Tot.54

◆VR战士4◆WE6◆光明之魂◆ONE PIECE 伟大的战斗2

游戏机实用技术

9 2002年5月A
TV GAME半月刊

半月刊一周年！

新作疾风报道

捉猴2
洛克人ZERO
口袋妖怪GBA
疯狂出租车3
古墓丽影PS2
马里奥游戏荟萃
心跳回忆 女生版

攻略风暴袭来

《铁拳4》扫盲攻略
《樱大战4》浪漫攻略
《异度传说》神话的继续
《机战IMPACT》浓缩攻略
《封印之剑》完全攻略PART1

威斯克报告书II终幕

特稿：QUEST漫谈

名人对谈：小岛秀夫 对 稻船敬二

ISSN 1008-0600
09
9 771008 060006

本期赠送超酷贺卡、书签大组合

试读结束，需要全本PDF请访问 www.ertongbook.com
3DM-SMV
www.plumbook.cn

佳人精品专卖

佳人搬新家了！

希望广大玩家继续支持佳人

应广大玩友的要求，佳人现已更换了新的店址，新店加大了营业面积，增加了新的设备和商品种类。新佳人将以全新的面貌面对新老顾客的惠顾，新佳人将继续以信誉第一，质量第一为经营宗旨，让顾客在佳人购物放心、开心、顺心，让您的购物风险为零。

各种经典游戏的正版原声CD

新增五大项

- 型集品DVD
- 模画礼CDVD
- 漫家本戏像DVD
- 动名日游偶像DVD
- 电子产品

精美原画集，名家大作等您收藏

超酷高达模型，成品有一米长

真正的游戏俱乐部现身了

全国首家正规游戏俱乐部等待您的加入

为了促进广大玩家相互交流，佳人成立了玩家俱乐部，60多平米的俱乐部经过精心的布局装饰，专业的音像设备，再加上众多高手玩家的支持，将会使这里更加与众不同。给您创造出浓郁的游戏氛围。请快来加入吧！

多款奥林帕斯眼睛电视

正版PS2游戏应有尽有

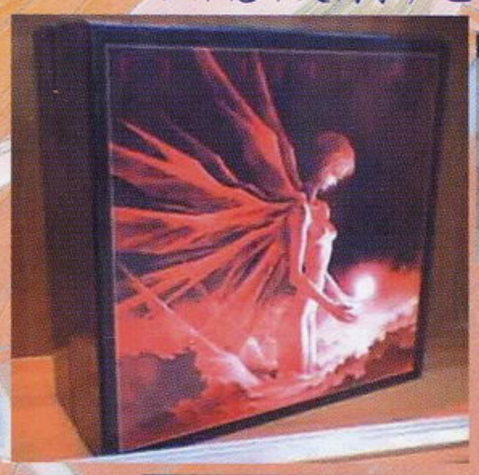
激请

实况、VR等各类游戏高手来店切磋

如果您自认为是高手，那就请您来佳人，因为佳人的高手很多！

如果您不是高手，也请您来佳人，因为这里将能使您成为高手！

MGS2原画设定资料集



EVA剧场限定版

精品超过100种

派专人去日本搜罗日货精品

人民的生活水平提高了，游戏迷的水平也提高了。但中国还没有真正的游戏产业，高质量的原装产品很少，中国游戏迷只能羡慕那些国外的玩家了。佳人针对这个问题，派专人去日本搜寻原装产品，来满足国内玩家的需求。

只有你们想不到的，没有我们找不到的

剑心剧场版DVD

50多种经典游戏限定版

佳人备有50多种经典游戏的限定版，可供玩家收藏。因品种太多，不便详细介绍，游戏收藏家们可向佳人索取目录以便选购。

最终幻想Ⅲ～Ⅹ正版游戏
Ⅰ～Ⅹ正版CD画集

高价回收各类游戏主机

本店办理PS2、NGC、XBOX的正版收换业务

本店维修各类游戏主机并免费清理

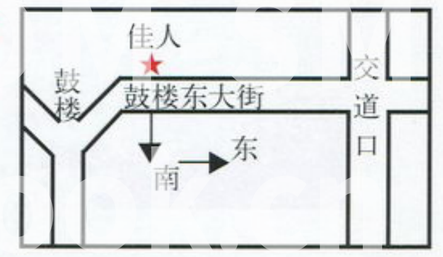
邮购注意　在本店邮购各类商品邮费自理

本店已开始接受《实况6》预定，此印花可在购买《实况6》时换取精美小礼品一件

现佳人俱乐部每周六都举办实况足球比赛欢迎实况爱好者参加

因本店已搬新址，自本期杂志发卖起，原北京鼓楼东大街24号，不再接收汇款和包裹，新地址将继续接受邮购。特此声明，如有差错，后果自负。

新店地址：北京市东城区鼓楼东大街249号
收款人：张海滨　电话（传真）：010-64020145
电子信箱：jrgame@sina.com



contents

目录

Tot.54

Tot.54 2002-05-01

2 半月刊一周年时的心绪

3 游戏情报站 GOUKI&SOUL

3 名人对谈：小岛秀夫 对 稻船敬二

4 盛况空前的SEGA“GameJam2”

6 专访网星ENIX公司市场部产品经理

7 至爱排行榜 ACE飞行员

8 特稿

8 QUEST漫谈

11 前线狙击

11 洛克人ZERO

12 疯狂出租车3

13 口袋妖怪GBA版

14 古墓丽影 黑暗天使

15 捉猴2

16 铳墓

17 空中舞蹈4 崭新的一代

18 心跳回忆 Girl’s Side

19 阳光马里奥

19 马里奥网球

19 马里奥高尔夫

20 戏剧性的足球游戏 成为日本代表选手！

21 特快专递

21 生化危机迷你特辑 PART.4

24 光明之魂

26 ONE PIECE 伟大的战斗！2

27 黄金眼 GOUKI

30 游戏立方 多边形

34 星之心画廊 紫枫

35 攻略透解

35 樱大战4

44 铁拳ZONE

48 《异度传说》小说攻略

52 超级机器人大战IMPACT

54 火焰之纹章 封印之剑

62 研究中心 纱迦

62 荒野兵器 进化版3

66 创造球会2002

68 WINNING ELEVEN 6

69 VF道场

70 风来之西林外传 女剑士飞鸟见参

71 火热秘技

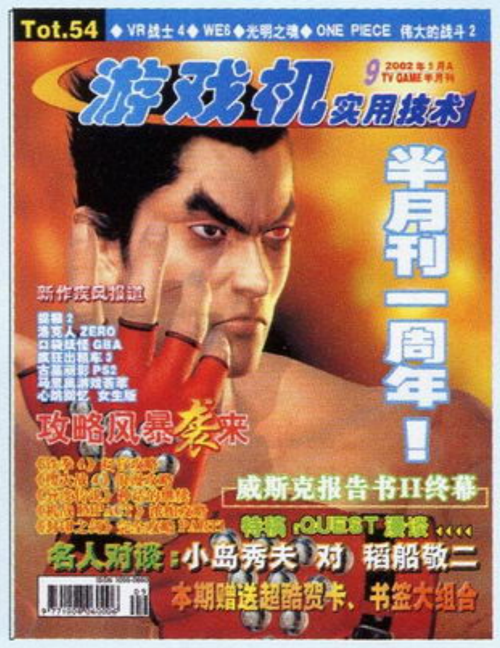
72 动漫园 D·S&SOUL

74 玩友自由谈 GOUKI

76 读编往来 纱迦

封面 《铁拳4》男主角三岛一八

封底 《装甲核心3》



索引

GAME INDEX

DC

樱大战4 恋爱吧，少女 29、35

风来之西林外传 女剑士飞鸟见参 70

GBA

光明之翼 71

光明之魂 28

火焰之纹章 封印之剑 28、54

魔法封神 28

洛克人ZERO 11

口袋妖怪GBA版 13

光明之魂 24

NGC

阳光马里奥 19

马里奥网球 19

马里奥高尔夫 19

生化危机 21、27

PS

真·女神转生II 28

最终幻想VII 71

恶魔城 X 月下夜想曲 71

ONE PIECE 伟大的战斗！2 26、29

真·女神转生 恶魔混血儿 黑之书·红之书 29

PS2

荒野兵器 进化版3 62、71

鬼武者2 71

马克西莫 71

侍 71

超级机器人大战IMPACT 27、52、71

铁拳4 27、44

王国之心 27

阿尔卑斯滑雪3 29

古墓丽影 黑暗天使 14

捉猴2 15

铳墓 16

空中舞蹈4 崭新的一代 17

心跳回忆 Girl’s Side 18

戏剧性的足球游戏 成为日本代表选手！ 20

异度传说 48

创造球会2002 66

WINNING ELEVEN 6 68

VR战士4 69

XBOX

疯狂出租车3 13

郑重声明

未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式无故转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

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

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

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总 顾 问：李子奇
社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责任编辑：郑 翔

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明

编 委：翟 雷 栾 东 刘志凌 钱维量 韦 波 吴 淦 任多佳 陈汝康 王 超 康 磊 许潇俊

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

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

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2002年5月1日
定 价：人民币8.80元

www.pumbo.cn

半月刊一周年时的心绪

一个好的开始往往意味着成功。第一期半月刊是5月A刊，封面用了《樱大战3》中的艾莉嘉，而今年4月B刊的封面用的是《樱大战4》中的艾莉嘉和樱。

一年的半月刊，以《樱大战3》开始，以《樱大战4》作结，倒也有些巧合的意味。制作第二本5月A刊时，耳边又传来《樱大战》那熟悉的乐曲，回想一年的半月刊制作，杂志社上上下下全体动员，一起努力，就像华击团一样总是靠团结协作和勇往直前去取得成绩。

这一年，没有什么太好的成绩，惟一能聊以自慰的，就是半月刊总算是坚持下来并取得了一些进步，算是没有太过辜负读者的期望吧。想到这里，心里才能少少地有一些满足的感觉。

在这半月刊一周年之际，我们推出了一本增刊，算是对自己的一个检阅吧。当然，检阅者——读者是评判这本增刊的权威，我怀着忐忑的心情等待着你们的声音。

半月刊一周年了，新一届的编委会组成也基本确定了。其中有第一届编委刘志凌、翟雷、王超、韦波、以及新加入的栾东、任多佳、陈汝康、吴淦、钱维量、许潇俊、康磊。虽然做编委并没有什么报酬，还要耗费业余时间，但是大家来信要求加入的热情还是快要把我们给淹没了！可是没有办法，不能全部满足大家的心愿。不过，请本届没有加入的读者不要灰心，明年换届时还是有机会的。

说起来，杂志改为半月刊实在是拜各位热心读者所赐。没有你们改半月刊的建议和呼声，没有你们一如既往的购买支持，没有你们每期回函的指导和批评，就不会有今天的《游戏机实用技术》半月刊。

当春天的风吹来的时候，我们的半月刊又要在读者的推动中前进了。明年的这个时候，又会是怎样的呢？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

名人对谈

小岛秀夫 对 稻船敬二

相信这两位就不用多介绍了。小岛秀夫在去年率领自己的开发团队成功地推出了《MGS2》，全球出货量已达到了450万套，稻船敬二的新作《鬼武者2》目前正在日本大热卖中，仅两周的销量就已达到了近80万套！让我们来看看这两位努力拓展新游戏理念的天才制作人的对谈会有什么精彩内容。

——相信你们已经不是第一次见面了吧？

小岛：对，我第一次与稻船见面是在2000年的E3展结束之后，在返回日本的途中，我在洛杉矶机场看到他一个人在免税店里，像是很孤独的样子。（笑）

稻船：嗯，每次出国，我总是孤单一人。

——小岛君就是在那年的E3展上第一次对外公开《MGS2》的吧？

稻船：对，单是整个公布的过程就已经是一场编排非常出色的演出了。不但率先在美国公布，而且那段初公开的游戏画面每小时只播放一次呢。

小岛：当时的PS2只不过是刚刚推出，大家都在观察这台新主机上开发的其他游戏系列的最新作会是怎么样的。当时《鬼武者》已经宣布由PS转移至PS2上开发，你们（指稻船敬二所在的CAPCOM）还公开了金城武的造型CG照片，我可是因为这个受到了很大的打击呢。（笑）因为《MGS2》一开始就是以游戏的内容、舞台、物品的数量为着眼点的，所以我们并没有特别在意诸如“Snake的面貌到底是什么样的？”这样的问题，当我看到金城武在《鬼武者》中的造型之后，我就知道假如在《MGS2》里我们还不能让玩家看清Snake长什么样的话，我们一定会被玩家骂的。

——对于“《MGS》系列”及小岛君的作品，稻船君你有什么印象？

稻船：我一向很少真正将一款游戏从头玩到尾，大概是因为很少有游戏能够让我有这样的兴趣。不过，PS版的《MGS》我是完成了的，当时我就在感叹，竟然有这么出色的制作人——这不是在说客套话。

小岛：是不是因为里面的人都没有面孔？（笑）

——你觉得《MGS》里面的哪一部分最吸引你？

稻船：在PS上所能够实现的多边形数量，当然不能与今天的主机相比，但正因为这个原因，制作人要制作出用来交代故事剧情的动画，一般都采用的是“播片”的手法，像《MGS》那样全部使用多边形来完成，同时又不能让它们显得很沉闷，这对于制作人员来说真是一件非常困难的事情。当然，《MGS2》的游戏本身便有许多值得我们制作人参考的东西，但其中一个我最佩服的系统，就是游戏中所采用的人物通信系统，这种制作形式可以减轻制作交待剧情的动画所需的工夫，在危急时刻也能够立刻做出最后的增加或删剪，这对于制作人来说真是个非常不错的办法。

小岛：不过，开场画面时间太长令许多人感到不满，《MGS》与《MGS2》都是这样。《MGS》推出之后，有许多玩家都向我反映，认为我们应该省略部分剧情，并提出希望我们向“《生化危机》系列”学习，当然还有人批评里面的人物没有面孔等。就这样，我们以“没有动画的时代”作为开发目标，但当我们向着这个目标进发的时候，最终也是失败。

稻船：或者这是因为你的作品总是走在别人的前面的原因吧。不但是“《MGS》系列”，你的所有作品都是如此。

——小岛君你对稻船君的作品又有什么印象？

小岛：其实“《洛克人》系列”留给我的印象比《鬼武者》的更深呢。虽然我也玩过2D版的《洛克人》，但我总是提不起兴趣，不过在玩过了《洛克人Dash》之后，我感到非常惊讶，有一种被击败的感觉。例如，整个游戏都由多边形组成，开头部分既能让玩家明白故事大概也能学习操作方法，使用多边形构成的角色也能够保持原作的神韵，我心想这应该是一款很受欢迎的作品。

稻船：从制作人的角度来看可能会比较欣赏这款游戏，但事实上《洛克人Dash》并不算十分畅销，这款游戏可以说是改变了我的人生呢，我做事一向充满信心，像是什么天才人物般，我甚至想，假如这款游戏畅销的话，我就退出游戏制作的生涯了。

小岛：我这样说可能有点过分，但我反而觉得你应该放弃《鬼武者》，将《洛克人Dash》作为你未来的发展方向。（笑）

稻船：不过《洛克人Dash》已经先后推出了3作，都不太受玩家的肯定。我自己也因此而改变了。我认为单靠游戏的趣味性并不能使一款游戏畅销，那只不过是一种自我满足罢了，别人不会因此而承认你的努力，即使我的公司也不例外。而且，当这种情况发生之后，公司便不再容许你按自己的意思做每一件事情。想到这里，于是我便决定制作一些以成年人为目标的游戏作品。一直以来，我都是以小孩子作为目标来构思游戏的，但现在我的目标是成年人，要制作一些即使已经在社会上工作了的玩家也能够接受的作品。事实上，能够真正了解小孩子并成功取悦他们的人并不多。

——说起来，动作游戏是你们两位的作品的一个共同点呢。

小岛：动作游戏容易发挥游戏的威力并且是最容易被接受的游戏类型。在游戏中玩家能够成为另一个人，这个人会依你的思想在一个完全不同的世界中活动，这世上没有比这个更具互动性的东西了。

——在上次的游戏展会上，你们有没有彼此互相侦察敌情呢？

小岛：有，我特意走到CAPCOM的展位上去试玩了一下《鬼武者2》。不过，当时只有我试玩的那台PS2出现了读碟错误。（笑）看着旁边一位正在试玩的朋友已经玩到了我未见过的一幕以小溪为背景的部分，我还想：“我也要玩到那里！”

稻船：在展会上由于体验版与PS2之间还未能完全调试好，所以偶然也会出现问题。那天一位场内的工作人员说“刚才小岛来过了呢，不过因为玩不到小溪那部分，生气地走了。”

小岛：没有，我没有发怒哦。

——小岛的作品有没有启发你对《鬼武者2》的设计？

船船：我看过这《MGS2》的游戏片段之后，我便把《鬼武者2》游戏开始时的一幕设定为雨天了。（笑）另外，《鬼武者2》中有一个同伴的系统，你可以将你的各种道具送给伙伴，这是因为我受到了《心跳回忆》的影响，通过将特定的道具送给同伴，你与伙伴的关系将会变得更加亲密。

小岛：在《MGS2》中也有类似的系统，玩家可以将一个剃须刀送给普里斯金。

稻船：真的吗？

小岛：对，之后你再遇到普里斯金时便会发现他已经把胡须剃掉了。

——《MGS2》与《鬼武者》在美国都受到了很高的评价，你们认为日本

www.plumbook.cn

与美国在对游戏的喜好上有什么区别？

小岛：先无论好坏，总之国外玩家对于游戏的要求，从FC开始就一直没什么改变，他们比较喜欢一些自由度较高的作品，你可以在这些游戏中自由地去发掘各种乐趣。而这一代的日本玩家则已经完全改变了，相比这下，他们较为被动，与其说他们喜欢“玩”游戏，倒不如说他们更喜欢“被给予”乐趣。

稻船：我觉得日本玩家已经不太喜欢动作游戏了，单纯的动作游戏已经很难令他们接受了。

小岛：我倒不是说海外市场更好，而是觉得日本玩家对游戏的期望太高了，以至于要求过高。

稻船：无论是海外还是日本本土，玩家所追求的东西都已经改变了。

——这个问题可能有些遥不可及：你们对PS2之后的主机以及未来的游戏有些什么看法？

小岛：就游戏内容而言，从PS发展至PS2，这个过程中并没有太大的改变，我的游戏制作生涯始于MSX时代，当PC-ENGINE CD-ROM 推出之后，我们第一次可以为游戏加入语音，这是一个划时代的发展，我们的工作第一次由开发部移师至录音室。之后便是3DO……

稻船：你的游戏制作生涯的确非常曲折呢。

小岛：（笑）3DO推出之后，我们首次可以将视频的片段加入游戏中，游戏的视频编辑工作也因此而增加了不少。到了PS和SS时代，又多了一种元素，那就是多边形，由PS发展到PS2，可以处理的多边形数量大增，画面变得更加精细，但这并不能算是一个划时代的发展。

稻船：即使游戏的画面再漂亮，其实也没有多大的意义，因为就算是《鬼武者2》，我们也没有将游戏画面素质的大幅提高作为卖点。所以，我觉得其实没有什么必要在PS2之后再推出PS3了。

小岛：不过我对于新主机往往有很大的好奇心，我几乎没有在同一台主机上制作过两款游戏。（笑）虽然我们不知道以后的世界会变成怎么样，但我很希望尝试操作机器人的滋味，假如可以通过操作真正可触摸的实物去控制虚拟空间里的人物，将会是一个非常不错的体验。

——你们有没有兴趣去制作网络游戏？

稻船：现在网络游戏在日本并不是非常受迎，不过，我觉得这会是一种很有趣的游戏类型。

小岛：我想我会进行这方面的尝试。不过到底是什么时候，以什么形式来表现那就是未知数了。我玩过一些团队在网络上进行的对战游戏，与真正的“人”对战的确是非常有意思。

稻船：我也同我的孩子一起玩过这类型的游戏，最初我假装败给他，但后来自己不知不觉就认真起来，不过最终还是败给了他。（笑）

——那么下次就请你们的孩子来作为对谈的嘉宾吧！

小岛：好啊，我的孩子很喜欢《洛克人》的游戏呢。

稻船：我也只让我的孩子玩《洛克人》，禁止他玩《生化危机》。（笑）

事件 EVENT

RED ENTERTAINMENT 成为SEGA集团的一员

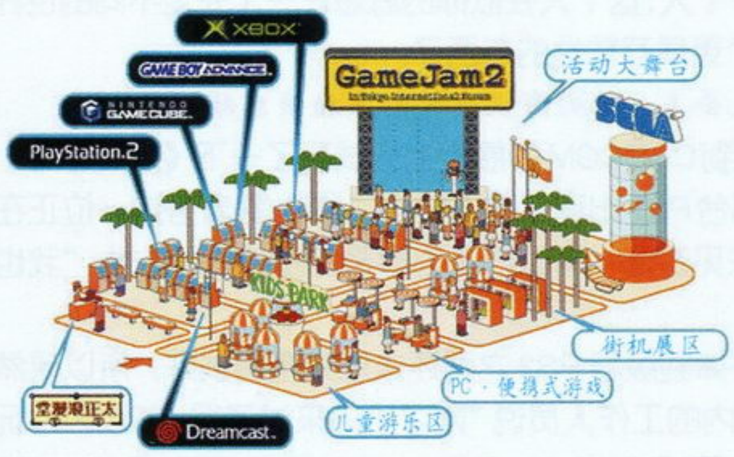
在SEGA的独家游戏秀“GameJam2”开幕前的一天，SEGA和RED ENTERTAINMENT召开了发表会，宣布以广井王子为首的RED ENTERTAINMENT公司正式成为SEGA集团的一员，SEGA也取得了RED ENTERTAINMENT公司的67%的股份。RED ENTERTAINMENT将作为新的软件制作部开始制作游戏，包括《魔群血风录》与《THE PLANET GUN SMOKE TRIGUN》。

▲香山哲也在现场发表讲话。

事件 EVENT

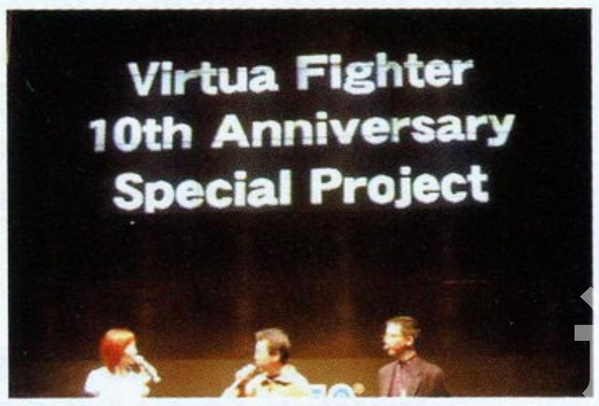
盛况空前的SEGA独家游戏秀 让游戏迷振奋的“GameJam2”

SEGA于3月30日、31日在东京国际会场举行了大型游戏活动“GameJam2”。这是SEGA自己所举办的独家游戏秀，玩家可以免费入场，去年名为“GameJam”，今年是第二届，“GameJam2”两天的总计入场人数达到2万4755人。“GameJam2”活动是SEGA成为纯粹的软件商后所开办的软件展示会，也是SEGA欲成为超级游戏软件商的道具之一。



▲“GameJam2”的整体布局。

会场上有许多可以试玩的未发售游戏，涵盖了从家用机游戏到街机体感游戏的各个方面。SEGA旗下的各个制作子公司都分别举行活动，与去年“GameJam”不同的是，各制作公司的表演活动都只有30分钟左右，而且只进行一次，错过了就无法补救了。



SEGA-AM2：SEGA的王牌游戏制作人铃木裕出场后，他宣布自己的杰作之一、重量级赛车游戏《F355 CHALLENGE》将移植PS2。接下来公布的是SEGA-AM2正式加入NGC主机制作阵营的决定。SEGA-AM2在NGC上的第一作是街机移植的沙滩排球游戏《BEACH SPIKER》。不过SEGA-AM2加入NGC真正表现诚意的作品并是不这一部，而是——《VR战士QUEST》（VIRTUA FIGHTER QUEST）！游戏定于2003年制作，2003年是《VR战士》诞生10周年。铃木裕还说到，游戏以小学五学级学生的玩家为用户层，而且游戏不是像当年的对战游戏《VR战士 kids》那样单纯，游戏将像动作冒险游戏或是角色扮演游戏那样注重故事性，“VIRTUA FIGHTER的角色全都会登场，”铃木裕一边看着企划书一边念道，“A键为踢腿……可以看到体力槽……”念到了诸多让玩家心跳不已的描述，不过同在一旁的SEGA-AM2的大崎先生则吓出了一身冷汗。作为《VR》的十周年纪念作品，游戏当然会是大作，类型是A·AVG或是RPG，这又让人想起了《莎木》……

SONICTEAM：在SONICTEAM的专场展示时间内，主要展示的是NGC版的《PSO》，中裕司当场就直接使用MODEM将几台NGC连接起来进行4人连机在线游戏，也公开了诸多《PSO》的劲爆新情报。NGC版《PSO》已经更名为《PSO EPISODE 1&2》（PSO 1章与2章），之前的DC版及PC版都只属于第一章的故事，预定于夏天发售的NGC版则会有第二章故事。会场上展示了NGC版新加入的密林区与海岸区两个场景，效果相当华丽。NGC版不但在画面，连人物的动作都重新进行制作。与之相对应的，NGC专用的连线用的MODEM（调制解调器）也将发售，NGC专用MODEM的销售还将带有《PSO EPISODE 1&2》的体验版。带体验版的MODEM定价为9800日元，NGC键盘、MODEM及《PSO》体验版的全套定价为16600日元。

▲《PSO》的人物模式型精美至极，但价格不菲，以上几款分别于5月、6月及7月发售，每一款都是12000日元！

UGA：在UGA专场展示时间内，由水口哲也亲自担任主持人，让《太空频道5》的指导汤田先生和《太空频道5 第二集》的指导宫部进行了一场脱口秀，其间讲述了许多关于游戏开发过程中的趣事。从现场所放映的录像上，还可以看到游戏开发之初的“ULALA”竟然是一个全身黑色服装的男性。（汗）

▲怎么连广井王子与大场规胜也花枝招展？

▲这样的ULALA……

OVERWORKS：在OVERWORKS专场时间，由大场规胜与广井王子担任主持人，各个《樱大

www.plumbook.cn

战》的声优也到场与玩家交流。

WAVE MASTER展出了GBA版益智类游戏《SWITCH》，游戏以创意取胜。WOW ENTERTAINMENT主要是展出了已经推出的街机打字游戏《鲁邦3世 THE TYPING》。AMUSEMENT VISION则主要展出了NGC版的《VR射手3 ver. 2002》。

汤川专务

世嘉三四郎

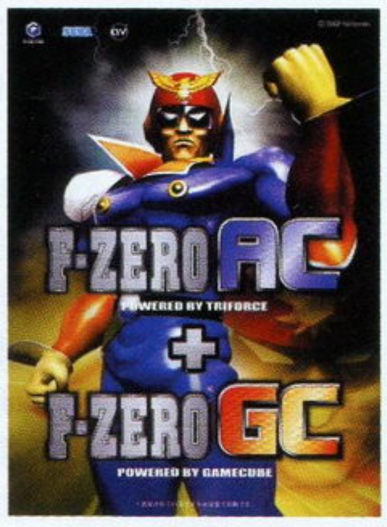
不仅仅是新游戏，会场上还布置了一些SEGA往年最知名的体感游戏让玩家怀旧，如《OUTRUN》、《AFTER BURNER》。现场也销售只有在现场才能买得到的一些小玩偶，如索尼克、《VR战士4》中可爱的蓝兔子等。《PSO》中的人物模型也有展出。会场上的另一大亮点就是忠实的SEGA拥护者们的COSPLAY，会场到处都可以看到真人版的游戏人物，参观者尤如置身于游戏中一般。

“GameJam2”的最后，著名的“世嘉三四郎”与原汤川专务也出场，最后在“世嘉三四郎”的一首《玩SEGA SATURN吧！》（セガサターンしろ!）中结束了“GameJam2”。

特报 SCOOP

任天堂与SEGA合作开发游戏
街机版与家用机版《F-ZERO》同时开发中

真如梦中一样，昔日的两大硬件竞争对手今天竟然开始合作开发游戏了。两公司所开发的游戏为《F-ZERO》，并且是街机版与家用版同时开发。街机版自然是用刚刚公布的TRIFORCE基板，暂定的名称为《F-ZERO AC》，由SEGA负责发行；而家用机版也不用说是NGC平台的，暂定的名称为《F-ZERO GC》，由任天堂负责发行，两个版本的游戏都定在2002年底发售。两个版本的同时开发，还透露出任天堂希望能让家用机与街机进行连动的尝试，连动的媒体预定会利用到NGC的专用记忆卡——“MEMORY 59”。



特报 SCOOP

GBA版《FF战略版》今冬推出
《FF XII》明年夏季发售

日前SQUARE的著名制作人松野泰己接受了媒体的采访，对GBA的《FF战略版》以及PS2的《FF XII》的相关问题有以下回答：

◆GBA的《FF战略版》将由GBA版《皇家骑士团外传》的开发团队来进行制作，将以PS版的《FF战略版》的测试版为蓝本加以改良制作而成。在定位上不是PS版的移植作品，也不会是PS版的续作。由于开发平台的关系，制作人员必须要考虑到掌机的特性，将以“开发出一款适合掌机的《FF战略版》”为目标。

◆考虑到拥有GBA的玩家每次游戏的时间可能不会很长，因此在游戏中将会加入中断机能，玩家在可以在战斗途中中断游戏，再度返回游戏时就会得到一份之前战斗的报告。

▲久违了，松野泰己。

◆《FF战略版》目前的开发度为30%，预计将在今冬登场。

◆《FF XII》的开发工作目前进展得并不是太顺利，将以明年夏天发售为目标。

事件 EVENT

游戏开发者会议评出
制作人心中的最佳游戏

一年一度的游戏开发者会议（GDC）于3月19日～24日召开。会议的场地是美国的加利福尼亚州的San Jose McEnery展会中心。众多来自世界各地的著名游戏制作人参与了该会，并在会议上进行演讲及交换游戏开发的心得。会场上来自SONY的开发人员还公布了PS3的部分细节。本刊将在下期制作GDC的详细报道，敬请留意。

大会上评出了2001年制作人心目中的各项最佳，SONICTEAM社长中裕司荣获大会颁发的“终生成就奖”。以下是获奖游戏的名单：

游戏名称	机种	得奖项目
《侠盗高飞3》	PS2	最佳年度游戏、最佳游戏设计、最佳创意
《ICO》	PS2	最佳视觉效果、最佳关卡设计、最佳创意
《REZ》	PS2/DC	最佳创意
《光环：战斗进化》	XBOX	最佳音效
《杰克和达斯特 旧世界的遗产》	PS2	最佳角色设计

特报 SCOOP

负面新闻不断
日本XBOX持续低迷

2月22日XBOX在日本发售后就风波不断，尤其“DVD光驱划伤游戏碟事件”的风波更是搞得微软灰头土脸，也让XBOX销售成绩直落，日本微软上的这一课代价可谓沉重。日前日本XBOX事业部最高指挥大浦博久在接受访问时就表示“XBOX将重新出发”。访谈内容整理如下：

◆XBOX主机光驱划伤游戏碟的情况占全部出货量的1%不到，而微软也提供完全免费的XBOX交换、修理服务。此外所谓的划伤碟片只是光碟在高速旋转时因为摩擦而在边缘产生了细微刮痕，不会影响到资料读取，目前根本就没有发生过因为划伤碟片而无法读取游戏的情况。

◆因为去年11月XBOX在北美发售时根本没发生所谓划伤碟片的情况，2月22日在日本上市后才听到这消息，原本只是以为单纯个案且不会影响到资料读取，所以没有太在意，但在网络与媒体的渲染下问题越滚越大，让微软必须正视问题严重性。于3月7日发表官方声明接受玩家更换主机。

◆在电脑产业15年，游戏产业对微软而言是全新的挑战，而微软也把电脑、MSN网络与XBOX当作未来三大方向。XBOX刚刚起步，微软也学到不少经验，今后将提供更好的产品与服务，在日本重新出发。

◆XBOX除了在北美有销售佳绩外，在日本、欧洲市场似乎销售受阻停滞不前，而财经投资顾问公司SoundView Technology Group更是明确表示，微软无法达成当初预估的XBOX销售目标。原本微软预估今年6月底全球XBOX销售合计达到450～600万套，但按照目前态势看来希望渺茫，而分析师也预估微软最多达到6月底全球435万台的销售成绩。

特报 SCOOP

《鬼武者2》超级热卖
仅仅两周出货量就达到100万套

日前，CAPCOM宣布，3月7日所发售的PS2游戏《鬼武者2》相当热销，仅仅两周的时间，游戏就突破了100万套的出货量。前作《鬼武者》是PS2上的首款百万大作，目前已经在全球实现200万套以上的出货量，《鬼武者》达成百万出货量用了两个月的时间。以《鬼武者2》现在的销售势头来看，要超越前作的成绩只是时间的问题了。CAPCOM也宣称《鬼武者》作为一个系列游戏，已经稳固地确立了它的位置。本作的美版预定于2002年8月推出，北美方面是否也能获得这么好的成绩就让人拭目以待了。

软件 SOFTWARE

极速软件情报

■MVS版《双截龙》续集公布

《双截龙》又将复活了！新作的名称为：《RAGE OF DRAGON》（龙之怒）。双龙JIMMY和BILLY将再次大展拳脚。游戏仍和前作MVS版

&3D M-SMV

www.plumbook.cn

的《双截龙》一样为对战类型，不过是2对2组队战，玩家一次可以选择两个人物。目前可以确定至少有14个登场人物。游戏将由EVOGA ENTERTAINMENT公司负责制作，游戏的开发完成度很高，甚至已经开始在日本进行街头实机测试了。游戏的正式推出时间是2002年春，没有确切的日期。

另据悉还有数款以MVS基板的游戏正在开发中，包括《新·豪血寺一族（暂名）》、《KOF 2002》、《SNK VS CAPCOM（暂名）》。

■KOF2000移植DC

由原SNK所制作的最后一作《KOF》——《KOF2000》，游戏进化加入了援护系统的《KOF99》。但在原SNK公司退出游戏市场后，《KOF2000》的家用机移植计划就此搁浅。但韩国公司PLAYMORE又让SNK的游戏全部复活，不但《KOF》继续开发新作，《KOF2000》的家用机版也确定将移植DC，游戏目前定于2002年夏天发售。对于DC玩家来说，这真是一条天大的喜讯。

■超酷NGC版《哥斯拉》狂爆登场

哥斯拉是日本人耳熟能详的超巨大“拆楼怪兽”，几十年来，哥斯拉也不断发展出“新品种”，以哥斯拉为题材的游戏也层出不穷。最新的一款《哥斯拉》是NGC版，全名为《Godzilla: Destroy All Monsters Melee》，由INFOGRAMES公司开发。游戏类型为最常见的对战型，针对NGC的性能，还可以同时进行4人大对战，这款《哥斯拉》画面相当不俗，对战用的场景选自世界各地的城市，如旧金山、东京。游戏预定于2002年第四季度发售。

特报 SCOOP 专访网星ENIX公司市场部产品经理王建韬先生

本刊特约撰稿人：DARKBABY

当年以Carl Wang的ID活跃在中国TV游戏媒体界的王建韬先生，曾经和广大的玩家一样有着一个共同的梦想——进入著名的游戏制作公司，如今在他个人的不懈努力下梦想终于实现了。

近日笔者代表《游戏机实用技术》对网星ENIX市场部产品经理的王先生进行了专访。

——我想包括我在内的广大玩家，都已经知道今年1月网星公司成立。但是还是想请Carl先生简单介绍一下网星公司的具体情况。

Carl Wang：网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司（以下简称网星）于2002年1月17日于北京成立，公司是由日本超重量级游戏公司——“ENIX”以及在台湾、大陆享有极高声望的“大宇资讯”合资成立的，主营在线游戏的娱乐公司。两家母公司的老板是在游戏展示会上认识的，他们对彼此公司的产品都有很高的评价，当谈到进军国内游戏市场时两人一拍即合，之后的进一步合作也是顺理成章的事。

——听说本多圭司社长也是亲临现场了吧？能否谈谈您个人和本多社长接触后的印象？

Carl Wang：本多社长对人很随和、热情，也没什么架子，为了了解中国市场正在努力学习中文。

（DB注言1：本多圭司曾担任北美ENIX最高执行长官，精通数国语言并擅长世界市场的拓展，正是基于此。ENIX前社长才力荐本多继任社长的职位，这也表明了该公司意图成为“世界のENIX”的决心！本多曾经担任过诸如《天地创造》、《J计划》等多部大作的监督工作……）

——那请教网星在国内的具体业务？

Carl Wang：网星的主要职能就是把两家母公司的优秀在线游戏带给国内游戏爱好者，当然其他公司的著名在线游戏也有可能通过网星带给玩家。

——网星公司以后是否也会有本土游戏的开发计划呢？

Carl Wang：由于公司性质所限，目前没有游戏开发计划。但游戏的本土化也是我们所希望的，在以后推出的游戏中也不排除会有国人制作的资料片登场的可能。

——日本的ENIX公司和台湾的大宇公司我们都不陌生。这次的强强联手是因为大陆市场的巨大潜力吗？

Carl Wang：嗯，可以这么说。因为全世界的游戏厂商都知道中国是一个尚未开发且潜力巨大的市场，但因为盗版游戏的问题，日本游戏厂商迟迟不愿意来中国投资。不过在线游戏与单机版游戏不同，在线游戏需要注册ID和PASSWORD才可以游戏，这样就可以解决盗版的问题。目前国内真正重量级的厂商还没有进入。这次ENIX与大宇合力打出的必杀一击势必会给国内网络游戏市场创造出新的秩序。

——那这样逐渐扩张的市场是否意味着ENIX也会有计划为大陆引入TVGAME？或者网星公司已经有了这样的计划？

Carl Wang：抱歉，目前还没有这样的打算。但将来ENIX会根据国内市场的需求而推出一系列大作的PC版也说不定哦。（笑）

——说起TVGAME，这里也想问一下《DQ》的最新情况，日本近年游戏发售的趋势都是快节奏的ACT和AVG大热卖，而RPG很难达到理想的成绩，是否因此《DQ Ⅷ》迟迟不发？

Carl Wang：现在都市的生活节奏越来越快，那些快节奏、纯娱乐的游戏确实能给娱乐时间本不充裕的玩家带来乐趣，但这并不能动摇RPG类游戏作为软件销量霸主的地位。大家知道“《DQ》系列”从4代以后一向是慢工出细活的，不过崛井先生已经着手构思下一集的《DQ》，至于是单机版还是网络版连日本ENIX的员工也不得而知……

——就您个人看来，将来网络化游戏会取代现有的单机游戏么？

Carl Wang：网络游戏根本不可能取代单机游戏，就像摇滚乐不可能取代古典音乐一样。游戏受众的不同决定了两种类型游戏的必要存在价值。不过单机游戏的网络化倒是近期的一种趋势，它不但可以增加游戏的乐趣，更能体现出游戏多元化的魅力。

（DB注言2：事实证明网络游戏将与单机游戏长时间并存，很多国内外游戏厂商视网络游戏为挽救社运的救命稻草，私深以为担忧。）

——很多人都认为《DQ》已经过时！甚至上次我们私人交流时你告诉我偌大网星ENIX中算上你在内也仅有5个员工真正玩过《DQ》，对此你的见解是？

Carl Wang：哈哈，这也说明不了《DQ》已经过时，因为大部分网星员工平时只玩PC-GAME，对TV-GAME了解不多。我认为像《DQ》这种正统的RPG游戏不是用浮躁的心态去玩的，你要细细地去品味才能体会到其中的乐趣。

——您个人或者海外游戏制作公司对国内相关媒体的看法？

Carl Wang：我个人对国内电视游戏媒体有很深的感情，她们不但让游戏爱好者了解到最新的游戏动态，还能让人学到有趣的知识。在适当时机网星会和国内电视游戏媒体全面合作，把最新、最棒的游戏介绍给大家。

——最后，你还有什么要我转达读者的吗？感谢您百忙之中抽空接受我的访问，祝您、祝网星ENIX事业发达！

Carl Wang：谢谢！最后我代替网星公司告诉大家，网星ENIX一定会把最最好玩的游戏带给中国玩家，请大家支持我们，谢谢！同时网星公司也希望《游戏机实用技术》在今年有更好的成绩。谢谢大家！

短消息

◆老厂ASC Ⅱ于近日宣布，将目前制作的游戏推出之后，他们将完全退出游戏开发事业，但游戏的发行等相关业务还将继续。ASC Ⅱ近年来比较著名的作品有“《RPG制作》系列”等等。

◆SEGA与THQ于近日宣布将制作GBA版的《梦幻之星合集》，并将收录该系列的前3代作品，全部制作在一盘卡带中。游戏预计在2003年春天发售。此外，SEGA与THQ还将在GBA上推出《超级猴球》、《VR网球》以及《疯狂出租车》等游戏。

