术的世界呢？”在休息室内向女机师搭讪的，是色情狂加双重间谍加持。

“为什么我们会战胜邪恶呢？因为男子汉之间的友情和热血是永远无敌的啊！！记住，有志者事竟成！不要放弃！勇敢抗争！奋勇向前！美丽的天使在远方呼唤着你，勇敢的少年们啊快去创造奇迹！！”讲台上一副壮志激昂状为新来士兵做报告的，是傻瓜三人组流龙马、兜甲儿和豪司凯。

当然，郎德贝尔除了这些人外也是有真正爱好和平、追求正义的勇敢少年的，不过……为什么会是少年？！他们还只有十几岁，还属于花一样的年纪，还应该像同龄人一样呆在课堂里啊！我对国际儿童基金会以及人权机构对此不闻不问一直感到无比的愤慨！地球的命运竟然要由孩

子们来掌握，这是全人类的悲哀啊！

结论：军方的势力果然是强大的……  
早上 8:00，餐厅。

由于大厨天河明人今早在做拉面时听到枪炮声再度害怕的躲了起来，因此大家都拿着空盘子一脸茫然的等待着新厨师的人选。但听说水之迪蒂自告奋勇为大家做饭的消息后，除了少数几个没有尝过苦头的家伙外，众人纷纷作鸟兽散。迪蒂小姐端着饭菜可怜楚楚的样子虽然我见犹怜，不过当一个月前藤原忍吃完饭后口吐白沫的情景映入我的脑海时，对生命的渴望瞬息间便盖过了美色的诱惑。

于是……

早饭：面包、鸡蛋。

10:20，女洗手间门前。

安藤正树一脸茫然的看着刚从里面走出来的克丽丝小姐问道：“指挥室不是以前在这儿的吗？”

我好心的过去为他指路，“从这里向右走前方拐弯，然后再乘电梯上三楼就能看见了。”

“多谢了。”他向我鞠了个躬，然后径直朝左方走去。

衷心祝愿他不要和上次一样贸然闯入哈曼小姐的浴室而再度入院。

12:10，正当我准备去餐厅时听闻天顶星人以及使徒又分别自两方袭来，麦克斯先生二话没说放下手中的饭菜火速冲向 YF-1J，不知这回对方的米丽亚小姐是否



还会出击呢?而真嗣则红着脸走到我的面前,小声问道:“莱特先生,这次来袭的……是第十七使徒吗?”

“怎么回事?难道现在和敌方机师谈恋爱也是一种时髦吗?”我不满的说道。但马上就捂住了自己的嘴巴。因为对面阿姆罗与卡繆散发出的不祥气息让我感到自己的生命就如同风中之烛……

午饭:面包、鸡蛋。

14:50,战斗结束,但二十分钟后格纳库却传来消息——除了波士的铁牛外全体机体一周内第三次被窃,得知此事的布拉度舰长不假思索便下达了追捕捷多的命令。没过多久,捷多被缉拿归案,案件破获,而波士也再一次愤怒的对捷多发出了“要偷就全偷了去卖!我的铁牛不是垃圾”的怒吼。

16:15,文化补习班内所有学员到齐,黄炎龙老师的授课开始。而追求上进的我,也以旁听生的身份来到了课堂中。

“多蒙同学,你来解一下这道题。”

多蒙站在原地愣了半天,然后突然手指窗外兴奋的喊道:“……看啊,东方正在火红的燃烧着!”

“这里是宇宙!不许逃避问题,你这个混帐!”黄炎龙紧握书本走到多蒙面前大声训斥道:“子曰:学而时习之,不亦乐乎。人生在勤,不索何获?勤能补拙是良训,一份辛苦一分才。盛年不重来,一日难再晨,及时当自勉,岁月不待人……”

“他究竟想说什么?”兜甲儿凑过身来小声问我。

“好好学习,天天向上。”我回答道。

19:00,接线处的我收到了本应去指挥室的安藤正树从恐龙帝国大本营发出的求救信号。琉妮闻讯后一脸幸福的说道:“不愧是我的正树,迷路都迷的这么有品位……”

于是,可怜的布拉度舰长不得不命令白色要塞立即前往恐龙帝国救援。

决定出战人员,双方摆好阵势,3、2、1,战斗~~开始!

