

游戏机实用技术

TV GAME半月刊
2003年第7期 4月A

前线狙击

最终幻想 水晶编年史
洛克人ZERO2
我们的太阳
玻璃蔷薇
光环2

特快专递

雷曼3 阿飞浩劫
洛克人EXE 传送
混沌军势

劲爆攻略

真·女神转生 III
星之海洋3
真·三国无双3
樱大战 浓情之澜

乙女の童话 特别企划

本期特稿

情人节的启示

本期赠送精美游戏海报以及
“Gamehalo”精彩VCD



ISSN 1008-0600



9 771008 060006

07

蚩尤再现



【凶神降临，
做好心理准备了吗？】

新BOSS、新兵器、
新场景、新技能牵动不变轩辕情
登陆轩辕剑 online 资料片蚩尤再现，
体验九黎大地惊魂之旅



轩辕三步上手

- 1: 注册网星会员 访问www.joypark.com.cn, 加入网星会员
- 2: 开卡储值 购买点数卡, 并在网星主页执行开卡、储值动作
- 3: 安装游戏 安装游戏客户端, 进入轩辕九黎世界

www.joypark.com.cn
经销热线: 010-82634096/97

(C)2002 SWD-ONLINE-CHAIN OF LIFE SOFTSTAR DOMO
(C)2002 SOFTSTAR TECHNOLOGY

话梅杂志 & 3DM-SMV



焦点 关注台北国际电玩展 关注中文游戏新浪潮 - 2

中文区游戏玩家之福, 2003年将会有更多的中文游戏登场

游戏情报站

- 为庆成立30周年 KONAMI 更改标志 - 3
- PS2版《恶魔城》将于2003年秋登场 - 4
- 大陆PS2将在今年下半期发售 - 4
- 日本娱乐街机展2003召开 - 5

特稿

- 情人节的启示 - 32

前线狙击

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| G-taste 麻雀 - 15 | 战士之刃 拉斯坦 vs 野蛮人篇 - 25 |
| P.N.03 - 16 | 冒险游记 传说的模型之门 - 26 |
| 世界传说 召唤士之血统 - 18 | 冒险游记 模型 GP - 26 |
| 洛克人 ZERO 2 - 20 | 召唤之夜 铸剑物语 - 27 |
| .hack vol.4 绝对包围 - 21 | 光环2 - 28 |
| 我们的太阳 - 22 | 太空频道5 - 31 |
| 工作室5 格拉姆纳特的炼金术士2 (暂名) - 23 | 喷射小子 - 31 |
| 玻璃蔷薇 - 24 | 疯狂出租车 - 31 |

特别企划 乙女の童话 - 11

女性向游戏漫谈

特快专递

- 雷曼3 阿飞浩劫 - 35
- 混沌军势 - 36
- 洛克人 EXE 传送 - 38

攻略透解

- 樱大战 浓情之澜 - 43
- 真·三国无双3 - 52
- 真·女神转生III 夜想曲 - 55
- 星之海洋3 直到时间的尽头 - 64

研究中心

- 最终幻想战略版 ADVANCE - 72
- 幻想水浒传II - 76
- 无尽沙加 - 81
- 火热秘技 - 82

游戏立方

- 新·PS2 主机辨认要领 - 39
- 友情 GAME 推荐: Burnout2 - 40
- 《真·三国无双3》硬盘测试报告 - 41
- 问题小卖部 - 42

- | | |
|------------|------------|
| 至爱排行榜 - 7 | 星之心画廊 - 88 |
| 黄金眼 - 8 | 读编往来 - 92 |
| 自由谈 - 83 | 互动信箱 - 96 |
| 游戏动漫园 - 86 | 游戏光环 - 99 |

推荐 最终幻想 水晶编年史 - 90

体验4人同乐的《最终幻想》·感受全新风格的 SQUARE

郑重声明

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

本刊如有印装质量问题, 请将原杂志寄回编辑部, 由本部负责调换。

游戏索引

GAME INDEX

GBA

- 疯狂出租车 - 31
- 口袋妖怪 红宝石·蓝宝石 - 82
- 洛克人 ZERO 2 - 20
- 冒险游记 传说的模型之门 - 26
- 冒险游记 模型 GP - 26
- 喷射小子 - 31
- 世界传说 召唤士之血统 - 18
- 太空频道5 - 31
- 我们的太阳 - 22
- 召唤之夜 铸剑物语 - 27
- 最终幻想战略版 ADVANCE - 72

NGC

- P.N.03 - 16
- 战士之刃 拉斯坦 vs 野蛮人篇 - 25

PS

- 幻想水浒传II - 76
- 装甲核心 - 82

PS2

- .hack vol.4 绝对包围 - 21
- 玻璃蔷薇 - 24
- G-taste 麻雀 - 15
- 工作室5 格拉姆纳特的炼金术士2 (暂名) - 23
- 鬼泣2 - 82
- 混沌军势 - 36 82
- 狡狐大冒险 - 82
- 街道 BATTLE - 9
- 雷曼3 阿飞浩劫 - 35
- 洛克人 EXE 传送 - 38
- 王国之心 FINAL MIX - 82
- 无尽沙加 - 81
- 星之海洋3 直到时间的尽头 - 64 82
- 樱大战 浓情之澜 - 43
- 战士之刃 拉斯坦 vs 野蛮人篇 - 25
- 真·女神转生3 夜想曲 - 55
- 真·三国无双3 - 52 82
- 终极地带 引导亡灵之神 - 82

Xbox

- 光环2 - 28

投稿须知

- 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权), 对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容, 本刊不承担任何责任。
- 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件, 作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件, 本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
- 凡向本刊投稿的稿件, 在反应期内(以书信方式投稿的, 反应期为60日, 起始时间以邮戳为准; 以Email或其他网络方式投稿的, 反应期为30日, 起始时间以本刊收到稿件的时间为准。)作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投, 如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失, 由投稿人承担一切法律责任。

总顾问: 李子奇
社长/总编: 司马
常务副社长: 马力
编辑部主任: 王义
执行主编: 郑翔

责任编辑: 王梓
杨晶
助理责编: 李昌奇
一编室主任: 李海祥
二编室主任: 徐瑞金
三编室主任: 高晓兰
市场部主任: 宋宜明

编委: 翟雷 曾勇
刘志凌 钱维量
韦波 吴淦
任多佳 陈汝康
王超 康磊
许潇俊 冯蔚晓

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: 北京华联印刷有限公司
国际标准刊号: ISSN 1008-0600
国内统一刊号: CN62-1137/TN
发行: 兰州市邮政局
邮发代号: 54-98

编辑: 《游戏机实用技术》编辑部
通信地址: 兰州市耿家巷99号信箱
邮政编码: 730000
电话: 0931-8668378 8659190
传真: 0931-8496387
Email: ucg@ucg.com.cn
ptfg@21cn.com

广告总代理: 北京东方天海广告有限公司
广告总监: 刘方
联系电话: 010-84036022 84036023
广告邮箱: ad@ucg.com.cn
广告许可证: 甘工商广字:6200004000011
出版日期: 2003年4月1日
定价: 人民币9.80元

游戏机应用技术 焦点 OUR FOCUS

关注台北国际电玩展 关注中文游戏新浪潮

2003年2月21日~24日,“台北国际电玩展2003”(2003 Taipei Game Show,即中国台湾省的TGS)在台湾省台北市世贸中心举行,共有150家游戏商参加了展出。台北国际电玩展原为“春节多媒体展”,已经举办过12届,这次更名为“台北国际电玩展”,进一步定位了展会内容。

4天的展出时间有近53万人次来参观,其规模与去年底在香港举行的“亚洲游戏展2002”一样,堪称亚洲最大的电子游戏展会。本届台北国际电玩展上既展出了TV游戏,也展出了PC游戏,由于全球几大TV游戏平台都积极进入台湾省及香港两地市场,因此这次展会上也出现了众多只面向中国人的中文游戏。以下摘要介绍展会上TV游戏的展出情况。

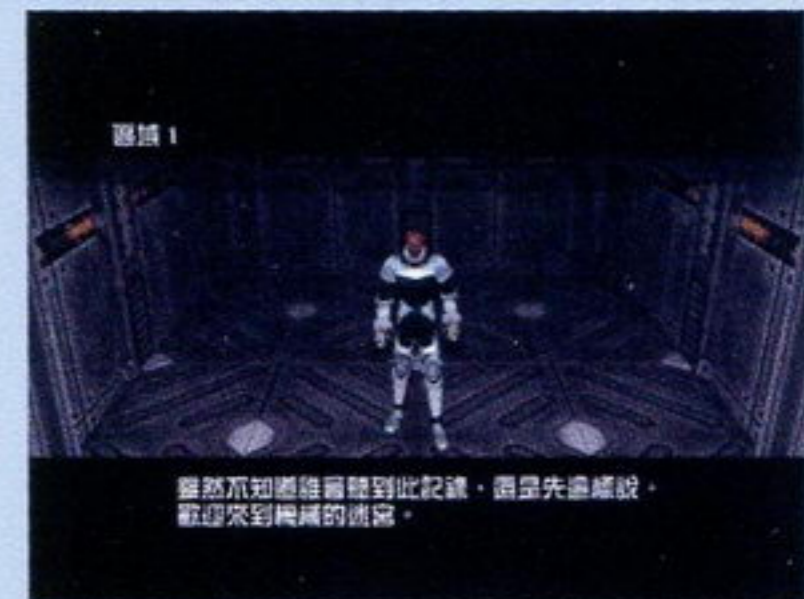
◆微软:微软的展台仍是以绿色为主色调,现场共提供了22台试玩机加上14款强作游戏,除了让玩家体验包括《DOAX》、《光环》等多款最新Xbox游戏外,微软还针对这两款重点游戏分别设立了悍马军用吉普车独立展台及南岛风光独立展区。《DOAX》展台更有火辣泳装造型的Show Girl,仿佛让玩家进入了游戏中的世界。展会上,微软一如既往地大方派送礼物,只要玩家到活动现场试玩Xbox游戏,就送限量的Xbox精美明信片。



◆雄图资讯公司:在展会上展出了他们将于Xbox上推出的两款游戏:《迷宫征服者》及《黎维岛英雄传》。两款游戏都是在保持原配音下的中文字幕游戏,而且都将于3月发售,这是雄图资讯进入台湾TV游戏市场的第一步。在会场上,雄图请来特别嘉宾二见直子现场演唱《黎维岛英雄传》的日文主题歌,同时也举办《迷宫征服者》的相关比赛。

《迷宫征服者》是一款RPG,游戏中采用类似《不可思议的迷宫》那样迷宫自动生成系统,让玩家每次探索都会有不同的变化。

《BraveKnight~黎维岛英雄传~》是预定4月推出的恋爱育成游戏。游戏中有14名女主角登场,并提供多达40种以上的结局让玩家来体验。



玩家来体验。

◆游戏龙:去年才成立的台湾新兴游戏公司游戏龙展出了PC版《苍龙少年》,该作号称国产3D RPG的重大突破,具有令人吃惊的华丽画面效果,预计将移植到Xbox。

◆SCE:比起Xbox在展会上的大张旗鼓,SCE并没有为PS2进行太大规模的展出,而只在SONY的网络部门SO-NET的展台上放置几个PS2试玩

机供玩家试玩。

◆乐升科技:台湾游戏商乐升科技展出了多款自身开发的游戏,其中包含了一套以国际知名卡通人物“Hello Kitty”为主角的游戏,该游戏预定将是跨Xbox、PS2平台的动作解谜游戏。乐升科技与NEC集团旗下负责数位内容的子公司“NEIC”签定了3年400万美元的合约,承诺将在国际市场中推出6套次世代游戏机软件,乐升科技也藉由合作伙伴NEIC之力取得日本Sanrio授权,共同在PS2、Xbox平台上开发《Hello Kitty》动作解谜游戏。



▲《鬼疫》的展台小姐向你挑战。

乐升科技所展出的另一款游戏是原创性极强的惊悚动作游戏——《鬼疫》(《Demon Vector》),这是乐升科技继在欧美、日本市场发行第一套自有品牌的Xbox游戏——《异界》(美版名为《Black Stone: Magic & Steel》,即将于3月19日推出)之后,在Xbox平台上开发的另一款惊悚动作游戏。《鬼疫》的故事背景设定为中古欧洲黑死病猖獗的时代,因此展场中的场景也设计得惊悚恐怖。为了配合游戏的恐怖气氛,乐升还在现场安排了一个很有趣的人气辣妹一起吃下恐怖食品的活动,名为“惊声尖叫之吃虫试胆大赛”,恐怖食品从臭豆腐、炸昆虫、怪虫药酒,到蜂蛹等应有尽有,实在是创意十足,而在GameGirl面前,不少玩家逞英雄纷纷上台吃下了恐怖食品。



▲你比这些展台小姐更大胆吗?



▲《鬼疫》的插画,可以看出游戏将具有相当水准。

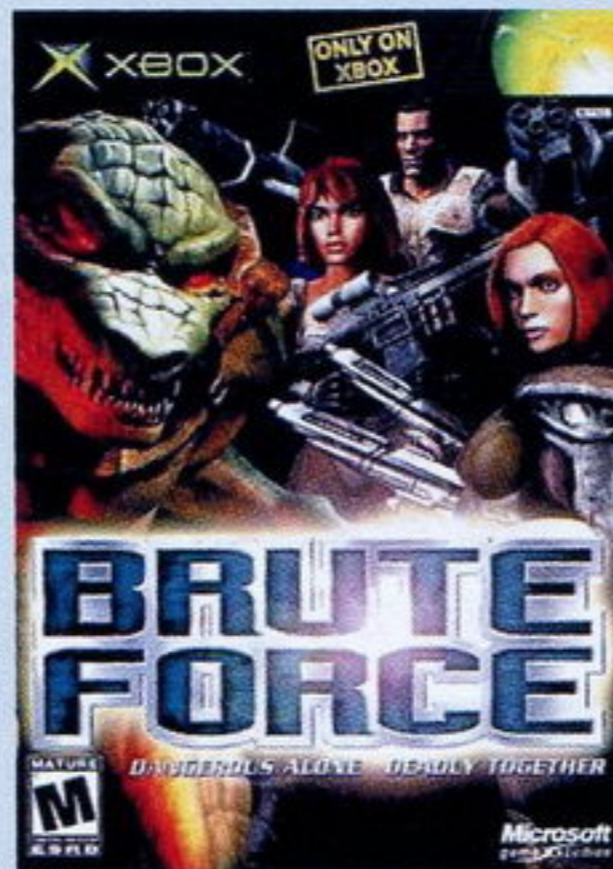
相关新闻 ■ 《轩辕剑》将推出 Xbox 版

台湾大宇资讯公司计划与微软合作成立Xbox联盟,推出《轩辕剑》的Xbox版,大宇资讯总经理李永进表示,《轩辕剑Xbox版》将以《轩辕剑肆》为主轴重新开发,故事内容将会有大幅翻新,最快在今年下半年玩家就能用Xbox玩到新版的《轩辕剑》游戏。负责制作



《轩辕剑肆》的DOMO小组负责人郭炳宏指出,Xbox版《轩辕剑肆》将会有更多游戏选项,以让游戏更适应TV游戏的操作习惯,玩家可以体验与PC版不同的游戏风格。届时不论是老玩家或者是新玩家,都可以玩到与过去不同的《轩辕剑》。

相关新闻 ■ 下一款 Xbox 完全中文化游戏将是《野蛮武力》



全球百万级大作《光环》的完全中文化令人满意,现在人们又会问:下一款完全中文化的Xbox游戏会是什么?目前台湾微软中文化小组向媒体透露:续《光环》之后,他们的下一款完全中文化作品为《BRUTE FORCE》(《野蛮武力》),《野蛮武力》是一款以第三人称进行的策略动作游戏,游戏中玩家可以控制4个各具特长的队员来达成各种任务,着重于队员之间的策略合作,游戏的整体素质接近《光环》水平,是Xbox上又一款重头作品,美版发售日在几经延期之后,终于定在了2003年5月27日。另,台湾微软中文化小组还透露,《光环2》也已确定将会完全中文化。

全球百万级大作《光环》的完全中文化令人满意,现在人们又会问:下一款完全中文化的Xbox游戏会是什么?目前台湾微软中文化小组向媒体透露:续《光环》之后,他们的下一款完全中文化作品为《BRUTE FORCE》(《野蛮武力》),《野蛮武力》是一款以第三人称进行的策略动作游戏,游戏中玩家可以控制4个各具特长的队员来达成各种任务,着重于队员之间的策略合作,游戏的整体素质接近《光环》水平,是Xbox上又一款重头作品,美版发售日在几经延期之后,终于定在了2003年5月27日。另,台湾微软中文化小组还透露,《光环2》也已确定将会完全中文化。



另一相关新闻“PS2中文游戏阵容全新情报”请见下一页。

游戏情报站

GAME NEWS STATION

特报

SCOOP

PS2 中文游戏阵容全新情报 两款中文大作 3月20日登场

去年两款备受瞩目的中文游戏《阿耳戈斯战士》及《宿命传说2》终于定下了发售日——3月20日，而且也得知这两款游戏采用的是日文配音加中文字幕。另外，《樱大战》在PS2上的第一作《樱大战 浓情之澜》也确定将推出中文版，令人期待。

2003年中文PS2游戏表(以下游戏名以港台行货名称为主)

发售日期	游戏名	厂商	配音
2003年2月27日	MEMORIES OFF2 (回忆之恋)	KID	日
2003年3月20日	阿格斯战士	TECMO	日
2003年3月20日	命运传奇2	NAMCO	日
2003年3月下旬	真·三国无双2 猛将传	台湾KOEI	中
2003年5月	模拟市民	EA	无
2003年内	樱大战	SEGA	未定
2003年内	决战	台湾KOEI	日
未定	决战2	台湾KOEI	未定
未定	真·三国无双3	台湾KOEI	未定

已推出的中文PS2游戏(以下游戏名以港台行货名称为主)

发售日期	游戏名	厂商	配音
2001年12月6日	ICO (迷雾古城)	SCEH	日
2002年2月5日	真·三国无双	台湾KOEI	中
2002年2月6日	WIN BACK (不可能的任务)	台湾KOEI	中
2002年5月30日	OTASTAZ (盖盖乐)	SCEH	无
2002年7月4日	两人之FANTAVISION	SCEH	无
2002年7月25日	GTC2002 (跑车浪漫旅 CONCEPT 2002 东京 - 日内瓦)	SCEH	无
2002年8月8日	三国志战记	台湾KOEI	日
2002年8月10日	真·三国无双2	台湾KOEI	中
2002年11月16日	魔戒: 双城奇谋	EA	英
2002年12月19日	哈利·波特: 消失的密室	EA	英
2002年12月19日	XI GO (骰子热爆)	SCEH	无

事件

EVENT

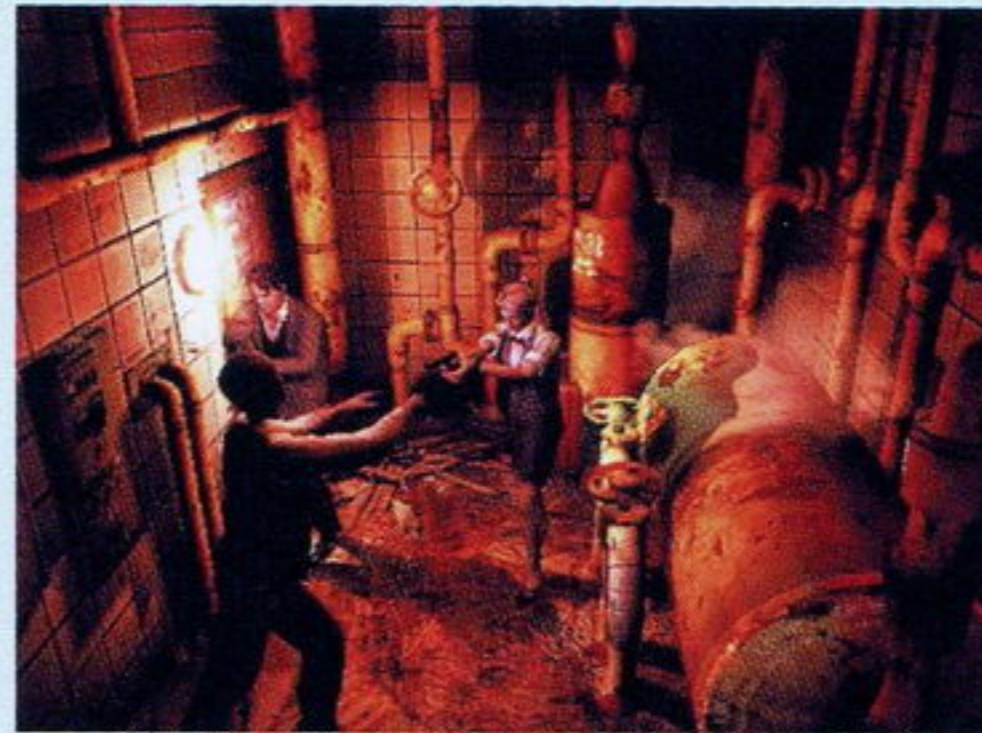
韩国PS2发售一周年纪念活动 SCEK 首度公布全新网络游戏

2月22日, SCEK (SCE KOREA) 在韩国举行了名为“PS2 Official Anniversary Event”的纪念活动, 会上, SCEK 公布自PS2在韩国正式发售1年以来, 已经售出了30万台, 再加正式发售之前卖出的20万台, 目前韩国PS2的普及量已经达到50万台。

由于韩国网络环境发达, 网络游戏也非常盛行, 因此SCEK在会上还公布将会推出针对韩国的PS2网络计划, 并首度公布了名为《ARC ONLINE》(《妖精战士在线》)的全新网络游戏, 《生化危机网络版》等PS2网络游戏也在会上进行展示。SCEK表示, 从4月开始就会进行网络游戏《SOCOM: U.S. Navy SEALs》(《SOCOM: 海豹突击队》, 该作为美国PS2网络套件发售时的首发软件之一)在韩国的测试活动。到今年6月, SCEK就会正式在韩国销售PS2网络套件。目前预定将会在韩国推出的PS2网络游戏还包括《生化危机网络版》、《炸弹人在线》、《HARDWARE》(译名未定)、《崩溃》及《虹吸战士在线》(《Syphon Filter Online》)等等。值得注意的是, SCE在会上没有公布会在韩国销售PS2硬盘, 因此可以确定这次所公布的所有韩国用网络游戏都无须对应PS2硬盘。



▲《妖精战士在线》是全球首次亮相。



▲《生化危机》等在线游戏都无须PS2专用硬盘, 降低了门槛后, PS2在线游戏更易于普及。

日本SCE总裁久多良木健也在这次会议上亮相并发表了演讲, 他谈到了一些关于PS2普及量的信息: “PS2已经在日本销售了1260万台、美国2170万、欧洲1610万台。日本国内已有40%的家庭拥有PS, 20%的家庭拥有PS2, 美国方面也有三分之一的人口在玩PS。”

软件

SOFTWARE

全新的《塞尔达》游戏正在开发中 CAPCOM再次负责开发工作

这是宫本茂在欧洲巡游做《塞尔达 风之杖》宣传活动时公布的消息。2月24日, 宫本茂接受荷兰媒体的采访, 透露了诸多关于全新《塞尔达》的开发情报——原创GBA版《塞尔达》的开发已经顺利进行中。

这次GBA版《塞尔达》的具体开发工作仍由CAPCOM负责, 当然任天堂方面负责的还是监督工作。这并不是CAPCOM与任天堂的首次合作, 早在2001年2月推出的《塞尔达传说 大地之章/时空之章》就是由CAPCOM进行开发的, 而去年底率先推出美版的GBA移植版



▲宫本茂在会上侃侃而谈。



▲移植版的《众神的三角力量》及多人游戏《4支剑》都出自CAPCOM之手。

《塞尔达》同样出自CAPCOM之手。现在, CAPCOM将着手于一款真正32位主机的、具有全新内容的《塞尔达》。其实这也是任天堂招牌作品在GBA上的第一款真正续作, 因为之前在GBA上推出的《马里奥》游戏及《塞尔达》游戏全都是移植作品。相信这款还未命名的全新《塞尔达》将会在今年的E3展上正式亮相。宫本茂也在采访中称: “E3展上我们有很多新游戏展出。”

事件

EVENT

为庆成立30周年 KONAMI 更改标志 KONAMI 今后将不断扩展事业

2月25日, 游戏界软件巨头KONAMI集团宣布将会改变他们标志设计。到2003年3月19日, KONAMI就迎来了他们创立30周年的庆祝日, 而这次全新

KONAMI

▲KONAMI 新的公司标志

KONAMI

▲KONAMI 新的市场品牌标志

标志就是他们为了这个庆祝日而设计的。新的标志不再使用原来的“波”形设计, 而只剩下一个公司名称的英文, “新的标志表达了创造性与革新性的同时, 又给人以信赖感及惊喜感, 也传达出KONAMI集团事业的广泛性。”



▲原KONAMI标志

颜色方面, 他们认为“红色在具有安定性的同时, 又具有极强的独创性及革新性, 今后还会称之为KONAMI RED。”新标志于2003年4月1日以后在全世界范围内使用。

KONAMI公司自1973年设立, 以游戏软件业务为中心, 又不断发展玩具业务、娱乐业务、娱乐场业务, 近年更加强了运动俱乐部业务, 不断扩展自己的事业。2002年9月, KONAMI还正式在纽约证券交易所上市。

EDITOR'S VIEWPOINT

KONAMI对于老玩家意味着优秀的游戏品质, 每当看到KONAMI的标志, 他们心中都会不自觉地涌起一股莫名的冲动。对这部分玩家来说, 他们会经过相当一段时间才能适应新的标志, 新的标志可能会被他们认为没有个性、过于普通、不如原来的好看。但是, KONAMI在不断扩展业务, KONAMI想摆脱人们过去对她的印象, 其实现在的KONAMI也不再是原来的KONAMI, 而是“KONAMI集团”。

软件

SOFTWARE

PS2版《恶魔城》将于2003年秋登场 画面的演绎方法将会“令很多人吃惊”

经过数年的传言与猜测之后，PS2版《恶魔城》终于被正式确认了。2月24日，美国KONAMI于当天宣布，最著名的游戏系列之一——《恶魔城》



▲《恶魔城 月下夜想曲》在玩家心目中具有无上的地位，PS2版的新《恶魔城》能再续辉煌吗？

（《Castlevania》）将会于2002年秋登场PS2。

PS2版《恶魔城》的标题名还没有被正式确定，但目前已经得知的是，KCE T（KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO，即KCE东京）的Koji Igarashi（即五十岚浩司，自称为IGA）将会是本作的主制作人，IGA所率领的开发组就是最受玩家们喜欢的两作《恶魔城》——《恶魔城月下夜想曲》（PS/SS）及《恶魔城 白夜协奏曲》（GBA）的开发组，将于5月初登场的GBA版《恶魔城 晓月圆舞曲》同样出自这个开发组之手。由此可以得知，IGA所率

的开发组将带给大家的PS2版《恶魔城》绝不会令我们失望。

目前关于游戏还没有太多的信息，但KONAMI宣称PS2版《恶魔城》将“最大程度地发挥PS2机能”，具有“爽快的动作设计、丰富的故事、令人眼花缭乱的华丽画面及气势磅礴的音乐”，本作的故事发生在吸血鬼之乡罗马尼亚国内的特兰西瓦尼亚（Transylvania），场面仍然保持历代都具有的哥特式浪漫主义风格（即在中世纪的背景衬托下充满了恐怖、阴暗的风格），本作将会带给玩家一个全新的幻想冒险游戏。关于大家最关心的PS2版《恶魔城》画面演绎方法及玩法问题，IGA在接受媒体采访时谈到：“2D及3D都具有它们各自的优点，但整个市场潮流已经转向了3D，因此我想采用一种折衷的方法。过去，N64版的两作《恶魔城》尝试着3D化，很多人说它们失败了，正因如此，更多的人认为《恶魔城》不应该是3D的，应该保持2D形式。而我将采用一种可行的方法，相信我的想法一定会令很多人吃惊的。可能我的方法会令一部分人不适应，但没关系，只要最终效果够酷就行。”

关于PS2版《恶魔城》的进一步情况，KONAMI宣布会在2003年E3（5月14日~16日）上公布，届时我们将会以最快的速度给大家带来最详尽的报道，敬请期待！



▲IGA将创造“令人吃惊”的《恶魔城》游戏。

特报

SCOOP

中国PS2将于今年下半期发售 游戏市场的正规化还有待时日

2月25日，《日本经济新闻朝刊》报道SCE将于秋天起在中国开始正式销售PS2，而据SCE有关人士表示，PS2在中国的销售计划会在今年夏天到冬天这段时间里进行，具体的时间安排还要取决于SCE获得中国有关当局许可的时间。

另据悉，新索尼科技（香港）有限公司（NESONIC TECHNOLOGY H.K.）将获得PS2及其周边产品在中国大陆的代理分销权。新索尼科技（香港）有限公司是由多家世界知名厂商联合组建的跨国营销公司，母集团公司注册总资本达6亿美元，新索尼科技（香港）有限公司目前已将业务重心转移到中国区域，并建立了控股子公司新索尼科技（广州）有限公司，目前新索尼科技（广州）有限公司，已经开始积极在全国范围寻找合作伙伴加盟PS2专卖店。

软件

SOFTWARE

KONAMI的健身音乐游戏新篇 《有氧运动革命》以轻松塑身为目标

在《DDR》风潮席卷全亚洲之数年后，跳舞游戏的受欢迎度虽然有所降温，但每个人都记得《DDR》给自己带来的乐趣。最近，KONAMI又在音乐类健身游戏方面有新的花样，这就是《有氧运动革命》（《AEROBICS REVOLUTION》），游戏的目标很直接——为了塑身，来愉快地做有氧运动（指跑步等增强心肺循环功能的运动）吧。由于游戏可以直接使用以前的跳舞毯，所以所有喜欢跳舞、喜欢塑身的玩家都可以尝试这款游戏。

《有氧运动革命》发售日定于3月13日，售价为5800日元。很显然，本作是为了迎合玩家的呼声而将有氧运动与《DDR》进行结合的，因此游戏中除了“有氧运动”模式以外，也会有传统的“DDR”模式。“有氧运动”模式中，玩家所要做的，就是要跟着画面中的健身教练做运动。非常体贴的是，这里提供了一个“教学模式”，可以让初学者反复练习步法。传统的媒体，如书、电视等由于在教学时视觉角度是死的，不便于学习，但游戏中角度却是可以任意选择的。注重自己身材的女孩们千万不要错过这款游戏。



▲游戏提供给玩家一个愉快、轻松的有氧运动体验。

特报

SCOOP

《索尼克》新动画与游戏将推出 新刺猬索尼克旋风再次掀起

早在数年前，《索尼克》就在美国推出过电视动画，但纯美国人的制作风格让很多东方人无法接受。这次新的《索尼克》动画将是由日本人制作的，名称定为《索尼克X》（《SONIC X》）。故事讲述的是索尼克与邪恶的天才科学家蛋头博士之间进行了激烈的战斗，激战中，索尼克及他的同伴们突然穿越时空来到了人类的世界中，索尼遇到了一位名为克里丝的少年……《索尼克X》将从今年4月6日起在东京电视台开始放映。配合这次TV动画的播放，将会有相应的游戏及玩具一起登场。



▲《索尼克X》动画中索尼克的造型。



▲经过了大幅提升的超经典作品。

配合动画相应推出的游戏就是NGC上的《索尼克大冒险DX》，本作移植自DC上最畅销的作品之一——《索尼克大冒险》（1998年），DC版全球销量突破了200万套。这次NGC版改变的地方有：追加50个任务、提供每秒60帧的画面表现方式、重新制作的角色的建模、能与GBA联动、关卡重新编排、视角改善。目前《索尼克大冒险DX》的发售日仍定为2003年夏。

硬件

HARDWARE

5月起PS2硬盘将公开销售 日本PS2上网人口将速增

2月20日，SCE宣布将会从5月开始在日本一般商店中销售“PlayStation BB Unit”（PS2网络套件）及单卖的网络连接器，而在那之前，日本的“PlayStation BB Unit”一直都是在网络上销售的。目前PS2上的网络游戏越来越多，如已经开始进行β测试的《大众高尔夫在线》、《信长之野望在线》等等。在一般商店中销售“PlayStation BB Unit”必将更快普及PS2上网的人口数。公开销售的“PlayStation BB Unit”将只针对于那些具有内置扩展槽的PS2，价格未定，而单卖的PS2用网络连接器的价格已经定为3980日元。



▲公开销售的PS2硬盘只限于内置式硬盘。

事件

EVENT

日本娱乐街机展 2003 召开 2003 年的新街机作品在此集合

2月21日~22日,日本街机营业者协会(AOU)于日本幕张国际会展中心举行了“AOU2003 娱乐展”。目前的“AOU2003 娱乐展”上,真正的视频游戏已经少于一些大型的筐体机了。以下主要介绍一些玩家比较熟悉的相关游戏。

SEGA展台展出了以TRI-FORCE(NGC的互换基板)为平台的《F-ZERO AC》的可动筐体。在SEGA的制作下,街机版《F-ZERO》焕发出新的魅力,其号称时速2000公里的速度感令人“窒息”,这也使《F-ZERO AC》一举成为AOU2003上最引人注目的游戏。另外街机版《F-ZERO》也使用了与《VF4》类似的插卡系统,看来“用卡”果然已成为日本街机界的趋势。除此之外,全新进化的光枪射击游戏《VR 战警3》参加了展出,3D射击游戏《BORDER DOWN》也在SEGA的展台亮相。



▲《WE》的街机版也会推出新作。

▲《F-ZERO AC》的可动筐体就是这样的了。

KONAMI在这次的展出中宣称,KONAMI的所有游戏都对应网络系统。展台上照例展出了诸多音乐游戏,包括《GUITARFREAKS》及《drummania》等系列的新作,《WE》的街机也推出了新版——《WORLD SOCCER Winning Eleven ArcadeGameStyle 2003》。

NAMCO展出了《化解危机3》,游戏一如前两作一样优秀。TAITO展出了《式神之城II》,平台换为NAOMI,游戏的画面及音乐都有飞跃性进步。

除此之外,AOU2003还有《新豪血寺一族 斗婚 Matrimielee》、《罪恶装备XX #RELOAD》等展出。CAPCOM并没有参展,有传言CAPCOM将退出街机市场,不过《CAPCOM全明星格斗》的开发仍在进行中,预计将于夏季推出。



▲《F-ZERO AC》是本届展会上最引人注目的作品。

▲3D射击游戏《BORDER DOWN》亮相。

软件

SOFTWARE

《新豪血寺一族 斗婚》蓄势待发 SNK 游戏群 2003 年同样热门

《豪血寺一族》的最新作《新豪血寺一族 斗婚》确定将于3月中旬正式推出。本作由PLAYMORE集团下的NOISE FACTORY开发,《双截龙》格斗版的新作《龙吼》同样出自NOISE FACTORY之手,因此《新豪血寺一族 斗婚》的画风与《龙吼》有些相似。游戏的定位仍是一款纯2D的格斗游戏,目前《新豪血寺一族 斗婚》在日本已经基本结束了实机测试活动,即将推出。至于“《豪血寺一族》系列”以来的



主要特点——人设仍由村田莲尔担任,保持原汁原味。本作除了保留以往几作大获人气的角色以往,还将加入4名全新的角色,不过对于老玩家来说,令人怀念的几位旧角色才是更吸引他们的地方。

另外PLAYMORE近日再次公布了新作阵容:《合金弹头3》(PS2,2003年4月24日发售,6800日元)、《新豪血寺一族 斗婚》(NEO·GEO卡带版,2003年5月29日发售,39800日元)、《格斗之王2001》(PS2,2003年5月,6800日元)、《格斗之王2002》(DC,2003年7月,6800日元)、《合金弹头 生存任务》(GBA)、《SNK VS. CAPCOM》(ARC)。另有未确定消息指出《SNK VS. CAPCOM》也将推出GBA版。



▲豪血寺梅

▲基斯·维因

▲花小路克拉拉

▲陈念

特报

SCOOP

Xbox 又一创意广告获奖 继《香槟》之后是《蚊子》

Xbox继曾于去年推出备受争议的广告《香槟》(《champagne》),今年又有一则Xbox广告引起了人们的注意,因为这则名为《蚊子》(《Mosquito》)的广告在2003年2月19日获得了“第一届视觉效果协会奖”(Visual Effects Society)的一个奖项。

“视觉效果协会”奖的评选范围极广,参选作品包括电影、电视、商业广告及音乐影像(MV),共有20个奖项,Xbox广告《蚊子》获得了“最佳视觉效果商业广告奖”。该广告非常轻松幽默地表达了Xbox广告一直以来的主题——“PLAY MORE”(多玩些),还添油加醋地改为了似乎有些不负责任的“WORK LESS, PLAY MORE”,其间还充满想象力地表现出了自然界各生物充满音乐天赋的绝妙表演,让人叹为观止。广告大意:“自然界中所有的生物都具有音乐天赋,如蚊子,但因为工作,(吸血?)它们失去了这个天赋。我们人类具有玩的天赋,为了不失去这个天赋,少工作、多玩些吧。”



▲片中的主角?

▲虫子也能跳起激烈的街舞。

▲在熊的耳边呈音响状起舞的蚊子。



▲长劲鹿也随着节奏翩翩起舞。

▲蚊子的“工作”遭到人类阻挠。

▲“WORK LESS, PLAY MORE”。

软件

SOFTWARE

“《潜龙谍影》系列”将推出NGC版 新的《潜龙谍影》几年前就已策划

NGC上的《潜龙谍影》(《MGS》)游戏最近终于得到各方面的确认,原来NGC版的《MGS》将会是一款“《潜龙谍影》系列”的新作品。KONAMI方面只是确认了这一消息,但并未透露其他任何有关信息,游戏的发售日及发售地区都未确定。这是小岛秀夫与任天堂方面的几个合作计划之一(包括《我们的太阳》),据悉这款游戏早已在几年前就开始策划了。考虑到任天堂目前推行的NGC与GBA连动的理念,那么该作将来会不会配合着推出GBA版《MGS》新作与之对应呢?令人期待。



软件

SOFTWARE

《分裂细胞》GBA 版画面公开 与 NGC 版的连动即将展开

《分裂细胞》(《Tom Clancy's Splinter Cell》) 在 Xbox 上大获特火以后, Ubi Soft 很快宣布会将该作移植到 PS2 与 NGC 上。最近更决定会推出 GBA 版《分裂细胞》, Ubi Soft 表示 GBA 版的游戏性将会非常忠实于 Xbox 版, 包括各种潜入动作, 另外利用 GBA 与 NGC 的连动性, GBA 版《分裂细胞》将会与 NGC 版有很好的互动。看来 NGC 版《分裂细胞》将会是三大台式主机版本中最具特色的一个版本了。目前 GBA 版的美版发售日定为 2003 年 5 月 28 日, 与 NGC 版同时发售, PS2 版《分裂细胞》发售日则定于 2003 年 4 月

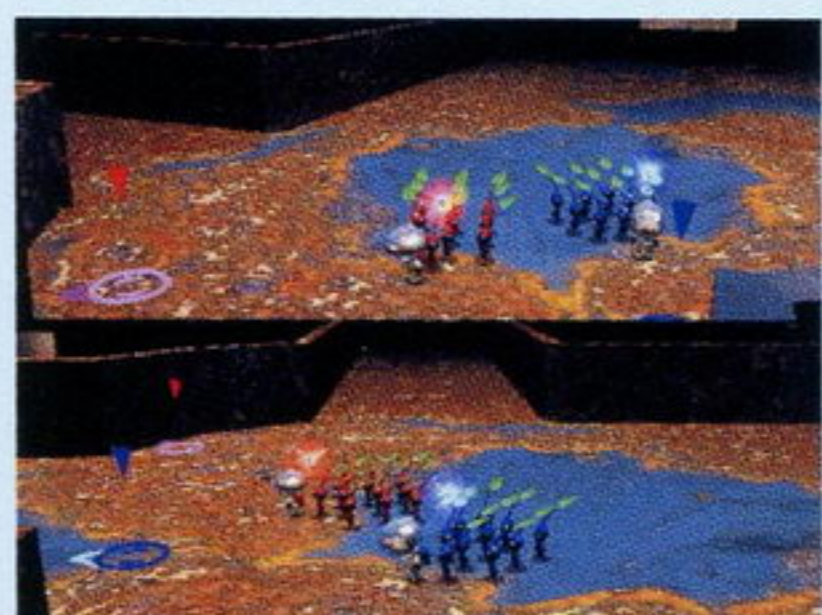


软件

SOFTWARE

《PIKMIN2》与《卡比》新作亮相 任天堂两 NGC 名作续篇始动

2月21日, 由于要进行欧洲版《塞尔达 风之杖》的宣传造势活动, 任天堂的宫本茂在欧洲各国巡游举行了一系列记者会。会上宫本茂等人还公布了两款 NGC 续篇作品, 包括《PIKMIN2》及《卡比的 Air Ride》(《Kirby's Air Ride》)。任天堂虽然公布两款作品正在开发中, 并展示了一些游戏画面, 但任天堂并没有透露太多游戏本身的信息。其中《PIKMIN2》据称会加入一个分屏多人游戏模式, 而《PIKMIN2》中新加入的角色名为“Loozy”, 这在日文中读法是与“路易”相同的, 联想到第一主角名为“奥里马”, 便不难想象这其实就是马里奥的弟弟了。《卡比的 Air Ride》则是一款全 3D 化的卡比游戏, 据悉本作早于 N64 时代便已进行开发, 但 N64 版夭折, 最终该作又转为开发成 NGC 版了。



太多游戏本身的信息。其中《PIKMIN2》据称会加入一个分屏多人游戏模式, 而《PIKMIN2》中新加入的角色名为“Loozy”, 这在日文中读法是与“路易”相同的, 联想到第一主角名为“奥里马”, 便不难想象这其实就是马里奥的弟弟了。《卡比的 Air Ride》则是一款全 3D 化的卡比游戏, 据悉本作早于 N64 时代便已进行开发, 但 N64 版夭折, 最终该作又转为开发成 NGC 版了。

软件

SOFTWARE

科幻剧集《X 档案》再次游戏化 2003 年夏 “The truth is out there”

Vivendi Universal Games 与 Fox Interactive 目前共同公布将会推出《X 档案》(《X-Files》) 游戏, 对应的平台为 PS2 及 Xbox, 正式的游戏名称为《X 档案: 反抗或服从》(《The X-Files: Resist or Serve》)。



▲莫德是《X 档案》中的灵魂人物。

游戏的实际开发工作由 Black Ops 负责, 发行则是 Sierra Entertainment。与几年前那款以真实影像为基础的《X 档案》游戏不同, 本作采用的是全 3D 游戏画面, 因此本作将是一款更具有互动性的冒险游戏。精彩的剧本是《X 档案》电视剧集成功的关键, 这次的《X 档案: 反抗或服从》原创剧本正是由《X 档案》电视剧集制作人克里斯·卡特编写的, 共分为 3 章。此外, 原作中的大多数人物都会悉数登场在游戏中, 这些角色的配音也由原剧集的演员担任, 包括大名鼎鼎的大卫·杜楚尼(David Duchovny)及吉莉安·安德生(Gillian Anderson)等演员。而负责游戏音乐制作的人员也是原《X 档案》剧集的音乐制作人。

主角莫德 (Mulder) 和史考莉 (Scully) 是专门调查灵异事件的 FBI 探员, 这次故事的时间设定在原电视的第七季, 两主角到一个名为 Red Falls 的群山环绕的小镇上调查, 他们在当地发现了一连串不寻常的谋杀案, 这些谋杀案似乎与鬼魂、不死人等超自然现象有关。后来莫德和史考莉会为了追踪一个凶蛮的杀手而来到一个位于西伯利亚荒地的秘密研究所, 最后他们甚至还会深入到被埋藏于地下的外星人飞船冒险, 以揭开黑油 (black oil) 的秘密并阻止外星人殖民地球的阴谋。



▲史考莉在游戏中风采依旧, 她枪口所指示的就是灵异杀人怪兽吗?

目前《X 档案: 反抗或服从》的发售日定于 2003 年夏, 游戏届时带有制作人的访谈等花絮内容。



短信息 MESSAGE EXPRESS

■根据欧洲的经济分析师调查, 欧洲的在线游戏人口从 2002 年 1 月的 280 万人增长到了 2003 年 1 月的 590 万人。而欧洲方面, 任天堂将于 3 月 7 日开始销售 NGC 版的《梦幻之星在线》, 微软的 Xbox Live 会在 3 月 14 日开始在欧洲运作, SCE 将还要到 2003 年秋才开始在欧洲展开 PS2 网络计划。
■欧洲 KONAMI 最近公布,《寂静岭 3》将会于 5 月 23 日先推出欧版, 2 周后才推出美日版。原因就是《寂静岭 3》在欧洲的人气度最高。
■新《古墓丽影》难产, 再次延期。《古墓丽影 黑暗天使》(《Tomb Raider: The Angel Of Darkness》) 最早曾将发售日定为 2002 年底, 但紧急延期到了 2003 年 2 月, 想不到现在又得到证实,《古墓丽影 黑暗天使》目前还有一些问题, 开发组 CORE 正积极处理中, 游戏的新发售日会定在 2003 年 4 月~6 月之间。
■根据美国媒体的报道,《最终幻想 X-2》的美版推出日期为 2003 年 11 月, 11 月是美国游戏的发售黄金期, 但却与日版相隔了 8

个月, 为了照顾美国玩家的心情, 相信届时美版的《最终幻想 X-2》将会追加诸多的新要素。
■2月28日, 美国最具盛名的财经杂志之一《福布斯》(《FORBES》) 公布了最新一次全球 10 亿美元以上富翁的排行榜, 微软公司的总裁比尔·盖茨 (Bill Gates) 再次荣登首位, 他已经连续 8 年成为世界上最富有的人了。目前他的净资产为 528 亿美元, 虽然比去年减少了 10% 的财产, 但仍稳占全球首富的宝座 (排行榜第二位财产为 350 亿美元)。
■据悉, 任天堂仍与 ATI 合作开发 NGC 后续机种。NGC 中的图形芯片所用的正是 ATI 开发的, 而目前 NGC 的后续机种仍采用 ATI 的芯片, 这个新型芯片的型号为 R350, NGC 的后续机种将于 2005 年登场。
■CAPCOM 的 MMORPG《魔界村在线》(《Ghouls N' Ghosts online》) 于 3 月 3 日确定将会在 PS2、Xbox 及 NGC 这三大机种上登场。由于游戏的开发得到了网络服务商 ZONA 的协助, ZONA 的网络引擎 (Terazona)

使《魔界村在线》在 PS2、Xbox 及 NGC 等多个平台上展开成为可能, 游戏的具体开发工作由 Game Factory 负责。
■据传 SCE 将在今年 E3 展上展出以下作品:《GT 赛车 4》(支持在线)、《虹吸战士 新时代》(《Syphon Filter New Age》)、《Ghost Hunter》、《Kin》(SCE 的第一人称射击游戏)、《Destruction Derby Arena》(欧美著名赛车类游戏)、《Downhill Domination》(由 SCE 知名的英国开发组 Cambridge Studio 制作)、《Dogs Tale》、《Chaindive》、《Flipnick》、《Jak & Daxter 2》(《杰克与达斯特 2》)。
■2月28日, SEGA 公司决定在 SEGA 的美国旧金山事务所裁员 90 人, 这 90 人都属于游戏制作人员。该事务所共有 450 名员工, 这次裁员率高达 20%。这是自 2 月 13 日 SEGA 与 SAMMY 宣布事业统合以来 SEGA 方面的第一次大举动, 而 SEGA 到 2002 年 3 月为止, 已经连续 5 个财年赤字了。
■IREM 的射击名称“R-TYPE”系列”终于又将推出最新续作《R-TYPE FINAL》(PS2), 与几年前 PS 上超经典的《R-TYPE

△》一样, 新作只会推出家用机版, 这次的系统有了大幅改变, 玩家可以选择的机体就多达 50 种以上。
■NAMCO 将于 3 月 7 日推出 GBA 版《世界传说 召唤士之血统》, 目前 NAMCO 已经定下了该作的销售目标——15 万套。
■任天堂将于 3 月在美国推出《银河战士 Prime》与 NGC 主机同捆销售的促销活动。同捆销售的 NGC 为黑色外壳 NGC, 同捆版的售价为 199 美元。
■于 2 月 27 日发售的《星之海洋 3》在实际推出之后, 发现有一些用户在实际游戏时, 出现了在某些战斗中无法进行操作的问题, 为此 ENIX 及 SCE 相关工作人员立即进行了检查, 3 月 5 日, ENIX 与 SCE 共同发布正式声明:“《星之海洋 3》无法进行操作的问题在一部分 SCPH-10000 型号的 PS2 上会出现。经过 SCE 的调查, 发现引起这个现象的原因, 是由于 2002 年 12 月由 SCE 向各游戏开发商所提供的用于游戏制作的数据库软件所引发的不正常情况。有此问题的玩家, 可以将该光碟寄给 SCE 信息中心部。”

哈哈,《真三3》果然第一喔!



至爱排行榜

2003年2月27日是今年最值得纪念的日子,PS2的春季王牌主力游戏软件几乎都是在这一天发售的。《真·三国无双3》以压倒性的优势勇夺销量榜的冠军,首周销量66万9416套。比起2001年9月发售的《真·三国无双2》的首周销量26万7048套,确实突飞猛进了一大步!此外这个首周销售量更是近年来继PS2游戏《最终幻想X》(首周销售量183万2000套)和GBA游戏《口袋妖怪 红宝石&蓝宝石》(首周销售量70万套)之后的第3名。《真·三国无双3》以它的成绩证明了其存在的价值以及在游戏消费群体中的受欢迎程度,因为市场需要这样的游戏,KOEI把握住了这难得的市场机会,相信今后在PS2上类似的游戏会逐渐蔓延起来吧!




《星之海洋3 直到时间的尽头》和《樱大战 浓情之澜》的畅销也是情理之中的事情。因为前者的发售距离前作已经有整整近5年的时间了,一直以系统著称的“《星之海洋》系列”自然能够吸引那些RPG老鸟的目光,该游戏在发售之前投入的大量宣传资金与媒体的追踪报道都是其畅销的重要原因。不过也由于多次延期的缘故,错过了最佳的销售时期,ENIX想要达到社内预计100万的销售量,现在看来还是很有难度的。后者尽管是SS时代《樱大战》的复刻版,但却因为加入了不少的新要素以及FANS的“超铁杆作风”,使得其首次登陆PS2也取得了良好的成绩。(首周14万2351套的销售量中有一半玩家购买的都是初回限定版)看来“太正时代的樱花浪漫”才刚刚开始!

日本游戏主机周间销量排行榜 2月24日~3月2日

名次	生产商	机种名称	周间售卖台数	年度累计贩卖台数
1	任天堂	GBASP	5万7800台	25万5100台
2	SCE	PS2	5万7200台	70万5400台
3	任天堂	GBA	2万2200台	68万5300台
4	任天堂	NGC	6600台	17万5200台
5	SCE	PS	1500台	2万5700台
6	微软	Xbox	1400台	4万1700台
7	BANDAI	WSC	750台	1万3200台

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年2月17日~2003年2月23日

1位	PS2	真·女神转生III 夜想曲	ATLUS ■ RPG ■ 2003-02-20 ■ 15万2676套 ◆ 累计15万2676套
 <p>与前作相隔8年时光才再次出现在玩家面前,诡异的世界观和独具特色的系统都是该游戏的本钱。作为ATLUS的招牌作,首周销量基本上能够令人满意。此外从首周店头的存货消化率来看,《真·女神转生III》必定会成为一款长卖的游戏。</p>			
2位	GBA	最终幻想战略版 ADVANCE	SQUARE ■ S·RPG ■ 2003-02-14 ■ 6万4540套 ◆ 累计29万0533套
 <p>SQUARE和松野泰己作为该游戏的金字招牌的确不同凡响,在GBA上玩这类SLG游戏相信是最好不过的了,既可以“谋杀”大量的空闲时间,又能够获得很高的成就感。因为GBASP的热销,连带这款游戏也沾了不少光。现在是限定版难求啊!</p>			
3位	PS2	龙珠 Z	BANDAI ■ FTG ■ 2003-02-20 ■ 5万1211套 ◆ 累计42万0479套
 <p>日本国民级的漫画《龙珠》在本土沉寂了几年的时光之后,由于其在欧美地区的火爆而再次复苏了!鸟山爷爷估计做梦都可能笑醒了。(其实鸟山明还不老,汗……)作为一款强调原作剧情的游戏,它的确唤醒了不少老FANS的回忆。</p>			
4		网球王子 2003 PASSIONRED NEW!	KONAMI ■ GBA ■ AVG ■ 2003-02-20 ■ 4万1879套 ◆ 累计4万1879套
5		创造职业棒球会 2	任天堂 ■ GBA ■ RPG ■ 2003-02-13 ■ 3万5323套 ◆ 累计16万0180套
6		网球王子 2003 COOLBLUE NEW!	KONAMI ■ GBA ■ AVG ■ 2003-02-20 ■ 3万0492套 ◆ 累计3万0492套
7		银河战士 融合	任天堂 ■ GBA ■ ACT ■ 2003-02-14 ■ 2万3711套 ◆ 累计7万1867套
8		机动战士高达 基连的野望 基翁独立战争记攻略指令书 NEW!	BANDAI ■ PS2 ■ ETC ■ 2003-02-20 ■ 2万3492套 ◆ 累计2万3492套
9		PRIDE NEW!	CAPCOM ■ PS2 ■ FTG ■ 2003-02-20 ■ 2万1795套 ◆ 累计2万1795套
10		山佐 DiGi 世界 4 (含限定版) NEW!	山佐娱乐 ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-01-23 ■ 1万9298套 ◆ 累计1万9298套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年2月24日~2003年3月2日

1位	PS2	真·三国无双3 (含限定版)	KOEI ■ ACT ■ 2003-02-27 ■ 66万9416套 ◆ 累计66万9416套
 <p>无敌!无双!最高!当秋叶原的游戏软件店铺在乍暖还寒的季节里发售《真·三国无双3》的时候,整片地区的气温似乎都被游戏民众的狂热整整提升了近10度!没有行家敢在这个时候断言这款游戏究竟能走多远,能够达到怎样的销售量!</p>			
2位	PS2	星之海洋3 直到时间的尽头	ENIX ■ RPG ■ 2003-02-27 ■ 34万9571套 ◆ 累计34万9571套
 <p>作为RPG名作系列脱胎换骨后的首次亮相,它的确用自身的素质证明了其价值!不过某些碟片的不兼容性与偶然死机的现象也多少为它的首卖平添了不少的阴影。现在想想,如果在去年真的与《宿命传说2》一起发售的话,说不定更畅销呢。</p>			
3位	PS2	樱大战 浓情之澜 (含限定版)	SEGA ■ S·AVG ■ 2003-02-27 ■ 14万2351套 ◆ 累计14万2351套
 <p>完不了的樱大战,开不败的樱浪漫!2月26日深夜里冒着寒冷团聚在东京池袋太正浪漫堂前的FANS,你们太可爱了!“《樱大战》系列”是真正属于FANS的游戏,是属于全世界真正懂得“爱是什么”的玩家的!期待续作早日公布……</p>			
4		街道 BATTLE NEW!	元气 ■ PS2 ■ RAC ■ 2003-02-27 ■ 5万3471套 ◆ 累计5万3471套
5		龙珠 Z	BANDAI ■ PS2 ■ FTG ■ 2003-02-20 ■ 4万9331套 ◆ 累计46万9810套
6		银河战士 NEW!	任天堂 ■ NGC ■ ACT ■ 2003-02-28 ■ 4万4100套 ◆ 累计4万4100套
7		真·女神转生III 夜想曲	ATLUS ■ PS2 ■ RPG ■ 2003-02-20 ■ 3万7328套 ◆ 累计19万0004套
8		最终幻想战略版 ADVANCE	SQUARE ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-02-14 ■ 3万3911套 ◆ 累计32万4444套
9		电车 GO! 专业级 2 NEW!	TATIO ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-11-21 ■ 1万8369套 ◆ 累计1万8369套
10		口袋妖怪 蓝宝石	任天堂 ■ GBA ■ RPG ■ 2002-11-21 ■ 1万7967套 ◆ 累计202万9945套

话梅杂志 WWW.OTUMILOOK.COM



真·三国无双3

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

系统变更度

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



纱迦



初上手的时候感觉难度太低，用吕布轻松通关后这种感觉升至极点，但经过认真研究后完全推翻了自己最初的想法。绝影铳的加入使得马上作战成为可能，开创了游戏的又一玩法；战术设定和友好度设定使得玩家更加注意与友军之间的配合；武将的招式均经过了重新调整，使得游戏的平衡性大增；令人激动的反弹技更是刺激度满分！打满分并不是指游戏的系统已经进化到了完美，而是对ω-FORCE小组创新精神的嘉奖。

邪魔天使



“无双模式”的大改动可以说是最大的亮点了，再没有前作中“无双模式”与“自由模式”区别不大而带来的雷同感。事件也大幅度增加，许多《三国演义》中的著名情节在游戏中都有很好的演绎。由于这次加入了大量的中国民族风格的曲调，所以让游戏的“中国味”很浓，当听到那熟悉的《康定情歌》时真是无比感慨。不过自创武将能够用的武器过少，这不得不说是个遗憾。

D·S



流程加长、事件增多、人物动作多样化是这款系列新作最抢眼的变化，整体游戏的变化比前作丰富了许多。原创武将和护卫兵的设计相当令人满意，配合双人游戏的话可以得到更加爽快的感觉，为烦闷的生活再添不少乐趣。隐藏武器与道具的取得方法同样较为复杂，并且附带多种条件，对于喜欢挑战的老玩家来说确实是难得的考验。缺点依然体现在电脑AI的水平较低，战术运用方面并没有达到当初宣传的效果。

总分：29

黄金珍藏

PS2 DVD-ROM KOEI 真·三国无双3 ACT 2003-02-27 DS2必须 至少150KB 1~2人 对应硬盘、网络排名



真·女神转生III夜想曲

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

难度

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



阿修罗



现在这么中规中矩的正统RPG已经很少了，但是本作依然充满了独特的魅力，让人欲罢不能！作为系列特色的恶魔交涉、合成系统自然是最吸引人的，这次也加入了不少新要素，可以说老游戏有了新玩法，新老玩家都能充分体验乐趣！游戏舍弃了装备系统，独特的“祸魂”让玩家对于主角特技的培养不得不仔细思索！游戏的图像引擎很独特，完美地再现了游戏的世界观和金子一马的风格。难度过高是个问题。

SOUL



另一款在PS2上大幅进化的RPG，画面全3D化，算不上极为华丽，但各种光源处理及用色都恰到好处，极好地表现出了“恶魔世界观”的独有韵味，很容易让人融入其中。除了画面，本作在游戏系统上也得以进化，“仲魔”合体、与“仲魔”之间的交流及“仲魔”自身的成长都极具乐趣，游戏的进行也很流畅，尤其快速的战斗节奏。不过这样一个几乎只与恶魔打交道、气氛阴暗的游戏，并不适合所有的玩家。

邪魔天使



我玩这款游戏的目的就在于收集各种恶魔，看到自己的恶魔图鉴上的恶魔资料越来越多，那真是非常有成就感啊！不过拿到游戏后在最初的阶段，给我印象最深的就是一——好久没遇到有如此难度的RPG了。在如今这个游戏越做越简单的时代，居然有这么一款高难度的RPG，不禁让人眼前一亮。当四五个敌人从背后连续攻击，就看见主角立刻被K.O.，那种感觉真的是不好形容。剧情还是那么深奥，得仔细研究研究……

总分：25

热血推荐

PS2 DVD-ROM ATLUS 真·女神转生III NOCTURNE RPG 2003-02-20 至少160KB



星之海洋3 直到时间的尽头

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

耐玩度

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



星夜



游戏的画面效果相当惊人，对应480p逐行扫描、每秒60帧，这使得即使是在剧烈的战斗中仍然能够保持流畅和高画质。人物的动作和表情相当真实，令人投入感大增。作为本系列的关键部分：系统和战斗，本作进行了大量的革新和修正，各项吸引人的要素如物品制作、实时战斗依然继承。不过本作存在着某些机型死机的Bug，这对评价有一定影响，而过大的迷宫也对玩家顺利进行游戏造成了一定的麻烦。

SOUL



长久的等待果然是值得的。在商业气息日浓的今天，《星3》能进化到这种程度的确令人欣慰，向《星3》制作人致敬。游戏的流畅度一流，不论是数据的读取速度还是游戏的节奏；剧情画面中人物的表情极为传神，还完美地对上了口型；战斗中的动作设计都非常漂亮，可与《灵魂能力》媲美。成熟的游戏性是最大亮点，达到了日式RPG顶峰。《星3》的10分并不代表游戏是完美的，而是表示游戏的优秀程度之高。

邪魔天使



一开始进入游戏的时候由于大量的近镜头，所以给我的感觉是“怎么这么像《异度传说》……”游戏开始的情节比较平淡，而到了中盘可以用一个峰回路转来形容，推翻了前面所有的设定；到了终章，我们终于知道，又被tri-ACE“耍”了一次——游戏再一次推翻了前面所有的设定。虚幻的网络，虚幻的主人公……由于网络的发达，人们逐渐变得迷惘，也许tri-ACE这次想告诉我们：我们要珍惜现在这个现实世界吧。

总分：28

黄金珍藏

PS2 DVD-ROM ENIX STAR OCEAN 3 Till the End of Time RPG 2003-02-27 至少170KB



雷曼3 阿飞浩劫

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

搞笑度

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



阿修罗



毕竟是欧美的动作明星呀，游戏的感受出乎阿修罗意料之外的好！新的变身系统很有日式游戏的风格，巧妙地利用不同的能力揭开谜题的成就感很足。游戏的画面也算是不错的了，可以用“精致”来形容。从缺点上来说，游戏的视角切换有点问题，右摇杆经常不起什么作用，而Select键切换又太麻烦！另外，游戏在一些细节的设定不是很体贴，每一大关之间的滑轨阵可以用“又臭有长”来形容，容易引起反感。

SOUL



新《雷曼》果然不愧为正统续作，各方面都取得了进步，而不是原地踏步。本作《雷曼》世界观比以往更具有自身的特点，如雷曼那些充满个性及逗趣的动作，连各个坏蛋角色都变得极具特色，所加入的各个迷你游戏也制作得相当用心，花样繁多、创意十足之余还同样具有幽默感。过场动画是以华丽的CG制成的，表现出了一种可爱、轻松的气氛，即使是年龄玩家，同样能从游戏中获得乐趣。

胜负师



在欧美颇受欢迎的“《雷曼》系列”是以跨平台为一贯方针的，此次登陆PS2的新作也有不错的表现。游戏画面不在《瑞奇与叮当》之下，而且色彩十分艳丽，有一种很强的童话色彩。不光如此，无论从人物的设计、角色的动作、故事的安排，都透出美式动画的风格，传统的搞笑模式同样让人忍俊不禁。在关卡设计方面有些新意，操作也比较自然，从罐头里得到各种能力成为通关的要点。值得一试的ACT佳作。

总分：23

热血推荐

PS2 DVD-ROM UBI SOFT Rayman 3: Hoodlum Havoc ACT 2003-03-14

16分~21分：不过不失；22分~26分：热血推荐；27分~30分：黄金珍藏



樱大战 浓情之澜

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

重制程度

■■■■■■■■■■



D·S



寄托着无数“樱大战FANS”美好回忆的原点作在PS2上以“试金石”的方式登场，游戏新增的要素与情节的变化都超出了原来的预想，令人非常惊讶，多段原创动画也让“《樱大战》系列”重要的剧情部分表现力十足。在系统方面已经达到了一个“完全版”游戏应有的高度，多种事件的连锁变化都体现出制作者当初的良苦用心。比较遗憾的是“帝剧漫长的一天”对应日本手机服务，国内无法享受。

邪魔天使



这次的《樱大战》给我印象最深刻是那可以“媲美”TV版动画的过场MOVIE，真是“寒”……很让人怀疑这真的是DVD的游戏？或者是世嘉真的没钱了？在经历了体验版那满屏闪烁的战斗场景后一直用“这只是开发中的画面”来安慰自己，不过还好，正式版中这一点确实得到了一定的改善。说了这么多不好的地方，但对于我这个樱FAN而言还有什么好说的，买就一个字！

纱迦



相信每一个玩过《樱大战》的朋友都会玩这款游戏的。虽然增加再多的剧情，大家也都知道游戏的结局，不过这丝毫不能影响FANS的热情。比起当年的SS版和DC版来，游戏的进步是任何人都可以看得出来的。战斗系统吸收了3代、4代的特点，不过还是有待进一步进化，如果能加强纯策略性就更好了。为了《樱大战5》，为了更多的即将在PS2上推出的《樱大战》游戏，大家一定要尽全力支持啊！

总分：
27

黄金珍藏

PS2 DVD-ROM SEGA&OVERWORKS サクラ大战 ~ 焼き血潮に~ AVG · SLG 2003-02-27 至少200KB



混沌军势

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

军势COOL度

■■■■■■■■■■



胜负师



由于对所谓“明星声优”并不感冒，所以将视点更多地放在了作品本身，比起同厂大作《鬼泣2》，本作倒是给了我更多惊喜。古典的建筑，劲爆的场面，丰富的动作，爽快的斩杀，就给人不错的第一印象，加上异世界军势的AI设置得比较合理，游戏流程和难度也适中，隐藏要素也有不少，不同的玩家均可尝试。当然，操作略显繁杂，战斗多依靠能力来硬拼，缺乏应有的技巧性也是这款原创作品的缺点。

纱迦



没想到这款游戏是一款完全全的ACT，只要你一直往前杀就可以通关了，这样游戏的耐玩度肯定不高。游戏的特色在于召唤LEGION。把LEGION装备到身上后可以增加一些特殊能力，还可以发动与LEGION的合体攻击，此外还能够把LEGION召唤出来作为自己的手下向敌人进攻。个人感觉如果能够加入部分解谜要素，把LEGION的能力与解谜联系起来可能要好一些。另外流程也略嫌长了一点。

多边形



本作在包装上做得非常到位，虽然它的世界观不是现代，但给人一种强烈的时尚感觉，这种“古今大战混沌情”的设定显示出老卡的过人之处。初期，游戏也的确给人一种很想去玩的冲动，在激情音乐的烘托下我仿佛找到了那种热血感觉。可惜好景不长，由于场景缺乏变化，很快就有了厌倦感，加之系统不够鲜明，难以激发玩家对升级的渴望，这导致游戏的魅力大大减少，如果能在初期就感受明显升级变化就好了。

总分：
23

热血推荐

PS2 DVD-ROM CAPCOM CHAOS LEGION ACT 2003-03-06 至少241KB DS2必须



街道BATTLE

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

驾驶的感觉 8

■■■■■■■■■■



GOUKI



CG片头很不错，下期“游戏光环”收录预定。正如游戏的副标题所言，本作的一大亮点就是忠实再现了4条真实的赛道，不过对于国内玩家来说吸引力就很有有限了。四季以及天气、时间的变化让人感受到游戏制作人的专业精神，的确为玩家着想。本作共有过百种赛车登场，包括著名的马自达RX-7、三菱的LE7等等，车迷也能大饱眼福。驾驶的感觉与元气之前的作品类似，还是有少许的生硬感。遗憾！

多边形



“GENKI RACING PROJECT”的第一弹，从各方面都能看出元气在制作实力上又有了一定的提高，特别是对车体的刻画已经到了一个较高水准。本作系统基于《首都高》，强调的是在山路间drift时的爽快感觉，操作感比较到位。虽然赛道不多，但设计都很合理。由于有天气和时间的设定，使得即使在同一条赛道奔驰也会感到非常新鲜。初期的比赛和买车系统需要一定时间去了解。零件太少是一个遗憾。

D·S



以赛车游戏第二厂商闻名的元气在积累了多年的“《首都高》系列”的制作经验后，在PS2上开发出的这款原创赛车游戏的确有不少新增的要素。比赛的场景尽管离一线赛车游戏还有一定的差距，但也能够令人满意了。改造系统是此游戏比较独特的地方，与著名的“《GT》系列”的相关系统有着很大的区别，对于那种非常专业化的装备知识要求并不高，而主要表现在玩家对改造车的操作手感的把握上。

总分：
23

热血推荐

PS2 DVD-ROM GENKI 街道BATTLE 日光·楼名·六甲·箱根 RAC 2003-02-27 至少74KB 1~2人 对应GT FORCE



洛克人EXE 传送

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

创新度

■■■■■■■■■■



阿修罗



对于游戏的画面，阿修罗觉得完全没有必要采用现在的这种方式，如果使用传统的2D技术反而效果会更好，现在总觉得画面有点儿拖游戏的后腿……至于游戏的感觉嘛，《洛克人》的感觉还是有的，关卡的很多设计都让人很怀念，只不过在难度方面就比较简单，虽然说这样比较富有亲和力，但是对于FANS来说就会觉得不够过瘾。L/R键的判定很古怪，一定要按下去才会切换芯片，实际使用效果不好。

SOUL



主要面向于低龄化用户的一款动作类《洛克人》游戏，因此画面、动作及音效等各方面都显得较为轻柔。游戏的世界观及系统都引入了《洛克人EXE》要素，但除此之外就没有太多新意，给人感觉过于类似于以往的传统动作类《洛克人》游戏。当然，对从未尝试过以前的《洛克人》的现在的孩子来说，本作仍是极具乐趣的，CAPCOM的目标也定位于此。卡通渲染在这里用得并不好，与世界观融合得不是太好。

LIKY



延续了GBA版《EXE》一代的剧情，这一点对于老玩家来说更有投入感了，特别在开头还有一段剧情交待动画，讲的就是一代的结尾剧情，让人看得怀念不已。因为继承了《EXE》的芯片组合系统，使得游戏的动作花样一下子超过了以往所有的动作版《洛克人》作品，数百种芯片演化出花样繁多的攻击方式，不过对于初次接触该系列的玩家来说显得过于复杂，但是熟悉掌握后就会领略到该系统的巨大魅力。

总分：
22

不可不失

NGC 特制DVD-ROM CAPCOM ROCKMAN EXE TRANSMISSIONS ACT 至少3格

文：胜负师

并不完美的开始

2000年9月6日，传闻已久的《CVS》（正统格斗而非卡片游戏）因DC版的发售而令国内玩家能够在街机版难觅踪影的情况下睹其全貌。这次，C派和S派中有不少的格斗迷们极其难得地达成了统一，他们在稍稍尝试之后便对《CVS》不屑一顾。“这是个什么游戏啊？手感生硬，系统怪异，打击时的爽快感全无，完全不能体现两大格斗厂商的作品特点……”“CAPCOM完全不把我们SNK的FANS放在眼里，两边的人物厚此薄彼，平衡性太差了……”“人设也不行，什么御用画师？脑子进水了，把我喜欢的XXX画成了那样……”一时之间口诛笔伐充斥视听，《CVS》也在一片谩骂声中强行挤入了“垃圾GAME”的行列。

不过有些“异类”人士对这款游戏的评价截然不同，比如我的一位上海朋友就对《CVS》倍加推崇，且十分关注该作的相关信息，《CVS》也成为我与他对战时唯一完全没有胜算的“街霸系”格斗作品。在他的帮助下，我有幸观看了《CVS》官方连技及美国的一些相关比赛录像，之后我对这部作品的态度有所改观。尽管《CVS》的缺点明显，但这样的作品并非大杂烩那么肤浅，如果在未深入前就盖棺定论，恐怕除了放弃便无第二选择了。这可能就是《CVS》在国内未形成气候的主要原因吧！

飞越进化的延续

2001年9月13日，在街机版推出一个月后DC及PS2移植版《CVS2》就火速登场，作为制作发行方的CAPCOM在这款续作上可谓下足了功夫。就连前期宣传也要比前作更胜一筹，而人设方面经历了前作的磨合，西村绢与森气楼似乎也更加得心应手，在人物形象的把握方面更为准确，（个人对霸王丸的造型颇有微词）画风也更具感染力，就算从商业角度来说也是一种进步。在世嘉NAOMI基板强大的2D处理机能下，游戏画面色泽鲜艳，风格亮丽，特效丰富，解析度也达到了相当高的水准；背景音乐突显个性化，前卫的风格中不乏流行元素，时而激荡、时而悠扬、时而急促、时而舒缓，完全展现多元化的音乐类型；（胜负师最喜欢的当然是那首《This is true love makin'》了）48名角色的庞大阵容几乎让人眼花缭乱，就算玩到今天，选个非常用人物找上半天的情况也时有发生。（^-^）

当然，以上这些并非游戏进化



CAPCOM VS SNK2 百万之战

PS2 DVD-ROM	CAPCOM	FTG	1~2人
	2001年9月13日发售		120KB
	对应硬盘、网络对战		6800 日元

的全部，最重要的还是系统的改头换面。首先，键位恢复到CAPCOM经典的6键，而前作中被很多人指责的RATIO（人物等级）系统进行了有效的修正，人物等级不再固定，而是可以自由选择，一星角色和多星角色的攻防能力比值也相对合理化，更有利于对战在公平的条件下进行。令人惊讶的是《CVS2》前所未有地设定了6种GROOVE（战斗性能模式），C模式的LV2超杀取消（2级超杀命中对手时可以取消必杀技或超杀必杀）、A模式的OC（原创连技）、P模式的BLOCKING、S模式的血红无限超杀、N模式的爆气、K模式的JUST DEFENCE（即时防御）……6种模式的特点鲜明，性能各异，就算是选相同人物，因为模式选择的不同，战术思想也会为此大相径庭。事实上最平衡、最稳定的模式是最常规的C模式，C模式的可贵之处也正是在于其稳定；毕竟A模式没有空中防御，充满戏剧性的OC连技需要长时间的练习，实战失误率高，而OC的发动时机要求也较高；P模式是最不稳定的模式，原因很明显，BLOCKING的操作是推前或下方向，失误就意味着挨打；K模式相对安全些，不过必杀槽消失得很快，如果对手擅防，那么想一发逆转就相对困难；攻击依赖于小跳的其他模式也会因为小跳攻击本身的缺点而产生不安定因素。不过6种模式体现的是6种不同的战术理念，几乎可以让所有性格各异的玩家找到适合自己的GROOVE，来展示自己对于《CVS2》乃至格斗游戏的理解。这样的进化受到欢迎，这样的延续

得到认可，应该是在情理之中、意料之内吧！

深不可测的游戏

有人说《CVS2》是一个“连技游戏”，从某种意义上说，这样的形容并没有错。且不说LV2超杀取消、OC连技那种因复杂纷繁而产生的赏心悦目之感，就算是看似简单的“目押”（按一定节奏按键形成的连续技）也可以让人目瞪口呆。什么轻拳×4、重拳接LV2超杀取消，轻拳×3、中拳、必杀技接OC……如果不是亲眼所见确实难以置信，目押对于操作的要求几乎到了苛刻的程度。再加上某些必杀技与超杀的奇特判定，更能形成匪夷所思的极限连续技来。不过《CVS2》的游戏速度比较快，攻击机会稍纵即逝，要打出极具观赏性的连技似乎很困难，但这并不影响“玩连技”者对于华丽感觉的追求。

当然，《CVS2》并不是只有连技，对于连技苦手的玩家还可以通过“玩判定”踏足高手之道。48名角色的阵容在平衡性上的问题不可避免，人物判定的强弱也必然存在。上海《CVS2》比赛两届冠军得主赵华就认为：“《CVS2》的最强人物并非隆、沙盖特这样的常规角色。实力排在前3位的应该是嘉美、巴洛克和不知火舞，因为他们有判定很强的招式，可以封锁住很多角色的攻击线路……”如果擅于距离的控制，判定的把握，再加上一些基本连技的运用，同样可以让对手无所适从。当然，这对于玩家的战术素养也提出了一定的要求。

更离谱的是，《CVS2》是一个可以“玩BUG”的游戏。《CVS2》的BUG

比较多，比如连续拆投数十次后超杀的攻击力会大到一击必杀的程度，但这并不算是恶性BUG，毕竟出现这种情况的几率接近于0。而ROLL CANCEL则是属于比较奇特的BUG，操作方法是在C、A、N模式中使用滚动回避的同时用特定技取消，就可以使此技拥有很长的无敌时间。因为RC并不是游戏系统允许的特性，所以只能归于BUG之列。（这一BUG还被台湾《CVS2》玩家戏称为“倭寇的透明人战术”）从理论上说只要熟练掌握RC，几乎可以无敌于天下！只可惜RC的操作难度是格斗游戏BUG中的“最高”，目前为止还没有人能在实战中运用得心应手，因此并没有破坏游戏的平衡性。“CAPCOM还真是强，连个BUG都做得这么难，真是爱死他了……”

格斗游戏的乐趣在于对战，难得的是《CVS2》这样一款十分“热闹”的FTG在对战感觉的把握上非常到位，因此才能在日美等地长盛不衰。无论用什么样的打法，什么样的战术思路，都能将玩家的技术与想象力很好地表现出来。尽管《CVS2》脱胎于《CVS》，整体感觉接近于《SFZ3》，但它远比前辈们更加复杂多变。深不可测——这样的评价应该很合适吧！

令人遗憾的结尾

对一个游戏进行公正的评价可能需要一两年甚至更长的时间，需要反复思考与实践。就如同人们对于《大话西游》的认识过程那样——现在恐怕已经不会有人因为其可怜的票房而怀疑《大话西游》在喜剧电影中的艺术地位以及在网络文化中的影响力了吧？已经涉足5个机种的《CVS2》正是这样一款反复琢磨才能体会其精要的格斗佳作。

如今的CAPCOM已不再是“街机大厂CAPCOM”，CAPCOM退出街机市场几成定局，胜负师也不免黯然神伤，没有《街霸》的时代真是难以想象。现在想想，《CVS2》岂不是CAPCOM留给热血格斗家们最后的盛宴？既然如此，请大家抛开对于前作的成见，好好享用吧。请相信，在《SFZ3》、《SF3.3》或其他FTG中追寻探索的东西在《CVS2》中同样能够找到……

特别企划

乙女の童话



女孩子们，即使身边已经有了满意的恋人了，是否多少还会去憧憬一些自己心目中十全十美的美男子呢？即使不是现实之中，电影、动画甚至游戏也好，如果能在里面见到一位自己中意的男子，或许会缠着男朋友陪她一同游戏观看，并且吐着舌头调皮地对男朋友说：“用不着你管，这又不是现实中的，我喜欢谁你都没办法嫉妒吧。”或许会是这样吧，至少，这样的女孩子，邪魔见过很多、自己认识的也有不少。也可能并不一定是真的在气男朋友，而是测试男朋友的气度……女孩子么，大概都是喜欢等待着，等待着爱自己的人出现……记得一部叫《水果篮子》的动画，里面的女主角本田透，就是一位善良、可爱又傻傻的女孩。只因为听了母亲关于12生肖的故事后，便可怜起因老鼠的陷害而落榜的小猫并喜欢上它。喜欢着，一直喜欢，直到两位会变成小猫和会变成老鼠的男孩出现在她的面前……那时候，她真的觉得自己的梦想仿佛实现了很多……

少女情怀总是诗



在很久很久以前，有一位旅行的王子。一天他迷了路，忽然，在森林的教堂里，他看到了一位美丽的公主。“啊，她是多么美丽呀！”王子第一眼就爱上了她。就这样，两人每天都在森林的教堂里幽会，他们的爱越来越深……但是，噩耗随之而来，这个国家的国王听到了两人的事情，非常生气。“是哪个小子胆敢欺骗我的女儿！马上把他抓起来！”

当国王抓到王子后，他这样对王子说道：“旅行的王子啊，你说你爱公主，这些话不会是骗人的吧？”王子回答，“公主就是我的幸福，只要有公主的爱，即使是在艰难的考验，我都会勇往直前。”“那你就到这个世界最边缘的国家旅行吧！”

如果你能够平安返回，到那时我才会相信你说的话。”

就这样，王子被流放到很远很远的国度。启程的那一天，王子对痛不欲生的公主这样说道：

“我不得不走了，但是，请不要悲伤。我的心是你的，即使是天边，总有一天我会回来见你。”

从此以后，公主每天都去森林的教堂祈祷，祈祷王子平安无事。她坚信，总有一天王子会回来迎接她……

——引自《心跳回忆 Girl's Side》OPENING

正所谓少女怀春，几乎每个少女都想去尝试一下恋爱的味道。爱美之心人皆有之，而女性本来就对美的事物比较敏感，尤其是一些长相英俊的白马王子或是成熟稳重之士更能让一票少女拜倒在其西装裤下。如此一来，对应女性的恋爱游戏就层出不穷了。各种类型的帅哥猛男纷纷登场，活脱脱地上演着一幕幕精彩的人间活剧。而其中，以光荣公司的“《安洁莉可》系列”、“《遥远的时空中》系列”以及KONAMI的《心跳回忆 Girl's Side》最为出色。

一直觉得光荣是个很“男人”的公司，不管是凌云壮志的“《大航海时代》系列”，还是气吞山河的“《三国》系列”，“《信长之野望》系列”等，每一个系列都体现出男性的那种阳刚之美。不过正如“男人也有纤细的一面”一样，光荣旗下还有着在女性心目中具有极高地位的《安洁莉可》和《遥远的时空中》。

安洁莉可

来自PC，作为元祖级的少女恋爱模拟游戏，“《安



洁莉可》系列”可以说具有举足轻重的地位。玩家扮演的是一个女王候补生，在规定的时间内要不停地锻炼自己，而目标就是——成为女王！当然，途中穿插着与各个老师之间的缠绵悱恻的爱情故事自然是不可缺少的啦，不过偶尔打发一些碍眼的情敌来消遣消遣也是乐事一件，就当给自己的女王之路增添一些乐趣吧。（感觉该系列傍个帅哥才是目的，而成为女王只是给了一个合理的理由……）虽然从现在的眼光来看，这款由著名插画家由罗カイリ作画人设的恋爱游戏可能已经略显幼稚，而且当年的少女现在已经嫁作人妻。不过多情少女时时有，前一辈的人走了，后一辈跟上，所以该系列在日本总是有一批狂热的FANS。但是，很快地，《安洁莉可》的风头就被光荣公司的另一名家花旦夺走，那就是令无数少女的眼睛呈心状的《遥远的时空中》！



遥远的时空中

日语中有一个词叫“红一点”，出自王安石《咏石榴花》中的“浓绿万枝红一点，动人春色不须多”；指在许多东西中大放异彩的那个，特别指在许多男性中唯一的那一个女性。在《遥远的时空中》里，女性角色的数量已经做到了能够减少就尽量减少如此发指的地步。一个忽然掉入时空隧道的少女来到平安时代，稀里糊涂就成为了“被命运选中的少女”。（已经不知被多少言情小说用过的情节……）然后，在她面前出现的还是一票迷死人不偿命的Handsome boys（里面还有一个Play boy）。当游戏里面的主人公大呼“为什么造化如此弄人”的同时，邪魔不禁想到这句话到底是在抱怨还是在暗自庆幸。小姐，不是每一个人都会像你这样运气好，一次性碰到这么多帅哥的（还是八个……哦，不，加上アケラム等人有十几个人），你就不要故作怨妇状了，还是随便提升一个人的好感度到最高跟他双宿双飞算了。至于什么拯救世界，嘿嘿，还不是一个借口而已。





游戏的“助言系统”是系列的一大特色，在面对丑陋怪物的时候在后面为各个帅哥摇旗呐喊。（就差没拿个旗帜上面大书“翡翠命”、“泰继命”了）听到鼓舞的帅哥果然不一样，如同神助，好感度高涨，必杀技满天飞。与此同时，电视前的玩家的小心也扑通扑通乱跳了。不过，中国谚语中有这么一句说得好——好话不说二遍。用了相同的助言后，说不定哪个帅哥转身就是一个白眼，让你欲哭无泪。女人的心情像天，说变就变，我看哪，男人也差不到哪儿去。

在PS2版的《遥远的时空中2》里，个人感觉与翡翠那个花花海賊的情节最为经典，已经突破了传统少女游戏的纯纯情怀，而达到了C程度，不禁对光荣佩服得五体投地。

《心跳回忆》（以下简称《心跳》），这个恋爱游戏中的泰斗级作品，曾让多少少男为此如痴如醉，当年中文版的推出更是在国内掀起了《心跳》热潮。但KONAMI还没有满足于现状，似乎是垂涎光荣在女性向恋爱游戏方面的成功，KONAMI终于向这个领域出手了。不仅请来了由贵香织里作人设，还请来了大牌声优压阵，看来KONAMI想一举拿下TVGAME女性向恋爱游戏的头把交椅啊。

耽美梦想

也许在国内很少有人能看到这款游戏，除了在一些GBA ROMS里面能够看到其身影以外，在游戏专卖店几乎难见其影。记得当时邪魔在家附近的专卖店中忽然看到有这款游戏卖时真的是大吃一惊，不过当老板将游戏名字报上来的时，邪魔差点没岔过气去：“新到的《流×花×》，要不要？”我昏，封面上不是明明写着四个大字——《耽美梦想》吗？



作为在GBA上做的第一款少女恋爱游戏，KONAMI请来了耽美界的女王级漫画家由贵香织里为其作人设，从而使游戏顿时增色不少。想想《毒伯爵该隐》、《天使禁猎区》以及《残酷的童话》等唯美画风，这款游戏足以吸引众多女性玩家的眼球。该作可以说集中了“《心跳》系列”所有的要素：学习、锻炼、俱乐部、与每个帅哥的约会、告白等。而游戏中购买饰物服装精心打扮自己的系统，在之后的《心跳回忆 Girl's Side》更是将其发扬光大，成了引发隐藏事件、增加好感度的必备条件。惟一觉得不足的就是，可能是由于游戏出在GBA上，没有语音，显得不是那么大气。这里不得不提到“耽美”一词，本来就是单纯指唯美之意，但在广大同人女的发扬广大下，该词已经有了新的诠释，其个中原委，这里就不细说了，如果你周围有这么一个人直接问她便是。



作为在GBA上做的第一款少女恋爱游戏，KONAMI请来了耽美界的女王级漫画家由贵香织里为其作人设，从而使游戏顿时增色不少。想想《毒伯爵该隐》、《天使禁猎区》以及《残酷的童话》等唯美画风，这款游戏足以吸引众多女性玩家的眼球。该作可以说集中了“《心跳》系列”所有的要素：学习、锻炼、俱乐部、与每个帅哥的约会、告白等。而游戏中购买饰物服装精心打扮自己的系统，在之后的《心跳回忆 Girl's Side》更是将其发扬光大，成了引发隐藏事件、增加好感度的必备条件。惟一觉得不足的就是，可能是由于游戏出在GBA上，没有语音，显得不是那么大气。这里不得不提到“耽美”一词，本来就是单纯指唯美之意，但在广大同人女的发扬广大下，该词已经有了新的诠释，其个中原委，这里就不细说了，如果你周围有这么一个人直接问她便是。

心跳回忆 Girl's Side

“《心跳》系列”可以说开创了恋爱游戏的新纪元，之前日本的许多恋爱游戏都是在PC上，而且绝大部分有年龄限制，而《心跳》的推出可以说给恋爱游戏领域吹来了一股清新之风。但是前几作都是对应男性玩家的，也许KONAMI也意识到恋爱方面也许女性更喜欢一点吧（笑），所以在2003年6月20日推出了女性向恋爱游戏《心跳回忆 Girl's Side》。对于这款游戏，邪魔只能说一句——KONAMI



不愧是KONAMI，恋爱游戏的达人就是不一样！基于“《心跳》系列”的良好口碑，同时，结合了《耽美梦想》与《心跳》的一些备受好评的要素。丰富的事件，符合各种女性玩家口味的靓男们的倾情演出，相信每个女性玩家都会被深深地吸引住。学习、约会、参加社团活动、迷你游戏，这些“《心跳》系列”的招牌一个不少，搭载了“EVS2系统”之后，每个帅哥还会叫出玩家的名字，让玩家很有投入感。至今游戏一直位居GAMER STER MINAL的点击排行榜的前5位，而前4位都是《最终幻想》、《塞尔达传说》、《无尽沙加》、《幻想水浒传》这种RPG大作，该游戏能够立足于前5



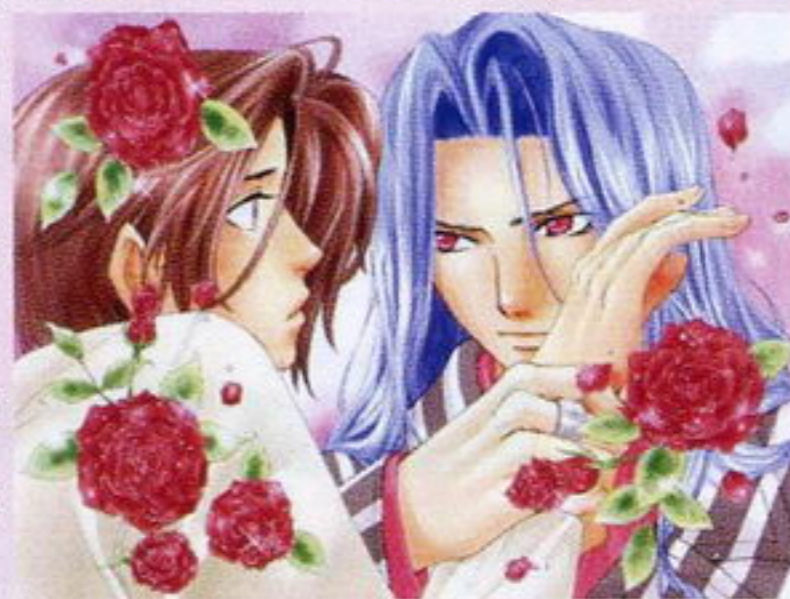
位而不倒，其在玩家，尤其是女性玩家中的地位可见一斑。

不得不提的是游戏中强大的声优阵容：绿川光、石田彰、置鲇龙太郎、三木真一郎、子安武人、山口胜平、松山修之、速水奖、小杉十郎太、森久保祥太郎、南央美、折笠爱、川上とも子等。哪一个拿出来不是独当一面的精英型人物，而KONAMI能够将他们集中在一起，这充分表明了KONAMI对该作的重视程度以及不惜血本。虽说游戏最后的销量差强人意，但游戏本身却给人留下了深刻的印象。可以说《心跳回忆 Girl's Side》与《遥远的时空中》俨然已成为了日本少女恋爱游戏的双璧，具有举足轻重的地位，现在只希望KONAMI赶快公布续作的情报，不要让众多小MM望穿秋水才好。



BOY'S LOVE GAME

这一直是个很敏感的话题，对于此类游戏，很多男性玩家抱有很强的排斥性；不过对于女性玩家而言，此类游戏的吸引力绝不逊色于《最终幻想》、《勇者斗恶龙》。而且同人女们给此类游戏定了一个称谓，就是“耽美游戏”。记得邪魔的几个女同学中就有BOY'S LOVE GAME的狂热FANS，每当谈到此话题必定两眼放光（或者是呈心状）、滔滔不绝，而且讲得是头头是道，对游戏了如指掌，什么时候发生什么事件都不会忘记。不过BOY'S LOVE GAME还是以PC为多，《大成学院》、《学院天堂》、《APOCRYPHA》都不乏是其中比较经典的作品，当然，有年龄限制的还是占了大部分。（^_^）



现在拥有PS2的女性玩家可以欢呼了，因为日本恋爱游戏大厂NEC将会把PC上的经典BOY'S LOVE GAME《学院天堂》搬上PS2平台。同样是以学校物语为主，其中穿插着精彩的爱情故事，虽然人设方面个人觉得还比不上《心跳回忆 Girl's Side》，但也算得上精美了，不知道到时有多少女性玩家会开始他们的追男之旅。（笑）最近听说史克威尔也将涉足此类游戏，真是……

周边

对于周边这种东西，日本人从来都是乐此不疲的，小到钥匙扣大到抱枕，只要能够榨干玩家身上所有的MONEY，游戏厂商就会疯狂地不停地出。最多的就是CD、OVA以及书，因为这些东西都能够以系列的形式推出，到时谁知道会出多少辑多少本，放出消息后还不是只有乖乖

遥远的时空中 心跳回忆 Girl's Side



▲OVA 紫阳花梦语 ▲完全原创 Drama CD

掏钱。总之，如果想收集齐一个系列是需要很大的勇气、毅力以及资金的。

声优

声优这东西，现在是越来越不可少了，君不见N年不发声的《最终幻想》也加入了动听的人语了吗？天知道《勇者斗恶龙VIII》里会不会加入人语。扯远了，还是回到我们的恋爱游戏上来吧。记得以前我们玩的游戏都是“哑巴GAME”，游戏人物连“哦”、“啊”、“咦”这些简单发音都没有；后来演变成电子合成声（不知大家还记得将《街霸》中的“PERFECT”听成“二百五”否）；

再后来随着CD这种大容量媒体的普及游戏厂商开始直接灌录语音。试想一下，一款恋爱游戏中都是“哑巴帅哥”，即使他长得再英俊潇洒都会被扣掉50分。

随着声优事业的逐渐发展，恋爱游戏里更多的角色开始发声，不过大家也



▲ CV 石田彰

许不知道，在这些男性声优出名之前，大都是给一些耽美游戏或耽美动画配音的。其中，现在可以成为日本男性声优界“男神”的子安武人更是不知配过多少这样的游戏和动画，连酷酷的希罗原声绿川光先生出道前也是干这一行的哟。游戏、动画、漫画这以前常用的连携方式现在要加上一个声优CD、声优歌舞剧之类的形式了。如今的声优已经从台后走到了台前，什么广播剧，舞台演出，都充分展现出这些声优的过人之处。但他们惟独忘了一点，那就是虚幻的游戏与现实的差距，如果哪位声优长得还行的话那还说得过去，但如果长得比较“抱歉”的话不知各位女性玩家看了会有什么感想。



▲ CV 三木真一郎



▲ CV 速水奖



▲ CV 子安武人

随着声优事业的逐渐发展，恋爱游戏里更多的角色开始发声，不过大家也



吸引女性玩家的仅仅只有恋爱游戏吗？答案显然是否定的，在游戏类型越出越丰富的今天，女性玩家的目光开始从恋爱游戏上移开。不拘泥于一点，寻求新鲜事物本来就是人类的天性，女性玩家们也要开拓出一片新天地。

《真·三国无双》引发的另一波狂潮！

“有没有搞错！怎么这款游戏都钻出来了？”看到此处想必各位肯定会发出惊讶的叫声。不知道大家还记不记得我们合刊（总73·74期）上众小编评选的最佳女性向游戏是哪两个？其中一个各位可能觉得还合情合理，那就是《心跳回忆 Girl's Side》；而另一个就让人大跌眼睛了，那就是《真·三国无双2 猛将传》！想不到吧？这款充斥着阳刚之气、万军丛中取敌上将首级的动作游戏居然深受女性玩家的喜欢，真是让人觉得不可思议。最开始邪魔也是百思不得其解，终有一日D·S君一语惊醒梦中人：“一款游戏里面如果男性角色太多的话，那它就容易变成女性喜欢的游戏了。”是啊，《真·三国



无双》中的角色都是鼎鼎大名的人士，在光荣御用画师諏访原宽幸的笔下生得是男的英俊潇洒、魁梧骠悍、成熟稳重，女的沉鱼落雁、羞花闭月、巾帼不让须眉。

恨光荣不该把男的做得这么帅，女的做得这么靓，让广大同人女有足够的空间去幻想。陆逊的可爱、周瑜的潇洒、赵云的英勇、司马懿的狂妄、张郃的惟美（实在不敢想象张郃与孟获是同一个声优）、大小乔的可爱、貂蝉的妩媚、甄姬的高傲，就连曹操、夏侯惇这种大叔型人物都做得是英气勃勃，让无数女性玩家尽折腰。这对本来就对外在比较敏感的女性而言的确是巨大的刺激，再加上游戏里面充分体现人物性格的个性台词，更是让人无法自拔。在日本的专门真·三国搜索引擎中，我们可以发现，女性向一栏居然有十几页（每一页有十个专题站的连接），而男性向的最多只有一页。陆逊联盟、张郃联盟、司马懿同盟……一抓就是一大把，真不知是该说游戏的定位出了问题还是这帮人闲着没事做。（邪魔觉得后者做占成分较多……）不过最近玩了《真·三国无双3》

后感觉这种情况大有越演越烈之势，甚至官方方面也开始恶搞，相信各位把吴传玩穿后某船上场景的某两人会让很多女孩尖叫的。（不得不对光荣寒一个……）忽有一日，某女性玩家忽然对邪魔说“如果出个《真·三国无双 极限沙滩排球》那该有多好”，邪魔当场石化，不禁佩服此女有如此空前绝后的想象力，顿时发出感叹：看来我是跟不上这个时代了……不过如果真的有倒也不错……



出现这种现象确实让人值得深思。随着游戏的发展，以及女性自身素质的提高，网络的不断扩大，传统意义上的女性向与男性向的概念已经逐渐变得模糊起来（当然，其中还是有个别游戏不适合女性）；或者说我们以前的一些偏见现在也逐渐纠正。比如，以前我们看到一个女孩在玩格斗游戏或者RPG都觉得非常惊讶；现在看到一个女孩玩游戏的话大都可以理解，而且说不定上去跟她玩上几把后会被她K得很惨呢。（笑）

出现这种现象确实让人值得深思。随着游戏的发展，以及女性自身素质的提高，网络的不断扩大，传统意义上的女性向与男性向的概念已经逐渐变得模糊起来（当然，其中还是有个别游戏不适合女性）；或者说我们以前的一些偏见现在也逐渐纠正。比如，以前我们看到一个女孩在玩格斗游戏或者RPG都觉得非常惊讶；现在看到一个女孩玩游戏的话大都可以理解，而且说不定上去跟她玩上几把后会被她K得很惨呢。（笑）



BOY'S TYPE

靓男大集合



帅气型

此类男性通常以相貌取胜，其英俊的外表能让无数的女玩家为之疯狂；而且此类男性通常都非常有能耐，不是气吞山河的勇者就是聪明绝顶的智者。代表人物：源赖忠（《遥远的时空中2》CV：三木真一郎）、赵云（《真·三国无双》系列 CV：小野坂昌也）、周瑜（《真·三国无双》系列 CV：吉水孝宏）



大哥型

总是像大哥哥般地照顾你，能够完全容忍你所有的缺点，在你最需要的时候总会将胸膛借给你依靠，很有安全感。代表人物：姬条まどか（《心跳回忆 Girl's Side》 CV：置鲇龙太郎）、吉良宿夜（《天使禁猎区》）



冷酷型

惜字如金的家伙，声音多很低沉，要么是自视清高，要么有不为人知的过去，或者是BOSS级的人物。初始与这些人的好感度都不会太高，需要经过艰苦的过程才能让他露出笑脸。代表人物：安培泰继（《遥远的时空中2》 CV石田彰）、アクラム（《遥远的时空中2》 CV：置鲇龙太郎）、冰室零一（《心跳回忆 Girl's Side》 CV：子安武人）



热血型

这种类型的男生多数都是年纪较轻的少年，他们经常头脑发热、大吼大叫，不过这种男生有很强的感染力，跟他们在一起就觉得生活很有活力，你自己的血液也会沸腾。代表人物：樱木花道（《SLAM DUNK》 CV：草尾毅）、イサト（《遥远的时空中2》 CV：高桥治纯）



运动型

小麦色的皮肤、邻家男孩般的微笑、运动场上的骁将，跟他们在一起觉得健康才是美，胸部与腹部凸现的肌肉充分体现出男性美，宽厚的肩膀给人想靠上去的欲望。代表人物：铃鹿和马（《心跳回忆 Girl's Side》 CV：桧山修之）、泉拓人（《绝爱》 CV：子安武人）、成瀬由纪彦（《学院天堂》）



贵公子型

俊美的相貌、显赫的家势、高贵中散发出一种艺术家的气质、长着一双放电的眼睛，嘴角还挂着迷死人不偿命的微笑、情人节总是能收到一卡车的巧克力……也是众多言情小说中最常见的生物。代表人物：三原色（《心跳回忆 Girl's Side》 CV：三木真一郎）、张郃（《真·三国无双》系列 CV：幸野善之）



智者型

拥有一流的头脑，才思敏捷，当你想想一个问题的时候也许他已经想好了九种解决问题的方法。不过其中大致还可以分为两种类型，一种是书卷气息很重的温柔书生，而另一种就是略显狂傲的家伙了。代表人物：藤原信鹰（《遥远的时空中2》 CV：中原茂）、司马懿（《真·三国无双》系列 CV：泷下毅）



大叔型

成熟、稳重、善解人意，能够像父亲爱女儿一般地呵护你。女性或多或少都有一些恋父情结，当一名年级比较大的男性对她表示好感的时候，多半会被他的成熟气息所吸引，代表人物：天之桥一鹤（《心跳回忆 Girl's Side》 CV：小杉十郎太）、源时朝（《遥远的时空中2》 CV：石井原嗣）、夏侯惇（《真·三国无双》系列 CV：中井和哉）、张辽（《真·三国无双》系列 CV：田中大文）



弟弟型

多以小男生为主，可以充分激发出各位女性玩家的母性，想去全力呵护他保护他。此类男生大都长得清瘦身材也不高大，一双纯情的大眼睛闪着光看着你，举止得体，说话有礼貌，多用敬体，不过其中不乏特例。代表人物：守村樱弥（《心跳回忆 Girl's Side》 CV：石田彰）、彰纹（《遥远的时空中2》 CV：宫田幸季）、皇昂流（《东京巴比伦》）



自恋型

这种人虽然极度地自信自爱，但其实非常需要他人的关怀，他们的目标多数是为了成为世界或者某一领域的No.1，说话用词也极为讲究，有的还只用女性用语。代表人物：花椿吾郎（《心跳回忆 Girl's Side》 CV：速水奨）



全能型

此类人士那真是人间少有，头脑聪明、体育万能、英俊潇洒、玉树临风、绝世无双……一切华丽的辞藻都可以往他们身上放，在游戏中必定是要求能力最高的角色，你惟一要做的就是不断提升自身的数据，不然他连正眼都不会看你一眼的。代表人物：叶月圭（《心跳回忆 Girl's Side》 CV：绿川光）、绯村剑心（《浪客剑心》 CV：凉风真世）



一点点懵懂，一点点纯情，一点点渴望。少女每一天都在编织着一个梦，梦想总有一天她的真命天子会来到她们身边，一起迈向幸福的国度。也不知过了多少时候，在那传说的教堂，当王子献上一束红玫瑰时，少女落泪了……她终于得到了属于自己的幸福。

某日，当纱边突然告诉正在玩《心跳回忆 Girl's Side》的邪魔要写一篇特别企划时，邪魔写下了上面的一切……

G-taste 麻雀 前线狙击

文: D·S

PS2	X-nauts · PSIKYO	TAB	1人
DVD-ROM	预定 2003 年 4 月发售		记忆容量未定
	限定版 7800 日元		6800 日元

八神浩树大师的极品名作狂飙至PS2!
“G女郎”的魅力不可阻挡!