◆CAPCOM宣布《生化危机0》将在5月的E3展上展出，美版的发售日定在10月，相信日版会更早一些。

◆SAMMY招牌格斗游戏《罪恶装备》最新作《罪恶装备XX》将于5月10日推出街机版本；NAMCO的《灵通能力Ⅱ》暂定将在6月推出街机版。

◆欧洲版XBOX3月14日发售，在发售两周后，英国商业市场调查机构MCV报道了他们所调查出来的XBOX销售数据。其中英国销售为4万8000台，法国为1万台，德国也是1万台。英、法、德是欧洲三块最大的市场，所以6万8000台的销售成绩明显不如意。当年欧洲PS2在首发的前两天就达到了14万台的成绩，看来微软的确在欧洲市场成绩不佳。

www.plumbook.cn

玉爱排行榜

ACE飞行员主持

日本游戏最新销量排行榜 TOP 20

2002年3月18日～3月24日

1	来自TV动画 ONE PIECE 伟大的格斗！ 2 NEW!	BANDAI ■ PS ■ FTG ■ 2002-03-20 ■ 24万6078套◆累计24万6078套
2	樱大战4 恋爱吧！少女（含限定版） NEW!	SEGA ■ DC ■ SLG ■ 2002-03-21 ■ 21万6106套◆累计21万6106套
3	生化危机 NEW!	CAPCOM ■ NGC ■ AVG ■ 2002-03-22 ■ 10万4144套◆累计10万4144套
4	力量职业棒球 口袋版4 NEW!	KONAMI ■ GBA ■ SPG ■ 2002-03-20 ■ 8万1775套◆累计8万1775套
5	鬼武者2	CAPCOM ■ PS2 ■ A · AVG ■ 2002-03-07 ■ 7万0041套◆累计85万2366套
6	J联盟 创造职业球会2002	SEGA ■ PS2 ■ SLG ■ 2002-03-07 ■ 6万2058套◆累计36万5621套
7	涂鸦王国 NEW!	TAITO ■ PS2 ■ RPG ■ 2002-03-20 ■ 4万4803套◆累计4万4803套
8	荒野兵器 进化版3(含限定版)	SCEI ■ PS2 ■ RPG ■ 2002-03-14 ■ 3万5753套◆累计17万5705套
9	哄当巨人	任天堂 ■ NGC ■ ACT ■ 2002-03-14 ■ 2万1600套◆累计6万2500套
10	真女神转身II NEW!	ATLUS ■ PS ■ RPG ■ 2002-03-20 ■ 1万9409套◆累计1万9409套
11	GROOVE ADVENTURE RAVE	KONAMI ■ NGC ■ ACT ■ 2002-03-20 ■ 1万7067套◆累计1万7067套
12	洛克人 EXE2	CAPCOM ■ GBA ■ RPG ■ 2001-12-14 ■ 1万7051套◆累计28万9414套
13	樱大战 完全保存版 NEW!	SEGA ■ DC ■ SLG ■ 2002-03-21 ■ 1万6861套◆累计1万6861套
14	掷筛子游戏 NEW!	KONAMI ■ PS ■ TBL ■ 2002-03-20 ■ 1万5847套◆累计1万5847
15	异度传说 一章 力之意志	NAMCO ■ PS2 ■ RPG ■ 2002-02-28 ■ 1万3245套◆累计38万5962套
16	实况棒球2002 春	KONAMI ■ PS ■ SPT ■ 2002-03-14 ■ 1万1632套◆累计2万9244套
17	GROOVE ADVENTURE RAVE 光与暗的大决战 NEW!	KONAMI ■ GBA ■ ACT ■ 2002-03-20 ■ 1万1550套◆累计1万1550套
18	魔界塔士 SAGA NEW!	SQUARE ■ WS ■ RPG ■ 2002-03-20 ■ 1万0866套◆累计1万0866套
19	网球王子	KONAMI ■ PS ■ SLG ■ 2002-02-28 ■ 1万0771套◆累计11万4691套
20	山顶街3 亿万长者	ENIX ■ PS2 ■ TAB ■ 2002-02-28 ■ 9947套◆累计12万0374套

本周榜首冠军真是爆s冷门，由日本大人气漫画改编的格斗游戏《来自TV动画 ONE PIECE 伟大的格斗！ 2》发买首周24.6 万套达成，大约占出货量90%。去年3月发售的前作，累计销售56.9 万套，所以本作有此销量也不足为奇、就看看它能否打破前作纪录吧。第2位便是DC玩家，也可以说是“樱战迷”热泪期望之作《樱大战4》，它是该系列在DC上的最后一作。在DC游戏市场几乎降到“绝对零度”的形势下，能够获得首周21万余套的成绩，可见该系列的FANS是多么忠心耿耿，不离不弃。排行第3位的就是话题满载的NGC重头游戏《生化危机》。可能许多人都没有想到如此出色的“RE-biohazard”发售3天内竟然只有10万余套的销量，其中折射出很多敏感的问题，更是耐人寻味。《生化危机》最终会不会惨遭滑铁卢呢？下期排行榜就见分晓。

日本最新主机销量排行榜

2002年3月11日～2002年3月17日

机种	一周贩卖台数	年度累计台数	市场占有率
PS2	7万5989台	109万4725台	56.9%
GBA	2万8382台	71万6530台	21.3%
NGC	1万2698台	30万7485台	9.5%
XBOX	7924台	17台9931台	5.9%
PSone	5045台	8万2624台	3.8%
WSC	2071台	4万3495台	1.6%
GBC	1347台	4万9283台	1.0%

如果说XBOX日版首发成绩还算不错的话，那么进入3月之后，形势便急转直下，本周竟然连8000台的销售成绩都未达到，加上前段时间的“刮片”事件，更是令日版XBOX雪上加霜。没有适合日本人口味的游戏是XBOX面临的最大问题，这样导致XBOX的游戏销量普遍离谱的低，SEGA新作《枪之女神》也同样不适合日本人的胃口。在排行榜前50位中，XBOX仅有2款游戏上榜，除了《死或生3》成绩还算不错之外，其他十几个款游戏每周销量连2500套都无法达到，怎一个惨字了得。另外，在欧美广受好评的NGC游戏《星球大战 流浪中队》日版的销售情况也相当糟糕，真是令人惋惜，这个游戏的画面真的相当华丽，只可惜游戏比较单调。

经典游戏怀旧排行榜 TOP10

1997年12月29～1998年12月27日

名次	游戏名称	类型	厂商	销量
1	生化危机2	AVG	CAPCOM	215万5266套
2	GT赛车	RAC	SCEI	149万5761套
3	铁拳3	FTG	NAMCO	118万6119套
4	寄生前夜	AVG	SQUARE	99万4560套
5	异度装甲	RPG	SQUARE	89万2015套
6	塞尔达传说 时之笛	A · RPG	任天堂	82万4952套
7	胜利十一人3	SPG	KONAMI	75万0881套
8	星海传说2	RPG	ENIX	70万0457套
9	XI[sai]	TAB	SCEI	68万6042套
10	合金装备	ACT	KONAMI	67万4591套

希望大家看了这个“旧作排行榜”后，能够有一种将尘封已久的“老经典”拿出来玩玩的冲动。

www.plumbook.cn

文：特约撰稿人　DARKBABY

QUEST漫谈

——湮没的史诗《皇家骑士团》

塞提基内亚神话

伴随着松野泰已整个大学时代的除了大量的AD&D小说就只有摇滚乐了，以FREDDIE MERCURY为主唱的英国皇后乐队（QUEEN）是松野的最爱，生性有些孤僻的他经常不厌其烦地一遍又一遍听着胶木唱片度过漫漫长夜。

《皇家骑士团》的灵感完全来自于皇后乐队的成名作《QUEEN Ⅱ》。在摇滚乐史上被誉为不朽作品的QUEEN Ⅱ结合了主唱者FREDDIE MERCURY空灵清越的嗓音和诡异跳脱的重金属节奏构成了一种可以令人产生时空错觉的的天籁之音，被当时的西方音乐界赞美为完美融合古今文化的“摇滚歌剧”。深受这张唱片感染的松野泰已竟然因此创作了一部全八章的神话小说《皇家骑士团传说》，皇家骑士团的名字则正取自该唱片B面的首曲。1989年夏季；大学毕业的松野怀揣着他的梦想进入了游戏软件开发会社 QUEST。

QUEST成立于1988年7月，由德川诚创立的该会社注册资金仅有3000万日元，办公地点为东京都世田谷区三轩茶屋。按照松野后来的说法他选择该会社的原因仅仅是离家近上下班方便和喜欢“QUEST”这个名字的含义。在松野入社前的1988年QUEST为任天堂FC制作的SLG游戏《大战略》获得了不俗的评价，而由SUNSOFT负责发行的《マハラジャ》是该会社的第二款FC游戏软件，松野当时仅仅参加了后期调整工作。1990年QUEST与主营开发PC软件的BOTHTEC合并，由八卷龙一担任新QUEST的取缔役社长。对《银河英雄传说》等幻想文学有着独特嗜好的八卷龙一与松野泰已是相见如故、一拍即合，很快将松野提升为主要的游戏策划人。

《魔天童子》是第一款由松野泰已负责策划的动作游戏，这部作品对于他个人而言是相当关键的一步，松野逐步掌握了游戏软件开发的具体细节，特别是通过这个游戏他和吉田明彦、皆川裕史等后来Ogre Team的重要成员建立了良好的协作关系。在FC市场急剧萎缩的1990年这部无名会社制作的低成本游戏取得了近5万套的销量，不但令会社高层兴奋不已，同时也引起了任天堂方面的关注。1990年内QUEST又陆续发售了FC软件《ダンジョンキッド》、GB软件《バトルピンポン》等4款游戏且都小有斩获。松野泰已因其过人的才能深得会社高层的器重。对于整个日本游戏业界而言1990年是重大转折的一年，11月21日发售的任天堂16位主机SFC引起了非常强烈的市场反响。目睹了突飞猛进的硬件机能，松野泰已突然想起了那个久已搁置的学生时代梦想……

松野泰已认为电子游戏在很大程度上比纯粹的小说更能体现复杂的世界观，他决心把自己构思的全八章神话小说加以游戏化。在通读了松野长达十数万字的皇家骑士团小说梗概后社长八卷龙一对此非常赞赏，很快认可了软件开发的提案。于是占据了QUEST开发人员半数以上的20人团队展开了历经两年光阴的漫长征途，无论人力、物力的调拨都堪称会社史上空前。为了打消松野对游戏销量的顾虑，八卷氏在公开场合声称：“我们的销售目标仅仅是5万套！”而在私下他和副社长德川诚都对之寄予了厚望（松野个人当时的销售目标是10万套以上）。

对于自己全身心寄托的梦想，松野泰己表现了近乎偏执的苛刻。无论哪个方面都力求尽善尽美，每一个细节他都要亲自过问，光是担当作曲的崎元仁中途废弃的音乐就足以灌制数张唱片。游戏的模式数次更易，而面对全新主机所遇到的大量技术难题则几乎令计划中途夭折，所有成员的精诚团结和任天堂的及时援助才使得这个作品得以逐步成型。1992年9月；这个秘密开发的SLG游戏《传说のオウガバトル》（海外版名称《皇家骑士团》）首度披露，打着“恢弘壮大的历史史诗”旗号的该作品以其独特的风格迅速获得了广泛瞩目，《FAMI通》等相关媒体进行了连续的追踪报道。随着松野泰己阐述的世界观渐次披露，玩家对之兴趣愈加浓厚，当次年3月12日这部作品终于问世时销量迅速突破了40万套、《Fami通》给予了32分的殿堂评价。这样一款出自小会社、无名策划人、事前从未进入游戏期待排行榜的作品能取得如此成绩实在令人刮目相看，八卷社长对于超乎预想的销售成绩笑得合不拢嘴。事实上由于《皇家骑士团》的一再延期和预算超支给QUEST造成了相当大的财政压力，很多社员都曾对此颇有赘言，该软件的最终顺利发售和会社高层一如既往的支持信赖也密不可分。

《皇家骑士团》的故事框架源于松野泰已构想的塞提基内亚神话（《ゼテギネア神话》），松野大量借鉴了古欧洲的宗教体系后才逐步完善了自己的神话体系。《皇家骑士团》的故事定位在全八章故事的第五章，讲述了“传说五勇者战争”结束后圣骑士格兰建立了赛诺比亚王国，若干年后五勇者之一的大贤者拉休迪突然暗杀了格兰王并协助北方海兰多王国的因多拉女王迅速吞噬了整个塞提基内亚大陆。故事的主人公则是一个起义军的首领，肩负着沉重的历史使命……这款游戏充分体现了Ogre Team成员们强烈的突破欲望，大胆使用新技术使得作品更具时代气息。战场遭遇时的语音效果大幅增加了临场感、而活用了SFC当时独有的扩大缩小机能不但提高了视觉效果还利于玩家控制战争的局势、而独创性地采用半即时战斗模式一举扭转了过去回合制SLG偏重于内政的弊端，玩家必须对大局有全盘把握才能立于不败之地，这不但是技术的突破更是制作理念上的创新！吉田明彦担当的游戏原画设定颇见功力，近似欧洲中世纪壁画的笔触和晦暗的色调完全与游戏的氛围相契合。岩田匡治和崎元仁合作的音乐方面也堪称相得益彰；崎元负责的主题音乐气势恢弘极具穿透力，岩田负责的战斗效果音则渲染了一种独特的神秘氛围。

www.plumbooks.com

最出色的当然还属松野泰己的剧本。作者从容地向玩家展示其宏大世界观的冰山一角，人与人之间的恩怨离合、国家的兴衰更替、不同宗教信仰的纠结冲突乃至诸神的争斗无不凸显了作者本人对现实的深刻反思。游戏中大量的对话也成功塑造了一个个鲜活的人物形象。在剧情方面松野设定了大量的分支情节而赋予了玩家迹近创造历史的成就感。往往不经意的举动就完全改变了情节的推展轨迹，这样的设定更让人彻底感受到“无数的偶然造成了必然的结果”这一千古不变主题的真谛所在！应该说松野泰己非常出色地把自己编织的神话灌输给了广大玩家，在游戏中他还有意无意地留下了大量伏笔，诸如强大而神秘的北方宗教国罗迪斯（ロ－ディス）、圣剑普留希尔顿（ブリュンヒルド）的由来等等使得玩家对这个架空世界更生憧憬。《皇家骑士团》发售后很长一段时间里QUEST本社每天都要接到数百个来电，松野亲自聆听并逐一耐心回答玩家的询问和建议，这在很大程度上也间接说明了 QUEST 会社规模的局促。

在接受《THE-SFC》的专门采访时松野泰己表示他考虑把《皇家骑士团》续篇定位在神话第四章的位置；也就是讲述圣骑士格兰·赛诺比亚、魔女坦尔多、大贤者拉休迪等五勇者传说的章节。在访谈中松野甚至具体说明了有关神喻和古巴比伦楔形文字间的关系等细节，但是松野随后的一次国外旅行完全改变了他的最初构想，更由此诞生了一款游戏史上具有绝对象征意义的伟大作品！

松野泰己数月的东欧旅行使其世界观有了很大的改变。其间遍历了各地的宗教和历史遗迹，特别是亲眼目睹了波黑战争中种族虐杀的残酷，使他的心灵受到了深深的震撼。在回国后松野推翻了原有的构想重新创作了剧本，甚至以不足以表达自己创作意图为理由彻底否定了业已得到一致好评的前作游戏模式。名为《Tactics Ogre》的制作计划在1994年初正式确定，为此QUEST几乎调动了所有的人力物力资源，连全资子会社BOTHTEC负责开发PC版“《银河英雄传说》系列”的成员也被抽调前来协助工作。（PC版“《银河英雄传说》系列”是QUEST的另一个著名的SLG系列目前共推出六作，由BOTHTEC负责发行。）任天堂为QUEST提供了最新开发的SFC软件开发引擎，这样的待遇当时也只有SQUARE、ENIX等少数嫡系主力厂商才能享受，之所以青睐有加的原因是任天堂高层对QUEST这家只有三十多名开发人员的小会社能制作出《皇家骑士团》那样的高品质畅销游戏深表赞许。前作的饱经磨难也使Ogre Team积累了足够的开发经验。松野泰己毫不妥协的完美主义再次充分发挥，从1995年1月中开发画面初次披露时宣布将于该年夏季发售，前后四次以追加要素和提升品质为理由推迟发售日期，为了配合任天堂SFC的软件攻势才不得不于10月6日匆忙推出。最后的一个多月里开发人员几乎是不眠不休地连续奋战，最终保证了游戏以几乎完美的状态问世。

《Tactics Ogre》完全突破以往的SLG、RPG作品类似人偶剧的表述方式，大量采用了电影化叙事手法多角度刻画人物性格和推展剧情，3D场景使得战斗场面更真实更具视觉冲击力。难以想象区区24M卡带的容量承载了何等跌宕起伏的情节，从画面的精致程度看Ogre Team对SFC机能的熟悉程度比之SQUARE也不遑多让，几乎达到了主机二维表现力的极限。崎元仁创作的主题音乐和吉田明彦的插画都体现了他们的技艺日臻完熟，对整个塞提基内亚神话系统也有了更深入透彻的了解。相对于前作纯SLG形式注重战斗乐趣，松野泰己在《Tactics Ogre》有意识地采用R-SLG形式来削弱战斗的重要性，进而将玩家的注意力聚焦到对剧情的理解。这一大胆的设想取得了空前成功，无数的玩家被深邃的剧情所彻底征服，甚至有人将松野与宫崎骏并称为百年一遇的“鬼才”！该游戏用重墨渲染了一幕历史大悲剧，通过以叙述德尼姆和卡秋娅这对没有任何血缘关系的姐弟的恩怨纠葛为故事主线深度揭示了权利和欲望的罪恶。极具张力的灰色笔触透析了人生的无常；无论是德尼姆姐弟的亲情弃绝、“圣王”特鲁嘉亚面对至亲丧亡后绝望的心情……处处皆与主题思想相暗合。该游戏的现实性也使其达到了前所未有的高度：暗黑骑士兰斯洛特在为屠杀异族无辜民众的罪恶行径辩护时如此说：“正是由于你们的反抗才造成了无谓的牺牲……”这与若干年后某个超级大国的新闻发言人为其野蛮轰炸他国领土时发表的言辞惊人的吻合！在对种族屠杀和宗教冲突的阐述方面也能看到作者对此独到而精辟的见解。

《Tactics Ogre》在日本游戏史上得到了前所未有的高评价，在作品发表后的次周就迅速冲上各大TV杂志新作期待榜TOP5之列。对这个游戏《FAMI通》给予了34分的评价（SFC游戏综合排名第10位），连续七年稳居名作怀旧榜前十位至今堪称奇迹。这个被“神格化”的游戏发售后理所当然地取得了50万以上的销售佳绩。对于笔者个人而言，《Tactics Ogre》是心目中的最高杰作，即使用现在的眼光来分析无论哪一方面该游戏都是完美无缺的。从松野泰己和QUEST当时制作这个游戏的态度来看，那种所谓游戏仅仅是一种单纯商品而非艺术品的理论显得苍白无力。不过也必须承认，在日益商业化的今天，抱着打造艺术品的心态去制作游戏的厂商和制作人已经凤毛麟角（诸如《MGS》、《寂静岭》这样的艺术化倾向作品相当罕见）！

《Tactics Ogre》发售后不久《电击王》对松野泰己进行了专访，新婚不久的松野对自己的新作相当满意，并声称是奉献给自己30岁生日的最佳礼物。当问及对续篇的看法时松野回答道：“身心有些疲惫……需要一段时间进行调整。”对QUEST是否会加入任天堂筹划中的新主机N64的开发阵营他也做了肯定的回答。

数月后六本木的一间高级酒吧。

这间酒吧是TV游戏界高级从业人员聚会的理想场所，经常会看到诸如任天堂与世嘉、SQUARE和ENIX、《FAMI通》和《电击》等一些存在强烈竞争意识企业的员工私下在此把酒言欢的奇特景象。松野泰己在同学三原氏的引荐下初次会见了ARIKA的社长西谷实（现转任日本微软高层），由于当时SQUARE已经确定了将转投索尼PS阵营以大展拳脚，鉴于不久前《圣龙传说》的市场反馈对自社制作SLG方面优秀人才的匮乏颇感焦虑，阪口博信在接触《Tactics Ogre》后对松野的才气叹羡不已，于是委托友人西谷实重金挖角。西谷实开出的价码是松野泰己无法不为之不动心的，更让松野最终作出抉择的是当时SQUARE和QUEST两社间企业规模和声望的巨大反差。1995年的SQUARE在TV游戏界风头一时无俩，而松野至今难忘当年《皇家骑士团》发售后一天接听上百个电话的窘迫情况。QUEST的企业规模显然已经无法满足松野强烈的自我突破欲望，惟一牵绊他的理由是如果离开QUEST势必将放弃自己一直以来的理想——塞提基内亚神话系列，最终松野将自己的目光投放到更远的角度……

松野泰己以婚变需要调整心态为理由辞职离开了QUEST，不久吉田明彦、皆川裕史、崎元仁等一批Ogre Team成员陆续移籍SQUARE。1996年7月末SQUARE就公开了由松野领衔的《最终幻想战略版》（简称《FFT》），1997年6月20日《FFT》发售后凭借着强大的品牌效应和不俗的品质迅速突破了百万大关，成为了日本最畅销的S·RPG游戏。2000年2月11日发售的AVG游戏《Vagrant Story》（《放浪冒险谭》）成为了PS主机上惟一一款获得《FAMI通》40分最高评价的作品。

与松野泰己个人的风光相比QUEST几乎陷入了绝境，多年培养的优秀人才因为恶意挖角几乎为之一空。八卷龙一引咎转任BOTHTEC的社长（BOTHTEC 1997年初从QUEST分离而独立运作），由原副社长德川诚主持危局。依靠着向其他软件厂商出让“《皇家骑士团》系列”两作的移植权勉强维持着局面，1998年任天堂出于对QUEST以往成绩的信赖而决定大力提携，

先后注入数亿日元的资金使其逐步恢复了运作，该年末QUEST发表了标题为《皇家骑士团3》的N64版最新作，由社长德川诚担任该游戏的总策划。失去了原创者松野泰己的《皇家骑士团》就是一副丧失了灵魂的空皮囊，在剧情描述方面完全游离于主题之外。失去了皆川裕史等的开发小组在工作效率上也不如人意，相比前作高水准的2D水准，该作品显示了QUEST在技术上的青黄不接，以三维处理见长的N64主机上竟然出现了严重画面破碎现象。新人担纲的音乐和人设也缺乏灵气……最要命的是由于对新主机的性能不熟导致开发进度一再迁延，由当初任天堂预计的1999年春季拖到该年7月14日才匆忙发售。值得关注的一点是，在游戏即将完成的3月末（N64卡带生产周期约一个月），QUEST忽然将原标题《皇家骑士团3》更改为《皇家骑士团64》，间接说明了发行商任天堂对这款游戏的品质相当不满意。

《皇家骑士团64》的故事定位在塞提基内亚神话的第六章，与第七章《Tactics Ogre》处在同一时间段。讲述数百年前金之民的领袖“开辟王”在大地女神バーサ协助下统一了パラティヌス大陆，由于罗迪斯教国的侵略使得王家成了有名无实的傀儡，而百姓则饱受奴役之苦。主角马格那斯出身军人世家，由于偶然的原因投身于起义军的队伍中，最终的敌人却是“开辟王”和大地女神バーサ的女儿半神达尼嘉（ダニカ）……策划人希望通过描述朋友、君臣、父子、人神的感情纠葛来深化“仇恨和欲望使人丧失本性”这个主题，限于德川诚本人的能力而远未达到初衷。在作战系统上试图取前两作之所长结果反类其犬，独创的合战模式则如同鸡肋。凭借着发行商任天堂强大的号召力和前作空前的美誉度，《皇家骑士团64》仅仅取得了20万左右的销量令任天堂非常失望。《FAMI通》给予的32分殿堂评价也包括了大量的个人感情因素。

2000年6月20日推出的NEOGEO-Pocket版《皇家骑士团外传 赛诺比亚的皇子》是一款被冷落的名作，在SNK的力邀下QUEST答应为其16位掌机NGP制作游戏，本作讲述了《皇家骑士团》的核心人物特利斯坦王子率义军消灭魔骑士バルドル麾下暗黑军团的故事，在战斗模式上完全沿袭了最初作的系统而加以简化。该作品的《FAMI通》评价28分为历代以来最低，软件的销量也难以逃脱NGP游戏无法卖过5万套的诅咒。

2001年6月21日GBA版《Tactics Ogre外传 罗迪斯的骑士》发售。这款守成的作品基本沿袭了《Tactics Ogre》的系统和叙事方式，处处务求中规中矩不敢稍越雷池。发行商任天堂在各方面也提供了有力的协助，在任天堂的授意下QUEST针对携带游戏的特性对系统进行了合理的简化，如将原先战斗中WT顺番移动改为了传统的回合制，该游戏还有机融入了被任天堂奉为圭臬的收集、对战等要素令耐玩度大大增加。游戏推出后很快突破了30万大关并获得了《FAMI通》33分的金殿堂评价，在GBA初期的作品中《Tactics Ogre外传》的口碑相当不俗。《Tactics Ogre外传》思想内涵相当深刻，主人公是《Tactics Ogre》中的大反派塔尔泰洛斯·兰斯洛特，讲述了他原名阿尔方斯的青年时代为追踪天枪郎努基斯展开的传奇经历。本作的最终BOSS是被天父太阳神フィラーハ放逐的堕天使大天使シャヘル，对人类的贪婪、残暴、愚昧等充满了憎恶而发誓要将人类彻底消灭以净化世界，但当在他死亡的顷刻聆听到一位人类修女真诚的祈祷声时领悟到人类身上还存在着伟大的“博爱”和“宽容”，因此历经数千年的禁锢得到了彻底解脱……该作品揭示了许多以往玩家对塞提基内亚神话系统困惑的地方，比如终于获知神秘而强大的罗迪斯教国尊奉的主神就是天父费拉哈（フィラーハ），相对于塞提基内亚大陆信奉的正义女神菲尔雅、威利亚大陆崇敬的四元素神，证明了松野泰己的宗教观借鉴自现实中天主、基督、东正三教的一脉三传。

严格来说《皇家骑士团外传》和《Tactics Ogre外传》两部游戏都属于原作者松野泰己主题思想以外的作品。我们不妨从系列作品的副标题着手分析；因松野本人对皇后乐队的近乎痴狂的顶礼膜拜，他构想中所有塞提基内亚神话系列作品的副标题都使用了该乐队经典QUEEN II的曲名。比如第五章《皇家骑士团》是“The March of the Black Queen”、《Tactics Ogre》是“Let Us Cling Together”、《皇家骑士团64》是“Person of Lordly Caliber”以及未推出的最终章“In The Lap of the Gods”。《Tactics Ogre外传》的副标题“The Knight of Lodis”则完全背离了系列的主题。

岁月无情磨蚀了人们的记忆！无数叱咤一时的名厂大作沉埋黄沙……相比较《Tactics Ogre》历经七载岁月仍笑傲于名作怀旧榜的高位，其后推出的系列三作却早已销声匿迹。对于这样无奈的现状，很多玩家不禁在想：QUEST和塞提基内亚神话系列的未来会是怎样呢？！

2002年3月的某一天，一个震惊的消息玩家们几乎怀疑愚人节的提前到来。SQUARE正式宣布已经从QUEST手中购买了塞提基内亚神话系列的版权，将由松野泰己重新主导游戏的制作。因为SQUARE和索尼紧密的战略伙伴关系、由于任天堂在撮合这桩交易中起到的关键作用，使该系列未来即将登陆的硬件平台暂时成为了不解之谜。

而对于如笔者等塞提基内亚神话系列作品的忠实拥趸，全新的游戏将出现在什么硬件平台已经无关紧要，能够旧梦再续已经是求之不得的幸事了，SQUARE的行为无疑是一桩功德无量的义举！

但是如撰写过《ゼテギネア神话记》的日本某资深玩家所困惑的那样：

“拥有众多一流软件品牌的SQUARE是否会像QUEST那样倾一社之力精心打造《皇家骑士团》这个二线品牌呢？”（《皇家骑士团》系列的知名度相比“《FF》系列”而言）

“松野泰己是否还有当年那种惊人的创造力呢？！”

对于失去了“《皇家骑士团》系列”的QUEST已是一无所有，我们从其兴衰的轨迹不难看出商业社会的太多实像……

后记：

在着手这个专题时不禁勾起笔者一段沉重的记忆：1993年夏季无意间觅得一本名为《星际》的台湾TV游戏杂志，其中的一篇《皇家骑士团》的攻略对我产生重大影响，很多的心得都是以前从未想到过的，从这位名叫涂丞哲的同道的前言中可以获悉在撰写这篇攻略时正患着严重的感冒。不久后我从新一期的《星际》获知了一个震惊的消息，那位作者因为不堪忍受读者对他攻略中一些错误的诟骂而悬梁自尽了……这是我记忆中惟一一位游戏的殉道者，就我的眼光来看在当时没有网络和任何官方资料可供借鉴参考的情况下如此水准的攻略已经非常难得，其轻易捐弃生命实颇不足取。

与那位前辈相比在下颇感汗颜，被视为个人成名作的《沙罗双树 皇家与纹章比较谈》中存在诸多不可宽恕的谬误，对自己的粗疏造成误导世人的结果深感愧悔，计划在不久后推出该文的完全修订版本以弥补过失……

谨以此文纪念一位游戏的殉道者，我辈当以此为鉴！

洛克人ZERO

文：SOUL

一边是人类再次过上幸福生活的大都市——新·阿卡迪亚，一边是所有的半机器人悲惨度日的旧都市……可是，原来人类与半机器人一直都是友好相处、共同开创美好生活的……

GBA	CAPCOM	ACT	1人
	预定2002年4月26日		自带记忆功能
卡带	—		

角色介绍

本作的主人公，在沉睡了100年后被雪儿唤醒。以前曾作为反乱猎人为了和平而战，不过现在他已经完全失去了以前的记忆。

ZERO

雪儿

具有极优秀才能的科学家，每天都不遗余力地做关于能量的研究。现在和被人类政府视为排除对象的半机器人一起生活于废墟一般的旧都市中。

反抗活动的同伴们

曾被人类政府作为暴走半机器人逮捕，但却被他们机智地逃脱了。现在和雪儿等人一起生活于废墟都市，并为了拯救其他同伴而行动。

未明人物X

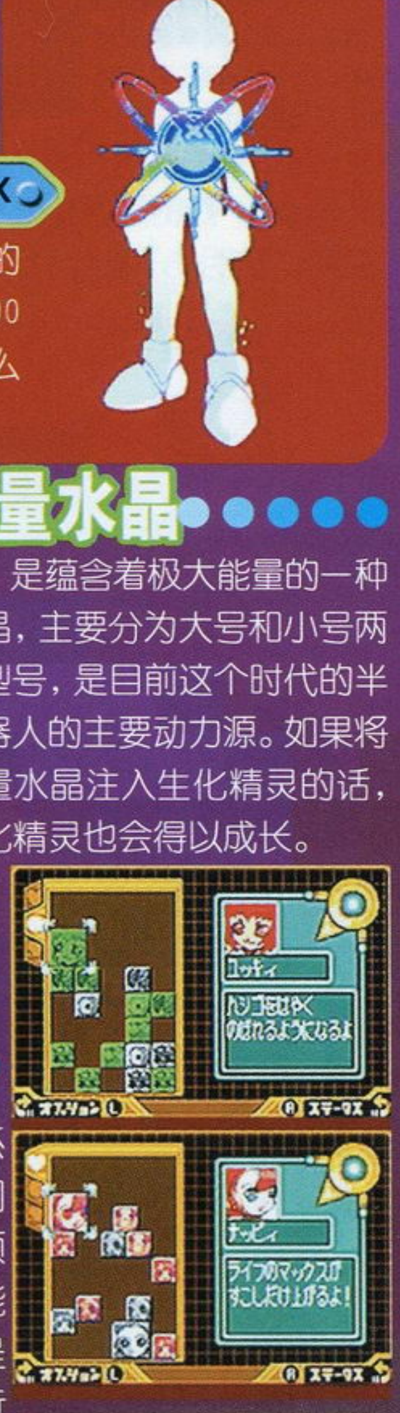
每当ZERO危急时就会出现，帮ZERO解围的神秘的生化精灵。（本作剧情是在《X6》后的100年，那么我们正义的英雄X在这100年中到底怎么样了？这个生化精灵就是X的化身吗？）

任务执行制

游戏中剧情的发展是以从雪儿那里得到所安排的任务为主的。本作一共会有约16种的任务让ZERO去执行。

能量水晶

是蕴含着极大能量的一种水晶，主要分为大号和小号两种型号，是目前这个时代的半机器人的主要动力源。如果将能量水晶注入生化精灵的话，生化精灵也会得以成长。



生化精灵系统

这是本作新加入的，同时又是最重要的一个系统。游戏中ZERO可以找到一些生化精灵，并让它们帮助ZERO进行战斗，让ZERO更方便地执行各项任务。但是记忆体的容量有限，所以ZERO每次只能携带3只生化精灵。另外，生化精灵在获得以后，是不能直接使用的，只有给它们能量水晶，让它们进行成长以后，才可以真正使用。

ZERO多姿多彩的动作

与“《X》系列”相同，ZERO的主要移动方式就是冲刺，之后再配合上各种丰富多彩的动作。众所周知，ZERO向来都以丰富多彩的攻击动作为特点，那么作为已经成为新系列主人公的他在本作又会有怎样丰富的动作呢？

◆BUSTER SHOT（爆裂射击）

与以往的“《X》系列”中的X的射击能力大致相同，虽然不可能像以往的X那样具有超强的射击能力，但已经比过去的ZERO有更强的远距离攻击能力了。

◆Z SABER（Z光剑）

这是历代来ZERO所用的主力武器，具有极高的破坏力，不过毕竟属于近战用的兵器，所以只有与敌人接近时才能发挥优点。

◆ROD（光枪）

ZERO的全新武器之一，与光剑相比，光枪具有更远的攻击范围，但这并不是这样武器的主要特点。光枪的主要特点在于，它可以直接向自身周围的8个方向攻击，而且可以跳跃起来向正下方的敌人进行刺击。

◆SHIELD BOOMERANG（回旋护盾）

同样是本作ZERO的全新能力之一。回旋护盾首先是一个护盾，用它可以抵挡住所有来自敌人的光线（能量）系统攻击，并且将这些攻击反弹回去，真是相当有用啊。但回旋护盾的作用却不仅于此，在用护盾进行蓄力之后，ZERO甚至可以将护盾作为一种远距离的强力武器投出去！

武器元素

ZERO射击能力方面已经有了进化，所以这次他能够装备的武器有3种，包括电击枪、火焰枪和冰气枪，这些武器除了普通攻击之外，同样可以进行蓄力攻击。ZERO果然已经进化成一位远攻击与近攻击都擅长的英雄了。

称号系统

这个系统是由《X5》、《X6》的类似系统发展而来的。在行动中，ZERO所击倒的敌人数量、所受的伤害量、所使用的道具量及所耗费的时间等都会影响到ZERO所获得的称号。称号的级别越高，游戏中的其他角色就会越尊敬ZERO，反之其他角色就会小瞧ZERO。

攻略杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

《疯狂出租车》最早诞生于1999年的街机上，由于大受好评，后来又推出了家用机版，至今已推出过两作。在游戏中，玩家要扮演一位为将乘客送到终点而无所不用其极的出租车汽车司机，你可以无视任何交通法规、道德准则，在大街上横冲直撞——这就是标题中“疯狂”二字的由来。只要能按时到达，就可以拿到车资，同时开始寻找下一个客人，而车资就是衡量玩家水平的标准，类似其他游戏中的分数。日本玩家《疯狂出租车》街机模式的最高纪录高达13万分，实在是令人咋舌。

继XBOX版的《疯狂出租车2》发售后，今年夏天，《疯狂出租车3》也要在XBOX上登场了！此作的副标题名为“至尊压路机”，无疑是在形容疯狂出租车开在路上时的那种威风凛凛、谁与争锋的架式，不知这回轮到哪座城市要倒霉了。

XBOX	SEGA	ACT+RAC	1人
DVD-ROM	预定2002年夏季发售		未定
	未定		

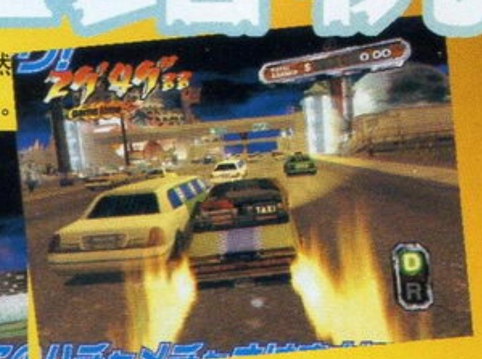
疯狂出租车3 至尊压路机

↑这里是拉斯维加斯的高级宾馆，可以看到很多豪华轿车。各位穷人们，快去把它们撞得稀巴烂吧！

→本作依然保留了《疯狂出租车2》里新加的跳跃动作，的确是够疯狂的。这个游戏离RAC越来越远了。

↑这位老兄的汽车样子可真够酷的。由于是夜晚，汽车还开着两个点光源呢！

↓以汽油为动力的汽车居然能够飞这么高，实在是令人佩服。



↑这就是“CRAZY DASH”，能够使汽车瞬间就提升到顶速。

断角色速报！

这回又有4位“疯的”司机加入战团，他们分别是驾驶技术精湛的安吉尔、自命不凡的扎克斯、精明能干的比克斯拜特和心宽体胖的黑人大婶维娜斯。

安吉尔
ANGEL
性别：男
年龄：18
身高：175cm
体重：68kg
血型：B

比克斯拜特
BIXBITE
性别：男
年龄：24
身高：185cm
体重：74kg
血型：AB

扎克斯
ZAX
性别：男
年龄：36
身高：192cm
体重：143kg
血型：B

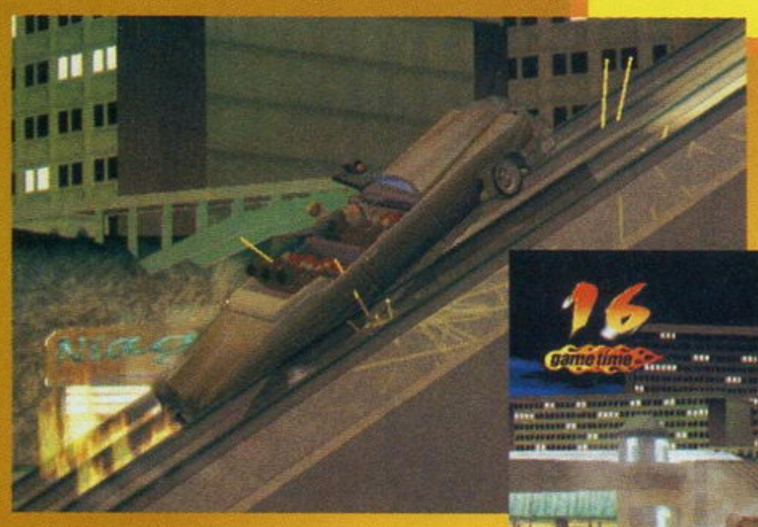
维娜斯
Mrs.VENUS
性别：女
年龄：48
身高：165cm
体重：93kg
血型：O

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

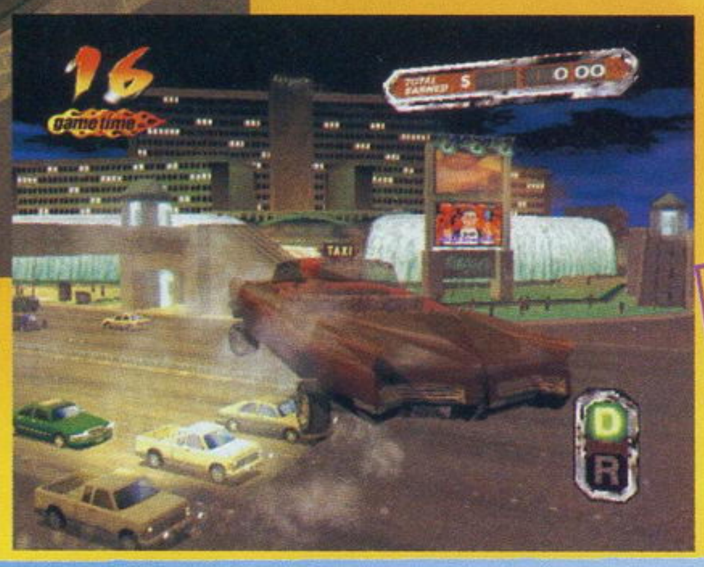
"GLITTER OASIS"

新赛道公开!

