

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games

SCE 公布超级绘图工作站
坂口博信谈未来计划
新闻聚焦:
任天堂 SPACE WORLD SHOW2000 预告

拳皇 2000 出招表
恐龙危机 2
CAPCOM VS SNK
THE BOUNCER
FF IX 究极完全攻略
弱之攻略全书

王者传说 (下)
游戏动漫园:
金田一少年的事件簿

本期赠送拳皇 2000 大幅海报

THE KING OF FIGHTERS

2000

SNK

定价: 人民币 12 元

ISSN 1008-0600

09



9 771008 060006

112 页



FINAL FANTASY IX™

ファイナルファンタジーIX





社长 / 总编: 司马
常务副社长: 马力
编辑部主任: 王义

责任编辑: 李杰
编辑: 郑翔 张志强
方剑峰 徐飞
李海祥 高晓兰
客座主持: 杨晶 黎俊义
阿丹 张元凯

美术总监: 顾咏梅
电脑制作: 吴松

编辑管理: 《游戏机实用技术》编辑部
通信地址: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码: 730000
电话(传真): 0931-8668378 8659190 8496387
E-Mail: gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号: ISSN 1008-0600
国内统一刊号: CN62-1137/TN
广告许可证: 甘工商广字: 6200004000011
邮发代号: 54-98

主管单位: 甘肃省科学技术协会
主办单位: 兰州祥云电子信息有限公司
出版单位: 《游戏机实用技术》杂志社

印刷: 广州丰彩彩印有限公司
发行: 兰州市邮政局
出版日期: 2000年9月10日
定价: 人民币12元

各地书商订购请致电: 013609325110

目 录

content

游戏情报站

- SCE 公布超级绘图工作站 2
坂口博信的未来计划 4
《WE2000》国际版最新情报 7

新闻聚焦

- 任天堂 SPACE WORLD SHOW2000 预告 8

前线阻击

- 勇者斗恶龙 VII 10
恐龙危机 2 12
牧场物语 3 13
CAPCOM VS SNK 14
永恒的阿卡迪亚 16
THE BOUNCER 18
幻想传说 20

特快专递

- 铃木爆发 21
POP' N MUSIC 22
JET SET RADIO 23
SEGA VR 网球 24

本期特稿

- 王者之风(下) 28

攻略透解

- 拳皇 2000 出招表 33
街霸 III · 第三度打击 37
J 联盟 WE2000 42
最终幻想 IX 44
女神异闻录 2 · 罚 74
勇者斗恶龙 · 怪物篇 87

- 游戏黄金眼 26
读编往来 90
玩友自由谈 95
玩友沙龙 98
游戏排行榜 100
秘技门 & 金手指 102
日语教室 104
星之心画廊 106
新新人类 GEAR 108
游戏动漫团 110

游戏机基本机型

| | |
|------|----------------------|
| ARC | 街机 |
| DC | DREAMCAST(世嘉梦工场) |
| PS | PLAY STATION (索尼游戏站) |
| SS | 世嘉土星 |
| SFC | 超级任天堂 |
| NG | NEO GEO |
| N64 | 任天堂 64 |
| GB | GAMEBOY |
| GBC | GAMEBOY COLOR |
| WS | WONDER SWAN(神奇天鹅) |
| NGP | NEO GEO POCKET |
| NGPC | NEO GEO POCKET COLOR |
| MD | 世嘉 5 代 |
| FC | 任天堂 |
| PS2 | PLAY STATION2 |

游戏类型

| | |
|-------|---------|
| STG | 射击类 |
| ACT | 动作过关类 |
| FIG | 格斗类 |
| SPT | 体育类 |
| AVG | 冒险解谜类 |
| SLG | 策略模拟类 |
| RPG | 角色扮演类 |
| A-RPG | 动作角色扮演类 |
| S-RPG | 战略角色扮演类 |
| RAC | 赛车竞速类 |
| TAB | 桌面类 |
| PUZ | 方块类 |
| MUG | 音乐类 |
| ETC | 其他类 |

索引

| | | | |
|-----------------------------|--------------|----------------|-------------|
| ARC | 26, 102 | PS2 | 18 |
| 拳皇 2000 | 33 | THE BOUNCER | 18 |
| 拳皇 2000 出招表 | 103 | DC | 14 |
| PS | 102 | CAPCOM VS SNK | 14 |
| BLASTER MASTER | 103 | JET SET RADIO | 23 |
| BISHI BASHI SPECIAL3 (迈向冠军) | 102 | SEGA VR 网球 | 24, 27, 102 |
| J 联盟 WE2000 | 42, 102, 103 | 格兰蒂亚 2 | 27 |
| POP' N MUSIC | 22, 26, 103 | 街霸 III · 第三度打击 | 37, 102 |
| SD 高达 GGF | 27 | 首都高 BATTLE2 | 103 |
| X-MEN | 26, 103 | 生化危机 · 代号维罗尼卡 | 102, 103 |
| 奥林匹克 2000 | 26 | 死亡之屋 2 | 103 |
| 超时空要塞 PLUS | 103 | 永恒的阿卡迪亚 | 16 |
| 古墓丽影 IV | 103 | GB | |
| 恐龙危机 2 | 12 | 口袋妖怪 · 金 / 银 | 102 |
| 铃木爆发 | 21, 27 | 牧场物语 GB2 | 103 |
| 女神异闻录 2 · 罚 | 74, 103 | 牧场物语 3 | 13 |
| 数码怪兽 2 | 103 | 勇者斗恶龙 · 怪物篇 | 87 |
| 勇者斗恶龙 VII | 10 | 幻想传说 | 20 |
| 最终幻想 IX | 44, 103 | | |

硬件

SCE 公布超级绘图工作站

SCE 为了向数码电影制作进军, 于7月底在美国举行的CG盛典“SIGGRAPH 2000”上公布了一款超级绘图工作站“GS CUBE”。GS CUBE 是以16颗PS2强化版的中央处理器“Emotion Engine +”和16颗强化版绘图处理器“Graphic Synthesizer +”串联制作而成, 处理能力为PS2的十倍以上, 是目前最高级的专业绘图工作站。据SONY方面透露, GS CUBE 每秒可处理高达12亿个多边形, 画面的最大解析度可达到1920X1080。在记者会上SCE的久多良木健表示, “SONY 将以往的电脑科技与娱乐相结合, 创造出了‘电脑娱乐 (COMPUTER GRAPHIC)’的市场, 并且还将以PS2的技术为基础, 向着开创‘实时数码娱乐 (REAL TIME DIGITAL ENTERTAINMENT)’的目标努力。”

体现游戏音效的椅子

SONY 近日发表了一个叫做“ACTIVE SONIC CHAIR”的椅子。这张椅子最特别的一个地方是在椅背上装有一个重低音的喇叭, 音波的震动会直接传到你的身体中, 让你完全体验音效的魄力。用声音端子线连接游戏机或者DVD播放器等, 就能构造出一个简单的家庭影院来。椅子的主体有多种颜色可选择, 包括红色、兰色、黑色、黄色四种。售价为68000日圆。



事件

微软与可口可乐的强强联盟

可口可乐日前宣布将与微软进行策略联盟, 结合双方的优势强化产品销售及形像。可口可乐占有软性饮料70%以上的市场; 微软有电脑操作平台系统90%的占有率, 两者合作可以说是“强强联盟”。不过双方并未公布合作的实质性内容, 难道是为2001年秋天发售的X-BOX 打基础吗?

2000 上半年的游戏销量调查报告

ENTERBRAIN 发表了2000年上半年 (1999年12月27日~2000年6月25日) 日本地区的游戏软、硬件的销售成绩调查报告。

软件方面销量超过50万套的只有六款。卖得最好的是任天堂的《口袋妖怪·金/银》, 销量约为176万套, 是这次统计中唯一达到百万销量成绩的软件。其次是BANPRESTO的《超级机器人大战α》, 约有65万套的销量。任天堂的《星之卡比64》排第三, 约有60万套的销量。NAMCO的《山脊赛车V》约有57万套的销量, 排第四。第五位是任天堂的《赛尔达传说·梅祖拉的假面》, 销量约为54万套。第六位是BANDAI的《机动战士高达·吉连的野望·吉恩的系谱》, 销量约为52万套。

与1999年度的年度软件销量相比, 今年上半年的成绩很不理想, 1999年的年度软件销量 (1998年12月28日~1999年12月26日), 有100万套销量的有6款, 第一名《口袋妖怪·金/银》、《FFⅧ》都有350万套的销售成绩, 而销量50~100万套的游戏也有19款。在今年下半年年度销量期间, 有SQUARE的《FFⅨ》、ENIX的《DO7》等大作发售, 加上越来越多的PS2游戏的发售, 相信情况会有所好转。

硬件方面, PS 与 PS2 正在进行着交接班, 每个月PS2 都会有固定的20~30万台的销售成绩, 上半年达到了192万台, 7月份已突破200万台。

从股价看游戏厂商的表现

于8月2日在日本东京证券交易所一部市场上市的SQUARE, 在8月3日, 其编号9620的股价大幅下滑390日元, 直至新低5340日元。而另一在此上市的KONAMI的股价则上升450日元, 连日来创下新高直至8500日元。对于SQUARE 股价急挫的原因, 游戏业界人士表示, 可能是与SQAURE 在《FAMI通》所统计的2000年上半年软件评估中, 没有大热的作品, 而销售数量并未能打入前五名有关。虽然下半年推出的《FFⅨ》有极佳的表现, 但似乎未能挽回上半期的弱势。而另一方面, KONAMI 在《FAMI通》统计的2000年上半年软件评估中, 连续占有第二的位置。除此之外, 再加上最近火爆的街机音乐市场及家庭用的棒球游戏, 令KONAMI的前境一片光明。其它厂商如编号7974 任天堂及编号9752 的NAMCO的股价稍微下挫, 而编号9654 的KOEI及编号9684 的ENIX 则趋于平稳, 相信这是由于这两大厂商都即将有游戏大作推出的原因。

美国: 部份终止PS2的预约

欧洲: PS2 可能延期推出

10月26日是美版PS2的发售日, 在此之前美国的一些主要游戏贩卖店例如Electronics Boutique、Funcoland等都进行了PS2 主机与周边的预约活动。不过因为预约活动的反应太过热烈, 预约数比原先的预计量高出很多, 可能导致在发售当天没有现货的情况, 因此这些贩卖店已经中止了预约活动。不过已经进行预约的玩家, 在发售当天是可以拿到PS2 主机的。

另据欧洲产经新闻CTW的报导, 原本预计也于10月26日发售的欧洲版PS2 主机有可能会延期推出, 理由是先供应北美市场的需求, 看来好事也会帮倒忙。SCEE (SCE 欧洲分公司) 并未对此一发表官方声明。

世嘉的网络电影计划

SEGA 于今年6月底公布将推动以高速光纤为基础的网络计划“Entertainment Stage net@”, 这个计划将集网络、音乐、电影、娱乐于一身。为了推动这项计划, SEGA 日前宣布与日本的Omega Projec 公司合作, 制作针对高速宽频网络的数字化网络电影, 供使用者通过1GB/S的光纤网络进行在线观看。Omega Projec 是日本近年新崛起的电影公司, 代表作有《漩涡》、《七夜怪谈》等。

ENIX 涉足电子商务

向网络发展已是大势所趋, 越来越多的游戏公司也进入电子商务领域寻求更大的发展空间。ENIX 日前宣布将与日本的NTT-X 合作成立电子商务网站“ENIX WORLD”, 这个网站将提供以电子商务为主的各种网络服务。而对应电子商务的第一款游戏就是一拖再拖的“日本国民RPG”《勇者斗恶龙7》, 玩家能够通过网络预约、订购游戏。此外ENIX 还将与已推出了一段时间的WAP 无线网络服务结合, 构成一个整体的网络计划。

ATLUS 和角川书店的合作

日前, 著名的游戏开发商ATLUS 与游戏开发商/出版商角川书店宣布将会进行合作。合作的中心是中和ATLUS 的游戏开发技术与角川书店的出版渠道, 而且由于ATLUS 在财务方面有些麻烦, 角川书店也会出资帮助ATLUS。ATLUS 的《女神转生》系列拥有非常高的人气, 而角川书店不光拥有著名的《露娜》系列, 更是著名的出版商, 拥有多部动画的版权, 相信这两家公司的合作定会有一番成绩。

KONAMI 展现 CG 技术

日前 KONAMI 为日本的一首歌曲制作了全 CG 的 MTV，进一步向世人展示了 KONAMI 在 CG 方面的制作实力。这首名为《ICEBLINK》的歌曲是电影《WHITE OUT》的主题曲，由萨克斯天王 KENNY·G 谱曲，MTV 全长 4 分钟。有着“日版《虎胆龙威》(Die Hard)”之称的《WHITE OUT》是日本的暑期重头电影，由织田裕二主演。



NAMCO 的“寻找深水蓝”试镜会

与 PS2 同时发售，且有不俗成绩的《山脊赛车 V》将会于秋天推出游戏的街机版《山脊赛车 V·ARCDE BATTLE》，为了替游戏造势，NAMCO 近日举办了一个“寻找深水蓝”试镜会，希望能够找到与深水蓝相似的现实生活中的“印象女郎”。报名的条件是喜欢赛车游戏的 18 至 25 岁的单身女性，并且有时间参加两次的试镜会。报名的截止日期为 8 月 31 日。总决赛将在九月 TGS (东京游戏展) 的 NAMCO 展位上进行，冠军除了将会有豪华的奖品，更能够作为《山脊赛车 V·ARCDE BATTLE》的宣传代言人参加游戏的广告宣传活

KONAMI 的音乐游戏正式进军欧洲市场

近几年 KONAMI 的音乐游戏在亚洲地区可谓是达到了家喻户晓的地步，现在 KONAMI 终于将目光瞄准了广大的欧洲市场，8 月 3 日 KONAMI 宣布将会于 8 月上旬在英国推出《Dancing Stage EuroMix》，开始了拓展欧洲市场的第一步。《Dancing Stage EuroMix》是《Dance Dance Revolution》的欧洲版正式名称，由于 KONAMI 与环球音乐集团已达成了使用音乐的契约，因此在《Dancing Stage EuroMix》中将会收录爱尔兰著名组合“BOYZONE”的畅销金曲《SO GOOD》，如果喜欢 BOYZONE 的朋友看到了这款欧版的《DDR》，千万不要错过。

SONY 与 SEGA 赔本赚吆喝

SONY 今年第一季度的业绩公布，882 亿日元的亏损与前几年相比的确是相差甚远。其中的一个主要原因便是因为游戏部门的赤字，日本证券公司的分析人员指出，PS2 每出货一台就会亏损 12,000~13,000 日元，而在此之前 SEGA 的社长大川功也表示“DC 每出货一台就亏损 10,000 日元，看来游戏部门若想赚钱，只有靠游戏软件的销售成绩了。

微软再谈 X-BOX 的开发工具

日前微软已将 1,000 套 X-BOX 的开发工具套件“XDK”发放给了加盟的游戏开发商，微软软件发展事业部经理 J. Allard 也接受了媒体的访问，对 XDK 进行了详细的说明。

Q: 请简单介绍一下 XDK 所包括哪些部份?

A: XDK 将会提供给游戏开发者最便利的开发环境，主要分为三个部份:

1. 硬件方面与目前电脑游戏的开发环境相同，开发者能够利用目前的电脑架构来开发 X-BOX 的游戏，而我们也会分阶段的更新开发硬件以更接近 X-BOX 的硬件要求。

2. 软件方面，将会包含丰富的函数库及套装软件，能够让使用者完全发挥 X-BOX 的硬件机能，并能够有效的提高游戏的制作进度。并且还会定时的向所有软件开发者提供更新的函数库及工具，有英文与日文两个版本。

3. 微软内部将会成立一个庞大且有效率的工程师团队，除了对于函数库的继续研究与开发外，也将会所有的加盟厂商在开发游戏时遇到的问题做出技术支持。

Q: X-BOX 的硬件开发完成了吗?

A: 硬件的架构已经完成，进入了最后的设计阶段。X-BOX 的核心部件，例如 CPU、硬盘、DVD 驱动器等都已经确定。

Q: XDK 与 X-BOX 有什么区别?

A: 我们将会分成三个阶段逐步更新 XDK 的开发硬件，目前第一阶段我们将提供给开发商规格同 X-BOX 相近的电脑，第二阶段(明年年初)、第三阶段(明年夏天)还将在硬件方面进行更新。而进行游戏测试的主机的规格则是与发售的 X-BOX 完全相同，也将会在明年年初发放。

Q: 这些开发工具、主机的售价是多少?

A: 这个……不能公布。不过可以说的是这些工具虽然不是免费，但相比其它主机的开发工具来说也是非常便宜的。而且我们在更新开发工具时也不会向开发商收取额外的费用，这套工具至少能撑五年。

Q: X-BOX 是否支持其它的 USB (Universal Serial Bus, 通用串行总线) 周边?

A: 不，游戏机是以提供便利的操作为首要，而且“必要性”也是重点。我不认为 USB 彩色打印机对玩游戏会有什么帮助。X-BOX 是专门的游戏机，不是电脑，所以才会有四个手柄的接口，而且如果有必要用到其它的周边，我们也会使用这四个接口。

Q: X-BOX 的影像输出有哪些方式?

A: 除了标准的 AV 输出外，X-BOX 还会支持各种输出规格，甚至包含 HDTV (高画质电视)。

Q: X-BOX 的音效表现力怎么样?

A: X-BOX 支持“Direct Sound”、“Direct Music”，能够产生让人难以致信的音效表现。而且还具备动态音场转换功能，同样一首音乐，X-BOX 有办法利用其硬件机能将它从交响乐变为摇滚乐，甚至会因游戏内容而自动转变音场表现，让玩家每次玩游戏都有不同的惊喜，再加上 265 声道数位音源的输出，X-BOX 将创造游戏主机史上最高等级的音效表现。

Q: 有多少日本厂商收到了 XDK?

A: 这个暂时还不能透露，只能告诉你“非常多”，现在有更多的日本厂商已经向我们提出发放 XDK 的要求，负责发放开发工具的“连邦快递”已经忙得不可开交了。

Q: XDK 的完成度有多少? 会不会出现如同当初 PS2 开发工具因为不完整就仓促推出而有厂商抱怨的情况呢?

A: 当初 PS2 的开发工具会发生这种问题，只能说他们是在还没摸清 PS2 硬件机能的情况下就推出。我认为第一流的开发工具必须要想得更长远一些，事先考虑到使用者会遇到哪些问题，让使用者在使用时更加便利。我相信开发商开发 X-BOX 的游戏会更容易。

注: USB: 通用串行总线。一种高速外设设备接口，换句话说是一种高速的周边配件接口，对于一台支持 USB 接口的游戏主机来说，它的所有附件都可以在不断电源的情况下进行插拔、更换，实现“即插即用”。

Open GL: 一种专业的 3D 函数接口，应用于 3D 制作中的各种特效。

DirectX: 一种多媒体函数接口，是增强电脑上多媒体功能的实用程序。

SONY 对未来充满信心

SONY 的总裁出井深之日前接受了日本经济新闻的专访，对 SONY 未来的发展显示了十足的信心。出井深表示，SONY 正朝着 21 世纪全方位数码娱乐发展，游戏、网络、电影、音乐等通过 SONY 的 PS2、个人电脑、无线通讯系统等的密切结合，抓住数码电视、网络电影、电子商务等将创造的巨大商

机, SONY将掌握完全的数码娱乐优势,除了硬件方面的优势, SONY发展多年的软件业也一步步成熟,哥伦比亚电影、新力音乐、SCEI, Sony Network Communication也都成为了行业中的佼佼者。PS2在SONY的规划中也占有非常重要的地位,投资了数千亿日元在PS2上,而当明年PS2的硬盘、宽频网络陆续推出时,PS2实力将真正展现。最后,出井深还表示2001年3月前PS2将达到全球出货10000万台的目标,充分显示出SONY对于SCE的信心。

坂口博信的未来计划

《FF IX》发售, SQUARE的副社长、SQUARE美国分公司社长、同时也是《FF》系列制作人的坂口博信日前接受了媒体的采访,以下是采访全文:(Q=记者, A=坂口)

Q: 创作《FF IX》的灵感是什么?

A: 《FF》系列创始于1986年任天堂FC,并在SFC、PS上一直发展了下去。《FF》在每台主机上都有三部,《FF IX》在PS上是三系列最后的一作,有两个意义存在,一个代表着PS阶段任务的完成;一个代表《FF》另一阶段的全新开始。当初《FF VII》、《FF VIII》在PS推出,我们以全新的“科幻”作为主题进行尝试,不过《FF IX》我们将它反朴归真,回到大家所熟悉的剑与魔法的水晶时代。这是一种缅怀往日感动的方式,也是让新玩家能体验《FF》曾经带来的那种感觉。我希望《FF IX》是整个《FF》历史中不可或缺的重要一环。

Q: 你对《FF》系列的定位如何?

A: 《FF》之所以发展到今天,“创新”、“剧情”、“画面”、“音乐”是成功的重要因素,每一代《FF》的推出,都代表一个新的突破,这份成长动力也是《FF》成功的重要原因。

Q: SQUARE所规划的网络“PlayOnline”如何可运作?

A: “PlayOnline”是我们寄以未来希望的重要计划。目前技术层面已经完成,并进入实际的开发阶段。“PlayOnline”将是最庞大、最完整的数字化游戏网络,将同时连接电脑与PS2,让不同平台的游戏能够进行跨平台的交流互动。

Q: “PlayOnline”对应移动电话吗?

A: 是的,我们正在开发这方面的功能。

Q: 将来对应网络功能的《FF XI》与传统单机版的《FF》有什么不同?

A: 社群的互动。未来玩家能够通过网络,与另外2000~3000名玩家在《FF》虚拟的世界中畅游。更多元化地发展,更自由的剧情、更密切的人际互助的关系,以及没有地域的限制,网络给玩家带来的感动绝非单机版能比拟的。《FF XI》将会是超越目前所有网络RPG的革命性作品。

Q: 《FF XI》是否同时推出日文版和英文版?

A: 当然,不仅如此,PC版与PS2版的《FF XI》也会同时推出,而且两个版本也能进行完全的互动。

Q: 日文版与英文版的内容是否相同?

A: 有可能。因为日文与英文终究还是有很大的不同,所有我们还是会进行必要的修改。不过玩家不用担心两个版本是否会无法互动,因为通过必要的语言翻译功能,两个版本的玩家也能方便地进行交流。

Q: 谈谈《FF·MOVIE》吧。

A: 这部与哥伦比亚电影合作的全CG电影的片长为98分钟,目前的完成度已达到了75%,预计明年夏天上映。

Q: 这部全CG的电影虽然名为《FF》,但好像与游戏完全无关?

A: 是的,电影的时间设定是在公元2065年,是以近未来的科幻世界为主题,我们不把电影做为游戏的延伸,因此创造了全新的人物。当然,电影的剧情还是会秉持游戏的优良传统,是一部意义深远的史诗大作。

Q: 这部电影为什么会选择以全CG的方式来表现?

A: 因为我认为以真实的手法是无法表现《FF·MOVIE》的世界与感受。所以打算以CG的方式创造出完全虚拟的电影世界。很高兴这部电影有好莱坞电影精英的强力支持,水准之高超乎想像。

Q: 开发电影的预算是多少?

A: 约为7,000万美元。

Q: 那么开发《FF IX》成本呢?

A: 4000万美元。

Q: 能否介绍一下《FF IX》的特点及精华所在?

A: 《FF IX》除了是回归传统的游戏大作外,8位主角都有独特的个性及人生际遇,仔细体会这8个人的悲欢离合是游戏最大的感动。另外《FF IX》的游戏系统是集合《FF I~VIII》之大成,是最棒、最完整的系统,不管是战斗、道具、养成、小游戏等,都拥有无穷的乐趣。希望大家都能亲自体验我们的用心,以及感受《FF IX》带来的感动。

Q: 最后一个问题,“PlayOnline”的长远规划?

A: 创造全新的娱乐感动,我们将结合所有人的创意,发展更棒的网络娱乐系统,不管是游戏、音乐、电影、漫画等,当2001年《FF XI》推出时,大家就都明白我们的努力及用心了。

软件

美版PS2《死或生2》与《忍者外传》的最新情报

Tecmo的著名制作小组Team Ninja,近日公开了两款正在开发中的PS2游戏的最新情报:

1、美版PS2《死或生2》的正式名称为《死或生2: Hardcore》,与先前发售的日版相比,这个版本将会使用“图像反锯齿”功能,画面会做出进一步的改良。并且还会有新角色及新的服装供选择。至于OPENNING方面,仍然是使用即时演算的方式来进行,制作小组表示目前对于PS2的MPEG2功能还不是太感兴趣。

2、《忍者外传》(暂名)的游戏总体概念已经完成,目前正处于紧张的开发状态中,游戏的图像引擎将会以《死或生2》的引擎为基准,加以修改后来使用。以《死或生2》的引擎来开发的游戏,相信一定会有出色的表现的。

另外,Team Ninja对于现在许多厂商所抱怨的“PS2游戏难开发”也表示出了不同的看法,他们认为PS2并不是一个难开发的平台,相反,因为PS2有许多非常强大的功能,他们非常乐意开发PS2游戏。



以《莎木》引擎开发的游戏!

《HEADHUNTER》,这款以《莎木》的开发引擎来开发的游戏的制作工作目前正在秘密的展开,SEGA方面也没有什么有关游戏具体情况公开,从下面的几幅游戏中的开发画面来看,与《莎木》的



确是有几分相似,并且还有主角骑摩托车的场面,相信会是一款AVG游戏。



《古墓丽影》电影版新消息

好莱坞派拉蒙影业即将在伦敦开拍《古墓丽影》的电影版，传奇的游戏人物劳拉·克劳馥特的扮演人选已确定由今年的奥斯卡最佳女配角安吉莉娜·朱丽 (Angelina Jolie) 来担任。图为朱丽在电影中的造型设定。



DC版《樱大战2》的详细内容



日前SEGA公布了DC版《樱大战2》的一些新要素，游戏中将会收录合体技名鉴及合体技华丽的画面，并将会对应VGA-BOX，大受好评的LIPS系统也会进行调整，而且限定版的《樱大战2》还会包括一个特制的“樱大战震动包”。不过最吸引人的相信就是无论是普通版或限定版，游戏本体都将会包含4张GD-ROM，除了三张正式的游戏ROM外，还会有一张《樱大战3》的体验版！游戏预定于9月21日发售。



多位著名球星参与《FIFA2001》的制作



继PS2上的《FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP》之后，EA立刻着手进行了下一作《FIFA 2001》的开发工作。前作中EA邀请了日本国宝级人物中田英寿来担任

游戏的MOTION CAPTURE (动态捕捉技术)的模特，而在此作中，则换成了足坛名将马特乌斯，MOTION CAPTURE的工作已与于四月份完成。另外EA也邀请了多位著名球星作为游戏的顾问，其中包括荷兰的戴维斯、英格兰的斯科尔斯及法国的小将亨利等。游戏将于10月份发售，图是游戏的部份开发画面。

EA运动游戏《SSX》即将发售

EA Sports Big日前宣布他们为PS2开发的滑雪板游戏《SSX》的制作已经接近尾声，并公布了游戏的画面。让记者大吃一惊的是这款即将完成的《SSX》与今年三月份的“PlayStation Festival 2000”中看到的那个完成度不高的版本简直有天壤之别，不仅在画面上做出了大幅的改善，当时被恶评如潮的操作系统也一一做出更正。游戏预定于美版PS2发售日10月26日前一周推出，相信此举还可以替还未推出的美版PS2造一番声势。

以下是公布的游戏开发画面。



《DQ7》比《FF9》读盘时间快

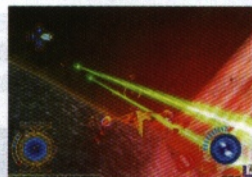
8月26日即将推出的日本“国民RPG”《DQ7》又有新消息公布了，这一次终于不再是令人遗憾的延期消息，而是有关游戏中读盘时间长短的报道：《DQ7》进入战斗画面将会只需要短短三秒的时间。比起已经发售的SQUARE招牌作《FF9》进入战斗画面所需的13秒，的确要快了很多。不知用PS2来玩会不会感觉不到读盘的时间呢？《FF9》之所以提前发售，其中的一个很重要的原因相信便是要“比《DQ7》早一步占领市场”，不知等到《DQ7》“终于”推出之后到底是哪个游戏更胜一筹呢？

LucasArts公布《星战前传·星海战士》的游戏画面



LucasArt近日公布了几张PS2游戏《星战前传·星海战士》(STAR WAR·Episode 1·StarFighter)的开发画面，这是一款类似于曾在PC/N64上推出过的《星战·流浪中队》的射击游戏，

不同之处在于游戏的最大的买点就是出场的飞船全部都来自电影《星战前传·首部曲》中。游戏预计2001年上半年推出。



《ODDWORLD》PS2版游戏画面公布



以高难度和精美的画面而著称的美版游戏《ODDWORLD》近日公布了PS2版的游戏开发画面。制作公司Infogrames表示，PS2版与以前的PS/PC版的最大不同便是新作将会活用PS2强大的机能构建出一个“虚拟生命世界”，游戏中的世界将会有日夜的变化，而出场的不同种族也有各自独立的生活规律与思想，甚至彼此还会产生冲突。游戏的开端照例由ABE的逃命开始，而在逃亡中ABE也会成为一名“民族英雄”，带领族人抵抗外敌入侵。游戏将会采用全屏幕反锯齿(FASS)的技术，并且运用特殊的纹理压缩方式让游戏画面有高水准的表现。游戏预定于2001年内发售，图为游戏的部份开发画面：



日版《死或生2》增加新内容

TECMO在推出了PS2版的及美版DC的《死或生2》后受到了日本本国玩家的强烈抗议，原因就是TECMO迟迟不推出日版DC的《死或生2》。日前TECMO终于放出消息，宣布将于9月28日推出DC日版的《死或生2》，将包括一张正式的游戏GD-ROM及一张游戏的图库，里面收录了大量的墙纸及屏幕保护。而游戏本身也将有其它两个版本所没有的新要素，例如角色的新造型、新服饰等。TECMO的发言人表示“迟迟不公布的原因是为了不影响PS2版的销量”。

两年内推出750款PS2游戏

英国的游戏杂志CVG日前访问了一些开发PS2游戏的厂商，从他们那里得到了在两年内将会有750款PS2游戏推出的惊人消息。而北美最大的游戏制造商EA更是占了这750款

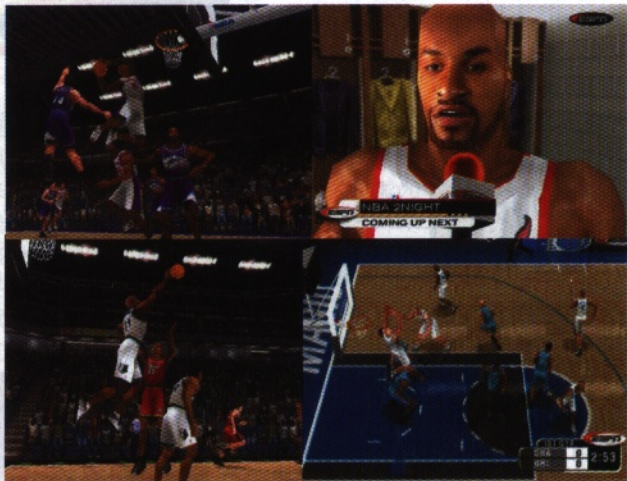
新游戏的四分之一，EA表示，由于对PS2的前景持乐观态度，他们将投资约5亿6,000万美元开发一百多款对应PS2的新游戏。

《永恒的阿卡迪亚》豪华初回限定版内容公开

SEGA日前在网上发布了一则消息，表示将在10月15推出DC大作《永恒的阿卡迪亚》会有豪华初回限定版发售。《永恒的阿卡迪亚》是由制作《龙之力量》、《梦幻之星》等SEGA所属的著名制作小组的倾力之作，游戏将会以天空为舞台来展开壮大的故事。豪华初回限定版除了会有以航海日记为造型的外包装及游戏本体，还将包括皮革制的手镯、头巾、插画集与游戏的设定资料集、游戏中吉祥物造型的手机吊饰。豪华初回限定版的售价为9,800日元。

KONAMI的几款体育游戏画面公布

曾在E3上展出的KONAMI与ESPN合作开发的DC篮球游戏《ESPN NBA Tonight》最近终于有了最新的游戏画面公布。由擅长制作体育游戏的KONAMI来制作，游戏的素质自然有保证。在这款游戏中将会有25种扣篮动作、75种球员动作，以及1000多张真实球员的图片。另外在游戏中玩者还可以自行创造出心中的完美球员，以下便是这款游戏画面：



同样在E3上展出的KONAMI与ESPN合作的另一个PS2上的极限体育游戏《ESPN X-Games: Snowboarding》，也有最新的游戏画面公开，这款游戏是根据ESPN的一档很受年轻人欢迎的体育节目“X-GAME”制作的，在PS2的高性能的硬件支持下，将雪上极限滑板运动完美的再现于游戏中。以下是这款游戏画面：



为了配合即将开幕的2000年奥运会，KONAMI与ESPN合作的奥运游戏《ESPN International Track AND Field》将会推出PS2版。以下是这款游戏画面：



《Silent Scope》的最新消息

模拟狙击手的街机热作《Silent Scope》将会于10月份分别推出PS2与DC两上版本，玩家在游戏中是一名追击绑架总统的恐怖份子的狙击手，利用手中的远距离狙击步枪来对付恐怖份子。游戏的模式有三种，分别是故事模式、在射击练习场进行的练习模式及与时间赛跑的竞时模式，而玩家所关心的PS2、DC版是否会有专用控制器的的问题，KONAMI的回答有些让人失望了：没有。不知用PS2、DC手柄上的类比摇杆来玩是什么感觉呢？

《格兰蒂亚2》有可能移植PS2&GBC版的《格兰蒂亚》

SEGA一直以来的战友GAMEARTS的著名制作人齐藤克典及宫岛武史近日在一次采访中，暗示了《格兰蒂亚2》有移植PS2的可能性。两位名制作人表示“如果有向其它机种移植的可能，首选将会是PS2”，相信这和DC在日本走势低迷有关。SS版的《格兰蒂亚》在推出了一年之后也向PS做了移植，而GAMEARTS的另一招牌名作《武装雄狮》的最新作更是直接交由CAPCOM代理在PS2上推出。毕竟在商言商，谁叫PS2形势比DC强呢？

在采访中，记者还问到GAMEARTS的另一款著名的RPG游戏《银河之星III》是否有开发计划，宫岛武史表示DC主机虽然在日本不如PS2，但自己更“个人偏好”于DC，但在完成了《格兰蒂亚2》的日版开发工作，他将立即投入其美版的修正工作中，因此，暂时还没有考虑《银河之星III》的开发计划。

另外，正在《格兰蒂亚2》发售之际，GAMEARTS也趁势宣布了《格兰蒂亚》GBC版的消息。正式名称为《格兰蒂亚·Parallel Trippers》，发售日未定。

《Z.O.E.》续报

在上一期曾经为大家介绍了小岛秀夫的PS2新作《Z.O.E.》，现在又得到了游戏的部份开发画面。游戏预定于2000年内发售。





《世界足球·实况胜利十一人2000》的最新情报



人气极高的足球游戏《WORLD SOCCER·实况WINNING

ELEVEN2000~U23金牌的挑战》随着发售日的临近，KONAMI也公开游戏的部份资料：国家队方面新收录了斯洛文尼亚队，从而达到了54支。前作中大受好评的MASTER LEAGUE模式的队伍增至24支，已经可以肯定包括6月推出的《J-LEAGUE·WINNING ELEVEN2000》中的七支隐藏球队，并且还会收录其它的南美著名球队。游戏预定于8月24日发售。



《GT2000》的新画面

不断延期的SCE百万级大作《GT2000》似乎是要等到PS2的出货量达到让他们满意的数字后，才会考虑发售，不然就不会到现在也没有一个预定的发售日了。最近SCE终于公布了几张《GT2000》的开发画面，让全球近千万的GT迷们缓解相思之苦：



KONAMI 新作《7BLADE》

被指模仿SME在PS上的名作《天诛》而成的KONAMI的PS2剑术游戏《7BLADE》在E3上展出影片后，首度公开了游戏画面。究竟是不是真如外界所说的那样“模仿《天诛》”，只有让玩家自己去判断了：



《寂静岭》的续作!?

在PS上广受好评的AVG游戏《寂静岭》以它独特的风格吸引了不少玩家，日前KONAMI公布了前几个月传的沸沸扬扬的“《寂静岭》续作”的真面目：《Shadow of Memories (影子的记忆)》。故

事由游戏主角Eike Kusch被谋杀(?!)开始，之后Eike被一名自称Homunculus的神秘人物赋予了穿梭时空的能力，于是Eike便开始了他在时间长河中的复仇之旅。游戏预定于今年秋天在PS2上发售，以下是公布的游戏开发画面：



PS上的三款《最终幻想》销量的比较

SQUARE的镇厂之宝《最终幻想》在PS上推出了其第九作后，开发平台将会转向PS2。从97年的“VII”开始《最终幻想》系列由2D转为3D，游戏的风格也是各不相同。因此众多玩家对于在PS上推出的“VII、VIII、IX”也是各有所爱，“IX”推出后更是将三作摆在一起一较长短。不过判断一个游戏是否成功，数字最能说明问题，以下便是这三款百万级大作的销量比较：(单位：万)

| | 预约数 | 四日内的销量 | 一个月的销量 | 总销量 |
|-----------|-----|--------|--------|-----|
| 《FF VII》 | 183 | 210 | 268 | 326 |
| 《FF VIII》 | 218 | 257 | 327 | 358 |

《FF IX》截止至8月3日，销量为280万套，与《FF VIII》同期相比还是有差距，不过由于SQUARE这一次并未在宣传上花大气力，因此《FF IX》所带来的利润还是会比前两作大。

KONAMI 大量街机音乐游戏最新作消息

《Keyboard Mania 2nd MIX》

“键盘机”最新作，将会追加大量的新曲及KONAMI重新编曲的经典音乐，包括《恶魔城》的游戏音乐，暂定收录32首歌曲。另外，在此作中还会新加入适合初学者的“Light Mode”，游戏时画面上出现的歌曲音符图案会有所减少。

“Double Play Mode”则是让高手充分表现实力，同时控制两边的键盘。预定于9月推出。

《Guitar Freaks 4th MIX》

“吉它机”最新作，将会收录部份外国著名歌手的流行曲，使得此作收录歌曲的总数达到92首，其中新曲占28首。预定8月推出。

《Drum Mania 3rd MIX》

“打鼓机”最新作，将会收录78首歌曲，包括28首新曲，并且可与《Guitar Freaks 4th MIX》连接，组成BAND。预定8月推出。

《Beatmania II DX 4th Style》

将会收录30首新曲，并会追加《Keyboard Mania》的“Free Mode”，玩者可自由的演奏两首曲子，不会Game Over。另外还会追加适合初学者及挑战高手实力的模式，推出日期未定。

《Pop n Music Animelo 2》

以动画为主题曲的此系列最新作将会收录15首新歌，包括《美少女战士 Sailor Moon》、《铁甲万能侠》等。预定9月推出。

《鬼武者》的两则消息

《鬼武者》：金城武完成配音工作

以《生化危机》系列的系统为起点的PS2 AVG大作《鬼武者》的开发工作已进入尾声，为游戏中的主角明智左马介做模特及MOTION CAPTURE（动作捕捉）的金城武，近日完成了为左马介配音的工作。由于金城武的1/2日血统，使得他能够讲一口流利日语，在日本推出两套连续剧及两部电影都非常受欢迎，加上本身帅气的外型及对于游戏的爱好，相信这就是CAPCOM将他做为在PS2上打头阵的AVG游戏代言人的原因。



《鬼武者》的开场动画获SIGGRAPH的最优秀大奖

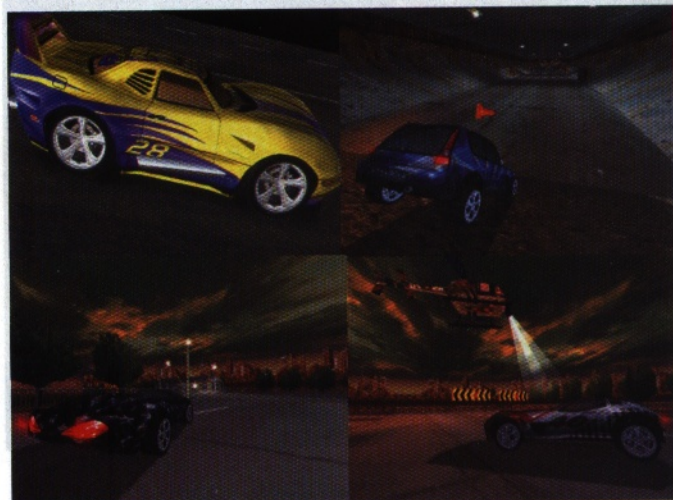


预定于11月发售的《鬼武者》的开场动画近日获得了美国CG学会SIGGRAPH的“最优秀大奖”，这也是继NAMCO的PS2版《铁拳TT》的开场动画入选SIGGRAPH的评选后，日本的CG动画在世界范围内的再次被肯定。SIGGRAPH是由美国计算机学会为电脑动画（CG）而设立的年度奖项。也是世界上最大、最权威的CG盛典。对于《鬼武者》能从参展的650个作品中脱颖而出，游戏制作人稻船敬二表示“游戏的CG动画能够受到世界的肯定，我真的很高兴。虽然《鬼武者》是以日本战国时期为背景的游戏，但为了让游戏CG的素质不亚于游戏本身的素质，所以就非常用心的去制作”。如此说来，游戏本身的素质也是相当高了？

DC版《Speed Devils 2》画面公布

著名的欧洲游戏开发商UbiSoft日前公开了一款支援网络对战功能的赛车游戏《Speed Devils 2》的开发画面，UbiSoft表示他们目前正在着手15款DC游戏的开发，而这款赛车游戏续作将会让你感受到异常爽快的速度感，游戏中收录了二十辆以上的赛车以及十多条跑道，游戏最大的卖点网络对战方面，可以支持最多8人的网络对战，同时还有可以进行四人画面分割对战的功能。游戏预定于2001年推出。以下是游

戏的开发画面：



近期重要游戏发售日

PLAYSTATION

| | | | |
|-------|---|-----|---------------|
| 9月7日 | 超级自由人2[Liberogrande2] | SPG | NAMCO |
| 9月7日 | Beatmania APPEND GOOTAMIX2~Going Global | MUG | KONAMI |
| 9月13日 | 恐龙危机2[DINO CRISIS2] | AVG | CAPCOM |
| 9月21日 | 幻想水浒传外传 Vol.1 哈尔莫尼亚的骑士 | AVG | KONAMI |
| 9月21日 | LOVE HINA~爱在言语中 | AVG | KONAMI |
| 9月28日 | 青之六号 Antarctic | SLG | BANDAI VISUAL |
| 9月28日 | 梦之翼 | AVG | KID |
| 9月未定 | 龙之格斗 | FTG | TAKARA |
| 9月未定 | 沉默之舰队 S | RPG | 讲谈社 |
| 9月未定 | 心跳回忆2·梦剧场 Vol.1 | AVG | KONAMI |

PLAYSTATION2

| | | | |
|------|--------------------------|-----|----------|
| 9月未定 | SILPHEED THE LOST PLANET | STG | GAMEARTS |
|------|--------------------------|-----|----------|

DREAMCAST

| | | | |
|--------|--------------------------|---------|--------|
| 9月6日 | 恐龙危机[DINO CRISS] | AVG | CAPCOM |
| 9月6日 | CAPOM对SNK·千禧格斗2000 | FTG | CAPCOM |
| 9月21日 | 樱大战2 | SLG+AVG | SEGA |
| 9月28日 | 死或生2[DEAD OR ALIVE2] | 3DFTG | TECMO |
| 10月15日 | 永恒的阿卡迪亚[ETERNAL ARCADIA] | RPG | SEGA |

GAMEBOY

| | | | |
|-------|---------------------------------|-----|---------------|
| 9月7日 | POP'N MUSIC GB ANIMATION MELODY | MUG | KONAMI |
| 9月21日 | POCKMON PANELPON | 不详 | NINTENDO |
| 9月29日 | 牧场物语3 BOY MEET GIRL | SLG | VICTOR |
| 9月29日 | 所罗门 | ACT | TECMO |
| 9月未定 | 飞龙之拳列传 GB | FTG | CULTRUE BRAIN |
| 9月未定 | 洛克人 X CYBER MISSION | ACT | CAPCOM |

言论

“检测是否正版碟是SONY的保护技术，我们如果采用的话可能会有官司，所以我们不打算在‘bleem! for Dreamcast’中加入该技术，所以‘bleem! for Dreamcast’是可以玩PS盗版游戏的。不过还是要声明‘请勿使用非法的盗版游戏，尊重知识产权’。”

——摘自bleem! for Dreamcast的官方问答集

“任天堂之所以坚持‘纯粹的游戏主机’的思想，是因为有了一个明确的方向，对于任天堂、第三方游戏厂商，玩家来说都是好事。PS2那种虽拥有DVD机能，但游戏开发难度大，使得其游戏软件青黄不接的主机（的这种情况）简直就是本末倒置。”

——任天堂任长山内溥谈到任氏新主机时的讲话

任天堂与松下电器与8月1日共同宣布:代号“海豚(DOLPHIN)”的任天堂新世代游戏主机的开发工作已经完成!

松下电器AV视听事业部负责人大坪文雄在发表会上表示,这台任天堂与松下合作开发的新世代主机,采用IBM与NEC合作的,开发代号为“月光”的Power PC架构的中央处理器;DVD部份由松下电器负责提供。“DOLPHIN”将会是一台纯粹的游戏主机(换句话说将不会提供播放DVD影片的功能),但松下也会同时推出另一款与“DOLPHIN”相兼容并能播放DVD影片的强化机种,以跟SONY的PS2相抗衡。

.....

任天堂!任天堂!任天堂!

SPACE WORLD SHOW 2000 预告片页

首先是大家最关心的问题:新主机到底叫什么名字?

DOLPHIN? NO, NO,任天堂很早以前就表示,“DOLPHIN”

只不过是这台新主机的开发代号而已,并不排除使用其它名字做为主机正式名称的可能,这让人想到了N64的诞生也是经历过了一段时间的“ULTRA 64”,最后才定名为“NINTENDO64”。最新的情报指出,任天堂的这台新主机的名称将会是“StarCube”!

甚至在网上还流传着这台“StarCube”的造型,不过说实话这个又有点像微波炉又点像老式收音机的东东实在不像是出自任天堂之手。虽然这台空想主机的造型无从考证,但“StarCube”这个名字的可信度却是非常的高,从美国专利局任天堂注册的资料来看,“StarCube”这个名字是在去年年底注册的,注册经营项目包括:线上教育训练服务、游戏资讯发售、TV、GAME、新闻电子发布、提供电脑及电视游戏下载等,而这些正是一台游戏主机的“份内之事”,另外据一位熟悉任天堂的“消息灵通人士”透露,任天堂将在8月24日,也就是SPACE WORLD SHOW 2000开幕的前一天,于下午3点整正式宣布新主机定名为“StarCube”的消息。看来任天堂新一代主机以后被人称为“星之方块”的机会是很大了。不过,在山内老先生没说话之前,我们还是将这台新主机称为“DOLPHIN(暂)”吧。



.....

硬件问题

虽然任天堂到现在也没有将“DOLPHIN(暂)”的详细技术指标公开,但世上没有不透风的墙,随着发表日期的临近,关于这台神秘的新主机的传闻越来越多,越来越详细。虽是传闻,不过有了PS2、DC发表前传闻≈事实的这一前车之鉴,我们还是将这些传闻整理一下:

1. 有关开发工具:越来越多加盟“DOLPHIN(暂)”的游戏厂商表示,他们收到了任天堂的通知开发新主机对应游戏,虽然还没有收到正式版的开发工具,但大致上能模拟出“DOLPHIN(暂)”的开发环境,因此对于“2001年发售游戏”这一要求并不认为会有什么麻烦。不过要赶在8月25日展示可试玩的游戏版本还是有些吃紧,所以可能会以录影带的形式展示游戏画面。任天堂对此点已做出肯定的回应,可信度99%。

2. 游戏的媒体:这一次任天堂终于选择了使用光盘做为游戏的媒体,并且还是DVD光盘。但考虑到普通规格的DVD会有被盗版的风险,新主机可能会采用特殊尺寸的“MINI DVD”,容量在1~2GB,任天堂对此点并未做出回应,可信度60%。

3. 硬件方面:据报道,新主机的3D多边形处理能力至

少具备900万/S的多边形处理机能,并且这个数字是在开启了全特效的情况下得出的结果,而未开启特效的情况下将会达到2,400/S的多边形处理能力。根据游戏开发者的预测,NAMCO开发的PS2游戏《山脊赛车V》用到每秒约200万个多边形。任天堂对此占未做回应,可信度50%。



4. 手柄:任天堂每出一代新主机,其手柄都是具有革命性标致的(FC的十字键,SFC的LR键,N64的类比摇杆及震动包)。而新主机手柄也被视为高度机密,图为两张新主机的手柄预想图,综合来看,两款手柄都取消了十字键(似乎不太可能)而采用两组类比摇杆来进行游戏的操作。并且保留了N64手柄的“扳机键”(Z键),将原来的外置震动包改为内置震动马达。任天堂对此点未做了回应,可信度20%。



另一台主机GBA

不要忘了这次的SPACE WORLD SHOW 2000是双主角的,另一台已经定名为“GameBoy Advance”的32位掌机也将会在会上公布。任天堂美国分公司总裁荒川实日前在接受媒体访问谈到GBA时,指出“游戏厂商对GBA的兴趣越来越浓厚,而且已经有不少厂商开始开发GBA的对应游戏。他们对GBA的硬件机能及开发环境都很满意,厂商表示开发GBA游戏比GBC更简单,成本与时间也更低,实在太棒了。还有别以为GBA是小孩的玩意,它的年龄层更多元,从小孩到大人都一定会爱上它,GBA的市场甚至比PS、DC加起来还多!”看起来任天堂对于GBA的信心比对“DOLPHIN(暂)”的信心还足!GameBoy的成功有目共睹,全球累积的销量已达一亿台之多,有这么一个雄厚的市场做基础,相对于已被争夺得四分五裂的家庭用主机市场,掌机市场对于任天堂来说简直就是一片净土。“以后的掌机市场不是GBA又会是谁呢?”很多业内人士在谈到GBA时如是说。硬件机能先不谈,单从软件上看,已经可以肯定的是KONAMI在SPACE WORLD SHOW 2000会展出三款GBA的游戏,其中包括GBA版的《寂静岭》及一个赛车和高尔夫游戏。欧洲游戏大厂Infogrames也表示正在开发三款GBA游戏,其中包括著名的《独处黑暗(Alone in the Dark)》。大家是否想过在掌上机能玩到3D游戏呢?也许当初GBC版的《生化危机》停止开发的原因就在这里了。任天堂自己也有三款游戏正在制作,其中包括为N64打头阵的热作《MARIO赛车》。另外在参展名单中,我们还见到了CAPCOM、ENIX、NAMCO等如雷贯耳的厂商名字,如果有这些厂商加盟GBA,“掌机市场就真的没什么好争的了。”

下一期杂志我们将会对任天堂的这次SPACE WORLD SHOW 2000做出最详尽的报道,请大家届时留意《实用技术》的“SPACE WORLD SHOW 2000 完全版”,敬请期待。



勇者斗恶龙VII

伊甸的战士们

读者朋友们拿到这一期杂志时正是《DQ VII》发售前后，相信RPG爱好者都会第一时间买来玩的。在这个时候为大家再详细的解说一下游戏中的转职这一要素，希望对大家打机有所帮助。当然，下一期就会有攻略推出，为大家详细讲解《DQ VII》的方方面面。

| | | |
|----|----------|----------------|
| PS | ENIX | CD-ROM |
| | 游戏类型：RPG | 发售日：2000年8月26日 |

长久的等待有了结果！

转职元素依然保留……

在《DQ》的系统中，转职是一个很吸引人的设定，而且也是游戏中让玩家最关心和花时间的元素之一。玩过前作的玩家一定了解，在《DQ VI》中创新地出现了转职的系统，这可以让玩家随自己喜好为游戏中的人物转换不同的职业，而《DQ VII》中会保留这一系统。



10大基本职业和技的继承！

游戏中的基本职业一共有10种，玩家可以朝秦暮楚，朝三暮四，今天做这个职业明天做那个职业，而且要成为最强的人还必须这样！因为各种职业的能力有很大的偏重性，比如做战士会得到很高的体力和攻击力，做盗贼会有很好的敏捷度，做魔法师又能得到最大的MP值。那么换一个职业会不会失去以前的特技呢？答案是“不会！”本集中的技能继承系统可以使玩家在一个职业中学会了指定的特技后再转为其它职业时不会“忘记”，所以玩家可以凭自己的喜好创造出个性化的角色！另外，在这一集中每种职业都有8个等级并有不同的称号，这将会给大家充分的升职乐趣。



魔法师



天皇巨星



僧侣



新增特技组合功能！

简单地继承是不能满足玩家的，所以《DQ VII》中对于转职系统做了一定的改进，以期能增加游戏的趣味性。最大的一项改进应该是新增的组合技——将不同职业的特技组合成一个新的特技。举一个简单的例子：把战士和舞蹈家两个职业的等级都提升到最高时，便可以得到合成的“剑之舞”这个超强新招。玩家有了它，简直就可以所向披靡，攻无不克了！（夸张！可信度：0.01%！）而战士+盗贼、吟游诗人+牧羊者、武斗家+盗贼等组合都可以得到组合技。游戏中玩家可以组合的特技将会达到30多种，不过找一个最酷的也就可以了，并不需要把所有的组合技都学会，那会很累的。



盗贼

努力工作，成为上级职业者！

大家知道天皇巨星MICHAEL JACKSON吗？在《DQ VII》中就有“天皇巨星”这一“上级职业”呢！（唉！挤什么，挤什么！现在有了《DQ VII》，人人可以做“天皇巨猩”，还看MICHAEL干吗！）“天皇巨星”不是天生的，它是由基本职业中的喜剧演员和舞蹈家组合而成，其特技以杂技与舞蹈为主，这个职业除了拥有一般的威力以外，还有不少独具特效的技能呢！巨星就是巨星呀！

除了刚才说的“天皇巨星”，游戏中共设置了10种“上级职业”。所谓“上级职业”就是玩家在不断转换职业并学得这些职业的特技之后才可以从事的职业。比如刚才所说的“天皇巨星”就是玩家在当过喜剧演员和舞蹈家并学会这两种职业的特技之后才可以从事的职业。再比如玩家做过魔法师和战士而且又都学会了这两种职业的特技，那么你就可以成为魔法战士！这个魔法战士的职业有什么厉害之处呢？大家都知道战士的体力和攻击力强但不会魔法，魔法师体力弱却会很多魔法，当这两种人合二为一时自然就十分厉害了！

DQ VII中的 10 大基本职业



战士

这是最具杀伤力的职业，体力高、攻击力高，使用长剑等兵器对敌人作直接攻击，特殊能力也相当的多。



盗贼

移动力高，行动敏捷，除了在游戏中进行攻击以外还可以从敌人身上偷道具。

海员

除了战斗中封杀敌人的攻击以外，海员最大的特点是拥有在广阔世界旅行的能力。在冒险的旅途中可以发挥特长。



吟游诗人

吟游诗人的作用就是利用诗歌把敌人的咒语封杀掉，在不损耗MP的情况下可以达到和僧侣一样的功能。



魔法师

懂得各种攻击、回复以及辅助魔法，能给敌人致命的打击，只是对物理攻击的承受力太差了！



武斗家

攻击力相当高，但与战士不同的是这个职业的人是以拳脚功夫为主，近身肉搏，常常使出一击必杀的狠招。值得注意的是近身肉搏的受伤机会也要大一些。

僧侣

主要是为队中的其他成员作回复治疗和作辅助性攻击，也是不可缺少的人物。



牧羊人

表面上没有什么强大的攻击力，但是却拥有多种特殊攻击方式。比如利用羊群攻击多个敌人就只有他做得好。



舞蹈家

虽然没有明显的攻击，但可以用舞蹈来迷惑敌人，让场中的每一个敌人都头晕目眩。用得好的话不会比其他人差。



喜剧演员

能够逗敌人发笑，使其在短时间内不能行动，对于战斗也算是有些作用。

预定攻击策略！

在7月号的杂志上我曾向大家提到过战斗时的几个选项，但还没有做仔细的说明。其实在游戏中玩家可以用普通RPG的传统方式来进行——在每个回合都逐一向角色们发出指令。在《DQ VII》和《DQ VII》中就有一个让大家偷懒的设计——事先选好一定的战术由系统来控制角色的攻击，这些可供选择的战术一共有6种：

- ガンガンいこうぜ——不计任何代价，全力进攻，以尽快打败敌人目标，适合遇上BOSS时使用；
- バッチリがんばれ——根据职业特点进行最能发挥特长的攻击；
- いのちだいじに——安全第一，战斗前先念咒提高防御值，不会使HP降得过低；
- じゅもんつかうな——“留得青山在，不怕没柴烧”，保留实力为第一要义；
- おれにまかせろ——以主角为战斗的主力，同伴会使用魔法来提高主角能力；
- めいれいさせろ——由玩家来做决定，是基本的方式。

DINO CRISIS 2

恐龙危机2 续作

由前作“死亡的恐惧”变为今作“猎杀的爽快”，这样的变化我们也只有等拿到游戏后才能明白。不过，通过这一次对于主角的介绍以及新的系统变更，至少我们会对突袭而来的恐龙们有个心理准备。

PS

CAPCOM

CD-ROM

游戏类型: AVG

发售日: 2000年9月13日

三位主角的详细资料



DAVID FALK

与另一男主角 DYLAN 一样是 TRAT 所属军人，性格开朗，是个制造气氛的能手，同时也是一个热心快肠的人，从他戴的那顶牛仔帽就可以看出，战场下的他是一个很有趣的人，身高182cm，23岁。



DYLAN MORTON

DAVID 的同事，TRAT 所属军人，个人评语里写着“顽强的作战精神，强健的体魄，使 MORTON 先生面对任何艰苦的环境也能迅速适应。”除此之外，DYLAN 还能够运用任何类型的武器，身高180cm，25岁。



REGINA

上代主角，TRAT 的创始者在 TRAT 成立之前所领导的政府极秘部队 S.O. R.T 所属的队员，做为一名女性，拥有不输给男性的敏捷身手和冷静的判断力，同时也是潜入作战的专家，性格方面有些冷淡，身高175cm，24岁。

详细分析续作的特性

1. 移动

由于续作的出发点不同，变成了杀恐龙（再次强调），对付不知比丧尸敏捷多少倍的恐龙，移动就显得非常重要了，在前作中需要按着 X 键跑动，而在此作则只需按方向键就可以了，换句话说跑动将会成为续作中的基本动作，那么究竟还能不能慢下脚步来搜索呢？续作将会对应类比摇杆，因此，还是有步行的可能的。



2. 移动攻击

7月号的杂志中曾介绍过续作中最大的变更就是可以一边跑一边攻击，现在已经有了更进一步的操作方法说明：按住 R1 键配合方向键，角色就会拿起武器跑动，再按“□”或“○”就可以进行移动攻击了。但部份体积大的武器还是不能移动时使用的。



3. 180° 转身

前作中就有了这个设计，但由于难度低的原因，很少情况下会“被迫”做出这样的操作，而在续作中由于同一画面恐龙数量的增多，被前后夹击的可能性更大，因此，按“R2”迅速180°转身就成了一个必须掌握的系统了。



4. 后移攻击

在恐龙扑向你的时候，你有没有感到“之间的距离不够”而没有充分的空间与时间来还击？因此便诞生了这样的一个系统，当角色保持攻击姿势时，可以按方向键一边后退一边进行反击，当然，后退的速度不会很快，但在某些紧要关头，已经足够了。



注：TRAT 是集合优秀军人而成的陆战特殊部队的缩写，是军队中级别最高的部队。

5. SIDESTEP

按方向键再配合 X 键，角色可以做出侧移的动作，幅度不是很大，但也足以避开一些速度缓慢的恐龙的攻击。



6. BACKSTEP

有些像《生化危机3》中的“紧急回避”，不过不同之处在于这个 BACKSTEP 的设定是主动的，可以随时做出向后小跳一步的动作，具体的操作方法是角色面向的反方向 + X 键。

7. 双手持武器

除了主要武器，角色还可以装备辅助武器，例如在公开的一段影片中 DYLAN 就一手拿来福枪，另一支手拿着一把猎刀，先用福枪将迅猛龙打倒，再立刻用刀进行追击。具体的使用方法是状态画面装备后按△就可以使用了。



霸王龙的大特写，DYLAN在想什么呢？

文：邪魔天使



牧场物语3 全新登场

GBC VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE 盒带

游戏类型：RPG 发售日：2000年9月29日

结婚是两个人的事!

有了男女两个主人公，结婚的事也就摆上了议事日程。这是GBC上首次结婚的功能呢！两个主人公一定会很幸福的。



结婚啦 结婚啦！

可以养更多的宠物!



前作中只有猫和以选择，但在本作中宠物的种类一下子加到了8种之多。其中不同的猫和狗各有3种，还多加入了猪和鹰。



共有8种宠物可供选择!

要用爱心来对待小动物哦!

体验两个不同的故事!

人气大作《牧场物语GB3》即将发售！此作将会分为两个故事，分别以男孩彼得（ピート）和女孩莎拉（サラ）作为主角。游戏除了保留前



作的优点以外，还增加了吸引人的新的系统和特别模式，使得游戏更灵活更真实。

男主角彼得

彼得是前作中兴复“花之村”的牧场主人公，在复兴牧场后他过着幸福的生活，村民们经常来拜访他，而从其它地方来的观光者也越来越多。怎知有一天他突然收到住在离岛上的父亲传来的消息，父亲的一个朋友因为意外事故去世了，只留下了女儿莎拉和一个小牧场。彼得决定到离岛去，和莎拉一起复兴牧场……



女主角莎拉

莎拉本来是在市区里上学，正当她毕业要升学的时候收到了父亲去世的消息。莎拉回到离岛，时时想起和父亲一起在牧场的快乐日子，决心一定要把荒废的牧场复兴。莎拉的行动得到父亲一个朋友的支持并和那人的儿子彼得相识了。



男女不同!

游戏中对不同的性别在能力方面做了不同的设定：男孩子擅长耕作而女孩子擅长畜牧，男孩子可以使用机器制造芝士和牛油而女孩子只能制作普通的东西，所以说要想把牧场经营好，彼得和莎拉一定要分工合作。



可以饲养更多的牛马!

前作中大家只可以养一头马，但这一次不管是牛也好，马也好，甚或是猪也好，都可以养上一大堆，而饲养的马匹还可以参加赛马会呢！



可以种稻子啦!

本作中除了可以种植蔬菜和水果以外，还可用新增的道具スコップ开发荒地，制成种植稻米的田地。玩家还可以使用引水渠来浇地，提高稻米的产量。此外，玩家还能种植小麦并提炼出人们喜欢的饮料。



养了一大堆羊！
开荒种地可不容易！

活动的世界更加广阔!

本作中的主要舞台虽然是离岛，但是主角可以乘船到市区去逛一逛。



大片的稻田



市区还真大呢!



此人是谁，ピートさん。この子あて ほんどへいけますよ。▼

随处走走

中包括电影院和水族馆。到电影院可以看电影，到水族馆可以看鱼，甚至把自己钓到的鱼放到水族馆也可以呢!

新增迷你游戏!

游戏里新增了几个迷你游戏，可以让大家

玩得更投入!



继《KOF2000》之后，另一暑期大作《CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000》也快推出了。前不久在香港举行的第九届香港娱乐展上CAPCOM也展出了其试玩版，所得的结果褒贬不一，“贬”得最多的便是游戏的节奏感不如《KOF》系列那么快。不过有错就改就是好厂商，CAPCOM立即又推出了一个经过改良的版本，提高了游戏的速度——这下玩家们的反应就好多了。

ARC

CAPCOM

游戏类型: FTG

NAOMI 基板

发售日: 2000年8月下旬

DC

CAPCOM

游戏类型: FTG

GD-ROM

发售日: 2000年9月6日

故事背景

A.D2000, 最受欢迎的格斗比赛“异种格斗技挑战赛”即将举行, 对于举办这个比赛的两个集团“MASTER”与“CALESA”来说, 这次的比赛还包括了一个“政治性的特别计划”, 计划最后被命名为“MILLENNIUM FIGHT 2000”, 参赛的格斗家都是格斗界里而数一数二的人物, 因此也吸引了大批的FANS们的目光。然而, 在大赛召开后, 随着“MILLENNIUM FIGHT 2000”计划的逐渐浮出水面, 一个可怕的阴谋开始实施了……

游戏的系统

GROOVE SYSTEM

如何将CAPCOM与SNK的格斗游戏的系统完美的结合起来? 回答是“不可能”。因此, 在游戏中将会包括两个完全不同的操作系统, 分别是CAPCOM GROOVE与SNK GROOVE。不过大家不要被“CAPCOM”与“SNK”的字眼所迷惑, RYU可以使用SNK GROOVE, 同样, 八神也可以使用CAPCOM GROOVE。

CAPCOM GROOVE

CAPCOM GROOVE与《街霸ZERO》的系统非常相似, SUPER COMBO GAUGE分为三个等级, 每储满一个等级就可以发出相同等级的“SUPER COMBO”, 当SUPER COMBO GAUGE储满三级后便可以发出最强的“SUPER COMBO”, 这一点同《街霸ZERO》是完全相同的。并且每名角色都有自己特定的“LEVEL 3超杀”, 例如隆的真·升龙拳, 草雉京的“MAX版大蛇雉”等。



SNK GROOVE

SNK GROOVE采用的是类似于《KOF》中“EXTRA”模式的系统, 在这个系统有一条名为“EXTRA GAUGE”的气力槽, 与CAPCOM GROOVE的需要连续攻击才能储满的“SUPER COMBO GAUGE”不同的是, EXTRA GAUGE是需要通过按键蓄气才能储满, 储满后就能够使出SUPER COMBO, 并且当自己体力低落到“红血”的时候, 便可以发出“MAX SUPER COMBO”, 储气的方法是同时按住强P与强K, 需要注意的是EXTRA GAUGE储满后不会像SUPER COMBO GAUGE那样储满后不减, 在一定时间后便会消失。



两主角: 隆与草雉的对决, 注意左方墙上的还是旧版海报

下面是新公布的几位角色设定, SNK那边的角色是由CAPCOM的西村绢来担任, 而CAPCOM的角色则是由森气楼来负责, 大家自己看吧! 人物介绍部份……对于这样一个游戏……就不用了。



登场角色已达 28 名!

看样子真的是 CAPCOM 与 SNK 的经典格斗游戏人物大集合了,《街霸》著名的四天王,《KOF》、《饿狼传说》有名的“打不死”卢卡尔、吉斯都有份出场!但还是有一些著名的角色不在其中,例如 CAPCOM 方的超弱搞笑角色 DAN、魔王级角色豪鬼; SNK 方的投技男 CLARK、七伽社等。不知会不会是隐藏角色呢?



八神的八酒杯击中肯,这是梦吗?



CAPCOM 版八神的动作韵味十足,与 SNK 的味道不一样。



吉斯对维加,背景场地很眼熟?

草雉肯 < 隆八神,选择出场顺序的画面。



BOSS 级角色大对决



两个美国籍格斗家的对决,会有特殊开场画面的哦

RATIO SYSTEM

由于大赛采用的是组队战制,为了游戏的平衡度着想,CAPCOM 为每名角色都设定了一个“RATIO”值,何为 RATIO 呢? RATIO 可以看做是衡量每一位角色实力的标准,例如隆、肯、草雉、八神等强力主角系角色的 RATIO 值为 2,嘉米、坂崎由莉等角色的 RATIO 值则只有 1,而 BOSS 级角色维加、萨卡特、卢卡尔、吉斯的 RATIO 值高达 3。在 RATIO SYSTEM 中规定,每支队伍的 RATIO 总值不可超过 4,换句话说,只要总值不超过 4,你能够选择最多 4 人,最少 2 人进行组队,“4 对 2”的可能也不是没有,例如“隆+肯”VS“草雉+八神”,“嘉米+坂崎由莉+达锡姆+二阶堂红丸”VS“卢卡尔+薇斯”……



但这样的设定会不会带来例如“人多力量大”之类的想法呢? NO! RATIO 越高的角色,攻击、防御的能力也就越高,反之 RATIO 低的角色这两个方面就越低,并且在战斗结束后体力回复的比率也是 RATIO 值高的角色有优势,“四条血也不一定打得过两条血”,平衡度就在这里了。

CAPCOM VS SNK



GROOVE POINT

由《街霸 III · 3rd》的 JUDGE SYSTEM 演变而来的评价系统,在每场战斗结束后都会由电脑做出胜者在该场战斗中表现的评定,从最低的 D 级到最高的 S 级,共五个级别。

以下是出场角色的 RATIO 值,大家可以先看看,琢磨琢磨如何组成心中的梦之队。

| CAPCOM 方出场角色: | | SNK 方出场角色 | |
|----------------|---------|------------------|---------|
| 名称 | RATIO 值 | 名称 | RATIO 值 |
| 隆 (RYU) | 2 | 草雉京 (KYŌ) | 2 |
| 肯 (KEN) | 2 | 八神庵 (IORI) | 2 |
| 盖尔 (GUILÉ) | 2 | 特瑞 (TERRY) | 2 |
| 春丽 (CHUN-LI) | 2 | 坂崎良 (RYO) | 2 |
| 桑吉夫 (ZANGIEF) | 2 | 不知火舞 (MAI) | 2 |
| 布兰卡 (BLANKA) | 1 | 金家藩 (KIM) | 2 |
| 达锡姆 (DHALSIM) | 1 | 吉斯 (GEESE) | 3 |
| E·本田 (E·HONDA) | 2 | 山崎龙二 (RYUJI) | 3 |
| M·拜森 (M·BISON) | 2 | 雷电 (RAIDEN) | 2 |
| 巴洛克 (BALROG) | 3 | 卢卡尔 (RUGAL) | 3 |
| 萨卡特 (SAGAT) | 3 | 薇斯 (VICE) | 1 |
| 维加 (VEGA) | 3 | 二阶堂红丸 (BENIMARU) | 1 |
| 春日野樱 (SAKURA) | 1 | 坂崎由莉 (YURI) | 1 |
| 嘉米 (CAMMY) | 1 | KING | 1 |

永恒的阿卡迪亚

世嘉的这个RPG大作我们曾为大家报道过两次。现在游戏的发售日最终确定在9月14日，并且公布了更多的资料，大家可以在游戏发售前预先对游戏有一个更深入的认识了！

ETERNAL ARCADIA

DC

SEGA

GD-ROM

游戏类型：RPG

发售日：2000年10月15日

在蔚蓝的天空中冒险的少年
是永恒桃源中的男子汉！

游戏中的世界全是空中的浮岛，岛与岛之间只有通过飞船来互通。在这些飞船中有商船，有民船，也有战舰。除此之外还有还有一种不属于任何国家的单独的武装飞船，它们在空中自由地飞来飞去……空贼会因其行为分为“青之空贼”和“黑之空贼”。主角因为行侠仗义被称之为“青之空贼”，而那些胡乱抢劫的空贼被称之为“黑之空贼”。



我方飞船



黑空贼飞船

男子气度

游戏中的主角Vyse一开始并没有自己的飞船，不过他后来终于如愿以偿的获得了一艘飞船，既然有了飞船当然还得有船员才行啊。不过要招揽船员并不是一件容易的事，那涉及到其它的方面。在游戏中有一个非常新颖的设定，只要主角在游戏中说话行事方面显得有豪气，爱打抱不平，就会获得很高的“男子气度”。



有男子气度之能赢得女孩子的芳心



要有男子气度才能得到下属的尊敬

这个表现男子汉气概的数值是隐性的，大家不能查看，不过可以通过自己得到的评价来了解自己男子汉的“程度”。当“空贼新星外斯”这个评价出现时，就说明“男子气度”达到令人满意的程度了。这个数值不仅会影响同伴的加入还会对购买道具具有影响，“男子气度”不高的话没有人会受雇为船员，道具店的老板也不会卖东西给你，所以一定要表现得像个男子汉！

招揽船员

在战斗中，玩家要控制所有船员的行动。所有船员都有自己的特点，了解他们的特点对作战会有很大的帮助。作为船长，玩家可以控制所有船员的行动，而且船长也会有一些独有的必杀攻击和特殊能力，有得力的手下绝对是打赢战争的关键，单靠个人的力量是什么也做不了的，所以聘用那些有能力的人做船员是一个船长必须关心的问题。在冒险的旅途上，主角会碰上各种各样的人物，在这些人物中有一些人会成为敌人，有一些会成为好帮手，不过，要想招揽他们的话就要船长本人的“男子气度”够高并且要付出令他们满意的酬劳。



为金钱而战的航海士——罗陵斯

他是一个只会为钱而战的剑士，为人极酷（很少说话，冷静机智，勇敢果断），脸庞上的刀疤和斯考尔的有异曲同工之妙。要想雇他就一定要多出些钱才行呢！不过你会发现那很值得，因为罗陵士对飞船的攻击和防守两方面都会有很大的贡献。



她又把火药的份量放多了吧！

见习少女炮手——比露

单看她的外表，你怎么也想不到她竟然是一个炮手！她的特点是性格开朗，勤劳但粗心大意，所以开炮的技术还不过关。



性情古怪的建筑师——祖尼路

性情古怪的他是一个建筑高手，负责为空贼建设各种建筑，个子不高却力大无穷。



爱睡觉的飞船维修师

——布兰巴姆

他的身形和建筑师祖尼路正好相反——又高又瘦。他负责飞船上的一切维修工作，但是一有空他就睡觉，好像永远都睡不够似的。不过他在战斗中却很有精神，也算是战斗的一把好手。

年轻的飞船维修师——汉斯

他能做的事和布兰巴姆一样，不过年轻的他因为经验不足会向布兰巴姆认真学习的。

VM 探索队的队员——兵坦

他是一个为了收集世上所有珍贵道具的人，因为身体太小所以总是梦想有一天能变得和其他人一样大。玩家可以把游戏的DATA传送到VMS中，然后就可以玩迷你游戏了。只要完成了迷你游戏就会得到特别的道具。



扩建基地

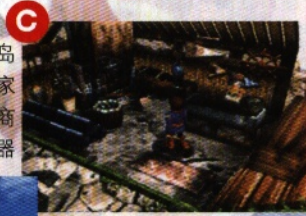
青之空贼有一个属于自己的“空贼岛”，空贼在岛上建立了生活和补给的基地。对于这个“老巢”，玩家一定要好好地建设，因为扩建后的基地会有不同的商店而且购买道具、修理飞船、改装飞船，添加新武器都离不开这些商店。



扩建的任务就交给祖尼路吧!



武器改装终于建成了!



进去看看买什么吧!



装备新的武器!

GUTS 系统

在游戏中有一个叫GUTS (勇气) 的数值，在角色发出强大的技和术时都要消耗这个值。这个“勇气”值是所有同伴共有的，在每一个回合都会恢复一部分，如果用“气合”的指令就能迅速恢复。

特殊的招式——技

技是一种威力惊人的攻击手段，只要有足够的气便可以发出这种攻击，而这个所谓的技还分为一击必杀的必杀攻击和一击多人的分散攻击，在战斗中，技是很重要的，所以游戏中每一位主要角色都会有自己的技，并各不相同。

月亮的魔法——煌术

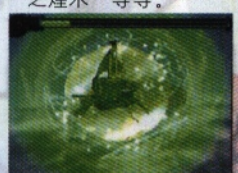
煌术相对于技来说是偏重于辅助性的魔法，也是战斗中不可缺少的元素，每次使用了煌术后都会使行动力降低。煌术的力量是来自于神秘的月煌石，那是煌术的最终来源。要想使用煌术不但要消耗“GUTS”的存量，还要消耗“煌术POINT”(KP)，二者缺一不可。这个“煌术POINT”就是从月煌石那里得来的，可见月煌石在游戏中是十分重要的。根据隐藏在武器中的月煌石属性，使用者月煌力的属性会成长！煌术会因属性和功能的不同分为“赤之煌术”、“绿之煌术”、“紫之煌术”等等。



威力惊人的必杀技

激烈的炮战

用飞船的大炮来决战是游戏中的一种主要的战斗方式。一般来说，飞船上的炮分为主炮和副炮，主炮的攻击力高，副炮的发射速度快。飞船上还有一种武器是鱼雷，它是在发射后还可以控制方向的强大武器。



主炮



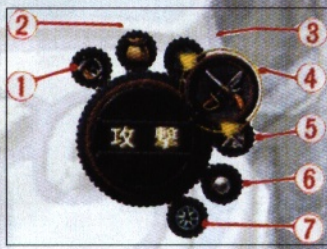
副炮



鱼雷

战斗指令

1. CAPTAIN 技：召唤其他的队员向一齐向敌人攻击。
2. 道具：使用道具，改变武器的属性。
3. 防御：加强防御，适合魔法力高但生命力弱的角色。
4. 攻击：以手上的武器对敌人作物理攻击。
5. 技：使用特殊技。
6. 煌术：施用煌术。
7. 气合：补充 GUTS 的指令。



激烈的炮战



当史克威尔在今年的千年发布会上宣布要连做三部FF的时候,笔者首先感到的不是失望,在笔者的心目中史克威尔是具有未来游戏软件霸主的气概的,尤其是99年初,史克威尔的武市智行曾说过史克威尔内能够开发百万级作品的制作人已达十人,而且将把各作品都培养成能和FF系列相抗衡的世界性名牌作品,当时真是对史克威尔期待有加,但随着整个99年日本软件市场的萧条,史克威尔的款款软件销量也都不是太尽如人意,这最终导致了史克威尔又开插把宝押回在了FF系列上,就这样有了连续三部FF的发表,却未见有其它大作作品的公布。然而随着这款《THE BOUNCER》的新情报公开,又让人发现史克威尔不再只是FF的史克威尔……

PS2 SQUARE & DreamFactory DVD-ROM
 游戏类型: R ACT 发售日: 2000年冬

影像最强 + 动作最强



《保镖》自从去年9月的东京GAME SHOW露面这后,虽然不断有新画面公布,但只有最近这次的新情报让人真正认识到“保镖”的厉害。游戏是由曾经制作过《行星格斗》、《神佑擂台》的“DREAM FACTORY”(游戏界的“梦工场”?)和史克威尔共同负责,本游戏也有制作《FF》的工作者参与游戏的背景的制作。这次厂家还把游戏设定为一个种全新的游戏类型——RPG ACTION,另外托DVD大容量的福,游戏中除了有大量过瘾的电影动画外,语音字幕还将同时拥有英、日两种语言版本,游戏也将会在美国、日本同时发行。



FF7中的克劳德

角色设定——野村哲也 PROFILE

已成为史克威尔的当家王牌角色设计师,不光是本游戏的角色设计,也是未来的《FF X》的角色设计师。野村1970年10月8日出生于日本高知市,于91年(才21岁)加入SQUARE,之后立即受到重用,开始在《FF V》中负责战斗画面的设定工作,在《FF VI》中就开始负责怪物的美术设定(1)。当《FF VII》转移平台来到PS上时,史克威尔也开始考虑换一种角色设计风格,虽然角色设计是相当重要的一环,但史克威尔仍然大胆地采用当时还没有多大名气的野村,之后的结果大家已经有目共睹了,《FF VII》的角色造型风格成为《FF VII》成功的决定性因素之一。声名显赫之后野村又再接再厉相继担任了《寄生前夜》、《武藏传》、《FF VIII》、《神佑擂台》等等多部巨作的角色设计,每部作品的角色造型都堪称经典,野村风头一时无二。



野村哲也,瘦,年轻!