PS2 版除了进行麻雀游戏之外,还专门为FANS设计了“角色CG鉴赏”模式,要想收集齐全的话想必要花上不少工夫!



▶漫画中的人气角色都会在游戏中登场,星野麻由(右)和紺野彩香(左)装扮成兔女郎向玩家扮演的角色挑衅!



▲即便是售价高达280000日元的街机基板也丝毫不能阻挡FANS收藏的欲望!PS2上该游戏的限定版将附送大的人气角色神无月舞的泳装手办,想来没有什么不入手的理由吧。

在《青年跳跃Uppers》上连载的超人气漫画《G-taste》如今在PS2上以TAB游戏类型与玩家见面了!尽管该游戏是以麻将为主体,但是笔者猜想大多数舍得为这款游戏掏腰包的玩家必定是八神浩树先生的铁杆FANS!尽管游戏的基本玩法与去年12月20日发售的JWIN98游戏《麻雀G-taste》大同小异,但也加入了新的要素。而街机版《G-taste》的火爆人气度也是导致《G-taste 麻雀》PS2版诞生的重要原因。

关于“G-taste”

说到《G-taste》这部漫画,在日本青年以及成年漫画读者群中可是具有神圣地位的,它从某种意义上甚至代表着日本潮流服饰文化和偶像模特(IDOL)写真的最高峰!《G-taste》的核心理念就是英语中“fetishism”一词在日本社会中的含义,通俗来讲就是亚洲人所说的“日本制服文化”!由于原作者八神浩树先生的绘画技法高超,特别是对“《G-taste》系列”的质量要求非常讲究,造成该漫画尽管已经有数年的历史,但也仅仅出版了6卷单行本(包括《G-taste 4 1/2》),累计销量达到500万册以上,周边产品数量更是不计其数,再加上收取日本人气IDOL的MOVIE写真集的版权费,使《G-taste》当之无愧地成为讲谈社的赚钱机器!

故事模式与挑战模式,以侦探推理引发“麻雀大战”!

推理部分

作为故事模式中影响事件发展的主要部分,侦探推理方面的内容与一般的文字类AVG游戏没有什么大的区别。玩家自己的选择将影响故事情节的发展,不同的情节发展也必然造成结局的差异。而令玩家放心的是这部分内容相当充实,并且考验玩家的判断力与智慧,要是不认真进行分析的话,BAD ENDING随时都将出现。



▲因为玩家的身分是名侦探,当然少不了助手了!由八神浩树先生原创的谜之少女将与玩家一起进行事件调查,在这之前请先为她取个好名字吧!



▲谜之少女陷入危难之中,从侦探的职业道德来讲怎能不救,要知道危险也是有回报的!

麻将部分

在推理部分的故事发展到一定情节之后,便需要以“麻将决胜负”的方式展开新一轮的调查。而玩家所选择的调查对象将提出打麻将的请求,只有获胜才能将游戏进行下去。在街机版中,如果对手所持点数为0或者玩家连胜3局的话就可以取得胜利,但目前还不知道PS2版的胜负规则是怎样的。



◀在进行麻将对战的时候,对手的表情会发生细腻的变化,留心美丽中隐藏的杀机!

挑战模式竞争激烈!

如果说作为FANS对街机版和JWIN98版登场“G女郎”数量还颇有微词的话,那么PS2版全40名人气角色集合的盛况一定会令你兴奋不已!“G女郎”包括护士、女警员、演员以及女佣等各类职业女性,应有尽有,其魅力必定会令FANS的心跳指数飙升!



◀在“挑战模式”中可以选择的角色数相当惊人,这从某个角度也可以看出游戏制作者的用心良苦。



▶水谷理沙(左)和森村奈奈(右)好象遇到了什么麻烦?这究竟是一个怎样离奇的事件呢?



事件的结果究竟是……

キャッ!! だっ、誰ですか、あなたたち!?



神无月舞

过去的经历都处于谜团之中,现任面具男爵的秘书。因为在男爵官邸具有管家的地位,可以直接以命令的口吻与下属交谈。在游戏中,神无月舞是整个事件的核心人物。

前线狙击

Gamehal
影像收录

P.N.03
PRODUCT NUMBER



制作人：小林裕幸
导演：三上真司

NGC	CAPCOM	ACT	1人
	预定 2003 年 3 月 27 日发售		5 格
	特制 8cm DVD		5800 日元

CONCEPT 概念

虽然游戏的发售日已日趋临近，但CAPCOM第4开发部新作《P.N.03》始终蒙着一层神秘的面纱，给玩家的印象也是像雾像雨又像风。用前卫的理念重新诠释古典动作游戏独特的魅力是《P.N.03》所要追求的目标。正因如此，本作在诸多方面都与玩家传统概念中的动作游戏有很大的区别。可能当玩家看到游戏的片段影片时，便会有一种“怪”的感觉。这款看似颇有“深度”的作品是否能够迎合广大玩家的口味呢？答案现在还无法确定，但作为老牌动作名厂的CAPCOM来说，能够勇于跳出过去旧框框的做法还是很值得我们每一位玩家品味的。



凡妮莎·Z·施耐德

VANESSA Z. SCHNEIDER

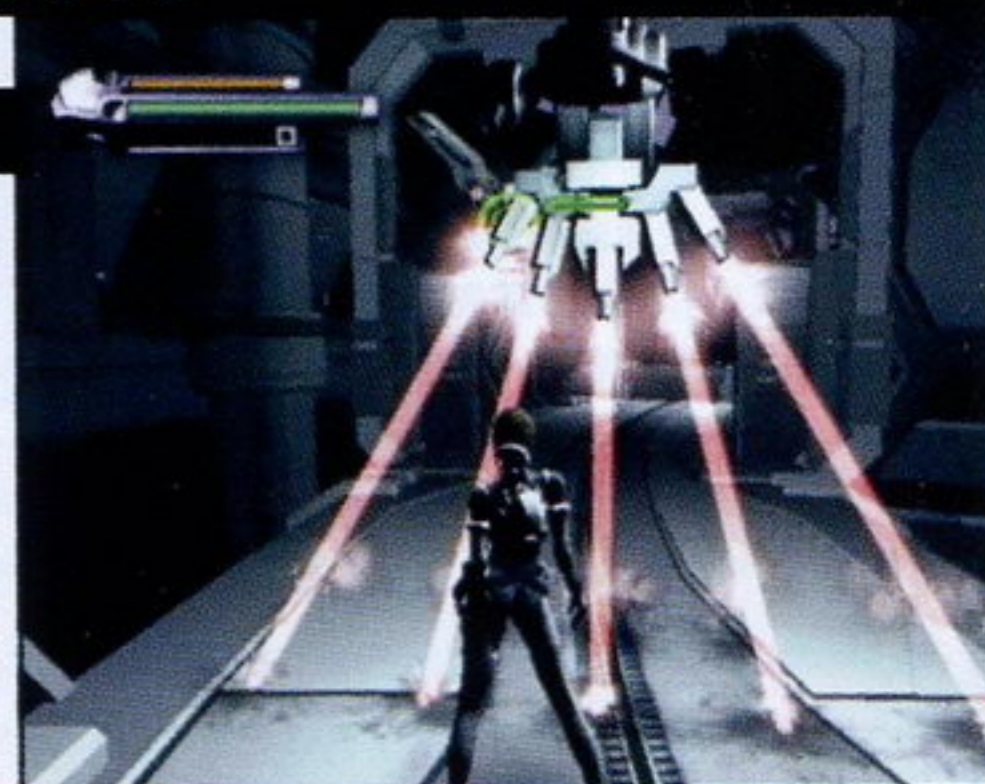
未来，行星殖民计划正在各处展开……殖民星球的一切防御系统被一个叫CAMS的中央电脑所控制着。在一次突发事件后，CAMS系统完全失控，它操纵着暴走的机械防卫兵器将殖民星球的人类全部屠杀，其中就包括本作女主角凡妮莎的双亲。在军方的命令下，接受过特别训练的女战士凡妮莎被发射到了殖民星球上，她的目标很明确——阻止CAMS的进一步行动，并且调查事件的真相……



女主角凡妮莎的动作

一切动作就是给人跳舞的感觉

丢掉手中的武器，赤手空拳地踏上战场对抗未来战斗兵器，这是《P.N.03》最新变更……更令人目瞪口呆的是，游戏中女主角凡妮莎一切动作都伴随着各种舞姿进行，甚至在不行动状态下，凡妮莎也会跟着背景音乐中强烈的节拍摇晃着纤细的身体，摆出各种POSE，和着音乐她的右手轻轻拍打着自己的大腿，一切都显得那样的悠然自得，无拘无束。看着凡妮莎打着响指仿佛在对每一位玩家说：“和我一起舞动起来吧！”



游戏的世界观和背景设定

由白色构成整个世界的颜色

以黑暗的色调构成整个世界已经屡见不鲜了，但以白色为主色调构成的游戏世界，这就比较标新立异了。在《P.N.03》的背景中就运用了大量的白色。制作人介绍说，这种白色并不是如男性衬衣那样的白，这种白色结合了女性独有的柔美，会给人一种很纯洁、温柔的感觉。

在机械和场景的设计中，《P.N.03》大量运用了流线型的曲线，这么做都是为了表现出一种女性性感的线条美，同时也是与女主角凡妮莎做人的身材相互配合。为了使女主角与敌人的战斗完美呈现在玩家面前，地图中不会有太多碍眼的修饰物，屏幕上所有敌人将会清楚地暴露在画面上。



敌人机械的设计、变形的创意

变形将成为游戏的一个主题

在画面中狙击敌人时，怎样给玩家带来兴奋的感觉呢？《P.N.03》的做法是将敌人设计成可以进行变形的机械体。在一次普通的战斗中，玩家便可以看到敌机械兵花样百出的变形，这比一成不变的敌人效果会好得多。从敌人的变形中可以折射出游戏种种出人意料的创意。右边这幅图片就是游戏中的一个BOSS。在BOSS战中，变形仍然是《P.N.03》一个很重要的主题，一场战斗下来BOSS将会进行多次变形，可能到时候玩家会吃惊地问：这个BOSS的最终形态到底是什么样的啊？



AFF-03 Sonnenblume

ATTACK 攻击

CAPCOM官方将《P.N.03》定义为射击动作类游戏，即主角的行动包含了大量跳跃、翻腾、回避等动作成份，而攻击则是以发射激光为主。下面就向玩家介绍主角的两种攻击方式。

普通攻击 (PALM SHOT)



按下NGC手柄的A键，主角可从手掌发射激光进行攻击。

特殊攻击 (ENERGY DRIVE)



配合特定的按键组合，主角可发射出威力更为强大的激光。

Combo 攻击

《P.N.03》还有一个Combo系统。每当凡妮莎击破一个敌人，画面的右上方会出现一串数字，这串数字会在屏幕上显示10秒。如果玩家能够在10秒内摧毁其他的敌人，Combo就会累计增加并显示在画面上。形成Combo数字越大，玩家获得的点数越多，这样过关升级的速度也会更快。由于形成Combo是限定在10秒内完成的，所以对玩家的操作技巧提出了一定的要求。如何最快地摧毁敌人，如何把握机会，利用有限的能量槽发动威力强大的攻击都是玩家需要考虑的问题。



GAME SYSTEM 系统

画面左上方就是主角的各种数据显示。黄色为能量槽，发动特殊攻击将会消耗能量槽。



绿色为主角的体力槽。玩家注意，在最下方有一项数字显示，这就是CAPCOM最后说明的点数(PPOINT)系统。在击破敌人后玩家就能获得相应的点数，这些点数在过关后可以用来购买各种强化部件。比如防护服，防护靴等。



本作导演三上真司介绍说，为了能让《P.N.03》在游戏时不会给玩家带来枯燥的感觉，游戏的背景音乐、敌人攻击的频率、攻击方式等元素都是经过精心设计的，《P.N.03》将这些元素巧妙地融合在了一起，既让玩家在游戏的时候充分体验一种舞蹈的感觉，又会体验到一种流畅杀敌的爽快感。

AEGIS SUIT 防护服

LEVEL-1



LEVEL-2



LEVEL-3



可能凡妮莎黑白束身防护衣看长了时间会觉得乏味了点，所以CAPCOM这次特意为这位大姐设计了9套色彩各异的服装。不要认为这9套服装只是颜色的变化而已，其实它们在性能上也存在着很大的差异。针对关卡的特点，玩家一定要选择针对性强的防护服进行作战，这样才能顺利过关。初步了解，全部9套防护服共分为3个等级，游戏通关后是否会出现隐藏服装或者泳装呢？按照如今的潮流判断，应该会有吧。



① 将前方的敌人摧毁，Combo系统立刻显示在右上方。



② 继续发动攻击，摧毁敌人后Combo计数器累加到2。



③ 一路狂奔，Combo计数器开始消失，一定要在10秒中找到其他敌人并歼灭。



④ 找到多个敌人并摧毁后，Combo计数器累加到5。



⑤ 时间所剩无几，输入指令↓↑A发动特殊攻击，摆个天鹅POSE，一举消灭多个敌人。



⑥ 以海鸥之翼结束这次战斗，歼敌8个，获得点数700。

前线狙击

世界传说 召唤士之血统

传说的英雄们跨越时代再次集结



在2月A的杂志上我们就给大家报道过这款“《传说》系列”的最新作，当时只是简单地介绍了游戏的大致特点，可能大家对这款S·RPG的《传说》还没有清晰的认识，所以我们这次就来深入介绍一下游戏的系统吧。另外，大家也可以从下面的介绍中看到，在《幻想传说》中活跃的几位主角终于在这款游戏里登场了，这也是大家一直期待的吧。

GBA	NAMCO	S·RPG	1~2人
卡带(64M)	2003年3月7日发售	对应通信对战线	自带记忆功能
			4800日元

战斗系统大剖析

主人公



作为大召唤士克拉斯·F·雷斯塔的后代，我们的主人公弗雷·雷斯塔也具有召唤怪物的能力，他能够将各种怪物召唤出来作为自己的同伴，并控制它们与敌人战斗。

召唤同伴

在战场上必须召唤出同伴才能与敌人战斗，召唤同伴必须在特殊的地点比如据点或者魔法阵上进行，而且召唤需要耗费“MANA值”，召唤同伴的能力越高耗费的“MANA值”越多。“MANA值”每回合都会增长一些。



クラスを召喚しました!

クラスを選んでください。



ケルビム 知識を象徴する天使

转职

在得到了一种被称为“遗品”的道具后，便可以拿这种道具与同伴合成，从而让同伴转职。转职后的同伴能力都有一定程度的提升，而等级会回到最初值，所以要想培养出强大的同伴，转职这一步骤必不可少。

▲转职时还可以选择转职方向。

组建小队

召唤出来的同伴可以组建成3人一组的小队，小队作战当然要比单人作战强得多，比如单人作战只有1次攻击机会，而小队作战时每个成员都会发动1次攻击，也就是说会有2到3次攻击机会。每个小队会有一名队长，小队的移动力会根据队长的能力来定。

▼一个小队最多由3个人来组成。



ヒーラーはベガサスと合流しました。

◀战场上可以随时进行合流，也可以分开。



▲小队的图标由队长的造型来决定。

结成契约

在游戏初期玩家只能召唤4种同伴，那怎样才能召唤更多的同伴呢——通过“契约的指轮”。当打败敌方角色或者我方同伴转职时，如果主角持有那个角色的种族或属性相对应的“契约的指轮”，那么就可以选择与它结成契约，结成后便可以在以后的战斗中召唤它了。“契约的指轮”在打倒敌人后可以获得，在一些特殊剧情中也会入手。

▶打倒敌人后得到“兽的指轮”。



獣の指輪 を手に入れた!



◀选择与敌人结成契约。

充满迫力的战斗

己方的小队与敌方小队接近后就可展开战斗，而满足特定条件的情况下还能发动“小队COMBO”攻击。另外游戏中登场的角色都有种族、属性的设定，不同的种族之间、不同的属性之间都有强弱相克关系，在游戏中一定要关注这些数据。另外，地形也有辅助效果，在不同属性的地形上会获得不同的附加效果，比如说停留在与自己属性相同的地形上就能发动特技。

占领据点

在敌方的大本营周围一般都会有据点，如果我方的人族角色移动到这里就能将它们占领，这样每回合就能获得更多的“MANA值”。另外，在据点可以回复体力，还可以收集情报。(与《大战略》的占领城市一样。)

▶占领据点对我方的作战更加有利。



据点占领

◀地图上的据点并不止一个，要尽量多占领哦。



▲攻击时画面会有放大效果哦，来个特写，更具迫力，画面上的那位是克雷斯吧。



《幻想传说》的角色登场

在上次的“前线”报道中 LIKY 就在猜想游戏是否会有以前“《传说》系列”的角色登场，现在这一点终于明朗了，《幻想传说》中的多位人气角色都会在游戏中登场，克雷斯、敏特、阿琪等等会再一次与我们相见，是不是让人兴奋呢？但是时光已经过去了400年了，这些过去的英雄又是怎样来到现在的呢？像其他怪兽同伴一样，他们也是被我们的主人公弗雷召唤出来的。

克拉斯·F·雷斯塔 游戏开场画面

年龄：31 性别：男
职业：召唤士

◀在《幻想传说》中登场的大召唤士，精于精灵术的研究，他的子孙是本作的主人公弗雷。大家可以注意到，在本作中克拉斯的造型变得非常可爱，与以前那种成熟造型大不相同。

▼弗雷召唤出了自己的先祖，连自己都不敢相信了。



わたしに振らないでくれ。まあ、そのうち分かるだろう。



▲面对400年前的先祖，像梦一样的会面。

▼借助精灵玛卡伦的力量，主角成功地召唤出了过去的英雄。



▲我们可以清楚地看到众多《幻想传说》的角色们。数数看，一共有6人哦。

▶这些角色之间也有许多事件发生，他们可不光是战斗时才会出现哦。



新登场角色

魔王塞克斯

年龄：？ 性别：男
职业：堕天使

◀他是被科学研究院开除的魔科学研究者加雷尔（ガレル）所造出来的魔生命，学习过丰富的知识，具有操纵怪物的能力。



▲塞克斯是被加雷尔博士创造出来的人工生命体。



▲塞克斯对创造他的加雷尔博士十分尊敬。



▲成为魔王的塞克斯对人类抱有极深的仇恨。

战士马克

年龄：15 性别：男
职业：战士

除了在战场上召唤的怪兽同伴，游戏中同样有情节式的同伴登场，他们的能力普遍高于召唤出来的怪兽，是战斗的得力助手。另外他们都有着自己的故事，会对情节的发展产生各种影响。这次就给大家介绍其中的一位。

ボクの名前はマーク。人を探して、旅をしています。



▲在山洞中与马克初次相遇，他在寻找一个人。

▲为了给双亲报仇而四处旅行的战士，因为清秀的容貌和华丽的装束，常被人错认为女孩。

ベネツィア市は町の中に沢山の水路があることから水の都と呼ばれています。



7年前に両親を殺された恨み、今日こそ晴らしてやる

▲7年前双亲被杀，这次要报仇了。

NO.	1	マーク
		ファイター
		LV 11 単攻
HP	22 / 22	
いどう	5	
こうげき	24	
ぼうぎょ	22	
ぞうび		
EXP	0 / 110	

▲战士的攻击力很高，而且因为是人族，可以占领据点。

对战模式

除了普通的剧情模式，游戏也准备了2人对战模式，拿出你培养的角色与朋友比拼一下吧。

▶在游戏的标题画面选择不同的模式，对战模式下有几个不同的地图可以选择。



GBA
卡带 (64M)

CAPCOM

发售日未定

ACT

游戏人数未定

自带记忆功能

4800 日元

文：阿修罗

洛克人ZERO2



记得在阿修罗在制作完《洛克人ZERO》的攻略时就曾经提过，当时已经有很多日本玩家开始自发组织“续作开发请愿会”，打算向CAPCOM建议立刻制作游戏的续篇。不管这个组织是否真的起了作用，《洛克人ZERO》的销量是客观的数据，作为FANS向游戏《ZERO》是相当成功的。相信CAPCOM高层也一定注意到了这个全新的赚钱工具，所以在ZERO复活即将1周年的时候公布了这款新作。

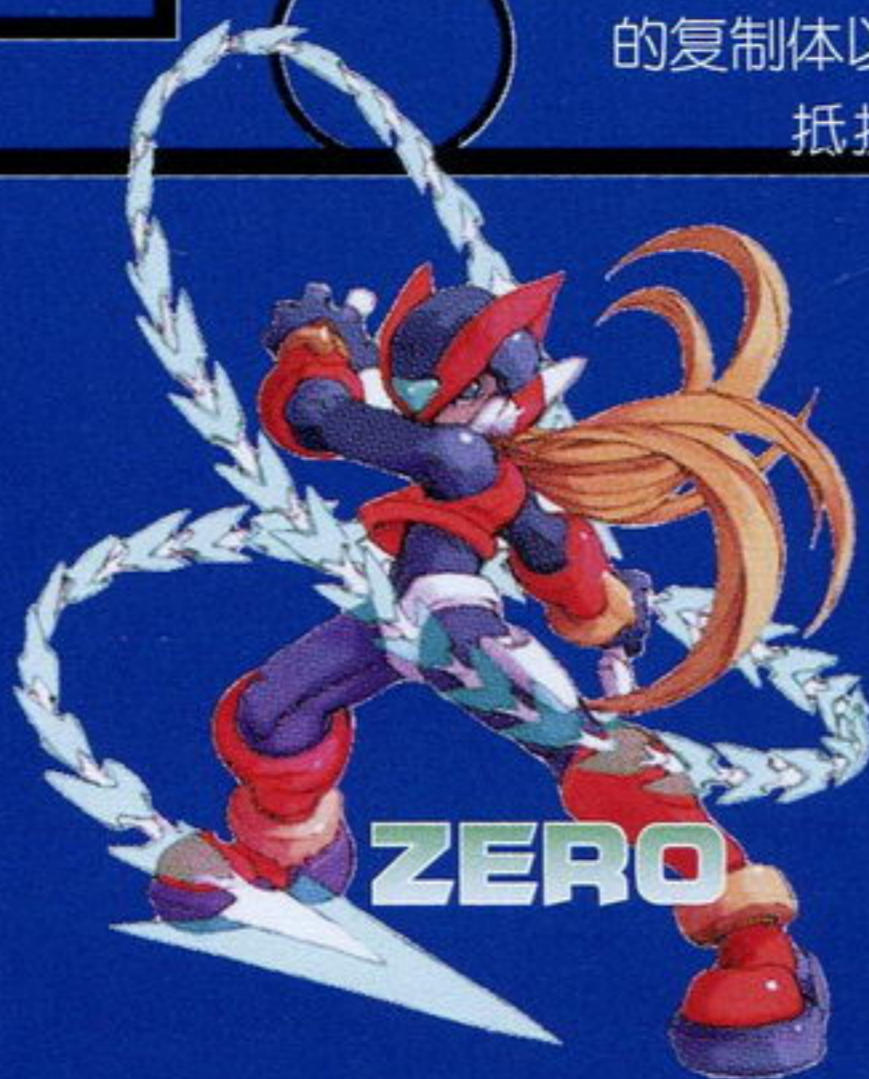
前作的特色是……

相信在购买《洛克人ZERO》的玩家中大部分都是冲着其主角——在《X6》最后将自己封印的特A级反乱猎人ZERO——而来的。虽然故事继承了“《洛克人X》系列”的设定，但是游戏的感觉却和原系列差别很大。在该作中，ZERO可以使用爆击枪、Z光剑、三节棍和飞盾，每种武器除了可以通过芯片来附加属性以外，通过升级还可以获得一些更强力的攻击技巧。游戏的流程是以16个任务组成的，玩家可以通过完成这些任务来获得道具、提升能力等。游戏还有两大新系统，一是根据玩家的游戏方法给出称号的系统，可惜除了好看以外实际用途并不是很大；二是帮助玩家顺利通关的生化精灵系统，虽然用途广泛，但是要想进行究极难度的挑战就不能使用这个系统的设定让人觉得比较尴尬。虽然游戏存在着一些不足，但是总体上是优秀的，尤其是超高的难度更是让FANS们大呼过瘾。



这次的新作……

故事背景设定在前作一年以后。ZERO和女主角雪儿在打倒了统治新·阿卡迪亚的旧世界英雄X的复制体以后，成功地带着抵抗组织的成员们



从崩坏的新·阿卡迪亚脱出。这1年中，他们建造了新的抵抗组织基地。但是敌人可不会这么容易认输的，别忘了四天王中还有3人还活着呢！

游戏基本上继承前作的所有优点，当然也会有着更好的进化。主角依然是ZERO和雪儿两人，ZERO这次新增了一种叫做“链杖”的武器，而雪儿负责培养的生化精灵在种类上也会比前作更丰富，使用起来更方便。至于其他新要素就让我们一一检验吧！

新武器

虽然前作的武器已经算是很丰富了，对于游戏流程来说也已经十分充分了，但是新增的链杖还是很有特色的！从这次公布的原画可以看出，链杖就像是一根很长的鞭子，可以自由弯曲。在游戏中它的用途也是相当多样的，除了可以像长枪一样向前方刺出，还能够将它扎在天花板上当成绳索来荡，相信实际使用起来一定很刺激。



新系统

这次新登场的系统一共有两个，分别是形态转变系统 (Form Change System) 和特技捕捉系统 (Extra Skill Capturing)。虽然具体的情况尚不是很清楚，但是从目前公布的游戏图片中可以推测出，这两个系统和《洛克人》以前的经典系统有着微妙的关系。



所谓形态转变系统，根据官方的解释就是随着玩家的游戏方式的不同，ZERO的潜在能力可能会突然觉醒。在不同的能力作用下，ZERO的颜色是不同的，这就称为“形态 (Form)”。不同的形态对应不同的游戏方式，也有不同的特技和特色，而玩家在得到新的形态之后还可以自由切换成别的形态。目前推测共有10种形态，当中包括了普通形态、防御力翻倍而攻击力减半的防御形态，攻击力强化而防御力削弱的攻击形态等。

所谓特技捕捉系统其实只要玩《洛克人》的人都知道：打倒BOSS以获得它的特殊能力。相信很多人对于《X4》中ZERO华丽的“龙炎剑”、“疾风牙”等技巧十分怀念吧，前作中取消了这个系统让不少FANS觉得遗憾，而这一次大家又可以再次体验这个系统的快感了！这一次登场的特技至少会有10种，至于具体是什么样的技巧还不得而知，相信每种武器都会有不少出色的特技吧！

新感觉

只要提到动作版的《洛克人》，大家都会联想到它们的高难度。前作也是如此，即使是初始游戏时的普通难度也让很多玩家手忙脚乱了，何况还有二周目的困难模式和BT到极点的究极模式！虽然有这么高的难度，但是《洛克人》依然能够受到这么多人欢迎，就是因为它们作为动作游戏来讲给了游戏者相当多的快感。《ZERO2》自然也是如此，丰富多变的关卡设计、层出不穷的敌方杂鱼和BOSS、挑战极限的紧张感和爽快感……这一切你都可以在本作中找到！



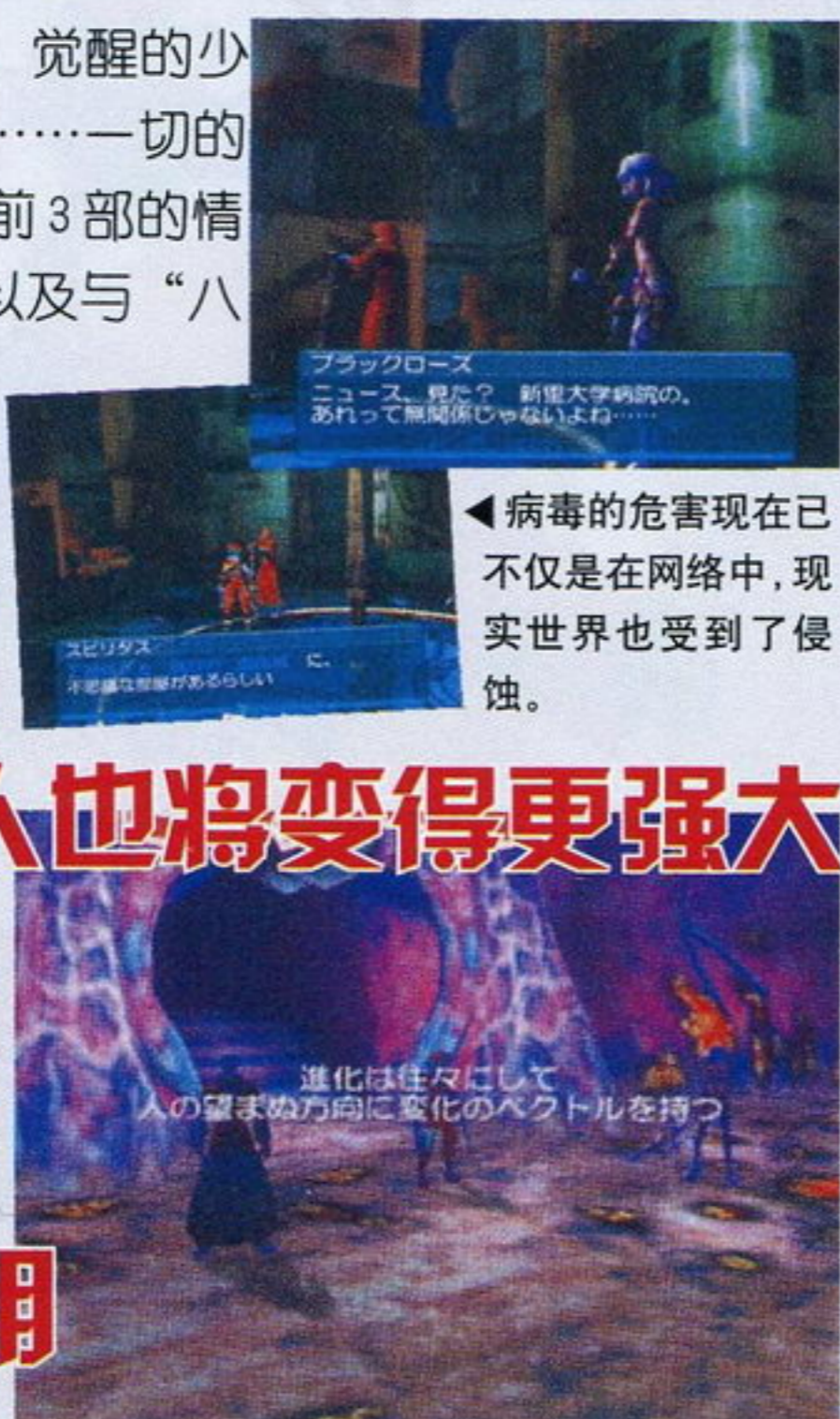
PS2	BANDAI	RPG	1人
DVD-ROM	预定 2003 年 4 月 10 日发售		683KB
	DS2 专用, OVA 同捆		5800 日元

绝对包围 hack Vol.4

ZO、RADJO、OVA、游戏四线出击的“《.hack》系列”可以说取得了巨大的成功。游戏以四部曲的形式推出，虽说这在游戏连贯性方面有些失妥当，但基于BANDAI的合理包装以及游戏本身素质不低，所以该系列还是吸引了大部分玩家的眼球。虚拟的网络、消失的同伴、未知的网络病毒、在战斗中逐渐相知的同伴……这些东西很容易与现代玩家引起共鸣。现在，就让我们一起来等待系列的终结吧！

壮大的故事终于完结！

主人公凯特那充满危机的冒险之旅，觉醒的少女阿乌拉，以及震撼世界的“网络危机”……一切的一切都会在《.hack Vol.4》中明朗。将前3部的情节来一个总汇集，当然，强大的BOSS以及与“八相”的战斗更是会将故事推向高潮。



敌人也将变得更强大！

所有的谜逐渐明朗

行踪不明的米亚到底发生了什么异变？



在游戏中神出鬼没的同伴米亚这次再次出现，但由于身体数据遭到了破坏，她的外形发生了巨大的变化，难道我们要与她战斗吗？

这个是……



◀米亚的数据遭到了破坏，难道就要这样消灭她？



最高LV攻击使用可能！

游戏的战斗每一作都在进化，前几作中由于不能用高段位的攻击方式，各位玩家是不是觉得不爽啊？而在《.hack Vol.4》中终于可以使用高级魔法与物理攻击了，这样一来对战斗就更加有利。并且，由于“聊天指令”与同伴思考都经过了改良，所以玩家在战略方面就有更多选择的余地。这次公布的是初次登场的LV4魔法与LV3的物理攻击，大家是不是已经忍不住了呀？

LV4 魔法

名称	属性	注释
ファガンローム	地	敌人脚下发生龙卷的范围攻击
ファガンゾット	地	地面升起石柱攻击敌人
ファリウクルズ	水	无数冰块的敌单体攻击
ファリウゾット	水	地面隆起锐利的冰柱攻击多个敌人
ファバクローム	火	发生火焰龙卷攻击多个敌人
ファバクルズ	火	对敌单体多个火球攻击
ファジュローム	木	发生混杂树叶的龙卷攻击多个敌人
ファジュクルズ	木	多根树枝攻击敌单体
ファジュゾット	木	复数敌人脚下隆起树木
ファライドーン	雷	落雷的范围攻击
ファライローム	雷	发生等离子化的龙卷攻击多个敌人
ファライクルズ	雷	对敌单体的雷球攻击
ファアニドーン	暗	巨大暗黑球的范围攻击
ファアングルズ	暗	对敌单体的多个暗黑球攻击
ファアンゾット	暗	敌人脚下产生暗黑结晶的攻击

LV3 物理攻击

名称	属性	注释
炎舞红莲	火	对敌单体的火焰剑攻击
雷舞缭乱	雷	用剑斩杀敌人的同时落雷
ギガノスラッシュ	地	袈裟斩后发出逆袭袈裟斩的地属性攻击
ギリウスラッシュ	水	袈裟斩后发出逆袭袈裟斩的水属性攻击
ギバクスラッシュ	火	袈裟斩后发出逆袭袈裟斩的火属性攻击
ギアニスラッシュ	暗	袈裟斩后发出逆袭袈裟斩的暗属性攻击
リウムスパイラル	水	高速回转对敌人连续斩的水属性攻击
アンダスパイラル	暗	高速回转对敌人连续斩的暗属性攻击
ギバククラック	火	火属性的上段斩后将敌人斩向地面
ギアングクラック	暗	暗属性的上段斩后将敌人斩向地面
ガンディバイダー	地	前方空翻后的斩攻击
轰轟	地	下段斩与上段斩结合的地属性攻击
バクスマキシマ	火	下段斩与上段斩结合的火属性攻击
神吼荒	木	下段斩与上段斩结合的木属性攻击
云耀之太刀	雷	下段斩与上段斩结合的雷属性攻击
ギガノランページ	地	武器水平横向回转的地属性攻击
ギリウランページ	水	武器水平横向回转的水属性攻击
ギライランページ	雷	武器水平横向回转的雷属性攻击
ギアニランページ	暗	武器水平横向回转的暗属性攻击
ギリウブレイク	水	回旋水属性刀刃攻击
ギライブレイク	雷	回旋雷属性刀刃攻击
ギアンブレイク	暗	回旋暗属性刀刃攻击
アンダパニッシュ	暗	LV 上升效果范围扩大的斧攻击
ギリウボルテクス	水	单手持枪回旋斩的水属性攻击
ギバクボルテクス	火	单手持枪回旋斩的水属性攻击
リウムテンベスト	水	LV 上升效果范围扩大的水属性枪攻击
バクステンベスト	火	LV 上升效果范围扩大的火属性枪攻击
ライオテンベスト	雷	LV 上升效果范围扩大的雷属性枪攻击
ギジエドウム	木	下段攻击与上段攻击结合的高级枪攻击术

游戏特典情报

现在日本预约游戏的“特典之风”大有愈来愈强之势，《.hack》本身就是与动画联动的游戏，所以更不能少了。预约了本作后更是能得到贞本义行画的限量《.hack》的B2大海报，并且购入了全部4作的玩家会得到新动画的DVD，详情请看游戏中的调查表。



B2 大幅海报



新作动画 DVD



全作品购入特典

.hack/GIFT-DS

前线狙击

让你体验到真正的“LIVE” 利用自然环境的游戏初登场!

当游戏公布的时候，邪魔的第一感觉就是小岛秀夫先生现在是越来越有创意了。从《O.S.E.》的“将游戏从重力中解放出来”、“未确定浮游快感”到这次《我们的太阳》利用自然阳光的设定，不禁让人觉得“小岛永远是给人惊喜的小岛”。(笑)而且这种利用室外光线的设定对于便携手机而言是再适合不过的了，与《口袋妖怪》一样，游戏卡带里内藏时钟，这样一来随着时间的流逝游戏中的时间也在改变，而出现的怪物的种类与强度都有变化。如此新颖的游戏您心动了吗?现在就让我们步入小岛的游戏世界中吧!

《我们的太阳》作为“MGS之父”小岛秀夫的最新作，可以说处处充满了新意。玩家通过卡带中内藏的感光器收集阳光，然后打倒在迷宫深处的吸血鬼。时钟的设定也让游戏的变数大大增加，地图、敌人、陷阱等都会随着时间的变化而变化，而且由于太阳光这个不确定的要素，所以究竟如何变化还是个谜。玩家所居住的地方，玩的时间，当时阳光的强弱，这些要素都会影响战斗时的战略变化。因此可以说本作是一款充满“生活感”的新感觉游戏。



GBA 卡带 (128M)	KONAMI	A·RPG	1~4人
	预定 2003 年夏发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		价格未定



▲这是开发中的样本，在那个透明的四角形部分里就装着感光器。

感知阳光的内藏感光器

本作的游戏卡带中装有感知阳光的感光器，这个感光器可以辨别当时玩家所处的环境，从而将当时的“太阳值”即时地反映在游戏中。另外，感光器能感应到太阳光特定的波长，所以绝不要将其与普通感光器相提并论，如果有玩家想用荧光灯之类的光线取巧，对不起，感光器是不会认的。

▼即使是相同地点，玩的时间不一样画面会发生变化。



最初的迷宫——雾之城

由于游戏中内藏时钟功能，所以就可以将真实时间与游戏时间有效地结合起来，如果将游戏内的时间调至与现实时间一样，你就会看到，当真实时间是傍晚时，游戏中也会出现夕阳等景象；那些早上潜伏在房间中的不死系怪物在夜间就会出动，诸如此类的有趣地方数不胜数。



利用太阳枪将吸血鬼击倒!

游戏的舞台是由吸血鬼所支配的一个充满恐怖与黑暗的世界。为了击倒这些吸血鬼，玩家所扮演的吸血鬼猎人强哥向吸血鬼的食巢城出发了。与正统RPG相同，途中会遇到各种各样的敌人与陷阱。将BOSS打败后玩家要把这些吸血鬼运到一个叫“PILE DRIVE”的特定场所，让阳光将他们消灭掉。



第二个迷宫——血镜之馆

血鏡の館

-チツビノマカタ-

02月14日 / 午後04時59分

日没まで：00時間22分

小岛秀夫谈《我们的太阳》

小岛秀夫：“当时想到做这款游戏是想将地球的自然环境之一——阳光纳入到游戏中。游戏是一种互动的东西，游戏的玩法应该交给玩家自己去挖掘，如果玩家只是基于制作人制作好的基础上按部就班，那岂不是很单调了。所以，我想如果将阳光这一随意变化的东西加入到游戏中，那不是很有‘生活’的感觉吗？”



太阳树

▲游戏的标志，在最初已经枯萎了，但经过阳光沐浴后……

前线狙击

工作室5 (暂名)

格拉姆纳特的炼金术士2

PS2	GUST	S·RPG	1人
DVD-ROM	预定 2003 年春发售		记忆要求未定
	对应周边未定		价格未定

女主角



这次的主人公名叫维尔·普拉塔尼(Viorate·Platane),大家平时都亲切地叫她“维尔”,是个15岁的小女孩。

维尔从小就住在夏洛特村(カロッチ),现在因为父母的原因他们一家要搬家到大城市去,但是习惯了乡村生活的维尔却不愿意搬过去,甚至还因此与父母闹起了别扭。最后父母与她约定,让她在夏洛特村独自生活3年的时间,在这段时间内,她必须经营起一家炼金术的店,并让它发展壮大,对于醉心于炼金术的维尔来说,这正是她希望的结果。于是,维尔的炼金店正式开张了。

新系统

小镇的发展

维尔一边向旅行到镇上的炼金术士学习知识,一边给镇上的村民制作药、食物、日用品等道具,随着名声的提高,来找她寻求委托的人会越来越多,甚至连小镇外的人也会慕名而来,小镇也会因此越来越繁华。在游戏中你会看到小镇是怎样一步步发展起来的,空地上建起新的民家、商店,不断有新的居民搬来。



▲原来只有一间房,几个农民在种地,而现在街道繁华起来,来来往往的人也多了起来。



雇用店员

同以往的系列作一样,游戏里有许多个性丰富的角色能够成为同伴,不过这次的同伴不再只是战斗的护卫了,他们还可以被你雇用为店员,也就是说他们可以帮你在工房里工作。其实在不久前发售的GBA版《工作室》中就已经有了店员的设



フリキット 私は取って置きのドレスを着ていくつもりだけど…。あなたがどんな姿で参加するがとっても楽しみにしてるわ。



ロードフリード ハーフエンはカーナラント王国の首都だからね。世界中から沢山の人が、色々なものが集まってくる。

定了——妖精,不过那里面的妖精都是没有性格的工作机器。而本作中的店员都是镇上的同伴,在交往过程中会发生许多特定的事件。

◀有许多全新的角色登场。

战斗

为了采集材料而外出冒险,这也是游戏重要的一部分。在野外随时都会遇到敌人,从而展开战斗,在特定的地点也会有实力超强的BOSS出现。这



▲施放“圣光”魔法,迫力十足。

次的战斗画面比以往要华丽许多,各种特效使画面表现效果充满了迫力。

◀战斗仍然是3人一组,怎么会有骰子出现?

巴尔特

18岁的青年,是夏洛特村的战士,其实他是维尔的哥哥,虽然与维尔经常争吵,但对妹妹一直关怀备至。

新人物介绍



罗特弗里德

与巴尔特同年,12岁的时候去首都哈接受骑士道的特训,毕业后回到夏洛特村,现在已经是一名实力强大的战士。

10种以上的结局

该系列向来就以结局多样化为一卖点,这次游戏也有10种以上的结局,在这3年的时间内,维尔的工房会获得什么评价,小镇又会发展成什么模样,是繁荣还是冷清,这些都根据玩家的表现来决定,最后的结局也会因此受到影响。



▲为了能有完美的结局平时的工作一刻也不能松懈呀。

ガラスノ薔薇

文：邪魔天使



前线狙击

PS2 DVD-ROM	CAPCOM	AVG	1人
	预定今秋发售		记忆要求未定
	对应周边未定		价格未定

2003年2月21日，CAPCOM在东京游戏发布会上公布了一款另类的冒险类游戏（官方定义为“精神悬疑冒险游戏”），其中主角的造型采用了日本当红演员松冈昌宏的相貌，并且主人公动作捕捉以及配音都由松冈来担任。忽然发现，最近CAPCOM与演员合作的情况成倍增加，先前公布的《混沌军势》也有演艺界的大腕加入，看来CAPCOM也开始打偶像牌了。发布会上，CAPCOM第三开发部部长三井达也说道：“CAPCOM迄今为止经过了多次的挑战，现在又将向新的游戏领域挑战了！迄今为止我们做的大部分是视觉恐怖类型的（游戏），这次我们将做一款与其他作品（指“《生化危机》系列”）不同，描写心理恐怖的游戏，敬请期待。”

《玻璃蔷薇》可以说是CAPCOM为了追求游戏新路线的一个探索。虽说这种会“读心术”的角色已经屡见不鲜，但在游戏中还是比较少见的。当眼前对着你微笑的人，心中却是想着杀死你复仇，那是种什么样的感觉？而且众所周知，日本人在这种心理恐怖上的造诣是有目共睹的，所以，如果是为了追求刺激的玩家在这方面就不用担心了。

画面方面，CAPCOM摒弃了一直作为游戏主流的Photo Reality（真实贴图），而改为了Art Nouveau（新艺术派，



19世纪初至20世纪末在法国兴起的一种艺术派别，主题大都借助植物的形态，用曲线和曲面来表现装饰与图案的特点），从而营造出一种非比寻常的气氛。从公开的影像中可以看出，游戏将鲜艳的色彩与像老电影那样的画面有机地结合在了一起，从而描绘出昭和初期那种特有的氛围；而鲜艳的色彩也绝不是为了哗众取宠，而是通过色彩设计表现一种特殊的游戏感觉，不禁让人对这款游戏兴趣倍增。



▲紧皱眉毛的影谷贵史，不知道他遇上了什么难题……

游戏的特征

松冈昌宏的游戏初登场！

前文中已提到，本作中将起用松冈昌宏担当游戏主人公影谷贵史的外形、动作捕捉以及配音等，自1994年作为TOKIO的一员初次登场以来，松冈不仅在音乐，而且在电视、舞台、CM（电视广告）中都相当活跃。可以说，这款游戏完全再现了这位日本当红艺人的风采。

由章节构成的故事

游戏的情节是按照一章一章这样发展下去的，因此玩起来就像是在看一部紧凑的电视连续剧，这种设定由本来就是演艺人士的松冈昌宏来诠释真是再合适不过了。

特殊能力

主人公影谷贵史身上存在着常人没有的特殊能力——通过与他人对话，能够了解到对方所想的事



情；触摸到房间里所放置的物品，就能看见曾触摸过该物品的那个人内心的一些片断。拥有了这个能力之后，影谷就能了解到对方心中在想什么，窥视对方内心深处，查明隐藏的事实真相！

视觉效果备受注目

游戏的时代是时间停止的昭和初期，发生地点是一座洋馆。充满新艺术派风格的室内设计、独特的世界观，这些都通过如画一般的游戏画面表现得淋漓尽致。



STORY

作为新人的报社记者影谷贵史开始了他的工作——对一件全家被杀案进行调查，而且这个案件还未解决。忽然，时间停止了……

是现实？还是梦境？忽然觉醒的“能看透他人之心”的特殊能力。

这种能力可以通过死者的灵魂了解到事实真相的一瞬间。

接二连三发生的离奇杀人事件，还有伸向贵史的魔手……

贵史现在只知道一件事，那就是运用这特殊能力，解开事实的真相，否则性命难保。

在这破坏的家庭之间，到底发生了什么……

找出所有的真相，收集死者灵魂记忆的片断，回到原来的那个时代……



Matsuka Masahiro

松冈昌宏小资料

姓名 松冈昌宏
生日 1977年1月11日
血型 A型
出身 北海道札幌市
身高 181cm
体重 66kg
现属 TOKIO

代表作《秀吉》（饰森兰丸）、《超能少年》（饰明日真映儿）、《离天国最近的男人》（饰甘粕四郎）、《武藏 MUSASHI》（饰佐佐木小次郎）



话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbok.cn

PS2	TAITO	ACT	1~2人
CD-ROM	预定 2003 年 3 月 27 日发售		记忆要求未定
	对应周边未定		6800 日元

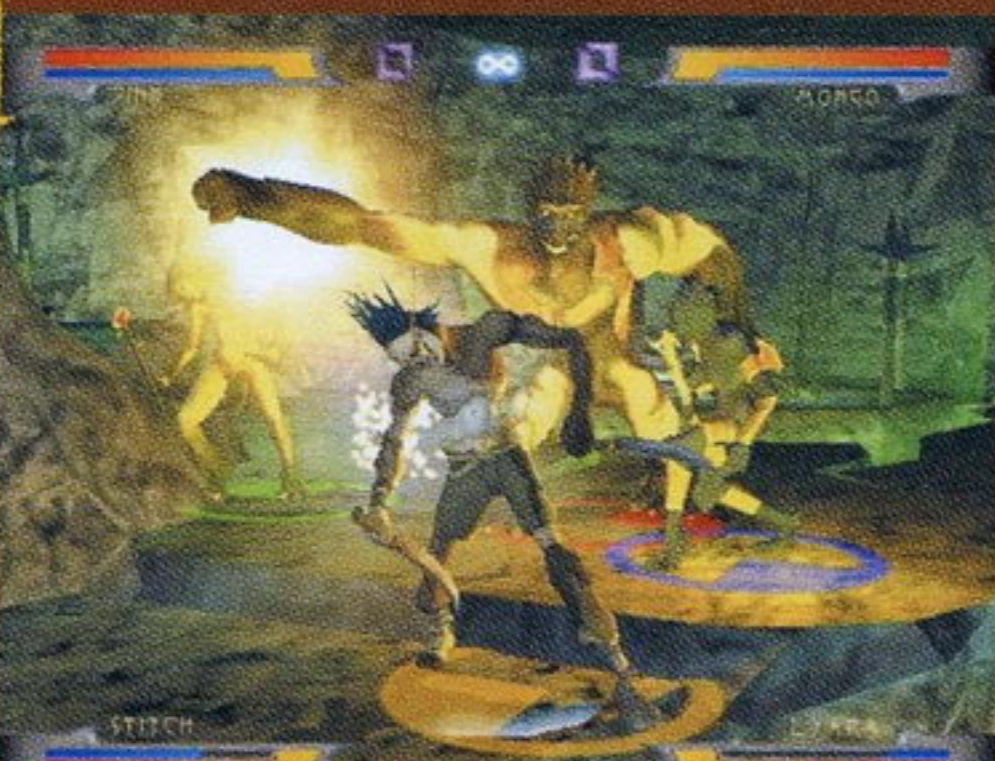
难得一见的3D纯动作游戏!

战士之刃

拉斯坦 vs 野蛮人篇

◆本作的多种模式

首先是讲述本作故事模式的“QUEST”模式中,在该模式下,玩家将为了击倒最邪恶的魔法师卓克而战斗,总共要经历11个关卡,比较令人遗憾的是“QUEST”模式只能单人玩。本作虽说是一款单纯的动作游戏,但还是加入了一定的升级要素,



在“QUEST”模式下,玩家可以在路途中得到一些特定的道具从而升级。

本作还没有“对战模式”,该模式下最多可以进行“4人对4人”的对战,当然玩家控制的,就只有1~4人。最后还有一个“练习模式”,玩家可以在这里学到最基本的操作,也包括连击的方法及使用魔法的方法等。



◆华丽的画面及场景

《战士之刃》的画面是全3D的,各种光影效果也相当华丽,尤其是画面上的一些光源处理效果。关卡为11关,从目前已经公布的画面上看,游戏世界观定位于相当标准的剑与魔法时代。

本作的战斗背景设定非常丰富,包括了雪原、溶岩地带、废船等等场景,场景除了景色美丽外,也有各种影响战斗的设定,包括各种设定巧妙的陷阱及各种箱子或是球,玩家可以活用场景上的这些东西来攻击敌人。



▲纯横版动作游戏加全3D画面演绎,这样的组合在日本游戏界也是很难得的。

◆丰富的动作及部分角色介绍

本作可以选择的角色共有10名,都各具特色,有力量型的,有速度型的;有持刀型的,也有使魔法型的,玩家的选择非常丰富。各位角色都统称为“BARBARIAN”,即野蛮人,这也传达了本作将会是一场“野蛮战斗”的含义。本作中各角色还具有8种连击特技,这使本作的战斗更为爽快、更有战略性,其中3种连击为:①“火箭连击”特技,能够将对手先击飞到空中,然后再施以爽快的连击。②“致晕连击”特技,能够先打晕对手,然后再施以连击。③“魔法连击”特技,能够回复自己的魔力槽。连击的使用也是非常简单的,所有8种连击都只要用“弱攻击”及“强攻击”两个按键就可以使出来了。

拉斯坦 Rastan



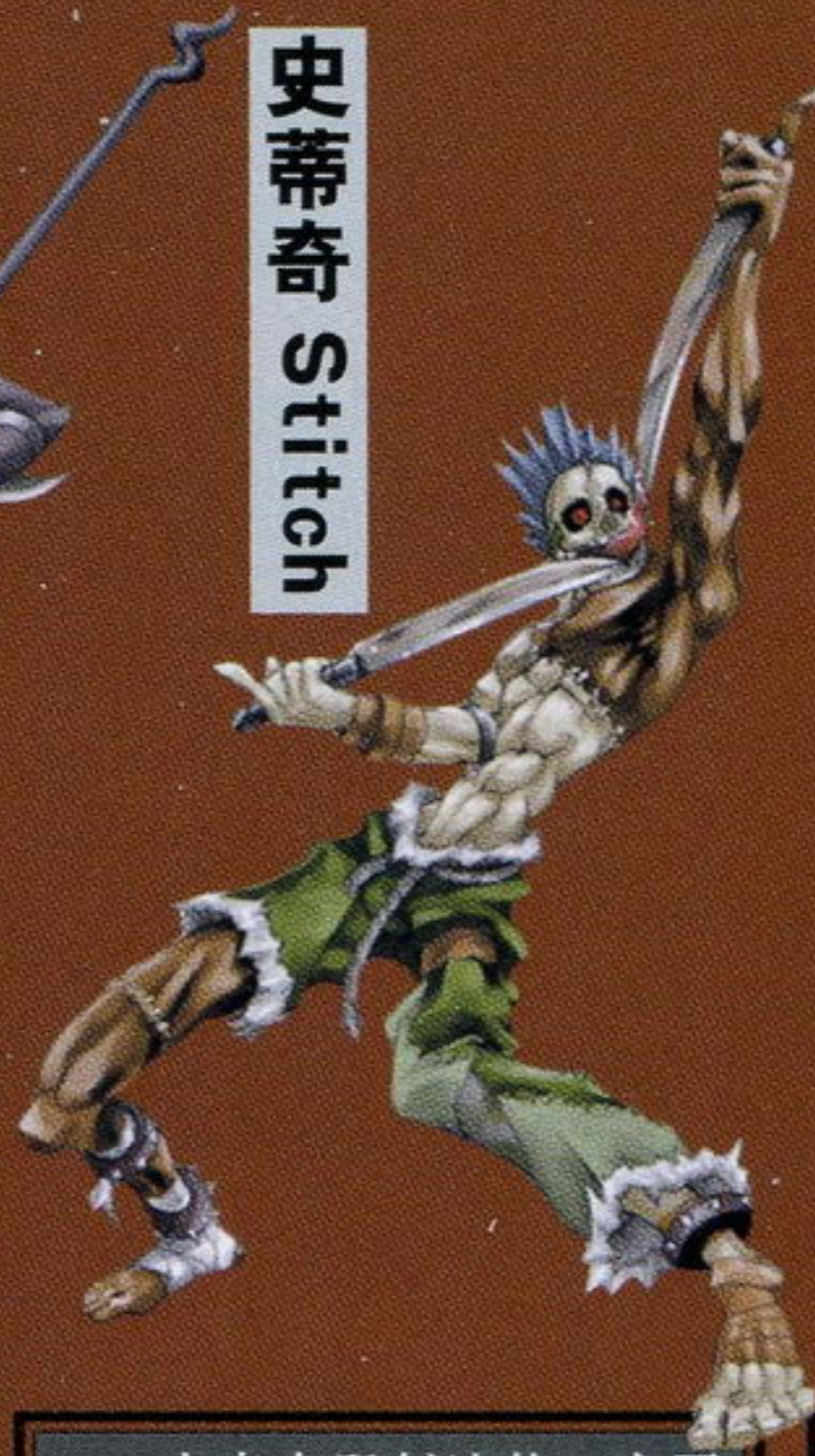
艾亚拉 Eyara



菲姐 Fhade



史蒂奇 Stitch



科拉斯 Colath



继承了传说之英雄拉斯坦血统的勇者。他失去了他的所有族人,妻子更是被残暴地杀害,现在的他只有战斗。拉斯坦具有超强的战斗力,他使斧的威力更一时成为传说。

她具有森之精灵的力量,能够理解森林的悲伤,同时她也是森林的守护者。但森林中有一样叫做“雷利克”的宝物被盗走了,她为此而加入了战斗。

影之忍者,一名冷酷的暗杀者,具有极快的速度,其能力连那些强壮的男人也不敢轻视。杀人便是她的生存目的,完全不把生命当回事的她甚至让人怀疑是不是人类。目前还没有人知道她的行动目的。

由卓克所创造的一个不死人,具有惊人的速度。对人类来说,拷问是痛苦的,但他却会享受于被拷问的痛苦。残暴的他还把受害者的头盖骨作为战利品盖住自己的脸……

来自于东方国度的魔法战士,为了探求卓克的力量来源而暂拜他为师。但是,当他得知卓克为不死之身时,就决心要夺取卓克的一切,不过要打败卓克就必须获得更强的力量,为此他展开了一系列阴谋……

ぼうけんゆわぎ 冒険遊記 ファイナル

冒险游记 模型世界

留意了上一期杂志“游戏情报站”栏目的读者应该注意到一条新闻, TAKARA 公司正在开发一套让 GBA 与玩具模型一起联动的周边装置——マルチ・プラストオン・システム(多重插入系统)。该装置由一个接口器以及许多特定模型组成, 将接口器与 GBA 连接后, 再插入那些特殊的模型, 就能将模型的数据读入到游戏中, 从而在游戏中获得一些新的怪物、同伴等等。相信大家对这套装置还是有不小兴趣吧, 所以这次我们就来看看这套装置的进一步情报。



该装置的理念应该来自于任天堂的 CARD-E 读卡器, CARD-E 系统读的是卡, 而它读的是模型, 不过原理都是一样, 读入的都是卡或者模型上的数据。但是“多重插入系统”有专用的游戏相对应, 读入的数据只能在对应的游戏中得到体现, 这也是它与 CARD-E 读卡器最大的不同。目前厂商正在开发的对应游戏有两款, 一款 RPG 类型, 一款赛车类型。我们下面就来看看这两款游戏到底怎样与这套装置联动吧。

▼这是专用的接口器, 看起来比较庞大。



▲塑料模型, 会随游戏同捆发售一款, 其他的就需要另外购买了, 每个定价 280 日元。

冒险游记 正统的 RPG 传说的模型之门

GBA	TAKARA	RPG	1~4 人
	预定 2003 年 4 月发售		自带记忆功能
	卡带(64M)	对应专用接口器	5800 日元

这是一款正统的 RPG 游戏, 主人公是一名四处旅行的财宝猎人, 他具有与模型融合的能力。通过与不同的模型融合, 主人公会获得各种特殊的能力, 这些能力会在冒险以及战斗中发挥巨大作用, 在地图上经常会遇到一些谜题需要特定的能力来解决。



▲游戏画面看起来非常不错啊, 场景描绘比较细致。

与模型融合 获得各种能力



◀这个可爱的女孩是游戏的女主角吗?

▼战斗采用的是主观视点, 与《女神转生》的风格很相似。



▶主角的特技有不少, 只要与新模型融合就能获得新特技。

合体画面

▼融合的过程非常简单, 主人公与模型慢慢合为一体, 最后换上新的服装。



▲通过接口器读入模型的数据后, 在游戏中主人公便可与那个模型进行融合了。



合体完成



冒险游记 新奇的 RAC 模型 GP

GBA	TAKARA	RAC	1~4 人
	预定 2003 年 4 月发售		自带记忆功能
	卡带(64M)	对应通信对战线, 对应专用接口器	5800 日元

TAKARA 的知名赛车游戏《Q 赛车》大家应该很熟悉了, 这款游戏就是以此为蓝本来制作的。当然, 加入了模型联动要素后游戏也产生了许多有趣的变化。在游戏中只有 3 种基本赛车, 基本赛车可以与不同的模型合体, 从而变形为具有特殊能力的高性能赛车。也就是说, 如果得到 1 个模型, 就可以得到 3 种高性能赛车。



基本赛车



模型资料

组合

高性能赛车



游戏中的赛道变化多端, 有浅滩, 有岩浆地带, 而不同的赛车有不同的适应能力, 只有根据赛道状况派出最适合的赛车才有可能赢得比赛。

弹跳台



▲赛道中有时会出现弹跳台, 可不要跳歪了。

特殊赛道

岩浆



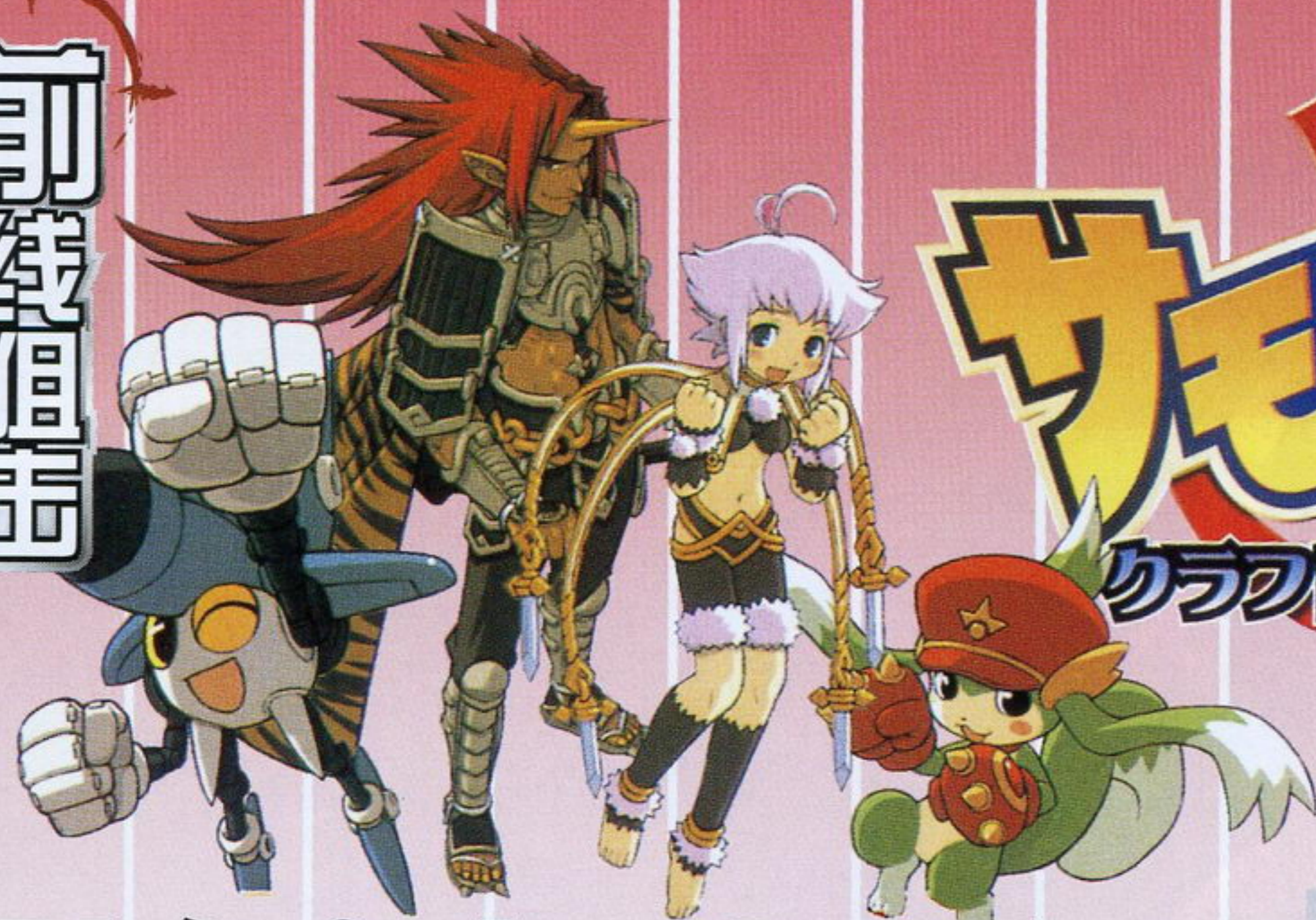
▲在浅滩中前进速度会大幅降低, 如果有合适的赛车……

◀在岩浆中行走会使赛车受损伤, 这也是需要特殊赛车的赛道。

浅滩



前线狙击



サモンナイト クラフトソード物語

GBA 卡带 (64M)	BANPRESTO/FLIGHT-PLAN	A·RPG	1~2人
	预定 2003 年 4 月 25 日发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		5800 日元

LIKY一直都对A·RPG游戏情有独钟，所以一直都非常关注这款变化为A·RPG形式的《召唤之夜》。随着厂商对游戏各方面情报的进一步公布，游戏的概况也越来越明朗，而我也越来越认为这是一款值得期待的好游戏，尤其是它的战斗系统看起来非常吸引人。下面就让我们来看看这次的新情报吧，相信看过之后你也会和我一样开始期待这款游戏的。

召唤之夜 铸剑物语

游戏进程主要分为3个部分——地图部分、铸造部分、战斗部分，下面就分别介绍这3个部分的特点。



▲游戏刚开始要选择男、女主角。

地图部分

这是收集情报、发展剧情的部分。故事的舞台是在漂亮的海上都市ワイスタアン，主人公的家就在这里，平时就是在这个镇上与不同的人物交往，触发事件，发展情节。



武器的分类

剑 最容易使用的武器，威力中等，可以连续攻击，在游戏初期使用这种武器最合适了。



斧头 破坏力惊人，但是重量也很高，使用这种武器会使移动力下降，攻击距离也很短。



枪 威力较高，攻击距离最长，熟练使用的活可算是最强的武器，但是重量也比较高。



拳套 威力低，攻击距离也短，但是攻击频率最高，如果能接近敌人展开连续攻击效果也非常不错。



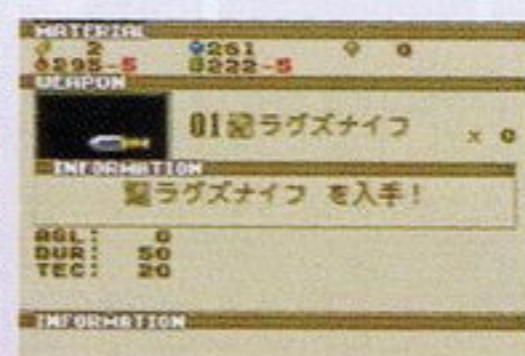
钻子 与拳套一样攻击距离也很短，但是它的蓄力攻击能够贯穿敌人。(与《世界传说》里面的钻子先生一样)



铸造部分

游戏被定义为“武器创造RPG”，这是因为主人公在游戏中的最大目的就是铸造出最强的武器，成为最强的锻造师，所以“打造武器”就成为游戏贯穿始终的主题，这也就是“铸造部分”的主要内容。铸造在镇上的工房进行，在护卫兽的帮助下一起打造完成。

铸造武器需要两个必须要素，一是“秘传书”，另一个就是“材料”。秘传书是打造武器的方法，材料主要是矿石，共有4种，也是通过打造得来的。



战斗部分

战斗都是在不同的迷宫中展开的，战斗采用的是手动操纵形式，说起来与《传说》系列的战斗形式非常相似，考验玩家的操纵技巧。



▶画面下方的红色槽是主人的HP，绿色槽是武器耐久值，武器的耐久值减为0后武器就会损坏。

战斗特点 1

攻击方法的多样化

战斗时A键是攻击，B键是防御，而A键配合方向键可以组合出3种不同的攻击方式，这一点与《传说》系列几乎一样，而在游戏中武器种类繁多，不同种类的武器的攻击方式又完全不同，所以战斗起来既有观赏性又有爽快感。



◀每种武器都可以进行蓄力攻击，按住A键直到角色全身发光就可以发出了。

▶熟练掌握3种不同的攻击方法，对付不同的战况。

战斗特点 2

可以同时装备3种武器

主人公可以同时装备3种武器在身上，战斗中可以通过L键来随时切换，这实在是个体贴的设置，玩家可以随时变换武器来有效地对付不同的敌人。除了武器外，主人公还可以装备一件防具，用来提高速度、防御等数值，来弥补装备武器后的能力下降。



武器切换

▲▶根据战况的不同使用不同的武器，只用按L键就能立即切换。

战斗特点 3

守护兽的辅助魔法

在游戏开始时，主人公要从4个守护兽中选择1个作为自己的同伴(以后不能变更)，这个守护兽就能够在战斗中为主人公提供魔法攻击援护或者道具援护。不过最初守护兽等级很低，只能使用低级别魔法，随着经验值的获得、等级的上升，守护兽会慢慢领悟高级别魔法。需要注意，使用魔法有次数限制，最大5次(画面右下方的小圆珠)。



◀除了施放魔法，召唤兽还能帮主人公使用道具。

▶召唤兽的魔法攻击威力相当强悍，但是有次数限制。

武器创造RPG 爽快的战斗系统

HALO 2



话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbbook.cn

光环 2

Xbox	MICROSOFT/BUNGIE	FPS	多人游戏
	预定 2003 年 10 月 1 日发售		硬盘记忆
DVD-ROM	对应 Xbox Live、HDTV、5.1 声道		49.99 美元

文：多边形

作为 Xbox 旗舰作品的《光环》，发售 1 年多以来获得了诸多荣誉。作为 Xbox 首款突破百万销量的作品，《光环》更以非比寻常的意义和 Xbox 一同被载入了游戏的历史。面对这一成绩，游戏开发商 BUNGIE 并没有骄傲，他们还在努力着，将《光环 2》推向一个新的高峰是 BUNGIE 的下一个目标。虽然现在 BUNGIE 透露给全世界玩家们关于《光环 2》的情报还比较概念化，但如果你看过去年 BUNGIE 在官方网站放出的《光环 2》预告片的话，你一定会对 BUNGIE 所承诺的一切深信不疑。这里将《光环 2》的众多琐碎的情报收集起来奉献给 Xbox 玩家，让我们一起憧憬游戏的到来吧！



Story Line

玩过 1 代的玩友应该清楚，《光环》直到结束也没有告诉我们这次人类的浩劫究竟如何，留给我们的的是一个巨大的问号。《光环 2》在剧情上紧接 1 代。虽然环状星带光环已被成功地摧毁，但是光环的智慧型管理电脑“引导者”并没有被消灭，人类的浩劫还在蔓延……士官长 (Master Chief) 乘坐飞船逃离光环后他将面对的敌人又是谁呢？是“可爱”的星际联盟还是残暴的异形虫族，或者是新的种族呢？可以明确一点，这次星际战火已经燃烧到了地球，但士官长保卫地球之战只是整个游戏的前半部分，随着剧情的发展，士官长将会对光环的核心地区发动总攻，并揭开“引导者”毁灭宇宙各种族的动机和更多在 1 代从未提及的秘密。其中包括“引导者”的创造者以及他们的社会结构、宗教信仰等。

虽然 BUNGIE 对《光环 2》的剧情严格保密，但从公布的概念原画设定来看新种族的加入是必不可少的。新种族给人的感觉比以往的敌人更加强悍，而且具备更加高度发达的文明，敌人身体上会暴露出毛发，难道这也是《光环 2》力求在游戏中表现出的效果？

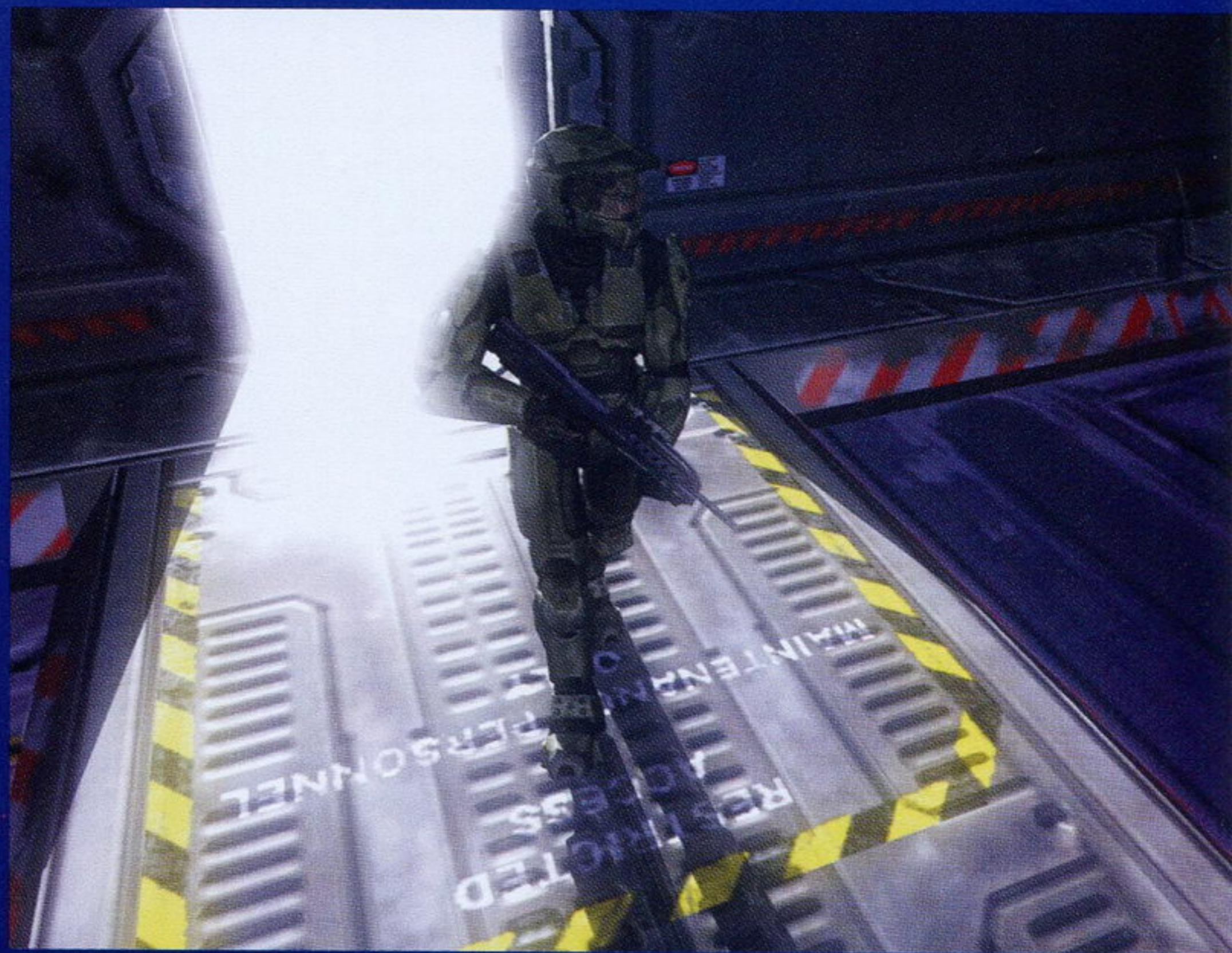


CHECK 1

更强的画面

可能当玩家看到《光环 2》所公布的开发画面时已经找到了那种久违的感觉，那就是超越，超越当今家用主机最巅峰的游戏画面。但《光环 2》开发小组的领导人向我们介绍说：我认为《光环 2》是历史上第一个没有以吹嘘多边形数量作为游戏卖点的续作。事实上，在物体多边形的数量上《光环 2》比 1 代还要略少一点，但是因为我们使用了 Bump Mapping 技术，使得《光环 2》的画面比 1 代要漂亮 10 倍。早在 1 代，Bump Mapping 技术就已经被运用到了游戏中，但由于已经处于游戏开发后期，所以只能将该技术用到场景的制作上。在《光环 2》中我们将使用更高级的 Bump Mapping 技术，并把它运用到人物、物品的描绘上，甚至包括一个破旧的轮胎。

正如现在玩家所看到的那样，《光环 2》的画面在细节方面的表现比前作有了极大的提高，特别是精致的贴图表现让人印象深刻，从士官长身上的战斗服就能看出它已是饱经战火的洗礼。这种精致的表现甚至被运用到了武器和交通工具上。从预告片中我们还可以看到主角的手掌关节部位已经可以活动，随着手指的运动关节连接处的软组织已经可以伸展。人物的动作逼真自然，在地面上行走再没有如同滑冰的感觉。配合以假乱真的光源处理，当士官长从电子门走出的一瞬间，《光环 2》仿佛向世界宣告：我已经脱胎换骨。



CHECK 2

更多的动作

虽然《光环2》还将是一款传统的FPS游戏，但是游戏中会加入大量的新动作来充实整个游戏。

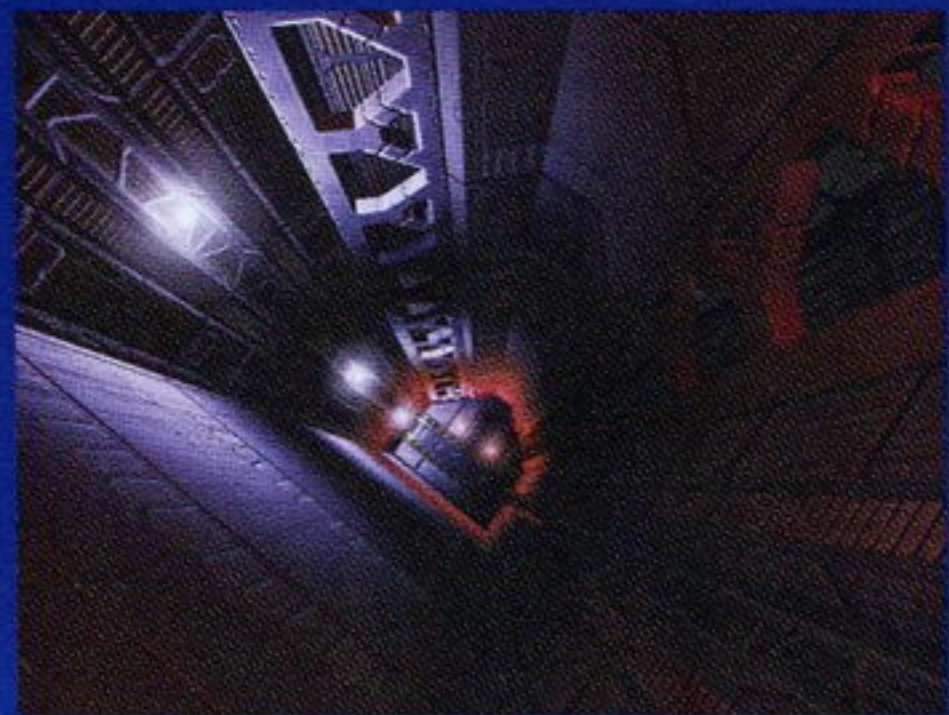
■奔跑 游戏中主角可以将武器收起来，接下来就可以进行快速的奔跑，在奔跑的过程中主角无法侧移和开枪。只要熟悉FPS游戏的玩家都知道长途步行很容易疲劳，既然《光环2》加入了这个动作不但表明游戏的场景将会更广大，而且这一动作很可能结合到某些关卡中进行。

■跳跃 游戏中某些特定的区域例如某些星球的表面重力只有地球上的一半甚至更低，所以主角可以做出惊人的跳跃动作。

■窥探 这个动作显然已经成为潜入类动作游戏的必备技巧，为什么会加入到《光环2》中呢？游戏时玩家只要靠近墙壁时按下十字键便可进行窥探，以便了解周围情况。

■掩体 寻找掩体和制造掩体是游戏要强调的，玩家甚至可以推翻一个桌子或者一辆装甲车来作为掩体以躲避敌人的枪林弹雨。

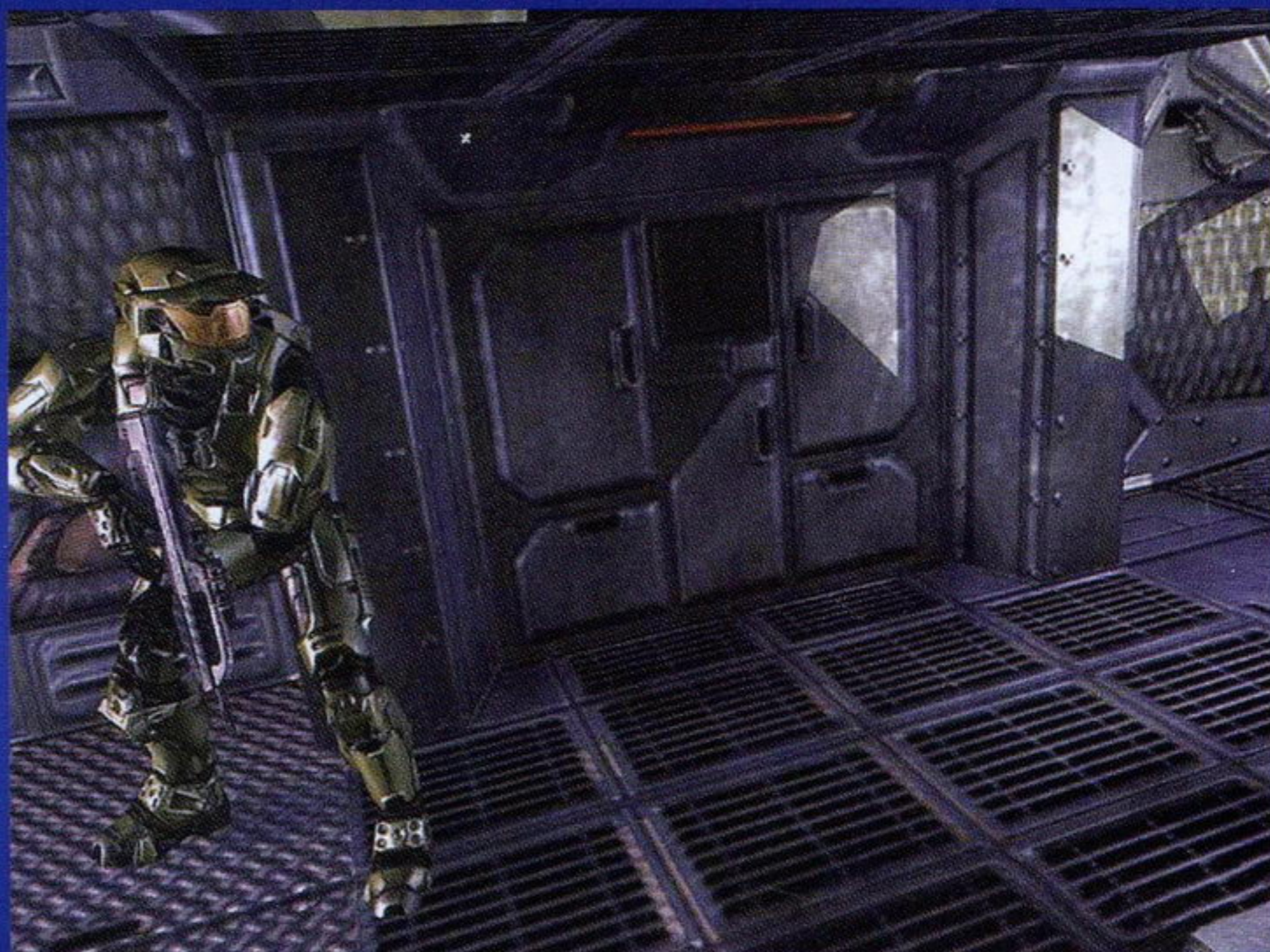
■格斗 单单用枪托砸死敌人是不是不够解气呢？在《光环2》中主角近身格斗技也会进行强化，并且还会显示打击敌人COMBO数。



CHECK 3

更高的AI

《光环》之所以获得成功这与游戏强大的AI设计是分不开的，因为AI的强大所反映出的战斗变化将对一款FPS起到革命性的意义。制作小组同样认识到了AI的重要性，所以在这个方面《光环2》将会出现更多革新，玩家所面对的敌人将会更像是真的敌人。敌人不再只会在地面行走，它们的活动范围和攻击方式将更加多变。举例来说，某些敌人会更加积极地寻找掩体与玩家周旋，有些甚至会爬到制高点来伏击玩家。1代中主角的队友基本都是各自为战，而在2代中这种局面将被打破，取而代之的是更专业化的协同作战和更加漂亮的团队集体行动。啊……这一切听起来就像是在做梦一般，多么令人心动啊！相信许多玩家都曾经有过这样的想法。在多媒体看来，如果《光环2》真的能够如此真实细腻地将BUNGIE所创想的每一个细节都完美地带到游戏中，这样的成就真的可以获得诺贝尔奖了。



CHECK 4

其他

■由于采用了全新的物理引擎和制作方式，虽然《光环2》在对个体描绘上所用的多边形有所减少，但这意味着场景会更加丰富，而且整体效果会比初代出色许许多多……

■场景中更多的物体可以破坏，场面会更加火爆。

■更大规模的类似1代中的海滩登陆战将会在《光环2》中上演。

■主角士官长仍然带着头盔，他的庐山真面目玩家还是无法看到。在游戏后期，主角还会换上新的防护服进行战斗

■主角照样可以配备照明设备，并且可以破坏场景中的照明设施，这样可以利用黑暗进行隐蔽行动。但BUNGIE表示这种隐蔽行动的感觉将与《MGS》等游戏截然不同。当然敌人也不是等闲之辈，它们会在黑暗区域“开灯”来进行搜索行动。

■在游戏中交通工具和武器将会进行强化。现在已知的交通工具就有8种。

前线狙击

自从世嘉转型为纯软件商后，它便开始在各大机种上全面出击，而对 GBA 似乎也格外眷顾，除了制作《光明之魂》、《死亡弹珠台》这样的原创作品，还将旗下的大堆名作纷纷进行移植，比如前一段时间推出的 GBA 版《VR 网球》和《超级猴子球》都获得了玩家不错的评价。而下面我们将要给大家介绍的 3 款游戏曾经都是 DC 上的知名大作，现在移植到 GBA 上，是否还能保持原作的风味呢？还是先往下看吧。值得一提的是，世嘉的这些 GBA 移植作都是都交由美国著名公司 THQ 公司来制作，世嘉只提供游戏版权，而且这些游戏现在都只在欧美地区发售。THQ 公司最近公布了几段游戏的影像，让我们对这 3 款游戏也有了认识。

世嘉名作的GBA移植风暴

文：LIKY



太空频道 5

美丽、性感的乌拉拉终于将她音乐旋风刮到了 GBA 上，我们也将能够将乌拉拉小姐捧在手心里欣赏她那充满动感的舞姿了。游戏是以 DC 版的《太空频道 5》为蓝本移植的，敌人、舞台都与原作一样，共有 18 个不同的舞台，而场景和人物的描绘都采用 2D 形式。游戏玩法与原来一样，根据提示并配合音乐节奏按下相应的键。游戏中乌拉拉小姐的舞蹈动作有不少花样哦，虽然动作不可能像原作那种流畅逼真，



▲ BOSS 出现了!