“报告舰长,车弁庆刚刚使用了气合的精神指令。”

“唔,明美小姐的歌声对这种不懂欣赏的家伙肯定不会有效果的,马上给他播放《情XX雨YY》。”

“还有,阿姆罗先生看样子好象要用魂了。”

“每次他都要用这个……拉拉死的时候的录像还有没有?实在不行就放夏亚的特写吧。对了,通知花园丽千万不要使用爱,后勤部现在实在腾不出人手同时出去为全部机体做修复工作……”

战局依然向着平稳的方向进展,敌我双方一如继往极具道德心的遵循着南极公约的原则:轮流动手,我军进攻时对方除反击外不得使用武器,反之亦然。正因为这个伟大的公约,战争才能在如此友好和谐轻松融洽的气氛中进行了这么多年。正当我拿起报纸想放松一下时,突然,一个平静的女声从我的耳机中传来:“我居然会哭。这是……我的心情吗?”

布拉度在听到此言后脸色一下子变得惨白,他从座椅上蹦起来一把拿起话筒大声吼道:“绫波,绫波!别冲动!你没哭,那是你今天晚上吃的大蒜拉面劲上来了!!求你了,爱惜自己的生命吧,不要自爆!!!”

“难道舰长是恋童癖吗?”坐在我身边的操作员伊吹玛雅眉头紧皱,单手捂嘴做要呕吐状,“好污秽!”

三秒钟后……

“轰隆~!”远方的那声巨响震撼着每个人的心。

布拉度长叹一声,一屁股瘫倒在座椅上。过了半晌,他垂着头用微弱的声音对我说道:“密切注意希罗·唯的行动,如果他嘴里出现‘莉莉娜’这个名字的话马上给我强制终止W高达的一切系统活动……”

我点了点头,顺便偷偷看了一下他的脸色,原来在舰长的心中绫波的位置竟是如此重要,那张充满了痛苦与无助的脸庞足以让每个见到的人为之动容。我不忍心再看下去,回头继续工作。

就在这时,布拉度悲伤的喃喃低语传

入了我的耳中。

“……又是二万元啊……”

一个小时后,在看到我军渐露败相时布拉度果断作出了决定:集中所有火力,目标——传说巨神伊迪安!

就算身处在战舰中,我仍然能够听到伊迪安内少年与少女那充满了绝望的悲鸣。

十分钟后,战斗即将结束。我们能做的就是迅速逃离以免遭到暴走伊迪安的无差别攻击。

“郎德贝尔永远不可战胜!”我再次确认了这一点,“因为他们为了胜利不管使用多么卑鄙的手段也在所不惜。”……

此刻已是半夜11:30,餐厅营业时间早已结束,而我也已经习惯了面包鸡蛋的日子。一打开房门我就累得扑倒在床上。和往日比起来,今天应该可以说是难得的平静日子。地球啊,你究竟何时才能迎来和平?日本啊,你为何要造出如此之多的机器人?带着这永远都不能得到答案的疑问,我昏昏然进入了梦乡……

“敌机,来袭!”

凌晨4:15,新的一天开始了,我叹了口气,从床上爬起来拿过桌上的日记,预先写下了几个小时后会降临的命运——早饭:面包、鸡蛋……

(THE END)





## 一切从精灵开始



请原谅我今天拿《天堂》来作为我们聊天时话题的中间关键词，在这几个月中，本人被那款韩国出产的、全世界在线人数第一的网络游戏迷得够呛——尽管我做了三个月的菜鸟，但在三个月后也一跃成为妖精中的一位准高手，有着豪华的套装，提着名贵的细剑，挽着骄傲的长弓，可以在任何人提出 PK 请求的时候带着不屑一顾的神情飞掉，而不是最初那般的张皇。作为一名喜欢旅行、喜欢结交异性朋友的高等级妖精，我也可以给予被带下水的 laser 一些高级的战斗技巧。

### 怪物们！怪物们！！

因为投入，因此对于许多奇幻中的设定、职业、魔法以及怪物等等，我终于得到了最为直观的印象，并且因为亲自投入的感同身受，记忆也尤其牢固——这是以前的诸如《博得之门》等也无法让我获得的学习和研究动力。

当然，很有可能您没有接触过《天堂》，然而这并不妨碍您以下的阅读。《天堂》采用的是 AD&D 的大部分规则，因此怪物也基本沿袭了传统的奇幻设定——你肯定在电视游戏中也见过他们中的一种或者几种。

### Part 1 面瓜怪物

#### 兔子、猪、鹿、牛

以上的东西被称做怪物，大概也只有玩游戏的人能够深切赞同。我毫不怀疑我现在如果下到农村，看到兔子的第一反应肯定是“leve 1, HP 1, MP 1”，然后不屑一顾地走开，认为那一点的经验对我毫无价值。而如果是野猪横在我的面前，因为兄弟低等级的时间长达三月，经常受到野猪的追杀，那又肯定是落荒而逃。基本上，在正统的奇幻世界里，以上动物都会出现，提供初级的玩家最基本的经验，而如果其不是野生属性，在有善恶阵营的游戏中，你应该在下毒手之前三思而行。

