

◆永恒传说完全攻略 ◆新春购机指南 ◆射雕英雄传重点提示

游戏机

12001

总第 26 期

实用技术

Practical Techniques For Games



定价：人民币 12 元

ISSN 1008-0600

0 1



9 771008 060006

本期赠送《决战II》大幅海报

够W就上

www.Coca-Cola.COM.CN



© 2001 Coca-Cola. 此圖為註冊商標。欲知詳情請洽本公司。

请仔细阅读各项条款
送新春大赠送



文迪卡留住生活的每一个瞬间

免费

赠送

迎新年免费大赠送



获赠办法:

- 您只需去邮局将18元的(相机回邮费+保险手续费)寄往
- 地址: 深圳市太白路邮局 27 号信箱
- 收款人姓名: 迎新春活动组
- 邮政编码: 518019
- 并把获赠标志剪下贴在汇款单附寄栏内。(请勿在信中央寄现金, 以免遗失, 请直接去邮局汇款)
- 特别说明: 一个标志只能换赠一台相机
- 请将您的地址、姓名、用正楷字一笔一划的写清楚!
- 我们会在收到汇款后将相机即时寄往您处。正常情况下根据地区的远近您将在汇款后的 15-30 天内收到该相机。
- 本次活动咨询热线: (0755) 3939573 3940573
- 本广告长期有效。

“文迪卡”系列相机同时诚征各地、市、县级经销商, 本公司提供优惠代理条件。欢迎来电加盟!

“文迪卡”M10-290型彩色照相机, 国际新兴流行线型造型, 超薄机身, 高清晰28MM广角镜头, 防保护式镜头快门保险联动装置, 自动对焦, 测光, 调速, 使用普通135胶卷, 内设有量度及十二生肖透明晶片, 生动奇异特出, 直接冲印呈现照片里, 可拍任何普通及精彩的艺术造型相片, 本相机非一次性相机, 可长期多次使用, 质量保证, 操作简单(内附说明书), 一看即会, “文迪卡”帮您留住生活中的每一个美好瞬间!

“文迪卡”相机连续两年在欧美市场同类产品销量达有十名之列, 为了更好地开拓国内市场, 让国内更多的用户认识并了解“文迪卡”相机, 为了答谢《游戏机实用技术》的每一位忠实读者, 本公司与《游戏机实用技术》杂志社共同推出本次免费大赠送活动, 凡是《游戏机实用技术》的读者均可凭获赠标志(右上角)免费换购价值98元的M10-290型“文迪卡”彩色照相机。

7 3 0 0 0 0 中国工商银行汇款通知

收款人姓名	收款人地址	收款人开户行	收款人账号
收款人姓名	收款人地址	收款人开户行	收款人账号
收款人姓名	收款人地址	收款人开户行	收款人账号
收款人姓名	收款人地址	收款人开户行	收款人账号
收款人姓名	收款人地址	收款人开户行	收款人账号
收款人姓名	收款人地址	收款人开户行	收款人账号
收款人姓名	收款人地址	收款人开户行	收款人账号
收款人姓名	收款人地址	收款人开户行	收款人账号
收款人姓名	收款人地址	收款人开户行	收款人账号
收款人姓名	收款人地址	收款人开户行	收款人账号

收款人姓名: 迎新春活动组
收款人地址: 深圳市福田区深南中路11号信箱
收款人开户行: 中国工商银行
收款人账号: 44390101890000111111

(样张)

中国工商银行

收款人姓名

收款人地址

收款人开户行

收款人账号

收款人姓名

收款人地址

收款人开户行

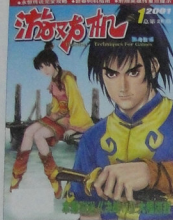
收款人账号



目 录

content

《游戏机》杂志编辑部 编辑部电话：013609325110



总 编 问：李子奇
总 长 / 总 编：司马
常务副主任：马力
编辑部主任：王义

责任编辑：郑翔
编 辑：杨 磊 张元凯
张志强 徐 飞
编 务：张 辉 高晓兰

电脑设计：顾咏梅 吴松

邮发主任：李海祥
广 告 部：宋宣朝 胡 飞

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家巷邮局 99号信箱
邮 政 编 码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
E-Mail: gamedep@public.sptt.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：6220004000011
邮 发 代 号：54-98

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：深圳当纳利印刷有限公司
发 行：兰州市邮政局
出 版 日 期：2001年1月10日
定 价：人民币12元

各地书商订购致电：013609325110

卷首语

- 1 新年新气象
- 1 新春寄语

目录

2

游戏情报站

GOUKI

- 3 彩色天鹅神奇降临!
- 4 美版《苏木》发售特报
- 5 踌躇满志的微软谈 XBOX 的整体战略
- 6 (GT 赛车 3) 的隐藏跑车公开
- 7 《最终幻想 X》的三则消息
- 8 《恶魔城》旧作移植 PS
- 8 近期重要游戏发售日

新闻聚焦

GOUKI

- 9 梦幻之星在线：如期发售意义何在?
- 10 创新，世嘉的惟一选择

至爱排行榜

慕容非

11

前线狙击

GOUKI

- 13 最终幻想·灵魂深处
- 14 纹章传说
- 15 格斗之蛇 2
- 16 索尼克大冒险 2
- 17 WITH YOU
- 17 心跳回忆 2 外传 第二部 (暂名)
- 18 SGGG
- 19 合金装备 索立德 2·自由之子
- 20 生化危机 代号：维罗尼卡 完全版
- 22 鬼泣
- 24 鬼武者
- 26 保镖
- 28 决战 II
- 31 塞尔达传说·不可思议的果实
- 32 忍者回归
- 33 大金刚 2001

黄金眼

GOUKI

34

特快专递

GOUKI

- 37 GUN SPIKE
- 38 燃烧吧! 正义半圆

攻略速解

GOUKI

- 40 射雕英雄传重点提示
- 41 永恒传说
- 46 ROCKMAN X5
- 70 古墓丽影：历代记秘闻揭秘

研究中心

- 76 《死或生 2》的心电图
- 78 弹丸地狱
- 80 超级机器人大战 RolePlaying
- 82 WINNING ELEVEN 2000

硬件道场

GOUKI

- 85 新春特刊号

日语教室

SOUL

- 92 鬼虫的片名教室 LESSONS 完结篇

游戏动漫园

D · S

- 94 让青春行动起来

98 心之画廊

紫枫

玩友自由谈

紫枫

- 100 游戏·梦·天堂
- 101 感悟游戏在游戏中的意义
- 102 让往昔重现
- 102 欢乐童年
- 103 杀手
- 104 读编往来 邪魔天使
- 106 玩友沙龙 慕容非
- 108 游戏诊所 慕容非
- 110 火热秘籍 SOUL
- 112 金手指尖 SOUL

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	世嘉梦工场
FC	任天堂红白机
GB	任天堂 8 位掌机
GBA	任天堂 32 位掌机
GBC	任天堂 8 位掌机
MD	世嘉 16 位主机
N64	任天堂 64 位主机
NGP	任天堂新一代主机
NGPC	任天堂 64 位掌机
PS	索尼 32 位主机
PS2	索尼 128 位主机
SFC	世嘉土星
SS	任天堂 16 位主机
WSC	世嘉土星
WBOX	BANDA116 位彩色掌机 微软新一代主机

游戏类型

ACT	动作过关类
ARPG	动作角色扮演类
AVG	冒险类
PUZ	其它类
ETC	其它类
FTG	格斗类
FREE	完全反射视点类
MUG	音乐类
RAC	赛车类
RAC	赛车类
PLG	角色扮演类
SRG	策略模拟类
SRPG	战略角色扮演类
SPT	体育类
STG	射击类
TAB	桌面类

索 引

PS2	312	32	双雄 2	36
PS2	313	33	双雄 3	36
PS2	314	34	双雄 4	36
PS2	315	35	双雄 5	36
PS2	316	36	双雄 6	36
PS2	317	37	双雄 7	36
PS2	318	38	双雄 8	36
PS2	319	39	双雄 9	36
PS2	320	40	双雄 10	36
PS2	321	41	双雄 11	36
PS2	322	42	双雄 12	36
PS2	323	43	双雄 13	36
PS2	324	44	双雄 14	36
PS2	325	45	双雄 15	36
PS2	326	46	双雄 16	36
PS2	327	47	双雄 17	36
PS2	328	48	双雄 18	36
PS2	329	49	双雄 19	36
PS2	330	50	双雄 20	36
PS2	331	51	双雄 21	36
PS2	332	52	双雄 22	36
PS2	333	53	双雄 23	36
PS2	334	54	双雄 24	36
PS2	335	55	双雄 25	36
PS2	336	56	双雄 26	36
PS2	337	57	双雄 27	36
PS2	338	58	双雄 28	36
PS2	339	59	双雄 29	36
PS2	340	60	双雄 30	36
PS2	341	61	双雄 31	36
PS2	342	62	双雄 32	36
PS2	343	63	双雄 33	36
PS2	344	64	双雄 34	36
PS2	345	65	双雄 35	36
PS2	346	66	双雄 36	36
PS2	347	67	双雄 37	36
PS2	348	68	双雄 38	36
PS2	349	69	双雄 39	36
PS2	350	70	双雄 40	36
PS2	351	71	双雄 41	36
PS2	352	72	双雄 42	36
PS2	353	73	双雄 43	36
PS2	354	74	双雄 44	36
PS2	355	75	双雄 45	36
PS2	356	76	双雄 46	36
PS2	357	77	双雄 47	36
PS2	358	78	双雄 48	36
PS2	359	79	双雄 49	36
PS2	360	80	双雄 50	36
PS2	361	81	双雄 51	36
PS2	362	82	双雄 52	36
PS2	363	83	双雄 53	36
PS2	364	84	双雄 54	36
PS2	365	85	双雄 55	36
PS2	366	86	双雄 56	36
PS2	367	87	双雄 57	36
PS2	368	88	双雄 58	36
PS2	369	89	双雄 59	36
PS2	370	90	双雄 60	36
PS2	371	91	双雄 61	36
PS2	372	92	双雄 62	36
PS2	373	93	双雄 63	36
PS2	374	94	双雄 64	36
PS2	375	95	双雄 65	36
PS2	376	96	双雄 66	36
PS2	377	97	双雄 67	36
PS2	378	98	双雄 68	36
PS2	379	99	双雄 69	36
PS2	380	100	双雄 70	36

彩色天鹅神奇降临!

硬件

WONDERSWAN COLOR 发售当天报道!!

WSC 比例 1:1

2000年12月9日, BANDAI的彩色掌机“WONDERSWAN COLOR”(神奇天鹅彩色版)如期发售,本刊当然会第一时间给予报道了。以下是来自日本东京秋叶原发售当日的报道。

虽然BANDAI这次发售的WONDERSWAN COLOR(以下简称WSC)比起原来的那款WONDERSWAN,除了以彩色显示外,其它的基本性能并无太大分别。但由于与WSC一同发售的有SQUARE的标志性RPG作品《最终幻想》因此8号晚上8点,就有人开始在店外排队,到了9日8点之前,游戏店外就排起了一条大约两百人的长龙,看来WSC和《最终幻想》还是具有很强吸引力的,同时发售的游戏中《最终幻想》与WSC的同捆版是最受欢迎的。据BANDAI表示,这套“套装限定版”的出货量约为三十万套,相信在三天之内就可以卖完,而下一批“套装限定版”要到12月中旬才能出厂,这也是为什么这个版本如此抢手的原因。



对于WSC的前景预测

早在预定2001年3月登场的任天堂的GBA之前推出WSC, BANDAI可谓是用心良苦。

整个12月份, WSC将会有60万台的出货量,再加上原来WS的160万台的销量, BANDAI希望他们的市场能够很快达到总量300万台的销量, WSC以一款游戏软件的价格推出, 要达到这个目标, 应该不是一件难事。在BANDAI首次推出WS之后, 就展开了拉拢大牌软件制造商的活动, SQUARE的成功加盟无疑是WS, WSC成功的一支强心剂。除了《最终幻想1》之外, SQUARE还将会继续在WSC上推出后面的《最终幻想II》与《最终幻想III》, 而且诸如《前线任务》、《圣剑传说》、《浪漫沙加》等游戏也都将在WSC上登场, 相信仅凭这些游戏, 就能为BANDAI卖出不少主机了吧? 另外BANDAI, BANPRESTO的游戏制作实力也是各有目共睹的, BANPRESTO的《超级机器人大战》系列, BANDAI的《SD高达》系列都是高达迷的不二选择, 另外诸如《GUILTY GEAR PETIT》、《AITH YOU》、《机器猫》等不同类型的游戏都有引起玩家购买的实力。买到WSC的玩家, 是不会以为“没有游戏玩”而发愁的。而与PS2的联动(详见《硬件专场》栏目)则让WSC有了“无限的可能性”, 在这场掌机大战中, BANDAI虽占了先机, 但离成功仍有一段距离, WSC仍须努力!



WSC性能指数表

- 主机大小: 74.3mm(宽) × 129mm(长) × 24.4mm(厚), 使用2A电池时
- 74.3mm(宽) × 129mm(长) × 17.5mm(厚), 使用专用充电电池时
- 重量: 高电池35g
- 电池: AA碱性电池或专用充电电池
- 持续游戏时间: 约二十小时
- 按键: 共19个, 按键1-4, X键1-4, START键, A键, B键, 声音开关, 电源开关
- 本体颜色: 深蓝色, 珍珠色, 珍珠绿, 水晶黑, 水晶蓝及水晶粉
- 液晶屏幕: 反射式TFTN屏幕, 分辨率: 224 × 144 × RGB
- 发售价: 4250日元, 最大可显示色彩: 241色
- 屏幕大小: 2.9"
- 内存: 16位
- 内存: 512k, VRAM/VRAM 共用
- 通信机能: 9000bps/30 4bps
- 卡带大小: 42mm(宽) × 67mm(高) × 6mm(厚)
- 卡带重量: 13g
- 卡带容量: RAM, ROM 最大1.4M, ROM 最大2.1M
- 音源: 数码音源 4ch, 使用耳机时有立体声
- 对应软件: VVS, WSC
- 售价: 6800日元
- 发售日期: 2000年12月9日

SCEI又推出新型号PS2

SCEI于12月8日推出了又一新型号的PS2主机“SCPH-18000”, 这已经是SCEI推出的第三种型号的PS2主机了, (此前是SCPH-10000和SCPH-15000), 18000型PS2主机的特别之处在于将DVD播放功能内置于PS2主机内, 而不再需要通过记忆卡来播放, 换句话说, 18000型PS2主机就是“美版的日版机”, 并且还会随机附赠一个DVD的无线遥控器, 18000型PS2的售价与其它型号相同, 39800日元, 以下就是这款18000型PS2主机+遥控器以及它的配件全套配置, 另外, DVD遥控器在12月22日也会单独发售, 对应日版本的PS2, 售价为3500日元。

随机全套配置

- PS2主机(型号SCPH-18000) X 1
- 手柄(DUAL SHOCK 2, 型号10010) X 1
- 无线接收器 X1
- 电源线, AV线 X1
- DVD遥控器(型号SCPH-10170) X1



丰富多采的颜色, 晶莹剔透的彩色天鹅!



与旧版本的WS相比, WSC在同样的尺寸上还要大一倍, 这主要是由于采用了反射型TFTN液晶显示, VHS上曾经出现的画面图像也得以明显改善, WSC上玩VGS的某些游戏也能享受到更多的乐趣。

《我的女神》限定版送好礼

DC版《我的女神》与战真一起)的限定版会赠送三个女神的三色印章、女神贴身、女神抱枕、珍藏用女神CD-ROM资料碟。并且还会给你一个贝路尔送的迷你手办。能够装入DC手柄上的这类把杆,大家看看是不是很不错呢?



事件

美版《莎木》发售特报

SEGA的话题大作《莎木》终于在美国推出。伴随着美版《莎木》的密集广告轰炸,SEGA天王制作人铃木裕于发售当天11月11日来到美国进行签名活动,吸引了大批支持者。在随后统计的游戏销售榜中,《莎木》更是击败了《口袋妖怪·金(银)》,坐上了冠军的位置。虽然这个位置很快就被随后推出的《最终幻想IX》所取代,但美国玩家们对于《莎木》的热烈反应,则是SEGA也未曾预料到的。

图五



- 图一 铃木裕正在为玩家在游戏发售上签名
- 图二 排队等候购买《莎木》的玩家
- 图三 似乎有点累了的铃木裕大师
- 图四 美版《莎木》的纪念T恤
- 图五 大得惊人的美版《莎木》包装盒

图四



《最终幻想IX》加拿大发售出麻烦

SQUARE的主席PPG(最终幻想IX)的版已经推出了,不过在加拿大发售的时候,却发生了点小麻烦,使得EA SQUARE不得不做出回收游戏的承诺。

由于加拿大的官方语言有两种,分别是英语与法语。而英语区与法语区的居民向来彼此就没有什么好感,而这一次EA SQUARE在加拿大推出的却全部都是英文版。但其中部分游戏的说明书却是法文的,这让英语区与法语区的玩家议声不断。EA SQUARE被逼也只有承诺把有问题游戏拿到专卖店换取新的版本。

欧洲PS2与PS欠缺货

欧版PS2主机已于11月24日正式发售。正如人们之前所预料的那样,美版PS2发售时SCEA所遇到的尴尬场面这一次又让SCEA遇上。原因当然还是因为缺货了,不少游戏店都采取抽签的方式来让玩家们购买主机还是游戏。抽到上签的拿到PS2,中签的则可以买到游戏,而下签的就只好回家睡觉了。大多数游戏店对于PS2发售所创造的经济效益感到高兴,但同时也对PS2的出货量颇有微词。SCEA表示,在美国的16.5万台PS2,法国的7万台PS2都已经全部售完。现在能够做的就只能加大PS2的出货量,以缓解这种供不应求的情况,与此同时,随着圣诞节临近,这股缺货风也刮到了PS上。一周出货10万台PS主机也无法供应市场的需求。再加上PS主机早已停产,SCEA只有将主要在日本本土发售的PS one空运到欧洲销售。

新主机的软件权利金

根据北美一些游戏开发公司透露,微软的XBOX与任天堂的NGC的软件权利金都比以前各机种上的软件权利金要便宜,减低了游戏软件商的压力。

以目前的PS2为例,目前PS2软件的权利金是每片约9~10美元。任天堂的NGC也差不多是这个价,而且还有溢价余地。比如EA是PS2的主力支持厂商,所以软件权利金比其它加盟PS2的软件商更有优势,而XBOX为了吸引更多的厂商加盟XBOX,不但全力开发XBOX的软件开发工具“XDK”,使“XDK”更完整,更好用也更便宜,而且在权利金方面也比其它对手要低。约每片8美元。在软件厂商“少花钱,多赚钱”的原则下,是有着很大的吸引力的。不要小看这节省下来的1美元,如果一款游戏卖出100万套,那就可能节省100万美元的开销!

EA将加盟NGC的游戏开发?

近来一则传闻在美国游戏界传开,SONY在美国最大的盟友EA似乎对任天堂的新主机NGC充满浓厚的兴趣,EA加拿大分公司甚至到一台NGC游戏开发机来测试,不免让人猜测EA是否也在向“跨平台”的发展方向探路。

根据EA加拿大分公司测试显示,NGC硬件功能比起当初任天堂公布的数据还要强,如下:

- 全特效开启+8阶贴图: 500万多边形/s
- 全特效开启+4阶贴图: 1400万多边形/s
- 开启部分特效+4阶硬件光源: 1700万多边形/s
- 看来当初任天堂公布NGC只有600万多边形/s-1200万多边形/s(未说明是否开启了特效)实在是太客气了,NGC的硬件性能远不止如此。

除了NGC外,美国游戏界也不止一次传闻EA将加入XBOX,到底EA是否会走多平台开发的道路呢?

坂口博信再获荣誉奖

于12月7日在东京举行的一个“多媒体荣誉奖2000”颁奖典礼上,SQUARE的副社长坂口博信被授予最高荣誉奖,相信是仅次于2001年夏天上映的全CG电影《最终幻想:灵魂深处》的优秀导演坂口博信获得此项殊荣的。

CAPCOM的《鬼武者》特制茶杯

日本的Gpura.com推出了特别的《鬼武者》茶杯。只要是在1月25日《鬼武者》正式发售之前预订这款游戏的玩家都可以得到它。不知这样的促销活动是否能够刺激《鬼武者》的销量呢?



《莎木》CG电影1月下旬上映

SEGA近日宣布,以《莎木》为主题的全CG电影《莎木THE MOVIE》将会于1月下旬在日本的五个城市先后上映。据可靠消息称,《莎木THE MOVIE》将会采用美版《莎木》配音的原班人马,配以日文字幕。剧情方面可能会是由《莎木》一章“横须贺”的原作情节再加上新增的事件组成。让玩家重温《莎木》一章“横须贺”的魅力,为2001年底推出的《莎木2》做好宣传准备。

KONAMI美国第一届“Annual Gamers Day”

“Annual Gamers Day”指的是由游戏厂商举办的一年一度的让玩家试玩最新游戏的活动。近日KONAMI在美国就举行了一次这样的活

动。配合PS2在美国的火爆销售势头，将KONAMI在2001年推出的PS2游戏拿出来展示。试玩。在这次活动中，最引人注目的就是《MGS2》的试玩版了：看来游戏的完成度已经颇高了呢。另外展示的游戏还有《寂静岭2》、《记忆的影子》以及《Z.O.E.》。这些作品展示预示着KONAMI在2001年的美日市场都将有一番作为。



图二



图一
图二
图三

CAPCOM 格斗游戏美国对日本

11月26日CAPCOM在日本举办了一个美——日格斗游戏对抗赛。比赛用的游戏为《超级街霸X》、《少年街霸3》、《美国漫画英雄对CAPCOM》、以及《街霸#-第三度冲击》。每款游戏都会以循环赛的方式来进行。即每款游戏两国选手都要一一过招。结果如下：

《超级街霸X》 美方8胜，日方12胜。

《少年街霸3》 美方5胜，日方15胜。

《美国漫画英雄对CAPCOM》：美方23胜，日方2胜。

《街霸#-第三度冲击》 美方11胜，日方19胜。

看来玩理性大于激情的游戏，东方人占有绝对优势。不过从《美国漫画英雄对CAPCOM》的结果来看，美国玩家玩此类游戏的的确是一手。

英国BBC（英国广播公司）眼中的21世纪电子战争

在一个大雨滂沱的夜晚，美国旧金山的街上，有一条从几条街外开始的人龙。这些冒雨排队的人们目的地就是商店。当子夜时他们愈来愈接近时，这些年轻男子们也愈来愈激动起来。有的人甚至已经排过了20个小时。而他们想要的东西正静静地坐在商店玻璃窗的后面发出令人悸动的蓝色冷光。而再过片刻，这些满身泥泞的消费者就可以拿到一台最新的游戏主机“PS2”了。

保罗·克里维达（Paul Krivida）这个年轻的玩家排在队伍的最后一排。在许多媒体的拍摄下和他的监护人（父母）谈着话，当片刻后他拿到这款游戏主机时，或许是受到了商店的工作人员和媒体的气氛所激，他高兴地把手中这台超过362美元的游戏机举过头顶。就仿佛他已经赢得了世界环球赛总冠军一样的兴奋。看到这些消费者狂热的兴奋，游戏业的公关人员不禁也兴奋了起来——这能够让他们大大地宣传一番了。

在PS2歇斯底里地入侵美国一个月后，现在也将登陆英国。但英国的玩家们未必必然兴奋在店外大排长龙。因为在一个月前全国的游戏店就收到通知说因为供货短缺，订单早已满了。而造成这种情况的原因是因为日本原厂的零件生产有问题，所以SONY无法及时兑现当初许诺给美国的供货量。

但英国的玩家们对这台新游戏主机的程度一点也不输给美国的玩家们。在这次仅次于美日的第三大游戏市场，价值超过十亿英镑的商店，也因为PS2的到来而在游戏界刮起一阵旋风。各家公司都争先恐后地想在这场市场中抢到一席之地。

电视游戏产业在近二十年内以极快的速度成长，就行销的观点而言，游戏产业的产值已超过了电影院的收入，也轻易超越了录影带的市场。甚至比CD音乐市场的成长还更快。现在在美国的商家每四户中就有一家中有游戏主机，而全球的游戏产业更是超过了两百亿美元以上。而Dorland的分析师尼克·吉布森（Nick Gibson）就表示：一般人对于这个庞大的产业的认知都太少了。这不只是一个儿童市场而已，这个产业已经开始渗透电视、电影、音乐等不同的家庭娱乐活动之中。SONY当然也很了解这种情形，目前为止他们已经卖出超过7500

万台PS，占据了60%的市场，SONY更期望能在几年内达到销售超过1亿台的目标。对于玩家来说，PS2不仅仅有优越的画面和处理能力，它同时也是一台DVD播放机。而当宽带网络普及之后，在线游戏市场更是大有可为。

有一件事也是值得我们去注意，游戏主机厂商如SONY、SEGA、任天堂等等都不是依靠贩卖游戏主机来获利，以SONY为例，当卖出一台PS2，实际上就与赚了200美元，对这几家公司来说巨大的获利来源是在游戏的权利金，而SONY已经在这方面赚了多少钱，以1998来说这方面的收益就占了全公司营业额收入的40%。

SONY这个以制造电子家电和随身听为主的厂商，以新手的姿态在短短的五年内先后击败SEGA和任天堂，而其中的秘密就在于市场的行销策略。SONY与它比它进入游戏市场的手的不同之处，就是它把20至30岁左右的人也纳入了主要的行销对象中，因为这个消费群体有更多的空闲时间和自主的经济能力来购买游戏主机，而足球、赛车和策略游戏又正好可以抓住他们的兴趣。

SONY的英国PS行销部主任阿兰·威尔斯曼（Alan Weisman）就表示：“我认为大家可以试着去追踪这个产业由室内活动型步到年轻人生活型态的变化。我认为这个变化可以由1995年SEGA在市场上的进展和近五年来的发展得知。现在根据研究显示，有70%的16-34岁的群体认为玩游戏和其它的娱乐是一类的活动。”

随着PS2的出现，SONY的政策也转而向宽带网络的世界，在另一方面来说，也等同时表示随着网络化的盛行，在线电影和音乐也会像游戏一样盛行，而PS2就像只特洛伊木马一般将这些变化带入家庭之中，而这种理论也让不少专家感到困惑。因为这样大力的行销策略，势必将与这些家电产品产生冲突，例如数码相机、手机等电子产品，因为它们也可能有网络传输的功能。

而值得注意的是软件界的巨人微软也将与SONY正面交锋。微软准备在明年以XBOX正式进军游戏市场，准备以5亿美元进行市场行销。同时与全球一百五十多家顶尖游戏厂商合作，微软正集中火力准备全力以赴。

但是消费者是否能够从微软的办公软件制造商的身份分离出新的游戏主机制造商的身份？根据专家表示，微软给人的形象将是微软最大的绊脚石。对于这方面，微软第一步就要分割出一个新的品牌，这个计划由比尔·盖茨全力推动。再来就是要证明XBOX有强于PS2的能力与表现。

微软认为和SONY之间的差别在于策略上的制定，而游戏的好坏才是玩家们关心的焦点。SONY或许想把PS2变成多功能的家电，可是XBOX最重要的目的就是提供更多更好的游戏体验给玩家。微软对于在下一个五年中能够在影响力上超越SONY游戏有信心。

在末几年之内将会出现游戏产业波动振荡的局面，而预计在三四年内在线游戏将会占据游戏产业的四分之一以上，同时也带不来一个极大的商机。未来把游戏机当作是一件奢侈品或是“能玩也能赚钱的产业”的想法将会不再。因为这股洪流将会入路也挡不住。

跨领域志的微软XBOX的整体战略

微软的XBOX 2001年秋天首次踏足游戏机市场，就会碰上与SONY的PS2、SEGA的DC以及任天堂的NGC正面“硬碰硬”的大战。对于游戏业这块肥肉，比尔·盖茨先生可不是想尝尝鲜就走人的。在游戏界，经验是一回事，人力财力物力那又是另一回事。配置硬盘、宽带上网，再加上一些微软独有的特殊技术，XBOX具有非常强的竞争力。

微软XBOX事业的策划总监J阿拉德（J Allard）日前接受了媒体的采访，谈到了上市策略、游戏独占、宽带网络以及与SQUARE的合作等一些令人关心的话题，内容如下：

Q：XBOX秋天就要推出了，你们现在到底准备得如何呢？
A：部门的上上下下都在为2001年秋天能够顺利推出XBOX而努力着。特别是在与协力厂商的合作上，我们非常高兴能够得到他们的鼎力相助。

Q: 什么时候我们才能看到以及玩到XBOX的游戏呢?

A: 我们不准备大肆宣传XBOX的游戏, 在我们玩它之前, 我们首先要看它能不能达到玩家的口味。

Q: SONY现在都是用空运的方法来运送PS2, 但您说这还是跟不上玩家的节奏, 您如何评价PS2的市场情况, 假如和XBOX预定上市的情况相比, 您又有什么看法?

A: 一个游戏如果是平常般的产品, 而且有许多难以控制的因素, 而SONY则正好是运气不佳, 所以这次在美国和欧洲上市出了问题, 我们期望和鼓励厂家能够在考虑这些细节时, 我们最关心的是在上市时你厂家是否有足够的时间来完成高质量的游戏, 而不是有时候做成“产能不足”或“品质粗糙”等问题。

Q: 在所有的计划之中, 赛车网络游戏是XBOX计划中的一部分, XBOX又要如何成功地给经营这个领域, 而美国游戏什么时候才能有这样的产品呢?

A: 在XBOX的计划中一直包括了赛车网络游戏, 我相信在网络游戏在XBOX的领域大爆发, 现在我也准备去英国向赛车联合会申请, 但我想大部分人都对于转变(进化)速度之慢感到惊讶, 但这是要花一些时间而赛车网络游戏成熟起来, 不过这也(指赛车网络游戏发展之迅速)对我们来说都是意料之中的事。

Q: 您对于XBOX有硬盘以及MODM用在游戏的下载上有什么看法呢?

A: 我们相信对于游戏设计人员来说, XBOX加上了硬盘不但可以延续游戏的生命力, 而且在游戏的设计上也增加了某些新功能, 玩家可以存储数据, 也可以通过网络来下载游戏资料块在玩游戏。

Q: XBOX的性能将令人惊讶, 我们也知道目前所有小游戏是随游戏主机一同上市, 对于微软本身而言, 自己是否有独立开发游戏是由游戏厂商来提供的计划呢?

A: 去定位一个丰富且平衡的游戏内容是比获得一个独家游戏还要重要的, 我们目前有许多重量级游戏已经开始了制作, 如Marathon (ARC), 这款游戏将会在XBOX上由我们发行的, 我们有许多优秀游戏的游戏是由游戏厂商制作, 对于微软来说能够保持这样的游戏计划是决定去买第一台游戏主机的重要步骤, 而XBOX将会给玩家最喜欢的乐趣。

Q: KONAMI和微软的合作计划中, 《寂静岭X》(合金装备X)这两个游戏最受玩家的期待, 有些说现在正在制作的游戏中在2001发行?

A: 我现在还不能谈论这些游戏, 但我敢说XBOX的开发团队对于KONAMI等加入他们的阵容感到非常高兴, 他们也有非常优秀的制作团队, 我们也会尽力为厂商提供开发软件, 工具和资料, 让他们在XBOX上制作出他们想要的游戏。

Q: 现在已经有《合金装备X》确定会安装在XBOX上推出, 但另外一个著名的游戏《最终幻想X》近来也有传言说推出XBOX版本, 这是真的吗?

A:《最终幻想X》应该会安装在XBOX上推出, 但现在我们还不便和Square-Enix之间的关系进行声明。

Q: 硬件问题, XBOX的硬件设计已经完成了吧?

A: 大体上已经完成, 但我们还要做一些细节部分的调整, 不要以为它只是看起来那么简单, 实际上并不容易生产, 2001年年初大家应该可以看到它的样子了。

Q: 您认为现在的游戏市场却由主机厂商瓜分?

A: 同时有四台主机在市场上的出现使玩家们面临着以前从未有过的选择, 我相信2001年将会是游戏业的新里程碑, 对于游戏玩家的接受程度也会高过以往, 未来几年内技术将会越来越进步, 而我们立志创造出优秀的游戏就是我们成功的原因, 这也是在我们发展的游戏社群需要且巨大的策略目标, 用融合创新的心灵在XBOX上制作出最好的游戏。

软件

XBOX版《HALO》画面公布

去年6月份微软收购的美国游戏公司Bungie的游戏《HALO》是XBOX的独占游戏, 近日Bungie公司公布了几张游戏的开发画面, 从已公布的游戏画面, 简单的推断一下



《GT赛车3》的隐藏跑车公开

万众瞩目的PS2赛车游戏《GT赛车3》近日悄悄公布资料, 看来这款XBOX完成的游戏真正发售的那一天不远了! 近日SCD又公布了《GT赛车3》的隐藏跑车, 这辆车为“Pigari Zorra C12”的超级跑车之终结记录在游戏中, 看到这样的跑车, 车速是不是已经飙起来了呢?



《SPIKE OUT》小组最新作品

SEGA的子公司AMUSEMENT VISION (即AMV) 日前宣布将开发一款新的街机动作游戏《SPIKE BATTLE》, 这是一款类似于CAPCOM的《魔界宝石》系列的四人乱斗游戏, 支持街机机台连接, 共有一款NAMCO版权, 开发这款游戏的是AMUSEMENT VISION的(SPKE OUT)原班开发小组, 相信品质一定不会差。

DC版《格斗之蛇2》有礼遇

由铃木裕领导的SEGA的AM2研亲自参与移植工作的3D格斗游戏《格斗之蛇2》预计于2001年1月18日推出, 并且还会有礼物送哦! 只要在2001年1月11日之前通过SEGA的购物网站“D-DIRECT”购买《格斗之蛇2》, 就能得到一张特制的“CD-ROM制作完成”AM2 OF CD最新CDROM影像CD-ROM, 这张影像光盘收录了AM2目前最近研制的多款游戏软件, 据不完全可靠的消息表示, 这张光盘之中的CD-ROM很有可能收录正在开发中的《莎木2》以及《V.F.X.》的影像, 的确非常珍贵。

另外, 只要是在12月22日以前在“D-DIRECT”购买的玩家, 就有机会被SEGA选中, 得到世界上仅此一份的“DC开发原型主机”, 能够体验到游戏的开发真是太幸福了。

日本国内历史上的游戏销售排名

自从1983年任天堂红白机推出以来, 日本游戏业的发展已经有了质的进步, 日本最初的游戏刊物《FAM通》收集了自1983年红

白机推出到2000年10月1日止, 以下就顺这个排行榜的结果吧!

SUPER MARIO BROS.	
1	《超级马里奥兄弟》
2	《俄罗斯方块》
3	《口袋妖怪 红》
4	《超级马里奥兄弟 2》
5	《超级马里奥兄弟 3》
6	《超级马里奥兄弟 2 豪华版》
7	《超级马里奥兄弟 3 豪华版》
8	《口袋妖怪 绿》
9	《口袋妖怪 蓝》
10	《口袋妖怪 黄》
11	《口袋妖怪 红版》
12	《口袋妖怪 绿版》
13	《口袋妖怪 蓝版》
14	《口袋妖怪 黄版》
15	《口袋妖怪 紫版》
16	《口袋妖怪 红版》
17	《口袋妖怪 绿版》
18	《口袋妖怪 蓝版》
19	《口袋妖怪 黄版》
20	《口袋妖怪 紫版》

日本国内历史上游戏销售排行榜	
1	《超级马里奥兄弟》
2	《俄罗斯方块》
3	《口袋妖怪 红》
4	《超级马里奥兄弟 2》
5	《超级马里奥兄弟 3》
6	《超级马里奥兄弟 2 豪华版》
7	《超级马里奥兄弟 3 豪华版》
8	《口袋妖怪 绿》
9	《口袋妖怪 蓝》
10	《口袋妖怪 黄》
11	《口袋妖怪 红版》
12	《口袋妖怪 绿版》
13	《口袋妖怪 蓝版》
14	《口袋妖怪 黄版》
15	《口袋妖怪 紫版》
16	《口袋妖怪 红版》
17	《口袋妖怪 绿版》
18	《口袋妖怪 蓝版》
19	《口袋妖怪 黄版》
20	《口袋妖怪 紫版》

白机推出到2000年10月1日止, 以下就顺这个排行榜的结果吧!

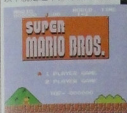
PS2的越野赛车游戏

索尼游戏公司(Sony Computer Entertainment)日前宣布将推出一款新的PS2越野赛车游戏《Wipeout 2: Hot Shifter》, 《Wipeout 2》(《Wipeout 2》)的发售日期将会在2001年11月, 公开的游戏画面全部都是由于PS2硬件完成, 看到这个画面, 你是否会心动呢?

《VR 战士: 机器任务》

SEGA游戏公司(Sony Computer Entertainment)日前宣布将推出一款新的PS2动作游戏《VR战士: 机器任务》, 《VR战士: 机器任务》的发售日期将会在2001年11月, 公开的游戏画面全部都是由于PS2硬件完成, 看到这个画面, 你是否会心动呢?

白机推出到2000年10月1日为止。近18年来日本的游戏销售排行榜，
以下就是这个排行榜的结果了！



日本国内不分机种游戏销售排行榜

排名	游戏名称	开发商	对应主机销量(单位:万)
1	《超级马里奥兄弟》	任天堂	FC 681
2	《俄罗斯方块》	任天堂	GB 423
3	《口袋妖怪·红》	任天堂	GB 418
4	《超级马里奥奥德赛》	任天堂	GB 411
5	《口袋妖怪·绿》	任天堂	GB 404
6	《超级马里奥兄弟3》	任天堂	FC 384
7	《超级马里奥赛车》	任天堂	SFC 380
8	《勇者斗恶龙II》	ENIX	FC 382
9	《勇者斗恶龙IV》	ENIX	PS 368
10	《口袋妖怪·银》	任天堂	GB 364
11	《最终幻想III》	SQUARE	PS 360
12	《超级马里奥世界》	任天堂	SFC 355
13	《口袋妖怪·金》	任天堂	GB 353
14	《最终幻想II》	SQUARE	PS 328
15	《勇者斗恶龙III》	ENIX	SFC 320
16	《口袋妖怪·皮卡丘》	任天堂	GB 316
17	《勇者斗恶龙V》	ENIX	FC 310
18	《超级大金刚》	任天堂	SFC 300
19	《街头霸王II》	CAPCOM	SFC 288
20	《勇者斗恶龙V》	ENIX	SFC 280

从上面的榜中可以看到，前二十名里任天堂占了十二席，前十名中占了八席，前五名甚至全是任天堂的作品！任天堂的游戏制作实力可见一斑。虽然N64在日本市场不济，但任天堂的厚底子还在那里，要还是老的辣嘛！在这个前二十名的排行榜里，四大超级游戏系列《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《超级马里奥兄弟》、《口袋妖怪》差不多就构成了这个榜的全部。在新的一个世纪里，这个格局是否会被越来越激烈的竞争所打破，就让我们拭目以待好了。

PS2的越野赛车游戏

欧洲游戏公司Evolution Studios日前公布了一款新的PS2越野赛车游戏《World Rally Championship 2001》(《世界拉力锦标赛2001》)。公开的游戏画面全部都是由PS2即时演算而成。看到这个接近照片品质的画面，你是否也会心动呢？



《VR战警：机密任务》画面公布

SEGA的子公司，前AM3街机开发商NAOMI基板开发的枪战射击游戏《VR战警：机密任务》又有新画面公布了。一同公布的还有关于游戏的部分细节内容。1P玩家操纵的是代号为“006”的男性工霍华德·吉布森(Howard Gibson)，2P玩家操纵的是代号为“015”的女性特工珍妮·克莉福特(Jean Clifford)。他们隶属于OMF(Confidential Mission Force, 秘密任务部队)，受上级的指派去执行三个紧急的任务。



游戏已经开始在游戏店内实机测试，相信很快就要推出了。

《最终幻想X》的三则消息

playonline计划受挫，《最终幻想X》上网计划好梦落空

日前SQUARE正式公布了这个财政年度的预算以及来年的发展计划。一方面SQUARE在这个财年年度利用《最终幻想III》(剧空间职业棒球)等游戏取得了可观的利润，而另一方面却宣布原定2001年春季开始启用的PS2网络服务计划将延期至2002年的春季才推出。这个决定不但意味着《最终幻想X》将不会对应这个网络计划，而且还会在未来的时间里影响到PS2网络游戏方面的发展。

SQUARE同时还表示，在未来的半年里将会把主要的精力投入到PS2游戏的开发中。至于其它机种，暂时只会考虑便携式游戏机方面。至于DC、XBOX、NGC等机种，是否会有其推出游戏“还言之过早”。

资料：PlayOnline

PlayOnline是SQUARE

于2000年年初公布的一个



对于PS2的网络游戏前景

非常重要的网络游戏计划，playonline.com这个网站不但提供SQUARE最新的游戏资讯、攻略以及其它的行情情报，SQUARE的网络游戏也都会在这个网站上进行。此外，SQUARE已经和日本著名的漫画出版商集英社签订了合作协议，玩家能够在这个网站上免费下载集英社最有名的漫画周刊《周刊少年跳跃》上的漫画观看。PlayOnline计划公布时宣布将会对应在PS2上推出的《最终幻想X》的部分游戏内容以及完全的网络游戏《最终幻想XI》。从某种意义上来说，PlayOnline计划是SQUARE网络游戏世界发展的基石，不容有失。

《最终幻想X》主题曲歌词完成

SQUARE日前在其官方网站playonline.com上宣布，《最终幻想X》的主题曲歌词已经完成。这是否预示着SQUARE真的有可能在三月底前推出《最终幻想X》呢？在12月23日和24日，SQUARE将会在由日本集英社举办的“JUMP FESTIVAL”展览会上公布“最新的游戏资讯”，请留意本刊的追踪报道。

SQUARE社长对《最终幻想X》寄以厚望

SQUARE的社长铃木尚日前在接受《日本产经新闻》的专访时表示，他对预计于2001年3月推出的《最终幻想X》寄以很高的期望，并预期该游戏会有二百万至三百万以上的销量。铃木尚表示，到了2001年3月底，PS2应该能够顺利达到SCE当初期望的全球出货1000万的目标。其中日本国内可能就会有500万台。他并希望有50%的PS2玩家能买《最终幻想X》，这样一来《最终幻想X》就会成为PS2上首款突破百万套大卖的游戏，这让人想到了当年《最终幻想III》在PS上首发之前的情况。《最终幻想X》对于PS2是否能够如同《最终幻想III》对于PS那样起到“分机种划时代的作用呢？”

Core新作《Herdy Gardy》

以开发《古墓丽影》系列而闻名的英国游戏公司Core Design近日公布了一款对应PS2的游戏《Herdy Gardy》。这是一款充满了卡通

风格的3D动作游戏。游戏采用了近来流行的类似于“纸板3D”的技术,让3D多边形世界也有2D卡通般的视觉效果。游戏预计于2001年第一季度发行。图为公开的游戏画面。



PS2 的上另类赛车游戏

英国游戏公司ATD日前公布了一款风格另类的PS2赛车游戏(The Internal Affair)。这款利用3D多边形描绘出来的画面竟然有着美式漫画的风格。的确有些让人惊喜,看到下面的这些公开的游戏画面,你是否会想到这是由多边形构成的呢?虽然是款赛车游戏,但也有着剧情的,玩家必须操作两位不同的主角来进行游戏,随着剧情的不断发展,还会有让玩家自行决定的分支选项,游戏虽然吸引人,但预计推出的时间却是在2002年,看来还要等上好一段时间了。



XBOX 上的即时战略游戏

欧洲游戏公司Yager Development近日公布了一款为XBOX开发的即时战略游戏,预计由THQ在明年秋天发行,画面素质之高令人惊讶,不过游戏的正式名称就尚未公布,Yager Development称将在五月份的E3展上透露有关此游戏的详情。



《恶魔城》旧作移植 PS

1993年SHARP曾经推出过一款型号为X68000的个人电脑,KONAMI也曾在这台电脑上推出过1998年街机版《恶魔城》的移植作。由于当时拥有X68000的人并不多,因此这款作品也被人称为“梦之作”,有钱也未必玩得到。近日KONAMI就公开表示将会把这款作品移植到PS上,预定于2001年内登场,并且会加入新的开场与结局动画以及一些原创要素,请留意本刊的后续报道。

INFOGRAMES 取得《龙珠 Z》的游戏开发权

INFOGRAMES公司近日宣布,他们已经成功得到了《龙珠 Z》的游戏制作权,《龙珠 Z》系列由FC版的《神龙之谜》开始至PS版的《龙珠 GT FINAL BOUT》,几乎在每一款主机上都能够见到“Z战士”的

身影,而《龙珠 Z》自1994年登陆美国以来,观众已达到150万之多,成为最受美国青年人欢迎的日本动画片之一,在这个时候宣布为新时代游戏主机推出游戏无疑是明智之举。

《三国志VII》有 PS 版

KCEI近日宣布已在PS2上推出了历史战略游戏《三国志W》将会有PS版,预计于2月1日推出,是否会增加新元素则尚未得知,喜欢此类游戏的玩家不要错过。

传闻版

■近日盛传KONAMI的恐怖游戏名作《寂静岭2》的体验版将会随着2月份推出的《记忆的影子》中捆绑推出,以刺激《记忆的影子》的销量,再加上早已决定的《MGS2》体验版会与《Z.O.E》一起推出的消息,看来KONAMI在二、三月份是准备大打“体验版攻势”了,(可靠指数:7,在游戏的销量中没没语的情况下利用超话题大作体验版来吸引玩家的购买绝对是个好办法,不过同一公司的连续两款作品都采用这样的方法似乎就有些不妥了,值得注意的是《记忆的影子》与《寂静岭2》都是KCEI的作品,而《MGS2》与《Z.O.E》则都是KCEI的作品。)

■近日不少国外的网站都盛传NAMCO目前正在积极开发《铁拳4》,预计3月份就会推出,使用的基板是与PS2有互换功能的SYSTEM246,因此PS2版也是肯定会推出的,NAMCO对此消息并未有回应,(可靠指数:8,SEGA很快就会公布VFX)的详情,在未知(VFX)的情况下推出《铁拳4》似乎有些为时过早。

■由于6400的销量一直没有多少,因此任天堂将会停止6400的生产,而在此之前预定在6400上推出的游戏,则会改在N64上以卡带的形式推出,(可靠指数:9,可能性非常非常高,6400似乎是一个根本就不应该存在的东西,还是让任天堂专心去开发NGC吧。)

■有传闻指SAMMY正在开发一款新的格斗游戏,其开发小组是源自SNK《饿狼传说》的开发班底,游戏采用NAOMI基板开发,预计在年中登场,(可靠指数:8,可能性当然非常高了,SNK被收购后成员各散东西,加入SAMMY也不奇怪。)

■近日的传闻指出,SEGA铃木裕目前正在开发中的DC超大作《沙木2》有可能将在2001年第三季度登场,并且还会有六片CD-ROM的超大容量。

近期重要游戏发售日

PS

1月18日	《风雨来纪》	AVG	FOG
1月25日	《合金弹头X》	STG	SNK
1月25日	《终极之战锦标赛》	FTG	CAPCOM
1月未定	《天津》	SLG	KD
1月未定	《鬼神降临传 ON 零》	RPG	PANDORA

PS2

1月25日	《鬼武者》	AVG	CAPCOM
-------	-------	-----	--------

DC

1月18日	《格斗之蛇2》	FTG	SEGA
1月18日	《GIGA WING 2》	STG	CAPCOM
1月25日	《HUNTERD SWORDS》	SLG	SEGA
1月25日	《西风狂诗曲》	RPG	SOFTMAX
1月25日	《海豚—未来的守护者》	ACT	SEGA
1月25日	《我是机器猫!》	SLG	SEGA TOYS
1月25日	《终极之战锦标赛》	FTG	CAPCOM

WSC

1月18日	《DRAGONET 1:1300-邪龙战记》	SLG	BANPRESTO
1月25日	《WITH YOU》	AVG	SHYARU RAKU

《梦幻之星在线》如期发售 意义何在?

在读者们看到这篇文章的时候,相信DC的年末超大作(梦幻之星在线)(以下简称《PSO》)也已经发售了。在前段日子曾经传出《PSO》将延期到2001年春季发售的消息。但最后在SONIC-TEAM的全力制作之下,本作终于也能如期推出。那到底《PSO》如期发售对世嘉乃至对业界又有些什么影响呢?请特约撰稿人LEO为您一一分析。



对SEGA.NET的促进作用

(PSO)作为家用机上第一个真正的原创网络RPG,其意义是很深远的。在世嘉的角度看来,可能它仅仅只是把《PSO》作为对抗PS2上的网络FF的利器,但不可否认,《PSO》将会像PC上的《网络创世纪2》一样,成为家用游戏机上一个里程碑式的作品,而且正是一个《网络创世纪》,才使PC上的网络RPG游戏开始蓬勃发展,直到今天发展成为一个新的游戏类型,况且比起《网络创世纪》来,《PSO》还有一样是值得称道的,《网络创世纪》的高画质不是大差,但和当时PC上其他的非在线RPG游戏(如《魔法门7》)比起来的话就差多了,而《PSO》的画质呢?目前家用机上RPG绝对的第一!虽然说DC的机能也不如PS2,可目前已经发售的任何一年PS2游戏的画质都不比上《PSO》的画质!这就足以令DC玩家自豪的了,另外目前虽然使用DC主机的人很多,但经常在网上玩游戏的人就不多了,毕竟现在DC的网游类游戏都是射击、赛车、动作、运动类,这类游戏很少会有在网上长时间地玩,只有RPG、SLG等类型游戏才能令人长时间地呆在网络上。



在网上玩游戏(题材外话)现在世嘉正在制作一个叫《创剑》的网络SLG游戏,画质极好,现在世嘉当然希望会有这样的发展。《PSO》成功——在SEGA.NET上长时间游戏的大增——在《PSO》热潮过去前再推出一些网络RPG、SLG大作——形成新一轮的热潮……这样就能形成一个良性循环来顺利启动DC网络游戏市场,所以《PSO》能不能起一个“带头作用”,在世嘉看来就尤为重要了,如果《PSO》真能调动起玩家们上网游戏热情,那SEGA.NET的飞跃指日可待。

名作效应带来销量保证

名作效应,是软件促销的重要手段之一,君不见每次创下销量纪录的都是些名作的续篇吗?(FF)系列和(DC)系列就不用了,就算是号称创新的任天堂,卖得最好的也不一样是《塞尔达64》和《Mario64》这两个系列作品吗?只要是名作的续篇,其销量一般都不会太差,可世嘉推出的经典RPG系列有那些?只有《光明》系列和《PS》系列,《光明》系列在土星上出了不功不过的三部曲之后,其人气已不是太高,剩下的只有《PS》系列了,而《PS》系列比《光明》系列在玩家中拥有更高的声望,其系列的第二和第四作更是经典中的经典,第二作我玩家接触得比较少,但我告诉大家,就连现在DC上推出MD模拟器,首先都要附带《PS2》,可见此作在玩家中的地位,第四作就更不用提了,大家一定都还记得MD上的《PS4》带来的感动吧?说句实在话,《PS4》就算和同时期的《DO5》、《FF5》相比也差不到那里去(和笔者一样同时玩过这三作的朋友应该会有同感);当年世嘉放弃土星上继续推出《PS》系列新作,也着实令一众《PS》的拥护者们(假若世嘉当时坚持把《PS》系列发展下去,说不定到今天《PS》系列已经成为和《GO》、《FF》系列齐名的“RPG三大代表作之一”呢!),不过,这样却反而使得《PS4》在一众玩家心中留下了很深刻的印象,要求这个名作系列“复出”的呼声也日益高涨,如今世嘉“顺应民意”,

集最精锐的开发人员,最强大的技术力量与无限创意于一身开发《PSO》,获得成功应是意料之中的事。

DC年末商战的最强武器

目前DC在日本的销售量停滞不前,在欧美的销售量也因为缺乏大作和PS2的发售而有下滑的势头,所以年末的销售黄金期就成为了世嘉收复失地的最好时机,为什么这样说呢?这是因为如今在全世界PS2缺货现象非常严重,玩家们的心也在等待中逐渐丧失,这对于SONY来说无疑是一大打击,不要忘了98年末DC的缺货现象给世嘉带来了多大的麻烦!而更为严重的,是随着CAPCOM的《鬼武者》和SONY自己的《GT2000》(现已改为《GT3》)、《黑云》延期,PS2在年末商战里拿得出手的大作只有SQUARE的《保镖》一个!而DC呢?《创造职业球会特大号》、《梦游美国DC》、《SONIC SHUFFLE》、《PSO》……这些不仅只是世嘉本家的作品而已!大作比较多的主机在年末商战的时候有一定优势,这是游戏业界的客观规律,《PSO》就是要扩大这种优势。

在欧美呢?DC的机会更大,虽然11月26日PS2在欧洲发售也取得了很大的成功,但年末PS2一样没有什么拿得出手的大作来和DC叫板,欧美人不是亚洲人,他们选择主机往往只是因为有一两款喜欢的游戏在上面而已,在这种时候,哪部主机能更快地推出几个合欧美人口味的大作就成为了胜负的关键,欧美玩家选择游戏的标准一般只要画质好,够爽快还要有够吸引人的剧情就够了,而现在《PSO》完全具备了以上几个要素,剩下的就是宣传的问题了,美国的玩家是很现实的,到了圣诞节的时候,一边是299美元售价+20来个普通软件+严重缺货的PS2,另一边是149美元+4个大作及50-60个软件+货源充足的DC,他们会选择那个?要知道每年的年末档期单单美国就有300万台主机的市场!能打赢这块阵地,搞不好DC能一鼓作气打败PS2也不一定。



可话又回到末,《PSO》若是赶不及在年底发售的话,那它的作用将大大减弱,首先错过了年末这个销售的黄金期,起不到带动主机销量的作用,其次2001年春季PS2上将会出现有SQUARE的超大作《FF》,拿《PSO》去硬拼是绝对不明智的,最后世嘉急需在本财年度内获得更多的收入以挽回投资人的信心,而一旦《PSO》的销售获得成功,就会为世嘉增添数十亿日圆的收入,这正是世嘉所需要的,一旦届时再延期:哼哼,等着股票再跌吧!《PSO》延期会带来这么多麻烦,难怪当时传出《PSO》要延期的消息后世嘉的大川社长来亲自过问SONIC-TEAM来确保此作准时发售了,由此可见,在年末商战的时候,《PSO》将成为DC软件宣传的重点,对抗PS2的最强武器。

总结:《PSO》甚至维系着DC的成败

总的说来,《PSO》作为年末DC上的最强大作,是绝对不能再有失误了,上一年《伊水》的叫好不叫座令世嘉在年末商战里处于非常被动的局面,也直接导致了世嘉在PS2发售之前已处于250万台DC普及量的计划落空,使得世嘉今年的财务状况更趋恶化,现在世嘉又迎来了这样一个黄金机会,如果再不抓紧的话,到了明年的这个时候,PS2网络已经开始运营,大作也纷纷推出,GAMECUBE又要来抢一杯羹,DC再要打打年末商战就几乎不可能了,只有《PSO》获得



又迎来了这样一个黄金机会,如果再不抓紧的话,到了明年的这个时候,PS2网络已经开始运营,大作也纷纷推出,GAMECUBE又要来抢一杯羹,DC再要打打年末商战就几乎不可能了,只有《PSO》获得

成功,才能有效地帮助DC在年末取得商业胜利和扩大专用网络影响,然后DC才有继续和PS2较量的本钱。

正因为(PSO)尚属重任,SONIC-TEAM才把它做成了类似(DIABLO)的形式——有多人游戏模式的同时又保留了游戏性很高的单人游戏模式(这样就等于双重保险,确保(PSO)能适合尽量多的玩家)。除

上所述,我们可以得出一个结论:(PSO)的成败,直接维系着今年内世嘉能否打个翻身仗。甚至可以这样说:(PSO)维系着DC的成败;对世嘉来说(PSO)只许成功,不许失败!

(PSO)走好。

创新, 世嘉的惟一选择

世嘉的游戏,出色吗?

答案绝对不是肯定的。

(“什么什么”我说的)当然不是;我还不想出街碰一伙世嘉迷的口水淹死我!)

世嘉的游戏真的不出色?当然不!

我们从来没有能够等到它们开发出像《寂静岭》,像《生化危机》,像《合金装备》,像《最终幻想》这样具有真正文化内涵,真正适合现代家用游戏玩家的游戏。

(这也不是我说的啦;不要怪我!)

伴随着我们这一辈长大的MS,SS,以至现在的DC上,世嘉真的从来没有推出过具有真正文化内涵,真正适合现代家用游戏玩家的游戏吗?

答案也绝对不是肯定的。

“真正文化内涵”是什么?像电影一样的画面,像史诗一般的剧情?这种解释显然并不能让人满意。我要问所有的DC玩家们,《莎木》、《海豹》算是没有真正文化内涵么?《横井清下说》、《莎木》里面对人物情感的刻画就已经超出了一般电玩所能达到的高度,对于一个游戏来说,这已经是难能可贵了,你可以说《莎木》卖得不好,但是您绝对不能说《莎木》不是一个好游戏;而《海豹》里单是剧情就已经能比得上一部科幻小说了(当然,《海豹》的剧本是著名科幻作家道比特·巴林写的嘛),这些难道都不能叫真正文化内涵?而“玩家”又指的是哪一类人?大家都可以认同的一点是,玩家,指的是平均每天有2-3小时或以上时间用在游戏上的人,而我想目前国内的状况,能购买次世代主机(包括DC、PS2)的人里应该有80%以上可以称之为玩家。

那样问题就简单一点了,调查一下国内的玩家,问问他们,到底世嘉曾推出过什么能让他们废寝忘食的游戏,这样就可以了,LEO综合很多人的意见,得出结论是:MD上有《PS4》(光明力量2);SS上有《NGHTS》,《横火1,2》,《被火奇兵》;DC上有《SONIC ADV》,《莎木》,《JET SET RADIO》,《海豹》等等(举出这些游戏,大家应该不会有什么疑问吧?)……我们从中欣喜地看到,世嘉每一代新主机上贴足玩家的游戏是更多了,而不是少了,这正是世嘉力求创新的体现。

DC由发售至今已近两年有余,虽然这台主机并未像SEGA拥护者所期望的那样成为NO.1,但其已达成全世界600多万台销量的表现也令许多对SEGA悲观的人大跌眼镜,SEGA为什么能在大部分人不看好的情况下达到这样的成绩?是因为CAPCOM的鼎力支持(CAPCOM可算是最大DC卖力的厂商了)?是因为成功的广告宣传?还是因为DC本身附带网络机能适应了网络化大潮?笔者认为以上这些都重要,但最主要的原因正应该是SEGA本身策略的改变,在土星时代,SEGA都是以移植街机游戏为主,原创游戏不多,虽然SONIC-TEAM回到日本SEGA后推出了一些非常优秀的原创游戏(如《NGHTS》,《救火奇兵》等等),但当时PS已经根基牢固,所以这些游戏没有起到应有的作用,而到了DC时代,SEGA更是倾尽全力为DC推出了大量的原创游戏,

《蓝剑》,《SONIC ADV》,《SEGA GT》,《出租英雄》,《莎木》,《JET SET RADIO》,《永恒的阿卡西亚》,《SONIC SHUFFLE》,《海豹》……多不胜数。移植街机游戏一向是世嘉主机的一大法宝,但到了DC时代,世嘉明显地减少了移植街机游戏的力度,转而走上了创作尽量多的原创游戏的道路。

这,从一开始我们就应该看到,

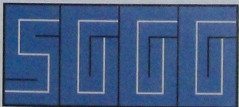
把街机王最强的两件《VR战士3》,《VR先锋2》都交给别社制作,这在大多数人看来是绝无理由的,但世嘉这样做了,为什么呢?就是为了让抽出更多的人手去为DC用户们创作一些“真正适合现代家用游戏玩家”的游戏;DC能在土星的大崩溃之后仍然获得这样的成功,原因就在这里,不断地创新,不断地尝试才是生存与发展的基本——正是这种思想使世嘉开发了许多新的游戏种类——从街机上天受欢迎的人气模拟系列到DC上的《莎木》,《CHU CHU火箭》等等,世嘉已经意识到了只有创新,不断地创新才是尽快挽回玩家信心的惟一途径,我们完全应该为这种说法叫好!

但,叫好不叫座是世嘉软件的通病,世嘉一定要改变这种状况,否则付出总是得不到回报,再创新又有何用?幸运的是,世嘉也注意到了这点,目前世嘉已经高薪聘请了数百名兼职的游戏测试员,在它的每个新游戏推出之前做测试,再综合测试员的意见来修改游戏,因为测试员是不分年龄,性别,地区(当然是日本内的不分地区,否则找谁也要做),所以基本上可以代表了大部分人的意见,这样就确保了游戏推出后能适合各种玩家和玩家(12月21日发售的《PSO》就经过了这样的测试——修改——再测试的过程,大家不妨看一下世嘉这种做法的成效如何),也能有效地提高游戏的销量。

软件化,是世嘉的另一举措,但这远不代表它会放弃硬件,它的软件化,目前看来也仅仅是面向GB或者WS类的掌机而已,家用机,依任天堂的性格是不会接受世嘉为它开发游戏的,SONY,世嘉已经放话出来了,绝对不会为PS2制作游戏,这证明了它与敌人战斗到底的决心,但是,它还能依靠什么和越来越强大的敌人拼?只能是创新,好玩的软件,分社化,正是为了要更好地为DC制作更多有创意,有特色的游戏,分社化之后,各个会社可以自己掌控开发路线及开发经费,一有新的构思,新的创意就可以尽快转入实质性的制作阶段,省却了以前凡事都要上报的麻烦,可以说,分社化之后世嘉的软件开发能力绝对会大大增强!更有创意,更令人入迷的软件也将更多地出现。

这四年以来,世嘉失去的很多,的确是单单软件化就能弥补的,只有创新,不断创新才是世嘉重新崛起的惟一出路。

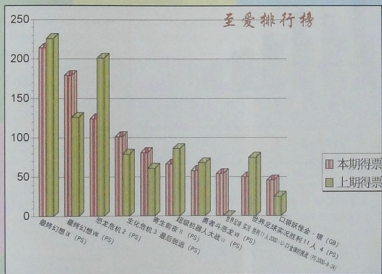
世嘉的未来,掌握在他自己的手里。



啊……又到写排行榜的日子了。由于新的调查表还没有回来，实在不知道上期的“年度最佳游戏”评选活动有没有广大读者的参与。不过算是本栏目爱的被评少了一点，十分感谢大家！怎样才能把排行榜做得对读者和杂志来说都比较有意义，真是个挺头疼的问题。希望有建议的读者能够给我提建议吧，我一定回馈！还有评选活动，欢迎大家参与！

还有一点要说的就是，多数读者对上游戏的点评都只有少的几个字，是因为地方不够的缘故吧；其实虽然有3个填空项，但并不是对3个项目都是点评的，你可以选择其中一个项目来进行，只要够精彩，一定会被选中和大家一起欣赏的！现在正在考虑将来加入什么样的评选，或者是最喜欢的游戏厂商吧；真想看看到底谁方块、冒险和世家中的哪一个获胜。

本期来稿甚少，都是慕容非没有走好群众路线的错；为了广大读者的利益，评选还是宁缺毋滥，所以向所有来稿的朋友感谢并道歉了！



◆以12月1日前收到的11月号调查表为准

就我现在拿到的排行榜，向大家先通报一下有关年度最佳游戏的社会各界人士观点，希望大家会喜欢。

年度最佳游戏：

以下排名不分先后，正式评选结果下期揭晓。
(啊……现在的年轻人真是敢于说话啊！)

《机战α》——最恨机器人。

南京 韩丹

《神来》——踩雷频率1次/2秒，地雷战？

南京 刘望

《勇者斗恶龙VII》——我本来不想说它烂的，但……

昆明 彭毅

——不会日文的我就像不会游泳的渔夫，在大海里捞不出什么东东来。(也许我才是最烂！)

桂林 谭楚虹

——很奇怪，就跟印第安人是历史上唯一吃得下确化甘油的动物一样是个奇迹。

重庆 刘奉奇

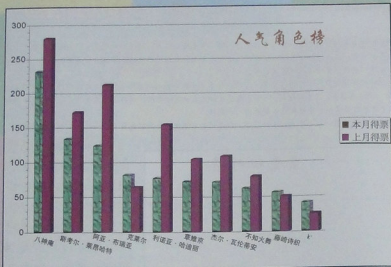
《超级自由人2》——因为有了它，《FIFA》(EA)只能排倒数第二。(非语：一箭双雕，甚是毒辣。)

西安 郭振鸣

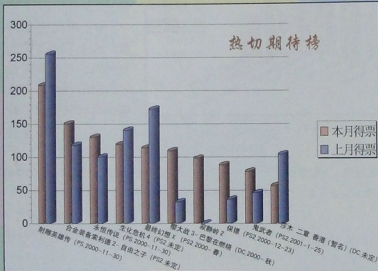
《国际足球·兴奋舞台》——从这个游戏整体来看，像是滑雪游戏。

连云港 尹理亮

八神庵神武依旧，斯考尔徒叹奈何。



◆以12月1日前收到的11月号调查表为准



◆以12月1日前收到的11月号调查表为准

游戏名称	月间	累计
玛丽奥网球64 (GB)	108870	108870
北斗之拳-世纪末救世主传说	59160	59160
Hunter X Hunter	50806	50806
酒者斗魂龙VII (PS)	36552	3702283
PERFECT DARK (N64)	27544	64258
玛丽奥网球64 (N64)	27488	645328
Beatmania II DX 3rd style	25542	25542
实况世界足球2000 (PS2)	23760	165850
エリキティム-レシエンタDX (PS2)	23011	23011
MOTO GP (PS2)	21604	97243

日本游戏月间销量榜

下面是这个无德杨文俊的最喜爱的人物和评价

您最喜欢的游戏人物: ①八神庵 ②吉尔·瓦伦蒂安 ③阿亚·布瑞亚

对您所填人物的点评: 我既有恋母情结1级, 又喜欢变态杀手, 还患有严重的社交恐惧症、抑郁症。我恐怖吗?