“《疯狂出租车》系列”前两作的舞台是纽约和洛杉矶，而在本作中又加入了一条全新的赛道：GLITTER OASIS。这个地方可不是虚构的哟，它就是世界上最大的赌城拉斯维加斯的中心地区。为了表现出赌城纸醉金迷的气氛，各位“疯的”司机的活动时间改为晚上。借助 XBOX 的机能，本作对景物的刻画远胜前几作，给人一种更壮观的感觉。



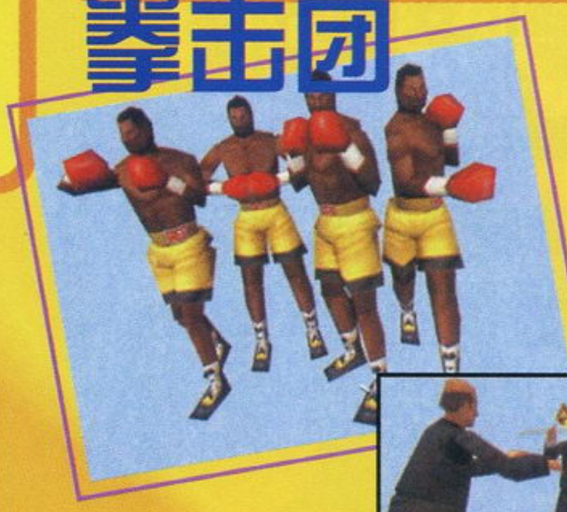
↓时间只剩下16秒了，难怪司机如此“暴走”。从画面上可以看出本作的街道宽度真是前所未有。



↑拉斯维加斯竟然有坡度高达45度的斜坡，看来这是条电车专用轨道，幸好电车没有撞过来——等等，好像是在上坡哟？

乘客也疯狂

在本作中还会有一些全新的乘客登场，看来疯狂出租车司机们的生意是越来越好了。不过这些新乘客都是以团体形式集体登场的，而且他们坐在车上时可不会老老实实地坐着，他们会根据你的表现做出各种动作，令各位司机在开车之余也轻松不少。不过如果后排坐着的是拳击手们，你就得小心一点了，如果你表现不佳的话，也许他们会对你饱以老拳。而那帮兔子打扮、自称是“赤色彗星”的家伙神神秘秘的，说不定来头更是不小哟！



拳击团

动物保护组织

管弦乐队

舞蹈团

服务员

口袋妖怪GBA版

（暂称）

GBA	任天堂	RPG	1 人
	预定 2002 年内		自带记忆功能
卡带	未定		

文:LIKY

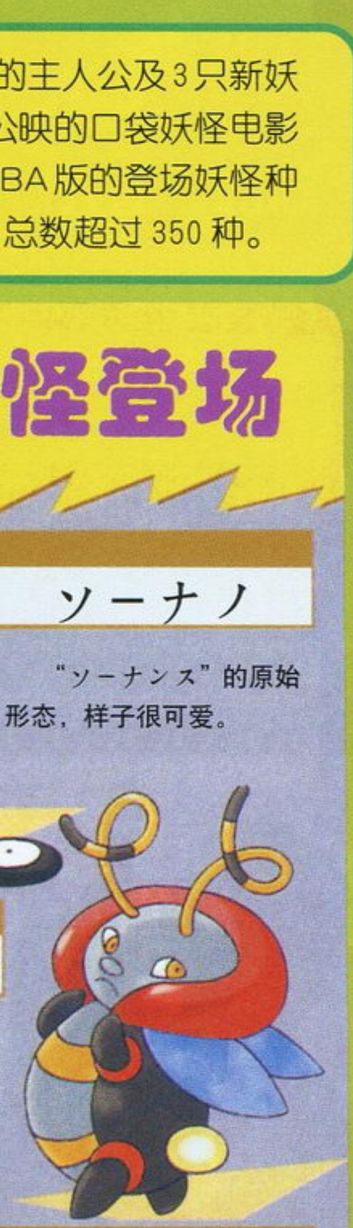
在这次公开的情报中，我们能看到GBA版的主人公及3只新妖怪，这3只新妖怪都将在今年7月13日在日本公映的口袋妖怪电影版第五作《水都守护神》中登场。厂商还透露GBA版的登场妖怪种类要比上一作《口袋妖怪 水晶》多出100种，总数超过350种。

3只新妖怪登场

游戏的主人公——头银发的少年，目前还不知道他的名字。看到他腰间的小装置了没有，应该是“POCKET GEAR”。另外大家注意他手中拿的可是绿色的精灵球，以前可都是红色的啊！难道会有什么区别吗？

ソーナノ

“ソーナンス”的原始形态，样子很可爱。



パルビート

像萤火虫一样的怪物，尾部还能发光。

ヨマワル

戴着诡异的面罩，令人联想起死神的样子。

游戏画面大公开

←在森林中的地图画面，可以看到主人公能在水上行走，水中还映出他的倒影，水的波纹也清晰地表现出来。

↑主人公在沙滩上行走，身后留下一条足迹，表现很细致。

←走在木桥上，阳光将影子映照在桥下。

看了上面的几幅游戏画面，不知大家感觉怎么样，反正LIKY是非常失望的——这种画面出现在GBC上面恐怕比较合适吧。以GBA的表现能力，像这样的画面能拿得出手吗？这与GBC的《口袋妖怪 水晶》有什么大的区别？但愿这只是开发中的画面吧，也但愿游戏的战斗画面能给我们惊喜，希望这一倍受期待的作品不会让我们失望。

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

古墓丽影 黑暗天使

PS2	EIDOS	AVG	1人
	预定2002年内发售		未定
DVD-ROM	未定		

文：GOUKI

劳拉自从出演了前年底的《古墓丽影 历代记》，在片尾给诸位玩家留下了一段素质颇高的预告片之后就音讯全无。虽然去年年中安吉莉娜·茱莉扮演的劳拉在大银幕上刮起一股游戏改编电影的风潮，但电影本身远不及游戏的投入度仍让劳拉FANS心有不甘，都渴望着能够再次亲手操作劳拉去探险寻宝。

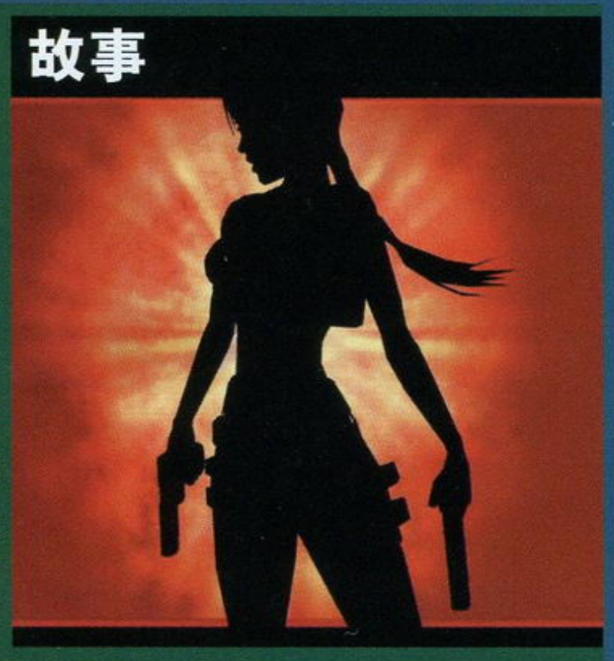
3月20日EIDOS公司公布了《古墓丽影》最新作《古墓丽影 黑暗天使》的消息。EIDOS别出心裁地将发布会选在伦敦著名的"Pacha London"俱乐部召开。一直负责该系列制作工作的Core Design公司总裁吉雷米·史密斯、SCEE（SCE欧洲）总裁克里斯臣也到场为游戏助威；而由荷兰籍模特Jill De Jong扮演的"真劳拉"出场时更是引起了场内的大混乱，劳拉对于欧美玩家的吸引力的确惊人。

这就是伦敦著名的Pacha London俱乐部的外景。

"真劳拉"自然是全场的另一大热点。

故事

劳拉在上次的"The Last Revelation"中奇迹般地生还，不久她收到了老朋友Von Croy的来信，Von Croy接受了一名神秘人物的委托去寻找14世纪的艺术品，Von Croy自觉一人不能胜任，便邀请劳拉一同参与。喜爱挑战的劳拉当然不会错过又一个冒险的机会。不过，当劳拉前往约定地点与Von Croy会面时，等待着她却只有Von Croy已经冰冷的尸体……于是，劳拉的又一个传奇就这样展开了。



"《古墓丽影》系列"素以丰富的动作、华丽的场景以及高难度的解谜闻名。在PS2上的此作当然也会特别加强这三个要素，画面的素质自然不是PS版能够比得了的。在表现劳拉深夜潜入某艺术馆的场面时，对于守卫手中枪上的战术电筒的光源处理非常出色，给人极强的临场感。

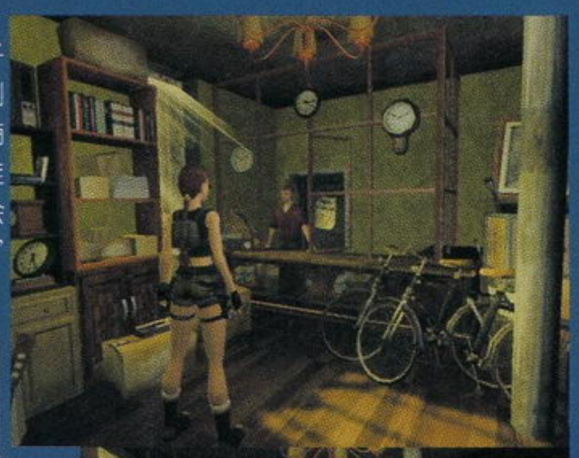
环境的刻画更为真实

开发平台的提升就意味着画面表现力的提升，而在体现画面表现力这一点上，不少游戏都不约而同地选择了"水"或者是"雨"来作为核心。在《MGS2》、《鬼武者2》中我们都能看到下雨的场景。在发布会公开的影像中，我们也看到了劳拉在雨中冒险的镜头。雨"下"得比PS版大多了。（笑）

这一次的雨不再像前作那样好像只是蒙在画面之前那样，而是实实在在地"下"到了游戏中，与场景也产生了互动。雨点打在地上、劳拉的身上都会有水花溅起。

劳拉在山洞中进行探索，劳拉的面部表情清晰可见，比起前作来说真是好太多了。

看样子劳拉是来到了类似于商店的地方，难道这一作会加入"购买"的系统吗？



新的"潜入"系统？？

也许是受到了《MGS2》的启发，此作特别强化了劳拉"潜入"时的系统。虽然在前几作中也有过这样的设定，但敌人过于低下的AI实在让人体会不到什么乐趣。在此作中劳拉除了可以贴墙微微探头看之外，还能够在背后偷袭敌人！

PS2版劳拉各种姿态的造型

除了劳拉之外，玩家首次可以操作其他角色进行游戏！据知该名男性角色是劳拉的朋友，会在劳拉发生危险时挺身而出，或者与劳拉兵分两路，在完成了各自的剧情（冒险）之后在迷宫的心脏部分集合，合力解开最后的谜题。看样子劳拉的独行侠生涯就快告一段落了？

www.plumbook.cn

捉猴 2 サルゲッチュ®2

文：GOUKI

在经历了《捉猴 2001》这样一个“小小的失望”之后，我们终于又将在今年夏天看到那群调皮可爱的猴猴们的身影了。GOUKI一直认为《捉猴》是PS上最棒的3DACT，不但有相当丰富的3DACT元素，而且在耐玩度以及难度方面都有非常出色的表现！至今GOUKI都还记得操作主角小翔拿着个巨型网兜在地上慢慢爬着接近猴子时的感觉（操作方法也是相当有创意的，“趴下”居然就是将左摇杆按下去），的确令人难忘。

完全活用DUALSHOCK2的游戏又回来了！这次是正牌的“2”哦！！

PS2	SCE	ACT	1人
	预定2002年7月发售		未定
DVD-ROM	未定		

登场角色介绍

小枣

博士的孙女，会在阿光的捕猴行动中给予一定的支持，教给阿光一些最基本的道具使用方法。

博士

那些稀奇古怪的捕猴工具就是这个可爱的（？）白胡子老头儿发明的。他的全称是“Dr.天才科学发明家”。

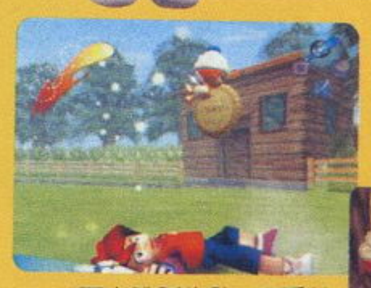
捕获到猴子的那一刻！嗯，看你这回还往哪里跑？？

阿光

前作的主人公小翔的表兄，在本作中将代替弟弟被那些精灵古怪的猴子弄得上窜下跳，造型非常阳光的男孩。

小猴

这可不是阿光的捕获目标，而是阿光的得力助手！造型可爱的它会在阿光遇到麻烦的时候适时出现给予帮助。嗯，有点像《超级猴球》里面的那只小猴？



阿光受到攻击，体力耗尽倒下了，这时小猴会飞过来拿给阿光一块饼干（补充体力用）。

阿光跳跃失败，眼看就要落下山崖！小猴出现，挽救了阿光！仔细看小猴的背上似乎还长了一对小翅膀？难道是天使猴？

斯派克特

惹事生非的猴子们的首领（又是他），控制着整个猴子兵团，天知道他这次是为了什么又搞出这么多事来？

道具介绍

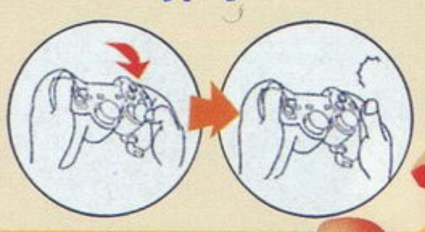
呼啦圈

装备了这个道具之后逆时针快速转动摇杆，阿光的移动速度就会加快，听说还能够起到“水上漂”的作用？

移动速度加快的道具，在广阔的空间与猴子们展开追逐战时非常有用，并且自身还带有攻击判定，将猴子撞得个七晕八素没有还爪之力的时候就可以轻易将其捕获了。在应付某些需要长距离跳跃的场地时也需要用到这个道具。

弹弓

这个道具的使用方法非常有意思，先将右摇杆拉下，然后突然松开摇杆，让摇杆自然回中，阿光就能够将弹弓里的子弹射出了。不用担心打不准，是半自动瞄准的。



看到画面右边的那个红色的大按钮没？阿光瞄准的就是这个。先将右摇杆拉下，让阿光处于“瞄准”的状态，再用左摇杆进行微调，让准星对准红色的大按钮，松开右摇杆，“啪”，命中目标！很过瘾吧。

注目点！过关之后的新要素

一款出色的3DACT不但要在关卡的设计以及人物的动作上做足100分，在“考验玩家”的技巧方面也要花足心思，比如近乎完美的《马里奥64》中每一关都有7种不同的玩法：过关、收集100枚金币、拿到金色的五角星、达成条件使金色的五角星出现、完成特定任务等等。在PS版的《捉猴》中也有类似的设定，比如TIME ATTACK模式等等，这对于喜欢3DACT的玩家来说简直就是“必买度”高低的关键呢。期待着《捉猴2》能够在这方面做得更好。

猴子也持有重型武器？这下阿光要小心应付啦！似乎猴子们总是一付很得意的样子……

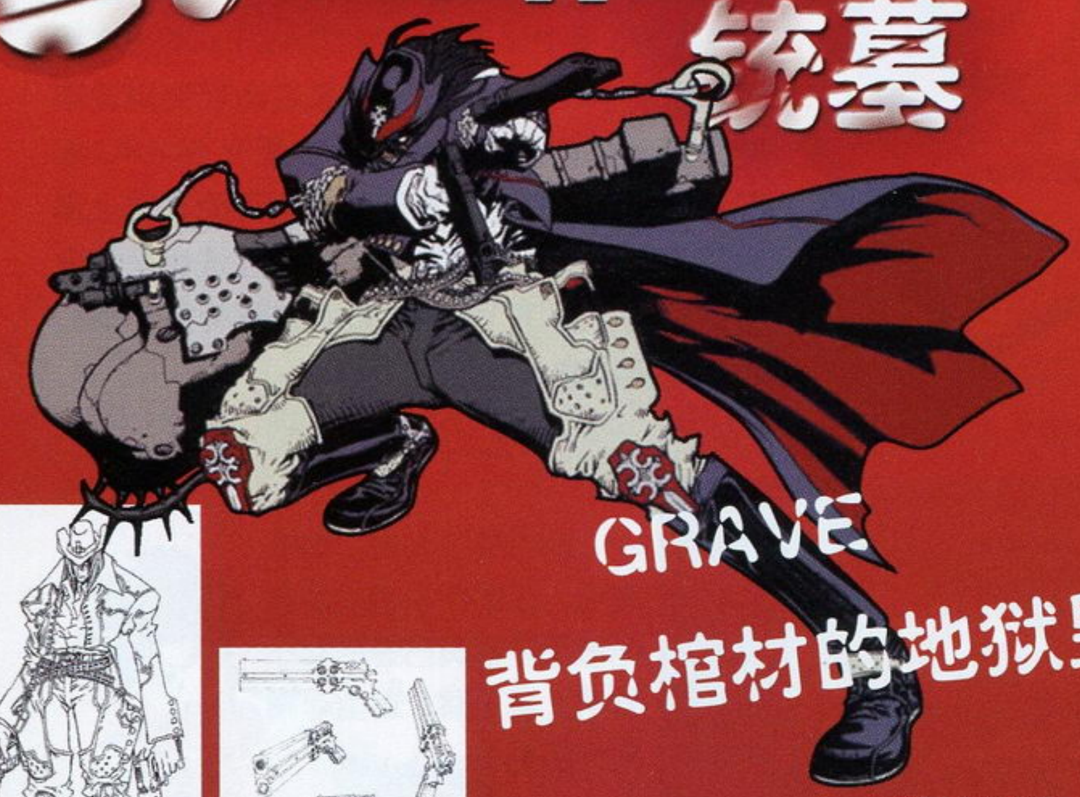
右手拿书，左手拿着玉米棒子，头戴……难道这是“猴子自由女神”吗？

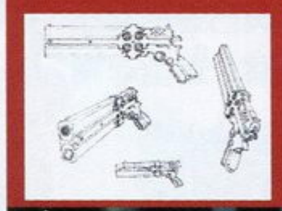
诺梅杂志@3DM-SMV

www.plumbook.cn

GUNGRAVE 铳墓

背负棺材的地狱男





↑→主角 BEYOND THE GRAVE 给人一种诡异、病态的感觉，好像始终看不到他的脸。

文：ACE 飞行员

PS2	RED ENTERTAINMENT/SEGA	ACT	1 人
	预定 2002 年 7 月发售		未定
未定	未定		

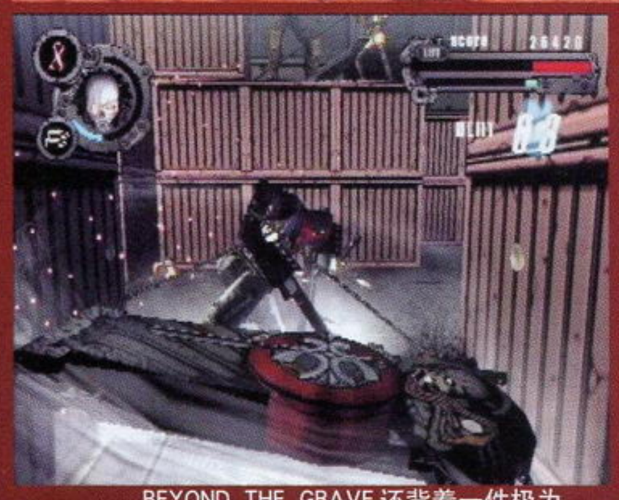
在刚刚闭幕的 SEGA “GameJam2” 展会上，SEGA的老搭档RED ENTERTAINMENT（广井王子领导的游戏公司）公布了他们最新开发的动作射击游戏《GUNGRAVE》，顿时让人眼前为之一亮。这次RED ENTERTAINMENT邀请了以著名漫画《TRIGUN》扬名日本漫画界的内藤泰弘先生担任《GUNGRAVE》人设，因为创造了“《樱大战》系列”、《我的女神》、《幻想传说》等许多传神人物而被国内玩家熟悉和喜爱的藤岛康介先生这次全权包办《GUNGRAVE》的机械设定。虽然游戏预定 7 月份登陆 PS2，但是游戏相关产品如动画、手办、音乐CD等等的开发都正紧锣密鼓的进行中，到时候会不会掀起《GUNGRAVE》热潮呢？

会展头一天，参与《GUNGRAVE》制作的几位主要负责人都来到了“GameJam2”现场，为到会的各界人士详细讲解了《GUNGRAVE》的情况，并公开了游戏大量影像资料，而且提供游戏STAGE 1的试玩。《GUNGRAVE》是一款利用枪械和各种火爆的武器击倒敌人，彻头彻尾追求爽快感的动作射击游戏，这一点同CAPCOM去年8月23日发售的《DEVIL MAY CRY》可以说是如出一辙。游戏的主角是一位来自地狱的男子，人们都畏惧地叫他死神，而他真正的名字叫做 BEYOND THE GRAVE，是一位恶魔杀手。在会展上厂商并没有公布太多游戏的故事，只知道有一天BEYOND THE GRAVE 接受了一位女子的请求，开始帮助她复仇的计划，游戏也就从此展开了。

↑主角手持双枪——地狱犬。

←游戏的人设不错，女主角要向谁复仇呢？

追求最高杀戮技巧——BEAT999！！！



BEYOND THE GRAVE 还背着一件极为重要的武器——骷髅棺材。

一款动作游戏，自然少不了丰富的动作成分。游戏中跑、跳、侧移，超必杀等系统应有尽有，可能这对玩家来说吸引力还不是很大。游戏中引入了“连击系统”，玩家不断用枪械击中敌人会产生连击数显示在屏幕右上角，而破坏游戏中的场景同样会产生连击效果，游戏中最大连击数可达到999，这不但可使玩家获得高分，而且可以积攒主角的超杀槽并显示在屏幕左上角上，超杀槽一满自然就可以发动更绚、攻击力更强的必杀技，相信这个连击系统一定会激发众多追求最高打击技巧的玩家的高昂斗志。屏幕右上角血红色的槽就是主角的体力槽，而下方则是防御槽，如果不幸受到攻击，主角最先损伤的是防御槽而并不是体力，只要防御槽被打空之后游戏才会扣除主角体力，战斗间隙防御槽会慢慢自动回复，这一设定在很多游戏中都被用到。

“英雄本色”状的飞跃开枪，耍酷同样是游戏的卖点。

纵身跃下楼梯开枪的壮举！你只要按下×摇杆。

游戏中的箭头指示玩家下一步行动的方向。

游戏的主题——破坏！！！

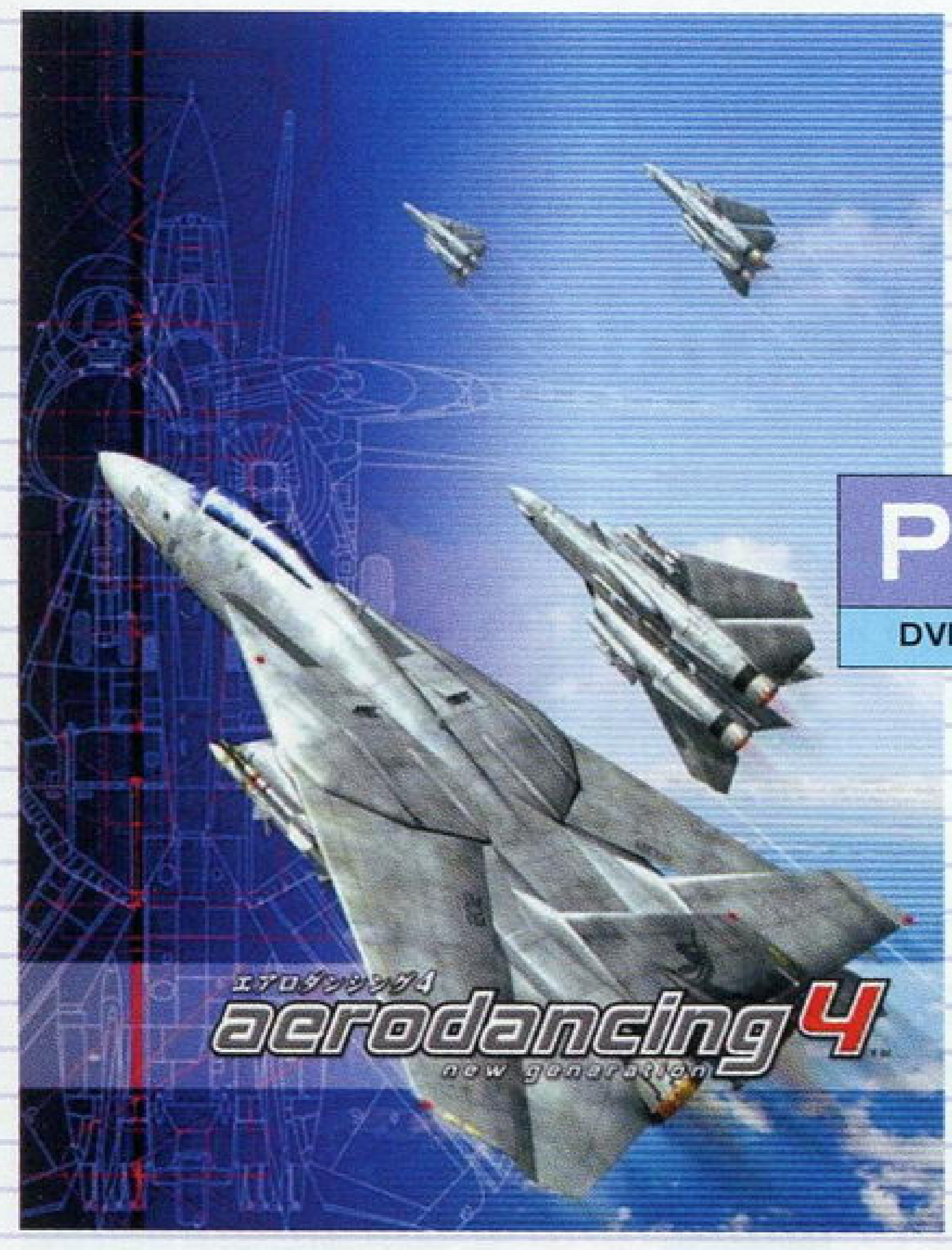
游戏的人设充满了内藤式风格，舒展的人物加上奇怪的机械以及阴冷的画面构成了《GUNGRAVE》的世界。游戏是以传统的STAGE制来进行，简单的说就是杀关这里的敌人就可过关，为了充分表现枪的魅力，游戏中绝大多数场景如：水塔、暖气管道、汽车等景物都可以任意破坏，各种爆炸效果也会层出不穷。游戏是全 3D 的场景，但是为了展现 2D 画面才能表现的魄力和各种效果，游戏某些画面将会利用时下相当流行的 Cel-shaded 技术来制作，这样游戏才能够和内藤泰弘先生画风更加完美的结合。当枪械射出的子弹打到墙壁上会留下各种不同的弹痕，制作厂商向我们表示弹痕系统表现力相当惊人，正如广井王子所说的：“玩家甚至可以用手中的武器在墙上进行作画。”

游戏在画面制作上结合了Cel-shaded，但感觉很粗糙，WHY？

游戏紧紧围绕着“GUN”作文章，这样渲染暴力，仿佛是一款美版游戏。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：ACE 飞行员



空中舞蹈 4

崭新的一代

PS2	SEGA-AM2	S·STG	未定
	未定		未定
DVD-ROM	对应 FLIGHT STICK、FLIGHT FORCE 飞行摇杆、PS2 专用硬盘		

这样的画面表现还让各位满意吗？

去年年底SEGA就放出风声：世嘉王牌模拟空战游戏最新作——《aerodancing 4》将在PS2上发表。“《aerodancing》系列”是在DC上崛起、壮大的模拟飞行游戏。从1999年首部作品发售至今，连同PC版在内，该系列已经推出了8部作品，可以说是一个高产系列。《aerodancing》是一款相当追求真实感觉的游戏，游戏的美版叫做《AeroWings》。如果说NAMCO的“《ACECOMBAT》系列”是一款比较大众化的模拟射击游戏的话，那么《aerodancing》则由于操控更加复杂，是更需要手脑并用才能玩好的游戏。可能是因为难度的关系，加上国内媒体报道不多，导致《aerodancing》在国内的知名度远远没有前者高。如果你是一位航空爱好者，又是一位玩家，那你就应该对这个游戏有所了解，只要你仔细玩过游戏之后你就会发现《aerodancing》独特的魅力，当然这有一个过程。

Curriculum，教你飞起来！

由于《aerodancing 4》依然是一部对操作要求很高的模拟飞行游戏，所以本作中的Curriculum（课程）模式制作得相当通俗易懂，完全是从基础讲起。Curriculum中共有9个不同项目，超过40种训练课程，起飞、着落、各种武器的使用、空战格斗的高级技巧都会由一位不知疲倦的教官一一传授给你，所以即使对模拟飞行游戏一无所知的玩家也可以通过学习渐渐由一个门外汉摇身变成一位王牌飞行员。

游戏教官会逐步为你讲解飞行全过程

游戏配备了详细的教程解说，真的可以用“专业级”来形容。

突然发生的战斗！

光说不练不行，光练不实战更是无意义，所以本作中除了有完善的教学模式之外，还有一个全新的Scramble模式。我们可以认为Scramble是一种乱入模式，玩家在进行Curriculum以外的其他模式时，会突然收到指挥塔台发来的紧急任务，例如身分不明的飞机侵入领空，玩家驾驶战斗机出动拦截等等。这种设定大大增强了游戏的临场感，玩家仿佛投身到一次真实的军事行动中。

空中拦截行动开始！

武装直升机——AH－64D“长弓阿帕奇”参见！

《aerodancing 4》中不但收录了世界各国的战斗机，而且这次连武装直升机也来到了游戏中。驾驶直升机是和驾驶战斗机截然不同的，所以基本操作也完全发生变化，所需完成的任务也特别得多，这下玩家又可以过一把驾驶直升机的瘾啦。

1993年8月，第一架AH—64D“长弓阿帕奇”原型机首次试飞。AH-64D“长弓阿帕奇”是原AH-60A的增强型，在旋翼轴上装有可全天候工作的“长弓”毫米波雷达，采用整体“玻璃”座舱、先进的电子设备。AH-64D具有在各种气象条件下远距离攻击静止或活动目标的能力，其杀伤力比AH-64A大4倍，生存能力提高了7倍。在下一个十年内，美陆军将用AH-64D替换现役的全部AH-64A。Apache音译为“阿帕奇”，是北美印第安人的一个部落，叫阿帕奇族，在美国的西南部。相传阿帕奇是一个武士，他英勇善战，且战无不胜，被印第安人奉为勇敢和胜利的代表，因此后人便用他的名字为印第安部落命名，而阿帕奇族在印第安史上也以强悍著称。

回顾！

前面已经提到了，“《aerodancing》系列”到现在已经推出了8部作品，而《aerodancing 4》是该系列的第9部作品，饮水思源，温故而知新，以下就是《aerodancing》全系列简介，拥有DC的玩家可要仔细看，别买错了。

《aerodancing featuring Blue Impulse》，系列首部作品，以追求真实飞行驾驶为目标，1999年3月4日发售。

《aerodancing 轰队长のひみつディスク》，增加全新的机体，收录长达5小时以上的示范Replay，对应前作记录会出现特典。２０００年１月２０日发售。

《aerodancing F》，画面效果全面提升，简化了很多操作，日本航空自卫队教官参与游戏制作。2002年2月24日发售。

《aerodancing F》Windows版，2000年11月16日发售，但是只对应日文Windows操作系统。

《aerodancing F 轰つばさの初飞行》，增加战斗机涂装系统，收录内容为前作的2倍以上，强化对战要素，2000年11月16日发售。

《aerodancing i》2001年2月15日发售，本作着重强化对战系统，通过Internet可实现4人对战，在港台地区曾经一度风靡。

《aerodancing i》Windows版，2001年6月22日发售，但是只对应日文Windows操作系统，将Dogfight的热潮带到了PC上。

《aerodancing 次回作まで待てませ～ん》，2001年8月23日发售，是一部相当完善的作品，游戏的卖点依然是对战的乐趣。

心跳回忆 Girl's Side

文：阿修罗

《心跳回忆》是KONAMI大人气的恋爱游戏系列，开创了恋爱游戏的先河，受到了众多男生的喜爱。（笑）但是“从古至今”“《心跳》系列”都是只有男追女，从来没有过女追男（馆林见晴？汗……那个不算啦！），自然会有很多女生不满！（她们的发泄途径就是玩《心跳》让主角追不到任何人？）虽然也有其他一些游戏可以满足女生们的追男欲（大汗），但是这些游戏的故事背景大多被设定在古代、或者是在神话世界中，缺少一些现实存在感。而现在，在女性玩家的强烈呼声中，《心跳回忆Girl's Side》终于要“出炉”了！

PS2	KONAMI	恋爱育成SLG	1人
	预定2002年6月20日发售		—
DVD-ROM	对应USB鼠标		

作为“《心跳》系列”的一份子，游戏继承了以前的优秀系统，玩家同样要在高中三年的生活中提升自己的能力数值，对自己中意的男生展开攻势，发展各种事件提升好感度，最后在毕业典礼的那一天告白！（一代是树、二代是钟，到了三代就变成了坡路，这一次不知道是在什么地方，难道是传说的……教室？）

游戏的另一大特色就是采用了和《心跳回忆3》相同的ＥＶＳ2（Emotional Voice System2，情感声音系统2），这样游戏中的男生就可以用充满感情的声音呼唤玩家的名字！而且游戏的声优也都是日本现在最受欢迎的一些男性声优！（具体见下文）

↑老师的声优是子安武人。

根据女生的特性，游戏还加入了一些新的要素：情敌、服装和打工。这一次登场的同级女生不光是你的好伙伴，同时还会变成你的情敌！毕竟女生不像男生那么大度，她们还是比较喜欢独占！（阿修罗被Ｎ个女生追杀……）服装系统则是为喜欢打扮的女孩子准备的，虽然服装的种类十分丰富，但是却不能乱穿，如果搭配不当的话就会被男生嘲笑的！这么多服装当然是要花钱买的，而钱呢，就要玩家靠不断地打工得来，所以打工是很重要的（应该和参加俱乐部差不多！），而且打工的时候说不定会有好事情发生哟！（奸笑中……）

情敌登场！

选择合适的衣服去约会

穿着得体，好感度上升！

下面，阿修罗就为大家介绍一下游戏中登场的几位帅哥！

运动、学习万能的模范高中生（啊？男性版藤崎登场？），很少说话，大部分时间都是一个人呆着，是一个“裤哥”！如何打动他冷酷的“芳心”就要看玩家的高超技巧了！（看起来比藤崎更困难呀！）

预想攻略法：全面发展！

叶月圭（声优：绿川光）

一看造型就知道他是个热血的角色了！他对篮球有着超级热情，梦想是将来去美国参加NBA！具体个性如何还不得而知，但是看他名字里面的马、鹿，阿修罗怀疑他会不会是樱木第二……

预想攻略法：体育、根性！

铃鹿和马（声优：桧山修之）

表面上是一个看见可爱女子就会主动搭腔的花花公子，实际上总是一个人为了生计不断地打工来赚取生活费！因此他可能有着灰暗的过去，需要多加注意！（感觉有点镜魅罗的味道……）

预想攻略法：多打工，多游学。

姬条まどか（声优：置鲇龙太郎）

对于他的名字我真的没话说了！他是一名只对美丽的事物感兴趣的天才艺术家！（果真如此！）可能是因为艺术家的天性，随着心情的不同，他的想法也会有很大的转变呢！（这样的话追起来就很困难了！）

预想攻略法：艺术、容姿！

三原色（声优：三木真一郎）

他是主角的班主任！作为一名老师，他有着清晰的思路，最讨厌的就是无故懈怠功课的学生！（^_^b）

预想攻略法：未知……总之多学习，少跷课！（活活！）

冰室零一（声优：子安武人）

拥有学院第一高材生名头的他的理想居然是当一名花匠（准确说是园林师）……总之是一个个性相当奇怪的人！另外，他长得……反正如果不说的话，你不会把他当作男孩子吧？

预想攻略法：目标——考试的女王。

守村樱弥（声优：石田彰）

话梅杂志&3DM-SNV
www.plumbook.cn

阳光马里奥

MARIO SHINNING

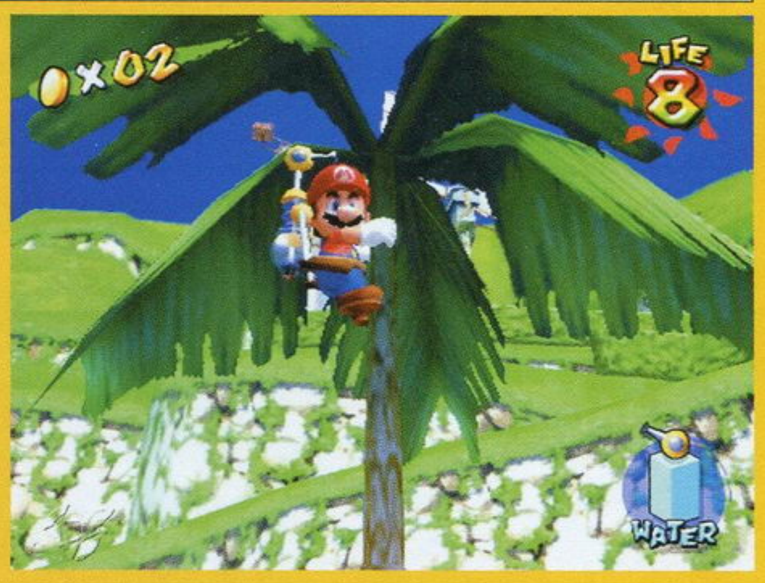
It's me, Mario!!

文：shinning GOUKI

NGC	任天堂	ACT	1人
	预定2002年7月19日发售		未定
特制DVD-ROM	未定		

最强的3DACT又回来了！！

这一次马里奥冒险的舞台将是一个充满热带气息的小岛，蓝天、阳光、沙滩就是我们现在看到的全部，当然，还有我们永远的主角马里奥和那群熟悉的坏家伙们。不以画面为卖点的此作无疑会更加强调游戏“有趣、好玩”的部分。广阔而巧妙的舞台（关卡）设计以及马里奥身背的那个奇怪装置将成为FANS最关注的地方。不知道在这个美丽的小岛上“阳光的马里奥”会带给我们怎样的欢乐呢？



记得PS2刚公布的时候SCE曾经宣布了一款名为《电线》的游戏的制作消息，不过后来不知为何取消了。现在看着马里奥在电线上滑来滑去，一下子又让人想起《电线》，还有《索尼克大冒险2》了，感觉很好啊。

太阳出来了我爬铁栏，爬上了铁栏我想唱歌……

看样子是个不好惹的BOSS级角色。从游戏给的这个镜头来看应该是要借助马里奥身背的那个东东了，可以当大炮用吗？

就目前得到的几张游戏图片来看，游戏的方法应该与N64版的《超级马里奥64》基本相同（太棒了），应该是秉承《超级马里奥64》概念的拓展性作品。新的要素是肯定会增加的，现在就让我们来“看图说话”一番，对此作的系统进行一个小小的预测。

① 这个就是新增的要素之一了，目前还没有进一步的消息，不过看样子应该是与前作中的黄色五角星类似的重要道具。得到它就STAGE CLEAR。

② 这个就不用说了，有马里奥的世界怎么会没有金币？100个金币=1UP，恐怕没人不知道这个定式。

③ LIFE=4，没说的，这是马里奥血槽的设定，以一个太阳的标志作为底纹，倒是非常切合“阳光马里奥”这个标题。前作中马里奥下水后就能自动恢复体力，难道这一作马里奥能够依靠阳光来补充体力吗？

④ WATER，水。这个就和马里奥身背的那个奇怪装置有关了，看起来应该能够起到攻击的作用，也许这一作的概念与“环保”有关？马里奥要背着一大罐子水跑来跑去，去拯救珍稀的植物？

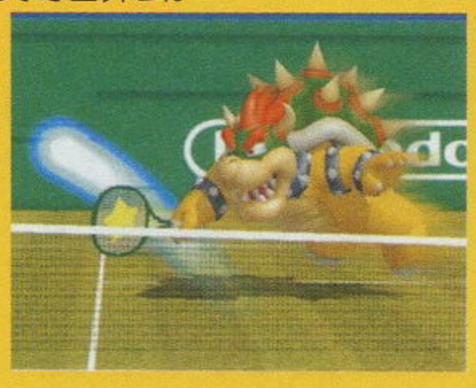
NGC	任天堂	SPG	1～4人
	未定		未定
特制DVD-ROM	未定		

马里奥网球（暂名）

在N64以及GBC上都大受好评的《马里奥网球》也如FANS所愿公布了NGC版。从公布的画面来看素质自然是没得说，连网球的那种略带“毛茸茸”的质感也完美地体现了出来。当然，如果你是世嘉的“《VR网球》系列”的FAN，就不要以过于“专业”的眼光来苛求这款游戏了——除了网球的基本规则一样之外，与现实的网球基本没什么吻合的地方，比如爆烈发球、冲击波发球、超强力回球……如果你看到倾斜的场地也不要奇怪，因为这是马里奥的世界么。

嘿！库巴也会这样救球？以它这样的身材真是不简单啊！

马里奥对库巴，这对永远的死对头（好对手？）的较量从来就没有在任天堂的主机上停息过。



马里奥世界里的全明星球场大乱斗！

NGC	任天堂	SPG	1～4人
	未定		未定
特制DVD-ROM	未定		

马里奥高尔夫（暂名）

同样也是将高尔夫的规则加以简化然后在马里奥世界里重现的大人气作品，该系列在流行高尔夫运动的日本以及欧美非常受欢迎。如同PS2的人气作品《大众高尔夫》一样，以简洁的操作、爽快的打击感以及漂亮的演出效果而著称。看起来这就是高尔夫游戏的发展方向了？同《马里奥网球》一样，此作也对应4人同时游戏，在全家同乐的时候又多了一个选择！

话梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

ドラマティックサッカーゲーム

日本代表選手になろう!

戏剧性的足球游戏 成为日本代表选手!