### 妖魔 (ORC)

这个东西被称为面瓜怪物，大概 N 多纯粹的电视游戏迷要抗议，大概只有在严谨奇幻设定的游戏中，妖魔才被作为一类怪物的总称，而不是指所有怪物的集合。电视游戏以日本为主流，而日本的“妖魔”定义大概也是受了那本《西游记》的影响，猴子王见到拦路的怪物，从来不分它究竟是不死系（比如白骨精）还是兽化系（比如黄鼠狼精），统称“妖魔鬼怪速速前来受死！”

在 AD&D（高级龙与地下城）的设定中，妖魔却是单独的一类，英文是 ORC，在《天堂》中这类怪物打死后会掉下“欧西斯”系的装备，这个“欧西斯”其实也就是 ORC 的音译。这类妖魔在正统的奇幻作品中也被译为“半兽人”，人形而猪面，凶残邪恶天性暴力，而攻击力非常强——如果你要找一个直观的印象，你可以想想还未被唐僧招安的猪八戒。

在《天堂》中此类怪物分为四种：妖魔、妖魔斗士、妖魔法师和妖魔弓箭手——由此我们至少可以得出一种结论，即是它们的社会分工完善，军队也很有组织——尽管如此，它们的实力依然非常面瓜，是 laser 都能欺负的种类。

### 地灵 (KOBOLDS)、哥布林 (GOBLIN)

按照其正统翻译来说，在《天堂》中的

地灵应该是狗头人，德国传说中又老又丑的一种妖怪，因为他们的个头很小，因此被称为小鬼头。这是游戏中常见的低等怪物，但老实说这对他们很不公平，其实他们是非常好的家政工人，打扫房屋向来不遗余力，而所索取的报酬仅仅是一点食物的残渣。

地灵的亲密旁系是哥布林（经常受不了天堂里的音译做法，搞得我要查资料还得到官方网站上看他们的英文名），这是正宗的地精，在德国传说中有，而在英格兰的传说中是“顽皮小妖”的意思。至于哈伯哥布林，那个 HOB 是个前缀，表示的意思就是“ELDER”，你可以看做是“高级地精”。

### 安普 (Imp)、安普长老 (Imp Elder)

魔精；古老欧洲传说中的小体型怪物，具体的出处暂未考证到（各国的神话里都有它的影子而且不尽相同，欧洲神话一大抄）。在有些版本中，他们有的人 1/6 高，而年长者能达到人的 1/2 高度。在许多的现在奇幻小说中（比如《黑暗精灵》三部曲）中，你也能看到他们的身影，通常是作为邪恶魔法师的信使和监视器（哎，你想到《幽·游·白书》里附身在南野秀一弟弟身上的小怪物了么？恩恩，他应该属于魔精）。他们当然很弱，又以至于 laser 也能欺负。而安普长老似乎不用解释了。



## 侏儒(GNOME)、侏儒战士(Dwarf Warrior)

这是一个古老的奇幻种族,在天堂中的侏儒是用的 dwarf,但 dwarf 其实是指的“矮人”,偏生天堂里又有矮人族……我对韩国人的翻译有些恼火。但这不是正体。读过格林童话的人都应该还记得里面有些红帽子的小矮人,那就是侏儒族啦。正统的侏儒是棕色或黑色皮肤白色头发,寿命很长。侏儒很淘气,也很有幽默感,但其幽默感在《龙枪》中的体现非常特别——他们有天生的创造力,经常以新的发明来解决前一个发明所带来的问题,而几乎不进行以前发明的改良,读过《龙枪》的朋友看到这里会想起“别管他”山脉中的那些事情而会心一笑,没看过的朋友请找来《龙枪》看看,然后会心笑笑表示支持吧。

侏儒喜欢宝石,并擅长于宝石的切割、打光,这一点不同于矮人对锻造、冶炼的痴迷。他们旺盛的好奇心使得他们不会放过地面上任何一件可以拾取的物品,因此在《天堂》中,他们有“垃圾收集者”的美称。强烈的好奇心发展到了一定阶段,自然会不满足于地面的物品,因此侏儒们把目光投向了别人的口袋——因此,在《龙枪》的历史中,侏儒族派生出了一个著名的分支:坎德人,而泰斯是他们其中著名的英雄。坎德人喜欢旅行,并经常毫不在意地在强烈好奇心的驱使下把别人的东西装进自己身上的包包——这便是天生的窃贼种族。

侏儒战士则是强化的战斗版的侏儒,全身覆甲,威风凛凛,新手要干掉他们得考虑考虑自己是否有这个实力,而且他们所掉落的钱少得可怜。

## 史莱姆(SLIME)

活活,这是韩国人在抄袭呀,抄袭!每一个电视游戏玩家都不可能不知道《勇者斗恶龙》,史莱姆那家伙有多可爱大家肯定也都明白。可惜啊,在天堂中那东西成为地面上一滩一滩的鼻涕状东西,而且居然对普通的低级物理攻击无效!记得兄弟刚进天堂时到处看不到怪物杀,看到小史顿时想起了在《勇者》里的甜蜜经历,高

呼一声亲人就扑上去猛打——结果当然是挂了,躺地上看天上的星星死得很惨——旁边一个朋友笑“被韩国人阴了吧?受了日本游戏毒害吧?以为史莱姆是好欺负的吧?哇哈哈哈哈哈!!!”