但也算是动感十足了。最让人满意的就是音乐部分，充满节奏的曲子充分保留了原作的风格，而乌拉拉小姐舞动时喊出的“UP”、“DOWN”、“CHU”等语音也全部保留下来，让人很有投入感。现在 GBA 上鲜有音乐游戏，所以这款《太空频道 5》更加让人期待了。

GBA	SEGA/THQ	MUG	1人
	预定 2003 年春发售		自带记忆功能
卡带 (容量未定)			价格未定

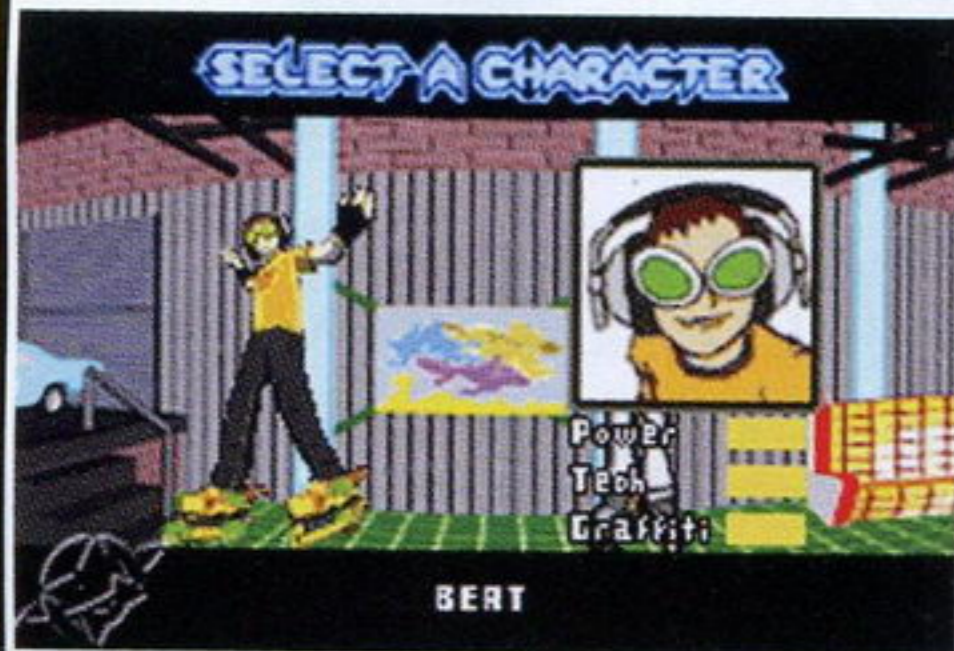
喷射小子

以“卡通渲染技术”而闻名的《喷射小子》移植到 GBA 上还能向我们展现那独特的画面效果

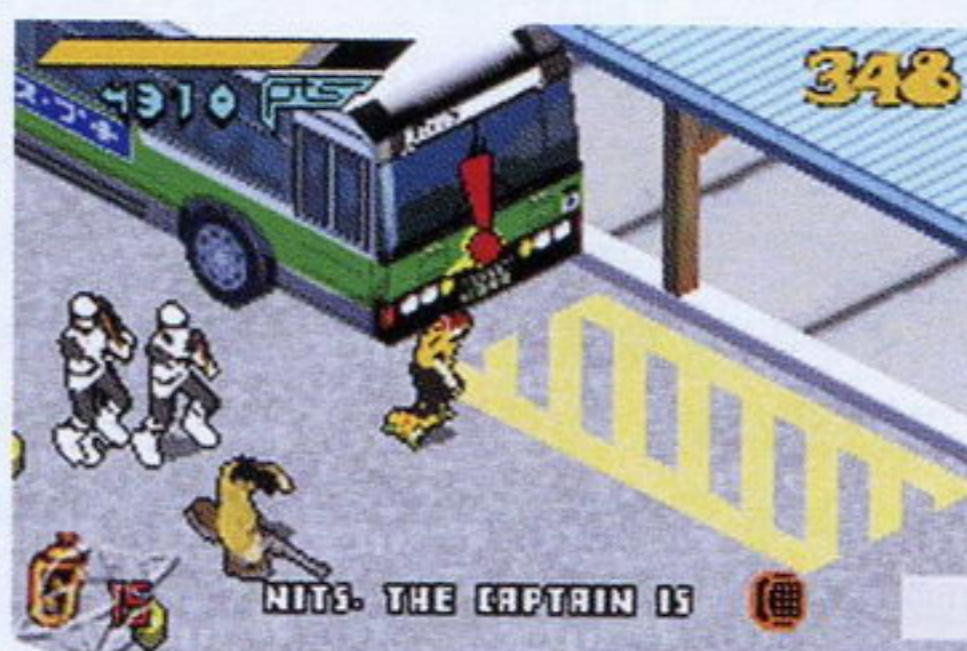
吗？答案当然是肯定的，游戏画面绝对充满卡通风格，不过游戏变成了固定视点，做成卡通画面也就不是什么难事了。游戏的玩法跟原来一样，滑着旱冰鞋到指定的地点喷上图案，不过这次比较特别的是喷图案时要在限定的时间内输入特定

指令才行，比如左转半圈，右转半圈等，要根据画面上的提示来操作。游戏中的场景也比较大，屋顶、栏杆上都可以滑行，比较自由，惟一的不足就是速度感的表现上有些欠缺，没有原作那种风驰电掣的快感了。

GBA	SEGA/THQ	ACT	1~2人
	预定 2003 年春发售		自带记忆功能
卡带 (容量未定)			价格未定



▲开始的选人画面，很酷哦！



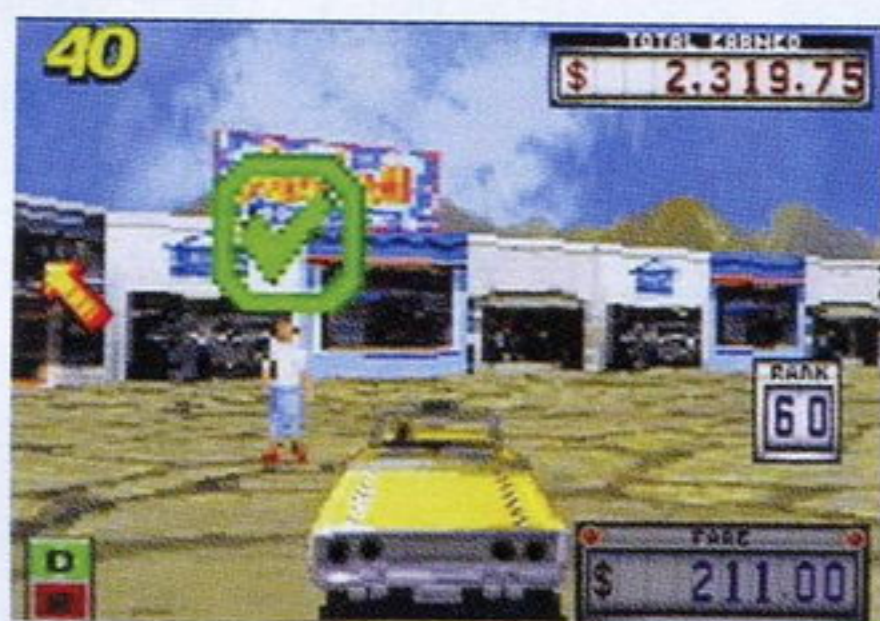
▲要被汽车撞到了，头上出现“!”。



▲喷图案的时候需要根据提示来正确输入指令。



▲漂亮的街道夜景。



▲静止画面看起来还不错，但是一动起来可都是一帧一帧跳跃显示的。

移植这款《疯狂出租车》真是难为厂商了，游戏中满屏的马赛克又向我们展示了一遍 GBA 那蹩脚的 3D 机能。不过话又说回来，游戏没有像《喷射小子》那样改称固定视点，而完全依照原作用即时处理的多边形表现场

疯狂出租车

景也算是难得了，所以游戏风格以及游戏玩法能够最大限度地保持原作的味道。游戏可选择的出租车有 4 部，在两个充满交通事故、毫无交通规则的大都市里纵横驰骋，疯狂拉客。

从公布的影像来看，画面虽然是游戏的弱项，但语音却有不错的表现哦。司机的打招呼声、乘客的不满声，可都听得清清楚楚，与原作一样哦。



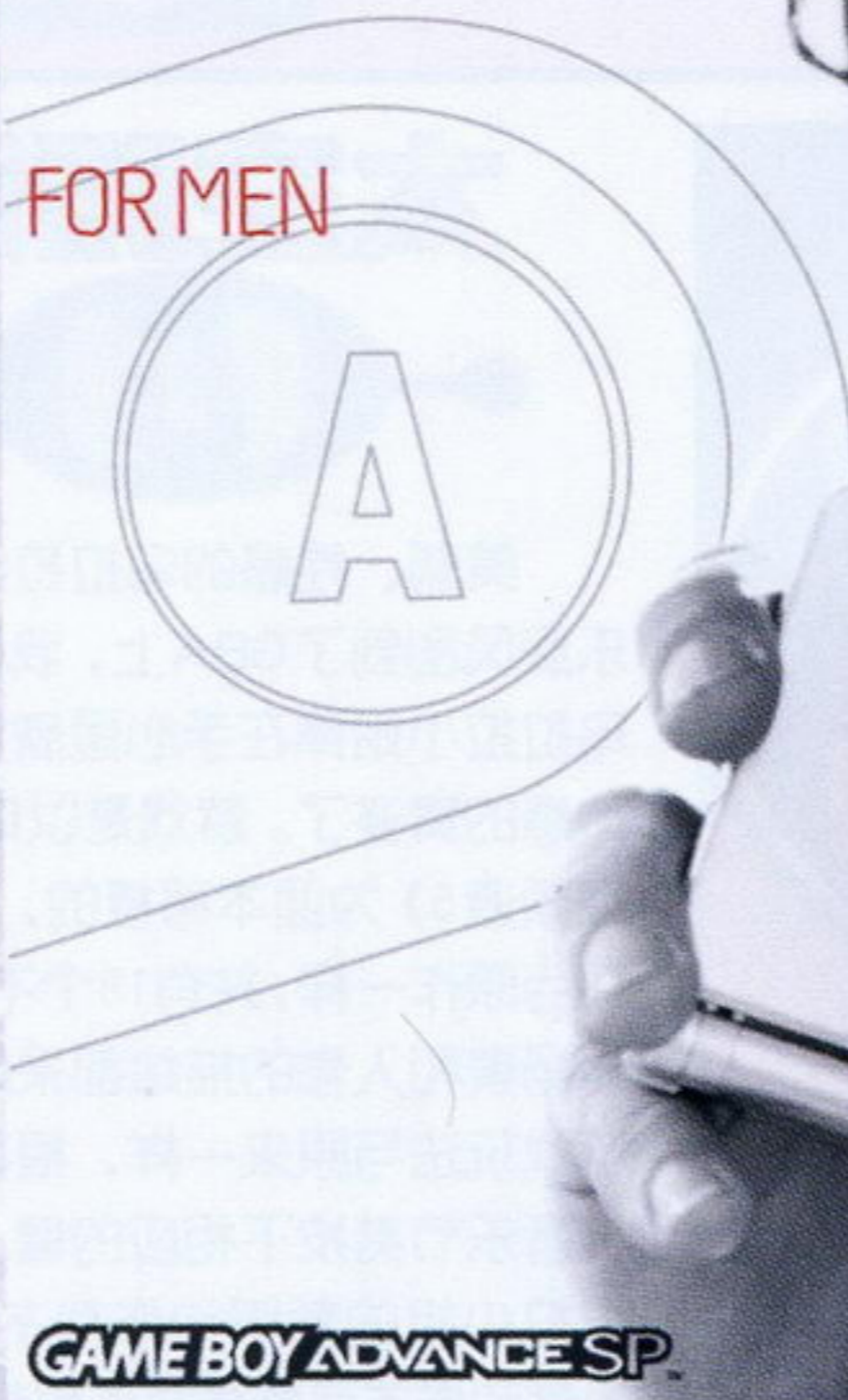
GBA	SEGA/THQ	RAC	1人
	预定 2003 年春发售		自带记忆功能
卡带 (容量未定)			价格未定

情人节的启示

文：特约撰稿人 DARKBABY

我们很难把“情人节”与“时尚”这两个名词跟任天堂这样一家日本京都的百年老铺联系起来，然而在2003年2月14日这天，任天堂最新款的携带主机GBA SP却凭借其时尚的造型获得了极大的成功，日本各地的小卖店开店仅不到两个小时，约13万台主机便被抢购一空，热烈争购的火爆场面让在场者几乎无法想象这是在身陷严重经济衰退泥沼中的日本。任天堂对这样的市场反应也深感意外，以至于20年来破天荒第一次因为商品缺货而在本社BBS上张贴谢罪声明，向消费者保证将加班加点力争尽快补足货源。

很多人对任天堂在年初突然推出GBA SP的举措感到困惑，在去年年末商战时许多商家预先囤积了大量的旧型GBA主机，他们对新型机发表后将产生的负作用深感担忧，对于任天堂初回出货量的配给方案更是怨声载道。任天堂的内部对GBA SP的推出也存在严重分歧，2月14日发售当天该社新闻发言人丰田宪声称：“由于会社内部对GBA SP的市场定位存在着严重分歧，许多人认为12500日元的价格将无法被消费者接受，对初期出货做了相当保守的预估，所以才造成了缺货的情况！”《日本工业新闻》等媒体也对GBA SP的发售进行了专门评论，认为任天堂白白错失了一个非常难得的商机，以发售时盛况推测即使首批出货50万台也会当日售完，其销售结果可能将完全改变春季商战的态势。习惯不按常理出牌的任天堂，再次让世人



为之大跌眼镜。

试探和牵制应该是GBA SP横空出世的主要原因，我们更可以将之视为任天堂进行战略大调整的先兆。2002年任天堂的NGC推广计划并没有取得预期的效果，在世界各地都陷入了苦战中，与之相反的是GBA在携带用主机市场的独霸地位却越来越巩固，过去的主要对手BANDAI的WSC主机已经正式宣布退出直接竞争，期待已久的超大作《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》仅用两个月时间便顺利突破了400万销售大关。至于GBA主机的销量也让任天堂新社长岩田聪十分满意，岩田在年初接受《日经新闻》记者采访时表示：“GBA是世界上最短时间内达到4000万出货量的游戏主机，今后任天堂将进一步强化NGC与GBA的联动战略，为玩家提供新的乐趣……”其言外之意不言而喻，希望能借助GBA如日中天的气势来扭转NGC的低迷现状。进入2003年后NGC的软件发售表再次进入漫长的真空期，面对索尼PS2大作迭出的春季商战攻势根本没有任何反击的余地，为此任天堂先后发表了两款新型硬件产品进行对抗，将于3月发售的NGC主机搭载周边设备GBA PLAYER的作用是能够实现利用电视机玩GBA游戏，这样可以利用种类丰富的GBA游戏来暂时弥补NGC软件严重匮乏的棘手问题。

GBA SP的登场是岩田聪为首的任天堂新领导层意图改变会社原有品牌形象的一种尝试。任天堂在大多数消费者心目中都留下了儿童玩具制造厂商的深刻印象，在日益成为主流的青年消费群中缺乏足够号召力，这也直接造成了NGC主机及其相关产品的销售低迷。为了会社事业的继续稳步发展，任天堂必须积极寻求途径在青年消费层中扩大品牌影响力，而时尚化设计的GBA SP则成为了良好的开端。重

金聘请法国名家设计的GBA SP采用了当前非常流行的折叠式造型、日本ALPS提供的反射型液晶屏幕、内藏可充锂电池、主机规格大小正好能放入上衣口袋中……这样的设计概念以及12500日元的定价显然都是针对高年龄消费群体，类似PDA的前卫造型设计迎合了当前青年消费者的趣味，小巧便携以及前光板的设计充分顾及到了习惯于夜生活的这一群体，在定价上也因考虑到消费群成熟的购买力而大胆突破了过去固有的10000日元的上限设定。市场给予了任天堂相当满意的答复，需求之强烈超乎预想之外，根据市场调查的结果显示当日购买GBA SP的人群中近80%为年龄在20周岁以上的成熟消费者，其中女性和过去从未接触任天堂品牌的消费者也占据了相当比例，不少人仅仅因为喜欢GBA SP的造型而选择购买了这款产品。

任天堂选择GBA SP推出的时机经过了深思熟虑。年年年始短暂休整后日本TV游戏产业将进入春季商战，其成败将直接关系到各大软硬件厂商3月末的财务决算情况。面对索尼PS2以《FFX-2》、《真·三国无双3》、《星海传说3》等超大作为代表的空前软件阵容，仅有《银河战士》一款主力软件押阵的NGC显然无力与之抗衡，任天堂选择在情人节抢先投入新型硬件意在分散消费者的注意力，在春季商战中先声夺人，事实上如果不是该社对市场估计过于保守，完全有可能进一步扩大战果。自从NGC发售以来，任天堂的股价呈现一路下挫态势，近一年多时间便由过去将近25000日元每股的天位跌到万元临界点，下跌幅度达60%以上，2002年NGC主机的销售不振更让经济分析家对该厂商未来趋势看淡，NGC的年间销售目标由先前的1000万台下调到800万台对任天堂3月期的财务决算也势必产生重大不利影响。为了挽回股民的持股信心，任天堂社长岩田聪在新年的GBA SP发表会上早早宣布了任天堂的未来计划，他宣称任天堂在2003财年将计划销售2000万台GBA（其中GBA SP占500万台），今后该社70%以上的NGC游戏都将与GBA联动，任天堂以携带主机为主导的未



来战略已经初现端倪。根据一些日本电视和传统杂志等媒体从业者透露，任天堂对2003年的广告投入预算将进行重大调整，TV用主机和携带用主机的广告费投入预算比由过去的6:4转为以后者为核心。目前GBA SP呈现出出货即售完的绝佳情况，任天堂希望在六周内能实现出货200万台的销售目标，“《口袋妖怪》系列”和GBA SP的畅销将确保该社3月期800亿日元纯利润的财务目标顺利达成，对挽回股市人气将起到关键作用。

GBA SP也是任天堂首个用来对第三方软件厂商进行业务提携的主机，和《FFTA》同时发售表达了对SQUARE参入开发阵营的殷殷期望之心，任天堂希望推动《FFTA》取得满意销量来坚定SQUARE等主力厂商的合作意向，目前《FFTA》发售仅两周销量便突破了30万套大关，最终预计可在55~60万套之间，这个成绩在当前经济低迷的日本市场已经是相当令人满意的结果。任天堂为携带主机准备了非常丰富的软件阵容，除了自社近期将发售的《火焰纹章外传 烈火之剑》、《瓦里奥制造》等游戏，ENIX的超大作《DQM3 旅团之心》将紧随《FFTA》于三月末发售，这是日本两大RPG系列非常难得的连携攻击，此外KONAMI小岛秀夫制作组开发的新形态RPG《我们的太阳》等作品也备受期待。任天堂已经开始改变过去对第三方厂商“来者不拒、去者不追”的傲慢态度，转而积极寻求协作互利，这在过去是难以想象的事情。新年的GBA SP发表会上曾出现了颇耐人寻味的一幕，任天堂社长岩田聪在讲坛上与ENIX社长本多圭司和CAPCOM稻船敬二两人亲切握手叙话，此二人恰恰是近期日本TV游戏业界对任天堂批判最为猛烈的代表人物，本多圭司在去年SQUARE-ENIX合并新闻发布会曾亲口表示目前ENIX没有任何对应NGC的游戏开发计划，稻船敬二则多次在公开场合将NGC贬为儿童用主机同时声言对该主机开发游戏毫无兴趣，任天堂此次的举动志在向第三方厂商表示其尽释前嫌，紧密合作的诚意。

列举了以上诸多的主客观因素，我们不能遗漏最重要的一个事实——任天堂独霸掌机市场格局的潜在危机。由于消费市场的逐渐饱和，世界级的大企业进行跨行业竞争已经成为必然趋势，由任天堂一家独占的年纯利润超过10亿美元的携带游戏主机市场早已经成为觊觎的目标，首先是爱立信传说中的64位掌机“红玉”，随后诺基亚又正式发布了游戏用新型GSM/GPRS手机N-GAGE(该手机的规格设计由世嘉协力完成)并得到了包括ACTIVISION、世嘉、TAITO、THQ等数十家大手软件厂商的鼎力支持，诺基亚CEO甚至表示携带用游戏市场将是该社未来数年的主要赢利增长点，其矛头直指任天堂。或许这些对手目前还不足以构成对任天堂帝国的致命威胁，微软和索尼的介入竞争则完全可能造成相当严重的后果，XBOY的传闻早已经不是什么新鲜事情了，而比尔·盖茨欧洲旅行时公开宣称将于2005年推出便携式Xbox的报道则完全证实了微软大举进军携带主机领域的必然性。目前家用主机市场领导者索尼的动向是最令人关注的焦点，一般从业者普遍认为索尼在TV用主机市场占据绝对优势后乘胜进军携带市场根本就是顺理成章的事情，大多数人确信惟索尼才有可能动摇任天堂“GAMEBOY”品牌十多年来的牢固根基，日本某权威游戏媒体近期隐晦地透露：“SCE可能

在今年3~4月间发表一个与TV用主机无关的重大计划……”任天堂完全掌握下的携带主机市场表面上似乎安如磐石，内里实则已经危如累卵。任天堂当然不想束手待毙，GBA SP的推出便是其迎击计划的第一步，任天堂需要赢得足够的时间以完成其次世代便携主机的设计，投入GBA SP便是对市场的试探和对潜在敌人的牵制，GBA SP的市场定位成功与否将对未来任天堂携带主机的设计思路产生重大的影响，而新商品投入后再度激活的市场支持度将使得竞争对手的产品至少在未来一年内无法取得合适的投放空间，这样给予了任天堂暂时得以喘息休整的时间。从本质上看GBA SP与过去的GBC同样都属于进化途中的暂时过渡产品，其成败可能影响到任天堂未来的整体战略。

情人节短暂的狂热给予了任天堂一个深刻地启示，游戏业的市场远远超出了过去视野所及的领域，只要积极去开拓就一定能够获得更丰硕的成果。反之，如果对潜在的市场漠然置之，将给未来的竞争者提供良好的市场切入点。从GBA SP发售前后的一些迹象我们不难窥测到任天堂内部新旧两股势力的激烈冲突，该产品的热卖无疑提供了岩田聪等进一步改革经营体制的有力依据，期待着一个被所有游戏玩家广泛接受的全新任天堂早日诞生！

并非多余的话——

因为日本的货源紧张，笔者辗转托人订购的GBA SP至今没有入手，心痒难挠之下便抢来好友的银色SP主机带到公司里趁午休时玩《FFTA》，不料却获得了出人意料的绝大反响，很多同事都围上前询问这是否最新款的手机或PDA，当获悉这是任天堂的新掌机后都产生了相当浓厚兴趣，甚至一些过去对游戏毫无兴趣的女性同事也对主机的前卫造型赞不绝口，连续数天工余休息的话题都基本围绕着GBA SP而热烈展开，这与过去旧型GBA无人关注的情景完全不同。

GBA SP仅仅因为更换了造型便引发了许多所谓LIGHT USER的瞩目，这不得不让我意识到过去

任天堂的一些保守市场营销策略存在的局限性，确实有相当部分的消费者并不太关心游戏本身所谓的内涵，他们更关心产品的包装是否时尚新潮、是否迎合自己的欣赏品位，索尼产品的大获成功其原因也正在于此。亡羊补牢犹未晚也，任天堂总算已经意识到了过去的弱点并开始努力去改变。

另根据《日本经济新闻》的报道：该刊记者在中国台湾省台北市最大的电器产品集中地光华街亲眼目击了GBA SP热销的场面，某店铺在短短15分钟内就售出了3台该主机，记者采访中获悉购买层多为年龄20岁以上的高学历者，甚至相当部分初次接触任天堂的游戏产品。

这是一个相当值得反思的奇特现象……

携带主机市场的预测和展望——

1989年初代GAMEBOY发售之初，携带用主机与TV用主机的性能差别并不很大，由于GB长期的垄断局面造成了更新换代的迟滞，虽然BANDAI的WSC等参入竞争后迅速推动硬件的革命进程，但限于技术的瓶颈使得目前携带用主机的性能仅相当于十年以前的16bit TV用主机。

零部件的高度集成已经不再是携带主机硬件性能进化的最大障碍，理论上说如果不顾忌成本考虑，即使将现行三大主流硬件整合成可携带大小也已经完全可能，但电池应用技术的相对滞后却严重制约了携带型电子产品的飞速发展。曾经有人在网上散布携带用PLAYSTATION主机的假想图，事实上目前的蓄电池技术根本无法保证长时间稳定有效的驱动能量，所以谣言最后不攻自破。电池能源技术被公认为当今人类科学研究的六大瓶颈之一，甚至有科学家指出首先在该技术率先拔得头筹的制造厂商将在未来占据绝对主动地位，而人类的生活也将随之取得质的飞跃。无论飞利浦、西门子还是索尼、松下等都在这个项目上投注了相当大的人力和物力，目前已经取得了不少研究成果，预计在今后两三年可能会有突破性进展，由此可见比尔·盖茨所谓在2005年推出便携式Xbox的豪言并非完全是虚声恫吓。今年2月初，松下与日立正式宣布结



话梅杂志 & 3DM-SMIV

www.xp1umbook.com

ENJOY THE VIEW



GAME BOY ADVANCE SP

Nintendo

成技术同盟,将合力开发采用大容量DVD媒体的便携式摄录像系统,这同时也间接表明了搭载光盘系统的便携式娱乐终端所存在的若干技术瓶颈已经逐步得到了解决。

GAMEBOY的品牌形象早已经深入人心,该系列主机最大的优势便是软件的向下兼容性,目前总共约1500款对应游戏是十多年来所积蓄的最宝贵财产,这是所有想进入这个领域与之竞争的对手都必须面对的棘手问题。如果未来索尼能够将PS实现携带化,那么PS现有数千款软件阵容足以抵消GB的软件优势,但目前这种构想还存在着许多无法逾越的技术障碍。对于索尼而言,进入携带游戏领域与任天堂角逐似乎是无法回避的宿命,任天堂目前虽然在竞争中处于下风,但其TV主机+携带主机的连携策略还是具有相当的潜在威胁性,GB系列主机连续5年取得日本圣诞商战的压倒性胜利便是一种警示,如果索尼想彻底消除来自任天堂的威胁,就必须对其目前的经济命脉给予致命打击。索尼计划于2005年开始发售PS3,这将是一个社运攸关的空前大计划,从常识上说所有的家庭娱乐终端在最初普及的前两年都将会出现巨额亏损,日益依赖游戏部门收益的索尼集团能否承受赤字压力是许多日本经济分析家担心的问题,进入携带游戏领域寻求新经济增长点似乎是一种比较切实可行的策略。我们也不能忘记SCE的掌门人久多良木健过去曾经参与开发了索尼那台最后胎死腹中的携带用主机,他个人最大的理想就是:“开发出一款真正完美的多功能便携娱乐终端!”

任天堂GBA目前最大的对手并非WSC,更不是索尼、微软等假想敌,NTT-DOCOMO等推广的iMODE手机系统已经对GBA的软件销售造成了相当大的冲击,许多日本青年人逐渐习惯了通过手机下载游戏和MP3的消费方式,功能单一的GBA已经不能满足都市青年的新口味,其游戏软件的销量也比任天堂预期的低了许多,目前日本手机用游戏的市场份额已经几乎和携带用主机旗鼓相当,并呈现稳步上升态势。过去由于卷轴机能的技术缺陷使得手机用游戏的图像表现力无法与携带主机抗衡,但由于DOCOMO、JPHONE、AU、KDDI等日本4大运营商白热化竞争导致了技术的飞速更新,三菱最新为DOCOMO提供的D5041端末已经具备了号称比肩PS的多边形处理和动画帧数。而JPHONE宣布的次世代规格更可以达到秒间60帧,同时处理

23万个三角多边形,发色数16bit,从TAITO为该系统试作的一款赛车游戏的图像水准看确实已经不逊色于过去PS平台的《山脊赛车》系列”。在软件方面SQUARE、KONAMI等日本各大软件厂商都先后参与了手机平台的软件制作,TAITO甚至已经将开发手机用游戏作为了公司的战略重心,即使任天堂也于去年末首次宣布将会为JPHONE的次世代系统提供对应软件。面对手机游戏的强劲冲击,任天堂必须拿出对应措施以巩固携带主机的市场,除了提高软件质量和加快硬件的升级换代步伐等传统手段,任天堂也开始积极与其他厂商合作实现GBA的多媒体化,最近AM3等会社提供动画、音乐MP3下载的周边设备已经使得GBA的功能日益丰富,时尚化设计的GBA SP发售更可能吸引相当部分手机游戏青年用户的视线。

许多意图参与携带主机领域的潜在敌人都时刻关注着GBA势衰力竭的这一天,任天堂当然不敢稍有懈怠,近日该社同时宣布了两个携带用主机相关的消息,首先是通过多方技术者的努力使得现行GBA的卡带容量极限由原来的256M提升为512M,同时卡带制造成本也大幅降低,容量增大和成本降低使得游戏的开发制作有了更大的发挥余地。任天堂还向北美的MATRIX公司注资1500万美元共同进行次世代掌机的开发,半导体厂商MATRIX掌握着目前世界上最先进的数据压缩技术,可以在有限的空间存储大容量的图像和音声资料,该技术在i-mode手机系统应用后已经取得了令人瞩目的成果。任天堂注资的意图显然希望未来的掌机系统具备播放高画质CG MOIVE和处理复杂多边形等强大功能。NOA副社长Perrin Kaplan在接受IGN专访时透露GBA后继主机的CPU为64bit规格。概括目前所掌握的消息可以勾勒出GBA后继主机的初步轮廓:

- 1.采用64位元CPU,图像表现能力将凌驾于过去的N64。
- 2.可以播放高画质CG MOIVE并具备无线上网功能。
- 3.软件完全向下兼容并能与任天堂最新TV用主机实现联动。



GAME BOY ADVANCE SP

Nintendo

4.采用SHARP最新发表的次世代彩色液晶,可以展现逼真的立体影像效果。

5.产品投放市场的合理时间应该在NGC后继主机发售前后,如果有强劲对手参与可能有所提前。

6.GBA后继主机可能会同时发售纯游戏用和多媒体两种分别对应不同消费层的型号,主机的造型设计将趋于时尚化。

7.软件载体采用高密度MASK ROM或者松下规格的可重复擦写式SD CARD(也有小道消息称任天堂可能会使用NGC同样的8CM特制DVD)。

时代正在不断前进,过去由横井军平等先驱者所制订的诸如“最高价格上限不超过1万日元”、“单纯游戏功能”等一些游戏规则已逐渐不适用于未来的携带用主机,或许我们不久以后将接受一种全新的娱乐方式,或许我们以后无法辨别手中持有的到底是掌机还是PDA,无论任天堂还是其他的厂商,都将为发掘携带娱乐的真正乐趣竭尽全力。



本文的图片取自于欧洲版GBA SP平面广告,果真“成人向”。

特快专递

PS2

UBI SOFT

ACT

1人

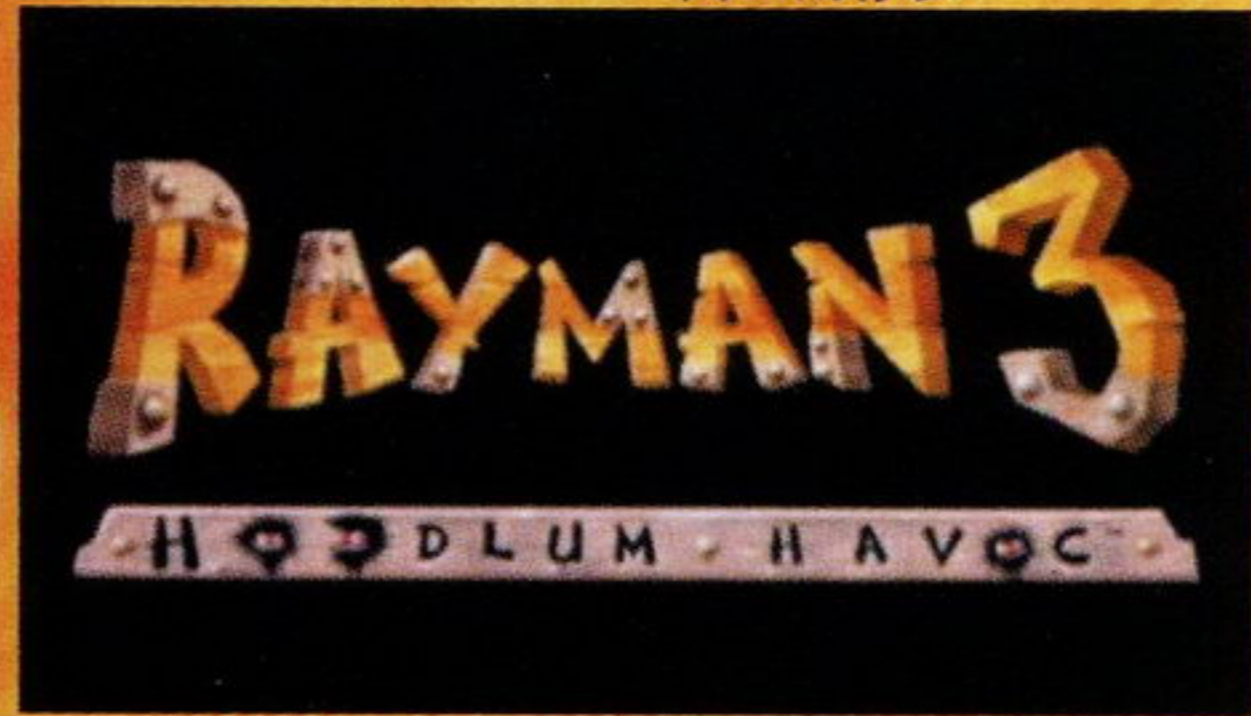
2003年3月14日发售

至少73KB

DVD-ROM

价格未定

雷曼3 阿飞浩劫

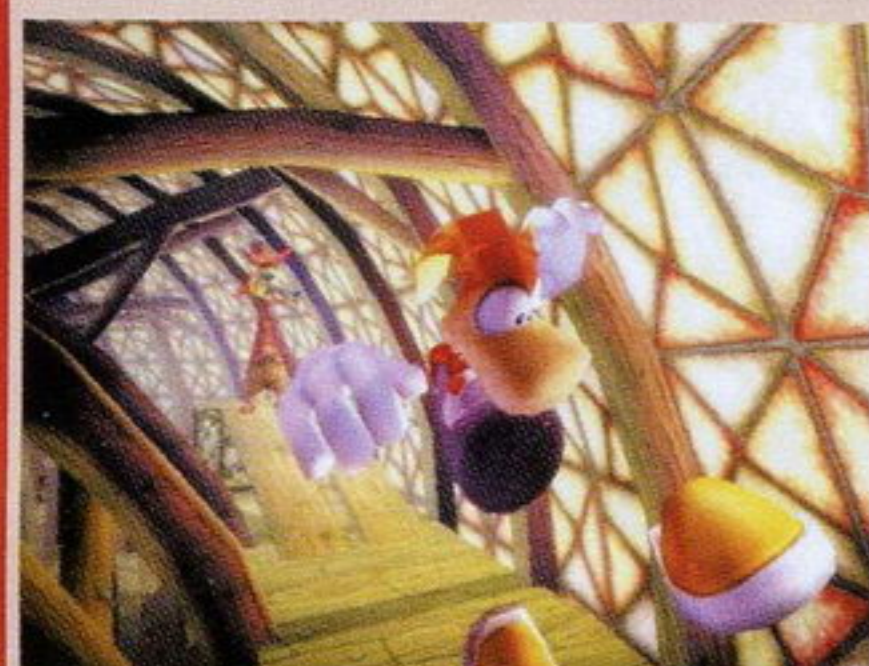


来自欧美的动作明星雷曼今年春天终于在几乎所有主要机种 (NGC、Xbox、PS、PS2、PC、GBA) 上推出了它的第3代。全机种的制霸正表明了雷曼的超高人气, 虽然雷曼没有胳膊和大腿, 但是它在欧美玩家心目中的地位可是不亚于马里奥大叔的! 和其他很多跨平台游戏相同, 各大机种 (GBA 除外) 上的内容都是一样的, 区别仅在于操作方式和游戏画面的细节上。FANS 无论购买哪一款都是一样的, 只不过 NGC 版增加了和 GBA 联动的功能。在这里我们要为大家介绍的是 PS2 版的情况。

初期流程简介

平静的森林里突然出现一只黑毛妖精, 它将它所接触的妖精都变成了自己的手下。这只可恶的黑妖精集合了其他妖精的力量变身成了一个带着墨西哥大檐帽的歹徒, 不断破坏森林。大嘴飞蛙 Murfy 被这个歹徒一路追赶, 来到雷曼这边。而一旁的大笨蛙 Globox 看到突然出现的歹徒受到了惊吓, 拿着雷曼的双手就逃走了。Murfy 只好带着雷曼迅速飞离现场。在最初的场景中, Murfy 会不停地绕圈, 直到把漂浮在空中的红色妖精吃光。因为空中转向不方便, 所以必须事先估计好妖精的相对位置, 然后将左摇杆持续推向该方向。通过这个场景以后游戏会自动存盘, 以后也是如此, 每切换一个大场景就会自动存档一次, 当然也可以在 START 菜单中手动选择存盘。每次自动存盘的时候游戏会给出一个本场景的完成度, 并且进行成绩的计算, 总分累计到一定程度以后就可以开启额外的 BONUS 模式。

来到安全地点以后, Murfy 会带着雷曼不断前进, 寻找逃走的 Globox。不过记着先把这个场地中的黄色水晶和红色宝石都吃到呀! 场地中有一些人物, 用 □ 键攻击以后可以得到隐藏的黄色水晶。Murfy 会带着雷曼走过一些地方, 当中它会教雷曼如

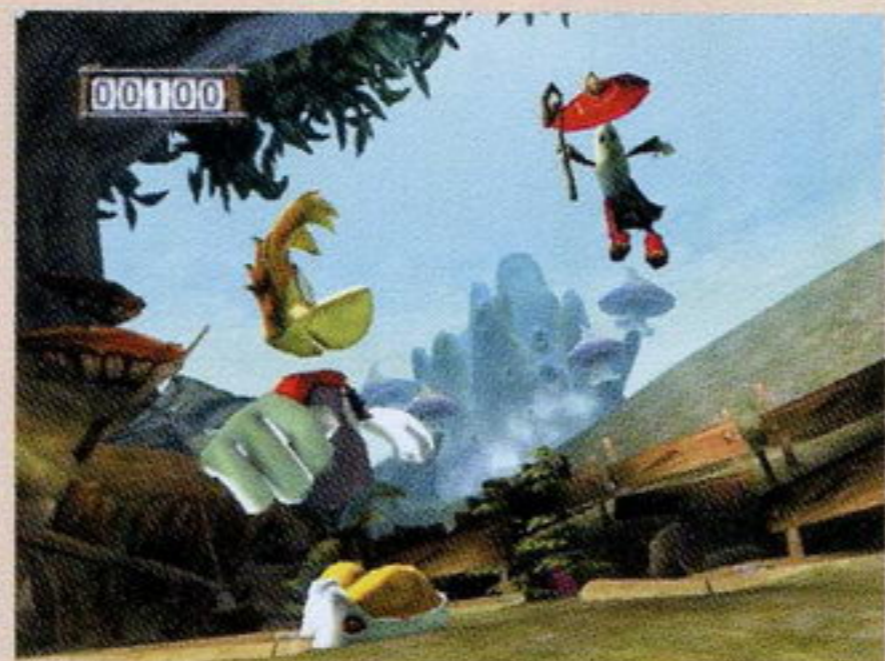


何使用自己的头发进行浮空 跳跃以后持续按住跳跃键, 这样雷曼可以进行滑翔运动了。最后雷曼他们找到了躲在木桶里的 Globox, 但是还处于受惊吓状态的 Globox 仍然在不断躲避一切靠近的物体。踩下发光的机关以后会出现一道拦路的墙壁, 趁着 Globox 停下来时候上前用 □ 键一顿连击打烂木桶。走出木桶的 Globox 一看原来的人原来是雷曼, 自然十分高兴, 就把手还给了雷曼。现在就可以使用飞拳攻击了, 使用方法仍然是按 □ 键, 连按两下就可以把两只拳头都扔出去了。如果一直按住 □ 键就可以使用蓄力攻击, 可以打破一些罐子, 攻击力也更高。

继续前进, 用飞拳攻击打一个开关, 突然从一旁的大门里冲出来几个歹徒, Globox 再次受到惊吓, 把大门撞坏逃掉了, 这才是真正的“夺门而逃”。雷曼从那个破洞进入房间的内部, 用蓄力攻击破坏罐子打开下一道大门。而继续前进之后, 雷曼还必须使用新的技巧“曲线攻击”才能够前往下一个地点。曲线攻击的使用方法是: 按住 R1 键, 然后推动左摇杆的左键或者右键, 在移动的过程中按下 □ 键。这一招在闪避敌人攻击并反击的时候有奇效, 应该经常使用。

使用曲线攻击推动“电梯”来到上层以后, 歹徒出现踩了机关想阻止雷曼前进, 然而 Murfy 缠住了它, 趁机使用曲线攻击绕过障碍物打倒它, 这样机关就能打开了。歹徒恢复了黑毛妖精的样子逃走了, 还留下了一罐战斗绿茶。喝下了战斗绿茶的雷曼产生了异变, 双手戴上了奇怪的手套, 而身体也变成了绿色。不过这时雷曼的飞拳攻击变成了发射旋风, 可以将一些特定的旋风形柱子破坏。

利用这个能力继续往上走, 雷曼他们又发现了那个黑毛妖精。这回它把住在这里的小魔女给揍了一顿, 然后自己躲到了墙壁上的小洞里。为了找出它的位置, 雷曼必须探索所有的小洞。然而黑毛妖精再次逃跑, 小魔女打开大门追了出去, 雷曼他们也不甘落后。黑毛妖精在前面逃, 雷曼他们在后面追, 眼看就要追上了! 这个时候 Globox 突然出现在前面, 看到迎面而来的妖精它吓了一跳, 张开了那张大嘴。一心只想赶快逃跑的妖精来不及停下来, 一下子钻进了 Globox 的肚子里……前去查看状况的雷曼进入了 Teensie 族的地盘, 发现 Teensie 族的人已经将吞食了黑毛妖精而到处乱窜的 Globox 制服



了。

Teensie 族的老大将 Globox 扔进了一个传送门, 它还告诉雷曼, 要想将黑毛妖精从 Globox 身体内取出来就必须通过这个传送门去找一位医生才行。跳进传送门的雷曼发现这里原来是一个异空间, 空中漂浮着很多滑轨, 只有通过这些滑轨阵才能到达新的世界! 在滑轨阵里, 雷曼的滑板会自动前进, 当遇到截断的地方还会自动跳起来, 只要控制好方向让滑板落在滑轨上就能够继续前进了。当然有的地方如果单单依靠自动起跳是不行的, 按下跳跃键滑板可以随时起跳。如果不小心落下滑轨就会损失1分。在滑轨阵中有很多黄色水晶和红色宝石, 要想全部取得也得花一番心思才行呢! 整个滑轨阵分为数个区域, 每通过一个区域以后在落下 Restart 的时候就从这个区域的最初点重来。滑轨阵中除了白色的滑轨以外, 还有一些只有靠近才会出现的黄色滑轨, 这个时候就要考验玩家的反应速度了。在最后几个区域里有一些落差很大的滑轨, 需要及时调整好位置才行, 否则会直接掉下去。

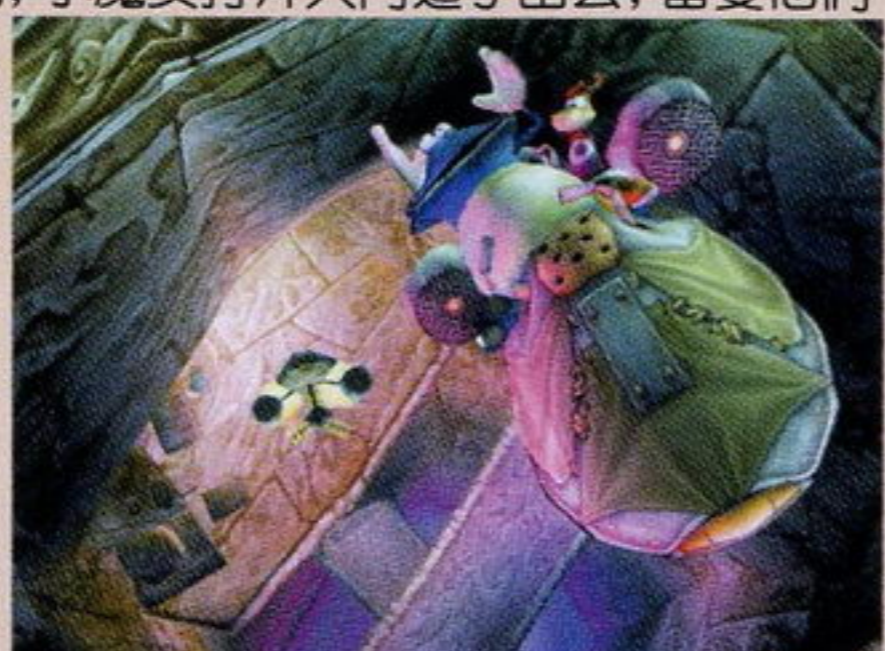
通过滑轨阵以后就来到了一个新的世界——净叶之森。继续前进, 打败了几个歹徒以后雷曼发现了一罐战斗红茶, 习得了新的变身能力, 这下就具有更高的破坏力了。用红茶的蓄力攻击破坏掉挡路的栅栏门来到新的地点。杀光这里的敌人后, Globox 喝了地上的果汁, 突然开始兴奋地游泳。连打 □ 和 X 键 Globox 就会带着雷曼往瀑布顶端前进, 不过要小心从下方会不断跳出一些食人鱼, 如果被咬到就会往下掉一段距离。

从瀑布里面的通路来到了新的地点, 消灭这里的所有敌人后会出现绿茶和红茶, 利用变身能力找到通向下一个出口的道路。接下来雷曼发现了蓝茶, 这下就拥有了荡秋千的能力。取得蓝茶以后, 对着空中的把手按下 □ 键就可以扔出飞爪, 这样就可以

荡过一些较宽的地点。在下一个场景中消灭了所有的敌人以后用红茶能力打开栅栏门, 进入以后使用紫色的番茄作为垫脚平台进入一个房间中。在这里消灭掉一个歹徒以后发现了黄茶, 这是和《MGS》中遥控导弹一样的能力。按 □ 键进入导弹模式, 再按一下发射, 然后用左摇杆控制导弹前进。炸掉3个目标以后新的道路出现。在这里雷曼要连续运用各种变身能力来不断前进。

通过艰苦跋涉以后, 雷曼来到一个大广场, 在这里出现了一个巨型的机械BOSS, 小心不要被它的双脚踩中了! 广场中有几个机关, 按照发光的顺序踩下去以后, 广场正中会出现黄茶。变身使用导弹攻击操纵BOSS的歹徒, 只要3次就可以K.O. 它了, 不过需要注意可以反击的时间很短! 记着踩最后一个机关的时候要把BOSS引远一点, 要不然黄茶刚一出现就会被BOSS破坏。打败这个BOSS以后, 广场中一下出现了很多歹徒, 雷曼只有坐上刚才的机械BOSS进行反击。在这个机械的体力耗完之前必须消灭所有敌人才行, 机械的移动能力比较弱, 除了踩也没有什么很特别的攻击方式, 这一点需要注意!

打败所有敌人以后, 带着 Globox 继续前进, 在一个大房间里找到了新的传送门, 那里面就是大家要找的医生了, 赶快行动吧! 不过雷曼的大冒险才刚刚开始呢!

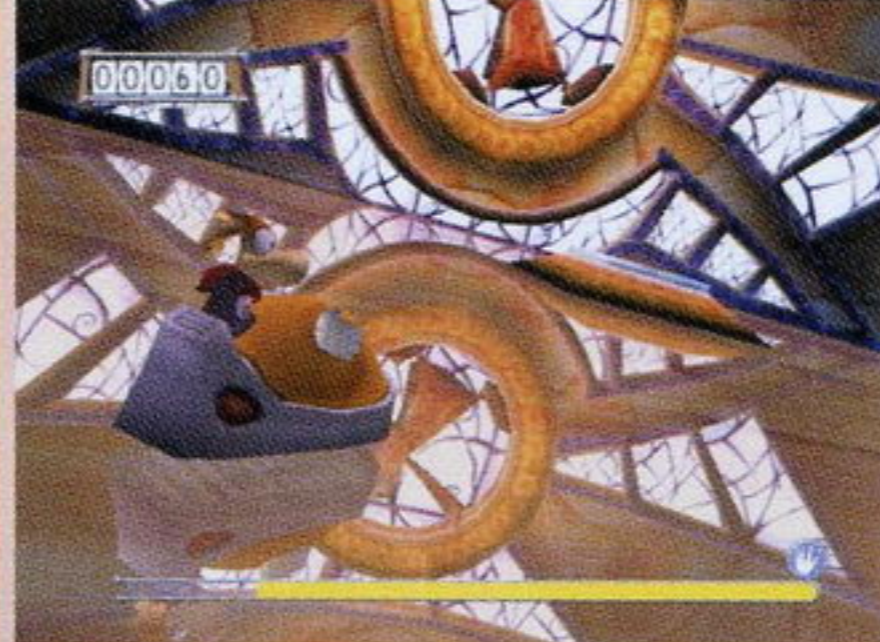


了。

Teensie 族的老大将 Globox 扔进了一个传送门, 它还告诉雷曼, 要想将黑毛妖精从 Globox 身体内取出来就必须通过这个传送门去找一位医生才行。跳进传送门的雷曼发现这里原来是一个异空间, 空中漂浮着很多滑轨, 只有通过这些滑轨阵才能到达新的世界! 在滑轨阵里, 雷曼的滑板会自动前进, 当遇到截断的地方还会自动跳起来, 只要控制好方向让滑板落在滑轨上就能够继续前进了。当然有的地方如果单单依靠自动起跳是不行的, 按下跳跃键滑板可以随时起跳。如果不小心落下滑轨就会损失1分。在滑轨阵中有很多黄色水晶和红色宝石, 要想全部取得也得花一番心思才行呢! 整个滑轨阵分为数个区域, 每通过一个区域以后在落下 Restart 的时候就从这个区域的最初点重来。滑轨阵中除了白色的滑轨以外, 还有一些只有靠近才会出现的黄色滑轨, 这个时候就要考验玩家的反应速度了。在最后几个区域里有一些落差很大的滑轨, 需要及时调整好位置才行, 否则会直接掉下去。

通过滑轨阵以后就来到了一个新的世界——净叶之森。继续前进, 打败了几个歹徒以后雷曼发现了一罐战斗红茶, 习得了新的变身能力, 这下就具有更高的破坏力了。用红茶的蓄力攻击破坏掉挡路的栅栏门来到新的地点。杀光这里的敌人后, Globox 喝了地上的果汁, 突然开始兴奋地游泳。连打 □ 和 X 键 Globox 就会带着雷曼往瀑布顶端前进, 不过要小心从下方会不断跳出一些食人鱼, 如果被咬到就会往下掉一段距离。

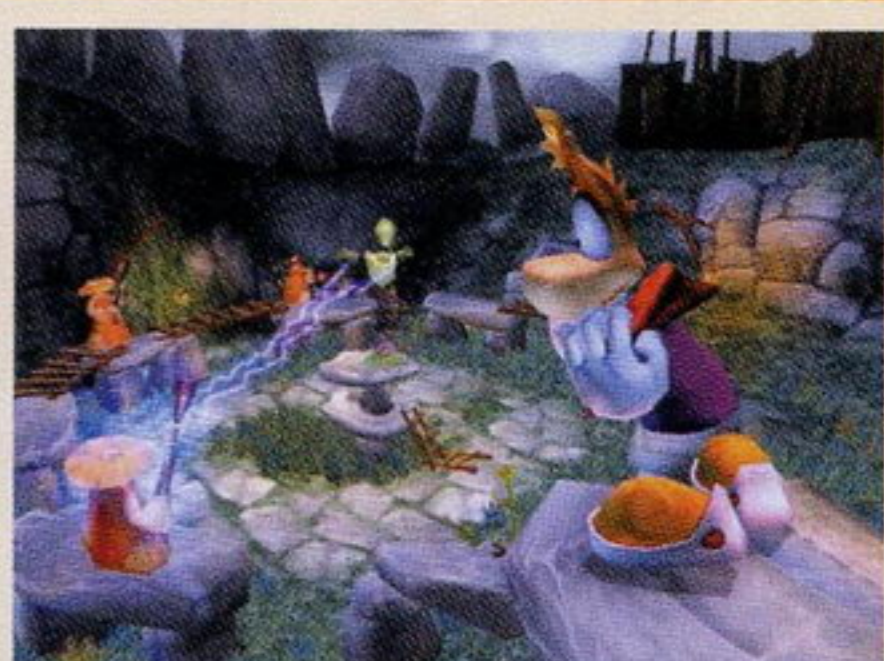
从瀑布里面的通路来到了新的地点, 消灭这里的所有敌人后会出现绿茶和红茶, 利用变身能力找到通向下一个出口的道路。接下来雷曼发现了蓝茶, 这下就拥有了荡秋千的能力。取得蓝茶以后, 对着空中的把手按下 □ 键就可以扔出飞爪, 这样就可以



荡过一些较宽的地点。在下一个场景中消灭了所有的敌人以后用红茶能力打开栅栏门, 进入以后使用紫色的番茄作为垫脚平台进入一个房间中。在这里消灭掉一个歹徒以后发现了黄茶, 这是和《MGS》中遥控导弹一样的能力。按 □ 键进入导弹模式, 再按一下发射, 然后用左摇杆控制导弹前进。炸掉3个目标以后新的道路出现。在这里雷曼要连续运用各种变身能力来不断前进。

通过艰苦跋涉以后, 雷曼来到一个大广场, 在这里出现了一个巨型的机械BOSS, 小心不要被它的双脚踩中了! 广场中有几个机关, 按照发光的顺序踩下去以后, 广场正中会出现黄茶。变身使用导弹攻击操纵BOSS的歹徒, 只要3次就可以K.O. 它了, 不过需要注意可以反击的时间很短! 记着踩最后一个机关的时候要把BOSS引远一点, 要不然黄茶刚一出现就会被BOSS破坏。打败这个BOSS以后, 广场中一下出现了很多歹徒, 雷曼只有坐上刚才的机械BOSS进行反击。在这个机械的体力耗完之前必须消灭所有敌人才行, 机械的移动能力比较弱, 除了踩也没有什么很特别的攻击方式, 这一点需要注意!

打败所有敌人以后, 带着 Globox 继续前进, 在一个大房间里找到了新的传送门, 那里面就是大家要找的医生了, 赶快行动吧! 不过雷曼的大冒险才刚刚开始呢!



了。

Teensie 族的老大将 Globox 扔进了一个传送门, 它还告诉雷曼, 要想将黑毛妖精从 Globox 身体内取出来就必须通过这个传送门去找一位医生才行。跳进传送门的雷曼发现这里原来是一个异空间, 空中漂浮着很多滑轨, 只有通过这些滑轨阵才能到达新的世界! 在滑轨阵里, 雷曼的滑板会自动前进, 当遇到截断的地方还会自动跳起来, 只要控制好方向让滑板落在滑轨上就能够继续前进了。当然有的地方如果单单依靠自动起跳是不行的, 按下跳跃键滑板可以随时起跳。如果不小心落下滑轨就会损失1分。在滑轨阵中有很多黄色水晶和红色宝石, 要想全部取得也得花一番心思才行呢! 整个滑轨阵分为数个区域, 每通过一个区域以后在落下 Restart 的时候就从这个区域的最初点重来。滑轨阵中除了白色的滑轨以外, 还有一些只有靠近才会出现的黄色滑轨, 这个时候就要考验玩家的反应速度了。在最后几个区域里有一些落差很大的滑轨, 需要及时调整好位置才行, 否则会直接掉下去。

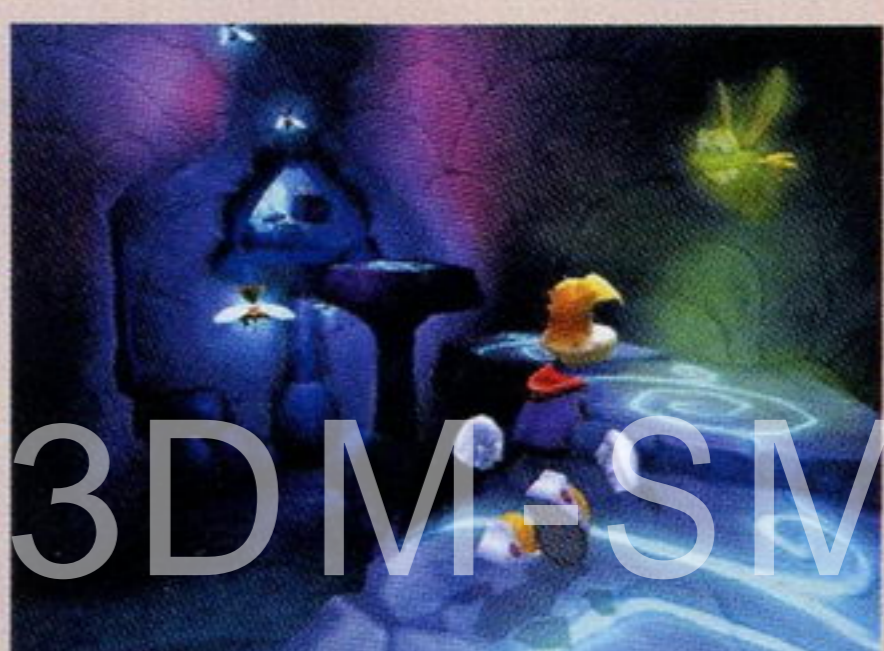
通过滑轨阵以后就来到了一个新的世界——净叶之森。继续前进, 打败了几个歹徒以后雷曼发现了一罐战斗红茶, 习得了新的变身能力, 这下就具有更高的破坏力了。用红茶的蓄力攻击破坏掉挡路的栅栏门来到新的地点。杀光这里的敌人后, Globox 喝了地上的果汁, 突然开始兴奋地游泳。连打 □ 和 X 键 Globox 就会带着雷曼往瀑布顶端前进, 不过要小心从下方会不断跳出一些食人鱼, 如果被咬到就会往下掉一段距离。

从瀑布里面的通路来到了新的地点, 消灭这里的所有敌人后会出现绿茶和红茶, 利用变身能力找到通向下一个出口的道路。接下来雷曼发现了蓝茶, 这下就拥有了荡秋千的能力。取得蓝茶以后, 对着空中的把手按下 □ 键就可以扔出飞爪, 这样就可以

荡过一些较宽的地点。在下一个场景中消灭了所有的敌人以后用红茶能力打开栅栏门, 进入以后使用紫色的番茄作为垫脚平台进入一个房间中。在这里消灭掉一个歹徒以后发现了黄茶, 这是和《MGS》中遥控导弹一样的能力。按 □ 键进入导弹模式, 再按一下发射, 然后用左摇杆控制导弹前进。炸掉3个目标以后新的道路出现。在这里雷曼要连续运用各种变身能力来不断前进。

通过艰苦跋涉以后, 雷曼来到一个大广场, 在这里出现了一个巨型的机械BOSS, 小心不要被它的双脚踩中了! 广场中有几个机关, 按照发光的顺序踩下去以后, 广场正中会出现黄茶。变身使用导弹攻击操纵BOSS的歹徒, 只要3次就可以K.O. 它了, 不过需要注意可以反击的时间很短! 记着踩最后一个机关的时候要把BOSS引远一点, 要不然黄茶刚一出现就会被BOSS破坏。打败这个BOSS以后, 广场中一下出现了很多歹徒, 雷曼只有坐上刚才的机械BOSS进行反击。在这个机械的体力耗完之前必须消灭所有敌人才行, 机械的移动能力比较弱, 除了踩也没有什么很特别的攻击方式, 这一点需要注意!

打败所有敌人以后, 带着 Globox 继续前进, 在一个大房间里找到了新的传送门, 那里面就是大家要找的医生了, 赶快行动吧! 不过雷曼的大冒险才刚刚开始呢!





PS2

CAPCOM

ACT

1人

2003年3月6日发售

241KB

DVD-ROM

6800日元

这款由CAPCOM制作的ACT相信不少玩家早有耳闻，制作方特地请来4位明星担当声优为本作宣传造势。当然玩家更关心的还是游戏本身。初见《混沌军势》会有似曾相识的感觉，场景、色调、动作都有《鬼泣2》的影子。当然，区别也十分明显。从一个场景到另一个场景，只需不停斩杀敌人，简单、原始、直接，如同传统的清版ACT；召唤异世界生物协同作战的构思也实现得比较出色，就如同本作的广告语所说的那样：“不再是一个人战斗！”好吧，混沌军势，替我扫清前进的道路吧！



混沌军势

评价系统

基本操作

SIEG

- 锁定
- × 跳跃
- △ 军势攻击
- 剑攻击
- L1 召唤军势
- L2 军势种类切换
- R1 平行移动
- R2 军势行动切换
- R3 视点操作
- START 菜单
- SELECT 总括地图



STAGE CLEAR: 杂兵战所用时间，与规定时间的比值越小评价越高；
BOSS CLEAR: BOSS战所用时间，与规定时间的比值越小评价越高；
SMASH COUNT: 杀敌数量，与规定数量的比值越大评价越高；

MARK MONSTER: 杀死有标记的敌人（HP槽颜色不同）数量，与规定数量的比值越大评价越高；

LIFE: 过关所剩HP，与MAXHP的比值越大评价越高；（使用道具回复会使评价下降）

SOUL: 军势所剩AP，与MAXAP的比值越大评价越高。（使用道具回复会使评价下降）

过关后根据6项评价的高低会得到一个总评价，这个总评价会使本关获得的经验值有一定倍率的提升。A评价1.3倍；AA评价1.5倍；AA+评价2倍；AAA+评价（所有单项评价均为AA+）4倍！到了后几关，只要打得好，那经验值真是……一秒钟几十万上下。（^_^）



▲总评AAA+，1500万EXP入手！

ARCIA

（第9关剧情需要及NORMAL通关后可使用）

- 特殊攻击
- × 跳跃
- 攻击
- L1 模式切换
- R1 平行移动
- R3 视点操作
- START 菜单
- SELECT 总括地图

△键在未召唤军势时为特殊攻击，会消耗一定的AP值（军势的体力）；按R2键可以看到军势符号的变色，红色为主动进攻，蓝色为护卫状态；按住R1，按不同方向+×可以进行翻滚和回避动作，ARCIA在射击状态时还可以躺在地上开枪，不过总体来说用处不太。

流程与心得

★本作共分14关，游戏可以说完全没有解谜要素，（剧情也可以无视了）一个版面接一个版面地生砍，十分爽快。进行到第8关，可以返回以前的关卡重复游戏，而第12关过后从前关卡中的敌人会发生变化。

★游戏的乐趣就在于军势的培养与高评价的取得。因为只有装备的军势才能获得经验值，且只能装备两种，所以，可以选择集中培养一种军势，“让一部分人先富起来，然后先进带动后进，达到共同富裕的目的。”

★呼出军势后主角的攻防能力和行走速度都会下降，而且有些军势会被某种敌人所克制，所以召唤军势也要选择时机。

★砍杀敌人会出现魂魄，绿魂加HP，白魂加AP，把带有目标符号的敌人击破后，其他敌人都变成绿魂，如何取舍要视情况而定。

★本作中有COUNTER设定，只要击中正在攻击动作中的敌人，攻击力就会提升两三倍！

★和CAPCOM的其他动作游戏一样，NORMAL通关后会出现HARD难度，并能使用女主角Arcia，游戏的感觉会完全不同哦。



全军势解析

剑 SWORD	LV2	效果	LV3	效果	LV4	效果			
FORCE	80000	4体召唤	600000	5体召唤	3000000	6体召唤			
ASSIST	50000	4体攻击	200000	6体攻击	1000000	8体攻击			
ENCHANT	30000	地升斩、攻+10	100000	爆断斩、攻+20	1000000	军势附体			
	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
ATTACK	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000	5000000
DEFENSE	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000	5000000



HATRED (憎恶): 第6关得到的角力军势, 以高大的身躯和强有力的拳头为武器。装备后可使主角拥有ブレイクダウン (方向前+□, 有吹飞效果的撞击, LV2追加贯通效果)。特殊攻击是当身技, 对攻击的敌人还以凶狠的投技, 就算是手持巨剑的人马BOSS也会被扔出去, 极具魄力。

力 POWER	LV2	效果	LV3	效果	LV4	效果			
FORCE	100000	3体召唤	500000	4体召唤	2000000	5体召唤			
ASSIST	60000	出现时间延长	300000	出现时间延长	1000000	出现时间延长			
ENCHANT	100000	HP+100	300000	ブレイクダウンLV2	1000000	军势附体			
	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
ATTACK	10000	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000
DEFENSE	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000	5000000

GUILT (罪科): 第1关得到的骑士军势, 以华丽的剑技攻击敌人, 常常可以打出几十甚至上百连击, 是十分强力的军势。装备后可使主角拥有六连斩 (连按□)、地升斩 (方向后+□, 将敌人挑空)、爆断斩 (按住□, 蓄力攻击), 也很实用。特殊攻击 (ASSIST) 是主角突击攻击后 GUILT 的剑刺。



弓 ARROW	LV2	效果	LV3	效果	LV4	效果			
FORCE	200000	3体召唤	750000	4体召唤	3000000	6体召唤			
ASSIST	100000	追击时间延长	400000	2体追击	1000000	追击时间延长			
ENCHANT	50000	锁定距离2倍	150000	锁定具有攻击力	1000000	军势附体			
	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
ATTACK	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000	5000000
DEFENSE	10000	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000



ARROGANCE (傲慢): 第4关得到的防御型军势, 在防御过程中以镭射反击, 攻击距离较短。装备后主角拥有アヴェンジャー (受攻击瞬间按□, 可使出反击斩, LV2可以在击中对手后连续使用反击斩)。特殊攻击是使主角周围出现防御壁, 但时间比较短, 实用度不高。

盾 SHIELD	LV2	效果	LV3	效果	LV4	效果			
FORCE	100000	3体召唤	600000	4体召唤	3000000	5体召唤			
ASSIST	80000	防御时间1.5倍	350000	防御时间加长	1000000	防御时间延长			
ENCHANT	40000	防御力+10	200000	アヴェンジャーLV2	1000000	军势附体			
	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
ATTACK	10000	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000
DEFENSE	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000	5000000

MALICE (恶德): 第2关得到的弓箭手军势, 可以令游戏类型从ACT变成STG, 用连发手柄更能体现出优势, 不过近战会非常吃亏, 适合锁定后在远处狙击。装备后可使主角拥有プリズナー (锁定后按住○, 可将敌人拉近), 没什么用处。特殊攻击是零距离追尾射击, 威力也一般。



爪 CROW	LV2	效果	LV3	效果	LV4	效果			
FORCE	200000	4体	800000	5体	2500000	6体			
ASSIST	80000	HIT数增加	350000	HIT数增加	1000000	HIT数增加			
ENCHANT	100000	二段跳	400000	デイスパイスLV2	1000000	军势附体			
	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
ATTACK	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000	5000000
DEFENSE	10000	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000



BLASPHEMY (冒渎): 第3关得到的炸弹军势, 攻击范围广, 但要损耗AP。装备后主角拥有エアブレイズ (空中方向+□, 向下方的突刺攻击, LV2有爆发效果), 但发生动作慢, 不太实用。特殊攻击是主角“起脚射门”。炸弹和力一样, 都有开特定的门拿道具的用途。

炸弹 BOMB	LV2	效果	LV3	效果	LV4	效果			
FORCE	100000	2体	800000	3体	2000000	4体召唤			
ASSIST	150000	攻击范围增加	500000	攻击范围扩大	1000000	攻击范围扩大			
ENCHANT	100000	AP+200	400000	エアブレイズLV2	1000000	军势附体			
	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
ATTACK	10000	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000
DEFENSE	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1200000	2500000	5000000

FLEWED (恶评): 第5关得到的忍者军势, 动作迅猛, 以钢爪为武器。(纱迦称之为“蔡宝健”) 装备后跳跃力提升1.5倍, 并有二段跳 (有攻击力)、デイスパイス (攻击动作中按×, 向后回避跳跃, LV2有电击效果) 特技, 非常实用。特殊攻击是 FLEWED 从地底向上的突袭。



巨大 ULTIMATE	LV2	效果	LV3	效果	LV4	效果			
FORCE	3000000	幼体进化	5000000	成体进化	10000000	完全形态			
ASSIST	3000000	攻击时间延长	5000000	攻击时间延长	10000000	攻击时间延长			
ENCHANT	1000000	攻+20、防+10、AP+100	3000000	HP自然回复	5000000	军势附体			
	LV2	LV3	LV4	LV5	LV6	LV7	LV8	LV9	LV10
ATTACK	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000	5000000
DEFENSE	20000	50000	100000	200000	400000	800000	1250000	2500000	5000000

THANATOS (欲死): 最强最恶之最终军势, 成长至LV3以后几近无敌, 需要集齐9个碎片才能召唤。(碎片取得方法见本期“火热秘技”) 特殊攻击很像替身绯红之王+铁甲飞龙的狂暴化攻击, 会使时间流动变得很慢, 并伴随无数光线的全屏攻击, 如此气势不愧为混沌世界的霸主!



注: スピリチュアルズエム——解除封印的道具, 可令军势的能力上限等级提升。(前3项的LV4, 后2项的LV9、LV10)
军势附体——取得该项能力后, 主角在不装备军势的情况下也能使用该军势对应的全部特技 (ENCHANT)。

NGC	CAPCOM	ACT	1人
	2003年3月6日发售		至少3格
特制 DVD-ROM			5800日元

随着“《洛克人EXE》系列”的热卖（不要怀疑这一点，虽然它们都不是百万大作，但是作为洛克人家族的一员，它们在玩家中不仅有相当高的评价，就连销量也都是相当出色的），CAPCOM开始不断地开发其周边产品。最早是TV动画的放映，然后就是《EXE3》的资料片、WSC的动作版，现在终于推出了NGC上的3D动作版本。作为全新的尝试，本次的《传送》采用了3D背景、卡通渲染人物的画面表现方式。不过因为CAPCOM的卡通渲染技术并不是非常出色，游戏的实际效果并不特别让人满意。还好游戏的系统颇有创意，而“洛克人式”的游戏方式也让老玩家相当怀念，所以综合来说游戏还是值得一玩的！那么现在就让我们传送进入《洛克人EXE》的电脑世界吧！

STORY

故事发生在洛克人和热斗成功阻止了网络犯罪组织WWW（World Three）的阴谋（即初代《EXE》的剧情）一个月之后，网络上发现了一种叫做“零式病毒”的新型电脑病毒。这种病毒不会感染电子机器，但是会让网络NAVI的机能减弱，科学省正在组织人员开发病毒的疫苗，但是到目前为止并没有任何成果……

正在做课后作业的热斗突然收到了同学メイル发来的E-mail，得知她的NAVI梦尔在网上购物的时候失踪了，于是热斗正好以此为借口操纵洛克人上网寻找梦尔去了。但是，一切会如此简单吗？



Mission One

发生剧情看完所有的E-mail以后，按下Start键打开PET管理界面，选择左侧第三项“マップ”进入地图模式。在这个模式里将光标移动到地图上的各个地点就可以选择购买道具或者Plugin因特网。目前只有自己的家中可以Plugin，而在商店可以购买一些装备。进入因特网以后，首先要做的就是装备芯片，这次因为芯片没有代号限制，所以每次最多可以同时装备5种芯片。使用L/R键就可以方便地在各种芯片之间切换，不过为了安全起见可以先按下X键进入待机状态再切换芯片，这样就不会在切换的时候受到攻击了。每当CUSTOM槽蓄满的时候按下Z键就可以重新选择芯片。按下Y键就可以使用目前装备中的芯片，不过要注意MP和芯片数量的消耗。B键为洛克爆击枪攻击，A键为跳跃，根据按键时间长短可以控制跳跃高度，而同时输入下和跳跃洛克人就可以作出滑铲动作，可以通过一些低矮的通道。



最初的场景是デンサンエリア1，这里有不少《洛克人》经典杂兵“小钢帽”，会使用Shockwave和3Way两种招式，应该不难对付。打倒敌人以后可以得到芯片和Zeny，后者自然是用来购买道具的，而得到的芯片则会提升每次进入因特网可以使用该种类芯片的最大次数，不过要注意每种芯片都有一个数量上限，如果已经达到这个上限就无法取得更多的芯片了，而该芯片在文件夹中也会用红色标示出来。在这里可以取得一个蓝色的备份芯片，现在最多就可以有3次挑战机会了，不过在最后一次的时候热斗会提醒洛克人这样太危险了，建议Plugout（打开PET管理界面，选择右侧倒数第2项“プラグアウト”）！另外需要注意的是，在电脑世

界里是无法存盘的，只有回到现实世界，在PET管理界面选择右侧倒数第1项“セーブ”才能保存游戏进度。

一路前进，很快会遇到一个防火墙，这个时候需要往左边前进，从黄色的神秘数据包里得到1级的密码。（关于神秘数据包，基本设定是和系列相同的，蓝色的为只能取得一次的，绿色的为只要反复Plugin/Plugout就可以反复取得的，紫色的为需要使用辅助芯片“解码器”才能够取得的，不过这次新增了黄色的数据包，表示和流程相关的重要道具）不久还会碰到另外一个安全门，需要到上方去取得2级密码。成功进入以后见到了倒在地上的梦尔，得知前方的网络发生了火灾，通向メイル主页的道路被封锁了，所以她无法返回。梦尔把一件可以将火属性攻击伤害减半的热力装甲交给了洛克人，打开PET界面选择右侧第3项“ロックマン”就可以随时切换装甲了。

通过传送器进入下一个区域，发现原来是原WWW的NAVI火焰人在搞鬼，赶快去制止它吧！作为第一个BOSS，火焰人还是比较好对付的！它主要的攻击手段是必杀技Fire Arm，这是一招从手臂中喷射出长程火焰的特技，只有使用滑铲从火焰人两腿中间穿到它背后才能完全躲过。如果洛克人离火焰人距离太近，它还会使用护身特技Fire Body，当它的体力很低的时候这个特技还会变得更加强大，所以应该一直和它保持中等距离才行。获胜之后自动Plugout，可以得到メイル给的NAVI芯片梦尔，在公园里还会出现和火焰人的模拟战斗程序。



NEXT MISSION GO!

热斗收到了来自同班同学デカオ的求援信，说他的NAVI气力人情况不太对，于是Plugin前去帮忙。在路上遇到了防火墙，同理需要找到3级的密码才能通过。这次洛克人遇到了一个奇怪的NAVI，自称星光人，似乎和零式病毒有着密切的关系。一路追踪的洛克人还遇到了日暮君的贩卖NAVI数字人，在它这里有不少“价高物美”的好东东，一定要攒够钱买下来呀！

最后洛克人还是没有找到星光人，但是却发现气力人不受デカオ控制发生了暴走现象，只能先打倒它了！就像它的名字，气力人的攻击力极强，但是行动力十分低下，只要掌握了这个弱点，对付它可以说是易如反掌！气力人的主要攻击方式是捶击地面，只要及时跳起就可以不受到伤害；它有一项特技是高高跳起以后撼动整个场地，这一招会导致洛克人陷入较长的硬直，应该趁它在空中的时候攻击，从而终止它的这次行动，或者及时跳起避过冲击波；当洛克人比较接近它的时候它会使用Guts Punch，所以只要拉开距离就没有问题了！



获胜以后收到4封新的Email，之前在网上流传的零式病毒疫苗其实是一种黑客程序，它导致各地都出现了异常状况，现在地图上又多了4处可以Plugin的地点，而公园里的模拟程序也多了和气力人对战的部分，商店里也有新的道具出售了！

现在可以自由地选择下一个目的地了，可以先从やいと家の针刺人开始，而银行有快速人，电气街有光亮人，水道局有寒冰人，只有将4人全部击倒才能进行下一个剧情。限于篇幅，阿修罗就不介绍具体的攻略方法了，希望各位洛克人FANS能够通过自行研究成功通关！

当前使用芯片图解

HP: Hit Point, 洛克人的体力, 可以通过芯片或者能量罐回复

MP: Memory Point, 内存容量, 相当于普通的魔力槽, 能够自动回复

备份数量: 可以重复游戏的次数, 当备份数为0的时候如果再次死亡就会GameOver



CUSTOM: 改装槽, 每当蓄满就可以重新更换装备的芯片

芯片栏: 目前内存中的芯片, 可以看到残余数量, 当前使用芯片名称、属性、消耗MP以及攻击力



Email To: game3@ucg.com.cn

本以为每年一度的3月游戏大潮过后可以休息一下，将这一月的游戏好好体味一番，没想到E3参展游戏名单更可以用海量来形容，搞得我已经是坐立不安，心中小鹿乱跳。最近有一个很深刻的体会，那就是不要随意赞扬或者贬低一个游戏。现在发现很多玩家对一个游戏上手才十来分钟就开始品头论足，这种行为在我看来是非常幼稚的。个人认为评论一个游戏要尽量看到它的优点和突破，这些都需要花时间去体会，武断地说出一些不负责任的话完全是和自己过不去。

VOL.033

栏目主持：多边形

新

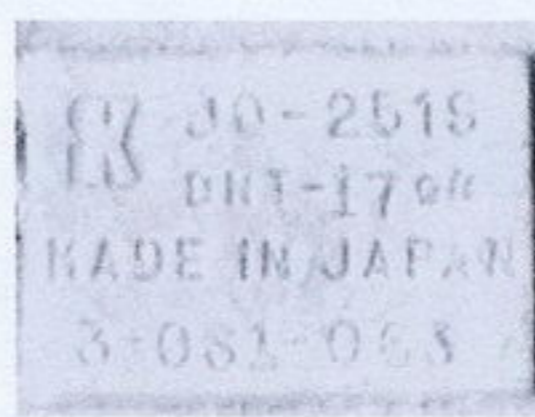
PS2 主机辨别要领

文：桃子的鱼

刚过完肥年，再者正是大作满街飞的疯狂季节，许多准备购入PS2的玩家都打算在这好日子里购入心爱的PS2吧。可是现在PS2的机型五花八门，要买来可运行游戏的主机倒是容易得很，如果机器好，多花点银两也无所谓，怕就怕自己买的爱机是奸商们翻新过的主机，所以买主机的时候可是要千万小心。针对这个万众关注的问题，我们这次就全面介绍PS2翻新机的识别方法。

自2000年3月4日以来，SONY发行了数十种型号的PS2，随着市场的转变和时间的推移，现今国内游戏市场上PS2的主要机型分别是：30000、30001、30006R、30007R、37000、39000、39006R、39001；自30000型停产以来（2002年12月24日停产），现今世面的日版主机越来越少，取而代之的是英文BIOS界面却又是日版游戏格式的XX006R（香港版）与XX007R（台湾版）独领国内市场，相对于XX006R的好处就是主机的光头是特别为此机型制造的，还有就是它货源充足，拿货的比率大，翻新的机器很少对XX006R系列下手，XX006R系列主机直接使用220V市电，和其他型号不同的就是节省了一个变压器的麻烦（XX007R是110V）。比较老的型号就是3000X系列了，（其中30000型是这些型号当中最好的主机之一）可惜现在国内市场几乎都没有货了，除非是BOSS有存货或者翻新的，现在有的都是3900X系列的主机，39001的PS2是卖得最多的，可惜不能玩日版游戏（改机除外）。39006R虽然有着之前30006R行货好质量的头衔，但39006R却比之前的机器读盘能力有所下降，然而剩下的39000就是现在玩家们不二之选，不但附送《瑞奇与叮当》还是最新的日版机，相对翻新的机会很小，现今翻新率较高的机型是30000、30001、30002、30004、37000，当你有机会买到以上所述机型就要注意以下一些细节。

1 首先我们来看最表面的部分，就是PS2的包装。全新的PS2主机为蓝色包装（众人：废话）至于有些被磨过的白痕就是运输的时候出现了一定的磨损，如果没有特别包装收集癖好可以忽略不计，但要知道箱子里面可是新的，一般回收过的箱子在箱盖的地方都有一定的褶皱，新机是没有什么褶皱



▲主机两边的泡沫有一边是标明产地和编号



▲主机背部编号与包装编号相同



▲包装的编号和内容一观

的。打开盒子就可以看到主机+电源线+AV端子+手柄+说明书各一份（随包装处“内容一观览”而有所不同）。包装机子的泡沫纸有胶布封好，而主机两边的泡沫印有重量和产地的凸码，而说明书就是本身主机地区的语言版本，说明书首页已写清楚主机产地，纸张的新旧分辨相信大家清楚的了，就不在复述。

2 跟着下来是周边的识别。日版主机的电源线为两个圆型接口组成，而美版和欧版机则是一方一圆接口，电源接口都是一方一圆（这是欧美国家标准电源接口），除非自己DIY一个电源，否则对于我国的玩家是没有用，大家可以作为主机是否被调过包的判别依据，还要留意的是电源线的新旧是否和主机接近，虽然这种方法不太容易掌握。

3 看主机的外壳。一般翻新的主机的外壳都是重新安装的，不过可以告诉大家破绽是很小的，翻新最多的主机就是30001型，机箱用肉眼很难分得出新旧，好在我们可以通过主机后面的型号和封条

来区别，机子的型号和箱子应该是完全一样的，而翻新的主机多是重组的机箱，不单型号对不上，在机箱的底部还贴有一行标有“塑料纤维重组”的英文胶纸。把翻新主机正面朝光，可以看出有些小划痕。能在表面、铁丝网、PS标志处看到划痕的主机很有可能是翻新机。再过来是主机封条，被改过的主机或被拆过的主机封条都是被拆，但现在已经可以用风筒把封条完整地撕下来再贴回去，所以这个辨认方法效果已经不明显了。

4 其次是机子的边缘位和风扇位。使用过的主机边缘位都或多或少有小小的缺口，而新机就是很平滑的，还有就是机子的内侧，如果是经常平放的主机可能会被压出一点裂痕，而看上去就有点灰灰白白的，有PS2的玩家也可以看看自己的爱机是否受“虐待”了。

5 最后自然是开机试游戏了。开机时有专门的开机画面不用多说，（但只要是翻新机奸商们都把BIOS放电源来恢复开机LOGO）还有玩游戏的流畅度就可知道主机是否是新机。如果有条件可以拿一张正版有区码的DVD盘（如《FFX》附送的DVD资料盘读一读就知道自己主机的地区型号了），或者是拿一张D9游戏来玩玩，比如《MGS2 实体》。对于那些动画播放不流畅、复位几次无法正常进入游戏，或者中途读盘困难，开机失败的主机还是退货吧。

心得总结

相对而言，现在的翻新机以国内的中小城市居多。主要原因是一般的主机都是在沿海大城市流入中小城市，为了谋取更多利润，BOSS们都会进一些翻新机来卖。现在，翻新的主机一般是以30001为主，价格更在15XX元以下或者以更低的价格拿货，由于翻新的主机是通过一个体系的流水线翻新过来的，所以主机外表基本上和全新的主机是一模一样的，惟一不同的就是出货的时候主机背部贴有：“塑料纤维重组”英文字样，字样是不干胶的，和PS2的封条类似；但现在的奸商们在卖的时候把不干胶都弄干净了，痕迹或许会留下那么一点。其次是翻新的主机是没有附带翻新的游戏手柄，一般配搭的都是做工很差的组装手柄，对比的方法就是看手柄的外壳是否和主机的相近（至于组装手柄和原装的分辨方法就不在这里解说了）。配搭的AV端子很有可能不是原装的，不过没看过原装的AV端子可能区分不出来。使用过的玩家，看线材接口的做工就知道。

PS2 历代主机型号列表 (截至自 2003.3.1)

这些30001都是内销(就是中国内陆城市),其一是利润高,其二是没有太多的沿海大城市会使用这些机器。主要是30001型机器容易损坏,维修麻烦,容易影响店铺信誉。其实沿海城市的大部分BOSS都是不太愿意出售翻新机的,只是有部分奸商会把翻新机大摇大摆地摆上台来卖。他们一般都会用一些手法蒙骗玩家,如把货品分为:A货、B货,附送品质低劣的周边,如组装支架,变压器等,还有的就是某游戏大作的“诱惑”。购机时玩家往往情绪激动,容易操之过急,以为只要主机可以运行游戏就可以了,面对眼前的蝇头小利就昏头了。要知道,PS2哪个原装周边不是百元以上的,当心被JS掉了包,而那些组装周边其实是不值钱几个钱的。

建议玩家去相熟和价格公道的店铺,记得多带几位好友帮忙鉴别一下。最后要注意的是大部分欧美版机器都是短版设计的,就是两块主板一上一下焊死的设计,维修极其麻烦。还有一种翻新机就是店铺里被租用来玩的主机了,那些主机每天工作8小时以上,购买了可是大不幸啊。

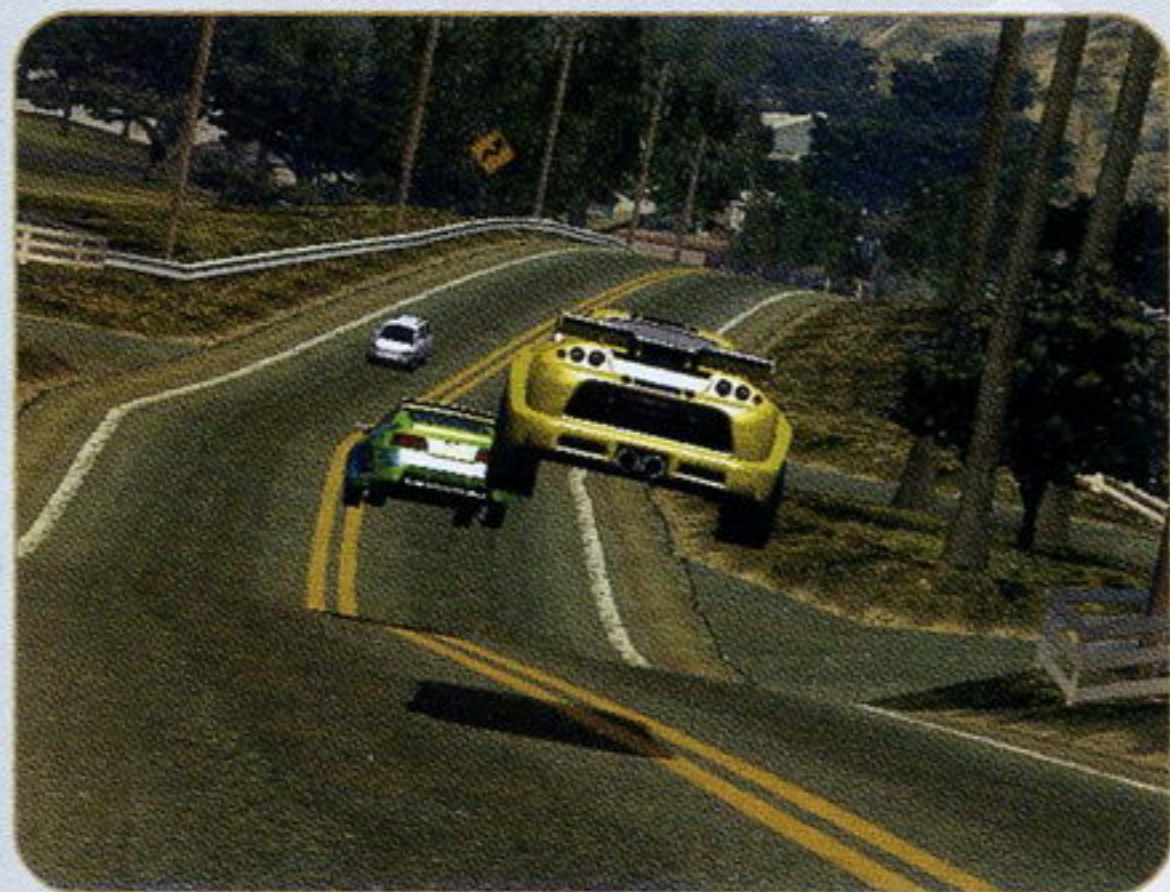
多边形: 虽然这类专题已经做多次,可读者的询问还是络绎不绝。组织这篇内容,希望对那些购机心切的读者有所帮助。市场天天在变,对于那些购机毫无经验或者“天生胆小”或者容易冲动的玩家还是找一位高人与你同去买机比较保险,这是我最后的忠告。

型号	地区版本	系统 BIOS	购买理由
10000 型	日版	V1.00、V1.01	不推荐,早已停产,容易翻新。
15000 型	日版	V1.01	不推荐,无货,容易翻新。
18000 型	日版	V1.01	无货,容易翻新。
30000 型	日版	030、040	不推荐,货少,容易翻新。
30001 型	美版	020(短版) 010(短版)	不推荐,货源过多基本是翻新机。
30002 型	欧版	020(短版)	不推荐,货极少,短版设计,翻新危险。
30004 型	欧版	020(短版)	不推荐,货少,短版设计,翻新危险。
30000R 型	日版	040/080	不推荐,无货,容易翻新。
30001R 型	美版		不推荐,货源过多,基本是翻新机。
30005R 型	韩国版	040	不推荐,货少,地区性问题。
30006R 型	香港版	040	购买推荐,货少,光头难换,翻新机会略低。
30007R 型	台湾版	040	购买推荐,货少,现有部分存货。
35000 型	日版	030	不推荐,《GT3》同捆版 早已断货。
35001 型	美版		不推荐,货少。
37000 型	日版	070	推荐购买,限定版主机,货少。翻新机会小。
39001 型	美版		推荐购买,货多,首选的美版机型,翻新机会小。
39002 型	欧版		不推荐,货少,翻新机会小。
39004 型	欧版		不推荐,货少,美版机,翻新少。
39000 型	日版		强烈推荐,货较多,最新型日版机,附送正版游戏《瑞奇与叮当》。(游戏一般已被拿走)
39006R 型	香港版		一般推荐,货多,香港行货最新,无须另配电源。

友情GAME推荐

Burnout 2: Point of Impact

我几乎测试了去年推出的所有的赛车游戏,在众多赛车游戏中给我印象最深刻也最棒的就是这次要推荐给大家的这款由 Acclaim 于 2002 年 10 月 3 日代理发行的《Burnout 2: Point of Impact》。单凭画面来说,本作都可以算是 PS2 赛车游戏中出类拔萃的了。各位玩家可不要小看这款游戏哦,本作可是至今为数不多的几款对应

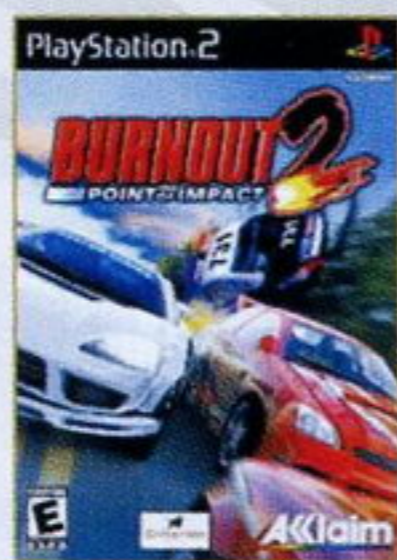


480P 逐行扫描的 PS2 游戏哦。游戏中宽广赛道和复杂场景完美地结合在了一起,场景变化之丰富,在众多赛车游戏中是不可多得的。面对着近 30 米宽的大马路,左右两条高速车道,川流不息的各种车辆,立刻就给人一种奔驰的欲望。即使这样华丽的场景,游戏中也极少出现拖慢的现象,真是令人惊讶。

其实赛车游戏的灵魂最终还是要看操作感,本作就很好地把握了这一点。游戏的操作异常简单,按下刹车和方向键就可轻松地实现爽快的甩

尾动作,加上强烈的速度感觉,那种在城市中穿梭的感觉就别提多刺激了。

是不是觉得这样的设定也平庸了点?为了让竞速感觉更加强烈,游戏还加入了一个冲刺槽系统,只要做出危险动作和漂亮的甩尾动作冲刺槽就会不断提升,一旦蓄满便可发动更快的冲刺,这是取得比赛胜利的关键,也是游戏最大的乐趣。所谓危险动作就是在高速行驶状态下与其他车辆擦肩而过,或者紧急躲闪迎面行驶各种车辆。我将这种亡命的举动称之为“富贵险中求”。虽然危险动作可以令冲刺槽急剧提升,但是由于街道上车辆太多,而且都是高速行驶,所以发生撞车就在所难免,一旦出事游戏还会给出很夸张的慢镜头特写,场面极其细致,撞击后的各种表现就犹如一颗重磅炸弹在公路中间爆炸一般,这完全就是模仿《DIEHARD 3》嘛。撞车特效也是



《Burnout 2》的一大噱头。如果玩家喜欢这种冲撞的快感的话,游戏还专门提供一个撞车模式,如何制造一起 50 辆汽车连锁相撞的交通事故就看玩家的本事了。

只要掌握了行驶技巧,玩家就可以不断地使用冲刺,那时候玩起来简直就换了一个游戏。《Burnout 2》中敌车的实力不容小觑。你疯狂它比你更疯狂,到了游戏后期敌车经常为了加速而采取完全逆行的行驶方式。为了能够与敌车一较高下,玩家不得不跟着敌车在高速公路上违规逆行,相互追逐,每每看见敌车在公路上出事,你就偷着乐吧。

由于时间有限,我现在才打出 4 条新赛道,相信后来还会有更多赛道和高级赛车。据可靠消息,《Burnout 2: Point of Impact》将于今年 5 月 1 日分别推出 Xbox 版和 NGC 版,并在各方面都作出一定的强化。在这里多边形诚挚向所有喜欢赛车游戏的玩家推荐这款游戏,它一定不会让你后悔的。



话梅



问题小卖部



多边形，你好！

本人第一次用Email，错漏之处请原谅。本人有个问题，一些动画的OVA指的到底是什么？它与剧场版有什么差别吗？(Email来信)

多边形：OVA是“Original Video Animation”的缩写，根据习惯不同也有写成的OAV的，指的是在一般商店中贩卖的、只供家庭观赏、不会在电视台放映的特制动画，最近很火的《圣斗士星矢 哈迪斯十二宫篇》就是OVA（“冥王篇”在电视台先期公映是一个特例）。早期的OVA的载体都是在日本相当流行的录像带，近年来出现了很多DVD载体的OVA，这也表明了技术的进步。剧场版指的是在影剧院内放映的动画电影，打个比方来说国内早期的《大闹天宫》和《哪吒闹海》就是剧场版动画。通常来说，OVA因为相对TV版投入较多而且总长度较短，所以无论是在剧情、画面质量上都要超过TV版很多；而剧场版动画的财力和人力投资更是TV版和OVA所无法企及的，所以在艺术水准上也是最高的，宫崎骏先生的剧场版动画在国际上曾多次获得大奖。

下面有几个问题请教为人民服务的多多：

- ① I am a 稻船敬二的超级FAN，你有无其档案？稻船敬二有自己的网站吗？他的片假名怎么写？
- ②《FFVII》中打完古代种神殿后是不是去眠之森挖月亮竖琴？
- ③国内各汉化小组有无汉化“《洛克人EXE》系列”的打算？(江西南昌 王磊)

多边形：①许多玩家都称自己是小岛饭，三上饭，我从来没有看到有哪位玩家称自己是稻船敬二的超级FAN，你的存在显得非常有个性。以下就是稻船敬二小资料，他本人是否有个人网站这个我就不清楚了。

稻船敬二 (いなふな けいじ)

1965年出生，1987



年加入CAPCOM后作为角色设定一直参与“《洛克人》系列”的制作，几乎所有关于《洛克人》的制作都有稻船的

加入。喜欢的电影导演是日本的黑泽明，所以在《鬼武者》中各位玩家可以体会到很多黑泽明电影的風格。当今CAPCOM四天王之一。

代表作有“《洛克人》系列”、担任《迪士尼淘气包黑暗梦冒险》(FC)的角色设定、《龙战士》(SFC)角色设定、《生化危机2》(PS)制片等。如今正全力投入《鬼武者3》的制作，传闻《鬼武者3》将于3月正式发表。

关于《WE6》球衣改造问题。

昨天看了3月B中的VCD，我有关于里面《WE6FE》的问题想问一下。为什么里面俱乐部的队服都有胸前的赞助商的标志，而我们的盘里好像都没有啊？里面也没有关于队服赞助商的设计，你们是怎么改的能告诉我吗？谢了啊。还有我上次问的PC的USB鼠标，键盘是否可以在PS2上用，请一定给我个答复啊，我都给你们发了好多MAIL了。(Email来信)

多边形：前不久市面上出现了一批黑客版本的《WE6 FE》，其中队衣全部改成了真实球衣、背景音乐替换、队员名单全部E文、球员数值变化等，该版为CD版。普通USB键盘是无法在PS2使用的，部分游戏支持普通PC用USB鼠标，比如《Silent Scope3》。

PS2 30006R 光头换不了吗？

多边形，你好！看你的栏目很久了，有个问题想请教。请一定要答复我啊！

- ① PS2 30006R的光头是换不了的吗？当初你买的不是30006R吗？我才买没多久啊！请一定要帮帮忙。
- ② 还有就是《鬼武者2》的刀怎样蓄力呀？是按住R1吗？
- ③《FFX》我已有飞空舰了，可是还拿不到瓦卡的七曜武器，不是去打水球那个地方的酒吧拿吗？我跟那儿的每个人都说话了，可是也没有。就说到这儿吧，先谢谢了，改日一定送上10瓶黑宝熊胆滴眼液做谢礼。(洛克 wyn)

多边形：①据我向游戏店BOSS了解，由于30006R的覆盖面还是不够广，所以至今都没有30006R专用的光头配件，这对于拥有30006R的玩家来说的确是一个麻烦。当初我个人购买的是30000型PS2，之所以不选择30006R是因为它到现在还没有对应的HDD出售。希望这个情况在日后能得到改善吧。②《鬼武者2》中只要按下R1就可以蓄力，但是这只限于DS2手柄。③你需要参加水球比赛并夺冠获得水星之印，以及后期在更衣室获得一个道具，再加上酒吧获得的道具。你可以参考以前的杂志或即将出版的PS2专辑。

②你说的没错，这个是古董问题了。③我还没有听说有关消息。

张辽的第5件武器

致多边形：

我就是上次无法拿到张辽第5件武器的白痴猫。看着每次万箭穿心而亡的魏国上将张文远，我心痛啊……如果再告诉我取得第5件武器的捷径，我就……(目前疯狂的老猫)

多边形：从你的话语中我感觉你好像很清楚张辽的第5件武器的拿法。捷径是有的，看来你对《猛将传》比较熟悉了，如果你是单纯为了拿武器建议你用1P2P大法，可轻松很多。清楚了吗？

多边形老师：您好！

经过了90个日夜，近千个小时的辛苦，我总算拿到了《卡片召唤师II》的所有金牌。(这里要感谢邪魔天使的攻略)当第50枚金牌入手时我的心情难以用语言来表达。但就在这时，我呆了，因为在卡片的大表中还有两个空缺，画廊中同样有一个空缺，满以为收集了所有金牌就可以圆满的我这下又陷入了慌乱之中，这时候我想到了您，请您务必帮我把这近千小时的艰辛划上一个完美的句号。(吉林 郑润X)

多边形：如果想拿齐卡片的话就要不停地战斗，与电脑战与朋友双打都可以，不过至于能拿到什么卡片就要看你的运气了。另外，由于游戏对应网络，现在很多新卡片都可以通过网络下载，但对国内玩家而言不得不说是个遗憾。

多哥：

客套话不说了(因为你自已说的呀!)，小弟有一事请教，对我来说事关重大，帮帮忙！《樱大战 浓情之澜》到底会不会出中文版？有人说会，但是官方网站为什么一点消息都没有？如果是假的我现在就下手了，800元放着都着急呀，多谢了。(SAKUZUKA)

多边形：本期的“游戏情报站”里已经报道了，年内会推出，但我感觉遥遥无期，我看你要是很急的话，就先投资其他游戏吧，干着急也没用。

多边形，好啊！

贵刊的3月B里面的《FFTA》的攻略，里面不是有关于存档的问题吗，说是中断存档读取过后就会消失，可是我读取过后没有消失呀，把机子关了，再开也没有消失，而且我放了几天了，也没有消失。还有就是在《FFTA》里，为什么敌人犯规了，裁判就是不出红牌呀，他是3次犯规了呀，裁判就是不出红牌，只出黄牌，但是那个人好像是个BOSS，因为他死了还说了话的。(江湖2000)

多边形：哈哈，之所以你没有消失记录是因为你使用的是盗版软件，正版是中断存档的记录方式。再则，BOSS是无视规则的，这就是《FFTA》的游戏规则。据许多玩家反映D版《FFTA》记录也会莫名其妙的消失，你可要小心啊。

《皇牌空战4》的第5关任务怎么过？我已经试了很多次都是失败，这关并没有明显的红色目标，象一个海上石油基地，有点像2代的第4关，希望小编能告诉我过关的方法。(昆明 希罗)

多边形：看来你对《皇4》的系统还没有了解清楚。本作大部分关卡都是以得点数(屏幕右上方)来过关的。第5关Lifeline对于刚上手的玩家的确有一定难度，地图左上方的油田设施相当密集，利用大威力特殊对地武器攻击目标，一炸就是一片，任务会变得相当容易。NORMAL下好像只要过3000点就可以完成任务了。

在《格兰蒂亚 X》中我打完隐藏的100层迷宫后，在100层里怎么没有BOSS？我觉得这个游戏战斗太有意思了，只是难度太低，我本以为100层里有终极BOSS，想挑战一下！可花了一天的时间到了100层，怎么就什么也没有的通关了，太让我失望了，不过我不甘心，想请教一下是不是就没有？(Email)

多边形：《格兰蒂亚 X》完成100层隐藏迷宫后并没有什么终极BOSS，55555……但如果你已经有实力完成100层隐藏迷宫，不妨继续挑战原来的迷宫，终极BOSS就在里面。但个人感觉还弱啊……

樱花大战

~ 熱き血潮に ~

攻略透解

文: D·S

帝国華撃団、いざ出陣!