PS2	ENIX	SLG	1人
	预定2002年5月23日发售		未定
DVD-ROM	未定		

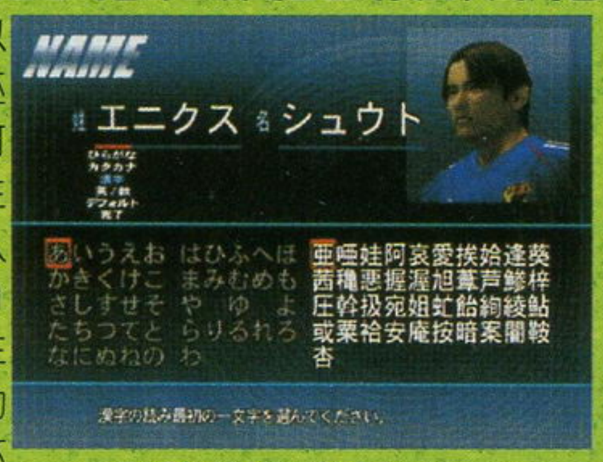
把ENIX和足球游戏联系起来，很自然地就想到了当年SS上的那个足球RPG游戏《日本队领队参上》。不过这次的《成为日本代表选手！》就不是RPG了，它是一款融合了各种因素的SLG。玩家在游戏中扮演的是一位梦想入选日本国家队的17岁少年，游戏中登场的人物虽然都是虚构的，但游戏中的其他要素都是真实存在的。在游戏中你可以找到今年世界杯期间日本队的大本营J VILLAGE和训练基地琦玉STADIUM 2002。此外，担任游戏中比赛解说的是日本著名体育主持人、在日本电视台负责西甲联赛解说的仓敷保雄。

这就是位于福岛县的J VILLAGE的实景，这个画面将会出现在游戏中。

在游戏中出现的足球，其质感远胜其他足球游戏，非常真实。

编辑属于自己的球员

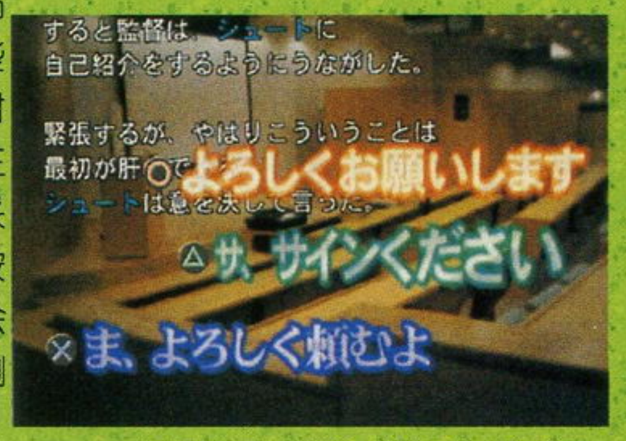
在进入游戏之前，玩家可以根据自己的喜好去设定自己将要扮演的角色。首先当然是要输入姓名了，大家可以从图上看出，除了假名、英数外，还可以输入汉字。决定了姓名后，还可以决定自己的号码、相貌。编辑完主人公后，还可以编辑日本队其他队员。只要你愿意，完全可以克隆出11个一模一样的人。当年阿联酋一家三口人同场竞技世界杯就已经够轰动了，想想这样一支球队出现在世界杯赛场上时会引起多么大的轰动吧！



汉字的数量和光荣的“《三国志》系列”差不多，已经很难得了。

独特的AT系统

游戏最大的创举就是所谓的AT（ACTIVE TEXT）系统，引入这个系统的动机就是要强调球员的心理活动描写，让玩家也能够亲身体会到作为一名球员的感受。当主人公面临抉择时，在画面上就会出现一些行动的提示，每一个提示都会对应一个按键。玩家要根据当时主人公的情况，猜测主人公应当采取什么行动，然后按下对应的按键就可以了。选择不同的答案，会有不同的后果，这一点看上去倒是挺像《樱大战》的。



如果选择成功的话，教练对你的好感度就会大增，这样你上场的机会就大多了。

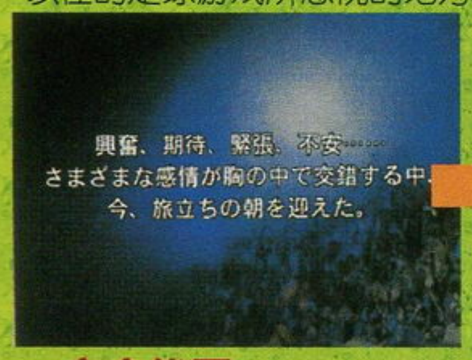
球员的脸部由脸形、眼睛、鼻子、口、胡子五个元素组成，此外还可以选择长发、短发、是否有头带等等。

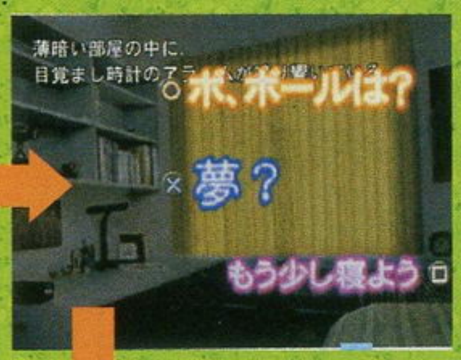
这么多条提示，看得人眼睛都花了。

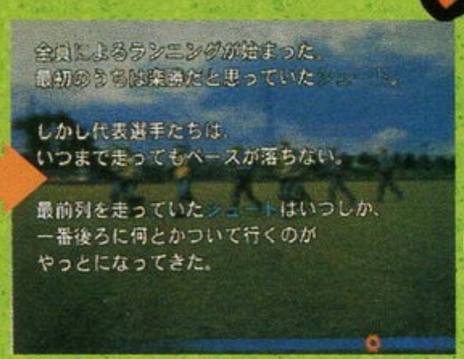
游戏中还会出现比AT系统更加复杂的TAT系统，此系统多出现于比赛中主人公持球时。出现TAT系统时，表明主人公正处于激烈的思想斗争中：是传是射还是突破？如果不及时做出反应，球就有可能被对方球员断掉。此时画面上会同时出现很多提示，而且这些提示瞬间即逝，玩家要在有限的时间内作出正确的决定，很有一些挑战性。

出色的心理活动描写

《成为日本代表选手！》非常注重选手的心理活动描写，而这正是以往的足球游戏所忽视的地方！







究竟能否代表国家队参加本次世界杯，一切都要靠你的努力。

完全再现大赛前夕球员的心理！

TAT选择成功！

好一个漂亮的倒钩射门！

本作最大的卖点就是所谓的“心境”，也就是球员的心理活动。世界杯大赛临近，每一位球员都在为入选25人的国家队大名单而努力；入选国家队之后，又要为能否上场、是否首发而烦恼；就算能够上场，在场上表现不力也很令人头痛……这些就已经够ENIX大做文章了，但游戏的开发者还表示，在游戏中还会有更多的心理活动描写，如与室友的矛盾、训练中出现的问题等等都会在游戏中得到忠实再现。这款全新类型的足球游戏，真是令人期待！

www.plumbook.cn

《生化危机》迷你特辑 PART.4

文:GOUKI 《威斯克报告书 II》编译：九枝柳

祝！《生化危机》新生版发售！

Rebirth，“新生”。这个字眼对于任何事物来说都不是件容易的事，更何况是作为商品的游戏软件。对于CAPCOM著名的第四开发部BIOHAZARD TEAM来说，制作这款“新生”作品的过程又是怎样的呢？带着这个疑问，在《生化危机》发售之后，记者第一时间采访了“《生化危机》之父”三上真司先生，让他来谈谈在制作过程中的酸甜苦辣。

——在重新制作的工作中，有哪些部分是比较困难的？

三上：在我的制作小组中有不少人都是后来才加入的，在加入之前他们都玩过PS版的一代。因此，在他们心中都有一个自己理想的《生化危机》，在重制工作中，经常会发生“如果这样改动的话那就不是《生化危机》了！”这样的争论。因为每个人的看法都不同么，其中更有核心FANS的存在（笑），他们可真是唠叨啊（笑）。更有人说什么“没有真人影片的话是不行的”以及“在LOADING的时候没有英文那就不是《生化危机》了！”这样的话呢。

——“在LOADING的时候没有英文那就不是《生化危机》”？那是指在再次读取记录之后出现的那段英文吗？

三上：对。那其实是因为当时有很长的一段LOADING时间，所以才不得以而加入的。而本次的NGC版在技术上是完全没有这个必要的，但他们就是要说“还是加上这个吧！”

——那么在进入房间时那种开门的效果呢？

三上：那个是必要的。不过其实也有更快捷的办法呢。

——反过来，对于三上先生来说，“不能缺少”、“不能退让”的部分是什么？

三上：我吗？应该是“对比度”吧。

——所谓的“对比度”是……

三上：游戏的一大特色就是给玩家一些刺激的感觉，比如在某个房间里突然从某处“哗”地冲出来一具丧尸等。虽然在那一瞬间是很刺激的，但总是这样的话游戏不就变得没有节奏感了吗？所以就会在激烈的枪战之后，等玩家紧张的心稍微平复一点的时候再来这么一点刺激，这样才最有效果。虽然看起来这只是游戏很微不足道的一个细节，但我最在意的就是这一点。除此之外，只要能保持主要的流程，其他的就交给制作人员去自由发挥了。

——本作最令人吃惊的应该是在画面方面的进化吧？

三上：这个已经可以说是制作人员的根性了吧（笑）。如果是为了非常漂亮的画面，或者说为了制作一些大众玩家所喜欢的画面的话，本作的画面是可以更好的。不过，说到底《生化危机》终究是一款恐怖游戏，所以为了制造出身临其境的感觉我们还是加入了滤镜以及干扰效果。不加这些东西的话画面是可以更漂亮的，但就没有了那种恐怖感。现在出来的效果能够让玩家感到游戏的世界是死寂的，似乎连时间都是停止的。

——也就是说是故意不做到最漂亮吗？

三上：嗯。在“气氛”以及“富丽堂皇”中，我还是会选择前者的。事实上，由《生化危机》派生出来的一系列，如《鬼武者》、《恐龙危机》等，对画面的最基本的要求就是必须让人感受到游戏中的那个世界。例如“那是一个有恐龙的世界”，或者“那是一出日本古代剧”之类的。而《生化危机》始终是一部恐怖片，所以就不得不重视那种临场感了，在制作画面时就会对同一画面内的颜色数加以控制。如果为画面增加更多的颜色数的话，一般人看到时也会发出“真漂亮啊”这样的赞叹声，但，这款游戏始终还是《生化危机》呢。

——即使是最初发表时的画面，也给人一种并非以华丽的枪击战为主的印象。

三上：嗯。因为当续篇不断推出之后，《生化危机》已经越来越偏向于射击游戏了。虽然这是为了让更多的人能够接受，但本作还是决定回到原点，为那些真正喜欢那种求生恐怖游戏的玩家而制作。

——原来如此。相信那时的玩家群体和现在的玩家群体已经发生很大变化。在难易度方面呢？也有调整吗？

三上：我放松了一些。和6年前相比，时代已经改变了。虽然制作小组里还是有人会说“不要降低难度”之类的话（笑）。每当我认为难度已经调整得差不多了的时候，就会有人说“不到推出也不知道到底行不行呢”。因为玩家也是各人有各好，虽然我认为如果在克服一定的困难之后完成游戏会有一种“好YEAH！”的爽快感，但每个人的感觉是不同的，特别是我看到最近的游戏没有什么是不可能完成的。游戏这东西，我总觉得还是“虽然难玩，但如果再努力点可能还有机会”这种感觉是最能够产生满足感的。特别对于《生化危机》来说那更是它的最大魅力，是它的概念。

——三上先生在调整难易度的时候，有没有把什么作为基准呢？

三上：嗯……我最在意的，应该是弹药的配给了。在本作中，子弹的配给做得相当谨慎，并不是总有子弹在手的，而是射光了再取得，再射光再取得。能否制作出这个起伏是做出“《生化危机》感觉”的一大关键。

——这个就有如三上先生所说的“不能退让的对比度”呢。

三上：对。我是以这个念头来进行调整的。虽然比起6年前来说还是放松了少许，但若是玩家玩普通难度觉得没什么挑战性的话，那么他去玩最高难度还是会难逃一死。

——请谈谈本作中的有关“可复活的丧尸”吧。

三上：简单来说，就是被打倒了的丧尸会有复活的可能，而且复活之后的丧尸在攻击能力上强化了不少。

——啊？这可就麻烦了。

三上：对。这个本来不打算公开的。本来想着的是让玩过了前作的玩家吃一惊的。当玩家们觉得“怎么样，还是普通的《生化危机》吧”或是“咦，这次被打倒的丧尸尸体居然没有消失”时，倒下的丧尸忽然爬起来，“嗯？全部都复活了？好YEAH！”

——原来如此（笑）。这是因为“是重新制作就必须得有一些新要素”而启发出来的吗？

三上：嗯。在最初制作的时候，感觉实在是差不多的。“《生化危机》”得令人伤心。

——哦，很有趣的说法呢。

三上：在最初制作时，就有人提出因为丧尸已经没什么可怕的了，丧尸的出现反而会成为令人放心的记号。简单来说，就是“其实是在丧尸不出现的时候是最恐怖的”。因为当丧尸出现的时候，玩家反而会安心地去对付它们。

——哈哈，原来是这样的。

三上：不过，没有丧尸的话，那就不是《生化危机》了。在进退两难的时候，我是一边听取很多同事的意见一边将游戏完成的。

——说的也是，就算是想将恐怖电影系列化也不是什么容易的事情呢。

三上：因为很容易模式化嘛。《生化危机4》之类的是很不容易做的啊（笑）。

——当然，我也相信有不少人一直都期待着《生化危机4》。

三上：是的。因为这一次的重制工作，我觉得反而让同事们萌生出一些工作目标，所以说虽然是制作初代的《生化危机》，其实也有为《生化危机4》准备的部分呢。因为如果不让大家明白“这就是《生化危机》”的话，就不能够一直走下去了。当同时存在黑与白时，不知道白，你又怎么会知道“黑”是什么呢？所以这一次我们是以非玩家的手法来尝试制作初代的《生化危机》的。让大家看看《生化危机》的魅力和《生化危机》的界限，这样的话，会令同事们萌生出不少新的念头，不过这在初代的《生化危机》里是做不到的。聚集这种压力在同事之中，那么在下个作品的制作时就可以做到温故而知新的效果了，从而诞生出一个全新的《生化危机》。所以在《生化危机4》中会有许多新的尝试，连我都控制不来呢。

——这真是令人期待呢。

三上：嗯，因为这次是初代，所以我扮演了个顽固老头的角色，但下次就轮到为玩家们着想了，请期待。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

威斯克报告书II

第五部分 G病毒

（前回记录7年后）

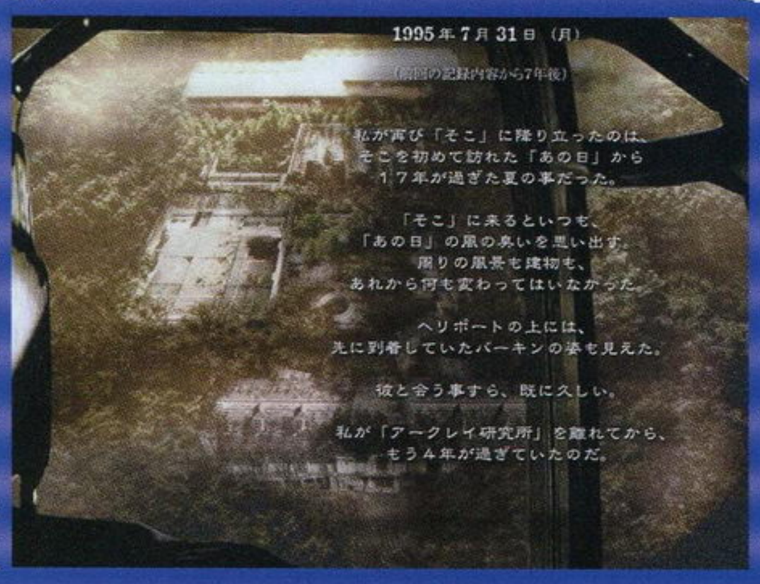
1995年7月31日星期一

当我再次来到“那个地方”的时候，已经是距初次来访17年后的夏天的事情了。

每当来到此地，我总会回想起第一次到这里时的风的味道。周围的风景，建筑物，和那时比没有丝毫变化。

从直升机上可以远远看见先到一步的柏肯。

就连和他再会也是很久以前的事了。



因为我离开阿克雷研究所已经有4年了。

4年前，由柏肯发起的“G病毒计划”得到承认和批准的时候，我随即申请转到情报部门。这个申请顺利地通过了。

我放弃继续当研究员的意图而转职的事，谁都应该会觉得这选择是理所当然的。

实际情况是，“G病毒”构想已经超过了我们的能力范围，我们无法跟上。

即使当时我没有想探知斯宾塞真意的目的，我也一定会发现我已经到达了作为一个研究员的能力的极限。

在直升机卷起的大风中，柏肯仍是老样子，眼睛从来不会离开手上的文件。

虽然他仍定期地来阿克雷研究所，但是他已经是不属于这里的人了。

因为他已经被调到位于浣熊市市内的巨大地下研究设施。那里目前是由他主持的“G病毒”的开发工作的据点。

可是老实地说，4年前的我完全没有想到“G病毒计划”会得到斯宾塞的承认和批准。

要说为什么的话，因为这背离了作为武器的基本原则和概念，而且架构于一个完全未知的构想上面的缘故。

“G病毒”和“t病毒”明显的不同在于，感染它的生物体会持续发生自发性的突然变异。

当然，病毒在基因被拿掉的状态下比较容易发生突然变异。

可是这只是就病毒单体而言，生物体内的基因与此不同。

即使生物体内的基因因为病毒使结构产生变化，但是发生突然变异的概率却极其低下。

不过加上放射线的照射之类的外在因素的话，就是另一回事了。

但是，感染了G病毒的生物完全不需要任何外在因素，就可以反复发生突然变异直至死亡为止。

如果说到与此相近的特性的话，“t病毒”也有不少。

已经得到确认，处于特殊环境下的“生体生物武器”会由于体内病毒的活性化而发生基因构造的再组合。

不过为了使此类变异发生，不管怎么说都需要外部因素作为导火线，而且发生的再次变化也只会在可预测到的范围之内。

但是，对于“G生物体”来说，这里没有任何法则。

谁也预测不到这变化会到达什么样的一个地步，即使考虑到相应的对抗手段，这也会因为持

续的变异而使任何措施徒劳无功。

柏肯在7年前，从那个“女性实验体”身上找到了关于此作用的零星信息。

“她”虽然从外表上来看没有发生任何的变化，但是在深层部分却不断地变化着。在她的体内，所有对她用过的实验病毒共存，互相融合，她也一直活了下来。

这21年来的内部变化，使她达到了甚至能够吸收掉“寄生生物Nemesis”的程度。

“G病毒”计划正是要将这种特性推进发挥到极限。

但是，在那个阶段，等着她的也许是会进化成“最终生物体”，也许是会由于内部毁坏而天亡。

……这可以称得上是兵器吗？

斯宾塞到底在想什么？怎么会承认批准这么一个计划？

虽说我转到情报部门已经4年了，我仍然不知道斯宾塞的真意。

而且到现在，他甚至开始不愿在阿克雷研究所露面了。

完全就好像是他已经预测到了这里将会发生事情什么似的。

斯宾塞的身影，就像浮现在沙漠里的海市蜃楼一般，渐渐离我远去。

不过机会总是会来的。

当然，那是我能活到机会到来的时候的话了。

我和柏肯乘上电梯，来到了研究所的最高层楼。

这里也就是我们俩第一次见到“她”的地方。

在那里等着我们的是柏肯的后任，一位叫“约翰”的新任研究主任。

他是从芝加哥的研究所调来的，作为科学研究者来说十分优秀。但是在这个研究所工作，他显得过于正直老实了。

因为他抱着对这里进行的研究的残酷性的疑问，而且为了改善这里的情况，向上层部门提出了意见。

这消息在我所在的情报部也广为流传。

大家的意见统一都是：“要是情报向外部流传的话，一定是这家伙说出去的。”

我和柏肯没管约翰，开始了对“她”的最终处理。

就是将“她”杀掉。

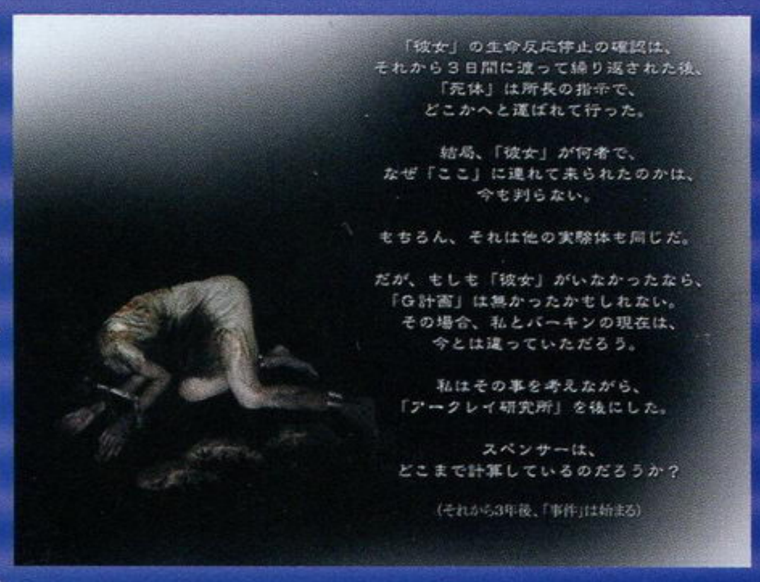
虽然说吸收了“Nemesis”的“她”稍微恢复了一点点智能，但这直接导致她作出奇怪的行动。

这些行动逐渐升级，到现在“她”会撕掉“其他女性”的脸皮，然后覆盖在自己脸上。

根据记录，好像在最初向其注射“始祖病毒”的时候，也出现过同样的状况。

尽管我们不清楚“她”经过什么样的考虑而采取如此行动，但由于最近“她”直接导致了3名研究员的死亡，所以决定处死“她”。

而且，既然“G病毒”的研究已经上了轨道，作为实验体的“她”，已经没有了任何利用价值。



在经过3天反复对“她”的生命反应停止的确定后，经过“所长”的指示，她被运到某个地方去了。

最终，“她”是谁，为什么被带到“这里”来，这些事情，我至今仍不知道。

当然，对于其他的实验体我也是一样。

不过，要是当时没有“她”，也许就根本不会有“G计划”这回事。按照这种假想过来的我和柏肯现在也不会是这样的发展。

我一边想着这件事，离开了阿克雷研究所。

斯宾塞他，到底计算到了多深多远呢？

（距此3年后，发生“洋馆事件”）

结果可能真是让读者们失望了——女性实验体“她”竟然是以“死亡”而告终？不过这在个地方CAPCOM还是卖了个关子：“在经过3天反复对‘她’的生命反映停止的确定后，经过‘所长’的指示，她被运到某个地方去了。”——既然“她”经过了3天反复的生命反应停止确定的测试，这就表明“她”本身是不稳定，不令人放心的，“被运到某个地方去了”——为什么不直接焚化掉呢？当然，以上的推论如果想得到验证，可能还要等很长的一段时间。

约翰也出场了，对于他职务的说明也解释了艾达为什么会去主动接近他。

威斯克仍然对斯宾塞持怀疑态度，这可能就是威斯克3年之后叛变行动的导火索了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

开场动画

当然是舍弃了原来的那段在某个桥底拍摄的真人影像了，CG 影像是必须的。这一次三上真司邀请了“货真价实”的电影导演佐藤嗣麻子女士来担任 CG 片头的导演工作。很耳熟的名字是吧？佐藤女士与 CAPCOM 算得上是老交情了，《生化危机 代号：维罗尼卡》以及得了大奖的《鬼武者》的片头就都是出自她的导筒。此番由她来担当新生版的片头导演，大家对于片头的表现力应该没有什么疑问了吧？

序幕部分我们在《〈生化危机〉迷你特辑 PART.1》中已经介绍过一次，就不再赘述了。与 6 年前的真人影像版相比，这一次的 CG OPENING 更加强调对于角色的塑造，例如威斯克的冷静、克里斯的勇敢，而吉尔在这一作中被刻画成一个相对于其他队友而言比较“软弱”的女性角色。在 CG OPENING 中有一幕丧尸犬疯狂撕咬着佛斯特（就是在真人影像版中那个包着头巾、一开始就捡到一支残缺的人手的家伙）的镜头，吉尔第一个赶到事发地点，但面对如此惨景也只能徒劳地冲着目标开枪，也许是因为佛斯特那撕心裂肺的惨叫声，也许是因为丧尸犬可怕的样子，吉尔就算是将手枪的子弹打完，也没有停止扣动扳机的意思——只是惊恐地看着眼前的一切，直到丧尸犬扑过来之际被克里斯及时解围，吉尔才“醒”了过来……在 CG OPENING 中，队长威斯克还救了克里斯一命——在丧尸犬咬到克里斯之前将丧尸犬一枪轰飞——原因很简单：威斯克是不会让这种小状况破坏他的计划的。除此之外，我们还很清晰地听到了威斯克向下属们下达了“向那边的大房子撤离”的指令，然后就是众人奔向“洋馆”的镜头——接下来就是看玩家所选的是克里斯还是吉尔了，如果选的是克里斯，那么就是克里斯、吉尔、威斯克 3 人到达洋馆，选的是吉尔，则是吉尔、巴瑞、威斯克 3 人。

相比较《生化危机》其他几作的 CG 动画，新生版的 CG 并没有刻意强调“在画面上取胜”，而是坚持了初代的那种阴森恐怖的氛围，保持了与游戏的统一。使用的颜色较少，与之后几作那种华丽的场面有着截然不同的感觉。终于在 CG 动画里面看到了威斯克（笑）。由于 6 年前的那一作给人的印象实在是太深刻，如何能够在保持原有的 OPENING MOVIE 要素的基础上让人再次有“投入”的感觉，这就是此次的 CG OPENING 成败的关键了。此次的 CG OPENING 的水准应属中上水平，略逊于《生化危机 代号：维罗尼卡》。

游戏的隐藏要素

由于版面的原因，本次特辑一下子从“开场动画”跳到了“隐藏要素”（笑），其他方面的，如画面、音效、战斗、剧情方面的评析将在下期的“PART.5”中刊登，FANS 不要错过。

通关一次后，就会立即追加“REAL SURVIVAL”模式。“REAL SURVIVAL”，即是让你体验到“真正的生存危机”的感觉。在这个模式中，所有的道具箱都只是单独的个体，玩家在哪里放入的道具，就必须在哪里取得！道具箱“串联“、“转移”的特性消失，游戏的难度就毫无疑问地大大地增加了！这也许是在为今年秋季推出的《生化危机 0》进行预演？不过《生化危机 0》至少还有一个“置下”的指令，玩家可以将暂时用不着的道具随地乱扔，而此作中就……可以想象道具栏只有 6 格的克里斯会遇上怎样的困境！这对于游戏流程的熟悉程度以及玩家的计划能力都是一个不小的考验！并且，“自动瞄准”这一特性也被删掉了……GOUKI 相当喜欢这个模式，认为从这个模式中能够学到不少东西。

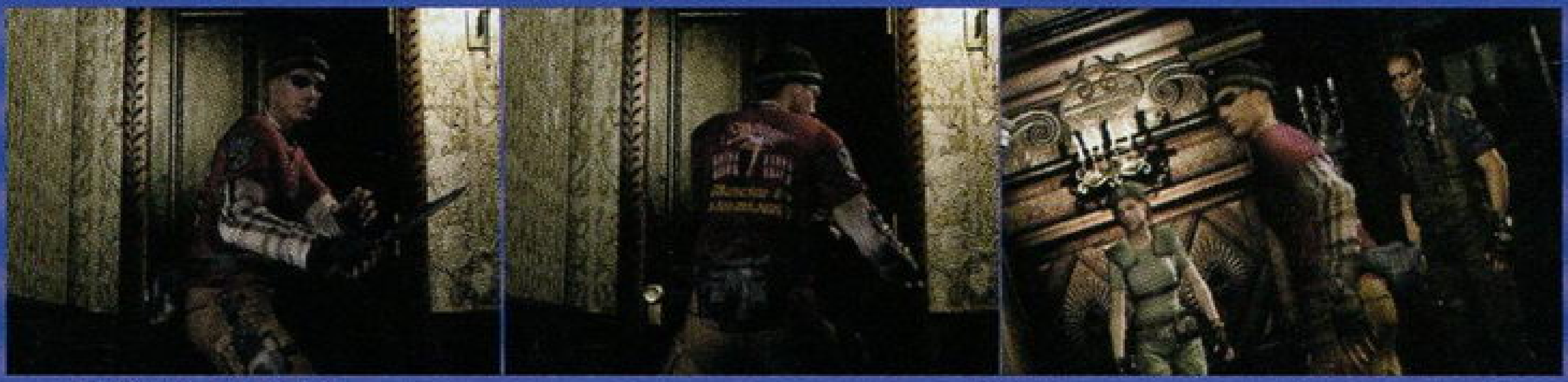
没有敌人，《生化危机》反而更加恐怖。

使用吉尔与克里斯分别通关一次后，会追加“INVISIBLE ENEMY”模式。“INVISIBLE ENEMY”，“看不见的敌人”。在这个模式中所有的敌人都是“隐形”的。你只能听到丧尸那种低沉压抑的吼声、猎杀者（HUNTER）那种古怪的叫声——却无法依此判断它们的方位，直到它们攻击到你的时候，才会现身！在游戏中确实是有一种“难得令人发指”的感觉，尤其是在你弹尽粮绝，需要避开敌人取得道具的时候，简直就是“避无可避，毋须再避”了——天知道那些天杀的家伙们到底在哪儿？

反复使用吉尔与克里斯通关，就会获得吉尔、克里斯以及瑞贝卡的新服饰——这已经是“《生化危机》系列”的传统了。

克里斯·代号：维罗尼卡版

这个是在《生化危机 代号：维罗尼卡》中出场的克里斯的造型，给人一种很强壮的感觉。背后依然是“S.T.A.R.S ”。嗯，在游戏中的感觉的确是很奇妙，似乎时空发生了转移一样……



克里斯·便装版

据开发人员说这是克里斯平常休息日时的便装（？），真是相当休闲的感觉啊——似乎现在很流行戴墨镜吗？三岛一八、Snake、柳生十兵卫……克里斯（威斯克这下要得意了）。

吉尔·最终脱逃版

吉尔在《生化危机 3 最终脱逃》中的靓丽扮相真是迷倒了大批玩家。这一次也在新生版中重现了，实在是令人感动啊！简直有让人再次重温《生化危机 3》的冲动！

吉尔·登山装版

据说是吉尔在休息日攀登阿克雷山时的一套行头。造型给人相当俏丽的感觉，与另一套“最终脱逃版”相比又是另一种独特的韵味。吉尔 JJ 真是漂亮啊。

瑞贝卡·便装版

据说制作小组本来没有为可爱的瑞贝卡制作新服装的打算，不过后来“不知不觉还是决定给她设计一套吧”。无论是从服装还是饰物上都给人很“西部”的感觉。

使用吉尔或者克里斯在5小时内通关，就能够获得一支三连发手枪——SAMURAI EDGE（武士之刃）。本刊曾在去年总第 32 期的“新新人类 GEAR”中介绍过这把可爱的武器。与《生化危机 2》中的那种三连发手枪的造型是不同的。克里斯拿在手上给人相当“放心”的感觉。

使用吉尔或者克里斯在 3 小时内通关，就能够获得一支火箭弹发射器。与最后轰碎 Tyrant 的火箭筒不同的是，这种武器是能够向下瞄准的。威力嘛，遇上敌人基本上都是一击必杀。

to be continued

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：阿修罗

光明之魂

GBA	SEGA	A・RPG	1～4人
卡带	预定2002年3月28日发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		

如今是网络游戏的时代，随着网络的普及和技术的成熟，各大游戏厂商都把目光投向了“Net Game”这块“肥肉”身上。SEGA公司在成功地推出了家用游戏史上最具有代表性的网络动作角色扮演游戏《PSO》（Phantasy Star Online，梦幻之星在线）后，又瞄准了目前最受欢迎的掌机平台——GBA。这款号称是“通信动作角色扮演游戏”、并且打着SEGA“《光明与黑暗》系列”最新作招牌的《光明之魂》，在公布之初就受到了各界的关注，到底世嘉在掌机上推出这种Diablo Too的游戏会不会成功呢？这个问题我们稍后再做解答，这里就先让我带大家去《光明之魂》的世界游历一番，好好体验一下这个掌机上第一个实时连线RPG的感觉吧！

基本操作

十字键：控制角色移动

A键：攻击（必须先在武器栏登陆所要使用的武器或者魔法，最多登陆3个；当武器或者魔法等级上升后，按住可以进行蓄力，松开后使出特殊攻击，可以蓄力的级数和所使用武器或者魔法的等级有关）／拾起道具／确定

B键：使用道具（必须先在道具栏登陆所要使用的道具，最多登陆3个）／取消

L键：显示武器栏；武器栏显示出来后，继续按键可以切换武器（切换武器后，原来武器的蓄力将被取消）

R键：显示道具栏；道具栏显示出来后，继续按键可以切换道具／快捷移动（商店画面中）／切换货仓（仓库画面中）

Start键：调出露营菜单：

アイテム：道具菜单；在此画面可以登陆武器、魔法，鉴定、装备、使用或者舍弃道具

ステータス：显示角色的各项参数；升级以后要在这个画面内为角色分配能力点数

オプション：游戏的各种设定

オンガク：背景音乐的有无；ボタン：键位设定；ウインドウ：窗口颜色调节

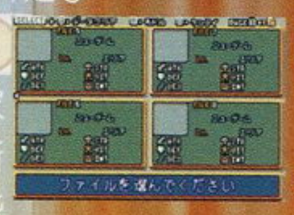
终了：存盘并且退出游戏

Select键：召唤兽（战斗画面中）／说明（道具画面中）

剧情简介

在很久很久以前的古代，暗黑龙毁灭了世界，但是最后它还是被古代人打倒，并且和它的“暗之军势”一起被封印。随着时间的流逝，世界再度恢复了繁荣，但是这个时候，暗黑龙突然复活了！惟一能够对抗暗黑力量的手段就是被称为“光之船团”的古代人后裔。从这些人当中，四位具有不同能力的战士被挑选出来，继承了古代祖先知识和技术的他们被赋予了从暗黑龙手中再次拯救世界的使命！于是，战斗开始了……

角色介绍



游戏提供了8个记录供玩家使用，每个存档可以开始一个新游戏，单机和连线模式共用这些存档。新游戏时，玩家可以自行决定角色的职业、颜色和姓名。玩家要从战士、魔法使、射手和龙战士四种职业中选择一人进行游戏，每个人的能力各不相同，所使用的武器也不尽相同，因而战斗方式有很大的区别。

战士

可以使用剑、枪和斧，是擅长接近战的角色，蓄力攻击是突进或者连打，参数十分平均。

初期能力

STR：15（力量，与攻击力和可装备防具相关）

VIT：15（活力，与HP值相关）

INT：0（智力，魔法使专有，与SP值相关）

DEX：15（敏捷度，与命中率、回避率相关）

技能

ソード：剑系攻击力上升，可以蓄力攻击

アックス：斧系攻击力上升，可以蓄力攻击

スピア：枪系攻击力上升，可以蓄力攻击

DEFキョウカ：防御力上升

クスリコウカ：道具恢复量增加

セイシンリョク：出现攻击规避动作

コオリタイセイ：冰抗性提升

カミナリタイセイ：雷抗性提升

魔法使

使用各种魔法的中远距离攻击型角色，蓄力攻击是强力魔法（消耗SP，普通攻击的魔法并不消耗），体力、力量较低。

初期能力

STR：5

VIT：10

INT：20

DEX：10

技能

ブレイズ：火球术

フリーズ：冰球术

スパーク：落雷术

ヘルブラスト：龙卷风

インヘェルノ：地狱火

レジスト：冰火雷抗性提升魔法

ヒール：体力恢复魔法

スロウ：敌减速魔法

射手

以弓箭作为主力武器，同时也可以使用枪的中远攻击型角色，蓄力攻击是弓箭连射和贯通攻击，以速度见长。

初期能力

STR：13

VIT：12

INT：0

DEX：20

技能

ボウ：弓系威力上升，可以蓄力攻击

スピア：枪系威力上升，可以蓄力攻击

ヒキョリ：武器射程加大

クリティカル：会心一击率上升

ヒーリング：随时间恢复HP

タイクウ：对飞行敌人杀伤力上升

ホノウタイセイ：火抗性提升

カオリタイセイ：冰抗性提升

龙战士

可以使用流星锤、斧，也是近战的角色，蓄力攻击是突进或者连打，有着比战士更高的攻防能力和体力，但是速度低下是他的缺点。

初期能力

STR：16

VIT：17

INT：0

DEX：12

技能

アックス：斧系攻击力上升，可以蓄力攻击

フレイル：流星锤系攻击力上升，可以蓄力攻击

ヨロイハカイ：破坏装甲，敌人防御力下降

ブレス：喷火反击敌人

DEFキョウカ：防御力上升

アンデッド：对不死系敌人杀伤力上升

ホノウタイセイ：火抗性提升

カミナリタイセイ：雷抗性提升

每次升级除了HP、SP等基本能力会有所上升外，还可以获得4个属性点和1个技能点，如何合理分配这些点数使角色成长得更加合理完全由玩家来决定。

流程攻略

（以战士为例，其他职业攻略法略有不同）

游戏中玩家主要是在迷宫中作战，除此之外主角还要在大本营进行各种准备工作。游戏刚开始玩家出来的地方是指挥中心，最左边的人会向你详细讲解下一个迷宫BOSS的攻略方法；他身旁的是光之船团的军师，在他这里玩家可以了解到下次升级还需要的经验值，并且可以免费恢复体力和魔力；右边第二个人则会为你说明一些故事的背景；而最右侧的人会传授你一些在迷宫中生存的诀窍，千万要熟练掌握呀！大本营最上面的是

梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

鉴定师，在她那里只要付一定的经费就可以将在迷宫中获得的带有“？”字样的道具识别出来，这样就可以卖个好价钱！（当然也可以自己留着使用，注意，未鉴定的道具是不能使用的！）右上方的两个店分别是武器店和防具店。右下角还有锻造商人，当你拿着3块相同的矿石去和他说话的时候，他就会免费为你打造出一件很好的武器。位于大本营中部的是道具店，在这里可以买到各种恢复道具和脱离迷宫用的“天使之羽”，是除了鉴定屋外最常去的一个店。

游戏一共有8个迷宫，每个迷宫4到十几层不等，迷宫中有各种敌人，最后一层是BOSS。玩家所要做的就是不断探索这些迷宫，打败敌人、提升能力，获得各种珍贵道具。最初只有一个迷宫，每打倒一个迷宫的BOSS，大地图上就会增加一个新的迷宫。当打败第8个迷宫的BOSS，同时也是游戏的最终BOSS后，就算是通关了。

Level 1 ビーストマウンテン（野兽岭）4层，BOSS：兽人王

迷宫很简单，敌人也不是很强，没有特殊攻击，只要注意闪避就可以轻松搞定。当打倒了每一层大部分的敌人以后，通往下一层的道路就会出现。第4层是BOSS兽人王，它没有远程攻击，只会近身放出震波；在4次震击后，它会变成球到处滚动，要看清楚路线闪开；当他停下来以后，就开始蓄力，在他每次震击刚结束时立刻冲上前攻击，然后继续闪避。打倒BOSS后，会出现一个宝箱和回城的通道，这也是以后BOSS战共同的模式。这一关是给玩家熟悉操作的，应该没有大问题，最好在BOSS战之前稍微练几级提升一下能力。

Level 2 迷宮デスシャドウ（迷宫死亡阴影）8层，BOSS：巨神战士

迷宫稍微复杂了一点，层数也更多了。敌人方面加入了弓箭手等一些新的怪兽，比以前来的要厉害一些，尤其是弓箭手，一定要优先解决。迷宫第4层极其狭窄，而且会出现很多敌人，一定要小心应战。BOSS巨神战士不会移动，攻击方式一共有两种：激光攻击和飞拳攻击，这两种打法都是比较容易闪避的：攻击到一定阶段，从巨神的身体里会掉出一个四处滚动的铁球，把它打爆就完成了这个迷宫。

Level 3 イゴール洞窟（欲望洞窟）11层，BOSS：ブルザム

每一层迷宫面积都比较大，这个迷宫会出现一些新的怪兽，最难对付的是一种蠕虫，速度很快，而且有机会让你中毒，比较讨厌，要边走边打。迷宫第4层是一个狭长的通道，路上不时会有巨石滚过，要注意闪避。BOSSブルザム有火焰喷射和跟踪光线两种攻击方式，并且这两招一定连在一起使用，然后他就会瞬间移动，换个位置继续攻击：要在他攻击结束的瞬间迅速有效地对他进行打击，最好使用蓄力攻击。

Level 4 异次元の森（异次元的森林）11层，BOSS：ミシャエラ

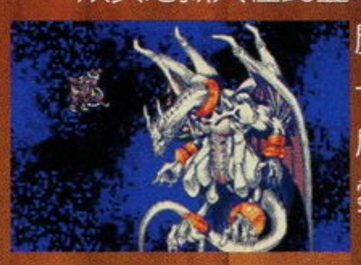
地形和第一关类似，但是有更多的障碍物。敌人中出现了拿双刀的半人马，速度很快，要小心。森林中有许多蘑菇，那是有毒的，千万不要使用。森林中还有不少隐藏的通路，这些通路通向一些宝箱，里面有一些好道具，但是同时也有不少怪物在守护，要好好利用地形应付。BOSSミシャエラ是魔法使，她会变出很多使用冰魔法的分身，但是攻击这些分身是无效的（会无限出现），必须攻击使用雷魔法的真身才行，用火属性或者无属性的武器比较有利。

Level 5 グレイブル神殿（古雷布尔神殿）11层，BOSS：イ・オム

这个迷宫中有很多骷髅，有一种还会发射闪电，打倒后有机会获得骨头盔甲。BOSS是吸血鬼イ・オム，在屏幕右上角不会移动，但是他的光线攻击范围十分广，只有他身边左右两侧是死角；他还会召唤那种蠕虫，会让主角陷入冰冻状态；攻略方法是躲在墙角，先消灭掉所有蠕虫，然后趁他发射光线的时候蓄力，他一收招就立刻上前攻击他的腹部。

Level 6 デオル水路（岱奥鲁水路）BOSS：ゼオン

双头地狱犬在此登场，这种怪物速度很快，攻击力也不俗，还可以使用火魔法，千万不要用火属性的武器去攻击。BOSSゼオン十分讨厌，每次攻击开始前他会在水中四处游荡，然后从场地中的9个空当中随机出现，攻击或者吐出毒雾；对于没有大范围武器和远距离武器的战士来说，最好站在中间待机，不要四处游荡，平时不断蓄力，BOSS一旦出现在身边的空当则立刻攻击；注意闪避毒雾，必要的话多带解毒药。



Level 7 ダークタワー（暗黑塔）BOSS：ダークソル

这个迷宫会有火龙登场，它的攻击力十分高，还会使用火魔法，要小心应付，如果有冰属性武器就会比较轻松。BOSSダークソル是暗黑军势的高级魔法使，可以随意使用冰、火、雷魔法，最好使用无属性的武器攻击，他的体力不是很高，如果魔法抗性比较高的话，取胜不是难事。

Level 8 ダークキャッスル（暗黑城堡）BOSS：暗黑龙

基本上是上个迷宫的强化版，以前的大部分敌人都有登场，要活用各种武器和魔法。迷宫中除了一般的敌人外，还会有火龙、冰龙和黑龙（无属性）登场，也都是很厉害的角色。暗黑龙是本迷宫的BOSS，也是游戏的最终BOSS，它有3个头，从左到右分别使用雷、冰和火魔法，而且每次魔法攻击结束后，必定会用头部进行一次撞击，小心不要被撞到；撞击结束后，龙头会在地面停很短的一段时间，这个时候就可以发动攻击；要想取得胜利必须同时杀死3个龙头，否则过了一段时间被杀死的龙头又会再次复活。

要点补遗

游戏中基本的魔法相克关系是这样的：火对电强，对冰弱；冰对火强，对电弱；电对冰强，对火弱；同属性攻击极弱；无属性攻击不会被强化或者弱化。

游戏中最佳的战术就是游击战，一边走一边蓄力，然后立刻转身对跟过来的敌人进行攻击，这样可以取得最好的最战效果。

和其他网络游戏一样，游戏没有GAMEOVER的概念，当玩家在迷宫中被击倒时就会自动回到大本营，身上携带的钱全部消失，但是道具仍然保留。经过调整后，玩家可以用在道具店旁等待的天使回到被击倒的那层迷宫的开始处继续挑战。

升级的时候要尽量先把一种武器或者魔法系列升到顶级（需要15个技能点），这样不仅蓄力攻击可以有更高的攻击力，而且可以使用更高级的武器（比如要使用5级的剑就要求剑系能力必须升到5级）。

当获得“XXX のソウル”的道具并且将它装备后，通过打败敌人可以获得“魂”；集满了以后在体力槽的右边就会显示“Soul Max！”，这时候按Select键就可以从异界召唤出强大的精灵帮助作战。因为召唤兽同时攻击复数的敌人，所以对只擅长单体攻击的角色有很大的帮助。

当把最终BOSS杀死后，游戏会自动存档，观看完结局画面后回到标题。再选择这个存档开始游戏，就可选择进行普通模式（Normal）还是加强模式（Advanced）。加强模式中，迷宫虽然没有增多，地形也没有变化，但是整个地图的颜色都会改变，而且敌人的种类也会产生很大的变化，各项能力也都大大加强。在加强模式中更加容易打出珍稀道具，看来要想出现超珍稀道具（会有注明“超レアアイテム”）必须要在这个模式呢！

连线模式可以使用单人游戏的存档，在连线模式中打出的道具和成长的等级都会保留到单人游戏中。游戏时1P作为主机，如果1P的进度比较快，那么其他人甚至可以进入自己并未到达的迷宫，但是这只限于连线中，一旦退出游戏还是只能够探索自己已经到达的迷宫。如果1P在连线时选择了存盘退出，那么其他玩家也会自动进行存盘，并且退出游戏。