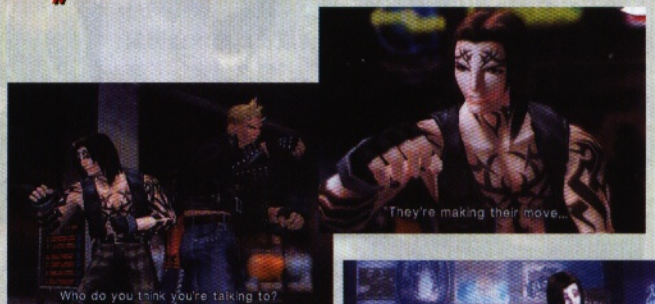


《The Bouncer》STORY

故事



首先故事以超巨大企业“米卡多集团”(MIKADO GROUP)的中心“米卡多大厦”所处的地域为开端的。在这个区域的酒吧里,保镖(或是“打手”?)日语里用汉字表示的话则是“用心棒”?!——BOUNCER是必须的,席恩、科、瓦尔特三人是守护他们自己的酒吧(“FATE”)的保镖。多米妮克是以前由席恩从街上救回的少女,四人就这样过着平静的生活,然而有一天,多米妮克被来自米卡多的特殊部队带走了,米卡多的目的是什么?多米妮克的真正身份是什么?席恩等三人又能否救出多米妮克?



↑令人喘不过气来的快速剧情发展,爽快的游戏性,引入了角色成长的系统。真是满载各种吸引人的要素。



科和席恩在自己的酒吧中过着舒适的生活。

CHARACTER

角色 完全时尚、完全前卫的魅力角色!



Sion Barzahn

(席恩)

19岁,身高1.75米,自从一年前失去了自己的恋人之后,就开始将自己内心封闭起来。但是在接触到天真浪漫的多米妮克之后,他的心扉又渐渐敞开。特征是银色的饰物。



Volt Krueger

(瓦尔特)

27岁,身高1.92米,外表沉默,由于某种原因对米卡多集团的事相当了解。特征是令人生畏的装于身体各处的尖角(怪不得选仙人掌为其标志。)



Koh Leifoh

(科)

25岁,身高1.85米,口齿伶俐,同伴之间的气氛营造者,但他不只嘴厉害,格斗也相当拿手。特征是虎纹纹身。



Dominique Cross

(多米妮克)

15岁,身高1.47米,以前在街上突然晕倒而被席恩所救的谜之少女,性格开朗,又天真浪漫。特征是左眼下的美人痣,可爱的她,似乎是与故事剧情关系重大的人物。



You're not getting paid enough to die! Now, get out of my way!



You're going to need more than that to stop me.



I hate doing extra work.



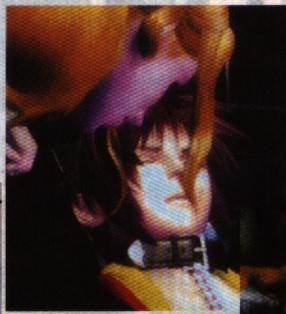
Can I stay with you always?



画面效果

CG动画

利用PS2的高端图形机能和DVD的大容量,CG动画也得到了进化,动画不单更美了,而且还更加的自然、真实。



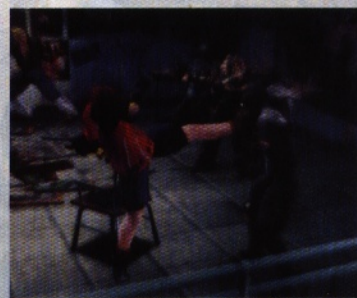
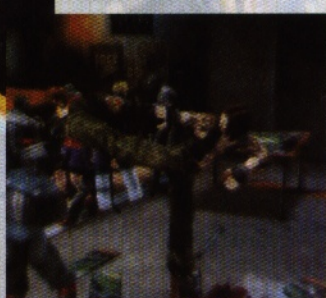
多米妮克正抱起席恩,席恩到底怎么了?



一个从头黑到脚的家伙正从大楼的高处俯瞰街道,他有什么阴谋?

游戏画面

和SQUARE的其它大作品一样,《THE BOUNCER》也强调如观赏电影一般的感觉。请看以下的图片,不用怀疑,这就是几乎和CG同样素质的实际游戏画面。游戏画面中角色们的微妙表情变化也都如实地加以反映,同一画面中的多人大乱斗是游戏的特征之一(机能展示)。



同一画面一起出现这么多人的火爆场面,极具真实感。



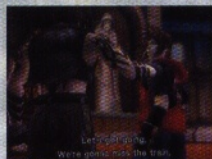
FATE酒吧就在这条街上。



城市的中央广场,以喷水池为其特征。



中央车站,主角们跳火车的场景就在这里。

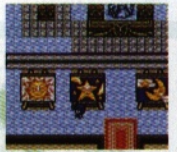


目前游戏开发度为60%,正顺调进行中,不论是故事剧情还是战斗场面都将满载超迫力的演出。这是前所未有的游戏,请期待本游戏的发售!

—— SQUARE 坂本



幻想传说 TALES OF PHANTASIA



GB

NAMCO

卡带

游戏类型 RPG

发售日: 2000年11月

传说系列虽然总共只出了两作,但是已经成为南梦宫公司的王牌作品,尤其是起任上的第一作《幻想传说》。数年后,在三维游戏大流行的时代,仍坚持以二维风格为主的《宿命传说》大受欢迎,之后南梦宫把《幻想传说》重新制作,又得到一次超级大热卖,可见传说系列之深得人心。

PS上的《永恒传说》尚未推出, GB版的《幻想传说》又发表了。

和演员在电影、电视里的重要性一样,现在游戏业界中角色设定在游戏中的作用已经日益重要,这也是大家有目共睹的。看看由藤岛康介做角色设定的传说系列第一作《幻想传说》,再看看没有藤岛的第二作《宿命传说》,其影响力确实有相当的差别。现在藤岛终于又与NAMCO合作推出新的传说系列了,只不过这次是出在GB上。



超任版的《幻想传说》画面。



标准的迷宫画面。



地图是每走一些才会画出来一些,这样很能激发探索的欲望。

故事

游戏的时间设定是在前一作《幻想传说》的100年之后……有一天,一颗流星闪过,在光芒中,两个可爱的婴儿出现了。他俩被一路人收养,并取名为狄奥(デイオ)和美露(メル)。自此这对婴儿便开始渐渐长大,到他们13岁时,便开始展开冒险之旅。



一个是叫作大雄,一个是叫作天天。



华丽的子嗣は、すくすくと成長しました。

游戏特色介绍

孪生相十岁的兄妹俩。

一、LMB战斗系统

所谓的LMB是指LINEAR MOTION BATTLE,也就是传说系列一贯的战斗系统。战斗中玩家可以直接操作其中一个角色的动作,而其它角色则是自动行动(按预先设定的策略)或是由你亲自下指令来指导他们的行动。

| | | | |
|----|-----|----|-----|
| HP | 221 | MP | 33 |
| 物理 | 33 | 魔法 | 33 |
| 速度 | 33 | 回避 | 33 |
| 防御 | 33 | 攻击 | 33 |
| 道具 | 60 | 魔法 | 196 |

这是传说系列的传统菜单画面,眼熟吧?



| | | | |
|----|-----|----|-----|
| HP | 221 | MP | 33 |
| 物理 | 33 | 魔法 | 33 |
| 速度 | 33 | 回避 | 33 |
| 防御 | 33 | 攻击 | 33 |
| 道具 | 60 | 魔法 | 196 |

南梦宫传说系列的招牌战斗系统。

| | | | |
|----|-----|----|-----|
| HP | 194 | MP | 33 |
| 物理 | 33 | 魔法 | 33 |
| 速度 | 33 | 回避 | 33 |
| 防御 | 33 | 攻击 | 33 |
| 道具 | 60 | 魔法 | 196 |

游戏中也会有怪兽(宠物)加入。

三、换服装就可以改变职业与能力?!

主角狄奥和美露具有穿不同的服装就改变自身职业的特殊能力,而不同的服装还会让他们拥有不同的特技。据情报,游戏中将提供100款以上的服装!而且在改变服装之后角色画面就会改变,这是绝大多数RPG都没有的,看来南梦宫真是很花心思呀。

| | |
|----|-------|
| 职业 | かくごうか |
| CP | 60 |
| HP | 200 |
| TP | 32 |

狄奥换上格斗服的雄姿,注意他的「ちりやく」(智力)下降了

| | |
|-------|-----|
| NO. 5 | ビロー |
| CP | 75 |
| HP | 15 |

美露换上祭司服的「雌姿」

| | |
|--------|-------|
| NO. 46 | ワウリニン |
| CP | 75 |
| HP | 13 |

可爱的角色加上可爱的GB,真可以让你好好地投入其中。

可爱的角色加上可爱的GB,真可以让你好好地投入其中。

游戏所设定的职业(服装?)有:见习剑士,剑士,厨师,神官,武士,猎人,野人等等,各种不同的服装除了能改变角色的基本能力以外,还可以让角色学习不同的技能(是不是有点像FF9的系统?),和前两作一样,各项技能在不断地使用之后,对应这项技能的CP值会不断地提高,最后完全掌握这项技能就是达到“MASTER”级(マスター),前两作的设定是达到“MASTER”级就可以减少出招所消耗的“TP”值,那么这一次呢?

感叹

在任天堂的GBA即将登场之际,GB上却大作不断,GB在游戏史上的地位恐怕快要超过SFC了,现在人们对于GBA是既期待又不期待,一种复杂的心情。

文：邪魔天使

スタートボタンを押して下さい。
PUSH START BUTTON

鈴木爆発™

PS

ENIX

CD-ROM

游戏类型：AVG

发售日：2000年7月6日

铃木爆发

大家看过史泰龙演的《炸弹专家》吗？看过奇诺李维斯演的《生死时速》吗？看过李连杰演的《鼠胆龙威》吗？当他们找到炸弹，拆到最后，拿着钳子要决定剪哪一根线的时候，你能体会到他们内心的恐惧吗？现在《铃木爆发》就给你一个当主角的机会，亲自体验一下生死决于一线的感觉吧！

说起来这个游戏并不算是大作，但是我喜欢的是它的创意。在我们这个“信息时代”，人们总以为信息像爆炸一样向他们涌来，其实这些信息中最多的是无原则的拷贝，真正宝贵的“创意”占得了百分之几呢？所以一旦能看到一个新颖的游戏，我们应该对之多加关注。《铃木爆发》是一个有创意的游戏，给人耳目一新的感觉，仔细地体味在拆除炸弹时的那种心情是游戏能给我的享受。



只有上帝知道该剪哪一根！

“剪蓝的？剪红的？剪蓝的？还是应该剪红的吧！到底是剪哪一根呢？”当我拿着钳子为剪哪根线着急的时候，时间正在一分一秒的过去，超过时限一样会死，不如就拼了吧！于是我闭上眼睛，按下按钮……

睁开一只眼看一看……哈！剪对了！这时那种如释重负的心情在其它游戏中很少能体会到。

和其它常见的AVG类型不同，《铃木爆发》选取了一个相对单一的题材，并且游戏的目的也很单一，甚至于游戏的方式也简单得和“一”一样——只要拆掉炸弹就行了。可是游戏的确可以吸引我，并且让我乐在其中，究其原因就是“简单中有细腻，紧张中有欢乐”这12字评语。

说起来游戏真是够简单的，就是用几件工具把发现的炸弹拆除掉，而且炸弹的发现还不用玩者关心，游戏会在交待故事后把炸弹呈现在你的面前，玩家要做就是等着开始拆炸弹！拆弹所用的工具也是又少又简单：一把螺丝刀，一个放大镜，一把钳子，一卷胶布，一把扳手，一把六角扳，如此而已。虽然工具简单，可是那五花八门的炸弹实在是挑战智力和心理的可爱宝物！比如说炸弹上的螺丝就有不少的花样，拧慢了不行，拧反了不行，先后顺序弄错了不行，不反复拧两三次不行……真是少一点仔细也不行！游戏的细腻不仅表现在炸弹的精巧，也表现在其它的一些小细节上。比如说在游戏中有经常会有这样的情况出现：有两三个螺丝，拧其中一个时就会触发紧急起爆装置，必须要在规定的时间内迅速把剩下的螺丝都拧下来才能解除警报。当警报终于解除之后会听到女主角铃木小姐长长的出了一口气，正好配合我当时的心情，让我大大的生出知己的感觉。更加令



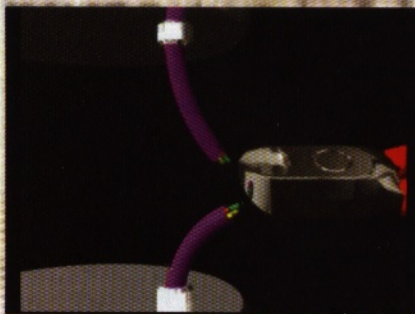
铃木生活在爆炸的恐惧里！

人感到真实的是在某些拆弹的过程中还可以听到铃木小姐在唱小曲，不过那可不是太得意，而是要自我放松，舒缓紧张的心情。

游戏中每个炸弹的拆除都只给几分钟的时间，超过这个时限炸弹就会爆炸，再配合上相应的音效会给人一种特别的紧迫感。而最后要剪断的两根导线可能只是颜色的区别而已，不会有更多的指示，是死是活可说是全在一念之间了！虽然拆炸弹是一件令人紧张的事，可是游戏的故事却还是挺有趣的，而且游戏的画面还相当的精致。游戏中故事的交待都是一些影音文件的回放而已，故而画面绝对一流。对于这种模式其实对于PS的机能来说是相当合适的，看上去给人的感觉很好。



触发了引爆器！



横竖是个死，就拼了吧！

值得强调的是，只有通过这些回放的MOVIE和图片，玩者才能更加融入到

游戏中去。现在回想起来有一关和高达猜拳十分有趣，只要按照石头、剪刀、布的顺序就肯定能赢！当我选了石头以后看着高达傻傻的出个剪刀真是要打心眼儿里乐出来呢！游戏中的一些MOVIE是挺长的，而且还有一首摇滚乐的MTV给大家看，但最让我喜欢的是一个名为《无敌合体高达》的MTV，CG制作有一定的水准，歌也还好好听，在拆炸弹的间歇看一看真是不错！



无敌合体高达

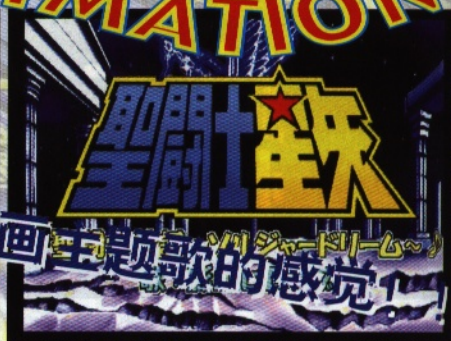


傻高达出的是剪刀！

最后总结：这款游戏适合那些喜欢动点脑筋，喜欢小品游戏的玩家去玩，不过其他的玩家尝试一下也很不错的，因为这个游戏没有什么令人讨厌的地方。

动画音乐

POP'N MUSIC ANIMATION



PS KONAMI CD-ROM
 游戏类型: MUG 发售日: 7月27日

真的是太棒了, 那种和音乐融为一体的感觉。虽然这种感觉曾经在《疯狂吉它》中让你体会到一些, 但这次的感觉完全不同, 因为这次KONAMI带给你的是经典的不可取代的名动画主题歌, 而且具有更高参与性。各位“油细鸡”的“食客”们, 赶快拿起你的手柄或是拍拍板, 亲手体会一下演奏那些曾带给自己无限梦想的卡通歌曲的美妙!

规则很简单, 和其它的音乐游戏差不多, 屏幕上的各种颜色的椭圆块徐徐落下, 当椭圆块和最下面的淡紫色横弦重合的时候按下(拍下)相应的键位。游戏的专用设备就是“拍拍板”(POP'N CONTROLLER——ポップンコントラ), 但即使是使用手柄仍可以体会到本作的乐趣, 尤其是五键的简单模式下, 相信经过一段时间的熟悉之后, 你很快就会尽享其中乐趣, 不像跳舞游戏离开了跳舞毯就兴味大减。

游戏最大的卖点莫过于那些选自各年代卡通的主题歌, 其中不乏如雷贯耳的动画, 对年龄稍大一点的玩友来说真的是太亲切了, 如《龙珠》、《圣斗士星矢》两部10年前在中国大陆疯狂流行的漫画巨作。这次KONAMI带大家总计20首的卡通歌曲中, 有五首来自60年代, 九首来自70年代, 五首来自80年代, 最新的一首是90年代的《美少女战士》。



努力呀, 成绩一定要达到红色的那段“GOOD”以

各基本模式介绍

- 街机模式 “アーケード”
- 自由模式 “フリー”
- 随意选取一首你完成过的歌曲来玩。如右图
- 训练模式 “トレーニング”
- 排名 “ランキング”
- 记录及载入记录模式 “セーブ&ロード”
- 设置 “オプション”



演奏模式选择

容易模式 (EASY MODE): 只要求五个键的操作, 椭圆块下落的速度较慢。



在这里选择EASY MODE(容易模式)。

普通模式 (NORMAL MODE): 要求用全部的九个键进行操作, 且椭圆块下落的速度为普通。

激情模式 (EXCITE MODE): 同普通级一样九个键操作, 小椭圆块飞快地落下, 而且中间是没有间隔线的! 绝对令

你目不暇接。

另外, 《POP'N MUSIC》不像其它的音乐游戏失败了就会立即被踢出去, 而是在乐曲终了时看你的成绩是否达到GOOD的成绩, 只有达到GOOD成绩以上, 才能算是胜利。另外也只有胜利了, 你才能看到相应动画的精彩插图。



从右下方可以得知这首歌出自哪个年代, 音符的多少则表示难度的高低。

《魔神Z》和《盖塔机器人》的主题歌曲也收入了, 机战迷们是不是在想什么时候会有以机战歌曲为主题的音乐游戏。



文: GOUKI

JET SET RADIO



风格独特的涂鸦游戏

SEGA的原创作品



如果大家有看梅泽春人先生的《圣子到 (BOY)》，一定还会记得第一集中，冈本清志郎在一条小巷子里冲着墙上用喷漆画的大骷髅标志发愣的情景了。所谓的“GRAFFITY”就是指的这个了。对于这样的“街头艺术”，有人将它归入“另类艺术”当中，而有的人则认为这不过是年轻人表现自我的一个方式罢了。但无论如何，能够真正参与到“GRAFFITY”中的人并不多，踩着滑轮进行GRAFFITY的就更是少，而这个游戏就能让你尝试一下创作这种另类艺术的感觉。不过在现实生活中，这样做是属于破坏公物的行为，大家不要尝试哦！

DC

SEGA

GD-ROM

游戏类型: ACT 发售日: 2000年6月29日

涂鸦 (GRAFFITY) 指南

动作游戏首先必须掌握的当然是操作，在游戏中用类比摇杆 (ANALOG) 来控制角色的移动方向，A键是跳跃，R键是加速，L键是进行喷漆和视点的转换。常看ESPN的“X-GAME”节目的玩家一定对游戏中主角们脚上穿得那双直排滑轮印象深刻，在高手的脚下这对东东可以在楼梯、弧形跑道、栏杆上做出许多漂亮的动作，现在这些动作也都可以在游戏中一一实现了。不要怀疑主角们的实力，对于他(她)们来说，没有做不到的，只有想不到的。

在游戏中玩者要满大街收集喷漆对目标进行“平面设计”，得到喷漆后屏幕的左下角就会显示出目前所拥的喷漆数，而喷漆也有两种不同的包装，黄色的喷漆只可以用一次，蓝色的则可以用五次。

三种不同的 GRAFFITY 目标



SMALL 使用一瓶喷漆

这是游戏中最常见的目标，通常会出现在汽车的车身，某些巷子的拐角处出现，这样的目标是不用输入指令来完成的，更不用停下来，只需在经过目标的时候按一下L键就可以了。

LARGE 使用三瓶喷漆

第二类目标，面积要比前一种大一些，通常会出现在大型汽车，例如大巴的侧面，这样的目标是需要停下来输入所给的指令才可完成。



X LARGE 使用七瓶喷漆

面积最大的一类目标，需要七瓶喷漆才可以完成，这样的目标通常是某些独立的大门、高墙等。



红绿箭头的区别

在游戏中红箭头指向的目标是玩家必须完成的，只有完成这些目标才能够过关。但有时经过某个地方的时候会出现绿色箭头，也可以进行涂鸦，注意这些绿色箭头所指向的目标并不是一定要完成的，因此玩者可以有选择来进行。



游戏初期介绍

游戏开始后主角ビート首先得说服コーン和ガム成为他的同伴，コーン和ガムの加入是有条件的，コーン必须跟着コーン和ガムの动作做一次，只要完成了コーン和ガムの动作，他们就会加入。首先是ガム：

- 1、按照ガムの路线滑行，之后跳上一辆绿色小车的车顶便成功。
- 2、按照ガムの路线，从栏杆上滑过落地便成功。



- 3、先取得两个喷漆将的士 GRAFFITY，之后跳上栏杆再取得两个喷漆，之后在栏杆上滑过，经过卡车和的士时将它们 GRAFFITY，便可成功。ガム加入。

コーン：

- 1、首先连续跳过两个平台，在第三个平台上取得喷漆将目标完成便成功。



- 2、首先要在马路上看准机会追上一辆上坡的车，抓紧车尾，等车将你带到左边有喷漆的空地时立刻按“↓”离开车，取和喷漆后回到起点，跳上栏杆在商店的玻璃上 GRAFFITY 便成功。



- 3、首先加速跳上栏杆，从这条栏杆跳到另一条的栏杆上，再跳上天桥，沿天桥扶手滑行到另一边楼梯扶手，跳上巴士站的顶棚便成功。コーン加入。



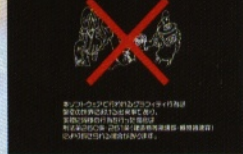
ビート



コーン



ガム





DC SEGA GD-ROM
 游戏类型: SPT 发售日: 7月13日

登场选手

真实系

Jim Courier

国籍: 美国

特点: VARIOUS SHOTS (全面的打法)

说明: 平均化的选手, 无论是正手, 反手还是上网截击, 底线抽杀都还不错, 初学者适用。



Cedric Pioline (皮奥林)

国籍: 法国

特点: ALL-AROUND PLAYER (综合型的选手)

说明: 适合任何场地的比赛, 奔跑速度, 力量, 体力等都不错, 初学者适用。



Tim Henman (亨曼)

国籍: 英格兰

特点: VOLLEY MASTER (空中球截击之王)

说明: 这个称号意味着适合上网截击, 或是站在接发球区击球, 中高级者适用。



Tommy Haas (哈斯)

国籍: 德国

特点: STRONG FOREHAND (正手击球有力)

说明: 比赛时避免被对方打自己的反手, 利用自己的正手击球优势击出 down-the-line shot (底线直线球), 上级者适用。



Mark Philippoussis (菲利普普西斯)

国籍: 澳大利亚

特点: BIG SERVER (大力发球)

说明: 速战速决型, 发出高质量的球, 如果不是 ACE 球, 或是立刻上网截击, 或是打对手一个 crosscourt (斜线球), 上级者适用。



Carlos Moya (莫亚)

国籍: 西班牙

特点: POWERFUL STROKE (击球充满力量)

说明: 回球力量十足, 但角度与技巧方面就逊色了, 中高级者适用。



Thomas Johansson (约翰森)

国籍: 瑞典

特点: FAST RUNNER (奔跑速度很快)

说明: 在场上移动速度很快, 对付对手的斜线球相对其他选手有优势, 中高级者适用。



Yevgeny Kafelnikov (卡费尔尼科夫)

国籍: 俄罗斯

特点: STRONG BACKHAND (反手击球有力)

说明: 比赛时避免被对方打自己的反手, 利用自己的反手击球优势击出 down-the-line shot (底线直线球), 上级者适用。



空想系

MASTER (大师)

国籍: 不明 (DC?)

特点: HIGH PERFORMER (很高的表现欲)

说明: 强者。就如同其它体育项目上的高手一样, 对表现的欲望同对胜利的渴望同等强烈, 任何人都适用。



KING (国王)

国籍: 不明 (DC?)

特点: 全能的完美选手

说明: 同 MASTER 一样。



Pieter Tinbergen

国籍: 荷兰

特点: SERVE&VOLLEY (发球和空中球的截击)

说明: 发球与上网截击空中球都有自己独特的技巧, 中高级者适用。



Rolf Euler

国籍: 瑞士

特点: VOLLEY VIRTUOSO (对空中球的截击很有一套)

说明: 适合上网截击, 或是站在接发球区击球, 中高级者适用。



Davor Tesla

国籍: 克罗地亚

特点: WIDE-ANGLE SHOTS (大角度的击球)

说明: 登场所有选手中回球质量最高的一位, 无论正手反手都可以打出角度刁钻的斜线球, 上级者适用。



Gilles Aitman

国籍: 加拿大

特点: BIG SERVER (大力发球)

说明: 速战速决型, 发出高质量的球, 如果不是 ACE 球, 或是立刻上网截击, 或是打对手一个 crosscourt (斜线球), 上级者适用。

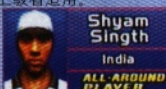


Shyam Singh

国籍: 印度

特点: ALL-AROUND PLAYER (综合性的选手)

说明: 适合任何场地的比赛, 奔跑速度, 力量, 体力等都不错, 初学者适用。

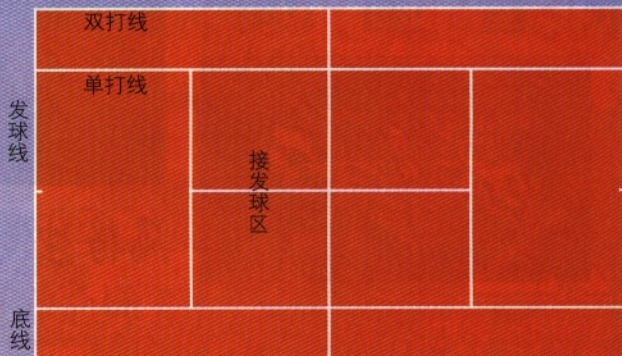


Bruno Costa

国籍: 巴西

特点: STRONG FOREHAND (正手击球有力)

说明: 比赛时避免被对方打自己的反手, 利用自己的正手击球优势击出 down-the-line shot (底线直线球), 上级者适用。



必须的网球知识

网球运动最早起源于12至13世纪法国传教士在教堂回廊里用手掌击球的一种游戏, 另一种说法是在1337-1453年法英之间的“百年战争”之前法国民间的一种名为“海欧·德·巴乌麦”的掷球游戏, 之后传入英国, 被称为“Lawn Tennis”(草地网球); 传入美国后, 由于将场地的范围扩大到草地以外的其它地方, 所以被称为“Tennis”。

一个标准的双打场地的尺寸长为23.77米, 宽为10.97米。

计分方法: 每胜一球得一分, 先得四分者为胜一局, 胜一球计分为15:0, 二球为30:0, 三球时为40:0, 反之亦然, 双方各得3分(40:40)时称“平分”(Deuce), “平分”后一方先得一分时称“发球占先”(Advantage server)或“接球占先”(Advantage receiver), 占先后要再胜一分方为胜一局; 如果一方“占先”后对方得一分, 则仍为平分, 直到一方先净胜两分方为胜一局。

专用术语

Not Up: 球在第二次落地前没有被击过网, 称之“Not Up”。

Deuce: 双方各得3分(40:40)称为“平分”。

Break Point: 破发点, 接球方先得分到3分时有机会破掉对方的发球局, 此时称为“Break Point”。

Match Point: 赛点, 任何一方只要再得一分就可赢得比赛, 此时称为“Match Point”, Out: 球出底线, 称为“Out”。

Net: 发球方选手发球后球打在网上再弹在对方的接发球区, 称为“Net”, 此发球无效, 需重发。

Fault: 失误, 发球选手发球后球没有打在对方的接发球区内, 称为“Fault”。

Double Fault: 双误, 两次Fault称为“Double Fault”, 接球方得一分。

Love Game: 对方一分未得而结束的一局称为“Love Game”。

Raf Ventura

国籍: 意大利

特点: HARD HITTER (强力的回球)

说明: 回球力量, 速度非常高, 适合在底线击出直线球, 中高级者适用。



Masayuki Inoue

国籍: 日本

特点: QUICK MOVER 快速的移动

说明: 与 FAST RUNNER 不同之处在于侧移的速度很高, 灵活性更甚前者, 中高级者适用。



场地

- 澳大利亚墨尔本 可容纳观众人数: 21000 硬地球场
- 法国巴黎 可容纳观众人数: 15000 红土球场
- 美国纽约 可容纳观众人数: 22000 硬地球场
- 英格兰伦敦 可容纳观众人数: 13000 草地球场
- 美国洛杉矶 可容纳观众人数: 19500 地毯球场
- 瑞典斯德哥尔摩 可容纳观众人数: 18000 硬地球场
- 德国柏林 可容纳观众人数: 15000 硬地球场
- 俄罗斯莫斯科 可容纳观众人数: 14500 地毯球场
- 西班牙巴塞罗那 可容纳观众人数: 16000 红土球场
- 日本东京 可容纳观众人数: 18000 草地球场

关于球场的说明: 硬地球场的弹力最强, 草地球场的弹力最弱, 红土球场的弹力最弱, 适合技术性选手的发挥。



游戏模式

ARCADE 街机模式, 可选单、双打 (包括与人或与CPU配合), 目标是完成五个杯赛, 获得冠军。

- 第一站: 澳大利亚挑战赛, 硬地球场。
- 第二站: 法国杯, 红土球场。
- 第三站: 美国超级杯, 硬地球场。
- 第四站: 老英格兰冠军赛, 草地球场。
- 第五站: SEGA 杯, 地毯球场。



EXHIBITION 表演赛, 可选单、双打 (包括与人或与CPU配合), 难度、局数、是否有Deuce。

WORLD CIRCUIT 世界循环赛, 家用版独有的模式, 通过完成各种各样的赛事, 训练得到EXP.MONEY, 从而得到隐藏人物 (9个), 隐藏场地 (4个), 隐藏服装 (除MASTER, KING外每名角色各超过20件), 新球拍 (只可在此模式中使用), 饮品 (只可在此模式中使用)。

OPTIONS 菜单, 选择街机模式的游戏难度EASY——VERY HARD, 局数1GAME——1SET, 是否有Deuce (OFF状态则每局先得四分者获胜), 游戏中的世界排名 (分为单打和双打), 音乐的测试, 音乐及音效的调节, 振动包的开关。

操作

十字键与类比摇杆: 控制球员跑动、击球方向。

A键: 低平球

B/X键: 吊高球

Y键: 转换视点

L/R键: 接球时转换身位



街机版也没有的新视点

发球

重要的一环, 现实中也有不少以发球而著称于世的选手, 如桑普拉斯、菲利普西斯等。一个质量高的发球即使不能直接发球得分, 在对方勉强回球后也可再做出致命的一击。要想直接发出ACE球, 力量与角度都是不可缺少的, 建议在发球时使用类比摇杆, 发出的球更具威胁, 在弹性弱的如红土场上, 偶尔发出一两个短球也能起到奇效。

回球

整场比赛不可能总是处于“SEVER”, 回球时应结合所选球员的特点, 或在底线调动对手的跑位, 或在网前灵巧的进行拦截。具体前参看前面的球员介绍部分。

DOUBLE (双打)

这也是DC版同街机版相比最大的“乐趣”所在, 由单对单变成集体作战, 配合是最重要的。一般来说双打的打法是一人在网前, 另一人则在底线附近负责支援。这样就需要一个大力击球手及一个技巧型的截击手做配合。不过当对方是两名底线型选手的时候, 不妨己方也选同样类型的底线选手, 进行一场拉锯战是考验自己实力与耐心的最佳方法。

世界循环赛指南

八个TRAINING模式

BIG WALL

在规定的时间内将对面墙上的十块数字板一一击中, 建议先从下面的数字板开始。

Lv.1: 35秒 Lv.2: 30 Lv.3: 25秒

SMASH BOX

在规定的时间内将MASTER发出的高球用扣球的方式将目标击出底线或边线, 建议在Lv.3时从侧方往中间扣球, 有可能产生连锁反应。

Lv.1: 35秒 Lv.2: 30秒 Lv.3: 25秒

GIANT BALL

在规定时间内用网球将对方面地上的巨型网球击出底线, 建议上网击球, 成功率更高。

Lv.1: 35秒 Lv.2: 30秒 Lv.3: 25秒

BULL'S EYE

用网球玩飞标游戏。将MASTER的20个发球击回对面场地的靶上, 越靠近中心分数越高, 最低50, 最高500, 无时间限制。



- Lv.1: 至少得到3000分
- Lv.2: 至少得到4500分
- Lv.3: 至少得到5500分

RETURN ACE

同SMASH BOX差不多, 将MASTER的发球击回, 使全部目标飞出底线或边线即可。只不过MASTER的发球更有力, 无时间限制。

Lv.1: 20球内 Lv.2: 15球内 Lv.3: 10球内

DRUM SHOOTER

在规定的时间内将MASTER的发球用高吊球的方式打入对面场地上的桶内, 使每个目标桶都有网球打入。

Lv.1: 40秒内 Lv.2: 35秒内 Lv.3: 30秒内

CANNON BALL

在规定时间内, 回击对面场地上发球机发出的绿黄色网球, 击中所有发球机使其停止。如果选手被红色球击中, 则会使其关上的发球机再次启动。

Lv.1: 40秒 Lv.2: 35秒 Lv.3: 30秒

PIN CRASHER

用网球打保龄球, 在五个发球回合内取得规定的分数。需要注意的是如果前一次将全部目标击倒, 则第二次击球时所得的分数将以2倍计, 以此类推, 因此100分也不是太难。

Lv.1: 至少60分 Lv.2: 至少80分 Lv.3: 至少100分

SHOP



在商店中可购买隐藏球员 (MASTER, KING不能购买), 双打时的拍档, 隐藏的球场, 球拍及保持体力的饮料等。共有四个商店: ASIA, NORTH, CAPE及, 每个商店里可购买的球员, 拍档及球场, 球衣都是不同的, 而拍档只能有一个, 购买另一个, 原来的拍档就会自动离开。

TRIAL

除了训练, 正式的比赛当然也是不可少的, 世界循环赛设计了各式各样的赛事规则, 而每个赛事都有二至三个级别, 级别越高, 难度越大。在进入比赛时会有一个赛事说明先让你阅读, 虽然无论是任何比赛都只要胜利就OK, 但赛前的准备也是不可少的, 以下便是赛事说明中的关键词的解说, 对于比赛有着指引性的作用。

NOT ADVANTAGE: 没有接、发球占先的规则设定, 即是说没有Deuce, 谁先赢四球就获胜。

VOLLEY: 提示玩者在比赛中多使用上网空中截击。

SMASH: 提示玩者多使用网前扣杀来击溃对手。

STROKE: 提示玩者应在底线击出斜线球 (穿越球)。

SERVE: 比赛第一局由你发球。

如果有可能, GOUKI想在这两位背后写个“天”字……真是恐怖的实力

综述

游戏在于7月13日在美国发售时首批五万张被“哄抢一空”, 游戏的受欢迎程度可见一斑, 制作人互重郎趁热打铁, 宣布续作的开发消息。网球作为“贵族运动”, 真正能够参与其中的人不多, 而此款游戏之所以成功除了拥有“高水准的画面以及近乎完美的物理引擎 (用来模拟真实的碰撞)” (SEGA发言人语), 简单的操作方法也是其中一个重要的原因, 任何人也能握上手柄 (摇杆) 玩上一两局, 而DC版独有的四人对战功能更是……如果有四个手柄, 与朋友们来个“TWO ON TWO”, 你会爱上这个游戏的。



这就是菲利普西斯的最后一件隐藏服装+球拍, 能

ATP最新排名截止日期 (7月11日): 1. 库尔滕 2. 诺曼 3. 桑普拉斯 4. 阿加西 5. 卡费尔尼科夫 6. 休伊特 7. 克雷特加 8. 皮奥林 9. 芬芬 10. 鲁霍罗 (好像在游戏中新添加的没几个……)



画面

音效

系统

游戏性

无忌

这个游戏虽然是一个三维游戏，但人物个个都刻画得形神兼备，比起CAPCOM游戏中的“X-MEN”更加原汁原味，而且多边形还很圆滑，美国人在3D技术方面确实有一套。游戏性方面也还不错，是典型的三维人物加二维格斗的游戏，对战时感觉有些生硬但力度感十足，玩腻了日产格斗游戏试试它也不错。

评分：7分

SOUL

近期的好莱坞的巨片(X-MEN)大家都看了吧(当然是指预告片)，大陆的观众们恐怕要隔好久(一年?)才有可能看到正式的电影(除非你是看那种“不堪入目”的“电影版”)。看不到电影，游戏却能轻易到手，与电影同步上市的格斗游戏由老牌的动作厂商ACTIVATION制作，流畅的动作，简单的操作，个性的角色，称得上是一个不错的格斗游戏(二维的格斗系统)，不过要指望它像其它格斗经典一样耐玩也不大现实。画面方面，老美的三维能力还算是值得信赖，再加上游戏中对有的电影预告片，以及多段同样极具电影风味的精心制作的CG动画。

评分：7分

慕容非

刚刚见到无忌他们玩时，就是被那极清晰的三维画面吸引住的，真正接触时，那种生硬的美式操作系统却差点让我打了退堂鼓，一直以來只中意97的我，怎样也不会被这个徒具外表的鸡肋打动吧?所以，我只是在很无聊的时候才会去碰它，浅尝辄止，不可深究。

评分：6分

X-MEN ACTIVATION/PS/X-MEN/FTG/美版/2P/对应振动手柄/电影改编



画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

技，技，狂技!这是正式开始游戏前对这个游戏的猜测。不过正式开始游戏后才发现这款游戏《奥林匹克2000》在疯狂按键方面的要求的确是有所降低，“技术性”项目增多，例如骑马和皮划艇等，不过擅长按键的GOUKI还是在男子百米项目中用我无选手打破了世界纪录(3秒2: hoho——ye!) (这是打破纪录后的GOUKI选手的实况录音)而此游戏还会推出DC和PS2及GB、N64版，KONAMI对奥运会真可谓是不遗余力啊，其中PS2版中还有女子丝带操，猜猜怎么玩?《DOR》的那种箭筒的玩法哦。

评分：7分

EYES

这个游戏还是有一定的意义的，那就是让你一圆为国争光的梦。不过游戏中大多是连打按键，没什么技巧可言，手指受罪事小，手柄可经不起如此折腾。不过游戏里有些动作还是蛮搞笑的，作为一款休闲作品，还行啦!

评分：7分

SOUL

自称“运动游戏天堂”KONAMI当然不会错过四年一度的奥运会，相对于4年前的那款96奥运，游戏从各方面都作了大幅提高，更明了的教学，极优秀的人物贴图，自然流畅的动作，可以比赛的项目也增加到了16项(记不记得FC版的奥运，好像有几十个项目)，有些项目的操作要求也相应地提升，和其它的奥运游戏一样，几个同好者们坐一起热火朝天地比赛，真其乐融融也，至今我还记得和室友半夜里玩奥运，还把手柄放在凳子再狂点按键，誓要一较高下的那段时光，说起其中不合理的地方，恐怕得提到中国队怎么可能会有有着小马尾的男队员呢?(笑)

评分：7分

奥林匹克2000 KONAMI/PS/OLYMPIC 2000/SPG/2000-7-13/4P/对应振动手柄/系列作品



画面

音效

系统

游戏性

无忌

这真是“格斗之王”系列的最后一作吗?但那些“老朋友”们都没有流露出离别的温情嘛!反倒由于STRIKER系统的改进而显得更加凶狠，连续技更多，更爽快了!但由于新STRIKER太多，平衡性难免有些问题，有些STRIKER就显得太强了些，例如东丈，不过，这并不会影响我们对游戏的喜爱，毕竟我们玩游戏只是凭感觉，而不是用“方程式”计算过平衡性才决定玩不玩。

评分：9分

GOUKI

终于又到了一年一度的“KING OF FIGHTERS”大会了，对于多数“街机格斗家”们来说，故事已经不再重要，管它八神，草雉为什么还在?只要能选他们就行了，很明显这一作是“99”的强化版，“STRIKER”系统变得更加的灵活多变，进攻的展开已经可以完全依靠“STRIKER”来进行了，其它方面……新增的几位新人看不出有什么个性之处，而MVS这块SNK的主力基板用了这么久了，画面与音效也实在是不能过多的苛求，只要那份爽快感还在，那便是《KOF》!

评分：8分

SOUL

又一代了，这一代较之99，热闹的气氛更上了一层，各种有趣的STRIKER人物总让我想起CAPCOM的乱斗系列的那些怪趣人物，平衡性还是游戏的一大问题，机厅里的打机仔们也老用那几招赖皮技(无限连技)，这实在是大大影响了游戏的精彩程度，不过是尽管平衡性不好，尽管玩一次要三元，投币的人还是络绎不绝，因为这是拳皇，不错的游戏，因为这是MVS基板，必将在中国流行，另外，这大概是最后一作了，说不定你以后想玩都没机会了，捧捧场吧。

评分：7分

拳皇2000 SNK/ARC/THE KING OF FIGHTERS' 2000/FTG/2000-7-28/系列第七作



画面

音效

系统

游戏性

SOUL

本来觉得KONAMI的音乐游戏出得真是太多了，让人眼花缭乱，因此也没太在意KONAMI又出了哪些新的音乐游戏，直到有一天，听说有个音乐游戏将收录有《圣斗士星矢》的主题歌，我才开始留意这款游戏所谓的拍拍板音乐游戏。拿到游戏后立刻让我感到了惊喜，天哪，这么多耳熟能详的歌曲!接下来发现更加难能可贵的是游戏中并不是单单有这些歌曲，KONAMI的完美设定能让你真正融入，参与到这些美妙歌曲当中，其实这种形式的音乐游戏原理上类似于卡拉OK(这不也就起源于日本吗?)，只不过现在不是用嗓子，而是用“拍拍板”，KONAMI没有浪费这些上好的资源，真是令人欣慰。

评分：9分

邪魔天使

玩这个游戏纯粹是为了它收录的那些歌曲，游戏中收录了包括《聪明的一休》、《花仙子》、《龙珠》在内的许多著名动画片主题曲，相信只要是动画迷或曾经是动画迷的玩家都会对这款游戏感兴趣的。游戏的难度非常大，我连EASY模式都玩不过，但是那些能唤起对从前的回忆的歌曲实在是太吸引人了，使得我一再的挑战这个超难的游戏!

评分：7分

无忌

无忌本来对音乐游戏不太感兴趣，但听到SOUL的音箱里传来《银河铁道999》的歌声时，就再也忍不住了，夺过手柄就玩了起来，哇，《龙珠》、《圣斗士星矢》，还有大家耳熟能详的《聪明的一休》、《花仙子》……要重温旧梦的话快来玩这个游戏吧!既能听到喜欢的歌曲，又能锻炼节奏感和手指的协调性，是一个轻松的消暑小品。

评分：7分

POP 'N MUSIC ANIMATION MELODY KONAMI/PS/POP 'N MUSIC ANIMATION MELODY/MUG/2000-7-27/2P/对应专用控制器/系列第四作

注：15分或以下：垃圾 GAME 16-20分：不过不失 21-25分：热血推荐 26-30分：黄金珍藏

スタートボタンでプレイ
Press Start Button

画面

音效

系统

游戏性

EYES

科技的高速发展,使得一切都成为可能。当你一天醒来,有人把一个炸弹送到了你的面前,该怎么办呢?没问题,跟铃木小姐一起拆炸弹吧!简单明快的画面,刺激怪异的音乐,加上一点点黑色幽默,还有那不停抖动的振动手柄,一切都扣紧了你的心,只要有S/L大法,你就是“拆弹专家”!

评分: **8分**

邪魔天使

这是一个简单的创意性游戏,而且对锻炼玩者的智力和心理承受能力有好处。游戏的玩法就是用六种简单的工具在限定的时间内拆掉各种设计复杂的炸弹!而这些炸弹从月亮到冰咖啡,从电灯到手枪,真是无奇不有!因为简单,游戏有大量素质很高的用于交待故事的MOVIE和图片,给人一种看电影的感觉。喜欢智力游戏的朋友一定会喜欢它的!

评分: **8分**

慕容非

又一个让我浑身冒汗的好游戏!而且还是PS上的!操作简单,创意绝佳,在玩的时候我是全神贯注,可是最终还是让地球给毁了……(呜呜,都是我的错)这就跟从前的仓库番一样好玩,唯一的缺点,就是使我现在对电灯,柑桔之类的东东都充满了戒心……

评分: **8分**

热血推荐

铃木爆发 ENX/PS/AVG/2000-7-6/对应振动手柄/原创

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

相信只要是热爱运动的朋友就不会拒绝这款绝对的经典之作,无论是从球员的造型,网球的物理运动轨迹还是操作的手感……几乎都是无可挑剔的。比起街机版来,新增的一个世界循环赛模式更是让游戏的“购买度”上升10%,还有那些超现实的隐藏道具,例如什么保龄球,铁饼之类的东东更是为这款拟真度极高的游戏增添了一分轻松的气氛。唯一的遗憾便是不能选GOUKI喜欢的阿加西上场比赛,不知他的形象又被拿去做什么游戏的代言人了呢?

评分: **9分**

邪魔天使

从来都不打网球的我对这一款网球游戏十分喜爱,原因有以下三点:画面精美,真实,操作简单,方便,感觉刺激,有趣,从游戏的画面来说最令人感到满意的是运动员的表情,动作以及和真人的相似程度。从游戏的操作来说只要方向键和A、B两个键就可以搞定了,决对容易上手,从感觉上来说我已经找到了打网球的感觉,对各种网球技巧的学习和应用也与真实的网球相差无几!(从我曾有过的,仅10分钟的真实网球的经验得出)。

评分: **8分**

EYES

游戏是一人玩得带劲,还是许多人一起玩过瘾?相信这个问题大家各有答案,不过总的来说,一个好的多人游戏比起单人游戏,因为有了与朋友的对战或合作,而使得游戏具备更大的乐趣,而网球就能起到这样的作用,当你厌倦了CPU的ID低能后,试试和朋友合作或者对打,一定会乐不可支,夏天天气热,生活又无聊,和朋友们共处一堂,开怀一笑实在是一大快事。

评分: **8分**

VR网球 SEGA/DC/VIRTUA TENNIS/SPG/2000-7-13/美版/4P/对应振动包/街机移植

热血推荐

画面

音效

系统

游戏性

SOUL

在土星上登场的《格兰蒂亚》,其充满创意和个性的RPG系统,震撼的音乐,感人的剧情,让她立即受到各位资深玩家的肯定,现在《格II》的登场,得以让《格》的各项个性发扬光大。P槽,连击,重攻击,CANCEL,到球的修得,遇敌方式等等,战斗画面在当前的形式下虽然不能说是华丽到极限,但绝对让你看得赏心悦目而且有一种特别的爽快感。音乐一如既往的优秀,煽情音乐令人之间的感情不知不觉陷入其中;剧情方面,一波三折,又时而搞笑,《格I》的出现让好戏连台的暑假更添光彩,暑假三大RPG之一!

评分: **8分**

邪魔天使

作为DC上的RPG大作《格兰蒂亚》并没有让我失望,总体来说,游戏的画面和音乐都是一流的素质,故事很吸引人,战斗系统灵活而真实,魔法的华丽效果令人赏心悦目,至于游戏的不足嘛,方面我个人觉得游戏的音效做得不是很好,游戏中人物的脚步声做得很糟糕,一点都不像脚步声,只像一种怪异的鼓点儿,不过喜欢RPG而又有DC的朋友应该买来享受一下的。

评分: **8分**

无忌

当动人的音乐在耳边响起的时候,当熟悉的场景在眼前展现的时候,我知道,我所喜欢的《格兰蒂亚》又回来了!虽然故事背景和游戏角色与前代已经有了很大不同,但整个游戏的风格没有变,而且在DC强大功能的支持下,画面素质有了很大的提高,战斗场面也变得更加吸引人了……总之,喜欢《格兰蒂亚》的朋友一定不要错过啊!对《格兰蒂亚》不太了解的朋友也可以借此机会加深印象哦!

评分: **9分**

格兰蒂亚2 GAMEARTS/DC/GRANDIA2/RPG/2000-8-3/对应振动包、VGA/系列第二作

热血推荐

画面

音效

系统

游戏性

SOUL

万代最近的几个高达策略游戏都做得非常用心,《F》相对于上一作的强化真是令人吃惊,因为上一集《ZERO》的制作已让人觉得是制作水平的顶峰,想不到《F》较之上集仍然有各方面的升级,战斗画面更有动感了,读盘的时间反而下降了许多,尽管玩游戏时不是一直打开战斗画面,但战斗画面还是相当重要的,有机会大家一定要看看战斗画面演示(只要不开始游戏,就会有系列作战画面演示),你可以不玩,但不能不看,讲这么多,主要还是因为它的画面实在是太好了啦,其它方面,几乎集齐所有高达作品,1000部以上机体的魄力,完善的系统……噢?你还在犹豫什么?开战吧!

评分: **9分**

EYES

高达迷这下子又有福了,此作的推出,实在为暑假的生活更添光彩,相比于重视战术的机战,《SD高达》系列更有战略味道,更利于玩家了解高达的系列故事,超大的容量(共有39部高达作品的角色登场),相当难度的战局,精美的战斗画面,自由的人物培养……总之好处多多,绝对是SLG中的王者,难怪日本近年来的SD销量远超机战!想了解高达系列的完整故事吗?想左右变幻莫测的战局吗?想培养出超越阿姆罗的强力机体吗?《SDGGF》,不容错过!

评分: **8分**

慕容非

虽然感觉上不如《机战》系列的爽快,但是却不失为一款好游戏,只要看着每种武器出击时,机种的不同动作,就可以知道,在制作上花的心思,战略和战术的难度要超过《机战系列》,这可能会吸引不少人去挑战,不过美中不足的是战略指令不够简明,给人一种繁琐的感觉,不过在战略类的SLG中算得上佳作了。

评分: **7分**

SD高达G世纪-F BANDAI/PS/4CD/SD GUNDAM G GENERATION-F/SLG/2000-8-3/对应振动手柄/系列作品

热血推荐

王者传说(下)

二 技的演变



丰富多彩的格斗技一向是“格斗之王”系列的优良传统，尽管早期作品的各种技设定还流于大众化，特点不够鲜明，尤其是一些主角级人物如草雉、坂崎良等，但随着“格斗之王”的发扬光大，其格斗技设定越来越匠心独具。当屏幕上各流各派、我行我素的格斗家们使出各自的看家本事时，屏幕外的观众往往既觉得眼花缭乱，又感到赏心悦目，而操纵这一切的玩家成功地使用这些华丽的技组合击中对手时，那感觉只能用一个字来形容：爽！

特殊技的演变



这是普通技

如“DOWN”攻击、中段攻击、较大等，在对战中起着重要作用，从《KOF'97》起，特殊和必杀技之间承上启下，共“格斗之王”系列独具特色的系统。因此，研究一下特殊技的演变是很有必要的。



这才是特殊技

所谓特殊技，就是指利用一些简单的指令，如“前”、“\”、“空中\”等，再配合特定攻击键使出的招式（记忆中，《街霸II》是首个引进特殊技的格斗游戏，大家是否还记得春丽“鹰爪脚”的英姿？）。特殊技在形式上类似于普通技，但往往具有一些特殊的性能，判定和威力作用，并技在普通技同构成了连续技系统。

《KOF'94》中还没有特殊技的概念，不过许多普通技都成了日后特殊技的雏形，如草雉的下蹲重脚、红丸的空中重脚，在以后都成为了特殊技。《KOF'95》中开始引入特殊技，并有了下段、中段、空中特殊技之分，丰富了对战时的内容和乐趣。并且如前文所说，《94》中许多普通技都成了《95》的特殊技：草雉的“十八式”、京的“滑步踢”（\·D）都是由下蹲重脚而来，红丸的“空中螺旋踢”（空中\·D）由空中重脚而来……不过，《95》中并不是每一个人都有特殊技，比如初次登场的八神庵，他那判定奇大、令人闻风丧胆的“百合折”（空中\·B）就直到《97》才出现。到了《KOF'96》的时代，特殊技的进化却发生了大倒退：所有人的特殊技都被删除了！因此虽然



“头上拂”的雏形

《96》爽快感十足，但总让人觉得少了些什么，真不知道SNK是出于何种考虑。值得庆幸的是，《KOF'97》为特殊技“昭雪沉冤”，让其重出江湖，甚至将其攻击判定和性质都作了调整，使得特殊技不仅能单兵作战，而且如前文所说的那样，在“普通技→特殊技→必杀技或超必杀技”这样

的连续技组合中充当了重要角色。虽然“普通技→必杀技”也一样可以连得上，但在追求爽快的“格斗之王”玩家眼里，仅仅这样是不够的，因为许多威力巨大的连续技如果缺少特殊技的穿针引线就无法完成，以八神庵为例，在他的大威力连续技“百合折（逆向）→下B×2→下A→梦弹→葵花×3或八稚女”中，特殊技“百合折”和“梦弹”的作用不可忽视。不过，《97》中还是有相当一部分人物没有特殊技（莉欧娜、拉尔夫、千鹤等），幸好《KOF'98》弥补了这一缺憾，几乎为所有人物（拉尔夫除外）都配置了特殊技（仔细观察的话，会发现不少新特殊技也是由前代的普通技变化而来），有些人物有三招之多，而且空中、中段、下段一应俱全，如草雉、八神、舞等，有些人物的特殊技则威力巨大，判定奇强，让人“恨”得牙痒，如克里斯、千鹤的“\·B”，罗伯特的“猛龙降脚踢”（\·A）。更重要的是，SNK



霸道的“百合折”

进一步强化了特殊技在连续技中的作用，导致“下B→下A→特殊技→必杀技或超必杀技”成为《98》中最为常用的战术“核武器”。顺便提一句，“街霸”系列中自《街霸III》起已有特殊技→必杀技或超必杀技的设定（不是指家用版《街霸ZERO3》和“EX”系列中那些“恐怖”的连续技），再联系其他一些现象，就可以知道SNK与CAPCOM在合作《CAPCOM VS SNK》之前，便已经在不断取长补短了，言归正传，《KOF'99》推出后，在特殊技的作用方面并没有作什么调整，只是对一些人物的特殊技的形式、性质和数量作了改变和增删，例如特瑞的“\·A”就从二段技变成了中段技，舞的空中特殊技竟有三招之多……相信这些改变是为了调整人物的平衡性而设的。再说最新的《KOF'2000》，经过笔者的初步测试，感觉在特殊技方面仍没有作什么改变，估计SNK在这有可能是最后一集的“格斗之王”中，不想对业已成熟的特殊技系统再做改动。

愿效犬马之劳

当然，这也可能是笔者对《2000》还未深研造成的印象而已。另外，拉尔夫在全系列中自始至终没有特殊技，也许是为了配合其豪快男儿形象及硬桥硬马的攻击方式吧！



别逃！



美丽的“舞”姿



必杀技的演变

提起必杀技，相信玩家们都有相当的了解：现在流行的平面格斗游戏必杀技系统起源于CAPCOM于1987年推出的初代《街霸》。万流归宗，“格斗之王”系列必杀技的一些基本设定当然也脱离不开这个系统，但我们在实际操作中，却可以发现，“格斗之王”系列和“街霸”系列这两大王牌格斗游戏的必杀技无论在形式上还是在内容上都存在着很大的区别。这是因为，“格斗之王”系列的必杀技立足于基本系统的同时，还在不断开辟着自己的天地，形成了独特的风格。

《94》、《95》中必杀技就已经很丰富，每个人物至少都有三招以上，多的有六、七招，在当时已经算得上很多了，而且这些必杀技的威力都很强：《94》中一个普通的三段技（空中重击→地面重击→必杀技）就能使人晕眩，坂崎良的大技“霸王翔吼拳”（《龙虎之拳》中这可是超必杀技呀！）在气槽蓄满的情况下，三招即可致命。值得一提的是，《95》首创了“打击投”这种必杀技，就是既具有投技性质，又具有打击技性质的必杀技，一般在近敌时才可发动，且第一击防御不能，典型例子就是罗伯特的“极限流连舞脚”。



著名的三段连续技

《94》中还有一种很奇妙的必杀技，即雅典娜的“精神力反射波”，可以将对手的飞行道具返回（《恶魔战士》的丽丽和《饿狼3》的山崎也有类似的技巧）。另外，《95》也针对《94》中一些过强的必杀技作了改进，例如金加藩的“飞翔脚”，在《94》中不仅指令简单（空中↓·B或D），而且一击得手，立即远遁，让人十分头疼，《95》则改变了其指令输入方法（空中↓↘→·B或D），并且攻击后仍落在对手身旁。不过，《94》、《95》不少必杀技的指令的输入方法较复杂，令玩家很难掌握，比如京的“双重闪光弹”（→←→↘↓·B或D）、东丈的“电光踢”（↘蓄力↘·B或D），这应算早期“格斗之王”在必杀技设定方面的一个瑕疵。SNK意识到了这一点，在推出



霸气十足

《96》时专门对此作了改善，简化了指令，使输入方法趋于统一，回归到“波动”、“升龙”、“旋风腿”等已经被广大格斗玩家熟悉和认可的形式上去，但这并不代表失去了风格，相反，由于SNK在招式性质和作用方面的功夫，《96》的必杀技设定显得更加成熟和具有特色了。关于这一点，最明显的

反映就是主角草薙京必杀技及防御反击技（发动时会自手的攻击，然后才出招）的到防御反击技，最著名的要的“猛虎雷神刚”了，在这



的改变以动挡格对加入，说算坂崎良一招身上可以充分体会到后发制人的好处！另外，许多人物增加了指令投，如红丸、安迪（打击投）、克拉克（对空指令投）等，使这些战士的能力大大增强了。八神庵新增的指



无敌的“屑风”

令投“屑风”最有特点，这一招没有攻击力，但对手中招后会有短暂的硬直和防御不能时间，这时玩家你就可以为所欲为了（甚至可以使用“C→屑风→C→屑风……”的无限连技！），也正是因为这一招，八神庵的



“当身技”全程演示

综合实力一跃而上，可称之为《96》NO.1。“当身技”（发动后会“识破”对手的招数，然后打击对手，也可称为“守株待兔技”）从《96》起也开始出现了，而拥有这种高级技巧的就是“当身技”的老祖宗黑帮头目吉斯和可爱的古武术家藤堂香澄，还有一点值得注意的就是隐藏技的设定，即有些人物在还不能使出超必杀技的情况下（气槽未满、体力槽未闪红）使用超必杀指令，再配合特定攻击键，可发出威力更大、击数更多的普通技加强版（请注意只是普通技），典型例子是坂崎良（近身时→←↓↘·C）和八神庵（↓↘↘·C+D）。不过，由



八神的隐藏技：连续超重击

于这种技巧不太实用，在《97》就销声匿迹了。有趣的是，去年“江湖”上忽然传出《97》有新隐藏技的消息，那就是八神庵的“鬼步”，所谓“鬼步”，实际上是一个移动技（想想《街霸》中豪鬼的“阿修罗闪空”和雅典娜的“心灵传送”就明白了），在“屑风”后使用会“飘”到对手身前，然后嘛，当然是“C→屑风→鬼步→C→屑风……”了，而它的使用条件和《96》时别无二致，也是在不能使出超必杀技的情况下，输入“↓↘↘·C”或“↓↘↘·A或C”，这也许是《96》隐藏技在《97》中的一个子遗。在正统必杀技方面，《97》并没有作什么大的改变，只是调整了一些技的性能（如削弱了八神庵的“鬼烧”和“琴月阴”，增强了红丸的“雷切拳”和“真空片手驹”等），并为旧人物增加了一些新技及推出新人新技。感觉上这一代的浮空型必杀技特别强，因为对手被浮空后的追打判定比以往都大，这其中要首推特瑞的“POWER CHARGE”和罗伯特的“极限流连舞脚”。由于必杀技的设定自《96》起已趋于成熟，形成了“格斗之王”系列特有的风格，所以在必杀技设定方面从《97》到《99》，甚至《2000》都没有太大的变化，既没有增加新类型的必杀技，也没有对必杀技系统



无赖旋风腿

做出大的改革，只是对招式的平衡和性能进行不断的调整以及推出新人新技，例如《98》中为了照顾人物的平衡性，相当一部分指令投的输入方式被改成了较复杂的“→↘↓↘←→”（可怜八神的“屑风”因此而实用性大减），一些与罗伯特“飞燕旋风脚”类似的“无赖”招式则被削弱，还有如坂崎良和罗伯特的招式形式和性质都比较相似，SNK自《96》起就力图在必杀技方面将两人区别开来，到了《99》罗伯特干脆变成了蓄力型人物（极限流真是博大精深啊，要什么招有什么招！），可谓用心良苦……对于这些调整，笔者唯一不满意的还是推崇的变化——《99》中居然失去了超能力，到了《2000》也没找回来。唉，看来我是无缘再用“超球弹”纵横“江湖”了！



超能力无敌光球弹



元祖“超必杀”

史上最初的超必杀技。作为始创者，SNK在制作“格斗之王”系列的超必杀技时当然是出尽法宝，不遗余力了，而超必杀技也因此成为了“格斗之王”格斗技中最精彩的一环。

由于超必杀技威力太大，杀伤力太强，而制作者又不能让玩家随便就觉得太爽，因此就对超必杀技的发动条件作了许多限制（个人认为《双截龙》的超杀限制系统是最好的，不知道大家还记得这个游戏吗？）。这些限制条件中，历史最悠久而又被广泛采用的就是气槽了，《94》、《95》、《96》中的超必杀技都采用了气槽来控制，气槽蓄满即可发动。另外，体力槽闪红时也可以发动超杀。当两个条件都满足时，就可以发出“格斗之王”中的最强技——MAXIMUM超必杀技（“被打得伤痕累累且极度愤怒时，就会觉醒潜在能力”，是不是有点像漫画中的情节？）。不过，《94》、《95》中似乎只有主角队以及龙虎队等部分角色的



超级赛亚人“变身”



雷神之怒

MAXIMUM超必杀技较明显，但只是在杀伤力方面表现出来，招式本身并没有变化。《96》的推出则确定了MAXIMUM超必杀技的存在。当气槽蓄满及体力槽闪红时发动超杀指令，不仅技的攻击力大增，而且还会以更华丽的姿态展现在玩家眼前（第一次看到“MAXIMUM八稚女”的玩家都会“吓一跳吧？”）。《97》、《98》

虽然还是以气槽控制超必杀技发动，但其性质已经发生了很大的变化。从前的气槽在遭受攻击后才会增长，或者要在毫无防备的状态下自行蓄气（A、B、C同按），十分被动；而在《97》、《98》的“ADVANCED MODE”下，气槽不仅在遭受攻击后会增长，使用必杀技和击中对手时也会增长，而且幅度更大，想来这也是鼓励进攻的手段之一。另外，《97》、《98》取消了体力槽控制超必杀技发动的设定，要想多出超杀，就要多储气槽（《97》最多可储三层，《98》最多可储五层）。MAXIMUM超必杀技的发动条件也相应发生了改变，要发动一次MAXIMUM超杀，至少需要两层气槽并爆掉一层（A、B、C同按）才能发动。虽然条件比较苛刻，但玩家可以自行决定发动时机，从而掌握主动，左右战局（《97》和《98》MAXIMUM超杀发动的区别在于：《97》发动一个MAXIMUM超杀后，只要还有气槽，就可以继续发动，而《98》发动后爆气状态就会消失）。《99》依然延续了《97》、《98》气槽的设定，只不过由于“COUNTER”模式和“ARMOR”模式的加入而使情况发生了变化。“COUNTER”模式发动后可以在限定时间内随意发动超必杀技，但需要同



极度疯狂

超必杀技的演变

随着格斗游戏的发展，数量越来越多而威力越来越小的必杀技已无法满足热血玩家的要求，于是空前华丽、具有一发逆转杀伤力的超必杀技粉墨登场了：SNK在1992年推出的《龙虎之拳》中，主人公坂崎良的“霸王翔吼拳”和“龙虎乱舞”就是

时爆掉三层气槽，且不能使用MAXIMUM超必杀技；正常模式下发动一次超必杀技要耗一层气槽，可以使用MAXIMUM超必杀技，但要等体力槽闪红。鱼与熊掌，请玩家自行选择。至于《2000》，基本上延续了《99》的设定，唯一不同的就是MAXIMUM超必杀技的发动条件：需要三层气槽，输入指令后要两个攻击键（A+C或B+D）同按。估计还是为了能让玩家可以在战斗中自行掌握发动时机而设定的。

再谈谈超必杀技的类型和数量。《94》、《95》中每个人物都只有一招超杀，种类却很齐全，基本上可分为大气技（红丸的“雷光拳”、镇元斋的“轰栏炎炮”等）、乱舞技（坂崎良的“龙虎乱舞”、金家藩的“凤凰脚”等）、突击技（安迪的“超裂破弹”、舞的“超必杀忍蜂”等）、摔投技（大门的“地狱极乐落”、克拉克的“终极阿根廷背摔”等）四类，但



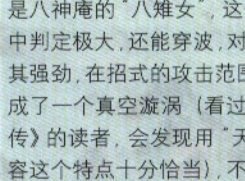
武器：坚强的肉体



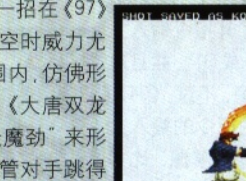
武器：坚硬的大地

哈迪兰的“FINAL BRINGER”则无法归类（吸血技？无赖技？），不过这一招在判定性质上仍与乱舞技相当，区别在于攻击效果。

《96》中部分人物拥有了两招超必杀技（龙虎队、椎拳崇、拉尔夫），但类型仍然脱不开以上几类。而从《97》开始，可以称为“格斗之王”超必杀技的“春天”：每一个人物都拥有了两招以上超杀，而且每一招都十分华丽，带给玩家充分的视觉享受和爽快感。并且，从这一代起，出现了防御不能技（七枷社的“最终冲击”和拉尔夫的“宇宙幻影”），进一步丰富了“格斗之王”超必杀技的内涵。还有一招不能不提的超杀，那就是八神庵的“八稚女”，这一招在《97》中判定极大，还能穿波，对空时威力尤其强劲，在招式的攻击范围内，仿佛形成了一个真空漩涡（看过《大唐双龙传》的读者，会发现用“天魔劲”来形容这个特点十分恰当），不管对手跳得多高，都会被吸下来遭受一顿狂抓，相信不少玩家都吃过它的苦头。随着超必杀技数量的增多，许多技巧都具有

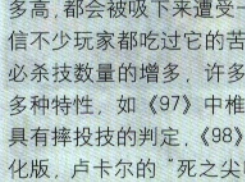


武器：坚强的肉体

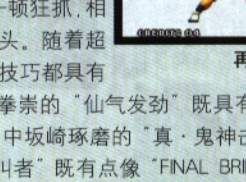


武器：坚硬的大地

多种特性，如《97》中椎拳崇的“仙气发动”既具有大气技的形式，又具有摔投技的判定，《98》中坂崎琢磨的“真·鬼神击”当属打击投的强化版，卢卡尔的“死之尖叫者”既有点像“FINAL BRINGER”，又具有防御不能的特点，再加上许多人物都拥有属性攻击技（火属性的“无式”、雷属性的“雷光拳”），要准确的分类越来越困难，但这些不拘一格的招式也充分证明了SNK在超必杀技设定方面的鬼斧神工。《99》的推出又为不少人物增添了新技，八神庵的“祈爪栉”、莉安娜的“重力风暴”、马西



武器：坚强的肉体



武器：坚硬的大地

再见！朋友



天雷召来



怒火焚身

玛的“掩体破坏者”等都很特色。另外，藤堂香澄的“心眼·葛落”在“格斗之王”超必杀技中又增添了当身超杀这一项（“街霸”系列最新版本《街霸III·第三度打击》的新人物REMY也身怀这种绝技）。《2000》由于笔者没有深入研究，对其超必杀技不敢妄作总结，但不少人物又添加了新技，草雉京的“百八十二式”改进型威力不俗，发动后人物表情丰富，颜值一看。

三、奇妙现象

“格斗之王”系列每一作都会有很多奇异的现象，玩家们有的对此津津乐道，有的斥之为程序BUG，但不管怎样，作为《KOF》迷，我们都应该有了解的必要，以下每一作都为大家介绍一条，一“饱”眼福。

《KOF'94》镇无斋的投技加超必

老头子用“D”键将对手甩出后，立即发超必杀“轰烂炎炮”(↓↘→↓↘→·C)，虽然不会击中，对手也会伤上加伤，算得上《94》的最强“连”技，更神奇的是：雅典娜也能使用这一招，真是名师出高徒啊！



D键投出 立即发超杀 伤上加伤

《KOF'95》超必杀的随机伤害值

《95》中似乎存在着随机决定攻击力的设定，同一招超杀击中同一个



请仔细观察两组八稚女的效果

人往往会出现不同的结果，看来格斗时不光靠实力，还要看运气。

《KOF'96》克拉克的天敌

也许克拉克的军用背心内藏防弹金属片，对电特别敏感，操纵雷电的高手二阶堂红丸只要用“红丸投”(←↖↓↘→·A或C)将克拉克擒住，在其倒地后立即使用蹲下轻脚，克拉克会防御不能(被电昏了?)，再接上“红丸投”就会形成“下B→红丸投→下B→红丸投……”的无限连技，需要注意的是，一定要先以“红丸投”将克拉克击倒才行。



“红丸投”击倒 蹲下轻脚 接继“红丸投”

《KOF'97》无敌风火轮

想打出《97》的最强连击数吗？只需选用比利，再让对手选一位具有指令投的人物，例如克拉克，互相配合即可。先让比利将克拉克击倒在地，然后立即使出“超火焰旋风棒”(↓↘→↘↓↖←·A或C)，而克



只要血够多，“99HITS”都没问题！

拉克在起身的一瞬间立即使出“超级阿根廷背摔”(←↖↓↘→·B或D)。成功的话，就会看到无敌风火轮。

《KOF'98》空中定身

《98》中大门真是强得可以，一招“岚之山”可谓“打遍天下无敌手”。



MAX“驱凤麟”突击 “岚之山”后发制人 我还有“鬼烧未完成”



哇！定住了

但我们的真吾可不怕，且看真吾的绝技MAX“驱凤麟”(↓↘→↓↘→·A或C)挑战“岚之山”(←↖↓↘→×2·B或D)

《KOF'99》神秘失踪事件

想不到《99》中的蔡宝健除了拥有“该突→凤凰脚”这种“无赖技”之外，还具备将对手送入异次元空间的特殊能力。方法是选用莉安娜作



特殊能力发动 消失在异次元空间? 原来是在版边若隐若现

为“STRIKER”，当被对手逼入版边时，呼唤莉安娜，击中后立即用轻脚使出凤凰脚(↓↘→↘↓↖←·B)，成功后对手就会消失。如果想召回对手，只需走到对面版边，使用任何一招超杀，对手就会出现，并且中招。



用超杀将其召回

四、格斗王中王“风云榜”

俗话说，“文无第一，武无第二”，“格斗之王”系列每一作都有众多的人物，谁是第一，谁是第二，当然要分个清楚。下面就是根据众人(不包括隐藏人物)在实战中的表现而评出的历代“THE KING OF FIGHTERS”！(编辑部“内部”评选结果，“江湖”众高手们如有不同意见还请多多包涵)

《KOF'94》王中王

NO.1 日本队

成名绝技

草雉京 简单易出的气绝连续技“空中C或D→地面C→暗钩手(↓↘→·A或C)”

二阶堂红丸：蹭“血”绝技“真空片手驹”

大门五郎：真·柔道

“评委会”综述

本来坂崎良和金家藩也很强，但考虑到《94》只能选用固定队伍以及整个队伍的实力均衡，还是将王冠给了日本队(看来日本人设计游戏时“民族主义倾向”也很严重啊)。



《KOF' 95》王中王

NO.1: 草雉京 NO.2: 哈迪兰 NO.3: 八神庵



成名绝技

草雉京：“七十五式·改”（↓↘→·B或D）无限连技

哈迪兰：简单易出的飞行道具（←蓄力→·A或C）以及蓄满气后往地上一蹲就无人敢近的“英雄气概”

八神庵：判定极大的“下B→葵花×3（↓↘←·A或C）”

“评委会”综述

草雉京的“恐怖”无限连技想来玩过《95》的人都记忆犹新；而哈迪兰的飞行道具几乎不用蓄力，而且蹲下蓄力时进可攻，退可守，NO.2当之无愧；八神庵除了“葵花三段”外，“葵花两段”无限连技以及“闪避攻击→八雉女（↓↘←↘↓↘→·C）”也很厉害。

《KOF' 96》王中王

NO.1: 八神庵 NO.2: 克拉克 NO.3: 薇丝



成名绝技

八神庵：“C→屑风（←↘↓↘→·A或C）→C→屑风……”

克拉克：霸道的摔投技以及判定极大的空中超重击

薇丝：超重击一招鲜，吃遍天！

“评委会”综述

八神庵不用多说：克拉克气槽蓄满后两招“超级阿根廷背摔”就可以左右胜负，本来拉尔夫也很强，但薇丝使用超重击踢得大家汗如雨下，NO.3只好给了她。

《KOF' 97》王中王

NO.1: 八神庵 NO.2: 特瑞 NO.3: 玛丽



成名绝技

八神庵：无敌“八雉女”（↓↘→↘↓↘←·A或C）

特瑞：“POWER CHARGE”（←↘↓↘→·B或D）无限连技

玛丽：“跳C或D→地面C→大锤击（→·A）→MAX玛丽野玫瑰（↓↘→↘↓↘←·A或C）→玛丽掠夺（→↓↘·A或C）”，一击必杀！

“评委会”综述

八神庵还是不用多说，特瑞的无敌（无赖）连技最好也不要多说，他脸都红了；玛丽各方面实力都不错，但红丸和克拉克也很强，这个排名

是考虑了女权主义（“我看是考虑了美女主义才对”，某支持红丸的小编语）以及她的一击必杀技等各方面得出的。

《KOF' 98》王中王

NO.1: 大门五郎 NO.2: 拉尔夫 NO.3: 《94》坂崎良



成名绝技

大门五郎：幻之绝技“岚之山”

拉尔夫：干脆利落的重拳重腿

《94》坂崎良：“波动、升龙、旋风腿”又回来了

“评委会”综述

大门五郎即使不用必杀技，重脚轻腿也可以踢得对手手忙脚乱；拉尔夫重拳判定强，威力大，收招快，而且具有强力摔投技，中近距离几乎无敌；至于《94》坂崎良的当选则是因为他威力极大的“虎煌拳”（↓↘→·A或C）和无敌时间很长的“虎咆”（→↓↘·A或C），另外，八神庵和真·七枷社也有争夺第二、第三的实力；考虑到简单实用性就得到了以上结果。《98》的隐藏人物极易选用，且平衡性都经过调整，因此参与了评选）

《KOF' 99》王中王

NO.1: 京 NO.2: 全勋 NO.3: 真·草雉京



成名绝技

京：对空、对地、空中的实力已经很强，打击投“妄想舞步”（←↘↓↘→·A或C）更是如虎添翼。

全勋：“阻鸢阵”（↓↓·A）、“猎虎阵”（↓↓·B）

真·草雉京：“百八十二式”（↓↘→↓↘→·A或C）

“评委会”综述

京以女“拳”主义向大家证明了女性格斗家的实力；全勋“阻鸢阵”和“猎虎阵”的交替使用叫人防不胜防，超重击也叫人很头疼；真·草雉京速度、威力、招式判定都很强，是一个实力均衡的人物，而且大家都喜欢选用，虽然是隐藏人物，还是让他上榜吧。

全系列最强人物——真·王中王

成名绝技：



八神庵

无需赘述！

“评委会”综述：

实力加魅力！

后记：让无遗憾尽脑汁的《王者传说》终于完成了，期间SNK被收购，撤出欧美阵地，退出街机市场，“格斗之王”系列不会再有续集等不幸的消息一个接一个的传来，不仅让人感慨

万分：真想不到平面格斗游戏双雄之一会落到今天这艘田地！但不管怎样，我们应当铭记，SNK用一块叫“MOS”的16385基板创造了“群煌”和“神话”，也正因为如此，我们中间的大多数人才有幸玩到了《饿狼传说》、《侍魂》，还有《THE KING OF FIGHTERS》！才能够在这里回味这些曾经带给我们无比快乐的游戏！才能够感受到——“THE FUTURE IS NOW”！（特别感谢广东潮阳钟伟滨提供秘技。）

THE KING OF FIGHTERS 2000

ARC

SNK

MVS

游戏类型: FIG

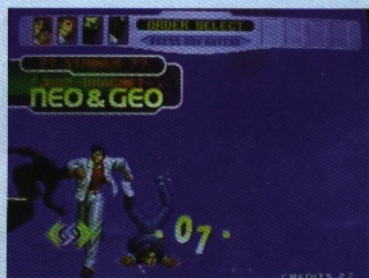
发售日: 7月28日

《KOF' 2000》试机报告

《2000》刚一出街,小编就迫不及待地前去试机了。挤进人堆中,投币、选人、出招……几盘下来,对其已经有所了解,系统基本上和上期杂志分析的一样,整个游戏算得上是《99》的强化改良版。STRIKER系统进一步增强了,攻击后可以追加 STRIKER攻击,在 STRIKER攻击过程中,还可以立即发动新一波攻击。这就意味着,只要 STRIKER 足够多,无限连技是一件很“简单”的事,这种改变,会将战斗导入更激烈的层次还是会使战斗陷入一边倒的局面,还要靠时间来证明;《99》的



“闪避移动”系统还是回归为“紧急回避”了,可能“直进直退”才是最适合“格斗之王”的风格,“COUNTER”模式和“ARMOR”模式依然存在,不过与强劲的 STRIKER 系统对比起来就显得改进不大,或许这只是小编对《2000》研究得不够透彻所致;有一点改进是最体贴玩家的,就是游戏途中有人挑机的话可以重新选人编队,相互克制的问题总算有了一个好的解决办法了。另外,《KOF' 2000》可能真的是系列的“终结者”: SNK 的历代人物都跑出来露脸了,居然还有一个叫“NEO GEO”的家伙(这些隐藏 STRIKER 性能都不错哦,《火热密技》栏目有他们的使用方法)!而且,往日在背景故事中有隐约“情侣”关系的人物都分到了一个队(坂崎良和京、特瑞和玛丽),真是有情人终成眷属,看来 SNK 也想安排一个大团圆的结局啊!