恋は歌の戦に舞う。
帝都に花咲く乙女たち



SAKURA TAISEN

PS2

SEGA

S·AVG

1人

2003年2月27日发售

200KB

DVD-ROM

对应 i-MODE 规格手机

6800 日元

櫻大战 浓情之瀾

圆梦，除了圆梦还是圆梦……这是笔者玩到这款游戏时心底最想说的话！

优美动听的BGM，青春洋溢的熟悉面孔，欢乐开心的集体生活，激情迸发的热血战斗，恋恋不舍的浓情时刻……这一切的一切，只有在你静心体验的时候才能发现。她对每个欣赏她的玩家都说过这样一句话：来吧，这里有你想要的生活，这里有信赖你的人以及你所爱的人……

《樱大战 浓情之瀾》是当年SS上初代《樱大战》的复刻版，尽管主线剧情没有任何变化，但无论从画面质量的提升或是分歧情节的设计上来看，都已经达到了一个新的顶峰，完美地诉说着玩家难忘的回忆……

(本游戏的攻略将分为3期连载，但因为篇幅的关系，特意将战斗部分的要点和剧情省略，请玩家谅解。)

话梅杂志 & 3DMV

www.plumbok.cn



系统解析

如果玩家曾经玩过《樱大战》系列，便一定会知道游戏中主要分为两大部分：“ADVENTURE MODE”（剧情部分）和“BATTLE MODE”（战斗部分）。而《樱大战 浓情之澜》完全继承了该系列在基本系统上的一贯风格，并适当加入了一些新元素。已经成为剧情部分核心的LIPS系统在本作中增添了一种“ACTION LIPS”，玩家需要按照画面提示进行按键操作，这样使得游戏的趣味性有所提升，而其他种类的LIPS则没有什么新的变化，对于那些“《樱大战》系列”的老玩家，可以很快上手。

在“BATTLE MODE”中延续DC版中“行动值”这一新要素的设定，使得该类型游戏中的战斗部分一直是“陪衬角色”的地位发生了“本质”的转变，绚丽多姿的3D战斗画面再配合精彩绝伦的“行动值”变化，真正在恋爱育成部分和战略行动部分两者之间找到了平衡点，这种“相辅相成”的紧密感和流畅感真是太棒了！而“特殊攻击”是此次战斗部分中比较新颖的要素，在战斗中当完成了前4下的手动操作之后，只要按下△、□或×其中的任意一个按键，如果能量槽的剩余能量够发动一次特殊攻击的话，就可以视情况对敌机使用。（后期的机体神武也同样有这样的设计）

机体名称	特殊攻击的作用
大神号	增加机体攻击力
樱花号	使敌机防御无效化
艾莉丝号	使敌机的能量值下降
神崎堇号	使敌机的行动值下降
玛利亚号	使敌机的攻击力下降
红兰号	吸收敌机能量回复HP
完奈号	使敌机的防御力下降

ADVENTURE MODE

《樱大战 浓情之澜》共分为12话。在每一话故事中的自由行动时间内，游戏主角大神一郎便可以在大帝国剧场内自由移动，此时便算进入“ADVENTURE MODE”，进而引发不同的事件。不同的时间点会出现不同的事件，不同的事件选择又会对不同女主角的好感度产生影响，继而好感度的高低还会影响到战斗时女主角的实力及能否使用“协力攻击”和“友情狙击”，就是这样环环相扣的设计才让“ADVENTURE MODE”显得如此多姿多彩，极富变化。

事件的分别 (EVENT CATCH SYSTEM)

在“ADVENTURE MODE”中自由行动的时段，主要分为两种不同的EVENT。一种是普通的“强制EVENT”，而另一种是“选择EVENT”。

1. 强制EVENT

当大神一郎在版图中



移动的时候，头上突然出现“！”便会进入EVENT之中。

2. 选择EVENT

当大神一郎在版图中移动的时候，经过某个特定地点可能会看到某个女主角站在那里。此时画面中就会出现一个“时间槽”（TIME BAR），如果画面中没有“小脚印”图标的话，在限定的时间之内按下“○键”便会进入这个事件中，相反不理睬的话便可以继续前往玩家所指定的场所。



LIPS系统的种类

众所周知，《樱大战》系列的核心系统就是“LIPS系统”，它同时包含在“ADVENTURE MODE”和“BATTLE MODE”两者当中。这个被称为“美少女恋爱育成游戏之里程碑”的经典系统，当然有它与众不同的地方。LIPS系统的存在就是一个游戏平衡的支点，玩家在不同时间段通过选项触发LIPS的产生，进入LIPS之后又可以自由控制女性角色的好感度，这样极富创造性的设计在《樱大战》推出之前是绝对没有出现过的。

LIPS系统所提升的隐藏数值共有三种：

一种是“信赖度”，需要角色之间通过事件来触发。不仅配角与大神之间存在信赖度，就连花组成员相互之间以及花组成员与大神之间都存在信赖度，表现信赖度提升的方法需要玩家留意画面左下角的头像，如果有星星闪烁的效果，就表示信赖度上升。花组成员与大神之间的信赖度可以通过菜单画面观察，“气合十分！”、“やる気まあま”等评语就表示出信赖度的高低。

另一种是“好感度”，主要针对帝都花组和帝剧三人娘共9位成员，表现好感度提升的方法需要玩家留意对话之后的效果音，声调的高低表示好感度的增减。此外好感度可以积累叠加，花组成员的好感度也可以通过菜单来观察，数字顺序表示好感度的高低。

最后一种就是大神一郎的“队长度”，共有红、黄、蓝这3种颜色表示“队长度”的发展方向，每次对话或事件都可能导致队长度的变化，不同颜色的队长度对应不同的队长称号，而队长称号将影响大神专用机的必杀技范围与效果。青色的队长度累计高的话，大神便成为“风属性”的队长（初期必



杀技：狼虎灭却·纵横无尽）；红色的队长度累计高的话，大神便成为“火属性”的队长（初期必杀技：狼虎灭却·千变万化）；黄色的队长度累计高的话，大神便成为“山属性”的队长（初期必杀技：狼虎灭却·国土无双）；而红、黄、蓝这3种颜色的队长度累计比较平均的话，大神便成为“林属性”的队长（初期必杀技：狼虎灭却·快刀乱麻）。

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



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

DOUBLE LIPS: 主要针对比较复杂的特殊事件，一般总的限定时间比较长，又同时包含多个其他种类的LIPS，讲究连续性，难度自然也是最高的一种。

ANALOG LIPS: 玩家可以利用ANALOG摇杆或十字键来调节“力度”，其强弱会反映在故事的情节发展中，非常具有新意和趣味。

ACTION LIPS: 玩家需要按照画面按键提示进行操作，成功率将影响事件的结果。

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

地图画面上的图标表示的含义（图标颜色表示可以改变队长度的方向，图标上闪烁的亮光代表有提升信赖度的机会）



地图画面上的图标表示的含义（图标颜色表示可以改变队长度的方向，图标上闪烁的亮光代表有提升信赖度的机会）

	表示将有对话事件发生，使用LIPS系统的可能性很大。
	表示可以进入迷你游戏中，即使关系不佳也可能出现。
	表示有连锁事件发生，是提升好感度的最佳机会。
	表示角色有烦恼需要解决，需要大神与其交谈。
	表示该角色与大神之间有误会，信赖度比较低。
	表示角色有问题需要求助或要质问大神。
	表示角色因为特殊事件而非常悲伤，需要鼓励与安慰。

BATTLE MODE

制定作战计划

当每一话最后的剧情部分结束时，敌人就一定会有所行动，而大神一郎和花组成员们便需要在作战指挥室制定作战计划。

出击前的系统管理画面

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

战斗核心系统 ARMS

ARMS系统，即Active and Real Time的简称。该系统的基本点同前两作差不多，但是分别就在于该系统是以最大行动值的数量单位来限制各项行动的。

说得具体一些，就是每名角色都有一条行动值

能力槽，并且都有7格的行动值基本单位。该角色所使用每项行动（包括攻击、防御、储气和回复）都会扣除一定的行动值，直到行动值完全消耗完为止。不过只要行动值还有剩余，该角色便仍然可以继续行动，这样设计的最大好处就是避免了以往“移动后攻击或防御”的那种“俗套式”的战斗模式，玩家可以自由地部署战术，合理利用行动值进行机体间的相互弥补，在某些情况下也可以不必将所有的行动值用尽，只让机体处于比较有利的地形当中即可。

◆由于移动指令可以随时取消，玩家可以在版图中选择最佳的进攻点。另外某些障碍物是可以被破坏或推开的，这一点请玩家们务必注意。

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

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

◆普通攻击具有连续性，只要在行动值允许的

情况下连续按键就可以发出来。在战斗中玩家可以根据敌方角色的剩余HP值来选择连击的次数，这样就不会造成行动值的浪费。

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

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



战斗部分菜单一览表（按START键进入）

もどる	回到最初状态的指令
終了	结束角色行动
情报	查看敌我双方各机体的能力值
通信	查询战斗目的和敌方部队配置
かばう	队长专用指令。选择指定的角色后便会为她化解敌方攻击一次，使其免受伤害。（如果敌人同时攻击大神一郎和那名受保护角色时，则两名角色同时免受伤害）
队长	选择风、林、火、山四种战术，后期还有4种变化。
环境	进行各项设定，同时可以中途记录。



特殊攻击 在战斗中当完成了前4下的手动操作之后，只要按下△、□或×其中的任意一个按键，如果能量槽的剩余能量够发动一次特殊攻击的话，就可以视情况对敌机使用。



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



友情狙击 随机发动，发动后狙击角色会攻击进攻同伴的敌人，将敌方该回合的行动彻底瓦解。但也需要注意：机体的攻击范围。

序章

日本在“明治维新”之后，其文明开化已经有50多年的历史了……

日本帝都东京正是西洋文化与日本古文化相互交融的场所。这里街道两旁的新式建筑林立，蒸气铁路的开通以及蒸气自动车的使用已经代替了以往的马车与人力车的工作，再加上空中的飞行器与地铁的运营，使帝都东京正向聚集着高度现代文明的国际化都市迈进。可是，与之相反，怪物的肆虐与秘密组织运用咒术造成的社会动荡，都使得帝都的和平受到接连不断的侵犯……

为了保卫帝都的和平，与异形生物进行殊死战斗，日本陆军军部所属的具有独立作战能力的秘密部队就此诞生了，它被称为“帝国华击团”，简称“帝击”！“帝国华击团”的主力攻击部队名为“花组”，而“花组”本部就设立在帝都银座大帝国剧场的地下，执行着维护帝都和平的重任。



“花组”是由6名青春少女所组成的。平时，她们以“帝国歌剧团·花组”的身分进行舞台剧的演出，为帝都人民带来欢乐；而每当罪恶势力再次出现在帝都时，她们便化身为英勇善战的“帝国华击团·花组”，为取得和平进行着不懈地战斗……

太正十二年四月，“帝国华击团·花组”迎来了一位以日本海军士官学校首席成绩毕业的年青少尉……而我们的故事也正是从这里开始的……

第一話 帝都・花の華撃団

刚刚从日本海军士官学校毕业的帝国海军少尉·大神一郎收到了一份机密的邀请函。自从他被日本政治界的风云人物——花小路伯爵物色之后，便已经意识到自身的未来将发生很大的变化。而面前这份邀请函的实质内容便是委任大神一郎少尉即刻赴帝都东京担任保卫帝都和平的秘密部队的队长。尽管大神还有些紧张，但骨子里的军人气质让他相当自信地对着花小路伯爵敬了个标准的军礼！



四月的帝都东京气候宜人，而当大神来到与帝国华击团成员约会地点——上野公园的时候正值樱花飞舞时，粉红色的花瓣雨为湛蓝的天空增添了一抹亮色。此时此刻尽管大神是独自一人漫步在这个陌生的地方，但眼前的美景也着实让心中理想感到了存在的价值。

樱花树下的帝都市民正三五成群地欣然享受这份一年一度难得的欢乐，嬉笑声和清酒的醇香淹没在整片樱花的海洋中。不远处，大神看到一位身着樱花色和服的少女独自伫立在行人道上，似乎是在等待什么人。难道就是她吗？此刻大神的心里虽然还不知道答案，但命运的邂逅却永远是那么神秘，那么浪漫……

大神由远至近的脚步声惊动了这位少女，当她转过身来，在注视大神的一刹那，似乎就连阳光、绿地和漫天飞舞的樱花都永远记载下了这份对于两人终生难忘的回忆。

“……请问……你就是大神一郎少尉吗？”这是大神眼前这位美丽的少女见到他所说的第一句话，而从她的语气判断，似乎是为寻找大神一郎而刚刚跑到上野公园来的。

大神没有想到前来迎接他的竟然真的是眼前的这位少女，一时间似乎说不出话来。好在这位少女开朗的性格在几秒钟内就很快感染了大神，让他觉得很亲切，于是两人便攀谈起来。通过她的介绍，大神得知面前的这位少女名叫真宫寺樱，也是刚刚加入帝国华击团不久的新人。在樱的带领下，大神很快就来到了位于帝都银座地区的大帝国剧场前。



地点	事件内容	对话选择	好感度与队长长度增减
上野公园	樱准备带领大神前往大帝国剧场	それより君のことが知りたいな	樱↑、队长+2

宏伟的大帝国剧场的建成历史尽管不长，但也让大神一郎感到相当吃惊，超出了他原本的预想。进入大帝国剧场内，气派的剧院大堂便显现在眼前。就在此时，一个稚嫩的声音打破了大堂内的宁静。大神抬头一看，原来是一位怀抱小熊娃娃的小女孩从二楼走了下来。这名小女孩叫艾莉丝，她冲着大神神秘地一笑，似乎能够看透他的心事一样。艾莉丝顽皮中流露出几分倔强的性格通过交谈很快就表现出来，但看着大神和艾莉丝愉快地聊天，站在一旁的樱不禁替大神的性格皱起了眉头，于是还没等艾莉丝说完，樱便急忙拉着她离开了，大神只好自行先到指挥员室报到。途经食堂的时候发现一位性感妩媚的少女幽



雅地坐在餐桌旁享受着清闲的进餐时间，而大神的肆意打扰好像令她很不开心。没说几句话，大神便从她身上感受到那令人窒息的大小姐脾气，可是由于眼前这片陌生环境所致，大神还是很亲切地愿意和每一个人交谈。在简单地聊了几句之后，大神便表明要到指挥员室见米田中将报到……

经过长长的走廊，大神很快就找到了指挥员室。正当他准备敲门进入的时候，门竟然自动开了，从里面走出来的竟然是一位身材高挑、穿着大衣的金色短发少女。奇怪？大神的脑海中突然闪过一个念头，怎么今天见到的人全是女性呢？在与金发少女相互介绍之后，大神得知她名叫玛利亚·橘。面对比自己还高的外国女玛利亚，大神不禁有些尴尬，在玛利亚

问自己需要什么帮助的时候，大神觉得还是不说什么为妙。走进指挥员室，大神终于见到了自己闻名已久的日俄战争时期的大战略家米田一基中将。可是眼前的米田却像个醉猫一样，与自己心目中的形象相差甚远。不知不觉，大神感到自己有种被欺骗的感觉。但无论怎样，军人的天职便是服从命令，大神还是只好按照米田的吩咐先去剧院大堂执行首个任务。

刚离开指挥员室便发现樱和艾莉丝正在偷听自己和米田的谈话，但大神考虑到女性的好奇心往往比男性还要强，于是便主动要求她俩给自己带路算了。先拿着米田给自己的工作服回到卧室，在极潇洒地穿着整齐之后便迎来了樱与艾莉丝啧啧的赞美，使得大神更坚定了自己是帅哥楷模的想法，心情有点飘飘然。但来到大堂后交到大神手中的竟然是一把剪票钳！“难道……难道自己的第一个首要任务就是负责剪票工作？这也太离谱了吧！”大神站在剧场入口的剪票处不禁胡思乱想起来。可是工作毕竟还是工作，先干了再说。一位经常来剧院欣赏表演的MM问起大神是做什么的，为了保密起见，大神虚情假意地微笑着说：“我不过是个剪票的。”不一会儿又有观众交给大神一封给董小姐的信，看来这家伙一定是董的FAN了，这么难得就先收下吧。对于受过严格训练的大神来讲，剪票这种工作只能算小CASE了，没有几分钟就已经非常熟练了。在煞有介事地向樱和艾莉丝表演一番之后，大神心底的虚荣心也算小小地得到了满足，可是当大神又面对一批排队等待入场的人群时，那份失落感不免占据了整个躯体。此时看到一个小孩子趾高气扬地要求给自己剪票，大神便流露出有点苦笑不得的表情。心里默默念叨着“人人平等”的口号，才总算好不容易完成了今日剪票的工作。



说：“我不过是个剪票的。”不一会儿又有观众交给大神一封给董小姐的信，看来这家伙一定是董的FAN了，这么难得就先收下吧。对于受过严格训练的大神来讲，剪票这种工作只能算小CASE了，没有几分钟就已经非常熟练了。在煞有介事地向樱和艾莉丝表演一番之后，大神心底的虚荣心也算小小地得到了满足，可是当大神又面对一批排队等待入场的人群时，那份失落感不免占据了整个躯体。此时看到一个小孩子趾高气扬地要求给自己剪票，大神便流露出有点苦笑不得的表情。心里默默念叨着“人人平等”的口号，才总算好不容易完成了今日剪票的工作。

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
大堂	与艾莉丝见面	限定时间经过一半之后选择“……そのリボン、かわいいね”	艾↑↑、队青+2
食堂	与神崎董见面	いいですよ	董↑、队青+1
指挥员室前	与玛利亚见面	等限定时间结束	玛↑、队黄+1
指挥员室	与米田一基见面	昼间から酒とは、何事ですか!	米↑、队赤+1
指挥员室	发现樱和艾莉丝偷听	立ち聞きは良くないぞい!(进入指挥员室1) 受付の場所を教えてください(进入指挥员室2) 等限定时间结束	艾↓、队赤+1 队黄+1 (玛利亚带路)
指挥员室1	请求带路	アイリスを呼び止める(进入指挥员室2) さくらに案内を頼む 等限定时间结束 アイリスに案内を頼む さくらに案内を頼む 二人に案内を頼む	艾↑、队赤+1 樱↑、队黄+1(樱带路) (玛利亚带路) 樱↓艾↑队青+1(艾莉丝带路) 樱↑艾↓队黄+1(樱带路) 樱↑艾↑队青+1(樱和艾莉丝带路)
指挥员室2	请求带路	等限定时间结束	(玛利亚带路)

(以樱和艾莉丝带路为最终选择)

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
队长室	换工作装	顺序选择“ていねいに脱ぐ”→ 限定时间经过一半之后选择“服をたたむ”→“ズボンをはく”→ “发をとかす”	樱↑↑艾↑↑
剧场剪票处	在剪票处接受工作	お稽古、がんばつてね!	樱↑艾↑、队青+1
剧场剪票处	为观众剪票	帝国华击団の隊長なんです! ……ただのモギリ系です	队赤+1 队黄+1
剧场剪票处	演示剪票的技巧	全部正确输入	樱↑↑艾↑↑

注:在接受剪票工作的时候,有人会递给大神一封手信,选择“好みタイプですよ”或等待限定时间结束都可以得到,之后可在自由行动时间内交给董。

自由行动时间

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
小卖店	向椿买照片	购买照片后谈话选择“帝国海军少尉~”	椿↑↑、队赤+2
厨房	碰见艾莉丝	触发中庭的事件	无变化
中庭	再次遇到艾莉丝	わかつた、いいよ	艾↑、队赤+2
事务局	见到霞	それでも教えてください あなたの秘密なら……	霞↑、队赤+1 霞↑、队青+1
指挥员室	与帝剧三人娘见面	わかりました(之前不去事务局)	霞↑、由↑、椿↑、队黄+1
音乐室	演奏钢琴	全部正确输入	玛↑、队青+1
化妆室	听艾莉丝讲有关她的事情	アイリスのことを聞く 看艾莉丝怀中的江波鲁,选择“ジャンボールだつて?”	艾↑、队青+2 艾↑、队青+1
走廊	樱蒙住大神的眼睛	さくらくんだろ? ……恋人はいるの?	樱↑、队青+1、队黄+1、队赤+1 樱↑、队青+1
来宾接待处	见到由里	君に会うためだよ……	由↑、队青+1
沙龙	将手信交给董	将取得委托手信交给董 すみれがタイプ さくらがタイプ	董↑、队青+1 樱↓、董↑、队青+1 樱↑、董↓、队赤+1
董的房间	与董谈话	等限定时间结束 等限定时间结束	队黄+1 董↑、队黄+3(参观她的房间队青+1)

“去找米田问个究竟!”这是大神放下手中剪票钳后所想到的第一个问题。来到指挥员室前,大神听到米田中将和花小路伯爵正在通电话,从他们的对话中了解到只有那些女孩子才能够操纵“光武”,这相信就是花组成为美少女部队的重要原因吧。可眼下自己仿佛成了个附庸品,



当大神质问米田关于自己的任务究竟是什么时,才发现自己跌入了文字游戏的陷阱。米田中将极幽默地向大神解释,“帝国华击团”的真正名称其实是“帝国歌剧团”(两者日语发音相似),并且这里并不是什么“秘密部队”,应该是“秘密舞台”才对(又是同音)。而大神的任务就是利用舞台演出的收益来资助国家

政府机构,听完过后大神顿感浑身无力,仿佛今天发生的一切都是梦游一样。

再也不想做什么争辩,再也不想听什么解释,轻轻地关上指挥员室的门后,大神碰上了樱。当注视到樱为自己的失落而非常难过的时候,大神决定暂时打起些精神,毕竟樱的热情是今天最大的收获。



地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
指挥员室前	樱来安慰大神	等限定时间结束	队黄+1
走廊	邀请樱到大神的房间	部屋に寄つていかない?	樱↑、队青+1
指挥员室前	樱进入大神的房间	さくらのことを聞く 大神なら留守ですよー	樱↑、队黄+1 董↑、队青+1
队长室	董的信赖度低的情况下	あははははは!	樱↑、队青+1
队长室	玛利亚信赖度低的情况下	等待时间结束	队黄+1
队长室	艾莉丝信赖度低的情况下	はーい、今开けます 大神なら留守ですよー 等待时间结束	队赤+1 队青+1 队黄+1

回到自己的卧室休息过后醒来已是深夜,此时突然听见有人敲门。大神开门后才明白是樱邀请自己一起去巡视剧场的情况,这种工作以前是轮流制的,目的是维护剧场内的安全以及消除危险隐患。当大神与樱走到二楼阳台的时候,樱突然停下来抬头凝望着帝都璀璨的夜空,而后又低头深情地注视银座繁华的夜景。

“大神先生,请你看看这里。”樱指着她视线内的景物对大神说道。

大神:“哇……这就是银座的夜景吗?”

“我觉得那些街灯实在很了不起啊!”樱的目光中闪烁着激情。

“为什么?”大神对于樱突然说出这番话感到很理解。



樱微笑着看了大神一眼后便说道:“因为它们所发出的光就是要让人们知道它们的存在,它们是何等的美丽……虽然算不上很明亮,但在夜色中却是那么迷人。当它们与其他灯光融合在一起的时候,才缔造出此时此刻美仑美幻的银座夜景。我也要在舞台上跟这些灯光一样熠熠生辉,而且还要像照亮行人足迹的街灯那样,释放出强烈而温暖的光。”

“……”看着樱的眼睛,大神确信这是他面前这位少女所说的真心话,此刻心底涌现出的温暖足以驱赶走他一天来的疲劳与失意。

当二人从二楼走下来,碰见艾莉丝说自己的小熊娃娃不见了。大神和樱都是热心肠,连忙答应艾莉丝找到之后送给她。在化妆室的地上找到小熊娃娃后,便来到艾莉丝的房间中还给她,这下子她才会睡着吧。这时大神忽然想到白天艾莉丝说起她讨厌战争,现在想想就觉得她很可怜,因为她还是一个需要更多关爱与快乐的孩子,是战争粉碎了善良人的梦想。



一个小时的夜间巡视工作很快就完成了,在答应送樱回她的房间之后,看到樱高兴的样子,大神也觉得很开心。

自由行动时间

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
队长室门前	樱邀请大神一起巡夜	よーし、引き受けた	樱↑、队赤+1
小卖店	樱发现了大神购买了她的照片	如果之前在小卖店购买了照片	樱↑↑
事务局	见到米田指挥官	等限定时间结束	米↑↑
来宾接待室	由里讲述有关占卜的事	さくらとの相性を占つと~ 由里との相性を占つと~	樱↑、队青+2 由↑、队青+2
图书馆	玛利亚定罪与罚的作者	ドストエフスキーだね	玛↑、队青+1、队黄+2
下楼时	艾莉丝的小熊江波鲁不见了	无变化	—
化妆室	找到小熊江波鲁	—	—
艾莉丝的房间	把小熊江波鲁送还给艾莉丝	—	樱↑、艾↑、队青+1、队黄+2

翌日醒来大神再次找米田谈话，可是又看到他那副醉醺醺的嘴脸。在大神等待米田去卫生间还没有回来的这段时间内，竟然无意间发现了在米田的办公桌上有一张米田与3个人合影的照片，从照片上这4个人的着装来看，都是穿着的日本陆军的军服。之后来到舞台看见樱和董正在排练，但是樱一时不小心踩到了董，将她绊倒在地。有时性格比较暴



躁的董当然为此小事大发脾气，于是两人便争吵起来，幸好可怜的大神及时阻止，才不至于令她们大打出手，不过代价是左右脸颊增添了两片“五指山”。

正当大神准备离开之际，樱从后面追了上来，并向大神说出了实情。

樱说：“在大神先生你来到这里之前，米田指挥官对我们这样说过：‘花组的队长不可以只是个单纯的军人。不，应该说不可以让他变成这样……不可以轻易以牺牲他人的性命的代价来换取战争的胜利……所以作为花组队长的人，是必须热爱花组……热爱这座剧场……还有热爱这里的生活’所以米田指挥官才特意叫大神先生去做剪票的工作。”

“……原来是这样啊。”大神听了樱所说的话，才逐渐解开了昨天埋藏在心中的死结。

“……原来是这样啊。”大神听了樱所说的话，才逐渐解开了昨天埋藏在心中的死结。

“大神先生，我也有一个请求。请你热爱这座剧场，也喜欢我们花组的每一位成员！作为我们的队长，大家一起并肩作战！”樱继续说道。此时的大神不需要用语言表达什么了，他完全明白樱的心意。



就在这个时候，剧场内突然响起了警报，眼下需要所有花组成员在换装之后到隐藏在剧场地下的作战指令室集合。因为大神毕竟经受过多年的军事化训练，早已养成了处乱不惊、沉着冷静的职业素养，所以一点也不慌乱。火速到作战指令室与花组成员集合之后才发现她们完全都换了一身新装束，而这就是秘密部队——“帝国华击团”的真正面目！此时的米田表情严肃，目光中透露出指挥官的远见卓识。他暂时委派大神作为花组的队长，以考验他是否能够真正胜任。而眼下出现在上野公园的敌人是利用魔操机兵威胁帝都和平的神秘组织——黑之巢会。“帝国华击团，出击！”大神一声令下，除了艾莉丝留守之外，其他花组成员都赶往格纳库搭乘帝国华击团的单元作战机甲兵器——灵子甲冑“光武”！此刻的大神心中充满了使命感，他要率领花组成员粉碎敌人的野心！随着超级弹丸列车轰雷号的准备工作就绪，大神毕业后的第一场实战已经拉开了帷幕……



出指挥官的远见卓识。他暂时委派大神作为花组的队长，以考验他是否能够真正胜任。而眼下出现在上野公园的敌人是利用魔操机兵威胁帝都和平的神秘组织——黑之巢会。“帝国华击团，出击！”大神一声令下，除了艾莉丝留守之外，其他花组成员都赶往格纳库搭乘帝国华击团的单元作战机甲兵器——灵子甲冑“光武”！此刻的大神心中充满了使命感，他要率领花组成员粉碎敌人的野心！随着超级弹丸列车轰雷号的准备工作就绪，大神毕业后的第一场实战已经拉开了帷幕……

感，他要率领花组成员粉碎敌人的野心！随着超级弹丸列车轰雷号的准备工作就绪，大神毕业后的第一场实战已经拉开了帷幕……

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
(选择前往舞台或剪票处)	被玛利亚问到对工作的看法	満足しているよ 忘れるもんか!	队青+1 玛↑、队赤+1
舞台里	艾莉丝感谢大神昨晚找到江波鲁	—	艾↑
舞台	董和樱吵了起来	二人を止める!	樱↑、董↑、艾↑、玛↑、队赤+1、队青+1、队黄+1
指挥员室前	樱表明了自己的看法	わかつた。何の話だい?	樱↑、队赤+1
地下指令室	风组做好了出发前的准备	みんな、よろしく頼むぞ!	霞↑↑、由↑、椿↑、队赤+1
地下指令室	向上野公园进发，投入战斗	帝国华击団・花組、出击!	樱↑、董↑、艾↑、玛↑、队赤+1、队青+1、队黄+1



邪恶组织黑之巢会虽然在上野公园一役中败退，但却丝毫不能阻止他们妄图颠覆日本政府的野心，而在黑之巢会的秘密据点内，首领天海对黑之巢会死天王宣布，他打算筑起能够破坏帝都结界的“六破星降魔阵”，第一个目标地点就是芝公园。

尽管由大神率领的帝国华击团取得了一场漂亮的胜利，但眼下面对强大的敌人，花组成员们不敢有一丝懈怠。这一天在大帝国剧场内花组如常进行歌剧彩排，艾莉丝趁着空闲时间跑到大堂来告诉大神，今天将会有一名叫做红兰的花组新成员归来。说完之后她便神秘兮兮地走开了。此时大神的脑海中便开始想象起红兰的轮廓了，究竟她是怎样的一位女孩子呢？与此同时，从剧场门外传来一阵爆炸声，大神马上意识到有危险发生，于是本能地冲了出去！

眼前的一幕有点令他惊讶，远处一辆已经报废的蒸气摩托车还在冒着黑烟，近处一位身着红色旗袍的眼镜少女因为爆炸的缘故而摔到在地上。路上的行人被眼前的一切怔住了，居然没有人走过来帮一把。不知道是上天总是眷顾大神还是大神懂得给自己创造机会，第一个出现在那位少女跟前的就是大神。“你不要紧吧？”这对少女极具杀伤力与亲切感的慰问出自大神之口仿佛更自然了。与眼前的少女交谈之后才知道她就是李红兰，来自浅草地区帝国华击团花屋敷支部，其实她加入帝国华击团已经有一段时间了，这次接受米田指挥官的命令特地到大帝国剧场报到。看到大神这位新队长很关心自己，红兰也显得比较开心。接着大神便带领红兰去米田的指挥员室报到，途经食堂的时候又碰上了艾莉丝，因为她们相互认识，见了面自然觉得很亲切。而此刻红兰的话匣子也打开了，大神在一旁边听边聊，发现红兰可以算是一位开朗外向的女孩子。



眼前的一幕有点令他惊讶，远处一辆已经报废的蒸气摩托车还在冒着黑烟，近处一位身着红色旗袍的眼镜少女因为爆炸的缘故而摔到在地上。路上的行人被眼前的一切怔住了，居然没有人走过来帮一把。不知道是上天总是眷顾大神还是大神懂得给自己创造机会，第一个出现在那位少女跟前的就是大神。“你不要紧吧？”这对少女极具杀伤力与亲切感的慰问出自大神之口仿佛更自然了。与眼前的少女交谈之后才知道她就是李红兰，来自浅草地区帝国华击团花屋敷支部，其实她加入帝国华击团已经有一段时间了，这次接受米田指挥官的命令特地到大帝国剧场报到。看到大神这位新队长很关心自己，红兰也显得比较开心。接着大神便带领红兰去米田的指挥员室报到，途经食堂的时候又碰上了艾莉丝，因为她们相互认识，见了面自然觉得很亲切。而此刻红兰的话匣子也打开了，大神在一旁边听边聊，发现红兰可以算是一位开朗外向的女孩子。

眼前的一幕有点令他惊讶，远处一辆已经报废的蒸气摩托车还在冒着黑烟，近处一位身着红色旗袍的眼镜少女因为爆炸的缘故而摔到在地上。路上的行人被眼前的一切怔住了，居然没有人走过来帮一把。不知道是上天总是眷顾大神还是大神懂得给自己创造机会，第一个出现在那位少女跟前的就是大神。“你不要紧吧？”这对少女极具杀伤力与亲切感的慰问出自大神之口仿佛更自然了。与眼前的少女交谈之后才知道她就是李红兰，来自浅草地区帝国华击团花屋敷支部，其实她加入帝国华击团已经有一段时间了，这次接受米田指挥官的命令特地到大帝国剧场报到。看到大神这位新队长很关心自己，红兰也显得比较开心。接着大神便带领红兰去米田的指挥员室报到，途经食堂的时候又碰上了艾莉丝，因为她们相互认识，见了面自然觉得很亲切。而此刻红兰的话匣子也打开了，大神在一旁边听边聊，发现红兰可以算是一位开朗外向的女孩子。

眼前的一幕有点令他惊讶，远处一辆已经报废的蒸气摩托车还在冒着黑烟，近处一位身着红色旗袍的眼镜少女因为爆炸的缘故而摔到在地上。路上的行人被眼前的一切怔住了，居然没有人走过来帮一把。不知道是上天总是眷顾大神还是大神懂得给自己创造机会，第一个出现在那位少女跟前的就是大神。“你不要紧吧？”这对少女极具杀伤力与亲切感的慰问出自大神之口仿佛更自然了。与眼前的少女交谈之后才知道她就是李红兰，来自浅草地区帝国华击团花屋敷支部，其实她加入帝国华击团已经有一段时间了，这次接受米田指挥官的命令特地到大帝国剧场报到。看到大神这位新队长很关心自己，红兰也显得比较开心。接着大神便带领红兰去米田的指挥员室报到，途经食堂的时候又碰上了艾莉丝，因为她们相互认识，见了面自然觉得很亲切。而此刻红兰的话匣子也打开了，大神在一旁边听边聊，发现红兰可以算是一位开朗外向的女孩子。



地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
大堂	红兰要来帝剧 (神崎董好感度高)	等待时间结束 新しく来る人のことを……	队黄+1 董↑、队赤+1
大堂	红兰要来帝剧 (艾莉丝好感度高)	おもしろそうな人だね	艾↑、队赤+1
帝剧前	李红兰来到帝剧	大丈夫ですか?	红↑、队赤+1
帝剧前	与红兰初次见面	では、案内しましょう 自分は仕事でござるので……	红↑、队赤+1 (为红兰带路) 椿↓、队黄+1 (红兰到指挥员室)

为红兰带路的情况下

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
大堂	与红兰交谈	ああ、いいとも	红↑、队赤+2
食堂	谈到红兰来自何处 (与神崎董好感度高的情况下)	“お兄ちゃん”が～ 主役をさせてあげたら? 等待时间结束	红↑、队青+1 董↑
食堂	谈到红兰来自何处 (与艾莉丝好感度高的情况下)	ナゾの中国人の役は? だつたら……俺も～	红↑、艾↑ 红↑、艾↑↑、队青+1

红兰到指挥员室的情况下

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
来宾接待室	由里和红兰谈到以往的事	きみを探してたんだ	红↑、由↑
指挥员室	红兰向米田报到	ああ、いいとも “お兄ちゃん”が～	红↑、队赤+2 红↑、队青+1



见过米田之后，红兰好像已经清楚自己现在的工作目的了，显出很有干劲的样子。接着在走廊上又发现还没有卸妆的玛利亚和樱经过，看到玛利亚和樱出演《因为爱》的男女主角的样子比海报上的写真更具有明星演员的气质，大神觉得她们确实是把这里当作自己家，无论如何都全身心地投入，这种相互勉勵的感觉有时候不用言语来表达反而感



觉更强烈。玛利亚和樱见到红兰都很高兴，大神由此可以想象出红兰在帝国华击团中的人气还是很高的。可是红兰的思维似乎总有一种天马行空的跃进感，她突然问到大神与樱之间的关系，“我想让关系更好一些吧。”大神这种比较委婉的回答似乎让红兰很满意。眼下红兰要去忙自己的工作了，花组的成员则要继续彩排。大神忽然想到自己原来从清早到现在还没有工作，于是只好匆忙地去整理票务工作了。

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长长度增减
指挥员室	与彩排完毕的玛利亚和樱碰面	花组のみんなの～	红↑、米↑、队赤+1
指挥员室前	与红兰问到樱与大神的关系	迷子なんだ 看樱的服装两次后选择“よく似合ってるよ” 看玛利亚的服装两次后选择“かわいい服も似合う～” 与玛利亚对话后选择“队长として、当然だよ” 与玛利亚对话后选择“男として、当然だよ” もつと仲良くなりたいんだけど	红↑、队赤+2 樱↑、队赤+1 玛↑ 玛↑、队赤+1 红↑、队青+1 红↑
队长室	红兰和艾莉丝聊天（发生在大堂的事件）	ああ、仲良くなったよ	艾↑、队赤+1
队长室	红兰和神崎堇聊天（发生在大堂的事件）	変わった子だね すみれくんの方が好みな	堇↑ 堇↑
队长室	红兰前来看望大神	选择“大神なら留守ですよ”之后再选择“红兰、きれいだったよ”，最后选择“オンドレ様だっけ？”	红↑↑、队青+2



花了大半天的时间整理票务工作，大神仿佛快要散了架一样。本来好不容易“爬”回卧室想要好好睡上一觉，可是却突然听到有人敲门。开门后发现原来是红兰来看望自己，与红兰谈到玛利亚所扮演的角色的名字，幸亏之前大神对那部歌剧有些了解才不至于说错。当红兰问起大神有没有事情要做的时候，大神居然异想天开地说去参观一下红兰的房间里吧，可是谁也没有想到，等待他的是什么……

自由行动时间

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长长度增减
小卖店	购买红兰的照片	モギリの仕事と交代～	椿↑、队赤+3
事务局	与霞谈到事务局的情况	すぐに整理しなおそう	霞↑、队黄+3
指挥员室	米田的教导	……愛です	米↑↑、队青+3
来宾接待室	谈到由里担心的问题	陆军で問題があつた～	由↑、队赤+1
沙龙	与樱对战花札	大胜利	樱↑↑、队赤+2、队黄+2、队青+2
樱的房间	和樱继续排练	十二時で消えてしまう	樱↑
红兰的房间	对大神进行人体试验	なんで裸なんだ？	红↑↑、队黄+2
艾莉丝的房间	评价艾莉丝的睡衣	よく似合ってるよ	艾↑↑、队黄+2
格纳库	看到红兰在努力工作	黙つて話を聞く	红↑、队黄+5
锻炼室	堇准备进行游泳训练	ビシビシいくぞ！	堇↑（触发堇的连锁事件）
大浴场	发现堇在沐浴	体が勝手に風呂場の～	触发堇的连锁事件之后的15分钟内到大浴场
地下仓库廊下	堇请求大神送她回房间	“風呂場に突入する！”后选择“すみれを抱きとめる”	堇↑、队青+3
神崎堇的房间	樱突然出现	“しゃあ、遠慮なく……”后选择“あわてる”	堇↑（引发与樱碰面的事件） 堇↑
舞台	玛利亚和樱在投入排练	さくらを選択	樱↑、玛↑



翌日花组正式公演，于是大神便到后台去观看。但继上次神崎堇和樱因为一点小小的摩擦而争吵起来的事件之后，似乎演出中总要掺杂一段小插曲。樱又因为一时失足而弄坏了舞台布景，造成一片哗然。大神本来想上台阻止樱和堇别在观众面前发生争执，但考虑到演出还在进行中而没有那样做。但今天的灾祸似乎玩笑开得大了一些，整个舞台背

景设置竟然突然坍塌下来，吓得所有观众只好被迫离场，此次演出以失败告终。喜欢挑剔的堇自然不会放过引起事端的樱了，大神因为实在看不惯堇的一味指责，于是便自告奋勇地要求修理舞台。看到大神如此做出表率，花组成员也觉得有些不好意思了，毕竟一个团队要做好每一件事的前提必须是能够相互理解，相互团结。



说起来容易做起来难，要想修复舞台设施的工作谈何容易，大神只好找来工具先从最基本的做起。樱在一旁看着觉得很过意不去，请求大神也能让她一起帮忙。就这样不知不觉一直忙到深夜，但大神觉得一点都不累。此时樱突然说她有事要离开一会儿，而大神则继续拿着榔头钉木箱，可能是因为长时间保持一种姿势的关系，大神用榔头的时候不小心砸到了自己的手指头，顿时就泛起淤血。



原本舞台被宁静所包围，只能听到榔头敲击木板的声音，但就在这种单调而乏味的重复中突然传来了一种声音。大神可以听到自己的心跳随着由远至近的脚步声而更加猛烈。当大神抬起头顺着声音传来的方向锁定视线的时候，一位身着军服的神秘女性出现在他的面前。还没有等大神做出什么反应的时候，她已经将大神的手指咬在嘴边，将淤血吸了出去。“这……这……不会吧……”大神此时此刻有点怀疑自己究竟生活在现实中还是梦境中。而她美丽的双眸像一面镜子，就连大神也知道现在的幸福滋味其实本来不属于自己，而是镜面上虚幻的投影。

在留下了一些温柔的话语之后她便转身离开了，可大神还是久久地像座雕塑似的不知道应该怎么做。猛然间一股钻心的刺痛让大神觉醒过来。原来这个世界上的正常男性都不愿意假设的一幕出现了，刚才似梦似幻的“情节”都被樱看到了。而那种刺痛感则来自于樱狠狠地掐了大神一下，女孩子这种破坏力虽不惊人，但持续力却异常顽强的“必杀技”的确对大神很有效，现在几乎什么解释都不能产生任何效果了。



樱转身就走了，只留下大神和再次恢复宁静的舞台。就在大神恍惚之间，发现了樱留在他身边的便当……

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长长度增减
舞台	樱不小心闯了大祸	等限定时间结束	红↑、艾↑、队黄+3
舞台	大神愿意自己修理舞台的设施	わかつた。やつてやるよ	樱↑、艾↑、堇↑、玛↑、队赤+1、队黄+3
舞台	樱请求自己也帮忙	手伝ってもらおう	队赤+1
舞台	樱去为大神准备便当	そんなことはないよ 君は努力してるじゃないか（之前引发樱的连锁LIPS）	樱↑、队黄+3 樱↑、队赤+1
舞台	藤枝菖蒲出现	——	樱↓
樱的房间	樱为菖蒲的事情吃醋	さくらの部屋に行く さちゃんと話をしないと……	——
樱的房间	大神向樱道歉 大神感谢樱做的便当	大神だけど…… 与樱对话之后选择“お便当、ありがとう”	—— 樱↑、队青+1

第二天清早，大家都在舞台前集合准备一起进行修理工作，但此时大神的脑海里仍然浮现出昨天晚上的那名神秘女子。打破大神幻想的是作战的警报声，而火速赶到作战指令室接受到的任务是去芝公园阻止黑之巢会的行动。因为芝公园距离帝剧很远，轰雷号不能直接到达，于是花组成员的“王牌发明家”红兰建议发动翔鲸丸，这个时候大神才知道帝国华击团的空中输送机械——翔鲸丸和地下输送机械——轰雷号有多酷！



第三話 オレは隊長失格!?

上次战斗结束之后，大神终于得知昨天深夜出现在舞台的神秘女性原来就是帝国华击团的副司令——藤枝菖蒲。经过两次挫折之后，黑之巢会已经把帝国华击团视做眼中钉肉中刺了。

在黑之巢会总部，天海与死天王正在商议如何对付帝国华击团。其中个头最小的刹那说他已经掌握到了帝国华击团内玛利亚的情报，因为玛利亚在大神入队以前曾经担任帝国华击团的队长，所以从



这一点入手的话，可以激化她们内部的矛盾，借此一网打尽。看到刹那自信的模样，天海认为他已经想出了好办法，于是天海便将这一次的任务交给了他。

今天如往常一样，刚完成剪票工作的大神神情倦怠，在正准备会房间休息的途中遇到了玛利亚，但眼前的玛利亚似乎与平日里的她不一样，满脸忧郁、心神不宁的样子让



每个看到她的人都认为可能发生了什么事，这让大神突然之间不知道应该从何问起。“你有没有经常做过关于过去的梦？”玛利亚忽然问到了这么一个奇怪的问题，尽管大神觉得实在不好回答，但还是说出了自己真实的想法。玛利亚听了之后并没有什么反应，而转身离开了。就在这时，藤井霞走过来告诉大神今天花组的最后一名成员桐岛完奈也快要赶回帝都



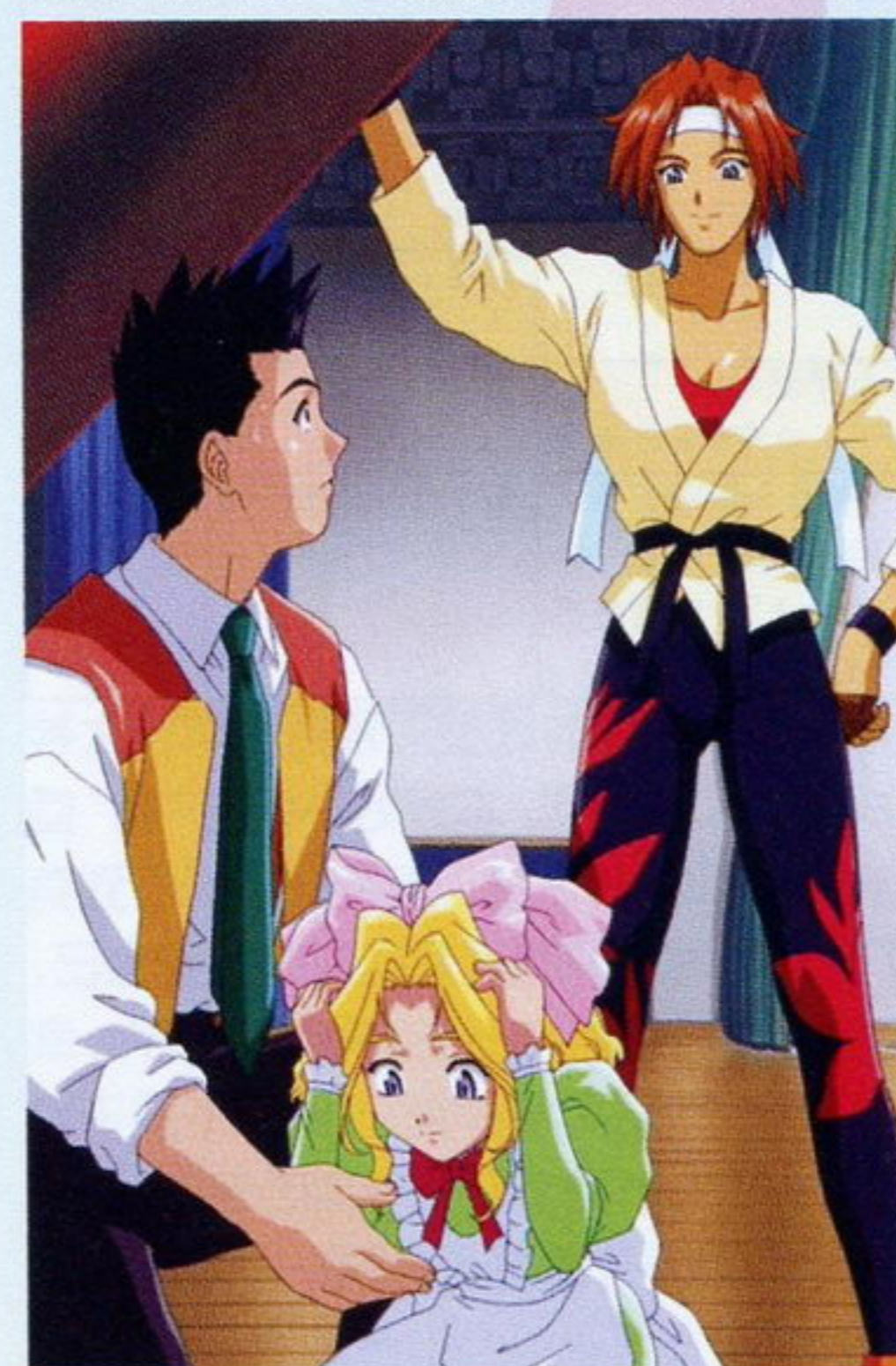
了。从花组成员加入帝国华击团的时间先后来讲，完奈和玛利亚是最早的一批。尽管此时大神实在想去好好睡上一觉，但玛利亚不开心的样子却驱散了大神的疲惫，他认为不能视而不见，于是决定去找米田中将商量，但没想到米田却没有任何表示，而让大神自己去解决。“实在太可恶了，至少要给点情报吧。”大神心里默默地埋怨着。



来到玛利亚的房间门前，正在敲门的时候她竟然从走廊上走了过来，问大神找他什么事。大神一时间觉得不知从何说起，看到大神很尴尬的样子，玛利亚只好让他到自己的房间中再讲。为了不再胡乱猜测，大神告诉玛利亚无论何时都可以找他聊聊，说出心里的想法。玛利亚明白大神的意思，但此刻嘴角的浅笑却显得很敷衍。

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
大堂	霞问是否感到玛利亚有点古怪	だれでも失敗はあるよ	霞↑、队青+1
衣装部屋	樱说有一件事让她感到很介意	マリアのことだろう	樱↑↑、队黄+2
化妆室	艾莉丝问梅雨是什么	六月に降る雨のことだよ	艾↑↑、队红+2
小卖店	椿比较担心玛利亚	忧いに満ちたマリアもい いよね	椿↑↑、队青+1
玛利亚的房间	慰问玛利亚	不回答 いつでも相談に乗るから ……いや、言わなくてもいい	玛↑、队黄+1 玛↑、队红+1 玛↑、队青+1
事务局	霞问到出演歌剧的事情	俺じゃ王子様になれない かな?	霞↑、队黄+1、队青+1
菖蒲的房间	菖蒲询问大神对帝剧的看法	とても良い本部だと思います	菖蒲↑、队红+1
来宾接待室	和由里交谈	ちよつとやつてみてもいい かな	由↑、队青+1
红兰的房间	帮助红兰避免实验事故	正确输入全部指令	红兰↑↑、队黄+1、队青+1
大浴场	教董学游泳	手を支える(连锁LIPS)	董↑

大神来到舞台的时候，大家已经全部到齐准备继续修理损坏的舞台布景。突然间其中一根支撑舞台布景的台柱坍塌下来，正好站在下面的大神自然一劳永逸地担当起“重任”，可是面部风云变换的绯红却似乎预示着不能支撑太久。就在台柱要彻底垮下来的时候，大神的背后伸出了一只强而有力的手轻而易举地把台柱重新托回原来的位置。啊？这究竟是谁？大神回头一看，才发现他的身后站着一位身材高大，神采熠熠的少女，古铜色的皮肤和类似道场服装的上衣打扮让大神多少产生了些敬畏心理。“很久不见，原来3位新人都加入了啊。”少女响亮而开朗的声音打破了沉默的氛围，大神此时才意识到



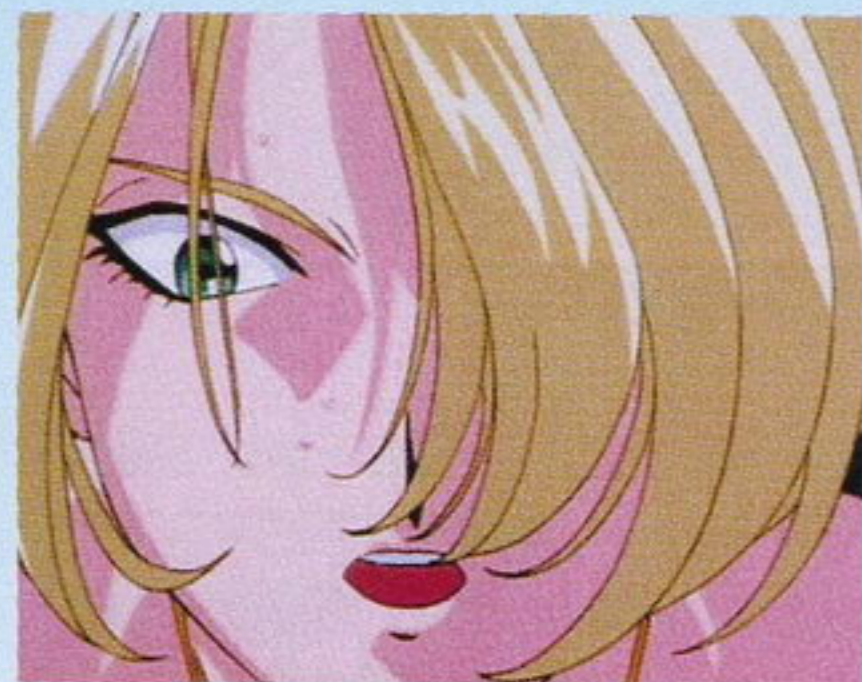
他面前的这位少女就是藤井霞向他介绍的桐岛完奈。在大神、樱和红兰主动做了自我介绍之后，米田中将也来到了舞台上，他此时宣布帝国华击团的成员已经全部汇集到帝剧中来了。当问起完奈为什么这么晚才赶到帝都的时候，她说因为自己所搭乘的船沉没了，是游泳游回来的，这不禁让大神仿佛觉得她在某些地方比大白鲨更恐怖一些。

大家开心地聊了一会儿后，完奈为了考验大神作为帝国华击团队长的资格，便邀请大神到锻炼室去切磋一下。恭敬不如从命，大神天生也有一种喜欢接受挑战的素质。在锻炼室一试身手后才发现完奈的确很强，不过大神也有个优点，那就是无论何时都不会低估对手的实力，在封住完奈前三段的连续进攻之后便马上发动一轮反攻，并略占上风。“看来大神这小子还不错啊！”完奈在心里接受了这位新队长。爱吃的完奈因为觉得和大神比较投缘，再加上刚刚赶到帝剧还没有吃东西，于是便邀请大神到食堂品尝一下她最拿手的炒饭，大神爽快地答应了。

不知道是完奈很花心思地去做，还是根本就不太熟练的关系，大神等了好久才看到完奈把炒饭端了上来。当把饭送到口中的时候，大神才明白为什么世界上最杰出的厨师都是男性。因为口味实在能够把一个好人搞得昏厥过去，所以大神也没言语了。但看到完奈开心地看着自己吃她做的饭，大神也只好强颜欢笑地完成了这



个“不可能完成的任务”。就这样两个人很快就像老朋友一样默契地攀谈起来。完奈说她一直以来都不停地锻炼空手道，目的是希望借此使自己变得更强。但一次偶然的机会中，菖蒲告诉她其实自己并非除了空手道外什么也不会的人，于是便决定投身舞台演出去证明自己，说着说着使她又回忆起儿时死去的母亲，父亲的严厉并没有给她的童年带来多少欢乐，以前在一般人看来那行尸走肉般的修炼生活只是从她来到帝剧，并于加入帝国华击团这个大家庭之后才多少开始改变起来。



与完奈道别后，大神在走廊上看到玛利亚好像在寻找什么东西，而后大神在地上捡到了一串吊坠，原来这就是玛利亚要找的东西。玛利亚神色慌张地从大神的手中把那个吊坠抢了回来，似乎这是对她相当重要的物品，大神本想关心地追问一些关于她的事，但玛利亚始终也不肯说半句话，令大神感到很无奈。

当晚，玛利亚又做了那个恐怖的梦，梦里只有撕心裂肺的呼喊与泪光点点的哭泣，惊醒后的汗水只能打湿自己的躯体，却丝毫不能淹没那充满硝烟与悲伤的回忆……就在此时，警报声再次响起，黑之巢会又在筑地出现了，帝国华击团再次出发！

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
后台	用尽力气支撑着倒下的布景支柱	余裕をかます 不回答	樱↑、董↑、队黄+1 樱↑、红兰↑、队红+1
沙龙	完奈问到大神的姓名	大神一郎です	完奈↑、队红+1
锻炼室	完奈叫大神跟她走	いいとも	完奈↑
锻炼室	与完奈切磋武艺	顺序选择“下段げみだ”→ “腹を防御”→“上段まわしげり、見切つた”，之后 正确输入指令	完奈↑↑
食堂	完奈邀请大神吃她做的饭	いただきます	完奈↑、队青+1
食堂	等待完奈做饭 吃完了完奈做的饭	“まだがい”后选择不回答 顺序选择3个想问的问题	队黄+1、队青+1 完奈↑↑、队红+2、队青+1 (全部完成后完奈↑↑)
二楼走廊	发现了玛利亚的吊坠	キレイなロケットだね 中には何か入ってむんたい お守りかい	队青+1 队红+1 队黄+1

(以下剧情是在战斗中选择“子供を助ける”，大神救助小孩子)

大神梦见自己被黑之巢会逮住，并被天海与红兰进行了人体改造，后来从噩梦中惊醒才发现好端端地躺在自己的房间里。此时回忆起自己是为了一个孩子而负了伤，曾在治疗室的医疗罐里躺了3天。而大神的伤势让大家非常担心，所有的华击团成员都到队长室来探望大神。红兰送来了一种特效药，可是没想到吃了之后更容易犯困了，脑袋昏昏沉沉的。当大家都离去之后，大神便又昏睡了过去。



昏迷中隐隐约约感觉到有一只温暖的手搭在自己的额头上。这种温度，这种气息，难道是玛利亚？醒来后看到最关心的人站在自己的身边，这多少让大神感到很安慰，能有她的理解是最幸福不过的事情了。接着玛利亚走了进来，没想到她竟然指责大神为了保护一位平民的安全而忽视了自己的责任，这是缺乏顾全大局，影响判断力并导致战斗失败的主要因素，因此玛利亚认为大神根本没有当队长的资格！大神明白玛利亚最近可能有自己的烦恼，但对于她的这番话还是不能够接受，但目前还是保持沉默比较好。事后大神本来想找玛利亚好好谈谈，可是在玛利亚的房间门口听到完奈和玛利亚正在争辩着什么，为了不想让完奈知道而躲到图书室里，可是没想到由于伤还没有痊愈的时候剧烈运动，突然间再次晕厥过去……昏迷中的大神能够感受到的是每位花组队员的鄙视与责难，究竟怎样做才能够成为一名合格的，得到大家爱戴的花组组长呢？

当大神再次睁开眼睛的时候，得知幸亏菖蒲在图书室发现了自己，才把大神送回房间休息的。在菖蒲的劝解下，大神决定再去找玛利亚谈谈。

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
队长室	大神苏醒过来	あの子……はどうなつたんだ	樱↑、董↑、艾↑、红↑、完奈↑、队红+1
队长室	玛利亚指责大神不懂得顾全大局	不回答	队黄+1
玛利亚房间前	听到玛利亚和完奈在争论	かくれる	队青+1
菖蒲的房间	跟菖蒲交谈	俺は……队长失格ですが が……心配なんです いえ……何でもないです	菖蒲↑、队黄+1 菖蒲↑、队青+1 菖蒲↑、队红+1

(以下剧情是在战斗中选择了“子供を助ける”，樱救助小孩子)

樱为了救那名小孩而受了伤，大神觉得非常难过，为了表达自己的歉意，特意准备了鲜花去探望她。但令大神比较意外的是在樱的房门碰见了玛利亚。她指责大神欠缺指挥能力，如果当时不是因为犹豫不决而没有发出攻击命令，樱就不会因此而受伤了，玛利亚最后留下的一句“你不配做队长”让大神更加茫然不知所措。见到还躺在床上的樱，大神一时不知道说什么好，仅把鲜花放在了她的床头。而樱的宽容与理解让大神倍感安慰，仔细想想，现在的玛利亚也需要他的宽容与理解。于是慰问完樱之后，大神便决定再去找玛利亚谈谈。



地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
队长室	考虑送什么花去探望樱	长持ちするサボテンにしよう 和風に菊の花のしよう バラの花束にしよう	樱↑、队青+1 樱↑、队黄+1 樱↑↑、队红+2
樱的房间	樱感谢大神来探望她	けがさせてすまなかつた	樱↑、队红+1、队黄+1、队青+1

在指挥员室的门口听到了玛利亚正在与米田中将和菖蒲说话，为了表明自己的想法，大神推开门走了进去。但面对3个人的劝说，玛利亚依然不肯听大神的话，因为从她的眼神中，大神能够感觉到她目前根本就不信任自己。不知是什么原因刺激她如此激动，又是什么结果导致她对大神的言行如此愤怒。当大神一直追到剧场门外才叫住玛利亚的时候，突然发现死天王之一的苍之刹那利用幻象在空中对玛利亚诉说，他已经查出了玛利亚的真正身份是俄罗斯战士古华沙妮，并叫玛利亚单独去与他见面，而站在一旁的大神则完全不明白是怎么回事，现在他更担心玛利亚会有什么不测了。

当天深夜，完奈紧急叩响了大神的房门，并告诉大神玛利亚独自驾驶着光武前去找刹那。火速赶到作战指令室与大家碰面，菖蒲此时才向大神描述了关于玛利亚的过去。原来玛利亚在俄国内战时期被军队中的人称作“古华沙妮”，该词在俄语中就是“食火鸟”的意思。可是有一次因为来不及进行部队支援，而导致她爱慕同时又是最尊敬的队长不幸饮弹身亡。这份内疚便从此深深地埋藏在玛利亚的心中，每当她回忆起这段往事的时候，便会有噩梦让她从睡梦中惊醒。而她目前对人对事的冷酷态度也是因为这件事而慢慢淤积起来的，实在令人惋惜。花组成员听了菖蒲所讲的故事后便要立即去救玛利亚，大神也希望通过自己的实际行动证明队长的价值。

地点	事件内容	对话选择	好感度与队长度增减
二楼客席	椿有些担心的事情	限定时间经过一半之后选择“一緒にいてあげるよ”	椿↑
红兰的房间	红兰把大神当作实验体	だから、どうして裸なんだよ!	红↑↑↑、队青+1
音乐室	教艾莉丝弹钢琴	输入中等偏弱的力度	艾↑↑、队黄+2
厨房	霞打算问一些有关厨艺方面的事	看霞的头发，看霞的眼睛，看霞的服装然后选择“よく似合ってるよ”，与霞对话然后选择“どうりでおいしいわけだ”	霞↑↑↑、队红+1、队青+2、队黄+1
衣装部屋	董说出心里的梦想	魔法とはそういうものさ	董↑↑、队青+1
舞台里	与由里交谈	実は、俺もなんだよ!	由↑↑、队红+2
屋根里部屋	同意帮助菖蒲处理事务	俺も手伝いましょうか?	菖蒲↑、队青+2
格纳库	红兰还在格纳库修理光武	在限定时间经过一半之后选择“その服……よく似合ってるよ”	红↑↑、队红+2
阳台	大神安慰桐岛完奈	在限定时间经过一半之后选择“だつて……仲間だろ”	完奈↑↑、队红+2
大浴场	和完奈比赛喝牛奶	全部正确输入指令	完奈↑↑、队红+2

(未完待续)

真·三国无双3

最强武将的养成之道



全武将加入方法

这一代武将加入方法其实非常简单，只要你完成所有势力的无双模式，基本上就能令所有武将出现，只有5位武将的加入法比较特别。

太史慈：在无双模式吴传三章小霸王的吴郡攻略战中先击败太史慈，然后以铜锣为号骗开粮仓大门。攻占粮仓后太史慈会带兵前来助阵，战斗结束后太史慈加入。

大乔&小乔：完成无双模式吴外传二乔夺还战后两人加入。

马超：在无双模式蜀传四章天下三分の计的成都制压战中打败作为援军出场的马超，过关后马超加入。

姜维：在无双模式蜀外传天水の麒麟儿中先制压天水，再把除姜维之外的全部敌将击败，待姜维说出“四面楚歌”的台词后静等诸葛亮前来收服他。

能力速成大法

本作的成长系统和前作大致相同，都是靠打败敌将后出现的剑或盾来提升攻防能力。但本作中即使打出再高的连击数，也不会使敌将落下的剑或盾数值翻倍。另外本作中打死据点兵长后无法获得防御力+1的兵卒之盾，使得防御力的提升变得很困难。

本作的练级场所首推街亭之战（蜀军），在正常难度下敌将全灭后可以获得攻防+12的奖励（容易难度下减半），增加体力上限的仙酒和增加无双上限的仙酒分别在诸葛亮的本阵和司马懿的本阵里。本关的道具也非常不错，我曾经在这关拿到过3个满值道具。

要想快速增加体力和无双上限可以打江东平定战，只要完成吴传三章的刘表奇袭战和吴郡攻略战，在江东平定战中将会有2个仙酒和2个点心。但此法只限于无双模式，请大家长期保留此处的存档。

武勋的提升相对来说要简单得多，只要多杀敌就可以了。获得6万点武勋就能把武将练至MAX，MAX级的武将拥有全部6种造型，可装备的道具数比初始值多3个。本作废除了高等级才能骑马的设定，使得战斗更加流畅。

武器速成大法

游戏中规定用CHARGE攻击命中对手才会获得武器经验值，另外如果用多HITS的连击也可以获得一定的经验值。最简单的方法当然就是不断用□△攻击敌将了，由于□△具有浮空效果，而且威力够小，所以反复使用的话可以捞足经验值。如果敌将体力不多的话，还可以让他补血。最佳试验对象还是敌人的总大将，如果选HARD难度，即使是第一章的张角也有32点的经验值。不过这一代的杂兵要精明得多，要找没有小兵打扰的地方还真不容易。

还有一种打法要方便得多，不过前提是要拿到绝影镡。有了绝影镡，在马上受到任

何攻击都不会落马，这样就可以用马上的△攻击捞足经验值了。

武将间的友好度

友好度设定是本作最新加入的设定！游戏中有名的武将之间（仅限于能够使用的武将）都有着友好度这项隐藏数值，友好度达到一定程度，陷入苦战时友好武将有可能突然出现助你一臂之力。这样在这场战斗中他就会成为你的无双护卫兵，当你的无双槽全满时接近他就有可能发动激无双乱舞！

提高友好度的方法就是当武将在战场上处于苦战中时前去助阵，如果武将对你说一些感谢的话，就表明你们之间的友好度提升了。另外经常合作双打的两名武将间，友好度也会有明显上升。减低友好度的方法就更简单了，只要不断将其打败就可以令其友好度大幅下降。如果双方处于不同阵营的话，要想成为友好武将那可真是难上加难了。

友好度低的武将之间容易发生一骑讨，另外特定关卡中对你有恨意的武将会出现杀你个措手不及。不过塞翁失马，焉知非福。打困难难度时多来几场单挑，倒也不错。要想知道目前谁和自己的友好度最高，只需通关一遍就可以了，最后在ENDING中出现的武将头像即为与自己友好度最高的角色。

护卫兵培育心得

在游戏中按SELECT键可以切换护卫兵的方针，剑为攻击，盾为援护，掌为待机。如果担心护卫兵死亡的话，大可将其丢在一个无人之处待机。不过这一代的护卫兵可比前作要强得太多了，练好的护卫兵不但存活率高，而且还是杀敌的得力帮手。护卫兵最高20级，最初只要武勋值累积到一定程度就能升级。当武勋值累积到9999点后，武勋值就不会再上升了，但此时只要级别没达到20级，还能够继续升级！只要在一场战斗中护卫兵获得800点以上的武勋，护卫兵就能继续升级。要想让护卫兵获得较多的武勋，就得让护卫兵多杀敌。不过如果你的护卫兵已经练到十来级的话，在容易难度下杀敌简直有如砍瓜切菜一般，800点武勋不费吹灰之力。

正常情况下护卫兵的最高称号是修罗，本作中护卫兵还有隐藏称号。如果能将体力、无双、攻击力、防御力四项的任一项目都练满，就能拿到对应的隐藏称号。拿到隐藏称号后的护卫兵可以使用属性攻击。三项能力全满可拿到黄龙称号。注意武勋累积到一定数值，阶级会上升，此时数值会全部提升。

每个兵种升级时上升的数据大致比例大致如下。

	剑兵	枪兵	戟兵	弓兵	弩兵
体力	1	1	1.5	1	1
无双	1	1.5	1	1	1
攻击力	1	1	2	1	1.5
防御力	1	1	0	1.5	1

无双模式完全公开

前作的无双模式是以武将为单位来进行的，而每位武将的无双模式流程都是固定的，除了登场武将略有不同外，重玩多少遍也不会有任何变化。这次《真·三国无双3》的无双模式比起前作来有了很大的变化，加入了很多全新的隐藏要素，令人欲罢不能。这些变化现在就由无双总帅纱迦为大家一一道来。

①他势力的无双模式

除了魏、蜀、吴三大势力的无双模式外，只要满足一定条件就能令他势力的无双模式出现。具体方法有很多种，为节省篇幅只列出其中的一种方法。

他势力名	出场武将	出现条件
吕布传	吕布、貂蝉、张辽	魏、蜀、吴任一势力无双模式通关
董卓传	董卓、貂蝉	吕布传无双模式通关
袁绍传	袁绍、张郃	魏势力无双模式通关
南蛮传	孟获、祝融	蜀（吴）传中单挑击败二人&多势力无双模式通关
黄巾传	张角、张郃、张辽、张飞	除黄巾传外全势力通关

这些条件看上去好像很复杂，其实只要你一关一关打下去，把全势力无双模式都通关一遍就可以全部搞定了。

②每章关卡的选择

本作中魏、蜀、吴三势力的无双模式都有6章，他势力的无双模式则有4章。每一章都会有1~3个关卡，先打哪关后打哪关对游戏的流程有很大影响。只要玩家直接选择本

章的最后关，打过之后就就算完成本章的剧情，这个设定很明显是为了方便大家快速通关。除了最后一关外，其他关卡的顺序都可以自己决定。大家可以这样理解这个设定：每一章的最后关是本章的主要战场，其他关卡则是在打主战场之前的一些准备战。如果完成之前的关卡，这样打最后一关时会轻松一些。例如在反董卓包围网一章中不打汜水关就直接进攻虎牢关，这样汜水关守将华雄将在虎牢关奇袭联合军的总大将袁绍。另外放弃一些关卡不打的话，就会留下一些残余势力，这会使游戏的流程也发生变化。例如吴三章小霸王中如果直接打江东平定战干掉刘勋过关，那么荆州的刘表、刘繇、严白虎、王朗4大势力依然存在，这样游戏就会进入吴外传荆州镇压战，对手就是这4大势力。游戏中大多数外传的出现条件都是这样的。

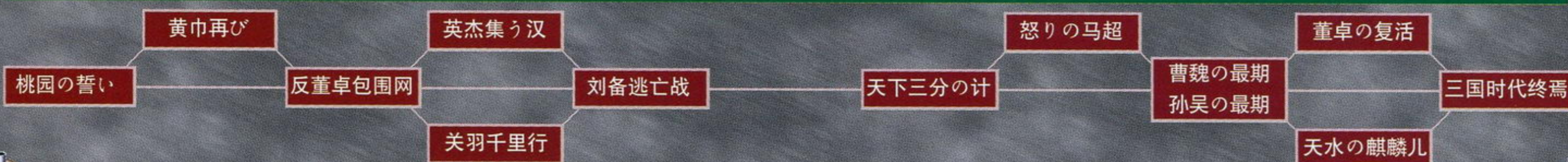
③无双模式与自由模式的不同

本作的自由模式与前作大致相同，只要在无双模式中出现过的关卡，都可以在自由模式中使用。在自由模式和无双模式中角色的能力是共通的，但由于自由模式中每一个关卡都是独立的，所以打自由模式时就不会受到其他关卡的影响。另外按照剧情，在某些战役中我方特定角色会作为敌军登场（如吴郡攻略战中的太史慈、夏口之战中的甘宁），

如果玩家已经把角色收入帐下,以后在无双模式遇到这一关时这些角色将不会出场,取而代之的是一个强度与之相当的“大众脸”武将(夏口之战是陈生,吴郡攻略战是张翼)。不过在自由模式中就不会出现这种变化,该出场的还是会出场。正因为有了这样的设定,所以这一次有不少道具和武器的拿法要限定在无双模式。

外传设定是无双模式最大的隐藏要素,玩家只要满足一定条件,就能进入外传情节。魏、蜀、吴三大势力各有6个外传,他势力则没有外传。每一个外传都只有一关,但很多隐藏珍贵道具和最强武器都隐藏在外传中,因此即使不追求全关卡收集,也一定要将其打出来。大部分外传都需要该势力**通关一遍**后才能出现,玩家只要每一章直接挑战最后一关,就能触发大部分外传,具体情况详见后文,如无特别说明请**不要让敌主将逃跑**。

④外传的出现条件



蜀传

蜀传第五章可能是孙吴の最期,也有可能是曹魏の最期。如果诸葛亮在第三章刘备逃亡战的赤壁之战中成功借到东风,第五章即为曹魏の最期。这样最终章三国时代终焉是伐吴,在打过夷陵之战后还要接着打最终战建业之战;如果失败的话,第五章就会变为孙吴の最期。这样最终章三国时代终焉是伐魏,在打过五丈原之战后还要接着打最终战许昌之战。赤壁之战中在借东风事件发生前过关算借东风失败。

黄巾再び

关卡名: 黄巾歼灭战

出现条件: 第一章桃园の誓い直接打黄巾の乱。

英杰集う汉

关卡名: 汝南之战

出现条件: 第二章反董卓包围网直接打虎牢关之战,但不要打败吕布。

关羽千里行

关卡名: 关羽千里行

出现条件: 第二章反董卓包围网在汜水关之战中孙坚

因缺粮撤退后,袁绍会发出“谁能打倒华雄”的感叹,此时再去打倒华雄。过后再干掉虎牢关的董卓,本章过后关羽千里行就会出现。

怒りの马超

关卡名: 潼关之战

出现条件: 第四章天下三分の计直接打成都制压战,击败西凉援军庞德(最初为马超)后过关。

董卓の復活

关卡名: 汉中防卫战

出现条件: 首先在第二章反董卓包围网直接打虎牢关

之战,杀光敌将后让董卓逃跑。然后在第五章曹魏の最期直接打五丈原之战。

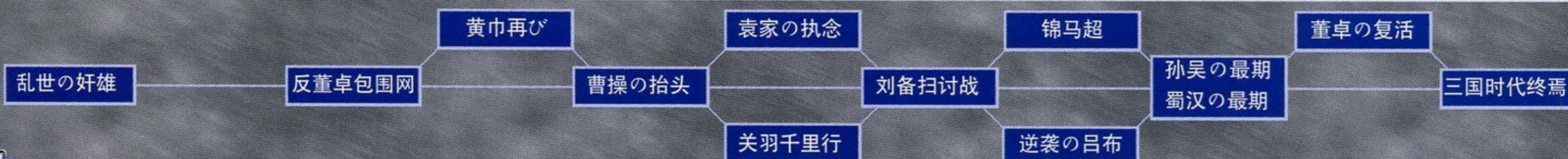
注: 第三章刘备逃亡战的赤壁之战中借东风成功,第五章就会变为曹魏の最期。不过蜀军要想借到东风,玩家要先打过本章的博望坡之战和长坂之战才行。

天水の麒麟儿

关卡名: 天水之战

出现条件: 第五章孙吴の最期直接打夷陵之战。

注: 第三章刘备逃亡战的赤壁之战中借东风失败,第五章就会变为孙吴の最期。



魏传

魏传第五章可能是孙吴の最期,也有可能是蜀汉の最期。如果诸葛亮在第四章刘备扫讨战的赤壁之战中成功借到东风,第五章即为蜀汉の最期。这样最终章三国时代终焉是伐吴,在打过合肥之战后还要接着打最终战建业之战;如果借东风失败的话,第五章就会变为孙吴の最期。这样最终章三国时代终焉是伐蜀,在打过五丈原之战后还要接着打最终战成都之战。赤壁之战中在借东风事件发生前过关算借东风成功。

黄巾再び

关卡名: 黄巾歼灭战

出现条件: 第一章乱世の奸雄直接打黄巾の乱,然后杀光敌将静候张角逃跑,第二章反董卓包围网直接打虎牢关之战。

袁家の执念

关卡名: 冀州之战

出现条件: 第三章曹操の抬头直接打官渡之战,然后杀光敌将静候袁绍逃跑。

关羽千里行

关卡名: 关羽千里行

出现条件: 第二章反董卓包围网在汜水关之战中孙坚

因缺粮撤退后,袁绍会发出“谁能打倒华雄”的感叹,此时再去打倒华雄过关,然后干掉虎牢关的董卓。第三章曹操の抬头直接打官渡之战,干掉颜良、文丑、袁绍后过关,关羽千里行就会出现。

锦马超

关卡名: 潼关之战

出现条件: 第四章刘备扫讨战中直接打赤壁之战。

吕布の逆袭

关卡名: 吕布逆袭战

出现条件: 首先在第二章反董卓包围网直接打虎牢关,然后打败吕布。接下来在第三章曹操の抬头直接打官渡之战,注意不能打死吕布。最后在第四章刘备扫讨战先打长坂之战,再打赤壁之战。

董卓の復活

关卡名: 冀州防卫战

出现条件: 首先在第二章反董卓包围网直接打虎牢关,杀光敌将后放跑董卓。然后在第五章孙吴の最期直接打合肥之战。



吴传

吴传第五章可能是曹魏の最期,也有可能是蜀汉の最期。如果诸葛亮在第四章赤壁合战的赤壁之战中成功借到东风,第五章即为蜀汉の最期。这样最终章三国时代终焉是伐魏,在打过合肥之战后还要接着打最终战许昌之战;如果借东风失败的话,第五章就会变为曹魏の最期。这样最终章三国时代终焉是伐蜀,在打过夷陵之战后还要接着打最终战成都之战。赤壁之战中在借东风事件发生前过关算借东风失败。

黄巾再び

关卡名: 黄巾歼灭战

出现条件: 第一章江东の虎直接打黄巾の乱,然后杀光敌将静候张角逃跑。

二乔を娶らば

关卡名: 二乔夺还战

出现条件: 第一章先打黄巾砦攻防战,再打黄巾の乱。

皇帝の印

关卡名: 玉玺争夺战

出现条件: 第二章反董卓包围网直接打虎牢关之战。

虎に仇なすもの

关卡名: 荆州镇压战

出现条件: 第三章小霸王直接打江东平定战。

董卓の復活

关卡名: 长江防卫战

出现条件: 首先在第二章反董卓包围网直接打虎牢关,

接下来在第五章曹魏の最期直接打合肥之战。

注: 第四章赤壁合战的赤壁之战中借东风失败,第五章就会变为曹魏の最期。

武神关羽

关卡名: 麦城之战

出现条件: 第五章蜀汉の最期直接打夷陵之战。

注: 第四章赤壁合战的赤壁之战中借东风成功,第五章就会变蜀汉の最期。

全部珍贵道具入手法

说明：珍贵道具的入手方法是固定的，可以反复拿取，但不会有任何效果。拿珍贵道具不限难度，不限使用角色，在无双模式和自由模式均可入手（有特别说明的除外）。出现贵重品情报后请迅速调出情报履历查看地点，然后只要前往指定地点点击破特殊的箱子就能拿到了。出现输送部队情报后也应该迅速调出情报履历查看地点，但输送部队会不断移动，所以如果行动稍有迟缓就容易让其逃之夭夭，建议配马。输送部队的移动轨迹其实可以在地图上看出来，只要仔细观察地图上移动的红点就可以了。

赤兔镫

作用：可以骑赤兔出战

入手场所：下坯攻防战·吕布军

入手方法：一定时间后接近右下方的小岛，陈宫会发出小心关羽夺马的警告。之后等关羽抢夺赤兔马成功后干掉关羽，贵重品发现。

注意：杀关羽之前不能杀任何敌将，另外夏侯惇受伤事件和马车事件必须发生。

的卢镫

作用：可以骑的卢出战

入手场所：无双模式黄巾传一章苍天已死的刘备讨伐战

入手方法：首先要打过黄巾砦攻防战并击败刘备，然后再打刘备讨伐战。在刘备讨伐战中先击败关羽，再击败赵云。刘备开全门后入城攻击刘备，敌全部伏兵出现后贵重品发现。

注意：要拿这个道具一定得打无双模式，顺序也不能乱。攻击刘备时尽量多杀他的护卫兵，多砍掉一些体力，但不要将其砍死。

飞电镫

作用：可以骑爪黄飞电出战

入手场所：曹操讨伐战·吕布军

入手方法：曹仁断桥事件后击败曹仁，然后打败曹彰，出现徐晃的伏兵部队，之后陈宫会发出注意伏兵的警告。然后绕道从夏侯渊所驻守的城池后方进入，就会识破乐进的伏兵。之后干掉夏侯渊，进入曹操军本阵，发生关门事件后夏侯惇从后方出现。干掉夏侯惇后贵重品发现。

注意：事件顺序不能乱。

绝影镫

作用：可以骑绝影出战，受到任何攻击不会落马

入手场所：潼关之战·刘备军

入手方法：韩遂与曹操接触事件后击败徐晃，韩遂拒绝叛变后，贵重品发现。

注意：前作中潼关的几个道具是最难拿的，本作也不例外。韩遂拒绝叛变的必要条件是敌方士气远高于曹操军，为达到此目的一定尽快杀敌。要拿绝影镫一定要多骑马，此外韩遂军士气不能低。推荐方法为先杀夏侯渊、朱灵、曹洪、典韦，韩遂与曹操见面后再杀曹仁、许褚、贾诩、于禁、徐晃，只要速度快，就能保证士气压倒曹操（也可不杀曹仁，这样可以延缓冰城事件和抢马事件的发生，这两个事件都对己方不利）。但有时候即使韩遂不叛变也不会出现贵重品，这就只能重来了。

象镫

作用：可以骑象出战

入手场所：南蛮夷平定战·南蛮军
入手方法：骑象进入蜀军本阵，贵重品发现。

注意：在骑大象的我方将士身边守着，一旦有人落象就赶快骑上去。

孙子兵法

作用：能力上升道具的持续时间×2

入手场所：孙坚讨伐战·董卓军

入手方法：孙坚军转移且所有门打开后，输送部队出现。建议打法：顺序击倒蒋欽、周泰、孙权、孙尚香、吕蒙。

发破传书

作用：濒死起身时攻击力×2

入手场所：二乔争夺战·孙坚军

入手方法：大乔、小乔合流后，贵重品发现。

护卫心得

作用：护卫兵能力上升

入手场所：关羽千里行·刘备军

入手方法：全部守将（含王植）击破后，让马车冲出最后一道关卡后再与夏侯惇见面，贵重品发现。

真乱舞书

作用：无双槽满即可发动真无双乱舞

入手场所：关羽千里行·曹操军

入手方法：抢先突破五关（建议骑马），贵重品发现。

刚柔法书

作用：锔迫（即通常所说的拼刀）时占优势。

入手场所：黄巾砦攻防战·黄巾军

入手方法：击败关羽、赵云，输送部队出现。

真空书

作用：武器攻击范围随等级增加

入手场所：许昌之战·刘备军

入手方法：云梯架设成功且击退偷袭本阵的许褚军，贵重品发现。

净炎火矢

作用：可以发射火箭

入手场所：击败王朗副将周昕后，输送部队出现。注意杀周昕前不能杀任何敌将。

入手方法：击败王朗副将周昕后，输送部队出现。注意杀周昕前不能杀任何敌将。

铁甲手

作用：CHARGE攻击中承受攻击的能力上升

入手场所：孙坚讨伐战·袁绍军

入手方法：进入孙坚军本阵引发孙坚军转移事件后，输送部队出现。

部分Lv.10武器入手方法

Lv.10武器的取得条件：

①难度必须为困难。

②武器等级已达到Lv.9。

③单打双打不限，但所有条件必须由欲拿Lv.10武器者亲自完成。

满足条件后在画面下方就会出现“……武艺の极……会得”的信息，过关后武器就会升级为究极的Lv.10形态。如果满足了条件却没有出现信息，也不要放弃，因为我也碰到过没有出现“会得”信息却照样拿到的例子。Lv.10武器的最大好处就是属性攻击无需无双槽全满即可使出，另外攻击力和攻击范围也有所增加。原创武将的Lv.10武器只分剑、戟、枪、细剑、大剑5种，拿到手之后使用此种武器的新武将都无需再拿Lv.10。以下武器拿法非官方确定版本，但确实可以拿到。

甄姬 月妖日狂

入手场所：长坂之战·曹操军

入手方法：击败赵云→长坂桥一声吼事件→击败张飞→马谡伏兵出现→击败诸葛亮→击败关羽。

补充说明：①刘备经过长坂桥后接近张飞才会发生长坂桥一声吼事件。②刘琦水军到达后关羽才会出现，同时刘备开始撤退。

曹仁 凤嘴凤翼

入手场所：樊城争夺战·曹操军

入手方法：破坏东西门的云梯和南北的投石器后击败吕蒙。

补充说明：建议破坏攻城器后敌将全灭。

夏侯惇 灭麒麟牙

入手场所：下坯之战·曹操军

入手方法：夏侯惇中箭事件后击败貂蝉。

夏侯渊 金刚九天断

入手场所：定军山之战·曹操军

入手方法：顺序击败陈式、黄忠。

张合 朱雀虹

入手场所：街亭之战·曹操军

入手方法：击败王平、高翔、廖化→马谡包围网形成一敌将（含副将）全灭。

典韦 真极牛头

入手场所：宛城之战·曹操军

入手方法：除张绣外敌军全灭（含杂兵），无路可进时发生破壁事件。

孙尚香 日月乾坤圈

入手场所：南郡之战·连合军

入手方法：击败王朗→周瑜伪计事件→曹仁中计后击败曹仁。

陆逊 闪飞燕

入手场所：夷陵之战·孙坚军

入手方法：火计成功后通过八阵图。

周瑜 古锭刀真打

入手场所：樊城争夺战·孙坚军

入手方法：输送部队出现后，在输送部队入城前击破输送队长。

孙坚 真天狼剑

入手场所：玉玺争夺战·孙坚军

入手方法：敌将全灭（董卓最后干掉）。

周泰 宵

入手场所：南蛮夷平定战·孙坚军

入手方法：击败兀突骨后冲入敌本阵，注意杀兀突骨前不可杀任何敌将。

关羽 黄龙偃月刀

入手场所：樊城之战·刘备军

入手方法：依次击败于禁、曹仁、庞德、周泰、陆逊、吕蒙。

赵云 豪龙胆

入手场所：博望坡之战·刘备军

入手方法：按孔明指示依计击败夏侯惇、韩浩、于禁→除曹操外敌全灭→诸葛亮与曹操见面事件。

补充说明：诸葛亮靠近曹操时才会发生见面事件。

马超 龙骑尖

入手场所：蜀传四章成都制压战·刘备军

入手方法：接近成都后敌西凉援军出现，然后依次打倒庞德、马岱。

补充说明：一定要在无双模式中才能取得。

庞统 豪风神杖

入手场所：雒城之战·刘备军

入手方法：击败刘贵、张翼、严颜→在雒城向张任挑发→撤退至金雁桥→金雁桥破坏事件→张任军退却后击败张任。

吕布 无双方天戟

入手场所：吕布之乱·吕布军

入手方法：除董卓外敌军全灭（含杂兵）。

补充说明：这关敌人有很多伏兵，只有走到特定位置才会出现。所以在打死董卓前一定要确认是否已将敌人全部杀光。为保险起见，不要带护卫兵。

董卓 阿修罗

入手场所：吕布之乱·董卓军

入手方法：除吕布外敌军全灭（含杂兵）。

貂蝉 金丽玉锤

入手场所：汜水关·董卓军

入手方法：传令到达后孙坚军突击开始，等华雄军败走后迅速先后打倒曹操、孙坚。

补充说明：在华雄军败走前不可打倒任何可选择武将。

袁绍 真霸道剑

入手场所：官渡之战·袁绍军

入手方法：守住乌巢后攻破官渡城墙。

原创武将 女娲之细剑

入手场所：黄巾贼击退战·讨伐军

入手方法：击败敌援军严政。

原创武将 伏羲之大剑

入手场所：黄巾之乱·讨伐军

入手方法：除张角以外敌将全灭（含副将）。

原创武将 Lv.10 剑

入手场所：黄巾砦攻防战·讨伐军

入手方法：依次击败何仪、波才、周仓、程远志。

原创武将 Lv.10 枪

入手场所：汜水关之战·连合军

入手方法：敌将全灭且解决孙坚军粮食问题。

补充说明：从密道进入敌军粮仓后干掉守将，就能解决孙坚军的粮食问题。

原创武将 Lv.10 戟

入手场所：虎牢关之战·连合军

入手方法：击败吕布。

1. 特别警告：《真·三国无双3》只对应PS2专用的DS2手柄！

2. 在战场上有时会遇到一些浑身散发着斗气的武将，这表明这名武将在此战中会特别厉害，大家不可掉以轻心。如夏口的甘宁、虎牢关的吕布、长坂的赵云等等……

3. HARD难度下虎牢关的吕布在单挑中简直无人能敌，即使你将攻击力练至最高，也丝毫不能对其形成伤害，果然不愧是武艺第一的吕布啊！

4. 本作最有创意的道具当属绝影镫，绝影镫的神奇功效是骑在马上受到任何攻击都不会落马。如果装备了绝影镫，就算换乘其他马（或象）也一样具有不落马的特效。这样移动快，可省出装神速符的空间。而绝大多数敌人都要跳起来才能攻击到马上的人，无法用连续技攻击，想死都难。再加上本作可以在马上吃道具，这样有了绝影镫就可以试试前作中很难实现的马战了。本作特意针对部分武将加强了马战效果，如马超和周泰，特别是马超，配上绝影镫后简直就是超人，大家一试便知。

攻略透解



真·女神轉生III
NOCTURNE

真·女神转生III 夜想曲

PS2	ATLUS	RPG	1人
DVD-ROM	2003年2月20日发售		至少160KB
			7800日元(普通版)

特别提示

为了叙述方便,攻略里的主人公名字为“不动明”。名字来源于1972年永井豪的著名漫画《恶魔人》,主人公不动明是半魔半人的恶魔人,利用自己的力量与恶魔战斗。该作给后来的漫画留下很大的影响。

关于文中的MAG: 游戏里的マガツヒ的简写。“《女神》系列”里存在于生物体内的能量。恶魔可以通过杀死别的生物夺取这种能量。

好亮!

眼前一片光芒,刺得我睁不开眼睛。

光芒中,依稀可以看见一个女性的人影。

“‘即将到来。世界将会丧失力量,走上通往虚无的道路。为了拯救这世界,必将其身送还母亲的归宿。世界为了再次诞生,不得不奔赴死亡。’……这是古预言书中所记载的最后的救赎之道。”女性吟诗般的声音传来,有几分忧伤,又带有几分陶醉。好熟悉的声音啊……难道是……

我很努力地辨认四周的环境,却如同在梦中一般什么都看不清。

人影转过身,说道:“世界因为其罪而毁灭,人们全都会消失。但是,惟独不希望你也那样……我想要留下你的生命。为了这点,你需要有名字。”

我的名字? 我叫不动明,东京都内一个普通的高校生而已。我听不懂你在说什么,不是搞错人了吧?

“是的…明君。这样,在破灭的时刻你也不会失去你的力量。相信这点,坚强地活下去。我所说的,现在也许你还无法理解,但是,绝对不要忘记……作为下一个世界的孕育者,创造必定到来的世界是我的任务……来……叫我的名字……”

我想起来了,这个熟悉的声音。我的高校教师,高尾佑子老师,是你吗?

“对,我是高尾佑子……”人影说。

“明君……我已经不会再为世界的破灭流泪了。但是我期望在接下来的世界里还能看到你……来,醒来吧……时间到了。”老师的声音远去了。为什么今日的老师看起来这么悲伤呢?

耳边突然响起了另一个声音:“代代木车站到了。代代木车站到了。请不要拥挤,按次序下车。”

是梦? 太好了,原来是做梦啊。我竟然在地铁上睡着了。可是,实在是太古怪的梦了。

刚走出检票口,手机响了起来:“迟到了哟! 你也太……慢了,明。忘了今天要去看望佑子老师么? 快点来代代木公园汇合。时间不多喽!”手机里传来朗朗快活的声音。新田勇——全班同学里只有这家伙会有这种腔调。虽然我和他的性格可以说是正好相反,不过,这就是所谓的哥们儿。“其实不想来也无所谓的,不过不知道为什么,有你在佑子老师就会特别高兴的样子。总之你在就对了,快点来吧!”

车站的自动售货机可以购买饮料。到了医院后的自动售货机也是。买到的饮料会成为很有用的回复道具。出站以后首先去代代木公园,见到神秘学刊物记者圣丈二(小胡子)。然后再去位于地图右上角的新宿卫生病院即可。

出了车站,我向预定的会合地点代代木公园走去,路边的电视墙引起了我的注意。“新闻:‘昨日,代代木公园的通信塔建筑工地发生了暴动事件。建设机构与反对建设通信塔的市民组织发生冲突,死伤多人。建设的责任方,CYBERS社的社长冰川,目前依然下落不明。’”

“可惜呀,没能亲眼看到死人是什么样子。”“居然在身边就有暴动事件啊……好可怕!”“怕什么呢宝贝儿,我们不也每晚进行爱的暴动嘛……”“啊呀,你好坏!”“我说呀,有没有觉得冰川社长好酷?”“讨厌啊,听说那个人有很多不好的传闻呢!”“所以才酷嘛!”……似乎没人在认真听报道内容。暴动事件就像发生在另一个世界。

代代木公园前门被警察封锁了。我从后门走了进去。

“切……整个公园都被封锁了吗。头痛啊!”空无一人的公园里,只有一个记者打扮的男子在发牢骚。看起来二十来岁,长发,留着整齐的小胡子,拿着一顶颜色和衣服很不搭配的帽子。男子注意到了我:“……找我有事?”

没事,我来这里等人而已。不过,昨天这里到底发生了什么呢?

“电视里边是这么说的……”男子的表情有些得意,“‘企业和市民团体的冲突导致了死伤’……但是,在地下流传着这样的话——‘来自黑暗的异形之间的势力争斗’。”

电话又响了起来。“喂? 明君吗? 是我呀!”电话里传来女孩子清脆的声音。“总算联络上了。真是,到底在做什么呀。”是同校的学生橘千晶,如果不是从小的邻居,也许我根本无缘认识这样的富家千金吧。“勇君也就算了,连你也迟到了,到底发生了什么? 现在在哪儿? 代代木公园?”在别人面前矜持的她,也只有在我俩两个好友面前才会这么随便。“因为你太慢了,我已经先和勇君到医院了。不好意思直接来会合吧! 知道地方吗? 新宿卫生病院,从车站向东走就能看到了。bye!”千晶不容分说挂断了电话。

“等等,你要去的是……新宿卫生病院?”男子突然插嘴。“……和我接下来要去的地方一致呢,这大概也是缘分吧。”他闭目沉思了一下,从皮包里掏出一本书。“这个给你,虽然还没有正式发售。”

怪异的封面,黑色的包装上写着“月刊アヤカシ”几个字。

“你不知道在这里发生的事吧,所以也不知道你现在要去的医院是个什么样的地方。圣丈二记者亲笔撰写的《特集·盖亚教与弥罗克经典》……看看也不会有坏处。”丈二把帽子放在胸前。“这个时候提到超自然现象也许很古怪,不过那个医院就是那种场所……要是还能见面的话,请一定说说记事的感想。”

新宿卫生病院。

诺大的正门大厅里只有一个人在。那身名牌服装和栗色的长发,是橘千晶无疑。“啊,明君,总算来了呀。”见我来了,千晶似乎松了口气。“听我说,这里实在是奇怪。到处一个人都没有,就连接待处也是空的。”我环顾四周。



的确,整个建筑内死一般地寂静。“总觉得气氛很古怪……真不舒服……”她一脸的不安。“勇君去找老师了。但是还没有回来。”

“对了,那个…是什么?”千晶瞄上了我手里的杂志。“不认识的人送的? 傻瓜! 随便接受别人的东西,说不定会惹上什么麻烦事呢。”千晶伸手夺过书去翻了几页。“这不是神

秘学刊物嘛！”她皱起了眉头。“……不过，至少可以用来打发时间。啊……对了！”她抬起目光。“明君，去找勇君吧。实在找不到老师的话我们就早点离开这里。”不容分说，千晶的目光已经回到杂志上去了。

在203病室门前听到里边有声音。推开门，站在窗前的人被吓了一跳。“……不要吓我呀！突然发出那么大的声音。真是，来迟了还连带吓人一跳。”看见是我，勇举手整理帽子来掩饰尴尬。今天还是穿着他的代表服装——帽子和开洞牛仔裤。“不过这里也真是，居然一个人也没有，干干净净的。我在电话里问过老师，的确是这间。”勇看起来也很不安。“也许还漏了什么地方……我先回千晶那里。再让她等下去的话一定会生气了，千金小姐可不容易伺候。再见，希望不要遇上糟糕的事……”勇走出了病房。一无所获的我也很快返回了医院大厅。

“回来了呀。”千晶的目光从书本上抬起来。“对了……明君，这里的《盖亚教与弥罗克经典》，有一点内容比较令人在意。”看来她已经把书翻遍了。“所谓盖亚教团是崇拜恶魔的神秘主义集团。他们信奉的经文《弥罗克经》中说，混沌很快会来到这个世界。而这些人真的相信预言并打算将其实现……”无视我惊讶的神色，千晶继续披露她令人意外的杂学知识。

“喂！到处都没看见老师。”勇出现了，“我连男厕所也找了。”

千晶皱眉说：“正在谈正事呢，别打岔！这里，‘位于东京都新宿区的某病院，是他们计划的关键……’”

勇探头看了看：“……‘详细内容请看下期’……”他耸耸肩，“那个医院，也许就是指的这里？说起来这家新宿卫生病院，也一直有很多阴惨的传闻。人体实验什么的，来灵视的灵媒师逃走之类的……”

“是吗？我一点也不知道那些。讨厌啊，不该来的！”千晶的声音变了。“虽然没打算相信这么怪诞的记事……但是这家医院摆明了很奇怪。”

“……”勇也沉默了。“我很担心，老师不知道怎样了……”

“没法子，再去找找看。2F好像有通向分院的场所，我去那边找。”勇掏出一张ID卡。“明，这个是通往地下的业务员用ID CARD。B1F就拜托你了。”

医院B1F。阴森的走廊尽头，一间门前，我听到里边有奇怪的声音。也许是老师？我推开门走了进去……

室内光线很暗，我只看得见一个发光的圆柱体和坐在他前面转椅上的人的背影。椅子转了过来，是个穿西服的男子，看上去和公园的小胡子差不多年纪。这个M字的发型……这不是新闻报道里说的，目前下落不明的某社社长冰川么！

“……是谁？在静寂的水面掀起涟漪，令人头痛的家伙……”冰川的声音和名字一样冷冰冰的。

“今日是成就弥罗克经典预言之日。老迈的世界沉入黄昏，新的世界诞生……”冰川的话像是在对我说，又像是在自言自语。“你是什么人？公园的肃清剧中生存下来的同党……看起来也不像。”冰川饶有兴致地上下打量着我，令人不舒服的目光。“……高尾老师的熟人么？这里是医院……来探病的是吧！”

“但是，千里之堤毁于蚁穴……”冰川的眼神里露出杀意。“虽然多少有些可怜……消失吧！”随着冰川冷酷的声音，室内突然发出火花的爆裂声，好似电线短路一般。但是我仍然清楚地看见了——冰川背后出现的那个，非人的影子。我想要转身逃走，脚却不听使唤。“……不用紧张。你只是先走一步而已，体面一点地死去吧！”影子向我迫来。

“住手！”背后传来熟悉的声音。佑子老师？我转过头去，老师正站在门口，脸上是一如既往的冷静。但她接下来和冰川的对话却超出了我的理解范围。

“只有他一个人而已，为什么不放他走？这么小的事情不可能影响计划的。”

“不是事情的大小，而是我的计划里不允许有例外。”

“不放走他的话……我就不再协助你了。”

“……麻烦的巫女。算了，学生的教育就交给老师来做吧……现在立即离开这间屋子，我想要一个人迎接这幸福的终末。”冰川皱起眉头，不再看我，转过去继续面对那个发光的圆柱体。

老师看着我。她的眼睛让我觉得很安心：不管面对怎样的场面，她还是给



我们上课时候那个冷静而又和蔼的老师。“……明君，我在楼顶等你。那里可以眺望全市。我希望你来亲眼见证，接下来这个世界发生的一切。”老师面色凝重地说完这些，转身出门去了。我快步逃出了冰川的房间，整理了一下混乱的思绪。对了，去顶楼。这是老师的吩咐。

走廊前面有人，我警觉地停下脚步。是一个老太婆和一个金发的孩子。老太婆脸上蒙着黑纱，两人都穿着黑色的丧服，浑身都散发出妖异的气息。“怎么了，少爷？很在意那个人吗？”小孩子对着老太婆不知道说了什么。我只能听见老太婆的回答。“是嘛，那样子啊……但是现在很忙呀。还是回头再说吧。”两个人消失了。冰川也好，这两人也好，这家医院里果然有什么不对劲的东西。

楼顶。老师双手抱臂站在栏杆前面，正在眺望街景。这一幕似乎在哪里见过……

“……刚才能赶上真是太好了。你没有被恶魔杀掉……”老师转过身子。“那个人……冰川说的，你都听见了吧。很快，这个世界就要沉入混沌了。那就是‘受胎’……人类以前未曾经历的世界的转生。眼下不在这个医院里的人，生命的灯都会熄灭。”老师的眼睛看起来是那么的悲伤，声音却非常冷静。“这种做法……谁都不会原谅吧。但是，像现在这样继续衰老下去的世界，总有一天会失去活力。为了继续生存，这个世界不得不死去一次。”

老师也不对劲。和那个冰川一样，沉浸在一种好似宗教的情绪中。

“……背负这个罪的就是我。但是……我不会后悔。”老师的眼里透出坚毅的目光。还是那个面对任何事情都不会妥协的老师，但是，说的却是我无法理解的话。“命运把你带到了这里。这样，你就能在‘受胎’中活下来了。但是那也许会比死还要痛苦……不过，我相信你。明君……”老师背过身去，望着街景沉默了。过了好一会儿，仿佛为了即将到来的什么事下了无比的决心，一字一顿地说道：“来找我，明君。不管世界变成什么样子，我都会给予你支持。即将到来的世界里，我将作为巫女成为创世的中心，一定能够指引你应走的道路。”

巫女？创世？我什么也说不出来，只是呆呆地听着。

“……我明白。这是很难以理解的事情。但是，现在没有时间了。假如你能以自己的力量来到我这里，那个时候我会告诉你，全部疑问的回答。以及，我的真正的内心……”脚下的楼板突然震动起来。我的眼前被一片白光包围。失去意识以前我才突然发觉：这不就是我在地铁上做的梦吗……



东京受胎发生。整个东京卷了起来变为一个卵一般的世界。主角变为魔人。

初始场所是新宿卫生病院B1F，结构并没有变化。在手术室的思念体会免费给主人公回复。门上有发光标志的就是记录用终端，在那里遇到小胡子丈二。然后去电梯，会进行游戏里第一场战斗。打倒A302室内的饿鬼以前，平时是不会遇敌的。

战斗时候右上的图标标示行动机会。根据敌人属性攻击弱点、会心一击可以增加一次机会。被敌人闪开攻击或反射、无效化会立刻进入敌方行动。

好亮！

眼前一片白色，刺得我睁不开眼睛。我又在做梦？

“进入我世界者，让我看你的心……”不知道哪里传来声音。我努力地适应眼前的光亮，发现自己正面对着一个巨大的发光体。莫非是太阳？“哦……你的内心什么都没有，连理的苗头也未萌发。那样不行，那样不能成为创造世界者。”声音继续响起。“走吧！并且去寻找！你必须有所得，有所成。并且在那个时候，你会再次来到我的面前。”

光亮消失，眼前复归黑暗。两个人影出现了。是曾经在新宿卫生病院见过的那一老一少。老太婆脸上还是蒙着黑纱，小孩子依然面无表情。“实在不好意思，少爷对你有兴趣。”老太婆的腔调还是那么慢条斯理。“只不过是可怜的人类的你，将要得到特别的礼物。这是少爷的意思，你不能不接受。”老太婆对我举起双手，我发觉自己动弹不得，被一种力量强制着压倒平躺了下来，视野里只有黑暗的空间。已经够了吧……这梦怎么还没醒？

小孩子和老太婆出现在视野里。小孩子手里捏着一个扭动的东西，像一条蛇，有四肢的蛇。“不要动……疼痛只是一瞬间……”是老太婆的声音！我的嘴被一股力量撬开。这种感觉，好像被绑在手术台上……难道是……面目可怖的小孩子将手指松开，我无法挣扎，也不能叫喊。只有眼睁睁地看着这个令人

恶心的活物坠入我的嘴里。剧烈的疼痛，伴随着骨肉撕裂的声音。不对，这不是梦。“那是宿有恶魔力量的祸魂。”老太婆的声音说道。“……这样，你就成为了恶魔。”这是我昏过去以前听见的最后一句话。

好亮！

眼前一片白色，刺得我睁不开眼睛。我还在做梦？

白光渐渐褪去。我的视野里陆续出现了白色的床单、铁制的床架、输液用的铁架等医院用品……以及我的手——两只遍布青黑色花纹的东西。惨白的灯光下，我从镜子般光亮的地板上看见了自己——遍布青黑色花纹的、人形的东西。



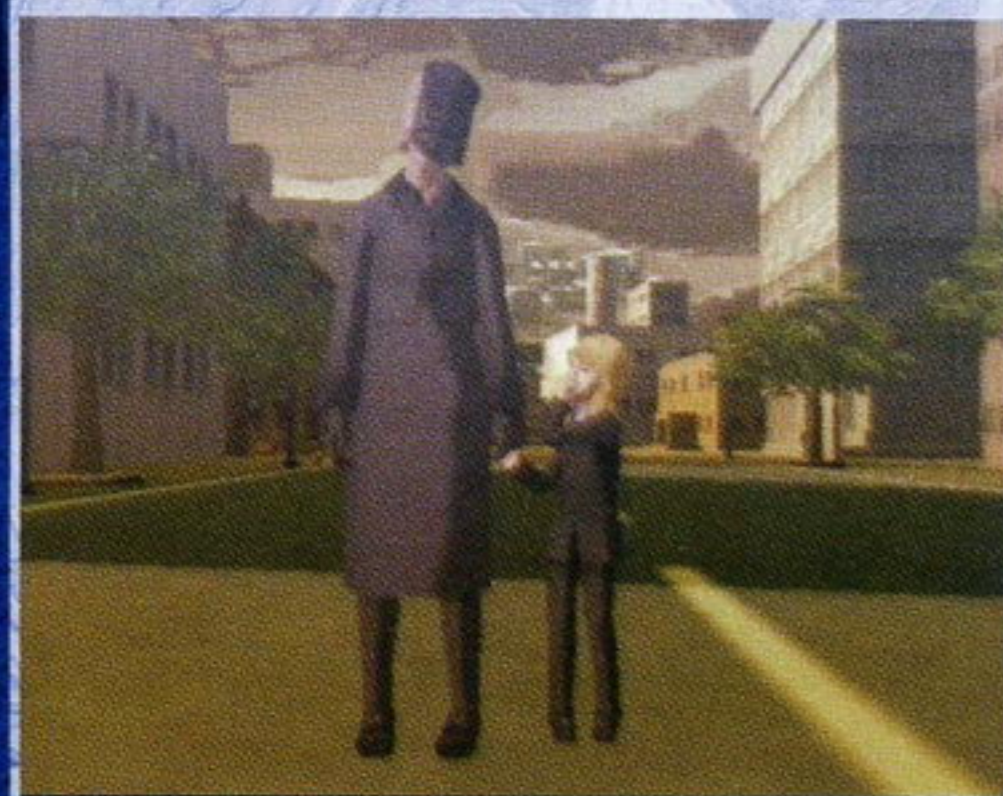
医院由两部分构成，2F有通向另一部分的联络桥。在那里收到妖精ピクシー，然后去A203号室。ピクシー会骗开门，打倒3只幽鬼ガキ得到钥匙。ガキ的弱点是魔法，用ピクシー的雷电攻击即可。然后通过联络通路到达分院。

新宿卫生病院分院里已经可以遇到好几种新种恶魔，除了dark系恶魔（语言不通）以外全都可以收为伙伴，dark系恶魔只有在其主动与主人公对话时候才能收到。LV1的外道ウイルオウイスプ身上有集魔魔法，对于练级非常有用。BOSS战门前的记录点附近有个思念体，先与其对话打赌，再去打倒盘踞在医院出口的BOSS堕天使フォルネウス（弱点是电击），得到冰结属性祸魂ワダツミ。打完去找那个打赌的思念体要钱。

走出医院前往涉谷。大地图上会有成群的妖兽出现，很有威胁性。病院里的地灵カハクの火焰魔法可以克制它们。

走出新宿卫生病院，眼前是语言无法形容的景色。整个世界一片寂静，昏黄的天空中倒挂着城市？不，城市已经成为了天幕的一部分。纵横交错的街道在天空织出诡异的图画。眼前是空无一人的新宿市街，但是我没有看到地平线。远方的地面逐渐向天空卷起，和天幕连成一体。似乎只要顺着眼前的路走下去，就会走到天上。

不知何时，那一老一少又出现在眼前。我握紧了拳头。“看样子，没有立即就死掉。暂时放心了。”老太婆开口了，那语气仿佛在谈论放生的动物。“总算也是受到少爷特别照顾，完蛋的话就麻烦了，呵呵呵……”



隔着黑色的面纱，我感到了老太婆邪恶的笑容。“……说起来，你是第一次到外面的东京？那么，由婆婆来介绍一下吧……抬头看上面。”我顺着老太婆指的方向抬头，这才注意到光线的来源——一个发光的球体

漂浮在天空中。但绝对不是我熟知的太阳。因为发光体后面可以看见连接到天上的城市。也就是说，发光体和大地关系如同蛋黄和蛋壳一样，天地成为了一枚巨大的卵。“如你所见，东京变了个样，成为了圆形的世界。这个世界的中心……看见了？那个发光体。那是カグツチ，创造这个ボルテクス界（漩涡界）的能量，也就是这个世界的太阳。”金发的小孩在老太婆耳边耳语了什么。“哦呀？少爷，已经要走了吗。那么，就此别过。今后也请多多关照了。”老太婆微微欠身。“将世界创造也好…破坏也好…”

离开了新宿医院，我踏上了自己的旅途。为了在混沌的漩涡界里寻找其他的人类，也为了寻找佑子老师，我要从她那里得到答案。

从新宿医院向东南方向走，会来到代代木公园（ヨヨギ公園）。在这里ピクシー会赠给主人公祸魂并离去。到达涉谷（シブヤ）。这里有第一个邪教之馆，用于合体恶魔来造出新的恶魔。商店里可以买到新的祸魂，让主人公得ファイアブレス后战斗会非常有利。这里的地下迪斯科舞厅是情报交流的场所，去那里打听幸存人类的消息。与舞厅的猫女对话会发生战斗。

踏入舞厅大门。舞台的阴影里站着一个熟悉的身影。我停下了脚步。千晶缓步走了出来，还是那身名牌服装和栗色的长发，和那时候的她没有任何改变。“……这种时候，我该说什么好呢？”她的脸上并没有露出意外重逢的惊

喜。“……应该说‘双方都平安无事，太好了’吗……”千晶悲伤地垂下目光。“我知道。你是明君吧。”

我突然明白了。是的，差点忘记了我现在是什么样子。我现在只是一个遍布青黑色花纹的，人形的东西。

“不要紧，我不会害怕的……我明白。哭泣也好……大声喊叫也好……这场噩梦也不会醒来了。”千晶闭上了眼睛。“我只是稍微有些……累了……”我想说些什么安慰的话，却无从说起。“那时候，我在医院大厅等你，突然就失去意识……醒来以后周围就只有恶魔了。再没有看见其他人，手机也不通了……为了求救，我发狂般地逃出了医院，结果发现……变了的，并不是只有医院呢……”千晶继续说道。“外边成了什么样子，你已经见过了吧？我连自己的家也找不到了……会不会整个世界就只有我一个人了呢？我真的这样想过。”“能遇到你太好了。多少有些……见到了希望。平安无事的人一定还有，佑子老师、勇君……都还不知道在哪里。我要去找他们。”千晶的表情变得明朗了一些。“就这样子下去的话，我是不会安心的。大家……一定还活着。命运……一定不会那么残酷。有缘的话，我们还会再会吧。”千晶消失在舞厅门外。

见过千晶后，在有终端的记录点会遇到小胡子丈二。他查出了终端的传送机能把自己传到了涉谷。与他对话得知银座那里有冰川和佑子老师的消息。准备工作完成以后，跟守候在端末旁的他对话即可开始传送。第一次传送会出故障而失败，（剧情）主人公掉落在アマラ经络内部。这里虽然看起来像迷宫但地形很简单。BOSS是干扰アマラ经络正常运转的恶灵。将其消灭经络恢复正常，可以离开这里去银座了。

ニヒロ机构统治下的城市银座（ギンザ）。这里很繁华，有酒吧、商店、宝石交换专门店（可以用收集的宝石交换精灵和御魂），邪教之馆也增加了3身的イケニエ合体。世界地图上，ギンザ的南方就是ニヒロ机构本部。向东走则会看到ハルミ仓库，ギンザ大地下道的入口处。在酒吧外听到思念体们议论纷纷地在聊ニヒロ机构的人类总司令和巫女的事。酒吧的老板娘是位非常和蔼的女性恶魔。根据她的介绍，受胎后的东京存在ニヒロ机构和曼陀罗（マントラ）军两大势力。以冰川为首的ニヒロ机构追求有序而无个性的世界，跟追求混沌、崇尚个人力量的曼陀罗军存在根本上的理念差异，因此势同水火。

ニヒロ机构本部重兵把守，无法进入。于是不动明决定通过ハルミ仓库连接的银座大地下道前往曼陀罗军总部，寻求对抗冰川的力量。走出银座，往东走过桥就是ハルミ仓库。这里的敌人以dark属性居多，火焰和破魔会很有利。

银座大地下道，原本是整个东京的下水道机构。如今整个城市已经死亡，下水道也荒废了。

意外地，我在这里看到了人影。但是也许是被我的外表惊骇，人影逃走了。我毫不犹豫地追了过去。穿过杂乱的隧道来到下水道主管，这里堆满了木箱、纸箱等杂物。潮湿霉臭的空气里晾晒着布片。没有错，这是有人生活的痕迹，而且还不只一个人。下水道两旁的房间里涌出一群奇怪的人，有男有女有老有少，都穿着破旧的衣服，状如难民。我的到来似乎引起了很大的骚动。

“恶魔呀！曼陀罗军的恶魔来了！”他们绝望地喊叫着。

“完了……全都完了！”一个老人叹息着。我向他走去。“……啊啊？什么？不是曼陀罗军的恶魔啊！”老人长舒一口气。“大家，不要惊慌了。这不是曼陀罗军的恶魔。”

“什么啊，看错了？”“太好了，得救了。”“白白受惊一场。”人群安静了下来，各自返回了房间。

“怎么了，我们那么希罕吗？”老人注意到我的目光。

是的，总觉得哪里不对。明明看起来是人类，总觉得有什么地方和我熟悉的人类不同。

“人类？不，我们不是人类。我们是叫做マネカタ（拟人）的东西。自从人类灭亡，在这个漩涡界里居住的恶魔找不到奴役，于是用泥土造出了我们。我们是被恶魔造出来的拟人，生来的命运就是被恶魔当奴隶。”老人悲哀而又无奈地说。“但是，我们也有一颗会感到痛苦的心……对于当奴隶感到痛苦，所以逃出来，隐居在这个地下道里。住在这种地方，你也该看出我们的处境了吧……明白的话，就别来惊扰我们了。”

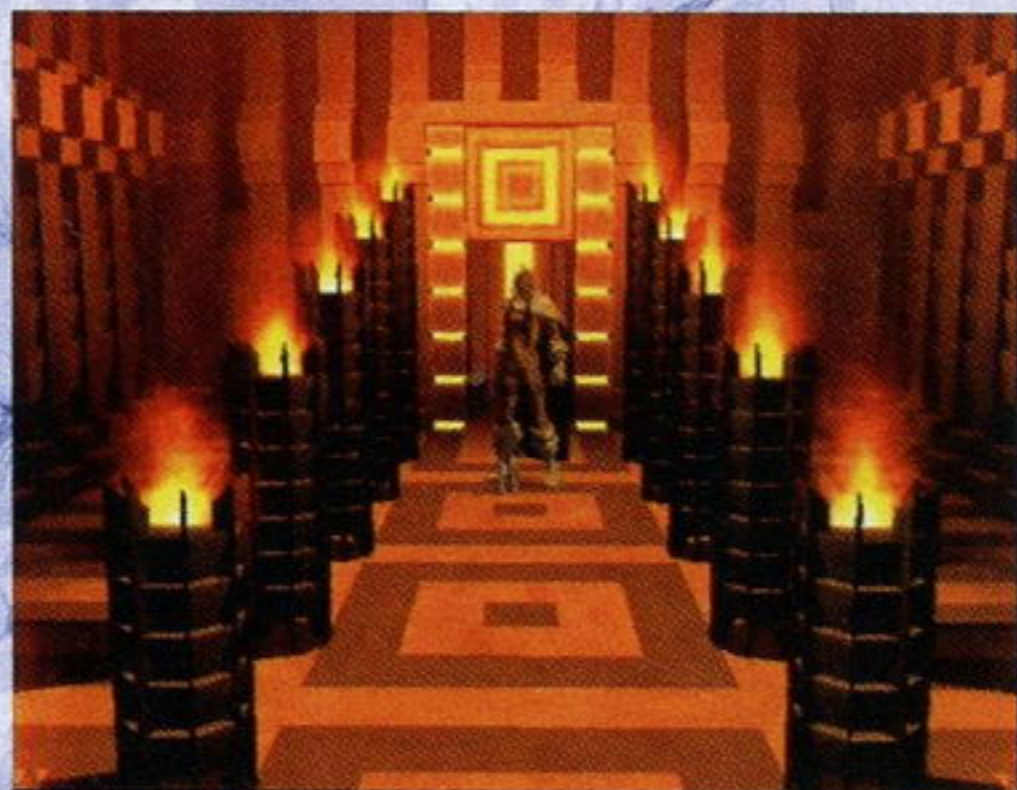
下水道里，拟人开的商店有祸魂出售。购物在1000以上会得到一枚奖券，收集10枚即可抽奖。店里出售的クガタチの汤可以用来调查恶魔是否具有变

异资质。前往下水道通往曼陀罗军的方向(注意搜索墙根,部分楼梯被墙根遮住从远处不易发现)被把守着不让通过。(因为害怕曼陀罗军的恶魔再次来奴役他们)打听消息会得知有一个拟人特别喜欢收集人类用过的东西。找到一间门口堆着音响等电器破烂的房间,进去一看,里边更是堆满了各式破烂,连商店里的试衣模特都整个儿偷来了。仿照人类造出的他们,对于人类抱有强烈的好奇心,也不足为奇吧。收集废品的拟人愿意替主人公向守卫说情,交换条件是要主人公去寻找一件东西,他称之为人类的一种微型绘画。那是在一张很小的纸上绘制出难以置信的精美图纹、奇迹般的艺术品。据说以前有很多人类把这艺术品看得比自己的生命还要重要。

为了拟人的要求,回到银座的酒吧打探关于绘画的事。听思念体说酒吧的常客口キ有一间堆满收藏品的屋子。找到在角落里喝酒的口キ(一个身材魁梧的男性恶魔),口キ为整个屋子的藏品开价二十万。走出银座大地图,右上的入口就可以进入到口キ的宝库。会和看门的恶魔发生战斗。打开口キ的宝箱,拿到了拟人所说的“艺术品”——一张千元面值的钞票。

穿过漫长的下水道,来到了曼陀罗军的总部,池袋(イケブクロ)。混沌的都市池袋。这里遵循着力量至上的信条,有力量者可以得到名誉与地位,没有力量的弱者只能沦为奴隶。曼陀罗军总部就关押着大批的拟人,被曼陀罗军恶魔当家畜一般饲养并榨取他们的生命力。从这里开始邪教之馆增加了恶魔全书的项目,凡是自己队伍里曾经有过的恶魔就会留下记载,并支付金钱来再次召唤。

曼陀罗军总部厚重的大门内传来人声,我听出了是谁。推门而入,眼前是久别的朋友——新田勇。他在和一个巨人般的恶魔争执:“你到底要做什么!我什么也没做啊!”勇极力在辨白着什么。发觉了我的存在急忙转身。“又一个恶魔?……你……你是?”勇的脸上露出踌躇的表情,很快转化为重逢的喜悦。“明!是明吧!帮帮我!没有时间在这种地方继续耗下去了!佑子老师被……”话音未落,勇背后的恶魔挥起铁槌,将他打昏了过去。



巨人转过脸来俯视着我:“没见过的恶魔?但是,胆敢踏入曼陀罗本营的,都要接受我卜-ルの铁槌制裁,人或是恶魔都不例外。捉住这家伙!”我被一群恶魔包围,看着卜-ルの背影远去。

曼陀罗军监狱。被捕的主人公被迫接受决斗裁判,要连续三战打败对手。在这个用拳头说话的地方,只能用自己的拳头来拯救自己。

第一战对手魔兽オルトロス,使用火焰系魔法,弱点是冰。

第二战对手鬼女ヤクシニ,使用冲击系魔法,弱点是电击。

第三战对手鬼神卜-ル,使用雷系魔法,弱点是冲击。打败他以后,他会赠给主人公雷属性祸魂ナルカミ。

本营60F会见牛头天王。会得到赏赐增加两个仲魔名额。牛头天王会询问主人公是否愿意加入曼陀罗军,三个选项分别是:愿意/不愿意/还不能决定。

随后去B1F地牢看望被关押的新田勇。地牢右半部分尽头有一个门,需要主人公的力达到24才能打开。里边是祸魂ガイア。

被打了一槌的勇看起来受伤不轻,说话也很虚弱:“……明,你来了……好痛!可恶,那些恶魔们,打算把我关到什么时候……”勇耷拉着受伤的手臂,脸上也没有了惯常的笑容。“我听说了,你通过了决斗裁判,自由了。而我这边呢,正如你所见……”勇苦笑了一下。“任何时候,你都比我强呀。即使面对恶魔也是。”

“不过,看样子他们没打算立即杀掉我。暂时还不用担心。对了……老师的事,我打听到了!”勇突然忘记了伤痛,眼里也有了光芒。“在银座!那个什么ニヒロ机构的巫女就是老师!我费了很大力气才打听到!可是我没有能力救出老师……”勇的目光暗淡了下来。“于是,我就到这里来了……”我明白,勇。你来这里的目的,其实和我是相同的。“曼陀罗军已经决定攻打ニヒロ机构了!”勇急切地注视着我。“如果老师被卷进去会死的!求求你,赶在这帮野蛮的恶魔前面,去ニヒロ机构救出老师!你一定可以做得到的!”是的,我一定会把老师救回来。那个时候我还要来救你,我发誓。面对身陷囹圄、满身

伤痛却还在担心他人的朋友,我暗暗下了决心。

位于银座以南的圆形建筑物就是ニヒロ机构本部。等到主人公赶到,战斗已经结束了,曼陀罗军的恶魔占领了这里。

B2F的中央有一个球形的房间,里边有一个大型的终端,在这里又遇见了小胡子丈二。没有战斗力的他,却每每利用终端的传送机能出现在很微妙的地方。根据丈二的推测,曼陀罗军攻占的只是冰川设下的幌子。真正的ニヒロ机构中枢部还完好无损,并且就在建筑物的某个地方。很快,头脑简单的曼陀罗军就凯旋而去,丈二打开了隐藏的通路,拜托主人公去追踪冰川。

从电梯下到B10F。这里才是ニヒロ机构隐藏的部分。为了到达冰川所在的15F,需要在中央控制台插入四根制御棒。“黄のキー”“白のキー”“赤のキー”都很简单就到手,走遍地图即可。比较麻烦的是“绿のキー”,夜魔キウン在中途会出来扳动开关捣乱,玩家需要在13F和14F之间多来回几次才能将三个开关全部打开。然后打倒夜魔キウン得到制御棒。回到B10F插入4根制御棒,前往B15F。

ニヒロ机构本部中枢。冰川默默地伫立着,观看巨大机械的运转。红色的能量不断被机械集中起来送入地下。

“竟然能到达这里……看来曼陀罗军也并非全部都是蠢货。”冰川注意到了我的到来,我第一次看见他的脸上露出惊讶的神色。“……这可真令人意外!你是那时候的少年,竟然还活着。并且……那个样子,很明显得到了人类不可能有的巨大力量。”冰川的眼神充满了敌意。“为什么要来这里?为了来见我?”是的。我有很多事情还想问你。“是嘛。为了多大的目的,竟然来找曾经想要杀死自己的人。”冰川皱起眉头。“很好,仅凭一个人就能来到这里,确实值得赞叹。那么想知道的话,就让你知道吧……这个世界的真实。”冰川示意我看他身后的机械。



“看到了吧,这个装置是收集MAG的东西。相似的,你在上阶应该见到了。你想过MAG这个东西是什么没有?”我摇头。“好好记住了。不理解MAG的含义,在这个世界上就只有死路一条。MAG,那是献给神的供品。为了招来创世之神,实现这个世界的存在意义,绝对不能没有的关键。”冰川脸上带有轻蔑的神色。“在这个世界上,持有强大意志的人可以涂改一切。把思想作为真理散布开去,把MAG掌握在自己手里的时候,神就会出现,世界就会按照这个人的理想改变。”冰川的声音听起来充满了宗教般的狂热“……是的,这个混沌的世界,正是为了‘创世’而作出的……经由我的手!”

冰川的目光转向脚下轰鸣的机械。“要不了多久,我的创世就会完成了。时间的流动最为静寂和谐的圆环‘シジマ’就会诞生了。曼陀罗军的蠢货们以为已经占领了这里,但是如你所见,中枢完好无损。就算现在废弃不用,MAG也会源源不断流入这里。”“……但是,那些家伙必须受到报应。必须告诉整个世界,敢向我ニヒロ机构下手的人会怎么样!难得的机会,你也好好看看吧。我现在就要使用残留在这里的MAG,呼出新的力量——ニヒロ机构的王牌,Nightmare System。”

大地震动。ニヒロ机构建筑顶部的圆洞射出红光,笼罩了曼陀罗军总部大厦。大量红色球体升腾起来,向上空飘去。“明白了吧。这是能够支配世界中的MAG流向、将其全部集中在我手里的系统。刚才以曼陀罗军本营池袋为目标,那里的MAG现在已经消失了。曼陀罗马上就会腐朽了。没有了MAG的恶魔,就如同没有了氧气的人类。”刚做完令人难以置信的事,冰川的神色还是那么冷静。

“对了,这个系统是以高尾佑子为媒体运作的。不愧是创世的巫女,她实在是很起作用……你担心佑子老师?”冰川转过身去,仰头望天。“遗憾的是她不在这里。和你再会的机会,多半已经没有了。现在的她是创世的巫女,此外再没有别的身份。”冰川突然想到什么,回过头来。“果然你是不应当在‘受胎’中生存下来的。还留恋前世的人,在这里只会因为无法适应而受苦……那个时候,不该纵容她的愚蠢。”冰川的眼神竟然有一丝怜悯。“少年,你的痛苦,由我在这里为你了结。不管你抱着怎样的幻想来到这里,在这个世界上,你能够做成的事,一件也没有。去吧,回到旧世界的人类那里!”

BOSS战,堕天使才七。他的气合+物理攻击会造成很大伤害。没有有效

的弱点，玩家最好能准备好提升防御力和降低敌人攻击力的辅助魔法。战胜他得到祸魂アナテマ。

回到池袋曼陀罗军本营，这里已经天翻地覆。MAG严重不足的曼陀罗军恶魔全都奄奄一息。走进曼陀罗军本营，再次和千晶相会。

曼陀罗本部的火光下，千晶倚靠着石柱，样子看起来是那么疲惫无助。看到我，她的眼里有了一丝光芒。“……好久不见了。听说有人在决斗裁判中获胜，我就想会不会是你……虽然经历了很多困难，来看看果然是对的。”千晶缓缓站直了身子，走了过来。“有一件事，我一定想要征询你的意见……”她越走越近。

“我……跟随了能够决定这个世界命运的东西。”她的声音听起来很微弱，但是有一种心意已决的坚定。“你也应该知道了吧？世界为什么会变成现在这样子。所以……我想要‘创世’！”她看着我的眼睛。“你会觉得我说的很可笑吧？但是我回忆起来了……世界改变的时候，我听到的那个声音。你也一样活了下来，你也听到了！”

她的脚步依然没有停下，直到越过我走向远方。我看着自己的双手发呆。“从那以来……我一直在想。不是这个世界应该怎么办，而是世界为什么会这样。那样子，一下就明白了——以前的世界，已经是不需要的东西了。”千晶的声音好似从很远的地方传来。“以前的世界，虽然有很多人，很多事物。但是已经没有创出任何新的东西，时间只是在白白流逝。世界最为必要的东西，那里没有！”

“确实，我失去了很多，很悲伤。但是，我在‘受胎’中活下来了。‘自己一定是被选中的’——现在我只能相信这点。我的心中还留有悲痛。但是，能够把泪水咽下的话，在这个世界我可以得到无限的可能性——通过コトワリ（理）得到的，创世的力量……‘选择吧！’那个时候，那个声音这样告诉我。世界已经不再需要无用的东西了。所以我想要创造，由强者、优秀者来建设的乐园，ヨスガ（缘）的世界。不会再有像我这样，世界改变了就无法生存的弱者的世界……能够在这个世界成为强者并生存下来的你，一定能了解我吧？”

三个选项分别是：我明白 / 我不明白 / 我还不能决定。

“是吗……不过……我相信，总有一天你会明白我的。今天能跟你说这些实在太好了。我们还会再见吧。同为过去的世界幸存下来的人，我们的道路一定还会交织的。”我猛然回头。千晶已经不在。

去大厦顶层，目睹了牛头天王的覆灭。出门会遇见鬼神トール。已经对曼陀罗军心灰意冷的他决意离开这里去旅行，寻找真正的强者的世界。

地牢已经空了。只剩一些体力衰弱暂时无法离去的拟人。他们脸上并没有获得自由的喜悦。“フトミミ大人……请救救我们的领袖フトミミ大人……”“我们的领袖フトミミ……因为能够预见未来，被曼陀罗军的恶魔抓到歌舞伎町监狱里去了。”

在如同火星一般升腾的MAG的气流里，我看到正在整理自己帽子的勇。“你回来了啊。”勇的声音充满了期待，但很快失望就写满了他的脸。“老师……没能带回来吗……”“连你也不行吗……我还对你那恶魔的力量抱有期待呢……”勇的声音听起来充满了绝望。“曼陀罗完了，力量的天平完全倒向ニヒロ机构。这个时候，老师还是不知道在哪里……在这种世界里像无头苍蝇一样……我们到底在做什么……”勇低下了头，眼里有泪光。

“这样的话，只有赌上那个了！”勇抬起头来，又恢复了以前的他。“你也听说了吧？有个相当了不得的拟人呢！听说那家伙能预言任何事，连曼陀罗军的覆灭也被他说中了。去问那家伙的话，一定可以知道老师的所在。听说曼陀罗军把那家伙抓起来押到歌舞伎町监狱去了，现在一定还在那里。我这就去那里找他！”看见了新的希望的他一下子就有了活力。不顾我的阻拦，走掉了。“反正这种世界无论呆在哪里都有危险。那样的话我宁可去可能性高些的地方。回见！”

曼陀罗军军本营1F左侧大门，原本有恶魔看守的地方，现在已经可以自由通过了。从那里出去，走高速道路到歌舞伎町监狱（カブキチヨウ捕囚所）。整个建筑物被龙王ミズチ的蜃气楼控制。看似无人的房间其实都关押着拟人。必须先打倒狱卒得到ウムギの玉，进入蜃气楼才能看得见。挨个调查牢房，这里关着银座下水道里居住的那个废品收集家。找他要汤匙，然后交给4F的一个拟人，拜托他在牢房里捣坑，就可以从掘开的洞进入5F了。

BOSS是巨大化的龙王ミズチ，主要攻击手段除了冰结以外还有精神攻击。主人公装备精神无效的祸魂即可。

5F，龙王背后的房间。

一个青年拟人男子从左边的牢房里走了出来。看见我，理所当然地吃了一惊：“你是……”男子略一思索，“‘既像人，又像恶魔’……原来如此。我的占卜中出现的‘人修罗’指的就是你啊！感谢你打倒了ミズチ，破解了蜃气楼，我们也可以逃出去了。”和别的拟人不同，他的言谈里透出智慧，具有领袖的魄力。“我的名字是フトミミ。你大概也听说了，多少具有一点点能看见未来的力量。我的占卜中提到似人非人的‘人修罗’会来解放我们，看来就是你了。对了，说到人类……”他指指对面的房门“那里有人类少年被关着。他似乎是来寻找我的，不过也被捉了。”フトミミ闭目思索了一下，“嗯？原来如此，看样子和你认识。早点去见他吧。从他身上我感到奇怪的气息。”

フトミミ离开以后，我推开了那个门。这是一间普通的牢房，不同的是，有一个圆柱体的终端。勇站在终端前看着什么。听见开门声他紧张地转过身来，就和当初在医院病房时候一模一样。“什么，是你啊。”勇看清了是谁，脸色回复常态……不，嘴角带着轻蔑的笑容。是我看错了？

“这个时候你来做什么？来救我？哈，已经太晚了。”他冷笑了一声，说出难以置信的话来：“我和你，还有佑子老师，都已经没有关系了。你还来干嘛？”当然是来救你，我们不是约定好了么？“这种世界里……会有人真心愿意救助别人么？我必须得一个人活下去。”眼前的勇完全变了个人。“‘去追求真理吧。’——我来到这个世界的时候，不知道是谁这么对我说。虽然我一直不明白是指的什么。不过，托被关在这里的福，我自己琢磨出来了。”勇……为什么，继老师和千晶之后，连你也变了呢？“真理这东西，不是让你去瞎蒙到底在哪儿，只能在自己里边寻找。这样子我就找到了属于我的道路……不依靠任何人。”勇用手抚摸着终端，眼神里带着狂热，如同冰川一样。“连接到这里的アマラ经络……我所追求的东西就在那里。那里有导向真理的巨大力量……”终端开始旋转起来。“看，它在叫我了。”勇的身影消失。看样子，是利用终端转送到别处去了。

出门，眼前是フトミミ和一群重获自由的拟人。“带领大家再次向你表示深深的感谢。”他的声音很诚恳。“离开这里以后，我们打算出去旅行。对于没有任何力量的我们来说，需要好好思考，怎么做才能没有痛苦地生活下去。在这个世界里，一定有一个地方是我们拟人的容身之处……”フトミミ再次闭目思索。“……算是作为答谢，给予你一个预言。我的占卜结果里提到，有个男人在银座等待你。去会见他吧。那么我们就此失礼了。”フトミミ带领拟人们再次深深地鞠躬然后消失了。不幸的人们啊，虽然你们不是人类，却和人类一样能感受情感和痛苦。在这个混沌的漩涡界，也许你们比仅有的人类还要更像人类。但愿你们的苦难能够就此终结。

传送去银座，在终端遇见小胡子丈二。他似乎已经习惯了驾驭终端来四处移动了。丈二告诉主人公，フトミミ带领的拟人们长途跋涉到了原本是废墟的浅草（アサクサ），将那里复兴了。那里也有传送终端，并且还没有被ニヒロ机构注意到。主人公在丈二的拜托下开始前往浅草。

从池袋的曼陀罗军本营大门外出，前面的建筑群里的红色建筑就是东池袋车站。进入车站往深处走就进入池袋坑道（イケブクロ坑道）。坑道内一片漆黑所以事先需要准备照明用的光玉。坑道内有水鬼、风鬼、金鬼、隐形鬼四个强力的妖鬼。打倒水、风、金三个以后中间那间显示有强烈妖气但是无法进入的房间就是隐形鬼，非常强力。（满月时候即可看穿他的分身）但是这跟剧情



勇
「真理を求めよ」……この世界に来る時に
誰かがオレにそう言う声を聞いた。

无关,玩家大可以先通过这里去浅草以后再回来。打倒他们以后就可以自己合成了。

到达浅草,在终端见过传送来此的丈二。然后可以到处转转看看拟人们复兴的街道。浅草东出口附近的建筑物里可以玩仓库番游戏,20关全破得到祸魂。前往拟人的圣地ミフナシロ,与フトミミ再会。他在这里寻求拯救拟人的启示。同时告诫主人公当心叫做サカハギ(逆剥)的拟人败类。那是个一心想支配恶魔,对于自己同胞也残酷无情的拟人。从“仲见世通り”左边的门出去,在B1F左边的房间会遇到杀死拟人正在剥皮的サカハギ。

然后返回浅草记录终端,丈二告诉主人公他的调查结果。ニヒロ机构现在真正的中枢——百层高塔オベリスク。Nightmare System将整个塔作为天线,源源不断地从整个漩涡界收集MAG。而驱动Nightmare System的是人类的巫女——高尾佑子。

必须通过ニヒロ机构第2エントランス前往オベリスク塔。从银座出来,大地图上向东走一段路会看到一条高速公路,走完会看到东京塔。ニヒロ机构第2エントランス就在东京塔旁边。第2エントランス走到头,再次进入大地图。左边的高塔就是百层塔オベリスク。オベリスク塔里有物理攻击无效的恶魔出现,玩家一定要有会攻击魔法的队伍。虽然号称百层,并不需要真正走那么多层。有光球的地方是塔的统治者命运三姐妹设下的谜题。触摸光球以后,踩上画有发光的方格的地板,左上角的月龄就会按照地板上的标示的方格数目变化。将月龄变化为与拦路的墙壁上标示的月龄相同以后,路就打开了。

128F,从左至右的墙壁上分别有半月、满月、半月三个标示。这里会与命运三姐妹交战。需要在不离开解谜区域的条件下,按照从右到左的顺序与三姐妹战斗。以下的数字是地板上的方格标示:先走1→0→3,右侧的墙壁打开,与长女クロト战斗。再走0→1→0→1→2与二女ラケシス战斗。最后走1→2→1与三女アトロボス战斗。与三人都战斗完毕即可前进。乘坐电梯上去,与三姐妹一起交战。打倒她们以后就可以自己合成了。然后前往塔顶。

オベリスク142F。主人公终于再次见到了高尾佑子。失去了家园、人类的身份、朋友以后,最后还剩下的期待。

“来找我,明君。不管世界变成什么样子,我都会给予你支持。即将到来的世界里,我将作为巫女成为创世的中心,一定能够指引你应走的道路。”漂流的时时刻刻,老师的这番话都会成为我坚持下去的动力。没有想到会是这样的再会。佑子老师神志全无,倒悬在三角形的物体上,沐浴在塔顶泻下的光线中。红色的MAG如流水般穿过她的身体,没入三角形的物体。看起来像是疯子想出的怪异的组合,却又如同一件机械般规则地运转。我缓缓地伸出手去,生怕不小心弄碎了老师的躯体。

“谢谢你……明。”老师睁开了双目。“虽然不知道为什么,总觉得你会来救我的……”由于身体还衰弱无力,老师的声音很轻,轻得听起来似有一丝愧疚在内。“很可笑吧……我对你说过,在你遇到困难的时候一定会帮助你的……结果,被救的是我自己……”老师竟然满脸羞愧地低下头去。“我是个什么力量也没有的可怜虫……以为能够影响世界的运转,结果连自己的命运都不能自主……是的,我被‘让你成为下一个世界的中心’这话冲昏了头脑……我只是个被冰川彻底利用了的巫女……”往日充满冷静自信的老师不见了。在我面前的,只是个无助的女人。

“确实,由于受胎世界沉入了混沌,变了……而我帮助冰川达成了这件事。”佑子继续说下去。“但是这样下去,我所期望的世界根本没有可能实现。我所期望的,人们重新找回生活动力的理想的世界……”这一切,一开始就是老师你和冰川的计划吗?我呆呆地看着自己曾经无比信任的人,感觉自己心里有什么在崩溃。“……我呀,其实并不喜欢以前的世界。大家只会追求安易的生活,无责任心、自私任性。”老师的目光还停留在回忆里。“谁也没有注意到,那并不是幸福,仅仅是懒惰。没有人去竞争,也没有人去追求变强。所以我这么想……这样下去我们一定会变得软弱无力,最终消失掉。因为那么想,所以才会被冰川利用……不过,并不是一切都结束了。”

老师站起来,抬头望着天顶射下的光线。“创世还在途中,下一个世界的形态还没有决定。”她张开双臂。“在这里我知道了我的神。那是连冰川也不知



道的,被这里的MAG所呼唤来的神。而他一定会传授给我创世的真理。”老师面向光线闭上双目。“以自由为名的愚者哟,在这道光线下,你可以得到全部的宽恕。”一个声音突然响起。“我的名字叫做阿拉迪亚。从アマラ经络的尽头而来,带来自由是我的使命。在自由的名义下,光会回到世界,暗也会回到世界。”是老师在说话,但我能感觉到,在我面前的不是老师。

“男子!朝向创世吧!那样你也将成为一个世界。不要顺从任何人,自己去寻求根由。失去了力量的女人也将会取回其力量。那时候世界就会踏上创世之路。……而我必须将其引导。男子,去巡视世界吧。你的创世将从那里开始。”话音回荡在空旷的塔里。佑子老师和回声一起缓缓消失了。

“哎呀哎呀,阿拉迪亚也进入到这个世界了吗。这样子就更麻烦了呢,少爷?”背后传来熟悉的声音。夺去我人类身分的二人又出现了。“答谢吧,少爷已经允许了授予表现不佳的你以智慧,用心听好了!”老太婆依然是命令的口吻。“现在这个漩涡界已经即将走向创世。受理的启示,打算创世的人之间真正的争斗即将开始。是的,在这个恶魔的世界,只有人类才能得到创世的真理。”她轻蔑的目光透过面纱而来。“身为恶魔,不被理所启示的你,注定只能在理的漩涡中挣扎。是抓住哪一方作为救生的木板,还是被激流击得粉碎……观看在那样苦境中挣扎的你就是少爷的快乐。请你让少爷充分尽兴。”两个人又消失了。

说完这些话,迈着疲惫的步子走出了百层塔,感觉自己已经是一无所有。找寻佑子老师是支撑自己在异界拼搏的动力。然而这就是你的回答吗,老师?那么今后我要为自己活下去。不管是作为人也好,作为恶魔也好,都无所谓了。

返回浅草。和丈二会面。

丈二告诉主人公他的调查结果。这个被称为漩涡界的世界已经出现过不只一次了。每当叫做カグツチ的发光体出现的时候,世界就会变化为漩涡界的形态——好似一个巨大的子宫。从这里孕育出新的世界。想要创造新世界,“创造出怎样的世界”这个理念是不可或缺的。这个理念就是被称为コトワリの理。每一个成型的理都得到一个被称为“守护”的神的保护。创造世界需要MAG的理由也是因为呼唤这些守护需要大量的MAG。有了守护的力量和创世的真理以后,创世者就可以登上カグツチ——这个世界的太阳。太阳将满足他们的愿望造出新的世界。

最后他很随意地提到在刚才的转送中,在アマラ经络中遇到了勇。这时去アマラ经络,途中会和恶灵スペクター战斗。(不想被恶灵吸取MP然后连发万能魔法的话,就保持己方MP为0。)见到已经异化的勇,他已经不再关心他人的事,决定创造属于自己的,ムスビ(结)的世界。和勇的对话选项与此前和千晶的一样,分别是明白、不明白、还未能决定。

浅草在拟人们的建设下进一步扩展规模,一些原本被石头堵塞的道路也清理了出来。性情温和的地灵族恶魔陆续来到浅草和拟人们混居。向建筑物里的地灵们打听会得知“冰川出现在曼陀罗军本营”的消息。

在曼陀罗军本营前和冰川对话时候的选项会决定是否跟随冰川的真理。

冰川:“意外的角色来了啊。好久不见了,少年!不,应该是‘人修罗’。看样子,我们在最初相遇时候已经注定会再见了。”冰川抬头看着曼陀罗大厦。

“我创世所需的MAG,在毁灭这里的时候已经基本满足了。所以,你前往オベリスク时候我也没有加以阻止,因为我想检验被称为人修罗的你。结果你不仅打退了刺客,还自己解放了巫女。弥罗克经典上记载的人修罗的力量,远远超过我的想象……”

“我们也许可以共事也说不定……一起为了シジマ(静寂)的真理。”冰川开始解释他的真理。“人的欲望,就好像这小小的灯火,微小而又温暖。但是,不灭的火焰最终会越烧越烈,成为无法控制的烈火。人类实太过于短视了。留恋这点点温暖,无视火焰会将一切化为灰烬的破坏的本性。”“人的存在应该不是为了世界尽自己的本分。应该追求什么,不应该追求什么。划分这条线不是人自身,是世界。人类,仅仅只是映照世界光芒的信号台就足够了。一个一个的信号台交织组成这个世界,这就是作为人最善的人生。你不那么认为?世界需要静寂。”

再次返回浅草。和丈二会面。丈二调查的新情报是拟人们ミフナシロ在召开紧急集会。

前往ミフナシロ听フトミミ的演讲,然后去代代木公园。

フトミミ:“大家请听好。我现在要说的,是关于我们未来的重大事件。自

从逃离曼陀罗军的支配以来，大家用自己的双手建设出了新的家园，做得非常出色。但是，安宁的日子快要结束了。有可能会破坏我们生活的威胁出现了。在代代木公园，邪恶的力量出现在那里。虽然现在还只是不祥的气息，但是，为恶人所利用的话，也许会变为让我们家破人亡的根源。”

“代代木公园？”“拟人的威胁？”拟人们议论纷纷。

“但是，不可以害怕。大家团结起来学习自卫之术。那样的话，即使邪恶到来，我们也能将其击退。从今天起，大家要更刻苦地工作、劳动，为了那个时刻做好准备。绝不可以输给威胁我们的邪恶。我通过占卜能看见未来，也深深了解，所谓未来，就是为了拿给我们改变而准备的。我们拟人从苦难中解放的未来，一定会到来。”フトミミ握紧了拳头。

从浅草大街左边、那个收集废品的拟人所在的道路出去。穿过ユシマ车站到达代代木公园（ヨヨギ公园），在东侧公园广场房间内见到佑子老师。她告诉主人公，蕴含有及其大量MAG的灵石“ヤヒロノヒモギ”在代代木公园被发现。她想要那块灵石，并拜托主人公去取回来。

穿过关闭的门来到公园通信塔建设现场。这里原本是妖精们的乐园，现在妖精已经被不知道什么人控制，与任何进入公园者为敌。行路时候经常会被妖精的陷阱传送。不过地形并不复杂，耐心走完地图即可。

BOSS位置在通信塔——将灵石掌握在手并以此为诱饵狩猎前来寻找灵石者的拟人サカハギ，他会召唤出物理攻击反射的邪神ギリメカラ。主人公需要装备精神无效的祸魂，然后用魔法阵营主攻即可。得到灵石以后回到东侧小屋去交给佑子老师，随后会面临异神阿拉迪亚的问题。两个问题全部回答不，否则有可能见不到最终BOSS就直接END。

“你果然回来了！相信你真是太好了。漫布在公园里的邪恶气息也消失了。灵石你已经拿到了吧。”佑子老师走过来，有些急不可待地双手捧过灵石。“MAG已经被用尽了啊……对你来说这已经是无用的东西了。我拿走可以吗？”她的目光始终没有离开灵石，不等我回答就双手捧着灵石转过身去，一边走向屋内，一边喃喃自语：“这样……终于离我的世界又近了一步。我的神一定会授予我真理的……”老师的背影显得是那么地陌生。

“所谓自由，是悬崖边的舞蹈，山尖上的醉狂。道路尽头等待的是坟墓。男人哟，我看见了你的心。你这以自由为名的愚者哟！”异神阿拉迪亚的声音突然在小屋里响起。“我看见了，为了那个名字，你将要患病受痛，背负无尽的折磨。恐怖吗？给你病患。为了那个名字，你将要被亲友背叛，被世人否定、被灰暗的失败包围。恐怖吗？给你欺诈，恐怖吗？给你灾祸。”

“男人哟！去巡视世界！有力量在阻止你的创世。不知道这点的话，你就不会成功。去竞争并且生存下来，你的世界就会诞生。现在池袋已经出现了力量。而和这女人一起的我还没有成为造物主的力量。你自去追求根由吧，这就是我授予你的真实。”阿拉迪亚离去，佑子恢复了神志。“阿拉迪亚神……还没有……授予我真理。到底还有什么……是我欠缺的呢……”她似乎非常地失望。“我必须走了。到底创造怎样的世界，和由谁来创造，这些，我必须亲眼去好好看看……谢谢你，明。”

回到浅草和丈二谈话。听说牛头天王复活了。来到池袋曼陀罗军本营牛头天王的神殿，主人公眼前看到的是——头发凌乱，失去了右臂，为复仇的愤怒所燃烧的千晶。与牛头天王残留的意识对话以后，千晶继承了牛头天王最后的力量，成为了曼陀罗军新的领导人。

再次回浅草的终端，看见丈二被终端吸了进去。为了救他，进入アラマ经络，来到アラマ神殿。必须先消灭两侧的三个神殿里的BOSS才能进入アラマ神殿的中枢部。白



色神殿BOSS威灵アルビオン。必须将主体与4个分灵同时干掉。黑色神殿首先熄灭3F的火焰，从2F跳至1F地上有裂缝的房间，即可踩破地板来到B1F。BOSS魔王アルシエル。有物理反射魔法テトラカーン的话就可以轻松取胜。赤色神殿。不可以踩到建筑物的阴影。基本就是一笔画似的走法。具体路线见附图。BOSS地母神スカデイ。属性是物理吸收。

アラマ神殿中枢。

出现在眼前的，是与オベリスク顶层相似的情景。只不过角色换成了丈二。他被勇吊在天顶上，红色的MAG通过他的身体流入黑色的池塘。勇——

正确地说，曾经是勇的东西转过身来说：“辛苦你了，明，真是帮大忙了。托你的福，异神们所持有的MAG都弄到手了。有这么多的话，ムスビ的真理就会启示了。”见我想要救丈二，他讥讽地笑了。“看到了吧，那家伙成为集中MAG的核，整个神殿的MAG都通过他汇聚在一处。老实告诉你，想出这么方便的法子的不是我，而是这家伙。只不过在他原本的计划里，架在那里成为核的是我们两人中的一个！”

“我只是考虑手法而已。实际是否会那么做并不知道。”丈二开口辩白。

“你已经做了。”勇轻蔑地望着他，带着复仇的快意。“在这种世界里，人的性命并没有多大意义”，这句话不是你说的么？”

“不管我说什么，你也只会听你想听的吧，随便你怎么做了。”丈二闭上眼睛。“为了手中得到的，已经失去了太多，我的确是那么过来了。你走自己想走的路吧……只是，你也会付出很大的代价。不要忘了！”

“不用你说我也会这么做的。支配这里的是我。”勇转过身来。“明，这是作为好友的请求……ムスビ的守护降临仪式，一定要借你的手来实现。现在已经一切就绪了，接下来只剩下将那家伙打入アラマ的深渊……怎么样，你愿意答应好友的请求吗？”

第一项是同意，第二项是拒绝。在这里的选择决定是否跟随勇的真理。

丈二的身体融化在MAG的池塘里。

“成功了！アラマ经络的那一边，我的守护正从无底的深渊而来。”勇望着黑色的池塘，如释重负。“那是个漂流在时间之外，连自己的名字也遗忘了的存在……对，那家伙是无限的孤独的支配者。”勇略微思索了一下。“不过，这样继续没有名字的话也太衰了……对了，漂流的神……就用ノア（诺亚）为你命名吧……出来吧，诺亚！”随着勇的互换，池塘里升起一个巨大的不定型体。勇化为红色的球体，没入巨物。“怎么样？明，这就是我的神。很正点吧？……很快ムスビ的世界就会来临了……谁也不会被干涉，幸福的新世界……”

回到浅草，街道已经成了死城。到处可以看见拟人的尸体。赶往拟人的圣地ミフナシロ，那里也是满地尸骸。

奄奄一息的拟人捂着伤口：“女人……像恶魔似的女人……抢走了我们的MAG……”“‘泥人是不配得到真理的启示的’……那女人那么说的……是吗？”他们的眼神充满了绝望。

来到最下层镜的间，这里已成血海。

石块筑起的祭坛上，我看见了受伤的フトミミ和那套熟悉的名牌服装——继承了牛头天王的力量、曾经是千晶的东西。她正提着一个半死的拟人，带着残忍的微笑。“放肆的泥人……你们活着就是个错误，一个也不剩全部回到土里去吧！”千晶甩掉拟人的尸体，转身逼视着フトミミ。“明明那么软弱，还拼命要活下去。妄想要变强，那就是你们的罪。”

フトミミ看见了我。“帮帮我们！明！”他向我恳求“不制止这个女人的话，我们都会被杀了……！”

千晶也看见了我，“明君？你来得正好。”她耸耸肩。“我正发愁打扫不干净这些泥人呢。”

“你是不会帮助这样的事的……”フトミミ将左手放在胸前，用诚挚的目光望着我。“你持有普通的恶魔没有的心……对吗？”

“现在的你，应该可以明白我以前说的了吧？应当创造只有强者、优秀者的世界。弱者只会带来混乱和迷惑！只要还在搭理这些弱者，美好的世界就不会完成。”千晶也望着我。“怎么样？我说的，你都明白吗？”

第一项是明白，第二项是不明白。在这里的选择决定是否跟随千晶的真理。

“是嘛，我还以为，只有你是不同的呢……你的身体是为了什么变成那样？你一直都不明白吧……”千晶的声音有些悲伤。这一瞬间，我又看到了那个流浪在异世界，疲惫无助的她。为什么，那个时候我没能抱住她呢？“我们已经不再是朋友了，而是站在不同的立场上，争夺创世的机会、相遇就只能战斗的敌人。我曾经说过，命运……一定不会那么残酷。现在我们都成为了不会流泪的身体，这未尝不是一种幸运……”千晶的声音有些哽咽。“我不再需要你……就这些。再见！”

千晶杀死了フトミミ，挖出了祭坛下面贮藏的MAG。那是拟人们一点一滴

积累起来，准备用来祈求没有痛苦的世界的最后希望。用这些MAG，千晶呼唤出了ヨスガの守护バアル。

通过有乐町坑道(ユウラクチョウ坑道)前往东京国会议事堂。这里是ニヒロ机构最后选定的创世场所。长眠着静寂的世界シジマ的守护。

首先传送到ニヒロ机构第2エントランス，大地图上北方会有地铁站，下去即是有乐町坑道。坑道内会有个思念体在掘宝。出让一个恶魔给他，以后就会挖出四个宝箱。普通宝箱内有特殊品鬼门の玉。这时候再去浅草以北的宽永寺，就可以和鬼神比沙门天交战。

东京国会议事堂。这里需要连续击倒三个BOSS才能进入议会大厅：1. 魔王スルト，火焰吸收，攻击也全部是火焰属性；2. 邪神マダ，物理吸收，会使用全体混乱攻击；3. 魔王モト，强力的万能魔法。针对其弱点电击攻击即可。与モト交战之前需要在两排铜像中找出伪装的他，看地上的影子来分辨即可。

进入议会大厅，会接受魔神ミトラ的审问，注意他同时具有破魔咒杀。最后来到中央塔6F。冰川与佑子正在对峙。

“还不明白吗？你那以自由为名的欲望才是堕落的根源。真的从内心里相信自由的话，为什么还要指望创世？你已经厌倦了旧的世界才对，为什么还要想将其复原？”是冰川的声音。

“那是因为……”是佑子老师的声音。

我没有去打搅他们的对话，而是静静地听着。东京受胎始于这两人之手，也许他们的对话里会有我想知道的东西。

“将自己的学生送来漩涡界也是如此……你到底在期待什么？”冰川皱起眉头看着佑子老师。“将自己办不到的事交给他们来做？还是要让他们也体会同样的挫折？”

没有听到老师出言否定。我都明白了。那个时候，我和千晶还有勇三人会留在新宿医院，并非偶然。

“你还没有明白，为什么你没有得到你的神的启示？因为你只是个利用自己的学生的老师。你只是在反复逃避而已！”冰川的这句话将佑子老师完全击倒。“其实，你内心里根本就不相信自由这种东西吧？”冰川讥讽地冷笑。

“人子哟！你所追求的静寂，不也是一种自由吗？”异神阿拉迪亚突然出现了。

“那个样子……异神阿拉迪亚吗。你就是附在佑子身上的神么？”冰川冷冷地说完，又回过头去。

“但是，在这结界当中你什么也做不到，老老实实看着我的守护降临吧。”冰川双手推开了一个像是棺材的东西，大量的MAG从里边升腾起来，冰川被裹在红色洪流里。

“……在这个地方，只有被消灭了一条路了。女人哟，随我一起到新的地方去吧。”是阿拉迪亚的声音。

一直垂着头的佑子老师抬起头来，眼神变得很坚定。“不……我不会去的！不制止冰川的话，以前的世界也好，新的世界也好，都会就此死去。”

“那么，我在那个地方等待你。你内心的希望就是通向那里的道路。”阿拉迪亚说完这句谜一般的话以后消失了。

红色洪流里传来冰川的声音：“可怜的人哟！被伪冒的神欺骗，到最后也被抛弃了。很快这里就会被吞入虚无的空间。至少在最后，履行自己作为祭品的职责吧。”黑暗笼罩了整个空间。巨大的黑影出现了。那是冰川唤醒的。将世界归于静寂的守护。佑子老师、我、还有整个议会堂都被卷入了黑暗里。

好亮！

眼前一片光芒，刺得我睁不开眼睛。

光芒中，依稀可以看见一个女性的人影。“明君，最后的一丝可能性，似乎已经被夺去了……”女性对我说。

我想起来了，这个熟悉的声音。我的高校教师，高尾佑子老师。“但是，即使这里没有，自由的国度也一定在某个地方。”老师的眼里透出坚毅的目光。还是那个面对任何事情都不会妥协的老师，双手捧着那块叫做ヤヒロノヒモギ的灵石。

“虽然我做不到。但是，明君，你已经可以按照自己的意志前进了。”



佑子
…これを使って…あなたの意思で…
世界を…創るのよ…

使用这个，按照你的意思，创造你的国度……”佑子老师将灵石两手交给我。“アマラ神殿……快去那里……这块灵石是钥匙，能够开拓通往这个世界的太阳的道路。只要你愿意的话……你所期望的世界，一定会出现。”

老师真诚而又悲伤的目光最后看了我一眼，消失了。

一个声音传来：“哦哦，通向我的道路终于开辟了啊。进入我世界者，我曾看过你的心。你所持有的ヤヒロノヒモギ，对于强者，是创世的阶段。对于弱者，则是坠死的楼台。若你的意志已经决定，那就带上你所找到的，再次来到我的面前。”

老太婆和小孩子又出现了，这是我最后一次看到他们。“恶魔居然也能开拓出通向太阳的道路。这下子连婆婆都有些吃惊了，少爷……太阳伸出的触角已经连接了オベリスキ塔の顶端，可以从那里攀登了。企图创世者会徐徐地汇集到这里来吧……”老太婆说话时候的那种轻蔑感没有了。“到目前为止，你都很出色地活下来了，让少爷也觉得很开心。但是，最后一幕是到现在才开始……绝不要掉以轻心。这一幕，会是以后以恶魔成为创世主来结束吧……少爷？”



剧情攻略就到此结束了。实际上游戏里边最终迷宫カグツチ塔还有很长的路要走。持有不同的真理的勇、千晶、冰川、主人公之间也会作出抉择。不过碍于篇幅这里就不再涉及了。最终迷宫里边的敌人会物理攻击无效的很多，之前交战过的BOSS恶魔多数都会出现。道路也很漫长，不过只要有耐心，一定可以最终到达666层的塔顶。最后会根据玩家的选择进入不同的结局。

保存通关记录以后可以开始二周目，恶魔全书的记载会继续下来，按SELECT键可以将视角变为女神系列传统的主观视角画面，还会有游戏的难度变更选择。

附录：笔者完成的结局。

“嗨！”耳边传来喊声。

我睁开眼，眼前是自己家的天花板。

“怎么搞的，还在睡呀？”勇站在门口，举手抬抬帽檐。“该走了哦。等太久的话，千晶会发怒的！你这家伙，今天不是约好去看望佑子老师吗？怎么还在睡懒觉。”

对了……我想起来了。去看望在新宿卫生病院住院的佑子老师。一切都是从那个日子开始的。我再次看了一眼久别的家，出门去了。代代木公园那里，千晶正在等着我和勇。

桌上的电脑显示有新的Mail到达。

“近来可好？我的身体已经好了很多了，很快就可以出院了。因为我的彷徨，给大家带来了很大的麻烦，我从心底里感到歉意。但是你跨越了困难……我也因此得救了。那个时候，世界看起来非常悲哀。但是，那是因为自己非常悲哀的缘故。现在已经可以将其割舍了。我想要脱胎换骨重新开始！不管是怎样的世界，都相信自己，不要放弃努力……虽然写了这么多，这件事情你一定能够明白吧。今天，大家能在这个世界里，都是因为你的努力。谢谢你……”



佑子
今、みんながこの世界にいられるのは
あなたのおかげね。

END



http://www.dds-china.com/

作者的个人主页，目前大陆唯一的女神转生主题站

www.plumbbook.cn

PlayStation 2

文：星夜

攻略透解

Gamehalo
影像收录

STAR OCEAN

Till the End of Time™

スターオーシャン3

星之海洋3 直到时间的尽头

PS2	ENIX/tri-Ace	RPG	1人
	2003年2月27日发售		200KB
DVD-ROM	只对应DS2手柄、对应硬盘		7800日元

相隔5年，以爽快的战斗、复杂的系统、高难度的迷宫在RPG中独树一帜的“星之海洋”系列最新作在多次延期之后终于面世，这次的《星之海洋3》以高素质的影音效果、进化的战斗系统再度成为玩家瞩目的焦点。这款游戏究竟如何呢？就让我们一起来体验一下吧！

www.plumbook.cn

BUG 情报

这次的《星之海洋3》发售当天就传出存在死机BUG的消息，第二天ENIX就在官方网站上发布了初步的官方声明，在3月5日则再次发布了避免死机的一些办法和更换方式。目前问题有时候出现在10000、15000、18000等早期型号的PS2上，而30000以后的基本没有什么问题，此外如果安装到硬盘的话也不会有BUG出现。有消息称ENIX正在制作针对早期机型的修正版，打算买这款游戏同时又是老型号PS2的朋友可以先等些日子。

一般常见的死机战斗如初期的模拟战、チンピラ3人组的战斗等等，官方的解决办法是：

1. 振动、战斗声音调为OFF。
2. 事件战斗时，跳过情节（选择イベントスキップ，而且尽早跳过），快速结束战斗。
3. 战斗开始马上按开仓键弹出CD托盘。
4. 有效手段就是快速结束战斗，因为跟普通敌人的战斗也会出现死机的情况。不过当普通敌人很强时，那就需要花一定的时间，这时就容易死机。因此，战斗时间尽量不要超过一分钟。但是，这个BUG还会发生在除战斗外的其他情况，对此就无能为力了。

同伴加入方法

由于《星之海洋3》的人物资料公布得很早，我们也早就做过详细的“前线”，这里就不再重复了，还是讲述大家最关心的同伴加入的问题。在游戏过程中，菲特、索菲娅、克里夫、玛莉娅是一定会加入的，至于其余4位同伴只能在其中选择2个，具体方法如下：

奈露（ネル）加入方法

在没有发生“罗杰1”或“阿鲁贝尔1”的情况下，第二次去カルサア修练场，发生事件后正式加入。反之，如果发生了情节，在FD世界归还后，在シランド与她对话她就会加入。但是，如果这时苏芙蕾已加入，由于队伍中成员已达到6人，奈露就不会加入了。

罗杰（ロジャー）加入方法

1. 在两国モゼル古代遗迹会谈的途中，可以在水没都市サーフェリオ的十字路口遇到罗杰，选择同意之后，他会在到バンテーン舰击退前暂时加入。之后，在同一都市的民家里发生菲特维护罗杰的事件。

2. 当发生了“罗杰1”的事件，第二次去カルサア修练场，发生事件后正式加入。

3. 在没有发生“罗杰1”事件的场合，FD世界归还后，在サーフェリオ与之对话后加入。但是，如果有苏芙蕾在，由于队伍中成员已经达到6人，罗杰就不会加入了。

阿鲁贝尔（アルベル）加入方法

1. 在アーグリフ他加入后到完成ウルザ熔岩洞这一段时间内，去ペターニ街住宿就会发生事件，这时选择“そうでもない”。

2. 在“阿鲁贝尔1”发生的情况下，第二次去カルサア修练场，发生事件后正式加入。

3. 在没发生“阿鲁贝尔1”的情况下，FD归还后在ウルザ熔岩洞与他对话后成为同伴，但如果苏芙蕾在队伍中，由于满员他就不会成为同伴。

4. 如果通过1、2方法阿鲁贝尔成为同伴后，在完成スフィア211后的アーグリフ城发生PA，魔剑クリムゾン・ヘイト入手。

注意，“阿鲁贝尔1”与“罗杰1”事件的优先度以后面发生那个为准。例如先发生“罗杰1”后发生“阿鲁贝尔1”的情况下，在サルカア修练场前来救援的就是阿鲁贝尔。

苏芙蕾（スフレ）加入方法

通过ムーンベース基地的选择就可以加入，虽然在故事情节上必将会发生这个事件，但是否加入队伍中就看玩家自己的喜好了。

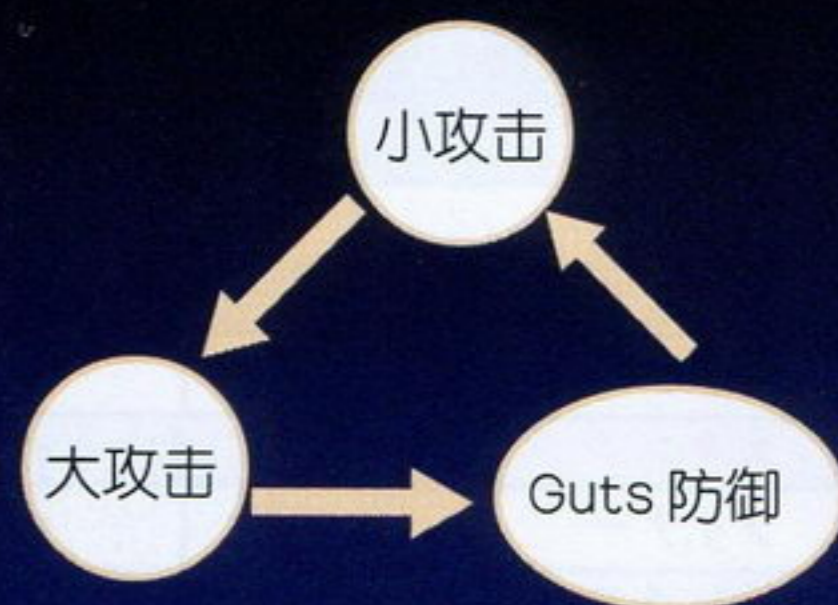


战斗系统

战斗向来是“《星之海洋》系列”的重点所在，在本作中除了将实时战斗

系统进一步推进到完全3D化之外，还进行了大量的改进和创新。

1. 遇敌方式由踩地雷式随机遇敌变成了地图可见式遇敌，个人认为这是很好的改进。同时与之相应的有大小地图的设置，按R2可以自由切换，对于这次的全部真实比例地图来说，随时查看整体位置是相当重要的。



▲三种攻击的相互克制关系。

2. 这次的《星之海洋3》中将攻击分为3类，小攻击（○键）、大攻击（×键）、Guts防御三者相互克制，对于不同的敌人要灵活运用各种攻击才能顺利获胜，注意由小攻击发动的必杀技也同样算小攻击性质，大攻击的必杀技同理。

3. MP的作用在本作中被提升到和HP同等重要的地位，MP减为0时同样会战斗不能，相应的，敌我的攻击技中也有特意针对MP来造成伤害的。同时必杀技也不一定消耗MP，而是大多数为消耗HP，特别是大攻击上的必杀技消耗是相当惊人的，因此在初期最好将攻击技能装备在轻攻击上，而将一些共通的辅助战斗技巧如HPダメージアップ、クリティカル装备在大攻击上。

4. Guts是实时战斗的基础，任何动作都需要消耗Guts值，小攻击消耗得少，大攻击消耗得多，Guts防御更是只能到100才能发动。当Guts值为0时就会暂时无法行动，不过只要什么都不干的话，Guts值就会快速自动回复，由此可衍生出多种战术。

5. 这次还增加了向各方向（除了前方外）的闪避动作，操作方法是按住L2之后用摇杆（或者方向键）来移动，熟练掌握之后无论是进攻还是防守都是相当有用的。

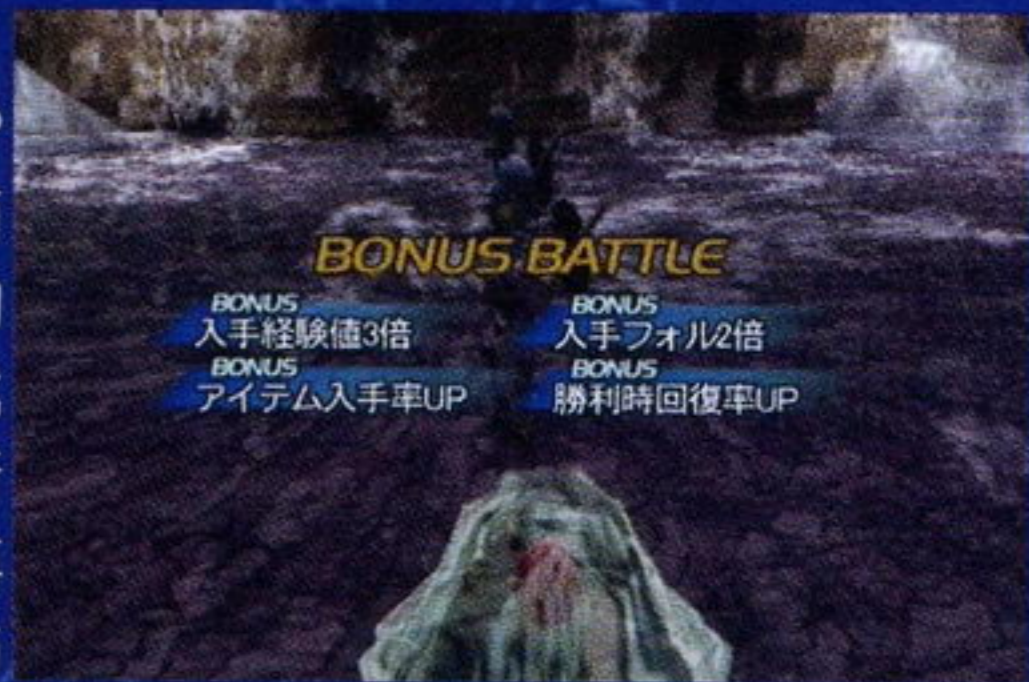
6. 这次战斗中不但可以使用物品、魔法，还可以按□键自由切换攻击对象（需要在手动模式），按△键调出的菜单中甚至还可以随时改动身上的装备和战术技巧的设置！

7. 按L1或者R1键便可以快速切换自己操作的人员，比起前作可是个大进步呢！

8. 全新的HIT UP令战斗的紧张度和爽快感都上升了一个台阶！

HIT UP 解说

战斗中画面右侧的槽就是HIT UP槽，攻击敌人时这个槽就会增加，而增加的量会随着槽左侧所表示的RATE变化而变化。RATE越大，槽就越容易蓄起来；RATE会随时间不断减少，当降为0时战斗中槽就不会再存蓄了。战斗开始时RATE会根据与敌人LV（级别）的差而变化，如果我方LV很高，那从最初开始RATE就是0。



当槽变成100%的状态，战斗就会变成“奖励战斗”。在“奖励战斗”中，如果所操作的人员受到敌人的会心攻击，槽就会降为0；另外，在战斗中逃走的话槽也会降为0；读取记录的时候槽也会变成0（换言之S/L大法无效）。如果“奖励战斗”持续的话，CHAIN数就会增加。奖励的内容最初只有一个，但CHAIN数每增加5就会多一个奖励内容。当CHAIN数达到15时，就会处于同时得4个奖励的情况。奖励内容分为入手金钱2倍、入手经验值3倍、道具入手概率UP、胜利时回复率UP4种。同时随着CHAIN数的增加也逐渐会记录到战斗收集中，从最初的3到10、20、30，最高甚至会记录CHAIN500……

技巧详解

战斗技巧（バトルスキル）

直接在战斗中发挥作用的技巧，通过LV UP习得。此外本作中纹章术比较例外，除了索菲娅是升级之后自动学到的，其他同伴想使用就得靠物品“スキルブック「サポートスペル」”和“スキルブック「アタックスペル」”来学习。不过这些都是低级的纹章术，因此索菲娅虽然加入得晚，作用却还是很大的。战斗技巧都有熟练度，随着使用次数的增加，熟练度也不断增加并升级，威力和效果也随之提升。和前作不同，本作中发动战斗技巧不是专用的L1之类的键，而是长按攻击键（○或者×）就会发动，而且很多战斗技巧发动后再不断按键还可以进一步追加攻击！初上手会有些不习惯，不过很快就会乐在其中了。至于各人的具体技巧，由于列出全体人物的战斗技巧太过篇幅，下面我们只列出每个人都会的共通技巧。

共通技巧（攻击）

技巧名	说明
チャージ	用体当攻击给予敌人伤害
エアリアル	对空中敌人有效的技
クリティカル	一定概率给敌人的HP与MP致命伤害
スタン	一定概率让敌人气绝
フイア-	一定概率让敌人陷入恐怖状态，攻击频率低下
ドレイン	一定概率让敌人的GUTS值大幅度减少
ゲットアイテム	倒地时有时会掉下道具
HPダメージアップ	对HP的伤害增加
MPダメージアップ	对MP的伤害增加
スタミナアップ	GUTS的减少值低下
ダブルアップ	对HP、MP的伤害上升

共通技巧（辅助）

技巧名	说明
ガードレス	最大HP值1/15以下的伤害无效
コモンアタックスペル	能够使用ファイアボルト、アイスニードル、アースグレイブ
コモンサポートスペル	能够使用ヒーリング、アンチドート、サイレンス
レトロヒール	待机时徐徐回复HP
クリティカルHP	一定概率给敌人的HP致命伤害
クリティカルMP	一定概率给敌人的MP致命伤害
GUTSエクステンション	一定概率瞬间回复GUTS值到最大值
ファーストエイド	HP受到伤害时一定概率HP回复
ラッキースター	受到伤害时一定概率HIT UP槽上升

状态技巧（ステータススキル）

状态技巧是对角色成长起间接作用的技巧。状态技巧中，与成长的方向性相关的技巧有4种，随着它们LV的上升，能力值的上升会产生变化。状态技巧通过角色升级时入手的SP来进行分配从而升级，一般来说到了LV90左右就会全部加满的。

名称	效果
生命力	LV UP时最大HP的增加量增加
精神力	LV UP时最大MP的增加量增加
攻击术	LV越高攻击准确率越高（自动操作时）
见切り	LV越高防御敌人攻击的概率越高（自动操作时）

战术技巧（タクティカルスキル）

战术技巧是战斗中才发挥威力的技巧，多数起辅助作用。战术技巧通过LV UP与特殊道具两种途径习得。

名称	效果
挑発	发动后让敌人靠近自己
エネミーサーチ	调查敌单体的能力以及可能入手的道具
バーサーク	防御力下降，攻击力上升，GUTS消费降低
修行	以GUTS消费增加为代价，入手经验值量增加
オーラセレクト	决定カウンターオーラの发动方法，拿到新的“カウンターオーラ习得书”就会增加选择项。
バランスコンディション	集中防御对HP、MP任意一方受到的伤害
キユアコンディション	以牺牲防御力为代价，减弱毒、麻痹等状态的效果

物品制作

作为前作的成功点之一的物品制作在本作中也有了长足的进步，不再是众多选项，而是将之统一到工房这个设施上。这次的制作出的物品甚至可以在商店中购买，这对于一些贵重品来说无疑是个好的入手途径。

不过在游戏初期是无法进行物品制作的，直到故事进展到交易都市ベターニ，加入职人ギルト才能开始制作。制作物品既可以自己来，也可以招各地的



职人加入，这些人在各地都有，大多为街上的行人，似乎一般名字前面都没有一长串的定语（笑）。有些只需要给他钱就可以了，有些则需要满足一定的条件，部分资料可以参照下面的表格。此外在菜单中会增加“发明情报”一项，可以看到各种情报，其中“情报参照”中的大陆地图对于

这个没有全大陆地图的游戏来说可是非常重要的！当然活跃其中的ウェルチ小姐也是非常可爱的，无论是动作还是语音，给人的印象非常深刻。

部分职人资料

姓名	技能	LV	需要的物品或钱	所在场所
发明王デジソン	机械	LV6	超绝破坏ユニット	王都アーリグリフ
ライアス	鍛冶	LV36	28000块钱	王都アーリグリフ
コーネリアス	执笔	LV15	サンライズ辞书	王都アーリグリフ
贤者オースマン	执笔	LV73	专门猎奇怀疑书	王都アーリグリフ
ノッペリン伯爵	执笔	LV44	150000块钱	アーリグリフ城
リジェール	料理	LV47	ゴールデンカレー	矿山の町カルサア
マユ	料理	LV20	愈しネコ	カルサア修炼场
グラッツ	鍛冶	LV25	13500块钱	ベクレル矿山
ミレーニア	调合	LV19	3200块钱	湖岸の村アリアス
ポイド	鍛冶	LV95	折れた魔剣	湖岸の村アリアス
ゴッサム	调合	LV9	若返り药（ニセモノ）	交易都市ベターニ
ガスト	鍛冶	LV60	60000块钱	交易都市ベターニ
アクア&エヴィア	细工	LV49	20000块钱	交易都市ベターニ
メリル	机械	LV46	ドレメラ工具セット	交易都市ベターニ
ダムダ?ム-ダ	料理	LV6	酔迎	圣王都シランド
エリザ	炼金	LV4	10000块钱	圣王都シランド
ミシエル	执笔	LV35	85000块钱	圣王都シランド
マクウェル	炼金	LV31	预言书1	シランド城
アンサラ-	炼金	LV99	贤者の石	シランド城
スターアニス	细工	LV20	限定ドルフィン	水没都市サーフェリオ
杀人シェフ	料理	LV75	万能包丁	水没都市サーフェリオ
占い师ルイド	调合	LV98	90000块钱	水没都市サーフェリオ
チリコ	细工	LV60	82000块钱	水没都市サーフェリオ
ミスティ?リア	炼金	LV50	魂玉石	パール山脉
バルバドス	细工	LV37	オークジュエリー	モーゼル砂丘
パニラ	机械	LV32	3000块钱	ウルザ溶岩洞
パファイ	调合	LV57	万能解毒剂试作タイプ	试练の遗迹第5下层

战斗收集

和前作以及《女神侧身像》不同，本作的收集要素由声音改成了各种战斗，例如不受伤获胜、规定期限内打倒某人、按键10000次、等级77、逃跑50次、伤害777等等……一共有300种，这点对缓解练级和不断战斗造成的烦躁有很好的效果，甚至有让人沉迷其中的魔力呢！至于300种战斗收集的具体条件现在还不完全，我们会在以后的研究中公布最详细的结果。现在还是让我们来了解一些战斗收集的基本情况吧！

1. 战斗收集需要1200K以上的记忆卡容量。
2. 同一记忆卡的所有进度都共用这个战斗收集记录。
3. 只能在初期模拟战前作成，如果没有的话之后的战斗就不能选择战斗收集了。不过如果第一次没有作成，我们可以另外开始新游戏，等到收集记录作成后以前的进度也就可以正常收集了。
4. 途中也无法初期化收集记录。
5. “地球难度”是无法进行战斗收集的。
6. 记录的时候会同时记下当时的PS2内部时间，并且在查看时可以按收集时间来排列。
7. 只能在开始画面查看战斗收集记录。

游戏初始选择：

1. 画面比例选择，如果选16:9可以在战斗时显示更多的战场情况；如果要实现480p逐行扫描的效果，就得用D2端子输出，并且保证电视支持，这样按住△和×键开机就可以了。
 2. 声音选择，分别对应立体声、单声道、杜比5.1声道和耳塞。
 3. 剧情选择，第一项为可选择是否跳过，建议选择这项；第二项为不跳过。
 4. 语音选择，第一项为有语音和字幕，且可以自行按过去；第二项为只有字幕；第三项为只有语音；第三项为自动播放，这时候无须按键，会自动进行下去，但是不能按键加快速度，建议选择第一项。
 5. 振动选择，建议打开。
 6. 难度选择：第一项为地球（EASY）模式，第二项为银河（NORMAL）模式，第三项为宇宙（HARD）模式，建议选择第二项，宇宙模式初期是不可选的，只有达到一定的条件才能选择。
- 以上设置除了难度外都可以在游戏中随时更改。

话梅杂志 & 3DM-SMV

最速攻略

由邪恶十贤者带来的世界崩坏危机，终于在十二英雄的努力下被制止了。时间流逝，就这样，400多年过去了……

宇宙历772年，银河联邦日渐强大，终于，在宇宙中他们取得了至高无上的权力。在宇宙领域里具有压倒性优势的银河联邦，在探索了三分之一的银河后，为了寻求更强大的力量，他们继续开始了对银河的研究……

出身地球的菲特随父母来保养惑星ハイダ旅游，同行的还有自幼就相识的少女索菲娅，新的星海传说就此展开！

“呼……”疲惫的菲特一屁股坐在了椅子上，刚才的游戏似乎让他精疲力竭，也许还在回味战斗的乐趣，所以当索菲娅将饮料递过来时，菲特吓得大叫起来。

似乎刚从海边回来，索菲娅的身上还带有海水那特殊的味道，虽然粉红色的浴衣略显松散，不过还是能够勾勒出她那青春少女的美丽曲线。

“哼，来海达之前还说有好多功课要做，谁知道却玩游戏去了，说好了一起去海滩的。”

菲特看到索菲娅真的生气了连忙解释，终于在索菲娅答应和他一起在旅店中散步后长长地吁了口气。

在105房的门口等了半天才见到索菲娅出来，换了身打扮的她看起来和刚才的确不太一样。（如果这时候再进房间调查垃圾桶会发生PA，不过后果是菲特被骂了一顿……）先去上面的传送室出去，进中间的大厅会发生第二个PA，道具栏中也会多了个饮料シェイク，别看东西常见，效果可不错呢！想去海滩玩的话就得去左下的传送室，传送后出去就可以去海滩了。在这里与“轻そうなお姉さん”对话会发生有选项的PA，而这位小姐直接提出一起去菲特的房间喝点饮料（汗）……索菲娅非常及时地出现了（笑），而面对“她是你的妹妹吗？”这样的问题，正确的选择当然是第三个：“カワイイだろ。仆の恋人さ。”虽然这样索菲娅表面上会很惊讶，不过好感度还是会提升的。（由于这次的《星之海洋3》剧情和流程还是相当长的，而PA的数量也很惊人，因此在下面的攻略中我们将主要说主线的剧情进展，而PA的内容会在以后的研究中继续探讨。）

回到旅馆，前去右上方的房间，就能遇到第三位登场的同伴苏芙蕾，这位可爱的舞女将菲特当成自己的第一个FAN，并在他的背后写了个可爱的签名（笑）。而面对生气的菲特，她的第一反应是“难道你喜欢的是小丑？又或者是ゴンゾーラ？不会吧……”弄得菲特哭笑不得。而之后面对说出自己梦想的苏芙蕾，菲特还是选择了第一项，对此非常高兴的苏芙蕾送给菲特“ロセッティー座公演チケット”，邀请他到时候来看演出。在离开之前还可以前去上方锁着的门试试，苏芙蕾会告诉你里面是什么的，如果再前去两次，她就会非常生气，而且台词都会不一样哦！

告别苏芙蕾之后来到旅馆中心的大厅，会发现这里安装了最新的模拟战斗游戏，还是带索菲娅前去玩一下吧！在终端处会有选择，如果还想在四周看看，浏览一下这美丽的景色就选择第二个吧，否则选择第一个；在接下来的选择中，无论选择什么结果都会进入游戏，不过个人觉得选择第二项效果更好点，让对方主动是不是更高明呢？

在这里会具体解释“战斗收集”，有什么不清楚的就先看看解释，然后选择初期化战斗收集记录，而且这是唯一一次机会，如果没有做的后面的游戏过程中就不会进行战斗收集了，补救的办法只有再次重新玩到这里，然后初期化记录。开始模拟游戏后就会面对《星之海洋3》的第一次战斗！这次战斗难度并不大，让菲特跑远点用大攻击，浮空后再接大攻击，威力还是非常不错的。战斗结束后会有选项问你是否继续玩下去，其实无论选择哪个后果是一样的，选择战斗的话这次的敌人强了不少，很容易输的，而之后就会发生剧情；选择不玩了也同样会进入剧情：这颗行星遭到了突然袭击！

从传送处紧急脱出后终于看到了第一个记录点，还是赶快记录吧！从开始到现在少说也30分钟了。出门后会遇到父母，不过刚问候完就有敌人袭击，在父母的一再催促下，菲特带着索菲娅先离开了，不过随即也被机械怪兽追上……好不容易打赢了第一场正式战斗，不过看来后面的敌人更多，这时候苏芙蕾出现并帮助菲特和索菲娅一起消灭了追来的机械怪兽。两次战斗后菲特想回去救父母，不过那边已经是一片火海，索菲娅和苏芙蕾都极力劝阻，眼见无效，苏芙蕾干脆让ゴンゾーラ扛起菲特就走……

输送舰ヘルア

从传送室出来后先前往自己分配到的房间506号吧，这里有记录点，可以记录一下。先四处走走吧，在509会再次遇到苏芙蕾一行，而出来之后先随便去一个506、509以外的房间，再出来就会发现大地图上右方的楼梯口多了两个黄点，这时前去



就会发生PA，苏芙蕾为之前让ゴンゾーラ扛走菲特的事情道歉，不过这也没什么错，相信父母他们也会没有事，菲特还是选择了第一项。如果选择第二项，也就是责问苏芙蕾有什么权力那样做，对此苏芙蕾并没有解释多少，再次道歉后就离开了，不过从她话中会发现这似乎和她父母有关。再回到506号房索菲娅看来有点不太舒服了，还是让她休息一会儿吧，菲特也在旁边的床上睡下了。

凌晨菲特忽然醒了过来，看看时间还不到4点，这时房间中响起了尖锐的警报声，遭受攻击而不得不再度脱出。来到联邦军的输送舰ヘルア后，发现行星ハイダ已经被毁灭……和房间中所有人对话后进入下方的门，会发现苏芙蕾也在这里，交谈后这艘输送舰也受到バンデーン的攻击，只能紧急脱出。（看来菲特是个倒霉鬼……）经过螺旋阶段来到脱出口，不过现在人太多，挤不过去，和几个等候脱出的人交谈后再会螺旋阶段（或者去其他房间），再回来时人已经走光了。想不到这么快又要和索菲娅分开了，菲特安慰了一番，这才劝说成功，让索菲娅先行脱离，而自己也随后被塞进另一个救生舱，不过在避难人员脱出后不久，输送舰ヘルア就如同行星ハイダ那样化为了宇宙中灿烂的光芒……

ペソットの森

现在便是同以往一样，主角孤独的星海之旅，而这次的第一站就是ヴァンガード3号星。为了不违反《未开惑星保护条约》，菲特利用救生艇上的设备制作了一把适合这颗行星文明级别的剑インフェリアソード，看起来效果还不错。现在面对的是第一个迷宫，算是最简单的了，出现的敌人也很弱（当然经验值和钱更少），可以在这里熟悉一下《星之海洋3》的各种系统，而且马上就能拿到“战斗收集”中的“孤独战斗胜利”（笑）。右下角会显示本区域的地图完成度，而达到100%会有奖励。画地图的关键在于边边角角都要走到，最好是贴着边缘走，不过这个地图现在还是无法完成的，最多只能到98.99%，因为有个地方要过些时候才能进入。向西北方前进不久就会发现村落，进去则引发剧情，晕倒的菲特被一位尖长耳朵的少女所发现，并且那位少女和她哥哥一起将他救回了家中。

父亲、母亲、索菲娅，全部倒在枪下……难道这就是分开后的结果？还好这只是一个恶梦。醒来后才知道这对兄妹救了自己，而他们的名字分别是诺基亚（ノキア）和米娜（ミナ）。显然在他们眼中，菲特是个其他种族的人，“看你的衣服和耳朵，难道你和诺顿（ノートン）有什么关系？”诺顿又是谁呢？休息一晚后出去打探一下情报吧，现在这时候手上没有武器，还不能出村子的。在村子里面转转可以找到几个宝箱，调查村长家的衣橱会获得600块钱，如果想多赚钱的话可参考本期的秘技。不过和村人的交谈中发现他们的态度相当冷淡，去最左上方的民家中会发生PA，也可以先去和村长交谈，得知原先有人阻拦的地方正是诺顿他们一伙的据点。回诺基亚家见米娜正在看着母亲留下来的八音盒，只是现在已经坏了而无法发音。为了修好八音盒，菲特又回到了救生艇处。

可是眼前的一切却是出乎意料，救生艇似乎被什么强行破坏了，发动机等重要设备也被搬走了，是谁干的呢？赶紧回村子看看吧！见到菲特回来，诺基亚倒是松了口气，原来他听说诺顿带人去了ペソットの森，怕菲特有危险。这样一说菲特倒是可以确认东西是诺顿弄走了；而从诺基亚话中，菲特甚至觉得诺顿是和自己一样来自另外的文明。第二天菲特发现诺基亚不见了，在村人处打听情报后得知他是为了八音盒而前去找诺顿了，这可太危险了，赶快前去救出他吧！

ユーフアーの遗迹

原来诺顿的手下们把守的路口现在已经可以自由通行，第一个迷宫ペソットの森也可100%完成，获得全员移动力上升5%のバーニイ1/144，以后每完成一个迷宫的100%地图都可以再获得一次。在这里的敌人比前一个迷宫可麻烦多了，要多加小心，HP过低就尽快回去回复体力，顺便买些药品备用。入口处的那个红色的大“2”字可得留心，以后在迷宫中会再次遇到墙壁上的数字，这些是后来解谜的关键。注意ユーフアー的遗迹现阶段是无法达成100%完成率的，还是边拿宝箱边前进吧！在遗迹的最深处会遇到诺顿的手下：チンピラ3人组，这个地方特别容易死机，老机型的朋友要特别留心。打倒他们之后便可进入ノートンの隠れ家，敌人的强度又增加了，其中骷髅勇士会根据你的战术来使用小攻击和大攻击，要特别留心。右边的门现在是锁上的，还是先到左边的房间记录一下吧！其实战斗集中也有“孤独战斗胜利50回”之类的，大可在哪里多磨练级别，推荐主角升到LV6左右。在记录房间的左下角处可以输入打开门的暗号，这些数字其实已经写在遗迹中的墙上，具体为256，输入成功后右边的门也随之打开了。不过这时候还不要着急去右边找BOSS，因为那样的话就会有第二个同伴克里夫加入了，而战斗集中有“连续孤独战斗50次”和“连续孤独战斗100次”……还是先在这里完成了吧。

前去右边的房间之后，果然发现诺基亚被关着，救他出来时诺顿终于出现了。手拿枪械的他同样来自地球，而他显然没有把所谓的《未开惑星保护条约》放在眼里。注意打诺顿时也有两个收集要素，分别是“诺顿30秒内击败”和“诺顿不受伤害”，想达成还是有一定难度的呢。好在新加入的克里夫虽然级别不高，可实力不俗，打倒对方还是比较轻松的。此外实际上诺顿还有第三个收集要素是“诺顿

攻击10回回避”，可不要错过哦！

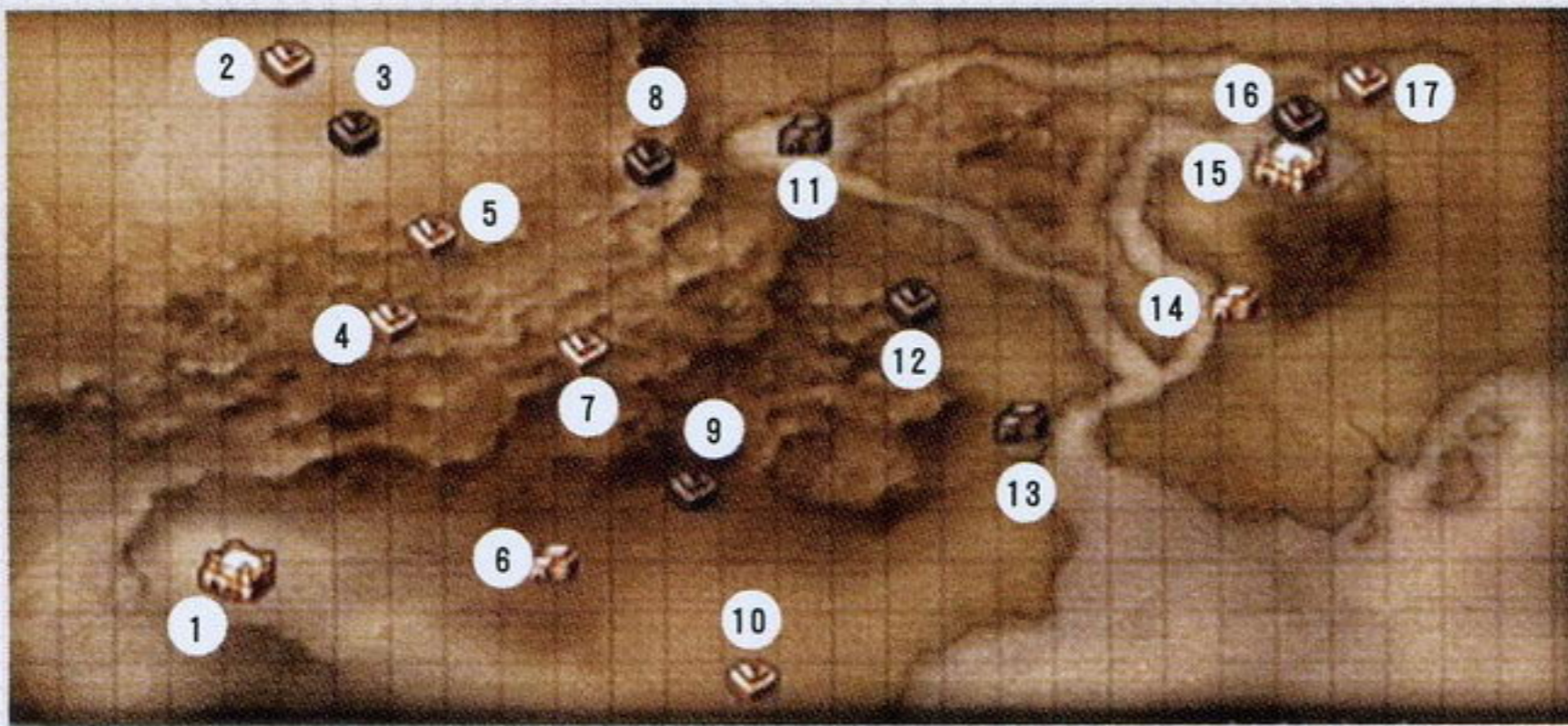
打倒诺顿之后先回到记录的房间中去拿“オルゴールの部品”，然后送诺基亚回村吧！八音盒终于再度鸣响，不过菲特也到了要离开的时候了……去村长处可以得到“メデセトラの輝石”，然后出村后和克里夫前往救生舱的左方山崖。虽然菲特对克里夫所在组织的头头居然想见自己感到奇怪，不过还是和他一起乘上了飞船イーゲル出发了。



小贴士

其实以后在打每个BOSS时一般都有这两个收集要素（一般时间限制会长一点），不过利用战斗收集记录公用这个特点我们可以分两次完成。先拿“不受伤击破”，这其实只要求自己操作的人不受伤就可以了，因此可以让操作的人（比如主角菲特）走到角落里不参与进攻，只要保证自己不受到攻击就好了。拿到“不受伤击破”之后正常记录到战斗收集中去，然后读取打BOSS之前的记录，再去追求“30秒内击破”！需要注意的是诺顿半狂乱状况下会随意扫射，小心不要中了流弹。打倒后可以得到“スキルブック「サポートスペル」”，可以让同伴来学会基础回复魔法，不过暂时还是不要使用吧！

- 1- 王都アーリグリフ
- 2- モーゼルの古代遺迹
- 3- モーゼル砂丘
- 4- バール山脉
- 5- ウルザ溶岩洞
- 6- 矿山の町カルサア
- 7- ベクレル矿山
- 8- 渴きと潤いをつなぐ回廊



- 9- カルサア山洞
- 10- カルサア修练场
- 11- 水没都市サーフェリオ
- 12- ダグラスの森
- 13- 河岸の村アリアス
- 14- 交易都市ベターニ
- 15- 圣王都シランド
- 16- 封印洞
- 17- 圣殿カナン

エリクール2号 星简略地形图

这里是游戏中的主要活动区域，但是却缺少个大陆地图，因此特意制作一个简略图，以作参考。

王都アーリグリフ

看来菲特的运气实在不怎么样，和克里夫以及ミラージュ还没来得及说几句话，飞船就再度受到攻击，不得不紧急迫降到エリクール2号星球。屋漏偏逢连阴雨，偏偏在无法控制之下降落在街道上，结果就是菲特和克里夫被当做敌国的间谍而被严刑拷打……好在救星及时出现，冷艳的红发美女奈露（ネル）登场便气势不凡：“现在你们只有两个选择，跟我合作，生；拒绝合作，死！”结果自然是第三位同伴加入。奈露其实是很好用的，身为忍者，她有很多强力的攻击技巧，例如后期的“镜面刹”、“黑鹰旋”等等，同时MP相当多，使用纹章术也是不错的选择，因此推荐将打倒诺顿之后得到的“スキルブック「サポートスペル」”给她学习。

地下水路

顺利打倒寻问官和他的两个手下之后，三人从通风口前往地下水路，面前就是记录点，赶紧记录一下吧！旁边的回复魔法阵可以回复全部的HP和MP，甚至连战斗不能状态都可以回复。在地下水路的后半会出现冰地形，小心路滑。第二个记录点之后就是BOSS战，还是有些难度的，对应的战斗收集则是1分钟击倒和不受伤击倒，等级不足的话可以回去练练。打倒BOSSラーヴァクラブ之后就可以见到出口了，不过对于面前的浮冰，不能用默认的“跑”来前进，而要按住×键慢慢走过去。此外本迷宫也是无法100%完成的，比如出口附近就能看到的房间入口却被冰挡住，这些都是要以后才能来的。

カルサアの町

从地下水道出去之后会有剧情发生，在王都アーリグリフ没有什么可逗留的，虽然武器屋卖的东西不错，可都是好几万的……从东方的门出去之后会见到奈露的两个手下（声音很可爱哦！），之后乘上马车前进，不过アーリグリフ三大骑士团之一的“疾风”很快追了上来，最后还是靠她们引开敌人的追兵，菲特等人则下车暂避，之后再前往カルサアの町。

在宿屋和克里夫交谈一下后发现奈露不见了，到街上可以从大地图上看到左上方有两个黄点在一起（注：黄色为人，绿色为商店，紫色为回复点），前去查看才发现是奈露在和本地的手下见面。回去睡一觉之后向上方的カルサア山洞出发吧！

カルサア山洞

在山洞中很快就会发现左边的路是不通的，右边走到底会有记录点和回复点，继续前进则是BOSS战！这里的BOSSアースブルートの攻击会使得我方处于冻结状态，要特别小心，战斗收集仍然为1分钟击倒和不受伤击倒，而打倒它之后得到第二个学习初级回复魔法的“スキルブック「サポートスペル」”，暂时还是放着吧！BOSS战后去右边打开机关，再一直向前，回到之前路过的地方，现在这里可以使用トロッコ了。这个《星之海洋3》中第一个迷你游戏并不复杂，方向键向上为加速，向下为减速，在途中会遇到的情况有STOP（要求速度减至15以上）、转弯（要求速度在25以下）、跳跃（要求速度在25以上），此外注意左上角的损伤程度。在可以停下的地方一般都可以找到宝箱，不过也没有什么好东西，要不就是被石头挡住现在去不了……要想出去，只要在前进过程中依次选择左、右、左、左、左就行了，推荐用第一个トロッコ，速度保持在23-24左右，这样无论是转弯还是停止都很方便。出口处会遇到老兵，以后回来可以由他来送队伍过去，当然你喜欢的话也可以自己再开。

ベクレル山道

这里是将来的交通要道，除了能到达东边的目的地河岸の村アリアス之外，还可以到バール山脉、ベクレル矿山，不过这些都是后期才去的地方，敌人实力很强，不要随便进去送死，地图倒是可以先到100%。此外这里普通的敌人倒是比较好对付，可以考虑在这里练CHAIN数，CHAIN3以后，从10-100，每隔10次都会记录进战斗收集，耐心练吧，我当初在这里打到CHAIN88被人砍了一下，就此完结，当时真是想吐血……

河岸の村アリアス

到这里已经是シーハーツ的地域了，中间的领主房间就是奈露她们在这里的根据地，由施术部队负责人クレア来管理。去房间左上方的会议室见过她之后前去二楼，在右边的房间和克里夫对话选择睡眠，如果这里没有选择跳过剧情的话，可以看到奈露半夜会出现，不过很快就离开了。

第二天起来再去和クレア对话，才了解到奈露为了救当初掩护他们而被擒的两名手下，独自前去对方指定的地点：カルサア修练场。这种情况下当然菲特和克里夫也不可能什么都不管，为了救出奈露，开始向着カルサア西北方的カルサア修练场出发！

出房间后先从左方的出口出去，经过アイレの丘到达カルサア，两人也无意逗留，马上向下方的出口出发吧！通过グラナ丘陵终于到达了カルサア修练场！这段时间虽然缺少奈露的回复魔法，也不要急着把另外一个回复魔法给菲特，可以采取多逃跑的方法，反正逃跑次数也是要收集的……

カルサア修练场

刚进门就是强制战斗，不过这3名小兵应该不是对手。进去后会看到记录点和回复点，可以在这里练练级，当然也可以继续利用逃跑来快速前进。这里的地域分成3层，非常广大，而且也有不少不能拿的宝箱……一些岔路都可以暂时不考虑。在1层中心稍下的房间有路可以到第2层，而在第2层拿了宝箱中非拿不可的“カウンターオーラ习得书”，之后可以从右上角的楼梯前进到第3层，在中上部有记录点和回复点的房间内和里面的人对话，可以获得关键道具“赤铜の键”，这样就可以前去原本无法打开的第1层右上角的门。

原路返回之后在那里会发生剧情，奈露再度加入，打开门后可以乘升降机到4层，中间每层都会停下，也无须走出房间，继续向上就是，否则遇到不能回头的房间又得绕回1层……不过在第2层的宝箱中可以得到学会初级攻击纹章术的“スキルブック「アタックスペル」”，还是给奈露学习吧！

在四层记录后就会直接面对BOSS战，事先自然要做好准备。这次的对手是“漆黑”骑士团副团长シェルビー，他会带3名士兵出战，而之前还会有另一场战斗。收集要素仍然是1分钟击倒和不受伤击倒。打倒シェルビー之后，便可救回奈露的手下タイネーブ等人，接着就先回アリアス吧。



河岸の村アリアス
回这里后去见クレア，之后继续向

圣王都シランド,中间的目的地是交易都市ペターニ。从アリアス右下的出口出去,向交易都市前进。

交易都市ペターニ

这里也是个四通八达的地方,可谓大陆的交通枢纽。在这里终于可以开始制作东西了,只要从中央广场向左走,下方第一个店就是“职人ギルト”,进去选择同意就可以开始制作了,以后随着故事的进展也不要忘记四处去招募各地的职人(クリエイター)。物品制作方面的内容我们在前面的系统解说中已经详细讲解了,这里也就不再重复。

接着就是到中央广场和奈露他们会合,走近中央广场左下方的教会就会有选择,选择“在这里等(が出るのでそこで待つ)”就会引发剧情,菲特遇到一位有些病弱的卖花女,而她长得和分开很久的索菲娅一模一样,连声音都没区别……交谈后才得知她叫阿米娜(アミーナ),她还送了件“イリスの巫女花”给菲特。和奈露等人会合后前往左方的宿屋住宿,不过暂时没有房间,先到街上看看吧!

正在街上闲逛的菲特突然听到了阿米娜的声音,原来这位于都市右下方的民家就是阿米娜的家,进去后会发生情节,之后再回宿屋,前往最里面的房间便可以休息了。第二天醒来,菲特等人正打算出发,不料照顾阿米娜的老妇人却急急赶来说阿米娜在山上摘花时晕倒了,得赶紧去救她回来。菲特当即要前去,不过克里夫和奈露自然也不会袖手旁观,从都市的西门出发,向ダグラスの森出发!

ダグラスの森

注意在サンマイト草原无须过桥,直接向左走,不久就到达ダグラスの森了。首先要在中部找到小妖精,她会要水喝,去下方的泉水取“キラキラした水”回来给她就可以了。不过森林中泉水众多,如果取错了她可是会生气的,比如说取了沸腾的水她会说“想害死我呀!”之类的话。小妖精加入后就可以前往之前被枯树挡住的地方,而此时枯树会化为怪兽与我方战斗。此外途中会遇到很多地方有落石的机关,得小心避开,而“風の妖精”、“アラートオーブ”、“限定ドルフィン”等重要物品则不要错过。向西方走到终点会发现一间小屋,我们可爱的新同伴罗杰(ロジャー)出现在菲特等人的面前,不过……现在是被关在笼子中。罗杰的说话和动作非常有趣,遇到美女更是会态度180°大转弯。击败随后出现的两名山贼后,罗杰也被从笼子中放了出来,之后他会问是否让他加入,选择是他就会暂时加入,不过这时候LV只有1……



众人原路返回时遇到了月影团长,这次的战斗输赢都可以,如果获胜则可以获得“金の雕像”。需要注意与他的战斗同样有“1分钟击倒”和“不受伤击倒”的战斗收集,不可错过!因为这场战斗离记录的地方太远,要争取一次就收集到两个!继续在森林中探索,找到记录点后离BOSS也不远了。记录之后再前进,却发现这里是个无限循环的迷宫,所有的出口进去之后都会出现在另外一个出口附近,这是由于怪兽造成的浓雾带来的后果。正确的出口是正上方的,进去之后就会和BOSSマッドマン战斗,同样不要忘记战斗收集要素。

打倒BOSS之后浓雾散去,各出口都可以正常出入了,而我们要找的阿米娜则要去左上方的出口,果然见她晕倒在花丛中。虽然这画面挺美,不过还是早点救她回去吧!

交易都市ペターニ

在医生的及时救治下,阿米娜已经没有什么危险了,不过看到阿米娜因为战争而失去双亲,连自幼相处的同伴也音讯断绝的时候,菲特暗地下了决心。是的,这场战争该完结了,菲特将《未开惑星保护条约》暂时放在一边,真正准备尽力帮助奈露尽快结束战争。克里夫看来也同意了这一点,一行人再度出发了,从交易都市ペターニ的北门前往他们的目的地:圣王都シランド。

圣王都シランド

沿着道路很快就能穿过イリスの野,来到王都。大家也可以先不着急着去进王宫,而是先买买物品、找找职人等等。进王宫之后跟着奈露走,去二楼的谒见的间见国王。之后还不能自由出入,先得去门口问问奈露,然后去教堂和克里夫对话,再回到有记录点的房间就会发生剧情。第二天奈露会带菲特和克里夫去看王国的最新纹章术兵器,不过由于一些缺陷,目前还不能发挥最大威力。菲特提出用铜代替铁来制作,这样会减少很多问题,不过王国领地内目前并没有铜矿,因此只有前去敌方的ベクレル矿山寻找。在留下其他一些改进意见之后,菲特等人再度出发了。

湖岸の村アリアス

回到湖岸の村アリアス之后可以在教会找到ミレーニア加入制作队伍,还有就是买一些治疗麻痹和石化的药草,这对之后的战斗非常有用。准备好了就前去左上

方的出口,可以看到奈露的两名手下已经把马车等都准备好了,不过到达矿山之后马上就是强制战斗,还是先记录一下再过去吧。

ベクレル矿山

这里的机关忽然多了起来,首先在一个过不去的铁栅栏附近点燃火把,这样就会与エアードラゴン交战,获胜之后得到饰品“ライトストーン”,让菲特装备上之后走动时可以照亮前面的一小块地方。前进后不久就是三场连续战斗,而且是不能逃跑的,要特别小心。

下一个谜题提示是“二つの分身よ 一筋の暗を織り成せ”,实际上是在左方打不开门的大房间中有两个火把,点燃之后站到两者之中,使得影子成为一条直线,这样门就打开了。接下来要打倒见到光就会逃跑的龙,之后获得“铁格子の鍵”,然后继续前进吧!注意这里有个宝箱中有15000块钱,这下赚了。(笑)

接着的谜题是“门番の目をくまますべし”,这需要熄灭门附近的火把,并且卸下菲特装备的“ライトストーン”,如果这样门还是关闭的,则需要回上个入口再进来一次便可以了。

第三个谜题提示是“何时の仆と竞え 一人舞台は誰も望まず”,首先要去中间的圆盘点亮全部的灯,之后仍然不装备“ライトストーン”,熄灭下方和左方的龙雕像的灯,再向上的话上面的门就不会关闭了。继续前进不久就会发现记录点,途中可以找到防止麻痹的饰品バラライチェック。记录后就是BOSS战了,这次的BOSS コックトライス要特别小心它的石化攻击,全员被石化的话就会GAME OVER的。拿到这个BOSS身上的两个战斗收集之后前去右上方调查,就可以发现这次要去的铜矿!

现在要做的是将这些铜运出去,不过暂时是无法原路返回的,还是先从左方的出口出去吧,前进一段时间后会找到精炼所,在这里的宝箱中可以找到学习初级攻击纹章术的“スキルブック[アタックスペル]”,照老规矩还是先留着吧!此外外面有能找到23600块钱的宝箱,当然也不可放过。在精炼所还可以做其他一些事情,比如休息来恢复体力、找职人グラッ加入等等,不过后者要给他13500块钱。(刚到手的……)再和另一位士兵对话并选择第一个就可以乘坐トロッコ出外,不过马上就是BOSS战,还是先回去记录一下吧!

刚到门口,正在向马车上搬运铜矿,“疾风”的副团长デメトリオ已经带人赶到!接着是两场连续的战斗,头一战是对付四名士兵,这还好说,不过在敌方只剩下一人还是赶快给自己人补血吧!然后要对付的就是デメトリオ和他的两名手下,这场战斗比较麻烦……要拿到“デメトリオ1分钟内击破”和“デメトリオ不受伤击破”相当困难,推荐自己控制奈露,离远些为同伴加血和用纹章术攻击,其他人装备对空攻击技,这样后者还有些可能拿到。不过要注意的是拿战斗收集只需要打デメトリオ就是了,也就是说只要1分钟内击破デメトリオ就可以得到,而无须1分钟结束战斗,因此可以把攻击重点放在デメトリオ身上。此外这场战斗还有可能拿到战斗收集中的“避过龙吐出的火球”,不过这也是看运气了(笑)。被击败的デメトリオ纵身跳下了悬崖,不过这时候也没有时间多考虑什么了,回精炼所恢复和记录之后,马上前往湖岸の村アリアス吧!接着又会是BOSS战,一切小心。

湖岸の村アリアス

刚到入口就发现奈露的那两名部下:タイネーブ和ファリン,这次又被人捉住……接下来就是和酷酷的“漆黑”骑士团团长阿鲁贝尔(アルベル)之战!这场战斗还是有些难度的,好在没有战斗收集要素,虽然战斗时间会拖得挺长,不过还是会顺利完成的,基本战术还是先干掉他的两个手下,再围攻阿鲁贝尔就是。打倒他之后菲特将他的高傲和不屑又回敬给了他,将他扔在一旁毫不理会……不过从阿鲁贝尔身上得到的战利品“武神の纹章”还是不错的。

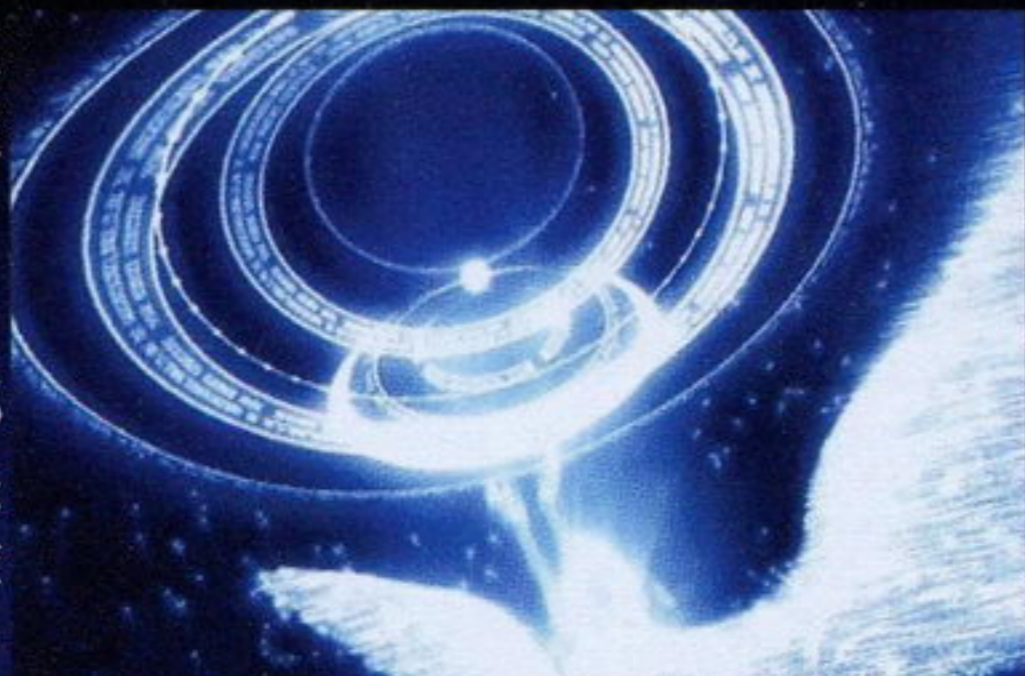
圣王都シランド

刚进王都,却遇到了ミラージュ,而她正照看的竟然是晕倒的阿米娜……原来阿米娜独自一人来王都就是为了找自己青梅竹马的同伴,而此人就是纹章兵器研究所のディオオン!赶紧回城去通知他,当然ディオオン也立即跟着菲特来到了宿屋,一对分别已久的恋人终于重逢了,看到这些,菲特又不禁想到了索菲娅……

湖岸の村アリアス

大战一触即发,马上再次回到アリアス,去会议室之后回客间和克里夫对话选择睡眠,之后再回会议室,和クレア对话选择“是的”,作战也随之正式开始!菲特他们的任务是直捣敌方的本阵,途中可不必和杂兵纠缠。到达敌方本阵后面对的是“疾风”骑士团团长ヴァオックス,由于他是飞在空中的,因此事先要多装备些对空的必杀技。好在这场战斗也是没有收集要素的,打倒敌人就可以了。然而,随后发生了谁也意想不到的变化:バンデーン的战斗舰居然也加入了这场战争!面对无差别攻击的战斗舰,双方虽然尽力还击,无奈实力相差太远,转眼便是死伤无数,连ディオオン都身受重伤,目睹这一切的菲特几近崩溃,输送舰ヘルマ、宇宙舰イグレ、一直到现在のモリル?等等,难道一切都是因为要捉到自己?到底自己有什么特殊价值?为此而暴走的菲特终于展现了他的特别之处,只一击就将バ

ンデーン战斗舰彻底毁灭，自身也随
之昏迷不醒……(最终兵器彼男? 顺便
说一下，这段CG非常棒!)



圣王都シランド

等到菲特醒过来时已经身在王都
了，而此时ディオオン已经快不行了，去
右下“ディオオンの部屋”见过他后，菲
特前去宿屋带来阿米娜，虽然ミラージ
担心阿米娜的身体会支撑不住，不过阿米娜还是自己决定去见ディオオン。随后菲
特再次目睹了一场生离死别的情景，不仅是ディオオン，连阿米娜也……

随后バンデーン战斗舰再度袭来，幸好クォーク一方的战斗舰也及时赶到，
击落了敌方的战斗舰，而随后出现的就是多次提到的クォーク的领导者：玛莉娅(マ
リア)。似乎她对菲特的一切了如指掌，而之后在会议室，玛莉娅带给菲特更大的
冲击：菲特的父亲ロキシ以及索菲娅都被バンデーン俘虏，而玛莉娅自己则是ロキ
シ制作纹章生物兵器的实验品……而真相还不止这些，菲特，他自身才是纹章生物
兵器的第一个实验品!

并没有时间给菲特来仔细考虑其中的意义，バンデーン的士兵已经开始入侵圣
殿カナン，见过女王之后马上去礼拜堂打开通路吧! 不过不要马上下去，和入口旁
的修女对话便可得到10个バニッシュハンマー，以后再回来对话则可以补充个数。

封印洞

玛莉娅这时候也正式加入队伍，看她的数据明显是魔法类的，而之前留着的学习
纹章术的道具就是给她用的。至于封印洞这里的的机关也是比较多的，进入之后
首先直接进上方的门，绕开绿巨人后打开左上方石像处的机关，之后返回入口处，
再从右边的门进入，这样就可以向左方前进了。再向前走不久就会遇到记录点，还
是赶紧记录一下吧! 同样无须和看守的绿巨人交战(不过这里也是练级和练CHAIN
数的好地方)，直接去右上方，在这房间中可以发现墙壁上有裂缝，用バニッシュ
ハンマー打开后进入，再打开石像处的机关。此时绿巨人处堵住门的石块开始移动，
不过由于进去后是打BOSS，所以还是先回去记录为好。

圣殿カナン

打倒BOSS之后就可以向圣殿カナン前进了，路上会遇到些水晶碎片，接近时
会发生战斗，而胜利后会获得“セントストーン”。进下个记录点旁边的门就会
和BOSS交战，而现在是不可能胜利的，所有攻击都对对方无效，因此只有逃走。
当然也可以先找到对付的方法再来打它，先进下方的房间，在没有地方前进时调查
空的宝箱，这样就会发生地震，墙壁也随之出现裂缝，用バニッシュハンマー打
开后进入，发现这也是个发明工房。在这里除了可以进行一般的操作外，还可以将
得到的“セントストーン”加工成“セントアミュレット”，这样就可以回去打
倒BOSS了。

然后继续前进，途中也还要破坏墙壁来发现新的房间。此外在途中还会有4人
单独交战的地方，如果有些担心实力不足的话也可以现在不用理会，不过如果胜利
可以在宝箱中拿到防止石化的饰品“ストーンチェック”。再次前进会发现房间的
路被ブロック堵住了，这要先去右上角的房间触摸红色的钻石，这样机关就会发
动。回到之前的房间发现ブロック都动了起来，小心避开他们就可以找到出口，不
过如果被撞上就会回到房间入口处重新开始。在记录点之后就是BOSS战了，这次
想收集还是有一定难度的。胜利后确认セフィラ无事就可以返回见女王了，途中
バンデーン的士兵都会不见，不过绿巨人之类的怪兽还是存在的。此外这里的宝箱中
也会有很多好东西，例如预言书1、エネミーオーブ、ストーンチェック、星の小
妖精、カウンターオーラ习得书，不可放过。

圣王都シランド

谒见の間报告之后女王决定和アーリグリフ联合对付バンデーン战斗舰，而
此时玛莉娅会和菲特单独交谈，并说起小时候的事情……在回忆中只要和全部人员
对话后再和ジェシー对话两次就可以了，剧情结束后再度回到谒见の間，这时候对
方已经有回信了，约定在モーゼル古代遗迹见面，菲特等人也再度出发!

水没都市サーフェリオ

经过交易都市ベターニ西行，在サンマイト草原向西北方行走，很快就能到达
这里。在都市中心的十字路口会再次遇到罗杰，这次仍然有选择是否让他加入，注
意这会影响到最后队伍中的成员，要三思而后行。

モーゼル古代遗迹

要到达目的地，首先得先由渴きと润いをつなぐ回廊至モーゼル砂丘，后者由
于温度过高而有水分设定，出发时是100，随着行动而迅速减少，至0则回到出发
点。不过途中有些水塘，站在里面水分是不会减少的，而按○键则会将水重新加至
100，这样反复数次就可以到达右上方的出口了。为了方便起见，还是建议大家先

买沙丘的地图，虽然要花不少钱。至于沙丘的宝箱倒可以暂时不用理会，在后期可
以得到“アクアヴェイル”，再回到这里时就没有水的麻烦，那时再回收宝箱会方
便很多。

终于到达古代遗迹了，笔直向前走就会踩到地上的圆盘，此时会演示一些战
斗，之后门才会打开。继续前进，会在三个房间中发现机关，只要按照盗贼>纹章
使>战士>盗贼的相克顺序选择对应的石像就能够打开中间房间的门，进去就会和
アーリグリフ的国王会谈。

アーリグリフ城

再次返回这里，不过要走的路真是很多啊……在城中将会谈后得到的“アー
リグリフ王の手紙”给阿鲁贝尔看，他就会加入队伍。现在的目标是去选择伯爵龙，
而它会在パール山脉最深处。要去パール山脉，又得绕大圈子，从アーリグリフ
トラオム山岳地带→カルサア→アイレの丘→アリアス→ベクレル山道→パール山
脉……

パール山脉

这里的敌人是相当强劲的，战斗间隙多注意回复HP。途中要从瀑布后面的山
洞中进去才能继续前进，在记录点不远处会和BOSSブルードラゴンゾンビ强制交
战，在这里要小心对手的MP攻击，打倒它之后在附近调查，可获得“龙の共鸣腔”，
回到途中破旧的工房可以加工成“龙角笛”，之后再前去右下有笑っている龙雕像
的门口按×键来演奏即可打开门。

接下来的事情比较麻烦，需要对应不同的门上龙的表情来吹奏相应的曲子才能
打开门。曲子一共有四首，以按键的时间长短来区分，如果按的同时按住○键则会
使得音色向强和长的方面变化。具体对应情况为：笑：弱、短；怒：强、长；喜：弱、
短；悲：强、短；乐：弱、长。如果是连续的表情变化，则需要对应的表情演奏
对应的曲子，这样才能打开门。这个地方还是很有难度的，需要多加练习和尝试。

打开全部的门之后中间房间的十字架就能够全部变亮了，之后回到入口右侧的
房间中调查龙的标本，可以得到“龙的头盖”，再回到光的十字架中心处便会是
BOSS战。

ウルザ溶岩洞

打倒BOSS后就会来到ウルザ溶岩洞，先到右下方调查バーニイ的雕像，
就会获得“ウサミミの鍵”。再去左侧
深处找到中间的房间，进去后和バニラ
交谈，支付开发费用之后得到“バニ
ッシュボム”和“ド根性バーニイ”。为
了消除前进道路上的障碍，还得先回
アーリグリフ去找“魔光石”，也就是说你得将这么多路在来回跑一次……对了，途
中别忘记去ベターニ街住宿，在事件中的选择关系到阿鲁贝尔的加入情况，推荐选
择“そうでもない”。

回到アーリグリフ之后前去当初从牢房脱出的地下水路出口，进去后上方有被
冰块挡住的入口，用“バニッシュボム”消除冰块后即可进入。不过使用时要小心
不让掉下来的冰块砸到自己，否则又得从入口开始，而且冰块也复原了。在内部得
到“魔光石”之后再回到溶岩洞见バニラ，他就会加工出“バニッシュリング”，现
在就可以前往ウルザ溶岩洞入口右上方那被堵住的地方了。之后就是记录后的
BOSS战了，这次的BOSS是到目前为止最强的伯爵龙，要想让活了数百年的高傲
的伯爵龙来扛上东西可没那么容易，而这次的二连战也是考验玩家水平的时候……
多用远程攻击和牵制，实在打不过还是出去多练练级吧!

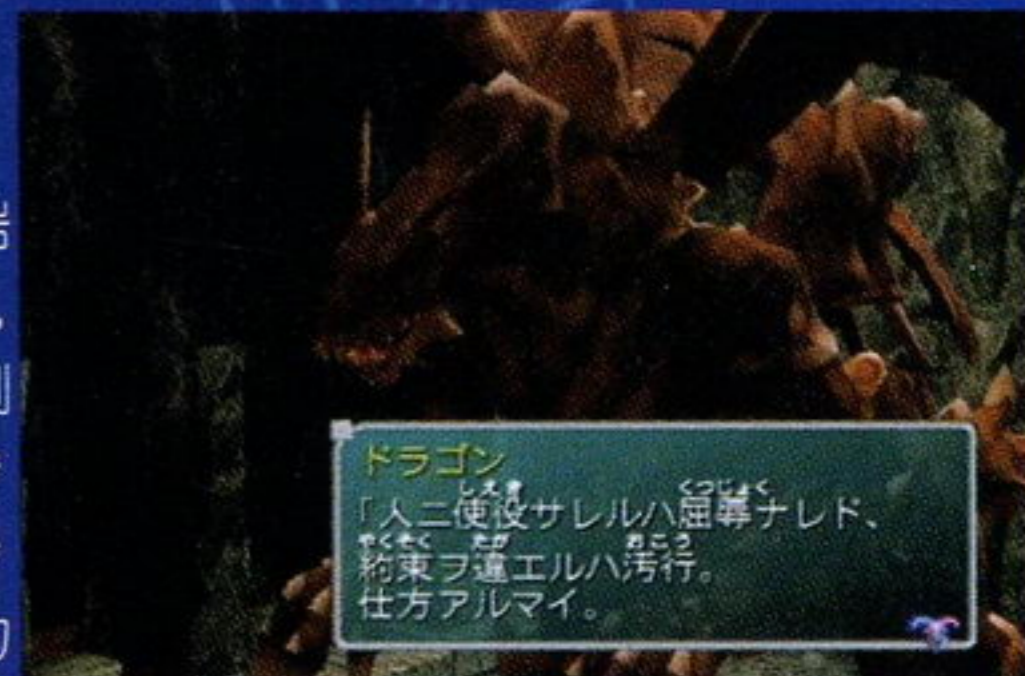
圣王都シランド

回到这里之后先要找到队伍中的全部成员并对话，之后再回到谒见の间的后门
就会发生情节，伯爵龙+雷之箭的组合终于获得了胜利，之后队伍中菲特等外星来
客也要离开了，在和曾经共战的伙伴们告别之后，他们又回到了宇宙。

然而事情并没有结束，バンデーン的战斗舰再度出现，而这次他们还带来了ロ
キシ和索菲娅作为人质! 为了救回他们，只能再次回到地面，而交换地点则是已经
很熟悉的カルサア修炼场。

カルサア修炼场

显然对方不怀好意，带了个妨碍我方时空传送的机械，这样敌方可以源源不断
地增加兵力……现在只能想办法直接突击BOSS处，破坏机械。在3楼和ロキシ对
话之后和上次一样回到1楼，再通过升降机前往4楼，记录后继续前进，在剧情中
会有奈露出现并破坏了机械(至于具体是谁出现会随着之前的选择而不同，可参考
人物加入条件)，不过自己也身负重伤。同时ロキシ则受到重创，只来得及说出研
究资料在月球基地就撒手西去……打倒BOSS之后众人赶紧带上奈露回飞船救治。
回到飞船后，菲特前往自己的房间休息，之后便前往银河联邦军战舰“ブリッジ”。



ブリッジ

在这里获得的是更确切的消息,玛莉娅和菲特正是ロキシ等人为了对抗将来未知的威胁而开发出的最终兵器!而现在,这威胁已经变成了现实,人类正遭受着毁灭性的打击。为了弄清楚来龙去脉,众人只得前往月球基地。

ムーンベース

在这里会与苏芙蕾再会,而她会暂时加入队伍。向往西方的ロキシ的研究所途中会遇到与“代弁者”的强制战斗,而ロキシ的研究所的资料解开了ロキシ当初进行这样研究的谜底:因为遇到时空之门的警告,得知人类对纹章学的研究已经触犯了创造主(FD人)的禁区,而得知即使现在停止也无济于事的ロキシ等人则下定决心研究能够对抗将来惩罚的最终兵器,而研究的成果就体现在菲特和玛莉娅身上,而索菲娅则是打开时空之门的关键……之后可以离开ムーンベース,不过这时候会有苏芙蕾是否加入的选择,具体如何还是大家自行决定吧!

惑星ストリーム

回到アクアエリー后接到ブリッジ的报告,事态进一步恶化。回房间休息之后再前往ブリッジ,唯今之计,只有通过时空之门去直接挑战创造主!为了人类的未来,菲特等人转送到惑星ストリーム来寻找时空之门。这里并没有什么机关,直接向上走不久就能发现时空之门,随着索菲娅与时空之门的共鸣,菲特等人顺利地来到了FD人的地方。

FD空间

然而面对的是和想象中完全不同的情况,没有巨大的敌人,也没有什么高耸的建筑物或者地下的神秘洞窟,看来平和安闲的当地人只是用奇怪的眼光看着他们的独特的穿着打扮……惟一和他们交谈のフランド却将菲特等人所有的观念打了个粉碎:所谓银河联邦、所谓的星之海洋、所谓的生离死别,这一切不过是这里的人所玩的一个网络游戏エターナルスフィア而已!这、这不是真的吧……フランド还来不及讲得太清楚,就已经有人冲了进来,战斗胜利后フランド给了菲特“认证ディスク”,还是到ジェミティ市来体验一下究竟是不是真实的……

ジェミティ市

首要目标就是ジェミニ中央のエターナルスフィア端末室,有了フランド的“认证ディスク”加上索菲娅的特殊能力,他们终于能够成功进入游戏。难道是真的?现在就可以自由前往ヴァンガード3号星、エリクール2号星、ムーンベース、惑星ストリーム这4个地方,同样也会遇到诺基亚等人……为了确认这一切,菲特等人决定前往这个游戏的开发公司:スフィア社。不过这时候在ジェミティ市还能找到斗技场和赛跑场,有空也可以来玩玩呀!

スフィア社

一进门就是与スフィア社保安部长的战斗,胜利后向上前进,直到5层之前没有什么特别的机关,这里也就不多说了。遇到开发人员之一的ブレア之后菲特等人对这游戏有了进一步的了解,并得到了“アンインストーラー”。ブレア希望他们能用这来消除那些代弁者与执行者,现在就继续前进吧!之后的机关也比较简单,大致也就是打倒BOSS、打开开关等等,最后在6层可以找到传送装置,直接去100层吧!到这里剧情之后就会被转移到惑星ストリーム。

惑星ストリーム

一开始就是与代弁者和执行者的强制战斗,然后则是新型敌人:断罪者!胜利后ブレア出现,并且告诉他们要彻底结束这种状况还得去寻找迷之物品,而菲特等人马上想到的就是当初所保护的“セフィラ”。战斗后向下前往当初来的地方,不过由于地形改变了,还得重新探索才是。走到最左下方后可以和宇宙船デイトロ取得联系,之后被传送回デイトロ。

众人商量之后决定再回シランド城,先和全部人员对话,之后再回去找ミラージュ对话,这时候就可以去后方的传送室了。

圣王都シランド

回去谒见の間见过女王,好在她还是很通情达理的,允许他们前去找セフィラ。接下来就是再去一次圣殿カナン,途中会有4次与ガーディアン的强制战斗。拿到セフィラ后再回去见女王,下一个目的地就是上次谈判的地址:モーゼル古代遗迹!

モーゼルの古代遗迹

来到当初会谈的“圆桌の广间”,在这里会有BOSS战,打倒后出现新的地下



通道,不过现在也可以不用前去。我们要去的地方是ファイアウォール,而这里的机关都比较单一,也就是利用开关来切换不同的开启的门。不过那些跑来跑去的障碍物倒是烦……打倒转送室的BOSS后,我们就来到了最后的迷宫:螺旋の塔!

螺旋の塔

这里的谜题就比较多了,一般的障碍物可以用“バニッシュリング”消除,即使数量为0也能够正常使用的,不必为此担心。在第2层会遇到ブレア,不过这并不是真的,只是オーナー虚拟出来的而已,打倒他之后向前走不远就会发现被封印住的真正的ブレア。要解救她就得先打开附近的3个机关,不过都需要打BOSS的。胜利之后转送装置也恢复作用,队伍继续向第3层前进。

第三层谜题的关键在于配色,红色的台上的宝石颜色按照黑→白→黄→青→赤的次序变化,青色的台上的宝石颜色则按照赤→青→黄→白→黑的次序变化,用“バニッシュリング”一次则变化一次,中间则会显示两者混合后的颜色,和打开门需要的颜色一致时门就开了,如果用完了改变回数还不一致的话就会强制战斗。举个实际例子吧,第一个门只需要在左右各变化一次就能得到所需要的红色。

之后的情况也都差不多,在第6层有3个地方墙壁可以用破坏,全部打开里面的机关就可以继续前进。到了第十层就可以遇到最终BOSS!虽然オーナー是ブレアの哥哥,不过两人意见相左,ブレア也无法劝服哥哥,“他们不过是0和1的集合体而已!”眼见这样,战斗自是不可避免,最终战的对手是ルシファー,打败他后オーナー甚至要消除整个银河系的数据……即使是创造这个世界的神,这样的行为也是不能答应的,真正的最终战开始!ルシファー第二战难度毫无疑问是目前最高的,攻击强而且范围超大,要有长期战斗的觉悟,不过打倒之后得到的是100经验值和0钱……



奈露:终于回来了,不觉得晚了点吗?

玛莉娅:欢迎回来,菲特。

菲特:大家……

克里夫:意外地迟啊。

菲特:啊……大家都没事真是太好了。

奈露:结果是什么?我们被抹消了吗?

玛莉娅:我们能看见这个世界,能感触这个世界……这只不过是为了让我们能认识他们而故意制造出来,可能一切都是虚幻。即使我们所在的世界里一切都是虚构的,但我们能体会到世界的存在,这一点的确是存在的。所以,那个鲁西法并没有消除我们的意识。鲁西法只能将虚幻的东西回归到无,但他不能将实际存在的事物抹消。

索菲娅:那能不能这么说?鲁西法最后还是没承认我们的存在,所以我们现在才在这儿?

菲特:是啊。我们在这里,这个世界也在这里,只要这样就足够了……回去吧,回到我们应该在的世界。

索菲娅:嗯,菲特,回到我们的,回到大家的世界!

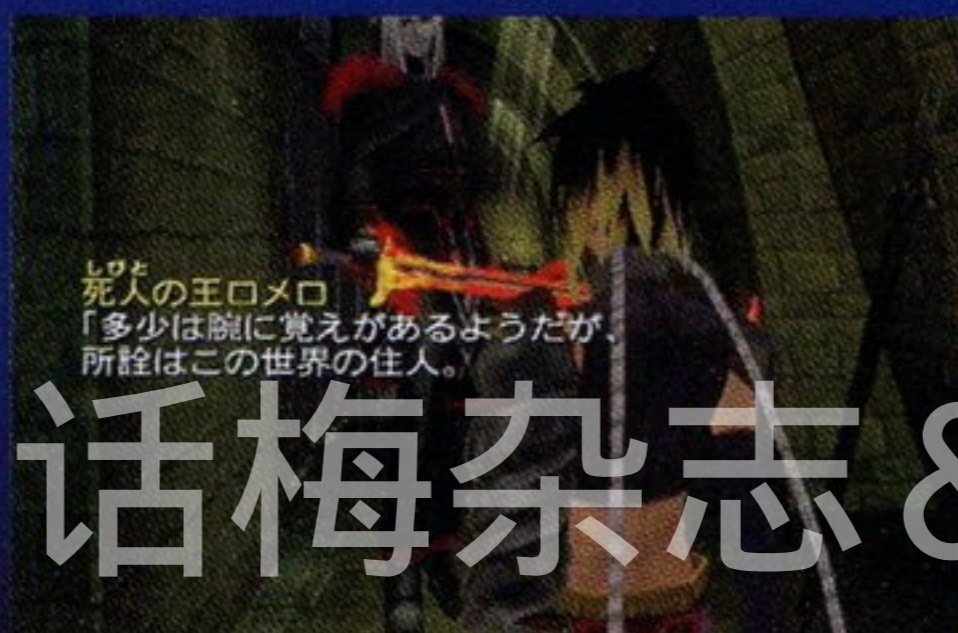
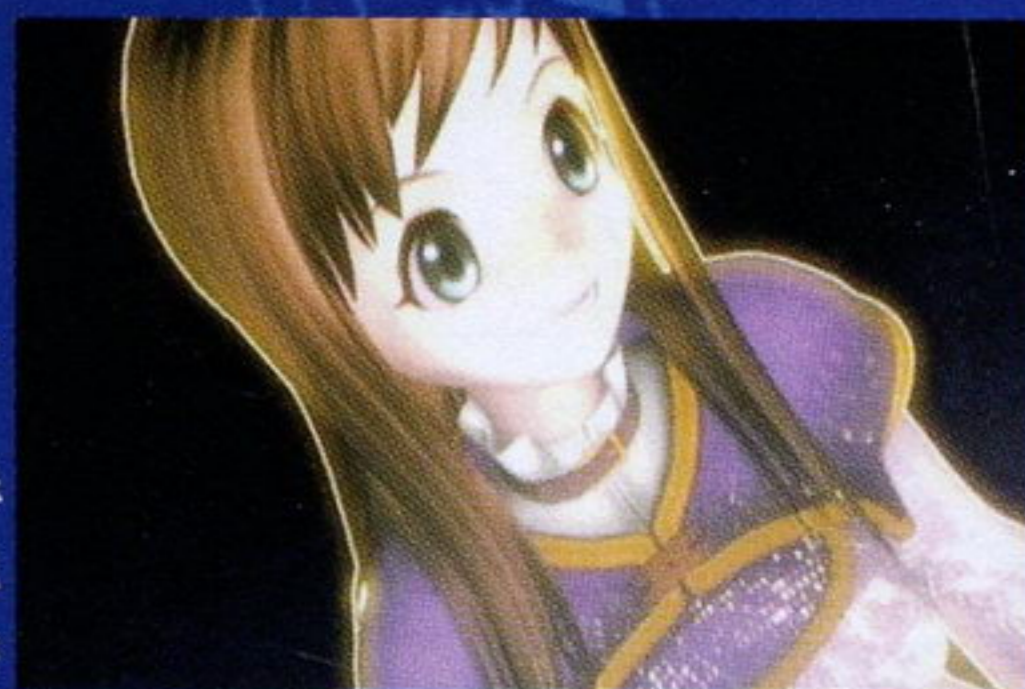
伴随着那首《忘记如何飞翔的小鸟》,STAFF名单缓缓在屏幕上卷过,之后出现的则是各人的去向,例如以银河第一明星为目标而努力的苏芙蕾、继续守护着国家的奈露等。结局会随着各人间的好感度不同而变化,同时也会透露一些别的东西,例如系列中的万年迷路男旅人ラドル、地下的新迷宫、多次提及却从未去过的技术大国ゲリーテン等等,值得再去探索的地方还多得很呢!游戏也给我们提供了探索的机会,在出现“THE END”字样之后,会提示在记录通关信息,记录好了RESET之后可以看到最后的记录上有CLEAR的字样,读取这个记录会发现附近多了个バーニィ,和它对话会有些提示的。作为系列的特色之一,隐藏迷宫当然本作也不会少,地点是矿山の町カルサア最左下的位置,不过不通关是无法前去的,至于具体情况以及其他的隐藏迷宫我们会在以后的研究中继续为大家介绍,敬请期待!

索菲娅:那能不能这么说?鲁西法最后还是没承认我们的存在,所以我们现在才在这儿?

菲特:是啊。我们在这里,这个世界也在这里,只要这样就足够了……回去吧,回到我们应该在的世界。

索菲娅:嗯,菲特,回到我们的,回到大家的世界!

伴随着那首《忘记如何飞翔的小鸟》,STAFF名单缓缓在屏幕上卷过,之后出现的则是各人的去向,例如以银河第一明星为目标而努力的苏芙蕾、继续守护着国家的奈露等。结局会随着各人间的好感度不同而变化,同时也会透露一些别的东西,例如系列中的万年迷路男旅人ラドル、地下的新迷宫、多次提及却从未去过的技术大国ゲリーテン等等,值得再去探索的地方还多得很呢!游戏也给我们提供了探索的机会,在出现“THE END”字样之后,会提示在记录通关信息,记录好了RESET之后可以看到最后的记录上有CLEAR的字样,读取这个记录会发现附近多了个バーニィ,和它对话会有些提示的。作为系列的特色之一,隐藏迷宫当然本作也不会少,地点是矿山の町カルサア最左下的位置,不过不通关是无法前去的,至于具体情况以及其他的隐藏迷宫我们会在以后的研究中继续为大家介绍,敬请期待!



文：火花天龙剑 666

GBA	SQUARE	S·RPG	1人
	2003年2月14日发售		自带记忆功能
GBA卡带(128M)	对应GBA通信对战线		5800日元



全300任务达成!

这次的基本任务一共有300个，其中头24个是剧情任务。余下的任务基本上可以分成4类：固定地点战斗、派遣、别组织遭遇战和据点解放。

给完成全部任务造成困难的主要是派遣类任务的失败和重要任务道具被遗弃。

派遣类任务是否能顺利完成，最主要还是和派遣人物的能力值有关(加上装备后的总值)。接任务时可以通过查看人物的反应大致了解任务的成功率，不过即使人物是跳跃的最好状态，任务仍有一定的失败几率。很多任务道具都具有提升某些能力的功效，具体可以用SELECT键查看。△表示小提升，○是中提升，◎是大提升。接任务时把这些道具带上就能提高成功率。不过其实只要派遣的人物等级足够高，一般是不用担心任务会失败的。接任务之前最好先留下一个记录，万一失败了还可以取回。如果任务的完成条件是和天数相关的，可以通关来回走动来确认任务是否能顺利完成。不过到后期那些3、4场战斗后才知道结果的任务，一旦失败了要提回一两个小时前的记录相信是比较痛苦的事……

至于任务道具，因为存放空间只有32个，在道具的取舍上相信会给玩家带来不少困惑。许多任务都要有相应的任务道具才能接下来，这些道具中有许多在游戏中只能拿到一个，一旦被丢弃就再也无法找回来了。而像黑の糸这样的道具，虽然游戏过程中可以取得3个，但需要消耗的任务数量也是3，如果错手扔掉了一个实在是后悔莫及。

其实在所有任务道具中，有相当一部分不是完成任务所必须的。这些道具即使丢弃了也不会使有些任务无法完成。这样的道具如下：

マジックトロフィ	炼金の秘石	高级万年笔
アタックトロフィ	パンサーの毛皮	マルチンの耳栓
体育祭トロフィ	タイガーの毛皮	タルコフの水晶
オグマの证	ゲド卵スープ	歌姫の三弦琴
沿岸警备队メダル	古代文书	イカサマのダイス
ガード勋章	魔法の羊皮纸	ラブ・ポーション
友情の证	正义の表彰状	スプリングラー
マスターブレイヴ	友情の表彰状	テラクオの花
参加赏	エダローア圣典	テミルの白い花
エステロス	世界百科辞典	魔力の果实
トバーズの腕轮	スケッチブック	体力の果实
琥珀	デジョン	古金货

这些任务道具中，绝大部分具有使某些能力提升的效果，又或者是强化某种属性，都能对任务的完成提供一定帮助。不过因为不是必要的道具，如果任务道具的存放空间

不够，丢弃了也不会有多大损失。存放空间紧张时可以按上面的列表选择丢弃。另外有一些比较特殊的任务道具，下面逐一说明：

アーリマンの妖目：任务No.050：「续みつめていたい」必需。不过完成任务并不会将这个道具消费掉。如果确认上述任务已经完成，那アーリマンの妖目便可以考虑丢弃。

龙眼のルビー、蛇眼の饰り盾、英雄ガオルの歌：这3个道具都关系到一些特殊人物的加入(具体见后述)。其中蛇眼の饰り盾和英雄ガオルの歌两个和完成任务无关，龙眼のルビー用于完成任务No.066：「龙的助力」，而任务完成后不会消费。在确认这些道具用处过后舍弃也无妨。

シルルアイス：在任务No.109「雪の妖精」中，如果持有该道具而选择送给妖精(第一项)，便可无须战斗而直接将任务完成，并获得妖精赠予的大剑アイスプリズム。不过即使选第二项进入战斗也不会影响任务的完成。

ブルーローズ：与上面的类似，No.107「リッツと共同战线」中选择送给リッツ(第一项)便可以获得LAW CARD: オールマイティ，作用是一场战斗中将全部的LAW打消。

有一部分取得任务道具的任务会不断重复出现，通过这一途径，这些任务道具可以反复入手。这样说来暂时把这些道具丢弃掉也不会影响任务的最终完成率。只不过因为这些道具都是某些任务的必需品，要重新入手又必须等相应的任务出现，这样可能会对完成任务的进度有所妨碍。比较来说还是选择扔掉那些不会用到的任务道具比较方便，不过对那些想尽量多收集任务道具的玩家，也可以考虑先丢弃掉这样的道具。可重复入手的道具如下：

ミスリル银	干し肉	チョコボの皮
アダマンタイト	ギザールの叶	パンサーの毛皮
ゾディアック矿石	チョコボパン	炎、水、地、風の刻印
ウサギのしっぽ	チョコボの卵	テラクオの花
魔法の绵	リーズストーン	ヘルジェのカギ

除剧情以外的任务部分会随机出现，然后需要完成一定的数量才会有新任务出现。如果任务道具空间紧张，见到任务可以先不接，这些任务之后还会不断重复出现。部分任务完成后的奖励也是随机的，运气好的话，在游戏初期就能遇到一些奖励高级装备的任务。

游戏通关后会自动在最新的记录上记上一个星号，这时全部RANK 7的任务将会出现在酒吧中。至于通关后的记录除了可以完成全部300个任务外，还有没有其他隐藏任务或者隐藏地点、遗迹之类的东西，现在还未能判明。种类繁多的任务道具中看来还有隐含的秘密有待挖掘。按以上的方法，能保证的只是列表中的全部300个任务的顺利完成。

特殊任务

除了登陆在一览中的300个任务外，还有一部分不计算入内的任务。主要分为3种：

1. 募集任务

当队伍的人数减至5人以下时，次月会出现仲间募集的派遣任务。按月份的不同，可加入的同伴如右表所示：

王者の月	人族
猛者の月	バンガ族
贤者の月	ン・モウ族
狩人の月	ヴェイラ族
才人の月	モーグリ族

游戏的世界是一个只有5个月份交替，每个月份只有20天的奇怪地方(在这里呆100天就长一岁——b)。而如果モンブラン战死，募集任务会变为相应的介绍任务。

2. 组织联赛(クランリーグ)

王宫定期举办的组织联赛，在进行No.043「クランリーグ决胜」之前要先进行4

场与其他组织的遭遇战。这4场战斗是不算入300个任务之内的。

3. 稀有任务(レアクエスト)

稀有任务都是派遣类的，共有4个，分别为：

「かがやく湖」：可以取得任务道具金の器

「太古の英雄」：可以取得任务道具パーミリオン

「伝説のソース」：可以取得任务道具エルダーグッソ

这3个任务在一次游戏过程中只会随机出现一个。

「私の目的」：接受任务需要有两个任务道具，分别是上述3个稀有任务中没出现的两个所得的道具。就是说要完成「私の目的」必须多找两个朋友进行通信，交换任务道具才能成功。「私の目的」奖励的两个道具是随机的，而且往往不是什么特别好的东西。没通信条件的玩家大可置之不理。

特殊人物

姓名	职业	特技	加入条件
チェイニー	狩人	生け捕り、アルテマショット	携带蛇眼の饰り盾完成任意任务
パランザ	グラディエーター	ブリッツ、アルテマソード	携带龙眼のルビー完成任意任务
リネ	モーグリナイト	ガード、アルテマチャージ	携带英雄ガオルの歌完成任意任务
クイン	セージ	ギガフレア、アルテマブロウ	No.063「洞窟で行方不明」
エルデナ	赤魔道士	バリア	携带エルダの圣杯完成任意任务

这些人物在刚加入时都拥有一个需要AP999习得的强力特技，不过除此以外就没有其他特别的地方了。既不会有相关的剧情发生，样子也是普通的大众面。

除クイン外的其他4个，均只需携带特定的任务道具随意完成一个任务，任务完成时就会有一定的几率加入，之前存好盘多试几次定能成功。エルダの圣杯在任务No.168「キャラバン护卫」会消费掉，エルデナ在这个任务完成时同样可以加入。如果懒得再找另外的任务去携带エルダの圣杯的话，直接完成キャラバン护卫就可以了。クイン在任务No.063「洞窟で行方不明」完成时就会加入，该任务的战斗地点是ツァボラの洞窟。其实该任务的委托人正是クイン本人。游戏中能加入的特殊同伴很可能还不止这里提到的5个，因为还有很多任务道具用途还是未明……

据点放置

各种地形据点的摆放会根据周围据点的情况而使获得的道具产生相应的变化。假如一个据点被四个同种的据点围住，得到的道具都是最强级别的。具体的规律如下：
四个同种据点围住一个任意据点，这时按四个同种据点的类型不同，可以分别得到：

- 街×4：リボン（全状态异常防御头饰）
- 森林×4：银糸のコート（高防御力的袍）
- 山×4：ガイウスカリゲ（靴）
- 沙漠×4：ミンウの宝玉（状态异常防御的饰物）

类似的，如果三个同种据点围住一个任意据点，这时按据点类型的不同，可以分别得到：

- 街×3：ラバーコンシヤス（雷属性无效的衣服）
- 森林×3：バレッタ（状态异常防御头饰）
- 山×3：スタイルビット（魔防最高的帽子）
- 沙漠×3：ガルミアの靴（移动高低差无视）
- 平原×3：ガストラフェテス（射程7，攻击力最高的刚弓）

如果由两个同种据点围住，则有：

- 街×2：赤い靴
- 森×2：マテリア晶石（任务道具）
- 山×2：アダマンタイト（任务道具）
- 沙漠×2：ルビーピアス（饰物）
- 平原×2：テラクオの花（任务道具）

如果围住的4个据点中两两相同，分别是以下的类型时：

- 街×2森×2：マテリアブレード(ゲ：アルテマソード习得，モ：アルテマチャージ习得)
- 街×2平原×2：タルワール（攻击力最高的弯刀）
- 街×2山×2：エストレアエッジ（攻击力最高的广刃剑）
- 街×2湿地×2：ティプタットゥ（速度加15的小刀）
- 街×2沙漠×2：プリンセスガード(幻：サザンクロス习得)
- 街×2洞窟×2：源氏の盾（最强级别的盾）
- 街×2ヤクト×2：ウィルガール(斗：ハメどる习得，ゲ：ハメどる习得)
- 森×2平原×2：サボテンサック（攻击力最高的锡杖）
- 森×2山×2：贤者のローブ(黒：属性强化习得)
- 森×2湿地×2：マドウ(赤：连续魔法习得)
- 森×2沙漠×2：チンクエディア(シ：アビリティを盗む习得)
- 森×2洞窟×2：源氏の铠(バ：见切り习得)

- 森×2ヤクト×2：ヴィナスブレード(斗：両手持ち习得，ゲ：両手持ち习得)
- 平原×2山×2：メイスオブゼウス(セ：アルテマブロー习得)
- 平原×2湿地×2：炎の刻印（任务道具）
- 平原×2沙漠×2：風の刻印（任务道具）
- 平原×2洞窟×2：源氏の兜（最强级别的头盔）
- 平原×2ヤクト×2：水の刻印（任务道具）
- 山×2湿地×2：デスクロー(カ：黒い块习得)
- 山×2沙漠×2：エクスカリバー(バ：ホーリーブレード习得)
- 山×2洞窟×2：ブレイサー（高防御力的手甲）
- 山×2洞窟×2：地の刻印（任务道具）

只要据点形成了上述相互围住的关系，道具就会出现。与据点摆放的先后次序无关。其中部分是数值很高的装备，部分是习得强力特技的装备。アルテマ开头的是由アルテマ派生的最强攻击技。另外盗贼的偷能力，赤魔的连续魔法等都是很实用的强力特技。

如果取得的道具是任务道具，而当时任务道具的存放空间又比较紧张的话，可以先不取道具，将其作为任务道具的临时存放点……

虽然知道了道具取得的具体法则，但实际上据点的摆放还要花相当的脑筋。这里提供一些比较好的摆放以供参考。

这种摆法达成的是：

森×2湿地×2，平原×2山×2，街×2森×2，森×2沙漠×2，街×2山×2，主要就是针对两个アルテマ系特技，盗贼偷能力特技以及连续魔法这几个特技的习得而摆放的。空着的地方可以随意摆放。

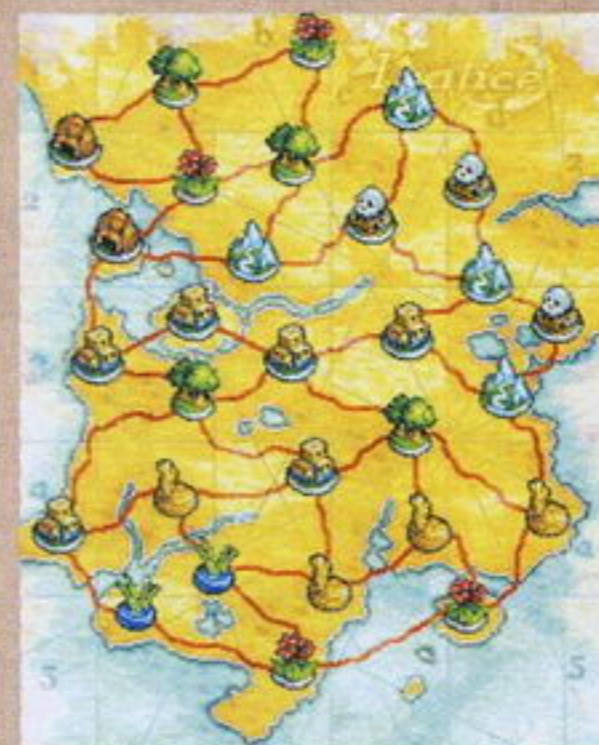
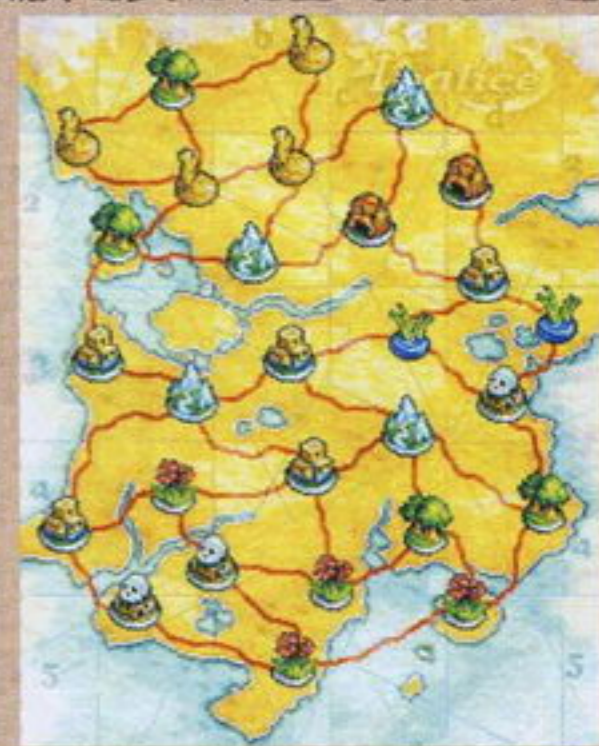
另外再提供两种同样很实用的摆放方法（如右图）

可供摆放的据点数量：

街：4	ヤクト（非法地带）：3
森林：4	洞窟：2
山：4	位置已经固定的据点：
沙漠：4	街：2
平原：3	山：1
湿地：3	平原：1

加起来就是全部据点的总数。

通过据点摆放入手的道具，全部都能通过其他途径入手。不用担心会因为据点摆放不妥而不能全道具收集，所影响的只是入手的时间，以及稀有装备的数量。



基本公式



查看人物状态时能看到的基本数值有：武器攻击力(简称武攻)、武器防御力(武防)、魔法攻击力(魔攻)、魔法防御力(魔防)和速度。各种能力的作用单看名字便一目了然，但这些数值又是怎样具体作用在游戏中的呢？

1. 普通物理攻击的基本损伤公式

$$\text{损伤} = \text{装备攻击力合计} \times (\text{武攻} - \text{敌武防} / 2) / 100$$

其中的装备攻击力合计是指全部武器、防具的武器攻击力合计，像各种武攻+5的手甲等也能对损伤带来不少的影响。武攻和武防就是在人物状态中看到的数值，是人物自身的能力值加上装备的影响后的总值。

有人可能会觉得奇怪：一般人物在没装备任何武器时，武攻就已经过百甚至有好几百，升一级也最多能加10点，而武器的攻击力却只有几十，好像远没等级的影响来的大。其实看了上面的公式就能明白，对损伤的影响，武器本身的攻击力是最直接的，而人物状态中看到的武攻合计并不是普通攻击力的直接反映。即使等级很高，武攻数值有好几百，如果装备的是攻击力只有十几的武器，一样不能造成多大损伤。偏偏能学好特技的武器，一般攻击力都比较低，而攻击力高的武器又没有特技能学。其实就是FF9中所谓即用即弃型和潜心修炼型的选择。

2. 魔法攻击的基本损伤公式

$$\text{损伤} = \text{魔法基本攻击力} \times (\text{魔攻} - \text{敌魔防} / 2) / 100$$

与普通物理攻击不同的是，魔法都有着自己的基本攻击力。而各种加魔攻的装备能影响的也只是魔攻的总值一项，这也是为何各种杖类武器加武攻都加几十，而

魔攻只加几点的原因。

一些主要魔法的基本攻击力：

- ファイア、サンダー、ブリザド：30
- ファイラ、サンダラ、ブリザラ：40
- ファイガ、サンダガ、ブリザガ、メテオ、ホーリー：50
- フレア、ギガフレア：65
- 各种忍术：15
- マディーオン：52

比较遗憾的是，基本攻击力65のフレア系，已经是所有魔法中攻击力最高的了。而武器攻击力方面，后期的强力武器再加上各种防具总值甚至可以过百。不过魔法始终还是有远程+范围攻击的优势。

3. 部分特技的损伤公式

$$\text{损伤} = \text{特技基本攻击力} \times (\text{武攻} - \text{敌武防} / 2) / 100$$

某些特技从效果看来不是由装备的武器直接作出攻击的，损伤都是根据上面的公式计算。和魔法攻击类似，这些特技都有自己的固定攻击力。比如僧技中的里回し拳、空破斩等就是属于这类。里回し拳基本攻击力25，空破斩则是45，限于篇幅不再一一列举。因为习得空破斩的武器自身攻击力是42，可能不少人会造成错觉，以为空破斩的攻击力高于普通攻击。像这样的特技有很多，因为攻击力固定，在游戏的前半阶段能提供相当的帮助。不过当换上攻击力最高等级的武器后，就会发觉这些特技的作用大不如前了。相反，一些攻击力依存于武器的特技，则会一直活跃。这些特技的损伤多和普通攻击一样（比如使对方后退一格的ラッシュユ）或是普通攻击损伤的倍数（如アルテマ系特技，损伤是普通攻击的3倍）。



命中率

命中率按情况大致可以分为两类：能造成损伤的攻击和不能造成损伤的纯状态攻击。

1. 当攻击对敌人造成损伤时，命中率如下：

正面攻击时：基本命中 - 回避

侧面：基本命中 - 回避 / 2；背面：基本命中 - 回避 / 4

基本命中率在一般情况下（无论职业，无论武器，无论其他任何能力值）是100，装备了S类特技“精神统一”时+50，装备了“MPターボ”时+15。命中率的上限是95%，下限是5%。

回避值在人物状态中可以查看。该数值只和人物的职业及装备有关。

例如当敌人回避为50时，正面的攻击命中为50%，侧面为 $100 - 50 / 2 = 75\%$ ，背面为 $100 - 50 / 4 = 88\%$ （小数舍去）。

所谓造成损伤的攻击，包括各种攻击魔法、带状态异常的攻击在内，都是按同样的方法计算命中。计算时只看双方的位置，和魔法作用点无关，即使是全体攻击也是同样的算法。

一般回避力低的职业，回避力在50以下。这时装备了精神统一的，即使是正面攻击也能达到95%的命中率。由此看来精神统一适用于相当多的职业，包括魔法系的，甚至是幻术士。不过幻术士也可以考虑由MPターボ代替，一方面好提升威力。

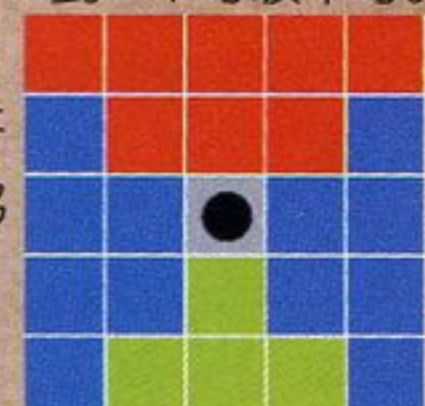
2. 攻击不造成损伤，仅造成敌人的状态异常时，命中率和敌人的回避无关。具体为正面攻击时50%，侧面60%，背面70%。

无论是有一定范围的魔法系如スロウ（减速）、ポイズン（中毒）还是近身的如息

根止都是同样的算法。既然状态攻击的命中率都一样，这样看来如果敌方没有防即死的话，直接用即死是最方便快捷的。这类状态攻击的命中率以10点为一个等级。如果装备了精神统一，则命中率上升两个等级，即正面70，侧面80，背面90。装备了MPターボ上升一个等级。另外不少怪物有特殊的状态耐性，能使命中下降1到3个等级不等。

3. 攻击时方向的判定

如右图所示，即使位于敌人前方的对角线上也算是正面，位于后方的对角线上也算是侧面。移动时可以此为参照，避免无谓的移动浪费行动力。



4. 暗黑状态下的命中

如果攻击者陷于暗黑状态，这时如果是会造成损伤的攻击，基本命中将下降50。如果是无损伤的状态攻击，命中将下降一个等级。

不过有一点不同于以往设定的是暗黑也会使回避能力下降。但具体计算的方法不是扣去多少回避，而是使攻击者增加命中。

如果被攻击者陷于暗黑状态，对会造成损伤的攻击，攻击方的基本命中将+20。如果攻击双方都处于暗黑状态，则攻击方的基本命中先降至50，再+20变为70%。如果再有其他各种特技的影响，则继续叠加在基本命中率上即可。如果是状态攻击，则命中不会受到暗黑状态的影响。

5. 盗窃的命中率

计算方法和造成损伤的攻击一样，不过命中上限为100%。如果装备了盗贼の小手，则基本命中+20，变为120。

6. 对方睡眠或stop状态时我方命中率为100%，回复系、有利状态系魔法命中率100%。

特技解释

1. 武器攻击UP VS 两手持ち

其实这两个特技的计算公式是一样的，具体作用是使自身的武攻×1.2。这时公式将变为：

$$\text{损伤} = \text{装备攻击力合计} \times (\text{人物武器攻击力} \times 1.2 + \text{装备攻击力合计} - \text{敌武防}) / 100$$

如果人物自身的武攻越高，作用将会越明显。两个特技的区别在于，武器攻击UP能使所有受武攻影响的攻击都提升威力，包括那些攻击力固定的特技。而两手持ち则只适用于普通攻击。而且两手持ち更附带了不能装盾的后果。如果学了武器攻击UP就不用着理会两手持ち了。

2. 武器防御UP与プロテス

一个是S类特技，另一个则是3回合内有效的状态。之所以把他们放到一起比较是因为他们的计算公式都是一样的。作用是使自身的武防×1.4。在公式中只须将敌武防一项换成人物武器防御力×1.4+装备防御力合计。其实可以把武器防御UP看成是一直处于プロテス状态。不过既然是两个性质不同的东西，自然可以并用，这时武防将达平时的近两倍。シエルの计算方法也是类似的。

3. 魔法の強さUP VS MPターボ

魔法の強さUP的作用和武器攻击UP类似，效果是使自身的魔功×1.2。而MPターボ则不同，除了可以使命中率提升15%外，攻击的损伤会变为原来的1.5倍左右，使攻击的威力提升得比魔法の強さUP的情况强不少。不过不足的地方自然是MP的消耗速度大增，可以考虑通过使用MP吸收来补足。到后期魔法型职业的MP最大值不断上升使得MPターボ使用起来更为方便。总之MPターボ是比魔法の強さ更为优良的提升魔法威力手段，而且不单是魔法，像アルテマ系这些消耗MP的物理攻击同样适用。

4. 终极的アルテマ系特技

アルテマ系特技能使损伤变为普通攻击时的3倍，到后期配合高攻击力的武器打出999的损伤是轻而易举的事。这里需要特别指出的是魔法型职业的セージ，其特技アルテマブロー和其他的アルテマ系特技一样，是不折不扣的物理攻击，威力与所装武器的攻击力直接相关。虽然シエルの武器攻击成长比不上其他种族，但其优良的MP成长为アルテマブロー的使用带来不少方便，甚至是配合MPターボ作出MP消耗120的奢侈攻击，其时损伤将是普通攻击的4.5倍左右。

5. 属性强化

无论是S类特技的属性强化，还是装备中的某种属性的强化，作用其实都是一样的——使敌人的属性防御下降一个阶段。阶段共分5种：吸收 - 无效 - 半减 - 普通 - 弱点。半减时损伤减半，弱点时损伤×1.5。

无论物理攻击还是魔法攻击都会受到属性强化的影响。比如骑士剑中的セイブザクイン和エクスカリバー，除了自身是圣属性外，还附带属性强化效果，使得对属性防御为普通的敌人都能达到1.5倍的损伤。黒のローブ的作用是强化炎、雷、冷气，对只用这3种属性攻击的黑魔道士而言，装备了黒のローブ就无须再装备S类特技的属性强化了。

对任务的战斗而言，如果接任务时携带了某些属性加强的任务道具，将会使整场战斗中相应属性的攻击强化一个阶段。

6. 几个对应物理攻击的反应特技比较

カウンター：方便实用的反击特技。受到攻击时，只要敌人在自己的攻击范围内就能作出反应，比如弓箭手能够对远处的敌人进行反击。

ハメどる：能中止敌人的普通攻击并马上作出反击。但对应的只是近距离的普通攻击，不能对A类特技作出反应。虽然反击机会比カウンター少，但对防御力不高的人还是有相当的使用价值。而且对那些只有普通攻击能构成威胁的职业有完全的牵制作用。

见切り：回避所有的普通攻击，包括远距离的攻击。只求保命的话很实用。

肉斬骨断：被近距离的损伤攻击命中后作出损伤1.5倍的反击，适合回避低防御高的パラディン等职业使用。如果想提高发动率就别装备盾吧。

矢かわし：回避所有弓箭类攻击，包括由弓箭发动的A类特技。

矢返し：中止普通的弓箭类攻击，并以对方装备的弓攻击力为依据作出反击，但对A类特技无效。ハメどる的弓箭版，不同的是武器攻击力的判定。

7. 方便的强力攻击手段——二刀流

装备二刀流特技后，能以装备的武器交替作出普通攻击。攻击的损伤按两把武器分开算，和普通攻击的算法一致。状态画面上看到的两把武器攻击力一起加到武攻上的数值没有实际意义。在决定攻击前看到的损伤提示为攻击力较高的一把武器的损伤。二刀流可说是最强的普通攻击手段，不过缺点是会被ハメどる和见切り克制。比较特别的是，在二刀流时使用コンボ攻击的话，コンボ中的两击都会由攻击力较高的武器作出。而肉斩骨断的1.5倍损伤效果则只出现在二刀流的第一击。

8. 能力值升降特技

战技的各种ブレイク系特技，青魔法のドラゴンフォース、マイティガード、ガードオフ等特技能在整场战斗中使某些能力有所升降。只有对能力下降的人使用对应的能力提升才能恢复到正常状态，反之亦然。

能力上升系的特技使能力值×1.1，下降系则使能力值×0.7。

犯规时某些判罚是某项能力值下降，这些下降了的能力值没有任何办法恢复。可以的话还是尽量不要触犯那样的LAW为妙（比如各种损伤值限制的LAW）。

9. 关于特技的组合

某些特技的射程是由特技决定，而某些则是由所装备的武器决定。例如ソルジャー的特技：スピードブレイク、パワーブレイク，又或者是弓使的特技：足をねらう、ハートを射抜く等，射程都是依存于武器的。

如果弓使使用スピードブレイク，スピードブレイクの射程就等于所装的弓的射程。反过来如果让刺客近身用弓使的特技一样可以。

而像波动击这类的特技，射程则是固定、与装备的武器无关。又或者像盗窃的特技也是固定一格的射程。

各种特技的搭配显得十分自由。两个A类特技，一个R类一个S类的总体配搭可是要花不少心思的。这里举个例子：两个学得召唤魔法的赤魔道士，使用连续魔法+マディーン（圣属性召唤魔法）+カメレオンローブ（圣属性吸收装备）+使用MP吸收+MPターボ的组合，强力魔法攻击的同时还可以互相恢复HP和MP。

10. 状态效果的持续时间

各种状态的持续时间大致分为两种。大部分的状态持续时间都是3次行动以内，比如プロテス、ヘイスト、睡眠等等。此外就是不能自动解除的状态了，如石化、カエル等。

对于持续3次行动的不利状态，速度快的人恢复速度自然也会快一些。比如睡眠状态，人物的行动次序以同样的速度计算，到了第三次行动的时候就会醒来。利用睡眠+スロウ的组合，可以使睡眠的人睡的更久。另外悪夢（睡眠+死の宣告）+再动（スマイル或クイック）也是相当有趣的特技组合。

职业成长率

每个职业都有自身固定的成长率，具体参看下面的表格。升级时加的能力在两个数值间浮动。以ソルジャー的HP成长为例，8.4并非指升级时HP上升8.4，而是有40%的几率+9，60%的几率+8。

各种族间的成长率比较的话，人类是平均型；バンガ族是物理攻防型；モーグリ族稍微令人意外地有着很高的武防和魔防成长，速度也比人类稍高，攻击偏低；ン・モウ族自然是魔法型；ヴェエラ族是速度型而且武攻、魔攻都不低。

因为能学到实用特技的职业和成长能力优良的职业往往不尽相同，这就需要玩家有个取舍了。另外也可以考虑在序盘就将人物按成长率好的职业升到LV50的另类玩法。在没到达高等职业的转职条件前尽量不升级。一个人由LV3升到LV50大概需时2小时，一旦有了一个LV50的，之后就好办了。取得经验值的计算式为：(使用对象等级-自身等级)×2+10，最高为100。

种族的培育方向

人类：速度成长高的忍者是一大亮点，不过同时也有HP过低的缺点。

人类	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速
ソルジャー	8.4	1.1	8.8	8.8	6.0	7.2	1.1
弓使い	7.2	1.1	7.2	7.2	6.4	8.1	1.4
シーフ	6.6	1.1	7.6	7.6	7.6	6.4	1.8
白魔道士	6.1	4.8	6.2	7.3	8.4	8.2	1.2
黒魔道士	5.6	4.4	6.4	6.8	8.8	9.6	1.1
パラディン	7.6	2.2	8.25	9.25	7.2	8.85	0.75
斗士	7.35	1.35	9.2	8.05	5.55	6.9	1.1
狩人	6.8	3.15	8.7	6.85	6.9	8.4	1.7
忍者	5.8	2.0	8.5	7.2	8.1	7.5	2.1
青魔道士	6.9	3.8	8.1	8.6	8.3	9.2	1.3
幻術士	5.1	7.1	6.1	6.5	9.3	8.35	0.9
バンガ族	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速
ウォリアー	9.2	2.1	9.2	8.46	6.2	6.8	0.9
ホワイトモンク	6.4	1.1	8.1	7.6	8.3	6.8	1.4
龙騎士	8.2	1.1	9.8	8.3	5.6	6.0	1.1
守护騎士	8.4	1.3	8.8	9.4	6.3	7.2	0.9
グラディエーター	8.4	2.7	9.7	8.7	5.9	6.4	1.1
ビショップ	6.1	4.5	7.75	6.3	8.8	7.7	0.95
神聖騎士	7.2	3.1	8.1	9.9	8.3	7.3	0.8

モーグリ族	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速
シーフ	5.8	2.2	7.3	8.4	6.8	7.6	1.9
黒魔道士	5.4	4.8	5.7	7.6	8.4	9.7	1.1
动物使い	7.2	2.6	7.6	8.8	7.2	8.8	1.2
モーグリナイト	7.1	3.2	8.7	9.7	6.2	8.3	1.0
銃使い	6.0	1.0	6.4	9.0	5.5	8.0	1.0
カラクリ士	7.2	2.3	8.2	9.8	8.0	10.1	0.9
曲芸士	6.6	1.5	8.1	9.9	6.4	6.1	1.9
时魔道士	5.4	3.6	5.4	7.8	9.3	9.3	1.2
ヴェエラ族	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速
フェンサー	7.6	1.1	8.4	8.1	7.6	7.2	1.5
弓使い	7.2	1.6	8.1	6.8	7.2	7.6	1.6
白魔道士	6.2	4.8	6.2	7.2	8.8	7.6	1.2
赤魔道士	6.8	2.45	8.05	7.7	8.5	7.8	1.15
スナイパー	6.0	2.3	9.3	6.7	7.7	7.6	1.9
精灵使い	6.9	4.2	8.1	7.7	8.8	7.7	1.1
召唤士	5.6	6.2	6.5	6.4	10.1	8.4	0.9
アサシン	5.35	5.15	8.8	6.7	9.25	7.15	2.3

实际能力值 = 职业初始能力值 + LV × 成长率。
按初始职业的不同，会使能力值产生比较大的差别。如果以高等职业直接加入的，初期职业按高等职业算，自然某些方面的能力会比低等职业的优胜不少。不过也没有哪个职业是各方面能力全部占优的，各种职业各有长短，具体还是要看需要培养怎么样的人物。而且以高等职业直接加入的，几率自然也比较低。

◀ 红色为全职业中某项能力成长的最高值，蓝色为该种族的职业中某项能力成长的最高值。

ン・モウ族	HP	MP	武攻	武防	魔攻	魔防	速
白魔道士	5.8	5.6	5.7	7.3	8.8	8.4	1.2
黒魔道士	5.4	5.2	6.2	6.8	9.2	10.2	0.9
魔兽使い	7.4	2.1	8.8	8.8	6.8	8.4	1.2
めたもる士	6.8	2.9	7.1	8.1	7.6	8.2	1.6
时魔道士	5.2	3.65	5.4	6.8	10.3	9.5	1.15
セージ	7.2	8.5	8.7	7.7	9.0	7.3	1.0
炼金術士	6.1	8.4	5.9	6.4	9.2	9.6	0.9
幻術士	5.1	7.55	5.75	6.35	9.65	8.75	0.7

其他隐藏要素

1. 会成长的特殊装备

能成长的装备有以下4件：

セクエンス：骑士剑，初始武器攻击力32，武器攻击力成长。王宫トーナメント奖品。

サペレ・アウデ：杖，初始魔法攻击力5，魔法攻击力成长。王宫魔道大会奖品。

アカシアの帽子：初始魔法防御力2，魔法防御成长。王宫水泳大会。

ペイトレール：铠甲，初始武器防御力28，武器防御力成长。クランリーグ决胜。

这四件装备当入手数量超过1件时，道具数量不会增加，反而是使相应的数值+1。可以拿到这四件装备的王宫比赛是可以反复进行的，这样就可以使这些装备不断成长。而且这些装备除了可以成长外，装备后还能使移动、跳跃、速度、回避等能力上升，实在是不可多得的超强装备。

2. めたもる士与怪物饲养场

被狩人进行生け捕る的怪物都养在饲养场中。生け捕る时会获得相应的ソウル，めたもる士装备后可以习得相应的模仿怪物的特技。模仿时能使用的特技与饲养场中的怪物种类有关。

怪物刚被抓到饲养场时，对主角的好感度都是最低的状态，可以通过喂养各种道具以提高好感度。此外怪物的好感度与战斗时模仿士能使用该怪物的A技能多少有关系的，而且这是最快速学会所有青魔法的途径。不过因为能够收到的怪物种类有限制，所以有些特技必须在特殊敌人身上学会，比如自动复活那招，必须魅惑天使，然后己方某人HP少于1/4即可。

对一般的怪物只要喂30个左右的乙女のキス或5到10个フェニックスの尾就能使其对主角的反应出现心状。再继续喂同种的道具怪物会不肯吃，这时可以改喂万能药。万能药在游戏后期可以在贸易港バクーバ买到。喂数个万能药，怪物的好感就能达到最高值。这时怪物对主角的反应是：「マーシユ大好き」。某些系的怪物会不肯吃某些特定的道具，比如ラミア系的就不吃乙女のキス，这时改喂フェニックスの尾即可。

3. 交易品

当交易品的剧情出现后，可以在各城市中买到交易品。买光以后必须通过通信机才可以使交易品重新入货。在交易品当中的所有物品都可以通过其他不同途径获得，

没有通信条件的玩家不需担心。

4. 商店中出现的新商品

按任务的完成情况据点的解放数，各地的商店中会增加新的商品，具体如下：

始まりの街シビル：テンブルクロス、エストレアエッジ、エリクサー

山岳都市スプロム：ブレイサー

砂漠の都カドアン：星天の腕輪、ティブタップトウ

贸易港バクーバ：プリンセスガード、万能药

隠れ里ミユスカデ：正宗、ハンティングボウ

杂谈

1. 关于青魔法的习得，めたもる士使用的特技是不能直接被青魔道士习得的，青魔道士直接对青魔道士使用也不行。此外利用盗贼的偷盗特技也不能从敌方的青魔道士身上偷取。传统的青魔法修得方法是通过魔兽使い控制敌人来习得。上期的青魔法表有个错误，レベル5デスは不能被习得的，取而代之的是从バンサー系身上学得的毒爪。

学习青魔法时还有一些需要注意的地方，如死のルーレット可以通过リレイズ魔法（或装备天使的指轮）习得；にらみ必须正面对敌人才有机会被命中；自爆即使是控制了怪物也无法被直接选用，必须待其濒死时自己使用。

2. 即使学会了全部的偷盗特技，各种手甲和靴类都是无法盗取的。

3. 其实游戏也有行动值的设定，不同的动作消耗的行動值不同，由低到高排列：待机<移动<行动<移动+行动，所以为节省行动值，尽量避免不必要的移动，这样可使下次行动到来的时间更早。

4. 对于各种LAW，反击特技都不计算在内。比如那些限制损伤50以下的LAW，用反击打出50以上的损伤也是没关系的。如果用赤魔法的连续魔法使用召唤或精灵魔法，同样是按赤魔法计算，可以无视召唤或精灵魔法的限制。

5. 用二刀流可以同时习得两个武器上的特技。

6. 关于コンボ，コンボ发动时，只要敌方位于我方装备有コンボ技的人物射程范围之内，其他人物就会加入到コンボ中。コンボ的射程与现在所装备的武器无关，而是由コンボ的职业类型直接决定的。此外各种コンボ还设定有不同的命中率，比如战士コンボ的一定可连上，和斗士コンボ的容易连上，和銃使的就很容易MISS。

研究中心

RESEARCH CENTER

《幻想水浒传2》

全部 118 名同伴加入法

文：圣撰组工作室 ホーリ-小狮

PS	KONAMI	RPG	1人
	1996年12月17日发售		2格
CD-ROM × 2			5800 日元



《幻想水浒传2》是大多数玩家认同的经典珍藏RPG，游戏中的隐藏要素虽没有如今的RPG那么丰富，但相当多的东东不是每位玩家都能够完全发掘出来的。随着PS2版《幻想水浒传3》的发售，相信有不少玩家想要接续前作的记录吧，并且有消息说PC上就要推出中文版的《幻想水浒传2》了。现受到可爱的星夜指点迷津，感激之至，便一股脑儿将我投入精力最多的研究心得总结归纳并呈上，目的是使玩家不要忘记《幻水2》，真正了解《幻水2》的内涵，并唤起部分“幻水FANS”重拾旧碟的意愿。来吧，《幻水2》READY GO!!

这次我们所说的是全部118名角色加入方法，关于《幻水2》的全人物取得方法相关的攻略也够多了，可是至今为止仍然有不少玩家被困，此文将作出最详尽的解说！具体格式如下表所示：

序号	星名	人名	日文名
专用 / 附带纹章	武器类型	战争能力	
加入条件			

下面就让我们来看看具体情况：

1	天魁星	-	姓名玩家自取
辉く盾の纹章	M	部队统领，攻8防9，辉く盾の纹章	
选择NEW GAME开始游戏即可。(目前还没有研究出不让他加入的方法，倒~)			
2	天罡星	列特利	リドリ
-	-	部队统领，攻10防7，クリティカル	
根据剧情自动加入			
2	天罡星	波利斯	ボリス
-	-	部队统领，攻10防7，みやぶる	
当游戏发生到テイント市后，如果走BAD ENDING路线的分支，则天罡星列特利会死亡，然后不去触发BAD ENDING的结局，回到主线剧情，这样打败吸血鬼尼古洛特后波利斯就会加入并代替父亲的天罡星地位。另一说只要列特利能够在SLG战争中战死，他的儿子一样会加入，不过列特利战死的可能性很小，所以我没试出过。			
3	天机星	休	ジュウ
-	-	攻3防1，クリティカル，みやぶる	
根据剧情自动加入。			
4	天间星	路克	ルック
风の纹章，ピキッの纹章	S	部队统领，攻10防4，风の魔法	
根据剧情自动加入。			
5	天勇星	哈富利	ハンフリー
-	S	攻0防2，重装备	
在街道的村触发洛帝山的情节并完成后加入，即与其对话数次(包含2次免费住宿)并与地微星菲切(フッチ)对话，发生小孩去洛帝山一夜未归的事件，之后带上他们2人去洛帝山深处救出小孩即可。			
6	天雄星	豪撒	ハウザー
-	S	部队统领，攻9防7，骑马能力	
打败吸血鬼尼古洛特后，在与天空星谢斯(ジェス)的对话中选择原谅他们过错的指令(第1项)便可，可别选错了!			
7	天猛星	杰巴	キバ
-	-	部队统领，攻7防12，重装备，骑马能力	
根据剧情俘虏他后，连选3次第2项不杀他，便可加入，如果选错便无法加入。			
8	天威星	班尤米尔卡	ベンユメルガ
见切りの纹章	S	攻3防1，骑马能力	
根据地达到LV4后在风の洞窟最深处拿星辰剑的地方加入。			

9	天英星	谢拉	ツエラ
暗の纹章	S	-	
根据剧情自动加入。			
10	天贵星	迪利斯	テレーズ
-	-	部队统领，攻5防6，狙击能力	
根据剧情自动加入。			
11	天富星	尼娜	ニナ
-	M	-	
根据剧情自动加入。			
12	天满星	菲撒	フェザー
光る风の纹章	M	-	
取得“ききみみの封印球”后去森の村触发事件后加入(需要战斗一场)。他与非108星角色大章鱼鲁罗那迪亚(ルロラディア)是不能同时加入的。			
13	天孤星	维克多	ビクトール
-	S	部队统领，攻8防7	
根据剧情自动加入。			
14	天伤星	巴蕾妮亚	バレリア
はやぶさの纹章	S	部队统领，攻8防8，骑马能力	
根据剧情自动加入，但在剧情中玩家只能选择她和香橙(カスミ)的其中一人，也即是2人不可在一轮游戏中同时加入。			
14	天伤星	智	トモ
イッカクの纹章	M	-	
与赤月帝国结盟后，在ラダトの街之战的第1战结束后天佑星津(ツアイ)会来找主角说要回家一趟，然后带着他去リューベの村北山道他的家中，就可以让他的女儿智加入。(若玩家在赤月帝国选巴蕾妮亚为同伴，智就是地急星；若选香橙则智便是天伤星)			
15	天立星	菲恰	フィッチャー
-	-	-	
根据剧情自动加入。			
16	天捷星	格奈夫	クライブ
-	L	-	
情节发展到去レイクウエスト街后，回サウスウィンドウ市找他便可加入。很多玩家说找不到他，我第一次玩时也是……他在サウスウィンドウ市道具屋的左边，宿屋的上方，他实在太像一棵松树了!			
17	天暗星	弗利克	フリック
雷の纹章	S	部队统领，攻7防7，骑马能力	
根据剧情自动加入。			
18	天佑星	津	ツアイ
イッカクの纹章	M	攻1防0，火灾枪	
根据剧情自动加入。			

19	天空星	谢斯	ジェス
-	-	攻2防0, みゃぶる	
与天雄星豪撒(ハウザー)同时加入。			

20	天速星	斯塔利奥	スタリオン
真神行法の纹章	L	-	
首先我方累计战斗逃跑次数要达到50次, 然后根据地达到LV2后去ラダトの街找他赛跑便可胜过他, 然后他便加入。			

21	天异星	高尔克	ゲオルグ
必杀の纹章	S	部队统领, 攻11防8, クリティカル	
完成解放ティント市的事件后, 在龙口-虎口山道的某一山崖边可令其加入。			

22	天杀星	海那	ハンナ
-	S	攻2防0	
トトの村被破坏后, 回村中找她加入。			

23	天微星	基利	キリイ
火の纹章	M	-	
消灭鲁卡后, 在サウスウインドウ市与他对话, 把地数星阿利克斯(アレックス)的事告诉他, 然后回根据地道具屋看完情节, 再去サウスウインドウ市与其对话多次加入。			

24	天究星	阿妮塔	アニタ
はやぶさの纹章	S	-	
这家伙最讨厌, 游戏初期于ミュージズ市酒馆内不断与她对话, 反复回答她的问题(选项随便乱选)并不时出去进行少许战斗, 注意当她问你有没有消毒药时你身上要有“毒消し”, 给过一次后她再问同样问题就可以不给她了, 反复这样直至有新对话出现, 最终她会问你是否收她……要有耐心。当然如果在ミュージズ市没有能够让她加入的话, 等到以后在バナナの村, 队伍中带上巴蕾妮亚(バレリア)后和她对话一样可以加入, 可是这样就必须在赤月帝国大统领那儿选择让巴蕾妮亚加入, 否则便无法再得到阿妮塔。			

25	天退星	希古弗利特	ジークフリード
白き圣女の纹章	M	-	
取得“ききみみの封印球”后, 带上一位纯洁的处女去コボルト村的森林最深处, 便可令其加入。他与大章鱼阿比斯波亚(アビズボア)在一轮游戏中是不能同时加入的。			

25	天退星	阿比斯波亚	アビズボア
青いてずくの纹章	M	-	
没有让独角兽加入的情况下, 取得“ききみみの封印球”后, 根据地LV3时去ティント坑道一个水塘边可令其加入。他与独角兽希古弗利特(ジークフリード)是不能同时加入的。(注意如果天满星菲撒[フェザー]也没有加入的话它就会换成天满星)			

26	天寿星	那那美	ナナミ
-	M	攻1防1, おうきゆう	
根据剧情自动加入			

27	天剑星	莉娜	リイナ
火の纹章	L	-	
根据剧情自动加入			

28	天平星	泰波	タイ・ホー
必杀の纹章	M	攻2防1	
当我军需要寻找船夫去レイクウエスト街时, 在クスクスの街与他赌骰子赢5000金后加入。			

29	天罪星	艾莉	アイリ
-	L	-	
与天剑星莉娜(リイナ)同时加入。			

30	天损星	亚克	ヤム・クー
-	-	攻1防1	
与天平星泰波(タイ・ホー)同时加入。			

31	天败星	宝尔刚	ボルガン
火ふきの纹章	S	-	
与天剑星莉娜(リイナ)同时加入。			

32	天牢星	毕克斯	ビックス
-	S	-	
完成コボルト村的事件后便可加入, 即完成トゥリバー市事件后, 在レイクウエスト街酒馆里与他们对话, 然后去コボルト村的村长家, 发生天慧星汀卡露(テンガアール)装病事件, 顺序去サウスウインドウ市道具屋, 風の洞窟, トゥリバー市下水道得到3件物品(每得到一件后都要回去和村长对话), 最后进入村子北部的森林, 见到天退星希古弗利特(ジークフリード)后加入。			

33	天慧星	汀卡露	テンガアール
土の纹章	L	-	
与天牢星毕克斯(ビックス)同时加入。			

34	天暴星	弗利多·Y	フリード·Y
-	S	攻0防1	
根据剧情自动加入			

35	天哭星	由乃	ヨッノ
-	M	-	
有了根据地之后带着天暴星弗利多·Y(フリード·Y)去ラダトの街的洗衣场(最下方)找到她便可加入。			

36	天巧星	恰克	チャコ
-	M	攻0防1, 飞行	
根据剧情自动加入			

37	地魁星	格拉乌斯	クラウド
-	-	攻0防3, みゃぶる, 骑马能力	
与天猛兽杰巴(キバ)同时加入。			

38	地煞星	基鲁巴特	ギルバート
-	-	部队统领, 攻7防8	
ミュージズ市保卫战中天孤星维克多(ビクトール)或天暗星弗利克(フリック)与其交手并重创他后便会自动说服他加入。注意此事件有30%可能性不会在战斗中发生, 所以战斗前一定要记录, 否则有可能就得不到他了!			

39	地勇星	迪	テッ
-	-	-	
在トゥリバー市コボルト族居住地的道具屋里买タコスフライ, 一次性全部给主角使用, 令身上冒热气, 然后去レイクウエスト街找他便可加入(若住宿或洗澡则热气会消失)。			

40	地杰星	希恩	ジーン
-	-	攻0防0, 雷の魔法	
グリーンヒル市陷落后, 在トゥリバー市纹章屋中找她加入。			

41	地雄星	若叶	ワカバ
白虎の纹章	S	-	
主角达到一定等级后去森の村找她加入。			

42	地威星	麦克西米利安	マクシミリアン
-	-	部队统领, 攻6防7, 骑马能力	
打败鲁卡后, 去サウスウインドウ市便会撞见他并加入。			

43	地英星	源将	ゲンシュウ
つばあの纹章	S	-	
根据地LV4并且主角的武器是LV15时, 乘船去コロネの村找他加入。			

44	地奇星	卡妙	カミュー
烈火の纹章	S	攻0防1, 骑马能力	
根据剧情自动加入。			

45	地猛星	麦克罗特夫	マイクロトフ
	騎士の纹章	S	攻1防0, 骑马能力
与地奇星卡妙(カミュー)同时加入。			
46	地文星	休特	シュド
	-	-	-
グリーンヒル市解放后, 去学院内与他对话, 再去森の村, 在右方密林中一人那儿得到“粘土”, 然后回去给他便可加入。			
47	地正星	利布兰特	レブランド
	-	-	-
ラダトの街解放后, 持有交易品“せいじのつぼ”时去鉴定屋和他对话就可以令他加入(此物品可以在赤月帝国交易所内买到)。			
48	地阔星	罗蕾那依	ローレイ
	ドレインの纹章	M	攻0防2
主角达到一定等级后在赤月帝国找她加入。			
49	地斗星	多尼	トニー
	-	-	-
在森の村他的家中找他对话2次便加入。			
50	地强星	杰西姆	ギジム
	返し刃の纹章	M	攻2防0, 乱战
根据剧情自动加入。			
51	地暗星	力丸	リキマル
	-	S	-
游戏初期在リュウベの村请他吃顿饭便会加入, 如果到リュウベの村破坏了还没找他加入的话, 以后会在クスクスの街加入。			
52	地轴星	刚弹	ガンテツ
	破魔の纹章	S	-
グリーンヒル市解放后, 去サウスウィンドウ市找他对话, 如果我方人员“力”值总数达到一定数值, 就可以推动他, 并令他加入。			
53	地会星	西摩尼	シモーネ
	-	L	-
ラダトの街解放后, 在水门下方与他对话, 并持有“バラの胸かざり”(此物品在バナアの村道具屋的掘出物里随机买到), 给他便可令他加入。			
54	地佐星	哥尼鲁	コーネル
	-	-	-
根据地LV3后, 持有任意1个“音セット”去森の村她的家中找她对话便会加入。			
55	地佑星	汉斯	ハンス
	-	-	-
在トゥリバー市宿屋与他对话数次便加入。			
56	地灵星	波安	ハウアン
	-	-	攻0防0, ちりょう
根据剧情自动加入。			
57	地兽星	托达	トウタ
	おくすりの纹章	L	攻0防0, おうきゅう
在ミュージズ市街上可找他加入。			
58	地微星	菲切	フッチ
	-	M	-
与天勇星哈富利(ハンフリー)同时加入。			
59	地急星	香橙	カスミ
	もずの纹章	S	部队统领, 攻6防6, ていさつ
根据剧情自动加入, 但在剧情中玩家只能选择她和巴蕾妮亚的其中一人, 也即是2人不可在一轮游戏中同时加入。			

59	地急星	智	トモ
	イッカクの纹章	M	-
与赤月帝国结盟后, 在ラダトの街之战的第1战结束后天佑星津(ツアイ)会来找主角说要回家一趟, 然后带着他去リュウベの村北山道他的家中, 就可以让他的女儿智加入。(若玩家在赤月帝国选巴蕾妮亚为同伴, 智就是地急星; 若选香橙则智便是天伤星)			
60	地暴星	巴特	バド
	ほえだけの纹章	S	-
队伍中带着一名动物类角色去森の拔道与他对话便可加入。			
61	地然星	梅撒斯	メイザース
	苍き斗の纹章, 雷鸣の纹章	附带纹章	火の纹章
	S	部队统领, 攻9防6, 火の魔法	
根据地LV4后, 在ティント坑道中途找到他, 与他对话便加入。			
62	地好星	鹭	モンド
	かげるの纹章	S	-
带着地急星香橙(カスミ)去ロッカクの里便可令他加入, 若无香橙则要等到根据地LV4后去找他加入。关于ロッカクの里的位置见下期的“隐藏的地域”。			
63	地狂星	京介	サスケ
	必杀の纹章	L	-
与地好星鹭(モンド)同时加入。			
64	地飞星	蕾欧娜	レオナ
	-	-	-
根据剧情自动加入。			
65	地走星	阿达里	アダリー
	-	-	攻0防0, 发明
完成トゥリバー市事件后, 持有“木の盾”, “身代わりじぶう”, “風の封印球”各1个去サウスウィンドウ市他的家中, 先与他对话2次把前2个物品给他, 再与他对话, 选第2项, 不给他“風の封印球”, 他便会加入。			
66	地巧星	拉乌拉	ラウラ
	-	-	-
地杰星希恩(ジーン)加入后, 在ティント市可以找到她并加入。			
67	地明星	希那	シーナ
	土の纹章	S	-
根据剧情自动加入。			
68	地进星	基尼森	キニスン
	-	L	-
游戏初期在リュウベの村北山道把小鸟放回巢中, 过一段时间回到原地会见到他, 与他对话便加入。			
69	地退星	西罗	シロ
	-	S	-
与地进星基尼森(キニスン)同时加入。			
70	地满星	阿玛塔	アマダ
	-	M	-
当我军需要寻找船夫去レイクウエスト街时, 在ラダトの街水门处与他单挑获胜后加入。			
71	地遂星	艾美莉亚	エミリア
	-	M	攻0防0, ちょうさ
グリーンヒル市事件后去学院内与他对话便可加入。			
72	地周星	撒姆撒	ザムザ
	炎の龙の纹章	S	-
トトの村被破坏前在宿屋中找他加入。如果在トトの村破坏前没有让他加入的话, 以后可在サウスウィンドウ市加入。			

73	地隐星	嘉玲	カレン
双轮的纹章	M	-	-
打败鲁卡后，在クスクスの街宿屋内与他玩跳舞迷你游戏，成功后便加入。			
74	地异星	罗威	ロウエン
水の纹章	L	攻2防0，乱战	-
与地强星杰西姆（ギジム）同时加入。			
75	地理星	丹库	テンコウ
-	-	-	-
持有任何1个“まどセット”去クロムの村他的家中与他对话便会加入。			
76	地俊星	机关丸	からくりまる
-	M	-	-
完成トゥリバー市事件后，在下一个グリーンヒル市事件发生之前，到グリーンヒル市和ミュージズ市之间的关卡处，会遇见它，并且它会加入。如果错过了机会，等到游戏后期再去也可以加入。			
77	地荣星	安妮莉	アンネリー
-	-	攻0防0，はげます	-
打败鲁卡后，在サウスウィンドウ市宿屋遇见她，再到右上方市政府的草地上听她唱歌，然后她便会加入。			
78	地挞星	碧琪	ビッキー
瞬きの纹章	S	-	-
根据剧情自动加入。			
79	地速星	科由	コウユウ
しつぷうの纹章	M	攻1防0，おうきゆう	-
与地强星杰西姆（ギジム）同时加入。			
80	地镇星	瓦恩萨	ウアンサン
風の纹章	S	-	-
根据地LV4后，带着地会星西摩尼（シモーネ）去ラダトの街水门下方找他加入。			
81	地稽星	惠	メグ
からくりの纹章/水の纹章	L	-	-
与地俊星机关丸（からくりまる）同时加入。			
82	地魔星	姆古姆古	ムクムク
-	L	-	-
游戏初期，在キャロの街见那那美之前，调查主角家后方大树3次便加入。如果错过了机会，以后也可以按照和飞鼠5兄弟的其他4个一样的方法得到。			
83	地妖星	玛尔罗	マルロ
-	-	-	-
根据剧情自动加入。			
84	地幽星	里奇蒙德	リッチモンド
-	-	-	-
天机星休（ジュウ）加入后，在ラダトの街找他猜硬币，然后去酒场，从一个人那儿得到“银币”，再去给他便加入。			
85	地伏星	苹果	アップル
-	-	攻1防2，みやぶる	-
根据剧情自动加入。			
86	地僻星	罗枪将	ロンチヤンチヤン
白虎の纹章	S	-	-
带上地雄星若叶（ワカバ）去ロックアックス城或クロムの村的宿屋可以看见他，然后找到他便加入。			
87	地空星	美里	メリー
山ねずみの纹章	L	-	-
游戏初期在リューベの村与她对话，同意帮她忙后去北山道右方打败她的山鼠后便会加入。			

88	地孤星	迪撒依	テッサイ
-	-	-	-
根据地LV4后带着天孤星维克多（ビクトール）去クスクスの街的锻冶屋与他对话便加入。			
89	地全星	达基	タキ
-	-	-	-
在レイクウエスト街她的家中与她对话数次便会加入。			
90	地短星	源源	ゲンゲン
-	S	-	-
根据剧情自动加入。			
91	地角星	加波查	ガボチャ
-	L	-	-
完成トゥリバー市事件后，带着地短星源源（ゲンゲン）去トゥリバー市コボルト族居住地他的家中找他加入。			
92	地囚星	由斯	ユズ
-	-	-	-
打败鲁卡后，在コボルト村与她对话，同意帮她忙后把她的3只绵羊抓住便会加入。			
93	地藏星	海瑶	ハイ・ヨー
-	S	-	-
根据地LV2时，在根据地内右上方找到他并答应开餐厅后便会加入。			
94	地平星	刚	カーン
破魔の纹章	M	-	-
根据剧情自动加入。			
95	地损星	巴巴拉	バーバラ
-	-	-	-
根据剧情自动加入。			
96	地奴星	希多	シド
寝起きの纹章	M	-	-
带着天巧星恰克（チャコ）去トゥリバー市地下水路的一个隐藏房间里找他加入。在迷宫中途有一处水向下流的地方，可以向左进入水里，从而到达隐藏房间。			
97	地察星	辛	シン
クモ斬の纹章	S	攻1防0，クリティカル	-
根据剧情自动加入。			
98	地恶星	奥兰	オウラン
乱れ龙の纹章	S	攻0防0，ボディガード	-
关于这个人物的加入方法，很多攻略都没有说清楚，队伍中除主角外全带女性角色，至少留一个空位，然后去クスクスの街，先和最下方老婆婆对话，听到“女子……一团……”，然后切换一次场景再回来，通过中央的桥时会发生事件，然后她便会加入。			
99	地丑星	修罗	シロウ
-	L	-	-
根据地LV2后去レイクウエスト街的宿屋内与他赌骰子赢他5000金后就加入。			
100	地数星	阿利克斯	アレックス
-	-	-	-
天机星休（ジュウ）加入后，在サウスウィンドウ市宿屋2层找他加入。			
101	地阴星	西露达	ヒルダ
-	-	-	-
与地数星阿利克斯（アレックス）同时加入。			



102	地刑星	保普	ボブ
狂牙の纹章	M	-	-
当我军拥有80名同伴以上时，去トゥリバー市コボルト族居住地找他加入。			

103	地壮星	艾塔	エイダ
オオタカの纹章	L	部队统领，攻6防5，おうきゆう，森歩き	-
与天满星鹰头狮菲撒（フェザー）同时加入。她与非108星角色小章鱼秋卡加纳（チュカチャラ）是不能同时加入的。			

104	地劣星	宾克	ピコ
-	-	-	-
グリーンヒル市解放后，且地荣星安妮莉（アンネリー）也加入了，去グリーンヒル市宿屋中找他加入。			

105	地健星	亚鲁巴特	アルバード
-	-	-	-
地荣星安妮莉（アンネリー）与地劣星宾克（ピコ）均加入后，到テイント市防具屋找他加入。			

106	地耗星	汀普顿	テンブルトン
-	-	攻0防1，抜け道	-
天机星休（ジュウ）加入后，从ラダトの街の水门处回到佣兵队的砦看见他，再去トトの村找他加入。			

107	地贼星	保依	ホイ
-	M	-	-
ラダトの街解放后，在酒场中会发生情节，然后他便加入。			

108	地狗星	科顿	ゴードン
-	-	-	-
在赤月帝国交易所内与他对话，然后想办法让这个JS赚到50000金便会加入。注意是赚，不是单单买卖50000就行。交易时左下方的红色与绿色数字很好地显示了赚还是赔，当他的价格比别处高时你卖给他那么他就赔了，当他的价格比别处低时你卖给他那么他就赚了。我的解释可能听起来一头雾水，这里教你一个捷径：游戏进行中经常去サウスウインドウ市买“花のえ”，当拥有7,8个时，带到赤月帝国去，先在宿屋存档，然后去把所有“花のえ”一股脑儿卖给他，成了。如果此法无效的话说明这里的价位比别处高，就读档，然后出去浪费一会游戏时间再来卖吧。			

☆非108星角色☆

《幻水》1代主角（姓名是玩家接续的《幻水1》记录里的名字）纠正某些攻略的误区，其实无论1代是不是完美通关都无所谓，只要保留1代皇都最深处的最后一个记忆点那儿的记录就可以了。

开始玩《幻水2》时继承那个记录，情节发展到打败了狂皇子鲁卡后，队伍中至少带一个1代里就登场过的角色，去バナーの村，先和上方穿红衣服的小孩コウ对话，然后去右方的钓鱼场，会有个女孩挡着（若1代完美通关即天英星复活了，那么这里就是天英星格雷米欧[グレミオ]挡着，女孩站在宿屋门口，不过如果玩家用的是早期的非KONAMI THE BEST版碟的话，玩家会看不见这2个人，但走近了确实有对话）。去村子上方，和コウ对话，コウ闯进了山道，事件发生。回到右方的钓鱼场，1代主角露面。一群人在宿屋商量后1代主角和格里米欧入队（格里米欧是同行者），在トランへの道里救出昏迷のコウ并再次打大虫，不过这次的大虫会进化成非常厉害的蝴蝶，应该算是《幻水2》里唯一的隐藏BOSS了，以现在我方的实力，战斗并不轻松，要有充足准备！当然如果失败也不要紧，战败后也会发生固定情节，主角和1代主角同时放出LV4魔法



一举歼灭BOSS，而经验值和金钱照拿不误，不过靠实力打败它才有意义……之后带コウ来到赤月帝国，皇宫里的情节过后，城町右边的幻水1主角等人的公馆里，大家举行宴会庆祝。最后回皇宫接回小孩，事件完成。

以后只要在公馆里找1代主角他就会入队（队伍中要有空格）。

注意，1代主角不能在莉欧娜（レオナ）那里编成，每次要他入队都得空个名额去赤月帝国，非常麻烦，所以若非不得已不要让他离队。

专用纹章：ソウルイーター 武器类型：M 战争能力：-



飞鼠5兄弟的另外4个——马古马古（マクマク），米古米古（ミクミク），梅古梅古（メクメク），莫古莫古（モクモク） 首先要得到地魔星姆古姆古（ムクムク）。情节发展到去グリーンヒル市后，在根据地的侦探里奇蒙德（リッチモンド）处花钱调查???的未知仲間，可调查到一个肖像和姆古姆古很像但仍然看不清的角色，解说是“トゥリバー市和グリーンヒル市之间一人步行……”。队伍中只带上天速星斯塔利奥（スタリオン），然后去トゥリバー市和グリーンヒル市之间的地图上乱转，随机就会有一个飞鼠加入！只要发现屏幕突然停顿了一下，队伍里就有了。然后回根据地让里奇蒙德再调查发现另一地区又有这样的角色，去提示的城市周围的地图乱转吧，重复上述步骤直至找到4个！注意其他3个都不难找，最后1个有些BT了，虽说是森の村外地图，但一定要在如图这个地方转才行，否则花再多时间也没用。另外带斯塔利奥的作用是缩短时间的耗费，其实主角一人也可以的，只要你有耐心，但是除了他就不能多带了。



专用/附带纹章：无 武器类型：L 战争能力：-

大章鱼 鲁罗那迪亚 ルロラディア 它与天满星鹰头狮菲撒（フェザー）是不能同时加入的。没有让菲撒加入的情况下，在得到大章鱼阿比斯波亚（アビズボア）后，过一段时间再去テイント坑道的那个水塘边，使

用“ききみみの封印球”就可以加入。

专用纹章：青いしずくの章，流水の章 武器类型：M 战争能力：-

小章鱼 秋卡加纳 チュカチャラ 它与地壮星艾塔（エイダ）是不能同时加入的，因为放弃了天满星鹰头狮菲撒（フェザー）就同时放弃了艾塔。在得到大章鱼鲁罗那迪亚（ルロラディア）后，去根据地的码头就会看见它，一番追逐后加入。

专用/附带纹章：无 武器类型：S 战争能力：-

注意！如果选择章鱼鲁罗那迪亚和秋卡加纳而放弃鹰头狮以及艾塔的话，天退星，地壮星就会是空白的！如果玩家想打出完美结局的话便不要选择这2个没有星宿的角色。



附：整个《幻水2》里我方一共有118名同伴，一轮游戏最多加入113人（108星，飞鼠5兄弟的其他4人，1代主角），而巴蕾妮亚（バレリア）与香橙（カスミ），阿比斯波亚（アビズボア）与希古弗利特（ジークフリード），鲁罗那迪亚（ルロラディア）与菲撒（フェザー），秋卡加纳（チュカチャラ）与艾塔（エイダ），波利斯（ボリス）与列特利（リドリー）都是无法同时加入的。以后我们将为大家继续奉上对《幻水2》的各种事件和秘密的研究，包括隐藏事件，BUG秘技，特殊物品取得地点等等，请大家拭目以待。

研究中心

RESEARCH CENTER

《无尽沙加》术合成指南

术合成是《无尽沙加》中新创的系统，在掌握这项技能后，就可以用比较基本的低级别术来合成更强大的术，下面就来看看具体合成方案。

PS2	SQUARE	RPG	1人
	2002年12月19日发售		261KB
	只对应DS2手柄、对应硬盘		6800日元



火术	合成魔法1	合成魔法2	合成魔法3	合成结果
基础魔法				
ヒロイズム	炎の盾	炎の矢	スボイル	ハードフォウト
圣印	炎の盾	ライフブースト	スーパーソニック	リム-パブルFW
太阳风	ライフブースト	スボイル	火遁	超风
太阳风	圣印	炎の矢	デテクトブラット	クリムゾンフレア

水术	合成魔法1	合成魔法2	合成魔法3	合成结果
基础魔法				
ビュリファイ	クラウドコール	水の盾	メデティ-ション	リフレッシュ
ビュリファイ	水の盾	メデティ-ション	召雷	
ビュリファイ	デテクトブラント	メデティ-ション	スーパーソニック	
ビュリファイ	召雷	リサイクル	クラウドコール	
ビュリファイ	クラウドコール	メデティ-ション	デテクトアニマル	
ビュリファイ	メデティ-ション	ライフブースト	アイスニードル	
ビュリファイ	水遁	メデティ-ション	アニマルチャーム	
ビュリファイ	水遁	スロ-ストリーム	スリ-ブ	
バブルブロー	クラウドコール	水の盾	ショック	
バブルブロー	スーパーソニック	クラウドコール	デテクトブラント	
バブルブロー	デテクトブラント	オーバ-グロウス	マインドロック	サンダークラブ
バブルブロー	メデティ-ション	ミサイルガード	アイスニードル	
バブルブロー	リサイクル	アイスニードル	ビュリファイ	
バブルブロー	ショック	アイスニードル	スリ-ブ	
バブルブロー	ウエボンプレス	召雷	水遁	
バブルブロー	スロ-ストリーム	金遁	木遁	
バブルブロー	ファイアウォール	イ-ジスの盾	ビュリファイ	
スロ-ストリーム	アイスニードル	水の盾	サイコノイズ	
スロ-ストリーム	マインドロック	オビオン	水の盾	
スロ-ストリーム	スーパーソニック	スボイル	アイスニードル	
スロ-ストリーム	オビオン	ブラスター	スーパーソニック	时间冻结
ビュリファイ	ショック	スーパーソニック	スロ-ストリーム	
ビュリファイ	ウエボンプレス	水の盾	オビオン	
ビュリファイ	ア-マ-プレス	マジックロック	スロ-ストリーム	
ビュリファイ	水遁	アイスニードル	ブラスター	
アイスニードル	スロ-ストリーム	アニマルチャーム	魔印 ☆	

☆魔印替换成ミサイルガード、ア-マ-プレス、土遁到イ-ジスの盾间的术也可以合成。

木术	合成魔法1	合成魔法2	合成魔法3	合成结果
基础魔法				
メデティ-ション	召雷	デテクトブラット	ミサイルガード	レストレーション
メデティ-ション	ミサイルガード	リサイクル	召雷	
メデティ-ション	ビュリファイ	クラウドコール	ヒロイズム	
メデティ-ション	ファイアウォール	イ-ジスの盾	リム-ブファイア	
メデティ-ション	炎の盾	水の盾	アニマルチャーム	
メデティ-ション	ライフブースト	圣印	クラウドコール	
メデティ-ション	デテクトアンドット	デテクトブラント	ヒロイズム	
メデティ-ション	スロ-ストリーム	太阳风	アニマルチャーム	
メデティ-ション	ライフブースト	オーバ-グロウス	随机	
ミサイルガード	召雷	デテクトブラット	スリ-ブ	
ミサイルガード	リサイクル	ライフブースト	クラウドコール	木の叶の盾
ミサイルガード	ビュリファイ	ブラスター	スリ-ブ	
ミサイルガード	アニマルチャーム	イ-ジスの盾	スーパーソニック	
ミサイルガード	炎の盾	水の盾	スボイル	
ミサイルガード	ア-マ-プレス	水の盾	アニマルチャーム	
ミサイルガード	オーバ-グロウス	デテクトブラント	リサイクル	
ミサイルガード	デテクトブラッド	召雷	ヒロイズム	
ミサイルガード	岩石弾	デテクトアニマル	メデティ-ション	
召雷	デテクトブラット	メデティ-ション	オビオン	
召雷	オビオン	圣印	メデティ-ション	
召雷	太阳风	アイスニードル	スボイル	グリーンレクイエム
召雷	アニマルチャーム	スロ-ストリーム	太阳风	
召雷	メデティ-ション	デテクトブラット	デテクトアンドット	
召雷	バブルブロー	メデティ-ション	ブラスター	
召雷	ファイアウォール	アニマルチャーム	オビオン	
召雷	アニマルチャーム	スロ-ストリーム	メデティ-ション	
召雷	メデティ-ション	アイスニードル	デテクトブラント	
召雷	メデティ-ション	スロ-ストリーム	木术 ☆	
召雷	メデティ-ション	★	★	

☆木遁~召雷までの木术

★可选择ユリファイ、クラウドコール、水の盾中的两个不同的术

金术	合成魔法1	合成魔法2	合成魔法3	合成结果
基础魔法				
デテクトゴールド	マジックロック	アイスニードル	水の盾	クリムゾンフレア
デテクトゴールド	マジックロック	ショック	ファイアウォール	

デテクトゴールド	金遁	マインドロック	スーパーソニック	デテクトトレジャー
デテクトゴールド	ア-マ-プレス	スロ-ストリーム	スーパーソニック	
デテクトゴールド	デテクトアンドット	マジックロック	金遁	
デテクトゴールド	ショック	ウエボンプレス	マジックロック	
デテクトゴールド	水の盾	ア-マ-プレス	ウィークネス	
デテクトゴールド	ウィークネス	アニマルチャーム	スーパーソニック	
デテクトゴールド	金遁	オビオン	アイスニードル	
マジックロック	マジックロック	ショック	ブラスター	
デテクトゴールド	マジックロック	ショック	ウィークネス	
デテクトゴールド	オビオン	サイコノイズ	スーパーソニック	
デテクトゴールド	金遁	マインドロック	ブラスター	ゴールドフィンガー
デテクトゴールド	デテクトアンドット	マジックロック	マインドロック	
デテクトゴールド	魔印	ウィークネス	スーパーソニック	
デテクトゴールド	ショック	ウエボンプレス	サイコノイズ	
デテクトゴールド	金遁	オビオン	ウィークネス	
ウエボンプレス	ア-マ-プレス	スーパーソニック	デテクトブラット	
シャ-ブネス	ウエボンプレス	オビオン	イ-ジスの盾	
ウエボンプレス	ブラスター	ミサイルガード	アイスニードル	
ウエボンプレス	スロ-ストリーム	マインドロック	岩石弾	
ウエボンプレス	マインドロック	スーパーソニック	ア-マ-プレス	
ウエボンプレス	マインドロック	ショック	リム-ブファイア	
ウエボンプレス	リム-ブファイア	岩石弾	スーパーソニック	
スーパーソニック	ウエボンプレス	ア-マ-プレス	オビオン	サイレン
スーパーソニック	スロ-ストリーム	イ-ジスの盾	ウエボンプレス	
スーパーソニック	デテクトゴールド	マインドロック	スロ-ストリーム	
スーパーソニック	アイスニードル	スベルマグネット	圣印	
スーパーソニック	マジックロック	マインドロック	召雷	

土术	合成魔法1	合成魔法2	合成魔法3	合成结果
基础魔法				
ビルドアップ	イ-ジスの盾	火遁	土遁	刚力招来
ビルドアップ	デテクトアニマル	土遁	圣印	
ビルドアップ	デテクトオーラ	太阳风	岩石弾	
ビルドアップ	ショック	デテクトブラッド	アニマルチャーム	
ビルドアップ	太阳风	召雷	ア-マ-プレス	
ビルドアップ	アイスニードル	メデティ-ション	リム-ブファイア	
ビルドアップ	イ-ジスの盾	オビオン	デテクトブラッド	
ビルドアップ	スリ-ブ	サイコノイズ	ヒロイズム	
ビルドアップ	デテクトブラッド	ウィークネス	土遁	
ビルドアップ	イ-ジスの盾	火遁	岩石弾	
ビルドアップ	太阳风	圣印	岩石弾	超力招来
ビルドアップ	ファイアウォール	イ-ジスの盾	クラウドコール	
ビルドアップ	アニマルチャーム	圣印	デテクトオーラ	
ビルドアップ	ア-マ-プレス	ヒロイズム	デテクトゴールド	
ビルドアップ	太阳风	イ-ジスの盾	リサイクル	
ビルドアップ	召雷	イ-ジスの盾	炎の盾	
ビルドアップ	メデティ-ション	ミサイルガード	圣印	
ビルドアップ	アニマルチャーム	リム-ブファイア	マインドロック	
スリ-ブ	デテクトブラッド	ブラスター	アニマルチャーム	
スリ-ブ	土遁	ウィークネス	サイコノイズ	
スリ-ブ	スボイル	魔印	炎の矢	ファイア-
スリ-ブ	オビオン	スベルマグネット	土遁	
スリ-ブ	ヒロイズム	オビオン	魔印	
スリ-ブ	太阳风	炎の矢	サイコノイズ	
スリ-ブ	サイコノイズ	魔印	オーバ-グロウス	
スリ-ブ	ウィークネス	魔印	土遁	
岩石弾	炎の矢	魔印	ブラスター ☆	
スロ-ストリーム	アイスニードル	水の盾	サイコノイズ	

其他	合成魔法1	合成魔法2	合成魔法3	合成结果
基础魔法				
太阳风	ファイアウォール	ショック	ライフブースト	超风
太阳风	ファイアウォール	デテクトブラット	メデティ-ション	
太阳风	ファイアウォール	ヒロイズム	スボイル	
太阳风	ファイアウォール	ショック	召雷	
太阳风	ファイアウォール	リム-ブファイア	ブラスター	
太阳风	ファイアウォール	デテクトブラット	岩石弾	
太阳风	デテクトブラット	炎の矢	圣印	
太阳风	サイコノイズ	ファイアウォール	ヒロイズム	
太阳风	圣印	炎の盾	ブラスター	
太阳风	ブラスター	デテクトオーラ	ヒロイズム	
太阳风	圣印	ヒロイズム	ブラスター	クリムゾンフレア
炎の矢	スベルマグネット	デテクトブラット	ウィークネス	
炎の矢	サイコノイズ	太阳风	マインドロック	
炎の矢	ファイアウォール	ブラスター	魔印	

火热秘技

Ps2 终极地带 引导亡灵之神

EX DATA FILE 全收集

寻找EX DATA FILE的技巧：干掉所有的敌人后，移动时同时按L2，如果附近有EX DATA FILE就会自动锁定。

- 1: バフラム舰 第1~3货柜
- 2: 火星荒野 ビッグバイパー战
- 3~6: 火星荒野 溪谷
- 7: 溪谷 ケートロック解除
- 8~10: 要塞内部 最下层
- 11: 要塞内部 对インヘルト战
- 12~15: 资材搬运通路 最下层
- 16~17: アーマー フォボス表面
- 18~19: アーマー フォボス表面 (ANUBIS 坠落后)

(纱边: EX DATA FILE 一共 19 个, 请大家仔细寻找。)

Ps2 王国之心 FINAL MIX

ピンクアガリクス 击破!

大家一定很想知道如何才能迫使这只跳着猥琐舞蹈的大蘑菇交出珍贵合成成品満たされるチカラ吧? 基本的方法在过去的研究里已经说过了, 只要先对它使用时间魔法将其定住, 然后一阵猛攻, 当它恢复过来时会根据你的HITS数来赠送道具。HITS数在10~30之间将会获得ポーション; 在40~60之间会获得ハイポーション, 并有10%的机会获得満たされるチカラ; 在70~90之间会获得エーテル, 并有20%的机会获得満たされるチカラ; 大于100则必会获得プレミアムキャップ、満たされるしずく、満たされるチカラ。

那么如何才能使HITS数达到100呢? 推荐战法: 在猥琐蘑菇停止后连用3次ラグナロク, 只要ラグナロクの最后一击成功, 至少能够命中20多发。另外还可以对己方全员使用加速的风魔法, 这样达到100HITS就不是梦啦。不过需要注意的是由于在水中不能使用必杀技, 所以要用此招的话建议去デーブジャングル: 树上的家寻找那只猥琐蘑菇。

(纱边: 感谢《KH》达人 MELTINA 提供情报。)

Ps2 星之海洋 3

初期赚钱大法

在《星之海洋3》初期, 是不是觉得经验值和钱都非常少呢? 对于后者, 初期我们就有办法可以顺利获得较多的金钱。赚钱的对象是最初就能遇到贵族メン, 他的HP是198, 普通战斗打倒他只能获得1经验值和3的金钱。不过贵族究竟与众不同, 当他的HP少于50%时会开始求饶, 少于30%时会给“铜の偶像”, 少于20%会在不断求饶的同时掉出金币。“铜の偶像”在商店中可以卖200元, 这样很快就能有足够的钱来买道具了。此外以后在カルサア修炼场还会出现ハイパー 贵族, 他会给更贵的“银の偶像”, 同时掉的钱也更多, 到时候可不要放过哦! 此外在旁边等他掉钱也会得到战斗收集中的“一分钟不攻击敌人”……

(纱边: 感谢星夜友情提供。)



Ps2 真·三国无双 3

片头编辑模式

全武将(42名)出现之后就会开启片头编辑模式。

克隆大法

选择FREE模式的官渡之战袁绍军, 1P用赵云, 2P用除张郃以外的魏国武将, 进入游戏后就会发现赵云也变成了该名武将。

精确瞄准

按R1键进入弓箭瞄准画面后, 只要瞄准敌人后不按任何键, 过一阵子镜头就会自动拉近。

(纱边: 在OPTION里的MOVIE鉴赏选项中按△键可以观看光荣动作《三国志战记2》的预告片, 这也算秘技吧?)



Ps2 混沌军势

9块碎片收集方法

要想使用最强的LEGION, 就得收集齐全部9块碎片。这9块碎片分别在STAGE 2、3、4、5、6、7、8、10、11关。多看看地图, STAGE 2、3、4、5的碎片都很容易找到。STAGE 6的碎片在出口附近的某个高台上; STAGE 7的碎片在BOSS前的某个转角处, 需要装备力和爪之LEGION; 要想拿到STAGE 8的碎片的话得首先完成STAGE 12, 然后解开BOSS大门的封印后往回走, 打败一群敌人后就能打开放有碎片的大门; STAGE 10某处有个较高的平台, 跳上去后就会出现敌人的伏兵, 杀光之后就会取得碎片; STAGE 11的破片在最后一个版面, 不过要完成STAGE 12后重打STAGE 11才能拿到, 这时维克多就会变为一群小兵, 将其全灭后就可以拿到最后一块了。

(纱边: 有人说这是一款鬼泣+真三国无双式的游戏, 不过我觉得并不像。)

GBA 口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

无限种子

遇上012或013号精灵, 使用技能“盗取”, 每一次都能取得一颗种子, 这样可以“量产”种子了!

道具补遗

王者之证有时候很难取得, 去おくりびやま打幽灵精灵, 一般七八次就能打出1个。

神秘幻岛

每天开机去キナギタウン最右边的民房里与光头老伯对话, 如果对话是“まようはマボロじまみえんのう”, 说明幻岛无法进入; 如果对话是“なつ なんと! まよはマボロじまみえぬのじゃ!”, 说明幻岛开放了! 幻岛在130与131水路的交界处, 岛上有野生的160号精灵抓, 还有全游戏唯一的36号种子!

直澄

Ps2 狡狐大冒险

无限加命法

在第一关第三个场景, 主角COOPER得从三个发绿光的门进去拿三把钥匙。在中间正门那个发绿光的门旁边有个窗户, 打破进去可以加一条命。然后进入绿光门再出来, 再打破窗户仍然可以加一条命。如此反复即可无限加命。

柳寒风

Ps2 鬼泣 2

小发现

用Lucia篇的碟可以玩遍Dante篇所有的剧情, 连CG都不少哟。方法是: 先进入Dante篇, 在非LOADING画面退出碟, 无须RESET换入Lucia碟即可。同理可用Dante碟玩Lucia全篇, 由此可知这两张除了封面不同, 其他内容皆相同(此秘技好像用处不大, 笑)。同时祝众小编工作顺利, 身体健康。

南京 陈佳

Ps 装甲核心

强化人间

故意将自己拥有的资金降到-10万后(使用实弹武器或者修理机体花钱), 会发生剧情, 主角被抓去改造。每次改造主角便能获得新的能力, 然后玩家只要重复数次, 便能成为强化人间。

该进度在1代完成后, 还可以在其资料篇中使用(幻影计划与斗技之王)。

顺便说一句, PS2的《装甲核心2》的强化人间取得方法与1代相同, 但不能在其资料篇里取得。

火花天龙剑 ct

Ps2 真·三国无双 3

必须码

EC8782E0 1456E79B

全部Lv.10 武器

7CD6FB26 144DE7A6
E2F76D88 1456E7A5
4CD6FB4C 1456BD85
7CD6F8EE 1450E7A6
E2F76D88 1456E7A5

全部道具Lv.20

4CD6FB4A 1456D4B8
1CD6FB50 0543D4B8
1CD6FB54 0543D4B8
4CD6FB58 1456D4B8
3CD6FB56 1456E7B8

全部铠入手

3CD6FB61 1456E7A6
4CD6FB5E 1456E6A6
4CD6FB64 1456E6A6

珍贵道具全入手

4CD6FB62 1456E6A6
1CD6FB68 1355E6A6
4CD6FB6C 1456E6A6



本栏目文章内容只代表作者个人观点,本刊不一定赞同。

自由谈

其实早在《钟楼3》推出之后我们就已经做好一段长达7分钟的影像,收录在Gamehalo光盘中,不过在检验时被枪毙了,原因就是担心因为“画面的表现力过强而让部分观众无法接受”。GOUKI虽然没有完成《钟楼3》,但是游戏中的所有名场面也还是一个不满的。的确,在深作欣二极富感染力的镜头语言下,《钟楼3》的部分内容的确是“强得可以”。如果你看《大逃杀》时觉得心里难受,那么这个游戏肯定不适合你。

年前收到一篇有关Xbox最终成就霸业的超强假想文章,中心思想就是烧钱。到底是不是应该拿出来让大家欣赏呢?犹豫中。

挑战恐惧的极限——PS2游戏《钟楼3》评析

文:姚舜禹

得知“钟楼”系列的第三作将由CAPCOM开发时,本人的心情是喜忧参半:喜的是一向擅长制作AVG游戏的C氏必将把《钟楼3》的品质提高到一个新层次;忧的是这家老厂同样也善于将自己的游戏理念灌输到别人的作品中,如果这《钟楼3》变成一个用各类武器射杀怪物的游戏未免有失原作



的风格——于是这种矛盾的心情促使本人急切地想玩到这部游戏,看看CAPCOM如何将延续这个著名的恐怖游戏系列。

画面、音乐和操作

由于《钟楼3》的制作平台转移到PS2上,画面和音乐的效果与前作相比自然是不可同日而语。游戏在画面表现上首先是力求真实细致,人物表情非常丰富逼真,动作流畅自然,房屋内的摆设全都清晰可见,并且在走动时常常能将一些物体碰落下来;其次是对恐怖气氛的营造,画面整体色调比较昏暗,玩者所在的场景大多是一些四壁残破、充满死寂的建筑物,窗栏全是锈迹斑斑的铁栏杆,墙壁上还留着长长的血迹……这些地方光走进进去就觉得毛骨悚然,更不要说还有杀人魔的存在。在过场动画中,很多杀人场面的描写也很触目惊心,由于太过恶心本文就不在此描述了(实在是不忍心)。这方面想必就是深作导演在发挥他的功力,这些血腥、惊险的场面给观看者带来的震撼丝毫不逊于任何一部恐怖电影的表现力,再结合充满临场感的音效,绝对会令人有种不寒而栗的感觉。

游戏的背景音乐很值得一提,但是仅限于第一章中小女孩的故事,相信由那名死去女孩的怨灵所弹奏的钢琴曲还令各位记忆犹新吧,当时这段曲子的出现听得本人如痴如醉。想想看,在惊险追杀过后,有这样一段舒缓中带有几分激昂的钢琴曲伴奏,不禁能让绷紧的神经得到片刻的放松,再结合演奏者极为娴熟的技巧,可以说此曲不仅是作为配乐而存在,更是一种至高的听觉享受。在如此出色创意的感动下,当时本人天真地认为以后还会出现这么动听的配乐,可事实上制作者并没有如此“慈悲”,这种恩赐也仅仅是剧情的需要而已。第一章结束后,背景音乐基本以低沉、凝重的曲调为主,尽管与游戏氛围搭配得当,却唯独缺少那段钢琴曲给人的那份心潮澎湃的感动。

与出色的声光效果相比,游戏的操作系统倒是暴露出许多缺点。可以看出制作者很想利用3D摇杆来实现更为细腻和灵活的操作,可是如何与视点结合却是没有考虑周全的地方。由于游戏采用了被动切换的“生化式”视角,因此角色在不同场景中面向的方位也不同。比如说在这个画面中的人物是从左向右通过一条走廊,这时玩者将摇杆向右扳是正确的;但下一个画面将走廊切换成了从下至上的角度,这时就必须要把摇杆改为向上扳才是正确的——但是游戏对此的设定是,如果玩者在切换视角时按住右方向杆不变的话,那么即使下一个视角改变的话人物仍然会保持向右跑。这个设定自然是为了克服这种切换视点时的一个缺陷,但问题却随之而来——人都具有常识性,试想如果在向右按着方向键而画面上的人物却向上奔跑的话任谁也不会觉得舒服,所以玩者本能想到的就是重新调整方向,尽管可能只有几秒钟的时间,但是如果身后有敌人追杀时往往会手忙脚乱,弄不好还会造成方向的混乱,就会因此错失逃生的机会。其实对于这类视点的游戏来说“生化式”的操作就是最好的解决方案,可不知为什么CAPCOM却没有用在这里。不仅如此,游戏的操作感也显得异常迟钝和生硬,比如做类似转身或拐弯的动作时,总感觉画面中人物与实际操作时慢了半拍,如此恶劣的操作感在躲避杀人魔时无异于雪上加霜,这不得不说是游戏最大的一处败笔。

故事情节和人物设定

故事发生在2003年的英国伦敦,一名叫阿莉萨的少女接到母亲的来信,信中说无论家中发生什么事都叫她不要回去,接着母亲又打来一通电话,但是被突然中断了,于是阿莉萨有种不祥的预感而毅然返回家中。可她看到的却不是母亲的笑容而是一位怪面绅士的狞笑,然后她就被抛进时间的夹缝中,在那里一些早已死去的“著名”杀手竟然一个接一个地复活……当阿莉萨目睹他们杀人的罪行后心中充满愤怒,可是弱小的她根本无能为力。更可怕的是,这些杀手发现了阿莉萨的存在。面对残酷的追杀,她惟有拼命躲避才能逃生。

在逃命的过程中,阿莉萨逐渐得知自己的身世,原来他们一家是被称作“路达”的种族的分支,“路达”所肩负的使命就是世代与魔物斗争,然而这种能力必须要等到15岁时才能觉醒。阿莉萨今年正要迎接15岁的生日,也就是说即将成为

一名“路达”,但诸多疑问却摆在她面前:家中到底发生了什么变故?母亲南希是生是死?现在身在何处?外公杀死父亲的原因是什么?那怪面绅士又是什么人?而自己在这时间夹缝中的命运又将如何?

其实从游戏故事的设计上不难看出制作者深厚的功底。这些疑团仿佛锁链般一环套一环,令故事始终充满着巨大的悬念,玩者既关心阿莉萨的命运又想知道这个谜团最终的答案,于是思维便被情节紧紧地抓住,不自觉的与游戏中人物形成一种共鸣,从而增强对各种事物的接受力,这样制作者就可以实现比预先更好的恐怖效果。

错综复杂的情节固然精彩,可对于游戏来说,人物性格的塑造更为重要。令人欣慰的是游戏中几位角色都设计得非常成功,尤其是主角阿莉萨给人留下的印象最为深刻。阿莉萨这个形象的成功之处在于三个方面:一是她活泼可爱、天真烂漫的少女性格。具体表现是她在和儿时玩伴丹尼斯相处时,经常会有嬉笑打闹的情节出现,从她灿烂可爱的笑脸中不难找到属于花季少女的一面;二是她心地善良的本性。游戏中经常会出现一些死去的怨灵,他们都惨遭杀人魔的毒手,只有找到他们生前的信物才能使其升天。阿莉萨义无反顾地帮助那些怨灵,不仅帮助其找到信物还要用“审判之箭”去惩罚那些恶魔。而在怨灵的故事中有很多都感人至深,比如第二章中被硫酸男杀害的那对母子,当本人看到阿莉萨击败凶手后亲手为那位母亲披上披肩,然后母亲与相依为命的儿子流涕相拥的场面时,不禁为其母子深情感动得热泪盈眶;最后她的勇气和坚强的意志。阿莉萨作为一个柔弱的少女却要独自面对命运的挑战,内心中自然充满孤独与恐惧。但是为了解开最后的谜团,她必须要坚强起来,在不停的逃命和战斗的过程中逐渐成长,成为一名真正的“路达”。最后,当阿莉



萨带着严肃而无比自信的表情将正义之箭射向那些罪恶多端的杀人魔时，她已然成为了正义和真理的化身——当然，实际上最受考验和磨练的还是玩者的意志，不过一个活生生的可敬、可爱的少女形象却深深地烙印在了脑海里。

精彩的情节和人物设定让《钟楼3》引人入胜，同时也令游戏本身具有较高层次的文化内涵。

其他

与别的恐怖游戏有所不同，《钟楼3》中的敌人都是以残酷手段杀人的凶犯，他们手中持有的武器非常凶狠，比如铁锤、斧头、硫酸瓶等等。而主角作为一个年仅15岁的少女，自身没有搏斗的力气

也没有具杀伤力的武器，这无疑让习惯于在《生化》中痛杀怪物的玩者失去了唯一的安全感，以至于每打开一扇房门时都会提心吊胆，惟恐杀人狂会在里面埋伏或是突然冲进来。尤其是当走过一条寂静的通道时，玩者会一边思索谜题的解法一边向前走，忽然一声轰然巨响，杀人狂从天而降，还没等你缓过神来时，致命的攻击已经劈头盖脸地袭来……这种惊吓是几乎无法令人承受的，不仅是玩者就连旁观者也会受到冲击。悄悄告诉大家：本人和朋友就不止一次被突然出现的敌人吓得心惊肉跳，差点连手柄都掉在地上呢。

目前以AVG游戏的趋势来看，比较有代表性的是“生化系”，表现手法是以塑造各种恐怖、恶

心的怪物为主题，在视觉效果上狠下功夫；而“《钟楼》系列”则可单独划分成一个派系，因为其理念是重视环境或气氛的营造，尽管可能很少看到什么怪物，可一种未知的恐惧始终折磨着玩者的神经，而能够符合“钟楼系”的游戏只有“《寂静岭》系列”还算合格，基本上可以说是恐怖游戏的“另类”。很多刚接触这类游戏的玩者往往对此颇有微辞，可一旦投入其中多半都会难以自拔，用本人朋友的话来说就是——越害怕越想玩，也许这就是人性的特点之一吧。

来吧，让我们一起考验胆量，一同去挑战恐惧的极限。

需要用心来解读的游戏——《ICO》

文：XAT

阳光，最后的阳光。像流水一样洒在鲜嫩的树叶上。我知道当我被带入这个在村中流传已久的神秘的城堡之后，将再也见不到这阳光了。

湖水。原本熟悉得不能再熟悉的湖水，片刻变得如此珍贵。木船在这湖面上摇晃，周围的峭壁显得那么冷酷，将这不多的阳光渐渐遮去。

“拿剑来。”上岸之后，一个低低的声音。

我跟着带我来的这两个人，慢慢走近这座没有生气的城堡。我曾想到过逃，逃离这两个人。可是逃走又能如何呢？我头上仍然还是有这对角。到哪里我都会被认出来，都会被视为洪水猛兽。从前我很喜欢这角，它们让我明白，我和那些没有角的人是不一样的。可是因为大家都没有角，于是我便成了罪孽。也许我可以逃开这个村子，可是，我怎么可能预料到现在我会被带到这个传说中的古堡呢？

没有阳光的地方总是那么寒冷。那两个人凭着一把会发光的剑打开一道又一道门，我没有表情，无可奈何地跟着。空洞的城堡里，只有风在呼啸。

他们打开了一个石棺。我将要被关在这里吗？永远？我开始挣扎。原以为我可以认命，但是当这一切真的来临的时候，我无法接受。然而，12岁的身体毕竟挣脱不了这两个成年力士的双手。随着一声低沉的扣响，周围最后一点阳光就此同我告别。

这是我原本想继续下去的攻略小说的开头。之所以没有写完是因为被告知杂志里没有地方来放这样一篇东西，更重要的是，随着游戏的进行，我愈发希望留给自己一颗更加纯粹的心灵去解读这样一款出色的游戏。

对于这样一款并不算卖座的游戏，吸引我的究竟是什么？是画面的震撼，音乐的感染，系统的深奥，剧情的博大，收集的成就，大作的号召？什么都没有。曾被批评发色数过少的画面，单调乏味；除了最末的主题曲，整个游戏里面几乎听不到音乐；不论是作为AVG还是ACT，《ICO》里没有经验值，没有升级，没有装备，没有可以吃的补药，至多只有用来点燃一下的炸药罐头；类似王子救公主一样美丽而古老，经典又无聊的剧情，简简单单的善与恶；没有收集，连炸药罐头也只能一次抱一个；大作吗？即使是像我如此推崇这款游戏的玩家都不认为《ICO》具备多少大作气质。

那么我从这样一款简单和纯粹的游戏里猎取到了什么呢？答案是单纯。你可以把它看成一种心

情，也可以把它看成一种姿态。总之，这是我在现实生活中所向往和追求的东西。在大作如林，动辄几十小时游戏时间，光研究系统就要买N本参考资料的今天，我找到了这样一份单纯。

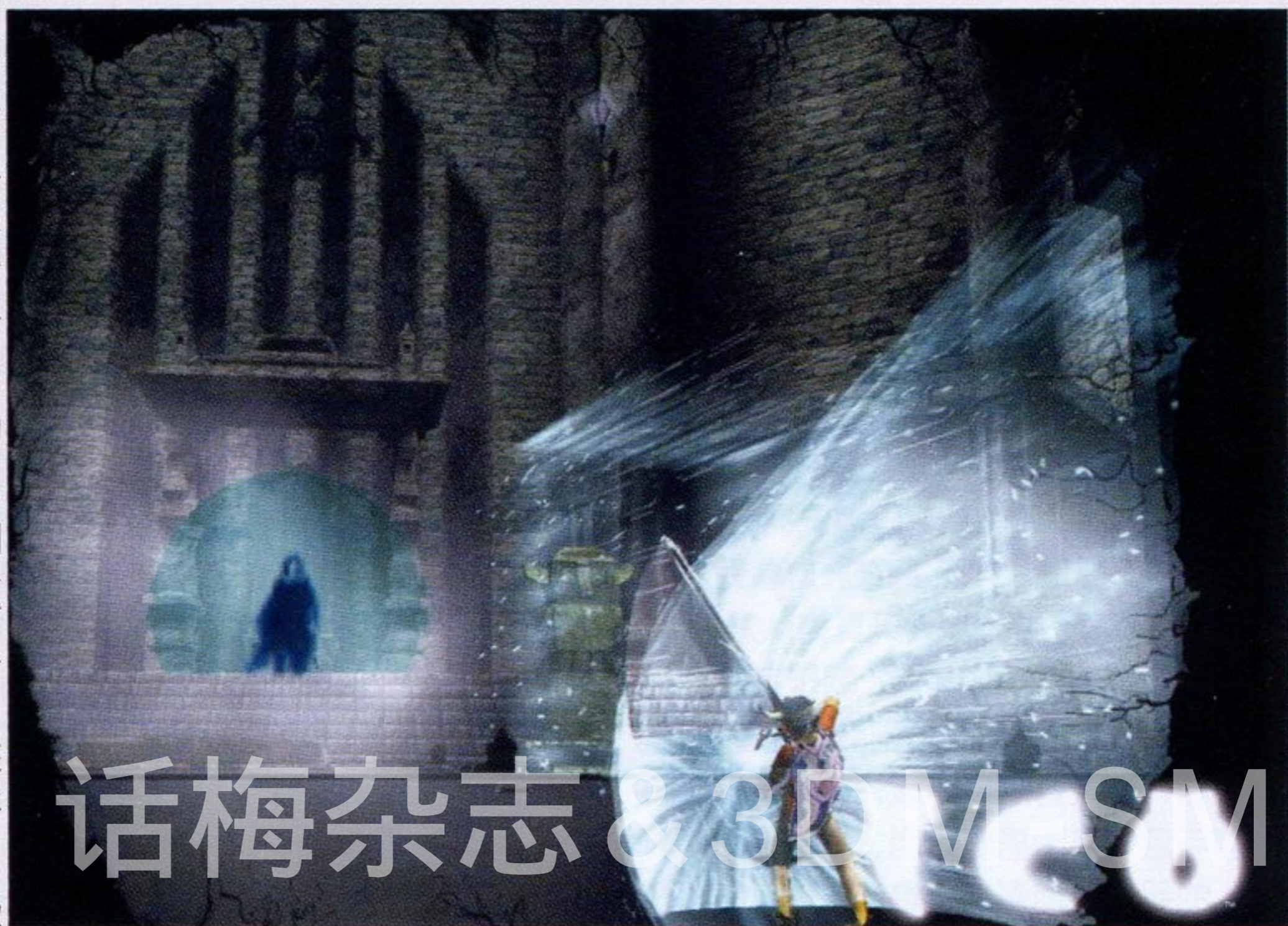
单纯的优尔坦不愿被囚禁在这样一座阴冷的古堡，对于前去解救的ICO抱以如此的信任。制作人将ICO定义在了一个尚未失去单纯的年龄。他在自我解救的过程中仍然无法丢下未来命运更加坎坷的少女。两个人物之间的信任超越了我可以想象的界限。面对万丈深渊，优尔坦可以义无反顾地纵身一跳，相信对岸的手会将她紧紧握住。ICO险些掉下峭壁或者高台的时候，走路时都小心翼翼楚楚迈步的优尔坦会飞奔到ICO这边。巨大邪恶的黑影每次都试图将优尔坦带入漆黑的恶潭，ICO常会被一巴掌扇倒在地，这时他仍要挣扎着爬起，将优尔坦从黑潭中拉出。而他用来和黑影们对抗的，只是一根木棍而已。不为别的，只为了保护你，将你带出这邪恶的古堡。类似的心情与感受，只有当初玩《FFX》时从基玛力身上体会过。（基玛力是我在《FFX》中最喜欢的人物，也是我认为SQUARE在该作中刻画得最成功的人物。）

制作人没有用语言，甚至在游戏一开始就掐断了两人语言的联系，甚至连游戏中作为极重要元素出现的音乐也没有。没有任何手段来衬托，来渲染。空荡的回音缭绕着整座古堡。不需要你告诉我什么，只要你将手给我。两个人物用他们共同的命运向我们诠释和传递着游戏的内涵。失去音乐之后的游戏反倒更好地突现出了自然的声音。水，风，草，树。当避开黑影，争取到片刻安宁的时候，这些原本平常的风景又显得那么珍贵。

就游戏的游戏性而言，虽然缺少了平常游戏中必要的系统，但是游戏的解谜乐趣

仍然富有魅力。战斗过程也被简化到了极致，甚至比一款纯粹的动作游戏还要简单。不变对手，不变的交战方式。虽然如此，但战斗并不是乏味无趣，因为要保护优尔坦，所以每次战斗还不能算是很轻松。特别是看到优尔坦被黑影带走，而自己仍处在硬直状态时那份紧张与焦急，从而增加了不少临场感。而古堡中精巧的设置与玩具般的道具还是让人觉得很有趣，滑车、风车、可以跳下去游泳的水塘，连记忆点都是沙发。我在第一次没有爬上风车，而跌入水塘时发现了该游戏还提供了跳水的乐趣，于是费劲爬上高台，纵身跃入水中，乐此不疲。

《ICO》这款游戏并没有掀起大作般的热潮。虽然有不少人士欣赏其独有的气质，但从游戏发售后的评价来看，《ICO》并未获得完全的认可。如果我没有疏漏的话，《ICO》迄今为止获得的唯一奖项是CESA的特别奖。这个奖项所授予的对象一般都是新生的游戏类型，或者是非常出色的小品级游戏。虽然是一项难得的荣誉，但是没有获得优秀奖实在有些可惜。游戏界竞争日趋激烈，不少公司打造大作的决心丝毫没有动摇，而《ICO》是否会在这样的环境中，仍然保持其独有的清新呢？由于首作的成功，SCEI决定推出续作，不知道在这样一个封闭狭小的世界观中，会有怎样的续集故事。鲁迅先生曾说：“我希望自己长存单纯之心，来深味这复杂的人世间。”衷心希望SCEI不要将这一份原本独树一帜的单纯延续到复杂而中庸的游戏大作之林中去。



话梅杂志 & 3DM.COM

www.plumbbook.cn

我眼中的《大逃亡》

文：GENKI

犯罪集团谋害了你的妻子，抓走了你的儿子，而你为了救回你的儿子却不得不暂时听命于他们——一个典型的老套电影的故事情节，这就是《大逃亡》(the Getaway)开头。

从SONY旗下的TEAM SOHO公布本作起，玩家就习惯把它跟《GTA III》联系起来，认为这只不过是SONY为了骗钱而匆匆推出的一款应时之作。实际上，这款游戏早在《GTA III》发布前就已经开始制作了，TEAM SOHO也从来没有打算把它制作成另一款《GTA III》。

从大方面来讲，《GTA III》的情节是在一个虚构的城市里进行的，你可以驾驶着疯狂的汽车，像蓝博一样战斗；而《大逃亡》是以真实的伦敦为背景的，只有真实的汽车，主角也只能采取更加隐蔽的手段来战斗。《GTA III》给人的感觉就像是一场格斗，屏幕上满是疯跑的汽车和令人疯狂的大量鲜血；《大逃亡》就做得比较好，出血量真实了许多，也取消了体力槽的设置，一切都显得自然了些。

接下来我要谈的是角色的移动。该游戏的动作可以分为步行和驾驶两大部分。总的来说，当角色在步行时，移动速度是比较慢的。但角色放慢脚步时，他也就有更多的自由，可以做卧倒、贴墙和挟持人质的动作。因此，速度的放慢既是为了测试你的技能的熟练程度，也是使玩家看起来更加真实。当然，玩家要的不仅是真实，也需要能耍酷，这已经成了成功动作游戏不可欠缺的重要要素之一。在《GTA III》中，你是不可能同时移动并射击的，而在《大逃亡》中你能用任何武器做到这一点。至于

驾驶方面，玩家需要一定的适应时间。每一辆车都有自己的特性，需要玩家熟记，绝对是专业级的。一旦你熟悉操作后，你就会发现驾车躲避警察和敌对帮派的追捕是极度令人兴奋的，这既是一种挑战，也是驱使你不断玩下去的动力所在。

《大逃亡》中的射击系统也是比较有新意的。Lock On这一设定能使玩家在激烈的枪战中充分发挥自己的聪明才智，极大地加强了玩家的投入度。而用身边的物体做掩护和贴着墙向前后张望，又显得那么真实。在危险的时候，主角Mark Hammond甚至能够翻跟头来躲避枪击，实在是太COOL了。

优秀的动作游戏当然不能缺少使人感到惊心动魄的动作场景，《大逃亡》也不例外。我记得有一段场景是玩家操纵着主角Mark Hammond偷偷潜入警察局，暗杀局长然后又必须在很短的时间内脱身。当我完成这个任务时，低下头一看，竟然发现手上出了些微汗，其紧张激烈程度可见一斑。也可以这么说，正是优秀的动作场景在一定程度上弥补了其老套的故事情节。

《大逃亡》的画面绝对是大大胜过《GTA III》的，到现在为止的众多PS2游戏中也可以算得上是数一数二的了。角色的贴图方面看来制作小组是下了很大工夫，主要角色看上去都很饱满，表情显得丰富了很多。而关于驾驶所不可缺少的汽车，那做得跟《GT赛车》几乎没什么两样，对车辆的描绘真的是细致



入微（也难怪，都是SCE出品的嘛）。其实，最令我吃惊的还是制作小组对游戏的发生地——伦敦的刻画。我从来没有亲身去过伦敦，只是在网上和电视中看到过有关伦敦的图片，而令人惊奇的是TEAM SOHO竟然把伦敦完完全全地搬到了游戏中，真的可以算是PERFECT了。玩家完全可以操纵着Mark Hammond驾驶着车来一次伦敦环城一日游了。

谈了这么多《大逃亡》的好，下面就来说一下它的缺点吧。《大逃亡》视角方面的问题看来已经成为了3D游戏的通病。还有，当在驾车时，竟然没有地图这一设定，就实在令人费解了。驾车逃跑完全是依靠玩家对这一地区路段的熟悉，特别对于新手来说几乎是不可能的。

另外，该游戏的AI系统也存在着一些问题。看得出TEAM SOHO在这方面是下了一定的工夫的。在游戏中，有时敌人是很聪明的。他们会开枪，利用物体做掩护，甚至当你挟持人质时他们还会假装投降。但有些时候，NPC的AI又显得那么的愚蠢。例如，我把警察挟持出警察局，然后拔出枪，警察看到后警报声就响了。接着我再次回到警察局里时，不可思议的事发生了，尽管警报仍然响着，可警察们却永远不会追踪着你回到警察局。

尽管《大逃亡》有着这样或那样的缺点，但瑕不掩瑜，《大逃亡》依然是一款有很高游戏性的游戏，值得向所有喜欢欧美动作游戏的玩家推荐。再次向TEAM SOHO致以崇高的敬意。

《生化危机》之恐怖夜体验

文：HPYY

现在这年头，《生化危机》差不多已经快被大家划到跟《啦啦啦啦》同类的游戏里去了吧，再也没人害怕只会嗷嗷叫的丧尸了，大家看到丧尸一般都会像中了奖一样：“哈哈！在这儿呢在这儿呢！可算逮着一只！打死你！爆头……我烧！”

我当年没玩过PS和SS上的《生化危机》初代，所以现在NGC上的重新制作版，对我来说是完全的新游戏。这游戏画面就是好，于是越发地让我下定决心要玩出个气氛来，打从上个星期开始，我每天晚上都要等到夜深人静之后，再一个人回到“空旷的客厅”，在没有任何其他光线和声音的条件下，打开电视来玩。一个人在深夜里看着主角用拖泥带水的速度独自跑过趴着丧尸的大窗户，丧尸还拍得窗子哗啦啦响，嘿嘿，也还是有点刺激神经的。

这样过去了几个晚上，结果是我每天凌晨要是不在睡前玩两盘《任天堂全明星大乱斗DX》来调剂的话便根本睡不着，太压抑了……或者说，让丧尸给追郁闷了，怎么子弹就那么少咧？不过，哈哈，很有意思呀！

今晚又继续这样的生活……

直到我忽然听到嘎吱嘎吱的声音……

……

嘎吱嘎吱的声音？我听错了？是电视里的声音吧，我开了电视的环绕音效，哈哈……

嘎吱嘎吱……

……

不是电视里的声音！再仔细听一下——嘎吱嘎吱……像是从地板和门上发出来的声音……是家里人起来上厕所？不对，决不可能是，这根本不是脚步声，这是有什么东西在挠客厅房间的门啊！天啊……要知道我家里是不养猫狗的。

我连想都没想一下把手柄就给扔了，飞快地把电视声音关掉，又关了NGC打开了灯，感觉到自己的头发都竖起来了——要知道我头发过肩膀啊，竖起来很沉的——然后努力地再去仔细听，我这一辈子虽然有过怀疑但基本还算是一个唯物的人啊！

但是……

嘎吱嘎吱……缓慢的，时有时无的，但是却实实在在的有东西在挠着我面前的门！

那是爪子的声音！我几乎立刻就确定了这一点，但是我所有的理智告诉我别傻了，那不可能，你一定是游戏玩多了，才会有这傻念头……再仔细地听听，却又一阵静寂了……

突然，那爪子好像开始不耐烦了，狠狠地，并且飞快地挠着门，弄出很大的声响，在夜里听起来尤其是如此，坚硬的爪子挠着木质的门，发出嘎吱吱一片散乱刺耳的声音，让人浑身起鸡皮疙瘩！然后，我恐惧地注意到，不止是一个声音，再更远一点的地方，也传来像是脚爪敲在木地板上发出的哒哒哒、哒哒哒的敲击声！擦擦脑门上的冷汗，继续仔细地听一下（并且不断确认自己到底还是否具有分清现实和虚幻的能力），赫然发现整个偌大的客厅中到处都是这种声音，并且还有塑料袋被蹂躏的声音、墙角的电线在地板上被扯动的声音、翻动厨

房里的纸箱子的声音……天！简直就像是在噩梦中一样！

那只挠着我自己的房间的门的爪子更加发出刺耳的抓挠声，我简直是处在疯狂的边缘！

人在疯狂的时候总会做些疯狂的事的，我居然冲过去打开了房门……

门口什么也没有……也没有爪子……

但那种声音却还在！充斥着整个房子的抓挠声、撕扯声、哒哒的敲击声，并且似乎因为从我打开的门里透出了光线而使得那些声音愈加兴奋！

忽然一个冰凉的爪子搭在我的脚上！难以置信的是，我没有像电影或小说里的人那样尖叫或者突发心脏病，反而是神经麻痹又或者我的神经已经被搞得有些短路？反正我只是漠然地低下头，并飞快地收起脚……

一只横行的螃蟹爬进了客厅，八只脚爪哒哒地敲着地。

我跨过去，打开外面的灯，诡异的景象出现在我的面前：到处都是螃蟹，在地板上横行的螃蟹，往厨房的塑料袋里钻的螃蟹，在墙角饮水机的电插销旁跟电线绞在一起的螃蟹，在纸箱子里奋力往外爬的螃蟹，还有刚才那只痴迷于门缝里透出来的光而努力地抓挠着门的螃蟹……

厨房里装着满满几十只螃蟹的编织袋倒了，螃蟹们像孙悟空般神奇地从里面钻了出来。

满屋子的螃蟹！我忽然反应过来，一种似有似无的恐惧消失了，但另一种清晰的恐惧传来——天呀！螃蟹们逃跑了！我的家简直像被螃蟹们攻陷了，到处都是举着大钳子的螃蟹们，抓螃蟹呀……

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

真·盖塔机器人 世界最后之日

文: 阿修罗



佳片推荐

当年,人类在开发宇宙的过程中偶然发现了未知的宇宙射线——盖塔射线,这种神秘的射线具有令人惊异的能源,这让处于能源危机的人类产生了新的希望。然而就在这时,月球表面突然出现了恐怖的生命体,人们把它们称为“入侵者(Invader)”。为了防止入侵者们对于地球的侵略,人类组织了超级机器人军团,从此开始了长达10年的月面战争。在这场战争中,由早乙女博士开发、利用了盖塔射线技术的超级机器人——盖塔机器人也参加了战斗。盖塔凭借着令人惊异的力量,引导着战争走向终结。人类终于迎来了没有入侵者的时代……



15年过去了……

在接受了护送神秘培养皿任务的原盖塔小队成员巴武藏和车弁庆面前,应该早就已经被消灭了的入侵者再度出现,它们企图抢夺培养皿。然而一台驾驶员身份不明的盖塔2号机及时出现替他们抵挡了袭击。但是接下了又出现了一台神秘的新型号盖塔,它以无比的力量一下子击倒了武藏驾驶的盖塔3号机和入侵者,并夺走了培养皿。更让人吃惊的是,驾驶这台盖塔的人居然是应该在3年前就被前盖塔小队队长流龙马枪杀了的早乙女博士!



博士在浅间山原早乙女研究所地址召集了量产盖塔龙军团,要向整个世界复仇。束手无策的国际机密连合只能够让已经被A级刑务所判为终生监禁的流龙马重新驾驶盖塔1号机对抗盖塔龙军团。虽然龙马成功地击败了A.I.控制的盖塔龙,但是在他就要杀死早乙女博士的时候,盖塔龙军团分解成无数的盖塔战斗机进行了超合体,一个巨大的机械怪物——真龙号出现在他的面前。而培养皿中更出现了能够操纵真龙号的神秘少年——号。



随后,当年杀死博士的真正凶手隼人驾驶盖塔2号机出现,巴武藏也开着盖塔3号机及时赶到,他们都是赶来阻止博士的计划的。这个时候入侵者再度出现,并对博士驾驶的盖塔龙施与了重创。真龙号突然起了强烈的变化,博士赶回研究所,却发现培养皿中号的另外两位伙伴居然成了怪物。跟踪博士来到研究所的隼人和龙马也遭到了这两个怪物的袭击。不过博士成功把号召唤来驾驶之前就出现过的神秘盖塔,也是博士开发的最后一台盖塔机器人——真盖塔,利用必杀技“盖塔射线”成功打退了他们。

与此同时,潜入国际机密连合的入侵者间谍高云和斯汀格启动了重阳子导弹,企图毁灭日本。于是龙马、隼人和号驾驶真盖塔前往大气层外阻止导弹前进。留守地面的巴武藏和博士遭到无数入侵者攻击,死亡确认……狙击导弹的真盖塔在途中也遭到了高云和斯汀格的攻击,但是两人却因为发现了号的秘密而主动撤退。最后虽然真盖塔成功阻止了导弹落下,但是导弹却引发真龙号体内大量的盖塔射线发生失控,污染了整个地球,使地球的生态极度恶化。真盖塔驾驶员生存与否确认不能,真龙号下落不明……

这样又过了13年……

在当年的盖塔射线失控之前已经到地下避难的日本政府派出了一些侦察队来调查地面的情况,其中就有车弁庆和他的养女溪以及他的部下凯的身影。他

们发现了原来除了日本人以外地球上还有活着的人类,并且这些活下来的人还在不断和入侵者们作着艰苦的斗争!在他们面前还出现了失踪已久的真龙号以及由隼人担任指挥的超级机器人军团移动基地“塔”。在早乙女研究所遗迹的地下,同样失踪已久的真盖塔出现在遇到危机的溪面前,他的驾驶员赫然就是13年来一点变化也没有的神秘少年号!溪和弁庆搭乘真盖塔帮助塔击败了入侵者,但是弁庆却因为重伤而不得不由凯接手驾驶真盖塔3号机。

不过接下来发生的事再次让众人感到意外:早乙女博士出现了,他声称溪是他的女儿,也就是以前大家都误认为是男孩子的元气!向弁庆证实了自己的身份以后,溪向已经被入侵者侵蚀了的博士发动了攻击,却遭到博士操纵的金属兽军团的反击。号驾驶盖塔战斗机出击去解救溪,从而引发了真龙号发射出神秘的光线,将号和溪传送进了真龙号的内部,在这里溪弄清楚了事情的来龙去脉。另一面,塔内的隼人和敷岛博士说出了一切的真相:当年博士误信了身为间谍的高云和斯汀格,使得自己的大女儿早乙女米琦儿被入侵者侵蚀;当米琦儿在盖塔虎的合体事故中死亡的时候,博士终于发现了真相,于是他和隼人秘密制造了真盖塔和真龙号,并且让敷岛博士用自己 and 米琦儿的细胞制造了号,再用龙马和隼人的细胞制造另两位驾驶员,想让他们3人成为真龙号的启动钥匙;没想到后来博士自己也受到侵蚀,所以隼人杀死了博士并且逃走,目的就是为了完成博士真正的意愿……博士因为受到侵蚀而成为了不死之身,但是对米琦儿因为合体事故而死的事他却一直耿耿于怀,也因而怪罪于当时参与合体的龙马和隼人,在入侵者的控制下他才做出了种种对抗人类的事。

从真龙号体内出来的溪和号同凯集合在一起,真盖塔再次出动,打败了博士的金属兽军团,但是已经成为入侵者能量来源的真龙号却也同时消失了……四处搜寻真龙号下落的弁庆和新盖塔小队们看到了入侵者们对于世界造成的破坏,也看到入侵者通过侵蚀人类而造成的人间惨剧,同时他们还遇到了残忍屠杀入侵者和被侵蚀人类的神秘黑盖塔!

在纽约,大家终于见到了黑盖塔的驾驶员,他正是失踪了13年的流龙马!而且让人感到意外的是,他和号一样看上去和13年前完全没有改变!龙马告诉弁庆,在13年前的大爆炸中,盖塔射线的神秘力量把他送进了时空的缝隙,等他恢复意识的时候正坐在28年前月面战争中废弃在月球表面的盖塔机器人的驾驶舱中。



他利用月球的残留资源修复了这台旧盖塔,用它回到了地球,不过进入大气层的时候的强力摩擦使得盖塔1号机的红色变成了漆黑色……

然而在纽约,黑盖塔和真盖塔遇到了入侵者的陷阱,敌人想为真龙号的启动拖延时间。在众人苦战的时候,被入侵者控制、已经成为破坏神的真龙号在某个火山内部起动了。完全不害怕、甚至能够吸收和使用盖塔射线的真龙号根本没有对手,连龙马的黑盖塔也在瞬间被解决了,号更因为感受到邪恶化的真龙号的召唤而陷入了失魂状态。所以龙马和弁庆只好亲自驾驶真盖塔出击,而隼人则因为另有计划而留在了塔内继续担任总指挥。然而因为缺少了隼人,真盖塔对真龙号的战斗还是很辛苦。最后隼人决定将塔的核心能源炉引爆并将塔撞向真龙号,但是也没有起到很大作用。不过这下原盖塔小队的人又重新集合在一起了,真盖塔的威力彻底发挥了出来!



真盖塔2号机使用旋转突击拳进入了真龙号的内部,在那里他们遇到了博士、高云和斯汀格驾驶的盖塔龙,两大盖塔进行了一场恶斗。入侵者企图用早乙女米琦儿的幻想扰乱盖塔小队的军心,但是真正的米琦儿的灵魂及时出现,让龙马和隼人排除了杂念。三个老朋友把意念合为一体,使出真盖塔的最强必杀技



“烈阳光弹”将入侵者从真龙号的体内驱逐了出去。侵蚀了博士的入侵者也被驱逐了，博士终于恢复了人类的意识，他把未来交托给了龙马他们。净化了的真龙号呼唤来作为“起动钥匙”的号等三人，真正的真龙号出现了！它吸收了地球上所有的盖塔射线，使得整个地球重新得到净化，再次成为人类的乐园。但是号自己却因为起动而失去了生命……

从真龙号体内逃出来高云和斯汀格带着盖塔龙的残骸来到了木星。他们将盖塔龙的盖塔射线熔炉功率开到最大并扔进了木星内部，企图把木星变成一个

观感

看过《世界最后之日》以后阿修罗只有一个感觉，以前TV版《盖塔机器人》的世界观被彻底颠覆了！就如同英文标题《Change! Getter Robo》的暗示一般，除了那些熟悉的人物名称和机体以外，这是两部完全不同的作品，真正做到了“Change”！在TV版的设定中，远古时盖塔射线来到地球，恐龙们因为害怕这种射线而躲入地下发展出自己的文明，成立了恐龙帝国。到了现代，恐龙们为了夺回地面世界而发动了战争。而运用了盖塔射线作为驱动能源的盖塔机器人正是他们唯一的克星！而在本作中，入侵者是和盖塔射线共生的，如果人类继续使用盖塔射线就永远无法摆脱令人恐惧的入侵者们！这样的设定是值得深思一下的。如果把盖塔射线看成促进人类进步的文明，那么入侵者们就是伴随着文明而出现的各种弊端；人类的发展离不开文明的进一步繁荣，但是其弊端也会越来越明显，副作用也会越来越大。这样看来，人类似乎只有舍弃文明才能换来纯净的未来。但是文明是发展的必然结果，人类的未来是不能缺少繁荣的文明的！而且创造文明的正是人类自己，所有的弊端也都可以由人类自己来消除。“自己的事情自己解决”，这才是应该有的办事方法；因为害怕而放弃是消极的方法，绝对不足取！相对于国内那些以低龄儿童为对象的教育型动画，往往一些比较成人向的日式Anime对于思想方面的探讨更加深刻。在这一点上两国动画界的差距不是一点的，希望今后国内的动画界能够注意到这一现象，做出一番改革！

从情节上来看这部作品，作为一部OVA，它的剧情安排相当紧凑，每一集都有数个亮点，而且伏笔不断，始终吸引着观众的眼睛。因为剧情方面完全推翻了过去观众早就在心中建立的概念，所以充满了新鲜感，加上剧情本身也是相当跌宕起伏的，所以一旦开始观看就舍不得停下来。作品另外一个吸引人的地方就是当中出现了各种型号的盖塔机器人，见过的、没见过的，不光是盖塔1号机和盖塔龙会出现在同一作品中，甚至还有各种型号盖塔大乱斗的激烈动作场景，对于盖塔FANS来说真是再精彩不过了！另外，无论是机体的Re-design（重新设计）还是动作场面的制作技术都比当年的原作动画强上无数倍。现在的机体造型虽然依旧是那么粗壮，但是绝对不会给观众以“油桶”、“铁块堆”这样的不好印象；盖塔机器人独特的合体系统也经过重新演绎，让人觉得比较合理，不会再像当年那样认为“怎么可能这样子组合”了；全新的

放射盖塔射线的小太阳。同时他们还召唤来无数的同伴，企图再次侵占地球。人类的超级机器人军团在真盖塔的带领下大战入侵者，然而敌人数量实在太多，让众人难以招架。感受到生命有危险的号从死亡中复苏，驾驶着真龙号来到太空。在木星，高云和斯汀格告诉所有的人：盖塔射线是可以促进进化的神秘能源，地球之所以能够产生生命完全是因为盖塔射线；人类后来独占了盖塔射线，这使得入侵者们获得了智力，也就是得到了进化。现在入侵者的目的就是侵蚀人类，得到“更高层次的进化”。真盖塔吸收了真龙号的盖塔能量彻底毁灭了高云和斯汀格，也阻止了木星的爆炸。但是更多入侵者即将到来，6人将真盖塔和真龙号的盖塔射线炉心结合在一起，引出最大的能量，使用最终的奥义——Shine Spark冲向敌阵。在最后关头，龙马他们将号、溪和凯留了下来，自己与入侵者们同归于尽，以生命换来了人类的未来……

战斗动画也相当出色，完美地再现了身为超级机器人的盖塔们的力度感和压迫感，而且流畅感也做得十分出色，“机器人摔角”的时代一去不复返了。在这里阿修罗要特地向读者推荐几个必见的战斗场面：流龙马驾驶盖塔1号机大战盖塔龙军团、流龙马驾驶黑盖塔的战斗、原盖塔小队成员驾驶真盖塔大战博士驾驶的盖塔龙、真盖塔和真龙号与入侵者的宇宙大决战……看了以后保证你热血沸腾！

与之后推出的4集OVA《真盖塔对新盖塔》相比，《世界最后之日》的人物设计更加粗犷，或者可以说不够“精美”，但是作为一部机器人动画来看，这样的人物设计还是很符合作品气氛的。人物的脸型都比较方正，浓眉大眼，脸上经常保留一些铅笔素描式的线条以追求力度感。以主要角色流龙马来看，因为这一次他被定义成“复仇鬼”一般的人物，所以在设计上也给他增加了很多邪恶感十足、相当暴力的动作和表情，在服装上也走的是“狂野”路线（缠满了绷带的双手、稍有破损的高领风衣、无论有没有风都飘着的鲜红色围巾……），连声优也起用了声线类似原TV版神谷明、却又更加“痞”的石川英树，给人留下了十分鲜明的印象。不过作品还是有些不足的地方，那就是对新一代盖塔小队成员号、溪和凯三人的刻画不够深入。相比较老一代盖塔队的4位角色以及早乙女博士等人，这三名新角色的个性很不鲜明，戏份虽然不算少，但是在对观众的共鸣度上还不够。尤其是号，他可以说是全剧的关键所在，但是在这部作品中说的台词居然可以数得过来！这虽然可能跟角色的性格有关，但是却很难让观众对这名角色投入很多感情，真是可惜了担任声优的关智一！（多怀念《机动武斗传G高达》中的多蒙样呀！走题了，走题了！）

看过《世界最后之日》以后阿修罗只有一个感觉，以前TV版《盖塔机器人》的世界观被彻底颠覆了！就如同英文标题《Change! Getter Robo》的暗示一般，除了那些熟悉的人物名称和机体以外，这是两部完全不同的作品，真正做到了“Change”！在TV版的设定中，远古时盖塔射线来到地球，恐龙们因为害怕这种射线而躲入地下发展出自己的文明，成立了恐龙帝国。到了现代，恐龙们为了夺回地面世界而发动了战争。而运用了盖塔射线作为驱动能源的盖塔机器人正是他们唯一的克星！而在本作中，入侵者是和盖塔射线共生的，如果人类继续使用盖塔射线就永远无法摆脱令人恐惧的入侵者们！这样的设定是值得深思一下的。如果把盖塔射线看成促进人类进步的文明，那么入侵者们就是伴随着文明而出现的各种弊端；人类的发展离不开文明的进一步繁荣，但是其弊端也会越来越明显，副作用也会越来越大。这样看来，人类似乎只有舍弃文明才能换来纯净的未来。但是文明是发展的必然结果，人类的未来是不能缺少繁荣的文明的！而且创造文明的正是人类自己，所有的弊端也都可以由人类自己来消除。“自己的事情自己解决”，这才是应该有的办事方法；因为害怕而放弃是消极的方法，绝对不足取！相对于国内那些以低龄儿童为对象的教育型动画，往往一些比较成人向的日式Anime对于思想方面的探讨更加深刻。在这一点上两国动画界的差距不是一点的，希望今后国内的动画界能够注意到这一现象，做出一番改革！

从情节上来看这部作品，作为一部OVA，它的剧情安排相当紧凑，每一集都有数个亮点，而且伏笔不断，始终吸引着观众的眼睛。因为剧情方面完全推翻了过去观众早就在心中建立的概念，所以充满了新鲜感，加上剧情本身也是相当跌宕起伏的，所以一旦开始观看就舍不得停下来。作品另外一个吸引人的地方就是当中出现了各种型号的盖塔机器人，见过的、没见过的，不光是盖塔1号机和盖塔龙会出现在同一作品中，甚至还有各种型号盖塔大乱斗的激烈动作场景，对于盖塔FANS来说真是再精彩不过了！另外，无论是机体的Re-design（重新设计）还是动作场面的制作技术都比当年的原作动画强上无数倍。现在的机体造型虽然依旧是那么粗壮，但是绝对不会给观众以“油桶”、“铁块堆”这样的不好印象；盖塔机器人独特的合体系统也经过重新演绎，让人觉得比较合理，不会再像当年那样认为“怎么可能这样子组合”了；全新的



特别声明+征稿启事



长期以来，“游戏动漫园”都是由D·S和阿修罗亲自操刀撰写文章的，虽然偶尔也会有读者的投稿，但是数量实在太少！作为栏目主持人的我们深感栏目的互动性不够。另外，随着杂志页数的增加，“动漫园”也正在考虑在适当时间扩版的事宜。但是D·S和阿修罗手头的工作也相当繁忙，要想数量和质量兼顾就必须借助广大读者的力量了！为了改变现状，让本栏目更符合大众口味，D·S和阿修罗现在正式向广大“ACGer”征集优秀稿件。稿件要求如下：

动漫作品、角色的评述性文章优先，不过只要和A·C·G沾边，所有质量优秀的文章都有机会刊登；字数在1000到2500之间，稿费从优；信件来稿请在信封上注明“游戏动漫园收”，E-mail请寄往本栏目电子邮箱“gallery@ucg.com.cn”。

希望在今后的“动漫园”中看到各位的大作，也希望我们这个栏目更加红火！





星之心画廊

本期的画廊，很明显挤了许多，不知道画稿放成这么小，大家会不会有意见？主要原因还是画稿积压的数量令我头痛啊……请大家给我点时间去处理吧！各位投稿已久的玩友，或者已经在Email中得到了用稿通知的玩友，请务必耐心等待！大概等个两三期就应该会回到平稳期了。

另外，合刊中曾经刊登过一幅署名“李月端”的四格漫画（有关《樱大战》内容的），后经检查发现作者名搞错了，李月端玩友的画稿实为本期刊登，而该四格漫画的作者实为越寒（曾在《掌机王3》里刊登四格漫画）。两位同班的读者还请见谅！

北京市·王征

又是我最爱的凡妮莎哦，不知道《KOF2003》何时能出，期待啊。



作者画技不错，不过希望以后能多画些与游戏有关的画稿。

咸宁市·谢琼

BIOHAZARD 0



REBECCA

阜新市·李月端

《GGX》人设的酷和《KOF》有一拼！



咸宁市·邢锐

马上《天诛叁》就要发售了，和秀真的酷比起来，力丸突出的应该是帅吧。

邯郸市·张云

可爱的查姆查姆，令人怀念。在《真侍魂》里她的表现不弱哦。

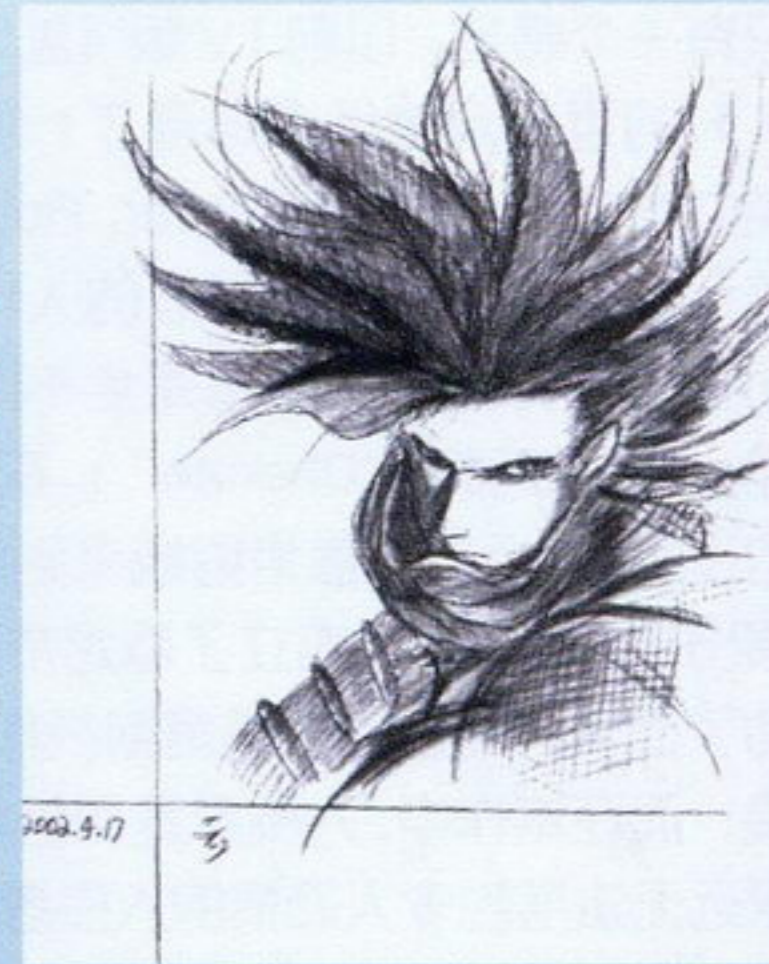


北海市·乱羽

又是乱羽读者的画稿，呵呵……画面还是充满着图案装饰画的风格。

邕宁县·苏竣鼎

这是……这是谁啊？不会是牙神吧？以后请画一些与游戏有关的东西，好吗？



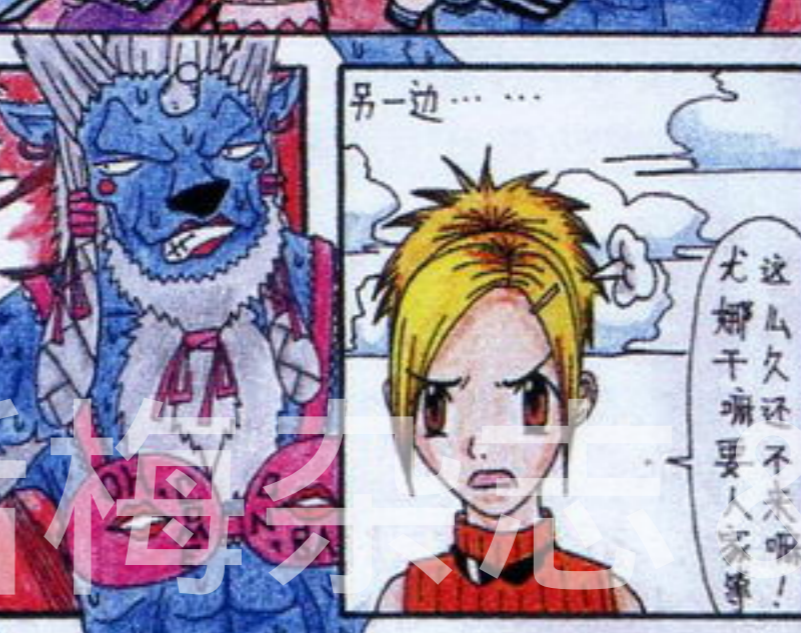
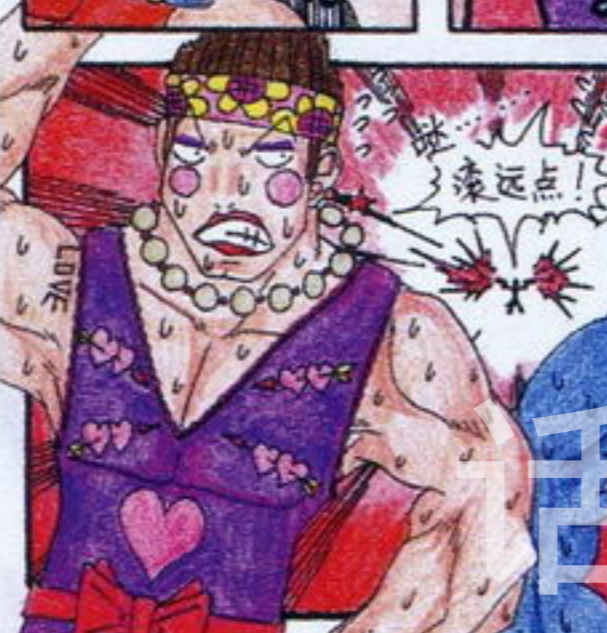
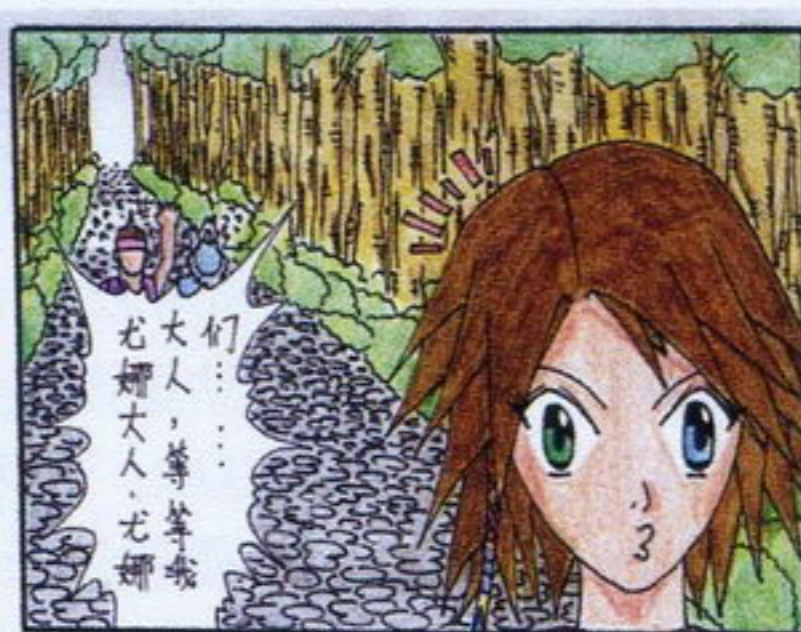
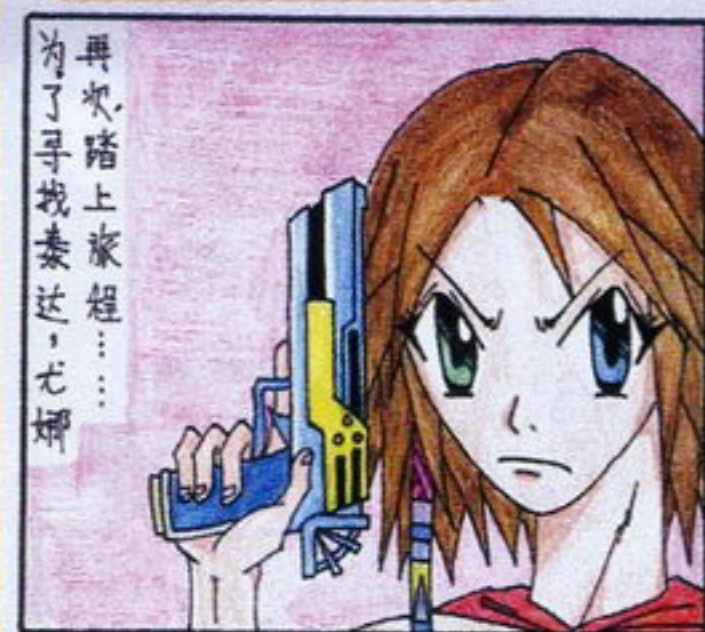
“《侍魂》系列”以后还能玩到吗？

南昌市·云



南宁市·usagi·KA

耐玩的“太七”，国内中毒的人不少。



《GGX》？最近编辑部里没有人玩哦。不知道国内有多少FANS呢？

重庆市·亚德

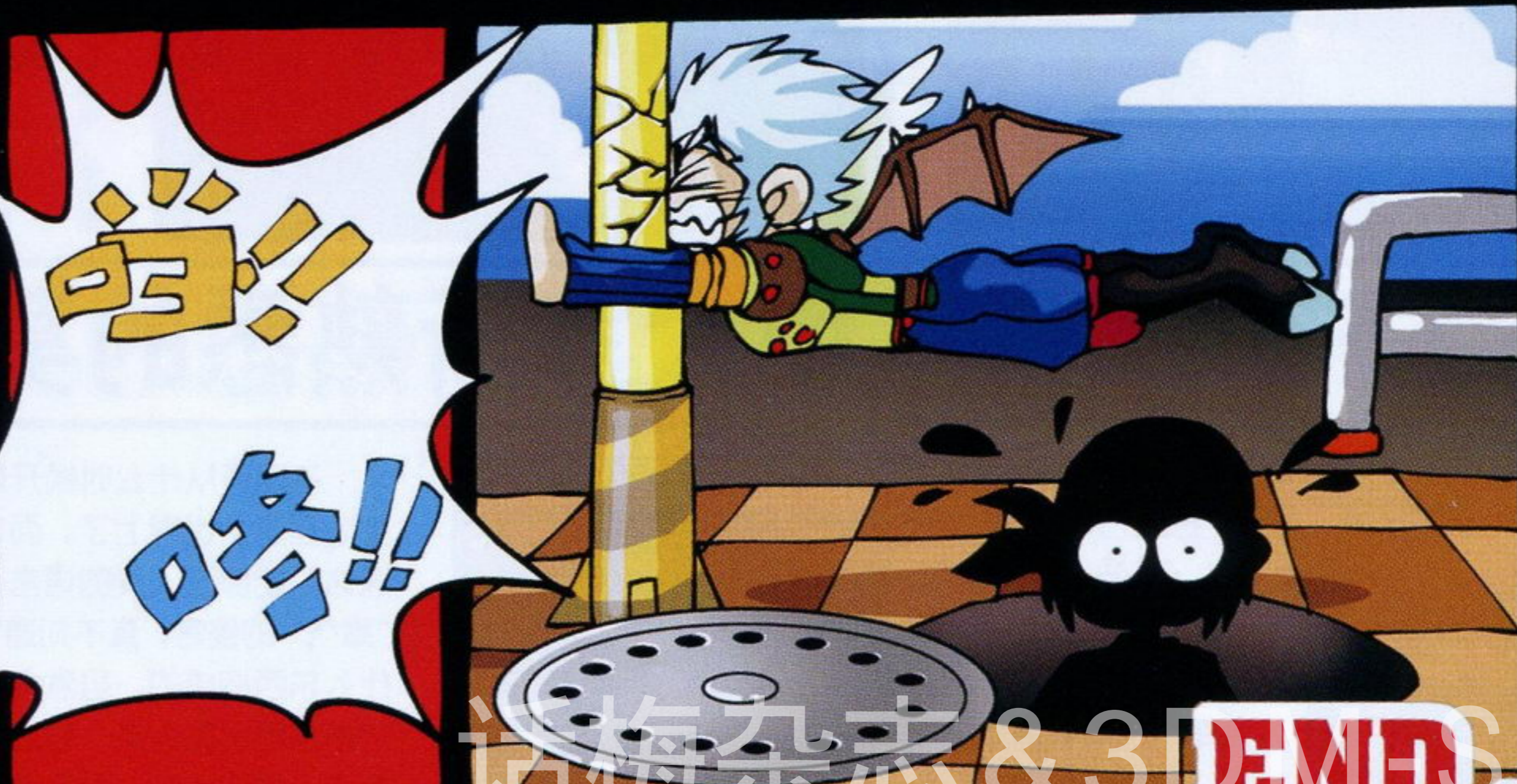
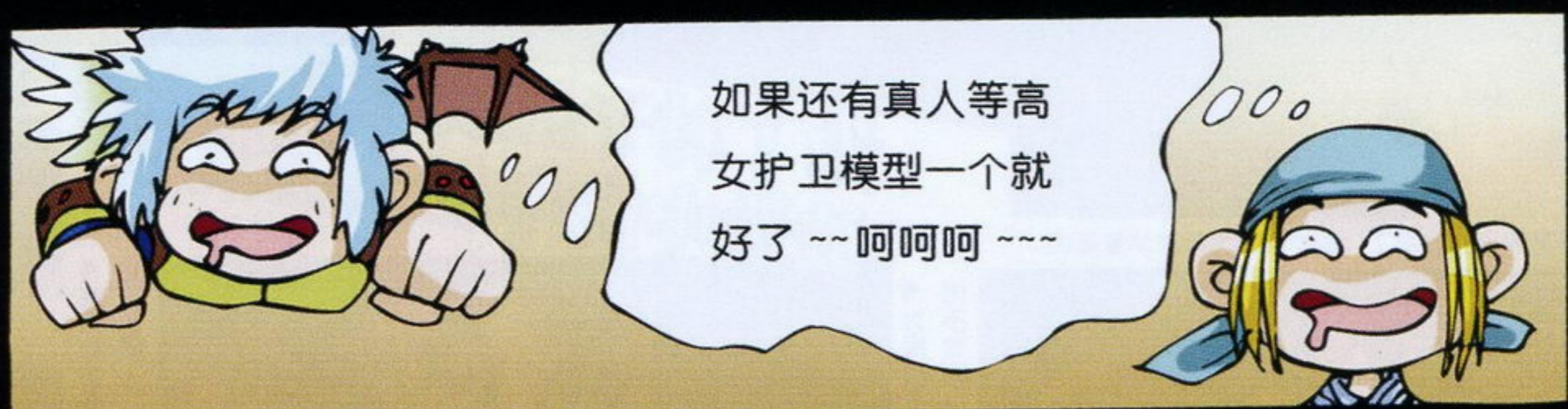
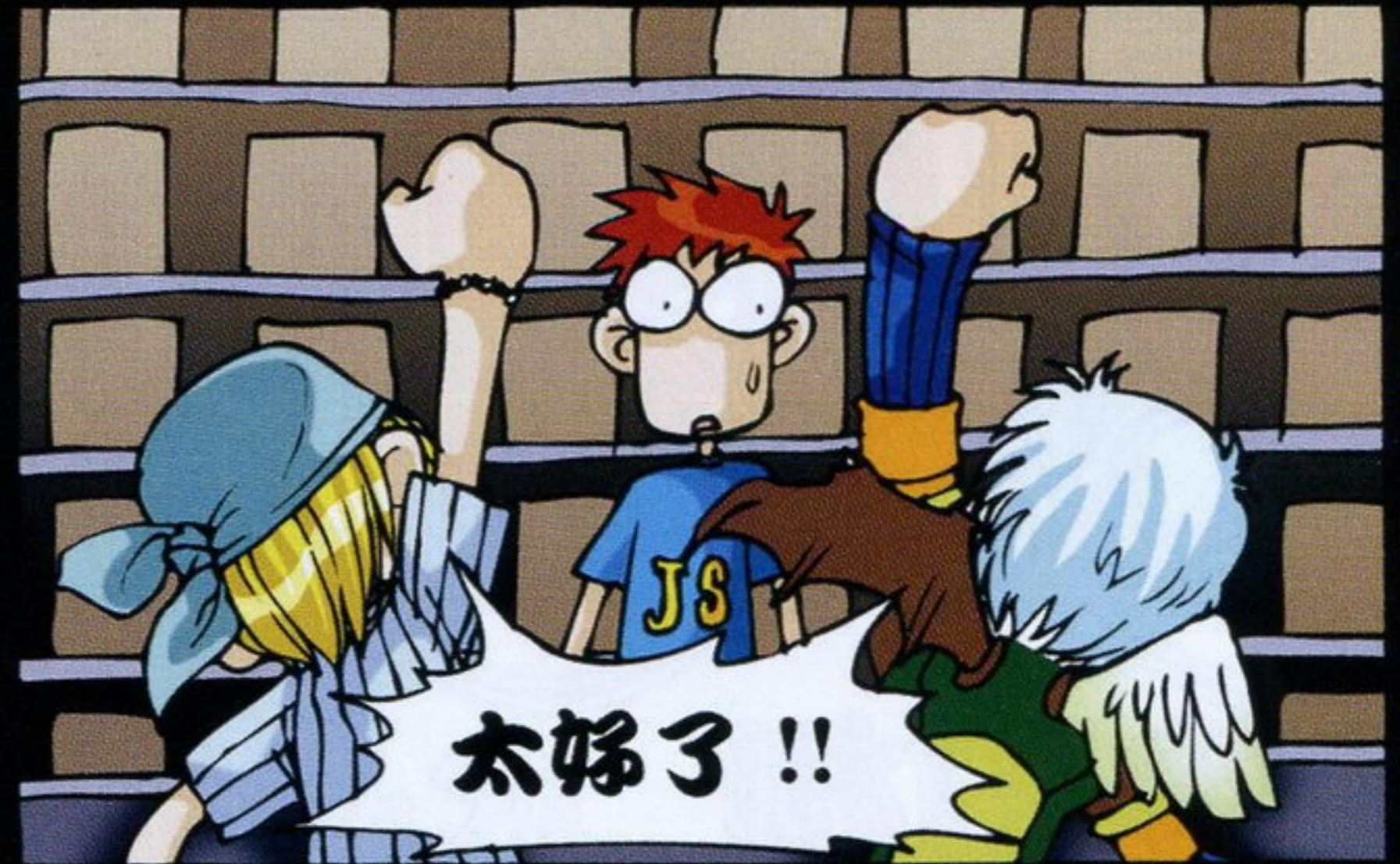
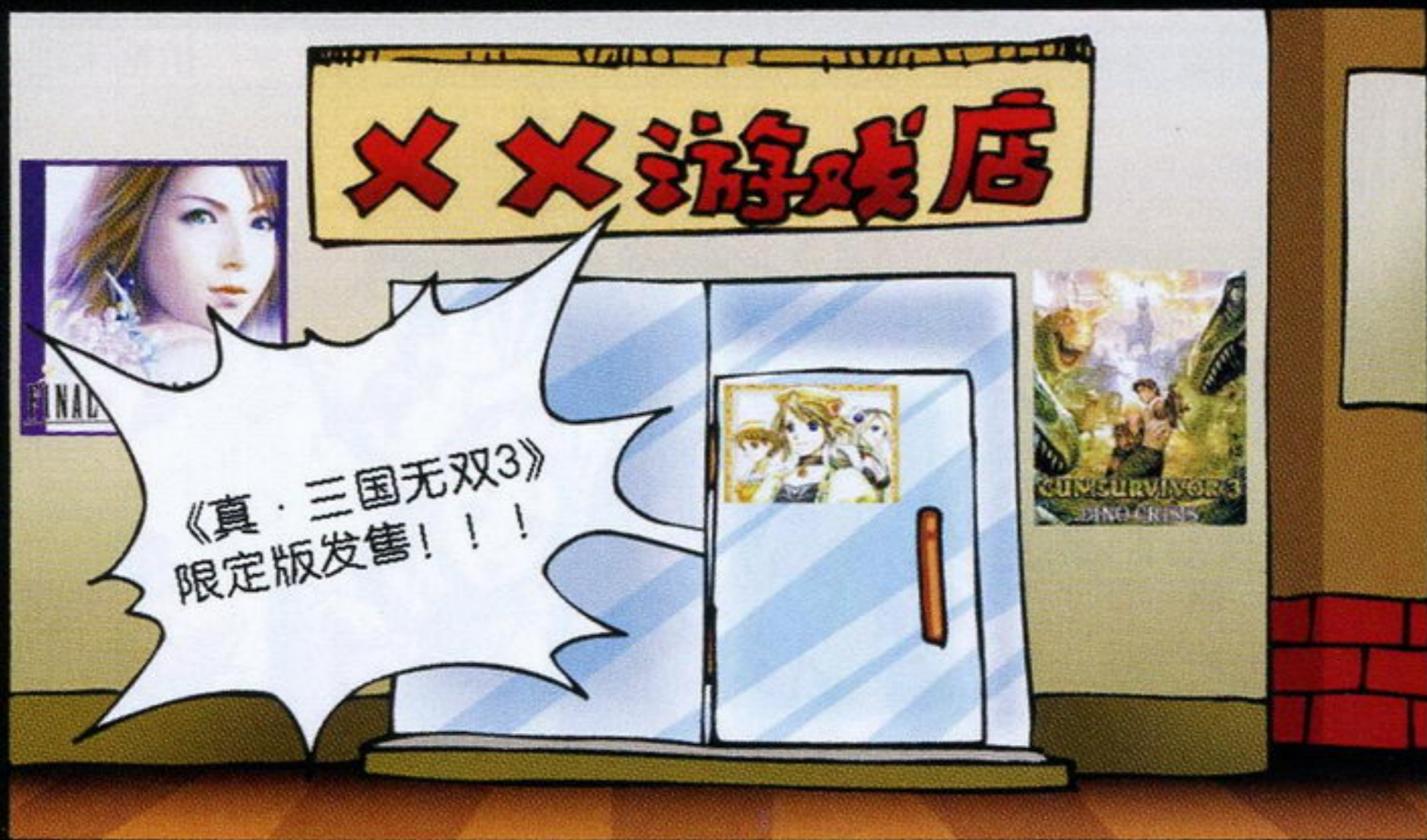


南宁市·官忠宁

《莎木3》会何去何从？

韶关市·黄昌波

“太12”销量相信不低。



游戏机
推荐
Our Choice

NGC 特制 8cmDVD	SQUARE	RPG	1~4人
	预定 2003 年春季发售		记忆要求未定
	对应 NGC-GBA 通信线		价格未定

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

最终幻想 水晶编年史

《最终幻想 水晶编年史》(以下简称《FFCC》)自公布以来就高居新作期待榜前几位,虽说现在对该游戏的品质下断言还为时过早,但从史克威尔一向对“FF”系列的重视程度上看,相信游戏应该有不俗的表现。而且由于可以与GBA联动,这样就可以邀约朋友同乐。忽然想到,如今能够像以前那样与几个朋友一起玩的游戏是越来越少了,希望这次的《FFCC》能够让各位玩家重拾那份已经消逝许久的感觉。

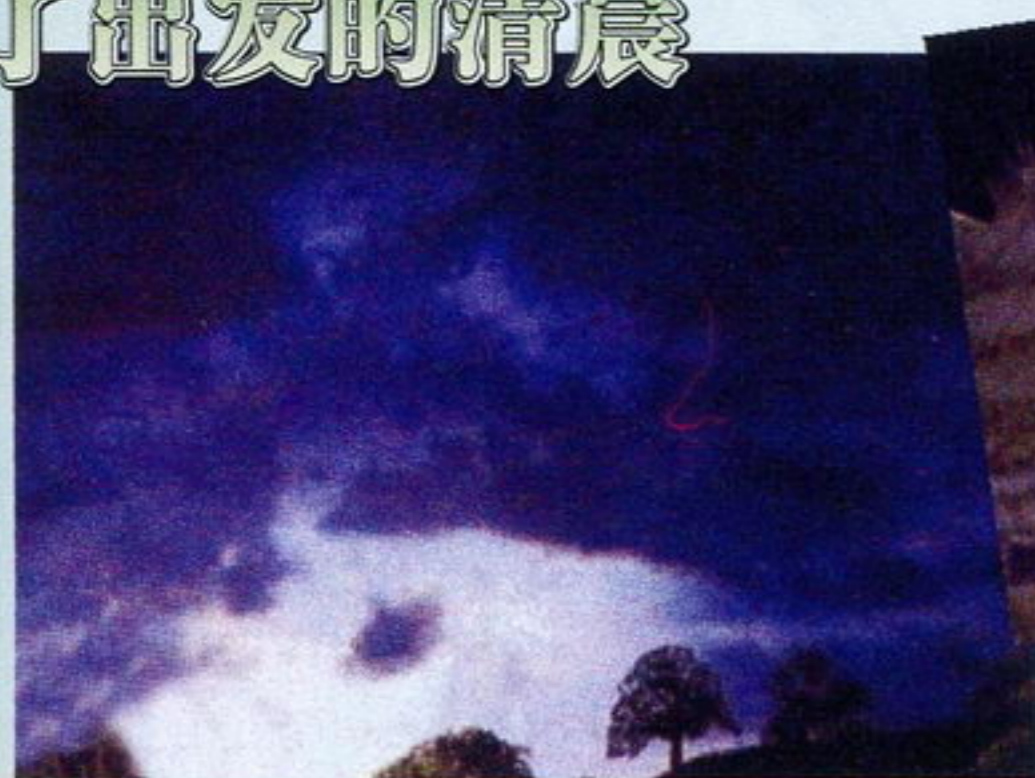


角色们旅行出发的场景初公开!

在总72期上我们提到,《FFCC》的世界是一个充满“瘴气”的世界,为了守护自己的村庄,人们必须利用水晶的光辉。但是,水晶的光辉并不是永恒的,它会随着时间的流逝而逐渐衰弱。所以,每一年村庄里都会有年轻人组成的“水晶·旅团”出去寻找水晶的光辉。他们的目的只有一个,那就是将“米鲁拉的水滴”带回村庄,从中萃取水晶的光辉;所以,可以说《FFCC》讲述的是一个边境小村的年轻人的“冒险记”,这次公布的画面就是他们从村庄出发时的场景。

天亮了……终于迎来了出发的清晨

▼尤库仰望自己的家,不知道什么时候才能回来……



▲天一亮旅团就出发了。图中画面为即时演算画面。



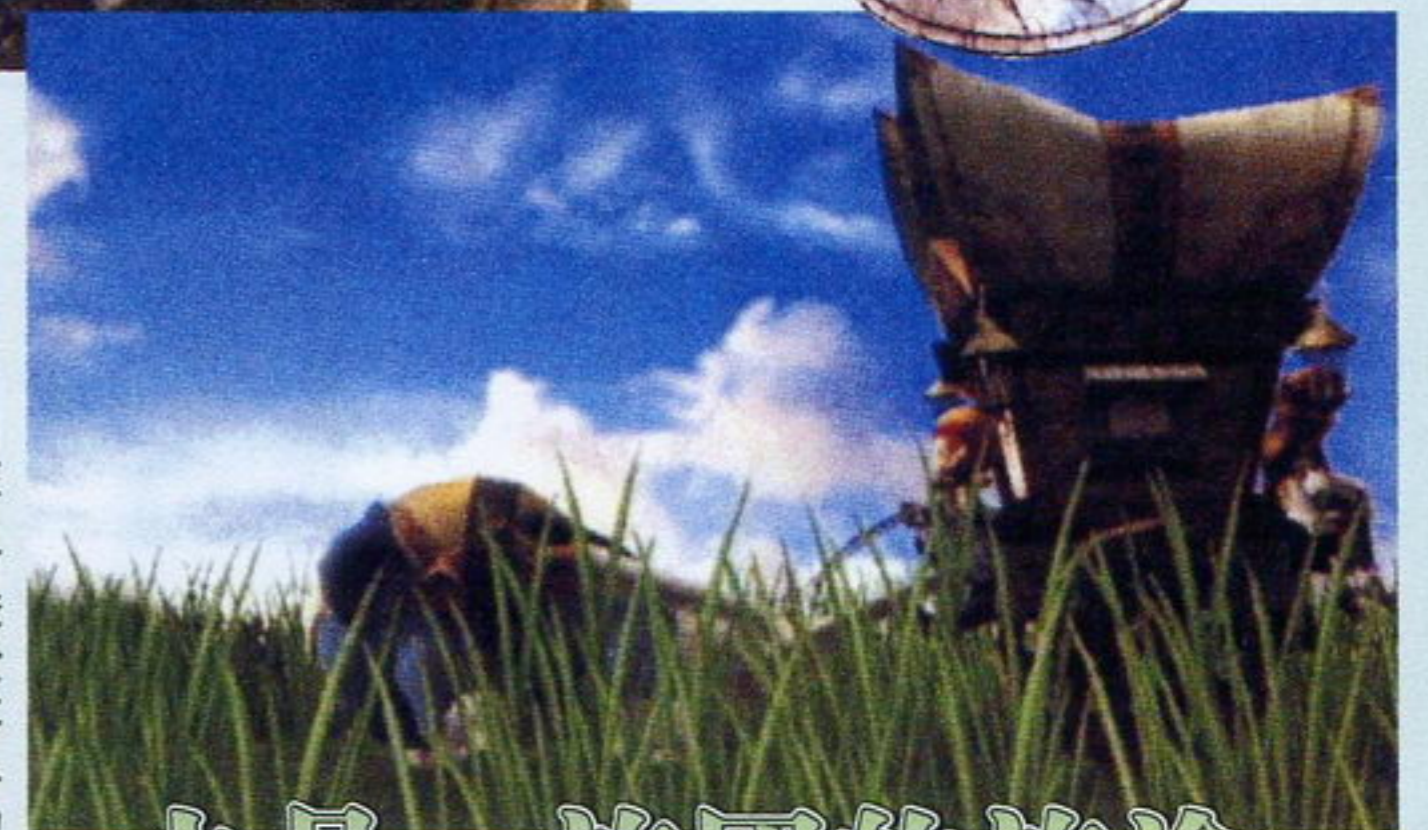
为了村子里所有人,被选中的年轻人出发了



▲为库拉瓦特送行的家人,真是依依不舍啊。



▲旅团前进必不可少的马车,后面是送行的家人。



水晶·旅团的旅途拉开了帷幕

“《FF》系列”中大家所熟悉的莫古利再次登场!

MOOGLE



莫古利

现在已经知道“水晶·旅团”在旅行的途中是会收到莫古利送来的信的。(很像《FF IX》呀)有可能是家人寄来的家书,也有可能是旅途中遇到的NPC送来的东西,如何写回信就看玩家你自己啦。



不知道从什么时候开始,这个小东西就生活在这个世界上,而它最大的喜好就是送信。能够说人类的语言,而且还不会受到“瘴气”的侵害,真不知道它的身体到底是由什么东西构成的。虽然大部分的莫古利生活的地方都远离人类,但还是有一些莫古利很喜欢人多的地方,而且有的莫古利还喜欢到处旅行哦。



魔石与解谜相关系统的续报!

随着史克威尔公布的消息越来越多,游戏的全貌渐渐地在我们的面前明朗化,但系统方面的谜团还有很多。这次我们介绍的是与魔石和解谜相关的新情报,其中魔石的活用对游戏的战斗可是很重要的哟,如何活用这些系列中我们所熟悉的魔法可是很重要的。

合理运用魔石

当击败怪物之后,玩家可以由怪物身上掉下来的宝箱中得到“魔石”。用GBA将这些魔石装备上后,就能在游戏中使用相应的魔法了。另外,在这些魔石中,除了有直接魔法效果的魔石之外,还有诸如“连接魔石”这些辅助直接魔法的魔石存在。

魔石应用篇1 利用辅助魔石附加追尾效果



辅助魔石也可以通过GBA来进行装备,比如在攻击魔法“ブリザド”(冰雪)后装上“追尾”辅助魔石就能发动带追尾性能的ブリザド。



▶带追尾效果的ブリザド。如果蓄一段时间放出还会有更强大的效果,不过这时会处于无防备的状态,这就需要同伴的支援了。

魔石应用篇2 魔法全体化可能

辅助魔石之一的“ぜんたい”(全体)。如果将其与攻击性的“ファイア”(火焰)组合后,就能给画面上多个敌人以伤害。



▶辅助魔法中,除了这次介绍的两种之外还有很多,让我们一起来期待吧!

搬运物品解开谜题!