后记

作为受到大家期待的知名作品，游戏还是有不少不足之处的，比如角色攻击方式比较单调，动作不够丰富等，因此日刊只给了30分的评价（满分40分）是可以理解的。当然，这款游戏的优点还是显而易见的，不太高的难度使得每个人都可以轻松上手，而几乎可以说是没有尽头的宝物收集之旅对于有收集癖的玩家来说更是充满了乐趣，最受到玩家欢迎的当然还是连线模式，作为掌机史上第一个连线即时动作角色扮演游戏，《光明之魂》可以说是很成功的。根据截稿之前收到的各方消息，本游戏在全国各地都十分畅销，有些地方甚至连续很长时间缺货，看来掌机连线功能还有很大的发展前途呢。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：阿修罗

From TV Animation

ONE PIECE 伟大的战斗!2

PS	BANDAI	FTG	1～2人
	2002年3月20日发售		1格
CD-ROM	–		

《One Piece》就是海盗路飞、海盗王子、海贼王……是集英社周刊《少年Jump》目前的四天王之一（另外三个分别是《棋灵王》（棋魂、光之棋）、《猎人王》（Hunter × Hunter）和《通灵王》（Shaman King））。原作者是尾田荣一郎，是《浪客剑心》作者和月伸宏的徒弟。《One Piece》的剧情奇想天外、跌宕起伏，十分吸引读者，因此在日本国内有很高的人气度，在中国也同样如此。（D · S：说够了吧！不要抢我“动漫园”的生意！）前作《伟大的战斗》一推出就受到了广大动画迷和游戏迷的一致好评，因此BANDAI在PS上乘胜追击，推出了这款游戏。

游戏的概述

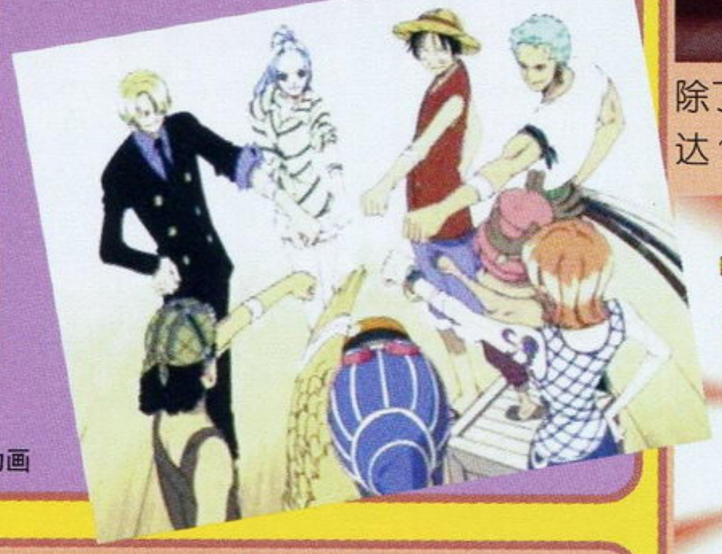
和前作一样，本游戏取材自动画版《One Piece》，因此会有大量观众所熟悉角色登场，游戏中也会真实地再现动画中的各种必杀技。本作继承了前作大受好评的各项系统，并将它们发扬光大。游戏的操作十分简单，只要通过按键组合就可以使出忠实于

↑游戏的标题画面

必杀技发动，路飞的大脚！

原著的各种招式；至于游戏的类型也还是一样的大乱斗型，玩家要在地形变化多端的场地里收集各种道具，并且提升力量，最后击倒对手。当然，作为全新的作品，游戏加入了很多新的要素，新系统、新人物、新必杀技和新场地会使玩家产生全新的感受。

↑进入战斗



→游戏有原创的片头动画

新要素介绍

新加入的系统共有两个：One Piece Heat和Bingo Guard。前者是当角色体力降到很低的时候，角色的必杀槽会直接升到3级，而且在一段时间内角色的力量、攻击范围和速度都会有所上升，这样就很容易产生一发逆转的场面，使游戏更具有戏剧性。而后者则很类似《狼之标记》的及时防御，只要角色在对方击中自己前的一瞬间防御，就可以使必杀槽上升一级，是一个可以使游戏更具战略性的系统。

角色选择画面

游戏中可选择的场地一共有10种，而这些场地各有特色，有的会定时落下炸弹，有的则会有伤害地形出现，总之要想取胜不但要靠战斗实力，还要熟悉各个场地的特性才行。

游戏中玩家可以操纵的角色除了路飞海贼团外，还有バロックワークス的成员和其他一些人物，总数多达13人（还不包括隐藏人物）。玩家可以挑选自己喜爱的人物进行游戏。

↑路飞的LV3超杀

←One Piece Heat发动

多彩的模式

在单人游戏的故事模式中，会有40多名客串角色出场帮助玩家；而在新增的修行模式中，玩家可以随意锻炼游戏中各种技巧的使用方法。游戏的双人对战的大乱斗模式也有很高的魅力，即使是初心者也有可能使出一发逆转的招式。财宝模式中，玩家可以找到包括客串角色在内的约40人和TV动画有着相同配音的特别剪辑动画，而且在故事模式中出现的各种画像、背景音乐、动画和声音都可以在此重现，很多东西都在等着玩家去发掘呢！

因为游戏的平台是PS，所以3D画面并不是特别完美；但是游戏中对必杀技的表现还是蛮不错，发招的时候会有角色的特写，并且画面也会出现回旋、放缩等特殊效果，能够很好地表现出原著的气氛。但是游戏最大的卖点还是题材本身，游戏原创的动画部分就可以吸引很多动画和漫画的Fans。根据最新的调查统计表明，《伟大的战斗2》首周销量是246 078份，是当周的销量冠军，超过了《樱大战4》和《生化危机》很多。

→3D画面虽然简陋，却也别有一番风味

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

话梅杂志 &BDM-界MV

www.plumbook.cn

生化危机

画面 ■■■■■■■■■■
音效 ■■■■■■■■■□
系统 ■■■■■■□□

游戏重制程度 ■■■■■■■

GOUKI

让人重新体会到“《生化危机》感觉”的一作。无论是在气氛的营造上还是在游戏的难度上都把握得极为出色。漂亮的游戏画面，只有亲眼看到之后才能够体会。故事方面由于是重新制作的原因，不可能有太大的突破，但游戏的流程部分以及谜题却发生了很大的变化，新的场景以及修改过的分支剧情也都让玩家为之振奋。操作方面刚开始也许有一些不太适应，但很快能够完全掌握了。新的“防御用道具系统”非常不错，特别是在游戏初期应该算是对付敌人的重要手段之一，丰富的隐藏要素也让游戏的耐玩度大大提高了。

SOUL

无话可说，面对这样的游戏画面，SOUL真的无话可说，甚至已经超越目前业界CG动画素质了。空气、泥巴、水，一切都那么真实，真实就意味着临场感的提高。这也正是游戏的卖点。游戏的剧情虽然大致相同，但在攻略方法上，谜题的设置上，果然如CAPCOM原来说的那样，有70%与原作不同，不愧是全新之作。不过比起图像、音响和攻略流程方面的进化与改变，本作在玩法上可以说没什么变化，只加入了防御道具与快速转身，对系列的老玩家来说，这可能就是新《生化》惟一的缺点了。

D·S

要写在前面的一句话就是：这才是《生化危机》的本来面目。当年因为硬件机能的限制，三上真司先生没能够将自己心目中完美的“生化蓝图”展现出来，而在NGC上推出的这款新作完全做到了。从游戏的角度来看，“《生化危机》系列”本来就是强调感官刺激的游戏，而故事性始终是排在二线的位置。游戏的制作人员很了解玩家的需求，在故事情节上没有什么必要更新的基础上，大幅增加画面对恐怖气氛的渲染，这是明智的选择。也许当PS版的《生化危机》已经成为玩家的记忆，这款新作则代表着新的开始……

NGC/DVD-ROMX2/CAPCOM/biohazard/AVG/2002-03-22/8格/重新制作版本

铁拳4

画面 ■■■■■■■■■■
音效 ■■■■■■■■■□
系统 ■■■■■■■■■□

游戏平衡度 ■■■■■■□□

GOUKI

感觉更像是一款“新作”的作品，前作的对战思路与要点在此作中几乎完全不适用。新增的含高低差的场地以及墙壁的设定都让老玩家颇感不适，对战的感觉更加接近“肉搏”，而不是像前几作那样给人一种“打得太开”、带有表演性质的感觉。新老角色的招式变化也是朝着近身战有利的方向在发展，角色的精简也避免了角色间招式重复的现象。PS2版追加的原创CG OPENING片段以及各角色ENDING都是FANS们关注的地方，效果比较令人满意。移植度方面没什么可说的，120%。

SOUL

关于《铁拳4》，我们是吹嘘已久了。（笑）得到游戏后，游戏的素质果然没有让望穿秋水的《铁拳》FAN失望。《铁拳4》是更追求爽快感的游戏，也更讲究格斗动作的喧哗度。虽然本作没有真正原创的开场CG动画，但结局动画所作的改变让人惊讶。除了如我们先前所报道的一样使用了即时演算式的CG以外，各段剧情的都有相当的长度，这样就更仔细地刻画了角色的个性。至于格斗感本身，对这样一款博大精深的格斗游戏来说，现在做评论太早了，但可以肯定的是，你越了解《铁拳4》，你就越喜欢《铁拳4》。

慕容非

让我感到很痛心的续作，并不是游戏不好，而是因为我4年的《铁拳》白玩了，现在我能体会那些资深玩家所说的“不适应”是什么意思。《铁拳4》这次是完全意义上的3D格斗，高低不平的地形以及墙壁概念的加入，让不少老玩家感到上手比较困难，以前那简单的单线浮空连击已经全被NAMCO摒弃了。我不能拿《VF4》和《铁拳4》来比，就算同是3D格斗，但理念的差别使得两款游戏都有惊人的人气，个人比较偏爱《铁拳4》。爽快的连击正是我所喜欢的，《铁拳4》真是让我又爱又恨啊！

PS2/DVD-ROM/NAMCO/TEKKEN 4/FTG/2002-03-28/70KB/1～2人/街机移植

王国之心

画面 ■■■■■■■■□□
音效 ■■■■■■■■■□
系统 ■■■■■■■□□

角色人气度 ■■■■■■■■

SOUL

可以说是近年来除“《FF》系列”之外SQUARE最优秀的一部作品了。其实这部作品也是只许成功不许失败的呀，游戏中不但有野村哲也的原创登场人物，还有迪斯尼卡通全明星人物加“《FF》系列”全明星阵容，说起登场角色真是如数家珍，因此这样的游戏做砸了是不可想象的。游戏优秀的地方实在太多，这里只说两方面。在画面方面，游戏深得迪斯尼卡通动感的精髓，用即时演算使各迪斯尼角色跃然于屏幕上。另外让人出乎意外的是游戏加入了配音，那么多著名角色的配音，真是不容易呀，还可以听到斯考尔、克劳德等人的配音，感动！

纱迦

SQUARE和迪斯尼强强联手的产物。游戏的玩法有些类似当年SFC上的《圣剑传说3》，攻击、奔跑、拾取道具等动作都要由玩家通过手动来完成。角色的动作非常流畅，操作也比较简单，很容易上手，不过到了后期，依然会出现一些高难度的挑战。游戏中有众多“《FF》系列”里的角色登场，就连《FF Ⅶ》的艾丽丝都会死而复生，而以唐老鸭、果菲为首的迪斯尼明星阵容也是非常豪华，相信单凭这两点就足以构成购买的理由了。但游戏还是没能摆脱3D动作游戏视点不便的宿命，希望下一代能够有所改进。

D·S

将迪斯尼的经典卡通形象与“《FF》系列”的著名游戏角色完美融合在一起的一款出色的A·RPG游戏。玩过之后能够从中找到“《圣剑传说》系列”的影子，但相信作为一款3D游戏，它又独具另一种魅力，提供另一种崭新的玩法。游戏的流程不算很长，保持在18个小时左右，也许这样设计的好处在于能够强化游戏的亮点，而不是集中在练级的乐趣上。系统秉承SQUARE一贯细致考究的制作要求，具有一定的“上瘾度”。从《王国之心》可以看出SFC时代的SQUARE即将复活的苗头，在没有《FF》的日子里，它一样精彩！

PS2/DVD-ROM/SQUARE/KINGDOM HEART/A·RPG/2002-03-28/132KB/1人/原创

超级机器人大战 IMPACT

画面 ■■■■■■■□□□
音效 ■■■■■■■□□□
系统 ■■■■■■■■□□

热血度 ■■■■■■■■

D·S

没想到这一次的《机战》竟然如此出色，仅仅只玩了20多话便又让我体会到了当年苦战《第四次》时废寝忘食般的乐趣！在故事情节上90%借鉴了WS版的《机战COMPACT》三部曲，新鲜度虽然被淡化了不少，可是却非常完整。游戏系统集中了该系列发展到今天的所有精髓，仔细体会可以自行发掘出许多种独特的战术，从这一点上看，可以把《机战IMPACT》看作是FANS的毕业考试。长达100多话的战斗听起来就让人热血沸腾，无愧为“IMPACT”的称号！惟一不足的地方就是画面解析度没有太大提升，但这决不是重点。

SOUL

故事的进行方法很别致，先强制分别进行前两部，最后一起统一进入第三部，也就是说，玩家必须全部完成100话才算真正达成结局，因此完成游戏所需的时间……战斗画面素质与PS版的“《α》系列”基本相同，不过战斗画面的读取速度却提高了一倍以上，很遗憾，游戏并不对应PS2硬盘读取方法。这样一个话数足够长，战斗画面素质与PS版相同，又不对应硬盘的游戏，应该说是比较针对FANS级别的玩家的。战略性方面，近两年来“《机战》系列”都在不断改进、加强，本作同样尽显成熟风范，让人乐在其中。

慕容非

在等了很长一段时间后，BANPRESTO终于在家用机上推出了“《SRW》系列”的续作。WINKYSOFT自从离开BANPRESTO后《SRW》的制作水准的确有一定的下降，这点从《α外传》最能看出来。抛开这些不说，这次的《超级机器人大战IMPACT》是WS的移植作，游戏性自然不必多说，但水准有点偏低，应该说并没有体现出PS2的机能。战斗画面感觉和《α外传》差别不大，不过音乐方面加强不少。最近PS2上很少有正统棋盘类的S·RPG出现，像这样的大作推出应该能刺激一下最近业界疲软的走势。

PS2/DVD-ROM/BANPRESTO/SUPER ROBOT WARS IMPACT/S·RPG/2002-03-28/380KB/PS2第一作

黄金珍藏

黄金珍藏

热血推荐

热血推荐

光明之魂

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

GBA/SONIC TEAM/SHINNING SOUL/A・RPG/2002-03-28/原创/1～4人/连线合作

LIKY

这个游戏完全就是《DIABLO》的GBA版，能够在掌机上玩到这种类型的游戏感觉还是相当不错的。系统方面完成度比较高，4名主角各具特点，都有着自己独有的特技，这样用一个人爆机后还可以用另一个人再次玩一遍，获得不同的乐趣。游戏的音乐略显单调，完全没有体现出那种在地下迷宫中探险的阴森感觉，另外爽快感似乎不高，可能是人物行走速度偏慢的缘故。不过仍不失一个优秀的游戏，在迷宫中得到珍贵道具的时候让人兴奋，另外，4人联机同时冒险也是游戏吸引人之处。

妖灵

游戏打着“《光明与黑暗》系列”最新作的招牌自然能吸引很多非掌机玩家的注意力，但是其最大魅力却是它的类型——即时连线动作角色扮演（好长）！可能是SONIC TEAM的《PSO》太过成功了，让他们想在最受欢迎的掌机上也出一个类似的游戏吧，整个《光明之魂》看上去就像是一个简陋的《PSO》。但是因为GBA的机能限制和按键的缺乏，使得游戏在很多方面不近人意：人物的动作不够丰富、攻击方式比较单调，迷宫的变化不够多，最让人不满意的是那些珍贵道具只是好看，根本没有什么特殊作用。这样看来游戏的乐趣还是主要在于多人连线冒险上了。

SOUL

因为是玉木美孝的美工，游戏中又出现了曾在《光明力量》中登场的讲故事的女精灵，各个角色形象设计也感觉似曾相识，看起来相当怀念啊。游戏本身，因为不可能是像《PSO》那样的三维画面，所以整个游戏看起来与《DIABLO》非常相似。游戏所支持的4人连线真是让游戏的乐趣提高了几倍，4个玩家随时随地都可以聚在一起共同作战的感觉当然不错，但游戏的单人模式就乐趣锐减了，玩起来就单调一些了。利用L、R键来快速更换武器及选择道具的系统设计相当方便，是游戏的亮点之一。

黄金珍藏

火焰之纹章 封印之剑

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■■■■□
二周目难度 ■■■■■■■□□□

GBA/任天堂/ファイアーエムブレム 封印の剣/S・RPG/2002-03-29/1～4人/连线对战

LIKY

期待近一年的游戏终于玩到，久违的感动，毫无一丝失望。《封印之剑》犹如一杯甘醇的酒，越品越香，单是系统，越到后面越觉得它的博大精深，值得研究的地方实在太多了，完全是集系列系统之大成。战斗画面令人相当满意，背景精细，角色动作丰富，而且整个战斗过程极为流畅，使得游戏的节奏也相当顺畅。游戏在细节上的处理尤其到位，随时按R键的帮助功能，详细的设定菜单，都足见任氏的心思，甚至连难度的设定也是这样，一直抱怨游戏过于简单的FANS们，有没有试过二周目的难度呢？

妖灵

对于这样的游戏其实没有什么可说的了！游戏的难度明显比系列其他作品低（当然比起一般的战棋游戏，它的难度还是蛮高的），但是通关后隐藏的困难模式也会让执著于难度的玩家感到满意。除了保持了系列一贯的特色外，新增加的兵种和系统使得游戏更加完美。早先最令人担心的游戏的画面问题也有了比较令人满意的结果，可以开启的背景画面和华丽而流畅的人物动作使战斗更加赏心悦目。而作为战棋游戏可以连线对战也是比较有新意的设定，因为不同的玩家总会培养出不同的角色，这样就可以看出玩家之间不同战法的优劣性了。

慕容非

因为最近时间比较紧，这款GBA上的《火纹》我只试玩了几小时，感觉非常不错。虽说是GBA的作品，但游戏丝毫没有缩水的地方，各种设定和系统都趋于完美。感觉这次变化最大的是在游戏难度的设定上，游戏难度由浅入深，对于新上手的玩家很是体贴，哪种武器攻击时判定上升或下降都有明确的表示，这是非常优秀的设定。这次的《封印之剑》继承了《泪之腕轮》的对战系统，靠着GBA的连线功能，这次可以4人同时对战！看样子非常吸引人。

不过不失

魔法封神

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■□□□
忠实原著度 ■□□□□□□□□□

GBA/KOEI/マジカル封神/RPG/2002-03-29/1人

LIKY

将中国传统神话小说《封神演义》改编成游戏，相信对国内玩家来说有不少吸引力，但是，游戏只不过借用了这个好题材而已，游戏的背景是处在那个神鬼乱战的时代，人物、剧情都是原创的。主人公宇宙与同伴一起调查妖魔出没的原因，不断冒险，最后发现妖魔的目的是要让死去的妲姬复活（？），于是便要阻止这一切的发生，这就是游戏的大概剧情了。游戏算是一个正统的RPG，战斗画面是《DQ》式的主观视点，个人一直都不太喜欢这种形式的战斗，不过战斗音乐很有动感，而且人物出招时还有配音，这一点很令人兴奋。

妖灵

游戏的画面比较单调，除了发色数较多外，并没有很好地利用GBA强大的2D机能；战斗方面，游戏采用的是《勇者斗恶龙》式的风格，敌人的动作倒还算丰富，但是造型设计得很一般，而且也没有十分华丽的战斗特效出现。游戏中比较有创意的是宝贝制造和运气系统，前者要靠玩家在游戏中不断收集各种制作素材、制作方法和咒文，然后在特定的宝贝制造箱里合成出宝贝，利用这些宝贝，主角在战斗中就可以使出各种威力强大的特技；而所谓的运气系统就是在战斗中选择运气指令，有可能得到如敌全灭、状态全回复等特殊效果。

SOUL

从游戏画面到玩法都很清新的作品，不过又好像大部分GBA游戏都可算得上是清新风格呀。游戏中搜集材料，再做成“宝贝”是最大的乐趣之一，巧妙地配合语音素材来合成“宝贝”的过程更是让游戏显出了一定的个性。游戏的流程方面也没有太多会卡人的地方，即使是很少玩RPG的人也可以轻松发展剧情，另外游戏支持随时对游戏进行记录，让游戏玩起来更“便携”了，总之整个游戏玩起来还是很舒服的。战斗画面是《DQ》式的，对日本玩家而言，这是一种不错的表现方法，不过国内玩家就不同了……

垃圾GAME

真・女神转生II

画面 ■■■■□□□□
音效 ■■■■□□□□
系统 ■■■■■□□□
BUG达成率 ■■■■■■■□□□

PS/ATLUS/RPG/2002-03-21/1人/SFC同名作品移植

纱迦

游戏在画面、音效方面比SFC版提升不少，虽然还是没有语音功能，但与恶魔们的交流仍然是那么过瘾。但玩了3个小时后，发现之前的兴奋感觉开始消失！本来是复刻版游戏，画面无论如何提升，也不可能达到上等的，这我也不计较。最惨的是这款游戏居然BUG多多，难听说一句：比起之前推出的一代可谓退步致极！由于bug的存在，使得游戏流程出现了不少漏洞，这对新玩家来说可算是精神折磨！因此本游戏只适合推荐给“女神FANS”，要是没有“特别”攻略和金手指的话，新玩家是无论如何也无法破关的！

慕容非

SFC上的移植作品，游戏性很高，但以现在的眼光来看就……对于ATLUS的招牌游戏，“《女神》系列”以其独特的世界观和人文地理吸引了一群玩家，本人也算是其中一员，但对于这次的《真・女神转生II》实在不敢恭维。画面还行，但比SFC强不了多少；音乐虽然没变，但质量不行；游戏性是很高，但无聊的战斗太多。官方还公布游戏存在数百个BUG！这对于玩家来说是不小的震撼了，而且游戏本身就是一个移植作品，如果质量不高很难让人有想玩的欲望，很怀念《罪》和《罚》啊！

SOUL

在上一作移植获得好评之后，《真・女神转生II》却姗姗来迟，竟然过了一年左右才登场。尽管过了这么长的时间，游戏还是出现了不该出现BUG，令人失望，看来ATLUS连好好测试的时间也没有。不计BUG，《真・女神转生II》也算是当年SFC上的著名RPG之一，黑暗的世界观与极具魅力的恶魔合体系统都能吸引一批玩家。PS版强化了画面，让3D迷宫的卷动更为流畅，也强化了恶魔合体系统。不过复杂的迷宫还是会吓倒诸多希望尝试着接触该作品的玩家。如果要给5月份推出的无BUG版打分的话，我会给7分。

ONE PIECE 伟大的战斗！2

画面 ■■■■■□□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■■□□□

FANS向之程度 ■■■■■■□□

PS/BANDAI/From TV animation ONE PIECE GRAND BATTLE！2/FTG/2002-03-20/1～2人/系列第二作/1格

SOUL

游戏素质本身并不算高，但仍能大卖特卖的游戏实在不多，“《伟》系列”绝对算是其中两部，去年的第一作一不小心就狂卖了五十几万，本作出场首周稳坐当周销量榜冠军，看来《ONE PIECE》动漫画魅力实在没法挡，虽然还不至于像当年《龙珠》一样让相关游戏卖得疯，但也差不多了。在游戏本身，本作比上一作真是提高了很多，制作也更用心得多，不但画面素质提高了一个级别，连菜单画面都做得颇为别致。游戏的进行方法是《任天堂全明星大乱斗》式的对战，对于非《ONE PIECE》读者的玩家来说，这就味同嚼蜡了。

LIKY

先撇开漫画，这个游戏给我的感觉就像是《全明星大乱斗》的PS版，玩起来相当热闹，可选人物众多，人物招式都非常搞笑，而且场景中有许多稀奇古怪的道具都可用来打击对手，使得对战更加激烈。不过游戏的平衡性还存在一定问题，有的角色过强，有的过弱，当然了，这样的游戏本来就属于一个轻松休闲的小游戏，玩的就是一个开心和热闹。值得一提的是游戏的画面非常清新艳丽，众多的场景也有各自不同的特性，对战局也有着很大的影响。相信漫画FANS看到这些熟悉的角色和场景，会有更大的投入度。

D・S

尽管不想说，但从心底里还是认为它是一款炒冷饭的作品。游戏的基本系统与前作相比没有什么进步，还是主要停留在保持原作漫画的乐趣上，但作为一款另类对战游戏来讲则平衡度不佳。游戏的主要卖点是原作漫画中最新登场的人物，这也是此类游戏（著名漫画改编的游戏）吸引FANS购买的不二法门，无可厚非。新作的画面的确比前作有所提升，角色的必杀技均被制作得惟妙惟肖，滑稽而充满视觉魄力，给人的第一印象非常深刻。OP主题曲是重新混音灌录的，BOY味道十足，强烈推荐！

真・女神转生 恶魔混血儿 黑之书・红之书

画面 ■■■■□□□□
音效 ■■■□□□□□
系统 ■■■■■□□□

恶魔丰富程度 ■■■■■■■□

PS/ALTUS/真・女神转生デビルチルドレン 黒の书・红の书/RPG/2002-03-28/1格

纱迦

本游戏是GB游戏的PS复刻版，因此画面、音效方面就不用有太高的指望。不过ATLUS为游戏加入了语音，这一点确实让人感到了些许诚意。游戏的流程和GB版几乎一样，玩过GB版的玩家也许会有一份感动。游戏冠以《真・女神转生》的名字，而玩法也大致相同，系列的特色之一仲魔所占的戏分十足。只是游戏的人设不再是金子一马大师，而看不到他那种诡异的画风，“真・女神转生”的感觉就差了很多。事实上也确实有很多人未把本作当作是“《真・女神转生》系列”的正式作品……

SOUL

虽然是《真・女神》的儿童版，但“《真・女神》系列”的特点无一不在这个《恶魔混血儿》中体现，恶魔的收集、合体，战斗画面的表现方法等等。这次移植PS，除了画面上进行一定进化外，还加入了通信模式和诸多的游戏剧情配音。但是游戏比起原有的GB版，实在是改变不大，甚至连走路都还是一格一格地移动的。因为是儿童版，各怪兽的设计也非常可爱。但游戏发展到今天，画面简朴的游戏除了“《DQ》”以外，其他游戏恐怕只会受到非议，更何况是一款画面素质比《DQ》还简朴的游戏。

D・S

同名游戏的GBC复刻版。尽管对“《真・女神转生》系列”的认识不多，但却可以看出制作上确实花费了一番工夫，在PS已经没有什么游戏可以期待的今天，多少擦出了一点火花。游戏故事背景比较简单，没有体现以前的系列作品中深邃的世界观，再加上角色形象比较卡通，所以被视为“少儿版”的《真・女神转生》也不为过。游戏的难度一般，对于RPG高手没有什么挑战性，实在比较遗憾。但是从开发培养新的玩家群的角度来看，这种做法还是比较成功的，实在难以从简单的好坏标准来评价。

阿尔卑斯滑雪3

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■■□□□

关卡的创意 ■■■■■■■□

PS2/DVD-ROM/NAMCO/ALPINCE RACE 3/SPG/1～2人/系列第三作

GOUKI

之前接触到的滑雪游戏多半都是欧美厂商的，感觉制作此类游戏就好比制作赛车游戏那样，做出来容易，做好难。除了对于操作性的把握要恰到好处之外，画面的质感以及周围景物的制作也是这类游戏成功的关键。此作比较巧妙地避开了玩家对于“真实感”的苛求，以幻想的世界为背景，让玩家在体验疯狂的雪上竞速之余也满足了玩家对幻想世界的好奇心，丰富多彩的模式也让人体会到了制作者的用心。此外，NAMCO的著名角色大耳朵的克罗诺亚的加入也为游戏增色不少。

ACE飞行员

其实本游戏前两部作品都是大型体感街机游戏，现在都可以在国内大型游乐中心看到它们的身影。系列最新作品移师PS2，放弃了街机版那种追求真实感的游戏风格，而那种风驰电掣，自由畅快的滑雪感觉却被完美的继承了下来。由于是家用机版，游戏的赛道暴增数条，某些赛道的设计也极具匠心，场景变化相当丰富，当你飞速越过山脊间鸿沟时的那种感觉实在太刺激了，让人充分感受到滑雪游戏独特的乐趣。可惜3月大作群星闪耀，这款《阿尔卑斯滑雪3》实在无法刺激玩家的购买欲。

D・S

SPG类的游戏非常强调玩家的实际接触度，对于“滑雪”这样比较奢侈的竞技类体育项目，实在是国内玩家难以享受到的，所以玩此类游戏时很难找到什么乐趣可言。不过NAMCO始终是NAMCO，制作游戏的严谨态度多年来都没有什么改变，如果仔细体会的话，很快就会对此产生兴趣。游戏的整体难度较高，对玩家操作时的手感有着比较苛刻的要求，挑战性还是挺大的。角色形象的设计在同类游戏当中首屈一指，令所有玩过的人都留下深刻的印象，从SPG类游戏的角度来看，这一点实属难得。

樱大战4 恋爱吧，少女

画面 ■■■■■■■■
音效 ■■■■■■■■
系统 ■■■■■■■□

结局完美度 ■■■■■■□□

DC/GD-ROM/SEGA/サクラ大战4 ～恋せよ乙女～/S・AVG/2002-03-21/9格/1人/系列第四作

D・S

最喜爱的游戏系列就这样完结了，虽说世界上并没有什么真正完美的事物，但相信所有体验过“《樱大战》系列”的玩家都曾经经历过感情的起伏，经受过团队力量的洗礼，享受过和她在一起的美好日子。这一次的结局从客观的角度来看是一个没有结局的结局，可是从主观角度来看，又是那样感性而富有诗意，不知怎么，玩《樱大战4》的过程中总是让我想到“少女情怀总是诗”这则短语，也许再没有什么游戏能够在这个春意盎然的季节里给人如此深刻的印象了吧。I Love You Forever, Sakura Wars.

多边形

拿到游戏之后才发现它的流程是那样“短暂”，但情节确是那样“精致”，每个曾经深爱着该系列游戏的玩家最终都找到了属于自己的幸福，单从这一点上看，《樱大战4》已经是一个非常超值并具有纪念意义的游戏。从游戏系统上看，因为前作的系统已经比较成熟与考究，所以制作人员将更多的精力花在了情节的渲染与人物的刻画上，舞台剧《悲惨世界》作为一条主线贯穿整个剧情，融合了花组队员对幸福的理解，对爱的渴望，巨感动！另外每个结局都似乎象征着另一段新生活的开始，期待续作早日公布！

纱迦

号称“《樱大战》系列”的完结之作，非常具有收藏价值。“《樱大战》系列”在中国有着相当高的人气，就连一向不玩此类游戏的我也认真研究过。那些美丽刚强的女孩子牵动着每一位玩家的心，而在战火中产生的深厚感情比普通恋爱游戏更真实、更感人。由于只有一张GD，游戏的流程比起前三代来明显变短，很快就能够看到ENDING。不过要想看完13位女主角的ENDING，还是挺费时间的。实在不希望这个系列就此完结，真心希望《樱大战5》的消息能够早日公布！

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

GAME 3

游戏立方

VOL.013 | 栏目主持：多边形

■“游戏立方”最近两期少了问题回答，引起了很多朋友的来信投诉。应大家的要求，多边形将重操旧业，继续以前的行医生涯，为各位排忧解难。同时也欢迎各位玩友为“立方”提供稿件，你的一些歪点子无处施展吗？“立方”帮你实现！

■CAPCOM于1997年推出的街机游戏《口袋战士》最近已经可以模拟了！个人感觉这是一部最适合小孩子和女性玩家的FTG，里面各种噱头层出不穷，笑料是一箩筐接一箩筐。而且游戏性也非常不错，非常适合对战。想当年在下正是十秒杀一人、千里不留行的“口袋王”，只要我往机台上一坐，那就……扯远了，下面请大家欣赏其中的几个爆笑片段。

哪些游戏被改编成了电影？

个人感觉无论是游戏改编成电影，还是电影改编成游戏，或多或少都会令人失望。既然你问到了这个问题，我就帮你粗略的统计一下，其实关于这个话题还有很多可以聊的哦。《街头霸王》、《真人快打》、《古墓丽影》、《最终幻想》、《生化危机》等广受欢迎的游戏都先后改编成了电影（动画版那就不计其数了）。根据可靠消息，《死或生》、《铁拳》、《寂静岭》也将陆续改编成电影，虽然我并不指望这些电影能够完美再现游戏，但是抱着看热闹的心理同样还是很期待的。

GBA上会不会推出《幽游白书》最新作？

好像来到新世代主机后，以《幽白》为题材的游戏就仿佛消失了一样，至今GBA仍然没有《幽游白书》新作的消息，等待吧！

日元贬值对于国内正版价格有何影响？

最近日元贬值对国内正版市场的影响真的是微乎其微，但是行货游戏的发售却对正版游戏市场有了不小的影响。在去年，如果第一时间购入PS2正版游戏，一般都需要480元人民币左右。现在香港行货PS2游戏都会和日本同步发售，价格都会便宜至少50元左右，而且大作反而会更加便宜，价格一般在350至400元左右。所以说对国内PS2正版市场有直接影响的应该是香港行货。

音乐无国界。此话果真不假，你看老桑都被丹的“天籁之音”惊傻了。

在《莎木》的各版本中，有哪些是可以把记录用到《莎木II》上玩的？

《莎木》共推出了日、美、欧三个版，而《莎木II》只推出了日版和欧版，这样一来，日、欧版《莎木II》分别对应日、欧两个版本《莎木》的记录。后来SEGA又在日本发行了《莎木US》这个可以切换日语、英语的日版游戏，它的记录同样可以对应《莎木II》日版。这样说你明白了吧？所以买碟的时候一定要问清楚游戏的版本。

GOUKI：我左青龙，右白虎，老牛在腰间，龙头在肩膀，人挡杀人，佛挡杀佛！

请问《最终幻想IX》的主题歌歌名是什么？谁唱的？

《最终幻想IX》的主题歌歌名为：生命的旋律，演唱者是白鸟菜菜子，女性。

《最终幻想X国际版》国际版中尤娜的配音是否出色，和日版相比又怎么样？

编辑部各位同仁一致认证：在《最终幻想X国际版》中尤娜的配音明显变得成熟了许多，发音清晰，语音纯正，更像是一位少女，以上是国际版最明显的变化。

如果你玩过日版《最终幻想X》再玩玩国际版会别有一番风味。当然最好不要知道配音演员的相貌，因为……

《太空频道》女主角乌拉拉的生日是那一天？

这么专业的问题！还好我有备份资料，乌拉拉的生日是5月30日，血型：B，你对这个答案满意吗？

为什么至今上海都没有看到《太空频道5 part2》的D版？

由于《太空频道5 part2》容量比较大，所以一张CD-ROM根本无法装下。再加上游戏本身连贯性比较强以及某些技术原因，所以无法分装在两张CD-ROM上，何况DC早已经停产，那些D版厂商几乎已经放弃了DC市场，所以《太空频道5 part2》D版迟迟未能推出。现在市场上甚至连DC版《太空频道5 part2》正版也比较少见，所以想要体会《太空频道5 part2》独特魅力的玩家最好考虑购买PS2版。

PS2金手指只对应正版吗？

当然不是。PS2金手指同样可以对应D版，前提条件是你必须先改机。

GBA上的《拳皇EX》真的能选八神和吉斯吗？

《拳皇EX》的确可以选择八神和吉斯吗，并且可以选择四位隐藏援护角色，本刊早已公布了这则秘技，这次就再公布一遍。

隐藏人物八神和吉斯的具体出现条件：

八神庵	**组队模式下选主角队不续关穿机一次。**
吉斯	**组队模式下选饿狼队不续关穿机一次。**

隐藏援护

K	**穿机一次（组队模式或单人模式都可）。**
玛西玛	**穿机一次（组队模式或单人模式都可），可续关，但穿机分数要达到10 000。**
凡妮莎	**穿机一次（组队模式或单人模式都可），可续关，但穿机分数要达到40 000。**
山崎龙二	**在VERY HARD难度下选单人模式穿机一次，可续关，但穿机分数要达到40 000。**

www.plumbook

注意：当达成条件之后，在选人画面选择完3位角色后，最后进入“EXTRA STRIKER”就可以选择隐藏援护角色。

我的DC主机购入太晚，麻烦推荐几款经典的DC游戏，OK？

其实DC上可玩的游戏还是很多的，例如“《樱大战》系列”、“《莎木》系列”、“《SONIC》系列”这都是必玩作品。RPG游戏我向你推荐《格兰蒂亚II》，简单又好玩。《永恒的阿卡迪亚》更是DC原创RPG的代表作。说到赛车游戏，《SEGA RALLY2》、《DAYTONA USA 2001》都是SEGA顶级赛车游戏。《生化危机 代号：维罗尼卡》、《扣杀网球2》、《SOUL CALIBUR》、《梦幻之星ONLINE》、《创造球会 特大号》……这些游戏你玩一两年都没问题。还有一款很变态的AVG游戏——《ILLBLEED》，最近还推出了中文版，本人相当喜欢，如果你想经历另类体验赶快去试试吧！

这是丽丽大厨精心烹制的一碗扬州炒饭。

刚刚购入GBA，倍爽中，但说明书日文曰：不可用充电电池！求解。

GBA用充电电池绝对没有问题，LIKY从GBC到GBA一直都用充电电池，从没有发现任何不良现象，从各地GBA玩家的反映来看也没有发现什么不妥之处。但是一定注意，充电电池也是要看质量的，像那种5元钱2节之流的充电电池，不要考虑为好，最好的选择就是大容量的镍氢充电电池，例如GP1300毫安的目前在国内比较流行，LIKY也在用这个，效果不错，推荐使用。

港版PS2推出没有，如果没有到底什么时候能够推出？

港版PS2早于去年12月13日就已经推出了，能够直接使用220V电源，所以非常方便。质量上与日版PS2并没有什么区别。

买PS2一定要购买硬盘吗？是否全部游戏都可以放入硬盘中？

购买PS2当然不一定需要硬盘。对于一般游戏而言，硬盘主要的作用就是加快游戏的读盘速度甚至以后再不需要读盘。而对于某些游戏，例如即将推出的《FF XI》这样的大型网络就必须对应硬盘，否则无法游戏。现在并不是所有的PS2游戏都对应硬盘，如果游戏对应硬盘，外包装会有HDD对应标记，一目了然。

我看到上期贵刊发售表中有一款《NBA2K2》，这个游戏不是早就推出了吗？

《NBA2K2》的确早就推出了，但是那是美版游戏，而刚刚推出的是日版，所以也被列入发售表中。

现在有很多相当诱人的GBC卡带如《最终幻想X》之类的，可玩性怎么样？

最近在市面上的确推出了一批GBC“超大作”，例如你说的《最终幻想X》，简直是算人听闻！这是某些小型游戏作坊的“杰作”，他们自行开发或者修改程序，将其重新包装，再冠以大作之名便堂而皇之地推向市场，用以欺骗那些善良、单纯的玩家，相信稍微有点辨别能力的玩家都不会上这种当。这些游戏普遍质量低劣，操作也极其恶劣，有的根本就玩不下去。如果哪位好奇心强烈的玩家非要试试不可，本人也不阻拦。

多边形认为任天堂推出GBA版的《口袋妖怪》及《塞尔达》的时机何时才算成熟？

GBA版的《口袋妖怪》将会在今年年底推出，这下可乐坏了“妖怪迷”们，详细情况请看本期“前线狙击”相关报道。虽然至今任天堂还未公布GBA版《塞尔达》，相信游戏也将会在今年推出，而且很可能与NGC版《塞尔达》进行联动。

《WE5fe》中状态对哪些数值有影响，影响有多大？

状态对速度、加速力、射门力量、射门准确度以及耐力都有不同程度的影响。状态好的球员与状态差的球员区别最大的地方，也是最明显的地方，就在于跑动的速度上。

《王国之心》和《鬼武者2》我买哪一款好呢？《WE6》难道不是DVD-ROM的吗？

《鬼武者2》和《王国之心》都是近期PS2上不可多得的大作，但是本人觉得《鬼武者2》整体素质要更高一些。不到一个月的时间，《鬼武者2》在日本销量就顺利突破100万销量，足见其不俗的水准。再则，内地引进的都是行货版《鬼武者2》，现在购入仅需370元左右，已经相当便宜了。而《王国之心》并没有香港行货，售价会贵一些。所以我推荐你先购买《鬼武者2》。由于《WE6》并不需要太大的容量，所以这次游戏的载体依然延用CD-ROM。虽然许多玩家对此耿耿于怀，但是我想这都不重要，等到4月25日游戏发售，相信每一位足球玩家都会再次热血沸腾。

《MGS2》中我在EASY和NORMAL中共获得了70个狗牌，为什么还是拿不到无限弹药？

按照正常情况，Snake要想获得专用头带（无限弹药），在TANKER篇各难度下总共获得至少40个狗牌就可以了，而雷电的专用假发（无限子弹），只要在PLANT篇各难度下总共获得至少60个狗牌，并且必须通关一次。而你已经收集了70个狗牌，没理由啊？我怀疑你是没有将无限子弹的道具装备好，或者你至今都没有通关，一直就在收集狗牌？再好好试试吧。以下是全部隐藏要素出现条件，希望能对你有用。

道具	名称	用途	获得条件
Snake专用头带	BANDANA	无限子弹	TANKER篇各难度下总共获得至少40个狗牌
Snake专用隐形迷彩	STEALTH	隐形	TANKER篇各难度下总共获得至少80个狗牌
雷电专用假发	SP.WIG	无限子弹	PLANT篇各难度下总共获得至少60个狗牌
雷电专用隐形迷彩	STEALTH	隐形	PLANT篇各难度下总共获得至少120个狗牌
雷电专用假发	WIG.A	无限GRIP	PLANT篇各难度下总共获得至少150个狗牌
雷电专用假发	WIG.B	无限氧气	PLANT篇各难度下总共获得至少200个狗牌

你们会购买邮购的主机吗？PS版《死或生》怎样打出隐藏服装？

一般情况下我不会考虑邮购主机。原因主要有两点，其一，周期比较长，无法忍受等待的感觉。其二，万一出现什么状况，无法第一时间解决。如果想得到PS版本《死或生》全部隐藏服装，只要在不改变游戏默认原始设定的情况下，在OPTION中将难度调成HARD，然后在不续关的情况下不断完成街机模式，角色的隐藏服装就会一件件出来，推定时间约1个月，这是一个技巧与耐心并重的体力活。