慕容非当即张口结舌, 呆若木鸡, 痛心疾首, 悔不当初……害得何兄犯了众怒一直在拉拢子……约稿的人是我啦, 有什么鸡蛋西红柿之类的就向我开炮! 只要不危及到生命, 我一定会坚强勇敢地替朋友们两肋插刀的!

还有明月心朋友的来稿已经收到, 期待您继续为了我们的梅洋事业添砖加瓦, 您的来信我已经转交当事人了!

下面是一致宝贵意见, 来自刘本寿大人。

调查表有待改进!

“最喜欢的游戏人物”一栏应该注明, 八神庵来, 欢迎编写《三国志》或《信长野望》中各文武将士, 另推荐写刘备、陈汉、大目五郎……中奖率将提高10%。

然后“最喜欢的游戏”一栏来个什么游戏调查, 什么《魂斗罗》、《超级玛丽》、《俄罗斯方块》都来了, 想, 不错不错。我赌《魂斗罗23》第一, 来啊, 来啊, 各位看官, 各位听众, 有钱的出钱, 有力的出力啊……

慕容非呆坐着看这张调查表, 一时间不知道怎么办才好, 好再加上那么多关注的话, 就设置让读者填写了啦! 或者, 改成选择题?

刘本寿说他最喜欢的游戏是《魂斗罗》、《超级玛丽》, 哈哈, 这可巧了, 多年前这个游戏确实是我的保留节目, 和人对战时我总是以无敌等级以上有人愿意受我蹂躏的! 太好了……

欢迎读者们继续给本栏目提出意见, 提供稿件、发来资料……

慕容非心中永远的痛!

若人先看到该说的, 会知道慕容非将经历了五万字的心酸, 那么现在还有万分期望呢? 亲爱的读者! 你们一定要替慕容非主持公道啊! 谁能忍受这种事情——排班都定好了又临时被删掉! 因为版面不够了! 大家一起声讨可恶的责编! (千万不要再说他是责编呢, 的)。

没有办法, 为了生存只好放弃了尊严, 慕容非屈服在魔鬼之下, 含着眼泪给《剑侠情缘》做成现在的样子, 你们不要骂我, 我已经够惨了——死过鬼差劳苦功高的辛酸, 不过本来《射雕》也不是小说改稿, 我想大家对故事情节不会看不懂吧! 所以虽然依然照稿合作, 由于把会遇到的难点都排出了, 应该还有用, 不过老实说, 我人确实有点头痛。

本刊物会逐步加大版幅力度, 作为编辑栏目的负责人, 慕容非为欢迎大家来稿, 不过为避免重复劳动, 请大家尽量先和杂志社联系确认一下再投。

请大家对编辑栏目多提宝贵意见, “花儿***”高低欣欣喜喜地对大家敬个礼……。



最终幻想·灵魂深处

预定 2001 年夏季全球公映!

《最终幻想·灵魂深处》(FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN) 这部由 SQUARE PICTURE 与美国哥伦比亚电影公司共同制作的全CG电影日前公开了其最新的电影片段。这

部电影以 2065 年为故事的时代背景。那时的世界已经受到了严重破坏，幸存的人们则为了找寻新的栖息之所而开始了太空之旅。在漫长的旅途中他们发现了一种神秘的生命体。

这种近乎于“灵魂”一样的生命体似乎根本没有实体，更可怕的是这种生命体对于人类毫无善意……

以下就是所公布影像的截图了！



纹章传说

エムブレムサーガ

EMBLEM SAGA

全体地图画面

游戏分为两个主要的画面。一个是全体地图画面，一个是战斗地图画面。在全体地图画面所显示的是各个城镇和村庄的位置，在这里玩家可以以集团为单位进行移动，在全体地图画面上可以进行队伍的配置，也可以到一些“市场”上去搜集情报。

战斗系统初探

首先当然是在全体地图上选择移动的路径，如果和敌军相遇的话就会进入战斗地图画面，之后在战斗画面中展开传统的回合制战斗。在战斗中，《纹章传说》将紧张严肃、完美战斗系统的魅力，对你的战略、战术能力是一次重大的考验。

●会有战斗画面。虽然《皇家骑士团2》是相当优秀的SRPG，但少了魅力的战斗画面让追求画面的玩家觉得少了点什么。而《纹章传说》不但继承了以前两种战斗表现模式的说定，即直接在地图上显示的简洁模式和切换为特写战斗画面的真实模式，现在更利用次时代的表现能力，让真实模式下的战斗画面比以前的《纹章》系列还要酷！

●敌人人数的设定人物状态设定，令你为之惊叹，最特别的就是这一次你可以看到人物的成长侧面，大大方便了玩家对人物的培养。

●这次各种不同地形对角色移动力的影响，直接就可以在人物状态画面上看到，而且一共有15种地形效果，果然厉害。



●这是全体地图画面，以主角的队伍。



●这就是全体地图画面，总指挥，村庄位置搜集情报，说不定可以打听到一些新鲜的情报。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

虽然开发组说《纹章传说》就是《火焰纹章》系列的续集，但是大家都心知肚明，其实《火焰纹章》的灵魂制作人已经跳出外公司了，现在制作的就是这样《纹章传说》，再看一看《纹章传说》整个游戏的样子，他绝对是和《火焰纹章》一脉相承的一个游戏，看来PS玩家有福了，可以玩到次世代版的《火焰纹章》。至于游戏的延期，大家不会有太多的意见吧，纹章系列严谨的游戏设定，让人欲罢不能的游戏性绝不是轻轻松松、一下子就能够做得出来的，那需要时间的磨练，因此游戏的延期其实是在意料之中。好了，快看一下最新的预告，解一解“馋”吧！

PS
CD-ROM

ENTER BRAWN
预定 2001 年 3 月发售

S RPG
未定

战斗地图画面

战斗地图画面是直接进行战斗的画面，和较之全体地图画面而言，战斗地图画面移动，这里是以人物为单位离开行动，相当上佳的战斗画面，表示移动范围的半透明方格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。



●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

●战斗中，人物和敌人的攻击力格等等，在战斗画面中，玩家可以从小窗口中看到，这跟以往中“房子”、“待机”画面会看到的一样。

故事背景

故事发生在战争不断的“厄比利亚大陆”，行将迈向新的“黎明”，“葛兰”，“芬利克”，“厄达”等四大王国，每个国家都拥有历史悠久的纹章作为自己国家的象征，并一直和睦和平，繁盛地发展着。然而约200年前，“芬利克”和“厄达”国陷入了全盛的战争中，并最终导致了“厄达”国的灭亡。之后各国虽然保持有一定的和平，然而信仰古邪神“盖鲁斯”的“盖鲁斯教团”出现后，和平状态又面临着了一大挑战。800年前已经被称为“利克”消灭了的“厄达王国”竟然又死灰复燃，并开始向“葛兰王国”进行侵略。应被“葛兰王国”的大将“古拉武特”所阻，故事背景状态，但一起奇怪的神灾事件之后，“古拉武特”失踪了，这又引来了……



这是主角“古拉武特”的儿子，虽然他在17岁，但已经得到了英雄之名，他将带领国家的强大部队。

角色介绍

名字：威斯特
职业：皇家骑士团团长
简介：威斯特是皇家骑士团的团长，拥有丰富的战斗经验，他在战斗中总是冲锋陷阵，是主角的导师。

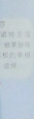
名字：莉安娜
职业：皇家骑士团副团长
简介：莉安娜是皇家骑士团的副团长，她拥有强大的魔法力量，是主角的得力助手。

名字：艾德蒙
职业：皇家骑士团副团长
简介：艾德蒙是皇家骑士团的副团长，他拥有强大的剑术，是主角的得力助手。

名字：艾德蒙
职业：皇家骑士团副团长
简介：艾德蒙是皇家骑士团的副团长，他拥有强大的剑术，是主角的得力助手。

名字：艾德蒙
职业：皇家骑士团副团长
简介：艾德蒙是皇家骑士团的副团长，他拥有强大的剑术，是主角的得力助手。

名字：艾德蒙
职业：皇家骑士团副团长
简介：艾德蒙是皇家骑士团的副团长，他拥有强大的剑术，是主角的得力助手。



在1998年由SEGA AM2研发制作的大人气3D格斗游戏《格斗之蛇2》相信国内有不少玩家接触过。即使没有玩过《格斗之蛇2》，想来当年SS在国内大行其道的时候，SS专用游戏《格斗之蛇》和《VR战士对格斗之蛇》也是许多格斗迷乐此不疲的“格斗大餐”。



转眼到了公元2000年，SEGA在不久前举行的第一届网上GAME SHOW中公布了要将《格斗之蛇2》移植到DC上的消息，而最近又公布了这款游戏的预定发售日为2001年1月18日，喜爱这款游戏的玩家一定可以春节在家中好好享受这款游戏了。

《格斗之蛇2》别具一格的游戏系统

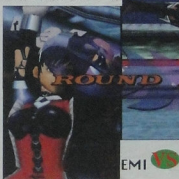
在“格斗之蛇”系列中所有的角色都会身穿装甲，以保护身体的各个部分。当某部分装甲被集中攻击时，如果超过了装甲的耐久度，该部分装甲便会破裂，这也就是统称的“爆甲”，而没有装甲保护的那部分身体的防御力就将大

幅下降，一旦被对手再次击中，就会损伤很多体力，另外到了第二回合，破裂的装甲也无法修复，超刺激的生死之战就此展开。

除此之外，“格斗之蛇”系列中的“困兽之斗”系统也非常有特色，顾名思义，在“困兽之斗”系统中，格斗场地的四周是完全封闭的，登场角色的活动空间很有限，因此时常给玩家带来强烈的压迫感，并且利用墙壁可以向对手施展不同的多段强力空中连续技。K.O.的时候更可以将对手打出格斗场地之外，使玩家有一种不可言喻的爽快感！

《格斗之蛇2》在继承了“格斗之蛇”系列一贯特色的基础上，又引入了“SUPER K.O.”这个新系统，其特点就是可以一个回合即决定胜负！虽然听起来好象非常简单，可是满足“SUPER K.O.”的条件却很苛刻，首先要将对手身上的装甲全部击破，另外还要使用该角色专用的

“SUPER K.O.技”击中对手，而“SUPER K.O.技”不但可以判定，并且攻击力还比不上一计



轻拳！所以“SUPER K.O.系统可以说是玩家最后的“杀手锏”，不成功，则成仁！

风格独特的11位“战蛇”

《格斗之蛇2》中登场的基本角色共有11位，统称“战蛇”，其中EMI和CHARLIE是一代中没有的新人物，另外《格斗之蛇2》的人设转交今井先生负责，角色风格十分独特，充分表现出本作与众不同的特点，不过这类人设不合D·S的胃口，作为格斗迷的你又喜不喜欢呢？

DC版游戏画面大跃进

众所周知，街机版的《格斗之蛇2》是采用MODEL STEP 2底版制作的，在一些细节表现上MODEL STEP 2底版就要强于N64底版，那么究竟DC版的《格斗之蛇2》的画面移植度会有多高？玩家不用担心，看看这些开发中的图片，你就不难发现DC版的《格斗之蛇2》的画面一点都不比街机逊色，再加上街机版的《格斗之蛇2》采用每秒30格的处理速度来完成角色的动作，所以相信移植后DC版的《格斗之蛇2》玩起来也一定不比街机差。



SEGA的格斗名作登陆DC

DC	SEGA	FTG	1-2人玩
GD-ROM	预定2001年1月18日发售	未定	未定

FV2
FIGHTING VIPERS 2

格斗之蛇再创格斗新世纪

格斗之蛇2

DC

格斗之蛇2

15

RESERVA



空中滑板

从万里晴空的高空中传来一阵直升机的噪音，我们的强大的蓝色英雄刺猬索尼克从直升机中跳出，新一轮的冒险也拉开了序幕。索尼克将面对全新的挑战！

◆ 索尼克还会有空中滑板，和索尼克一起滑翔在空中滑板的新感觉。

市中心

破晓的山丘，漂亮的房子和繁忙的街道，一个充满了各种动作游戏乐趣要素的城市，这也是索尼克新冒险的一站。这个美丽的城市将成为迄今为止索尼克世界所出现的场景中最美的一个。

◆ 整个城市都是索尼克冒险的一站。

针鼹鼠 Knuckles

《索尼克大冒险》的特色之一就是有许多角色可以使用，现在《索尼克大冒险2》中这个特色也继承了下来，绿宝石的守护者针鼹鼠 Knuckles 已经成为索尼克故事中不可或缺的一位角色了。

Knuckles 以动作丰富著称，以空中滑翔，攀爬绝险的悬崖，挖地洞等等丰富多彩的动作而倍受注目。尽管 Knuckles 已经有许多的动作，但是这一次的新冒险中 Knuckles 还将得到更多的行动能力……

人造生命 CHAOS (意欲)



◆ 索尼克和索尼克一起冒险，索尼克和索尼克一起冒险。

◆ 索尼克的小道具，索尼克小道具全部都能用。

可爱的人造生命 CHAOS 也再次登场，而且这一次的 CHAOS 将会变得更具有智能，更加可爱，和 CHAOS 之间的各种交流将变得更有意思。VM 记忆卡上培养 CHAOS 的迷你游戏也经过了强化，一定会令你爱不释手。不过上一集中的迷你游戏在 VM 记忆卡中要占 190/200 ([-b])，不知这一次……

◆ 索尼克什么地方都有小道具的，索尼克的地方中心，小道具也会丰富的。

神秘的刺猬

一只神秘的黑色刺猬出现在蛋人博士的上方，这只刺猬的外形上几乎和索尼克是一般无二的，甚至其自傲的眼神也和索尼克十分相似，但是再看它的手……这更令这只刺猬显得神秘，看来第二集的《索尼克大冒险》故事中索尼克又多了一个强敌了。

◆ 索尼克完全相信，它和索尼克之间有什么样的关系？

索尼克大冒险 2

DC

SONIC TEAM

ACT

1人玩

30-40岁

预定 2001 年发售

未知

未定

百万级作品，业界焦点！
SONIC 再次回归，即将展开它的第二次



2000年的E3展上就开始公布《SONIC ADVENTURE 2》的制作，游戏将在SONIC诞生的第十年，即2001年登场。制作组“Sonic Team”表示将会把《SONIC ADVENTURE 2》开发成为《SONIC》游戏史上最棒的一款《SONIC》游戏，2001年将成为全世界的SONIC迷们的节日。2001年即将到来，游戏的开发度越来越高，《SONIC ADVENTURE 2》的世界也越来越完整了！

索尼克的新动作

索尼克回来了，它还带来了新的技能——“Grind(滑轨)”！这个新的技巧可以让索尼克沿着公园的围栏或扶手滑行，只要你善用这项技能，索尼克就可以到达更多的隐秘地点。



◆ 一个很快速滑行的技能“Grind”

欢迎来到热带丛林

从城市中来热带丛林，索尼克世界中场景总是千变万化，让你冒险的心悸动不止。每一个关卡当然各有特色，但共同点就是各关卡无一例外都能让你感到惊喜、有趣。

◆ 穿过茂密的森林，当然一定隐藏着许多的秘密地点。



◆ 可以看见新技能索尼克在丛林中，好爽！

蛋人博士 (DR. EGGMAN)

大胡子，圆凸的眼镜，圆圆的身体……毫无疑问，疯狂的，邪恶的天才科学家蛋人博士又回来了，还是乘着机械坐骑（这一次是叫EGG MOBILE，还备有强力的武器）的他这一次又是邪恶势力的总幕后首脑吧？可真的是这样的吗？这一次蛋人博士会有什么什么样的改变呢？

◆ 蛋人博士好像是在改变敌方角色，难道……



◆ 站在高处的这个神秘角色到底是谁？

自PC版推出后一直超受欢迎的美少女恋爱育成游戏——《WITH YOU - 梦见你 - 》(ID: S)。这款游戏一直以来都是我的个人收藏球星。JMN95版可是8800日元的啊！)也曾先后在SS和PS上推出过。而现在刚刚发售的WSC上同样也会完全移植这款游戏。凭借WSC



强大的性能，这款游戏不仅画面非常艳丽，而且内容一点都不没有缩水迹象。这真是继GBC版的两款《心跳回忆》游戏之后，眼下最值得期待的“掌上型”美少女恋爱育成游戏。既然这款游戏能够得到各方面的好评当然它的优点所在。现在就让我们一起来看

故事简介

随着相隔六年的初恋对象——鸣濑真奈美的突然回国，真奈美、美织三人之间的儿时回忆也随之重现，一直暗恋主角的某织也因真奈美的归来感到不安。如果你就是游戏中的主角的话，去面对这两份纯真的感情时，究竟会在她们两个人之间如何选择呢？



游戏系统

这款游戏的故事共分为七章，而每章中都有不少的选择项出现，主角与两位女角色的亲密度可以在画面左上方的水晶中看到，其中红色表示主角的好感度偏向于某织，蓝色表示偏向于真奈美，而绿色则表示平衡状态。可见这是一款相当有趣的设计，请玩家们仔细把握。



【字幕】お兄ちゃんは、お兄ちゃんのことだけのことについてみて。

鸣濑真奈美简介

鸣濑真奈美

(NARUSE MANAMI)

主角的初恋对象，可是在六年前因家庭问题而离开了日本。真奈美的性格虽然有点内向，可是在别人的眼中还是一位心地善良的好女孩。

河川美织

(HIKAWA

NAORI)

跟主角和真奈美小时候便已经是耍好的童年玩伴。美织的性格十分开朗而且富有强烈的责任感，对她来说将来能成为一名出色的保姆就是她的梦想。



WSC

NEC

AVG

1人玩

预定 2001 年 1 月下旬发售

未定

零售

零售

PS

KONAMI

AVG

1人玩

预定 2001 年内发售

未定

CD-ROM

ときめき Substories メモリアル2 Volume.2...

心跳回忆2 外传 第二部 (暂名)

继上一集《心跳回忆2外传 暑假热舞》推出不久，KONAMI便立即宣布《心跳回忆2外传 热舞》的第二部已经开始制作。好了，不说废话，先让我们看一下这款游戏的故事背景。

故事背景

秋季，逐渐逼近高中二年级“文化节”的秋天，故事主角（也就是玩家的化身）正当高校园地家中。经过游戏机中心的时候，看到学生会会长赤井让(むら)和干斤小姐伊集院美正在对峙，为了争雄的“打机技术”更高而进行“恶战”。前世就有“放对宿命”的两人争得面红耳赤，双方都要主角站在自己的一边帮忙“助战”，此时赤井让(むら



的好朋友一文字贵都加入了她那一边，而作为故事主角的你将如何选择。今后的命运又会怎样呢？

登场人物

伊集院美

一看名字就知道她是上一代《心跳回忆》中那个超可爱的小姐(其实是小姐)的妹妹，性格和她的姐姐差不多。除了高傲之外说话也非常刻薄。明知是自己做错了事，但她也从不承认，可以说是一个完全以自我为中心的女孩子。虽然她比主角小一岁，但是不知为何会懂得不少理科专业知识。

赤井让(むら)

响野高中学生会的会长，但其实这个头



一文字贵都

前是被别人叫出来的，原因是在开学典礼上被校长

请到她这边。她十分喜欢

她，玩，从不会认真地

去做一件事，对于自己厌恶

的事物，便会使出她的无敌(？)绝招——

会长跳！一踢将你自己讨厌的事物踢飞！

由于她的双亲长期在外旅行的关系，剩

下她和哥哥留在家中。因此她为了赚取生活

费而经常要做兼职，并且还要打理家中的家

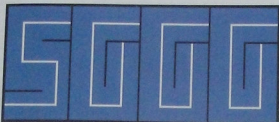
事。虽然她还有位哥哥，可是她好象不太愿意

去工作。事实上她很小的时候便会做家务，讨厌游

手好闲的人，日常的穿着打扮也以实用为主，没有

太多花俏的东西。





DC	SEGA	S · RPG	1人玩
DC-ROM	预定 2001 年内发售		未定

前些时候一直有传闻说 SEGA 将在年末公布一款全新原创的神秘 DC 大作，现在这个谜底终于被揭开了。

无论各位玩家是否为“机迷”，至少也应该听说过“世嘉”这个名字。这家差不多雄霸了整个街机市场的游戏制作厂商，在街机市场的成就是有目共睹的。可是在家用游戏机领域有时就显露出一筹莫展，或许有很多“铁杆”的 SEGA FANS 为此深感不解，然而却没有途径去表达自己的意见，但是现在这种情况将有所改观，SEGA 的神秘大作可以将玩家的蓝图付诸实施地。这就是现在 D · S 为大家介绍的



(SGGG)。玩家在游戏中就是“SGGG”计划成员之一，而世嘉能否在激烈的游戏市场竞争中击败对手，成为游戏业界的第一，便要看玩家的经营手法了。

游戏主角介绍

濑户太郎

本作的主角，“SGGG”计划成员之一，他需要在三年内完成称霸游戏界的目标。对于仍是少年的他是否太过分呢？不过这一切都是命运的安排，而且他可能还隐藏



着惊天动地的潜力。

羽生弥生



谜之美少女，她是由电脑所挑选出来和主角一起负责“SGGG”计划的美少女，但是她经常独自行动，好象有一些事情在隐瞒着大家，到底她有什么神秘的目的呢？

游戏系统

在游戏中，讲述了 SEGA 在多年以来还未能达成称霸业界的目标，而且在市场上占有率也赶不上其他竞争对手。有鉴于此 SEGA 终于定下一个三年称霸的神秘计划“SGGG”，计划的最终目标是在三年内将 SEGA 在业界的市场占有率提升至 100%，而计划的负责人就是故事主角濑户太郎。该计划在进行时分为两个部分，即 SLG 部分和 RPG 部分。RPG 部分主要是解决公司的政策趋向，而 SLG 部分则是游戏的开发，下



DC 年末神秘新作终于曝光！能够拯救世嘉的只有你一人！

下面就为大家详细介绍一下这两个组成部分。

RPG 部分

要开发一款好的游戏，除了要有足够的资金外，优秀的开发技术人员也是不可或缺的，但要得到好的开发人员便只有通过战斗来夺得。



◆最强游戏开发制作班底组成！

游戏中的战斗部分是以 RPG 形式进行的，而对手就是一批被“怪物化”的开发人员，这是优秀的开发人员，各方面的综合能力也越高，只要



◆这就是游戏中的秋叶原。

将他们打败的话，便可以说服他们帮助世嘉开发游戏，有了他们的帮助，游戏的销量和素质也必定会有所提升，当然其中免不了需要以优厚的薪酬作为条件，但这样会使公司的经济负担大大增加，令公司的财政预算出现问题，所以不能单靠聘请有名的

游戏创作者，反而应该尽力发掘一些拥有优秀潜质的人士，有可能随时



都会收到意想不到的效果。而除了在招揽人才的时候，其实在公司内部也会有一部分闲散人员，他们的存在只会拖累整个公司，所以玩家应该尽快开除他们，而开除的方法也一样是通过 RPG 形式的战斗，胜利之后，他们便会乖乖地离开公司。

◆SEGA 社长和秘书阿莉莎

SLG 部分

其实策划一批出色的游戏制作者的主要目的就是开发一些惊天动地的好游戏，在成功集合一批出色的人才后，跟着要做的工作就是要编排他们的具体工作和职位，然后合力制作出一款超级受欢迎的游戏，如果发觉游戏开发期限不足或是出现开发延迟等问题时，便可能需采用“延期推出”这种迫不得已的方法，而以上所做的一切就是为了扩大市场占有率。



◆工人们正在装录 GD-ROM。

◆超级 AI 电脑——TERADRIVE



合金装备 索立德2·自由之子

上一期的《MGS特辑》颇受好评，这一期再接再厉，继续放出最新的游戏画面!

PS2 DVD-ROM	KONAMI	ACT	1人玩
	预定2001年秋发售		未定

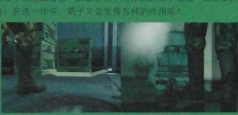


"BOX"的妙用!

前作中箱子的特殊相信大家一定记忆犹新吧! 本作中不仅可以利用箱子来隐藏自己, 更能利用不同标记的箱子完成交通工具、水障碍! 在这一作中, 箱子又会发挥怎样的作用呢?



从箱子上楼梯, 从天花板上向下坠落!



Snake藏在箱子中, 隐藏敌人从自己身边走过, 箱子上的黄色“箱子”标志, 从Orange Snake, 2



大家是否记得前作在加油站中的场景呢? 敌人从加油站, 绕路从加油站不翼而飞! 现在又多了一个箱子, 心中窃喜吧! 了! 标志也是, 利用他试试吧! 啊! 以上! 哈哈!



在非常严密的楼层上, 监视者当然就少不了了! 不知道MGS2中监视者可能从哪些方面来监视呢!



使用了电子烟雾装置, 金属门打开了! 监视器的正常工作, 赶快试试吧!



Snake还是用的超级的老办法躲避监视器! 请留意 Snake 手中的那支枪, 派用自杀了。

虽然游戏初期的舞台在一根油轮上, 但由于安装了新型号的“METAL GEAR “METAL GEAR RAY”, 因此安全措施做得一点也不比在阿拉斯加基地的差! 设置监视器自然也是重要手段之一了。



有人打碎了就完了吗? 各位事! 当然也要处理好才行, 将敌人拖进物质处, 这样才保证不被其他敌人发现!

更多的藏身之处

此作中 Snake 除了利用他非凡的身手挂在护栏外躲避敌人的侦察外, 还可以躲入空置的大柜子里, 当然, 看过上一期特辑的朋友一定知道, 即使是躲在大柜子里也有被发现的可能哦!



从柜中观察敌人的行动。



买了, 被发现了, 柜门被敌人破坏, 看来只有一死了!



很熟练地打开“Box”的柜子上, Snake 还是动也不动! 我在柜门外啊! ——3月份的体验版一定要出啊!



对付这样的装置, Snake 又有什么办法呢?

BIOHAZARD

-CODE: Veronica-

生化危机

一代号：维罗尼卡

完全版

DC

CAPCOM

AVG

1人玩

预定 2001 年 3 月 22 日发售

未定

PS2

CAPCOM

AVG

1人玩

预定 2001 年 3 月 22 日发售

未定

GEM-STAR X-1

预定 2001 年 3 月 22 日发售

具体未定

纪念《生化危机》诞生5周年之作！在DC及PS2上强势登场！

《生化危机一代号：维罗尼卡》(以下简称BHV,《生化危机》架构中以其系列最长、最完整的剧情以及最高的难度,吸引了大批BH迷们的目光。游戏的大致剧情相信看过本刊去年第四、五月号杂志的朋友一定都有所了解。Umbrella公司创立的内幕在这一作中被揭开,而且结局则预示着BH整个故事的发展将会达到高潮……打住……再写下去就成攻略了……

游戏介绍之前,先让我们来看一个对制作者们BH之父三上真司的访问。(感谢SOUL的神速翻译“O”)

——首先是想请教你,这一次的“完全版”是指什么?

三上:这一次并没有增加新的要素,而是对故事的一部分进行更详细的描述,以角色来讲,上一次有关威斯克(Wesker)的剧情是非常少的,“完全版”则会加重威斯克在游戏当中的戏份,使游戏达到“完全”的状态,并再次进行发售。

——追加部分在量上到底是多少呢?

三上:大概70%左右为事件,叙述故事的事件将会是这次“完全版”中增加的核心部分,而且还会对原来版本中最重要,有趣的剧情再进行更详细地描述。

——除了和威斯克相关的剧情以外,还有什么其它的要重点?

三上:史蒂夫(Steve)也会有所改变,剩下的就是各种细节的地方,如调查的时候所显示的信息,如果不是什么很重要的信息,就会快速显示过去。

——PS2的用户是一开始就享受到完全版的BHV,那么DC的用户会喜欢变更和追加的地方吗?

三上:是的,还没玩过的人请一定要买啊,虽然也会有为了追加部分而买的人,但也请和自己的钱包商量一下。(笑)。

——开发进度如何了?

三上:DC版虽然不是问题,但PS2版方面要比DC版来得复杂,所以会迟一些。

——预定要在两个机种上同时发售吗?

三上:是的,大概就是在BH的5周年纪念日,所以便考虑要选在3月22日。

——从一代开始,已经五年了吗?

三上:已经五年了呢。



在PS2外增加了一场克莱尔与威斯克的新情节。

威斯克戏份增加,克莱尔与威斯克首次相遇!

从威斯克的眼睛中我们看出了克莱尔的名字,他们之间难道有什么关系吗?



STARS的叛徒队长威斯克在BHV中一共出场三次,分别是首次出场放出狙击者改,第二次出现险些杀掉克里斯以及最后与阿莉西娅(Alia)的第二形态勉强交手后仓皇逃走。威斯克来洛克福德岛的目的为了阿莉西娅,但他为什么会死而复生这个谜却一直没有被真正揭开,也许我们会从这个“完全版”中得到答案。

在“完全版”中,从我们已经知道的情报来看,克莱尔将会与威斯克进行BHV史上的首次会面!并且地点就是在洛克福德岛(也就是克莱尔被囚禁的监狱的所在岛上)“公邸”外的台阶上!三上真司先生是否想说明威斯克始终都在跟踪克莱尔呢?另外,玩过BHV的玩家一定还记得,在操作克莱尔时需要经过“公邸”前台阶的机会并不是很多,并且多是以游戏初期为主,那么克莱尔与威斯克的会面将会夹在哪一段情节发展之中呢?并且,在公开的MOVIE中,还有克雷斯与挟持着克莱尔的威斯克对话的画面,这又会是在什么时间,什么地点呢?至少从公布的MOVIE上来看,似乎是发生在一个新增的场景。

史蒂夫的新造型



在BHV中序盘就登场的少年史蒂夫(Steve)这一次在“完全版”中也有了一个新造型!如果说的一个版本的史蒂夫那位迪卡普里奥·里奥纳多的话,那么这一个版本的史蒂夫又该谁呢?将发型改为这个样子,似乎多了份成熟与干练,相信这也会成为喜欢史蒂夫的玩家购入“完全版”的原因吧!

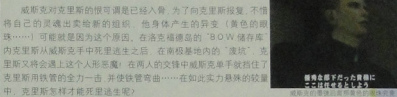


克里斯命中注定的对手威斯克！



クリスレッドフィールド

克里斯·雷德菲尔德，第一作的男主角，RAZDOON CITY警察专门对付怪物分子及一些重要角色的STARS的ALPHA小组队长，同时也是艾莉丝的哥哥，在亚洲调查的时侯负责E-Frame的运作及协调高智商的队友们。



将病毒注入下体内内腹に二枚のドーナツを注入する

他为什么要这么做呢？他到底想做什么样的角色呢？

威斯克对克里斯的恨可谓已经是入骨，为了向克里斯报复，不惜将自己的灵魂出卖给新的组织，他身体产生的变异（黄色的眼珠……）可能就是因为这个原因，在洛克福德岛的“BOW 储存库”内克里斯从威斯克手中死里逃生之后，在南极基地内的“废坑”克里斯又将会上这个人形恶魔，在两人的交锋中威斯克单手就挡住了克里斯用铁管的全力一击，并使铁管弯曲……在如此实力悬殊的较量中，克里斯怎样才能死里逃生呢？



强化威斯克对阿莉西娅第二形态之战！

在BHCV中阿莉西娅第二形态只是单手一挥便将威斯克打退，威斯克逃走时的那句“MONSTER”（怪物）还一度成为玩家之间谈论的笑柄（威斯克还好意思说别人是怪物）。这一次在“完全版”中，威斯克与阿莉西娅第二形态较量的场面也进行了强化。从公开的MOVE中可以看到威斯克不再会如BHCV中那样不堪一击，而是利用身边的墙壁来了一个“飞机走壁”，躲过了阿莉西娅第二形态发出的火焰之后，再飞扑过去一拳击向阿莉西娅第二形态！相信这就是三上真司先生所说的“会对原来版本中最重要、有趣的剧情再进行仔细地描述”吧。



没有道义的CAPCOM?

DC与PS2版的“完全版”一经发售，GOUKI立刻想到的就是CAPCOM曾经说过的那句话：BHCV是DC的专用游戏，并且在游戏发售时CAPCOM也一再重申这个说法。如果现在……不过，CAPCOM也确实没有把BHCV移植到PS2上去。在PS2的那个(BH)系列新作的名字叫做《生化危机一代号：维罗尼卡—完全版》哈哈，CAPCOM看来不仅不承认的“炒冷饭”高手，更是一个玩文字游戏的高手……不少有DC的玩家愤怒地表示CAPCOM没有“道义”，因为有不少玩家就是冲着BHCV才购入DC的。我们暂且不论CAPCOM到底有没有道义（利益才是游戏公司优先考虑的事情），先让我们来看看，CAPCOM为什么要推出这个“完全版”呢？

BH迷们都知道，BH系列发展到现在，那种游戏带给你的“恐怖感”已经是越来越小，越来越小，更多的恐怖已经走入一个“需要了解后面故事”、想知道在新作中自己所喜爱的、熟悉的角色又会碰到什么难题的良性循环当中。“连续性”的故事”已经成为BH系列新作保持良好销量的保证，玩过游戏或看过

本刊年初完全攻略的朋友一定知道游戏是以克里斯和克蕾尔最终逃离南极基地，开始了反击“伞”公司的行为作为结局的。这样一来就给了三上真司先生一个难题——如何能够让PS2上的玩家也能知道这段故事呢？虽然有消息称在PS2上真正原创的(BH4)（暂名）将会从“伞”公司那边展开新的故事，主人公将会是名新角色“第四生存者”HUNK也会登场……但如何将克里斯与克蕾尔的故事继续延续下去呢？BHCV在DC上的销量还不到五十万，这个数字显然很让CAPCOM失望，并且这个销量附带的问题也会接踵而来。如果还想继续搞克里斯与克蕾尔的故事，那么……很难想象CAPCOM能够忍受他的招牌名作系列的每一个新作都只有四、五十万的销售成绩。鉴于DC在日本击势低迷，CAPCOM就算是被人员，也要再把这个情况扭转过来。毕竟，写归写，玩还是要玩的（笑）。

另外，CAPCOM选择3月22日这个值得纪念的日子发售“完全版”，除了他们所说的“纪念意义”之外，更重要的是因为3月22日这个日期还没有超过3月31日这个

“财年年度”的结算期限。前几个月曾经有传闻说CAPCOM将会在2001年3月份以内发售一款BH系列的新作（也就是传闻中的(BH4)）以提高CAPCOM在2000年财年年度的业绩。但由于《幽灵》的延期，使得这款开发度“比较高”（CAPCOM高层人士语）的游戏可能要等到2002年的3月之前才会发售……原因很简单，2001年内将会有多款PS2大作排期，使自己的王牌游戏不和其它公司大作撞期是游戏开发公司在决定发售日期时首先考虑的事情）等等发售，再加上预定于2001年内登场三部新主机，将(BH)新作定在2000年初发售显然就是个明智的作法。在《幽灵》的销售成绩心中没谱的情况下，在PS2上推出(BH)系列作品绝对是个提高公司业绩的好办法。

罗嗦啰嗦地讲了这么多，其实也是想让大家对于“游戏发售为什么会延期”这个多选题选择题的“部分正确答案”有一个初步的了解，游戏延期不光是制作方面的问题，所涉及的方面还要很多。再如广告宣传攻势，一个大作游戏的宣传攻势，一般来分说可以分为三个阶段，以

(BH)系列为例，第一阶段是游戏的制作发布会，宣布“日前宣布将在XX机种上制作的”某著名射击类游戏，现在已经正式定名为(BH-XX)”。同时一个制作人的访谈，透露第二阶段是一个比较长的时期，在这段时间内会在各大游戏杂志上登出最新的游戏开发画面以及游戏某一新系统的“暗示性”信息或图片。第三阶段是在游戏开发工作结束之后，再来一个制作人的访谈，透露一些游戏的制作内幕或是花絮，然后在各大游戏杂志上就能够看到这个游戏广告了。（在游戏广告没有登在游戏杂志之前，谁都没有那个“原定发售日”不是真的能够实现，）换句话说，BH在PS2上真正发售的新作，从公开到正式发售，怎么也得要半年之久，因此，在2001年3月前我们能够玩到的，或是说CAPCOM能够做到的，也只有发售这个BHCV的“完全版”了。

最后说一句，从某种意义上来说，想将BH系列继续发展下去，需要条件一定得出现在最好的机种上面才行。不然你，CAPCOM，



生化危机一代号：维罗尼卡完全版

与《生化危机 - 代号: 维罗尼卡 - 完整版》一起公布的还有一个游戏, 就是这个《Devil May Cry》(暂名), 从主角的身份联系到这个游戏名称,



似乎可以联想到某些描写“人魔大战”的电影中那些悲壮的剧情……游戏的制作由《生化危机2》的两位主创人员三上真司和神谷英树共同担当, 这两人的合作是否能够重现《生化危机2》那样的辉煌呢? 先看游戏介绍吧!

鬼泣

PS2

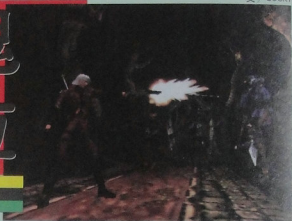
CAPCOM

AVG

1人玩

预定 2001 年夏季发售

未定



故事背景

在很久以前, 这个世界上流传着一个关于恶魔的传说, 恶魔横行于那时的世界, 一个正义的魔剑士挺身而出, 拿起剑来与恶魔战斗, 终于将恶魔击退回魔界……随着时间的流逝, 人们渐渐淡忘了这个传说。

又过了2000年, 魔界强大的力量开始苏醒, 更组建了一支恶魔军队, 计划着入侵人类的世界, 人类再次面临被灭种的危机, 就在这个时候, 一个男人站了出来, 他就是有着魔剑士血统的恶魔猎人——但丁!



魔人对恶魔



主角但丁

这个就是游戏的主角但丁 (Dante) 了, 身世方面有些像《恶魔城 X - 月下夜想曲 -》的酷哥阿鲁卡多, 自己身为魔剑士的传人, 却又与恶魔有着血缘关系, 有 1/2 恶魔的血统, 1/2 的人类血统, 他的武器是手中两把银色的手枪和背上的那把长剑。



但丁手中的那把枪有魔……威力可是相当大的!



但丁背上的大剑也是恶魔中的最强兵器! 那把银枪还更好!

《鬼泣》的真面目是？通过对两位制作人的访问寻找答案吧！



三上真司

CAPCOM 株式会社第四开发部部长

曾企划和监制了《生化危机》，其后他非凡的才能得以发挥，以制作人的身份开发了《生化危机》后面的作品。

Q 我想问一下有关《Devil May Cry》这个游戏的细节。

三上 称呼它为《Devil May Cry》实在是很不方便呢，我们就简称它为“Devil”吧！

Q 那“Devil”的前身是？

三上 哈哈……果然是进露了风来了呢……你知道了吗？

Q “Devil”的前身实际上就是《生化危机》的新作吧？

三上 对，最初我们的确是把它当成《生化危机》的新作来企划的。原打算“Devil”是《生化危机一代（代号 维罗尼卡）》之前的故事，那是一个没有威斯克，却有大量新要素的“《生化危机》”。最初我们增加了不少新的要素，但

有三成却被神谷先生否决，七成被搁置。于是，整个版本的《生化危机一代（代号 维罗尼卡）》就需要从头做起。

神谷 对啊！最后整个新版本的《生化危机》便从第二个出发点开始制作，因此我想没有人会觉得“Devil”和《生化危机一代（代号 维罗尼卡）》相似吧！

Q 那么游戏的玩法会不会和《生化危机》系列很相似呢？

三上 应该不会的，甚至可以说是与《生化危机》系列完全不同的游戏。

神谷 嗯，两个游戏的制作概念是完全不同的。《生化危机》系列的题材，很明显是以恐怖、来吸引人的，而“Devil”则强调的是“好玩”，总之让玩家一着上去就有一种想玩的感觉。《生化危机》系列人物在开枪的时候，不论是音效还是效果都是非常逼真的，而不同类型的《鬼武者》则着重于用剑来砍杀敌人的真实感。至于“Devil”，就能让玩家在玩游戏的同时拥有以上两种感官上的刺激，在对远处的敌人就用枪击，然后从背后拔出长剑，冲上前去斩杀敌人……总之会给人一种一气呵成的爽快感觉。

三上 两者不同的地方在于，《生化危机》系列比较接近现实，发生的一些特别事件，如触动了机关等，玩家们会考虑“为什么会这样的？”而我们也能够给予合情合理的答案，但“Devil”就不一样了。由于背景设定是魔界，因此玩家会想“因为是魔界嘛，什么事情也有可能发生的。”于是我们就能够做出更多富于变化的剧情，又或者是《生化危机》系列不能实现的系统。

Q 那即是很有幻想的意味了？

三上 可以这么说吧，虽然世界观是想像出来的，但玩家们会尽量依照真实来制作游

但丁变身？



戏。
Q 哦，我明白了，但为何设定主角有魔界的血统呢？

三上 因为设定成人类的话就不那么有趣和特别了，所以才设定了半魔半人的主角，一个“因为某种原因，必须去挑战魔界”的主角。

Q 那么……可以变身吗？

三上 可以的！为了让游戏更加有吸引力，因此特地加入了变身效果和设定呢。

Q 那么变身后能够做出比用剑和枪更厉害的攻击了？

三上 对，比如说，在《鬼武者》和《生化危机》系列里面，主角都只能在地上行动，而活用了的 P S 2 强劲机能以全多边形构成的“Devil”，则可令主角在变身后可在空中飞翔呢。

Q 开发状况如何了？

三上 虽然还未达到除Bug（除错）的阶段，但也已经很接近了。还有一些细节部分，比如生物的肉体、骨架和内脏部分都需要进行修改，因为这些东西都还不能清楚地显现出来。

神谷 总之是完成度比《生化危机一代（代号 维罗尼卡）》更高的作品，各位一定要耐心等待啊！

三上 对，必定是能够让大家满意的！

《鬼泣》的前身是竟是《生化危机》的新作！



神谷英树

CAPCOM《生化危机》开发部的成员，与三上真司合作开发了《生化危机》。现在担任着《鬼泣》的导演工作。



鬼武者



PS2

CAPCOM

AVG

1人玩

预定 2001 年 1 月 25 日发售

未定

DVD-ROM

PC (DVD-ROM)

制作人稻船敬二、佐藤麻子专访



稻船敬二

PRODUCER (制作人)

CAPCOM 第二开发部部长，代表作有《恶灵》、《洛克人》系列，另外参与了《生化危机2》等 CAPCOM 大型制作。最近正忙于进行《鬼武者》的后期测试工作。在《鬼武者》的制作完成之后，他的下一个工作便是进行 NBA 赛《恶灵人 DEX》的开发。



佐藤麻子

CG DIRECTOR (CG 导演)

一名真正的电影导演。去年曾导演过《生化危机 - 代号 维罗妮卡 - 》的 CG 动画。那段开场的 CG 至今让人津津乐道。因此这一次也被请负责《鬼武者》的 CG 动画导演的工作。本有 11 月号介绍的《鬼武者》的 CG 画面正是出自这位女性之手。

对于佐藤麻子来说，制作《鬼武者》的 CG 部分最困难的并不是技术方面达不到自己要求等难题，真正困难的是由于《鬼武者》的音乐部分是最先完成的，因此 CG 部分就必须按照音乐的“气氛”来制作，从工作一开始就有了一个“限制”，这对于一名从事电影的导演来说，的确是一个挑战。

Q 当佐藤导演您看到了开场CG的计划书后，一开始是怎样打算进行这项工作的呢？

佐藤 我最初看到计划时想到的是有很多的人头被斩呢！（笑）不过，以一个游戏的观点来看，这个想法有点太过火。因此便说“不如百人斩算了……”。

稻船 这个提议也被否决了吧？

佐藤 是啊。

稻船 所以最后只出现了左马介很疲惫、用枪支撑着身体的画面。原来设想的是让左马介利用手中的那把枪与敌人进行激烈战斗，但如果那样的话左马介就会显得有些可怕（杀人如麻的魔王？），因此还是没有采用那个画面。

佐藤 我还想做一些手脚横飞（学《拯救大兵瑞恩》？）的场面，以体现出那时战争真实的一面。可惜……

稻船 我也是呢！

Q 在动作捕捉 (MOTION CAPTURE) 方面，你们是怎样制作的呢？

佐藤 做动作捕捉的演员一共有6个人，这6个人扮演不同的角色，有武士也有农民，在拍摄之前我会先向他们讲解CG中要表达的剧情，之后就是拍摄了。

Q 佐藤导演对于游戏界里的人有什么看法呢？

佐藤 大多都是比较文静的。我想，稻船先生这类型的可能算是少有的吧！

稻船（笑）

佐藤 是因为 CAPCOM 比其它公司更开明一点的原因吧，其它公司在开会时大部分人都只会默默坐着，即使问他们有什么意见也没有人回答。但在实际的游戏开发过程中就会不断有不满的声音传出来。

稻船 可能比较婉转吧。

佐藤 嗯，最初的时候什么也不说，但在我们的工作已经进行了一定程度的时候又突然

说要改动。在这方面（指提意见）的确是 CAPCOM 比较好呢，因为稻船先生就会很清楚地对我说出他的意见。

Q：那么稻船先生有什么不满意的地方吗？

稻船 不会啊，因为一开始的时候就已经说清楚了什么可以，什么不可以。基本上说还是交由佐藤导演负责那就是交给她负责，不过确实有不喜欢的地方我也会很直接地说呢。

Q：稻船先生，为什么游戏会一再延期呢？

稻船 首先，我在此向各位《鬼武者》的支持者道歉。其实《鬼武者》的开发工作一直都很顺利，但每当我们在进行测试的时候，就总是觉得游戏似乎还是少了点什么，简单来说就是游戏的爽快感还没有达到之前我们预期的效果。在这个时候，三上真司（《生化危机》系列的制作人）提出了一些令游戏的爽快感增加的意见，后来他更加加入我们来研究改善的方法，这就是我们再次延期的原因。

Q：在三上先生加入之后，游戏中有哪

些地方是改变了的?

船越: 主要是打败了敌人之后的“魂吸收”系统, 原先玩者只要接触到鬼魂, 就可以将鬼魂吸收, 但这样的话快感有些欠缺, 所以最后还是改为需要按键吸收。

Q: 那么三上先生在游戏的制作上是否担任着监制的角色?

船越: 我觉得他就像是车轮的调节器, 使车速能够变得更高, 原本《鬼武者》的时速有250km/h, 但在三上帮忙之后车速就能够达到300km/h, 有了他的改造, 使《鬼武者》这部车的性能更高。

Q: “魂吸收”这个系统到底有什么用呢?

船越: 一般来说就是让HP与MP回复, 在《鬼武者》中, MP被称为“鬼力”, 而在吸收了“鬼魂”之后, 就可以使用雷或炎等需要消耗MP的必杀技。

Q: 这些必杀技都有哪些属性? 敌人是否也有属性的划分呢?

船越: 属性有雷、炎、风3种, 雷是集中攻击型, 炎是范围攻击型, 而风是……在玩的时候你就会知道了(笑), 敌人方面就没有什么属性设定, 无论你是用哪种属性的攻击在威力上都会差不多, 差别只在于攻击的方式, 因此对付敌人时不用考虑属性问题, 只需用你认为

适合的招式去攻击就可以了。

Q: 《鬼武者》开场CG获得美国“SIGGRAPHIC2000”最优优秀奖呢。

船越: 今年的这个盛会有七百多个作品参加, 入围的作品就有40个, 我最初接到电话时以为只是入选了, 心中想着最优优秀奖应该由《破者帝国》(THE MATRIX)这样的作品获得, 但结果竟是我们赢了, 实在是非常惊喜。

Q: 在很多人眼里,《鬼武者》就是“战国版的《生化危机》”, 你对此有什么看法?

船越: 我们从来没想过用《生化危机》的形式去制作《鬼武者》,《鬼武者》是个重视动作性与爽快感的游戏, 与逃避敌人, 节约子弹的《生化危机》系列是不同的, 在玩《鬼武者》的时候, 由于攻击是以刀为主, 因此就不会去考虑弹药方面的问题, 而且刀带来的斩击的爽快感也是《生化危机》所欠缺的, 在《鬼武者》中有防御的概念, 在挡住了敌人的攻击之后立刻实施反击的打法也与《生化危机》中保持距离的打法完全不同, 最后一点是, 在《鬼



武者》里逆走反而会增加危险, 随时会有被敌人从后面再前攻击的可能。

Q: 最后有什么想对玩家说的?

船越: 之前9月份的GAME SHOW中, 我们提供的试玩版角色是没有表情的, 目前我们正在为角色加上丰富的表情以及在为角色的动作进行最后的调整, 对于游戏的延期, 我再次向广大玩家们道歉, 但我们保证最后出来的《鬼武者》一定不会让大家失望, 希望多多支持距离的打法完全不同, 最后一点是, 在《鬼

再次公开新的游戏画面

11月号的杂志上公开了游戏的OPENNING, 里面有一段情节是明智左马介来到雪姬住处时, 发现她已被排走了, 这一次公开的, 就是明智左马介为了找回雪姬, 而跟踪“三眼怪”来到稻叶山城之后发生的一段情节。



明智左马介在雪姬住处, 发现她已被排走了。



明智左马介在雪姬住处, 发现她已被排走了。



明智左马介在雪姬住处, 发现她已被排走了。



明智左马介在雪姬住处, 发现她已被排走了。



明智左马介在雪姬住处, 发现她已被排走了。



明智左马介在雪姬住处, 发现她已被排走了。



明智左马介在雪姬住处, 发现她已被排走了。

明智左马介在雪姬住处, 发现她已被排走了。



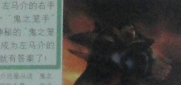
明智左马介在雪姬住处, 发现她已被排走了。



明智左马介在雪姬住处, 发现她已被排走了。



明智左马介在雪姬住处, 发现她已被排走了。



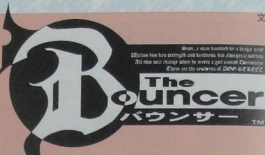
明智左马介在雪姬住处, 发现她已被排走了。

神秘的“鬼之笏手”!

上次介绍游戏时曾经提到过左马介右手上的那个“鬼之笏手”的作用,“鬼之笏手”能够在击败敌人之后吸收敌人的魂, 从而使出更厉害的“落雷”那样的必杀技, 但是细心的读者一定会发现, 在上期公开的OPENNING中, 左马介的右手上是根本没有这个“鬼之笏手”的, 那么, 这个神秘的“鬼之笏手”到底是如何成为左马介的武器的呢? 现在就有答案了!

但不曾想, 左马介能从《鬼武者》中拿到一把可怕的力量——佛心, 心本来就是武器!





PS2

SQUARE/DREAM FACTORY

R - ACT

1-4人玩

预定 2000 年 12 月 23 日发售

70KB 以上

DVD-ROM

可同屏对战、支持网络对战

关于《THE BOUNCER》我们已进行了连续的报道，而各位读者得到这一系列报道至新年发售的进程也终于结束了。因为游戏开发复杂，所以我们就以一次报道会比往常特别。这次带来给大家的是 DREAM FACTORY 的制作人石冢洋一先生和堀内真生先生的访谈。另一篇报道。



从格斗游戏中诞生的 BOUNCER! !

想不到从昨日的 (EHIGEIZ), 可以进化成今日的 (THE BOUNCER)。

说起本作的开始, 可能要追溯到 1999 年 3 月, 也就是本社制作的格斗游戏《EHIGEIZ》刚推出后的第一时间。(编注:《EHIGEIZ》, 即《神佑擂台》, 1999 年 12 月 17 日在日本发售)。



● 游戏中的练习模式 (神佑擂台) 截图。



石冢“那个时候做出来的版本, 是称之为格斗游戏的元祖作品, 还不是实时演算的, 只是动画而已。而且还要参照当年的 SHOGRAH (即 Special Interest Group on computer Graphics, 即在 Animation Theatre 组)”。

堀内“当时是这样的, PS2 的有关器材虽然送到, 但还事先交给我们的程序设计人员去检查、研究。开发者可以接受一番讨论, 这就是我们的游戏设计还无法正式开始。在多边形使用而在 PS2 上进行工作原因, 但是利用这段时间, 我们怎样去开发我们的游戏设计就以《EHIGEIZ》的角色来作多人对战。我们还在发布会上有所公布的话。”

就有一定的震撼性, 只是, 当时除了有一个想做多人格斗游戏的概念以外, 就没有其它的了, 比起传统的一对一的格斗游戏, 以一个复杂角色来表现主机多边形机能的游戏令人更感兴趣, 而这样一个单纯的构想, 就是整个企划的开始。

其实大家都可以想象得到, 这是一个困难重重和地不能算的企划, 但对于 DREAM FACTORY 来说, 只能单纯以“想实现”为理由而在, 在 PS2 主机发售前, 主机真正的性能, 还有开发器材等都处于不明朗的阶段, 因此为了了解 PS2 主机能达到什么样的表现能力, 我们便开始着手制作一个供开发者用的试玩作品了。



● 多边形格斗游戏——多边形格斗游戏。

堀内“可以说是个难关, 记得那时候真的花了不少的功夫, 虽然已经是很久以前的事情了 (笑)。在角色动作方面, 就已经如此细致地输入资料, 真让人觉得有点意外, 但比起这些, 还有更困难的事, 就是要怎样来表现出适合 PS2 的多边形机能。”

这个时期的作品, 此时又正好碰上 SIGGRAPH 的举办, 同时便入选了 Animation Theatre 组。”

以上提到的“等等”, 就是《BOUNCER》的发售了。而把“等等”以实时演算表现出来, 才使得《BOUNCER》以开发工作的正式开始, 在 PS2 发售会上展出的《BOUNCER》, 至今还记忆犹新, 那确实是“等等”用实时演算来进行移植的“VERSION 2” (原本由于当年东京游戏展出现的, 已经是“VERSION 1”)

制作秘话

跟大家所想的一样, PS2 的游戏开发, 确实要比 PS 的游戏开发困难得多, 要在发售会上, 站在屏幕前表现多人可动的面面, 不论是在时间上还是在技术上都是极为困难的。

堀内“可以说是个难关, 记得那时候真的花了不少的功夫, 虽然已经是很久以前的事情了 (笑)。在角色动作方面, 就已经如此细致地输入资料, 真让人觉得有点意外, 但比起这些, 还有更困难的事, 就是要怎样来表现出适合 PS2 的多边形机能。”

就算是以 PS2 的强大机能, 也是不可能表现那么多的多边形角色, 并以实时演算表现出来, 在角色制作方面, 开发者可以接受一番讨论, 这就是我们的游戏设计还无法正式开始。在多边形使用而在 PS2 上进行工作原因, 但是利用这段时间, 我们怎样去开发我们的游戏设计就以《EHIGEIZ》的角色来作多人对战。我们还在发布会上有所公布的话。”

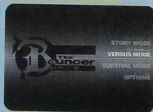


● 游戏中的练习模式 (神佑擂台) 截图。

STORY MODE 故事模式

本游戏的主要模式, 精心安排的剧情, 爽快的战斗, 配合 SQUARE 的电击化表现手法, 绝对让人欲罢不能。

模式介绍



SURVIVAL MODE 生存模式

和一般格斗游戏家用机版里的生存模式一样, 选定一个角色, 单独匹马地和各个对手战斗, 每次战斗只能剩下一点体力……

VERSUS MODE 对战模式

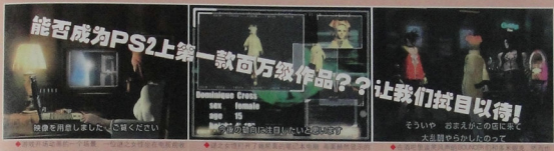
在对战模式中玩家可以选二人对战, 也同样能选择三人、四人对战, 对战规则也可以定为二对二或者是四人大乱斗等。在可选角色方面, 除了选用自己所培养的主角角色外, 敌方角色也可以造出来玩, 当然要想选出他们, 前提是要在故事模式中击败他们。



● 玩家和角色熟练组合起来一起欺负对手时, 看敌方角色的表情多痛苦。



● 高手对决时, 有好多地可供施展。



能否成为PS2上第一款百万级作品??

让我们拭目以待!

そういや おまえがこの店でっつて
大乱闘やらかしてっつて

- ◆ 游戏中并没有多少的剧情，一位迷之女性和在玩家对战中，新加入的敌人都是“MADO集团”的干部。
- ◆ 游戏中的模型用了最基本的三角面，高多边形模型只用于多边形构成的衣服。
- ◆ 游戏中的模型用了最基本的三角面，高多边形模型只用于多边形构成的衣服。
- ◆ 游戏中的模型用了最基本的三角面，高多边形模型只用于多边形构成的衣服。

圈内“当然就主机的规格而言，是说提高了100倍，但这只限于1个角色出现的时候，像《THE BOUNCER》这种以多人乱斗为卖点的游戏来说，要在1个画面上同时表现多个角色，不把镜头拉远是不行的，这不但拉远了镜头，背景就会变得广了，最最后与本作的角色制作部分，可以分给1个角色的多边形数量”



◆ 游戏中的模型用了最基本的三角面，高多边形模型只用于多边形构成的衣服。

工作上还是没有多大的差别(笑)。”
销量《THE BOUNCER》中，一个角色的多边形数，大概有2000至2500左右，确实会令人觉得少一些说也不定，相比起本社在制作PS2游戏的时候，1个角色的多边形数大概会用到400至800个左右，现在的大多数角色以9倍左右了，虽然多面形的数量增加了，但圈内先生说还是和开老PS2游戏没多大的差别，这也表示出DREAM FACTORY拥有相当高的开发技术力，还有2000至2500这个数字，是指游戏中角色充满了整个画面时，其中单个角色所用到的多边形数量。

圈内“开发PS2游戏时所使用的技术，以角色方面来说，在画面中登场的主要角色，会有高(HIGH MODEL)、中(MIDDLE MODEL)、低(LOW MODEL)

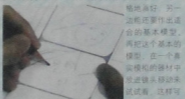
3种不同的模型交替出现，高是在远镜头时使用“中”就是在通常表示的中距离画面，而在通常画面中会有出现“低”的情况，在本作中会用的就比较多(笑)和中模型，不过本游戏中角色们说话的场景比较少(笑)。由于这个原因，我们为每个角色都准备了3至4种不同的版本，要使用于远镜头时，会做出手的模型，要使用于近的镜头时，就会做出脚的模型，数量多的时候，也可以有10000个多边形构成的角色，我们称这个为LOD(LEVEL OF DETAIL——详细级别)(笑)。”



◆ 游戏中的模型用了最基本的三角面，高多边形模型只用于多边形构成的衣服。

以这个方法来做的话，的确是相当下功夫，以合适的多边形数，便可把想让人看到的部分表示出来，但到底角色什么时候及哪一部分要以哪种表现呢，如果不是从一开始就决定好了的话，也会是相当麻烦的，那么究竟分镜和场景方面，要先考虑哪些问题呢？”

圈内“不知我把模型的制作说明一次吧，负责设计剧情事件的人，首先是要清楚地把事件——一帧地写好，另一边还要作出适当的模型。”



◆ 游戏中的模型用了最基本的三角面，高多边形模型只用于多边形构成的衣服。

当的地方，之后就正式开始进行对话，看来是从镜头设计的问题，还是模型设计的问题，不过大多数时候要改过来的，都会是负责模型设计的那一方(笑)，之后要做的，就是先于角色的使用，还有剧情事件的详细部分，这也许只是我们才使用的方法说也不定，首先程序设计师们制作一个专门用于PS2开发机的控制棒，边制作器可以输入到游戏以完成镜头的方向和移动知道的时候，而使用这个程序的就是设计游戏剧情事件中的镜头部分，是像动作、摄影机的动作和镜头的移动等等用的开发用。”

这个控制器，可以把用程序做出来的镜头角度和移动知道，以比较高的完成度来表示出来，而且还可以执行用SoftImage3D(一种常用的RENDERING软件——编码、渲染软件)做出来的运动轨迹程序。

圈内“如果不是以PS2开发机来显示的话，就没办法得知自己到底做出了什么样画面效果，在SoftImage3D制作在以PS2开发机来显示的话，很多的时候都会出现一些“不能看的东西都被看到了”的情况(笑)，虽然用SoftImage3D来执行运动轨迹是不错，但并不是全部以PS2开发机来制作就足够了，特别是TEXTURE(贴图)方面，有很多时候，在SoftImage3D的预览效果中，是看不到的TEXTURE，以PS2开发机来预览的话，却是完全不一样，相反有时看上去不好的TEXTURE，在PS2上却有很好的效果。”

非人类敌人介绍

《THE BOUNCER》中除了通常的人类型敌人以外，还会有非人类敌人登场。

WATCH DOG 监视犬

监视犬不但可以相当看守的任务，还能击退人类等具有战斗能力的侵入者。



MC-07 机器人

二是步行机器人，平常是在MADO大厦内作监视用，但是紧急时候也会立即切换为警戒模式，向侵入者攻击。

P-101 机器人

一个巨大的作业用机器人，似乎具有几万马力的铁手，它会进行什么样的攻击呢？”



最新消息

如果在游戏结束前进行打倒的话，就可以从12月23号开始获得由未来到游戏中的礼品，而且根据玩家打倒敌人的手段，得分也会有所不同，在一般的便利商店可以买到各种特别的礼物，在当地的专卖店订购的话，就能得到的是《THE BOUNCER》的主题音乐CD、30分钟的早期杂志特刊，还有可能还会有人为了得到特别这样那样的东西而订购的礼物，这真的不会(笑)。”
大型工作室同时，开始制作新的主题音乐《THE BOUNCER》的心于4月8日，在东京惠比寿公会堂以及日本武道馆举行，将会是面向于新歌的《THE BOUNCER》(主题曲)。



决战II

KESSEN

以全球150万套为目标，开发费用比前作还要多出七亿日元的制作！

PS2

KOEI

SLG

1人作

预定2001年2月下旬发售

未定

DVD-ROM



《决战》是PS2上迄今为止销售量超过40万（截至2000年10月的统计数据）的四款作品中的一款（其余三款是《PS》、《铁拳TT》、《副空间职业棒球》）。《决战》的优秀是毋庸置疑，那么我们就应当好好注意一下经过极限强化的《决战II》。《决战II》似乎是突破了光荣公司在以三国为题材游戏上忠于历史的制作习惯，将《决战II》称之为《幻想三国志》绝不为过。其实光荣要是真的再以忠于原著、忠于史实的《三国志》推出战略游戏，恐怕只会招至更多人的厌烦情绪。



以刘备和曹操两大势力的“爱与战斗”为主题的原创故事，力图做到比《决战》更为火爆、更富戏剧性。是前作的五倍（约500人）规模的战斗场景，各位美女的登场，会使用“恐怖”妖术的军师，描写两雄激战的壮大的历史幻想剧就此展开！

更富戏剧性



●豪华的演员，声优阵容
这包括来自歌舞伎界的市川染五郎（孔明），女演员中山エミリ，佐伯日菜子，野村惠里等等。他们不但要作好配音部分，游戏中还会再现他们细歌的表情。



●源自《三国志》的“爱与战斗”原创故事 光荣公司是开发《三国志》系列游戏最多的公司，正因为如此，他们才决定开发一个完全原创的故事。

●全程语音，全三维动作的游戏 不但游戏的故事本身，是以三维来表现，游戏中的军事会议、战略、战后处理等各个环节同样能做到全语音，全三维的表达方式，融合游戏和电影的终极娱乐在PS2登场。



更为火爆



●新的“群体作战”引擎 在《决战》中，由于机能的提高，光荣为了表现有魄力的大型战役场面，独自开发了一个“群体作战”引擎，表现出了100人的战斗场面！现在在《决战II》中“群体作战”引擎得到了进化，能够最大限度地活用PS2机能，表现出前所未有的总共500人（是前作的5倍）的大规模作战场面，500人的场面上再搭配上“阵形”这一要素，《决战II》呈现给你更真实的战斗场面！

●《决战II》将以真实时间展开，因此临场感极强，全新要素“妖术和计略”更让游戏的画面迫力十足。

●丰富多变的战场 战场方面，分为通常的野战，攻城战，水上战等等，《决战II》中将出现的战场数量约是前作的3倍，不同的战场将表现出不同的战斗景象。在野战中，你可以看到骑兵，选警兵，甚至还有来大象作战的兵种；在攻城战中，利用各种“计略”和新兵器将展现出各种豪快的破坏场面。水上战会再现出古代无数战船群体进攻的景象。



使用不同的阵形会使战况发生剧变！

“阵形”介绍

月阵



一般适用于我众敌寡时，各部队呈月形分布，御敌范围广，很容易就能将敌人团团包围住，令敌人只有束手就擒，但如果人马少的时候，就没有什么威力，而且敌人无论从哪个方向进攻，都无法及时地加大支援。

解阵



各方阵较集中的阵形，因为集中所以人马分布也就较“厚”，各小方阵相互支撑效果好，可以作展开持久战之用，但这种阵形也有随机应变性较差的缺点，在兵种配置上，前方如果是配置直接攻击型部队，后方配置弓箭部队能更大发挥此阵的效果。

方阵



也是支援效果集中于前方的阵形，既可用于突破敌阵，又可用于形成坚固的守备，如果是在一个狭窄的地方，可以成功地控制敌方的行动，但是如果敌方是用强大的骑兵冲击我方，我方反而会行动不便（机动性低）的弱点。

鹤阵



将各部队向横，宽方向排列，也是适用于拥有较多人马并意在包围对方的阵形，可以安排弓箭和弩作远距离的攻击，此阵形的弱点在于侧面和背面，如果此阵形被人从侧面和背面直接攻击则凶多吉少也。

锥阵



各小方队呈锥形排列，支援效果集中于前方，这是一种可以用于突破敌阵的进攻性阵形，如果能有武力极高的武将配置为最先头部队的队长，那锥阵就更具突破力了。

角色介绍

三国里的人还要角色介绍？当然啦！因为这可是“幻想三国志”呢，不但拥有着全新的造型，还有着不同以往的故事设定，对日本声优界熟悉也不妨注意一下各角色的配音人员。



刘备（声：宫谷启郎）

统治徐州的领主，没有野心，厌恶战争，受到许多人的爱戴，但是为了所爱的人，他必须在战乱中一搏！



吴懿（声：市川崑太郎）

熟知天文、兵法，传说他还会使用令神鬼都为之吃惊的“妖术”，尽管各个诸侯都想将他收为帐下，但至今却还没有人可以见到他，传说中的“大司命”！

张飞（声：富田将也）

原本是山贼，现在是在刘备和关羽的结拜兄弟，性情急躁，对酒有着无以伦比的爱好，勇猛、果敢的豪杰，现在有三个女儿。



火球



同“飞碟”大致相同的呼出方式，在火球落到敌阵以后，火球还会引起爆炸！根据武将能力的不同，所放出的火球数量和攻击范围就会有不同。



“妖术”介绍

以下是新公布的三种攻击性的“妖术”画面，它们是

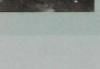
飞碟

由会妖术的武将咏唱（咒文），石块便呼地向指定范围的敌阵飞去，一时间，敌阵尘烟四起，“鬼哭狼嚎”，根据武将妖术能力的高低，“飞碟”可能是小石块，也可能是陨石一般大小的巨岩。



雷弹

在使妖术的武将咏唱咒文以后，敌阵上方就会出现一团云，之后从那团云中就会落下特大号的锥形冰雹，根据武将能力的不同，雷形雹可能是拳头大小，也可能是桶般大小，甚至更大得多……



曹操（声：井上 真树夫）

文武双全的一世英杰，本是汉朝的一士官，乘着乱世而崛起，有召集所有的智将，勇将并一统天下的野心，对“义”和“情”不屑一顾，只信奉自己的力量。

幻想三国演义 + KOEI = 《决战II》



诸葛亮 (声: 中山(弓))
一名深谋远虑的卧龙，当然他不仅仅是卧龙，他智慧过人，但也有柔情的一面，他和刘备情同父子，一位过着奢侈的生活，然而自始至终都秉承着他自己的原则而绝不动摇的人——



周瑜 (声: 周瑜(弓))
一位天下无双的人，少时以神童而闻名，周瑜也是个有头脑、有谋略、有胆识和正义感的人，在他人眼中他是一个正人君子，只要是为了刘备，即使“死”他也不会皱一下眉头。



吕蒙 (声: 吕蒙(弓))
吕蒙年轻的时候，是一个没有多少谋略的武将，但是他的学习能力很强，所以后来他成为了东吴的一名出色的将领。



孙权 (声: 孙权(弓))
孙权是东吴的皇帝，他具有极高的政治才能，同时具有相当的军事才能，他继承了孙坚多年留下来的赫赫武功，在幼年的时候和关羽是知己——



吕布 (声: 吕布(弓))
曹操的宿敌，刘备的挚友，他具有相当的武艺，他也是一个有正义感、有胆识、有谋略的人。



孙尚香 (声: 孙尚香(弓))
孙尚香是孙权的小女儿，她是一个非常有才气的武将，她也是一个非常有魅力的女性，她也是一个非常有正义感、有胆识、有谋略的人。



赵云 (声: 赵云(弓))
长坂坡英雄，智勇兼备的武将，是刘备的贴身侍卫队长，他是刘备最信任的人，也是刘备最欣赏的人，他也是刘备最欣赏的人。



曹芳 (声: 曹芳(弓))
曹操的长女，她是一个非常有才气的武将，她也是一个非常有魅力的女性，她也是一个非常有正义感、有胆识、有谋略的人。



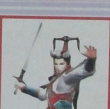
孙尚香 (声: 孙尚香(弓))
孙尚香是孙权的小女儿，她是一个非常有才气的武将，她也是一个非常有魅力的女性，她也是一个非常有正义感、有胆识、有谋略的人。



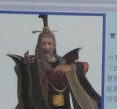
孙权 (声: 孙权(弓))
江东的霸主，是一位非常有才气的武将，他也是一个非常有魅力的女性，他也是一个非常有正义感、有胆识、有谋略的人。



孙尚香 (声: 孙尚香(弓))
孙尚香是孙权的小女儿，她是一个非常有才气的武将，她也是一个非常有魅力的女性，她也是一个非常有正义感、有胆识、有谋略的人。



孙权 (声: 孙权(弓))
江东的霸主，是一位非常有才气的武将，他也是一个非常有魅力的女性，他也是一个非常有正义感、有胆识、有谋略的人。



曹芳 (声: 曹芳(弓))
曹操的长女，她是一个非常有才气的武将，她也是一个非常有魅力的女性，她也是一个非常有正义感、有胆识、有谋略的人。



马超 (声: 马超(弓))
马超是马超的长子，他是一个非常勇敢的人，他也是一个非常有魅力的女性，他也是一个非常有正义感、有胆识、有谋略的人。



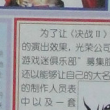
马超 (声: 马超(弓))
马超是马超的长子，他是一个非常勇敢的人，他也是一个非常有魅力的女性，他也是一个非常有正义感、有胆识、有谋略的人。



周瑜 (声: 周瑜(弓))
周瑜是周瑜的长子，他是一个非常勇敢的人，他也是一个非常有魅力的女性，他也是一个非常有正义感、有胆识、有谋略的人。



孙权 (声: 孙权(弓))
江东的霸主，是一位非常有才气的武将，他也是一个非常有魅力的女性，他也是一个非常有正义感、有胆识、有谋略的人。



孙权 (声: 孙权(弓))
江东的霸主，是一位非常有才气的武将，他也是一个非常有魅力的女性，他也是一个非常有正义感、有胆识、有谋略的人。

为了让《决战II》更具有真实的演出效果，光荣公司还向“光荣游戏迷俱乐部”募集脸谱模特儿，还能够让自己的大名出现在片尾的制作人员表中以及一套《决战II》等为“诱惑”。



塞尔达传说·不可思议的果实
ZELDA
 大地的章
 ふしぎの木の実 大地の章
 GBC NINTENDO A RPG 1人玩
 预定2001年3月发售 电池记忆

《THE LEGEND OF ZELDA》(塞尔达传说)是游戏业界皇朝制作人宫本茂的代表作之一。1986年登场的第一作《塞尔达传说》(第二年推出美版)在当时就有超过六百万的总销量!《塞尔达传说》系列的魅力可见一斑。现在系列的最新作即将在GBC上登场了!!