## 人形僵尸(ZOMBIE)

这是比较受欢迎的面瓜怪物,掉的钱多,还要掉能够提炼秘银的粗米块(专业术语,不用考究)。按照科学的奇幻说法,这是不死怪物中的最下层怪,它们多是咒术师施咒于尸体上使之复活的怪物,没有智力,行动迟缓。哪怕是一个一级的角色,只要用弓箭在三两下之内将其轻松解决,而且如果用的银箭还有伤害加成(吸血鬼也是不死族的,因此也对银特别畏惧,不明白的可以参看电影《刀锋战士》)。大家肯定就想到了,在《生化危机》里的僵尸,然后想“为什么克莱尔他们打这样的初级怪物都那么困难?难道是他们本身太菜了?”

非也。根据《生化危机1》中僵尸能学会开门这一点来看,本文的作者提出,那不是人形僵尸,而是另一种怪物:食尸鬼——一种智力和等级远高于人形僵尸的怪物。而更根据《生化危机》中被怪物咬了的生物会同样变成僵尸的现象,作者很有把握地认为那确实是食尸鬼。于是作者兴冲冲地来到一家电玩专卖店,等了好久终于等到有人谈论到《生化危机》并将内中的怪物称为“僵尸”时骄傲宣布“你们错了!那是食尸鬼!!”,于是遭到了无情的嘲笑和放逐,作者大受打击。并坚持将此部分继续澄清,希望所有电视游戏玩家能响应……

## Part 2 美女怪物

### 美人鱼(Mermaid)

笔者的桌面是《天堂》中的一幅截图,图中笔者的精灵和美人鱼在海底面面对,笔者头上有一个可爱的泡泡框,里面写着“来,亲亲。”此幅图片遭到了若干伪装道德人士的唾弃,但笔者喜爱美人鱼的初衷不改。至于美人鱼的样子不用介绍了吧(还需要考证吗?安徒生童话里的《海的

女儿》和《人鱼之伤》谁没有看过?站出来大家认识认识,真是异类呀~~)。在许多游戏包括《天堂》中,美人鱼都是以女性角色姿态出场,而且不是攻击类怪物,但周围那些守卫的男人鱼(Merman)就很讨厌了,每每见到我便持长矛来袭,殊不知小生只是想一亲美人芳泽。

[美人鱼的最初传说:7000多年前的水神Oannes的形象,上半身人下半身鱼]

## 蛇女:RAMIA

蛇女是比较恶心的怪物,每每看到她扭动身体进逼的时候笔者都非常不舒服,但又不能拒绝她们身体上掉落的大量金币,因此常常逼迫了自己和她们一次次见面。

这个角色来源于希腊神话,传说中她是个埃及公主,有着美丽的容颜——然后宙斯看上了她,并与之发生了超过正常友情的非正当关系。而当这一切被宙斯的老婆发现之后,让她成为了怪物。可怜的她,拥有着美丽的容颜和丰满乳房,但下半身的动作实在太恐怖了,传说中她们经常裸露的上半身诱惑经过的男子并吃掉他们。

在中国,蛇女又根据不同的颜色被称为白娘子或者小青或者其他,比较著名的一个传说是她们受到了一位叫做许仙的白魔法师的良心感召而从良,并成功地在雷锋塔下修炼成功。至于和蛇女的后代是什么样子,西方人愚蠢地认为还是蛇女,但中国的民间记载中,许仙和蛇女就成功地培育了一个人类婴儿。

可见人品的伟大对一个人的后代影响力是很大的。

非常遗憾,女性部分的怪物只能先到此为止,因为版面的限制。至于我的这个连续进行的闲谈栏名叫《一切从精灵开始》,而本期刚好错过了女黑暗精灵的介绍——请别认为这是笔者的跑题,笔者在天堂中作为精灵而存在,以上怪物均是透过精灵的眼睛而看到,故作为一个比较合理的不跑题解释吧。——罪天使

未完待续



## 我想做

有时候,我想做个骑士。

骑上心爱的宝马,披上坚实的铠甲,拿起身经百战的爱剑。束一束凌乱的长发,整一整激荡的心情,为了理想,为了正义,为了宣誓效忠的主君,为了苦苦守候的爱人,争杀、拚搏、奋斗,一直的向前冲……可以在如丝的春风中,坦然承受不知是哪一国的公主射来的情意绵绵的目光;也可以在如血的夕阳下,接过对手抛过来的剑,面带微笑的接受他的挑战。可以流血,可以流汗,但决不能流泪。心里的伤,身上的痛,不会让别人看出来,只有最心爱的人才知道。

做骑士,不错的吧?

有时候,我又想做个魔法师。

用诡异的长衫和头罩把自己包得严严实实,给人一种望而生畏的感觉。总在一盏孤灯下秘密地研究不知从什么时代传下来的魔法古卷,总是一个人在嘴里念念叨叨谁也不知道意思谁也不知道来历的咒语。可以拿起随身的法杖,祭起烧尽天地万物的红莲之火,打败比自己高大比自己强壮不知多少倍的敌人;可以在赢得一场不容易胜利的胜利后,揉揉早已发酸的手腕,呼出一口长气,然后露一个谁也察觉不到的笑容。老了,还可以找个山清水秀的地方隐居起来,采采草药,养养牛马。实在空闲的话,还可以收个徒弟教教他。

做魔法师,不错的吧?

有时候,我又想做个吟游诗人。

什么也不想,什么也不问,哪里水秀山清,哪里草绿花香,那就是神指引我去的地方。可以为一只受了伤的小鸟悲伤,流泪,哭泣;也可以为一根刚刚发芽的小草高兴、微笑、欢歌。躺在柔软的草地上,感受成长的魅力在哪里;坐在芳香的小溪旁,听听清纯的呼吸在何方。有时遇到美丽的少女,我只是向他们微笑,我不动情;有时遇到浴血的英雄,我向他们鞠躬致意,只是尊敬而已。转了一大圈,才发现回



## 醉语

到了出发的地点。然后用我的心,谱上曲,然后用我的血,做好词,唱给每个遇到的人听。

做吟游诗人,不错的吧?

又想做个威猛的龙族,以上千年的智慧对前来挑战的英雄不屑一顾。

又想做个没头脑的雇佣兵,打打杀杀,杀杀打打,一切向钱看。

又想做个无比忠诚的妖精,伴在主人身边,一生为他守候。

又想做个虔诚的祭司,唱着圣歌,与神对话,为战士们祝福,为英雄们祈祷。

想做的太多太多……然而,帅气的骑士,神秘的魔法师,潇洒的诗人,一切一切,只能藏在沉重的眼皮之下。一睁开眼,都像暴露在阳光下的肥皂泡,虽然绚丽无比,在一瞬间,破裂,消散,化为乌有,不复存在。但是,我就喜欢就这么想,虽然不现实,不实际。有人嘲笑,有人鄙视,有人不屑一顾,有人不致一词……我还是要喜欢下去。

我喜欢这种想的感觉。

## 游戏的日子

忽然间,没来由的,想起我们游戏的日子了。

想起凑钱买完 PS 之后,必须学会如何甜言蜜语笑脸相迎或以情动之或以利诱之或以威胁之打发好每一位或来势汹汹或愁眉苦脸或软磨硬泡的债主;

想起为了买几张并不是很好玩的游戏,必须学会在一天只吃一顿饭还只是两

袋方便面的情况下,如何维持好自身的营养体系,不至于让自己饿得更丢人显眼;

想起为了省下一元钱的差价,从城西一直步行到城东,走了三个小时饿得头晕眼花,身上唯一的口粮是一块三角钱的大大泡泡糖。

游戏的日子,我们过得很苦。

游戏的日子,我们过得很累。

然而上天给我们一个重新选择“是”或者“否”的机会,我们是点头,还是摇头?

我想,我们是会点头的,毫不犹豫。

因为,我们是游戏迷。

因为,游戏带给我们的欢乐,我们不会忘记;

因为,游戏带给我们的感动,我们永远怀念。

每一台由崭新变为古旧的主机,每一只由敏捷变为迟钝的手柄,每一张由光滑平整变为布满划痕的光盘,都深藏在我们记忆深处的抽屉里,不时拿出来擦拭一下尘埃,手指坚定而又颤抖,目光伤感而又温柔。

当所有鄙夷的目光、唾弃的口水、不屑的言语一起向我们泼洒过来的时候,我们不去争辩,我们默默坐下来拿起手柄,为屏幕上的一个镜头微笑,为屏幕上的一段动画激动。

因为,我们是游戏迷;

因为,我们知道,终究有一天,事实会证明,肤浅鄙薄的将是他们,而不是我们。

而那一天,将会是我们游戏迷的节日。

为了这个终将到来的节日,我们将奋斗终生,无怨,无悔。



# 给所有的机战爱好者一个家——机战世界

机战世界具体是在哪天创立的,恐怕已经没有什么人能够准确地说出来了,不过机战世界建立的初衷,却是每个成员都随时铭记于心的,因为这也是直到今日我们仍在不断追求的目标——给所有的机战爱好者一个家,一个在这里可以找到许许多多有着同样爱好的朋友、可以感受到温暖的家。最初,这个站是由多蒙和安藤正树两个人所创立的,建站伊始,机战世界仅仅是有着很小的规模和知名度,但这两个人并没有因此退却和放弃,而是继续乐此不疲的建设着这个所有机战爱好者的家园。

随着机战世界的不断成长,各种各样的人才也陆续不绝的加入了进来。首当其冲的自然就是现在机战世界的元老之一——多诺华,他不仅给机战世界带来了无数非常珍贵的资料,更是在机战世界建立的初期给机战世界免费提供了稳定快速的空间,为机战世界的发展提供了必不可少的物质基础。紧随其后加入阵营的便是 Lucifer,虽然他因为个人的学业问题,很少能够有时间来做更新,但他在机战世界成长初期所带来的贡献也是绝对不容忽视的。死神狄奥,一个以前在 EMUSOUL 论坛上的朋友,对机战也有着非常高的热情,特别是对机战音乐的研究有相当高的水平,毫无疑问,这样的人才自然是站内音乐区管理人的不二人选。提起本站的元老们,必不可少的就要提到璞露姐姐这个大姐级人物,她在机战声优上的研究可是全站无人可比的,她所负责的声优版块里,包括了著名声优们的简介、照片以及配音,自然可以说是全面的无可挑剔。身兼 O8MS 小队站长的 A.F., 虽然由于事务比较繁忙而没有办法频繁的进行更新,但他对本站攻略区的建设有着不可磨灭的功劳。至于本站图片区的负责人卡罗多 @ 和挽留,这二人对于图片有着极强的鉴赏能力,作为本站的美工,两个人自然也有相当高的美术素质,特别是挽留,机战世界现在所用的版面就是由该君所设计的。在破裂的人偶加入后,本站的特色之

一——机体介绍,也得到了突飞猛进的发展,不仅大量更改了原先一些不详细甚至错误的机体资料,而且还在加入更多新机体的介绍,不过由于这个栏目所涉及的内容面太过庞大,此项工程至今还在进行中。

以上是在机战世界创立初期便加入进来的元老们,到后来,机战世界不断壮大的过程中,也有许多一直关注着机战世界成长的朋友陆续加入了进来。

以前的知名模拟器网站 EMUSOUL 站长 Shinggod,同时也很有可能是问鼎机战世界成员中年龄之首的一人(其实也大不了几岁),对机战的研究绝对可以说是国内少有。提到模拟器,阿狂(斯哥诺)可是一定要说的,他从很早便开始研究模拟器,在模拟器方面有着很高的造诣,他同时也负责着机战世界模拟区的建设,如果大家有模拟器方面的问题的话,基本上都可以在他那边得到满意的答复。关于机战的周边原创是一个机战网站所必不可少的,胡索·艾云和寒火两个人则是机战世界在这方面的主力军,两个人都写过不少优秀的机战小说,有兴趣的朋友可以到机战世界的论坛或者玩家随笔里面看看这两个人的作品。自古英雄出少年,在机战世界中,一些年龄还比较小的成员也在这里大放其彩。流派,机战世界中最小的成员,但他对机战的研究可说是毫不含糊,在他所负责的攻略区里,就有几篇他写的机战攻略,非常有水平。站里的翻译人才,自然要说是 Shyujikou,仅仅是高中生便已经通过了英语四级的考试,同时还为多家报纸负责日语的翻译工作,实在是不可多得的人才啊。而神我人的加入,一方面在音乐区给死神狄奥提供了非常大的帮助,同时也给站里提供了不少资料和他自己的研究成果。SDDD,最近才正式加入本站的一大才女,用不着在这里多说什么,只要看看她近日完成的不亚于任何现有攻略的机战 F 攻略,便可知她有着怎样的才华。

上面所提到的只是站内的一部分主

力成员,与所有为机战世界出过力的人们比起来,上述人等只不过是沧海之一粟,但出于版面问题,一些有过非常贡献的同志,特别是论坛中的精英水神们,在这里就没有办法一一提及了,还请大家原谅并在以后的日子里继续支持本站。

在大家的共同努力下发展到今天的机战世界已经有了相当的规模,站内包括有作品介绍、攻略流程、秘技天地、相关文献、有关下载和手办模型等栏目。其中,作品介绍包括了机战作品介绍和高达作品介绍,本站自然是以前者为主,这个栏目以前是由多蒙所完成的,由于当时的各种条件限制,我们已不满足于旧有的介绍,现在正在由安藤正树进行不断的补充中;攻略流程,则还是以机战的攻略为主,另外还兼顾到了高达游戏和一些类似机战的游戏的攻略;相关文献是本站的一大特色,其中包括人物介绍,机体介绍,系统简介,声优介绍,玩家随笔,机战专区。特别说一下机战专区,这最早是破裂的人偶独立创办的栏目,当时仅有一个 SRX 专区,里面有关于 SRX 的非常详尽的资料,甚至还包括了图片和音乐,在这之后我们还开设了魔装机神专区,本专区主要由 Shyujikou 和流派负责,另外机战改 GAME 堂的站长西 XX 也为此专区提供了大量有用资料,特此感谢一下;最后的手办模型版则主要是对一些机器人的模型进行一些简要的介绍。

作为一个机战迷们的家园,为机战迷们提供一个交流心声的地方自然是重中之重,机战世界论坛就是这么一个地方。这个论坛由多蒙完成,简介的界面非常适合大家进行交流。我们希望天南海北所有的机战爱好者们都能聚集于此,大家互相畅所欲言增加友谊的同时,也能促进我国的机战水平。

最后,请允许我代表全体机战世界的同仁向大家说一句:希望热爱着机战的朋友都能来支持机战世界的建设,建设一个机战迷们共同的网上家园。



## 机战世界 精彩文章选登

## 关于 SRW 的随想

——Super? Real? 势不两立? “SRW”名字的真谛?!

作者:sddd

在机战的 FANS 中,经常会出现真实和超级两大派系,双方常常为了谁是老大而争论不休,一副不打败对方誓不罢休的感觉……争到激动处,“去死”、“没用”一类的贬低词语就出现了……不论在 MSL、NT、这里甚至月刊上,只要有一个超级系或者真实系的“激进派”发表其言论,必定就会激起一场大战。这样激烈的争论简直让人觉得真实和超级已经成为了势不两立的“冤家”,很多人的眼中只能容下其一,大有所谓“一山不容二虎”之势。每次 S 看到这样的争论,心中都会多少有一些茫然,或者直说就是不愉快的感觉……难道说真实和超级,真的只能够容下一个么?他们注定就是“势不两立”吗??

综观现在两派的“拥护者”,真实系拥护者不用说多半是从 Gundam 开始的,眼中从头到尾都容不下风格迥异的超级系;而超级系拥护者既有天然不喜欢的,更有相当一部分是像 S 这样从真实系的绝对 Fans 转变成对真实系抱有仇视的……或许 S 猜想,他们也和 S 一样遇到由于过于狭隘而产生的迷茫,但是为了克服这种迷茫,他们却从一个极端走向另外一个极端。似乎是 Gundam 把他们带进这个相对狭窄的世界里,为了摆脱这个世界,他们想把视野变得宽阔一些,觉得喜欢种类繁多的超级系就是博爱的表现,殊不知这样对某一系的歧视又刚好把自己带入了另外一种歧视之中……而喜欢真实系不喜欢超级系的人则多半是因为在 SRW 里面的倾向问题,他们应该是绝对致力于钻研整个原作的,就算是 SRW 不存在也没有关系,他们心里重视的仅仅是一、两部作品而已……但是 S 真的很想知道,这样狭隘的喜欢,最终带给他们的会是什么呢??总有一种很偏执的感觉,总觉得说着“我就是只喜欢\*\*\*\*”这样语调的人,自己内心根本就没有 SRW 真正带来的充实感……原作和 Game 应该是相辅相成的,但是他这么做的

话,SRW 里面其他的部分就已经荡然无存了。其实不管是极端偏执于哪一派的人,最终这样他们得到的只不过是一部分的 SRW,SRW 真正的含义他们的确还是远远没有了解的。

超级系的拥护者,经常以“SRW(Super Robot Wars)”这个名字作为嘲讽真实系的依据,觉得这个就是“Super Robot”的天下,真实系的千不该万不该不该进来插一脚。不过,纵然说寺田老大如其笔下的主角リュウ七イ般是超级热血的人物也好,说加进 Gundam 等等是给 BANDAI 老大面子也好,说以前的 SRW 根本就是名不副实也好……SRW 这个名字,真正的含义为何?以前在某日本网站上看到一篇文章研究“为何 Gundam 等真实系机体会出现在 SRW 里面”的问题,还兴奋了好半天,以为终于遇到一个愿意深入研究的人,谁知道不过是从台词里面钻无聊的空子而已……