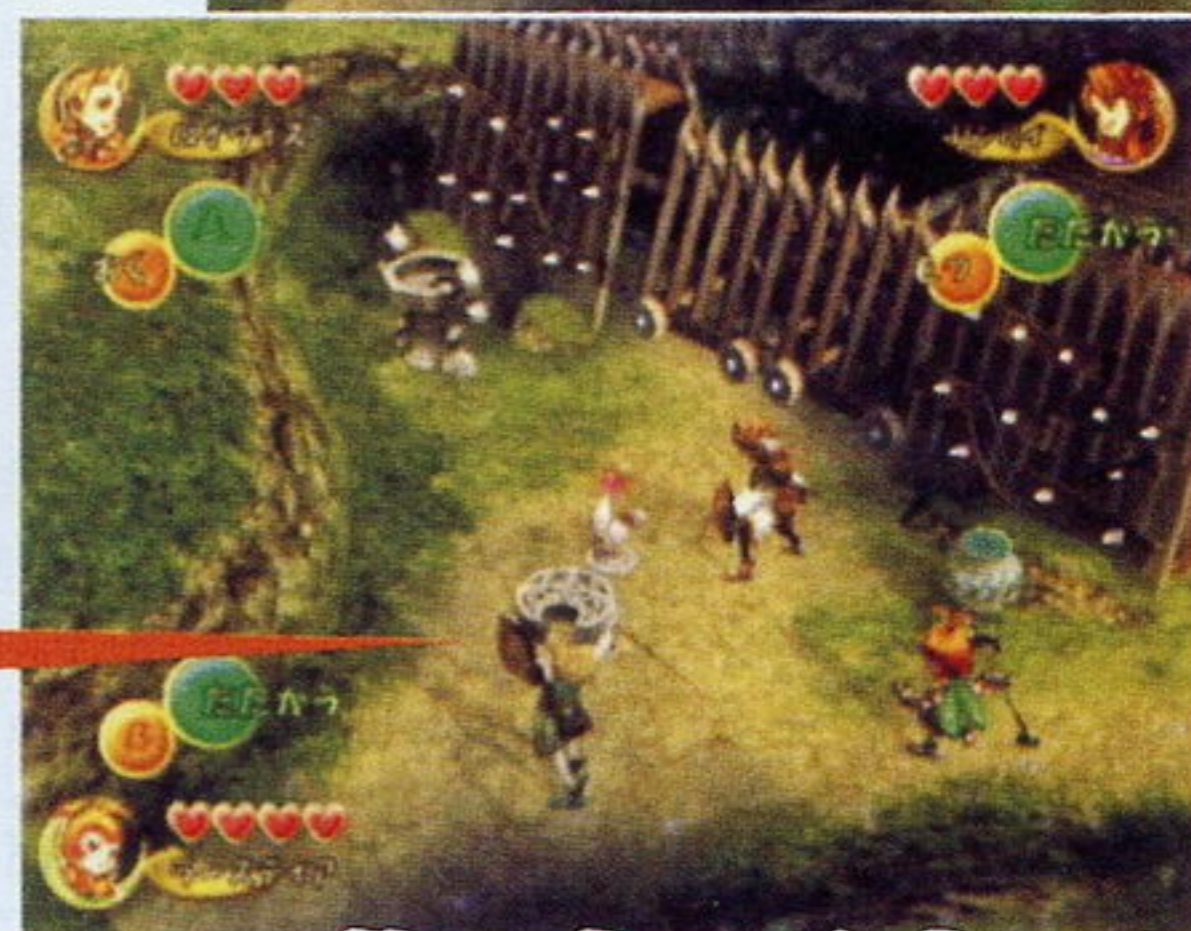
手持道具移动或将其放下,之前介绍过的搬运水晶槽就是这样。除此之外,为了发展剧情或解开谜题,就有很多道具等着玩家来搬,不过当抱着道具而遇敌时……



▶面前一扇大门阻碍了前进的道路,将敌人打倒之后好像有什么东西掉下来……



▶从敌人身上掉下了像钥匙一样的东西,马上去捡起来。



成功开门!



▶门旁边有一个奇怪的台座,好,把刚才捡的东西放上去……门开了!继续前进吧!



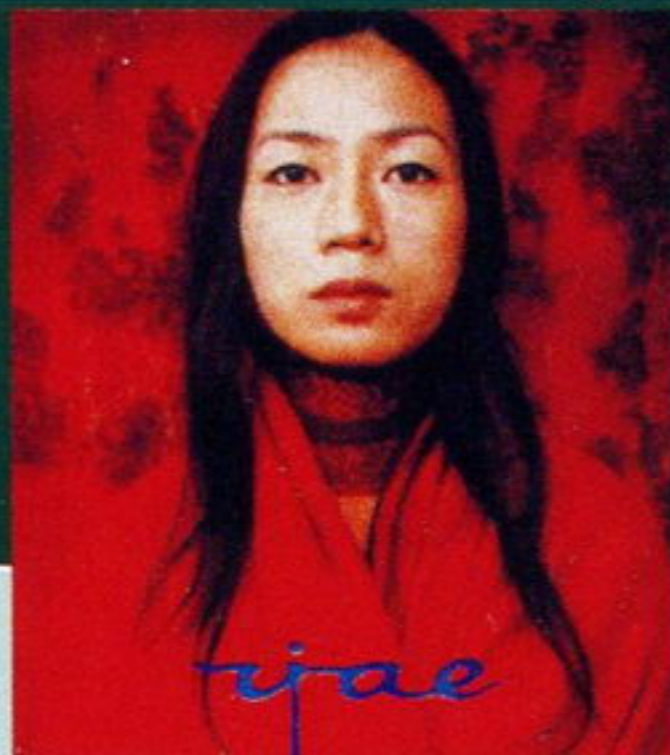
寻求米鲁拉水滴之旅

还将继续下去!



《FFCC》主题歌决定!

现在的“FF”系列”已经形成了必有主题歌的习惯,这次请来演唱《FFCC》主题歌的歌手叫“yae”,主题歌的名字为《风声》。yae可是个多才多艺的歌手,会跳现代舞,还有演舞台剧的才能,她的兴趣就是去欣赏大自然的美景。不知道这次《FFCC》会是什么风格。R&B?爵士?现在我们要做的只有等待了。



yae个人小资料

1975年出生于东京,自2001年推出第一张音乐集《new Aeon》出道以来就受到音乐界的关注。第一首个人单曲《风のみち》(《风之路》)就被选作电视节目《美妙的宇宙地球号》的主题曲。2003年1月,第二张音乐集《Blue Line》发卖,并且还演唱了电影《13阶梯》的片尾曲。



读编往来

WELCOME

☆《游戏·人》即将推出，《掌机王》第四辑紧随其后。PS2 专辑大受关注，目前顺调制作中，其中部分内容会根据读者的意见进行调整，请大家畅所欲言！

☆春季游戏大潮即将结束，请大家关注下期的《最终幻想 X-2》。E3 展又将开始，去年的 E3 公布了无数令人心跳的大作，纱迦至今记忆犹新。现在据说在 E3 上将会展出《MGS3》和《铁拳 5》，如果真有这两个游戏，那可真是太令人热血沸腾了！看到好游戏层出不穷，相信大家一定会发出由衷的感叹：做一个游戏迷，真好！

☆合刊上阿修罗说得没错，GBA SP 就是一个 GBLight2，不过经过纱迦的试用之后发现 GBA SP 效果确实不错，特别是能够在黑暗的地方尽情游戏，

实在是太好了。至于外形、颜色什么的都像浮云一样。在 GBA SP 上玩了好几天《KOF EX2》之后，现在越看自己的 GBA 越不爽，简直怀疑自己当时《月轮》是怎么打穿的。看来是时候买 GBA SP 了，不过一问价格——再等！

☆所谓油炒饭，乃是《游戏机实用技术》超级 FANS 的缩写。自从在“读编往来”里大力推广油炒饭这个称呼后，油炒饭的队伍日益壮大。最近有几位远在日本的读者来信，信中把我们的杂志不约而同地称为 よしき (YOSHIKI，“游戏机”的谐音)。纱迦觉得这个称呼不错，赶快一查日语词典，发现意思还真不少：佳树、吉敷、欣树、美纪、吉城、吉木、美喜、美树、良树、芳树……



读编往来通信地址：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 Email: ucg@ucg.com.cn

诸位小编：

见信展颜。我不懂得日文，爆机全部靠攻略。把你们出的杂志天天带在身边很不现实，况且有的大作是连载，实在不方便。所以我的愿望是：希望你们把 PS2 发售到现在你们杂志出过的值得玩的游戏之攻略集合起来，出一本 PS2 游戏攻略全集，好不好？

以下畅谈我幻想中的这本全集。首先，攻略要是流程攻略，不是小说攻略；其二，把每个游戏的隐藏要素都列出来，并附上秘技和金手指，你们自己看着办吧！其三，书要全彩，纸张大小，质地及印刷质量要与正刊一样，售价在 30 元内最好！其四，内容乃重中之重，可以将书分为几个版块，第一部分可以像杂志一样介绍一些新游戏，第二部分也可仿照“特快专递”栏目介绍一些值得玩的一些游戏的技巧或玩法，第三部分就是攻略了。登上 20~30 个游戏为宜，要图文并茂，有声有色，必要时列表解释。下面罗列一些我希望见到攻略：（以下略去《最终幻想 X》等 18 个游戏名。）

全国有 PS2 的玩家已经很多了，并且市面上也没有出过 PS2 游戏的攻略书，这是造福人间的极有意义的工作啊。如果你们赞成，就在杂志的某个小角落里告之，以便让我开始期待；如果你们不同意，也请在杂志的某个角落里告之，以便让我死了这条心。

好了，祝大家工作顺利吧！

LYG

看你的来信时间正好是春节期间，想必你已经看到上期我们打出的 PS2 专辑广告了吧。PS2 专辑目前正在全速制作中，内容绝对值得满意。有很多没有做过攻略的游戏我们将补做攻略，经典游戏的攻略也会经过重新订正，绝对有收藏感觉。以《最终幻想 X》为例，过去有读者反应我们的研究攻略全以日文为主，玩英文版时很不方便，在这次 PS2 专辑中我们将做到双语兼顾。

大家如果对这本 PS2 专辑有什么想法和建议，请来信告诉我们。

昆明 SF：因为学习太忙，不能常写信，今日终得宽裕，吾要写一封信。现在高二，压力挺大的说，外带我迷恋《口袋妖怪》，所以难过呀！以下为我改编的《口袋妖怪》宋词版。

一剪梅·宠物小精灵

万事开头总是难，一只精灵，难以过关。捉到一只真欢畅，与人对战，进化成长。踏上征途集证章，BOSS 猛杀，我更坚强。得到王位美名扬，威振四方，我心痴狂。

江城子·皮卡秋

森林复杂又黑暗，皮卡秋，在何方。前路漫漫，何时能遇上。纵使遇上又怎样，要捉到也难。森林已经快走完，我心中，正忧伤。恰在此时，突然就撞上。电光闪耀真混乱，终得到，笑绽放。

如梦令·库林

圆滚可爱机灵，歌声美丽动听。我家的库林，唱歌真的很行。库林，库林，一只可爱精灵。



你的词实在是太搞笑了，特别是最后一首，差点没把人笑死。由于对《口袋妖怪》不是很了解，所以特地请教了一下其他小编，这才知道原来库林就是“胖丁”啊。

敬爱的编辑大哥：

您们好。最近我研究出了《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的代码破译方法。在捕捉 No 193、194、195 这三只幻兽机器人的地方有一些像古代文字般的奇怪代码，也许大家已经在《掌机王》第三辑的指点下轻松地把这三只 PM 收服了，但你是否知道这些代码的意思呢？

鸡毛信

看过《大侦探福尔摩斯》中的《跳舞小人》或《名侦探柯南》第 12 集的朋友应该都会有点头绪吧！利用不同的图形作为暗号，经过破译就能够得出文字，以前在《金》、《银》、《水晶》里也有过类似的玩意儿。破译的关键在于十块石碑，这十块石碑上都刻有代码，这 46 个码和游戏中改名字的那个假名表是一一对应的，详见下表。（下略）

其实知道破译代码的方法也没有什么用处，游戏中所有的代码都是关于如何捕捉三只幻兽机器人的（我猜是吧），至于还有没有其他新代码就不得而知了。虽然破译用处不大，但意义却不小。它又使我找回了研究游戏的乐趣和成就感。我将继续发扬研究的精神！

油炒饭 SAZABI

呵呵，你研究游戏的劲头和我当年非常相似啊，只要发现一点蛛丝马迹，我就会拿笔和纸记下来，然后仔细研究。说起来《王国之心》里也有类似的代码，大家只要仔细观察一下 STAFF 就明白了。你的研究密密麻麻写了 3 页，其实代码的破译方法非常简单：在正版《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的说明书里附有全代码的对照表，阿修罗做攻略的时候就是这样打过来的……不过通过自行研究后得到乐趣和成就感确实是无与伦比的，这点我完全赞同你的观点。你画的纱迦非常可爱，我很喜欢，如果色彩能再丰富一点儿就好了！

万众期待的《真·三国无双3》终于发售了！在《真·三国无双2》刚发售的时候，编辑部里只有D·S一人还比较期待，后来纱迦也成为了无双众中的一员。等到《猛将传》发售的时候，又多了邪魔天使和星夜两员虎将。邪魔天使自然是受某人的感召才开始玩的，而星夜本来是典型的RPG&SLG迷，但在友人的大力推荐之下也开始了无双之旅，可能是因为《真·三国无双2》里也有RPG成分吧！

一款好游戏是能够经受时间和玩家考验的。记得去年（2002年）春季游戏大潮中编辑部人气最高的游戏就是《鬼武者2》，当时一共有GOUKI、ACE飞行员、LIKY、阿修罗、纱迦、SOUL、D·S、邪魔天使8人通关，游戏素质可见一斑。而最后《鬼武者2》以近100万的销量成为去年春季游戏销量冠军，证明众小编的眼光还是一流的。

今年春季编辑部里又开始流行《真·三国无双3》，目前除了纱迦、D·S、邪魔天使、星夜外，又有多边形、阿修罗加入。《真·三国无双3》的首周销量已达66万，突破百万指日可待，看来今年春季只有《FF X-2》能够与之抗衡了。事实再次证明了众小编的独到眼光。可以想象，在接下来的一个月里，编辑部内还会不断响起诸如《紫竹调》混音版或变调《康定情歌》之类的奇怪音乐。（顺便说一句这次董卓的Lv.10武器名叫阿修罗，这件武器就是阿修罗最先打出来的。）

南昌刘鸿斌：“特别企划”不愧是最喜欢的栏目之一啊。我几乎是每次都先看这个栏目的。最近杂志让人流口水的地方太少了。我最喜欢看一些游戏的限定版了。限定版从包装到赠品，哪个不是物超所值啊！就是价格不菲，我们国内玩家真正能拥有的还是非常少的。把一些游戏或者主机的限定版以图文并茂的形式解释一下，让国内玩家解解馋也好啊。我认为“特别企划”这个栏目最适合做这方面的文章了。

好主意。说实话，有些限定版里附送的东西，不要说是普通玩家，就连我们这些小小编看了都心动不已。比如说这次的《真·三国无双3》限定版，别的东西也就罢了，那本公式资料设定集可真是“人神共愤”啊！又比如《真·女神转生3》限定版里附送的香炉，不但好看，而且还真的可以拿来烧香，不但别具风味，还能驱赶蚊虫，令你玩游戏时不再遭受蚊虫叮咬。

郑州嘿嘿：先给大家道个晚年（注：不是指老年）快乐！现在每个栏目都有不同形象的小编在主持，有了吉祥物让它（他或她）干什么工作呢？难道只是在封面上亮亮相，然后就在某个角落里呆着吗？所谓吉祥物不就是一种代表吗？如果到最后大家记它（他或她）还不如记小编来得快，那就没意义了。如果一定要有吉祥物，就一定要人性化。我还有一个想法，大家可以把杂志办得更有人性化，比如说有一个叫做游戏机（可以用英文）的城市，在这个城里有好多小镇（当然就是各个栏目了），这些小镇都有自己的镇长，镇长就是小编了。呵呵，我连目录都已经想好了，设计成一个小城，有很多小房子，每一个都代表一个镇，每期在房顶打出不同的主打旗号，房边儿也写上区号（页码）。最后有个吉祥物，也可以是主管，用来发布要举办的活动，并处理一些问题。

这个创意的确是想前人之所未想，不过个人觉得这样的设定似乎更适合办网站。在杂志上要实现这种设计难度很大啊！

王且吏：纱迦，您好！这次我想说自己的梦幻续作是PS4的《WE10》。1.支持网络对战。2.编辑系统有100万张脸谱，中国队能力大幅强化。3.有“中日韩”联队，可出征世界杯20XX。4.球员脸谱全引自真实球员。5.动作方面和《WE9FE》相比增加了10%。6.本作最大的卖点是采用黄健翔和刘健宏的中文解说，游戏全部中文化，售价66.8元，在中国销量突破60万大关。

“《WE》系列”在中国有着绝高的人气，如果真能只售66.8元，销量一定非常不错。不过球员脸谱全引自真实球员的话，光是买版权就得花不少钱。这次《WE6FE》里连荷兰队都不是实名，更别说用真实脸谱了。另外技术也要更进一步，“《FIFA》系列”历来都经过国际足联授权，不过也没有做出真实球员脸谱的感觉。你的想法很有代表性，我们正在考虑制作一个读者心目中的梦幻续作专题，欢迎大家来信把你心目中的梦幻续作描述出来！

陆川丘榆思：今天，就是今晚，我正要昏昏欲睡的时候，我得到了一个做梦都没想过的惊喜，爸爸把我从床上叫醒，随手扔来一封信：“你的东西。”我当时惊讶万分，怎么会有我的信？拿过来一看，眼睛立刻瞪得大大的，呼吸开始急促，手开始发抖：“……游……游戏……游戏机实用技术……给……给我来……”由于太激动了，拿着信封都看了好久，后来情绪稳定之后才把信拆开。信是LIKY的亲笔字，仔细算了一遍，带信封和正文一共122个字眼。文虽短，但我却可以看得出小编们在百忙之中抽空给读者回信的宝贵精神啊。这就算是新年里我收到的一份最大的惊喜吧！现在我把信拿到复印室去复印并扩大，再将它挂在床头，这就是一种安慰啊。说实话，我寄去的信也有多少封

请赤坎的杨华读者速将详细地址告知本刊。

了，但我每次都是抱着很大的热情将信投入邮筒中。听人说，八毛钱的信是很不安全的，能寄成功几封就好运了，效率又低。当信从手中滑落到邮筒的一瞬间，我就知道，自己将面临两种感受。可能是突如其来的惊喜，也可能是早已预料到的失望，而书店就是我找到两种感觉的地方。

据我所知，平信还是比较安全的，虽然确实发生过丢失的情况。如果用EMS的话的确是可以确保100%寄到，不过价钱就……

北京罗聪：GBA SP在第一时间入手，银兰色，并配了一盘《FFTA》的卡，同捆的没有。不知你们那里卖多少钱啊？北京一台在1250左右，我用我原来的那台炫桔色GBA+900RMB换到的，还差点没用变压器就……还好那店员及时制止，才避免了一场烧机事件的发生。

我们这边的GBA SP大概1100左右吧，不过还是挺贵的，很多人目前都在观望中。价格是一方面，电源问题也很麻烦，不过好像目前还没听说谁的GBA SP被烧了，看来掌机玩家都比较小心……

昆明非洋：我认为好的赠品对一本杂志影响极大，不可小视。想当初《游戏机实用技术》就是因为期期都有赠品，所以才在玩友中传为佳话。好的赠品就如同游戏里的迷你游戏，1月A杂志不是登过迷你游戏的文章吗？所以把这篇文章的标题——莫以其小而不为送给你们，还望能采纳。

把赠品比做迷你游戏，你别说，还真贴切。最早我们的赠品都是游戏海报，后来有读者反映我们赠送的海报都把卧室的墙贴满了（笑），所以又开始赠送其他东西，如卡片、门牌卡、纸模型、攻略别册等等，目前还有一些产品正在开发中。多谢你的忠告：莫以其小而不为。如果大家对赠品有什么独到的见解，也可以提出来供小编们参考。

沈阳秦赫彬：我谈一下我的掌机史，我去年购入一台橙色国产GBA，3个月后就盖断了；5个月后就下键残了；7个月后就壳掉漆了；9个月后就敢想了……为什么我的GBA寿命如此之短？因为我每天都玩GBA，并且借给同学玩。同学里什么人都有，有一边吃饭一边玩的，有情绪爱激动的，有出手特别重的，还有上厕所玩的……所以GBA就成现在这个样子了。我还总结出了一套上课玩GBA的经验，因为我是学生嘛。我一般都在不重要的课上玩，首先需要一叠书，因为我的经验是在桌上玩比桌下玩更保险。注意，一定要又高又厚，才有效果。其次还要有一个“志同道合”的同桌替你挡风，当然你也得时时借给他玩。最后，要时不时地提出一些问题，看一眼老师，再说一些“好”、“对”、“明白了”之类的话，万事大吉。

天津的刘晔读者写信说他现在上大学，上课干什么都没有人管，GBA可以光明正大地拿出来玩。这反而使他有一种失落的感觉，因为再也找不到那种刺激感了。看到此处，不禁无语。每期都有一些读者来信诉说自己的GBA被没收的痛苦经历，也许正是这种刺激感才使得大家铤而走险吧。只要能够成功玩到就够了，至于玩的是什么游戏已经不重要了。

纱迦你好，我是大三的一名铁杆游戏迷，在校经常因同志（不要误会）很少而烦恼。前几天下午，突然在宿舍楼前听到：“XX，顺便给我捎个手柄。”狂喜！忙冲上前问道：“同学，你们宿舍有人玩游戏？是PS2，还是Xbox？”那人听后一脸诧异，说：“什么是PS2？”仔细一打听，原来他们宿舍把学校里的烧饼分成电饼（电烤饼）和手饼（手工饼）。倒……

西安外国语学院 邓虎



众小编：

你们好！

我是贵刊的一位忠实读者，十分喜欢看《游戏机实用技术》。自从介绍了《游戏·人》这本书后，我就非常期待。拿到《游戏·人》这本书后，给我的第一感觉非常不错，没有白期待啊！

这次写信的目的不用说也很清楚了，我非常喜欢DC俱乐部，发自内心！或许是因为我从小喜欢摄影加上从小玩游戏的原因吧，现附上几张我和同学玩游戏的照片，希望能登出来。

我觉得自己拍的照片，并没有很突出的地方，可能还达不到你们的要求，不过我有信心！我的照片真实、自然、感人！你没有发现吗，照片上



的人都在注意电视屏幕，根本没有注意到我在拍他们。哈哈，因为我是偷拍的。说到感人你不觉得吗？在学校玩机，是不是很疯狂啊！那时候我初三，我们是住校的，我们学校共放着两台游戏机：MD和PSone，只要一有空就玩。你能看出上面的游戏吗？

其实我也有台DC，但我拍照片的时候还没买，现在我高二了，虽然很忙，但仍然喜欢电子游戏。真希望能够看到我的作品，我想，以前的同学要是看到的话，一定会很感动的。好了，先写到这里吧，再见！

玩友：江超

被上帝亲吻过的人

那天负责《游戏·人》的泰坦跑过来把这封信交给我，他说这期《游戏·人》已经用不了啦，就交给“读编往来”吧。我一打开信封，这张照片就掉了出来。一看到这张照片，我就好像回到了过去玩MD的时候。虽然看得不太清楚，但只要一看到那个熟悉的对话框，我就能认出这是什么游戏。不过当时我可不敢在学校里玩游戏，何况就算玩游戏也不会有这么多人围着看，所以真的是很羡慕你啊。不过看看你们课桌下面的参考资料，汗……《游戏·人》第二辑即将推出，你可千万不要错过啊。

我们的宿舍

大学的生活十分丰富多彩，仅从我们小小的宿舍就可以体现得淋漓尽致。

起因：舍友不知从哪里弄来了两台GB。

没有经过，直接导致后果：打机者们已经深陷其中，不能自拔。等机者们更是备受煎熬。

某次本人见此情景，大发感慨道：“咱们宿舍快成游戏厅了。”不想这一语竟使自己灵感大发，最后经过反复取证、推敲，终于将我们2002年最后一项科技成果得以完全体现。也因此成就了我们一代伟大的宿舍。我们的宿舍就是——

- ◇ CS、KOF 技术研究所
- ◇ 街机集中营
- ◇ 《大话西游》同盟总部
- ◇ 练级狂聚集点
- ◇ 中国连通所在地（注：一舍友几乎天天通宵，因此得名）
- ◇ XX 网吧联谊宿舍
- ◇ 猪猪の窝（都很能睡，真的）
- ◇ 骚扰电话发源地
- ◇ 大力支持 201 校园电话卡的总后方
- ◇ 外卖（在窗台上摆满鲜红的柿子，大声叫卖以吸引MM）
- ◇ 班长最关照宿舍
- ◇ 2002 年茶话会最佳举办地，并获得 2003 年全年每月 N 次的所有举办权
- ◇ 方便面、水果、汽水、火腿肠终结地
- ◇ 小卖部、洗衣房重点培养对象
- ◇ 酒瓶、汽水瓶、光盘展览馆
- ◇ 体育器材仓库（足球、篮球、握力器……）
- ◇ 国家体育事业、福利事业双向支持中心（仅我一人）
- ◇ 外宾接待所（校外来电）
- ◇ 阅览室（库存大量杂志报纸）
- ◇ 游戏杂志出租店
- ◇ 从无女生踏入过的一方净土
- ◇ 情感问题研讨门诊部（宿舍共 6 人，其中只有 1 位已经成功。我们经常听取这位成功人士的经验之谈，受益匪浅）

后记：我们的宿舍，我们的生活就是这样的。但这也决不是大学的全部。上了大学后感觉自己真的是大了不少，学的也比以前多了，想的也比以前多了，责任感也比以前重了。

在博得大家一笑的同时也请大家明白，我们马上就要面向社会了，你必须得有一技之长。所以希望大家不要忘记学习，无论是正在上大学的朋友还是将要上大学的朋友，都应当时刻记在心中！

华北航天工业学院 ACTG 168

仅用了 300 字，就把自己的宿舍描述得清清楚楚，实在是厉害。刚刚从大学出来不久，现在还是很怀念那种纸醉金迷的生活啊！（笑）最后一段是作者的经验之谈，大家不要一笑而过。

李健读者不愧是军人出身，说话斩钉截铁，掷地有声，令人肃然起敬。我们一直都不忘回顾 PS 经典游戏，这期就是《幻想水浒传 2》全部角色加入方法，这也是“游戏立方”提问的大户。希望大家喜欢。

下期预告

“《最终幻想》系列”最新作

最终幻想 X-2

堂堂登场！



剧情+研究详尽攻略



欲知尤娜能否找到泰达且听下回分解！

惟一正统忍者动作游戏



近期大作研究补完
新作劲作层出不穷

下期 Gamehalo 将收录
《最终幻想 X-2》精彩影像

不容错过！

Gamehalo

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



▲富士的F401，外形极为小巧时尚，真想要一部啊。

LIKY

◆为了体验一下手机上网的乐趣，我不得不又去办了一个号（原来的号不支持GPRS功能），真是亏啊，而且我又不想废掉原来的号，每次要上网时还要把卡换来换去，实在麻烦。不过手机上网的确有点意思，可以浏览一些简单的WAP网页，看看新闻、收收邮件等等，当然最有用的恐怕就是下载图片和铃声了，现在我的待机图片和铃声是一天一换，目前的闹钟铃声是《FFVIII》舞会的主题曲铃声。

◆在编辑部终于找到了同好了，那就是新小编泰坦，数码发烧友兼达人（此人对数码相机、手机都有极深研究，强人），现在LIKY没事就和他去逛器材市场，了解数码相机和手机的最新行情。



纱迦

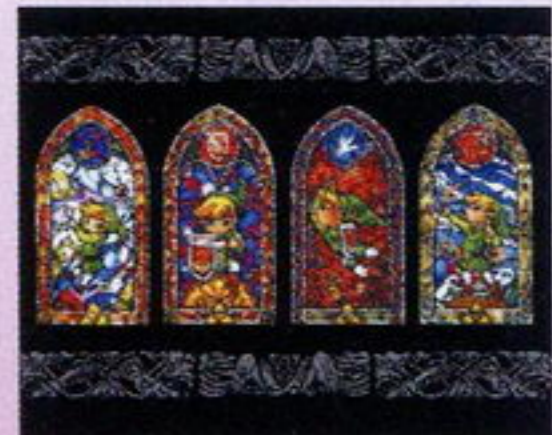
《真·三国无双3》限定版终于入手！自从这个六斤重的家伙公布之后，我就寝食难安，夜不能眠。当年GOUKI出价1200元求购《MGS2》限定版仍不能得，而《MGS2》限定版才9800日元，《真·三国无双3》的限定版可是高达12800日元啊！每每想到这里，我就不寒而栗。不过最后《真·三国无双3》限定版竟然没有大炒，不得不令人感叹：人算不如天算。

限定版里最值的就是那本画集了，说实话自己也没想到这本画集竟然这么好，光是这本画集就已经值回票价了。截稿前得到消息，《真·三国无双3》已卖出84万套。接下来就该轮到《FFX-2》发飙了。本人不能算“FF迷”，不过基本上每一代都会玩的。就看到时候有没有时间了……



阿修罗

最近出了不少大作，对于自己感兴趣的阿修罗都一一体验了，《真·三国无双3》、《星之海洋3》、《真·女神转生3》……哎，突然发现怎么都是第3代？不过这几个“3”可都是好游戏，大家都应该玩玩！



期待已久的《洛克人EXE 传说》更是零时间购入，不过与期待中的相差实在太远，估计不是“EXE”系列或者“X”系列的开发小组制作的……但愿《X7》和《ZERO2》能够让阿修罗再次体验到洛克人的风采！

美国KONAMI公布了传言已久的PS2版《恶魔城Castlevania》，预计秋天发售，我辈恶魔猎人又有追求了！

春暖花开，万物苏生，大家的工作也开始忙起来了。阿修罗和LIKY正在努力制作最新的《掌机王》，希望在各方面都能做到最好，各位读者敬请期待！



GOUKI

◆《兄弟连》看到了第七集，实在舍不得继续往下看了。不知道什么时候还会有这样惊心动魄的战斗呢？老汉克斯的儿子科林也快出场啦！

◆《ROSWELL》继续关注中。发现这部剧集的导演手法的确很强。每一集叙述故事的方法都有所不同，新意迭出。如果能够找到DVD那是一定要收藏的。



◆《VF4EVO》！今年三月唯一期待的游戏！
◆《鬼武者3》近期即将公布，看看这次第二开发部还能搞出什么新花样来？
◆通过上周的比赛，自己对足球比赛的认识再次加深。替补的确很重要。本周还有一场，保佑我再次进球吧……
◆the best is yet to come.



邪魔天使

◆3月2日还是那个男人，还是在那熟悉的圣西罗球场，还是他拯救了米兰。虽然我不是很喜欢有人说“没有他就没有米兰”，但我现在要说“米兰不能没有他”，他还是那么富有激情，他永远是足球场上的杀手——菲利波·因扎吉！

◆《真三3》、《樱大战》限定版入手，在此衷心希望《真三3》早日突破百万销量大关！

◆近期流行语：布阵は花。花は木に欠かせぬもの。行きますよ、皆さん。优雅に、典雅に、美しく！



SOUL

★补看了几集《GUNDAM SEED》，不过也才到了十几集，进度当然赶不上星夜了。新的几集仍然是看得很感动，感觉《GUNDAM SEED》的背景配乐制作尤为优秀，气氛烘托得非常好。

★近期在体验《星海3》中，很久没有一款能令我如此投入的游戏了，上一次是《铁拳4》。真心希望所有喜欢游戏、喜欢幻想的朋友能和我一起享受《星海3》。游戏中包含了太多制作者的心血了，虽然这些东西并不一定能刺激销量，但tri-Ace仍坚持一丝不苟地制作着每一个细节。在现在这个商业游戏的大潮中，tri-Ace能为了理想不辞辛劳的付出，令人肃然起敬。祝愿《星海3》销量能有所突破。

★最近看了采访MJ的节目“LIVING WITH Michael Jackson”，虽然节目后段带有一点攻击的气氛，但还是让我得知了一些这位天才的成长经历，也见识到了MJ的家——“NEVERLAND”，不愧是童话般的家啊。其实自己虽然是MJ的死忠，但还有很多MJ的MV没看全，这只能怪自己现在的信息源还是太少。



胜负师

众小编迎来新一轮的消费狂潮。纱迦的《真·三国无双3》限定版，邪魔天使的《樱大战》限定版，LIKY的手机，据说泰坦和GOUKI还有意入手SONY的DV，好奢侈啊！看来我也不能落后，《VF4 EVO》、《FFX-2》、新手机、数码相机……唉，钱到用时方恨少啊！（T_T）

摇滚版《紫竹调》，混音版《康定情歌》，周围已是此起彼伏、不绝于耳，“一百遍啊一百遍……”想不到“353”的魔力真是不可小视，编辑部6人中中毒，这可害苦了我等非FANS。原来玩什么游戏是可以传染的！



▲胜负师本期桌面

由于加了16页内容，小编们的工作更加繁忙了。胜负师也正在为《游戏·人》第二辑的制作加班加点，看着内容一页页丰富起来真是太让人兴奋了！请相信，“GAMER”不会让您失望。

D·S

◆从2月底开始，我便进入了地狱般的攻略特训中，除了《樱大战 浓情之澜》外还有3篇PS2游戏的攻略压在上手，疲倦的时候就玩玩《真三3》松弛一下神经，实在为自己的健康担心啊！



◆近期看到阿修罗被《第2次SRW α》搞得心神不宁的样子，自己的热血度也与日俱增！其实自《SRW α》以来就再也没有将机体图鉴完成度达到100%的毅力了，希望这一次能够重新找回当年的我！

◆今天过节回家的时候顺便把高中时最喜欢的两本书带来了。一本是歌德的《少年维特的烦恼》，另一本是琦君的《三更有梦书当枕》，现在重新回味一下的确又有了些新的感悟，生活的真谛其实就在于每个人不同的理解。

◆海边的沙，只有看到一串脚印的时候才想起微笑……



多边形

■很不幸，前一段时间我得了颈后颈膜炎，导致头部不能运动近2个星期。唉，那时候才深刻地体会到医院墙上的那句话：健康是人生最大的财富。

■现在颈子好了些了，《天诛叁》也如期推出了，又可以逍遥了……俺的春天又回来了。图片就是力丸的美版CG造型，一种截然不同的感觉。已明确，《天诛叁》同样有忍者和隐藏摩登大楼……



■不知道为什么，当我看到《FFX-2》中YUNA演唱会的片断时仿佛找到了初恋的感觉，美妙极了。我想说：SQUARE，你让我感觉到一种别人永远无法效仿的风度。



星夜

☆《星之海洋3》终于入手，同时得知有BUG，心里喜悦参半。好在我的37000能顺利玩到通关，目前二周目进行中。这次的战斗系统非常令我满意，正沉迷于战斗收集呢！向所有RPG玩家热切推荐！



☆上回的《FFTA》+GBASP同捆版因为情报错误而没有购买，颇为后悔，现在最期待的是有《烈火之剑》+GBASP的同捆版，不过要是可有可无大出血了……

☆近来购买的动画DVD日渐增多，特意买了个大CD包来装着，用PS2看可有点心疼光头呢！不过因为最新的总是先出现在网络上，现在还是以收藏自己喜欢的为主。



永远的 T800



紫枫

终于看到《终结者3》第三段预告片了，新加入的镜头不多，有一个镜头很明显是用电脑特效制作的：一大群T800终结者在战场上呼啸着。最后一个场景像是古代的土屋，又像是战后的废墟，难道T800不仅仅要来到现代？还有哪个年代需要他去呢？无限期待啊！



Xbox购入后，《光环》中文版三天打穿，不愧为百万大作，游戏性和《荣誉勋章》各有千秋。近日又购入NOMAD一台，终于圆了自己高中时的梦。现在Xbox天天用来看DVD（就等《光环2》了），玩游戏则玩《幽游白书 魔强统一战》！下一步计划是买GBA SP。

《地球杀场》委托一好友在南昌购得，想不到当年一犹豫，没舍得买，现在却要通过网络全国找寻。真是感慨啊，以后看到科幻小说，一定不再犹豫了！买就一个字！

泰坦



◆还在忙《游戏·人》，还没有“脸”“见人”（笑）……

◆最近收藏那智化歌曲全集的MP3文件。听着那些过去给过自己勇气和力量而现在被大家认为是无病呻吟的歌曲，从《老么的故事》到《最后的夜都市》，首先想到的是自己长大了，其次想到的是——何谓无病呻吟？

◆那智化老了，还看得出来吗？

◆没时间玩《星之海洋3》，可是怎么会没时间玩呢？不该没时间玩啊，不能说没有冲动吧……

◆好了好了不煽情了。最近牙齿出了毛病，经过多次拔牙、排脓、填补终于搞定。痛定之后，泰坦对钻牙机产生了浓厚的兴趣，琢磨着买一台来造福编辑部，并制作龋齿防治专题策划栏目，结果被当众爆扁……

为杂志出谋划策

互动信箱

办好属于大家的游戏杂志

本期调查提问

1. 我们通过降低纸张质量、取消赠品来增加页面，您同意吗？
2. 您认为本期杂志中哪篇文章质量最差？
3. 您认为本期杂志中哪篇版式最难看？
4. 您认为本期 Gamehalo 中哪一段内容做得最差？
5. 您认为杂志内容和光盘内容亟待改进的地方是什么？
6. 您希望在即将推出的《PS2 专辑》中看到什么内容？

回答以上问题或发来建议即有机会获得本期互动信箱为热心读者准备的谢礼

相关注意事项

- A. 除了回答本期调查提问，来信提出意见和建议的或者是投稿的读者都有机会获得本期的礼品。
- B. 写普通信件和发 Email 都有均等的机会获得礼品。
- C. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。
- D. 来信请寄：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. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn



GBA 壹个
本期 2 名



万年历
计算器
本期 30 名

3月B“互动信箱”礼品的送礼名单将在4月B刊出。

对杂志内容的意见

昆明胡卫华：我高高兴兴地从BOSS手里拿过“油细鸡”，想着这期PS游戏会精彩吗？一翻开书的首页，就立刻看索引，发现这期PS游戏只有2个，即：《妖精战士1+II》，而且还是老游戏，连在索引中的页码都标错了。希望众小编能多写一些PS的游戏，我就先谢谢你们了。

小编：虽然我们的主体内容会跟着潮流走，但也希望照顾PS玩家的要求。去年我们就有对PS上经典游戏的回顾，这段时间杂志上也有一些PS的内容，但显然很多读者还不满意，所以希望大家在来信时说一说到到底想看到怎样的内容，我们会根据大家的要求来制作的。

南昌江啸：对这期杂志中的攻略质量极为不满意！《无尽沙加》的攻略实在是让人头痛。看了三遍也没看出来主题是什么，“七大惊异”是什么。日文又那么多，我们这些“日文苦手”看见都头痛。所以，希望能开办一个日语课堂。

贵阳杨广柱：建议搞点日语常用语介绍，让大家懂点为好。

小编：我们的“日语教室”栏目正在积极准备复出，以满足读者的需要。对此栏目有什么建议也欢迎大家提出来。对于攻略中的日文问题，虽说要让大人与游戏中一一对应，但有时没有中文的翻译和说明确实让大家比较迷惑。所以我们会在编辑部内统一认识，尽力为大家做好解说和翻译。

nijunes：个人认为杂志太杂了，什么机种的攻略都有，太过分散，导致热门游戏的攻略做得不是最理想。像GTA登载超大作就行了，像《玛莉工作室》这样的游戏，会有几个人玩？详略得当，像《星际火狐》这类动作游戏，标明重点就可以了，没必要长篇大论，类似《暗黑编年史》这种系统深奥，花样繁多的大作就要花大页数详细说明，你们的做法正好相反。

小编：作为杂志来讲，杂一些也是读者们的要求，毕竟大家的口味都是不一样的。不过你的意见我们会接受，今后在攻略的详略方面会更用心的。

读者对2B3A合刊的意见

昆明胡卫华：我认为目前Gamehalo存在的最大问题是字幕保留的时间过短，因为以我的经验来说，是来不及把字幕看完的。

小编：字幕的问题我们已经注意到了。比如这一期关于《樱战》的字幕，邪魔天使不眠不休做了两天。字幕的时间长短等问题，我们也会着手改进的，力求做得更加细致。

nijunes：上次给杂志社发过一封信，措辞比较尖锐，希望杂志能办得更好。虽然杂志一直说在改善游戏光环的画面质量，但是我觉得不明显，在显示器上看惨不忍睹，更别说全屏了。但有些东西不错，比如《4支剑》，虽然我巨讨厌《塞尔达》。

读者：我用的是WinXP+Windows Media Player。在看《恶魔城》的预告片时，背景灰白的一块一块的，不知是什么东西，很刺眼。顺便说一下，本期的画面似乎好了不少，也许是我习惯了吧。

小编：现在已经收到很多读者的反映说3B的光盘画质方面已经改善，但认为进步不算大，还不能满足要求，所以我们还会再改进的。上一期互动信箱已经提到过，像《4支剑》这样的内容会作为一个重点来制作的，大家要是有什么好的创意请向我们提出来吧，我们会尽量满足大家的需要的。

读者：有些新游戏的介绍我觉得是没必要的。比如KONAMI的那个什么指挥官游戏，游戏本身素质就不高，在国内也不会有很多玩家关注。不如省出空间多来一些剧情攻略或者极限挑战。

读者：大问题在于——片段数量多，但篇幅较短。宁可内容周详，而数量其次，努力提高每一款游戏的品质。

小编：综合大家对Gamehalo的希望，除提高画质外就是强烈要求一些“精耕细作”的内容。大家对介绍游戏的详细程度要求越来越高，不满足于仅仅看一下CG和游戏的演示，希望有配合的说明才能“看个明白”。我们会在这方面改进的。

对 Gamehalo 的意见

5周年互动欢乐庆抽奖活动答疑篇

各位关心杂志也关心本次互动欢乐庆活动的读者，现在我们进入倒计时——离大奖的公布还剩3期了。越来越多的读者开始关注特等奖，也持续有读者来信谈到自己对特等奖的期待。还有读者已经开始发愁如果真的中了特等奖，这么多主机怎么玩得过来呢？

是啊，全机种制霸再加上一台29英寸纯平彩电，一下子就奢侈起来了，要怎么来享用这些“奢侈品”也真得计划一下呢，这对自己的时间安排能力也是一项不小的考验。毕竟还要工作和学习，玩游戏也不是生活的全部啊。而且这么轰动的事，父母邻居总是知道的吧，所以……事情不好办啊！看来，对于中奖，也要有“面对挑战”这样的心理准备吧。对于很多还是学生的读者来说，第一要面对的是父母的限制吧？如前所述，玩游戏不是生活的全部，仅仅是我们除了吃饭睡觉之外的最大爱好而已吧！所以学习的把学习搞好，工作的把工作做好，然后——拼命享用吧！就像我们编辑部众编的口号：“努力工作，拼命玩！”

来信选登

春节只有年二九的晚上才能和老弟玩老掉牙的FC和一批老掉牙的游戏，像什么《魂斗罗》、《三目童子》、《冒险岛》等等。忍忍吧……只要高考OK，就有PS2、Xbox入手了。

或许这次大奖的活动可让我提前如愿，还能让心情放松，并提高积极性。真是精神动力呀！有PS2的生活就算不能立即玩，每天看几眼也感到充实。所以我在PS2、Xbox等主机的画像前烧香点烛，祈祷它们早日来我家。

还有这次大奖的问题只是5月B上的吧，这几期不回答没影响吧，我的时间确实不多。

长舒一口气的汪洋

某年某月某日一玩友购入“油细鸡”，被我看到贵刊上25万元抽奖活动的预告，其特等奖=满汉全席+日美超级大餐+29英寸纯平+四大主机。当时令我眼睛暴突。所幸眼眶质量合格，眼珠子才没有离家出走；下巴剧烈抽搐；牙齿在每秒15万次频率的振动下粉碎；脑子在超高速运转下搅成一锅粥；口水、鼻涕和眼泪失控；反应迟钝、目光呆滞。

以上皆为夸张，说正经的，我看完预告后真的流口水了……

柳州张智

小编：按照参加办法中所述，要回答的问题只是5月B刊上提出的，这几期没有回答互动信箱的问题是不影响的。另外，这几期回答互动信箱问题的读者即使得到过互动信箱送的礼品，也不会影响自己参加此次互动欢乐庆抽奖活动的中奖机会。

温馨提醒1 参加本次抽奖而心理承受能力不强、易激动者、精神类疾病患者或有类似病史者、心血管类疾病患者、内分泌功能紊乱者、极度热爱游戏但没有主机者，请尽快在中奖名单公布前学习防止过度激动或兴奋的方法，如患有以上疾病者尽快学习相关防病治病知识，尽量请家人或朋友协助，最好能向精神科医生、心血管病专家请教相关事宜。

温馨提醒2 要集齐从2B3A的合刊到5月B刊共6本杂志的6张印花，并请把所有的6张印花全集齐再一起寄回。要注意的是，每期的印花都不一样，寄回的6张印花必须是每期一张，张张不同的。这6张印花拼起来还可以得到“五大件”的图案。请体贴的玩家把印花拼好牢牢地粘在一张纸上，并在这张纸上工整地写清自己的邮编、通信地址、姓名，最好还写上电话号码、Email等联系方式，并将之寄回。那些已经提前寄回了第一张和第二张印花的读者不必担心，我们已经妥善地把这些印花保管好了，每个印花上都写下了地址和名字，只要把剩下的集齐寄回即可。在寄回时最好注明“已寄回部分印花”。

温馨提醒3 没有买到2B3A合刊及3B杂志而又想参加本次活动的读者，可以向杂志社订购。邮购地址是：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。合刊的定价是19.6元，3月B刊的定价是9.8元，只需汇杂志款不用另加邮费。

沿此虚线剪下印花

话梅杂志 & 3DM SMV

www.plumbbook.cn

25万元

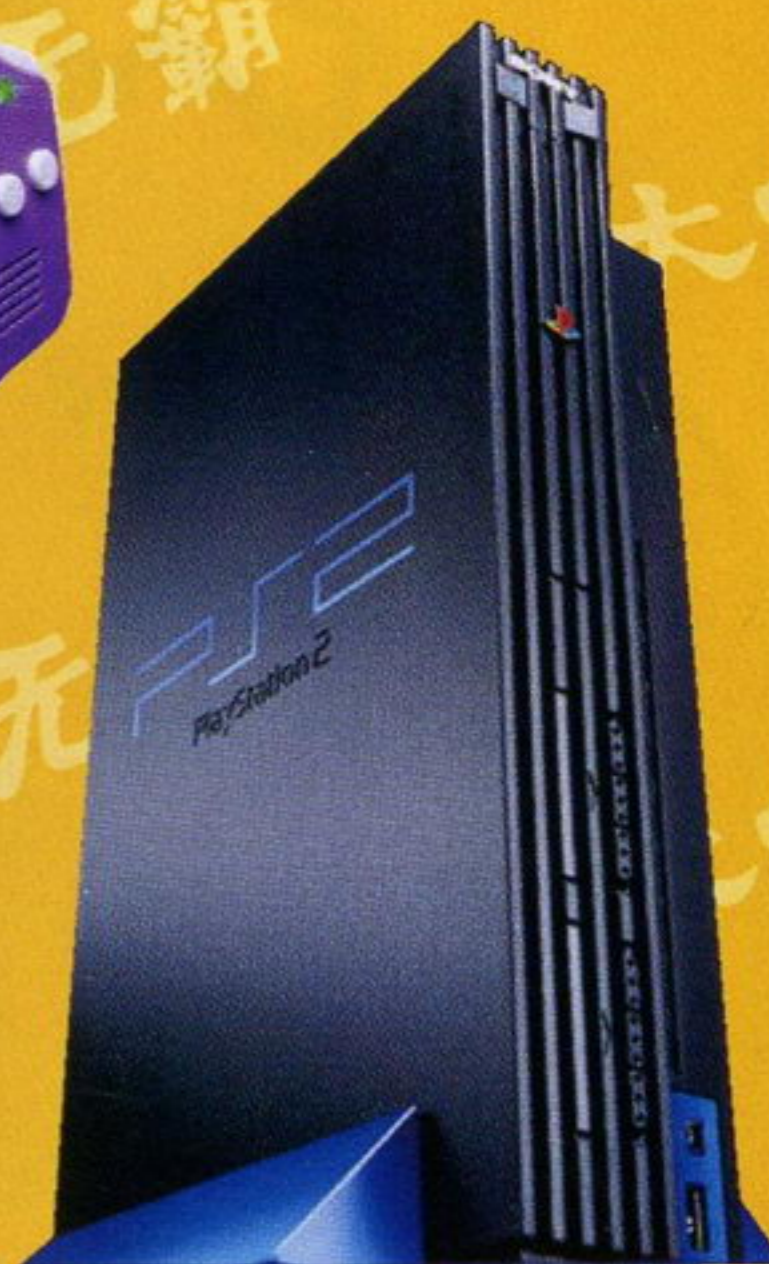
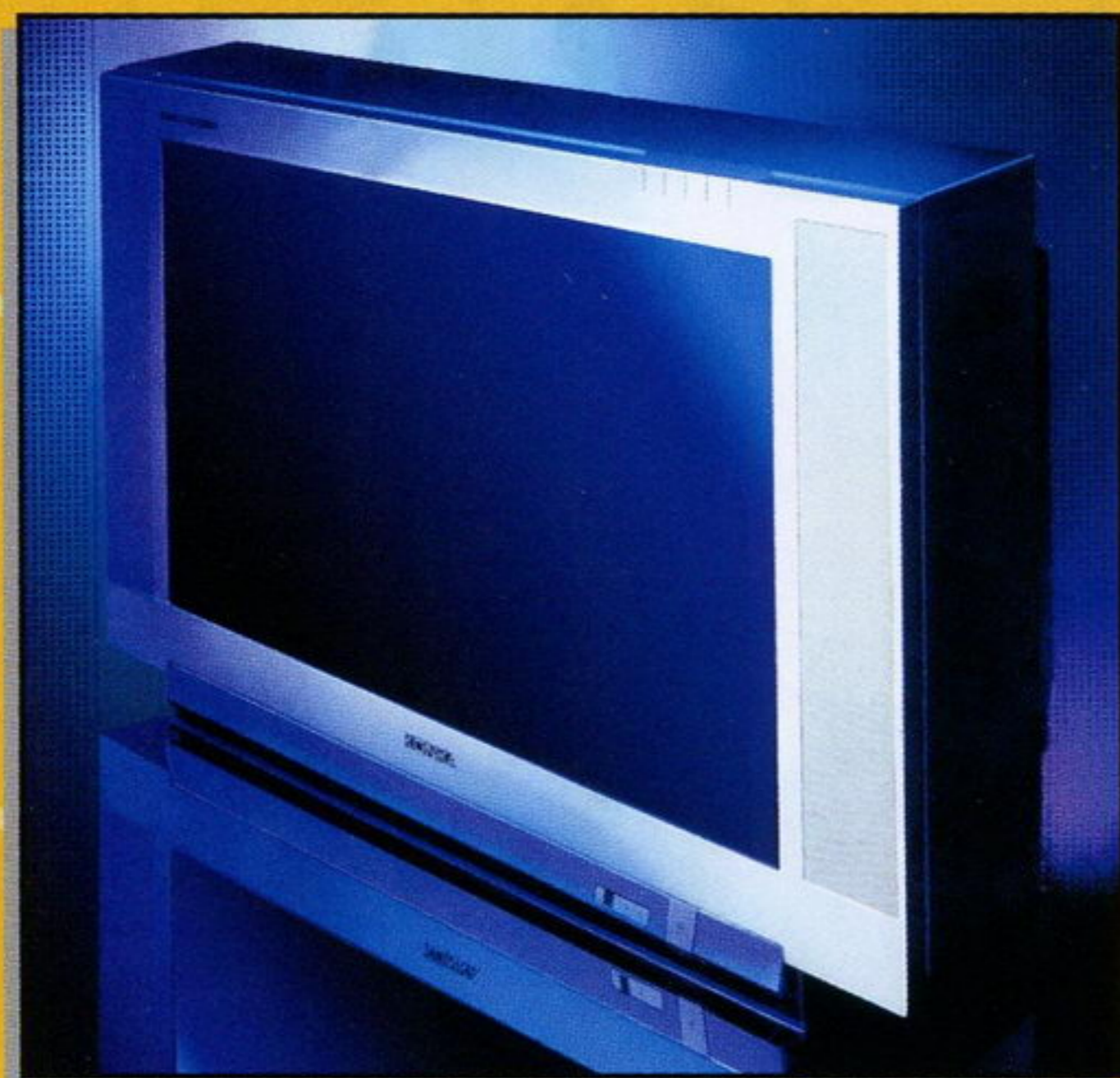
巨额抽奖活动 仅剩3期!



特等奖3名

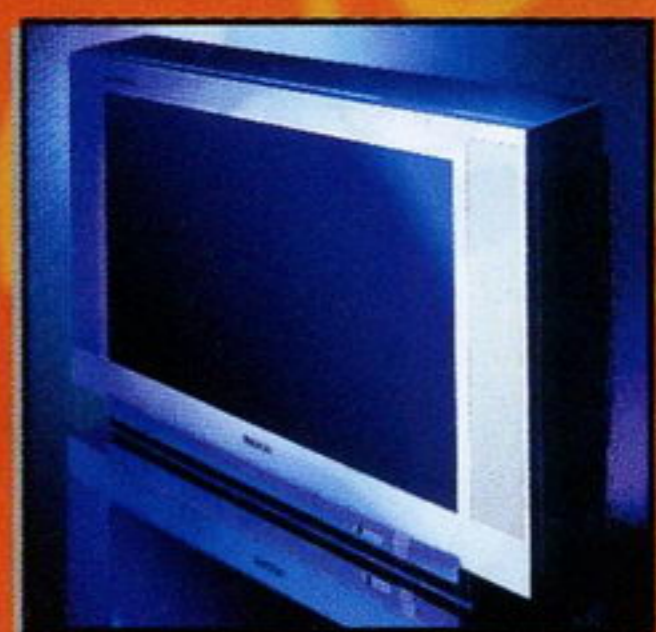
五大件巨无霸

四大主机+名牌29寸纯平彩电



一等奖20名

四大主机任选壹台+ 名牌29寸纯平彩电



三等奖100名

GBA 壹台



三等奖300名

游戏公仔壹个



四等奖1500名

游戏T恤壹件



活动规则

“5周年互动欢乐庆”活动时间由2003年2B3A合刊起截止至2003年5月B，为期3个月共6本杂志。读者将以上6本杂志中的6张印花集齐，并回答2003年5月B上的调查提问，将答案连同6张印花于6月1日（截止日期以邮戳为准）前一起寄回杂志社就可以参加本次活动。本次活动抽奖结果将在6月揭晓。

6张印花同时寄回方可参加抽奖，相关问题请看“互动信箱”栏目。

★没买到前期杂志的读者可以汇款到杂志社邮购。

款到立刻寄出，请注明详细地址和邮编。

★本期抽奖印花在96页。对抽奖活动仍有疑问的玩友请参看“互动信箱”栏目。

本次活动由兰州市七里河区公证处公证。

本次活动由：香港泰昌（亚洲）公司

深圳市蓝色基因广告有限公司

兰州天星科技有限公司

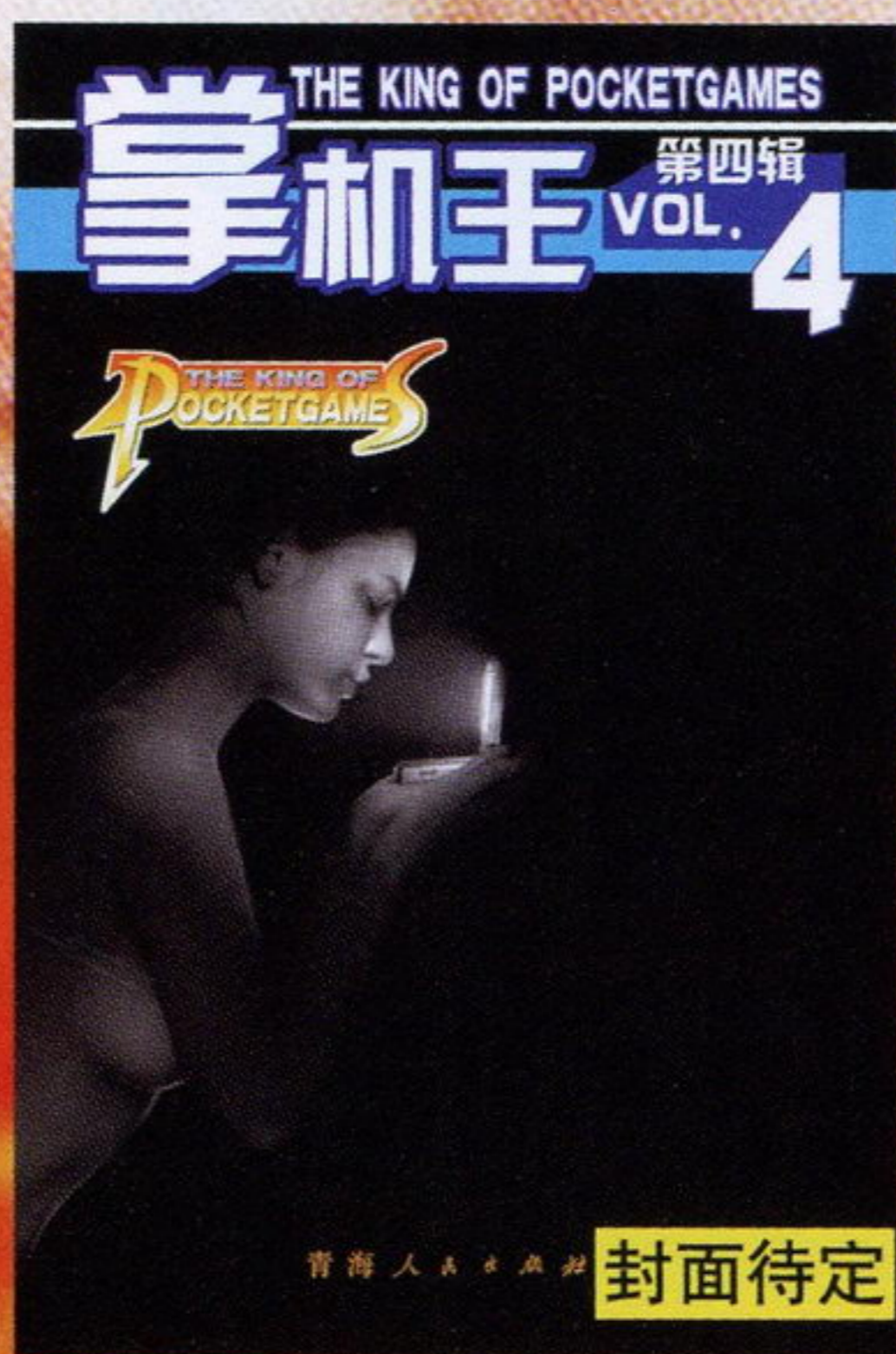
提供赞助

游戏机实用技术杂志社对本次抽奖及奖品拥有最终解释权。

话梅杂志 & 3DMV

www.plumbok.cn

机情奉献 好书三连发!

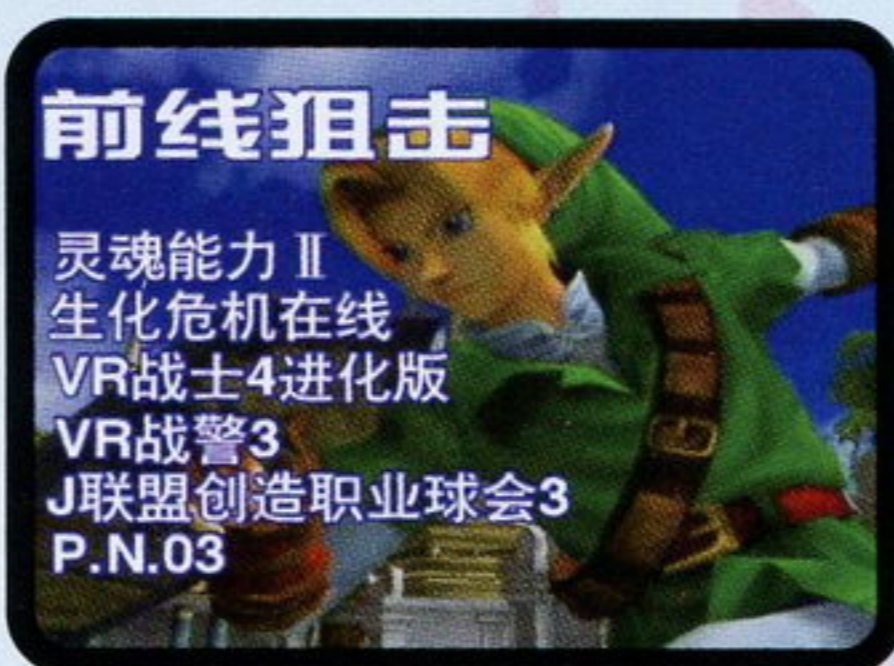
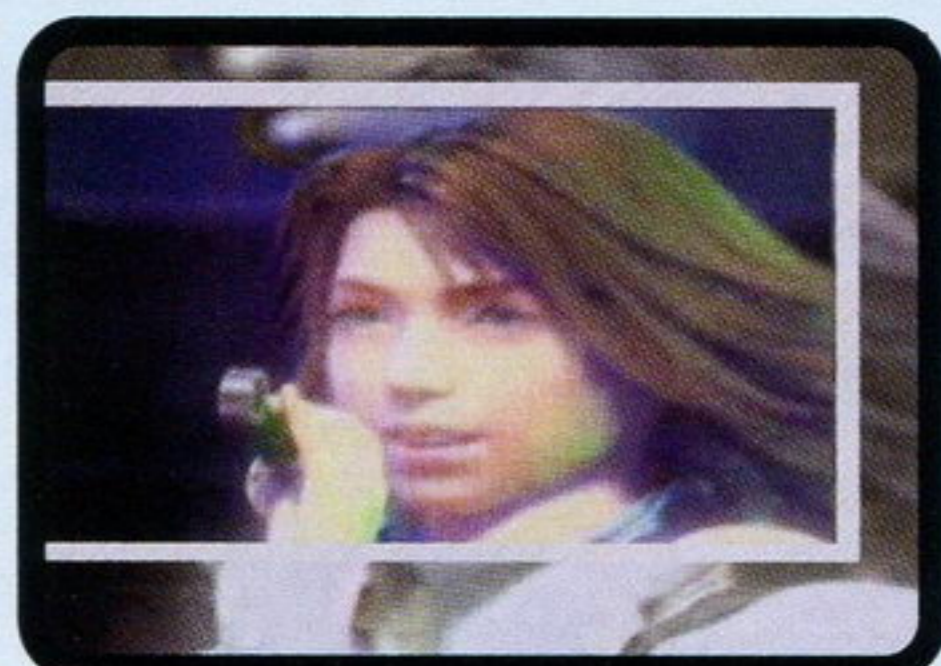


敬请期待

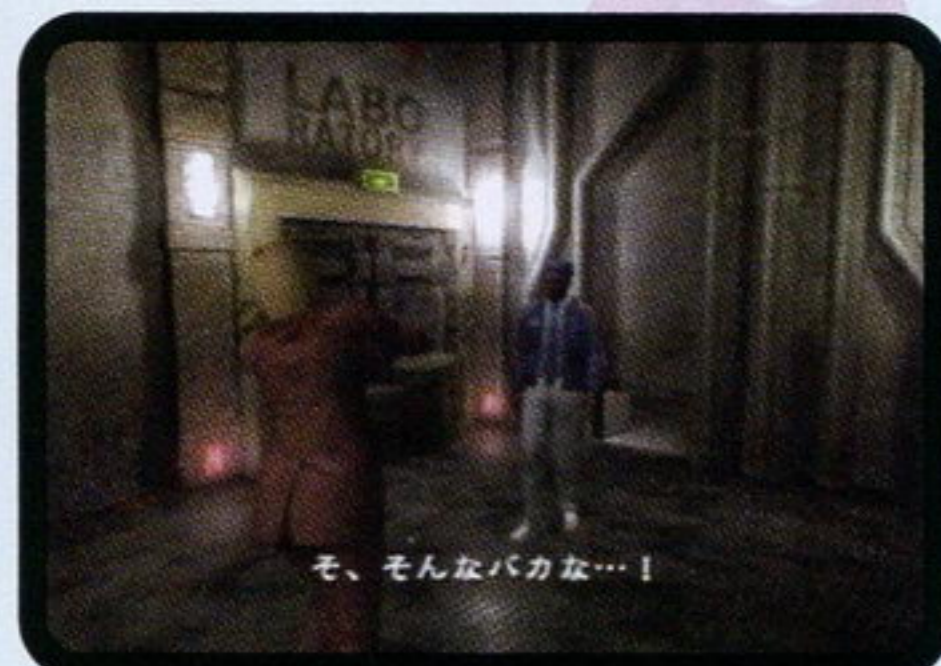
精彩内容导视

VCD 使用说明

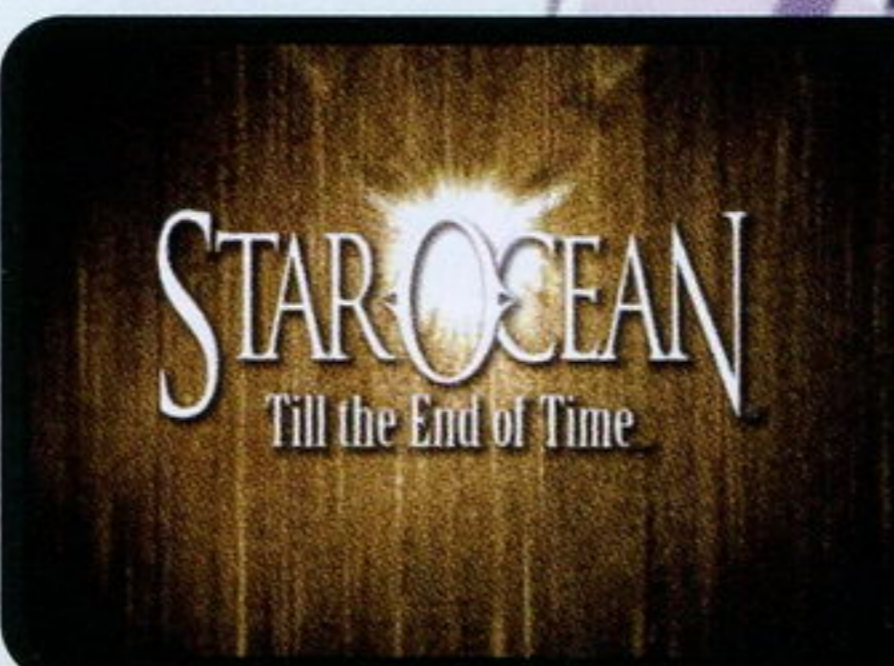
本光盘内的影像格式为VCD2.0, 可用VCD播放机以及电脑的相关播放软件播放; 主菜单出现后可通过按摇控器上的相应按键选择自己想看的栏目; 在影像的播放中按返回(RETURN)键可回到菜单画面。



《FFX-2》MV 抢先试看。三大机种同时推出的《灵魂能力 II》新增人物精彩影像。



《生化危机在线》、《VF4 进化版》、《J 联盟创造职业球会 3》详细介绍。



《真·三国无双 3》新增要素逐一解说, 最后是精彩的主题曲MV 欣赏! 你, 感受到那真实的战场了吗?



你了解一个大作游戏是如何诞生的吗? 无论你是否喜欢《樱大战》, 本期的“樱大战”制作特辑是绝对不可错过的!



主流机种的主流意识!
最新最全的PS2周边尽在新机地!



《鬼泣2》但丁纸人偶限定版



限定版——真FANS的选择

《真·三国无双3》限定版、《樱大战 浓情之澜》限定版、《鬼泣2》但丁纸人偶限定版、《ZOE2》限定版、《魔界战记》限定版、《VF4E》以及《灵魂能力II》原装大摇杆全部现货供应!



NGC主机及周边系列

4种颜色的NGC主机(紫、橙、黑、银白)、松下版可播放DVD的“Q”、各个级别的信号输出端子(AV/S/色差/D端子)、最新游戏软件(《塞尔达传说 风之杖》+预约特典)!

Xbox主机及周边系列

从最初的Xbox透明机壳限定版主机到最新的《铁甲飞龙ORCA》限定版主机、各个级别的信号输出端子(AV/S/色差)、DVD播放套件、最新游戏软件(《DOA极限沙滩排球》)应有尽有!



《FFTA》限定版GBASP

情人节发售的纯白色GBASP+《FFTA》+原装攻略,绝对是掌机一族的珍品! SQUARE 参入GBA的第一弹,试问怎能错过?



深圳华城新机地

专营: 原装游戏、原装主机、原装配件, 最新最快最全!

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店,总部设在香港,在日本、美国以及欧洲均有采购点,具有价格优势,货源有绝对的保证。能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品。货品的价格同行业最低,“快!全!廉!”是新机地经营的法宝!比广州市场的价格更具优势,品种更全。并且,新机地还拥有完善的售后服务体系,能够向广大客户提供优质的技术与信息支持,绝无后顾之忧。

全国最具规模的深圳华城新机地AV&GAME店,现有4家分店,游戏AV器材精品应有尽有。现已展开游戏及AV器材的批发、邮购业务,欢迎来人来函洽谈查询。

- 地址: 深圳市罗湖区新园路西华宫 207A1 (518001)
- 电话: 0755-25198828 (查询电话) 0755-82286364
- 传真: 0755-25198828
- 联系人: 杨宇红 (26338933 手机: 13802233900)

收款人: 耿杰
交通银行太平洋卡号:
60142811319431508



“Tiny Bee”枪型手柄,《最终幻想》FANS用来玩《FFX-2》的绝佳装备!此外还有《FFX-2》记忆卡、《FFX-2》纵置支架、“5.1 3D SOUND SYSTEM”迷你音响。

《最终幻想X-2》大量周边火速上市!



本店长期展开游戏AV器材精品的批发业务, 欢迎有志于在本行业发展的同仁联系我们!



新机地书店电话:
0755-25192481
手机: 13538212402
联系人: 陈洁贞



新机地独家发售:

《FFX》双D9版本剧情CG动画DVD!



Xbox LIVE套装 + 《PSO》有售!



《生化危机》FANS的首选

S.T.A.R.S. 专用配枪 M92F 特价发售!

浣熊市S.T.A.R.S.成员专用的大型手枪武士之刃(SAMURAI EDGE)现已到货! 1:1的真实比例,质感异常出色,绝对是《生化》铁杆FANS的珍藏之物!



新机地书店: 特价发售最新日本、港台原装漫画、动画D9 DVD 《HUNTER X HUNTER》、《高达SEED》、《圣斗士 冥界篇》、《攻克机动队》、《鬼眼狂刀》、《ONE PIECE》、《棋魂》、《超时空要塞》系列、《乔乔奇妙冒险》等等新作。快与我们的陈小姐联系吧!

本公司把真实可信的价格做到最低

北京嘉兴游戏机经营店

GBA价格 550元 (日本原装颜色不限)



GBA烧录卡128~256M 烧录器 390~950元

嘉兴精品模型中心 6.9-7.5 折优惠

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品
游戏中心经营地址: 北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
电话/传真: 010-64031591 模型中心热线电话: 010-64035610
邮购地址: 北京市东城区东四邮局22号信箱 收件人: 蔡晓初先生 邮编: 100010

原装主机

微软X-BOX、日版+直读(热卖中)

- 索尼原装 PS2 39000型春夏限定机 2390元/邮资50元
索尼原装 PS2 30000型(原装电磁振动手柄, 原机AV线, 电源线, 保修半年) 1960元/邮资50元
索尼原装 PS2 30001/30004(原装电池手柄, 原机AV线, 电源线, 完美直读, 保修半年) 电询/邮资50元
世嘉原装DC-美版(原装手柄, 振动器, AV线, 110V-240V电源, 56K调制解调器, 保修半年) 650元/邮资40元
索尼原装 PS2 39000型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 2050元/邮资50元
索尼原装 PS2 39001型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 1920元/邮资50元
索尼原装 PS2 39002型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 1960元/邮资50元
索尼原装 PS2 30007型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 2000元/邮资50元
索尼原装 PS2 35000型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 2150元/邮资50元

GBA SP 1080元

GBA卡大全 GAB卡免邮费

Table listing various GBA and GAB game cards with prices and categories like 'New', 'Recommended', 'GBA Card'.

配件大全

攻略大全

DC原装光头 140元, 原装PS I光头 170元, 原装PS II光头 280元

NGC正版碟

本店现场加装GBA夜光板, 原装330元, 组装190元

加装夜光屏和SP效果相同 (可调光、可调音量)

实惠便宜在嘉兴!



本公司寒假期间推出万能游戏机, 可用PS游戏、VCD、MP3 售价: 650元

上海普陀区立名游戏机经营部

邮编: 200333 地址: 上海市铜川路2016号
收款人: 高纯刚
咨询热线: 021-52798344

Product listings for PS2, GBA, and DC consoles with prices like ¥1600, ¥2300, ¥1800, ¥1400, ¥999.

贴换为您·省·省·省

旧PS、DC主机 PS2全套全新 1448元
旧GB薄机、彩机 GBA全新日版 288元 旧GBA机 GBA.SP 658元

各类主机售前三保: ①保证现场改机; ②保证原厂封条; ③保证开机画面。 售后三包(有质量问题): 30天内包退、包换、一年包修!

Table listing various game bundles and their prices, such as PS2 30001 type + accessories for 1888元.

别忘了邮费! 套餐邮费30元, 单机、手掌机及配件20元, 碟片(片数不计)10元
(动漫、电玩及周边产品寻求各地经销商合作, 等候垂询: 021-52798344 徐先生)

Large table listing various anime and game titles with their respective formats (DVD, VCD) and prices.

乘706、105、743、852、1516、827、807路(乘坐轻轨者可在曹杨路站下, 转乘743路高陵路站下)

浦东 GAME 游戏 风暴 专营店

特卖

重要启事(全年无休营)
业时间: 9:30-20:00

★所购主机均有原始开机画面、原装封套
保修一年, 实行三包!
★凡购买主机送会员卡一张价值50元

承诺: 我们只要微利, 但需要更多的朋友!

修! 改! PS2 100%免引导 (所有主机均由专业人士当场为你改机)

主机类(现在不买, 更待何时)

PS2 39000 限定版	2200元
PS2 39000	1880元
PS2 39001	1750元
PS2 39004	1780元
PS2 39006	1780元
PS2 30001	1400元
XBOX 港版	1900元
日版	1850元
NGC Q	2600元
普通	1380元
银色	1440元
DC	560元
PSone	530元
SS	250元
GBA SP	1080元
GBA 原装	540元
EZ Flash	4XX元

GBA 加亮被窝精品已到!



大量供应各种主机周边配件
PS2 原装光头 300元

高价(现金)回收各类主机(所有主机均可以旧换新)

GBA 游戏 40元起, 土星游戏 400余种, DC 正版 30元起, (新到一批 DC 正版, 如太空 5 频道, D 之食卓, 海豚等), 并特约经销 DVD、VCD 动画片。

(版面有限, 请来电垂询)

本店办理邮购、维修、保养业务, 务必写本店地址。

崂山东路
浦东大道
东方路
★ 车站
本店

地址: 上海市浦东大道 276 号 邮编: 200120
 公交线路: 遂道 5 线、8 线、9 线、775、935、936、623 到浦东大道
 (乳山路站即到)(地铁 2 号线东昌路站 2 号出口)
 联系人: 盛新杰 电话: 021-58889005
 友情加盟店:
 上海市浦东新区川沙镇新德路 410 号(新城小学斜对面)
 (施湾线、上川线、川南线、高川线、陆川线、新川线、东川线、
 方川线、617 到川沙农工商下车)
 联系人: 天元龙 13611953297 邮编: 201200

上海游戏机行情价格表

PS2 39001 型	1880元 (全改制)
PS2 30001 型	1670元 (全改制)
PS2 30006 型	1480元 (全改制)
PSone 103 型	530元
PSone 100 型	515元
Xbox 带遥控	1900元
GBA (新版)	1140元
GBA 卡 (64兆)	40元
GBA 卡 (32兆)	25元



回收二手机行情价格表

GB 薄机最高收购价	160元
GB 彩机最高收购价	260元
GBA 机最高收购价	450元
PS 机最高收购价	260元
PSone 最高收购价	300元
DC 最高收购价	350元



由上海游戏时尚总汇发布: 面向顾客

上海西康路 1505 号 1 楼 13046641624 张先生
 上海浦东洪山路 90 号 13901626651 陈先生

上海新次元

新次元不是第一, 但我们正在努力.....
 回收原装 变形金刚玩具!

凡来本店购 PS2 主机者, 凭当天发票, 报销 20 元车费(另赠送拳王电话卡)

本店经营: 日本原装模型公仔及手办(高达、拳王、街霸、太空战士、三国无双、马里奥、樱花大战、恶魔战士、口袋妖怪、叮当及变形金刚等等) 本店售出主机, 绝不掉换任何配件, 实价实货, 绝无虚价, 限量热卖, 快来抢购! 这么便宜的价格不要再犹豫了!

PS2 39001 型: 美塞亚芯片直读 + 原装 PS2 手柄 + 原装 AV 线 + 电源线 + 专用散热支架 + 原盘 (大作)+PS、SS 双用枪(再送日本原盘卡通 CD 一张)	1880元
PS2 30001 型、35001 型: 美塞亚芯片直读 + 原装 PS2 手柄 + 原装 AV 线 + 电源线 + 专用散热支架 + 原盘 (大作)+PS、SS 双用枪(再送日本原盘卡通 CD 一张)	1690元
NGC 主机+NGC 专用手柄+AV 线+NGC 连 GBA 对战通信线 + 原装专用电源 + 8 厘米日本原盘卡通 CD+8 厘米原盘碟空壳一只	1380元 (再送拳王电话卡一套)
SS 土星机(黑、白)+ 原装手柄+AV 线 + 原盘盘+SS、PS 双用枪 + 软件 3 张	580元 (再送拳王电话卡一套)
Xbox(日、美机) + 完美直读 + 原装三头 AV 线 + 电源线、内置硬盘无须记录卡 + 原盘卡通 CD	1790元 (再送精美 CD 包)
超任(日、美版)主机 + 博士 7 代(32M)磁碟机 + AV 线 + 原装手柄 + 电源 + 游戏软盘 1 张 + 原盘游戏硬卡一盘	780元 (再送拳王电话卡一套)
松下 3DO 主机 + 原装手柄+AV 线+110V/220V 电源+3DO 精美游戏 5 张 + PS 精美 CD 包 1 只	880元 (再送拳王电话卡一套)
SNK 双速机皇 + 游戏原盘片 1 张 + 游戏 3 盘 + 原装手柄+AV 线 + 专用原装电源	2860元 (再送拳王 zippo 打火机及电话卡 1 套)
单速机	890元
古董级世嘉 8 位机 + 原盘卡 + 原盘横卡 3 盘 + 转接卡 + 原装手柄 + AV 线 + 电源	780元 (再送太空战士系列皮夹子 1 个)
古董级万代笔记本游戏主机 + 原盘万代卡 1 盘 + 电源	760元 (再送原盘卡通 DVD1 张)

电玩急救营: "+" 保证让你死机复活, 市面上烧、损坏各类主机进行维修, 供应各种原装零配件, 小毛小病立等可取, 面对各层次玩家。
 电玩急救营: "+" 保证让你死机复活, 市面上烧、损坏各类主机进行维修, 供应各种原装零配件, 小毛小病立等可取, 面对各层次玩家。
 电玩急救营: "+" 保证让你死机复活, 市面上烧、损坏各类主机进行维修, 供应各种原装零配件, 小毛小病立等可取, 面对各层次玩家。

GBA 原盘卡 精品收藏	三色风暴	250/10	泡泡龙	190/10	侍魂 I	650/10	N64 原盘记录卡	130/10		
黄金太阳	188/10	超级战斗封神	380/10	口袋网球	160/10	侍魂 II	780/10	N64 原盘推动包	180/10	
皇家骑士团	198/10	星际火狐	360/10	撒旦传说	180/10	侍魂 IV 天草	1750/10	PS 鼠标	40/10	
恶魔城	198/10	索尼 RONE	380/10	索尼尼克	230/10	侍魂 III	1450/10	PS 金手指(除 9 字全通用)	55/10	
机战 A	338/10	玛莉亚对 4	430/10	前线任务	260/10	SFC 硬卡精英系列 (原盘)	PS 制砖	38/10		
寂静岭	238/10	SNK VS 卡普空 2	320/10	NGP 原盘电源	120/10	FF4 代	590/10	PS 原盘震动手柄	110/10	
游戏王 S	188/10	弹弹人	420/10	NGP 保护套	18/10	FF5 代	390/10	PS2 VR4 格斗插杆	190/10	
创造球会特大号	188/10					FF6 代	560/10	PS2 原装手柄	150/10	
航空管制员	158/10	FF1 代	280/10	VR 战士 4 代	120/10	大金剛 1 代	290/10	PS 液晶屏(特价)	450/10	
闪亮 2 人组	148/10	FF2 代	280/10	风之克罗亚	200/10	大金剛 2 代	380/10	PS 原盘大型飞行插杆	230/10	
快打旋风	168/10	FF4 代	280/10	格兰蒂亚 X	220/10	大金剛 3 代	450/10	PS2 恐龙危机枪	138/10	
GTA 选手版	138/10	宇宙战舰	190/10	机甲军团	160/10	时空之旅	530/10	DC 原盘手柄(本月特价)	80/10	
GTA 赛车	138/10	路行鸟	190/10	X-PIRE	160/10	勇者斗恶龙 6 代	390/10	DC 原盘鼠标	70/10	
风之克罗亚	138/10	机战	190/10	实况 5 最终版	140/10	神秘约柜	420/10	SSVR 战警手枪	80/10	
街头霸王	188/10	铁拳	90/10	探的行	260/10	快打旋风 II	230/10	NGC 原盘手柄	230/10	
街头霸王 II	158/10	三国志	80/10	赵云	190/10	魔界村	180/10	NGC 原盘松下手柄(银色)	290/10	
洛克人	138/10	机甲战士	80/10	GP 摩托	130/10	快打旋风 I	160/10	GBA 摄像头(日本原装)	390/10	
生化危机 1	138/10	午夜凶铃	190/10	生与死(加强版)二手	180/10	16 人街霸 II	280/10	DC 原盘 3D 插杆	220/10	
生化危机 0	440/10	料理格斗	130/10	太空战士 X(国际版)二手	330/10	双截龙	230/10	DC 金手指(卡 + 软件)	130/10	
超级猴子球	260/10	数码暴龙 02	130/10			星之卡比 I	260/10	DC 原盘格斗手柄	190/10	
		F-ZERO	138/10	WS 原盘通信线	120/10	星之卡比 II	430/10	SS 加速卡	60/10	
		绿色兵团	168/10	WS 六件套	90/10	风来西林	390/10	SS 电影卡	230/10	
		NGC 原盘游戏		NGP 原盘卡		以上卡带是本店一部分, 还有	DC 赛车方向盘 + 刹车	130/10		
		生化危机 1	400/10	皇家骑士团	280/10	几百种可供你选择	SS 原盘炸弹人分叉	190/10		
		生化危机 0	440/10	SNK VS 卡普空	190/10		N64 普通原盘手柄	150/10		
		超级猴子球	260/10	卡普空 VS SNK	190/10		N64 限定原盘手柄	180/10		

邮购地址: 上海市(市西)黄浦区大沽路 193 号新次元(近人民广场、重庆路口)
 收款人: 唐佳君 营业时间: 10:00-18:30 邮编: 200003 联系电话: 021-63751223
 公交线路: 49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127、隧道 4 线、地铁 1 号线

杭州玩之系列

凭此券购 Xbox、PS2、NGC 主机可抵 50 元 GAME



各类主机、游戏、周边及动画批发零售

详情请来电查询!

杭州地区总代理

玩之翼 天目山路 12 号 (原装产品批发) 0571-88066025 88066027 013905716175 姚先生 邮编: 310007	玩之乐 湖州市环城西路 20 号 0572-2058079 陈先生	玩之茵 建国中路 176 号 (批发卡通动画) 0571-87019987 85526175 陈小姐 邮编: 310009	玩之星 文三路 166 号 0571-88803882 13018960069 余小姐 邮编: 310007
-------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------

2003 中文强卡 推介

★ 决战三国



孔明的鞠躬尽瘁、死而后己

曹操治世的能臣 乱世的枭雄

几度风流人物，还看今朝刘备、关羽、张飞的桃园三结义

三国所交织的故事是如此的引人入胜

现在就进入游戏中来亲身体会!!!

★ 魔戒奇兵



一个内向的哈比人罗金斯自养父比尔伯那继承了一只戒指。这只魔戒具有无与伦比的力量，足以让黑暗魔君索伦席卷全世界并奴役所有的生灵。

★ 洛克人



最新、威力更强大的洛克人来到GBA上了，为了消灭邪恶的坏蛋，这次的洛克英雄将会驾驶最新的交通工具、最棒的武器，让我们一起消灭邪恶的坏势力吧。

诚征各地经销
业务咨询: 13662482581 联系人: 李生
E-mail: shenglongdizi@21cn.com

诚招各地经销商

资质号: 1102231478329(1-1)

中燕数码科技



全国统一零售价 1380元

PV400 便携式VCD/CD/MP3 4英寸激光视盘机
(老款机型特价销售,数量有限,售完为止。)

操作说明:

可以数位品质播放影片光碟,卡拉OK光碟及MP3,互动式全动书影音光碟及音乐光碟(12或8公分)CD-DA,CD-R,CD-1,VCD1.0/1.1/2.0/3.0

内建可充电式锂电池,自动电池充电器

根据电池使用情况约180分钟的播放时间

标准附件:

视听/音频连线 交流电源适配器 片咕式遥控器 立体声耳机 充电电池组

技术规格:

视频格式:VCD格式,水平清晰度380线,TFT图像分辨率:800*480

信噪比:<=80DB 功耗:10W 尺寸:208*155*40mm 重量:0.72KG

PV800 便携式VCD/CD/MP3 7.8英寸激光视盘机

操作说明 标准附件 技术规格同上

售后服务:产品质保三年,终身维修。京津地区已开通货到付款业务。

产品价格中已包括邮资,保险费。请来信者自备回邮信封及邮资。

厂址:北京市通州区永乐经济技术开发区F-21(此址请勿汇款)

汇款(通信)地址:北京78-27信箱收款人:中燕世纪公司 邮编:100078

联系电话:010-87676667/67636085 北京地区现已开通货到付款业务



赠品

PV电视信号接收器(需配视盘机使用)

购任何一款产品只需加10元即可获赠此产品

配合此产品即可收看电视节目,无线超强接收

可连接有有线电视



VCD/MP3/CD随身听

随机附赠控制器,交流电源,

视频线及MP3歌库一套。

全国统一零售价 230元

新品上市

上海盛记游戏机专卖店 (原盛天)



汇款地址: 虹口店(总店): 上海市东大名路 1073 号
 耀辉火锅楼对面(提篮桥) (可乘路线: 37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134)
 收款人: 盛健华 手机: 13901790511 邮编: 200082
 电话/传真: 021-65358097 58715206
 浦东店: 上海市金桥路 179 号庆鑫商场
 南北店: 上海市闸北区芷江西路 125 号
 本店提醒大家请务必写清地址、邮编。
 例如: ××省××市××路××号
 收件人: ××× 邮编: ××××××
 本店 GBA 主机 480 元 保修一年
 修、修、修一改、改、改
 本店维修主机, 当场修理, 立等可取

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PS2 主机(3000 型+原装手柄+直读 IC+人工全套)	2010/30	PS2 主机(3000 型+原装手柄+美版 2 代+人工+支架+游戏光盘特注声明返修主机)	1700/30	PS2 主机(3000 型+原装手柄+直读 IC+人工+电源+支架+游戏)	2010/30	PS2 主机(3000 型+原装手柄+直读 IC+人工+电源+支架+游戏)	2010/30	PS2 主机(3000 型+原装手柄+直读 IC+人工+电源+支架+游戏)	2010/30

特注
本店主机有一次开机画面, 原装封条, 一机一号, 现场改装, 立等可取!

PS2 完全直读
免引导只读
200 元
Xbox 直读仪
100 元
18000 型均可
改直读



NGC 均可一次
开机画面



XRGB-2 万用
VGA
28800 日元

持此广告购 PS2 主机者送
PS2 代正版碟一张

版面有限, 无法一一刊登
买正版请到总店

专业游戏贩售店

宏龙 GAME



年中无休·营业时间: AM10:00~PM:21:00

改机新方案 NEW
PS2 救世主真的来了
100% 免引导
热血推荐
Messiah 2
米塞亚 2.0 固件 V1.22
惊喜特别价!!!
PS2 全系列均可改 550 元



时尚的你怎能错过?
GAMEBOY ADVANCE SP

春季限定版

GAMECUBE

XBOX

PLAYSTATION 2

这里有一流的技术、完善的售后服务、心动的价格, 还不快来?



2002 Tokyo Game Show



PS2 彩色透明手柄

EZ-FLASH 128M: ¥500
256M: ¥750
XG-FLASH 128M: ¥420
256M: ¥698

总店 Tel: 021-63872721
分店 Tel: 021-63023315
总店地址: 上海市黄浦区浙江南路 151 号
分店地址: 上海市卢湾区斜土路 723 号
店长: 钟晓龙
邮编: 200002



话梅杂 3DM 网



上海瑞通玩具

想知道更多的产品请点击我们的网站: WWW.RTPLAYER.COM

游戏天地 模型世界



请点击: WWW.RTPLAYER.COM 让我们一起进入缤纷的高达世界

邮购地址: 上海市市西长宁区天山路 698 号

(近古北路) 上海瑞通玩具

邮政编码: 200336 电话: 021-62747631

收款人: 凌伟荣 营业时间: 10:00-20:00

公 交: 71 72 74 54 69 808 829 855

856 820 141 251 941 沪江线

PS2 正版游戏

鬼泣 2	550/10	实况 6 最终版	450/10
王国之心最终版	450/10	合金装备 2 实体	370/10
无尽沙加	410/10	宿命传说 2	420/10
心跳回忆 3	360/10	ICO 中文版	361/10
ZOE2	490/10	维纳斯与布雷斯	430/10
创造球会 2002	280/10	EXTERMINATION	380/10
高达 DX	380/10	波波罗斯物语 (二手)	10/10
波波罗斯物语	150/10	王国之心最终版 (二手)	50/10
梦境历险	80/10	寂静岭 2 日版 (二手)	180/10
盖盖乐	80/10	感染扩大 V.1 (二手)	220/10
FFX 日版 (二手)	400/10	真三国无双 2 (二手)	280/10
GT3 (二手)	220/10	FFX 国际版 (二手)	180/10
决战 2 (二手)	220/10	合金装备 2 (二手)	180/10
死或生 2 (二手)	180/10	王国之心日版 (二手)	300/10
声控足球 (二手)	80/10	心跳回忆 3 (二手)	180/10
实况足球 5 (二手)	80/10	妖精战士 精灵的黄昏	价未定
三国无双 3	470/10		
星之海洋 3	470/10		
最终幻想 X-2	价未定		
VR 战士 4 进化版	价未定		
第 2 次世界大战 a	价未定		
樱花大战 浓情之澜	470/10		

维纳斯与布雷斯
(限定套装版)
¥:780/10



← PS2 39000aq
PS2 39000sa
PS2 39000s
以上三款是 SONY
最新的金属色限定版主机



专业维修

完美主义者的最佳选择

回收各类游戏主机和正版游戏

NGC 正版游戏

生化危机 0	420/10	塞尔达传说风之杖	340/10
生化危机 1	420/10	塞尔达特典	250/10
生化危机 2	370/10	实况足球 6 最终版	490/10
生化危机 3	370/10	路易鬼屋的冒险	300/10
星际火狐	430/10	梦幻之星在线	430/10
沙滩排球	450/10	永恒的阿卡迪亚	450/10
索尼克 2	430/10		
大乱斗	450/10		
实况 2002	430/10		
CAPCOM VS SNK2	280/10		
玛里奥聚会 4	430/10		
阳光玛里奥	430/10		

塞尔达传说风之杖
杖加特典
¥:590/10

GBA 正版游戏

拳皇 EXE	180/10	足球经理	180/10
洛克人 EXE	150/10	天使之翼	50/10
拿破仑	150/10	航空管制官	150/10
白夜协奏曲	360/10	机器人大战 α	350/10
黄金太阳 2	380/10	光明之魂	360/10
机器猫	150/10	机器人大战原创世纪	390/10
GT 赛车	150/10		

特价 DC 正版游戏

往北去	28/10	高达战线	38/10	索尼克 2 限定版	50/10
电车 GO2	28/10	午夜凶铃	260/10	仲夏夜之梦	95/10
刀魂	38/10	死或生 2	180/10	莎木 2 限定版	280/10
NBA2K1	260/10	樱花大战 3	88/10	机器人大战 a	48/10
海豚	50/10	格兰蒂亚 2	38/10	D 之食卓 2	88/10
GT2002	50/10	梦幻之星	50/10	梦游美国	50/10
VR3	50/10	太空 5 频道	50/10	莎木 1(二手)	180/10

Xbox 正版游戏

死或生 3	300/10	沙滩排球	
铁甲飞龙	460/10	(限定版)	
三国无双 2	420/10	¥: 800	
合金装备 2 实体	400/10		
沙滩排球	410/10		

上海智力苑电玩超市



本店所售 PS2 主机均有索尼原厂封条, 第一次开机画面, 现场改机。售后 30 天内如有质量问题包退、包换, 一年保修, 终身维修。 (买主机 送大礼)

凡在智力苑购买任何主机的玩友(GBA 除外), 总店车票报 50 元, 各连锁店销 20 元(另外赠送精美卡通扑克, 可任选品种)。

投诉热线: 021-66830188

本店新到大量 PS1 原装碟 30-80 元(上百种)!



PS2 台湾珍藏版优点

不伤光头, 不会死机, 真心珍藏
零售价 25 元
上百种游戏供选择, 游戏不断增加中……



DC 正版碟



特价 295 元
GBA 电视机



原配 580 元

原配 1680 (可现场改装)

原配 1400 元

2800 元

卡通 DVD 动画大
量现货供应!

现已发售
GBASP



1000 元

梦想成真的价格

1950 元

PS2 39000 型



限定版已发售

本公司有专业的维修部和维修技师, 帮您解决任何主机的疑难杂症, 立等可取。

GBA 主机+改装+背光灯+人工=800 元
背光灯批发请来, 并诚征全国各地代理商!
批发专线: 13003196945 13003196927

GBA 背光灯, 屏幕现场加装发亮板, 亮度超高, 极高精品(夜间可作照明用), 背光灯加人工

198 元

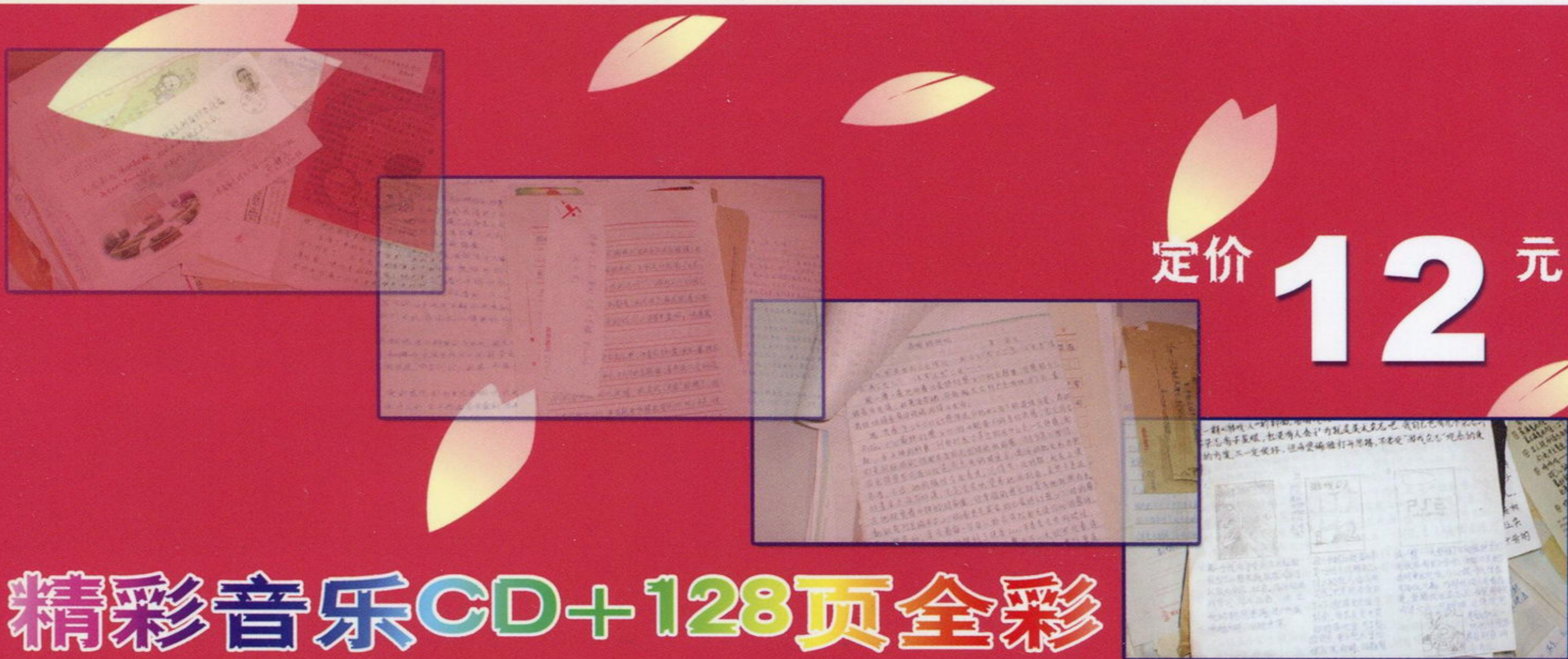
地址: 上海市汾西路 652 号 邮编: 200435
公交: 46 路、95 路、865 路、110 路、551 路、206 路、912 路、527 路均可到达)火车站南广场可直达本店
批发、邮购请与总店联系 (现场改装)
电话: 021-56884803 传真: 021-66830188
收款人: 孙建伟 营业时间: 9:00-21:00



分店地址
普陀店: 上海市岚皋路 110 号 公交 800 路、40 路、112 路、909 路、74 路和平新村下、轻纺评路路下)
电话: 021-52900732 联系人: 孙小姐
静安店: 上海市新闻路 906 号 电话: 021-62536579 联系人: 奇奇
愚园路: 上海市愚园路 18 号 电话: 021-62485683 联系人: 孙小姐

www.plumbocook.cn

PRESENTED BY **UCG**



定价 **12** 元

精彩音乐CD+128页全彩

G A M E R UCG SPECIAL PRESENTS

游戏人 vol. 2

知名撰稿人精彩特辑，广大读者精品文章，油细鸡御厨精心调制

3月下旬上市 不见不散



游戏机实用技术

话梅杂志 & 3DM-SMV

国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币 9.80 元

www.bjwmb.com.cn