下面,为大家送上两条实用连续技:

克拉克+金东煥 (STRIKER)

SUPER ARGENTINE BACK BREAKER → FLASHING ELBOW → 召唤 STRIKER → NAPALM STRETCH → FLASHING ELBOW

八神庵+东丈 (STRIKER)

重拳→葵花×3→召唤 STRIKER→重拳→葵花×3→召唤 STRIKER→重拳→葵花×3……(无限连技)

特殊操作简介

| | |
|-----------------|---|
| 前冲 | → → |
| 后弹 | ← ← |
| 小跳 | 一瞬间把摇杆推上 |
| 中跳 | 一瞬间把摇杆推下后一瞬间把摇杆推上 |
| 大跳 | 一瞬间把摇杆推上后立刻把摇杆推上 |
| 受身 | 在 DOWN 之前按 AB |
| 反击投掷 | 在遇敌人通常投技时同时按 OR + AB |
| 前紧急回避 | → → + AB |
| 后紧急回避 | ← ← + AB |
| 轰飞攻击 | CD 同时按下 |
| COUNTER 前紧急回避 | 在防御之时 + AB (扣去一格 POWER GAUGE) |
| COUNTER 后紧急回避 | 在防御之时 + AB (扣去一格 POWER GAUGE) |
| COUNTER 轰飞反击 | 在防御之时 CD (扣去一格 POWER GAUGE) |
| 挑衅 | 按 START 键 (扣去一格 POWER GAUGE, 加一格 STRIKER POINT) |
| 呼出攻击 | BC 同时按 (扣去一格 STRIKER POINT) |
| 追加攻击 | 通常投之后 BC 同时按 (同时扣去一格 STRIKER POINT 及 POWER GAUGE) |
| COUNTER MODE 发动 | ABC 同时按下 |
| ARMOR MODE 发动 | BCD 同时按下 |
| MAX 版超必杀技 | 在使出超必杀技时同时按下两个键 (扣去三格 POWER GAUGE) |



主角队

K'

| | |
|---------------------|-------------------|
| 特殊技 | |
| ONE INCH | →+轻拳 |
| KNEE ASSAULT | →+轻脚 |
| 必杀技 | |
| IRON TRIGGER | ↓↘→+轻或重拳 |
| SECOND SHOOT | IRON TRIGGER中→+轻脚 |
| SECOND SHELL | IRON TRIGGER中→+重脚 |
| CROW BITE | →↓↘+轻或重拳 |
| CROW BITE 追打 | CROW BITE中+轻或重脚 |
| MINUTE SPIKE | ↓↘↘+轻或重脚(可空中使用) |
| BLACK OUT | ↓↘→+轻或重脚 |
| 超必杀技 | |
| CHAIN DRIVE | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 |
| HEAT DRIVE | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 |
| MAD MAX 超必杀技 | |
| CHAIN DRIVE | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 |



红丸队

二阶堂红丸

| | |
|---------------------|-------------|
| 特殊技 | |
| JACK KNIFE KICK | →+轻脚 |
| FLYING DRILL | 空中↘+重脚 |
| 必杀技 | |
| 居合蹴 | ↓↘→+轻或重脚 |
| 反动三段蹴 | 居合蹴中↓↑+轻或重脚 |
| 真空片手驹 | ↓↘↘+轻或重拳 |
| 雷切拳 | ↓↘↘+轻或重拳 |
| SUPER 稻妻脚 | →↓↘+轻或重脚 |
| 超必杀技 | |
| 雷光拳 | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 |
| 幻影风暴 | ↓↘↘↓↘↘+轻或重脚 |
| MAD MAX 超必杀技 | |
| 雷光拳 | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 |



矢吹真吾

| | |
|---------------------|-------------------------|
| 特殊技 | |
| 外式·轰釜阳 | →+轻脚 |
| 必杀技 | |
| 百十四式·荒咬未完成 | ↓↘→+轻拳 |
| 百十四式·毒咬未完成 | ↓↘→+重拳 |
| 百式·鬼烧未完成 | →↓↘+轻或重拳 |
| 二百二十式·琴月未完成 | →↓↘↘+轻或重脚 |
| 真吾 KICK | →↓↘↘+轻或重脚 |
| 百一式·胧车未完成 | →↓↘+轻或重脚 |
| 真吾谨制 式·花研 | 近身→↓↘+轻或重脚 |
| 超必杀技 | |
| 外式·凤麟 | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳(可按拳键改变出招速度) |
| BURNING SHINGO | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 |
| MAD MAX 超必杀技 | |
| BURNING SHINGO | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 |



塞斯

| | |
|---------------------|-------------|
| 特殊技 | |
| 初月 | →+轻脚 |
| 体崩 | ↘+轻脚 |
| 必杀技 | |
| 暗中 | 空中↓↘↘+重拳 |
| 升阳 | ↓↘→+轻或重拳 |
| 胴崩 | →↓↘↘+轻脚 |
| 弓月 | →↓↘↘+轻或重脚 |
| 超必杀技 | |
| 胴取七闷杀 | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 |
| 入身滩月 | ↓↘↘↓↘↘+轻或重脚 |
| 双拳升阳 | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 |
| MAD MAX 超必杀技 | |
| 胴取七闷杀 | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 |



| | |
|---------------------|-------------|
| 必杀技 | |
| 飞天脚 | →↓↘↘+轻或重脚 |
| 无影红纱手 | →↓↘+轻或重拳 |
| 翳 | ↓↘↘+轻或重拳 |
| 飞毛脚 | ↓↘→+轻或重脚 |
| 超必杀技 | |
| 飞贼奥义·影向 | →↓↘↘↘↘+轻或重拳 |
| 飞贼奥义·乱舞毒蛾 | ↓↘↘↘↘+轻或重拳 |
| MAD MAX 超必杀技 | |
| 飞贼奥义·毒手功 | ↓↘↘↘↘+轻或重拳 |
| 飞贼奥义·乱舞毒蛾 | ↓↘↘↘↘+轻或重拳 |



饿狼队

特瑞

| | |
|---------------------|-------------|
| 特殊技 | |
| HAMMER PUNCH | →+轻拳 |
| RISING UPPER | ↘+重拳 |
| 必杀技 | |
| BURN KNUCKLE | ↓↘↘+轻或重拳 |
| POWER WAVE | ↓↘↘+轻拳 |
| ROUND WAVE | ↓↘↘+重拳 |
| RISING TACKLE | ↑+轻或重拳 |
| CRACK SHOOT | ↓↘↘+轻或重脚 |
| POWER DUNK | →↓↘+轻或重脚 |
| 超必杀技 | |
| POWER GEYSER | ↓↘↘↘↘↘+轻或重拳 |
| HIGH ANGLE GEYSER | ↓↘↘↘↘+轻或重脚 |
| MAD MAX 超必杀技 | |
| POWER GEYSER | ↓↘↘↘↘↘+轻或重拳 |



安迪

| | |
|---------------------|---------------|
| 特殊技 | |
| 上顎 | →+轻脚 |
| 上面 | ↘+轻拳 |
| 必杀技 | |
| 飞翔拳 | ↓↘↘+轻拳 |
| 斩影拳 | ↘+轻或重拳 |
| 疾风横拳 | ↘+轻或重拳 |
| 激·飞翔拳 | ↓↘↘+重拳 |
| 升龙弹 | ↓↘↘+轻或重拳 |
| 空破弹 | →↓↘↘+轻或重脚 |
| 击墙背水掌 | 近身→↓↘↘+轻或重拳 |
| 幻影不知火 | 空中↓↘↘+轻或重脚 |
| 幻影不知火·上顎 | 幻影不知火落地时+轻或重拳 |
| 幻影不知火·下顎 | 幻影不知火落地时+轻或重脚 |
| 超必杀技 | |
| 斩影流星拳 | ↓↘↘↘↘↘+轻或重拳 |
| 超裂破弹 | ↓↘↘↘↘↘+轻或重脚 |
| MAD MAX 超必杀技 | |
| 超裂破弹 | ↓↘↘↘↘↘+轻或重脚 |



东丈

| | |
|-----------------------|-----------------|
| 特殊技 | |
| LOW KICK | →+轻脚 |
| SLIDING | ↘+轻脚 |
| 必杀技 | |
| HURRICANE UPPER | →↓↘↘+轻或重拳 |
| TIGER KICK | →↓↘+轻或重脚 |
| 黄金脚跟 | ↓↘↘+重脚 |
| 爆裂拳 | 连打拳键 |
| 爆裂拳 FINISH SLASH KICK | 爆裂拳中↓↘↘+轻或重拳 |
| 超必杀技 | |
| SCREW UPPER | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 |
| 史上最强之LOW KICK | ↓↘↘↓↘↘+轻或重脚(可储) |
| 爆裂HURRICANE TIGER脚踢 | ↓↘↘↘↘↘+轻或重拳 |
| MAD MAX 超必杀技 | |
| SCREW UPPER | ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 |



玛丽

| | |
|---------------------|--------------------------|
| 特殊技 | |
| HAMMER ARCH | ←或→+轻拳 |
| DOUBLE ROLLING | ←或→+轻脚 |
| CLIMBING ARROW | ↘+轻脚 |
| 必杀技 | |
| SPIN FALL | ↓↘↘+轻或重拳 |
| M·SPIDER | SPIN FALL 击中时↓↘↘+轻或重拳 |
| STRAIGHT SLICER | ←+轻或重脚 |
| CRAB CLUTCH | STRAIGHT SLICER中↓↘↘+轻或重拳 |
| VERTICAL ARROW | →↓↘+轻或重脚 |
| M·SNATCHER | VERTICAL ARROW 后→↓↘+轻或重脚 |
| REAL COUNTER | ↓↘↘+轻或重拳 |
| BACK DROP REAL | REAL COUNTER中→↓↘+轻或重拳 |
| REVERSE HEAD LOCK | REAL COUNTER中→↓↘+轻或重脚 |
| M·REVERSE FACE LOCK | ↓↘↘+轻脚 |
| M·HEAD BUSTER | ↓↘↘+重脚 |
| 超必杀技 | |
| M·TYPHOON | →↓↘↘↘↘↘+轻或重拳 |
| M·SPASH ROSE | ↓↘↘↘↘↘+轻或重拳 |
| M·DYNAMITE SWING | ↓↘↘↘↘↘+轻或重脚 |
| MAD MAX 超必杀技 | |
| M·DYNAMITE SWING | ↓↘↘↘↘↘+轻或重脚 |



马西玛

| | |
|--------------------------|----------------------|
| 特殊技 | |
| MONGOLIAN | →+轻拳 |
| M9型 MAXIMA MISSILE (试作型) | ↘+重拳 |
| 必杀技 | |
| M4型 VAPOUR CANNON | ↓↘↘+轻或重拳 |
| 第一系统: MAXIMA SCRAMBLE | ↓↘↘+轻拳 |
| DOUBLE BOMBER | 第一系统中↓↘↘+轻拳 |
| BULL DOG PRESS | DOUBLE BOMBER中↓↘↘+轻拳 |
| 第二系统: MAXIMA SCRAMBLE | ↓↘↘+重拳 |
| SKULL CRUSH | 第二系统中↓↘↘+重拳 |
| CENTON PRESS | SKULL CRUSH中→+轻或重脚 |
| 第三系统: MAXIMA LIFT | →↓↘↘+轻或重脚 |
| M11型 DANGER ROUSARCH | →↓↘↘+近身+轻或重脚 |
| 超必杀技 | |
| BUNKER BUSTER | ↓↘↘↘↘↘+轻或重拳 |
| MAXIMA REVERAGE | 近身→↓↘↘↘↘↘+轻或重脚 |
| MAD MAX 超必杀技 | |
| MAXIMA REVERAGE | ↓↘↘↘↘↘+近身+轻或重脚 |



凡妮莎

| | |
|---------------------|-----------------------|
| 特殊技 | |
| STRETCH PUNCHER | →+轻拳 |
| LONG PUNCHER | ↘+轻脚 |
| 必杀技 | |
| PILING PUNCHER | →↓↘+轻或重拳 |
| DASH PUNCHER | ←+轻或重拳 |
| MACHINEGUN PUNCHER | →↓↘↘+轻或重拳 |
| PUNCHER WHIPPING | ↓↘↘+轻或重拳(可连打) |
| PILING PUNCHER | PUNCHER WHIPPING中→+轻拳 |
| DASH PUNCHER | PUNCHER WHIPPING中→+重拳 |
| 超必杀技 | |
| CRUSHING PUNCHER | ↓↘↘↘↘↘+轻或重拳 |
| CHAMPION PUNCHER | ↓↘↘↘↘↘+轻或重拳 |
| MAD MAX 超必杀技 | |
| CRAZY PUNCHER | ↓↘↘↘↘↘+轻或重拳 |



雷蒙

| | |
|------------------------|----------------|
| 必杀技 | |
| TIGER NECK CHANCERY | 近身→↓↘↘+轻或重拳 |
| ROLLING SABER | →↓↘+轻或重拳 |
| SUMMERSAULT | →↓↘↘+轻或重脚 |
| FAINT STEP | ↓↘↘+轻或重脚 |
| 超必杀技 | |
| TIGER SPIN | 近身→↓↘↘↘↘↘+轻或重拳 |
| AIR DIABO AMALEO RAMON | ↓↘↘↘↘↘+轻或重脚 |
| MAD MAX 超必杀技 | |
| TIGER SPIN | 近身→↓↘↘↘↘↘+轻或重拳 |



龙虎队


坂崎良

特殊技
冰柱割 →+轻拳
上段格 →+轻脚
下段格 ↘+轻脚

必杀技
虎煌拳 ↓↘→+轻或重拳
虎咆 →↓↘+轻或重拳
飞燕风脚 →↘↓↘↘+轻或重脚
斩裂拳 →↘↓↘↘+轻或重拳
猛虎雷神刹 ↓↘→+轻或重脚
虎咆疾风拳 ↓↘↘+轻或重拳

超必杀技
霸王翔吼拳 →↘↘↘↘+轻或重拳
龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳
天地霸王拳 ↓↘→↘↘↘+轻或重拳

MAX超必杀技
霸王翔吼拳 →↘↘↘↘+轻或重拳
龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳




罗伯特

特殊技
勾龙降脚蹴 →或→+轻拳
龙脚蹴 →或→+轻脚
飞燕神龙脚 空中↘+轻或重脚
二段足刀蹴 ↘+轻脚

必杀技
龙击拳 →储+轻或重拳
飞燕风脚 →储+轻或重脚
旋转连舞脚 近身↓储↑+轻或重拳
龙斩翔 ↓储↑+轻或重脚

超必杀技
霸王翔吼拳 →↘↘↘↘+轻或重拳
龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳
九头龙闪 ↓↘→↘↘↘+轻或重脚

MAX超必杀技
龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳




坂崎琢磨

特殊技
鬼车 →+轻拳
飞车落 →+轻拳
刀割 →+轻脚
柱马打 ↘+轻脚

必杀技
虎煌拳 ↓↘→+轻或重拳
飞燕疾风脚 储+轻或重脚
翔乱脚 →↘↓↘↘+轻或重脚
猛虎无赖岩 ↓↘↘+轻或重拳
斩裂拳 →↘↓↘↘+轻或重拳
三战之型 ↓↓+轻或重拳

超必杀技
真·鬼神击 近身↓↘↘+轻或重拳
霸王翔吼拳 →↘↘↘↘+轻或重拳
龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳

MAX超必杀技
龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳



京

特殊技
SLIDING KICK ↘+重脚
TRAP KICK →+轻脚

必杀技
VENOM STRIKE ↓↘→+轻脚
DOUBLE STRIKE ↓↘→+重脚
SURPRISE ROSE →↓↘+轻或重拳
TRAP SHOT →↓↘+轻或重脚
MIRAGE KICK →↘↓↘↘+轻或重拳
TORNADO KICK →↘↓↘↘+轻或重脚
MIRAGE DANCE 近身←↘↓↘↘+轻或重拳

超必杀技
ILLUSION DANCE ↓↘→↘↓↘↘+轻或重脚
SILENT FLASH ↓↘↘↘↘+轻或重脚

MAX超必杀技
ILLUSION DANCE ↓↘→↘↓↘↘+轻或重脚



超能力队

雅典娜

特殊技
连环腿 →+轻脚
PHOENIX BOMB 空中↓+轻脚

必杀技
PSYCHO BALL ATTACK ↓↘↘+轻或重拳
PHOENIX ARROW 空中↓↘↘+轻或重脚
PSYCHO SHOOT →↘↓↘↘+轻或重拳
PSYCHO REFLECTOR →↘↓↘↘+轻脚
NEW PSYCHO REFLECTOR →↘↓↘↘+重脚
PSYCHIC TELEPORT ↓↘↘+轻或重脚
PSYCHO SWORD →↓↘+轻或重拳
SUPER PSYCHO THROW →↘↓↘↘+轻或重脚

超必杀技
SHINING CRYSTAL BIT →↘↘↘↘↘+轻或重拳 (可同时攻击对手)
CRYSTAL SHOOT SHINING CRYSTAL BIT 中↓↘↘+轻或重拳
PHOENIX FANG ARROW 空中↓↘↘+轻或重拳

MAX超必杀技
SHINING CRYSTAL BIT →↘↘↘↘↘+轻或重拳 (可同时攻击对手)
CRYSTAL SHOOT SHINING CRYSTAL BIT 中↓↘↘+轻或重拳




椎拳崇

特殊技
虎扑手 →+轻拳
后旋腿 →+轻脚

必杀技
龙牙拳·地龙 →↘↓↘↘+轻拳
龙牙拳·天龙 →↘↓↘↘+重拳
龙破斩 ↓↘↘+轻或重脚
龙连打 →↓↘+轻或重拳
箭疾步 ↓↘↘+轻或重拳
穿弓腿 ↓↘→+轻或重脚
龙爪击 空中↓↘↘+轻或重拳

超必杀技
神龙凌惶裂脚 ↓↘→↘↓↘↘+轻脚
神龙天舞脚 ↓↘→↘↓↘↘+重脚
超龙连拳 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳

MAX超必杀技
神龙凌惶裂脚 ↓↘→↘↓↘↘+轻脚
神龙天舞脚 ↓↘→↘↓↘↘+重脚




镇元帝

特殊技
醉步瓢单袭 →+轻拳

必杀技
瓢单击 ↓↘↘+轻或重拳
柳莲蓬莱 →↓↘+轻或重拳
醉杯森 ↓↘→+轻或重拳
喷炎口 醉杯靠后↓↘↘+轻或重拳
轰炎招来·改 醉杯靠后→↓↘↘+轻或重拳
醉管卷翁 ↓↓+轻或重拳
蝶装蛙鱼 ↓↓+轻或重拳
望月醉 ↓↓+轻或重拳
龙蛇反蹴 望月醉中↑+轻脚
鲤鱼反蹴 望月醉中↑+重脚
回转身突拳 →↘↘↘↘↘+轻或重拳

超必杀技
轰炎招来 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳
轰炎招来 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳

MAX超必杀技
轰炎招来 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳



包

特殊技
基烈 →+轻拳
旋震蹴 →+轻脚
闪翔蹴 →+轻脚
里海蹴 →+重脚
双掌 空中↓+轻拳
挽轮 空中↓+轻脚

必杀技
PSYCHO BALL ATTACK FRONT ↓↘↘+轻拳
PSYCHO BALL ATTACK RISE ↓↘↘+轻拳
PSYCHO BALL ATTACK BOUND ↓↘↘+轻脚
PSYCHO BALL ATTACK REFLECT ↓↘↘+轻脚
PSYCHO BALL ATTACK AIR FRONT ↓↘↘+轻脚
PSYCHO BALL ATTACK AIR BOUND 空中↓↘↘+轻脚
PSYCHO BALL CRUSH FRONT ↓↘↘+重拳
PSYCHO BALL CRUSH RISE ↓↘↘+重拳
PSYCHO BALL CRUSH BOUND ↓↘↘+重脚
PSYCHO BALL CRUSH REFLECT ↓↘↘+重脚
PSYCHO BALL CRUSH AIR FRONT 空中↓↘↘+重拳
PSYCHO BALL CRUSH AIR BOUND 空中↓↘↘+重脚

超必杀技
PSYCHO BALL ATTACK MAX ↓↘↘↘↘+轻或重拳
PSYCHO BALL ATTACK DX ↓↘↘↘↘+轻或重脚
PSYCHO BALL CRUSH SP ↓↘↘↘↘+轻或重脚

MAX超必杀技
PSYCHO BALL ATTACK DX ↓↘↘↘↘+轻或重脚



金家藩队


金家藩

特殊技
空连击 →+轻拳
踵落 →+轻脚

必杀技
半月斩 ↓↘↘+轻或重脚
飞燕斩 ↓储↑+轻或重脚
天升斩 重飞燕斩中↓+重脚
流星落 一储→+轻或重脚
飞翔脚 空中↓↘↘+轻或重脚
霸气脚 ↓↓+轻或重脚

超必杀技
凤凰脚 ↓↘↘↘↘+轻或重脚
空中凤凰脚 空中↓↘↘↘↘+轻或重脚
凤凰飞天脚 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重脚

MAX超必杀技
凤凰脚 ↓↘↘↘↘+轻或重脚




蔡宝健

特殊技
骸空 →+轻拳
通魔蹴 →+轻脚

必杀技
龙卷旋风斩 ↓储↑+轻或重拳
飞翔空裂斩 ↓储↑+轻或重脚 (可按紧)
旋风飞猿刺突 一储→+轻或重拳
回旋飞猿斩 ↓↘↘+轻或重拳
奇袭飞猿刺突 回旋飞猿斩中+轻或重拳
飞翔脚 空中↓↘↘+轻或重脚
飞燕斩 →↓↘+轻或重脚

超必杀技
真! 超绝龙卷真空斩 →↘↓↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘+轻或重拳
真! 超绝轮回转突刀 空中↓↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘+轻或重拳
凤凰脚 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重脚

MAX超必杀技
凤凰脚 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重脚



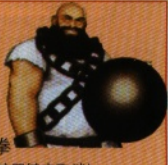
陈国汉

特殊技
洗击 ↘+轻拳

必杀技
铁球粉碎击 一储→+轻或重拳
铁球大回转 连打轻或重拳 (可同按四键来取消)
大破坏投 近身↓↘↓↘↘+轻或重拳
铁球大鼓打 →↘↘↘↘↘+轻或重脚

超必杀技
铁球大暴走 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳
铁球大压杀 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳
铁球大扑杀 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重脚

MAX超必杀技
铁球大压杀 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重拳




全勋

特殊技
猎虎击 →+轻脚 (可按紧变成猎虎阵)
流龙蹴 空中↓+轻脚

必杀技
半月斩 ↓↘↘+轻或重脚 (可按紧轻脚变成猎虎阵)
排气击 ↓↘↘+轻或重拳 (可按紧轻拳变成猎虎阵)
空砂空 ↓储↑+轻或重拳 (可按紧轻拳变成猎虎阵)
猎虎阵 1+轻拳 可在出招后, 按紧轻拳来维持, 再按紧轻拳变成猎虎阵)
猎虎阵中+重拳 猎虎阵中+重拳
猎虎阵中+重脚 猎虎阵中+重脚
猎虎阵中+重脚 (可按紧轻脚变成猎虎阵)
猎虎阵中+重拳 (可按紧轻拳变成猎虎阵)
猎虎阵中+重拳 (可按紧轻拳变成猎虎阵)
猎虎阵中+重脚 (可按紧轻脚变成猎虎阵)
猎虎阵中+重拳 (可按紧轻拳变成猎虎阵)
猎虎阵中+重脚 (可按紧轻脚变成猎虎阵)

超必杀技
凤凰裂爪舞 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重脚
凤凰裂爪舞 空中↓↘→↘↓↘↘+轻或重脚

MAX超必杀技
凤凰裂爪舞 ↓↘→↘↓↘↘+轻或重脚



女性格斗家队

怒队

独立角色

不知火舞

特殊技

- 红鹤之舞 ↘+轻脚
- 黑燕之舞 →+轻脚
- 大轮风车落 空中↓+轻拳
- 浮羽 空中↓+轻脚或重脚
- 山樱桃 空中↓+轻脚或重脚

必杀技

- 龙炎舞 ↓↘↘+轻或重拳
- 小夜千鸟 ↓↘↘+轻或重脚
- 花蝶扇 ↓↘↘+轻或重拳
- 必杀忍蜂 ↓↘↘+轻或重脚
- 鼯鼠之舞 (地上) ↓蓄↑+轻或重拳
- 鼯鼠之舞 (空中) 空中↓↘↘+轻或重脚
- 桃花鸟投石 鼯鼠之舞 (地上) 中近身↓↘↘+轻或重脚

MAX 超必杀技

- 超必杀忍蜂 ↓↘↘↓↘↘+轻或重脚



坂崎百合

特殊技

- 燕翼 →+轻拳
- 旋回脚 →+轻脚

必杀技

- 虎煌拳 ↓↘↘+轻或重拳
- 霸王翔吼拳 蓄满虎煌拳
- 雷煌拳 ↓↘↘+轻或重脚
- 飞燕疾风拳 ↓↘↘+轻或重拳 (可储)
- 飞燕疾风脚 ↓↘↘+轻或重脚
- 空牙 →↘↘+轻或重拳
- 里空牙 重空牙中→↓↘↘+轻或重拳
- 百裂拳捆 →↘↘↓↘↘+轻或重脚

超必杀技

- 飞燕凤凰脚 ↓↘↘↓↘↘+轻或重脚
- 芯! 超 UPPER ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳
- 飞燕烈孔 ↓↘↘↓↘↘+轻或重脚

MAX 超必杀技

- 飞燕凤凰脚 ↓↘↘↓↘↘+轻或重脚
- 芯! 超 UPPER ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳



藤堂香澄

特殊技

- 肘当 →+轻拳

必杀技

- 重当 ↓↘↘+轻或重拳 (可空中使用)
- 灭身无投 ↓↘↘+轻脚
- 杀掌阴蹴 ↓↘↘+重脚
- 下段当身 ↓↘↘+轻或重脚
- 白山桃 ↓↘↘+轻或重脚
- 龙卷枪打 近身→↘↘+轻或重拳
- 扇沟流 ↓↘↘+轻或重拳 (可连续输入三次)

超必杀技

- 超重当 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳
- 心眼·葛落 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳

MAX 超必杀技

- 心眼·葛落 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳



四条雏子

必杀技

- 推手 ↓↘↘+轻或重拳
- 突落 ↓↘↘+轻或重拳
- 寄切 →↘↘+轻或重脚
- 挂投 →↘↘+轻或重脚
- 小手投 近身→↘↘+轻或重脚

超必杀技

- 合掌扭 近身→↘↘↓↘↘+轻或重脚

MAX 超必杀技

- 合掌扭 近身→↘↘↓↘↘+轻或重脚



莉安娜

特殊技

- STRIKE ARCH →或→+轻脚

必杀技

- MOON SLASHER ↓蓄↑+轻或重拳
- GROUND SABER →蓄→+轻或重脚
- GLIDING BUSTER 重.GROUND SABER 中↓蓄脚
- X-CALIBUR 空中↓↘↘+轻或重拳
- BALTIC LAUCHER →蓄→+轻或重拳
- EARRING BOMB ↓↘↘+轻或重脚
- HEART ATTACK →↘↘+轻或重脚
- HEART ATTACK追加 HEART ATTACK 击后→↘↘+轻或重脚

超必杀技

- V-SLASHER 空中↓↘↘↓↘↘+轻或重拳
- REBEL SPARK ↓↘↘↓↘↘+轻或重脚
- GRATEFUL DEAD ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳

MAX 超必杀技

- V-SLASHER 空中↓↘↘↓↘↘+轻或重拳



拉尔夫

必杀技

- GATLING ATTACK →蓄→+轻或重拳
- SUPER ARGENTINE BACK BREAKER 近身→↘↘+轻或重脚

超必杀技

- RALF KICK 按紧轻或重脚后放手
- VULCAN PUNCH 连打轻或重拳
- RALF TACKLE →↘↘↓↘↘+轻或重脚

MAX 超必杀技

- GALACTICA PHANTOM ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳
- BARIBARI VULCAN PUNCH ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳
- 骑马 VULCAN PUNCH ↓↘↘↓↘↘+轻或重脚

MAX 超必杀技

- BARIBARI VULCAN PUNCH ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳
- GALACTICA PHANTOM ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳



克拉克

特殊技

- STOMPING →或→+轻脚

必杀技

- GATLING ATTACK →蓄→+轻或重拳
- SUPER ARGENTINE BACK BREAKER 近身→↘↘+轻或重脚
- NAPALM STRETCH →↘↘+轻或重拳 (可接 FLASHING ELBOW)
- FLASHING ELBOW 指令投中↓↘↘+轻或重拳
- FRANKEN STEINER →↘↘+轻或重脚
- MOUNT TACKLE →↘↘+轻或重拳
- CLARK LIFT MOUNT TACKLE 中↓↘↘+轻拳
- ROLLING GRADLE MOUNT TACKLE 中↓↘↘+轻或重脚
- SUPER LIFT MOUNT TACKLE 中↓↘↘+轻拳 (可接 FLASHING ELBOW)

超必杀技

- ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER 近身→↘↘→↘↘↓↘↘+轻或重拳
- RUNNING THREE →↘↘→↘↘↓↘↘+轻或重脚

MAX 超必杀技

- ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER 近身→↘↘→↘↘↓↘↘+轻或重拳



薇璞

特殊技

- WHIP SHOT →+轻拳 (可连续输入五次)

必杀技

- BOOMERANG SHOT CODE →↘↘+轻或重拳
- ASSASSING TRIKE CODE →↘↘+任何一个攻击键
- HOOT SHOT CODE 空中↓↘↘+轻或重拳
- STRENGTH SHOT TYPE A CODE →↘↘+轻拳 (可储)
- STRENGTH SHOT TYPE B CODE →↘↘+轻脚 (可储)
- STRENGTH SHOT TYPE C CODE →↘↘+重拳 (可储)
- STRENGTH SHOT TYPE D CODE 任何一种 STRENGTH SHOT 储动中按D取消
- DESERT EAGLE →↘↘+轻或重拳

超必杀技

- SONIC SLAUGHTER CODE ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳

MAX 超必杀技

- SONIC SLAUGHTER CODE ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳



草雉京

特殊技

- 外式·轰釜阳 →+轻脚

必杀技

- 八十八式 ↘+重脚
- 外式·奈奈落 空中↓+重拳

超必杀技

- 百式·鬼烧 →↘↘+轻或重拳
- 四百二十七式·碟铁 →↘↘↓↘↘+轻或重脚
- R·E·D KICK →↘↘+轻或重脚

MAX 超必杀技

- 七十五式改 ↓↘↘+轻或重脚 (可再按脚键)
- 百十四式·荒咬 ↓↘↘+轻拳
- 百二十八式·九伤 荒咬中↓↘↘+轻或重拳
- 百二十七式·八靖 荒咬或九伤中→↘↘↓↘↘+轻或重拳
- 外式·砌穿 八靖中+轻或重拳
- 百二十五式·七濑 九伤或八靖中+轻或重脚
- 百十五式·毒咬 ↓↘↘+重拳
- 四百一式·罪咏 毒咬中→↘↘↓↘↘+轻或重拳
- 四百二式·罚咏 罪咏中→+轻或重拳
- 九百十式·夜鸟摘 ↓↘↘+轻拳
- 九百十式·龙射虎伏 ↓↘↘+重拳

超必杀技

- 里百八式·大蛇雉 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 (可储)
- 百八十二式 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 (可储)

MAX 超必杀技

- 里百八式·大蛇雉 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 (可储)
- 百八十二式 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 (可储)

MAX 超必杀技

- 里百八式·大蛇雉 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 (可储)
- 百八十二式 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 (可储)

MAX 超必杀技

- 里百八式·大蛇雉 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 (可储)
- 百八十二式 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 (可储)

MAX 超必杀技

- 里百八式·大蛇雉 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 (可储)
- 百八十二式 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳 (可储)



八神庵

特殊技

- 外式·梦弹 →+轻拳

必杀技

- 外式·轰釜·阴·死神 →+轻脚
- 外式·百合折 空中→+轻脚

超必杀技

- 百式·鬼烧 →↘↘+轻或重拳
- 三百十一式·抓鲈 →↘↘+轻或重脚
- 百八式·暗扣 ↓↘↘+轻或重拳
- 百二十七式·葵花 ↓↘↘+轻或重拳
- 二百十二式·琴月阴 →↘↘↓↘↘+轻或重脚
- 扇风 近身→↘↘+轻或重拳

MAX 超必杀技

- 禁千二百十一式·八稚女 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳
- 里千二百七式·暗削 ↓↘↘↓↘↘+轻或重脚

MAX 超必杀技

- 禁千二百十一式·八稚女 ↓↘↘↓↘↘+轻或重拳
- 里千二百七式·暗削 ↓↘↘↓↘↘+轻或重脚





街头霸王III 第三度打击 ~为未来而战

| | | |
|----|-----------|------------|
| DC | CAPCOM | GD-ROM |
| | 游戏类型: FTG | 发售日: 6月29日 |

FIGHT FOR THE FUTURE 战前准备

对《街霸III》的新系统必须有足够的认识!

Point 1 攻守平衡的支点 “BLOCKING”

KEN 飞起一脚踢向 RYU……
 画外音: 当时KEN 的脚尖离我只有0.01公分, 但在1/4秒后, KEN 会输得心服口服, 因为我决定来一次防守, 本人这一生曾防守过无数次对手的进攻, 但这一次, 我认为是最完美的……



以“III”为序号的《街霸》作品的核心系统就是BLOCKING了, 不了解BLOCKING, 就跟本没有玩《街霸III》的必要。以往的格斗游戏在一方防住了对方的攻击后, 会出现短时间的硬直, 如果对方是在空中进行的攻击, 则此段硬直将持续到对方落地后为止(否则, 就再人没敢跳了)——这就是调整攻守平衡的一个手段, 例如KEN 的著名的三段技「跃起HK」蹲下MK」波动拳(升龙拳)”, 只要第一招命中(无论有没有防住), 后面两招几乎是不可避免的。而在《街霸III》中, BLOCKING的出现使得攻与守的双方都有机会来主动对攻守进行调整, 以实现自己的下一个意图。

上面说了那么多, BLOCKING到底是什么? 如果硬要给它一个合理的中文解释, 那么就是“完美防御”。前面提到防御KEN 的空中攻击后会出现硬直, 让KEN 落地后有再度进攻的机会,



但若在KEN 使出跃起HK 时己方将肯的HK “BLOCKING”掉, 就会省略掉那一段硬直时间, 拥有“优先行动权”, 在KEN 还未落地时就可对其进行还击。同样, 若是KEN 在地面打算用波动拳在角落里封住你的行动, 而你在BLOCKING了KEN 的波动拳获得下一步行动权利的同时, KEN 仍然没能从波动拳的硬直中恢复过来……并且BLOCKING 对手的任何攻击都不会扣去自己的血槽、气槽, 这些就是BLOCKING 的伟大之处了。



BLOCKING 既然如此“伟大”, CAPCOM当然不会让你轻松的使用它。BLOCKING分为空中、上段、下段共三种方式, 空中BLOCKING与上段BLOCKING使用方法是在对手的攻击即将击中你的一瞬间将手柄(摇杆)推→(防御的反方向)之后立刻放开方向键或摇杆(让方向键或摇杆回中); 下段攻击则是在对方即将击你时手柄(摇杆)拉↓, 之后立刻放开方向键或摇杆(让方向键或摇杆回中)。另外在这一作中还能够防住对方的连续攻击间隙进行BLOCKING, 称为“GUARD BLOCKING”, 还是前面KEN 的那个三段连续技的例子, 只要看准机会, 防住KEN 的第一下跃起HK, 在KEN 蹲下MK 击中自己的瞬间拉↓, 立刻放开方向键(摇杆)回中, 也可以做出BLOCKING, 由于成功后会闪红光, 因此也称之为“红BLOCKING”。

Point 1.1 BLOCKING 带来了什么?

上一期在黄金眼中就提到“比起《KOF》系列要求的高速运动战的对于复杂连续技的纯熟运用, 《街霸》系列, 特别是以罗马数字为序号的系列作品, 更讲究防守的技巧以及心理战。”而在“III”中, BLOCKING 的加入使得“防守的技巧”与“心理战”更为微妙, 原来不少人习惯在将对手击倒后接着连续攻击, 可一旦被对手猜中你下一步要干什么, 将你的攻击BLOCKING掉: 1. 难免士气大落; 2. 会出现两人“敌不动我不动”的紧张场面。右边这一段可以简要说明BLOCKING 为格斗家们带来的新观念:

RYU 随身带的小册子:

BLOCKING 法则

1. 对手向你攻击时 以BLOCKING为第一选择。
2. 自己不是BLOCKING 超人, 不要妄想BLOCKING 对手所有攻击。
3. 牢记前两点, 它总是会给你带来最后的胜利。
4. 你能BLOCKING 对手, 对手也是。
5. 面对擅长投技的对手 BLOCKING 不适用于近身战。
6. 对手向你勇敢的跳过来, 记住还有空中BLOCKING 这一回事。
7. 你的连续攻击非常流畅, 提防“红BLOCKING”会给你造成的致命一击。
8. 你起身后发现对手蹲在自己前方半米处, 谨记0.5秒后再出招。
9. 消极防守不可能取胜。
10. 记住BLOCKING 之后还击。
11. 以上法则不是任何时候都有效。

这就是“红BLOCKING”了



说明: LP=轻拳, MP=中拳, HP=重拳, LK=轻脚, MK=中脚, HK=重脚

“.”为连续输入, “+”为同时输入

Point 2

三选一的 SUPER ARTS (SA)

SUPER ARTS就是《街霸III》中的超必杀技，玩家在正式对战前必须从所选角色的三种SA中选出一种来使用，中途不可变更。每名角色的三种SA所需的POWER GAUGE（气槽）都不相同，可储存的次数也不相同，一般来说SA的威力与可储存的次数成反比。



Point 5

挑拨技

PERSONAL ACTION (PA)

PA的使用方法是HK+HP，每名角色的PA特性都不相同，有的可以增加POWER GAUGE槽的能量值，有的可以增加攻击力或防御力，有的则可以回复STUN BAR（晕眩槽），甚至还有部份挑拨技带有攻击判定。虽然PA有用，但绝不可多用，因为在发动PA时候，是没有防御能力的，也不能像《KOF》那样随时CANCEL掉，必须做完整个PA。

Point 6

高跳 HYPER JUMP 与 HYPER JUMP CANCEL (HJC)

HJ的使出方法非常大众化，即先按任何方向的下，再立即接上，便可使出。HJ比普通的跳跃要高，在空中中有优势。由HJ衍生出来的HJC则能够省略必杀技不能省略掉的通常技，例如阴、阳的近身MK、息吹、春丽的近身HK，借以在空中进行追击。

Point 3

投技与解投 GRAB DEFFENSE

为了减少激烈对战中的误操作，此作中的投技的使用方法是方向键左（右）+LP+LK。投技是不能被BLOCKING的，因此就诞生了另一种拆解投技的技巧“GRAB DEFFENSE”，使用方法是在对方还未对自己完成投技的判定前按“LK+LP”，便可拆解对方的投技（对指令投无效）。并且解投之后双方距离也会自动拉开，避免混战。



Point 4

出其不意的 LEAP ATTACK

LEAP ATTACK是可以越过对方下段攻击并同时给予反击的蹲防不能技，威力不大，能打乱对方的进攻，从而在心理上占有优势。使用方法是同时按MK+MP。



有攻击判定哦~



Point 7

指定连续技 TARGET COMBO (TC)

角色个人特有的按键型连续技，例如KEN的TC“跳跃HK→站立HP”，“MP→HP”；DODLEY的TC“站立MK→HK→HP”等。这些TC都可以接上必杀技或是SA，重创对手。发动TC的关键在于第一击必须命中对手，才能形成连续攻击。



Point 8

必杀技与 SA 之间的 EX 必杀技

所谓EX必杀技就是在输入必杀技指令的时候按下两个P或K，如REMY的LIGHT OF VIRTUAL PATH的指令是“+蓄力→+P”，那么这一招的EX版出法就是“+蓄力→+任意的两个P”。EX必杀技的威力要比普通版的大，不过需要消耗约半条的POWER GAUGE，当POWER GAUGE槽有足够的能量值使用EX必杀技时，便会闪过蓝光提醒玩家。不过每名角色并不是每个必杀技都有EX版。



说明：LP=轻拳，MP=中拳，HP=重拳，LK=轻脚，MK=中脚，HK=重脚
“.”为连续输入，“+”为同时输入



Point 9

快速起身 QUICK STANDING

角色在被吹飞或是被投掷后落地瞬间按↓,便可立即向后翻滚起身,使对手很难判断你的起身时间,从而大大缩短了对手发动二次进攻的时间。

Point 10

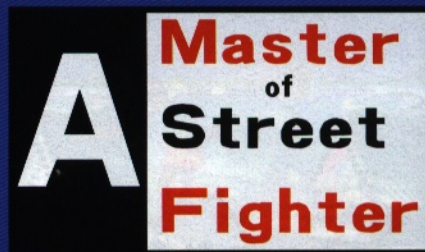
等级评定 GRADE JUDGE SYSTEM

每完成一场战斗后,电脑就会自动对你在战斗中的表现做出级别评定,如果你能够在战斗中活用上述9点,相信你的评定不会太差的。评定的级别为:

MSF → XS → SS → S → A → B → C → D → E → F → G

除了MSF外,每个级别也有+或++之分,向着MSF努力吧!

Q:“MSF”级别的意义?



部份角色强力连续技吐血大放送 (角色右向时)

RYU

通常技以蹲下MK及站立HK最为实用,而蹲下LK在击中对手后也可做CANCEL SA, → +MP为蹲防不能技,必杀技方面“上段足刀蹴”不得不提,威力大,收招快,且其EX版在击中对手后更能做出追击,而RYU的其它必杀技也同样都有EX版,EX波动拳为2HIT,而EX旋风腿有点像ZERO里面的真空龙卷旋风腿,为原地攻击,SA中的电刀波动拳为防御不能技,可蓄,蓄满后能将对手的直接打晕,而真空波动拳的HIT数为5,即在BLOCKING时需连续做出5次,同样被击中也是:对手被击中浮空后可做追打,真·升龙拳的FRAME为2,击中对手后可用上段足刀蹴进行追击,最适合在BLOCKING后使出。



跳跃HP·HP·波动拳·真空波动拳·真空波动拳·HK



真空波动拳·波动拳·真空波动拳



ALEX

游戏的主角,通常技的威力巨大,攻击判定广,属于强力角色,必杀技方面对空技AIR KNEE SMASH须慎用,而FLASH CHOP (↓↘+P)后可接POWE BOMB(近身→↘↓↙←+P)或HYPER BOMB(回转一圈·P),站立HK的破绽非常大,建议在BLOCKING对手后才使用,而站MK则是地面战中比较实用的一招,SUPER ARTS中HYPER BOMB为投技,需近身使用,需要注意的是在一般攻击后不可接上此招,而BOOMERANG RAID (↓↘→↘↘+P)则为在连续攻击后再实施投技,可以接在不少必杀技与近身通常技当中使用,STUN GUN HEAD BUTT (↓↘→↘↘+P)则能够将对手抓住打晕,威力虽不大,但命中后可任意接其它的普通连续技。

说明:LP=轻拳,MP=中拳,HP=重拳,LK=轻脚,MK=中脚,HK=重脚

“.”为连续输入,“+”为同时输入



蹲下HP (1HIT) · MP · EX版AIR KNEE SMASH



跳HP · MK · EX版 FLASH ELBOW · BOOMERANG RAID

KEN

通常技以蹲MK与站立MK最为实用。蹲下MK可连上任何SA，实用性很强。KEN的所有必杀技也同样有EX版，但需要注意的是KEN的波动拳收招要比RYU来得慢，慎用。EX版升龙拳为4HIT，适合对空或在CANCEL SA之前使用。SA方面疾风迅雷脚的LEVEL GAUGE很短，适合在连续攻击中CANCEL使用；神龙拳的对空效果非常好，但对于地面战，建议近身先用普通技或必杀技攻击后再CANCEL；升龙裂破……不用多说了，自然是KEN使用率最高的SA了。



跳HK · MP · HP · EX版龙卷旋风腿 · 升龙烈破



跳跃逆向MK · MP · HP · 波动拳 · 疾风迅雷脚



SEAN

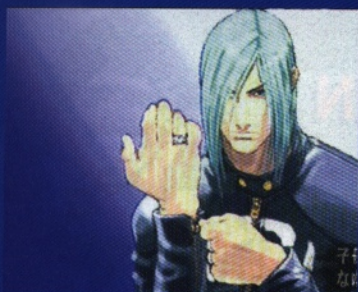
KEN的徒弟，有些类似ZERO中的DAN那样的弱小角色。必杀技的破绽很大，而普通技的威力及速度也均不尽如人意。蹲下LK/MK的连用方法与KEN、RYU类似。SEAN TACKLE为下段打击技，可透波，但失败后完全没有防御的办法。SA方面HADO BURST (1↘→1↘→+P)为强化波动拳，速度很快，可在与对方对波时使用。SHORYU CANNON则是与升龙裂破类似的技巧，但判定与威力方面都没有后者强。



跳跃逆向MK · HP · 重DRAGON SMASH · SHORYU CANNON

说明 LP=轻拳, MP=中拳, HP=重拳, LK=轻脚, MK=中脚, HK=重脚

“.”为连续输入, “+”为同时输入



REMY

GUILF 型角色，蹲 HP 对空极佳，并可进行追击。站立 → · MK 为蹲防不能技，可以命中后接上 SA。REMY 的所有必杀技均可作 EX 攻击，EX 版手刀为上、下两段同时发出的飞行道具；EX 版脚刀的攻击 HIT 数为 2，对于擅长空中 BLOCKING 的对手可获得奇效，SA 中伤心之 NOKUTUNORO 为当身技，建议起身后看准时机使出，愤怒之 SHUPERUNOVA 为强化版的手刀，收招迅速，攻击力也不错；SUPREME RISING RAGEFLASH 则是脚刀的强化版，可 CANCEL 掉 REMY 的大部分的普通技与必杀技。



跳跃 HP · 蹲 HP · 轻 COLD BLUE KICK · SUPREME RISING RAGEFLASH



跳跃 MK · MK · 脚刀

GOUKI

强力角色，无论怎样用都能有不错的效果。通常技收招快，威力十足，而特殊技天空空刃脚（跳跃空中顶点 · ↓ + MK）可做为连续技的起点，并且就算是被 BLOCKING 后弹开的距离也足以防住对手的反击。龙卷斩空脚对于上段，中段都有攻击判定，可做为牵制技或是空中追击的起点。新增 SA 金刚国裂斩第一击为 BLOCKING 不能。



新增二段 SUPER ARTS：金刚国裂斩（↓↓↓ · 三拳同按）



跳跃 HK · HK · 瞬狱杀（对 URIEN, GILL, ELENA 外）



（角落）蹲 MK · 轻龙卷斩空脚 · LP · 轻灭杀豪波动 · 轻灭杀豪波动 · 豪升龙拳

说明：LP=轻拳，MP=中拳，HP=重拳，LK=轻脚，MK=中脚，HK=重脚

“.”为连续输入，“+”为同时输入

J-LEAGUE WINNING ELEVEN 2000



从前，一边玩《WE4》，一边担心，这已经是顶峰了吧？不会再有更好的足球游戏了吧？现在，这一切担心都成了多余。我深深地感受到，足球在不停地发展，足球游戏也会不停地发展。因此，足球游戏迷们的美好希望大都会在不久以后变成现实，在此程度上又转换成更高层次的希望——这种感觉真好。
——上海 鲍宇宁



| | | |
|----|-----------|------------|
| PS | KCET | CD-ROM |
| | 游戏类型: SPG | 发售日: 6月29日 |

看过这届欧锦赛的朋友想必对葡萄牙队应该是映像深刻了，对英格兰那一场将英格兰人这几年“自信风格已远离英式足球”的那点信心击得粉碎——相比葡萄牙，英格兰踢的还是英式足球；而对德国队时弄得对手只有跑的份——碰不到球。大家别以为GOUKI独爱葡萄牙，英格兰也是GOUKI一直心仪的球队，只不过是这一期要讨论的话题是：



如果要算起来，《WE4》应是KCET向着“技术足球游戏”迈进的一个原点，之前的《FINAL VER》以及更早的《WORLD CUP FRANCE 98》都只能算是“力量足球游戏”，能跑能跳就行，以至于说起来倒有点像十项全能。经常踢球的朋友一定会感到《WE4》同现实中的足球比赛还是有不少区别，如各种各样的传球动作，过人技巧以及球在场上不可预知的反弹。“各种各样的传球动作”和“过人技巧”看得出KCET正在努力实现，而“球在场上不可预知的反弹”……好像要求也太高了点？这些也许是应算是“更高层次的希望”吧！“技术”对于足球而言可分为很多种，除了最出彩的“个人技术”外，“进攻、防守”的技巧也是重要环节，而在《J-WE2000》中，由于一些新要素的加入而产生关于进攻、防守方面的变化，也是值得我们注意的。

进攻 OFFENCE

射门

不少朋友抱怨说《J-WE2000》取消了连接两次“□”挑射的设定，只能用“L1+□”来实现。其实这个设定并没有取消，只是改成了在按“□”键后一秒内按住反方向键，试试吧，又有新乐趣了。另外在这一作中新增了球员“向左（右）侧移动的同时用脚内侧将球踢向右（左）侧”的射门动作，这种射门的方法在真实的足球比赛中屡见不鲜，在游戏中实用性也很强，边路突破后的直接入球多半采用的是这种方法。



传球

由于CPU的强化，此作中传球的准确率大大提高，队员的跑位比《WE4》要灵活许多，在原地像等球而被后面的防守队员断走的情况很少发生，让许多迷恋于地面进攻（GOUKI就是一个）的FANS终于可以畅快的进行地面配合了。防守层次的变化，使得“L1+△”的作用被削弱，在传身后球时还不如选择轻轻点一下“○”键，效果更好。而其它一些技巧性的传球，如“ONE-TWO（二过一）”和底线传中，则与《WE4》的分别不大，希望深入了解的玩友请看下面上海的蔡振一玩友有关“ONE-TWO”与传中的详细解说：



“ONE-TWO”实用技术

《WE4》的“ONE-TWO”有两种，即“L1+X”地面二过一和“L1+O”空中二过一。根据实战效果，我发现在中路阵地进攻时“L1+O”的效果要远好于“L1+X”，而在边路则是“L1+X”好于“L1+O”。因为中路的防守人中密集，地面二过一极易被断球，而“L1+O”相对妥当些。而在边路进攻时，由于防守人员相对较少，“L1+X”较为容易实施，而“L1+O”则易出局。

“L1+O”是项很实用的技术，我个人认为威力不亚于“L1+△”，因为二过一战术不仅适用横向二位队员，还适用于纵向二位队员（前腰和后腰），当前腰面对对方防守队员时，突然180°转身与后插上的后腰队员来个空中二过一，极易突破对方防线，形成射门，而前锋队员与前腰队员的配合则更富于变化，进攻更有威胁。

传中实用技术

头球一直是《WE》系列的强项，自从SFC上的《WE1》就是如此。（GOUKI注：SFC上的是《PERFECT ELEVEN MEN》，KCEO开发，非KCET的《WE》，《WE》系列诞生于PS上）所以，靠头球得分是比较直接的方法，于是传中就至关重要了，通常的下底传中很容易传到禁区边，这样就算前锋顶到球也很难入球，所以传中最佳位置应是大禁区线上，大约30°——45°为好，这样前锋可以后插上头球，不仅力量大，而且命中率高，只要传球恰到好处，几乎有90%以上的入球率（指顶到球），而到底线传中→前锋摆渡→前腰插上射门则能使对手心理上巨大阴影，绝对有使之产生“我打不过他”之类的念头，有不战而屈人之兵之效。



在边线被攻而下，O传入禁区，前锋及时插上就是这样的。

俗话说，“上兵伐谋”，我想如果把这理念灌输到这一游戏中去，即用脑子去踢球，而不是为踢球而踢球，配合至上，进球第二，这样，借助《WE4》实现古利特的“SEXY FOOTBALL”（性感足球）也不是不可能。

挑球过人的机率在此作中有所增加

GOUKI补充：在《J-WE2000》中，接传中球头球攻门以选择前点入球为最佳，顶向远点的入球率不如《WE4》高，也许是因为队员能力值太低？此点等到8月底的国际版出来后再议。而如果从边线能够突破入对方禁区，可以选择用“X”键传向插上的前锋（腰），不会出现如《WE4》中总是后卫抢到第一点的情况了，玩友们大可一试。

防守 DEFENCE

在《WE4》中，速度8、9的队员对于速度只有6的后卫来说简直就是一场噩梦，只有跟在后面吃尘的份。但在《J-WE2000》里情况就有些不同了，冈野雅行也常被速度只有6的后卫从后面挤开断走球——换句话说田径运动员们这一次要接受严峻考验了。在《J-WE2000》中与CPU对战时会发现CPU极爱使用巴西的套边战术，先由一名中场队员吸引对方的防守队员，等到对方扑上来的时突然将球传给后插上的边后卫造成边路的真空。对付这种战术的方法有很多，最简单的就是将对方尽量往边路压，但并不急于上前抢，看准时机再下脚。不过鉴于此作对于犯规判罚比较严厉，对方背向自己时建议别出脚（更别铲！），而是观察对方其他队员的跑位，如果自己后防势单薄，不如选择自己一边后撤一边按“□”键呼叫队友过来协防。关于防守技术的细节问题，我们将在《WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN 2000-U23 奖牌的挑战》发售后进行详细的解说。



在防守里身体素质是很重要的一环。

防守时队员会将双手摊开，有两个作用：1.一旦对方从两侧突破，还有拉人的机会。2.告诉裁判，我没在后腰做小动作！

《WINNING ELEVEN》系列发展到现在，虽无愧为“最佳足球游戏”，但这个称号并不等于完美无缺，其实就《J-WE2000》来说也仍有许多可以改进的地方，例如越位，曾经有一次己方队员在禁区外大力远射，结果球打在自己队友身上弹到已处于越位位置的前锋脚下，但却……没有哨响！看来KCET在做越位判定时只考虑到“对手按O、△、X时才有越位判定”，但这一点KCEO的《WORLD SOCCER》早在SFC时代的《PERFECT ELEVEN MEN》时就已做的无可挑剔，这……希望能够在《WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN 2000-U23 奖牌的挑战》中有所改进。

右边是一些有关《J-WE2000》的一些有趣的BUG，你遇到过吗？

球进了，可……网被射破了？（别怀疑，有左下方“□ SAVE”为证）



手球！可惜没有这样的判罚设定（可怜的葡萄牙……）



最终幻想

PS

SQUARE

CD-ROMX4

游戏类型: RPG

发售日: 7月7日

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

FINAL FANTASY IX

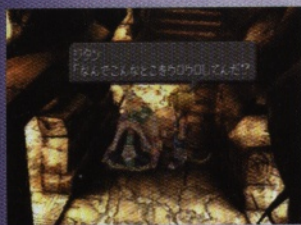
流程上接第八期

黑魔道士的村

来到黑魔道士的村, 比比终于找到了同类, 但村里的人似乎都不认识他。吉坦打听了半天, 得知要去圣域必须从山吹く里走, 于是四处“扫荡”了一番并买了些武器防具之类的, 当然忘不了合成喽。完事之后, 一行人又回到山吹く里。

注 在村口有两条岔路, 中间的大树上有一些猫头鹰, 走对了路, 猫头鹰就会飞走一只。让这些猫头鹰都飞走, 就可以进入黑魔道士的村了。

山吹く里



再次来到山吹く里, 可以在如图处遇见长老, 得知只有结为夫妻并举行了祈福仪式, 才能前往圣域。吉坦一听, 高兴地忍不住要拥抱长老, 不过因为公主在旁边, 不敢得意忘形。举行了祈福仪式后, 众人通过了孛生兄弟的盘问, 就在大家准备进入山道时, 一个头上长角的小女孩带着一只飞天猪先溜进了山道。



人通过了孛生兄弟的盘问, 就在大家准备进入山道时, 一个头上长角的小女孩带着一只飞天猪先溜进了山道。

コンデヤ・パタ山道

一进山道, 就看见那个小女孩挂在山崖上, 摇摇欲坠。吉坦的特殊技能中都有“女の子をかばう”这一项, 那当然要出手了。救下了小女孩, 她自我介绍说自己叫艾可“エーゴ”, 住在山道的另一边。为了不使她再出危险, 吉坦决定送她回家。而贪吃的古纳则一个人往前赶, 急着要去找食物。来到一个斜坡, 突然发生了地震, 一个绿皮巨人嘴里嚷着“此山是我开, 此树是我栽……”出现在众人面前。对这种不自量力的毛贼, 拳头往往比口水来的有效。



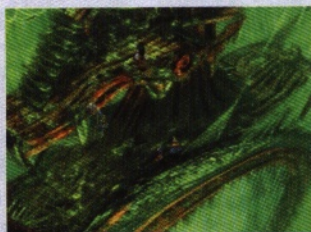
注: 在山道中共有四块不同颜色的石板(打败巨人后, 往艾可家去的路上有两块), 将它们安放在山道中飞天猪附近的一个石碑处, 可以得到月亮石“ムーンストーン”。

マダイン・サリ

打败巨人后, 有两条路, 右边的通往艾可的家, 左边的通往伊法树“イーファの树”。吉坦等人先来到艾可的家, 惊奇地发现这儿是一个废墟。只有一群飞天猪住在这儿, 而一惯孤独的艾可似乎对吉坦有特殊的感受。不停地问他一些问题, 还亲自下厨做晚饭, 饭前的时间可不能浪

费, 废墟中一定有不少前人留下的好东西。折腾了半天, 还和公主一起参观了召唤壁, 最后, 大家终于坐下来享受晚餐了。从艾可的口中得知, 这儿原来是召唤士之村, 十年前遭遇了灾难, 除了艾可被飞天猪救走, 其余的人都蒙主感召了。第二天, 当吉坦等人准备前往伊法树时, 艾可跑出来要求加入, 她希望和吉坦等人成为同伴, 不再孤独。

イーファの树



终于来到了此行的目的地——伊法树, 也就是“山吹く里”的人称之为“圣域”的地方。进入大树, 里面果然是别有洞天。来到最深处, 发现不断有“雾”涌出。吉坦在乱翻之际不知如何就触动了开关, 树里的怪物出现了。“有宝贝的地方必有怪物看守”, 这是常识。

注: 1 在伊法树里要注意不太明显的岔路, 有不少宝贝。
2 这个boss会一招“千古绝学”, 凡是级数是5倍数的角色均会被一击必杀。另外, 对它用加血魔法可以让它吐血。

失而复得

打败了树怪, 飞天猪跑来报急。有人偷走了召唤士之村的“镇村之宝”, 于是众人急急忙忙地回到了マダイン・サリ。走进厨房下的房间, 看到被打开的宝箱里空无一物, 艾可立刻冲了出去。吉坦倒是不慌不忙地勘察了一下“案发现场”, 还找到了回复MP的道具, 当然是进了自家口袋。这时, 比比跑进来说艾可被人挟持了, 于是大家赶到召唤壁。原来是女王雇的那个女杀手, 这次她倒是学乖了, 无耻的利用了吉坦等人的友情和正义。可惜她的红发同行不自量力且迂腐不堪, 说什么不该用这种卑鄙手段, 还要和吉坦单挑。这可真是求之不得, 结果三下五除二, 吉坦胜出, “红发长臂猿”交还了宝石, 也因为这一点, 吉坦放了他一马。

拿回了宝石, 艾可提出要 and 吉坦等人一起去冒险, 周游世界。想想一个孤零零的小女孩和一群飞天猪生活在废墟中, 实在是悲哀, 于是大家答应了。因为第二天还要前往伊法树, 大家就分头准备去了。吉坦在闲逛时, 又一次听到公主那优美的歌声, 循声而至发现她在海边的小船上。吉坦上了小船, 不知不觉间, 小船漂离了海岸, 这似曾相识的场景让公主忆起了失落的童年记忆。可由于随之而来的悲痛, 她选择了休克。醒来后, 公主告诉大家, 自己原来也是召唤士之村的一员, 在那次灾难中, 她的母亲带着她逃了出来, 但最后因体力不支而长眠不起, 而自己则被女王收养。



暴走的龙王巴哈姆特

第二天，众人再次向伊法树进发，又遇上了红发长臂猿，他追根究底地向吉坦：既然打败了他，为何不杀了他。这个问题有够深奥，吉坦连幼稚园都没上过，没法回答，只好让他跟在队伍中，从生活中找寻答案。于是这个自称萨拉曼德“サラマンダー”的家伙也加入了。（多了一个壮劳力，何乐不为呢？）前往伊法树的路上，公主发现了库加。他骑着白色的银龙，也来到了伊法树上。当大家出现在他面前时，他说：战争的发生源自女王自身的野心，现在她又来攻击伊法树了。果然，大家一样的女王带着她的舰队出现了。库加派了两只“雾的魔兽”来牵制众人，自己骑着银龙向女王的舰队飞去。为了阻拦大象和库加的战斗，公主拼命地往封印了召唤兽的地方跑，希望借召唤兽的力量阻止战斗。不过，要发生的始终都要来，女王召唤了龙王巴哈姆特，库加则用飞艇的“魔眼”使得龙王暴走。结果，无敌的舰队被龙王一个喷嚏，吹得烟消云散。靠召唤兽起家的大象，就这样倒在自己的召唤兽下。



亚力山迪亚城



众人乘坐救生艇回到了亚力山迪亚城，而公主即将继位成为新的女王。吉坦一个人坐在酒馆里，闷闷不乐。

大家在这种事上也无从帮忙，只好去小剧场，让吉坦一个人静一静。这时，比比从外面走了进来，看到吉坦了无生气，他也不愿打扰。问明盗贼团成员的去处，比比也出去闲逛了。（这期间，发生了一件“艾可情书”事件，阴差阳错之下倒是替斯泰拿成就了一段好姻缘。否则象他那种袜子都买不起的穷鬼，谁看得上他？）

当大家回来后，一起拉着吉坦去参加公主嘉妮特的加冕仪式。来到码头，又遇上了美瑞亚和萨拉曼德，一行人浩浩荡荡来到王宫。王宫前，斯泰拿正要赶艾可出来，喧闹之下，嘉妮特穿着盛装出现在大家面前。吉坦这时只会傻傻的站在那儿，半天也没憋出一个字来。而嘉妮特等了半天，怀着复杂的心情让斯泰拿送客。（吉坦实在是太失败了！除了战斗时会撒撒石灰掩护撤退之外，别无所长，毕竟不同于一般世家子弟，书读得少，美女于前，说不出甜言蜜语也就罢了，居然连歌也不会唱！？否则这时候来一首赵传的《爱要怎么说出口》或者是《我是一只小小鸟》，结局画面就要提前放了。所以我们年轻的读者朋友可不能学他哦！）

出了王宫，又发生了几段A.T.E.，而此时曾替艾可写情书的多特，邀请大家去不眠之街托尼路“トレノ”，因为那儿正在举行卡片大会，所以大家决定前往。

不眠之街トレノ

再一次坐上了虫车，不同的是，这次没有巨蛇挡路了。平安无事的到达了托尼路，一问才知道，现在是卡片大会报名的最后一天了。吉坦决定报名参加，而比比则一个人回城旁的小山洞（クワン洞），看样子比比曾在那儿住过。吉坦在卡片大会上大发神威，直落三局，甚至击败了西德（シド）大公这样的高手。（实在是情场失意，赌场得意。）这时，艾可



叫着跑了过来，原来她感应到亚力山迪亚城遭到了怪物的袭击，于是大伙会合到一块，乘坐西德大公的飞空艇赶往亚力山迪亚城。

注：卡片比赛并不连续，每胜一局，均可以去记忆。

亚力山迪亚城



俨然一副坚强模样，她却晕倒了。当她醒到王宫顶部的城堡在向上跑去……此时，王宫上方，同样是召



一股神奇力量的作用在嘉妮特的旁边。两人产生了共鸣，发动了传说中的召唤兽亚历山大，化出一对白色的天使之翼护住了亚力山迪亚城。一旁的库加惊讶于亚历山大的威力，又搬出了他的法宝——“魔眼”飞空艇，妄想也控制亚历山大，不过未能奏效。而此时，吉坦等人也赶来并救下了嘉妮特和艾可。

注：在吉坦上一次进王宫救嘉妮特时，在一楼左边的资料室，书架上有一本怪书，如果当时未能击败它，现在仍然可以和他一较高下。但在此之后，因为资料室被毁，就无法与之战斗了。与这本书战斗时要注意的是，当其翻开出现一个蓝色小怪物时，只要用魔法和特技攻击，它就不会反击。除了战斗时可以偷得三样道具外，击败它还可以得到精灵之靴。

リンドブルム城



为了团结所有的力量，共同对抗狂人库加，伙伴们来到宁多布隆城，准备与西德大公一起商量对策。但西德大公现在这种小虫样子，实在无法帮助众人。这时多特老师提出，有一条药方可以让大公恢复原样。这个药方要三种药，其中一种在吉坦所属的盗贼团的伙伴希拿“シナ”手上，于是找药的任务就落在吉坦的头上了。费了半斤口水，跑遍了全城，总算不辱使命。可是当大公吃完药，竟变成了青蛙。幸好大公认为吉坦没有功劳有苦劳，决定出手帮忙。于是众人开会商议后决定先前往黑魔道士之村，而大公则提供渡海的船。

注：找这三个药，似乎是《FF9》主线情节中唯一的一个难点。第一个药在剧场街，找希拿“シナ”对话即可得到。第二个药在商业街，在去合成屋前的广场有一个穿白裙子的女士，找她对话可得到（如图）。第三个药就比较麻烦一点。商业街有个女的提供的情报说“在某某人手上”是假的，其实是在剧场街。在画家的屋里如图处可以调查得到。



黑魔道士之村

一路漂洋过海，闲来无事就钓鱼，练练刀，小船悠悠哉的飘到了外侧大陆。来到黑魔道士之村，买了一些新装备，还去了一趟合成屋。当大家来到孵化屋，发现那个蛋已经孵化了，出来一只可爱的小陆行鸟。四处收集了一通情报，得知库加的老巢就在这块大陆东北边的流沙地带。众人赶了过去，可库加似乎早就料到吉坦等人会来，结果全员被擒，库

加让吉坦挑选三个伙伴去帮他干一件事，而剩下的则作为人质。

注：到了流沙地带四个漩涡，一个个试即可。

禁断之地ウイユヴェール

吉坦无奈之下只好同意，与另外三人一起前往不能使用魔法的禁断之地ウイユヴェール。乘着飞空艇，吉坦他们来到了西南方的忘却的大陆。进入了禁断之地后，先打开大厅上方的园光球机关，然后从大厅向左走，有两扇门和一个向下的通道。其中蓝门暂时打不开，不管它，先把能到的地方的灯台全点亮（在一个场景中，点亮灯台有一定的顺序），然后到最深处打开一个开关，这时返回蓝门即可打开，进入后会触发剧情。出来后经大厅向右走，可开动类似大厅上方的机关，然后乘移动装置进入古城深处，打倒BOSS并拿到宝石“ゲルゲストーン”，任务即告完成。

背德的宫殿

吉坦等人踏上归途，此时在库加的基地里，西德大公充分运用身上的每一块肌肉，终于偷到了牢房的钥匙。众人出来后，开始寻找出路。在这个宫殿里一边练级，一边找路，最后找到了出口，打败了看门的BOSS后，众人直奔库加的书房，此时吉坦正准备将宝石“ゲルゲストーン”交给库加，伙伴的到来阻止了库加的诡计，可是他还是用“龙爪手”夺取了宝石。



注：1 大公在移动时要注意笼中的怪物，当它回头时，要停止按键。到达钥匙处，当出现选择三个道具放在天平上的选项时，选第四项即可。

2 一路上会有不少地方可得宝物。在出口时，会告知得到的个数，并会影响BOSS的能力。

3 点亮一些蜡烛后会有通路，一般需要一块地方



路。注意有先的蜡烛全点亮才会有出路。

4 在两个平台处，让天使的影子追赶魔鬼的影子，

(如图)就会出现光梯。

5 库加夺取宝石离开后，在房间如图所示的地方，会找到珍贵道具。



エスト・ガザ

库加临走时还顺手抓走了艾可，吉坦他们一路驾船追击。一个在天上飞，一个在海里追，就这样来到了冰雪大陆。上了岸，来到最近的城镇エスト・ガザ。四处打听之下，得知库加他们去了镇后的火山。于是众人补充了一下装备后，穿过城镇来到ゲルグ火山。

ゲルグ火山

进了火山，发现这里是一个被遗弃的坑道。四处探查之后，找到了不少道具和线索，还遭遇两只怪鸟。打败它们，来到如图所示的破井处，调查井左边的机关，连选三次第二项“向下”，就能进入下面的坑道。



打败了第三只怪鸟后，吉坦他们找到了艾可。这时原来女王手下的两个魔法弄臣，ゾーン和ソーン正在抽取艾可身上的召唤兽。由于艾可身上带的飞天猪的保护，仪式失败。飞天猪放出强大的力量，打到了这两个败类，并化成了一件饰

物。吉坦等人来到艾可身边，这时库加也出现了，他用魔法唤醒了那两个小丑，自己全身而退。吉坦等人不得不面对合体的魔法小丑。费了点时间打败boss，库加已经带着一些黑魔道士离开了，不过救了艾可和西德大公的妻子，总算没白来。

リンドブルム城

回到宁多布隆城，大公和他的妻子尽释前嫌，美丽王后的吻破解了青蛙国王的魔咒，使他恢复了原样。第二天，大家开会商议下一步的行动。从大公妻子那儿得知，她和库加一样，都来自另一个世界，而那个世界与现实世界的结合点就是“辉く島”。但要进入异世界，一定要先破除结界，而结界就在“忘れ去られた大陸”北方的“イブセソの古城”。商量了一会儿，为了寻找嘉妮特，吉坦等人中途休会，来到亚历山迪亚特城。从女将军维多丽克斯那儿得到一块魔石和嘉妮特的行踪后，吉坦找到了嘉妮特。她看到吉坦后，向他借匕首一用。当吉坦以为她要轻生而颓然跪倒时，嘉妮特却以舞蹈般的优美姿势，割断了她的一头长发。(该段CG堪称本年度最佳创意的洗发水和瑞士军刀广告)



イブセソの古城

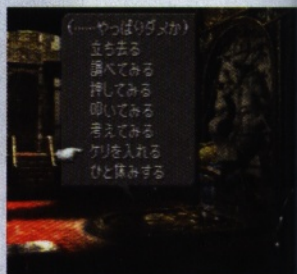
新的飞空艇终于开发出来了，虽然是让吉坦等人前往イブセソの古城，但先去世界各地转转也不错。(因为到了一定的时候，有些地方就不能进了。)

把以前没拿全的珍宝弄到手之后，就可以前往古城了。来到古城，萨拉曼德又提出与吉坦比试一番，同意就得了。进了迷宫，凭着盗贼的经验很快找到了机关的总枢纽，不过萨拉曼德这老小子居然先一步到了，拿下水、火、土、风四块镜子后，守护的boss也出现了。打倒它后四处转了转，拿走宝物后离开。到了门口，发现红毛长臂猿不在，于是吉坦又独自一人返回寻找，并在如图处找到了他。

注：1 在如图所示的机关处，选最下面一项“ひと休みする”，即可打开机关获得一件道具。

2 在迷宫中有两个轮盘，上面都有宝箱。一个是通过掉下陷阱的方法得到（陷阱就在记忆点附近），另一个是顺着铁杆一直爬到顶得到。

3 迷宫中还有一处，要通过搬花获得道具，好像没什么方法，多试几次即可。



破开结界

出了古城，会合了伙伴，大家上了飞空艇。从刚才boss的话中分析，好像是要把四块镜子同时放到四个地点才会破开结界。然后8个人分成四组，依次前往水、火、土、风四祠，而吉坦和古纳分在一组，前往土之祠。打败守护的怪物后，结界打开了。

注：飞空艇上驾驶员以外的一个船员会告诉你四个祠的位置。

异世界

驾着飞空艇，飞向辉く島。冲进漩涡后，吉坦等人进入了被称为“テラ”的异世界。“魔眼”飞艇上的黑衣神秘老头也出现了，和吉坦说了几句莫名其妙的话之后，他就离开了。一路前行，有一个和吉坦一样长尾巴的少女一直在前面若隐若现，倒是为大家指出了前进的方向。当嘉妮特看到“魔眼”飞艇，又晕倒了。(哎！这小姑娘，看来得弄点哈尔滨制药六厂生产的“朴雪口服液”给她吃吃，说不得还得加上“盖中盖”)没办法，只好让她在宿屋里休息。来到村庄下方的研究所，吉坦找到了刚才的那个少女，从她嘴里得知了一些自己的身世。为了解开一切迷惑，吉

坦便前去找黑衣神秘老头“カーランド”。从他那儿得知，吉坦和库加都是异世界的精英，负有重大的使命。库加野心太大，将吉坦丢弃在现实世界中，而自己还想独霸两个世界。

就在吉坦与カーランド谈话时，库加也来到了这儿。

吉坦对自己与库加是兄弟，对自己是人工合成的生命，对一瞬间获知的一切感到无所适从。而カーランド又阻止他和伙伴们离开，并用魔法使吉坦昏了过去。在艾可和伙伴们精神力量的呼唤下，吉坦恢复了神智，艰难地向宫殿深处前进。在伙伴的帮助下，吉坦打败挡路的怪物，破解了机关，来到boss面前。（一路上吉坦踉踉跄跄，步履艰难，而配以特色的音乐，穿插朋友的援助，极富震撼。）

打败boss白龙，又接着打カーランド。打完了カーランド，还以为可以喘一口气了，库加又来了。把库加打倒后，他就会变身，并用创世魔法“アルテマ”将众人击倒在地。库加对倒在地上的伙伴们不屑一顾，忙着寻找他所要的魔力去了。



注：1 这个迷宫中，有一处地方需要在按动机关后30秒内通过。玩家可先观察一下其灯光亮起的顺序，应该不难。

2 在如图所示处，调节机关可以调整右边房间里的机关，从而到达上方的出路。

崩溃

库加得到了他所要寻找的力量，得意忘形之下开始大恣破坏，异世界即将崩溃。吉坦和伙伴们带着异世界的居民，乘着“魔眼”飞艇离开了这块是非之地。飞艇在黑魔道士村降落，吉坦和伙伴们把异世界的居民安顿在这里。从黑魔道士们的口中得知：库加现在正在吸收伊法树的力量，一旦他成功，现实世界也将毁灭。而西德大公则传来口信说要和吉坦等人会面。看来该是和库加作彻底清算的时候了！可是想想库加创世魔法的威力，伙伴们觉得自身的力量还不足，要抓紧时间作进一步的修行。

注：1 其实所谓的“西德大公要找吉坦等人”，并不是真的要吉坦去宁多布隆城。就是去了也找不到，因为大公已经去伊法树那儿了。只要驾飞空艇进入伊法树上方的紫色结界，就会发动剧情。大公就会出现并援助吉坦等人进入结界。（他倒好，催着主角们去送死，其心可诛！）