PS2一张正版游戏一般能用几年时间？PS2能够支持多少年？

只要你稍微爱惜一点，保持碟面干净，一张正版游戏玩到PS2报废都没有问题。使用PS2主要是注意防尘工作，这一点很重要。因为电视机和显示器都很容易产生静电，吸附灰尘，这样直接影响光头的寿命。虽然我说不出一台PS2具体能用多少年，但是玩到下一代主机推出应该没有任何问题。本来游戏机就是个消耗品，就如同电视、电脑、洗衣机一样，更新换代是必然的，某些玩家就不要对主机寿命

你看那位筋肉兄贵长得像不像“三上假司”？

www.plumbook.cn

太过敏感了，我只要高兴就好！

《生化危机2》中那个拆炸弹的模式中四个炸弹分别哪里？

拆炸弹的模式是1998年8月5日CAPCOM推出的《生化危机2》震动版独有模式，因为游戏的四枚炸弹是随机产生在各个房间中的，所以不要怪我爱莫能助啊！

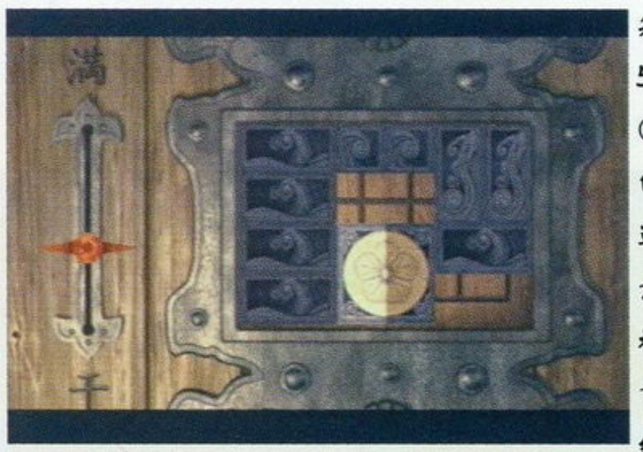
我买了DC版的《维罗尼卡》怎么没有easy模式，但是我分明在攻略书上看见有easy模式？

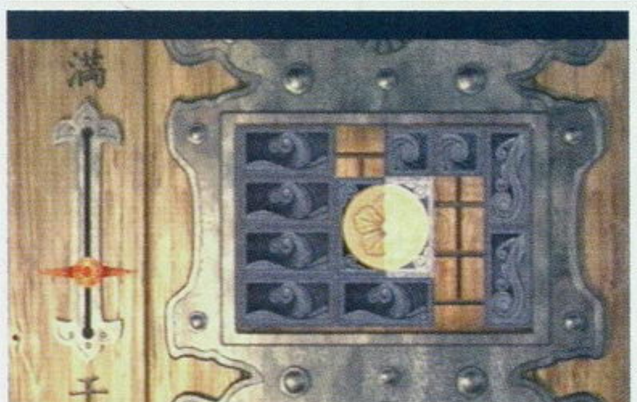
我估计你玩的《维罗尼卡》是美版，因为美版是没有easy的，这可能是CAPCOM为了迎合美国用户喜爱挑战高难度，故意这样设定的吧。日版的《维罗尼卡》一开始就可以选择easy模式，如果你吃不消美版的难度，可以去试试日版。

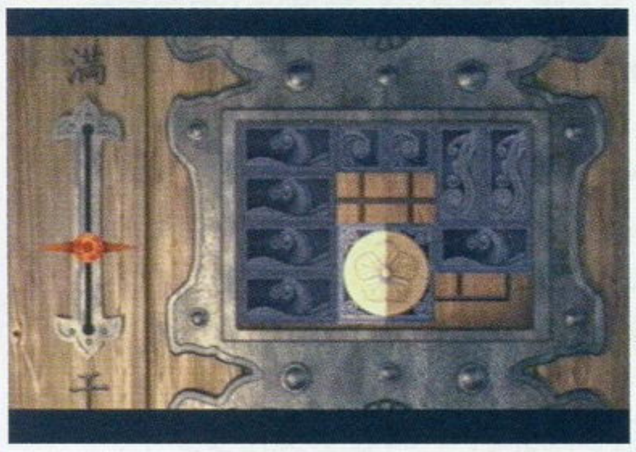
随着PS2渐渐普及，读者来信询问PS2游戏的问题越来越多，其中《鬼武者》相关问题不少：

①4个有着奇怪符号的箱子该如何打开？②水牢房里的那个迷你游戏该如何过去？③20颗萤石的具体地点？

①在选项画面时从右至左依次输入。第一个箱子：6→3→1。第二个箱子：4→1→6。第三个箱子：5→7→2。第四个箱子：3→6。②凡是觉得这个谜你游戏比较难的玩家一定是没有玩过“华容道”了，问问父母们说不定会有意外的惊喜哦！其实只要将两块被分开的纹章挪至中间有相应纹章的标记处就行了（如图所示）。给一个提示就是尽量不要让两块最小的方块分开。③1. 地下寺院之地：从得到“总严之书”外的门进去右转角处；2. 南天之地：打败拿狼牙棒的BOSS，进门后的三个壶下面；3. 天守楼阁1F：拿到弓的房间外有个楼梯和宝箱，在两者之间有一个；4. 天守楼阁2F：在将木箱砍掉后会出现宝箱的地方，楼梯下就有一个；5. 天守楼阁：在拿到“青龙之书二卷”处对面的桌子；6. 天守楼阁地下：在那个满是大试管的地方，走到底再右转，最里面处有一个；7. 天守楼阁地下：得到“幻魔默示录 上”的房间里，门旁有一个；8. 西天之地：一个转角处，标志是有颗大石头；9. 西天之地：拿“银之害符”房间里的佛像；10. 西天之地：拿“反鬼之小太刀”房间的进门处；11. 西天之地：拿“式神刀”之前的斜坡上，砍断绳子让滑板车下滑后的空地上；12. 西天之地：在那个需要紫电三级的门旁，也就是拿火绳枪房间的门口处；13. 东天之地：三重之塔的塔顶上；14. 东天之地：汐见櫓的搭船处（有记录点的那个地方）；15. 东天之地：东天之像的房间！（用枫得到）；16. 东天之地：桥上櫓番所！（有记录点）；17. 东天之地：拿“铁矢”的地方；18. 魔空空间第八层：由宝箱取得；19. 魔空空间第十层：由宝箱取得；20. 魔空空间第十七层：由宝箱取得。







最近很多读者在都调查表中询问有关《异度装甲》的问题，本人对这款游戏略知一二，所以特请来“异度的传人”——阿非为大家解答某些问题，据阿非说他将此游戏通关过五六遍，按照每遍70小时计算，他至少在这个游戏上花费了近半生的精力，在下实在自叹不如。废话少说，有请阿非上场，当！当！当！

以下是上海的海蜇的问题：

①研究中一直未提及拉母萨斯，就是那个和米安一直在一起的元帅，他和下属多米尼亚及那几个MM是不是被依德灭掉的那个小国的国民？后期卡瑞莲说拉母萨斯是为了杀死天帝该隐才被造出来的，这是怎么一回事？最后拉母萨斯砍死了米安和卡瑞莲后去哪里了？

阿非：不是不想提拉母萨斯，要是一提就没完没了……他们是不是你说的“小国国民”我不清楚，不过可以告诉你，他们都是人造人，有很强的以太能力，是保护天帝和元老的“兵器”。拉母萨斯的确是为了杀死天帝该隐才被造出来的，因为卡瑞莲一开始就打算杀死天帝来实现他的野心，而能打倒天帝的人只有“接触者”，其实拉母萨斯一开始就是卡瑞莲制造的培养人，后来米安（当时是飞的母亲，详情见前几期杂志）把飞带给卡瑞莲，因为飞原本就是“接触者”，这样拉母萨斯就被淘汰了，原本拥有改变世界能力的人一下子就失去了所有，所以拉母萨斯一直执着地追杀飞和艾莉。最后拉母萨斯杀死米安和卡瑞莲后去了哪儿，游戏中并没有说明（没有说明的必要？）。

②亚人利哥到底和帝都的皇帝有什么关系，最后皇帝怎么了？

阿非：很有可能，或者说就是父子关系。最后皇帝去了哪，那没有必要再说明了吧。

③拉母萨斯为什么加入了索拉力斯军？

阿非：对不起，这个问题很难说清，但是看了我上面的回答相信你已经有了答案。

④上了索拉力斯后，飞见到以前故友，他不是在拉罕村死了吗？怎么……

阿非：谁啊？你把他的日文名字发邮件告诉我好么？

⑤比利的老爹到底是谁？怎么多米尼亚和西卡德都认识他？

阿非：你要是仔细看剧情就会明白，他们以前在一起作战过。

⑥我现在手上只有该作主题曲的日文版，是本间哲子唱的，叫“MEBIVSU”，但我的CD里也有英文版的，却没有歌词，不如登出，如何？（不登就等着吃机神黑掌吧！9999 × 2。）

阿非：晕……我可吃不消机神黑掌。（笑）你说的“MEBIVSU”是“メビウス”吧？好像你的英文打错了。可惜我没有英文版的（有英文版么？）歌词，你要是给我吃机神黑掌也没办法啊。

⑦CREID这张碟总是买不到，哪里有，重金收购！

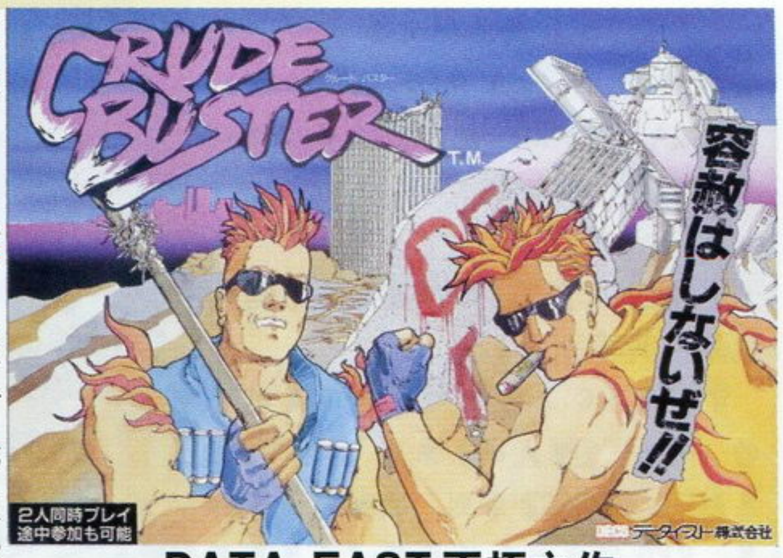
阿非：我有，但不是正版……这张CD在日本早已经绝版！

⑧有没有WELLTALL的手办卖？

阿非：很可惜没有。

⑨非老大最喜欢哪首XENO的大曲，CREID？MELKBA？BALTO？还是MEBIVSU？

阿非：都喜欢！不过最近买了原版的《异度传说》的OST后已经很少听以前的音乐了。最后告诉你，你上面说的人名有好些是错的，以后最好直接用日语人名。



DATA EAST不朽之作

——《两个野蛮人》！

丹竟然连春丽的情书都不要，不要拦我，我要宰他！（旁语：你不要冲动！这会出人命的！）

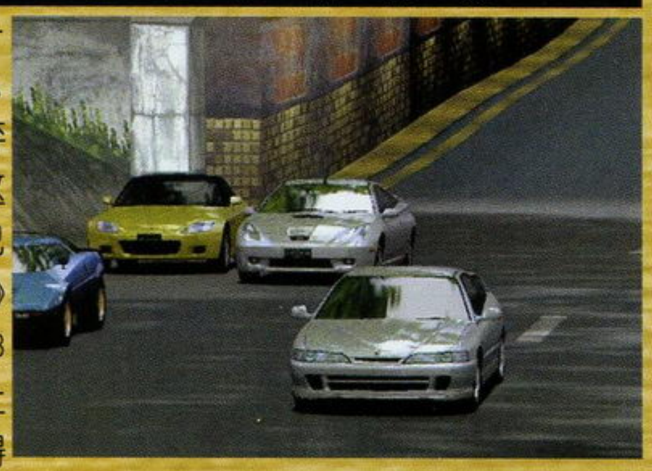
www.plumbook.com

《GT 赛车 4》为 PS2 主机最后的探戈？

来自日本消息，SCE 日前表示未来“《GT 赛车》系列”的新作也许会在 PS3 上推出。

SCE 指出，《GT 赛车 4》和《GT 赛车网络版》都兼备在线和下线两种功能。经过分析，《GT 赛车 4》极有可能是 GT 系列在 PS2 上的最后一作。Sony 旗下著名的工作室 Polyphony Digital 正在开发另外 3 款赛车游戏，一个是韩国版的《GT 概念车赛》，另外两个还没确切的消息，可能是美版和欧版的《GT 概念车赛》。现在，Polyphony Digital 这个旗舰创作室正在考虑未来平台的开发计划，也许在 E3 展上他们会宣布 PS3 的“《GT 赛车》系列”也说不定。在今年的 E3 大展上，SCE 很可能宣布重要的声明，公布新一代的游戏主机某些情况。让我们拭目以待。

心跳指数



还有消息指出，PS2 的下一代《GT 赛车》将会改变游戏风格，游戏会以追求爽快感为主，放弃现在《GT 赛车》追求真实驾驶这一传统风格。制作人山内一典已经公开表示，PS2 版《GT 赛车 4》已经在开发中，推出时间为 2003 年底，游戏真的很可能是 PS2 上《GT 赛车》最后一作。本人觉得《GT 赛车 3》已经相当完美，4 代还能够有多大的提高，那就让 Polyphony Digital 一流的实力来证明吧！

XBOX2 正在开发中？

据北美一投资顾问公司 Fechtor Detwiler 透露，虽然 XBOX 才刚刚发售，但微软的工程师已经紧锣密鼓地投入到 XBOX2 的开发工作中。而根据消息来源透露，XBOX2 可能改变目前 CPU 由 Intel 提供、绘图芯片由 Nvidia 提供的状况，改由 AMD 负责 CPU 提供，而绘图芯片也将另谋来源。

心跳指数

这则传闻目前还没得到任何证实，而且信息产业也对这样的说法抱有极大疑问，因为微软与 Nvidia 合作愉快，而 Nvidia 针对 XBOX 特制的绘图芯片也提供 XBOX 极佳的绘图性能。至于 XBOX 二代机的 CPU 改由 AMD 提供，虽然质疑的人较少，不过当初 Intel 就是以低价策略从 AMD 手上抢到 XBOX 这个大客户，变量太多现在谈论还太早。微软为 XBOX 规划至少有 4 年的寿命，在 XBOX 发售不到半年就开始谈论 XBOX2，不如把时间花在玩游戏上比较实在点。

《樱大战》新作将会在 PS2 上推出！？

随着《樱大战 4》的隆重推出，既让无数 DC 玩家欢呼雀跃，又让他们伤心不已，因为本作是 DC 上的最后大作，“《樱大战》系列”又会何去何从呢？这可能是无数“樱战迷”最关心的问题了。最近从日本传来消息，“《樱大战》系列”剧本构成负责公司 RED ENTERTAINMENT 表示他们已经开始《樱大战》新作的策划工作，游戏预定的对应机种将会是 PS2。

心跳指数

自从《樱大战》在 SS 上诞生那天开始就吸引了无数的玩家，之后更成为 SEGA 主机最卖座的游戏系列之一，即使在 DC 停产的情况下，SEGA 仍然将《樱大战 4》安排在 DC 上推出，游戏受欢迎程度由此可见一斑。华丽阵容的《樱大战 4》虽然是 DC 版的终结，但并不是该系列的终结。游戏本身对硬件的要求不高，现在任何一款新世代主机都可以制作。由于 PS2 在日本乃至全球的销量都远远高出 NGC 以及 XBOX 一大截，我想《樱大战》的制作人没理由不选择 PS2 做为游戏最新作品的开发平台。为了能够紧跟游戏的步伐，各位“樱战 FANS”是不是应该考虑购入 PS2 呢？

愚人节最真实的谎言
《漫画英雄 VS.CAPCOM 3》！

每年 4 月 1 日，是西方也是美国的民间传统节日——愚人节。愚人节起源于法国。1564 年，法国首先采用新改革的纪年法——格里历（即目前通用的阳历），以 1 月 1 日为一年之始。但一些因循守旧的人反对这种改革，依然按照旧历固执地在 4 月 1 日这一天送礼品，庆祝新年。主张改革的人对这些守旧者的做法大加嘲弄。喜欢恶作剧的人在 4 月 1 日这天就给他们送假礼品，邀请他们参加假招待会，并把上当受骗的保守分子称为“四月傻瓜”或“上钩的鱼”。从此人们在 4 月 1 日便互相愚弄，成为法国流行的风俗，如今这种“风俗”竟然蔓延到了全世界，游戏的世界也不例外，4 月 1 日这天各种游戏传闻层出不穷，极富创造力的假消息至少有上十条，而这个《漫画英雄 VS. CAPCOM 3》图片堪称杰作中的杰作，竟然蒙蔽了编辑部每一位身经百战的小编们。当 D·S 看到《漫画英雄 VS. CAPCOM 3》公布这后，顿时热血沸腾，大叫：“还有但丁，爽！买！必买！”但得知这至少一个恶作剧的产物时，大家只有归于平静，但那颗热情的心已经放飞到空中，不愿意将它收回啦 ^_^，算是过把瘾吧！

这个 logo 做得实在太丑了，但当初多边形还在想可能是 CAPCOM 为了突出这个“3”才故意这样设计的，结果……

这张图片的作者故意将图片做成好像数码相机偷拍的效果，本人不得不服。

热切期待《豪血寺一族》最新作隆重登场！

详情请见“游戏情报”。

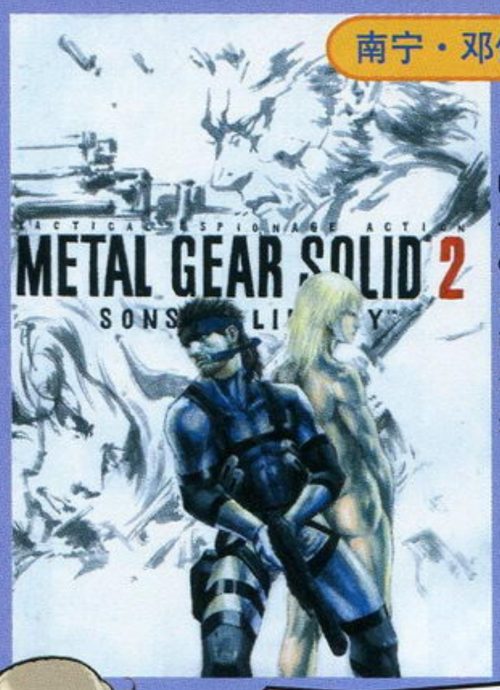
多边形：豪血寺梅，我们都好爱你！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

重庆・苏维亮

乍一看还以为是《王国之心》呢，整幅画构图很漂亮，水彩色也用得不错。你的另外两张画稿人物画得很酷，但可惜是黑白稿，有空的话再投点彩稿过来吧。

人物和背景合成得不错，现在刚刚毕业吗？祝你找到一份称心如意的工作，别忘了常来逛画廊。



看情况PS2在中国没普及反到是《MGS2》在中国普及了，这张画颇有新川洋司的画风味道。

上海・张胤杰

整张画构图不错。活用水彩画衣服褶皱的话可以画得很有质感，但要慎用。

太和・赵宏伟

左边是你的画稿《朱雀》，右边则是你的自画像。小伙子有前途呢！从你自画像上用的底图来看你似乎在画故事稿？有空寄来瞧瞧吧！

呵呵，难得见到“雷鸟”迷了呢。你上色的技法很娴熟啊，一定学过美术吧？

太原・赵翔

画中的人物很像李国豪主演的《乌鸦》，不是一般的酷啊……

抚顺・王小磊

你的签名画很可爱，那是你吗？画中的“魔装机神”画得很有气势呢。

随着《铁拳4》、《火焰纹章》、《光明之魂》等等等等大作的发售，杂志现在恨不得变成周刊来为大家介绍最新游戏。本期画廊最终还是“忍痛割页”让出了一页宝贵的地盘。目前画廊确定用稿至少为50张，所以请已经投了稿的玩友耐心等待。特别是那些在电子信箱里已经收到了用稿通知的玩友。紫枫一定会尽早刊用你们的画稿。

博白・谢威

你画的人物有桂正和的风味，而且活用自己的上色技法是你的特点。如果将背景画得再丰富一点就更好了。

奴隶读者様ページ 4色奴隶读者様ページ 4色

◀東京都　とうまるいさん：繰り返す世界はツライですよね。

◀熊本県　皐月ななさん：断片的な情報でもワクワクですよね。

◀東京都　たくあんさん：対戦とかできたらもっと……。

◀神奈川県　原田あゆみさん：「3」に前作キャラが登場：しないですかねぇ？

◀大阪府　飛鳥みさきさん：前と後の世界。結構お見事ですよね。時間移動、空間移動物って難しいですから。

◀京都府　メリノウールさん：召喚師と冒険が始まるわけです。今回もマ展開ハリバリらしいですよ。

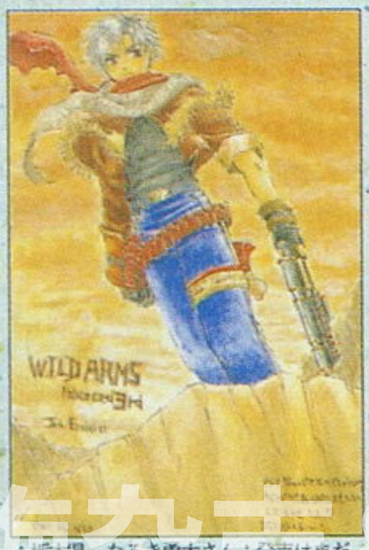
◀栃木県　佐戸原ひろあさん：この頃段なら、もう、バッチリですよね。

▲宮城県　鈴音りんさん：さて、「α2」は出るんでしょうかねぇ？　「外伝」、主人公がいないのはやはり寂しいですし。

▼神奈川県　狼司さん：さりげなく、似合うのはどうなんでしょう？　笑。速水くんはやはり邪悪？

▲岡山県　寿あおいさん：物語はそろそろ佳境に？

▼愛知県　スっちょんさん：そう。でも、友だちぶつけるんですよね。笑。



▲栃木県　なるき勇太さん：発売はまだ先……なんですよねぇ。多分。

▼千葉県　星行乃さん：女の子パーティにすると妙にカッコイイです。

▲東京都　皐月あひるさん：この2人が成長したら……。

细心的读者可能早就发现了，没错，画廊下半页的的画稿作者均为日本玩友。（一再声明不是画稿不够才放上去的啊！）下半页是原样截选自日刊《FAMI通》“四色奴隶”栏目（和我们“星之心画廊”同性质的栏目。在印刷行业里四色分别指蓝红黄黑，因为一张不管是用什么颜色画出来的画稿当印刷时都是由CMYK四色构成的，其栏目名取意于此实在是令人酷呆！）放上他们的画稿也没有什么特别的目的，仅是让大家看看来自漫画大国的那些同龄漫画迷们画出来的画是什么样的，从“四色奴隶”排版的情况来看他们的投稿量很大。毕竟是漫画大国嘛。（但读者调查表上看大家似乎不太喜欢排得密的画廊呢。）作品里不乏有优秀的画稿，但显然要找出池上辽一、原哲夫甚或荒木飞吕彦之辈还是很困难的。换句话说——我们离他们并不太远！

纵观本页的画稿，虽然不能全面地代表日本漫画同人的实力，但其用色习惯，整体布局等还是能看出点味道的。总体看来，画稿上色都很大胆，而且人物设定也丝毫没有别扭之处。还有一点就是大部分画稿的前后景都布置得很充实，留心看了吗？数数本页里有几张画稿背景是空白的，零？别小看这小小的背景，记得我初学美术时师父老是骂我“**就算是加个单色背景也要给我加上去，画画最忌留空白背景了！**”一张正规的画稿没有了背景就会像玫瑰花少了绿叶一样单调，乏味。（好俗的比喻啊！笑。）

距离，总是有的。但我们可以用努力去缩短这个距离。希望大家能再接再厉，将中国的漫画事业发扬光大。“星之心画廊”从始至终永远是各位“实习的温床”，欢迎各位用投稿来支持我的工作，也期待大家成为漫画家的那一天！

◇カラーイラストの基本：この4C奴隶（カラーの奴隶）のページは読者様のカラーイラストで構成されています。ルールは……①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷でうまく発色してくれないことがあるので要注意。それなりに濃く描いてあれば大丈夫なんですが……。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは135ページのPSの奴隶に準拠しています。採用の際に発生するポイントに関しても今号136ページ

www.plumbook.cn

攻略透解

文：D・S

DC	SEGA	S・AVG	1人
	2002年3月21日发售		9格
GD-ROM	对应振动包、VGA		

樱大战4 剧情攻略

VOL.1 完全保存版

サクラ大戦4

Sakura Wars

～恋せよ乙女～

樱花未忘&3DM-SMV
www.plumbook.cn

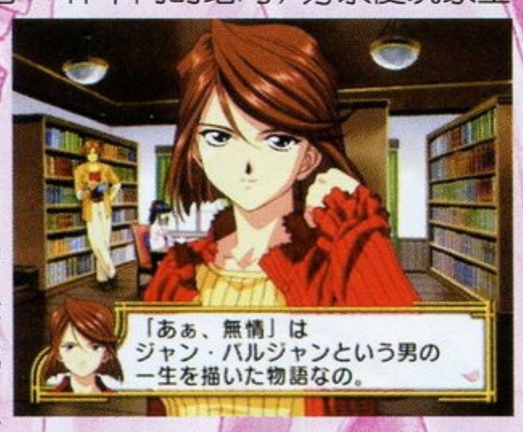
说到今生的羁绊　难舍最初的思念

她就这样出现了，一种不能用言语表达的激动突然袭上心头……从1996年那个多愁善感的秋天，到现在多少个无眠的夜晚都是和她一起度过的。还记得那滴在我眼眶中徘徊的泪水是如何夺眶而出的，还记得那声发自她内心的呼喊是如何敲碎我本不坚强的心，还记得把她搂在怀中是如何透过那清澈的目光发现自己的心事竟然如此容易被看穿。没有天长地久的甜言蜜语，没有生离死别的个人演绎，她只向我证明了一件事：那就是永恒的信念。两颗靠在一起的心，用来维系着之间微妙的平衡的正是那种信念。相信自己，相信同伴，相信所有关心自己的人，相信她……

3月19日下午拿到《樱大战4》限定版和“COMPLETE BOX”的D·S仿佛比平时活跃了许多，其他小编也不忘赶来祝贺，自然少不了他们的免费外卖了！与原先预想的有所不同，那个不是结局的“结局”似乎非常完美，深植于内心的“樱大战魅力”其实早就从初代开始伴随在自己的身边，这一次不过是迎来一种更加难舍的感动罢了。就像人生的一场恋爱一样，有它最初的萌发，进而小小翼翼地去呵护它，营造出各不相同的氛围，体会其中的酸甜苦辣，最终编织出一张“真爱之网”。与其说是《樱大战》的玩家自己陷入了游戏当中，还不如说是游戏深藏在这些玩家的心中，因为编织那张网的正是玩家自己……

《樱大战3》系统详解

如果玩家曾经玩过“樱大战系列”的前3作，便一定会知道游戏主要分为两大部分：“ADVENTURE MODE”（剧情部分）和“BATTLE MODE”（战斗部分）。而《樱大战4》完全继承了该系列在基本系统上的一贯风格，并且延续了《樱大战3》当中加入的新元素，配合13种不同的结局，务求使玩家重复游戏也不会觉得厌烦。在“ADVENTURE MODE”中对应前3作的记录可以发现许多怀旧的剧情，此外还追加了一些特殊剧情，可以毫不夸张地说只有从初代开始玩起，到真正结局的时候才能体会出发自内心的感动。作为“樱大战钢杆级”FANS的D·S坚决“抵制”无前作记录而开始进入《樱大战4》的游戏当中，并且反感最后通过筛选队员的方法获得不同的结局。真爱一个女孩是男人一生的责任，只有一切从头开始，你所领悟的感动才是真实的，FANS都能够理解这种乐此不疲的举动吧。已经进化完成的LIPS系统在本作中没有什么新的变化，对于那些玩过《樱大战3》的玩家，可以很快上手。



在“BATTLE MODE”中延续前作中“行动值”这一新要素的设定，使得该类型游戏当中的战斗部分一直是“陪衬角色”的地位发生了“本质”的转变，绚丽多姿的3D战斗画面再配合精彩绝伦的“行动值”变化，真正在恋爱育成部分和战略行动部分两者之间找到了平衡点，这种“相辅相成”的紧密感和流畅感真是太棒了！此外某些光武二式包含了新增要素——跳跃这项能力，可以跃过障碍物（建筑或周围相邻的机体），这样设计强化了战斗中的自由度，在狭窄的通道中作战就显得更加灵活与便捷。

ADVENTURE MODE

《樱大战4》并不像前三作那样按“话数”划分章节，而是在一个完整的故事构架下“演出”3幕由一条主线（《悲惨世界》舞台剧的演出）串联起来的剧情。在每一幕故事中，当自由行动时间内，游戏主角大神一郎便可以在大帝国剧场内自由移动，此时便算进入“ADVENTURE MODE”，进而引发不同的事件。不同的时间点会出现不同的事件，不同的事件选择又会对不同女主角的好感度产生影响，继而好感度的高低还会影响到战斗时女主角的实力和能否使用合体攻击，就是这样环环相扣的设计才让“ADVENTURE MODE”显得如此多姿多彩，极富变化。

对应前作记录

如果广大“樱大战迷”已经购买了DC版的《樱大战》、《樱大战2》和《樱大战3》，并且“爆机”的话，在正式开始游戏之前便可以将以前的游戏记录和这款游戏的系统记录进行结合（没有“爆机”记录的话只能合并两者的系统记录，会影响一些特殊剧情的发生）。在VMS的管理画面中，选择“サクラ大战のデータを合体”、“サクラ大战2のデータを合体”或“サクラ大战3のデータを合体”，DC主机就会自动追查VMS内是否存在该记录资料，只要再选“はい”便可以将系统记录合成。

事件的分别（EVENT CATCH SYSTEM）

在“ADVENTURE MODE”当中自由行动的时段，主要分为两种不同的

www.plumbook.cn

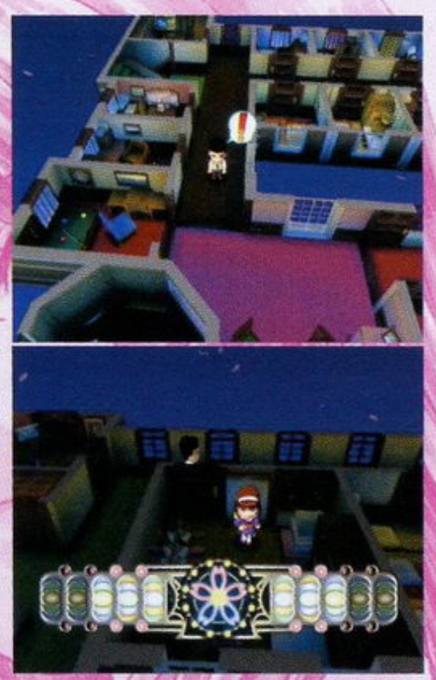
EVENT。一种是普通的“强制EVENT”，而另一种是“选择EVENT”。

强制 EVENT

当大神一郎在版图中移动的时候，头上突然出现“！”便会进入EVENT之中。

选择 EVENT

当大神一郎在版图中移动的时候，经过某个特定地点可能会看到某个女性角色站在那里。此时画面下方就会出现一个“时间槽”（TIME BAR），在限定的时间之内按下“A/Y键”便会进入这个事件当中，相反不理会的话便可以继续前往玩家所指定的目的地。



LIPS系统的种类

众所周知，“樱大战系列”的核心系统就是“LIPS系统”，它同时包含在“ADVENTURE MODE”和“BATTLE MODE”两者当中。这个被称为“美少女恋爱育成游戏之里程碑”的经典系统，当然有它与众不同的地方。LIPS系统的存在就是这个游戏平衡的支点，玩家在不同时间段自由选择LIPS的产生，进入LIPS之后又可以自由控制女性角色的好感度，这样极富创造性的设计在《樱大战》推出之前是绝对没有出现过的。此外LIPS系统所提升的隐藏数值共有三种，一种是“信赖度”（本作中取消了该设定），另一种是“好感度”（主要针对帝都花组和巴黎花组共13位成员，好感度可以积累叠加），此外最后一种就是大神一郎的“成长度”（主要根据玩家在战斗部分中的指挥水平和对LIPS系统的控制能力这两项进行考评，本作取消了该设定）。

NORMAL LIPS：需要在限定的时间内作出选择，当然等待限定时间结束也是其中的一个选择。

TIMING LIPS：比通常的LIPS多出一个限定时间槽，当第一段限定时间结束之后又会出现新的选择肢。另外即使是同一个选择肢在TIMING LIPS的前半部分选择或后半部分选择都有可能出现不同的结果。

DOUBLE LIPS：新增加的一种LIPS系统，主要针对比较复杂的特殊事件。一般总的限定时间比较长，又同时包含多个普通的LIPS，讲究连续性，难度自然也是最高的一种。

ANALOG LIPS：同样属于《樱大战3》中新增加的一种LIPS系统。玩家可以利用ANALOG摇杆或十字键来调节“力度”，其“力度”强弱会反映在故事的情节发展当中，非常具有新意和趣味。

CLICK MODE

传统美少女恋爱育成游戏的经典系统模式。当玩家找到对话角色之后，画面上就会出现一个“大神头像”图标，可以由玩家自行控制移动，指向对话角色的不同部位或背景物品。图标会随着位置的不同产生变化，每种变化都有不同的含义，但并不难掌握，（这里不再单独说明）熟悉之后玩家便可以选择自己的行动。

BATTLE MODE

制定作战计划

当每一话最后的剧情部分结束时，敌人就一定会有所行动，而大神一郎和花组成员们便会在作战指令室制定作战计划。作战计划的核心部分当然就是作战目的，基本上每次作战前都会介绍此次作战目的给玩家参考，这样设计的用意想来就是降低战斗部分的难度，给玩家更自由的选择空间，使其体会到战斗部分的变化性。

出击前的系统管理画面

项目	作用
セーブする	记录游戏进度
队员の状况	查看各队员的状况
オプション	调整各项设定
タイトルに归る	离开游戏，回到标题画面
ゲームを再开	继续游戏

战斗核心系统ARMS

ARMS系统，即Active and Real Time Machine System的简称。该系统的基本点同前作差不多。

说的具体一些，就是每名角色都有一条行动值能力槽，并且都有7格的行动值基本单位 。该角色所使用每项行动（包括攻击、防御、储气和回复）都会扣除一定的行动值，直到行动值完全消耗完为止。不过只要行动值还有剩余，该角色便仍然可以继续行动。这样设计的最大好处就是避免了以往“移动后攻击或防御”的那种“俗套式”的回合制的战斗模式，玩家可以自由地部署战略战术，合理利用行动值进行相互弥补，在某些情况下也可以不必将所有的行动值用尽，只让机体处于比较有利的地形即可。由于游戏设计人员的心思细腻，因此这款游戏的战斗部分可玩性也同样非常高。

战斗中的注意点

◆由于移动指令可以随时取消，玩家可以在版图中选择最佳的进攻路线。另外某些障碍物是可以被破坏或推开的，请玩家注意。

◆在比较狭窄的区域中战斗，就必须要考虑角色的行动顺序，合理地为还没有行动的同伴留出一定的活动空间，保证攻击范围的准确性。

◆有效利用大神一郎那项专用的“保护”（かばう）指令，使处于比较危险状态的同伴能够坚持下去。

◆普通攻击具有连续性，只要在行动值允许的情况下连续按键就可以发出来。在战斗中玩家可以根据敌方角色的剩余HP值来选择连击的次数，这样就不会造成行动值的浪费。

◆注意使用“防御”指令，这样就可以避免无谓的消耗，为BOSS战的胜利奠定良好的基础。

◆合理掌握机体间的相互保护，这样做的好处就是提升协力攻击或友情狙击的发生率。

战斗部分菜单一览表（按START键进入）

もどる	回到最初状态的指令
终了	结束角色行动
情报	查看敌我双方各机体的能力值
通信	查询战斗目的和敌方部队配置
かばう	队长专用指令。选择指定的角色后便会为她化解敌方攻击一次，使其免受伤害。（如果敌人同时攻击大神一郎和那名受保护角色时，则两名角色同时免受伤害）
队长	选择风、林、火、山四种战术，详见下表。
环境	进行各项设定，同时可以中途记录。

www.plumbook.cn

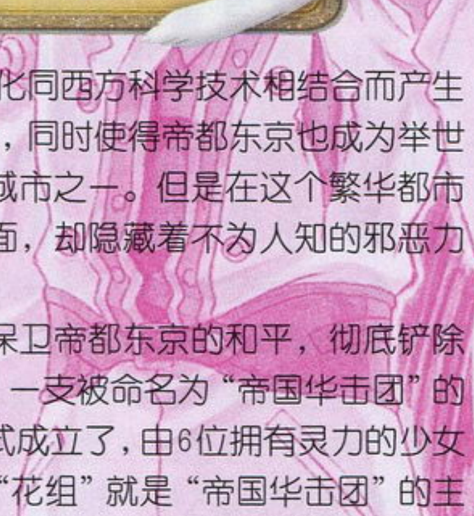
战术名称	特点	防御	ため（储气）	回复
风	提升移动力，增加每格行动值的可移动范围，但不能使用防御指令。	×	2	4
林	通常的战术指令，攻守平衡的一种战略。	2	3	6
火	重视攻击力的战术指令，储气的行动值消耗量较少，但不能使用回复指令。	4	1	×
山	重视防御力的战术指令，回复的行动值消耗量较少，但不能使用储气指令。	1	×	3

特殊攻击

协力攻击　随机发动，使用条件是当一名角色的攻击目标在其它同伴攻击范围之内，又或者大神一郎的攻击目标位于好感度最高角色的攻击范围之内。

友情狙击　随机发动，发动后狙击角色会攻击进攻同伴的敌人，将敌方的行动值降为零。

合体攻击　在指定章节或游戏后期，大神一郎与好感度最高的女性角色合力使出“爱的必杀技”，威力极大！！



“樱大战系列”故事简述

太正十二年，在帝都东京内，以日本古代文化同西方科学技术相结合而产生的最新科技成果——“蒸气动力”进步得非常快，同时使得帝都东京也成为举世瞩目的大城市之一。但是在这个繁华都市中的另一面，却隐藏着不为人知的邪恶力量……

为了保卫帝都东京的和平，彻底铲除邪恶势力，一支被命名为“帝国华击团”的组织便正式成立了，由6位拥有灵力的少女所组成的“花组”就是“帝国华击团”的主要成员。平时为了掩人耳目，花组的成员在位于银座的大帝国剧场中从事歌舞剧演出的工作，被人们称为“帝国歌剧团”。而当邪恶势力开始蔓延的时候，她们就会驾驶着由神崎重工所制造的“灵子甲胄·光武”，把敌人击退……

一直缺乏核心领导人的“花组”与敌人战斗中逐渐曝露出了自身的弱点，无法胜利完成任务。在海军士官学校以第一名的成绩毕业的年轻人——大神一郎在一次偶然的事件当中爆发了自己的灵力，进而经过举荐，成为“帝国华击团”的队长，取代了老队长玛利亚的位置。虽然大神一郎最初与“花组”成员之间发生了不少摩擦，但是凭借着他那坚定的维护和平的信念和付出的无微不至的关怀，很快就得到了“花组”成员的认可，彼此之间建立了深厚的友谊，当然整体的战斗能力也大幅提高了！经过几番生死战斗，“帝国华击团”终于成功击败了邪恶的“黑之巢会”以及宿敌“葵叉丹”，维护了帝都东京的和平……

此后，大神一郎便重新投入了为期一年的南美海上演习与军队训练中。直到太正十四年三月再次回到帝都东京担任“花组”队长一职。这主要是因为帝都东京已经陷入了更可怕的危机当中……

由于新加入了原“星组”的两名成员，因此“帝国华击团”这下子便更加热闹起来，同时整体战斗力也更高了。在米田一基的“神算”之下，“帝国华击团”才避免了在京极庆吾所领导军事政变中惨遭灭顶之灾的悲剧。最后，“帝国华击团”的成员们团结一心，终于成功地铲除了邪恶的罪魁祸首——“黑鬼会”，迎来了和平的曙光……

人生之路不会是一帆风顺的，大神一郎同心爱女孩之间的恋情也是需要经历波折和磨难的。已经从少尉晋升为中尉的大神一郎完全具有了军队留学生的身份，为了他的前途，日本军部和米田一基个人都建议他去法国留学，坚强的大神自然爽快地接受了命令，其实他的内心世界则必然是波澜起伏的……

太正十五年春，帝国华击团·花组的队长大神一郎由于战绩彪炳，正式被秘密地派往巴黎留学，背负着同伴的期望和爱人的思念而踏上了艺术之都——巴黎这片陌生的土地，等待着他的是怎样的留学生活呢？其实大神此行真正的目的是担当新成立的巴黎华击团·花组的队长，协同那里的军事机构共同完成“欧洲防御构想”。

凭借大神和5名巴黎花组队员之间的相互信赖，成功地解决了当地的“怪人事件”之后，却要面对传达“远古意志”的使者沙缪以及聚集着强大怨念的“奥古之树”。而最终在大神和巴黎花组队员爱心的感召之下，终于驱散了作为“巴里斯之神”的奥古之树的怨念，使古老的巴黎又焕发了青春。从香榭丽舍大道的远处走来了一群朝气蓬勃的年轻人，他们就是整个巴黎的骄傲——巴黎花组凯旋归来！！随着众人在大神的指引下摆出最炫的胜利POSE，巴黎这座美丽的城市也终于迎来了和平的曙光！

经过一个月的重建，巴黎恢复了昔日的风采，而沐浴在和平阳光下的大神也找到了属于自己的那份幸福，但此时此刻幸福的时光总是显得短暂，古兰·玛将一份来自帝都东京的通知书交给了大神。通知书的内容简短而有力，一种莫明的引力促使大神不得不告别这短暂的幸福，虽然感觉上辜负了她的心意，但自己的心却永远留在了她的身边。

一个星期之后，大神在大家的祝福声中离开了他人生第二个故乡——巴黎。站在车尾，迎着微风展开她写给自己的信，感觉一切并没有走远，会有再见面的那一天。而远在东方的帝都东京，不也正有一个声音在呼唤着自己，漂泊的青年需要羁绊，渴望心的靠岸，究竟何去何从，答案似乎已经浮现在眼前……