S 自己是这么觉得的——SRW=Super Robot Wars=超级机器人战争,……请注意间隔,是 Super /Robot Wars,超级/机器人战争,不是“Super Robot /Wars”。这样一切由于“名称”引起的问题全部都迎刃而解了——SRW,名副其实是一个属于所有“Robot”(机器人)的 Game,只要有了合适的剧情、机体和人物的话都可以加入 SRW,超级系还是真实系根本无关紧要。由于规模空前庞大(杂烩么),所以冠上“超级”一词,形容的是其规模和特点,并不是说的范围。SRW 这个名字,从头到尾都没有脱离其原本的意思……因为本来的真正含义,就是一个“属于所有 Robot”的 Game,实际上 S 觉得一开始时制作人员的本意就是没有任何偏见和歧视的,Robot 既包括了超级系,也包括了真实系。

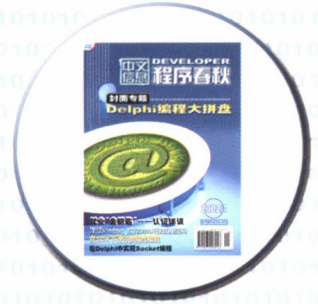
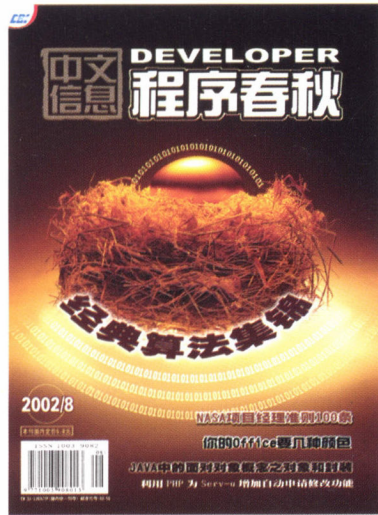
日本 Fans 的讨论中,基本上从来没有看到过任何对超级系和真实系的偏见,他们只是实事求是地根据每话的战况来选择安排战斗,超级和真实的概念在他们脑中虽然分得清楚,却绝对不会因此而产生偏见,S 同时也从来不曾看到过有日本 Fans 为了超级系和真实系谁厉害谁好用等问题争吵不休,超

级系和真实系本来就是用法不同、分工合作的,SRW 里面的战术本来就是为了超级系和真实系相搭配的完美战术。所以对某一系抱有偏见的人,又何必去偏执地通过贬低对方来证明自己的观点??所谓这样的证明,到最后除了让你失去一些好战力之外还能得到什么?

或许说这些有点无病呻吟,因为毕竟现在这样的争执已经不再是主流。但是每当看到有人因为这样的事情而发生观点分歧甚至争吵的时候,就会觉得很划不来加上一些痛心。有一种——内讧的感觉……明明都是同一方的,明明都是在一起战斗的,为什么偏就要把其中某部分说得谁都不如才高兴呢?一想到这样的事情,S 就觉得有太多话想讲出来……真的很想奉劝一下这些有偏见歧视的各位,少一点无益的偏执眼光,多一点对 SRW 里面所有人的博爱吧。理解一下 SRW 的真意,SRW,是单纯属于超级或者真实的 Game 吗?SRW,是单纯为了寥寥无几的一、两部作品而存在的吗??SRW,是一个整体,一个密不可分的整体。SRW 里面,有属于所有作品所有人物的部分,各自都会在 SRW 里面找到各自重要的舞台。只有全部抱着用心喜欢的心情,才会真正地体会到 SRW 的全部——不论战斗——大家相互合作、相互配合的战斗、还是剧情——属于每一部单独作品,而同时又紧紧联系在一起。这些是 SRW 全部的部分,少了一份喜欢,就意味着少了一份感动、少了一份体会、少了一份拥有……这样应该不是真心喜欢 SRW 的 Fans 所愿意的吧?抱着博爱的心情去看待 SRW、看待其中每一部作品吧,至少就算是实在不喜欢的,也不要随便贬得一文不值。就算是身为 Gundam 的偏执拥护者时候的 S,也可以保证自己是绝对没有因此而把其他作品一脚踢开的(上战场时候照用不误……)。而现在的 S 虽然有“最喜欢”,那也是众多“喜欢”当中的“最喜欢”。这应该意味着对于 SRW 的喜爱又进一步了吧?这样又何尝不好呢?或许说当个博爱的 Fans,才能够真正地理解喜欢 SRW 的那份心情和感觉吧……



# DEVELOPER



一本引领你走向程序之路的杂志

DEVELOPER  
**程序春秋**

每月1日出版·大度16开豪华开本·

**¥6.80**