2 在《FF9》的主线剧情中，第四张碟一开始就可以去伊法树，打了BOSS后游戏即告通关。但由于《FF9》有很多非主线内容，因此在第三张碟拿到飞空艇后，以及在第四张碟开始后，都可以发展这方面内容。至于具体是些什么？请看流程之后的“《FF9》魔道研究”。



决战！记忆的場所

一切准备就绪，该是向最终boss清算的时候了。于是吉坦等人驾着飞空艇向伊法树挺进。还没进入结界，大量白色的飞龙就以神风敢死队一样的傻劲冲了过来。幸好西德大公和女将军维多丽克斯驾着他们的飞空艇前来掩护，在他们的帮助下，吉坦等人冲进了结界。由于准备充分，一路势如破竹，直捣黄龙。最终战斗开始了，击败了神龙，库加后，这

家伙又放出了创世魔法。当吉坦他们醒来，迎接他们的是从世界诞生的那一天就存在的“永恒之暗”。伙伴们集合了大家的力量，推出四人为世界而战。经过一番苦战，终于“永恒之暗”化为虚无，整个世界清静了……

吉坦送走了伙伴，独自前往暴走的伊法树里救库加，生死未卜……

戏剧再次在亚力山迪亚城上演，吉坦与嘉妮特在众人的欢呼中拥在了一起。

注：1 在记忆的场所有，有不少地方会有问号或感叹号出现，但按“○”键调查却没有。其实这里还是有秘密的，只要按“□”键，就会有冤魂与你进行卡片游戏，从他们这儿可以获得大量的珍稀卡片（许多都是外面没有的）。要想获得全卡片，就在这里用功吧！

2 在最终BOSS前的记忆点，最后一个选项是转移魔法，可回到入口。



3 在如图所示处，控制角色走到手型光标所指的珊瑚后面，按住方向键“下”走到不能移动时调查即可发现冥王，打败他以后，可以让他合成武器。（他就是所谓的“幻之合成师”）

4 最终BOSS并不难打，唯一麻烦的是他会一招“七星”魔法，可能使我方角色身中多种异常状态，还有一种状态尤为恐怖，中了这种状态死亡后无法复活。不过还好他不是每轮都用，一般他还用不出三次就翘了。



《FF9》魔道研究

首先要说的就是与主线剧情无关的几个地点，象陆行鸟之森，陆行鸟的入江，陆行鸟的桃源乡等等。请看下面的图，其中A是陆行鸟之森，



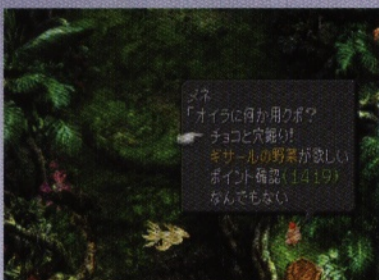
B是陆行鸟的入江，C是陆行鸟的桃源乡，D是陆行鸟空中庭园，E是莫古通信网络的总部，而123……则是24块陆行鸟石板的藏宝点，abc之类则是七个另外的宝箱。好了，既然都与陆行鸟有关，那我们就详细看看陆行鸟的宝藏该如何得到吧。

陆行鸟的寻宝之旅——掘地三尺

陆行鸟之森

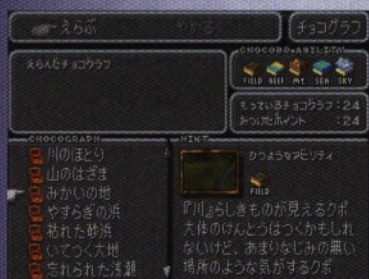
来到陆行鸟之森，和飞天猪对话后，选第二项“ギザールの野菜が欲しい”就可以得到ギザールの野菜。

然后出来在大地图上找到陆行鸟的脚印，站在脚印处使用ギザールの野菜就可以叫出陆行鸟，靠近它按“○”键就可以骑上它，按“X”键就可以下来，骑着它进入陆行鸟之森，与飞天猪对话，选第一项“チョコと穴掘り”就可以让它进行挖宝的迷你游戏。



在陆行鸟之森的游戏里能挖到两种珍稀道具，一种就是陆行鸟石板“チョコグラフ”，一种就是陆行鸟石板碎片“チョコグラフのかけら”，其中陆行鸟石板能挖到9块，而碎片则能挖到2块，在此之后暂时就无法挖到这两种道具了。在游戏中挖到道具都能获得一定的“ポイント”点数，可以让陆行鸟升级，提高它挖掘的速度，另外累积到一定点数，可以在飞天猪那儿选第三项，用点数换得一些珍稀道具。

至于挖宝时的方法，比较简单，只要按“□”键，然后根据鸟发出的叫声作进一步搜索。鸟共有四种叫声，第一种“クエ”意思是旁边没有，第二种“クエッ！”意思是旁边有但较远，第三种“クエッ！！”意思是旁边有而且较近，第四种“ク、クエッ！！”意思是找到啦！



在找到的9块石板和2块碎片后，飞天猪就会提醒你前往陆行鸟的入江，这时就可以暂时离开陆行鸟之森了，但别慌去那儿，先踏上寻宝之旅。在开始的9块碎片中，第四块石板（在装备画面中按顺序数）的宝藏是给陆行鸟增加浅海能力，最好先拿到。至于寻宝的方法是在大地图上骑着鸟，按“△”键，然后装

备上石板，在地图上会出现一副小图，现在就可以去找这个地方了，大致找到那一块时，再按“□”搜索吧，不过要注意是野外找宝时，鸟不会有“クエッ！！”这种叫声，难度稍稍大了一点。这里有个小技巧，先用飞空艇找地点会比较容易一些，因为开始时陆行鸟能力有限，许多地方到不了。

大致的地点在前面的地图上已有标出（在图中1、2、3、4的顺序是按装备画面中石板的顺序），但为了方便读者，还是附上如下的进一步指示，有图的是陆行鸟能得到进化的能力。

1 川のほとり

在陆行鸟之森旁边小河的左边

2 山のはざま

雾之大陆的西南角上

3 みかいの地

陆行鸟之森旁边小河的右边

4 やすらぎの浜

雾之大陆的西北部

5 枯れた砂浜

外侧大陆的中部海湾附近

6 いてつく大地

冰原大陆的东部

8 远くの浅瀬

忘却大陆的西部（宝箱在海里）

10 ふかんの浅瀬

雾之大陆西侧的小岛（宝箱是在岛边的浅海里）

11 小さな浜辺

雾之大陆南部偏西一些的海中小岛



陆行鸟的入江

来到陆行鸟的入江，可以找到第7、9、12、15四块石板，也会找到石板碎片，其中第12块石板，可使陆行鸟获得爬山的能力。

7 忘れられた浅瀬

忘却的大陆北部（宝箱在海里）

9 枯れ果てゆく浅瀬

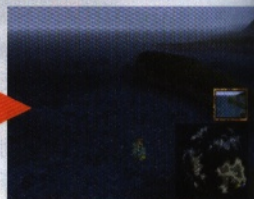
外侧大陆的西南沿海（宝箱在海里）

12 夜あけの浅瀬

雾之大陆东南角沿海（宝箱在海里）

15 タぐれの高原

忘却的大陆的西南部



第二次前往陆行鸟之森

在陆行鸟的入江可获得四块石板，之后飞天猪会提醒你回陆行鸟之森，这时再回到陆行鸟之森，就又可以找到第13、14、16、19四块石板，同样会找到石板碎片，其中第14块石板，可使陆行鸟获得在深海游泳的能力。

13 闭ざされた森

雾之大陆的东北部

14 緑の高原

雾之大陆的北部

16 忘れられた高原

忘却的大陆北部

19 冷たい入り江

冰原大陆的中部沿海（宝箱在海里）



第二次前往陆行鸟的入江

找到这四块石板后，可再次前往陆行鸟的入江。这一次，又可以找到第17、18、20、22四块石板，当然少不了石板碎片，其中第20块石板可使陆行鸟获得飞行能力。

17 タぐれの海原

忘却的大陆东部（宝箱在海里）

18 海

忘却的大陆西侧岛屿间（宝箱在海里）

20 雾之近海

雾之大陆东北方的海域（宝箱在海里）

22 外侧の島2

外侧大陆北部偏东（宝箱在森林中）



陆行鸟之空中庭园



在陆行鸟获得飞行能力和得到碎片石板之后，地图上会出现陆行鸟之空中庭园的位置，由于碎片石板有6块，所以其位置也是随机的出现在六个地点，不过地图上只会显示一点，这就是此时空中花园的位置，让陆行鸟在树林中起飞，驾着它来到该地点，会发现一个黑影，在黑影处使用能量野菜“デッドベツパー”（这是一种类似于兴奋剂的东西，可以在陆行鸟的入江中挖到），就可以一飞冲天了。（要在飞行状态中）

在陆行鸟之空中庭园，可以找到三块石板，分别是第21、23、24块，至此24块石板全部到手。

21 外側の島

外側大陸の东部小島

23 せいらいの島

外側大陸の西部

24 忘れられた島

忘却の大陸北部的狭长半岛

注：在空中花园里有《FF9》中得最强敌人——奥斯玛。

陆行鸟的桃源乡

在地图的最西北角上，有一个地图上没有标出的岛，岛上有山有水，风光宜人。美中不足的是山上有一处裂痕，危害游客安全。为了让这好风光为世人所欣赏，第一个踏足此地的我，当然责无旁贷了。于是让我的陆行鸟来到这裂缝处，使用能量野菜。一阵猛创之后，裂缝没了，还现出一个洞。进去一看，



原来是陆行鸟的桃源乡。在桃源乡里会找到陆行鸟的鸟王，就是中间的那个庞然大物。它会告诉你世界上还有一些地方隐藏着宝贝，在山上有些裂缝，在海里有泡泡。于是从鸟王左边的陆行鸟那儿要了几个能量野菜后，再次踏上寻宝之旅。

这样的宝箱共有7个，其中冰原大陆北侧有一个裂缝；忘却的陆中部有两个裂缝；外侧大陆东南部的海面上有一滩泡泡；忘却的大陆的南边的海面有一滩泡泡；地图最上方接近边缘的海面上也有一滩；最后一个则是在辉之岛消失之后的海面上（如图），在这儿可以找到吉坦的最强武器。它们的位置可以见前面的地图，在地图上是用a、b、c……来表示的。

注：当拿完所有的宝箱后，可以回到桃源乡。在鸟王前按“□”键可进行卡片对战，从它那儿可以轻易的获得陆行鸟和鸟王的卡片。其中鸟王的卡片会在3、4轮之后出现。

クワン洞

在不眠之街トレノの旁边，有一个クワン洞。比比曾在此住过一段时间。当控制吉坦进入时，可找到一些道具，而当吉坦去参加卡片大会时，比比会回去故地重游一番。当陆行鸟获得深海游泳能力并去过桃源乡以后，进这个洞到最里面的靠海平台上，会出现选项，选择使用能量野菜“デッドベツパー”，就会找到又一个泡泡宝箱。



此外，如果在队伍中带上古纳和比比进入，就会发生一段剧情：会看到收养比比的老人的幻影，他就是古纳的祖师爷，他会教古纳料理的真谛。

莫古网络总部

在外侧大陆北部的较大岛屿上，有一条山脉上有裂缝，在此使用能量野菜“デッドベツパー”会找到莫古网络总部。第四张碟时，这里会发生机械故障。只要按如下顺序即可使它恢复运转。到亚力山迪亚城把信交给クボ，再到青之王都ブルメツア交给アトラ，再到黑魔道士之村把信交给モモ。然

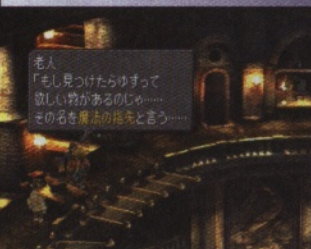
后是イブセソの古城のクモレ，再是ク族之沼のモイス，再是ダグレオのモグレオ，最后回亚力山迪亚城交给クボ，完成这些步骤后，去小剧场找ルビィ，会得到“スペースオイル”，然后去莫古网络总部，就可以得到饰物“まもりの指輪”。

隐者的书库ダグレオ

(石中剑“エクスカリバー”的取得)



从第三张碟得到飞空艇之后，就可以在地图上发现一个新增加的地点，位置在忘却的陆下方。因为与流程无关，在前面没有提到，这里就是隐者的书库ダグレオ。在这里二楼有比较好的武器和合成屋。另外还有一个老者，他



会向你提到一样道具“魔法的指先”（如图），只要拿到这件道具，就可以在他这儿合成斯泰拿的究级武器“石中剑”了。方法如下：先找老人说话，他会告诉你去找“魔法的指先”，然后去不眠之街トレノ的拍卖场，买到“ネズミのしつぽ”，“ウネの梦幻镜”，“ドーガの魔导器”和“グリフォハート”四件道具，再将这四件道具卖给街上的贵族、冒险家和合成屋的学者，之后到拍卖场就可以买到“魔法的指先”了，最后去找老人即可。

注：エクスカリバー这把剑大有来头，从《FF2》开始就一直出现在系列中。“エクスカリバー”其实是“X CALBUR”的日文注音。大家再看看《SOUL CALIBUR》，知道CALBUR是什么意思了吧，就是“力量”，所以“エクスカリバー”的直译应为“未知力量”，不过大家都叫它“石中剑”，那就少数服从多数吧。



此外，石中剑2确有其事，取得方法是：12小时内到达“记忆的场所”内如图所示处，调查右手边的石柱，但实际上这几乎是不可能的。不过笔者自己未做尝试，这么说实属推断，也许有极少数超高手能拿到，欢迎下期到魔法研究所来坐坐。

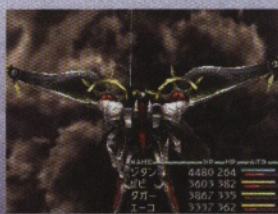
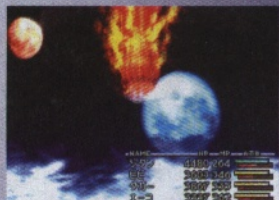
究级武器和魔法、召唤兽的取得

前面已经提到了吉坦和斯泰拿的究级武器和取得方法，下面再顺便提一下他人的一些究级武器或召唤兽。

艾可的最强召唤兽是“マディーオン”，在飞天猪变成的饰物“リボン”上，随剧情自动获得。“マディーオン”是圣属性攻击，在对付隐藏怪物奥斯玛时很有效。

比比的最强武器是“メイスオブゼウス”，同时上面有最强魔法“ジハード”，获得地点是在记忆的场所。

嘉妮特最强召唤兽是“アーク”，在



饰物“ふゆう石”上，获得方法是打败奥斯玛后可得到，另一个方法是在冥王处用两块“ふゆう石のかけら”合成。可是游戏中除了剧情发展会自动获得一块“ふゆう石のかけら”外，只有奥斯玛身上可以偷到一块，因此这个方法等于没用，她的最强武器“鲸の髭”是，由陆行鸟控宝获得。

萨拉曼德的最强武器是“ルーンの爪”，在记忆的场所中的時の狭间获得。

艾可召唤兽的隐藏技能

艾可作为另一个世上仅存的召唤士，拿满了才四个召唤兽，似乎少了一些，不过这里是有一点名堂的。只要给她装备上饰物“ダイヤモンド”，召唤兽“カーバンクル”的能力会变成“我方全员隐形”；装备上饰物“ヘイスト”，召唤兽“カーバンクル”的能力会变成“我方全员速度增加”；装备上饰物“ムーンストーン”，召唤兽“カーバンクル”的能力会变成“我方全员魔法伤害减半”。另外如果装备上饰物“おとめのいのり”，召唤兽“フェンリル”的能力会变成“敌全体风属性攻击”。如此一来，艾可的召唤兽实际上变成了8种。



吉坦的特技和芙瑞亚的特技

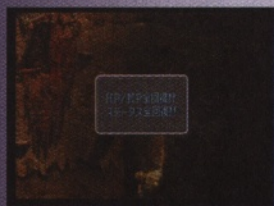
在吉坦的秘技里，最后一项特技是“盗賊のあかし”。这是对敌人作一般的物理攻击，有的玩友可能因为它造成的杀伤力不大而不用，其实这一招是很强的。要注意的是它的攻击力和偷盗成功的次数有关，只要玩家平时经常让吉坦使用“あすむ”，每成功一次，这一招的攻击力就会增加10点，而失败也会加8点。所以只要有恒心，一击伤敌人9999不是神话。

而芙瑞亚的龙技“龙的纹章”和“盗賊のあかし”差不多，都是需要养成的，不同的是，“龙的纹章”是需要杀龙系敌人，每杀死一个龙系敌人，可使“龙的纹章”的攻击力增加100点左右。

为了9999，努力吧。

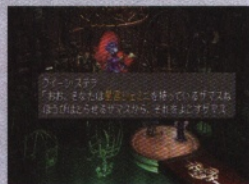
嘉妮特的真名——塞拉

在第4张碟时，来到艾可的家，会发现女杀手在厨房里。把萨拉曼德带在队伍里再来，女杀手就会离开，之后再在队伍中带着斯泰拿、古纳和比比来到厨房，和女杀手交谈两次，再进厨房下的房间，会看到一个暗语，之后再来到召唤壁，先向左转一圈，再向右转一圈，会听到“当”的一声，然后再向右，向左，向左，向右……总之一直响到出现蓝色的“HP、MP全回复”，这时调查石壁上的许多“1”，会看到许多召唤兽的情报，并会看到嘉妮特的生父的留言，上面提到嘉妮特的生母简“ジューン”，还有嘉妮特的原名叫塞拉“セーラ”。



星宫

| 名称 | 取得方法和地点 |
|----------|---|
| 星宮アリエス | 边境小村ダリの风车小屋 |
| 星宮タロウス | トレノ的道具屋附近 |
| 星宮ジュミス | 在トレノ广场左边的喷泉处丢12次钱 |
| 星宮キャンサー | 青之王都ブルメツア里 |
| 星宮レオ | 亚力山迪亚城的升降室里 |
| 星宮ヴァルゴ | 黑魔道士之村的宿屋 |
| 星宮リーブラ | 召唤士之村マダインサリの喷水池附近 |
| 星宮スコービオ | クワン洞下层 |
| 星宮カプリコン | ダゲレオ右边的水路 |
| 星宮アクエリアス | イブセソンの古城大厅中的柱子后面 |
| 星宮バイジーズ | 魔眼飞艇上的宝箱 |
| 星宮サジタリウス | リンドブルム城的商业区中ビクルス出售处的附近 |
| 星宮オフェイクス | 取得了上面的12个星宫后，再次来到クワン洞，可以在上次发现星宮スコービオ的地方找到 |



注：找齐13个星宫的话，在最后结局的戏剧里，由布兰克“ブランク”扮演的逃走公主的角色会被刺杀，这是与没找齐星宫不一样的地方是否还有什么古怪，暂时就不得而知了。

16问题

上一期中，笔者在最后提到了有一个怪物会问问题。其实它不光是黑魔道士之村旁边的森林出现，而是在大多数的森林都会出现，它会向玩家提出一些有关《ff9》的问题。现在知道这些问题中共有16个，玩家回答对了会有钱拿，从开始的1000增加到最后的10000。当玩家第17次碰到它时，还可以和它对战。至于问题和答案如下。



- 1 《君の小鸟になりたい》はエイフオン脚の作である？ (攻击“X”)
- 2 第15次リンドブルム战役は1600年である？ (攻击“X”)
- 3 剧场艇ブリマビスタは、オルベルタ造船所で作られた？ (攻击“X”)
- 4 チョコボの森はリンドブルムと南ゲートの间にある？ (攻击“O”)
- 5 リンドブルムのエアキャブは1日24时间运行してる？ (攻击“O”)
- 6 フォッシル・ルーはトレノとアレクサンドリアをむんでる？ (攻击“X”)
- 7 铁马车ベルクメアは创业87年である？ (攻击“O”)
- 8 トレノのオープンカフェ[カルド・カルダ]は会员制である？ (攻击“O”)
- 9 リンドブルム城はアレクサンドリア城より大きい？ (攻击“O”)
- 10 剧场艇ブリマビスタは、雾を利用して飞んでる？ (攻击“O”)
- 11 コンデヤバタはゴブリンの里である？ (攻击“X”)
- 12 友好的で攻击してこないムーもいる？ (攻击“O”)
- 13 ボボードリは富をもたらず乌たして知られている？ (攻击“X”)
- 14 世界に沙漠は1つしかない？ (攻击“X”)
- 15 ブリマビスタには[ひとめばれ]という意味がある？ (攻击“X”)
- 16 わたくしラグタイムマウスを倒すことはできる？ (攻击“O”)

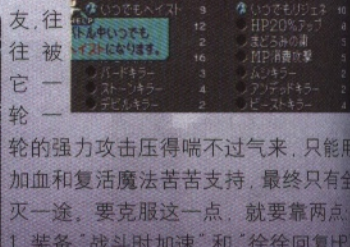
如何击败隐藏 boss 奥斯玛



奥斯玛的强大是毋庸置疑的，没有60级的实力，最好别去自杀。即使有了一定的级数，如果不会装备技能，不会调配人手，照样叫你信心百倍的冲天而去，咬牙切齿的LOAD回来。笔者以平均63级的实力，苦战20多分钟，侥幸得胜，特在此公布心得，以便后来者更上一层楼。奥斯玛的行动速度奇快，招式威力奇大，且皆属全体魔法攻击，因此针对这些特点，玩家要合理的装备技能。首先，奥斯玛有一招4LV必死魔法，凡是级数是4的倍数，就会被一击必杀；其次奥斯玛的攻击魔法基本上是暗、圣两种属性，因此装备吸收暗、圣属性的防具是必须的；再次奥斯玛对暗属性魔法有吸收的能力，因此如果比比装备了魔法返回的特技，就一定要给比比再装上魔法无属性化；另外奥斯玛会经常使用一种魔法将我方变小，对这一招倒没什么，用白魔法ミニマム就可解除。(可对全体使用)另外也可用万能药解除，最后也是最难的，就是如何对付它的强魔法攻击。初次去打奥斯玛的玩

友，往往被它一轮一轮的强力攻击压得喘不过气来，只能用加血和复活魔法苦苦支持，最终只有全灭一途。要克服这一点，就要靠两点：

- 1 装备“战斗时加速”和“徐徐回复HP”



的能力，否则，速度太慢根本无法与之抗衡。2 装备“受到攻击后会自动使用药物”的能力，这一点和“徐徐回复HP”是在一起发挥作用的。有了这两点，伤血后基本上无需使用魔法，都可以在奥斯玛行动之前恢复满血状态。这其实是实时战斗系统的一个漏洞，因为奥斯玛的攻击都是全体的，因此，我方四个队员一个接一个的使用药物，这是一个相当耗时间的过程。当这个过程结束时，由于“徐徐回复HP”的作用，我方四人HP已经全满了，下面则是奥斯玛挨打了。当然“濒死时自动回复HP”也要装备啦，至于别的技能，有AP就加吧，没有的话无非是打的时间长一些。

在人员的配置上，吉坦是必须要去的，另三个人吗？艾可最好要去，因为她有全体魔防加倍的召唤兽，而且有复活并全回复魔法，此外她的圣属性召唤兽也威力不俗。比比也是当然之选，至于另外一个，以斯泰拿为佳，别的人也可。

当你看到奥斯玛成为碎片时，标志着《FF9》世界中最强战士的“こうりやくぼん”，就会出现在你的重要道具之中。



卡片游戏

FF9中的卡片游戏看似和FF8相似，实则大有区别。最基本的规则大家应该都已清楚，下面就让我们系统地剖析一下FF9卡片游戏的隐藏秘密吧。

卡片上数字的含义：

卡片上共有四个数字，其意义依次为：攻击力、攻击类型、物理防御力、魔法防御力，其中第一、三、四种能力值是用16进制的，由低到高以0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、0、A、B、C、D、E的顺序排列，攻击类型共分为四种：P：以攻击方的“攻击力”打防御方的“物理防御力”。M：以攻击方的“攻击力”打防御方的“魔法防御力”。X：以攻击方的“攻击力”打防御方的“物理防御力”和“魔法防御力”中数值较低的那个数字。A：选取攻击方第一、三、四个数字中数值高的数字去打防御方第一、三、四个数字中数值最低的数字。

卡片也会成长？获得卡片战斗胜利时，参战的卡片的能力值就会成长1，成长与否与对手卡片的强弱无关。而卡片的攻击类型也是有可能由P或M变成X，以及由X变成A。

卡片的连击：要想赢得卡片游戏，懂得连击几乎是最重要的。卡片的连击规则是：当你是一张较强的卡片战胜另一张较弱卡片时（注：两张卡片的三角箭头相对时才发生战斗，而不是指有箭头的一方指向对方的没有箭头的一方直接取胜的情况），这时，被你战胜的那张卡片将成为你致胜的法宝，因为该卡片的其它三角箭头所指的所有卡片都将无条件（与能力值的大小无关）地翻成己方的颜色。因此，一张能力较差，箭头却很多的卡片就显得很有战略价值。

零散的秘密和心得

村长钥匙的秘密



大家一定还记得边境小村ダリの风车小屋吧，那儿有一扇门打不开，调查后会说需要村长的钥匙。其实这扇门是可以打开的，方法如下：在召开卡片大会时，先前往トレノ，然后以吉坦一个人的状态离开，这时来到边境小村ダリ，会发现村长去参加卡片大会了。这时调查村长房中的桌子三次，再调查火

炉就会找到钥匙。

青蛙的秘密

在四个大陆上都有ク族の沼，当队伍中带着古纳进入时，会有抓青蛙的迷你游戏。随着抓到青蛙的只数的增加，会得到越来越好的道具。当抓到99只后，可以与古纳的师傅对战并获得古纳的最强武器。



亚力山迪亚城的两个迷你游戏

1 游戏开始时，亚力山迪亚城的广场有三个小孩跳皮筋，可以让比比参加。跳得越多，获得的道具越好。50次以上是“仙人掌”卡片，100次以上是源氏的卡片，200次以上是亚力山迪亚城的卡片，300以上是わこの手ラケットの卡片，1000次以上可获得跳绳王的称号。笔者的最高纪录是6次。

2 第三张碟开始时，亚力山迪亚城又多了一个迷你游戏。只要让比比和河马大娘说话，就会有与小河马赛跑的迷你游戏，交替连打“○”键和“□”键就可以了。比比跑赢了，小河马就会升级。每当小河马级别达到10的倍数的时候，就可以得到一张卡片，总之越来越难。

注：亚力山迪亚城被毁后，赛跑游戏就没了。

咖啡



游戏进行到第一张碟的边境小村时，曾有一段时间，玩家控制斯泰拿从一个山间小屋那儿走下。小屋的主人，一个老人会提到咖啡。在游戏的世界里共有三种咖啡，分别在艾可的厨房里，风车小屋的深处（拿到村长的钥匙后可得），陆行鸟之森旁边的南ゲート里，拿到这三种咖啡后，交给那个老人（老人住在如图所示的山上），可以得到剧场的模型。

魔法的妙用

与僵尸系怪物战斗的时候，可以对它们使用加血和复活魔法或道具。加血魔法，道具的作用是使它们减血，而复活魔法只要不MSS的话，就可以使它们即死。

在战斗时，常常会被敌人使用魔法而变成冰冻或灼伤的状态，此时只要相应的对中魔法的人使用火或冰魔法，就可以恢复。对变小的伙伴，只要将变小的魔法“ミニマム”对他用一次，负负得正就解除了。

练级的方法

在外侧的大陆和冰原大陆之间有一个岛，上面的森林里有一种小羊，一只的EXP有45000，而且经常是三只一起出现，看起来似乎是练级上品。但实际上并不是这样，因为它们的速度很快，攻击力够强，又会把我方角色吹走，还会使我方角色处于停止生长状态（战斗后得不到EXP），所以练级效果并不很好。比较起来第4张碟以后，还是去山吹くり旁边的空地上打“雾”的魔兽好一些，一战下来EXP有10000多，省事又安全。



关于“テント”

テント这个道具几乎所有的RPG游戏中都有出现，它就是帐篷，用处是让冒险者在野外休息，恢复体力的。不过这次在《FF9》中，它的效果

有所下降，用一次并不能使得HP和MP全满。另外在作战时，对敌我方单体使用，可以加一半的HP和MP，但有50%以上的可能使之间同时具有沉默、瞎眼、中毒三种状态。

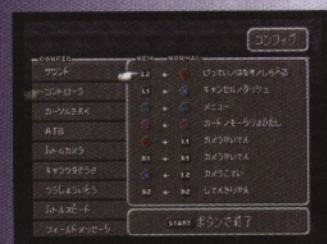
道具和装备的获得

该作中，除了开宝箱可以获得道具及装备外，有许多的道具和装备都是从敌人身上偷得的。但有的玩友可能会觉得偷的成功率太低，老是偷不着，这里也有个小诀窍，每次一开战，吉坦先用一招秘技“みやぶる”看看对方有些什么道具，再偷时就容易得多了。

“下海”发财妙法

首先到“ダリ”以130元的价格购买“リスト”，再到“リンドブルム”以260元的价格购入“とんがり帽子”，再用这两样道具到“ダゲレオ”以1000元合成出“もめんのローブ”，将“もめんのローブ”以2000元卖出，就能赚到610元。如果每笔都是以99的量交易的话，每笔就能赚到6万多的“FF币”，唉，怎么发财这么容易？（这么繁，还是去杀龙省事）

不是秘技的秘技——单手操作法：



各位暑假玩RPG时会不会想自己如果有一个RPG手柄的话，就能一手喝可乐，一手操作游戏了。其实普通的手柄也是能实现单手操作的，你只要在系统菜单的按键设定中将最常用的决定键和取消键一个设在L2键，一个设L1键，那么你只要左手就能进行游戏的大部分操作了（实际上在SQUARE的以前的一些RPG就已经可以这样设定了）。不过打BOSS的时候还是把你的可口可乐、面包放下，专心对敌吧。

系统补遗：

状态：

- ヒート（灼伤）：在此状态下行动的话，会导致战斗不能。
- フリーズ（冷冻）：在此状态下受到物理攻击时会立即战斗不能。
- 迷惑：其它同伴受到攻击时，自己也会受到攻击。
- ゾンビ（丧尸）：变成与丧尸一样的特性，如害怕回复魔法，不会成长等。
- ウイルス（停止生长）：战斗结束后不能获得经验值。
- レビテト（浮空）：浮空状态下，土属性的攻击无效。
- 其它：两种导致防御力减半的状态：A、睡眠状态；B、被敌人先制行动，从后背攻击。

以下选自即使按SELECT键仍难理解的那部分角色能力及辅助能力的注解：

角色能力

吉坦——秘技

刀魂放气：单独放出主角武器所附有的追加效果。

リーチセブン：凭运气决定这一击的攻击力。

旭嘉、艾可——白魔法：

パーサク：单体或全员变成狂战士状态，即攻击力上升，但只会一味做物理攻击且不受控制。

リフレク：将施加于自身的魔法反弹给敌人。

比比——黑魔法：

スロウ：让对方的速度变慢。

グラビデ：重力攻击，减去对手30%的体力。

另：比比的魔法蓄力只能提高一点魔法攻击力，但效果却能持续整场战斗。

斯泰拿——剑技：

差额攻击，攻击力大小为自已当前HP值和最大HP值的差额。

芙瑞亚——龙技：

六龙：随机决定是我方还是敌人的HP和MP变为1。

撒拉曼德——奥义：

咒い：让对手单体对某种属性（不定）的攻击抵抗减弱。

オーラ：施加自动复活和HP徐徐回复效果。

古纳——青魔法：

パンブキンヘッド：同斯泰拿的差额攻击。

臭い息：给对手施加各种各样的异常效果。

カエルオとし：使用青蛙向对手攻击。

ぶれオズ：施以灼伤攻击。

マスタードボム：施以冷冻攻击。

另：怪兽的HP如果是在30%以下时，古纳就一定能“吃”得成功。

辅助能力：

いつでもリフレク：战斗中持续保持反弹魔法状态。

いつでもヘイスト：战斗中持续保持速度加快状态。

いつでもリジアネ：战斗中持续保持HP徐徐回复状态。

いつでもレビラト：战斗中持续保持浮空状态。

バードキラー：给能飞的敌人以较大的伤害。

ムシキラー：给昆虫系的敌人以较大的伤害。

ストーンキラー：给石系的敌人以较大的伤害。

アンデッドキラー：给不死系的敌人（如丧尸龙、骷髅等）以大的

伤害。

ギルもぬすむ：偷盗时能同时偷到钱。（主角）

ギャンブル防御：防御力随机变化。

満月の心得：变身槽增长加快。

热せず冷せず：即不会中“冷冻”状态，也不会中“灼伤”状态。

警戒：防止敌人的先制（从后背）攻击。

レベルアップ：升级加快，即战斗后所得的经验值为原来的1.5倍。

アビリティアップ：能力学习的速度加快，即战斗后所得的AP为原来的2倍！

逃げてもギル：即使逃跑也能得到金钱。（主角）

オートポーション：受到攻击时就会自动使用回复道具“ポーション”。

止まらずの术：对敌人的“时间停止”魔法免疫。

ぶんとる：主角偷盗时能同时给予敌人伤害。（主角）

与-の心：物理攻击的命中率上升。

いやしの：攻击对手就是给对手回复HP。

ギルアップ：战斗后所获得的金钱增加。（古纳）

おもじない：战斗中会自动复活（只限一次）。

リフレク贯通：使用魔法时无视“魔法反弹”效果（リフレク）。

斩铁ダメージ：召唤兽奥汀（オーディン）的召唤效果由即死变为伤害。

モグのおまもり：未知的飞天猪的力量的守护。（艾可）

おうえん：召唤兽的攻击力上升，而且每次都能看到召唤的全过程。

盗贼の极意：偷盗的成功率上升。

后记：

终于做完了《FF9》的攻略，一直缺少睡眠的我此刻却睡不着了。很有一种亢奋的状态，急着要看到成书的样子和读者的反映，明明知道这起码还要一个月的时间。这次攻略要感谢SOUL的大力技术支持，其中卡片游戏就是这个勤奋的日语高手做的，应该能帮上喜欢卡片游戏的玩友的大忙，希望《FF9》让



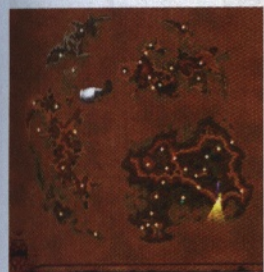
过一个愉快的暑假。

谨以此文送给所有爱好《FF》系列的朋友，送给所有热爱生活的人。

手抓羊肉的做法

文：EYES

话说一天8个伙伴在一块闲聊，也不知谁提到了失传已久的一道名菜——手抓羊肉。结果古纳听到了，不由食指大动，叫嚣着一定要吃。可这道菜之所以失传，就是因为原料太难找，又要小羊里脊，又要一种“奥斯玛”的调味料。虽然人人都想尝鲜，可那两种东东从来就没人见过，所以大家对它都没什么执着，可古纳不答应，还提出不给大家做饭来要挟。无奈大家吃惯了古纳的料理，而且艾可和小刀（嘉妮特曾改名叫坦嘉，其日文意思就是匕首、小刀）的厨艺实在有够烂，大家只好答应古纳去找这两样东西的资料。



第二天，鸡蛋（吉坦）正在和小刀商量，旅行结婚时是坐飞空艇还是坐陆行鸟，比比跑了进来大叫：“我发现了，我发现了‘新奥妙’的秘密！噢，SORRY，最近我接拍了一个广告，说漏嘴了。呐，我找到了羊的线索。它们现在只生活在这个岛屿的森林里。”说着，递上了一张地图。（见右图）

晚饭时，鸡蛋还没来得及宣布这件事，艾可就先叫起来了：“今天去陆行鸟之森溜鸟，你们猜猜我发现了什么？”

“我有一种不祥的预感。”鸡蛋说：“难道你发现了奥斯玛？”

“没有，我找到一块石头……”

“喊！”大家发出了嘘声。

“我还没说完呢！石头上标着陆行鸟空中庭园的位置耶！”

“那又怎么样？”斯泰拿翻起了一对斜眼。

“怎么样？！奥斯玛就在空中庭园里。”艾可的话一下子调动了大家的情绪，一时间饭桌上沸沸扬扬。

“嗯哼！”鸡蛋重重地咳了一下，举手想做总结报告，可除了小刀没人理他。恼羞成怒之下，他纵身跳上桌子，手中高举比比的地图，大家这才静了下来。

一天之内，我们就得到了两件失传东东的下落。这充分说明了我们的能力，也说明了天意要让手抓羊肉这道失传的名菜在我们手中再放异彩。明天我就去料理协会申请专利……”

“喊！”鸡蛋的话被嘘声打断。

“好了，说正经的，明天我们就出发。今天晚上大家早点睡，严禁夜不归宿或泡吧事件，如有此类情况取消终身参赛资格！”

是夜，8位职业战士果然早早入睡，养精蓄锐准备明天的狩猎。

第二天，伙伴们嘴里唱着“猪啊，羊啊，要到哪里去啊……”来到山羊岛。一来就碰到了三只小白羊，古纳流着口水叫着“我吃一只先！”使出绝学“たべる”，一时间刀光叉影。可小白羊毫发无伤之下还被激怒了，“噗！”一股气流袭来，古纳乘风而去。

“大家小心，它有芭蕉扇！”鸡蛋提醒大家。

“还是看我的吧！斩一铁一剑！”小刀放出了召唤兽奥汀。这是何等辉煌的刀啊，刀光如水，划破天地，鸡蛋仿佛已经看到了热腾腾的羊腿了。MSS！然后又一声“噗！”，小刀也体验自由落体运动去了。

“彗星撞地球！”比比打出了他的不二绝技。

“我又有一种不祥的预感。”话音刚落，只见三只小白羊在陨石落下后倚立不倒，12只蹄子齐划，石头、土块如雨般落了下来。比比戴着顶大草帽，目标明显，不支倒地。

“我会为你报仇的！”鸡蛋嚷了一句，放出看家宝“烟雾弹”，落荒而逃。



（狩猎小组一，行动失败！）

“太丢脸了，让我上的活肯定能打赢！还逃跑！”萨拉曼德在一旁冷嘲热讽。

“你懂什么，红毛猴子！这是孙子兵法——三十六计，走为上策！”

“骂我是红毛猴子，你才是呢！野猴子！”

“红毛猴子！”

两人吵得不可开交……

“好了，好了！奥斯玛让你带队去打！”小刀劝道。

“看我的吧！”萨拉曼德把指节捏的嘎嘎响，带队骑上陆行鸟一飞冲天。

“他能赢吗？”

“不知道，应该能吧，一种调味料，顶多让人沉默、混乱、中毒之类的。”

三分钟后，“クエ！”陆行鸟飞了下来。

“忘带照相机留念了吗？”

小刀问。

没人回答。

鸡蛋和小刀过去一看，陆行鸟背上四个人奄奄一息。

“它，只用了一招，那一招是失传已久的——天地绝杀。”斯泰拿看着鸡蛋，说了这一句就晕倒了。

（狩猎小组二，行动完败！）

篝火旁，大家都沉默着。

“长江后浪推前浪，一代新人换旧人。看来我们都老了。”比比打破了僵局。

“什么话？我看是我们这段时间太安逸，有道是逆水行舟，不进则退。”斯泰拿反驳道。

……一阵七嘴八舌之后，鸡蛋站起来做总结发言。“同志们，这两次的行动是失败了，也暴露了我们队伍的一些问题。但这是好事，亡羊补牢，为时未晚嘛。现在看来，奥斯玛的力量尤胜小白羊，当务之急是如何提高我们队伍的素质，如何增加我们的力量，打败奥斯玛，打败小白羊，为获得手抓羊肉的专利权而努力！”

“喊！”鸡蛋的激昂发言再次被众人打断。

“不好意思，我太激动了说漏了嘴。”鸡蛋接着道：“应该说是为了《FF9》8勇士的名誉，努力！我决定从明天开始，大家进行地狱式特训，为期49天，49天后，噢，正好是八月十五。到时候大家到空中花园集合，决战奥斯玛！想想看，八月十五，月圆之夜，空中花园，天地绝杀！这将是何等壮丽的一战啊！”

月色中，伙伴们热血沸腾走向远方。

历经了七七四十九天艰苦卓绝的抢EXP特训，伙伴又集合在一起，各人功力暴涨，绝学惊人。其中以斯泰拿为最，他为了发挥石中剑“エクスカリバー”的最大威力，练成了旷世绝学——独孤九剑，并自创第十式“破球式”。（其实他本来要练威力更大的“葵花宝典”，还好友将军维多利亚丝盯得紧，结果只是他的一个构想，而没有成为一个事实。）

此刻的空中花园，鸡蛋、比比、艾可、斯泰拿正在做最后的准备活动。而小刀为他们唱歌以壮行色，一句

“风萧萧兮易水寒，壮士一去不复还。”听得鸡蛋等人牙齿打架，连准备活动也不做了，一头冲进了奥斯玛的宫殿。

时间在一分一秒的过去，小刀焦急的看着紧闭的宫门。站在宫殿外，就可以看见刀光剑气映亮了天空。



沙漏空了三次，门终于打开了。鸡蛋慢慢地走了出来，一跤坐倒在地上，鲜血自他的嘴角慢慢地溢了出来。小刀一下子冲了过去，抱着鸡蛋泪流满面。

“你没事吧？奥斯玛呢？”

“它已经变成这张卡片了。鸡蛋咧着嘴苦笑了一下，从怀里掏出一张卡片。

当看到在怒涛中浮沉的那叶小舟时，我便知道，一场醉人的幻想，又将开始了。



序章

雾之大陆自古被雾所覆盖，雾之大陆的文明，亦是借助于雾而得到发展，其最著名的例子，便是如今已广泛应用的飞空艇，其动力就是从雾中获得的。

这片大陆上，现在是由三个国家分而治之，位于北方，紧接高山的是亚力山迪亚城（アレクサンドリア）；亚力山迪亚城西，远隔重山，邻近沙漠的是布尔梅莎（ブルメシア）；在雾之大陆最南方，科技高度发达，以开发出飞空艇而闻名于世的是宁多布隆（リンドブルム）。而在传说中，雾之大陆还存在一个神秘的国家——



一古尼拉，但由于这个国家已被巨大的沙尘龙卷包围达数百年之久，长久以来，已逐渐被人们遗忘了。

我们的故事，便是从亚力山迪亚城开始的，鼎盛飞空艇文明，造就了坦塔拉斯（タンタラス）这个著名的歌剧团，因为歌剧团就建在飞空艇上，因此能在各地巡回演出，这次来到亚力山迪亚城，是受到布纳妮（ブラネ）女王的邀请。但实际上，歌剧团的八名成员，却有着另外一个身份，那就是盗贼。凭借着歌剧团的掩护和飞空艇的机动性，他们已在各地做过不少有名的案子，但这次，他们的目标又是什么呢？

此刻，这艘著名的剧场飞空艇，正飞行在往亚力山迪亚城去的路上，以速度推算，到达时间应该是黄昏了。

暴风雨中，自己和另一个人在一艘小船中，小船在巨浪中被抛弃又落下，眼看随时都会淹没……



公主惊从梦中醒过来，来到窗前，耀眼的阳光让她的心情平静下来，窗外有小鸟飞过，远处的巨大飞船就是剧场艇吧？

飞空艇内，金发的少年——杰坦正穿过甲板，准备到约定的房间去。从背后看去，一条显眼的尾巴正不安分地摇来摇去，显示出他的性格中的洒脱。

船舱里一片漆黑，少年手中的蜡烛只能照亮一小团地方，还好他发现了桌上的灯，于是点亮了它。房间登时亮了起来，而右边房间立刻有人出声了，原来是杰坦的朋友希拿（シナ）、马克斯（マークス）和布兰克（ブランク）。

“哈，原来你们都躲着的啊，老大呢？”话音未落，左边的房门被踹开了，一个龙人跳了进来，看着它挥舞着的斧头，杰坦和朋友们立



刻决定教育它。

当龙头被敲裂的时候，杰坦才发现被自己狠揍的人是老大巴古（バクー），不过，对老大做这种土事，杰坦已经不会惊讶了。

“这次的作战地点是这里！”老大指着特别准备的亚力山迪亚城模型说，然后拿出一个布娃娃，“作战目标是诱拐公主嘉丽特（ガーネット）！”（天哪，这里是盗贼团还是幼儿园？！

“演戏的主角是马克斯，诱拐的事就由杰坦负责，这种事你最拿手了对不对？”

“老大，为什么这次要捉公主呢？”

“啊，因为她是亚力山迪亚城有史以来第一个美丽的公主哪！”

初会



亚力山迪亚城内，人流汹涌。一个头戴尖尖帽子的小男孩，第N次的被撞倒在地上，他的名字叫比比。旁边的小女孩替他拾起掉在地上的戏票，然后跟着人群向城里跑去，大家都赶着去王宫看戏呢！

比比气愤的扶正自己的帽子，也难怪啊，小身体戴那么大的帽子，重心当然不稳啦！好可怜。

在一间店铺老板的指点下，比比知道自己的戏票是假的，也知道在后巷里有人可以帮忙进城看戏。于是向后巷进军，但途中又摔了跟头，算了，进城要紧。

要找的人居然是刚才撞倒自己的那个老鼠小子，居然还让比比帮他望风，一起偷了人家的梯子！好可怜的小比比。

到了一间挂着大钟的屋子，用梯子接上去爬到了房顶，比比才知道是要从房顶上溜到城里，犹豫良久，比比扶了扶帽子，咬了咬牙齿，决定跟着老鼠闯了。

终于知道巴古为什么说“亚力山迪亚城第一个美丽的公主”之类的话了，看着城堡上那个摇着扇子长得好像大象的可怕女人，杰坦开始祈祷嘉丽特公主千万不要基因突变变得利害一点才好，想到被派来诱拐那个大象女人的女儿，……他突然有点后悔以前会那样对待老大了。

任务还是要完成的，杰坦同布兰克表演了一段击剑，赚了点小费，趁机混进城里。打倒两个卫兵，换上衣服，杰坦往城堡上层走去。在楼梯上，一个全身被白魔道士服包裹着的女子差点与他撞在一起，因为那女孩几乎是埋头冲过来的，“哈，一定是美女来的。”杰坦老毛病发作，立刻开始同她搭讪。“等一等，我们是不是曾经见过的？”那女孩抬起头来，登时让杰坦的眼睛直掉，天呀，有这样的美女，我竟然今天才知道！还没有下一步行动，布兰克在下面叫起来，真该死，在那女孩跑到楼下时，布兰克突然大喊：“她就是公主！”啊？我追！

王宫里，亲卫队长史泰拿（スタイナー）正暴跳如雷地集合属下，寻找公主，听到公主偷走国宝“ペンダント”出逃的消息，他可是比女王还着急呢。最后他找到了两个卫兵（就是衣服被剥掉的两位），赶紧冲出大厅，来到左边塔顶，正好看到对面那个长着尾巴的金发小流氓追着公主呢。

嘉丽特公主被杰坦追到塔边，她低头看了看脚下，脸上浮现出一缕凄美的笑容，然后跳了下去。



为什么出逃？为什么跳下去？她不知道，只是冥冥中有一种感觉牵引着她，让她做出十几年来未曾想过的事情。也许，死亡真是一种解脱吧。

但命运总是无可违抗，不仅让她在本能中抓住了一根绳子，飞到剧场艇上；又特地安排了一只色狼来追她；最后还有一位忠心得奇怪的卫士官跟在后面，现在，色狼和卫士官都跟着跳了下来。嘉丽特公主只好继续逃了。

不幸被杰坦追上的嘉丽特公主决定和他商量一下，请他把自己拐带出城。（?！）而本来

就心怀鬼胎的杰坦当然一口答应了！

现在好了，那个卫士官史泰拿就由杰坦和他同伙来摆平。最终，布兰克帽子里一群奇怪的虫子发挥了巨大作用，把钢盔铁甲的史泰拿吓得抱头鼠窜。杰坦却傻乎乎的带着嘉丽特来到了表演舞台！？

史泰拿追到了舞台，为了照顾全城观众的看戏情绪，杰坦叫史泰拿和嘉丽特一起客串着把戏演下去。现在史泰拿是王子了！

国王劝说公主终止和马克斯之间的感情，公主不同意，马克斯拔剑向国王杀过去，公主又挡在父亲面前，于是公主倒下了，马克斯自杀了，国王后悔了……（注意台词！很幽默。）

好感人啦，全城淹没在泪水中，连可怕的大象女王都感动得哭起来（恐怖！）。但这一切被一个人破坏了！就是因为无票看戏被卫兵追赶的比比，可怜的小比比向追兵施放了火焰魔法，却把嘉丽特的衣服烧了起来！于是好戏穿帮，史泰拿眼见事已至此，觉得还是武力夺回公主比较好，但最终还是失败。没用的大个子。



反正公主阴差阳错已经来到飞空艇上，巴古下令起飞。这时亚力山迪亚城的防御措施发动了，无数铁索飞出将船套住，而象女王居然又搬出了大炮来进行攻击，一团巨大的火球向剧场艇飞去。她不要女儿啦？

史泰拿百折不挠的又开始了同杰坦的战斗，丝毫没有发现身后的大火球，终于火球爆发了中了飞空艇，象女王大笑（好恐怖！）。

但剧场艇没有坠落，而是带着累累伤痕，摇摇晃晃的向远处飞去，留下空中的烟尘，和看台上惨遭象女王一怒分尸的大扇子。

妖 森

天空弥漫着乌云，剧场艇带着几道黑烟，“降落”在这座巨大的森林里。所有人都在艇身和大地亲密接触的瞬间昏倒了。

杰坦苏醒过来，发现嘉丽特已经不在身边，顿时跳了起来，出门寻找。

这时在森林的另一端，嘉丽特正和比比在一起，突然间森林里闪过一道黑影，一下子将嘉丽特掳走，只留下比比无助的呆在原地。

黑夜中的原始森林弥漫着让人毛骨悚然的气氛，杰坦一路上遇到了比比和史泰拿，但公主失踪的消息立刻取代了见面的欣喜。在这个可怕的森林里，嘉丽特会遇到什么样的危险，这

个想法让杰坦感到前所未有的紧张，三人马上开始四处寻找嘉丽特。

森林深处，杰坦一行终于看到了嘉丽特，但是，嘉丽特正被一只巨大的食人植物用触角紧紧抱着，她的生命正一丝丝地被植物吸取，看到这种情形，杰坦毫不犹豫地冲了上去，一番



激烈的战斗后，食人植物被打倒，公主也得救了。但正当大家开心的时候，那只不知死活的植物又站了起来，悄悄的发起了攻击。

这次它挑的目标不怎么对，它把比比抓了过去，虽然胆小的比比确实吓的哇哇大叫，但比比毕竟不是一般的小孩子啊！在这紧急关头，比比又使出当初烧掉嘉丽特衣服的功夫，冲着那棵倒霉的植物就是一个大火球，然后杰坦和史泰拿加入战团，成功的消灭了这只可恶的植物。

百足之虫死而不僵这句话是对的，这只生命力顽强的怪物在死亡之前把自己体内积蓄多年的毒气一古脑儿喷了出来，比比和史泰拿当场昏厥，只有杰坦还站在那儿，奇怪，他的体质跟别人有什么不一样吗？

但杰坦发现了一件更可怕的事情，这只该死的植物在抓比比之前，竟然又把嘉丽特不知弄到哪儿去了！看着眼前昏迷的两个人，只好先解决他们的问题再去救嘉丽特。

费尽千辛万苦把比比和那个全身都是铁块的史泰拿搬回了坠落的剧场艇。杰坦冷静地考虑了一下，明白自己一个人很难救出公主，好在比比和史泰拿的身体很快就可以复原了，只有和他们一起才能在这座可怕的森林里救出嘉丽特。想到这里，他来到比比的房间。

“比比，怎么样？没有事吧？”

“嗯……”

“能和我一起去找嘉丽特公主吗？我们需要你的魔法的。”

“我很没用，我担心会连累你们的。”

“不会，你一定可以帮上大忙的！”

“……我还是很担心我会……”

“好吧，你考虑一下然后告诉我们你的决定吧，但是我们真的很需要你啊”

杰坦走出比比的房间，想起和嘉丽特见面的情景，和自己现在反常的情绪。

“我是爱上她了吗？”

老大巴古得知杰坦要到森林里救人，便告诉杰坦必须在单挑中取胜，才会让他去森林，打败巴古，杰坦和史泰拿来到比比的房间。

“杰坦，我想过了，你们是我最好的朋友，

你们有困难，我会尽全力帮你们，虽然我的力量很有限。

从布兰克那儿拿到解毒剂，三人回到当时食人植物所在的地方，找到新路，继续前进。在一个山洞里，他们发现了一个更大的植物，嘉丽特就是被它抓住的。幸好她还活着！但已经很虚弱了，愤怒的三人开始了和食人植物之王的殊死搏斗。布兰克也赶来增援，终于把罪魁祸首首杀死了。

杰坦把解毒剂喂给嘉丽特，众人刚刚松了口气，但整个森林突然发生了奇怪的震动，一种不祥的感觉涌上心头，杰坦决定带大家立刻离开。

一路上不断有密密麻麻的食人妖花跳出来攻击他们，更可怕的是整个森林似乎突然间发狂了！所有的植物都开始疯狂的攻击这五个外



来者，与此同时，一片神秘的雾气正悄悄的从森林深处扩散开来，终于明白森林疯狂的原因，因为所有被雾气笼罩的植物都被迅速的石化了，而其余的植物似乎知道已经绝无幸理，放弃了挣扎，将最后的力量用来阻挠这些让它们万劫不复的入侵者们。

杰坦和布兰克用做盗贼锻炼出的敏捷身手为大家断后，但身后植物的攻击越来越猛烈，石化妖魔离他们也越来越近。

由于杰坦和布兰克的牵制，比比三人平安的逃出了魔之森，但是植物却已经赶到杰坦的面前！眼看他们两人都要葬身在这噩梦般的森林里！在这千钧一发的关头，布兰克用自己的身体吸引住了植物们的注意，他故意被追来的藤蔓缠住！

植物们转头向布兰克扑去，杰坦诧异的回头，看到的却是一幅他永远都不会忘记的画面——他最好的朋友，为了他，放弃了自己的生命。

妖雾袭来，杰坦深深地看了朋友最后一眼，从小到大的合作，他早已可以不用言语就了解布兰克的意思，这次也是一样，他知道再不走就会一起死在这儿，让布兰克的牺牲毫无价值，可是当他看到朋友的眼睛，看到朋友在生命的最后一刹那抛给自己一卷地图，看到朋友脸上淡淡的笑容，他还是在转身之前，流下泪来。

布兰克的地图上载明，妖雾的源头就在森林南部的冰之洞窟。

回到已经完全石化的森林边缘，杰坦在心中默默发誓“我一定会回来救你的，布兰克，等着！”

出了森林，向南来到冰之洞窟，发现整个洞果然充满了妖雾。杰坦现在沉默了许多，只是果断的向洞中走去。一路上比比用魔法从冰层中烧出了好些宝物，但在最后的出口大家都被罕见的低温冻僵了。

杰坦又独自醒来，他直觉到不正常的低温是来源于前面的山崖。于是勉强支撑着走了过去，果然一个穿着黑衣的家伙站在山崖上，看到杰坦还活着，他很奇怪。

“怎么，你还没死？真是奇怪，我马上送你到另一个世界去吧！”

黑衣人“黑的ワルシ1号”（黑之华尔兹）召唤出冰巨人一起攻击杰坦，但最后杰坦取得了胜利。温度正常了，杰坦回头检查同伴的情形。

战斗过程中，有两个小巫型的宫廷道化师曾（ゾーン）和申（ソーン）站在高处观察着战斗过程。他们是象女王派来带回公主的，但他们的行为在搞笑之余，却又隐约带着点神秘，让人难以捉摸。

“到底发生了什么事？”清醒过来的史泰拿问。

“没什么，只是小事一桩。”杰坦淡淡地说。

史泰拿又要生气了，堂堂的皇家亲卫队长，跟一个不入流的小贼混在一起就够委屈的了，居然还要不时地受这小子的闲气，这也就罢了，最该死的是，这金毛小流氓还总是用色迷迷的



眼光看公主，更糟糕的是，公主现在越来越喜欢替小流氓出头来教训忠心的自己了。天哪，这样下去，怎么了得？

嘉丽特及时扑灭了两人间的火苗，一行人向洞窟上方进发。由于雾气已经消散，眼前是一片晴空，可以清楚看到不远处的村庄。

再次制止两人间的争吵，嘉丽特想到一个新问题。

“杰坦，既然我已经离开了王国，就不再是



公主了，我不想再用‘嘉丽特’这个名字了，可是应该叫什么好呢？”

“啊！杰坦，把你的刀给我，它叫什么名字？”

“姐嘉。”

“好，我以后就叫姐嘉。”

“啊！公主殿下，您怎么能那样做？不行的啊！！”史泰拿又惨叫。

故乡

边境之村ダリ（塔利）。

休息以后，杰坦和史泰拿开始争吵。街上



的小孩似乎认识比比，但每个人对他都很厌恶的样子，难道比比来过这儿吗？

在一处可以听到陆行鸟叫声的栅栏边，两个男子突然出现，把站在那儿的比比带走了，杰坦找到姐嘉后，发现比比不见了。于是四处寻找，两人最后进入地下通道来到一个神秘的工厂，在一个木箱里找到了比比。

“你怎么这样啊，被人带走都不会反抗吗？”杰坦责备道。

“可是，我……”可怜的比比还是对自己没有信心的样子。三人深入后发现了一座可以生产卵的机器，这些卵被传送带送到地道深处，跟着进去后，发现这些卵竟然是用作生产大量的黑魔道士！看着一只只同自己一模一样的“产品”从流水线上输送出来，比比想到了一些可怕的事情……

这样一颗幼小的心灵是否能够承受命运的压力？

杰坦选错了躲藏的地方，三人被当作品装箱运走。

而这时，史泰拿在村庄里发现了一架飞行器，又看到两个人在旁边鬼鬼祟祟的交谈，走过去后发现了装着杰坦的箱子在动，当他决定用剑劈开箱子时，杰坦从里面破箱而出，双方都吓了一跳，然后当然是一场口角了。

幸好一个敌人的及时赶到制止了这种无聊事情，那就是黑衣人“黑的ワルシ2号”！

结束战斗后，杰坦安慰对自己的存在产生怀疑的比比，“那些人只是像比比而已，比比是决不会同他们一样的！”

发动了飞行器，大家踏上了往宁多布隆（リンドブルム）巨大城的路。但在上扶梯时，杰坦居然色胆包天地摸了一下姐嘉的臀部！



是因为妲嘉没发脾气呢？

飞行器甲板上，史泰拿对杰坦的卑鄙行径大发感慨，又对自己的未来大为担心，这时远处空中又出现了黑衣魔法师的影子。

杰坦来到驾驶舱嬉皮笑脸地要求过一下驾驶瘾，尾随其后的史泰拿终于怒槽蓄满，对着杰坦大施铁拳，可惜被他轻松逃过。(实际上是因为老史刚刚偷改了飞船的路线，想把公主骗回王宫，当然很忌讳杰坦的行为。)

甲板上，比比和妲嘉遭遇了追来的“黒のワルシ3号”(看来是系列产品啊)。这家伙显然比前面的兄弟强大许多，妲嘉一下子被他击倒在地。正当他想继续对比比下手时，船上的黑魔导师们一言不发地挡在了他面前，但随着他发出的闪电，黑魔导师们不堪一击地倒了下去。

看着黑魔导师们眼中的光芒渐渐消失，比比突然迎着他冲了上去!

在命运对他的无情嘲弄中，这个怯懦的孩子终于开始反击了。

小丑道化师曾和申这时正乘着一架小飞机在旁边观战，不时发出可笑的声音。

黒のワルシ3号被愤怒的比比打得神志不清了。“呃呵呵……呃哈哈……呃哈哈哈哈哈……”暴走的“黒のワルシ3号”跳上了曾和申逃跑时留下的小飞机疯狂地追逐飞空艇，史泰拿下令飞艇全速前进，“黒のワルシ3号”放出一道强力闪电，但被比比用火焰魔法挡住，然而比比也耗尽了全身力气，倒在了甲板上。幸好杰坦一把抓住，比比才没从船上掉下去，但整个飞艇已经濒临破碎了。危急关头，飞艇冲进了宁多布隆城(リンダブルム)通道，狭窄的通道里，“黒のワルシ3号”驾驶的飞机被自己发出的闪电击中，化为灰烬。

国王

宁多布隆城。

凭借公主带来的国宝“项链(ペンダント)”终于见到了西德(シド)大公，所有人发现西德大公是一只グリ虫的时候都吓了一跳，原来的西德大公是个很有名的英雄人物啊，经过文臣的说明，才知道西德大公变成虫子是半年前的一个夜晚发生的一件怪事，而且希露妲(ヒルダ)王妃也在那晚失踪了。

谈话中，杰坦发现盗贼团诱拐公主的计划

跟西德大公很有关系。究竟西德大公有什么样的计划呢？

次日，西德大公告之妲嘉，诱拐计划确实是他所主持，因为他感觉到亚力山迪亚城近期会发生事情，而公主留在亚力山迪亚城会造成极可怕的后果，可是他若直接干涉可能会引发战争，因此托朋友巴古帮忙。另外，西德在塔利村发现了大规模制造无自主意识的黑魔导师的地下工厂，而这些黑魔导师已被证明是被女王所利用。最后，西德承诺若女王不动用黑魔导师大军，他也不动用飞空艇军团。



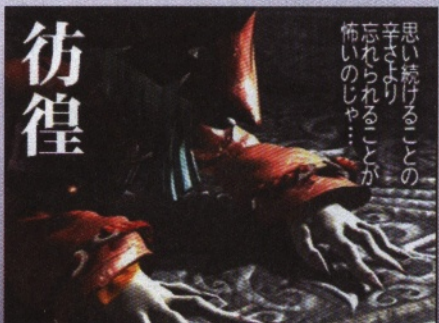
妲嘉下跪道谢后，心里想的却是另外的问题——自己留在城里究竟会造成什么？为什么自己那天也不由自主的想要离开亚历山大？究竟在自己身上有什么秘密是自己不知道的？

接着西德带着妲嘉来到飞空艇码头，向她介绍了完全不需要翼就可以飞翔的希露妲卡特2号飞空艇。妲嘉奇怪的问他为什么是2号舰，是不是1号被人偷走了。想不到这个问题倒让西德大公犹豫了一下才回答。可惜现在他是虫子的样子，不然妲嘉就可以看到他脸红的表情了。

原来半年前西德他想泡城下酒吧里的一位漂亮女孩时，不巧被他的妻子希露妲发现了，结果不但被魔法变成现在的样子，希露妲更驾着希露妲卡特1号飞空艇远走他乡。听到这里，妲嘉暗暗下决心将来一定要找到希露妲，当面表示崇敬之情。

此时史泰拿在街上听到有人叫卖说用基萨鲁(ギザール)野菜制成的泡菜是有名的美味，史泰拿于是马上买了来吃，但是甫一入口即告倒地；这时卖菜人又说了一句话——不过一般人未必受得了。

比比也在道具店里挑了一个“酷宝果实(クボの実)”，店员告诉他这是莫古利最喜欢的食物，并且因为是狩猎祭期间，索性免收了比比的钱。



见过大公后，杰坦来到街上，在酒吧里调戏了女招待一次然后被赶了出来，这时却有一个拿长枪的女性上来和杰坦搭讪，杰坦好久才想起这个叫芙瑞亚(フライヤ)的事情，好像三年前她说过是在寻找恋人的。看来到现在也没有结果。芙瑞亚告诉杰坦她是为了这儿的狩猎祭才来的，但杰坦表示对此没兴趣。

杰坦回到宿屋，发现妲嘉不见了，于是出门寻找。

妲嘉的歌声隐约从宁多布隆城城中传出，但是所有的卫兵都不让他进去，没办法了，只好略施小计把个卫兵骗到宿舍剥了衣服，混进了升降梯来到城上。

顶层的房间里妲嘉正在忧郁地唱着歌，杰坦的眼睛再次直掉。

妲嘉带着杰坦来到城上的望远镜处。杰坦这个只知道美女的家伙总算是见识了一下西德大公的先进科技，抱着望远镜看了半天森林山顶陆行鸟，直到妲嘉问话才算清醒过来。

“杰坦，你带来这里是受巴古团长的命令吗？”

“不是啊，妲嘉，我是为了帮你才这么做的！你相信我！”

“对不起，啊，原来你们是计划怎样拐我走的呢？”

“这个，我原来是想用睡眠草(スリプル草)让你睡着再带走你的。”

“睡眠草你还有吗？可以给我一些么？我最近有点失眠。”

“能不用药就不要用药吧，不然，我陪你睡好了！”(！！？？！！？)

狩猎祭即将展开，杰坦又决定参加，但由于他劝比比参加时提出拿与妲嘉约会作奖品，结果又和史泰拿发生冲突。

在打倒了一只最大的怪物后，杰坦获得优胜。但在颁奖仪式刚刚结束时，一名受伤的布尔梅莎(ブルメシア)士兵前来求援，原来布尔梅莎正在受到魔法士兵团的攻击，国家处于危险之中。

杰坦阻止妲嘉去增援布尔梅莎，但被妲嘉用睡眠草迷倒，醒来后已失去妲嘉和史泰拿的踪影。

战争

基扎玛鲁克(ギザマルク)洞窟。



求道

好きなことやってて
悪いアルが!!
ただと……
たまには叱って欲しいアルよ……

思い替けることの
辛さより
忘れられることが
怖いのじゃ……

彷徨

在美瑞亚的指点下，捷丹等人决定通过基扎玛鲁克洞窟前往青之王都。先从地龙之门到达原野，途中经过库族之沼（ク族の沼），遇到一个戴厨师帽拖大舌头的怪人物，他正垂涎欲滴地在有很多青蛙得沼泽边走来走去，捷丹好事捉了一只青蛙送给他，介绍过后，知道他名叫古纳（クイナ）。后来在古纳的师傅口里得知古纳是个只知道吃东西的家伙。为了让古纳到外界去闯荡一下，最后还是只有用世界各地的青蛙来引诱他。听到外面有那么多的好东西吃，古纳终于答应跟着杰坦结伴同行。

临走前又捉了好几只青蛙给古纳带着。离开库族之沼，向东面来到在望远镜里看到的有陆行鸟的森林——（チョコボの森）在森林里见到莫古利麦尼（メネ）和他的朋友陆行鸟银考（チョココ）。杰坦向麦尼打听坦嘉的消息，但麦尼并没有见到坦嘉，倒是提供了一个可以快速到达布尔梅莎的方法，就是骑陆行鸟银考。从麦尼那里拿到了可以召唤陆行鸟的基萨鲁野菜，出森林后使用野菜果然叫来了银考，于是骑着他飞快地来到库族之沼北面的基扎玛鲁克洞窟。

基扎玛鲁克洞窟入口，两名布尔梅莎的士



兵已经倒地身亡。

美瑞亚心情激动，问杰坦那些黑魔道士到底是什么人，杰坦回答不知道，但听到美瑞亚的问题，比比却痛苦的低下了头。

洞窟内部危机重重，一路厮杀来到一扇门前，在旁边垂死的士兵手中接过铃铛，通过共振打开了门继续前进。

其他的士兵都被黑魔道士屠杀殆尽，带兵的原来就是道化师曾和申，见到杰坦等人，曾和申命令手下抵指，自己从后面逃掉。

一路追过去，仍旧用铃铛打开其余的几扇门，来到有一个巨大的钟的地方，钟前面站着一只雌性莫古利。问过才知道她的新婚丈夫被困在这座钟里了，可是这座钟这么大，就是杰坦他们一起出手也搬不动啊。



正在大家束手无策的时候，雌莫古利嗅到比比身上的“酷宝果实”的香味，就向比比索取。比比把果实给了她后，她就用果实去引诱钟里的丈夫，果然是知夫莫若妻，钟里的莫古利听说有得酷宝果实可吃，登时潜力爆发，一脚端开那座巨大的钟跳了出来。

雌莫古利出于感激把神圣之铃（ホーリーのベル）送给了比比，凭借神圣之铃杰坦打开了大钟左边的门，进入后有一名重伤的士兵告诉他们刚才有两个小丑样的人把洞中龙族的守护神基扎马路克弄得疯狂了。说话间守护神已经来到面前，于是双方展开大战。

历经辛苦终于战胜了基扎马路克，然而众人的心情却益加重，连守护神灵都发狂了，龙族的命运将会是怎样的可怕！

国境南门（国境のゲード）。

国境关口前，史泰拿正背着一件大得吓人的行李，准备过关。通过这道关口，后面就是亚力山迪亚城了。

但在过关时两名士兵拦住了他，史泰拿于是便说自己是听说南门招募维修人员（被黑之华尔兹3号弄坏的），才收拾所有的家当过来应聘的，想不到他也会骗人啊！

听到这个理由守卫们态度缓和了许多，但还是要按照规定检查行李，史泰拿表面镇定，心里可是极慌。而在这紧要关头高个卫兵竟然还和他讨论起被通缉的公主和亲卫队长来，并且说如果公主真是女王的女儿，那实在是不可能与“美丽”搭上关系！（这话我很赞同的！）

这时在检查行李的矮个卫兵突然问行李里面装的究竟是什么？史泰拿冷汗冒出，但矮士兵接着问那是什么味道如此可怕？高个士兵说是宁多布隆城著名的“基萨鲁野菜”制成的泡



菜。提起这个，史泰拿赶紧谎称那时他最爱吃的东西，一日不可或缺，因此带了一大包来。两名士兵赶紧放他过去，只盼不再见到这种可怕的人。

成功进入南门，在右边通道里，为了把坦嘉公主从行李里放出来，史泰拿决定引开旁边的人。左边的工人解决后，另外的胖女人玛丽（マリー）却说她暗恋中央的男子，史泰拿只好鼓励她去大胆示爱，最后赶走另一名工人，这时矮个士兵又过来叫住史泰拿，史泰拿做好战斗准备向他走了过去，但原来他只是紧张忘记了给史泰拿通行证（ゲートパス），接着如避蛇蝎的把通行证放到地上叫史泰拿去捡，最后还怀疑地问史泰拿是否真的不怕那泡菜的味

道！

历经千辛万苦，史泰拿总算把坦嘉公主从行李中放了出来，接着两人就到车站去乘索道车。出示通行证后就可以上车，当车子开动时，方才向意中人告白的玛丽赶上车子，兴奋地向史泰拿道谢。

行程中，史泰拿夸奖坦嘉在这段时间里勇敢和成熟，坦嘉回答说是受了杰坦的影响，这让史泰拿很感郁闷，但却也表示佩服杰坦卓越的生存能力。

青之王都

基扎玛鲁克洞窟里，美瑞亚站在力尽死去的布尔梅莎士兵身前久久不语。然后大家出了洞窟，进入青之王都布尔梅莎——美瑞亚的故乡。

入口处已经是一片狼藉。



天空下起小雨，更添一份凄凉的气氛。到处都是倒在地上的布尔梅莎士兵，在一座大屋子前面，杰坦看见了曾和申两个小丑在二楼的阳台上出现，接着就派出两名黑魔道士攻击杰坦等人。当黑魔道士被打败之后，曾和申慌忙逃走，临走前说等着帝国女将军来收拾杰坦。从阳台跳到隔壁曾和申逃窜的地方，在一名士兵临死前的话中获得提示，从国王的床下找到保护之铃，打开后面的门。

前面就是王宫了，美瑞亚害怕前面有更可怕的事情，杰坦鼓励他说连比比这样的小孩都能鼓起勇气面对命运，美瑞亚来到比比面前问比比难道不怕知道自己身世的真相吗？比比回答即使证实自己不是人类的小孩也会勇敢地面对。这句话使美瑞亚终于振作起来。

杰坦察觉到有人靠近，原来是布尔梅莎士兵丹（ダン）和他的妻儿。但丹却认为杰坦一行是黑魔道士的同伴，幸好美瑞亚出面澄清才消除误会，丹是美瑞亚多年的好友了，此刻为了家人的安全只好逃走，并说连国王也放弃这儿逃走了。

美瑞亚还是决定到王宫去看看，在一座神殿里救出一对夫妇，踏着倒下的石像来到二楼，在左边一尊石像的手中美瑞亚取下一支枪，杰坦兴奋得嚷着说可以用它去攻击那些黑魔道士了，但这句话却正好被进来的比比听见，杰坦赶紧解释说不是指的比比，比比也明白，但他的心里真的可以如他表示的平静么？

终于来到王宫前，美瑞亚迫不及待的跳上了城墙边的石像，接着独自进城，杰坦凭着敏捷的身手也很快爬了上去，留下肥胖的古纳，对



难地向城里进发。

杰坦和芙瑞亚两人躲在二楼的石像处，看见大厅里站着恐怖的象女王和一名独眼的女将军，那女子便是曾和申提到的帝国名将维多丽克丝（ベアトリクス），著名的冷血人物。

看到维多丽克丝，芙瑞亚想起自己的恋人法拉雷，当初在他离开自己踏上修行道路时，那个无情的人曾经提到这个名字，维多丽克丝——雾大陆最强的剑士。如今，我已经见到了她，但是你呢？在哪里？

正在这时，一名贵族装束的男子从外面进来，显然他是女王的旧识，因为女王不仅开心的称呼他为库加（クジャ），并说有了对方的黑魔道士帮助，征服布尔梅沙简直是易如反掌的事情，但因为龙族的国王还没有找到，始终不能放心。

女王于是命令维多丽克丝率领曾和申再次搜查，但库加指出那是没用的，国王已经出逃到一个被沙包围的地方了。这使女王想起传说中的神秘国度古尼拉（クレイラ），如果是逃到了古尼拉，那么女王的部队便无法攻入了，但库加却胸有成竹的表示他可以帮忙。

在楼上，杰坦第一眼看到库加便有一种奇怪的感觉充斥心头，但却清楚知道自己从未见过这个相貌俊美的男子。听到女王和库加商量攻打古尼拉，芙瑞亚告诉杰坦一个世所不知的秘密，布尔梅沙和古尼拉原本是一个国家，虽然很久以前为了某种原因分裂了，但两国人民在血统上还是相通的。因此国王逃去那里的可能性很大，但是，这个库加究竟是什么人，为何他知道这么多的事情呢？

这时一名布尔梅沙士兵冲到女王面前，为了救他，芙瑞亚不假思索的跳了下去，杰坦咕嘟了一句“好冲动的女人”后也跳了下去。而比比等人也及时赶到，于是四人与维多丽克丝的大战即告爆发。

维多丽克丝果然不负冷血百人斩的盛名，顷刻之间就把四人打倒在地奄奄一息，回头与女王商讨攻打古尼拉的事宜。在女王与维多丽克丝离开后，库加在离开之前忽然转身来到杰坦面前深深看了他片刻，他是在考虑是否斩草除根，还是为了别的原因停下？

终于库加没有下手杀害杰坦，在他离开时，芙瑞亚勉强睁开眼睛，看见他骑着一只通体银白的飞龙破云而去，天色也随之放晴，但是芙瑞亚的心中却充满不安的阴影。

南门索道车站。

坦嘉由于疲惫，坐在车上沉沉睡去。史泰

拿自言自语说公主不应该将女王发动战争认作是自己的过失，但接着又说自己的责任只是保护公主的安全，回城之后便算是完成使命，不必考虑太多。

索道车到达山顶，由于到亚力山迪亚城的车子要等一段时间，因此坦嘉决定四处逛逛。当她回到休息地点，就看到史泰拿正指着希拿和马克斯骂，主要内容是“你们这些拐带公主的坏种”。而希拿被骂得莫名其妙，经过马克斯的提醒才知道这是皇家亲卫队的队长。希拿恍然大悟：“啊，舞台上那个傻乎乎的骑士吗！”气得史泰拿乱跳。

坦嘉责备史泰拿不该对朋友无理，一会车子到了，马克斯说他要到不眠之街托尼路（トレノ），坦嘉正好是与他同行。上车后，马克斯



说出去托尼路的目的，原来自从他的哥哥布兰克被石化后，他就四处打听解除石化的方法，最近得知托尼路有一件叫“白金之针”的宝物可以治疗任何石化，才决定去寻找。接着马克斯问坦嘉有关杰坦的消息，但坦嘉却认为杰坦还留在宁多布隆城。

虽然不知道布兰克的不幸是由于帮杰坦去救自己才发生的，但天生的善良本质使坦嘉立刻下决心帮助马克斯找白金之针。马克斯正想拒绝他的帮助时，三人乘坐的车子突然发生震动停了下来，接着有人大叫外面有个头戴尖帽子的黑妖怪挡住了路。

坦嘉出门一看，啊呀，竟然是那阴魂不散的“黒のワルシ3号”耶！他真是执著啊！

没有其他的办法了，因为可怜的“黒のワルシ3号”已经语无伦次兼听不懂人说话了，只好消灭了他，他不会再有同胞了吧？

战斗后，马克斯告诉坦嘉布尔梅沙已经被攻陷的消息，听到这个，坦嘉的脸上失去方才见到“黒のワルシ3号”的笑容，整个人变得沉默起来，但她还是表示要帮马克斯找到白金之针。



下车后向右走，来到雾之大陆东南部，这天色已经黑了下來，在夜色中一座圆形的城市出现在眼前，灯火辉煌，那便是不眠之街托尼路。

不眠之街托尼路。

托尼路因为长期处于夜晚时间，因此这儿的人反而没有了一般的日夜观，二十四小时都是车水马龙，一片繁华气象。尤其是这儿聚居了相当多的贵族，导致托尼路又被称为“贵族之街”。由于这儿的特殊情形，盗贼行为在这儿也特别活跃。当马克斯对大家介绍这些风土人情时，一直很郁闷的史泰拿忍不住又说了一句话“那这里不是最适合你这样的人？”

众人商量后决定分头去找白金之针。

大家会合后，决定晚上一起去偷白金之针，但史泰拿从坦嘉嘴里听到“偷”这个字眼时，还是大大地震惊了一下！而与此同时，库加却在吩咐仆人安排陷阱准备对付坦嘉等人。

“我究竟在干什么？就像盗贼一样参与……不……要忍耐，我是阿德尔伯特·史泰拿……保护公主殿下，把他送回亚力山大是我的使命，……女王陛下作了邪恶的事……啊，肤浅的我怎么能理解女王陛下的想法……不要在意盗贼的说话……只要将公主殿下送到亚历山大……再也见不到那小子……对……那家伙不能拐走公主殿下……”饱受马克斯等人欺凌的史泰拿，真是酸甜苦辣齐上心头啊！

顺利地到达目的地，正在寻找白金之针时，有人从楼梯下来，但坦嘉见到那人却出去和他说起话来，原来他是坦嘉以前的老师多特（トット），正说话间，又有人住下来，于是多特约坦嘉在其家中见面。

在多特家里，坦嘉顺利地得到了白金之针，同时由于看到自己小时候常玩的星球模型，坦嘉想起了以前老师说过的事——在五百年前的古文献中，可以经常看到两个字，“宝珠”和“召唤士一族”……但这些都其在后的文献中突然消



失，考古学家福尼迪克·阿素研究出“宝珠”就是亚力山迪亚城王位传承的项链挂坠……但挂坠的形状应该是“珠”才对啊……

多特老师问起坦嘉的近况，坦嘉据实以告，多特老师明白了坦嘉的处境，就提议他们利用刚刚修好的“古根之道”回亚力山迪亚城，跟随多特从暗道来到古根之道，经过一番复杂的操作，坦嘉惊异的发觉所谓的古根之道是这么来的——用一只巨大的虫子在古旧的树根上爬！人就坐在虫身上挂着的吊篮里！这可真是

很有创意的发明啊!