《樱大战4》中的花组全体成员

插画杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

生命短暂，所以恋爱吧，少女
艳红的唇，无法忘却
火热的血，无法冷却
但明天，可能再也寻觅不到

第一幕　再见帝都·花组

序幕

银座，这个帝都东京内汇聚了世界上最先进的蒸气技术的繁华街区，其中最有名的莫过于建设在银座中央区的大帝国剧场了。在这个全部由女孩担当舞台剧主演的剧场内，凭借着每位演员的精湛演技以及感人肺腑的经典剧目，经常为帝都的人民带来不少热门话题，同时也让所有心灵感到寂寞的人重新找到了属于自己的梦想……

大神一郎从巴黎回到帝都已经有一段时间了，虽然没有感觉到将要发生什么重大的危机，但是小麻烦似乎总是纠缠着这座飞速发展中的都市，而花组平时的一些模拟训练似乎也随着这些小麻烦的产生而变得更加频繁。今天，在大帝国剧场外再次出现了暴走的蒸气机车，它就像脱缰的野马似的在铺设着铁轨的街道上肆意横行，幸好车上所有的乘客都已经脱离到安全地带，这也预示着花组将到来上演一幕好戏。一台白色的光武飞驰而来，划破了银座区正午时分的喧嚣。尽管大神驾驶着这台光武拼力阻止那暴走的蒸气机车，但无奈以他一个人的力量还不足以控制这部“发狂”的机器，索性全速飞往街道旁一座高层建筑的顶端，在艳阳下挥舞军刀指挥其他光武投入到这突发事件当中。第一个出来支援的是完奈号，在它那火红的外观下似乎蕴藏着无穷的力量，一个硬碰硬的交锋随即展开，暴走的蒸气电车在地面上摩擦出一道道火花，速度也似乎正在减低。远处站在制高点的黑色玛利亚号及时地举起了狙击枪，伴随着两声清脆的枪响，玛利亚准确地命中了蒸气电车的动力制御装置，终于使它停了下来。然而危机并未解除，在完奈号的背后又突然出现了一部更加疯狂的蒸气电车，一直在观察局势发展的大神马上命令织姬号和雷尼号采取行动，雷尼号拉扯着织姬号在空中盘旋了一阵，并顺势将织姬号抛向高空。织姬号在空中张开腕部的高速诱导飞弹的发射装置进行追踪轰炸，使蒸气电车脱离了原先运行的轨道，滑向了街道旁的建筑物。就在这千钧一发的时刻，樱花号和神崎堇号共同上演了各自拿手好戏，一左一右两道刀光划出完美的交叉线，终于让这“狂暴化的猛兽”停了下来，使本来已经做好迎击准备的桐岛完奈兴奋地冲这她们摆了摆手，而绿色的红兰号和金黄色的艾莉丝号似乎已经来晚了，根本没有表现自己的机会。此时站在高处的大神对花组队员今天的表现相当满意，将爱刀迎着日光高高举起，并极潇洒地将它收回刀鞘之中。PREFECT，收工！

然而，此刻湛蓝的天空中飘过一缕金色的蒸气，代表着死亡的骷髅图案似乎预言了这次蒸气机械暴走事件并不像想象中那么简单……

新的剧目

成功地解决了刚才的电车暴走事件之后，全体帝国华击团·花组的成员都回到大帝国剧场的地下秘密基地集合。在停放光武的仓库中，樱满面微笑地向大神表示说，能够将这一次的突发事件中的伤亡减至最低程度并且大家都安然无恙，实在有点意

想不到啊！而站在一旁的神崎堇却傲慢地说就算只有她一个人也能够应付自如，这当然会引起完奈的不满，一场“你死我活”的争吵闹剧似乎又要第N次上演了。不过这种场面对于大家来说已经司空见惯了，毕竟一个女人要说服另一个持有不同观点的女人是一件很困难的事，所以也没有特别加以去阻止，反而大家都觉得这样的争吵才更生活化，能够拉近彼此之间的距离，为疲惫的神经带来一丝习惯性的放松。

在堇和完奈的吵架仍然未曾停止的时候，因为迟迟没有看到大家归来并开始担心的帝国华击团副司令藤枝枫也来到了这里。她告诉大神新的舞台剧剧目已经准备妥当，现在是时候向花组队员发表结果了。当花组成员离开，准备到接应室听取舞台剧的新消息的时候，便只剩下大神和枫两个人留在仓库中。自从大神回到帝都，所驾驶的光武便不是旧式的光武·改，而是导入了巴黎华击团光武F2设计思想重新改装的光武二式，机体除了加上各种追加部件之外，还配合每位队员的能力强化了对应设计项目，使新型的光武二式不仅外观上同以前有了很大的区别，综合性能也大幅度上升。

枫带着大神去见米田总司令。在电梯当中，枫告诉大神在他前去巴黎不在帝都的这段时间内，除了在花组内部，各名队员因为挂念大神而全部亲自远赴巴黎之外，在这约一年的时间内帝都的蒸气机械发展也是相当惊人的。原来在上一次跟黑鬼会壮绝的一战之后，以作为最后的皇牌出场的大型空中战舰三笠已经由监督制造者米田一基决定从此封印在地下基地中，并利用三笠内部的蒸气机关把蒸气能量分配到帝都的每一个角落，从此解决了帝都内蒸气能源不足的状况。对于华击团所有的人来说，三笠能够运用在战争之外的领域，为帝都人民的生活带来便利这的确是一件让人感到非常欣慰的事。大神注视着藤枝小姐会心的微笑，从内心深处也很愿意和大家一起分享这种快乐，毕竟和平的生活需要更多的快乐来点缀。

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
格纳库（仓库）	堇和完奈突然吵起架来	两人也别胡闹了！ （二人とも、いいかげんにしろ。） 其实两个人是好朋友，所以没问题的。 （本当は仲良しだから大丈夫だよ。） 啊……只是平常事罢了。 （いつものことだし。）	樱↑玛↑堇↓ 堇↑完奈↑ 樱↓艾莉丝↓织姬↑
格纳库	跟副司令枫谈到吸附在光武二式上的金粉	任何选项	——
电梯中	被枫问及是否挂念巴黎华击团	任何选项	——

大神担任综合演出

来到作战指令室，枫便接受米田的委托前去取舞台剧用的剧本，而米田也利用这个机会开始向大神讲解这次帝都内所发生的一连串怪异事件。根据画面显示，最近在银座附近，接二连三发生蒸气机械暴走的事件，但是至今却仍然未能查出这些暴走事件的原因，虽然这一系列事件中并没有人员死亡的报告，但是财政的损失却逐渐扩大。对于如何解决此事米田当然显得非常着急，认为并不是像普通的事件那么简单。

过后，收到了从枫那里传来的报告，原来期待已久的剧本终于送来了，米田的神情也顿时由严肃变回平常作为剧场总管家那满面笑容的样子。接下来米田要交代舞台演出的事，因此便拜托大神前往指挥员室探讨这个问题，而暴走的事件眼下也只好由风组继续负责调查。

大神先到更衣室换好点票员的衣服，便马上前往指挥员室。关于这次舞台演出一事，原来米田早已打算把所有的事务都交给大神负责，其中包括了舞台的布置、演出的编排以及剧场的管理运营等，简单来说也就是担当综合演出一职了。大神虽然不知道自己究竟是否能够应付得来，不过也答应会尽力去做的。谈到这次的舞台剧剧目，原来是演绎由法国名著改编的巴黎经典剧目《悲

www.plumbook.cn

惨世界》(日文名称为《あぁ、无情》)，故事描述一名叫做冉阿让的人一生的遭遇。提到巴黎，又再次勾起了大神美好的回忆，想念她们，想念巴黎华击团的所有成员。突然，米田问到大神有没有挂念巴黎华击团中的某人，大神听到之后并没有丝毫地犹豫便回答道:“有的。”(选择“はい、いました”）而米田似乎像看穿大神的心思一般，继续追问在巴黎时选择了谁作为副队长，其实这些事情早已记录在报告书内，米田这一次的提问纯粹是希望听到大神的回应，大神也觉得没有回避什么的必要，直接讲出了当初自己的选择。

提到关于巴黎的事，枫也说在大神离开帝都的这段时间内，花组众人也因为要求前往巴黎探望大神而曾经引起了好几次的骚动，而且当中还有一位队员更声明不让她去巴黎的话便决定不再参加演出的任性话。当然，这位队员一定是跟大神的感情最好，而且曾经担任过《奇迹之钟》当中“圣母”一角的演出。“可能有这样的事吧。”(选择“もしかして”）大神怎么也没有想到她是如此挂念自己，虽然多少次在巴黎的无眠之夜，透过璀璨的夜空都仿佛能够看到她的笑容，思绪随着幸福的点点回忆伴随着自己进入梦乡。当离开帝都时拍摄的那张老照片再次浮现在眼前的时候，顿时有一种说不出的悸动涌上心头，大神指着照片上的她告诉米田和枫自己心底的秘密。世事总是那么巧妙，没想到大神心中的她因为在接应室等得太久了，迟迟未见大神而特意前来寻找。大神看到她突然到来觉得有点不知所措，而老于世故的米田早就明白了一切，为了不辜负老天赐予的机缘，米田直截了当地告诉大神她就是刚才枫所着重提到的女孩，在大神面前的她尽管赌气似的埋怨了米田几句，但很快就害羞地低下了头。

大神接过了多人份的《悲惨世界》剧本后，便跟着她一同前往接应室。而在前往的途中，她却突然停下了脚步，并问大神有关自己撒娇硬要前往巴黎的事情……

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
支配人室	被米田问到有没有挂念巴黎华击团的队员	是，有的（はい、いました）	继续下面的问题
		没有特别挂念谁（特にいませんでした）	米田停止发问
	米田继续问大神选择了谁当副队长	从5位巴黎华击团队员中选出一位队员	影响第二幕的内容
支配人室	枫谈到撒娇要申请到巴黎的花组队员	难道是……（もしかして）	从相片中选出队员
		没有特别挂念谁（特にありません）	停止此话题

与樱在一起

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减
露台	樱问及大神对自己撒娇的看法	我很高兴（うれしかったよ）	樱↑

与堇在一起

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减
走廊	堇为自己没有撒娇作解释	很多谢你为我担心（心配してくれてありがとう）	堇↑↑

与玛利亚在一起

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减
露台	玛利亚很希望见到大神	我也很想见到你（俺も会いたかったよ）	玛利亚↑↑

与艾莉丝在一起

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减
露台	艾莉丝希望大神能够带她一起去远方	约定了（ああ、约束するよ）	艾莉丝↑↑

与红兰在一起

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减
走廊	红兰是为调查光武F而前往巴黎	在限定时间经过一半之前选择“……什么?”（……なんとか?）	红兰↑↑

与完奈在一起

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减
楼梯	完奈问大神觉得自己硬要前往巴黎是否很奇怪	这没什么（普通だと思うよ）	完奈↑
		能见面我也很高兴（俺は会えてうれしかったよ）	完奈↑

与织姬在一起

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减
楼梯	织姬问大神能否感受到她的爱	完全能感受到（すごく痛感したよ）	织姬↑↑

与雷尼在一起

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减
露台	自大神离开之后雷尼明白了不能见面的痛苦	那当然了（ああ、もちろんだよ）	雷尼↑↑

怀念如诗，相见似情

NORMAL LIPS问答全对应一览表

注：红色三角表示好感度上升，兰色三角表示好感度下降，三角的数量表示上升或下降的程度，“——”表示好感度没有变化。

	選択肢	信頼度
さくら	うれしかったよ。	▲
	子どもみたいだなと……	—
	さくらくんらしいなと……	▼
	タイムオーバー	▼▼
すみれ	さすがはトップスタァだね。	▲
	心配してくれてありがとう。	▲▲
	それはダダをこねてるんじゃ……	▼▼
	タイムオーバー	—
マリア	俺も会いたかったよ。	▲▲
	公私混同だぞ。	▼▼
	どんなダダをこねたんだい？	—
	タイムオーバー	—
アイリス	ああ、約束するよ。	▲▲
	それは、わからないよ……	▼▼
	もうどこにも行かないよ。	▲
	タイムオーバー	—

	選択肢	信頼度
紅蘭	俺に会いたかったとか?/俺に会いたかったんだろ。	▲／▲
	巴里観光がしたかったとか?/巴里観光がしたかったんだろ。	▼／▼
	……なんとか?/光武Fをいじりたかったんだろ。	▲▲／▼▼
	タイムオーバー	—
カンナ	普通だと思うよ。	▲
	俺は会えてうれしかったよ。	▲
	すみれくんに相談してみたら？	▼▼
	タイムオーバー	—
織姫	すごく痛感したよ。	▲▲
	仕事に忙しくて、忘れてたよ。	▼▼
	織姫くんはどうなんだい？	▲
	タイムオーバー	—
レニ	ああ、もちろんだよ。	▲▲
	教えることはもうなにもないよ。	▲
	俺が教えてほしいな。	▼▼
	タイムオーバー	▼

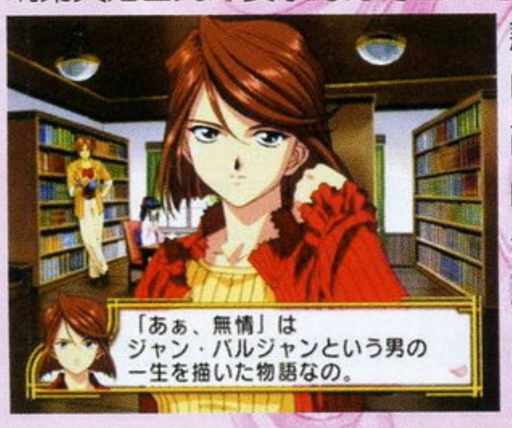
话梅领域&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新的剧目

大神跟着她来到接应室，花组的其他众人已等待得有点不耐烦了。当大神把《悲惨世界》的剧本分发给大家之后，桐岛完奈似乎对主角由谁担当非常感兴趣。由于主角冉阿让是男性角色，所以由性格上有点男孩子气的完奈来主演也不是没有可能，难怪她会如此兴奋。接下来由枫来安排各人在该剧中所担当的角色，玛利亚众望所归般地担当主角冉阿让，红兰担当警察官沙威，堇扮演冉阿让的恋人芳汀，艾莉丝则扮演芳汀的女儿、冉阿让的养女珂赛特，雷尼扮演珂赛特的恋人马吕斯，织姬扮演拯救冉阿让心灵的米里哀主教，最后完奈和樱扮演贪婪恶毒的德纳第夫妇。说明完角色的分配之后，枫便提议大家一同前往图书室阅读剧本，交流一下彼此的感受，并由她为大神说明《悲惨世界》的故事概要。

来到图书室，枫便蕴涵着情感向大神叙述了这个不平凡的故事：小说《悲惨世界》描述了一位名叫冉阿让的男人的一生。只因为盗窃面包，年轻的冉阿让被送进了监狱。出狱后，他遇到了米里哀主教，经米里哀主教的教晦，他开始反省自己的生存意义，并决心开始重新生活。终于在他的不懈努力下，他得到了城市里大众的认可，并顺利就任市长。

冉阿让还结识了城市中一位名叫芳汀的善良女性，从她那里，冉阿让得到心灵的慰籍。芳汀的女儿名为珂赛特，珂赛特由贪婪的德纳第夫妇抚养，但德纳第夫妇因此却要求芳汀付出一笔巨款才肯将珂赛特还给她。为了筹措这笔巨款，芳汀日夜操劳，不幸因过度劳累而死去，临死前她让冉阿让照顾自己女儿。另一方面，沙威也出场了，他就是不断追查冉阿让的犯罪过去的警察。为了帮助珂赛特，冉阿让放下了自己的市长的职务，赶到了德纳第处。花了自己的巨额储蓄换取了珂赛特的自由后，冉阿让从此与珂赛特一起在巴黎的修道院中生活。



接下来就是前半部分的剧情转折点，冉阿让与沙威的相遇……

之后又过了10年，人们几乎忘了冉阿让的时候，他才开始与珂赛特出现在城市中。珂赛特也因此遇到了革命家马吕斯，并一见钟情，陷入热恋中。虽然一开始冉阿让不愿认可珂赛特与马吕斯的关系，但最终还是被他俩的爱所感动，充许他们的交往。但这时，一直追踪马吕斯的沙威警察出现了……并因此发现了冉阿让。在革命运动所引起的一次战乱中，冉阿让救了沙威的命，之后，在冉阿让被警察逮捕时，沙威擅自放走了他。但为了弥补自己犯下的罪，沙威因此而自杀。重获自由的冉阿让最后成全了珂赛特与和马吕斯的婚姻，并从此过上幸福的余生。这就是《悲惨世界》的故事大意。

当枫介绍完故事概要之后，花组成员对剧本也有了更深入的了解，对于故事内的每位角色，众人都有各自的见解，其中属反面角色德纳第夫妇最为大家憎恨，不过剧本尾声那珂赛特和马吕斯能够在真爱中结婚的一幕使大家都感到非常欣慰。在花组队员的心中，也许这个世界不是完美的，但是当希望与梦想变成现实的时候，也就是使残缺的世界变得不再残缺的那一天。最后枫对花组成员宣布此次将由大神担当综合演出一职，而大神也在大家面前保证一定会竭尽所能做到最好。谈起综合演出一职，虽然大神以往也曾经参加过《仲夏夜之梦》、《奇迹之钟》的舞台指导，但是这一次所要负责的工作却不仅仅是舞台指导那么简单，要如何做才能使《悲惨世界》的演出获得成功呢？一时之间大神也开始感到困惑。

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
接应室（接待处）	完奈问及自己是否可以当主角	有可能是完奈 （たしかにカンナかも……） 由我当如何 （俺は……どうだい？）	完奈↑ 完奈↑
图书室	枫问大神是否明白《悲惨世界》的含义	现在与过去没有分别 （今も昔も変わりはない） 帝都也有生活在苦难中的人 （帝都にも苦しんでいる人がいる）	红兰↑ 樱↑
图书室	以剧场综合演出的身分向大家讲话	要创建最好的舞台 （最高の舞台にするぞ！） 我会竭尽全力去加油的 （粉身碎骨の覚悟でがんばります） 没有太大的自信，但会去尝试的 （自信はないけど、やってみるよ） 不回答	织姬↑红兰↑ 樱↑玛利亚↑ 完奈↑堇↑ 艾莉丝↑雷尼↑

有关结婚的考虑

不知不觉已经夜深了，独自在图书室研究舞台布置与排练日程的大神已经工作了很长一段时间，不过仍然似乎未能得到任何令自己满意的结果，因此大神决定去同经验丰富的枫商讨一下具体的工作方法。对于这一次的舞台演出，枫认为此剧应该由完全对立的两方面的角色构成，一方面是接受宽恕去相信别人的冉阿让与他的朋友，另一方面是只以法律为人生的第一信条，对待犯错的人决不姑息的沙威警察。如何将两者的矛盾激化并准确塑造人物的性格，最后在细腻地将两者糅合在一起，使矛盾得到解决将是演出《悲惨世界》成功的关键因素。此外枫还特别指出，就目前花组成员对剧本的认知来看，她们最感兴趣的是珂赛特和马吕斯结婚的压轴戏。

虽然大神从交谈中明白了此次舞台演出的重点，不过当中关于珂赛特和马吕斯结婚的那出戏他却不知道究竟应该如何把握才好，而枫便建议大神利用夜晚巡回值勤的这段时间去听取一下各花组队员的意见。

离开枫的房间之后，大神突然有一种不祥的预感，原来蔷薇组的三名队员突然出现在自己的身边。由于米田完全没有向他们提到大神归来的事情，所以这次便特意前来向大神说明他们仍然留在这里，并欢迎大神随时到他们的秘密居所游玩。太可怕了！BT的蔷薇组竟然纠缠着大神不放，特别是斧彦的声音听了让人肉麻到了极点，大神决定还是暂时回避一下比较好。其实蔷薇组的成立，其作用完全是因为保护收藏在地下秘室中的三件魔神器，然而在跟黑鬼会一战当中，大神为了使樱明白众人团结一心的力量而把魔神器完全破坏，因此蔷薇组的前途仍然是未知之数。

目送着他们离去，正准备离开走廊的大神突然又碰上了“帝剧三人娘”，而且还从她们手上接过了小型的便携通讯器。此外从她们那里得知最近帝都的电波状况非常不稳定，不要说是同巴黎华击团联系，就连位于东京浅草地区的花屋敷地下支部都不能联络上。她们离去之后，大神虽然感到些须的不安，但还是先决定找各花组队员商谈一下她们对结婚一幕的看法。

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
枫的房间	跟枫商讨舞台剧必须考虑的要事	任何选项	——
走廊	跟蔷薇组谈话中	任何选项	——

自由行动时间

www.plumbook.cn

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
30 分钟前			
接应室	堇看来有心事	突然想睡觉 （眠たくなってきたんだけど……） 注：选第二、第三选项或不回答的情况下可以向堇问及结婚的问题	堇↑ 堇↑↑
露台（阳台）	看樱的眼睛2次 看樱的头发2次 谈话 看樱的胸部2次	一 一 我们绝对会相遇的 （俺たちは绝对に出会っていたよ） 赞美 （ほめる） 注：离开之前可以向樱问及结婚的问题	樱↑ 樱↑ 樱↑↑ 樱↑ 樱↑↑
食堂	红兰不肯吃完奈的纳豆	每个人都有喜欢或讨厌的食物 （好き嫌いはしかたないね） 跟关西没有关系吧 （关西は关系ないんじゃないか？） 永不放弃，红兰 （ネバーギブアップだ、红兰！）	红兰↑完奈↓ 完奈↑ 红兰↑↑
中庭	艾莉丝和雷尼在看流星	祝愿大家之间的感情更好 选“みんなが仲良くなりますように”3次 祝愿世界和平 选“世界が平和になりますように”3次 注：许愿之后可以向艾莉丝问及结婚的问题	艾莉丝↑↑ 雷尼↑↑ 艾莉丝↑↑
作战指令室	发生中庭观星事件后 跟雷尼谈及蒸气机械暴走的事	现在只能等待 （……今は待つしかない） 拜托加山君调查 （加山に调查を赖もう） 注：离开之前可以向雷尼问及结婚的问题	雷尼↑ 雷尼↑ 雷尼↑↑
雷尼的房间	看《青鸟》海报2次 看雷尼的床2次	这里蕴涵着大家的羁绊 （みんんとの绊なんだよ） 任由自己喜欢 （好きな服でいいんじゃないか？） 注：离开之前可以向雷尼问及结婚的问题	雷尼↑↑ 雷尼↑ 雷尼↑↑
舞台	艾莉丝仍然在练习而不愿意休息 开始跟艾莉丝一起练习	艾莉丝，是时候休息了 （アイリス、もう寝ないと） 我来当练习的对象 （俺がけいこの相手をするよ） （やっと会えたね……）→在限定时间经过一半之后选→ （……この时をどれだけ待ったか）→（“爱しているよ”とささやく） （やっと会えたね……）→在限定时间经过一半之后选→ （……この时をどれだけ待ったか）→在限定时间经过一半之后选（默って抱きしめる） 注：练习结束后可以向玛利亚问及结婚的问题	玛利亚↑艾莉丝↓ 艾莉丝↑↑ 玛利亚↑↑艾莉丝↑ 艾莉丝↑↑ 玛利亚↑↑
音乐室	跟织姬谈到舞台的背景音乐	在限定时间经过一半之后选“织姬，拜托你了” （织姬くん、赖んだぞ！） 注：离开之前可以向织姬问及结婚的问题	织姬↑↑ 织姬↑↑
游戏室	玛利亚因收到戒指而烦恼	只接受那份心意 （气持ちだけ受け取ればいいよ） 如果我送给你会接受吗？ （俺からならもらってくれるかい？） 注：如果曾经选择玛利亚为最想见面的队员的情况下，选第三个选项会使好感度大增，相反则下降。 注：离开之前可以向玛利亚问及结婚的问题	玛利亚↑ 玛利亚↑↑或玛利亚↓↓ 玛利亚↑↑
小卖店	跟椿谈话并购买照片	—	—
蔷薇组的房间	蔷薇组也希望参加舞台演出	任何选项	—
30 分钟后			
衣装部屋	堇认为自己不适合穿朴素的舞台服装	即使是朴素的舞台装也非常合适 （地味な衣装も似合うと思うよ） 的确华丽的衣装效果较好 （确かに派手なほうがいいな） 充其量也不过是舞台服装罢了 （たかが、衣装じゃないか）	樱↑堇↓ 堇↑↑樱↓织姬↓ 织姬↑堇↑
格纳库	问及红兰用光武F2做试验的事	输入最弱力度 注：离开之前可以向红兰问及结婚的问题	红兰↑↑ 红兰↑↑
乐屋（化妆间）	完奈也使用化妆品	是为舞台演出做准备吗？ （舞台の准备かい？） 注：离开之前可以向完奈问及结婚的问题	完奈↑↑ 完奈↑↑
注：到各队员的房间同样可以问及结婚的问题			**该队员↑↑**

花屋敷受袭

巡逻过后，大神均向8位队员问到了有关她们对结婚的看法，可能是因为事出突然，被问到的队员无不显露出害羞的神情，并且承诺会认真考虑这个问题。尽管大神有些听不明白，但总算有了点感觉，对于排练好珂赛特和马吕斯结婚的那一幕多少有了一点信心（D·S：看来大神的末日已经不远了）。回到房间后，不祥的预感再次出现，原来突然出现在大神面前的是神出鬼没的月组队长加山雄一。一段极潇洒的自我介绍之后，这个“超级牛皮糖”终于收起了吉他。加山此次前来除了是问候这位老朋友外，也和大神谈论这一次蒸气机械暴走的原因，调查后发现燃料、水、机械部件等各方面都毫无异样，而在暴走的蒸气机关中也没有发现任何灵力的反应。最后，大神把从光武二式机体上采集的金粉交给加山去调查，希望他能够尽快找出真相。

翌日，“帝剧三人娘”向大神交代剧场运营的注意事项，经过一连串的讨论大神终于明白担任“综合演出”其实并不是一件容易的事。如果说率领花组作战更需要智慧与勇气的话，那么剧场的运营管理则更需要细心与耐心。在谈论过由谁担当检票员的工作后，正由高村椿说明剧场内的宣传资料应该如何派发的时候，紧急警报突然响起，而大神也马上放下手上的工作前往作战指令室。

这一次蒸气机械暴走的地点是在浅草地区的花屋敷游乐场，也就是花组在浅草地区的秘密地下支部所在地。当确认蒸气机械暴走的地点就在那里时，红兰的面色突然变得沉重起来，这是因为游乐场内的大部分设施都是由她负责监督制造的，出现这种情况的可能性几乎应该是零才对。目前由于游乐场内仍然有大批的市民还没有来得及逃避，所以玛利亚建议把队伍一分为二，由大神带着樱、艾莉丝、雷尼和织姬去阻止暴走的机械。然而红兰对这个决定似乎感到不满，并希望参加本队作战，亲自阻止自己制造的机械伤害无辜。此刻大神很能够体会红兰的心情，便答应她加入本队。在一声坚定有力的出击命令下达之后，便开始了这一次的作战计划。

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
事务局	与“帝剧三人娘”谈论由谁来负责检票工作	任何选项	—
作战指令室	红兰也希望加入本队	红兰，跟我一起去吧 （红兰、俺と一绪に行こう）	红兰↑
作战指令室	出击指令	帝国华击团、出击 （帝国华击团、出击せよ！） 红兰、拜托了 （红兰、しっかり赖むぞ） 准备赏花 （花见の准备をせよ！）	全员↑ 红兰↑ 樱↑

战斗部分

这一次的作战目的是消灭游乐场内的所有敌人——魔操机兵蒸鬼，当中还包括几座炮台。由于敌人的能力并不高，再加上光武二式的性能超出光武·改许多，战斗基本上没有任何难度可言，建议多使用“风”或“火”的队长指令。在游乐场内，有两道防御墙会阻挡大神与花组队员的前进，必须通过艾莉丝的瞬间移动的特殊能力穿过防御墙，绕到启动操作杆处关闭防御墙，这

www.plumbook.cn

样就可以畅通无阻地作战了。

谈话出现条件	最佳对答	好感度增减／效果
大神与樱邻接	帝都较安定 （帝都のほうが落ち着くよ） 有你在的话…… （キミがいるところなら……） 不回答	樱↑ 樱↑ 樱↑
大神与织姬邻接	—	织姬↑
艾莉丝与雷尼邻接 （要合并《樱大战3》的记录）	我就是黑发贵公子 （黒发の贵公子とは、俺のことさ）	雷尼↑艾莉丝↑
艾莉丝启动开关装置后	是可以信赖的队员 （赖りになる队员になったね） 不回答	艾莉丝↑ 艾莉丝↑
大神与艾莉丝在摩天观光轮前邻接	好，乘座吧（よし、乘ろうか！）	艾莉丝↑
雷尼号的耐久值（HP）在50%以下	好，攻击吧（よし、攻击だ！） 好，回复吧（よし、回复するんだ！）	雷尼↑艾莉丝↓ 艾莉丝↑

红兰号暴走

成功地将游乐场内的所有敌人消灭之后，游乐场的摩天观光轮突然启动，伴随着无数升空的气球突然炸裂，放出了不少金色蒸气。与此同时，金色蒸气聚集成球状物向大神他们展开攻击，很不幸红兰一没留神便被击中，当红兰号再度站起来的时候，竟然不依从红兰的操作暴走起来，不停地向着面前所有的物体作无差别的射击。听到同伴们悲鸣的声音，看到游乐场的设施被蹂躏在自己的炮火中，红兰实在不忍心再为大家带来麻烦了，决定用自爆来作一个了结。知道红兰准备干傻事，大神义无返顾地前去阻止她，绝对不能让同伴牺牲在战场上是大神不灭的信条，也是花组队员对自己产生信赖的源泉。红兰号的炮火依旧猛烈，但是只击打在了一个人的身上，因为正是大神勇敢

地以大神号机体为掩护堵住了红兰号所发射的所有飞弹。红兰最不愿意看到别人为自己作出牺牲，更何况是自己平时所爱戴的大神队长。可是此刻有一种无声的行动在动摇着红兰自爆的信念，不论炮火如何无情地击中大神号，那只可以信赖的手还是搭在红兰的肩头，一刻也没有松脱。在其他花组队员和大神的激情鼓励与友情召唤下，红兰终于觉悟了，只在乎一个人的感受毕竟太自私了，花组永远是一个整体，红兰重拾信心，愿意和同伴们一起度过难关。经过一番调查之后，红兰终于发现问题出在光武的蒸气机关上，由雷尼将红兰号的蒸气机关破坏，然后经艾莉丝的特殊能力回复之后，终于使红兰号再次听从红兰的指示。而此时金色的蒸气聚集体中间出现了巨大的旋涡，此次事件的元凶——巨大化的魔操机兵西卡米终于出现了！

谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
红兰打算自爆	阻止红兰（红兰を止める！）	红兰↑↑

黄金蒸气

BOSS西卡米最可怕的地方就是其必杀攻击，而且气力槽全满的情况下必定会发动必杀攻击，被击中的光武二式会丧失不少行动值，必须使用回复指令才能马上恢复原状。建议战斗一开始便向樱使用“保护”（かばう）指令，然后使用大神号与樱花号靠近西卡米，利用必杀攻击对付它。其他队员则回避开西卡米的直线攻击范围，就算西卡米行动的那一回合也不会对我方任何机体造成伤害。合理轮换使用“山”或“火”的队长指令，三四个回合就可以击败西卡米了。

花组队员经过一轮奋战，原以为已经成功地将西卡米消灭，可是突然从西卡米的机体内散发出大量的金色蒸气，使所有在场的光武二式都失去了行动的能力。眼看着西卡米再度复活，并准备展开攻击的时候，从远处而来的攻击直接命中西卡米的要害，一击便将它消灭。原来是玛利亚率领的二队和大神他们会合来了，如果没有她们，后果实在难以想象。不过无论如何，花组总算是取得了胜利！

密切关注“第二幕 来自巴黎的情意”，不见不散！

待续……

OP欣赏

话梅杂志&3DM
www.plumbook.cn

铁拳ZONE

编：SOUL、慕容非

“铁拳ZONE”是开放的，她期待大家的参与，希望各路《铁拳》爱好者都能在“铁拳ZONE”畅所欲言，交流格斗心得，因为对这样一款博大精深的格斗游戏来说，交流尤其必要。

只有进一步了解《铁拳》，你才能真正感受到《铁拳》的乐趣，我们不需要成为最强，但我们需要对战的快乐！来吧，让《铁拳》带给你对战的快乐吧！

也不要被貌似长篇的文章吓倒，这些文章其实不需要大家一开始就完全理解，这需要你经过一段长时间的游戏实战后才能慢慢体会文章的真正含义。在游戏过一段时间之后，你不妨再拿起这本杂志，再一次仔细咀嚼文章的一字一句，你很快就会发现《铁拳》原来如此迷人。

《铁拳4》全攻略——初级篇

文：赵华

《铁拳》，有着深厚故事背景和冷酷世界观，是有着“最具爽快感的格斗游戏称号”的3D格斗巨作。《铁拳4》共计18人的强劲格斗阵容虽然比《铁拳TT》要显得单薄，但这次《铁拳4》赋予每一位格斗家的格斗理念和内涵要大大超越前几作。背景及地形由原先的2D贴图进化为真正的3D世界，使得本作更加有别于《铁拳》的前4作（包括《铁拳TT》），并使之成为一部真正意义上的全新“《铁拳》系列”。下面我将慢慢地为大家剖析其中的新颖和奥秘。

（编注：以下的所涉及的出招指令一般都以角色面向右边为准）

1. 最基本操作

由左手的摇杆8个方向来控制角色的行动，右手按键为左拳（LP）、右拳（RP）、左脚（LK）、右脚（RK），是非常直观的人体真实格斗方式。（编注：《铁拳》中的出招设定也因此变得尤为简单，甚至大部分招式在你看了角色所做出的动作之后，就可以大致猜到它应该按哪个键来出）按住摇杆→或←是前进或后退，快速输入→→或←←为快跑和快退。（编注：习惯快退的玩家要注意，快退中是处于不可防御状态下的）离对手中等距离时输入→→后一直按住→可自动冲前扑倒对手，并可配合按键追打。离对手远距离输入→→后一直按住→便可快速冲撞对手，此时为无敌状态。长按住↘或↙可蹲前进或蹲后退。长按住↖或↗为跳跃，短按为小跳跃。

2. 防御

在学会攻击对手前，要先学会防御。理论上来说在《铁拳》里不按任何方向和按键即为自动上、中段防御，这样的设计无疑是非常人性化的。但在出招的硬直后或对手的某些招式的连续攻击后是无法自动防御的，所以这时就必须按住←来防御对手的上、中段攻击。而一味地按后防御势必引发对手的下段攻击，这时就要按住　来防御。需要提醒大家注意的是，在《铁拳4》之前的几作中，按住↓就可以防御下段攻击，所以很多铁拳老鸟们养成了习惯性按↓来防御，这在《铁拳4》中是无论如何也防不住的，所以大家必须重新习惯按↙防御。也有一些招数比较特别，如一八和平八的→→LP+RP的投技后受身（编注：关于受身，请看本文的第6节）时，对手用前大跳跃LK或洛的↓↑LK+RK至脑后等都属于逆向攻击，这时按←或是↙都是防不住的，只有按住→才能防御，这是应该注意的。

（编注：“《铁拳》系列”中，攻击类型分为4种，为上段、中段、下段和防御不能类。上段技可以站防或下蹲避过，中段技在近身时只能站防，下段技只能蹲防。）

3. 横移动

作为真正3D格斗游戏的标志之一，“《铁拳》系列”从《铁拳3》开始就引入了“横移动”的概念。方法是输入↑或↓（短按），角色就会向画面内侧或外侧移动，以避开对手的直线攻击。而在《铁拳4》，可以长按住↑或↓，来长时间向画面内侧或外侧走动，（编注：也就是说，《铁拳4》中直接按↑、↓是不会出现原地起跳及下蹲动作的。）这样配合方向杆，可以很轻易地走到背景建筑的任何角落，并选择有利的地形来发动进攻。不过在《铁拳4》中，横移动与侧闪还是有区别的，刚按下↑、↓时为侧闪，按住后就是横移动，侧闪的速度要比横移动快得多。

要善用横移动取得好的位置，取得了墙壁周围的制动权，就取得了这场战斗的胜利。另外，在背对墙壁时输入（←←↖），所有角色均会利用墙壁作出三角跳攻击（中段），但动作完成后的破绽较大，所以不建议经常使用。

4. 投技和扑倒技

所有角色共同的投技为RP+RK，不同的角色配合→或←会有不同的摔投动作。在被抓住的瞬间按RP即可拆解。不同的角色都有各自的指令投，根据不同的指令投要按对应LP或LP+RP才可拆解。在对手的左侧、右侧和背后使用投技便可使出侧面投和背投，左侧投须按LP来拆解，右侧投须按RP来拆解，背投是无法拆解的，并且伤害力最大，但投中的机会不多。少数人物还具有极其爽快的“连续投”，这是“《铁拳》系列”独创的系统，如KING和NINA在某些特殊投技抓住对手后，再连续输入固有的指令就可以连续使出各种投技及关节技，动作非常华丽、赏心悦目，不过很难完全成功，因为连续技同样也可以按相应LP或RP拆解。几乎所有角色的投技均判定为上段，蹲下即可避过，也有少数角色拥有下段投，能够抓住下蹲的对手，如KING和马杜克，方法是输入↓LP+RK，必须按LP+RP才可拆解。KING还有倒地投（在对手倒地时输入↙或↘RP+RK），必须根据被抓住的身体部位来确定是按LP还是RP拆解。

利用一定距离的奔跑后前冲将对手扑倒在地也是《铁拳》中不可防御的攻击方式。所有角色共通的是扑倒对手后，可以交替按LP、RP来打击对手，最多可以连打5下。对付扑倒技共有“3种拆解方法”，在被扑中的第一时间按RP可立即挣脱，但这时对手会比你略早一些解除硬直状态，更好的方法是能在被扑中倒地的瞬间输入LP+RP，这样就可反骑在对手身上并反客为主攻击对手，而且这时对手是不可以再次反骑的。第三种方法是在被对手扑倒受到L/RP交替攻击时，对手5连击的第一下和第四下时可以挡住，规则就是在此时输入与对手相反的拳键。

部分角色还具有特殊的扑倒攻击技，如KING、NINA、保罗等人在扑倒对手后可接扑倒关节技，这时就必须先输入LP+RP后再相应连按RP或LP才可挣脱。保罗的暗云绞和吉光的刀（吉光在将对手扑倒后按任何键均是出刀）是无法挣脱的，而马杜克的指令扑倒技更有着非常复杂的变化，以后将详细为大家介绍。总的说来，如果无法掌握投技和扑倒技的拆解，在《铁拳》的实战中将非常被动，拆解50%以上的扑倒技和的投技是成为《铁拳》高手的必修课。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

5. 交换位置技

这是“《铁拳》系列”体现最新理念的系统，也是《铁拳4》中独具特色的技巧。方法是配合上下左右4个方向按LP+LK可将对手向相应方向推一下，（编注：可按LP拆解）这个招式本身并没有什么攻击力，然而正是这个技巧确立了《铁拳4》中一个革命性的重要攻击方式。因为如果使用这个技巧将对手推到墙壁或是场地中的障碍物时，可使对手产生一定时间的硬直状态，而根据距离和位置的不同，令对手所产生的硬直时间也有长短，这时就可以毫不客气地向对手施以连续攻击。

6. 受身和起身时的技巧

在“《铁拳》系列”中很早就引用的受身系统在本作中同样存在。但由于《铁拳4》增加了墙角和地形的概念，所以在位于某些“死角”地势时被击倒是十分危险的，决不能像前几作那样倒地后舒舒服服地躺一会儿不起来，一般必须马上受身。方法是倒地瞬间输入LP或RP向画面内受身，输入LK或RK向画面外受身。（编注：可以连续击键来受身，一些招式被击中倒地后无法受身，另外，被击到墙壁上也是可以受身的）

没有受身，倒地后起身的技巧非常丰富，按LP或↓LP可向画面内侧或外侧的方向侧转身回避；按←或→可后滚或前滚；按→LP+RP或←LP+RP可前滚或后滚后起身扑击对手（编注：为中段攻击），起身扑击即使被防住也可以比对手更早行动；按←LK+RK为起双脚飞踢，是速度更快的起身中段攻击，不过被防住就会很惨；按RK为起身中段脚，按LK为起身下段脚。在实战中，要注意灵活使用这些变化以扭转劣势。

7. 反技与上、中、下段裁

部分角色拥有可架住对手上、中段打击技并自动反击的返技，如保罗和尼娜，方法是在对手上、中段攻击时输入←RP+RK，这可以有效地抑制对手连续攻击。不过这种反技是可以拆解的，方法是被反的瞬间按→RP+RK或LP+LK，（编注：如果是左侧的拳脚被反时，就要用→LP+LK来返反技；如果是右侧的拳脚被反，就用→RP+RK来返反技，可连打输入）这个返反技的技巧在《铁拳TT》时显得相当重要，而在《铁拳4》里就不再那么重要了。因为在《铁拳4》中更多的角色拥有着更为强力的反击技巧——“上、中段裁”，如洛或凌晓雨等，方法是在对手用上、中段攻击时输入←RP+RK，这种技巧成功后并没有直接攻击力，但都有强力的打击技可追打，最大的好处就是决不会像反技一样被对手返反，所以一旦成功命中对对手的心理是一种强力的打击，但由于输入时间要求更加严格，且“裁”成功后的追打要求又快又准的操作，所以初学者想要掌握有一定的困难。

另外，每位角色都有的下段裁，方法是在对手下段攻击命中瞬间输入↘，这不但可以拨开对手的下段攻击，还可以造成对手一定时间的硬直，之后根据不同的角色可接续不同强度的追打，这个技巧用在对付对手的下蹲点拳牵制时有奇效。在一些对手的连续性攻击中，如洛的←RP LK PK这个连续技中的第二下攻击，朱丽亚的RK RK中的第二下攻击等，这些攻击的第二下必定是下段攻击，下段裁比较容易实现。

8. 空中连续技

作为3D格斗游戏的游戏性的一个代表系统，“《铁拳》系列”的空中连技无疑是最丰富和最具想象力的，尽管这种将人打上天再肆意追击的打法在真正的格斗中是不存在的，但格斗游戏毕竟还是游戏。无论是《铁拳》还是《VF》，如果失去了这个系统那么乐趣也将会大大降低。《铁拳4》中的空中连技起始（编注：即浮空技）多数是中段技，如风间仁的追突（站立途中RP）、平八的鬼神拳（→→RP）都为中段判定，极大地打击了经常蹲防的对手。也有少部分是由下段起始的，如布莱恩的↘LK、吉光的前蹲下行走初始时↘LK、雷武龙的↙RK等，后面都可以接连续追击的。还有一些空中连技起始技是必须反击对手才可浮空的，如一八的风神拳（→↓↘RP）、花郎的↘RP等。由于这次《铁拳4》的战斗风格比较偏向于地面攻防，所以空中连技的强度有一定的削弱，但依然很重要的。（编注：反击————COUNTER，是《铁拳》中的一个重要攻击概念，在对手做出攻击动作时击中对手就叫做反击，反击会让招式有更高的攻击力，更能使对手有更长的不能防御的硬直时间，可以形成平常所不能成立的连续技！）