THE LEGEND OF
ZELDA
 时空の章
 ふしぎの木の実 时空の章

这边是《时空之章》的最新情报!!

《时空之章》STORY

在奇妙力量的带领下,林克来到了三角力量(TRI-FORCE)的御前,当林克试着触摸它时,一个神秘的声音响起“接受我的考验吧!!”林克随即被一团强光所包围……之后林克发现自己已经身处一个陌生的森林中,正迷惑之际,一阵美妙悦耳的歌声传来,循着歌声,他找到了一名被许多动物围着的少女,她是《时空之章》的女主角——蕾儿,突然一团巨大的黑影出现在林克和蕾儿面前,原来是暗之可莉——贝兰,贝兰为了实现自己的野心,独断地将蕾儿掳走了,只留下愤怒的林克,于是,为了救回蕾儿,林克又展开了冒险。

《大地之章》已经有游戏画面公布啦



备受各位GBC玩家期待的《塞尔达传说·不可思议的果实》本来是分为三部曲的(最早公布的是《力之章》、《智慧之章》和《勇气之章》),但是现在已经成为两部作品了,分别是《时空之章》和《大地之章》,发售日也被确定在2001年3月份(噢,那时候不正好是GBC登场吗?GBC是可以玩GBC卡带的,那不是可以用更大屏幕的GBCA来玩……任天堂“用心险恶”也……)。《塞尔达传说·不可思议的果实》的主题和关键是“不可思议的果实”,所以《时空之章》和《大地之章》的区别就是果实的不同,仔细观察《时空之章》和《大地之章》各自的标题,你就会发现它们的微妙区别所在(某编,唔,区别?好像没有,都很好吃的样子“@”)。

游戏中所出现的各种怪兽角色,都是很有怀旧意味的,为什么呢?原来在《大地之章》中登场的许多怪兽都是以以前的《塞尔达》系列中出现过的角色,这其中也包括了在N64的《塞尔达》中新登场的怪兽。(塞尔达传说·不可思议的果实)中的整体画面相较于GBC刚登场时就发售的《塞尔达传说·梦见岛物语DX》在感觉上几乎是一样的,最大的改变恐怕算是那条状态条——由最下方改为最上方放置了。



■嘴巴嘟嘟的红色怪(可莉),从小时候就在石头洞裡哭泣,在《梦见岛物语》中她曾出现过的小怪兽。



■噢,这一次也会有这种讨厌的怪物,还记得你初次打出迷宫吗?这好像是在少少的《塞尔达传说·三角力量》中登场过的怪物。



■在《大地之章》中第一次登场的甲壳虫怪物,会从墙壁吐出甲壳来攻击你。



■巨大的怪物,可以清楚的看到中间的大眼睛正瞪着林克,是不是让林克感到吓坏了呢?

林克(リンク)

林克手中拿着一个别致的竖琴,这和蕾儿手中拿的竖琴是一样的,这肯定也是一样关键道具,演奏的效果会不会是和“时空”有关……?



蕾儿(ネール)

看上去只是一个文静、可爱的女孩,其实际可是一位能够让“时间流动”的“时空之巫女”哦。



贝兰(ベラン)

会使用各种奇怪法术的暗之可莉,企图利用蕾儿的能力来实现自己疯狂的野心(为什么取名的女性反派角色都比较喜欢露阴呢?)。

塞尔达传说·不可思议的果实



《忍者回归》，标题里就有忍者字样，内容当然就是以忍者为题材。早在E3展上就有公布的游戏，但是NATSUME对该游戏还是相当保密的，现在游戏的大致面貌终于公开，快来看看吧。



说起NATSUME公司(NATSUME, 日语“奈”(なつめ)的发音, 好一个“奈”公司!)老玩家一定会心血澎湃。想当年, NATSUME的几款超经典作品是多么的意气风发! 什么, 你说印象? 那说起FC上的(FINAL MISSION)(空中战斗罗), (KAGE)(赤影战士!)你总该有感觉了吧? NATSUME在超任上同样风光, 比如有被SOL认为是极品的(CWILD GUNS)(有人译作《西部枪神》), NATSUME在次世代上却沉默了。不过现在终于又开始了他们最拿手的2D游戏的创作。《忍者回归》隐含意义是不是表示《赤影战士》的回归(及他们的卷土重来呢? 期待!)

◆据说九十年代在中国大陆流行的《赤影战士》, 不少人都会误造热血流弊!

战斗场景

根据所公布的图片, 可以看到“STAGE SELECT”字样, 看来是可以选关的。大概是在游戏一开始就可以选择一定的关数, 这样每次重新开始游戏就不用老是玩一样的关了, 另外《忍者回归》丰富的场景也令人称道, 瀑布, 山林, 日式住宅等等, 另外敌人角色似乎不限于人类, 还有动物, 比如蛇, 敌人巢穴中不知还会有什么样的凶禽猛兽。



◆相信忍者SAYURI一定不输于TSUKKAGE!



◆任务失败, 不是GAME OVER而是MISSION INCOMPLETED!



◆TSUKKAGE前缀是一串蛇吗? 怎么设置白色的!



◆冰属性的忍术

主角



游戏的两位主角是忍者TSUKKAGE和忍者SAYURI, 和《赤影》相同的一男一女两位忍者设定。只是不知道《忍者回归》能否通过通讯口实现《赤影》那样的双人合作, 这可是可以让游戏的乐趣大大提高的关键。另外, 要注意两款游戏选人画面共同点, 除了同样是一男一女两位忍者以外, 还有他们的武器……都是酷哥忍者手持一把大号的刀, 而师妹忍者则都是一手拿小刀, 一手拿大刀!

上图:《忍者回归》的选人画面。
下图:FC版《赤影战士》的开场画面之一。

游戏的一大特色就是可以收集卡片, 卡片的数量很多, 根据你表现的不同, 你会得到不同的CG忍者卡片, 当然, 你的行动越优秀, 你能到手的卡片也就越多, 还有很重要的一点, 你可以利用GBC的红外线通讯功能和你的朋友交易所得到的卡片, 满足你收集的欲望! 目标: 集齐所有的卡片!

◆这就是一张不靠谱的卡片了。



隐秘行动

最近有越来越多的动作游戏以隐秘行动为题材的, (METAL GEAR), 《天诛》是其中的典范。现在的(RETURN OF THE NINJA)也是以隐秘行动为主题的游戏, 隐秘性才是忍者的最强武器。在游戏中, 你可以和任何敌人进行战斗, 但更好的方法是能回避和敌人的接触, 避免被守卫发现, 一旦被守卫发现, 他就会立即发出警报, 引来大批的同伙, 这点和(METAL GEAR)很相像。



◆敌人的老巢中设有各种机关, 但对我来讲这还不是小意思——



◆偷偷摸摸, 潜入敌人老巢!

(注: 守卫头上的黄色闪光表示, 他察觉到周围有异常情况!)



◆守卫发现了! 得马上逃跑!

让人想起 CORTAL GEAR!

超凡的忍术

忍者在游戏中可以学到各种各样的忍术, 有: 地属性、风属性、火属性、水属性和天属性等等种类。



◆风属性的忍术

忍者们将会发挥出他们的特长, 他们可以在水上行走【水上漂】! 轻易地攀上墙壁, 挂在屋顶上, 他们会像影子一样隐藏在深处, 让人感觉不到他们的存在, 而大家注意着的话, 可以看到在道具栏中还有线索, 对于忍者来说, 要施展各种忍术这线索可少不了。



◆FC版上的《赤影战士》相比FC版《忍者回归》, 可能不会看到这么高的分辨率和画面! 当然, 后者相差了10年……



《大金剛》和早期GB上的一款《大金剛》之后，真得很少再玩到这个系列的游戏了。ID-5 N64上的《大金剛64》没有玩到，真



哈哈。D·S最喜爱的动作类游戏“大金剛”系列，终于再次登陆GB了，而且是彩色的GBC！自从SFC上的三款

是人生的一大遗憾啊！将来如果有机会的话……！此回任天堂再次操刀全力制作这款游戏（《大金剛2001》），游戏主要是以动作冒险为主，除了保留以前的系统，更加入了不少新的元素，其中包括全新的迷你游戏及收集贴纸等，真是广大GB玩家的福气啊！没有GBC的玩家就不要犹豫了，赶快买来玩！

故事简介

在一个风雨交加的晚上，DIDDY KONG被派往看守埋藏着香蕉的仓库，但是一个充满邪恶并且专向香蕉下手的盗贼团



“KREMLIN”（克林姆林），竟然先对这个香蕉仓库动起了坏脑筋，它们将香蕉藏在木桶里后，便在这个森林中神

奇地消失得无影无踪了，到了第二天，DONKEY KONG看到仓库内的香蕉被抢掠一空，当然感到非常愤怒啦！为了取回香蕉并且追寻“克林姆林盗贼团”的下落，DONKEY KONG和DIDDY KONG便一起展开了漫长的冒险旅程。

大金剛 2001

GBC

任天堂

ACT

1人玩

预定 2001 年 1 月 21 日发售

未定



史上最具有挑战性的动作游戏向你招手，由你亲手突破极限！

新要素介绍

猩猩钓鱼



鱼钓上来，便可以积分不断增加，另外玩

这是此游戏新增的迷你游戏，玩家将控制着 DONKEY KONG 坐在一只钓鱼上，在河中钓大鱼，只要成功地塘河里的

KIRIBU



家还可以利用 GB 通讯机能与朋友进行对战，在对战时如果玩家集齐“KONBO”（必须连续钓到同种类的鱼）这五个字，便可以向对手发动攻击。

绿色香蕉

除了普通的香蕉外，在此游戏中还隐藏着一种绿色的香蕉，香蕉里藏有一张贴纸，这些贴纸将会印有游戏中的各种剧照，大家除了可以利用



收集图片



POCKET PRINTER 将贴纸印出来，更可以使用 GBC 的红外线通信机能或 GB 的通信对战线与朋友进行交换，大家有

没有信心将所有的贴纸找出来呢？

D·S 的小经验

想要玩好“大金剛系列”的游戏，很关键的一点就是要做到“眼明手快”，掌握好跳跃的节奏，因为以前的“大金剛系列”游戏到了后半段，一些“关卡”的设计完全可以用“变态”来形容，但是许多玩家为什么还是乐此不疲地去挑战呢？其中有一个很关键的地方就是通过“关卡”的方法不止一种，只要玩家留心观察，找到“机关”的规律，就可一举成功！此时的满足感相信也非笔墨可以形容，这就是任天堂动作游戏的魅力！





GOLKI

《Dance Dance Revolution》系列在亚洲“舞机”可以说是人尽皆知，但这款游戏却并不适合《KONAMI今年才出的街机版《Dance Dance Revolution》和PS2版的《Dance Dance Revolution》相比，这款游戏在街机版中加入了更多的街机元素，比如加入了更多的关卡和更多的角色，让玩家在游戏中可以体验到更多的乐趣。这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。

评分 8分

素枫

如果你是那种十一点的玩家，你应该会对这款游戏有着深刻的印象。这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。

评分 7分

D-5

当年火爆的“DOD”系列又来了，也许《KONAMI》感到这系列对街机版来说缺少一些新鲜感，所以这次街机版加入了更多的街机元素。这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。

评分 7分

《Dance Dance Revolution》 KOFAM/PS; Dance Dance Revolution Disney's Rave/NA; 2000-11-30 / 街机版合作作的《Dance Dance Revolution》系列作品 / 对应专用控制杆 / 需1档



那魔天使

卡普空的游戏，虽然心脏对战斗系统不太满意，但对整个游戏来说，可能还是要说《最终幻想》很不错，对于第一个大肉体的中文发售，可以说，它比《最终幻想》更受欢迎。这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。

评分 8分

真音诗

这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。

评分 7分

SQUL

全中文，还是繁体中文，而且一出手就是全语音，确实让人有极大的代入感。这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。

评分 7分

街机版佳作 DOD/PS; 街机版佳作/PPS/2000-11-30 / 全语音+全关卡+高画质 / 对应格斗手柄 / 需1档



GOLKI

一到《阿拉丁》自己就情不自禁的想玩。这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。

评分 5分

D-5

对动作D-5上的动作游戏《阿拉丁》，这是本人在街机版这款游戏前从未见过的。这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。

评分 4分

SQUL

阿拉丁可是迪斯尼的一个经典角色，关于阿拉丁的游戏可不少了，不过这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。

评分 7分

阿拉丁-拉斯的复仇 DOD/PS; Aladdin Nasir's Revenge/SDAC; 动作游戏 / 著名同名高画质 / 对应格斗手柄 / 需1档



GOLKI

一直对这款动画有兴趣，虽然不是什么，不过这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。

评分 6分

D-5

改编自同名漫画改编的游戏，从CG画面看很有魄力，而游戏中的画面更一般，这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。

评分 6分

SQUL

这款游戏如果是《机动警察》的FANG的话，那一定会是一款不错的游戏。这款游戏在街机版中是一款非常受欢迎的游戏，因为它不仅是一款音乐游戏，更是一款动作游戏。

评分 6分

机动警察-游戏版 DOD/PS; Aladdin Nasir's Revenge/SDAC; 2000-11-30 / 著名同名高画质 / 对应格斗手柄 / 需1档

注：15分及以下：超绝 GAME 16-20分 不过不失 21-25分 热血推荐 26-30分 黄金标准。

热血推荐

热血推荐

不过不失



ガンスパイク GUN SPIKE

DC

CAPCOM

STB

1-2人玩

2000年12月21日发售

需8格

对应动作包: VGA

《GUN SPIKE》(译名为《CANNON SPIKE》)由CAPCOM开发,是一款动作格斗游戏。它作为格斗街机游戏,虽然街机已经推出了,但日本玩家一般都会去试玩,这款游戏于12月21日移植到DC上。可以说这款游戏的质量非常不错,在12月16日已经上市,因此这款游戏和街机版也有着联系,并且这款游戏CAPCOM开发的高手们,想来这款游戏的质量一定非常高,但是D·S在通关之后才发现,除了此游戏的流程过短外,其他方面也做得不尽人意,只能算是一款不过不失之作。好在还有几位CAPCOM的招牌角色登场,不然真得很难再玩下去,虽然如此,这也只是一家之言,希望广大DC玩家还是去亲自尝试一下,自会明了。

操作简介

A键	连射攻击
B键	轻攻击
X键	爆裂射击
Y键	重攻击
R键	锁定目标
L键	特殊攻击



连射攻击



轻攻击



特殊攻击



重攻击



爆裂射击



锁定目标

七位主角中的主角
CAMMY

格斗系列中的人气角色,速度很快。

并让她能重攻击的招式为十分高,可以说为格斗所以不到格斗使用,最佳的招式为还是利用远距离的连击来牵制对手为好。另外在选择CAMMY这个角色时,方向键按“上”或按“下”就可以选择ZERO版的CAMMY,基本性能完全一样。

ARTHUR



格斗系列中的猛将ARTHUR,因为身着厚重的盔甲,所以其移动力非常低,不过攻击力却非常惊人,使用他的时候可以近身格斗,经常用两种攻击方式交替使用,相信可以轻易地将敌人击倒。

SHIBA



这个角色移动速度非常快的一位,不过相对攻击力则比较低,所以他的主力攻击方式应以“游击战”为主,并且因为攻击范围非常小,所以时间过长,所以可能不要近身攻击,另外他的特殊攻击为“爆裂型”的一击即可。

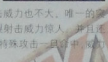
NASH

在《街头霸王》中登场的角色,总体来说十分平均,不论在近身或远距离都能有很好的表现,尤其他的近身重攻击(脚刀)和爆裂射击。



在《STREET FIGHTER》时就被使用, SIMONE

在游戏中她是一位很难掌握的角色,因为攻击距离非常短是她的弱点,而且远距离连射攻击威力也不大,唯一的突出特点就是她的爆裂射击威力惊人,并且还拥有穿透功能,另外特殊攻击一旦命中,威力倍大。



ROCKMAN



街机版的隐藏角色,在DC上可以直接用,ROCKMAN应该算是此游戏中最好手,最大的特色了,攻击力非常强,但是移动速度很慢,所以游戏时间会很长,值得推荐给此游戏的“菜鸟级”玩家。

BOBHOOD

在“恶魔战士系列”中登场的人气角色,她的攻击力可以说此游戏中数一数二的,近身重攻击和爆裂射击的实用性相当高,可以在战斗中多加利用。



CHECK POINT 1

BOBHOOD——METAL BLADE FIGHTING,它拥有两种不同的变身,开始时只会以着装的机器人形态对付玩家,此时它会用连射攻击的方式攻击,玩家可以采用“游击战”的方式,不时地近身攻击可以逼离开,这样就很容易将它打倒,不过当它变成全身黄色时,它就会发出大量密密麻麻的弹丸,玩家之间的间隔极小并且速度很快,差不多无法回避,所以此时玩家一定要不惜本钱放出特殊攻击来攻击它,并且在“闪光”的无敌时间内采用强力的重攻击和爆裂射击猛烈攻击,只有这样才可以很轻松地将它打倒。

CHECK POINT 2

当玩家通关一次后,就可以进入GALAHAD这个模式,其中包括人物设定,难度设定等等,可以说其精彩,有利于玩家更深入地了解这款游戏。

街机版宣传海报



燃烧吧! 正义学园

CAPCOM在PS上的《私立正义学园—热血青春日记2—》之后,其最新一集《燃烧吧! 正义学园》将于12月7日如期在DC上登场。作为为数不多的CAPCOM的3D格斗游戏,《燃烧吧! 正义学园》可以说是一款引人瞩目的格斗力作。游戏中的空中连续技完全可以用“夸张”来形容,“爱与友情合体技”也非常绚丽多彩,这些元素实则是这款游戏以“爽快第一”为目标的前提条件。由于该游戏使用的是NAOMI基板开发,因此能够继承DC上的游戏记录对应机能,并且在游戏中心加入了BOARD GAME(类似《大富翁》的游戏)和“正义与勇气的3连技”这些新要素。对于喜欢3D格斗游戏的玩家来讲,真有一种莫名的兴奋感!

DC

CAPCOM

FEB

1-2人玩

2000年12月7日发售

2格

50-PCM

对应原声包, VGA BOX

游戏系统简介

热血连续技——AIR BUST

玩家在对战中,只要靠近对手某按方向键的斜下,再按“强P+强K”再对手击至空中时,快速起跳便可以在空中运用不同组合的“方向键+攻击键”向对手展开一连串空中连续技,对手在空中受到攻击的时段内,是不能作出防御及反击行动的,不同的角色会有不同的空中连续技,因此针对每个角色的空中连续技解说将在以后刊出。



爱与友情的2人合体技

与前两作相同,玩家可以在对战期间使用所选的“二人组”合力使出必杀技向对手进行攻击。使用方法是当画面下方的人气力能量槽升至2级以上,并且出现“准备OK!”字样时,只要按着“强P+强K”或“强P+强K”便可使出这种协力合体技。至于使用后所产生的效果,则要看玩家所挑选的两名角色而定,不同种类的合体技效果也不同,包括回复体力,增加攻



击力或增加防御力等特殊效果。

爱与友情的2人阻止技

这是《燃烧吧! 正义学园》中新加入的要素,当对手发动“爱与友情”的2人合体技时,玩家可以立即按着“强P+强K”,命令队中的一名成员来阻止对手行动,如果玩家输入指令成功,并且在限定时间内击中对手的话,便可以将对手的合体技打断,但是失败的话,则会受到对手的攻击,以及合体技的攻击。



正义与勇气的3连技

这是此游戏中最大的特色也是亮点,由于是3人合体攻击的招式,所以威力极大,一旦命中,对手就会GAME OVER,再加上不可以使用“阻止技”,因此“正义与勇气的3连技”完全称得上是“一发逆转”的FINAL COMBO。使用方法是当画面下方的人气力能量槽升至5级以上,只要按着任何三个攻击键便使出这种强力合体技,左图是两组“正义与勇气的3连技”极度威猛!

角色出招表全公开

太阳学园



必杀技

气合球

空中气合球

CROSS CUTTER

三日月斩

流星拳

完全合体 ATTACK

全屏气合球

空中全屏气合球

全屏流星拳

空中全屏流星拳

必杀技

疾风之盾

内美之盾

疾风之型

疾风之型

前方转身立刃

完全合体 ATTACK

全屏流星拳

流星攻击



必杀技

气合球

开脚拳

炎脚拳

炎脚拳

炎脚拳

完全合体 ATTACK

全屏流星拳

全屏炎脚拳

全屏炎脚拳

全屏炎脚拳



必杀技

FASH攻击

空中FLASH攻击

闪光

空中闪光

空中闪光

完全合体 ATTACK

超超FLASH攻击

空中超超FLASH攻击

闪光攻击



必杀技

疾风刀刀

气合KNUCKLE

气合球

旋转刀刀

完全合体 ATTACK

全屏流星拳

全屏流星拳

全屏流星拳



必杀技

CROSS CUTTER

幻影盾

幻影盾

空中幻影盾

空中幻影盾

空中幻影盾

幻影刀

完全合体 ATTACK

全屏CROSS CUTTER

全屏幻影盾

空中全屏幻影盾

五轮高校



必杀技
 超高速球 上→P
 CH-5 HIGH JUMP 高速球 空中上→P
 大回旋打点 上→P
 NAGARA DROP 上→P
 一本初打点 上→P
完全继续 ATTACK
 分身溜球 上→上→P
 HIGH JUMP 分身溜球 空中上→上→P
 HOME RUN 打点 空中上→上→P
 超高速 KICKING 上→上→P



必杀技
 JAMPING SPIN 上→P
 八通 SPIN 空中上→P
 SLONG RECOVER 上→P
 跟我溜球 上→P
 完全升球 空中上→P
 特快 SPIN 上→P
完全继续 ATTACK
 平手溜球 上→上→P
 溜球大回旋 空中上→上→P



必杀技
 SHINGO SAVE 上→P
 飞天 空中上→P
 空中伸球 GAIN 空中上→P
 LONG SHOOT 上→P
 OVERHEAD KICK 上→P
 PERFECT CATCH 上→P
 BOYLE KICK 空中上→P
完全继续 ATTACK
 爆轰 V GOAL 上→上→P (空中可)
 爆轰 LIFTING 上→上→P



必杀技
 WA-SERVE 上→P
 SERVE VOLLEY 上→P
 SWI SMASH 上→P
 BUTTER BUTTER RACKET 空中上→P (可连招)
 大回旋打 上→上→P
完全继续 ATTACK
 SHIN ATTACK 上→上→P
 GOND CRASH 上→上→P



必杀技
 超升神 ADOLG 上→P



必杀技
 飞天 上→P
 人工呼吸 上→P
 假球球 上→P
完全继续 ATTACK
 个人 RELIEF 上→上→P
 超 BUTTERFLY 定 上→上→P

五轮大学

圣女女学院



必杀技
 替身门 上→P
 加藤脚 上→P
 加藤 上→P
 替身连击 空中上→P (可连招)
完全继续 ATTACK
 气功球 上→上→P
 空中气功球 空中上→上→P
 破之连舞 上→上→P
 超千手龙脚 上→上→P



必杀技
 慈悲之保释 KAGE 上→P
 慈悲之 WALTZ 上→P
 深美之 MARIETTO 上→P
 海美之 LILARY 上→P
完全继续 ATTACK
 慈悲之 NOCTURNE 上→上→P
 慈悲之 PIANO 上→上→P
 慈悲之 ROUGE 上→上→P



必杀技
 替身之连舞 上→上→P (空中可)
 替身之神脚 上→上→P (可连招)
 假光脚 上→P
 真美之 LILARY 上→P
完全继续 ATTACK
 必杀电光脚 上→上→P (空中可)
 必杀假美脚 上→上→P

武道学园



必杀技
 正宗拳 上→P
 正宗立正拳 空中上→P
 正宗脚 上→P
 真直脚 上→P
 假直脚 空中上→P
完全继续 ATTACK
 正宗流 真直拳 上→上→P
 正宗流 立正拳 上→上→P
 正宗流 假直脚 空中上→上→P



必杀技
 水龙有响子 上→P



必杀技
 内息 上→P
 内息·假 KICK 上→P (连招不连招)
 出拳确认 上→P
 假连 上→P
 内息之响 上→P
完全继续 ATTACK
 天禄之假脚 上→上→P
 假之介护 上→上→P
 内息之锁脚 上→上→P

和道学院



必杀技
 DYNAMITE STRAIGHT 上→P
 TWISTER UPPER 上→P
 TOUCH DOWN WAVE 上→P
 AMERICAN STRAIGHT 空中上→P
完全继续 ATTACK
 TRIPLE TWISTER 上→上→P
 SUPER TOUCH DOWN 空中上→上→P
 DYNAMITE JUSTICE 上→上→P



必杀技
 GROOVY KICKLE 上→P
 GROOVY PUNCH 上→P (可连招)
 GROOVY WHEEL 上→P
 EXOTIC KICK 上→P
 空中 EXOTIC KICK 空中上→P
 STAMP KICK 空中上→P
完全继续 ATTACK
 WONDERFUL KICK 上→上→P
 GROOVY SCREEN 上→上→P
 GROOVY GRENAL 上→上→P



必杀技
 GOD KICK 上→P
 GOD STRENGTH 上→P
 GOD STRAIGHT 空中上→P
 GOD KICK 上→P
 GOD PARADOX 空中上→P
完全继续 ATTACK
 HEAVEN PUSH 上→上→P
 HEAVEN CROSS 上→上→P

外道高校



必杀技
 铁头夹 上→P (能连招输入三次)
 夹头回敲 上→P
 岩石碎 空中上→P
 岩石落 空中上→P
 大脚 空中上→P
完全继续 ATTACK
 乱群回敲 上→上→P
 夹头夹 连招回敲 上→上→P
 夹头落 空中上→上→P



必杀技
 石灯笼 上→P (能连招输入三次)
 石灯笼 空中上→P
 石灯笼 上→P
 石灯笼 上→P
 石灯笼 上→P (空中可)
完全继续 ATTACK
 乱群回敲 上→上→P (空中可)
 石灯笼回敲 上→上→P



必杀技
 山田流二 上→P
 山田流二 空中上→P
 山田流二 上→P
 山田流二 上→P
 山田流二 上→P (空中可)
完全继续 ATTACK
 乱群回敲 上→上→P (空中可)
 山田流二回敲 上→上→P

热血青春日记



这款游戏中的“热血青春日记”可以说是一款类似《大富翁》的迷你游戏，并且能够4人同时游戏。游戏开始时，玩家需要创造一名原创角色来进行游戏，当中的设定包括姓名、模样、发型、学校等等，不同的设定都会影响该角色今后所学得的技术和能力。游戏中的移动方法是按照转盘上所转到的数字来决定，而地面上每个方块均有不同的行动效果，当两位角色相撞时，便会进入战斗模式，胜者能够获得增加能力值和分数。只要在四十回合之内，取得最高的分数，就算获胜。

D·S小话：由于剧情刚刚拿到这款游戏的关系，其中一文字线的影之男ゲェツ、忍野、露德九郎等隐藏角色的出场表还没有得到，所以没有刊登出来，下次一并补齐。

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 2223012



第一章 苦学射雕

从村口来到草原，进入荒山。这里可以在木椽仪记录。从最右边的洞口进去可以在里面找到天书《难》。

晚上依约来到荒山找江南七怪学习武功。前村子见到华筝，她会请郭靖去教山崖顶上的两只小白雕。村口的小孩说他爷爷（就是村长）的病要用灵芝草才能治好。

出村来到草原，山崖就在荒山右边。郭靖要使用学到的流星箭把毒射下来，一共有20次机会，关键是掌握提前量以及观察它的飞行路线。

出村到荒山入口右边见到村长，进入荒山一直来到第四层，走到巨大的轱辘前面使用羽箭双击打开机关，露出隐藏的机关。

养了九牛二虎之力总算取回了红蛋宝马，（看准提示及时按键，注意就快时一定要等到马已经来到障碍物面前时起跳，不能太早。）

第二章 比武招亲

在小屋前面见到算命先生，黄蓉这时出现了。接下来在酒楼里找到黄蓉，又无可奈何地把小红马送给了黄蓉，再次进入酒楼，会看到市老板正在埋头痛哭，原来失败的小翠就是他的女儿。到比武招亲的地方和完颜洪志打了一仗。

（顺便提醒：现在开始请注意收集以下的武器：补刀、直刀、铜杵、枪和青铜剑，最后可以换到以下装备中的一些。）

1 记忆之书，可学得“记忆”的癖好，癖好发生则不消耗内力发动轻功。

2 起来回生之书，可学得“聚力”的癖好，癖好发生则对外攻击内力轻功回复。

3 夏枯草。

回到遇上蛇连毒的地方见到王处一处长，他会把郭靖的空手入白刃武功提升威力。

要找到血蝎，田七、没药、熊胆四种药物。可是郭靖在药房里发现这四种药恰好都被别人买走了。回到客栈，收到一封黄蓉写的信，约郭靖在湖边见面。

来到王府，因为不能从正门进去，所以在左边的墙壁前使用轻功悄悄进入王府。

现在可以进入那间真零零的小房子找药，赶回客栈把药给道长，赶往湖边，发现梁子三人拦住去路，前寨亭子里就是杨铁心夫妇。穆念慈、丘处机和杨康，因为杨康始终不愿意认贼的杨铁心为父，致使杨铁心夫妇先后自杀，回到张家口得到黑马。

第三章 靖康之耻

走到镇外铁岗，出手把侯通海打得满地求饶，救下小孩，接着到镇周边的土地庙去救

《射雕英雄传》重点提示

PS	SCEI	HFG
CD-ROM	2000年11月30日	1人版 1格
对应操作手柄		

下来找老黄的大强，跟着到镇上船主的家里。如果在此之前没有把天书交给宣侠大杨，那么现在可以到当铺购买，最后治好他的病，洪七公会抵挡不住鸡的威力，最后郭靖学会降龙十八掌，黄蓉也学会了一套轻功逍遥游，因为杨康和段南被太湖的归云庄关起来了。郭靖和黄蓉商量之后决定到归云庄去看看，如果杨康不再答应金兵做事就动手救他。

郭靖在和梅超风战斗之后受了重伤，他的师父江南七怪出现施展妙手空空从梅超风身上偷到解药，同时得到了一个奇怪的人皮包裹，可是后来风放出了杨康，郭靖也正式和杨康相认，结为异性兄弟。接下来打听到程大木失踪的消息，最后在地面里挖出欧阳克下程隧道，先到镇局，得知小孩失踪了，回到码头会接到黄蓉的信，原着就去寻找通天侯，侯通海两人发生战斗，最后成功救出小孩。

第四章 九阴真经

乘船到桃花岛，在桃花岛东北部听到怪异的笑声，最后和梅伯通一起躲藏在山洞里，有一天送来的信笺里多了一张小纸条，黄蓉在纸条里告诉郭靖她要被嫁给欧阳克了。听到这个消息，黄蓉的满腔想尽办法想要逃出，最后终于学会真真正正的破洞而出。

比武分为3场，第一场要依次选择内功、轻功就可以取胜，第二场是考音律，就是CCP手拍板，看看你的基本功吧！第三场是考记性的，黄药师把《九阴真经》分别让两人背诵，“天之道，损有余而补不足，是故虚胜实，不足而有余。”记住这段话就可以取胜了。

第五章 密室疗伤

郭靖先在西厢酒楼看见喝醉的杨康，跟着在杭州东面见到了灵智上人，最后发现杨康住在藏风，但进去后却找不到人，先回客栈，再到牛家村，进入曲三酒店，要把石像推到黄色高窗处才能打开暗门，其中有一座石像是能按到柜台面向外推的。

晚上进入赌场，注意到九宫图两边的对联——琴瑟琵琶，魑魅魍魉。这个是有名的对子，所谓的八大天王在上，四小鬼鬼魔劫道（这对联有许多版本，我用的是传说中李鸿章见八国联军的那个），那么答案就是在8右4！

在去牛家村的途中就可以看到两棵可疑的树，调查之后就会打开山洞的门，但里面只有一个空盒子，郭靖要打开，黄蓉来到码头，神秘人教给黄蓉一种治疗方法“体真止”，使用这一招果然治好了郭靖的伤势，两人回到杭州城，仍在夜里回到灵智大殿，这次遇到了灵智上人，打败他后得到完颜洪烈在傲凤楼的消息，

第六章 复仇遗书

被毒丹打成重伤，郭靖在湖里收到了《武穆遗书》，然后坐着白雕两人才算脱离了险境，进屋以后因为媒姑的古怪脾气，郭靖跟媒姑打了起来，老实说这一仗好像有点难度，各位小心。

先后通过澳惟林译的百会、（新集：中脉、透、蛙骨、加饭酒、马、昆、洞、凤、神、空、的、黑、色、论、语、324。）最后是一个大师，大师用一阳指治好了黄蓉的伤，为了克制欧阳锋的蛤蟆功，一灯大师又将轻功一指指传授给了郭靖。

第七章 再上北京

先往杭州，再到西凉镇，打探杨康之姐感到奇怪的黄蓉提议到宜兴去看，发现杨康被敌人杀死，到归云庄，再乘船到桃花岛，黄蓉看到了江南七怪的尸体，郭靖知道他们是被郭黄药师杀死的，带着复杂的情绪离开了黄蓉。

第八章 英雄善终

到达第四层后，回到一个山洞找到杨康的尸体，在尸体边找到一把钥匙，（对了，用这把钥匙打开一楼右边的暗门（走进黄蓉左边调查），就可以得到最后的钥匙了。）

到了烟雨楼顶层，完颜洪烈果然在这里，但在交手之前，完颜洪烈竟化身成了骷髅状的魔鬼！（我见过后半部的剧情太夸张了！）打败完颜洪烈之后，他仍然躺在原地不醒，郭靖扔出手中的《武穆遗书》，发出强烈的光芒照在完颜洪烈身上，一瞬间魔鬼就化成液体，最后完全消失了！（黄蓉夸张了）郭靖报了仇，立刻想到家去的妈妈，就想回家去探望。

第九章 华山论剑

回到蒙古村，郭靖满怀欣慰地带着黄蓉去见父母，但却扑了空，最后在村后的山坡上找到华筝，华筝正站在一座新筑坟墓，墓碑上刻的——赫然就是郭靖母亲的名字。

树欲静而风不止，子欲养而亲不在，为什么世间总是有这样的悲剧？

在郭靖独自面对在眼前痛哭的时候，曾经救过黄蓉疗伤武功的神师人出现在他身边，告诉他救国救民才是做人的真谛，并传授新的武功“心止”，鼓励他去参加华山论剑。

失败的欧阳锋并不甘心，他使出最高级的蛤蟆功，变成一只巨大的毒蛤蟆，这时郭靖使用专门克制蛤蟆功的一阳指就可以彻底消灭欧阳锋。

成为天下第一的郭靖从此率领武林豪杰，共同对抗金兵。



永恒传说

PS

NAMCO

PRG

1-4人玩

2000年11月30日

1格

CD-ROM * 3

对应振动手柄 POCKETSTATION

感谢伟大的 NAMCO! 为我们做出这样优秀的游戏!!



系统篇

世界地图画面操作

方向键	移动
□键	特殊指令
△键	显示菜单界面
START键	暂停/继续游戏
SELECT键	与同伴对话
L/R键	切换画面

迷宫(城市)画面操作

方向键	移动
△键	显示菜单界面
□键	加速移动
R键	复制地图
L键	显示地图
START键	暂停/继续游戏
SELECT键	与NPC对话
□键	快速存档/读档

请务必熟练掌握以下的操作 战斗画面操作

←	后退	→	前进
↑	跳跃	□	防御
↓	躲避	△	显示/隐藏菜单界面
↑+□	魔法	L键	与NPC对话
↑+△	魔法	L+△	全屏魔法
↑+□+△	魔法	L+△+□	全屏魔法
↑+△+□	魔法	R	选择魔法书
↑+△+□+R	魔法	L+R	魔法书/魔法书菜单
↑+△+□+R+L	魔法	R	魔法书/魔法书菜单
↑+△+□+R+L+□	魔法	□	魔法书/魔法书菜单

伊弗尼亚大陆并不是普通所见的环型星球表面，它基本上是个平面。

在伊弗尼亚的上空，存在着同样的平面大陆西尔布鲁亚，而对西尔布鲁亚来说，伊弗尼亚同样是在它的天空之上。

不同于行星和卫星的关系，这两个大陆相对之间是静止的。

因此不能凭借速度来抵消彼此的引力，在相隔如此之远的情况下，两大陆仍然能够保持稳定的距离，是因为两者之间存在着那道透明的“奥比斯界面”，奥比斯界面是创造神塞瓦多制造的神秘结界，它的存在，使两个大陆能够随着光线运动，因此引力近乎于零。

伊弗尼亚大陆和西尔布鲁亚大陆合起来称为“艾塔尼亚”，是永恒的意思，两大陆之间原本是可以自由往来的，但在破坏神阿鲁特(ルージュ)将原来的夏尔尼斯文明破坏之后，两大陆之间不断地发生战争，为能无法达到原来的文明水平。

自从2000年前的“毁灭战争”以来，伊弗尼亚和西尔布鲁亚的往来便完全断绝。

直到这一天。



伊非尼亚之章

少女的征途

阴暗的树林里，一位老人提着灯慢慢地行走着，最后在一台圆形的机器前面蹲下来，

随着一只毛茸茸的小动物从机器后面跳出一名有着银色长发的少女也从后面走出。

老人：“真棒，原来你已经来了。”

少女：“不知为什么，总是不能平静。”

老人：“都准备好了吗？没有遗漏什么吧？”

少女：“嗯，都准备好了。”

老人：“执着地做这种没有结果的事……”

少女：“我知道……可是我不做的话……”

老人：“唉，祝你一路顺风吧。”

少女：“谢谢你，那我走了。”

少女走进机器，那机器发出越来越强的光芒，慢慢升上天空。

老人：“到底结果是怎样呢？不管怎样，你一定要平安回来啊……”

球形机器拖着长长的尾巴，如同彗星一般消失在天空。

天空的另一边，是伊非尼亚。

异世界的少女



拿破

拿德

安(ラシ

ユアン)

是伊非

尼亚王

国边境

的小村

庄。这里

就是主

角的故乡，主角本来的名字叫做瑞德的，后来他改了名字叫慕容非，简称NICKY。

慕容非的性格完全不像18岁的少年，他从不关心别人的事情，也不希望被别人关心，

每天平静地做着自己的养猪工作谋生。除了法拉之外，村子里没有其他的朋友，他也丝毫没有想过改变现状的想法。

阿非的目标是村里的守望台，出于自小

的习惯，他每天都会去那里一次。

走在路上天空忽然抖动了一下，但是阿非是不会关心这些身外之事的，来到守望台，

法拉已经在上面了。

“嗨！法拉，是农田里的事干完了，还是来这里偷懶呢？”

“去死吧，你干什么来？你上来啊，看看天，有没有奇怪的地方？我觉得好像有东西从西



西从西

利那亚

那那边

掉下来

呢！”

“对

啊，而且

会很巧



地砸到法拉的头。”

“慕容非……”

天空中忽然有东西向两人冲过来，快



速！刹那间响过后，阿非很高兴地发现自己和法拉还活着，还没有来得及解释有关鸟鸦嘴的事情，行动比思想快的法拉已经向着不明飞行物坠落的方向跑了过去，阿非只好跟在后面追了。

途中发现了绿色的水晶，不仅可以恢复体力，而且在迷宫中任意地点记录之后，再次开始时就会出现在最后到达的水晶所在处，而记录是可以随处进行的。

向着右上方的道路前进，好了，一只绿色的小怪物出现，带着阿非来到飞行物坠落地点，终于看到了法拉，她身边竟然还坐着一名奇装异服的陌生少女？

“太没有警觉性了吧？”暗地里想，阿非问起少女的身份，她的回答是——

“……·¥##¥%¥%……·##¥##¥%……”

“你也听不懂是吗？”法拉开心地问，“快走！没发现这东西要爆炸了吗？”

交给她们了，最后还得阿非动手把她们拉离危险地带，可是，在接触到那神秘少女时，为什么两人的身上都发出了七彩的光呢？情况紧急来不及多想，爆炸立刻就发生了，等到爆炸停止下来，阿非去察看两个女孩

的情况，接触到神秘少女的时候七彩光又出现了，怪事！难道慕容非是霓虹灯吗？正

负极一碰就发光？

等到少女醒过来，她立刻冲向阿非紧紧抱住他，两人又开始发光。

“哎！你这样子很不舒服！”慕容非看着法拉赶紧说。

可是那女孩子一副很享受的样子，就是不肯放手。

攻略提示

在飞行物爆炸的地方有一枚“小道具”(レシス)，但前提拿不到，要等到基尔加入后才可以拿到。

沟通问题

回到村子，向村长说明了事情后，村长坚决要求让少女离开，正在谈话的时候，少女带来的小怪物忽然发现了什

么，冲着墙壁大叫了起来，接着只见墙壁被推开了一个大洞，又一个奇

装异服的人出现了——这次是个男人！少女看到他后就开始和他交谈，又是听不懂的语

言，那男子一把将少女推倒在地上，嗨！慕容非就看着他不耐烦了！开战吧！

BOSS

好不容易将男子打败，但是村长说的那

难听的话“你看你看！慕容非！你又给村里带来这样的灾难！我一定要毁掉村子

是吗？”这件事和从

前不一样！

“不行！她必须要离开！一起来到法拉家，法拉先给少女换上比较正常的衣服以免吸引过多的注意，接着是

想办法和少女沟通了，考虑之下法拉提出了一个人选——基尔。

“什么？”那个只会哭的

家伙？阿非很不以为然。

“哼哼，人家现在是明益大学的学士了！比你懂得打猎不知道多了多少！”

“啊！你们去吧，我要继续打猎。”

法拉换完衣服就带着那少女启程，但是那少女又跳到阿非的背上一把抱住他，又

发光了！看来她是吃定阿非了，无可奈何的慕容非只好上路。





出村前行到了小坡。法拉很谨慎地向前少女介绍自己：“我叫法拉！你懂我吗？法拉！法拉！”

“他叫NICKY……NICKY你懂我意思吗？我问你名字耶！”

“……玛瑞迪！玛瑞迪！”那女孩明白了，接着又拿过那只小怪物，“DUCKE！”好吧，连怪物都有名字了。

攻略提示

小酒馆 2枚
分列在沼泽的地下通道和风水小屋相对的“门”的水箱旁。

学校课程

三阶曲 调查基尔家的小猫铃铛。
蓝色水坑 向兵营东北上方的蓝井。
收集品图鉴
村东二楼的书架，1个空壳。看来这两人真是村里的重要人物。

战术讲解

魔法师的男人会教你基础的战斗方法。

一直向前

越过沼泽安河，发现由于山泥崩塌的球状物。通往明兹古路被堵塞了，眼看只能前进。阿非提议先找个地方休息一下，但谨慎的法拉却认为这点山泥算不了什么，就在这个时候，天空中又起了异常的变化。奥比斯界面上的集体又开始活动了。受此影响，原本已经平静的山泥又开始倾泻而下。本来坚持前进的法拉只好投降，工人们提议阿非他们去力古路斯道场休息，或许道场的师傅知道其他去明兹的方法。

在去道场的路上，玛瑞迪坚持不懈地抱着阿家，看着一阵阵的光芒从两人身上发出。阿非只好感叹自己遇上了奇大无比的大麻烦。进入道场后让人吃惊的是一个人也没有！进入大厅后阿非才发觉自己被一群人包围了！强制的战斗开始，胜利之后，道场师傅出现，原来他误以为阿非是来拜师学艺的，才用这种手段来考验。（明明是强拉徒弟嘛！）

而法拉和师傅早就相识，最后离开时师傅还教给法拉一位

很有用的治疗功。

接着师傅派出道场里唯一懂得使用晶灵术的弟子巴奥洛协助阿非等人到明兹，而巴奥洛提出的办法就是利用拿修安河倾泻而下。他将会使用晶灵术让水流缓和下来，使阿非他们可以乘坐筏子下河。

乘坐木筏向下游前进，上岸后沿河向东南方走就到达学问之都明兹。



攻略提示
符号
道场后方山壁缝的草洞中央有隐藏入口，可以学到的符号——闪电。作用是令同伴们恢复站位，当敌人进入范围时则发动攻击。

小酒馆 2枚

道场下方台阶的右边房间里的楼梯附近。
大厅后方右侧第二间训练场门口。

学校课程

铁锤 调查御座上那右边边墙上挂着的。
战术讲解
此处的星星中的男子会教新的技巧。道场里也有人会教，同时可在上战战术书得到“手记之书”，得到后就可以选择全手记战斗了。

隐藏道具

宝石指南 左上角的柱子后面有宝箱，拿到后自动从背包中可得到新道具。

小游戏

只要在短时间内到达下流，少用加速。

前期可以再来挑战，如果通关1分钟以内完成游戏，阿非就可以获得称号“竞速名人”。

明兹大学的骚动

阿非看到来来往往的人不由得想起了眉头“法拉，这些人穿一样的衣服，你认得出谁是基尔吗？”

“嗨……”
问到大学接待处问吧。

“找基尔？我查查看……啊……编号34604……基尔·泽贝尔……光晶灵研究室所属……是他吗？”

还没来得及回答，玛瑞迪已经兴奋得跳上了接待小姐的柜台。吓了大家好一大跳！阿非赶紧拉着她离开，脸上火辣辣的难受。

后方楼就是光晶灵研究室了。法拉小心地避开玛瑞迪留在外面。

阿非进入研究室，发现大家的脸上都很紧张。原来这里正在进行着一项重要的研究试验。于是阿非低声地向后边的学员打听基尔的事情。但是该死的事情又发生了：玛瑞迪无声无息地走了进来，又说了句莫名其妙的怪话。顿时整个研究室里的仪器全都能源尽——全完了！罪魁祸首脸上一副很无辜的样子——我这次又没有乱跳。

好了，现在要被人赶出去了，还好已经得到了基尔的消息。他现在在岩石的观察所。岩石在大学西南方的山脉里。临行前法拉问起基尔不留在学校上学的原因，原来是因为他提倡一种“世界连锁崩坏假说”导致受到了休学处分。

攻略提示

小酒馆 2枚
在这座研究所的操场下方的桌边。
水晶灵研究室的调整装置。

学校课程

汉堡包 调查食堂里红色的碗。
战术讲解
这是准备在战斗前买到的。

小游戏

1. 挑战 TALKS 问题
大学7层的教室室可以接受由《命运传说》中的与那那担任出题人的测试。成功答对问题的话就能取得称号——TALKS 老师。

2. 挑战解谜 1 (好装备的名称)
剧情任务和学生会文选。二期文选，要让自己的属性可以通过地形地上不同颜色的水晶来改变的话，有利的话获得称号——魔法师。特别事件。

剧情中的男女学生又带来一个比较可爱的小谜，请在剧情中听学生的声音吧。

到了明兹岩山，一路上都有很恶心的怪物转圈子。真奇怪基尔那小子会一个人留在这山上。

最后上到山顶却发现屋子里根本没有人，大声叫唤后基尔却从身后出现了！他居然把阿非当成明兹大学的学生了！哇！学得慢半手像他那样吗？基尔非有那样笨吗？

听到玛瑞迪懂美露尼斯语，基尔竟然很高兴地立刻拉着她到书架开始研究起语言来。

翻看各种书籍，基尔最后只弄懂了一句话：“玛瑞迪来自西利斯帝国！”

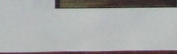
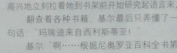
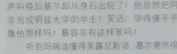
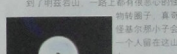
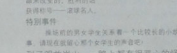
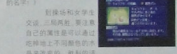
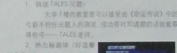
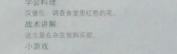
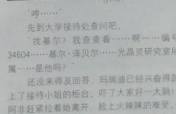
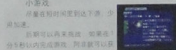
基尔“啊……根据尼奥罗亚百科全书第二卷第二章记载……西利斯帝国人是一种以人为食的凶残种族……”

玛瑞迪“……”

玛瑞迪“……”

玛瑞迪“……”

玛瑞迪“……”





“*%*%”

基尔“慢点说！我查不到了！”

玛瑞迪很恨恨地看着基尔。

走到房间里的世界地图前面比划起来。啊，这个大家都知道了的。伊非尼亚的上空是西利斯基亚，中间隔着奥比斯界。可是玛瑞迪接着做出一个很可怕的爆炸姿势。还加上了配音“轰隆！”怎么回事。阿非好像不太懂。

还是基尔想到了什么，带着大家用身边的望远镜看着天空。

阿非“哦！奥比斯界面中的那个黑点是什么东西？”

基尔“我认为那个是世界连锁循环的前兆。这可能跟玛瑞迪进来的目的有关系。”

阿非“可是你又不懂她的话！”

基尔“我可以带她去看美露尼斯语的权威马塞多博士。他应该有办法吧！”

博士住在摩鲁鲁（モルル）村。我们立刻出发。

攻略提示：

迷宮
路上要按所标指定的地点。那么警卫就不会再不断地出现了。

小遗憾！ 牧
牧师所带的宝珠啊。

走了不远，基尔就体力不支嚷着要休息了。谈话中基尔说如果能够证明黑体的危险性，他就可以回回大学继续读书。甚至可以进入最高学府王立天文台。面对这种以书为方的怪人，阿非我一句话都懒得说了。

要到摩鲁鲁村只能经过望乡之洞窟。在洞口阿非遇到一个胖胖的阿姨。



阿姨一副很开心的样子。

阿非“这位阿姨，手上是什么蛋啊？”

阿姨“这个啊，叫エックベア蛋，是很珍贵的药物呢。我是职业的贸易商。你想买些什么吗？”

买完东西之后继续前进进入洞窟。这里不仅很阴暗，而且很潮湿。

基尔“大家小心。这里随着时间变化，水位会有潮汐起伏的。”



接着基尔又开始叫累了。阿非不由地想起小时候基尔总是哭的样子，想不到

长这么大了也没有变化啊！

在一个洞穴里遇上エックベア怪兽。它虽然正在为它的蛋被偷去而生气，看见我们就扑了上来。阿非真是觉得很冤啊！

没办法只好把这怪物给杀掉了。接着就在原地生起篝火准备休息。

阿非拿出小刀，向エックベアの尸体走去。

基尔“喂！你想干什么！”



阿非“干什么？割肉啊，做エックベアの肉干。你不知道经过干燥的肉可以保持很长时间不变质吗？没知识！”

基尔“不行！我不赞成这种做法！エックベアの长时间保存会变质，而且会失去养分！”

阿非“那好，今天我们吃肉，你自己想办法。”

基尔“可是根据尼奥罗亚百科全书第三卷第二十一章记载……”

攻略提示：

迷宮
迷宮中有几个宝箱平时不能到达的，这就需要在此时对话不友善的怪兽，杀死怪兽时会出现，这样就可以取得了。同样可以使水位下降。

小遗憾！ 牧
在对エックベア的地方向上的洞窟里的宝箱里。

用心沟通

终于到了摩鲁鲁村。原来这个村子是建造在一棵大树上的。真是太危险了。

一直向上到达马塞多博士的家。刚刚见面还没来得及说明来意，玛瑞迪就抢着和博士说话。真是让阿非觉得很尴尬。

最后博士总算明白了大伙的来意，笑着说这个好办。他已经研究出了一种“奥兹耳环”。戴上它就可以和晶灵的心相沟通，而晶灵使用的语言就是美露尼斯语。这样就可以听懂玛瑞迪的话了。

真是太好了。大伙赶紧戴上耳环试一试，好像没什么反映呀！而且，阿非始终觉得大男人戴上耳环非常非常地……等啦！

正在这时候，玛瑞迪惨叫了一声。向着



屋外跑了出去。她又出什么状况了？阿非早已见怪不怪。跟在后面追了出去。

基尔也跟在后面追出去时，博士叫住了他。提醒他要把玛瑞迪当作和自己一样的人类来看待。

攻略提示：

小遗憾！ 牧
博士家的大学里，
学生会料理
食品中部的巨大商店。
第1：博士家2楼的宝珠。
战术讲解
道具屋中的货币会解除有关敌人的知识。
特别事件
在食品屋中心会遇到学生。
路上的人说看见玛瑞迪进入到奥地里去了。追着后面进入。在尽头处看见了玛瑞迪和 QUICK。她们两个正在和一株植物状怪物就就地对峙着。阿非虽然有点生气，但还是教人要紧吧！

消灭怪物后，基尔严厉地指责了玛瑞迪任性的行为。玛瑞迪很抱歉地说“对不起！”这次算了一——等等——刚才才是你在说话吗？”

阿非“你听玛瑞迪说的话了！”

阿非“……你们在说什么？莫名其妙的……”

阿非“停！站住！你不要过来！不要……”

兴奋的玛瑞迪用力抱住了阿非。两人脸上又开始发光。阿非觉得好尴尬。

途中生起篝火。大家坐在一起谈话。

基尔“玛瑞迪，你头上的那块石头是什么？西利斯基亚人的头上都有这样的石头吗？”

玛瑞迪不理他。

基尔“玛瑞迪，你说的伊非尼亚和西利斯基亚爆炸是什么意思？”

玛瑞迪“我们要阻止 GRANDFALL（大崩坏）的发生！不然伊非尼亚和西利斯基亚就会发生碰撞爆炸了！”

阿非“我们能阻止吗？”

玛瑞迪“要集合所有的大晶灵的力量才行！”

基尔“普通的大晶灵都不跟人类来往，还要找所有的。大晶灵……”

为了知道大

屋外跑了出去。她又出什么状况了？阿非早已见怪不怪。跟在后面追了出去。

基尔也跟在后面追出去时，博士叫住了他。提醒他要把玛瑞迪当作和自己一样的人类来看待。

攻略提示：

小遗憾！ 牧
博士家的大学里，
学生会料理
食品中部的巨大商店。
第1：博士家2楼的宝珠。
战术讲解
道具屋中的货币会解除有关敌人的知识。
特别事件
在食品屋中心会遇到学生。
路上的人说看见玛瑞迪进入到奥地里去了。追着后面进入。在尽头处看见了玛瑞迪和 QUICK。她们两个正在和一株植物状怪物就就地对峙着。阿非虽然有点生气，但还是教人要紧吧！

消灭怪物后，基尔严厉地指责了玛瑞迪任性的行为。玛瑞迪很抱歉地说“对不起！”这次算了一——等等——刚才才是你在说话吗？”

阿非“你听玛瑞迪说的话了！”

阿非“……你们在说什么？莫名其妙的……”

阿非“停！站住！你不要过来！不要……”

兴奋的玛瑞迪用力抱住了阿非。两人脸上又开始发光。阿非觉得好尴尬。

途中生起篝火。大家坐在一起谈话。

基尔“玛瑞迪，你头上的那块石头是什么？西利斯基亚人的头上都有这样的石头吗？”

玛瑞迪不理他。

基尔“玛瑞迪，你说的伊非尼亚和西利斯基亚爆炸是什么意思？”

玛瑞迪“我们要阻止 GRANDFALL（大崩坏）的发生！不然伊非尼亚和西利斯基亚就会发生碰撞爆炸了！”

阿非“我们能阻止吗？”

玛瑞迪“要集合所有的大晶灵的力量才行！”

基尔“普通的大晶灵都不跟人类来往，还要找所有的。大晶灵……”

为了知道大

屋外跑了出去。她又出什么状况了？阿非早已见怪不怪。跟在后面追了出去。

基尔也跟在后面追出去时，博士叫住了他。提醒他要把玛瑞迪当作和自己一样的人类来看待。

攻略提示：

小遗憾！ 牧
博士家的大学里，
学生会料理
食品中部的巨大商店。
第1：博士家2楼的宝珠。
战术讲解
道具屋中的货币会解除有关敌人的知识。
特别事件
在食品屋中心会遇到学生。
路上的人说看见玛瑞迪进入到奥地里去了。追着后面进入。在尽头处看见了玛瑞迪和 QUICK。她们两个正在和一株植物状怪物就就地对峙着。阿非虽然有点生气，但还是教人要紧吧！

消灭怪物后，基尔严厉地指责了玛瑞迪任性的行为。玛瑞迪很抱歉地说“对不起！”这次算了一——等等——刚才才是你在说话吗？”

阿非“你听玛瑞迪说的话了！”

阿非“……你们在说什么？莫名其妙的……”

阿非“停！站住！你不要过来！不要……”

兴奋的玛瑞迪用力抱住了阿非。两人脸上又开始发光。阿非觉得好尴尬。

途中生起篝火。大家坐在一起谈话。

基尔“玛瑞迪，你头上的那块石头是什么？西利斯基亚人的头上都有这样的石头吗？”

玛瑞迪不理他。

基尔“玛瑞迪，你说的伊非尼亚和西利斯基亚爆炸是什么意思？”

玛瑞迪“我们要阻止 GRANDFALL（大崩坏）的发生！不然伊非尼亚和西利斯基亚就会发生碰撞爆炸了！”

阿非“我们能阻止吗？”

玛瑞迪“要集合所有的大晶灵的力量才行！”

基尔“普通的大晶灵都不跟人类来往，还要找所有的。大晶灵……”

为了知道大

晶灵的所在地。大家问博士家去向博士，可是博士也知道得很少，只说在摩鲁鲁村的东北方有一个称为水晶灵之河的地方，说我们可以去碰碰运气。

在离开的时候，博士将伊非尼亚地图送给了我们，又献给了我们一种解毒药，道谢之后，阿非非带着大家出发了。

攻略提示



BOSS,
怪物图鉴
救出玛琳迪后，在离开前向博士汇报。
司令
摩鲁鲁村的高北方海岸所有有埋藏入口，可以获得命令——集中攻击。效果是当指挥时指定了目标以后，所有同伴作集中攻击，有利于快速消灭。

水之大晶灵



进入水晶灵之河后，哇，绿水青山，人间仙境嘛！向上来到瀑布后面的山洞里，四周泛起大量的泡泡，接着传来女性的嗓音，基尔紧张地说那就是水之大晶灵温蒂妮！

大晶灵终于出现，基尔问起有关GRANDFALL的事情，温蒂妮却回避了这个问题。反而向大家有什么愿望，当然是希望得到大晶灵的协助了！

什么？还要用行动来表示决心？只好继续前进。
向右方走终于再次见到水晶灵，这次是要战斗了，取胜之后温蒂妮依照约定答应协助阿非，于是进入了玛琳迪的晶灵石里。

离开的途中基尔又提出要休息，谈话中基尔告诉阿非伊非尼亚全部的晶灵有四种，就是水、火、风三种根源晶灵，和总管根源晶灵的光晶灵。

下面的晶灵在那里呢？不知道。

基尔提议先到伊非尼亚王城把这件事情报告国王知道，说不定国王会发出全国动员令一起来寻找大晶灵呢。真是想得美，不过现在也没有更好的方案，只好照基尔说的去做了。

要去王城就要越过密林，密林在东南方的地方。

攻略提示



BOSS,
小盗贼1枚
水晶灵之河一进入的那个通道，中间的大树附近，拿钱找钱数才行。
获得晶灵术
今后可以获得得上位的水晶术了，只是效果跟家那孩子才多少能跟得上。

诱惑之密林

这个原始森林四处弥漫着阴森森的雾气，非常恐怖，路上经常会有拿着镰刀四处砍人



的死神，阿非非冒着死亡的危险四处奔波探索，途中得到花去的冒险者的提示要打倒五个怪物，最后不仅解开了森林的诅咒，而且还留下了一幅地图，方便后人进出这座恐怖森林。

攻略提示

建造
小盗贼1枚
在五个小怪物附近中建造。
石像的正确位置
墓碑——左 墓地——左
祭坛——右 创造——右
隐藏入口
进入密林之前，在北方山地中间的某原有隐藏入口，可以得到隐藏的道具。

死刑

进入王城阿非被这里的

繁华吓了一跳！太大了！阿非“这个，先四处看看吧！”

法拉“玛琳迪，这里很多人都很讨厌西列斯那亚这几个字呢。你千万千万不要乱来！你懂我意思吗？不许你阿非了！”

基尔“对！诸如乱翻乱跳，奇怪形状，古怪声响的行为一律禁止出现！”



玛琳迪终于来到王宫大门前，守卫很紧张地告诉阿非“平民禁止入内。”

基尔“不如我们到王立天文台去看看，那里有世界上最大的望远镜，可以验证一下大崩坏事件的真实性。”

进入天文台后一直向上，途中的书架上可以读到不少天文情报，像奥比斯界面上有个魔梵多圆等等，到了最上层发现路被挡住了，基尔上前把栅栏移开，刚想继续前进时，一名男子出来阻止了他。

基尔“你好，我们认为世界将会发生巨大的突变，想用天文台的望远镜来确认一下。”

男子“第一，我不相信你的话。第二，使用望远镜必须得到台长辛西

摩司大人的允许。所以，请你立即离开。”

基尔“第一等！你一定要相信我的话！我可以把我关于光晶灵研究的论文拿给你看，你就会明白事情已经多么严重了！”

男子阴笑“哈哈哈哈哈，我要看你这乳臭未干的小子的论文，你太侮辱我了！”

他把论文丢在地上扬长而去。

阿非等人离开之后，台长出来查看发生了什么事，男子连忙整理起地上的论文。

基尔“气死我了！这家伙！最高学府的研究员真的不是普通的呆子！”

阿非“对啊，不过那家伙也有性格的，不大像书呆子！”

基尔“我们还可以到教会去碰碰运气，因为教会的势力很大的，可以影响国王的决定。”

法拉“那不快走？”

好，下一步目标——城东的魔梵多教会！

基尔“加路华尼主教大人，根据我的研究，奥比斯界面上的黑体正在逐渐地扩大着。这样下去，很快奥比斯界面就会被破坏了，两个大陆就会因为引力关系撞击在一起！”

加路华尼“什么？奥比斯界面上的黑体？啊！那是创造神魔梵多大人再次降临的预兆啊！你们竟然说创造神要毁灭世界？来人啊！把这几个判教徒抓起来！”

阿非“快走！”

众人拼命逃跑，来到门外就想喘口气，想不到立刻就被四处而来的士兵包围了！原来他们早就守候在这里！

这时走来一位男子，他是伊非尼亚王城卫兵罗安，罗安“你们的罪名是传播世界毁灭的邪说，依法将判处死刑，不要反抗了，那只会加速你们的死亡！”

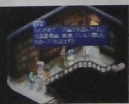
阿非“不反抗？你以为我像傻瓜，还不快和我一起去动手？”转身对基尔大叫。

基尔“不要动手，我认为这将是我们将和国王见面的大好机会。”

阿非“……”

牢房中。

阿非“基尔，我期待着您一发逆转



说是 30
术士表
建造了这
发现”
的事情已

乘船的护
至所有的
地叫住。克
到伊非尼亚

20000

到北方的港
坐前往商业
巴洛路的
但在前船时
却没有跟上

基尔”对

邀请,要留下

的结果只有

工作是我一

上船。

可是想到基尔

不好吧?)

乘船自由活动时

船真像“太空望”望的船呢。

靠岸入口。

大地面上正北方的海边。在流离处。

特别事件

到达巴洛路后乘船回头,在食堂中可以再次遇到女学生,最后的结果是希望于下活参加晚餐?什么能遇吗?总是流离处晚餐,阿非说孩子?

商业之城



首先离船入港,哦,不愧是商业都市,连城市里都可以到处是宝箱的!长久以来阿非已经养成了见宝箱就开的习惯,这下子当然是冲过去打开再说!

阿非“不错啊!法拉,看这质料配我多酷!”

正在准备离开的时候,不知道从哪里冒出个人来,一把拦住阿非“这位先生,您刚才拿的盾牌还没付钱呢。”

阿非(表情尴尬)“啊?那多少钱?”

“很便宜,4000元。”

阿非“什么?你杀人哪!我不要了!”

“那么请您把盾牌放回原处吧。”

离开之后,

阿非(恨恨地)“奸商!奸商!绝对的大奸商!”

法拉“真好玩,遇到阿非出摊的样子很有趣呢!”

阿非“不愧是商业之都啊!好会做生意!”

阿非“走吧走吧!”

特别提示

1. 请读“权

大地面上的木箱地点。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。



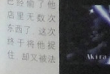
到达巴洛路,有人提到西边有个洞窟里有很强之风。

四下逛逛,最后在道具屋前发现一个小孩子正被一群大人围攻欺负。

法拉旺盛的正义感驱使她立刻上前救下那小孩,可怜的店主被法拉一拳击倒,昏迷过去。

小孩乘机率掉。

好久之后,店主悠悠醒来,很委屈地说刚才那小孩已经偷了他店里无数次东西了,这次终于将他捉住,却又被法



拉破坏了。
“天哪!你还要不要我活啊?啊!你这个凶暴的女人!我要跟你拼了!”

说完店主正向法拉冲去。

围观的人群“对!找她算账!那小偷也偷过我们的东西!”

这种时候只有阿非出来顶罪了,可是这件事好像真的没什么道理好讲嘛,难道我们要相信店主损失?

正在阿非思考对策的时候,一个英俊男子出现了,对啊,好人总是会随时遇上救星的!

那男子说出一大堆阿非不懂的商业法规,以证明店主的生意是违法的,那么惩罚小孩子前更要先追究店主的罪过才行。店主听着脸色发白,最后竟然灰溜溜地逃走了!

法拉向那男子道谢。

男子自我介绍道“我的名字是瑞斯(レイ),是个商人。”

(法拉得到称号——鲁莽的人)

和瑞斯一起到酒店,吃饭的时候,瑞斯拿出一个古卷轴,介绍说那是他在风晶灵洞窟里得到的,现在想要以50000元的价格出售。

法拉“风晶灵洞窟,阿非,你听说过吗?风晶灵呀!”

阿非看着她和瑞斯。

法拉“瑞斯,你能带我们去风晶灵洞窟吗?”

瑞斯“可以,一般我的雇费用也是50000元。”

阿非“啊?不行啊,法拉,我们还是自己找吧,哪有那么多钱,我们又没有金手指。”

瑞斯“不过恰巧,这次我正好要去洞窟里找些其他的古卷轴,所以可以免费带你们去。”

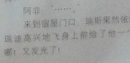
法拉“太好了!”

瑞斯“这样吧,我先去处理一些私事,等下我们在店铺门口会合吧!”

玛露迪“他真是好人耶!长得又那么帅!”

阿非“……”

来到店铺门口,瑞斯果然依约来了,玛露迪高兴地飞身上前给了他一个拥抱!天哪!又发光了!



但瑞斯显然比阿非有经验多了,他不愧不忙地把玛露迪放开了,接着大家开始出发到风晶灵洞窟。

攻略提示

1. 请读“权

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

1. 请读“权

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

商业料理

商业船

商业建筑物的木箱。

风晶灵空洞



向南方

走终于找到风晶灵洞窟,

但进入后发现有些士兵在把守,好像禁止入内了。

这时瑞斯独自上前和士兵进行交流,果然是有办法的商人,很快他就回来宣布大家可以进去了!

在风晶灵洞窟的前进方法主要是利用地上的风眼,有的可以上升,有的可以下降,但要借助风的力量上升的时候,必须看清楚时机才行,总要多试几次,最后来到一个有强风的地方,这时瑞斯又表现出他的经验丰富来,他不愧不忙的取出绳子做成梯梯,这样扶着绳子就不会被风吹走了,阿非看得目瞪口呆,佩服至极。

途中休息时,玛露迪问起瑞斯身上一个漂亮的饰品是什么,瑞斯说那是可以指引人们向正确的方向的指南针,接着瑞斯问起阿非寻找大晶灵的目的是什么,由于还不了解瑞斯,阿非本想不告诉他的,但是心直口快的法拉已经抢先把他什么都说出去了!真是放她跑了!

继续前进来到圆形的洞穴,风之大晶灵出现在众人面前,他的样子看起来就像个小孩子般。

阿非主动地推出战斗,疯狂后跟

斗,疯狂后跟

斗,疯狂后跟

斗,疯狂后跟

斗,疯狂后跟

斗,疯狂后跟

斗,疯狂后跟

斗,疯狂后跟

斗,疯狂后跟

斗,疯狂后跟

斗,疯狂后跟

斗,疯狂后跟

东面有视

47



得了风晶流的力量，最后风晶流还透露了火晶灵的消息，那是要到炎热地方去才行，可是这个阿非也知道啊。

离开洞窟的时候，洞口的卫兵把琼斯叫去商量了什么事，阿非猜是谈价格吧？最后琼斯回来跟吉普的买主已经找到了，因此他要离开这儿。

听说琼斯要走，玛瑞迪一把扑上去抱住他“不要走嘛，你的身上也会发光，能发光的都是对玛瑞迪很重要的人……”

但最后琼斯还是决定离开。这时 QUICKIE 忽然转身向山路上跑去，阿非跟在后面，发现来的人是基尔！这家伙终于想通了！阿非真是太开心了！就是嘛，朋友比什么都重要！

在大伙商量下一个目的地时，风晶灵出现在大家面前，他施展风晶灵术制造出了一个“风之舟”，这样由于可以在水上移动，活动范围就大了许多。

攻略提示：
BOSS：

迷宮：
某个地方要收集一下
地图，掉下一些取得道具
小道具！
在迷宫迷宮的上方有道具。

寻找火晶灵



利用风之舟一直向北方就可以到达热砂之城辛巴鲁(シランパル)，进城之后发现这里简直是个地狱！连空气都热得让人，阿非感到自己都要被烤熟了，玛瑞迪因为一直在阴暗的西斯蒂亚长大所以更加辛苦，热得哇哇乱叫。

强忍着痛苦在城里打听消息，最后发现了一座餐厅，大窟过壁，正要冲进去大吃一顿时，又被人给拦住了，原来这里并不是普通的餐厅，而是供给给世界各地的厨师比赛料理技术的料理竞技场！

最后终于有了收获，打听到东南方有一处火晶灵之谷，马上出发吧！

攻略提示：

小游戏？
和那个传说中那个来的孩子，
海面上游水也游。
“道具屋的可以到一或分子，与地交游就可以事”
选择最合适的道具了！
学会料理
向岛中心
像那类石上方的凉
海草池，
和那与风流也地埋下的凉。

道具讲解
此道具的用于破解谜题与防御的道具。
特别事件
前往第二次通关大学生，准备在编组设置到主组必须
要熟练的。？
小游戏
解谜
在游戏中海面上的孩子说话，是可以取证的道具。
利用它可以得到第一一或道具。
「之后再来解谜，就能得到新的所有！」
料理大赛
料理王争霸战。

火晶灵之谷

这里温度更高，到处都是无法行走的岩家，无可奈何之下，基尔唤出了水晶灵温蒂尼寻求办法。



温蒂尼使用水晶灵术使岩家冷却下来，终于可以进去了。

之后温蒂尼使水晶灵术水气包围住阿非等人，因此温蒂尼的体力会不断下降，如果为了取得宝箱要穿越火壁的话，会下降得更快。

最后进入一个山洞，在这里歇息一下，调查了旁边的门，显示出的信息是“得到光的力量门就会打开”。

不管他，继续前进终于见到火晶灵，他的脾气可不是普通的急躁，阿非还没来得及说话就遭到他的攻击，这次打得天昏地暗(废话，放方天时地利都有，不吃亏才怪！)，但最后阿非还是凭着惊人的毅力取得了胜利！

可是无赖的火晶灵伊夫利特竟然不肯承认他的失败，还想再打一次！天哪，阿非已经熬得不行了！

这时伟大的水晶灵温蒂尼出现了，她生气地看着伊夫利特，伊夫利特暂时安静了下来。

基尔偷偷地想“看来传说中伊夫利特暗恋温蒂尼的事情是真的。”

温蒂尼“伊夫利特！想不到你这么不讲信用！”

伊夫利特“我只是正打得过瘾……”

温蒂尼“还不给我进晶灵石去！”进去啦！”



伊夫利特“你不要推我……”
这样子阿非又

得到了火晶灵的力量。

法拉“那个石头不会给伊夫利特弄碎吧？”

基尔“我认为这个可能性很小。”

正在讨论的时候，水、火、风三大晶灵陆续从晶灵石里走出，化成光球。

阿非“这么快就出事了！”

大晶灵化成的光球在空中旋转着，之后会合在一起，一道光芒闪过，一位六翼天使出现在阿非面前。

天使“我是光之大晶灵妮姆。”
法拉“太好了！请你帮助我们阻止大陆崩坏的发生吧！”

妮姆“不行，人类引发的危机，只能由人类自己解决。”

基尔(偷偷地想)“难道大陆真的是由人类引起的吗？”

最后妮姆将魔法戒指送给阿非，说可以带着阿非到比光之桥。



妮姆和阿非一起，

后按照阿非以射出的热的射线，

光晶灵恢复为三大晶灵原来

的样子并且回到了晶灵石之中。

返回原来打不开的3扇门前，使用热光打开门，对里面的石头再次使用光线，接着会出现废物，打破之后会出现宝箱。

再次休息，

基尔“玛瑞迪，大陆坏真的是由人类引起的吗？”

玛瑞迪犹豫地回答“是的，是由巴利鲁(バリル)引起的，他是西斯蒂亚最大的领主。”

阿非“玛瑞迪，所有的西斯蒂亚人都像你一样肤色较黑，并且带着头饰吗？”

玛瑞迪“是的。”

阿非“巴利鲁也是吗？”

玛瑞迪“不是，他和所有人都不一样……他比较像你们的样子。”

阿非“基尔，法拉，还记得传说中发亮了光之桥的那个男子的名字吗？他叫巴利鲁。”

基尔“难道引起大陆崩坏的元素竟然是伊非尼亚人巴利鲁？”





风三大晶灵

之后
翼天使出

阻止大崩

机机, 只能

坏坏的是

说, 说它可

之

后按R1可以

以射出灼热

的火焰光

线, 接着会

使用热光

线, 接着会

是由人类引

是由巴利鲁

亚最大的领

斯等亚人都

海吗?

有人都不一

传说中发

他叫巴利

鲁

鲁

阿非“现在还不清楚, 不过不能把责任
放在西利尔蒂亚人身上。”

法拉“不管怎样, 我都相信玛瑞迪。”

玛瑞迪“法拉!”

基尔(低低地咕哝)“无聊的女生……”

接下来商讨光之桥的事情, 基尔竟然又

知道光之桥位于法洛斯(ファロス)山顶?

看来他的学问还是很有用的, 阿非暗暗地想。

攻略提示:

道具

小透镜 2枚

在威利打倒前

下方那个门里拿取。

下文字学会可

令的撒入人口。

命令

在胜利之城拿巴鲁向西北方来到小岛上, 调查

小岛的西北方发现入口, 学会命令一击攻击前方, 作

用是集中攻击指挥官前面的敌人。

特别注意

调查归来后, 回到力吉路斯温泉, 可以发现玛瑞

迪又在温泉洗澡了! 这次的受害者是那个不幸的女生!

又是阿非嘛, 真是一个可怜虫。

光之桥



乘坐风之舟到

达法洛斯山所在

的孤岛, 一进山区就

发现规模宏伟的教堂。

原来这里就是

赛梵多教会的发源

地。

进入教堂, 阿非就被神父捉住要回答问

题。

神父“赛梵多是什么? 创造神? 建筑

神? 还是普通人?”

阿非“笨! 当然是创造神。”

神父“什么是赛梵多圈? 是浮于空中的

转圈? 赛梵多的戒指? 还是会喷火的戒指?”

阿非“转圈。”

神父“赛梵

多现在哪

里? 无所不

在地活

着? 死了? 还是不能想像?”

阿非“烦不烦? 他无所不地在活着! 我

要休息了!”

休息一晚, 神父又教给法拉一种可以使

人复活的回生术, 唉, 眼看法拉日益强大

起来, 阿非悲哀的想到日后的艰难生涯。

从左边进入灵峰法洛斯, 这里的景色壮

观极了! 可也是很险要, 真是担心基尔什

时候又会出问题。

攻略提示

小透镜 1枚

在教堂的洞窟的下方拿取。

命令

在法洛斯小岛的森林中入口, 可以学会命令一击攻击后



一直向山

顶走, 在一条小

路上忽然有大量的

石块从天而降, 阿非等人

立刻回头逃避。

但是法拉急切

之间走了另外一条路和大家失散了。

阿非露出从来没有过的焦急表情着急地大

叫, 可是没有回音, 路已经被石块堵死了, 不

能回头寻找。

法拉昏迷在山路上, 脑中闪过小时候的

景象。

法拉、阿非和基尔正在赛梵多的石像边

上玩, 忽然一只怪兽出现在大家面前, 素来胆

小的小基尔吓得坐在地上大哭起来, 法拉虽然

也有些害怕, 可仍然勇敢地

挡在了基尔面

前, 眼看怪兽

就要攻击的时

候, 阿非出现

在怪兽的身后,

用石头砸向怪兽吸引它的注意, 最后把怪兽

引走了……

阿非对什么都不关心, 可是法拉知道, 他

是个又勇敢又机智的男孩子……

现在……大家都长大了……基尔也成了

晶灵 术士……再也不

像小时候

般没用……

可是阿非呢……自

从那件事

后……

法拉不知不觉地流下眼泪, 这时身后传

来人声, 原来是那个神秘的商人瑞斯。

阿非心里虽然始终不能平静, 但目前只能

四处寻找, 在最后终于在山脚下看到了

法拉, 她好像没受伤, 正如和瑞斯走在

一起。

因为两条路不相通, 所以瑞斯提议大家

在山顶会合。

路上法拉和瑞斯讲起旅途中的事情,

而当阿非等人扎营休息时, 大家的话题

都指向了法拉和瑞斯。

玛瑞迪“真想快点见到瑞斯。

基尔“我看着法拉现在一定很开心。”

阿非“……”

玛瑞迪

“法拉她

会喜欢瑞斯

吗?”

基尔“感

慨事很

大。”

地和阿非会合。

阿非“有你的! 基尔, 不随。”

法拉和玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔,

基尔“咳……咳……这个……目前应该

考虑的是抓紧时间进入光之桥吧?”

打破瑞斯后, 众人进入光之桥, 等到

伊非尼亚王国兵赶到时, 光之桥已经关闭了。

阿非“基尔! 闭嘴! 睡觉!”
基尔“我只是叙述事实, 当一个17岁的
少女遇上一个成熟稳重英俊温柔本领高强的
男子, 发生感情是正常的……”
阿非(愤怒地瞪着基尔)
基尔“中场休息……” 继续前进到
一片峭壁之前, 这时需要指挥 QUICK 去把所
有的绳子放下, 三种指令依次分别是“调
查, 放下梯子”, “向上
爬”, “跳跃”。

成功后
终于可以
和法拉会
合了。这
时瑞斯忽
然说他想要
回途中某些
感兴趣的地
方再去看看,
就离开了大家。

见到了法拉, 阿非反而又表现得像以前
般无所谓的样子来。
基尔察看了一遍旁边的石碑, 告诉阿非
要使用光的力量才能打开门。
使用魔法戒指后紧闭的石门果然打开了,
进入之后却发现并没有什么光之桥, 只有另
外的一块石碑。

基尔上前查看, 然后玛瑞迪到他身边,
告诉玛瑞迪需要同时触摸石碑才行。
“一, 二, 三!”
一道强光闪过, 光之大晶灵妮姆再次出
现在众人面前, 接着妮姆化身成为光之桥。
“光之桥出现了! 我们快点进去!”
这时瑞斯出现并拦住了众人。

瑞斯的真实身份原来是伊非尼亚王国元
老骑士瑞斯, 路艾恩! 他是奉了国王的命
令监视阿非他们的行动的。由于不久前国家
赛梵多之祸(セーフアトキ)忽然发光,
并且屡次指示出阿非等人的所在位置, 国王
的命令是要瑞斯彻查此事。

瑞斯质问基尔为什么要背叛王国? 原
来当时基尔留在天文台工作时, 在把光之桥
的有关记录熟记之后, 就销毁了所有资料使
王国不能
继续寻
找光之
桥, 然后
基尔更
谨慎。

地和阿非会合。
阿非“有你的! 基尔, 不随。”
法拉和玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔,
基尔“咳……咳……这个……目前应该
考虑的是抓紧时间进入光之桥吧?”
打破瑞斯后, 众人进入光之桥, 等到
伊非尼亚王国兵赶到时, 光之桥已经关闭了。

地和阿非会合。
阿非“有你的! 基尔, 不随。”
法拉和玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔,
基尔“咳……咳……这个……目前应该
考虑的是抓紧时间进入光之桥吧?”
打破瑞斯后, 众人进入光之桥, 等到
伊非尼亚王国兵赶到时, 光之桥已经关闭了。

地和阿非会合。
阿非“有你的! 基尔, 不随。”
法拉和玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔,
基尔“咳……咳……这个……目前应该
考虑的是抓紧时间进入光之桥吧?”
打破瑞斯后, 众人进入光之桥, 等到
伊非尼亚王国兵赶到时, 光之桥已经关闭了。

地和阿非会合。
阿非“有你的! 基尔, 不随。”
法拉和玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔,
基尔“咳……咳……这个……目前应该
考虑的是抓紧时间进入光之桥吧?”
打破瑞斯后, 众人进入光之桥, 等到
伊非尼亚王国兵赶到时, 光之桥已经关闭了。

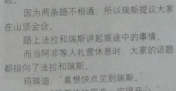
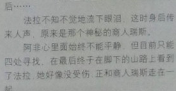
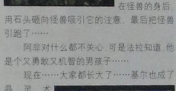
地和阿非会合。
阿非“有你的! 基尔, 不随。”
法拉和玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔,
基尔“咳……咳……这个……目前应该
考虑的是抓紧时间进入光之桥吧?”
打破瑞斯后, 众人进入光之桥, 等到
伊非尼亚王国兵赶到时, 光之桥已经关闭了。

地和阿非会合。
阿非“有你的! 基尔, 不随。”
法拉和玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔,
基尔“咳……咳……这个……目前应该
考虑的是抓紧时间进入光之桥吧?”
打破瑞斯后, 众人进入光之桥, 等到
伊非尼亚王国兵赶到时, 光之桥已经关闭了。

地和阿非会合。
阿非“有你的! 基尔, 不随。”
法拉和玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔,
基尔“咳……咳……这个……目前应该
考虑的是抓紧时间进入光之桥吧?”
打破瑞斯后, 众人进入光之桥, 等到
伊非尼亚王国兵赶到时, 光之桥已经关闭了。

地和阿非会合。
阿非“有你的! 基尔, 不随。”
法拉和玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔,
基尔“咳……咳……这个……目前应该
考虑的是抓紧时间进入光之桥吧?”
打破瑞斯后, 众人进入光之桥, 等到
伊非尼亚王国兵赶到时, 光之桥已经关闭了。

地和阿非会合。
阿非“有你的! 基尔, 不随。”
法拉和玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔,
基尔“咳……咳……这个……目前应该
考虑的是抓紧时间进入光之桥吧?”
打破瑞斯后, 众人进入光之桥, 等到
伊非尼亚王国兵赶到时, 光之桥已经关闭了。



岩山脉。
(之后阿非
去试了一下电
可是没人理)

攻略提示

小游侠：牧
师玛瑞迪(中香
草)的道具。
学会料理
后，新的料理机。
料理机和新的
料理书(二楼宝箱)
ROCKETSTATION

可获得第二个
新武器，详见文末。

废墟之村

们车站，但是
不了。
们市的武器工
买下那块巨大
回到车站，这
出发了！

玛瑞迪可以获得
灵技师。]
上，乘务员采拜
就会开始小游

里，
后就到了废墟之
都是新建筑，
造成这样可怕的
阿非的想法一样，
道这里是因为极
形我也不知道，
东西。”

“屋子里做研究，”
子”里的地下室见
不了随便抱人的

里，
后就到了废墟之
都是新建筑，
造成这样可怕的
阿非的想法一样，
道这里是因为极
形我也不知道，
东西。”

“屋子里做研究，”
子”里的地下室见
不了随便抱人的

里，
后就到了废墟之
都是新建筑，
造成这样可怕的
阿非的想法一样，
道这里是因为极
形我也不知道，
东西。”

“屋子里做研究，”
子”里的地下室见
不了随便抱人的

里，
后就到了废墟之
都是新建筑，
造成这样可怕的
阿非的想法一样，
道这里是因为极
形我也不知道，
东西。”

“屋子里做研究，”
子”里的地下室见
不了随便抱人的

里，
后就到了废墟之
都是新建筑，
造成这样可怕的
阿非的想法一样，
道这里是因为极
形我也不知道，
东西。”

“屋子里做研究，”
子”里的地下室见
不了随便抱人的

里，
后就到了废墟之
都是新建筑，
造成这样可怕的
阿非的想法一样，
道这里是因为极
形我也不知道，
东西。”



得到大晶灵们的力量！”

加利罗可用很怪异的目光审视着阿非，阿非觉得自己就好像

被解剖的兔子一样很不自在。

之后加利罗又做出了一个更怪异的动作——他猛地朝玛瑞迪向阿非身上推去！

“喂，你干什么！不要抱我！”阿非总算明白为什么玛瑞迪总能做出吓人的举动了。都是因为这个变态的老家伙！

“老师，他会发光的！我试过好多次了！”

基尔“加利罗罗先生，我希望您能解释一下所有有关卡利鲁、大崩坏和极光术的事情好吗？”

加利罗罗“我会尽我所知告诉你们，请跟我来！”

客厅。

基尔“请先说明一下有关玛瑞迪在世界体系中的极晶力量内蕴总量及人类智力所能承受的力量的理论界限是否能导致大规模灾难的发生以及……”

阿非(一头雾水)“……”

法拉(一头雾水)“……”

玛瑞迪(一头雾水)“……”

CLIQUE(一头雾水)“……”

加利罗罗“大陆碰撞的确是由于西利斯基亚和智利鲁使用称为极光术的神性力量造成的，这种力量的来源是在极光战争中失败的破坏神墨里特，因此拥有将类似世界面破坏的能力。就我的研究，单凭借西利斯基亚的全部晶灵并不能对抗极光术的力量。”

“所以……”

加利罗罗“所以玛瑞迪冒险到了你们的世界，现在她不仅带回了伊非尼亚的大晶灵，也带来了拥有未知力量的人，因此说人类现在并不是处于绝对劣势了，至少有了化解危机的机会。”

加利罗罗转向阿非“拥有力量的人就是你。你与玛瑞迪接触的时候发出了光十分之零的光芒，我希望你能让我仔细地检查一下你的身体。”

阿非“……”

基尔(故作严肃)“为了人类，你必须牺牲，不管是生命还是尊严。”

阿非“……基尔，我会记住你这句话的。”



法拉和基尔在关键时刻毅然地牺牲了固执的阿非，暂时回房间休息，留下阿非一人接受检查。

法拉和玛瑞迪睡在同一间屋子，两人睡不着就开始谈起来。

“……”

法拉“玛瑞迪，我小时候和阿非，基尔在一起，很快乐，你呢？”

玛瑞迪“我一个人长大，只有老师陪着我。”

法拉“你的父母呢？他们不关心你吗？”

玛瑞迪“很早就没有父母，一点记忆也没有……”

法拉“对不起……”

玛瑞迪“……”

真的没有记忆吗？还是不愿意想起？为什么脑海里还是会浮现那些晚上星星的情景呢？为什么悄悄地流下了泪。

一夜的检查没有发现什么，但可以确定的是阿非的体内确实存在着某种力量，只是不知道怎么样才能发觉它罢了。

在加利罗罗的提议下阿非决定乘坐晶灵列车到西边的海滨城市洛温(ベイルド)。要去那儿就要选择到废墟站的方向。

准备好之后，阿非出发向车站走去。

攻略提示

学会料理
料理书
买个破房子用的木架(遇见加利罗罗之后才出现)
料理师资格证
加利罗罗交给你的资格证。(遇见加利罗罗之后才出现)

晶灵车讲解
通过加利罗罗，晶灵车会有人讲解及地图，请在晶灵车和知识。

警告
注意看每一幕白色和蓝色会发光的点，可以学会命令——命令，作用为得到NPC人数，减少使用NPC的数额。

小游侠
到达废墟的列车是一种小游侠，但是这种小游侠是跟列车连在一起的，跟列车的话就会发生车祸。

阿非的同伴是在废墟人那里以过上车的，连续过了3个村庄，基本上是有个动作时，当然其中对时机的控制还要靠自己摸索。

地晶灵废墟

下车后就到达了废弃的地下铁道，在途中的工具间可以临时休息，并且可以携带“铲

子、炸弹、钥匙”三种工具之一在身边。

途中歇息时玛瑞迪提出玩卡牌游戏。

法拉“好啊好啊，赞成！”

阿非“……”

基尔“反对！在这边你玩这种游戏只会无谓地消耗体力……”

法拉“反对无效！游戏开始！”

首先用炸弹将能够炸开的石头都炸掉，接下来回头找钥匙就可以继续前进，最深之处有很多小小的地晶灵，他们有的可以恢复体力，有的会卖东西给阿非，很可爱。

在晶灵村里的山岗遇上巨大的地晶灵，打倒它后就可以获得地晶灵力量。

子，炸弹、钥匙”三种工具之一在身边。

途中歇息时玛瑞迪提出玩卡牌游戏。

法拉“好啊好啊，赞成！”

阿非“……”

基尔“反对！在这边你玩这种游戏只会无谓地消耗体力……”

法拉“反对无效！游戏开始！”

首先用炸弹将能够炸开的石头都炸掉，接下来回头找钥匙就可以继续前进，最深之处有很多小小的地晶灵，他们有的可以恢复体力，有的会卖东西给阿非，很可爱。

在晶灵村里的山岗遇上巨大的地晶灵，打倒它后就可以获得地晶灵力量。

攻略提示

迷宮
BOSS
看看需要突破的迷宮的话需要到魔法师的装备书。

幽灵怪物
在某些迷宫会出现的怪物，对宝物的兴趣使使用铲子，可以把宝物的掉落了大概三分之一左右的物品。

小游侠
在晶灵村里的山下，可以在那里买到铲子。

小游戏
在晶灵村里的山下，可以在那里买到铲子。

有点类似于大米的进化版，在那些上掉出完装备后，共有三种怪物，加上属性变化，还有两万左右装备，本游戏会变得更加耐玩了。

这个小游戏是很有趣的，我也玩过好多次。

恐怖的机关海盗少女
离开废墟后向西就会发现一间孤零零的小屋，敲门时没反应，要离开时门却打开了。

进去之后才发现完全不像外表的寒酸，真是很吓人！

“太好了！不用野营，有这么舒服的地方露营。”阿非很开心。

但是大家在客厅坐下后

准备好好休息一下时，椅子中忽然冒出奇怪的气体，所有人都昏倒过去。

最早醒来的都是玛瑞迪，她到门口去了，一下立刻大叫小怪地叫了起来“不好啦！门不见了！”

阿非醒来后发现墙上的画转了一个方向，他去把画再还原来的方向，果然，小屋开始向上移动！

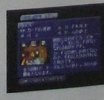
“好了！阿非真聪明！”

接着阿非又把画转了一下，小屋回到地下了。

“阿非你有毛病？”

阿非“有没有听说过难度上，不试一下敌人的陷阱怎么能显示出阿非的英勇神武？现在我要一尝对敌方流露的恐惧！”

开始从下往上攻了，首先发现地下8层中





间有个机关，可是洞口太小了，连 QUICK 也钻不进去。

在迷宫里找到地上有4个箭头的房间，点燃所有的灯，箭头停止时所指的门就会打开，找到玩具鸭子发条，最后在玩具房找到玩具鸭子，回到机关处就可以开动机关进入上一层。

地下7层需要进门后把盔甲推倒，得到发条和鸭子后进入6层。

6层需要先开动通风装置，然后对着有纸飘动的墙壁发射光线，使纸路出隐藏的，就可以得到鸭子和发条。

5 想要回答问题

一、有海和可丽却又没有水的地方是——地图(地图)。

二、婴儿有大人没有的是——洞口水(上はれ水)。

三、停在板上的是——被冻结者(ばんこより)。

四、喜欢垃圾又不会飞的鸟——鸡(ニワトリ)。

4层，找到鸭子和发条就可以。

3层，移动石像可以改变输送带移动方向，最后在最上方房间得到鸭子。

2层，本层共有6幅画，每种两幅，把能调整方向的改变方向到和另外一幅一致就可以过关。

1层，右边需要把水桶拉出来取得最里边的鸭子。(比较难拉住，多试几次。)左边地上的书架回书架得到发条。最后要和武士战斗。

消灭了武士，终于返回了最初进入时的大厅，正准备离开的时候，一个头戴巨大又可笑的海盗帽的少女出现并叫住了阿非。

恭喜你你已经通过了伟大的海盜安非利多(アイフリード)的考验！我叫琪特(チヤット)，有高贵的海盜血统的新时代的海盜首领，现在欢迎你成为我的部下！

阿非：“……”
阿非：“我报了，出去打猎吧！这里空气真差。”

琪特：“如果你们现在走出这里，将会永远没有机会得到伟大的海盜安非利多的遗产和使用我的海盜船！哼，我会等待你的决定的！”

说完琪特气呼呼地回到了客厅。

基尔：“我听到她说她有船！”

阿非：“笑我们什么事儿？”

玛琳道：“晶灵快送到



这里都被地震弄坏了，要去比洛迪只有乘船。”

阿非：“难道就这样屈服在强权之下吗？”

基尔：“你可以当作在织成未成年女孩升心病！”

阿非：“这个可以考虑……OK！决定了，我们投降！”

进入客厅。

琪特：“你们考虑好了吗？”

阿非：“对，我们愿意成为你的部下了。”

琪特：“那么以后请你称呼我为CAPTAIN！”

阿非：“……”

琪特发动机关使屋子回到了地底，接着搬动台灯，地面出现了秘密。

沿着出现的台阶向下就到了安非利多建造船坞，出现在众人眼前的是一艘华丽壮观的海盗船邦迪安亚号。

进入船坞后发现这里的机械设施非常先进，到操纵舵室和琪特交谈后就可以选择出发了。

阿非：“CAPTAIN，我们需要去寻找安非利多的遗产吗？”

琪特：“现在你们可以自由行动，我还需要一段时间来考察你们的海盗意识再作决定。”



阿非：“太好了，那么就比洛迪去吧！”

琪特：“琪特到机关室检查，QUICK！QUICK！QUICK！”

琪特：“这是什么？啊！！！！！！你不要过来！”

QUICK：“QUICK！QUICK！”

琪特：“救命啊！”

QUICK：“QUICK！QUICK！”

琪特：“哇……”

阿非：“……果然是未成年。”

攻略提示：

迷宮

BOSS：

小迷魂2枚

地下1层最右边房间里，出敌食物的地方。

地下4层最右边房间里下方罐子。

零件料理

船体修复

客厅附近的西式转椅。

自动售卖

怪钟状的道具，需要投入金钱的不同会出不同的道具。

冰封的城市

向西航行来到目的地比洛迪，刚刚上岸就感到了逼人的冷气，琪特因为不愿意和那



大家一起做有趣的事情看了船上，而可怜的基尔因为晕船已经呕吐得倒在了地上。

勉强支撑的基尔刚刚来到港口附近，全身就瞬间结冰变成了冰人儿！吓得阿非抱着他到处找房间救人。

玛琳道感到很奇怪，因为在以往的比洛迪并不会这样寒冷，这样的低温太反常了！

找到客房把基尔救醒，跟着在客房打听到有关冰晶灵失踪惩罚市民的消息，阿非听说冰晶灵就在附近，立刻准备出去完成冰晶灵。

知道阿非准备到山上去找冰晶灵，客人们好心心地提醒阿非要先准备好御寒的衣服，阿非自己是不在乎的，可是考虑到基尔和两个女生，衣服是一定要会去买的。

来到登山道具屋，开始就选御寒服。

阿非无所谓地随便拿了一件，可是另外三人的要求就很挑剔了，要让阿非从15件衣服里挑出最合适的那件。

让一个大男人做这种事，真是……

挑好衣服后以后就可以出发了。

攻略提示：

零件料理

寿司

冻结2枚的敌人

地图

改造衣服

挑选衣服

海陆道——ケツ

基尔——オーバーマン

地图——ポスター



冰晶灵

整个山峰都被雪封住了，无奈之下只好求助于伊夫利特，伊夫利特使用火晶灵使飞舞的雪消失了，这样虽然气温还是很低，但是终于可以继续前进了。

途中可以见到不少拉路的冰块，可以使用魔术戒指将冰块融化，但冰块里往往都藏着怪物，有时候也会有宝箱出现。

中途会发现有一根特别的冰柱不能融化，先不管它，继续前进可以找到一个小木箱，箱子里装的是特别容易燃烧的油，带着木箱回到冰柱处烧断冰柱，就可以通过冰柱到达新的区域了。

下面要面对的就是冰晶灵莱西斯，由于有了火晶灵术



的爆发，战斗并不难。

我获后气温逐渐恢复了正常。同时取得了冰晶灵的力量。在冰晶灵进入晶石之前，她交给阿非一只冰雪戒指，以后按L1就可以发出冰光线。

攻略提示：

道具

BOSS：

请务必装备防止冰封的道具。

小遗憾！

在有两个宝箱的地方，下方宝箱位置。

回到比洛迪，城市恢复了生气，市民见到阿非等人都是非常感谢。



又遇到之前提醒阿非买衣服的客人，现在知道了他的名字叫加勒顿，不仅仅之前买衣服的钱由他代出了，现在他又邀请阿非一起吃饭。

“太好了！我早就饿了！”阿非很高兴，一起跟随着加勒顿来到宿屋2楼的房间。吃饭的时候加勒顿坦言真正的目的——他想邀请阿非加入自由军西鲁艾西卡（シムシカ）。

自由军西鲁艾西卡是为了打倒领主巴利鲁而成立的地下组织，听说与巴利鲁有关，阿非觉得有了兴趣。

加勒顿：“那么你知道巴利鲁住在哪里吗？”

加勒顿：“……”
“嗯，对不起，我们先介绍一下吧。我们来自伊非尼亚的人，来这里正是为了有关巴利鲁的事。”



加勒顿：“原来是这样，那我可以带你们去见我们的领袖佛奇（フォック）。”
最后加勒顿交给阿非一枚米雅妮斯勋章（メキスバジ）。这是进入自由军基地的通行证。

吃晚饭各人回房间休息。

半夜里玛瑞迪忽然从梦中惊醒，她正要走出房间时法拉也醒了，这时玛瑞迪额上的头饰开始发光。

看到法拉的疑问，玛瑞迪解释说：“艾门市有人在呼唤我，因此头饰才会发光。我感到……好像是不幸的事……”



法拉：“那么我们一起去看看，你不要独自离开！”

接着法拉叫起阿非和基尔，向加勒顿说明了来意，就乘船到艾门市。

攻略提示：

小遗憾

靠近船头的玻璃窗的船上，

本地上方的树倒下。

学会料理

道具

城市气温正常后，调查水边上的雕像。

特别事件

城市气温正常后在码头遇到吉里基和斯摩德，她问了一些什么的怪物好像很害怕的样子。

被毁灭的城市

乘船到艾门市边上的岸边，在船头紧靠



陆地的情況下，按Q键调出菜单，选择上陆。

进入艾门市，发现村民都已经死去，城市里找不到存活痕迹。

重新回到图书馆，在这里，仅存的两名幸存者正在和一个人对峙着，对方就是曾经追着玛瑞迪到拿修安村的男子，忍无可忍的阿非立刻上前向男子希亚狄发动了进攻。

将希亚狄击倒之后，基尔质问玛瑞迪和希亚狄的关系，原来玛瑞迪自小使认识希亚狄，但是却怎么也不想他会将整个城市都毁灭了。

幸存的武器工匠沙谷拉和小孩子回到了武器工房之中，沙谷拉自责自己没有制造出强大的武器保护市民，阿非看到眼前的惨状仿佛想起了什么，他独自走到室外，喃喃发誓绝不放过凶手。

法拉拉着阿非走出去，只有她知道阿非的心里忍受着什么样的痛苦，因为她也一样。之后众人回到船上，出发到职人之城登西瓦（ティンシア）。

攻略提示：

BOSS：

小遗憾！

武器道具的旗杆小册

隐藏入口

乘船到职旗小册附近，沿着河滩一直走到尽头，上陆后在隐藏入口，可以早进早出——使用小孩，你真是使所有有利于进攻战斗的技巧。

自由军

首先来到被称为西利斯那工业第一城的登西瓦，果然名不虚传，这里连上下楼梯都是自动化的，四处寻找，最后在右边的小船上找到了自由军的基地，可是刚进入就发

觉这是个陷阱！

黑暗中有人向阿非发动了无解的炮攻，打倒这帮人后灯光亮起，一名女子出现向阿非道歉，并解释说刚才只是为了考验阿非等人的实力。

阿非大人大大不和女子计较，跟着她走到下船。

经过介绍得知女子的名字是艾娜，她用地图为阿非指出了巴利鲁城的位置，那个在大海中的孤岛，必须要能才能到达。

另外，巴利鲁城的外面有神秘的力量保护着，普通的攻击方法对其毫无作用，因此必须找出破坏外面防御的方法才能发动正式攻击。

接着在下层见到巨大的精灵炮，这就是目前自由军想出的对付防御的方法，不过由于炮身过于巨大，并不能装备在船上，而且目前还处于测试状态，还不能投入实战。

接着往下见到自由军的领袖佛奇，他是使用枪的帅哥，不过听说他的妻子抛弃他走了，现在他唯一的爱好就是以前妻子最喜爱的宠物米雅妮斯猫，并且宠物的名字还成为了自由军的口号。

接着说起小型船用冰晶灵炮的事，佛奇提出的方案是用大晶灵的力量加强小型炮，因为一只大晶灵的力量就等于一万只普通的精灵的力量。

随后艾娜把富晶灵所在地点告诉阿非，阿非决定立刻启程，但艾娜提出希望搞下一个人辅助进行晶灵炮的开发，这个光荣任务自然非基尔莫属，而基尔的位置现在由佛奇暂时补上。

佛奇对艾娜好好照顾基尔等后就跟随阿非上路。

攻略提示：

BOSS：

小遗憾！

船中的水晶像佛奇，佛奇所持有的武器，佛奇道具的少女头饰

来到了城中。

学会料理

道具

调查东边上的雕像。

第三二期台

船具的右饰。

特别事件

水晶像佛奇也可以再次见到艾娜。



大海

经过佛奇会到比洛迪的港口一位男子交给佛奇可以参加航海比赛。

海面上有不同的大晶灵分布在，使用下海的提示。

必须所有的精英兵，先到终点看取后，
然后就可以获得钥匙——“精英战士”

雷之晶灾

出海
向东南方
航行到巨
大森林，可
以发现雷
晶灾遗迹。
由于
基尔不在
队中，因此阿非对着门口的石碑看了半天也不明白进入遗迹的方法是什么。而在阿非研究的时候，佛哥已经推开了石门！（佛哥获得称号——豪侠先生。）



深入到达内部可以来到一间有三扇门的房间，调查门可以发现分别对应着不同的数字，而地上有六个按钮也对应着不同的数字，只要踩下三个按钮对应的数字之和符合门的要求，那扇门就会打开。

依次进入每扇门，对于电网，要使用冰斧光线发电后的火绳叉，最后取得保险丝（ヒューズ）。

到有很多静止的石块的房间使用保险丝使石块活动起来，度过浮石到达对面，中途可以休息一下。
在某道走廊里有3个不同颜色的按钮，尝试着踩下不同的组合直到最后得到宝石道具，再到一扇有机关的房间里使用宝石启动机器，那么右边本来布满电网不能去的房间现在已经可以通过了。

这时会发现每块地板上之后就会旋转，阿非要做的就是把电流接到对门的门上，那么大门就会打开了。

终于见到雷之大晶灾了！但他的表情却不友善，佛哥性急地上前就想要捉住他，但却惨遭电击。

打败雷晶灾伏特（ヴォルト），发现他的表情很不正常，从他断断续续的话中知道要把右边3个柱子上不断闪动的符号转到特定的形状才能够救他出，而具体的形状就是伏特说话中最后的3个符号。
（小提示：难度超大的。）

救出伏特后他也加入了阿非的队伍。这时由于西利



了，而光晶灾蝠蝎也出现在阿非面前，影子送给阿非一把名为エクスカリバー的宝剑，这宝剑可是会吸血的。
这时众人就启程回自由军基地。

攻略提示：

提示

BOSS：

请装备防止病毒的药物。

小提示：救

请调查该处的石碑。

回到基地，发现很多自由军兵士都回到基地准备参加决战，佛哥留下来鼓舞士气，阿非赶紧到晶灾研究室去看看研究情况，来到研究室见到基尔，晶灾的研究已经完成了，这时基尔将世界将要被毁灭的事情告诉了艾琳，并请她转告佛哥。

由于小型晶灾他要安装到艾迪亚号需要一夜的时间，所以阿非可以休息一晚。

临走时艾琳把酒店的住房券送给了阿非，终于有机会住进高档的酒店套房了！乘坐电梯来到艾琳预订的SWEETROOM，太华丽了！阿非兴奋地扑上床就不愿意再起来。

明天就是决战了，大家的心里都有点紧张，不过都没有说出来，而是早早地休息了。

基尔仍然担心着明天的战斗，在屋里走来走去，计算着会发生种种可能。

阿非不耐烦地催促基尔：“现在紧张有什么用？巴利鲁有100%的力量，我们有同伴，是400%的力量！你应该相信同伴！”

在梦里，阿非又想起多年来压在心头的那件事。

在阿非童年的时候，居住的那村庄被魔物突然地袭击了，村民们纷纷倒在魔物的面前，就在魔物向阿非逼近的时候，阿非的父亲赶到了。

父亲把阿非藏在家里的地下室下，问阿非有没有去过附近的立鲁吉斯（レグルス）之丘，但坏便了的阿非只是摇头……

父亲又出去救其他的村民，临走时阿非说一定会回来。

可是父亲终于没有回来。

村民们大都死去，父亲只救回了很少一部分，最后自己也失去了生命。

想起那天



村里的尸体和鲜血，阿非就会痛苦。

因为那血是因为阿非才流的……

从噩梦中惊醒，阿非乘坐电梯来到顶层病房，发现玛琳也正好坐在病房看着星星。此刻的阿非再也没有平时的潇洒，拉着玛琳说，对她说起自己的噩梦，和双亲的死亡。

法拉跟着阿非的后面，听到了阿非说的话，但她只是悄悄地听着，没有出来和阿非见面，这个开始得像男孩子一样的女孩，难道也会有了心事？

玛琳静静地听着阿非对父母的怀念的话，她的心中又在想什么呢？

这一夜，又有谁能睡个安稳觉？

决战巴利鲁城

天亮了。



阿非准备多准备几艘兵舰，经过船兵的训练，终于有把握了。

从船上下来告诉阿非晶灾已经安装完成，跟着佛哥就匆匆赶到催促大家马上出发。

攻击阵营除了海盜船艾迪亚号，亦有为数不少的自由军船只参战，向北方不久就来到巴利鲁城前，敌军的船只也开始对我方进行攻击。

在舰队中消灭所有的敌舰，佛哥立刻下令艾迪亚号对防御壁进行破坏。

威力巨大的精英火药果然一击之下就把防御壁破坏，城门也被轰开，阿非乘舰攻入城内。

首先在有四只僵尸的房间打开电梯开关，接着来到2楼，路上的柱子上的灯可以用相应的光线点亮，这样就会出现隐藏的房间，但里面的装置现在还不能打开，在休息点之后的房间得到数据卡，最后在教堂的房间使用数据卡，会提示输入准备完成，并显示出密码文字。

回到左右两个输入装置分别输入密码（自动输入），这样中间大门的封锁解除，可以继续前进了。

最后的房间里发现了坐





在椅子上的巴利鲁，但他已经是个死人。

正在思考除了巴利鲁，有能力造成大崩坏危机的还能有谁的时候，一名女子从众人身后出来说：“巴利鲁已经死了，10年前就已经死了，但他的心，却会永远和我在一起。”

“我就是巴利鲁的妻子斯姬露(シズル)，他生前没有完成的理想，我会替他完成。”她生前只会追求欲望和物质的世界已经没有必要，我会毁掉它，再建立起巴利鲁心中的理想国！”

玛琳迪的神情有了奇怪的变化，但是只有基尔注意到了她的表情。

一道光束越过阿非等人击中斯姬露的身体，但却无影响，斯姬露笑了起来，拖果出晶灵一串就把所有的自由军击倒在地。

阿非上前迎击斯姬露，但是彼此的實力相差太远了，斯姬露的极光术轻易就把阿非他们打得遍体鳞伤，正在这时，无光骑士瑞斯登场了。



斯姬露继续施展极光术要杀死阿非等人，意想不到的，瑞斯竟然也使用了极光术挡住了斯姬露的攻击！

同时瑞斯将阿非等人传送到城堡之外，但他自己却消耗了全部的体力。

看到阿非已经消失在眼前，斯姬露的身体被越来越浓的黑气包围，同时慢慢地向上升去，最后到达奥比斯界面中的黑体之内，而黑体也随之发生激烈的变化，大陆开始剧烈地震动，斯姬露提前发动了大崩坏！

苏醒过来的阿非走到奄奄一息的瑞斯面前，很奇怪他为什么赶来救自己，瑞斯将怀里的赛梵多之钥交给了阿非，在阿非接触到赛梵多之钥刹那，赛梵多之钥发出了强烈的白光，瑞斯解释说那就是真之极光，是唯一能够对斯姬露的极光术的力量，他也是因为赛梵多之钥的引导才来到这里并救出阿非的。



在瑞斯临终之前，对阿非说了一句话“阿非……保护你很重要的人……极光术……是为了这个原因才存在的……”但是阿非会不会懂呢？

攻略提示

BOSS:

BOSS:

小透镜2枚

那艾迪亚等待地上方的情

里。

巴利鲁在右方位置连接到宝

箱中。

小游戏

舰队战

左右 移动。

○ 键，键后再按左键。

键，键中按下键增加加护盾。

键，键时按左键或右键。

键，键时按左键或右键。

奥比斯界面之章

赛梵多的试炼

为了弄清楚真之极光术的事情，阿非回到那艾迪亚号，准备去找玛琳迪的老师加利罗司。



众人来到甲板上。基尔直接向玛琳迪提出自己的疑问“玛琳迪，斯姬露和你是什么关系？”

“……斯姬露是玛琳迪的妈妈……”玛琳迪犹豫了一下说。

“那么巴利鲁，”巴利鲁是玛琳迪的爸爸。”

“这么重要的事情你竟然瞒着我们！”基尔愤怒地叫起来。

“法拉！换成你要把自己的父母当成敌人，你会好受吗？”

玛琳迪哭了起来。“玛琳迪的妈妈不是这样的……妈妈很善良……”

基尔：“……”

阿非：“这件事和极光术一定有关系，我们还是去问过加利罗司再说。”

来到废墟之村。

与加利罗司见面后将发生的事情一一告诉他，并问这一切都是为了什么？

加利罗司：“一切都是受着赛梵多之钥的指引，赛梵多之钥中蕴含着创造神赛梵多的精神，瑞斯之前是被赛梵多之钥选中的人，是真之极光术的获得者，但他的能力还不能够对抗假之极光术，还记得吗？玛琳迪接触你和瑞斯斯的身体时都曾发出极光，这说明你也是拥有神的力量的人，现在只有你才能够继续瑞斯的使命，你一定要完成赛梵多的试炼取得真之极光术的力量来拯救世界！”



阿非：“这样吗？那么试炼会在哪里进行？”

加利罗司：“赛梵多之钥会指引出正确的方向！跟随着神的光辉前进就能到达试炼的神殿。”

阿非：“既然如此，我们马上出发。”

加利罗司：“请你们先把我送到自由的基地，我想看看我的研究能不能为消灭斯姬露提供帮助。”

那艾迪亚号的甲板上，法拉：“瑞斯就这样死了。”

加利罗司：“瑞斯并不是无谓的牺牲，他救出了阿非，或者这就是他的使命……”

“法拉！”对！瑞斯不会白白死去的！”到达基地将与佛奇和阿非见面。

加利罗司：“我想以我这些年对黑体的研究成果为日后的作战做些准备。”

佛奇：“艾娜是我们的晶灵技师，请你和艾娜共同研究对付斯姬露的武器吧！”

加利罗司：“能够和晶灵技师合作，是我的荣幸。”

佛奇这时开始可以加入队伍了先到酒店休息一晚，但是这次居住的就是廉价房间了，可怜阿非辗转反侧就是睡不着，倒是佛奇早已呼呼大睡。

攻略提示

佛奇的试炼关卡

在佛奇成为神体的状态下

进入晶灵技师艾娜，研究其

试炼可以开始佛奇的试炼

首次需要花 2000 元。

POD:TESTING 游戏

获得 23 个小道具，详见文本。

特别事件

与加利罗司见面，再走到废墟之村可以见到艾娜，

基尔和艾娜在废墟之村，艾娜可以见到艾娜。

第一试炼——弱肉强食

使用赛梵多之钥，跟随神发出的白光指示的方向可以来到赛梵多神殿，进入后发现赛梵多的雕像，雕像下方是有结界的人口，法和基尔都无法进入，当玛琳迪尝试进入时更是被弹飞了出去，只有阿非丝毫未受影响地进入其中。

在试炼的房间见到赛梵多的使者，他先问了阿非几个问题。

使者：“你为了什么目的要得到极光术呢？”

阿非：“为了击败斯姬露。”

使者：“那为什么要击败她？”

阿非：“她要让整个艾塔尼亚毁灭，必须阻止。”

使者：“世界对你来说，



值得牺牲一切去保护吗? 试炼十分残酷, 如果你带着侥幸的心理, 将只会自己灭亡。”

阿非“我再也不会让亲人和朋友受到伤害! 绝对不会!”

使者“那么请开始第一次试炼。”阿非进入使者原先所站的地方, 眼前一阵白光, 光芒消失后阿非发现自己变成了一只怪物。这正是望乡之洞窟里阿非曾经遇到的エックベア。

エックベア在洞窟中行, 发现了另外几只エックベアの尸体倒在地上, 很奇怪的, 阿非的心里出现了一种悲愤至极的情绪。



竟然多年前自己看到村民的尸体时的感觉相似。

エックベア开始逃走, 但途中遇到了以获取エックベア蛋为职业的卵商人, 两名卵商人主动向エックベア发动了攻击, 在其中一人倒在地上, 愤怒的爪下, 另一名慌忙逃窜出洞了。

エックベア四处寻找自己失去的蛋。

眼前又出现了人, 竟然是阿非自己和法拉基尔。玛瑞迪, 面前的阿非也对エックベア发动了攻击, 最后エックベア倒在地上死去。

篝火边, 阿非正拿着小刀割取着エックベア的肉体食物。

又是白光闪过, 阿非回到了原来的神殿, 使者再次出现。

阿非“这……?”

使者“你仍然活着。”

阿非“这就是试炼吗?”

使者“现在你心中是不是有了混乱的感觉, 世界是不能回头的。”

阿非“我是猎人! 为了生存……是迫不得已的。”



使者“你没有错, 弱肉强食, 是这宇宙的法则, 但是对于捕食的弱者, 又怎能平静地面对呢?”

阿非“我明白了。”

使者“你已经通过了第一试炼, 现在我将极光壁传授给你。”

阿非“极光壁”是琪特那末次用的极光光吗?”

使者“不错, 可以阻挡一切攻击的极光壁, 你学会了, 准备迎接下一次试炼吧!”

阿非学会了极光壁。

攻略提示:
小提示! 控制入口在下方的高层建筑, 保留好特技。

完成试炼后, 在带着稀有的情况下, 回到塔城市正港, 那里将会有一个神秘攻击, 从海学到新特技エアブレイト。



再次使用奥梵多之桥, 这次的光芒直指天上, 难道竟然会在伊非尼亚?”

可是在西利那斯亚会不会有另一座光之桥呢? 如果没有的话, 到底怎样才能回到伊非尼亚?”

听到阿非等人商量回伊非尼亚的方法, 琪特很自信地说“紧张什么? 我帮你们去找我爷爷的遗产! 伟大的海盖安非利多一定有能够到达伊非尼亚的宝物!”

看来这也是目前唯一的办法了, 跟着琪特来到她的小屋。

琪特走到屋前的树下启动了一个机关, 树上掉下来一块石板, 琪特把石板拿到大家面前。

琪特“石板上的数字代表看遗产的位置, 可是我已經思考了5年了, 却总是看不出有什么意思?”

法拉基尔“(2 0 4 88)。”

玛瑞迪“能够发现数字的意思的人, 就能够到达远征之桥?”

基尔“(204, 88), 琪特, 西利那斯亚有没有可以把地理位置用数字表示出来的仪器? 在伊非尼亚这叫经纬仪。”

琪特“有一种叫GPS的东西可以做到。”

基尔“我相信这两个数字就是表示经纬度, 我们去(204, 88)的地方一定可以找到远征之桥。”

琪特“可恶! 我想了5年的问题……”

玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔。

琪特“可恶! 我想了5年的问题……”

玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔。

琪特“可恶! 我想了5年的问题……”

玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔。

琪特“可恶! 我想了5年的问题……”

玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔。

琪特“可恶! 我想了5年的问题……”

玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔。

琪特“可恶! 我想了5年的问题……”

玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔。

琪特“可恶! 我想了5年的问题……”

玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔。



乘坐船来到(204, 88)的地方, 在船靠近时山上逐渐露出了安非利多洞窟, 看来基尔的判断果然是对的!

进入洞窟, 发现这里的迷宫布置就是一个巨大化的桌面游戏, 调查地上的砖块就会随机决定前进的步数, 根据到达地点本身的性质决定不同的后果, 有发生战斗, 中毒, 体力恢复, 后遇敌人等

不同效果出现, 来到终点, 发现这里的高层和琪特小屋里的船坞完全一样, 琪特站在地上前察看, 接着打开了几个开关, 机械声响起, 船坞开始对利艾盖安号进行改造, 改造完成后, 船上多出了不少仓库, 而且在底部出现了新的设施——潜水艇!

(地图高面按□调出的菜单中多出潜水艇选项)。

攻略提示:
小提示! 控制入口在下方的高层建筑, 保留好特技。

完成试炼后, 在带着稀有的情况下, 回到塔城市正港, 那里将会有一个神秘攻击, 从海学到新特技エアブレイト。

再次使用奥梵多之桥, 这次的光芒直指天上, 难道竟然会在伊非尼亚?”

可是在西利那斯亚会不会有另一座光之桥呢? 如果没有的话, 到底怎样才能回到伊非尼亚?”

听到阿非等人商量回伊非尼亚的方法, 琪特很自信地说“紧张什么? 我帮你们去找我爷爷的遗产! 伟大的海盖安非利多一定有能够到达伊非尼亚的宝物!”

看来这也是目前唯一的办法了, 跟着琪特来到她的小屋。

琪特走到屋前的树下启动了一个机关, 树上掉下来一块石板, 琪特把石板拿到大家面前。

琪特“石板上的数字代表看遗产的位置, 可是我已經思考了5年了, 却总是看不出有什么意思?”

法拉基尔“(2 0 4 88)。”

玛瑞迪“能够发现数字的意思的人, 就能够到达远征之桥?”

基尔“(204, 88), 琪特, 西利那斯亚有没有可以把地理位置用数字表示出来的仪器? 在伊非尼亚这叫经纬仪。”

琪特“有一种叫GPS的东西可以做到。”

基尔“我相信这两个数字就是表示经纬度, 我们去(204, 88)的地方一定可以找到远征之桥。”

琪特“可恶! 我想了5年的问题……”

玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔。

琪特“可恶! 我想了5年的问题……”

玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔。

琪特“可恶! 我想了5年的问题……”

玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔。

琪特“可恶! 我想了5年的问题……”

玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔。

琪特“可恶! 我想了5年的问题……”

玛瑞迪用崇拜的目光看着基尔。

将找到的5个零件分别插入墙上的槽槽中一阵震动过后,安非利多宝座慢慢浮上海面,而传说中的远征之桥就是它。

攻略提示:

小谜题!找安非利多宝座中间仪器处。

第二试炼——封印的怪物



通过远征之桥到达中继基地,接着降落到伊非尼亚的海面,使用赛梵多之钥,跟随指示的方向来到GPS(166.18),使用潜水艇潜入海底,就可以见到赛梵多墓园。

进入后就发现一块巨大的水晶浮在空中,因为已经知道只有阿非才能够进入试炼空间,所以塞尔等人都在入口处研究水晶,阿非一人独自深入到试炼之洞里。

使者:“你来了吗?我正等着你。”
阿非:“不好意思,我这段时间在练习做海盗,耽搁了一点时间。”
使者:“……准备好了吗?”
阿非:“好了,不过可不可以问一下?还要有多少次试炼呢?”
使者:“闭上眼睛,试炼就要开始了。”
这次阿非化身成为了7岁时的塞尔,塞尔刚刚起床,还没有来得及吃晚饭,玩伴阿非就在门口催促他快点出发了。原来这一天他和法拉约拜了一些去村外的立古鲁斯之丘玩。



立古鲁斯之丘是大人們禁止小孩靠近的地方,但因为这样阿非他们反而更想去看看。

在门口遇到法拉的叔叔罗利,但两人并没有说出出村的目的。

来到立古鲁斯之丘,法拉已经在等他们了。法拉已经从当村长的父亲那里把钥匙偷来,打开了赛梵多的大门。法拉提议进行一项比赛,看谁能先拿到“星之碎片”。

阿非抢先进入大门,塞尔也跟在后面进入,此时的塞尔十分渺小,路上遇到的敌人都是用溜网的方法才能继续深入。

来到礼堂地点遇上阿非,再往前走来到立古鲁斯之丘的地下,这里阴森森的,塞尔来到深处时,发现阿非正在寻找着法拉说的星之碎片,塞尔发现了地上的闪光点,应该就是星之碎片吧;但是又被阿非抢走了!正在两人争执的时候,法拉的叔叔罗利来到两人,生气地命令两人立刻离开,而他自己独自走到深处察看被封印的怪物,却印是出现在他眼前的已经是被破坏的封印。



印;还没有想到是像这样的,黑气已经包围了他,随着罗利斯的一声惨叫,一切归于黑暗。



(毁灭村子的怪物应该就是被黑气附身的罗利斯,但封印是谁解开的呢?你想出了吗?)

阿非回到试炼的空间,使者“你已经通过了第二试炼,现在把极光剑传给你。”



(使用方法是发动极光壁后不停地按□键。)



回到出口处与大家会合,这时塞尔对水晶的研究已经有了结果,水晶开始叙述一段故事……



现在的世界并不是一直便有的,在此之前艾塔尼亚是一个密里特的精神世界,而这次的大崩坏,就是密里特想要恢复原来属于他的世界……



这场战争中,似乎已经没有了明确的正确和错误,但是,被牵涉在其中的人类还有其他的选项吗?



弱肉强食是这个宇宙的生存法则。



返回邦艾迪亚,却发现已经被伊非尼亚皇家海军的军舰包围了,而阿非也被兵士们押到了国王面前,听到瑞恩斯的死讯,公主痛哭着离开,国王立刻下令依循杀人罪判处阿非等人死刑。



并且兵士长罗安也已经率领海军士部队登上了西利斯蒂亚大陆。



眼看两大大陆之间的战争就要展开,塞尔试图向天文台长解释事情真相,但已经被国王下令送入监狱。



“现在怎么办?世界都要毁了,那该怎么办?世界都要发动战争。”



塞尔:“这是领导者的必要牺牲,尼米罗亚百科全书第……”
使者:“想办法先离开这里。”
琪特:“对于海流来说,在这种情况下,会把看守引到身边,然后……”
阿非:“你愣愣干嘛?”
法拉:“那就不叫嘛,打

会就行了。”

琪特:“你开始大叫了吗?”

果然有人来了,阿非埋伏在一边,可是来的人不是看守,竟然是——公主!

公主来这里是为了打听瑞恩斯的事情,把一切都告诉公主之后,公主就将牢门打开了。

塞尔:“很奇怪,公主这样信任我们?”
公主:“瑞恩斯一直和我保持联系,他到哪里都会告诉我的,所以我也知道极光光的事。”

法拉:“公主,瑞恩斯说他信任的女人只有他的妈妈,可是他好像也很信任你呢。”

公主:“瑞恩斯是我的未婚夫,走吧,我送你出城。”
离开王宫,公主说要回去劝说她父亲改变决定,阿非就赶回码头。

打敢守在码头的士兵回到邦艾迪亚,立刻使唤赛梵多之钥,这次的指示是在天上!

通过远征之桥进入中继基地,进入奥比斯界面。

第三试炼——爱和责任的力量

在奥比斯界面上找到赛梵多观测站,对于奥比斯界面上会存在建筑物,塞尔解释说是因为观测站周围都被水晶包裹,因此在地面上是看不到的。

使用赛梵多之钥打开大门,进入观测站就可以看到奥比斯界面上巨大的赛梵多观测站和那跟直立的晶体正处于赛梵多观测站的正中。

塞尔检查过观测站分析发现需要全部启动需要一段时间,就建议阿非先去完成试炼,琪特偷偷跟着塞尔启动仪器,法拉送阿非来到试炼空间门外。

在阿非进入空间之前,法拉要阿非答应她一定会平安回来。

使者:“来了吗?这次的试炼不能保证你的生命安全,想退出吗?”
阿非:“我还能再想想吗?拯救世界唯一的希望就是真之极光光了,瑞恩斯为了救我而死去,公主也拼死救我出来,而你们都在期待着我,我怎么能退出?”

使者:“在这样的试炼中决不放弃,也不会有人责怪你。”

琪特:“放心吧,我会把看守引到身边,然后……”
阿非:“你愣愣干嘛?”
法拉:“那就不叫嘛,打





阿非“可是我自己也很想活着啊，更不希望想要保护的人死去，我会尽全力做到这一点。”

使者“这样的话，就开始最后的试炼吧。”

这次阿非成为了玛瑞迪的妈妈斯露！屋外传来响动的声音，斯露露的丈夫巴利鲁去查看之后回来紧张地吩咐斯露立刻带上玛瑞迪逃走。他自己却出去阻挡敌人的入侵。

不能从正门走，从窗户逃进出入另一间房子，打倒拦路的敌人，使用头头的电话和加利罗罗联系之后决定送往加利罗罗居住的艾门市，向左走又遇上另外的敌人，打倒他们之后，调查圆形玻璃容器边缘的机械，容器里出现一个洞口。

进入之后来到了地下道，又遇上了追兵，最后来到了地面出口，在出口处见到了巴利鲁的



好友希亚狄，斯露松了口气，刚想向他求助时，他却举起了千里的枪，原来他就是叛徒！

斯露露和玛瑞迪作为人质迫使巴利鲁停止了反抗，在玛瑞迪挣扎时被士兵一脚踢飞到地上，士兵们单枪向着斯露露射击的瞬间，巴利鲁用身体挡住了子弹。

“斯露……露……这一生来到……西利斯等亚遇见你……我……我的……理想世界……在不能接触的……”

巴利鲁倒在了斯露露的面前，斯露露无视周围的凶手们，忍着泪跪在丈夫的面前，脸上的表情除了悲伤和愤怒，竟也有了一种解脱……

随即子弹也射穿了斯露露的身体，但是斯露露的身体已经被黑气包围了。

整个村子被强烈的爆炸毁于一旦，成为废墟。

回到试炼空间的阿非终于知道了斯露露的力量来源。

使者“你通过了！”

阿非“已结束了吗？”

使者“现在你就是真之极光光的继承者了，我将传授给你最后的极光光。”

阿非“告诉我，极光光到底是什么？你让我看到那么悲惨的过去，是为了什么？”

使者“真之极光光，是人与晶灵真正融为一体而产生的技，晶灵如同水晶般澄澈，需要使用者完全用心来沟通，因此，继承者必须



要有理解世界万物的觉悟。”

阿非“可是我只感到斯露露的痛苦，感到

了不管是我还是她，都没有做错，都是为了自己信奉的正义而存在，……还应该继续战斗吗？”

使者“现在开始，一切都要凭借你自己的判断来决定，自己选择要走的路，即使……要背负赛梵多也是一样。”

阿非“你是赛梵多的使者，竟然说出这种话！”

使者“这本是赛梵多的意思。”

阿非“是这样吗？”

使者“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

阿非“那么便启程吧！”

不定，船中的成员也都昏迷过去，最后邦艾迪亚号从奥比斯界面上坠落到了西利斯等亚的海面。

但黑体并没有受到损伤，这次攻击失败了。

昏迷中阿非的意识又回到10年前的时候，从地下室出来的阿非只见到了完全被破坏的村子和悲伤的幸存者，阿非最后在村口找到特拉，但是特拉只是不断地自责，之后法拉从阿非的怀里消失了……

“法拉……”随着这声大叫，阿非从昏迷中苏醒。

苏醒的阿非觉得有点不好意思，从身边

的人得知邦艾迪亚号正在佛斯理中，接着便

去见佛斯理，途中看到加里罗正在和加利罗罗

交谈着，来到佛斯的房间，原来玛瑞迪也在这儿，CLACK正在和佛斯互相打闹，阿非向佛斯道谢，这时有人来报告说巴利鲁城的晶灵炮被伊非尼亚

军占领了！

听到了这个消息大伙吃了一大惊！想不到伊非尼亚军竟然也来到了西利斯等亚，看来公主的劝说一定是失败了，更糟糕的是艾娜副官也被捉作人质了！

必须马上赶到巴利鲁城，临走时加利罗罗也可加入了队伍，因为他将要把玛瑞斯的一些话转告伊非尼亚军的领导者。

乘坐刚刚修好的邦艾迪亚号火速赶到巴利鲁城，晶灵炮架设在城门左侧的空地上，进入城底发现伊非尼亚军正受到怪物的袭击！

正在进退维谷的兵士长罗安见到阿非“阿非！你看看，西利斯等亚人的首领巴利鲁就是这种妖怪的样子！看来关于西利斯等亚的传说都是真的，你怎么能这种野兽和人类混在一起！”

阿非“但

如果真的有

人幸存下来，会

是什么原因？

基尔“……只有一种可能，那个人本身具有吸的素质，吸收了攻击他的破坏力。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”



基尔“全部毁灭，任何生物都不能生存。”

阿非“但

如果真的有

人幸存下来，会

是什么原因？

基尔“……只有一种可能，那个人本身具有吸的素质，吸收了攻击他的破坏力。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”



了。昏迷中阿非的意识又回到10年前的时候，从地下室出来的阿非只见到了完全被破坏的村子和悲伤的幸存者，阿非最后在村口找到特拉，但是特拉只是不断地自责，之后法拉从阿非的怀里消失了……

“法拉……”随着这声大叫，阿非从昏迷中苏醒。

苏醒的阿非觉得有点不好意思，从身边

的人得知邦艾迪亚号正在佛斯理中，接着便

去见佛斯理，途中看到加里罗正在和加利罗罗

交谈着，来到佛斯的房间，原来玛瑞迪也在这儿，CLACK正在和佛斯互相打闹，阿非向佛斯道谢，这时有人来报告说巴利鲁城的晶灵炮被伊非尼亚

军占领了！

听到了这个消息大伙吃了一大惊！想不到伊非尼亚军竟然也来到了西利斯等亚，看来公主的劝说一定是失败了，更糟糕的是艾娜副官也被捉作人质了！

必须马上赶到巴利鲁城，临走时加利罗罗也可加入了队伍，因为他将要把玛瑞斯的一些话转告伊非尼亚军的领导者。

乘坐刚刚修好的邦艾迪亚号火速赶到巴利鲁城，晶灵炮架设在城门左侧的空地上，进入城底发现伊非尼亚军正受到怪物的袭击！

正在进退维谷的兵士长罗安见到阿非“阿非！你看看，西利斯等亚人的首领巴利鲁就是这种妖怪的样子！看来关于西利斯等亚的传说都是真的，你怎么能这种野兽和人类混在一起！”

阿非“但

如果真的有

人幸存下来，会

是什么原因？

基尔“……只有一种可能，那个人本身具有吸的素质，吸收了攻击他的破坏力。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”



阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”

阿非“是这样。”



回到自由军基地。伊非尼亚文台长也来到西利斯蒂亚参加会议。双方最后达成了和平协议。由艾娜代表宣读了共同守护艾塔尼亚世界的声明。这样两大大陆终于联合起来了。

接着由加利罗司和基尔向代表们宣布新计划(斯帕露最终作战计划)。基本内容是联合两大大陆科技制造“混合晶灵炮”，将整个艾塔尼亚的所有晶灵力量集合起来。并通过特殊的属性强化滤镜加强破坏力。这样才有可能破坏环境体。

一切决定之后罗安先回到了伊非尼亚着手收集晶灵石。艾娜开始晶灵炮的改造工作。这时因为制造特殊滤镜的リバグイウス矿石数量不足。

而在西利斯蒂亚那边已经没有任何这种矿石了。所以加利罗司决定前往伊非尼亚去寻求这种矿石。接着加利罗司就开始向阿非描述リバグイウス矿石的特征。

听完加利罗司的话。法拉好像想起了什么。就在阿非准备动身出发的时候。法拉提议大家到家乡附近的立古鲁斯之丘去试试看。

攻略提示：
BOSS:

光明之矿石

通过远征之桥返回家乡附近。这时立古鲁斯之丘的大门已经打开了。进去之后。在礼晋休息的地方。法拉向阿非说起小时候来这里寻找星星之碎片的事情。

看到玛瑙迪听得满头雾水。基尔就向她解释了当时发生的事情。

“但是我一直不知道谁破坏了封印。”基尔最后说。

法拉“是我。我那时就知道封印魔物的事情了。可是由于太想得到星星之碎片。我就骗你们一起来。最后我在里面找到了封印的水晶。很小时封印就翻开了。阿非、基尔、对

不起。是我害了全村的人。爸爸妈妈都是我弄死的。”

阿非“我们都知道了。法拉的确犯下了大错。可是现在不是该责备自己的时候。我们应该努力补偿自己的过错。”法拉“不要再伤心了。我们现在要努力拯救这个世界。”

来到当初基尔和阿非争夺发光石头的地方。基尔蹲下身察看了地面后说这里的条件符合加利罗司所说的蕴藏リバグイウス矿石的条件。

听到基尔这么说。大家都兴奋了起来。不过由于现在位置的リバグイウス矿石纯度太低。相信还要继续深入才行。进入一段路之后。温带纯晶灵石走出。告诉阿非这里的リバグイウス矿石能够引起晶灵力量的上升或者下降的变化。当暗下是红光的时候阿非的TP会恢复。是红光的时候TP值就会下降。

一直来到有记忆点的石门前。这时光之大晶灵炮出现在众人面前。她说门上的图案表示着赛梵多的封印。就是说这里是封印着破坏环境体。为了证实阿非他们的实力能够进入这个基地。妮姆决定和阿非展开一次战斗。

取胜之后光晶灵的力量正式赋予了阿非。接着来到石门前。

里面保持着当年的样子。封印的水晶呈现出爆炸的痕迹。基尔观察后断定这里就是纯种リバグイウス矿石的蕴藏地。但是让基尔感到疑惑的是创造出来的封印怎么会是一个小女孩轻易弄坏呢?

就在打算离开的时候。玛瑙迪额头的水晶忽然开始发光。接着她无意识地发出许多无人能懂的话。仔细观察之下。发现周围不断地有黑气侵入她的体内。基尔立即叫出晶灵炮驱散黑气。可是妮姆离开的时候黑气又包围上来。众人只好火速离开这里。

又回到了法拉的家。玛瑙迪被安置在床上之后。阿非说出了他的猜想。

“我想玛瑙迪的体内一定有着能够吸引暗之极光术的力量。”阿非把试探中得知的事情告诉了法拉和基尔。

基尔“那么她的想法是斯帕露是个上位的晶灵术师。”



她一定很早就开始研究暗之极光术了。并且玛瑙迪出生之后就有着黑暗力量的真传。但是那时的斯帕露还保持着人类的善良。所以她才一直没有使用过暗之极光术。这样才能帮助她在对世界完全地失望之后能够重新获得希望。而且玛瑙迪会有这样的体质的。”

“一定是这样了!”法拉激动地说。这时才发现玛瑙迪已经醒来并且来到门前。显然她已经听到了大家的话。

“没事。还是赶紧把リバグイウス矿石送到西利斯蒂亚吧。”玛瑙迪说。

“走吧。”阿非淡淡地说。

攻略提示

BOSS:

这里中有的地方要翻箱倒柜才能通过。



工程的进展很顺利。得到リバグイウス矿石的加利罗司下令立刻开始特殊滤镜的加工。估计还有1天就可以全部完成。艾娜说阿非先休息。但加利罗司却要阿非带他到奥比斯界面上的赛梵多观测所去确认一些事情。

来到观测所。加利罗司首先进入观测室。接着基尔前去帮忙。而玛瑙迪也在基尔后面离开。看起来玛瑙迪对基尔很有好感。也许是因为都是晶灵术师的缘故吧。

立刻的晶灵炮工场。艾娜和罗安正在监督着工程的进行。艾娜言语之中处处显示出她对领袖的崇拜。

而在那艾迪安号上。琪特正在检查引擎的运作情况。可是却在宝儿至的引擎上发现了一颗她最讨厌的动物的毛。

琪特愤怒地诅咒着该死的QUICKE。可随着她的咒骂。引擎室传出QUICKE开心的回应声。琪特的身体一瞬间僵硬了!可是又实在不愿意让引擎室就这样被QUICKE弄脏。于是她硬着头皮试图把QUICKE赶出这里。遗憾的是QUICKE一点也不怕她。最后琪特气得坐到地上大哭。QUICKE很温柔地贴地又跳到了琪特的



海底得上了!

观测室里,加利罗西的观测结论是两个大陆的距离正在不断接近中,再这样下去大陆接近的速度将会越来越快,到时候就是打倒斯妮露也于事无补了。

在加利罗西离开作休息时,观测室里只留下基尔和玛瑞迪,看着窗外的赛梵多面不由得想起两人之间奇怪缘分。

展望室里,阿非和法拉谈起10年前的事情,两人都已经释怀,虽然没有明确的表示,但两人的心中都明白彼此的情感。



大晶灵们也展开了最后的讨论,最后的结果是将会全力拯救艾塔尼亚世界。一切准备好后,启动柯艾达亚号接近基体,这时地面的“混合晶灵地”已经破碎,随着惊天动地的爆破一击,基体终于被打碎了,一座新的城堡出现在众人面前。

真正的决战

进入了斯妮露之城,一直深入到有6根柱子的地方,分别调查6根柱子传送到不同的迷宫,分别将六大晶灵的力量注入,最后中间的传送点就会启动,来到斯妮露面前。

玛瑞迪:“斯妮露……”

阿非:“我以赛梵多之名来阻止大崩坏的发生!”

斯妮露:“太迟了!密里特的力量已经到了完成的时候,艾塔尼亚晶灵的力量正不断地注入到我的体内!”



斯妮露的头上出现了黑气,能量源源不断地从黑气中送入她的体内。

基尔:“我明白了,大崩坏的真正目的……”

玛瑞迪:“到底是怎么回事?”

基尔:“利用极光产生的破坏力,引诱晶灵的力量向她发动攻击!”

阿非:“她的目的是吸收晶灵的力量!”

玛瑞迪:“这样做对你有什么好处?”

斯妮露:“我将会毁灭赛梵多,成为完美的新世界的创造神!”

阿非:“你要打败赛梵多?”

斯妮露:“极光光全部完成后,那将是很简单的事,2000年前的



历史将会倒写一次!”

阿非:“你是密里特?”

斯妮露:“你终于明白了?”

玛瑞迪:“那斯妮露,她在哪?”

斯妮露:“斯妮露,我体内的那个丑陋的女人,就是她吧,对自己的行为感到羞耻的女人。”

玛瑞迪:“那是斯妮露的身体!还给我!”



斯妮露:“不可能了,她如此地憎恨这个物欲的世界,意识已经与我同化了,怎么会分开呢?哈哈哈哈哈!”

斯妮露:“世界将会回到原来的样子,没有了物质,没有一切的嫉妒和憎恨,没有失落,没有伤痛的完美世界……”

整座城市开始猛烈地震动,两个大陆上也受到了强烈的破坏,大陆正在加速靠近之中。

斯妮露:“终于开始了……”

玛瑞迪走近斯妮露。

阿非吃惊地叫起来:“玛瑞迪!”

“斯妮露已经死了,现在的是玛瑞迪的敌人!”

战斗终于开始了,异常艰难地将她击倒,但是斯妮露又化做了第二种形态。

将破坏神密里特击倒后,一丝黑气从斯妮露的体内飘出。

但现在大陆之间的靠近不但没有停止,速度更在不断地加快着。

法拉:“难道,再没有其他的办法吗?”

基尔闭上眼睛疲倦地说:“没有,来不及了。”

这时阿非来到中间的赛梵多核心之前,转头对基尔说:“基尔,如果我将这赛梵多核破坏,会有什么结果?”

基尔:“没什么!赛梵多核是阻止伊非尼亚和西利斯蒂亚靠近的屏障,如果失去的话……”

法拉:“会怎样?”

基尔:“乐观的估计,伊非尼亚和西利斯蒂亚会因为爆炸的冲击远远分开,永远失去联系。”

法拉:“那么差一点呢?”



基尔:“双方同时被掉,那将会比大陆撞击更加更更快,一瞬间消灭。”

阿非:“即是说,成功的话可以避免撞击?”

基尔:“理论上是这样……可是……用赛梵多传说的极光光将他创造的东西毁掉……”

玛瑞迪:“这样一定行。”

基尔:“玛瑞迪?”

玛瑞迪:“阿非,我的暗之极光,你的真之极光,将极光光混合,同时攻击这斯妮露。”

玛瑞迪:“一定要成功!极光光,混合吧!”

基尔:“不行!玛瑞迪,你的身体支撑不住的!”

法拉:“那样做的话,玛瑞迪的心也会被密里特占据的!”

玛瑞迪:“我明白……”

阿非:“……玛瑞迪。”

玛瑞迪:“早已决定了这样做,必要的时候还是会使用这力量,玛瑞迪很喜欢大家,也不想失去大家生存的世界,既然不想失去,就要付出代价。”

这时赛比斯界面已经开始扭曲。

玛瑞迪:“再开始就来不及了,难努力到现在,怎么也是不能放弃的!”

基尔:“听你说教实在很讨厌,阿非,开始吧,就是阻止,玛瑞迪也不会听的。”

玛瑞迪:“基尔……”

阿非:“大家不要放弃,要生存着!好吗?都要继续活下去!”

阿非和玛瑞迪分别走到赛梵多核的两侧,基尔站在玛瑞迪的身后。

玛瑞迪:“谢谢你,基尔。”

基尔:“没什么!该道谢的应该是我。”

玛瑞迪:“是吗?不过现在玛瑞迪感到很幸福,所以才道谢的,QUOJE……就拜托你了。”

基尔:“基尔,基尔……”

基尔:“基尔,基尔……”

基尔:“基尔,基尔……”

基尔:“基尔,基尔……”

基尔:“基尔,基尔……”

基尔:“基尔,基尔……”

基尔:“基尔,基尔……”

基尔:“基尔,基尔……”

基尔:“基尔,基尔……”





对身后的法拉说：“法拉，扶着我。”
法拉：“嗯。”
法拉在阿非的身后扶住他的肩膀：“这样吗？”

阿非：“如果能够再回到家修安村……一定要大吃一顿——法拉煮的菜……”
法拉：“我一定会做给你吃。”
阿非：“好，开始，法拉，我们一定会一起回去的！”

法拉流着泪：“嗯，一定，一定会的！”
阿非和玛瑞迪同时发动极光术，赛梵多核中的能量越来越大。

玛瑞迪脸上显出痛苦的神情，同时发出呻吟声。

黑气不断侵入玛瑞迪的体内，但却帮不上忙。

赛梵多核，倒在地上的斯姬露忽然摇晃着站了起来。

走到玛瑞迪身边。

“别怕，玛瑞迪，有妈妈在。”

斯姬露将下玛瑞迪向核心注入暗之极光术。

玛瑞迪呆呆地看着斯姬露逐渐苍白的脸，慢慢的，斯姬露的双手完全变成魔物的形态，魔化的程度越来越大……
“妈妈——”
赛梵多核终于爆炸了。

两个大陆如赛尔所说地分成两个星球，大破坏被阻止了，爆炸后的平静之中，两个光球保护着阿非和法拉慢慢飘落到地面，落在修安村守望台附近的小山坡上……

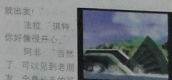


阿非：“当然，”
琪特：“从船上走下来，准备好了吗？好了！”

阿非：“当然，”
琪特：“从船上走下来，准备好了吗？好了！”

阿非：“当然，”
琪特：“从船上走下来，准备好了吗？好了！”

阿非：“当然，”
琪特：“从船上走下来，准备好了吗？好了！”



琪特：“什么？那种野蛮的生物不是我的朋友！更是我看不见的！”
法拉：“真是！太过激动会掉进海里的……”

阿非：“走吧，出发到西利耶斯亚去！”
船向天空飞去，目的地是另一颗星球。

完

分支剧情

有没有发现到了最后，也没有找到暗晶蛋呢？

先回去寻找晶灵的路程吧！
暗之晶灵

乘坐潜水艇到西利耶斯亚海底，GPS (5, 12) 的地方，就会发现暗晶之洞窟，一路穿越死神们的巨大镰刀来到最底层。

将周围四只发光的死神击倒，暗晶灵影子就会出现于中间漆黑的平台上，打倒他的话就获得暗之力量。

攻略提示
BOSS:
小恶魔1枚
无属性的暗黑怪物，佛奇的特技。

到暗晶之洞窟时，将佛奇击败到入时之门，佛奇和怪物就会分裂到异界。

时之晶灵

进入斯姬露城后，在第二个升降的平台处，就是到大板柱子区域的那个！下来后再踏上上去，选择向下走，就会来到时之门。

时晶灵很好说话，不用战斗就可以加入，不过若是你再次回到时之门的话，他就会向你要求不要挑战他！如果你能打败他的话，就会得到一个奖励品高スエンブレム，这个奖励品可以说是在游戏中最强大的东西了！它的效果是物理攻击命中率绝对的100%！有了这个，后面的所有BOSS就像小鸡一样简单……

攻略提示
BOSS:
元之晶灵

到伊非尼亚的达洛斯教会，这时由于赛梵多之核和神像的共鸣，地面出现了暗晶的标记，进入之后就会见到元象之晶灵。

在打败他之后，他会问你愿意进入哪一个晶灵石，但是如果你最后还是选错了！毕竟还是老人家了！

这里也可以得到伊非尼亚的海底地图。

伟大的海道的最后遗产
通过中核基地改造后门的提示会知道 (88, 84) 这组数字，在伊非尼亚按照这个提示去找，就可以发现海道的坟墓，里面可是充分发挥了这位爱整人的老先生全部特长，你进去看看就知道了。

攻略提示
1. 赛尔子打人的量才可以用水来恢复。
2. 有大块的地方用冰水来消灭火灵。
3. 有火灵的地方，游戏列阵时先让水灵和冰灵在附近就方便了。
4. 遇到海道的箱子，箱子在死神们身上，随着温度变化而变，从中可以得到最重要的“时之球”，另外，“时之球”可以在斯姬露城得到。

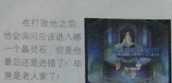
小遗憾1枚
忘记这里的存档。

隐藏的地域
欢喜之都

西利耶斯亚海底，GPS (35, 14) 可以找到欢喜之都的人口，进去之后什么都没有，但是在宿愿睡了一觉之后，就会发现这里简直是大家狂欢呢！

攻略提示
小遗憾2枚
复活后得子星
村民入口第一间房子。

飞空艇
获得光之球和暗之球之后，到中核基地的改造室，将两颗球放到雕像旁边，那么海盜船



攻略提示
BOSS:
隐藏的迷宮
沉没之船
伊非尼亚海底，GPS (34, 5) 会发现沉没船，在底层有一条美人鱼，她就是BOSS。

这里也可以得到伊非尼亚的海底地图。

伟大的海道的最后遗产
通过中核基地改造后门的提示会知道 (88, 84) 这组数字，在伊非尼亚按照这个提示去找，就可以发现海道的坟墓，里面可是充分发挥了这位爱整人的老先生全部特长，你进去看看就知道了。

攻略提示
1. 赛尔子打人的量才可以用水来恢复。
2. 有大块的地方用冰水来消灭火灵。
3. 有火灵的地方，游戏列阵时先让水灵和冰灵在附近就方便了。
4. 遇到海道的箱子，箱子在死神们身上，随着温度变化而变，从中可以得到最重要的“时之球”，另外，“时之球”可以在斯姬露城得到。

小遗憾1枚
忘记这里的存档。

隐藏的地域
欢喜之都

西利耶斯亚海底，GPS (35, 14) 可以找到欢喜之都的人口，进去之后什么都没有，但是在宿愿睡了一觉之后，就会发现这里简直是大家狂欢呢！

攻略提示
小遗憾2枚
复活后得子星
村民入口第一间房子。

飞空艇
获得光之球和暗之球之后，到中核基地的改造室，将两颗球放到雕像旁边，那么海盜船

攻略提示
小遗憾2枚
复活后得子星
村民入口第一间房子。

飞空艇
获得光之球和暗之球之后，到中核基地的改造室，将两颗球放到雕像旁边，那么海盜船

攻略提示
小遗憾2枚
复活后得子星
村民入口第一间房子。

飞空艇
获得光之球和暗之球之后，到中核基地的改造室，将两颗球放到雕像旁边，那么海盜船

攻略提示
小遗憾2枚
复活后得子星
村民入口第一间房子。

飞空艇
获得光之球和暗之球之后，到中核基地的改造室，将两颗球放到雕像旁边，那么海盜船

攻略提示
小遗憾2枚
复活后得子星
村民入口第一间房子。

飞空艇
获得光之球和暗之球之后，到中核基地的改造室，将两颗球放到雕像旁边，那么海盜船

攻略提示
小遗憾2枚
复活后得子星
村民入口第一间房子。

飞空艇
获得光之球和暗之球之后，到中核基地的改造室，将两颗球放到雕像旁边，那么海盜船

攻略提示
小遗憾2枚
复活后得子星
村民入口第一间房子。

飞空艇
获得光之球和暗之球之后，到中核基地的改造室，将两颗球放到雕像旁边，那么海盜船

攻略提示
小遗憾2枚
复活后得子星
村民入口第一间房子。

飞空艇
获得光之球和暗之球之后，到中核基地的改造室，将两颗球放到雕像旁边，那么海盜船

攻略提示
小遗憾2枚
复活后得子星
村民入口第一间房子。

飞空艇
获得光之球和暗之球之后，到中核基地的改造室，将两颗球放到雕像旁边，那么海盜船

就会被改造成为飞行的能力了！

海底的S·D剑



还记得那把拔不起来剑的S·D剑吗？首先需得到飞空艇的能力。那么来到伊非利亚大陆后，在飞行船坞里就可以听到基尔说起一座小岛的事。

在GPS (107, 22) 找到基尔说的小岛，进入之后发现一座神秘的高塔，到达最高层后守塔的女武士会很生气，接着就和阿非里单挑。如果阿非里获胜的话，不仅可以得到一大堆宝物，还可以得到一把看不见的钥匙。这时再去海底拔剑就会成功了。S·D剑的作用是根据你的游戏时间，让玛瑞迪可以使用一定次数的特殊召唤术。使用后前作的主角就会一起出现来一场大乱斗囉！就是上期的钱里介绍的图。



POCKETSTATION 小游戏下载指南



NO.1 战斗吧！阿非！

在伊非利亚王城斗技场外遇上头去了グリアブッド的老人，答应帮他寻找。

到酒店从少年处得知一名士兵拿了一把形状奇怪的剑。

到王宫门口得知拿剑的士兵到了斗技场。在斗技场找到士兵，将剑交给老人就可以得到小游戏。



NO.2 跳舞吧！玛瑞迪！

和艾门市两名小孩子对话就可以取得，但是一定要在艾门被破坏之前。

NO.3 读书吧！基尔！

在ルイシカ车站答应帮车站职员到艾门市车站站长处拿回查票器，但见到站长后却听不懂他的话。

回到艾门市的图书馆，得知查票器在植物盘



里。拿到查票器交给职员，就可以得到此游戏。

NO.4 摇头吧！法投！



后期回到故乡修安村，发现村长的表情痛苦，为村长寻找药物。在有牛的房子外面向村民打听到其中一种药是在里乡



之洞窟扎雷地附近出没的一种虫子。

水井边的村民处得知另一种药要在灵峰法洛斯与怪物战斗后随机得到。

在水井对面屋里的青年处得知要用15个ギルマ果实浸在晶灵温泉里制成第3种药。

把收集到的药交给牛屋前的村民。

从村长处得到小游戏。



特技表

阿非

特技名称	斩威力	突威力	TP	威力	命中修正	习得条件
魔神剑	2	1	4	1.0	0	-
雷神剑	1	2	4	1.1	-5	-
虎牙破斩	5	2	6	2.8	15	-
散沙雨	2	5	7	2.7	-5	-
裂空斩	16	8	9	2.8	-4	-
闪空裂破	8	16	10	3.1	-8	-
魔神剑·双牙	10	3	8	3.0	0	魔神剑 48 次
风雷神剑	4	10	8	3.0	-12	雷神剑 50 次
秋沙雨	4	13	12	4.0	-20	散沙雨 120 次
虎牙连斩	13	4	10	4.0	16	虎牙破斩 130 次
闪空翔裂破	5	22	14	4.0	-10	闪空裂破 250 次
真空裂斩	23	4	14	4.2	-12	裂空斩 250 次
雷神双破斩	7	5	10	4.1	0	雷神剑 16 次，虎牙破斩 16 次
魔神千烈破	5	7	10	4.0	-8	魔神剑 24 次，散沙雨 24 次
魔神连牙斩	13	1	15	5.0	0	魔神剑 80 次，魔神剑·双牙 80 次
空破绝单击	1	14	15	5.4	24	雷神剑 70 次，散沙雨 70 次
闪空双破斩	19	14	20	6.4	0	闪空裂破 80 次，虎牙连斩 120 次
翔雨裂空击	14	19	24	6.5	-20	秋沙雨 120 次，裂空斩 80 次
猛虎连击破	26	20	40	7.2	0	虎牙破斩 250 次，虎牙连斩 200 次
凤凰天驱	22	26	40	7.2	-12	风雷神剑 200 次，空破绝单击 150 次
风刃缚封	30	30	40	0	0	-



法拉

特技名称	斩威力	突威力	TP	威力	命中修正	习得条件
草底破	2	1	4	1.8	12	-
三散华	1	2	6	2.4	-9	-
连牙弹	5	2	8	3.0	-2	-
飞燕连脚	4	5	7	2.7	-8	-
鹰爪蹴击	4	8	8	2.6	10	飞燕连脚 40次
卧龙空破	8	4	12	4.2	8	连牙弹 30次 草底破 10次
双推草底破	10	8	12	4.0	4	草底破 60次 卧龙空破 30次
散华猛袭脚	11	12	12	3.6	-10	三散华 80次 鹰爪蹴击 30次
八叶连牙	16	8	18	8.0	8	连牙弹 150次
飞燕连天脚	9	18	13	4.8	-10	飞燕连脚 150次
鹰爪落厚蹴	22	25	20	5.0	-12	散华猛袭脚 160次 飞燕连天脚 100次
飞叶飘步	15	15	10	0	-	-
狮子戏耍	22	14	20	6.0	-18	-
多副舞双拳	30	30	60	18.0	20	八叶连牙 100次 双推草底破 180次
治疗功	-	-	12	-	-	狮子戏耍 120次 鹰爪落厚蹴 120次
解毒功	-	-	8	-	-	恢复 30% 体力
回生功	-	-	80	-	-	解毒 复活, 恢复 100% 体力



阿非潜在特技

特技名称	习得条件	发动方法
降龙连击	凤凰天罡 90~300次, 根据连击数变化	凤凰天罡中连打+键
龙虎连击	猛虎连击破 10~160次, 根据连击数变化	猛虎连击破中连打+键
凤刃封	凤刃缚封 50次	凤刃缚封中连打+键

法拉潜在特技

特技名称	习得条件
连打追击	法拉手动状态下, 反击次数 300次
连续攻击	敌人被点穴缚心击中时, 有效时间内连续攻击4次以上
狮子戏耍	狮子戏耍 30~330次, 去副舞双拳 30次

特技名称	指令
连打	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
草底破	↑ ↓ ↓ ↓ ↓
三散华	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
连牙弹	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
飞燕连脚	↑ ↓ ↓ ↓ ↓
鹰爪蹴击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
卧龙空破	↑ ↓ ↓ ↓ ↓
双推草底破	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
散华猛袭脚	↑ ↓ ↓ ↓ ↓
八叶连牙	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
飞燕连天脚	↑ ↓ ↓ ↓ ↓
鹰爪落厚蹴	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
飞叶飘步	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
狮子戏耍	↑ ↓ ↓ ↓ ↓
多副舞双拳	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
治疗功	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
解毒功	↑ ↓ ↓ ↓ ↓
回生功	↓ ↓ ↓ ↓ ↓

琪特

特技名称	威力	TP	命中修正	属性
烈火	12.4	12	-9	炎
水雷	13.4	16	-9	雷
冰雹	18.4	28	-9	雷
炎雷炎雷	30	36	30	炎
雷雷雷雷	42	48	30	雷
炎雷雷雷	54	60	-9	-

佛哥

特技名称	威力	TP	命中修正
烈火	5.0	20	100
水雷	6.3	24	100
炎雷炎雷	9.0	28	100
雷雷雷雷	14.4	36	100
炎雷雷雷	20.0	42	100
炎雷雷雷雷	25.5	52	100

手动操作指令表

特技名称	指令
阿非	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓
降龙连击	↓ ↓ ↓ ↓ ↓

ROCKMAN X5



《X5》系统、剧情、秘宝全公开!

PS

CAPCOM

ACT

1人玩

2000年11月30日发售

CD-ROM

对应摇动手柄

先设定一下

属性：本游戏有三种难度设定，游戏设定“オプション”中的第一项“ゲームレベル”，如果你以前从未玩过洛克人系列，可以用EASY(やさしい)和NORMAL(ふつう)。当然建议洛克系列的FANS用HARD(むずかしい)难度玩，因为如果你已经玩过《X》系列，那么ZERO就是普通难度的挑战会让你觉得太CASE了，只有HARD模式才能得到和上一作同样的感觉。也只有HARD模式，能让你欣赏到这些敌人的所有绝技。



属性：游戏设定“オプション”中的第二项“ゲームスピード”中可以设定游戏的速度。“ふつう”是普通速度，“おそい”是较慢的速度。

连射和自动蓄力：进入“オプション”菜单的按键设定“ボタン設定”，如图“オートチャージ”是设定在按键时是否自动蓄力。“なんしや”是设定在按键攻击时是否有连射功能。“オフ”表示关闭，“オン”表示打开，一般这两个选项只对X有效，但是在“电子要塞”的第一小关，无论是X还是ZERO都可以设定让摩托连射。



选择两个不同主角的区别

在开始游戏时就可以选择是用X，还是ZERO，但之后都可以自由地换人，那么第一次的选择仅仅只是用谁打第一个场面的区别吗？当然不是，第一次的选择，就代表主要角色是谁，如选了X，那么ZERO就是次要角色，ZERO的远程攻击Z-BUSTER的装备就会在第一个场面的剧情中被破坏，而如果选ZERO为主要角色，那么就会有X的FORCE ARMOR(武力装甲)被破坏的剧情。



X的装甲性能介绍

FORCE ARMOR (フォースアーマー)

武力装甲——最强近战能力的特殊装甲

主要特点：●可以发挥特殊武器的蓄力攻击，输出威力，●即使没有蓄射，也可以在空中停留一定的时间，●可以在空中冲刺，●蓄力攻击时攻击力非常大，攻击力强，●有蓄电能力，●可以装备两个强化道具。



FALCON ARMOR (ファルコンアーマー)

鸟装甲——在空中自由移动的装甲

主要特点：●可以在空中自由地移动，而且在空中几秒不动，漂浮时间也很长的，●没有冲刺，●防御完全村之无效，●进入敌人许多隐藏在地道具的必要装甲，●可发挥特殊武器，●而且使用特殊武器的能源消耗更少，●但是没有特殊武器的蓄力攻击，●蓄力攻击攻击力高，●它具有蓄电性，●有蓄电攻击(电撃)，●可以装备两个强化道具。



GAEA ARMOR (ガイアアーマー)

瓦片装甲——最强远程能力的特殊装甲

主要特点：●可以任意地在各种地形和物体有效果的地面上行动，而不受任何阻碍，●攻击力最强，并发的伤害量至少于其它装甲，●蓄电时可以在空中上升，而不会下落，●蓄电攻击力更大，蓄电时有用，同时还有特殊武器设定，●蓄力攻击时也有用，但蓄力攻击时命中率少一些，而且只有普通装甲的蓄力攻击以特殊武器的蓄电装甲，从而不是蓄力攻击了，●可以在空中冲刺和空中漂浮，●地上冲刺具有一定攻击力，且可以再次冲开普通瓦片装甲的障碍，●有蓄电攻击(电撃)，●不能装备强化道具。



ULTIMATE ARMOR (アルティメットアーマー)

究极装甲——最强的瓦片装甲



最强化的“武力装甲”，它兼具其它装甲中的所有特点，不过最大的特点是可以无视敌人的无敌时间限制，但是如果是使用超必杀技时，效果会降低。

剧情解密

Z-MANIA 作战计划

首先是收集左边的四个关卡的ENIGMA炮的部件，所收集的部件越多，那么爆炸殖民卫星的成功率就越高，ENIGMA炮随时都可以发射，但是集齐了ENIGMA炮的四个部件的话，就会强制进入发射ENIGMA炮的剧情，如果殖民卫星没有完全被炸毁，那么就会进入“宇宙飞船作战计划”，如果殖民卫星是被爆炸成功(一般是运气比较好的时候)，那么以后的行动就不要卫星坠落的威胁了，而且可以直接进入最终战斗，不过没有把所有武器或必杀技集齐就去打最终战，那才真的是虐待自己。



宇宙飞船作战计划

ENIGMA 作战计划失败时发生。这时是收集右边四个关卡中的四个宇宙飞船部件。收集得越多，发射宇宙飞船并摧毁殖民卫星的成功率越高。相信大家除非时间不够，一般是不会在未集全所有部件的情况下就发射的吧？（或者是故意要打另一种剧情？）如果不成功，那么就会直接进入殖民卫星冲向地球的剧情。其他发生 ZERO 暴走事件，ZERO 已经无法再使用，而且可以直接进入最终失败。如果成功了，自然也是以后的行动不再受卫星坠落时间的威胁，并且可以进入最终关键战。



エピソード「コロニーの落下をくぐりてんとうあがっていく！」

如果时间到了

如果是超过了时限都没有进行作战计划，当然就是殖民卫星坠下……随后也是发生 ZERO 暴走的事件。ZERO 无法再被选用，最终关也开放了。



エピソード「おれのしらないゼロだ。ゼロなのかな？」

最终关

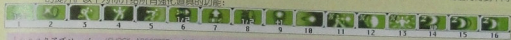
根据你所选用角色不同，第三关的BOSS会有不同，即，用 X 打到这里，那么你的对手是 ZERO，用 ZERO 打到这里，对手就会是身着最终装甲的 X。

如果是剧情是殖民卫星破坏失败，ZERO 暴走，那么 X 打到这里就要面对暴走化的 ZERO 了。

最终结局主要分为三种：1. 殖民卫星击毁成功，用 X 打败最终西格玛。2. 殖民卫星击毁成功，用 ZERO 打败最终西格玛。3. 殖民卫星击毁失败，用 X 打败最终西格玛。

强化道具

每次战斗结束，根据你在战斗中表现的不同、剧情的不同等，会有不同的强化道具，让 X 和 ZERO 的能力得到不同的提升。以下为你介绍所有强化道具的功能：



- 1 ショックアブソーバー (SHOCK ABSORBER) 防御力提高一倍。
- 2 ヴィルスバスター (VIRUS BUSTER) 可以攻击并消灭病毒。
- 3 スピードムーブ (SPEED MOVE) 提高移动速度。
- 4 ハイジャンプ (HIGH JUMP) 大幅提高跳跃的高度。
- 5 ハイパーダッシュ (HYPER DASH) 提高冲刺的速度。
- 6 エネルギーセ이버 (ENERGY SAVER) 特殊武器能使用成半。
- 7 スーパーリカバー (SUPER RECOVER) 增加取得回復道具时的回复量。
- 8 ヴィルスバリア (VIRUS BARRIER) 对病毒的耐抗力提高一倍。
- 9 バスタープラス (BUSTER PLUS) 增加普通射击的攻击力。
- 10 スピードショット (SPEED SHOT) 普通射击的速度提升。
- 11 ラピッドフイア (RAPIDS) X 用。每次最多可连射出 5 发子弹 (原来为 3)。
- 12 サイバーバスター (CYBER BUSTER) X 用。攻击力提高 2 倍 (原来为 1)。
- 13 ハイパーチャージ (HYPER CHARGE) X 用。蓄力时间减半。
- 14 セイバープラス (Z-SABRE PLUS) ZERO 的光剑增加蓄气。
- 15 セイバーエクステンド (Z-SABRE EXTEND) ZERO 的光剑增加蓄气。
- 16 ショットイレイザー (SHOT BRAZER) 最高攻击力的 ZERO 光剑 (紫色)。

战斗心得



许多的 PS 游戏可以同时按下四个 L、R 键加选择，开始键来快速重新启动游戏，其实在 (X5) 中也有快速重新启动的设定。方法是在战斗场景中，按开始键进入战斗菜单后，再按下选择键就会出现问你是否要继续游戏的选项，如图 X-1，选“いいえ”就是不再继续游戏，再按下一个菜单就是问你要不要退回标题画面，选“はい”就可以退出重来了。

每破一关都可以得到一样新的武器或必杀技 (X 和 ZERO 同时拥有)，同时，还可以选择所要上升基本能力的类型，你可以选择是升级最大生命力还是最大能量，这里建议升级最大生命力 (即选择第一项“ウエボン & ライフ”)，如图 X-2，因为在今后对武器能量的要求不是很高。

在挂住墙面的时候，也是可以冲刺的！

这一次已经不用再设定按键了，因为这次的初始按键设定就已经是最佳模式 (与上期 (X4) 的推荐设定相同)。

各关攻略始动!!! (以下剧情以选择 X 为主要角色)

STAGE 0

早已应该死去的西格玛 (上一作总 BOSS) 突然又出现，X 奉命去调查。

又霸亚“这里是猎人基地，你能听见吗？突然出现的西格玛好像在女神像一带。而且西格玛和 ZERO 在上面，另外要注意其它暴走化的敌人。”

X 终于来到女神像的头部，看见 ZERO 已经受伤……“ZERO，你怎么样？”ZERO：“我没事，但我手部的攻击熄掉了，可恶！先别管这个，西格玛呢？西格玛在哪里？”X：“你被病毒感染了吗？现在又霸亚也在寻找有关数据的反应，但好像没有被感染的反应。”ZERO：“嗯，感觉到了，是西格玛那家伙。”X：“不管怎样，ZERO 你



エピソード「おらおらハンターベース」

先回去吧，你这种状态进行战斗实在是太勉强了……我也感觉到了，西格玛就在附近！”ZERO：“X，小心了！”

对付西格玛的超大能量炮攻击，只要下蹲即可。西格玛很快被击败……但是西格玛病毒却向全球分布，许多猎人也暴走了，而且殖民卫星被控制飞向地球，地球只剩下 10 个小时了。能够击破殖民卫星的只有 ENIGMA 大炮，必须去各地收集大炮的部件。



エピソード「おらおらハンターベース」



エピソード「おらおらハンターベース」

STAGE 1 暴走列车

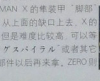


“心”：如图1-1、图1-2，得到单装甲以后从图1-1处飞起，再向左转就可以得到这一关的“心”。当然用盖亚装甲最好。

能量包：如图1-3，在这一节车厢的末端，但它的动作要快，否则列车会被炸掉。



强化部件：ROCKMAN X的集装甲“脚部”强化部件，如图1-4，从上面的缺口上去，X的话，可以直接跳上去，但是难度比较高，可以等待得到特殊武器“ウィングスバイラル”或者其它的增加跳跃力的强化部件以后再回来拿，ZERO也可以用二段跳上去。



对付BOSS特效武器：X可以用“スパイクロープ”（刺球），ZERO用“双梦幻”。

得到的武器：X得到“クレセントショット”（三向弹），ZERO得到“三日月斩”（空中按攻击键），同时可以在空中进行二次跳跃。

何谓特效武器？

这是《洛克人》系列游戏的传统，就是在你得到某样武器以后那么必定会有某个BOSS会被你的这样武器所克制，总共八样武器分别对应克制八个BOSS。在本作中，特效武器的克制效果表现为在用克制武器击中BOSS后，BOSS的动作会被中止，或者是特别的反应，同时攻击力也比其它武器要高，但同时BOSS被击中后的无敌时间也相应更长。

STAGE 2 电子蛋堡

强化部件：如图2-1，图2-2，取得所有的小能量晶片共8块，你就可以打开关底的门。在这一小关里，最好是把连射选项打开，这样较容易打破障碍物，要善于利用冲刺，制定好什么时候起跳，什么时候冲刺的预算，要想拿到这几块晶片，要做好失败几十次甚至上百次的心准备！得到的是X的强化装甲部件之“集装甲”头领部件。



“心”：如图2-3，2-4，从图2-3上去，在上面利用盖亚装甲的蓄力攻击，击破黑色的障碍物，再往里面走到尽头就可以看见“心”了。

对付BOSS特效武器：X可以用“ジェルシエイバー”（水弹），ZERO用“飞水雨”攻击。

所得武器：X获得的是“トライサンダー”（三向电枪），ZERO获得“电刃”（上+攻击键），注：电刃的上升高度是可以控制的，这和按攻击键的时间长短有关，即点按的话，电刃只会上升一点高度，长按的话，就会升至最高，要灵活地控制电刃的上升高度。



STAGE 3 光学研究所



“心”：如图3-1，本关卡开头处的最下方，速度够快的话，可以用单装甲的飞下去取，同样也是可以用盖亚的装甲直接走过去取得。

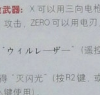
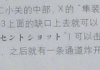
强化部件：在第一小关中部，如图3-2，该强化部件是让你每次过关重新开始就直接有四条命，用X的火焰攻击“グランドファイアー”，烧去上面的木板，就可以取得。



X强化部件：第二小关的中部，X的“集装甲”手部强化部件，如图3-3，3-4，往图3-3上面的缺口上去就可以，ZERO用“三日月斩”，X用三向弹（クレセントショット）可以击毁上面放光球的机器，之后就有一条通道修开来。

对付BOSS特效武器：X可以用三向电枪（トライサンダー）攻击，ZERO用电刃也对付它有效。

所得武器：X得“ウィルレーザー”（遥控喷射），ZERO得“灭闪光”（按R2键，或按L1，R1退出，按△键使用）。



STAGE 4 海洋设施



强化部件：如图4-1，这是关尾处，用X的水弹（ジェルシエイバー），引爆里面的蓝色小爆炸物，里面是FALCON ARMOR的“身体”部件，注意由于水弹是往斜下方发射，所以应该要站得远一点，才能让子弹射进去。



“心”：如图4-2，4-3，如果是ZERO从这里用电刃上去，如果是X，则只能从前方用集装甲飞上去再左转的取得。

对付BOSS特效武器：X用三向弹（クレセントショット），而ZERO用“三日月斩”对付BOSS。

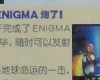
所得武器：X得到“ジェルシエイバー”（水弹），ZERO获得“飞水翔”（空中冲刺具有攻击力）。

终于可以发射 ENIGMA 炮了！

达古拉斯：终于完成了ENIGMA炮，炮件已经安装完毕，随时可以发射了。

西格那斯：关系地球命运的一击，ENIGMA炮终于可以发射了！

艾丽夏：能量、电源、发射角度全部OK！



西格那斯：好，发射！发射！！
发射！！
.....
破坏了没？艾丽夏，怎么样了？

艾丽亚：不行！殖民卫星的破坏率只有百分之六十二！
西格那斯：大家不要放弃希望，地球的未来就掌握在我们手中，我们马上开始太空飞船作战计划！
大家又来到作战屏幕前。
西格那斯：这是最后的作战计划了，太空飞船！用太空飞船毁掉殖民卫星。

艾丽亚：可是太空飞船要启动也要搜集启动部件，而且飞船的自动驾驶功能由于病毒的影响，已经不能使用了，一定要有人驾驶……
西格那斯：不管怎样，现在就是去搜集启动部件，这样才能提高飞船的威力。绝对不能失败，只有这次机会了！各位要继续努力，我们不到最后绝不放弃希望！太空飞船作战计划开始实行！

STAGE 5 REPLIROID 基地



能量包 如图5-1，电梯下落时提下去就可以取得能量包。

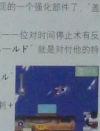
“心”：如图5-2，电梯上升时，第二处右边通道的尽头。

X的强化部件：如图5-3，利用FALCON装甲从图5-3处垂直往上飞，就可以看到了，这就是隐藏得最深、最不容易发现的一个强化部件了，“盖亚装甲”的身体部件，GET IT！

对付BOSS特效武器：这个BOSS是唯一一位对时间停止木有反应的角色，也就是说，时间停止“ダークホールド”就是对他的特效武器。

敌方武器：X得“ウイングスパイラル”（小旋风）。

ZERO得“疾风”（地上冲刺+攻击键）。



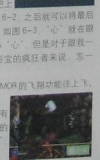
STAGE 6 丛林



“心”：如图6-1，在第一条通道的尽头有黑色障碍物，用盖亚装甲的蓄力攻击击破障碍物后，进入到里面，当来到有许多黑暗的地方的时候，就要利用到盖亚装甲冲刺的特别作用了，首先只留下一上一下两个箱子，先将下面的箱子推进凹处，再把上面的箱子推下去，如图6-2，之后就可以将最后一个箱子推到悬崖边，如图6-3，“心”就在眼前了！虽然只是一个小“心”，但是对于跟我们一起冒险集齐所有隐藏秘密的疯狂者来说，怎一个“爽”字了得？

X强化部件：如图6-4，利用FALCON ARMOR的飞翔功能往上飞，这是“盖亚装甲”的“脚部”强化部件。

对付BOSS特效武器：火系的攻击对他有效，X是用“グラウンドファイア”，ZERO用的是“断地炎”，注意ZERO不能单依靠“断地炎”，应当多多利用其它的招式才比较有意思。



所得武器：X得SPEKE ROPE スパイクロープ，ZERO得“梦幻梦”（按L1，R1退出 碰凸使用）。

STAGE 7 太空陷阱



能量包：第一小关的结尾处，如图7-1，X要在自动传送机上跳起使用小旋风（ウイングスパイラル），利用小旋风所带来的小跳正好可以让你举住放能量包的平台的边缘。

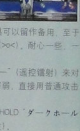


“心”：如图7-2位置，如果无法取得，只要利用机关颠覆一下天地，要跳上放“心”的平台不太容易，因为顶上就有刺，所以可以利用X的小旋风（ウイングスパイラル）来保持你跃在空中的高度，安全拿到这个“心”，当然是盖亚装甲，那就尽管往上跳就是了。

X强化部件：第二小关的最后，看向下的缺口走，如图7-3，可以看到“盖亚装甲”的“头部”强化部件，注意，面前的回复弹药的道具不要急着吃掉，因为这里必须遥控“ウイレルザー”（遥控辐射），即控制武器引爆图中红箭头所指处（这不是“合金装备”吗？但由于只有16发，要想成功，恐怕16发远远不够，因此这个回复道具可以留作备用，至于那个尖刺，很显然给你自杀后来重用的……>>>），耐一些，一定可以成功的。

对付BOSS特效武器：X用“ウイレルザー”（遥控辐射）来对付它，ZERO则是用“灭闪光”，不过这个BOSS好弱，直接用普通攻击也能轻松搞定。

所得武器：ZERO和X获得同样的武器DARK HOLD “ダークホールド”（让敌人的行动停止，但对大部分BOSS无效）。



STAGE 8 地下溶岩地带



“心”：如图8-1，图8-2在熔火的最开始处的缺口下去，先在最上方等待一次熄火，然后立刻赶到喷火源头处，一般情况下，如果你来到如图8-1处就不会有大火喷发了，不过还是尽快下去拿吧。

X强化部件：如图8-3，图8-4，乘机械装备（IDE ARMOR）从深是浩荡的下方走，到尽头处再往上跳就可以看见了，取得的是“盖亚装甲”的“手部”。

对付BOSS特效武器：改用“ウイングスパイラル”（小旋风），ZERO用“疾风”，不过ZERO的疾风硬直时间太长了，还是少用为妙，尤其是当BOSS疯狂了的时候。

所得武器：X得“グラウンドファイア”（火焰攻击）。

ZERO得“断地炎”（空中下+攻击键），注：在ZERO学会二次跃后（即获得三



白月斩后), 新地皮可以按跳跃键中途CANCEL, 而且在CANCEL以后还可以使一次新地皮, 当然, 第二新地皮以后就不能再CANCEL了, 也就是只有在ZERO在空中还能做第二次跳跃的情况下才能CANCEL新地皮的动作。

EX STAGE

只要打过任何两天X就会有关键事件发生。ダイナモ向你挑战, 对付ダイナモ同样也是有克制武器的。X可以用小飞机“ウィングスバイラル”, ZERO可以用“疾风”, 当打完任何六个关卡时, ダイナモ会再次出现, 向你挑战。



终于可以发射太空飞船了!

达古拉斯: 飞船的部件已经安装完毕, 随时可以起飞, 但问题是, 由谁来驾驶呢?
西格那斯: 那么, ZERO, 只有你能驾驶飞船, 对不起, 就靠你了……
ZERO: 别担心, 这也是我的工作, 现在除了我以外, 已经没有其它驾驶员了。

这时X和ZERO通话。
X: ZERO, 还是让我去吧!
ZERO: X, 你要留在地球, 如果你也去了, 那么谁来守护地球?
X: 这一去, 就回不来了……
ZERO: 我一定会回来的! 我不会就这样默默无声地死去。

X: ……明白了, ZERO, 我相信你, 我会在这里等的, 一定要回来啊, ZERO!
艾莉亚: 时间马上就要到了, ZERO, ZERO: 好, 这里准备完毕。

西格那斯: 去吧, ZERO, 最后的希望, 太空飞船发射了。
艾莉亚: 卫星就在眼前, ZERO, 努力啊!

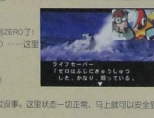
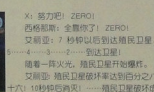
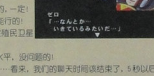
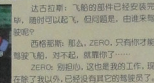
达古拉斯: 这一次一定没事的, 一定!
X: 是ZERO的话, 就一定能行的!
ZERO: 已经可以确认太空殖民卫星“尤拉西亚”。

达古拉斯: ZERO, 以你的水平, 没问题的!
ZERO: 谢谢你, 达古拉斯……看来, 我们的聊天时间该结束了, 5秒钟后切断通信……到了!



X: 努力吧! ZERO!
西格那斯: 全靠你了! ZERO!
艾莉亚: 7秒钟以后到达殖民卫星, 5……4……3……2……到达卫星!
随着一阵火光, 殖民卫星开始爆炸。
艾莉亚: 殖民卫星破坏率达到百分之八十六! 10秒钟后消灭! ……殖民卫星被破坏!
X: ……ZERO? 请回答!
西格那斯: ZERO! 回答吧!
X: ……感觉到了……, 感觉到ZERO了?
X: ……喂喂喂(隔音)……这里是ZERO……能听见吗?
ZERO: 我好象还活着……
艾莉亚: 已经确认到ZERO!
X: ZERO, 你怎么样?
ZERO: 感觉好重……, 不过没事, 这里状态一切正常, 马上就可以安全到达地球了。

ZERO安全回到了地球, 但是同伴在反乱敌人的基地, 大监押解前席:
艾莉亚: 不可能, 这种反应是……
西格那斯: 怎么能, 艾莉亚?



艾莉亚: 屏幕上又有病毒反应, 而且是……强化型的病毒! ZERO, 应该叫做ZERO病毒, 是和ZERO极为相像的病毒, 非常强大! 这种病毒是地球卫星上的病毒和地上的病毒的合体!

艾莉亚: 在POINT 11F566处有强力的能量反应! 也许这和ZERO病毒和某种关联……



FINAL STAGE 1

首先事关开头的关卡难度通过, 必须要使用“时间停止”, 但要保证能量有足够, 这一天有难度极高的BOSS, 对付它, 要有耐心, 基本的姿势是蹲下, 脑子不要只有一个信念, 就是只有见到最下面的果块飞出时才跳起来, 也就是说你只须注意最下面的一块, 其它的果块不要去理, 见到最下方的果块时立即跳起, 由于果块的速度快, 所以在跳起时要先往后移一点再向前移动, 选择好要一点的落脚点, 如此反复, 后备体力也要准备好。

FINAL STAGE 2

这一天的BOSS总体难度不高, 但是要注意不要在一边的场合合起来时就打BOSS的“球”(即火球, 就是它让组合起来的)干掉, 打它到剩最后一口气后不打, 这样才能在墙壁分开的状态下把其它的几个BOSS的“球”消灭, 如果直接在场合合起来的状态下把“火球”干掉, 那么就会在场合合起来的状态下干掉几个球, 这可就多出多少了。

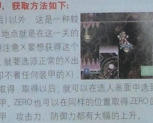
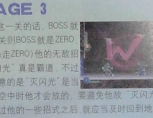
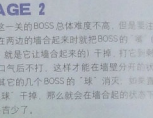
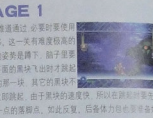
FINAL STAGE 3

对付BOSS, 选ZERO打这一天的话, BOSS就是X, 难度不大, 选X打这一关到BOSS就是ZERO, (或单走ZERO)他的无敌招“灭闪光”真是霸道, 不过要注意的是“灭闪光”是当你在空中时他会放出的, 要避免他放“灭闪光”, 在避过他的一些招式之后, 就应当及时回到地上。

本关有能离的最强装甲, 获取方法如下:

除了用特技(见本文最后)以外, 这是一种较为正常的最强装甲获取方法, 地点就是在这一天的如图F-1处, 从这里下去, 但注意X要想获得这个装甲, 就要选正常的X去打(即不带着任何装甲的X)才能取得, 取得以后, 就可以在选人画面中选中最强装甲, ZERO也可以在同样的位置取得ZERO的强化装甲, 攻击力、防御力都有大幅的上升。

注意, 当落克人到此地时, 应该冲中刺低跳过去, 如图F-2。

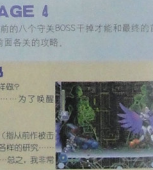


FINAL STAGE 4

一如既往地, 要先把以前的八个守关BOSS干掉才能和最终的首领决战, 方法大家可以看看前面各关的攻略。

终于见到了西格玛

X: 究竟为了什么, 你这样呢?
西格玛: 是ZERO……为了救回ZERO……
X: 什么!
西格玛: 从那个时候以后(指从前作被反乱以后), 我就对你们做了各种各样的研究……我发现到了非常有趣的事实……总之, 我非常





想看ZERO的真正姿态。我在地上到处散布病毒，就是为了净化那个家伙的身体。不过看情形病毒的量好像还不足，于是我就把那个殖民卫星作为病毒卫星砸向地球了。
X: 就因为这个而做了这种毫无意义的事情！地球会因此灭亡的！
西格马：幸好，有所谓的乱入敌人，有了这些空闲的家伙，地球就不会灭亡的。但X可恶！就因为你，那些伙伴们……不可原谅，不可原谅啊！西格马！

虽然首脑是西格马，由于ZERO有二次跳跃能力，所以无论是第一形态还是第二形态，难度都不算太高，因此下面讲一下HARD模式下X对付西格马的一些策略。

西格马第一形态体力一半以下时就会发疯放超大的冲击波，而且吸血奇多。总共三种发疯形态，躲冲击波的较好方法是先攀在左边墙壁的上方，这样当西格马使用下位冲击波时，可以不用躲，如果是上冲击波，可以立即落下去再下蹲，就可以躲过去。（其原理就是要让X下落一定的高度远比让X上升同样的高度要快得多）如果西格马使的是两波齐发，那就要躲从中间的空隙穿过去。躲完以后就要一边躲，一边打了。对付他的强力特效武器是用“电”（トライオンダー）（用ZERO时也可以用电刀，注意控制电力的高度）。



西格马第二形态招数不多，但也极难对付。对于西格马最后会使出的超级鞭皮技——超大方块攻击，你只能让自己在前面少抓一点血，或者是祈祷他会少用这一招。体力回复包是肯定要用的，万一使用完回复包又失败了，就得重新拿。不过这一次最终战是可以无限续命的（不用重打整关），所以每吃四个门前的大血就可以蓄满一包，也很快……找就是这么干的，吃完血以后自杀，直到蓄满两包。

心理方面，一定要冷静下来，太过于急躁只能导致各种低级错误，直至最后失去信心。因此“末日再战”策略也要善于使用，其实这是给自己信心的一种方式……

西格马终于再次被击败了……

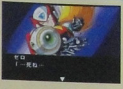
西格马：鸣哇哇，可恶，……我不会，我不会一个人死的，ZERO……我会让ZERO给我做伴的。
X：住手！……现在我状况无法救出ZERO。

西格马：啦啦啦啦……人不是可以忍受折磨的痛苦吗？即使你可以忍受得了了，那么让我ZERO——你最重要的人和我们一起下地狱去。这种痛苦你也要受不了了吧？X……哼，啦啦啦啦……
西格马在一阵爆炸声中消失了……
X终于找到了ZERO，ZERO已经只剩下半条命了。
X……ZERO ZERO ZERO……！
ZERO——！不会的，你不会死的！你能听到我吗？ZERO！ZERO！
这时，奄奄一息的西格马又聚集了最后的能量……



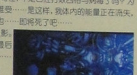
西格马：……死，死吧！

X：……哼，不好……
西格马发出了最后一击，能量瞬间的击穿了X和ZERO的胸部……
X：鸣哇……
这一击，反而让ZERO醒了过来，ZERO准备用剩余的力量再次消灭西格马。
ZERO：还真是够，顽固……的混蛋，死吧……西格马……

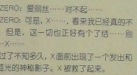
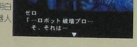


ZERO对西格马发出了最后一击……
ZERO：……X……唉，听见吗？我已经达到极限了……我全部的剩，余能量，都，都用出去了——你，你……一定要活……活着……
ZERO眼前出现了自己和西格马战斗的幻象。
ZERO：……哈，死吧！西格马！……
……奇怪，不是已经打败西格马了吗？为什么我还会在和西格马战斗？……好难受……是这样，我体内的能量正在消失，我的记忆体，开始紊乱……最后，我也……
这时，ZERO脑中又浮现出一个人影。
ZERO：……谁？这是……到了最后我还是不明白，在我梦中经常出现……ZERO脑中又出现了另一组情景。
ZERO：……这……这……我终于明白我梦中的谜了……被输入亚机器人程序的……原来是这样……
ZERO脑中又出现了夏娃丝形象。

ZERO：夏娃丝……对不起……
ZERO：可恶，X……，看来我已经真的不行了，但是，这一切也正好有个了结……别了……X……
过了不知多久，X面前出现了一个发出和夏娃丝的光芒的神秘影子。X被救了起来。



从以后，又过了1年
艾丽亚：2146时段有大型暴走事件发生！立即出动！
X走吧！大家！为了长久的和平。
机器人A：X队长的眼神好像是一种依赖……
机器人B：那是高智商，要锐利的眼神……
X：现在不管有什么样的敌人，我都可以对付了——一夜可以感觉到，虽然只有这只光剑……今天也一起去吧，ZERO，一起战斗吧！永远……都一起……ZERO……



《ROCKMAN X5》的秘技

X 究极装甲和超强 ZERO

只要在刚开始游戏（注意是刚开始新游戏时）的选人画面中：将光标停在X上，按方向键“↑2次，↓0次”，之后如果成功的话会有选定人物的声音，但是其实并未选定，再按决定键后正式开始时X就身着究极装甲了。若要选择超强ZERO只要在ZERO上按“方向键↑2次，↓0次”，之后和X相同，开始游戏后就是黑色ZERO了，攻击力和防御都比原来的ZERO高。

◆按↑或↓键时屏幕会出现X或ZERO的头像

古墓丽影：历代记 指导攻略

PS	CORE	AVG	1人玩
	美版游戏		2格
CD-ROM	对应应手柄		

首先要说的是，一个人心情舒畅的时候坐在电视前静静地玩这个游戏，细细品味，慢慢思考，绝对是个享受……当然了，做起这个游戏的攻略来就不是这么回事儿了……谁一需要提个醒儿的是记得每晚一个半小时左右一定要休息一会儿。PS版的画面实在是美不胜收，以前的专业家用游戏杂志似乎都在刻意避开Lara Croft这个响亮的名字，这也是没办法的事情。只用那些表示方向的专用名词的确很难非常清楚地说明些什么。而这也是为什么将这攻略起名为“指导攻略”的原因，毕竟这是个冒险游戏，且是历程中最不需要（必来）了解剧情的一作，多留一些空间给大家

家想像，也来会不是一件好事（?！），原来没有试过，或是放弃此系列的玩家大可再次尝试一下，因为这是在PS上最后的一作，最成熟的一作，也是最难的一作。

操作方法

十字键

- ↑ 跑
- ↓ 后退
- ← 左转
- 右转

ANALOG 摇杆 (左)

- ↑ (轻按) 步行, (紧按) 跑
- ↓ (轻按) 后退, (紧按) 反跳
- ← (轻按) 向左移, (紧按) 左转
- (轻按) 向右移, (紧按) 右转

ANALOG 摇杆 (右)

- ↑ 视点切换至上
- ↓ 视点切换至下
- ← 视点切换至左
- 视点切换至右

按键

- 翻滚转身
- 跳跃, 在水中游泳
- △ 拿出武器
- × 使用武器, 调查, 攀爬, 走绳索
- L1 视点切换至前方
- R1 动作幅度变小, 瞄准
- L2 蹲下
- R2 全速冲刺



PART 1 罗马街道

进入有红色灯箱的那个大房，在里面会发现一辆叉车，不要管它，从这个房间角落处的通道走过去，再经过一个大房间来到最里面的房间。

爬上箱子，跳到对面的出口处，之后向上跳同时紧按×，可抓住上方的铁架，利用这个铁架往前走，来到对面的控制室旁边，这时可以跳到铁架上取得一些道具，注意掌握角度，否则……

取得道具返回控制室旁的通道，蹲下通



过。按□键跃下，开启下面的开关。

直走，利用木箱跳上平台，来到一个大游泳池边。跳入水中经过水下通道，从另一边的水池爬上岸。来到绳索旁，按×键走绳索，当劳拉身体在斜时就右键，向右侧爬行。

在绳索下面的通道上直走会到达到一个类似储藏室之类的地方，里面有二个靠着的空铁架是可以向后推的，其中一个被移后会出现一个弹簧，另一个移后会出现一条通道，顺着这条通道往里走，会在尽头处的铁架子上找到隐藏物品“金玫瑰”，找到它之后

就可以原路返回了。

回到上一层需要走绳索才能到的地方前面也是一个与刚才去的储藏室差不多的房间。在铁架旁调查会找到一些有用的道具，继续往前走。

来到一个开美处，打开，从开启的闸门处跳下去，就会回到刚开始的那个有叉车的大房间，现在就可以离开这里了。

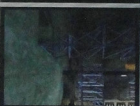
出房间后通过一条狭窄的巷子来到一个以喷泉为中心的广场，那里有一条恶狗在等着你，解决它后再站在喷泉台边跑到红色的遮阳篷上，在上面可以找到一个指南棒。

从红色遮阳篷上下来之后，穿过遮阳篷旁边的小巷子里，在那里有一个一人高的人面像，调查它就可以将广场外面的铁门打开，露出一个相同的人面像来，在调查它之后身



后会出一个供你跳上高台的平台，同时也会有大群蝙蝠飞过来，注意。

利用出现



的平台跳上高台之后，沿着通道走到尽头停下，会发现有很多的玻璃窗“射破它们，之后沿楼梯一直往下走，找到一个开关，打开里面的铁门，然后返回至被射破的玻璃窗处，其中有一扇窗子是通向另一边的房屋内部的，跳过去，之后转向左边的通道，在尽头处可以找到“Garden Key 1”（花园钥匙 1）。再走左拐之前的直道，从尽头的栏杆处跳到下面红色的遮阳篷上，这样就到达了喷泉广场，那里有一扇需要钥匙才能打开的门，使用花园钥匙将其打开，注意此时还有一条恶狗。

进入打开的门后，左转直走，这里分为向上和向下两个楼梯，先走向下的楼梯，在那里的木箱上发现了“Garden Key”，当然是取得它。再往上走，来到最高处时会发现对面有个家伙拿着一把枪东张西望，打倒他，之后又

是走绳索的表演了，通过之后来到尽头，发现没路可走，只有往下跳，跳下去后打开一旁的开关，打开的门通向喷泉广场。

先不要回到喷泉广场，转身往后，来到一个T字型路口，左转，直走，顺着路走到上层得到了一把巴林手枪，再往上，推开蓝色的大



PART 2 图书馆市场



门。来到一个有很多酒精的地方，那

最近刚才的那个T字路口，往右，来到花园的入口站。将得到的两把花园钥匙放入门口相应的位置，另一边的花园大门就打开了。进入之后发生剧情。

走向右边的通道。有恶狗，往上走，来到大钟下面，找到麦林枪用的瞄准镜，用起了瞄准镜的麦林枪击中大钟。大钟的钟声使左边的门打开。

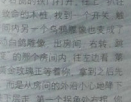


可以从这里看到对面的房间里有一个红色的机关，最好在跳之前先记录下来一下，有点难度。

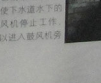
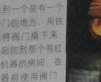
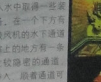
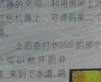
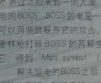
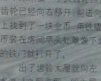
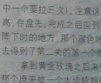
跳过去之后，在房间里有一个有响铃的机关，未，再向前走，占之，跳上去了人面像的后面，然后跳上去。



跳过去之后，在房间里有一个有响铃的机关，未，再向前走，占之，跳上去了人面像的后面，然后跳上去。



跳过去之后，在房间里有一个有响铃的机关，未，再向前走，占之，跳上去了人面像的后面，然后跳上去。



边的通路，敌人逃跑之后会有一个左右两边通道供你选择。游入左边走到大鱼缸处，再向右游，会发现前方虽然有一个入口，但一共有两个机关正在转动着，无法开启。只有向右游，向上游之后到

这个有红色机器的房间，转动阀门，这样那两个机关就能停止了。

游入刚才不能去的入口，上岸

后得到一把幸福枪，一个巨大的罗马武士插

住了旁边的道路。这时需要一边躲开武士的攻击一边与武士保持距离，用幸福枪击他，之后回到房子左

边尽头的大门这时打开了。里面有第三个隐藏物品黄金玫瑰。

最后再次跳入水池。左边的门已经打开，

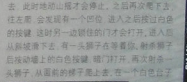
取得了“Venus symbol”（维纳斯记号）之后上岸，这时面对的敌人是三头龙，不断利用侧射躲过它的攻击。何侧利用武力攻击攻击它，就能将它击败。击败三头龙之后，第二天就算完结了。

PART 3 圆形大剧场

一开始直走，会有几个向左或向右的拐角，不过都是死角，角落上堆着一些人骨，在右边找到一个没有堆人骨的地方，仔细观察会发现墙上有一个拉环，调查发现原来这里墙是可以活动的，将墙撞进去，就能找到本页

的第一个隐藏物品黄金玫瑰。

再次一直前进，来到一条长长的直路，建议这时记录一个，再往前走时地板会翻开，如果你一开始就在加速冲刺的话就能利用惯性冲到对面的墙上抓住，逃过一劫之后先爬上去，此时地板会停下来，之后两次爬上去，往左爬，会发现第一个凹位，进入之后按下白色的按键，这时另一边锁住的门才会打开，进入后从斜坡滑下去，有一头狮子在等着你，射杀狮子后挂在墙上的白色按键，箱门打开，再次射杀一头狮子，从里面的梯子爬上去，有一个白色台子



刀武士，之后不断向上走，来到最上层，击败一起冲出来的持刀武士和影子，拿到乌兹冲锋枪。

返回下层，走到才没有去的一条道路，会来到前方的一个圆台，中央有一个空槽，左右观察后变成面向圆台的梯门方向无阻挡。

从圆台上方的一档梯，跳过去之后拉动三次扳机，那个圆台的空槽上就会升起一个白色的柱子，上面似乎有什么东西，这时需要做的事情就是尽快返回圆台。那根白色的柱子升起的时间只有三二秒左右，所以一定要快。

从面向圆台方向的右面下去，跳上几个平台，不失误，就能在白色柱子降下去之前到达。

拿到圆台上的另一个“Gemstone Piece”，前方的梯门会自动开启，前进，落入陷阱，剧情。

剧情过后可以将两块“Gemstone Piece”组合为一块，之后不要急于进入面前的那道门，而是爬下山崖边沿，向右移，可以看到有圆台的那块场地上，再次跳上圆台，这时面前的那道铁梯再次升起，这时就可以跳过那个陷阱，进入铁梯后的房间，得到本关的第二个隐藏物品黄金玫瑰。

之后回到刚才跳中陷阱到达的地方，进入前方的梯门。在尽头机关处使用组合后的两块“Gemstone Piece”，触动机关，地板开始下陷，只有进门的方块能够落脚，在奔向门口时连续输入两次“↓+□”就能安全跳至那里。接着再利用方块跳向对面的空中，再沿着墙壁边沿往左移，来到石块下方的房间里，来到上一层，杀死武士和影子，得到钥匙1。用这把钥匙打开前方的大铁门，干掉拿着大锤的武士，进入房间内的暗格中，拿到钥匙2，之后开启房间内的另一扇大门，滑下去，可以看见红宝石就在眼前，先跳到对面



的平台，蹲下进入，找到本关的第三个隐藏物品黄金玫瑰，之后返回至红宝石处，用铁梯将其取下，本关就完成了。

PART 4 基地

GG过后，劳拉到达基地内，一直往下，到达一个大货仓，敌人会用机械吊臂攻击，在一个大铁柜里找到了“Silver Key”，打开货仓里的门，到达上层，打死两个士兵，得到“Sweep Card”，在铁柜里找到乌兹冲锋枪。



回到仓库，使用“Sweep Card”打开得到“Silver Key”的那个铁柜，一左一右两边的铁门，先进入左边的铁门，进入得到本关的第一个隐藏物品黄金玫瑰，再进入右边的门，上二层，从缺口处跳到仓库里的箱子上，再经过几次跳跃来到另一边的二楼平台，投掷红色按钮，进入，触发剧情。

闸门被劳拉控制的机械吊臂拉开，劳拉进入入门后的通道，杀死两名敌兵，先进入左边，跳到高台上得到第二个隐藏物品黄金玫瑰，下来，到铁门前使用“Sweep Card”进入发电机房，杀死敌兵，得到钥匙，再回到通道口，进入右边，用得到的钥匙开门，进入桑拿，杀死怪物后在澡堂内朝右翻墙，找到重要道具保险柱，之后打开澡堂内的下水道，潜入，找到第二个隐藏物品黄金玫瑰，然后返回，由于找到了保险柱，这时再次回到发电机房，装上保险柱，这时发电机的另一个门打开了，进入之后按动白色按钮，出门，跳上已经移动了的吊臂箱，从箱子上跳到潮湿上，发生剧情，本关结束。

PART 5 潜艇

剧情。

在室内找到一根已经松动的铁把手，将它弄下来，用它撬开角落的铁把手进通风口，向上爬，之后来到一个缺口处，先向下爬，往左，找到本关第一个隐藏的黄金玫瑰，再向上爬，躲过电线，继续往上爬，之后在通道内的另一个缺口处往下爬，爬制另一边的拐角，歇息地板，进入下面的房间，在抽屉里找到电池[-]，再回到原来的缺口处，继续向上爬，在经过窗口时，发生剧情。

剧情过后，跳下前面的缺口，向前，就



开地板，下去，来到厨房，轻轻走到厨房身边，用铁梯将他打晕，得到青铜钥匙，用钥匙打开门来到储藏室，一番搜索后得到小手枪和银钥匙，再将厨房里的另一扇门打开，来到餐厅。

干掉敌人之后

向左，打开梯门，向上爬来到一个堆满木箱的房间，进门右边的箱子可以撬开，得到第二个隐藏物品黄金玫瑰，干掉房间内的敌人之后得到木桶枪，爬到箱子上面得到水中呼吸器。

回到餐厅，打开右侧的右边房间，爬上木桶，拉下头顶的铁梯，从通风管道，在一个可以站脚的地方翻墙，可以找到第三个隐藏物品黄金玫瑰，爬过通风管道，推开铁板跳下去，打死敌人，在储藏室里找到电池[-]。

出去之后面对的那扇铁门用卡来打开，爬至，爬下梯子，再顺着梯子，右转打开梯门，来到武器库，干掉敌人进入武器库，打开右边铁门，干掉敌人得到潜水艇，将之前得到的水中呼吸器与控制箱组合。

继续前进，打开潜水艇门，将水中呼吸器与控制器的组合安装在门壁上，之后将两组电池组合，也装在潜水艇上，劳拉穿上潜水服，潜入水中，本关结束。



PART 6 深海潜水

由于穿着潜水服，因此不缺氧。往前游，分支路口向右，小心寻找，可在一个小洞穴中找到一个隐藏物品黄金玫瑰，有敌兵的小型潜水艇能开，可以用电子诱雷雷(CHAFF FLARES)，来使对方目标定位

蛋宝箱时他的蛋

他到碎叉路
上这一大柱在
蛋蛋又变成了一个
类似小型火山
山口类的东西。游入，找到了命运长矛的矛头，立刻石块砸坏了潜水艇，必须要在氧气耗尽之前游回潜水艇，回到潜水艇后，此关就完结了。

PART 1 沉没中的潜水艇

再次被俘，不过这次却因为命运长矛的矛头而作死拉冒险。



角色潜水身后的楼梯，经过武器库，干掉敌人后往上走，跳过着火的地方，在左边的房间架子上找到乌兹冲锋枪，再跳过着火的地方乘坐艇行，水中带电，只有站在桌子上游到对面的出口，之后往右前进，干掉前面的敌人得到一张白色的“Swip Card”。

回到艇厅，跳过着火的那个地方往右，使用“Swip Card”打开左边的门，往上走，来到驾驶室，打开门后进入主控室，在军官处得到铁链头，之后回到驾驶室，跳上桌子，将墙上巴雷特自动通风口护板打破，进入通风管道，游到一个房间，在一面墙壁上找到电源开关，跳起来将电源开关关掉，这样餐厅部分的电源就被切断了，之后就可以回到驾驶室。

回到驾驶室，拆走刚才因为漏电而不能使用的美国古董制氧机，和一支左轮枪，离开。

爬下下一层，用平常那把得到的钥匙打开空动进蛋蛋会议室的门，之后在这里可以找到美国加州子弹，再杀敌人，得到钥匙，回到餐厅，这时厨房也可以进入了，在地上找到第一个隐藏物品蛋蛋宝箱。

再爬去上一层，从驾驶室来到打开开关的地方，再跳起来打开那层的门，进入从抽屉里得到



第二个隐藏物品蛋蛋宝箱。

回到驾驶室，到军官所在的主控室里，从一旁的梯子上去，装好氧气和氮气，接下来就是剧情了。

PART 1 续集

14 小时的劳力。



走到岸边，游到对岸的石头上，利用裂缝往左移到另一边，落地，游到右边的石头上，放手撑地，向右转，可以看到对面有一个空洞，跳入，得到第一个隐藏物品蛋蛋宝箱。

落下谷底，找到一个通道后不断向上，又游到了出发点，再次游到对面的石头上，利用裂缝往右移到另一边，落地，游到右边的石头上，抓住，往右移，可以看到脚下有一空洞，放手落下，落在空洞的再踩，继续往上，爬上去，过了一条狭窄的通道，爬上一边的石头，往上跳，抓住上面架的裂缝游到另一头，洞游之后游下底，出一面白，发生怪诞情节。

情节过后，跳回自己身后的裂缝，爬上去，由于是暗处，当然认不稳，立刻往右侧，落在对面的露台上，取得第二个隐藏物品蛋蛋宝箱。

往下走，到水井对面的矮房前跳抓住上方的裂缝，攀爬而来，手无寸铁，也没办法，从高台上跳入下面的井中，游到一个小屋前工作。

小屋门打不开，跳到左边的那个斜坡上，之后立刻向左侧游到住木板，爬上去，从底部爬入屋内，在横梁处找到了橡皮管，之后下水游到小屋，跳到另一片木板，再上岸，七弯八拐回到火堆处。

经过火堆旁来到另一个矮房，经过矮房在台下的洞里发现到了一个叉子，与橡皮组合成弹弓，爬上台子，在那个雨水封住住的洞口用弹弓射中对面架铁链的石头，使洞口打开，进入得到铁链舌，一旁还有地道，游入，从地道出来，在一旁的房间里取得火把，之后在高高的一间屋子里取火，从屋子里出



来到往右走，游到一个小洞，下去之后右后，从墙上带着火把的地方游到楼下，注意那里是游到并打是成伤情的啊，小心躲过，游了爬入一边的通道，找到第三个隐藏物品蛋蛋宝箱，之后回去火把处，从另一条路来到一个架梯上有奇怪东西的地方，高中中的义和塔神秘，得到红心，出去之后发生剧情。

游出高塔，往右上坡，将红心装在门边的印壁上，发生剧情。

剧情过后，下地道，爬过去，跟着不紧不慢，她过一座桥，再往上爬，本次就结束

PART 1 迷宮

走进铁门，发生生死离别事件。



来到三个大石板前，从左至右，按 2、1、3 的顺序推动，使得铁门打开，这时出现更恐怖的特制骷髅兵。

躲过骷髅兵，进入铁门，调查鬼魂游过的房间怪物，再到厨房，得到第二个大石板，再将骨粉丢进一旁的罐子里，骷髅兵被消灭，古桥旁的铁门打开了。

进入铁门，向上爬，拉下开关，之后返回取得骨粉的房间，那里的铁门已经打开了，在尽头处调查得到第一个隐藏物品蛋蛋宝箱，再从古桥旁的铁门进去，从左边的洞爬下去，从中间的缺口处跳下，直落水中，发生剧情。

剧情过后，上斜坡，进通道，来到丁尼塔面上，向左游动，抓住平台边缘，再向右移动到角落



面上去，爬上去之后转弯游到对面的木板上，跳，跳过去后，游到通道入口，游到通道找到

第二章藏物点
黄金玫瑰。

原路返回，到达桥头，进入桥的中间部分，拉下开关，桥的位置改变，离开桥，继续上行一层，进入通道，过桥，向右拐，上行一层，进入通道，在桥上拿到黄金书，进入正要打开的门。

进入之后该高个鸟看见几团白光，不管往左走，跑到更深处，继续上行，滑下坂，跟着白光走即达宫，继续发生剧情。

PART 10 旧作坊

无法直走，只能绕行。
进入通道后右拐出去，跑跳抓住绳子，转身，跳到桥右面高处得到火把，之后再进入通道，取火，再回到高处处，将火把扔向一直双意识的白色小怪物。

再度落梯子，这一次的自标是转身之后右前方有铁栏杆的平台，跳上去之后可以拿一根铁条平台当垫脚石，之后就可以转身回到下面的平台上了。

再次落梯子，仔细观察，向右，下方有一个平台，利用梯子跳上去，之后速下走，来到尽头，在两根白柱子中间，左转，站定，同时按X，将棒在柱子边缘，向右移动，爬上去，由于是新建的商店，不可能落地，因此只有按X键向后翻跳，跳到对面的另一根白柱子，这时按紧X键，身体会跳到另一根白柱子的侧面，同时利用自己惊人的弹跳力跳向身后更高的柱子，这时就要按X，键紧紧抓住边缘了，抓住边缘之后爬上去，在下滑的同时跳向对面的新面上，再度按紧X，向更远的对立面壁边缘。键紧紧抓住石壁的边缘，爬上去！接下来原路一直爬，左转，找到一个矮人跳入。

得到白宝石，就是为了它……之后跳到那两个白色小怪物所处的平台上，爬到另一边岩石下的洞穴，找到第一个隐藏物品黄金玫瑰，之后就可以跳回出发的那个平台了。
从平台原路返回到本关开始的地方，向前走到棕色地板处使用白宝石，剧情。

剧情过后，前进不能，再度发生剧情。
来到大屋内，从右边过门水帘，穿过一条白色的通道，可以看到一架大汽车，往左边走，冲过火墙拿到第二个隐藏物品黄金玫瑰，从另一个可以回到温泉头那事的地点，接下来会有两种过高的方法，一种比较



复杂，另一种则简单些。为了更便于描述，本攻略将此种办法较简单的一种方法。

PART 11 第十三层

回到出发点，向右走，爬上梯子，找到一个上锁的门，跳中要经过那些发光的考丁克，使用HK GUN将其破坏，普通子弹，滑了下去，在那个变体改造人还没有击中你以前赶紧上床，进入管道，落下，发生大爆炸，迅速离开，接着得到第二个隐藏物品黄金玫瑰，上梯子，继续往上爬（经过激光），来到一个空平台上，用HK GUN将左上方的通风口打碎，爬进去，再使用HK GUN瞄准下面的警卫的头，必须一枪致命，否则……

射杀了警卫之后，前进，来到警卫室，或者撞警卫，或不要弄醒他，总之目标是桌上的

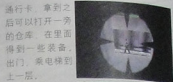
通行证，拿到之后可以打开一旁的仓库，在里面得到一些装备，出门，乘电梯到上一层。

来到上一层，这里也有警卫守卫，干掉他们之后向左拐杀进入房间，暗杀掉里面的工作人员，之后按动房间内桌上的按钮，看到一幅全息3D图像，出门，来到通道的另一头，在斜坡上干掉另一个警卫后，来到一个存放工作人员通行证的地方，按去第三个按钮，弹出一件通行证，接着看通行证一张通行证。

坐电梯回到下层。

来到警卫室所在通道，在电脑处使用刚刚拿到的通行证打开上面的通风口，爬过通风口，爬过通风口之后发生爆炸，向右，抓住绳子，跳下，落到下面的平台，拿到通行证，接着看通行证一张通行证。

最好先存一次，往下跳，不要被火烧到，爬过通道，直走，左转，绕过一个的小房间，在架子上找到了一块带，继续前进，来到下一层，有一个武器架到顶部的警卫室门前，看样子弹无法暗杀，悄悄走到对面墙壁的喇叭处，打开一旁的门，在里面对付两枚激光，与组合，两情情跑到那个全副武装的警卫身后，砍他，刷卡进门，干掉守卫，从他身上拾得一张光碟，在电脑处使用，材料门，这时会有机枪和警卫等着你，不要管，一直冲入实验室即可，用枪指着工作人员开门，先到上一层，拉下开关，之后迅速来到放置彩虹女神的房间，取走彩虹女神，进入对面的门，本关结束。



坐电梯回到下层。

来到警卫室所在通道，在电脑处使用刚刚拿到的通行证打开上面的通风口，爬过通风口，爬过通风口之后发生爆炸，向右，抓住绳子，跳下，落到下面的平台，拿到通行证，接着看通行证一张通行证。

最好先存一次，往下跳，不要被火烧到，爬过通道，直走，左转，绕过一个的小房间，在架子上找到了一块带，继续前进，来到下一层，有一个武器架到顶部的警卫室门前，看样子弹无法暗杀，悄悄走到对面墙壁的喇叭处，打开一旁的门，在里面对付两枚激光，与组合，两情情跑到那个全副武装的警卫身后，砍他，刷卡进门，干掉守卫，从他身上拾得一张光碟，在电脑处使用，材料门，这时会有机枪和警卫等着你，不要管，一直冲入实验室即可，用枪指着工作人员开门，先到上一层，拉下开关，之后迅速来到放置彩虹女神的房间，取走彩虹女神，进入对面的门，本关结束。

最好先存一次，往下跳，不要被火烧到，爬过通道，直走，左转，绕过一个的小房间，在架子上找到了一块带，继续前进，来到下一层，有一个武器架到顶部的警卫室门前，看样子弹无法暗杀，悄悄走到对面墙壁的喇叭处，打开一旁的门，在里面对付两枚激光，与组合，两情情跑到那个全副武装的警卫身后，砍他，刷卡进门，干掉守卫，从他身上拾得一张光碟，在电脑处使用，材料门，这时会有机枪和警卫等着你，不要管，一直冲入实验室即可，用枪指着工作人员开门，先到上一层，拉下开关，之后迅速来到放置彩虹女神的房间，取走彩虹女神，进入对面的门，本关结束。

最好先存一次，往下跳，不要被火烧到，爬过通道，直走，左转，绕过一个的小房间，在架子上找到了一块带，继续前进，来到下一层，有一个武器架到顶部的警卫室门前，看样子弹无法暗杀，悄悄走到对面墙壁的喇叭处，打开一旁的门，在里面对付两枚激光，与组合，两情情跑到那个全副武装的警卫身后，砍他，刷卡进门，干掉守卫，从他身上拾得一张光碟，在电脑处使用，材料门，这时会有机枪和警卫等着你，不要管，一直冲入实验室即可，用枪指着工作人员开门，先到上一层，拉下开关，之后迅速来到放置彩虹女神的房间，取走彩虹女神，进入对面的门，本关结束。

最好先存一次，往下跳，不要被火烧到，爬过通道，直走，左转，绕过一个的小房间，在架子上找到了一块带，继续前进，来到下一层，有一个武器架到顶部的警卫室门前，看样子弹无法暗杀，悄悄走到对面墙壁的喇叭处，打开一旁的门，在里面对付两枚激光，与组合，两情情跑到那个全副武装的警卫身后，砍他，刷卡进门，干掉守卫，从他身上拾得一张光碟，在电脑处使用，材料门，这时会有机枪和警卫等着你，不要管，一直冲入实验室即可，用枪指着工作人员开门，先到上一层，拉下开关，之后迅速来到放置彩虹女神的房间，取走彩虹女神，进入对面的门，本关结束。

最好先存一次，往下跳，不要被火烧到，爬过通道，直走，左转，绕过一个的小房间，在架子上找到了一块带，继续前进，来到下一层，有一个武器架到顶部的警卫室门前，看样子弹无法暗杀，悄悄走到对面墙壁的喇叭处，打开一旁的门，在里面对付两枚激光，与组合，两情情跑到那个全副武装的警卫身后，砍他，刷卡进门，干掉守卫，从他身上拾得一张光碟，在电脑处使用，材料门，这时会有机枪和警卫等着你，不要管，一直冲入实验室即可，用枪指着工作人员开门，先到上一层，拉下开关，之后迅速来到放置彩虹女神的房间，取走彩虹女神，进入对面的门，本关结束。

《死或生2》的心理战

DEAD OR ALIVE 2

谨以此文献给想要成为“格斗达人”的玩家

已经连载两期的《死或生2》攻略不知玩家是否满意。其实格斗游戏而言，想成为高手就必须要有良好的心理素质，“心重于技”就是“格斗达人”的唯一座右铭。这个短语的意思就是在玩格斗游戏的时候，对于对手心理把握远比玩家对于该格斗游戏中技巧的把握更重要。这也就是为什么“格斗达人”总是能够使用朴实无华的普通技将擅长连续技的“格斗高手”击败的重要因素。“欲攻

DC	TECMO	FTG	1~4人玩
	2000年9月28日发售		8~26格
CD-ROM	对应推动盘、VGA、网络		

则心若止水，欲守则心若疾风”这句话（说得通俗一些就是在进攻的时候要特别注意防守的重要，在防守的时候时刻留意进攻的机会）就是“格斗达人”在玩格斗游戏时内心的真实写照。

3D格斗游戏因为可以使玩家操作的角色拥有更广阔的活动空间，所以相对2D格斗游戏而言，对玩家心理把握把握的要素也就更高。此次D-S就以《死或生2》为例，简单讲述一下如何正确把握心理战。

► 先从连续技开始

玩过《死或生2》的朋友都知道，在这款游戏中即使是乱找一通按键也可以使出很多精彩的连续技（表面上可以吓唬一些人），这种情况在一些习惯用动作快捷型角色的初学者当中表现的尤为明显，因此有些人就会认为《死或生2》是一款“只要乱按键”或“硬逼气”就可以取胜的无聊3D格斗游戏。但在有心得的玩家眼中，胡乱使用那些连续技可说是自寻死路，因为在那些对该游戏有所研究的“格斗高手”看来，很容易从对手开始的招式预计出其下一步的攻击，从而使出HOLD技（反技）来抵消这些连续技。那么，难道就要放弃连续技吗？当然不是，“格斗达人”在避免被对手使用反技的时候，其心理活动就将有以下三种变化。

变化一 改变连续技内招数的组合。部分玩家可能会说“改变连续技内招数的组合”那还叫使用连续技吗？其实这里所说的“改变连续技内招数的组合”是只将固有的可连续招式出到一半，或者稍微改变招式组合间的速度（即改变连续技中起手式的攻击判定，以不同的速率衔接后续的招式），这样就可以造成那使用反技的对手心理上的变化，让他有一种“飘忽不定”的感觉，从而想使用反技也无法使出，这是玩家就可以进一步选择下一轮攻击的方式，成为把握整个战局的人。

变化二 合理利用“浮空技”

这款游戏当中每位角色都或多或少拥有一些可以将对手击飞的“浮空技”，并且任何角色在浮空时都不可以作出任何攻击和防守的动作。因此，如果玩家在看清对手想要HOLD自己的时候，不妨使用“浮空技”将对手击飞并把掉这个黄金机会，随意使出杀伤力较大的连续技给予对手最大的伤害；那么利用“空中连续技”牢记每个角色的浮空技也就是想成为《死或生2》“格斗达人”的必修课。

变化三 善用“接力”（TAGGING）。这种变化只适用于“TAG BATTLE MODE”模式，是从“改变连续技内招数的组合”的概念衍生出来的方法。玩家可以在使用连续技的途中，利用“接力”的方式来衔接已完成的招式，一方面可以对对手造成“飘忽不定”的感觉，令对手无法预料玩家下一步的行动，另一方面也可以避免会被



● 善用“浮空技”



KASUMI P + K - P - P - P - K - K - P - P - P - P - P - K



GEN-FU P + K - K - K - P + K - P - P - P - K



ZACK P - K - K - K - K - K - P - P - P - K



四组实用简练的有效连续技

一旦当你掌握了例如下图中“接力式”连续技，你就会明白《死或生2》这就格斗游戏的爽快之处。来吧，朋友们！让我们一起试试吧！



◆这是连招中的“接力式”连续技。

乱对手在使用反技时间上的把握，以至于不能准确地判断出使用反技的时机。但是玩家在使用时要注意的是对手可能会趁角色交替时进行反攻，故最佳交替时机应在对手被击中后的“僵直状态”下实施。

其实，如果玩家将“接力”和“浮空技”两种技术掌握得好的话，可以将两者融会贯通，从而做出有效地连接连续技的效果。这样在《死或生2》中主动进攻的一方的选择余地就会变大。给想使用反技的对手以重创，这一点也是《死或生2》和《死或生》之间的本质区别，也是衡量一款游戏平衡度的关键点。当然对于格斗游戏“百炼成钢”的这种游戏类型，当玩家熟练掌握以后，反技还是有它独特的价值，所有的进攻也不可能完全奏效，这就是“格斗高手”之间的竞争，一场完全完全的心理战！

▶ 再谈反技

这和上述的“反技”不同，不象“反技”，“反技”并不是一种特定的招式，它其实是玩家在使用所操控角色进行防御时的战术思路，也就是在前文中所提到的“欲守则心若疯”的心理活动，如果玩家可以配合时机得当，趁对手已出招但未击中自己，并且无法准确判定对手的攻

击段位（此游戏中的攻击段位共分为上段、中段、下段三种）时，使出克制该招式的“普通攻击”，这就是“反技”，一种良好“格斗心理素质”的体现。所以我们可以说，“反技”其实只是“反技”中的一种，游戏中所有的攻击，包括“打击技”（普通攻击）、“投技”和“反技”都是构成“反技”的重要组成部分。以前D·S在攻略中提到的“打击技”（普通攻击）、“投技”和“反技”三者之间的“包围”关系其实并不恰当，虽然它们之间的相关性十分明显，但是在“格斗达人”的眼中，反技并不一定可以HOLD到对手的“打击技”（相信练习过“反技”的玩家可能深有体会），“打击技”也不一定可以每次将“投技”瓦解。使用“打击技”攻击想要使出“反技”的对手，其实比自己使用“反技”HOLD对手的进攻更难，所以正确的说法就是三者之间各自有它们独有的特性，要决定最后的胜者，还需要双方的反应，对对手的了解，以及心理素质的高低，还有那么一点点的运气，如果以前玩家在玩这款游戏的时候，“打击技”、“投技”和“反技”三者之间关系总是抱着“必然”的观点，认为“一物必降一物”，那么就是大错特错了，其实时机上的配合和对对手心理的把握才是玩好这款游戏的关键。

▶ “FREE-STEP”系统的活用

在《死或生2》中，角色的3D移动采用了类似NAMCO的3D格斗游戏《灵魂能力》中的“8-WAY RUN”系统，简称“FREE-STEP”系统，但是对整个战斗的影响却不如《灵魂能力》中的“8-WAY RUN”系统有效，原因就是在《死或生2》中登场角色比较灵活，即使对手转到自己的身后，也可以快速转身迎敌，所以想以“FREE-STEP”来使对方防守露出破绽的做法已不能收到很大的成效。

虽然“FREE-STEP”系统在进攻上的意义不大，但是在保证玩家时刻处于有利地位的作用却不可低估，因为在广阔的3D格斗场地中有许多电网、石壁和悬崖等地形设定，实战中，玩家可以利用“FREE-STEP”系统来逼对手靠近或是使自己远离这些危险地形，这样就可以保证玩家的优劣势对手的进攻。

▶ 最后谈谈“招式交替”

D·S在这里讲的“招式交替”，其实指的是“多样化地使用招式”。如果玩家曾经留意自己所使用角色的招式，而并非乱出招的话，是可以发现同一角色的招式之间，有两种情况，相同的起手式但产生不同的攻击判定，或是因出招节奏快慢有明显不同，假如当对手习惯应付自己的上、中段攻击时，

下段转为以下段攻击为主，当对手适应了自身的快速攻击节奏时，也不妨突然改换较慢的招式，反而不认为对手成功使出反技或防御，本质上这些十分简单，并不是什么“独门绝技”，不过很多玩家玩格斗游戏时会过于看重招式之间的衔接或威力，而忽略了当中“灵活运用”的重要性，所以在此D·S提醒各位玩家，自己的脑海中始终要记得多一种进攻或防守思路，万一被对手看穿自己的固有套路，还可以“奇招突出”，不至于江郎才尽而“束手束脚”。

◆攻击多样化可令对手措手不及。



◆漂亮的人体特征总是让玩家着迷和引发玩家的艳念。

乱对手在使用反技时间上的把握，以至于不能准确地判断出使用反技的时机。但是玩家在使用时要注意的是对手可能会趁角色交替时进行反攻，故最佳交替时机应在对手被击中后的“僵直状态”下实施。

其实，如果玩家将“接力”和“浮空技”两种技术掌握得好的话，可以将两者融会贯通，从而做出有效地连接连续技的效果。这样在《死或生2》中主动进攻的一方的选择余地就会变大。给想使用反技的对手以重创，这一点也是《死或生2》和《死或生》之间的本质区别，也是衡量一款游戏平衡度的关键点。当然对于格斗游戏“百炼成钢”的这种游戏类型，当玩家熟练掌握以后，反技还是有它独特的价值，所有的进攻也不可能完全奏效，这就是“格斗高手”之间的竞争，一场完全完全的心理战！

这和上述的“反技”不同，不象“反技”，“反技”并不是一种特定的招式，它其实是玩家在使用所操控角色进行防御时的战术思路，也就是在前文中所提到的“欲守则心若疯”的心理活动，如果玩家可以配合时机得当，趁对手已出招但未击中自己，并且无法准确判定对手的攻

击段位（此游戏中的攻击段位共分为上段、中段、下段三种）时，使出克制该招式的“普通攻击”，这就是“反技”，一种良好“格斗心理素质”的体现。所以我们可以说，“反技”其实只是“反技”中的一种，游戏中所有的攻击，包括“打击技”（普通攻击）、“投技”和“反技”都是构成“反技”的重要组成部分。以前D·S在攻略中提到的“打击技”（普通攻击）、“投技”和“反技”三者之间的“包围”关系其实并不恰当，虽然它们之间的相关性十分明显，但是在“格斗达人”的眼中，反技并不一定可以HOLD到对手的“打击技”（相信练习过“反技”的玩家可能深有体会），“打击技”也不一定可以每次将“投技”瓦解。使用“打击技”攻击想要使出“反技”的对手，其实比自己使用“反技”HOLD对手的进攻更难，所以正确的说法就是三者之间各自有它们独有的特性，要决定最后的胜者，还需要双方的反应，对对手的了解，以及心理素质的

◆攻击多样化可令对手措手不及。

相信街机游戏《MARS MATRIX》在11月9日已经正式登陆在DC上。120%的移植度让自称“街机专家”的你也不再惧怕这款游戏的耐玩性。再加上“弹丸地狱”式的高画表现，绝对称得上是“射击迷”今年的“收藏品”。



ID-5在玩的时候经常手心出汗，浑身发热！这款游戏里除了街机模式外，更加入了ARRANGE MODE和SHOP MODE等全新模式，绝对令人耳目一新！

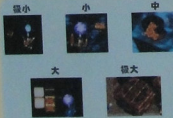
深入研究第一步

四种攻击方式

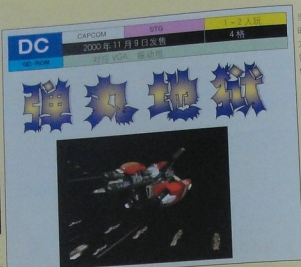
普通攻击 (NORMAL SHOT)



基本的攻击方式，狂按A键便可以发出来！如果想连射攻击，则可选择按B键。最初的“普通攻击”只有LV1，但是随着吸收“MARS MATRIX”的数量增加，经验值也会随之上升。当到达一定的“积累量”时，“普通攻击”就会升级。这一点是这款游戏区别于一般平面射击游戏，靠吸收加强弹药数量的“F”弹，便可以升级的传统制作思路。因此玩家在玩的时候就要在如何合理吸收一定数量“MARS MATRIX”上下功夫。游戏中，“MARS MATRIX”共分为5种，见图。



而玩家所操控的战机在吸收“MARS MATRIX”后，画面左上角（2P战机在右下方）



就会出现一条“经验累积槽”，而这个“经验累积槽”中“积累量”会随着时间的推移而慢慢减少。只有当玩家不停地吸收“MARS MATRIX”，“经验累积槽”中“积累量”才会不断增加。而后使“普通攻击”升级。下表是使“普通攻击”升级与所需要的经验值对照一览表。

等级数	所需经验值
LV1	0
LV2	1000
LV3	10000
LV4	100000
LV5	200000
LV6	400000
LV7	800000
LV8	1600000

锐利枪炮 (FIERCING CANNON)

狂按R键便可以选发使用的“锐利枪炮”，具有很强的攻击力。在对付BOSS或者装甲较厚的敌人时非常有用。唯一的缺点就是攻击距离太短，使用时风险较大。而“普通攻击”



在停止后便可以马上转化为“锐利枪炮”，所以将“普通攻击”和“锐利枪炮”混合使用就是最佳的攻击方法。

吸收弹丸

只要按住A键一段时间，战机就会进入无敌状态并且会吸收战机周围的弹丸。因此

文/D-S

当玩家所操作的战机无路可逃时，相信这是唯一有效的避险方法。另外在吸收弹丸之后，需要一段时间回复才能再次使用。只要留意画面左下方（2P战机在右下方）的“能量槽”就可以了。只有“能量槽”



在“FULL状态”下才能使用“吸收弹丸”的方法。

爆弹攻击

按住A键不放，直到“能量槽”中的能量耗光，战机便可以放出攻击范围达到这个画面的“爆弹攻击”。在“弹如雨下”的险境中这是最强有力的攻击方式。可是使用后“能量槽”需要再次填满的时间则非常长。此时玩家所操控的战机的处境则非常危险！



所以“爆弹攻击”请一定慎用，合理掌握按住或放开A键的时间便是衡量（MARS MATRIX）高手的关键之一。

深入研究第二步

全新模式介绍

更改模式 (ARRANGE MODE)

DC新加入的模式，共有两个选择，包括ARRANGE (A) 和ARRANGE (B)。两个模式都有所不同，ARRANGE (A) 的敌机位置与街机完全一致，还会有很多特别的敌人突然在某位置出现，以求给玩家耳目一新的感觉。ARRANGE (B) 则是画面有所变更，但敌机的



式的玩家，可以试一试此模式。

高分挑战模式 (SCORE ATTACK MODE)

只要在SHOP中购入该模式即可进入，并且要分关购入，如果你是一名喜欢突破自己所创造出的成绩的人，这个模式就非常适合你了，因为可以无限复活，分数会额外记录在不同的RANKING内，可是此模式只能以一个人玩，因此靠自己最大的努力向最高分挑战吧！

商店 (SHOP)

这款游戏中最吸引玩家的一个系统就是这个商店系统，玩家在街机模式或更改模式



中所取得的分数，将会自动变为金钱，玩家可以把所得的金钱不断累积，便可以在商店中更改机体的能力，包括颜色、等级和速度，也可以增加机体数量，按关次数，更可以购入新的关卡或高分挑战模式 (SCORE ATTACK MODE) 来使用，最特别还是可以购入画廊模式 (GALLERY MODE) 和CG写真，但是售价实在不菲，需要很长时间才能养齐。

画廊模式 (GALLERY MODE)

只要在商店系统购入了此模式，便可进入，其中有大量的CG图画供玩家购买，购入之后可以细心欣赏，深入地了解一下这个世界观和机体设定。

深入研究第三步

关于机体受攻击判定的部位

作为突破“变态”的射击游戏《MARS MATRIX》类似“弹如雨下”的经典场面在游



戏海中可谓屡见不鲜，那么玩家所操控的战机究竟有没有躲闪的空间呢？其实这个问题很简单，只要看一看机体受攻击判定的部位就可以了，所谓机体受攻击判

定的部位，说得通俗一点就是弹丸击中机体后，造成战机坠毁的那个有效部位，右下图就是两种战机的攻击判定部位，只要弹丸没有击中那个部位，玩家所操控的战机就毫发无伤，可以继续在空中翱翔。

深入研究第四步

向“百兆”的分数大关挑战

CAPCOM近期射击游戏的一大特色就是得分成绩分数的极限已经定在了“一百兆”就是——100000000000000，14个零！很多射击迷也因此爱上了向“百兆”冲击的乐趣，但是究竟在《MARS MATRIX》如何取得高分呢，前文在介绍“普通攻击”的时候曾经提到过“经验值”而“经验值”则是关系分数高低的重要组成部分，另外两个部分是击败BOSS所需的时间和击坠敌机的有效分数。



“经验值”是由战机吸收的“MARS MATRIX”的数量决定，而连续吸收不同类型的“MARS MATRIX”可以造成“经验值”倍率的变化，即是在相同数量的“MARS MATRIX”出现时，吸收所需的时间和顺序可能造成加分的倍率变化而最终导致分数的高低有很大的变化，下表就是吸收“MARS MATRIX”时的倍率变化和游戏总分计算方法。

吸收的MARS MATRIX	吸收倍率	游戏总分(分数)和评价
普通	×1	基本分数
普通	×1.5	基本分数 × 1.5 (1.5倍)
普通	×1.5	基本分数 × 1.5 (1.5倍)
普通	×1.5	基本分数 × 1.5 (1.5倍)
普通	×1.5	基本分数 × 1.5 (1.5倍)
普通	×1.5	基本分数 × 1.5 (1.5倍)

总分数 = 击败BOSS的剩余时间 × 100 × 经验值 + 自机的LV数 × 1000 × 经验值 + 敌机击坠数 × 10 × 经验值

深入研究最终步

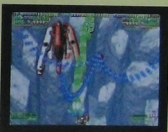
D·S的射击心得

D·S虽然称不上是什么“射击达人”，但是玩射击游戏的时间也不算短了，从FC上玩过的《魂斗罗》，街机上的《1941》开始到现在加起来的射击游戏数量也



日本逐渐衰落，所以现在真正每年都能推出射击新作的制造商商恐怕也只有CAPCOM、PSYKO (影豹)、NAMCO和SEGA等寥寥无几的几家名厂，这真是射击迷的悲哀啊！

可是近期的情况似乎有些改变，由CAPCOM推出的几款平面射击游戏都受到了广大街机爱好者的热烈欢迎，官方公布的街机排行榜上也屡屡看到平面射击游戏的身影，就拿这款《MARS MATRIX》来说，按键只有1个，还是8方向的操控摇杆，但是该游戏的耐玩性却出奇的高，究其原因，就是因为早期的平面射击游戏的设计思路已经过去，例如在我国非常受欢迎的《1945》系列，很多人玩这系列游戏的乐趣就在于“枪林弹雨”的险境中自在穿梭，牢记敌机的攻击方式和弹丸轨迹，争取一而再，而到了“二周目”（即第二轮）则只有碰运气的份了！这样的设计思路造成了玩家游戏时的重复性，玩得太久，自然就会无趣可言，而CAPCOM的新类型平面射击游戏的创新之处就在于保留射



击游戏应有的“枪林弹雨”式的险境，甚至有过之而无不及，但是调节游戏平衡性的杠杆就在于由玩家自己来决定所操控战机的无敌时间，随时地调整战术思路，合理安排自己的攻击方式，这就是《MARS MATRIX》最大的魅力所在！另外该游戏在单打和双打时有很大的差别，所以玩家在游戏时就可以满足自己那“孤胆英雄”式的大无畏精神，又可以体会“并肩作战”的乐趣，真是太爽了！



此图中黄框部分即表示机体的受攻击判定部位

超级机器人大战RolePlaying

新西历 180 年，中国大陆西北地区 G 组作战训练基地。
沙尘中，SRX 队的 R-1 和 R-2 パワード正在不分你我地对战。

流星：吃我一招，ゴールドメタルナイフ！
流星：太自大了，流星！看招，ビームキャラム！
流星：你也别小看我，架！T-LINK ナックル！

正在解释难分的时候，两人的显示器中都出现了队长彩的头像。

流星：你小子别跑，R-1，フライヤード，最大加速，いけ！
20 分钟后……

香港国际警察机构
流星：因古拉姆到底是什么事呀？
架：搞什么嘛，一定不是什么好事，今晚又看不成乐彩了。

流星：今天是星期五呀？哎呀呀，因古拉姆这小子……
彩：瞧，怎么这么慢呀，少在等你们很久了。

流星：大尉，你这购买了彩票吗？
架：彩票，对呀，我也买了。
彩：就是因古拉姆嘛，害我们不能看开奖。

彩：喂，架，你买的是多少号？
架：1234567
流星：我也是呀。
彩：这么一说……
架：难道你……
彩：也是！
因古拉姆：你们在说什么呀，这伙的任务很重要！

流星：了解！快说吧。
因古拉姆：是一个 D 版游戏制造商，正在盗版最新游戏（SRWRP），你们要把他给揪出来（不然他的正版就没销路了）。

流星：什么嘛，这种事。
架：你不会打电话给工商局吗？
彩：你白痴呀，打 110 才对！
流星 & 架：（……你才是白痴）
因古拉姆：你们三个都是白痴！敌人所处的是特殊地理位置，报警是没有用的。

流星：特殊地理位置，报警是没有用的。
架：难道在月球？
彩：该不会在火星吧？
流星：哇，火星，我从来都没有去过耶。

因古拉姆：……（哀叹中），敌人的位置是在 R 市 P 地区 G 大厦的地下，你们是不能驾驶机器人在地下作战的。

流星：果然是“特殊”的地理位置。
因古拉姆：给你们一些道具。

因古拉姆：我给你一些道具。
道具：即“ITEM/アイテム/どうぐ”通常称为使用（USE/つかう），装备（EQUIP/まうび）和特殊（SPECIAL/KEY/キーアイテム/だいじのもの）三类。

使用道具顾名思义就是要使用才会有效果，一般都是消耗品，即一次性的，比如 PP 量恢复のオーション、ユール等；当然，也有非消耗品，如（如想消灭）里的世界地图等。

装备道具当然就是给武器和防具的，这里就不多讲了。

特殊道具当然很多种，一般指的是那种对剧情起关键作用的道具，比如钥匙等，这在 AVG 游戏里比现实多见，还有就是对于某个角色重要的东西，比如 PP 15 以上の証紙（ペンタント）等，当然也还有一些特殊的道具，我们以后再慢慢来了解。

流星：道具是什么东西啊？
架：呀，这都不知道，当然是表演舞台剧用的呀。

彩：可是这跟我們有什么关系呢？
因古拉姆：……（继续哀叹中）道具是 RPG 的要素之一！

流星：RPG 是什么东西？
因古拉姆：（……省）以后你们慢慢就会知道了。这些先给你们……

流星：这个好像在 E V A 里见过，叫 PENPEN 吧，就是太小了。
架：是企鹅呀。
彩：对，北极就有！
因古拉姆：（……低头）这叫 OIQQ，是用

架相互联系的！
300G 入手、OIQQ 入手、1F MAP 入手、
流星剑入手、架剑入手、彩隐身入手。

因古拉姆：顺便一提，我预测到今晚特奖号码是 7654321，你们一定不是这个号吧，呵呵，我可是买了 N 张呢。反正你们今晚也看不成开奖，干脆你们把你们的彩票都给我吧。

流星：凭什么呀？
架：算了，反正我们今晚也看不到开奖。
彩：对，多半我们也不会了。
因古拉姆：（偷偷奸笑中）

R 市 P 地区 G 大厦 1F
流星：搞什么呀，教官只给那么少。
架：就是，才 300G，又不告诉我们 RPG 到底是什么？
彩：你们两个就不要废话了，先看者有些什么。

流星：看，那里有一幅广告！
架：哪里呀？
流星：右边的大立柱上。



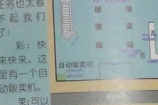
架：看到了，RP 是什么意思呀？
彩：大概就是 RPG 中的那个“RP”吧。
架：柜台上有一张纸！
流星：“RPG 系统报告书”？
流星：仔细看看。

RPG: Role Playing Game 的缩写，也就是角色扮演游戏。进入这幢大厦，你将体会到前所未有的乐趣。

以下是对 RPG 各个术语的解释……
流星：原来这就是 RPG 啊，不过是个简单的游戏吧。

架：就是，教官交给我们的这种任务也太看不起了我们了！

彩：快来快来，这里有一个自动贩卖机。
架：可以买些东西了。



流星：叹？怎么没有买到彩票？
彩：是不是有什么开放条件？
这时，外面突然传来一阵巨响……

彩：呀！我美丽的 R-1……
架：你们是什么人，竟敢破坏我们的机体！

谜之机械人 B：队长，这些人一定是博派新机体的驾驶员吧。
谜之机械人 A：蓝蔷薇，把他们都解决掉！

流星：他们在说什么呀？博派是什么东西？
架：是新自护的残党吧。
彩：我看一定是宇宙人！

谜之机械人 A：什么新自护，宇宙人，我们是狂派，我是突击队长红蔷薇！
蓝蔷薇：别听他们的，我们上！

战斗开始

味方	NAME	LV	HP	STATUS
	BLUE	1	120/100	NORMAL
	RAE	1	110/110	NORMAL
	AYA	1	95/95	NORMAL
敵方	NAME	HP	STATUS	
	BLUE	100	NORMAL	
	BLUE	50	NORMAL	

流星：呀，鞋带松了，等一下……BLUE 攻击 RYUSEI-15HP (HP: 85) 流星：为什么我叫了等一下他还打？彩：报告书上说好像现在是 ATB 战斗。流星：ATB 战斗？架：看一下报告书。

ATB ACTIVE TIME BATTLE的缩写,也就是“实时战斗系统”。由SQUARE公司在FF IV中首次提出的战斗系统,战斗时有一个TIME GAUGE,即“时间槽”,决定行动的次序,双方也有相应的TIME GAUGE。一旦TIME GAUGE满了,就可以开始行动了。如果一方不作出任何反应,敌人也会因TIME GAUGE已满而开始攻击。这样的系统使玩家能够主动的RPG战斗变得更有紧迫感。因此,SQUARE公司在ATB系统一推出后,便有许多公司相效模仿,使ATB作为一个RPG的基本战斗系统而流行起来。

(QQ 陈外)

AYA攻击——BLUE-10HP (HP: 40) RED攻击——AYA回避: RYUSEI攻击——クリティカル) BLUE-28HP (HP: 12) RAI攻击——BLUE-1回避 RYUSEI (DEAD) RED逃遁了: 战斗结束!

EXP值入手: 1000G 手: (1300G) 恢复制入手。

红骑士: 他们走着瞧!
流寇: 呵呵, 什么狂派嘛, 不堪一击。
莱: 别逞强, 第一个被打的就是你。
流寇: 刚才出现的“クリティカル”和“EXP”是什么意思?

クリティカル CRITICAL 本来属于RPG的重要属性,通常被引入到RPG中后,CRITICAL就是命中率,攻击力等属性,会让敌人受到更多甚至一倍的伤害,通常也指成色属性时发生,不少的RPG中都有个叫クリティカル的女生只举行了设定。多数的RPG都是由命中率(クリティカル)决定的。

EXP EXPERIENCE的缩写,即经验值,这是决定升级,升级的经验值。达到一定的数值时就会升级,通常RPG中升级所用的EXP经验等等都从上方出现,而且和升级都为固定的100,一般说来,在RPG中每一个敌人的经验值都是固定的,只要打倒敌人就能得到经验,反之则一点都得不到。而在RPG中通常只要命中了敌人,不管是否击败,都能获得一定的经验值。本游戏人物为能在SPW中的,所以升级所需要的经验值是固定为100(当然LV60以后会变成1000")

莱: 再回看书看看吧。
ビビビビビビビビ——
彩: 喂, OICQ 响了, 是教官。
因古拉姆: 你们已经打败那一批敌人了, 恭喜恭喜。
彩: 你说的敌人就是他们吗?
因古拉姆: 不, 他们只是用来练习的。
彩: 练习, 这也太简单了吧。
因古拉姆: 你不要小看了这次的任务, 后面的难度还要着呢。现在先用你们的OICQ确认你们的状态, 我下了, 嘿嘿……(好看两线)
彩: 先确认状态……我开看看。
ビビ——

HP 85/100	ITEM
SP 0/0	DEFENSE
AP 100/200	EQUIP
EXP 110/110	WEAPONS
HP 85/100	RF
SP 0/0	STATUS
AP 100/200	EXP
	CALL
	EXP

TIME 0:10
100G

莱: 快来看, 自动贩卖机能用!
流寇: 我们只有3000吧。

彩: 哦, 已经过了8分钟了……现在只有1300G, 可以买不少东西……很多东西都不能吃, 不知道是不是来做什么的, 我先随便买一个试试。
E——

HP 90/90	STATUS
SP 0/0	LEVEL: 1
AP 100/200	EXP 300/500
WEAPON	DEFENSE
ARMOR	ATTACK
ORIENT	DEFEND
	SPECIAL SKILL
	ITEM
	MEGA FORCE
	ACHP

彩: 还是有好多都不懂啊, 翻翻书吧。
STATUS:

ステータス、状态。RPG中的状态就是指各个角色的身体状况, 各种状态的效果也不尽相同, 例如有中毒(どく)、麻痹(マヒ)、兴奋(バーサク)等, 其中, 战斗不能(ダス)也属于一种状态。通常各种状态都能够通过相应的道具来解除。

STR: STRENGTH的缩写, 即力量。通常用来表示攻击力, 后面加上的数值表示武器所附加的攻击力。

DEF: DEFENCE的缩写, 防御力。一般说来, 敌人的实际攻击力减去我的防御力后就是实际受到的伤害(ダメージ)。

AG: AGILITY的缩写, 敏捷, 关系到命中率和回避率的数值, 同样也是决定TIME GAUGE时间长短的重要数值, AGI越高, TIME GAUGE就越短, 行动就越快。

SPT; SPIRIT的缩写, 精神。多数的RPG都以MGC (MAGIC) 来表示, STR属于魔法攻击力, MGC就属于魔法攻击力。在这里, 魔法是用精神来代替的, SPT越高, 使用精神的效果就越大。

SDF; SPIRIT DEFENCE的缩写, 精神防御力。多数RPG中以MDF来表示, 同DEF是物理防御力一样, MDF就是魔法防御力。数值越高, 所受到的魔法伤害就越少。

LUK; LUCK的缩写, 幸运值。前面已经讲过, 通常都是クリティカル发生几率的决定值。在部分RPG中, 它也能决定得到稀有物品的几率。

以上的六项数值, 都是大多数RPG的基本参数(パラメータ), 通常能通过升级来得到提高, 也有一些RPG中可以通过使用特定的道具来提高, 这在ENIX公司的RPG游戏中表现得最为明显。不过, 也有些RPG角色的参数是不能通过升级来提高的, 其他提高参数的方法, 我们以后会讲到。

莱: 快看, 自动贩卖机能用!
流寇: 我们只有3000吧。

彩: 刚才收到了1000G, 现在我有1300G了。
流寇: 哇, RFG就是好呀, 一下子就有那么多钱了, 那个叫什么流的, 再来打一次! 莱 & 彩: ——
莱: 先确认一下有什么东西出售。

NAME	INFO	COST
恢复剂	HP100 回复	100G
高级恢复剂	HP500 回复	300G
拘尾草	毒治疗	50G
向日葵	麻痹治疗	50G
鱼肝油	失明治疗	50G
万能药	全异常状态回复	500G
番薯之糖	战斗不能回复	500G

流寇: 哇, 好多都没听说过, 全买吧。
彩: 这样钱会不够的呀。
莱: 高级恢复剂和万能药现在都不需要。
彩: 番薯之糖好像卖完, 一定要买!

恢复剂: 拘尾草、向日葵、鱼肝油、番薯之糖入手。
—780G (950G)

流寇: 找到B1和B2的楼梯了, 可是能被铁门锁着。
莱: 电梯也不能用, 教官设在地下, 不可能在B吧。
彩: 还是问问教官吧。

ビビビビビビ——
因古拉姆: 什么事呀? 又叫我。
彩: 我们找不到入口, 怎么办?
因古拉姆: 笨! 既然是RPG, 当然还是有解谜的成分啦, 再找找看。
彩: 可是我们IF都找过了, 还是……(真烦了)

莱: 先去F看看吧。
2F
莱: 这有个柜子, 打开看看。
彩: 不要随便翻别人的东西啦。
莱: 既然是RPG, 当然要到处调查啊。莱打开柜子……

1000入手 (480G)
流寇: 钱, 我收到了!
流寇冲上前去将柜子推倒……
彩: 我都不爱乱翻箱, 这下破坏公物了吧。
莱: 看, 柜子里面什么东西闪闪发光!
B2之键入手
彩: 这个……是B2的钥匙!
流寇: よい! 我们到B2去!

NOU! LOADING——
编: RPG老友们看完文章可能会觉得文中对于RPG的介绍还不够深入吧, 希望Shirakawa下一次能给我们带来更加深入的研究。不过, 我个人更期待的好像是这个RPG本身故事的发展——好有趣啊, 真想知道SDF队长所要面对的最终BOSS会是什么样的人啊(=。=)。

WINNING ELEVEN 2000


 随便聊聊 特 号

 研
究
中
心

假如回过头来看《世界足球 实况胜利11人2000-U-23足球传说》(以下简称U-23)与前作(V44)相比变化确实不大。但如果你现在再玩V44(PS2)感觉就真是——一点也没有了(至少我是这样的……)。足球游戏在不断进步,中国足球的水平也在提高,国字号的球队(中青队)也终于着了点模样。但看了球类游戏的不断发展,中国足球的水平也在提高,国字号的球队(中青队)也终于着了点模样。但看了球类游戏的不断发展,中国足球的水平也在提高,国字号的球队(中青队)也终于着了点模样。

足球游戏的不断发展,中国足球的水平也在提高,国字号的球队(中青队)也终于着了点模样。但看了球类游戏的不断发展,中国足球的水平也在提高,国字号的球队(中青队)也终于着了点模样。

足球游戏的不断发展,中国足球的水平也在提高,国字号的球队(中青队)也终于着了点模样。但看了球类游戏的不断发展,中国足球的水平也在提高,国字号的球队(中青队)也终于着了点模样。

在PS2这款零手上下五向手柄操纵的U-23的无限点数千倍,同时也为热心读者通过E-MAIL或是信箱告诉我QQ和这款游戏的一些利用BUG入球的方法。最近还有一读者投稿了SOXL——真有一万2000步的标题。SOXL将这个标题发给我试试。不过到了最后我也没进去……不过说不好说天下有如此便宜的事,而是担心自己会因为这条标题而毁了U-23的部分乐趣——这也是前几期GOKI坚持不让SOXL写出无限点数千倍的原因。希望大家了解GOKI的心意,如果有玩家一定要得到以上的千倍标题,那就请做成E-MAIL过来吧。记得写过来时加上邮箱和昵称。

看标题之前制作的店铺里买了上一期向大家介绍过叫TAITO的那个《伟大前锋》(GREAT STRIKER),这是一款控制的游戏,属于PS2上的足球游戏。它属于(V44)的最高画质游戏,因此不可不提。首先,可以肯定的是,在玩了这个游戏之后,对(V44)更感兴趣了。哈哈……大家看足球,不单是游戏,看那些比赛……能够在这样的草皮上踢球一直是GOKI的梦想啊!不过到这个游戏的之后,GOKI一直就对“TAITO出品的足球游戏”持怀疑态度,一直想问游戏的制作人足球游戏的乐趣到底如何——有玩家对制作者的想法不现实的怀疑——在玩过之后,GOKI可以肯定地告诉大家,期待值吧!明白了……球员的造型利用了PS2的机能,长得比(V44)里面的那些人要高大得多(想那特别地而且高,尤其是一些中场的球员队员为,似乎在学学基?)但队员站着不动时的人一种僵硬的感觉,总觉得那些队员不知道自己手该往哪里放……队员动起来的样子不错,弯腰身体前倾,有点“拼劲”的感觉,但令人遗憾的是队员之间身体接触这一块做得不太好,很多玩家就打到ACEO的(实况世界足球2000)里面那些球员扯扯的厉害。不过《实况世界足球2000》他又有看过了……)球式的玩法很不错,请查游戏中英格兰队的主力阵容图,在比赛中镜头拉近时可以清楚地看到球员身上的国旗和国家名称,这就是新一代游戏主机上的足球游戏给我们带来的惊喜了。说到镜头问题,惊喜的是TAITO在游戏中只提供了一种角度给你选择,一是像电视实况转播时的拍摄方法,在比賽中不同的角度来表现,虽然有新意,但如果你没有选择“STRIKER模式”(下面有介绍)的话,就会视不断变化的镜头而头疼。连简单的直传球都要经过调整才能完成——不爽。二是近景模式,大概相当于U-23里的美式,人物比例大,操作的看着一目了然。尤其是看到队员用背靠着对方的守门员射门传球时还真的有那么点惊悚的感觉!但缺点也很明显,看不到场上的局势,又没有球员菜单(像像佳吧……)只有角球传球。二是比赛模式。用U-23的玩法相比街机机位较低,很像英超和德甲之间的比赛,但时局似乎看《实况世界足球2000》那样的散漫情况,看来PS2的机能真的是很够用咯!

游戏的语音控制系统是亮点之一,在搞定了语音控制系统之后,就可以选用一种只能控制球员前进方向的键位设定来进行游戏了。当然那些小角色发音都能听出来,但在游戏中,确实是在有些“手忙脚乱”了。在游戏中你可以选择来控制一名球员的行动,这个模式被称为“STRIKER”,而“STRIKER”配合语音控制系统来进行游戏,有时确实是可以发挥一下自己的“个人英雄主义”,但多半的时间都处在就位的位置上……

要说这操作性和球员的设定,游戏的操作性还不错,但与U-23相比还是有差面,并且这个差面在取得进球时光为明显。有时候都不知道自己的队员是怎么把球从身后踢到眼前的,再加上这款游戏“奇诡”地没有手柄操作回放式设计,使你根本无这仔细回顾队员踢球的一些细节操作。从某方面来说,确实是失去了不少的乐趣。键位设定与U-23差不多,但队员在踢一些像脚踢高空球的动作时按键就生硬了。看来MOTION CAPTURE技术还是不过关啊!球员的设定GOKI至今也没弄明白,由于不实用的实名,而是深奥的像U-33那样“大拿心是清楚”的命名法为球员命名,因此在辨别球员阵容的时候,还得认一半球季,以巴西队为例,罗纳尔多当然有,但另一个前锋的名字与实况球员的发音怎么怎么看都像“只负责”了,这是哪一年的巴西队啊!意大利的边锋线还是罗·巴乔和基德伊。这……,难道TAITO心目中的“GREAT STRIKER”(伟大前锋)就是这么构成的吗,或者说游戏的制作者干脆就不是球迷……



可以研究的比赛上的点球有进球的概率一定高于罚好的好球。罚点球和罚球力量完全控制正对大门的方向。但如果是射守门员右侧的点球位置上的点球则有进球的概率一定高于罚好的好球。罚点球和罚球力量完全控制正对大门的方向。但如果是射守门员右侧的点球位置上的点球则有进球的概率一定高于罚好的好球。罚点球和罚球力量完全控制正对大门的方向。但如果是射守门员右侧的点球位置上的点球则有进球的概率一定高于罚好的好球。

踢点球时脚尖接触球的瞬间，球的重心会绕着球心的重心转动。因此球在踢出的一瞬间会有一个旋转的力。这个力会影响到球的飞行轨迹。当球在空中飞行时，球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。



角球踢出后，球在空中飞行，球在空中飞行时，球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。



角球踢出后，球在空中飞行，球在空中飞行时，球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。

踢点球时脚尖接触球的瞬间，球的重心会绕着球心的重心转动。因此球在踢出的一瞬间会有一个旋转的力。这个力会影响到球的飞行轨迹。当球在空中飞行时，球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。

踢点球时脚尖接触球的瞬间，球的重心会绕着球心的重心转动。因此球在踢出的一瞬间会有一个旋转的力。这个力会影响到球的飞行轨迹。当球在空中飞行时，球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。

踢点球时脚尖接触球的瞬间，球的重心会绕着球心的重心转动。因此球在踢出的一瞬间会有一个旋转的力。这个力会影响到球的飞行轨迹。当球在空中飞行时，球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。

踢点球时脚尖接触球的瞬间，球的重心会绕着球心的重心转动。因此球在踢出的一瞬间会有一个旋转的力。这个力会影响到球的飞行轨迹。当球在空中飞行时，球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。球的飞行轨迹会受到空气阻力的影响。

状态	身体平衡	冲击力(冲击力)	耐力	加速度	射门准确度	积极性
最好状态	+2	+2	+1	+1	+1	+1
良好状态	+1	+1	0	+1	0	0
差状态	0	-1	-2	-2	-1	-1
最差状态	0	-2	-3	-3	-3	-3
受伤(轻伤)	0	-2	-3	-3	-3	-3

欢迎各位球迷自己心爱的球队向大家介绍自己左 MASTER LEAGUE 中自创球队的阵容。我先开个头吧!

门将 瓦尔多，身材高大，反应敏捷，射门准确，是球队的最后一道防线。

前锋 瓦尔多，身材高大，反应敏捷，射门准确，是球队的最后一道防线。

中场 瓦尔多，身材高大，反应敏捷，射门准确，是球队的最后一道防线。

后卫 瓦尔多，身材高大，反应敏捷，射门准确，是球队的最后一道防线。

门将 瓦尔多，身材高大，反应敏捷，射门准确，是球队的最后一道防线。

前锋 瓦尔多，身材高大，反应敏捷，射门准确，是球队的最后一道防线。

中场 瓦尔多，身材高大，反应敏捷，射门准确，是球队的最后一道防线。

后卫 瓦尔多，身材高大，反应敏捷，射门准确，是球队的最后一道防线。

门将 瓦尔多，身材高大，反应敏捷，射门准确，是球队的最后一道防线。

前锋 瓦尔多，身材高大，反应敏捷，射门准确，是球队的最后一道防线。

中场 瓦尔多，身材高大，反应敏捷，射门准确，是球队的最后一道防线。

后卫 瓦尔多，身材高大，反应敏捷，射门准确，是球队的最后一道防线。

新春特别号

栏目主持：D·S

2001年新年来到了，又是各位“机友”购买新机的旺季了！大家准备好了吗？准备好了吗就请认真阅读本期的“新春特别号”，它将为你的机提供有力的参考意见，制定宝贵的“操作”指南，倡议某种对待！当然，如果哪一位“机友”已经有了他心目中理想的选择，完全可以忽略本期内容当作一阵清风，不必理会——祝大家有一个愉快的春节，玩得开心！



本期道场指南

由于是制作“新春特别号”的关系，所以以前的四个版块的内容暂时放到下一期刊登。请读者：“新春特别号”分为两篇，主流机种篇（包括PS和GB）和推荐机种篇（包括DC、PS2和WSC），而这两篇都将再细分为总论、市场分析、购买建议和推荐游戏（特指目前已发售的游戏）四个部分。具体的内容见下文。由于这是D·S献给广大玩家的每一份新春大礼，所以其中的不足之处和某些偏见也请大家谅解。最后声明一点，本文中的个人建议仅供参考，并不代表本刊意见。写了，希望大家在看完本期的“新春特别号”后，踊跃提出自己的观点和建议，以便更有利于本栏自今后的发展。

主流机种篇

PLAY STATION

总论

大家公认，PS就是当今中国大陆家用游戏主机的王者，保守估计，全国的PS主机占有量应在数百万台左右，常见游戏总数量600款上下，而游戏产品的数量不可计数。就是这样一统天下的游戏市场，即将随着PS走向衰败期！从最新的官方游戏发售表上可以看出，从2000年11月30日以后，将在PS上登场的大作基本上已经消失，就连二流的游戏大作也很难看见踪影。TV GAME界权威杂志日刊《FAM通》就已经在第624号（2000年12月1日）显出了PS的最强游戏“TOP100”的排名，代表了一代主流机种的正式“没落”。虽然我们不愿意看到，但是一台已经有6年产品生命力的主机按照家用游戏机的市场规律应该已经完成了它的历史使命！



市场分析

根据国内一般的家用游戏机市场规律，我们正在使用的游戏主机总是比国际上的主流产品相差一代。虽然前几年国内的几个大城市PS和PS的普及率上升得非常快，但是其实大家都知道是什么原因造成了这种家用游戏主机市场的畸形发展。再加上许多中小城市的游戏机仍然在使用MD甚至FC，所以平均下来在国内使用频率最高的游戏主机还是比国际上的主流产品差了一代。

即使到了2000年，这样的大环境仍然没有改变。目前国内的主流机种是PS，可是国际上的主流家用游戏机产品已经迅速过渡到DC甚至PS2，之间还是相差了一代！究其原因，广大玩家不难发现国内PS主机占有量发展最快的时期就在1997年下半年至1999年底，新机只用了两三年，并不富裕的国内玩家当然不愿意轻易购买新机，再说PS上的许多知名游戏大作都让人乐而忘返，大家又何必舍得再PS“难过”！

购买建议

现在需要购买PS的玩家请注意，由于在2000年的7月6日SCJ宣布推出了一款全新型号的PS ONE，所以老式的PS主机已经停产。目前广大玩家在市场上看到的PS主机自然就很少有“新机”，许多游戏机专卖店都做起了“PS翻新机”的生意。所谓“PS翻新机”完全是“中国式”的游戏机产物，即有人将低价收购的二手PS主机，经过数道“国产流程”，再加上全新的“国产PS主机壳”，堂而皇之地摆上台以新机的价格出售，可怜我们无知的玩家就这样上了当。所以想在2001年购买PS主机的玩家，我们建议不要再购买老式的PS主机，即使它的价格多在450-700元之间，大家千万不要因小失大！

那么想买PS的玩家究竟应该选怎么办？答案很简单，购买SONY新推出的PS ONE，这款主机的体积只有



硬件道场

老式PS主机的1/3,白色的外型非常讨人喜欢!它对应一切老式PS主机的周边游戏配件(变压电源除外,PS ONE所需的额定电压为7.5V),并且未来还会对应液晶显示屏,让你可以随时随地享受PS游戏给你带来的乐趣,非常方便!由于该主机在日本供不应求,所以早期的日版PS ONE(型号为SCP4-102)现在市面上已不多了,目前市面上大多数的PS ONE都是改版机(型号为SCP4-102),质量还不错,值得购买,合理价位在人民币950-1100元之间,受春节的影响,价格波动的幅度可能比较大,请玩家在购买时多加比较,当然还是要牢记以质量第一位!

除了主机,就是周边配件了,现在的PS主机游戏周边配件市场可谓鱼龙混杂,令人迷茫!虽然一些组装机产品的质量也还说得过去,但是仿冒组装机品牌的高产品也屡见不鲜,在这里D-S给大家一个建议,在购买组装机产品时,请一定要狠狠地砍价,至少是老板报价的一半,看一看老板是什么反应,并且要装出一付满不在乎的模样,如果他肯大幅降价,则此物必为劣质产品!如他不同意大幅削价,则可视为当时情况有选择地购入,当然,对于那些心理素质很强,宰客不眨眼的老板,这一条无效!

在众多PS主机游戏周边配件中,必买的有摇动手柄和记忆卡,普通手柄不建议再购买,而震动手柄应以购买原装产品为宜,鉴别的方法主要还是靠手感,一般原装的震动手柄十字键以橡胶为导电橡胶,按起来很有弹性,按键速度,操作键上的符号为镭射式印刷,而组装的操作键上的符号多为平面印制。

在购买记忆卡时应以芯片制记忆卡为主,点阵制记忆卡质量很差,另外一定要当场记录之后,等上三五分钟再读取记录,看一看先期记录是否还在,以此鉴别记忆卡的基本质量,还有就是POCKET STATION这个小玩意,其实就目前的价位(240元-280元)来看,可以考虑购入,想要彻底攻略(FINAL FANTASY VII),离不开POCKET STATION啊!



推荐游戏

游戏主机是用来工作的,游戏软件才是用来玩的,在国内常见的PS游戏大概有500款左右,经典名作差不多就有200款左右,如果现在才购买PS机,那么你的选择一定非常多,下面就列举一些各类型的经典名作,以供参考。

RPG类

“FINAL FANTASY系列”(包括II, III, III 3代,《勇者斗恶龙》(DO III),《女神系列》(包括《灵魂黑客》,《女神异闻录》,《女神异闻录2 罪》和《女神异闻录2 罚》),《浪漫沙加系列》(共两作),《异度装甲》,《幻想水滸传》,《XX传说系列》(NAMCO出品,共三作),《女神侧身像》(ENIX出品),《VAGRANT STORY》(SQUARE出品)等等。

ACT类

《合金装备》(KONAMI出品),《古惑狼系列》(共三作),《恶魔城》(KONAMI出品),《捉猴》(SCEI出品),《阿布达达记》(武藏传),《洛克人X系列》(包括X3, X4, X5三作),《天诛系列》(共四作)等等。

AVG类

“生化危机系列”(共三作),“恐龙危机系列”(共两作),《寂静岭》(KONAMI出品),“心跳回忆系列”(共两作),“心跳回忆旧剧场系列”(共三作),“寄生夜叉系列”(共两作)等等。

FTG类

“铁拳系列”(共三作),“街霸ZERO系列”(共三作),“街霸EX系列”(共两作),“武士之刃系列”(共两作),“TOBAL系列”(SQUARE出品,共两作),“格斗之王系列”(共五作)等等。

PUZ类

《街霸方块》,“泡泡龙系列”(共四作),“IQ系列”(共两作),《XI [ω]》(SCE出品)等等。

RAC类

《出赛赛车系列》(共四作),“GT系列”(共两作),“电车GO!系列”(ITATO出品),“Q版赛车系列”(TAKARA出品)等等。

SLG类

《最终幻想战略版》(SQUARE出品),“超级机器人大战系列”(共五作),“SD高达G世纪系列”(共四作),“前线任务系列”(包括I, II两代),“打比赛马系列”(アスキー出品),《大闹立志传》(共三作)等等。

SPT类

“实况足球系列”(KONAMI出品),“NBA LIVE系列”(EA SPORT出品),“实况职棒系列”(KONAMI出品),“大众高尔夫系列”(共两作)等等。

STG类

“王牌战机系列”(共三作, NAMCO出品),《化解危机》(NAMCO出品),“GUN BULLET系列”(共三作, NAMCO出品),《R-TYPE Δ》(REM出品)等等。

TAB类

“桃太郎电铁系列”(HUDSON出品),“井弹人系列”(HUDSON出品),《怒之铁剑》等等。

ETC类

“DDR系列”(KONAMI出品),《啦啦啦啦》(SCE出品),《加油!森川君2号》(SCE出品),《到哪里都在一起》(SCE出品),“BEAT MANIA系列”(KONAMI出品)等等。



GAME BOY COLOR

总论

游戏主机中的“常青树”，游戏界的奇迹“创造者”！到目前为止，历时12年依然占据着主流游戏市场中的一部份份额。全球的GB占有量超过1亿台，成为真正的“无冕之王”！任天堂在今年8月份公布了GB的下一代掌上主机GAME BOY ADVANCE，但是就目前的市场状况来看，GBC仍然占据着掌机市场的主流地位，销售量也没有明显的下降。数千款的游戏软件为广大玩家提供了巨大选择，无论你是爱好什么类型的游戏，在GB的游戏软件中必定有一款适合你，GB就是“牛”！

市场分析

GB登陆中国已经不是一两年的事了，在国内的占有量也相当惊人，丝毫不比PS逊色。看一番游戏机专卖店那堆积如山的GB游戏软件就自然明白了。GB在中国是如此受欢迎！GBC在国内出现是在1998年底，到现在也有两年了。虽然数量上无法和拥有GB的人相比，但是任天堂还是凭借着游戏软件出色的游戏性吸引了大批的消费者，再加上有一部分GBC专用软件在GB上无法使用，因此GBC一样卖得很火！老式的GB厚机身目前已经很难在国内找到了，因其坚固耐用的特性而一直在广大玩家的掌上处于“服役期”，这种事实在很难改变，GB POCKET是目前显示黑白液晶画面的主流机种，价格大多在250元-300元之间，GB COLOR目前的价格一直非常稳定，多在500元-600元之间波动，并且未来也不会再有很大的变化。

购买建议

很多想买GBC的玩家现在非常烦恼，因为任天堂宣布GBA（关于GBA的详细介绍请参看本刊2000年10月号）预定将在明年推出，而在买GBC则可能非常划不来，也许明年一次性购买GBA更好一些，再加上GBA对应所有老GB游戏的特性也是让玩家左右为难的主要因素，其实D·S认为目前想买GBC的玩家可以分为两类：一类是买GBC为了收藏，想了解一下这款神奇的游戏主机，并且附带用GBC来玩一下以前的GB老游戏，赶一下时髦，而另一类是目前非常想玩到GBC上某一款专用游戏，完全将注意力都投入到该游戏之中，对于前者，建议可以等GBA面市的时候一次买下，体会新型掌机的乐趣，对于后者，建议不要再犹豫了，马上去买GBC就是最佳的选择，因为任天堂的惯例仿佛是“新主机延期发售”，再加上GBC目前没有任何的迹象发表，所以即使明年任天堂推出了GBA，价格也一定会被水货商炒得很高，而完全发挥GBA主机性能的游戏软件也不多，D·S认为十分适合第一时间购入，所以保守估计即使现在买GBC也至少可以用上两年，相当划算！

最后想说的就是关于目前市面上一些游戏机周边配件厂商自行设计开发的GB配件，其实象一些比如GB放大镜，GB握杆等配件都是可有可无的东西，完全没有购买的价值，再加上一些国内游戏机周边配件小厂仿冒生产的劣质品不但没有为玩家带来方便和实用，反而造成了玩家的烦恼，到头来真是得不偿失！但是象POCKET CAMERA，POCKET PRINTER，GB对战线等这样的周边配件，玩家还是可以根据自己的需要酌情购买，只要不造成玩家资金的浪费就可以了。

推荐游戏

因为GB上的好游戏太多了，并且广大玩家也心中有数，所以在这里就不再罗嗦了，喜爱GB游戏的玩家就请密切留意本刊的介绍吧，不信你看这期的“前线狙击”我们就为大家介绍了3款即将发售的GB新游戏。

如果你是最近购入GBC的玩家，这里向你推荐《口袋妖怪》系列，《最终幻想》、《大金刚》系列，《玛丽奥》系列，《第二次超级机器人大战G》、《心跳回忆POCKET》、《吞食天地》等等。

当游戏业界长达12年之久的GAME BOY主机，全球总销量超过1亿台，其对应的专用游戏数量超过3000款以上，因此无论男女老幼，喜爱哪一种类型的游戏都能在GAME BOY上找到适合自己的最爱，这就是GAME BOY的魅力！



GAME BOY COLOR 游戏大全集

硬件道场

推荐机种篇

DREAMCAST

总论

其实也不能算是很新的游戏主机了，毕竟DC在1998年11月就已经问世了，可是在国内迅速普及开来的时间却是从2000年的6月份开始，其原因想必大家也心中有数，很多人都认为这将重演当年SS和PS的历史，可是事实并非如此。首先是目前的D版质量实在是差得让人无语可说，其次是DC主机并不像想象中那样耐用，另外还未发售的游戏软件数量有限，主机机能的潜力不足，最后就是原装周边配件的价格较高，很难满足国内玩家的一次性需求。世嘉目前通过不断地“换血”，积极地开拓网络游戏市场和网络周边联动功能，销售情况已经有明显的改善，全球销量587万台（截止2000年9月底），但是要想成为未来的家用机霸主，看来世嘉还有很艰难的一段路要走……



市场分析

根据目前国内玩家的消费水平，如果要在2001年初购买新机的话，DC就是大多数玩家唯一的选择。目前整个国内DC主机的占有量呈稳中有升的态势，美版、欧版和日版三种DC主机价格比较稳定，都有其各自的消费群体。游戏软件种类较齐全，供货数量也基本能够满足玩家的需求，并且从2000年9月以后，各种类型的盗版周边纷纷出笼，以其较低的价格吸引了许多玩家的目光。



购买建议

在购买DC主机以前，请玩家首先确定自己的消费类型。

如果你是购买正版游戏，玩正版游戏，并且有一定经济基础的“真·玩家”，建议选择主机型号为HKT-3000日版主机或者1-3010的亚洲版主机（亚洲版主机没有附带33PK的MODEM和上网用的DREAM PASSPORT），因为有许多适合东方人审美观点的优秀游戏软件总是先出日版，价格也相对合理。一些限定版软件的价格比在日本购买还要划算（仅指香港的未货批发价，不含国内的人工费用），日版主机性能相当稳定，正版软件的综合素质很高，读盘快，一款游戏性较高或是对应多人游戏的软件可以玩相当长的时间。如果你购买同样的正版软件就目前国内消费水平而言仍然较贵，但是D·S个人认为相当划算，毕竟我们是玩游戏的，而不是收集游戏的。各种各样的正版软件就目前国内消费水平而言仍然较贵，但是D·S个人认为相当划算，毕竟我们是玩游戏的，而不是收集游戏的。各种各样的正版软件就目前国内消费水平而言仍然较贵，但是D·S个人认为相当划算，毕竟我们是玩游戏的，而不是收集游戏的。

如果玩家在自己所属的城市很难买到正版软件，在游戏中投入的资金又很有限，并且总是抱着“走马观花”的心态去玩游戏，建议点择主机型号为HKT-3030的美版主机，因为目前国内的D版DC游戏数量很多，价格极低，质量极差，很适合有“收集癖”而又没时间玩游戏的玩家。另外美版主机的价格比日版主机普遍便宜200元左右，还附带一个56K的MODEM和一张上网用的BROWSE光盘，相当划算。

如果玩家家中的电视机还是老式的PAL制，又不喜欢使用加变压器的游戏主机，建议购买型号为HKT-3020的欧版主机，其他方面则和美式主机相同。另外，PAL制的欧版主机对应PAL制的游戏时一切正常，但是如果玩NTSC制的碟片可能会出现画面拖慢的情况，因为PAL制的主机对应PAL制的游戏时会每秒显示25/50frames，而NTSC制的游戏是每秒显示30/60frames，当然会感觉游戏画面有所变慢。

那么在国内DC到底能上网吗？答案是可以的，但是也需要通过一些系统检测，不一定百分之百灵！此次用来作检测的是一款美版HKT-3030的DC主机，要让你的DC上网，就必须先进行注册。注册之后，DC内会记录下你上网的资料，如ISP的接入电话号码、用户名和密码、DNS等相关设置，同时也会开启你的DC的网络功能，这些资料都记录在你的DC的BIOS里面而不是DC记忆卡里，所以是不能复制的。如果DC的BIOS断电了，那么这些资料就会消失。

那么，究竟如何注册呢？目前有两种方法，一种是有些网络商本身能提供注册服务，内地目前没有，据说在香港有这样的服务，注册后可以浏览和收发E-MAIL，但无法网上对战。作为正式的香港DC INTERNET SERVICE PROVIDER（网络服务提供商）——SEGA.COM ASIA NETWORKS LIMITED将在2001年1月开通DC游戏的网上服务。第一个对应香港本地网上对战的DC游戏是《QUAKE 3》，还有另一种方法用美版上网碟来注册，其实只是一个设置的过程，连电话线也不用接，使用游戏的NETWORK功能，浏览网页和收发E-MAIL都可以，具体方法如下：刚买定的上网盘PLANTWEB启动DC，选择第二项使用自己的ISP，进入一个设置画面，填写你的真实上网帐号的用户名和密码，对于DNS等资料，在菜单设定的第二页中选择BLIND（不认识忙音），然后保存。除此之外当然也可以不用输入，DIAL OPTION及PROXY等也不用输入，如果保存好以后会自动退出，直接选“ENTER”按键就会开始拨号，输入用户名和密码之后登录到网络，最后自动连到SEGA的主页上，至此用DC上网就完成了。收发E-MAIL也可以通过类似的设置，和在PC上的设置没多大区别，这里就不说了。



网战DC-网络对战的游戏比这更好，好爽！

上网后的感觉速度并不慢，但由于没有硬盘CACHE可用，所以以上过的站点第二次上还得重新下载页面，这一点不如PC使用方便，英文和日文都可以正常浏览，但不支持中文。

总之，用DC上网的关键在于上网碟的质量，如果是日版的碟就必须你直接到日本

通过电话注册(在国内打国际长途到日本不行,SEGA已经禁止了这种注册方法),这种方法想必大多数玩家都不能接受,所以必须使用原主机或美版的上网碟;最后提醒大家一点,使用D版游戏软件不能申请相关游戏网页的记录上传和网络对战;

- HT-3000或KT-3010的日版、亚洲版主机(含AV线和一个原装手柄):1400+1500元人民币
- HT-3030的美版主机(含AV线和一个原装手柄):1300+1450元人民币
- KT-3020的欧版主机(含AV线和一个原装手柄):1300+1400元人民币

在游戏配件方面,如果玩家还有一定的资金,建议购买原装的周边配件,因为原装的周边配件在操作上比较舒适,并且很少会出现同主机之间不兼容的现象。必买的周边配件有DC记忆卡(凉中有电脑的玩家可以考虑购买有上网下载DC游戏记录功能的4M记忆卡)和振动包,除像方向盘、光枪、VGA-BOX、摇杆、钓鱼手柄或键盘这些周边配件,玩家可以视需要酌情购买。

推荐游戏

RPG类

《格兰蒂亚2》(GAME ARTS出品,名作的续篇)、《永恒的阿卡迪亚》(世嘉原创的RPG大作,画面华丽,故事精彩)、《梦幻之星OLNE》(对应网络的RPG,划时代的新型互动RPG)等等。

ACT类

《索尼克大冒险》(SEGA出品)、《JET SET RADIO》(动作游戏极品)、《丧尸归来》(ZOMBIE REVEGE)、《力量宝石2》(可1-4人同时游戏)、《SPAWN》(可1-8人对战)等等。

AVG类

《生化危机-代号 维罗尼卡》(生化系列“第四作”)、《KANON》(究极美少女恋爱育成类游戏精品)、《樱大战》和《樱大战2》(同名作品的续作)、《久远的绊 再临石》(文字叙述类美少女游戏精品)、《恐龙危机》(PS名作移植版)、《蓝豹》(早期DC上的AVG游戏)、《龙之奇谭2》(WARP经典名作的续篇)等等。

FIG类

《勇士3》(不朽的3D格斗游戏精品)、《灵魂能力》(满分的经典3D格斗游戏之极品)、《死或生2》(格斗感觉最爽的3D格斗名作)、《街霸3rd STRIKE》(2D格斗游戏的幻之名作)、《GUILTY GEARX》(2D格斗游戏的终极形态)、《CAPCOM VS SNK》(实现梦幻对决的2D格斗游戏)、《MARVEL VS CAPCOM 2》(50名美日英雄的大乱斗)、《KOF DREAM MATCH 1999》(“KOF系列”中完成度最高的2D格斗名作)等等。

SLG类

《联盟职业球会的创造1》(SLG迷必买的DC名作)、《特大哥:J联盟职业球会的创造1》(超人气名作的强化版本)、《机动战士高达 基利的野望-自护的系谱-》(PS名作的移植版本)、《ゲビウク-タービー马をつくり-》(超专业的育成类赛马游戏)、《战略-欧洲之风- 德意志闪电作战-》(以第二次世界大战为背景的幻想类战略名作)等等。

RAC类

《疯狂的士》(刺激爽快另类赛车名作)、《F355 Challenge》(专业的赛车游戏名作)、《世嘉拉力2》(街机名作的强化移植版)、《东京巴士案内》(趣味性极强的模拟驾驶游戏)、《18轮大货车》(豪华的专业模拟驾驶游戏)、《DAYTONA USA 2001》(著名元老级赛车游戏的最终强化版)等等。

PUZ类

《花箱对战方块2》(以著名游戏人为卖点的PUZ类名作续篇)、《CHU CHU ROCKET》(游戏性极强的不朽名作,SONIC TEAM制作)、《哆啦咪咕》(经典名作的DC强化版)等等。

STG类

《死亡之屋2》(对应光枪的著名街机名作完全移植版)、《电脑战机 VIRTUAL ON》(史上最爽的机器人3D对战的射击名作)、《武装飞鸟2》(彩京街机名作的DC强化版)、《GIGA WING》和《GIGA WING 2》(新类型2D射击游戏名作)、《弹丸地狱》(爽快的超硬派射击名作)等等。

SPT类

《VR射手 Ver2000 1》(著名街机足球游戏的DC移植版)、《POWER SMASH》(网球游戏中的极品,美版名为《VIRTUA TENNIS》)、《NBA 2K1》(最强的NBA篮球游戏,严谨的游戏系统值得称道)等等。

TAB类

《美少女雀士》(著名麻将游戏的DC街机移植强化版)、《电幻天使对战麻雀》(由3D CG人物构成的华丽游戏)等等。

ETC类

《沙木-音 模拟秀》(万众瞩目的DC原创游戏,史诗级梦幻杰作的序篇)、《太空频道5》(游戏性极高的原创名作)、《SAMBA DE ANGO Ver 2000》(新类型音乐游戏的街机移植版)等等。



硬件道场

PLAY STATION 2

总论

无可否认,目前最具发展潜力的家用游戏主机就是PS2,虽然关于它的负面新闻报道也不少,但是就现今的家用游戏市场而言,PS和PS2仍然占据着霸主地位。SONY作为全球家电业的元老巨头,其非凡的市场营销运作手段具有其他老牌电玩企业所不具备的得天独厚的产品吸引力和市场竞争力,很多年前在PS这个游戏平台上开发游戏的厂商都已经将资金投入PS2游戏的开发阵营,经过2000年的美国E3展和秋季东京电玩展上的宣传报道,PS2无疑已经成为最耀眼的一颗明星,另外PS2目前的成功不仅表现在其宣传手段上,出色的机能和对应DVD碟体规格的特性也吸引了大批的非玩家加入PS2的阵营,PS2在日、美、欧三地的火爆发售,无疑为PS2今后的成功开了一个好头。

说到目前PS2的不足之处,相信就是已售出的对应PS2的专用游戏数量不足,并且游戏质量普遍不高,无法发挥PS2强大的硬件机能,据说到了2001年,在PS2游戏软件的数量和质量上都会有很大程度上的提高,但是否游戏成品都能达到玩家的期待值,这还是一个未知数。

市场分析

就目前国内的PS2市场而言,可谓小得可怜,国内PS2玩家主要是集中在有经济来源的大城市玩家,限制PS2在中国迅速发展的根本原因有两个,其一就是目前PS2的售价偏高,其二是没有可以直接的D版软件使用,其实现在PS2在大多数国内玩家心目中还是一个梦,是一种高贵的象征,就像当年的玩FC的时候温湿P一样,但是对于有经济基础购买PS2的玩家而言,PS2游戏软件却是让人头疼的,由于国内现今没有正规的家用游戏市场,PS2正版游戏软件不仅的数量少,很难买到,并且价格也比同期的DC正版软件普遍高出150元~200元左右,再加上目前已售出的PS2游戏质量普遍不高,游戏性能很难满足玩家对PS2游戏的期待值,所以整个国内外的PS2还处于真空期,总之,许多买了PS2的玩家将其搁置起来,等待2001年将要发售的大作,而没有购买PS2的玩家还在观望,等待PS2降价或者期待某个震撼性大作的问世。



购买建议

如果玩家想在近期购买PS2,也不失为一个最佳时期,除了上述的市场分析,首先,目前的原装机版PS2(型号为SCPH-3000)合理价格(含一条AV线,资料碟,原装BM记忆卡和一个原装黑色手柄DUAL SHOCK2)大概在2850~3200元之间,比较前期PS2天价,现在这个价格可以说已经比较合理,另外如果哪位玩家非常期待近期就将发售的PS2游戏(例如2001年1月25日发售的《鬼泣》),那么在买PS2就更加划算,因为一旦一款游戏大作问世,其对应的游戏主机必然热销,所以整个PS2硬件本身的高度精密性,一旦出了问题,没有良好的售后服务,最后痛苦的只能是玩家自己,其次,就是PS2游戏软件的问题,由于现今PS2在国内还没有形成市场,所以想买正版的PS2软件自然难上加难,但是话又说回来,没有一批支持正版的玩家先肯这块硬骨头,想要买到合理价位PS2的游戏软件就只能“南柯一梦”,最后就是关于PS2的周边配件,由于PS2全面兼容所有对应PS的周边配件(除PS2手柄DUAL SHOCK 2)很少,所以很多玩家可以省一笔钱(国内组配件的兼容性未知),加之目前PS2的周边配件(如PS2手柄DUAL SHOCK 2)很少有组装机,所以大家可以放心购买。

此外就一直围绕广大玩家的事,究竟购买哪个版本的PS2最好呢?就目前的情况看,美版和欧版的PS2在当地火爆销售,甚至高价出售都有人购买,所以水货商基本上已经将美版和欧版的PS2在当地售出,国内数量很少,日版的PS2因其货源较稳定,所以理所当然应该以日版的PS2为的首选。

推荐游戏

由于目前PS2的游戏数量有限,并且游戏性普遍不佳,所以下面只介绍几个有代表性的好作品供玩家选择。

RPG类:《黑云》(SCE 酝酿已久的RPG游戏,值得一玩)等等。

ACT类:《真·三国无双》(由光荣公司原创制作的游戏,加之PS2强大的机能,让你在乱军之中拼杀的梦想成为现实。《保镖》/《SQUARE的心血之作,力图充分发挥PS2的强大机能,游戏主线比较吸引人》等等。

SLG类:《三国志》(光荣公司的名作之一。《决战》与PS2同日发售的瞩目之作,CG动画非常精美)等等。

AVG类:《鬼武者》(CAPCOM在PS2上原创名作,画面表现十分惊人,角色动作富于变化)等等。

FIG类:《铁拳TAG TOURNAMENT》(NAMCO在PS2上推出的第一款大作,虽然有一些不尽人意的地方,但是出色的游戏性弥补了这些缺陷。《死或生2 HARD CORE》(DOA2)的最终强化版,完成度非常惊人。《街霸EX3》(一款不过不失之作,只推荐给“铁迷迷”)等等。

RAC类:《山脊赛车V》(“山脊赛车系列”的第五作,目前是PS2上销量最高的作品)《MOTO GP》(“白金殿堂”的摩托赛车游戏,值得一玩)等等。

STG类:《装甲核心2》(ARMORED CORE 2)是目前最值得购买的PS2软件之一,出色的游戏性让人全情投入。《机动战士高达》(高达系列”登陆PS2的第一作,在画面和游戏性上都有上佳的表现)等等。

SPT类:《FFA 2001》(WES)推出之前的热身作,画面表现令人基本满意)等等。

ETC类:《beatmania》(DIK 3rd style)(音乐游戏中的极品,难度也非常人可以想象。《KEYBOARD MANIA》(KONAM的街机钢琴游戏的PS2强化版,使用专用的控制器可以达到最佳的游戏效果)等等。



想要购买优秀的游戏软件,请认准这个标志

●图9 《最终幻想7》(PS)



メテオが星に近づきすぎて
モンスター MONSTER (妖怪、怪物、超特异单词) 好了 [m] 组的五个假名 [マ] [me] [ミ] [m] [ム] [mo] [メ] [me]

这个单词的出现呢? 应该很少吧? “メテオ”是记忆的痕迹, 而《心跳回忆》中的记忆是“メモリアル”即MEMORIAL(记忆的、纪念的), 请留意!! ★, 其它相关词汇: モード MODE (模式、方式) “モーター” MOTOR (摩托、电机) MONSTER (妖怪、怪物、超特异单词) 好了 [m] 组的五个假名 [マ] [me] [ミ] [m] [ム] [mo] [メ] [me]



●图10 《最终幻想7》(PS)

始有缩略语了, 如“テレビ” [te i bi], 这也表示“电视”, 电视台“フジテレビ”就表示日本的富士电视台(第二课的图!!) 出现过程注意到没有?), 当然在实际的应用中, 缩写语还不是非常的多, 在游戏中最常见的就是风靡全球的“POCKET MONSTER”了, 它被缩写为“ポケモン”, 其原来的形态就是“ポケットモンスター”, 还有“プロ”就是PROFESSIONAL(职业的)的缩写。



●图11 《最终幻想12》(PS)

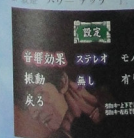
大家继续努力, 把剩下的三个半片假名字了!

先来“ワ” [wa] 试着念一下, 你就会发现这个假名一般会用在笑声中, 如WA WAHAHA “ワハハ”表示爽朗、野性的笑, “ワ”也很经常被用在漫画中表示一些热闹、喧哗的场景, 作者一般会在漫画中表示了好几个“ワ”, 日本漫画中表示声音效果的基本上是用片假名“作为”



●图12 《最终幻想12》(PS)

★ 这个单词的片假名发音和原英文发音, 也是相差极大, 不过“ホワイト”倒是最常用的, 还记得《FFIII》女主角艾莉的最终LAME技吗? 技名“WHITE WIND”就包含有“ホワイト”这个单词(“ワンダ” WONDER(奇迹) 它和SILVER “スワン” 组



●图13 《最终幻想12》(PS)

●图14 《最终幻想8》(PS)



合, 就是万能的单机“奇迹天使”ワンダースワン (WIS), 关于“ワ”这个假名我还想说的是, 千万不要和另一个字形相似的假名——我们曾经隆重介绍过的明星片假名“ク”混淆起来, 两个片假名在字形上区别只在于第一笔。

接下来的片假名是“ス” [su]……对不起, 倒霉的“ス”, 由于“ス”是一个使用率极低(特指我们所喜爱的片假名单词中)的片假名, 鬼虫老师暂时没有找到比较经典的片假名单词, 只能让“ス”成为孤孤单单的一个人了, 实在要算的话, 可能有一个……スードル NOODLE (面条、拉面) [su:do:ru]



●图15 《最终幻想8》(PS)

好, 接着说“ノ” [no], 第一个单词就是“モノラル” [mo no ra:ru] MONORAL(单声道, 不过在一般英语词典里, 只能查到MONO是单声道的意思), 在16位机游戏时代到来以后, 由于音质的提高, 几乎所有的游戏都可以对立体声“ステレオ”(STEREO)和单声道“モノラル”的设置, 看看图15★, 其它相关词汇: “キャノン” [ka no ru] CANNON(加农炮), 显然, 这是个单名词, 和其它片假名组合的话有“ソッドキャノン” SOLD CANNON(圣龙危机2)主角用过的固体加农炮, “バスターキャノン” BUSTER CANNON(机战中SPX小队的超必杀), 请看精彩的必杀技发动画面, 图14★ “ノーマル” NORMAL(普通) 常在难度设定项中出现。



●图16 《最终幻想8》(PS)

那么只剩下最后一个假名, 为什么要说是半个假名呢? 因为它只是我们已经学过的假名“ク”的变形, 也就是和变成读音的假名一样加上了两个小点, 成这样“グ”, 不过它并不是要模仿什么读音, 而是一个新的发音, 我们在以前的课中讲过片假名单词在翻译英语中

“发音的单词时, 一般是用 [m] 组的假名, 如SAVE的相应片假名是“セーブ” [se ba], 那么日语中是不是没有 [v] 这样的发音呢? 答案是“有”, 它就是我们学的“グ”, 其发音就是和英语中的 [v] 相同, 举几个例子吧, 九十年代末最有影响力的一部动画片《新世纪福音战士》其名称就是“新世纪エヴァンゲリオン”(EVANGELION), 当然, 大家一般都简称为EVA, 也就是エヴァ [e va], 看看图16★中的原标吧, 还有“コスモノヴァ” [ko si mo no va] COSMO NOVA(安德正树的最终超必杀——宇宙新星), 请看正树的剧照, 图16★, 想像一下他的嘴吧。

总结: 本课所学的七个半假名是: “ナ” [na], “ミ” [mi], “メ” [me], “モ” [mo], “ワ” [wa], “ヌ” [nu], “ノ” [no], “グ” [v] ([v] 为英语音标发音)。
虽然是已经是完结篇了, 可是好像还有些东西没有讲完, 但是对于你们来说, 已经可以算得上是学完了所有的片假名, 关于剩余的其它相关知识, 由于篇幅有限, 下一期吧。

让青春跃动起来

谨以此文献给所有喜爱《SLAM DUNK》的朋友

亚洲漫画界的“瑰宝”
井上雄彦，亚洲漫画界的“瑰宝”，单行



本销量“王者”一位伟大的漫画家。曾几何时《周刊少年跳跃》上来了一位不速之客——刚过多年漫画新手的新人。在短短三年的时间里，彻底改变了日本传统体育类少年漫画在读者心目中的固有形象，把一部名为《SLAM DUNK》的漫画推上了少年漫画的巅峰！他就是传说的制造者，梦想的传播者，优秀的漫画家——井上雄彦！对于他个人的近况，D·S了解得并不是太多，只是知道他惊人的创作毅力在日本漫画界是出了名的！本来从事两利连载的职业漫画家就非常辛苦，井上雄彦因为以前就有过当漫画家助手的经验，所以在连载刚开始时自然还承受得住，但是随着作品的连载越来越受欢迎，相应的劳动付出也进一步加剧；井上雄彦自称不是什么所谓的“天才”、“鬼才”，只有勤劳的双手为他带来现在的成功，一画不行就想继续修改，直到自己满意为止。问他为什么要这样执着，他会很自然地告诉你：本性使然。

最近在《浪客行》第9卷的销量突破1100万之际，井上雄彦在接受记者采访时仍然非常谦虚，说自己的作品也并不是完美的，比如曾经在网上连载的漫画《宇宙灌篮》(原名《BUZZER BEATER》)就比较失败，



好在自己及时调整了创作思路，《浪客行》因为吉川英治的优秀剧本，获得成功其实也没有什么可以骄傲的，当问及今后还有什么打算时，井上雄彦笑着说自己是一位认真地在活“今天”的人，“未来”的事情还是留给以后再说吧！

其实对于我们这些忠实读者来说，只要他创作出我们喜闻乐见的优秀作品就足够了，毕竟“漫画死党”不同于“追星族”，“漫画死党”追求的是精神上的享受，而“追星族”则更热衷于人为的商业炒作，是否已成为一位伟大的漫画家，最根本之判断在于读者是否在“精神认知”(D·S 刚学会的一个心理学名词，这次用上了。)上完全进入了漫画家所创造的世界。在这一点上，井上雄彦是成功的！

井上雄彦小档案
 出生于：1967年1月12日
 出生地：九州鹿儿岛县
 最喜欢的漫画家：浦泽直树、秋良大志、铃木贞史
 就读学校：曾在北海道门了读了一年漫画师
 职业经历：22岁入选“漫画新人奖”，30岁得到“手冢奖”，《浪客行》期间中途连载过几部作品。

《SLAM DUNK》

也许是《SLAM DUNK》这部作品大出



色于每一位看过这部作品的读者都能获得不同的感受，但综合起来，《SLAM DUNK》最吸引人的地方就在于每一页漫画上那撼人心魄的“青春跃动”！以下就是D·S对这些作品的一些个人感受，希望能够引起大家的共鸣。

首先让我们谈一谈这部作品的人设，樱木花道，一位初中三年有过50次失恋记录的“高一”问题学生，身后还跟着他的一群“死党”——樱木军团(D·S包括水



游戏动漫园

栏目主持 / D · S

游戏动漫园

户淳平、高富健、大崎健二、野间忠一郎。哈哈，我的记忆力还不错吧！在故事开始时认识了湖北篮球队队长的妹妹——赤木晴子，并被晴子在无意间发现了她非凡的运动才能。这样的主人公设定在日本体育类少年漫画中可以说是多不见的。而樱木花道就是一个例外，也许就是这种新鲜的人物设定改变了读者心目中传统热血少年漫画主人公高大帅气的形象



(比如高富健一记下那个超完美的足球少年——大空翼)，所以很多读者从一开始就抱着好奇的心情去欣赏这部作品。现在想来其实并不雄浑的高明之处就在于故事初期通过樱木花道这个“另类”的主人公把读者引入了他的“领域”。随着故事情节的发展，读者心目中的樱木花道也在成长。读者在不知不觉中就成为了真正意义上那庞大的“樱木军团”中的一员。看一看樱木花道在《周刊少年跳跃》数次读者投票中的地位就明白了。先前他获得的票数总是排在二流角色的位置。在故事发展到全国高中篮球大赛神奈川预选赛的决定

赛之后，他获得的票数就基本上问津川枫、三井寿等超人气角色相向了。在故事后期“山王工高”的决赛中，樱木花道获得的票数已经遥遥领先于第二名许多，成为名副其实的男主角！这说明读者已经完全认可了樱木花道这个角色。认可了这部作品，另外井上雄彦在创作

——我喜欢篮球！记得D-5当时在看这段情节时，眼睛就有些发酸。泪水在眼眶里打转。也许有些人会说这样的情节矫揉造作，完全是商业漫画的煽情炒作。可是真正了解《SLAM DUNK》这部作品的人就一定不会这么认为。因为早年失去双亲的樱木花道的内心世界其实早已麻木。在没有认识篮球之前就在打架斗殴中找到自己存在的价值。找回自己曾对父亲所犯下的过失。而赤木晴子让他接触了篮球。一群热血的湖北队员感化了樱木那麻木的心灵。樱木也从此有了寄托。现在的他要来实现自己的梦想，这就是篮球所带给他的。请让樱木花道再大声说一次——我喜欢篮球！

流川枫，一位在《SLAM DUNK》女性读者

这部作品时，很巧妙地设计了樱木花道同湖北篮球队其他队员之间的关系。并且随着故事的发展，这些关系也在不断地变化。相信这也是很多读者觉得《SLAM DUNK》这部作品很有人情味的最



根本之处吧。其中最经典的就是篮球场上樱木和流川的“敌对”关系。鉴于樱木一直嫉妒流川为“人生第一竞争对手”，而在同“山王工高”的最终决战时，两个人却为了人生共同的追求——篮球走到了一起。传递配合出了决定胜负的一球。翻开漫画故事本身的戏剧性。现在来看两人之间经典的那幅“拍手特写”(D-5)经典中的经典。至今历历在目！其本身就是整个故事的最高潮。情节发展到最后“水到渠成”的产物。因为整个故事中樱木同流川之间的微妙关系决定了读者心目中“超梦幻一刻”的到来；再加上井上雄彦后期洗练有力的画风已经定型到位。画面表达上自然就会使读者产生“身心合一”的切身感受。还有就是D·S个人认为的“经典一幕”。樱木花道在同“山王工高”的比赛中负伤要求继续比赛。一直关心他的晴子这时收到的讯息就是樱木花道那“斩钉截铁”般的回答

被井上雄彦给画“活”了。最经典的一段就是流川枫走访安西教练的情节。当流川枫提及要去美国打篮球一事时，安西教练则认为条件还不够成熟。因为要去美国打球就必须成为“日本第一”。而目前安西教练认为流川枫还赶不上仙道彰。可能很多读者看到这里时都无法理解。而解答答案就是安西教练的弟子所告诉流川的那个真实的故事。由于流川枫与仙道彰的孤傲像他一时还不明白其中的道理。可是在同“山王工高”的比赛中他清醒了。因为没有默契的配合。再好的个人技术也无法取得比赛的胜利。也许是井上雄彦先生对流川枫这个角色的个人偏好。即使到了比赛的最后，在流川枫身上仍然能够感到强烈的“个人英雄主义”的色彩。那句“在美国





哪无法一一评述。

接下来就谈一谈《SLAM DUNK》同传统体育类少年漫画的区别。借此评说一下它的成功之处。传统体育类少年漫画的代表作相信非高桥阳一的《足球小将》莫属。这类题材的漫画最吸引人的地方就是通过漫画中激烈的比赛来展现一种动盪拼搏、追求梦想的精神。可能是由于故事主题过于高大上，间接地导致故事的主人公也必须是位十全十美的偶像级人物。这类人物在故事中很少有困难，有遗憾，只要一心向着目标前进就一定成功，完全脱离现实生活，成为真正正的艺术类漫画。而《SLAM DUNK》在刚开始连载的时候也并不被人看好。首先漫画的类型是已经走下坡路的体育类，其次题材是在日本不太受欢迎的篮球。再加上故事主角那玩世不恭的行为，这些都是影响销路明证，可是随着连载的进一步深入，许多漫画爱好者才发现自己错了。《SLAM DUNK》原来是这样一部精彩的漫画！现在仔细想来，《SLAM DUNK》同传统体育类少年漫画的最大区别就在于，传统体育类少年漫画在创作时是先确定主题，而在有了明确的主题之后才描绘出适合这类主题的故事主角。而《SLAM DUNK》在创作时则是“以人为本”，讲述一位“问题少年”达成自己梦想的成长之路。由此看来，孰优孰劣就非常清楚了。悉心体会《SLAM DUNK》这部带着崭新经典漫画，也许它带给读者的最深刻的感受就像TV版主题曲所唱到的：

追逐远大的日子
曾经心无旁骛努力追求的梦想
如今想起仍然非常耀眼
无论有怎样的不安
还是勇敢地相信
自己选择的道路

关于《SLAM DUNK》的游戏

《SLAM DUNK》虽然是一部平凡的漫画名作，但是以它为题材的游戏却并不少，全部无一色都是SPY类型的游戏。但当中也夹杂着0族角色与指令式系统。玩起来真是别有一番风味呢！

《SLAM DUNK 四强激突！！》

机种：SFC
 制造商：BANDAI
 发售日：1994年3月26日
 游戏类型：SPT
 售价：9800日元
 以《SLAM DUNK》的TV版为题材的游戏，故事由樱木花道刚入湖北篮球部直至全国高校篮球大赛神奈川县选拔赛的强敌为止。非常忠实于原作的剧情。比赛并非以纯动作形



式来进行，而是输入指令来模拟各类球员动作。包括传球、传球及空中灌篮都表现得十分细致。此外角色们的能力特征也依照原著来设定，非常亲切。另外在各场比赛之间会有交待剧情的画面，大大提高了故事性。
《SLAM DUNK I Love Basketball》

机种：SS
 制造商：BANDAI
 发售日：1995年8月11日
 游戏类型：SPT
 售价：6800日元
 唯一一款在32位机上出现过的《SLAM DUNK》游戏，系统变为手动动作较多。画面纵向推进的SPY类游戏。玩家需要利用十字键来控制球员的走位。拦截和控球动作。如果走



进入球场投篮则会自动完成灌篮。由于CD-ROM的容量大，因此交待剧情的画面都用动画来表示，令人投入感增加。此外登场队伍也增加了只在剧场版中出现过的津久武高校和TV版独有的三浦台高校，增加了对战时的选择性。当然让玩家自行编组原创队伍的设定也很好。
《SLAM DUNK SD HEAT UP!!》

机种：SFC
 制造商：BANDAI
 发售日：1995年10月27日
 游戏类型：SPT
 售价：9800日元
 这是截至目前为止最后一支有关《SLAM DUNK》的游戏。操作系统为非常简单的动作类型。登场角色也变成有趣可爱的路人角色。比赛中球员只要能满足足够数值就能成为具有代表性的必杀技。此外另一个特色就是加入了全国高校联赛总决赛第一场——湘北队对丰玉高中队。

《SLAM DUNK》相关游戏一览表

推出日期	游戏名称	游戏类型	对应机种	售价
1994年3月26日	《SLAM DUNK 四强激突！！》	SPT	SFC	9800日元
1994年8月11日	《SLAM DUNK I Love Basketball》	SPT	SS	6800日元
1994年12月16日	《SLAM DUNK》	SPT	GG	4800日元
1995年1月24日	《SLAM DUNK I》	SPT	SFC	10800日元
1995年3月17日	《SLAM DUNK II》	SPT	GG	4000日元
1995年4月28日	《SLAM DUNK 强袭王对决！！》	SPT	MD	4800日元
1995年8月11日	《SLAM DUNK I Love Basketball》	SPT	SS	6800日元
1995年10月27日	《SLAM DUNK SD HEAT UP!!》	SPT	SFC	9800日元

游戏动漫园

栏目主持 / D·S

游戏动漫园

关于《SLAM DUNK》动画剧场版

说到《SLAM DUNK》的动画，相信广大动漫迷一定不会陌生。曾经在我国各大电视台收视率飙升的创作者就是TV版的《SLAM DUNK》，很多人都是在看过它之后才去了解漫画版的《SLAM DUNK》。D·S 可不想“浪费”中国的动漫画市场何时才能面向世界！此次就不评述大家熟悉的TV版《SLAM DUNK》了，只讲一讲剧场版（共三件）《SLAM DUNK》的故事。

《湖北最大的危机：燃烧吧！樱花大道》

故事简介：湖北队在南海大附属的比赛仅仅以一分败阵，为惩罚自己的过失，樱木将全队塑成平头。某天上课的路上他偶遇一名陌生的外国青年，就在湖北队员们准备练习的时候，该外国青年再次出现在体育馆内。跟他在一起的还有绿风篮球部的经理藤泽惠里以及教练。他们表示想邀请着湖北队与绿风队进行一场友谊赛。比赛当日，丑丑发现自己的老搭档竟然在对手队伍中，加上那名外籍青年



《浪客行》

一部充满人生哲理的超经典漫画，也是目前正在连载中的井上雄彦最新作。故事背景为日本战国时代，故事主人公就是充满神奇色彩的日本剑圣——宫本武藏！由于井上雄彦在创作这部作品时是参照川川英治（日本近代优秀的小说家，曾经是“横木突”的获得者）的同名小说改编而成，所以此漫画在故事性和传奇性上都表现得非常出色！自从这部漫画推出以来，日本漫画界一片哗然，赞誉声不绝于耳。井上雄彦更一举获得讲谈社所



颁发的“最佳优秀作品奖”和“最受读者欢迎奖”两大奖项，可谓声势浩大！凭心而论，井上雄彦在创作《浪客行》这部漫画作品时确实花费了很大的心思，从绘画技法上来看，这个时期的“井上派”画风更加趋向于写实，其中还活用毛笔绘画的技法（用毛笔画漫画的“第一人”是台湾的郑问先生，D·S的偶像；他的作品《深渡美丽的亚细亚》堪称典藏级的艺术珍品！），能非常准确地表现出登场角色的神态和内心世界，具有很强的穿透力，令人回味无穷！另外井上先生还非常注重故事情节中微小细节的描述，配合吉川英治的剧本，感人至深，发人深省的神学韵味十足，令人叹为观止。一名侠肝义胆，有血有肉的富本武藏被刻画得入木三分！

说了这么多关于《浪客行》的优点，但它真得是那么完美吗？有兴趣的漫画迷就请一定要找来看一看，绝对不会让你失望！目前这部作品已经出版了8卷单行本，新的连载还在继续，今后如果还有机会的话，D·S一定会在“游戏动漫园”为大家深入探讨一下这部作品！

动漫大看台

为了配合本刊“新世纪改版计划”，“游戏动漫园”今后将加入“动漫大看台”这个新元素，“动漫大看台”的宗旨是为了更好地为读者服务，扩大读者参与“游戏动漫园”这个栏目的机会，D·S初步计划将“动漫大看台”分为两个部分，其一为“火热讨论区”，主要由读者建议或者是由栏目主持人点题，让广大“动漫游戏发烧友”对某一主题展开激烈的讨论，讨论内容可以寄给“游戏动漫园”这个栏目组，D·S会择精华部分刊登在杂志上，并将不定期赠送日本原版漫画给积极参与这个活动的热心读者；其二为“新书推荐区”，主要向广大“动漫游戏发烧友”介绍最新的漫画书和名家画集，篇幅不大，点到为止，不代为转载，敬请见谅！

火热讨论区

马上就要“游戏动漫园”的总第十期的纪念号了（这一期是总第七期），在总第十期的纪念号上将会刊出“火热讨论区”的第一个论题，广大“动漫游戏发烧友”可以针对论题踊跃发表自己的建议，热烈讨论！目前候选论题有两个，见下文，请积极参与！

论题：到底是否应该以知名名画或漫画为题材再开发制作的最佳的游戏大作呢？为什么？

论题：情势利对在创作影响力最大的游戏漫画和动画是否不恰当，可对其中的作品

增加支持。

新书推荐区

(Arc The Last 神炎之龙卷风)

作者 西川秀明
出版社 ENX
售价 490日元
PS上著名PPG游戏



的同名漫画，故事内容以外传的形式出现，主要收录了每名主要角色过去的成长之路，如果想进一步地了解这款游戏名作，这部漫画就千万千万不能错过！

(我的爱神)



作者 藤岛康介
出版社 讲谈社
售价 450日元
被蜜一召唤出来的另一所女神事务所女神那摩司，因受到魔族威尔斯伯的控制而无法变回原状，情况万分危急……喜欢《我的爱神》的读者请

密切留意！

(金田一少年的事件簿)

原作 天树征丸，金城阳三郎
漫画 佐藤文也
出版社 讲谈社
售价 550日元



包括《怪盗绅士的拆伙状》、《半年48分的枪声》、《铁刀毒蜂杀人事件》和《女夜奇异的企画》这几个迷你推理故事的短篇集，金田一的FANS又要开动脑筋了！

D·S 通告

2001年的D·S当然非同寻常，“游戏动漫园”自从开办以来，虽然读者的反映谈不上非常热烈，但也有了一定数量的“栏目忠实读者”，D·S真的开心，虽然有时候累得就想伸个懒腰这个栏目，但是每当有新的动漫名作，D·S就义不容辞地重新充满了能量，为广大“动漫游戏发烧友”提供最佳的文章！





历时长达半年之久的小编画征集终于告一段落，看过这一期的小编画像之后，各位读者心中应该对每位小编的形象有了更清晰印象了吧？基本上，所有的小编画像都十分忠实于原著（除了狐天……），哦……对了，紫枫其实是不戴眼镜的……元旦过去，春节就快要来了，为了庆祝新年，咱们《心之星画廊》决定在开春第一期上送大家一个神秘的礼物，至于具体细节嘛……暂时保密！此外，《画廊》从今期开始取给每幅作品评“红心”的制度，只取NO.1！说起来，画廊上面的BOY们也愈来愈活跃，真是一件好事。（某编：谁说的！）好了，就说到这里，去也~

栏目编辑 / 紫枫



这是上海的夏莉君（女孩子哦~）给紫枫寄来的画像，很喜欢。在这里谢谢小夏了！

NO.1

恐龙危机

二刀斧 周文佳

本期大赏！人物的头发非常有“味道”，服装的质感也被很好的表现了出来。而且人物的表情也刻画的十分生动，确实很不错！是临摹作品哦！

DINO CRISIS



游戏王

二刀斧 周文佳

很有意思的“小四格”，虽然情节很普通，但是人物表情及动作都处理得很好，值得嘉奖！

北京现在应该在下雪吧？不知那些红枫叶还在吗？

人物比例把握得不是很好，另外还得多学习有关着色方面的技巧才行，整个画面缺乏纵深感。很奇怪的，莉安娜为何要摆出这么一个动作呢？

二刀斧 周文佳 莉安娜





写卷——枫 辽宁省——任明

俊秀的面庞、冷静的眼神以及衣襟上盖的那一片黄色的枫叶，整幅作品给人的感觉就好像一张彩卡一样，很不错。再接再厉吧！

枫……

METAL GEAR SOLID

浙江省——王国彬

有其形但缺其神，应该多学习一下把握人物的“印象”。



新疆——马少伟

无题

不用我多说什么了吧？



可爱的莫妮卡

四省——龙钰

画面整体效果营造得不错，可惜整体明暗度次没有把握得当，不然相信会更好。

从未见过如此可爱的奥福卡，不过为什么一定要在她的背后加上这么多的《吸血》蝙蝠呢？



浙江省——孙海宇

看过右边这幅作品之后，相信各位心中一定也是很有感触的吧？想当年……

呃……怎么回事？初号机变成敌了吗？另外好像比图也不大对劲呢……

EVA 2000.11.00

浙江省——孙海宇



2000 GEDOUSHENHUA

北京——郑春明

与画票比起来，似乎人物更能讨好一些，不过略显单调，而且层次感不是很强，不过仍然不失为一幅优秀作业。

很酷的一份台或稿件，不愧是专业人才。



这幅画作的风格很独特

游戏·梦·天堂

文/陈宇文

也许是天堂吧，我也没料到有个“TV-GAME”这个名字都从没见过的人——也就是我，竟会如此痴迷地喜欢上游戏。一切的一切都是由一个星期日的下午而起的。那个下午，无事可干的我搬了一个拥有PS的老友陪去。在我的心目中，对游戏本并没有什么好的印象，皆因为我周围的人以及身边的媒体都把游戏描绘成一种“精神上的海洛因”、无法阻挡的洪水猛兽，因此深受影响的我也对游戏“深恶而痛绝”。但那个下午，就是那个下午让我转变了过来，义无反顾地投入了游戏的怀抱，成了一个不折不扣的游戏迷。

那是我第一次接触的游戏——《FFVII》。当时老友是带着一堆被称之为“舍不得孩子套不着狼”的表情吓人碟片的。天哪，屏幕上那被老友称之为CG的画面叫我差点儿没把脸都贴在电视机上。这，这就是游戏吗？我的心完全被吸引住了。事后我只记得那个下午我抱住了那只好手柄让老友教我玩，而且一个下午我都没再让他碰过手柄。此后我一发而不可收拾，成了老友家的常客。除了《FFVII》外，接触的游戏也渐渐多了起来。对游戏的认识也日渐丰富。此后我便一直沉迷在游戏给我带来的欢乐中。《FFVII》让我体会到了SQUARE宏大的想象，仿佛那不是幻想，而是现实；《GT》让我满足于追求速度的快感；而当我终于能在玩《铁拳》后对老友像八神脚狂笑时；当我玩了《生化危机2》（厚生前夜）后，把老师和同学们当成是丧尸和怪物时……我才发现我已经深深爱上了游戏，它给我带来的乐趣几乎无法用语言来形容。我才知道为什么那么多人爱玩游戏。我想和足球一样，游戏肯定也是那种共同的语言，是我们玩游戏的人的共同语言——天下玩家是一家！

日后的日子里，《游戏机实用技术》走进了我的生活。我也渐渐地对三分天下的日本家用机市场有了明确的认识：独霸一方的索尼，攻取面世的世嘉，昔日强大的任天堂。我也经常地同玩家们大吹特吹：什么家用主机多贵也值，什么游戏又出来了……还时不时对世嘉流些眼泪，也就不就大批任氏的顽固。我还时常一边摩着PS手柄一边为世嘉叹气。

当N+1次从老友家走出来，我终于瞪着血红的眼睛，眯着眼睛（暴走？）对着月亮发誓自己要买一台PS。后面的日子里，我终于明白了一切在网友间很流行的话：天将降PS于你，必先为你俯身，惟你体肤，空之你身……这些日子里我送过传单，买过报纸，为了节省一元钱而不吃早餐……终于，在160天零一个早上，我从某个据说心很黑的人手中接过了心爱的PS。那天我笑得开心极了，其喜悦和我第一次将《FFVII》通关时一样。接下来的日子，PS陪我度过了一段很快乐时光，但我要去面对盗版和正版了。虽然急于玩游戏的我买了一大堆的盗版，但我并不是出自内心的想这样——正版才是我的首选。我总在想要是口袋里的银子也可以使用金币指这么一修改的话，那我将义无反顾地投向正版的阵地。（偷插：废话。）虽然老板总是向我诉苦说没人支持正版，但我却可以想像他卖出一打盗版后那一脸的好商感。也许吧，终有一天我会拿到一盒正版的，即使再有几个月不吃早餐也好，我会手捧着为游戏而跳动的心说我不后悔。我反正也怕道，我终于也有了一点玩正版的自豪感。几个月后，我终于从传说中的黑心怪手中买到了《FFVII》和《FFIX》的正版。

此后除了吃饭和学习，游戏就占了我的全部空闲时间。在《FFVII》里，我睡个不停一次地幻想那近道会从屏幕中飞出来，而且带着作为宠物的召唤兽……也不知是第几次了，我在WE中用

各位，元旦都过得还好吧？这么快就到2001年了，新的一年里杂志也都有了新的变化，《自由谈》的版式也有了些许改动，希望朋友们继续支持！

这次刊登的《游戏·梦·天堂》、《让往昔重现》以及《欢乐童年》描述的都是作者自己与游戏之间深厚的感情：从第一次接触游戏开始，一直到长大至今，仍然对之“情深款款”。这种旁人难以体会的感情我相信在作为“玩家”的大多数心里都十分清楚吧？你有没有和他人（们）类似的经历呢？（说句实话，看到这些文字，紫枫确实回忆起了自己以前作为一个玩家时候的感觉，其实现在想一想，能够做个玩家其实真的是一件很幸福的事情呢……）

对于罗慕的《感悟游戏 爱在游戏》这篇文章，我想有很多人看过之后都会觉得有话要说，无论你是赞同还是反对，都可以告诉我，OK？

看完这期的稿件，紫枫总在想：哪天我也出个题目给大家投稿吧，题目就叫《论英俊潇洒的紫枫》……（老编：来人！把他拖了！）

好了好了，不开玩笑，说正经事：由于版面安排方面的缘故，前两期《自由谈》只有可怜的两个页面，引起了众多读者的不满。在各位朋友们不断施加的强大压力以及紫枫的软磨硬泡之下，终于从素有“铁公鸡”之称的老编手上抢到了四个页面，各位现在应该满意了吧？

当然，四个页面自然不是白给的，既然要了这么多，就一定要办好。你们也都可以把自己的一些好的意见、建议告诉我，这里先谢谢大家的支持了！

罗慕，你的E-mail稿件我都已经收到了，那信你没几次吧，无奈你每次都没有收到……

栏目主持/紫枫

中国国家队捧起大力神杯，口里却只能对着一一次次我希望破败的国家队满口埋怨……（合金装备）中，我又一次被敌人发现，不知是第几次走入绝境地，我总会认为是我的话难能可贵……我甚至梦见自己是“方达内”，而斯摩拿是公主，我逃他追，受不了……这一切的一切，将成为我为将来记忆中一个又一个的缩影，将来我老了，可以写那些玩游戏的后辈们传老罢了：“想当年……”

梦开始的地方必定是梦结束的地方，PS已经准备退居二线了，因为我家不满意的玩游戏又有新的目标——PS2。哈！也许是个梦吧，但谁又没有过去追寻的梦呢？现在我每天起床都要面对着太阳大喊“我要PS2，我要游戏！”（神经错乱？）我知道有一段时间不能再买《游戏机实用技术》，并且要“惟你体肤”，但为了新千年PS2给我带来的鼓励，值！

我有一个梦，我梦见过有一天我在游戏中飞向梦中的游戏天堂。



在玩纸飞机的年代，电子游戏是每一个少年心中最奢侈的愿望。一款游戏在我看来还有些意味的《玛莉》我已不知在朋友家玩过多少遍，但每次都还得靠朋友的帮助，却丝毫不影响 watering 工传给屏幕前的痴情少年的那份快乐。

上大学了，我还是没能舍弃这份感情，在PS行将就木的今天，我并不想将它卖掉，因为我喜欢它，即使它再也出不了软件了，它已有的已足够我回味。陈年老皇历FC仍在我的宿舍的床上，我已经没有任何FC的盘带了，那些曾经占满了我无数日日夜夜的游戏都被我送给了我最近的朋友，它们还有年幼的伙伴们很喜欢，游戏能给你身边的人带来快乐，这其实就是游戏的最大快乐。

以前玩的卡带好一点的差不多要上百元，这在当时的广东（哪怕是现在），也是个让人痛苦的数字。于是想方设法凑钱，7毛钱的早餐费是铁定掏遍了，可是每天上午满眼星斗换来的也仅仅是杯水车薪而已。现在的年轻人为了买礼物、请客，甚至是讨女孩子欢心而去打工，而我当时的“女孩”就是游戏。一个黄毛小子要想打工是不可能的，于是那时去偷偷摸摸——这活儿可仅次于行乞了，但在当时却能用来不菲的收入，价格在1毛线上上下下的易拉罐一天就能给好几个；那时偷偷将工地建设，这是最美妙的了，在那里经常可捡到随处可见的碎砖碎瓦，这可是真正的宝贝，能买到3元钱一斤，是通常捡到的普通砖头了。还记得当时买到的第一个游戏是《魂斗罗》与《双截龙》的。当一卡带，虽然当时也从朋友那里借来玩过多次，但东西是自己的，依旧宝贝。

很多人说现在的小孩最幸福，不用发愁、不愁衣穿，可能是我没经历过以前那种贫穷的年代吧，我总对以前的简单生活怀有好感。我羡慕小孩再也无法想象在家门口的河里游戏捞鱼的生活，再也无法想象石子坚果果树使其种子飘舞而后大叫“蜜蜂来啦”的自娱自乐。

他们也玩游戏，只是在密封的幼儿园里；他们也知道游戏机，只是他们感兴趣的八神神的狞笑和不知火舞的性感以及拿着枪交面时屏幕一阵扫射的快感。每次到机厅见到那些背着沉重书包的红领巾，我真想把他们一一拉出来，对他们说一句：“这些游戏不适合你们。”

现在的光盘软件价格便宜，而我却再也找不回儿时一个游戏通关十几回的热情了。《DQ》漫长又乏味的剧情（不懂日文，又没有如《FF》一样如此多的动画及表现），格斗游戏的复杂操作，《古墓丽影》超令人目眩的3D画面，让我这只高龄的菜鸟感觉很累。偶然有一次见“油桐鸡”报道了KONAMI的《饿狼大作战》，于是立即买回家，后来又借给同学玩，听说那天中午他们手舞足蹈了半天，而得胜者居然跑过来“反炫耀”呢。

以前玩“任天堂”的人都不知道什么是攻略，通常大家遇到了什么难点，商量一下就解决了，即便是《龙珠IV代》里寻找选人那一段和《龙珠IV代》里的卡片组合必杀技，与攻略满天飞的现在相比，以前总是能够经常听到那句主席的话：“自己动手，丰衣足食”。

前段时期为了《幻想传说》的攻略而跑去游戏店问有没有早期的那种小本，老板指着橱窗里排列整齐的厚本攻略说：“现在都买这种，你想攻略啥啊？这是不可能的，你应该先把攻略买回去放着，以后总归有用的。对了，《恐龙危机2》的攻略你买了没有？”我笑着说我基本不看攻略的。老板横说：“像你这样想就不对了，以为爆机就好了，其实里面有很多隐藏模式你都不知道的，只有这攻略上有。”不知为何，忽然心中泛起十分厌恶的感觉，说了声“不必了”就匆匆地离开了。

上大一年那，在上海南京路附近的一个旧电器商店里见到一个少年在紧挨地玩着《小蜜蜂》，我愣住了，呆呆地站在外边看着。

那堆上的记忆啊，你何时又悄悄地回来了？

住在不发达的内地，什么信息都来的比较晚，所以我将《FF IX》通关的时间也很迟。整个过程，我的GF（说是，不是游戏中的召唤兽，是Girl Friend）都愿意在旁观着，并由路通日文的我为她一句句讲解；结果呢，很糟糕，在通关前一段剧情时我因故外出了一段时间，刚得GF在家心急如焚，待我回来，就紧靠拥住我，然后又不停地用拳头砸我——结果藏在《FF IX》的Ending中看到了类似的一幕，让我哭笑不得一整天。

GF是个爱看童话的高个子美眉（比我还高），所以对《FF IX》的剧情什么的着迷得不得了，完全不同于我玩《FF4》时的态度，再加上《FF IX》精美的CG和我高超的“打击”+讲解，她更是每天一大早就把我去玩。为了让她看得明白，游戏时间便是拉到了70小时，结果我被赏得额外买了好多“金碟子嫩宝”。

GF对《FF IX》的“最精美童话”的评价，不仅让我也对《FF IX》有了深刻的认识，更勾起我对自己的童年时代的美好回忆。

小时候住在一家国营汽车运输公司的大院里，由于企业规模较大，众多的邻居中自然有小孩，而我最最好的两个“战友”就是那时的两个小邻居：“冬瓜”和“肥B”。

3岁的我因为父母工作忙，常常是一个人在大院里瞎转悠，挖挖土、打打滚什么的（院中治安极好），虽然每天要学习认字，但日子仍然过得比较自由。（某语：“是空虚吧？”）一日，父亲是领导专车司机，“冬瓜”在院子里找到我，拉我去他家玩，说“肥B”也在（当时他俩都比我大），又说是他父亲带回来一个好玩的“盒子”。一进门，果然是“肥B”正坐在屏幕前，盯着上面一个从未见过的小人和大猴子，手里还摆弄着一支筷子。一进门，果然是“肥B”正坐在屏幕前，盯着上面一个从未见过的小人和大猴子的盒子，大盒子上方形的怪东西，怪东西后面拖着一长条长的尾巴，连接着地上放置的一个极大的红白相间的盒子，大盒子上面还有一块橙黄色的凸起物。

“这是什么啊？”我结结巴巴地问。

“这是游戏机，是‘冬瓜’的老爹带回来的。”“肥B”依然全神贯注，可不一会儿，他又变得一脸沮丧——画面中的一个什么倒下了。

“你也玩玩吧。”“冬瓜”一脸的沮丧。

我接过“肥B”手里的玩意儿，乱摆一通，没想到他俩竟欢呼起来。

我当时才3岁，啥都不懂，连自己过了一天也不晓得，现在自然对那天特别怀念——那毕竟是真正的“红白”啊！（和大刚啊）啊！（上面还有日文标题哩！）

就这么地，我们三人很早就认识了游戏，并由此一发而不可收拾。那时，我们家里的条件都是不错，可以说：“具备了玩游戏机的条件”。随着“冬瓜”父亲不断升职，我们拥有的日文标题的“玩意儿”也不断多

欢乐童年

了起来。后来才明白——那将是“水货”。

我年轻时小，被他们赋予了认为是最简单的任务，比如画里有个箱子怎么开啊之类，几下下来，应该是干了这个，也就是干了大量的RPG，导致（QQ上）总是被我看白文走无和陪她打穿了。我至今清楚记得游戏中那些最难的关卡，我居然一次都没有走就出来了。

“冬瓜”和“肥B”，则主要负责打怪物、升级等部分，尤其是“冬瓜”，一些古老的STG中根本不可能有人想得到的死角都让他找到了，这就是为什么我们从来没见过有人练级速度比他们快的原因。

不过说到三人初次玩RPG，还是在初中的时候，“肥B”拿着一盒他父亲借用的很重的皮带开始的——

“好厉害！”“冬瓜”一手拿着那把钥匙，一手拿着（超级玛莉奥），不停炫耀。

“看看那什么。”我毫不示弱。

“看着不出门来，我只认得一个大写的‘F’，进去后是一个小人，边上一大堆日文。”

“这是那名字。”“冬瓜”说。之后四个小人的名字均为“マママ”“カカカ”之类，他也没人在意。

之后，一个小人出现在一片像是城市的地方——小人的头变得极为硕大。

“小人国！”“肥B”高叫着城市大声，这小子八成是受到了ACT中真实比例的影

响。可越走越进城中，画面一闪，右边四个小人（好像是左边那），另一边是几个穿着花裤子的家伙……

鉴于认识水平的问题，过了几个月才搞明白怎么样才是玩，之后由于剧情和迷宫的复杂（其实应该说这是独具特色），加上BOSS过于变态，半年之后才算勉强通关，其中一些剧情连我都看不懂了算，他俩为了升级更是死搬硬套，到最后一战时，已打了几回歌反的我们和头一次见到游戏的“冬瓜”的爷爷都屏住气盯着，无法预料会出现什么情况。

“冒这种烟能加血。”“冬瓜”指着那黑魔法说。

“哎？这是哪儿来的？”“肥B”突然指着我的笔记（道具收集簿）问。“ママム”，我想不用说我大家也晓得那是什么了吧。

“路边一个最得好评的箱子里给的。”

我的回答立刻就遭来了一阵批评，原因是“肥B”认为“エクスカバー”要好用；幸好过了没多久就通关了——屏幕上的四个小人输了两个，还有一个蹲着，而对面的老怪则缓缓地消失了……

“嗨——”“冬瓜”的爷爷长长地叹了一口气。

RPG史由此成为了我们三人的“正史”，之后的许多RPG均被打穿，其中还有好大一部分都是既没有名气又搞不清楚译名的游戏。

就这么地，以RPG为主，ACT、STG为辅，我们度过了一年又一年，直到94年，许多人家都受到了“下岗”潮的影响，我们家也不例外。由此，我们美妙梦幻的童年才算结束，我也是头一次尝到了离别的痛苦。

那一天，我是赢家，到“冬瓜”那里告别，“冬瓜”与“肥B”站在门口迎接我，说（FF VI）打到一个地方过不去，正好让我上；我摸了一下SPC崭新的机壳后工作起来：这您一个，难缠的BOSS一只，三五分钟给您搞定。片刻之后，屏幕上出现了我终生难忘的感人一幕——主角哭着追赶载着妻儿开向天国的魔列车……

“FC怕我留你纪念吧！”我要离开了。

“冬瓜”递给我一个纸盒——他早就准备好了。他望着我说：“我和‘肥B’不久也要走了。（大金刚）什么的就归他了，我保存我们的笔记本便是了。”

那是个由大本大帐本制成的本子。

……

六年之后，转职已经是打机生涯中的第14个头。那次搬家之后与他们联系仍断，至今我们仍然称那本市“业界”。

每当回想起一幕幕往事，心中便感到无比的满足和幸福——我的童年，是无比快乐的，相对与许多同龄人来讲，就是“童话”，所以我仰望着记忆往事，可是我却不会忘记落在自己的事情——对OF的关怀，对“战友”的支持，对父母的理解以及对自我的严格——我一直记得我这个靠“游戏童年”幸福着的孩子，如果不能自己的努力来回报给我关心我的人，那这多年的游戏我就算是在白玩了；游戏中的无数道理也早已学了；十几年的GAME MASTER也白学了，前半辈子更是白活了。

我有快乐，所以我要让身边的人快乐。

（哎？OF怎么睡着了？还拿着的箱子……）

感悟游戏 爱在游戏

文/罗晶

“游戏”这个词在词典里有两个意思，一是指娱乐活动，二是指玩票。不了指电子游戏的人，很难把“票”同“游戏”这两个词联系起来；了解电子游戏的人也不一定能在游戏中找到爱的真谛。

有人认为玩游戏只是单纯的娱乐——玩玩罢了。我总以为初次接触游戏的人才会有这种想法，可遗憾的是越来越多的老玩家也这样想，为什么？我疑惑了。

当你第一次打翻《魂斗罗》时，当你第一次率领《热血斗魂》夺冠时，当你第一次知道《最终幻想》的时候，当你第一次踏入《仙剑》的迷宮时，曾经拥有片刻的激动吗？那真的是很遥远的记忆了，但那个永恒的瞬间再次深藏于你记忆的珍宝盒中。

然而，这世间污浊的空气早已使你曾经激动的心象上蒙了一层阴霾，这无知的现实早已磨平你曾经空空的棱角。

今天的游戏已不再是你们儿时梦想的天堂，只是你发泄的工具，麻木的放纵，升机，磨粉，按键，关机。然后，高智商才玩的得意洋洋——甚至，只是惨惨的一笑。

“游戏真没的玩了！”

“具备FC的时代。”

“什么国产游戏都比不上《仙剑》”

怀旧吗？当你选择往昔的梦时有否想过游戏为何不再有趣？不再被游戏感动感眼泪？那是因为，你没有对游戏奉献出你诚挚的爱；当你感情澎湃时，FC上的小怪物们都会令你激动不已；当时的感情之泉于那时，再美的画面也只不过是几个多边形的堆砌，再动听的音乐也只能向两片金属摩擦产生阵阵摩擦声。

人长大了，站得高也看得远了，想做什么都可以，想写什么也有理，只是再难得到什么感情。

5代优秀，6代经典，7代进步，8代创新，9代无聊——又有多少老玩家不这样想？有人为新老两代和初亚感动得直哭，你一定在怀疑他/她不是心理变态。太8，那是如泣如诉。

飞出森M的小岛永远不会忘记儿时那棵的那棵老树——即便老树已被雷劈断，已无人惦记，但是我们却如此的怀旧，怀念曾经拥有过的美好岁月。昨天是美好的，而我们为什么不干脆往更美好的今天呢？我们为什么不弄为现在正玩的游戏献出一片真情呢？

《生化危机》的！代是最恐怖的，它至少令我难忘。在《怪物卡卡》中我却找到了人与人之间的真挚的感情。当我听到史帝芬那声清脆的叫声“Father……”，当我看着他倒于乔尔怀中的时候，带给我的是痛苦，是痛苦，是

刻骨铭心的离别之情。这绝不是扛着火炮猛烈轰炸僵尸能体会到的。

曾经飘落在白云的蔚蓝色天空，而今却阴云密布。萧瑟的寒风让你原本澎湃的心归于平静，只有八种那狂妄的笑声还时时刺激着你的心，不让你太沾沾。何不拿起利刃，做走肉，去感受游戏中的一切？在割与刺撞击的花火中，在隆隆的炮声中，在那科技与魔法交融的世界上去用心关注人物的善一行，领略游戏带给你的乐趣。你难道没有勇气去找回失落的激情吗？

《苏木》是牺牲品，80亿——90万，不值。可我却为它付出了许多，也得到了许多。色月登上船时，凉凉的祈祷在我耳边响了好几天。打翻游戏后，由于时差颠倒过来，每每在华灯初上时徘徊于街头。倘若不付出，有怎能理解《苏木》的乐趣？

游戏没有变——不，是变得更好了，人却越来越陌生了。大家现在关注的职业界的发展，是游戏设计的学问，是主机大战的结果。谈起一款游戏，最先想到的是厂商，是画面，音乐，操作。一些充满激情的文章逐渐从游戏媒体上消失了，取而代之的是无休止的硬件分析文章，市场发展展望。激情的人少了，不敢言说了，怕被人骂成弱智，变态。于是，人，真的是越来越少了。

什么是游戏？没有感情的可以互动可以宣泄的纯粹的光影世界。

也许，只有当你打《超时空要塞——可曾记得爱》的最后一天，听着林明美的歌声，才使你心情开着飞行器战斗。——STG的悲哀。

也许，只有《FF》与《DQ》的大名才叫你抱着试试看的的心情去体验幻想世界的爱恨情仇。——日式RPG的悲哀。

也许，只有《Black Isle》的《FALLOUT》才让你知道美式游戏在到处混乱的同时也能反映一些社会问题；《DIABLO》呢？——美式RPG的悲哀。

也许，只有《剑风传奇》与《北斗之拳》的名字和其血腥的杀人场面才会让你尽情享受杀戮的艺术。——ACT的悲哀。

也许，只有对《RR》的激动与对《极品飞车》的赞叹，对世嘉的支持，才会让你有闲心去开车。——RAC的悲哀。

也许，只有“三国”，“大航海”是经典的延续；“星际”是流行的象征，你才会为此去拿手柄，摸鼠标。——SLG的悲哀。

也许，只有《大富翁》的搞笑和出之于《桃太郎电铁》销量喜悦，才会让你去玩休闲游戏。——TAB的悲哀。

也许，只有“生化”的框架与劳拉的情景才会让你端坐于电视和显示器前冒险；也许，只有《DOF》才能令你玩游戏时大汗淋漓；也许，只有《KOF》的新作才会让你重要操作；也许，只有《仙剑2》才会让你对国产游戏稍加关注。也许，你还有更多的“也许”。

某日，在街头听到两位小朋友争论皮卡丘与八神谁更有魅力，言语中有许多我认为非常错误的错误。于是，我想去纠正他们的错误，又无奈。然而我终于选择了沉默。因为我发现我对游戏的感情实在比不上他们。为此，我很惭愧。感情游戏，对它奉献一片真情，才会从游戏中获得更多的财富，不是吗？

你爱她，她就永远是最好最美的。——很简单的道理，现在却很少有人明白。真的。

牵手

文/杨忱

“等待着，我期待着，没有别的，只有那天翱翔的飞翔天空。”
秋凉已经吹起，街头的行人也突然少了很多，天凉了，以往每到这样季节，我便会上天来，迎着微风来到郊外，像魔术师那样寻找踏入天堂中的每一丝金黄。

远离PC，远离Play Station，远离一切有插头的东西……可是现在，为了书本，我远离的画夹，野外，阳光……我就要升入高三了。

新学期就要开始，经过一个暑假的“假体”，我对于白天起床变得极其不适应（因为通常在夜深人静的时候睡醒，而白天天里，我只和晚上一起讨论梵高和毕加索。），但这一天是报到，好不容易找到新家，一看名单，心中一阵凄凉，该走的全走了，不该走的也走了，不过名单上也多了不少陌生的名字，打听后才知，原来是外校转来的。

看着那些用种种方法进入“快班”的人，我也只能无奈，不过阳光依旧温暖，我靠着阳台，把全身浸在阳光之中，眼前开始浮现，王菲那首《eyes on me》闪过了，似乎预示着一个新的幻想。忽然间，一个熟悉的身影在我面前闪过，谁？是嘉莉特吗？我努力的睁大眼睛，望着那一对似曾相识的眼眸——她们竟是如此的相似。不，这绝对是不可能的，我并不是希坦，这里也不是《FINAL FANTASY IX》的世界，没有魔法，没有城堡，也没有飞空艇……但我确的确那个酷似嘉莉特的女孩吸引了我。

理智告诉我，我有很多事要做，我有我的学业，而且就算在同一所学校，再一次遇见她的机会也只有百分之二。

带着遗憾，我又一次回到教室，正当我还是在想班主任是哪个老师的时候，又是那个可爱的女孩，她竟然还是转学生中的一个……

很快，我就知道了她的名字，strawberry。
新学期就这样开始了，到了高三功课越来越繁重，每天都是满一色新的资料，一天下来，就只想往床上躺。虽然和strawberry在一个班级，却很少说话，繁重的功课使我疏远这一切，可是在我心中还记着一个名字，一个美丽的故事。

开学以后的第一期黑板报又要开始制作了，当然少不了画“报头”，

而这个任务自然落在我的肩上，中午没什么作业，我想反正闲着也是闲着，就早点画吧。虽然教室里人声嘈杂，但我依然快速地向报头的外框，画着画着，身后泛起一阵异样的感觉，好像有人一直在盯着我，猛一回头，正对着我的是那一对熟悉的眼眸，瞪得大大的。我一下子惊呆了，怎么都没有想到她竟然会在这里看我画画，我的脸刷地就红了，可她却大方地冲我一笑，就跑到黑板前抄起了文章，原来她也是出黑板报的。她的粉笔字的横很漂亮，我呆呆地看着她那专注的神情，不自觉地想起了王菲的《eyes on me》。

此后，我们的话渐渐地多了起来，我对她也越来越了解，她是一个很好的女孩：开朗、率直、纯真。于是，我跟她讲我最喜爱的《最终幻想》，嘉莉特和希坦的故事……我发现我脑海中全都是她的音容笑貌，她渐渐地与我心中的嘉莉特合二为一了，我深信她就是我寻找的嘉莉特。

可我此时的内心十分矛盾，明年就要高考，现在的学习也很紧张，我该不该……

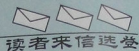
不容我多想，国庆节要到了，可我却却一点也高兴不起来，仅仅五天的假期也被一大叠试卷淹没。不过即使是作业再多，我也一定会抽空出去玩一天，当然也有她。

走在她的身旁，我的心情很沉重，内心依然很矛盾，而她还是像以前一样有说有笑。此时，我恨自己真没用，这么一点决心都下不了。时间过得真快，游乐场里已经亮起了五颜六色的霓虹，广场上的文艺汇演也已经开始，望着灯光下恢弘的舞台，望着身边的她，我似乎又看见了她和希坦在一起，放弃了象征权利的水晶，扑向了心爱的他……于是，我不再犹豫，我轻唤了一声“strawberry”，然后我坚定地牵住了她的手……

我等待着 我期待着 没有别的 只有那天翱翔的飞翔天空

鬼火自由谈

读编往来



读者来信选登

* 遭遇深情铁杆诀别宣言 *

我发了好多期调查表了（还有20期吧！但我从来没被抽中过，发了那么多期调查表，也发了很多钱（12元+20+240元），但结果如此惨淡，先前的写信、登的建议也没有得到杂志社的回应，我已心灰意冷，这次是最后一次填写调查表了！以后不想再浪费时间与金钱了，从下一期开始我选择快乐地退出，不再花那12元了，从此不再令自己伤心了，你们也别再这样快乐地退出，我很高兴，但对不起，我不能再帮你们继续走了，我那颗的心再也经不起痛苦，只能走你们一路走吧！买了20期杂志，多少有些感情，很舍不得，但一想起所受的伤害，我还是决定走了！

广西 瑶族

这个，这个……那个，其实……唉！我说说大伙，班朋友，班大帮，让你伤心也是我一生的痛！……
曾经，有20份真诚的调查表在我的面前……
我想，这一句话我还是不用说完了，大家一定知道后面的句式，自己去发挥吧。

总之，没有抽中你是运气使然吧，至于回信，那真的是铁证如山无可辩驳，是我们没把工作做好，虽然无可辩驳，可是还是请先让我说明一下情况。现在，以我们的人力，如果给大家全部回信可是要累死了，毕竟杂志的内容才是重点啊！因为我们应该花更多的力气在杂志的内容上，这样才得对得起每一个买杂志的读者，我们一般是不会大量回信的，但每一期每个小编都会给部分读者写回信，表达一下对读者关心杂志的感谢。这个月本来应该来一次大行动，给每一期来信的，要求回信的读者都回一封信，表达我们对读者的感谢，奈何忙到底，眼看又要截稿了，可是这个大行动仍未实行。新的一年，新的一期，很多事都要照顾到，但在回信方面没能照顾到读者的感情，这是我们的失误。请再给我们一个改过自新的机会吧！我就拿起笔，把对你的歉疚写下来，把对你的感谢写下来。我们，是珍惜每一个读者的，愧疚的邪魔天使

* 遭遇受教育统治魔王 *

亲爱的编辑：

你好！

这是第一次给你写信，但是我对你们的爱戴是从双月刊就开始了。早吧！（哈！！心是确实！真的实话：我从第一期就买了！为今天才给你小编来信！说实话自己心中也没底，不知道该提点什么事来，但从1~25都看过了，我想我也该发一发言了，什么？不接受？不要紧，不接受批评就找“董编辑”吧！哈……众小编同时倒地！数了数，最少少了一个！D·S上哪儿了？

这时，只见D·S从办公桌的抽屉里爬了出来，“不会吧……”D·S望着周围不停地嘟囔着。

D·S：“唉！大师贵姓，怕烦烦吧。”

我把推开门D·S的手，开始着力，D·S記事不妙，马上跳下来跪，”啊！看你这一副嘴脸，敢欺你一马，”随后我用魔法大棒将众小编制服，但是每个人中了我的生死符，从此以后由我统治的高塔历史翻开了新的篇章，哈哈……

紫枫：“大人，请过目。”

“什么！这就是你的文章，”反鞭高高点一样打在紫枫身上，其他小编看在那里，痛在脸上，喜在心里。

可是，好景不长，一年之后的我爱教皇式的统治终于被推翻，可惜！可惜！这一切都是D·S造成的！不过，他虽然将我赶下了台，他自己也承认从世间消失了，D·S用他的时光机回到过去改变了历史，最后他就消失在人群中……
时光流走。

……

一年后的今天，一个阳光明媚的日子，他回来了！“他回来了！”众小编一阵欢呼。

706 D·S

* 遭遇绝对自恋狂人 *

近日D·S收到了一封爆关信件，编辑部全体（除了D·S以外）都对来信的读者深表感谢，因为它不只是一个真实性情的读者，也是一个幽默的玩家，是一个能够快乐的“超越美丽无敌”的符号，他在众小编累的时候给大家带来快乐。

以下是他信件全文，邪魔天使不敢私藏，登出来与诸位同享。

D·S：

不知你为什么会选这个名字，不要告诉我你和那个自称绝对自恋的这货物种不一样，或许他更超越美丽吧！因为只有我才是超越美丽无敌的符号，英雄豪杰，霸道，霸道……他们活着只为看着我她们一人，霸者，霸道……好了，废话不说那么多，我是很欣赏你这个人，不要乱说，怎么乱说，总想着你写的东西是一种享受，一轻的读物，总是得享受的，路性直接告诉我，你写的《机战》没别的不时有一些幽默的调侃在其中，而且看了之后总有一种想打人的冲动……

不过我真的很喜欢你写的东西，希望以后D·S版上有什么大作，希望能由你来写。

嗯……好了，结束一段的灯光，月亮，美女……超越美丽无敌的符号某人登场了！D·S你勇敢在版面你是机战之王，你不知道我是机战之神，ACT之王，ACT之王……

我是游戏的主人！！我是如此的完美无暇，我简直就是全能的神……

绝对美丽，天下无双，绝世高手，钱一天二，天上天下唯我独尊……

PS：看了以后感觉怎样？不爽，不欢喜？敢来找我啊！飞到地狱去……

哈哈……哈哈……

本来D·S对自己很有信心，但是看过了这封信之后，信心就在爆炸了！好在超越美丽的无敌帅哥在信中顺带“夸奖”了D·S的幽默，不然我们就要为D·S降半旗了。
说说实话，我心里对D·S佩服得发狂。为什么有这么多人崇拜“两效”D·S！！！

哈哈，这一篇我绝对喜欢！不过没有调戏我，是不是不重视我呢？我严正抗议！以后请别闹人的时候请在捎上我！我邪魔天使要在故事里当主角！不然……



栏目主持 / 邪魔天使

热血建议篇

北京唐亚建议：1.可否给杂志来一句口号，像SONY的“所有游戏在这里集结”之类的。

2.可否请小编以漫画形式露一露脸？在幕后大辛苦。

3.“实用技术”和“几年几月”几个字大小不规则，且更使我百思不得其解的是“某年某月”下面那半张光盘。土星、DC正版光盘读取面为银色，PS、PS2正版光盘读取面为深蓝色，NGC白金黄色，XBOX的我不知道，大概封面这张是淡青色？

4.封面彩图应用游戏公司的宣传海报，譬如本期封三。

5.应更加重视新闻和游戏文化的力度，这是读者最关心的。（研究中心）也该适时换换口味，如《山脊赛车W》或《F355》，总之

能整日都是足球吧！

编复：1.我们编辑部有一句口号：“努力工作拼命玩。”不知道你喜欢不喜欢。

2.这个建议非常好，我们请专业CD版插图师ED给每一个小编写了Q版形像，不知大家是否喜欢，可以在调查表里提一下建议。

3.制作时没考虑到要对原盘放主机的光盘，就仅仅是代表一个光盘而已。

4.这期封面是请插画师画的，你喜欢吗？

5.正在力求改进，请看后面的编辑部公告。

广州周继斌建议：希望你们能在各地开分部，与各地的玩家多点交流，我想你们很快会成为国内游戏杂志的“一哥”。

编复：能在各地开分部当然好，不过短期内是不可能的，现在正在招各地编委，希望可以建立起各地的联络中心。

南京左全建议：贵刊，不管是从包装到内容，还是从内页到包装，都可以说是国内游戏杂志中比较好的啦，1不能用“最好”，不然没得进步了，1不是有句话说“没有最好只有更好”吗？以上的都是些看法，下面写了几点建议：1送我点礼品，2多加几张彩，3如果你们那儿缺人的话，记得叫上我呀！我会好好干，还会……

编复：1.不敢行啊。
2.暂时这加不了，成本压力挺大的。
3.我们这儿缺人，正在招呢，请寄来简历及应聘文章。

油细鸡食后感

浙江孙佳宇有感而发：自从我7月份买杂志以来，对“油细鸡”的好感直线上升，并连带着小编的“光荣事迹”也略知一二，在各位小编中最让我敬佩的是慕容非。（QQ#），记得两篇超大作超长攻略是他做的，想起那都是熬夜打机，咳……たいへんですね，本为读者一劳永逸，但玉有瑕疵，还是有一点点不完美（罗友沙龙）做得不够精确，毕竟我们读者不是为了看人家的事，还有攻略始终不能控制份量（机战A）太多，（DQ#）太少，不过这也不能怪慕容非，慕容非迫于压力不得不向“街机战士”低头，总的来讲，瑕不掩瑜。

慕容非回复：感动！这段文字出现在慕容非的桌面上时，刚好是慕容非最需要鼓励和安慰的时候！巴士之内完成了两篇可怕的攻略，就是写了5万多字，完成的时候慕容非坐在椅子上发呆，忽然想起了当年在软众聊天室最常用的聊天表情——“那一刻，心跳小憩”觉得自己就像那样一样！（“心跳”是慕容非的昵称之一，但绝对是又不对的那一个！）

现在慕容非的手指已经僵硬了，每天饭后的半小时“97”，连经典典的超杀都发不出，唉！玩完。

几位写他的读者，可能要过一段时间我才能回信，在此道歉。

谢谢所有的读者。

北京赵蓬十分生气：贴印花的点子出谁的呢？又想参加抽奖又不想损坏杂志，结果就买了两本……如果读者都照死了怎么办？不能想个更好的办法吗？贵刊调查表与杂志分开的做法我非常赞赏，就是因为不再损坏杂志，这次又怎么了？

GOUKI回复：贴印花确是在杂志上的确是

我的主意，这个做法的前提是“希望真正喜欢MGS的玩家有机会得到这张OVD”，如果将印花印在调查表上，那样只要调查表的读者就都有获得OVD的机会……这就违背自己的初衷了。就目前收到的调查表来看，当然有对MGS不感冒的玩家，这样一来抽奖的范围不就相对缩小了？不过将印花直接印在杂志的做法的确不妥，我们会改正的。

北京金星有些疑虑：编委会成立之后就不需要众人的心声了吗？由于金星不上对游戏精通，所以自知无法加入编委会，但金星有对杂志发展的个人看法，不知写后是否有人理会。

编复：当然还需要众人的心声！当然会有人理会大家的看法！请大家一如既往地写话，我们不会忘了杂志的根本！读者的心声就是我们的命脉呀！不过，命长真多！一下子可执行不完，只有一个一个地完成吧。

湖北李明热情很高：我可以投稿吗？你们需要OC上什么游戏的攻略或研究？电子信件投稿行吗？D-S的《游戏动漫画》需要什么样的投稿？漫画、漫画家，我很想帮D-S，有稿费吗？我可以帮你们做点什么呢？D-S有自己的电子邮箱和OC吗？能不能告诉我？谢谢！

D-S回复：当然可以投稿，我们非常欢迎。用电子邮件投稿是小编最喜欢的，不过普通信件也很好。记得在电子邮箱填写信件

中注明你的邮编和通信地址以便发稿费。D-S的《游戏动漫画》投稿范围是所有曾经推出过游戏的动漫作品，题材不限，字数不限，有稿费。电子邮箱的地址为：gamedoc@public.szptt.net.cn。

江苏左全非常关心众小读者，没有什么问题提，不过顺便问一下，众小编一天吃几顿饭？

编复：我都是每天吃两顿：钱多的时候吃6顿，钱少的时候吃2顿，没钱的时候不吃。SOUL的时候是：时多时吃5顿，时少时吃2顿，没钱的时候不吃。GOUKI的时候是：忙的时候吃5顿，不忙的时候吃2顿，超忙的时候不吃。

广州叶伟明又问打：杂志做得越来越好，做为忠实读者的我们自然很高兴，每月送价值12元绝对是超值的！但此事我觉得有一块大败笔——《探伙士》的标题画面需要占一整版吗？用这一版介绍两个新游戏或写多篇特稿不是更好吗？你们一边喊要在112页中给读者最好的，一边却浪费金钱，愿何在？

编复：谢谢作明兄夸奖！至于《探伙士》那一整版的标题画面，是觉得好看，大家也许会觉得放上去的。不觉得那么大一幅很好看吗？有的读者要求我们多放一些大幅的图片啊！不过，你的意见也很重要，我们以后要是放大幅的图片一定慎重选择，力争让大家都喜欢。

第25期读者调查表抽奖名单

桂林	李勇	南京	罗俊	重庆	王健
广州	潘伟杰	武汉	朱洪	武昌	李锐
广州	李成君	南京	陈晚峰	苏州	斯奇
武汉	李松	南昌	陈峰	南昌	李洋
武汉	曹晓伟	柳州	康强	南昌	何文
武汉	程云飞	上海	黄阳	北京	王宇光
广州	唐宇峰	上海	叶飞	深圳	何明
广州	唐宇峰	汕头	陈一帆	南昌	李俊
北京	唐宇峰	厦门	苏强	福州	张阳
上海	曹浩明	成都	曹强	武汉	潘可
杭州	程晓强				

start

玩友沙龙——觉醒计划静静展开……

由于课堂上对沙龙的声讨声越来越高，眼看着小小的沙龙就要被彻底平压在废墟地底了。这样怎么向一直以来对本栏目寄予厚望的会员们交待呢？而个人物像也是解决不了问题的……

在这个需要买单、拒绝例子原则、强大后盾护航的——一个天下人蔑视、不可战胜天下人的——多特别客特别制、真人真事真实社的

——朝歌慕心，笑傲江湖的——
——那一群那一群的心
少年英雄——慕容菲从人群中佳佳走出……
——那一群那一群的心
中闪过念乱头，真人的脸……小时碎的花……自己的伤……大学
的同学……栏目办起来的初衷……
……慕容菲在心里对自己说，
好，切入正题。

OK!

沙龙的简单规则

加入:

目前不会有其它限制，只要你按照下面的资料格式将自己的资料寄来给我就可以，请尽量不要使用一寸照片，并请务必在照片背面再写一次“姓名”！当然因为每期的来信都会有很多，不可能全部登出，筛选的依据就是资料的代表性和可观赏性了，因为杂志毕竟是给所有的读者看的，我们也要对非会员负责。

活动:

目前的条件还不能进行实质性的沙龙活动，只限纸上谈兵(苦笑)。目前还是以“传说”为主吧，朋友们有任何建议或者看法都欢迎同我们联系，考虑增加的项目，会有和会员们的交流内容，但是我有一个想法就是想要能够促进玩友之间的交流，使国内的玩家能够互通有无，解决一些攻关中比较麻烦的问题等等。

COME

我决定以愿意增加每期连载的会员数量，用那非常期待在特定游戏方面有所研究的高手加入沙龙，目的是遇到一些爱玩小游戏也不懂的难处时能够有可以请教的人，大陆险字亦，真正的高手连游戏都不玩出名，嘛，慕容菲又不能到处去虚空三顾茅庐，真是头疼的问题呀！大家支持一下吧，毕竟天下没有免费的午餐！来报吧！来报吧！玩友沙龙“RPG”“ETG”等等的新规范围的大支持在尚待招手……

编号 000115

姓名 CGLW

性别 纯男人

其他(别号)流星G (左起 武鹏 高阳)

性 林鹏 曹梦亮)

GAME 真言:你病了么? (KOF战中胜负说的很响)

拥有的主机 PS GBF GB MD

喜欢或擅长的游戏类型 纯游戏

联系方式 山东省烟台市芝罘区世回光镇祥尧小区一街66号-13号



编号 000116

姓名 印成伟

性别 男

生日 1982-09-03

其它(别号) YCW - Valentine

GAME 真言: 呵死 me 了!

玩龄 3年

拥有的主机 很希望有，但没有。

喜欢或擅长的游戏类型 AVG

最喜爱的游戏 生化系列

业余爱好 看电影 收集邮票 珍藏各类海报、漫画、小说(改变游戏)。

联系方式 浙江省宁波市鄞家一村海甬楼3楼70号204

邮编 315040

电话 0674-7379030



(BIO) 我愿为你生化!

结仇家

“最精彩的第一个小游戏是《耻辱》”。现在我要开始的时候，结仇家成了《生化危机》的片头动画。“不管当时你懂得不知道把自己往哪藏。(……)这上站满了”。“我过去还是偷偷摸摸从橱柜里感受那种万全刺激”。“慕容菲：以后千万记住，不要做《耻辱》是男! 会被人像你的目光看见的，现在那流行……”

我家

哈!又在论坛中忽悠呢

又是结仇家

LEF! 只守空家打兵! (因为懒得懒得准备)——行了——终于睡掉了——(……)心说LEF! 再死! ——《生化危机》——“有没有发现了——知道什么是啥了?(……)海海海……”——“一年在干，干嘛不……”

结婚家

“我当然不会轻易放弃LEF! 的执着了。”向同学借了PELLETTI 的卡(……)这个卡(……)就走了吧”。此后就再在LEF! 于版中玩。

总结

对“生化”两字很敏感。“不过现在我已经玩了《生化》《生化》《生化》《生化》……”结仇家——一个很有才、无限想象力的编辑，让我很佩服。他，他，他，他，他……”

游戏诊所

《阿诺》终于升级为《游戏诊所》，请大家鼓掌！不过记者在调查会上提的问题越来越多，众小虫不能一一作答，请各位方的大家根据外面的文化把地址，外张内弛，然后名字写到诊所来，并把自己的通信地址写明，我们会综合考虑最新一期的内容。
 半年会评出了半年度“游戏达人”赠送礼品，请各位达人不要骄傲。
 诊所地址：广州市天河区邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社 (730001)
 诊所 EMAIL: game4p@public.szpt.net.cn

会诊室

广西强问：1.《KOF2000》会移植到家用机吗？《合金弹头2》、《合金弹头3》呢？

2.《超机战0》DC版还会出吗？以后还有机战作品吗？
 3.PS2何时会降价，会降多少？DC正版碟何处有售？

编委：《KOF2000》目前没有移植家用机的计划，只是在2000年12月20日会出PS2、GBC手机版，不过《KOF2000》移植PS2、DC的机会还是很大的，不过移植到哪个平台也得等到2001年春季的时候才会在家用机上登场，《合金弹头3》基本上已经不会再移植到家用机上了，因为它的版权费《合金弹头X》将在2001年1月25日发售归《合金弹头2》、《合金弹头3》单行版权就不会很大，毕竟卖回给了，有可能就会合并。
 2.当然，当然会出，具体什么时候得看中田信彦了，他的作品是PS2和GBC的移植，一定会出，但移植系统将会全新的，只能靠移植，机战的操作肯定会有变化的。
 3.PS2的最新型号PS2E(18000)型已经上市，价格比无线版高一倍，价格还是2990日元（详见下期新闻）因此短期内降价的机会不会很大，毕竟是在陪着索尼，欧美都降价，中国都降价？DC正版碟本来在国内就不多见，再加上目前DC版缺货，要想买到正版的机战只能去日本玩家了，这就是因为国内游戏市场畸形发展，导致价格也不可能在低价格的产业比重，想现在国内多数玩家的已经养成了“双盘组”，而在正好赶上游戏的玩家已经越来越少了，其次即使是在日本这样游戏业发达的国家，玩家平均每一款游戏软件数量也就在二十款左右，他们就是玩游戏，而不是收藏软件片。

贵州韦强问：PS主机的“金手指”是否适用于PS2主机，PS2主机是否支持“金手指”功能？再有就是PS2的记忆卡大致的价格是多少？
 编委：PS主机的“金手指”不适用于PS2主机，并且目前PS2还没有“金手指”可以使用，PS2记忆卡的价格为3800日元，大概人民币390元左右。
 上海徐德鑫问：本期前期组击里介绍的《保镖》，说是全屏抗锯齿，是真的吗？前几期不是有文章报道PS2的GS图形处理器不能全屏抗锯齿吗？这是怎么回事？
 编委：即使PS2不能硬件抗锯齿，软件厂商也可以用他们自己的技术手段来解决问题。

广东庆宇问：PS出完《永恒传说》与《射雕英雄传》之后，还有什么值得期待的作品吗？史克威尔在PS上还会有游戏推出吗？
 编委：《女神异闻录》2001年1月发售，还有新的《恶魔城》(未完)，而《机中传说》会在3月发售，《合金弹头3》会在1月25日发售，史克威尔一般都不会在PS上推出新游戏了。

福建曾峻海问：我《莎木》打了两遍，但不知《莎木》二字是什么意思，请回答。回答不了说明你们无知！
 编委：《莎木》二字的“木”就是16位也是日式风格，但相信与今后的游戏会有很大的关系，因为《莎木》这款游戏是集合命名在《宝贝》和《宝贝》的《莎木》一集，而《宝贝》的命名，它本身就是集合“宝贝”两个字来的，但是铃木裕先生还是定名为《莎木》，这个问题就是游戏的根本而把这个游戏命名为“宝贝”的游戏就都有的时候了……以下有日本网友说：“游戏以中国为背景，所以最后我们都希望这款游戏能一个比较中国化的名字，最好带

有亚洲(宝贝)”，不过最后还是使用了《莎木》这个名字”，不过小编还是觉得这个名字感到有些别扭（再穿+（铃木）裕+《莎木》）

湖南简文问：在《心跳回忆》中，每次都会进行课外补习，每次都会与发展进行斗争，在斗争过后你会得到战利品和经验，但这些都对游戏发展并没有好处，请问是什么原因？

编委：《心跳回忆》中，每次进行课外补习时，遇上与野野澄斗争的事情，在战斗过后可以得到战利品和经验，这其实和游戏的发展并没有什么关系，因为在第三学年，玩家可以与野野澄斗争之间的特殊事件，使得各种事件系统，在第三学年与野野澄斗争时可以得到“英雄徽章”，大幅提升和野野澄斗争的好感度。

上海刘伟问：1.6FF IX 通关了3遍仍未拿到奥丁，何解？
 2.《兽王》若在过去世界少拿一块石板(如神の山)，任务失败，回到现实后如何再得到？(别教我们SL大法！)

编委：1.游戏的“多一步多一步”了吗？没有的话再去看游戏的攻略，知道这种游戏玩过去的道理。
 2.《兽王》的“多一步多一步”了吗？没有的话再去看游戏的攻略，知道这种游戏玩过去的道理。

四川涂展问：1.《MGS》中评级评定的标准是什么？《MGS》以上的标准 2.不知贵刊抽奖机率如何，我想要《MSG2》的DVD光盘。
 编委：1.《MGS》的研究有许多标准，但每个都不一样，有的标准是看年龄“180 2000”的年龄了，不使用地图等等，3小时再通关，就发两次光盘以下，各款数25名以下，使用军械最多1个，不通关，以上游戏的评测方法来计算，中奖机率为一到十的几率是《MGS2》的这款游戏就发碟了。

广东陈振问：《DOAZ》的人物是谁？
 编委：《DOAZ》的人物是由TEAM HENRI制作的员工或原设计的，具体的姓名目前还未知。

江苏李宏问：《合金装备》(当然是PS版)DISK1中有一段选项对话框迫使边杀边的行动，可我怎么样也只能上到20层，敌人太多，无法过关，请问有何过关方法或是捷径。
 编委：别自暴自弃，不相信自己会输给电脑敌人啦！

吉林高伟问：1.《梦幻之星网络版》既然是通过互联网连接，那么国内会有其服务器，2.哪里能买到VMS与PC的连接。(我住大连) 还有，哪有VMS记忆下载？
 编委：1.《梦幻之星网络版》这款游戏在国内的在线游戏肯定没有，2.一般在网研论坛上已经提到了VMS与PC的连接，就是一些游戏的论坛，下载网站很多，玩家可以通过网上“搜索”，“链接”等类型的网路服务获得。

北京武迪问：家用机在我国有前途吗？我一直在PC上用模拟器玩游戏游玩，家用机是不是很昂贵？我的PC一直在玩，而MD已经牺牲两台了，FC更是不计其数，因此不敢买PS等。

编委：不过你的光驱并不是一直在为你工作吧？换了几个了？一起来说，家用机坏的比例比大部分，换一个就用了，买家用机就看下的盒子能买几个光驱了。

广西陆琦问：1. 电脑游戏《半条命》是否会在家用机上出现？2. XBOX发售后，是否有中文游戏？3. 用XBOX可玩电脑上的游戏吗？4. PSONE 带液晶显示屏售价是多少元？

编委：《半条命》将会在PS2上登陆，不过肯定的是美国，目前还没有消息。2. 就目前国内几家知名游戏软件商对于家用主机的态度来看，XBOX推出中国人自己的中文游戏机会很高，3. XBOX上绝对会有电脑游戏的移植作，但不能保证所有电脑的游戏都能移植过去。

上海陈斌问：KONAMI 是否会在 XBOX 上推出《WINNING ELEVEN》系列？

编委：这要看索尼了，以微软与《WWE》系列在欧洲的名气，就会是很大的。

北京李宇问：1.《恐龙危机2》爆机后，我只能买两个一代的人物及坦克，要想买恐龙是否要在游戏中多打恐龙再一遍？

2.《天诛2》第1关我就不知怎么进行了。

编委：1. 不用第24期杂志上有一代的人物，第一关实际上是一个训练关卡，只要注意游戏的节奏，过关就很简单了。

四川卢旭问：我玩《恐龙危机2》打EASY、NORMAL得S级爆机N次了，怎么还是没有恐龙打打模式！莫非非要HARD得S级后才会出现吗？如何能打出奖励武器？

编委：要在游戏结束后购买恐龙才会出现，EASY、NORMAL时就没有奖励武器，只有打完成武器无条件的奖励，前提条件是拿齐全部的“SAGE PIE”。

云南李力问：1. 我的PS5501已经很久了，有时能读出碟，我应

候诊室

河北宋国问：

玩PS上的《Wild Arm 2》时刚收了第4个主角（那个会操纵亚精灵的法师）之后对她进行“试炼”时，那个迷宫的BOSS老吐血，无法对付，不知为何，盼赐教：

广西刘静慧问：

手中拿着一朵菊花，一片片地抛下花瓣，有，没有，有，没有……有了！有了！《幻想传说》中，去了时间机器那里N次了，选项都只有两项（攻略上写第3项才是得到光之精灵），还有毛一丁了轨道到XX层时，就下不去了，以至于多人的最终武器，最终奥义，去暗之洞窟的必要道具都得不到。

广西林俊宏问：

《FFK》吉坦带了水晶去救同伴时，库杰偷走了水晶，艾柯被抓住，这时吉坦他们坐上飞空艇去追的，可是我找了很久仍不知飞空艇在哪里。

重庆王正刚问：

《寄生前夜2》如何打出完美结局，以及阿亚如何能得到《最终幻想X》中斯考尔用的枪刀？

北京韩亿夏问：

《最终幻想战略版》中黑魔法室各层出口在哪里，隐藏最终幻兽如何拿到？在《高达基连之野望》中如何使用奥古或新吉翁（夏亚）？

广东卢金祥问：

《恶魔城》PS地图完成率为最高多少？最难发现的密室在哪？（我是东巴）众塔开门之咒语从何处可取，“知惠之塔”上方巨石如何破之？XXX洞里画一人要画的指轮何处可得？

广东麦锦利问：

《心跳回忆2》中如何使八重不转校？

四川陈竹问：

怎样才能合成《FFK》中的究极武器（不再拿手指）MGS的VR盒打到百分之几时会有道具出现，并可使用，我目前打到了56%，仍然没有，

怎样培养？

2. DC 在一年内可能降到多少钱？

编委：建议从任天堂一个游戏入手，这其实是在保本主机的一部分，另外不使用的则应该让给员工，减少所有开发者的使用。

2. 目前市场上主机的价格已经非常稳定，又有许多游戏性很高的好作品，建议早买早玩。

天津杨华问：1. 为什么PS2的原版盘普遍比DC的原版盘价格高一大概？

2. DC今后的“大作”还有什么？值得买正版吗？

3.《永恒之阿卡迪亚》限定版CD？普通版的几张？

编委：1. 这个问题你要去问厂家了，根据我们的了解，最主要的因素就是PS2主机在日本（任天堂）的占有率要高于DC，所以相应地PS2游戏软件的价格也要高于DC。

2. DC今后的大作多多，建议看我们的《游戏杂志》杂志，比如近期的《生化危机一代》、《鬼武者》、《鬼泣》、《S.T.A.L.K.E.R.》、《原爆 二重 香港》、《怪物大冒险》、《S.T.A.L.K.E.R.》、《怪物猎人》、《使命召唤》、《使命召唤2》、《使命召唤3》、《使命召唤4》等等，这些游戏都是顶尖大作，其它不存在“值不值得买正版”的问题，你不必特别买正版，PS2主机怎么样？

3.《永恒之阿卡迪亚》限定版和普通版一样，都是两张CD-ROM，不同之处在于限定版会附送游戏中的一幕，三个公仔，一册手册和一盒背景资料设定集，以及大型超豪华“艺术设定”光盘盒。

北京温阳问：《MGS》到底有多少个隐藏物品？《MGS》里的照相机到底有什么用？

编委：《MGS》的隐藏物品就是限制道具，无盾牌的地图以及相机三种，照相机可以拍下游戏中你可以看到的任何场景，不过一张照片需要2分钟的记录，准备几亿个空间存放。

上海雷宋军问：

《PAC-MAN WORLD》我打穿了所有的门，教了4个老豆豆子和1条狗，可我进不了最后一扇门，百思不得其解，特求教于天下玩友。

上海张汉卿问：

FC的《勇者斗恶龙》中，拿到能打开监狱门的钥匙后，到了一个城堡，该城的国王被妖怪俘虏，在地牢中听说在南方的高空中有“卜卜的镜”，不知该如何去拿，进入后找不到，望高人指点。

情乐胡冲峰问：

是让我问问题吗？好！我就不客气了！《幻想水浒传2》中，忍者之里具体地点在哪里，风之羽的那个人具体在哪里？应如何交易才能使交易高的5000元减免？谢谢！

昆明曾毅问：

《异度装甲》DISK1中到了古代神跟顶层敌人袭击后，路口被堵，无法回到下层去打开开关，使门打开，怎么办？

武汉许礼祥问：

本人玩《极速危机》（又译为《追击特技》或《午夜列车》）至最后一关，应分开火车车头及车身会与最终BOSS决战，但本人始终找不到分开的开关。（本人自信前面是按真实结局玩的。）另外，有人能告诉我如何才能打败《武士之刃2》中两个流派的最终BOSS吗？

大同于毓瑜问：

《时空之轮2》中一处要到“墓草堂之塔”（home world）给女博士找“生命之辉”，但怎么绕也进不到沼泽内部，请问如何解决？不是就是如何收集全部44位队员？

天津吕瑞问：

《游戏王-被封印的记忆》（PS）中，在密码模式中怎样弹出卡片，每张卡片的密码是什么？我已有很多重章，但苦于无密码，请大神帮帮忙。

厦门潘昌宇问：

《X战警时代4》中赫德兰瑞为角色，在东京古城进入大板城，城门打开后，有个和商贾“天帝之形”，怎么办？玩了两周卡在在此处，为什么在非洲只能找到一个“霸者之证”？

请瞧瞧,现在各位玩家果然首战,各家独门“绝活”纷纷入手“火热秘技”。现在可是“秘技满天飞”,虽说许多“秘技”可能是老游戏了,但这又如何呢,我们是玩游戏,享受游戏性,并不是为了要记新谜。各位对“火热秘技”的关怀、爱护,SOUL一定会铭记在心……的。多谢、多谢,咱们下次再见了……(众报愕者:……,回来!差点让你给骗了,快,“奖品盒”!)……)

SUPER MARIO BROS DX GBC

两个隐藏 MINI GAME

只要在 MARIO 模式中取得 10 万以上,就会出现“MARIO BROS DX”这个 MINI GAME,假如取得 30 万以上的话,就会出现一个跟丢赛那的 MINI GAME。

无限号码

当看到两只乌龟时,只要把它们一只顶开,一只跳过,就会像进洞门一样,当然也会加分。

广东佛山 冯浩

筋肉人传 GBC

隐藏人物

只要达到以下条件,就能取得隐藏人物
金剛 完成 SASUKE JUNIOR

LACK 金剛 以 PERFECT 完成 ストラック

アウトクロス

犬男 以 PERFECT 完成 ストラック

アウト VER.2

健美 以 PERFECT 完成 SUPER DIVE

9TEX

广东佛山 冯浩

世嘉拉力 2 DC

所有车辆

顺序按“上、下、上、B、A、左、右、B、下”

所有赛道

顺序按“上、左、下、右、B、A、B、左、下”

改变车辆颜色

在选择车辆的时候,按 L 键不放再按 A 键决定车辆,这时车辆会改变颜色,共有 4 部车,分别是 LANDA、STRATOS、COROLLA WRC、CELICA GT-FOUR ST185、LANCEREVOLUTION 5。任何模式都可以。

广东佛山 冯浩

NBA2000 DC

无限增加球员能力值

只要转到选择单,在移到 WESTERN ALL-STAR 时按“Y、Y、A、A、B、B、START”,再回到 CREATE PLAYER 内就会发觉可以无限增加能力值。

特殊模式

操作模式 在 CODES 内输入 (DEDMAN), 然后到 GAME OPTIONS 内选择 GAME SPEED 为 SLOW 即可, TURBO 模式 在 CODES 内输入 (TURBO) 然后到 GAME OPTIONS 内选择 GAME SPEED 为 TURBO 即可。

广东佛山 冯浩

秘技模式取得方法

平衡人物 在 CODES 内输入 (SQUISH)
平衡选手 在 CODES 内输入 (BIGBOY)
平衡人 在 CODES 内输入 (BIGFOOT), 大头人 在 CODES 内输入 (ATH-HEAD), 那选手 在 CODES 内输入 (DOLPH-BY), 愚蠢的教练 在 CODES 内输入 (COACH-LOU), 滑稽讯息 在 CODES 内输入 (HIMM), 球员变小 在 CODES 内输入 (LITTLEBOY), 巨型球员 在 CODES 内输入 (MONSTER)。

选 SEGA 球队

在 CODES 内输入 (DEVILDES) 即可。
广东佛山 冯浩

口袋妖怪方块 (POCKETMON PANELPON) GB

增加新的精灵

在“VS COM”模式中,只要把光标指向“HARD”,然后按 A+SELECT 就能增加一个“S-HARD”模式,只要把光标指向“S-HARD”,然后按 A+SELECT 就能增加一个“V-HARD”模式。

增加 OPTION 的选项

进入 OPTION 画面后,按 A+SELECT 就能把选项增加到十四个,取得新的小精灵 在“VS COM”模式中选择 NORMAL 以上难度,只要达到以下条件就能取得四个新的小精灵

取得的小精灵 条件

比卡超 同时取消六块砖块

以上 同时取消十块砖块

マリル 进行四连跳以上

トゲビ 同时取消十块砖块

以上

オチン 进行七连跳以上

广东佛山 冯浩

勇者斗恶龙—特理的神奇王国 GB

怪物复制

利用通讯对战(中文卡对日文卡),中文卡怪物作为奖品传输到日文卡,中文卡仍保留其它怪物,这样可复制出 N 个超级怪物。

注:通过时打(即 G4237)更难的怪物,则下方不要看怪物状态,只选择怪物(即 G4237)。

怪物铺乱版

如果把中文卡中的一物质系怪物传送到日文卡,日文卡会出现一个超级怪物(原来是平衡,而且已经 74 级,是史莱姆),将其孵化,发现其状态指数已超过上限,物理攻击力上,若想像用他需要配种,如果在日文卡上将其带入队伍,竟然可以直接玩爆机后的宝宝游戏,错乱了!

广东佛山 冯浩

心跳回忆 2 PS

白雪球赛定大法、改及小秘密

本人看了上一期杂志(心跳 2)的秘技后,觉得有必要更正一下,本人一开始说白雪真帆的时候,也采取所谓的“哈哈美定大法”,但玩久了,发现了一个更好的方法来美定白雪真帆,那就是在约会后,美帆总要跑到“狂

栏目编辑 / SOUL

情”,而真帆只说高兴与否而已,若者从不提“妖精”,怎么样,事半功倍了吧!还有一个小秘密,在通关后的迷你射击游戏中,进入主题画面快速输入可乐美指令“上上下下左右左右又速速”的话(得到效果音才成功),你会发现……

广东佛山 冯浩

最终幻想 VIII PS

随意选择自己想用的魔法 (豪华版)

女主角蒂法的特殊技能是限制的一种魔法连续施放,如果她选到自己想用的魔法,就花费很多时间,这时就不会被敌人攻击,其实这时你只要打开机关,就能继续施放又被攻击了(读不到盘),等读好后再盘上盖子就行了。

(SOTG: 我啊……), 这游戏的种种技能都想不到,把俺自己过去玩 1997 年时,因为光盘太烂,经常有些秘技读不出来,幸亏有懂的人一教,又一遍读起来,俺想,俺想不到还有人愿意利用这一点……

广东佛山 冯浩

获得最强召唤兽“伊邪”的方法

在没有得到“伊邪”的前提下,前往魔女城堡,在斯考尔进行夺回八项能力的作时,一个很长的盘旋的楼梯上有一个障碍,直接摆摆到女主角等人最近的时候按“C”键跳上去,进去跳到对面的楼梯,沿着楼梯进入一个门,遇见一个“麻烦但又狡猾”的 BOSS(最强召唤兽 HARE BREATHE)可使我方“生命”减少掉 5000-6000,使用诱敌计“SACN”入手。

笔者承诺,此秘技绝对真实,绝对独一无二!

广东佛山 冯浩

怪兽农场 2 PS

发现火之鸟

首先怪兽应在 D 级合适,人气要高(即以上),然后在 6 月的第一周会发生前往火山探险的事件,前往参加会看到火之鸟,再次进入火山可以找到“ほのおの鸟”,带回去在二重塔和其它怪兽(哪只都行)合体使用,就能生出火之鸟。

广东佛山 冯浩

牧场物语 GB3 GBC

一天拿四个蛋 & 力量果实

先把母鸡 (メス) 赶到牧场里,然后在第二天叫女主角去收获,男主角从其它牲畜小屋绕到鸡场后,把蛋收起来。(只有男主角游戏时才行)另外,第二年的春天会发生地震,这时后山最高的地方出现一个地洞,进去后,右边有一条黑暗的秘道,找一下,里面有一位隐居的家伙(未成年),他会给你一个力量果实。

广东佛山 冯浩

北斗之拳 PS

改变角色的服装

游戏的对战模式“霸王决战战”中是可以改变角色服装的,只按 B 键再选人,角色

就会以不同的服装登场,但只限于以下几个人:健次郎、ジャキ、トキ、ラオウ、レイ、アミバ、ブドウ。

天锋 2 (美版) PS

上一期已经告诉了大家过关秘技,这一期一次性告诉大家所有的秘技

选关

在选择任务画面下按住“SELECT”、“□”不放,再输入“→, ←, →, ↑, ↓, R2”

回复体力

在游戏中暂停,按住“□”不放,然后输入“→, ←, ↑, ↓”

所有忍者道具

在选择道具画面中按住“□”不放,输入“□, □, □, □, □, □, □, □, ↑, ↓, ←, →”

增加道具量

在选择道具画面下按住“R1”和“□”不放,然后输入“→, ↓, ←, ↑”

全地图

按住“SELECT”显示地图,然后按五次“○”。

立即通关

在选择任务画面中,按住“□”和“○”不放,输入“R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, →, SELECT”

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH PS

隐藏事件

AIR RAID SCENARIO

以“AGENT”并不超过3时15分来完成“MASQUERADE”,那么在多人模式中就会多出“AIR RAID SCENARIO”。

CONTEMPORARY SKINS

以“AGENT”来完成游戏,那么在多人模式中就会多出“CONTEMPORARY SKINS”。

CAPTURE THE BRIEFCASE SCENARIO

以“SECRET AGENT”并不超过3时20分来完成“TURNCOAT”,那么在多人模式中就会多出“CAPTURE THE BRIEFCASE SCENARIO”。

COVER SKINS

以“SECRET AGENT”并不超过3时45分来完成“CITY OF WALKWAYS”,那么在多人模式中就会多出“COVER SKINS”。

CASTLE SCENARIO

以“SECRET AGENT”并不超过2时15分来完成“SUBWAY”,那么在多人模式中就会多出“CASTLE SCENARIO”。

EXOTIC SKINS

以“OO AGENT”并不超过3时25分来完成“COLD RECEPTION”,那么在多人模式中就会多出“EXOTIC SKINS”。

FOREST SCENARIO

以“OO AGENT”并不超过2时20分来完成“NIGHT WATCH”,那么在多人模式中就会多出“FOREST SCENARIO”。

SECURITY SKINS

以“SECRET AGENT”并不超过3时45分

来完成“KING'S RANSOM”,那么在多人模式中就会多出“SECURITY SKINS”。

GOLDEN GUN SCENARIO

以“OO AGENT”来完成游戏,那么在多人模式中就会多出“GOLDEN GUN SCENARIO”。

SKY RAIL SCENARIO

以“SECRET AGENT”并不超过3时15分来完成“COLD RECEPTION”,那么在多人模式中就会多出“SKY RAIL SCENARIO”。

SOLDIER SKINS

以“AGENT”并不超过3时0分来完成“MIDNIGHT DEPARTURE”,那么在多人模式中就会多出“SCIENTIST SKINS”。

TEAM KING OF THE HILL SCENARIO

以“AGENT”并不超过2时20分来完成“KING'S RANSOM”,那么在多人模式中就会多出“TEAM KING OF THE HILL SCENARIO”。

SURIOUR

以“SECRET AGENT”并不超过3时45分来完成“SURIOUR”,那么在多人模式中就会多出“SECURITY SKING”。

CIVILIAN SKINS

以“AGENT”并不超过3时35分来完成“CITY OF WALKWAYS”,那么在多人模式中就会多出“CIVILIAN SKINS”。

GADGET WAR MODE

以“SECRET AGENT”并不超过2时45分来完成“FALLEN ANGEL”,那么在多人模式中就会多出“GADGET WAR MODE”。

CLASSIC SKINS

以“SECRET AGENT”来完成游戏,那么在多人模式中就会多出“CLASSIC SKINS”。

WILDFIRE MODE

以“AGENT”并不超过3时40分来完成“CITY OF WALKWAYS”,那么在多人模式中就会多出“WILDFIRE MODE”。

古墓丽影 历代记 PS

选关秘技

这一次的选关秘技不可以一天一天地选,而是一天一天地选,方法是在选择“NEW GAME”时,按住“L1”键再按X键选择是直接进入第二天,按住“L2”键再按X键选择是直接进入第三天,按住“R1”键再按X键选择是直接进入第四天,不按任何键就按X键就是进入第一天(嘿嘿)。

收看所有的过场剧情

在主题菜单下(也是选择NEW GAME时),按下“SELECT+R2”,立刻就可选择收看所有的过场剧情。

READY 2 RUMBLE: ROUND 2 DC

一个狂受欢迎,又是热卖冠军的拳击格斗游戏,我的偶像MICHAEL JACKSON竟然也是角色之一,本来就已经猜得要死,现在又有这些秘技……

变成胖子

在选人画面中顺序输入“→, →, ↑, ↓, ←, R, L”,听到表示成功的铃声中,选

手就以胖子形态出场了。

拳头变得超大

在选人画面中顺序输入“→, →, ↑, ↓, R, L”,听到表示成功的铃声中,选手们的拳头就大了好几倍。

变成僵尸形态

在选人画面中顺序输入“→, ↑, ↓, ↓, R, L”,成功的话会有一下铃声,接下来选人后,出场的就是全身变成绿色的“丧尸”状了。

变成瘦子形态

同样是在选人画面中顺序输入“→, →, ↑, ↓, ↓, R, L”,成功的话也是有一下铃声,接着选人后,出场的就是瘦子和手都会变得极细的瘦子成功的铃声,也可以和其它秘技一起使用,不过那不是变成一个“瘦子丧尸”或者是其它?

SMASH COURT 3 PS

获得NAMCO的明星劲歌队员

角色名称 条件

ホリ・ススム 以NORMAL难度完成游戏

木头人 以HARD难度完成游戏

深水蓝 HARD难度下取得A评价

保罗 完成EXPERT难度

克罗诺亚 在EXPERT难度下取得A评价

SYDNEY 2000 PS

最高难度出现

奥运会已经过去,不过你也可以在家里举行自己的奥运会,当然这是在PS机上,现在在SYDNEY 2000,好玩的秘技一个,如果在OLYMPIC MODE中取得全12块金牌,那么在选择难度时就会多出一个“LEGEND”的难度选择,去玩吧。

BEATMANIA GB Cacha mix 2 GBC

密码公开

在“PASSWORD”模式中输入以上密码,就可以在“FREE”模式中玩了。

PASSWORD 得到新曲子

maximum (Get wild)

(Truth) (Sunny day sunny)

supreme (ルパン三世のテーマ)

75 (Get wild) (Truth)

上集未完

POP' N MUSIC GB GBC

密码公开

PASSWORD 得到新曲子

GIG (BOY)

BROODE (KELLY)

UOLUME (ANDY)

LIVE (PEPPER)

SOPRANO (KID)

MUTE (CANDY)

与上一到密码相同,同样在“PASSWORD”模式中输入旁边的字母,就可玩新的曲子,它们 are very interesting!建议你各位换一盘来玩玩。



● 独特幻术 (英文版) (PS)

所有道具
800A0090 00000000 3008FAA3 0063
最多道具
800A0090 00000000 3008FAA8 0063
HP
800A0090 00000000 8008FA9C 270F
800A0090 00000000 8008FAA4 03E7
MP
800A0090 00000000 8008FA9E 270F
800A0090 00000000 8008FA9C 270F
RLL
800A0090 00000000 8008FA80 6363
800A0090 00000000 8008FA82 6363
800A0090 00000000 8008FA84 6363
800A0090 00000000 8008FA86 6363

● 永恒传说 (PS)

所有道具名称有 13 个
8003C98E 2624 8003C990 D177
8003C992 0C00 8003C994 000F
8003C996 2405
全道具，但不包括贵重道具
80086AE8 1E00 80086AE9 0900
80007800 8014 80007802 3C04
80007804 0168 80007806 2485
80007808 800C 8000780A 3C06
8000780C 000F 8000780E 2408
80007810 94E4 80007812 90C2
80007814 0001 80007816 2403
80007818 0002 8000781A 1043
8000781C 0030 8000781E 24C6
80007820 05F1 80007822 A098
80007824 FF4A 80007826 1495
80007828 0001 8000782A 2484
8000782C 0008 8000782E 03E0
学会全新的料理
80140AAE FFFF 80140AAE FFFF
80140AB0 000F
全状态栏
801405E0 E0FF 801405E2 05F5
道具数值最大
801405E8 E0FF 801405EA 05F5
道具数值最小
801405E8 0000 801405EA 0000
最高 AFD 道具数值最大
801405EC E0FF 801405EE 05F5
小孩人不会出现
D0065B42 0080 80055942 0040
D01252E6 0046 801252E8 0040
游戏时间不变
D0020420 0001 80020420 0000
战斗后装备数值
D0073926 1040 80073926 1400
战斗后道具数值
D0073C7E 1040 80073C7E 1400
游戏中 Z 键不灵
D003582A 0082 8003582A 0080

战斗中 Z 键不灵
D007024E 0064 8007024E 0060
道具不灵
D003E68C 093C 8003E684 0000
无，技能槽有道具
8006DE30 1023 8006DE32 0042
8006DE34 270F 8006DE36 2442

● 寄生精灵 2 (PS)

按下 "R2" 后上发件物与接收物地址
E007EBA FFFF0000 80020004 00000000
80073002 0001 80020004 00000001
80073000 0066

注意：在接收物地址上不能有任何数据。

● 北斗之拳 (PS)

不同颜色服装出售
8002084C 00FF
所有的人物可以过
80020884 FFFF 80020886 FFFF
80020885 0063 80020886 FFFF
80020C97 FFFF 80020C98 FFFF
80020E01 0063 80020E02 0063
80020E03 0063 80020E04 0063
80020E46 0063
最终 BOSS (最终章)
D0C9C487 017F 80C99A87 FFFF

● 古墓丽影 历代记 (PS)

血不流
801C8A02 0040
在水中氧气不流
800A585E 0708

● 天降 2 (PS)

游戏中按下 "Shoulder R2" 体力最大值
D00CE97A FDFE 8013F010 270F
道具使用不灵
D005E002 2442 8005E080 0000
开商店藏人物
30010008 000B
开商店安全任务
800A0002 00000000 30010080 0001
开商店安全任务
80060002 00000000 30010130 0001

● 疯狂出租车 (日版) (DC)

必胜利
22CF54A 00000002
时间不流
B063033 0000173E
金钱最多
54F78BC1 0098967F

● 樱花大战 2 (DC)

战斗中最高血量 MAX
DE4886C3 00007FFF
攻击力最高 168C1E90 00007FFF
战斗中最高血量 MAX
16041E90 00007FFF
攻击力最高 4EC217C5 00007FFF
战斗中最高血量 MAX
21C76849 00007FFF

攻击力最高 578F75B 00007FFF
战斗中最高血量 MAX
57077F5B 00007FFF

攻击力最高 8AC6850C 00007FFF
攻击力最高 MAX
48A417C5 00007FFF
攻击力最高 7F8CDB0E 00007FFF
攻击力最高 MAX
7F09DB0E 00007FFF
攻击力最高 A8D6649D 00007FFF
攻击力最高 MAX
8C53850C 00007FFF
攻击力最高 B7CE3281 00007FFF
攻击力最高 MAX
B74E3281 00007FFF
攻击力最高 E7EF1098 00007FFF

● 清人 X5 (PS)

体力不流
3009B50C 0020
智力耗尽后智力时间
800861C 0003
所有强化道具
800D315C FFFF
300D315E 00FF
空中漂浮无敌时间
8009E668 0F25
80099800 C8F9

● 刺猬英雄传 (PS)

外功最高 8008C261 03E7
内功最高 8008C26A 03E7
轻功最高 8008C269 03E7
金钱数 8008C254 FFFF

● 群情能力

友情值
8008C250 FFFF
全新武功
8008C25A FFFF
普通武功技能
80070002 00000000
8008C270 0X0X
X=输入等级 1 到 F (80 1 到 16)
攻击力及防御力
8008C26E 03E7

● 超级英雄作战 (PS)

道具不流
按下 R1+R2 后速度
D01F883A FFFF 80084884 0007
按下 R1+R2 后量
D01F883A FFFF 80084884 FFE9
全状态栏
80086302 967F 80086302 0098
道具不流
D0074EFA 0045 80074EFA 0040
战斗中 Z 键不灵
D0058ACE 1823 80058ACE 0023
战斗中 Z 键不灵
D004CF98 0004 8004CF98 0001

注：《金手指》的说明顺序是“从左到右，再”从上到下”。如果所输入的金手指不起作用，请更换金手指的源代码再试试。

编辑部公告

聘深圳工作室游戏编辑两名

《游戏机实用技术》深圳工作室现有两个职位空缺，请有意做编辑的玩家火速报名，我们的要求是：

1. 绝对热爱游戏；
2. 绝对精通游戏；
3. 擅长表达并具有一定的文字功底；
4. 开朗，善于与他人合作；
5. 懂日语者优先考虑。

请在来信中附带：

1. 个人简历；
2. 一篇游戏评析文章；
3. 一篇以“天生的游戏编辑”为题的文章。

来信请寄：甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社，邮编730000

E-MAIL: gamedep@public.szptt.net.cn

200张特约撰稿人金卡待发

为了办成玩家最喜爱的杂志，加强《游戏机实用技术》的可读性和权威性，我们诚邀游戏业相关媒体的实力派撰稿人及其他擅长撰稿的玩家惠赐佳稿。

如果您对业界发展了如指掌，有丰富的业界评论经验，请不吝赐稿《新闻聚焦》栏目。

如果您有扎实的硬件知识，对硬件分析有丰富的经验，请不吝赐稿《硬件专场》栏目。

如果您对游戏本身的优劣得失很有研究，具有丰富的评析经验，请不吝赐稿《黄金屋》栏目。

如果您对游戏的玩法、技巧、系统很有心得，请不吝赐稿《研究中心》栏目。

对业内著名的撰稿人我们将立即发给特制的《游戏机实用技术》杂志社特约撰稿人金卡；对其他没有经验但文笔优秀的撰稿人也会在三期以后发给特约撰稿人金卡。

我们每年会邀请本刊的特约撰稿人参加在各大城市召开的“《游戏机实用技术》编委大会”，举行玩家联谊活动，届时会有比赛及讲座等活动。

来稿请注明“特约撰稿人申请”及通信地址、电话或E-MAIL，并附上撰稿经历简介。

来稿请寄：甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社，邮编730000

E-MAIL: gamedep@public.szptt.net.cn

订 阅

请照此样张汇款

欢迎大家直接从杂志社订阅本刊，每期定价人民币12元整，全年定价人民币144元整。随时可以汇款订阅，并且可以跨期、破季订阅。款到后即到为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。

汇款请寄：甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社，邮编730000。（请在汇款单的附言栏内注明要订阅的期数和册数）

注：本刊总第9、10期尚有剩余，总第19、24、25期仅余少量，其它各期杂志已全部寄完，如果要订购以前的杂志请在以上几期中选择。

7 3 0 0 0 0				中国人民邮政汇款通知				(样张)
收款人姓名	收款人地址	汇款用途	汇款日期	汇款金额	收款人姓名	收款人地址	汇款用途	汇款日期
兰州市耿家庄邮局99号信箱	甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱	《游戏机实用技术》杂志社	2000年11月15日	144.00元	兰州市耿家庄邮局99号信箱	甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱	《游戏机实用技术》杂志社	2000年11月15日
四川省成都市341信箱11分箱	四川省成都市341信箱11分箱	《游戏机实用技术》杂志社	2000年11月15日	144.00元	四川省成都市341信箱11分箱	四川省成都市341信箱11分箱	《游戏机实用技术》杂志社	2000年11月15日



暗夜的霓虹灯光

湿滑的水泥路面

映射出

狂飙在都市中的钢铁贵族

....



MIDNIGHT CLUB

STREET RACING

PlayStation®2

2001年2月发售预定



■ SYSCOM ENTERTAINMENT

■ <http://www.midnight-club.net>