用一把虫子爱吃的怪东西拦下了它，姐嘉顺着头皮跳上了虫车。途中打倒一只拦路的怪物，来到一个房间。“这里真是亚力山迪亚城吗？”正疑惑间，两扇铁闸自三人的前后同时升起，把他们困在其中，而曾和申两个小丑又跳了出来。

凶兆

布尔梅沙。

杰坦等人从昏迷中苏醒过来，立刻准备去幻之都古尼拉阻止女王的侵略。

“比比，去吗？”

“去古尼拉的话，会知道黑魔道士的事吗？……我去！……还有……姐姐她……”

“是姐嘉吗？我不会不管她的，虽然她没来



布尔梅沙，但一定会再见面的！走吧！”

西行来到沙漠，在沙漠中央进入古尼拉之干（クレイラの干），这时芙瑞亚感觉沙岚暴龙卷的声音比从前静了，一路经过流沙很快来到古尼拉之街，街口已经有两位神官在迎接他们，原来布尔梅沙王已经知道他们到来。但是还不能马上接见，因此派人带他们四处游览一下。

幻之都的景色果然是美丽的仿佛虚幻，在参观了展望台、大圣堂、风车后杰坦不由得发出感叹。可是想起即将发生的战争，众人的心情又沉重起来。

参观后大家散了开来，在街上，一个小孩子看到比比就大叫妖怪，而布尔梅沙的士兵也认为比比是袭击布尔梅沙的人，虽然在分辨自己什么也没有做过后不再被追，比比的心里显然还是受到很大伤害，他变得更沉默了。

杰坦在街上闲逛，这时有士兵报告一个小女孩被怪物抓住了，但神官却并不着急，杰坦只好自己去救那小孩。来到入口处右边的小沙漠处，看见一只巨大沙虫正抓着一个小孩，而比比坐在旁边的地上被这情景吓哭了。正好芙瑞亚听到消息赶来相助，合力把怪物打死救下小孩，芙瑞亚认出这小孩就是失踪多年的王子！可是比比亦认出这家伙就是当初带他混入亚力山迪亚城的老鼠小子！

终于可以见到布尔梅沙王，对于王子迷途知返大家都很高兴，但大敌当前，当务之急是研究如何防御女王的攻击，商讨过后，祭司们决定用芙瑞亚的龙骑士之力作加持仪式，使得

围绕古尼拉之干的龙卷力量增强。

仪式进行中，月之巫女手中镶有奇异宝珠的竖琴琴弦忽然断裂。

城外沙岚消失。

亚力山迪亚城。

被抓住的姐嘉已经被独自关在房间里。

“母亲会听我的话吗？母亲为什么要派人捉我？从前不是这样呀，这一切都是一年前自己生日那天，来的那个男人造成的，……不久多特老师也离开了这里，从那天开始母亲就变得古怪起来……”

正沉思间，曾和申进来叫姐嘉去见女王，言语中丝毫没有尊重，姐嘉面对这两个小人，突然想起杰坦曾经骂人的一句话“适可而止吧！你们这两个笨蛋！”（真是近墨者黑啊）

曾和申显然还没听过这种话，所以被吓了一跳。“难以理解。”“总之布纳妮陛下要见你！”这时史泰拿和马克斯都被装在一个鸟笼子里，吊在空中。

姐嘉来到女王面前。

“母后，我想问您一件事。毁灭布尔梅沙真是母后下令的吗？”

“不，嘉丽特，你弄错了，应该是布尔梅沙想要毁灭亚力山迪亚城才是，这样美丽的亚力山迪亚城是不该被毁的，因此我们抢先下手。”

“我该相信这种话吗？”

“你连母亲的话都怀疑了？”

这时库加走出，利用法术令得姐嘉立刻昏迷，但在失去意识前，姐嘉想起了这个人，就是一年前的神秘人物，也是在托尼路看自己的人，他究竟有什么目的？

“曾、申，把她体内的召唤兽为我抽出来。”姐嘉被放到祭坛之上，曾和申念起了咒语。

虽然她的潜意识早已预见这样的事态，并促使她不明所以地逃出亚力山迪亚城，但是，终于还是逃不出命运。这一场生灵的浩劫，莫非早已注定？

古尼拉之街。

杰坦在一个亭子里找到芙瑞亚。

“你认为沙岚消失的原因是什么？”芙瑞亚问。

“啊欧，对我来说沙岚存在就够奇怪的了，消失的原因，我就更知道了。”

“我想可能是布纳妮造成的。”

“我想和她身边那个库加也有关系。”

“好了，杰坦，我想去下面寻找真正的原因。”

“好，叫上比比，我们一起去吧。”



离开古尼拉不久，王子巴克就赶了上来。“很多黑魔道士在袭击我们的国家！”急忙回到古尼拉，街上到处是逃窜的人们和四下到处攻击的黑魔道士，一路打倒敌人，带着救下的平民向大圣堂的方向行进，但到达大圣堂前的空地时，黑魔道士们从天而降，对无辜的人们发动凶狠的攻击，眼看杰坦他们来不及救援，这时自大圣堂的屋顶出现一名持枪男子，当他以奇快的速度把四周的黑魔道士全部消灭时，芙瑞亚认出他就是五年前离开自己的法拉雷，这五年来无论自己怎么寻找，他就像从空气中消失了一样。但在这布尔梅沙生死存亡的时刻，他终于还是回来了，身为守护布尔梅沙的龙骑士，芙瑞亚自己清楚知道自己的使命，那就是为了布尔梅沙牺牲一切。可是，龙骑士就是要连自己的感情，自己的爱都要舍弃的吗？现在自己寻找的人就在眼前，可是芙瑞亚却没有面对他的勇气，她怕他再像五年前那样决绝地离开。

法拉雷消灭黑魔道士后，转身就要离开，杰坦看见芙瑞亚瞬间苍白的表情，忍不住叫住他。接着回头对芙瑞亚说：“等等，你们不是不认识吧，芙瑞亚，他是你的爱人法拉雷！为什么不说话？”

“已足够了，杰坦……”

“什么够了，你已经找了他五年了，现在你追寻的恋人就在这儿！”

法拉雷仍是面无表情，对芙瑞亚的哭泣毫无反映，对他来说，除了与生俱来的使命，真的没有其他的吗？

龙骑士，为了守护他人而生的种族，千百年来，这一族的男子，全部生命都用来磨练武技，代代传承，在他们自己的心中，他们已不是人，只是龙骑士。

只是龙骑士。

法拉雷转身离开，芙瑞亚没有追，对她来说能再看到法拉雷真的已经很满足。这时比比来到大圣堂，看到芙瑞亚流泪的样子想要上前安慰，但芙瑞亚已经从悲伤中恢复，现在最重要的事情是应付来袭的女王军。

后方突然传来一声大叫，是帝国女将维多利亚丽丝，她取走了竖琴上的宝珠！

杰坦等人马上拦截，但面对维多利亚丽丝的绝世武功，他们的拦截毫无用处。幸好杰坦让她别逃的话激怒了她，她回身与杰坦等人展开战斗，结果还是用上次的剑技，轻易把杰坦等打倒在地，跳进黑魔道士打开的异次元空间扬长而去。

杰坦站了起来跟着跳入另一个异次元空间。



追踪而去。芙瑞亚对比比说：“对我来说这里已不必再来第二次，对你来说也是知道自己身世最后的机会，拿出勇气，一起来吧，比比。”跟着跳入异空间。

比比也随之跟上。

红玫瑰飞空艇（レッドローズ）。

布纳妮女王已经到达古尼拉的上空。自她身上抽出的召唤兽水晶就在她面前，借助黑暗之石（ダークマター）的威力，她成功的召唤出了主战之神——奥汀。

黑暗之石中射出耀眼的强烈光柱直射天空，暗云被分开成圆形的洞穴，一束红光从云洞中射到古尼拉之干，骑着六足之马，手持斩铁剑的战斗神奥汀便随着红光对着古尼拉冲了下来。

只是一剑，古尼拉便已化为灰烬。

映着古尼拉之街熊熊燃烧的烟火，奥汀消失在天空。

从异空间出来，杰坦认出是维多丽克丝乘坐的红玫瑰号。但眼看着古尼拉在自己面前被奥汀毁灭，芙瑞亚还是很悲痛。

偷偷在门外听到她因为偷盗国宝要被处刑的消息，杰坦心急如焚。最后比比想出主意，就是再利用黑魔道士的异空间魔法，传送到亚力山迪亚城去！



被吊在笼子里的史泰拿终于在权衡利弊之后，决定和可耻的盗贼马克斯合作，于是经过一番努力后，笼子被晃到旁边的通道上，两人逃出了笼子。史泰拿立刻去救公主，马克斯独自离开去救哥哥。

史泰拿看见面前的空气中忽然出现三个人来，被吓了足足一大跳。

“史泰拿大叔，这里是亚力山迪亚城吗？”杰坦很“有礼”地问。

“哇呜，现在没有时间跟你讲废话，我要马上去救公主！”

“好！去救她！”

杰坦转身就跑，史泰拿对他的态度很不满，不想和他一起行动。

“大叔，你还不来，难道任由她被她杀吗？”

“啊？！！”

“是真的，布纳妮女王回城就要杀掉她姐姐了。”比比说。

“快走啊！！！”

时间只有三十分钟，杰坦在女王的房间里找啊找啊，终于找到一个奇怪的烛台，用手摸了一下，出现了一条暗道。在地下深处终于找

到了祭坛上的她。火气冲天的杰坦和史泰拿狠狠教育了小丑道化师曾和申，救下了她。

但她完全失去了生气，杰坦平日里满不在乎的神情也一下子消失，默默的抱起了她，示意大家离开这里。回到女王房间，芙瑞亚关掉暗道，比比看到她一动不动，便问杰坦“杰坦，姐姐会这样一直不醒来吗？”

“没有这回事，她只是太累而睡着罢了！大家可否让她休息一下？”

没有人说话，于是杰坦把她轻轻放到椅子上。

“若是我帮着她的话，就不会弄成这样…对不起，她…”

这时讨厌的曾和申又跳了进来，但这次他们叫来了援军——帝国女将军维多丽克丝。维多丽克丝看到躺在椅子上的她，愤怒的骂了杰坦一声畜生，双方立刻展开战斗。

但是杰坦仍然不是维多丽克丝的对手，被打倒在地的杰坦努力站了起来问维多丽克丝：

“你不是要保护她吗？为什么还帮着布纳妮来伤害她？她现在已经什么都知道了，你还不能放过吗？”

“难道……”，维多丽克丝走到她身前，仔细看了一下，“果然……布纳妮女王要取去公主的生命……”

为了救回公主维多丽克丝决定使用自己的魔法力量，与魔道士的魔法不同，维多丽克丝的魔法是用自己多年锻炼的生命元气而施发的，因此具有强大的威力，但使用后的损耗却是无法恢复的。也正是因为这样的特点，本来已经无法用魔法救回的公主，在维多丽克丝不断的努力下，苏醒过来。

看到她苏醒，大家都很高兴，但很快布纳妮女王的到来打断了这种快乐，象女王并没有为她苏醒而惊讶，只是向曾和申确认了所有召唤兽都已取出，然后就命令把公主关在牢里。这时维多丽克丝虽然因为救治公主已经耗费了大半体力，但还是挺身而出想劝阻女王。



然而女王的回答是让曾和申派出了大量的怪兽对杰坦等人展开攻击。于是维多丽克丝和芙瑞亚决定留在这里抵挡怪兽，让杰坦带着公主从地道离开这里。

途中杰坦遭遇到黑魔道士军的拦截，为了让她平安离去，史泰拿亦决定留下抵挡敌人的追击。没有时间犹豫了，杰坦带着她来到地道出口，可是再一次被曾和申两人设下的陷阱所困，正在曾和申这两个小丑高兴得活蹦乱

跳的时候，他们被背后出现的两个人打昏了，竟然是马克斯和——布拉克？！！

原来马克斯用白金之针连夜赶到魔之森救出了哥哥布拉克后，没赶上休息，立刻出发来帮杰坦救公主，才赶上这个关键时刻，救出了被困的杰坦和她。真是生死相托的朋友！

忍住重逢的喜悦，杰坦带着公主乘着“古根之道”的虫车匆匆离开亚力山迪亚城。途中遇敌，虫车暴走。途中收到雷帝。

王宫中，象女王因为公主逃脱把曾和申大骂一通，申明以后不想见到这两个傻瓜。接着派出两名赏金猎手，一名是手持大刀的少女拉莉（ラニ），另一位是红发男子萨拉那曼德达（サラマンダー）。这两人的任务是：

一、把公主身上的项链挂坠取回来。

二、消灭不良制品——比比。

两人领命出击，而女王亦做好乘“红玫瑰号”出征宁多布隆城的准备。

暗流

杰坦赶到宁多布隆城内时，全城已成为荒无人烟的废墟。为了安全，杰坦让比比先找个地方躲起来。最后在商业区水池边上找到了文臣奥比达，在他的带领下见到了西德大公。



“嘉丽特公主，你没事就太好了，知道你被布纳妮抓回去，我很担心。”

“全靠杰坦救了我，可是为了让我逃出来，芙瑞亚，史泰拿和维多丽克丝都留在城里，我……”

“有维多丽克丝在大家不会有事的。”

“对，我也这样想。”杰坦安慰了公主又对西德说：“本来想逃到城外就好了，可是那个虫子看到大蜈蚣就吓疯了，一路狂奔，把我们一直摔到大地之裂目。”

“大地之裂目，召唤兽拉姆吗？”看到杰坦诧异的表情，西德解释：“以国家的立场，对自己周围的情报收集工作是很重要的，所以我早对布纳妮女王针对召唤兽的计划有所了解，但我还是轻视了召唤兽的力量，才让我的人民遭受这样的下场。”

这时外面有士兵报告说城中发现黑魔道士活动，原来是比比被发现了。

我们不仅发现布纳妮女王有关召唤兽的情报，也发现她与一名叫做库加的武器商人秘密联络，那个叫库加的人提供强大的魔法力量和

兵器给布纳妮。”西德接着说。

“有人说在北方的天空上看见他乘着银色的龙出现。”奥比达插口。

杰坦想起在布尔梅沙看到的人。

“从情报综合来看，库加的巢穴在北方，就是说在“外侧的大陆”。



杰坦和妲嘉这时都意识到库加才是真正的关键人物。

“你们明白了，打倒库加，切断布纳妮的武器来源，就可以削弱女王军实力，现在反击的话，只会造成生命的死亡。”

另一方面，为了保存实力，西德暂时需要向女王投降，所以新型的飞空艇和“天龙之爪”都被作为贡品交出，无法协助杰坦，但西德还是告诉他在库族之沼里传闻有秘道通往外侧大陆。杰坦想起自己曾经在那儿遇到古纳的事情，于是就想去寻找秘道。

在地下城见到比比，比比已经在这里等了大公很久了，又等了一会大公才来到面前，原来他是去关闭水龙之门的通道，临走之前，西德把宁多布隆城国宝——世界地图送给杰坦，于是三人出发。

在库族之沼里见到了古纳，原来他已经回到了这里，正在开心地吃青蛙呢！

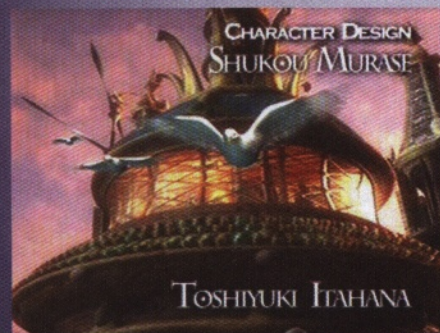
虽然古纳答应帮着去找通道，可是他的注意力马上被路上的一只青蛙吸引过去了。

“青蛙，我闻到青蛙的味道了！”

“什么吗，现在是捉青蛙的时候吗？”杰坦已经开始感觉不妙了。

果然古纳一边大叫一边向着青蛙扑了过去，大家只好跟着他一起追。但那只青蛙却又是非非常地狡猾，一直追到一座石门前，眼看无路可逃时，古纳还来不及兴奋，只见那只青蛙熟练地跳进了石门。

收势不住，古纳直向石门撞了过去，奇迹出现了，沉重的石门居然被一举撞开？



（看来食物的力量真是有待发掘啊！大家还记得那对莫古利夫妻吗？）

“哇！古纳！你真是天才！这么快就找到秘道了？！”

忘却的道路。

进入通道，刚走几步一架战车追了出来，对着杰坦等人穷追不舍，幸亏某处的路中有个大洞，杰坦他们跳了过去，那辆战车就一路旋转地掉到了下面。还没来得及放松，赏金猎手拉莉追到面前，把她打跑。

天哪！又要坐虫车，胆战心惊地坐了半天，总算这次没出什么事，终于来到出口。

外侧の大陆。

阳光！阳光啊！你怎么可以这样灿烂？

每个人都开始感慨这个大陆的光明灿烂，竟然是个没有雾的地方！

前方，是一个建造在空中的奇怪村子。真浪漫呀，先去看看。

梦境

山吹の里。

在这里发现了一名黑魔道士，但他一听到杰坦的询问就逃掉了。而妲嘉也从村民那儿听到“圣地”这个地名，可是不知道详细情形。古纳在打听食物时，听到有人说最近出现了偷食物的贼立刻慌忙逃窜。

在村子里打听到附近有个村子里住着很多这种带着尖帽子的怪人，于是召集大家一起去追。这期间要找到寻找新奇食物的古纳自然又要花费一番功夫。

在南面大片的森林里找到了刚才的黑魔道士，经过一番追逐来到“黑魔道士之村”，但杰



坦和比比的出现却使得整个村子鸡飞狗跳，乱成一团。

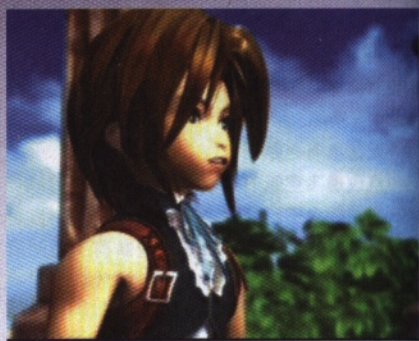
比比的情绪显然很不冷静，他抛下杰坦独自追了进去。

古纳去找食物，杰坦只好自己在村子里逛了。

看到比比的那个黑魔道士，在村子中间大声叫嚷要逃走，结果每户人家都关上了房门。

眼看自己的身世之谜就要揭晓，比比心中完全忘记了恐惧，他追着逃窜的人来到一个像是坟墓的地方。

看到比比，原先站在墓前的黑魔道士对惊慌的同伴说：“就是他与人一起来的？没事



的，他有与我们一样的眼睛，他也是清醒的。”

“请问，大家为什么在这儿？”比比对黑魔道士288号说。

“大家都是逃出来的，从亚力山迪亚城…输送船…”

“会逃这么远吗？”比比说。

“是的，为了不想见到人类，所以即使远渡重洋来到这里也情愿，只是为了找一个隐居的地方。”

“那这儿是什么？”比比指着面前的坟墓问。

“这下面，是我们不动了的同伴，我们与36号逃到这里建立村子，可是有一天，36号突然动也不动了，后来有长者说这是‘死’了，‘死’了之后就要埋在泥土里，36号现在就在这下面，我不知道为什么一定要埋在泥土下，不知道他什么时候会再出来一起玩？”56号渐渐地不怕比对了。

“为什么会‘死’？为什么呢？”

比比不停的问，可是没人可以答他。

杰坦找到妲嘉，同时也和黑魔道士消除了误会。杰坦来到目的地，从288号口中，杰坦知道了一些可怕的事情，288号说他们一天醒来时发现自己的族人浑身鲜血地躺在身边，这种情景令从没见过血的他们浑身发抖，终于从那个地狱般的地方逃出。

杰坦想起边境之村ダリの地下工厂……，他知道那些没有自我意识的黑魔道士的来历了，是在库加的指挥下，用雾为原料制造出来的……那么比比呢？……

夜晚，妲嘉惊醒杰坦，“杰坦，比比出去”了！

“知道了，不用担心的，……他有自己的想法。”

“不用担心，他也许也会找到，可以回去的地方……”

“不要睡！”

杰坦翻身继续睡。

但在他的梦中——

一个小男孩，不知道自己故乡的孩子……想象着亲人的容貌，故乡的样子，他离开了养育自己的人，踏上寻找自己故乡的路……故乡吗，为何只有些微的记忆，要寻找清色的光……

在他终于回到自己的养父巴古身边时，迎接他的却是一顿老拳……

可是他被打后却笑了，因为他发现，不

自己怎样，最终还是有个可以回去的地方……
有关心自己的人……
即使现在还在寻找故乡，可是，永远都有个可以回去的地方……

那青色的光……
月光下，比比来到墓地，问288号“请问不动的有多少人？”

“不是不动，是‘死’，有生存就有死，最初他们不动的时候，我就想自己也会有这一天，不错，到从被制造之后一年时，我也会‘死’。”

“为什么？”
“很多人都不会说话，会说话的人，跟我的感觉都一样。”

“什么一样的感觉？”
“也许是……害怕，不想停止，想逃避的感觉……不过自从我们来到这里，一起建设了自己的村子，大家一起生活，就感到很开心，虽然还是害怕，可是在与同伴一起的时候很开心……你也是这样吧？跟他们一起时，感到自己生存着……”

比比他明白吗？
翌日，坦嘉打听到大陆西北面出现过银龙，并且那就是“圣地”所在。于是决定回山吹之里寻找进入“圣地”的方法。

比比他明白吗？
翌日，坦嘉打听到大陆西北面出现过银龙，并且那就是“圣地”所在。于是决定回山吹之里寻找进入“圣地”的方法。

召唤

山吹之里
震惊！进入圣地要结婚？
原来所谓的“神前之仪式”就是要在神前接受祝福，结为夫妻！

“哈！坦嘉，我们就结婚吧！”杰坦涎着脸对坦嘉说。
但坦嘉的回答给予他重创！她不假思索地



答应了！？？这导致杰坦的头撞上头顶的石头。
“你们要结为夫妻吗？好！本来这是外来人不能享受的，但是你们正好是第100对恋人，所以我可以破例祝福你们！”

仪式进行中，杰坦不停的想着坦嘉答应嫁给自己的原因，但打破头也想不到。在仪式结尾，他色心又起，借机向坦嘉怀中扑去——坦嘉这次没给他面子，在那瞬间转身离去。（呜，好痛！）

新婚夫妇杰坦和坦嘉自然可以大摇大摆地进入圣地，可是比比和古纳就有点麻烦了！杰坦准备同守卫说废话来蒙混过关，但在守卫让

路时，一个小女孩和一只莫古利突然窜了过去，守卫追不上，只好回去报告。好了！比比和古纳成功过关！

在山道，看见刚才的小女孩挂在树枝上，古纳看见她身边的莫古利登时眼睛发亮，吓得莫古利连忙逃走，古纳奋起直追，但他巨大的身体在跳跃时产生的震动非同小可，它把小女孩震下来了！

“多谢，我叫艾可！”被救下的女孩高兴地对杰坦说。原来最近因为肚子太饿的缘故，她经常潜入山吹之里去偷食物吃。看来古纳前途有了伴。

召唤士之村。
艾可的家就在附近的山中，去她家的途中看到不远处有一株大树，相信那就是圣地了。

途中打倒一只怪物，众人发现了艾可的召唤能力，坦嘉惊异地问：“艾可，为什么你会召唤召唤兽呢？”

“坦嘉也可以召唤呀！”艾可很奇怪这种问



题。
“那是……一般是不能召唤的啦！……艾可很久前就会召唤吗？”杰坦解释。

“不是，艾可和爷爷，不，全村的人都可以召唤的。”
“好了，艾可的家就在那边，那一边就是伊法树（イーファの树）。艾可指着前面说。

“不是圣地吗？”
“那是山吹之里那群矮人的称呼！应该是叫伊法树！好了，走吧！”

很快来到艾可的家马汀沙利（マダイン・サリ），可是这儿看上去整个就是一个废墟。正失望间，石头缝里跳出大堆大堆的莫古利来！而紧接着艾可拉着杰坦开始问问题，出身、年纪、职业、喜欢吃什么、欣赏什么样的女孩……

等到杰坦发现坦嘉不高兴她走开时，大错已经铸成了！好无辜啊！
艾可认真地为杰坦准备饭菜，为了确保成功率，她叫了莫古利来帮忙，又派莫古利去钓鱼。杰坦由于不让进厨房，所以去了“召唤兽之壁”，在那里找到坦嘉，她似乎在墙上的图画中看出了什么，可是看她还没消气的样子，杰坦都不敢问她。晚上吃饭时，艾可告诉杰坦召唤失败的力量在伊法树周围造成强大的结界，一般是靠近不了的。杰坦于是求艾可帮忙，却被拒绝了。

“你竟然说这样的话！”杰坦愤怒地说。
“……不是被制造的，再也不是被制造的杀人道具！”比比大声地说。

“说得好！比比！我们打倒它好吗？”艾可说。
战斗开始。怪物被消灭后，雾果然渐渐消失……

回到地面，没有雾的伊法树看起来无比的美丽。这时一只莫古利跑过来，说村子里发生

女孩子都古怪！睡觉！



早晨，杰坦看到比比独自在外面，原来他一直在思考过去的事。于是杰坦对他说“比比，每个人都会有烦恼，但我们要向前看，带着希望去作选择，那样，至少你每个决定都是自己的决定。”

大家在村口集合，就要离开时，艾可带着莫古利要求加入，杰坦答应后，坦嘉说杰坦对任何人都很温柔，说罢转身离开，令得杰坦大为头痛。

在伊法树前，他们又看到了“雾”。
艾可解除了结界，一行人深入到伊法树根的尽头。发现了一块奇怪的地板，乘着它来到地底。在这里他们看到很多奇怪的怪物。也确认这里是雾的源头。可是，这块大陆并没有雾，反而是雾之大陆被雾覆盖，究竟是为了什么？

比比的神情有点奇怪，当杰坦问他时，他提起了塔利村。那个地下工厂。

这时又有怪物来袭，在最低部，看到一个奇怪的生物。它以脑电波同杰坦他们直接对话。
“不是库加吗？”
“是在制造雾？”
“不是制造，雾只是‘精制’过程中的废弃物而已。”

“利用根把雾运到我们的大陆？为什么要这样做？”
“靠雾来刺激战争的本能，废弃物包围别的大陆，令得别的大陆支配者之间发生战争，为了毁灭别的大陆的文明，库加还用别的手段利用雾。”

“库加做了什么？”比比问。
“库加用废弃物制造兵器，对，就像你一样……”

这时艾可叫起来“这家伙好恶心，杰坦作掉它！”
“等等，库加制造的兵器是叫……‘黑魔道士’，用雾制造的黑暗的生命体。将我打倒的话，雾就会停，那个叫比比的就是兵器，回答我吧，你会否定自己的生存吗？”

“你竟然说这样的话！”杰坦愤怒地说。
“……不是被制造的，再也不是被制造的杀人道具！”比比大声地说。

“说得好！比比！我们打倒它好吗？”艾可说。
战斗开始。怪物被消灭后，雾果然渐渐消失……

回到地面，没有雾的伊法树看起来无比的美丽。这时一只莫古利跑过来，说村子里发生

女孩子都古怪！睡觉！



大事。宝珠被人偷走了！艾可立刻赶回村去。看到一片狼籍的家，艾可难过地哭了起来，因为那颗宝珠很重要啊！伤心的艾可独自跑到召唤壁去祈祷，杰坦安慰流泪的姐嘉，但召唤壁方向忽然传来艾可的惊叫声！接着比比跑来说看到在忘却的道路曾经遇到的拉莉把艾可抓住了。杰坦赶紧过去去召唤壁救人。

来到召唤壁前，门口的莫古利正在着急，向里面看了一下，果然是上次被打败的拉莉，准备一下进入。

艾可似乎是被拉莉用睡眠草迷昏了，一动不动的被抓在手里。看到姐嘉，拉莉更以手中的艾可作要挟要求姐嘉交出自己身边另一颗宝珠。为了救艾可，杰坦只好答应了（?），可是拉莉又使出毒辣的招数——她要比比把宝珠交给她！这下杰坦原来的计划都要搁浅了，无奈，比比只好照作。但就在宝珠交到拉莉手中的瞬间，一个突然出现的红发男子一把夺过宝珠，并且从拉莉手中夺过艾可抛向杰坦！这男子就是女王派出的另一赏金猎手萨拉曼德，虽然与拉莉的目标相同，但他不认同拉莉的作事手段，因此倒戈相向救下艾可，拉莉见势不妙急忙逃走。

萨拉曼德并不急于离开，他竟然提出要同杰坦较量！杰坦佩服他的豪气爽快地接受了挑战，最后杰坦取得了胜利，萨拉曼德平静地看着杰坦准备承受致命一击，但杰坦却及时收手。

“为什么不杀我？”萨拉曼德问。

“把宝珠还给我们，你就可以离开了。”

“你已经取胜了，为何放过我？有什么企图吗？”

杰坦又开始卖弄他灿烂的笑容“生命中是值得珍惜的，这个理由够吗？而且我们已经拿回自己的东西。”

“你害怕杀人吗？没有牙的野兽是会失败的！”萨拉曼德不理解杰坦的行为。



“有牙的是野生之兽，真正的强者不是无差别杀人吧。”

仔细想着杰坦的话，萨拉曼德默默地离开。杰坦把宝珠还给艾可，艾可想要和杰坦一起冒险，但是当杰坦答应的时候，她却不敢相信。

杰坦只好又开导她“不管我怎么说，艾可自己的感觉不会错吧，看，像比比那样勇敢地面对生活……”

艾可终于恢复信心，她把宝珠挂在耳边，决定和杰坦同行，当然少不了带上莫古利。

但杰坦对自己连续说出这么多有深度的话也是大感诧异，看来自己满可以转职当心理医生吗！

离开艾可家，杰坦找不到姐嘉，但听到了下方传来的歌声，经过仔细搜索才在很隐蔽的小码头找到她，杰坦不由感叹说姐嘉其实比自己还适合当盗贼。

杰坦跳到小船上，弄得船左右乱晃。然后很厚脸皮地坐到姐嘉身边：“姐嘉唱歌真好听啊！很喜欢这首歌吗？我听过你唱好多次呢。”不知不觉小船载着两人，飘出了港口，姐嘉曼妙的歌声在海面上回荡。

来到召唤壁附近了，姐嘉忽然自言自语了一句话：“夕阳下的召唤壁像火一样燃烧，我好像见过这样的……”

眼前的景色使姐嘉想起了一些埋在记忆深处的事情，不错，就是逃出亚力山迪亚城前一天夜里作的梦境：天昏地暗，坐在船上的自己看着正在燃烧的召唤壁，还有天空中，——那只妖异的眼睛——

“姐嘉！”看到姐嘉忽然昏倒，杰坦急得大叫起来。

将姐嘉带回艾可家休息后，当晚姐嘉终于苏醒过来，她记起了从前的事。

姐嘉到亚力山迪亚城是在六岁时的事，在那之前她就是住在现在艾可的家里，十年前，在一场无法抵御的龙卷袭击下，整个村子被毁灭，母亲在带着自己乘小船离开后，终于伤重不治，死在海上，那天，整个村子都在燃烧，召唤壁发出通红的辉光，最可怕的，是天空中那只可怕的眼睛，它使召唤兽都疯狂了……

其后的事情，姐嘉却已经记不起了，只有那首妈妈常唱的歌，还留在记忆中。

明白自己身世的姐嘉，和艾可一起来到召唤壁前，为了明天的旅程祈祷。

次日清晨，杰坦和姐嘉等人在村口集合，接受莫古利的祝福以后，萨拉曼德突然出现在众人面前，原来他想到现在也是不明白杰坦不杀他的事情，无可奈何的杰坦很懊悔惹下这个大麻烦，但为了贯彻有始有终的原则，只好答应让他跟着慢慢体会人生的意义了。（看来杰坦真是很有做老师的天分啊）

再次来到伊法树，正好看见银龙向伊法树飞去。看来库加似乎对所有的事态发展都有预料到了，一切都在他的掌握中。

眼见银龙飞到伊法树上，杰坦也立刻向上攀登而去。可是路途崎岖，比比等人都不敢前进，杰坦只好再想办法，本来想用虫车，可是萨



拉曼德认为太麻烦了，他一把抱起比比和艾可就向上面攀登。有时候大个子真是有用的很。

看到库加，姐嘉上前问他“我是嘉丽特公主，我有问题要问你，欺骗亚力山迪亚城女王令雾之大陆发生战争的……”

“想问引起战争的是不是我吧？”库加截止住她的话。

看见比比，“哦，公主殿下持有有意识的玩偶吗？我可没用自己的力量干过什么……只是送了一些方法给她。把能令灵魂沉睡的雾与汤一起煮，之后将制造雾加入黑魔法的容器……”

“不要说了！”

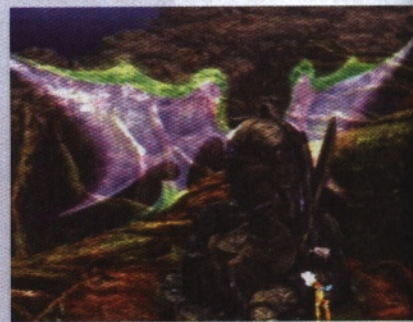
“不听到最后吗？利用灵魂剩下的残渣制作没有灵魂的玩偶的方法！”

“灵魂留下的残渣，是雾吗？”

“刚才还说不想听，现在要我教了吗？……”

“这么多人的生命被夺去，你什么也感觉不到吗？”

“哈哈！好无聊的话啊！为了生存就要夺取他人的生命，是多是少有谁能控制得了？要说的话，嘉丽特公主，是你的母后呢！不理睬生存与否，拥有无边欲望的是你妈妈！战争是因为我？不，错了，这是你妈妈所希望的行为！”



我只是在她后方轻轻地推动罢了！”

“说谎！妈妈是温柔的人，是你迷惑她的！”姐嘉大声叫起来。

这时忽然听到一阵怪声，库加接着说“哈哈……舞台开幕的时间到了，我天真的小鸟，就让你看看你妈妈的本性！第一幕《丑陋欲望的结束》开演！”

海面上，亚力山迪亚城海军“布纳妮舰”出现眼前，女王的目的是摧毁伊法树。为了打破结界，女王下令所有的黑魔法士使用最强大的魔法力量充填魔法炮，对伊法树展开攻击。此时库加为了更好的观察这场战争决定

一个地方，于是唤出了雾之魔兽挡住杰坦。打败魔兽后，库加已不知所终，因为再呆下去会卷入军队的攻击，杰坦决定离开。可是姬嘉却不愿离开，因为她感觉到女王会被库加杀死，因此不顾众人的劝阻，独自一人跑去伊法树下封印召唤兽的地方，想要解放出召唤兽解救母亲。杰坦只好追下去。

战舰上的女王丝毫没有意识到面临的危机，她在下令开炮后，更召唤出了无敌之龙——巴哈姆特（バハムート）向伊法树发起攻击，天地间登时被翻滚的云团充塞，巴哈姆特破云而出向伊法树飞去，自口中喷出核暴的炎柱，整个海面、天空、大地登时变成火海。观战的库加也受到波及，因为巴哈姆特也向他发动了攻击，青色的火焰扫过，库加所站的地方被烟云覆盖。

但攻击过后，库加骑着银龙的身影再度出现，他摸到额头流出的鲜血，忽然静静地笑了起来。

“果然是最强的巴哈姆特，居然能伤到我！”

“好吧，我也要认真点了。”说完这句话，天空被巴哈姆特卷动的暗云中，慢慢出现了一只



眼睛，那只眼在姬嘉梦里出现的眼睛。

眼睛中射出一道红色的光柱，把巴哈姆特罩在中间，巴哈姆特开始狂暴了。

他的攻击目标变得不可预测，下一刻他血红的眼睛瞄准了“布纳妮战舰”。——为什么他的眼睛，看去仿佛是没有了灵魂？

女王的脸上充满绝望的恐惧。

核暴火焰中，“布纳妮战舰”消失了。

世界终于平静。

姬嘉在沙滩上看到了垂死的母亲，在临死前，女王说她想统治一切的心情奇妙的消失了。姬嘉痛哭。

女王

亚力山迪亚城。

在布纳妮女王的墓前，姬嘉静静地站着，史泰拿和维多丽克斯跟随在身后。

献上一束花，姬嘉做出了决定。

三天后，她将是亚力山迪亚城新的女王。为了亚力山迪亚城的人民，为了大陆的和平，为了母亲……

过去的伙伴，还能在一起吗？

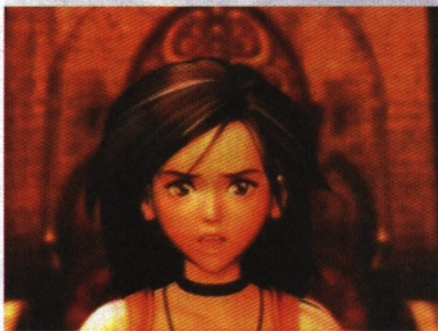
还有杰坦……

酒吧。杰坦一反常态的没和女招待搭讪，反而安安静静地坐在凳子上大喝闷酒，最后把头趴在桌子上，只有身后的尾巴还不时地动一动。

“姬嘉那个笨蛋，为什么要做女王呀？她都不知道我喜欢她吗？”

“嗨！杰坦！干吗躲在这儿喝酒？”布兰克和杰坦久别重逢，高兴地拍了他一下。

“别理我，烦着呢！”



“喂呀！这是杰坦吗？还是吃错什么东西了？”布兰克很惊讶。

“好了，不烦你。”布兰克准备出门，刚好和比比撞个正着——“哎，是比比呀！好久不见了。”

“是布兰克呀，好久不见了，我在找杰坦，你见到他吗？”

“在里面呢，他现在很郁闷，别理他。”

“……？”

此时在王宫里，多特老师已经从托尼路来到亚力山迪亚城，而姬嘉虽然得到他和史泰拿以及维多丽克斯的多方照顾，心情却还是不能开朗。

姬嘉向史泰拿提出想见杰坦，但遭到史泰拿极力反对，到了公主更衣时间，在史泰拿和多特离开后，姬嘉再次向维多丽克斯提出意见。

“维多丽克斯，我想见杰坦，不行吗？”

维多丽克斯为难地说“现在这么重要的时期，请控制一下自己。”

“连你都这么说！”姬嘉想到以后要见到杰坦只怕更困难，心里一阵难过。

那个人，自从在伊法树自己固执地跑去救母亲后，到现在一句话也没对自己说。也许他都不在乎自己吧？

在城中另一处，艾可觉得姬嘉当上女王，对自己来说是俘获杰坦的心的绝佳机会，于是就开始动脑筋。刚好看到多特老师经过，于是就跑上去求他帮忙写情书！善良的贤者只好答应帮忙。但在他看到艾可头上的角时，脑海里不由得想起了十年前的事情——

在那个暴风雨的日子，一艘漂泊的小船来到亚力山迪亚城，船里有一个小女孩和一位理应是她母亲的女子，但那女子已经没有生机了，只有小女孩还有微弱的气息。奇怪的是，小女孩的样子与刚刚患病死去的嘉丽特公主一模一样，更令人吃惊的是，小女孩的头上长着角！先王下令将女孩的角除去，那女孩不停的

哭……，后来，先王与布纳妮王妃把女孩当作嘉丽特公主收养……现在这个长着角的小女孩，与公主有什么关系呢？

在带着艾可去书房的路上多特仍在思考这个问题。此时更衣完毕的姬嘉却仍在犹豫一件事，究竟自己应该当上女王吗？

终于她向维多丽克斯表明了自己的身份，可维多丽克斯早已知道这件事，但她仍然决定要效忠公主，一如以往。艾可从多特手中接过情书，道谢后告诉多特自己从召唤兽之村而来，兴奋的艾可一路雀跃着走出王宫，但在楼梯上却被身形粗大的巴古一肚皮撞飞，整个人挂在栏杆上动弹不得。那封情意绵绵的信也慢慢地从口袋里飘了出去。巴古很不好意思，艾可听说他要去见杰坦便托他把信带去。巴古捡起信便离开，完全忘记还有人挂在空中。

在港口，粗心的巴古又将信遗落在地上，临走前碰上史泰拿，总算这次史泰拿给了盗贼团不小的面子，只是挥挥手让巴古立刻离开。在两人离开后，维多丽克斯路过，发现地上的情书，由于她刚刚听到史泰拿的声音，登时想到是他留给自己的，并认为这种老土的法子只有老史这种人才做得出。（真是精彩的误会！看史泰拿怎么应付吧！）

没精打采的杰坦仍独自留在小酒吧里，他对于姬嘉当上女王的事情非常沮丧。

“她的笑容，她的声音，还有她的歌，让我的心就像小鸟般飞翔，现在什么都没有了！”

就在他埋怨的时候，坦塔拉斯团的团员都来看望他了，可是谁也不知道他的心意！最后情圣杰坦终于痛下决心，要重返盗贼团过回从前花天酒地的好日子！在这个人生转折的紧要关头，还是他老大兼义父的巴古当头棒喝。

“宝物在世界各地都有，但是……决定了要取得的宝物，无论在什么情况下都要取得！这是坦塔拉斯团的团规第一条！不能遵守这一条就没资格加入了！”

这时比比从外面进来，“杰坦，去见姐姐好吗？”

直到杰坦激动地跑掉，巴古才想起送信的事。

素未谋面的芙瑞亚和萨拉曼德因为感觉到对方的杀气差点打了起来，幸好被杰坦及时劝阻，但芙瑞亚却对杰坦冷落姬嘉的行为给与严厉的批评，可怜的杰坦真是有苦自知啊！

一行人乘小船来到王宫，城门前看到艾可正被史泰拿扔出来，愤怒的艾可对史泰拿大唾口水，比比告诉史泰拿想见姬嘉，看在比比的份上史大叔才让杰坦等人进宫。

在王宫中

等了一会，姬嘉穿着礼服来到众人面前，她用期待的眼光看着杰坦，可是咱们英勇无敌的阳光少年杰坦这时却



一句话也说不出口！等了一刻钟后，姐嘉只好准备回去。就在姐嘉要离开时，艾可走到她身边。

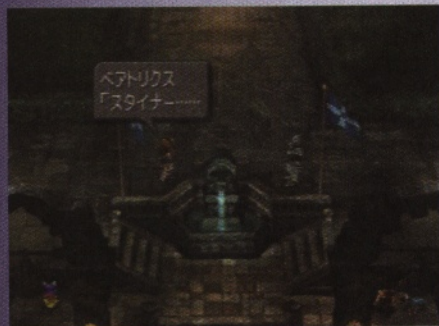
“姐嘉，我们以后不会再见吗？”

“不，没有这回事，只是现在世界还未完全得到自由，所以……不过与你们一起冒险的经历，我是不会忘记的。”又看看杰坦，还是没反应啊。

公主离开后，比比奇怪地问：“为什么杰坦不向姐姐说些话？”

“我说不出！看见姐嘉是想到想说的话……可是不是我真正想说的！‘努力啊！姐嘉’这些都不是我真心想说的……”杰坦垂头丧气地坐在地上说。（古人说冰山的底下往往是火山，看来还可以引申到好色的背后往往是纯情什么的吗？）

夜幕降临，艾可在定好的约会地点——码头边的喷泉处等了好久也不见杰坦的影子，在她愤怒到要离开的时候，忽然听见有人声，于



是就躲起来想报复杰坦。可来的人原来是布兰克和马克斯。布兰克是因为暗恋上城中的某人而潜入城来的，这时不远处传来钢铁撞击声，吓得两人赶紧躲起来。匆忙中布兰克身上的情书也掉了下来。一身铁甲的史泰拿巡逻到这里，发现了地上的情书，正在烦恼是谁丢的时候，维多丽克丝依约而来！

火花！在命运的安排下，两大强者擦出了爱的火花！紧要关头，右方传来巴古打喷嚏的声音，他来找信了！却让维多丽克丝害羞得蹲到了地上。而一边的布兰克兄弟此刻已经是鼻血横流了！

自从和姐嘉的见面后，杰坦就不见踪影了。艾可气愤地回到酒吧，在门口把准备找杰坦的比比撞倒在地，还要指责他不小。多特也在这时赶来问艾可有关召唤士之村的事情，为了报答他帮着写信的大恩，艾可破例答应与他到托尼路的家里好好谈谈，这时杰坦出现表示也要去托尼路参加卡片大会。

就在众人离开亚力山迪亚城时，久违的魔法师曾和申又出现了，但这次他们的目的是想求女王让他们重返王宫！

库加也来到城中。

托尼路。

艾可要在参观完这儿的景色后才肯和多特详谈。比比回到自己原来住的地方，面对四下的灰尘，想起了养育自己的爷爷，不由的感到很伤心。杰坦听说了上届冠军是一位穿水手服的可爱女子，立刻报名参赛。连胜两场后上届

冠军来到场上，原来是宁多布隆城飞空艇的船员！与之同行的便是西德大公，这次他是为了替希露妲卡尔特2号飞空艇作测试来的。寒暄时，艾可跑来说莫古感到亚力山迪亚城出了大事，于是立刻集合一起乘希露妲卡尔特2号飞空



艇去亚力山迪亚城。

飞空艇起飞后，天空中却出现了无敌之龙巴哈姆特，不同的是这次他是清醒地向着亚力山迪亚城发动攻击！

姐嘉为了巴哈姆特的袭击，迅速下令疏散人员，并展开反击，同时亦派人向西德求援。但库加不单是动用了巴哈姆特，他还派出了无数用雾造出的怪物攻击市民，为了保住平民的性命，史泰拿和维多丽克丝一起来到街上击杀怪兽。

独自留在宫中的姐嘉忽然昏倒，但周围没有人。在她醒来时，头脑中隐约有一种清澈的乐声响起，她不由自主地随着声音的源头来到王宫顶层，发现这儿出现了一道从未见过的石梯，顺着石梯，上到一座祭坛模样的地方。

项链发出了光。

飞空艇上，艾可忽然感到姐嘉在呼唤着她，随即看到天空中出现了一片白光，从亚力山迪亚城冲天而起。“这光？……难道是神圣审判？”

宿命的力量在体内觉醒，艾可向着亚力山迪亚城的方向跳了下去。杰坦紧张的叫起来。

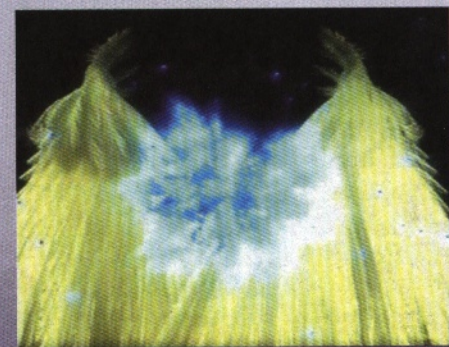
姐嘉跪在地上，闭着眼睛默默祈祷。忽然感到艾可在靠近，这才睁开眼睛，看到艾可从天空缓缓飘了下来！艾可身上的水晶也在散发着光！

“这是什么光呢？”姐嘉心里想。

“是命运之光。”艾可用心灵告诉姐嘉。

“命运之光？”

“对，传说当四颗命运之水晶汇集在一起的



时候，就会出现伟大的命运之光，就可以召唤出圣之幻兽亚历山大！来吧，把手给我！”

世上仅存的召唤士未裔的双手接到了一起，圣洁的光芒骤然强大。

明月之下，战火之中，一双圣洁的羽翼慢慢将亚力山迪亚城包在其中，连巴哈姆特的核暴火焰也不能侵入。

面对巴哈姆特的疯狂攻击，白色的羽翼中放射出无数冰蓝色的光芒，迎着巴哈姆特飞射过去，虽然巴哈姆特慌忙逃窜，但还是没有逃出蓝光的追击，消失在空中。

这就是亚历山大，神圣的防守力量。

库加对这个变故显然感到意外，但他是不会就此放弃的，嘴角浮现出一丝微笑，他轻轻唤出一个名字——“因冰斯布”（インビンシブル）

还来不及松一口气，天空中那只妖异的眼睛再度出现，红光笼罩整座亚历山大。

就在亚历山大即将像巴哈姆特般丧失自主时，一个黑衣人悄悄地破坏了库加的计划。

“只给了你这点时间，库加，你就开始胡乱的对待盖亚……你忘记了自己的生存意义，我不会纵容你的。就算你抵抗也一样……还有你，杰坦……”

库加怀疑地说出“嘉兰多（ガーランド）”



这个名字。

“难道他自己来了盖亚？……他知道了我的计划？”

这时天空中的眼睛显露出真实的形状，原来是一艘巨大的飞空艇！而黑衣人此刻正控制着这艘原本属于库加的飞空艇，在他的控制下飞船射出强大的破坏光束，将亚历山大重重击倒。雪白的双翼无力地垂下，羽毛片片飞散，光柱自亚力山迪亚城的水晶射出，射向姐嘉身上的水晶，亦刺穿亚历山大的头部。

整个亚力山迪亚城在巨大的爆炸声中毁于瞬间。杰坦恰好在城堡毁灭之前一刻赶到，一把抓住了姐嘉，仿佛过去好久，其实只是一瞬吧，杰坦接过艾可从飞空艇抛下的绳索，把姐嘉带离这已成废墟的城堡。

“已有很多灵魂归还给星球……对于我数千年的计划，这只不过是很少一部分……反正不止这些灵魂会流回盖亚……”

宁多布隆城。

西德大公与大臣商议建造希露妲卡尔特2号飞空艇的计划。杰坦从梦中醒来，见到布兰克后得知自己是受伤昏迷后从水路被送到宁

布隆城的。

第一件事就是去看妲嘉，在塔顶找到她，可是妲嘉却不说话。

“妲嘉，没事吧？啊！这次应该是我受伤的，不好意思，让你担心……有事发生吗？”

妲嘉摇头。

“那……是因为很久没见吗？不行……”杰坦转过身，“难道我有什么错吗？”

“对了……妲嘉，我有做错的话，我向你道歉。”

妲嘉再次摇头。

“……自布纳妮死后发生了很多事……得让她打起精神来。”杰坦仔细想过后再说：“妲嘉，记得狩猎祭时的约定吗？我们约会吧！一定会很好的！”

摇头。

杰坦只好让她自己呆在哪里，独自离去。

“杰坦，在担心我……谢谢你……”妲嘉在心里说。

接着杰坦便赶到会客室去见西德，得知整件事情都是库加的阴谋。

“库加逃离亚力山迪亚城时乘坐的是希露坦卡尔特1号飞空艇……这艘船是希露坦带走的……当时船上所乘的不是黑魔道士兵，只是普通的黑魔道士……”

比比听说那可能是黑魔道士村的人，显得很激动。

这时艾可来到会客室，紧张地告诉众人妲嘉不能说话了。杰坦赶紧去看望，多特老师说她是因为心中悲痛不能承受而导致的，只能靠她自己的意志和时间流逝才会好转。杰坦心中气闷，从前的性子又回到身上，当下就找西德去借飞空艇，准备找库加去报仇。

看到杰坦不稳定的情绪，西德知道是无法劝阻的了，但他在借出飞空艇之前还是提了一个条件，就是要杰坦帮他找来三种药使他恢复人形，以便于他指挥飞船。其实是期望杰坦能冷静一下再出发吧！



分别在商业区的少女、剧场街的画家和同伴希拿处得到所需的药，但西德大公在服药后虽然是有有效果的，只是效果是——变成了青蛙！但西德终于还是遵守诺言，把飞空艇借给了杰坦。

在水龙之门竟然又看到了神龙见首不见尾的古纳！他自己介绍是从召唤士之村被地下水冲到这儿来的！

文明

黑魔道士之村

在比比的提议下，杰坦回到黑魔道士之村，但奇怪的是这里已经是人去楼空了，整个村子除了墓前的288号外其他人都不见了。在询问后得知其余的黑魔道士都跟着库加离开了，因为库加的魔法可以延长他们的生命，但288号出于对同伴的忠诚，不能告诉杰坦库加目前所在的地方。

“那家伙的话是不能相信的！那家伙做过什么，忘记了吗？把我们当作物件一样……”

“或许我们就是这样的物件……因为我们是听了人类的话而被制造出来的东西。”

“陆行鸟诞生了！”

这个消息缓和了原本冷清的气氛，大家都兴奋地看着这个刚来到世上的小生命。

对于被制造的黑魔道士来说，诞生是多么神奇的事，他们变得很激动。

“可以问你一件事吗？”比比问288号，“我们也会很快停止吧？”

“不知道，但是你是我们的原型，库加说过你的活动时间会比我们长。”

“不过……终有一天我会停止吧？在爷爷死的时候……我不是不明白，他说‘比比，不要悲伤……’，所以我不能悲伤，后来听说同伴会停止，我心里的感觉很奇怪。不明白这种感觉是什么，不过，在妲嘉姐姐的母亲死去时，看见姐姐哭的样子，我就明白了……”

“生命总是会死亡，可也总是会有新生，可是我们因为不想死亡，就帮着库加做让更多人死亡的事，这样是对的吗？”比比说了和他的年纪不相称的话。

这句话引起了288号长久的沉默，在众人要离开时，他终于对比比说出大陆东部的流沙中，就是库加的巢穴。

在四个沙穴中找出没有怪物的那个，就可以进入“沙漠王城”（デザートエンプレス）。

在杰坦醒来后发现自己与同伴们已经失散，只有西德与自己在一起。在四处探索之后，杰坦被传送到库加的面前，库加以其余同伴的生命做要挟，要求杰坦到“禁断之地”（ウイユヴェール）去为他取得一块叫做“古努古”的石头。（ゲルゲストーン）

杰坦只好答应，选择要带哪些同伴后就向南方出发。



禁断之地里不仅充满了强大的怪物，而且任何魔法技能都被这里强大的魔力所压制，不能使用。这也是库加不敢自己来的原因。

从途中的水晶影像装置中看到了一些高度发展的文明的影像，从难以辨识的文字中只能看出那是个叫做“塔拉”（テラ）的世界。其后的立体影像记载着塔拉文明一步步走向衰亡的



过程。虽然不明白，但杰坦的心里总是闪过奇怪的感觉。

最终来到一面由许多人脸组成的墙前，感到了杰坦他们的到来，那些人脸从沉睡中醒来，开始讲述古老的塔拉文明的故事……

“来访者啊，踏上你面前的石板吧……”

乘上石板浮空以后，声音再度传来。

“来访者啊……请用心聆听……这是我们文明的纪录……在我们文明的巅峰……发生了衰退……我们发觉衰退的原因，并不是我们的问题，一切都是因为‘老化’……为了克服老化，我们用了各种方法来探求，最后集合了塔拉文明的精髓来母之大陆做试验，但是失败了。而我们亦明白了当中的关键，……经过四次牺牲，我们抓紧未来的繁荣，取回自己……生命在地球上复活，但是未复活的，就等待其后的成果……为了让这高贵的塔拉文明延续下去，因此……我们被创造出来……”

听完这番糊里糊涂的话，杰坦回到地面，来到一块空地，这次出现了两座星球，慢慢的



合而为一，杰坦却完全不明白影像的意思。在右侧地下，杰坦终于取得古努古石。

西德偷听到钥匙的所在，开始想办法救牢中的四人。钥匙由一个很粗壮的怪兽看守着，以西德现在的青蛙身子是显然不能硬拼的。幸好那怪兽四肢发达头脑简单，而西德又是出名的脑筋灵活，所以不费什么力气就救出了人。

被救出的美瑞亚等人向左进入“背德之宫殿”经过一路上的点灯游戏后被传送到一座圆

形的建筑——库加与杰坦见面的地方。

这时杰坦已经回到了这里，正准备以得到的古努古石交换同伴。美瑞亚的到来揭穿了库加制造的幻象，但走在后面的艾可却被曾和申捉住。艾可发出的惊叫声让杰坦分了心，古努古石被库加乘机夺走，接着库加便以魔法离开，杰坦等人回到飞空艇，开始追踪库加的希露坦卡尔特1号飞空艇。

到了现在，库加的目的已经渐渐明朗，他这次捉去艾可，目的仍然是要抽取她身上的召唤兽。

飞船在冰天雪地的封闭大陆着陆。立刻看到一座奇怪的建筑，进入后从司祭口中知道这里是圣地艾斯特（エスト・ガザ）。当杰坦向司祭打听有关库加的事时，他却说了番奇怪的话

“所有生命是平等的……最终所有生命终将归还给星球。不错，就像通过‘辉之岛’的魂之道。”

“你在说什么？我问你有没有黑魔道士和一位小女孩在一起？”杰坦激动地说。

“我只是见到，他们样子很凶，他们好像走进古努古火山。”

“有女孩在一起吗？”

“是的，被黑魔道士抱着。”

在火山里打败数只赤龙后，在下层看到艾



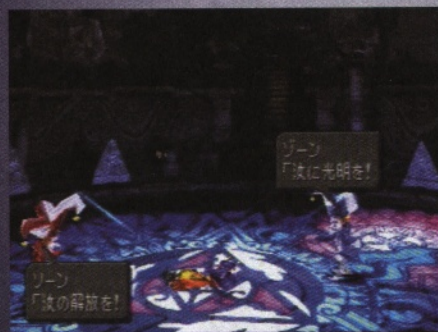
可被放在魔法阵中，这时坦嘉显得非常紧张，想要独自上去救下艾可，幸好杰坦及时拉住。

但曾和申忽然对库加说他们无法从艾可身上抽取召唤兽。接着开始不停的讨论。

“我不要听你们的解释，我感到这女孩身上有强大的力量，快继续抽取！”

“再继续下去这女孩的身体会支持不了的！”曾很委屈地说。

“本来就要到十六岁满才能抽取召唤兽！”申也很委屈。



“你们什么都不懂，我必须取得比亚力山迪亚城更强的召唤兽，要将嘉兰多打倒只有依靠召唤兽的力量，……一定要在《塔拉》计划发动前打倒他！快给我继续下去！”

这时莫古从艾可身上跳出来。“艾可，到现在为止很感激你……”它身上发出蓝光，曾和申见势不妙，立刻发动攻击。战斗中艾可照莫古的指示念出“回归塔拉”（テラホームイング）的咒文，一只长有双翼的幻兽从异空间出现，将曾和申打倒。莫古也从艾可眼前消失。空气中只留下声音——

“我会在艾可身边的……即使莫古的样子改变……不用担心……无论何时我都会保护艾可……”

天空飘落一条头带，那是莫古给艾可的遗



物。

“刚才那是莫古的魂引发变身（trance）的力量吗？利用环境的影响，使感情爆发，是完全的变身力量！拥有生存的欲望，拥有保护他人的渴求……”库加在自言自语。随即离开，他好像已经想通了什么关键。

继续打倒曾和申合体的怪物。比比见到了他的黑魔道士同伴，而后方传来女子的声音，原来就是西德的妻子希露坦，为了知道更多库加的事，众人决定先回宁多布隆城。

见到西德，希露坦向他说出库加的事。

库加原来是别的世界的人，为了取得强大的力量就夺取了希露坦卡尔特1号飞空艇，但他并没有掳走希露坦。

西德向希露坦认真诚恳指天誓地的表明自己的真心后，希露坦终于答应把他从青蛙便回人的相貌。西德立刻发出制造希露坦卡尔特3号飞空艇的命令，但所有的事情，都要在他与妻子团聚一夜后再着手吧！

次日，杰坦看见多了一个男人吓了一跳，经美瑞亚介绍才知道是西德大公。不过他说话的口气还是与青蛙时一样。

“现在请我的妻子希露坦把她听到的事情告诉大家。”

“有些部分可能难以置信，各位先听我说，……库加是想取得这世界的强大力量。而且，库加似乎不是这世界的人。”

“我们所住的世界叫做‘盖亚’，但是库加所住的世界叫做‘塔拉’。”

这个叫塔拉的世界，与我们的世界好像在一个叫辉之岛的地方相连。但这个地方被封印

着，不过库加提过有个‘伊普生之城’（イプセンの古城）藏着解开封印的方法。”

“可是你如何从库加口中听到的呢？”艾可说。

“我不是一下子听说这么多的，不过那个男人很多口的……”看看杰坦，“有点像杰坦，他老是自言自语一些陶醉自己的话，我都没有问他过，他就自己说出来了！”

“正面对战，我们的力量不及他。”萨拉曼德说。

“总之目的地已定，就等3号舰完成了。”杰坦说。

这时史泰拿说公主不见了，杰坦想她是到亚力山迪亚城了，于是便去找她。

觉悟

亚力山迪亚城

经过好一番捉迷藏式的寻找，终于找到那个女子，却是维多丽克丝。在她的提醒下，杰但去到坦嘉母亲的墓前，终于见到坦嘉。

坦嘉终于可以开口说话了！

“从那时起，我就一直想，我是女王，却不能使亚力山迪亚城得到和平……我没有资格保卫这个国家……”

“坦嘉！……对了，这是维多丽克丝托我交给你的石榴石（ガーネット）。”

“这是嘉丽特？”

“对，石榴石，很美的宝石吧？”

“这很耀眼……”



“这颗宝石，起初只不过是普通的宝石，只是它一直不断祈求‘我想发出光辉来’，因为这个愿望，它经过许多人的手，现在就在坦嘉的手上发出光辉，……只要坦嘉拿勇气去发光，一定会耀眼的！亚力山迪亚城需要你的！不要



着急,重要的是要想发光!”(惊异!杰坦的升华!爱情的魔力!)

姐嘉终于想通一切,不再被过去的事情困扰。她拿过杰坦的小刀,迎着风将自己的长发割去,微笑着望向天空的小鸟。

这时希露坦卡尔特3号艇也建造完成。大家可以出发了。

姐嘉的发型引起一阵惊艳。但大家更高兴的是她能振作起来。

来到伊普生之城之前,萨拉曼德提出和杰坦比试谁先取得目标出城,杰丹只好答应。

在取得“突风”、“水面”、“猛火”、“大地”四面古镜出城后,发现萨拉曼德还在城里,回头救她,免不了再教他一番人生、友谊的大道理。

从镜子上的文字分析,是要到水、火、土、风四处祠堂分别用对应的镜子解开封印。为了能同时解开四处封印,杰坦等人分成四组,最后终于完成使命。但在水之祠里,艾可乘机问姐嘉:“喜欢杰坦吗?”

“为什么突然问……”姐嘉红了脸。

“不行!快答!喜欢还是讨厌?是哪一个?”幸好飞空艇到达,姐嘉得以逃过追问。辉之岛。

辉之岛的结界已经被解开,杰坦下令飞空



艇最好到地下研究室去看看。

姐嘉苏醒过来,她记起那艘飞船就是毁灭她的故乡和亚力山迪亚城的凶手。杰坦也感到迷惘,与自己同样的人,青色的光,还有金发少女的话,都使他觉得这里跟他有很大关系。

杰坦来到地下研究所,研究所的大厅里有



一颗巨大的水晶正如机械般的运转着。地下室里,那名少女正在等着他,这里有两个培养装置,里面的培养液中浸着两个跟杰坦很相似的人。

杰坦明白了很多事,“是这装置……想不到是让我看到这些东西?”

“看来你已经想明白了。”金发少女说。

“哈,我想不理解的,可是那样不是显得很蠢?这里有与自己一样有尾巴的人……”

“他们亦是伙伴,都是在这里出生的‘器’(ジェノム)。”

“器?这些东西吗?”

“不仅是他们,你和我……这里的所有人都是,都是这个名字,就是‘器’。”



“真是讽刺!我寻找的故乡原来是这样的地方……”

“不高兴吗?回到自己出生的地方。”

“高兴?看到这些人没有灵魂的样子?”

“他们只是‘器’,你不同,你是特别的。一

切都是按照嘉兰多的意旨进行的。”

少女说完这句话便离开地下室,杰坦跟在后面不停追问,但少女只说嘉兰多是星的管理者,他的使命是使塔拉的人民复活。

“啊?这里的人不就是塔拉的人吗?”

“他们……我们都是‘器’,真正的塔拉之民在沉睡中,等时机到了,星球的光由青色转为红色时,塔拉就会代替盖亚而存在。”

“塔拉要攻占盖亚?”

“有其他的选择吗?老化的塔拉为了延续生命而夺取新的星球,当时间到时,塔拉之民就



会寄宿在‘器’的身上,重新获得生存。”

“为了这个,袭击召唤士之村,毁灭亚力山迪亚城……”

“对星球来说,生命是会循环的,灵魂产生于星,仍将归还于星。嘉兰多在等着你,跟我来吧。”

醒来的姐嘉忽然感到一点担心,就让艾可去找杰坦。

古纳来到研究所的水晶前,问旁边的人能不能让他吃掉这块水晶,但是没人理他。接着看到杰坦低头从身边走过,古纳上前问候时,杰坦只说这里的人是他的同族。

时去刻心城。

杰坦在这里见到嘉兰多。

“为什么我会在盖亚长大?为什么要毁灭盖亚?”

“不是毁灭,只是将盖亚变成塔拉……”

“我的计划并不顺利,像你会去到盖亚就不是我的预料,一切都是与你同时被创造的另一个生命体导致的混乱。”嘉兰多一边说着一边向深处走去,“那个人,我想你是认识的,跟我来吧,为了让盖亚的光辉变成红色的塔拉之光,我或许要借助你的力量。”

“那个人是谁?”

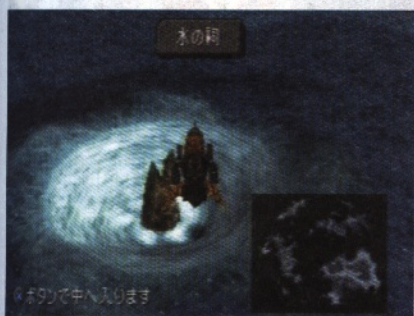
“还不明白吗?与你相似的人,就是你的哥哥库加。他的意志力不是很坚强,我曾经想要舍弃他,但想想他也可以帮助扰乱盖亚的灵魂系统,才把他派到盖亚,但他却把你抛弃在那儿。”

“你本来是想我和库加一起,使盖亚发生战乱?”

“不错,虽然库加将你舍弃出乎我的计算,对他来说,发生战乱的盖亚可以证明他并不比你差吧,他一直都不服气我对你的评价。”

“就为这个,让那么多的人死去……”

“这件事,是库加的欲望,也是我们的目



艇不顾仪器异常反映直接开进去,一道青色的光华亮起,大气形成了龙卷,杰坦等人就扶摇直上九万里,来到一个完全陌生的世界。

一眼看到的黑衣老人就是嘉兰多,但他却要杰坦在这里看清自己的模样,随即离开。杰坦追随着一个不断逃避的女子一路来到个有阶梯的地方,少女终于停下来。

“你回来了,这是你的故乡,也是你等待着奉献身体的地方……”

这里就是魂之村(ブラン・バル)。

进入村口,忽然后方传来震动声,一艘飞空艇缓缓升上天空。船底却是那颗熟悉的眼眸!毁灭亚力山迪亚城的妖眼!姐嘉受到这个刺激,昏倒在杰坦怀里。

“姐嘉!姐嘉!”

“你什么都不知道,就像出生的婴儿。自己为何而生,为何而存,都不知道……你什么都不知道。”那少女低低的道。

杰坦找到地方将姐嘉放下休息。这期间他发觉所有的人都像他一样有金发和尾巴。接着艾可四处找药给姐嘉吃,那名少女知道姐嘉不久就会醒来,叫杰坦不用担心,此外她还让杰

的。就是扰乱盖亚灵魂的循环系统。

灵魂的循环中，盖亚与塔拉之间是互补的。只要令得盖亚灵魂流逝的速度加快，塔拉的灵魂就侵入得越多，到盖亚没有灵魂时，盖亚就完全成为塔拉。

“这样的事，你怎么做到？”

“你已经见到过，就是用伊法树产生出来的雾，这就是我制造伊法树的目的，以雾来使盖亚的灵魂沉淀。”

“我已经阻止了雾的传播！”

“那只是表面，伊法树直到现在仍在盖亚内部活动着，阻止盖亚的灵魂回到星。我让你看看，现在这星的情况。”

跟随嘉兰多来到观测所，杰坦看到的盖亚，中心部分已经变成血一般的红色，即是说塔拉的灵魂循环系统已经启动，等到星球完全变成红色时，塔拉就会在盖亚复活。

“所以库加把夺取的灵魂送给伊法树中的死神！”

“不错，那是我所制造的死神，但它的存在，到你成长完成后就会结束。因为，你才是我制造出的真正的死神！”

“所以我成长超越库加的话，他的存在就没有意义了。”

“对，很快他就要来这里了，怎样？你已经明白自己的生存目的了？”

“怎会明白？我是在盖亚被养育长大的，我同盖亚的人们一起笑过，一起哭过，和坦塔拉斯的朋友一起长大玩耍，和比比、姐嘉、美瑞亚他们一起战斗，我怎会明白所谓的使命……去毁灭我至爱的盖亚？”

“很可惜，从你的灵魂形态分析，你可以成为最优秀的死神……”

“住口吧！我不会再听你的废话！觉悟吧，这里就是你的墓地！”

“太愚蠢了，不过，你的这个身体即将迎接新的灵魂……”

在嘉兰多说出这句话后，杰坦脑中产生剧痛，昏倒在地。

此刻，库加亦来到魂之村。

犹疑

“我是谁？”

“杰坦！”是艾可的声音。

“是的，很多人这么叫过我……”杰坦仅余的意识想。

在同伴的召唤中，杰坦清醒过来。但他醒来后便让比比不要插手他的事，拖着难以控制的身体慢慢朝着一个地方走去。比比等人只好远远跟在后面。杰坦艰难的打倒一只怪物，继续前进，看到史泰拿和古纳正在和怪物作战，协助打倒它后，杰坦再次让同伴们不要在理会他，他不想再为大家添麻烦了。在他再独自遇上怪物时，姐嘉赶来，“在一起这么久了，就是这样的结果吗？要独自解决这样的事吗？”

“……我不想把大家牵扯到这件事来……我不是盖亚的人！……如果我不能控制自己的话……我会成为毁灭盖亚的凶手……这样子的

我还可以和你……和大家在一起吗？”

“你一直那样对我们，却不明白我们，你怎么看我们，我们就是怎么看你！你怎样信任我们，我们也怎样信任你……”

“看见你独自离去的话，骑士的名誉亦会为你哭泣，即便是要去地狱，我们都会和你在一起。”史泰拿激动地说出这句话。

“你们……”杰坦终于有勇气相信友情，面对残酷的命运。

下一步，是阻止嘉兰多的计划。

通过一路上各种阻碍，终于见到嘉兰多。打败一只银龙，下面就是和嘉兰多的对决。但嘉兰多终于被他一手制造的杰坦打败，在嘉兰多倒地的时候，天空射下一道红光把他笼罩在其中，是夺取了“因冰斯布”的库加！他缓缓自飞船上下来，嘴里还感谢杰坦帮了他很大的忙，并说即使这样，他还是不得不杀死杰坦。

这样杰坦和库加这对“兄弟”之间的战斗终于再度展开，结果正如库加的预想，在库加濒死之际，生命潜能被激发，他变身了！一招“创世”（アルテマ）轻易把杰坦他们击倒在地。

“哈哈哈哈哈！对了！这正是我需要的力量！以欲望激发生命的潜在力量！”库加疯狂地笑起来。

“利用‘因冰斯布’把召唤士之村，伊法树，亚力山迪亚城无数的灵魂吸收回来，你们明白吗？哈哈哈哈哈！”

“好了，嘉兰多，现在塔拉和盖亚都由我来支配，这些年辛苦你了，不过，现在你已经没用了。”

“即使你得到这力量也是没用。”

库加狠狠地一脚踢向嘉兰多，“哼，这就是你最后的遗言吗？”

“再说一次，没用的……”

库加把嘉兰多踢到旁边的无底深渊。

在他想向杰坦下手时，嘉兰多的声音在他脑中响起：“不适合作灵魂之器的你，以为我制造你时会让你有永生吗？只有杰坦有持续的能力，你很快就要结束使命了。”

“你想让我绝望吗？我会用完？我就要死了？哈哈哈哈哈！制造出黑魔道士这种玩偶的我，现在有和他们一样的命运？哈哈哈哈哈！令整个盖亚产生战乱的我，只是个玩偶？”



库加突然静止，静止着站在那里，半晌，他忽然大叫起来。

“我不承认……我不承认……欺骗我的世界……”

接着他慢慢浮上天空，向周围的一切发动攻击。整个塔拉变成火海，杰坦乘机回魂之村救那些“器”们，其余的人也赶紧逃离这里。

库加的笑声响彻天地，他已经疯了。

所有的人都回到了“因冰斯布”，飞船即刻起飞。经过一道强光，飞船来到了盖亚的海面上。

杰坦把那些“器”们送到黑魔道士村，同样作为被制造出来的人，“器”们和黑魔道士们很快就融洽的生活在一起。

再没有人像他们那样的理解生命，珍惜生命。

记忆

伊法树

乘着“因冰斯布”，杰坦他们飞向伊法树。



去阻止他毁灭盖亚的计划。

伊法树的周围已经被一团红色的光球包围，在飞船接近时，无数的银龙从光球里飞出来，阻止飞船继续前进，这时突然出现了援助炮火，是西德和维多丽克丝的飞龙艇军团来协助了！银龙的防御被击散，杰坦乘机进入光球内部。

打倒一条守护神龙，杰坦进入一个陌生的地方。

嘉兰多的声音又在杰坦耳中响起，“杰坦，听到我吗？”

“嘉兰多！告诉我，这是哪里？”

“这是记忆的场所，用你们的记忆来制造出的地方，这里的一切都是真实的，去吧，想知道真相的话……”

途中看到亚力山迪亚城被毁的景象，但只有当时在场的人才看到，其余的人眼前什么都没有。

嘉兰多的声音响起“库加为了对抗我而誓死取得亚力山迪亚城……”

接着，在刮着暴风雨的地方，一个人带着小女孩上了小船，离开身后的火海。

“我害怕盖亚的召唤兽，经过五百年的调查，我找到了召唤士们的住所，并决心把他们消除……”

但杰坦为什么也看见这一幕？十年前，他还跟随着嘉兰多吗？

天空出现了眼睛，姐嘉认出那就是毁灭盖亚的凶手。

“杰坦，听到吗？你所见的是你自己的记忆”

忆,并非姬嘉的记忆,你明白吗……”

“这一族的强大力量,被分成四块宝珠,我希望它能把它永远的封印……”

在一座颠倒的城堡前,天空中赫然出现了两个月亮。不是月亮,是盖亚和塔拉。

“那是你们的盖亚,很快就是新生的塔拉……五千年前,因为老化而灭亡的塔拉,寻找新生的星球想要重生,……这次变成取代盖亚的生命……一定可以成功……”

“塔拉的寿命已尽,当时没有犹豫的余地,所以后来因为强行的融合使盖亚的文明崩



溃……老化的塔拉文明没有留下取代力量,于是我创造伊法树,慢慢改变灵魂的循环……”

来到一个像火球的东西之前。

“这就是诞生时的盖亚,星球在广袤的宇宙中诞生……”

前方没有了路,一片漆黑。

“这里就是宇宙,比盖亚更久的存在,通过这里,就会明白一切,去吧……”

杰坦在宇宙中漫步着,来到一片光影前。

“下面就要靠你们自己的记忆了,一直去吧……”

“世人皆以为记忆是从自出生开始,至当时为止的经历而得到,但就宇宙而言,记忆都有其来源,只要将联系的关口打开,什么都会连成一体,记忆也是如此,能构成事物存在的信息早已存在,所以记忆不是属于谁,是记忆和记忆重叠会发生进化……然而,大部分的人都不能理解这一点……所以他们看不见别人的记忆……”

“那么,打开关口后,又会有什么?”

“掌握所有生命和所有记忆的水晶……水晶,继续向前,把库加打倒,这时我最后的话了,杰坦,水晶……拜托你……”

终末

水晶 (クリスタル)



“终于来了,竟将我在水晶的记忆中制造出的四大守护神击倒来到这里,但是在这里,看看这个空间,最初的水晶,万物的起源,都在这里诞生,若破坏这里,盖亚,塔拉,整个宇宙,你们的记忆都将不复存在。”

“住口!为了自己把整个世界都卷进战乱和死亡,我一定要阻止你的计划!”

“哈!打倒我又怎么样?这两颗星的命运已不会改变,自伊法树暴走开始,到现在盖亚早已开始与塔拉融合,你们的命运早已决定了!哈哈!”

“纵使打倒你只能留下融合中的星,但那也是我们未来的希望!这就够了!”

“在自己已不存在的时候,希望有何价值呢?就让我介绍个好对手给你吧!”

库加呼唤出一只怪物,在打倒怪物后,就要面对库加了。历尽艰辛终于将他击败,但他在临死之前又使出那一招终极魔法——创世,没有人抵挡住得,所有人都倒在地上。

良久,杰坦苏醒过来,看见同伴们躺在周围,接着发现自己所处的已不是水晶的中心,这时有声音传来,“这是你们所处世界的另一次元,我是永恒之暗。”

“永恒之暗?”

“恐怖,在世界产生生命的时候,所有诞生的生命心中都有另一个存在,就是恐怖。生存是残酷的事,互相排斥,攻击,为了自己的存活而夺取其余的生命……之后的幸存者就带着不安和死亡的恐惧而活,在不能逃避死亡时,这种死亡的恐惧就会统治心,然后就会想否认死亡,变成讨厌生命,憎恨生命。不能停止对死的恐惧,就想要破坏所有的存在。败给自己出生的恐惧的库加,选择的的就是破坏万物的根源——水晶,想要解救自己的恐惧。”

“你在说这话的时候,也有自己的恐惧



吗?”

“这个宇宙中的所有事物,都是为了毁灭而生,我所等待的,就是能打破这个死结,给我真实答案的人,可是当这个答案出现后,世界必定不会象现在这样存在了……”

“不对!生存虽然艰难,但不是要把所有的东西毁灭!只要还有一点点的希望!”

“痛苦地生存着,本身已是无可救治,终有一天要屈服于恐惧,像库加般选择破坏的路,……只是为了破坏一切而进化,为了毁灭而诞生,终始循环,一切仍将归于空无……所有的事物都是空无时,宇宙才没有矛盾,这就



是生命的意义!”

“不会让你这样做的!我会击败恐惧,让生存的记忆永远地流传下去,这才是生命的意义!”

和永恒之暗的战斗是空前的艰难,但其余的同伴的力量在身体里默默地支持着杰坦他们,终于击败永恒之暗。

永恒之暗被击败了,她在临死之前平静地把杰坦等人传送出这个濒临毁灭的空间,或许她已经得到所要的答案,但她最后所说的那句话却深深印在杰坦的心头“只要世界还有生存和死亡,我复活的一天终会来临。”

被传送到原来世界的杰坦他们还没来得及欣赏平静下来的天空,失去主宰的伊法树已经暴走了。一直在与银龙们战斗的维多丽克斯和西德大公依靠“器”之少女的感应得知杰坦已经平安归来,立刻派出三号飞空艇迎接众人。

就在临上飞船的时候,杰坦感应到库加的声音,“杰坦,你还活着……”

听到这个声音,杰坦让大家先行离开,他要去找库加。

“是因为都是塔拉的人吗?”史泰拿生气地说。

“再不上船就会卷入伊法树暴走的范围了!”艾可催促。

“的确是库加导致这个结果,可是若当时是我,也许也会做出这样的事……再说能够救出的生命,怎么可以放之不理?”

“你若一定要去,我以龙骑士之名祝福你!”美瑞亚说。

“他既然说要去,我们说什么也是没用。”萨拉曼德说。

众人先上了飞空艇,只有姬嘉还站在原地没动。杰坦拿出招牌笑脸走到她面前,单膝跪下,“姬嘉,不,……女王殿下……与你的诱拐约定到此为止,请原谅我的任性。”

“应该是我道歉才对,本来只是个苍白的公主,遇上你,才看到整个世界,认识许多朋友,



学到很多东西……知道自己最重要的是什么……真的很感谢你……不过……不过……一定要回来……”

姐嘉回头走上飞艇，飞艇立刻起飞，向远处飞去。杰坦看着姐嘉的背影慢慢消失，转身向伊法树的方向走去，再不回头。

一路躲过伊法树的攻击，来到地下树的内部，库加奄奄一息地躺在那里。



“库加，听到吗？我来救你！”

“不用等我了，你现在离开还来得及。”

“你在说什么？你好好等着我！”

“……我真是不懂你的想法……”

杰坦几个灵活的跳跃来到库加身边。

“不是叫你离开吗？为什么还来这里？”

“救人需要理由吗？”

杰坦坐到库加身边，一阵沉默以后，库加开口问：“其他同伴都离开了吧？”

“是的。接下来就是我们想办法离开了，要赶快才行。”

“让世界变成这样的我还有资格生存吗？我已经输了，再没有在这世界存在的必要……”

“在这世界是没有不必要的东西的，我不是来带你走了吗？”

“战败之后我失去了一切，这时明白了生存的一点意义，都已经太迟了。”

伊法树的树根已经找到了库加，凶猛的向两人袭来。

“库加，不管怎样，我们珍惜在这世界的生命是不会错的……”

相逢

亚力山迪亚城

时间流逝，被毁坏的城镇都恢复了往日的繁荣。

这一天，又是女王的生日，亚力山迪亚城



又邀请了坦塔拉斯歌剧团来表演，全城的人民回到从前的欢娱。大家都准备去看即将开始的戏剧。那个布尔梅莎的王子又在匆忙的在街上跑，他又撞倒了一个小小的黑魔道士，不过这次不是比比了，他是比比的孩子！老鼠王子正惊讶间，身后又过来五个与比比一样的小魔道士来，吓得王子一路翻滚着逃了开去。

芙瑞亚在布尔梅莎见到了法拉雷，决心一起重建布尔梅莎王国。这时她想起杰坦说的话——生存不是要永恒的生命，而是要互相勉励着活下去……

维多丽克丝感到自己的使命已经终结，打算离开亚力山迪亚城，虽然有点不舍，但是也想起杰坦说过，就算是离别，只要心里还记着就可以。

萨拉曼德在前往亚力山迪亚城的途中遇到拉莉，现在他已经明白了生存的意义，也是因为杰坦。

古纳现在负责着亚力山迪亚城的膳食，他一直教导着新来的厨师，只有用心去做的料理，才是好的料理。

艾可生活在宁多布隆城，和西德夫妇住在一起，为了赶上去看戏剧，他们决定乘坐新型的飞空艇，在电梯里，兴奋的艾可竟然叫了西德一声父亲，让大公夫妇激动得想哭。

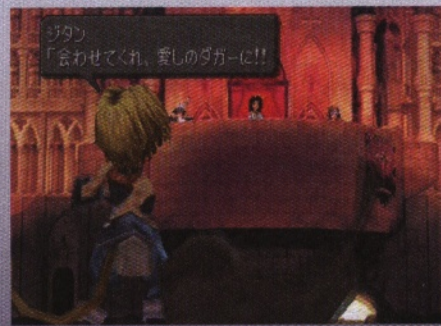
史泰拿在维多丽克丝即将离开亚力山迪亚城时，在把脸憋红了十分钟后，终于鼓起勇气向维多丽克丝表达了在长期的革命过程中产生的爱慕之情——“我希望能与你一起守护姐嘉女王！”在姐嘉女王的劝说下，维多丽克丝答



应了留在王宫。

坦塔拉斯团的成员正在讨论者即将开始的表演。

剧场艇很快来到了亚力山迪亚城，城中的人已经汇集在广场等着开演，姐嘉坐在王座上看着眼前熟悉的情景，和他也是在这样的情景下相遇，在他的鼓励下自己才有勇气坐在这个位置上，现在和平已经到来，人民幸福地生活



着，可是，过去的那段日子却不会再回来了。

表演开始了。

剧情仍然是一样的老套，主角马克斯和公主相爱，但国王强行把公主带回王城，现在马克斯追到了王城。

表演自马克斯和公主相见开始，他们约定



要永不分离，并乘次日的船离开王城，远走高飞。

可是马克斯的计划被布兰克知道了，他为了避免因此会产生的战争，只好决定破坏他们的事情。他把公主弄昏后带走。

第二天马克斯在港口等了好久，公主也没有来，船夫催着要走，马克斯不愿放弃，他对着月亮大声呼喊——

月之神啊！请倾听我的愿望！请让我见到我深爱的姐嘉！

这句话让整个广场沸腾起来，马克斯转身扔去所披的披风，露出金色的头发和熟悉的笑脸，是杰坦！他总要在这种让人惊喜的情况下出现吗？

姐嘉站起身来，呆呆地看着那张笑脸，和记忆中的一样啊！

史泰拿和维多丽克丝推开门，姐嘉跑下看台。她在拥挤的人群中穿行，项链被什么勾了一下，向着地面飞去，姐嘉回头看着象征王位的水晶在空中画出一道耀眼的光，但她没有去捡，因为眼前的人，她已经等了太久。

杰坦也迎着她跑过来，在姐嘉扑到他怀里后，看着她脸上的泪水，他很心痛。

没有说话，姐嘉只是重重地捶着杰坦的胸膛，而杰坦亦只是轻轻地抚着她重新长发的秀发。



人群欢呼着，所有的同伴都露出欣慰的笑容，史泰拿和维多丽克丝以手中的剑反射着亚力山迪亚城上那巨大水晶折射的光，表达他们心中的祝福。

天空又飞起了小鸟。

杰坦和姐嘉仍是静静地拥抱在一起，没有说话。

不错，对这样的结局，又何必再说什么

水晶之谜

早就听说这一集的《最终幻想》要回归自《FF VI》之后就退场的水晶为中心的世界观，现在做完了这期攻略，终于可以谈一点感受啦！

将这个世界的命运集中到某一具体的象征物中，这种想法很有一点先天上的浪漫，但这种简单至极的观点应该只适合在次世代前的机种上表现吧。面对现在游戏内涵互相争着比深度的业界风气，SQUARE也不敢背其道而行之的，所以本应该回归到一代那种单纯的世界观的水晶幻想，最终还是选择了折衷的道路。

整个《FF IX》的基调是光明灿烂的少年旅程，这从游戏中随处可见的搞笑台词就可以证实，虽然也有比比这样背负沉重命运的人物，以及压在世界头上的灭亡的命运，但在我看来，这一集应该是想大家带着轻松的心情去玩的。可能是前面六、七、八集的色调都偏向于阴暗而SQUARE想摆脱这种定式的缘故，加上前面说的，要把故事关键回复到水晶上去，必然就不能有太深奥的内涵了。这个故事发展的主线倒是真真正正地回到一代的单一了，可以说几乎没有分支，甚至谜题也取消得差不多了，加上达到PS顶峰的画面表现，让人惊叹的场景设置，可以说这个游戏让人玩时真的是一种“享受”了。也许这也是索尼战略中面对众多非玩家机主的客观形势，未来游戏的发展趋势吧？

由于回归，所以骑士、公主、龙骑士、黑白魔道士、武道家、盗贼这些几乎被遗忘的职业设定也出现了。（题外话，很可能这是为了网络型的FF X作铺垫，因为网络游戏中职业选择很普遍，而前几集FF又快取消了职业。）忽视种族的设定很好，不谈与最后谜底的关系，我个人非常喜欢杰坦的那条尾巴。能力习得的新系统也极有创意，至少它让我多花了三分之一的时间来寻宝。（因为久经锻炼，对于迷宫中哪里会是正路早已经了如指掌，一般的游戏都是一笔画走过去了。）提到人设我就会生气，除了杰坦、姐嘉、比比和史泰拿，剩下的几个还能看吗？拖着条舌头的古纳，长的让人以为是蜥蜴人的武道家……不能这么折磨我吧？故事就较平淡，这可能是《FF VII》给我的印象太深的缘故。其实，这一集的剧情也是中上水平了。但不管怎样，我有一种剧情被强迫牵到水晶上的感觉。

水晶在这里被塑造成宇宙的起源，其意义就相当于我们道家的“无”吧，距离水晶的实际形象已比较远了。还是那句话，现代游戏的发展趋势是追求内涵和深度，这就要经常从人性、本能以及哲学方面去深化，水晶这样的具体形象实在不是很适合，所以虽然必须用这名字，实际上还是有变化了。

另一个回归的地方，比较隐晦，这一集的加兰多很可能就是一代中的最终BOSS；那只可以在时空中来去的“混沌”，从名字，水晶，对记忆的议论，综合起来我几乎就肯定他是了。这样《FF IX》就真的就是个总结性的作品了，从前的水、火、土、风四大水晶，这里演变成了库加召唤的四大守护神。而一直存有悬疑的有关时空和记忆的比较混乱的世界观，这时也有了一个大概的总结性回答，虽然还是那么晦涩难懂。

有几个最近被使用得很滥的东西，SQUARE也有样学样地拿了过来，暴走，人工生命都是，这就让人想起那个有关第一个把女孩比喻成花的笑话了……

我还有一个预感，就是莫古利会成为比陆行鸟更红的角色！看他在游戏中作了多少事？纪录，指导，送信，挖宝，哪一样都少不了它啊！简直就是明目张胆地力捧嘛！

总的观点，这一集没有惊喜，也不失望。其实只要能投入地去玩它，本身就是很快乐的事了，很多游戏强迫自己去玩都玩不下去。不管商业上的操作，只论游戏，SQUARE真的不错，不明白为什么会有那么多人要骂他？

这期我的攻略花了不少的篇幅，本来想写得简单，但后来觉得很多对话实在是不能省，所以字数就升到了四万了，可能导致读者的不满吧，我心里没底的，请多关照了。





"罪"之转生 "罚"之降临

| | | |
|----|-----------|------------|
| PS | ATLUS | CD-ROM |
| | 游戏类型: RPG | 发售日: 6月29日 |

角色简介



天野舞耶:《罪》的女主角。本作的主角，23岁。在キヌメット出版社工作的舞耶，负责校园情报的编辑工作，是一位感染力强，乐观健康的美女。对于《罪》中发生的一切已经忘却，但在与周防达哉不期而遇后，心中泛起了似曾相识的感觉。

周防达哉:《罪》的男主角。年仅18岁的他，似乎担负着一些沉重的秘密。在本作中行踪神秘，经常在关键时刻突然出现。面对曾经并肩作战，并结下深厚情谊的舞耶，达哉却要求她“忘掉一切”。WHY?



周防克哉:达哉的哥哥，是港南署刑事一课的巡查部长，工作能力很强。经常带着太阳眼镜，看起来很“COOL”，实际上是一个正义感极强的人。

报复 (パオフウ)

谜一样的男子，控制着盗听集团，制作了在网上传播谣言和小道消息的网站，与台湾黑帮“天道莲”似乎有所瓜葛。在《罪》中曾经登场。



芹泽丽 (うらら):在《罪》中被人以结婚为名义诈骗了钱财的女子，与舞耶是高中时的同学，性格激烈，喜欢拳击和占卜。

南条圭:

日本大财团“南条集团”的继承人，凡事以第一为信条。在《女神异闻录》中就觉得醒了PERSONA能力。



桐岛英里子:

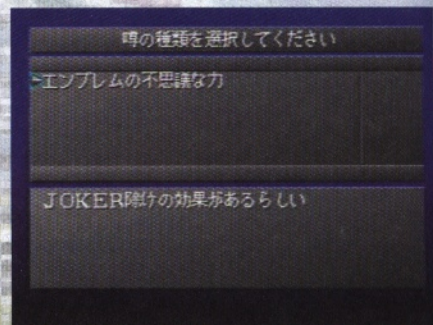
女大学生，热衷于超自然现象的研究；在模特界也很活跃。与南条圭是青梅竹马的好朋友，在《罪》中帮助过达哉等人。



系统解析

流言系统

所谓流言，就是游戏中的“噂”，在《罪》的世界中，由于“言灵”的作用，流言都可成“真”。只要在各处取得流言，再去青叶区的葛叶侦探所让轰所长传播出去即可。流言成“真”后，便会影响故事的发展，如一些本来不卖武器的店铺突然出售武器，一个本来不能进去的



地方变得通行无阻……

取得流言的方法主要是与各区的“噂屋”（招牌上有头像）中一些专门传播流言的人交谈，或者向游戏中的各种人物打听……总之，

《罚》的世界中，流言无处不在，玩家应时时注意收集流言，以使游戏顺利进行。

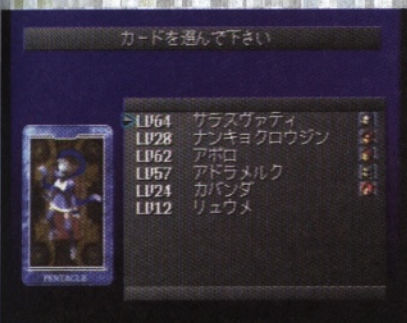
卡牌系统

タロットカード(塔罗牌): 本来是一种宗教色彩很浓的西方玩具，在《罚》中成为取得PERSONA卡必要的道具。塔罗牌一共22种，前21



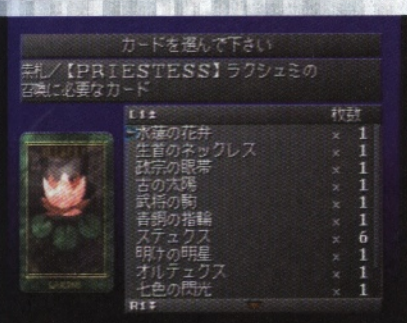
种对应游戏中出现的21类恶魔，如要召唤“MOON”类恶魔就必须拥有塔罗牌“MOON”若干张(恶魔等级越高需要的塔罗牌越多)，第22种塔罗牌称为“FREE TAROT”，不能单独使用，但可以变成前21种中的任何一种(去“召唤屋”找恶魔画师即可)，十分有用。塔罗牌只有在战斗中与恶魔交涉才能取得，具体方法见后。

ペルソナカード(PERSONA卡): 游戏中的角色具有召唤PERSONA(即“女神”系列中的各种恶魔)的能力，召唤PERSONA必须持有PERSONA卡，开始时每位角色只有一张PERSONA卡，要

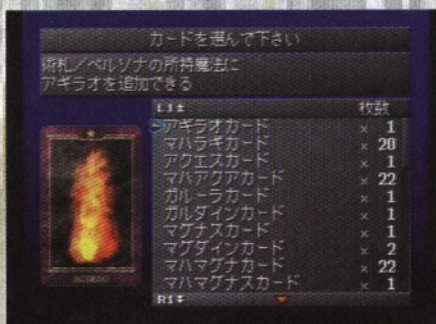


召唤新的PERSONA就必须去“召唤屋”(选择“召唤”指令)花费塔罗牌取得新的PERSONA卡。装备PERSONA卡(选择“入れ替え，归还”指令)的过程称为“降魔”。

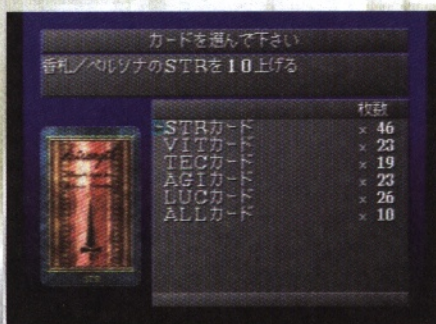
マテリアルカード(素材卡): 一些特殊恶魔的信物，取得后就可以在“召唤屋”召唤这些特殊恶魔，当然还需要相应的塔罗牌。



マジックカード(魔法卡): 每张卡上都有一种魔法，在“召唤屋”召唤新的PERSONA时使用可以让该恶魔学会这种魔法。



インセソスカ(能力卡): 每张卡都可以让恶魔的相应能力上升，也是在召唤新的PERSONA时使用。



恶魔交涉系统

“女神”系列游戏中，战斗中可以与恶魔交涉是一大特点。通过交涉，可以取得各种情报、道具，还可以与恶魔达成契约。要顺利进行游戏的话，必须清楚如何与恶魔交涉。

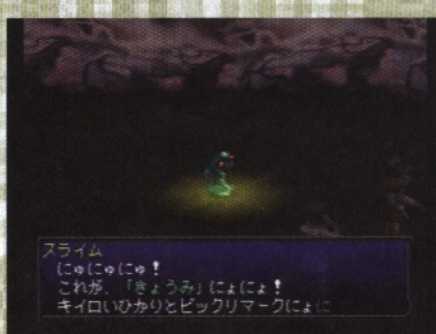
恶魔的反应: 交涉时，恶魔会出现各种反应，以其身上发出的四种光来表示：绿光表示高兴、黄光表示感兴趣、红光表示生气、蓝光表



示害怕。交涉中，恶魔不仅会因主角们的举动而作出反应，还会提出许多问题让玩家回答，并会因回答的不同而表示出喜怒哀乐。

角色选择: 由于各种恶魔具有不同的性格和气质，选择交涉的角色也应有所不同，并且两人或三人配合的话效果会更好，不过也要注意配合的角色之间的关系，关系不好的话即使选择了两人或三人前去交涉，结果也会变为只有一人前去。因此玩家应多试几次，找到对付各种恶魔的最佳方案。

交涉结果: 交涉中恶魔三次表示感兴趣的话，就会送给玩家与其种类对应的塔罗牌(恶魔的等级越高送出的塔罗牌就越多)，三次表示生气就会立即发动攻击，并且本次战斗无法再次交涉；三次表示害怕就会逃走，并可能遗下道具；三次表示高兴的话，就可以与该恶魔订立契约(契约中的恶魔身下会有一光圈，最多能同时与三种恶魔订立契约)，下次再遇上它时还可以进行交涉，如果该恶魔三次表示感兴趣，



它不仅会送出与其种类对应的塔罗牌，还会送出“FREE TAROT”，因此，这种交涉很重要；而该恶魔三次表示高兴的话，就会让玩家在金钱、道具、情报中任选其一，但要注意该恶魔三次表示生气后，契约就会被撕毁。

合体魔法

合体魔法是指两位以上的PERSONA同时使用特定的魔法或必杀技，并组合成为威力更大的魔法或必杀技。例如火焰系魔法加火焰系魔法会组合成为“灼热狱炎”，要发动合体魔法，



必须满足一定条件。例如要发动“灼热狱炎”，队伍中至少要有两名角色装备具有火焰系魔法的PERSONA卡(即处于“降魔”状态)，然后让这两名角色发动PERSONA的火焰系魔法，如果这两名角色的行动顺序相邻的话，就会使出“灼热狱炎”，不过有些合体魔法还要求使出魔法的先后顺序。

PERSONA 系统

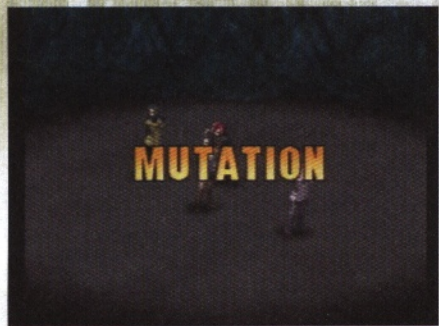
PERSONA的作用: PERSONA在战斗中起着关键作用，因为只有它们才能使用魔法和必杀技，而主角们只能使用物理攻击，没有强大的恶魔，主角们的等级再高也没用。另外，角色升级时，会受到“降魔”中的PERSONA影响而增加1点能力值，但加在那一项能力上要视恶魔而定，玩家可在状态画面察看。顺便提一下，主

角舞耶升级时，能力点数是由玩家来分配的。

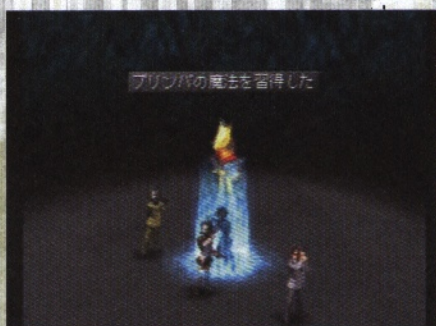
PERSONA 的召唤：游戏中角色要召唤新的恶魔必须去“召唤屋”获取新的PERSONA卡。要召唤某一类种的某一恶魔必须有相应数量的同类塔罗牌，该恶魔的级别越高所需塔罗牌就越多（按“△”键可察看恶魔状态）。并且，角色的级别与该恶魔的级别相比，一般不能低于5级以上，否则就不能将其“降魔”为PERSONA。



PERSONA 的成长：角色的成长用“LEVEL UP”表示，PERSONA 的成长则是用“RANK UP”表示。当某一PERSONA 在战斗中被使用的次数达到一定数目时，它就会“RANK UP”。“RANK UP”后会觉醒新的魔法，增加各项能力。每位PERSONA 的RANK 最多可提升到8级，满了后可到“召唤屋”进行“归还”，被解放的恶魔会送给你珍贵的道具。不过我建议大家在游戏的中、后期最好不要随便“归还”，因为每位PERSONA 都具有独特的能力，多留几张PERSONA 卡在战斗中备用，可以应付各种各样的敌人。另外，PERSONA 还有一种特殊的成长方式——“MUTATION”（突变），只要在战斗中多使用合体魔法（最好是用合体魔法结束战斗），PERSONA 就



会发生“MUTATION”现象，并且该PERSONA 的能力会有大幅提升，如一次提升两个RANK，或者学会原来不可能学会的魔法等。不过，“MUTATION”现象中最奇特的还是“未知能力觉



醒”和“变异”。发生了“未知能力觉醒”的PERSONA 往往会在不经意的时候发出威力巨大的一击，而只有RANK 提升到8级的PERSONA 才会发生“变异”，“变异”后的PERSONA 可以进化成为级别更高的恶魔，方法是到“召唤屋”去找召唤师，你会发现选项中多了“变异”这一项，这时只要将此恶魔解除“降魔”状态，就可以选择是否使其进化。

PERSONA 的相性：由于各种恶魔的类别和属性各不相同，游戏中的角色也各有各的性格和气质，因此角色们在召唤PERSONA 时会存在相性问题，这主要体现在PERSONA 施放魔法和必杀技时消耗的SP 值上。使用者和PERSONA 相性相符的话，消耗的SP 值就会减少（可在角色状态画面和恶魔状态画面中进行比较），二者相性不符的话，消耗的SP 值就会增多，甚至不能“降魔”。

操作系统

1. 按“□”键呼出主菜单，可进行状态调整以及存取纪录等操作。
2. 按“×”键可在迷宫中加速跑。
3. 按“○”键可调查物品，与人交谈以及进入迷宫。
4. 在区域地图按“△”键会显示出各建筑物



的名称，在迷宫中按“△”键会显示迷宫地图，善于利用此功能是征服迷宫的关键。

战斗系统

战斗开始——按“○”键选择此指令后角色们会不断重复设定好的行动，按“×”键会停止，可重新设定战术。

作战——设定战术的指令，具体分为四项。

行动设定——决定角色行动的指令，具体如下：

1. 攻击，即进行物理攻击。

2. ベルソナ (PERSONA)，使用召唤中的PERSONA 进行魔法或必杀技攻击。

3. アイテム (道具)，使用道具。

4. Pチェンジ，交换备用的PERSONA。

5. ステータス，察看角色状态。

6. 防衛

行动顺序——改变行动顺序，主要用于发动合体魔法。



合体魔法——设定合体魔法发动条件。

战斗モード——可设定两种战斗模式选“ノーマル”时战斗开始后角色会不断地进行设定好的行动，选“ツングル”时每位角色攻击一次后就会回到战斗指令菜单。

コンタクト：与敌方恶魔进行交涉。

アナライズ：察看敌方情报。

コンフィグ：战斗时的机能设定，如抽动画是否开启等。

退却——逃跑!

前情提要

在流言会成为真实的珠间钢市，冷面少年周防达哉与舞耶、莉莎、荣吉、雪野等人一起调查传说中的JOKER事件，却陷入了“假面党”企图毁灭世界的巨大阴谋之中。阴谋的关键在于这样一个流言：玛雅消亡，世界灭亡！虽然达哉等人尽了最大的努力，但在因人类负面意识而产生的“神”——纽路拿多荷迪夫的操纵下，舞耶被传说中的圣枪刺中胸膛而血流不止（2000年前，圣者耶稣就是被这支枪刺中而“死”，传说被这支枪刺中后血会一直流去……），世界也因此而毁灭了！无奈之下，因人类正面意识而产生的“神”——非利蒙将大家由残存的世界送回到十年前，重新开始。但有关这件事的记忆必须全部忘却，否则，记忆将会变为真实，世界将再度毁灭……

十年后，命运的车站前，忘记了一切的舞

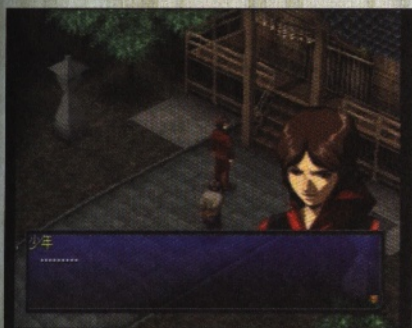


耶与达哉再度相遇了,虽然彼此匆匆而过,但舞耶心中却泛起了似曾相识的感觉,胸口也隐隐作痛……空中,一只黄色的蝴蝶翩翩飞舞,那是菲利蒙的化身(《女神异闻录》系列的世界观似乎借用了中国古代“庄生梦蝶”的典故,即虚幻与真实相互交缠,无法分清),新的故事又要开始了吗?

故事流程

序幕

当舞耶的形象再一次在脑海中浮现时,达哉知道已无法将其忘却。恍惚中,他走到了一座神社前……一位老婆婆不断的念叨着“人犯



了罪就要受罚……人总是会将重要的事情忘记……但记得和忘却谁更幸运一些呢?

一间密室里,一位老者口中念念有词,一群形状各异的人肃立两旁,双手合十,似乎在举行着一个仪式……这是些什么人呢?

JOKER 再临

接受水野编辑长的任务→与编辑部所有人交谈→七姊妹学园职员室→七姊妹学园中庭找到校长→校长室发现校长被杀害→职员室草加老师处得到“時計台之键”→時計台 BOSS 战



摄影记者雪野出外取材完毕后,返回キヌメット出版社,并将一封信交给了舞耶。接过后,舞耶发现这封信没有署名,拆开一看,只见上面写道:下一个便轮到你了。落款是 JOKER。还没有等舞耶弄明白是怎么回事,出版社主编水野便将她叫去交待任务,这次的任务是去七姊妹学园调查有关杀人鬼 JOKER 的流言,难道 JOKER 真的和自己有什么瓜葛?虽然舞耶不太喜欢这个任务,但命令是不能违抗的,只好

前去调查一番了。在编辑部内部了解了一些情况后,舞耶便出发了。出大门的时候遇见了好友芹泽丽,喜欢占卜的丽不由分说便为舞耶算了一卦,得出的结果是:今天是与命运相遇的日子!然后就硬跟着舞耶来到了七姊妹学园。

七姊妹学园的职员室里,两名探员已先到一步,他们也是为了 JOKER 一事而来,似乎这件事与两个叫杏奈和法子(ノリコ)的学生有关,并因此而向这里的牙子老师询问情况。两名探员中的一个就是周防克哉,他正为弟弟周防达哉离家出走的事而烦恼呢。克哉离开后,舞耶两人也向牙子老师查询关于 JOKER 的流言,牙子承认确实有这样一个流言,据说是只要用自己的手提电话打电话给自己,就可以召唤 JOKER,并委托他杀人……

知道了这些情况后,两人继续在学园中四处打听。走到中庭的时候看到校长正对杏奈和法子训话,斥责她们与 JOKER 扯上关系,并要她们退学。校长走后,杏奈也气愤地走了,临走前说了一句话“杀掉……那家伙……”丽和舞耶觉得事情不妙,连忙向校长室赶去,来到校长室一看,果然见到校长躺在血泊中,而前来了解情况的克哉也赶到了校长室,当即向“第一发现者”舞耶和丽查问原因,这时,最大的嫌疑犯杏奈才来到这里,但是一看到地上的尸体就吓得夺门而出。三人立即追了出去,却被一只魔兽拦住了去路,一个脸上戴着纸袋的男人也



从后面转了出来,他就是犯罪编号 501,传说中的杀人鬼 JOKER(意识造成的杀人鬼!看过电影《猛鬼街》的玩家是不是会有所触动?)。不知为何,JOKER 用恶魔引发了三人的 PERSONA 能力,并说了一句奇怪的话:命运是不能逃避的。

受到 JOKER 的攻击后,三人都昏了过去,并在恍惚中来到了一个奇异的空间。在那里,菲利蒙正等着他们,这个一直引导着大家的“神”在自我介绍后,再次作出指引:PERSONA 是你力量的投射……具备神之心则如神,怀有魔



之意则似魔……PERSONA 的形象就是你们的真正姿态。在“那一边”有一位少年,正流着血泪,满怀困惑,去拯救他吧……正当大家想问个明白的时候,菲利蒙却消失了,空中传来一句话“流言会变为事实……关键在于人的心。”然后三人便回到了现实中。对于刚才发生的一切,大家都觉得不可思议,但杏奈还是要找的,于是便继续寻找(开始有战斗发生,遇上的第一个恶魔会教玩家交涉规则),走到時計台时发现没有钥匙进不去,便返回 2F 职员室找草加先



生拿到了“時計台之键”,进入時計台,三人发现 JOKER 正胁迫杏奈成为他的同伴, JOKER 也发现了舞耶一行,立刻召唤出三只恶魔招呼他们,打倒三只恶魔后, JOKER 亲自向三人发动攻击,舞耶等人再次被击倒。危机时刻,一名红衣少年挺身而出,击退了 JOKER,而舞耶也醒了过来,看着这位在车站曾有一面之缘的少年,倍觉亲切,便称呼他为“有预知能力的少年”,这位少年就是达哉,他把一个七姊妹学园的徽章交给了舞耶,并说只要拿着它到青叶区的葛叶侦探所,将“拿着徽章的话,被 JOKER 狙击也会安全”的流言传播出去,就不会再受到伤害,最后,达哉要求舞耶将这一切全都忘掉,便决然而去。

攻关要点

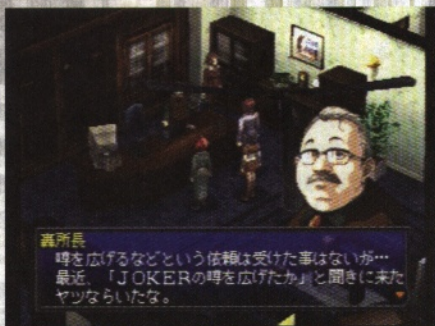
1. 1F 的校务员室可以免费恢复 HP 及 SP, 练级时要多加利用。

2. BOSS 战要点: 敌人エンブーサ会使用回复魔法, 应该集中力量先对付它。如果舞耶的 PERSONA 已觉醒了全体回复魔法就更简单了。

恶魔真相

青叶区葛叶侦探所→青叶区 W.SLASH→青叶区 PARABELLUM→与蜗牛山前的警卫交谈→从蜗牛山脚进入蜗牛山→进入森本医院→进入 206 室与护士交谈→进入 303 室→进入院长室与 BOSS 战斗

校长被杀事件闹得人心惶惶, 公安部门也加强了调查的力度。专门负责连续杀人事件的特别搜查部指挥官岛津也来协助调查, 并对克哉关于恶魔的报告冷嘲热讽, 认为他的头脑不清醒。克哉一怒之下, 便决定与舞耶和丽一起行动。舞耶想起“有预知能力的少年”的话, 便带大家来到了青叶区的葛叶侦探所, 侦探所的轰所长听取了整件事的来龙去脉后, 对帮助他



们很感兴趣，于是舞耶便利用侦探所的“噂”操作，将达哉的话传了出去。轰所长的助手也向他们提供了一个情报，说有一个网站是专门收集流言的，想了解“有预知能力的少年”和JOKER的事可以去找找网站的负责人。舞耶立即用电脑与网站的负责人报复取得了联系，并约定在W.SLASH（网吧？）见面。来到W.SLASH，报复将大家带到了PARABELLUM详谈。报复称JOKER的流言之所以会传播得如此之快，主要是因为电视台进行了相关报道所致，并且JOKER似乎与当今的外务大臣须藤龙藏有关……这些情报都是报复利用窃听设备窃取而来，对此克哉表示了极大的愤慨。但报复不以为然，还再次向大家验证了流言成真的现象——通过流言将PARABELLUM变成了武器屋。最后，报复要求与舞耶一起行动，找出JOKER的真相，并说这样能够再遇“有预知能力的少年”。舞耶怦然心动，当即烧掉了七姊妹学园的纹章，以使JOKER能再度接近自己，而自己也也许真的能再次邂逅那位少年……

报复说龙藏的儿子须藤龙也在蜗牛山的森本医院中，而且和十年前的一起连续纵火案有关，大家便立即前往调查。但通往医院的道路被封锁了，只好从蜗牛山的里道进入医院。经过艰难的跋涉后大家终于来到了医院，却发现医院里有两具尸体，报复还认出了这两人是台湾黑社会组织天道莲的人。从206室的护士口



中，大家得知须藤龙也的房间是3F的303室。来到303室，却没有发现龙也的踪迹，只是墙上贴满了在连续杀人案中受害人的照片，还有一段不伦不类的文字：《玛雅宣言》，内容大致是天空出现大十字架的时候，世界将会停滞之类。看到这段文字，舞耶忽然觉得胸口疼痛不堪，丽连忙扶住了她。原来自从在车站与达哉相遇后，舞耶的胸口就时不时的会疼痛，这是否预示着什么呢？

在4F的院长室里，大家找到了须藤龙也。报复质问龙也为何在十年前就有力量干出连续纵火的事来，龙也称这是“言灵”赐予他的力量，并不断地询问舞耶有没有回忆起从前的事。正当舞耶一头雾水的时候，报复突然发现楼下有一辆车和三个人，为首的人脸上有一道疤痕，当即二话不说，追下楼去。众人也没有空闲去理会他，因为须藤龙也正散布他的疯狂理论呢。杀人是我的最大乐趣，只要有人委托，我就会做……“这一边”的世界是个错误，“那一边”才是对的……想知道真相的话，来空之科学馆吧……说罢，龙也隐身而去，只留下魔兽拦阻众人。

攻关要点

- 1 蜗牛山里道的森林中，有一处供奉的地方，记载着周防辰之进和黑田纯之介的事迹。往供奉箱中投钱的话，投至一万元便会填满，但并不会像前作一样得到道具，可能与第二遍游戏有关。钱多的话便投吧。
- 2 医院中有一种敌人叫“ロビングッドフェロー”，会使出使我方金钱减半的的招数，遇见它便要优先解决。
- 3 BOSS战要点 魔兽会使用毒属性攻击，还有全体火焰攻击，队伍中水属性攻击的PERSONA应成为主力。



空馆火灾

进入港南区的空之科学馆→30分钟内救出各楼层展示室里被困的小学生→到达天台→乘坐飞船→与BOSS须藤龙也战斗

男人已经走了。尽管大家疑窦重重，报复也不想为刚才的行为做出解释。众人不愿纠缠，便一起向空之科学馆进发。

来到港南区的空之科学馆，一位名叫淳的少年上前搭话，原来他也在车站遇见过舞耶（玩过《罪》的玩家一定不会忘记他）。谈话之间，展览厅里突然起火，空中传来龙也的声音，他一再要求舞耶回忆起从前的事。而大家那里有空理他，因为有许多小孩子正被困在火海中呢。克哉不愧是警察出身，指挥若定，他叫淳去找到领班的老师，其余的人负责找到全部小孩，然后到天台集合。火势越来越大，舞耶在熊熊燃烧的大火中，似乎真的回忆起了什么，好像这

一切从前曾经发生过……但现在不是怀旧的时候，救人要紧！最后，大家在30分钟内找到了所有的小孩，及时到达5F的天台。

天台上，达哉正与扶持着淳的龙也对峙，龙也拿出一朵花说是“想起那一天”的富士茶花，似乎也要使淳想起从前的事。当他看到舞耶，更是一个劲的要求舞耶想起从前的事，并说他所做的一切都是为了使舞耶恢复记忆。而



达哉厉声叫其住口，看来他并不想要舞耶想起从前。这时，天台的地板因抵受不住烈火而裂开了开来，达哉差点摔了下去，幸亏舞耶及时拉住了他。正当龙也想落井下石之际，淳鼓起勇气将其推了下去。

面对达哉，克哉满腹疑团，为什么自己的弟弟会在这里？为什么他就是“有预知能力的少年”？但火势不容他多想，当务之急是想办法离开这里。而达哉却胸有成竹的叫大家登上了放在天台上的飞船，虽然大家对这艘看起来像装饰品的飞船一点信心也没有，但达哉还真的让它飞了起来，看来这又是流言的力量了，突然，须藤龙也又出现在大家面前，原来他也逃到了飞船上。没办法，只有与他一战了。打败他后，飞船也失去了控制，达哉便强行打开舱门，一脚就将上前质问的哥哥踢了下去，然后说道：不会死的，大家都跳下去吧！别无选择。



大家只好依照达哉的话去做。淳跳下去之前，将最喜欢的打火机送给达哉，达哉却没有可以回赠的物品为理由拒绝了。当剩下舞耶一个人的时候，达哉低下头说道：今天的事，就当作从来没有发生过吧……再见！把舞耶也推下去之后，达哉却独自留在飞船上，而顷刻间飞船就坠入了大海……

海滩上，大家安全无恙。克哉四处找寻生死未卜的达哉，而淳也从心底里觉得达哉是一个很重要的人！丽则认为JOKER已死，自己又可以过上普通的生活，但报复却认为事情还未

了籍。他叫舞耶先回出版社，自己稍后再联络她。

攻关要点

1. 找寻小孩的30分钟里，不能纪录，做一初行动都会使时间流逝，因此要多借助地图，尽快找到展示室里的小孩。不要恋战，不要贪拾道具。

2. BOSS战要点：龙也很强，而且能吸收火属性魔法，还有一招“オールドメイド”会令我方中的一人变成JOKER，并且毫无征兆，因此龙最好利用物理攻击对付龙也。或者让达哉的PERSONA太阳神阿波罗攻击龙也的喽罗，从而RANK UP，习得打击技。其余的人应不时防守，以防不测。

附身之谜

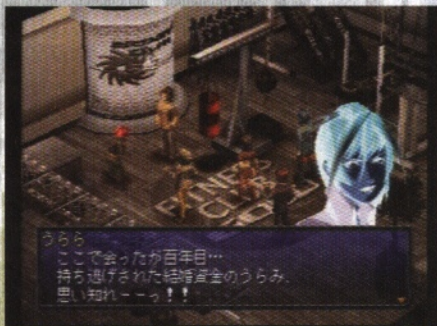
返回キヌメット出版社→编辑长的房间→港南警署→去平坂区的赤提灯找老板娘→在青叶区PARABELLUM找到牧村洋一→前往梦崎区的GOLD→在3F女性スタッフルーム取得钥匙→进入1Fボクシングジム与JOKER丽战斗

舞耶回到出版社便被水野主编叫去训话，主编的旁边站着一位美女，她就是著名占卜师望龙千鹤。千鹤主动要求为舞耶占卜，并得出结论说舞耶正为比自己年纪小的男子而烦恼，而且对自己的存在没有清楚的认识。千鹤说了一大堆前生后世之类的后便离开了，留下了被弄得摸不着头脑的舞耶。这时电视里传来了



有关JOKER的新闻，千鹤也出现在上面，她说JOKER是秽之龙，代表了女祸，当人世间罪孽深重时，秽之龙便会施行惩罚，利用JOKER诅咒了别人的人，自己也会变为JOKER。

另一方面，报复利用窃听设备听到须藤龙藏正和一个神秘的人通话，那人要求龙藏为他除去阻碍他计划的少年。而港南署里，岛津指挥官对克哉的报告仍不以为然，富坚署长还叫他停止调查。克哉怒气冲冲的离去后，岛津利用手提电话纪录查到的“召唤过JOKER的人”的名单交给一名白衣男子。这名男子，赫然就是上次在森本医院出现过的疤面人，而名单上居然有芹泽丽的名字。此时，丽正在梦崎区GOLD健身中心练拳，内心充满着不安，因为她知道了召唤过JOKER便会变成JOKER的事。而出版社里，电视新闻又报道了森本医院



发生煤气爆炸的事，舞耶觉得事有可疑，便匆匆出门，正好遇见等他的报复。两人都认为这是龙藏毁灭证据的做法，便前去港南署找克哉。三人正共商大计的时候，舞耶接到了丽的电话“舞耶，快逃！在我……改变之前……”听到电话后，舞耶大吃一惊，丽说的改变，难道是变成JOKER吗？克哉便问舞耶丽会诅咒谁，舞耶回忆起丽以前曾被一个叫牧村洋一的人以结婚的名义骗取钱财的事。事不宜迟，大家便动身前去寻找牧村。从平坂区的赤提灯老板娘口中得知，青叶区PARABELLUM经常发生骗婚事件。大家在那里果然找到了牧村洋一，大家便带着他一同前去GOLD找丽。进入GOLD后，从职员口中得知，丽将自己反锁在拳击室（ボクシングジム）中，不许任何人接近，要进去必须先找到钥匙。在3F的女性职员室（女性スタッフルーム）找到“ジム之键”后，大家终于进入了拳击室，只见丽一副痛苦的模样，仿佛正在内心交战。大家便对她说不值得为牧村洋一这种人犯下杀人罪，但丽最终还是变成了JOKER，无奈之下，只能一战。打倒JOKER后，牧村叫嚣着要杀死丽，众人忍无可忍，便将其狠狠的教训了一顿。

攻关要点

1. BOSS战要点：战斗前的选项不要选择第二项，否则丽会攻击舞耶后才展开战斗。JOKER丽会使用风属性魔法，最好能降魔一些风属性无效的PERSONA，而且JOKER丽也会使用JOKER附身那一招，不时防御也很重要。

台湾黑帮

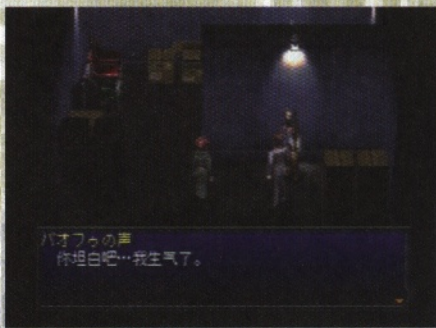
前往梦崎区ZODIAC（ゾディアック）→进入内部的DISCO找杏奈→调查3F的秘密赌场（カジノ）→在3F另一边的スタッフルーム获得密码“Panther”→返回秘密赌场输入密码→与BOSS JOKER法子战斗

由于JOKER还留在丽的身上，因此大家将丽送到召唤之间治疗。此时杏奈突然打电话给舞耶，并说法子变成了JOKER，要舞耶赶快去梦崎区ZODIAC找她。

来到梦崎区ZODIAC，在DISCO里找到了杏奈。杏奈告诉舞耶达哉在失踪前说过“赎罪”一类的话，并说法子被一批会说中国话的人拐走了，而那批人的根据地就是这座大厦。

从DISCO的侧门进入大厦内部，众人再度展开了调查。3F的秘密赌场需要暗语才可进入，

于是大家便来到了3F另一边的房间，在报复使用了一些“非正常”的手段后，房间里的人吐露了暗语是“Panther”，取得暗语进入秘密赌场，克哉立即吃了一惊，因为高坐在上面的疤面人曾在警署里做客。报复更是一言不发就冲上前去，但是被疤面人的手下拦住了。报复便指出疤面人是台湾黑社会组织天道莲的首领云豹，专门干暗杀的勾当。云豹却声称自己是日本政府请来对付JOKER的，并将变成JOKER的法子推了出来，趁众人忙于应付JOKER的空隙溜之大吉了。大家只好将JOKER附身的法子也送到召唤之间，而克哉的电话却响了起来，电话是一个神秘人打来的，说有情报提供，并约定在青叶公园见面。



攻关要点

1. 进入ZODIAC内部之前，可以在DISCO中收集流言，一名女子会告诉你“ZODIAC构造复杂，但会拾到好东西”的流言，这时只要将这个流言委托给轰所长，ZODIAC内部的构造便会改变，但也确实增加了不少道具。

2. 战斗中人类角色和丧尸是无法交涉的，只能与其战斗（真不合情理，人与人反而不能沟通）。

3. BOSS战要点：各角色的级别最好在LV 23以上，并要多准备些回复道具，开始就应先先将两名人类喽罗干掉。由于JOKER法子会使用冰魔法，应事先降魔一些冰魔法无效或吸收的PERSONA，并注意JOKER附身攻击。

新的伙伴

进入青叶公园→在中央休息所与神秘人对话，获得两张照片→前往葛叶侦探所散布流言选择男性——南条圭篇

青叶区PARABELLUM找到南条圭→进入鸣海区下水处理设施→在10分钟内走出下水处理设施1→在10分钟内走出下水处理设施2→在10分钟内走出下水处理设施3→进入停车场→进入警备室，救出荣吉→进入理学研究室BIF的独房集合部屋→从BIF的研究员手上拿到Lv.1CARD→开启Lv.1侧门→启动1F的管理モード，开放A侧门→进入2F，开放B侧门→进入3F，从另一边的楼梯返回2F→找到2F的另一名研究员，取得Lv.2CARD→启动2F的管理モード，开放A侧门→返回3F，利用Lv.2CARD进入3F的研究室→与BOSS恶魔化杉本战斗

选择女性——英里子篇

青叶区PARABELLUM找到英里子→进入珠间溜TV局→在大堂遇见上杉秀彦→进入3F的乐屋3, 陷入望龙千鹤布下的奇门遁甲阵中→进入2F的STUDIO1→发现无法进入STUDIO2→进入3F的乐屋4找上杉→按STUDIO5, 3, 7, 2, 6, 4, 8的顺序, 可走出奇门遁甲阵→返回现实世界, 进入2F的STUDIO1与BOSS望龙千鹤战斗。

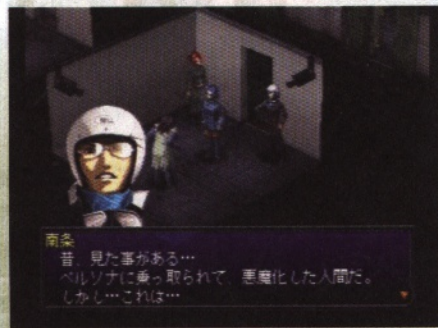
大家依照约定来到青叶公园, 在青叶公园中央的休息所等待。不一会一名穿大衣的男子出现在众人面前, 并向大家提供了非常重要的情报: 龙藏操控着一个叫“新世塾”的组织, 这个组织控制了国家机关, 传播媒介甚至黑社会, 可谓一手遮天, 但也有一些组织和团体在与之对抗, 舞耶和克哉可以联系他们一起调查。说完, 留下两张照片就走了。

照片是一男一女, 看来他们就是与龙藏对



抗的关键人物了, 但大家却为怎样联系他们犯了愁。最后还是决定利用流言的力量, 把“掌握着事件情报的男子或女子会在PARABELLUM出现”的流言传开去, 他们就会真的出现, 于是这件事又一次拜托给了轰所长, 要注意的是在选择流言时只可以选出现的是男子或是女子(本故事流程选择了男子), 这与之后加入的同伴是有直接关系的。

流言传开后, 因为害怕传媒阻挠, 报复和丽便在酒吧里准备对付媒体和多管闲事的人; 舞耶和克哉则在酒吧外等候这位关键人物。酒吧里传媒果然不少, 水野主编也在准备获得第一手资料。报复和丽百无聊赖, 闲谈起来, 丽几杯酒下肚, 便开始倾吐心曲, 感慨人生, 但报复却不以为然。此时, 照片上的男子——“南条集团”的少爷南条圭果然来了, 舞耶和克哉便迎了上去。众传媒刚想冲出去猎取新闻, 报



复和丽却堵住了门口大打出手, 本来只是演戏, 丽却因为报复的态度而假戏真做, 没有获得新闻的水野也不肯放过报复, 结果……

另一方面, 掌握着事件真相的南条圭将舞耶和克哉带到了鸣海区的一座豪宅中, 照片上的女子——著名模特桐岛英里子已等候多时, 不一会, 狼狈不堪的报复和丽也来了。人员到齐, 南条圭便开门见山的问大家知不知道龙藏的秘书——神条久鹰, 并说他的真名是神取鹰久(《女神异闻录》中企图毁灭世界的大反派), 三年前就应该死去, 如今却像影子一样追随着



龙藏, 经常在鸣海区的理学研究所出入, 并且把许多曾经召唤JOKER的人抓进了理学研究所, 十分诡异。桐岛英里子也对望龙千鹤大肆利用电视台“宣传”JOKER的行为表示怀疑。于是众人就决定兵分两路调查新世塾: 南条圭前往理学研究所, 英里子前往电视台。我们选择了南条圭, 当然是去理学研究所了。

由于理学研究所戒备森严, 大家便决定从与理学研究所相连的下水道处理设施进入。但圭说下水道处理设施的构造也很复杂, 一共分为三层, 每层都有A、B两条路线, 每隔十分钟还会自动排水, 而且解除电子锁必须要两个人



在第一和第二制御室同时进行。克哉问圭为什么知道得这么清楚, 圭解释说这座下水道处理设施就是龙藏与“南条集团”合作修建的, 他的行为虽然可以说是家族的叛逆, 但他只想走自己选择的道路(与三年前《女神异闻录》中那个“二世祖”相比, 还真的有点“日本”男子汉的味道啊)。正当大家为找不到额外的两名人手发愁时, 两个人突然出现在大家眼前, 原来他们是圭的战友——城户玲司和村园麻希(也是《女神异闻录》中的人物), 是为了帮助圭而来的, 于是问题顺利解决, 舞耶只需选择A、B中一条路线即可(建议选择B路线)。

通过下水道, 来到地下停车场, 却发现



警卫守护。丽打算施展美人计, 可还没来得及付诸行动, 报复就抢先一步用自己的方式解决了警卫, 进入了研究所。在研究所的警卫室, 大家看见一名少年正在与警卫大吵大闹。原来他是春日山高中的三科荣吉(《罪》中的活宝), 来这里是为了寻找朋友杉本, 而警卫则打算将他抓住用来做人体试验。路见不平, 大家当然是拔刀相助了。打倒两名实力不弱的警卫后, 荣吉一定要跟随前往, 大家也只好由他, 走了不久, 大家来到B1F的“独房集合部屋”, 发现那些被抓进来的人都被JOKER恶魔化, 不是狂暴异常就是痴痴呆呆, 但其中没有杉本, 大家对此都非常愤怒。于是圭便叫荣吉将这些受害者带到地下停车场的货车上, 等以后再送去



自己的医院治疗。荣吉将杉本拜托给舞耶后就走了, 众人则继续深入调查。在B1F和2F都会遇见不满新世塾所做所为的研究员, 从他们手中可以得到LV.1和LV.2通行证, 从而进入3F的研究室。研究室里, 报复利用电脑技能取得了神取鹰久利用人体进行JOKER实体化试验的资料和罪证, 并下载到了自己手提电脑的硬盘中, 正在这时, 大家又发现研究室里的巨大试管上印着JOKER的字样, 里面有一些恶心的东西在蠕动, 这难道就是所谓的实体化JOKER吗? 正当众人看得目瞪口呆的时候, 神取鹰久突然出现在大家面前, 声称自己是被召唤回来的, 并携



持着荣吉，要报复将资料交出来。虽然无奈，但报复还是将手提电脑交了出去。但神取鹰久却想出尔反尔，竟把枪对准了荣吉，千钧一发之际，达哉又及时赶到，拖住了神取，而大家趁机救下荣吉，突围而去。

返回停车场，一只怪物从后面追来，原来是恶魔化的杉本，没办法，打吧！打倒杉本后，荣吉又叫又闹，说圭这样随便杀人与神取鹰久没什么分别，但看到杉本只是被打晕之后，态度马上一百八十度大转弯，对圭佩服得五体投地，而报复刚才在抛出电脑的时候，已经把硬盘取了出来，既救了人，又获得了资料，总算不虚此行。

过关要点

1. 进入青叶公园前，可以从路人口中收集到一个“公园里的花会说话”的流言，将这个流言传播出去后，公园里花就会说话，只要与公园中央的“气高き紫の花”对话，并回答“赤い花”就会得到道具。

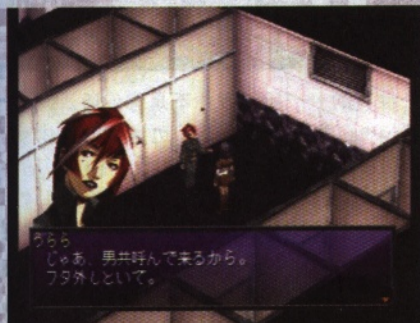
2. 理学研究所里的闸门除了LV1和LV2之外，还有A、B两种闸门，看起来很复杂，其实只要遇上切换点就切换一次便能够畅通无阻了。

3. BOSS战要点：先解决掉小喽罗，由于杉本不会JOKER附身魔法，而且魔法防御力较弱，因此是一个比较简单的BOSS。

JOKER之源

返回南条圭的大屋→到鸣海区报复的工作室
→进入平坂区的スマイル平坂→进入4F演讲现场
→进入4F女子洗手间(トレス)→从通风口进入
4F演讲会场→与BOSS JOKER银次战斗

回到南条圭的家中，却发现屋内一片狼籍，圭的手下都倒在血泊中，这显然又是新世塾干的好事。冷静下来之后，大家到鸣海区报复的工作室去察看取回的资料，发现龙藏正在干将JOKER从被JOKER附身的人中抽取出来的勾当，抽出来的JOKER，被他们称为“污秽之物”，似乎新世塾正大量收集这些东西，并且，新世塾



还与国家防卫厅的人勾结，研究一种用人的神经组织来控制的“二足步行战车”。而从英里子口中得知，望龙千鹤也利用电视台，弄得人心惶惶，使有关JOKER的流言都成了事实，进而导致更多的人被JOKER附身，现在珠间辘市已是一片混乱。

这时电视台公布了一条新闻：著名主持人佐佐木银次将在平坂区的スマイル平坂举行一

个演讲会，内容是只要将内心的污秽取出，就不会被JOKER附身。有了新线索，大家当然不会放过，立即赶往スマイル平坂。到达4F演讲现场一看，演讲会已经开始了，不能中途进场。舞耶这时好像想起了什么，便和丽一起进入4F的女厕，确认没有人之后，便叫克哉他们进来。一



起从冷气槽爬到了演讲会场(《罪》中也干过这样的事)。从会场的通风口看下去，大家发现有很多人参加这个演讲会，主持人银次的身后有一个巨大的机器，银次称这个机器叫“圣龙伏羲”，触摸它便可以消除原罪，但舞耶等人一眼便看出了这是新世塾用来收集JOKER的工具。于是大家便返回女厕，由舞耶用香烟使火灾警报响起，驱散无辜群众，克哉和报复则去会场外面伺机进场。计划很顺利，舞耶等人在会场中会合时，所有人都已走光，只剩下银次在负隅顽抗。当舞耶用手枪将机器旁的容器打破的时候，银次发出了一声惨叫，容器里的液体全部涌入了他的体内，然后银次就晕了过去。这种情景不免让人疑惑，但银次突然站了起来，并化成了JOKER，大家顿时恍然大悟，这个机器果然是用来收集JOKER的工具，它把人心中的污秽和原罪都转化成了人工JOKER，就和理学研究室从“召唤过JOKER的人”身上抽取的JOKER一样。

过关要点

1. スマイル平坂没什么好东西，如果级别足够，用电梯直接就可以到达4F。

2. BOSS战要点：JOKER银次会召唤四只恶魔助战，不过用不着理会它们，因为它们随时会自爆，而且银次会复活魔法，所以集中攻击银次就行了。

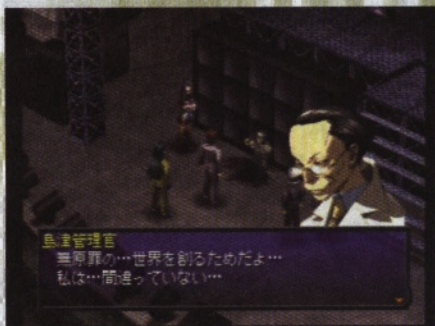
真相大白

进入青叶公园→进入野外音乐堂→与BOSS 岛津战斗

摆平银次后，为了使受害者不再出现，南条决定把新世塾的所有情报一举公开。这时神秘人又打来了电话，再次约克哉到青叶公园的野外音乐堂会面，并说有很重要的事告诉他们。克哉立即出发了，但报复认为这是一个陷阱，不愿跟去，可是丽却认为这是抛弃伙伴的无情做法，强迫着报复一起去追克哉了，看来丽对报复很有些办法啊！

舞耶等人通过青叶公园北面的入口，进入

了野外音乐堂，看见先到一步的克哉正和神秘人交谈，而那神秘人赫然就是克哉的上司富坚署长。他告诉克哉，新世塾供奉着一个名为“御前”的木乃伊，木乃伊名叫“澄丸清志”，是战国时代的名人。因为木乃伊拥有叫做“清志之咒术”的言灵力量，当年将木乃伊从青叶公园里挖掘出来的无名小卒，现在都是组织里的干部，变成了拥有举足轻重的人。而新世塾的理想就是要把除珠间辘市以外的世界毁灭，建立一个没有原罪的理想新世界。所谓毁灭世界的方法就是利用古代咒术“望龙术”，那是可以唤醒地下巨大的龙的法术，因为龙很讨厌污秽，如果把大量污秽收集起来再一齐放出来的话，十二条地龙就会暴走，引起天变地异，导致世界毁灭。到时候，新世塾的人会乘坐由流言变成



真实的古代宇宙船飞入太空，静观其变。听到这种疯狂的计划，克哉不禁倒吸了一口凉气，正要继续追问，背后却传来了岛津的声音，他讽刺富坚是一个反复无常的人。先是背叛了一心追查龙藏罪行的好友——克哉的父亲，现在又要背叛须藤龙藏。富坚坦然承认了当年的罪过，并表示了悔悟，而岛津却向富坚射出了致命的一枪。这种冥顽不灵的人，当然不可饶恕，战斗吧！

过关要点

1. BOSS战要点：由于岛津物理攻击力很强，最好拥有一些飞具无效或者反射的PERSONA，并要加强物理防御力。

复仇之战

前往鸣海区报复的工作室→进入港南区的废工厂→调查1F入口前的字条→调查B1F中的字条→利用东面的楼梯进入B2F的另一边→调查B2F的笔记，取得密码“19750326”→回到B1F，在“键のかかった扉”前输入密码→改变传送带的方向→从B1F上方的楼梯进入1F的另一边→进入第二工场→与BOSS 机器人X-1战斗

岛津被打倒后，克哉上前为他扣上手铐，但他至死仍然执著于创造一个无罪的世界。而富坚虽然对自己的罪十分后悔，但他没来得及说出新世塾的基地位置就断气了，经过这件事，克哉和报复都对富坚产生了敬意。

报复的窃听网已经延伸到龙藏的居室和办公室，所以龙藏的动静都可以知道。这次便听到云豹和龙藏的谈话，原来龙藏已经知道岛津

他的死是舞耶所为，而云豹为了搭救落在龙藏手中的弟弟，已经和龙藏约好在港南区的废工厂会面。

大家随即出发，临走，克哉拜托南条调查有关报复的事。

一座神庙里，一班人正在开会，望龙千鹤



与神取也在场，其中手持拐杖的老人就是龙藏，一名脸色灰暗的男子正在发言，他是新世塾的干部管原陆将，他说了一番“X-1”试验进行顺利的话后就不太高兴地离开了。众人谈论的焦点，仍是那“有预知能力”的少年。

来到废工厂，报复等人躲在高处，云豹亦带着一班手下到达，想要偷袭龙藏，但龙藏并未出现，反而是一个二足行走机器人出现把云豹的手下全部歼灭。报复紧接着仓皇逃走的云豹，众人也追着报复，在B2找到“197550326”的密码，从中央传送带上楼，在第二工厂找到报复。他正和云豹对峙着，众人出现时，云豹由于分心被打倒在地，报复正想杀他，忽然被克哉叫住，并且他称呼报复为嵯峨。

原来南条的调查已经有结果了，报复原名嵯峨薰，是珠间溜市特别刑事部的特搜检事，五年前为了调查天道莲的事情与一女同事浅井美树一起“死”去了。这次是报仇来的。

由于克哉劝阻报复开枪，报复对着克哉就出手，幸好刚才的战车赶到，双方才避免了内讧，一起出手对付敌人。

攻关要点

1. BOSS战要点：战车的物理攻击力很强，可以采用对付鸟津的战术对付它。另外，电属性魔法对它有效。

直入虎穴

进入鸣海区的コットハーバー→乘坐快艇追上日轮丸→进入日轮丸B2F中的会议室→进入2F的ヘリポート→BOSS战——X-1→进入日轮丸内トック→进入海底遗迹→进入封印之间→BOSS战——神取（圭篇）；千鹤（英理子篇）

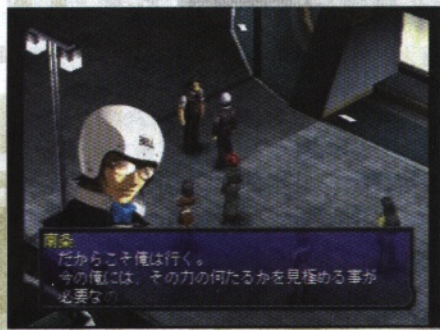
大家把机器战车摆平后，后面的云豹也奄奄一息了。从他嘴里得知刚才袭击他们的就是管原陆将引以为傲的“二足步行战车”X-1和他手下的天诛军。而龙藏现在正在海上，乘着海上要塞日轮丸，往海底遗迹开去，要把青龙封印打开。

“遇到他的话，告诉他……我会在地狱里等

他的……”云豹说完就死了。看到这一切，报复暗暗决定，一定要把龙藏送进地狱。由于事态紧急，五个人急忙赶到鸣海区コットハーバー，想乘南条的快艇到日轮丸去，而南条的管家松冈早已等候多时了。他告诉众人日轮丸停在珠间湾离港10公里的海上，不过这不是普通的客轮，里面早已经过改装了。清楚了前路的险恶，但大家并未动摇分毫，一起上了船。

此时的日轮丸上，南条的宿敌神取鹰久和兴风作浪的女占卜师望龙千鹤也在那儿，当舞耶他们快要来到日轮丸时，神取鹰久感受到了“有预知能力的少年”的到来，他似乎不愿和达哉硬拼，于是匆匆离开。众人来到甲板上，先打败了一班天诛军的士兵，然后乘1F的升降机来到B1，顺着楼梯，来到B2的会议室，可以看到地上有海底遗址的地图。上了B3的楼梯，一路向上最终来到2F，并找到了直升机场。

龙藏在士兵的护卫下正准备逃走，达哉突然出现并打败了阻挠的士兵，与此同时舞耶他们也赶来了，看到情形不对，龙藏召来了4台X-1，自己却逃走了。



历经艰难，终于打败了机器。克哉发现达哉似乎受了伤，便过来问长问短。但达哉不愿舞耶他们来这种危险的地方，所以显得很不高兴，自己先走了。来到B1的潜水艇码头，众人乘上了潜水艇。来到遗迹前，看到了一个X-1，原来达哉已经先来了。在迷宫中穿来穿去，终于来到B2的“封印之间”，达哉早已到达，而神取和望龙千鹤也在那儿等着他们呢。房间里的青龙封印已经被打开了，别的地方的十一个封印也已经被打开了，而龙藏和御前两人已前往古代宇宙船。

可是神取不愿轻易放舞耶他们离开，于是众人又开始了和神取及X-2的战斗。战斗结束后，神取和千鹤这对同命鸳鸯死在了一起，克哉则硬拉着达哉一起乘上了潜水艇，潜水艇来



到了コットハーバー，大家拦着达哉，问他是怎么回事，不料达哉竟说自己不是克哉的弟弟，还让大家去荒屋神社，到了神社，舞耶回忆起从前的一幕：幼年的达哉，为了救被龙也关在神社里的自己，觉醒了PERSONA能力。

可是神社并没有被火烧过啊？达哉告诉大家这是因为存在着两个世界，火烧发生在另一个世界？大家仍然听得云山雾沼，达哉只好让大家到岩户山去。

攻关要点

1. BOSS战要点：神取的实力很强，再加上有四台X-2相助，必须做好打持久战的准备，全员回复魔法一定要有。如果有LV34的シフ最好，她有一招可以使全员受的神圣系或暗黑系魔法无效化的招式，十分好用。

重拾回忆

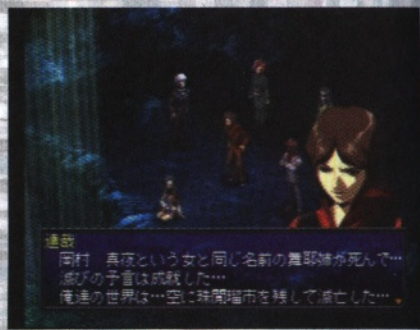
进入莲花区的神社→进入岩户山→一直前进通过所有镜之泉→达哉加入，圭或英理子离开

岩户山，是可以把人类潜意识中沉睡的记忆唤醒的地方。达哉带大家来到这里，是要大家想起已经“忘却”了的事吗？

走着走着，众人来到了“镜之泉”前，一幕过去的影像慢慢的在泉中反映出来，那是南条高校毕业时与大家约定，要做日本第一的男子汉的情景。

来到第二个镜之泉，反映出来的是荣吉、莉莎和达哉“初次见面”的景象。

“这是‘那一边’发生的事，我也是来自那



个世界的……所以我并不是你们所认识的达哉……！我虽然借了‘这一边’我的身体……但里面的，却是‘那一边’的我……！”达哉对大家说道。

到达第三个镜之泉，过去的记忆又在桌上出现。这回是在空之科学馆，遇见须藤龙也时的情景。“这也是‘那一边’中和假面党战斗的一幕，而‘那一边’中的假面党和‘这一边’的新世塾，都是被‘那家伙’操纵的。”达哉继续说道。

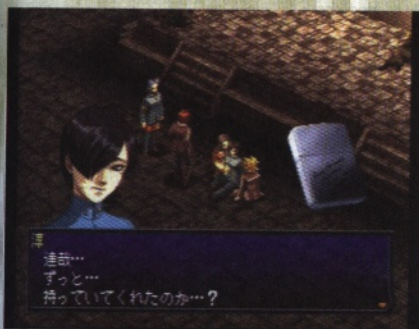
第四个镜之泉反映出来的，是淳摆脱了JOKER的控制后的一幕。（从这里也可以知道，淳要送给达哉的打火机，在“那一边”，实际上是达哉送给淳的）

终于到达最后一个镜之泉了，而所有的真



相，都在镜之泉中反映了出来。那是《罪》中的最后一幕，“那一边”的伙伴通通在场。在“那家伙”，即负面之神纽路拿多荷迪夫的操纵下，七姊妹学院的教师冈村真夜突然出现，用圣枪刺中了舞耶的胸膛，舞耶立即倒下，任凭莉莎如何使用治疗魔法，血还是流个不停，这是因为一个流传了2000年的传说：很久以前，这支枪贯穿了耶稣的圣体，血便不停的一直流着。纽路拿多荷迪夫完全地利用了这个变成了流言的传说。

一阵强光，过去的影像消失了，在“这一边”的舞耶，把一切都记起来了，无力地坐在



了地上。由于玛雅（“舞耶”在日语里的发音是MAYA）死了，毁灭的预言得以实现，达哉原来生活的世界，除了残留在天空的珠间辮市外，都被毁灭了。众人听后都大吃一惊，而达哉则继续解释下去。

“在跟纽路拿多荷迪夫战斗的世界中，强烈的思念可以变成现实……我们便……将10年前相遇的一段，重来一次，把那之前的事实及记忆改过来，创造出一个新生的世界……也就是“这一边”的世界。在“这一边”的同伴，都把“那一边”的事忘记了。”原来，这个世界的存在，是以舞耶、莉莎、荣吉、淳及达哉五人把记忆重来为法则，一旦这五人的记忆恢复的话，这个世界便会因为两个世界之间的扭曲，而消失



掉，难怪新世塾总想让舞耶恢复记忆。（现在大家明白了吧，“那一边”就是《罪》的世界，“这一边”则是《罚》的世界）

“所以到此为止，我不想再令舞耶姊涉及此事……明白了吗……请不要再插手了……”

明白了事情的严重性，大家当然不肯让达哉一个人承担挽救世界的重担，丽便故意说达哉在说谎，而克哉则说责任应由大人来承担，舞耶更是用两个耳光打醒了达哉，责怪他不该把自己抛下。南条也意识到是自己离开的时候了，把战斗的角色交给了达哉，便返回了保护“这一边”的“岗位”。

攻关要点

1 各个隐藏房间的宝物都很有用，一定要拿到。

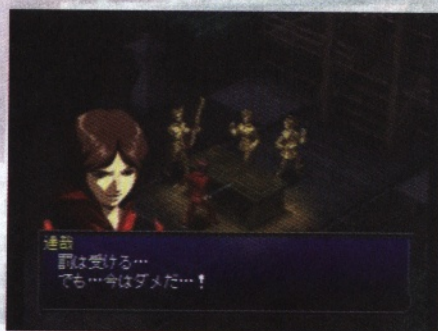
元凶伏法

进入鸣海区的地下铁工事现场→按下机关脚踏下吊桥→进入地下铁工事场内部→进入アメノトリフネ→进入嘲骂之间→进入纠弹之间→进入呵责之间→进入传送间，接着便可离开→进入制御室→进入珠间辮城→分别进入七个不同的传送点取得密码→到中央的传送点输入密码“ソングョウオウ”→进入返下之间→进入天守阁ゲープ→进入天守阁内的房间→BOSS战——龙藏→BOSS战——御前

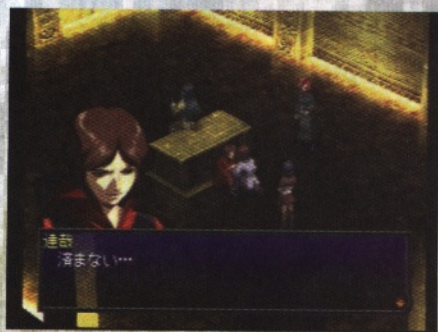
当务之急是尽快找到须藤龙藏，大家想起富坚提过古代宇宙船的事，便决定依据流言去鸣海区地铁工程处看看。乘上地铁，一路前行，来到没有路的地方，众人下车步行。沿着地下铁路一直走，尽头处果然看见了那艘名叫TRIVUNE的古代宇宙船。

此时宇宙船的制御室内，龙藏又在抒发关于新世界的狂想，还代表御前许诺赐予管原不老不死的身体。

由于TRIVUNE是由不好的思想现实化而得



来的，因此在里面一切恐惧、不安、期待的思想都会变成现实。果然，刚一进门，大家就遇上了与“那一边”一样的火炉陷阱。达哉想起了在“那一边”时舞耶所说的话，带着大家快速地跑到对面，便没有事了。进入了巨大的古代宇宙船，一直走到B3，来到嘲骂之间，大家看到了一班天诛军的尸体，似乎是想杀人灭口，真是残忍。又走了一会，大家都累了，丽便想找到回复泉，而克哉也想找找召唤之间。由于这是由思想所控制的地方，就在B5的纠弹之间中，回复泉和召唤之间因二人的愿望而出现了。众人



当然是各取所需了，只剩下达哉和舞耶两人靠墙坐了下来，但彼此似乎无话可说，无法忍受这种气氛的达哉便独自走开了，舞耶心中凄苦，就对他一直保护自己这件事，说了句多谢，但这反而令达哉感到自己的罪又加重了。就在此时，两旁的房门打开了，走出来的不是丽他们，而是昔日的同伴——莉莎、荣吉和淳，那是达哉本身的恐惧和内疚现实化造成的景象。达哉深深明白这一点，便拔剑上前，想把三人解决。一阵高频率的金属撞击声，告诉达哉那是没有用的，因为面前那三个昔日的同伴，都是以金属造成的。“好了……你不用一个人受苦了……”金属淳说完这句话后，三人便消失了，但达哉也随之不见了。舞耶惊魂未定，两边的房门又再度打开，丽和克哉出来了，大家立即动身去找



达哉。而荒屋神社前，达哉单手握住了刺向自己的刀锋，阻止自己被杀。“淳……我是会……受罚的……但……现在还不行……”就在这时，舞耶也来到了B6的呵责之间，也就是达哉现在真正身处的地方。众人会合，一起向达哉的心魔挑战。好不容易打倒了金属兵团，克哉便忙着替达哉包扎伤口，还不停的唠叨，一向冷面扮酷的达哉终于也真情流露，还说不光是“那一边”的他，“这一边”的他也很感激这位慈爱的哥哥，弄得克哉背着大家拼命抹眼泪。兄弟之情当然重要，但现在首先要做的事，应该是要找出龙藏和阻止他的疯狂计划。所以大家也快马加鞭的赶到了B8的制御室，这里也是满地的天诛军尸体。克哉发挥其刑警本色，一一查看尸体终于找到一个还有气息的天诛军兵士。一问之下，才知道管原已变成了怪物，还把这里所有的人都杀掉了。而那兵士还未说完，便断气了。而众人则必须面对正一步步逼近的怪物管原。正在大家想上前一战之际，在制御室的墙壁上，突然投射出了让人惊恐的画面。画面中，一座古代的城堡在莲华台出现了，而珠间辮市也升到半空中。难道望龙术已经发动了



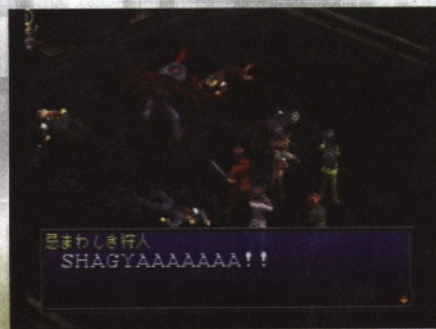
吗?

“还有时间……! ! 须藤一定是在那座城中了……! 还剩下操纵龙的事未完成……! ! 我们还没有输……! !”

大家的心里, 已是焦急万分, 但还是要先把眼前的这只怪物击倒, 才可以去找龙藏。那么就先把愤怒发泄在怪物身上吧!

变成了怪物的菅原, 虽然不是特别的强, 但似乎是个不死身, 达哉等人只好把它推到了TRIVUNE的底部, 让其自生自灭。然后, 大家利用先前发现的传送器, 返回了地面。整装装备后, 便立刻向珠间镗城出发。

珠间镗城里, 大家看到一对面对的女婿



像和伏羲像, 在石像之间有一道光柱笔直射出, 石像前面也有7个笔直射出光的洞。看它们排列的位置, 犹如北斗七星和北极星。发出光的位置其实就是到城里各层的传送点。而北极星的那个转移点, 可通往一个叫做反下之间的地方, 进而找到龙藏的老巢。但要进入的话, 还要从北斗七星中找出进入的密码才行。把城中各层都走过后, 终于把北斗七星各块石板上的字集成了密码。来到反下之间的门前输入密码“ソングジョウオウ”便可进入。继续向前, 来到8F的ウチナ之间, 元凶龙藏就在这里。但此时龙藏已经陷入半疯状态, 他手上拿的日本刀



滴着鲜红的血, 而在他的四周则躺着一具具新世塾干部的尸体。龙藏说其他人有罪要受罚, 但他自己也是犯了大错, 又该接受怎样的惩罚呢? 龙藏对着大家发完谬论, 便发动了操龙的仪式。所有收集到的罪孽都被放了出来, 十二条地龙也被引出, 霎时间天变地异, 山崩地裂, 世界就这样被毁灭了么? 还是像“那一边”一样, 只剩下珠间镗市一个地方? 龙藏疯狂的笑了, 但迎接他的不是无罪的世界, 而是变成怪物的身体。他一直崇拜的御前, 最后还是背弃了他。面对怪物, 只有替天行道, 大家齐心合力把龙藏打倒了。但事情还没有了结, 那具被新世塾奉为神明的木乃伊御前也苏醒过来了, 结果当然是邪不胜正。就在御前倒下的瞬间, 房间中央出现一道红色的光柱, 城外的珠间镗市好像被外来的力量导致发生了时空扭曲。达哉身处的珠间镗城也出现了一个奇怪的房间。房间中出现白光, 四周慢慢的亮了起来……

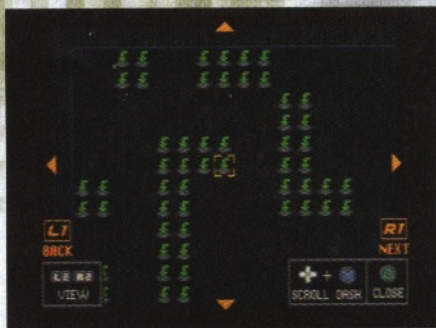
攻关要点

1. B5有回复之泉和召唤之间, B7有立即返回神社的传送机, 应记得利用。

2. 金属兵团不能使用物理攻击, 金属淳的弱点是地变系魔法, 金属莉莎的弱点是疾风系魔法, 金属荣吉的弱点是火焰系魔法。

3. BOSS战要点: 菅原的弱点是火焰系魔法, 但它每回合会回复700HP, 因此尽量利用合体魔法打它。

4. 反下之间有很多陷阱, 如图则可走出最



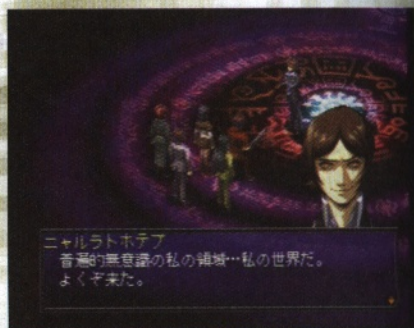
短路线

5. BOSS战要点: 龙藏和御前都害怕神圣系魔法, 有LV66属于FORTUNE的スクルド和LV51属于PRIESTESS的イザナミ最好不过。

最终抉择

进入モナドマンダラ→理性之间→本能之界→本能之间→制裁之界→制裁之间→BOSS战(影子克哉及影子丽)→知性之界→知性之间→感情之界→感情之间→断罪之界→断罪之间→BOSS战(影子报复及影子舞耶)→BOSS战(向月吼叫的怪物)→最终BOSS—纽路拿多荷迪夫→ENDING

白光消失, 出现了一个七姊妹学园的男生, 样子跟达哉一样, 这使大家很困惑, 但达哉立刻认出他是纽路拿多荷迪夫。接着纽路拿多荷迪夫变成丽的样子, 在大家背后出现, 然后又变成报复和克哉, 最后是舞耶。这个别名叫“貌之



神”的纽路拿多荷迪夫, 原来就是从人类的“愤怒”、“无知”和“执著”中得到力量, 而那亦即是各人心中的阴影部分。

见无人害怕, 纽路拿多荷迪夫使出秘密武器, 他背后出现了三个被吊着的人, 就是荣吉、淳和莉莎。达哉非常着急, 因为一旦他们把“那一边”的事起的话, “这一边”的世界便会崩溃。纽路拿多荷迪夫知道达哉的心情, 乘机订下“游戏规则”。

“你们绕着这个世界走, 给我看到你们能克服阴影的话, 便把一件玩具还给你……只要有一个人恢复那段记忆, 你们的世界就会毁灭, 尽你们最大努力去做吧, 然后给我看你们绝望得发疯的样子。”

纽路拿多荷迪夫说完便消失了。

从理性之界开始出发, 进入理性之间, 面前是学校教员室的景象, 那是克哉高中时的情景, 克哉正向老师提出要当刑警的志愿。

影像消失了, 出现了克哉的影子, 他以狰狞的表情, 刻薄的言语进行攻击: 后悔选择的路, 与家人感觉生疏……每句话都击中克哉的内心, 但他极力地忍受着。

“还有……你正迷恋着舞耶。”

“纵使在弟弟面前, 伪装自己的心情, 但想要的东西还是要得到手, 除了这个, 什么都可以让给弟弟吧。”

被影子的话煽动, 克哉拔出手枪指向达哉, 幸亏舞耶大叫住手, 克哉登时清醒过来, 把枪口转向了影子, 枪响之后, 影子消失了。

接下来穿过本能之界, 进入本能之间, 房间中出现的是丽和舞耶在事件之前一起谈话的情景, 丽说了很多话, 而舞耶却听得睡着了。光线增强, 影子丽出现了, 她也说着嘲弄丽的话, 但丽相信和大家在一起什么都可以做到, 结果影子丽也无可奈何的消失了。

越过制裁之界, 来到制裁之间, 进门就看见荣吉吊在空中, 荣吉开心地叫了达哉的昵称“H





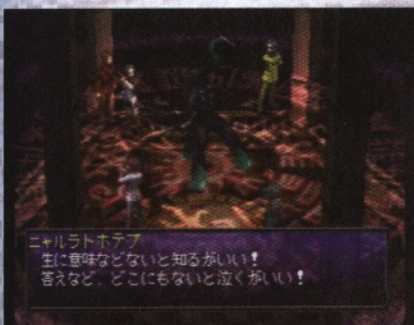
AKUEI”但这就算违反了游戏规则，因为他已经记起了过去的事。为了救出荣吉，大家把影子克哉和影子舞耶打倒了，但达哉对让荣吉恢复记忆仍是感到内疚，而荣吉反而哭着担心达哉，荣吉话未说完就消失了，大家面前出现了一只黄色的蝴蝶，也就是正面之神菲利蒙。拜托他把荣吉送回现实世界后，五人继续出发去救莉莎和淳。

知性之间里，出现一个痛苦的女性影像，她是5年前死去的浅井美树，也是报复从前的拍档，地点在墓地，美树仿佛被从墓中挖出来。“嗟哦薰……我就是你……你的东西……就是我的东西……”

说这话的是影子报复，难道是报复自己把美树杀死的吗？报复见状便攻击那个影子，影子消失后，报复才明白原来一直以来不愿原谅的人就是自己，美树的事，不是PERSONA的错，也不是法律的无力，只是当时自己没有能力罢了，对于所爱女人的仇，也不能独立去报，报复自觉跟龙藏没有两样，看到报复这个样子，克哉上前打了他一拳，让他清醒过来。

穿过感情之界，进入感情之间。纽路拿多荷迪夫正在这里等着，他问舞耶到现在为止，记不得为什么而发怒，舞耶回答是只有对着纽路拿多荷迪夫才会发怒，纽路拿多荷迪夫高兴地接受了这个答案便消失了。

最后一站是断罪之间，看到达哉，吊在空中的莉莎又记起了“那一边”的事，所以只有打



倒影子报复和影子舞耶才能救下她。莉莎伏在达哉背后哭了起来，随后也消失了，只好再拜托菲利蒙帮忙了。

穿过断罪之间的另一道门，终于找到了纽路拿多荷迪夫，而淳也被吊在这里。

这次纽路拿多荷迪夫要宣判达哉的罪。大家的面前出现了“那一边”舞耶临死前的情景，也就是大家想把一切重来的时候。原来，“这一边”和“那一边”的扭曲，就是因为那时候达哉

不愿放弃对舞耶的记忆、对伙伴的记忆，而使得“那一边”依然残存，因此，把世界推向灭亡的正是达哉！这就是达哉要偿的罪。为了要达哉补偿这罪孽，纽路拿多荷迪夫才安排他和舞耶重逢，尽管纽路拿多荷迪夫口口声声说着“命运”，但报复、丽和克哉并不相信命运，他们激励着达哉，让他不要泄气。眼见不妙，纽路拿多荷迪夫立刻变身成“向月吼叫之物”，与达哉他们展开了最后决战。大家好不容易把“向月吼



叫之物”击倒，纽路拿多荷迪夫却显露出了真正的形态，但世上没有打不倒的最终BOSS，它的命运也一样！

事情解决了，属于“那一边”的达哉自然也要回到那只有关键市残留着的世界。舞耶情不自禁的走上前去，要求达哉带她一起走，达哉望着面前的舞耶，轻轻地在她唇上吻了一下。

“对不起……舞耶姊……”

如同许多老套的电影一样，舞耶被打晕，“那一边”的达哉依依不舍，但最终还是脱离了“这一边”达哉的身体，飘然而去……

然后，又是一个车站前，又是一次邂逅，又是我们熟悉的男女主角，不知道，会不会又上演一段故事……

攻关要点

1. 影子丽的弱点是地变系魔法，影子舞耶



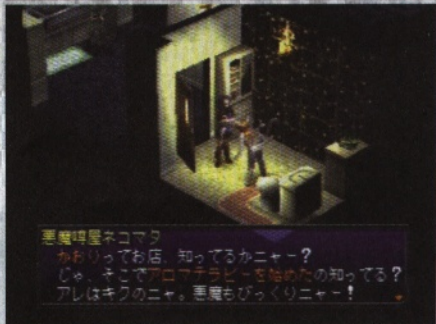
会反射所有魔法，必须用物理攻击。影子报复的弱点是电击系魔法，影子克哉的弱点是水或冰魔法。

2. BOSS战要点：配备暗黑系无效的PERSONA，使用神圣系攻击，LV65的ヴェルザンデイ和LV64のウルズ都很好用。

补遗篇

一、往港南署的波比狗中入钱达10000元时，可得谜之金属“ヒビイロカネ”

二、给葛叶侦探所的招财猫捐钱达100000



元时，恶魔流言师就会出现，会提供许多有用的流言。

三、珍贵道具入手方法

恶魔名称：テケテケ

出现地点：春日山高校3F

谣言入手方法：平坂区街上的男性

得到重要道具：テケテケ名札

换得道具：シーマ

注：找到“テケテケ”后，就可以在地下室遇见康夫，得到“くだん”出现在防空壕的谣言，把“くだん”打败，拿得到的“くだん”头颅到天台找康夫，就可以得到一套3件的PERSONA GEAR。

四、强力道具入手方法

到ロットハーバー之前，要先找一个在鸣海区的旅客，打听到一个关于“红斗蓬”（赤マント）或“蓝斗蓬”（青マント）的谣言，“英理子编”是蓝，“南条编”是红。将此散播现实化之后，便会在日轮丸上遇到“红斗蓬”或“蓝斗蓬”，打败他后，便会得到一件重要道具“红斗蓬”或“蓝斗蓬”，“红斗蓬”的弱点是水击，“蓝斗蓬”的弱点是火焰魔法和核热魔法。完成了海底遗迹，回到鸣海区时，把斗蓬拿给那个路上的旅客，便可以得到强力武器一件，“红斗蓬”可以换得“相川正宗”，“蓝斗蓬”可以换得“ウー

マンワード

五、宝物库进入方法

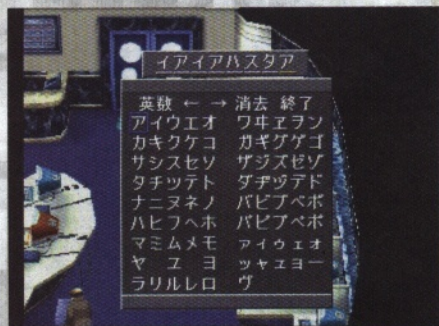
到海底遗迹时，大家一定会发现一间宝物库，但在迷宫中兜兜转转，还是找不到钥匙。原来要进入这间宝物库的话，非借助恶魔的能力不可，其步骤如下：

1. 首先使属于 TOWER, LV42 のアエーシユマ到达高兴状态（绿色），交涉方法是“舞耶→丽→克哉”合作的相谈，订立契约后，打听出宝物库的情报。

2. 再找属于 WORLD, LV39 のリヴァイアサン，使用“克哉→舞耶→报复”或“舞耶→英理子”的合作交涉，使其进入高兴状态，再订立契约。

3. 再遇上リヴァイアサン时，再使它进入高兴状态，便会出现一个取钥匙的选项，取得钥匙便可进入。

六、幻之 MATERIAL 卡“KING IN YELLOW”



的入手方法

1 到青叶区的 W SLASH，找那个占卜迷（女的），跟她说话后输入“イアイアハスタア”。

2 回出版社，在舞耶的座位旁会找到一个包裹，里面就是 MATERIAL 卡了。

另：得到这个卡就可以到 VELVET 召唤幻之 PERSONA，LEVEL 62，属于 TOWER のハスター。取得幻之 PERSONA “ハスター”后，比较

熟悉神话（或者看过 PERSONA 解说）的玩家，就不难发现“ハスター”和一只叫“ビャーキ”的恶魔是主从关系。在春日山高校的防空壕第 4 区，装备“ハスター”的话，其主人“ビャーキ

”便会现，而且还会发生 PERSONA 的对话，之后可得到一个可反复使用的道具“黄金之蜂蜜酒”。使用这个道具后，在移动时，一段时间内不会遇敌。

七、恶魔交涉表

| 等级 | 种族 | 名称 | 高兴 | 兴味 |
|------|------------|------------|------------|------------|
| Lv1 | TOWER | スライム | 舞耶-克哉 | 舞耶 |
| Lv2 | DEVIL | ポルターガイスト | 舞耶-克哉 | 克哉-舞耶 |
| Lv3 | HANGEDMAN | グザファン | 舞耶-丽 | PUAL |
| Lv3 | MOON | ナイトメア | 舞耶-丽 | 丽 |
| Lv4 | HERMIT | ラタトスク | 克哉-舞耶-丽 | 丽 |
| Lv5 | TEMPERANCE | ハービー | 克哉-舞耶 | 克哉 |
| Lv5 | TOWER | プロブ | 舞耶-克哉 | 舞耶 |
| Lv6 | LOVERS | バック | 舞耶-丽 | PUAL |
| Lv6 | DEVIL | ファントム | 丽-PUAL | 丽 |
| Lv7 | MAGICIAN | エンブーサ | 克哉-舞耶-丽 | 克哉 |
| Lv8 | CHARIOT | オーガ | 舞耶-克哉 | 舞耶 |
| Lv8 | STAR | アガシオン | 舞耶-丽 | 舞耶-克哉 |
| Lv9 | STRENGTH | アベブ | 克哉-舞耶-丽 | 克哉 |
| Lv10 | MOON | エリーニユス | 克哉-舞耶-丽 | 克哉 |
| Lv11 | LOVERS | ロビングッドフェロー | 舞耶-丽 | 舞耶 |
| Lv11 | WORLD | コカトリス | 舞耶-克哉 | 舞耶 |
| Lv12 | STAR | キンナラ | 舞耶-克哉 | 舞耶 |
| Lv13 | TOWER | オーカージェリー | 舞耶-丽-克哉 | 丽 |
| Lv14 | JUDGEMENT | エンジェル | 克哉-舞耶 | PUAL-克哉 |
| Lv14 | HERMIT | ネコマタ | 克哉-舞耶 | PUAL-克哉 |
| Lv15 | CHARIOT | ミノタウロス | 舞耶-克哉 | 舞耶 |
| Lv16 | DEVIL | レイス | 舞耶-克哉 | 克哉 |
| Lv16 | MAGICIAN | テング | 克哉-舞耶 | 克哉 |
| Lv18 | LOVERS | ジャックフロスト | 舞耶-克哉 | 舞耶 |
| Lv19 | TEMPERANCE | フィアラル | 丽 | 克哉 |
| Lv20 | MOON | パリカー | PUAL-克哉-丽 | 克哉 |
| Lv21 | JUDGEMENT | アーケエンジェル | 克哉-舞耶 | 丽 |
| Lv22 | MAGICIAN | ファウスト | 克哉-舞耶 | 克哉 |
| Lv22 | DEATH | ヘル | PUAL-克哉-丽 | 克哉 |
| Lv23 | STAR | ガンダルヴァ | 丽 | PUAL-克哉-舞耶 |
| Lv23 | WORLD | クラークン | 丽 | 克哉-舞耶-丽 |
| Lv24 | TOWER | カナロア | 舞耶-克哉 | 舞耶 |
| Lv25 | DEVIL | リッチ | 克哉-舞耶-丽 | 克哉 |
| Lv26 | LOVERS | ジャックフロスト | 克哉-舞耶-丽 | 丽 |
| Lv27 | HERMIT | クン・アメン | 克哉-舞耶-PUAL | 舞耶 |
| Lv28 | TEMPERANCE | カユリッソ | 克哉-舞耶-丽 | 克哉 |
| Lv29 | STRENGTH | クエレブレ | 克哉-舞耶-丽 | 克哉 |
| Lv30 | DEATH | フン・ハウ | 舞耶-丽-克哉 | PUAL |
| Lv31 | WORLD | デメテール | 丽 | 舞耶-克哉 |
| Lv33 | MOON | リリム | 克哉-舞耶-丽 | 克哉 |
| Lv34 | MAGICIAN | アザリッパ | 克哉-舞耶-丽 | 克哉-丽 |
| Lv35 | TOWER | ツヨゴス | 克哉-舞耶 | 丽 |
| Lv36 | LOVERS | サテユロス | 舞耶-丽 | 舞耶 |
| Lv37 | TEMPERANCE | スチユバリデス | 克哉-舞耶-PUAL | 克哉-PUAL |
| Lv38 | STAR | ヘーニル | 丽 | 克哉-舞耶-丽 |
| Lv39 | CHARIOT | ラクシャーサ | 克哉-舞耶-PUAL | 克哉-PUAL |
| Lv40 | FORTUNE | オルトロス | PUAL-克哉-丽 | 舞耶 |
| Lv48 | HANGEDMAN | ピユセル | 克哉-舞耶-丽 | 克哉 |
| Lv50 | CHARIOT | アレス | PUAL-克哉-丽 | PUAL |
| Lv50 | TOWER | セクル | 克哉-舞耶-丽 | 克哉 |

编：邪魔天使、SOUL

有心的读者都清楚，我们的攻略部分一向都注重时效性，所刊登的都是最新游戏的攻略。不过在收到的调查表中一直都有读者朋友要求我们登一些经典老游戏的攻略。我们虽然想满足读者朋友的愿望，可是对此也有些顾虑。这是因为很多经典老游戏的攻略在很多杂志中都曾刊登过，而且现在的好游戏层出不穷，是不是有很多人会再回头去玩那些老游戏呢？

其实我本人也很怀念以前的一些小巧耐玩的游戏，并且时不时的也会拿出来玩一玩，可是我对别人是否会这样做并没有信心。近几个月我们收到了不少读者的攻略，其中有很多是关于一些老游戏的，看了这些攻略真的又诱使我再次去重温从前的快乐。对于玩游戏来说，也许新旧并不是重要的事情，真正重要的是玩时的心情吧！趁这一次杂志加页，我们就安排了徐继刚的《勇者斗恶龙怪物篇“特瑞的奇妙王国”》来满足怀旧玩家的愿望。

谨以这份迟到的攻略作为今年8月《DQ VII》发售的个人献礼。

文：徐继刚

前言

虽说国内各专门刊物都登过有关《DQM》的攻略，可是那些攻略均流于肤浅而未能体现《DQM》的博大精深。笔者浸淫于《DQM》一年有余，自信已臻“达人”境界，现将心得整理，以供广大《DQM》玩家参考。

为了能详尽表述《DQM》合体系统的精要，笔者将采用非叙述情节的形式。

卷之一

怪兽的种类及其隐藏品种合成法

怪兽共分以下十种，每一系后面特别列出的都是各系中只有通过合成才有机会出现的究极怪兽。要特别指出的是，每种怪兽并非只有一种合成方式。比如僵尸国王（ワイトキング）可以用ゾンビ系+???系或スカルゴン+キングスライム两种不同的组合方式得到。然而不同的组合方式得到的同种怪兽在能力方面存在着极大的差异，这些需玩家自己去加以判断。

十种怪兽

史莱姆系（スライムけい） ゴールデンスライム（メタルキング+メタルキング）



龙系（ドラゴンけい） スガイドラゴン（ドラゴン系+ひくいどり）、しんりゅう（スカイドラゴン+やまたのおろち）

野兽系（けものけい） キングレオ（パオーム+パオーム）、タークホーン（野兽系+???系）



鸟系（とりけい） にじくじやく（ホークブリザード+ひくいどり）

昆虫系（むしけい） さそりアーマ（ホーンビートル+ホーンビートル）



植物系（しょくぶつけい） ローズパトラ（植物系+???系）、わたぼう（配合不可）

勇者斗恶龙怪物篇 ~特瑞的奇妙王国~

《DQM》最强之道

| | | |
|----------|------|----------------|
| GB | ENIX | 卡带 |
| 游戏类型：RPG | | 发售日：1998年9月25日 |

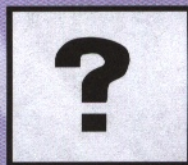
恶魔系（あくまけい） シヤミラス（アクバー+にじくじやく）、アクバー（グレンデル+グレンデル）



僵尸系（ゾンビけい） ワイトキング（僵尸系+???系）



物质系（ぶつしつけい） ゴールデンゴレム（ひようがましん+ようがましん）



????系：りゅうおう（グレイトドラゴン+まおうのつかい）



????系怪兽是《DQ》系列中的BOSS级角色，我将在最后介绍ケーケドレム合成法时综述。

一般说来，怪兽在LV10以上便能和异性怪兽配合了。值得注意的是，本作中怪物技能的习得都是有规定段位的，例如究极魔法マダンテ在LV38可以习得，如果原本具有此魔法的怪兽在LV38以前就进配合，那么其后代将无法继承此魔法。另外，在本作中子女的原始能力指数是父母双方能力相加后再除以2的百分之四十五左右，同时还可继承父母双方拥有的所有技能和特性。特性主要是指怪兽对各种特殊攻击的抵抗能力，配合中要注意选用对各项特殊攻击的抵抗力高的怪兽。综合以上几点可以看出，父母能力越强，子女也越强。

卷之二

怪兽的性格和特技

作战时针对怪兽的指令有以下三种：

- 土啊土啊（ガンガンいこうぜ）；
- 动动脑子吧（いろいろやろうぜ）；
- 小心呀（いのちむだいじに）。

怪兽拥有多达二十六种性格也可算是本作的一大卖点。不同的性格会对战斗产生重大的影响。例如性格为わがまま（任性）和ひねくれもの（古怪佬）的怪兽在战斗时会失去控制；性格为いのちしらず（拼命三郎）的则会不断的做肉弹攻击，性格为らくてんか（乐天派）的偏好使用魔法攻击。所以怪兽拥有好的性格是非常重要的。一般合成的新怪兽都需要矫正性格。我们可以



简洁明了的绿树、小山丘、可爱的角色、经得起考验的游戏性，这就是能让你全情投入的GB游戏《DQM》。

使用不同的作战指令使怪兽性格改变：假如一直使用“上啊！上啊！”会使怪兽变得勇猛无畏，“小心呀！”会使怪兽变得谨小慎微，如果频繁使用逃跑指令，怪兽性格会下降一个级别。通常迷宫中的怪兽都有特定性格，而异国修行者拥有的怪兽往往会有迥异的性格，如史莱姆骑士（スライムナイト）一般只有强硬派和古怪佬两种，异国修行者的史莱姆骑士却可能拥有“乐天派”和“大胆无敌”等优秀性格。笔者在游戏中发现，捕捉怪兽时投掷肉块的次数和质量对该怪兽的性格也会产生至关重要的影响，怪兽的性格还可以用“书物”来矫正。游戏中盘大树国二次成长后可以从集市左下方商人处购得价值五千元的书，使用后可改变怪物性格。依次为《冒险故事》、《恐怖故事》、《温情之书》、《诈骗之书》、《智者之书》、《幽默之书》。以笔者的经验，连续对同一怪兽使用两本《冒险故事》便可得到“热血汉”或“猪突猛进”的性格。

怪兽的各项能力数值高低仅仅是衡量怪兽强弱的基本，怪兽特技的优劣才是胜负的关键。使怪兽具有全面的技能需要对怪兽进行反复的配合。以下几个特技是制造最强怪兽所必须具备的：

1. マタンデ (LV38 习得) 是一击必杀的究极奥义，通信对战时的必携技能。
2. だりぼうぎよ (LV15 习得) 是最重要防御技。
3. くろいきり (LV23 习得) 将敌我双方一切魔法封印。
4. ひかりはどう (LV24 习得) 使一切异常状态全员回复。
5. ザオリク (LV28 习得) 使仲間一人复活。
6. ベホマソン (LV29 习得) 使全员HP全回复。
7. めいそう (LV27 习得) 是魔法封印后惟一回复HP手段。
8. さそうおどり (LV15 习得) 针对スライム系有特效。

不同种类的怪兽配合时，彼此的特技组合常常会产生新的强力技能。例如メラゾーマ+ベギラゴン+イオナズン+バキクロス+マセスト=マタンデ。

卷之三

冒险前的准备

王宫上层的牧场算得上是本作最重要的场所了，小男孩プリオ才会告诉你捕捉怪兽的方法并为你管理怪兽。牧场指令如下：

- 1 寄存怪兽
- 2 取出怪兽
- 3 查看状态
- 4 辞别怪兽
- 5 冬眠



冬眠可以增加怪兽的寄存空间，但冬眠时怪兽的LV不再增长。一般的，怪兽牧场中寄存的怪兽会随着不断战斗而成长，据我估算

大约是获得战斗中经验值的三分之一。但是怪兽LV UP时无法习得任何特技，而且会不断增加野性值。不过我们可以用肉来降低野性值。

中盘后牧场门口出现的大象（パオーム）会告诉你携带怪兽的极限LV，这会带来不少便利。优秀的怪兽往往成长极限较高。

集市是冒险时必须光顾的场所，集市还会根据流程进度不断成长。以下几种道具是必备的：

- せがいじゆのは (死去同伴一人复活)；
- ギメラのつばき (立即返回王宫)；
- たびのしおり (在迷宫中随时记录，极为重要)；
- せかいじゆのしずく (全员HP完全回复)；
- しもほりにく (最优质的肉类，野性度下降100点)。

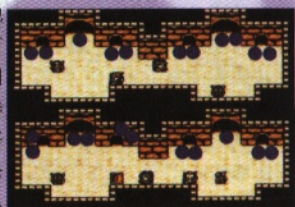
卷之四

迷宫中的奥秘

在迷宫探索时会随机遇到以下几种异国修行者，他们会给你带来意外惊喜。

- 僧侣 将怪兽的HP和MP以及状态完全回复
- 商人 用各种肉将道具栏填满为止
- 战士 奇美拉之翼和一件随机道具
- 吟游诗人 队伍中所有怪兽能力最弱的一项提升20点
- 格斗家 奇美拉之翼(ギメラのつばき)
- 魔法师 立即将主角传送二十层(如果迷宫少于二十层便传至最底层)

异国修行者真正的价值是他们所携带的怪兽。异国修行者拥有的怪兽大多具有独特的性格以及同种野生怪兽所不具有的各种超强特技。而怪兽的种类变化是根据你所携怪兽的LV合计值决定的。有些珍稀怪兽的出现率极低，所以要用心去捕捉呀！即使是野外(斗技场、迷宫)也有的怪兽最好也从修行者手中夺取一只。笔者的简易有效捕捉法是：先使队伍中有一个怪兽具有铁化(アストロン)特技(ガメゴン ロックちよう等有此特技)，当发现修行者时立即使用记忆石(たびのしおり)，进入战斗时不断复位(SELECT+START+A+B)直到找到所需怪兽。先将其余两个怪兽打倒，然后使用アストロン。全员两回合内无法行动，同时敌人也无法加以伤害。这样就有了三轮机会向怪兽投掷肉块(当然是越高级越好)。如果要保险的话还可以重复以上的行动。使用以上的方法即使是紧那罗(まおうのつかい)这样极难入手的珍稀品种也能轻易得到，所以只要善用たびのしおり+アストロン大法进行游戏，你会感到轻松许多。以下列举一些各LV合计段内必存间的怪兽：



- LV1~8 ふちキンク
- LV19~38 アークデーモン ひようがまじん ひくいどり
- LV39~58 ホクブリザード ようがんまじん ひくいどり
- LV59~78 グレンデル
- LV79~98 ホークブリザード ようがんまじん
- LV99~118 キングスライム スカイドラゴン ファンキバード
- LV119~138 ロックちよう アンドリアル
- LV139以上 所有的怪兽

有些怪兽会同时出现在几个LV阶段中，但能力值和所拥有的特技会有较大差异。例如LV139以上的ハルザック拥有ベホマソン(全员HP回复)这一强力技，而LV119~138阶段的同种怪兽则没有。这个细微的差异也须加以重视。

在迷宫中会随机出现教会、商店、斗技场等场所。笔者发现这些场所的出现其实是有规律可循的。这些场所一定出现在3的倍数的层次。如果能活用记忆石(たびのしおり)的话，便可以随意到达你想去的场所。其中的斗技场不但能积累经验值，连胜三场后还会得到奖品，尤其是连续胜出十轮(三十场)后出现的奖品将令你心跳。那可能是各种提升怪兽能力的药物以及改变性格的故事书等。

本卷最后要提醒大家的是迷宫中出现的敌人头目除???系以外其余都能够收为已有的。



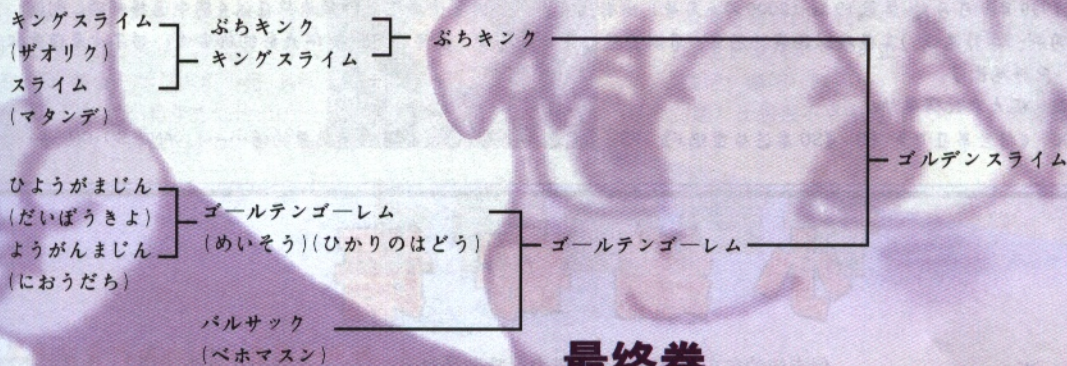
序号对应后文流程

卷之五

合成

怪兽的合成是本作的精髓所在,但有许多人都对无法控制子女的性别而烦恼,其实在大树国倒数第二层右侧的吟游诗人那儿可以花钱随意改变怪兽卵的性别,还能从诗人对卵的评价方式来获知怪兽能力的优劣。

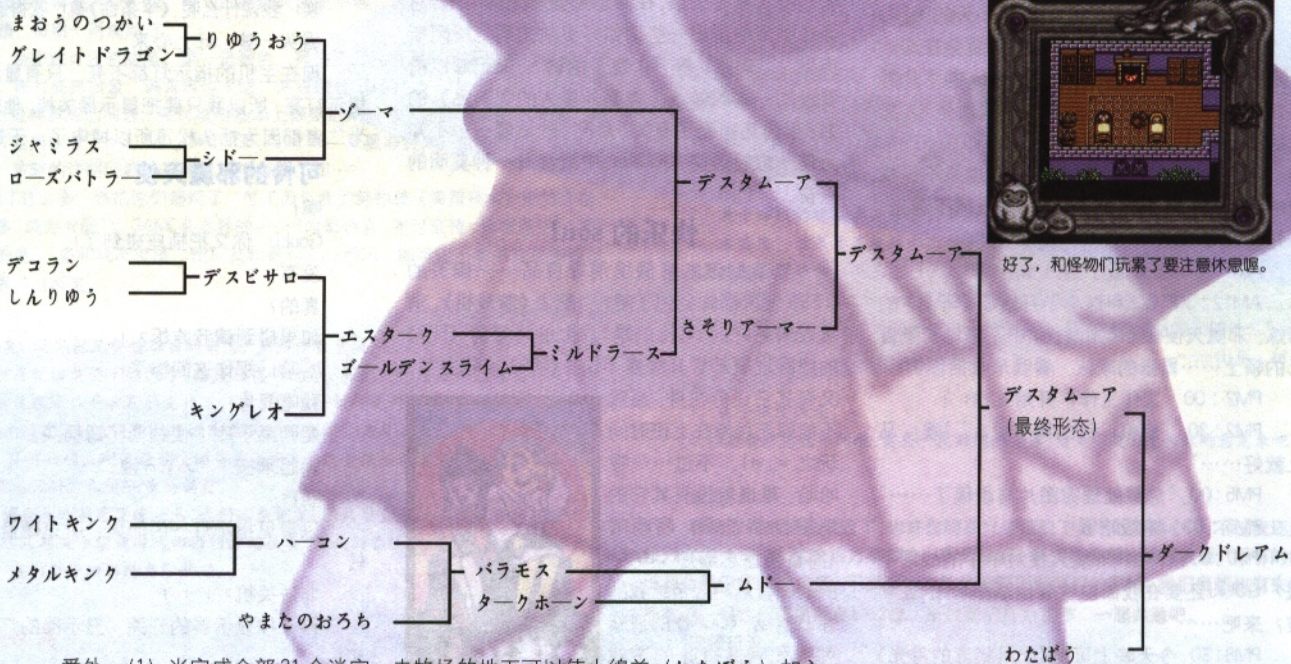
所谓合成的奥义就是将各种具有强力技能的怪兽巧妙组合,育成攻防兼备的究级怪兽,在怪兽图书馆中可以查阅到有关合成的基本法则,但其中记载的合成方法未必是最佳方案。例如常见黄金史莱姆(ゴールドスライム)的合成法为メタルキンク+メタルキンク。由于金属系HP值都奇低,用上述方法育成的黄金史莱姆根本无实战价值,而通过以下方法合成的便会强力无比。如果根据以下的方法举一反三,玩家会获益匪浅。



最终卷

魔神

本作中最强的怪兽魔神ダークドリーム由二十多个顶级怪兽合成,由于合成材料中的小绵羊(わたぼう)仅有一只,所以整个游戏从理论上只能有一个ダークドリーム(除非和友人通信交换)。以下列出ダークドリームの合成全过程,顺便也能让你了解所有的???系怪兽。



好了,和怪物们玩累了要注意休息喔。

番外: (1) 当完成全部 31 个迷宫,去牧场的地下可以使小绵羊(わたぼう)加入。这是个无法合成的超强角色,同时又是合成ダークドリームの最重要一环。

注: デコラン(ザしおうまる+ゴールデンゴーレム)

游戏流程

1. 牧场之门 (位于牧场右上角迷宮, 当大树成长一次后可进入);
2. 德意志老伯之门 (当取得 18 枚小徽章后, 与老伯身边的金属史莱姆对话);
3. 泥手兄弟之门 (上) (在大树成长一次后, 只要和竞技场泥手精英胜出, 方法为: 中, 左, 中, 右, 中);
4. 泥手兄弟之门 (下) (在大树成长两次后, 只要和王国右下方泥手精英胜出, 方法为: 左, 中, 右, 右, 左);
5. 图书馆之门 (当图书馆内怪兽收集神差达 100 种时, 和馆长交谈后可进入);
6. 井户之门 (胜出竞技场 F 赛事后, 只要将雷系攻击之怪兽交给博士即可);
7. 广场老人之门 (上) (只要将火系攻击之怪兽交给广场中老人即可进入);
8. 广场老人之门 (下) (取得流星之夜武斗会冠军后, 将再召唤技的怪兽交给老人);
9. 顶面老人之门 (取得流星之夜武斗会冠军, 只要带着ゴールドスライム和戴下那小女孩交谈便可进入);
10. 喜悦之门 (胜出竞技场 C 级赛事后可进入);
11. 智慧之门 (胜出 C 级赛事后可进入);
12. 怒之门 (胜出竞技场 D 级赛事, 打败头目后大树国第一次成长);
13. 力之门 (胜出 D 级赛事);
14. 安睡之门 (胜出 E 级赛事);
15. 勇气之门 (胜出 E 级赛事);
16. 守护之门 (胜出 G 级赛事);
17. 等待者之门 (胜出 G 级赛事);
18. 出发之门 (最初的迷宮);
19. 冥想之门 (胜出 F 级赛事);
20. 困惑之门 (胜出 F 级赛事);
21. 迷失之门 (胜出竞技场 A 级赛事, 方法为上 3 次, 左 1 次, 下 2 次, 左 1 次);
22. 制裁之门 (胜出竞技场 A 级赛事);
23. 镜之门 (胜出 S 级赛事);
24. 幸福之门 (胜出 S 级赛事);
25. 诱惑之门 (胜出 B 级赛事);
26. 野心之门 (取得流星之夜武斗会冠军);
27. 破坏之门 (取得流星之夜武斗会冠军, 打败头目后再进入会出现更强大头目);
28. 睡眠之门 (取得流星之夜武斗会冠军);
29. 根绝之门 (取得流星之夜武斗会冠军后进入, 关机后重新取回游戏进度);
30. 纵横之门 (取得流星之夜武斗会冠军后进入);
31. 支配之门 (取得流星之夜武斗会冠军后可进入, 是等级的最佳场所);



读编往来

杂志加页了,“读编”也从虎穴狼群中抢到了一页,螺蛳壳里做道场,终于扩大了地方。今后大家在闯荡江湖中有什么真知灼见、恩怨情仇、奇思妙想、艰难险阻、满腹牢骚什么的请一古脑儿灌将过来。

这期有不少的玩友来信说在当地的书商那里买不到书,这里UD向大家道歉。这期的杂志已经加印了不少,并且我们也加强了发行方面的力量,希望不再使大家失望。另外,由于杂志存货少,目前为止仅剩第6期(1999年4月号)、第9期(1999年8月号)、第10期(1999年9月号)、第19期(2000年6月号)尚有少量存货,请各位要汇款的同学只在这4期中选择邮购。谢谢!(前面有几期是双月刊,并非笔误。)实在难以购买的朋友,可以直接向杂志社订阅。每年还可以有得大奖的机会喔!对不少来信索取以前杂志的读者,只好抱歉了。

新千年的暑假,祝大家玩得痛快!

下期预告:DC《格兰蒂亚II》,PS《SD高达G世纪F》,PS《勇者斗恶龙VII》(如果它不跳票的话……),AND SO ON……

小编寄语

紫枫的一天

AM7:30,沉迷于美梦之中的紫枫被邪魔天使从床上给拖下来。

AM7:50,处于半睡眠状态的紫枫来到编辑部:

AM8:00,紫枫正式开始了他一天的工作。

AM9:30,GOUKI或邪魔天使总是会在这一时间扔给紫枫一堆磁盘,“里面有XX的图片需要处理”,“里面有XX的画稿”,“里面有XX文章的照片和文字,今天要排出来的”……

AM11:00,电话铃响了,不知道是不是找我的,不知道是不是女孩子,不知道漂不漂亮,不知道住在那里……

AM12:00,吃饭了……

AM12:30,GOUKI这小子开始了《SF III》的修炼,邪魔天使在《帝国时代》中不停地扩张自己的领土……嚣张的家伙,看我来收拾你们!

PM2:00,工作工作!开始工作!!

PM2:30,“紫枫!你的稿子呢?”“噢!马上就好……”

PM5:00,“总算处理完图片与画稿了……”

PM6:00,吃饭吃饭!

PM7:00,什么?邪魔天使对中午的战果不服?GOUKI还要在我面前炫耀他那ALEX的连续技?来吧……

PM8:30,今天晚上可是《十月初五的月光》大结局,一定不要漏掉了。

PM10:30,还早,再工作一会儿吧……

PM11:50,好像还可以工作一会儿吧……

AM00:20,应该还可以……

AM00:30,众人一同回家吃夜宵。

AM7:30,沉迷于美梦之中的紫枫被邪魔天使从床上给拖下来……

与龙同行的GOUKI

最近迷上了一部科教片《与龙同行(WALKING WITH DINOSAUR)》,里面的CG做得实在是很棒!虽然大家谁也没有见过活恐龙,

但未知的东东总有它特有的魅力,特别是对于好奇心巨强的GOUKI来说……在欣赏那些史前生物的同时还能学到一亿多年前的一些事情,例如那个时候的陆地构成,海洋的面积等等……不知《恐龙危机2》会不会以这个做参考呢?每次看完一集,在回想那些恐龙的时候,总会在脑海中冒出一些诸如“史前文明”,“阿斯特克”,“玛雅”等“久违了的词”,又记起以前看过的一本叫做《人类是外星人的实验品》的书,里面还提到了有关“月亮”的话题……不知为何一想起这些,GOUKI心中就会有一种莫名的兴奋。

快乐的soul

热浪翻滚的暑假里消暑良品——搞笑的《FF9》大家都体会到了吧?(配上《游戏机》,消暑效果更好),可怜的是SOUL的降暑药《FF9》的疗程进展却极其缓慢(不是《FF9》攻略主笔,又有其它任务在身,当然不能肆无忌惮在上班时间玩之=_=),不过……哼哈哈,难道就没有其它的消暑良品了吗?呵呵呵(简直得意忘形),KONAMI的动画音乐游戏带给我的怀旧情结,《DQM》的清新可爱和有滋味的游戏性,各位“油细鸡”食客们寄来的热情洋溢的“食用感受”的那份惬意和感动,在原始《街霸II》上无数次击败无忌挑战的战绩,(呜~哇哇~——无忌暴走了!!人和手柄的同步率已达到120%!救命!他的手柄向我飞来……※☆★◎)这些,难道不够让我忘却酷暑的存在吗?



天使的悲剧

聚精会神的邪魔天使

正坐在电脑前玩《半条命》,尿急,起身。

边向卫生间边走边说:“这是一个跨世纪杰作!一个划时代的产物!一个最杰出班底的呕心沥血巨献!”

好奇的Gouki

他在说什么?看一看。

唉!我说什么呢,《半条命》嘛!吹得这么好,眉头一皱,计上心来。

现在主机的指示灯都不亮,只有显示器的指示灯亮,所以我只要把显示器关掉,他就会以为二者都因为插头松了所以掉电了,于是……

可怜的正魔天使

啊!

Gouki!你又把插座碰到了!

没有?!

真的?

如果碰到请我吃饭?!

哈哈!那你这回惨了!

我吃死你!

爬到桌子底下使劲摁了摁插头。

爬起来按下POWER键。

啊!

只看见指示灯一闪而灭,听见硬盘渐渐停转。

非法关机?!!!

再一按显示器的开关,显示器的灯开始亮了!

愤怒的正魔天使

全明白了!

我要杀了你!

挥刀向Gouki杀去。

我要暑假!! 无忌

亲爱的读者朋友们,拿到这本杂志时,你们中的很多人已经愉快地度过了暑假吧!一想到你们左边放着西瓜,右边摆着杂志,双手拿着手柄,眼睛盯着屏幕,充分享受着人生幸福时光的情景,无忌就禁不住肝火上升,嫉妒成狂!因为整个暑假,无忌都是在左边放着成堆

的资料,右边站着虎视眈眈的老编,双手按着键盘,眼睛盯着电脑,挥汗如雨,搜肠刮肚地赶稿过程中度过的!真希望自己也能过暑假啊!(无忌:为什么打我?老编:你胡说八道些什么!赶快给我把《罚》的攻略写出来!)

……朋友们,好好珍惜将要过去和未来的暑假吧!

eyes 很受伤

7月28日,再次经历重创,中国队在韩国队的对抗赛中0:1败北,悲愤急待发泄,于是我站在阳台上,第N次吼道“再也不看中国足球了!”“这么晚了鬼叫什么,神经病!”对面传来一位大婶的怒骂,我黯然坐倒在沙发中,韩国队只有三个国家队员,其余一律是国奥小将,其致胜的一球是由19岁的小将李秀仙传出的一记THROW,撕开了中国队的后防。嗷!看



上帝的声音

真诚地向贵刊提出一点意见和建议

1. 栏目种类不够完善和完美。首先,没有街机专栏,放弃这样重要的拉拢更多读者的宝地,贵刊未免太不明智了,建议每期固定3页作街机专栏。其次,关于掌机,GBC再续辉煌,GBA蠢蠢欲动,另类掌机POCKET STATION,WWS,NGP都想占地称王,应设3页专门介绍掌机新游戏和硬件的内容。再次,栏目应注意度,比如“”[引号里被我隐藏了]绝对应该删除,火热秘技应接受来稿,扩版。问题篇这种有益于读者的应扩版。贵刊的特稿火候还不够,选材面窄,多为游戏合集,多而不精,每期一两篇即可。

2. 杂志设计还有缺陷。第一是颜色,拜托千万别再再用白色或单色作底色了,很空洞。图片要抓质量,调查表也太烦,海报别登2D的。

3. 经典游戏的问题,贵刊攻略基本上都是近期新作,经典游戏必不可少,建议开办“经典回放”,FC,MD,SFC,GB,SS,PS,只要够经典,就应刊出“怀古”。

4. 攻略的详略问题,攻略之详应有度,如……

说了这么多,恐怕你们都烦了,可正因为我们都想使《实用技术》更加完善,读者更多,成为大陆TV GAME杂志界的……(内部语言,不可乱传,作者原注)(笑)我想说的是:“多和玩友交流,使玩友和贵刊心心相印,即可达不看书直接掏钱就买之境界。”(再笑)

——安徽 祝子彭

编复:读完祝兄整整四页的来信,虽然开着空调,还是有了一点汗,实在是感到了一种在殷切希望下的压力,路漫漫其修远兮,我们的杂志距离完善真得是还很远,但相信在这么多朋友的支持下,我们明天会做得更好!

祝兄的建议和意见,我已经向有关部门反映,回复如下:

1. 目前的确在栏目设置上还不成熟,近期会根据读者调查表的统计结果和杂志的基本方针,做进一步的调整。

2. 调查表的确是罗嗦一点,我们正在调整。图片质量最近应该是有所提高吧!

3. 这几期关于经典游戏回顾的意见很集中,我们已经开始尝试这方面的工作。

4. 我们会仔细斟酌类似问题。

建议篇:

1. 杂志中有许多好看、精美的图片,为何不把她做成海报来送呢?
2. 无论是“发售表”还是“前线狙击”或是“排行榜”,大家都知道PS2用DVD,DC用GD,PS用CD,何必还写媒体呢?干脆写枚数算了。

编复:

1. 不仅有避免重复的考虑,而且要考虑清晰度的问题,总之我们会尽可能把最精美的海报送给大家。

2. 这意见很对哦。

1. 办个网站吧!不仅交流方便,而且有利于我投画稿。

2. 设天空之剧场,游戏中有许多的经典场面,将其描写出来,一定会勾起老玩家们心底美好的回忆(好怀念《梦幻之星IV》哦),而新玩家没准看了觉得不错就找来玩玩呢。

3. 经典画廊,不用说也知道这是什么,不过有一点不同,我认为咱们应该说一些“中国人心中的经典”,像“魂斗罗”和“恶魔城”那样的。

——哈尔滨 E.L.F

来中国国家队这些人真的没打过《WE4》,这么简单的中场插上,直传身后的反越位战术也能奏效,那将来遇上中场组织更强的日本岂不是更惨?再看看我们进攻时,中场兵力无法跟上,全靠长传冲吊,100年前的战术啦!后防用左路助攻,中后卫补位,造越位战术。这年头,还有几个队还在全场使用这种造越位战术……

我无话可说,只有在心里第N+1次吼道:“再也不看中国足球了!”

慕容一加班

人总要睡觉吧?

春困秋乏夏打盹,睡不醒的冬三月——

身体是革命的本钱!

浮生恨欢娱少,肯爱千金轻一觉?

睡吧!睡吧!睡……

(睡?无忌很不平衡地叫起来:“我要你醒着!”)

泪。

编复:

1. 办网站也是我们的梦想之一,但出于人力资源的原因,近期是不可能实现了,有朋友可以帮忙的,请和我们联系,谢谢。

2. 好建议!等版面不太紧张时就可以试着做一点了,我们也欢迎来稿。

3. 还要仔细探讨,等时机成熟后再说吧。

我是油细鸡的新食客,有几个意见,望洗耳恭听。(……好,洗完了,说吧。)

1. 是否可改为半月刊,要知道,等待的感觉好痛苦。

2. 海报题材可否选一些市面上难以买到的,如DC的电脑战棋。

3. “新新人类 GEAR”介绍的东东很靓,贵刊是否办一个专卖店。

4. 96页的内容太少了,有些栏目又被压缩,望增加页码,至于RMB嘛,可以考虑上浮一点点。(注:只能是一点点)

——广西 张慧

编复:

1. 激烈探讨中。

2. 关于海报的建议真是非常的多啊。

3. 专卖店?看来要在编辑部购入无人售货机才可以啊!(笑)

4. 本期已经加啦!而且连一点点RMB也没上浮,是不是很开心?

1. 希望得到用RPG、SLG里某些瞬间感人的画面制成的海报。

2. 希望贵刊充分利用杂志每页的上下端空白处,登点交友信息或别的什么东西。

——山东 付强

编复:

1. 这个难度很大。

2. 以后会考虑这个问题,需要一段时间来准备,请大家提供更具体的意见来!

李晶:

看到你的来信是很迟了,也许你现在已经摆脱了分手的阴暗心情,不过我还是想对你说一句:人生决难万事顺心,很多事情,其实过程都比结果重要,所有的经历都会是你将来的记忆,不要因一次的失落而回避美好的事情。我们自然也有失意的时刻,但我们有更重要的理想,所以我们努力工作,一起共勉吧。

回信风波

(紫枫曾说过“读者来信必回”,导致无数读者的质疑……)

“什么叫必回?”老编温和地问紫枫。

据统计,一般情况下,一个熟练的“打手”使用五笔输入每分钟可以输入八十字,紫枫目前在认真的学五笔,他每分钟可以录入五十字。可是他还要一边构思一边输入,所以只能输入四十字。这样每小时就可以录入二千四百字,每天就是一万九千二百字,假定每封信是平均在四百字,那样紫枫就可以回出四十八封信,一个月工作日以二十二天计,紫枫就可以回一千零五十六封信,这是忽略读信和吃饭以及去厕所所用时间的计算结果,而且紫枫的本职工作还须有人替他担着才行。

所以现在每天都有一个双手打上石膏的人晚上加班写信。

我们很同情那个人,可是他确实是说错了话,以客观数据来计算,我得出的合理回信比例最多是60%,在攻略紧张的时候还要低于这个数字,因为我们实在是没有太多时间的,所以对许多来信的读者,只能在这里深深说一声抱歉。但我们都会尽最大可能的回信给读者,决不会敷衍。

原凉紫枫吧。

左右为难

随着杂志一期期的发展，我们收到的调查表和信件也多了起来，每个月杂志发出后，心里最牵挂的就是读者的评价，有句话叫“士为知己者死，女为悦己者容”，可能用在这儿不太合适，但我们的确实是在心里期盼着自己的努力能得到读者的肯定，情形正如辛苦打扮的女孩，渴望得到情人的赞赏一般。因此虽然统计的工作很繁重，到邮包来的时候，大家还是会一拥而上去看分信来看。

这段时间杂志正是大改版期，我们都有着年轻的热血和激情，想做出一本最好的电玩杂志来，但办杂志已经不是玩游戏了，我们面对很多如页数这样的问题，这使我们的每一步都要在仔细的研究论证以后才可以付诸行动，很多朋友的建议都极有价值，但我们也总是要在一些问题中做艰难的选择，这样表现在杂志上就会有相当的延迟，可能已经有读者对我们的反应速度不满意了，但请相信，每一封来信，每一个建议，我们都是用我们最大的诚意去对待，所有的关心，我们也都已记在心中。

上面的文字自己读了也觉得有点沉重，所以下面我特地选择了一些读来轻快的来信，希望大家能在读完后有会心的一笑，并继续支持我们的杂志，和我的读编。

广告

为什么还没有广告？我们要广告。有了广告，可以使杂志厚度增加，价格降低，岂不两全其美？

——江苏徐州 赵光耀

油细鸡食用技术的众扁鸡们，你们好！（别打我，求你们了，别打！）对于上期那句“我们要广告！”的口号，我很是支持。的确，想做一本无广告杂志是你们的心愿，但也要为你们着想呀。加一些广告吧，最好是图片广告，至于页码，可以另加嘛，我想广告费要比在杂志中加几页纸贵得多。到时候，你们的口袋鼓鼓的，心情好好的，效率高高的，杂志棒棒的，你我都高兴，不是吗？……加广告吧，加吧，加……

——宁夏银川·周小龙

为什么仍有部分人认为需要刊登广告，真是不懂他们，难道有一本“纯”游戏及周边内容的杂志不好吗？我觉得这就像是看一部非常精彩的电视剧，突然间插播了一段广告，这样使人再继续观看的兴致一下子减光了。

——上海 沈骏

坚定不刊登广告的立场。

——天津 赵岩

金手指

全彩和性价比合理是我购买《游戏机》的重要原因。最近常看到一些读者“企图”删去《金手指尖》，这种做法一定要坚决抵制，萝卜青菜各有所爱，虽然我不是一个要靠金手指才能完成游戏的人，但是用金手指再完成一遍游戏也是一种乐趣。（转折好像不太对啊）本期的攻略较新，这种做法值得鼓励，一定要坚持下去。

——福建厦门 林晓鸣

类似于α这样的攻略，金手指越多越受我等二十多个玩友欢迎。

——上海宝山 田野

强烈呼吁：扩建“秘技门”，斩断“金手指”！！

——傅兴华

最不喜欢的栏目及文章：秘技门，金手指尖。

理由：这个栏目没错，但我讨厌金手指密码。

——成都 申知佑

图片

希望能看到多一些彩图、游戏情报、攻略、游戏动漫画、美少女图片……

——广东韶关 骆志威

为何“游戏情报站”的图片突然少了，这可不好。

——山东济南 孔烨华

贵刊近期有一个非常大的进步那就是流程攻略的图片大大减少了，使得杂志的内容更加充实了。

——福建泉州 吴照澜



排版要更紧凑，照片重要，但文字更重要，这是一本“实用技术”而不是一本“电子游戏画报”，腾出空白，登出精彩，幽默的文章吧。

——四川德阳 廖志刚

读编往来

贵刊缺点：小说攻略文笔不佳，故事情节不能引人入胜，读编往来页码太少，不够充分交流读编心情。

——吉林磐石 王岩

建议：《读编往来》已经足够，切莫再办其他交流的栏目……毕竟，你办的是游戏杂志，又不是什么玩家俱乐部，偏离了中心和重点，自然要流失很多读者，要知道，大家花钱是要得到实用价值，不是来看个人show和找朋友的。

——江苏徐州 翁晓宇

眼看着读者调查表一期期地增加着，各种建议自然也多了起来，怎样才能让杂志办得更好，是我们共同的心愿，对比较统一的意见我们都及时做出反应了，其他的问题我们也一直都在慎重考虑，请玩友们多提意见，欢迎来信来稿！

在这最后，我将全文引用上海杨yi（示韦，苹果机连这个字也会乱码！？）菲写在调查表上的话来结束：

原本我是不准备填这表格的，我认为“读者调查表”夹在书中才有收藏意义，但看了“读编往来”后觉得咱上海的玩家投稿和回表的太少了，为了一洗耻辱，为了让贵刊办得更有声有色，因此……

如果你有许多许多的读者，你会是一本好杂志。

你有许许多多的读者吗？

你有！

因此你是一本好杂志！

虽然现在模仿痞子蔡在杂志社已经是用来恶心人的武器，但看到这段话时，奇怪的是所有人没有笑，很多时候，赞扬比批评更有力量，至少，这短短的一段话，已经可以让我们打起精神来熬夜了。

玩友妙语

最言简意赅的人

书太薄，钱太贵，海报太差，内容太少，攻略不够详细，无DC攻略，秘技金手指太少。

——武汉 肖威

增加页数，彩图清晰，海报增大，少量广告，价格降低（10元）。

——成都 钟程飞

货真价实，图片漂亮，文章生动，仍无广告，实在难得。

——北京朝阳区 俞毅欣

编复：多谢！（山不在高，有仙则名；话不再多，有心则灵；斯是陋室，唯吾德馨……）

最有默契的人

青岛的邹英君、上海的胡殷伟与福建三明的郑易，三位朋友只对杂志说了四个字——再接再厉！

编复：为了这句话，杂志社感动之余，决定拿出实际行动来，就是加页！大家注意了没！

最冷静的人

目标确定，任务了解，排除开始。早上7:59:59我踢开图书城的店门抢走本期，因为……这完全是——你的错，为什么你会第一个登出《机战α》全攻略……

——湖南岳阳 孙伟

编复：ok, very good, 在做完这些事后，你还能找到这么好的理由，我，我不佩服都不行。

最敢说大实话的人

贵刊有几大特色：1.贵，被老师收了可惜；2.全彩，可与港台电玩杂志媲美；3.无广告，定是发行量让黑心的老板们不满；4.小编太俗，名字不像《电某某件》小编那样耳熟能详；5.科技含量低，对主机硬件和周边以及高级监视器很少提起；6.就以上五特点，……

——贵州遵义 魏健

编复：……（……）

最残忍的人

本期杂志封面很好，很吸引人，但内容排版则有些杂，文章大都还过得去（EYES的大眼睛蓄满泪水……），赠送的海报不精美！如以后贵刊能多送出一别册和一海报，就更好了！（？）还有价格上能减至十元，就十全十美了！（？？）

广西桂林——蒙斌

编复：好，好……，杂志蒸蒸日上，小编泪洒天堂，您觉得可好？——很受伤的LD哽咽着说。

最宽宏的人

（调查表）下期您最喜欢看到的内容是什么？

答：你们上什么菜，我就吃什么菜，正所谓来者不拒，拒者不来！

——福建 姚金鈔

编复：爱一个人就要爱她的缺点，爱一间屋就要爱它的乌鸦？

问题编

1. 我的朋友连德买了DC，却发现机后没有上网的电话线接口，为什么？

2. DC的PS模拟器BLEEM，是否能玩日版游戏？

3. 拳王'2000的最新消息，你们可以在本期公开吗？

4. DC盗版出现了，这是个好消息，还是坏消息呀？

——荣坚 kane

编复：

1. 亚洲除日本和香港外的地区都没有，有没有用的。

2. 据有关消息，这个bleem是可以玩D碟的，那么日版应该也可以啊。

3. 已经公开。

4. 就我们的立场，那是个大大的坏消息。

1. 《SOUL CALIBUR》我已打开所有画，但为何选人处还有个问号呢？（可用角色19人），还有些隐藏场地如何取得？
2. 《莎木2》寻找线索量会否减少，而相应增加打斗的成分？听说《莎木》会分三部曲发售，是真的吗？

——广州 小龙

编复：

1. 人全出来后还是会有问号的，场地方面，我想你还有画没找全。或者没在打开画后去完成。任务。
2. 有这种消息。但我不是很确信。

1. PS的《前线任务2》同《前线任务3》有无秘技或隐藏机体？

2. 《前线任务2》的金手指。

——中山 李国柱

编复：

1. 先提供一点资料，希望有用。《前线任务2》各关上网密码：（格式：Stage Password）

1 STABBER 2 STALIN 3 STAGER 4 STAD 5 STALKY

6 STAMEN 7 STANDEE 8 STAPLE 9 STANBY 10 STALE

11 SAGGY 12 SALINE 13 SLUKI 14 SANCTUM 15 SANDROT

16 SANGRIA 17 SANE 18 SAPNET 19 SATIRE 20 SAFARI
21 SEANCE 22 SEAFOWL 23 SECEDE 24 SECTION 25 SECULAR
26 SADATE 27 SEEDY 28 SELVAGE 29 SEMINAR 30 SENAT
31 SEPAL

2. 金钱无限：80112978 FFFF 8011297A 0FFF

1. PS版KOF99怎么改变颜色？我弄了半天也没弄明白，我太笨了？！

——大连 盛男

编复：

1. 进入COLOR EDIT，先选好人物，接着把光标移到“□，△”其中的一个上，按“○”确定，这时若选的是“□”那么游戏中按“□”选人就可以调出编辑的人物。接下来，把光标向左移到那一排色块上，停在某一块上，按住“□，△，○”的一个不放，用左右键改变三原色的成分，每个色块对应角色身上的相应颜色，可以一一改变，最后选存盘再退出就可以了。

1. X-BOX什么时间可以在中国发售？

2. 在PS2上用PS2（PS?）的D盘会不会伤机？

3. 成为玩友沙龙会员后有什么优惠政策（流口水的样子）？

——上海 刘佳伟

编复：

1. 未定。

2. 绝对会的。

3. 会员是什么明不明白？可以发泄感情，可以认识朋友，可以交流经验……另外，据天使无意透露，未来会有更诱人的“实质性”优惠政策推出！大家赶紧催他吧。

1. 《KOF》等格斗游戏的连接技应如何打，是一招后再一招，还是一招打出去的同时再打下一招，还有，何谓SUPER CANCEL?（不要告诉我XX）XX）XXXX）

编复：

1. 每一个格斗游戏的连接技出法都有细微不同，需要通过不断练习来锻炼手感。至于《KOF》，小编的感觉是在一招发出后，还未击中前，立即输入后一招的指令，即可连上。这其中有很多微妙的变化，例如有些人物的普通技是连续两击的，有些连续技就需要在第一击击中后第二击击中前接上一招，请在实战中仔细体会。SUPER CANCEL是指在一个必杀技击中后，攻击判定未消失前，立即接续起必杀技，建议找PS的《街霸EX2 PLUS》来练一练。

1. PC上有SS模拟器吗（象BLEEM!的那种）？有的话，在网上能找到吗？网址？

2. FF VII的人物、召唤兽卡片的收集法？

——广州 叶伟明

编复：

1. 目前好像只有可以播放SS动画的模拟器。

2. 这个规模宏大的问题，我去求攻略部的大哥的，可能，只是可能会在未来的专栏里答了。

1. PS那种型号最好？标准价格？使用寿命？（玩D版）OVER后能否复活？

2. 购买PS如何分辨新旧光头？直读、AV是什么？是不加直读就不能玩盗版吗？

3. 买台PS应带那些附件？起码可以玩。PS的正确开关顺序，多光盘游戏时的正确换碟方法。

4. PS保养的注意事项？

——辽宁 张博

编复：

1. 功能上讲应该是最初的1000型最齐（现在买不到啦），其后的都有删减，700X的音乐万花筒也不错，但若单纯玩游戏的话，只要读盘顺，不是翻新机

就可以。价格在1100左右一点；寿命，使用方法正确的话，像我的7000型用了两年还很好用；over后要看情形，现在换光头在300元以上。

2、可以拿几张苛刻的片子去试机，另外注意光头的颜色是否是纯净的幽蓝色，以及整个机器有没有被重装的痕迹。直读芯片是用来跳过分区监测和防盗版密码的东东。AV是AUDIO VIDEO的缩写，即音视频独立传输模式。

3、如果电视不是多制式，就要加制转；记忆卡是必备的；电源、手柄应该随机有送，基本这样就可以玩了。换碟是在屏幕出现提示信息后，机器停止读盘，这时按OPEN键，换上碟片，盖上光盘时，一般就可以自动运行，也有部分游戏需要在换碟后按RESET重启。

4、少用盗版，不长时间连续使用，保持清洁，不带电插拔记忆卡，不要在读盘时关电源，不要让机器进水或其他液体，也不要砸它。

我想暑期购买PS2，请问

1. PS2的合理价位是多少？
2. 现在在国内为何PS2的游戏这样少？
3. 怎样才能买到一些日本正在发售的游戏？
4. PDA和PS2用的记忆卡相比，谁的容量大？
5. 是否有新一代的PDA对应PS2？

——合肥 删隽

编复：

1. 3800左右。
2. 照SONY的想法，中国大陆应该没PS2游戏的。
3. 托人带吧，日本或者香港都行。
4. 如果PDA是指POCKET STATION，那当然是PS2的8兆记忆卡容量大。
5. 据说会有对应索尼最新技术的“一只口香糖大小”超大容量记忆棒作存储媒体，那也可能开发出更先进的POCKET STATION。

1. 《幻想传说》如何进入“十二星座之塔”？四周都是山。
2. 《龙骑士传说》DISC3某处有自称“机动要塞司令官魔龙XXX”，我怎么打他都不费血，如何打？

——黑龙江 孙熙明

3. 《幻想传说》中“精灵洞穴”中有四个敌人挡路，应怎样过？

——广东 张国威

编复：

1. 你所说的应该是“炎之塔”，要到以后得到飞行器才能进入。“十二星座之塔”在“热沙洞穴”以北，请再找找看。
2. 太可怕了，我怎样都找不到你说的这个怪物！倒是后来有个亡魂骑士，开始需要防御，最后在他转身的时候攻击才行，我只记得这一个会让人攻击无效的BOSS了，不知道是不是你说的那个。如不是，请写出它的名字和出现地点给我，或者其他朋友知道也请告诉我！
3. 不知道你说的不是“地之精灵洞窟”，如果是的话，只需输入密码“ヨチイダ”即可，密码是在阿鲁美尼斯达城中酒吧里买到的。

1. 《恐龙危机》中由基路与莉珍合开的门密码是什么？可以的话以后出现的DDK密码都告诉我。

——广东 杨梓亮

编复：我把密码按顺序排下来，篇幅所限，我只好把各段情节之间的密码列在一起，应该没问题吧。

- 开始： 0375 7687 705037 47812
- 第一次分线： 47812 5037 3695 βγα
- 联络直升机： 1281 0392 STABILIZER DOCTORKIRK
367204 0204 0367
- 第三能源失控： 78814

1. 《女神侧身像》中隐藏迷宫中某处门前地上有绿点的地

方，如何通过？

——众多玩友

编复：

1. 这个问题本刊攻略没有说明，致使很多朋友在此卡住，对不起。其实只要在该区域一直向上去，到最高处向下跳，用自己身体砸在绿点上就可以开门。

1. 《生化危机代号维罗尼卡》中：“公廊”中“油画之间”内，按怎样的顺序按动那六幅画？请一定解答！

——江苏 吴明轩

编复：

1. 画像的排列：只需将各代家主画像按时代顺序排列即可。根据文件的提示，可知第一代家主是一位女性，因此先按下七幅画像中唯一的女性画像下的键；而第三代和第四代家主是孪生兄弟，那么抱着两个孩子的画像就是第二代家主；再由提示可知，第三代家主也得到了茶具，那么画像上有茶具的就是第三代家主；因为孪生兄弟的缘故，第四代家主应该有红头发；第五代和第六代的区别在于中间巨大的阿尔弗雷德(ALFRED)画像旁的烛台，烛台是第六代家主亚历山大收到的礼物，画像上有烛台的自然就是亚历山大了。

中国首届美少女游戏人物大赏

大家好，经过整整两天的埋头统计，结果终于出来了！虽然这个票选结果没有太令人惊奇的情形出现，但是还是那句话，重在参与嘛！

因为玩家没有直接参与统计的工作，所以在统计期间所发生的趣事，D·S在这里不妨告诉大家。在前200份的有效选票中，藤崎诗织和真宫寺樱的得票数真可谓不分上下，咬得很紧，最后虽然拉开了一些距离，但是这两大经典美少女角色始终以绝对得优势保持这第一阵营的位置。另外就是本次票选中的“黑马”——片桐彩子，本来一直是阳之下光的得票数领先于她可是就在统计工作即将结束得时候，片桐彩子的得票数超出了，并且以这种微弱得优势保持到最后！

除此之外就是关于“玩家心目中得女神奖”，尽管此奖项的评选主要采取的是抽奖的方式，但是不少读者还写来了有关探讨关于自己问上“心目中的女神”的文章。这些文章内容虽然简单，可是其中的字字句句都洋溢着玩家对此类型游戏的真实感受，令D·S感到非常欣慰！

好了，现在就请看一看此次评选的结果吧！！

| | | | |
|----------|-----------|-----------|-----------|
| 藤崎诗织 668 | 片桐彩子 441 | 虹野沙希 257 | 馆林见晴 141 |
| 阳之下光 437 | 水无月琴子 129 | 白雪美帆 109 | 八重花樱梨 171 |
| 真宫寺樱 642 | 神崎堇 122 | 李红兰 65 | 雷尼 66 |
| 樱木舞 85 | 鸣泽唯 126 | 杉本樱子 142 | 田中美沙 91 |
| 结城瑞穗 149 | 神山みこ 43 | 泽渡穗乃香 110 | 杉原真奈美 135 |

共计有效选票 864张

读者中奖名单

经典美少女角色奖

一等奖 王进 贵州

奖品：POCKET 樱手掌机（可作DC
记忆卡）+心跳回忆卡片一套+海报一张

二等奖 马益峰 浙江

奖品：正版游戏一套+海报二张

三等奖 李鹏 沈阳

奖品：正版游戏一套

玩家心目中的女神奖

特等奖

朱岩峰 北京 李阳 天津

奖品：正版游戏一套+海报二张

参与奖

杨兴 湖北 朱鸿凌 江苏
陆群伟 武汉 李斌 广西
王欢 辽宁 李政 济南
甘晖 广西 刘嘉 湖南
邵磊 贵州 方亮 江苏

奖品：海报二张

后记

奖品不多，心跳不少，感谢大家的热情参与，祝贺各位得奖的玩友，也希望在今后的类似活动中，更多的朋友能参加并且获奖！

《游戏机实用技术》总第22期抽奖名单：（共计30名）

| | | | | | |
|------|-----|------|-----|------|-----|
| 河北沙河 | 武涛 | 昆明 | 杨成 | 武汉 | 周盛 |
| 北京 | 史云强 | 广西 | 彭群雁 | 贵州贵阳 | 杨洋 |
| 天津 | 魏清 | 广东 | 陈琦 | 长春 | 罗庚 |
| 江苏常熟 | 缪进 | 上海 | 沈立峰 | 四川成都 | 易艺 |
| 重庆 | 陈飞霖 | 上海 | 张毅 | 深圳 | 贾思才 |
| 北京 | 朱宏 | 重庆 | 周翔 | 上海 | 方琦 |
| 上海 | 盛骥 | 吉林 | 李聪 | 厦门 | 陈晓欣 |
| 广西桂林 | 蒋涛 | 天津 | 董志强 | 广西梧州 | 李特斯 |
| 深圳 | 黄晶 | 西安 | 聂磊 | 南京 | 谢润 |
| 江苏无锡 | 杨文俊 | 广西各县 | 曾庆庆 | 上海 | 奚嘉君 |

玩友自由谈



不知不觉中,主持《玩友自由谈》已经5期了。看到栏目受到越来越多玩友的喜悦,深感肩负的份量。在此先感谢许多玩友对本栏目的支持,落力地来稿。同时也在这里对不少来稿的玩友表示歉意:因为近几期工作量的增加,没能抽出时间及时给予回信。“来而不往非礼也。”EYES会在后面陆续给这些朋友回信,当然还希望大家能一如既往的支持《玩友自由谈》。

感谢福建省厦门市的张鹭伟玩友,你的画像在众多读者的投稿中最合我心,所以用作小编画像,当然希望读者朋友也能喜欢。

感谢 SEGA

文: 番瓜



如果问:为游戏业发展作出最大贡献的是谁?我会毫不犹豫地回答:SEGA。

早在十多年前,正当任天堂的山内社长为其FC的骄人业绩而沾沾自喜时,SEGA公司就已推出他们的16位主机MD了。MD的各项指标都要比FC强许多倍。它为游戏开发商提供了更广阔的天空,让他们能制作出更精美的游戏。可山内社长还自以为是地说什么人们宁愿选择有优秀游戏的8位机,也不会选择缺少出色游戏的16位机。殊不知游戏性只能是相对时间和游戏平台而言的,如果当年的马里奥大叔与索尼克小子诞生于同一时期和同一游戏机上,相信马里奥大叔早就“下岗”了,还哪来这十多年的工龄。后来,面对MD的有力挑战,FC终于支持不住,任天堂公司被逼开发新一代主机SFC。之后,在MD与SFC的对抗中,SEGA的惨败成就了一代天骄SFC……然而,我们不应也不能忘记,把游戏机从8位带进16位时代的功臣是——SEGA!

就在SFC呼风唤雨4年后,SEGA的土星横空出世,把人们带入一个前所未有的游戏新境界——虚拟现实。人们第一次看到《VR战士》和《VR特警》等3D游戏时,无不目瞪口呆,痛哭流涕,惊叹着游戏的世界竟可以是如此之大,如此真实。而另一方面,SONY酝酿已久的PS首度涉足游戏界,土星勇敢地接受PS的挑战。正是在这场较量中,两厂家不断推出新游戏,使我们玩家受益匪浅。可任天堂那边,过了许久才推出N64。在这次较量中,虽然SEGA再次落败,但其勇于开拓,创新的精神,得到了无数玩家的尊敬。

SEGA虽然输了两次,但它没有倒下。1998年,SEGA的新主机DC又领先一步,成为当时最强机种。DC的发售,无论是在日本还是在美国都引起一阵抢购热潮,一举打破当年N64发售时的销量纪录,取得前所未有的成功。这次又是SEGA拉开了新世纪游戏业的争霸战。DC的强大机能令PS只能望其项背,即使与PS2相比,DC仍有不少优势:1.DC的性价比优于PS2;2.DC目前的游戏比PS2优秀;3.DC不但能运行PS的游戏,而且效果比PS2运行PS游戏还要好(这真是对SONY的莫大讽刺);4.DC有丰富的周边(连手表和数码相机都有,真是只有我们想不到的而没有他们做不到的);5.DC是目前惟一能上网的游戏机。SEGA,又一次在游戏业战争中担任先锋!

从8位到128位机的进化过程中,SEGA无一不是走在前头,它不断带给我们最新的技术,带给我们无限的惊喜。然而,每次都是因为经营策略逊于对手和缺少足够的第三方支持而饮恨落败……

虽然SEGA屡战屡败,但它的机种在每个时期都留下深深的足迹,而不像HUDSON的PC-E和松下3DO那样昙花一现。在缺乏足够的第三方支

持下,SEGA公司几乎只靠自己开发优秀的游戏来撑起它的主机。你看,MD、SS、DC上的游戏,有一半左右都是由SEGA独力或与其它公司一起开发的,且其中有许多划时代的精品。从这个角度看,SEGA公司开发游戏的能力真可谓以一敌百。不信?且看:索尼克小子人气席卷全球,比起马里奥大叔毫不逊色;《樱大战》使《心跳》系列相形见绌;《VR战士》乃世上第一个3D格斗游戏;《F355 CHALLENGE》是目前RAC的顶峰之作。再看《太空频道5》,它在国外所得评价比《DDR》还高;《SAMBA DE AMIGO》创意无限,不但是足蹈,还得手舞;《梦幻之星网络版》将是游戏机史上第一个在线RPG超大作;还有《莎木》,它为我们带来全新的游戏类型——FREE,《莎木》的世界是那么的自由与真实,且制作小组保证《莎木二章》所使用的专有开发技术将是其它游戏制作公司三年内无法超越的!这就是SEGA的实力!

除上述软件和硬件的贡献外,SEGA对游戏业还有一个“另类”的贡献:它所用的媒体GD-ROM竟然“盗版不能”!这对打击盗版维护正版起到一定的作用,从长远来说,这对中国游戏业的前景起到了积极的作用。因为若大家只用盗版,将没有任何公司重视中国游戏市场,对民族游戏业也有很大的负面影响。

最后要特别强调的一点是:SEGA为电视游戏带来网络化的概念,让游戏向一个前所未有的新阶段发展,而这正是未来游戏发展的大趋势。SEGA吸取以往挫败的教训,决定将公司的发展重点转移到网络上去,借此“网”住玩家的心。SEGA已投资了1500亿日元为120万部DC提供了网络服务。更重要的是,今年4月份,SEGA在香港成立了SEGA.COM,相信大陆的DC玩家享受高品质的电视网络游戏是指日可待了。另外,SEGA在日本、美国和欧洲都提供了网络服务,普及率日渐上升,技术日趋完善。看来,PS2在这方面不但起步慢于DC,而且想在技术上和普及率上赶超DC还真不容易。

说了这么多,无非是想提醒各位同志:无论你是新玩家还是老玩家,无论你是否喜爱SEGA,都不应忘记SEGA为游戏业所作的巨大贡献。如果没有SEGA,也许我们还在满足于FC的《吃豆》和《超级马里奥》这类“游戏性极高”的游戏呢!

在游戏的国度,有一颗永恒不灭的闪亮的恒星。它的光辉照亮了整个天空,它给我们带来了光明,给我们带来了希望。感谢您,SEGA!

编:由于这篇稿子写于7月之前,所以番瓜还不知道“盗版不能”已经成为历史;另外世嘉在香港的SEGA.COM在九月份会开始提供服务,可大陆的玩友是享受不到的,也许以后会有,但我们只有等待,遥遥无期的等待。



DC

世嘉之绝唱无韵之土星

文：罗嘉

最近又传世嘉要开发新一代主机的消息。不论是否谣传，这无疑成了DC的葬魂曲。至少在玩家心中有了这种感觉：DC的末日已不远矣！作为一名世嘉的FANS，本着“买DC是为了SEGA的游戏”的信条成为DC的机主，现在只能盼望DC再苟延几日，但残酷的事实……

1. 过渡时期的产物——世嘉一贯的战略失误

记得当初土星发卖之前，世嘉说土星是一部可以坚持到2000年的机种。今年是2000年，但只剩下CAPCOM还在为SS作曲吟唱。世嘉总是走在新主机发售的最前列，却总是第一个倒下来；世嘉总是低估家用机的发展速度，却在街机业硕果累累。

世嘉更名固然如WARP一样是无聊之举，但它要打翻身仗的决心是有的。在玩家眼里，DC确实与PS2不是同一代的主机。若说PS与SS在3D和2D上有得一拼，那DC则完全败于PS2。PS2的对手是X-BOX，DC算什么呢？世嘉能跟索尼、微软、任氏拼吗？不能。DC能与后三类主机拼吗？也不能。

是呀，有人说游戏追求的是游戏性，是游戏本质，不是画面。当然，世嘉自己也这样说。中国玩家很幸福，有多多的廉价CG可看，廉价GAME可玩，国外可不一样。世嘉无论怎样，终究是一家娱乐公司，其规模无法与任氏比。至于美国人与日本人的招牌公司，那更别提了。任天堂的人很聪明，懂得怎样赚钱；世嘉的人也不傻懂得怎样做游戏，但却生财无道。

世嘉的市场充其量只不过是那几百万的游戏迷。所以，软件若没有大的突破，销量也不会多到哪儿去。如果说当年PS靠一大堆良莠不齐的软件扩大市场，吸引一大堆非玩家的话，世嘉却只能靠某些游戏力保土星不死。看来，今天的DC与PS2也得这样。

世嘉在美国火了一把，但其他三类主机一发卖，它还能有什么作为？现在世嘉对美国市场太乐观了，而为了给DC加把劲，世嘉启动了网络计划，甚至免费送DC（国内商家正是靠DC机赚钱的呀。）利用别家的空档，拼命抢市场。谁也不好对网络计划作出预测，更何况DC这台不如PS2数字化的机器。PS2的CATV一旦实施，DC必死无疑。

世嘉高层人士的更换总没有挽回它的劣势，总是造就新的失败的主机。世嘉人应该更换观念，把游戏同商业价值挂钩得再紧密一些，不要只投入不产出。对未来游戏方向的预测，将左右世嘉的命运。世嘉面对挑战，又将怎样振奋起这台承上启下的DC呢？

2. 寄生与共生——软件厂商的选择

两个生物学的名词用不着过多的解释，也能明白它们的意思。世嘉面临着跟当初任天堂一样众叛亲离的局面。软件厂商要与DC共存亡还是寄于PS2的大旗下呢？

世嘉跟任天堂一样，自己搞了许多游戏，却决没有任氏那样的销量。所以，它更需要软件厂商的格外关怀。DC上的大作不卖座，这是事实。哪家杂志社不为DC上大作叫好？NAMCO的《魂之力量2》不用NAOMI了，《维罗尼卡》成了DC上仅有的辉煌，CAPCOM当然不愿意把它列为PS、PS2上的生化系列了。DC那小小的销量怎么能勾起软件商的食欲呢？而软件日益不好卖的今天，软件商当然不希望在DC上空费力气了。即使PS2的开发工具难用，仍要激流勇进，寄PS2的大旗之下。

可是，为什么DC上还有些大作呢？这需要分析软件商的心理。没有

SQUARE的实力，在多个机种开发游戏是很重要的扬名手段。更重要的是，大牌软件商决不希望PS2一家独霸，像当年FC时代听命任氏那样听命于索尼。多家分立，互有胜负的局面将使游戏软件占有决定性地位，软件商在硬件商面前将更有份量，而且能保有大量的赢利。NAMCO一直在这方面努力，CAPCOM也是如此。从软件商的自身利益出发，也不难想像它们为DC开发大作的的原因了。

再进一步想，若DC垮台，谁敢保证《魂之力量》、《D之食卓2》、《格兰蒂亚2》不会移植到PS2上？这于厂商的利益无损，何乐而不为呢？移植——厂商赚钱的又一大利器。

软件厂商不论寄生还是共生，或者两者兼而有之，都是从自身利益出发。但二者是有一个尺度的。若DC市场真的如此不振的话，干脆树倒猢狲散，各干各的。听命于索尼未必是好事，但是还有X-BOX与DOLPHIN呢，然而赚不回本来抛弃你DC那是没商量的。因此，DC将陷入“主机不卖座——没有大作撑腰——主机不卖座……”的恶性循环之中。

世嘉当然了解软件商的心理，可它又怎么办呢？

3. 鼓楼一条街变迁的启示

鼓楼是北京远近闻名的游戏一条街。随着中国游戏业的变化而变化，很好地反映了中国游戏业的现状。当初，四通公司代理SS，鼓楼有许多挂牌销售土星，正版（明）盗版（暗）一块儿卖的；今天的DC也是如此，这又使我们看到了DC与SS同样的结局。

世嘉对盗版有所反应，但这又能怎样？毕竟，游戏盘不是国家机密，对开发工具的改革能阻隔得了盗版商智慧的运用吗？近来，DC的涨价恐怕是盗版商看到了这个市场的庞大吧，这无疑是DC在中国的末日。世嘉与中迅公司想靠动辄四五百元甚至超过游戏标准价格许多的正版盘打开中国市场，纯属放屁。

鼓楼的电玩店数量的变化也与“游戏业”的兴衰紧密联系。近来，店多了，是因为PS2与DC盗版的出现，不用担心PS的穷途末路了。当PS如雨后春笋那样普及之时，店也曾经多过。当DC只有正版时，店少到了极点。由此可见，盗版在中国游戏贩卖业具有的决定性力量。

店一多，正版的的价格竟相降低；店一少，正版的的价格又升高了不少，但盗版的出现，完全破坏了价值规律在其中的调控作用。日本人不了解中国的盗版业的庞大，中迅公司同样不了解。非得照搬香港的“行货”制吗？此路不通。CD碟，PC-GAME有低价的中国大陆版本，为什么游戏盘不行？中国市场是世界市场的有机组成部分，世界市场的发展离不开中国市场。世嘉不动脑筋思考，它想打开中国市场就永远是一个遥不可及的梦。

鼓楼在多少年后会成为秋叶原第二，这我不知道；但DC在中国市场的堕落由鼓楼一条街的变迁我却能略窥一二。暑假之初，用攒了几个月的饭钱买到《维罗尼卡》限定版却被老板骂为疯子的我，真不知道世嘉公司对中国市场的现状作何感想。

望世嘉公司和中迅公司能到如鼓楼这样的遍布全国的游戏一条街做做调查，能够从国情出发，重新考虑一下中国市场的发展厅。否则，中迅成为四通第二，DC步SS后尘，那简直就是一定的。

作为一名世嘉FANS，言尽于此。望世嘉公司也能看到DC的未来，早做打算。

梦开始的地方

回忆起当年买SS，还以为一张盘就只卖15元，可后来才明白，原来那是D碟，正版一个游戏要四五百块呢！那时因为这接近30倍的价格差，放弃了正版。买了近百张D碟，却连30元一张的正版“SONIC JAM”也舍不得买，现在想想实在是好笑。

结果这近百张的D碟，除了有限的几个通关之外，大多数只是玩了一下，就入库CD宝了，更有甚者连里面是什么内容都不知道。这样糟糕的情况持续了很久，直到曙光出现在我面前。DC以其强大的功能和盗版不能的“神话”，打动了我的心。终于，一个阳光灿烂的日子里，我抱回了一台DC和随机赠送的《SONIC大冒险》……

本来决定暂时玩玩《SONIC大冒险》，到买下一张碟时，就可以让它休息了。可是我越玩就越沉醉其中，不能自已，我发现自己又回到了真正快乐的游戏时光。这不正是我一直渴望寻找的吗？只有付出很大的代价获得的，才会更珍惜；只有珍惜，才会更用心地投入；只有用心，才会得到更大的快乐，得到平时找不到的快乐。原来是这样的！我为自己的抉择而欢欣，为自己的目标而遐想……六月底买《球会3》，九月买《格兰蒂亚2》，年底买《机战α》；春节买……想到这一切，梦里我都会笑出声来。

7月，我正在家里津津有味地玩着《球会3》，朋友的电话来了。“DC有声，彩色的D碟出来了！现在有几个游戏，马上还会有更多、更好的游戏被D出来！”我一下子愣在那儿，“D版”这个就要在我脑海中消失的词又一次苏醒。走，马上去买！不，我还是玩正版吧！我也不知道为什么我马上去买D版，更不知道我为什么又不再想买。我仿佛听见“天使”说：“为了制作者的勤劳，为了建立大陆正规的游戏业，为了久违的游戏乐趣，你应该买正版。”但同时“恶魔”也说话了：“屁话！买D版你可以用一张正版碟的钱买40张！”它的声音虽然难听，可言辞之间竟满是诱惑，我心里的天平倾斜了。走到储钱罐前，看到小猪一如既往的对着我笑。我打开来慢慢地数着，10，20……260，这是为《格兰蒂亚2》准备的。我一把揣上钱，逃也似的冲出了家门……

游戏机店前，人来人往，车水马龙。没人注意到我这样一个普通少年，尽管我在门口来来回回走了近半个小时。我手里紧紧地捏着这260块钱，这曾是我两个月的欢乐与痛苦所在，曾是我对《格兰蒂亚2》的美好期许，曾是我这个无知少年幼稚的心，就这样结束了吗？

恶魔在喊：“快进去吧！《疯狂TAXI》、《漫画英雄VS卡普空2》、《首都高2》……都等着你呢！”

天使只说了一句：“由你。”

由我？我进去吗？我不知道，也许……下次见面时，我会告诉你我到底进没进去。但现在，我脑海里只是一片混乱……

编：看到了你的目标，看到了你数钱的样子，看到了你在店前彷徨的心，我有一种落泪的冲动——做一个痴心的中国玩家可真难啊！梦中出现恶魔，醒来就是了，现实中，却委实叫人心寒。北京的玩友罗嘉来信说，DC的D碟出现后，他拿着存了三个月的钱去买一张正版碟，结果老板卖给他之后，还说他是“神经病”。对这些终日钻营蝇头小利的人，不必理他！没有了你们这些正版的支持者，大陆的游戏业终不会有大的突破！

梦中为何总会出现恶魔

文：王国华

光荣的梦想

我站得再直也不到一米五，长得再帅也敌不过蔡宝健，自称“半个玩家”而实际上连一部完整的游戏都没通过关。但是，如果你认识我，你一定会感到三生有幸，因为我是一个有理想、有抱负的大号青年！（侧身躲过投来的三个臭鸡蛋）

我从前一向把自己定格为传世之作家，但在看到《光荣与梦想》之后（真的，就只是这几个字，与游戏内容无关），我就着了魔似的认定自己是“做软件”的料。我坚持说做软件的光荣是我一生的梦想，尽管我连光盘与软件有什么分别都不知道。当朋友知道了我的梦想，他上下打量了我八遍，由此可见我与这个梦距离有多远。

但，我会努力，很努力。

曾经有篇文章说中国软件事业起步之晚，犹如穿着布鞋追赶比尔·盖茨。我想我就是打赤脚追赶比尔·盖茨的人。（我暗地里笑，你看不到我有多傻）

我的计划是：训练我的眼睛和耳朵，让它们变得很馋，吃掉路上所收罗的一切信息。那么，哈哈，我会“渊博”到懂得怎样给自己做鞋。相信比尔·盖茨那老头跑得再快，也有累的时候吧？那时候……（本人扶着眼镜，深沉的样子）

别说我大言不惭，我这个源于游戏的梦想你和我一样说不清楚。可不可以祝福一下？

编：本来还想不出你是谁，看到中间我想起来了。有一天我上街补鞋，看到一眼镜少年待在一旁仔细观察过程，当时我还以为是老师傅的徒弟呢，原来就是你呀！佩服佩服！不管你将来能否成为作家，或是赶上比尔·盖茨，其志可嘉。再有就是你寄来的信封上的署名，被分信的工作人员粗心得剪掉了，速来信与我联系。

天使报告

向各位喜欢《玩友沙龙》的读者报告：这一期我有一件特别高兴的事，也有一件特别伤心的事。让我高兴的是这一期向玩友沙龙投稿的朋友特别的多。让我伤心的是写《FF情结》的朋友特别的少。看来要等到下个月才能有好的“情结”奉献给大家了。不知道有没有“编辑说话不算数，不如回家卖枣树”的说法，不过想来没有人买枣树吧！

本期会员

会员号：000108

姓名：秦旦

性别：男

生日：1月1日（绝对真实）

年龄：27

玩龄：十多年

拥有的游戏机：FC、MD、PS

最喜欢的游戏：《天诛》系列、《寄生前夜》系列、《三国志》系列

最喜欢的游戏类型：SLG、AVG

其它爱好：足球、画漫画、手办模型、闲聊

GAME真言：只要自己觉得好玩就玩，不要怕别人说什么。

致全国玩友的话：总有一天，你也会怀旧的。那时候，写信给我。（不怀旧的也可以写）

通信地址：江苏省武进市湖塘花园新村199幢J单元201室

邮编：213161

秦旦的怀旧

每一次拿到一本新的电玩刊物，总会不经意地翻看一下玩友资料，但是从来都没有看到过我年纪相仿的玩友。难道是象我这样的人都已经不玩游戏了？刊物上的玩友们大都十七八岁，也许我真的是太大了。电玩在不断地发展，而我也亲身经历了从雅达利到PS的巨大转变。然而，每次看到电玩刊物中怀旧的文章时，总是抑制不住内心的激动。雅达利上那款画面超级简单的足球游戏，我到现在还没有忘记，但是前几天才玩的PS游戏，我能记起的已经不多。也许我真该告别游戏了。快30岁的人了，还能“玩物丧志”吗？可是我不能。我依然记得《FF VII》通关后给我的感动，依然记得苦战许久才通关的《沙罗曼蛇 II》。游戏带给我许多的东西，我的生活也和游戏紧紧相拥。当我深夜看欧洲杯的时候，我会想象着为他们排兵布阵，当我喜爱的球员没能射进一个单刀球时，我会怪自己按错了键。心情舒畅的时候，我总会哼起《天诛》中的主题曲，心情不佳的时候，总觉得走在我前面的人象僵尸，但是，最多的时候，我是在怀旧。在玩《天诛》时，我会想起《忍者龙剑传》；在玩《越南战役》时，我想起了《魂斗罗》；在玩《合金装备》时，眼前晃动着FC上的《燃烧战车》。也许，怀旧已成了我游戏生涯的一部分。因为怀旧，我会玩一些我不爱玩的游戏，因为怀旧，我会拿起以前的游戏机玩一个通宵，因为怀旧，我写下了我的怀旧。

秦旦秘技

在《天诛·忍百选》中有几关任务为“殿の向”，“救命草的摘”，这时目标能看到，但要绕一个大圈才能走到，其实只要用钩子钩一下就行了。虽然不一定会成功，搞不好忍者还会摔死，但是只要把钩子钩在建筑物边缘，多试几次必能成功！

会员号：000109

姓名：刘骅

别名：Shadow Mars（影子战神）

性别：男

生日：1981年1月31日

玩龄：11年



拥有的游戏机：PS、GB、SFC

最喜欢的游戏：《WE4》、《FF8》、《R4》、《合金装备·索利德》

最喜欢的游戏类型：SPT、RPG、AVG、ACT

其它爱好：收集漫画、打篮球、开车

致全国玩友的话：Are you ready? Come on.....

GAME真言：Goal!Goal!Goal!噢噢噢噢噢噢！（不是猩猩叫）

通信地址：兰州市东岗镇八四五四部队一班

邮编：730020

Shadow Mars的传说

事件一 游戏昏迷事件

时间：1997年3月某日

那一天，我兴高采烈地与初中好友“耗子”一道以“今日不通关，更待何日”的气势玩《毁灭公爵3》（PC版）。说实话，这款游戏实在好玩，虽然主视角令人目眩，但我们仍然靠着“革命尚未成功，同志仍须努力”的口号打了三天三夜。这三天我们饭没吃上几顿，水也没进几滴，终于将游戏通关。通关后我俩相视一笑，连结局动画都未看上便昏倒了。幸好我辈还算身体强壮，匆匆扒了几口冷饭，喝了一瓶可乐算是恢复了HP，在室外呼吸了一下新鲜空气，就准备再次投入“战斗”。怎奈连日奋战的MP已消耗殆尽，岂是一时半会儿能恢复得了的！可以想见，电脑系统还未完全启动，我们俩已经鼾声如雷了。等我揉着惺忪的熊猫眼回到家中时，老妈却一口咬定我是在外面和人打架了，任凭我使出浑身解数也不能让她相信我。其实她怎知我在外又岂只是打架呢，简直是杀人如麻，搞得血流成河！唉，阿弥陀佛！阿弥陀佛！从那次以后，我发誓再也不玩主视角的游戏了，因为它费神不说，还被老妈误会。

事件二 我爱《最终幻想》

时间：1998年8月

本人一直很喜欢幻想，自己美其名曰：梦想。别人对此不屑一顾，说我是白日做梦。但我始终认为人不能总生活在现实中却无一点美好的梦想，有了梦想才会有动力有方向嘛！当然一味空想也实属不该。

虽然我喜欢幻想却一直不属于玩RPG大作《最终幻想》系列。直到那一天，我闲得无聊，去一好友家玩，却见他目不转睛地盯着电视机玩着《FF8》。忽然一组CG动画映入我眼帘，画面中莉诺亚那一弯柳叶眉，那未涂口红却楚楚动人的朱唇，那忽闪着似的似在说话般的眼睛，无不深深地打动了。我不得不折服于史克威尔在把握人物造型时那独特的手法，它将本身毫无感情的动画人物制作得栩栩如生，惟妙惟肖。莉诺亚那莞尔一笑至今还令我心动……我是一个美术爱好者，对漫画及各种表现手法也算略知皮毛，能令我对游戏人物的造型如此心动的画面还是第一次遇到。从那以后，我毫不吝惜的花高价买了RPG的许多作品。《FF7》、《FF8》、《幻想传说》、《龙骑士传说》、《穿越时空》、《北欧战神传》、《圣剑传说》等RPG大作都已收入我的碟架，当然也不会漏下即将上市的《FF9》。如今，我早已突破了RPG游戏精美画面对我视觉上的吸引，我对它们的兴趣已经升华到关注于曲折的故事和优良的操作这些更深层的东西的程度。玩了那么多RPG游戏，

我仍然认为RPG游戏那瑰丽的皇冠应当戴在《最终幻想》系列的头上。忘不了克劳德炯炯有神的双眼，忘不了艾丽丝勇敢坚毅的神态，忘不了史科鲁帅气冷峻的眸子；忘不了莉诺亚风情万种的神韵；忘不了《FF》系列中神秘的水晶；也忘不了由《最终幻想8》所掀起的“羽毛爱情”……

我爱《最终幻想》，我也在进行着Final Fantasy……

“EYES ON ME”在耳畔响起。

事件三 梦话

时间：2000年5月

我在家很爱玩游戏，虽然现在以拳拳之心投入了军营这个报效祖国的地方，但在训练工作之余，我仍不忘游戏到底。虽然没有了从前那么充裕的时间，但仍然玩得有滋有味。五月的一个周末，我托战友到兰州捎几张游戏光盘，苦等到天黑都未见人影，我心急如焚。熄灯后，同班战友见我夜不能眠，似有所盼，便问我为了哪般，我便全盘告之。不久，室内安静一片，忽然从门口闪进一个黑影，我内心一阵狂喜，以为是战友归来，压低噪音道：“嘿！老兄碟片到手否？”谁知一道亮光立即照到我头上，原来是队长查铺。战友们大惊，我也吓了个半死。幸好我反应机敏，一翻身，口中喃喃到：“嗯……妈妈……妈……我买到了，好棒哦！”队长纳闷：“说梦话？”！“凭借着梦话我逃得一命，真可谓“死”里逃生呀！此后这件事被广为流传，我成了部队里的游戏迷及梦话狂……

游戏的天空晴朗

少云，令人心情舒畅，游戏的池水清澈见底，令人倍感爽快。游戏是有生气活力的。那童话中才能见到的晶莹雪花轻柔地飘到我肩上，那梦中才有的飞翔地感觉载着我越过童年的梦想，现实



大家都对斯科尔和莉诺亚赞不绝口

的生活和未来的憧憬一起飞向游戏那美妙的世界。我由衷地说：“I love this game！”（引用NBA广告词）

会员号：000110

姓名：李更新

别名：游戏人

性别：男

生日：1977年9月22日

玩龄：10年

拥有主机：PS

最喜欢的游戏：《古墓丽影》系列、《生化危机》系列、《寄生前夜》系列

致全国玩友的话：玩物不丧志，游戏利于己。

通信地址：石家庄市淡国乡白佛幼儿园

邮编：050031

游戏传说

大概在十年以前，自从街机厅开始有《街霸》的那一天，我便强烈地热爱游戏。但幸好是当初的一次“碰壁”，使我老早地结束了自己沉浸于街机厅的生涯，没有把自己有限的资金消耗在BOSS身上。

那是一个傍晚，天上下着滂沱大雨，刚刚放学的我急行在马路上。机厅快到了，放下单车，我飞奔而入。不知是出于自己的莽撞还是因为太急不可待，机厅门上的玻璃被我一头撞碎！我从兴奋一下子变成呆若木鸡，额头火辣辣地痛。机厅的BOSS站在那儿也目瞪口呆，好一会儿才回过神来，上前对我一通怒斥。我站在当地，寸步难行。在被扣押了几个小时后，我只有打电话请父母出面调解。经过双方商讨，最后用80元结束了这件无比可笑的事。事情虽然是结束了，可

我却已被父母骂得无地自容了。我流着泪发誓从此要与游戏绝交。

这是很早以前的事了，说出来只是希望能博大家一笑，并没有什么别的意思。

说起来，从那件事之后我真的没有再踏入过街机厅半步。可是，我那要与游戏“绝交”的誓言并没有兑现。在那以后的日子我玩过FC、GB以及MD，所以仍然徜徉在游戏的世界中，享受着游戏带给我的乐趣。我并没有因为自己违背了誓言而过多的责备自己。毕竟，人是需要娱乐的。

不幸的是，两年前我刚踏上工作岗位的时候，一次意外使我失去了左腿。我悲伤、痛苦、失望！没有什么能够使我振作起来。

一天，舅舅给我带来了一台PS。那时我才真正认识了次世代游戏机的强大魅力。游戏能发挥到如此地步是我从未想到的，它带给我的感受也是我不曾有过的。《生化危机》那恐怖的气氛、震撼人心的视听，《古墓丽影》里那深邃的古代文化、令人费解的谜题；《FF8》那令人难以忘怀的动人故事、赏心悦目的CG画面，无不融入我的心中，让我一次次地回味……

这种美妙的感觉驱散了我心中的痛苦，抚慰了我的创伤。那以后，我有一个愿望，希望天下充满忧愁的人都能如我一样，从游戏中获得快乐，从烦闷中获得释放。

我开了一个小店，供人玩PS游戏，每小时3元，在校学生只能周末进入。真是没想到，我这个不再踏入机厅的人竟成了机厅的BOSS。

现在的我已经光荣退休，1年零6个月的成绩=本钱+残PS×4。我并没有因为自己有原则的经营而感到得意，也没有因为赚取别人的银子而感到可耻，我有的只是那一段难忘的岁月，还有自己对游戏和玩者的一种深刻理解。

我的故事讲完了，再多说几句吧！玩游戏并没有罪，选择适当的题材，适度的娱乐对人是绝对有益无害的。只要大家都能够这样做，那么，就一起来游戏吧！

李氏秘技

玩《古墓丽影》时，在游戏里的某些地方，在暂时还打不开的门前站住，按住L1键，左右转动来观看里面是否是中空的。如果是中空的，那表示这里将来能够通过；如果不是，那么就表示这只是一道假门，死地方，此路不通。

主持评论

看了本期000108号玩友蒙蒙的文章，我想说，游戏是一种老少皆宜的娱乐方式，把这种娱乐作为个人的最大爱好也是很正常的。请放下包袱大胆游戏吧！如果有人对此还不太明白的话，你当然有责任让他们明白。大哥大哥，我们支持你！

000109号的刘群玩友给我的来信很有意思，现摘录并作答如下：

“首先请代向杂志社全体正在一边累得吐血一边拼命制作杂志的老编、小编们好！其次我做一个声明：我加入《玩友沙龙》完全是因为自觉“伟大”、“不凡”，并迎合一下你包求会员增多的心声，怎么样？感觉到我的伟大了吧！哈哈哈……（开玩笑啦，其实我对你老兄的崇敬之情有如滔滔江水连绵不绝……”

刘群同志的问候我无法转达，因为……没有小编吐血嘛！至于你加入《玩友沙龙》的原因，自觉“伟大”和“不凡”当然是好理由，可是我哪里有乞求呢？说得我丈……那个了。我最多只是“哀求”而已呀！哈哈！另外，你好像和我有同样的爱好，就是热爱“哈哈”。哈哈，我们可算是傻笑一族吧！哈、哈、哈！还有一点，你对我的崇敬之情除了有如滔滔江水连绵不绝以外，是不是又像黄河泛滥一发不可收拾呢？我从来都是对别人说一套的，你没有说就是偷懒！（玩笑！）还有一件事我想代其他小编和将会看你文章的读者问一下：队长很恐怖吗？他功夫好不好？（我完全没有挑战他的意思，只是随便问一问。）

玩友李更新的文章很感人，可以想象你在车祸后内心的痛苦，相信经过这样的折磨以后，你会比常人更坚强！好在人的天性总是追求快乐的，所以正是游戏使你从痛苦中恢复了过来。我和一众小编衷心地祝你打机快乐工作顺利。

更正启事

会员号为0000071的王松涛玩友邮编是154002而非154000，特此更正，并致歉！

栏目主持：邪魔天使

这一期的排行榜又做了一些改进，主要是在资料的准确及详略方面与以往有所不同，相信能更直观地反映出游戏的受欢迎程度。说到这个栏目的不断改进，真是离不开读者朋友的大力支持，是大家的选票和鼓励促成了今天的排行榜。在此，邪魔天使向大家说一声：“太……感谢了！哈哈。”（最近有傻笑的毛病）

这一期的三个主力榜新增了“上榜次数”、“榜首次数”、“得票率”和“原名”这4项。“上榜次数”就是某游戏在《游戏机实用技术》以往数期的排行榜中出现的次数，“榜首次数”是这款游戏在以往的排行榜中得第一的次数，“得票率”是这款游戏本期所得票数在本期所有有效选票中占的比例，“原名”是游戏或人物的英文或日文原名（若游戏既有美版又有日版，原则上以日版为准）。

最喜欢游戏榜 (选票以8月1日前收到的7月号调查表为准)



| 本月名次 | 上月名次 | 上榜次数 | 榜首次数 | 本月得票 (得票率) | 游戏名称 | 中文译名 | 游戏平台 | 游戏类型 | 制作公司 | 发售日期 |
|------|------|------|------|------------|------------------------------------|----------------|------|------|-----------|------------|
| 1 | 1 | 11 | 4 | 297(42.4%) | 《FINAL FANTASY VII》 | 《最终幻想VII》 | PS | RPG | SQUARE | 1999-02-11 |
| 2 | 新 | 1 | 0 | 191(27.3%) | 《スーパーロボット大戦α》 | 《超级机器人大战α》 | PS | SLG | BANPRESTO | 2000-05-25 |
| 3 | 3 | 10 | 0 | 188(26.8%) | 《WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN 4》 | 《世界足球实况胜利11人4》 | PS | SPT | KONAMI | 1999-09-02 |
| 4 | 2 | 9 | 5 | 164(23.4%) | 《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》 | 《生化危机3·最后逃脱》 | PS | AVG | CAPCOM | 1999-09-22 |
| 5 | 4 | 7 | 0 | 120(17.1%) | 《Parasite Eve II》 | 《寄生前夜II》 | PS | AVG | SQUARE | 1999-12-16 |
| 6 | 7 | 6 | 0 | 113(16.1%) | 《シエムー一章 横须贺》 | 《莎木一章 横须贺》 | DC | FREE | SEGA | 1999-12-29 |
| 7 | 再 | 10 | 2 | 89(12.7%) | 《BIOHAZARD 2》 | 《生化危机2》 | PS | AVG | CAPCOM | 1998-01-29 |
| 8 | 再 | 10 | 0 | 85(12.2%) | 《METAL GEAR SOLID》 | 《合金装备 索利德》 | PS | ACT | KONAMI | 1999-06-24 |
| 9 | 5 | 4 | 0 | 82(11.7%) | 《BIOHAZARD-CODE:Veronica-》 | 《生化危机 代号 维罗尼卡》 | DC | AVG | CAPCOM | 2000-02-03 |
| 10 | 新 | 1 | 0 | 54(7.8%) | 《VALKYRIE PROFILE》 | 《女神侧身像》 | PS | RPG | ENIX | 1999-12-22 |

最期待游戏榜 (选票以8月1日前收到的7月号调查表为准)

| 本月名次 | 上月名次 | 上榜次数 | 榜首次数 | 本月得票 (得票率) | 游戏名称 | 中文译名 | 游戏平台 | 游戏类型 | 制作公司 | 发售日期 |
|------|------|------|------|------------|--------------------------------------|-----------------|------|------|--------|------------|
| 1 | 1 | 10 | 6 | 475(67.8%) | 《FINAL FANTASY IX》 | 《最终幻想IX》 | PS | RPG | SQUARE | 2000-07-07 |
| 2 | 2 | 12 | 5 | 318(45.4%) | 《DRAGON QUEST VI》 | 《勇者斗恶龙VI》 | PS | RPG | ENIX | 2000-08-26 |
| 3 | 5 | 2 | 0 | 184(26.3%) | 《DINO CRISIS 2》 | 《恐龙危机2》 | PS | AVG | CAPCOM | 2000-09-13 |
| 4 | 4 | 5 | 0 | 150(21.5%) | 《シエムー二章 香港》(暂名) | 《莎木二章 香港》 | DC | FREE | SEGA | 未定 |
| 5 | 3 | 5 | 0 | 116(16.6%) | 《BIOHAZARD 4》(暂名) | 《生化危机4》 | PS2 | AVG | CAPCOM | 未定 |
| 6 | 7 | 6 | 0 | 85(12.2%) | 《THE KING OF FIGHTERS 2000》 | 《格斗之王2000》 | ARC | FTG | SNK | 2000-07-28 |
| 7 | 6 | 14 | 0 | 78(11.2%) | 《サクラ大戦3-巴黎は燃えているか-》 | 《樱花大战3-巴黎在燃烧-》 | DC | AVG | SEGA | 2000年秋 |
| 8 | 新 | 0 | 0 | 65(9.3%) | 《METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY》 | 《合金装备索利德2 自由之子》 | PS2 | AVG | KONAMI | 2001年 |
| 9 | 10 | 2 | 0 | 61(8.8%) | 《J.LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN 2000》 | 《联盟实况胜利11人2000》 | PS | SPT | KONAMI | 2000-06-29 |
| 10 | 再 | 5 | 0 | 51(7.3%) | 《Tale of Eternia》 | 《永恒传说》 | PS | RPG | NAMCO | 2000年 |

2000年上半年主机销量榜

| 主机名称 | 半年销量 | 所占份额 |
|------|-----------|-------|
| PS | 21万 8672 | 5.5% |
| PS2 | 192万 4581 | 48% |
| DC | 28万 2238 | 7.0% |
| N64 | 14万 3820 | 3.6% |
| GBC | 119万 7485 | 29.8% |
| NGPC | 8万 1971 | 2.0% |
| WS | 15万 3171 | 4.1% |

7月17日CESA发布了一本《2000 CESA 游戏白皮书》，书中公布了1999年1月到12月全年在日本国内外游戏软硬件的销量及成交金额。1999年日本国内软件销售量为9424万8000套，销售金额为3284亿5100万日元；日本以外市场软件销售量为1亿2933万6000套，销售金额为2343亿3700万日元；日本国内硬件销售量为1090万8000部，销售金额为942亿1600万日元；日本以外市场硬件销售量为4237万7000部，销售金额为3604亿900万日元。

最喜欢人物榜

(选票以8月1日前收到的7月号调查表为准)

| 本月名次 | 上月名次 | 上榜次数 | 榜首次数 | 本月得票(得票率) | 人物名称 | 中文译名 | 所属游戏 | 出品公司 | 人物设计 |
|------|------|------|------|------------|-------------------|----------|--------------------|--------|------|
| 1 | 3 | 7 | 3 | 225(32.2%) | Aya · Brea | 阿亚·布瑞亚 | 《寄生前夜》 | SQUARE | 野村哲也 |
| 2 | 2 | 12 | 0 | 205(29.3%) | Squall · Leonhart | 斯克尔·莱昂哈特 | 《最终幻想Ⅷ》 | SQUARE | 野村哲也 |
| 3 | 1 | 11 | 9 | 188(26.8%) | 八神庵 | 八神庵 | 《格斗之王》 | SNK | 森气楼 |
| 4 | 4 | 9 | 0 | 171(24.4%) | Rinoa · Heartilly | 莉诺亚·哈迪丽 | 《最终幻想Ⅷ》 | SQUARE | 野村哲也 |
| 5 | 5 | 9 | 0 | 157(22.4%) | Jill · Valentian | 吉尔·瓦伦蒂安 | (生化危机1)及(生化危机3) | CAPCOM | 未知 |
| 6 | 8 | 12 | 0 | 106(15.1%) | 不知火舞 | 不知火舞 | 《格斗之王》 | SNK | 森气楼 |
| 7 | 再 | 3 | 0 | 89(12.7%) | Solid · Snake | 索利德·史内克 | 《合金装备索利德》 | KONAMI | 新川洋司 |
| 8 | 9 | 9 | 0 | 75(10.7%) | 真宫寺樱 | 真宫寺樱 | 《樱大战》 | SEGA | 藤岛康介 |
| 9 | 6 | 12 | 0 | 72(10.2%) | 草雉京 | 草雉京 | 《格斗之王》 | SNK | 森气楼 |
| 10 | 10 | 4 | 0 | 68(9.7%) | Claire · Redfield | 克莱尔 | (生化危机2)及(生化危机: 毁灭) | CAPCOM | 未知 |

日本主机销量榜

(7月3日~7月23日)

| | |
|-------|--------|
| PSONE | 43778 |
| PS2 | 250621 |
| DC | 11963 |
| N64 | 10744 |
| GBC | 87603 |
| NGP | 5539 |
| WS | 15670 |



今年上半年7大主机的总销量为401万1938部,而去年同期的总销量为335万6588部,今年的销量明显的增长了。对于总销量的上升,PS2在全球的热卖功不可没,看一看它将近总销量一半的王者纪录就知道PS2的魅力实在是无“机”能及呀!再要提醒各位的是,虽然此榜统计的是2000年1月到6月的销量,但是PS2是在3月4日才发售的,也就是说PS2相对其它主机少了两个月的销售时间。在这样的时间内达到这么高的销量完全是实力的表现!可以预见PS2的前景是光明的。销量榜上的另一个大赢家是GBC,119万的销量占了总销量的近30%,真是任天堂手心的宝贝呀!

日本最近一周游戏销量排行榜

(GAMEJAPAN7月24日~7月30日数)

| 本周名次 | 上周名次 | 游戏名称 | 游戏平台 | 游戏类型 | 开发公司 | 发售日期 | 本周销量 | 累计销量 |
|------|------|------------------------------|------|------|------------------|------------|--------|---------|
| 1 | 新 | 《马里奥网球64》 | N64 | SPT | 任天堂 | 2000-07-21 | 136396 | 455830 |
| 2 | 3 | 《游戏王 DUAL MOSTERS II 三圣战神降临》 | GB | B&T | KONAMI | 2000-07-13 | 107150 | 589623 |
| 3 | 新 | 《DIGIMON WORLD 2》 | PS | RPG | BANDAİ | 2000-07-27 | 70604 | 70604 |
| 4 | 新 | 《创造打比! ~创造打比马~》 | DC | SLG | SEGA | 2000-07-27 | 62302 | 62302 |
| 5 | 新 | 《SENTIMENTAL GRAFFITI 2》 | DC | AVG | NEC INTERCHANNEL | 2000-07-27 | 54853 | 54853 |
| 6 | 2 | 《最终幻想 IX》 | PS | RPG | SQUARE | 2000-07-07 | 53127 | 2418392 |
| 7 | 新 | 《樱大战GB 嫩·花组入队!》 | GB | SAVG | MEDIA FACTORY | 2000-07-27 | 47388 | 47388 |
| 8 | 4 | 《实况 POWERFUL 职业棒球 2000 开幕版》 | PS | SPT | KONAMI | 2000-07-19 | 38383 | 136272 |
| 9 | 新 | 《BEATMANIA BEST HITS》 | PS | ETC | KONAMI | 2000-07-27 | 27211 | 27211 |
| 10 | 6 | 《MEDAROT 3 KABUTO VERSION》 | GB | SLG | IMGINEER | 2000-07-23 | 25299 | 75086 |

“油细鸡”食用感受

(“食用感受”皆来自调查表的玩家点评) 编辑: SOUL

嘉妮特,《罗马假日》游戏版女主角。

广西 谭斐

《EYES ON ME》听过上百遍,但只有在游戏里听才最感动!

江苏 翁晓宇

愿DC能带来SEGA新的光明,也顺便带来我们的《光明力量IV》。

北京 郑文

《机战α》之迪奥:你那美丽的麻花辫儿……

重庆 徐文婧

《机战α》:看看第七期攻略上希罗(冷哥?)与凌波丽(冷妹?)见面的

图片你就会知道本系列作品的魅力所在。

因为《合金装备》我买了PS,因为《合金装备2》我会买PS2。

福建泉州 潘剑锋

难道SQUARE在一款主机上只出三部最终幻想?!(FC:FF1,2,3//SFC:FF4,5,6//PS:FF7,8,9)

上海 方琦

《樱大战3寻屠神迷忌剑罚抗词沟》代到了那美克星,我也会赶去当队长的。

青岛市 张清泉

《生化危机4》:PS2上的丧尸一定会更“美”。

辽宁 张博

《武藏传》:虽然她也许永远没有上榜的可能,但我每次都会投上一票!!(SOUL:你并不孤独,我也和你一样喜欢她(T_T))

长安大学 聂磊

《DQ7》:别跳了,我的假期没那么长。

(评最喜欢的游戏人物)八神只是够酷,草雉只是够帅,斯考尔既酷又帅。

广西 陈家森

《DQ7》——我等到大也进入。

上海 杨晨

吉坦:没了刀疤,多了尾巴,真好真好!!!

宁夏 周小龙

莉诺亚,Did you ever know, that I have mine on you!

青海 刘颖

JILL:下次要多穿点……

南京 谢润

最喜欢的游戏人物:是“SUN”……没听说过?“SUN”是我在游戏中

自己输入的名字啦。(SOUL:自恋综合症候群)

黑龙江 孙照明

斯考尔:就因为差了那么一道疤,咋看咋不像张信哲。

广西 郭永健

“奖玩金的诱惑”

本期各位玩友的投稿真是极大丰富,但还是请各位投稿者注意了,请尽量在稿纸上另外附上您老人家的详细通讯地址,以便丰厚的“奖玩金”能更准确地送到您手中,未荣获“奖金”的投稿者,不要气馁,努力钻研,献上你们的独门秘技,新一期的“奖玩金”就是你的了。

另外有玩友反映秘技太少,这其中有部分原因是杂志已将许多秘技直接放入相应的攻略,以便阅读,请明鉴。

街霸III之第三度打击

DC

和《街霸II》有几乎完全不同感觉的《街霸III》!《三度打击》中各种新颖而又成熟,严谨的系统,再加上新加入的几个魅力角色真令人垂涎三尺,无奈国内由于各种原因很难爽到街机,现在终于有了DC版啦!

角色的隐藏颜色:

角色先打通“ARCADE”(街机)模式,之后在选人时按住“START”键再按相应的六个键就是六种颜色:第

七种颜色的选法是:弱拳+中脚+重拳。

隐藏的PAGE:

当能使用十五个角色的隐藏颜色时,就能得到所有的PAGE,而隐藏PAGE中的“SYSTEM DIRECTION”可以改变游戏的一些基本规则设定,如关于“CANCEL技”的设定,关于是否能同时使用所有超必杀的设定等等。

HUGO的隐藏PERSONAL ACTION:

按上的同时再输入“重拳+重脚”便会有POISON出场并挑拨。

春丽:在决胜局胜利后方向键往上按住的话,春丽就会有不同的胜利姿态(很可爱喔)。

使用最终BOSS“GILL”

当游戏中的所有十九个角色都打通街机模式(不限难度、回合数,但SYSTEM DIRECTION里的系统设定必须为NORMAL——普通)的时候便可以使用他了,方法是在人物选择画面中,当光标停在YUN处时按“上”或在

YANG时按“下”,光标消失的时候按键决定便可以使用GILL了。

GILL的必杀技: Pyro kinesis ↖ → +p
Saber Lariat → ↘ +p
Psycho Head Butt ↓ ↖ +p
Moonsault Knee Drop ↘ ↓ ↖ +k

超必杀:

Resurrection 被打败时如果必杀槽全满,则自动使用
Metio strike ↘ → ↘ → +p
Seller Fik Wing ↘ → ↘ → +k

Q乱入挑战的条件:

1. 没输过一回合。2. 所获的评分都在“D”或更高(想提高评分请注意看本期的攻略)。3. 获得至少两次的SP POINT(即有两次的评价比上一次高)。4. 有一定数量的SUPER FINISH(挡格而死的不算),设定不同的决胜回

火热秘技

火热秘技

合数就有不同的数量要求,具体如下:一回合为3次以上,三回合为5次以上,五回合为7次以上,七回合为9次以上。

格斗之王'2000

ARC

中头目KULA的选用秘技

按以下的顺序将选择框停在各个角色上并相应按START键:

“WHIP”,“VANESSA”,“SETH”,“MAXIA”,“K”,“?”之后再将摇杆指向上或下便会出现“KULA”。

隐藏ANOTHER STRIKER使用方法

在选择是使用ACTIVE STRIKER还是ANOTHER STRIKER的时候,在ANOTHER STRIKER处输入“↑, ←, ←, ←, →, →, →, ↓”,就会出现隐藏的第三个STRIKER

| ACTIVE STRIKER | 隐藏 STRIKER |
|----------------|------------|
| 草雉 京 | 草雉柴舟 |
| 八神 庵 | ANOTHER 庵 |
| 坂崎 良 | GAMERTO |
| 雷蒙 (RAMON) | NEO & GEO |
| 藤堂 香澄 | 藤堂 龙白 |
| 陈国汉 | 瘦小的陈国汉 |
| 蔡宝健 | 高大的蔡宝健 |
| 库娜 (KULA) | 卢卡尔 |

J联盟 WE2000

PS

选用J1及J2明星队:

玩家只要在模式选择中按顺序输入“右,右,左,左,上,下,上,下,X,O”,就可以在EXHIBITION或训练模式中使用J1和J2的东,西明星队,共四支队伍。

口袋妖怪金、银

GB

不用通信也可复制妖怪和道具的方法:

等到星期二、四、六的抓虫大会,带齐六个口袋妖怪去参加,第一个口袋妖怪一定要有飞行能力,第二个口袋妖怪则是你将要复制的(也能把道具复制)。和管理员说完话就会带20个精灵球出去,然后再走进去,管理员会问你是否结束,答不是,你就会由屋内出去,用飞行去另一个城市(随便到一处),再把你要复制的口袋妖怪由第二位调到最后一位,进入PC除第一个有飞行的口袋妖怪外,都把剩下的5个妖怪放进电脑里,再回去抓虫大会那里,一进屋就会得到你复制的妖怪。

如果没有带齐六只口袋妖怪去复制的话,你复制出来的妖怪的级数、能力会和你上一次复制的妖怪一样。

中山 林骏(请秘技提供者迅速来信告知详细地址,以便发放稿费,来信请注明“秘技栏目”收)

BISHI BASHI SPECIAL3 (迈向冠军)

PS

改变小游戏的顺序

还记得这个上期黄金眼曾经向你们“热血推荐”的游戏吗?由于这是一个可以反复玩的游戏,所以这里提供大家一个改变小游戏顺序的秘技,这样玩起来就不会感觉每次都一样。

先在模式选择时选到“全ゲーム制覇”,按五下“△”键,这时伴随着一声熟悉的音效,这个红色的大脚印会变成黄色的大脚印(见图),表示输入成功,之后从第三个小游戏开始顺序就会和以前不一样了。

生化危机: 维罗尼卡

DC

无限散弹

当CHRIST用三张军证打开情景模拟室的机关后,便有两盒散弹出现,之后再出入房间两次,便有一盒无限散弹出现。

VIRTUA TENNIS

DC

吹捧的话不再多说,使用隐藏角色MASTER的方法如下:

在ARCADE模式(难度须在NORMAL以上)以不输一场的成绩打下去,就会受到MASTER的挑战,如果战胜他就可以使用他了;不慎失败的话,是不能续关的,即要战胜他只能有一次机会;选择的方法是在选择框停在第一个角色上时,按“左”就可以了。

BLASTER MASTER

PS

任意设定游戏的 DEBUG MODE

在游戏进行时, 拿起 2P 的手柄按住 "L1+R1+SELECT" 再按 "START" 键就会出现这个模式。在该模式中你可以设定关数、火力、难度等等。

死亡之屋 2

DC

在标题画面中, 顺序按 "左、左、右、右、左、左、右" 就行了, 而正常情况下只有通关才能看到。

北京 周昀

隐藏房间

完成游戏而又没让任何一个人质死亡, 就可以进入 "BONUS ROOM",

隐藏选项

在 "BOSS MODE" 中, 把所有的 BOSS 打倒并获得名次。

牧场物语 GB 2

GB

逃避台风、暴风雪及生病:

每年夏天的台风和冬天的暴风雪想必一定令许多人头痛, 虽说这是固定剧情, 但这是可以逃避的。方法是: 通过家里的电视可得知第二天的天气, 此时只要去镇上的木匠家随便预定一个建筑, 第二天他就会上你家来问你到底是是否要修建, 这样, 第二天就会是一个大晴天了! 此外, 这也同样对下雨、下雪及生病有效。

请秘技提供者速与本栏目联系

首都高 BATTLE 2

GB

显示我方或对方的汽油资料

在游戏中按 START 进入暂停画面, 同时按 "B+R" 或是按 "B+L" 就是分别显示我方或对方的汽油值。

改变游戏画面中字幕的底色

方法是在选完了赛道以后, 在选择是手动挂档还是自动挂档的画面中, 按住 START 键再按 A 键, 成功的话, 游戏画面中的黄色底框就会变成绿色的底框。

FF9

PS

让比比的魔法效果提高一倍!

首先是比比不要装上 "リフレク贯通" (魔法贯通) 能力, 而同时各位同伴都要装上 "リフレク倍返" (加倍反弹) 能力, 这样在比比黑魔法攻击时选择己方为攻击对象, 魔法就会双倍反弹到敌人身上, 这样比比的魔法攻击力就平添一倍。

DIGIMON WORLD 2

数码怪兽 2

游戏加速 (按 L2 键开启, R2 键关闭)

D0051B0A FEFF
80030CC8 0001
D0051B0A FDFF
80030CC8 FFE9

无限只数

80155824 0003

没有病毒

8013847E 0000

好感度及状态永远良好

8013848A 0065

80138488 0030

无限体力

801557F0 270F

801557F4 270F

无限 MP

801557E2 270F

801557F6 270F

最大攻击力

801557E0 03E7

最大防御力

801557E2 03E7

最大速度

801557E4 03E7

最大智慧

801557E6 03E7

最大金钱数

80050A88 967F

80050A8A 0098

POP 'N MUSIC ANIMATION MELODY

在 "フリー" (自由模式) 和 "トレーニング" (训练模式) 中可以选择全部的歌曲:

800EB960 FFFF 800EB962 000F

"アーケード" (街机模式) 下分数始终最高

300EC4EC 01F0

TOMB RAIDER IV (LAST REVELATION) 日版

获得所有的隐藏要素

E10A8C28 0000

300B2292 00FF

取得大量的武器

50000E02 0000

800AC99C FFFF

FF9

不遇敌!!

80038FFE AE40

女神异闻录 2 罚

金钱无限

80081C88 C9FF

80081C8A 3B9A

快速升级

800F88C0 967F

800F882 0098

所有卡

50008602 0000

80081EC6 03E7

所有塔罗牌

50001702 0000

80081EC6 03E7

J-LEAGUE WE2000

选用 MASTER 队伍 (在模式选择画面中, 按住

SELECT 键再按 O 键)

D00E28A0 2538

30070000 0001

D00710BA 0100

30070001 0001

D0070000 0101

800E28A4 0006

80070000 0000

游戏高速化

D0043F36 1440

80070000 0000

MACROSS PLUS

主角机体无敌

801A2844 0400

主角机体能量不减

801A2848 0400

直接破坏敌机 (按选择键)

D01A1458 0100

801A28FC 0000

可用隐藏战机

301F3B0D 0002

X-MAN MUTANT ACADEMY

使用隐藏人物 TOAD

800BE56C FFFF

使用隐藏人物 MYSTIQUE

800BE56E FFFF

使用隐藏人物 SABRETOOTH

800BE570 FFFF

使用隐藏人物 MAGNETO

800BE572 FFFF

1P 无限体力

800A1E5C B400

2P 无限体力

800A2432 B400

SD 高达 GG F

金钱最高值

90175BF8 0098967F

我方机体级数 ACE

B0600010 00000000

300AFD2B 0018

我方剧情人物机体级数 ACE

B0300010 00000000

300B0F2B 0018

日语教室

小编的话：在国内有许多的玩家，他们热爱游戏，希望对游戏有更深入的了解，但却苦于语言不通，虽然在上期的《WE实用技术》已告诉了大家一些片假名在《WE》中的使用方法，但是现在SOUL仍然请来鬼虫开办了这个片假名教室，希望以更简单的方法，即以游戏中经常出现的经典片假名单词为线索，让片假名的学习变得非常的轻松、有趣。试着学学看吧。

鬼虫的片假名教室

——游戏迷们的傻瓜式日语教室

教室前挂着个小黑板，上书：要进入本教室你须是 1. 以《游戏机实用技术》一本作为入场券。2. 好好学习，天天向上。热爱电子游戏，但也希望寓教于乐。3. 有初级的英语基础。



LESSON 1

大家好，我就是你们的老师，号称GAME TEACHER ONIMUSHI——游戏教师鬼虫(SOUL。哼，居然敢自称为GTO)。噢？大家怎么不叫老师好？算了，反正你们也是交了12块学费的。现在开始上课，有问题的请举手提问。

“老师，为什么我们要学的是片假名，而不是学日语呢？”

说来话长，现代日语已经越来越多地采用外来语，其中英语所占的成份最大。几年来所新增加的外来语基本上都是来自于英语的。外来语通常都用来描述一些新鲜事物，因此在年轻人中蔚为时尚，而这一流行自然会忠实地体现在日本的国民娱乐活动——电子游戏上。外来语一般都用片假名来表示，相当的清晰，易于阅读。所以如果你熟知片假名，又有一定的英语基础，碰到这类片假名时，拼一拼，读一读，再和语境(GAME境)对一对，这个单词的意思你立刻就能懂了。也就是说，只要掌握了片假名，你就能看懂游戏中的大部分的片假名单词，对日文游戏中用片假名表示的大多数地名、人名，你不再如看天书一般。而有志于学习日语的同学更可以以此为突破口，轻松入门。看日本漫画时也能看懂用片假名表示的所谓音效，总之好处多得数不清啦(SOUL：还有还有，我也可以在《心跳2》中输入自己名字的发音了*~*)。怎么样？诱惑力足够大吧？

“那，学这个会很困难吗？”

只要你符合进入本教室的条件，你就能在我的教导下很快学会这些片假名。

“老师，到底什么是片假名呢？”

所谓的片假名是指日文中的基本字母，日文中还有另一种基本字母叫做平假名，二者的关系就像是英语中大写字母与小写字母的关系，即每一个的平假名都有一个相对应的片假名。要分辨二者的区别就要了解一下两种假名的不同来源。平假名是从中国汉字的草书转化来的，所以看起来都是有些圆乎乎的(笔画中绝大多数是曲线)，如“あ”；而片假名则是直接取自中国汉字楷书的偏旁部首，或者是只取出一两个笔画，因此看起来也就直挺挺的(笔画都是直来直往的)，如“ア”。“片假名”中的“片”大概也是指“片面汉字”的意思吧。片假名的主要用途就是用来标识外来语。



没有问题了吗，好，让我们进入正题吧，中途有什么问题可以随时举手提问，千万不要客气。现在我们来看看“GAME境图”一，这是《机战α》中的一个人物状态画面，此人就是无论在GAME界，还是在动画界都有极大知名度的阿姆罗。画面上阿姆罗头像右边三个字母“アムロ”就是他老老老家的名字，机战迷在看到这三个字母的时



GAME境图一(左上角)

候也一定会脱口而出：“阿姆罗！”因此我便选定这三个字母作为学习的开始，首先告诉大家这三个字母的发音是“ア”[a]，“ム”[mu]，“ロ”[lo]。注意！中括号里的英文字母如果没有特别的说明一律以汉语拼音的读法去读。什么，你已经忘了拼音的读法！？那赶快去问小学生去，真丢尽了我的脸。

(用毛巾抹了一把汗)好，下面将要登场的是游戏世界中出现频率最高的片假名单词之一，“アイテム”，你已经学会了“ア”和“ム”的发音，而第二、三个字母的发音是 [i] 和 [te] (注意 [e] 的发音较特别，不按汉语拼音读，请按英语的音标来发音)。试着猜猜这个单词的意思。(请思考——鬼虫教室中的“请思考”就是让你思考至少五秒钟，以及试着拼一拼，读一读)还是告诉你答案吧(见“GAME境图”二)它来自英语中的“ITEM”，意思就是“物品、道具”，片假名发音是[a i te mu]。



GAME境图二(左下方)

好，下面再来看到一个同样出现频率最高的词，这也是让RPG、SLG迷又爱又恨的一个词：“ロード”。怎么样，你们也明白这单词的意思吧。它来自于英语的“LOAD”。(请看“GAME境图”三)字母“ド”的发音是 [do]。噢，有位同学举手提问了，好，这位同学你问吧。

“老师，中间那个一字你怎么不说是什么发音呢？”
喔，那个“一”字吗？好，鬼虫的第一个片假名规则说明开始：这条横杆并不是一个基本的字母，而是放在其它字母的后面表示发音的一个符号，出现的机率也很高，怎么样，简单吧？

下面继续讲课，到现在为止，我已经一口气告诉了你们六个字母的发音，分别是“アイテムムロ”，为了防止知识的遗忘，做个小小的测验吧。我列个单词：“ドアー”，试发音一下看看，再猜猜是什么意思(请思考)——答案是“DOOR”，也就是“门”。因为现在所学的假名数太少，所以能供复习的单词少得可怜，所以这次只有一个单词给你们测试。

OK，通过测试的同学请往下学习，没通过的同学把前面的内容重看一遍再跟上。

第二阶段的学习只有四个字母。READY? GO!

本阶段的第一个单词是RPG中冒险家们很喜欢的东西，在FF9中更是高频率出现，“テント”，其中“ン”的发音为[n]。注意！[n]的发音也请用英语中的标准音标发音，所以按老规矩，请思考。“テント”[te n to](请看“GAME境图”四)来自英语中的“TENT”，意



即“帐篷”。

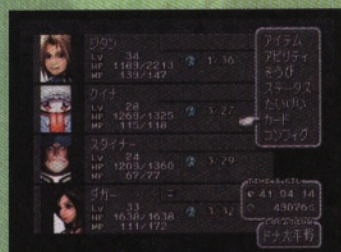
(有人提问) “テント”中的“ト”，与刚刚学的“ロード”中的“ド”有什么联系吗？”

嗯，观察得很敏锐嘛，看来现在我得开始第二个片假名规则演讲了：在日语中假名的右上方如果被加上两个小点，就

表示这个发音要由清音变为浊音，日语总共有50个假名，其中20个假名有相应的浊音。日语里浊音的概念和英语里浊音的概念相同，所以大家应该能较快领会。WHAT? 你们连浊音都不懂？那你是怎么进入这个教室的？——(回归主题)日语中共有四组的清音和浊音：[k] → [g], [t] → [d], [s] → [z], [h] → [b]。也就是说凡是以 [t] 开头发音的片假名，如果加上了两点发音就要变成 [d]。由此推理，“ト”的发音为 [do]，没两点“ト”的发音应该就是 [to]。明白了吗？咳，慢着，刚才提问的是哪位同学（目光停在了作“鸭子听雷公”状的SOUL上）。别装了，就是你，提问的时候居然不举手，而且还没有叫我老师！罚站！



GAME 境图四（上中）



GAME 境图五（右中）

有了前面的知识积累，下面我们再学一个令人热血沸腾的词——“ガンダム”。“ガ”的读音就是由“カ”推出，即[kɑ]→[gɑ]。再告诉你“ダ”的发音是[da]，读一读[ga n da mu]。现在来猜猜这个单词的含义——YES，这就是“高达”！又译为钢弹。(GAME 境图六)你已经能够看懂高达这个单词了！高达哪，有成就感吗？



GAME 境图六(左上角)

好，我们本次课程要学习的最后一个假名就在“ステータス”这个单词里，而这个单词就在各代《FF》的系统菜单里，其中“ス”的读音为[sɪ]。(思考)再看着GAME图五的《FF》的菜单吧。来源的英语单词为“STATUS”，意为“状态”，日语里发音为[sɪ te ta sɪ]。

为了防止大家因为消化不良而产生厌学情绪，这次新的片假名就介绍到这里了，下面要开始的是非常重要、非常有趣的测试阶段，学习的成就感也在此产生！测试前请反复看前面的内容，记住每个假名。



图七（左上角）

首先是本次课程所学的片假名是：ア[a]イ[i]カ[kɑ]ス[sɪ]タ[ta]テ[te]ト[to]ム[mu]ロ[lɔ]ン[n]



图八（左下角）

注意 为了更好的学习效果，看表格时请先遮住后面几栏再看第一栏的片假名原文，思考之后，才看其它几栏的内容。

请分辨以下单词的意思：

| 片假名 | 英语 | GAME 境 | 汉语意义 |
|---------|-----------|--------|------------|
| ターン | TURN | 图十 | 回合 |
| ダイターン | | 图七 | 泰坦 |
| ストーン | STONE | 图九 | 石头 |
| ダガー | DAGGER | 图二 | 匕首/ff9 人物名 |
| ガン | GUN | | 枪 |
| テスト | TEST | | 测试 |
| デス | DEATH | 图八 | 死亡 |
| ムーンストーン | MOONSTONE | 图九 | 月亮石 |
| アイテム | ITEM | 图二 | 道具 |
| ロード | LOAD | 图三 | 载入 |
| ドア | DOOR | | 门 |
| テント | TENT | 图四 | 帐篷 |
| カード | CARD | 图五 | 卡片 |
| ステータス | STATUS | 图五 | 状态 |
| ガンダム | GUNDAM | 图六 | 高达 |



下一讲预告：随着我们所认识假名的增加，下期我们将会学到更多经典、令人兴奋的片假名单词。(SOUL：我已经等不及了，能免费给我私下指导吗?)学费12元不涨喔\$,\$(众同学：学费居然不降?)



图九（中间）

图十（左上角）

编者语：杂志开不开设日语教室，怎么开是一个值得探讨的问题。我们尊重读者的意见，你有任何意见、建议都可以写在调查表上寄来。不喜欢，我们会改变；如果你喜欢的，更要告诉我们你的意见，以免你喜欢的文章、栏目被删除。实用不实用，注意把信送。

《银河醒目女》

银河……醒目……女??好,贴切!这幅作品中人物生动的表情也确实是够醒目的了。

♥♥♥ 北京 腊八



《合金弹头》

这是紫枫主持画廊以来第一次刊登黑白稿件,虽说早已经决定不再使用黑白稿,但是、但是……这幅作品实在是蛮不错的,唉……破例了,破例了!

♥♥♥ 上海 林栋



《片刻的疑惑》

总觉得画上的这两个人要比现实中(!?)小得多。是因为他们两个人都身着便装,还是因为他们两个人的眼睛比平常要大一些、亮一些呢?

♥♥ 上海 周婷婷



《公厕暴走》

现在的八神可真是可怜,好像人人都喜欢让他倒倒霉,看看他出丑的样子。想起当初八神刚出道时那酷酷的样子,唉,“夕阳无限好,只是近黄昏”哪……小八,退休吧……

♥♥ 江西 薛奎



《召唤骑士》

虽然在绘画手法上还得学习,但是作品胜在画面简洁,希望以后还能够看到你更多更好的作品!

♥♥ 贵州 邓楚炫



新新人类 GEAR

X-MEN



如果一向都有留意美国漫画的朋友应该知道《X-MEN》真人版电影已于7月在美国各大影院上映的消息吧? 姑且不论电影中各角色的造型是否出色, 对于电影而言, 最重要的只是卖座而已。

最近, 与《X-MEN》电影相关的手办终于出台, 所以这次会向大家介绍剧中的角色玩具, 无论你是否 X-MAN 的 FANS, 这次都绝对不要错过!



Professor X

X-Men的领袖, 拥有超强的特殊能力!

Cyclops
X-Men的队长
其特殊能力是放射
高光学死光。



Toad
用舌头攻击敌人的
家伙, 恶心的, 不多介
绍……



Magneto

《X-men》中的大反派, 能够灵活的操纵磁力, 而且还是 Professor X 的亲属! ?

拥有与 Wolverine 相同的能力, 而且其治疗能力更为出色。另外在玩具中还附送了一个能够被 Sabretooth 分尸的警察!



Sabretooth



Mystique

拥有可以变化成任何人的特殊能力, 在玩具中还附送一个由 Mystique 变成的 Wolverine。

Wolverine
曾经是加拿大的秘密特工, 后经过改造而拥有了一副异常锋利的利爪。



Storm

X-Men 中的主要成员, 拥有呼风唤雨的能力, 曾经是一名埃及贵族。



Jean Grey

Cyclops 的女友, 特殊能力是心电感应。



Rogue

本次电影版中的重要角色, 其特殊能力是吸收对方的能力为己所用。



日本的模型厂商近日推出了在日本有超人氣的SLG游戏——《G-GEN F》的系列模型。在本月的4款新作中，我们可以看到其中3款均来自《高达X》系列，还有一个则是来自《高达W》中的恶魔高达。除了上述几款SD高达模型外，本月还会推出一套以夏亚为主题的SD机动战士模型，接下来我们便立即为大家送上！

GUNDAM XXX

《高达X》后半部分的主角机体，和动画中一样，其后背的能量板是可以打开的。



GUNDAM SPYON

唯一一个来自不同高达影片的模型，其特色是可以变成飞行形态，如果你喜欢《高达W》的话，相信你一定不会错过它的。



夏亚专用机 COLLECTION

BANDAI为了纪念在初代高达中十分受欢迎的人物——夏亚，特地推出了一套以他命名的SD机动战士模型，其中甚至包括没有在动画中出现过的红高达呢！



GUNDAM AIR MASTER

作为一部可变形的机体，这次的模型当然不会少了这一种功能了！

武者高达 MK-IV

现在人气旺盛的《SD GUNDAM武者GENERATION》，自从上次推出了夏亚的 GERBERA GUNDAM 后又推出的一款新品。这次 GUNDAM MK-IV 变成的武者专用武器叫“闪光刀”，再加上其“翡翠之铠”，一定会让很多FANS心动吧！



MK-IV的驾驶员——捷度

GUNDAM LEOPARD

这款模型除了手工更加精细之外，它还可以忠实于原著的打开所有炮口，而且其后背的格林炮更可以拿在手上使用！



一切
谜题
都
解
开
了
—— 没错
《金田一少年的事件簿》



金田一事件簿

少年の事件簿

在当今的日本漫画界，有一位号称3Q180的推理天才少年金田一一，他可是掀起日本推理漫画热潮的真祖男主角。看过这部长篇连载的读者一定都会对他那句“一切谜底都解开了！”的经典台词印象深刻吧！而你在阅读时曾经完美解答出几个谜题呢？你又是否玩过相关的游戏？好了，让我们一起走进“金田一少年的世界”！

《金田一少年的事件簿》(1-27卷)

由天树征丸原案，金成阳三郎原作，佐藤文也原画的《金田一少年的事件簿》可以说开创了日本推理漫画的先河。虽然在它登场以前也曾有过类似的作品，但是就故事的连贯性，推理的科学性，人物的趣味性等方面都是无法与之相提并论的。可以毫不夸张地说，从《金田一少年的事件簿》第一章的故事《歌剧院的杀人事件》开始，一部伟大的漫画，一位动脑的天才，一幕幕经典的推理斗智场面便自此深入人心。每每看到新一章的故事，就会习惯性地完全投入进去，对其爱不释手同时又绞尽脑汁(D·S：这真是一部杀害脑细胞的可怕漫画啊！)。

由于在创作《金田一少年的事件簿》的初期，制作班底就对故事有了一个良好的定位，对人物有了一个清晰的设定，所以作品一推出，立即受到热烈的欢迎，赢得了爆炸性的人气！而它究竟好在那里呢？就笔者个人的观点，它最重要的成功之处在于其将漫画和推理故事良好的融合在了一起。说得具体和明确一些，就是将漫画那种夸张、细腻、连续、充满电影特写以及想象力丰富等特点完全溶入在一个本是推理小说脚本的故事里，使这个故事生机勃勃同时又扣人心弦。不论是人物内心独白同故事中复杂的人物关系，还是人物面部特写同故事中巧妙的谜题设置，总是能给读者以高度的统一性和真实性，想来这一点可不是每部漫画都具备的啊！佩服，佩服！

另一方面，对于漫画中人物的成功塑造也是此作品中的亮点之一。梳着马尾小辫，衣装不整，好色贪睡的就是这部漫画故事主角的真实写照。如果不看内容，你一定不会将其同头脑聪明、推理神奇的侦探相提并论，然而我们这位大名鼎鼎的仁兄——金田一一就是这个样子。无谓的夸张只会使一部漫画脱离了它的艺术本质，然而将生活中的那种近乎严酷的“真实”完全照搬到漫画中，也同样不能使人满意。在《金田一少年的事件簿》这部漫画里，你一定会发现制作组在创作时很好地找到了突出人物性格、行为、言语的方式同漫画艺术本质最佳结合点。这一点不仅表现在主角身上，并且众多的配角也在作品中有上佳的演出。

人不是天生都存在犯罪的动机，只是那些不明显特殊事件，不应发生的突发事件，不公平的偶发事件，造成了人性在某一特定的时间和空间内的变异，酿成了不可挽回的惨剧。这一点是每个《金田一少年的事件簿》故事的结尾不变的主题，也同样是剧情发展的最高潮。故事最后对犯罪者产生“同情”的这种心理变化，想来每一位看过《金田一少年的事件簿》的读者都曾经有过吧。



游 戏 动 漫 园

新版《金田一少年的事件簿》(1-5CASE, 连载中)

不在以“卷”为划分单位的新版《金田一少年的事件簿》，目前结集成单行本出版的只有5个CASE(故事事件)。继承《金田一少年的事件簿》一贯的制作思路，新版《金田一少年的事件簿》也同样表现得非常出色，再加上更新的制作班底，能够使人感动地落泪的故事内幕，如果你是《金田一少年的事件簿》的FANS，又怎能错过？另外新版《金田一少年的事件簿》的最大特征就是关于故事背景的取材更加广泛深入，为了内容的充实，制作组不乏外出实地取材(《天草谜宝传说杀人事件》就是例证之一)，导致制作周期变长，要不然现在《金田一少年的事件簿》在连载时也不会时常加入外传性质的短篇连载。当然这都是我们所希望看到的。



《金田一少年的事件簿》短篇集(1-5卷)

《金田一少年的事件簿》短篇集可以说是由许多参与性很强的迷你推理故事组成的。在这些故事中，人物关系并不复杂，但是谜题却设计的相当巧妙，完全能够令人开动脑筋去思考，很容易投入其中。所以说在这方面，《金田一少年的事件簿》短篇集更吸引人呢！轻松幽默同时又发人深省的故事内容都丝毫没有给人以凑篇幅的感觉，想来《金田一少年的事件簿》短篇集的制作组如此敬业，真是让人佩服的五体投地！没有看过的读者请千万不要错过！（题外话：D·S在这5卷短篇集中可是完全破解过3个故事中的所有谜题，有信心的读者不妨将你的记录寄来比较以下）

《金田一少年的事件簿》公式大破解(1-17卷)

将《金田一少年的事件簿》中没有说明清楚，或者就读者有问题的谜题一一作答的问题集。个人感觉上其内容包罗万象，并且搞笑的成分也相当高，当然“人有失手，马有露蹄”，《金田一少年的事件簿》中并不是所有的谜题都经得起所有聪明读者的科学推理，有鉴于此而推出的《金田一少年的事件簿》公式大破解正好说明了日本的漫画制作组那一丝不苟的工作态度以及运筹帷幄的商业头脑。在这方面，我们可以好好地学习学习。

《金田一少年的事件簿》小说(1-6卷)

受到大好评的推理漫画出小说版当然无可非议。但是就笔者个人的观点，并不十分出色。文笔上有很明显的日本文学修辞上的生涩味道。也许是先入为主的原则吧，看《金田一少年的事件簿》的小说总是不能使笔者投入。到了《上海人鱼传说杀人事件》推出后，就更没有兴趣了。（喜爱《金田一少年的事件簿》小说的读者千万不要寄菜刀来！）



关于《金田一少年的事件簿》的游戏大点评

SEGA SATURN

《金田一少年的事件簿》——星见岛悲哀的复仇鬼(厂商：HUDSON 发售日：98年1月15日)

由33人交织成的复杂的人物关系，构成了这个游戏的基本构架。游戏的卖点就是玩家以凶手的身份进行游戏，并且可以选择男性或是女性来实施复仇计划，因此如何选择行凶时机、行凶凶器以及行凶场所都是影响成败的关键，想一想自己的IQ比金田一还高，那是一种什么感觉？！

PLAY STATION

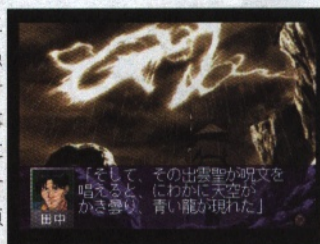
《金田一少年的事件簿》——悲报岛新的惨剧(厂商：讲谈社 发售日：97年9月)

PS上首款关于《金田一少年的事件簿》的游戏，剧情为全新原创的。故事舞台被设定在小说版中的“超人气”杀人场所——悲报岛(D·S ? !)。在登场人物中可以说既有老面孔也有新面孔，谜题设计比较合理，主线剧情也非常完整。如果大家对自己的日语水平有相当的信心，不妨一试。



《金田一少年的事件簿》——地狱游园杀人事件(厂商：讲谈社 发售日：98年3月)

大人气的《金田一少年的事件簿》系列游戏第二作。比较前作，除了大幅强化游戏系统，更加入了即时进行的时间系统，多重故事系统等全新模式，令人有耳目一新之感！并且对游戏时

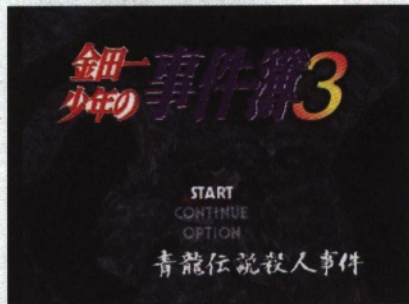


青龙传说的秘密究竟是什么呢？

的一些细节修改也表现出非常体贴玩家之处，其中包括侦探手册，名侦探指数等。另外由于是双CD-ROM的缘故，使其故事内容大增！金田一的“对手”明智健悟也会出场！！

《金田一少年的事件簿》——青龙传说杀人事件(厂商：讲谈社 发售日：99年8月5日)

对比之前的几集游戏，本作将故事一分为四，个人感觉不太好，起码使之主线剧情不明显！调查画面全部3D化，每一位登场角色几乎都有配音，动画也不错。不过在控制角色移动时比较困难，特别是想观看左右两边景物的时候。总之，这个游戏给笔者的印象就是表面文章做得很好，可是游戏性却糟糕得一塌糊涂，令人失望！想来还是《金田一少年的事件簿》——地狱游园杀人事件更好一些。





金田一

拼音
Hajime Kindaichi
生日
八月五日 / B型 / 狮子座
身高
170 公分 体重 58 公斤
视力
两眼 2.0(便于明察秋毫)
脚长
25.5 公分(便于迅速逃脱)
身份
私立不动高中二年级学生

个人简历

名侦探金田一耕助的孙子，智商高达180。以第一名的成绩考入不动高中，但在高中的学习成绩一直补考线上挣扎还经常翘课。自从歌剧院杀人事件以后，似乎就总被杀人案件所包围，至今已解决了不下二三十桩杀人事件了，差不多是世界上目击被杀者最多的少年。



剑持 勇

拼音
Isamu Kenmochi
血型
O型
星座
处女座
身高
182 公分
体重
80 公斤
身份
警视厅搜查一科警部

个人简历

出生于长野县，排行老大，高中毕业后进入警校。初恋情人是巽紫乃，于“飞驒机关宅邸杀人事件”中和紫乃再次相会。和妻子是在击退流氓时认识结婚的。他是金田一的死党，同时也曾经有过几次说出那句“一切谜底都解开了！”经典台词的经验。(D·S：残念……)

七濑 美雪

拼音
Miyuki Nanase
三围
B88W58H89 / A型 / 白羊座
身高
161 公分 体重 48 公斤
擅长的事物
快速背诵
讨厌的事物
阿一色迷迷的笑容
身份
私立不动高中二年级学生
喜欢的花
向日葵
喜欢的艺术家
米斯契尔



个人简历

和金田一的母亲很合得来，幼稚园时曾和金田一一起洗澡，现在却死不承认。上中学后，由于性格开朗颇受欢迎，每个礼拜至少收到两封情书，类似“梦中情人”级的偶像女主角。现任推理研究会的会长。

明智 健悟

拼音
Kengo Akechi
血型
AB型
星座
水瓶座
身高
180 公分
体重
70 公斤
身份
警视厅搜查一科警视
兴趣
网球，滑雪
特长
小提琴



个人简历

挑选异性眼光极高，非国立大学，有留学经验的女性不可，最厌恶脑筋不灵活的男人。二十八岁，是警视总监奖的最年轻保持者。由于在几次斗智比赛中惜败给金田一，所以耿耿于怀(?)。发誓要成为在《金田一少年的事件簿》的女性读者群里人气No.1。



D·S 通告

由于我们的紫枫老弟转为幕后制作，所以本栏目现今就由本D·S大人一人主持(哇哈哈哈哈哈……太爽了!!!)，希望广大读者继续支持!最近收到了许多读者的来信，都对此栏目发表了自己的建议，当中不乏真知灼见，真令D·S万分感动，谢谢，谢谢!在这里本人将重申办此栏目的初衷，那就是真心诚意地为广大读者介绍同游戏有关的动

漫画名作，为喜爱动漫画的游戏玩家开辟一片畅所欲言的天地!希望广大读者踊跃地来稿，踊跃地发表自己的建议，不论投稿或是建议都不限字数，题材只要是同游戏有关的动漫画作品均可。我们会从中选出优秀的作品刊登出来，并且以不定期地送出神秘的精美礼物的方式来报答读者的厚爱!

真人TV版的男女主角，留意背景可是上海的标志性建筑之一的东方明珠塔



她象七濑美雪吗?



China International Electronic Entertainment Expo

时间: 二零零零年十一月三日至十一月六日

地址: 中国广东深圳市高新技术成果交易会展览中心

主办单位:

中国电子商会、深圳市经济发展局

承办单位:

中国国际电子娱乐展组委会

深圳市六方展览策划有限公司

特邀承办单位:

深圳金智塔电脑软件有限公司

协办单位:

深圳万智源电脑软件有限公司

《游戏机实用技术》杂志社

中国游戏机杂志社

支持单位:

东美电子股份有限公司

支持媒体:

《电子娱乐》

《东方电子娱乐网》

《电子游戏与电脑游戏》

《游戏世界》

《中国游戏机》

《电玩通讯》



展品范围:

1. 各类游戏软件
2. 各类游戏机及周边配套产品;
3. 游艺器材、电动游戏玩具、游戏玩偶及纪念品等;

首届 CIEEE'2000

China E3

中国国际电子娱乐展览会组委会
深圳市六方展览策划有限公司

中国·广东·深圳市深南大道6007号创展中心1318-20 邮政编码: 518040

电话: 0086 - 755 - 3867300 (十六线)

传真: 0086 - 755 - 3867307 3867302

E-mail: IEIG@IEIG.com

官方主题网站 <http://www.gameking.net.cn/e3expo>

协办网站 <http://www.wangame.com/e3expo>

欢迎通过 E-mail 网上报名

组委会将通过以下各种方式, 多渠道地组织好参观人员, 保证本届展会的展览效果。

- 国际互联网知名网站推介
- 专业媒体广告
- 电视台、电台及报刊广告
- 邀请函、请柬、参观卡免费派送
- 新闻发布会、推介会
- 展览会会刊



本广告图片解释权属于开发商、生产商