9. 防御不能技

这也是“《铁拳》系列”所独创的技巧，一旦命中其威力惊人。不过由于出招准备时间过长，并且此时被对手击中一概判为反击击中，所以危险性相当大，不可随意使用。

10. 十连技

从《铁拳》一代就开始具有的“招牌技”，不用多介绍了。

好了，关于初级篇就先介绍到这儿，一直以来，“《铁拳》系列”和“《VF》系列”并称为3D格斗游戏的两大支柱。如果说“《VF》系列”一直以来是以“接近真实的格斗”作为理念来发展的话，那么“《铁拳》系列”走的就是“游戏者与游戏角色之间微妙的性格带入”。在你使用的《铁拳》角色的招式和造型中就可以充分体会到这位角色的性格。比如使用三岛一八时，从他那些极端得有些过分的招式中就感觉到不是你在使用他，而是在代入他；而在使用花郎时，会让你本色的嚣张得以完全释放，这些虚拟的有血有肉的个体和玩家内心深处所产生的共鸣恐怕正是《铁拳》最吸引人的地方吧。

《铁拳4》全攻略——中级篇

文：赵华

空中连续技解析

《铁拳4》相比前几作，无论在攻防的转换、临场的应变还是技巧的熟练度上对玩家的要求都更高了。为了更加平衡游戏性，《铁拳4》在空中连续技方面比起《铁拳3》或《铁拳TT》有一定程度的削弱，大多数角色再也无法随随便便一套简单的连续技就给对手50～60点（编注：在100%状态下，角色满值体力用数字表示为165）的伤害，所以熟练使用强力连续技是《铁拳4》中级者的必修课。空中连续技是利用各种起始浮空技巧将对手打至空中，而后利用对手的不可防御状态再施以各种攻击予以更多的伤害，但出于平衡性考虑，浮空后的追击伤害力并不是这个招数原来的攻击力，而是经过了一定修正来削减的，否则打在天上没三两下就OVER了，所以，有时候连击次数多并不一定掉血多。（编注：连击数越多，攻击力所削减的百分率越多。）对于初学者，最好先掌握一些简单的“实惠型”连技，当然，随着水平的提高就要向中级型甚至高级型连技发展了。下面就针对每位角色的空中连续技作一下简单的介绍：（初级及中级）

三岛一八

常用浮空起始技——风神拳（→↓↘RP）反击击中，后接实惠型——（站立RK），后接中级型——雷神拳中段脚（→↓↘LP LK）

保罗

常用浮空起始技——振月（站立途中RP），后接实惠型——（站立LK），后接中级型——龙王霹雳掌（↓RK RP LP+RP）

风间仁

常用浮空起始技——追突（站立途中RP），后接实惠型——（LP RP LK，↓RK），后接中级型——右回突（→↓↘RP），RP，右回突

史蒂夫（STEVE）

常用浮空起始技——（↘RK RP），后接实惠型——（RP LP，↘LP+RP），后接中级型——（RP LP，←LP LP LP RP）

KING

常用浮空起始技——（↗RK），后接实惠型——（LP RP，←RK），后接中级型——（→LP+RP，↙RP，↓↘RK RP）

LAW

常用浮空起始技——（站立途中RP），后接实惠型——（↗RK LK），后接中级型——（↓ ↘ →LP，←RP LK RK，←→←→LK）

凌晓雨

常用浮空起始技——虎尾脚（背向右脚），后接实惠型——架推掌（↙LP），后接中级型——（LP ↓RP，RP，RP，→LK）

马杜克（MARDUK）

常用浮空起始技——（↓LP+RP），后接实惠型——（←RK），后接中级型——（LP RP，↓RP RK）

远梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

花郎

常用浮空起始技——（←LK），后接实惠型——（↓LK RK LK），后接中级型——（LK 快速按至 RK，RP LK，LP，→→RK）

吉光

常用浮空起始技——（↘RP），后接实惠型——（站立LK），后接中级型——（←LP × 3～4，↘LK LP）

克里斯蒂（CHRISTIE）

常用浮空起始技——（↘LK+RK），后接实惠型——（LP RP RK）

三岛平八

常用浮空起始技——风神拳反击击中或延迟，后接实惠型（站立RK），后接中级型——（↘LP，奈落二发雷神（→↓↘RK RK LP））

尼娜

常用浮空起始技——（↙LK+RK），后接实惠型（LP RP →LP+RP），后接中级型——（LP RP，↘LK RP LK）

布莱恩（BRYAN）

常用浮空起始技——（←←LP），后接中级型（↙RP，LP RP，→→RP）

雷武龙

常用浮空起始技——（↗RK），后接实惠型（站立LK），后接中级型（↘LP，→，LP，→，LP RP LP RP RK）

朱丽亚

常用浮空起始技——（↘RP LP），后接中级型（→→LP，→→LP，↓↘LP RP）

李超狼

常用浮空起始技——（↗RK），后接实惠型（RK ↗ LK），后接中级型（↗RK，LP RP →，LP RP →，LP RP →，↗RK）

熊

常用浮空起始技——（→→RP），后接实惠型（←→LP+RP），后接中级型（←↙↓↘RP）

（每位角色的其他浮空手段和高级连携技巧将在以后再做详细介绍）

虽然连续技的熟练掌握和应用在《铁拳4》中很重要，但在实战中并不是经常有机会将对手浮空的，一味地依靠连击来打必败无疑。地面战是相当重要的，《铁拳4》的地面战很大程度上取决于距离感和空间感的把握。在对战中，除非对战双方实力差距较大，否则一味防守是绝对靠不住的，必须不停地移动，在前后移动及横移动过程中寻找对手的破绽予以攻击。得到机会后，应使用连续技进行紧逼式攻击，一气压倒对手。每位角色所适用的攻击距离都有细微的差别，这就要在实战中细心地体会和慢慢了解了。

初学者在刚开始练习《铁拳》时，应选用一个比较容易上手的角色，掌握一两套实惠型的连技，多用一些判定比较高的招式。因为《铁拳》中有一些招式的判定极高，即使是中级者有时不小心也会“着了道”，如马杜克的坐骑技。这样对提高初学者的自信心有很大的好处，（哇，我碰巧也能赢高手了！）因为格斗游戏就是这样，没有自信就没有提高。而在提升到一定水平时，就应该学会使用所有的角色，并从中选择一两名最适合自己战斗风格的角色重点练习。

在国外，如日本、韩国等地的《铁拳》爱好者都是重点盯着一名角色使用，甚至深入研究自己所使用角色对其他每一位角色的最合理打法。而我则认为要想了解到这些，就必须先学会使用所有的角色，只有真正用过这名角色才能完全清楚这名角色的弱点，什么样的攻击对他最有效，什么地方是他的软肋，这些自己不用过是很难全面理解的。

所谓的“帧”及“JUST FRAME”

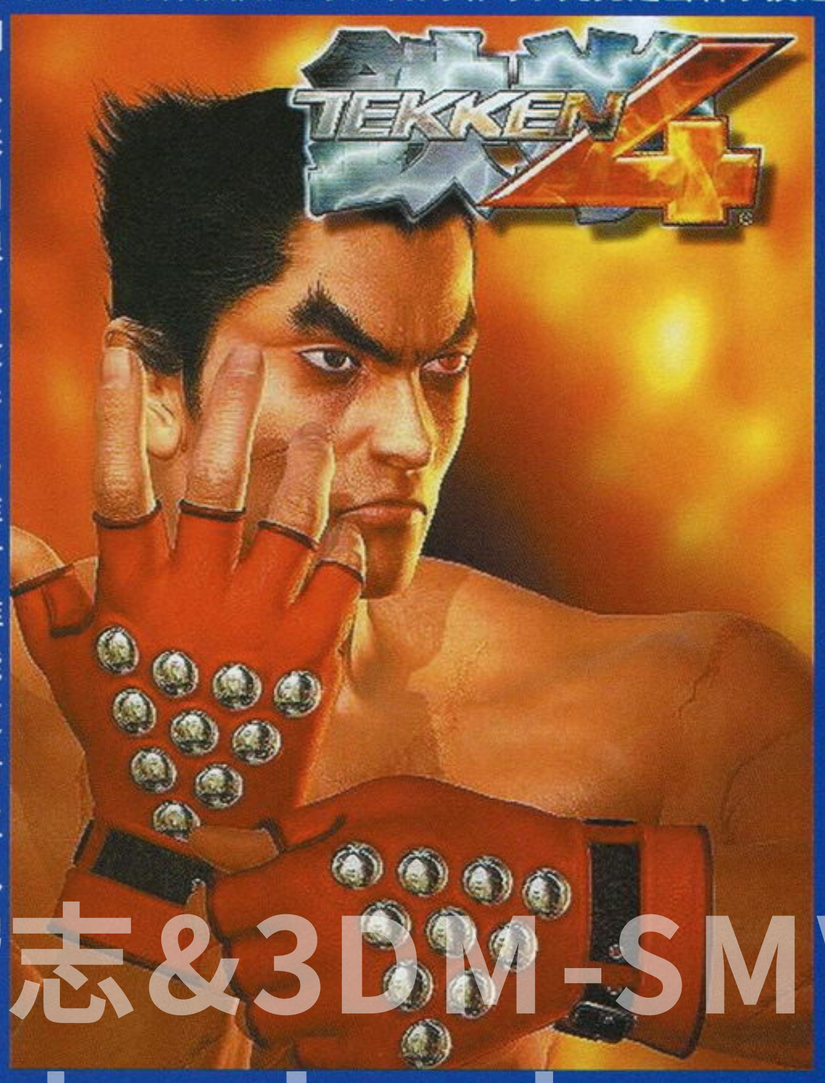
在《铁拳》的对战中，动作的发生时间并不是以“秒”来计算，而是以“帧”，一秒=60 帧。这在平时生活中是感受不到的，而在《铁拳》的激烈对战中却是考验对战水平的重要标准！每个角色的大多数招式被防住后，都有不同的硬直时间，根据招式的不同，被防住的硬直时间也各不相同，而这些硬直时间都是以“帧”来计算的。一般说来，20 帧左右的硬直都是可以用大招来还击，如三岛一八闪光烈拳第三发之后、踵切第二发之后等，被防住都是属于硬直较长的，这是《铁拳》初学者最起码该反应过来的。而有的招式被防住后的硬直帧数很短，如风间仁的追突（站立途中RP），这时很多浮空技都是还击不到的，如右勾拳，只有以LP开始的招式才可以还击，如用闪光烈拳或者大多数角色都有的LP、RP还击。因为在《铁拳4》里LP的起始时间（编注：指玩家输入指令后到角色能够开始形成攻击判定的时间）是最快的，只有1帧，因此可以用于还击很多招式，要尽量活用。还有一部分招式，被防住后是没有硬直的，所存在的缺点仅仅是比对手稍迟动一点，如风间仁的罗刹门贰（←→RP LP ↘ RP），这时就要选择是施以投技还是打击技。但有一些招式被防住后出招人是可以和防守人同时行动的，如朱丽亚的虎身肘（→→LP），要根据实战情况并且判断对手心理来决定出手还是继续防御，当然，通常这样的招式也是不会太多的。在激烈的战斗中用冷静的头脑来判断对手的出招帧数是比较困难的，这就要在不断的实战中锻炼出敏锐的观察力，这绝非一朝一夕就能练成的。有时就要预先读出对手的心理，这样就可以有针对性地打击对手了。同时还要防止自己招式用老，在不能确定命中的情况下，还是应该多使用一些硬直帧数较少的招式作为主力进攻手段，一旦碰到等级较高的对手，自己的每一个硬直破绽都可能带来致命的打击，所以用招一定要活，因为对手同样也在猜测你的心理。初级者和中高级者的最大区别并不一定在连续技的运用上，初级者是看着自己的招式打的，而中高级者是看着对手的招式，猜着对手的招式打的。俩人互相拼的是心理，这也是“《铁拳》系列”最显著的特点和乐趣之所在吧。

在掌握了角色的一些普通招式后，有必要学会和了解一下这次《铁拳4》的新系统“瞬间输入”，“瞬间输入”又名“JUST FRAME”，简称“JF”。这是在《铁拳4》中非常重要而难度奇高的新系统，这种招式的成功使出要求玩家在一个指令按键后的特定的“1帧”时间内继续输入另一个指令，连按是不能达成的，如保罗的龙王霹雳掌（↓RK RP LP）。这种招式的特点就是判定极强，甚至达到不讲理的程度，招式被防住后的硬直几乎没有。幸运的是由于使出的难度太高，想要在实战中高几率使出一定要经过一段非常艰苦的锻炼，而且一旦失误，其破绽定会令你伤得惨不忍睹，所以JF并不影响《铁拳4》的平衡性。

对付对手的投技

在对手习惯性站防强力的中段攻击而打不开进攻局面时，适时地使用下段技和投技是必要的进攻手段。如何对付对手的投技，同样是成为高手的必修课。一般来说，被投中前的一瞬间下蹲既可避过。根据对手使用投技的不同，对手所出现的硬直帧数也各不相同，这时应马上反应过来使用强力的站立途中技（编注：站立途中技最大的用途之一就是在下蹲回避过对手的上段攻击后马上给予还击）或站起来反投对手是最好的打法。但如果你没有立刻反应过来而被对手抓住，你还有几帧的时间可以拆解。同样，根据对手使用投技的不同，能够拆解的时间帧数也是不同的。

《铁拳4》中的拆投，应以按RP为第一选择，第二选择才是LP+RP齐按，因为很多角色只有右手和双手两种投技，至于如何判断对手究竟是出右手投还是双手投，除了要揣测对方心理之外，还可以从投机的起始动作来判断，但这点是比较困难的，即使是高手也很难100%拆投的。你只要能够拆解50%的投技就能对整个战局产生很大的影响了。相比之下，配合方向键的推技（LP+LK）也相当可怕了，一方面对手很难想到按左拳来拆解，能被拆解的帧数也是更少的，而且还可以将对手推往墙壁造成真正的硬直，所以如何避免推技就成为了防守中的一个重大课题。



诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2《铁拳 4》基本系统、基本秘技

文：SOUL

各项隐藏要素解说

所有隐藏角色的出现方法：任意难度下，通过一次“STORY MODE”或是“ARCADE MODE”就可以获得一个隐藏人物。不断打通，隐藏人物就会依顺序出现。不过其中有两个隐藏人物的出现方法不同。

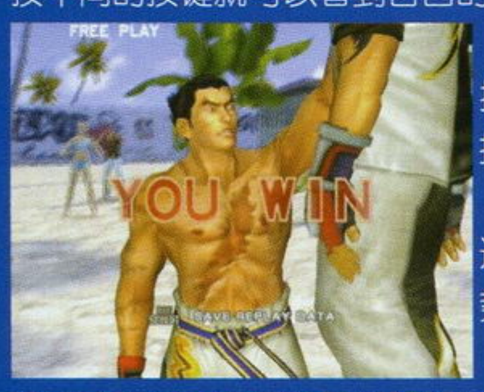
EDDY：只有用CHRISTIE通过一关才可以使用，方法是将光标停在CHRISTIE后按△键。注意不可两个人同时选择EDDY。另EDDY的动作、招式与CHRISTIE完全相同。

MIMARU：即凌晓雨的同学。只有用凌晓雨通过一关才可以使用，方法是将光标停在凌晓雨后按○键。注意不可两个人同时选择MIMARU，另MIMARU的动作、招式与凌晓雨完全相同。

角色服装的选择：按任意拳键是1P服装，按任意腿键为2P服装。凌晓雨与CHRISTIE除外，另，凌晓雨按△为校服。

隐藏场地的出现：使用任意角色将“TEKKEN FORCE”打通一次就可以出现隐藏场地HON-MARU。“TEKKEN FORCE”一共有4大关，击倒最终BOSS平八后就算完成了。

所有结局动画的出现：用任意角色通过一次“STORY MODE”后就会出现“THEATER”。要在这里看到所有的结局动画，就要分别用所有的角色通过一次“STORY MODE”或是“ARCADE MODE”即可，但是注意KUMA和PANDA必须分别通关才可以看到不同的结局，在观看剧情的“THEATER”中，按不同的按键就可以看到各自的结局。



胜利姿势的选择：在胜利姿势出现之前，按住△、○、□、X4个按键中的一个就可以选择其中一种胜利姿势。

开场姿势的跳过：对战模式下，只有自己这一方才可以按START键跳过自己的开场姿势。

快速复位：游戏中随时按SELECT+START键可以随时复位，不过最佳方法是选按住START键，再按下SELECT键。

出招显示模式：在对战进行中按SELECT键，则游戏中所出现的所有的招数的名称都会显示出来。再按一次就会消失，注意按下按键可以听到一声音效。

取消所选的角色：选人画面中，如果发现选错了人，一般可以按SELECT键来取消。

部分补充说明

场地的选择：对战模式下，可以选择场地的一方按方向键的左右就可以确定场地。一般会先停留在“随机”项上。一些比较大的场地可以选择在哪一块地点开战，选到这些场地时，按方向键的上、下就可以选到这些场地的B点或C点。

TIME ATTACT模式与SURVIVAL模式：这两个模式中的难度无法设置，在OPTION中设定的难度不影响这两个模式下的难度。

部分GAME OPTIONS解说

GUARD DAMAGE：防御时是否扣除体力。

CHARACTER SELECT CURSOR：是否记忆着上次角色选择的位置。

QUICK SELECT：角色选择画面中是否改为简单模式。

练习模式解说（PRACTICE）

练习模式是“《铁拳》系列”最大的亮点之一，也是各格斗达人最重要的训练地之一。本作练习模式共分为3种子模式，各有不同的用处，将光标停在“MODE SELECT”下，按方向键的左右就可以选择其他两种练习的子模式。

下面先说明一下练习子模式的两个共通选项：

ATTACK DATA：设定攻击命中对手后所显示的攻击数据的类型。TYPE 1是显示体力槽，TYPE 2则以数字来显示攻击力。

HIT ANALYSIS：是否用蓝色来显示角色的硬直时间。

各子模式下独有选项说明：

1.FREE STYTLE

即自由练习模式。

TRAINING DUMMY：可以选择练习用的对手如此反应。可以设置的反应如下：

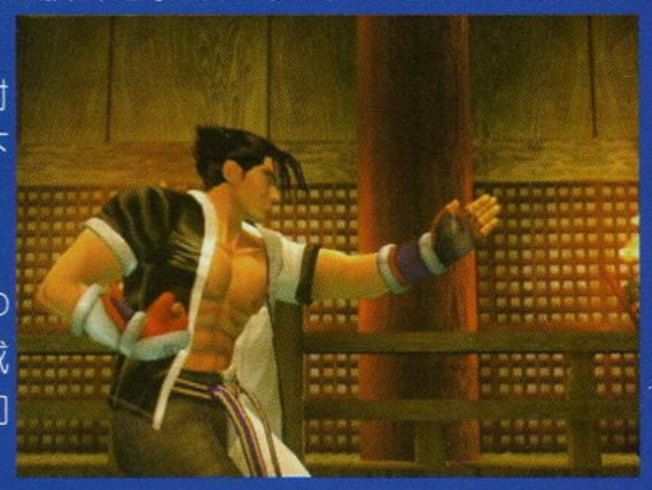
STAND	站立	QUICK ROLL ↓	向画面外侧受身／翻滚
STAND GUARD	站防	QUICK ROLL ↑	向画面内侧受身／翻滚
CROUCH	下蹲	SPRING FORWARD	原地快速起身
CROUCH GUARD	蹲防	QUICK ROLL BACK	受身后翻滚
GUARD ALL	全防御	CONTROLLER	由另一只手柄来控制对手的行动
AUTO GUARD	自动防御		

COUNTER ATTACK：是否将所有攻击默认为反击状态。

COMMAND CAPTURE：是否捕捉所输入的指令。此项打开后，就可以按SELECT键+○键来开始记录自己所输入的指令，按SELECT键终止记录。之后就可以按SELECT键+X键来播放所记录的指令，按SELECT键终止。

2.VS CPU TRAINING

直接与CPU所控制的对手对战。CPU LEVEL与其他游戏模式下的几个难度选择相同。



3.DEFENSIVE TRAINING

可以在该模式下的COMMAND LIST项下设定对手只使用某一个或是某几个招式。以此来专心练习如何防御对手的招式。

INTERVAL：设定电脑对手使用招式的间隔时间的长短。

COMMAND LIST：练习模式下另一个可以共通使用的选项，可以查看角色的招式出法。将光标停在某一招式下按○键就可以看这一招的演示，及按键时机的演示。另外每个角色都会有几项基本连技（SAMPLE）的演示。最后还可以记录3个自己的连技在上面。（方便玩家之间交流自己所发现的连技）

方法是先将光标停在最后的PERSONAL COMBO之一，按下SELECT键就开始录制，总共可以记录的时间为30秒。连技完毕之后，按SELECT键就可以选择是否存储。

TRAINING模式

让玩家按顺序练习20个招。同时电脑会计算完成所有的招式后所用的时间。

对局的存储

该项功能须用任何一位角色通关一次“STORY MODE”或是“ARCADE MODE”才会出现。之后每一次对战结束后，画面最下方就会出现一个SELECT键的符号以及“SAVE REPLAY DATA”字样，这时按下SELECT键就可以选择是否存储整个对战过程了。存好的对战过程可以在“THEATER”模式下的“REPLAY”选项下观看。

话梅杂志&3DM-SMV
下期将有更多关于《铁拳4》的秘密，敬请期待！
www.plumbook.cn

《异度传说》小说攻略

文：慕容非 协力：小孔

PS2	NAMCO	RPG	1人
	2002年2月28日		165KB
DVD-ROM	对应PS2专用硬盘		

两年前。

不知名的狂乱弥漫开来。杂沓的人影，交织的枪火，最后在那蒙面的钢铁恶魔手中，被通天的火光所席卷。入侵的U-TIC 和VECTOR交战双方全被这种超常的破坏力所吞噬，生命一去不返。枪口微微晃动，对着沉睡的KOS-MOS。那张从来没有表情的脸，此刻看来竟然如此平静。

耳边的命令和恐惧的回忆在脑中交战不休，直到最后，安德鲁还是无法做到就这样扣下扳机。这时希恩拿着饭菜走了进来。

“您一定饿了吧？快吃饭吧。咦？为什么要拿着枪？”

希恩此刻的到来竟然巧妙的成为了解脱，收起手枪的同时，安德鲁仿佛同时在收起一个恐惧的穴口。

“没……没什么……只是一些军人的恶习罢了。”

“……我也认识这么一个人，总是握着一把武士刀，若无其事的样子。根本不知道那是种危险的东西。”

“的确如此，”安德鲁转过头去看着KOS-MOS，脸上不再有恐惧和犹豫的挣扎，却反而多了一种表面上置身事外的轻松，“一点也看不出，有这样平静表情的个体，居然可以做到一举横扫可怕的ゲノーシス……是你一手创造了她的思维程序吗？”

希恩同样看着KOS-MOS，一脸安详。“是的。对我来说，她就像是自己的女儿一样，也是我的朋友。不管她是否一直都这样执行着破坏和杀戮的任务。”

安德鲁不再说话，自顾吃着热腾腾的咖喱饭，但入口之后是什么滋味惟有他自己心里清楚。

画面转向亚空间。炮火如紧追的影子，一直追噬着齐格他们所在的小型飞艇。盘旋，闪避，在如此动荡之中，齐格和M.O.M.O. 却如出一辙地镇静异常。

“M.O.M.O. ，没想到你能如此娴熟地控制飞艇。不过也多亏你，才能摆脱追兵。”

“是M.O.M.O. 应该的。”

“不过，M.O.M.O. ，我们也许不回小委员会了。”

“？”

“因为上面的命令是要我把你带到第二ミルチア……对不起。我不能违抗命令。”

“……”看着舰外，M.O.M.O. 天真的眼中反映着宇宙的深邃，“明白了。”

再度回到エルサ。

在阿林眼中，从来还没有看见过希恩主任发那么大的脾气。

“你们这是对我的不信任吗！”希恩对着屏幕上的第二开发局局长大发雷霆，拳头重重地擂在控制台上，怦怦的声音却令阿林胆战心惊。

“但是因为有过两年前的暴走事件，我们不希望再发生同样的事故了。”

阿林这才知道，原来是因为VECTOR上层要求希恩将KOS-MOS 移交第二开发局管理。看着希恩怒不可遏的样子，阿林完全能理解她的心情。没有任何人，能做到将KOS-MOS从希恩身边夺走。就算是顶头上司的局长，面对变得不讲理的希恩，一样说不过，最后只能妥协。

如此一来，屏幕上的美纪却显得异常高兴。

“还是学长厉害呀。上一次发生了不幸的事件后，整个开发局都在为学长担心。看看，学长是很有人气呀。”

希恩还未从刚才的愤慨中解脱出来，听了这句话后却不由得哭笑不得。“又是奉承话。随便你啦。”

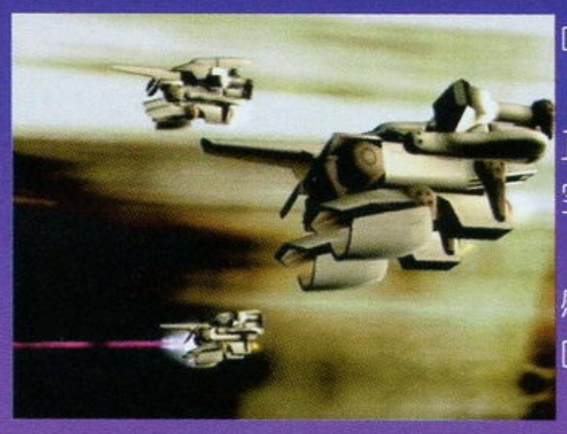
当阿林出现在屏幕边上时，美纪却一声惊呼：“啊！怎么阿林也在那里？”

“当然了。我也应该是当事成员之一呀。”

“还真是一点都没注意到呢，不过你没事就好了。”

阿林一愣，“没注意到”这个字眼从眼前绕过一圈，随即便化作了满脸的沮丧。

在亚空间的追逐战还在继续。U-TIC 战舰不断追击着齐格他们所在的小型飞艇他们对外发出求救信号，当看到エルサ出现在前方时，立即发出通信。



“那是民间船，还不知道自己的危险呢。M.O.M.O.， 快，通信线路！”

“前方航行的民用飞船请注意，现在正发生超宇宙战斗，为确保安全，请速作空间转移！”

エルサ舰长马休斯对目前的紧急情况感到异常焦急。“VECTOR 的丫头！还没听见吗！快到舰桥来！”

希恩似乎蛮不服气。

“干吗那么大声，耳朵都聋了！”

“看到那艘小型飞艇了吗？在做空间跳跃航行的。你知道是什么地方的吗？”

“不是我们 VECTOR 的，看不出来。”

卡奥斯：“他们发出了求救信号。”

希恩立刻变得非常着急：“那还不赶快援救！”

马休斯立刻变得非常无奈。“真是……会惹麻烦的家伙呀。”

不断被炮火击中的小型战舰一会儿就支持不住了，但舱内的齐格和M.O.M.O. 两人却毫无畏惧之色。

齐格：“抱歉。看来无法把你送回去了。”

M.O.M.O. ：“没事的。谢谢你为我做的事，直到现在为止。”

齐格：“你不害怕吗？”

M.O.M.O. 眼中反映着凌乱的火光。“也许有一点吧。不过好在有齐格在身边。”

当他们坦然做好了迎接不受己控的命运时，却接到了エルサ的收容信号，并且强行收容了小型飞艇。当进入エルサ的时候，齐格略略摇了下头：“也是一个好管闲事的。”

但是，当小艇收容进来后，エルサ的收容平台却无法关闭，一时无法和M.O.M.O. 他们汇合，而且船内又进入了敌人！这时舰桥外出现战斗机向エルサ发出警告：“维持一般巡航速度，立刻投降，服从我们的命令就不会伤害你们！”

马休斯不耐烦的说：“当我们是死人吗？马力开到最大，吹飞他们！”

希恩：“KOS-MOS，排除侵入的敌人。但是注意不要损伤船体！”

KOS-MOS：“明白。输出功率30%处理。”

话梅杂志&3DM-MV
www.plumbook.cn

希恩等人一边和侵入的敌人战斗一边前去B2F的收容平台迎接M.O.M.O. 和齐格。双方汇合后相互介绍。重新编队后前往消灭侵入エルサ的机械BOSS DOMO キャリー。

这里的战斗过程比较简单，有了前一次的送饭经历，对舰内的地形应该很熟悉了。任务很简单，只需和齐格他们汇合就可以了。因为齐格和M.O.M.O. 的加入，有1800HP的BOSS也能很简单地击破。

紧张的战斗后大家一起用餐。托尼听说M.O.M.O. 这样一个小女孩居然可以操纵小型飞艇的方向舵在超空间中躲避枪林弹雨而感到十分惊诧！（即使是レアリエン也很难做得到）希恩看到M.O.M.O. 的制服："难道是'米兹拉希'研究所的？"M.O.M.O. 很高兴地说："是的，我是百……"她忽然看到齐格正悄悄的向她摆手，示意她不要在其他人面前暴露身分，立刻改口说："是观测用レアリエン。"

希恩笑笑说："没什么好担心的。（你）和我的KOS-MOS 一样，都是政府的机密。（你是）米兹拉希研究所的百式观测用レアリエン，装备有希尔伯特力场。我的KOS-MOS 也一样有这种装备。"

卡奥斯："船长，我们下一步去哪里？"

马休斯："我们是运输船，当然要前往目的地――第二ミルチア太阳系"

齐格的目的地，希恩给KOS-MOS 换新装备的目的地也都在第二ミルチア，这难道仅仅是偶然的巧合，还是冥冥中命运之弦的牵系？但是对于连续战斗的齐格和M.O.M.O. 来说，还是早早在エルサ舒适的船舱中休息一下的好。厨房中，KOS-MOS 一个人独自在洗盘子。M.O.M.O. 热情地想去帮帮她的忙，却被她一口回绝："根据我的计算，这里的战力有我一个就已经足够了，不需要其他战力的支援。"如此不通情理的回答，连身为レアリエン的M.O.M.O. 都听呆了。但是众人刚刚离开却听到KOS-MOS 一边洗盘子一边自言自语地说："控制这个东西的力度可真是难以掌握呀！"

……

茫茫的宇宙间，不久前还是战火纷飞，现在却已经如同奈落之底般死寂……"It was very dark, and the wind howled horribly around her."……坐在纯白色A.G.W.S. 驾舱中的红发男孩（Jr.）一边看着ヴォークリンデ飘浮的残骸，一边念起古老的诗篇。美丽的助手梅莉发来通讯："小先生，今天又在作诗了？"

Jr.："好好读读书吧，梅莉（メリィ）。去体会书中的妙处……"

梅莉："用纸做的书吗？带来带去的好麻烦呀！"

Jr.："和看不见摸不着的光纤数据比起来，书至少还可以用来当枕头呢！对了，有什么新发现么？"

雪莉（シェリィ）："什么都没发现，连原子都快睡着了似的。"

Jr.："这附近没发现ゾハル的踪迹么？消失得无影无踪，不象是被破坏了……"

雪莉："在6个小时前发出过求救信号但是现在已经沉默了。"

梅莉："全都被ゲノ－シス消灭了吗？"

Jr.："小孩子过家家总要大人来收拾……"

梅莉："也许是混蛋的大人呢！"

Jr.："全舰掉头，向联邦舰队遇难地前进！"

深红色的デュランダル，全长超过4km的巨大战舰，展开白色的羽翼稳稳前进。

镜头又回到エルサ，安德鲁中佐正在偷偷地和马古利斯司令通信。他报告说虽然经过尽力的保护，但是ゾハル依然被ゲノ－シス抢走了，不过意外地获得了百式レアリエン，和这艘船一同前往第二ミルチア。马古利斯斥责安德鲁没有保护好ゾハル坚持到U-TIC 援军赶到。要他不要多管他份外的レアリエン的事，随机应变就好，在此期间等候组织的处罚！那黑暗中的人影此时又再次闪现出来，这次看得仔细，是身披白翼披风的白发男子："不愧是马古利斯，对手下如此严厉。但是家养的猫逼急了也会咬人的。不过，只要能帮我扫清那些障碍就好……"说完，带着伪百式レアリエン离去了。

副官蓓蕾格莉："这种人能信任么？"

马古利斯："不可信任，只是暂时利用而已。"

这时，Jr. 他们的デュランダル发现了星团联邦舰队的残骸，前往调查却遭到了U-TIC 战舰的袭击。デュランダル强行登陆U-TIC 战舰，Jr.、梅莉和战友们一起执行突袭任务。

这里的地形比较复杂，战斗也很多。运用□键破坏机关打开通道，进入NO.4的门内。经过格纳库后在一个房间内拿到NO.3 カード，回到先前经过的电脑控制室，用NO.3 カード打开最后的大门进入舰桥就可以了。BOSS的攻击力很高，攻击的时候用近身格斗有很好的效果。

经过重重关卡来到战舰舰桥，Jr. 乱动电钮引来了安全警卫机器，只得再作战。击退后梅莉使用连接线和主电脑作备份纪录。Jr. 挺羡慕梅莉她们レアリエン姐妹俩可以用记忆连接保存想要的记忆，但梅莉认为小先生和该南先生用"念话"相互交谈才是最令人羡慕的……但人的意识领域必须有层层的壁垒保护，相比较之下还是古老的书信更令人放心……

突然！有敌人来袭击，Jr. 虽然用漂亮的西部片手法干净利落的收拾掉了敌人，但是却打断了梅莉拷贝的连接线，敌舰全部主体数据丢失。

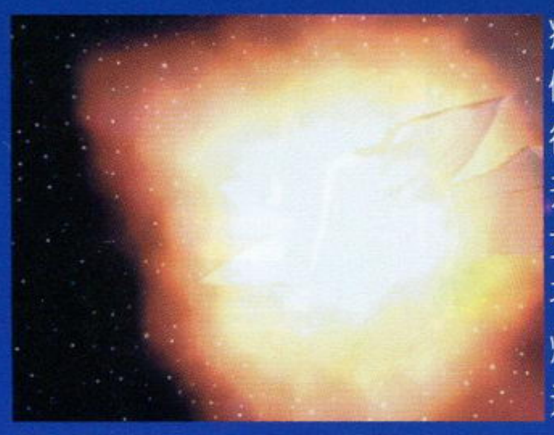
梅莉感慨："拿着枪的Jr. 就好像完全变了一个人，对他人的征服心，对绝对权力的渴望……但是他要长高恐怕就没办法了。不过，就这样小小的不也挺好的么？"デュランダル返航。

这时在エルサ，船已经停靠在ドックコロニー（停泊居住区）。安德鲁中佐一个人走出エルサ，精神萎靡不振，他身上的VECTER 军服在这个曾经饱受战争和军人暴行之苦的居住贫民区显得格外刺眼。船中希恩听到马休斯对这里的介绍也很为中佐担心，她叫上齐格一起去，却完全没有考虑到身边哈马在说"其实阿林也很值得信赖呢！"但是阿林这个时候只是顾着自己埋头吃饭，将被抛弃的一腔悲哀发泄到饭食中去和着泪水下咽，其他的什么都不理。

一行人进入ドック，走在前面的哈马发现中佐被人围殴，慌忙跑掉。中佐意识模糊之间，额头上出现了希伯来字母的封印标记……接到报信的希恩她们赶忙跑过去，却只发现满身鲜血的流氓阿飞，中佐不见踪影。

回到エルサ，M.O.M.O. 正想为中佐包扎伤口。希恩等人进来问究竟，中佐说那是暴徒们自己起了内讧，他就趁乱逃了出来，也没有什么太重的伤，不需要纳米治

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



疗。齐格忽然起身也要M.O.M.O. 给他做体检。齐格是旧式的神经机械，调整起来很麻烦。虽然希恩是这方面的行家，但是齐格觉得即使是机械的身体，让一个年轻女孩子把他上上下下看个遍也很不习惯。不过M.O.M.O. 不是人类就不会有这种麻烦了。听到这儿，M.O.M.O. 有些伤心地掉过头去……齐格赶忙解释并不是那个意思，只是在M.O.M.O. 面前可以毫不拘束地说说话，对他来说，M.O.M.O. 并不是一件“东西”。

M.O.M.O. ：“谢谢！”

中佐走在走廊中，手扶墙壁，不得不用颈静脉注射药物使自己勉强支撑。

晚上，中佐被噩梦困扰，失灵的右手开始变得透明，他摔倒在地上痛苦地扭动着身体。这时候，在超空间飞行的エルサ突然受到了外部力场的吸引，要被拉到通常空间去！连希恩的双手都开始发光！是……ゲノーシス！数量极其众多！希恩命令KOS-MOS展开超广域希尔伯特。这可比一般战舰上搭载的增幅系统要强不知多少倍，后者最多达到半径100公里，但是KOS-MOS展开超广域的范围是以天文单位计算的！

突然，周围重力场发生异常，エルサ被吸进了巨大ゲノーシス中，这里又被称为“圣堂舟”。被吸进来的希恩等人失去了エルサ和中佐的消息。只能依靠微弱的能量感应前进。这能量和被夺走的ヴォークリンデ的ゾハル是相同的。

中佐一个人迷失在ゲノーシス体内。是梦？这里和他曾经居住过的行星阿里阿德涅如此相像！但是行星阿里阿德涅应该早就在14年前的ゾハル暴走事件中就消失了的呀？熙熙攘攘的人群中，安德鲁居然看到了——女儿？那女孩化作了一道门，他打开门，在充满废墟和火光的战场中央站着一个男孩，一瞬间，那男孩变成了他自己。

与此同时，Jr.的デュランダル发现舰内D区有异常，从隔离格纳库检出异常波形。是ゾハル！立刻采取抑制措施并向ファウンデーション报告。

希恩等人在ゲノーシス内部发现这里居然根本不是什么传说中的外星人基地，而似乎就是人类世界的产物，那巨大的广告牌上写着：“阿里阿德涅中心超市”的字样，但是有全都变得似是而非，和周围的ゲノーシス连绵一片，令人从心底生出诡异的感觉……

“快！他快要消失了！”

白衣的女孩突然又出现在希恩的脑海中。怎么回事？这里是……？

景象突然转回到中佐。某时、某地，他在接受法庭的审判。

法官：“至今为止被告人的身分不明。他的记忆与其说是由于战争中的混乱不如说是刻意记忆不起来。这（对本案）是有意义的。有事实表明被告人自身也是生命循环法的受害者。让这样的受害者成为数千年来都没有执行过的死刑制度的第一个牺牲者难道很合适么？的确被告人所犯之罪行罪无可恕，但是赎罪的方式也有很多种。这正是从人类的意识和科学的发展中诞生出来的，非常宽容而且聪明的裁断——本庭宣判被告安德鲁·邱岚科夫施行第七种人格矫正处置。这样的话以前的你就不再存在，而新的你将从这个世界诞生！让我们为此祝福你吧！”

安德鲁的额头上显出封印的希伯来字母……

安德鲁：“这到底是怎么回事？”他手中拿着《自体克隆完了通知》。“为什么不要我们的孩子？”

妻子转过身，她正是那次宣判的法官！

“不要。你还想留下些什么？难不成是那些异常的遗传因子？纳米技术也不是万能的，不能完全补正染色体的多样性。”

安德鲁：“是说因为有我的缘故吗？”

妻子：“不堪入目！还是核酸的时候就分离出来。没错，就像那时的你一样”

安德鲁：“那可是以你为原型做出来的‘东西’。那么，为什么你要和我……”

妻子：“就为了这个！就为了得到这个许可，到现在为止我不知道付出了多大的代价！是义务。义务的！还想我们之间存在爱情？别开玩笑了。那种事，到此为止了。你该打抑制剂了。毕竟我还有管理的责任。”

安德鲁走向背过身去的妻子，踩碎了抑制剂头罩，双手伸向了她的脖子……

法庭判决：“根据联邦法，现在开始第八种人格矫正处理。本席宣判12484项的被告人被剥夺个人权利，而作为隶属于联邦的生命体做出处理。这个判决意味着被告人拥有和现行法律上レアリエン的同等的地位。”

安德鲁额头上又出现了另一种封印希伯来字母。他在阿里阿德涅街道上行走身穿病服。突然看到一个少女长得很像他妻子，他一直追下去，那少女回头看见他，只说了一句：“垃圾”。他疯狂到抓住了少女的脖子……

安德鲁在牢房中，又是宣判的声音：“由于这里的网络设施不够健全，第八种人格矫正无法正常实施，但如此重犯应先作为第九种人格矫正处置的样品。”

安德鲁蜷缩在夕阳的阴影中，周围满是鲜血和尸体。

马古利斯司令：“听说你一个人就全灭了这里的工作人员和联邦警察特殊部队的三个小队。本来以为会是个什么样的大人物呢。现在看起来简直就像只被抛弃了的小狗。这些真的是你做的么？”安德鲁突然冲起身来攻击，马古利斯轻松闪过。“毕竟是生命循环的变异体。难怪联邦警察会失败。”他又闪过了安德鲁的攻击，轻轻地把他打晕在地。他扶起安德鲁：“就这样吧，让我看看你存在的证明！只为了我！”

希恩一行人来到事像变移机关研究所。人类造物不断被这个巨大ゲノーシス吞噬而成为它的一部分。在自己和エルサ没有被吞噬之前要赶快离开这里。

安德鲁回忆。背景是巨大的ゾハル拟似体，他向司令报告：“连结实验准备完毕。但……为什么要给我这样的任务？”

马古利斯：“这是为了证明你对组织的忠诚。无论成功还是失败，你都不能再去过平民的生活了。你后悔吗？”

安德鲁：“不。他们对于我已经无关紧要。对组织和世界也都是。”

马古利斯：“回答得好！安德鲁。”

在离开实验基地的直升机上，安德鲁忽然看到了死去的妻子和女儿还在地面上仰望着他！

一直往右走，然后向上，经过几处废墟后来到一个研究室。将每一层的安全装置破坏后乘坐电梯下到ゾハル实验室。

在ゾハル实验室，希恩他们发现了ゾハル拟似体。就是先前丢失的那个！这时，中佐拖着疲惫不堪的身子终于出现了。他的身体开始发虚，他开始自说自话：“行星阿里阿德涅消失了，这全都是因为我！如果能保住拟似体的话。就为了这个，军方和VECTOR都出动

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn